

オンライン版



※本ロゴについては、著作権の関係から転用禁止

2021年8月
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

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	・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	・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	・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



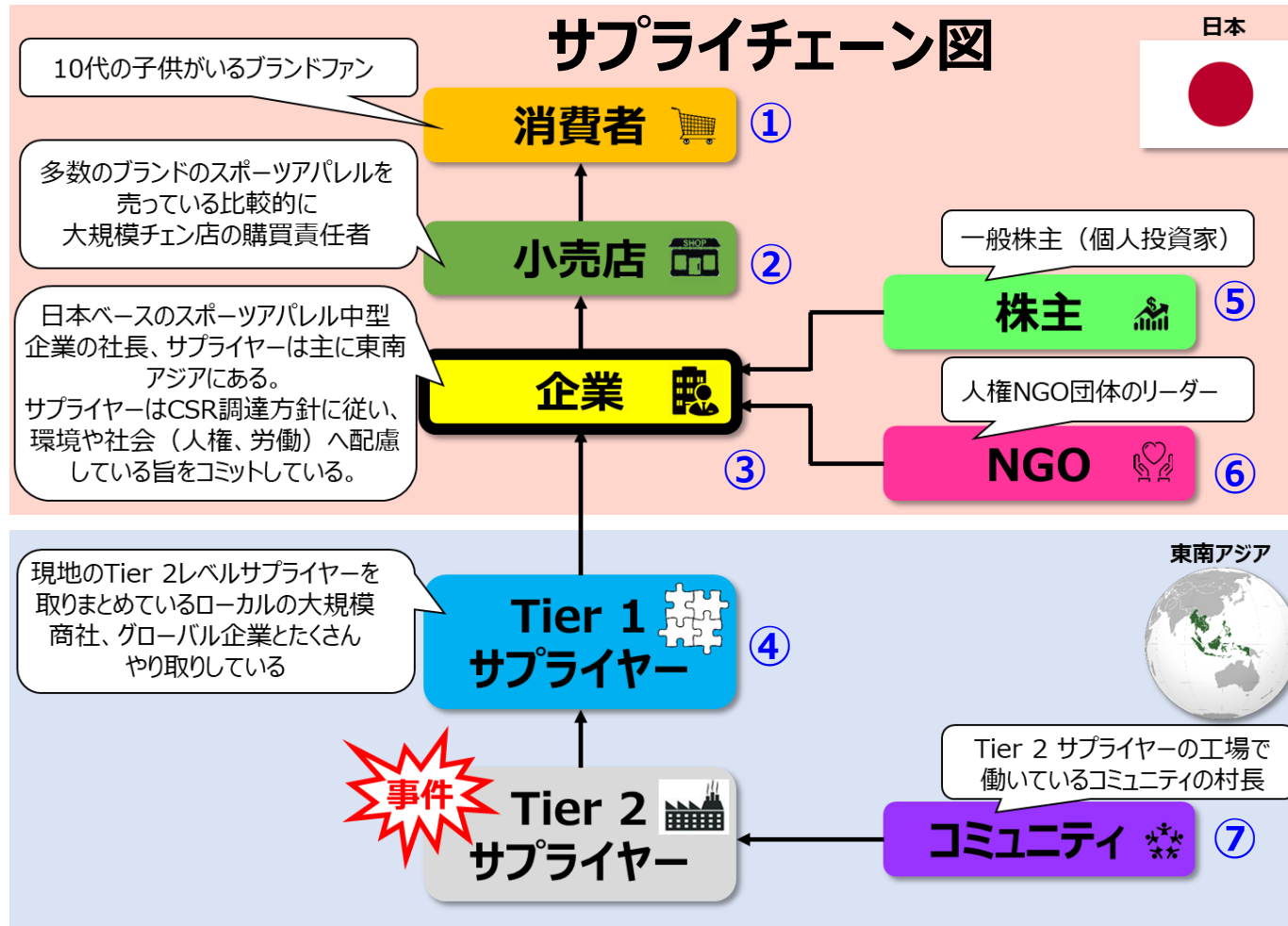
汚職・贈収賄 **逮捕！**

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。

Game of Choiceの進め方

【キャラクター設定】各グループで、**7つのキャラクター**から各メンバーの役割を**あみだくじ**で決める。(オンラインあみだくじ推奨!)



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：XXXXXXXX

- 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。

Game of Choiceの進め方

チョイスタイム その1！

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

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択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

