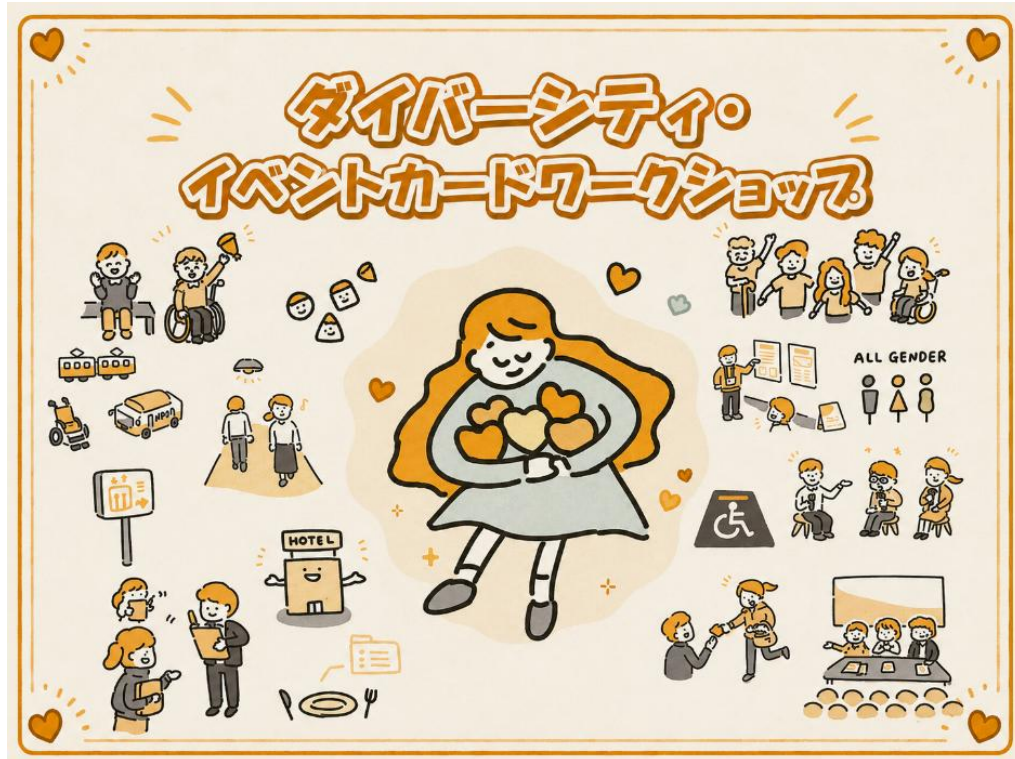


「ダイバーシティ・イベントカードワークショップ」を開催！

by JACEサステナビリティ委員会



■ 開催概要

- 日時 : 2026年8月31日 (月) 16:00～18:00
- 場所 : Fスタジオ (株式会社フロンティアインターナショナル内)
- 講師 : 越川 延明 (株式会社セレスポ 執行役員 人事総務部長 兼 広報室長)
- 内容 : DE&Iに関する基本講演、ダイバーシティ・イベント・カード」を用いた体験型ゲーム&ディスカッション
- 参加企業・団体 ※順不同
 - 株式会社セレスポ
 - 株式会社博展
 - 株式会社電通
 - 株式会社ジールアソシエイツ
 - 株式会社フロンティアインターナショナル
 - 株式会社フロンティアダイレクト
 - 株式会社イリアル
 - 一般社団法人日本イベント産業振興協会 (JACE)

1. ダイバーシティなイベントをつくるために必要なことを考える

～環境・人権の背景と「来場者視点」へのシフト～

ワークショップの冒頭では、講師の株式会社セレスポ越川氏より、現在直面している社会課題として地球環境の現状やイベントにおける人権・DE&I (多様性・公平性・包摂性) の必要性に関するプレゼンテーションが行われました。

地球の資源消費ペースを表す「アース・オーバーシュート・デイ」を題材としたクイズなどを交えながら、環境問題と人権課題のつながりを共有。また、高齢者、障害のある方、LGBTQ+、外国人、妊婦や小さなお子様連れなど、さまざまな参加者に対する配慮は、一部のマイノリティのためだけではなく、イベントに関わるすべての人に関わるテーマであることを改めて再確認する機会となりました。

