

2025年度 第6号

(通算第32号)

今回の発行人 築瀬千詠

yanase@shohoku.ac.jp

湘北 SDGs

Think Globally, Act Locally.

学校法人ソニー学園 湘北短期大学

生活プロデュース学科・リベラルアーツセンター

〒243-8501 厚木市温水 428 TEL:046-247-3131 FAX:046-247-3667

【授業紹介】 資源がつなぐ、人とまちの未来：

カードゲーム「サーキュラーコミュニティ」体験（2025年11月10日）

学科の枠を越え、持続可能な社会をデザインする

生活プロデュース学科 1年「SDGsと社会デザイン」（担当築瀬）と、総合ビジネス・情報学科 2年「組織心理学」（担当北川）による初めての合同授業が開催されました。ゲスト講師には、一般社団法人社会デザイン・ビジネスラボ事務局長の三尾幸司氏をお招きし、カードゲーム「サーキュラーコミュニティ」のワークショップを実施しました。異なる専門分野を学ぶ学生たちが混ざり合い、協力して持続可能なまちづくりに挑みました。

「捨てる」を「資源」に変え、循環の仕組みを学ぶ



カードゲーム「サーキュラーコミュニティ」は、株式会社ごみの学校（京都府、代表 寺井正幸氏）が開発したゲームで、プレイヤーが「住民」となり、生活の中で生まれる「不要なもの」を、まちの「資源」として循環させることで、まちの幸福度や持続可能性を高めていくゲームです。

学生たちは、自分一人の得失だけでなく、「誰かの『いない』が誰かの『役に立つ』にはどうすればいいか？」という問いに向き合いました。資源を循環させるための対話や交渉が活発に行われ、会場は熱気に包まれました。

湘北短期大学のSDGsについて
ご紹介するニュースレターです

～発行者からのお知らせ～

23年度から、Webサイト湘北SDGsを開設し、授業や大学全体の取り組みを紹介しています。

ニュースレターでは、Webサイトに掲載した記事の中から、学科の授業や部門ごとの活動を、カテゴリー別にまとめて紹介していきます。

今後とも湘北短期大学は地域に根ざした教育機関として「Think Globally, Act Locally」を合言葉に、社会課題の解決に向けて持続可能な未来の創り手を社会に送り出していきたいと思います。

「サーキュラーコミュニティ」

株式会社ごみの学校



一般社団法人

社会デザイン・ビジネスラボ



ゲーム終了後、合同授業のつながりから生まれた新しい気づきの一部を紹介します。

■ 資源循環は一つの企業だけで解決できるものではなく、みんなが協力し合って初めて成立すると学びました。ゲーム中、自分たちの班だけでは達成できない課題も、他の班と資源を分け合ったり支え合ったりすることで解決でき、つながりの大切さを実感しました。

■ 湘北で行っているペットボトルのキャップ回収なども、立派な資源循環の一步だと思えるようになりました。分別の徹底など、誰もが参加しやすい仕組みから広げていくことが、持続可能なコミュニティへの近道だと確信しました。

学科の垣根を越えた今回の合同授業は、多様な視点が混ざり合うことで新しい解決策が生まれることを証明してくれました。今後も、専門性を活かしつつ他者と手を取り合い、より良い社会を共にデザインしていく力を育ててまいります。

（生活プロデュース学科 築瀬千詠）

【授業紹介】カードゲーム「fromMe」ワークショップを実施（2025年11月）

生活プロデュース学科では、一般社団法人社会デザイン・ビジネスラボ事務局長の三尾幸司氏、サポート役に大平裕子氏をお招きし、お金の使い方と Well-being が学べるカードゲーム「fromMe」のワークショップを実施しました。今回の取り組みは、2022年から「生活とSDGs」（2023年度に必修科目化）を、2023年からは選択科目「SDGsと社会デザイン」を開講している生活プロデュース学科において、間近に迫る2030年以降の社会を展望するマインドセットや「Well-being」について学生と共に考える機会として位置付け、ファッションコースの1年生を対象に試行的に行ったものです。

今回体験したカードゲーム「fromMe」は、認定NPO法人日本ファンドレイジング協会（⇒公式HP）が開発した学習ゲームで、同協会のサイトでは以下のように紹介されています。



ーカードゲーム「fromMe」は、寄付・投資・消費・貯蓄など様々なお金の使い方を通して、自分のウェルビーイング（幸福）の向上とお金の使い方の関係性を疑似体験できるカードゲームですー



三尾さんの講義を熱心に聞く1年生



実際に参加した学生のふりかえりから、寄付と Well-being、利他的な行動についてどんな気づきがあったかを見てみましょう。

■このゲームでは、他者の「寄付」や情報・カードの「共有」といった「利他的行動」が、巡り巡って自身の Well-being 向上につながることを学びました。手放したものは、一見、自己の利益を減らすように見えますが、協力関係を生み出し、社会全体の Well-being を高めることで、結果的に自分自身も恩恵を受ける構造を体感しました。利他は、自己犠牲ではなく、持続的な相互利益を生む戦略的な行動であると思いました。（M.A.）

■ゲーム全体を通して、普段の生活では気づきにくい「行動が周りに与える影響」や「協力することの大切さ」を体感でき、とても学びの多い時間でした。最初はルールに慣れるのに必死でしたが、進めていくうちにチームで話し合うことや、他のチームと交渉することがゲームを左右する重要なポイントだとわかりました。自分が少し勇気を出して動くだけで全体の空気が明るくなり、みんなが協力的になる場面も多く、コミュニケーションの力を実感しました。楽しみながら、学校生活や将来に生かせる気づきがたくさん得られた、とても有意義なゲームでした。（M.Y.）

■4つのお金の使い方である「消費・貯蓄・寄付・投資」について学び、日常の中で無意識に行っていたお金の使い方にも、実は明確な役割と意味があることに気づきました。消費は自分の生活を支え、貯蓄は将来の安心につながり、寄付は社会をより良くする力となり、投資は自分や社会の成長を後押しするものだ理解了。今後は、ただ漠然と使うのではなく、自分がどの目的にどれだけお金を割り当てているのかを意識して管理したいと思います。また、少額でも寄付や投資を始め、社会や自分の未来に積極的に関わる行動に挑戦してみたいと感じました。（H.Y.）

初の試みでしたが、学生たちは想定以上に多くの気づきを得たようです。今後は学科や大学全体に展開していきたいと考えています。

（生活プロデュース学科 築瀬千詠）