

ユニバーサルデザインの計画手法(パネルディスカッション)

森山政与志 + 沢田英一 + 児玉達朗 / 進行 成田一郎

成田 パネルディスカッションを始めたいと思いますが、3つに分けて進めます。まず、各4名の講演者が講演で言い足りなかったことを仰っていただき、次に講演者同士の質問、最後にフロアのみなさまとの意見交換をしたいと思います。それではまず森山さんからお願いします。

森山 先ほどの講演でもいくつかの事例を挙げましたが、僕が日本で最もユニバーサルデザインの進んでいる場所はどこかと聞かれれば、迷う事なく、東京ディズニーランドを挙げます。自分は倒れるまでは、東京ディズニーランドなど、私の性分には縁遠く、一度も行ったことのない人間でしたが、フィールドワークで初めて訪れました。これ見よがしのユニバーサルデザインでのお客様への対応や、コストを無視しても配慮すればよいという子供じみた考え方を提唱する大学の先生方が多い中、東京ディズニーランドは、先ほど紹介した所沢の蕎麦屋などもそうですが、大人の対応をしているところが素晴らしく驚きの体験でした。障害を持った人間に対してもあくまで普通のお客として、さりげなく扱う大人のユニバーサルデザインといっても良いと思います。視覚障害者用ブロックなどもない。夢の世界に日常を思い起こさせるからでしょうか？それでも不満も事故も起こさせない、あらゆることが良く考えられていると思うからです。

沢田 僕は言い尽くしたので特に補足はないのですが、もしCASUDAでビル評価をしたいという人がいたら、ぜひ評価をお手伝いしたい。まだJFMAでも10例くらいしか評価をしていないので。

児玉 気をつけなければならないのは、職場の中に思いもかけない、想像の至らない障害を持った人がいるということです。例えば、夏場に節電を要するときなど、冷房温度を上げた冷房を一斉に切ってしまう。そうした場合に、脊椎損傷の人は体温対応調整ができない場合があるので、命の危険すらある。そんな時には、アイスノンを持ってきて自分の身体を冷やすということだが、そうしたリスクを抱えていることになかなか気づかない。それから障害を持っている人たちと話しをした経験は、調査を越えて人生の勉強にもなった。障害を持って、なおかつ会社に出社している人というのは、大変な困難を乗り越えてきている。だからモラルが高い人が多い。しかし私たちは、そのモラルの高さ、あまりクレームをつけずにいる彼ら彼女らに対して甘えてはいけないと思っている。

成田 私は、休憩時間に質問をいただいたことについてお答えしたいと思います。1つめはTパレットのやり方のコツについてお話します。それは簡単なことで「(調査者が)自分の意見は言わない」ということです。人の意見をひたすら聞く。そして、彼らが考える、理由と改善案を聞くことです。2つめは、理由や改善策を聞くとどのような効果があるのかということについてお答えします。例えば、ある目立つ超高層ビルを見て、社長が「あの超高層ビルはいい」と言ったとします。その意見を勝手に解釈して「超高層がいい」とか「あの形にしてほしい」と言ったと解釈してはいけないということです。理由を聞くと「目立つ建物をつくってほしい」と言う。さらに改善策を聞くと、「自分の会社のインシヤルが入った目立つビルがいい」と言う。つまりはじめの言葉だけで解釈するのと、理由や改善策まで聞

くかでは大きな違いになります。それから、3つめですが、シナリオ作成時のコツですが、「シナリオ」については、文学的才能は必要ない。却って文学的に修飾語など多く使用して書くと良くない。必要なことを素直に言葉に落として、箇条書き的にでもシナリオを書く方がよい。その方が、設計者に与条件としての考えが確実に伝わります。

講師同士の質問

成田 それでは次の講師同士の質問に移ります。どなたか質問はありませんか。

沢田 いきなりですが成田さんに質問です。Tパレットによる調査でユニバーサルデザインのニーズ抽出を行う場合、障害者がいない場合はどうするのか。健常者しかいない場合は、特にユニバーサルデザインに配慮する必要はないという結論になるのか。

