

2026 年 10 月 30 日

博報堂、DE&I について考えるコミュニケーションカードゲーム

「さあ、なんていう？™」を無償公開

—相手の気持ちに対する想像や無意識の思い込みへの気づきを促し、
組織の心理的安全性を高める—

株式会社博報堂（本社：東京都港区、代表取締役社長：名倉健司、以下 博報堂）は、人を中心としたサステナブルな経営の一環として、DE&I（ダイバーシティ、エクイティ&インクルージョン）を推進しています。このたび、社内プロジェクト「博報堂キャリアジョ研プラス」の知見とアイデアを活かして開発した、DE&I について考えるコミュニケーションカードゲーム「さあ、なんていう？™」を無償公開いたします。



社会や組織の多様化が進むなか、異なる立場や価値観、経験を持つ人同士が対話し、互いを理解し合う力がこれまで以上に求められています。一方で、思い込みや前提の違いから、意図しないすれ違いやコミュニケーションの難しさが生まれる場面も少なくありません。

こうした背景を踏まえ、ジェンダーや DE&I 領域に知見を持つ博報堂キャリアジョ研プラスは、多様なあり方や立場、価値観などについて想像しながら対話するカードゲーム「さあ、なんていう？™」を開発。広く活用していただくため、このたびゲームで使用するカード本体と回答用シートを公開いたします。

本ゲームは、職場や家族、友人関係など、日常で起こりうるコミュニケーションギャップに着目した対話ツールで、数人でチームを組んで行います。テーマが書かれたカードを 1 枚選び、全員がそのカードに書かれた「あなた」になりきって、「相手」にかかる言葉を考えます。それぞれが考えた言葉をプレイヤー同士で共有し、それを踏まえ、あらためてチームでベストな言葉を考えます。その過程で、普段の自分とは異なる立場を想像するだけでなく、他のプレイヤーの多様な視点から、「相手」にかかる言葉のヒントを学ぶことができます。



(例：左から職場編「育休明け」、友人知人編「ギャン泣き」、家族編「ピンクは嫌い？」)

開発にあたり、DE&I に関する発信や企業支援を行う株式会社 TIEWA にご協力いただきました。本ゲームは、TIEWA の知見と、当社が培ってきたクリエイティビティを掛け合わせ、以下の点に特徴を持たせています。

- ・ マンガ表現で直感的なシチュエーション理解を促進

カードのイラストは、登場人物の表情や感情がリアルに伝わるマンガ表現を採用。文字だけでは伝わりにくい「その場の空気感」を直感的に捉え、相手の背景を想像しやすくしています。

- ・ 「正解」を求めないフラットなゲーム設計

正解・不正解を学ぶクイズ形式ではなく、プレイヤー同士で気づき、学び合うことを目的とした内容で、設計にさまざまな工夫が施されています。

▼DE&I について考えるカードゲーム「さあ、なんていう？™」

カードゲームの基本セットを、下記 URL よりダウンロードいただけます。

【カード本体】 https://files.hakuhodo.co.jp/files/user/2026/10/20261030_cards.pdf

【回答用吹き出しシート】 https://files.hakuhodo.co.jp/files/user/2026/10/20261030_speech_bubbles.pdf

【ゲーム説明資料】 https://files.hakuhodo.co.jp/files/user/2026/10/20261030_guide.pdf

博報堂では、本ゲームを相手の隠れた本音や背景を想像するトレーニングやチームビルディングのツールとして導入。過去 1～2 年にわたり、社内のさまざまな部門で、DE&I の浸透や組織開発における有効性を検証してきました。その結果、相手が抱える背景・感情に対する想像や、無意識の思い込みへの気づきを促すことに有効であることがわかりました。

博報堂は今後も、社員一人ひとりがその属性にかかわらず、自らの力を発揮し、働きがいを実感できる環境づくりを進めてまいります。

【本件に関するお問い合わせ】

報道関係のお問い合わせ：株式会社博報堂 広報室 玉・和田 koho.mail@hakuhodo.co.jp

カードゲームの内容に関するお問い合わせ：博報堂キャリアジョ研プラス kyarijoken-plus@hakuhodo.co.jp

■DE&Iについて考えるカードゲーム「さあ、なんていう?™」の活用について

本ゲームを、企業や団体、学校等のコミュニティで自由かつ安全に導入していただくため、以下の2つの方法で公開いたします。

1 ツールのダウンロード（無償）

ゲームに使用する基本セットを下記 URL よりダウンロードいただけます。

【カード本体】 https://files.hakuhodo.co.jp/files/user/2026/10/20261030_cards.pdf

【回答用吹き出しシート】 https://files.hakuhodo.co.jp/files/user/2026/10/20261030_speech_bubbles.pdf

