

一 告 告



前出 真希 (まえまき)  
金沢工業大学  
情報フロンティア学部  
経営情報学科三年  
大阪府 P1 学園高等学校出身

# 理想の未来へ。SDGs版「人生ゲーム」を開発。

KIT  
キャンパス  
レポート ⑧  
文・杉村裕之

ボードゲームの傑作として、ロングセラーを続ける「人生ゲーム」。就職や結婚、出産などのライフイベント、保険や株券の売買、約束手形の決済などを経験しながら億万長者をめざす内容を、持続可能な社会をつくる観点で新たに製作するようになるのか。

KITがゲーム発売元のタカラトミーやスポンサー企業、国連機

関など七十四に上る組織と連携して開発に取り組み、今年八月、完成させた「Beyond SDGs人生ゲーム」に、前出さんも学生団体「SDGs Global Youth Innovators」の共同代表として参画した。金銭欲や物欲を刺激する要素はなく、プレイヤーが協力し合って「脱炭素」「循環型」「自然との共存」「ウェルビーイング」の四つの社会実現に必要な

な技術とスキルを獲得していく。そして、ゴールまでに集めたその量の差で、理想の未来の達成度も変わるという内容だ。

「ゲームの推奨年齢が六歳以上なので、とにかく平易な表現や言葉遣いに努めました。ただ、かみ砕きすぎるとニュアンスまで変わるため、そこが大変でした」と、かわった一年余を振り返る前出さん。九月から全国の小中高校などへの無償配布も始まり、引きも切らない応募状況に、「予想もしなかった反響です。ワークショップの依頼や、社員の人材育成に使いたいとの問い合わせも来ています」と驚きを隠さない。

筆者も中学生の頃、人生ゲームでよく遊んだ一人である。一攫千金のスリル感や駆け引きの楽しさを味わった記憶が、今も鮮明に残る。たかがゲームと侮ってはいけない。世界はその後、人生ゲームを地でいくような金融資本主義に席

捲され、超富裕層を生み出す一方貧困拡大や環境破壊、資源の消尽に直面し苦悩している。

従来の人生ゲームが、仏教語でいう「自利」の追求だとすれば、前出さんたちの手がけたBeyond SDGs版は、対極の「利他」の希求ではないかと思う。「無料体験会の会場で『面白かったのでもまた来た』と、目を輝かせてプレーする小さな子どもがいました。ゲームにすごい力があるんだと、本当にうれしくなりました」。

こういった地道な種まきが、柔軟に吸収できる青少年の意識に作用し、やがて世界を変える行動につながる一歩となる。大河も源流をたどれば一滴の水。一人ひとりとてつもない力が秘められているとの自信を、前出さんに気づかせてもらった。

## 金沢工業大学

石川県野々市市扇が丘七-1  
電話番号 〇七六-二四八一-二〇〇