

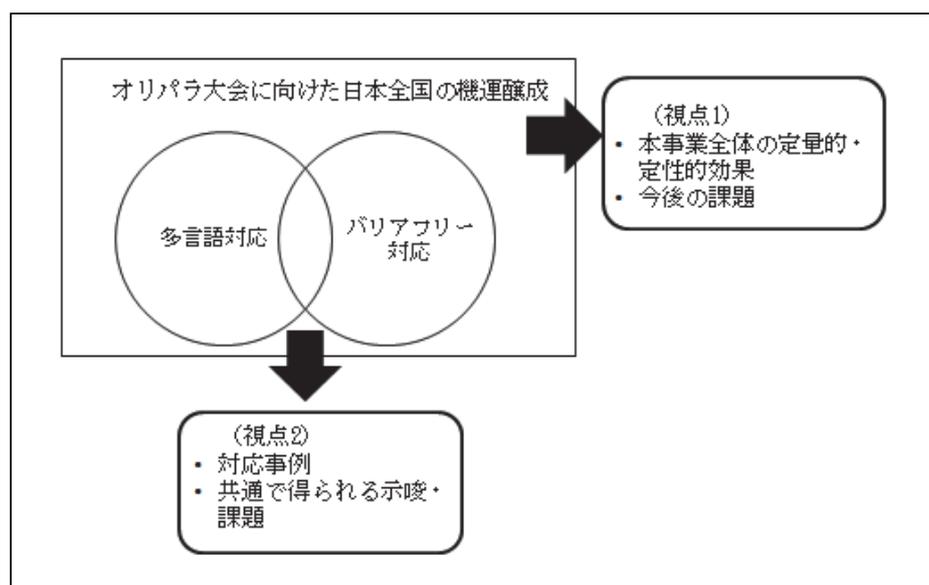
第三章 調査結果に基づく考察

1. 考察の視点

第Ⅱ章の調査の概要にあるとおり、本事業は2020年東京オリパラ大会に向けた機運醸成のために実施したものの、中でも日本文化の国内外への発信、普及のバリアを解消するための取組みである多言語対応、バリアフリー対応、国際標準化・国際規格化対応のいずれかを促進するための取組みを含むプロジェクトを重点的に実施した。

ここでは、まず1つ目の考察の視点として、本事業全体を通じてどの程度2020年大会に向けた機運醸成につながったのかという定量的および定性的な効果、そして今後に向けた課題を分析することとする。次に2つ目の視点として、本事業の重点項目であり、かつ比較的取組みの多かった多言語対応、バリアフリー対応を行ったプロジェクトから得られる共通の示唆（ポイント）・課題について考察することとする（図7参照）。

（図7）考察の視点



2. 試行プロジェクトを通じた機運醸成

（1）定量的効果

本事業全体の定量的効果をまとめると、表2のとおりとなる。本事業全体の参加者数は15万2,565人で、来場者・参加者へのアンケート調査を行った全てのプロジェクトにおいて、参加者の8割以上が「満足」と回答した。また、本事業を通じて延べ646件のメディア（テレビ、新聞、雑誌等）露出につながった。他にも、Facebook、Twitter、YouTube等のSNSを通じて国内外に向けて広く情報発信を行った事例もある。

(表2) 試行プロジェクト全体の定量的効果

項目	定量実績
本事業全体の参加者数	<p><u>延べ 15 万 2,565 人</u></p> <p>(参加者数の多かったプロジェクトの代表事例)</p> <ul style="list-style-type: none"> • LIGHT UP NIPPON 全国一斉花火： 8 万 2,200 人 (動画中継視聴者を含む) • コンテンツ投稿サイト「カクヨム」を使った地域文化創造プロジェクト： 1 万 3,107 人 (コンテスト応募者・サイト訪問者) • 障がい者の優れた芸術作品による文化創造プロジェクト： 1 万 0,012 人 (イベント来場者延べ人数) • 東京オリンピック・パラリンピックに向けた障がい者アートフェスタ 2016： 2,910 人
参加者満足度 (CS)	<p>(来場者・参加者へのアンケート結果)</p> <p>全て 80%以上が満足と回答</p>
メディア露出	<p><u>延べ 646 件</u></p> <p>(メディア露出の多かったプロジェクトの代表事例)</p> <ul style="list-style-type: none"> • 共創社会実現のための舞台芸術プロジェクト： 117 件 • 日本を愛する世界的に著名な海外ファッションデザイナーによるプレゼンテーション： 104 件 • THE JAPAN CONNECT プレイベント： 70 件
SNS・動画サイトを通じた発信 (Facebook、Twitter、YouTube 等)	<p>(SNS・動画サイトでの反響が大きかったプロジェクトの代表事例)</p> <ul style="list-style-type: none"> • レガシーの未来への継承” DRUM TAO を通じた地域コンテンツ魅力増進及び誘客・情報発信実証実験： 1 万 3,000 人 (YouTube 動画アクセス数) • 日本の“まつり” Re-Design プロジェクト： 1 万 9,000 人 (YouTube、Facebook 等を通じた視聴者数)