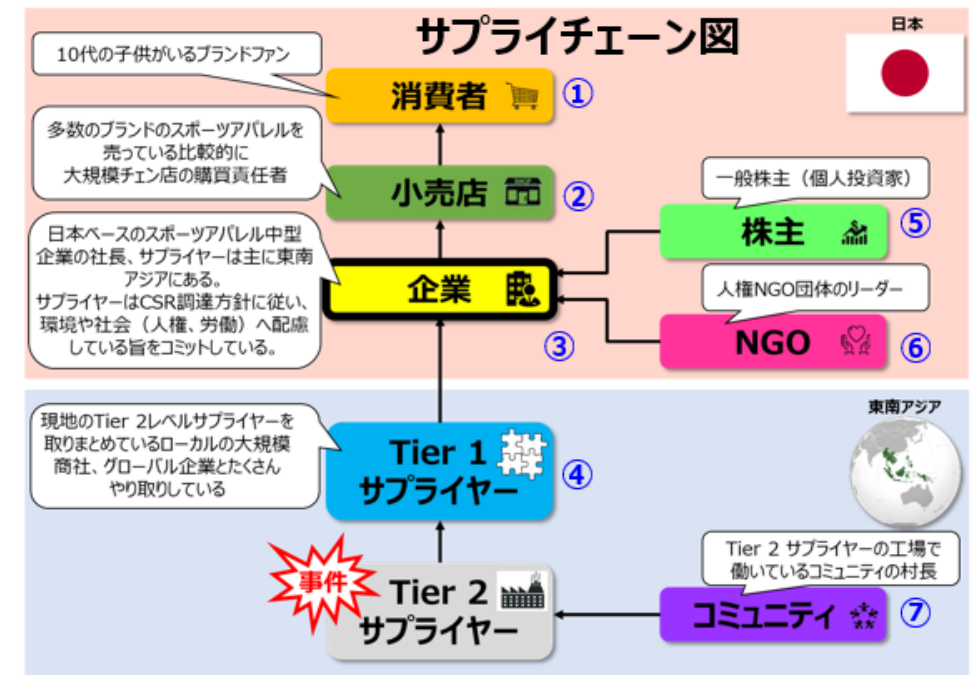
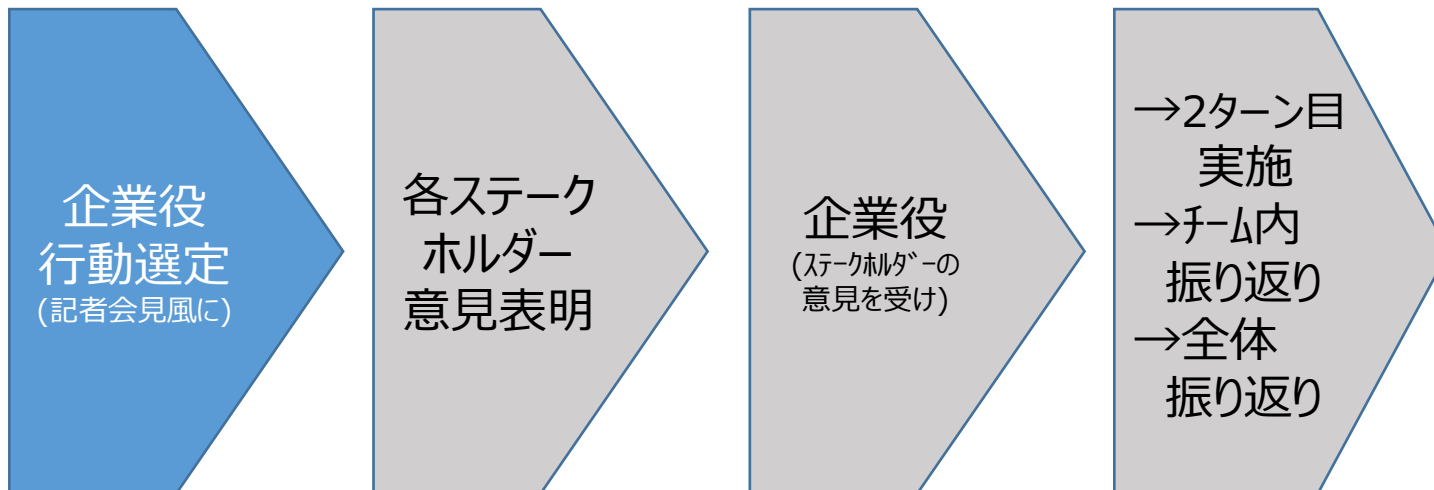
キャラクター設定

