

令和6年度 サーキュラーエコノミー推進事業
事業化支援補助金事業 紹介

未利用資源活用製品を使ったCEの普及・ 教育プログラムの開発と実行

株式会社リダクションテクノ

目次

01 メンバー紹介

02 事業概要

03 事業計画

04 進捗報告

05 今後の課題

研究会C班「埼キュラーを実行する人の会」

01

 川口信用金庫

金融機関
プログラム開発・運営

02

 株式会社環境総研

製造業
プログラム開発、運営

03

 SAMURAI TRADING INC.
株式会社 サムライトレーディング

商社
製品開発、プログラム開発、運営

04

 株式会社ジェイ・シー・ティー
JAPAN CHARCOAL TECH.

製造業
製品開発、プログラム開発、運営

05

 Studio HERYA
スタジオはーや

IT、デザイン業
デザイン、プログラム開発、運営

06

 日本シーム株式会社

製造業
プログラム開発、運営

07

 武蔵野銀行

金融機関
プログラム開発・運営

08

 reduction techno

産業廃棄物収集運搬業
製品開発、プログラム開発、運営

未利用資源を活用したCE実現のための製品と教育プログラムを開発し、
実証実施を行うことで、パッケージ化等の販路拡大や体験機会の場を創出

01

汎用ツールの開発

循環経済を推進するため、参加企業の実績や知見を活かし、未利用資源を活用した汎用ツール開発します。このツールには具体的な使用方法やCE普及の要素が含まれます。

02

実証実施と改善

開発したツールを実証実施し、フィードバックを基に改良を行います。実証実施の結果を分析し、機能やユーザー体験を最適化するための改善策を講じます。

製品開発から事業化までの詳細な計画を通じて、 持続可能な循環経済を実現します。

製品・プログラム開発

メンバー企業が手掛けている製品やサービスをリストアップし、その製品・サービスとコンテンツを組み合わせ、教育、普及、啓発ツールへとカスタマイズする。

イベントと実証

参加者の反応や運営の課題などを検証して、次の活動へつなげていく。取り扱う製品やサービス、実施場所、運営方法などを変えて試行してみて、最適な方法について検証、分析する。

改善と事業化計画

実証の振り返りにより、ツール、コンテンツ、運営方法を改良、改善して次のイベントで試行する。また、各種マーケティング活動を通じて市場導入の準備を進める。

事業化・ 今後の計画を検討

開発したツールとコンテンツ（実施マニュアル、配布冊子など）をパッケージ化して拡販することや、委託するなど、継続的に実施できる方法を探る。事業化の検討の結果を踏まえて、2025年以降の行動計画を検討する。

2024年7月31日 第1回 ワークショップ開催



イベント概要

タイトル：つくってあそんで再利用！
金魚すくいでサーキュラーエコノミー
場所：武蔵野銀行本店 M's SQUARE

WSの ポイント

時期：大宮夏まつりを意識

コンテンツ：「夏祭り」×児童の興味×チーム内
リソース=金魚すくい

CEの構築：

- 原料→使用済みポイ
- 生産→ポイづくり
- 消費→金魚すくい
- リサイクル→ポイ掃除
- 製品化→再生材料を利用したプロダクト作成

主要な 成果

LP開設

- ユーザー数：49
- 平均閲覧時間：30秒
- 直接URL (QRコード含む) からアクセス
- 閲覧端末は、PCとスマホ半々

集客数

- 12組 (親御さん13人 児童さん17人)

※[当日写真](#) ※アンケート結果 [\(親\)](#) [\(子\)](#)

今後の課題

未利用資源活用製品を使ったCEの普及・教育プログラムのさらなる発展のために重要な課題を明確にし、それに対する具体的なアクションプランを推進します。

認知の向上

SNSを活用したLPへの誘導や、埼玉県内発信のCE普及活動として、県・公社と連動したPRによるメディア露出を増やすことで、本事業活動の認知を向上したい。

WSコンテンツの開発

継続して「CEを実感できるコンテンツ」を前提に、WSのブラッシュアップが必要。目的を「啓発」と考えたときに、「環境教育」＝「子供向け」にしばられない発想も必要。

集客数の増加

集客数の増加が事業化の重要ポイントになることを再度認識する。WS参加者数の他に、来場者数が増えることによる、イベントそのものの付加価値を高めたい。

資金調達の確保

持続可能な運営を実現するために、追加の資金を調達する必要がある。具体的には、企業スポンサーの募集やクラウドファンディングの実施等。研究会内企業の応援参加も期待。