

## 地域再生の魅力スポットを継ぐ その2

ユニバーサルデザインのまちづくり——人とまちを、繋ぐ、ユニバーサルデザイン——

田中 直人（たなか・なおと）

はじめに

みなさん、こんにちは。田中直人です。ご紹介にありましたように、現在は島根大学の松江キャンパスで勤めております。さて、前回その1で、老田智美先生から、「これからの高齢者の住まいデザイン——時間と記憶を繋ぐUD（ユニバーサルデザイン）」というお話があったと思いますが、繋ぐという言葉、何を繋ぐのでしょうか。いろんな時間の経過があると思いますが、生活の中でどう関係するのか。あるいは、記憶ということから、回想法など、高齢者福祉、介護の世界でもいろんなことが取り組まれております。建築、住宅のなかで何ができるのか、そういうことのお話を紹介していただくと聞いております。今日、私は、それに引き続き、その2としまして、「ユニバーサルデザインのまちづくり」ということをお話したいと思います。

## 地域と繋がる

まちづくりといっても、道路を作ったり、公園を作ったり、もちろんこれも大事な仕事ですが、それだけじゃなくて、もつと人がその地域に根差して、あるいは人と人同士がどう繋ぐのか、繋がつていくのか。高齢者の一人住まいの方も増え、単身世帯が非常に増えているということがマスコミ等では報じられております。高齢化、少子化の問題のなかで、これまで通り、ただ家があれば住めるというものじゃなくて、どういうかたちで地域と繋がるか、自分が不自由になったときとか、困ったときに誰に支えてもらうのか。昔は家族がいましたが、家族がいなくてどうするのかということ、いろんな施策が、この西宮市、兵庫県でもとられていると思います。そういったことも含めて、人と人、人と地域をどう繋ぐのか、もつと言えば、自分のできる行動能力でどんな街へ出て行く。街へ出て行くことによって、街と自分が繋がっていく。その街の中でもいろんな姿、場所、内容があり、どんなことを自分が生活して感動するのか、そういったところも非常に大きな話だと思っています。

とういうことで、「人とまちを繋ぐユニバーサルデザイン」という視点でお話したいと思っています。今、前に大きなスライドを映しております（写真1）。これはデンマークのコペンハーゲンの、有名なニューハウンというまちですね。ここには古い建物が立ち並んでいます。この古い建物を残すだけではなくて、残った建物をレストランであるとか、ギャラリーであるとかいろんな人が来て楽しんだり、いろんなものを感じとる、そういった空間として整備したもので、日本の街並みとはずいぶん違った色使い、建物の形、あるいはそこで出される様々な飲食物、ライフスタイルが、訪れた方々に大変印象に残るス

ポットになっていると思います。これはまさに地域の宝、地域の資源で、世界中からいろんな人を集めてきて、人同士を繋ぐという、そういう場所であると思います。

## ユニバーサルデザインとは

まず、ユニバーサルデザインの考え方について、お話ししてみたいと思います。ユニバーサルデザインという言葉は、最近ばかりの福祉のまちづくりとかバリアフリーという言葉に代わって一般的によく使われるようになりました。元々はアメリカで生まれた言葉です。ユニバーサルという言葉とデザインをひつつけた言葉ですが、「ユニバーサル」というのは一般的な、普遍的な、共通のとか、そういう広い意味があると思います。「デザイン」はデザインですね。考え方としては、障害があるとかないとか、年齢が高いとか低いとか、男であるとか女であるとか、あるいは何々人であるかといった人種等に関わらず、多様な人々が容易に使える、あるいはそういう容易に使えるような製品とか建築とか環境をデザインする、と定義されております。バリアフリーの場



写真1 ニューハウン（デンマーク）

合は、問題やバリアがあつて、その障壁を取り除くということから始まる。このユニバーサルデザインはバリアフリーと違って、計画の初めから、多様な人々の存在を意識しながらデザインするということ。この考え方を原則として示したのが“Seven Principles”「七つの原則」と言われ、ロン・メイアさんが提唱したものです（表1）。

紹介しますと、一番が「公平な利用」。誰に対しても公平に利用できる。利用といつてもいろんなかたちがあります。「使える」とか、「そこで生活できる」とか何でもいいんです。要は「誰もが使える」、「公平に使える」、そういう原則、考え方。そして二番目が「フレキシブル」ということで、「融通性が利く」ということです。いろんな変化に対応できるのか、違い性を超えられる、その辺りが非常に大事なのではないかということ。それから三番目は、「シンプルで直観的」という、“Simple is best”という英語がありますが、要はいいものであつてもあまりにも複雑なものには困るということです。電化製品でも非常にいい性能があつても、複雑でわか

