



CSR活動

「持続可能な発展への貢献」
…この大きな期待が企業に対して寄せられるようになり、
持続可能な社会の構築が企業の社会的責任 (CSR) になってきた。

一方、グローバル化した現在の企業活動では
製品・原料・資材などの調達において
**世界中にサプライチェーンが広がっており、
一企業だけのCSR活動成果には限界がある。**

そのため調達元企業をベースにして
サプライチェーン全体にCSR活動を展開するよう求められています。

CSR調達

バイヤーが製品・資材・原料などを調達するにあたり、
サプライヤーと協働して従来の
品質、性能、価格、納入期間などに
人権・労働、環境、腐敗防止などの
CSR要素を加えて、
サプライチェーン全体で社会的責任を推進する活動



サプライチェーンのリスク&影響

代表的な社会課題 = サプライチェーンのリスク

	人権・労働	環境	腐敗防止
課題	<ul style="list-style-type: none"> ・強制労働の排除 (自由意志による労働⁴⁾) ・児童労働の排除 ・長時間労働の排除 ・違法な賃金の排除 ・非人道的な扱い⁵⁾の排除 ・差別の禁止 ・従業員団結権の確保(結社の自由⁶⁾) ・職場の安全および衛生環境の整備 	<ul style="list-style-type: none"> ・環境許認可の確保 ・汚染防止 ・有害物質の管理 ・排水等の廃棄物の管理 ・大気汚染物質の管理 ・製品含有物質の管理 ・生物多様性への配慮 	<ul style="list-style-type: none"> ・非倫理的な事業活動の排除 ・汚職賄賂の禁止 ・優越的地位の濫用禁止⁷⁾ ・不適切な利益の供与及び受領の禁止 ・競争制限的行為の禁止⁸⁾ ・正確な製品・サービス情報の提供

これらの課題について、世間の認識が高まってきており、企業が不適切に対応すると、ステークホルダーが**抗議活動、不買運動**などを起こし、**事業活動に大きな打撃を与える**ケースは少なくない。

例①：人権・労働

Walmart

⚠ 児童労働 **13万5000ドル罰金!**

例②：環境

UNIQLO

⚠ 有害化学物による汚染 **NGO プレッシャー!**

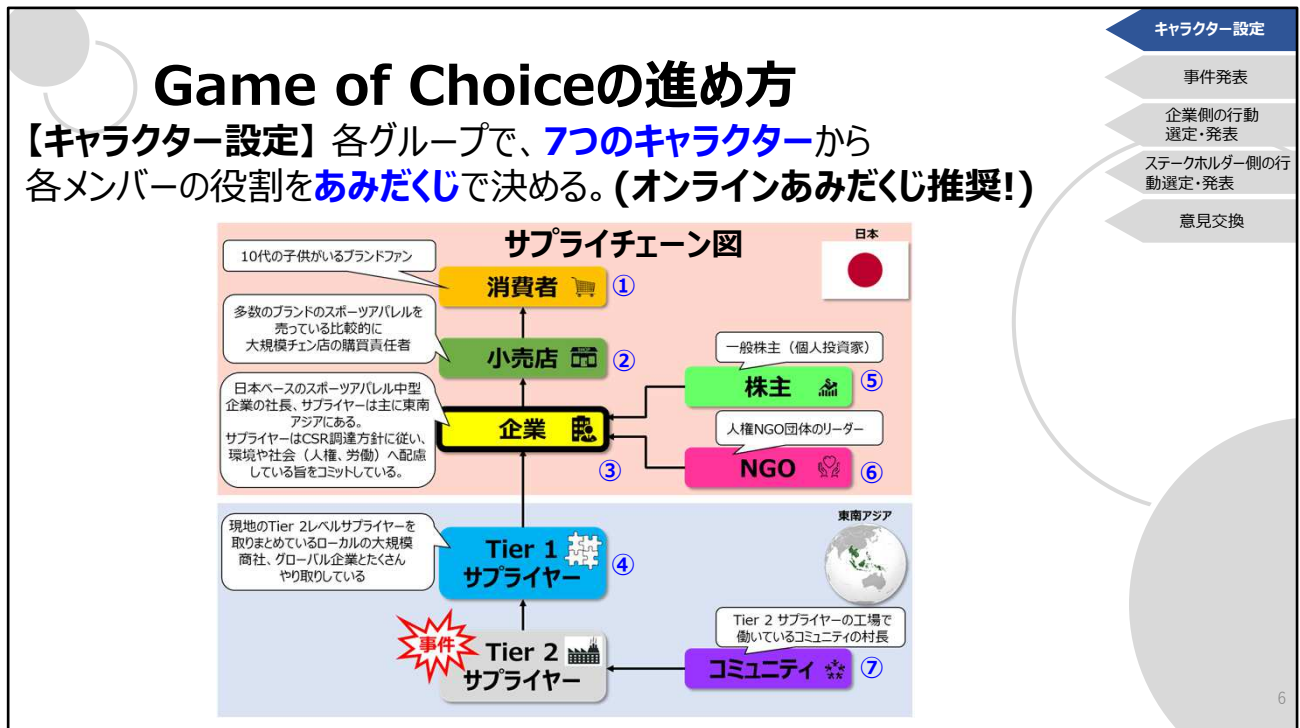
例③：腐敗

FIFA

⚠ 汚職・贈収賄 **逮捕!**

Game of Choiceとは

- サプライチェーンにおける**社会・環境リスクを把握**し、そして、**様々なステークホルダーの価値観や倫理観へ気づく**体験により、**CSR調達の重要性を理解する**ためのゲーム。
- ある社会・環境リスクに対して・・・
あなたは企業の代表者だったら、どう動くか？
そして、**あなたはサプライチェーンのステークホルダーだったら、どのような行動を取るか？**
- Game of Choiceを通じて、みなさんはそれぞれサプライチェーンのある**キャラクターになりきって**、あるリスクに対する**行動を選択し、選定理由についてディスカッション**しましょう。



