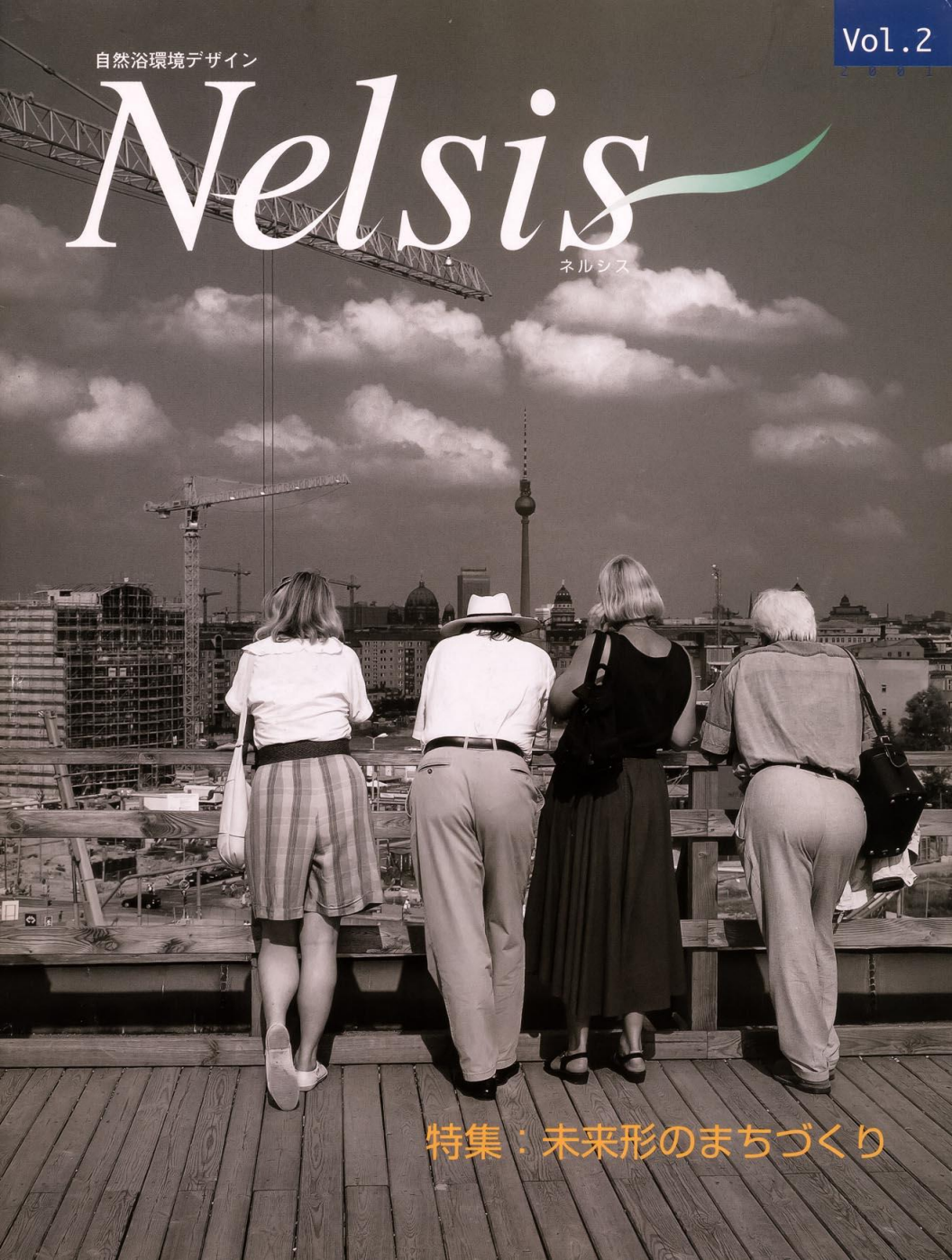


自然浴環境デザイン

Vol. 2

Nelsis

ネルシス



特集：未来形のまちづくり



02 特集 未来形のまちづくり

04 • 理想の町を求めて
アメリカのまちづくりの試み
岩田明子

18 • 高齢社会の未来像
アメリカの住宅地開発から学ぶこと
戸谷英世



遊びの未来形を見つめて——静岡県富士山こどもの国
20 • 富士山麓に生まれた
ユニバーサルデザインの遊び場
荒木康洋

26 • 静岡県における
ユニバーサルデザインの歩み
松浦康夫



30 シリーズ
自然浴環境
生き物が棲める川を取り戻そう
島谷幸宏

36 アルミニウムという素材を考えよう！
鈴木俊彦、東海林弘靖



発行日：2001年10月1日
発行：東洋エクステリア 株式会社
〒160-0022 東京都新宿区新宿1-4-12
企画・制作：フォンテルノ
〒150-0013 東京都渋谷区恵比寿4-5-25-806
印刷：株式会社 廣済堂