1	だれにでも公平に利用できること equitable use
2	使う上で自由度が高いこと flexibility use
3	使い方が簡単ですぐわかること simple and intuitive use
4	必要な情報がすぐにわかること perceptible information
5	うっかりミスや危険につながらないデザインであること tolerance for error
6	無理な姿勢を取ることなく、少ない力でも楽に使用できること low physical effort
7	アクセスしやすいスペースと大きさを確保すること size and space for approach and use

表1 ユニバーサルデザインの7つの原則

らない。こういうときは結局何も使わないことになってしまう。電子レンジもチンしかしらないとか、そういうことはよくあると思います。そのときに大事なものは四番目の「わかりやすい情報」ということで、やはりどういうふうになっているかということが理解できないとだめだと思います。例えば空間であれば、案内標識やサインなどです。それであっち行きなさい、こっち行けばここに何がありますとか、ここは何々です、こうしたらだめですよというような注意書きとかいろいろ出てきますが、わかりやすく情報を提供するというのが大事です。五番目は安全にかかわる大事なことです。誰しも、うっかりミスということはありますよね。うっかり、ちよつとボタン押し間違えた。そんなつもりではないけど、押しちゃった。これでとんでもないことがどんどん、起こってきたら大変です。戻したい、どうしたらいいの。その時に必要になるのが「間違いの許容」です。英語でいうと“Tolerance for error”といいますが、この間違いをうまく、大きなミスに繋げないようにカバーしてくれるそういう考え方が入ったデザインのことです。最近ではエレベーターでボタンを二度連続で押すと、押し間違えたボタンが消えるものもあります。そういうことを入れたのが「間違いの許容」のデザインです。六番目は「少ない身体的負担」です。これはまさに、最初に性別は関係なくとか年齢は関係なく、これは言い方が悪いですが、子どもでも女性でも、その人の体力があんまり大きくない場合でも操作できる。この一番最たる例が車じゃないでしょうか。大きなトラックやバスでも、そんな体力がなさそうな人が運転していることも多いですね、それは何かというと、ハンドル操作に、そんなに大きな力が要らないからです。非常に軽く回せる。昔はパワフルにやらないとできなかったが、身体への負担を少なくしてもできる、こういうデザインが大

事です。ドアもそうです。大きな扉は、開けようと思つたら重くて、車椅子に乗っている人は、逆に車椅子のほうが押し返されてしまうことがあります。そういうドアはだめですね。七番目は、これは建築的、空間的な話になりますが、接近して使うためのサイズとスペースが何センチだとか、高さがどれだけ必要かとか、幅がどれだけとか、そういう「空間的な要件を満たしているかどうか」、ということ、この七つの原則が大変有名な原則です。

## バリアフリーとは

次は、バリアフリーという考え方。これも非常に大事なことです。バリアフリーよりユニバーサルデザインがすごいぞという話ではありません。先に事例を言しましょう。例えば、街中、歩いていると黄色い点字ブロックがあります。歩道によくあります。点字ブロックは、四本の線状のタイプと五かける五の二十五個の点状のタイプと二種類あります。これは、目の不自由な方が街を歩くときに、わかりやすいようにしようということ、日本の岡山で発明されました。それが普及し、JIS（日本工業規格）にもなり、各地で敷設されています。これは目の不自由な方にとっては非常に役に立つものだと言われています。踏んだり足で触つたらわかるということ、よくわかるものを規格にしましたが、逆に一般の歩行者やあるいは自転車の方、ベビーカーの方、車椅子の方、キャリアバッグやスーツケースを持って歩く人にとつても、そういうブロックが並んでいたら、どこを歩いたらいいかな、歩きにくいとか、なんか引つかかかってうまく進めない、ということも言われています。

これは言い換えると、目の不自由な人にとつては役に立つデザインですが、その他の人にとつては具合悪くて邪魔にもなるということです。ということは目の不自由な人にとつてのバリアフリーで、ユニバーサルデザインとして、他の人も含めたみんなが満足できて喜ぶようなものになっていないという課題があります。

もうひとつ、車椅子の利用で、よく言われるのが段差の問題です。歩道と車道の間段差があると、車椅子が上がれないので、スロープ状に切り下げて、段差をなくします。このことによってバリアフリーになります。これはさっきの例とは違って、スロープにすることによって、車椅子の人たちだけではなくて、ベビーカーの人とか、台車で重い荷物を運ぶ人にも楽になります。しかし、そういった意味ではより多くの人が使いやすくなりますが、目の不自由な人にとつては段差がある方が、歩道と車道の区別がつきやすく、段差がなくなることで区別しにくく怖い状況になる。それなら点字ブロックで知らせようとするわけです。