Notes for game facilitators:

- あみだくじはP.20のオンラインあみだくじで行う。ファシリテーターは事前にURLにアクセスしておく。
- ファシリテーターは、それぞれのキャラクターが決まったら、それぞれのキャラクターに対して各自のZoom画面上の名前を「役割_名前」とするよう促す。また、Zoom画面のカメラをオンにするように促す。

Game of Choiceの進め方

1. 事件発表

企業が直面した社会・環境問題を示します。

事件が発生しました！！

事件①：XXXXXXX


- XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX。
- XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX。
- XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX。
- XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX。
- XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX。

SNSやニュースで拡散し、企業は、会見で対応方法を説明する事になりました。

7

Note for game facilitators:

- 事件の場面は2つある。まずは、事件① “児童労働”を画面に映してゲームを行います。（Tier 2サプライヤ）



Game of Choiceの進め方

チョイスタイム その1!

キャラクター設定

事件発表





**企業側の行動
選定・発表**

ステークホルダー側の行
動選定・発表

意見交換

2. 事件発表 企業が直面した社会・環境問題を示します。

・Hint：行動選定にあたり、国連グローバル・コンパクトの10原則を参考に考えましょう。

人権		<p><u>原則1：人権擁護の支持と尊重</u></p> <p><u>原則2：人権侵害への非加担</u></p>
労働		<p><u>原則3：結社の自由と団体交渉権の承認</u></p> <p><u>原則4：強制労働の排除</u></p> <p><u>原則5：児童労働の実効的な廃止</u></p> <p><u>原則6：雇用と職業の差別撤廃</u></p>
環境		<p><u>原則7：環境問題の予防的アプローチ</u></p> <p><u>原則8：環境に対する責任のイニシアティブ</u></p> <p><u>原則9：環境にやさしい技術の開発と普及</u></p>
腐敗防止		<p><u>原則10：強要や贈収賄を含むあらゆる形態の腐敗防止の取組み</u></p>

出所：<http://www.ungcn.org/gc/principles/>

Game of Choiceの進め方

チョイスタイム その1!

3. 企業の行動選定・発表

- 企業役は、**3分以内の熟考後**、**6つの選択肢から1つ**の行動を選択し、ファシリテーターはステークホルダー選定一覧表の選択項目に印をつける。
- **選択理由を3分以内**に発表する。**(記者会見風に)**
- ファシリテーターは記者会見場の司会者として盛り上げてください、また感想など会見後の報道コメンテーター役としての一言もお願いします

キャラクター設定

事件発表

企業側の行動選定・発表

ステークホルダー側の行動選定・発表

意見交換

Notes for game facilitators:

- 時間管理が重要
- まずは、その事件は代表的な社会課題の中のどの課題に該当するかを聞き出す。
- 企業役が選択を決めたら、ファシリテーターは一覧表の選択項目に印をつける。

Game of Choiceの進め方

チョイスタイム その2!

4. 各ステークホルダーの行動選定・発表

- ・各ステークホルダーは、**3つの選択肢から1つ**の行動を選択し、ファシリテーターはステークホルダー選定一覧表の選択項目に印をつける。
- ・**選択理由**を**2分**以内に発表する。
(企業からの都度回答は時間がかかるので禁止)

キャラクター設定

事件発表

企業側の行動選定・発表

ステークホルダー側の行動選定・発表

意見交換

企業役
行動選定
(記者会見風)

各ステーク
ホルダー
意見表明

企業役
(ステークホルダーの
意見を受け)

→2ターン目
実施
→チーム内
振り返り
→全体
振り返り

サプライチェーン図

消費者 ① (10代の子供がいるブランドファン)

小売店 ② (多数のブランドのスポーツウェアを売っている比較的に大規模チェーン店の購買責任者)

企業 ③ (日本ベースのスポーツウェア中型企業の社長、サプライヤーは主に東南アジアにある。サプライヤーはCSR調達方針に従い、環境や社会(人権、労働)へ配慮している旨をコミットしている。)

Tier 1 サプライヤー ④ (現地のTier 2レベルサプライヤーを数多く持っているローカルの大規模商社、グローバル企業とたくさんやり取りしている)

Tier 2 サプライヤー ⑤ (Tier 2 サプライヤーの工場に働いているコミュニティの村長)

株主 ⑥ (一般株主(個人投資家)、人権NGO団体のリーダー)