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

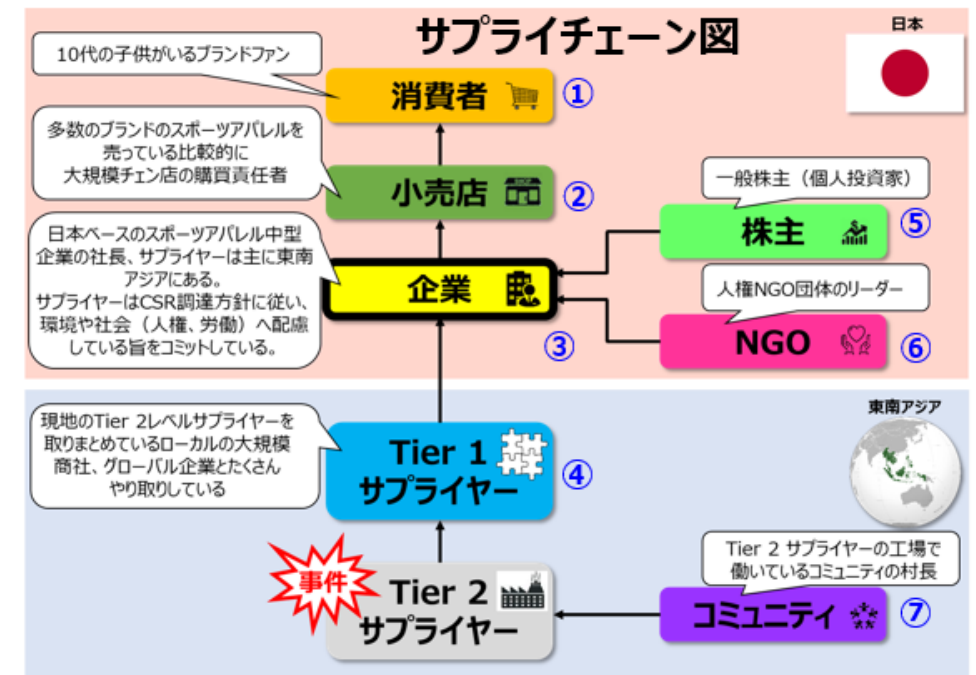
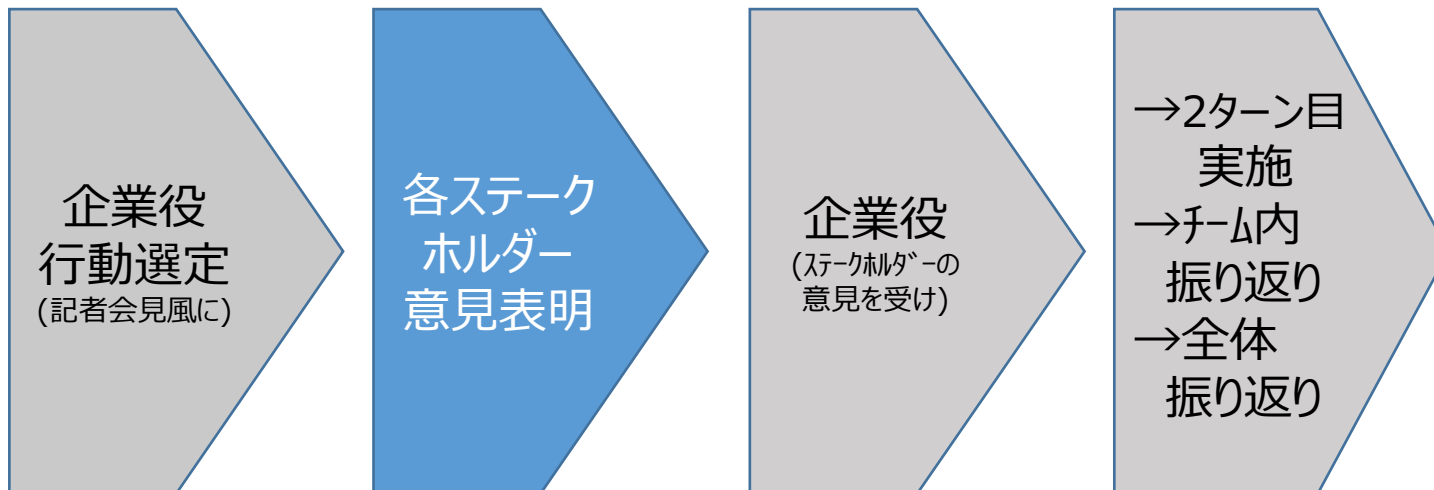


Game of Choiceの進め方

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択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)



Game of Choiceの進め方

チョイスタイム その3!

5. 企業側の最終行動決定・発表

- ・企業役は、最終選択肢を変更する場合は、新たな選択を発表する。
- ・**選択理由**を**2分**以内に発表する。(サ[°]ライチェーンへの回答の意味も含め)