バリア、障害を取り除くという発想で、とらえられるのがバリアフリー。「フリー」は、除去するとかという意味です。バリアをフリーするということです。しかし、別の人にとつては必ずしもバリアフリーにならないこともあるんです。

このバリアフリーの対象として、大きく三つあると考えました。まずは移動障害。移動しにくい、移動できない。次には、多すぎる情報でかえってわかりにくい。次に、わからないという情報障害。さらに使う段において、使いにくい、使えないという使用障害。こういうさまざま問題がある。それをな

んとかしてフリー、なくしてあげようよというのがバリアフリーです。それぞれいろんな方にとっての問題、障壁があるということです。

## ユニバーサルデザインの目標

そこで、ユニバーサルデザインのまちづくりとして、このいろんなバリアフリーの問題を含めて、今からお話します。

ユニバーサルデザインの目標は今さっき申し上げたバリアフリーの内容を少しアレンジして、「誰もが」ということを描いていただきたいと思います。誰もが移動しやすくなる、わかりやすくなる、使いやすくなる、そして、さらに「心地よくなる」を足して。点字ブロックは確かに視覚障害の方にとっては必要なのですが、決して美しくありません。あの色はどうでしょうか。形はどうでしょうか。要はみんなが使う空間、場所、ものについてもっと気持ちよく、美しく使えるとか、わかるとか、移動しやすいつか、この前の三つについてすべて心地よさというものを考えるという視点が必要ではないかと考えています。

アメリカからユニバーサルデザインが入ってきてからずいぶんと年月が経ちました。日本でこれらの問題を解決するために研究とかデザイン活動をやっていますが、この「心地よくなる」という点にかなり力を入れて取り組んでいます。これまでのデザイナーや建築家は心地よい、かつこいいデザインをするのです。しかし、逆に心地よく美しいけれども、移動しにくい、わかりにくい、使いにくいものが多かつ



たんです。例えば、サイン（案内標識）で「かつこいい」「お洒落」ということで作ったものは本来目的を忘れているものも多くあり、例えば、透明なアクリル板の上に白い字で書くことでほとんど情報が見えない。見えないから「おしやれですね」って言ったりする。

あるいは手すりがあっても、その手すりを使ってもひっくり返りそうになる、本来目的として安全とすることを忘れていたようなデザインがいろいろあります。身の周りの生活に近いところだけじゃなく、街の中にもいっぱいあると思います。それでいろんな事故が起こったりもしている。

ちょっとはずれますが、デザインということでは、二〇二〇年の東京オリンピック・パラリンピックに向けて、新国立競技場のデザインの話で、「このデザイン誰が選んだの」「お金いくらかかるの」とかって言ってますよね。皆さんはどう思います。私たち建築の分野にいるんな方がいますが、あの外観から見たデザインだけではなくて、デザインというのは屋根の中、屋根の下、観覧席、トイレ、いろんなところ全部考えてデザインだと思っています。だから議論するときになぜ外部から見た絵しか出てこないのかな。もつと使う人の立場から建築とか環境をどう作ったらいいのか、といったことまで考えるのがユニバーサルデザインじゃないかなというふうに考えています。そういう一般的、きれいなことだけではなくて、もう少し具体的にやらないと、本当に困っている人は多くいると思います。

### 多様な人の心理を理解する

特に配慮が必要な人が多々いますね。その方々を少し紹介したいと思います。まず一般的には、特に

配慮が必要な人として、体、腕、足、そういう肢体が不自由な方がいます。それから目の不自由な人。耳が不自由な人。しゃべりにくい人。しゃべられない人。内部障害。いろんな病気、最近は癌とかで膀胱を切除するとか、大腸がんで大腸を切るとか、普通に大や小の排泄行為ができない。袋をつけてやらないといけないとか、人には言えない不自由を毎日そうやってしておられる方もいらっしゃいます。あるいは、これまで体の不自由を言いましたが、知的障害、こういう方に対してどうするか。いろんな心身ともに障害というかたちで配慮が必要な人がいるということを忘れてはならないと思います。

バリアフリーということで、大きなスロープを歩道橋につくることがありますが、やたらと長く、遠回りしてまで使うのは邪魔くさい、そんなおかげさなものを使いたくないという人が結構いるような場面を見ます。道路沿いの横断歩道橋の階段しかないと、長いスロープがついたところがあります。が、結構邪魔くさいということで、本来に必要な人しか使えない、そういったバリアフリーになっている事例があります。ある意味、これは美しくないデザインになっていると思います。

最近では階段昇降機やエスカレーターの車椅子用ステップを使っている事例が少なく、どんどん少なくなっています。付けることで「なんや、あれは」という意見がたくさん出てきています。使用中には珍しい見世物になり、当事者の方は心理的には心地よくない。みんなが使える設備ではないですね。ある意味、世の中でこういったユニバーサルデザインの考え方が理解されてきたんだなと私は喜んでいますが、この設備は高い投資だったなと考えますね。その間の使う人の気持ち、心理まではちゃんと考えてなくて、一方で、他の人に対しては、「我慢してくださいね、ご協力お願いしますね」というのはいつまでも

