

令和4年度事業 実施結果報告書
《技術の検証》

事業名称：インクルーシブな多世代交流拠点整備事業

補助事業者：今野不動産株式会社

令和5年10月

□提案事業の目的…施設整備への考え方

1.子育て世帯、障がい者、高齢者等多様な人々が憩えるインクルーシブな居場所づくり

イベント広場を中心に、シェアキッチン、コワーキングスペース、インクルーシブ公園、コミュニティファームを配置する計画とした。

- ①インクルーシブ公園：障がいを持つ子どもも健常の子どもも一緒に自由に遊べる場。
- ②シェアキッチン：屋内外を利用してパーティー会場として使用できる空間。
- ③コワーキングスペース：平日は子連れ利用客、ワーケーション的な利用を想定。休日は一体的にカフェとしての利用を想定。
- ④コミュニティファーム：区画割した農園を貸し出すエリアと、広い農園を就労支援や農作業体験として使用する空間とで分けて配置。



2.荒浜の記憶の継承と祈りの場としての風景づくり

- ①暮らしの方向感覚
「暮らしの方向感覚」を基調とし、かつての荒浜の自宅の居間にいる感覚が得られる空間づくりを目指す。
- ②変わらない風景の継承
元住民も故郷に帰ってきた実感が得られると想像する。その他、近景として地区内道路、井戸などを積極的に活かした計画とする。
- ③祈りの場のしつらえ
お盆に貞山堀を活用し行われる先祖の魂を送り迎えする灯籠流しの日などは、元住民の再会の場としても使用できるように、イベント広場を設けている。



3. 海辺の環境資源を活かしたアンコンパクトなレジャー空間

海辺のワーケーション、グランドゴルフで健康寿命の延長、海辺のマルシェなどに活用

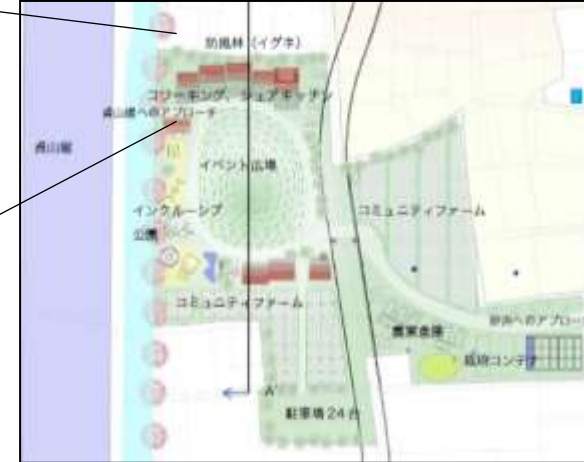


□事業概要

令和3年度 住まい環境整備モデル事業〈事業者提案型〉

土地利用全体概要図

1. 実施設計・施設整備



2. 技術の検証

- (1) 当地における地域交流拠点としての利活用や運用検証
 - ・元荒浜住民などと地域性を考慮したイベントや運営等
 - ・託児機能等の子育て支援体制の検討
- (2) 設計プロセスにおける障がい者支援団体等との意見交換
- (3) 子育て世代や障がいを持つ方向けの安全性向上を目指したICTの活用
- (4) 当該施設および周辺の施設を活用したワーケーションコンテンツの開発
- (5) 多様なステークホルダーとの協同を通じた施設運用スキームの構築

3. 情報提供及び普及

- (1) VI デザイン・サインデザインによって認知しやすい・利用しやすい施設づくり
- (2) 本事業の情報発信やイベント開催告知等
- (3) オープニングイベントや特別イベントの開催
- (4) ■オープン後対応■ハンディキャップサポート ワークショップの開催

① 検証の目的・問題意識

- ・現状として元住民が荒浜の現地を訪れる機会や拠点が少ないため、復興を進める上で元住民が気軽に参加できるイベントや戻れる拠点のあり方を検討し、運用スキームに反映させるとともに、イベントを試行的に開催し、ソフトの充実を図ることを目的とする。
- ・インクルーシブな拠点となるよう施設用途、自走可能な管理運営の仕組みを検討することを目的とする。

② 仮説の設定

- ・元住民が主体的に利用する場にすることができるか
- ・子連れが利用しやすい施設にできるか
- ・インクルーシブな拠点として自走可能な施設運営のためにどのような工夫ができるか