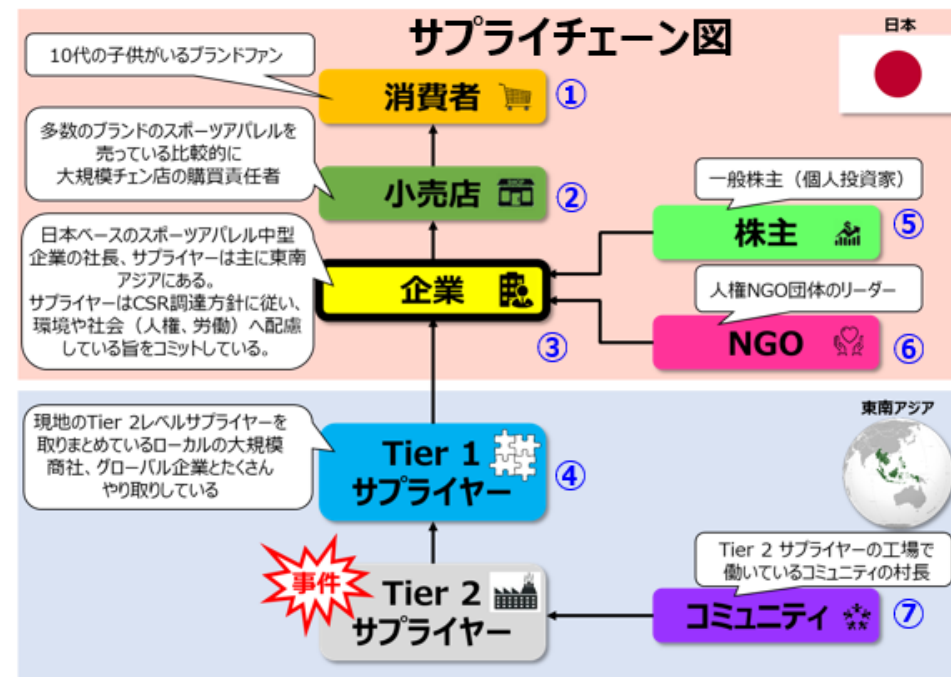
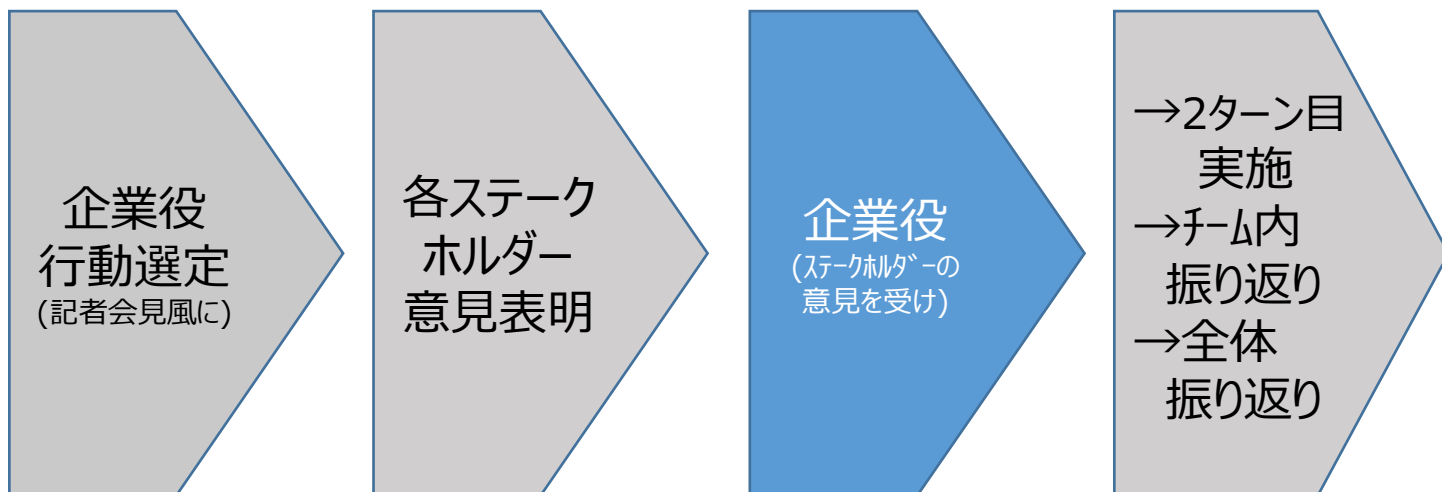
キャラクター設定