NGO ⑦

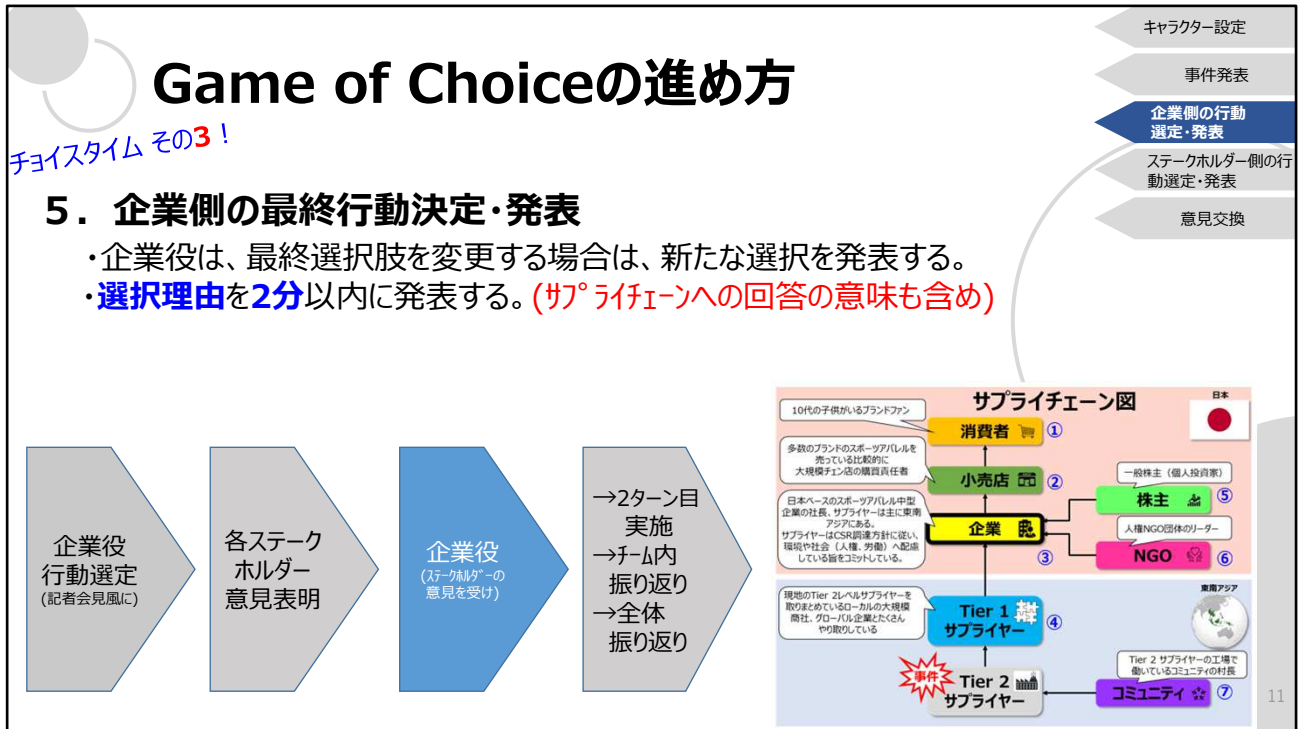
日本 (国旗)

東南アジア (地球儀)

10

Notes for game facilitators:

- 時間管理が重要
- 企業役が選択を決めたら、ファシリテーターは一覧表の選択項目に印をつける。



Notes for game facilitators:

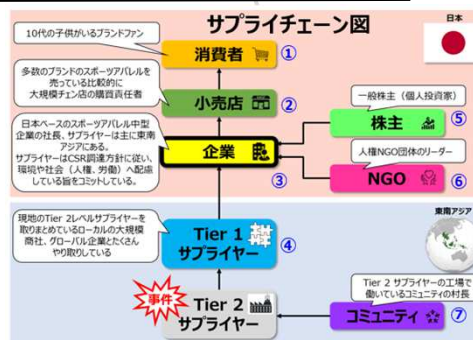
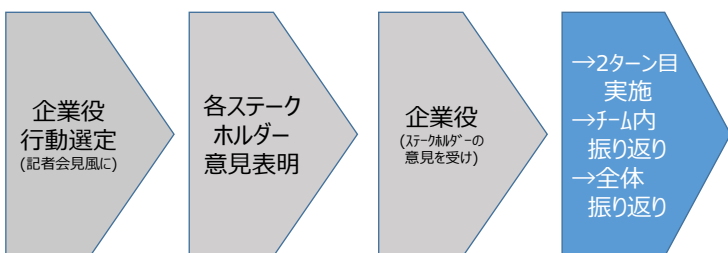
- 時間管理が重要
- まずは、その事件は代表的な社会課題の中のどの課題に該当するかを聞き出す。

1ターン目を終えたら・・・

キャラクターを変えて、アゲイン！

各グループ内で、キャラクターを変更して再トライしましょう。
 下記の図を見ながら今の役割の右側の役割をやってみましょう。
 同じ人権・労働問題について再度トライしてください！

役割変更順位：



Notes for game facilitators:

- あみだくじでまた同じ人が同じキャラクターになってしまうと、キャラクターを適切にチェンジしましょう。可能な限り、グループメンバーは異なるキャラクターになるようにしましょう。
- 事件の場面は2つある。まずは、事件②“不適切な従業員扱い”を画面に映してゲームを行います。(Tier 2サプライヤ)
- 時間管理が重要。
- まずは、その事件は代表的な社会課題の中のどの課題に該当するかを聞き出す。
- 企業や各ステークホルダー役が選択を決めたら、ファシリテーターは一覧表の選択項目に印をつける。
- 振り返る時、そのグループのメインポイントをまとめてください。最後の”総合の振り返り”に各グループから1名が代表し、ゲームを通じての総合感想を話してもらう。

キャラクター設定

事件発表

企業側の行動
選定・発表

ステークホルダー側
の行動選定・発表

意見交換

2ターンを終えたら・・・

最後にチーム内で意見交換をしましょう！

振り返り・意見交換

企業および各サプライチェーンのステークホルダーはそれぞれ
の選択肢について**振り返り**しましょう。

- この選択にすると、このような結果になったが、違う選択にすれば、
サプライチェーンへどのような影響を及ぼすのか？
- 役割が変わった時発言や心境に変化はありましたか？
- 場の流れを大きく変える発言や出来事はありませんでしたか？
- あなたは何を学びましたか？
等々・・・



