



- 海のゆたかさをまもろう -

CHANGE FOR THE BLUE CARD GAME

自ら判断し、
周囲と協力しながら学ぶ

カードゲーム



海洋ゴミ問題

CHANGE FOR THE BLUE カードゲームとは



『CHANGE FOR THE BLUE カードゲーム』は、海のごみやよごれを減らす行動のシミュレーションを通して海洋ごみ問題について考えるきっかけとしてもらえるように、CHANGE FOR THE BLUE in 富山実行員会と(株)プロジェクトデザインが協業で開発したゲームです。

このゲームは、富山県立大学名誉教授 楠井 隆史 先生にご監修いただき、制作しました。

対象年齢は小学校高学年以上で、アクティブ・ラーニング学習教材としてもご活用いただけます。

人と組織、社会の課題を、**ビジネスゲーム**で解決する会社。

社会課題

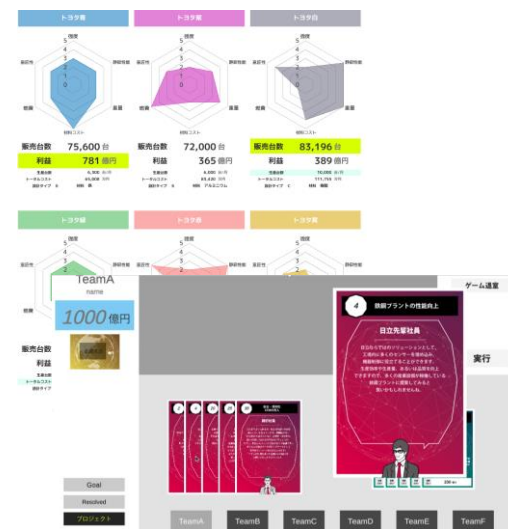


SDGs / 地方創生 / 高齢化社会 / 働き方改革 / 人事制度 / エンゲージメント / 理念浸透 etc...

組織課題



採用/教育課題



インターンシップ / 1デー仕事体験 / 内定者・新入社員研修 etc..

プロジェクトデザインとは

ビジネスゲームとは

- **教育・トレーニング**の分野で利用されるゲーム
- 意思決定や行動を通じ、**結果が変化**する
- 複数の参加者が存在し、**相互に影響**し合う
- 思考も感情も揺れ動き、**夢中になる**

現実の仕事や社会に近い環境を擬似的につくり、
その中で思考・行動していく中で学びを深める

組織課題、企業の育成課題を解決を支援

Project Design



- ・ トヨタ自動車 : Global Impact / Hunt the Future
- ・ 日立製作所 : Social Innovation / Be Proactive
- ・ 本田技研工業 : Decision Maker
- ・ 味の素 : ASVゲーム
- ・ 三井住友銀行 : The Last Piece
- ・ 損保ジャパン : The Action !
- ・ リブ・コンサルティング : Impact Company
- ・ ウエルシア・ホールディングス : Be Manager wel
- ・ ワーク・ライフバランス : Life Switch

様々な業界業種・規模の企業から相談を受け、採用活動や仕事体験、インターンシップで用いるビジネスゲームを開発しています。

※上記は一例です。





国連本部での実施



企業研修での実施

20カ国20万人が体験



官公庁での実施



学校での実施



カードゲームで持続可能な社会を目指す体験

この教科書を通じて、社会にあるさまざまな課題とその解決を考えていくとき、それらを体験的に学ぶことができるカードゲームが「2030 SDGs」です。

このゲームは、2015年の国連サミットで採択された、多岐にわたる地球規模の課題である「SDGs(持続可能な開発目標)」の17の目標を達成するために、現在から2030年までの道のりを体験するゲームです。「なぜSDGsが私たちの世界に必要で、それがあることによってどのような変化や可能性があるのか」を体験的に理解することをねらいにしています。

ゲームは、自分の行動が世界に対してどのような影響を与えるのか、現実の世界になぞらえて体感できるようにつくられています。

プレイヤーは、それぞれが異なるゴールをもちます。おきてプロジェクト(消費、生産、広報などの)さまざまな実行していくと、ゲームの世界の経済・環境・社会としていきます。自分たちのゴールと世界の状況を見ながら2030年の世界をつくっていきます。

終了後は、ゲームでの体験や感じたことと、現実での生活を振り返ります。実際の生活の中でも必要なことを、話を聞いたり、自分で話したりしながら考えます。

世界でも、ゴール(大切にしている価値観)が異なる人たちはともに暮らしています。こうした違いや世界の状況を、私たち一人一人が考え、行動していく必要があることをゲームを通して実感できるでしょう。