基本方針

1. 子育て世帯、障がい者、高齢者等の多様な人々が憩えるインクルーシブな居場所づくり
2. 荒浜の記憶の継承と祈りの場としての風景づくり
3. 海辺の環境資源を活かしたアンコンパクトなレジャー空間（半屋外空間）

長期的に基本方針が守られるために

事業として持続的に成長するために3つの視点で検証を

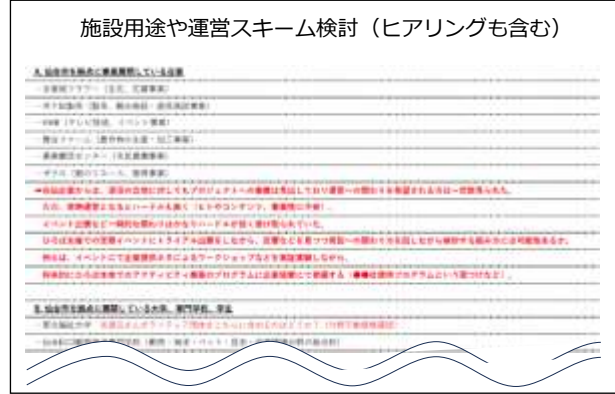


改良プラン① | 各部門の規模

地域の暮らし、活動を活性化するコミュニティ事業の強化							
部門	カフェ	5179pt	ワークラウンジ兼スタジオ ※無料アクセススペース付	イベント広場	遊具広場	コトコト77-6	駐車場
規模	約100㎡ 30席	約60㎡ ※立席30名	約140㎡ ※立席30名 ※アクセススペース ワークスペース平日6:30席 スタジオ利用: 60名	約2,000㎡ 立席1,500名	約730㎡ ※遊具5席 150名 ※1区/3.1m ※遊具3席/保護者1席	約3,130㎡ 125区画 ※25区画空画	24台 24台
料金	ドリンク+食事 ※昼食1,000円/席	キッズ対象席 ※5,000円/席	ワーク利用+ドロップイン: 500円/席 スタジオ利用+晚餐: 10,000円/席	イベント1日席 1,500,000円/日	無料	日遊性無料 10,000円/日	無料
管理体制	※飲食店 ※コミュニティ ※オープン ※非営利	※2020年 ※2021年	※2020年	※2020年	テナント+地域市民が参画できるコミュニティ事務局 ※元住民の連携やサークル、作業活動を通じ、将来的にはエリア独自コンテンツへと育てる仕組みづくり ※初期は人員確保が必要、自前で行えるモデルを目指す		

③ 検証方法

- ・施設用途や運営スキーム検討（ヒアリングも含む）
- ・深沼という立地やひろば計画を踏まえて、施設用途や運営スキームに関して各団体にヒアリングを実施。



④ 検証の結果

- ・元住民が多く住む荒井地区でのヒアリングを踏まえたプレイベントとアンケート実施
- ・子育て支援や親子を対象に事業展開される団体や施設の調査（3件）・ヒアリング（7件）実施（計画10件）
- ・仙台市内の企業や学校へのヒアリング（9件）、障がい者支援に取り組む企業・団体（2件）へのヒアリング、これを踏まえた開業イベントの企画・実施



▲プレイベントとして…
元住民の多く住む荒井地区の「あらい七夕まつり」に参加

- ・ヒアリング対象の企業や団体とのプログラムを開業イベント（10/14-15で5件）で実施。将来的なアクティビティ事業での協業のきっかけとする）
- ・荒井地区での「なないろマルシェ」とコラボしたマルシェを開業イベントで開催



▲仙台市内の企業や学校、障がい者支援に取り組む企業・団体（2件）へのヒアリング

地域の団体との連携によりソフトの充実、インクルーシブな拠点となるよう施設用途、自走可能な管理運営の仕組みが開業イベントで実現できた。



▲開業イベントの風景
荒井地区の一般社団法人荒井タウンマネジメント「なないろマルシェ」や地元NPO法人による絵本の読み聞かせ

① 検証の目的・問題意識

- ・インクルーシブな拠点として障がい児などが利用しやすい施設運営のためのスキーム構築

インクルーシブな遊び場事例

ただの遊び場 (秋田県五城目町)

みんなのアイデアを聞き合ってきたので場所には、まあまあいいことでも得られるお物の字は、まちとの関わり合いを確かめたいという思いが強く、"コンセプト"としてまちに聞いていくことにした。かたがたに、持ち帰って読むことをお願いし、地域のみなさんと話し合いながらアイデアを整理していきながら進んでいる。

