

ワークショップ(第5回)概要

○日時 2023年3月29日(水) 10時00分から12時30分

○場所 TOTO テクニカルセンター大阪(一部オンライン参加)

○議題 ・「UD推進チーム」発足

- ・建築ワークショップの報告(トイレ、カームダウン・クールダウン、避難誘導)
- ・展示ワークショップ(展示イメージの共有、感動した/残念な展示について共有・発表)
- ・今後の予定

○出席者

エキスパート	石塚裕子			
お困りごと当事者 12人	車いす使用者	3人	発達障がい者(親と参加)	0人
	視覚障がい者	2人	発達障がい者の親	1人
	聴覚障がい者	1人	LGBTQ+	1人
	精神障がい者	1人	医療的ケア児(親と参加)	2人
	知的障がい者(親と参加)	1人	子育て世帯	0人
	知的障がい者の親	0人		
作り手企業	株式会社シブタニ、TOTO株式会社			
業務受託者	株式会社東畑建築事務所 株式会社乃村工芸社・三菱UFJリサーチ&コンサルティング共同企業体			
傍聴	公益社団法人2025年日本国際博覧会協会 大阪府都市整備部住宅建築局建築環境課			

○配慮事項

UDトーク

○議事要旨

●「UD推進チーム」発足

2022年3月からみんなで一緒に考えながら取組みを進め、この取組み・進め方自体がユニバーサルという共通認識を得ることができた。そこで、大阪・関西万博の開幕まで、会期中、閉幕後のフィードバックまでを含めて進めることを確認するとともに、あらたに組織としてチームを発足したいと事務局から提案し合意を得た。また、作り手企業としてチームに参加する3企業を紹介した。

●建築ワークショップの報告(トイレ、カームダウン・クールダウン、避難誘導)

これまでのワークショップで質問のあったトイレ、カームダウン・クールダウン、避難誘導について回答した。また、トイレは、前回のワークショップでの意見を踏まえ、修正・検討する内容を伝えたいので、事務局作成のプラン案の了承を得た。

●展示ワークショップ(展示イメージの共有、感動した/残念な展示について共有・発表)

展示全体イメージの共有後、3班に分かれ、これまでに感動した、または残念だった展示について共有した。事務局や業務受託者も班に加わり、お互いの体験を伝え、意見交換した。その後班ごとにまとめた意見を発表した。A班からは展示を楽しむには「誰もが同じ体験ができる」「五感を使う演出や体験」、B班からは「面白いと不安・恐怖は表裏一体」「取り残されることが無いことが大切」、C班からは「良い展示と思っていたことがストレスの場合もある」「良い展示空間は展示設計だけでは成り立たない」等の意見があった。ワークショップを通じて、設計する側、体験する側の立場の違いやお困りごとの内容・有無によって、感じ方が異なることを共有することで、新たな気づきを得られるワークショップとなった。

OSAKA Healthcare Pavilion

ユニバーサルデザインワークショップ

@TOTOテクニカルセンター大阪

2023/03/29

<おねがい>

- ・トイレはご自由に! 我慢しないでください。
- ・飲み物もご自由に!
- ・頭を使うので、飴やチョコレートなど、栄養補給もご自由に!

- ・楽しいワークショップにしていきましょう!

<本日の予定>

10:00~ はじめに

10:05~ 1. 「UD推進チーム」発足

10:10~ 2. 建築ワークショップの報告(トイレ他)

10:20~ 3. 展示ワークショップ

3-1. 趣旨説明 5分

3-2. 大阪ヘルスケアパビリオンの展示イメージの共有 10分

3-3. ワークショップ(議論) 40分

休憩 11:15~ 10分

3-4. ワークショップ(発表)(5分×3チーム) 15分

3-5. 講評 15分

11:55~ 4. 今後の予定

はじめに (5分)

石塚エキスパート

1. 「UD推進チーム」発足

(5分)

<発足の経緯・趣旨>

- 大阪ヘルスケアパビリオンでは、SDGs達成とその先の未来社会のモデルの創造と発信をめざし、ユニバーサルデザインを実現する建築・展示・運営の計画策定に向け、昨年3月から、エキスパート、当事者の皆さんらとともに、検討を進めてきました。
- この1年間、「みんなでトイレプラン作成チャレンジ」や「取組みの方向性」の検討を進める過程で、みんなで一緒に考えながら実現をめざしていく、この取組み・進め方自体がユニバーサルデザインとの共通認識を得たところです。
- このたび、これまでの取組みを通じた共通認識のもと、大阪・関西万博の開幕まで、会期中、閉幕後のフィードバックまでを含め進めることを確認するとともに、あらたに組織としてチームを発足したいと考えて、ご提案するものです。
- 引き続き、ユニバーサルデザインの実現に向けて、「チーム」で取り組んでいきましょう。

<メンバー>

- **エキスパート 石塚裕子先生** (大阪大学大学院人間科学研究科)
ユニバーサルデザインの観点から専門的なアドバイスをいただくため2025年日本国際博覧会大阪パビリオン推進委員会が委嘱
- **お困りごと当事者のみなさん 20名** (本人以外に、介助者、支援団体も参加)
車いす使用者、視覚障がい者、聴覚障がい者、精神障がい者・知的障がい者・発達障がい者、LGBTQ、医療的ケア児、子育て支援
- **作り手となる企業**
- **一般社団法人2025年日本国際博覧会大阪パビリオン** (建築・展示業務受託者含む)

「ミライのトイレ」の作り手としてご参加いただく企業を募集します

ご参加いただいている企業

- ・TOTO株式会社 様 トイレのプラン作成やデザインの支援、衛生器具のご提供など
- ・株式会社シブタニ 様 トイレの満空表示も兼ねた案内サイネージの開発、ブース扉の把手のご提供
- ・株式会社サイエンス 様 洗剤が要らないファインバブルの洗浄力を活用した楽しい洗面所の開発とご提供



2. 建築ワークショップの報告

・トイレ他

(10分)