成田 過去の事例で言えば、そのオフィスには障害のあるワーカーはいなかった。Tパレットでのヒヤリングでまず総務部の人に話を伺うと、「うちは障害者がいないから、特に配慮は要らない。最低限のことをやってあげればよい。」とのことだった。しかし、経営陣に伺ったところ、将来のことも考えなければイカン、という話になった。ヒヤリングでは関係するステークホルダーにヒヤリングをするが、総体として補正されることがあります。バランスよく関係者の話を聞くとこのような問題も解決されます。

成田 児玉さんは、ユニバーサルデザイン改修はどのようであるべきかとなることが考えられますか。

児玉 いずれコスト的な観点からの客観的基準が必要だと思っている。CASBEEのように、公的にオーソライズされた基準や目安が必要だ。建物は、物理的ハード面だけでなく総合的な評価が必要と思う。評価はCASUDAのようなものをこれから公的なものとして行けると良い。

沢田 CASUDAはこれで完成というものではない。つまり、建物タイプによって指標をどんどん変えていけばよいし、使う各社でカスタマイズして言っても良い。特に重み計数は私たちの研究部会メンバーで、AHP法でつくったに過ぎない。会社によって価値観が違えば、重み計数も帰ればよい。また施設の対応によって利用者の偏りは当然あるはずだ。例えば障害者が使用するにしても車椅子の方、視覚障害、聴覚障害などにより重要度は異なる。そうした意味で、CASUDAを様々な発展させてほしいと思う。

成田 何をもって評価をするか。目標によって評価は異なることが自然です。だからベースはCASUDA、それを様々な展開、カスタマイズしていただいて良いのではないのでしょうか。

児玉 様々な異なる業態施設のタイプがあって施設のタイプが異なっても人のサイズは変わらない。また人体動作も変わらない。したがって、階段のあり方など標準化できるものも多い。だから、原則、評価の基準は一般化できると考えている。

成田 沢田さんに質問ですが、CASUDAを評価手法としてばかりではなく、設計の段階でチェックリストとして使うこともできると思うが、そのような具体例はありますか。

沢田 実際にチェックリストとして設計の中で使ったこともある。まず、設計者が設計案を CASUDA で評価してみる。次に、ユニバーサルデザインレビューで設計のユニバーサルデザイン視点からの改善を行う。そして改善案を再度、CASUDA で評価して、どのくらいポイントが上がったか評価してみる。そんな方法は有効と思う。ただし、その改善のためにどのくらいのコストがかかるかということは、CASUDA の中には入っていない。今後の課題と思う。

成田 CASUDA は、評価手法として、そしてチェックリストとしての両面から利用できるということですね。

沢田 コスト面についても実際確認したわけではないが、設計の初期段階から小修正しながらやっていったほうがコスト的にも有利だと思う。完成してからというのではなく、設計段階のユニバーサルデザインレビューのときに CASUDA による評価をしていった方が有効と思う。

成田 次に森山さんに私からお聞きします。森山さんはこれまで一貫して建築設計に携わってこられたわけですが、身体を悪くした前後で、ユニバーサルデザインや設計に対する考えは変わったでしょうか。

森山 あまり変わったとは思っていません。倒れる前に、さいたま新都心の与野駅近くに建つ、簡易保健福祉事業団・ラフレさいたまの設計に携わっていました。1階のエントランス前に車椅子駐車場を設けました。それが結果として、倒れた後の自分自身のためにもなりました。設計の基本はよりユーザーにとって使い易い建物をつくる、それは特に変わったことはないと思っています。ただ、強いて言えば、「重さ」、「時間」の感覚が違いました。扉が重くあけられなかったり、時間がかります。幅広の横断歩道は渡るのに時間がかかるため、途中で安全地帯がほしいと思います。何が自分にとって危険か？それを考えます。例えば雨と風を考えると、雨が降ってもただ濡れるだけ。雨に当たって死ぬことはない。しかし風は危険です。自分も復職後、暫く勤務していた、さいたま新都心はビル風が強く、一度、風に飛ばされて倒れたことがあります。そのときの肉体的・精神的ダメージは大きかった。もし狭い歩道で同じことが起きて、そこを車が通っていたら死んでしまう。そうした経験はあったが、設計者としてのスタンスは変わっていないと思います。

