

必ずお読みください。
「The Action!～SDGsカードゲーム～Online」
公認ファシリテーター養成講座をご検討のみなさまへ

この度は、「The Action!～SDGsカードゲーム～ Online」公認ファシリテーター養成講座の受講をご検討いただき、誠にありがとうございます。

本ご案内は、みなさまが、社会課題に関心を持ち実際にアクションを起こす人を増やすために活用していただくツールとして「The Action!～SDGsカードゲーム～ Online」が有用なのかを考えていただき、また、運営側の想いや背景を知っていただくことで、どんな方とこのゲームを広めていきたいのか、を知っていただくために記載いたしました。

共によりよい未来を創るために、公認ファシリテーターとなるみなさまと活動をしていきたいと考えております。

大切なお知らせになりますので、お時間をとって必ずご一読をお願いいたします。

目次

- 1 | 「The Action!～SDGsカードゲーム～ Online」の開発背景
- 2 | ゲーム開発において大事にしている考え方
- 3 | 費用について
- 4 | 公認ファシリテーターになるプロセス
- 5 | Facebook アカウントについて
- 6 | 契約主体について
- 7 | 講座内容について

1 | 「The Action!～SDGsカードゲーム～ Online」の開発背景

実は、このカードゲームは損保ジャパンの一人の社員のアクションから生まれました。この方はご自分の営業先で「地域貢献やSDGsに関わるような取り組みを推進したい」という相談を受けました。それまで関心がなかったSDGs。自社の取り組みについて調べてみると、損保ジャパンが社外からSDGsに関して高い評価をいただいていることを初めて知りました。

関心のない人にも楽しくSDGsを学んでもらうにはどうしたらいいのか。そのためのカードゲームがあるということを知り、最初はSDGsのカードゲーム体験会を開催したところ好評を博しました。その様子を見て「会社として何かできないか」と考えた結果、この方は社内の役員提案制度を用いてSDGsゲーム開発を提案し、200件以上の応募の中から選ばれて「The Action!～SDGsカードゲーム～」が完成しました。

朝日新聞社が実施しているSDGs認知度調査によると、2021年12月の時点では日本で「SDGsという言葉聞いたことがある」人は全世代で70%を超え、認知度は広がってきています。一方で、内容については、「少し知っている」が56.2%、「ほとんど知らない」が28.0%、内容の定着や行動の促進には、まだまだ時間がかかるといった見解が出ています。参考 (https://miraimedia.asahi.com/sdgs_survey08/)

SDGsという言葉は認知されてきましたが、具体的な取り組みをしよう、活動しようという人はまだ3割程度しかいません。損保ジャパンでも、素晴らしいSDGsの取り組みがされているので、

- ・まずは社員が認知すること
 - ・SDGsで取り上げられる問題や社会課題は、決して遠い世界の話ではなく身近な問題であること
 - ・そこから自分は何ができるのかを考え「行動する人」をつくること
- これらが学び、行動できるカードゲームとしてThe Action! ~SDGsカードゲーム~は生まれました。

元々、損保ジャパン社内で活用していただく予定のゲームでしたが、「より多くの方に社会問題やSDGsに関心を持ち、行動者を増やしていきたい」との想いから、オンラインゲームを広くみなさまにご活用いただけることになりました。

『知る』から『考え、行動する』へ

よりよい未来に対して、わたしたちが日常の中で、仕事の中でできること。一人ひとりのアクションを共に生み出していきましょう。

2 | ゲーム開発において大事にしている考え方

ゲーム開発において大事にしている点は以下の3点です。

1. 現実世界を可能な限り模してつくること
2. 現実の厳しさを感じるだけでなく、可能性も同時に感じられるようにすること
3. オンラインゲームでも、だれもが楽しみ学べる場を創ること

1. 現実世界を可能な限り模してつくること

このゲームは「正しい世界の在り方を教える」のではなく、自由な行動で楽しく学べるゲームだ、ということです。現実の世界で起こり得る最悪のシナリオから最高のシナリオまで、ゲームでは様々なシナリオが起きるよう設計されています。楽しく学ぶ、ということは、人が興味を持ち続ける上で極めて重要な要素です。特に大人の学習においては正解を伝えることはあまり効果的ではなく、自由に行動した上で、その行動を振り返ることが効果的だと言われています。

2. 現実の厳しさを感じるだけでなく、可能性も同時に感じられるようにすること

これは実際に変革を実現するために重要であると考えています。多様な人が参加するゲームの場では、通常、ポジティブな創造と変革のエネルギーが充満し、熱狂が生まれるようファシリテーションします。ゲーム終了時に「現実はやっぱ厳しい。ムリだ」と感じて諦観するよりも「もしかしたらやれるかもしれない」と希望を感じていただくことで、社会をより良い方向に変える力が湧く、と考えているからです。

3. オンラインゲームでも、だれもが楽しみ学べる場を創ること

オンラインゲームは誰でもゲームから学びを得られる可能性を秘めています。わたしたちも開発当初は、個人のITスキルやリテラシーによって体験や学びに差が生じるものと考えていました。しかし、ある体験会の中で、Zoom操作もままならなかった参加者が、勇気を出して仲間や運営に不明点を聞いて操作ができるようになった途端に、自分の強みを発揮してどんどんゲームを進めていく姿に遭遇しました。この時に、「パソコンが苦手という意識が行動を狭めているかもしれない」ことや、「パソコンは苦手な人に学びを届けることは難しい」と思い込んでいるわたしたちがいることに気づきました。

その参加者は、勇気を出して声を挙げ、自分ができるようになるための工夫をされていました。その姿を見たときに、状況は自分の力で変えられることもある、そして、オンラインは現実の世界と近いことを感じました。現実の世界でも、自分に得意なこと、苦手・不利なことがある中で、どうコミュニケーションを取り行動に移すか、が求められています。この参加者は自分に置かれた状況を自ら変えるために「声を出して疑問を聞く」という行動に移したのです。