(2) 定性的効果

2020 年大会に向けた機運醸成の定性的な効果について、具体事例を交えて以下 4 つの視点でまとめることとする。

① 地域コンテンツを活用した地方の魅力発信

その場所ならではの観光施設、祭り、食文化といった地域コンテンツを効果的に活用し、誘客拡大や対外的な魅力発信につなげたプロジェクトとして、「DRUM TAO in 岡城跡 プレミアムライブ」(竹田市)や「日本の“まつり”RE-DESIGN プロジェクト」((株)電通国際情報サービス)などが挙げられる。

大分県竹田市は、瀧廉太郎作曲「荒城の月」のモチーフとなった難航不落の「岡城跡」を舞台に、地元を拠点として国内外で活動する和太鼓演奏グループ「DRUM TAO」によるプレミアムライブを実施。従来、歴史的・文化的側面からしか発信できていな

かった岡城跡の魅力を世界で活躍する“新しいエンターテインメントが生まれる場”として発信することで、参加定員 1,000 人に対し、6 倍の申込みが全国から寄せられた（岡城跡の平均来場者数は一日あたり約 170 人）。また、ライブに合わせて訪日外国人や立命館アジア太平洋大学（APU）の外国人留学生等を地元のワイナリーや温泉などに案内するモニターツアーを実施し、他の観光資源を含めた多様な魅力を発信した。

（株）電通国際情報サービスは、秋田県・男鹿市の民俗行事「男鹿のナマハゲ」の魅力を、この祭りが地域や住民に果たしてきた機能に着目した上で現代的な文脈で再構築したメディアアート映像を制作。映像を動画配信した結果、全体で約 1 万 9,000 人（うち海外在住者 1 万 4,000 人）の視聴を得ることにつながった。

<代表的な事例>



DRUM TAO in 岡城跡 プレミアムライブ
<竹田市>



日本の“まつり” RE-DESIGN
<（株）電通国際情報サービス>

② 多様な文化発信拠点としての東京

2020 年大会の本拠地となる東京では、11 件のプロジェクトが実施された。

外国人観光客のさらなる取り込みを狙った大相撲や流鏑馬等の伝統文化を軸とする案件がある一方、テクノロジーとアートを切り口にライブパフォーマンス等を実施した「MEDIA AMBITION TOKYO デジタルースケープ」（公益財団法人画像情報教育振興協会）や、英国クリエイターとの交流を通じて公共空間の新たな活用方法について検討を行った「Playable City Tokyo」（（株）ライゾマティクス）など、現代文化に光を当てた案件もあり、多様な文化発信拠点としての東京の魅力を効果的にアピールした。

<代表的な事例>



大相撲 beyond2020 場所
<日本相撲協会>



Playable City Tokyo
<（株）ライゾマティクス>



MEDIA AMBITION TOKYO デジタルールケーブ
 <画像情報教育振興協会>

③ 地域コミュニティとの連携、国際交流による障がい者芸術の普及

政府のオリパラ基本方針の中で「大会に向けた障がい者の文化芸術活動の推進」が掲げられているが、今回の採択案件の中でも関連する取組みがいくつかみられた。

例えば、「障がい者の優れた芸術作品による文化創造プロジェクト」（社会福祉法人愛成会）において、愛成会は拠点とする中野区の関係者と実行委員会を組成した上で、地域の盛り上げと障がい者芸術の普及という2つの観点でプロジェクトを企画。障がい者の優れた芸術作品を用いたアール・ブリュット展を地元商店街で開催したほか、中国とタイから障がい者の創作活動をサポートする専門家を招いた国際フォーラム・パフォーマンス等を実施した。地域コミュニティとの連携に加え、国際交流の要素を交えた好事例といえる。