↑カードゲーム「2030 SDGs」



↑カードゲームを体験する生徒たち(2018年)



中学公民の教科書や環境白書等にも、ゲーム教材として紹介いただきました。

「CHANGE FOR THE BLUE」カードゲーム



海洋ゴミ問題を楽しく学び、自分事と捉えてもらうことで、行動への第一歩として頂く事を目的としています。

それぞれの仕事や生活を通して、選択する行動を考えます。

このゲームは、農家や漁師、役場、工場などの12の役割を1～3人で担い、全員で海洋ごみを減らすための行動を行います。



農家



容器をつくる工場



材料の会社



役場



漁師



自動車をつくる工場



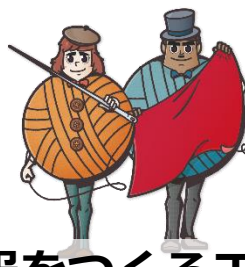
ショップ



清そう会社



木こり



洋服をつくる工場



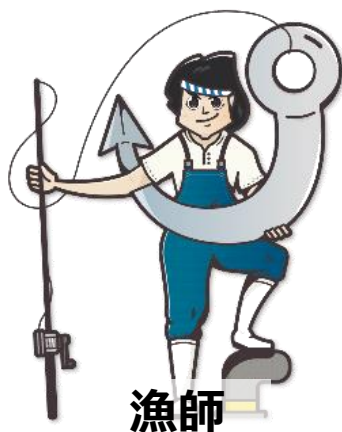
メディア



ボランティア

選択する「仕事」と「生活」の2つのアクション

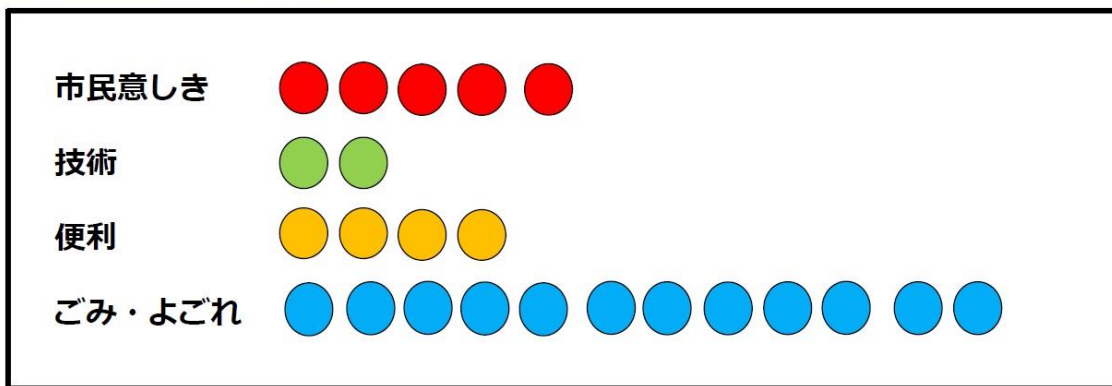
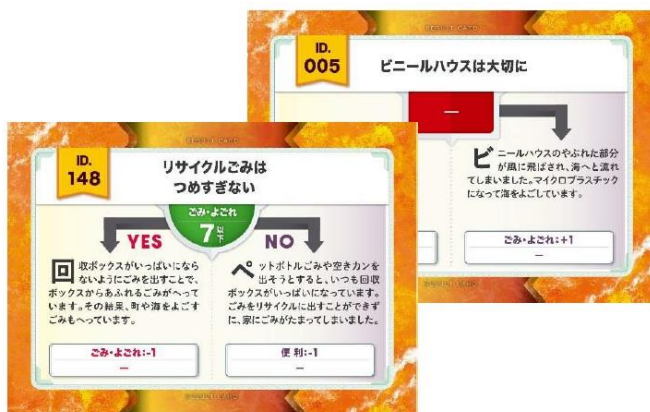
日常生活の中で行っている行動が、海の環境にどのような影響を与えているのか、海の環境を良くするための行動にはどのようなものがあるのか、などを体験を通じて考えることができます。



選択する行動によって地域の状況が変化

行動を選択すると（選択したカードを実行すると）結果カードが渡されると同時に、地域の状況を表すメーター（市民意識 / 便利さ / 技術 / ごみ・汚れ）が変化します。

