

人と企業の社会貢献を応援する

通巻397号 令和2年4月1日(隔月1回1日発行)

Philanthropy

フィランソロピー

No.397

April 2020



特集 | サーキュラー・エコノミーが拓く未来



テーブルに1人進行役がついて
食品ロスのないメニューの提供を競う。



「食べ残しNOゲーム」体験会・ボランティア説明会

特定非営利活動法人 Deep People

日本の「食品ロス」の量は年間643万トン。これは、国連世界食糧計画(WFP)による食糧援助量(約380万トン)の約1.7倍にあたる。この「食品ロス」について考える「食べ残しNOゲーム」を体験し、その利用を広げようとする「体験会・ボランティア説明会」が開催された。2020年2月13日



会課題を発見し解決する商品やサービスを考える「クラスに参加したことがきっかけだ。父親の経営する飲食店で、大量の食べ残しがあることに衝撃を受

から、何が学べるのだろうかと思いながらゲーム開始。店長になり、ちょうどよい料理の量を考えるのが楽しい。多くの子どもたちに遊んで欲しい(サントリースピリッツ株式会社久保田潤一さん)

「社内でも話題になり始めている『フードロス問題』。何が問題なのか、どう解決していけばいいか、会社として個人としてできることは何かを、楽しく考えるきっかけになりました。想像よりも難しく、頭を使うゲーム。会社でも広めていきたいと思えます(サントリーホールディングス株式会社荻原さやさん)

けて思いついた。ラーメン屋、すし屋などの飲食店主となったプレイヤーが、客の食べたい量と予算を検討し、適切なメニューを提供するゲームで、楽しく「食品ロス」を学ぶことができる。

体験会では、特定非営利活動法人 Deep People の中尾榛奈さんが、ゲームについて解説し、いざ、3つのテーブルに分かれてゲームスタート。「子どもたちは、すぐに夢中になりますよ」というが、これが案外難しい。体験のあとには、食品ロスについての講義があった。

体験会では、出張授業や研修を通して、小学生から社会人まで年間1300人が体験しているそうだ。「食品ロスは社会的な課題です。その責任は行政だけでなく消費者にもあります。教育や学習を通して、自分ごととして考えてほしい」と中尾さん。終了後、希望者には「マスター認証」が渡され、自らゲームの進行役となる。食品ロスを考える人の輪が広がっている。

「食べ残しNOゲーム」は、小学6年生だった栗田哲君(現高校生・大阪府大東市)が考案した。子どもから社会人までが通い、生涯教育を行っている「未来価値創造大学校」(大阪市西区)で「社

「ボラウエブ」からの参加者は、「遊びな

【取材・事務局 近藤尚子】

※ 他社の従業員との協働の機会の提供を目的に、さまざまなボランティア募集の情報をウェブサイト上で提供。全国の主要都市で実施される多様なボランティア・プログラムから選び、参加申込できます。