<代表的な事例>



中野ブロードウェイ、中野サンモールでの展覧会



タイ・中国からアール・アールブリュット関係者を招聘

<愛成会>

④ 全国的な参加意識の醸成

2020年大会に向け、地方在住者を含む参加意識の醸成にいかにつながったのかという点では、「コンテンツ投稿サイト『カクヨム』を使った地域文化創造プロジェクト」（(株) KADOKAWA）と「風とロック芋煮会 2016 白河の関ステージ」（(株) 福島民報社）

の取組みを紹介したい。

「コンテンツ投稿サイト『カクヨム』を使った地域文化創造プロジェクト」では、ユーザー生成コンテンツ（UGC）を活用し、国内各地の魅力をひとりひとりの物語を通して再発見することを目指す「あなたの街の物語」コンテストを実施。応募期間1ヶ月半の間で、1,000 を超える応募者ゆかりの場所を題材としたエッセイ・短編小説が投稿された。その後、受賞作品は4言語対応の作品集としてまとめられ、日本の自然・文化の魅力を広く発信することに寄与した。

「風とロック芋煮会 2016 白河の関ステージ」においては、「風とロック芋煮会」の歴史を写真と文章で楽しめるパネル展と、福島県に縁のあるミュージシャンや同県出身のパラリンピアンをゲストに招いたトークショーを開催。トークショーでは、福島県において心の復興のために音楽が果たしてきた役割、福島県の魅力、障がいの有無に関係なく音楽を楽しむバリアフリーな空間とはどういうものかについて話し合った。これらの取組みを通じて、東日本大震災からの復興に励む福島県の住民が地域の魅力を再発見し、自ら世界中の人々に向けて発信するための端緒となった。

<代表的な事例>



UGC を活用した「あなたの街の物語」コンテスト
< (株) KADOKAWA >



風とロック芋煮会 2016 白河の関ステージ
< (株) 福島民報社 >

(3) 課題

こうした機運醸成に向けた効果がみられる一方で、試行プロジェクトの実施主体からは表3にあるような課題の声が聞かれた。

代表的な事例として、公共空間・文化財等の利用にあたり、国・自治体内の複数部署や関係機関との連絡・調整を余儀なくされ、課題解決に相当の時間と労力を費やしたようである。例えば、「THE JAPAN CONNECT プレイベント」(森ビル(株))では、2020年大会の際に選手村とスタジアムを結ぶ重要な道路の一部である「新虎通り」でのイベント実施のため歩道を利用するに際し、他エリアにおける道路使用との整合性、安全面、衛生面の確保など多数の事項について、合計7つ以上の関係先との間で協議する必要があった。また、「日本を愛する世界的に著名な海外ファッションデザイナーによるプレゼンテーション」(一般社団法人日本ファッション・ウィーク推進機構)では、原宿通り商店街でのファッションショーの開催にあたり、警察をはじめ関係先との調整に多大な時間を要した。さらに、「いけばな JOIN プロジェクト」(全国花き振興協議会)でも、外国人観光客への訴求を狙い、成田国際空港で伝統工芸といけばなを融合した展示・パフォーマンスを実施。ただ、空港アナウンスの妨げになるとの理由により、イベント直前まで音響の使用は不可とされていた(交渉の末、最終的には認められた)。

他方、オリパラ大会に向けての機運醸成という趣旨であるにもかかわらず、オリンピック・パラリンピックという用語や大会エンブレムが自由に使えないといった制約にプロジェクトのやりにくさや難しさを感じる事業者も多かったようである。また、本事業を一過性の取組みに終わらせるのではなく、2020年に向けて継続的な発信が重要だと認識する一方で、そのためには安定的な資金確保が必要との意見も多く寄せられた。

(表3) 2020年大会に向けた機運醸成にあたっての課題

課題の種別	内容
行政との調整、実施場所における厳格なルール	<ul style="list-style-type: none"> 公共空間・文化財等の利用にあたって複数の関係先との調整が必要 空港でのイベント実施時は音響の使用不可、など
オリンピック・パラリンピックとの関連性	<ul style="list-style-type: none"> オリンピック・パラリンピックという用語やエンブレムの使用不可 2020年まで継続的な取組みが必要
イベント告知・集客の難しさ	<ul style="list-style-type: none"> 十分な告知期間の確保 特に地方イベントへの集客をどう図るか
資金面の問題	<ul style="list-style-type: none"> 今後の事業継続、発展のためには安定的な資金確保が必要
事業実施後の継続的な情報発信	<ul style="list-style-type: none"> 事業参加者以外への関心喚起をいかに行うか

