

# SDGs GAME

**B班**

# SDGs GAMEとは？



地球を良くする。ベストな地球を作るゲーム

# 目的

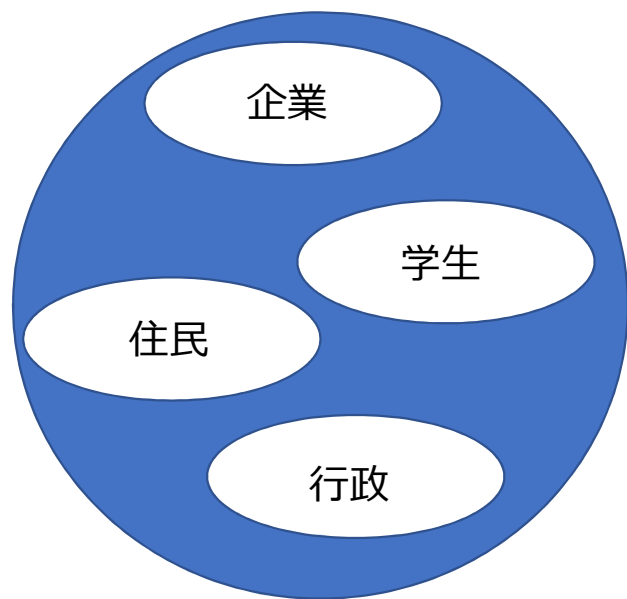
環境問題の課題を交えつつ身近な実生活から、  
世界規模の環境を体験してもらい、かつ楽しんでもらいながら  
学べるゲームパビリオン（アトラクション）を設置する。

→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

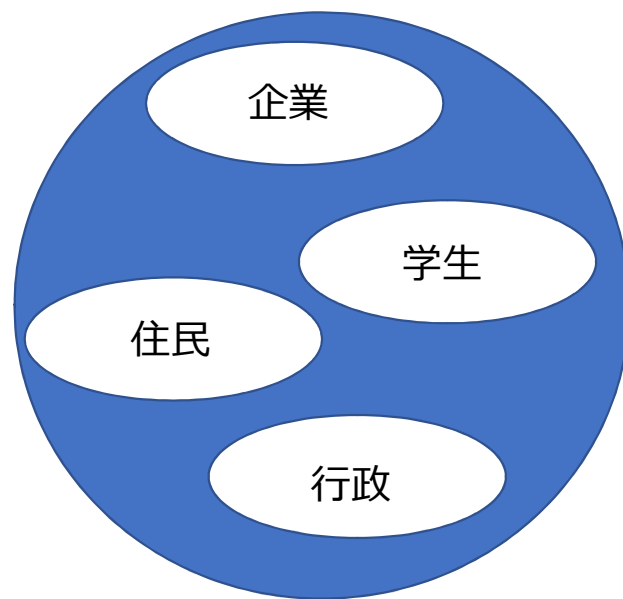
# 形態

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。

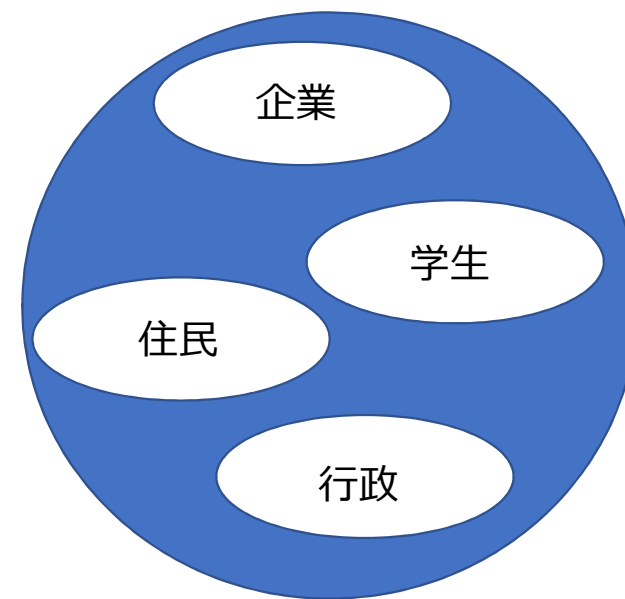
- 3,4名で小グループを作り、小グループ4つくらいで大グループの地球を作る。
- 各、小グループに属性あり。
- 小グループ同士が協力プレイ。
- 大グループで対抗戦。→地球がいくつも出来上がる。（地球対抗戦）