13

Notes for game facilitators:

- 時間管理が重要
- 話を引き出すためには、“〇〇さんはこのキャラクターだったら、同じ選択をしますか？”，“どうすれば一番効果的に企業があなたの声にこたえるようになると思いますか？”，“確かに、社会的な観点だったらそうだけど、企業として金額の観点からは結構重いのではないですか？この負担を減らす・分担させる方法がありますか？世の中に何か知っている事例がありますか？”等々でディスカッションを促進しましょう。
- 振り返る時、そのグループのメインポイントをまとめてください。最後の”総合の振り返り”に各グループから1名が代表し、ゲームを通じての総合感想を話してもらう。

キャラクター設定

事件発表

企業側の行動
選定・発表

ステークホルダー側
の行動選定・発表

意見交換

チーム内意見交換終了たらメインルーム戻ってきてください!!

全体共有します！

全体共有をします！
各チームのファシリテーターや代表者は
どんな話がでたか、皆さんの参考になる意見や
感想などご紹介ください

1チーム 1, 2 分程度で



14

Notes for game facilitators:

- 時間管理が重要
- 話を引き出すためには、“〇〇さんはこのキャラクターだったら、同じ選択をしますか？”, “どうすれば一番効果的に企業があなたの声にこたえるようになると思いますか？”, “確かに、社会的な観点だったらそうだけど、企業として金額の観点からは結構重いのではないですか？この負担を減らす・分担させる方法がありますか？世の中に何か知っている事例がありますか？”等々でディスカッションを促進しましょう。
- 振り返る時、そのグループのメインポイントをまとめてください。最後の”総合の振り返り”に各グループから1名が代表し、ゲームを通じての総合感想を話してもらう。

ファイナルメッセージ：

“あなたならどうする”の複眼的なマインドセットが重要

サプライチェーン全体で社会的責任を果たすための一環として、
ある課題に直面する時に、

各ステークホルダーの立場に立って、「私は〇〇ならどうする？」
を考え、適切に対応するようにしましょう。

正解はありません！！

**企業の立場など、いつもの自分の立場を捨て、
それぞれの役割に徹しましょう！**

- ①企業の行動選択(熟考3分以内後、発表3分)
- ②各ステークホルダー発表(各2分以内)
- ③企業の最終回答(2分以内)計22分

ゲームの開始

全体説明用

事件が発生しました！！

問題となるUNGC 10原則：労働 - 原則5：児童労働の実効的な廃止

事件①：児童労働

- サプライヤーの工場を訪問しているときに、何人かの子どもがいた。
- 何をしているのかと聞くと、「工場で働いている親にお茶を持ってきた」と答える。
- あとで発覚したことだが、この子どもたちはフルタイムで工場に働いており、小学校に行っていない。
- 工場長に尋ねると、子どもたちの家庭は非常に貧しく、放置すれば、乞食になるか売春するしかないとのことだった。

企業は、行動につき
会見を行います。

SNSやニュースで拡散し、社会問題化し、企業は、会見で対応方法を説明する事になりました。本日は、マスコミ各社が用意した記者会見です。様々なステークホルダー代表が招かれています。ファシリテーターが司会者(盛り上げるため辛口コメントもぜひ兼ねてください)を努めさせていただきます。

参考：1ターンの時間の経験上の目安：
 ①企業の行動選択(熟考3分以内後、発表3分) (5~8分)
 ②各ステークホルダー発表(各2分以内) (7~14分)
 ③企業の最終回答(2分以内) (計12~22分)

出所：<http://www.ungcin.org/gc/principles/>

16

Note for game facilitators:

- 振り返る時にまとめた感想は、各グループから1名が代表し、2-3分で発表してもらうので、事前に発表する人を決める。

ゲームの前に
必ず自己紹介をしましょう！
(ディスカッションしやすくなります)
(名刺交換も画面上でどうぞ！)

1人1分以内

会社・部署、普段の仕事、趣味や関心事など
(ファシリテーターさん、時間管理お願いします！)

では、チーム分け後に、**ゲームスタートです！**

次にブレイクアウトルーム分け(チーム分け)を行います。ご自身の所属予定のルームを選択してください

(事務局がルーム分けを管理している場合はそのままブレイクアウトルームにお進みください)

★なお各ルームにはファシリテーターと運営側1名で入室しております。

★もしもルーム内で困ったことが起きたらチャットでご連絡ください。

回線ダウンや間違ったルームへ入った場合は、再ログインもしくはルーム退出してください。(対処困難な場合は事務局(ご案内元メール宛)にご連絡ください)

再掲

チームファシリテーター用

但し・・・ゲームの前に
必ず自己紹介をしましょう！
(ディスカッションしやすくなります)
(名刺交換も画面上でどうぞ！)

1人1分以内

会社・部署、普段の仕事、趣味や関心事など
(ファシリテーターさん時間管理お願いします！)

チームファシリテーター用

役割を決めてください。

ファシリテーターが決めてもいいですが、下記のサイトにアクセスして画面共有することであみだくじでの役割決定を楽しみながら実施できます。(エンタテインメント性を高める方法としておススメです)

http://www.daiichig.co.jp/osusume/forfun/02_amida/02.html

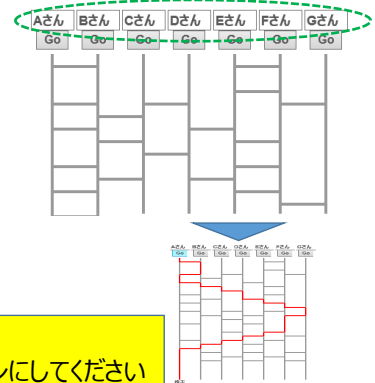
※第一学習社「あみだくじツール」については、URL等予告なく変更される可能性がございますので、ご了承ください。

