イベント実施報告書

©2023 HERALBONY Co., Ltd.

【イベント名称】
『ちがうを知ると、世界が広がる』仙台ダイバーシティフェスタ2024
https://www.city.sendai.jp/kikaku-suishin/diversity-event2024.html
https://matipura.com/gout/153603/

【実施日時】
2024年11月16日(土) 11:00-16:00（開場11:00）

【実施会場】
せんだいメディアテーク オープンスクエア
〒980-0821 仙台市青葉区春日町2-1
https://www.smt.jp/info/access/

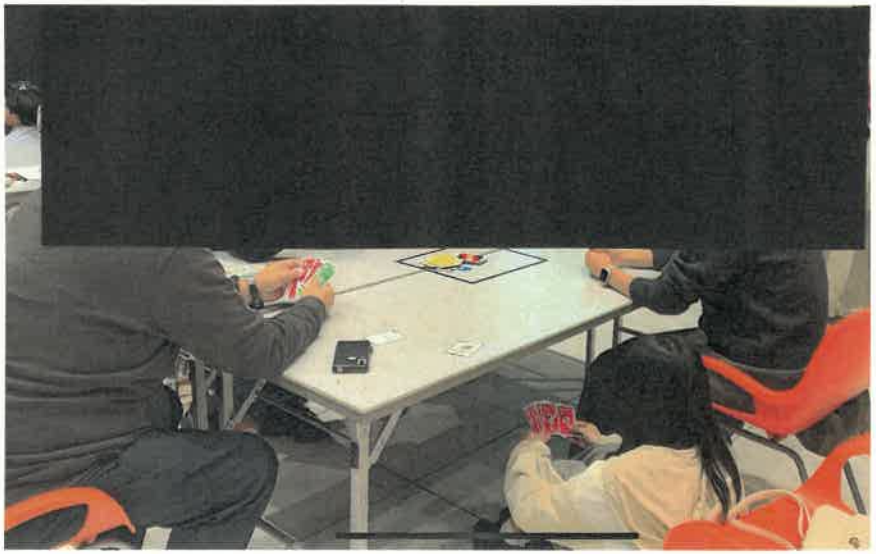
【実施内容】
① コンテンツ1：みんなが遊べるルールを作ってみよう！（事前申込制）
② コンテンツ2：みんなで一緒にアートをつくってみよう！（自由参加）
③ コンテンツ3：ユニバーサルデザインを学んでみよう！発明してみよう！（自由参加）

【主催】仙台市ダイバーシティ推進課
【企画運営】株式会社ヘラルボニー
【アクセシビリティ運営】株式会社Precog
※サポートスタッフ：東北福祉大学の学生

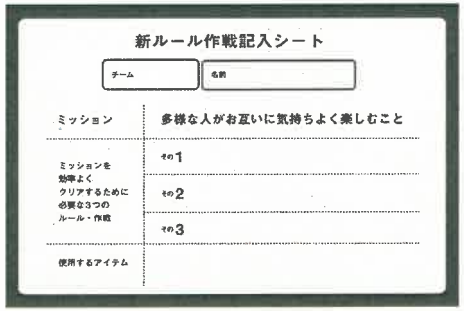
コンテンツ1
みんなが遊べるルールをつくってみよう！
やってきました[redacted]と申します。よろしくお願いします。
で今日1時間あります ウノを前半後半2回に分けてやっていくんですけれども、…
B
A
E
F

参加者が話せない役・見えにくい役・聞こえにくい役などマイノリティ性のある役割の疑似体験をしながら、カードゲーム（UNO）で遊ぶ。
前半に感じたことを踏まえ、新しいルール・遊び方を考え、ルール作戦シートにまとめた。後半に試しに新しいルール・作戦の中で実施した。