もちろん、どうしても視力が弱い方、パソコン操作が苦手な方がいらっしゃることも認識しています。しかし、ファシリテーターの力やサポート、スライドの工夫で、学びを促すきっかけになることに気づきました。

そのためには、運営するファシリテーターにある程度のITの知識や運営スキル、場を見る力を身に付けていただく必要があります。現時点で「自分自身のIT知識や運営スキルに自信がない・・・」という方であっても、このオンラインゲームを運営することで学びや気づきを提供したい気持ちがあれば大丈夫です。これらのスキルについては、養成講座で丁寧にレクチャーを行います。オンラインゲーム運営のために、ファシリテーター同士で交流・研鑽できるコミュニティも用意します。

ファシリテーターを検討されるみなさまには、一緒にオンラインの可能性を追求していく仲間としてもご参画いただきたいと思っております。

3 | 公認ファシリテーターになるプロセス

養成講座の受講においては事前に「The Action!～SDGsカードゲーム～Online」を体験していただくことを前提といたします。養成講座受講後、みなさまにはオンラインゲームを運営できる無料チケット（有効期限2か月）を1枚配布します。この無料チケットを活用して、ご自身の知人・友人、ご家族、公認ファシリテーターなどの身近なコミュニティに対して運営練習を最低1回必ず行ってください。

オンラインゲームの運営は、様々なツールの立ち上げ・操作があり、事前の確認・練習が必要です。ファシリテーターの方に少しでも安心して運営していただきたい、参加者一人ひとりに気づきを届けていただきたいために、無料チケットをお渡ししています。

また、みなさまが今後、サポートスタッフの募集や情報交換・ノウハウ共有をしやすいよう公認ファシリテーターコミュニティにご参加いただけます。オンラインゲームの運営は、最低2名を推奨としていますので、スタッフの確保や情報交換などに本コミュニティをうまくご活用ください。

4 | 公認ファシリテーターになるプロセス

「The Action!～SDGsカードゲーム～ Online」を活用するためには、3種類の費用が必要です。

- 1) ファシリテーターになるための「ライセンス取得費用」+ライセンス更新料
- 2) ゲームシステム利用料

1) ファシリテーターになるための「ライセンス取得費用」およびライセンス更新料
本ライセンスは、丸一日の公認ファシリテーター養成講座を受講していただくことで、ファシリテーターとしてゲームを使うことができる資格取得となります。（ゲーム単体での販売は行っておりません）

「ライセンス取得費用」は 132,000円(税込)
「ライセンス更新料」は13,200円（税込）

ライセンス更新料は、1年の更新毎に発生いたします。

- 2) ゲームシステム利用料

本ゲームをご利用いただく度に、ゲームシステムの利用チケット5,500円(税込)を購入していただきます。今後の改修や新しい機能の追加、新たな社会課題解決に資するゲームの開発などの費用にさせていただきます。

5 | Facebook アカウントについて

SDGsのゴール17番目「パートナーシップを実現しよう」にもあるように、「人と人との繋がることが、よりよい未来の実現に向けた一歩だと考えています。そこで、公認ファシリテーター同士が繋がり、自分の想いや知見を共有しながら研鑽できる、よりよい学びの場をつくりたい。

方法は、ソーシャルネットワーキングサービス(SNS)のFacebookを活用し、「The Action!～SDGsカードゲーム～ Online」公認ファシリテーターグループを用意します。

このグループでは、ファシリテーターそれぞれが、ゲームを実践した知見をシェアしたり、悩み相談やスタッフの募集等、様々な情報交換を自由に行えるようにします。

上記のスタンスから、「The Action!～SDGsカードゲーム～ Online」公認ファシリテーターは、Facebook アカウントの共有を必須としております。お持ちでない方は申し込み前にアカウント登録をお願いいたします。既存のアカウントを利用したくない方や、会社等の都合で SNS を利用できない方は、公私を分けるために登録名をアレンジしこのコミュニティ専用にアカウントを作成いただくなどでご対応をお願いいたします。

6 | 契約主体について

「The Action!～SDGsカードゲーム～Online」のライセンスは、個人に紐づくライセンスです。このゲームを通じて学びを提供していただくツールですので、養成講座を受講していただいた方のみ、ツールの使用が可能です。

7 | 講座内容について

ファシリテーター養成講座は、単なるゲーム運営のレクチャーではなく、ゲームを通じた学びを得るための設計にしています。様々なツールの効果的な使い方を学んでいただくほか、ゲームをより深く理解するためにゲーム開発の想いや構造、参加者が陥りがちな行動のパターンは何か、といったノウハウなどもお話しいたします。

【講座内容】※予告なく内容を変更する場合がございます。

- 1 自己紹介（チェックイン）
- 2 制作の背景、「The Action!～SDGsカードゲーム～」に盛り込んだ想い
- 3 オンラインゲーム研修の効果を最大限引き出すために
- 4 ライセンスについて
- 5 ゲームチケット発行システム「GAMEFRONT」の使い方
- 6 ゲームの操作方法
- 7 オンラインファシリテーションのコツ
- 8 チェックアウト&参加者同士（同期）のネットワーキング

盛りだくさんの内容ではありますが、本講座を通して、想いを持つ仲間が全国にできることを何より嬉しく思っています。

オンラインゲームという新たなツールを持って、日本のよりよい未来に想いを馳せる者として、みなさまとともに一人ひとりのアクションを共に生み出していく活動に取り組めることを心から感謝いたします。

みなさまとお会いする日を心から楽しみにしています。

令和4年3月吉日
株式会社プロジェクトデザイン