

「脱炭素まちづくりカレッジin太田」の開催

1. 概要

- 日時 令和6年3月12日（火） 13:30 - 16:30
- 場所 株式会社SUBARU（群馬製作所 本工場） 会議室
- 対象 総務部在籍の社員26名

令和6年3月12日（火）に株式会社SUBARU群馬製作所 本工場で開催された「脱炭素まちづくりカレッジin太田」は大盛況に終わりました。この度、企画を担当した株式会社SUBARUの上條さんに開催のきっかけや、開催に向けた思い、当日を迎えるまでの手続などについてインタビューしてみました。多くの方が本資料をご参照いただき、地域で「脱炭素まちづくりカレッジ」が開催に結びつくことを願っております。

I 計画 調整 運営



株式会社SUBARU
総務部所属

環境課 上條さん
総務課 柴田さん

Q.脱炭素まちづくりカレッジを開催してみようと思ったきっかけを教えてください。

企業として、カーボンニュートラルや省エネを促進させていくために、省エネ関係の情報を収集していたところ、県主催の脱炭素まちづくりカレッジを知りました。実際に社内から2名が参加し、イベント内容が社内の教育などに活用できるのではないかと思い、改めて社内にお招きして開催する運びとなりました。

初めての試みでしたので小規模開催としましたが、当日は手ごたえを感じました。今後は新人教育など幅広い分野で活用していきたいと考えています。

Q.脱炭素まちづくりカレッジの内容をどう生かしていきますか？

弊社ではCO2排出量削減目標を掲げ、省エネ活動の推進のため社員への省エネ教育や啓蒙活動を実施しています。脱炭素まちづくりカレッジはゲームを通じて、なぜCO2排出量を抑制する必要があるのかを体感することが出来るため、省エネへの意識づくりに活用していきたいと考えています。

ゲームを通じた疑似体験で、温暖化が進んだ地球にて発生する大規模自然災害や疫病、飢饉などが会社や自身の生活に与える影響を体感することができました。省エネ活動を「他人ごと」として捉えている者も多いです。そこで、脱炭素やカーボンニュートラルの必要性を、「他人ごと」でなく「自分ごと」と再確認させるきっかけとしても使えました。

自分だけでなく周囲や地域と協力し省エネ活動に取り組むことで、大きな効果を得られることを学ぶことができました。また、ゲーム中は他の人とも協力が必要であり自然と交流しますので、横のつながりの構築になり得ます。

具体的なことは今後決定していきますが、新入社員への教育や、会社全体に展開する取組を計画していきたいです。

「脱炭素まちづくりカレッジin太田」の開催

II 計画 調整 運営

実際に、開催に向けて動き出した上條さん。開催に至るまでの県担当者とのやりとりについて伺いました。

Q.申請から開催日まで、どのような事務を行っておいりましたか？

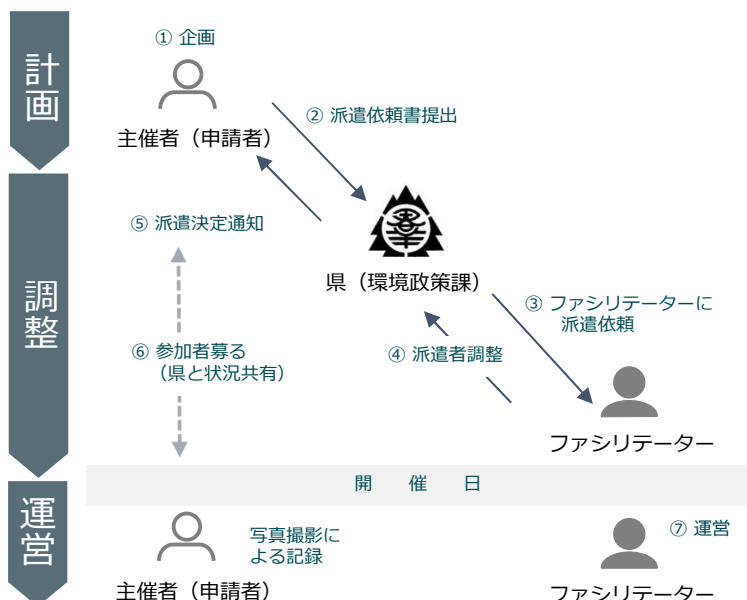
- ・参加者を募る
(今回は私が所属する部署全体に声をかけました。)
- ・参加者確定後、県庁の方へ報告
- ・県庁、ファシリテーターの方からいただいた名簿やゲームの詳細を参加者に事前周知する