- ①まとめ入力ボタンを押して、②下記BOXの役割をコピーし「追加」ボタンを押してください(非該当あれば消してください)
- ③参加者名(番号)を入れて「Go」ボタンを押せば役割が決まります

※人数が7人未満の場合は、以下の順番に役割を割り当ててください(割り当てない役割は無視します)
 企業、NGO、Tier1サプライヤー、株主、小売店、消費者、コミュニティ(村長)

消費者
小売店
Tier1サプライヤー
NGO
コミュニティ(村長)
株主
企業

ゴール選択肢 削除



**お願い：役割決定したら、各自の名前を「役割_名前」に変更して下さい
 画面上、役割も出ている方が話しやすいです。また原則としてはカメラをオンにしてください**

ゲームの開始

再掲 チームファシリテーター用

事件が発生しました！！

問題となるUNGC 10原則：労働 - 原則5：児童労働の実効的な廃止

事件①：児童労働

- サプライヤーの工場を訪問しているときに、何人かの子どもがいた。
- 何をしているのかと聞くと、「工場で働いている親にお茶を持ってきた」と答える。
- あとで発覚したことだが、この子どもたちはフルタイムで工場で働いており、小学校に行っていないかった。
- 工場長に尋ねると、子どもたちの家庭は非常に貧しく、放置すれば、乞食になるか売春するしかないとのことだった。

企業は、行動につき会見を行います。

SNSやニュースで拡散し、社会問題化し、企業は、会見で対応方法を説明する事になりました。
 本日は、マスコミ各社が用意した記者会見です。様々なステークホルダー代表が招かれています。
 ファシリテーターが司会者(盛り上げるため辛口コメントもぜひ兼ねてください)を努めさせていただきます。

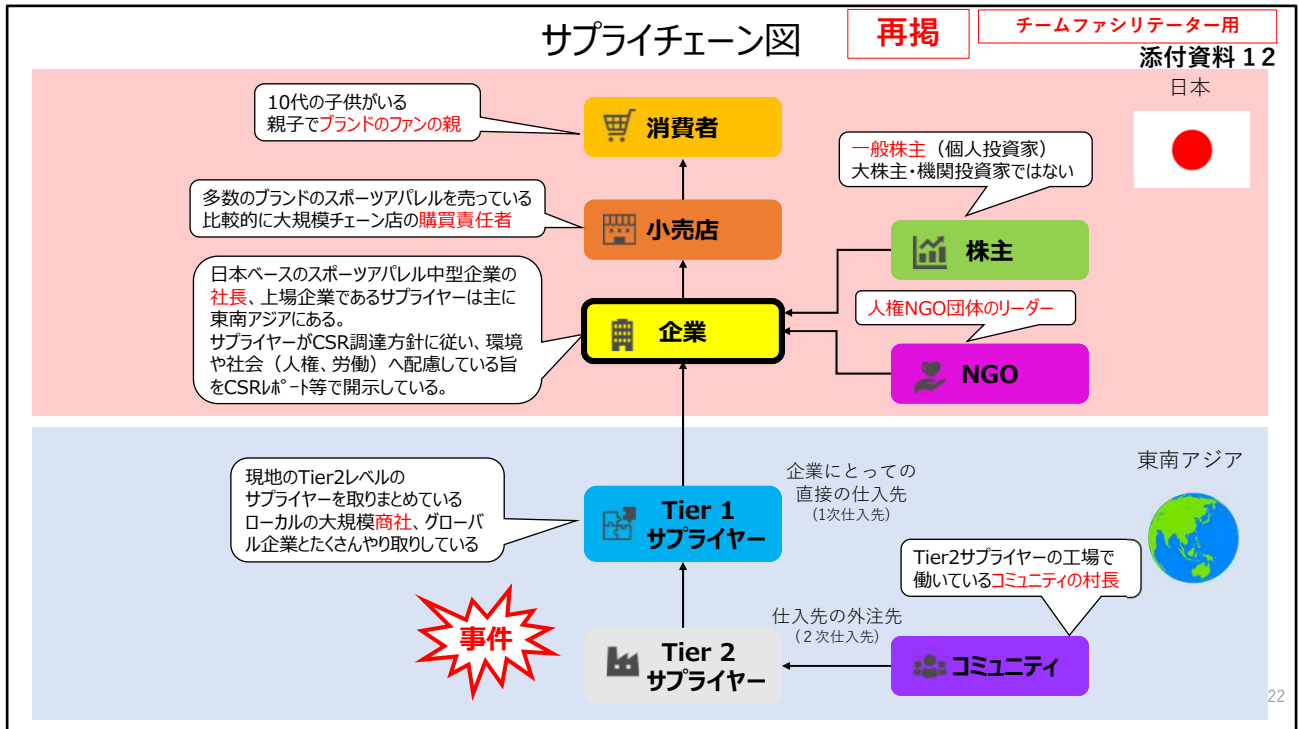
参考：1ターンの時間の経験上の目安：
 ①企業の行動選択(熟考3分以内後、発表3分) (5~8分)
 ②各ステークホルダー発表(各2分以内) (7~14分)
 ③企業の最終回答(2分以内) (計12~22分)

出所：<http://www.ungcin.org/gc/principles/>

21

Note for game facilitators:

- 振り返る時にまとめた感想は、各グループから1名が代表し、2-3分で発表してもらうので、事前に発表する人を決める。



ゲーム中表示画面

チームファシリテーター用

添付資料 12

企業	NGO	株主	コミュニティ	消費者	小売店	Tier 1 サプライヤー
ステークホルダー	CHOICE_1		CHOICE_2		CHOICE_3	
消費者 親子でブランドのファン の親	不買運動 不買運動用スローガンを 発表してください		行動しない 様子見、無関心		企業応援活動 サポーター	
小売店 大規模チェーン 店の購買責任者	取引停止・減少		従来通り 様子見		企業応援活動 取引を増やす	
Tier 1 サプライヤー グローバル大規模商 社の部門責任者	取引停止・減少 企業選択に反対する		改善の協力 現状をよくなるよう努力します		ワイルドカード (自由回答をお願いします)	
NGO 人権NGO団体 のリーダー	攻撃・批判 企業選択に反対する ネガティブキャンペーンを展開する		企業応援活動 企業が事件から突破できるよう 支援します		ワイルドカード (自由回答をお願いします)	
コミュニティ 工場近隣の村長 (村民が多数勤務)	デモ デモ用スローガンを発表してください		企業との話し合い 問題の解決に向けて企業と話し合い		ワイルドカード (自由回答をお願いします)	
株主 一般株主 (個人投資家)	SELL 株を売る		KEEP 株を継続持つ		BUY 株を買う	
企業 スポーツパレル 中型企業の社長 上場企業であり、 サプライヤーは主に 東南アジア	① 直接関係ない 責任範囲外、うちは無関係!		② 認めない こんなことをやるサプライヤー とはもう取引しない		③ Tier1 サプライヤー のコストで解決させる	
	④ 改善用コストを一部負担 Tier 1 サプライヤーと協力します		⑤ 企業が全責任を持ち 問題解決の仕組みを作る		⑥ クラウドファンディングを募る 間接的な支援にとどめる	

※なお、ゲーム開始後、ファシリテーターはスライドショー画面で、マウス右クリック→インタラクションペン で選択した項目を○付けしてください。²³

再掲 チームファシリテーター用

1ターン目を終えたら・・・

キャラクターを変えて、アゲイン！

各グループ内で、キャラクターを変更して再トライしましょう。
 下記の図を見ながら今の役割の右側の役割をやってみましょう。
 同じ人権・労働問題について再度トライしてください！

役割変更順位：

企業役
行動選定
(記者会見風に)

各ステーク
ホルダー
意見表明

企業役
(ステークホルダーの
意見を受け)

→2ターン目
実施
→チーム内
振り返り
→全体

お願い：役割変更したら、各自の名前を「役割_名前」に変更して下さい
 画面上、役割も出ている方が話しやすいです。また原則としてはカメラをオンにしてください

Notes for game facilitators:

- あみだくじでまた同じ人が同じキャラクターになってしまうと、キャラクターを適切にチェンジしましょう。可能な限り、グループメンバーは異なるキャラクターになるようにしましょう。
- 事件の場面は2つある。まずは、事件② “不適切な従業員扱い”を画面に映してゲームを行います。(Tier 2サプライヤ)
- 時間管理が重要。
- まずは、その事件は代表的な社会課題の中のどの課題に該当するかを聞き出す。
- 企業や各ステークホルダー役が選択を決めたら、ファシリテーターは一覧表の選択項目に印をつける。
- 振り返る時、そのグループのメインポイントをまとめてください。最後の”総合の振り返り”に各グループから1名が代表し、ゲームを通じての総合感想を話してもらう。

2ターンを終えたら・・・

最後にチーム内で意見交換をしましょう！

振り返り・意見交換

企業および各サプライチェーンのステークホルダーはそれぞれ
 ぞれの選択肢について**振り返り**しましょう。

- ・ この選択にすると、このような結果になったが、違う選択にすれば、
 サプライチェーンへどのような影響を及ぼすのか？
- ・ 役割が変わった時発言や心境に変化はありましたか？
- ・ 場の流れを大きく変える発言や出来事はありませんでしたか？
- ・ あなたは何を学びましたか？

等々・・・

再掲

チームファシリテーター用


キャラクター設定

事件発表

企業側の行動
選定・発表

ステークホルダー側
の行動選定・発表

意見交換



25

Notes for game facilitators:

- ・ 時間管理が重要
- ・ 話を引き出すためには、“〇〇さんはこのキャラクターだったら、同じ選択をしますか？”，“どうすれば一番効果的に企業があなたの声にこたえるようになると思いますか？”，“確かに、社会的な観点だったらそうだけど、企業として金額の観点からは結構重いのではないですか？この負担を減らす・分担させる方法がありますか？世の中に何か知っている事例がありますか？”等々でディスカッションを促進しましょう。
- ・ 振り返る時、そのグループのメインポイントをまとめてください。最後の”総合の振り返り”に各グループから1名が代表し、ゲームを通じての総合感想を話してもらう。


再掲 チームファシリテーター用

キャラクター設定
事件発表
企業側の行動
選定・発表
ステークホルダー側
の行動選定・発表
意見交換

全体共有Time !