運営チームは、あそび人の暮らしプロジェクトチーム「遊び」を軸に、「あそびくらぶ」「夜間学習」「グローカール」といった各領域のプロフェッショナルチームが、自らもあそびながら運営している。



地域が誇れるあそび場事例

MASH PARK ONAGAWA

宮城県社会福祉女性局に、遊べる町公園が誕生。おもしろい遊具は、そこから遊びに来た子どもたちをイメージした「遊べるアート」。



② 仮説の設定

- ・インクルーシブ公園設計に、障がい者等の意見をどう反映させるか
- ・障がい者等の積極的な利用を促すための仕組みをどう構築するか
- ・社会への理解を広げることで、同施設の積極的な利用を促す

「インクルーシブ公園」デザイン・設計方針として

5つのキーワードを
インクルーシブ公園&インクルーシブな居場所
におけるデザイン・設計指針へ

<p>遊 Playful</p>	<p>社会課題も遊んじゃえ!</p> <ul style="list-style-type: none"> 遊ばせたい社会課題・社会課題を遊び場を通して解決を目指す 遊び場を通じて、社会課題を解決する 社会課題を一緒に解決する
<p>結 Cooperation</p>	<p>創るも遊ぶも"よいこと"</p> <ul style="list-style-type: none"> 社会課題を解決するためのワークショップを実施 一人でも参加できる、みんなで参加できる、みんなで楽しむことができる 子どもが参加できるワークショップイベント、イベント、イベント
<p>地 Local</p>	<p>深沼らしさをぎゅっと凝縮</p> <ul style="list-style-type: none"> 深沼の魅力を凝縮して、遊び場を通して伝える 深沼の魅力を凝縮して、遊び場を通して伝える 深沼の魅力を凝縮して、遊び場を通して伝える
<p>包 Inclusive</p>	<p>多様な人を包摂する場づくり</p> <ul style="list-style-type: none"> 多様な人を包摂する場づくり 多様な人を包摂する場づくり 多様な人を包摂する場づくり
<p>育 Cultivating</p>	<p>子どもも大人も育つ公園!</p> <ul style="list-style-type: none"> 子どもも大人も育つ公園! 子どもも大人も育つ公園! 子どもも大人も育つ公園!

③ 検証方法

- ・ 先進事例の調査 (4件)
- ・ 障がい者支援に取り組む企業・団体へのヒアリングを踏まえた、施設や事業計画への反映を検討 (就労支援や放課後デイサービスでの農地や自然を活かした体験の有用性)

④ 検証の結果

- ・ 障がい者支援に取り組む団体 (チャレンジドジャパン、とっておきの音楽祭) とのワークショップの企画・実施、インクルーシブに関するアンケート実施

- ・ インクルーシブ公園での遊具や遊び方に関するワークショップ (10/15) を実施
- ・ ワークショップを通じて制作したテーマソングの手話や楽器、拍手など多様な参加の仕方を実施 (10/5-6荒井児童館、10/14開業イベント)
- ・ 障がいをもつ方との楽曲制作、音楽ステージの実施 (10/14-15)



