

連載：博物館と社会を考える

第9回

ツールとしての持続可能な開発目標（SDGs）

林 浩二（千葉県立中央博物館）

- | | |
|-----|---------------------------------|
| 第1回 | 科学館は博物館ですか？（2015年5月） |
| 第2回 | 博物館はいくつありますか？（2015年7月） |
| 第3回 | 博物館の展示は何かを伝えるのですか？（2015年9月） |
| 第4回 | 博物館の展示は何かを伝えるのですか？ その2（2016年2月） |
| 第5回 | 博物館の国際的動向2016（2016年10月） |
| 第6回 | 科学館・科学博物館の社会的役割宣言（2017年4月） |
| 第7回 | 世界科学館・科学博物館の日（世界科学館デー）（2017年8月） |
| 第8回 | 第2回世界科学館サミットと東京プロトコル（2017年12月） |
| 第9回 | ツールとしての持続可能な開発目標（SDGs）（2018年3月） |

はじめに

本連載の第5回（2016年10月）以来、4回に渡って、博物館界の世界的動向、科学館・科学博物館の社会的役割、特に持続可能な開発目標（SDGs）の達成に向けての取り組みについて、最新の動きを含めて紹介してきました。

このうち、SDGsを巡っては、日本政府も推進本部を設置して正式に取り組み（注1）、経済界も素早く対応しているようです（注2）。しかし、博物館や科学博物館の具体的な活動の中でSDGsを強く意識しているという話はこれまでほとんど聞こえてきません。一方で博物館の個々の活動や学習プログラムをSDGsの17の目標に当てはめただけで「安心」して思考停止に陥ってしまう恐れもあり得ます。

今回は、博物館の活動や学習プログラム、さらには市民活動等をふりかえるツールとしてSDGsの17の目標を使う具体的な試みのいくつかを紹介します。

SUSTAINABLE DEVELOPMENT GOALS

世界を変えるための17の目標



図1 持続可能な開発目標(SDGs)の17の目標のアイコン(国連広報センター)

1. 持続可能な開発目標 (SDGs)

SDGsについては、本連載の第6回(2017年4月)で紹介しました。世界の貧困を撲滅するべく国連で策定された2000年～2015年までのミレニアム開発目標(Millennium Development Goals)の後継として、2015年9月の国連持続可能な開発サミットで採択されたのが「持続可能な開発目標(Sustainable Development Goals、SDGs)」です。2016年～2030年に世界で達成すべき17の目標と169のターゲットからなり、2030年アジェンダとも呼ばれます。

MDGsの目標(8個)にもそれぞれアイコンがありましたが、SDGsの17の目標のカラフルなアイコンがずらりと並んだシート(図1)は印象的です。なお、このアイコンは2015年に発表・ダウンロード用に公開され、国際連合広報センター(東京都渋谷区)が日本語に翻訳して日本語版も用意されています。(注3)

このうち、目標10のアイコンが2018年1月1日に変更されたことを、つい最近になって知りました。図1は変更後のものです。

また地球と木の枝の国連ロゴを含む国連機関専用と、ロゴが含まれない国連機関以外の一般用があります。これらのロゴ、アイコンについては使用上のガイドラインが示されていますので、使う際には注

意したいものです。（注4）

この17の目標が並ぶシートのPDFファイルをA3判に印刷し、ラミネート加工して個々のアイコンを切り離すと、一辺が5.4cmの正方形という、ちょうど扱いやすい大きさのカードになります。（注5）

SDGsの全体について、また個々の目標について簡単な説明として日本語で当初から用意・公開されたものとして、国連広報センターで公開されているSDGsの「ファクトシート」は、A4判で4ページ、すなわちA3判の両面に収まるので便利です。（注6）

2. SDGsのアイコンを使う「アイスブレイカー」

「ワークショップ」では、その日（あるいは午前ないし午後）のプログラムの冒頭に、参加者を歓迎し、初めて顔を合わせる方同士をなごませ、能動的な参加モードに自然にはいってもらえるようなアクティビティを置くことがふつうに行われます。このような活動をアイスブレイカーと呼びます。（注7）

アイスブレイカーの活動では一般に、初対面の参加者同士を自然に引き合わせ、プログラムの全体テーマについての自分なりのイメージを思い起こしたり、書いて文字にしてみたり、という全体テーマについて考察・議論するための準備を行うことになります。