成田 ユニバーサルデザイン研究部会でガイドラインを4年前に作ったが、その際に、さいたま新都心を森山さんと実地検証したときの話をしたい。ある建物に入るときに重いドアを森山さんが開けようとしたときに、なかなか開かないので押すのを手伝ったら森山さんに怒られた。つまり、体重を掛けて押しているときに急に扉が開いてしまうと、つんのめってしまうじゃないか、ということだった。普段、私もユニバーサルデザインに通じていると思っても、こうしたちょっとしたことが実感として分からない。大きなフレームは分かっているが、ディテールが分からない。経験は重要だと思います。

森山 ある時に障害者のランクというものを見ると、僕自身は障害の2級だが、自分は案外重いんだなあ、と思ったことがある。今、病院の計画をやっているが、医者や看護師などと打合せすることもあるが、自身の体験が役立っていると思う。人は目標があれば頑張れるが、目標だけでは不足、そこに経験がなければディテールまでは行きつかないのだと思う。

フロアからの質問

成田 会場の皆さんからご質問はいかがでしょうか。

塩川 森山さんに質問をさせていただきます。ユニバーサルデザインレビューを進めるときのコツはあるのでしょうか。

森山 例えばユニバーサルデザインチームが障害者が困っている情報を引き出し解決の方向性を示す。デザインチームはそれらを全て飲み込んで設計をする余裕（力量）を持ってほしいと思います。限られた設計期間の中で、様々なユーザー、ステークホルダーの意見から、プロの設計職人としてよいものを仕上げていく。そこには当然バトルはある。しかし、結果的に良いものをつくる。前向きに状況をとらえてフレキシブルに対応していくことが重要です。

成田 ユニバーサルデザインレビューに関する質問ですので、森山さんと一緒に開発した会場の似内さんにも、経緯など発言をお願いします。

似内 ユニバーサルデザインレビューを手がけたのはもう8年近く前になるでしょうか。ちょうど郵政省の設計課でユニバーサルデザインを僕が担当したのがその頃です。それまで僕はユニバーサルデザインについて何も知らなかったし興味もなかった。設計一筋でしたから。しかし担当になって、これは面白いと。その頃に森山さんも倒れ、僕は森山さんに折角、障害を持ったからユニバーサルデザインのチームに入ってほしいと言いました。それから森山さんを加えたチームで1年間取り組みましたが、この間に、郵便局のユニバーサルデザインの理念構築、ユニバーサルデザインレビューの開発を行いました。

森山 たった1年間でこれだけの仕事をしました。このほかに、郵便局のユニバーサルデザインを実現するための標準詳細図の作成、それから器をつくっただけじゃダメだということで、郵便局のオペレーションに関するマニュアルとビデオをつくり、その他に、先ほど話したフィールドワークを行いました。

似内 ユニバーサルデザインレビューに話を戻すと、基本的な認識として、設計者はユニバーサルデザインに通じていないということだ。それを非難する人も多いが、僕自身設計者であった体験から、まず設計者は法規・コスト・マネジメントなどに忙殺される忙しいプロジェクトの中で、ユニバーサルデザインまで関心を持ちにくい。そして設計者やデザイナーは30代40代の、いわば強者であることが多いから、障害者・高齢者のニーズに想像が行かないということも事実。それよりも、人を驚かすような建築をつくること、新しいアイデアを実現することに関心が行きがちだ。いずれにせよ、「設計者の善意」に頼ってはユニバーサルデザインは担保されないという認識から、「しくみ」が必要と考えた。その際に参考にしたのがVE（バリューエンジニアリング）で、設計チームとVEチームが設計・建設も各段階でコストダウンを提案するというやり方だ。ユニバーサルデザインレビューも設計チームとユニバーサルデザインチームが、先ほど森山さんの説明にあったようにプロジェクトの各段階で徐々に軌道修正を行っていく。そしてユニバーサルデザイン面での改善を行っても、2/3くらいの項目では、コストは変わらない。ただ知恵を入れるだけだ。