大阪パビリオン

●一時退避スペースについて

Q.煙はまわってこないか。

A.外部階段なので、煙が充満することはないと考えます。

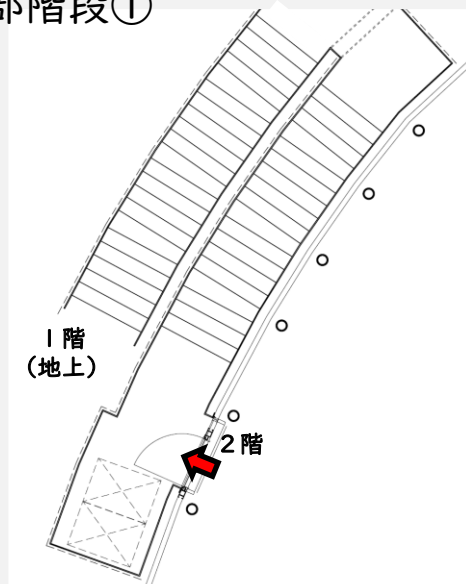
Q.退避場所からはしご車で直接救出できるのか。

A.はしご車で直接救出はできませんが、パビリオンスタッフまたは消防隊がすぐ駆け付けます。

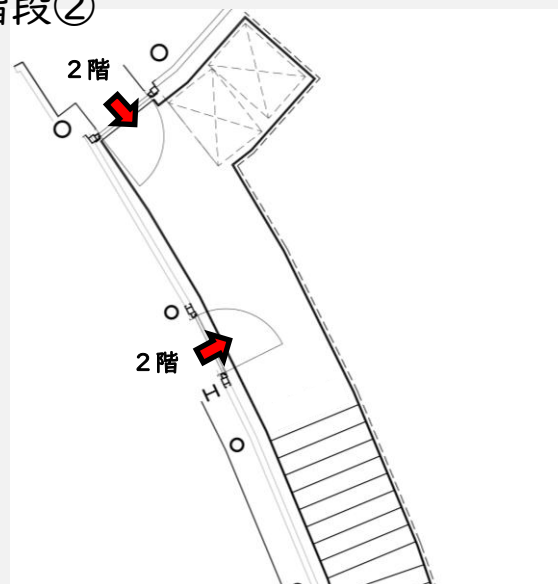
Q.スペースは2台分で足りるのか。

A.Tokyo2020アクセシビリティ・ガイドラインの推奨基準を満たしています。

外部階段①



外部階段②

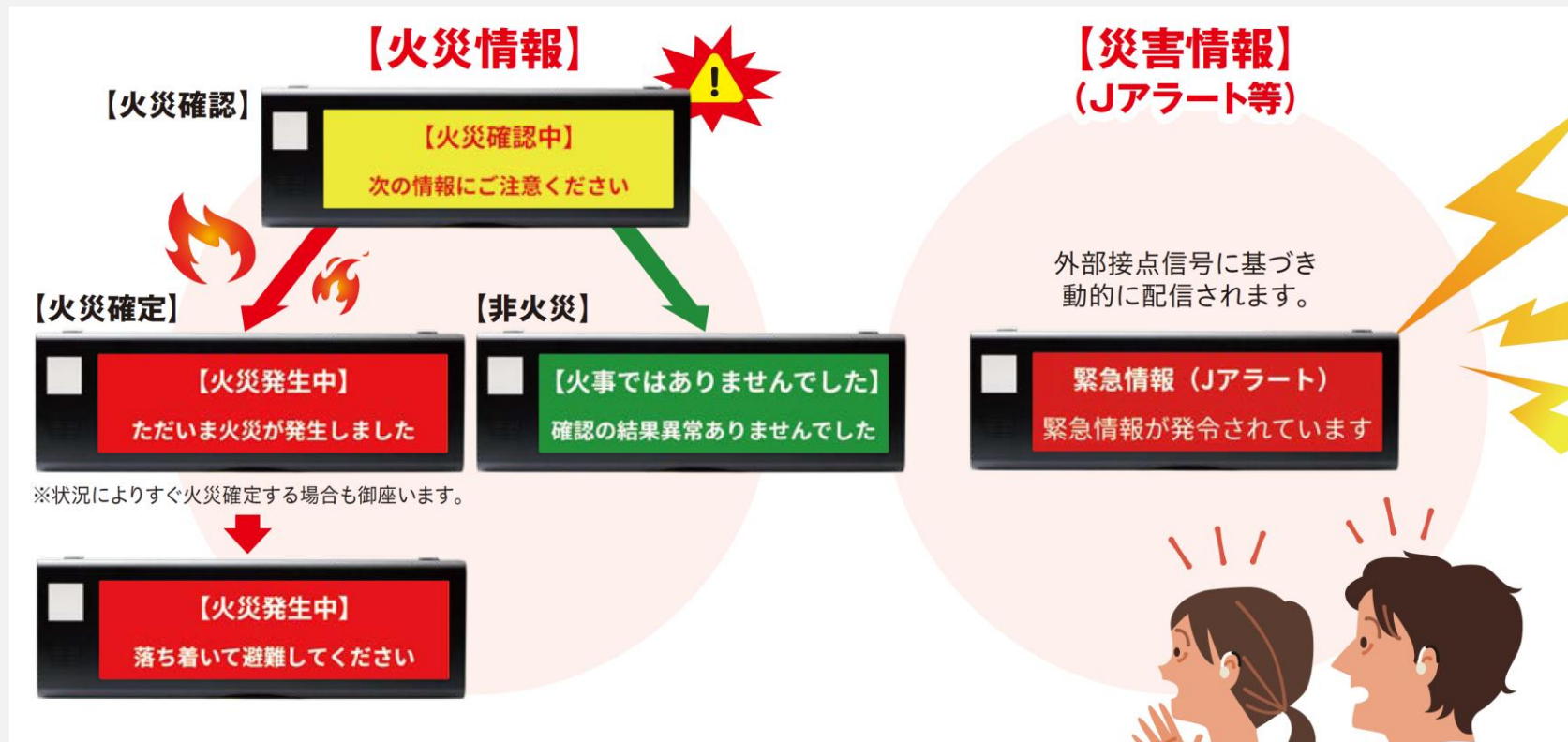


(※どちらも)
車いす待避スペース (2台分)
900mm×1300mm
+インターホン

●緊急情報表示システム（避難）について

Q.緊急情報表示システムはどのような情報が表示されるか。

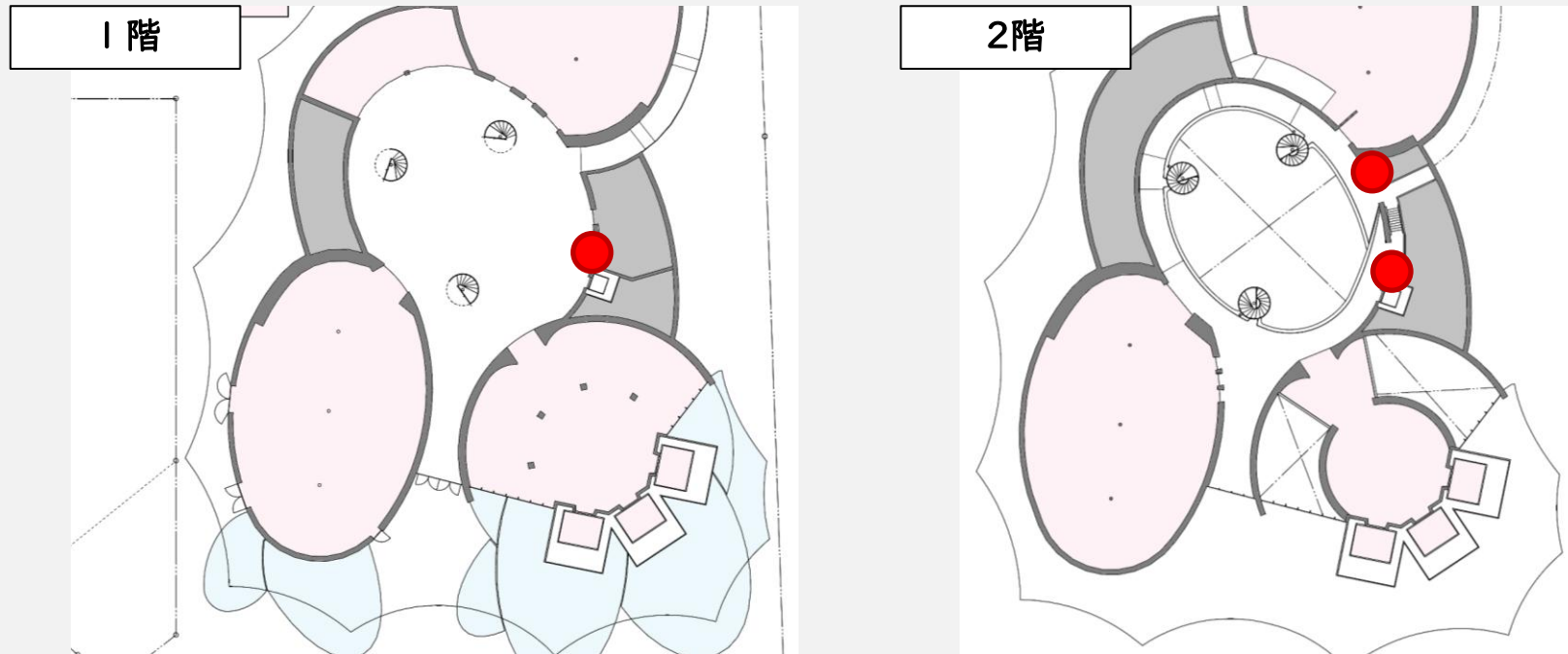
A.主に、聴覚障がい者に、火災等の発生に伴う警報等に気づいていただくためのもので、「火災発生中」というような情報が文字で表示されます。



