

SDGs GAME

B班

発表者：森成諒

SDGs GAMEとは？



地域の未来を模擬体験するゲーム

目的・形態

環境問題の課題を交えつつ身近な実生活から、世界規模の環境を体験してもらい、かつ楽しんでもらいながら学べるゲームパビリオン（アトラクション）を設置する。

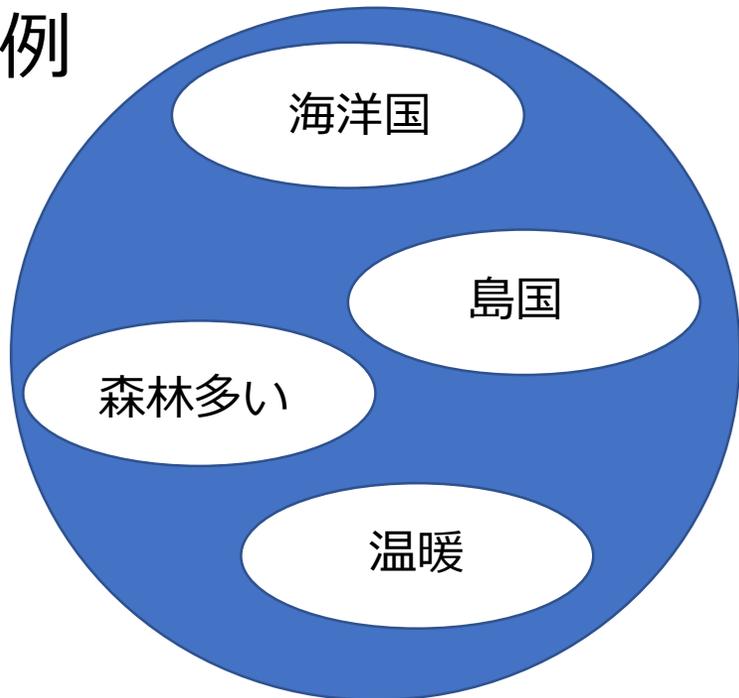
→難しい題であるからこそ、楽しく学べる機会をつくる
アトラクションの後に意識・考え方・行動の変容につなぐ

大阪万博にて、パビリオンとして設置する。
万博会場は多くの来場者が訪れることが考えられる。このパビリオンは効率よく参加してもらうために、同じような空間を複数作り体験をしてもらう。

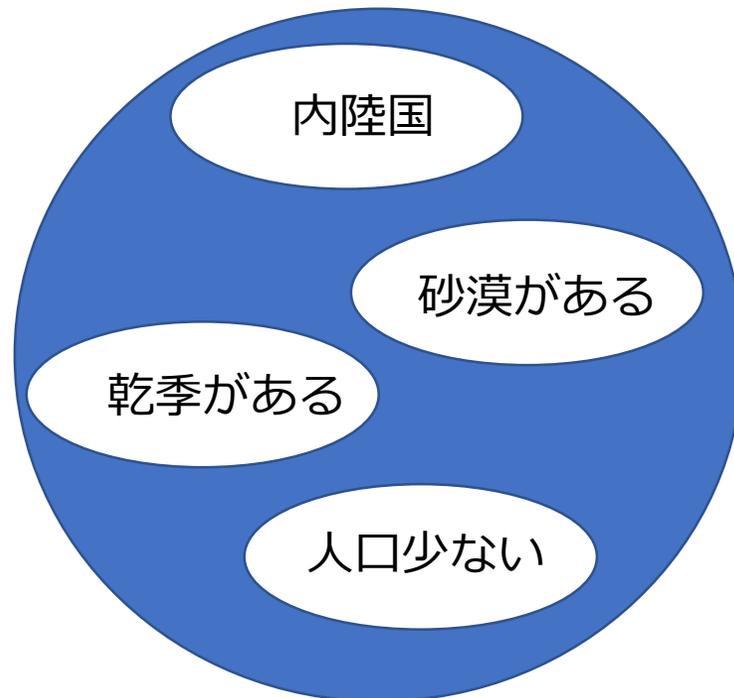
ゲーム内容

- ・ 3,4名で1つのグループ
- ・ グループ内で協力プレイ。
- ・ 初期設定としてプレイする地域の条件を指定することが出来る
- ・ 各エリアごとで対抗戦。→同時プレイの関係で地球が出来上がる。