3. 共生社会の実現に向けた多言語対応・バリアフリー対応

(1) 対応状況

採択案件の多言語対応とバリアフリー対応等の状況を一覧化したのが、表4である。

(表4) バリアフリー・多言語対応の状況

事業名	多言語 対応・発信	バリアフ リー対応	障がい者 芸術・社会 参加	地域の魅 力発信・被 災地支援
大相撲国際文化交流イベント「大相撲 beyond2020 場所」	○	○		
新作能「水の輪」 beyond2020	○		○	○
第一回超人スポーツゲームズ		○	○	
LIGHT UP NIPPON 全国一斉花火				○
風とロック芋煮会 2016 白河の関ステージ			○	○
東京ハーヴェスト		○		○
共創社会実現のための舞台芸術プロジェ クト		○	○	
東京オリンピック・パラリンピックに向 けた障がい者アートフェスタ 2016		○	○	
THE JAPAN CONNECT プレイメント	○	○		○
番組企画 多彩につぼん！まち・ひと・文 化～日本各地のホストタウンへ、ようこ そ！～	○			○
「“にぎわい” ルーツ・ジャパン」プロ ジェクト ～芸による町興しと情報発信を 目指して～	○	○		○
あたらしい工芸 -KOGEI Future forward-	○	○		○
流鏝馬に関する情報の海外発信および実 況解説などの多言語化事業	○			
和の心 ～雅楽&武道～	○			
いけばな JOIN プロジェクト	○		○	
レガシーの未来への継承” DRUM TAO を通 じた地域コンテンツ魅力増進及び誘客・情 報発信実証実験	○	○		○
KIMONO を活用した異文化相互理解促進プ ロジェクト	○			
Playable City Tokyo 2016: テクノロジー と創造性で新しい都市体験を創出する国 際コラボレーションプログラム	○			
日本の“まつり” Re-Design プロジェクト	○			○

事業名	多言語 対応・発信	バリアフ リー対応	障がい者 芸術・社会 参加	地域の魅 力発信・被 災地支援
DENIM Run ONOMICHI -ファッションと地域文化による訪日対策事業				○
コンテンツ投稿サイト「カクヨム」を使った地域文化創造プロジェクト	○	○		○
日本を愛する世界的に著名な海外ファッションデザイナーによるプレゼンテーション	○			○
多様性社会を目指した御食国“常若”文化プロジェクト	○			○
漫画家が提案する障がい者スポーツ・マンガの普及プロジェクト～「Be The HERO 2016」プロジェクト			○	
世界をリードする、日本の映画鑑賞用最新バリアフリー技術を活かした、多言語対応“おもてなし”プロジェクト		○		
別府ダイバーシティアカデミア～私たちが育んだやさしさとしなやかさ～	○	○	○	○
障がい者の優れた芸術作品による文化創造プロジェクト		○	○	
世界遺産 薬師寺 健康祈願バリアフリーイベント	○	○	○	○
外国人にもわかる”和の住まい文化劇場”-大阪くらしの今昔館と吉田家住宅で紡ぐ和の住まい文化 体感 to 共感-	○			○
和食文化の発信・伝達方法のモデル構築～多言語化を視野に～	○	○		○
MEDIA AMBITION TOKYO デジタルースケープ	○	○		
誰もが楽しめる自由な芸術祭「ユニバーサルアートフェスティバル in すみだ」		○	○	

(2) 対応事例

共生社会の実現に向けた多言語対応、バリアフリー対応の具体事例について、以下4つの観点でまとめることとする。

① テクノロジー・デバイス（最新技術・機器）の活用

外国人や障がい者にも同じ空間で、同じ条件で、同じレベルでイベント等を楽しんでもらうため、最新テクノロジーを駆使した関連機器を用意するといった環境整備を

行う事例がみられた。例えば、「新作能『水の輪』 beyond2020」（山本能楽堂）では、外国人にも能楽を楽しんでもらえるよう、スマートフォンを活用した字幕アプリ（日本語・英語）を配信。参加者が手元にあるスマートフォンで、必要に応じて字幕を利用し、能装束や小道具、能の歴史などについて知ることができるとともに、他の鑑賞者に影響がない形で公演を楽しめることが好評を得た。