※平常時は時計表示や館内案内情報等が表示できる予定です。

Q.緊急情報表示システムはアトリウムはどこに設置されるか。

A.1階のトイレ付近、2階のEV付近とトイレ付近の3か所に設置されます。(下図の赤丸)



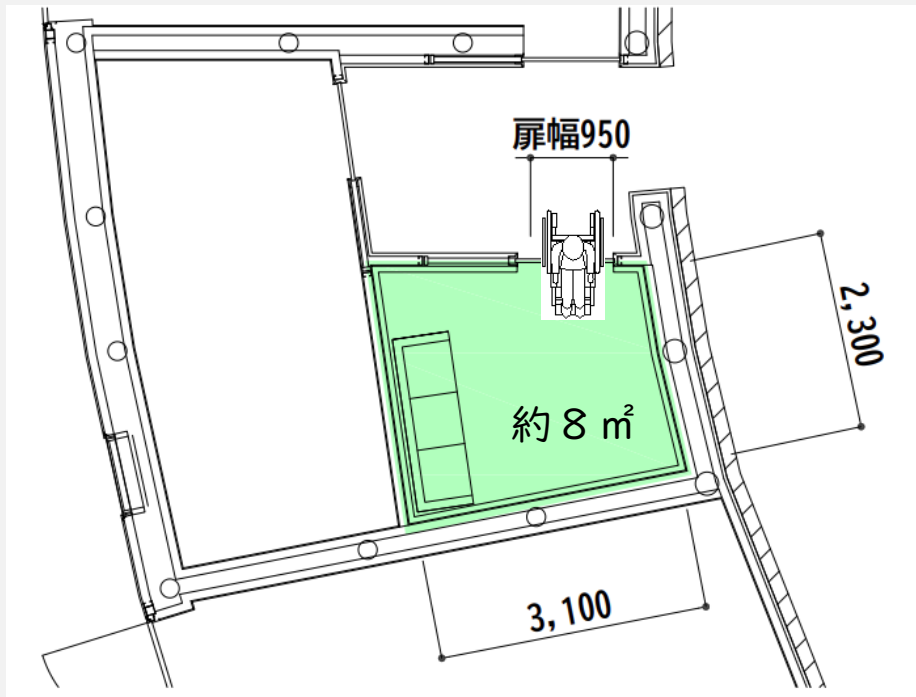
Q.停電になった際も、避難口誘導灯は点灯するか。

A.誘導灯は電池式です。また、停電時にも点灯する非常照明も、避難経路の各所に設置します。

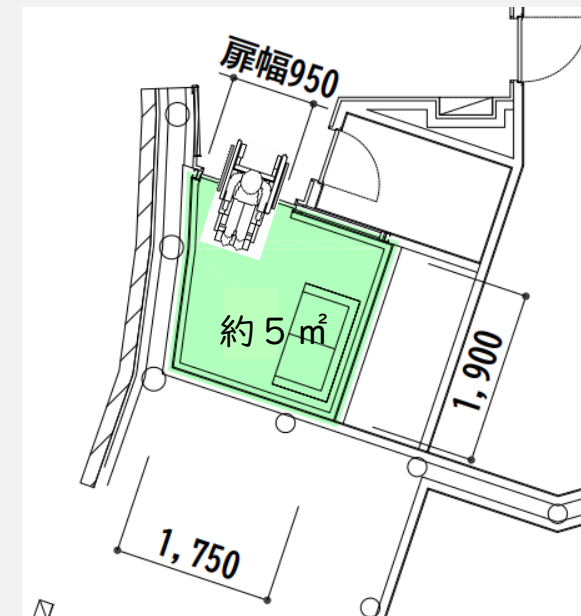
●カームダウン・クールダウンについて

Q.2階のカームダウン・クールダウンの部屋は、車いす2台で入れる大きさか。

A.設置するソファ等にもよりますが、車いすの方がお二人以上で利用されることは難しい可能性があります。1階のカームダウン・クールダウンの部屋は広くしているので、車いす2台でもご利用いただけるサイズです。



1階
カームダウン・クールダウン



2階
カームダウン・クールダウン

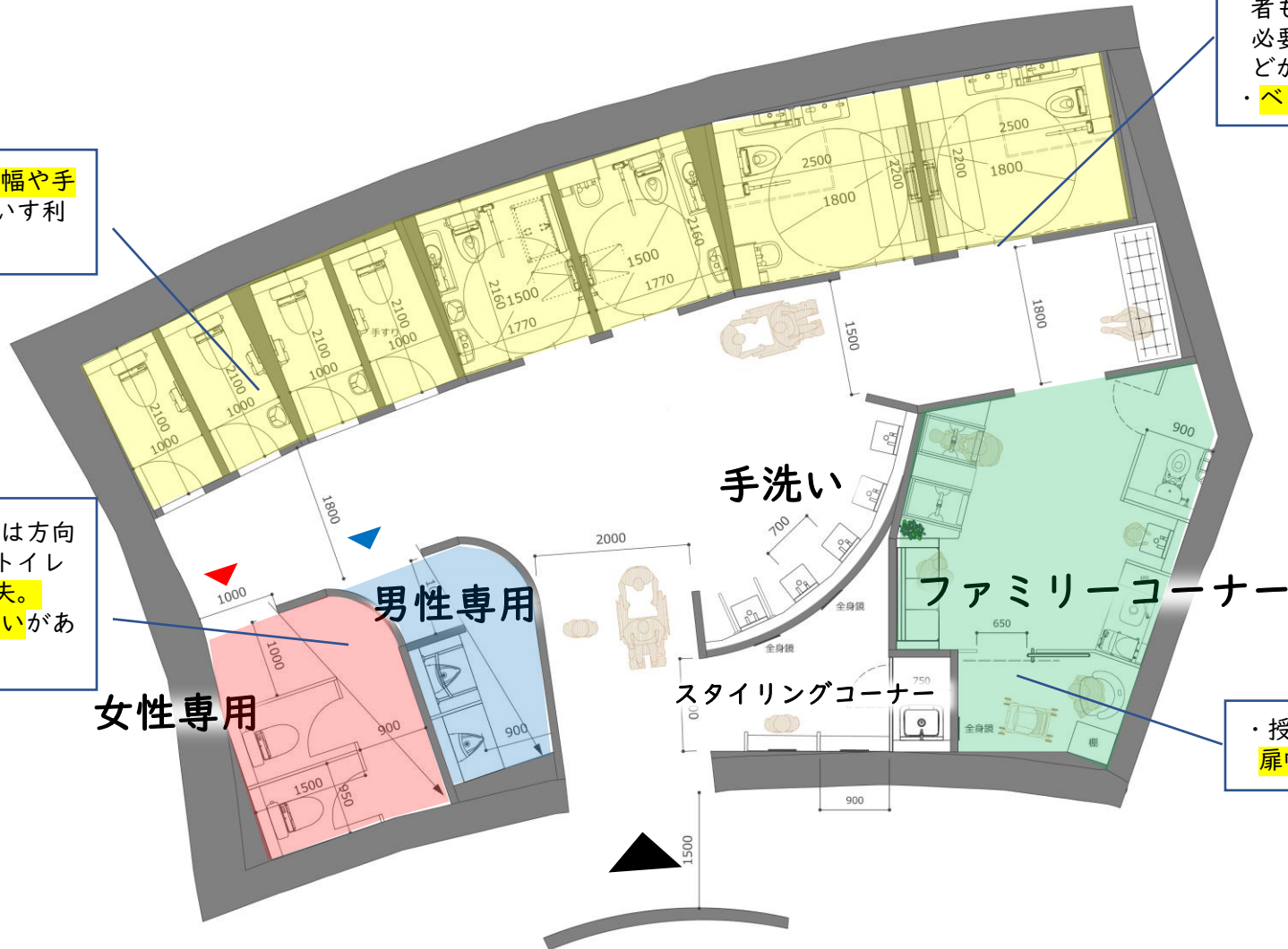
トイレプラン (案)

