

市民活動を持続可能なものにするには ～SDGsカードゲームワークショップで学ぼう！～

これから市民活動を始める人や既に市民活動を行っている人などが、市民活動団体の課題解決を図るため、SDGs（「Sustainable Development Goals（持続可能な開発目標）」の略称で、「エス・ディー・ジーズ」という）の考え方をもとに、自組織を持続可能な団体にしていくために何が必要か、団体の活動を継続していくための力をつけることを目的としたセミナーとカードゲームを用いたワークショップを開催しました。

日 時：令和2年10月4日（日）13：00～16：00

会 場：市民交流施設「ぷらっと」（C・D会議室）

講 師：高橋 優介氏

（ワークショップデザイン describe with 代表）

内 容：

●セミナー（概要）

SDGsという言葉は、国内での認知度は30%と言われ、ここ数年、急激に認知度が伸びてきた。諸外国での認知度は、50%に上る。国内でも、教科書改革で理科や社会の教科書に掲載されたり、入試問題で取り上げられたりしているため、認知度は上がってきている。

カードゲームを中心としたワークショップや理念も、企業や行政の研修も増加し、道内ではコープさっぽろなどがCSR（「Corporate Social

Responsibility（企業の社会的責任）」の略称）として導入している。国のアクションとしても、SDGs未来都市と自治体SDGs等を進めている。北海道および札幌市、ニセコ町、下川町が2018年にSDGs未来都市に選定されている。地方創生でも「環境未来都市」構想という題目で、SDGsに取り組んでいくことを挙げている。

2030年、北海道で何が起こるかを具体的に見ると、ファイターズ北広島球場が完成、新幹線札幌延伸等がある。特に北海道新幹線延伸に関しては、函館一小樽間が最速45分、さらに小樽—札幌間が10分で結ばれる予定で、観光・ビジネスの選択肢が、今までとは大きく変わってくる。

—ソサエティ5.0の動画を全員で鑑賞—

スマートスピーカーなど、現在既に導入されている技術もあるが、様々な技術が日常で利用できる社会になる。一方、地球規模で見ると、人も資源もかなり疲弊・枯渇している。アースオーバーシュートデーという、その年に使用可能とされるすべての地球資源を人類が使い果たす日という概念があるが、2030年の地球全体のアースオーバーシュートデーは7月29日であり、30年前のアースオーバーシュートデーは12月末だったが、



だんだん前倒しになっている。日本単体でみると、5月13日で地球全体よりもペースが早い。また、現在は貧困や衛生面などで様々な課題があるが、世界の人口は、現在77億人から2030年には98億人へ増加する予測である。これだけ増加すると、困っている人がより増えてくる。喫緊の課題は食料危機で、何らかのアクションをしなくてはならない。また、困りごと、困難に対しては、見過ごすのではなく、支え合う社会が必要である。そもそもSDGsとは何か、ということだが、国連加盟193か国が、2016年から2030年の15年間で達成するために掲げた17個の目標である。スローガンは「誰ひとり取り残さない」で、持続可能な開発のためには、経済成長、環境保護、社会的包摂の3つの視点が同じ様に重要である。

SDGsの前段にはMDGs（「Millennium Development Goals（ミレニアム開発目標）」の略称）という15年の目標（2000-2015）が設定されていて、目標は8つだった。MDGsのターゲットは開発途上国で、設定することによりピンポイントの効果が見込めたが、SDGsは全ての国が一緒に考えていくことが重要との視点に立っている。SDGsの3段になっているロゴの上段は人・社会に関わるもの、中段が経済・繁栄に関わるもの、下段が環境・地球に関するものである。全ての目標が、日本に関連がある。目標の各項目の中で特に伝えたいのは、2の「飢餓をゼロ」という目標で、これは恵方巻の廃棄などといったフードロス問題と大きく関連がある。また13から15の環境関係の目標は、一番成果をださなくてはならない分野で、マイクロプラスチック問題など重要な課題が多い。17の「パートナーシップで達成すること」という目標であるが、これら1から16の目標を達成するために各国が連携すると効果が上がり、新たな気づきが得られるという視点で、SDGsの理念全体を総括する目標である。

●ワークショップ

2030年の未来で目標を達成するゲーム。会場を1つの地球と見立て、1つの卓を2チームに分ける。1チームが1つの国で、今回は10個の国がある設定で行う。それぞれの国には、目標カード1枚、プロジェクトカード数枚、時間カードとお金カードを適量配布しており、配布してある目標カードに基づき、プロジェクトを実施してカードを集めていく。手元にあるカードは、他の国へ販売しても譲渡してもよい。配布



されたプロジェクトカードを達成出来るだけの資源が集まったら、事務局の講師のところに提出すると報酬を得られる。達成時に、ホワイトボードに貼ってある経済・社会・環境の各マグネット（初期値 各5個）を、達成したプロジェクトカードに記載してある数だけ増減させる。プロジェクトの実施条件に、経済・社会・環境のマグネットの個数もあるので、状況を確認しながらすすめる必要がある。

前半と後半それぞれ中間報告を行いながら実施し、最終的に10チーム中7チームがゴールを達成した。最後に振り返りを行った際には、講師から、1つのある国が黄色の石を10個集めることがゴールだと知っていたチームはあるか？と会場に声をかけた所、

同じ卓の人およびごく近隣の人しか手が上がらなかった。ゲームでこれだけということは、現実社会では、困難を上げる声は、より周囲へ届きにくいことになる。得意な人、財を持っている人が声をかけていく事が支え合いにつながる。経済・社会・環境のマグネットが各 10 個以上あって、全部の国がゴール出来ていたら、SDGs 2030 の目標は達成されたことになる。講師の手元にはプロジェクトカードは残っていないので、配布されたプロジェクトを全て実施することが出来ていたら、目標に到達出来たことになる。SDGs の目標には、「誰ひとり取り残さない」とある。ここが重要。もう少し、お金と情報の共有が出来ていたら、残りの 3 チームを救えたかもしれない。このゲームは、ゴールすることだけが目標ではなく、2030 年に至るプロセスも重要である。

参加者からは、「どんなものかわからなかった SDGs を楽しく学ぶことができた」「自分にもできることがあると気づくことができた」などの感想が寄せられました。