全体共有をしましょう！
各チームのファシリテーターや代表者は
どんな話がでたか、皆さんの参考になる意見や
感想などご紹介ください

1チーム 1, 2 分程度で



26

Notes for game facilitators:

- 時間管理が重要
- 話を引き出すためには、“〇〇さんはこのキャラクターだったら、同じ選択をしますか？”, “どうすれば一番効果的に企業があなたの声にこたえるようになると思いますか？”, “確かに、社会的な観点だったらそうだけど、企業として金額の観点からは結構重いのではないですか？この負担を減らす・分担させる方法がありますか？世の中に何か知っている事例がありますか？”等々でディスカッションを促進しましょう。
- 振り返る時、そのグループのメインポイントをまとめてください。最後の”総合の振り返り”に各グループから1名が代表し、ゲームを通じての総合感想を話してもらう。

ご希望の参加者には後日配信用参考資料

過去に出た参加者コメント例

他のチームや過去の研修でどんな意見や感想で印象的なものなどがあったか教えて欲しいとのリクエストが何度かありました。

私どもの私見ですが、いくつか参考になりそうなものを挙げさせていただきます。自社内、取引先などでのCSR調達研修の実施において参考にしていただければ幸いです。

意見や感想

- ・ 2 ターン経験するのは、事象・意見に対して視点を変えて見られるのが良いと思いました。
- ・ 立場が変わると主張内容が変わる。変えざる負えないジレンマを感じた。
- ・ 色々な立場の様々な意見を感じた。視野が広がった。
- ・ 「自分の回答が適切であったのか」「他回答はどういうものがあるのか」「他社はどのように対応されているのか」とゲーム直後は考えましたが、最後に各チームが代表して話す機会があったので、気づきになった。
- ・ 企業以外の立場で深く考えたことがなく、いい経験だった。
- ・ 企業としてきちんと責任とる姿勢を打ち出したのに批判されるとは思わなかった。
- ・ オンライン版のGame of Choiceを体験して、対面式（オフライン版）も経験があったが、遜色なく楽しめた。
- ・ 社内やグループ会社、取引先への教育用として有用と思いました。
- ・ 企業として、具体的な施策を考えていく必要性を考えさせられました。

以降はファシリテーター利用用なので投影対象外です

ファシリテーター用の時間管理イメージ(90分バージョン)

08分	:	～	:	・ゲームの趣旨説明、概要説明P1～P5
01分	:	～	:	・役割説明P6
08分	:	～	:	・ゲームの流れ、心得など説明P7～P16
03分	:	～	:	・ブレイクアウトルームへ移動 P.17, 18
07分	:	～	:	・自己紹介(1人1分、ファシリテーターも)、役割分担決定 P.19, 20
02分	:	～	:	・事件の説明
22分	:	～	:	・第1ターン(企業3+3+2分、ステークホルダー7人x2分)
02分	:	～	:	・ファシリテーターコメント、参加者意見聴取など
22分	:	～	:	・第2ターン(企業3+3+2分、ステークホルダー7人x2分)
08分	:	～	:	・グループ内振り返り(目途)
05分	:	～	:	・各チーム討議内容をファシリテーターorチーム代表が報告5チーム x 1分
02分	:	～	:	・締めの言葉 & 予備
90分	:	～	:	

ファシリテーター用の時間管理イメージ(60分バージョン)

06分	:	～	:	・ゲームの趣旨説明、概要説明P1～P5
01分	:	～	:	・役割説明P6
06分	:	～	:	・ゲームの流れ、心得など説明P7～P16
03分	:	～	:	・ブレイクアウトルームへ移動 P.17, 18
05分	:	～	:	・自己紹介(1人1分、ファシリテーターも)、役割分担決定 P.19, 20
02分	:	～	:	・事件の説明
12分	:	～	:	・第1ターン(企業2+2+1分、ステークホルダー7人x1分)
02分	:	～	:	・ファシリテーターコメント、参加者意見聴取など
12分	:	～	:	・第2ターン(企業2+2+1分、ステークホルダー7人x1分)
05分	:	～	:	・グループ内振り返り(目途)
05分	:	～	:	・各チーム討議内容をファシリテーターorチーム代表が報告5チーム x 1分
01分	:	～	:	・締めの言葉 & 予備
60分	:	～	:	

良きファシリテーターであるために 1 :

楽しい場作りのための心得 :

- 場を盛り上げ、楽しくリラックスして学んでもらうことが重要です。
- しゃべれない人が居たらサポートしてあげましょう。無理に時間いっぱい話す必要はありません。発言を促す合の手を入れたり、発言を受けてそうですね、x x の面でも重要ですねと勇気づけたりしてください。(特にしゃべれない人が企業役の時には「そうですね、x x なんて考えもありますよね。」とか積極介入支援していただいてもいいと思います。恥をかかさないようにしてあげるという視点も大切です。)
- 長くしゃべりすぎる人はきちんとタイムキーパーとして諫めてください。
- 他人の意見に難癖付ける人がいたら諫めてください。

オンライン版ではZoomを使いファシリテーターを行います。画面共有機能を使いながら、参加者にスムーズにGameの流れを理解してもらい、上記の心得も併せて、配慮していくことが求められます。実施前に手順の確認をして、余裕をもって対応できるようにすることが肝心です。

良きファシリテーターであるために 2 :

議論の質を上げるための心得 :

- 企業役は曖昧な発言をしがちです。最後にマスコミ記者の役割として以下のようなコメントして企業に確かめる発言をすると、そういう風に具体的にしていんだと気付いて以後の議論が突然活発化することがあります。「かなり曖昧な発言でしたね。」「x x っていうのは、全てのコスト負担を持つってことですかね?」「コスト以外の様々な負担は受け入れるってどういうことですかね?」「政府や地元と協力して解決って、企業は負担しないってことですかね?」「クラウドファンด์って要は企業は負担はしないのでしょうか?」
- 突っ込む気付きを与えるため、合いの手を入れたり、1回目終了時に、今日は出ませんでした、他の会ではこんな発言がありましたなどと言って、突っ込み方をさりげなくアドバイスすることも有益です。「コストアップって消費者は気になりますよね」「株主としては業績悪化には興味がありますよね」「NGOとしては、この企業が他にも同様の人権侵害してないか気になりますよね。この企業はどう確かめているんですかね・・・」とか