・奥行きがあるので、扉幅や手すり位置によっては車いす利用者も一部使用できる。

・カーブは視覚障がい者は方向がとりにくくなるが、トイレ内くらいであれば大丈夫。
 ・男女専用トイレに手洗いがあった方がよい。

・左右対称で必要なこと、バギー利用者も利用すること、車いすトイレを必要とする人は時間がかかることなどから、車いすトイレは2つ必要。
 ・ベッドの位置は工夫が必要。

・授乳室、車いす利用者も使用できる扉幅に。



- <いただいたご意見から修正検討する箇所>
- ・男女専用トイレへの小型手洗いの設置検討。
 - ・一般便房の扉幅の拡幅検討。(車いすが入れる幅)
 - ・授乳室の扉幅の拡幅検討。(車いすが入れる幅)

その他、器具等の配置や、たくさんご意見をいただいた案内、誘導手法については、引き続き検討していきましょう。

3. 展示ワークショップ

大阪パビリオン

3-1.趣旨説明

(5分)

3-2.大阪ヘルスケアパビリオンの 展示全体イメージの共有 (10分)

大阪パビリオン

パビリオンコンセプト

Osaka Healthcare Pavilion : Nest for Reborn

テーマ:REBORN 「人は生まれ変わる、新しい一歩を踏み出す」



パビリオン全体の流れ

「自分をよく知り、生まれ変わって、新しい一歩を踏み出す」ためのパビリオン体験

Know Yourself

日々の生活ではなかなか省みることがない自分の心身について理解する

Experience for Reborn

より良い自分に生まれ変わるためのさまざまな知識を得て、体験する

Future & Action

未来都市生活の可能性を知り、生まれ変わった自分で参加する

ミライへのゲート



ミライの自分



ミライのフード



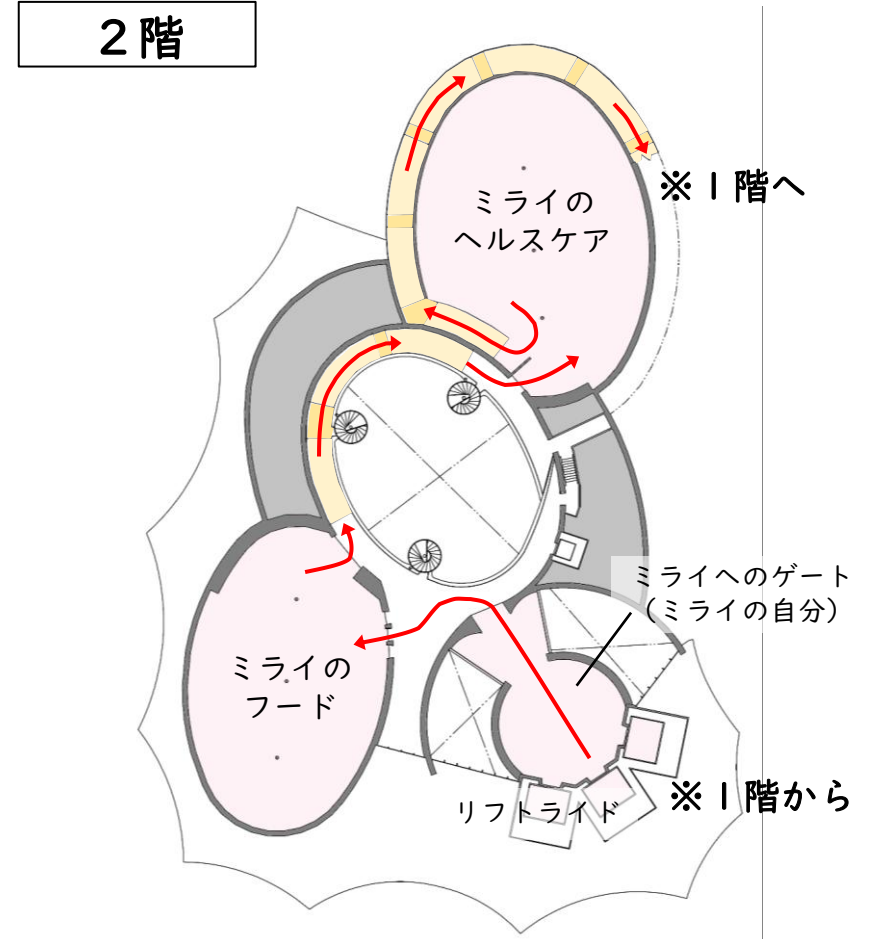
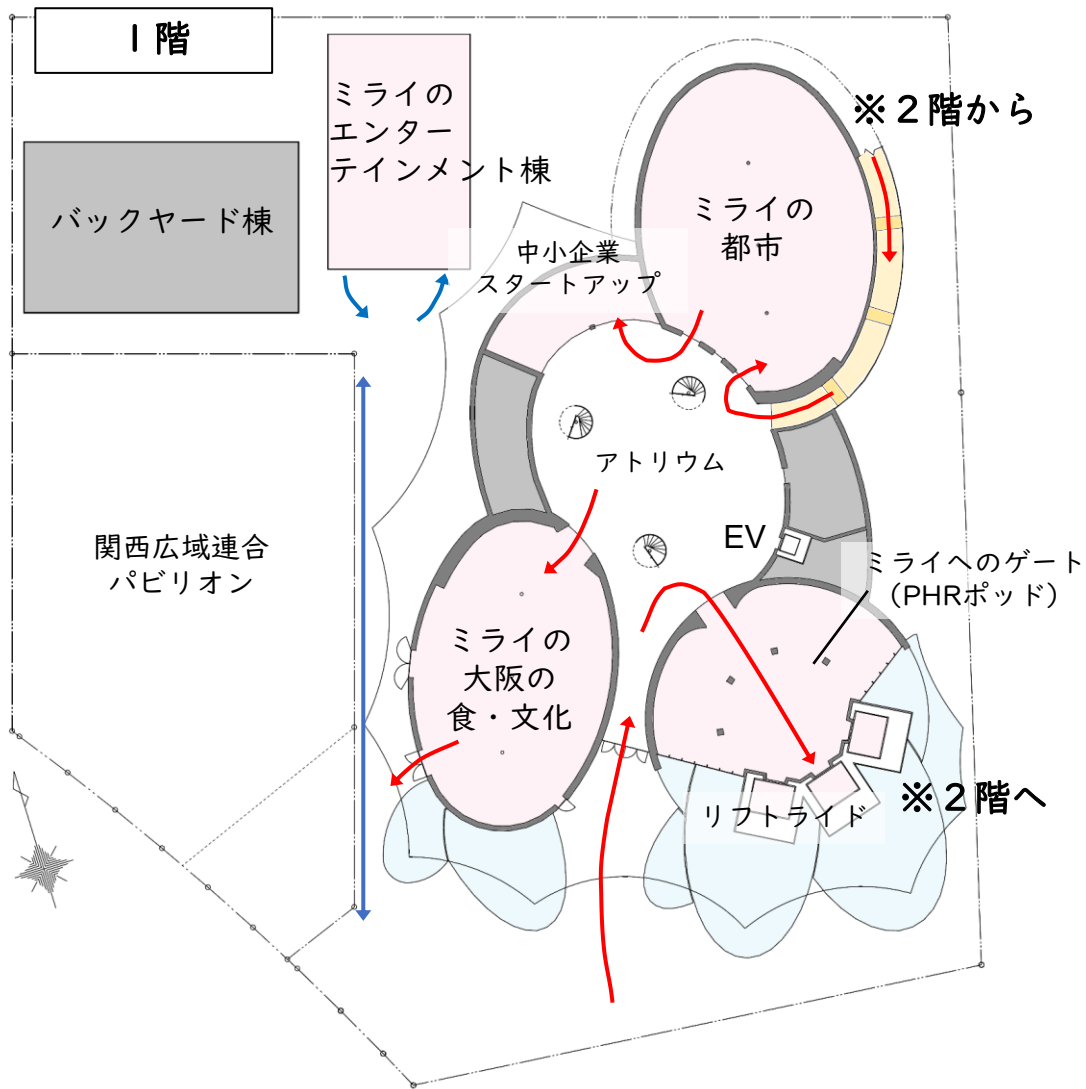
ミライのヘルスケア



