



Cosmopolitan
Campus

報道関係各位



2021年1月12日
KCJ GROUP 株式会社

【ご報告】

キッズニアによる中学生向けワークショップ
「宇宙視点でニューノーマルな未来をデザインする
～対話と発信による SDGs のジブン化プログラム～」発表会を
2020年12月に開催



【概要】

こどもの職業・社会体験施設「キッズニア」の企画・運営を行う KCJ GROUP 株式会社は、慶應義塾大学大学院システムデザイン・マネジメント研究科神武 直彦(こうたけ なおひこ)研究室と共催で、中学生向けワークショップ企画 Cosmopolitan Campus 2020「宇宙視点でニューノーマルな未来をデザインする～対話と発信による SDGs のジブン化プログラム～」(以下、本プログラム)を開催。2020年11月8日(日)から全4回にわたり、オンラインにて講義とワークショップを行ったのち12月13日(日)には慶應義塾大学日吉キャンパスにて、参加した中学生がその成果をプレゼンテーションする発表会を行いました。

本プログラムには、首都圏の中学生約30名が参加。発表会当日は、7つのチームに分かれ、それぞれが設定したSDGsゴールの達成へ向けた課題および解決策について提案をプレゼンテーションしました。発表についてワークショップの講師陣からは、参加者自身が「ジブンゴト」にする姿勢があったことや、起業家の視点を持っていること、持続可能性を追求する提案があったことなどへの講評が行われました。

会の最後には、神武教授が「今回だけの学びだけに留まらず、ここで知り合った生徒同士や講師の人たちともコミュニケーションをして、実際に行動してほしい」といったメッセージを参加者に発信。

中学生からは「実際に会ってコミュニケーションをする大切さを学べた」「映像の力を感じて、将来そういった勉強もしていきたいと思った」「発表のために実際にチームで調査をしに行ったことは大きかった」などの感想がありました。

【発表会の内容】

司会進行は中学生 2 名が行いました。冒頭では、マスク着用やソーシャルディスタンスを守ることなど、安全な発表会の運営についてアナウンスも行われました。また、保護者や学校関係者の皆様にはオンラインでご観覧いただきました。



■はじめに

慶應義塾大学大学院システムデザイン・マネジメント研究科 神武 直彦教授より

「3次元の皆さんにお会いできることをうれしく思います。ここ日吉キャンパスは、多くの慶應大学の1年生が学ぶキャンパスです。実はここは、様々な歴史と関係していて、第二次世界大戦と深く関係しており、もし本土決戦になった場合、海軍の総司令部になる予定だったところ。また、東京2020では、イギリス代表のオリンピックやパラリンピックの選手が事前キャンプをする場所で、現在も短距離日本代表クラスの方が練習しているようなところ。オンラインでお会いしていた方が今日は一堂に会しているので、ソーシャルディスタンスを保って、コミュニケーションを是非していきましょう。皆さんの発表も楽しみにしています。改めて、慶應大学ようこそ！日吉キャンパスようこそ！」



KCJ GROUP 株式会社 代表取締役社長 圓谷 道成より

「ご協力いただいた神武研究室の皆様、講師の皆様、そして生徒を送り出してくれた学校の先生方に、感謝申し上げます。今年度、コスモポリタンキャンパスをこのような状況下でも開催できたことが我々としても自信になりました。今回皆さんとリアルにお会いできる環境を提供いただいたことにも感謝したいです。オンラインでワークショップをしてきて、初めて直接会う人もいると思うので、コミュニケーションを深めてもらいたいです。今年で三度目のコスモポリタンキャンパスですが、来年も開催する方向ですので、ぜひ来年の参加もお待ちしています。」



■各グループの主な発表内容

各チームは5分間で発表を行いました。(掲載は発表順)

◇ チーム名: チーム INABA

【設定したSDGsゴール】7 エネルギーをみんなに そしてクリーンに

【発表内容】

「クリーンエネルギーをみんなに」をテーマに、周りにクリーンエネルギーを広めようと提案。化石燃料を使った発電を削減すべきだが、クリーンエネルギーは化石燃料よりも発電コストが高く、2倍もかかる。したがってコストを下げるには普及する必要がある。環境問題やクリーンエネルギーのメリットを身近な学生からアピールし、周りに広げていくことが大切と考え、クラスメート75名にクリーンエネルギーについて調べたことを発表。アンケートを取ると、約40%が理解関心を高めた。周りに広めることは誰にも簡単にできるので、みんなの意識を高めていきたい。