▲プレイベントWS、開業イベントの風景
障がい者支援団体チャレドジャパンのデザインによる「かざぐるま制作」と開業イベントによる「いっっぱいかざぐるま」

▼開業イベントの風景
手話・楽器・拍手などの多様な参加で賑う



▼完全バリアフリーの施設▶



バリアフリー施設は当然に、施設を活用した音楽イベント等により障害のあるなしにかかわらず、多様な方々の積極的利用がされた。

① 検証の目的・問題意識

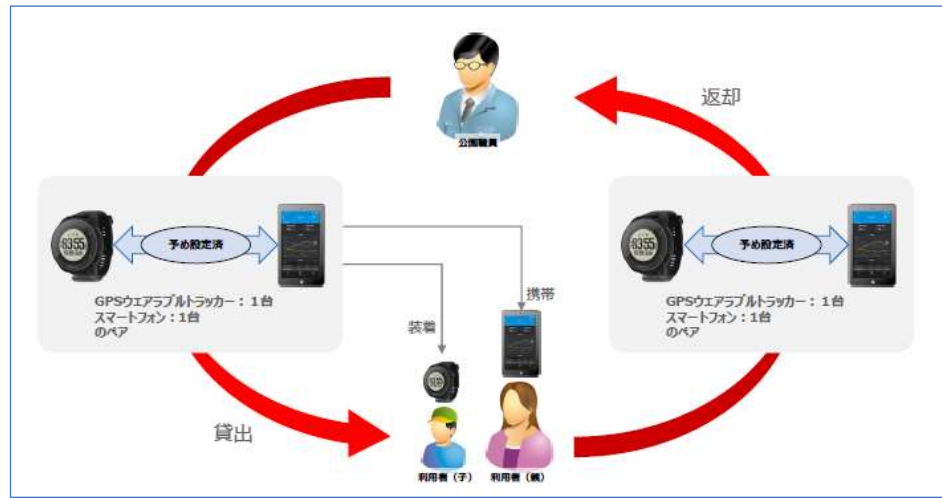
- ・ひとり親や障がいを持つ方の世帯の利用者の施設利用時の負担軽減や施設利用の促進、また施設利用のハードルが下がることで、旧荒浜住民も含めた新たな交流創出やコミュニティ形成につなげることを目指す。



▲NTT東日本による見守りコンテンツ打ち合わせ

② 仮説の設定

- ・近年の平均気温上昇に伴う屋外の子供、および障がいを持つ方の体調管理は昨今不可欠であり、その管理の必要性が屋外型施設の利用の妨げにもなっていると想定。
- ・ICT機器による見守り機能の選定、現地での機能の効果を検証し、従来にはない安全な施設利用の仕組みを整え、施設利用を促進する。



◀ウェアラブル端末を活用したコンテンツ検証▶

③ 検証方法

- ・ 想定される危険性として居場所、熱中症、衝撃の3項目のコンテンツに絞り、それぞれをまとめて監視が可能なICT機器の活用を検討・選定
- ・ 見守りコンテンツの構成等決定・構築・トライアル/課題洗い出し
- ・ 実際に10才以下の子供達へ装着。子供達が施設外へ出た場合のアラートや皮膚温度、衝撃アラートの発報を確認し、正確に管理が可能である事や、的確に機能が作動するか繰り返し検証した。



▲現地において実際に子供たちにも装着してもらい実証実験を行う。

④ 検証の結果

- ・ 腕時計型端末により居場所の確認、皮膚温度や衝撃検知で子供の安全を確保する仕組みなどのコンテンツは有用と実証された。
- ・ 親の手元端末や施設内のサイネージやPCによる見える化等の実証。

バドミントンやボール遊び等の激しいアクティビティにおいても、正常にコンテンツが動作することや施設外に出た場合のアラートも発報され、子供の安全確保への効果が期待された。

皮膚温度検知などコンテンツ検証▼



▲転倒検知などコンテンツ検証



▲スマートフォン画面遷移・画面イメージ▼



▲総括管理画面検証▶



1. 技術の検証(4) 当該施設および周辺の施設を活用したワーケーションコンテンツの開発¹⁰

① 検証の目的・問題意識

- ・当該施設はそれ単体で仕事+余暇を両立させるワーケーションに対応した施設になっている。その一方で、企業による法人利用や、個人利用の促進には、ソフト面を整備して、施設を利用してどのような意義のあるワーケーションを実施できるかを示し、PRすることが不可欠である。
- ・施設の特徴を生かしたコンテンツを整備することで、ワーケーション需要等を取り込み、インクルーシブな多世代交流拠点として活発に利用される施設を目指す。



▲東北福祉大学とNTT東日本によるコンテンツ打ち合わせキックオフ

② 仮説の設定

- ・施設の健全な発展、集客力の維持には、休日を中心とした個人客の利用だけでなく、平日を中心とした法人利用も不可欠である。近年、新たな旅のスタイルとして普及しつつあるワーケーションを、企業研修の文脈等にとらえ、平日の集客力の向上に資するコンテンツの造成を検証し、実装を目指していく。



▲東北福祉大学とNTT東日本によるコンテンツ企画・案出し▲



▲計画施設における防災教育が成立するか
実際の防災修学旅行を東北福祉大学へ視察▶



③ 検証方法

- ・コンテンツを開発・トライアル実施および課題の洗い出し等
- ・コンテンツ実施内容等決定
- ・コンテンツ制作
- ・トライアル実施・課題洗い出し
- ・検討の実施場所：パーク内全域および周辺施設
- ・検討方法：ワーケーションコンテンツを開発し、トライアル実施を行うことで、本実施に向けた課題の洗い出し等を行う



