

# SDGs GAME

B班

発表者：森成諒

# SDGs GAMEとは？



地球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。

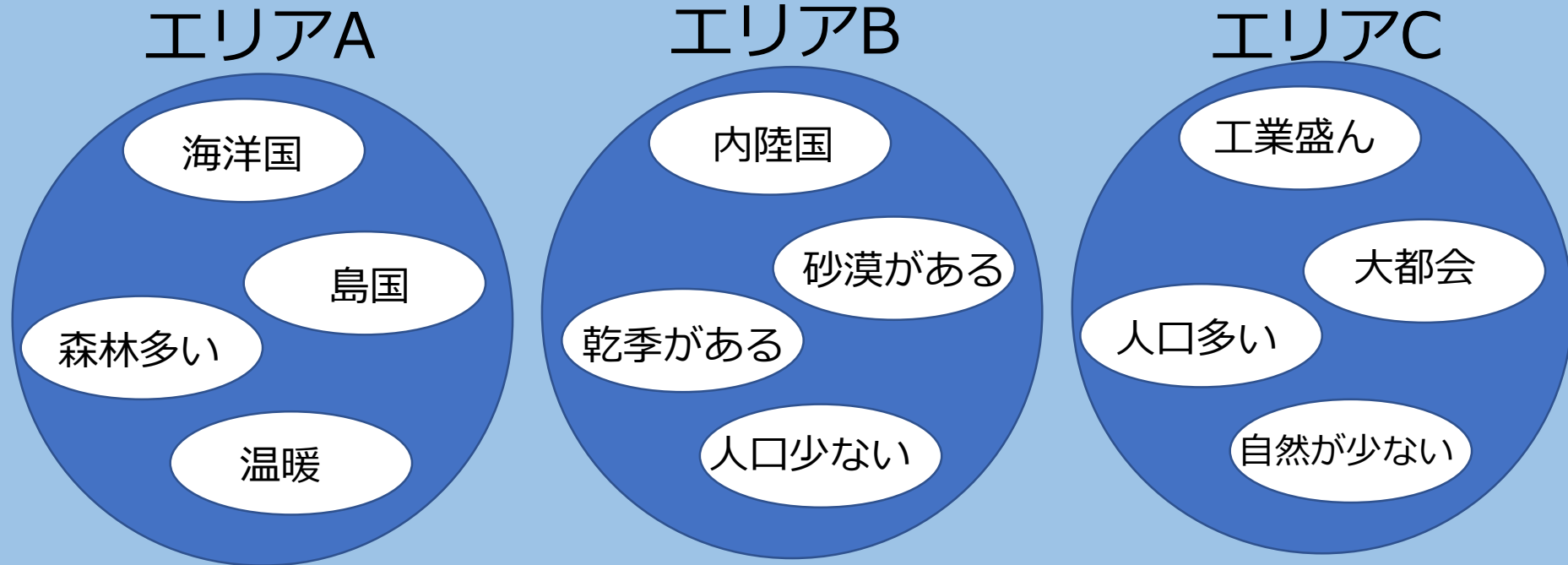
「大阪にいながら世界を体験」「未来の世界を体験」

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グループとし、協力プレイをする
- ・ 1グループごとに1つのエリアを舞台とする
- ・ 初期設定としてプレイするエリア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1つのモデルが構成される

例



複数のエリアで1つのモデルが構成される

# ゲームの背景・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
- ・プレイヤーはゲームの言語設定ができる
- ・プレイヤー間のやり取りは通訳ソフト（音声入力、チャット等）を運用する

自エリアの設定に沿ってタスクを達成する。

- ・エリアごとにイベントが発生し、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
- ・ゲーム中、ランダムでエリアをまたいで**共通イベント（災害等）**が発生する

エリア特有の問題に対して**行政、住民、企業、学生**としての立場ごとの意見を示す  
→プレイヤーが身近な実生活から世界規模の問題を認識し、そ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  
タスクの内容はSDGsの17の目標（169のターゲット）を基準とする。
- アクティビティ（ミニゲーム）のスコア  
→タスク達成時に振り分けられる点数が変化する

