

2019年度 新渡戸カレッジ  
新渡戸学 多田フェローゼミの記録



**2045年のSDGsに向けて  
～平和ゲームを考える～**

---

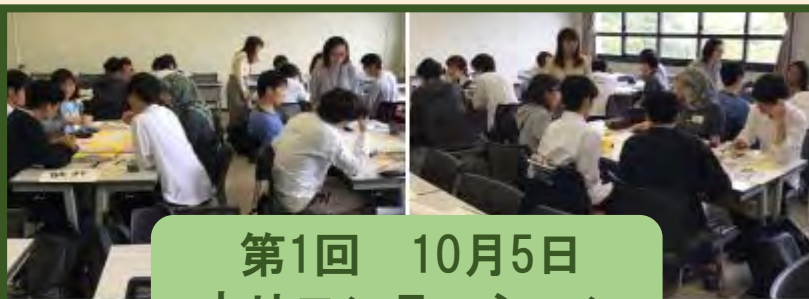
2020年4月

協力：北海道立教育研究所 北海道教育庁 学校教育局



北海道大学  
HOKKAIDO UNIVERSITY

Nitobe College



第1回 10月5日  
オリエンテーション



未来に求められる  
柔軟で超突飛な発想とは？



現状の  
問題点を探す

フレキシブルな  
高大接続の試み

第3回 10月26日  
ディスカッション、  
プランニング

第4回 11月9日  
プレゼンテーション、  
ディスカッション

第5回 11月30日  
プレゼンテーション  
コンテスト



第2回 10月19日  
現地視察



第6回 12月7日  
全体発表会



北海道大学  
HOKKAIDO UNIVERSITY

Nitobe College

## 【 序文 】

新型コロナ COVID-19 の未曾有の災禍に際し、国や地域を超える連帯感、全ての人を繋ぐ求心力として、2045 年に向けての SDGs と平和ゲームの視座が増々重要になってきたと感じています。そこで経済界の論客で、次世代の担い手の育成支援されているお二人の序文をお届けします。国際舞台で活躍されてきた高橋さんと出口さんは経済同友会の「学校と経営者の交流委員会」や、知日派・親日派拡大委員会で一緒に仲間であり、以下は本冊子に関わった学生と教育関係者への応援歌です。(多田幸雄)

ステート・ストリート信託銀行株式会社 取締役会長 高橋 秀行

今世界を苦しめている新型コロナ COVID-19 の問題は正に SDGs の課題です。今後テレワーク等働き方が大きく変化せざるを得ない中で、大都市集中の生活パターンよりも違った価値観で生活を考える人が増えてくると予測されます。

過疎対策モデル地域、北海道モデルの SDGs に新たな価値と意味が生まれるのは、必然ではないでしょうか。多田フェローゼミの記録はまさに時宜を得ており、SDGs17 色のピンバッジを免罪符にしているだけの私には衝撃でした。

現地を視察し、現実に触れ、更には多田先生の無茶振りに応え、25 年後自分たちが中心の社会を思い浮かべて大学生、高校生全員が自分で考え発信する力を倍加させていきます。教育者向けの教材、ガイドブックを考えるというハードルが、更に成長を促したのではないのでしょうか。

またサポートに関わった社会人全員が夫々意味のある違った成果物を得ており、このゼミの活動が多方面に働きかける力強い触媒であった事が分かります。

医療法人社団色空会 お茶の水整形外科 副院長 出口 恭子

「平和ゲーム」。SDGs を考えるのにこれほど面白い企画があるだろうか？

小・中・高生が年代ごとにたすきを繋ぎ、現状理解・問題発見・ゴールの提案をする。優れた提案をコミュニティーで認知・共有する。個々人のパーソナリティを織り込み対話からモノを生み出す・・・学生達の企画はどれも実現可能だ。

それを「企画」で終わらせず、企業・行政に積極的に活用をするよう求める姿勢に共感する。自分自身で考え、行動を起こす。学生達のこの真摯な姿勢に学びたい。

私も人々の健康を預かる医療という分野で、今後も目に見える形で SDGs に取り組み続けたい。

## はじめに

本書は北海道大学の新渡戸カレッジの基礎プログラム生の必修科目、新渡戸学(フェローゼミ)で行ったゼミ活動の、学びの成果を取り纏めたものであるが、そもそも「皆さんは新渡戸カレッジをご存じですか？」

北海道大学は理系から文系までの全12学部、学生総数1万9千人弱、内留学生2千2百名(いずれも2019年5月現在)の総合大学である。新渡戸カレッジは、北海道大学で2013年から始まったグローバル人材を育成するための、12学部の全ての学生を対象とした横断的な特別教育プログラムで、学士課程の入校定員は1年生と2年生(編入)合わせて毎年200名。通常の学部教育を受けながら、短期留学を含めて新渡戸カレッジの授業科目を履修し、様々な知識や経験が修得できるように配慮されている。その特徴の一つがフェロー・メンター制度で、卒業生・同窓会を中心としたフェロー及びメンターが、自らの社会経験を活かし、大学とともに先進的な教育プログラムを企画し、実施している。

2019年度の新渡戸学(フェローゼミ)は、8人のフェローが各支援教員と2名の支援学生と組んで、10月から12月の土曜日に現地視察を含み5回、10コマ開催。各々20名の大学一年生と二年生のゼミ生がグループワークを通して学ぶとともに、主体的に学問と社会の在り方や、持続可能な社会の実現に向けて自らの考えを表現できる力を身につけるよう実施された。全体の基調テーマは国連文書のSDGs(持続可能な開発目標)。私が担当した多田ゼミでは「2045年のSDGsに向けて～平和ゲームを考える～」をテーマに、2030年を目標とするSDGsの「そのさき」、2045年に向けて自然科学と社会科学の両分野から、全てのステークホルダーが共存できるグローバル社会を、柔軟で超突飛な発想で考えた。

<https://nitobe-college.academic.hokudai.ac.jp/u/en/news/11346>

ゼミには20名の履修生に、高大接続により札幌市内の高校一年生6名が積極的に参加、道立教育研究所の北村所長、北海道教育庁の赤間学校教育局長、他教育関係者、学外支援者、並びにゼミ修了者から分け隔てなく支援頂く、梁山泊の場となった。以下はその概要と提言書である。

2020年3月吉日

新渡戸カレッジ フェロー 多田幸雄

連絡先：北海道大学新渡戸カレッジ 特任助教 多田ゼミ支援教員 シュルーター智子 TEL：011-706-8196 E-mail：schlueter@high.hokudai.ac.jp
---

## 目次

1. フェローの前書きと概要一覧 (多田幸雄)	頁・・・ 1
2. 支援教員の解説 (シュルーター智子)	・・・ 6
3. 学外支援者の考察 (北村善春、坂田顕一)	・・・ 11
4. 支援学生の補足 (阿部紗采)	・・・ 20
5. 課題設定のスライド資料 (多田幸雄)	・・・ 22
6. 道立教育研究所のSDGsを考えるセミナー報告 (北村善春)	・・・ 25
7. 履修学生の第一回レポート	・・・ 36
8. 履修学生チームのスライド資料	・・・ 52
9. 履修学生の第二回レポート	・・・ 83
10. 所感 (支援学生、高校生、外部講師、元多田ゼミ生)	・・・ 110

### 履修学生

#### 提言1. 中学・高校の先生へ： (初等・中等教育で活用する教育の視点)

宮澤 優作

米田 翼

メラジ セイエッデパルミダ

矢野 滉紀

栗原 恭子

丹 由美子

山本 泰平

藤田 祥帆

大橋 龍人

武井 健祐

明石 悠宇斗

佐藤 優名

西尾 勇哉

#### 提言2. 道内企業へ： (企業が率先して地域社会を改善する民間の視点)

岡田 憩

#### 提言3. 道庁・地方自治体へ： (産官学市民連携を活性化する行政の視点)

神原 昂太

川江 萌々香

山崎 祥誉

坂下 貴哉

植原さくら

## 前書き：

多田ゼミはSDGs教育モデル（北海道モデル）を教職員（企業・道庁）に提示する冊子作成を今年度の最終ゴールとした。冊子はゼミ生に加えて、支援教員、支援学生、外部講師、他ボランティアたちも総動員する全員参加型の取り組み、その内容は新しい北海道モデルで大きな指針を教職員の現場教育で活かせる、SDGs教育のガイドブック。初めに設定したゼミの指針は以下の3点：

- \*超奇抜で突飛なゲームを作る。みんなが熱中する「平和ゲーム」。
- \*規制やルール、因習やしきたり、費用は考えない、誰と何をしても良い。
- \*唯一、2045年という時間軸にはこだわりたい。

本冊子は多くの初等・中等教育の現場で指導的な立場にある方々に、大学生が作成した新しい教材や学習ガイドブックとして利用して頂くことを念頭に置いている。これまで文部科学省や教育専門家が作成した指導要綱とは異なり、本冊子は前年まで高校生であった大学1年生を中心とするゼミ履修生が、2017年度から3年間に亘って試行錯誤を重ねた体系的なゼミ活動の主役となり、最後に提言を取りまとめたものである。多田ゼミの初年度から学外ボランティアとして継続してご支援頂いた道立教育研究所の北村所長（前学校教育局長）によれば、「今回のものは、臨床（ゼミ生の行動と変化）を理論化（学生自身及びフェロー、支援教員、支援学生等の支援者が整理）している報告書」とのこと。

新渡戸カレッジの履修生は毎年5月に入校してから夏にかけて、必修科目であるフォローゼミの希望テーマを選択して登録するので、それぞれのテーマに関心がある履修生が揃う。多田ゼミでは初回（10月5日）の配布資料で、2030年を目標とする持続可能な開発目標（SDGs）の「そのさき」の狙いを共有した。

(1) SDGsは格差を解消し、地球環境を保護して「世代を超えて、すべての人が自分らしくよりよく生きる世界を実現すること」を目指す大きなビジョンである。しかしSDGsが発表された2015年は、途上国の貧困という南北格差の解消が、最優先課題であった時代の歴史的転換点でもある。翌年には英国がEU脱退を図るBREXIT、トランプ大統領のアメリカ第一主義が登場、グローバル化の波で移民・難民が大量発生して国際社会は分断、先進国でも格差拡大が顕在化した。また格差の根源も貧困から大きく多様化している。多田ゼミで最初に使用した教材、サピエンス全集で著名なユヴァル・ハラリ教授のTEDトークでは、資産がかつては土地、それから機械、今は「情報データ」が資産だと分析している。

[https://www.ted.com/talks/yuval\\_noah\\_harari\\_why\\_fascism\\_is\\_so\\_tempting\\_and\\_how\\_your\\_data\\_could\\_power\\_it?language=ja](https://www.ted.com/talks/yuval_noah_harari_why_fascism_is_so_tempting_and_how_your_data_could_power_it?language=ja)（日本語字幕付き）

(2) であれば COP(気象変動条約)のように、社会の変容に沿って SDGs2030 も、その先の SDGs20XX に引き継がれていくべき。そう考えて、目標年を 2045 年としたのは、人工知能の AI と人類の叡智の総和が等しくなるシンギュラリティが近づく年とされており、また一方で今は初等中等教育を受けている生徒たちが、社会生活の第一線で活躍する年代を想定してのことである。

(3) どうして平和ゲームなのか？それは持続可能な世界の実現を目指すなら、倒した相手の数を競う戦争ゲームではいけない。相手の資産を奪い取る陣取りゲームでもいけない。さらにそのゲームは授業内だけではなく、授業時間外でも熱中できる面白い内容でなければならない。参考図書に福岡伸一氏の「動的平衡」と大澤真幸氏の「社会学史」を選んだのは、デジタル化が進む社会で見直されるべき社会科学の視点を重視したかったからである。自然科学の法則は人工知能 AI や量子コンピュータに任せ、人間は社会科学から主観や感情といった、人間ならではの良識の分野を担うべきと思料。

(3) ゼミ準備には、経済同友会の「学校と経営者の交流活動」の場を活用した。難しい前提を置かずに、中学生や高校生たちと一緒にブレイン・ストーミングを行った感触は、予想外の気づきの連続だった。なかでも年次行事の「教育フォーラム」で中学一年生と行った議論では、平和ゲームとは「笑顔が広がる、暖かい色が広がって気持ち良くなるゲーム」という期待以上の感触から、若い世代の自由な発想と潜在的な可能性に着目した。

[https://www.doyukai.or.jp/uploads/docs/lesson\\_22.pdf](https://www.doyukai.or.jp/uploads/docs/lesson_22.pdf)

(4) またフェローゼミで、大学生と一緒にブレイン・ストーミングを行って瞠目したのは、面白い遊びとゲームに対する高い関心度。そこには高大接続で参加している高校生たちの存在も違和感がなく、様々なゲームが共通言語になっている実態に、昭和アナログ世代の私は全くついていけなかった。

(5) 担当フェローとして、こだわったキーワードが、「超奇抜で突飛な発想で、みんなが熱中する平和ゲーム」と「北海道モデル」。超奇抜としたのは、超一流の産官学の指導者たちをしてもなかなか変革が進まない日本の閉塞的な現状を打破するには、これまでとは全く異なる発想が不可欠。その担い手を柔軟な若者に期待しようと言う強い思いからだ。また北海道は、総務省の過疎対策モデル地域でもある、その北海道から全国に先駆けた新しい「北海道モデル」を提言することを目標とした。過疎の課題が、遠隔地という地理的要因ならデジタル時

代には解決策があるはず。そう思って初回の授業では、ユヴァル・ハラリ教授が、3Dのホログラムで登場するTEDトークを選んだ。そして、第3回には米国オハイオ州コロンバス市と結んで、新物流事業を展開する佐々木義裕 R-CUBES 社長、第5回には東京から、内閣府特命担当大臣秘書官で教育関連の公共政策顧問の坂田顕一氏と、各界で活躍する方々とFaceTimeで意見交換を行った。

(6) 共通認識になったのは、「ホモサピエンスは想像、象徴など、形にないものを信じることができた唯一の哺乳類。それが現在の繁栄の基礎となった。しかし、一方で、それゆえにホモサピエンスは不必要に大量の殺戮・侵略を行ってきた。だから、今こそ教育が重要」、「解答がひとつではない課題にはシステム思考ではなく、デザイン思考(逆算思考)」というキーワード。これらはゼミの準備中に、多くの先進的な有識者が繰り返し語られた内容でもある。

(7) こうした下ごしらえを整えて、あとはゼミ生の自由な発想と活動に任せた。あくまでも学生が主役である。とはいえ理系・文系の全12学部で、出身地も北海道のみならず日本全国、遠く海外からの男子・女子大学生20人に、高大接続で参加した高校生が6人の混成部隊。初回の全体ガイダンスの次に、第2回は余市町への現地視察を行った。余市町へは借切りバスで往復し連帯感が深まった。日程の都合で、元外交官の齋藤余市町長との面談は叶わなかったが、ニッカウキスキー蒸留所、宇宙記念館への見学を行い、学内に戻って道立教育研究所の北村所長からフォローアップの講義を頂いた。

(8) 以後、ゼミ生はチーム毎に分かれて活動を開始したが、支援学生が事前準備で行ったチーム分け基準は以下の4通り。①プレゼンを人前で話すことが得意な人。②パワポ作りが得意な人。③データ集めや調査が得意な人、④アイデアを出すのが得意な人。お陰で、各チームとも話し合いの流れを作る役、肉付け修正を図る役、全体をまとめる役など、各々が得意分野でリードする役割分担が上手く回ったようだ。各チームのレポートとプレゼン資料を添付するが、評価は全員入賞の金賞、銀賞、銅賞。正にOne Teamの取り組みになった。

以上、長々と説明したが、本書が想定した読者対象は、教育関係者、民間企業、行政の担い手で、それぞれに向けた提言を作るのが目標であった。多田ゼミ生が2045年に向けて、自然科学と社会科学の両輪に、大学生のみならず小・中・高校生、社会人の皆が熱中するゲームの要素を加え、柔軟で超突飛な発想で考えた記録を、自由に活用して頂ければ幸いである。

担当フェロー 多田幸雄



## 履修学生の提言サマリー（参考例）

### ● 第一回レポート：「ゼミ志望動機、SDGs に関する全体講演会の田瀬和夫代表の基調講演、現地視察を経て、自分は多田ゼミで何をしたいか」

- \* 平和ゲームを構築する中で、新たな視点で国際問題をとらえることを一番の目的としたい。「深刻な問題こそ単純に面白く解決する」ことは重要な考え方。
- \* ゲームだから考えられるグローバルを検討したい。時間に対しての柔軟性。2045 年を迎えても考え続けることをインスパイアするものにしたい。

### ● 第二回レポート：各自が以下の選択肢から提言先を選んだ。

#### 1. 「中・高校の先生へ：2045 年に向けた SDGs の活動、平和ゲームの発想を、初等・中等教育で、どのように（What）活用するか教育の視点」

- \* 中高生には「どんな未来がいいか」を考える機会を持ってほしい。子供たち自身に、今ある解決策にとらわれず、未来を考えて欲しい。平和ゲーム自体が既存の概念から外れているのは、作成者である私たちからのメッセージ
- \* 作成したゲーム「From Goals/New」では、高校生：現状理解⇒中学生：課題発展⇒小学生：ゴールの提案という課程でゲームが進行。

#### 2. 「道内企業へ：企業が率先して、どのような（What）SDGs 活動で地域社会を改善する民間の視点」

- \* 第一の提案は社員たちによる会社の 15 年後構想を話し合い、考えること。第二の提案は企業・行政・地域の定期的交流会を持つこと。是非、意見交換の場を設けることを検討して欲しい。

#### 3. 「北海道庁・地方自治体へ：産官学市民連携の活性化でどのように（How）SDGs 活動や平和ゲームの発想を地域社会に広めるかの行政の視点」

- \* 地域社会に SDGs を広めるのに、本ゼミ活動を参考にするのが最も効率的で効果的。市民一人ひとりが主体性を持つような活動を行っていくことが重要。
- \* 小中高で協力して作り上げたボールを行政が受け取り、政策に反映することができる。SDGs の考え方を柔軟に取り入れるには平和ゲームが有効。

## 2019年度 新渡戸学（フェローゼミ）多田フェローゼミ概要

テーマ	2045年のSDGsに向けて ～平和ゲームを考える～																						
科目責任者	畑中 貴美・山口淳二																						
担当フェロー	多田 幸雄（ただ ゆきお）																						
支援教員	シュルーター 智子（しゅーたー ともこ） 北海道大学高等教育推進機構特任助教																						
キーワード	シンギュラリティ, 2045年のSDGs 人工知能の自然科学, 社会学の社会科学, 平和ゲーム																						
目的	2030年を目標とするSDGsの「そのさき」。2045年に向けて自然科学と社会科学の両分野から、全てのステークホルダーが共存できるグローバル社会を柔軟で超突飛な発想で考える。																						
到達目標	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 新渡戸カレッジが示すリーダーシップをゼミ活動の中で積極的に発揮することができる。</li> <li>2. 自分で考え、意見を出し、ともに議論し、明確な結論を導くことができる。</li> <li>3. ゼミにおける現地での学びを関連分野の知見と結び付けて説明することができる。</li> <li>4. ゼミのテーマのもと、持続可能な社会の実現に向けて自らの考えを表現することができる。</li> </ol>																						
内容	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="text-align: center; vertical-align: middle;">第1回 10月5日 (土)</td> <td> <p>【SDGsに関する講演会】(午前10:00～11:00) 講師：田瀬和夫氏 (大講堂)</p> <p>【全体オリエンテーション】(13:00～13:30) (大講堂)</p> <p>第1コマ(13:30～15:00)：【各ゼミでのオリエンテーション】(共用多目的教室2)</p> <p>■オリエンテーション(演習の目的・概要・スケジュール説明, グループワーク)</p> <p>第2コマ(15:15～16:45)：【各ゼミでの授業】(共用多目的教室2)</p> <p>■演習テーマの解題(ハラー教授のTED講演視聴, グループワーク, 現地視察説明)</p> </td> </tr> <tr> <td style="text-align: center; vertical-align: middle;">(自主準備)</td> <td>●日本語・英語両方で、自主情報収集、課題の論点整理 (各学生)</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center; vertical-align: middle;">第2回 10月19日 (土)</td> <td> <p>第3コマ(08:00～12:00)：【現地視察】余市方面 8:00北大発(バスで移動)</p> <p>■2045年のSDGsに向けた考察(高大接続・支援学生・他有識者から説明)</p> <p>第4コマ(14:30～18:00)：【現地視察】余市内</p> <p>■グローバル社会で活躍するための考察 歴史的な視点, 宇宙的な視点, 次世代への視点</p> </td> </tr> <tr> <td style="text-align: center; vertical-align: middle;">(自主準備)</td> <td>●現地視察・有識者との意見交換の問題提起・課題の情報収集(各学生)</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center; vertical-align: middle;">第3回 10月26日 (土)</td> <td> <p>第5コマ(10:00～12:00)：【ディスカッション, プランニング】(共用多目的教室2)</p> <p>■「平和ゲーム・北海道モデル」の問題把握, 具象化するための課題設定・分析</p> <p>第6コマ(13:00～15:00)：【ディスカッション, プランニング】(共用多目的教室2)</p> <p>■「平和ゲーム・北海道モデル」の柔軟で超突飛な提言の立案・グループ討論</p> </td> </tr> <tr> <td style="text-align: center; vertical-align: middle;">(自主準備)</td> <td>●提案のプレゼン資料作成(各グループ)</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center; vertical-align: middle;">第4回 11月9日 (土)</td> <td> <p>第7コマ(10:00～12:00)：【プレゼンテーション】(共用多目的教室2)</p> <p>■チームごとの提言プレゼンテーション(4チーム×20分), 審査・講評</p> <p>第8コマ(13:00～15:00)：【ディスカッション】(共用多目的教室2)</p> <p>■3チームに再編、提言内容のブラッシュアップ</p> </td> </tr> <tr> <td style="text-align: center; vertical-align: middle;">(自主準備)</td> <td>●チーム再編してプレゼン内容についての改善点を考える(各学生)</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center; vertical-align: middle;">第5回 11月30日 (土)</td> <td> <p>第9コマ(10:00～12:00)：【総選挙+講評】(共用多目的教室2)</p> <p>■最終チームプレゼンのコンテスト(総選挙)+全体質疑応答+講評</p> <p>第10コマ(14:00～17:00)：【ディスカッション・質疑応答】(共用多目的教室2)</p> <p>■多田ゼミ代表チームの人選・プレゼン内容のブラッシュアップ(全員参加)</p> </td> </tr> <tr> <td style="text-align: center; vertical-align: middle;">(自主準備)</td> <td>●プレゼン内容についての改善点を考える(各学生)</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center; vertical-align: middle;">全体発表会 12月7日 (土)</td> <td> <p>(午前)：【フェローゼミ全体発表会】(大講堂)</p> <p>■各ゼミからの発表</p> <p>(午後)：【アドバンスト・ゼミ発表, 全体発表会講評】(大講堂)</p> <p>■アドバンスト・ゼミの発表, 全体発表会の評価・表彰</p> <p>(午後)【フェローゼミ振り返り】(共用多目的教室2)</p> <p>■ゼミごとに振り返り</p> </td> </tr> </table>	第1回 10月5日 (土)	<p>【SDGsに関する講演会】(午前10:00～11:00) 講師：田瀬和夫氏 (大講堂)</p> <p>【全体オリエンテーション】(13:00～13:30) (大講堂)</p> <p>第1コマ(13:30～15:00)：【各ゼミでのオリエンテーション】(共用多目的教室2)</p> <p>■オリエンテーション(演習の目的・概要・スケジュール説明, グループワーク)</p> <p>第2コマ(15:15～16:45)：【各ゼミでの授業】(共用多目的教室2)</p> <p>■演習テーマの解題(ハラー教授のTED講演視聴, グループワーク, 現地視察説明)</p>	(自主準備)	●日本語・英語両方で、自主情報収集、課題の論点整理 (各学生)	第2回 10月19日 (土)	<p>第3コマ(08:00～12:00)：【現地視察】余市方面 8:00北大発(バスで移動)</p> <p>■2045年のSDGsに向けた考察(高大接続・支援学生・他有識者から説明)</p> <p>第4コマ(14:30～18:00)：【現地視察】余市内</p> <p>■グローバル社会で活躍するための考察 歴史的な視点, 宇宙的な視点, 次世代への視点</p>	(自主準備)	●現地視察・有識者との意見交換の問題提起・課題の情報収集(各学生)	第3回 10月26日 (土)	<p>第5コマ(10:00～12:00)：【ディスカッション, プランニング】(共用多目的教室2)</p> <p>■「平和ゲーム・北海道モデル」の問題把握, 具象化するための課題設定・分析</p> <p>第6コマ(13:00～15:00)：【ディスカッション, プランニング】(共用多目的教室2)</p> <p>■「平和ゲーム・北海道モデル」の柔軟で超突飛な提言の立案・グループ討論</p>	(自主準備)	●提案のプレゼン資料作成(各グループ)	第4回 11月9日 (土)	<p>第7コマ(10:00～12:00)：【プレゼンテーション】(共用多目的教室2)</p> <p>■チームごとの提言プレゼンテーション(4チーム×20分), 審査・講評</p> <p>第8コマ(13:00～15:00)：【ディスカッション】(共用多目的教室2)</p> <p>■3チームに再編、提言内容のブラッシュアップ</p>	(自主準備)	●チーム再編してプレゼン内容についての改善点を考える(各学生)	第5回 11月30日 (土)	<p>第9コマ(10:00～12:00)：【総選挙+講評】(共用多目的教室2)</p> <p>■最終チームプレゼンのコンテスト(総選挙)+全体質疑応答+講評</p> <p>第10コマ(14:00～17:00)：【ディスカッション・質疑応答】(共用多目的教室2)</p> <p>■多田ゼミ代表チームの人選・プレゼン内容のブラッシュアップ(全員参加)</p>	(自主準備)	●プレゼン内容についての改善点を考える(各学生)	全体発表会 12月7日 (土)	<p>(午前)：【フェローゼミ全体発表会】(大講堂)</p> <p>■各ゼミからの発表</p> <p>(午後)：【アドバンスト・ゼミ発表, 全体発表会講評】(大講堂)</p> <p>■アドバンスト・ゼミの発表, 全体発表会の評価・表彰</p> <p>(午後)【フェローゼミ振り返り】(共用多目的教室2)</p> <p>■ゼミごとに振り返り</p>
第1回 10月5日 (土)	<p>【SDGsに関する講演会】(午前10:00～11:00) 講師：田瀬和夫氏 (大講堂)</p> <p>【全体オリエンテーション】(13:00～13:30) (大講堂)</p> <p>第1コマ(13:30～15:00)：【各ゼミでのオリエンテーション】(共用多目的教室2)</p> <p>■オリエンテーション(演習の目的・概要・スケジュール説明, グループワーク)</p> <p>第2コマ(15:15～16:45)：【各ゼミでの授業】(共用多目的教室2)</p> <p>■演習テーマの解題(ハラー教授のTED講演視聴, グループワーク, 現地視察説明)</p>																						
(自主準備)	●日本語・英語両方で、自主情報収集、課題の論点整理 (各学生)																						
第2回 10月19日 (土)	<p>第3コマ(08:00～12:00)：【現地視察】余市方面 8:00北大発(バスで移動)</p> <p>■2045年のSDGsに向けた考察(高大接続・支援学生・他有識者から説明)</p> <p>第4コマ(14:30～18:00)：【現地視察】余市内</p> <p>■グローバル社会で活躍するための考察 歴史的な視点, 宇宙的な視点, 次世代への視点</p>																						
(自主準備)	●現地視察・有識者との意見交換の問題提起・課題の情報収集(各学生)																						
第3回 10月26日 (土)	<p>第5コマ(10:00～12:00)：【ディスカッション, プランニング】(共用多目的教室2)</p> <p>■「平和ゲーム・北海道モデル」の問題把握, 具象化するための課題設定・分析</p> <p>第6コマ(13:00～15:00)：【ディスカッション, プランニング】(共用多目的教室2)</p> <p>■「平和ゲーム・北海道モデル」の柔軟で超突飛な提言の立案・グループ討論</p>																						
(自主準備)	●提案のプレゼン資料作成(各グループ)																						
第4回 11月9日 (土)	<p>第7コマ(10:00～12:00)：【プレゼンテーション】(共用多目的教室2)</p> <p>■チームごとの提言プレゼンテーション(4チーム×20分), 審査・講評</p> <p>第8コマ(13:00～15:00)：【ディスカッション】(共用多目的教室2)</p> <p>■3チームに再編、提言内容のブラッシュアップ</p>																						
(自主準備)	●チーム再編してプレゼン内容についての改善点を考える(各学生)																						
第5回 11月30日 (土)	<p>第9コマ(10:00～12:00)：【総選挙+講評】(共用多目的教室2)</p> <p>■最終チームプレゼンのコンテスト(総選挙)+全体質疑応答+講評</p> <p>第10コマ(14:00～17:00)：【ディスカッション・質疑応答】(共用多目的教室2)</p> <p>■多田ゼミ代表チームの人選・プレゼン内容のブラッシュアップ(全員参加)</p>																						
(自主準備)	●プレゼン内容についての改善点を考える(各学生)																						
全体発表会 12月7日 (土)	<p>(午前)：【フェローゼミ全体発表会】(大講堂)</p> <p>■各ゼミからの発表</p> <p>(午後)：【アドバンスト・ゼミ発表, 全体発表会講評】(大講堂)</p> <p>■アドバンスト・ゼミの発表, 全体発表会の評価・表彰</p> <p>(午後)【フェローゼミ振り返り】(共用多目的教室2)</p> <p>■ゼミごとに振り返り</p>																						
成績評価の基準と方法	出席, 授業, レポートを通して到達目標の達成を合・否で評価する。																						
参考図書・文献等	福岡 伸一(著)「新版 動的平衡: 生命は自由になれるのか(2)」(小学館新書) 2018/10/3 大澤真幸(著)「社会学史」(講談社現代新書) 2019/3/19																						

備考：日米官民協力による今後のグローバル社会の人材開発, 在米NPO法人CEPEXの創設者・理事長は多田幸雄が兼任中

<http://www.cepex.org/cepexevents/cepex-dublin-oh-seminar-recap-experiences-implementing-new-technology-in-u-s>

## 新渡戸カレッジとフェローゼミにおける学び

多田ゼミ支援教員 シュルーター智子

### はじめに

北海道大学における特別教育プログラムとして創設された「新渡戸カレッジ」は、2020年で7年目を迎えます。私は2018年に新渡戸カレッジの担当教員として着任しましたが、関係教職員に加え、国際経験豊かな同窓生がフェロー・メンターとして学生の学びを継続的に支援する仕組みは、以前から斬新で魅力的であると感じていました。着任後、私は支援教員として、多田幸雄フェローの担当するフェローゼミ（以下「多田ゼミ」）に参加してまいりました。2年目が終わろうとする今、多田ゼミで学生たちが何を学んだのか、そして、新渡戸カレッジで私自身は何を学び、これから何を目指していくのか、あらためて見つめ直したいと思っています。

本稿では、①新渡戸カレッジにおける「二段階教育プログラム」の内容を紹介した後、②フェローゼミの位置づけと多田ゼミの特徴について、私なりにスケッチしてみたいと思います。本稿を含め、この小冊子にまとめられた新渡戸カレッジと多田ゼミの取り組みが、さらなる議論のための手がかりを提供できれば幸いです。

### ①新渡戸カレッジにおける「二段階教育プログラム」

新渡戸カレッジの教育プログラムは、2017年度に「基礎プログラム」と「オナーズプログラム」による「二段階教育プログラム」へと移行しました。まず、この二段階教育プログラムの内容を概観していきましょう<sup>1</sup>。

#### ○基礎プログラム

新渡戸カレッジの第一段階である基礎プログラムが目指すのは、それまでの知識重視の受動的な学習から、コミュニケーションツールとしての英語の修得を含む、主体的な学びへの転換です。新渡戸カレッジへの入校を希望する1年次と2年次の学生は、所定の審査を経て、1学期に基礎プログラムの必修科目でもある全学教育科目の特別講義「グローバル基礎科目」（春ターム「国際理解と海

<sup>1</sup> 2019年度より、大学院修士課程及び専門職学位課程に在籍する学生を対象とする「大学院教育コース」が開設され、学部生を対象とする「学部教育コース」と同様に、基礎プログラムとオナーズプログラムの二段階教育プログラムが実施されています。以下、本稿で扱う内容は、すべて学部教育コースに関するものです。

外留学」、夏ターム「リーダーシップとチームワーク」)を履修します。そして、グローバル基礎科目の単位(計2単位)取得状況と一定の英語スコア(TOEFL-iBT61点=TOEFL-IPT500点以上)を総合的に審査したうえで、正式に入校生が決定します。

