

## ボランティア企画の実施報告書(本学主催のみ)

企画名称 (講演タイトル)	カードゲーム「2030 SDGs」
講師	田邊心技(たなべしんぎ)さん (株)ベネッセコーポレーション 高等教育部門担当
ファシリテーター	佐伯 希さん 2030SDGs カードゲーム公認ファシリテーター 進研アド高大接続教育部
開催期間・日時	2021年8月26日(木) 10:00~13:00
会場	Zoomにて配信
目的	<ul style="list-style-type: none"> <li>・SDGsの概要について学ぶ。</li> <li>・SDGsについての関心を高め、今後の更なる学びや行動に繋がるきっかけを作る。</li> </ul>
参加者数	学生15名、関係者3名
協力	
<b>活動内容(概要)</b>	
<p>東洋大学 SDGs 推進室外部アドバイザーでもある、田邊心技さんよりご提案頂いただき、現在開発中のカードゲーム「2030 SDGs」の体験イベントの第3回目を行いました。</p> <p>はじめに講師より自己紹介があり、SDGsの概要の説明を簡単に行いました。</p> <p>その中で、MDGSとの比較(SDGsは途上国だけの事ではない)や現在の日本の状況(世界順位など)紹介をしていただきました。</p> <p>続いて、ゲームの説明・テストゲームを行ったうえで、実際にカードゲームを行い、「仮想世界」を実際に動かしていく体験を行いました。</p> <p>回を重ねるごとに、お互いでの協力や自身が必要な情報をみんなに伝えること、交渉の難しさを感じつつ、スムーズにゲームを進めるようになりました。</p> <p>「最終発表」にて世界状況メーター・目標の達成を確認し、ほかの団体での例を聞きながら、本日の振り返りを行いました。</p> <p>ゲームの世界ではありますが現実の世界で起こっている矛盾や問題点も多く体験することができました。</p> <p><b>【アンケートより抜粋】</b>「SDGsがもたらす可能性は？」という問いに対して</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・SDGsにより、自分たちの一つ一つの意識の変化や行動などを通して世界を良い方向に導くことができるのではないかと感じた。</li> <li>・コロナの影響もあるので2030年までに達成することは難しいと感じますが、諦めずに、そしてなるべく多くの人が活動を続けることが重要だと思いました。</li> <li>・SDGsが英語のようにコミュニケーションツールになる可能性を秘めているのだと強く感じた。また所属学部や学年を考慮しないで大学生と接することは少ないので、自分の意見を持ち発信できる機会を作るための重要なリソースでもあると感じた。</li> <li>・ゲームを通して、経済と環境と社会のバランスを取ることが非常に難しいことを痛感しました。これらのどれかが疎かになったり強化し過ぎたりすると、同時にドミノ倒しのように全てが世界が崩れてしまうことが分かり</li> </ul>	

## ボランティア企画の実施報告書(本学主催のみ)

ました。だからこそSDGsという経済と環境と社会に関係する多くの目標を作ることで、バランスの取れた世界にしていけるのではないかと感じました。

※写真があれば数枚を添付。但し、HPや広報誌に掲載する必要があるため、被写体の了解を得るなど、掲載可能な写真を提出してください。