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



1ターン目を終えたら……

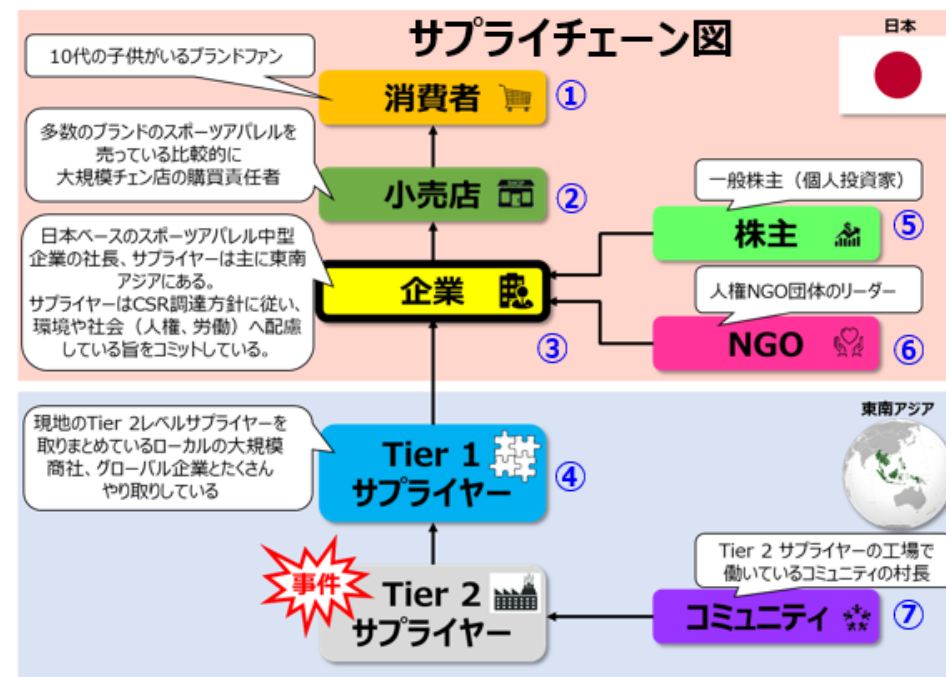
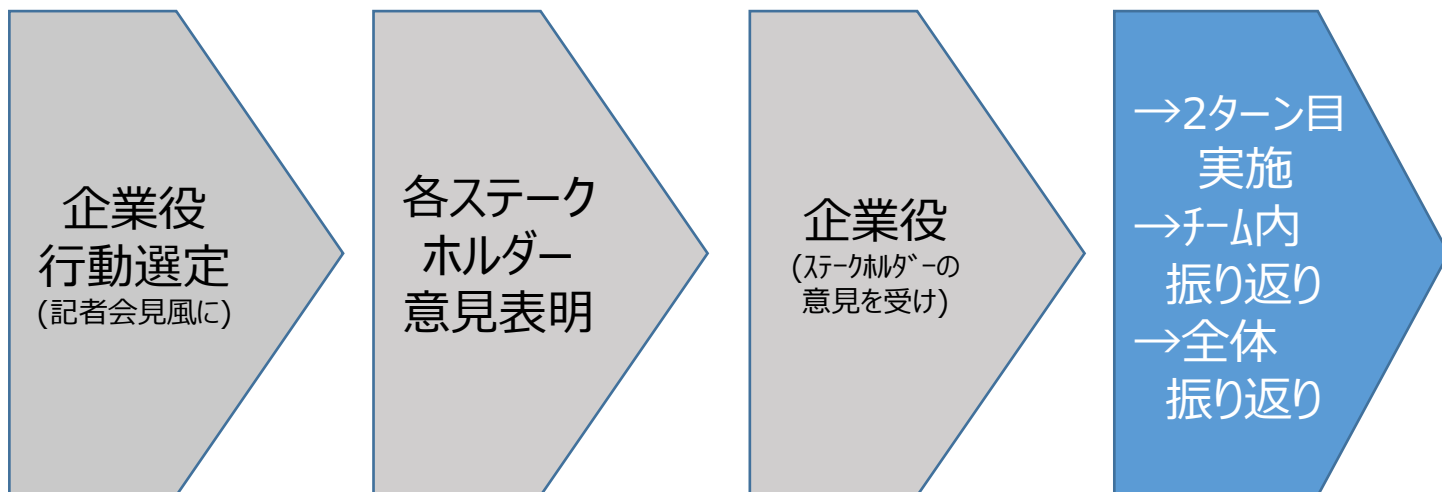
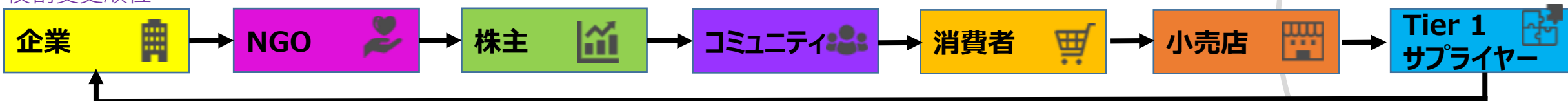
キャラクターを変えて、アゲイン！

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：



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...



チーム内意見交換終わっ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



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

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テーター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)

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)

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！)

役割を決めてください。

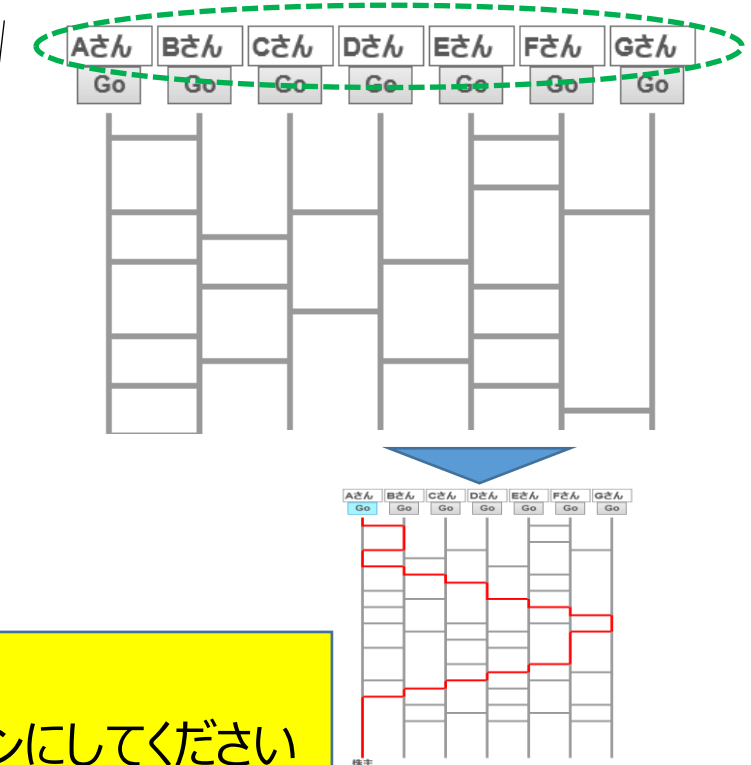
ファシリテーターが決めてもいいですが、下記のサイトにアクセスして画面共有することであみだくじでの役割決定を楽しみながら実施できます。(エンタテインメント性を高める方法としておススメです)

