

循環型社会の共創の在り方を問う「サーキュラーコミュニティカードゲーム」



プロジェクト概要

楽しみながらサーキュラーエコノミーを学ぶツール

ごみ問題を正しく学び、考え、行動することで少しでも良い社会をつくれるのではないかとこの想いから2023年に設立された株式会社ごみの学校。

ごみの学校では、楽しみながらリサイクルやサーキュラーエコノミーのことを学び、新しい社会・経済のあり方を考えるツール、サーキュラーコミュニティカードゲームをオリジナルで開発。コミュニティの中で発生する資源循環やごみの廃棄に関する様々な解決したい課題を、自身が属したチームの技術や強みを考えてアクションすることで、資源循環と廃棄物の削減を目指すカードゲームである。



<カードゲームを活用したワークショップの様子>

Rethink Designのポイント

どこか遠い課題意識が持たれやすいごみの問題を楽しく身近に学び、理解促進へ

<Rethink: モノ自身やその関わり方に対する価値の捉えなおし>

- ごみの問題は身近なものであるのにどこか遠い課題意識が持たれやすい。現状の廃棄物処理の仕組みについて、より良い方向としていくためには、考え方や価値観、慣習を、市民や自治体、企業の方に向けて理解促進していかないと根本的な問題は変わらないという考えがあった。そこで、楽しく学べるカードゲームを通して自分ごととして捉えてもらうことで、持続可能な資源循環や経済の両立を考えるきっかけにつなげることを目指した。

<Design: 価値をデザインするまでの歩み>

- ごみの学校では、現在約2800名が所属する、Facebookコミュニティ「ごみの学校」を運営。コミュニティには、学生・メーカー・廃棄物処理会社・行政など業界や年代問わず様々なバックグラウンドの方々が所属。所属するコミュニティメンバーからの情報や意見交換の中で、それぞれの関係者が持つ課題について理解を深めながらゲームの内容を検討してきた。
- カードゲームはワークショップや研修の中で活用。異業種の人とコミュニケーションをとりながら、関係性構築の疑似体験ができる点がカードゲームの魅力でもある。

プロジェクト関係者

(株)ごみの学校

カードゲーム事業企画・運営

東京都環境公社

カードゲーム事業を通したプログラム開催
(東京都環境公社補助事業「学ぶ、感じる、やってみる」ことで進む資源循環体験プログラム」(令和4年))

川崎市

カードゲーム事業を通したプログラム開催
(「サーキュラーエコノミーをテーマとした、かわさきグリーンイノベーションクラスタ交流会」(令和7年2月))