ミライの都市



パビリオン全体の配置図



- 来館者動線 (本館)
- 来館者動線 (エンタメ)
- 展示エリア
- バックヤード
- スロープ (1/20)
- 踊り場

パビリオン全体の展示に関する基本的な考え方

パビリオンのコンセプト・ストーリー設定との整合性

こどもでも楽しめ、ワクワクできる展示(多数の小学生団体招待も想定)

海外からの来館者も理解・体験できるノンバーバルな表現

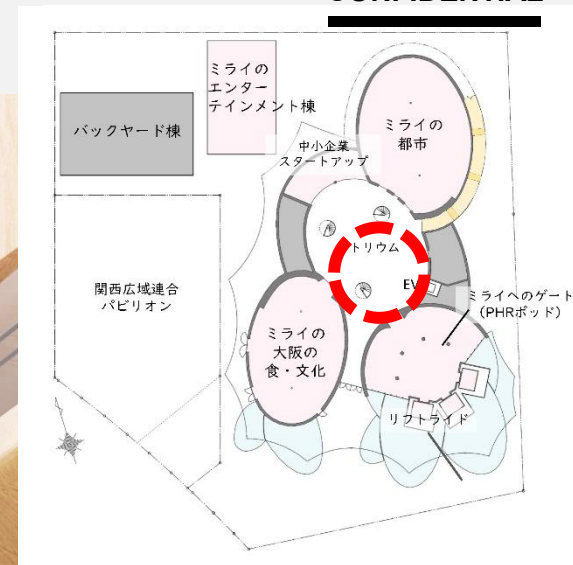
パビリオン全体で設定するユニバーサルデザインへの対応

公共パビリオンとしての意義に沿った、展示内容への留意

展示レギュレーション(送客・体験時間・荷重・電力等)への留意

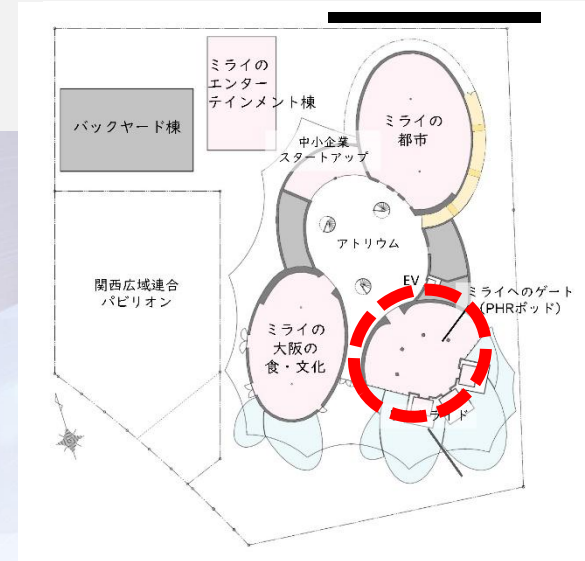
ミライへのゲート (ブリーフィング)

CONFIDENTIAL



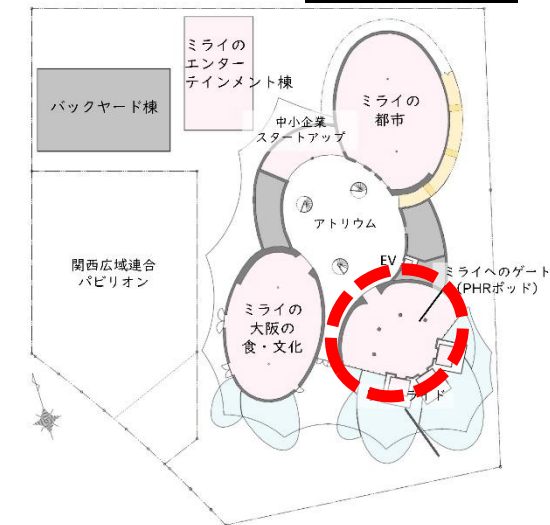
ミライへのゲート (PHRポッド)

CONFIDENTIAL



ミライへのゲート (PHRポッド)