地球A



地球B



地球C

# 前提条件(初期設定)

## 【共通 前提条件】

- ・ 期間は、**2030**年まで
- ・ ゲーム内では、**10分**で**1年**経過

## 【国別 前提条件】

国別で資源を決定しておく。

自国の条件を踏まえてミッションを行う。

- ・ 財源（カネ）
- ・ 人的資源（ヒト）
- ・ 有体物資源（モノ）
- ・ 情報、スキル
- ・ 行動にかかる時間

# タスク(評価項目)

達成度を測る。内容はSDGsに関連させる。  
いくつかの指標を決めて、進捗度、達成度でランキング化。  
グループ単位で発展途上国や先進国などの国で別れる。



# 組み合わせ例

環境問題(各前提条件)	蝗害発生	サンゴ礁の白化	農業汚染
タスク 評価項目	外部から食料補給	海洋ゴミの除去	農薬の規制
	被害を受けない施設	沿岸の工場排水の規制	無農薬農法の指導
	農家への補償	海洋水温の上昇防止	
		サンゴの生息外保全	
環境問題(各前提条件)	まちのゴミが増えた	海拔が低い地域	砂漠化
タスク 評価項目	エコバック使用	地盤調査	ココアの生産環境改善
	<b>3R</b> 実践	<b>CO<sub>2</sub></b> 排出〇%以下	新農業方法をココア以外にも反映
	節電節水	消波ブロック積み立て	水資源確保
	ゴミ清掃		

生活レベルのタスクのほうが、取り組みやすそう



# 加対象

環境意識や行動が向上すると、持ち時間やお金が増える

- ・ 時間の貯金箱
- ・ お金の貯金箱
- ・ タスクの達成率
- ・ 法律の数

ゲームを長く続けられる=持続可能なまちづくりのモデルになるのでは?

# ゲーム終了後

アトラクション終わったところで、ランキング形式で発表

- ・上位に入ったグループが、取り組んだ過程が見られる仕組み
- ・万博終了時には、大量の地球モデル

(どのモデルが高得点か？加点を活用し継続できたモデルは？)

→社会実験

# 課題

- こどもバージョン(わかりやすさ)
- ターゲットをどうするのか、子どもは対象にするのか
- 自分ごと化するための工夫
- 生活レベルのタスク



# SDGs Point

令和2年 万博×環境 未来を描こうプロジェクト **B**班  
市野梨央

# SDGs Pointとは？

世界中で使える大阪万博発の  
スマホ決済サービス

( PayPay や LINE Pay などと同じ )



SDGs Point

# 目的

1. 環境へ良い行動を実践してもらう
2. 行動に対するリターンを感じてもらう
3. 商品、サービス、万博のロイヤリティを高める
4. 新規のプラットフォームを作る