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ありますので、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)



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

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。

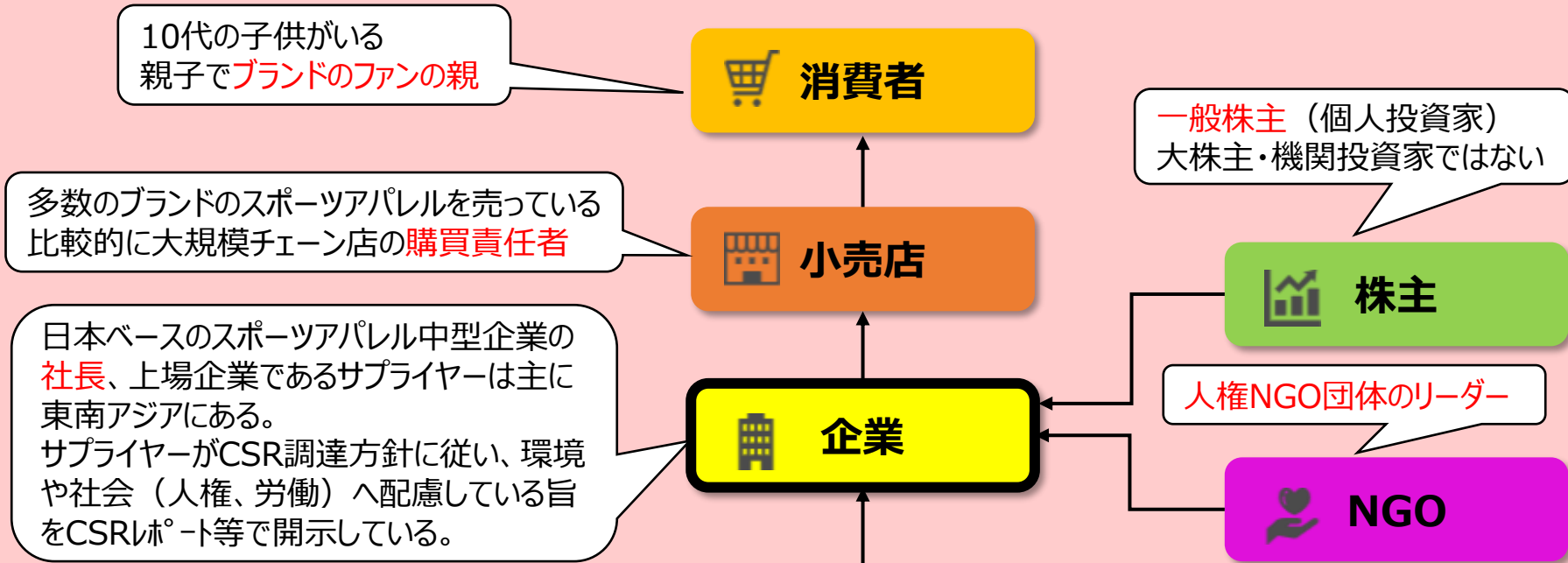
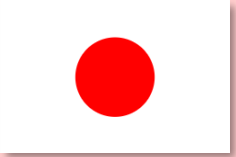
企業は、行動につき
会見を行います。

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テーターもぜひ兼ねて下さい)を努めさせていただきます。

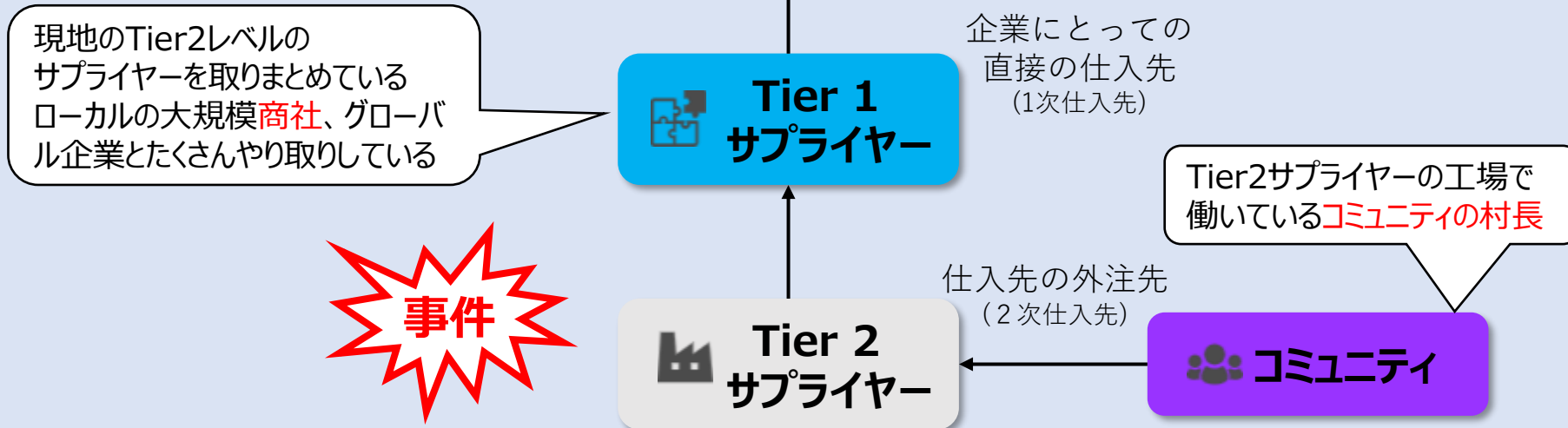
参考：1ターンの時間の経験上の目安：

- 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)