表紙写真
「ドイツ：ベルリン」
撮影/シロバラ タク
ベルリンで公開されて
いる戦後最大の都市開
発の過程を見守る人々。



Vol.2
2001

40 Project File—プロジェクトファイル

- 由利高原鉄道矢島駅前広場（秋田県）
- 新宿御苑（東京都）
- 諏訪湖畔公園（長野県）
- 和泉かつらぎ山（和歌山県）
- 大島ダム（愛知県）
- 秋葉公園（和歌山県）
- 市立赤十字公園（東京都）
- ワンダーストリート（東京都）
- 大山河岸（沖縄県）
- JR海南駅西広場（和歌山県）
- 弥栄ダム公園（山口県）
- 湯の端公園（熊本県）



48 Product Message—プロダクトメッセージ シェルター

- 同志社大学 京田辺キャンパス（京都府）
- 千秋地下道（秋田県）
- 末戸松本地下道（秋田県）
- 東京インテリア（秋田県）
- 下関海響館タクシー乗り場（山口県）
- 良志会リハビリテーションクリニック（千葉県）
- 葛西臨海公園（東京都）
- JR赤塚駅（茨城県）



56 プロフィール（協力者紹介）

57 世界のストリートファニチャー① ドイツ：ソニーセンターの駐輪台



【特集】

未来形のまちづくり

私たちの未来はまちがいなく高齢者人口の多い社会となる。その未来が豊かであってほしいと誰もが願っている。そのためには、どんな人生や生活をイメージし選択していったらよいのだろうか。子どもやお年寄りが安心して暮らせる町、人々が創造性豊かに暮らせる町、昔ながらの人の触れ合いがある町、私たちが住みたいと思う町はどんな町だろう。今回はアメリカの「理想の町」づくりへの挑戦と、日本の「新しい遊び環境」づくりの試みを紹介する。

セレブレイションのタウンハウス

理想の町を求めて



セレブレイションのダウンタウン。フロントストロートの噴水はいつも子どもたちとつき添う親たちで賑わっている

アメリカのまちづくりの試み

文・写真、イラスト／岩田明子（ランドスケープアーキテクト）

アメリカのまちづくりを見るとき、実際にいろいろ新しい試みがなされるのをうらやましいと思う。アメリカにはまだ開発されていない更地が十分にあり、性格的にも新しいことに熱心である。彼らのまちづくりに多くの失敗はあるが、そうした大きな失敗ができるということ、失敗をもっともせすまた新しい試みがなされるのが、アメリカという国のよさであり、「新しい国」ということのアドバンテージでもあるだろう。

今回は、戦後のアメリカで新しいまちづくりの幕開けとなった3つのプロジェクト、「シーサイド」「セントランド」「セレブレイション」を例に見ながら、まちづくりの未来形を探ってみたいと思う。



セレブレイションのタウンハウス

Everyday Life and Our Dream

アメリカのまちづくり

アメリカという新しい国。ヨーロッパの歴史的建造物とその町並み、あるいは日本の京都の古い町並みと比較すれば、アメリカで歴史的建造物として指定されるために必要な年数はたった50年程度である。しかし歴史を文化や人々の心の内として捉えるなら、アメリカには初期のヨーロッパからの移住者、その後のさまざまな国からの移民者によって受け継がれていく心の歴史が文化を彩る。人々が住みたいと思う魅力的な町には歴史がある。アメリカのトラディショナル・ネバフッド開発（TDN）と呼ばれる、昔からある近隣の人々との社会的接触が活発なコミュニティを再現する手法は一般的に「ニューアーバニズム」といわれる。これは、アメリカのような新しい国で、短期間に魅力あふれる成熟した町を計画しようという試みである。アメリカの初期の郊外住宅開発における失敗から、コミュニティ重視のリゾートタウン「シーサイド」の試み、最近注目を浴びている「セレブレイション」のまちづくりまで、この潮流はアメリカにとって、幸せの追求の過程であり、自分たちの心象風景はどこにあるのかという歴史探しでもある。その努力は今も活発に続いている。そして彼らのその失敗、成功と努力は、アメリカ以外の国々において学ぶべきところがあるだろう。

アメリカの戦後住宅開発の失敗

平和の戻った戦後の50年代において中流階級の人々にとってのアメリカンドリームの一つが、郊外に芝生の庭のある住宅を持つことであった。表玄関周りの緑の芝生とその庭を囲む白くペイントされた木の柵は今でもアメリカの幸せの象徴的なアイテムとして挙げられる。この郊外住宅の高い需要から金太郎飴のように没個性的な住宅開発が繰り広げられ、経済成長とテクノロジーの発展が目覚ましい中、伝統的なものは軽視され、多くの問題を抱える結果となった。