▲VR映像・Googleを活用したコンテンツ検証

以上を踏まえ、東北福祉大学学生サークル「Positive Action Students Supporters(略：PASS)」による、防災教育を分かりやすく、楽しんで学べるコンテンツ「防災レンジャー」を採用。

東日本大震災被災地という施設立地でもあり、防災をVRで学べるコンテンツを開発、東北福祉大学や防災士の監修により制作。防災士のワーケーションとしても有用。



▲防災レンジャーによるVR防災コンテンツ

④ 検証の結果

- ・完成したVR防災教育コンテンツを防災体験学習施設「そなエリア東京」において東北福祉大学とともに防災イベント来場者にトライアル提供し好評を得た。(32人が体験)



▲震災遺構「荒浜小学校」や「住宅基礎」など周辺施設との震災教育コンテンツを展開

・リアル感を持って災害時に注意すべき行動を知ることができてよかった。

・没入感があり、震災後の様子が印象に残った。などトライアルの感想から教育のみならず震災の記憶の継承としてのコンテンツとなった。

① 検証の目的・問題意識

・地域の農業・観光市場の活性化や市民活動の活性化をテーマに、当該施設を拠点とした多様なステークホルダーの参画（ヒト・カネのリソース提供といった協業や市民団体などが主催するコンテンツの提供など）を募り、施設の持続的な運用スキームの構築を目指す。

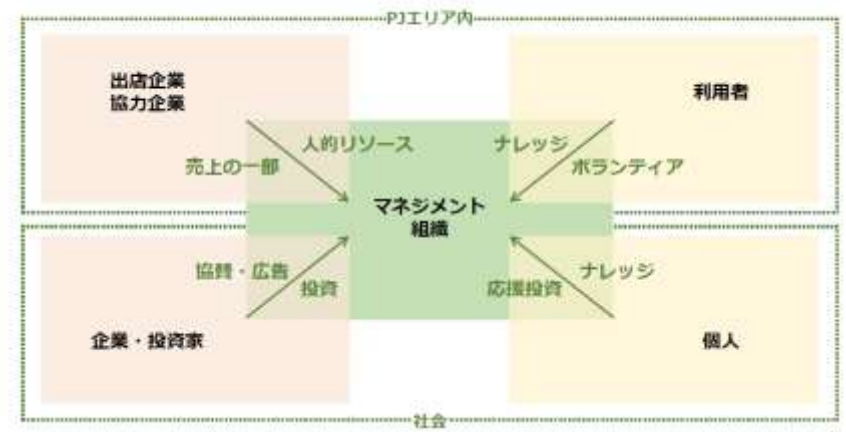
② 仮説の設定

・市民や団体の日常的な活動の場や機会が市中には不足していると想定。また、荒浜エリアの農業・観光市場に従事する事業者も各々で取組むことへの限界があると想定される。当該周辺エリアや市内で課題をもつ個人・企業・団体をはじめ、地域課題解決に向けた多様な連携の仕組みを整えることで、施設運用を持続性あるものとさせる。



▲類似事例から検討するシーンイメージから事業規模と事業性の検証を行う。

【SCHME】持続的に成長していくために



事業として持続的に成長するために3つの視点で検証を

カネ
収支/投資回収

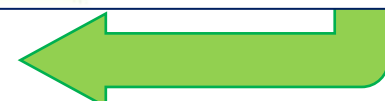
- ・各部門で一定の売上が成立する業態orビジネススキームの構築
⇒飲食・物販・サービス業態の導入/スポンサー・短期企業出店の導入など ※要検討
- ・イニシャルコスト/ランニングコスト双方の視点での効率的な設計
- ・オンサイトマネージャー（PMと管理保守）の効率的な配置

ヒト
高麗/運用管理体制

- ・エリアの価値向上と地域市民の参画を再立させるPM兼コミュニティマネージャーの起用
- ・土日祝日の広域集客・話題性を創る戦略ターゲットの策定とターゲットに即した目玉コンテンツ（飲食業態/シンボル商品）の開発&開発体制
- ・市民が参画しやすい基盤づくり、市民主導での一部自走も可能とする事務局づくり
- ・段階的な開業（一部区画を別テナント入居・短期出店など）を可能とするスキーム構築

ハコ
建築/設備/内装

- ・幅広い用途を享受するフレキシブルな空間設計
- ・長期的なフレキシブル運用に対応する貸方基準・レンタルエリアの設計
- ・多目的なイベント・シーンを創りだす屋外の環境・設備設計