日本



東南アジア



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	取引停止・減少 企業選択に反対する	取引停止・減少 企業選択に反対する	行動しない 様子見、無関心	企業応援活動 サポーター	企業応援活動 取引を増やす
小売店	大規模チェーン店の購買責任者	取引停止・減少 企業選択に反対する	取引停止・減少 企業選択に反対する	改善の協力 現状をよくするよう努力します	従来通り 様子見	ワイルドカード (自由回答をお願いします)	ワイルドカード (自由回答をお願いします)
Tier 1 サプライヤー	グローバル大規模商社の部門責任者	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	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	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)	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	デモ デモ用スローガンを発表してください	SELL 株を売る	KEEP 株を継続持つ	BUY 株を買う	ワイルドカード (自由回答をお願いします)	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)	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	③Tier1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
株主	一般株主 (個人投資家)						
企業	スポーツアパレル 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						

※なお、ゲーム開始後、ファシリテーターは本画面を表示し、選択した項目をマウスでドラック⇒右クリック⇒をハイライト表示⇒更に左クリックで着色してください。

1ターン目を終えたら……

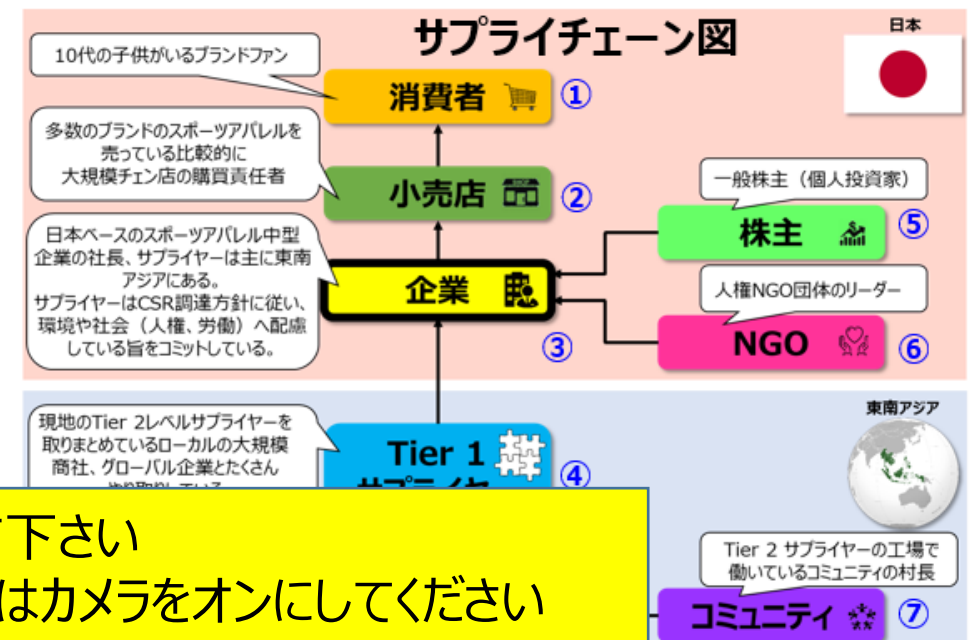
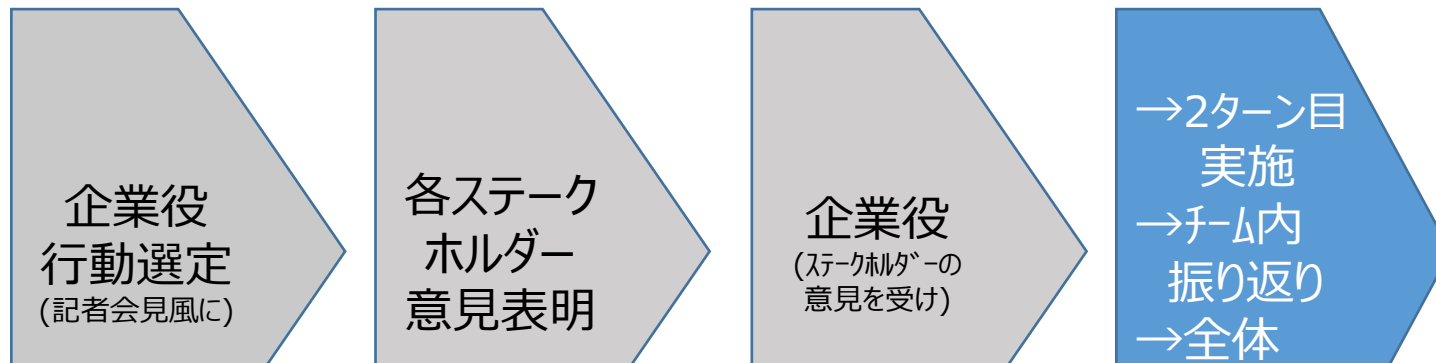
キャラクターを変えて、アゲイン！

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：

**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

再掲

チームファシリテーター用

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...