正式に入校したカレッジ生は、2学期に新渡戸カレッジの独自科目「フェローゼミ」(1単位)を履修します。この科目は、通常の授業とは異なり、新渡戸カレッジのフェローを中心とするゼミ形式で実施されます。履修するカレッジ生は、近郊の現地視察を通じて課題を発見し、グループワークでその解決を目指すこととなります。入校年度にグローバル基礎科目とフェローゼミに加え、同じく必修科目である「留学支援英語」(2単位)と他の選択科目を履修し、所定の単位と新渡戸カレッジポイント(特別講演会等への出席・レポート提出などにより付与)を取得したカレッジ生に対して、基礎プログラムの修了が認められます。

#### ○オナーズプログラム

上記の基礎プログラムを修了したカレッジ生は、申請と審査を経て、さらにオナーズプログラムを履修することが可能となります。基礎プログラムとは異なって、オナーズプログラムでは必修科目が「海外留学」1科目のみとなり、その他の科目は選択科目や自由参加のプログラムになっています。基礎プログラムで身につけた主体的な学びと英語力を活かして、カレッジ生それぞれが自律的に自らの学びを進め、国際社会においてリーダーシップを発揮できる力を養うことが、オナーズプログラムの目標となるのです。

オナーズプログラムでのみ履修できる新渡戸カレッジの独自科目としては、「セルフキャリア発展ゼミ」(フェローとともに自らの未来を構築する力を養うことを目指す、合宿を含む演習)と、「アドバンストゼミ」(フェローゼミの発展形として、世界的な課題を発見し解決のための提言を社会に発信する)があります。また、フェローと一対一の面談の場を提供する「対話プログラム」は、将来の目標や自分の課題などを明らかにし、さらに考え行動するための機会として多くのカレッジ生に利用されています。

オナーズプログラムは、所定の単位を修得し、所属学部において卒業の認定を受けることで修了が認められます。また、英語スコアと学部等での成績の条件を満たした修了生には、基準にしたがって3段階の称号(Summa cum Laude, Magna cum Laude, Cum Laude)が授与されます。

#### ②フェローゼミの位置づけと多田ゼミの特徴

上に見てきたように、フェローゼミは、新渡戸カレッジの基礎プログラムにおける必修科目のひとつであり、また、基礎プログラムにおいては唯一カレッジ生

のみが履修できる科目でもあります。フェローによる主導のもと、教職員のほか、新渡戸カレッジに在籍する上級生などが「支援員」として参加し、作り上げていくフェローゼミは、新渡戸カレッジの教育プログラムにおける中核的な科目として、学内外に存在感を示しつつあると言えるでしょう。

2019年度のフェローゼミでは8つのゼミが開講され、約150名のカレッジ生が履修しました。多田ゼミを含む8ゼミのテーマは以下の通りです。

1. グローバリゼーションの終焉の中での我が国の安全保障  
(石川フェローゼミ)
2. 北海道における持続的な健康促進、未来の生き方を考える  
(大友フェローゼミ)
3. 2045年のSDG'sに向けて ～平和ゲームを考える～ (多田フェローゼミ)
4. 日本の刑務所の歴史と現状、課題は何か (玉城フェローゼミ)
5. 札幌市におけるインバウンド向けMICE事業を考える (長岡フェローゼミ)
6. これから札幌市が「もっと住みたい街」になるために (萩野フェローゼミ)
7. スタートアップに取り組んでみようー自分の未来を拓くことが持続的社會につながる (廣重フェローゼミ)
8. 歴史・ブランド・ものづくりに立脚した文化と価値創造 ～サッポロ CLASSIC に学ぶ～ これから北海道が「もっと住みたい街」になるために (横井フェローゼミ)

これら個性豊かなフェローゼミのなかで、多田ゼミにはどのような特徴があるのでしょうか。私自身は、キャッチフレーズ風にまとめるならば、「アウトプット先行」「充実した支援チーム体制」「フレキシブルな高大接続」の3点が、多田ゼミならではの持ち味だと考えています。

#### ○アウトプット先行

ゼミの日程表(本冊子5頁参照)を見ると分かるように、多田ゼミでは第4回と第5回の授業でチームごとのプレゼンテーションを行っています。他のゼミと比べてみると、より多くの時間をプレゼンテーションと審査・講評、およびブラッシュアップに割いていることが分かります。

実のところ、私は当初、こうしたアウトプット先行型の授業に少し違和感がありました。今から振り返るとその違和感は、学生へのインプットが少ない授業に不慣れだったことに起因していたように思います。「アクティブラーニング」に関する知識はあっても、「授業とは何かを教える(=インプットする)ことだ」という固定観念が、自分でも気づかぬうちに染みついていたのかもしれない。

しかし2年間ゼミの支援教員を務めてみて、プレゼンテーションに多くの時間を割いたことが、結果的には、履修生が自ら進んで学ぶ機会をより多く提供することにつながったのではないかと感じています。アイデアや考えをプレゼンテーションとしてまとめることで、自分たちがどこまで分かっているのか、さらに必要な知識や情報は何か、学生が自ら考え、次のステップへとつなげていく、という場面が、本ゼミの中でもしばしばありました。もちろん、ほかのチームの発表によって受ける刺激も期待できます。また、教育庁など外部の方から発表に対する講評をいただく場を得たのは、本ゼミにとって大変恵まれたことであり、学生にとって大変貴重な学びの機会となったのではないかと思います。

#### ○充実した支援チーム体制

多田ゼミを含む新渡戸カレッジのフェローゼミでは、学生による支援員制度を設けています。フェローゼミの支援員は、新渡戸カレッジの上級生（大学院教育コースを含む）の希望者から審査によって選ばれ、基本的には1ゼミあたり2名体制で、フェローによる授業実施のサポートを行います。支援員の中には、前年度にフェローゼミに履修生として参加していた学生も少なくありません。また、複数年度にわたって支援員を務める学生もおり、フェローと履修生の間をつなぐ存在として、ゼミの実施においては不可欠の存在になりつつあります。

多田ゼミにおいても、支援員の阿部さんと三木さんは、授業中のインストラクションや履修生のケア、レポートへのコメントなど、多岐にわたり活躍してきました。支援員に対して、授業中の仕切りやコメントなどを急をお願いする場面も多々ありましたが、初めこそ戸惑っていた支援員も、ゼミの終盤では、こうした「無茶ぶり」に落ち着いて対応できるようになったのではないかと思います。

そのほかにも、2017年度が多田ゼミOBの学生たち、本冊子に寄稿いただいている北海道立教育研究所の北村善春所長、札幌東高校の高嶋裕教諭といった「常連」の皆様、北海道教育庁学校教育局高校教育課の皆様は、多田ゼミには欠かせないゲストであり、ディスカッションへの参加やプレゼンテーションの講評など、多くの場面で協力をいただきました。こうしたメンバーがゆるやかな支援チームとして協力し、ゼミを盛り上げてきたことも、多田ゼミの重要なポイントではないかと思っています。

#### ○フレキシブルな高大接続

フェローゼミには、札幌市および近郊の高校生が参加しており、2019年度は現地視察と授業に6名の高校生が多田ゼミに参加しました（なお、2017年度には高校生8名が意見交換、特別授業、ゼミ内審査に参加、2018年度は4名が現地視察に参加しています）。

高校生を講義やゼミで受け入れる際には、受け入れる側の方針によって、見学のみとする場合もあれば、履修生とともにグループワークやディスカッションに参加する場合もあるかと思えます。多田ゼミの場合は後者のスタイルであり、参加した高校生ができるだけコミットできるよう、フェローによる細やかな配慮がなされていたように感じます。チームごとのディスカッションに参加してもらっただけでなく、プレゼンテーションの審査・講評やゲストによるオンライン講演の際など、高校生からコメントを述べる機会も数多く設けられていました。

高校生の参加については、参加人数のほか、それぞれの予備知識や関心など、事前に把握できる情報が少ないこともあり、授業計画を立てる際には難しい部分があるのも事実です。したがって、高校生のニーズにいかにか柔軟に対応できるかがカギとなります。たとえば今年度の場合、全体講演会と第1回目の授業に出席できなかった高校生に対して、タイミングをみてフェローや北村所長によるレクチャーの時間を取るなどのサポートが行われました。こうしたサポートは、上記支援チームの存在があつてこそ可能となりました。

## おわりに

ここまで、多田ゼミの特徴を支援教員の立場から振り返ってきましたが、では、多田ゼミは何を目指してきたのか、とあらためて問われるならば、その答えは「つながる学び」とでも言えるようなものではなかったかと、私は考えています。

「高大接続」というと、ともすれば高校と大学という二つの制度を貼り合わせたような、スタティックな印象を与えかねません。しかし、多田ゼミでは、高校生の声が履修生やほかの参加者にいきいきと届くことによって、それぞれが新しいものの見方やそれまでにはなかった発想を発見できたように思います。また、ゼミに関わる支援チームやゲストなどが提供したのは、具体的なアドバイスにとどまらず、新渡戸カレッジのコミュニティや、地域の教育行政、あるいは日本や世界における特定のシーンなど、いわば各々の「社会」とのつながりだったのではないのでしょうか。

新渡戸カレッジ自体もまた、北海道大学が擁する全12学部によるつながりのコミュニティです。所属する学部が異なる多田ゼミの履修生たちは、新渡戸カレッジに入校しなければ出会うことはなかったかもしれません。今回、フェローゼミという場で、3か月という短い期間ながら、メンバーとともに提案を練り上げていく過程においては、発想と思考が連鎖的につながっていく体験が、おそらくどの履修生にもあつたのではないかと思います。それは、まさに大学での学びの醍醐味です。学生たちには、その体験をさらに他者へ、社会へとつなげていくことを期待しています。そして私自身も、新渡戸カレッジにおいてさらに「つながる学び」が実現できるよう取り組んでいきたいと考えています。

## 北海道大学新渡戸カレッジフェローゼミが有する可能性についての一考察

北海道立教育研究所 所長 北村善春

### 1 はじめに

仕事上、これまで教育学部と若干のつながりがあった程度の私が、なぜ3年間に渡り北海道大学「新渡戸カレッジ多田フェローゼミ」とかかわることになったのかといえば、多田幸雄氏の存在を抜きに語ることはできない。そもそものきっかけは、英語教育に関する課題を共有した機会に端を発している。

豊富な海外勤務経験と世界的視野でビジネスを考える視点、未来社会に向けた人材育成への熱き思い、人間の可能性に対する飽くなき探究心、教育への情熱と高い倫理観、高大接続への思い、何よりも、若者への期待の大きさに触れ、私は、瞬時に氏の魅力に引き込まれてしまった。以来、氏が担当するフェローゼミとお付き合いさせていただいてきている。

大学では、教師から様々な学習支援を受けていた高等学校までの生活とは異なり、様々な選択肢の中から自分で取捨選択が求められる学生生活へと転換する。私見であるが、自分の関心分野を専門的に深く探究する個性的な学びが大学の魅力といえるだろう。ところが、最近では、大学生の主体性や探究心の低下を危惧する声が、種々の教育情報誌の記事や大学の関係者から聞かれる状況もある。全ての学生がそうであるとは思わないが、このような姿勢の大学生が一定程度の割合で存在するということであろう。各分野における研究を推進し、併せて、社会のリーダーを育成する大学にとっては、このことは、看過できない課題と思われる。

このような課題に対して、即効性ある方策を講じることは容易ではなく、初等中等教育段階で解決しなければならないことも大いにあると認識しているところである。

しかしながら、「新渡戸カレッジ多田フェローゼミ」とのかかわりの過程で、上記のような現状に対する解決の方向性を漠然とではあるが感じてきた。その方向性について、「北海道大学新渡戸カレッジが有する可能性」と題して考察してみたい。

内容の一部に、本書の他の執筆者と重複することがあることはご容赦願う。

### 2 大学生、高校生にとっての可能性

#### (1) 自らの能力や主体性を発揮する場の確保

北海道大学発グローバルリーダー育成を目指す新渡戸カレッジは、一定の基準をクリアした学生が、自ら参加意思を発するところから始まる。

1で述べたような学生の実態を踏まえると、このことには、非常に大きな意義がある。まずは、自分事として取り組もうと意思表示し行動に移すことは、全ての物事の始まりなのである。併せて、参加するための資質・能力を有していることも重要な要素となる。それは、これまでの学習履歴を自己確認、自己肯定する



営みになるからである。

つまり、学び方、学んで身に付けた知識を土台として、未来をテーマに自己改革する世界の扉を自ら開いたのである。数カ月前まで高校生であった学生が、非常にたくましく大人びて見えるのは、この意識変化を契機としているのだろう。

2018年から、新渡戸カレッジフェローゼミに高校生の参加が可能となったことは、多田フェローゼミの貢献がある。単なる出前授業のような高大接続から、大学生と高校生が真に交流できる接続を希求されていた多田氏は、ゼミに高校生の参加を提案された。参加は、大学生とほぼ同じ手順を踏む。自らの主体的な参加意思の発信であり、併せて、ゼミの中で、All Englishでのコミュニケーションが求められるプログラムに参加するためには、一定程度の英語力が必要であることは、参加資格として明文化していなくても明らかである。何よりも、大学生と直接触れ合う中から、何かを発見してみたいという意欲が重要となる。

高校教員もゼミの支援に当たっていたが、学校で見る生徒よりも、非常にたくましく大人びて見えると評していたことは、ゼミの大学生から私が感じた感覚と同じであった。

私が3年間かかわった大学生、高校生を見ると、受動的、指示期待、予定調和重視、他者追従のような態度を有する学生は、皆無に近かったと感じている。

特筆すべきは、フェローゼミへの参加状況である。初年度(2017年度)は、最初から履修放棄が2名となってしまったことから、昨年度(2018年度)は、提案内容、全体発表順位以上に、脱落者ゼロとすることに注力した。これは、今日、人の学びが高校なり大学という学校での学びで完結するのではなく、生涯学習が重要視されていることを踏まえている。ある一つの学びの躓きや関心の低下などで自らの目標を諦めてしまうのではなく、学びの仕切り直しや仲間との協働学習により、生涯にわたり学び続ける意義のイメージや、より高い目標を目指し達成した喜びを実感してほしいとの思いがあった。

結果として、全員が完走した。このことは、今日の学校教育に対する大きな可能性を提示したと言えるだろう。しかし、今年度(2019年度)は、残念ながら途中脱落者が1名出てしまったことから、改めて要因を分析しながら、ゼミの運営を再考することが必要であろう。

このように、フェローゼミは、自らの能力や主体性を発揮する場を確保するという機能を有していると言えるのではないか。

## (2) 協働的・探究的な学びの場の確保

特に多田フェローゼミは、フェロー、支援教員、ゼミ生の単線的な構成で運営されていない。ボランティアによる支援者がゼミの運営を支える。多田フェローゼミや他のフェローゼミの卒業生である支援学生スタッフ、行政関係者、高等学校の教員等が毎回参加し、学生の相談、議論のサポート等に当たる。また、プログラムの内容に応じて、多田氏とビジネス等につながる多彩な人々が人選され、講義やディスカッションを通して、ゼミ生の視野を広げ、疑問を誘発し学びを深

める。そこに高校生が参加する。このようにして、多様な職種、立場の人が集まり、年下、自分、年上の異なる世代による学びのコミュニティが形成される。

多田フェローからは、フェローゼミに臨む姿勢として、「アイデアは、超奇抜で突飛であること」「ゴールは、北海道モデルを創ること」という、非常にシンプルな理念が提示される。詳細な学び方の指示は一切なしである。

ゼミ生は、この理念の下、コミュニティを基盤に、まず、第一段階として、現地視察を通してこれから向き合う学びと社会の課題との関連性を把握する。

第二段階は、これまで積み重ねた自分の知識と他のゼミ生の知識とを合体させながら、学びをデザインする。いわゆる、答えのない問いを立て、どのように解いていこうかを模索するのである。協働的な学びの導入期において、学びのチーム編成は非常に重要な要素であることから、支援学生は、ゼミ生が模索する様子をつぶさに観察しながら、今後のサポートに向けて個々のゼミ生の特性を把握した上でチーム編成を行う。編成されたチームでテーマ設定し、学びのプロセスの概要を整理する。この段階の後半では、多田フェロー、支援教員、支援学生等が、必要に応じてサポートに入る。このような地道な取組が、この後のフェローゼミの成果を決めると言っても過言ではない。

第三段階は、チームで模索を重ね、ゼミ内で提案を発表し評価を得る。この段階でゼミ生は、自分の意識と姿勢をメタ認知することになる。例えば、社会の現実に対して自分がいかに未知であったのかということ、他のゼミ生の知識や発想に驚くこと、机の上で獲得してきた知識が実は社会の中で関連していたことに気づくこと、他者とのかかわりに関する自分の特性を自覚することなどである。そして、ゼミ生は、自分に不足しているものをどのように獲得するのか、自分がチームにどのように貢献できるか、自分にとっての学びの意義は何か等を模索する。その模索は、個人でスタートし、ゼミ生同士の協働的なディスカッションを経て、個人に戻る。

この繰り返しの中では、「なぜ?」「なぜ?だけど・・・」と、自己へ、他のゼミ生へと問い続ける営みが続く。さらに、多彩な支援者が、現実社会の実態や生きる上での哲学をゼミ生に語り掛け、思考を揺さぶる。このように、自ら問いを立て、協働的に納得解を導くこの一連の学習プログラムが、探究的な学びを誘発する。

今日、新学習指導要領でも示されているとおり、これからの社会の創り手である子どもたちを育てる学校においては、学び方の変容が求められている。学校の中に閉じ込める学びではなく、児童生徒間、地域社会、高等教育、職業社会等との協働による「社会的に意義を有する学力の獲得」(※1)を目指すというものである。

この理念を具現化するかのように、多田フェローゼミは、協働的・探究的な学びの環境を整備し、具体の社会事象を切り口に学びを展開している。フェローゼミは、協働的・探究的な学びの場を確保するという機能を有していると言えるの

ではないか。

※1 「カリキュラム・イノベーション 新しい学びの創造へ向けて」

東京大学教育学部カリキュラム・イノベーション研究会 編/

東京大学出版会/2015年10月30日

知識の変容と学びの様式の転換、学校と社会とのつながりの構築等、教科学習に閉じることなく、市民生活、職業生活を含む社会生活を視野に入れた、社会的意義を有する学力の形成を重視。

(3) 学びの質の向上と外部からの評価を得る場の確保

新渡戸カレッジフェローゼミは、各ゼミの提案を全体発表会でプレゼンテーションすることになる。多田フェローゼミでは、初年度(2017年度)は、ゼミ内発表の場を設定して、全体発表でプレゼンテーションするチームを1つに絞り込んできた。評価者には、ゼミ運営の支援者のほか、道教委学校教育局関係者、高校生を位置づけ、よりブラッシュアップするためのコメントもいただくという協働的な体制を整備した。特に、初めて聞く人が、どのように感じるのかを評価してもらうことは、ゼミ生が新たな視座を獲得することにつながる。

しかし、このスタイルでは、ゼミ内で如何に代表になるのかという狭い視野になりがちであり、選考から漏れたチームは、一気に当事者意識を減退させ、全体発表会では傍観者になってしまうという課題も孕んでいた。この課題を解決すべく、昨年度(2018年度)からは、1位にならなかったチームが、1位のチームの内容をブラッシュアップするという方法に転換した。ここでは、ブラッシュアップ提案、プレゼン修正、意見集約などの役割が自発的に生まれるなど、協働的・探究的な学びのスキルが存分に発揮され、結果として、ゼミ生全員でプレゼンテーションを作成することにつながった。今年度(2019年度)は、中間時点で4チームから3チームに絞り込み、残りの1チームは、3チームのメンバーになって支援する方策を追加した。代表選考は前年度と同様である。ただし、代表チームは1チームを選考したが、評価は、金賞、銀賞、銅賞とし、全員を入賞という形をとった。これは、ゲームのモチベーションを勝敗に求めるのではなく、「平和ゲーム」の真なる楽しさを追求するという今年度のテーマを踏まえたものである。

さらに、昨年度(2018年度)から、全体発表とは別の発表機会を設定している。北海道立教育研究所において、所員を対象にプレゼンテーションを行い、率直な意見交換、提案の実現性の評価等を行った。参加した学生からは、このような機会の設定が、新たな思考を深める機会になったとの感想が多く寄せられ、今後、このような機会の設定を期待する意見も出された。※2 2019年度に北海道立教育研究所において実施した取組は、別に紹介する。

このような外部からの評価を基に提案を再構築するという方策は、現実社会での職業場面や地域づくりなどを投影している。また、この学習プログラムは、最初から理想解とたどり着くまでの道筋が用意されておらず、不正解を排除しながら

ら如何に正確に早く到達できるのかを競う学習でもないことから、必ず、試行錯誤と自己決定の場面が生まれる。このプロセスにおいてこそ、思考力、判断力、表現力などを格段に向上させることが期待できる。

初等中等教育でも、地域課題をテーマとした学習プログラムが多数あるが、提案、外部評価、提案の再構築のプロセスを経るものは少ない。大いに参考にしたい学び方である。

このように、フェローゼミは、学びの質の向上と外部からの評価を得る場を確保するという機能を有していると言えるのではないかと。

### 3 関係者にとっての可能性

先に述べた通り、多田フェローゼミでは、多くの支援者が運営にかかわる。このことは、ゼミ生との学びを通じて、自らも学びの機会を獲得していることになる。

支援者の1人である高等学校教員は、ゼミの学習プログラムによるゼミ生の変化に驚くとともに、協働的・探究的な学びの実現に向けて高等学校教育への還元を模索するなど、教員自身にとっての学びの場としている。また、自校の高校生にゼミ参加を促し、学校外の学習機会を提供している。

支援学生にとっては、ゼミを通して、社会を変えていく当事者になれると思えた経験やリーダーシップの在り方を実感した経験を生かし、ゼミ生に当事者意識や希望を与える存在になりたいとの思いを実現できる場となっている。

高校生が大学に足を運ぶ機会は、オープンキャンパスが一般的であるが、これは、あくまでも大学が用意したプログラムを見学し、一方的に説明を聞くことが中心であるため、双方向の学びにはなりにくい。ところが、多田フェローゼミは、大学生の学びを実感できる機会となっており、学びに対する高い意欲の喚起、思考力・判断力・表現力の育成に有効であることが確認できた。参加した高校生は、ゼミ生と直接触れ合い、自分の意見を持ってディスカッションし、ゼミ生の意見を取り入れて自分に何らかの発見、変化を生み出す刺激は、高校での学びとは全く異質であったとの感想を述べている。さらに、北海道大学に入学し、新渡戸カレッジに挑戦したいと決心する思いを抱いた高校生もいたようである。

全てのフェローゼミに高校生参加の門戸を開いたことから、高等学校にとっては、学校外の学びの機会が確保されることになった。高大接続が施策周知レベルから現場実践レベルに移行したと言える。ただし、参加可能の周知が不十分であり、一部の高等学校のみでの実施となったことは残念であった。今後、道教委は、このような高校生の実感情報を普通科高校のキャリア教育充実施策につなげるなど、より実効性ある連携方策の立案が求められる。

また、道教委の教育施策に資する学生提案の可能性を提示した。2019年度は、SDGsの平和ゲームをテーマにした取組を冊子にまとめ、全道の学校に配布することを道教委が支援する。今回、教育施策に、ゼミ生の提案を生かす視点を行政と共有できたことは大きな意義があった。

このように、フェローゼミは、多くの関係者の自己開発に資するとともに、教育行政施策に貢献するという機能を有していると言えるのではないか。

#### 4 大学にとっての可能性

高等教育がそもそも有している使命、現在抱える課題や教育改革の方向性を踏まえると、これからの大学は、自立した個を育て、その個が世界を超えて協働しながら、新たな知(智)を生み出す教育を実現する必要があると認識している。北海道大学新渡戸カレッジのパンフレットに「変化に向き合う国際イノベーション人材」との記載があるのも、この認識と共通していると思われる。その実現に向けては、専門的な学問体系や過去の研究成果を基盤としながらも、それらに固執しない新たな学びを生み出す環境整備が求められる。それは、単に先端テクノロジーを導入すれば事足りるわけではない。人が人たる意義は何かを深く追求すること、既存の価値観に疑問を呈することなどの社会科学的なアプローチがあって、自然科学的な思考に深みを与える。

このことは、学部を問わず、全ての大学生が学ばなければならない領域であろう。このように考えると、まさに、学部横断的な新渡戸カレッジフェローゼミは、この機能を有していると言えるのではないか。この価値を全学的に共有し、アドバンスゼミと併せて、より充実した学びの場としてほしいと強く願うばかりである。

#### 5 (未来)社会にとっての可能性

社会の発展は、ある特定の誰かの特別な取組で実現できるのではなく、1人1人の人間が、来る未来社会を希望的に思い描き、その実現に向け、日々の生活の中から生まれた疑問や課題を自分事として解決しようとする地道な営みの積み重ねを基盤とする。もちろん、政治や行政の施策、企業の経済活動を抜きに語ることはできないが、他力依存では、心もとない。

「中央教育審議会教育課程企画特別部会における論点整理について(報告)」(平成27年8月26日)では、学校教育の意義を次のように示している。

「学校とは、社会への準備段階であると同時に、学校そのものが、子供たちや教職員、保護者、地域の人々などから構成される一つの社会でもある。子供たちは、学校も含めた社会の中で、様々な人と関わりながら学び、その学びを通じて、自分の存在が認められることや、自分の活動によって何かを変えたり、社会をよりよくしたりできることなどの実感を持つことができる。そうした実感は、子供たちにとって、人間一人一人の活動が身近な地域や社会生活に影響を与えるという認識につながり、これを積み重ねることにより、地球規模の問題にも関わり、持続可能な社会づくりを担っていこうとする意欲を持つようになることが期待できる。学校はこのようにして、社会的意識や積極性を持った子供たちを育成する場である。」

多田フェローゼミの卒業生の1人は、「ゼミ以前の私は大きな物事を実現できた経験が無く、自分は社会において無力な存在だと思っていた。しかし、フェローゼミで自分たちの提案が誰かに影響を与えるかもしれないと希望をもらい、社会を変えていく当事者になれると思えた。そして、今では自分自身がやる気起爆剤を設置

できる立場になりたいと思っている。全員が物事を「自分事」として捉えて活動する社会は、まさしく SDGs が目指す社会です。SDGs の本質的な目的は自分自身が社会の当事者であると自覚して選択・行動が出来ることである。相手のやる気起爆剤となる物を設置して周りの人を巻き込むリーダーを育成することは SDGs が目指す社会への第一歩になるのではないかと。

まさに、新渡戸カレッジフェローゼミは、ゼミ生ばかりではなく、全ての関係者にとって、社会的意識や積極性を持った人間の育成を通して未来社会を創造する機能を有していると言えるのではないかと。今後は、実社会や行政、企業等との実効性ある連携に発展されることを強く期待する。

## 6 まとめに代えて

以上、北海道大学新渡戸カレッジフェローゼミが有する可能性について考察してみた。もとより、本考察は、多田フェローゼミを中心に私の主観を交えており、多面的多角的な考察ではないことから、北海道大学新渡戸カレッジフェローゼミ全体を考察したものではない。

しかし、本考察は、これまでの北海道大学新渡戸カレッジフェローゼミの取組を振り返り、今後の方向性を検討する際の材料になり得るものとする。

一層の発展を期待する。

## 「つなぐ！」ということ

元内閣府特命担当大臣 秘書官 坂田顕一

私と北海道大学「新渡戸カレッジ多田フェローゼミ」の多田幸雄氏との出会いは、共著で執筆した『若者たちの“政治革命”—組織からネットワークへ』（中央公論新社）を携え、世界の政治の中心の一つである米国ワシントンD.C.を2005年5月に訪ねた時にさかのぼる。就職氷河期世代である私は、2000年に大学を卒業し大学院を経て社会に出て数年過ぎた頃であった。当時は、バブル経済崩壊後で日本が誇っていたものが崩れ世の中全体が自信を失っていたムードの時期であり、また新たな価値観が世の中に現れてきた時期でもあった。阪神大震災やナホトカ号重油流出事故を通じて、今では一般的になっているボランティアという概念が国内に急速に広がり、「自分探し」「既存のルールに縛られない生き方」ということが叫ばれていた頃である。

そんな時代に、共著では、「若い世代は政治に興味関心がない」と言われている【社会的言説】に対し、【政治の現場の若者】が、「直近の統一地方選挙で大量に誕生した20代の若い地方議員」の【データ】や、政治に関わっている若者へのインタビューなどの【事例】を示しながら、「若者は政治に興味関心がある」ということを示した試みであった。

令和の時代に入り、世の中における問題や課題が、複雑化、細分化され、既存の問題解決のアプローチや体制では対応することが困難になってきている。公共を担ったり、公の問題や課題の解決をするのは、官（国や地方自治体などの公的機関）だけではなく、民間（企業、NPOや学生を含む市民など）の持っている知見や経験を活かしながら共に創っていくという「公民連携」へのシフトが起きている。公共へのアプローチは、決して特定の限られた人や集団のものだけではなく、少しのアイデアと行動力があれば可能となっている。「公民連携」時代に求められるのは、計画や予定していたことをシッカリと遂行していくという能力以上に、目の前で起きた事態にとっさに反応して選択肢を用意すること、用意した選択肢から最善と思われる決断をすることができる能力と感覚である。このようなチャンスに溢れている時においては、多田ゼミ生にも公共のこと、行政や政策に今まで以上にもっと興味関心を持って欲しい。

日本の政治や政策形成の中心は、北海道ではなく首都東京で行われている。例えば、ここ数年、主に小学・中学・高校における英語教育に関して、与党自民党（永田町）では「教育再生実行本部」を立ち上げ、その中で大勢の教育関

係者や実務家のみなさんを招きながら現場の意見を聴取しながら議論を深め、新たな政策作りが行われている。しかし、実際に英語教育を受ける当事者の学生のみなさんの声はまだここには届いていない。

是非、ここに多田ゼミで取り組んだ「SDGs 教育モデル（北海道モデル）」を提案するという試みを期待したい。ゼミで見聞きしたこと、考えたこと、メンバーと議論して、最終的に提案したことを国の政策形成過程にも「つなげる」ことにも挑戦していただきたい。「大きな渦を創るには、小さな渦を創らなければならない」というように、まずは「大きなこと(枠組み作り)よりも、身の回りの小さなことを着実にこなすことが大切」だ。小さなアプローチでも少しずつステップを積みながら何度か挑戦してみることをお勧めする。

多田ゼミの試みは、受講生、一人ひとりに新たな学びの機会と刺激、深みを与えるだけでなく、ゲストスピーカーとしてゼミに関わった者にも世代や専門分野を超えて「問う」「考える」「興味が出る」という学びの【場】と【プロセス】を提供してくれるものであった。スピーカーの経験や価値観、考え方を一方的に語るのではなく、話し手にも受講生のみなさんと「共に学ぶ」「互いに教わる」といった双方向性を与えてくれた。そこがこのゼミの魅力である。

インターネットを通じての講演を終えた後、私自身、「めっちゃ、楽しかった！！もっと話したかった。もっと現場のことを伝えたい！！」という思いにかられた。日本の社会人の学ぶ機会や時間が諸外国に比べて非常に少ないと指摘されている昨今。このような形で世代や専門分野を超えての学びの【場】と【プロセス】をより多くの人が享受できる環境づくりに今後も貢献できたら、素晴らしいと強く感じた。みなさんからもらった刺激を糧に、私も挑戦を続けていく。共に切磋琢磨して参りたい。

(了)



## なぜ「平和ゲーム」なのか

文学部 阿部紗采

今年度の多田ゼミでは、平和ゲームを作ることをテーマに掲げました。平和ゲームとは、一言でいえば、勝ち負けが存在しないゲームのことです。このゲームでは、勝った集団が負けた集団を征服し、権力を握ることや、そこからヒエラルキーが生まれることはありません。多田ゼミが考案したゲームを見てみると、「どちらのチームが勝ち」という考え方は大きな意味を持ちませんし、「より速くゴールした人が優勝」という個人戦の要素もありません。そのため、「勝ちたい」という欲求から生まれるゲームへの執着は、起こらないかもしれません。しかし、これらのゲームには、将来の世界を考えるという思考や、他者の視点から物事を考える面白さが含まれています。

ではなぜ多田ゼミは、ゲームにおける勝負の要素を排除した、平和ゲームに取り組んだのでしょうか。それは、人類の歴史で何度も繰り返された、「戦争」という課題に立ち向かうためです。歴史に目を向け、ヒトがこの地球を掌握するまでに繁栄したのはなぜか、という問いを考えてみましょう。ヒトは他の動物種と異なる性質をいくつか持っていますが、繁栄のために最も重要だったのは、実在しないものを、時間軸に囚われずに想像できる能力でした。例えば貨幣は、見えない価値や将来の価値を想像することで、システム化されました。また、宗教では、神という、人間社会を監視する第三者の存在を信じることが、集団で協力を維持することに役立ちました。こういった社会システムの構築ができたことで、ヒトは大規模な社会を保つことができ、繁栄することになったのです。

社会システムを維持するためには、ヒエラルキーが必要でした。大規模な社会の中で、誰が何の役割を果たすことができるのか、明確にするためです。そして、ヒエラルキーの決定には、貨幣が用いられました。そのため、貨幣を多く所有しているほど、大きな権力を得られるという社会構造が誕生したのです。このような構造が発生すれば、権力を得るために、貨幣の奪い合いが起こることは、想像に難くないでしょう。こうして、権力を得るためだけの、明らかに不必要な戦争が、数多く起こってしまったのです。

現代は、国家間の大規模な戦争が非常に少なくなっています。しかしそれは、平和を希求する働きかけだけで達成されたものではありません。核兵器などの開発が進み、戦争がもたらす被害が甚大になったため、戦争を回避しているという、本質的でない理由も存在しています。このような世で、真に平和を実現しようと行動するならば、戦争を全く前提としないフレームワークによって、人類の未来

を考える必要があるでしょう。そのための一歩が、平和ゲームなのです。

また、ますます進展するデータ社会を鑑みても、平和ゲームは有効です。ユヴァル・ノア・ハラリ教授が、TED トーク「ファシズムはなぜ魅力的なのか」で主張しているように、将来、最も有益で多くのデータを所有している組織が、公的性格を持つか否かにかかわらず、最も大きな利益を上げると考えられています。貨幣システムが強い影響力を持つことには変わりないため、最も高い利益を上げた組織は、最も強い権力を握ることになるでしょう。権力を獲得する方法が、世の中を便利にする“情報”に変化しても、権力を得るための争いは、減少することにはならないのです。だからこそ一度、戦いという概念のない視点で物事を考えることが重要になります。

今回のフェローゼミで、基調テーマに設定されたのは、SDGs でした。SDGs のメインメッセージは、“誰一人取り残さない”ことです。周知のように、戦争が起これば、貧困が起これ、健康や福祉は損なわれ、教育機会も失われていきます。SDGs で定められている目標を概観しただけでも、戦争は、社会を SDGs とは逆方向へ進めるものであると、理解できることと思います。このように考えてみると、SDGs を考えるゲームに、戦争の要素が含まれてはならないと、納得できるのではないのでしょうか。人類の過去に目を向け、未来に目を向けた上で、我々がすべきことは何なのか、多田ゼミの提案から、思索を深めていただきたいと思います。

# 2045年のSDGsを目指して ～平和ゲームを考える～



第一回資料 2019年10月5日  
新渡戸学ゼミ担当フェロー  
双日総合研究所 相談役  
多田幸雄

2045年は40代の社会人の皆さんに伝えたいこと

キャシー・デビッドソン教授(NY市立大学教授)の大胆予測  
『2011年に小学校に入学した子供たちの65%は、大学を  
卒業する2027年には、今は存在していない職業に就く』

文科省:中教審「高大接続の実現に向けた答申」(2014年12月22日)

Before iphone < After iphone

自然科学系 < 社会科学系

\* 法則はAIに任せ, 人間は主観・感情

平和ゲームを作ろう!

