



企業の行動指針を策定するためのSDGsゲームの開発

経済学部
経済学科
教授

砂口 洋毅



研究シーズの紹介

本研究は社会的受容性の醸成プロセスを目的としたものであり、手法として、ゲーミング・シミュレーションを活用した。

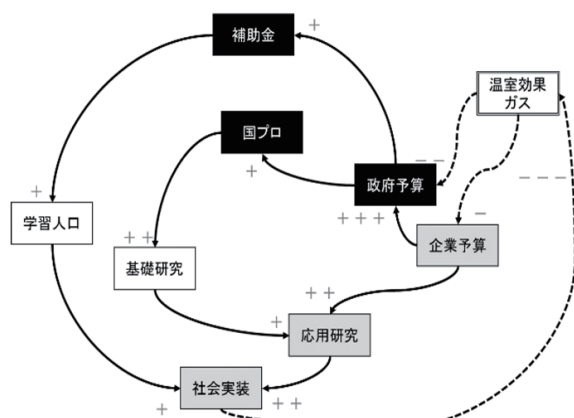
経済的発展と温暖化抑制といった、相反する要素の強いテーマを基にシミュレーションモデルを設計した。プレーヤとし

て人が意思決定をおこないながらシミュレーションを進めることにより、対立事象の解決を含む、個別最適から全体最適へのプロセスについて、創発的な知見を得る手法としてのフレームワークとしての活用が期待できる。



シミュレーション

- 課題解決におけるヒューリスティックな手法として活用可能
- 逐次的考察が困難な全体事象における課題抽出手法として活用可能



SDG'sゲームの概念図

セッション名: ctrl チーム名: 01 ラウンド: 01

教育・研究に関する全予算（大学への補助金および国家プロジェクト資金）の中から、大学への補助金に充てる割合(%)を入力してください

【政府】大学補助金 (%)

次へ リセット

入力画面(例)

入力履歴と事業成績

第06期

Round:	00	01	02	03	04	05	06
【初年度比】温室効果ガス (%)	0.00	77.12	72.91	62.47	58.28	58.15	56.83
【初年度比】就学者数 (%)	0.00	64.00	105.45	96.90	97.79	101.70	106.95
【初年度比】企業利益 (%)	0.00	114.75	119.89	131.44	137.76	138.70	137.77

出力画面(例)

期待される活用シーン

- 個別最適から全体最適に向けた事業プロセス変革



全体最適への移行に対する課題抽出

- 社会的受容性の醸成が必要な製品・サービスの導入プロセス検討



社会的受容性を醸成するプロセス設計