



Network Japan

持続可能な世界実現のためのお役立ちシリーズ

CSR調達研修用 ツール・セット(講義&ゲーム) ～オンライン運営対応～

2021年8月1日

一般社団法人 グローバル・コンパクト・ネットワーク・ジャパン
サプライチェーン分科会 (2021年度)

目次

はじめに	4
1. CSR調達研修の目的	5
1.1 対象者	5
1.2 到達イメージ	5
1.3 各資料とゲームの目的・狙い（概要）	5
1.3.1 講義資料	5
1.3.2 Game of Choice	5
1.4 ファシリテーター（運営スタッフ）の期待役割	5
2. CSR調達研修を開催するまでの準備及び当日の運営	6
2.1 準備スケジュールの例	6
2.1.1 プログラムの確認	6
2.1.2 担当者の選任と役割分担	6
2.1.3 講義資料・ゲームツールの準備	7
2.1.4 CSR調達研修 企画・運営マニュアル	7
2.1.5 オンライン運営（Zoom設定含む）の準備	7
2.1.6 イベント告知（申込受付、参加者リスト作成）	8
2.1.7 担当者による事前体験（ゲーム）	8
2.1.8 当日の役割と準備物の確認	8
2.1.9 司会用原稿の作成	8
2.1.10 挨拶文の作成	8
2.1.11 アンケートの作成	8
3. パッケージの内容	9
3.1 入門書	9
3.2 講義資料	9
3.3 Game of Choice	9
本分科会 参加企業・団体一覧（2014年度～2020年度）	11

- 添付資料 1 準備スケジュール例_オンライン版
- 添付資料 2 講義資料「CSR調達入門 - サプライチェーンへのCSR浸透 -」
① スライド版
② シナリオ版
③ 動画視聴版
- 添付資料 3 CSR調達研修 企画・運営マニュアル_オンライン版
- 添付資料 4 オンライン研修（Zoom）マニュアル
- 添付資料 5 イベント告知_オンライン版
- 添付資料 6 参加者リスト_オンライン版
- 添付資料 7 研修参加者への案内メール_オンライン版
- 添付資料 8 司会用原稿_オンライン版
- 添付資料 9 挨拶文の雛形_オンライン版
- 添付資料 10 研修参加者へのアンケート_オンライン版
- 添付資料 11 Game of Choice 説明用資料_オンライン版
① スライド版
② ノート版
- 添付資料 12 Game of Choice ステークホルダー選択一覧表_オンライン版
- 添付資料 13 Game of Choice 講師&ファシリテーター用心得_オンライン版
- 添付資料 14 Game of Choice ファシリテーター用メモ_オンライン版

参考動画

- | | |
|---------------------------------|-----------|
| 講義「CSR調達入門 - サプライチェーンへのCSR浸透 -」 | 所要時間：約26分 |
| Game of Choice 趣旨・概要説明 | 所要時間：約12分 |
| Game of Choice 実施風景 | 所要時間：約 4分 |

はじめに

グローバル・コンパクト・ネットワーク・ジャパン（以下、GCNJ）では、2008年に参加企業の中から11社が集りサプライチェーン分科会（以下、本分科会）を結成し、2013年に「サプライチェーンにおける望ましいCSR活動のあり方 ― サプライチェーン分科会からの提案 ―」（以下、提言書）を発行しました。

（参照: <http://www.ungcjin.org/activities/topics/detail.php?id=99>）

その後、サプライチェーンにおけるCSR調達の重要性を理解いただき、取組みへの共感を得るための一助とするための手引書として、2016年に「CSR調達入門書 ― サプライチェーンへのCSR浸透 ―」（以下、入門書）をまとめました（第2版を2018年に発行）。

（参照: <http://www.ungcjin.org/activities/topics/detail.php?id=270>）

CSR調達に関する理解を深めてもらうための詳細な内容は、上記2つの提言書・入門書で述べておりますので、本書では詳細な内容を割愛し、本分科会において企画・制作した“CSR調達研修”の内容説明を意図して発行する事としました。

本分科会においては、CSR調達の重要性を啓発することを目的に、2018年11月に、GCNJ会員企業向けにワークショップを開催しました。このワークショップでは、CSR調達の大切さと難しさを、講義資料による座学と、CSR調達の実務において直面する可能性がある状況をゲーム形式で体験できるように構成しました。

