

# 「SDGs de 地方創生」ゲームで体験！

## ～市民活動が活性化する対話と協働～

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3年11月20日(土)13:00～16:15

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、日本国内での認知度は現在 50%、北海道では 40%程度とされている。ここ数年、急激に認知度が伸びてきた。特に若者や児童・生徒の認知度については、教科を縦断して教科書に記載されているため、認知度が高い。

企業も多くアクションをしていて、経団連でも自分達の企業理念を紐付けして、アクションを進めている。

ホームページでの掲載も増えており、CSRに取り入れているところも多い。道内ではコープさっぽろのアクションが解りやすい。

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、今年、上士幌町も選定された。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。

SDGs は、具体的には 2030 年に向けたアクションである。北海道ではファイターズ北広島球場が完成、新幹線札幌延伸、冬季オリンピックの札幌招聘がある。とくに北海道新幹線延伸に関しては、函館ー小樽間が最速 45 分、さらに小樽ー札幌間が 10 分となり、移動の感覚が今までとは大きく変わる。

ソサエティ 5.0 の動画を紹介。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。

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日である。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り、資源を速いペースで使い切っていることがわかる。児童労働など、他にも早急に解決しなければならない課題がある。

なぜ、これらの対策を急がなければならないかというと、2030年まで、地球全体の人口は増えるので、資源の奪い合いが始まってしまうため。SDGsとは「Sustainable Development Goals」、持続可能な開発目標の略称である。子孫の幸せや資源を奪うことなく未来を作り、同時に今現在の自分達の幸せを追求していく手法である。

持続可能な開発に必要な3つの要素は経済、環境、社会で、これらを成長させる。

SDGsは、国連に加盟するすべての国が達成する目標。誰一人取り残さないで達成させる17個の目標。それぞれの項目を説明するなかで、今日のメインテーマは、11の「住み続けられるまちづくりを」。また、講師自身としては、17「パートナーシップで目標を達成」が一番重要と考えている。

## ●ワークショップ

「まち・ひと・しごと創生総合戦略」が、地方創生の語源で 発展のための大事な要素3つが名前に入っている。一方、日本の危機として、人口が減ってきており、このままでは、2100年には5000万人を切ると言われている。どの様にソフトランディングしていくかを考える必要がある。地方創生でSDGsを取り入れたのは、考え方に親和性があり、持続可能な地方を創っていくという考え方に共通点があるためである。SDGsの理念を念頭において実施する。



このゲームは、ある町が今後9年間にどうなっていくかをシミュレーションする。

チーム毎にバラバラのカードが配ってある(役割とミッションが書いてあるカード、プロジェクトカード、お金、人カード)。役割は、住民と行政と、2つの立場がある。それぞれ、4ターンの中で、役割カードに記載されているミッションを達成する。多くはプロジェクトの達成だが、必要なお金、資源を集め、事務局の講師まで持ってくると、結果カードと対価カードが得られる。プロジェクト達成により、ホワイトボードの町の状況メーターにマグネットでの個数で現わされている4項目、人口、経済、環境、暮らしの状況が変わる場合があるので、指定された個数のマグネットを移動させる。

1ターン毎に、人口は、マグネット一つ分減り、行政にはマグネット数に応じた税金が入る。ターンの間の時間なら、プロジェクトを何個達成させてもよい。ただし、4項目の指標が実施の条件にあるプロジェクトがある。自分の手札だけではプロジェクト達成は困難になっているので、ないものは、周囲と自由に交渉して合意があれば、どの様に入手してもよい。コミュニケーションが重要である。

ゲームのゴールは2つ、1つはプレイヤーカードの水色の文字を達成すること(これは12チームでそれぞれ違う)。2つ目は、持続可能なまちを実現すること。すなわち、ホワイトボードのマグネット数を増やすこと。

2030年のゴール。経済は絶好調で、政策が  
沢山行われた。全部で10ポイントまで伸びた。  
環境も9ポイントまで伸びた。暮らしも15ポ  
イントまで大幅に伸びた。何かが動き始めると、連  
動して大幅な伸びがあるという事を体感して貰  
えたと思う。ワークショップでこれ程のポイント  
がつくのは珍しい。人口は、子育て支援等の政策  
で伸び、ターンが終了したことにより-1になる  
が、最終的に8ポイントで、これは良い結果であ  
る。



また、最終的に、12チーム中のうち8チームがゴールに到達したが、4チームはゴール出来なかった。なぜ出来なかったのかを、振り返ることが大切である。

参加者からは、「SDGsを達成していくことがまちの発展にとって重要であることが分かった」、「バランスが崩れないよう、自分の目標を達成するだけでなく全体を見るという意識ができた」、「まずはアクションを起こすことが大事だと思った」などの感想が寄せられました。