「世界をリードする、日本の映画鑑賞用最新バリアフリー技術を活かした、多言語対応“おもてなし”プロジェクト」（バリアフリー映画研究会）においては、障がい者と健常者が同じ空間で映画鑑賞を行うため、新しい映画鑑賞支援機器（UD Cast）を使用。聴覚障がい者に対してはメガネ型端末に字幕を表示、視覚障がい者に対しては個々の端末に音声ガイドを流すことによりバリアを解消し、それらの技術的な課題を分析した。

「MEDIA AMBITION TOKYO デジタリースケープ」（画像情報教育振興協会）では、2020年に向けたテクノロジーとアートと都市の可能性を探るトークセッションの際に、音声認識と音声合成機能を用いてリアルタイムで字幕を作成する「UD トーク」を活用。多言語の翻訳機能も実装することで、障がい者バリアフリーだけでなく、言語バリアフリーにも対応した。

<代表的な事例>



スマホによる字幕配信
<山本能楽堂>



UDCast
<バリアフリー映画研究会>



UD トーク
<画像情報教育振興協会>

② 心のバリアフリー実現に向けた取組み

ハード面の環境整備だけではなく、障がい者等との心のバリアを取り除くための取組みとしては、「共創社会実現のための舞台芸術プロジェクト」（スロームーブメント実行委員会）や「誰もが楽しめる自由な芸術祭『ユニバーサルアートフェスティバル in すみだ』」、「第一回超人スポーツゲームズ」（超人スポーツ協会）などがある。

「共創社会実現のための舞台芸術プロジェクト」では、障がい者によるパフォーマンスの推進のため、ワークショップ等を通じて新たなパフォーマーの発掘・育成を行った。その背景には、2012年ロンドン大会でのパラリンピック開会式や「アンリミテッド」を代表とする障がい者アーティストに焦点を当てた文化プログラム等が現地市民の障がいに対する意識を大きく変えたとされており、2020年に向け日本においても、障がい者の舞台芸術や表現活動の環境を向上させ、社会の意識変革をもたらしたいとの思いがある。ワークショップの実施に際しては、障がい者のパフォーマンスをサポートする人材を集めるため、チラシ配布やホームページ等での公募を通じて、障がいタイプの異なる障がい者や5歳～50代までの一般市民を広く募集し、両者が一緒にトレーニングできる場づくりを行った。

「誰もが楽しめる自由な芸術祭『ユニバーサルアートフェスティバル in すみだ』」では、当日の運営スタッフ、ボランティアスタッフ向けに、あらかじめ障がい者に対する正しい接し方、ユニバーサルマナー（多様な人々に向き合うための心づかいと行動）についての講座を実施するなど、来場者の満足度向上を図った。

「第一回超人スポーツゲームズ」においては、得意・不得意、年齢、障がい、資格を問わず、誰もがスポーツを楽しむための取組みとして、関連機器を使った超人スポーツ競技完成度の向上、競技者の育成、超人スポーツゲームズの開催という3つの施策を段階的に実施。これらを通じて、障がい者と健常者が同じフィールドで競い合えることの価値を示した。

<代表的な事例>



障がい者と健常者が一緒にトレーニング
<スロームーブメント実行委員会>



第一回超人スポーツゲームズ
<超人スポーツ協会>



ユニバーサルマナー検定の活用
＜中日新聞社＞

③ 効果的な周知・情報発信

イベントへの集客や対外発信を効果的に実施したプロジェクトとして、「DRUM TAO in 岡城跡 プレミアムライブ」（竹田市）や「別府ダイバーシティアカデミア～私たちが育んだやさしさとしなやかさ～」（(株) JTB コーポレートセールス）、「流鏝馬に関する情報の海外発信および実況解説などの多言語化事業」（大日本弓馬会）を取り上げる。

「DRUM TAO in 岡城跡 プレミアムライブ」では、イベント広報にあたり、DRUM TAO のファンクラブメールや日本政府観光局（JNTO）、九州観光推進機構等のフェイスブックページを通じた多言語案内が多くの集客につながった。また、「別府ダイバーシティアカデミア～私たちが育んだやさしさとしなやかさ～」では、80 カ国以上の留学生が集まる大分県別府市において、立命館アジア太平洋大学（APU）の留学生、地元の旅館関係者等による宣伝チームを組成し、大学や商店街、公衆浴場などへの掲示やチラシ設置を行い、多くの参加者を呼び込んだ。

