

## 2030 SDGs Game引導師羅曉勤說明「AI新時代新思維的SDGs加值」

學習新視界

【記者黃嘉樂淡水校園報導】日文系於11月19日舉辦教師成長社群活動，本次以「AI新時代新思維的SDGs加值」為題，邀請銘傳大學日文系副教授、2030 SDGs Game引導師羅曉勤擔任主講者，以活潑有趣的SDGs 桌遊GAME的方式，帶領在場27名活動參與者，共同學習並認識SDGs議題的重要性。

活動一開始，羅曉勤先向大家介紹聯合國之永續發展目標（SDGs）意涵及其桌遊遊戲規則後，即以「讓我們共創2030年可能的世界樣貌」為標語，讓在場的成員進行分組演練，各組均相同的金錢卡和時間卡作為資源之用，玩家利用這些資源來完成專案卡與個人目標，以獲得更多的時間、金錢或是原則卡（成就感指數），在目標導向之下讓成員更了解永續發展目標（SDGs）之內容。

各組善用自已的資源、策略來達成專案內容，遊戲進行間，有成員向羅曉勤提出「遊戲結果是否提前設計」的問題，羅曉勤回應，這套桌遊設計的目的是在引導玩家了解世界發展的過程中，各項事情都是互相影響的，所以遊戲結果很難事先設計，就如同真實世界中亦是由不同價值觀的人所組成，雖然達成個人目標，但仍要為提高世界指標而繼續完成專案。

新聞小辭典：

SDGs：為聯合國於2015年提出永續發展目標SDGs，期望在藉由共同努力，2030我們能夠擁有一個更永續、更加美好的未來。

2030 SDGs Game：是由日本Imacocollabo公司於2016年推出2030 SDGs Game桌遊，讓玩家可從遊戲中體驗模擬2030的世界，進而了解SDGs內容意涵。該款遊戲曾於2019年在聯合國登場。