SDGsを中心的なテーマとするワークショップの際に、わたしがよく使うアイスブレイカーに「ランキング」の活動があります。元のアイデアは、わたしもメンバーであるNPO法人開発教育協会の会員メンバーリングリストに、上智大学の田中治彦さんが2016年7月2日にポストしたものです。わたしはそれを少しアレンジして使わせていただいています。

手順は以下のようです。

- (1) 参加者を3～5人ずつのグループに分かれてもらう。
- (2) 各グループに、SDGsのアイコンのカード17枚を配る。ファクトシートも配布することが望ましい。
- (3) グループ内で重複しないように1枚ずつカードを選んで、選んだ理由と共に自己紹介し合う。
（長くて1人1分程度）
- (4) 各グループに「日本」、「開発途上国」など条件設定を割り振る。
- (5) 17の目標の優先順位について、グループ内でコンセンサス合意を作るべく話し合う。（注8）所要時間は5～10分程度。その際、1位は1つ、同率2位は2つ、同率3位は3つ、同率4位は5つ、同率5位は3つ、同率6位は2つ、最下位は1つ選ぶようにする。これを平面に並べるとダイヤ型に並ぶ

(図2) ので「ダイヤモンド・ランキング」とも呼ばれる。一直線に順位をつけるよりも、同率を認めるこの方が、短時間で合意が達成されやすい。

(6) 途中で、進行役（ファシリテータと呼ばれる）から、個々の順位ではなく、まずは順位を決めるためのルール・原則について合意を試みるようにアドバイスしてもよい。

(7) 時間になったら、合意が得られていないグループがあっても話し合いを打ち切り、各グループからどのように話し合い、どのような結果（または途中経過）なのかを説明してもらう（各1～2分）。

(8) 条件設定によって、話し合いとその結果がどう異なったか、それはなぜなのか、全体で話し合う。

参加者は、自分の参加するグループで、条件設定を踏まえてそれぞれ意見を出し、納得してコンセンサスを目指します。自分が当然と思っていたことが、グループ内の他の参加者が異なる見解を持つこともしばしばで、納得した上で意見を変更することも経験できるでしょう。最終的にグループでコンセンサスができれば達成感を得られる一方、コンセンサスには至らなくても、目標に向けて粘り強く話し合うことを経験できます。

条件設定として、田中治彦さんのオリジナルプランでは、「日本」と「開発途上国」を対比させました。他に考えられる対比として例えば、「都市域」と「農山漁村地域」、「グローバル志向」と「ローカル志向」等が考えられます。

この活動を「アイスブレイカー」として行うことで、参加者の誰もが少なくとも何回かは発言する、また他の参加者の発言を聞き、受け止める状況を作れます。加えて、このケースでは、講義形式で目標の17項目を一つ一つ説明されるよりも遙かに短時間で、個別の目標について知ることはもちろん、目標同士の関係、それらへの自らの見解を理解することが期待できます。「アクティブ・ラーニング」が学習の速度を速めると見られているのはこのようなことによると考えます。こうして参加者は、次のステップでSDGsを、より発展的に考える準備が整った状態になれます。「アイスブレイカー」を参加者同士の交流だけで終わらせるのではなく、主題について考えるスタートとすることがとても重要だと考えます。



図2 SDGsの17の目標をグループ内で優先順位のコンセンサスを作り、並べた例(ダイヤモンド・ランキング)2016年12月5日撮影。

3. 博物館の学習プログラムとSDGsの関係を考える

次に、中心となるプログラムの一つ目の例として、2016年12月に行った博物館の教育担当者あるいは関係者約50名を対象としたワークショップで実施したものを元に紹介します。このワークショップについての速報を林浩二・井上由佳（2017）として報告しましたので併せてご覧ください。

当日は、前節で紹介したアイスブレイカーの活動に引き続き、ユネスコ2015年博物館勧告についてのレクチャーの後、この活動に移りました。

作業の流れは以下のようです。

- (1) なるべく多様な参加者が組み合わさるように4～6名のグループに分かれる。
- (2) 黄色・水色・桃色と3色の糊付き付箋紙を用意し、適当な枚数を各自に配布。
- (3) 初めは1人ずつの作業で、博物館・美術館の教育プログラムとSDGsおよび地域の問題の結びつきを明らかにする。ヒントの言葉は「まちづくり」