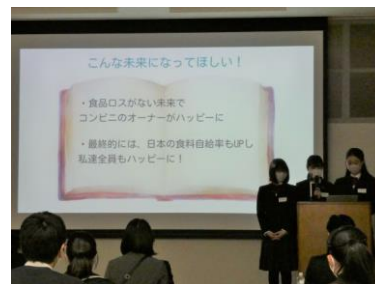


◇ チーム名:わわわ

【設定した SDGs ゴール】 12 つくる責任 つかう責任

【発表内容】

日本の食品ロスは年間 612 万 t で、その量だけで日本の人口 1 億 1300 万人の 1 年間の食料を賄える。食品ロスがない未来でコンビニオーナーがハッピーになり、最終的に日本の食料自給率が上がることで全員がハッピーになる未来になってほしいと考える。そこで、コンビニが発注量を減らす、生産に工夫して保存可能にする、予約販売をする、食品廃棄料を高くする、3 分の 1 ルールを緩和、コンビニのレジ通路にタイムセールを置くことなどを提案。恵比寿駅周辺のコンビニを調査して実態を把握。消費者にできることは、正しい知識を持つこと。食品ロスの現状を知る自分たちが買う商品の背景を考える。



◇ チーム名:チーム SAITO

【設定した SDGs ゴール】 3 すべての人に健康と福祉を

【発表内容】

治せるはずの疫病に苦しんでいる人々が平等に福祉や最先端の医療を受けられる世界を目指す。現状の原因分析をし、クラウドファンディングを通して医療物資を届けるための資金や現地に進出する企業や起業家への資金を集めること、インターネットで、国や医療機関、企業に実情を知ってもらい、交通インフラの整備や医療従事者を派遣してもらおうと世界中に訴えることが必要。それを「望ましいステークホルダー同士の関係性を描く(未来)」として明示した。実際にアフリカの子ども達のために起業した高校生にもインタビュー。今、自分たちにできることは、オンラインイベントを通しての啓蒙活動なので実施していきたい。



◇ チーム名:4P

【設定した SDGs ゴール】 4 質の高い教育をみんなに

【発表内容】

勉強したいのにできない発展途上国のアフリカの子ども達をターゲットとする。教育が普及していない2つの原因は、国全体の資本が少ない、周りに勉強できる環境がないことが実現できないこと。先進国から発展途上国に支援金を出すクラウドファンディングを行う。その資金で文房具や教材などをアメリカの子ども達に配布する。勉強することで働く環境が拡がり、農業より収入を得られる職業に就くこともできる。アフリカ諸国は農産物や伝統工芸品を先進国に売ることによって資金を得ることもできる。いずれはドローンで子ども達に教材を配布し、自宅でオンライン授業を受けられるようにすることなども考えられる。

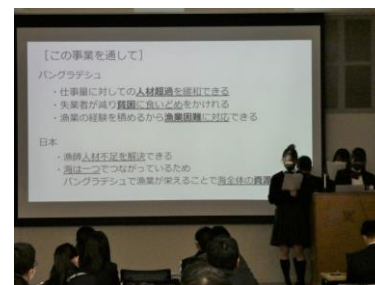


◇ チーム名:ハングリー

【設定した SDGs ゴール】 1 貧困をなくそう 13 気候変動に具体的な対策を 14 海の豊かさを守ろう

【発表内容】

乱獲や温暖化で漁獲量が減っていて、魚を食べられる日常が当たり前ではなくなって来るという状況から、テーマを気候変動から来る漁業危機の解決と設定。実現したい未来は、気候変動の影響で漁業が思い通りにできず貧困が進んでしまった人々が地域に関係なくみな平等に漁業をすること。対象は、気候変動に伴うリスクが高い 12 カ国の1つであるバングラデシュとした。日本の問題とも関連付け、日本にも利益、効果を得られることを考え、漁師を「養殖」することを発案。バングラデシュの 20 代の若者を漁師不足の日本へ派遣し、その方々にバングラデシュに戻って漁業を営んでもらう。その仕組みを「コンブリギョ」と称し提案。

