

SDGsの目標を自分事として捉える カードゲーム「2030SDGs」を用いた特別授業を実施 ～講師は2030SDGs公認ファシリテーター平野将人氏～

文京学院大学（学長：櫻井隆）は、外国語学部国際教養コミュニケーション専攻の「国際社会開発論」の特別授業として、講師に2030SDGs公認ファシリテーターの平野将人さんをお迎えしてカードゲーム「2030SDGs」を用いた授業を10月20日に実施したことをお知らせします。

学生にとっての身近なカードゲームを使用することで、SDGsの本質を体感しSDGsの目標を自分事として捉えることを目標としています。

「国際社会開発論」での特別授業について



外国語学部国際教養コミュニケーション専攻の「国際社会開発論」（担当教員：甲斐田万智子教授）は、2年生から4年生までが履修しグローバルな課題とSDGsを学ぶ授業です。その一環として、SDGsを自分事として捉えられるよう、10月20日の授業では、2030SDGs公認ファシリテーターとして活動されている平野将人氏を講師として、カードゲーム「2030SDGs」を用いた特別授業を実施しました。

カードゲーム「2030SDGs」を通して、2030年の私たちの世界がどのようになっているのかをシミュレーションすることで、お金と時間をどのように使うかを学生自身で考え、皆とディスカッションしながらSDGsのゴールに向かうには何が必要なのかを考えていきました。学生たちは「自分は何ができるのか」「今世界はどのような状況なのか」についてカードゲームを通して学びました。

甲斐田万智子教授のコメント

学生がSDGs達成に自分の行動が深く関わっていることを体感することが大事だと考え、このゲームを授業で取り入れました。このゲームの良い点は、人は、資金を稼ぐことに熱中すると人権や環境問題をつい忘れてしまうこと。しかし、それに気づき、力を合わせればよりよい世界をつくれることを体験できることです。当日、学生たちは、そうした現実の厳しさと目標のために仲間と協力すれば世界を変えることができることを楽しく学べたようです。

学生コメント：カードゲーム「2030SDGs」を通して何を学んだか

2030SDGsゲームを体験をするまで、世界の状況を変えるのはお金が一番だと思っていました。しかし、いくらお金があっても時間が不足したり、一つのプロジェクトに一つの団体がお金と時間を費やしても、その問題は何年たっても解決しないことを学びました。今回のゲームを通して、自分たちがとっている行動が世界にどのような影響をもたらしているかをもっと見える化するべきだと思いました。私は、環境破壊に関与していないと思っていたのですが、私が食べているお菓子や日用品などの原材料で良く使用されているパーム油は、それを栽培するために沢山の森林が伐採されていることを知り、衝撃を受けました。「私一人の行動で何が変わるか」大きな課題となりました。

カードゲーム「2030SDGs」について(<https://imacocollabo.or.jp/games/2030sdgs/>)

カードゲーム「2030SDGs（ニイゼロサンゼロ エスディーゼズ）」はSDGsの17の目標を達成するために、現在から2030年までの道りを体験するゲームです。「なぜSDGsが私たちの世界に必要なのか」、そして「それがあることによってどんな変化や可能性があるのか」を体験的に理解し、楽しみながらSDGsの本質を理解することができます。