(4) 黄色の付箋紙には、博物館・美術館の教育プログラムのタイトル・内容を記す。

(5) 水色の付箋紙には、そのプログラムが関係すると思われるSDGsの一つの番号とタイトルを記す。複数あれば複数枚の付箋紙を使う。

(6) 桃色の付箋紙には、そのプログラムが関係すると思われる地域の社会課題ないし社会問題、懸案事項を記す。複数あれば複数枚の付箋紙を使う。

(7) このように黄色・水色・桃色の3色セットを、個人作業で2セット以上作る。

(8) グループ内でどんなセットができたのか、互いに発表し合い、共有する。

(9) それらのプログラム同士がどのような関係にあるか、整理・配置を試み、グラフないし地図にしてみる。進行役が整理・配置の軸を与えることはせず、グループごとの話し合いに任せる。注9

(10) グループごとにどのようなプログラムが出て、どのように整理・配置したのか発表し合う。全体で討論する。

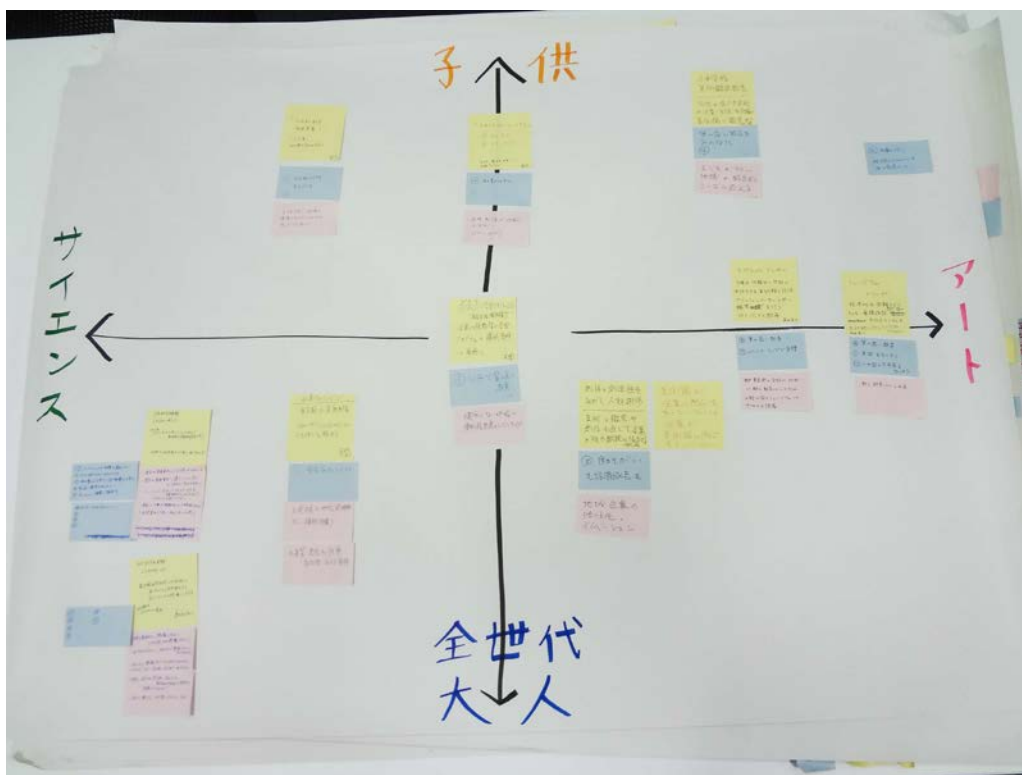


図3 グループのカードの整理の一例。

学習プログラムは黄色、そのプログラムが関係する一つ以上のSDGsを水色に、同様に関連する地域の問題・課題を桃色の糊付き付箋紙に記入して配置したもの。この例では、グラフのX軸はアートVSサイエンス、Y軸が対象者の年齢だった。2016年12月5日撮影。

