

巻頭言

いまの世界の状況メーターを知る

関西グラビア協同組合
副理事長 奥田拓己



今年も残すところ3カ月を切りました。東京2020オリンピック・パラリンピックをはじめ楽しみにしていたことがたくさんあった今年、それがあれもこれもほとんど中止・延期になってしまいました。例年とはまったく違う毎日を過ごす中で「この9カ月あまりの間に空白になってしまった時間と、それに要したであろうコストやエネルギーはいったいどこに消えていったのか」と考えることがあります。

そしてこの新型コロナウイルスとの戦いで起きた多くの悪い影響がある一方で“良い影響”もありました。工場や物流が停止し、車の流れが無くなったぶん世界的に大気汚染の濃度がさがり、これまで汚染に悩まされていた地域ではしばらく見たことのないよう青空が観測されました。今年はPM2.5のニュースも少なかったように思います。また今までは都市圏こそが理想の地とみなし“密”の状態で仕事や生活するのが当たり前とされていました。それが今回無理やりにでもテレワークを導入した結果、今までの仕事や生活のスタイルを維持するために、こんなにも多くの時間とコストを要していたということを知ることになりました。今までのスタイルは確かに経済にはプラスなのかもしれませんが、地球環境や本来の人間の社会的生活には大きな負荷がかかっていました。これに疑問を感じる人が増え、郊外や地方が見直されるようになりました。他にも世界の多くの人が健康と福祉の重要性に気づき、その制度の見直しを検討されることになったのも、今回コロナがもたらした良い影響と言えるかもしれません。

話は変わりますが、国連が国際社会共通の目標であるSDGs（持続可能な開発目標）を定めたのが今から5年前の2015年です。これは2030年までの目標ですから、はや期間の3分の1が過ぎようとしています。このSDGsを新聞で見ない日はなく、2025年の大阪・関西万博の開催目的にも掲げられました。

当社は、SDGsとは何か？なぜ必要なのか？それがあることによって私たちの生活や企業のビジネス活動がどんなふうに変わり得るのか？どんな可能性が生まれるか？を体験的に学ぶために昨年9月、全従業員（東京営業所は除く）で2030 SDGsカードゲーム研修を開催しました(<https://www.kitashikokug.co.jp/news/detail/364>)。ゲームはSDGsの17の目標を達成するために、現在から2030年までの道のりを体験します。さまざまな価値観や違う目標を持つ人がある世界で、参加者1人ひとりが一国の代表として他国と交渉を続けSDGsの壮大なビジョンを実現していきます。あまり詳しく書くとネタバレになりますので簡単に説明しますと、このゲームは現実社会とおなじように最も大切にする価値観が人によって「お金儲け」「悠々自適な時間」「環境を守りたい」「この世から貧困をなくしたい」など多岐にわたるという前提でスタートします。そして各自（各国）に配られた“お金”と“時間”を使ってプロジェクトを実行します。プロジェクトが達成されると、その見返りとしてもらえるモノが

あります。さらにそのプロジェクトの内容によって「経済」「環境」「社会」という視覚化された「世界の状況メーター」が変化し続けます。そしてゲーム終了時、つまり2030年にどんな世界になっているかを体感します。

現在当社にはこのゲームの養成講座を修了した公認ファシリテーターがいます。今年2月から単独の企業や団体、公募や口コミで集まってくれた個人（学生含む）や異業種・団体の皆さんといっしょに学びを続けてきました。参加者の皆さんからはとても好評を得ており、寄せられた感想には「ぼんやりしていたSDGsの考え方が理解でき、より身近に、そして自分事として考えられるようになった」「知らない世界とも“つながっている”ことを知った。明日からの時間やお金の使い方を考え直し行動します」というありがたい声があつまっています。私はオブザーバー役も含めると何度もこのゲームに参加しましたが、その都度“今すぐにでも、自分たちの考え方を換え、それを行動に移さなければ2030年は大変な世界が待っていると危機感を募らせています。それは「世界の状況メーター」の「経済」以外の要素である「環境」と「社会」を持続可能な姿にするためには莫大な“お金”と“時間”が必要であることを知ったからです。そして冒頭で書かせていただいたように、皮肉にもこのコロナ禍が変えた“現実の”世界の状況メーターは私たちに多くの示唆を与えてくれています。

一年前（2019年）の今頃は、廃プラ・海洋ゴミ問題、併せて食品ロス削減推進法などの影響で当業界には大きな宿題が課せられました。それが一転コロナ禍では、プラスチックによる個包装化が進みました。また、9月12日に発刊されたNIKKEIプラス1の何でもランキングは「災害時百均グッズで乗り切る」がテーマでした。ランキングされている商品は1位「プラスチック製消臭バッグ」、2位「高密度ポリエチレン袋を使って調理」、3位「皿やまな板にラップフィルムをかけて」と続き、10位まで全てがプラスチック製品でした。改めて平常時から非常時まで、今も昔も私たちは世の中から必要とされている業界なのだと誇らしく思えます。

ただし、これに喜んでばかりではいられません。SDGsの目標に立ち返ると「必要とされているから有難い」「ゴミや環境問題はまたそのうちに」では許されず、さらに安易な値下げや短納期、過剰品質によって犠牲になっているモノにも目を向けなければなりません。今やっている仕事や「経済・環境・社会の世界の状況メーター」にどのような影響を与えているか、今やっている営業活動、製造活動が本来のあるべき姿に向かっているかを考える必要があります。2030 SDGsカードゲームの振り返りでは、私たちがフェアトレード・環境保護の推進、児童労働の撤廃に寄与している商品（GPマークを含め、これらが印刷されている商品）を日ごろから購入しているかと問いかねられます。これを突きつけられてしまうと消費者としての購買活動だけでなく、軟包装業に身を置く者として経営や営業・製造活動自体をも考えさせられてしまいます。このように各業界と密接にかかわり、また世の中のトレンドであるプラスチック、石油由来材料を使う当業界こそ、国連が定めた2030年の持続可能な開発目標達成に貢献するべく正しく賢い企業活動しなければならないのです。

最後に、この度は（一社）日本印刷産業連合会から、2020年度印刷振興賞受賞の知らせをいただきました。ただただ驚くばかりでしたが、これも全国グラビア協同組合連合会 田口 薫会長はじめ理事・会員の皆さん、そして長年お世話になっている関西グラビア協同組合の竹下晋司理事長はじめ理事・組合員の皆さんのご指導のおかげと感謝しております。今後も「世界の状況メーター」を随時確認しながら、いっそう業界や社会、地域、会社の進歩発展ために努力を続けてまいります。