「ティア1サプライヤーとしては先ほどの企業の話だとかなりの負担を強いられるようですが、大丈夫なんですか?」「小売店さんもこの企業の製品置いていると売れないだけでなく、クレームとかたくさん来そうですね」「企業の行ってることはとても理想的ですけど、XXさんとしても本当にできるのか、確認したいところですよ」

- 次のシートに企業の回答選択毎の各ステークホルダーの意見例を記載します。

<参考>企業回答後の質問例

企業の回答	ファンリテーター最初の発言	消費者	小売店	N G O	株主	コミュニティ	Tier1 サプライヤ
① 直接関係ない	いぼどきの選択でしょうか？	・人権保護をしない企業の商品を買いたくない。 ・この様な酷い対応を SNS で拡散する。	・不買運動発生時の販売補償は？ ・不買運動発生時には商品を取り扱わない。	自社の社会的責任をどのように考えているのか？	株価下落した場合の経営責任は取れるのか？	<コメントなし>	不買運動による発注が減少した場合の責任は？
② 認めない (Tier2 を切る)	Tier 2 の地域で、抗議活動が発生すれば大変ですね。	・人権保護をしない企業の商品を買いたくない。 ・酷い対応を SNS で拡散する。	・供給責任は？ ・Tier2 の地域で、抗議活動が起きた際は、どの様な対応を取るのか？ ・不買運動発生時は、取り扱わない姿勢	・自社の社会的責任をどのように考えているのか？ ・Tier1 含めた経済補償責任は？	株価下落した場合の経営責任は取れるのか。	地域に影響をあたえるので抗議活動をする。	利益減少による、当社補償は？
③ Tier1 サプライヤのコストで解決	Tier 1 が大変ですね。	商品を値上げされたら、今後買えなくなるかも？	仕入れ価格の値上げが心配。	自社の社会的責任をどのように考えているのか？	Tier 1 は、本当に受け入れられるのか？ (取引停滞による損益影響を懸念)	もし、Tier2 が切られるのであれば、地域に影響をあたえるので抗議活動をする。	・値上げを受け入れられない限り、それはできない。 ・そもそも企業が買ひ叩くことが原因だ。 ・この様な対応をするなら、供給しない。
④ 改買用コストを一部負担	どのくらいまで負担するのでしょうか？	商品を値上げされたら、今後買えなくなるかも？	仕入れ価格の値上げが心配。	・支援することがあれば助ける。 ・他の企業と連携して取組むことはできないのか？	そのようなことに金を使うな。(配当金減を懸念)	・地域への経済的影響が心配 ・地域に負担を強いられるが心配 (児童労働排除の際の、学校給食費用等)	当社も負担させられるのか？ 値上げ発認めてくれるのか？
⑤ 企業が全責任を持つ	・良い取組みですが、全額費用を負担する企業様に影響をあたえそうですね。 ・売値が上がらなくてもいい。	商品を値上げされたら、今後買えなくなるかも？	仕入れ価格の値上げが心配。	支援することがあれば助ける。	そのようなことに金を使うな。(配当金減を懸念)	<有難うございます>	当社も負担させられないか？ (仕入れ価格減)
⑥ クラウドファンディングを募る	人任せであり、集まらなかった時は、どのようにするのでしょうか？	活動を評価するが、資金不足の場合はでも人権保護が十分対応できるのか？	資金不足により、抗議活動などが発生した場合、商品を取り扱わない姿勢。	・資金が顕沢に集まらない場合は、調達した資金で支援する。	<コメントなし>	調達資金で整備をすすめてほしい	当社も負担させられるのか？

ゲームの開始

予備用事例

事件が発生しました！！ パターン②

事件②：違法な賃金、長時間労働、結社の自由

- NGOの調査により、サプライヤーのうち1社が使っているサブ・コントラクター(Tier 2サプライヤー)が最低賃金を支払っていないことが発覚した。
- しかも12時間シフト制を敷き、10分間の休憩が2回あるきりであった。
- 従業員団結をしようとしている従業員は何人か首になった噂もあった。

UNGC 10原則から：

労働 – 原則3：結社の自由と団体交渉権の承認

代表的な社会課題：

	人権・労働	環境	腐敗防止
課題	<ul style="list-style-type: none"> ・強制労働の排除 (自由意志による労働^①) ・児童労働の排除 ・長時間労働の排除 ・違法な賃金の排除 ・非人道的な扱い^②の排除 ・差別の禁止 ・従業員団結権の確保(結社の自由^③) ・職場の安全および衛生環境の整備 	<ul style="list-style-type: none"> ・環境許認可の確保 ・汚染防止 ・有害物質の管理 ・排水等の廃棄物の管理 ・大気汚染物質の管理 ・製品含有物質の管理 ・生物多様性への配慮 	<ul style="list-style-type: none"> ・非倫理的な事業活動の排除 ・汚職賄賂の禁止 ・優越的地位の濫用禁止^④ ・不適切な利益の供与及び受領の禁止 ・競争制限的行為の禁止^⑤ ・正確な製品・サービス情報の提供

出所：① <http://www.ungcn.org/gc/principles/>
 ② GCNJ CSR調達入門書 Pg 5

34

Note for game facilitators:

- 振り返る時にまとめた感想は、各グループから1名が代表し、2-3分で発表してもらうので、事前に発表する人を決める。