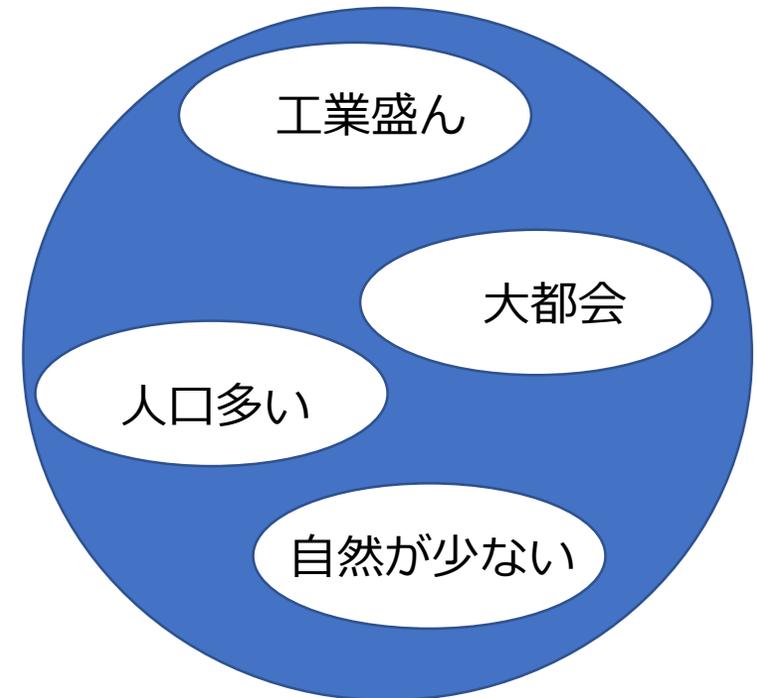
例



エリアA



エリアB



エリアC

前提条件(初期設定)

