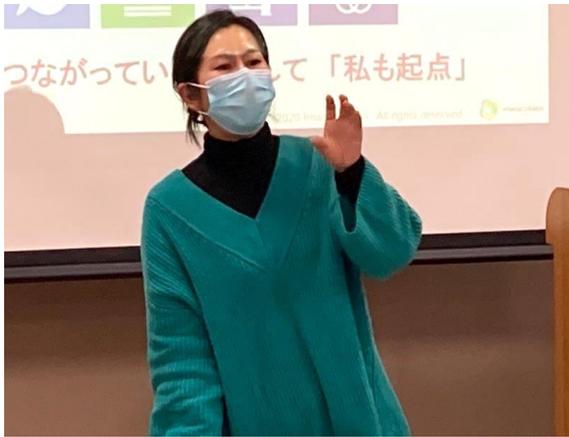


# カードゲームで学ぶSDGs講座 開催しました！



- 日時 2021年（令和3年）1月14日（木）
- 会場 香川大学研究交流棟6F 第一講義室
- 講師 株式会社ONDO代表取締役 谷 益美 氏

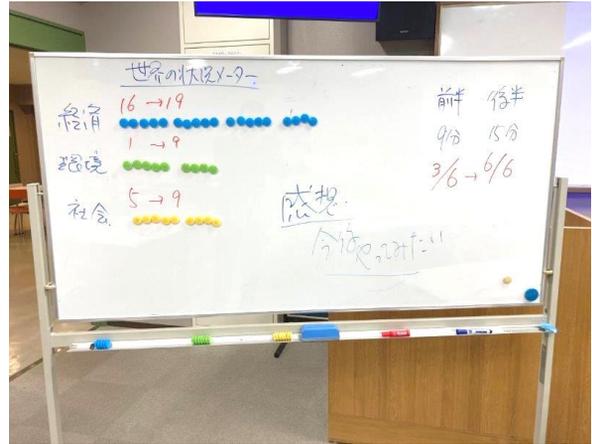
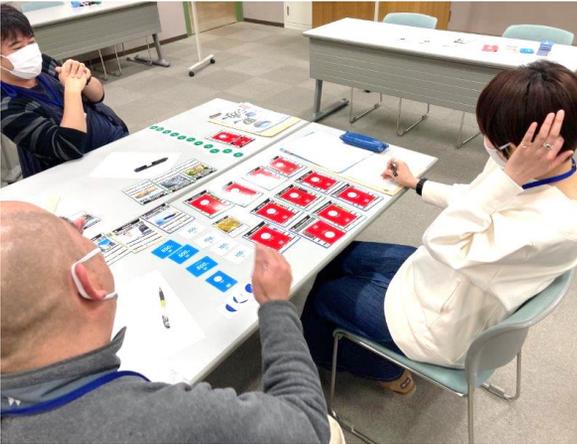
1月14日（木）、香川大学研究交流棟にて、ビジネスコーチ、ファシリテーターとして活躍されている 谷 益美 氏 を講師に迎え、「カードゲームで学ぶSDGs講座」を開催し、計9名が参加しました。

「SDGs」とは、国連加盟国193か国が2016年～2030年の15年間で達成する行動計画です。2030年に向けた17の大きな目標と、それらを達成するための具体的な169のターゲットで構成されています。SDGsの浸透度は、世界各国の中ではベトナムが非常に高く、日本は19%に留まっているのが現状です。

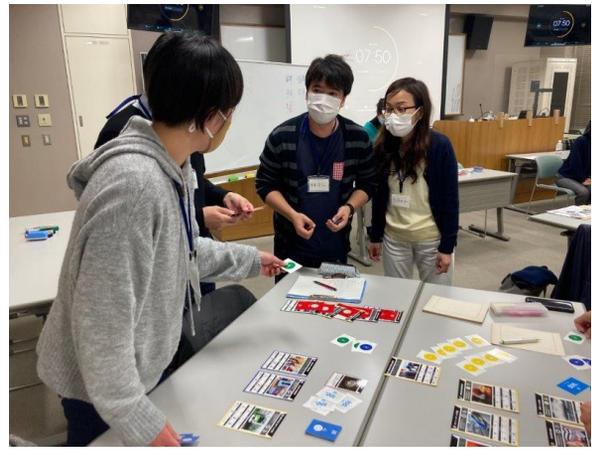
まず、自己紹介を兼ねて受講したきっかけを一人ずつ発表してもらいました。「SDGsをなんとなく聞いたことはあるが、どんなものか体験してみたかった。」、「SDGs活性化のプロジェクトをやりたい。」、「ボードゲームを自社の取り組みとして使いたいののでヒントになると思った。」など、様々な目的を持って受講されていました。その後、2人1組のチームに分かれ、前半9分間、後半15分間でカードゲームの実践を行いました。



このカードゲームは、「なぜSDGsが私たちの世界に必要なのか」、そして、現実の世界と同じように様々な価値観を持った人たちがプレイヤーとして交流する事で、「どんな変化や可能性があるのか」を体験的に理解するためのゲームです。



ゲーム前半の感想として、「自分の目標を達成していないとまわりが見えない」、「ゴールにしばられすぎて、他チームとのコミュニケーションがもっと必要だと感じた。」という意見がありました。



ゲーム後半の感想として、「自分のチームの目標だけでなく、周りを見渡しながらか進めていく視点を持てた。」、「経済（お金）を優先しすぎて貧困層が目立ってしまった。現実社会と同じになった。」、「チームにお金がたくさんあったので全体目標に貢献できる活動ができた。」等の意見がありました。

ゲーム終了後、講座全体を振り返り、全員で共有しました。

「SDGsは意識の高い人たちがやっていると思っていたが、自分も起点となって行動できると感じた。よい経験になった。」、「普段から自分が目標を達成していないとまわりが見えない。これから丁寧な暮らしを心掛けたい。」等の意見が挙がり、受講者たちはそれぞれで気づきを得た様子でした。

「SDGs」という言葉は、日本ではまだまだ聞きなれない言葉ではありますが、少人数からでも楽しめるカードゲームであるからこそ私たちがより具体的に実感できる事が多くあり、受講生にとって世界のつながりや、自分自身の生活を今一度見つめ直す「きっかけ」となる講座になったようです。