そして、これまでのイベント制作で陥りがちだった「主催者の都合や進行を優先する視点」から、「多様な来場者一人ひとりの期待に応える視点」へと意識をシフトさせることの重要性が語られた会となりました。



2. 「ダイバーシティ・イベント・カード」を活用して、DE&Iなど広い視点で配慮したイベントを考える

「ガイドブック」、「チェックリスト」から要素を抜粋しゲームに落とし込んだ「ダイバーシティ・イベント・カード」を用いて、DE&Iなど広い視点で配慮したイベント企画を考えるワークショップを実施しました。

参加者はイベントの主催者となって、「スポーツイベント」や「シンポジウム」「地域のお祭り」といったお題イベントに対し、多様性に配慮した施策カード（「車椅子導線の確保」「補助犬用トイレの設置」「多言語・ピクトグラム案内」「ハラル・食文化対応」など）を組み合わせることで最適なイベント企画を提示します。

【ゲームで突きつけられる「リアルな制約」】

このゲームのポイントは、各施策カードに「リソース（予算・人員・時間などのコスト）」が設定されている点。設定されたリソースの上限（合計24ポイント以内）を超えてしまうと予算・リソースなどがオーバーする設定となっており、「実施したい配慮施策」をすべて詰め込むことはできず、本来の業務のように予算、リソースの制限の中で企画考案を求められ、お題に合わせて施策カードを交換・追加し、より良いイベント企画を設計していきます。

「この配慮を削ると車椅子の来場者が困ってしまう…」 「でも予算オーバーになるから施工や配置を諦めざるを得ない…」といった現実の企画段階でも起こりうる事象に直面しながら、取り組むべき施策の優先順位を決め、イベント企画担当がイベント評価者（参加者・主催者役）に向けてプレゼンテーションを行い、プレゼンテーション後にどのイベントに参加したいかなど評価を受ける流れでゲームは進行します。ゲーム終了後は、各グループで「なぜその施策を選んだのか」振り返りが行われました。



また、カードゲームのアイデアを生成AIでビジュアル化する活用アイデアも披露されました。

ゲーム内で選んだ施策カード（ジェンダーバイアスを排除したスタッフ配置、当事者との企画立案など）をAIに入力し、「完成したイベントの企画書・会場イメージ画像」をその場で生成して発表。テキストやカード上の企画内容だった施策が、具体的なイベント空間として可視化されることで、「配慮が行き届いた会場とはどういう風景か」を参加者全員でリアルに共有する試みも行われました。

＜施策カードをAI生成したイベントイメージ画像＞



UNITY PRIDE GAMES 2025

— ALL LOVE, ALL PLAY —

勝つことより、つながること。

LGSTQ+のための、LGSTQ+とアライのスタジアムスポーツフェス

2025.10.11(土) ~ 10.12(日)
10:00 ~ 20:00

町ヶ丘スタジアム (東京都世田谷区)

- スポーツ観戦
- トークセッション
- ライブ&DJ
- フード&マーケット
- コミュニティブース
- キッズ&ファミリーエリア

誰もが、自分のペースで、自分らしく楽しめる一日へ。



参加者イメージ



LGSTQ+ 参加者 ラインランナー キッズ&ファミリー シニア・ユース アスリート・競技者 クリエイター・後援者

イベントが大切になっている5つの取り組み

01 計画や金銭から当事者と一緒に考えよう



- ・当事者多人数を交え、全参加者から意見を
- ・定額制の食事会場を計画
- ・フィールドワーク実施したイベント設計

02 ジェンダーバイアスに基づくスタッフ配置・役割分けを行わない



- ・役割に性別や年齢があてはまらない
- ・性別に問わずすべてのジェンダーに役割可能
- ・資格・経験など各サポート係員に依頼

03 運営スタッフのアライを表彰する



- ・アライバッジ・スタッフを表彰
- ・アライ経験を褒め、技能を認める
- ・気持ちよく解雇できる窓口を設置

04 表現/演出にジェンダー要素、変性/文化の活用がない



- ・変性性を尊重した演出を重視
- ・変性者や変性のクリエイター制作
- ・変性の音楽をリミックスしたコンテンツ制作

05 出演者やスピーカーの選定に多様性を考慮する



- ・性別、セクシュアリティ、国籍、年齢、障害の有無など、多様なバックグラウンドから選定
- ・新しい声やロールモデルの若手も積極的に起用

会場のインクルーシブ設備・サービス

 ジェンダーニュートラルトイレ トイレの扉にパインで覆った個室を複数設置	 多言語対応 日本語・英語・中国語・韓国語・タイ語で案内するサポート	 アクセシビリティ 車椅子・ベレーカー・スクーター・電動自転車・バリアフリー・乳幼児車	 静かな休憩スペース グループミーティング・充電スポット・静かな休憩スペース	 ヘルプサポート メンタルヘルスの相談や性自認のサポート・ヘルプデスク
---	---	--	---	--