ゲーム開始時は市民意識が低く、ごみ・汚れが多い状態です。現実世界と同様に、何もしなければ海のごみ・汚れはさらに増えていってしまいます。



活用事例① フィールドワーク×ゲーム体験

5月28日（土）フィールドワーク付きカードゲーム体験会を実施。

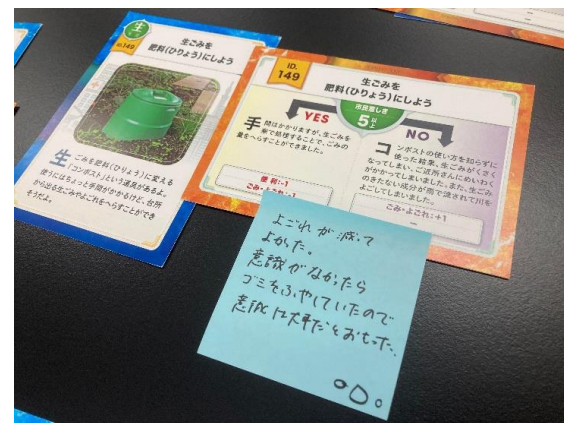
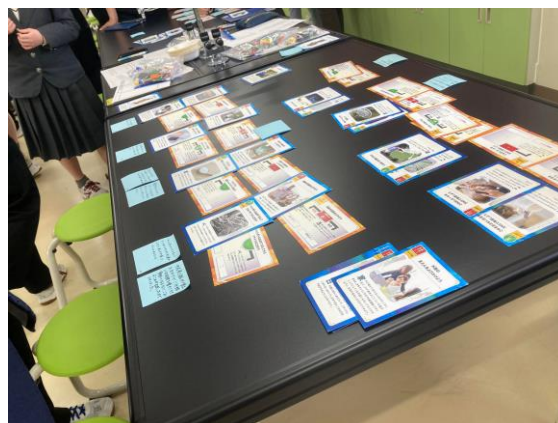
フィールドワーク（駅前ゴミ拾い活動・海岸マイクロプラスチック探索）を通して、海ごみ問題の実情や現実を理解することで、ゲームによる疑似体験から現実世界への紐づけから、体験者が海洋ゴミ問題を自分事として捉えて、自分に出来ることに気付く一歩となった。



活用事例② 高校での探究講座

2022年度、富山第一高校にて自然科学部員と2年生のプロジェクト参加希望者からなる「CHANGE FOR THE BLUE PROJECTチーム」が形成され、海洋ごみ問題を探究する活動に向けて、海洋ごみ問題を自分事として理解する第一歩としてゲーム体験を実施。

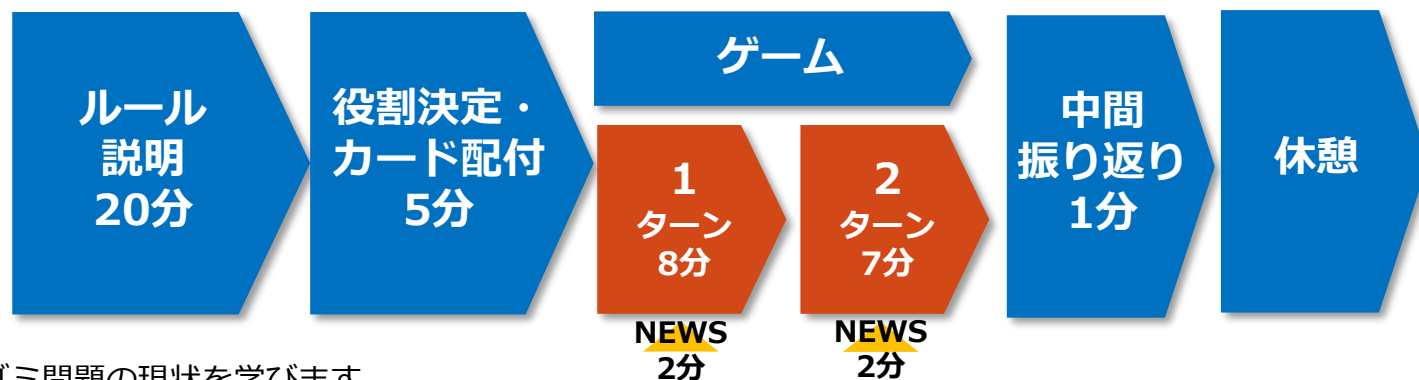
生徒一人ひとりの探究テーマの設定から、成果物制作に向けてのスタートとして活用された。



学校での授業（2コマ）でゲーム体験から学びを得られます。

学校での授業で活用しやすいよう、2コマでプログラムが体験できます。
このゲームのプログラムを通して、海洋ごみ問題の理解を深めつつ、ゲームの疑似体験で行った行動と結果を振り返り、気づきや学びを深めていきます。