③ 検証方法

- 計画内容を踏まえた仙台市内の企業・団体との意見交換を実施（99との団体）、協働の検討（開業イベントへのプログラム・広報・資金協力、開業後の出店・運営協力）
- 開業後のアクティビティ事業やイベント事業での協業スキームの検証として、
 - 開業イベント（10/14-15）において
 - 企業や団体との協働ワークショップ（5件）
 - ステージ系プログラム（10件）、学生との運営体制を実施。
 - 施設のシンボルやテーマソングづくりへの市民参画の実施。

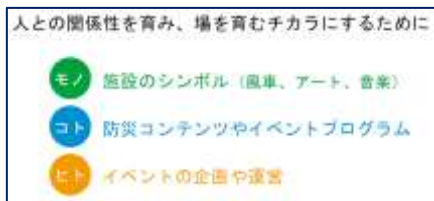


▲プレイベントからオープニングイベントへ「色」「音」をテーマに。

▲開業イベントにおける企業や団体と協働、ステージ系プログラムを展開

④ 検証の結果

- 多様なステークホルダーが参画した「みんなで作るプロジェクト」となった開業イベントでは、人との関係性を育み、場を育むチカラとなった。
- 人との関係性を育むことが中長期での場を育む仕組みに。



施設等はいくまでも手段であり
 ゴールはインクルーシブな居場所
 づくりとコミュニティ醸成を通じた
 サステナブルなエリアマネジメント。



令和4年度事業 実施結果報告書
《情報提供及び普及》

事業名称：インクルーシブな多世代交流拠点整備事業

補助事業者：今野不動産株式会社

令和5年10月

① 情報提供及び普及内容

・ VI デザイン

・ 『土と、水と、風と、遊ぶ。』 という施設のブランドスローガンから導かれたVI。



土

水

風

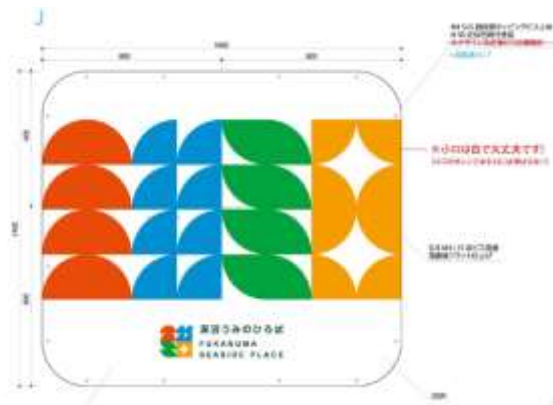
輝き



深沼地区の成り立ちから連想した、エリアを4分割したものをロゴを構成するエレメントとして使用。

「土」、「水」、「風」の3つの要素と施設での体験を通じて、誰もが主役になれる人々の「輝き」を基本のエレメントとして展開。

・ サインデザイン



② 事業効果

- ・ 深沼地区成り立ちからのコンセプトのVIデザインは、旧住民の方々から感謝された。
- ・ サインデザインでは、初めて現地に来られる方もわかりやすく、また、施設内サインも子供でもわかりやすく、子育て家族から好評を得られた。

① 情報提供及び普及内容

- ・インクルーシブ公園の普及啓発…ブックレットとオープニングイベントでのワークショップ



▲ブックレット▶

オープニングイベントでのワークショップ▶



- ・当該施設紹介をはじめ、イベント開催に向けた告知などSNS（インスタグラム）、ホームページ制作



▲インスタグラム

ユーザーネーム@fukanumauminohiroba
<https://www.instagram.com/fukanumauminohiroba/>



ホームページ▶

<https://fukanuma-uminohiroba.jp/>

① 情報提供及び普及内容 (前ページより続く)

- ・ オープニングイベントに向けた、特別イベントとしてのプレイベントの開催告知。
- ・ オープニングイベント告知。



▲プレイベントフライヤー



▲オープニングイベントフライヤー

- ・ ワークショップ (プレイベント) チラシ配布 2,090枚
- ・ オープニングイベントチラシ配布 140,000枚
- ・ 施設の概要ツール(説明書)を作成しインクルーシブの普及