通じる話ではない。これを付けるのであれば、エレベーターを作つてあげたほうがいいね、という話が出てきています。これもユニバーサルデザインの、事例としてよく話に出てきます。

最近は大きな多目的トイレとか多機能トイレが街中によく見られるようになりました。どれも使いやすい、使つてよいとなると、どうしても本来そのトイレの広いスペースを使つていた車椅子の方が使いたい時に使えないという事態が発生する。また、オストメイトの方が汚物を流したり、汚れを洗うための設備をただ置けばいいよというように置いたがために、本来使える車椅子の方が「狭くなった、使えない」ということで、困っている話もあります。いろんな意味で多機能トイレとか多目的トイレはみんなが使う「誰でもトイレ」と言っていますが、「それでは困る」という人がいるんです。これも街の中でどういうふうにして私たちがみんなが使えるかという視点から、配慮していただらいのかなという大きな課題になってます。

### 五感を活用する

それでは、私たちがこれまで取り組んできたデザインとして、寸法の問題とか設備の問題とかそういうことだけではなくて、一つの新しい考え方をご紹介したいと思えます。いわゆる五感です。普通は人間の生活において、目で見てわかるもので大体情報の八割ぐらいが理解できます。八割以外が何かとえば、音とか、触覚、あるいは匂い、そういうものが関わっています。しかし、ほとんどが見ることです。見えてかつこいいというのがデザイン。例えば目の不自由な方でしたら、目が見えないというの



## 写真2

### 『五感を刺激する環境デザイン』

デンマークのユニバーサルデザイン事例に学ぶ  
田中直人・保志場國夫著（彰国社、2002年6月）

で聴覚、音です、触覚、嗅覚、これらを使えば、目が不自由でもわかるのではないかなというのが前提です。あるいは耳の不自由な方に対しては、目で見えてわかることをもつと親切に対応してあげようということ。触れて分かるようにしてあげよう。嗅覚でわかるようにしてあげよう。そこで五感を活用するユニバーサルデザインということ、研究テーマとして取り組んでいます。デンマークのさまざまなそのような環境デザインとして実行している事例を紹介した本を書いたことがあります（写真2）。五感というものがまだまだデザインとして着目していいのではないかとということです。

路面の仕上げは非常に気になります。例えば、車椅子の方はガタガタと頭まで響きますよね。そういつたことで、目の不自由な人以外の点字ブロックに対する感じ方を気にしないといけないと思います。そこで点字ブロックを病院とか、空港とかに貼り回すのではなくて、もう少し別の方法がないのだろうかと考えました。例えば、カートや車椅子の人が通るところについては固い材料を使い、他はカーペットと貼り分けました。気づけばお店はほとんど通路側にはみ出してきます。それがなくなっていきました。知らない間に「ここは車椅子の方が通るところだ

から「みたいなことになってきたのです。「だったら全部こんなカーペットやめて、この固い走りやすい材料に変えたらいいじゃないの」という意見があつて、全部こういう材料に変えたところもあります。しかし、一方でこの場所の違い性がわかるということ、例えば休憩ゾーンの所だけカーペットにして、あと、通るところはこういう材料にしたかどうかとか、いろんな場所の選定とか、使い勝手を研究するようになっていきます。このような方法によってどれだけのことがわかりやすくなったかということを実際に当事者の方に協力していただき、評価実験を行いました。単純に基準通りに点字ブロックを貼るのではなく、それに代わる床材の使い方、デザインを考えていきましようという考え方ですね。

トイレの床材で工夫してみました。ブース内、それと一般のトイレ内の通路、これをタイルの貼り方を変えました。これによってそれぞれの部分を視覚的にわからせるだけでなく、触覚的にもわかるように変えてみようということをやりました。情報としてサポートしてあげるそういった細かいデザインを実験的に導入したりしています。

街中でも、もうちょっとおしゃれで、わかるような、そういったしつらえがいかなくとも思いますが、基準通りにしかやらないので、なかなか難しいです。快適であるとか、心地よさとか、美しいとか、その部分においてのアイデアとか発想がもつといるのではないかなと思います。

## 選択できる配慮が大切

エレベーター、階段、エスカレーターが並んでいることで、その人が使いたいものを選択できるよう

に配置することも重要だと思えます。時と場合によつては、階段だけがそこにあつて、エレベーターしか使えないという人に「エレベーターが他にありませんよ。あつ、ずっとこの先の裏ですが」と言われ、延々と歩かせられる。これではだめです。優しくないですね。こういった選択ができる、並んで選ばせる、選んでいけるということも大事なアイデアだと思います。