1コマ目



海洋ごみ問題の現状を学びます。

2コマ目



ワークシートを用いて、ゲームを体験しての感想や学んだことなどを話し合います。

振り返りワークシートの感想（付属小学校5年生）

Q1,ゲームを通じて気づいたこと、感じた事を教えてください。

- ・自分が環境を良くしても便利じゃなくなったり、市民意識が減ってしまったりして、結果ごみを増やしたりしたので、環境を守るには、いろんなことのバランスが必要だと感じました。
- ・今はまだ全然ゴミが減ってないけれど、自分たちで努力して行けばゴミがどんどん減っていく事が分かりました。また、自分ではゴミが減りそうと思っていても、意外と逆効果だったことも何回かあったので、よく考えてから行動に移したいと思いました。
- ・自分がゴミを減らしても、どこかの誰かがゴミを増やし、誰かが減らしても自分が増やしてしまう。そういうことが現実とそっくりだなと思いました。でも、だからこそ自分や他の人が協力してゴミを減らしていけばいいと思いました。

Q2,なぜ、海ごみが生まれるのでしょうか？海のごみを減らすために、何に取り組めばいいと思いますか？

- ・自分だけが取り組んでも海のごみは減らないので、ゲームに出てきた市民意識が大事。海のごみ拾い等ゴミを減らす活動に取り組めばいいと思います。
- ・自分の知らないうちにゴミを増やしてしまっているかもしれない事を学び、ゲームで使ったカードに書いてあった事を身に付け、他の人にも広められたらゴミを減らすことが出来ると思う。
- ・プラスチック製品を使う事が問題ではなく、きちんと処理できず、海に行ってしまうことが問題だと考えました。ポイ捨てをやめるよう看板を立てる等すればいいのではないかと考えました。

振り返りワークシートの感想（付属小学校5年生）

Q3, 今日学んだことは何ですか？ 家族に伝えられることは何がありますか？

- ・みんながゴミを少しずつ出すことで、大きなゴミになるということを知った。家族にもそのことを伝え、家中でゴミを減らす事に取り組めばいいと思う。
- ・自分たちは環境に良い事をしているつもりでも、逆効果かもしれないということを伝え、自分たちの生活を一度振り返ってみたいと思いました。
- ・私が「出来るでしょ？」と思った事も、他の人が面倒くさいと思っていたら、目的は絶対に達成できないということ学んだ。

Q4, 今日の体験を経て、興味関心がわき、もっと調べてみたいことは何ですか？

- ・便利さを減らすことなく、ゴミを減らす取り組みがないか調べてみたいです。また、特にプラスチックごみを多く出すものを知り、意識して行きたいです。
- ・世界の海の汚れ度を調べ、日本の海と比べてみたい。
- ・ゲームの中で、新しい自然に溶け込むペットボトルを作ったけれど、現実ではそれについてどのような取り組みをしているのか知りたいです。
- ・海に限らず、陸や山などの事も考えたいし、世界中の生き物の今の状況や困っている人が世界にどれだけいるかなど、自分が関わってなくても自分のこととして捉え、支援したりしたいです。

商号	株式会社プロジェクトデザイン
設立	2010年7月
事業所	＜富山本社＞〒936-0056 富山県滑川市田中新町25番地 ＜東京支社＞〒101-0065 東京都千代田西神田 2-5-9 HIビル4F ＜関西支社＞〒600-8357 京都府京都市下京区柿本町669-607 ＜九州支社＞〒812-0011 福岡県福岡市博多区博多駅前2丁目1-1 福岡朝日ビル1階 fabbit Global Gateway “Hakata Ekimae” 内
代表者	福井 信英（ふくい のぶひで）
事業内容	人材育成に関する研修コンテンツの作成 人材育成および企業経営に関するコンサルティング事業 森林資源を活用した雑貨の製造・加工・販売 新規事業の企画・立案

取引先企業／自治体／教育機関

トヨタ自動車株式会社
AGC株式会社
株式会社UACJ
ヤフー株式会社
オムロン株式会社
株式会社タニタ
富士フイルムメディカル株式会社
株式会社インテージ
株式会社野村総合研究所
阪和興業株式会社
豊島株式会社
株式会社エフリード

株式会社日立製作所
ソフトバンク株式会社
株式会社DMM.comラボ
オリックス銀行株式会社
デル株式会社
EMCジャパン株式会社
東急リバブル株式会社
JKホールディングス株式会社
三井ホーム株式会社
ジューテックホールディングス株式会社
株式会社OSCAR J.J
株式会社シェイク

味の素株式会社
株式会社島津製作所
イオンリテール株式会社
山崎製パン株式会社
株式会社リクルートキャリア
株式会社リクルートコミュニケーションズ
ファミリーマート株式会社
ジブラルタ生命保険株式会社
東京海上日動システムズ株式会社
富山県庁
富山商工会議所青年部
明治大学