そのノウハウや資料を分かりやすくまとめ、CSR調達研修の主催を考えている法人企業・団体等のご担当者に活用していただくことを意図して、2020年1月に「CSR調達研修用ツール・セット」を発行しました。本書は、新型コロナウイルスによるパンデミックの影響を受けてオフライン（対面）での研修が困難な状況を踏まえ、その内容をオンライン研修版として編集したものです。

具体的に本書は、以下の内容より構成されています。

- CSR調達研修の目的
- CSR調達研修開催までの準備及び当日の運営
- パッケージの内容
 - ・ 講義資料（入門書も併せて使用）
 - ・ ゲームツール（Game of Choice）

本書により、本分科会で制作した、CSR調達に関する講義資料の内容や、体験ゲームの内容への認知が広がり、活用が進むことを期待しております。その結果、CSR調達の重要性への認識が、より広く社会全体に浸透されていくことを願っています。

CSR調達とは

CSRとはCorporate Social Responsibilityと訳され、一般的に「企業の社会的責任」を意味します。

CSR調達とは「バイヤー（企業）が製品、資材及び原料などを調達するにあたり、品質、性能、価格および納期といった従来からの項目に、環境、労働環境、人権などへの対応状況の観点から要求項目を追加することで、サプライチェーン全体で社会的責任を果たそうとする活動」と定義しています。つまり、これまで企業は様々な製品又はサービスを社会に提供し、その対価を得て利益を追求してきましたが、今後は利益だけでなく社会的責任ある取引を実践していくと同時に、サプライチェーン全体における取引先に対しても、CSR調達の考え方を理解し、実践してもらうことにより、社会全体で持続可能に発展していくことがCSR調達の本質と言えます。

1. CSR調達研修の目的

1.1 対象者

本書におけるCSR調達研修では、CSR推進者をはじめ、調達責任者や調達担当者の各レベルの方々を想定する中で、以下の対象者を想定しています。

対象者	目 的	狙 い
調達担当者	自社の調達部署内や 社外の同レベル担当者の教育用	担当者啓発、実務ノウハウ

1.2 到達イメージ

本書における研修を受講することで、調達担当者がCSR調達の意義、重要性、課題について理解し、実務におけるCSR調達推進の必要性を認識し、責任のある調達の実行計画の作成に着手できる様になる、そういった到達イメージを、本書では想定しています。

1.3 各資料とゲームの目的・狙い(概要)

1.3.1 講義資料

入門書をベースに作成されたプレゼンテーション用資料(スライドおよび動画)です。「CSR調達とは何か」、「CSR調達における課題とは何か」、「CSR調達に取り組むメリット」といったCSR調達に関する基礎知識に加えて、サプライチェーンにおける社会・環境リスク、社会からの糾弾や児童労働などの人権侵害が企業業績に与える影響の事例を含んだ、CSR調達が企業経営に与える影響について理解するための資料です。本分科会で提唱するCSR調達の概要をつかみ、CSR調達の必要性を実感することを目的・狙いとしております。

1.3.2 Game of Choice

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に気づく体験により、CSR調達の重要性を理解することを目的・狙いとしております。

1.4 ファシリテーター(運営スタッフ)の期待役割

本研修では、中立的な立場から受講者の講義への理解やゲーム体験の活動を支援するファシリテーター(運営スタッフ)を配置することとしております。またZoomなどを使用したオンライン研修では、オフライン(対面)とは異なった運営支援が期待されます。具体的には、以下の役割がファシリテーター(運営スタッフ)には期待されています。

- CSR調達とは何か、に加えてその意義、重要性、課題について理解し、それを受講者にわかりやすく伝える。
- ゲームの目的と内容を理解し、ゲームを推進できる。
- Zoomを使用したオンライン運営の内容を理解し、ゲームを推進できる。

2. CSR調達研修を開催するまでの準備及び当日の運営

本項では、CSR 調達研修を開催するまでの準備及び当日の運営について説明しています。

準備スケジュールの例を2.1項に用意しました。また、準備作業の各アクティビティの作業内容の詳細は、2.1.1項以降に示しています。3項では、研修で使用する資料・動画ならびにゲームツールの概要について説明しています。それと同時に、ゲームの実施において、動画を含めて、参加者に対するファシリテーターのノウハウを理解できるものとして構成しています。