## より良い社会を創るために、私たちができること

「学校と経営者の交流活動推進委員会」は中学生(74人)、教員、保護者計127人を対象に、教育フォーラムを開催した。今年は2時間にわたるテーマ別ディスカッションを中心とした新たなプログラムで構成。正副委員長らが各グループのファシリテーターを務め、「起業する」や「SDGsに貢献する」などのテーマで議論が進められた。最後に、議論内容や自分たちができることについて、全グループが成果発表を行った。当日の様様をお届けする。

(所属・役職は開催時)



経済同友会 教育フォーラム Hグループ

[https://www.doyukai.or.jp/uploads/docs/lesson\\_22.pdf](https://www.doyukai.or.jp/uploads/docs/lesson_22.pdf)

一方Hグループは、「皆に公平をとどけ隊」に、グループ名を変更しました」と述べ、「戦うゲームを『戦争ゲーム』とするなら、『平和ゲーム』とは何でしょうか」と会場に問い掛けた。「『人生ゲーム』のような日常の暮らしに目を向けられるゲーム」と答えた声を受けて、「私たちの討議でも同じような意見が出されました」。「そしてグループ内で話し合った結果、一番大事なのはいろいろな人がいることを理解して、お互いに出した意見に共感し、最終的に、皆が共感をしっかり持って、一致団結することが平和づくりには大切なのではないかという結論になりました」と発表した。

3

## 2015年のSDGsの策定後に顕在化したこと

**グローバル化で急増する移民・難民**  
**南北問題に加え、先進国でも急拡大する格差**  
**伝統的なエリートやエスタブリッシュの弊害**  
**AI, CASE, 5G等, 先端技術のさらなる進化**

- **BREXIT**: 2016年6月23日、イギリスの国民投票、投票者の51.9%がEUから離脱に賛成。
- **トランプ効果**: 2017年1月20日、第45代米大統領に就任。米国第一主義の支持から対抗勢力もポピュリズムに傾注。
- **デジタル通貨**: モノと貨幣の分離⇒サービス・金融が進化。

4



## 学生時代からの座右の銘：

「ジャン・モネの回想録」から

ドワイト・モローの名言、『人には2種類ある。何かになろうとする人と、何かを成し遂げたいとする人だ』

実業家/駐墨大使/NJ上院議員 Dwight Morrow  
(1873年1月 - 1931年10月)

- 多くの人々が、何かになって有名人の役割を演じたがる。
- しかし、実際に行動を創造し、ものごとを動かしていくのは別の種類の人で、何かを成し遂げたいとする人だ。一般に皆が注目する、最も見える場所や、最も予想されるタイミングに好機はない。

5

## “吾唯足知”：何事も中庸が肝心



2030年を目標とするSDGsの「そのさき」。2045年に向けて人工知能の自然科学，社会学の社会科学の両分野から，全てのステークホルダーが共存できる環境作りを目指して、**柔軟で超突飛な発想**で平和ゲームを考える。

歴史的な視点 余市のニッカウヰスキー蒸留所、温故知新  
宇宙的な視点 余市宇宙記念館、月面着陸50周年。  
みんなが**熱中する**平和ゲームを作ろう！

6

## 道研+北大 Special Seminar 「SDG s を考える」 レポート

### 1 時程 令和2年2月6日(木)

14:00~14:10	14:10~14:50	14:50~15:50	15:50~16:20	16:20~16:50	16:50~17:00
開会式	発表 学生チームによる「平和ゲーム」の提案	協議 学生チームと参加者とのディスカッション	講義 多田フェローレクチャー	対談 JICA 北海道所長と道研所長によるトークセッション	閉会式

### 2 参加者 72名

道研等(53名)、ゼミ生(10名)、支援学生(5名)  
フェロー・支援教員・JICA 北海道(4名)

### 3 会場の様子



開始前の会場の様子(リハーサル終了直後)



開会式(道研所長 Seminar コンセプト説明)

### 4 北大新渡戸カレッジ多田フェローゼミ生の提案(Team「じゃ、草。」)



#### 【テーマ】

「FROM GOALS/New」

一人ひとりのステークホルダーが参加して2045年のゴールを達成するために

#### 【目的】

日本におけるSDG sに関する認知度の低さを課題視し、全ての人がSDG sの取組に参加できるように、ゲームを楽しみながら、SDG sに対するハードルを下げることを目指す。

## 【概要】

小・中・高連携によって、一人ひとりの行動で 2045 年に理想の社会を迎えるためのゲーム「FROM GOALS/New」の提案。サッカーボールに学校ごとの提案を書き次の学校にパスをつないでいくイメージでゲームが構成されている。ゲームの流れは、まず、高校生が、身に付けた知識や社会への関心を生かしながら、SDG s の 17 の目標からテーマを 1 つ選び、「SDG s によって現在の問題が解決されたら、2030 年の社会はどうなっているのか？」という発想で未来を予想する。

次に、高校生からパスを受けた中学生が、SDG s の達成で新たに浮かび上がってくる、新たに解決しなければならない 2030 年の社会の課題を予想する。2045 年の社会に向けた方向性の提示。最後に小学生がパスを受け、課題解決に向けた一人一人の行動目標を提案する。小学生の自由な発想から生まれたアイデアを高校生と中学生とが一緒になってブラッシュアップしていく。これを一つのチームとして、「2045 年の SDG s」を社会に提案・発信することを目指す。

## 【ディスカッション】



### ○学生の提案の中で、学校教育に活用できると考えられる部分はどこでしょうか？

参加者とゼミ生で質疑応答が繰り返された後に、参加者からでた意見は、概ね次のとおりであり、ゼミ生との意見交換が活発に展開された。ほか 2 つのグループも同様の展開を見た。

- ・SDGs の考え方や発想を広げるための思考ツールとして活用できそう。
- ・小学校、中学校、高校等、各校種の接続、連携した取組がよい。
- ・子どもたちが、自分たちの学びを持続可能な社会づくりに活かしていくという視点！



・小中高連携で取り組むところ。学校数が減少している自治体で、その少なさを活かして小・中高連携に取り組んでいるところなどでは、合同で総合的な学習（探究）の時間の取組にできるのではないか。

- ・学習段階に合わせたゲームへの参加によってスキルを高度化させるという概念がよい。
- ・このままでは、理解が難しく、改良が必要である。
- ・高校→中学校→小学校とボールをパスしていくところが魅力的である。

- ・小中高の連携で、課題を共有し行動目標を確認できるところ。
- ・校種を越えた発信で未来につながる場所。
- ・異校種の子ども達による協働的な学びがよい。
- ・小中高が連携し、1つの課題解決に取り組む視点が大変よいと思いました。
- ・学校間の繋がりが生まれること。
- ・未来を意識して、今を生きる実感を持たせられること。
- ・その場の活動にならず、長い期間行動に影響していきそうなこと。
- ・学校間の繋がりが生まれること。
- ・未来を意識して、今を生きる実感を持たせられること。
- ・その場の活動にならず、長い期間行動に影響していきそうなこと。



参加者の意見を整理すると、概ね次のとおりに整理ができる。

### 1 高評価な観点

小中学校、高等学校と学校種を接続させた協働的な取組を提案していること。このことは、現在、学校教育が抱えている学校段階間の接続・連携、協働的な学びの実現を大きな課題ととらえていることが背景にあるものと考えられ、参加者は、具体的な学習モデルをイメージすることができたようである。

### 2 改善が必要な観点

一方、「このままでは、理解が難しく、改良が必要である。」との意見も出された。これは、授業での実施を想定したときに、所要時間、テーマ設定、教員のかかわり方、小中高の連携の仕方という具体的な実施方法に関して、参加者が実感している困難さを指摘したものであり、このことには、質問が相次いだ。

### 3 まとめ

多田フェローゼミの理念の1つは、「超突飛で奇抜なアイデア」であることから、実現可能を優先すれば、既存の発想から脱することは難しくなる。ある意味、実現可能性に課題があることは織り込み済みである。今回、参加者が高く評価した点は、学生の新鮮な発想と教育課題の解決に向けた可能性を感じたことであり、提案のコンセプトは共感されたと考えてよいのではないかと。実社会では、新しい提案が期待されるものの、長年の職業生活の成功体験から身に付けた習慣や組織文化に裏打ちされた仕事スタイルは、はなかなか更新されにくい。その点、職業生活の経験が少ないゼミ生の発想は相当に自由度が高い。この柔軟な発想を、「世間は簡単にいかない」「非現実的」という安易な批判をす





るのではなく、硬直化した思考に刺激を与えるきっかけとしたいものである。幸い、今回は、大人世代が大いに触発され、実現化に向け、参加者から、提案への改善案も出された。短時間ではあったが、このことから考えると、新渡戸カレッジフェローゼミが未来志向の理念を具体化した提案を行い、実社会が実現化に向けた改善方策を逆に提案するという協働が可能ではないかとの実感をもった。※このことは、ほか2つのグループにも共通する。

【学校教育で活用してみたいと思う割合】 3.71点/5点

## 5 北大新渡戸カレッジ多田フェローゼミ生の提案 (Team「空前絶後」)



【テーマ】

「SDGs コミュニティ」

【目的】

日本における SDGs に関する認知度の低さを課題視し、SDGs や社会問題の現状を知ってもらうために、SNS を活用した寄付活動等を通して取組へのハードルを下げることを目指す。

【概要】

SNS を活用した問題解決システムやサービスをゲームとして位置づけた。ゲームの構成は、3つからなる。①「SHARING THE EARTH」SDGs に関する活動の投稿機能として、地域ごとに投稿がまとめられ、気に入った投稿には「いいね」をクリック。自動翻訳機能、広告機能を搭載。②「PROJECT BOX」社会問題解決を目指したあらゆる人のアイデアを集め、優れたアイデアを SNS 上の SDGs コミュニティで支援し実現化。③「DONATION」SHARING THE EARTH で獲得した広告料を、獲得した「いいね」の数に応じてそれぞれの活動や PROJECT BOX のアイデアに寄附。

【ディスカッション】

○学生の提案2の中で、学校教育に活用できると考えられる部分はどこでしょうか？

- ・世界の情報をリアルタイムで交流するためのツールとして活用できそう。
- ・世界中の人々の生活を理解し、共有すること。
- ・学校単位や学級単位で、SDGs コミュニティを模擬的に導入することができるのではないか。
- ・まず SDGs に関する活動がなければならぬところがよい。子どもは素直で SDGs の理念にはすぐ共鳴するが、一過性で具体的な行動につながらないことが多いため。また、寄付が自らの活動費にできるのであれば、「何かする際の資金調達」



も意識するきっかけになるのでよい。

- ・現状で学校教育の制度では行政のバイアスがかかるので、提案の趣旨を活かすことは難しいが、教育は学校だけで行われるものではないので、学校教育に拘らなければ、十分良いものであると思う。改善と普及に期待する。大切なのは、学校教育や既存のメディアのフィルターがかからず、他国の真の情報を得られることを担保すること。その上で、世界に



繋がる SNS で提案したり、支援したりすることができたら、よりよいものになるかと思う。真の情報が不足していて、「情報」という資源の支援が必要なのは、実は日本だと思う。

- ・SNS の使い方を考える場面で、ひとつの切り口になる点。
- ・ゲームの趣旨はクラウドファンディングと類似か？
- ・高校で、ある程度人数が多いところでやるとよいと思う。
- ・パーソナルデータを与えることで、基本的な知識や情報収集力を身に付けられるところ。

- ・いいね、による相互評価。
- ・実際の体験や知識から情報共有できることは、SDG s の入口としてよいと思った。
- ・思いや願い、情報を共有する仕組みづくり
- ・世界との繋がりを意識させられること。
- ・地球に住む多くの人の一人だと、実感できること。

### 1 高評価な観点

SNS を活用したアイデアや情報の共有、ゲームのイメージのわかりやすかったこと。これは、日常使用する SNS をゲームツールとしたことが要因と考えられる。



### 2 改善が必要な観点

SNS をツールとしたことによるわかりやすさの反面、現存する「クラウドファンディング」との違いが分かりにくいことや、現状で学校教育の制度では行政のバイアスがかかるので、提案の趣旨を活かすことは難しいことなどの意見がみられた。この改善策として、学校教育や既存のメディアのフィルターがかからず、他国の真の情報を得られることを担保する方法の改善に期待するとの提案があった。

### 3 まとめ

今年度の多田フェローゼミは、提案先を、学校、企業、行政を対象としている。ゼミ生は、圧倒的に学校を対象にした提案を行ったが、本提案は、学校教育に限定した取組とするよりも、社会に広く協賛を募る視点を持つことで新たな可能性が見えた。



【学校教育で活用してみたいと思う割合】 3.21 点/5 点

## 6 北大新渡戸カレッジ多田フェローゼミ生の提案 (Team「Beyond the box」)



### 【テーマ】

「平和ゲームでSDGsを広めよう！」

### 【目的】

日本におけるSDGsに関する認知度の低さを課題視し、子どもたちにSDGsの関心をもたらすために、気軽に楽しいゲームを通して、平和な考え方が広まることを目指す。

### 【概要】

ゲーム名は「One 4 ALL ALL 4 One」。与えられた人物になりきってSDGsに関するテーマで話し合い、相手の立場を当てる内容。手順は次の通り。

- ①プレイヤーを2チームに分けるが、自分のチーム名は教えない。
- ②プレイヤーに自分になりきる人物のパーソナルデータを与える。
- ③プレイヤーは、話し合いに必要な情報を集める。
- ④4人グループになり、SDGsのテーマを1つ決めて話し合う。
- ⑤チーム名が発表される。
- ⑥グループ内にいる同チームの人のパーソナルデータを当て、点数を競い合う。

### 【ディスカッション】

○学生の提案の中で、学校教育に活用できると考えられる部分はどこでしょうか？

- ・児童生徒の発達の段階に応じた情報収集の工夫
- ・1コマで完結するパッケージとするのか、総合的な学習の時間や探究の時間のように中長期的に行うのかを整理する必要がある。
- ・パーソナルデータを当てるコミュニケーション力向上よりも、「自分が割り当てられた人物にとってのSDGsの課題をどれだけ深く調べられたか」をベースに、そのメンバーで立場が違う物同士が新たな協力関係を結んで、課題解決の提案ができるか、などの方向に広げられたら、たぶん今回の3テーマの中で最も授業で使いやすくなるように思う。生徒が、具体的な行動につながらないのは、結局、まだ他人事だからだと思っている。



しかし、このゲームで当事者の気持ちで考えれば、行動に移す原動力になると感じた。そこにゲームの要素をどう取り入れるかという問題はあと思うが、「平和ゲームの本質は協力すること」だとすれば、このゲームの協力体制が私は最も世界の理想に近い気がする。改善次第ではこの提案を一番学校で使いたいと感じた。

- ・すでに道德等で、取組が浸透してきている提案なので、どこが新しいのか何が楽しいのかを、整理する必要がある。
- ・パーソナルデータがもっと他者をイメージできる情報であるとよいと思う。
- ・ルールのわかりやすい提示が必要。

- ・ゲームの後のリフレクションの充実が重要。
- ・小学生対象のプログラムだとどのようなテーマになるか知りたい。
- ・他人の立場での話し合いがよい。

### 1 高評価な観点

実現化に向けて、参加者が、具体的な学習活動をイメージしやすかったこと。これは、「相手の立場を想像する」「協力する」活動自体が、既存の学校教育の中に取り入れられていることから、提案への親和性を感じたことが要因と考えられる。このことは、「学校教育で活用してみたいと思う割合」が3チーム中一番高い数値を示したことが物語っている。



### 2 改善が必要な観点

既に行われている学習活動との違いが不明確であることや、理念は共感しつつも、具体化へのプロセスには、ルールの明確化をはじめとして、様々な指摘、改善意見が多く出された。特に、パーソナルデータの扱い方への工夫を望む意見が多かった。

### 3 まとめ

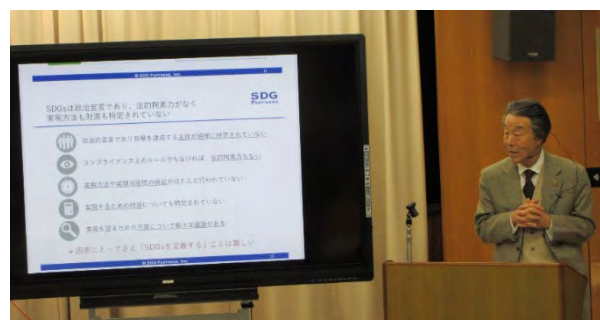
当該チームは、ゼミ活動中において、中間評価が最も低かった提案であり、ゼミ内のルールにより、途中でブラッシュアップする機会を喪失している。しかしながら、今回、発表の機会を活用して再チャレンジした結果、外部で初めて聞く者からの高い評価を得るに至った。このことは何を示しているのだろうか。提案は、評価される段階で一旦結果を見る。しかし、その提案を磨き続ける機会を設定し、異なる評価者の視点を持つことによって、新たな可能性が芽生えるということを実証してくれたのではないか。

学びに向かう意欲を喚起し、低評価を探究の材料として取り組み、その結果を多様な視点で再評価するという学習モデルは、今後、高等教育においても、初等中等教育においても、重視されるべきものとする。このことは、形は多少違えども、3つのチームに共通している。多田フェローゼミは、大学を含めたこれからの日本の学校教育に新たな学習モデルを提示したと言えるのではないか。

## 【学校教育で活用してみたいと思う割合】 3.76 点/5 点

### 7 多田フェローレクチャー

多田フェローからは、フェローゼミの「超奇抜で突飛なアイデア」のコンセプトや今年度のテーマ設定の背景及びSDGsを理解するための考え方などを講義。詳細は、本冊子のプレゼンテーションデータ「2045年のSDGsを



目指して～平和ゲームを考える～」を参照願う。

多田フェローに続いて、北海道大学の支援教員のシュルーター智子先生、支援学生の阿部さん、三木さん、元多田ゼミ生の笠原さん、高橋君、大久保さん、札幌東高等学校の高嶋先生から、多田フェローゼミを通して考えたことや教育効果の大きさなどが語られた。



### ○多田フェローのお話で認識が新たになったことは何ですか？

- ・固定概念を超えた柔軟な考え方。みんなが共感する。コミュニケーションが大切。情報の伝達。相互理解。共感。本質を問う問い。子どもの発想は、大人の発想。中庸が肝心。
- ・SDGs は、法的拘束力がないからこそ自由な発想を持てる。多様な手法で実現可能だということ。
- ・多田先生のお話を聞いていると、変化や新しいものに対応

することにおいて世代や年齢は言い訳にならないと感じる。経験は本来、アンテナや視点の幅広さや柔軟性を邪魔しないはずのものが、往々にして阻害してしまうのは経験知に固執しすぎることもかもしれないと自省した。

- ・SDGs の本質が丁寧な説明で分かりやすかった。
- ・中庸の精神
- ・2045 年に向けて、関わる生徒たちだけではなく、自分や地域の子どもたちにどのように関わっていくかを自分や先生方と共有していくこと。
- ・若い人たちの可能性と発想の豊かさを信じていること。出来そうで出来ないことだが、教育に携わる者として根本に関わることだから。

## 8 JICA 北海道齊藤所長と道研北村所長によるトークセッション

### 北村とのトークセッションでの齊藤所長のコメント要旨

①本日は、たいへん楽しかった。立場を超えたディスカッションは重要。ブラジルで勤務した際に、職場で組織の在り方を自由闊達に議論した。トップダウンだけでは、一人ひとりが、当事者として主体的に働く環境が築けない。今回のように、自分の意見を持つこと、ディスカッションを通して、考え方に違いがあること、違いを認め合った上で、双方が納得する形で合意形成を図る経験は、国際社会を生きる上で非常に重要な観点である。



②JICA の使命は、途上国の「援助」と理解されがちであるが、「協力」である。一方的に相手に与えるのではなく、関係者が共通の目標に向かい協力することにより、相手国の主体的で持続的な開発が促進されるのである。これからもその方向性は変わることはないが、日本も含めて、国際社会の変化が激しいことから、その変化に合わせた取組が必要である。

③今後は、国内に多文化共生の地域を形成していこうという意識と具体的取組が重要となってくるのではないかと。

例えば、外国人が家族を連れて日本国内で技能実習、生活ができるようになると、子どもの就学を考えなければならない状況が生まれる。日本語指導はもとより、その地域に、共に暮らす住人として、様々な国々から来られた人々の生活文化や考え方を理解しつつ、如何にその地域の良さを実感していただくのかという視点が必要になると考える。その



際に、教育は、非常に重要な要素となる。今後は、国家間だけではなく、教育も含めた多文化共生の国内の地域づくりをどのように進めていけばよいのかを、一人ひとりが考えることが重要になるだろう。今回のような、多様性を踏まえ、色々な立場の人々が協働する新たな取組の提案は、その一歩であろう。皆さんの提案をきっかけとして、地域全体で取り組めるような広がり期待する。

### ○齊藤所長のお話で認識が新たになったことは何ですか？

- ・「援助」ではなく「協力」。  
ともに目標へむかって力を合わせるという視点。
- ・日本人はまだまだ「国際協力」を「国際援助」で考えていると気づかされた。上から目線では真の共存共栄には程遠い。SDGs も「先進国の日本がやってあげられること」というやや奢った視点があるように思う。同じ高さでのインタラクティブな協力を考えていきたい。
- ・支援ではなく、協力であること。共栄共存、相互依存。

- ・協力の意味と日本のこれからを改めて考えさせられた。

## 9 まとめに代えて(参加者からのコメント)

以下に、参加者からのコメントを掲載した。改めて解説するまでもなく、参加者の実感が新渡戸カレッジフェローゼミの意義と言えるのではないかと。熟読いただき、その意義を共有していただきたい。

- ・ディスカッションする力が大切だと改めて実感した。ありがとうございました。
- ・どのチームも素晴らしい発表であった。特に Beyond The Box のディスカッションでは、新たな教育の視点を与えていただいたように思う。Beyond The Box のお二人は、ゲームを開発される上でのご自身の思い、これだけはやってみたいという熱意をもって、すばらしかった。ゲームをゲームで終わらせるのではなく、その先の、子どもたちが生きていく未来に目を向けて教育活動を行なっていくことが大切だと、改めて感じた。ありがとうございました。
- ・実用化に大きな期待を込めて、応援しています。
- ・どこもスライドがわかりやすくブラッシュアップされていました。お疲れ様でした。
- ・SDGs については、今の大学生よりも、現在小中高生の方が授業で知る機会が増えていきます。今年入学の学生と、来年入学の学生では認知度はかなり違うと思うし、特に新課程の「総合的な探究の時間」を受けてくる学生からは SDGs の認知度は高くなっていくのではないかとと思われる。「SDGs の言葉は聞いたことある」態度も含めると、認知度に関してはこの1~2年で大きく変わり、おそらく全世代の中で最も SDGs に詳しいのは児童生徒学生という時代になると思われるので、今から教育現場を意識したゲームに取り組むなら、2~3年後の「言葉は知られているが…」の時代に何が課題になるかを考えてゲームを作るのが、現実に活用される秘訣かなと思う。今すでに、私は学校現場で「生徒はみんな SDGs の理念には共感して『達成したい』というのに、達成するための具体的な行動になかなかつながらないこと」にジレンマを感じている。だから、今回は、そのジレンマに答えてくれそうなゲームに魅力を感じた。現場や社会のニーズに応える課題解決を意識すると、今回の平和ゲームだけにとどまらず今後社会人となった時もヒントになることがあるのではないかと。また、今回平和ゲームでは実現しなかったアイデアが、数年後社会人となった時に、全く別の分野で形を変えて実現することがあるかもしれない。うまくいかなかったことが時と場所が変わって成功することはよくあることで、どうぞ諦めずにブラッシュアップに励んでほしい。





- 学ぶ意味は自分がいかに無知であるかを知るためであると、おさえています。知らないことが増えてきたこと、いかに自分が小さな存在であるのか。わかったふりに陥って、学びを止めぬよう、たくさん学んでほしい。今日はありがとうございました。
- 目的意識を持って自身を高めようとしている姿勢は、高く評価したい。2045年が楽しみ。

- 人生経験上、年を取るほど他人の考えを受け入れにくくなります。世界には77億通りの正しいとする考え方があるので、若いうちに幅広く、世界の人たちと議論して、日本が最も遅れている、「多様性を認める社会」を作してほしい。
- 思いっきり自由な発想で面白いことを考えてください！
- プレゼンお疲れ様でした。3つのチームだけではなく、様々なアイデアを共有して融合することで、教育現場での実現が可能になると思う。
- 取組の趣旨を理解し、限られた時間で1つのアイデアにまとめたことはすばらしい経験になったと思う。たくさん刺激をいただいた。ありがとうございます。
- 今日得られた知識や考え方をこれからの学びに生かしてほしい。お疲れ様でした。
- 正直、新渡戸ゼミ生の考えていることのレベルが自分には高すぎて、発言や助言がまったく出来なかったが、ゼミ生と職員のやり取りの中で、当初は実現が難しそうだったアイデアが、より具体の形となってブラッシュアップされていく過程はとても面白かった。個人的には、ゼミ生、多田フェロー、斉藤所長のお話の共通点は、これからの担う世代の柔軟なアイデアを汲み取る仕組みづくりの重要さなのかなと思った。
- 教育に対して真剣に議論を重ねていただいていることをとても頼もしく、嬉しく思う。人生100年時代、学校教育を受けられる期間は限られている。学校教育は時間的な限界があるので、学校教育できっかけを与え、それがその後の社会教育や家庭教育に生きていくこと、学校教育を終えた後に自分がどのように行動するかにつながるような教育が、これから求められると思っている。さらなる皆さんのアイデアを楽しみにしている。ありがとうございました。



(文責 北海道立教育研究所長 北村善春)



## 履修学生の第一回レポート



レポート課題：「ゼミ志望動機、SGDs に関する全体講演会の田瀬和夫代表の基調講演、現地視察を経て、自分は多田ゼミで何をしたいか」

- \* 平和ゲームを構築する中で、新たな視点で国際問題をとらえることを一番の目的としたい。「深刻な問題こそ単純に面白く解決する」ことは重要な考え方。
- \* ゲームだから考えられるグローバルを検討したい。時間に対する柔軟性。2045 年を迎えても考え続けることをインスパイアするものにしたい。

## 総合教育部（法学部） 宮澤 優作

平和ゲームを構築する中で、新たな視点で国際問題をとらえることを一番の目的としたいと思う。小学生から高校生、大部分の日本の大学生にとって SDGs について、また国連の活動という大きなくくりでさえ自分には縁のない世界であると考え、理解さえしないという状況がある。私自身、全世界という視点は持っていない、国際問題についても詳しい知識は持っていない。自分自身や、ほかの生徒の状況を勘案しても「深刻な問題こそ単純に面白く解決する」ことは、国際問題解決以前に、日本の教育にとっても重要な考え方である。ここで、誰かに何かを教えるという作業は、教える相手よりはるかにそのことについて熟知している必要性を伴う。まず、自分の国際問題に対する理解を深めたいと思う。また、事物の理解の仕方は人によっても異なると思うので、グループワークを通して、他者の意見を問題に対する新たな視点として獲得したい。

次に、適切な教育の方法についても考えていきたいと思っている。知識のないことを自力で見つけるのはとても時間がかかる。だが、国際問題には現状逼迫した深刻なものも多い。そこで、「人間は地球で最も重要な資源である」との考え方から、次の世代に対する教育も現世代が解決手段を模索するのと同じくらい重要な要素となる。平和ゲームは教育の一手段であるので、このゲームを作っていく中で、どうすれば次世代の特にまだ興味や関心のない子供たちに自分たちの抱える問題を理解してもらえるのか、人の興味や関心を引くためには何が必要で、その必要な要素と自分が相手に本当に伝えたいこととにどう折り合いをつければよいのかということを中心に考えていきたい。さらに、相手に、しかも立場や年齢の違う相手に何かを伝えるという意味では、広告や宣伝、コマーシャルに近い考え方なのかもしれない。コミュニケーションの手段の一つとして本ゼミの活動をとらえるなら、それは必ず私の将来にも役立つはずである。

## 総合教育部（理系） 米田 翼

ゲームというものは何でもできると思う。多田ゼミを志望した時に最初に掲げた“モデル化”ということ、その意味を最大限に活かしてゲームを設計したい。組み込みたい要素として2つを考えた。一つはゼンステークホルダーが持っている“アタリマエ”をプレイヤーに意識させないこと、もう一つがアップデートをシステムの根幹にすることだ。それぞれ田瀬氏の講演と余市の視察から得た問題意識に端を発する。

いま「グローバルに」物事を考える時、アメリカや自由主義の考え方が避けようなくそこにある。SDGs にもおそらく、気づかない形である。それ自体がいいのか悪いのか私にはわからない。だがそれによって SDGs の本当の目標に迫っていない部分があるのは確かだろう。目指すゲームでは欧米のアタリマエはいらない。他の文化圏のアタリマエもいらない。前提を華麗にスルーして、ゲームだから考えられるグローバルを検討したい。

もう一つの問題は時間的尺度の硬さである。余市では時間的に2つの視点があった。過去から現在をみる視点と、現在から未来をみる視点である。これらが果たしてどれほど正確な視点であったろうか。私は、未来を正しく予測することはできないと考える。大雑把にさえできないと思う。ゲームという制約された条件でさえ難しいと思う。だから我々のゲームに求められているのは時間に対する柔軟性、プレイする中でプレイヤーもゲーム自身もアップデートしていきけるような弾力性だと思う。この2つによって、2045年を“考える”のではなく2045年を迎えても“考え続ける”ことをインスパイアするようなものにしたい、するべきだと考えた。

実際のところどのようなゲームを作るかはグループメンバーの考えにもよるが、我が班は個性強目な人が多い。私も下手に調整役を目指したりせず一層個性のぶつかり合う場にしたいと思っている。もちろんアイデアの材料として他の講義や個人的な興味をゼミでの活動に持ち込むし、逆にフェローゼミで見つけたこと、特に「面白さ」について何か得られることがあれば他の活動に積極的に還元していきたい。ゼミを一つの目標にするのではなく自分の知的サイクルの一環として組み込んでいきたい。

#### 工学部環境工学科 メラジ セイエッデパルミダ

My hometown, Tehran is rated as one of the world's most polluted cities. Parts of the city are often covered by smog, making breathing difficult and causing widespread pulmonary illnesses. It is estimated that about 27 people die each day from pollution-related diseases. There have been multiple times when I could not go to school because of the toxic pollution. During my final year of high school, I was preparing for the university entrance exam and there was a lot of tension.