人々が専心に仕事をもちながら、自然豊かな郊外に住むようになったことからスプロ-

ル現象（郊外に宅地が無計画に広がっていく現象）が起こり、都市の空洞化を引き起こし、郊外住宅ではプライバシーを重視した低密度開発であることが近隣住民同士の監視の目を減らしたので、都市でも住宅地でも犯罪が増加した。車の普及が、都会に働き、郊外に住む生活を実現させたが、一方で環境悪化と高速道路建設等の問題、そのための通勤費による経済的圧迫を招いた。そして自然に恵まれた環境に住みながらも、現実には休息よりも通勤に時間を取られることになった。

機能主義重視と合理性を求めてなされた初期の住宅開発の失敗を踏まえて、アメリカのプランナーたちはこれらの問題点の解決策と、アメリカの理想の町として持つべき要素は何であるかを模索し始めた。

ニューアーバニズム以前のニュータウン

ニュータウン運動はニューアーバニズムより20年以前に起こった。これも無計画な郊外住宅地開発の問題を解決しようというものであり、日本の田園調布にも適用されたイギリスのガーデンシティと呼ばれるまちづくりの思想を取り入れたものであった。しかし、ニューアーバニズムとは異なり、伝統的な都市計画で利用される格子状のストリート形式は避け、ループ道路と袋小路を利用した住宅地配置であった。（図参照）それは効率を優先した機能主義的理由である一方で、環境的には曲がりくねった道路は地形に沿い、枝分かれにグループ化された住宅地はインフラ設備のコストを下げ、既存の樹木を維持するの役に立った。全体的に敷地を開発するより小分けにすることで開発費を低くおさえることができた。このストリート形式は歩行者が道路を横断する地点を減らし、袋小路は車の交通量を減らした。その一方で車と歩行者を分離するための立体交差、トンネル、行き止まりが、コミュニティ内に人々の往來の少ない死角をつくり、治安の面が問題になった。

今でも成功した開発のひとつとして挙げられるメリーランド州のコロンビアもこの時代のニュータウン開発に入るが、人口統計学的

に様々な種類の住民の住む町、経済的に自給自足の町、車に依存しない町として計画されたにもかかわらず、人々は働く場と住む場所を別に求める傾向が強くなり、また商業エリアは町が成熟し顧客が十分現れるまで苦勞するなど、まちづくり手法上、改善されるべき課題を多く抱えた。

ニュータウンの後に出現したニューアーバニズムは建築と都市計画の流れを汲んでおり、ニュータウンが発展した形ではなく、むしろニュータウンへの批判からそれに対するアイデアとして生まれた。ループ道路と行き止まりよりも格子状のストリートパターンを用い、都市的なまちづくりを意識し、また建築スタイルに対しても関心が高い。

しかしニュータウンの第三期にはテキサス州ウッドランドのようなエコロジーを重視した開発「エコバープ」（エコロジカルとサバービア〈郊外〉のもしじり）がなされており、ニュータウンは決して失敗であったと全面的に否定されているものではない。実際今でも住宅開発はウォーターフロントに面した区画と緑に面した区画が人々に好まれ価格も高いため、湖と緑道で敷地に区画の線を引き、行き止まりのある枝分かれ式を採用するケースは少なくない。この手法は町の活気を促進するよりは「閑静」な住宅地を形成する。



クルドサック（袋小路）のダイヤグラム。ゴルフ場の緑と人工湖で区画を仕切る

コミュニティ重視のリゾートタウン

シーサイド

Seaside, Walton County, Florida 1981



シーサイドからメキシコ湾を望む

海辺の町シーサイド

海辺に住むというのは一つのロマンでもある。勝手口から細い小道に出て、散歩がてら海岸へ向かう。子どもと犬は先立って海へ走って行く。潮の匂いがする。隣の人が庭の世話をしている声がかけてくる。ビーチからの帰りに夕食に必要なちょっとした買い物をする。そんな普通の一日はどうだろうか。

歩いて楽しめる町

町は実際に歩いてみると楽しい町かどうかすぐにわかるものだ。シーサイドの町に入るたびに、道路は歩行者優先になる。それは道路標識で示されるまでもなく、人々の賑わいと道路幅と空間のスケールによってドライバーは自然にスピードを落とすことになる。セントラルスクエアに車を止め、地図も持たず歩いてみる。曲がりくねった道と袋小路を利用するニュータウン形式よりも、まっすぐな通りが交差する配置がアーバニズムの特徴であるが、大通りや小道の垂直な交差を対角線と組み合わせることで単調な区画にするのを防ぎ、道先の興味をそそる風景を切り取

る。見知らぬ人が「ハロー」と声をかけて通り過ぎていく。アメリカ人はどこでも気軽に声をかけるとよくいうけれども、ニューヨークやマイアミの街中を歩いているはそう誰にでも声をかけるものではない。

この町に入った途端にこのコミュニティの一員として温かいもてなしを受けているようだ。初めて歩いて道に迷ったり歩き疲れたりしないのは、それぞれの通りの先端に設置されたパビリオンと家々の特徴のある見晴台が自分の位置を確認させてくれるからだ。そしていくら迷ってみても10分以内にシーサイドのどこかには迎い着ける。