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



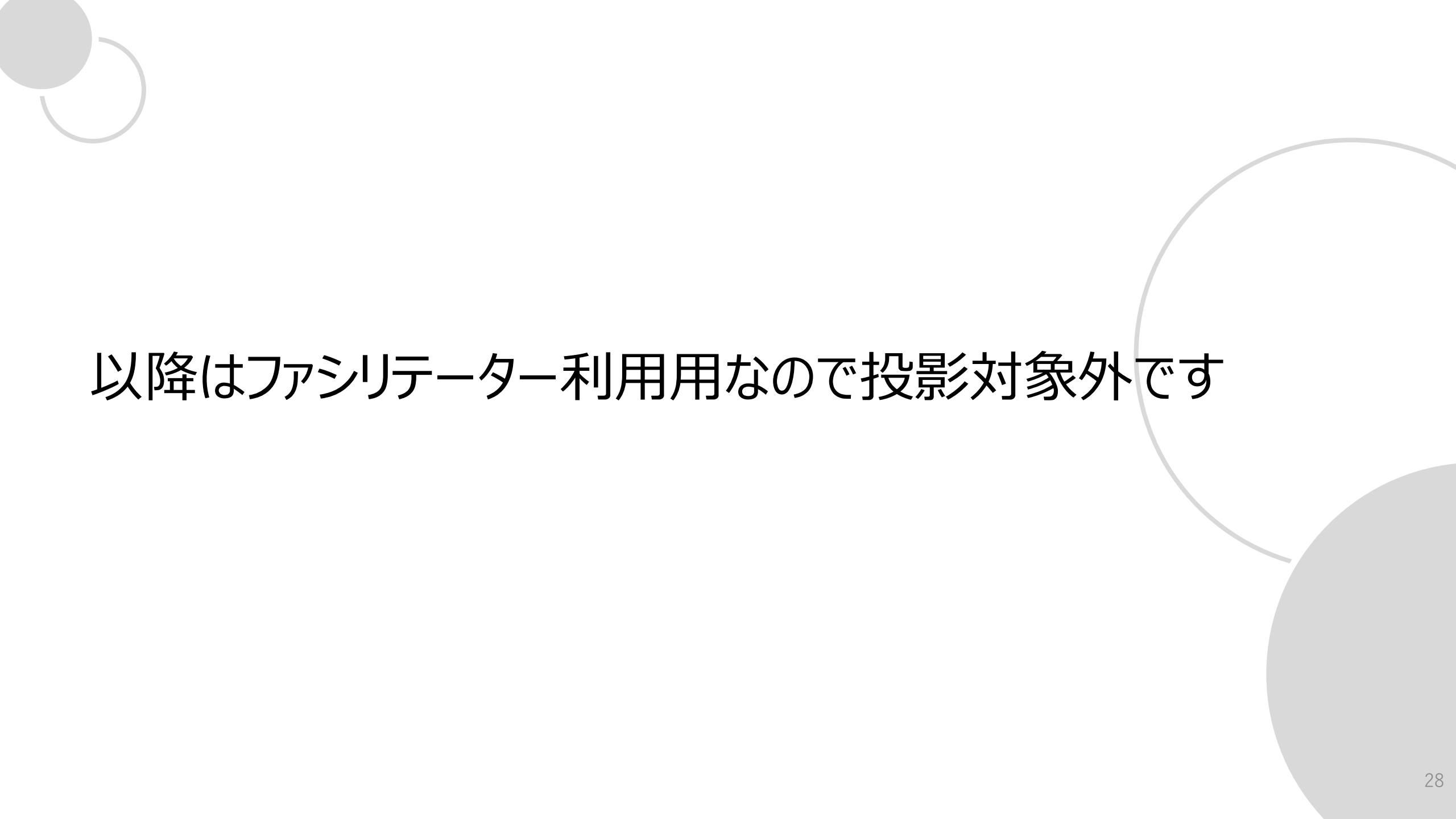
過去に出た参加者コメント例

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。
- シャベ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 の面でも重要ですよと勇気づけたりしてください。(特にシャベ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いた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ね」

- 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	ファシリテーター最初の発言	消費者	小売店	NGO	株主	コミュニティ	Tier1 サプライヤ
① 直接関係ない	いま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)	Tier2 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 はど 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	Tier1 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 はどの ように考えているのか？	Tier 1 は、本当に受け入 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。	・値上げを受け入れない限り、 それはできない。 ・そもそも企業が買い叩くことが原因だ。 ・この様な対応をするなら、供給しない。
④ 改善用コストを 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、学校増築費用等）	当社も負担させられるのか？ 値上げを認めてくれるのか？
⑤ 企業が全責任を持つ	・良い取組みですが、全額 費用を負担すると業績に 影響をあたえそうですね。 ・売価が上がるかもしれませんね。	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。	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、資金の 不足の場合でも人権保護 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、 商品を扱わない姿勢。	・資金が潤沢に集まらない 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？

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	・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	・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	・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