2.1 準備スケジュールの例

CSR 調達研修を開催するまでのスケジュールの概要をつかむため、スケジュール表を添付資料1に示しています。このスケジュール表では、想定される作業量や順序の作業性にもとづき、スケジュールを組んでいますが、時間軸の単位については表記していません。2.1.1項に示した3つの資料の内容を確認することで作業量と準備期間を見積もってください。標準的な準備期間は、参加者募集期間も兼ねて(並行して)3週間～1.5ヶ月です。

また、本スケジュール表では、担当者を以下の5つの役割に分類しています。この中のうち、統括者は、最高責任者とお考えください。なお、研修参加者数を約30名、担当者数を約10名と想定しておりますが、規模を変更(参加者数の増減、使用メディアの拡充等)させたい場合は、それに応じて担当者数の変更をお考えください。

- 統括者
- 運営チームリーダー
- ゲームチームリーダー
- 運営チームメンバー
- ゲームチームメンバー

2.1.1 プログラムの確認

最初のアクティビティである本項は、統括者自らが先行し、担当者を招集して役割を決める前に、研修の全体像をつかむために使用します。本研修で扱う資料は以下の3つであり、目的・狙いは1.3項で述べたとおりです。詳細内容については、以下に示す項目や添付資料で説明しています。

- 入門書 → 本資料の3.1項
- 講義資料 → 本資料の3.2項および添付資料2
プレゼンテーションによるスライド数、想定講義時間:22枚、45分程度
- Game of Choice → 本資料の3.3項および添付資料9
想定ゲーム時間:60分程度

2.1.2 担当者の選任と役割分担

2.1.1項で、統括者は全体像をつかんだら、担当者を招集し、本研修のプログラム内容の概要を伝えます。招集会議では、以下の各担当者の役割を説明して分担を行います。2.1項で述べたとおり、本パッケージでは、標準的な担当者数は、10名程度です。

■ 運営チームリーダー(1名)

研修の運営面でのリーダーであり、研修全体の司会進行や講義資料のプレゼンテーションを担当する役割もあります。場合によっては、統括者が兼任で行うことも可能です。

■ ゲームチームリーダー(1名)

ゲーム実施のリーダーであり、ゲームの運営をリードする役割を持ちます。

■ 運営チームメンバー(5名程度)

研修の運営面での活動を行い、事前のZoomアカウント設定等の準備を行う役割も持ちます。ゲーム実施時には、Zoomブレイクアウトセッション内でゲームチームメンバーと共にファシリテーターとして活動する場合があります。

■ ゲームチームメンバー(5名程度)

研修のゲーム面での活動を行い、ゲームツールなど実施のための準備を行う役割も持ちます。特にゲーム実施時には、ゲームの各参加者グループのZoomブレイクアウトセッション内で、ゲームの直接的な助言をするファシリテーターとして活動します。

2.1.3 講義資料・ゲームツールの準備

役割分担が完了したら、準備期間の日数にもよりますが、本項と2.1.4項、2.1.5項を同時に開始することができます。本項では、講義資料・ゲームツールの準備について説明します。

■ 講義資料の準備

研修当日の講義は、(統括者もしくは)運営チームリーダーがZoom内でスライドを画面共有機能によって表示の上、発表することになりますので、添付資料2および3.2項を確認して、講義内容や流れを理解します。(ナレーション入りの動画も用意しましたので、その映像をZoom画面共有機能によって投影する方法でも構いません。)(統括者もしくは)運営チームリーダーは、2.1.4項、2.1.5項の他のアクティビティも、同時に開始することができますので、講義資料の発表練習は、研修日が近づいてきたら実施するように、2.1項の準備スケジュールの例(添付資料1)では設定しています。

■ ゲームツールの準備

役割分担でゲームチームリーダーおよびメンバーになった担当者は、研修で実施するゲームの内容を3.3項で理解します。

2.1.4 CSR調達研修 企画・運営マニュアル

本パッケージでは、企画・運営マニュアルの雛形を添付資料3に用意しています。統括者と運営チームの担当者は、この雛形を利用することで、準備工程の全体の流れを理解し、研修当日までの準備を効果的に進めます。実際に準備に取りかかる際は、統括者と運営チームで協議した後、適宜、改訂編集していくとよいでしょう。