前半



・車いすユーザー役はカードの中身が見えない
・見えにくい役は色の識別が難しい
・話せない人は『UNO』と言えない



後半

参加人数
全3回・46名

収穫点
・子どもから年配の方、外国人、知的障害のあるお子さん、多夢多夢舎中山工房の作家さんまで、幅広い層の参加が可能となり、多様なバックグラウンドの方々が共に楽しめるインクルーシブなイベントを実現できた。

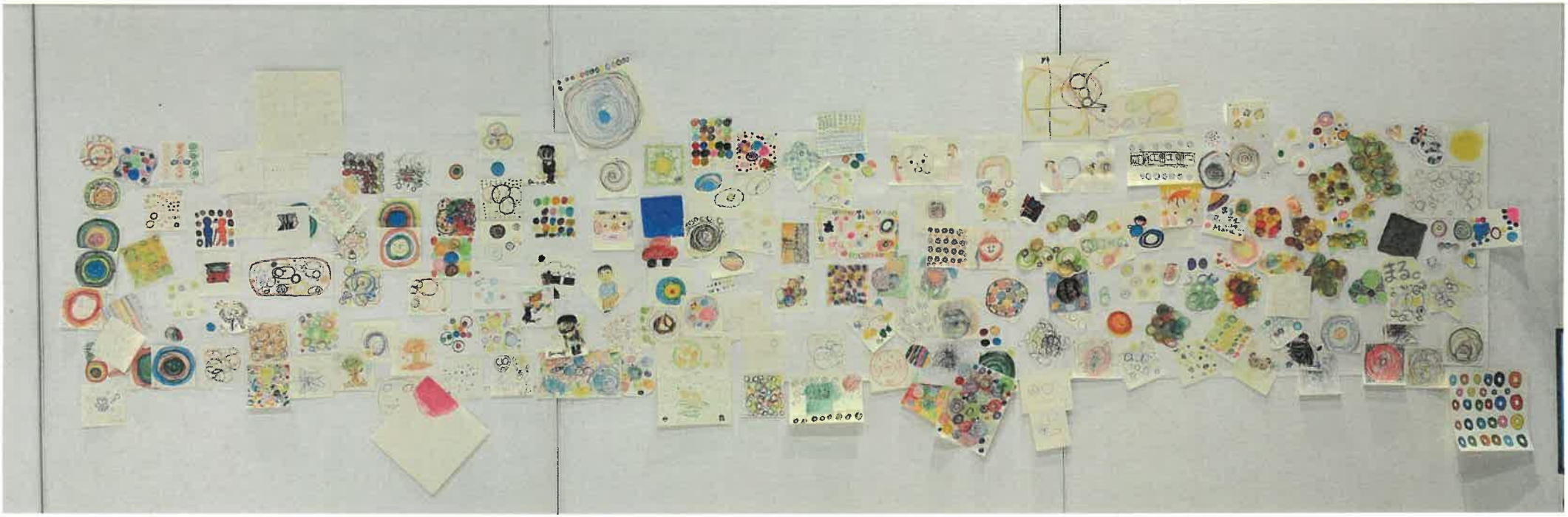
・参加者同士がディスカッションを通じて新しいルールや仕組みを考える体験を共有することで、交流の場としての価値が高まり、学びや発見のある内容となった。

改善点
30人/回の定員数に満たなかった。
定員数を満たすため、早期の広告掲出を行い、事前告知を強化します。また、当日参加を促進するための情報発信や柔軟な受付体制を導入し、参加者の増加を図ります。