小道や裏庭は静かなのに、大通りや広場は人々の楽しそうな賑わいが聞こえてくる。しばらく歩いて喉が渇いたので水を買いにモディカマーケットに寄る。ごちんまりとした店だが生活に必要なものは一通り揃っており、ここでは人々が会話をしている。日本でも昔はなんでも売っている店が道の角に必ずあって人々がおしゃべりしていたものだ。フロリダで日本人が懐かしがることはないのだが、そんな思いをさせる町である。このようにパ

ンスよく成功している開発をこの目で見るとは久しぶりだという感動が満たされる。

徹底した調査から導き出された理想の町の要素

80エーカー（32ヘクタール）の比較的ごちんまりとした敷地に計画されたメキシコ湾に面する海沿いのリゾートコミュニティは、アメリカのこれからのまちづくりに大きな話題を呼び、「キートンすぎる」「リゾート地であり本当の町とはいえない」という批判を受けながら、今でもその地位に揺るぎはない。

この開発の主なデザイナー、アンドレス・デュアノとエリザベス・プラター・ジバック夫婦（DPZ）らがアメリカの町を考え直し、戦後の経済成長期に失われたコミュニティを重視し、それらを計画的に取り込んでなされたこのシーサイドは、アメリカのまちづくりの大きな幕開けであった。それはこの開発のデベロッパー、ロバート・ティビスが子どもと家族と過ごした夏のコテージの思い出から古き良き穏やかな日々を町として実現するという計画でもあった。



パビリオンから海岸へ通じるボードウォーク。高床式にし原生植物などの環境への影響を減らす



ビーチでくつろぐ人々と海岸沿いに並ぶ家々



家の裏の狭い道は、どこからでも海へつながるネットワーク

DPZのトラディショナル・ネバフッド開発（TND）コンセプトの一部概要

ニューアーバニズムの中心は、さまざまな人間活動の混在する都市の要素としての「近隣」、特定の活動の単位である「地域」と、それらをつなぐ「ネットワーク」である。今までの郊外開発はこれらを分断してしまっていた。TNDは限られた地域内において中心を軸に構築される都市のモデルである。

近隣とは

1) 近隣は中心と端を持つ

近隣の中心は必ず社会的アイデンティティとしてコミュニティに必要である。それは視覚的に目立つような公共空間の広場や公園、交差点である。公共建物、保育園、郵便局、公民館、教会、文化センターなどが位置する。店舗と職場は中心に位置するが、大きな町では端に位置する。商業活動とコミュニティ活動は場所を同じにする。端はたいがい自然森林、湿地、人工的な雑木林、農用地、あるいは低密度の住宅街が緑豊かな緩衝地としても機能する。それはレクリエーション空間、ゴルフコース、公園、校庭のこともあり、都会では鉄道や高速道路が空間を定義する場合もある。

2) 近隣の最適なサイズは中心から端まで約400メートル5分間の徒歩で日常に必要なコンビニ、郵便局、交番、銀行、学校、幼稚園、駅へ行ける範囲に町は計画されること。歩行者優先や公共交通を重視した開発は車依存を解消するがそれだけの人口が必要になる。

3) 近隣は住む、買う、働く、学ぶ、教会へ行く、遊ぶ等のさまざまなバランスのある人間活動を持つ。車に頼らないためにはこれらが同じ場所に存在することが必要である。子どもが歩いて回り自転車で行きやすい買い物したりできる、また運転することが難しくなったお年寄りにとっても歩けるコミュニティがよい。それ以外の人々にとっても、すべてが身近にあり運転を最小限にできる生活は好ましい。道路の建設費や公害の減少にも貢献する。車に依存しない町では各戸で持つ車の数を減らすことができ、その費用を住宅に回すことができることから、住宅が中流階級の人々にとって手ごろになるという利点がある。実際の町がそうであるように、さまざまな生活レベルの住民が入居可能なように多様な住宅タイプを設定することは人間活動の多様性を促進する。

4) 近隣は相互連結したストリートのネットワークにより住宅地と交通を構築する

ストリートは住宅地を定義し、歩道を短くする。それはコミュニティ内の交通とその外側の道路とを区別するようデザインされる。スピードを重視し袋小路とそれをまとめる主要道路を利用したニュータウン形式に比べ、交差したストリート形式は交通の流れに多くの選択肢を与える。歩行者の快適性と車の利便性の両方に機能し、車のスピードを落とし、歩行者の活動を促進することでコミュニティ感覚を高める。

5) 近隣は公共空間と市民のための建物の適切な位置をもっと重視する

公共空間と建築物はコミュニティのアイデンティティと誇りである。これらを特別の場所とするために空間のヒエラルキーと広場やストリートサイズや形状を考慮することが大切である。公共建物は重要な場所に位置し、広場を見下ろし、ストリートの行き止まりにあることである。インフラにコストがかかってもそれらを適切な場所に設置することがコミュニティの価値を高める。