この企画・運営マニュアルでは、当日の運営に運営側スタッフ用の会場を用意する流れを組んでおりますが、会場利用の場合、Zoomのハウリングなど運営に支障がないことをあらかじめ確かめて実施に臨んでください。

また、オンライン運営上の画面表示サンプルもご用意しておりますので、参考にしてください。

2.1.5 オンライン運営(Zoom設定含む)の準備

2.1.6項で研修参加者を募りますが、本項では、オンライン運営(Zoom設定含む)の準備について説明します。本パッケージで想定する参加者は30名程度であり、まず始めに、参加者および運営側スタッフがアクセスするZoomアカウントを設定します。

添付資料4 P.4～P.11 で ①Zoomアカウントの取得、②Zoomアプリのダウンロード、③MTGルームの作成、④設定したMTG情報の確認、⑤設定したMTGの変更、に沿って手続きを行い、ミーティングURLを取得します。本パッケージでは、①のアカウントは、プロ以上の契約プランを想定しています。(研修全体に要する時間を全てカバーするため。)

契約したZoomアカウントのミーティングURLを2.1.6項のイベント告知に対して、申込みをしてきた研修参加者にメールで連絡をします。

2.1.6 イベント告知(申込受付、参加者リスト作成)

Zoom 設定が2.1.5項で完了することができたら、研修参加者の募集(イベント告知)の準備に取りかかります。イベント告知は、添付資料5を募集に活用するものとして添付しています。適宜、改訂の上、イベント告知にご利用ください。また、添付資料6の参加者リストに申込者を記入しておくことで、研修当日の出席者確認や、ゲーム実施時のグループ分け(ブレイクアウトセッションへの割り振り)のリストとして活用することができます。申込者に対しては、2.1.5項で設定したZoomアカウント(ミーティングURL)をメールで案内します。添付資料7に研修参加者への案内メールの雛形を用意しています。

2.1.7 担当者による事前体験(ゲーム)

2.1.3項でゲームツールの内容を理解したら、研修当日が近づいてきた時期を見計らい、何度か担当者でゲームの事前体験を実施してみてください。

事前体験を通じてお互い反省点を確認することで、研修開催に向けて、あらたな気づきが得られます。これらの気づきを活用することで、参加者へのファシリテーターとしての役割を、より効果的に発揮できるようになります。また、1.4項、3.3項には、ファシリテーターとして期待される役割や、注意事項等のガイドを記載しています。この事前体験の際に、このガイドをもう一度確認しておきましょう。研修当日では、運営チームメンバーも、場合によってはゲームチームのファシリテーターとしての役割が求められる場合が想定されます。したがって、ゲームの事前体験では、運営チームも一緒になって体験しておくといでしょう。

2.1.8 当日の役割と準備物の確認

2.1.4項により編集した添付資料3の企画・運営マニュアルを使用して、当日の役割と準備物の確認を行います。P.6の「★当日の準備物」の欄にも示してありますが、この企画・運営マニュアルを研修中に適宜確認することができるよう、各ファシリテーターは、研修中、このマニュアルを所持しておくことを推奨します。

2.1.9 司会用原稿の作成

運営チームリーダーは、添付資料3の企画・運営マニュアルP.7「★イベント進行マニュアル」にあるように、司会を担当し、開会宣言と当日の諸確認や当日のプログラムの進行役を行います。添付資料8に、司会用原稿を用意しています。原稿内容は、社外での開催を想定して作成していますので、社内で開催する場合や、個別の場合に応じて、編集してご使用ください。

2.1.10 挨拶文の作成

添付資料8の司会用原稿にあるように、司会による研修の開会宣言の後に、統括者は最高責任者としての挨拶を行う場合のために、添付資料9に挨拶文の雛形を用意しています。個別の場合に応じて、適宜編集してご使用ください。

2.1.11 アンケートの作成

添付資料3の企画・運営マニュアルや、添付資料8の司会用原稿にあるように、本パッケージでは、研修終了時に参加者へのアンケートを実施することを想定しています。添付資料10は、社外で研修を実施することを想定したアンケートの雛形ですので、個別の場合に応じて、適宜編集してご使用ください。

また、社内でアンケートを行う場合は、Microsoft Formsなどのアプリで作成しておきますと、Zoom のチャットで案内ができます。研修終了後に回答時間を取ることが可能であれば、回収率をあげ、集計も容易となります。

