

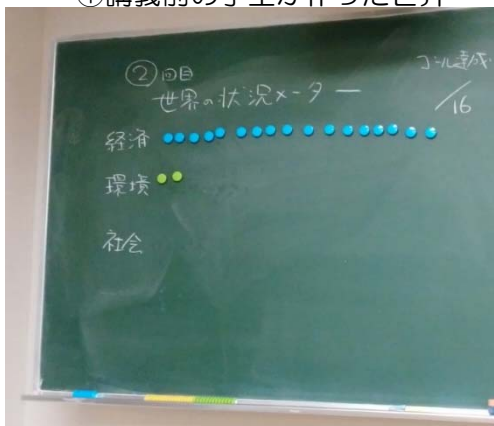
# 1. 環境に関する教育と研究

## ◆ カードゲーム 2030 SDGs から学ぶ環境問題（経済学類地域概論）

持続的な開発目標（Sustainable Development Goals: SDGs）は、国連が 2015 年 9 月に採択した 17 の目標からなっています。「貧困をなくそう」や「住み続けられるまちづくりを」「気候変動に具体的な対策を」などの具体的な 17 の目標には、それぞれ達成するためのターゲットが提示されています。これは、合計 169 項目であることから、169 ターゲットとも呼ばれています。

我々の地域社会は、環境問題をはじめ少子高齢化など様々な課題に囲まれています。地域経済を活性化するだけでなく、その持続可能性や環境への配慮も視野に入れる必要があります。経済学類の学生は、入学した年に地域概論の講義で、地域経済は無論のこと地域の課題や解決に向けてのアプローチ手法を学びます。

①講義前の学生が作った世界



②講義を受け戦略を練る学生達



③講義後の学生が作った世界

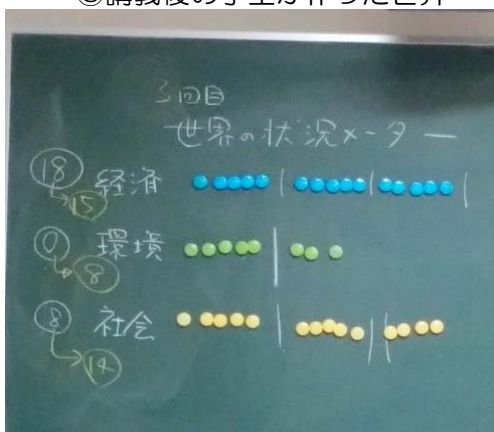


図 SDGs カードゲームの流れ

2019 年度の地域概論では、アプローチ手法の 1 つとして、SDGs に基づいて開発された「カードゲーム 2030 SDGs」を野々市市教育委員会の中島卓二氏の指導で学びました。このカードゲームは、SDGs の概念理解やマインドセットを目的に開発され、企業や自治体の研修で活用されています。カードには、あるプロジェクトに対する「投資額」や「リターン額」と共に「世界の状況メーターの変化」が表示されています。投資効率はすぐ理解できる学生でも、世界の状況メーターは解説が必要です。例えば、砂漠化への対処プロジェクトを実施すると、お金がかかるので経済のメーターは-1 となりますが、環境保護により環境のメーターが+1 となります。

カードゲームは、3 段階で実施されます。まず説明なしで 1 回目の交渉に入ります。プロジェクト実行のために必要な「お金」と「時間」を使用して交渉します。交渉結果は、1 ポイント=1 マグネットで教室の黒板に世界の状況メーターとして表示します（図①）。1 回目は、経済学を学ぶ学生らしく、経済重視の世界を作りました。次に、国連が SDGs 17 の目標の提唱に至った経緯や 169 ターゲットの意義について講義を受けます。講義後に戦略を練っている姿が、図②です。その後の 2 回目の交渉結果である世界の状況メーターが、バランスよく改善されていることが図③からわかります。

学生達は、このカードゲームを通じて、自らが起点となって環境を保護することや社会全体で豊かになること、協働型プロジェクトの概念を学びました。この講義では、環境問題と経済活性化の共存に向けてのアプローチ手法を体験型学習講義として達成しました。体験後の感想では「同じ学類でも知らない人と協力して目標を達成できたのが面白かった」や「今だけ、ここだけに縛られず、全体的に広く見ることが大切だと感じた」等を得ており、環境問題を自分の身近な問題として意識することを学生に伝えることができました。

（人間社会研究域経済学経営学系 藤澤 美恵子）