エレベーターで試みたのは、エレベーターのボタンは大抵手で押します。ところが手が不自由な人あるいは不自由でなくても、一時的に荷物を持つて手がふさがっている場合、皆さんどうしますか。状況を考えて、ここでは足で押す。あるいは車椅子の人であれば、フットレスを当てる、ということでもエレベーターを操作できる、呼び出せるということを試みたのが、大阪の国際障害者交流センター（ビッグ・アイ）における設計の事例です。また一般のエレベーターのボタンで、ちよつと高い位置のところと低い位置にボタンがあります。低いボタンのところだけに点字を貼っているのです。障害者用だったら、視覚障害者の点字は低いほうに貼るといふふうに思っている人もいますが、視覚障害者の方は背の低い人ばかりじゃないですよ。だから、本当は両方にいるのです。ちよつとした誤解がなぜか障害者用と健常者用とに分けるといふ例がありますが、最近では少しずつ改善されてきてはいます。

## 外出時のトイレ

外出時においてはトイレが大事です。以前は車椅子の方が、まち歩きするから、まずトイレの場所を下見してルートを決めたとよく聞きました。最近はこちららに、バリアフリーのトイレができてき

ましたので、問題は少なくなっていますが、大変大事なことです。いろいろな人が使える多機能トイレが多くなってきましたが、いろいろな維持・管理上の問題もあります。みんなが使えるという建前で本当に多機能にするためには、さらに何が必要な配慮であるかということも引き続き研究していかないといけないと思います。

最近、女性トイレが非常におしゃれになっています。パウダールームと言って、いろいろなお色直しをする空間があります。最近は商業施設などで導入されており、トイレがきれいということがお客さんが増えるということにもつながります。昔はトイレというと、3K、4Kと言われていました。4Kとは、怖い、暗い、臭い、汚い。悪い代名詞です。要は公衆便所など、「使いたくない」「ホテルのトイレがいい」「駅のトイレは汚い」です。男の人は手軽でいいか、ということもありますが、結構公共トイレというのは3K、4Kが多いです。それに対して最近のバリアフリーからユニバーサルデザインという考え方のもと、もつといろいろな人が快適に使えるように配慮しないといけないということで、最近の商業系のビルではトイレはきれいになっています。最近コンビニエンスストアでも簡易版の多機能トイレを置いて、結構きれいに管理されているところも出てきました。昔の公園のトイレに比べると、非常に使いやすくて安全だということで、よく使われています。

海外のまち中で青色のランプがついているトイレを見かけます。これは、雰囲気をよくするためのものではないのです。実は、覚せい剤などの注射を打つというような行為をすることが多い海外の国でこういう事例を見かけます。青色ランプで血管が見えなくなり、防止になるということです。こういった

犯罪行為を抑制しています。かつ、青色にすることは「そういうことしたらあかんぞ」というメッセージもあります。それは街中の街灯でも、青色防犯灯という有名な話があり、イギリスのとある街に青色防犯灯がありました。本当に防犯になつていくかどうか。そうすると、青いことよりも防犯灯として、照明灯がいつぱいできたことで街が明るくなりました。しかも、こは防犯の街だと言われ、悪いことしようと思つても、みんながそういう気持ちで歩いていますから多分できないと思うんです。そういうことだろうと思うのですが、その光、照明も一つのデザイン要素で、街中を安全に使えるトイレを生み出す一つのアイデアじゃないかなと思います。

もう一つ、男性の方しかわからない部分もありますが、実際の話でオランダのスキポール空港でハエを一匹プリントした小便器にすると、心理状況としてなぜかここへ当ててやる、命をさせてやる、ということ以外にこぼれなくなったという有名な話があります（写真3）。トイレのお掃除の方に払っているお金がガタンと減つたということです。別にこぼさないように



写真3



するつもりではなくて、命を助けてやろうという単純な気持ちです。日本でこれを紹介したら、たちまちハエの代わりに、てんとう虫、弓矢の的などを入れたものが普及しています。

もう一つ、トイレの話です。地震や災害が起こったとき、大きな駐車場に人が来て、いろんな緊急物資をもらったりするだろうということで、休憩のベンチを作りました。その下に下水管が直結しているので、座面を空けると緊急用のトイレになるわけです。そこには目隠し用のテントがあります。これがこういった緊急・災害時の時間と日常的な時間とを繋いで、トイレに早変わりするというのもユニバーサルデザインとして大事になるかと思う、実際に提案していくつかできています。

