

授業特別協力者(ゲストスピーカー)報告書

テーマ : 『事業性×社会性を同時実現するSDGs活動とは』 No.2
授業特別協力者名 : 齋藤 優 氏 (JMAG (株式会社日本能率協会コンサルティング))
実施日時 : 2022年7月11日(月) 6時限
担当教員名 : 齋藤 正武
授業科目名 : 課題演習 I
履修者数 : 18名

実施結果

7月11日は、本ワークショップの2回目。1回目の続きを行った。

講義(ワークショップ)で実施したJMAGが作成したサスマネゲームは、サステナビリティマネジメントを学習するビジネスゲームのような学習ゲームであり、具体的には、企業が持続可能な社会や環境を実現するために、自社の活動が社会や環境に与える影響を評価し、改善策を立てることが求められるマネジメントを学生がカードゲームを通して学んだ。学習者は、それぞれの会社での役割が任せられ、サプライチェーンを含めた広い範囲のステークホルダーとの協力が必要であり、コミュニケーションや情報共有が重要な役割を担っており、グループ(会社)ごとで、どのような意思決定をしていくかが大事となる。

2回シリーズの第2回目は、講師の齋藤さんより、アクションを起こした際のトレードオフや、会社の方針とどう協調するか、どうゲームに勝てるかなど、会社を運営していくうえで重要なポイントを指摘された。プレイヤーである学生らは、目を輝かせて、ゲームに取り組んでいたことが印象的だった。

なお、学生の事後アンケートから、「製品を作っただけでは経営はうまくいかないと感じた。環境や社会のことを考えつつ利益を求めていくのがベストだが、実際に行うのは簡単ではない。」「目先の利益にとらわれてしまうと環境ポイントを下げってしまうなど、ある行動の裏に隠れているリスクについてもしっかり考える必要があると感じた。」という前向きな意見が出た。