➡ **SDGsへ貢献**



# SDGsとは？ Sustainable Development Goals= 持続可能な開発目標



2016年～2030年までの15年間で**世界が達成すべき目標**を表したものの。  
**17の目標**と**169のターゲット**で構成されています。



# ▼ サービスの概要



# 概要



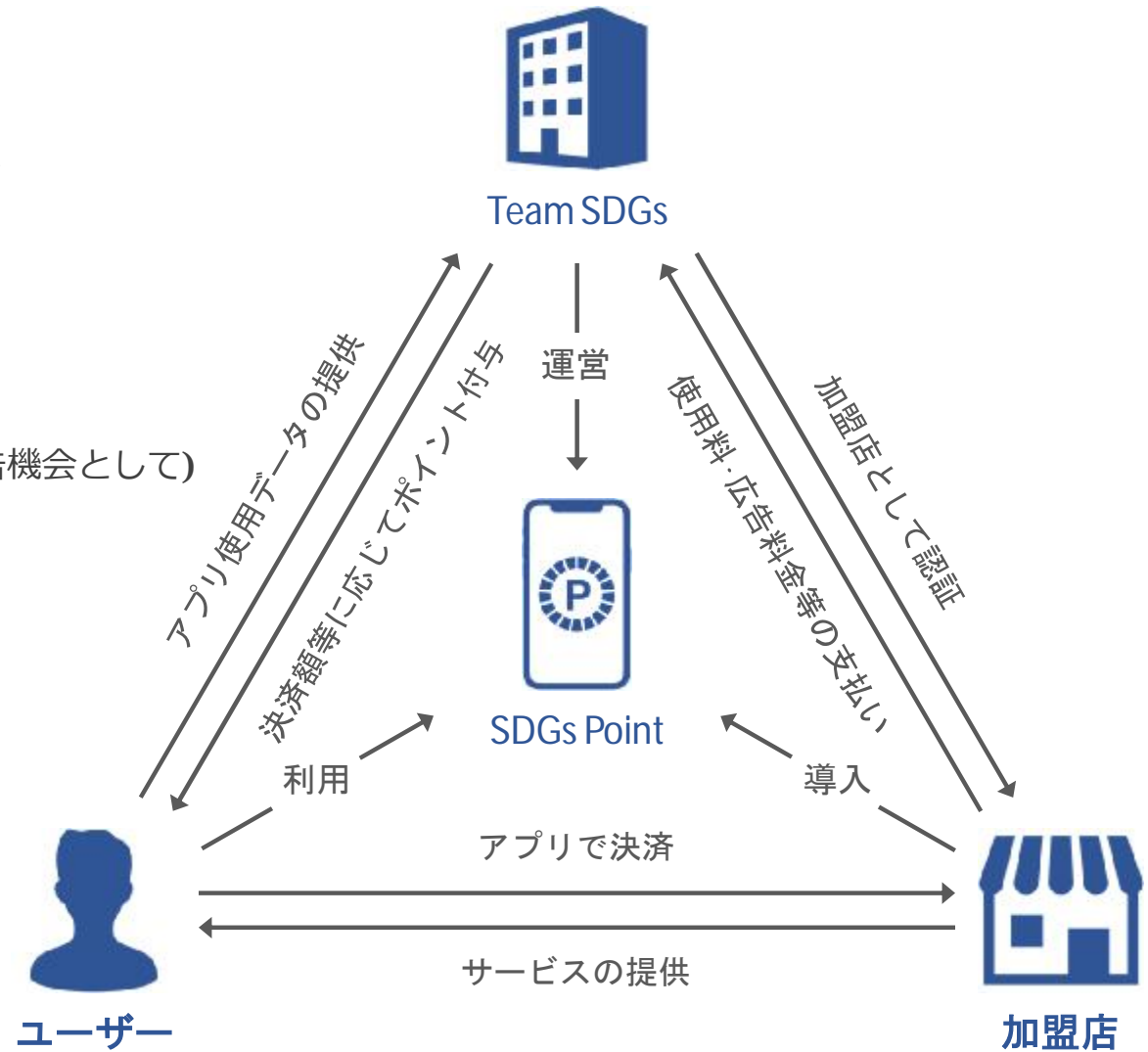
- **Team SDGs**というコンソーシアム（組合）を設置し、**SDGs Point**の運営を行う。

# SDGs Pointの ビジネスモデル

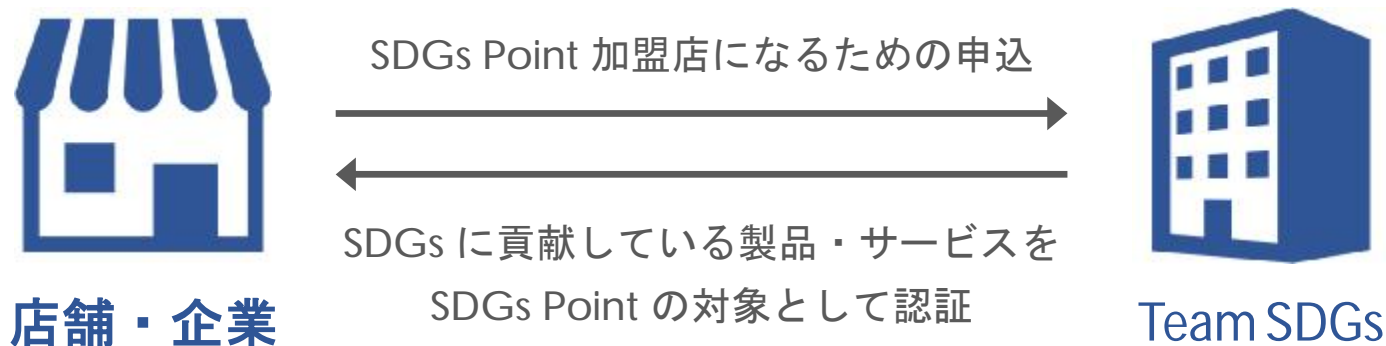
原資金の調達手段

- ・加盟店からの使用料金
- ・加盟店からの広告料金

(万博会場とスマホ決済サービス上での広告機会として)

