

SDGsアプリで学んで

小中学生が持続可能な開発目標（SDGs）を身近に学ぶウェブアプリの開発を、地方創生を手がけるカジオ企画（熊本市）が進めている。地図上で地域での活動を知ることができ、キャラクターを使って子どもの意欲を高めるのが特徴。来年4月のサービス開始を目指している。

カジオ企画(熊本市) 小中学生向け開発中

アプリの名称は「花咲くプラネット」。子どもが自分を通う学校を登録すると、周辺の地図が基本画面になる。地域の企業や店舗のSDGs活動が目標に対応した17種類の花のアイコンで示され、タッチすると活動の詳細が表示される。地図は拡張可能で、より広域の状況も学べる。

アプリ内では目標を擬人化した17体のキャラクターが登場。子どもと共にSDGsを考える役割を担う。企業の発



SF作家梶尾氏監修 17の目標 キャラで擬人化

信に子どもが「スタンプ」やメッセージを送るといった交流機能、利用に応じて子どもの「レベル」が上がる仕掛けも盛り込む。

全体の世界観は、同社顧問で熊本市在住のSF作家梶尾真治さんが監修。現役ゲームクリエイターに委託して仕様を設計する。アイコンやキャラのデザインは崇城大デザイン学科の学生らが担当する。

今後、県のSDGs登録企業に協賛を募り、NPOなどを通じて学校単位の活用を獲得したい考え。アプリは協賛金で運用し、子どもや学校は無料にする。

カジオ企画の櫻井真実取締役は、ゲーム制作会社に長年勤めた経験を踏まえ、ゲームやアニメの力で地域を活性化させるウェブアプリを構想したという。「SDGs活動を『見える化』することで子どもの理解が深まり、地域に誇りを持つことにつながる。次世代にSDGsを広げるツールにしたい」と話している。

(辻尚宏)