コンテンツ2
みんなで一緒にアートをつくってみよう！

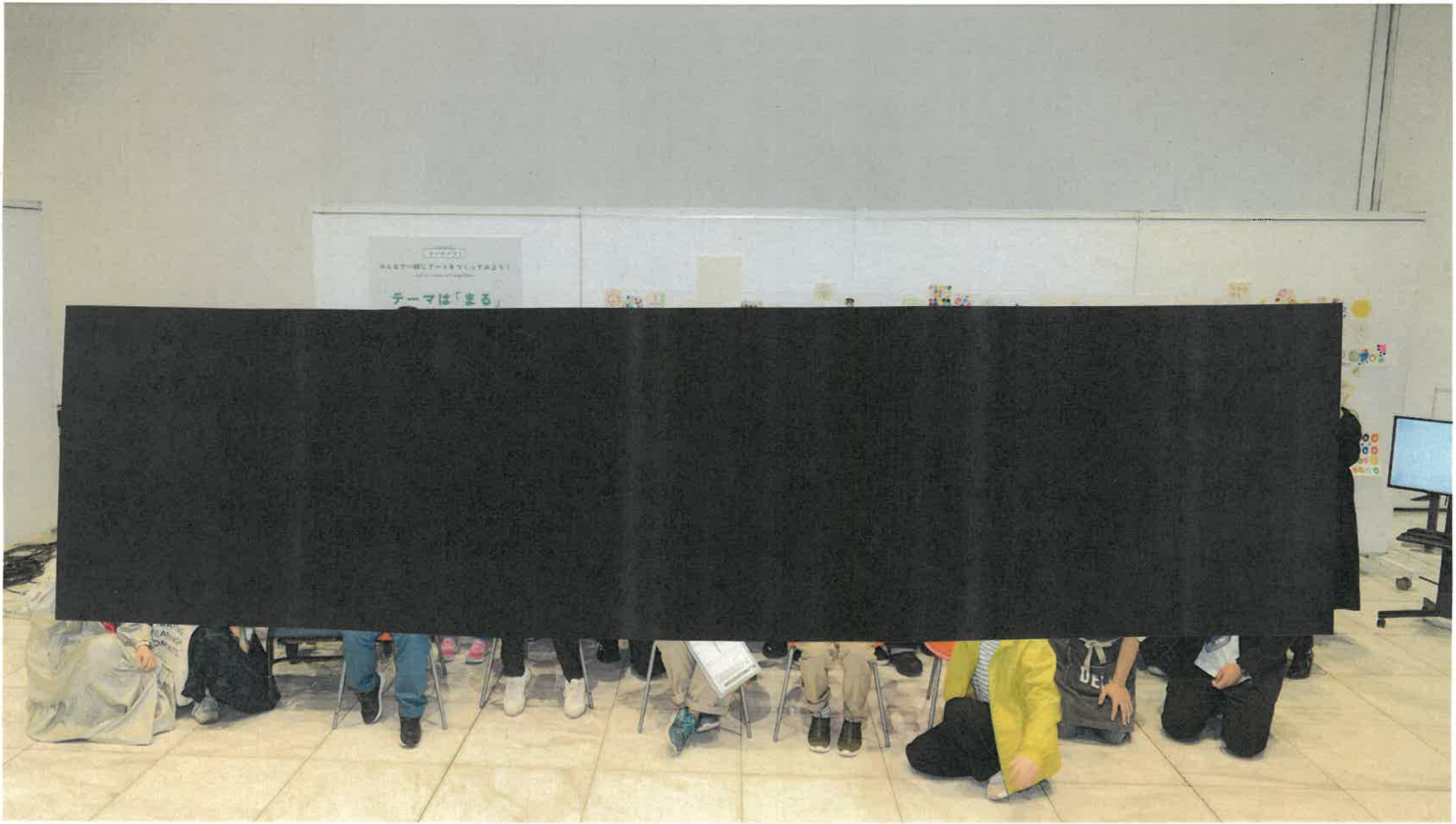
コンテンツ2
多夢多夢舎中山工房ライブペインティング

仙台市にある福祉施設多夢多夢舎中山工房の、自由に「まる」(dot)を描くデザインブランド〔tam tam dot〕をベースにみんなで「まる」を描くアート創作活動を実施した。
参加者は15cm×15cmの画用紙に、オイルパステル、キットパス、色鉛筆、ポスカを使って自身の思う「丸」を描き5mの大きな紙に貼った。
また多夢多夢舎中山工房の作家さんによるライブペインティングを2回行った。多夢多夢舎中山工房の作家の紹介、取り組みを多くの市民に伝えた。