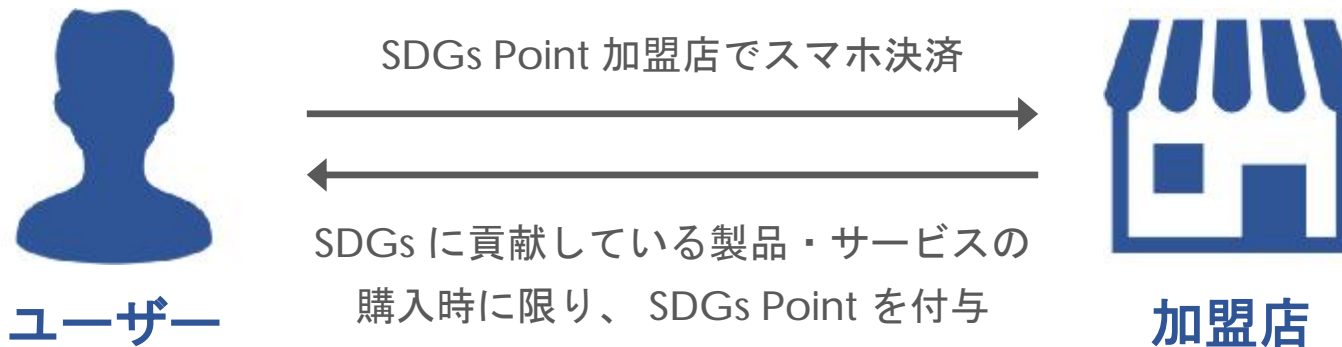


# 店舗・企業とTeam SDGsのやりとり



- **Team SDGs** は、**SDGs** に貢献している店舗・企業のみを **SDGs Point** の **加盟店** として認める。
- 加盟店と**Team SDGs** が管理する形で、**SDGs** をもとにポイント付与の定量的な基準を作成する。

# ユーザーと加盟店のやりとり



- ユーザーはSDGs Point加盟店でスマホ決済することで、
- 決済金額に応じてSDGs Pointが付与される。

# それぞれのメリット



## ユーザー

買い物をするだけで  
**SDGs**に貢献できる。  
またポイントもたまる。



## 加盟店

**SDGs**に貢献するほど  
自社製品やサービスが  
売れ、ブランド力も向上。



## Team SDGs

**SDGs**貢献を前提と  
した経済のプラット  
フォーマーになれる。



# ▼ 他<sup>レ</sup>の決済サービス との違い

# SDGs Pointの魅力

1. 環境に良い“行動”でポイントを貯められる
2. ポイントの色々な使い方ができる
3. 大阪万博で活かせる・連携できる

# 環境に良い行動をしてポイントを貯められる

例: 自転車シェアリングの利用



自転車を利用

移動時の  
温室効果ガス  
排出を抑制



温暖化抑制に貢献



# 様々な“行動”を用意

- プラごみや食品ロスの削減などに取り組む店舗で飲食→13番
- 防災、清掃ボランティアに参加→11番 等…



皆でSDGsへの  
貢献を目指す!

# SDGs Pointの魅力

1. 環境に良い“行動”でポイントを貯められる
2. **ポイントの色々な使い方ができる**
3. 大阪万博で活かせる・連携できる

# ポイントの色々な使い方

どこでもたまる、つかえる。



ショッピング



飲食



観光



イベント



交通



宿泊

例：  
自然保護区やSDGsの  
発信をする地方への  
観光費として

(観光地や地方自治体  
とTeam連携)

# SDGs Pointの魅力

1. 環境に良い“行動”でポイントを貯められる
2. ポイントの色々な使い方ができる
3. **大阪万博で活かせる・連携できる**

# 大阪万博で活かした貯め方・使い方

## 貯め方 例

- 来場する度にログインボーナス
- 万博でイベント・ゲームに参加
- 会場内のリサイクル・リユースに協力
- 大阪万博ロゴを活用したスマートフォンゲーム 等…

## 使い方 例

- 万博記念品と交換
- 万博来場目的での宿泊時 等…



▼ **まとめ**

# 「大阪万博」が皆の行動するきっかけに。



来場前

Pointをためて  
万博へのモチベーションUP



万博開催中

多くの人々が“行動”を実践  
リターンも体感してもらう



万博後

“行動”を  
持続していける社会に