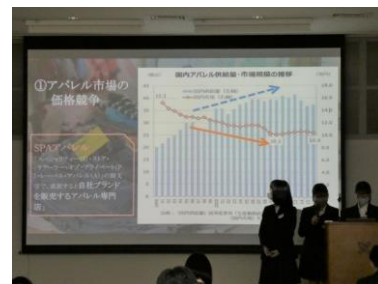


◇ チーム名:かえつ

【設定した SDGs ゴール】 1 貧困をなくそう 12 つくる責任 つかう責任 13 気候変動に具体的な対策を

【発表内容】

オープニング動画で、日本で廃棄される衣服の実情を紹介し、変えたいと思いませんか？と投げかけた。日本では年間約 100 万トン/33 億着の衣服が廃棄され、地球温暖化の環境問題にも影響を及ぼしている。アパレル業界の大量生産・大量消費・大量廃棄が問題。価格競争、消費者行動の変化、アパレル業界が再流通に消極的という背景がある。制服のリユースや古着でワクチンを途上国に送るといった取り組みがある。貧困と環境問題を一度に解決するのは難しいが、アパレルブランドには製造ラインの縮小を願ひ、製造に関わった人を広報に回すなどをする。今日からできることとして、消費者の意識を変えることを提案。



◇ チーム名:ME

【設定した SDGs ゴール】 10 人や国の不平等をなくそう

【発表内容】

貧困や性別の差別など様々な問題があるが、世界中で議論となっている黒人差別についてフォーカス。#BlackLivesMatter という運動を紹介。黒人は警察による抑圧や人事差別から不自由を感じる生活を強いられている。差別はなぜなくなるのか？を考えると、固定概念、人を見下すことで自己肯定感を上げる、マイノリティへの理解不足が原因だが、人間の本能なのでなかなか難しい。差別をなくすのではなく減らすことを目指し、「January 1st Equal and Peace Day」を設けることを提案。1863 年 1 月 1 日にリンカーンによる奴隷解放宣言の日であることが由来。SNS 等で情報発信をしていくことが大切。



■振り返り

それぞれのチームの名前が記載された模造紙に、KEEP(良いところ)、PROBLEM(改善できるところ)、TRY(次に挑戦すると良いこと)を記載した付箋を貼り、各チームの発表内容を参加者全員で振り返りました。

振り返りの最後に、ファシリテーター役を務めた神武直彦研究室所属博士課程の大野友氏より「今回のプログラムにやりきったと満足した人は？」と問いかけるとほんの数人が手を挙げ、「もう少しできたと思っていた人は？」と再度問いかけると、ほとんどの生徒が挙手しました。



■DALIFILM 菅健太氏のスペシャルムービーの上映

ワークショップの講師 DALIFILM 菅健太氏に発表会の様子をまとめた映像をリアルタイムで編集・制作をしていただき、上映しました。素晴らしい映像で再現された発表会を見た受講生からは歓声が上がっていました。

■総括

慶應義塾大学大学院システムデザイン・マネジメント研究科 神武 直彦教授より

「3次元で会って話せることが大きいことを改めて感じました。映像越しではなくて皆様のふるまいがわかったり、ちょっとした会話ができたりしてすごく良かったです。しかし、ニューノーマルな状況でオンラインと組み合わせてハイブリッドなことをやっていく新しい未来があるとも思います。今回取り組んだのは、グローバルなテーマ。こういった問題は日本人だけで解決できる問題ではないので、そういったことを視野に入れて行動することが大切です。今日終わったからもう終わるのではなく、小さくても行動していくことが大切です。その時に必要なのは仲間。ここで知り合った講師、大学院生、他の中学校の人たちとコミュニケーションを継続して取り組んで欲しいです。そして、最後に、正しいことも大事だけど、楽しくないと続かない。正しくて楽しいことの両方を考えて物事を進めてほしいです。」

■修了証授与

KCJ GROUP 株式会社 代表取締役社長 圓谷 道成より参加者に修了証を授与しました。

■閉会の挨拶

KCJ GROUP 株式会社 代表取締役会長 住谷 栄之資より

「生徒の皆さん、本日はお疲れ様でした。そして、本日のプログラムに深く関わってくださった神武研究室の皆様にも改めて感謝申し上げます。中学生の皆さんは今回SDGsの課題について深く勉強されて発表され、感銘を受けました。今日のことを第一歩として実現に向けて進んで欲しいと思います。さて、これからは大きく働き方が変わります。ぜひ、皆さんには日本を支える、グローバルで働くことを目指して、頑張ってもらいたいです。福沢諭吉先生は「学問のすゝめ」という本を出しましたが、私は以前「体験のすゝめ」(※キツギニア流! 体験のすゝめ)を上梓しました。今回、皆様も良い体験をされました。これからも体験することによって多くのことを学んでほしいと思います。」