成田 似たような話だが、先ほど紹介したブリーフィング（プログラミング）についても、かつて日本ではほとんど見向きもされませんでした。設計者はそんなものは自分たちでできるものだと思っていたのだと思います。ところが今は様変わり、ブリーフィングの必要性がかなり認知されています。つまり、作り手の視点でなく、使い手のプロとして、ブリーフィングを行なうことが求められています。ユニバーサルデザインレビューも同じだと思います。

後藤 パワープレイスの後藤と申します。ユニバーサルデザインの目的は「心地よさ」だとすれば、東京ディズニーランドのようにソフト、ホスピタリティが主となる場合もある。ユニバーサルデザインについて、どのような気持ちで望むべきか。デザイナーとしての私にアドバイスを4人の講師にお聞きしたい。

児玉 九州のオムロンの「太陽の家」を訪ねたことがある。ここでは社長や工場長など所長以下みなが障害を持ったワーカーで特例子会社となっている。彼らは、ここを訪れる人の数を広告宣伝費として管理会計上処理している。つまり「太陽の家」の収入として自立したプロフィットセンターとみなされている。工場での生産活動に加えて年間約5000万円の広報費を収入として、障害のあるワーカーに給与を支払っていると聞いた。こうした自立するしくみが大事なのではないか。

沢田 オフィスのユニバーサルデザインを考える際には、CASUDAの場合は基礎的対応とユニバーサルデザイン対応を足している。CASUDAはハード面を中心とした施設の共通的部分、これに加えて人的対応（ソフト）を加えて考えると良いと思う。またユニバーサルデザインでも公共施設とオフィスの違いなどについては、調査研究報告書のガイドラインの中に詳しく記述があるので、そちらを参照いただければと思う。

森山 この内田洋行のCANVASは段差があるのに、手すりがない。しかし空間が美しくデザインされている。こうした、いわば「健全なバリア」の存在は大事です。一部のユニバーサルデザインの先生方の主張される、何でもかんでもバリアを取れば良いというコテコテのユニバーサルデザインじゃなくて、「健全なバリア」と美しさが共存する空間をデザイナーが提案し、それを事業者として受け入れた内田洋行は、一つの見識を示したと思います。東京ディズニーランドは視覚障害者用ブロックをあえてつけないことを選択しましたが、その補填をソフトがさり気なく見守っています。そうした熟慮と決意を秘めた大人のユニバーサルデザインが少ないように思います。お汁粉も塩味が聞いているから甘さが引き立つような、大人のユニバーサルデザインがもっと必要だと思います。CANVASの「健全なバリア」もそこを通れない人達がいいます。さり気なく見守るソフトが加われば、さらに厚み（大人）のあるユニバーサルデザインに続くと思います。先日、約束前にこの1階に来て、座って待つ場所は？と訊ねたら、角材の杉椅子を指差されましたが「今の自分は座れない」と残念に思いました。今日見ると（さりげなく）素敵なチェアが数台置いてありました。こうした対応が嬉しい。もっと、重度の障害の人にも同じで良いと言えませんが、それは、その時に、もっと素敵なアイデアが生まれるものです。

成田 設計者はユーザーから要求条件を聞くことを恐れないことです。条件をまずはしっかり聞いて設計をすれば、設計者も無駄な手戻りがなくなり、ユーザーにとって満足度の高いものができる。その結果、みんながハッピーになれる。ものづくりとは、経営者、ユーザー、お客さまなど、皆さんをハッピー

ーにすることだと思う。ユーザーのニーズとは「形」ありきではなく、「形」から入るのではなく、まずはニーズそのものを聞き、要求条件を明確にし、目標を定め、デザイナーはそこにソリューションを与えること、それが大事だと思う。ソリューションは無限で、デザイナーはそこで人々に感動を与えることができる。そのような志でデザインをしていただきたい。ちょうど時間になりました。土曜日に、さらに長時間ご参加頂きありがとうございました。また、講師の皆様も大変興味あるお話をありがとうございました。

