

事例1 災害対応パーティションであるシンクロンの共同開発

金沢工業大学では、民間企業と連携をし、震度7相当の地震にも耐えられる高耐震間仕切「Synchron (シンクロン)」を共同開発し、提供していくことで、災害時にパーティションが倒れることによる二次災害の発生抑制に貢献しています。SDGsでは、ゴール11:「住み続けられるまちづくりを」とゴール13:「気候変動に具体的な対策を」において、災害に対して強靱、かつ持続可能な国家・都市の構築を目指しており、本事例はこうしたSDGsの目標達成に貢献する取り組みになっています。



事例2 都市型洪水、ヒートアイランド現象緩和のための廃棄瓦を有効利用した緑化コンクリートの共同開発

金沢工業大学では、民間企業と連携をし、廃棄瓦をリサイクルして緑化コンクリートを共同開発しております。瓦は多孔質な物質であり、「吸水」「保水」「保温」といった機能を有するため、コンクリートの骨材に使用することで、都市型洪水やヒートアイランド現象の緩和に貢献できます。SDGsでは、ゴール11：「住み続けられるまちづくりを」とゴール13：「気候変動に具体的な対策を」において、災害に対して強靱、かつ持続可能な国家・都市の構築を目指していると同時に、ゴール7：「エネルギーをみんなにそしてクリーンに」において世界全体のエネルギー効率の改善率を向上するという観点から冷房機器等の使用時におけるエネルギー効率化を目指しています。（そのほか、廃棄物のリサイクルという観点から、ゴール12：「つくる責任つかう責任」にも貢献しますが、次の事例と重複し、重複した要素が全体で多くなるため、本資料ではあえて目標を提示していません。）
本事例はこうしたSDGsの目標達成に貢献する取り組みになっています。



提案した緑化基盤の概要



ポイント! 瓦粗骨材 保水性粒子

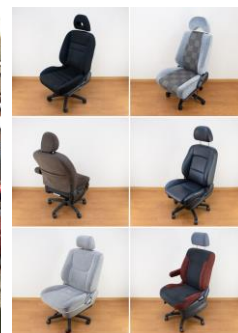
・ポラスコンクリートの空隙に保水性粒子を充填
→保水・透水性を向上、高麗芝の活着に寄与

事例3 廃棄自動車の椅子をリサイクルして生産するトレジャーチェアの生産方法の確立と販売促進

金沢工業大学では、民間企業と連携をし、廃棄自動車の椅子をリサイクルして、オフィスチェアへと生まれ変わらせる事業の生産方法の確立と販売促進を共同研究にて実施しています。中小企業において特定の職人のみが活用できる技術となっていたものを標準化し、またスマートフォンを用いたECサイトの作成等を行うことで販売網を拡大することで、社会的な効果の拡大に寄与しました。

SDGs では、ゴール12：「つくる責任つかう責任」において、廃棄物の再利用による廃棄物発生的大幅削減を目指しています。

本事例はこうしたSDGsの目標達成に貢献する取り組みになっています。

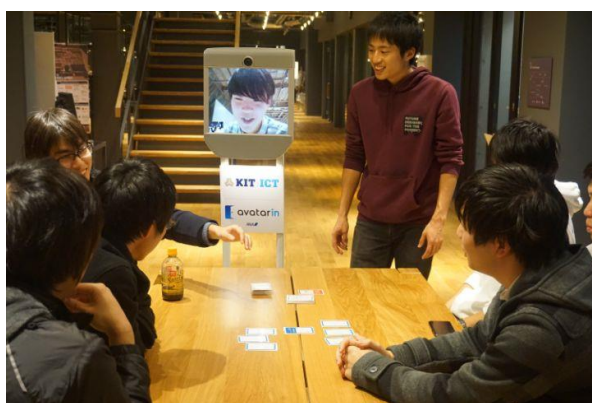
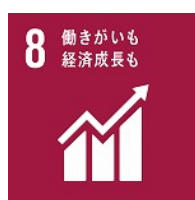


事例4 アバターを用いた次世代型教育のサービスに関する共同開発

金沢工業大学では、民間企業と連携をし、遠隔操作ができるロボットであるアバターを活用した次世代型教育サービスの共同開発を行っています。アバターを活用することで、過疎地や地方での教育を充実化することができるとともに、ワーケーションの促進によるキャリア教育における選択肢の多様化の実現、並びに障害を有する若者への教育の充実化を実現します。また、移動を必要としなくなることから、飛行機移動によって発生するCO2発生抑制等による気候変動対策としても有効です。

SDGsでは、ゴール4：「質の高い教育をみんなに」において、すべての子どもが質の高い教育にアクセスできるようにすること、ゴール8：「働きがいも経済成長も」において、働きがいのある人間らしい仕事を得られるようにすること、ゴール10：「人や国の不平等をなくそう」で障害の状況に関わりなく能力強化を実現できるようにすること、ゴール13：「気候変動に具体的な対策を」において気候変動の緩和策を推進することを目指しています。

本事例はこうしたSDGsの目標達成に貢献する取り組みになっています。



事例5 多様で包摂的な社会を楽しむためのチェアスキーとVRを用いたシミュレーターの共同開発

金沢工業大学では、民間企業やその他団体と連携し、障害者スポーツ支援のための機器・装置の開発と要素技術の研究に取り組んでいます。その中で、障害の有無関係なく楽しめるチェアスキーや、チェアスキーを多くの方に体験してもらうためのVRを用いたシミュレーターの共同開発を行っています。

SDGsでは、ゴール10:「人や国の不平等をなくそう」で障害の状況に関わりなく社会的、経済的活動を行える社会の実現を目指しています。

本事例はこうしたSDGsの目標達成に貢献する取り組みになっています。



事例6 ゲームフィクション教材の開発・提供を通じた教育改革の推進

金沢工業大学では、国連や日本政府、その他団体と連携し、SDGsに関するゲームフィクション教材の開発・提供を通じた教育改革の推進を行っています。ゲームフィクションとは、ゲームの要素を様々な領域に活用していく考え方のことを指しており、金沢工業大学では若者を中心にした全ての人がゲームで楽しく遊んだ結果として、SDGsの理解が進む教材の開発と教育機関を中心とした日本中・世界中の人々への提供による教育改革の推進を行っています。結果として、世界65か国、2万5千人以上が体験するという成果を生み出しています。そして、共通体験を通じた様々なパートナーシップの創出に貢献しています。SDGsでは、ゴール4：「質の高い教育をみんなに」で、持続可能な開発のための教育及び持続可能なライフスタイルの拡大、ゴール17：「パートナーシップで目標を達成しよう」で効果的な公的、官民、市民社会のパートナーシップが推進される社会の実現を目指しています。

本事例はこうしたSDGsの目標達成に貢献する取り組みになっています。