3. パッケージの内容

本項では、2項で説明したように、以下の講義資料やゲームツールの内容や使い方を示しています。2.1.1項(プログラムの確認)、2.1.3項(準備)、2.1.7項(事前体験)の各アクティビティを進めていく際にも、適宜、本項の内容をご覧ください。

- 入門書
- 講義資料
- Game of Choice

参加者は、「講義」によってCSR調達の基本を学び、「ゲーム」によって、その大切さと難しさを体感できます。各資料・ツールの目的・狙いは、1.3項に記載の通りであり、各資料の詳細説明は、以下の通りです。

3.1 入門書

1.3項で述べた通り、3.2項の講義資料のベースとなっている資料です。

研修の講義の際に、参加者への配布資料として使用していましたが、オンライン研修では事前にPDFファイルを参加者に送付または当資料の「はじめに」の参照URLを案内しダウンロードの上、参加者には、講義の際に参照してもらうことで活用します。添付資料7の研修参加者への案内メールの雛形では、URLよりダウンロードするように記載しています。

3.2 講義資料(プレゼン資料)

講義資料は、以下の3種類を用意しております。(添付資料2 ①、②、③)

- ① スライド版：担当者によるプレゼン投影用の講義資料 スライド版
- ② シナリオ版：プレゼンで口頭説明する内容を記した講義資料 シナリオ版
- ③ 動画視聴版：同内容を動画化した動画視聴版(約26分)

- 担当者によるプレゼン発表には、①スライド版をPCに投影いただき、説明には②シナリオ版をご活用ください。シナリオ版を一読することで理解が深まりますので、担当者は発表前に内容をご確認ください。
- 講義資料の各ページの右上に、「CSR調達入門書」の中で該当する部分の参照ページを記載していますので、講義資料と入門書の対応関係を確認することができます。
- 問題となった具体的な事例を説明すると参加者に響きやすいと考え、入門書にはない事例を講義資料のスライドP.11～P.20に記載しています。
- 担当によるプレゼンテーションを行う代わりに、同内容を収録した動画視聴版も用意してあります。研修時に動画を利用、また研修の予定時間が取れない場合に事前に参加者へ視聴を促すなど、ご活用ください。

3.3 Game of Choice

Game of Choiceのツールの構成を本項に示しています。また、本パッケージでは、Game of Choiceを体験している様子を動画でまとめましたので、ご覧の上、ゲームの雰囲気や掴むのに活用してください。但し、本動画は、オフライン(対面)研修の形式の時のものであり、Zoomを使ったオンライン研修においては、Zoom機能活用に伴い、運営方法が異なりますので、あくまで参考としてください。

- | | |
|------------------------|-----------|
| Game of Choice 趣旨・概要説明 | 所要時間：約12分 |
| Game of Choice 実施風景 | 所要時間：約 4分 |

■ Game of Choice 説明用資料(添付資料11)

説明資料は、以下の2種類を用意しております。(添付資料11 ①、②)

- ① スライド版： 投影用の説明資料
- ② ノート版： 担当者が説明する内容や諸注意などを記した資料

P.18までは、ゲームチームリーダーが、Zoom 画面共有機能にて、①の説明用資料を映しだして、メインセッションとして全体説明を行います。Game of ChoiceのCSR活動、CSR調達、サプライチェーンのリスク&影響、Game of Choiceとは、の全般的な説明用のスライドと、Game of Choiceの進め方を一連の流れで説明するスライドで構成されています。

P.18説明後、各Gr.のブレイクアウトセッションに移行します。各ブレイクアウトセッションでは、各Gr.に配置されたファシリテーターが参加者に添付資料を用いて直接説明していきます。各ファシリテーターは、添付資料13に心得事項を用意しましたので、P.19以降のゲーム実施中は、それを基にファシリテーターとしての役割を発揮してください。

尚、運営チームメンバーは、各Gr.のブレイクアウトセッションに1名ずつ入室しておくようにより、タイムキーパー役を行ったり、不測の事態が発生して各リーダーや統括者を呼び出したい場合に備えておきます。(各リーダーや統括者は、メインセッションに待機している状態を想定しています。)