▲概要ツール

- ・ 本事業・イベントの情報発信等



▲S-style 9月号 10月号



▲あらっE 7月号 8月号 9月号



▲その他 新聞・地域WEBサイトの掲載

② 事業効果

地元企業4社よりの協賛▶



- ・ 当該施設の認知度の向上に大きく貢献できた。
- ・ 概要ツール等により施設の意義等を地元企業に理解いただき、プレイベント等における協賛を得られた。
- ・ 様々な情報提供にて、プレイベント：延べ256名、オープニングイベント：2日間で来場者数約1500名程度参加・来場と盛況となった。

① 情報提供及び普及内容

- ・ 地域の子育て世帯が気軽に参加できるイベントや元荒浜住民が戻り集う拠点のあり方を検討
- ・ オープニングイベントに向けた、プレイベントの開催。

プレイベント概要 #1

プレイベント概要 #2

土と、水と、風と、遊びながら、深沼うみのひろばに色と音をみんなでつくろう。

土と、水と、風と、遊びながら、深沼うみのひろばに色と音をみんなでつくろう。



仙台市内の児童館や子育て支援団体に連携し、幼児や児童、大学生などと深沼うみのひろばのオープニング会場を飾る風車を飾り、建設をするアートプログラム。風車の羽は、障がい者アーティストたちのイラストで彩られ、石炭石由来の漆木で環境配慮型素材LIMEXで制作。多様なカラー



仙台市から全国へ展開する、各家のチカラで心のバリアフリーを目指す音楽祭・とっておきの音楽祭とのコラボ開催。深沼うみのひろば開館を数週間ながら、深沼の魅力を五感で体感いただき、それらを言葉や音と



仙台市出身のまよと深沼を深沼の魅力をこの出会い、ルとなる作品

深沼うみのひろば



- ・ みんなでつくる風車
 - ・ 開催日：2023年8月7日（月）、10月14日（土）
 - 参加人数：180名
- ・ みんなでつくるフラッグ
 - ・ 開催日：2023年8月6日（日）
 - 参加人数：36名

- ・ みんなでつくるテーマソング
 - ・ 開催日：2023年8月19日（土）、9月2日（土）
 - 参加人数：各40名（両日参加通し）

プレイベントでは延べ256名の参加となった

② 事業効果

- ・ オープニングイベントへの動員効果はもちろん、地域の子育て世帯が参加され、当該施設の認知度に大きく貢献した。
- ・ アンケートによって開業後の運営のひとつの目安が得られた。



①情報提供及び普及内容

- ・ オープニングイベントの開催。

1 ワークショッププログラム
ものづくりや体験活動など、お子さんのプログラムをご用意しています。詳しくは受付にてお話しください。

2 ステージイベント
劇団「クマ」の劇やバンド演奏、ダンス発表など、ステージイベントをご用意しています。

3 ひろばの植樹
プロサッカークラブや地元企業やボランティアのみなさんと一緒に植樹を行います。

4 おきなめの
昔に馴染み深い郷土の力を活かして、入口付近にお祭り感を演出します。

5 1ーっばい かざぐるま
たくさんのお友達と遊びながら、たくさんのお楽しみをご用意しています。

6 マルシェ・キッチンカー
お昼ごはんやおやつが食べたいという方、お友達と一緒にご飯を食べたいという方、ぜひご利用ください。

7 お風呂さんとふれあい
お風呂さんのお話を聞いたり、お風呂さんの体験談を聞いたり、お風呂さんの魅力をたくさん知ることができます。

8 かざぐるま原画展
お風呂さんのお話を描き下ろした原画を展示します。お風呂さんのお話をたくさん知ることができます。

9 キッズエリア
お風呂さんのお話を描き下ろした原画を展示します。お風呂さんのお話をたくさん知ることができます。

みんなで作る文化祭
2023.10.14(土) 10.15(日)