- プレイヤーは17の目標の点数を確認できる（例右図）



# アクティビティ



- ・プレイヤー間で協力して**自然を体験できる**ゲーム要素
- ・**XRなど最新技術**を用いたアウトドアスポーツ体験

例：フィッシング

→世界各地の魚が釣れる！

→魚の種類や釣り場の様子でエリアの環境を表現

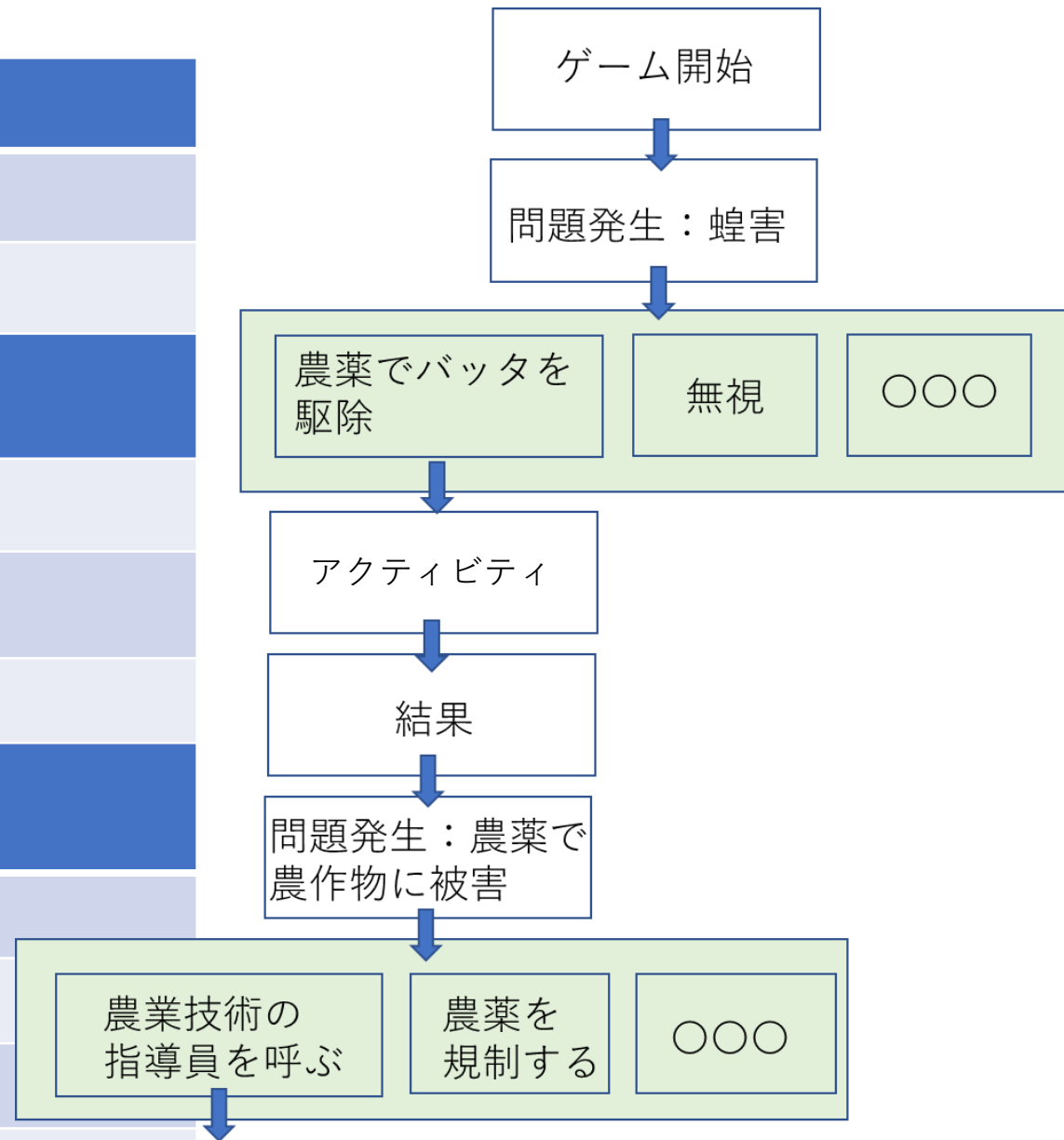
制限時間内に何匹釣れるか、魚の種類ごとにポイントを設定するなどして、得点を決める