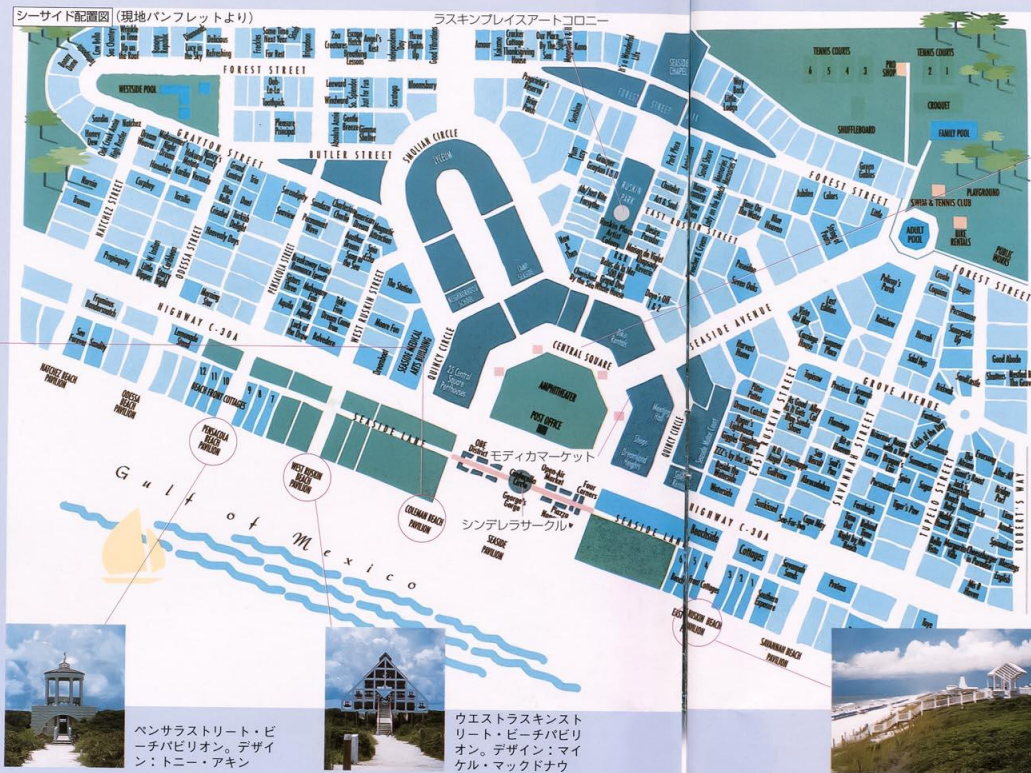
ラスキャンプリスはアートギャラリーが並ぶアーティストの集まるコロニー。他の住宅とは異なる都市的な表情を見せるビルが空間を囲む



カフェや店舗のあるマーケットエリア。オペリスクのようなコールマン・ビーチパビリオンと賑わいが人々を引き寄せる



シンデレラサークルのカラフルな椅子が目を楽しませる



ベンサラストリート・ビーチパビリオン。デザイン：トニー・アキン



ウエストラスキンストリート・ビーチパビリオン。デザイン：マイケル・マックドナウ



イーストラスキンストリート・ビーチパビリオン。デザイン：スチアート・コーエン、アンドリス・ネリム



上・下左/通りごとに違うストリートの標識。下右/ゴミ置き場も白くペイントされた木柵で統一され、外観の美しさに気を配っている



DPZらはアメリカの都市問題のすべてを解決しようとするよりもむしろ徹底的な調査によって、これからの新しい開発のモデルになるものとして考えた。チャールストンなど、古い南部の人気のある町を見て回り、何がそれらの町をうまく機能させているかを調査した。そしてそれらを過去の伝統的なまちづくりと統合させていった。開発計画にはクライアント、デザイナー、地域の役人、その他のコンサルタントも含めた参加型を採用したのも新しかった。

350戸の住宅とさらに賃貸アパートやホテルルームを含む300戸が計画された。公共施設は学校、教会、タウンホール、野外マーケット、テニスクラブ、野外ステージ、郵便局、店舗、オフィスが含まれた。もともとは手こ

ろな海沿いのリゾートコミュニティとして計画されたが、今日では比較的高級なリゾートとなっており、その価値は当初に比べて10倍になっているという。シーサイド周辺の不動産は同じ価格がそれより落ちているそうだから、比較的手ごろな価格の住宅を提供するという目的には反しているが、それだけこの開発が「人々の住みたい町」という点で成功し魅力を集めている証といえる。

公共空間を重視し、デザインに統一性をもたせる計画

ここでは、コミュニティの健全性を取り戻すために人々が接し合う公共空間が重要視され、コミュニティの親密さを強めるためにストリートを決めて家と家を近づける工夫をし

た。公共空間にストリートや歩道が含まれたことは意味が大きい。町全体の密度を保つため、建物は公共空間に接する区画から建設するように規制された。日常で必要なところは徒歩で行くことのできる歩行者優先の町は、車の依存を減らし住民の社会的な接触を促進するので、中心から5分間の歩行距離を基準にし、町の配置計画がなされた。