【ゲーム説明資料】 https://files.hakuhodo.co.jp/files/user/2026/10/20261030_guide.pdf

2 個別のお問い合わせによる対応

博報堂キャリアジョ研プラスでは、個別にサポート資料の提供や出張研修も承っております。ご希望の際は下記お問い合わせ先までご連絡ください。

【お問い合わせ先】 kyarijoken-plus@hakuhodo.co.jp

・サポート資料の提供（無償）

研修などで本格的に導入したい担当者向けに、より深い学びと安全な進行をサポートする詳細資料（ファシリテーター向け研修進行ガイド、回答・解説シート）を、個別にご提供いたします。



（例：「育休明け」回答例・解説シート）

・出張研修（有償）

博報堂キャリアジョ研プラスのメンバーが直接お伺いしファシリテーションを行う、本カードを使用した「出張研修（有償）」も承っております。また、株式会社 TIEWA による DE&I に関する専門的解説・講義もオプションメニューとしてご提案可能です。

■「さあ、なんていう?™」ご利用にあたってのお願い

本ゲームは、日常に潜む多様な立場の違いや、一部センシティブなテーマ（SOGI ハラスメントになり得る事象など）を含むテーマを扱っています。参加者の中に当事者がいる可能性に常に配慮し、誰もが安心して対話できる「心理的安全性」の確保が不可欠です。

プレイ中の二次加害や、意図せぬアウティング（本人の同意なく個人情報第三者に暴露すること）などを防ぐため、実施の際は以下のグラドルールを必ず設定してください。

- ・ 他者の発言を否定・ジャッジしない
- ・ 属性を決めつけない
- ・ 話したくないことはパスできる
- ・ ゲーム中に聞いた話は口外しない

■当社での利用実績

本ゲームは博報堂社内のチームキックオフや交流会、研修等で活用されてきました。普段の立場を離れてフラットに考えを共有することで、相手が抱える背景や感情への想像や、無意識の思い込みへの気づき、相互理解、チームビルディングに繋がることが明らかになりました。参加者を対象に実施したアンケートでは、本ゲームを通じたポジティブな意識変化として、以下のような声が挙げられました。

主な効果（自由回答の傾向）	具体的な声の例
1. 他者の視点・多様な価値観への気づき	「自分の発言が相手にどんな影響を与えるかを客観視でき、良い練習になった」
2. 実務・日常への気づきと応用	「リアルな設定を通じて自身のバイアスに気づいた」
3. コミュニケーションのコツ・伝え方の難しさ	「実際にあった場面もあり、他の人の声の掛け方が非常に参考になった」
4. ゲーム形式の楽しさ・参加しやすさ	「ゲーム形式だからこそ、普段は少し言いにくい本音や悩みを気軽に話すことができた」
5. メンバーの相互理解・交流	「業務上の会話だけでは見えなかったメンバーそれぞれの価値観やアプローチを知ることができた」

■博報堂の DE&I に関する取組み

博報堂は、博報堂 D Y グループの一員として人を中心としたサステナブルな経営を実践し、生活者の想いがあふれ、いきいきと活躍できる社会を創り出すことを目指しています。人権・DE&I に関する方針・取組みは以下をご参照ください。

- ・ 博報堂 D Y グループ 人権方針

https://www.hakuhodody-holdings.co.jp/csr/social/humanrights_policy/

- ・ 博報堂 D Y グループ DE&I 方針

https://www.hakuhodody-holdings.co.jp/csr/social/diversity_inclusion/

- ・ 当社の DE&I の取り組み概要

<https://www.hakuhodo.co.jp/hr/diversity/overview/>

●博報堂キャリアジョ研プラスについて

「女性の幸せを起点に、すべての人が生きやすい“ニュートラルな社会”づくり」をビジョンに掲げ、多様な生活者の声に向き合い、調査・研究、企業の事業サービス支援、教育機関での講演・企業内研修などに取り組む社内プロジェクト。“キャリアジョ“という言葉を使わなくなる未来”の実現を目指して活動中。

<https://www.hakuhodo.co.jp/kyarijoken-plus/>

●〈本ゲームアドバイザー〉株式会社 TIEWA について

ジェンダーやセクシュアリティ、多様なあり方をテーマに、メディア運営、サービス開発、企業向け研修、コンテンツ制作など、幅広い事業を展開。

専門的観点から本ゲームの企画制作におけるアドバイザーを務める。