

地球環境と産業化研究会（SGEIS）

2024 第 14 回勉強会実施報告書

概 要

テーマ：カーボンニュートラルを自分事として捉えよう！—カードゲーム「2050 カーボンニュートラル」

内 容：カーボンニュートラルを実現するためには県民/国民一人ひとりの活動が必要不可欠です。

カードゲーム「2050 カーボンニュートラル」は、私たちの市民生活・企業活動における選択が地球環境にどのような影響を与えているかを確認し、今後の経済・社会を模擬することで行動変容に働きかけるためのシミュレーションゲームです。

様々の世代の皆様と、このゲーム体験を通して「なぜカーボンニュートラルが叫ばれているのか？」、そして「そのために、私たちは何を考えどう行動するのか？」、また「経済と環境の好循環によってカーボンニュートラルが実現できるか？」についての学びや気づきを得て、参加者の皆様がこれから取り組むことをクリアにできた。

今回、兵庫県地球温暖化防止活動学生推進員の皆様のご協力をいただき運営した。

公認ファシリテーター：一般社団法人 環境エネルギー事業協会 代表理事 植杉昌敏 氏

日 時：2024 年 6 月 2 日(日)13 時 30 分～16 時 30 分(13 時 20 分開場)

- (1) 13:30～14:00 主催者挨拶、導入（チェックイン、導入意義、自己紹介、研修の目的共有、講義「カーボンニュートラルとは」）
- (2) 14:00～15:20 ゲーム体験（ルール説明、ゲーム実施、結果発表）
- (3) 15:30～16:30 ワーク（対話と講義）、終了後の事務局連絡
- (4) 16:30～16:45 情報（名刺）交換会（自由参加）

場 所：中央区文化センター(神戸市中央区東町 115 番地)11 階 会議室 1103+1104

参加者：ゲーム参加者 13 名、うち学生 5 名（15 名、うち学生 5 名）（ ）の数字は参加申込者数

公認ファシリテーター1 名、補助者 1 名

主 催：地球環境と産業化研究会

配 布 物

- SGEIS 第 14 回「脱炭素と省エネビジネス」勉強会の案内チラシなど
- SGEIS 活動内容の紹介チラシ

内 容

カードゲーム「2050 カーボンニュートラル」を通じて、これからの日本をシミュレーションし、カーボンニュートラルへの取り組みが未来に与える影響を体感した。

- **カーボンニュートラルの概念の理解** ファシリテーターの講義により、カーボンニュートラルとはどのような状態を言うのかを理解することに留まらず、カーボンの量や動きを「見える化」することによって、「私たちは圧倒的なスピードで大気中の二酸化炭素を増やしていること」、「カーボンニュートラルを実現できるまで温室効果ガスは増え続けること」などを知った。

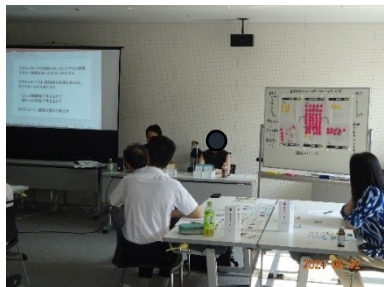
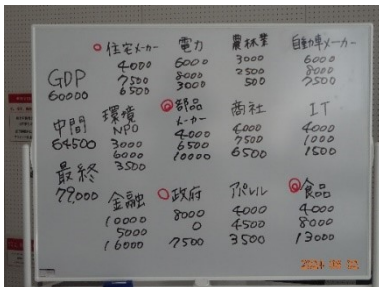
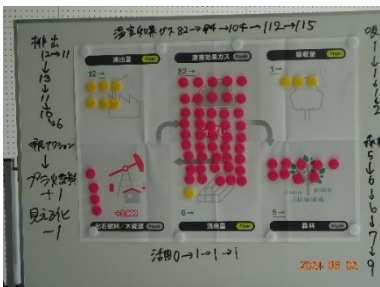


- **ゲーム体験** 15名の参加申込により「電力会社」「環境NPO」「政府」のプレイヤーを2名として準備したが、参加者が13名に減員したため、「環境NPO」のみ2名の体制でゲームを行った。カーボンニュートラルや脱炭素に向けた取り組みは、従来は「経済成長の制約」や「コスト」であると考えられてきたが、これを「経済成長の機会」と捉え直し、経済と環境の好循環を生み出すことでカーボンニュートラルが実現しうること気づいた。



「カーボンニュートラルの実現」という共通の理念のもとに、各プレイヤーが協働で歩調を合わせて取り組むことによって、各プレイヤーの取り組みの総和を超える効果が発揮できる。このゲームを体験することで、「全プレイヤーが同じスピード感で取り組む重要性」、「経済合理性と両立させる必要性」、「情報共有や行動連携が生み出す可能性」を体感した。

- **ワーク** テーブル単位での意見交換が活発に行われ、全体会議では参加者のほぼ全員からの発言があった。ゲームにおいてカーボンニュートラルが達成できたとしても、その達成までは 温室効果ガスの濃度が高まり続けることになる。このゲームを体験することで、排出削減に向けた取り組みを、今すぐ大胆に実行することの重要性に気づく。



以上(世話人 土井淳 記)