The schools got closed in the winter because of the amount of snow that was blocking the streets, but still I managed to make my way to my school to learn and get motivated. I needed to study hard and I could not risk losing even one day of my schedule. Nevertheless, when the news alarmed about the pollution and ask people to stay at home, I felt helpless, because I could not have the standard education in a safe environment. When someone speaks of the reasons that people cannot go to school, one can have many thoughts related to poverty or lack of educational system in a deserted area. It is rather hard to imagine that some people are struggling with education, while living in the capital and not dealing with finance crises. When I came to Hokkaido University, I decided to study Environmental Engineering due to my experience in my hometown. I felt that I needed to find a solution for this problem by studying hard and researching about it. I know my major is tightly connected to the SDGs. The SDGs have been specifically created to draw attention to some of the biggest environmental challenges in the world today. Sanitation, sustainability, pollution, and climate action are all addressed.

SDGs are about more than awareness. They also break down each goal into a set of achievable sub-targets. Tackling a subject like climate change is a massive challenge, but the SDGs show smaller ways to contribute towards climate action for the good of the planet. With this seminar, we hope to get a greater knowledge of challenges faced not only in their own lives but also in the lives of others all around the world. These SDGs highlight the structures behind our society – economic, legal, and political – and their complexities.

During this fellow seminar I wish to learn more about how to connect SDGs to my research goals and to make the planet a more convenient place for everyone. In our field trip I learned that we can always see the problems from different perspectives. The SDGs are not just a series of abstract ideals. I think what we really need is hope and creativity. The field trips inspired me a lot to change my mindset about different things. As we discussed in our group, Beyond the Box, thinking outside of the box is an essential skill that we should all learn during our life.

I wish to have a chance to learn more about current situation of SDGs in Japan and specifically in Hokkaido, so that we can learn more about our mission and our target. I know that my journey will not finish by the end of this seminar and it should continue to greater levels and projects. I think these seminars have been maintained to prepare us to find real solutions for real world problems by using our skills. I am hopeful that if I try hard enough I can do something for my hometown and every member who is suffering from the unbearable pollution. This is very essential and challenging for me, but I know I will try my best.

## 総合教育部（理系） 矢野 滉紀

私は将来理系の分野で研究者として働くことを志望していて、北海道大学（以下北大）に在学している間に間に何度か文系や理系という枠を超えた学際的なことを経験したいと考えていて、このゼミを志望するに至った。その中でも、多田ゼミではほかのゼミとは異なりすでにあるものをターゲットとしていない、直接的な例が存在しないものを対象としていて、私はこのことに大変興味を持った。そのためこのゼミの説明欄にあった「平和ゲーム」や2045年のSDGsなどの意味も深く考えておらず、ましてやSDGsという言葉も検索して初めてそのようなものがあると知ったほどである。

このような状態でこのゼミに所属することが決まったのだが、新渡戸カレッジの入校式の日にかかれた田瀬さんの講演会でこのゼミがテーマにしているSDGsがどういったもので、何を目指しているのかということについて初めて知り、このゼミでやろうとしている2045年を仮定したゲームにこのSDGsの考え方を活かすということに対して大きなモチベーションを得た。

そして、SDGsの経緯よりも私の印象に残ったのは目標とするものから逆算して現状でそれを実現するための最良の行動をとるという演繹的思考法である。これは、現地視察で訪れた余市町にあるニッカウヰスキーの経緯にも、この考え

方と同じことが言えるのではないかと感じた。ニッカウイスキー工場を見学して、竹鶴政孝は、日本でウイスキーを生産するために必要な資源や地理・気象条件などを逆算して余市で起業をしたということが伝わってきた。

2045年に向けてよりよい社会を作るために、ゲームを通してSDGsだけにとどまらず演繹的思考法を学んでほしい、私は平和ゲームを考えるにあたってこの部分を大事にしたい。そして、ゲーム作りを通して、私自身も演繹的思考を実践し、このゼミが終わってからもこの考え方を大事にして、社会に出てからも実践できるようにしたい。

## 総合教育部（理学部生物科学科（生物学）） 栗原 恭子

私の生まれた時代は、「ITの時代」ともいわれ、科学技術が急速に発展した。技術の進歩を追ううちに、科学技術の発展は人々にとって絶対的に正しいのかどうかを疑問に思うようになった。その時、2030年を目標とするSDGsのその先を考えるというこのゼミを知り、自身の疑問について考える良い機会であったため参加した。

先に行われた田瀬和夫氏の講演「ビジネスによるSDGsの取り組みと、みなさんに引き継ぎたい世界」では、人類の理想とする世界は「世代を超えてすべての人が自分らしくよく生きられる世界」であり、SDGsはその世界を実現するための宣言であると説明された。この講演を聞いて、社会的マイノリティを含めたすべての人が参画できる社会には、世界全体での法整備、意識改革が必要であると感じ、考案する平和ゲームに要素として含めたいと考えた。また、「よく生きる」というのは「幸福である」に結びつくが、幸福の定義は人によって様々であるため、定義づけることは難しい。私は、人々が「自分自身の幸福を自覚すること」がよく生きることの助けになると考えた。考案する平和ゲームの中で、プレイヤーが自身の幸福を考えるような機会を設けたい。

また、現地視察ではニッカウイスキー余市蒸留所と余市宇宙記念館を訪問した。ニッカウイスキー余市蒸留所では、モルトウイスキーの製造方法を実際の設備を見学しながら学んだ。印象に残ったのは、竹鶴政孝たった一人の行動により、以前は日本に無かった本物のウイスキーが製造されるようになり、さらにその蒸留所が現在も余市モルトをつくり続けていることだ。このことから、世界の現状を変えるためには一人の働きかけでも十分であること、その変化は未来に残り続けることを学んだ。余市宇宙記念館では、スペースデブリや宇宙エレベーター、スペースシャトルの歴史など宇宙開発についての知識を得た。宇宙開発はこれからさらに加速する分野であり、持続可能性や地球への影響を十分に考慮する必要があると感じた。

以上のことを受けて、プレイヤー一人一人の意識に問いかけるような影響力のあるゲームを作りたいと考えた。ゲームを通して、社会的マイノリティを認めることや幸福の自覚、自身の行動が世界の未来を決定すること、新たな技術への接し方などについて考えが深まるようにしたい。最終的には、「人類の目指すべきところ」についてプレイヤーが考えを展開できるようなゲームを目指したい。

## 総合教育部（理系） 丹 由美子

私の生まれ育ったガーナは、紛争に追われた難民を抱え、貧富の差が激しく、街には物乞いが発生するという貧困問題、更には車両廃棄ガスによる大気汚染から生じる地球温暖化等の地球規模的課題を抱えています。マラリアや HIV エイズ等の感染症で命を失う人々をガーナで幼い頃から目の当たりにしながら、地球上のあちこちで発生しているグローバルな課題の解決は急務であると感じるようになりました。

私の夢は、国境を越えた地球規模的課題を分析する力を身につけ、これらの課題の解決に将来、関わっていくことです。

多田フェローのゼミでは、『2030 年を目標とする SDGs の「そのさき」』に関し、全ての人々が共存できるグローバル社会について考えることによって、私がこれからどのように途上国、ひいては地球の直面している課題に取り組んで行くかを学びたいと思います。特に SDGs のうち、「貧困をなくそう」、「すべての人に健康と福祉を」は、ガーナ等の途上国が直面している課題の解決に寄与します。

ニッカウキスキー余市蒸溜所を訪問した際に、およそ 80 年以上前から保存されている酒の入った樽を見学し、何十年も経て醸造されている酒が今もなお人々に好まれ、飲まれていることに、改めて時代を超え、現在に繋がる営みの重さを感じました。前世代から受け継がれた酒の長い歴史をずっしりと感じて、今までの営みを咀嚼してこそ、より現状を理解することができ、将来について考えることができるのではないかと感じました。

余市宇宙記念館では、2041 年に完成見込みの宇宙エレベーターについて学び、現代では不可能と考えられているような研究が着々と進んでいるということを知りました。改めて、未来を創り上げていくのは、「今の私たちの努力である。」と現在の私たちに課せられた責任の重さを感じました。

SDGs の展望は、「世代を超えて、すべての人が自分らしく、よく生きる世界を実現すること。」です。田瀬氏が私たちにアドバイスされたように、今までの営みを理解し、次世代の子供たちにどのような社会を引き継ぎたいのかを SDGs を通じて、しっかりと考えていきたいです。

私は多田ゼミの現地視察や講師による講演、グループ討論、発表を通じて、グローバル社会で必要とされるチームワーク力、問題発見力、課題を解決する力を身につけ、将来ガーナと日本、ひいてはアフリカとアジアの架け橋となることができるよう、全力で努めます。

## 総合教育部（理系） 山本 泰平

私がこの多田ゼミを志望した理由は、このゼミの概要を読んだとき他のどのゼミよりも多くの疑問が心に残ったからだ。なぜ、2045 年に向けた SDGs への

取り組みを考えるのか。なぜ、自然科学と社会科学の両分野から考えるのか。そもそも平和ゲームとは何なのか。以上のような疑問が生じた。これらの疑問を持って、平和ゲームというものを考えてみたいと思い多田ゼミを志望した。ゼミが始まる前に行われた田瀬さんの SDGs に関する講演を拝聴するまで、私は SDGs について理解しているつもりだった。しかし、その理解は単純に 17 の目標を達成するというにとどまっていた。田瀬さんの講演で、17 の目標はあくまでも通過点であり、その先を見据えることが大事であるということを知った。同時に SDGs を考えるうえでシステム思考とともにデザイン思考が求められるということを知った。また、余市での現地視察では、ニッカウキスキー工場で新たなことへ挑戦することと持続することの難しさを学んだ。宇宙博物館では地球の問題が宇宙規模でも取り組まれていることを学んだ。

以上の学びを経て、私は多田ゼミでの取り組みを通して、自分が田瀬さんの講演で SDGs についての認識が変わったように、他の人たちも同じような気付きを促せるような平和ゲームを考えていきたいと思った。しかし、多くの人はいまだ SDGs を知らない。たとえ知っていても深く理解している人は少ないはずだ。そのような現状で SDGs について発信する機会を得たことはとても光栄なことと思う。なので、SDGs の背景やそれが目指すものについて分かりやすく伝えたいと思う。さらに、SDGs を考えていくうえで重要なデザイン思考を平和ゲームを通して身につくようなゲームを考えていきたい。そしてその平和ゲームが教育や企業などで生かされることを望む。そのためにも超奇抜で突飛の発想を持って、万人が熱中することのできるゲームを突き詰めていこうと思う。また、このゼミ活動の過程で自分自身も SDGs への理解を深めていきたい。そしてこのゼミでの学びを自分の将来に生かしていきたい。

## 総合教育部（獣医学部） 藤田 祥帆

私の将来の夢は、獣医科学者として野生動物保全に貢献することである。SDGs について学ぶことで、野生動物と人間が共存する、持続可能な社会とはどのようなものか考えたいと思い、多田ゼミへの参加を志望した。

しかし、ゼミ初日、田瀬和夫さんの講演を聞き、SDGs の本質をはじめ知った。それまで、SDGs とは 17 の目標そのものだと思っていたのだが、「世代を超えて、すべての人が自分らしくよく生きられる世界」を目指すことだと聞き、納得した。私たちが考えるべきことは 17 の目標をどのように達成するかではなく、より根本的な部分ではないかと感じた。

ゼミの 2 回目となる余市への現地視察は、私にとって得るものが大きかった。ゼミ生との親睦を深めたい、くらしい軽い気持ちで参加したにも関わらず、実りある 1 日になったのは、視察後の北村善春所長のお話とグループでのディスカッションのおかげである。北村所長のお話は、ニッカウキスキー蒸留所と余市宇宙記念館を訪問したことの、SDGs を考えるうえでの意味を与えてくださった。講演を聞きながら、レクリエーション的視点で見えていた余市の施設を思い返すと、持続すること、理想を追うこと、技術の革新など、田瀬さんの講演と繋がる

部分が見えてきた。その後、グループディスカッションで自分にはない考えを聞き、さらに考えさせられた。特に、海外での生活経験をもつメンバーの話に、私の認識が如何に日本的であるかを感じた。

これから、教育現場で活用してもらえそうな平和ゲームをつくっていくなかで、私は突飛なアイデアを昇華するような役割を果たしたい。私自身は、雛形だよりで問題に対処してきたため、奇抜な発想を苦手としている。そんな私にも出来ることは、周囲の人のアイデアを発展させることだと思う。また、個人的には、SDGsの本質を考える過程で、持続可能な社会とは何か、野生動物との共存とはどのようなものかという、志望動機の根本的な部分を考え直したい。チームのメンバーと話すなかで、将来のビジョンにも関わるような新しい視点、発想を得ることを目指そうと思う。

## 総合教育部（工学部応用理工系学科） 大橋 龍人

私の多田ゼミの志望動機は平和ゲームという言葉やこのゼミのキーワードとなる人工知能の自然科学・シンギュラリティに興味を惹かれたという至極単純なことだったが、講義を通して平和ゲームとは何なのかを知り、田瀬 SDGs パートナーズ代表の講演を拝聴して今日の世界が求める真の平和とは何なのかを学んだ今、全人類が希求する平和を理解し、それを実現する具体的な方策を考えてもらう平和ゲームを作りたいと思う。しかし、これを成し遂げるのは非常に難しいから今も実現されていない絵空事なのだろう。故に、チームメイトやフェロー、支援学生などと協力していろいろなアイデアを織り交ぜ、実現できるようにしたい。

ニッカウキスキー北海道工場余市蒸留所の現地視察を通して、その創始者の竹鶴政孝が若くして単身スコットランドに赴き、本場のウイスキー造りを直接見て体験しその技術を盗み、日本に帰ってきて国産ウイスキーの製造まで漕ぎつけ、成功させた行動力や理解力、人を動かす能力に感心し、平和ゲームに活かせるのではないかと思った。また、余市宇宙記念館では宇宙ゴミが宇宙エレベーターを実現させるうえでいかに邪魔か、車や工場などのせいで空気がいかに汚染されているかなどを知り、平和ゲームで目指すべき皆が幸せになる世界は具体的にどのようなものなのかを自覚するとともに、平和ゲームを考えるには地球レベルではなく宇宙レベルの俯瞰的な視点を持つべきなのではないかと思った。

これらの道内現地視察から学んだことを活かし、チームで協力して5人の超突飛な発想で誰も考え付きもしなかった平和ゲームを考えたいと思う。また、私は多彩なアイデアを思いつくことが得意なのでアイデアをできる限り多くだし、それらが本当に有用かどうかをチームメイトと相談してより良い平和ゲームを作りたい。このゼミを通して学んだことを科学者になった時活かしたいと思うと同時に、他の人々にも共有して活かしてもらえることを願っている。



## 総合教育部（文系） 武井 健祐

私は、多田ゼミに入るにあたって SDGs の重要性をとっても重視していた。国連が提唱する 17 の目標の一つ一つに今ある問題の解決に向けたプランが示されている。海外では SDGs をもとにした活動（プラスチックごみの削減など）が数多く行われていたり、近年は大手企業が CSR に照らしあわせた活動を SDGs に沿って行っている。例えば、味の素は SDGs の 2、3 番に照らし合わせて、海外の食糧事情の改善にむけた支援プログラムを行っている。こういった考え方が来年度から学習指導要領に盛り込まれて、小学校から進んだ考え方を知ることができるのはとても良い流れだと思う。自分でもある程度は SDGs について調べてはいたので、持続可能な社会を作るのに SDGs は最適なものだと考えていた。

新渡戸カレッジの正式入校の時に田瀬さんのお話を聞くことができる機会があり、そこで SDGs に関する新しい見方を授けてもらったと思う。田瀬さんは、SDGs についてまだ完全な目標ではないとおっしゃっていた。明確な解決策も示されてはいないし、どこからの財源で 17 の目標を達成するかも SDGs 自体には何も書かれていない。ただ、一つ大きな目標として掲げられているのが、地球上のどんな人も自分らしく生きられる社会を作ることだということでは決まっているということである。その目標を具体化して実際に目標達成のために行動するのは今地球にいる世代一人ひとりなのではないかと感じた。

現地視察では、余市のニッカイウヰスキー工場と宇宙記念館を訪れた。イギリスに単身で渡り、日本国内で本場と同じウヰスキーを作るために尽力した竹鶴正孝の業績を学ぶことができた。海外で成功している事例を、まったく異なる場所で挑戦する勢いは、SDGs を全世界のどのような場所でも成功させることと通ずるものがあると思った。

僕が多田ゼミのなかでやりたいことは、SDGs を日常的に考えられるきっかけになるゲームを作ることである。やはり勉強という形だけで SDGs を見ると、どうしても理想的な目標という形が先行してしまい、実生活にかかわりを持っていることが薄くなってしまおうと思う。決して遠いところにあるものではなく、だれもが自由に、自分らしく生きられる社会の形成に必要なことの体系立てだということを伝えられるようなゲームを作りたい。

## 総合教育部（理系） 明石 悠宇斗

私は新渡戸カレッジの現地視察において余市が舞台に選ばれた理由が全く分からなかった。札幌出身の私は小学生の頃に余市蒸留所と余市宇宙記念館を訪れたことがある。だが当時の記憶を探っても、SDGs と結び付くような要素はほとんど見当たらなかった。だから私は今回の現地視察で「持続」というキーワードを努めて探すことにした。まず余市蒸留所だが、私はウヰスキーの制作工程よりも竹鶴政孝に注目した。これは私が小学生の時に唯一竹鶴政孝について興味を持たなかったからだ。酒屋に生まれた政孝は大学卒業後に酒造メーカ

一に就職し、その数年後には海外で蒸留所演習やワインづくりの勉強などを行っている。彼の酒に対する熱情は察するに易いが、それだけが余市蒸留所を八十年以上も持続させるのかと私は疑問に思った。そもそも政孝が余市の地を選んだのはそこが大麦の産地であり寒冷地でありピート層が豊富に存在したからだ。現在は大麦を海外から輸入しているが、伝統的な石炭による直火蒸留は今でも続けている。つまり余市蒸留所を持続可能としているのは政孝の功績に加えて余市の環境と資源があったからだと考える。

また余市宇宙記念館では 2041 年の宇宙エレベーターやスペースデブリについての話を伺った。余市に宇宙エレベーターを建設するという発想に対して私がふと思ったのは地震発生リスクだ。南海トラフ地震および根室沖地震は 30 年後、つまり 2050 年までに約 80% の確率で発生すると言われている。宇宙エレベーターを持続可能なビジネスとして導入するのであれば、自然環境を考慮して建設場所を選ぶべきだと考えた。そしてスペースデブリについては、それらを処理するビジネスがこれから注目されるだろうという話に非常に興味を持った。これによって火星移住がより安定したビジネスとなり、地球における SDGs に影響をもたらすことになれば、より面白い発想が可能になるだろうと考えた。結果として私は今回の現地視察においてビジネスと自然環境の繋がりを見たような気がした。当然人と人との繋がり、国家間の関係などは考えていくつもりだが、私たちにとって予測不可能な自然環境との繋がりも踏まえた上で SDGs について考察していきたいと考える。

## 総合教育部（理系） 佐藤 優名

私がこのゼミを志望した理由は、教育に興味があるからである。具体的に言えば、まず SDGs というのは私たちの将来、次の世代について考えるものであり、自身がそれを学び、それを次の世代へとつなげていく必要があると感じたからである。そして、私は、現在教育の現場に残されている問題を解決するためには「平和」とは何かについて考えることが非常に有意義であると考えたからである。

初回の田瀬さんのご講話では、SDGs に対する考え方、帰納法的思考と演繹法的思考について学んだ。SDGs は実現可能性すら実証されていないにもかかわらず、全世界が必要であると考えている非常に重要なものであるが、自身も今までそれを意識したことはなく、認知度はあまり高くないように感じた。そのため、2045 年を担う世代に SDGs について広めるべきであると考えた。

現地視察後のご講話の中で、教育について意見を提示する際には、生徒に何を学んでもらいたいか、どんな教材を使用するか、どのような授業を行うかなど、自身の意見を教育のどの段階に反映させるかを考えるべきであるという話があった。今まで私は教育方針について考える際は、どのような授業を行うかしか考えたことがなかった。そのため、このご講話で私は教育に対する新しいアプローチを得ることができた。

私は将来教育に携わることが目標であるため、私はこのゼミにおいて、生徒の将来につながり、生徒の為になる SDGs 教育について考えたい。SDGs 教育は SDGs について考えるだけで終わるのではなく、SDGs のその先の未来について考える力を身に着けたり、SDGs 以外の問題解決において必要となる考え方を得たりできるものであるべきだと考えている。そのため、ご講話や現地視察を踏まえたうえで私は、次の世代に向けた「考え方」を学べるゲームを提示したい。そしてこのゲームを通して、教師が一方的に教科書の内容を教えるような授業ではなく、生徒と教師が意見を出し合い相互に学べるような授業を作り、生徒たちが未来について考えるきっかけを作ってほしい。授業内で完結せず、2045 年で終わってしまうわけでもない、その先へつながる考え方を自らも身に着けていく過程で、生徒がそれを学べる教育方針について考えていくことをこのゼミでの目標とする。

#### 総合教育部（理学部物理学科） 西尾 勇哉

私は田瀬和夫氏の講演や余市町の現地視察を通して、様々な考え方・考えの生み出し方を学んだ。まず、田瀬氏の講演では、現代、そしてこれからの問題となっている SDGs という事柄についての解決法が単に示されたわけではなく、人類が SDGs の目標を立てるまでにどういったことをどのように考え、将来に本当に望んでいるのは何かということ学ぶことが出来た。次に、余市町の視察ではニッカウキスキー(株) 北海道工場 余市蒸留所 と 余市宇宙記念館を訪れ、竹鶴政孝や毛利衛といった偉人たちが歩んできた道や残していったもの、なぜその道を歩むことが出来たのか等、様々なことを学習した。

これらの学習を踏まえ、私はフェローゼミの中で主に三つのことについて取り組みたいと思う。一つ目は、社会科学知識の獲得である。私は理学部物理学科に所属しており、学習する知識もおおのずと自然科学の分野に偏ってしまいがちである。しかし、高度な理論が飛び交う現代の物理学の分野では専門知識のみを蓄えたスペシャリストよりも、多くの分野に関心を持ち、絶えず学習を続けるジェネラリストのほうが、今までにないアイデアを生み出すことが出来るのではないかと考えている。

二つ目は、頭の中のアイデアを可能な限り言語化することである。今回のゼミにかかわらず、超突飛な発想をするには考え続けること、そしてその内容を記録することが欠かせない。その場ではまとまらなかったアイデアが、議論を重ねていくうちに有効になる可能性もあるからである。そのため、浮かんだアイデアは何らかの形で記録することを徹底するよう心掛ける。

三つ目は、他にはない斬新なアイデアを生み出すことである。同世代の、様々な背景や知識を持った者と意見を交わしていく貴重な機会であるため、自分の意見を放出し、相手の意見を吸収し、再考してまた意見を出すというサイクルを重ね、生まれたアイデアの質を高めていきたいと思う。以上の三点も意識しつつ、このゼミを通して自己成長をし、自分たちのアイデアを何らかの形で残すことが出来るように努めたいと思う。

## 総合教育部（理系） 岡田 憩

多田ゼミへ入る当初、私は 2045 年の“社会がどのようになっている”のかを多田ゼミの人と話したいと思っていた。それは私が通信技術の開発に携わりたいため、自分が開発したい技術によってどのような社会問題が起こるのか考えたいと思っていたからだ。しかし、田瀬代表の講演や現地視察を通して、私は 2045 年の“社会をどのようにしたい”のかを多田ゼミで話し合いたいと考えるようになった。田瀬代表の講演で、今の時代で要求されるのは現状の問題解決を中心とした思考ではなく、理想の実現方法を取り込んだ思考であると述べていた。そして現地視察ではウイスキーを日本で造るという理想を成功させ続けているニッカウヰスキーの例を見た。これらのことから、現状の問題解決という意識も大切だが、自分の理想的な社会像を持ち、その実現のために考え、働くことも同等以上に重要であると感じた。

私は多田ゼミで自分なりの理想的な社会像を構築させたい。自分が 45 歳の時にどんな社会であってほしいのか、考えたいと思っている。自分の理想像を構築する上で、多田ゼミのメンバーが 2045 年にどのような社会で生活したいかも知りたいと思っている。メンバーとの考え方の違いおよび共通点を知り、自分が暮らしたい社会でありつつも他の人も住みたい社会について考えたい。この社会の理想像を構築することで、今後自分が分岐点に立った際にどのような選択肢をとっていけばいいのかのヒントにもなると考えている。未来像ができることによって、現在の社会をどのように変化させればいいのか、そのためにはどのようなことを成し遂げればいいのか、その社会の中で自分の役割は何なのかを具体化できるのではと考えている。

最終的には私がフェローゼミで気づかされたことをゲームを通してプレイヤーにも共有し、考えて欲しいと思っている。2045 年にどのような社会で暮らしたいのか、そのためには現状をどう変化させるべきなのか、その変化の過程で自分の役割は何かなど考えて欲しい。そのようにプレイヤーが自分と社会について考える場としてのゲームを多田ゼミで創りたい。

## 農学部生物資源学科 神原 昂太

私の多田ゼミの志望動機は、将来の目標である食糧問題の解決に携わることに、SDGs の考え方が不可欠であり、多田ゼミに参加することで持続可能な未来についてより深い理解が得られると思ったからです。

まず田瀬さんの講演を聞いて私は二つのことを学びました。一つ目はデザイン思考の存在です。発展途上国の問題を解決する多くの技術はシステム思考、対処療法的な考え方である、という事実には確かにそうだな、と納得しました。また例えば緑の革命のように、目先の対処に集中しすぎると結局は別の問題も引き起こしてしまうというシステム思考の危険性を感じました。二つ目は田瀬

さんの言う SDGs の目標、世代を超えてすべての人が自分らしくよく生きられる社会を作ること、ということを知ってこれまで漠然としていた SDGs とは何か、ということがやっとわかりました。持続可能な開発はこのことを念頭に置いた開発、逆に言えばこれを満たせば持続可能な開発と言えるだろうと思います。今後多田ゼミではこの学びを活かし、まずは SDGs が念頭に置いている、世代を超えてすべての人が自分らしくよく生きられる社会を作ること、その重要性を人々に流布することができることを念頭にゲームを考えてみたいです。SDGs をフワッと理解しているだけではその重要性は理解できない（これまでの私のように）と思いました。また食糧問題も SDGs には密接に絡んでくるので、環境破壊や食糧生産の要素もゲームの中に組み込むことで日本の一般市民にはあまり関心のない食糧問題の重要性も説いていければ良いなと感じました。

道内の現地視察では直接 SDGs に関わることはみられませんでした。私は宇宙博物館で宇宙の可能性を感じました。宇宙エレベーターが（理論的障害がかなり大きく立ちはずかしてはいますが）開発され宇宙が身近に感じること、食糧問題・持続可能な開発の新たな場所になるのではないかと考えました。また宇宙からの地球のマッピングシステムの話を知って、地球の姿を一般の人にわかりやすく見せる場所があれば良いのではないかと感じました。多田ゼミでは今後この考えをより発展させていきたいです。

以上をまとめると私は今後多田ゼミでは、食糧問題の現状、地球の現在の姿、SDGs の目標を人々に伝えるような場所を提供するということを目標に平和ゲームについて考えていきたいです。

## 総合教育部（農学部） 川江 萌々香

私が多田ゼミでしたいことは、自然と遊ぶ平和ゲームを考えたいです。私は環境問題に関心があり、生態系や物質循環などの自然の仕組みに中学生のころに感動したことが興味を持ったきっかけです。繊細で巧妙な自然界の仕組みが人間の活動によって壊されつつある、ということを知り、環境問題に興味を持ちました。そのため、自然と遊び、自然を学びながら、環境問題について考える平和ゲームを作りたいと思いました。

環境問題を解決するために一番大切なことは、論理的逆算思考をすると、自然を好きになり、自然を大切にしたいという気持ちを持つことだと思います。そのためには、まず自然と遊び、自然を学びます。近くの海や森、川に行けば、見る視点を動物、木、土、微生物、魚、海水、空気、藻などと変えると、たくさん楽しんで学ぶところ自然界にはあります。その上で、動物について生じている生態系や外来種の問題、木や森に生じている過剰な伐採、放棄、酸性雨などの問題などについて学びます。ただ教科書で学ぶよりも問題に対する見方が全く変わってくると思います。そこで、皆にはどうすればいいのかを考えてもらい、意見を共有し、共有された意見について考えたことを共有し、最後には 1 人でじっくり考えてもらい発表のような形をとりたいです。環境問題についてどうすれ

ばいいのかについて考えるときには、必ず法律や経済、また世界の問題を考えていくと、貧困などの社会的な問題まで関わってきます。そのことも踏まえ環境問題をテーマとしたため、そこにも踏み込んでほしいです。しかし、社会的な問題は難しいため、そこまでみんなの考えが踏み込まれていった段階で、社会的な問題についても表裏隠さず、先生、もしくは専門家などに今行われている研究や現状などについてお話を聞き、さらに考えを深めて行ってほしいです。やはり現場の話の聞くと、本気でその問題について考えられると現地視察感じました。

多田ゼミでは色々な話を聞いたり、他のメンバーと意見を交換し合いながらさらに平和ゲームを奇抜で突飛なものに作り上げていきたいです。平和ゲームを唯一ホモサピエンスが持つ能力の教育として、SDGs が達成される 2030 年、それが持続され、さらに発展するだろう 2045 年へと向かう方法の大きな一歩となることを目指したいです。

## 総合教育部（工学部応用理工系学科） 山崎 祥誉

社会学への招待(ピーター・バーガー著)という本を読んでいる。社会学者にとっての問題とは普通にいう社会問題とは違うようだ。当局者視点からうまくいかない理由を考えるのではなく社会システム全体の仕組み・働きや前提を考えるのが社会学者。「社会的」問題の例として離婚でなく結婚、犯罪でなく法律、革命でなく支配を挙げていた。

拡張解釈すれば田瀬氏の講演でも紹介されたデザイン思考と似ると感じたし、SDGs の話と絡めるならば sustainable でない社会よりも不平等や環境汚染を生み出す社会の体制に目を向け、17 目標に拘りがちで前文に目を向けられないことよりもその行動を生む群衆心理(環境的要因のみには因らないだろうけれど)に目を向けて考えてみる、ということだろう。具体的な欠陥だけでなく一歩突き進み、そもそもの既存のものを問題意識を持って追及する姿勢を見にしみ込ませたい。

また、いくら SDGs が素晴らしくてもそれを絶対的存在に祀りあげてはいけないと感じる。むしろそれと相対化できる位の別の Goal をも見出した方が社会は better になるだろうし、田瀬氏も仰った通り、大人に懸命に追いつき追い越すことにもなるはずだ。

記憶は曖昧だが、前期の新渡戸カレッジの授業内講演で女性の先輩がご自身をスパイに喩えながら、SDGs に問題がないか留学して探ってくると仰っていたのが印象に残っている。SDGs に限らず、人道的に善であることをするのは素晴らしいし、僕もしていきたいが、何事にもあるはずの負の側面を見逃さず、善が偽善とならないよう注意して取り組んでいきたい。例えばニッカブランドがある一方、その為に石炭を必要とする現状がある。宇宙開発は素晴らしくてもその背景には軍事技術の開発があり、東西冷戦がある。また、火星への移住も地球での問題を解決したことにはならない。