ストリートの公共性をさらに高めるため、またすべての住宅から海へのアクセスを維持するため、建物のセットバックラインも規制している。建物の裏通りは幅の狭い砂の歩道で海につながるネットワークとなっている。一部の住宅が直接海に面している以外、ビーチは公共空間になっており、海に向かうそれぞれのストリートの行き止まりには異なるデ



セントラルスクエアに面する雑貨店や小さなマーケットのあるアーケード



見晴らしのついた住宅が特徴

クラッカースタイルの住宅の例

通気とフロリダの日差しよけに向けた傾斜の屋根を採用する

白い木柵はストリート感覚を出すため

フロントポーチが必ずついている



ザインのパビリオンが設置されている。これらの建築的目印は、ヨーロッパで古くから使われていた町の中心へ向かう放射線状の動線のように方向感覚と安定感を生み出す。

タウンコード（建築規制）は図的に説明された一枚のポスターになっていて、専門家だけでなくわかるように工夫された。内容は、「こうしてはならない」ではなく「こうあるべき」という肯定的な表現になっている。これらのシーサイドの手法は後にDPZによって他の開発に使用されたトラディショナル・ネパッド開発（TDN）ガイドラインとなった。規制に沿った建築スタイルはビクトリアン、ネオクラシカル、クラッカー（フロリダ地域の伝統的な住宅様式）、モダン、ポストモダン、デコンストラクティブと多様

歴史的価値とビジネスの狭間で揺れ動くシーサイドの今

シーサイド建設から20年が経っている。シーサイドの東側は比較的初期に立てられた住宅が並んでいる。そのころは価格も手ごろで、敷地一杯に家を建てる人は少なかった。その後の西側の建設では価格も上がってきたため、人々は敷地ぎりぎり大きな家を建てるようになった。この影響は東側にも及び、たとえばシーサイドに初めて建てたレッドハウスのような歴史的価値のある住宅を改修したり建て直したりし、敷地を一杯有効利用しようとする動きがある。これを防ぐためにシーサイドインスティテュートは建造物の歴史的保存の国家指定を利用しようとしているが、この登録のためには最低50年の歴史がなければならぬ。さらには建築に関わった建築家が現役で活動している場合には、政府による指定は避けられる。不動産ビジネスの側からすれば、投資の回収が重要であり、歴史的価値を認めるまで待てない、という面もある。単なるノスタルジーと歴史的価値は違う、という意見も聞かれる。

農場跡地にできた住宅地

セントランド

Kentlands: Gaithersburg, Maryland 1988



昔のレンガづくりの大邸宅は歴史的建物として保存され、現在、各種のレセプションやウエディングパーティに使われている



森林浴に最適な緑豊かな小道がコミュニティのネットワークになる



保育園、小学校と教会などの公共施設はコミュニティの中心に集中して設置された



家々の間の歩道は車に脅かされず、コミュニティの精神的つながりを活性化する

クラシックな町並みのセントランド

シーサイドが隔離されたリゾートコミュニティであるのに対して、実際の町としてトラディショナル・ネバッド開発 (TDN) が最初に適用されたのがセントランドであるといわれている。それはワシントンDCの北西に13マイル行ったところで州間高速道路1-270に隣接している。昔の農場のイメージを引き継いだといわれるランドスケープは、古きよき時代の緑に囲まれたクラシックな町並みが再現されている。

フロリダのシーサイドやセレブレーションに比べると、アップダウンする丘に沿って並び重厚なレンガ造りの住宅、田園風景のイギリス的雰囲気はアメリカ北部ならではの特徴である。セントランドではバージニア州のアレクサンドリア、ニュージャージー州のプリンストンがモデルにされた。

開発の波が押し寄せるなか、長い間売りに出されず残っていた352エーカーの元農場の歴史は18世紀まで遡ることができる。その敷地は1988年に様々な他分野の専門家が協力して多面的なプロジェクトの要件に取り組むDPZによるグループ会議によって6つの

グループの住宅区画に分けられ、総計1,800戸、約5,000人の住む町として計画された。住宅の他にオフィス、市民文化活動の場、店舗の区画も含み、住民の多様性を重視するため、リタイアメント住宅、家族用一戸建て住宅、タウンハウス、1階が店舗の賃貸アパートメント等、さまざまなサイズと価格の住宅を提供している。それらの異なるタイプの住宅がお互いに近接して配置されることにより、さまざまな人々が知り合い、社会的な接触が促進される。その地域の自治体に任せられる管理は任せるなど、管理費や所得税は最低限に抑えられる工夫もしている。

セントランドの広告はこの町の特徴を簡潔に述べている。「昔のまちづくりが流行している。袋小路はなくなり、ストリートは格子状に交差する。駐車場ではなく歩道が優先。都市スモールでなく小さな町の魅力。狭い開発の波が押し寄せるなか、長い間売りに出されず残っていた352エーカーの元農場の歴史は18世紀まで遡ることができる。その敷地は1988年に様々な他分野の専門家が協力して多面的なプロジェクトの要件に取り組むDPZによるグループ会議によって6つの