P.6で説明したキャラクター設定については、ブレイクアウトセッション移行後、自己紹介をした際に、オンライン用役割決定あみだくじで決めるようにすると進行がスムーズにいくことでしょう。本説明用スライドのP.20にも、その内容を示しています。ファシリテーターは、画面共有機能にて参加者に分かるようにこのあみだくじを表示しておき、操作してご使用ください。(あみだくじで決定しなくとも、参加者の希望を優先する方法でも構いません。)

各参加者のキャラクターが決まったら、ゲームを進行し易くするため、各参加者のZoom画面上に表記される名前を、「キャラクター名_名前(姓のみ)」と変更してもらうようファシリテーターは各参加者に促してください。

説明用スライドのP.28～P.33は、実際には投影しないファシリテーター用のスライドです。ファシリテーター用時間管理イメージや、ファシリテーターの心得が示されているので、準備段階で十分確認しておくといでしょう。

■ Game of Choice ステークホルダー選択一覧表(添付資料12)

企業や各ステークホルダー役の参加者が、事件への対応や企業の行動への対応としての行動を選定・発表する時に使います。ファシリテーターが画面共有機能にて参加者に分かるように表示しておき、各参加者に行動を選定してもらい、発表してもらいます。オフライン(対面)版の研修では、Supply Chain Diagramを参加者で囲みながら、カードで行動を選択していましたが、オンライン版では、カードを扱う代わりに画面を見ながら行動を選択します。

■ Game of Choice 講師&ファシリテーター用心得(添付資料13)

添付資料13は、講師とファシリテーターのGame of Choiceを実施する際の心得をまとめています。

■ Game of Choice ファシリテーター用メモ(添付資料14)

添付資料14は、ゲーム中に各テーブルのファシリテーターがメモを取る為の用紙です。

一般社団法人 グローバル・コンパクト・ネットワーク・ジャパン

本分科会 参加企業・団体一覧（2014～2020年度）

< 参加企業（五十音順）> * 2020年度不参加企業・団体名称については、参加当時の名称で表記しております。

味の素株式会社	極東開発工業株式会社
アステラス製薬株式会社	キリンホールディングス株式会社
株式会社アドバンテスト	株式会社クレアン
株式会社アルメックVPI	グローリー株式会社
アンリツ株式会社	グンゼ株式会社
イオン株式会社	一般財団法人国際開発機構
出光興産株式会社	一般財団法人国際開発センター
伊藤忠商事株式会社	学校法人国際学院
株式会社イトーキ	コスモエネルギーホールディングス株式会社
伊藤忠テクノソリューションズ株式会社	株式会社コーセー
岩瀬コスファ株式会社	コニカミノルタ株式会社
株式会社INPEX	小林製薬株式会社
内海産業株式会社	コマニー株式会社
ウシオ電機株式会社	一般社団法人ザ・グローバル・アライアンス・フォー・サステイナブル・サプライチェーン
株式会社エコロジープラス	サッポロホールディングス株式会社
エーザイ株式会社	サトーホールディングス株式会社
江崎グリコ株式会社	公益財団法人 笹川平和財団
NPO 法人ACE	サントリーホールディングス株式会社
ENEOSホールディングス株式会社	GXS 株式会社
株式会社Energetic-Green	JSR 株式会社
株式会社NTTドコモ	JFE 商事株式会社
大阪ガス株式会社	J. フロント リテイリング株式会社
大塚ホールディングス株式会社	株式会社ジーエス・ユアサコーポレーション
株式会社大林組	塩野義製薬株式会社
沖電気工業株式会社	シスメックス株式会社
小野薬品工業株式会社	株式会社資生堂
オムロン株式会社	シチズン時計株式会社
オリンバス株式会社	株式会社島津製作所
花王株式会社	株式会社新生銀行
株式会社カーギルジャパン	信越化学工業株式会社
川崎汽船株式会社	住友化学株式会社
川崎重工業株式会社	住友商事株式会社
キッコーマン株式会社	