クラブハウス INFORMATION MAP
MOANA CAFE + COMMUNITY CARE

▲フライヤー



▲開催マップ

- ・ オープニングイベント
- ・ 開催日：2023年10月14日(土) 10月15日(日)
- 来場者数 2日間 約1500名程度

オープニングイベントでは延べ約1,500名の参加となった

②事業効果

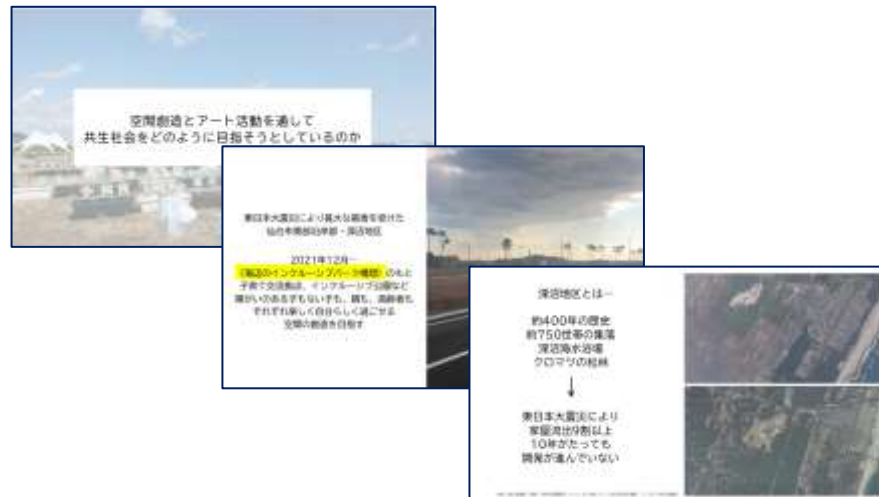
- ・ 当該施設の認知度に大きく貢献した。
- ・ 多様なステークホルダーが参画した「みんなで作るプロジェクト」となった開業イベントでは、人との関係性を育み、場を育むチカラとなった。
- ・ 人との関係性を育むことが中長期での場を育む仕組みに。



地元スポーツ団体との交流が実現できた▶

①情報提供及び普及内容

- ・2023年10月28日 超福祉の学校@SHIBUYA2023 シンポジウムへの参加。



- ・2023年11月1日 山形県天童市の小学生40人。VRコンテンツ（平面動画にて提供）を利用した防災学習を東北福祉大学生ボランティアとともに提供。



- カリキュラム
- ・深沼うみのひろばについて
 - ・防災等コンテンツ映像視聴
 - ・さんあい体操
 - ・車いす避難リレー
 - ・減災カルタ

②事業効果

- ・当該施設の認知度に大きく貢献した。
- ・防災コンテンツは宮城県観光課（県内修学旅行担当部局）より高い評価を得られ、施設での防災教育の成立はもちろん、より一層施設の価値を高められることが確認できた。

■ 技術の検証の結果から…

- ・『土と、水と、風と、遊ぶ。』という施設のブランドスローガンが導かれた。
- ・地域交流拠点としての利活用など、市民・企業・団体など多様なステークホルダーなどとのオープニングイベント等での協働から、今後の施設運営への協カイメージを醸成できた。
- ・インクルーシブな公園の機能や、コワーキング等の施設運用はあくまでも手段でありプロジェクトの目標はインクルーシブな居場所づくりとコミュニティ醸成を通じた体制づくりと、施設として目指す目標が定まった。

■ 情報提供及び普及の結果から…

- ・概要書を市民・企業・団体など多様なステークホルダーに説明に赴く中、当該事業への賛同が得られイベントへの協賛や協働をはじめ、オープニングイベントへの協働もいただき、更には、今後の施設イベントなど運営への協カイメージも醸成できた。
- ・イベント等のフライヤーは、許諾の得られた仙台市内の主要な児童館や小学校等へ配布がなされ、当該施設の認知度向上に大いに貢献した。
- ・ホームページ：<https://fukanuma-uminohiroba.jp/>
- ・インスタグラム：ユーザーネーム@fukanumauminohiroba <https://www.instagram.com/fukanumauminohiroba/>

■ 今後の課題

商業的展開がしづらい立地条件のため
収益で運用コストを賄っていくことが難しい
運用コスト低減のためにどうするべきか

+

日常動線から外れる立地に
市民や観光客の来訪目的や日常的な繋がりを
創れるか



- キャッシュポイントがカフェのみでは、回収計画が成立しない
⇒ 飲食を核に誘客・売上を創るため、BBQとピクニックガーデンは必須
⇒ 海岸公園や周辺と差別化を図り、非日常で客単価（滞留性）を上げる
- 敷地と人員規模に対して売上が非効率となってしまう
⇒ パッケージ化されたアクティビティで人員の効率化とリピートを獲得
- 深沼という立地特性から見込める企業協賛など新たなキャッシュポイントを検討
⇒ イベント催事の導入で、企業協賛などの獲得を狙う

**施設コンセプトやプレ/オープニングイベントのテーマも踏まえながら
(差別化Point) 運営体制・コスト等を考慮し、フォーマット化の可能な
アクティビティとして実装へ低運営負荷と多様なバリエーションを目指す**