である。保育園は小学校の隣にある。このメリーランド州モンゴメリー郡の社会的で文化的な中心である。」と。

公共空間と市民施設が豊富で、湖、湿地帯、緑道、広場などがうまく敷地を区切りながらも全体をリンクさせている。学校や保育園、教会などの重要な公共施設は円を囲んで同じ場所に計画され、コミュニティ内のどこからも道路が中心に向かい、アクセスしやすい動線となっている。既存のカシなどの樹木はなるべく残され、昔から敷地にあった歴史的な建物は文化的センターとして利用されている。

商業エリアには住民が歩いて行けるよう計画されると同時に、将来の成長に対応する大きめの駐車場も準備された。賑やかな商業エリアと静かな住宅街の間の空間は広場とストリートの気持ちの良い公共空間でつないで、これが通常の郊外開発とセントランドを異にする。商業エリアを経済的に成功させることは住宅開発のひとつの課題でもあり、セントランドでは景気が落ち込んだときにこの商業エリアの再構築がなされ、オーナーシップの変更などにより危機を切り抜けた。



セントランド配置図 (現地パンフレットより)

ウォルトディズニーの夢のまち

セレブレイション

Celebration: Osceola County 1996



セレブレイションのダウンタウン



湖越しにダウンタウンを望む



多様な店が並ぶマーケットストリート。建物の2階以上はアパートになっている



ノースビレッジのタウンハウス

ウォルトディズニーの夢のまち
「セレブレイション」のまちづくり

ディズニーワールドといえども子どもたち、さらには大人たちにとっても夢の世界であるが、それはそのワールドゲートの内側での話であった。セレブレイションが注目されているのは、この開発がニュータウン運動から、シーサイドに始まるニューアーバンズムの流れのなかで、もっとも新しいプロジェクトであるのに加えて、さまざまなテーマパーク、アミューズメント施設等で成功を収めているウォルトディズニー社がまちづくりに乗り出した、という点であろう。

そのウォルトディズニーの手がけた夢の町は、フロリダ州オーランド南部の郊外で、ディズニーワールドとはUS-192道路を境にして南側に位置し、オーランドのダウンタウンへ30分、州間高速道1-4の24、25番の出口付近にある。このUS-192道路には観光客のための数々の店やレストラン、ホテルやモーテルが並ぶが、それがちょうど途切れるころ、ふとノスタルジーを感じさせる水道タンク塔と緑の芝生にまぶしい白い柵が一筋の飛行機雲のように見えてくる。

テーマパークの観光で賑わうこの地域で、その目立たない慎ましやかなエントランスが、実はウォルトディズニー社によって開発されたセレブレイションの入り口である。あまりに目立たないので、ダウンタウンを訪ねる人々が見失うのか、最近になって水道塔にダウンタウンへの案内の垂れ幕が付けられていた。ミッキーの姿がどこにも見えないのもコンセプトの一つである。ポプラ、メイプル、オーク系の広葉樹が街路樹として多く使われ、中央フロリダから北上してジョージア、サウスカロライナ、バージニアあたりの優雅な住宅街を思い起こさせる。ダウンタウンではそれと対照的にワシントンヤシなどが商業的な雰囲気を出し、上手にコントラストをつくっている。

古きよき時代の

アメリカ南部のノスタルジックな町の再現

セレブレイションは最も新しいニューアーパニズムのまちづくりとして、注目を浴び、アメリカ建築家協会がこのプロジェクトを研究し、どのように機能しているか、また何を学ぶことができるか、この手法を他にも適用できるかなどを議論すべく300人以上の建築家と会合を開いたのは1998年の2月であった。

4,900エーカーの住宅地と4,700エーカーの意図的に保存された緑地で構成されるセレブレイションの計画は1987年に着手された。オープンには1996年であるから、いかに長い時間リサーチと計画に費やされたかがわかる。またこの広大な住宅地の開発には、双方にとって同等の利益がある接点を見出すまで、地元政府とのインフラの整備等にかかわる点で、どれだけ調整がなされたか計り知れない。

ロバート・スターン、グwsミー/シーガル、コーバー/ロバートソン、SOMそしてシーサイドのアンドレス・デュアニー、エリザベス・ブラザージバックなどが当初チームに加わっており結局、スターンとジャックリーヌ・ロバートソンが主なデザイナーとして