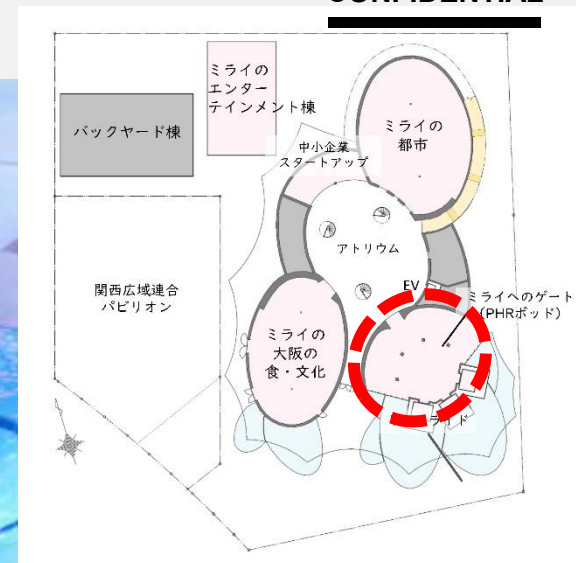
CONFIDENTIAL



rest for R
GAT

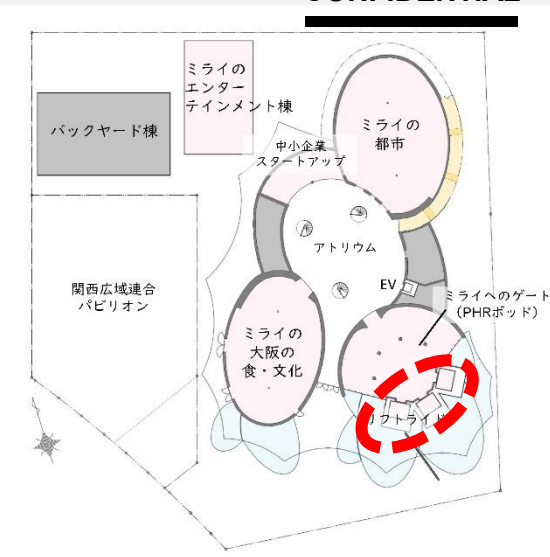
ミライへのゲート (PHRポッド)

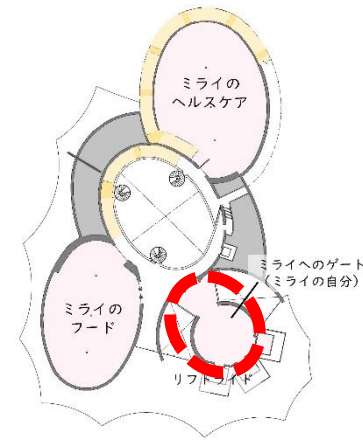
CONFIDENTIAL



ミライへのゲート (リフトライド)

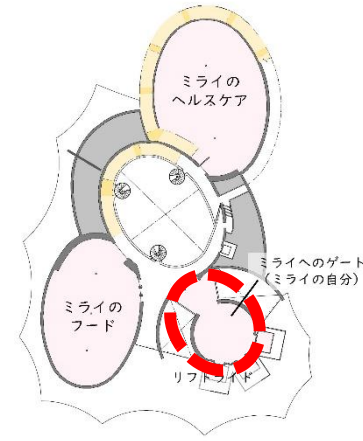
CONFIDENTIAL

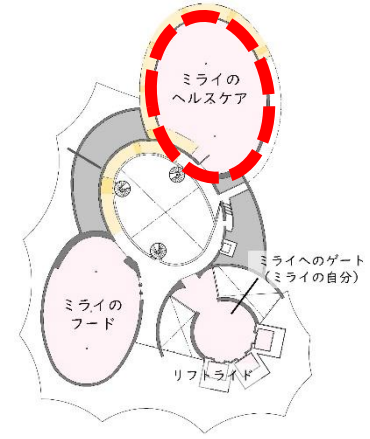


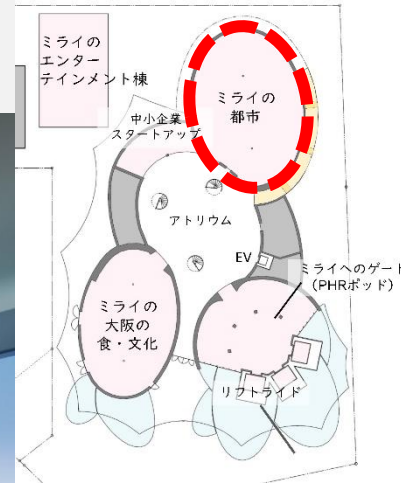


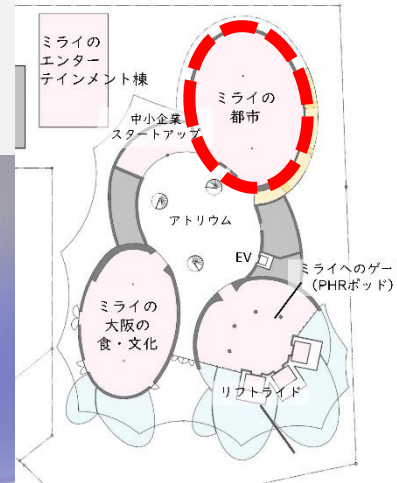
ミライへのゲート (ミライの自分)

CONFIDENTIAL









3-3. ワークショップ

(40分)

大阪パビリオン

10分

●自己紹介

- ①1人1分の自己紹介。全員で10分以内。
- ②おなまえ(あだな)
大阪パビリオンに期待すること!を一言
付箋に書いて、グループ内で共有してください。
- ③万博や大きなイベントなどの経験や感想など
普段のお仕事のことも構いません。

10分

●感動した/残念な展示

①博物館、美術館など（パビリオン類似施設）で

「感動!」→青色 「残念!」→黄色

だった展示・設備・運営の工夫を付箋に記入してください。

②付箋1枚に対して1項目

③10分以内で、何枚でもOKです。

15分

●グループ内での共有

- ①グループ内で、1人2分で発表してください。
- ②いいね!と思った工夫にはシールを貼ってください。

5分

●発表の準備

- ①全体に共有するために、発表者を決めてください。
- ②発表者はグループで出てきたご意見をまとめてください。
- ③いいね!のランキング方式でも、展示/設備/運営の分類でも、構いません。

休憩 (15分)

大阪パビリオン

3-4.発表

(15分)

大阪パビリオン

3-5.講評

(15分)

大阪パビリオン

4. 今後の予定

(5分)