グループごとにそれぞれ異なる軸ないし枠組みで配置がなされ、興味深い結果でした。

このように、ある施設で実施している、あるいは計画している学習プログラム同士を何らかの軸で並べ、あるいは相互の関係を考えることは、その施設の使命や地域における役割を考察・説明することにつながり有益です。国内の科学系博物館における学習プログラム事例の分析については、稿を改めて紹介したいと思います。

4 地域課題とSDGsの関係を考える

次に、最近試みたばかりのワークショップのプロセスを紹介します。第10回つなぐ人フォーラム（2018年2月16日～18日、清泉寮、山梨県北杜市）のうち、45分プログラムとして、小寺昭彦さんと林浩二が企画・実施したものです。

自分の活動がグローバル重視なのか、ローカル重視なのかを自己申告してもらって、グローバル志向／ローカル志向のスタンスが近い人たちでグループを作ってもらいました。グループができたら第2節のアイスブレイカー活動（ランキング）を行います。メインのアクティビティでは、色分けの糊付き付箋紙を使って、課題・問題と、それと関連するSDGsおよび対策・活動を結びつけようとしてしました。手順は以下のとおりです。

- (1) 自分の日常の活動の狙いがグローバル重視なのか、ローカル重視なのかを自己申告してもらって、端から4～5名ずつ、近い人たちでグループを作る。
- (2) アイスブレイカーの活動（SDGsのダイヤモンド・ランキング）を行い、ランキングの結果を机上に残しておくようにした。
- (3) A4判用紙1枚に、課題・問題1つを桃色付箋紙と、それへの対策・活動を、主語を記した緑色付箋紙、それに関連するSDGs1つ以上の黄色付箋紙をセットで置く。注10
- (4) どんな項目が挙がったのか、グループ内で発表・共有する。
- (5) 自分が挙げた問題・課題と関係するSDGsのグループのコンセンサスとしてのランキングの順位の関係について見てみる。

各自のA4判用紙には年月日・署名を求め、写真撮影で記録に残して、原本は持ち帰ってもらいました。内容の詳細や分析については別に報告したいと思います。

さすがに45分の枠で行うのは難しいものでしたが、グループにおけるランキングの結果を保存しておいて、実際の課題・問題と関連して登場するSDGsがランクの上位にあるのか、必ずしもそうとは限らないのか、今後も試していきたいと思います。

5 まとめに代えて

今回は、博物館と持続可能な開発目標（SDGs）について学ぶというより、SDGsをワークショップのツールとして使うように試作したアクティビティをいくつか紹介しました。そもそも、ワークショップのプロセスは手順の説明や結果報告を読んだだけでは理解が進まないものです。ぜひご自身で、またお仲間と、まずはゲーム感覚でやってみることをお勧めします。

連載第6回で記した（p.3）ように、ESDと比べてSDGsは、用語としての認知・浸透が早いように見受けられます。博物館に限らず、様々な現場で、SDGsを使ったアクティビティを提案し合い、交流したいものです。

一方で「持続可能」あるいは「開発」などの語義・背景・歴史的経緯について学ぶこと・考えることが重要であることも明らかです。たとえば湯本（2016）による様々な「開発」論の経緯や概要の解説からは、「開発」の概念は意図的・人為的なもので、社会的に中立ではなく、自明なものではないことが分かります。最近、SDGsと開発教育、SDGsと環境教育については、大学生向けの教科書が相次いで刊行されました（田中ら 2016、佐藤ら 2017）。SDGsと開発教育あるいは環境教育の関係を考えることは、自らの立場を明確にすることにつながるでしょう。

世界が2030年までに達成すべき目標として国際的に合意されたSDGsを、文字通りに目標とする一方、SDGsに掲げられた事項を素材やツールとして使うことで、地域の問題・課題、博物館等社会教育施設の役割、NGO／NPOの役割、行政の役割等の相互の関係の議論・考察が進展することを期待します。

文献&注

佐藤真久・田代直幸・蟹江憲史（編著）.2017. **SDGsと環境教育 ―地球資源制約の視座と持続可能な開発目標のための学び**. 学文社, 東京都目黒区. 320p.

田中治彦. 2016.7.2 **SDGsで遊ぼう！**. 開発教育協会メーリングリスト[5021].

田中治彦・三宅隆史・湯本浩之（編著）. 2016. **SDGsと開発教育 ―持続可能な開発目標のための学び**. 学文社, 東京都目黒区. 304p.

