

SDGs への関心向上をはかるブラウザゲームの開発 ～ブラウザゲームで学ぶ SDGs～

有竹 祐樹[†] 西野 洋介[†] [†]東京都立多摩科学技術高等学校

1. はじめに

人々の SDGs に対する関心向上を促進することは SDGs の目標達成に大きく貢献する。そのため、様々な場面で SDGs の講演会、体験型ゲームを通して認知活動や宣伝を行っているが、新型コロナウイルスの影響により、感染リスクの観点からそれらの中止が相次いでいる。また、現状の問題として以下の3つのことが挙げられる。

- ① 世界全体で特定の目標の停滞
- ② 認知度や関心の低下
- ③ 集団体験型ゲーム実施の困難

2. 目的

本研究の目的は、今回着目したこの3つの問題点に対し、人々の SDGs に対する関心向上を促進し、SDGs の目標達成に大きく貢献することである。そのためには、一人ひとりが SDGs と私たちとの関係や SDGs の本質について学ぶ必要があるが、新型コロナウイルス感染症予防のため、対面での学習を行うのは難しい。

そこで、本研究では非接触型でかつ敷居の低い新たな学習方法として、手軽かつ導入コストが低く SDGs について学べるブラウザゲームを開発し、前述した問題点を解決していく。

3. 設計方針

本研究の方針は次のとおりである。

- ① ブラウザゲームの開発・公開
- ② プレイヤーによるテストプレイ
- ③ ゲーム終了後、学習前後でプレイヤーの SDGs に対する関心の変化の有無を確認するアンケートの実施

4. 設計

本節では本研究のために新しく開発するオリジナルのブラウザゲームの内容について述べる。

内容は SDGs をテーマにした1人用シミュレーションゲームである。プレイヤーは架空の国のリーダーとなり、次のような画面でゲームを進めていく。他国のリーダーとお互いに協力しながら、制限時間内に SDGs の全目標達成を表す総合スコア 100 を目指す。架空の国のリーダーとして遊ぶことで、普段は違う指導者としての視点で SDGs について考えることができる。

本ブラウザゲームで SDGs を学ぶことにより、他人

との直接的な接触を防ぐことができ、新型コロナウイルス感染症の感染予防下でも学習に適している。

ゲームには SDGs に貢献する様々な取り組み「アクション」が 80 種類以上用意されており、資金などの費用を使って実行することができる。実行すると各目標の達成度や人口、資金、国民の満足度といったステータスに変化が生じる。

これによって SDGs の各目標達成のための具体的な取り組みを知ることができる。

中心に総合スコア、その周りに各目標の達成度を表している UI である「ゴールフラワー」は、各花びらがそれぞれの目標に対応しているので、どの目標がよく進捗しているか見た目で判断することができる。

これによって自分が何の目標が一番重要だと考えていて、何の目標の意識が足りていなかったかをゲーム終了後にふり返ることができるので、次回のプレイや今後 SDGs について議論するときなど、自分の考えを整理するときに役立つ。

5. おわりに



図1 プレイ中の画面

現状では本ブラウザゲームに上述した機能を実装している(図5)。また、本ゲームは Web サーバーにアップロードされており、ブラウザから本ゲームのプレイができる環境が構築されている。

参考文献

- ・“Sustainable Development Report 2021 – SDG Index”: <https://dashboards.sdgindex.org/>