## わかりやすいサイン

「わかりやすい」ということで、サインの話です。ピクトグラムというのは絵文字ともいいますが、今現在、ピクトグラムが日本工業規格で標準化されており、こういう図式化された案内図記号が百五十二種類あります。ホームページでも見られますが、意外とよく使っているものとあんまり使っていないもの、あんまりわからないものもたくさんあります。こういうことで、この図記号そのものはグラフィックシンボルといわれますが、あと矢印とか、マークなどを加えたものも併せて図記号という形で入っています。あくまでピクトグラムというのは形で示すものです。この形だけでもわかりますが、日本の場合は一般的に、トイレでは赤が女性、青が男性というふうに色を付けます。ピクトと併せて色で違いを区別しているということです。意地悪なことをする人がいて、この女性の形のところを青

にして、男性を赤にした人がいるのですが、日本の場合、結果として形より色のほうで区別するというか、ピクトの形を見てなかったということです。ところが、海外行くと、女性が赤で男性が青と、そんなことはないのです、男性のところを赤にしているトイレはドイツでも見ました。だから、日本であたりまえに普及していることが世界でも、ということはないのです。ところが、今は海外の方が多く日本に來られますし、日本からも海外に行きますので、インターナショナルでボーダーレスになってきています。そうすると、日本人でも外国人でも誰でもがわかるといふことで、やっぱり世界統一しないといけません。日本だけはこういうような常識になっていて、大体定着しているといふような実態です。海外旅行をすると、いろんなタイプがあると思いますので、旅行されたときはどんなピクトがあるかなというのでもまず見ていただいたら一つの楽しみになるかもわかりません。

日本人の二十人に一人ぐらいの男性には意外と色がわからない方がいます。具体的には赤色とか緑色が見えにくいと言われています。女性の場合は五百人に一人だそうです。例えば、ソフトでシミュレーションしますと、どちらが赤かちゃんと見えない、区別できないということが非常に大きな問題になってきます。だから、色だけに頼ったらだめなんですね。こういったものを作る時には、色をちゃんと理解できない人たちもいるということに配慮し直すということもユニバーサルデザインとしては必要かと思えます。

## みんなでまちをチエック

絶えずまちを歩きながら、いろんなことを感じ、見つけ、みんなと確認するということが非常に大事になってくるかと思えます。二〇〇〇年に交通バリアフリー法が制定されました。その前に一九九四年にハートビル法という建築の法律がありました。交通バリアフリー法では、安全点検等の現場をチエックしなさい、ということが入りました。これによって地域でのまちづくりとして、障害をお持ちの方も含めて一緒にチエックをするということが実際になってきました。そういうことで具体的なまちの現況、基準通り行っているかどうかということを役所が確認申請とか、建築手続きでやるだけではなくて、住民の人たちが使う人の立場で実際のまちの状況を点検する。お互いに見ることで合意し合う、認識し合う。「もっとこうしてほしいね」とか。それを行政の方が聞いて、「じゃあやってみましょうか」と改善していく。いろんな要望もそのときに出てくる。こういったことが非常に大事なことです。具体的には、今まで申し上げたバリアフリーやユニバーサルデザインの取り組みも、要は法律とか基準だけではなくて、もっと使う人が主人公になってやっていく時代になっているのではないかということです。そのことによつて、よりよきデザインが研究開発されていくきっかけにもなるということです。特に観光客として国内外からいろんな方がその地域に訪れます。この西宮にどういった観光資源があるか。まず甲子園があります。年に春夏二回の全国高校野球大会があります。他にもいろんな形で観光の方が訪れます。そのときにどんな条件の違いを越えて、ユニバーサルデザインを導入していくのかということです。

心地よいとか、安心安全な使い方ができるということ、ひいてはその地域の魅力づくりになっていくと思います。あるいは、いろんな人同士の繋がりを作る、コミュニティ作りにもなるということ、この視点や考え方がすでに変わってきていると思います。この考え方が変わったということは逆に言うとか、まちづくりとしてこれから地域のリーダーとか、地域の活躍する人たちがもつと要るのだという状況になっていくのではないかと思います。今まではどちらかというと、行政が頑張りの、障害者が頑張りの、いうことで相当大きな力がありました。ユニバーサルデザインの場合はこれを使えばいいよという事業者、会社が頑張ってきた向きもあります。例えば、トイレではメーカーが非常に研究開発に力を入れていたり、そういうことをサポートしている大学の研究者もいましたが、これからはどちらかというと地域の中でまちづくりを、もつともつと一緒にやっていくような取り組みが期待されると思います。

