

2024 年 10 月 29 日

株式会社 日立コンサルティング

日立コンサルティング、性的マイノリティに配慮した人事規則へ改定

株式会社日立コンサルティング(本社:東京都千代田区、代表取締役 取締役社長:伊藤 洋三/以下、日立コンサルティング)は、多様な人財の活躍支援を目的に、このたび、ダイバーシティ、エクイティ&インクルージョン(以下、DEI)に配慮した人事規則の改定を行いました。具体的には、規則に記載されている「配偶者」に関わる記載項目を「配偶者または同性パートナー」とすることなどにより、多様な属性を持つ当事者に配慮し、働きやすくするものです。

現在、日立コンサルティングでは、自社で独自開発したゲーム型 DEI 教育コンテンツ(以下、DEI ゲーム「かりものめがね」)を用いた研修を、全従業員約 500 人に向けて展開しています。2024 年 9 月までに計 20 回実施し、すでに経営層および部門長の全員が受講を完了しているほか、2024 年内には全従業員の受講完了をめざしています。DEI ゲーム「かりものめがね」は、多様な属性を持つ当事者が実際に直面しているリアルなトラブルの疑似体験やゲーム内での参加者同士のディスカッションを通して、参加者に現実での意識・行動面での気づきを促すことができます。本研修を実施したことによって、多様性の尊重についての意識が高まり、自社の人事規則の見直しにつながりました。



日立コンサルティングは日立グループの一員として、多様な人財が生き生きと働きがいを持って活躍できる“すべての人に優しい社会”を実現するため、お互いの存在・思いを理解し、認め合う組織をめざすお客さまの DEI 推進強化に貢献してまいります。

■人事規則改定概要

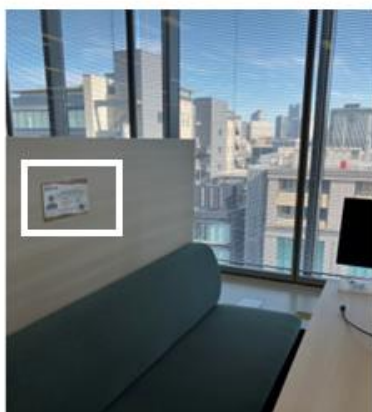
DEI の観点から以下の項目を改定。

- ・「妊娠中及び産後1年を経過しない女性」という表記を「妊娠中及び産後1年を経過しない者」とする。
- ・「配偶者」に関わる記載項目を「配偶者又は同性パートナー」とする。

同性パートナーとは、戸籍上の性別が同性であり、事実上婚姻関係と同様の事情にある者とし、1 人の従業員につき 1 人とする。ただし、配偶者および事実上の配偶者を持っていないこと等を前提とする。

■DEI に関する当社の取り組み

- ・2021 年 7 月 令和 2 年度経済産業省産業経済研究委託事業でフェムテックに関する調査書を掲載
- ・2022 年 1 月 DEI ゲームを開発、プロトタイプの検証開始
- ・2022 年 5 月 「フェムテック事業企画支援コンサルティング」サービス、提供開始
- ・2022 年 7 月 お茶の水女子大学と「ジェンダード・イノベーション」に関する共同研究を開始
- ・2022 年 9 月 株式会社日立製作所(以下、日立製作所) 研究開発グループとの DEI ゲーム体験会・意見交換を実施
- ・2023 年 6 月 日立グループ DEI 関連 ERG(Employee Resource Group)へ参画
- ・2023 年 10 月 日立グループ グローバル CDEIO(Chief Diversity, Equity & Inclusion Officer)および CHRO(Chief Human Resource Officer)へ DEI ゲームを紹介し、対話を実施
- ・2024 年 2 月 DEI ゲームを用いた日立コンサルティング従業員向け研修を開始
- ・2024 年 3 月 DEI ゲーム「かりものめがね」および「Someone's Glasses」の商標出願
- ・2024 年 5 月 「DEI/カルチャー変革推進」を人事評価基準に追加
- ・2024 年 5 月 日立製作所 デジタルシステム&サービスセクターの新入社員研修で DEI ゲーム研修を提供
- ・2024 年 6 月 DEI に関する社内特設ページ立ち上げ・トップメッセージ配信、社内啓発キャンペーン開始



社内啓発キャンペーンの様子

オフィス内に DEI 理解促進に向けたコンテンツを
掲示し、従業員が日々、考えることができる機会
を提供

■DEI ゲーム「かりものめがね」の特徴

1. 実際のトラブル事例や判例などを基に構築したリアルな疑似体験

ゲームは、多様性を尊重する意識が問われるシチュエーションを記載した「イベントカード」と、そのシチュエーションでプレイヤーが演じる役を記載した「プロフィールカード」を引くことから始まります。イベントカードのシチュエーションは、実際のトラブル事例や判例、実態調査の公開情報などを基に構築。プレイヤーが自分ごととして捉えやすくなるよう、当事者が置かれている立場や抱えている困難などのリアルな疑似体験を提供します。

2. 1,000 を超えるカードの組み合わせとプレイヤーの巡り合わせによって毎回生まれる新たな気付き

イベントカードとプロフィールカードの組み合わせは、1,000 を超えます。ランダムに選ばれるカードの組み合わせによって違った展開を体験できるほか、それぞれ異なる見解を持つプレイヤー同士の巡り合わせによっても、プレーのたびに新たな気付きが期待できます。経験の共有とゲームで得られた学びを実践に移せるようになることを目的に、シチュエーションに合わせたテーマでディスカッションする時間も設けています。

3. アンコンシャス・バイアスに気付きやすくなるファシリテーション

ゲームは、3～5 人のプレイヤーにファシリテーターが 1 人加わったグループで実施します。ファシリテーターは一人一人の思考をひもといて言語化したり、より身近に感じやすいケースに例えて新たな視点への気付きを促したり、アンコンシャス・バイアスに気付くプロセスに沿ってヒントを提示したりと、プレイヤーの理解や学びが深まるよう、中立的な立場でファシリテーションを行います。



DEI ゲーム「かりものめがね」

※「かりものめがね」および「Someone's Glasses」は、株式会社日立コンサルティングの商標(出願中)です。

■ 関連リンク

日立コンサルティングが独自に開発した「DEI ゲーム」を、日立製作所の新入社員研修に提供
～約 400 名がアンコンシャス・バイアスへの気づきを体験～

<https://www.hitachiconsulting.co.jp/news/2024/240927.html>

日立製作所 社会イノベーションサイト

カードゲーム「かりものめがね」で楽しく学ぶ DEI 日立新入社員が体験

<https://social-innovation.hitachi/ja-jp/article/dei-game/>

自社開発の「DEI ゲーム」でアンコンシャス・バイアスへの気づきを促す研修を開始
～お互いの存在・思いを理解し、認め合う組織をめざして～

<https://www.hitachiconsulting.co.jp/news/2024/240418.html>

■ 本ニュースリリースに関するお問い合わせ先

株式会社日立コンサルティング コーポレート戦略統括本部 戦略・マーケティンググループ

[担当 勝俣・岩村] TEL:03-6779-5500

お問い合わせフォーム: <https://www8.hitachi.co.jp/inquiry/hitachiconsulting/general/jp/form.jsp>

以上