冒頭に紹介した本は皮肉と風刺に満ちた濃い本だと感じる。諸手を挙げて万歳するか非難し潰すか、沈黙するか雄弁するかに偏らず、頭と心を使って程よく

皮肉れるようになりたい。物事の **positive** な面も **negative** な面も弁え、知識も理系文系の一方に区切らず、また、取っつき易い具体的で表面的な対症療法や思考というコストのかからないただ楽しいものに時に意図的に流され、流されず、懷疑しつつ信念を抱けるバランスの取れた人間になりたい。というと、多田ゼミを超えての目標になるが、まず目前の本ゼミの活動をきっかけに何かできることを見つけて実行しようと思う。

## 総合教育部（法学部） 坂下 貴哉

私は多田ゼミで自身の **SDGs** に対する理解を深めたい。ここでの理解とは、**SDGs** で漠然と取り上げられている問題意識の具体的な理解と、その問題に対する自分なりの答えを曖昧であっても持つことだと考えている。このように考えるようになったきっかけは、やはり田瀬さんの講演会によるところが大きい。**SDGs** についての認識を始め、与えてくださった考え方はほとんどのゼミ生の考え方の指針を作り、その上講演会を通じて、生徒一人一人が現代を担わなければならない存在であるという自覚を促すことまでしてくださった。これがリーダーの講演なのかと感動した。

私の多田ゼミでの目標は、多田ゼミがゴールを設けて行う活動とマッチしていると思う。2045年の**SDGs**を考え、**SDGs**をゲーム感覚で考えることのできる平和ゲームを取り入れた教育カリキュラムを考えていくことは、**SDGs**を深く理解しておくことが前提となる。それぞれの課題解決に向けてどのような策が取られている又は取られて行くべきかという発想も養って行く必要があると考える。多田ゼミではこの点、未来の技術への期待を含めた突飛な発想も許容して、考えることが許されている。このことが課題解決の発想を持つ上で自由度を高めてくれていると思う。なので、私はこの機会に **SDGs** を深く理解し、自分なりの答えを得たいと考えている。

私は現在、ボードゲームを基本のアイデアとして、**SDGs** を考える要素を加えたものを考案するという方法が、楽しく、かつ深く **SDGs** を考えるコンテンツとして、効果的に機能するのではないかと考えている。ボードゲームには、多くの種類がある。古くから遊ばれているトランプなどもその一例だ。何気ないアイテムを、発想1つでゲームと化し、人を夢中にする力がボードゲームにはあると思う。加えて発想次第で誰もが楽しめ、**SDGs** について問題意識を持つようになるものを作ることができると思う。

以上より、私は多田ゼミを通して、**SDGs** について深く知り、突飛な発想を用いて自分なりの問題に対する答えを得て、**SDGs** を広めるためのゲームに適應したい。

私が多田ゼミにてしたいことは大きく分けて2つある。1つはSDGsが目指す社会への理解を深めることである。SDGsの概念を広めるための平和ゲームを作るには、まずは自分の中でSDGsが目指す社会を理解し、現状の問題を把握することが必要であると思う。根底の目標である、「全ての人間が選択肢を持ち、自分らしく生きることができる社会」とはどのような社会なのかを平和ゲームの作成を通じて、具体的に考えることで理解を深めたい。また、目標とする社会に対して私の中で少し引っかかっている部分がある。本当に、自由な選択肢が与えられることがその人が自分らしく生きることにつながるのか疑問に思うのだ。近代化以前の日本に比べて多くの自由を手に行っている私にはこの世界が生きづらいと思えるからだ。自由と引き換えに、昔のような血縁や地縁による人々の繋がりは希薄になったと感じる。便利な時代と場所に生きても「自分らしさ」がわからない人はたくさんいる。自分らしく生きることができるための「選択肢」や「自由」とはどのようなものなのか、解明することは難しいが、ゼミの活動や他の人の意見を通じてヒントを得ることができたら良いと思う。また、このような点についても解消していくことができるような2045年のSDGsを考えたい。

2つ目は、ディスカッションの能力を養うことだ。私がつけたいと思っている力は、ただ単に自分のアイデアを伝える力だけではなく、グループの話し合いを良いものにする力である。私が思う良いグループディスカッションの状態は、メンバーがそれぞれ自分のアイデアを自由に出し、それに対して、他のメンバーが意見を述べたり質問をしたりしている状態である。こうすることで一人では思いつかなかったアイデアが生まれる。グループディスカッションの一番の価値はここにあると私は考えている。誰と、いつ、何について、ディスカッションしたかによって生まれるアイデアは大きく変わる。この偶然性が面白い。新たなアイデアを引き出すために、グループの人のアイデアを積極的に聞き、反応する力を身につけていきたい。以上のことを今後多田ゼミで実践していきたい。



## 履修学生チームのスライド資料



# FROM GOALS/New

一人ひとりのステークホルダーが参加して  
2045年のゴールを達成するために

多田フェローゼミ チームじゃ、草。

岡田 憩  
丹由美子  
藤田祥帆

矢野滉紀  
山崎祥誉  
米田翼

「2045年のSDGs」をテーマに活動した多田ゼミからは、小・中・高連携によって、一人ひとりの行動で2045年に理想の社会を迎えるためのゲーム、「FROM GOALS/New」を提案する。FROM GOALS/Newでは、2030年の社会をSDGsから描き出すこと、その社会における問題点を検討することを経て、その解決方法を提案する。

このゲームによって小学生の自由な発想と、中学生の広い関心、そして高校生が培ってきた知識を活用し、現在のSDGsがゴールとする2030年の社会における課題の検討、さらにその解決まで含めた2045年のSDGsの発案・実行が可能となる。

私たちの提案は、2030年のその先を担う世代がネクストSDGsを発信・実行することで、2045年の理想の全ステークホルダー参加による実現を目指す、新しい試みである。

# はじめに

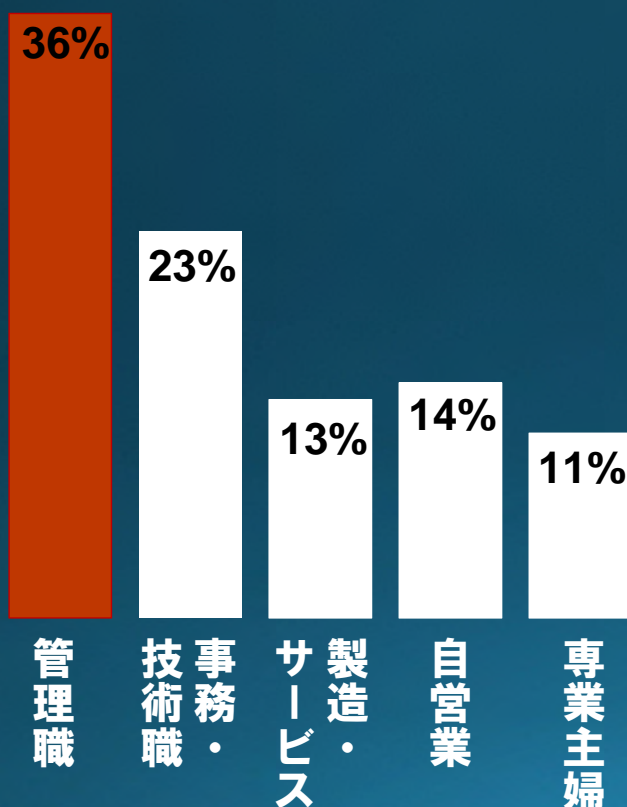
FROM **GOALS**/Newは多田フェローゼミのテーマ”2045年のSDGsに向けて～平和ゲームを考える～”を受けて考案されました。平和ゲームという形をとることで今までにないSDGs教育の形を目指しています。



フェローゼミでは現地視察に赴き、多くの方からの助言・ご批判を頂く中で世代・専門分野を超えた学びがありました。

以下ではSDGsについての現状分析に始まり、ゲームのコンセプト・ルール、なぜこのようなゲームが必要なのかを説明して参ります。

## SDGs認知度の現状について



SDGsの認知度は平均で19%

前年(14%)から上昇したが職業別では管理職のみが突出して高いという偏りが見られる。

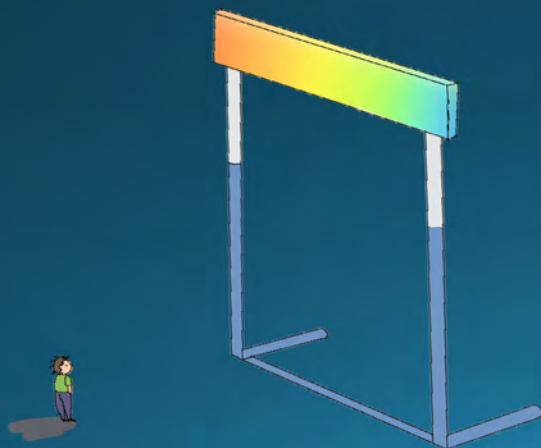
SDGsについての取り組みが増加したにも関わらず殆どの人に存在が認知されていないことになる。

(2019年2月 朝日新聞社)

# SDGs認知度の現状について

このような認知度の偏りは企業・政府による大規模な取り組みが中心である現状から

「個人にとってSDGsはハードルが高い」という認識が共有されているからではないか？



SDGsへの取り組みは今後

- すべての人が参加できる
- ハードルを下げる
- 楽しめる

ことが必要になる

## 平和ゲーム

平和ゲームとは**協力**のゲーム

SDGs教育にゲームを取り入れる試みは先行例が多くある。

多田フェローゼミでは、人と競ったり敵を倒したりする戦争ゲームではなく人と協力することを中心としたゲームこそSDGsの考え方にかなうものと考えた。



# “2045年のSDGs”

2045年のSDGsとは、**現行のSDGsの次に目指すべきゴール**のこと。

今のSDGsは2030年までの目標として定められ、達成に向けて世界各国・企業が取り組んでいる。

多田フェローゼミでは“その先の15年”に向けてのゴールを見つめ、達成することを目標として取り組んだ。

“2045年”という時間軸はSDGsの持つ15年と時間枠、シンギュラリティの到来、いまの学生たちが活躍する時代などを表している。

2030年の先を目指して。

次のゴールを発見し、全ステークホルダー参加によってそれを実現する。

平和ゲームによって、楽しさと協力意識の両立を目指す。

そんなSDGs教育の新しい形：

# FROM GOALS / New

# “2045年のSDGs”

現行のSDGsの次に目指す  
2045年に向けてのGOAL



## × 平和ゲーム

FROM GOALS/Newではゲームのマップとして右上図のよう  
な立体を用いる。  
2045年に向けたゴールを見つけ達成に向けて動き出すこの  
ゲームを通して、立体上の各面が鍵となってくる。

高・中・小学生が連携しな  
がら行われるのがFROM  
GOALS/Newの特徴でも  
ある。

それぞれの知識量や特性  
に合わせて、2030年社会  
の描画から問題の発見、  
2045年へ向けた行動目  
標・ゴールを提案するところ  
までを行う。

SDGsをもとに**高校生・中  
小学生がパスをつなぎ小学  
生でゴールに至る**というプ  
ログラムのビジョンが、サッ  
カーボール型のステージに  
込められている。



高校生  
SDGsで実現する2030年

中学生  
2045年に達成すべき課題

小学生  
一人ひとりの行動目標

2045年の**ゴール**

# Stage 1 高校生：2030年の社会構想

Stage 1では**2030年の社会**がどうなっているかを考える。

17のSDGs目標からテーマを1つ選び「SDGsによって今の問題が解決されたら社会はようになるのか？」という発想で2030年の社会を構想する。

それぞれの問題に対する構想をマップ上の●に書き込まれることで2030年のビジョンが完成する。  
SDGsについての知識や社会問題への関心など、高校生が学習してきたことが生かされる。

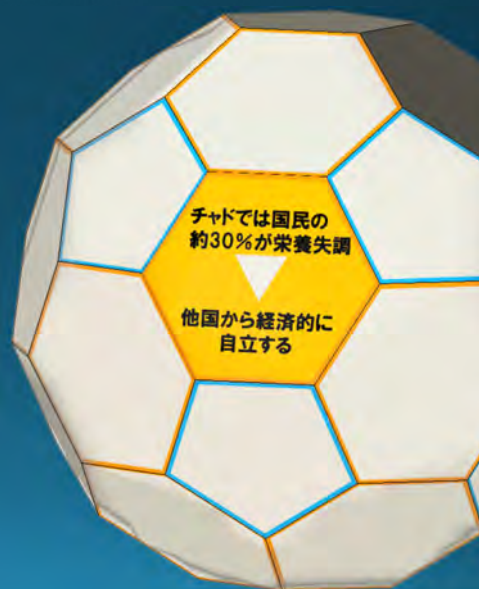


## Stage 1の例



ここではテーマとして”2 飢餓をゼロに”を選ぶ。  
このテーマに関連した社会問題として見つけたのが「2019年現在チャド国民の30%が栄養失調」という現状であった。

Stage 1ではSDGsで問題が解決されることで”社会がどう変わるか”という視点が求められる。  
栄養失調の多い地域では物資など他国からの支援に頼っている場合が多いが、飢餓がなくなることでそうした援助が必要なくなり「国家として経済的に自立できる」社会を実現できると考えられる。

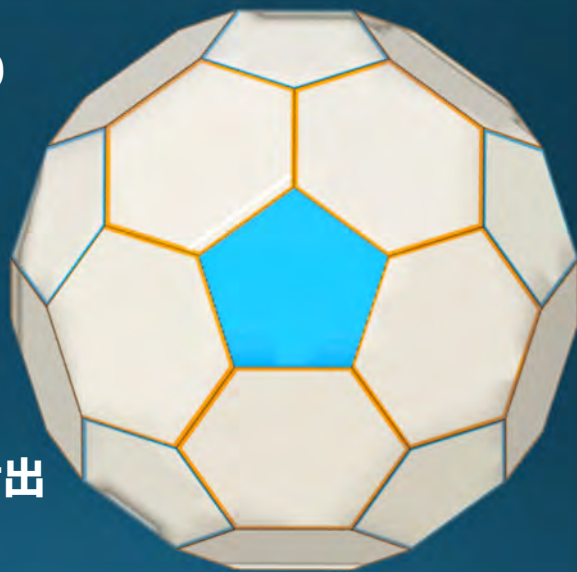


## Stage 2 中学生：2045年に向けた課題

Stage 2では、高校生が考えた2030年の社会で新たに解決しなくては**いけない課題**を考える。

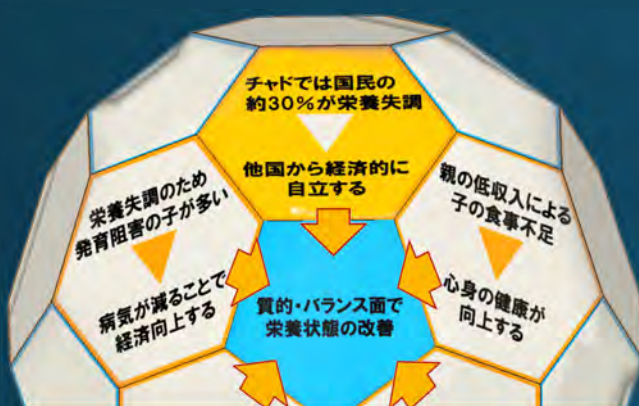
そこで見えてくる課題は、SDGsの達成によって新しく浮かび上がってくるものだろう。



中学生はマップの  の中に、それを取り囲む5つの  から課題を見つけ出し書き込んでいく。



このステージまでで、2030年の社会構想とそこでの課題が発見されマップは2045年に向けた方向性を示すことになる。

## Stage 2の例



Stage 1では「飢餓をゼロに」をテーマに選んで高校生が2030年の社会を考えた。それぞれの  は5つの  に囲まれているので、これをもとに中学生が2045年までの目標を考える。

この例では「他国からの経済的自立」「心身の健康向上」「病人の減少による経済の改善」などが2030年の社会で実現されると考えた。

しかしこれらが実現して十分な”量”の栄養が行き渡っても、その上でバランスや味など”質”的な面が改善されることが必要である。



## Stage 3 小学生：2045年へのゴールを提案

FROM GOALS/Newの最後には、小学生が2045年までの課題に向けたひとり一人の行動目標・ゴールを提案する。  
今のSDGsが抱える「個人にはハードルが高すぎる」という問題を繰り返さないために、“いまから”行動すると云う時間的余裕を持って全てのステークホルダーが参加できるものにしなければならない。



小学生の自由な発想力から生まれたアイデアを、高校生・中学生と一緒にブラッシュアップしていく。  
そして「一つのチーム」として“2045年のSDGs”を社会に提案・発信することがFROM GOALS/Newの目標である。

高校生  
SDGsで実現する2030年

中学生  
2045年に達成すべき課題

小学生  
一人ひとりの行動目標

× 平和ゲーム

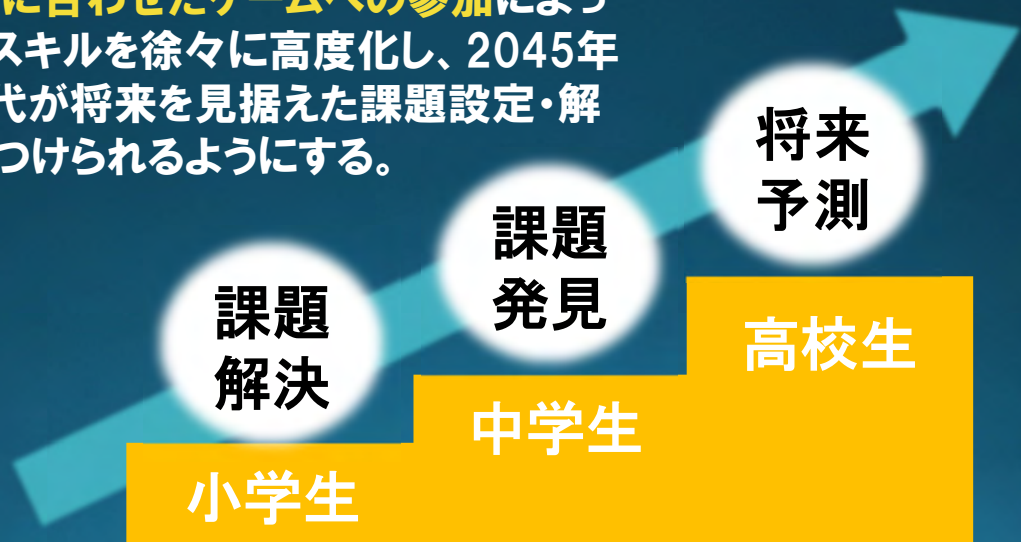
2045年のゴール

FROM GOALS/Newは”2045年のSDGs”という目標に対して小・中・高校生がそれぞれの役割を持っている。  
全員で同じ目標を共有しそれに向けてチーム全体が協力する平和ゲームになっていて、SDGsの精神にも通じる考え方である。

# 教育として

ここまでFROM GOALS/Newをゲームの進行に沿って見てきたが、プレイヤーが実際に経験するのはゲームの進行とは逆の順番になる。

学習段階に合わせたゲームへの参加によって求めるスキルを徐々に高度化し、2045年を担う世代が将来を見据えた課題設定・解決を身につけられるようにする。



また小学校から高校へと学年が進むにつれて、2045年に向けた課題や2030年の社会像を“与えられる”側から“与える”側へと立場を変えていくことで、自分が与えられた時よりもっと良いもの・面白いものを考えようという意欲が湧くと期待できる。

学年を超えたライバルとして互いを刺激し合えることもFROM GOALS/Newの特徴となっている。



いま世の中では「SDGsをいかに達成するか」ということに非常に大きい関心が集まっています。それに対して「達成した後はどうするのか」という問題は置き去りになっているのではないのでしょうか？

私たちはこのゲームを通して、2045年を担う世代自身がSDGsのその先を考えるきっかけを作りたいと考えています。

Get new GOALS  
with our peace game

FROM GOALS/New

# SDGS コミュニティ

## 空前絶後

明石 植原 大橋 神原 栗原 坂下 西尾

我々は多くの方が好んでやるゲーム＝SNSという考えのもと、SDGsや社会問題の現状について知ってもらうこと、およびそれらに対する解決策の考案や寄付等の活動をより身近なものにして行動のハードルを下げることを目的としたサービスを平和ゲームとして提案した。このサービスでは国境を問わずSDGsに関する世界中の投稿を自動翻訳によって閲覧できる。これらの投稿は視覚や聴覚だけでなく、五感全てで体験知として深く共有されることを理想とする。またこれら投稿を踏まえて社会問題解決のためのあらゆる人のアイデアを募り、中でも優れたものをコミュニティで実現に向けて支援するシステムも存在する。具体的には投稿に付与された「いいね」の数に応じて獲得できるポイントをSDGsに向けた活動に寄付し、活動団体はポイントを資金として得ることができる。この資金はサービス内の広告料から賄うことを考えている。このサービスによってSDGsの周知が進み手軽に貢献できるようになれば、よりよい社会の実現へと繋がるだろう。

5人に1人が  
SDGsを認知



あなたは  
どうですか



SDGsを意識した行動をしている  
のでしょうか...



SDGs

コミュニティ



SDGsコミュニティの狙い

SDGsの広く深い

周知

行動へのハードルを  
下げる

コミュニティはゲームか？

選択

情動

結果

がある

コミュニティ=ゲーム<sub>7</sub>

SDGsコミュニティの3つの柱

① SHARING THE EARTH

② PROJECT BOX

③  DONATION

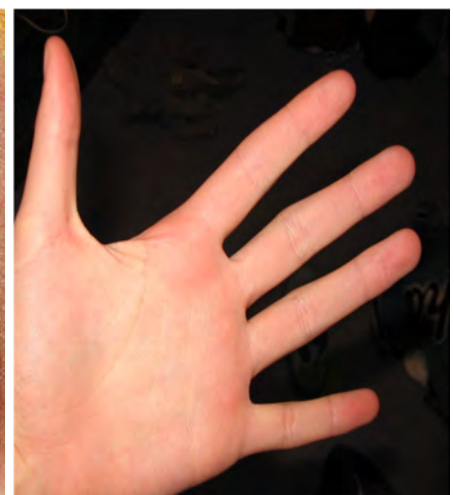
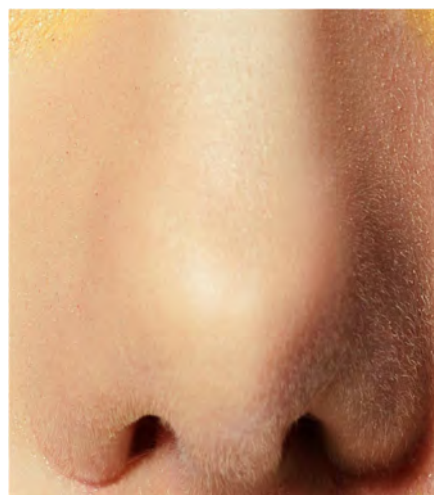
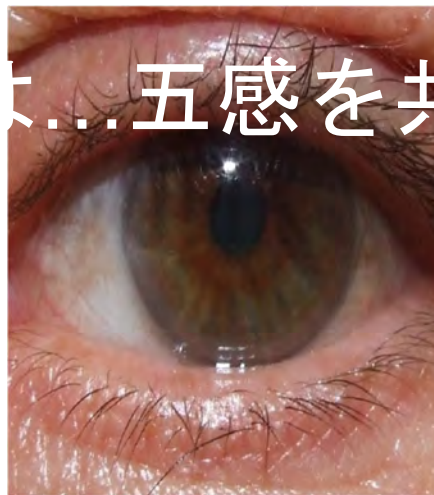
# ① SHARING THE EARTH

SDGsに関する活動の投稿

- 地域ごとに投稿がまとめられる
- 自動翻訳タグ機能
- 気に入った投稿にはいいね



2045年には...五感を共有する





# 現在の技術

嗅覚



VAQSO VR  
香るVRデバイス

<https://www.moguravr.com/vaqso-vr/>

触覚



<https://www.designboom.com/technology/artificial-skin-haptic-feedback-vr-09-20-2019/>

## ① SHARING THE EARTHの狙い

共有による広い周知

体験知による深い理解

## ②PROJECT BOX

世界の人口は7.7億人

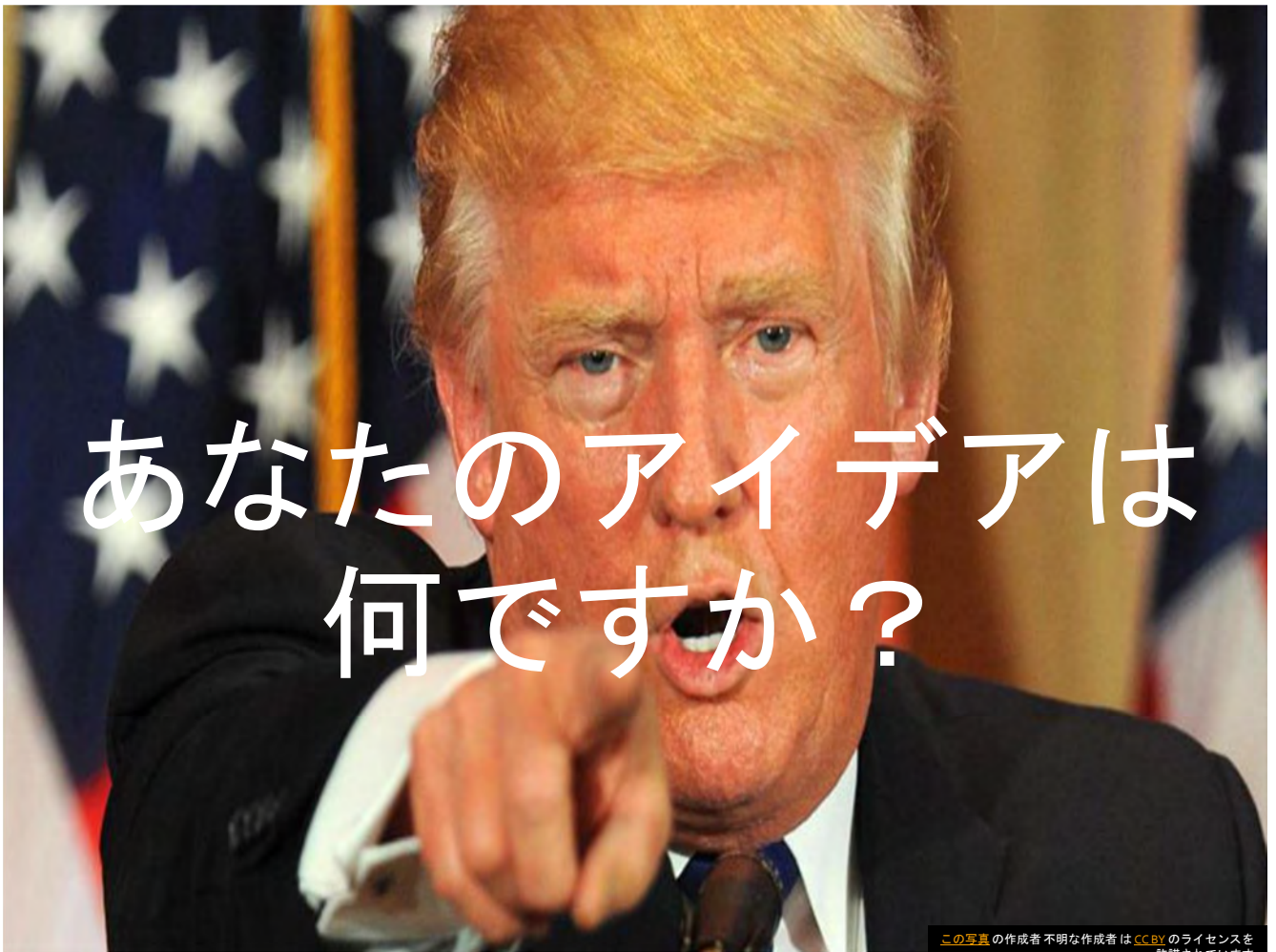
↓  
7.7億個のアイデアが  
存在する



国境には  
壁



この写真の作成者 不明な作成者はCC BY SA のライセンス



あなたのアイデアは  
何ですか？

この写真の作成者不明な作成者はCCBYのライセンスを  
提供されています

## ②PROJECT BOXの狙い

社会問題解決を目指した  
あらゆる人のアイデアを集める

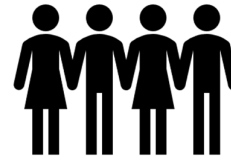
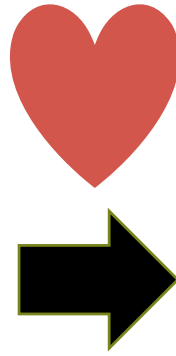


優れたアイデアをコミュニティ  
で支援



実現

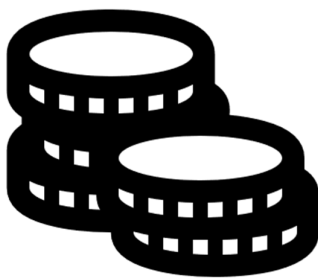
### ③ DONATION



SHARING THE  
EARTHの広告  
→広告料

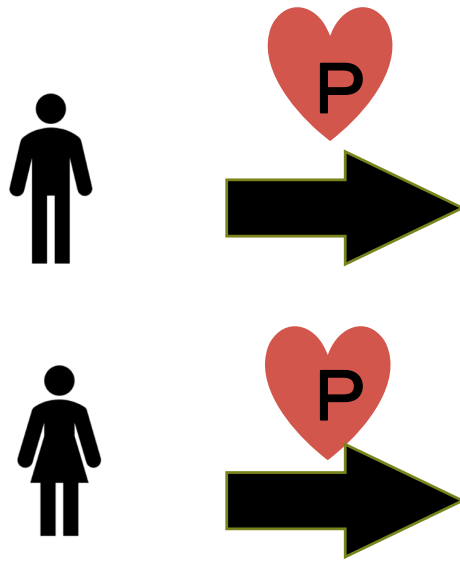
各々の活動  
に寄附

### ③ DONATION



発生した  を得たいいね数に  
応じてポイントとして分配

### ③ Donation



**Project Box**

1. Help children in Africa
2. Have eco-friendly goods
3. Make clean water
4. ....
5. ....

ポイントの寄付先は個人が  
選択できる

### ③ DONATIONの狙い



共有  
↓  
支援  
||  
Easy

SDGsコミュニティによって...