住友理工株式会社
住友林業株式会社
セイコーエプソン株式会社
セガサミーホールディングス株式会社
積水化学工業株式会社
積水ハウス株式会社
株式会社セブン&アイ・ホールディングス
双日株式会社
ソフトバンク株式会社
第一三共株式会社
ダイキン工業株式会社
大日本印刷株式会社
株式会社ダイフク
太陽誘電株式会社
大和ハウス工業株式会社
高砂香料工業株式会社
竹田印刷株式会社
株式会社タムロン
公益財団法人 地球環境戦略研究機関
千代田化工建設株式会社
TIS 株式会社
DIC 株式会社
THK 株式会社
DNV ビジネス・アシュアランス・ジャパン株式会社
帝人株式会社
帝人フロンティア株式会社
テルモ株式会社
一般財団法人電気安全環境研究所
東急株式会社
東急不動産ホールディングス株式会社
公益財団法人東京オリンピック・パラリンピック
競技大会組織委員会
東京ガス株式会社
東洋アルミニウム株式会社
東洋紡株式会社
TOTO 株式会社

株式会社トクヤマ
DOWA ホールディングス株式会社
DOWA マネジメントサービス株式会社 (DOWA HD)
イー・アンド・イー ソリューションズ株式会社
(DOWA HD)
凸版印刷株式会社
中日本高速道路株式会社
ナブテスコ株式会社
株式会社ニコン
株式会社日経ビーピーコンサルティング
日産化学株式会社
日清オイリオグループ株式会社
日清食品ホールディングス株式会社
日総工業株式会社
日東電工株式会社
日本ガイシ株式会社
日本工営株式会社
日本航空株式会社
日本写真印刷株式会社
一般財団法人日本食品分析センター
日本新薬株式会社
日本ゼオン株式会社
日本電気株式会社
日本電産株式会社
一般財団法人日本品質保証機構
日本郵船株式会社
日本ユニシス株式会社
株式会社野村総合研究所
野村ホールディングス株式会社
株式会社ノーリツ
BSI グループジャパン株式会社
株式会社日立製作所
ファイバーフロンティア株式会社
株式会社ファミリーマート
フォスター電機株式会社
株式会社フジクラ

富士通株式会社
富士電機株式会社
富士フイルムホールディングス株式会社
ブラザー工業株式会社
株式会社プリプレス・センター
古河電気工業株式会社
PwC アドバイザリー合同会社
丸紅株式会社
株式会社みずほフィナンシャルグループ
三井化学株式会社
株式会社三井住友フィナンシャルグループ
三井物産株式会社
三菱ガス化学株式会社
株式会社三菱ケミカルホールディングス
三菱自動車工業株式会社
三菱重工業株式会社
三菱商事株式会社
株式会社三菱総合研究所
株式会社三菱UFJフィナンシャルグループ
みらかホールディングス株式会社
株式会社ミルボン
明治ホールディングス株式会社
ヤマトホールディングス株式会社
ヤマハ株式会社
ヤマハ発動機株式会社
ユニ・チャーム株式会社
ライオン株式会社
株式会社LIXILグループ
株式会社リコー
株式会社りそなホールディングス
株式会社良品計画

以上、166社・団体

<免責事項>

本書は、GCNJで作成したCSR調達の啓発を目的とした発行物です。法律の許す範囲で、GCNJおよびそのメンバー、従業員、および代理人は、本書の内容に依拠した行為や不作為によるいかなる結果にも、本書の内容に基づいたいかなる決定についても、一切の損害賠償責任、応答責任、注意義務を受諾するものではありません。

<注意事項>

GCNJ加盟企業に問わずご利用いただけるものとしており、ご利用に際してGCNJやそのメンバーに対する特段の断りは不要です。各組織・企業の責任の下でご利用いただき、営利目的での使用、無断転載、販売等はお断りします。

持続可能な世界実現のためのお役立ちシリーズ
CSR調達研修用ツール・セット(講義&ゲーム)
～オンライン運営対応～

発行日 : 2021年8月1日 第1版

一般社団法人 グローバル・コンパクト・ネットワーク・ジャパン

著 者 : サプライチェーン分科会

発 行 : グローバル・コンパクト・ネットワーク・ジャパン事務局

表紙・裏表紙 富士フイルムシステムサービス株式会社

デザイン : コンテンツソリューション センター

お問合せ先 : 一般社団法人 グローバル・コンパクト・ネットワーク・ジャパン

E-mail : gcjnoffice@ungcjin.org URL : <http://www.ungcjin.org>

その他 : 禁転載 非売品

「CSR調達研修用ツール・セット(講義&ゲーム)」に関するお問い合わせは

一般社団法人 グローバル・コンパクト・ネットワーク・ジャパン

E-mail : gcjnoffice@ungcjin.org URL : <http://www.ungcjin.org>