津村俊充・山口真人（編）. 1992. **人間関係トレーニング―私を育てる教育への人間学的アプローチ―**. ナカニシヤ出版,京都市. 174p.

津村俊充・山口真人（編）. 2005. **人間関係トレーニング―私を育てる教育への人間学的アプローチ― 第2版**. ナカニシヤ出版,京都市. 206p.

林 浩二・井上由佳. 2017. **関東支部会 第12回エデュケーター研究会「ユネスコ2015年博物館勧告を考えるワークショップ」報告**. 日本ミュージアム・マネージメント学会 会報(79): 18-21.

湯本浩之. 2016. さまざまな開発論. p.75-95. 所収 ; 田中治彦・三宅隆史・湯本浩之（編著）. **SDGsと開発教育**. 学文社, 東京都目黒区.

注1 日本政府の総理・副総理・内閣官房長官を構成員とする、およそ100ある会議ないし本部の中の一つとして、2016年5月20日の閣議決定によって「持続可能な開発目標（SDGs）推進本部」が設置された。
<https://www.kantei.go.jp/jp/singi/sdgs/>

注2 日本経済団体連合会（経団連）のサイト。2017年11月8日、企業行動憲章の改定
<http://www.keidanren.or.jp/policy/cgcb/charter2017.html>
「企業行動憲章の改定にあたって ～Society 5.0の実現を通じたSDGs（持続可能な開発目標）の達成～」

注3 国連広報センターのSDGsのサイト
http://www.unic.or.jp/activities/economic_social_development/sustainable_development/2030agenda/sdgs_logo/

注4 カラーホイールを含むSDGsロゴと17のアイコンの使用ガイドライン（日本語版）
http://www.unic.or.jp/files/UN-Guidelines-for-Use-of-SDG-logo-and-17-icons-December-2017_JP.pdf

注5 片面マット仕様のラミネートシートで加工すると、使用する際にカードが見やすいし、光の反射を防ぐので写真撮影の際にも好適。アイリスオーヤマ製等がある。

注6 採択直後に国連広報センターのサイトで公開された「ファクトシート」

持続可能な開発のための2030アジェンダ採択 -- 持続可能な開発目標ファクトシート プレスリリース 15-083-J 2015年09月17日

http://www.unic.or.jp/news_press/features_backgrounders/15775/

注7 日本ではこのような活動を一般に「アイスブレイク」と呼んでいるが、英語では、icebreaker games あるいは icebreakers と表記されるようだ。

注8 コンセンサス合意とは、全員の意見の一致ではなく、意見は異なっても納得して相手の意見に従うことで達成される。コンセンサスのための話し合いにおいては、ケンカや論争を避けることに加えて、「多数決」や、自分の意見を通すために別のところで譲歩する「取引」といった、話し合うことを回避するような手段は禁じ手となる。途中で意見を変える際にはそのことをグループ内できちんと説明することを義務づける場合もある。

これらの手法については、津村俊光・山口真人（1992、2005）を参照していただきたい。

参考：日本体験学習研究所（JIEL）のサイト

「コンセンサスによる集団決定をする際の留意点」

<http://jiel.jp/wp/wp-content/uploads/2015/03/d58af8f821b5d370ded1117349f7ae60.pdf>

注9 ここでは、多彩な情報をカードに1件ずつ書いてそれをまとめ上げるという、川喜多二郎（1920～2009）が開発した情報の整理法（開発者のイニシャルからKJ法と呼ばれる。中公新書『発想法』参照）を参考にしている。今回は、糊付き付箋紙の3色セットを一つの単位として整理していることになる。分析する前に整理の枠組みを決めておくのではなく、グループごとに、データをまとめていく過程で浮かび上がってくる「軸」なり枠組みを尊重する点はKJ法に倣っているつもりである。

注10 今回紹介した2つの例でわたしの糊付き付箋紙の色遣いが一貫していなかったことを反省している。問題・課題は常に桃色としているが、SDGsと、対策・活動・プログラムのそれぞれに与える色が一定していなかった。SDGsは黄緑ないし水色として、対策・活動・プログラムを黄色と定めればよさそう。このように常用する付箋紙の色遣いは、信号の赤・黄・緑（あお）になぞらえて決めると便利である。

URLはいずれも、2018年3月アクセス