周知が進み  
理解が深まり  
身近に貢献できる

HEADING FOR THE  
FUTURE

“WITH OUR **SDGS**  
**COMMUNITY**”

# 平和ゲームで SDG s を広めよう！



## Beyond the Box

メラジ・パルミダ 佐藤 優名 宮澤 優作  
武井 健祐 川江 萌々香 山本 泰平

私たちは“one 4 all, all 4 one”というゲームを考えた。日本では現在SDG s を聞いたことある人が5人に1人しかいない。この状況で2030年にSDG s が達成するとは思えない。2030年の「そのさき」、2045年は今の子供たちが活躍する時代である。その時代でSDG s の「そのさき」である平和な世界が実現されるには、今子供たちがSDG s に興味をもつことが大事だ。そのため私たちは、SDG s を知るきっかけとなる、“気軽で楽しい”ゲームを考えた。このゲームではSDGsのテーマを通じて、色々な人の立場のことを考える。“one for all, all for one”の気持ちも必要だ。このゲームを通して参加者全員がSDG s に興味を抱き、平和な考え方が広まり、2045年は平和な世界に近づくだろう。

今世界中では色々な問題が…



紛争 貧困 飢餓 格差社会

©National Geographic Channels



気候変動 環境問題 資源枯渇

➔ 世界中での協力が必要！！

国連が世界の目標を発表！！

 SUSTAINABLE DEVELOPMENT GOALS



持続可能な開発目標 (SDGs)



日本人の5人に1人しか  
SDG s を知らない…



SDG s をまずは知ってもらおう！

“気軽に楽しい”ゲームを考案！

ゲーム名

“One 4 All, All 4 One”



- 与えられた人物になりきって  
SDG s に関するテーマで話し合おう！
- 相手の立場が何であるかを当てよう！
- 実はチーム戦！！

# ゲームの説明

- ①プレイヤーを2チームに分ける  
⚠️ プレイヤーにはチームを伝えない
- ②パーソナルデータを与える
- ③話し合いに必要な情報集め
- ④4人グループに分け、  
SDGsに関するテーマの話し合い
- ⑤チーム発表
- ⑥グループ内の同チームの人の  
パーソナルデータを当てる
- ⑦チームで合計点数を競い合う



- ①プレイヤーを2チームに分ける  
⚠️ プレイヤーにはチームを伝えない



## ② プレイヤーにパーソナルデータを与える



年齢・60代  
性別・男性  
職業・漁師  
趣味・料理  
「最近不漁だなあ...  
年金も少なくて、  
生活が厳しいな」



年齢・10代  
性別・女性  
職業・会社勤め  
趣味・カラオケ  
「高卒で就職。仕  
事は楽しくないけ  
ど、遊ぶのは好  
き」



年齢・30代  
性別・女性  
職業・海洋生物学  
者  
趣味・ハーモニカ  
「研究テーマ：海  
洋プラスチック」



年齢・40代  
性別・男性  
職業・会社勤め  
趣味・ドライブ  
「小学生の娘大好  
き」

## ③ 話し合いに必要な情報を集める



## ④ 4人グループに分け、 それぞれのSDGsのテーマで話し合う



## ⑤ チームが発表される



## ⑥グループ内の同チームの人の パーソナルデータを当てる



- × 年齢・40代
- × 性別・男性
- × 職業・会社勤め
- 趣味・ドライブ
- 「小学生の娘大好き」

1点

Team A

- 年齢・10代
- × 性別・女性
- 職業・会社勤め
- × 趣味・カラオケ
- 「高卒で就職。仕事は楽しくないけど、遊ぶのは好き」

2点



## ⑦点数を競い合う



3/8点

Team A

5/8点

Team B



# ゲームの特徴

- ディスカッションにゲーム性  
→SDGsを知らない人でもとっつきやすい
- パーソナルデータの導入  
→新たな視点を見つけることができる
- 自発的なディスカッションの必要性  
→コミュニケーション能力の向上

# 汎用の例



- 色々な立場の人と参加する  
例) 漁師、地域住民、主婦 etc
- 年齢に応じて、ディスカッションのテーマを変える  
例) No.14「海の豊かさを守る」  
小学生“カメさんが海で死んでいるのはなぜだろう？”  
大学生“海の豊かさをどう守るか”
- 2045年で新たに表面化した問題をテーマにする

# Conclusion

SDG s を知る

コミュニケーション能力up

多面的な視野



SDG s 達成へ



## 履修学生の第二回レポート



各自が以下の選択肢から提言先を選んだ。

1. 「中・高校の先生へ：2045年に向けたSDGsの活動、平和ゲームの発想を、初等・中等教育で、どのように(What)活用するかの教育の視点」
  - \* 中高生には「どんな未来がいいか」を考える機会を持ってほしい。子供たち自身に、今ある解決策にとらわれず、未来を考えて欲しい。平和ゲーム自体が既存の概念から外れているのは、作成者である私たちからのメッセージ
  - \* 作成したゲーム「From Goals/New」では、高校生：現状理解⇒中学生：課題発展⇒小学生：ゴールの提案という課程でゲームが進行。
2. 「道内企業へ：企業が率先して、どのような(What)SDGs活動で地域社会を改善する民間の視点」
  - \* 第一の提案は社員たちによる会社の15年後構想を話し合い、考えること。第二の提案は企業・行政・地域の定期的交流会を持つこと。是非、意見交換の場を設けることを検討して欲しい。
3. 「北海道庁・地方自治体へ：産官学市民連携の活性化でどのように(How)SDGs活動や平和ゲームの発想を地域社会に広めるかの行政の視点」
  - \* 地域社会にSDGsを広めるのに、本ゼミ活動を参考にするのが最も効率的で効果的。市民一人ひとりが主体性を持つような活動を行っていくことが重要。
  - \* 小中高で協力して作り上げたボールを行政が受け取り、政策に反映することができる。SDGsの考え方を柔軟に取り入れるには平和ゲームが有効。



## 提言 1. 中学・高校の先生へ

総合教育部（法学部） 宮澤 優作

多田ゼミでは、将来の SDGs を考えるきっかけとして、平和ゲームを作成するという活動を行いました。普段私たちがよく目にするゲームは、競争や対決を趣旨とした“戦争ゲーム”です。しかし、世界の平等で公正な発展を目標にする SDGs の目標が、“戦争”で語られてよいのか、ここに“平和ゲーム”を考える動機があります。

ゼミの中では、そもそもゲームとは何なのか、興味を引くゲームデザインはどんなものなのかという疑問に何度も苦しめられました。私たちはそのたびに、多田ゼミにおいて大きな柱である、「超突飛で奇抜な発想」という言葉を思い出します。おそらく、今あるゲームのほとんどが“戦争ゲーム”なのはそれが明確な勝敗を示してくれることや、純粋に戦いが面白いからなのでしょう。そして自分が勝って、相手を負かすという構図は、ゲームの中だけにあるものではありません。社会のどんな場所にも対立や優劣の関係は存在します。そんな社会の中にあって、それでも対立や優劣を超えた未来を主張しなければならない。この難題、平和ゲームを考えるときには、どうしても「超突飛で奇抜な発想」が必要でした。

未来を担う子供に SDGs の将来を考えさせることは、今を生きるわれわれに至る人類のわがままも込められています。環境破壊や貧困、不平等が問題視されたのは最近のことではありません。戦争が今も続いていて、環境問題が食い止められていないのは、これまでの人類の行いが不十分だったからにほかなりません。次の世代は、何の報いでもなく、課題山積みの世界で暮らしていかななくてはいけないのです。しかし、無実だからと言って、後世を放任してもよいことにはなりません。むしろ、われわれがこの状況を彼らに残してしまうからこそ、無実の次の世代に現状を理解させ、未来を考えさせる義務がわれわれにはあります。ただし、前の世代、そしてわれわれが時間をかけて取り組んだ解決策に、“改良”を望んでも意味がないのではないのでしょうか。次世代の教育も、よく考えて行わなくてはなりません。

私は、中高生には「どんな未来がいいか」を考える機会をもってほしいと思っています。ゼミを通して、課題を目の前にしたとき、どのように解決すべきかを考えるのがいかに難しいことなのかを知りました。一口に環境問題といっても、その問題にかかわる人間は多種多様で、複雑な文脈の中にあります。ですから、問題が解決されたと思っても、別の側面から見れば、新たに問題が発生していたり、本質的な解決になっていないということが起きてしまうのです。どう解決するかではなく、どんな未来がいいかを考えたとき、そこにはやはり、「超突飛で

奇抜な発想」が必要でしょう。子供は簡単に、大人が考えてお金をかけてやっていることは、正しいことだと信じてしまいます。しかし、子供たち自身に、今ある解決策にとらわれず、未来を考えてほしいのです。その一つの方法が、平和ゲームでした。平和ゲーム自体が既存のゲーム概念から外れているのは、ゲーム作成者である私たちから子供たちに向けてのメッセージです。

## 総合教育部（理系） 米田 翼

私たちは 2030 年に迎える SDGs の期限に先駆けて「2045 年の SDGs」に取り組みました。世の中が 2030 年に向けて動いている中では大変特殊な課題でしたが、教育の場での SDGs で特に必要なことが見えてきました。

一つめは雰囲気流されないことです。SDGs の知名度はようやく 20%を超えたところだそうです。いまの中・高校生でも SDGs について詳しく知っている人はさほど多くないでしょう。

私は SDGs が単なるスローガンのように広まってしまふことを恐れています。聞こえの良い 17 の目標だけが一人歩きし、その本質を捉え損なう可能性があります。SDGs には 17 の目標だけでなく、より詳細な 169 のターゲットや、理念を謳う文言があります。そうした理念の中から“**No one left behind**”というフレーズを活動の中で繰り返し聞かされました。SDGs は 17 の目標ためにあるのではなく、この理念を叶えるためにいま考えられる方法をまとめたものです。SDGs 教育においてはこの理念を核として、17 の目標・169 のターゲットがどのように繋がっているのかに重点を置いて欲しいと思います。

二つめは SDGs を過信しないことです。私は今回の取り組みの中でこれを実現する仕組みを提案したいと思っていましたが、残念ながら満足いくものは作れませんでした。以前書店に行くと、SDGs を「最重要課題」と謳う本がありました。確かに重要ではありますが、私はこうした考えにはあまり賛成できません。SDGs に定められた目標をただ実行するというのは、実は SDGs の理念から一番外れた行為ではないかと思うからです。先ほども言ったように、SDGs は“**No one left behind**”のための手段です。そのための方法は SDGs だけとは限りません。

教育という場で中・高校生のことを考えるときには特に注意が必要です。彼女らが生きるのは 2030 年だけでなく、2045 年すら超えたその先までです。今の中・高校生には 2030 年までのことだけを考えるのでは全く不十分だと言えます。

また SDGs の価値観に偏りがある、という可能性を忘れてはいけません。グ

ローバル社会はアメリカ社会です。もし今の世界の中心が他の文化圏だったとしても、SDGs は同じ内容だったでしょうか？価値観の偏りを完全に排除することはできないでしょうが、SDGs にもそうした不完全さがあるかも知れないということに自覚的な中・高校生が育ってくれたら 2030 年の先のグローバル目標は良くなっていくと思います。教育者が個人として価値観を発信し生徒の考え方と相対化することは、そうした気づきを与えるきっかけになると思います。

以上のことを踏まえ、今後の SDGs 教育では「一定の期間におけるゴール」という感覚を乗り越えて「持続的」に目標を設定し続けることを目指して欲しいです。期限を決めて一つの価値観に従うやり方より遥かに難解だと思います。しかし教育においてその「わかりにくさ」から逃げないことでこそ、真の SDGs 教育が可能になると考えています。

述べてきたような教育には大変な時間が必要に感じるかもしれません。ですが私は、SDGs について考えるための時間を用意することだけが SDGs 教育に有効だとは思いません。教育に携わる皆さんには、従来通り生徒たちに豊富な知識を伝えた上で、それらをどう使えばよりよい未来のなるのかちょっとだけ考えてみる、くらいの配分を意識して欲しいです。問題解決に重点的に取り組むのは大学以降でも遅くありません。世間が SDGs まっしぐらな雰囲気の中で教員も個人の価値観から生徒と議論し、確かな知識があって初めて問題解決は可能になるということ、SDGs を通して伝えて欲しいと思います。

## 工学部環境工学科 メラジ セイエッデパルミダ

For the SDGs to be reached, everyone needs to do their part with outmost effort: governments, the private sector, civil society, basically every human being across the world and especially the teachers: For those who have dedicated their lives to teaching others, it's good to reflect on the vital importance well-educated, quality teachers play in shaping the world around us. Taking on the task of shaping young minds is a great responsibility and sometimes a heavy burden. To say that teachers can change lives is not an exaggeration. Teachers are people to look up to and emulate. Opening students' eyes to new ways of looking at life is one of the greatest gifts that teachers have. The best teachers also inspire their students to work harder and push themselves. They encourage students to understand the importance of dedicating themselves to passion projects or endeavors and sometimes even the smallest student projects can affect the world on a large scale. Also,

success builds upon success. The more a student pushes themselves to accomplish their goals, the more they realize what they are capable of doing something rather extraordinary.

Their daily work in the classroom will impact the wellbeing of the economy and success of society. Teachers are at the frontline of education and play a major part in shaping values, knowledge and skills of the students. They equip the students so that they can grow up to fulfill their dreams, passion, and goals. It brings out potential of students and some of the students will also become key leaders of the community. Teachers are gatekeepers, opening doors to opportunities and possibilities that are beyond the foreseeable horizon. They trigger visions, develop building blocks, and catalyze actions to build the world to come. Teachers hold the key to secure our future. They are pillars of the nation-building process because they help to influence the next generation to become moral, responsible, and productive members of our community. If we want to understand why schools are one of the best places to learn about SDGs, we should first make sure that we know how much teachers can influence the students.

In this fellow seminar, we initially made four teams to create peace games about SDGs that could be performed within classrooms. Having visiting high school students in our classes was a great opportunity for all the teams to discuss their ideas directly to them and ask them if they are actually interested in doing the games. After the first round, the three remaining teams got bigger with new members and therefore new ideas tackled in. Receiving feedbacks after each presentation was also very helpful to improve our presentations and fill the gaps in our suggested games. I believe that all the three teams did their best and their games and ideas were applicable in the schools. Our team, “Beyond the Box”, focused on making a game that the students can communicate through imaginary characters with real world issues related to SDGs. This gave the students a chance to speak freely and express their ideas through the game. The winning team “Ja, Kusa” was also very successful at the end by connecting elementary students, junior high school students and high school students all together.

What it all comes down to is that SDGs are very flexible to be performed in the shape of games in the real classrooms for real courses. There are a great number of ideas out there about how the teachers can make up games to help the students get a better knowledge of the SDGs. It can be also depended on

the region and the culture of the students. For example, in my home country, SDG4 or Quality Education is a great issue. In school we were not taught the SDGs. However, by the help of many of our teachers we could develop a small temporary school for the child laborers. They had to work during the day to earn money and receive food for their families with bad economic situations. Therefore, they could not go to school and receive the education they need. We were only a couple high school students but we worked voluntarily to teach these children with the support of our teachers. In this way, we could tackle the SDG4 without even knowing that we are working with it.

In conclusion, I think there are many ideas out there that have not been used yet. There are many volunteer works that can be done by students and they can even earn credits in their schools by how well they perform their tasks. In our fellow seminar, we were focusing on the games mainly because it is a common interest of many people. We should understand that there are many approaches to this and most importantly without the help of our teachers many of them cannot be performed. The teachers play a very critical role in developing students' ideas to real-world methods and projects. If students' are taken seriously and they are given space to pitch their ideas into real projects, we can expect a wonderful outcome. I hope that all the students around the world have this opportunity and have the support from their teachers to do so.

#### 総合教育部（理系） 矢野 滉紀

多田ゼミでは、ゲーム作りを進める中で、北村所長や現役教員の方々から、総合的な学習の時間で SDGs をどのようにして教育現場に持ち込むかに大変苦労している、という話を何度か伺った。この需要に対して、既に SDGs を題材としたゲーム・教育方法は数多くあり、ネットで検索するだけでいくつもヒットする。このような中で、私は、教育現場だからこそ、SDGs を学んだだけで終わることのない、 $+\alpha$ を重視した教育を行ってほしいと考えた。

例えば、「① 目標の達成のために目標から逆算して考える演繹的思考法」、「② SDGs の目標である、「誰も置き去りにしない社会」を実現するための、自主的に共感し、協調できる能力」、「③ ②に関連する、自分たちとは異なる色々な多様性を、SDGs 教育を通して理解できるようになること」、「④ 必要であれば一からやり直す勇気」などがある。

私たち多田ゼミが作成したゲームの一つである「From Goals / New」では、高校生：現状理解→中学生：課題発見→小学生：ゴールの提案という過程でゲームが進行していく。私は、この過程を、年を重ねる順にみると、問題を解決するための課題を発見し、そこから現状を知るという過程は、①の思考に近いと思う。そして、学生には長い期間を通して感覚的に①の思考を理解し、実践できるようになってほしい。

次に、②は私がゼミでの共同作業を通して感じた、人間にしかできないことに直結している。このゲームを作る中で、私たちは、お互いの全く異なる考えが混じりあい、そこから超突飛なものが出てくる過程というものを身をもって学んだ。これは、AIにはとても真似のできるものではないだろう。AIは大量の既出のデータを分析して最適解を導き出すもので、組み合わせで新しいものを創造することはできないはずだ。このような人間にはできないことを実現するために必要なのは、一人で何もかもやろうとするのではなく、お互いに他人の考えを理解して尊重し、一緒により良いものを目指すための能力である。

そして、③は②の補助的なものだが、これの持つ意味は大きい。このゲームを通して外国の学生らと交流する、といったようなことをイメージするとわかりやすい。今は Skype や Zoom を利用して地球の反対側にいる人とリアルタイムで話すことが当たり前になって久しいし、同時翻訳機能もすでに違和感ないレベルに近づいている。これらを利用して、文化・慣習の異なる学生と六角形のブロックや五角形のブロックを交換するなどをする面白いかもしれない。ここで学生たちはお互いにブロックに書き込まれたものがそうなる理由を説明する必要があり、ここで多様性を理解することができる。

最後に④は私たちがゲーム制作を通して得た、最も大切なことである。私たちのゼミでは4つの班(途中で3班に改編)に分かれて各班がゲームを作ったが、途中の過程でお互いに指摘しあう中でゲームを根本的に見直す必要性に迫られた。今見返すとあの時に最終的に形になっても中途半端な物になりそうだと考えたときに、時間で妥協をせずに1から見直すということをしていなければ、このゲームは完成しなかった。ここでいう1からやり直すというのは、積み上げてきたものをすべて棄てるのではなく、ジェンガを崩すように要素1つ1つに分解して、本当にやりたいことのエッセンスをくみ取って生かすという意味である。学生が各段階で行き詰った時には、そこで対処療法的手法をとるのではなく、1からやり直すことを認めるべきである。

○はじめに

SDGsとは、「Sustainable Development Goals」の略称で、すべての人が世代を超えて自分らしくよりよく生きることを理想とする目標である。しかし、SDGsは2030年までに達成されることを目指しているためその後の世界の目標については再考する必要があるだろう。そして、2030年を超えた世界を担うのは私たち若い世代である。つまり、大学生を中心に中学生・高校生たちが世界規模の目標を意識することが重要であると考えます。

多田ゼミでは、今の大人たちが考えたSDGsの精神を解釈し、自分たちの理想世界を実現するための平和ゲームを考案した。ここでは、ゼミの成果を紹介し、それを元に中学校及び高等学校でのSDGs教育活動の指針を提案する。

○多田ゼミでの活動

多田ゼミでは、ニッカウキスキー北海道工場余市蒸留所や余市宇宙記念館での現地視察や、教育・環境・政治などの各方面の方々からの講演を受けて、グループごとに平和ゲームを考案した。

私たちのグループは、世界規模のコミュニティを提供し、情報シェアリングと実際の支援活動の両方を行うことができるゲームを提案した。概要を述べると、まず、SDGsに関する情報（支援活動の報告や逆に支援を必要としている現状など）の共有を行う。さらに、実際に取り組みたい支援活動のアイデアが浮かんだ場合、そのアイデアを共有して多くの人から共感が得られれば、支援を受けることができる。このようなコミュニティを設立し、一人のアイデアが多くの人々を巻き込むようにすることで、SDGsの広い普及とアイデアを行動に移すハードルを下げることを狙いとしている。

このようなゲームの発想の至るにあたり私たちが着目したのは、「SDGsの認知度の低さ」と「アイデアを行動に移す難易度の高さ」である。私は、2045年の世界規模の目標として「世界の人々一人一人が意識を改革し、世界規模の課題を自分に身近なものだと感じることを挙げたい。世界の問題をすべての人が認知する。そして認知しただけで終わらずに自身の行動に繋げることができれば、この目標は達成されたと言えるだろう。そのためには、先に挙げたコミュニティの設立のような、国境を越えた人との繋がりが最も効果的だと考えた。

SDGs教育活動への提案 前に述べたように、2030年を超えた未来のために現在の中学校及び高等学校での教育は重要である。共に未来を作る仲間として、今後の中学生・高校生には、世界規模の問題を身近に感じる人間性及び世界に意見を強く訴えかける力を期待する。

そのための教育の一つとして「友達制度」を提案する。私の考える友達制度と

は、国境を越えて、生活水準が大きくかけ離れている子供同士で1対1のペアを作り、お互いの生活を相手に伝えるという制度である。生活習慣は思想に大きな影響を与える。自分の想像を超えた生活を知り、友達として相手に共感することで世界をより身近に感じることができる。また、1対1で話すことで、意見を言うことへの積極性を高められる上に、地元への招待などより深い交流にも繋がる。しかし、友達制度では共通の言語を使う必要があるため、言語の面で大人からのサポートが必要である。現在もインターネット上には世界中の人々とチャットすることができる機能が存在するが、教育の場で大人が手助けをすることで、より深く相手を知ることができ、充実した経験になるはずである。

○おわりに

以上のように、多田ゼミの活動を通して、国境を越えた人との繋がり影響力は非常に大きいと学んだ。そして、世界規模の問題を身近にし、世界への発言力を強める教育として、自分とはかけ離れた立場の子供との友達制度を提案した。数十年後の世界がどう変化するかは誰にも分らないが、世界全体の変化にできるだけ対応した教育活動を期待する。

## 総合教育部（理系） 丹 由美子

○SDGsの現状

私は多田ゼミの活動を開始した当初、多くの人が「SDGsは自分と無関係のゴールである」と感じていることを知りました。確かに日本で生活していると、「貧困」や「飢餓」を身近に感じることは少ないと思いますし、「安全な水やトイレ」すら確保できない人達の暮らしを想像するのは難しいかもしれません。しかし、私の生まれ育ったガーナでは、北部に行くと実際にバケツ一杯の水を汲むために長い距離を歩かなければならない人達もいますし、芋などの炭水化物でお腹がすかないように飢えをしのいでいる人達も少なくありません。学校は存在しても、先生は副業に忙しくて学校に来なかったり、日本では無償で配布される教科書がガーナでは手に入らなかったりと、教育環境の整備が不十分であり、「質の高い教育」が受けられる人は世界にどれ位いるのでしょうか。

○多田ゼミでの成果

現在は世界がSDGs達成に向けて足並みを揃えようとしていますが、2030年にSDGsが達成されたその先の社会は、私たちがリードして築き上げていかなければなりません。このため、多田ゼミでは「2045年のSDGsに向けて～平和ゲームを考える～」をテーマに、競い合うゲームではなく、協力を中心とした平和ゲーム、FROM GOALS / New を作りました。2030年のその先、まさに現在



の SDGs 達成のその先に目指すべき 2045 年のゴールを、全てのステークホルダーが力を合わせて達成していくような平和ゲームを考案しました。

このゲームは、サッカーボールの 20 個の正六角形の面と 12 個の正五角形の面を使用して行います。正六角形の面には、高校生が SDGs の 17 の目標から 1 つを選び、2030 年に SDGs の達成によって想定される社会の状況を記載します。次に、中学生が正五角形の面に、高校生が想定した 2030 年の社会から生じる可能性のある問題を書き上げます。最後に、小学生が 2045 年に向けた一人ひとりの行動目標を提案するゲームです。「高校生、中学生とパスを繋ぎ、小学生がシュートを放つ」というような、チームメンバーの協力によって達成される平和ゲームを通して、2045 年を担う世代がその先も新しい課題の解決というゴールを目指して、協働作業を続けることが可能となります。このゲームの基本理念は、チームメンバー一人ひとりが主体的に参加し、世代から世代へと協働作業を続けることによって、自分たちで設定した目標に向かうということです。

私はこの多田ゼミの活動を通じて、SDGs 達成に向けた営みは、一人ひとりの主体的な関与が大切であり、また 2030 年に SDGs が達成された後の社会を担っていくのは、まさに現在大学生である私たちや中高生であると改めて認識しました。そして、「貧困」や「飢餓」、「安全な水やトイレ」等の問題は途上国で起こっている他人事ではなく、この瞬間に地球上で起こっている自分の問題として捉えない限り、SDGs 達成の先を見据えることは困難であると思います。

○期待される SDGs 教育活動

私が中高生の生徒を対象に有効と考える SDGs 教育は、「SDGs 一つひとつの目標について生徒が自分なりの分析をし、課題の解決に向けた策を協力し合って導き出し、その策を実施する計画を自分たちで立てて実践する」という取り組みを促進することです。SDGs 一つひとつを自分の問題として向き合う力を育むために、中高生に各 SDG についての現状把握と分析、並びに課題解決を実践していくステップを先生方に支援して欲しいと思います。例えば、SDG4「質の高い教育を」に関し、教育現場の状況はここ数十年進化しておらず、日本においても教授法の改善等の必要性が挙げられます。このように 17 の SDGs に関し、生徒達が自己分析を行い、解決法を自ら策定し、実践することによって、SDGs の理解がより深まることが期待されます。

また、国際協力機構（JICA）では様々な発展途上国から長期・短期研修生を受け入れているとのことで、生徒が海外に行かなくても、これらの研修生と意見交換することにより、途上国の置かれた現状について学ぶことができると思います。よって、中高生並びに先生方も研修生と交流する機会を設けることにより、SDGs の理解がより深まることも期待できます。中高生の時に得られる刺激は、将来の道に大きな影響を与えることもあり、留学せずにも世界の人々と交流を

図ることによって、SDGs について地球規模で学ぶことが可能となります。

次世代を築いていく中高生への教育が今後グローバル人材を育成する礎となり、中高生を現場で教育する先生方こそが、SDGs 教育において最も重要なステークホルダーなのではないでしょうか。

## 総合教育部（理系） 山本 泰平

今回のゼミのスタート地点は、田瀬さんの SDGs についての講演であった。大学生の私はこの講演を聞くまで、SDGs というものを何となく知っているレベルだった。この講演をきっかけに SDGs についての理解が深まり、考えることができた。大学生の私たちでさえ、理解している人が少ない SDGs であるのだから、中・高校の生徒で理解している人はなおさら少ないと思う。私は、中・高校の先生方にまず、SDGs を知ってもらうことから始めてもらいたいと思った。

今回のゼミの最終発表で私たちの代表チームが行ったプレゼンにおいて最も注目すべきは、小中高の連携によって平和ゲームをするということだ。この連携が可能になるためには、上の学年ほど SDGs を理解している必要がある。高校生ともなれば、ある程度の知識もあり、世間のニュースなどを理解することはそう難しくはないはずである。彼らが SDGs を理解することは学校教育の場で行えると思う。ここで問題となるのはいつ行えるかということだ。現在の学校のカリキュラムでは授業字数を確保するために、休日に授業をするほど余裕がないように思う。そこで、各教科の授業において、SDGs を絡めた授業ができれば良いのではないかと考える。各教科によって担当の教員は異なるが、何か一つ共通して授業に取り入れる事柄を共有し、生徒に SDGs を理解してもらえよう教育活動が行えることを期待する。このことを中・高校で行えれば無理なく SDGs 教育が行えると思う。そして一年に一度程度なら、小中高の連携による教育活動は可能であると思う。また、生徒達の SDGs への理解がある程度ある状態で、平和ゲームなどの教育が行えれば、より効果を期待できると思う。

田瀬さんの講演では、SDGs を達成するために、また、その先の未来を考えるためには、デザイン思考が求められると述べていた。私は中・高校の生徒たちにこのようなレベルのことまで理解する必要は無いと思う。むしろ解決方法などを模索してこそ意味があると思う。その過程で自ら気付けることが 1 番大事なことだと私は考える。大学生になれば、今回のような講演などで、様々な人の話を聞く機会があり、様々な考え方を知ることができる。今の現代で求められる発想が超突飛で奇抜なものだとしたら、今の学生達には自分たちで考えることで

そのような発想を生み出すことを期待したいと思う。なので、SDGs 教育は知るきっかけと、考えるきっかけを与えるものであって欲しいと私は思う。その先は学生個人達が自ら開拓することを私は願う。

#### 総合教育部（獣医学部） 藤田 祥帆

約2か月間、多田ゼミの活動に参加し、2045年を見据えた、教育現場で活用できる平和ゲームを考えてきた。SDGsを教育現場で扱うにあたり、最も重要なことは、基調講演で田瀬和夫さんがおっしゃっていた「世代を超えて、すべての人が自分らしくよく生きられる世界」というSDGsの本質の部分を、生徒に考えてもらうことだと思う。なぜなら、今教育を受けている生徒達が担うのは、SDGsが達成された2030年以降の社会だからだ。もちろん、現在のSDGsについて具体的な内容や取り組みを知ることが大切だが、それらは生徒達が社会を牽引する頃には変化している概念、現状だ。だから、それらを学ぶ以上に、彼らが時代を担う一員となった時も変わらないであろう、その根底に流れるものについて自分の頭で、多角的に考えることが重要だと考える。そのために、私は、教育現場におけるSDGs教育で、2つのことを実現してほしいと考えるようになった。1つは生徒参加型の授業にすること、もう1つは学外との交流をもつことである。

まず、生徒参加型の授業についてだが、生徒自ら考え、発言する機会の多い授業を展開してほしいと思っている。自分なりに考え、それを他人に伝えることの重要性を、私自身、多田ゼミでの活動を通して強く感じたからだ。多田ゼミでは、平和ゲームを作成するにあたり、チームで話し合いを重ねた。それぞれ違ったバックグラウンドをもつチームのメンバーと、話し合いを重ねることで自分の価値観や考え方を見直すこと、新たな発想を得ることができた。この活動は、私にとって楽しいもので、この活動のおかげでゼミへの参加意欲が高まった。これは、いわゆる「授業」ではなされなかったことだと思う。加えて、自分が発言する機会が頻繁にあるため、話し合いの場にいる間、気を抜くことなく真剣に問題について考え続けることができた。

次に、学外との交流を持つことについてだが、学外の人と相互に意見を言い合える場を設けてほしいと思っている。社会人との交流が、経験や実社会の意見を反映した、生徒にとって貴重なものであることは言うまでもないし、生徒達より若い世代や同世代からの意見も思考の柔軟性や着眼点といった面で大きな刺激となる。実際、この多田ゼミでは、スカイプでの各界の重要人物によるレクチャーは非常に勉強になったし、それと同じくらい、参加していた高校生からの意見

には刺激を受けた。同世代である、他のチームのプレゼンも、いい意味でライバル視し、お互いに高めあえたのではないかと思っている。閉鎖的な環境になりがちな教育現場だからこそ、学外との交流で思考の多様性を確保してほしいと考える。

私は多田ゼミでの経験を通して、SDGs 教育において以上の 2 点が重要であると考えようになった。これらの 2 点は、生徒自ら考えることが重要な課題、例えば環境教育などにおいても重要だろう。今後、多田ゼミの活動で扱った平和ゲームによる SDGs 教育にとどまらず、個人的に関心を持っている環境保全の分野でも、大学生である私自身が学外の間人として、生徒達に参加型の授業を提供することで、教育、ひいてはより良い未来づくりに貢献できればと思っている。教育現場の先生方にはぜひ、それを実現できる環境を整えていただきたい。

#### 総合教育部（工学部応用理工系学科） 大橋 龍人

現在の中高生たちは将来の世界を支える大人となる。その中高生たちに深刻な問題となる可能性の高いことについての知識を教育することは非常に需要である。しかし、日本の中高生の多くはそのことについてしっかりと考えず、そもそも認知すらしていない者もいる。よって、教育者一同には学校による教育で彼らが直面するだろう問題についての能動的な考察・意見の交換・知識の吸収を促していただきたい。

昨今、コンピュータや人などの敵がいて、その敵との勝敗を決める戦争ゲームが多いが、平和ゲームには敵がおらず、仲間と協力して目標達成を目指すことができる。そこで、我々は SDGs の認知度を上げるための平和ゲームを考えた。その中で、サッカーボール状の球体の表面に SDGs の現状と未来を考えるもの、SNS をゲームと見立て SDGs についてのブームを起こすことを目標としたもの、異なる SDGs の話題について話している者たちの中から、同じ話題について話している者を見つけ出すものの 3 つのゲームが考案されたが、ゲームを作り出すうえで子供たちを対象にした場合、面白さに重きを置くことが重要だという意見が多く出た。

SDGs についての造詣が深められるようなものでも、面白くなければプレイされることが少なく、嫌々プレイするので気持ちが入っておらずためにならない。逆に、SDGs について知ることが少なくても面白ければ何度もプレイされ、次第に知識は広範にわたり、深まっていく。「好きこそものの上手なれ」というように、好きでやっているならば、SDGs のことをゲーム外でも自分で調べるようにもなり、結果的に大量の知識を身に着けられる。よって、中学・高校の先生

方には生徒たちが面白いと感じ、熱中できるような SDGs 教育活動を教育現場で実践していただきたい。

しかし、そのような教育をするのは難しいということをも私も平和ゲームを考えるうえで感じた。故に、我々と同じように SDGs についての造詣をプレイヤーに深めてもらうゲームを生徒に考えてもらう教育をここに提案したい。なぜなら、我々の多くは SDGs についての知識はほとんどなかったが、この活動を通して SDGs について全く知らない人にプレゼンできるまでに成長できたからである。もちろん、前述したようにゲーム作りは非常に楽しく、我々の多くは授業時間外にも頻繁に集まり、どのようなゲームなら多くの人が楽しめるか議論を交わした。中学・高校生にはゲームが身近なものであり、好きな人も多いのでゲーム作りに我々と同様熱中するだろう。こうして、中高生が考えた SDGs に関するゲームが多くなっていけば、「下手な鉄砲も数撃ちや当たる」というように世界的ブームとなるゲームも創られるかもしれない。

このような教育を施していけば、SDGs に関する知識を多く持った若い世代が増えていくだろう。教育者の皆様には中高生が熱中でき、つつい授業時間外に SDGs について考え、議論してしまうような教育を目標として SDGs 教育をしていっていただきたい。