試行プロジェクトの様子を動画に収め、外国語字幕を付した上で広く発信するという取組みは多くみられたが、中でも「流鏝馬に関する情報の海外発信および実況解説などの多言語化事業」の場合、鎌倉時代から続く流鏝馬のルーツ・世界観をわかりやすく伝えるための工夫を行った。具体的には、技の披露だけに留まらず、流鏝馬が競技ではなく神事であることや、歴史、式次第、射手、装束、馬具（鞍・鎧）等の周辺情報を広く扱うことで、当時の習俗や風習、武士文化を含めた理解促進に資するように構成。その結果、世界 62 カ国の視聴者からのアクセスを得た。

<代表的な事例>



アーティストの海外ファンサイトや
日本政府観光局 (JNTO) 海外サイトで募集
<竹田市>



留学生の活用
< (株) JTB コーポレートセールス >



動画の活用・発信
<大日本弓馬会>

④ 体験型・参加型イベント

近年の訪日観光（インバウンド）市場では、「モノ消費」（買い物中心）から「コト消費」（体験中心）へと関心が移行してきていると言われるが、本事業においても来場者が自ら体験、参加できるような要素をうまく組み込んだプロジェクトが高い満足度を獲得し、また効果的なPRにもつながっていた。

例えば、「外国人にもわかる”和の住まい文化劇場”—大阪くらしの今昔館と吉田家住宅で紡ぐ和の住まい文化 体感 to 共感—」（大阪市住宅供給公社）においては、江戸時代の大坂のまちを実物大で再現した「大阪くらしの今昔館」を舞台に、外国人が当時の町人の生活文化を描く演劇シーンの一員として参加。併せて、ガイドンス映像やタブレットを使い、当時の暮らしの様子を多言語で解説した。その結果、参加者からは「視覚、聴覚、味覚、嗅覚をフルに刺激され、多角的に和の文化を体験できた」といった声が寄せられた。

「和食文化の発信・伝達方法のモデル構築～多言語化を視野に～」(和食文化国民会議) では、ユネスコ無形文化遺産に登録された「和食」文化の普及のための体験会を

実施。会に参加した国内在住の外国人や障がい者・アスリートらは、著名な和食料理人等による調理実演を見聞きした上で、実際に出汁の取り方、太巻き寿司の作り方を体験した。障がい者向け対応の観点からは、体験会のために作成した点字版のパンフレットをはじめ、和食の実演会のニーズが高いことが確認された。

<代表的な事例>



外国人が演劇シーンに参加
<大阪市住宅供給公社>



和食の体験型実演会
<和食文化国民会議>



能への外国人児童の出演
<山本能楽堂>

(3) 課題

本事業における多言語対応、バリアフリー対応の課題を整理すると、表5のとおりとなる。まず参加者を受け入れるにあたっての環境・体制整備の段階で、バリアフリー対応の会場確保が困難、あるいは外国語表示が少ないといったハード面の課題とともに、受け入れスタッフの知識・経験不足といったソフト面にも課題があるとする事業者が多くいた。障がい者対応では、特に視覚障がいと聴覚障がいの違いなど、異なる障がいのタイプに合わせて適切な対応を取るのが困難であったようである。また、外国人の受け入れでは、食イベントでのハラール対応をはじめ文化・宗教上の違いへの配慮が欠かれないことが浮き彫りとなった。ただ、それらに対処するためには、人材教育・育成、また付加コストの負担といった課題が生じる。

次にイベント集客の段階において、外国人の参加呼び込みのためにホームページを多言語化したものの、それだけでは外国人の参加促進につながらなかったという事例が

多かった。また、障がい者の参加についても、福祉施設等に直接働き掛けて案内した場合を除き、一般参加での来場があったという事例はほとんどなかった。いずれのケースにおいても、複数の広報チャンネルをうまく組み合わせ、“待ち”の姿勢ではなく、参加を呼び込みのための能動的なアプローチが必要だと言えよう。

最後に、今回の多言語対応とバリアフリー対応の取組みを一過性に終わらせず、今後いかに自主事業として継続・発展させていくかという問題意識を伝える声が多かった。ただ、前述のとおり、場合によっては付加コストの負担といった問題が生じるため、まずは本事業を通じて得られた課題をもとに、“できることから始める”ということであろう。