郡市長来訪、作家さんとコミュニケーション

サプライズゲスト
さん


テーマは「まる」

アート創作体験参加人数　196名

収穫点

・誰もがフラットに参加できるコンテンツ設計が実現し、多様な背景を持つ参加者から公平で楽しいイベントだったと評価された。

・多夢多夢舎中山工房の作家さんが当初予定の3名から5名～6名に増えたほか、[redacted]さんのサプライズ登場といった予期せぬ状況にも、スタッフが臨機応変に対応し、スムーズに進行できたことでイベントの満足度がさらに向上した。

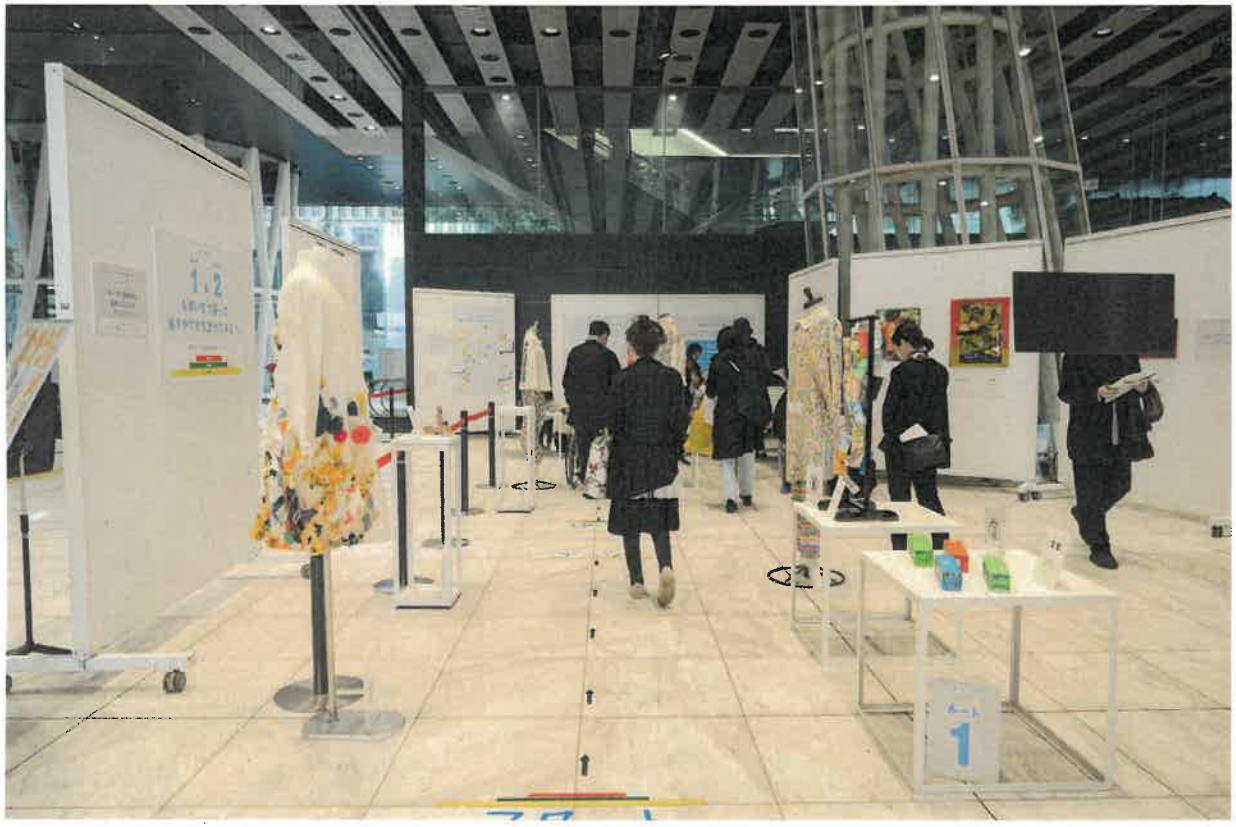
改善点

・小さいお子さんの安全性を確保するため、今後はテーブルの高さを調整し、必要に応じてレジャーシートを活用して地面で作業できる環境を提供します。また、紙などの使用物品を誰でも簡単に手が届く位置に配置することで、よりユニバーサルな設計を目指します。

・手話通訳が他の対応をしている場合でもライブペインティングに参加できるよう、事前にスケジュールを調整するか、必要に応じて追加の手話通訳者を手配します。

コンテンツ3
ユニバーサルデザインを学んでみよう！発明してみよう！

コンテンツ3
謎解きゲーム「ユニバーサルデザイン発明家への道」



展示「ユニバーサルデザインを学んでみよう！発明してみよう！」を行った。
また謎解き「ユニバーサルデザイン発明家への道」との連動で、ユニバーサルデザインについてより深く理解を促す設計を行った。

参加者は車いすに乗り、車いすの視点で多夢多夢舎中山工房の作品を見たり、赤ちゃん・車いす・身長が高い人と様々な人の立場を想像してポスターを眺めるなどして、ユニバーサルデザインの狙いを体感した。

またシャンプー・リンス・ボディソープを触ってみたり、仙台市指定ゴミ袋を見て、どんなユニバーサルデザインの設計がされているか、知ることができた。

最後は未来のユニバーサルデザインを発明するためのアイデアを付箋に書いて貼る試みも行った。

展示・謎解き参加人数　191名

収穫点