↓
当日、会場準備を行い開催

Q.ファシリテーターとのやりとりは誰が行っておいりましたか？

ファシリテーターの方とは、ゲームに必要なものやゲームに関する必要事項を県庁の方に間に入っていたいただき、確認していました。主催側は代表者2名程度で対応し常にやりとりできる状態を作っていました。

<派遣依頼のフロー>



III 計画 調整 運営

当日の運営は「県公認環境SDGsファシリテーター」が行います。今回、主催者は開催挨拶のみ行いました。その後、カレッジがスタート。



脱炭素まちづくりカレッジ

(1) レクチャー

レクチャーでは基礎知識の習得を行います。具体的には、脱炭素まちづくりに必要な地球温暖化・気候危機、緩和（削減）・適応に必要な市民生活やまちづくりの対策に関する知識を学ぶコンテンツです。



※みなさん真剣に聞き入っています。

「脱炭素まちづくりカレッジin太田」の開催

Ⅲ 計画 調整 運営

(2) まちづくりPLAY!

まちづくりPLAY!では、行政、金融機関、民間企業などの地域プレイヤーとして、2030年までに地域全体の温室効果ガス排出量の半減に向けて様々なプロジェクト実施にチャレンジするシミュレーションゲームです。



▲ターンが始まる前の作戦タイムの様子

▼プロジェクト実施に向けて相談中



カードの交換・譲渡でプロジェクトを実施▲

(3) 振り返り

振り返りの時間では、まちづくりPLAY!の体験から得た学びや考えをお互いに共有します。気候危機・脱炭素を自分ごととし、明日からできるアクションを見出します。



最後に、実際に開催してみた感想をお聞きしました。

脱炭素まちづくりカレッジを開催するにあたり、本企画主催の方と随時調整しながら、スムーズに進めることができました。

参加者からは「カーボンニュートラルと聞くと難しいと感じるが、ゲーム形式にすることで楽しく学ぶことができた」「脱炭素に向けた一人ひとりの役割が理解できた」など多くの感想をいただきました。

この取り組みを通じ、自分自身の行動が脱炭素に対してどのように影響するのかを学ぶことができました。本イベントを実施したことで、省エネやカーボンニュートラルへの取組が自分事だと捉えられるようになったことは良かったと感じています。

今後、社内でどのように取り組んでいくか検討し、カーボンニュートラル・省エネに繋がる活動として展開していければいいと考えています。

「脱炭素まちづくりカレッジin太田」の開催

IV 参加者の声



(男性・20代・入社6年目)

普段は関わらない方ともコミュニケーションをとりながら目標に向かって協力し合うことができ、とても楽しかった。また、限られた資源の中で最大の効果を発揮するために各組織のやろうとしていることを知り、協力し合うことの難しさや必要性を学べた。

「カーボンニュートラル」と聞くと難しく感じるが、ゲーム形式にすることで難しさが取れ楽しく学ぶことが出来た。



(男性・50代・入社35年目)

ターンを繰り返してゆく中で、チーム目標ではなく全体目標の達成を意識した行動に変わってゆく実感が感じられ、また一人一人ですることあれば協働しなければできないことなど、ゲームの中で学びを得る良い機会だと思った。

実際の社会で起きている事とは少し違う点もあるが、ゲーム感覚でシミュレーションして行く事で理解と役割が学べるといった。



(男性・30代・入社12年目)

脱炭素の取り組みについて深い知識を身につけるためには時間が足りないように感じたが、カーボンニュートラルや省エネ活動について知ってもらうきっかけになるような活動だと思った。

導入教育として取り組みやすくて良いと思った。

参加された人からの声をみると、学びの多かった研修会となったことが伺えます。今回体験し感じたことを家族、そして周囲の人など多くの人と共有し脱炭素を共通課題・認識とすることで、自分たちの過ごす街そして地球が持続可能なより良いものとなると感じます。

これらの体験を是非多くの方に経験してもらうことを願っております。

おまけ



▲まちづくりPLAY!の結果を背に1枚