

淡江鏈結SDGs邁向永續發展

趨勢巨流河

文字／陳子涵整理、攝影／陳子涵、圖／本報資料照

前言

2015年9月25日，聯合國成立70週年之際，聯合國193個會員國通過了2030年永續發展議程的17項永續發展目標（Sustainable Development Goals, SDGs），以17個永續發展目標、169個細項目標和230個指標，是由人們（People）、繁榮（Prosperity）、地球環境（Planet）、和平（Peace）、夥伴關係（Partnership）共5個「P」組成，期望能在經濟成長與生存能力、環境保護與維持、兼具公益與共融的社會發展。本校為實踐聯合國永續發展指標（Sustainable Development Goals, SDGs）制定本校中長程校務發展計畫外，各系所也將SDGs融入教學、研究之中，並邀請專家學者蒞校說明SDGs意涵，以熟悉與應用永續發展。

行政院環保署永續發展室執行秘書陳世偉說明「台灣永續發展目標（T-SDGs）與大學社會責任（USR）」

2021年5月4日，水環系助理教授王聖瑋邀請行政院環保署永續發展室執行秘書陳世偉，來校演講「台灣永續發展目標（T-SDGs）與大學社會責任（USR）」，為近20位師生說明永續發展內容，學術副校長何啟東、工學院暨AI創智學院院長李宗翰也到場支持，並合影留念。

陳世偉除了說明聯合國永續發展目標（SDGs）的發展歷程外，並說明SDGs的意涵是：「在這世界不斷地變動下，為了使地球資源能永續發展，並不影響下一代的使用需求，聯合國制定永續發展指標，讓人類能運用資源讓社會、經濟、環境等平衡發展。」陳世偉提到，這些指標會依據發展現況調整，因此2015年開始將這SDG1消除貧窮、SDG2消除飢餓、SDG3良好健康和福祉、SDG4優質教育、SDG5性別平等、SDG6潔淨水與衛生、SDG7可負擔的潔淨能源、SDG8尊嚴就業與經濟發展、SDG9產業創新與基礎設施、SDG10減少不平等、SDG11永續城市與社區、SDG12負責任的消費與生產、SDG13氣候行動、SDG14水下生命、SDG15陸域生命、SDG16和平正義與有力的制度、SDG17夥伴關係共17項永續發展目標在全球範圍內導入，希望各國能在發展的同時要兼顧資源的永續利用。陳世偉指出，教育部為鼓勵大專校院能與世界大學對接，因此在大學社會責

任計畫中提出接軌SDGs指標，以提升大學提升影響力，他認為，永續並非只是環保，還包括社會、經濟、醫療、人文等各個層面，從了解SDGs內容中熟悉國際永續發展動態，並及早研擬對策，以善盡地球村成員的責任與義務。

未來所副教授紀舜傑介紹「永續發展之歷程」

德文系為推動本校112-117學年度「校務發展計畫」暨教育部「議題導向跨領域敘事力課群與教師社群發展計畫」，以「聯合國永續發展計畫目標」為題，成立本校跨領域學術專長之教師之社團，於課堂中應用永續發展。2021年5月14日，則邀請未來所副教授紀舜傑介紹「永續發展之歷程」，除了講解永續發展的重要性外，也說明如何透過議題導向的授課方式來實現SDGs。

紀舜傑分析，環境永續議題持續受到關注係因來自人們對環境保護的重視，他以《The limits to growth》書中對世界人口快速增長的模型說明，經濟成長是有極限的，經濟發展會傷害環境及資源，而環境的惡化也會破壞經濟發展，因此環境永續是重要的議題。他強調，永續發展簡單來講就是不要債留子孫，必須滿足當代需求又不危及未來達成其需求，不只是滿足當代的福祉，同時也考慮下一代的福祉，所以環境保護不應受到經濟成長而妥協。紀舜傑解釋，永續性還分為強永續性與弱永續性，強永續性又稱狹義永續性，是指只有自然資本才是維護未來世代福祉的重要因素，而且自然資本必須要維持某一數量，否則經濟會無法維持下去；弱永續性又稱廣義永續性，則是指在總資源不會減少的情形下來進行永續發展；因此，為了永續發展，不能把自然資源全部轉換為其他資源。

紀舜傑除了說明SDGs在近年教育受到重視的原因以及背景、各大專院校致力於推動SDGs的內容外，現場也帶來相關案例，如何以敘事力導向將課程與SDGs連結，以實踐大學永續的利他精神，並達到優質教育的目的。

2030 SDGs Game引導師羅曉勤帶領SDGs桌遊

2020年11月19日，日文系以「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。

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。

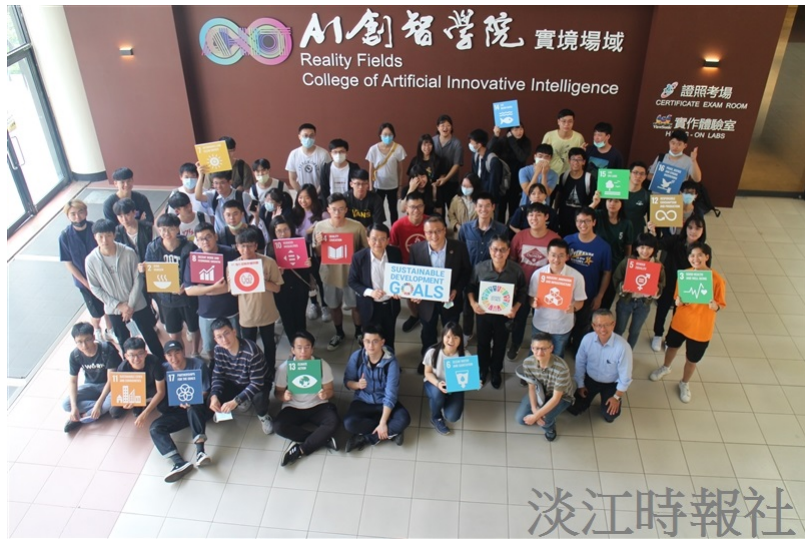
各組善用自已的資源、策略來達成專案內容，遊戲進行間，有成員向羅曉勤提出「遊戲結果是否提前設計」的問題，羅曉勤回應，這套桌遊設計的目的是在引導玩家了解世界發展的過程中，各項事情都是互相影響的，所以遊戲結果很難事先設計，就如同真實世界中亦是由不同價值觀的人所組成，雖然達成個人目標，但仍要為提高世界指標而繼續完成專案。2030 SDGs Game：是由日本Imacocollabo公司於2016年推出2030 SDGs Game桌遊，讓玩家可從遊戲中體驗模擬2030的世界，進而了解SDGs內容意涵。該款遊戲曾於2019年在聯合國登場。

2021/06/20



日文系邀請銘傳大學日文系副教授、2030 SDGs Game引導師羅曉勤以SDGs 桌遊GAME帶領活動參與者，認識SDGs議題的重要性。（圖／本報資料照）

行政院環保署永續發展室執行秘書陳世偉，來校演講「台灣永續發展目標（T-SDGs）與大學社會責任（USR）」，學術副校長何啟東、工學院暨AI創智學院院長李宗翰也到場支持，並合影留念。（圖／本報資料照）



行政院環保署永續發展室執行秘書陳世偉，來校演講「台灣永續發展目標（T-SDGs）與大學社會責任（USR）」。（圖／本報資料照）

未來所副教授紀舜傑介紹「永續發展之歷程」。（攝影／陳子涵）





未來所副教授紀舜傑介紹「永續發展之歷程」。(攝影／陳子涵)