大阪パビリオン

大阪ヘルスケアパビリオン

ユニバーサルデザイン
ワークショップ（第5回）
意見まとめ
（展示）

一般社団法人2025年日本国際博覧会大阪パビリオン
展示・建築グループ

UDワークショップ

■概要

大阪PV・設計者・当事者が一緒に『世界中の誰もが行きたくなるパビリオン』を考える。

①大阪PVの展示全体イメージ図及びゾーニング図（案）の共有。

②類似施設（博物館など）での展示体験から、展示体験・空間認知・情報保障における困りごとや工夫の事例の収集・意見交換。

A班

当事者：視覚障がい者、医療的ケア児・親、車いす使用者、精神障がい者

業務受託者（展示設計者）：3名

B班

当事者：聴覚障がい者、知的障がい者・親、

業務受託者（展示設計者）：2名

C班

当事者：視覚障がい者、車いす使用者、発達障がい者の親、医療的ケア児・親

業務受託者（展示設計者）：2名

A班

①感動した！！展示・設備・運営の工夫（付箋メモ抜粋）

・すべて選択可能

individual services to all /friendly
個別支援があり、どこでも親切

選択ができる（体験・並ぶ・見る）

情報保障（事前）

バンジーができる

カヤックができる（安心サポート）

現場のフレキシビリティ・対応力がある

・スタッフの対応

スタッフ（キャスト）がとてもいい顔をしている

心遣いのある声掛け

案内が丁寧

・触れる展示

展示物に触ってOK

生き物に触れる

・視覚・聴覚・触覚の演出がある

視覚・聴覚・触覚の演出がある展示

文楽（字幕と音声ガイドがある）

パネル自体が立体的に光り、子供が触ると音などのアクションがある

・うだ・アニマルパーク

永遠にヤギに餌をやれる

大きいブタに乗れる

広すぎる土地

・デザインあ展

言葉がなくても伝わる

子供から大人まで楽しい展示

・見やすさ

目線が低くても、展示物が見やすかった

天井の展示は、バギーを倒したまま見られた

車いす席が見やすいところにある（サイトライン）

・一緒に体験できる

動線が同じ

子供と一緒に体験できた

・設備

エレベーターが大きい

赤ちゃんルーム（授乳室など）に
「男性の方も利用します」「男女共用です」と表示

ソファが多い（休憩やクールダウン）
1人がけ～多人数用があるといい

ショッピングセンターのイオンモールはソファが
いろいろある（買い物しないけど休憩する）

良いか悪いかわからないが、NZはトイレの壁が
手が入るほど開いているので、トイレトペーパー
がなくなったり異変があったときに助けを求めやすい

②残念だった・・・展示・設備・運営の工夫（付箋メモ抜粋）

・展示が見えない（サイトラインの確保）

展示物の位置が高い
展示の高さが高くて車いすやバギーの子ども達では見えない
（博物館）

ライブでみんなが立つので見えない（ジャニーズ）
アンジェラアキは座るように促してくれる

光の反射で展示物が見えない

人が多くて展示物が見えない

車いすがぶつかるので正面を向けない

車いすスペースの目の前に柱があった

混雑時見終えていないのにとこてん方式で出せれる

・その他

絨毯で車いすが進みにくい

順路が自由過ぎると車いす（バギー）が進みにくい

展示説明が難しい、研究者（玄人）向け

・一方的な演出

音が大きすぎて疲れる展示

「アナウンス＋音楽」がずっと流れている
（展示・スーパー）

USJのET（昔）はにおいを発した

フラッシュが多用され、てんかん発作の引き金に

・休憩できない

ひたすら並ぶのがしんどくて、入場して中を見る
元気がなかった（愛・地球博）

ベンチが少なく、立ちっぱなし

展示の流れを止めないために途中にソファがない
（歩きながら見て終わるので疲れる）

・ラジオが使えない

京セラドーム（野球観戦）にラジオを持っていったが
電波が入らず状況がわからなかった

・健常者と区別される

USJのアトラクションを利用する際に血圧を
聞かれる（健常者には聞かない）

・一緒に体験できない

子どもと一緒に体験できない

車いす席のそばに介助者が居られない
車いすのところの席が違う

車いすは、展示の進路（ルート）が違う

・設備・サービス・キャパ

飲食のバラエティが少なすぎ、食べられるものがない
（USJ）

飲食施設が少なかった（愛・地球博）

大規模集客がある食イベントでトイレの数が
少なかった

①誰もが同じ体験を

- ・見やすい設計配慮や工夫の必要性
- ・健常者との区別しないルート、同じ体験ができるのが理想的
- ・同じ時間・空間を共にすること

②五感を使う演出や体験

- ・触れる・聴く・香りなど、五感を使った体験は心と身体の記憶に刻まれる
- ・ノンバーバルな体験

③選択肢を与える

- ・当事者が必ずしもアクティブな体験を拒むとは限らない
- ・決めつけるのではなく、「選んでもらう」という手段がある
- ・そこに選択バリエーションがあるとより良い

④休憩の必要性

- ・展示量の多さ、人の多さ、立ちっぱなしなど、疲労感・ストレスのケアとして、空間を考慮する必要性

① 絵や図面で描ききれない所もデザインすることが大事

空間デザイン・展示手法や展示物が良かったとしても、運営やサイン計画、サービスなど全般的に整っていないと後味がわるく、良くなかったことが印象として残ってしまう。全てを密接に連携してのデザインが必要。

② 展示空間に必要な「間」

情報や展示で空間を埋め尽くすのではなく、一定量の「間」を持たせないと内容も入ってこない。
休憩スペースなど時間の「間」をつくることも重要

B班

①感動した！！展示・設備・運営の工夫（付箋メモ抜粋）

・情報が得られる

演劇鑑賞のときステージ奥に字幕表示があった

デジタルサイネージで多言語対応になっていた
（はらっぱ）

文字だけでなく色や映像などの視覚情報がある
（はらっぱ）

トイレやエレベータでお知らせボタンがあった
（はらっぱ）

聴覚優先の人向けに、ヒアリンググループなど情報保障
があった（はらっぱ）

受付や案内の人が手話・筆談してくれた（はらっぱ）

視覚障害の方へ向けた音声案内

段を複数置いて、高さが選べる

・迷子対応

大阪万博のときの迷子札

・展示空間

空間全体で体感できる（大塚美術館）

展示スペースが広い、自由なアングルで見れる
（大塚美術館）

その場でしか見られない巨大絵画

・展示の迫力・新鮮さ

両側からの植物に圧倒される。迫力がある
（新宿御苑）

圧倒的な自然

見たこともないものを見たとき

飽きないしかけがあるブース

・触れる展示

触れる・触れられる

触れる展示。実感がわく

触って動かせる体験型展示

・車いすスペース

車いすで見やすい場所の案内があった
（東京ディズニーパレード）

優先ルートの床に色がついている

車いすの観覧スペースがある（海遊館）

車いすもバギーも同伴者も一緒に見れた
（みさき公園 イルカショー）

・大きな音

ライブの登場シーン、オープニングの高揚感

ウーハーで振動が伝わって一体感を得られた
（はらっぱ）

非日常の場（飛行機離陸、上空）

・光・色・明るさ

「明るい↔暗い」のギャップ、色が変わる

ピカピカの反射

色の変換、風の変化がある

②残念だった・・・展示・設備・運営の工夫（付箋メモ抜粋）

・一緒に体験できない

ヒアリンググループがあるところとないところがあり
家族ばらばらになること（はらっぱ）

車いすに介助者が必要と限定されると
夫婦（車いす）と子どもは無理

車いすだけ別ルート案内でプレ企画が楽しめない
（花博）

・ルート情報不足（車いすで行けるか）

案内図からは高低差がわからない（階段が多い）

順路が感覚でわからない

・迷子対応

迷子になったときの対応

・展示方法（触れるのか触れないのか）

仕切りがない展示。子どもが近づきすぎて注意された
（美術館）

触りやすいものに触ったら怒られた

・聴覚・音

大声を出して怒られた

大きな音や振動（慣れるとOK）、選択できる

ざわざわ、うるさかった。防音がない

・展示が見えない（サイトラインの確保）

立位であること前提の展示

暗くて見えにくい（博物館・美術館）

・情報が不適切・不親切

事前に情報がないので不安があるもの

文字を読まないと、何かわからないもの

説明を聞くと面白いが、難しいもの

情報量が多すぎるキャプション

グループで行ったけど情報についていけず、
取り残された（はらっぱ）

テレビ、本、写真より劣る（期待を下回るとき）

① 「面白い」と「不安・恐怖」は表裏一体

- ・音や明暗など見せ場の面白さとして捉えていた
- 「もの」や「こと」が実は全員にとって心地良いものではない場合がある
- ・五感はそれぞれ人によって感じ方や捉え方が異なるので慎重に扱うべき