#### 総合教育部（文系） 武井 健祐

私は今回多田ゼミに参加したことを通して非常に多くのことを学ぶことができたと思う。初めは、「平和ゲーム」という非常に抽象的なワードから具体的なゲームに落とし込むことが自分にできるとは思っていなかった。私は、「Beyond the box」というチームで班員と協力しながらこのテーマについて話し合いをした。ワードウルフという言葉遊びを発展させたゲームに SDGs を知れるきっかけを織り込んで最初の発表をした。企画自体があまり煮詰まっていなかったこともあって、ほかの班からたくさんの指摘を受けた。それを受けて今度は改善点を洗い出してから、ゲームで SDGs を楽しく知ってもらうという班の基本に立ち戻ってゲームを練り直した。この作業の中で、改善点を洗い出して新しいものを作り出すということの大変さについて、作業しながら体感できたことは、自分の中での貴重な経験だと思った。

私が、多田ゼミの活動を通して中学・高校の先生に一番伝えたいと思ったことは、SDGs を楽しく学べるような環境づくりをしてもらいたいということだ。現に自分が高校生の時に感じたことだが、日本の高校では SDGs について知る機会がとても少ないように思う。2020 年以降の学習指導要領からは SDGs につい

での記載・学習も増えるということだが、目標が大きな範囲をカバーしているものであるし中々理解には時間を要すると考える。また、SDGsは概念が抽象的であるため、実生活に落とし込むことが難しく日常生活からの意識付けに繋げていくことも大変である。そんなSDGsを、今回多田ゼミの全員で協力して作ったゲームを使うことで効率的に学び、学生各自に自分とSDGsの繋がりを持ってほしいと思う。また、小中高の連携を踏まえ、小さい頃からSDGsの学習を継続的に行うことは知識の定着や深い理解の観点からも非常に有効な手段になると思う。SDGsについて知るためのきっかけを増やし、経験値をつけていくことは「一人一人が自分らしく生きられる社会」というSDGsの大目標に、自分も関わっている意識をつけるうえでも重要なポイントである。

今、SDGsを知っているという人は少数派であり、社会においては浸透していない実情をうかがうことができる。国連で様々な人々が知恵を出し合い、地球で問題になっている問題解決へのアプローチを作り、利害を超えて承認したSDGsを知らずに日々を暮らしている人がいることはもったいないことだと思う。今後の教育現場で、SDGsが積極的に学習されるようになれば、幅広い分野で目標を設定しているSDGsを学生が自分の興味と結び付けて、解決の糸口を探ることや行動の変化に繋がられるようになれば、SDGsに関連した教育施策にもさらなる発展を見込むことができるだろう。

## 総合教育部（理系） 明石 悠宇斗

今回のゼミを通して、私たちは多くの気づきを得た。それはただ単にSDGsの実態や活動を学ぶよりずっと価値のあることのように思う。

ゼミのメンバーが顔を合わせた初日、多田フェローは「面白いゲームとは何か」と問うた。この問いはゼミのテーマである平和ゲームについて考える上での足場かけだったのだが、平和ゲームという聞き慣れない単語に疑問符を浮かべるしかなかった私は、ほとんど何も分からないままディスカッションに参加した。流れとしては、初めに余市町での現地視察をもとに持続可能の意味やゲームの大枠について話し合い、回を重ねる度にSDGsに携わる方々の講演を聞いて自分たちの目的をSDGsの周知という点に絞った。そして最終的にチームで一つのプレゼンを完成させた。

最初はイメージが固まらず首を傾げていたが、やがてメンバーとの間で共通のイメージが生まれ、一体感を持って話し合いを進めることができた。この過程こそが、このゼミで得た大きな価値の一つだと私は思う。ヒントこそあったものの、ほとんどゼロの状態から話し合いを進めてプレゼンを完成させる、という経

験はなかなか得られるものではない。全体をまとめる役、話し合いの流れを作る役、振り返って修正を図る役、そういった役の重要性を今回のゼミでは学ぶことができた。成人してから多くの場で生きるこの経験を、中学高校の頃から、しかも SDGs 教育活動の場で得ることができれば、一石二鳥ではないだろうか。教育の現場で生徒達が与えられた SDGs 平和ゲームを単にこなすのではあまり望ましくない。むしろ今回の多田ゼミのように自分から SDGs を考え、グループで話し合うような活動をしてほしいと考える。そういう意味では、多田ゼミの三チームの発表はどれも素晴らしいものだったと思う。

学校の授業等で SDGs 教育を受ける生徒達には、自主的に考える以外にもう一つやってほしいことがある。それは、SDGs の周知活動だ。ゼミの中で知ったことだが、SDGs のことを知っている日本人の数は非常に少ない。知っていたとしても自ら行動に移す者はほとんどいないと言ってもいいだろう。そういった状況を踏まえて、中高生達には授業に留まらず、本ゼミのような活動に積極的に参加してもらいたい。技術の進歩と突飛な発想によって、誰でも簡単に作曲家になれる、芸能人になれる、人々が様々な分野で活躍できる時代になった。いつか多くの人々が SDGs に興味関心を持ち、SDGs も同じように誰でも簡単に活動に参加できるようになれば、今よりもはるかに安定した社会になるだろうと思う。そうなるためにはどうすればいいのか、中高生と大人が混じって議論するような場がもっと増えることを私は望む。

#### 総合教育部（理系） 佐藤 優名

私がこのゼミを通して考えた中・高校の先生に実践してほしいことは、2030年を担う世代である現在の中・高校の生徒に、SDGs というものがあることを知ってもらい、それが政府や企業が行うものではなく、すべての人に関わる一人一人が考えなければならないものであるという意識を持たせることである。そのために私は、SDGs について知るきっかけ、考えるきっかけとして、私たちがこのゼミで考案したゲームを授業において活用してほしいと考えている。

私がいこれらのゲームを推奨する理由は、私たちがこのゼミにおいて考案したゲームは SDGs がすべての人に関わる問題であるにもかかわらず、認知度が低いことに着目し、SDGs を全く知らない人が興味を持つことができるように設計されているからである。既存のゲームとは異なり、様々な年代の人に遊んでもらえるようなゲームであるため、SDGs をより多くの人に知ってもらい、SDGs は企業や政府だけが行うものではなく、一人一人が行動することが大切であると気づいてもらうという点で、教育の場により適していると考えている。SDGs

は「No one left behind」、つまり、日本の若者だけでなく、すべての年代の人、世界中の人が取り組むべきものであり、私たちのゲームも、世代を超えて行うことができるものや、世界中の人と交流できるものなどである。そのため、ゲームという形で気軽に SDGs に触れることができるようになっている。私は SDGs 教育のみならず、従来の教師が生徒に一方的に教えるという形ではなく、教師と生徒がともに考え、相互に学びあえるような形が教育の場において最適であると考えているため、このゲームを通した SDGs 教育をきっかけに、未来を担う世代が主体的に考え、より経験豊富な世代が知識や経験を伝え、そのうえで価値観をアップデートさせていくという新しい教育の形を提案する。現在、総合教育の改善やアクティブ・ラーニングの導入など教育の改革が進められているが、その新政策にこのゲームは生徒同士だけでなく教師や地域の人々と生徒をつなぐことができるという点において適したものである。

日々目まぐるしく変化する現代社会において、世代を超えた知識や経験、意見の交流は、新たな問題に対して、新たな解決策を見出さねばならないとき、非常に重要になってくるに違いない。そのため、この「全員で」取り組むべき SDGs を通して、小・中・高の連結だけでなく、先生と生徒、地域と学校といった世代を超えた交流を増やし、それぞれの観点から問題に取り組むことで、今までにないものを生み出せるような教育を行うべきであると私は考えている。そして SDGs に取り組むことで、今後生まれてくるであろう新たな問題に取り組む力をはぐくむことが、この先も持続可能な社会を築いていくために必要である。

#### 総合教育部（理学部物理学科） 西尾 勇哉

私は今回のゼミで様々なことを学びました。SDGs の役割・重要性を知り、その目標が達成された先の社会を見据える取り組みをし、平和ゲームを作る中で新たなアイデアを生み出す力を身に付けました。SDGs は現代の数ある社会問題を 2030 年までに解決するための目標の事です。ただ単にそれらの目標を知るだけでなく、それらができた経緯、各国の代表となる人々の考えたこと、込めた思いまで知ることによって、SDGs をただの机上の空論にせずきちんと達成する方向に導くことが出来るであろうという思いを持ち、講義を受けたり、ディスカッションを重ねたりしました。SDGs は 2030 年での達成を見据えています。その先の未来にはまた新たな問題が出るに違いありません。例えば、2045 年には AI が人間の知能を超える、シンギュラリティという問題も存在しており、今回のゼミでは一つのテーマになっていました。未来の社会に向けて行動するためには、自らで深く考え、かつそれを実行することが必要です。その力を身に



つけるのに平和ゲームは最適でした。

平和ゲームとは、争いや勝負で勝敗を決めるのではなく、協力などによって目標を達成するゲームのことです。私のゼミでは、この平和ゲームを **SDGs** や **SDGs** 達成後の未来と結び付けて作る取り組みをしました。既存のゲームを参考にすることもありましたが、既存の枠組みに捕らわれない超突飛な発想を求め、様々な意見をゼミメンバーで出し合いました。テーマの捉え方は人それぞれで異なっていたので、意見が衝突し、受け入れてもらえないことも多々ありましたが、話をすればするほど皆の理解深まり、より濃い意見が出てきました。突飛さ、斬新さを出すために様々なアイデアを作る過程は、自ら考える力の習得・向上に役立ちました。

このゼミでの活動を通して、自ら考え、意思を伝えることが現代、そして未来の社会問題を解決することにつながると思いました。そこで、中学・高校の先生方には **SDGs** 教育活動として、「自分自身で考え、行動に移す」活動を行っていただきたいです。多くの方が社会問題について知り、考え、アイデアを伝えることが出来れば、様々な多くの問題が解決できます。特に、これから先の世界を担う中学生・高校生に社会の現状を把握してもらえるような、さらには意見を生み、行動に移すことが出来るようになるような教育活動を行っていただきたいです。

今、現在の社会で生きる人々のため、またこれから先の未来に生きる世代のためにこのような取り組みを行っていただけれることを切に願います。

## 提言 2. 道内企業へ（企業が率先して地域社会を改善する民間の視点）

総合教育部（理系） 岡田 憩

今回私たち多田ゼミでは平和ゲームを提案することを通して、多様な人間の協力のもと将来を構想する重要性を感じました。日本では、現社会への対策という問題解決は多く行われていますが、将来社会の構想を実現するための働きはなかなか起こりにくい現状があります。これでは、社会問題が深刻化してから対策に入るようなこととなってしまう、企業は社会に振り回されることになってしまいます。私は企業が振り回される社会ではなく、企業が率先して社会を改善していく形が全てのステークホルダーにとって有益であると考えています。そのために企業が今からできる活動を2つ提案します。

第一の提案は社員たちによる会社の15年後構想です。この提案では、定期的に社員たちが集まり、15年後の会社の在り方・自分の在り方について話し合っ  
て考えてもらいます。その後、それらの在り方に至るために今から何をすべきなのかも話し合います。これらの未来構想までの道のりを立てることによって、社員一人一人の計画性を向上させ、地域社会での自身らの可能性を見出すことが可能であると考えています。また、社員間で出た15年後の会社の在り方をできる限り会社の運営に取り入れて欲しいです。これにより、社員たちにとってよりよい職場づくりが実現し、会社の持続可能性が高まると考えています。

第二の提案は企業・行政・地域の定期的交流会を持つことです。地域社会の発展のためには様々な立場の人間の協力が必要です。地域の住人の素朴な発想が地域社会の改善につながることもあると思います。この協力体制によって、お互いがどのような問題意識を持っているのか、定期的に共有することができると考えています。SDGs活動と聞くと大きな課題に取り組むことだと感じる方も多いと思いますが、身近で小さな課題にも対応することこそ重要です。例えば会社の周辺に木々がなく、通勤時の気温が非常に高いという問題があったとします。それを解決することは、通勤する従業員に良い変化になりますし、住人にとっても緑が増えて嬉しいです。長期的にみれば、会社の周辺に生き物が住めるところが増えるというメリットにもつながります。このように、小さくローカルな変化を起こすことは持続可能な社会につながるため、地域社会との情報共有の場は重要です。

上記の二つの提案のように、ある特定の人物の考えだけでなく、多くの人が見解を共有する場を設けることによって、一人一人が持続可能な社会について考える機会を増やせると考えています。そして、この一人一人が社会に流されるだけでなく、自分から考え、行動することが持続可能な社会の実現のために絶対不

可欠なことであると私は考えています。是非、提案させて頂いたような意見交換の場を設けることを検討していただけると幸いです。

### 提言3. 道庁・地方自治体へ（産官学市民連携を活性化する行政の視点）

農学部生物資源学科 神原 昂太

私は多田ゼミで平和ゲームを制作したからこそ、SDGsを広めるゲームを考え・伝えていくことがいかに難しいかを実感できた。産官学市民連携で地域社会にSDGsや平和ゲームの発想を広めていくには、やはり「全員、誰もが」理解できる、触れることができる方法で広めていく必要があるだろう。

ここでゼミ活動を振り返ってみると、今回の多田ゼミでは私たちのグループ（空前絶後）は“ソーシャルサービス”に注目し、他の班は“教育現場”に重点を置いて考えていったかのように思われる。多田ゼミに参加した感想として、客観的にどの班のアイデアもとても素晴らしかった。包括的で、なおかつ「平和ゲーム」という概念に沿って、ゲームの参加者にSDGsを深く考えさせる内容になっていた。しかしここで重要なのは、その内容がどうこうというよりもその内容が「客観的に見て高いレベルに達していた」という事実である。アイデア力が飛びぬけた生徒の集まり、というわけでは決してないのにも関わらず、素晴らしいアイデアが集まった。これは、「誰もが」ゼミ活動を通して素晴らしいアイデア力を持つ可能性を示唆している。

そしてもう一つ着目すべきことは、多田ゼミを通して、ゼミに毎回出席していたカレッジ生は「皆」SDGsにとっても詳しくなっていたということである。フェローゼミの参加後には多田ゼミの誰もがSDGsの目的、細かい内容まで詳しくなっていたのである。また最初は誰もが「なんだそれは？」だとか、「ゲームと矛盾しているのでは？」などと思っていた平和ゲームというものを、最後は全員が共通の概念としてきちんと捉えていたことも特筆すべきであろう。

以上の、多田ゼミで私が驚いたことを考えてみると、地域社会にSDGsを広めるのにあたって、本ゼミ活動を参考にしていくのが最も効率的で効果的なのではないだろうか。人間は元来主体性なしに得た情報、興味がなかつたり一方的に言われたりした情報はすぐに忘れてしまうのである（エビングハウスの忘却曲線）。あまつさえそれが自分の信条と食い違うものであつたら無意識的に捨ててしまう（確証バイアス）。この対策として、ゼミ生をみると明らかになるのは「主体性」であろう。市民へのSDGs活動や平和ゲームの普及を真剣に考えるのであれば、市民一人ひとりが主体性を持つような活動を行っていくことが重要である。また今回各グループのほとんどが素晴らしいアイデアというのを踏まえてみると、「市民が比較的多く集まる場面で、（例えば町内会や地域のイベントなど、よりインターネットが普及したらSNSのアカウントを召集して行う、でもよいかもしれない）市民にSDGsを広める方法を市民に考えてもら

う」という普及活動がよいのではないのだろうか。「普及」という響きから従来のものは受動的なものになってしまっていたが、主体的に考えてもらう、それ自体「普及」になるのかもしれない。更に地方自治体が企画主なら比較的産業とも連携しやすいはずである。上で述べた「普及活動」で出てきた良いアイデアを実現するために、自治体が総まとめなら比較的実行しやすいはずである。地元根付いている企業と連携などをすれば地方振興の可能性も出てくる。こうしたサポートや仲立ちは都道府県や国レベルで行われるとなおよいだろう。

結論として、SDGsに限らず、普及活動はどうしても受動的なものになってしまいがちであり、この場合活動の効果は出にくい。主体性を持った時点で「普及」であり、そこからよりよいアイデアが出てくる可能性も秘めているため、一石二鳥の取り組みになりうる。

#### 総合教育部（農学部） 川江 萌々香

北海道庁・地方自治体の方に、SDGsの活動や平和ゲームの発想を地域社会に広めてもらうためにしてほしいことが主に2つある。

一つ目は、市民にSDGsの存在自体を広げてほしい。平成30年度の道民意識調査ではSDGsについて「知らなかった」と答えた人は69.9%と最も多く、「聞いたことがある程度だった」と答えた人は16.9%であり、およそ10人中9人が、聞いたことがないもしくは耳にしたことしかないというのが現状である。そこで、私たちのゼミで考えた、平和ゲームを利用してSDGsの存在を広めることを提案する。平和ゲームには取り組みやすいもの、勉強になるもの、事業レベルにまで広げられるものがある。イベントでSDGsの事業について紹介するとき、ポスターだけではSDGsに興味のない人は集まりにくい。そこで、“Beyond the Box”の気軽にできるゲームを取り入れると、SDGsについて知らない人でも楽しめ、SDGsの周知につながる。また、地域別「SDGs×北海道交流セミナー」で3つの平和ゲームを紹介してほしい。“空前絶後”のSNSアプリの案は、学生と一緒に作り上げてくれる企業をセミナーで募り実行していきたい。“じゃ、草。”のゲームはSDGsの指針に沿って、今後どのように行動していくのか、について色々な立場の人の意見を取り入れながら深く考えていくことが出来る。“Beyond the Box”のゲームは、気軽にできるゲームでもあるが、色々な視点に立って問題を考えることに利用できる。そのため、話し合いのテーマをそれぞれの企業が設定し、社員の方が様々な立場の人になりきりゲームを進めることで、SDGsに沿った企業の方針がたてられる。これら2つのゲームは、そのセミナーで紹介することで、SDGsを取り入れようとしている企業や団体の“手段”にな

と思う。平和ゲームの道内のイベントでの実施と地域別「SDGs×北海道交流セミナー」での紹介により SDGs を広げてほしい。

二つ目は、これら2つのゲームを行政が政策を考えるときに利用することだ。先ほど挙げた道民意識調査では、SDGs の達成にむけて行動すべき関係者として 78.7%の人が“政府・地方自治体”を挙げている。行政の政策は SDGs の目標達成の基盤ともなる。“Beyond the Box”のゲームでは色々な立場の人のことを意識することが出来る。“じゃ、草。”では、市民と意見を共に作り上げていく手段となると思う。また、小中高で協力して作り上げたボールを行政が受け取り、政策に反映することもでき、色々な人の意見を取り入れやすくなる。行政が政策を考えるときに、“じゃ、草。”と“Beyond the Box”のゲームを利用することで、SDGs の目標達成により近づく行政が行われると思う。

これらのことは、行政が中心となってではできないことである。今世界中で問題となってる、環境問題や紛争の問題は、意識の問題でもあると思う。SDGs を知り、どういう方向に向かっていきたいのかについてみんなが知り、考えることで、1人1人の行動が変化し、確かに解決へ近づいていくと思う。そのため、SDGs の目標について、市民の人にまず知ってもらうことが大事である。また、行政や企業などが SDGs の考え方を柔軟に取り入れるには平和ゲームを利用することが有効であると思う。

#### 総合教育部（工学部応用理工系学科） 山崎 祥誉

大阪出身の僕が北海道に来て驚いたことがある。デモなど声を挙げることに対する消極性だ。移住当時、小学生ながらそう感じた。(個人的な印象ではあるが)だからこそ尚更北海道では、行政からの市民への働きかけが必要だと思う。

ただ、その上での課題はまず、アマチュア市民への教育が偏りうること。思想の誘導を抑えながら知識の欠如を補うという両立は難しいが、そういう意味で倫理的なガイドラインの作成・公開・改訂を進めたり、多様なステークホルダーによる資料を提供したりすべきだ。さらに、表面的な伝わり易さを重視する余り、実情はただのブルーウォッシュという落ちにならないようにするためにも市民教育は重要だ。

姉妹提携を結んだ場所へ直接市民が足を運べる機会を作るか、zoom 等を使って遠隔でも SDGs の活動がリアルに現地の人に益する様子を確認できる仕組みの構築はどうだろう。これはまず、デザイン思考に繋がる。なぜなら、現地の人を中心にしないと見えないニーズがあり、それがより本質的な解決策に繋がる筈だからだ。アフリカで電力の量り売り事業などを進める企業の方によると、

「先進国にいと、電力インフラの普及率の低さだけを見て現地の人は生活に困っているはずだと決めつけがちだが、安価ですぐに利用できる LED ランタンを囲んだ家族だんらん、現地の人が価値を感じている」そうだ。現地に寄り添ったアプローチに、行政と企業だけでなく市民も参加できると、身近でない問題でもコミットを底上げできる上、透明性を確保して税金の使途を最後まで追跡できるメリットもある。

さて、市民の参画を促すような取り組みを進めるのに欠かせないのが、産官学の一角をなす企業の協力だ。企業に関連しても何点か課題があると思う。まず、SDGs 業界への参入による利益が主旨とならないための仕組みが必要だ。

たとえば、産官学市民混合でアイデアコンテストを行うとする。どの参加チームも企業、研究者、市民の三者全てが揃って結成される。この時、チームの構成員を審査員に明かさず、どの企業/研究者による提案かが分からないようにする。具体的には担当者へのプレゼンは市民が行い、計画書に実名表記をしない。加えて、入札の際、企業名を伏せさせた上で判断するなどして匿名性を確保する。これでは直接の談合までは防げないが、利潤の競争でなく、サービスの競争になるように規制や仕組み作りの上での工夫が求められる。

また、石炭開発事業など環境保護と逆行する形で成り立っている産業・企業もあるだろう。そういった業界の労働者に対し、SDGs へシフトする期間、雇用のセーフティネットを（生活保護の不正受給のような事例は起きないように対策を講じながら）作るべきだ。僕も実際、有機農業に転換中の農家から買い取った作物で作ったという売り文句のお菓子を購入したことがある。

ところで、ホッキョクグマは絶滅に瀕しておらず、寧ろ増えていると言っていた著名な動物学者が大学の職を解雇され、彼女自身は政治的に正しくないことを言ったのが理由と見ているそうだ。また、WMO 事務局長は、気候変動に関する過激派が自分たちの極端な主張を正当化するべく、都合の良いデータだけをつまみ食いしていると批判している上、これまで国連の 73 の予想モデルが気温上昇を誇張しているという話もあるらしく、どうも危機感を煽りがちな気がする。一方で、気候変動とカネの現実は重くのしかかる。

危機感を煽り、煽られて浮ついて行動するのでもなく、かと言って現実を訴える声をそのままに通り過ぎるのでもなく、理想像から逆算した構想を練る中で、自然と人々に SDGs が広まればと思う。

総合教育部（法学部） 坂下 貴哉

ゼミの成果をもとに SDGs の活動や平和ゲームについての周知の仕方について

て、考えたい。ゼミの活動内の調査において、SDGs の認知度は非常に低く、特に一般家庭への浸透度合いは 10%前後と低いことがわかった。そこで、私たちの班では、共有と個人個人の活動に焦点を当てて、SNS をベースにした SDGs コミュニティを提案した。今回、北海道庁やその他行政へ、どのように周知を行なっていたかを知りたいかを考える上で、まず初めに、他の国際的な取り決めや、国家的な動きの広まり方について言及したい。

国際的な取り決めの中で、取り上げたいのは TPP（環太平洋パートナーシップ協定）である。現在の調査によると、TPP の認知度は 72.3%と高い結果となっている。TPP において、認知度が高くなった要因としては、TPP 自体の性質として、国民の身近な生活に関わる問題であったことと、TPP に関するテレビニュースなどの報道が多かったことが考えられる。TPP は関税などの影響から一般家庭に与える影響が大きく、メディアとしても、視聴者の興味関心を引きやすい、いわば報道しやすい内容だった。結果として、報道や番組で取り上げられる回数が増え、認知度が高まった。国家的な動きの中で取り上げたいのは、2011 年のテレビのデジタル化と地球温暖化に伴う省エネの流行である。2011 年のテレビのデジタル化の際には、テレビ CM によって大々的に周知がなされ、国民全体の認知度が高まった。

地球温暖化は課題意識を多くの人に植え付けた例として挙げられるが、問題意識の形成には多くの要因が関わっている。その中でも、特に二酸化炭素の削減という 1 つの明確な目的意識を作り、産業や政治、学校などが連携して問題解決のムーブメントを起こした点に着目したい。地球温暖化が世界的に課題とされたのは、1990 年代、そこから 2010 年にかけて、ターゲットを二酸化炭素削減に絞ることで、多くの人々がわかりやすく貢献できる形を作った。省エネという言葉で、節電できるエアコンなどの開発、省エネ製品の流行、を促した。省エネは温暖化対策活動にクリーンなイメージを与え、多くの人々の実際の貢献を促した。二酸化炭素自体が温暖化の根本原因かは置いておくとしても、実際に活動を促したことは重要だと思う。

SDGs においては、テレビ、ネットニュースなどの手にとりやすい、手軽なメディアへの露出が少ない。より市民生活に即した、言うなれば俗な媒体を用いて、その存在の認知を促していくことが大切だと考える。現時点では、国の偉い方々が作った目標という高尚なイメージから抜け出していないもしくは、知られてもいない SDGs を、誤解を恐れず言えば、貶めて、広く知ってもらい。SDGs に関する活動を良いイメージを持つ、ムーブメントとして浸透させていくことが大切だと考える。

具体的な行動としては、SDGs に"お得"の要素を付与することなどが挙げられる。個人の身近な利益に関係することが、問題にたいする親近感を伸ばす。SDGs



に向けた取り組みを行う企業を取り上げて、その企業商品に税金優遇を課したりすることも手だと考える。

そのような、家庭に身近な取り組みは、圧倒的にメディア（俗なメディア）に取り上げられる可能性が高い。国に属する多くの庶民は、私も含め、昼のワイドショーやインターネットニュースに受ける影響の大きさは否定できない。SDGsを政府、官僚のものとするのではなく、身近で卑近な、ワイドショーレベルのゴールにしていく広報政策が必要だと思う。

### 総合教育部（理学部生物科学科（生物学）） 植原 さくら

私は、北海道庁・地方自治体に「市民に広く募集した平和ゲームを企業等と連携して実現する」という形で、SDGs活動や平和ゲームの発想を地域社会に広めて欲しい。具体的には、小学生や中学生、企業等から平和ゲームの募集をし、集まった案の中でより優れたものを企業・政府機関の支援のもとに実現するという方法だ。

私がこの方法を提案するポイントは2つある。

一つ目は平和ゲームを作ることを促すこと。特定の平和ゲームを広めるのではなく、平和ゲームを作ってもらう方が良いと考えた。私はゼミの活動の中で、平和ゲームを作るのは非常に難しいと感じた。考えなければならないことがたくさんあるからだ。例えば、SDGsが理想とする世界とはどうゆうものか、その実現の助けとなる平和ゲームにするにはどうしたら良いか、ゲーム性はどこにあるのか、他の班員の意見と合うか、平和ゲームがもたらす効果は何か、等が挙げられる。このように難しい作業だからこそ得られる成長も多い。特に私が感じたのは、ゼロからものを創り出す創造力や、先を見据える予測力、複数人で物事を遂行する協調力である。これらの力はSDGsが目標とする、全ての人々が自分らしく生きる2045年を目指す上で個人に必要となる重要な力であると思う。このような力を養うことができるため、平和ゲームを作ることがSDGs活動そのものであると言える。

二つ目は実現することである。今回のゼミで1つ欠点を挙げるなら、平和ゲームを作るモチベーションを見出すことの難しさであったと私は思う。自分たちが考えたものが認められるというだけでももちろん嬉しいが、やはり作るからにはそれが実現されることが重要になってくると思う。より良い平和ゲームを作ればそれが実現される、ということは大きなモチベーションになり、より多くの人がこの取り組みに参加すると考えられる。さらに企業や政府機関が支援することで新たな人々の交流が生まれる。平和ゲームを考案した小学生と企業

で働く大人が協力するなど普段の生活では交わることのない人々が交流することができる。自分とは違う領域にいる人たちと協力することは全てのステークホルダーが共存できる社会を考える上で役立つ経験である。また、学生にとっては、企業や政府機関が思っている以上に身近な存在だと知る貴重な機会になる。2045年を担う学生に社会への関わりを身近に感じてもらい、社会に対し能動的に行動してもらうことにも繋がると思う。

以上、私がゼミを通して学んだことから北海道庁・地方自治体に提案できる一案である。選考基準など具体的なことは詰めていないが、2つのポイントが少しでも参考になったら、と思う。

## 支援学生としての活動を終えて

文学部 阿部紗采

私が多田ゼミと関わるのは、今回の支援学生としての業務が初めてでした。当初は、支援学生の具体像を持っていなかったもので、どのようにゼミに関与するか、暗中模索の状態でした。そのため、「どのように自分の知識や経験を伝えるか」や、「どう履修生を動かすか」ということを主に考えていたように思います。しかし、フェローや関係の方々とお話ししていくうちに、多田ゼミでは、特定の何かを学ぶというゴールよりも、主体的な思考から自身で学びを得るということ自体を目指しているのではないかと考えるようになりました。そこで、ゼミの中盤以降は、「学生が自ら学びを得るために、どうしたら良いか」ということを念頭に置き、行動するように意識していました。リーダーシップの取り方や、活動の運営方法そのものを考えることも大切ですが、大きな目的を見失わないことが、何より大切だと気づかされました。

話は変わりますが、多田ゼミでは、「平和ゲーム」というキーワードとともに、次世代を示す「2045年」というキーワードも重要視されてきました。私は、多田ゼミは、「次世代のことを今から考えよう」という大きなメッセージを発信していると考えています。SDGsは将来に達成されるべきゴールですし、SDGsを考えるために、次世代を考えることは必須です。そして私は、「平和ゲーム」や「SDGs」、「次世代」といったテーマを、社会科学を専攻している身としてどのように捉えるべきか、ゼミの間から考察を深めてきました。ここでは、その考察の一部から、「次世代」を考えるための、ゼミの内容とは少し違った観点をご紹介します。

文化的集団淘汰という、近年活発な議論をもたらしている文化伝達モデルがあります。多田ゼミでは、戦争を起こさずに社会を変える方法を考えてきましたが、このモデルは、戦争が起こる理由にアプローチしています。言い換えると、「そもそもなぜ、ヒトは戦争をできるほど、大規模な協力ができるようになったのか」という問いを考えているのです。この問いに端的に答えてしまうと、“集団内でよりよく協力できるほど、争いに勝ちやすく、利益が得やすい。そのため、より協力できる集団の文化規範を、様々な集団が導入し、それが次の世代に伝達され、拡散していくから”となります。具体例でイメージしてみてください。企業Aが戦略Xを導入して、業界トップに躍り出たとします。すると、企業Bも、戦略Xを導入するようになるでしょう。また、戦略Xは、企業AでもBでも新入社員に教育されるようになります。モデルでは、一個人だけがこのような行動を

しても、何も変化は起きません。しかし、集団で文化規範を導入したり、次世代に伝達するからこそ、協力するための文化が現代まで続いてきたと考えられているのです。また、文化伝達による個人の変容のスピードは、遺伝的伝達によるものより、かなり速いと考えられています。実際には、文化の変化が遺伝子に変化をもたらし、個人の遺伝的形質にも変化が起こることがわかっています。

私は、先に提示したモデルを直接的な根拠として、平和ゲームや SDGs を考えることは望んでいません。なぜなら、これらの持つ本質的な問いが異なるが故に、想定する期間や一般性も、大きく異なるからです。ですが、我々の世代が考えたことや行動したことは、のちの世代の社会を形作るほどの影響力があるということが、学術的なテーマとして扱われていることを、お伝えしたかったのです。文化伝達のうち、連続した2世代の動きだけを切り取ると、そこでは、大人からの子どもへの教育が行われています。この教育が、何世代も続くことで、ヒトは大規模に協力できるようになり、繁栄してきました。その反面、大規模な協力的行動は、戦争を生むことにもなったのです。教育関係者の皆様には、教育が「次世代への伝達」の、重要な部分を担い、未来の社会を形作っていることを、再認識していただきたいと考えています。その上で、平和ゲームの本質に迫ることができれば、多田ゼミが2045年にアプローチしている意味が、現実的になるのではないのでしょうか。

今回のプロジェクトにあたり、自らの専攻と多田ゼミの関連についての考えを、以上のような形にすることができました。ゼミと並行して複数の文献を考察し、改めて感じたのは、進化に焦点を当てることが、「世代」や「伝達」という概念の存在を強調した、現実社会を観察する新たなフレームワークを提供しているということです。このような気づきを得られたのも、フェローが、まだ学部生の私に、社会科学について考える機会を与えてくださったからだと思っています。社会を考える意義を再認識した今、私は、大学院に進学し、研究を本格的に始めようと考えています。先に紹介した文化的集団淘汰は、モデルそのものの実証研究が、まだまだ必要な分野でもあります。社会のダイナミックな面白さを伝えられるよう、努力を続ける所存です。