(表5) 多言語対応、バリアフリー対応の課題

課題の種別	内容
ハード面・ソフト面でのバリアフリー対応	<ul style="list-style-type: none"> バリアフリー対応の会場確保は困難（特に野外イベント） 外国語表示が少ない 受け入れスタッフの知識・経験不足 様々な障がいのタイプに対する対応 外国人の受け入れでは文化や宗教上の違いへの配慮が必要
人材・コストの問題	<ul style="list-style-type: none"> 対応スタッフの教育、人材育成 付加コストの負担
外国人、障がい者への効果的な周知・情報発信	<ul style="list-style-type: none"> ホームページの多言語化だけでは外国人の参加につながらない 障がい者向け周知は、福祉施設等経由以外は困難
継続性の問題	<ul style="list-style-type: none"> 一過性の取組みに終わらず、(自主事業として)いかに継続・発展させていくか

(4) ポイント

それでは、これらの多言語対応、バリアフリー対応における課題をいかに解決し、共生社会の実現を図っていくか。本事業を通じて得られた示唆（ポイント）を、事業の進捗に合わせて①環境整備（参加しやすい環境づくり）、②周知（来てもらう、知ってもらう）、③現場対応（体験し、満足してもらう）、④効果検証・課題分析（振り返る）⑤普及・改善（次に生かす）という5つの段階で整理した（図8参照）。

第1の環境整備の段階では、山本能楽堂やバリアフリー映画研究会の取組みのようにテクノロジー・デバイスの活用によりバリアを解消するというのが参考になる。また、スロームーブメント実行委員会や超人スポーツ協会の事例のように、障がい者と健常者が一生に楽しむ場を提供するといった心のバリアフリー実現に向けた取組みも考慮すべきであろう。

第2の周知の段階では、自らのホームページ上の案内だけに留まらず、竹田市の事

例のように他の情報発信力のあるサイトを活用するなど、より多くの参加者を呼び込むための工夫が必要となる。

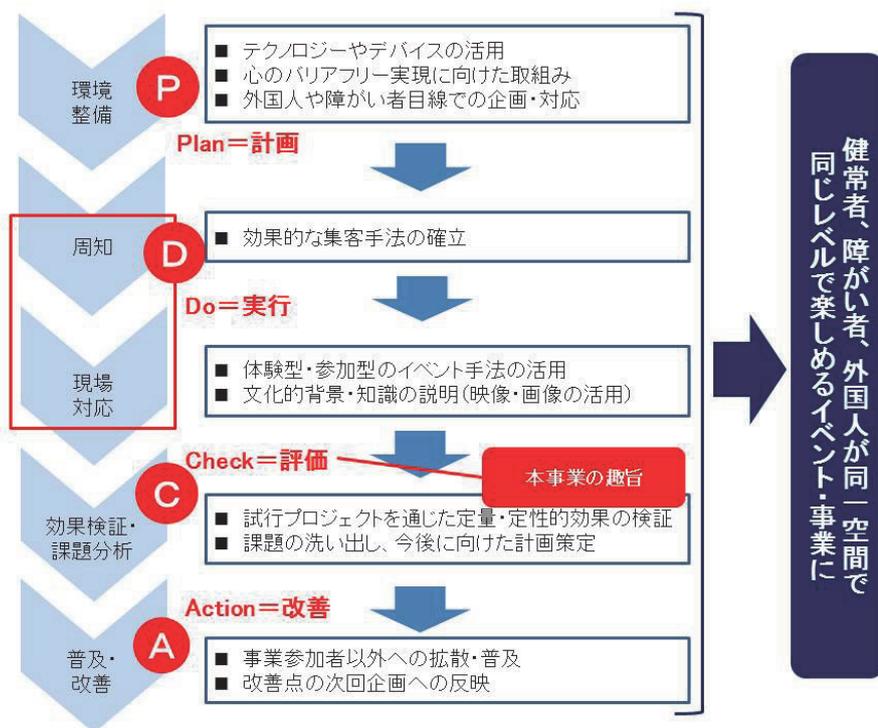
第3の現場対応の段階では、大阪市住宅供給公社や和食文化国民会議の取組みのように参加者自らが体験、参加するイベントに仕立てるとともに、実施主体側が伝えたいと考える文化的背景・知識について映像や画像を交えて補足説明することがポイントとなる。