### 高齢者をサポートするサービス

今度はもう少し、ソフトの話をしたいと思います。熊本県のとある商店街で、最近、歯抜けになったお店がいっぱい出ており、地域のまちづくりで活性化しないといけないと問題になっております。地域の人にとって商店街というのは、大型のショッピングセンターに車で行くことが困難な高齢者であるとか、体が少し不自由な方などには非常に頼りになる場所です。ところが、商店街のお店がどんどんなくなっていくってしまふ、大きな商店街を動くときに歩きにくいなどの問題があります。そこで、いろんなタウンモビリティ、例えば、電動スクーターや買い物カートなどを貸し出すサービスがあります。ある

いは、重い買物を自分で持つて帰るのでなくて、家に届けてもらうという宅配のサービスがあります（写真4）。ユニバーサルデザインというのは、ハードな物理的な建築とかをどう作るかということだけではなくて、地域の中でこのようなサービスを連動させていこうという、生活の仕組みやサービスも含めて配慮してあげるといことです。そうなればもっと住みやすさが高まるのではないかと考えます。これは決して行政だけができる問題ではなくて、地域に住んでいる人たちが「こういうものをもっとやったらどうでしょう」と意見をだし、ボランティアとかNPOとかいろんな福祉の方々が集まってやる。ここではそういう活動の拠点のことを「まちの駅」「まちの駅構想」と呼んでいます。例えば、この西宮は非常におしゃれで住みやすい閑静な街だと思えますが、もっとお互いに生活する環境として、まちのへそのようなそういう拠点づくりが、もっといいかたちでどんどん広がれば、また違った意味の暮らしやすさが生まれるのではないかと私は期待しています。

一方、デンマークで調査をしたことがあります。ローカルセ



写真4 商店街でのタウンモビリティ

ンターというものがあり、地域の高齢者の方がみんな集まって来ます。いわゆる集会所だけではなくて、ここに食堂があつて、きちんとカロリー計算されたものがメニューとしてあり、好きなものを選んだりアレンジできて、友達と一緒にここで食べてもいいし、自分の家で作ってもいいんです。食べるだけではなくていろんなゲームやスポーツをしたり、音楽演奏をしたりいろんなことをやります。非常に活気のある地域の支え合いの拠点になつていないかと思ひます。文字通り「まちの駅」になつていないかなと感じています。これは自分たちで何かやってみようということ、日ごろの練習成果をいろいろと発揮して、地域の人に聞いてもらつたり、一緒に楽しんだりするようなサークル活動です。これがいろんな種類があり、その人に合ったものを選ぶ。一律にデイサービスセンターに行つて、みんなが同じように塗り絵をしたりするのではなくて、その人ごとにメニューがあり、個人的な対応も含んで、非常に豊かな環境があります。高齢者になつてそういう施設に行つたから別の仕事をやるのではなくて、ずっとその人がやってきた仕事や活動の続きをできるという姿を見て、やっぱり高齢者だから我慢する世界に入つていく、してもらうという世界ではなく、もつと自分が積極的に、元気で頑張るぞ、という気持ちを持つこと、そして、それを理解できる環境を作ること、ユニバーサル社会です。これからの社会には必要となつてくると思ひます。

## 地域を生かす

「地域を生かす」ということで考えていきます。地域を逆に見つめ直さないといけない、という視点で、

いくつかの地域の事例を少しお話ししたいと思います。奄美大島の海の近くでは地域の方が何となく集まってくる場所が生まれています。それは、非常に暑い昼間でも、海辺にガジュマルなどの木があつて、風通りがあつて、木蔭ができている場所。ここに近所の方が集まつてきて、場合によってはここへ食べ物を持ってきたり、時にはお酒も飲んだりしています。これは、気楽なローカルセンターだと思います。ローカルセンターといつてもデンマークのような立派な建築を作るといふことではなくて、その地域にある樹木とか、立地、ロケーションをうまく使つて、地域の人たちが繋がる、地域の人たちと繋がる場所を自ら作つていったと、そういうさりげない集まりのよさです。

熊本のとある山奥の町では、美肌効果の温泉が湧いています。銭湯みたいなものですが、安く利用でき、その下に温泉のお湯を使っている洗濯場があります。この洗濯場の周りには、人々が集まつてきて、おしゃべりしながら一緒に地域の人がすごす、そこにはおしゃべり空間ができます。生活の一部と一体化して、さりげなく地域の特徴を生かしながら生み出していく。こういう日本の情景です。こういう場所もあるので、もう少し原点に立ち返り地域を見直すと、意外と、これもつとうまく生かしたらどうだろうというアイデアや考え方も出てくるのではないかと思います。

さらに歴史の記憶と既存環境を生かすという視点も大事だと思います。現在、世界遺産ブームです。日本でも明治以降の産業の遺産が追加されましたが、世界遺産だからただ単にアンタツチャブルに手を加えずに残すだけではなくて、環境を生かしながら歴史の記憶空間を繋いでいくことを可能にすることが大切だと思います。

