

令和元年5月8日

TAKIGAMI SDGs Prjメンバーが  
THE SDGs Action cardgame  
「X (クロス)」に取り組みました。



THE SDGs Action cardgame 「X」はトレードオフカード 34 枚、リソースカード 31 枚で構成されています。トレードオフカードには実際に SDGs の達成のために取り組み人々が悩んでいる課題が描かれています。リソースカードには、課題解決のために有効活用しうる「人」「もの」などのリソースに関するイラストと名称が描かれています。

各プレイヤーはカジノで流れていそうな音楽（今回はQUEEN）をBGMに、トレードオフカードに記されている課題解決のために自分の手元にあるリソースカードを用いた、役に立つ面白い創造的なアイデアを考えます。



例えば、トレードオフカードにあるSDGs目標9「産業の技術革新の基盤を作ろう」に関して、「AI技術が向上して普及した結果AIがこれまで人間がしていた仕事を行うことになり働きたくても働けない人が増え始めた」といったトレードオフの課題解決のために「e-ラーニング」「ドローン」「スポーツ」「外国人」といった四つのリソースを使ってアイデアを出し合いました。

- ①外国人に「e-ラーニング」を使って各国の語学を教えてもらう
  - ②「ドローン」を使って日本中を撮影しその映像を各国の言語で世界中に配信し収入を得る
  - ③日本中を移動することにスポーツ的要素を取り入れ健康増進につながる
  - ④結果このことが新しい仕事として成立し雇用増につながる
- という結論を得ました。

最初はトレードオフとリソースがなかなかつながらずアイデアが出なかったものの、たとえ奇抜なものでも一度出てしまうとと思わぬ展開を見せ課題解決につながるという「イノベーション」を経験できたとともに、SDGsの考え方についても知らず知らずのうちに学んでいくことができました。

画像からもお判りいただけると思いますが、決して肩ひじを張ることなく、皆が楽しく参加できるゲームです。また、プレイヤー間のコミュニケーション促進にも大変効果のあるものだと実感しました。一度トライしてみたいという方は、ぜひPrjメンバーまでお声をおかけください。



以上