## 支援員として

医学部保健学科 三木綾花

私は昨年、ゼミ生として参加し、今回は支援員として参加した。昨年も基礎プログラム生必修であったフェローゼミ、私はここで基礎プログラムの目標である明確な目的意識をもった能動的な学習の必要性を自覚することへの意識転換を図ること、グループワークを通してチームワークを意識するきっかけを得ることができたと思う。そこで今回、活発なグループワークができる様に、主に3つのことに意識した。一つ一つの内容と工夫を以下で述べていきたいと思う。

### I. 班わけについて

今回、ゼミ進行表にもある通り、第二回のゼミで班の再編があった。その際に、極力グループワークをする際に人の向き不向きを考えて班を分けるように心がけた。その理由は昨年のゼミでの自身の反省にある。私は、どちらかという意見と言うタイプではあると思うが、意見をまとめたり、指示を出したりするタイプではない。昨年同じく必修授業であったリーダーシップを考えるで、多様なリーダーシップの発揮の仕方を学んだ。その際に、指示を出すことではなく、意見をまとめ、話題を振るといったことや、話が脱線した際に元に戻させることなら自分にもできるのではと考えていたのに、結局昨年ゼミでは与えられたテーマに対して自分の意見を出し、後は指示を出す人に従うのみで（今まで経験した様々なイベント同様）どこかリーダーに頼ってしまうことになった。それだけではなく、せっかく意見があるのにうまく意見を言えない人の意見を言うタイミングを奪った可能性もある。もしここに、話題をうまく振ることのできる中立的な立場をとる人がいたら、このような事態が起こらなかつたかもしれないし、指示を出す人がいなければ多少自分で考えて行動したであろう。いまさら悔いてもどうしようもない反面、人には向き、不向きがあり、それに合わせてグループワークでの役割が自然と決まっていくことは良くおこることである。ならば少しでも昨年の反省を生かしたいと思った。具体的には一回目のゼミ内のグループワークでの様子を見て、1. 意見を積極的に出す人、2. 意見は有りそうなのに意見を言えてない感覚のある人、3. 話振りの上手い人、4. 少し受け身の姿勢をとる人に（主観的ではあるが）分けて、極力、班ごとに1～4のタイプの人数に偏りが出ないようにメンバーを分けた。

## II. どこまで関わるかについて

これが正直一番難しかった。私たちが関わりすぎると、意見が当初の想定と異なる方向に進んでしまうのではないかと考えたからである。(ミスリードしてしまう可能性や、議論での役割を奪ってしまう可能性)とはいえ、議論が全く進まなかったら意見すら出ないと思った。このバランスをとることは意見を出しやすい空間づくりに必要不可欠だと考えた。そこで今回は議論の頭だけは参加し、残りは意見が硬直しテーブルが静かになった時のみ議論の中に加わるようにした。しかしそれだけでは少し無干渉過ぎたのではないかとも感じた。というのも話し合いの中で、意見の硬直こそしなくても同じ話が繰り返されることや、誰かが一方的に話して意見を押し過ぎる場面があったためであり、それをうまく回すための配慮をすべきであったと考えられるからである。

## III. 議論の中で意見をつぶさせないこと

他人の良い意見は取り入れていきましょう、という言葉は私は聞いて議論の中心的意見は良い意見としてメモをする習慣があった。しかし、意見では見向きもされなかった意見が最終的に膨らんで良い意見となることをゼミ生として参加した際に学んだため、全ての意見を書きとめることは、よりその後の議論の中で詰まった際に役に立つのではないかと思った。そこで話し合いの始まる前に意見をなるべく書き留めるよう伝えた。

他にも支援員の仕事はゼミ進行計画を支援教員とともにたてることや、ゼミでの指示を出すことなど多々あったが、正直、もう一方の支援員である阿部さんがほとんどすべてを先に行ってくださいるので、私は足りないなと思う点を補足(時にはせっかくできていた計画をダメ出しする無礼をした)、割り振られた仕事をこなすのみとなってしまった。そこにもう少し自主性を持つ必要を感じた。1年次所属したゼミに異なる立場で再び学び感じた様々な気付きや反省を、今後の経験に活かしたいと思う。

## 新渡戸カレッジで学んだこと

開成中等教育学校 4年 佐々木 杏華

今回、多田ゼミの「2045年のSDGsに向けて～平和ゲームを作る～」に現地視察から参加させて頂いた中で突飛的な目的を持ち、それをデザイン思考でゲームに繋げる事の重要性を強く感じた。また、それとともに難しさも感じた。

これは、2回行われたゼミ内のチームプレゼンで特に感じられた。第一回のプレゼンテーションでは、四つのグループが平和ゲームを提示していたが、ワールドウルフ形式だったり、VR だったり、ラテラルシンキングだったり既存のゲームにアレンジを加えたものが多く、ゲームの内容を理解しやすくはあったが独自性や突飛性が薄く、「だったら、既存のゲームがしたい。」という気持ちが膨らみ、「やってみたい！」という気持ちにはならなかった。

だが二回目のプレゼンテーションでは、全てのグループの発表に独自性が多く含まれた内容に発展しており、少し理解に苦しんだが、前回の発表会より「やってみたい」という気持ちが大きく膨らみ、それぞれのゲームにより興味を持った。この事から、新しい何かを生み出し、他者に興味を持ってもらう為には独自性を入れアイデンティティが強く反映されている事が大切なのではないかと感じた。また、最終的にゼミの代表として発表していたグループのゲームは独自性が非常に強いのに、ゲームとして成り立っていて非常に質の高いゲームだと感じた。また、今回のゲームの対象となっている学生の間でのつながりも重視されていて、SDGs色が強く、自分もやってみたいと強く思った。

最後に、今回の多田ゼミを通して私は、SDGsの本質への理解や自分で創造する事についての理解を深めることが出来た。今後、この理解をより深めていく上で、今回の経験を活かして、自分でSDGsによって生まれる世界を創造していきたい。

## 新渡戸カレッジに参加して

開成中等教育学校 4年 米田美咲

このプロジェクトに参加して最も強く感じたことは責任という力の影響力である。自分たちの世代がこれからの未来を背負っていくという責任がSDGsを作

り、SDGs を広めるという活動を進めてきたのだと思う。その責任という気持ちがどこから来るのだろうかと考えたときに、やはり平和を願う気持ちなのだと思えて気づいた。個人の個性や考え方、能力が入り乱れる現代の社会で、確信を持てることは少ない。しかし、平和を実現させたいという願いは誰にでもあるものだと思う。人類の共通の目標をゲームという身近で、関わりやすいシステムに取り入れることによって皆が目指しているゴールを見える化することができるのだと今回のゼミを通して感じた。個性が異なってもゴールが一緒なら個性も違うという風に考えるのではなくてどこかでつながっていたり、共通項があるということによって気づける可能性があるのではないかと思う。ゼミの中で、違う種類の動物たちが木に登るというテストをする時に猿しか有利にならないという内容の話があった。個人の違いを踏まえずに一つの基準に決めることは、ある意味公平という考え方にもなる。ゼミであったように猿ができる木登りを他の動物たちで協力して達成することもできるし、猿でもできないような課題でテストをすることもできる。これこそが平和ゲームの本質になる考え方だと思った。一つの平和というゴールに向かうことで解決できる問題があるということを知ることができると思う。

ゼミでの内容はもちろんのこと、参加をしている大学生や先生方からもそれを学ぶことができた。平和ゲームを作るという課題では決して長くはない活動時間だったと感じたが、協力の力を感じることもできた。例えば、最後の人材選びの際には能力を必要としている人と能力のある人でメンバーを引き抜きしていたり、多田さんによるテレビ電話を通じて、平和を別の視点から見たりして協力することによって相互に影響があって、成長につながる。

私はゼミの中で北村先生とディスカッションをした時に持続は変わって行くからこそ持続なのだという意見を出した。その時から平和は持続させるべきものだから変化し続けるべきものなのではないかと思っていた。平和のイメージは争いがなく、全ての人類が幸せとなるような世界がゴールとして私の頭の中にあっただ。しかし、もし争いがなく、全人類が幸せになったとしてもそれは一瞬の出来事にすぎないのだろうと思う。人が死んで、人が生まれるように社会は日々変化していて、そこに平和を対応させていかなければならないとしたら、変化することが平和を持続させる方法なのだと思う。人類が喧嘩をせず、不幸せにならないことはおそくない。でも、理不尽な差別や人権の侵害を守ることはできるし、その原因を突き詰めることはできる。人々を1人ずつ違う動物だと考えれば、個性を受け入れて、誰にでも決定と長所が必ずあるということを受け入れられるだろうと思う。そんな世界にするために問題の原因を解決するために変化し続けて、一人一人が発信力と受信力を持った世界であれば平和な世界だと言えると思う。



## 新渡戸カレッジの経験を通じて感じたこと、これから必要なこと

札幌東高等学校 2年 瀧元 心萌

私が、新渡戸カレッジの多田ゼミの活動に参加した理由は、新しいことに挑戦することで自分の可能性を広げたいと思ったからです。私はとても消極的な性格で、これまでこのような活動に取り組んでくることはありませんでした。しかし、何もしないままでは何も変わらないと思い、今回の活動に参加することを決めました。

初めて多田ゼミの活動に参加した時、大学生の活動は、高校生とはかなり異なるものであることに驚きを感じました。今の自分の環境とは程遠いもので、参加していけるかどうか不安でもありました。

活動は、話し合いに参加するところから始まりましたが、その話し合いは、驚きの連続でした。高校生の私にとっても、とても参加しやすく、同時に理解しやすいものでもありました。積極的に意見交換が行われ、話が途切れることはありません。自分の意見を言う時は、まずわかりやすくまとめること、相手の意見も必ず考慮することなど、意識していかなければ難しいことがしっかり行われていました。これが前提で行われているから、話し合いがスムーズに進むのだと思います。

そして次の活動は、大学生の発表を聞く経験です。あの話し合いからこれほど凄いい発表を作ることができるのかと、どのグループの発表も驚きの連続でした。継続的に参加することができなかつたので、発表の前後でどのような変化があったかを知ることはできませんでしたが、話し合いから内容がガラッと変わったり、わかりやすくなっているところも沢山ありました。その進歩は、私たちの予想をはるかに超えていました。最終発表の変化も、驚くべきものがありました。私達でもしっかり理解できるくらいに、すばらしいものに仕上がっていました。「平和ゲーム」と言う名にふさわしいゲームだと思います。

これらの活動は、私にとって本当に良い刺激になりました。もっとこんな活動をしてみたいと思うようになりました。そして、話し合いから発表までの一連の流れを掴めたように感じます。今はまだ、高校生の私達には無理かもしれませんが、今回学んだことをこれからの学校生活に生かしていきたいと思っています。大学ではなく社会に出てからも、当たり前なことを当たり前出来るために、小さなことからでも心がけていきたいと考えるようになりました。まず、学校で話し合いの場があれば、とにかく今回学んだことを意識する、そして今まで以上に

積極的に参加しようと思います。いつかは、あの学生さんたちのように活動できるようにしていきたいです。そして、私たちがもっと先のことを考えていけるようにするためにも、高校生にこのような話をする場を設けて行く必要があると考えます。そうすれば、私たちも少しずつ力を養っていけると 생각합니다。これから成長し、自分の可能性をもっと広げるためにも、私自身さらに努力しようと思います。

## 未来を担う私たち高校生にとって必要とされる能力

札幌東高等学校 2年 中越 茉莉

私は新渡戸カレッジの多田ゼミで「2045年のSDGsに向けて平和ゲームを考える」というテーマのもと大学生や教員の方々と討論し、勉強させていただきました。そして、その後各ゼミで成果を発表し合う全体発表会が行われ、多田ゼミの発表を拝見しました。

まず、多田ゼミで設定されたテーマの中にある「2045年」という数字がとても革新的で素晴らしいと感じました。SDGsとは「2030年」までに達成すべき国際目標のことです。このテーマにはSDGsはゴールではなく、さらにその先までを考える義務が私たちにあることを教えてくれたように思えます。そして、多田ゼミの発表を見て、SDGsを解決し、より良い世界にしていくためには、ゲームであっても争いがあるといけないという考え方に深く感動しました。また、小学生、中学生、高校生それぞれの柔軟性や知識量に合わせた課題が与えられていて、それが組み合わせて問題を解決していくという点でとても感銘を受けました。

さらに、多田ゼミでの討論に参加させていただいて、「課題を見つける→それについて調べる→討論する→結果を出す→さらなる課題を見つける」というサイクルを初めて実践することができたと思います。私たちがいまこの力が必要とされていることは理解していましたが、口に出すのは簡単でも、なかなか実践するのは難しく感じていました。とてもよい経験となりました。将来に役立つスキルを体験することができたと思います。

また、不思議なことに大学生や教員の方々と話していて全く緊張しませんでした。討論に参加する全員がその議題に真摯に向き合い、自分の意見をしっかりと持っているからこそ、自分が意見を述べた時に必ずそれに対して、意見や感想を伝えてくれる。だから安心して自分の意見を緊張せずに言えたのだと思います。

そして、それこそが私たちに求められている討論であると感じました。私はいつも学校で話し合いをする時に緊張してしまいます。なぜなら全員が議題に向き合い、意見を持っているという確信が持てないからです。つまり本当の討論ができていないのだと思います。現在、世界は、グローバル化やIT化などが急速に進行しています。だからこそ未来を担う私たちには、時代の変化に対応できるように自分の能力を最大限に発揮するために、本当の討論ができなければならないと思うのです。そのためには、知識量、応用力を踏まえた上で、世界にある様々な課題に対し自分の事として考えなければなりません。今、私も含めた多くの高校生はテレビなどのマスメディアでニュースを見ても興味のないことは「ふーん」と受け流すことがあるかもしれません。しかし、そうではなく、ニュースなどで手に入れた「情報」を討論の「議題」にする力が必要とされる時代がもうすでに来ていると考えます。何にも意識しないでニュースを見ている、その「議題」に対して意見を持ち、友達や家族に世間話の感覚で話せるようになるのが理想だと思います。私は新渡戸カレッジの多田ゼミに参加し、移り変わる時代のなかで、今私にどんな能力が必要なのかを学ぶことができたと思います。

## 大学生の力

札幌東高等学校2年 杉田 幸嶺

私は今回この“平和ゲームを考える”というゼミの活動に参加して、これから大学を目指す身として重要なことを学びました。それは、大学生の能力の高さです。ゲームの概要を決める話し合いに参加したとき、まず、知識の量に圧倒されました。私の知らないことが次々と出てきて、メモ用紙がどんどん埋まっていて、こんなに大量の知識をすぐに引き出せるのはすごいと思いました。また、突飛な発想や既存の物を改良して新しいゲームにしようという応用力、話し合いを通じて次々とアイデアを出し合っていくところにも、大学生としての能力の高さを感じました。

しかし、中間発表の時、あることに驚かされました。「平和ゲームなのに戦ったり競い合ったりするものばかりだ」という指摘があり、私も大学生の皆さんも活動の本質を見失っていたということです。そして、次回のゼミで3チームの発表を聞いて、私は再び圧倒されることとなります。前回聞いた発表とはがらりと変わっていたからです。どのチームも、平和をより強く意識した内容になって

いて、“ゲームの楽しさとは競い合うことだけじゃない”という本質を深く考えさせられる発表でした。当初、私は、ゲームを考えて発表するくらいなら私たち高校生にもできるのでは？とと思っていましたが、話し合いを重ねるごとに著しく進化していく発表を聞いて、最初の話し合いからの飛躍力を感じ、とても現段階の私たちにはできないと改めて大学生の凄さを感じました。そして、その進化は、最終発表においても確認されました。それも前回きいたものとは大幅に変わっていたのです。発表の内容が変わっていたのはもちろん、スライドがとても見やすくなっていたり、発表時の話し方に自信が溢れていたり、一体どこまで進化するのだろうかと思えず底が知れませんでした。私が今回学んだことは能力の高さだと最初に書きましたが、とてもそんな一言で言い表されるものではありません。次々と進化していった背景には、私には到底想像しえない努力があったのだと思います。さらに、発表のたびにチームが絞られていき、残ったチームには多大なプレッシャーがかかっていたと思います。それでも最後には全員で協力して優勝を勝ち取りに行く、強い団結力を感じました。私も2年後、こんな風になっていたと思います。

この活動に参加したことで、私の物事の捉え方が大幅に変化しました。それまでは、何か課題を提示されても表面的なことしか考えられなかったのですが、物事の本質をとらえることの難しさを痛感し、より深く考えることができるようになりました。また、今回ゲームの新しい形を見ることができたように、この世に存在するものにはまだ考えられていない新たな形があると分かり、好奇心が今までよりも旺盛になり、何気ない日常の中で当たり前のことに疑問を持つことが容易になりました。話し合いを始めた時には、ほぼ同じスタートライン上にいた大学生の皆さんが、どんどん加速していく姿はとてがかっこよくて、私も追いつくことができるようにいまの勉強を頑張ろうと思いました。

## 学びはそこにある

札幌東高等学校1年 佐藤 望

私が高校生になって半年の時間が経過した。時間の経過の速さに必死についていく日々を送っていた。そんな中、高校という狭い集団から飛び出してみたいという気持ちが芽生えていた。まだ見ぬ世界には、新たな出会いがあると思っていた。そして、私の辿り着いた場所は壮大な世界だった。飛び出してみなくては分からなかった。私は新渡戸カレッジで多くの出会いを重ね、深い思想

を手に入れた。その中でも大きかったのは、『学び』とは何かという問いだった。

振り返ってみると、参加当初は楽しみの方が大きかった。でも、段々と大学生に混じる事へ不安を感じるようになった。新渡戸カレッジではグループワークを通じて『平和ゲーム』とは何かという答えの無い問いに挑戦した。高校生に求められた任務は『超斬新で超突飛な発想』を創造する事だった。新渡戸カレッジには様々な道を歩んできた大学生と経験豊富な大人たちがいた。ゲームを楽しんできた大学生やゲームの歴史を知っている大人がいた。そんな方々の中でアイデアを生み出すのは私にとって困難なことだった。今までに無いものを創造する方法が分からなかった。しかし、大学生に混じってグループワークに取り組んでいるうちに、創造な思考が少しわかった気がした。様々な道を歩んできた人が集まっているからこそ、秘めている可能性は異なる。だからこそ、その可能性を繋いでゆけば、新たなシステムの構築ができるのだと知った。経験がモノを言うというのを肌で感じたが、私も新渡戸カレッジにいる方々とは違う道を歩んできている。だからこそ、私の強みを生かし、気になる事を外に出してゆけばいいのだと感じた。それが『超斬新で超突飛な発想』になるかもしれない。このように、一人では創造する事が難しいと思っても、『周りを頼る』事で秘めている可能性に気付く事が出来ると知った。『周りを頼る』とは道が分からなくなってから手を借りる事だと思ってきた。しかし、道を新たに見つける為の可能性にもなりえた。コミュニケーションなくして生きられないのは、そんな可能性に気付かせるためにあるのだと感じた。

このような私の『学び』は多様な価値観に触れられる環境に身を置く事から得られた。これは簡単なようで困難だ。なぜなら、価値観を共有できる機会が見つからないからだ。日々、周囲の人たちとコミュニケーションを取り過ぎているが、それは流れ作業のようなものだ。だから、意識していないと得られない『学び』が沢山ある。感情はひと時のもので、時間の経過は早い。『学び』は生きていれば溢れている。私達が自然と溢しているだけである。多様な価値観の理解は今、重要視されている『学び』の一つだろう。案外、簡単に得られる『学び』かもしれない。その可能性を生かすのは私達自身だ。

新渡戸カレッジでは様々なゲストの方と触れ合う機会があった。その中で、私は勝手ながら「世界は思ったよりも狭いかもしれない」と思うようになった。例えば、日本を一線で支えている国会議員の秘書の方とお話させていただいて、思ったよりも距離が遠くないと感じる事が出来た。今までは画面の向こう、紙の中の存在でしかなかった。しかし、そうではなく、私達の暮らしを日々、見えないところで支えている重要な存在であると改めて感じる事ができた。このような機会が私にはあったから日本の政治を輪郭あるものとして考え

る事が出来るようになった。未来を担う私達が一例を挙げた政治に関して興味  
があまり高くないという現代の課題に効果的であるのが、コミュニケーション  
だと感じた。知らない事が沢山あるのが未熟な私達である。しかし、知らない  
ままにして大人になってはならない。だが、得られる場所は提供されるわけ  
ではない。私には新渡戸カレッジという場所があったから『学び』を得られた。  
未来を担う私達に必要な事は好奇心だと強く感じた。私の好奇心には新渡戸カ  
レッジが効きすぎるほど良かった。しかし、同世代の全ての人が私のような経  
験をし、『学び』を得るのは難しい。新渡戸カレッジで創造した『平和ゲー  
ム』はこの課題を消化し、私のような経験を広めるものになるかもしれないと  
思う。

『学び』とは成長であると私は考えた。成長とは目標を定め、達成し、自分  
を強くする事ではない。ただ、日々生きる中で溢れている『学び』に気づき、  
自分の中に吸収し、消化する事だ。簡単そうに思えるが案外難しいと思う。な  
ぜなら、私達は気が付かないからだ。興味関心を持って全ての『学び』に取り  
組む事が成長になる。豊かに生きていく術を得るには『学び』を自分で得る敏  
感さが重要だと私は感じた。全ての人が『学び』に気付いてくれたらと私は願  
う。

## 平和ゲーム「FROM GOALS/New」にみる探究学習の本質

札幌東高等学校 教諭 高嶋 裕

探究活動の目的の一つに、自ら学び続けることのできる資質や能力を育成することがあげられる。この目的を達成するためには、「なぜか？」という問いを起点にして思考することが重要だ。課題を解決する場合、「どのようにするか？」という方法を考える取り組みが散見されるが、物事の本質に迫るためには、「なぜか？」という問いに対する答えを自ら言葉にしていくことが重要である。多田ゼミで取り組んだ「平和ゲームの策定」は、本質を見据えた探究学習が、いかに資質や能力を伸張させるものであるかを気づかせてくれた。

新渡戸カレッジの全体オリエンテーションでは、SDGs に関する全体講演会が行われた。SDG パートナーズ代表取締役 CEO の田瀬和夫氏による講演で、演題は「企業による SDGs の取り組みとみなさんに引き継ぎたい世界」であった。講演では、SDGs に掲げられている目標を身近に感じるできない事実、すべての人が身体的、精神的によりよく生きられる世界の構築を目指すこと、2030年以降の世界を考え「持続可能な開発」を考えること、そのためには、システム思考とデザイン思考の複合が重要であることが示された。どれも SDGs の本質を考える上で重要な情報であり、この内容を踏まえて多田ゼミでは、2045 年を見据えた「平和ゲーム」をつくることを課題として学生に提示した。

ゼミには、履修学生のほかに、支援学生、継続的に参加している元ゼミ生、教育関係に従事している外部ボランティア、そして主体的に参加を希望した高校生など、実に多様な立場の人たちが集まっている。お互いの言葉を聞きながら、自分の考えを構築することができる学びの場としては理想的な環境である。ゼミでは、活動後、必ず振り返りの時間を設けていた。講演会、現地視察、グループワークの成果発表など、活動が終わった時点で「なぜこの活動をしたのか？」「どんな課題を見つけることができたか？」を、それぞれの立場で伝え合っている。自分の価値観に気づくためには、「異質な他者」に出会うことが大事であるが、自分や他者の背後には、それぞれの文化的・社会的価値観が存在している。「自分の常識は、他者にとっては常識ではない」ということを実感させられる場であった。

振り返りの事例について、ひとつ特徴的なことを紹介しておきたい。余市町へ

の現地視察を終えた後、90分ほどの時間をかけて振り返りをした。ファシリテーターを務めたのは、北海道立研究所の所長である。ニッカウキスキー余市蒸留所と宇宙記念館の視察をしたのだが、学生に向けての第一声は、「私たちは、何を目的に余市に行ったのか？」という言葉だった。そして、SDGsの講演会で示された「持続可能」ということばを示し、「なぜ持続可能が求められるのか？」「持続可能を別な言葉で表現するとどうなるか？」を考えるように促していく。現地視察、自身のご経験、福島県での学校教育など、さまざまな事例をもとにしながら、「持続可能」の意味づけを示していく。体験の振り返りは、目的を再確認した上で、他者の考えを聞き自分の考えを再構築して過程である。言葉にしておかなければ、記憶は、忘却の彼方に消え去ってしまい、自身の考えを構築することはできない。今回のゼミの活動を振り返った時、このフィードバックの時間が学生の中に確かな足掛かりをつくり、飛躍的な成長へとつながったと感じている。

では、学生は、どのようなプロセスを経て成長したのだろうか。その変容を如実に伝えるエピソードがある。学生は、4つのグループに分かれ、自分たちで情報を収集して平和ゲームを策定するのだが、この発表会では、最初の課題に直面することになった。どのグループにも共通していることは、既存のゲームの価値観に縛られていたことである。一般的なゲームは、相手と競い合ったり、戦ったりして優劣を決定するものである。私たちが目指す課題は、「だれ一人取り残すことなく、持続可能な社会を目指す」ための「平和ゲーム」の構築であるはずなのに、既存のゲームの枠組みに縛られた競争の提案が示される結果となった。振り返りの中からは、「なぜ平和ゲームなのに優劣を決めるのか？」「2045年の持続可能な開発はどこに行ってしまったのか？」など、本質に立ち返るコメントが、支援学生や元ゼミ生から投げかけられ、学生たちは、自分たちのプランを再考させられることになる。「なぜか？」という問いに立ち返り、次回の発表までの課題が明らかになったのだが、その改善策は、私たち協力者を驚かせるものであった。ゲームのコンセプトをゼロから考え直し、まったく新しいゲームを考えてきたのであった。現行のプランに若干の軌道修正を加えるものではない。まったく新しい指針にもとづくゲームである。もちろん競争や戦闘といったゲーム性は排除されている。本質を考えるからこそ達成できた学習の成果であり、学生の思考が飛躍的に伸張した瞬間でもある。課題の本質に迫るための振り返りとして、「なぜか？」という問いを持つことの意義を目の当たりにすることができた。

このように学生たちは、さまざまな経験を持った人たちと出会い、対話を通して自分たちの提案を作り上げていった。中学生や高校生の学びは、科目別の授業になっており、横断的に学んでいくことは希薄である。また、同じ年齢の人たち



で学ぶことが多く、世代を超えた人たちとの交流を持つことも難しい。平和ゲーム「FROM GOALS / New」は、そんなつながり難い関係を飛び越え、広く学習者につながっていくことを目指している。もちろん、ここには、多田ゼミに集まる多様な人間性が起因していることが想像される。特に高校生の参加は大きかったのではないだろうか。私たちは、考え方や文化的、社会的背景の異なる人たちと対話をしながら、「持続可能な社会」の構築を目指していく。他者を巻き込んで、「異質な他者」と交流をしながら、よりよく生きる方策を考えていくことは、これからの社会を生きていく者にとって不可欠な能力である。このゲームを通して、多様性・協働性を培いながら、何よりも常識を越える突飛な発想によって、創造的な提案がなされることを期待している。

## 変革への準備

R-CUBES 社長 佐々木義裕

多田ゼミからお声がけ頂き、オハイオ州コロンバス市から電話会議でゼミ生の方々と話げできたのは 2019 年 10 月。短時間の説明の後で繰り出された聡明な質問の数々には驚かされた。SDGs というどちらかという政策寄り、学際的なテーマを討議するゼミ生の皆さんに私のようなビジネスの人間の話がどこまで興味を惹くか不安があったが、質問の内容からは一定の理解を頂戴したように思え安堵している。

それにしても平和ゲームを語るとは秀逸な討議テーマ設定であったように思えてならない。突如、まさに彗星のように現れた強力な Deep Learning AI が我々を取り巻き、ベーシックインカムが大真面目に議論されるなど、個人として獲得すべき価値、能力、そして社会参加の形が大きく変わりつつある節目、変革の時期に我々は生きている。近現代の人間は、働くことで社会と接点を持ち、また、働く能力の優劣によって社会的な地位が定まる世を生きてきたが、遡れば有史以来、男は身体的能力・戦闘能力によってその価値が定まってきた時代も長く生きてきたわけで、今のような職業的能力の高低によって社会的な地位が決まる時代も一時代にすぎないとしても全く驚くには値しない。

働くことは戦うことである。これからは、働くことは AI に任せて、人間は、別の何か、新しい目標、評価軸の中で生きていく世の中がすぐそこまで来ているのかもしれない。それは、ある意味、完全ではないにしても戦いから解放され“平和的な”ゲームを生きているとみなされるのかもしれない、その世界では、人間的な優しさや、研究的な直感が最も尊いとされるかもしれない。

そういった変革の時代を目前に控え、私がアメリカから日本の学生の皆さんに言えることはただ一つ。「日本の殻に閉じこもらない」ことに尽きる。ありきたりだがもっと海外に出て、自分の感覚を研ぎ澄ませてほしい。日本とアメリカはどちらも民主主義、資本主義の国であり、共通の部分が多い反面違いも多い。まさに似て非なる日常、感覚がそこにある。海外での経験は、それが勉学であれ仕事であれ、人間としての幅を広げ、日本人としての価値をも再確認させてくれる（日本のおもてなしや几帳面さは、世界で見れば極めて例外的で、強みになる）

AI が作業的な仕事をどんどん取り込んでしまう中で（仕事をすることは限られた人間に許された特権になるのかもしれない）、皆さんが人間としての価値を維持するには、生の経験と深い思考に支えられた感覚しかないように思える。

皆さんが、多田ゼミでの経験を糧に、変革の中にあっても逞しく将来を切り開いていかれることを確信している。

## 所感（元多田ゼミ生）



## リーダーシップ論

### ボランティアチーム（元多田ゼミ生）を代表して

法学部（綜合法政コース） 笠原ゆかり

多田フェローの立ち振る舞いから「リーダーシップとは何か」を学びました。

リーダーシップは「やりたいと思わせる力」です。そして、リーダーは関わる一人一人が本気で取り組みたいと思えるような【やる気起爆剤】を設置する役目です。多くの人は物事を「自分事」として捉える時に初めて本気で向き合います。だからこそ、自分にとってメリットとなり得る、あるいは自分こそがやらなければいけないメンバーだと思わせる必要があるのです。

フェローは、ゼミに関わる全ての人に対して、様々な形で【やる気起爆剤】を設置しました。ゼミ生に対しては、自分たちの提案が実現するかもしれないという【期待】を与えました。北海道教育研究所で発表する機会を設ける等、多方面の関係者に活動を紹介することで提案を実現に近づけました。自分たちのアイデアが実現するのかもしれないと思った瞬間にゼミ生のやる気は爆発しました。そして、高校生に対して【大学生の学びを見学する機会】を与えました。多田ゼミは高校生を招き、ゼミ生の発表を評価してもらいました。大学生と関わることの少ない高校生にとって、この機会は貴重だったようです。札幌だけでなくわざわざ千歳から来てくれる生徒もいました。そして、北海道大学に入学し、新渡戸カレッジに挑戦したいと決心するきっかけになったようです。このように、多田フェローのゼミには関わる人全てに頑張りたいと思わせるような仕掛けがありました。

ゼミ以前の私は大きな物事を実現できた経験が無く、自分は社会において無力な存在だと思っていました。しかし、フェローゼミで自分たちの提案が誰かに影響を与えるかもしれないと希望をもらい、社会を変えていく当事者になれると思えました。そして、今では自分自身が【やる気起爆剤】を設置できる立場になりたいと思っています。以前の自分のように自分の存在や考えに希望を持てなかった人に、希望を与える存在になりたいです。

全員が物事を「自分事」として捉えて活動する社会は、まさしくSDGsが目指す社会です。SDGsの本質的な目的は自分自身が社会の当事者であると自覚して選択・行動が出来ることです。相手の【やる気起爆剤】となる物を設置して周りの人を巻き込むリーダーを育成することはSDGsが目指す社会への第一歩になるのではないのでしょうか。

豊かな未来の創造へ

よりよい明日の為に今出来ることを

**最悪の未来**か**最高の未来**

**世代を超えた**私たちのバトンリレー

あなたはどんな**平和ゲーム**を作りますか？

**2045年のSDG s に向けて**

---



北海道大学  
HOKKAIDO UNIVERSITY

Nitobe College



総合3位  
学生大賞1位

2017 **to be continued**



総合2位  
学生大賞2位

2018

Designed by  
ボランティアチーム  
笠原 ゆかり  
大久保 結羽  
高橋 大雅  
嶋田 多希



総合1位  
学生大賞2位

2019

多田ゼミは  
アドバンストフェローゼミへ※

2020

※2020年度のアドバンストフェローゼミは中止となりました(6月3日追記)



北海道大学  
HOKKAIDO UNIVERSITY

Nitobe College