フランスのパリの街で、見つけた例ですが、実はもともとは鉄道高架です（写真5）。日本では壊して再開発ビルを建てたらしいという話ですが、上は遊歩道にして横にあるビルと繋いでいます。要はバリアフリーにしたのです。だから、その通路が緑豊かで人がゆっくりにくつろげる、細長くなった公園のようになっています。プロムナードです。高架下の空間は、ギャラリーやレストランやお店などに変わってきました。そうすることで、活気がでて、緑はあるし、バリアフリーされている。そういう一石三鳥的な既存環境を生かしたデザインができて、かつてここに鉄道が走っていたという記憶も人々の心に蘇ってくる。こういったまちづくりをやっている、さすがはフランスのおしゃれなデザインの事例かなと私は感じています。



写真5



## まとめ

「ユニバーサルデザインとは」ということで、私が言いたいのは、もちろん高齢者とか障害者対策の福祉も大事ですが、これまでは福祉のまちづくりとしてその部分を強調しすぎているところがありますし、現実には行政で取り組んでいるユニバーサルデザインも、やはり障害者対策ではないかと思えます。弱者にしてあげる、障害者だから弱者だとか、高齢者だから弱者だとか、気の毒だから、かわいそうだからしてあげる、ではだめだと思えます。みんなが持っている能力とか気持ちをもっと生かすような環境づくり、まちづくりが大事です。だから、みんなが喜ぶということがまず基本形で、もつといえればそのやるのが魅力的でないとだめ、楽しいことをしないとだめで、我慢して、つらいけど仕方ないんだよと、それではだめだと思えます。点字ブロックだってこれは目の不自由な人が困らないようにやっていることだから我慢してね、気をつけて歩いてね、ではなくて、そこを誰もが歩けるようなものを作っているのが本当のユニバーサルデザインではないかと私は思っています。

日ごろ研究とか、いろんな人たちとプロジェクトをやっています。決してそれが百点満点ではないと思っと思っています。だから、もつといろんな方に意見を聞いたり、使ってもらってどこを改良したらいいのかということ謙虚な気持ちでステップアップしていく、それがいわゆるスパイラルアップという形のデザイン開発になるのではないかと思えます。ユニバーサルデザインのまちづくりを考えるときは、そういう意味では、人と出会って、さまざま人の状態、存在を知ることがまず原点ではないかと思えます。だから、自分一人よがりの作ってあげる、特に今までの建築とかまちは、建築家とか行政が作って

あげる、そういう視点が強かったように思います。もっとユーザー、つまり使い手、市民、利用者の立場に立ってユーザビリティを高める、使う人の心に立って、ものごとを進めていくということが大事ではないかと思えます。

これは本当の意味の民主主義だと思えます。やっぱりいろんな人がどう思っているかということに、もっと人の声を聞く、かたちだけ聞くのではなくて、本当の声を聞くことが大事。そこに大きな判断力とか高度な技術とか使っていい答えを見つけていくことが大事だと思います。身近なところに関心を持って、まちの魅力、課題を知ると、最終的にはみんなでもちを考える、気にすると、「あれは誰々さんが作ったやつやら知らん」ではなくて、みんなが使っている、みんなで作ったという気持ちがあれば、もっと大事にすると思うんです。そういうことで本当の意味の税金と云いますか、公の資金としてのお金の使い方も生まれるでしょうし、チェックも働くのではないかと期待しております。いろいろ言いましたが、私はユニバーサルデザインを、かなり拡大して解釈している部分もあります。それを自分で勝手に日本型ユニバーサルデザインと言っています。そのときも「日本ってどんな日本ですか」って聞かれますが、いい日本をもっと呼び起こして、やっぱり誇りと愛情をもって、まちづくりに取り組む。そういう人たちがどんどんできて、一緒にやる。この西宮のまちも、皆さんが住んでいるまちも、もつともつというんなかたちでよくなったらいいなと思いますので、知り合いの方、仲間の方とまちを考えたり、まちを歩いていても、「ああ、これいいね」とか、そういう議論が弾むことを願っています。どうもありがとうございます。

田中 直人（たなか なおと）

島根大学大学院総合理工学研究科 特任教授。博士（工学）。  
人によさしいユニバーサルデザインの先駆けとして、建築・都市デザインのプロジェクト、委員会活動等に携わる傍ら、  
こうべUD広場の座長など各地でUDのまちづくりに携わる。作品には、奄美海洋展示館、国際障害者交流センターな  
ど。著書に『福祉のまちづくりキーワード事典』（学芸出版社、二〇〇四年）『建築・都市のユニバーサルデザイン』（彰国社、  
二〇一二年）『ユニバーサルトイレ』（彰国社、二〇一七年）等。