- ・積雪エリアならスキー、海洋エリアならサーフィンなど、プレイヤーが選択した**エリアの特色に合わせて**アクティビティは選択される

# ゲームの流れの例

年	内容	
2025	ゲーム開始	
2027	問題：蝗害が発生した	
<b>選択肢</b>	<b>農薬でバッタを駆除</b>	
	アクティビティ	
	結果	
2030	問題：農薬で農作物に被害	
<b>選択肢</b>	<b>農業技術の指導員を呼ぶ</b>	<b>農薬を規制する</b>
	アクティビティ	アクティビティ
	結果	結果
2033	問題：	問題：
2035	共通イベント：台風	





# 共通イベント

- エリア間をまたいで、同時期に発生するイベント
- エリア同士で**協力プレイ**することができる

例：台風

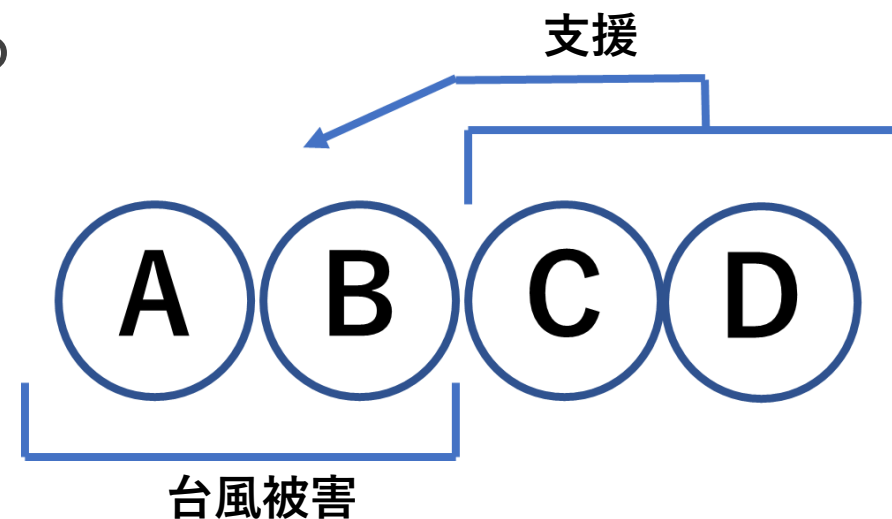
エリアA・Bで台風が発生・被害を受ける

→被害例：主要な交通道路が大きく破壊された

→以降数年間道路を用いる選択ができない

→エリアC・Dでは被災地に支援できる 例：災害救助隊を派遣できる

→エリアA・Bの道路の修復年数が短くなる



# 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  
(どのエリアが高得点か、どれくらい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 (違う選択肢を選んだら?)
- ・プレイヤーにSDGs Pointのフィードバック要素

## 最終的な結末

エリアは2050時点で崩壊していても良い (食糧危機、大地震、戦争)  
→ 厳しい未来をゲームで体験できる方が**行動変容**につながる  
→ スコアは数値化するのでエリアが崩壊しようともランキングは可能  
→ インパクトのある演出と結果が必要不可欠

ゲームを通して、環境問題の因果関係や自然の重要性を**感覚的に体感**してもらおうことを狙う

# 課題・展望



- こどもバージョン(わかりやすさ)
  - 選択肢にヒント、ゲームに道筋を表示する？
- 自分ごと化するための工夫(生活レベルのタスク)
- 万博終了後の活用
  - 万博終了時には、複数のエリアモデル
  - 社会実験
- バーチャル万博での運用
  - スマホアプリやWEB、市販VRゴーグル版で自宅からでもアクセスできる
- XR技術、映像、ゲーム関連の企業のヒアリング、連携が必要