- ・ゲームでは、2025年～2050年までを体験できる
- ・ゲーム自体は15分～20分程度で1プレイできる

自エリアの設定に沿ってタスクを達成する。

- ・エリアごとに異なる問題が発生し、プレイヤーで協力して解決する
- ・タスクの達成度を数値化しランキング形式で対決する

エリア特有の問題に対して行政、住民、企業、学生から立場ごとの意見を示す
→プレイヤーが問題を認識し、問題の解決策を選択する際の参考にする

得点化の方法

- ・ タスクの達成度
内容はSDGsの17の目標と169のターゲットを基準とする。
- ・ ミニゲームのスコア
ミニゲームでのスコアを反映する



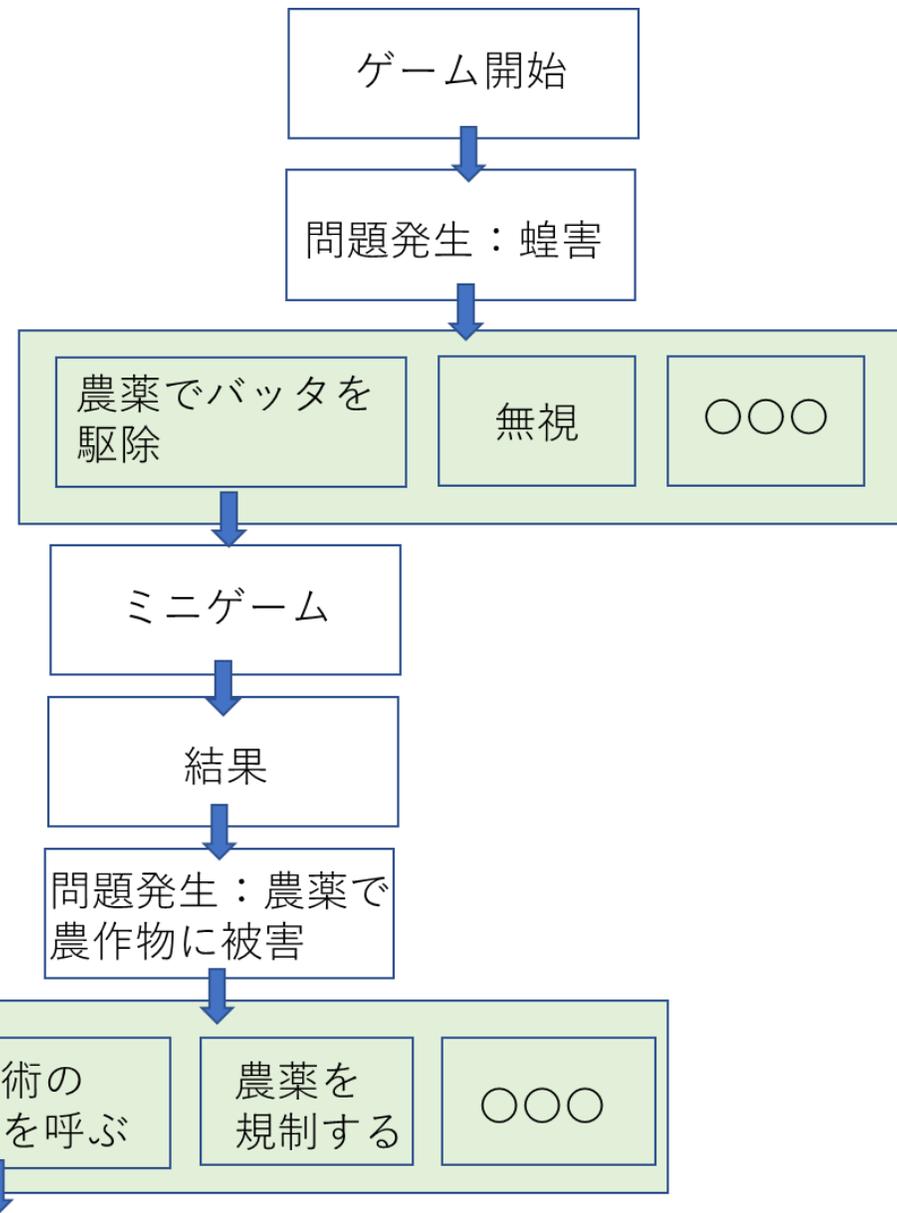
ミニゲーム



- プレイヤー間で協力してアクション要素のあるミニゲームを行う
- ミニゲームのスコアでタスク達成に振り分けられるポイントが変化する
- XR技術を用いたゲーム
- 拍手などの体を動かすようなアクション
- 東京フレンドパークのようなアトラクションなどができるか？

ゲームの流れ：例

年	内容	
2025	ゲーム開始	
2027	問題：蝗害が発生した	
選択肢	農薬でバッタを駆除	
	ミニゲーム	
	結果	
2030	問題：農薬で農作物に被害	
選択肢	農業技術の指導員を呼ぶ	農薬を規制する
	ミニゲーム	ミニゲーム
	結果	結果
2033	問題：	問題：



ゲーム終了後

- アトラクション終了後、エリアごとの得点ランキングを発表
(どのモデルが高得点か、バランスよくタスクを達成できているか?)
- 取り組んだ過程が見られる仕組み
- 万博終了時には、複数のエリアモデル
→社会実験

課題

- こどもバージョン(わかりやすさ)
- 得点化の方法(SDGs17項目での達成度の偏り)
- 自分ごと化するための工夫(生活レベルのタスク)
- ミニゲームの具体的な内容の考案
- エリア同士をどのように関連させるか
- SDGs Pointとの関連