第4の効果検証・課題分析の段階は、まさに本事業の趣旨そのものであり、全プロジェクトにおいて、参加者アンケートやヒアリング等により、定量・定性的効果の検証に加え、課題の洗い出し、今後に向けた将来計画の策定を行った。

第5の普及・改善の段階では、事業参加者以外にも広く自らの取組みを拡散・普及するために、大日本弓馬会などのように動画活用による対外発信というの也被えられる。そして、事業実施を通じて明らかとなった改善点を見直し、次回の企画に反映させるという視点が何より重要である。その点、日本相撲協会は本試行プロジェクトの結果を踏まえ、本場所においても外国人対応や障がい者向け対応を充実させていきたいとの意向を持っており、大いに参考になるケースである。

以上のPDCAサイクルを回すことで、健常者、障がい者、外国人の全員が同一空間で、同じレベルで楽しめるイベント・事業に少しでも近づけると言えよう。

(図8) 多言語対応、バリアフリー対応のポイント<本事業から得られる示唆>



最終的なまとめとして、上記の多言語対応、バリアフリー対応のポイントに対し、本事業の中で関連する取組みを行った事例を図8のとおり整理した。

第IV章の各試行プロジェクトの実施内容を読み進めるにあたり、参考にしていきたい。

(図9) 多言語対応、バリアフリー対応くまとめ

	課 題	対応事例
環境整備 (参加しやすい 環境づくり) P	★外国人・障がい者が参加しやすい環境づくり(ハード面・ソフト面) <ul style="list-style-type: none"> 会場のバリアフリー化 対応できる人材の教育・育成 障がいのタイプにより異なる対応 文化・宗教の違いへの配慮 提供すべき適切な情報の把握 追加コスト負担 	<ul style="list-style-type: none"> テクノロジーやデバイスの活用 山本能楽堂、バリアフリー映画研究会、画像情報教育振興協会 障がい者と健常者が一緒に楽しむ場の提供 スロームーブメント実行委員会、バリアフリー映画研究会、超人スポーツ協会 ユニバーサルマナー検定の活用 中日新聞社 地域コミュニティ等との連携 愛成会、融合研究所
周知 (来てもらう、 知ってもらう) D	★一般の外国人・障がい者への周知は困難 <ul style="list-style-type: none"> イベントのHPでの告知だけでは不十分 適切な広報ツールの発掘・活用 障がい者向けは福祉施設経由以外困難 	<ul style="list-style-type: none"> 国際的に知名度のあるコンテンツの活用 竹田市、画像情報教育振興協会 情報発信力のある外国人向けサイト活用 KADOKAWA、竹田市 留学生の活用 JTBコーポレートセールス、KADOKAWA、竹田市
現場対応 (体験し、満足し てもらおう)	★体験・参加型は満足度が高いが、文化的背景・知識の補足説明が必要 <ul style="list-style-type: none"> 初めての参加者に魅力をどう伝え、満足してもらうか(ビジュアルを駆使した丁寧な説明が必要) 様々な障がい者に合わせた適切な対応 優先席・導線の確保 	<ul style="list-style-type: none"> 体験・参加型での満足度向上 和食文化国民会議、大阪市住宅供給公社、山本能楽堂 地域コミュニティ等との連携 愛成会、JTBコーポレートセールス テクノロジーやデバイスの活用(再掲) 障がい者と健常者が一緒に楽しむ場の提供(再掲)
効果検証・課題 分析(振り返る) C	★どのような効果あったか、課題は何か <ul style="list-style-type: none"> 試行プロジェクトを通じた定量・定性的効果の検証 課題の洗い出し、今後に向けた計画策定 	<ul style="list-style-type: none"> 全プロジェクトにおいて、参加者アンケートやヒアリング等を通じて対応 = 本事業の重点
普及・改善 (次に生かす) A	★より多くの人にどう知ってもらおうか。改善点をどう次に活かすか。 <ul style="list-style-type: none"> 事業参加者以外への拡散・普及 改善点の見直し、次回企画への反映 	<ul style="list-style-type: none"> パラリンピアンにバリアフリー監修アドバイザー依頼 福島民報 映像アーカイブを通じた成果普及 大日本弓馬会、竹田市、JFWなど 検証結果の自主事業への反映 相模協会、KADOKAWAなど