各コンテンツのイメージ

スポーツ観戦



サッカーや野球などさまざまな競技、試合も大々的に行われる予定です。

・レインボーフットサル
・ミスドクリケット
・2025年ワールドカップ
・プロレス・ボクシング・柔道

トークセッション・セミナー



多様な視点から、語り合おう。

・アライのライフストーリー
・LGBTQ+の歴史
・インクルーシブな未来

ライブ&DJパフォーマンス



多様なジャンルの音楽家、一晩中楽しむステージ。

コミュニティブース・マーケット



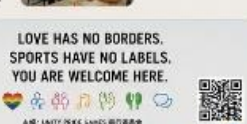
連日開催のブース、ハンドメイドや多様なからたちがあふれる。

キッズ&ファミリーエリア



子どもも大人も安心して楽しめるグループ・遊び場。

リラックスセッション&ケアエリア



リラクゼーションやマッサージ、健康・ウェルネス・ケアなど。

LOVE HAS NO BORDERS. SPORTS HAVE NO LABELS. YOU ARE WELCOME HERE.

2025.10.11(土) 10:00~20:00 町ヶ丘スタジアム



■ 参加者の声（一部抜粋）

● 「全体最適」を考える視点

「これまで単一の対象（障がいやジェンダーなど）に絞った研修はあったが、多様な対象者を同時に考慮しながらバランスを考える体験は非常に新鮮だった」

● 「ゲームだからこそ」の本音と選択

「限られたリソースの中で何かを諦めるもどかしさを体感した。ゲームという枠組みがあるからこそ、心理的ハードルを感じずに『何を行い、何を断念するか』を本音で議論・選択できた」

● 企画の「初期段階」からの組み込み

「施工や運用の段階になってから配慮しようとする」と限界がある。事業計画や企画の初期段階から多様性の視点を組み込んでおくことの重要性を強く実感した」

● 実務でのアイデアツールとして

「実際の業務でもデスクにカードを広げて『取り組めるDE&I項目の抜け漏れがないか』のチェックや、クライアントと優先順位を協議・説得するツールとしても使えそうだと感じた」

■ ワークショップのまとめ：イベント空間はトライ&エラーの実践の場

ゲーム終了後の振り返りでは、限られたリソース（予算・人員・時間）の中で「どの配慮を優先し、何を諦めるか」という判断について、各テーブルで活発な意見交換が行われました。

理想をすべて詰め込むことが難しいイベント制作のリアルな現場だからこそ、「できないこと」や「諦めること」を明確にしつつ、イベント企画・内容の骨子を考えた上で優先順位を決めていくプロセスの重要性を実感する時間となりました。また、本カードゲームを通じて参加者の業務視点や仕事での多様な悩みに触れることで、配慮の必要性を「自分ごと」として深く理解する機会となりました。

講義の締めくくりとして、講師の越川氏からは次のようなメッセージが語られました。

「社会制度や大規模なインフラを急に変えることには大きな労力がかかります。しかし、イベントという空間は、限られた期間と会場の中でトライ&エラーができる絶好の実践の場です。だからこそ、まずはイベントという身近な場からダイバーシティのアクションを試していくことが大切です。」

イベントという体験の場だからこそできる実践と対話を積み重ね、誰もが参加しやすい環境づくりを目指していく重要性を参加者全員で再確認するまとめとなりました。

このカードゲームは、「ガイドブック」、「チェックリスト」から要素を抜粋され考案されました。是非、皆様の業務の中でサステナビリティを推進するうえでご活用いただければ幸いです。

イベント制作や企画立案で活用できる「ガイドブック」や「チェックリスト」は、下記リンクよりダウンロードいただけます。ぜひサステナビリティ推進の第一歩としてご活用ください。

[【リンク】 イベント・MICE関係者のための使いやすいサステナビリティガイドブック](#)

[【リンク】 サステナビリティイベント・MICEチェックリスト](#)