② 取り残しは無いのが良い

- ・別ルートを設けることも好意的な場合と好意的に受け止められない場合の二面性がある。（人によっても捉えられ方が異なる。）
- ・可能であれば全員が同じ体験を同じ場所でできるのが理想

③ 情報の分量と位置は適切に

- ・立位が前提の展示空間の作り方で車いすからでは見えない、楽しめない場合がある
- ・音声案内や筆談など様々な手法や選択肢があると良い

④ 万博に期待している気持ちは全員同じ

- ・70年万博の時のワクワク感
- バッジや圧倒的な印象が心にいつまでも残っている
- ・万博で楽しみたい！参加したい！という気持ちはみんな共通



設計者としての所感

① 良い展示と思っていたものが逆にストレスの場合もある

- ・見せ場で使いがちな暗転、大画面、光演出、音などの演出が誰にとっても好意的に受け止められるわけではない
- ・当事者への配慮が逆に疎外感を抱かせることにもつながっていた

② 良い展示空間は展示設計だけで成り立っている訳ではない

- ・展示や空間だけの設計で考えるのではなく、スタッフの対応や運営も同じくらい印象に残るものである
→利用者や運営者の双方の立場に立って空間や展示で両者をつなぐ設計力が必要
- ・運営者や運営設計との連携力が展示を考えるうえでも重要である

C班

①感動した！！展示・設備・運営の工夫（付箋メモ抜粋）

・WC

トイレの中までアート空間になって楽しめる(細部までこだわりが垣間見れる)

・「ルーブル美術館」・車いすリフトが備えられていたので行きたいところに行けた

・ハンズオン・美術展でさわれる展示のイベント

・「ダイアログインザダーク」・気づきがあった

・「大塚国際ミュージアム」・予約して案内人がついた。
触って楽しめる絵（「かたはめ」）

・「NEXCO中日本 東名高速SA・PA」

①トイレの空き状況が事前に分かる

（右側●個、左側●個など入口のモニターで表示されていて分かりやすかった）

②個室ドアがついている青と赤のライトで空き情報が分かる

・「徳島県立美術館」

①動画でアクセシブルルート

入口から館内までの移動ルートを動画で事前に学べる

②順路は関係なく、見たいところが見れる

③車いすの人でも立位目線で見られる台を設置

・スタッフの対応

パーテーションせまい・すぐに対応してくださり解決
さり気ない気づかいでもすごく嬉しい印象を受けた

・「サンフラワー」フェリー

テーマソングが耳に残り、家族全員の思い出

・「イングランド ロンドンミュージアム」

①センサリーマップが事前学習としてある

光、音、におい、人混みがマークで記載されている

※センサリーマップ

Sensory Map（センサリーマップ）とは、光や音、ニオイなどの五感情報をマップに表示させたもので、感覚過敏や感覚特性がある人は、その感覚情報を見て、苦手な場所を回避したり、対策を考えたりすることができる。

②案内カウンターでイヤーマフの貸し出し

③アストロナイツミュージアムイベント

※閉館後から朝まで一晩かけて行う取り組み

・TOTO

HPで「音姫」の音が事前学習できる

・ディズニーランド①

着ぐるみを着ている人が気が付いたら

視覚障害者である自分に抱きしめてくれたことが嬉しかった

（分け隔てなく接してくれたことがうれしい）

・ディズニーランド②

園内の乗り物に乗車する際、スピードを落としてくれたりするさり気ない配慮があり、嬉しかった。

・USJ

車いすの方に入口で対応したスタッフが最後まで付き添ってくれたこと

・某海外ミュージアム

①学校の先生が絵の前で子供たちに授業！

②海外ミュージアムの日本語案内

②残念だった・・・展示・設備・運営の工夫（付箋メモ抜粋）

・USJやパビリオンなど

- ①音の大きさをでんかん発作がこわい・事前に知りたい
- ②石畳に車いすのタイヤ・・・一苦労

・バリアフリー鑑賞

- ゆっくりみたい発達障害の人が見ていたら車いすの人が優先と介助者にどかさされた（障害がみえない）
- 作品が小さく人が集まって見えない

・解説

- イヤホン、アプリがあると良い
- 選択肢がほしい

・サイトラインの確保

- ひとだまりができると(前に立たれると)見えなくなる(車いすからの視点)

・車いす

- 車いすだとメインが見れないことが多い

・水族館

- 高低差があるため、見れる展示、見れない展示がある
- 取り残された感・・・

・障がい者ルート

- 健常者と障がい者でルートが分かれている
- 一緒に楽しむことができない、初っ端から気持ちが下がる
- 導入時点より取り残された感・・・

・人が来ていないミュージアム

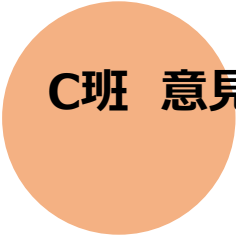
- 展示内容が常に同じで、運営の方のやる気を感じなかった
- 一部展示も破損していて体験できず・・・

・美術館等

- ①触れる展示がないことが残念であった
- ②展示内容を説明してもらっている際に、「静かにしてください」と言われて残念な気持ちになった
- ③休憩スペースが少ない

・体験

- 五感で感じる大切



C班 意見まとめ

①事前に情報が欲しい

- ・設備、展示、体験の内容、音、におい、空間 (WCの有無、ルート、アクセス、注意喚起等)
※アクセシブルルート、センサーマップ

②選択肢があるということ

- ・情報(アプリ、解説イヤホン、ガイドなどの選択肢) パンフレット、動画、写真などなど

③みんなが同じ体験を！

- ・一部の展示が見れなかったり、見たい展示があるのに 心理的ハードルが上がり見れなかったり・・・
みんなが同じ体験を共有し、楽しめることの重要性

④五感で感じ、記憶に残る体験を！

- ・五感で感じるテーマソングなど 心と身体が記憶するような体験に

⑤時間をわける

- ・夕方から夜の時間帯に体験
お店や施設の照明やBGMを落とした時間帯を設定し、
感覚過敏のある人が安心して来店・滞在できるようにする(センサーアワー)

②の分類に近い



設計者としての所感

① 配慮している気でいていた

- ・設計する上で、当事者の方にとって良かれと思っている手法も実は不親切、配慮がなかったりすること。
当事者とざっくばらんに会話することで見えてくることもある

② 「健常者」「障がい者」という括りをなくす

- ・設計するうえで、何気なく健常者と当事者の体験ルートに分けることがある
それ自体がストレスで楽しめない理由であることに気づかされた。
一緒に最初から最後まで楽しめるような工夫が必要

③ えらべることの重要性

- ・選択肢を増やすということ。
一方的な鑑賞展示だけでなく、例えば触覚、聴覚、嗅覚など展示鑑賞にも多様な選択肢を。
音声アプリ、アプリ、ガイド、パンフレットなどの選択肢があることも大切
デジタル展示だけでなく、アナログ展示の重要性も改めての気づきとなった