・ユニバーサルデザインを実際に体感しながら学べる構成が好評で、参加者から理解を深められたとの声が多く寄せられた。

・展示や謎解きにおいて、参加者が好きな時間に自分のペースでゆっくり楽しめる仕組みを提供できたことで、リラックスして参加できたとのフィードバックを得た。

・仙台市ならではの地域性を活かし、ゴミ袋を活用した謎解きを取り入れるなど、地元の特色を感じられる内容が多くの参加者に好評だった。

・展示内容が参加者の好奇心を刺激し、多様な世代が楽しめる企画として評価された。

改善点

展示をよりユニバーサルな設計にするため、文字にふりがなを追加し、誰でも理解しやすい表記を心掛けます。また、動線を明確に示す案内表示やフロアマップを設置し、訪れた方がスムーズに展示を楽しめる環境を整備します。

サプライズコンテンツ
HOTEL（家）ライブペインティング [redacted] さん

プリコグ様、東北福祉大学様もご協力いただきました！
仙台ダイバーシティフェスタ

来場者　延べ433名（目標300名）

収穫点

- 子どもから年配の方まで、障害の有無にかかわらず多くの方々が混ざり合い、共に楽しむ場面が見られ、イベントの包容力が実感できた。

- 会場の中心部に設置したクッション・マットシートが未就学児にもリラックスできる空間を提供し、幅広い世代が快適に参加できた。

- サプライズコンテンツとして[redacted]さんが「 HOTEL」（大きな家）を実際に描き、その自由でリラックスした雰囲気が場全体に良い空気を生み出した。

- アクセシビリティ対応が徹底できており、車いす疑似体験の誘導や知的障害のある方への謎解き対応など、参加者一人一人への丁寧な対応が高く評価された。

改善点

- 手話通訳の対応が追いつかない場面があったため、統括責任者がろう者である場合や通訳が必要な場面を考慮し、今後は最低2名の手話通訳者を手配する体制を整える。

- ユニバーサルデザインの設計が十分であったか再検討し、アクセシビリティをさらに向上させるため、参加者のフィードバックを基にしたアップデートを行う必要がある。