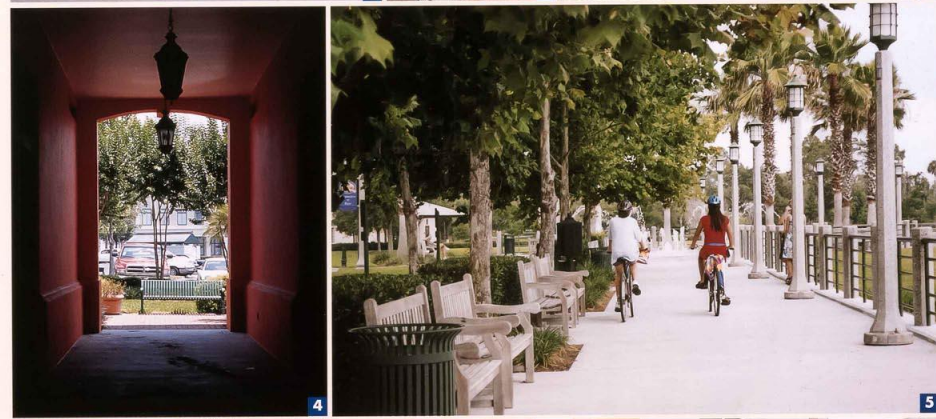
かかった。彼らはアメリカの伝統的な町が公共空間、学校、住宅、商業エリアを含めてどのように機能しているかを研究した。その結果見つけられた事実は「新しい要素」ではなく、「昔から町にあったもの」が必要とされているということであり、セレブレイションにおいて「アメリカの小さな町の夢はいまだに導く力を持っている」ということをこの開発で実現することであった。ここでもDPZのトラディショナル・ネバッド開発(TND)が適用されることになったのである。

住宅に先行してつくられた商業圏

他の類似したプロジェクトとセレブレイションを異にする点の一つは、ダウンタウンの計画が住宅に先立ってなされたことである。通常、店舗などの商業エリアの開発は住宅開発に順じて計画されるため、住宅開発全体が成熟するまで商業施設は十分な顧客を得ることができず、また住民も不十分な商業施設でがまんしなければならない。この点でセレブレイションの場合、ディズニーのバックアップによりダウンタウンの商業は計画初期から完全体制で住民を迎えることができた。

さまざまな公共建物には有名な建築家を採

用した。名前を開けばそのコレクションのバラエティに圧倒される。住民でなくてもそのために訪れるほど価値のあるレストランも並んでいる。たとえばフロントストリートの角にある「コロンビア」というレストランはもともとタンパのスペイン系の歴史的な町、イーボシティにあり、開店時間を待って列ができるほど人気のある伝統的なレストランである。ここはディズニーワールドを訪れる観光客やこのダウンタウンを目的にやってくる人々によって賑わっている。商業エリアがコミュニティ内のみで完結しないところが成功の秘訣である。しかし外から人々がやってくる以上、車両禁止というわけにはいかない。例えコミュニティ内であっても、全体開発地域はシーサイドよりかなり大規模なので、車に乗るのが習慣になっている人々にとっては辛いこともあるだろう。そのためにダウンタウンでは車両の進入は許可しているが、縦列や斜めの駐車スペースにすることで道路幅を狭くして車のスピードを落とすよう工夫し、歩行者優先にしている。その他の駐車場は建物の裏側に設置し、ビルで取り囲んで表からは見えないようにしている。歩行者と車両分離の交通システムよりも、歩行者と車両共存の歩行者優先の方式が今では一般的である。



セレブレイション配置図 (現地パンフレットより)



1. 子どもたちが安心してローラースケートのできる町
2. 街灯は標識、垂れ幕、ロゴなどのためにも機能する
3. 標識のデザインも個性的に統一されている
4. 駐車場は建物の裏手に囲まれるようにして設置される
5. ダウンタウンは車より歩行者、自転車優先
6. 子どもたちがお使いにやってくるスーパーマーケット
7. スーパーマーケットの店内
8. 電気自動車の導入が奨励されている
9. 時計はダウンタウンの目印のひとつ
10. 木の柵にも個性を出す
11. バリアフリーの歩道
12. 豊かな自然に隣接する町

セブレイションのいろいろな施設



郵便局。設計：マイケル・グレース



タウンホール。設計：フィリップ・ジョンソン



セブレイションスクール（学校）。設計：ウィリアム・ローン



映画館。設計：シーザー・ベリ



ゴルフクラブ。設計：コーバー、ロバートソン&パートナーズ



セブレイションヘルス（病院）。設計：ロバート・スターン



セブレイションプレイス（ビジネスパーク）。設計：アルド・ロッシ



住宅側からゴルフコース越しに病院が見える。コース設計：ロバート・トレント・ジョーンズSr.、ロバート・トレント・ジョーンズJr.

バランスよく揃えられた

生活のためのさまざまな環境要素

コミュニティの注目すべき点は、すべてにバランスよく揃えられた生活のためのさまざまな環境要素である。開発者が設定した5つの配慮すべき要素は、1) 健康、2) 教育、3) テクノロジー、4) 場所、5) コミュニティ、であった。ダウンタウンの賑わい、住宅街の静けさ、近所の人々との交わり、適度なプライバシー、豊かな緑、教育施設、医療健康施設、レクリエーション施設、光ファイバーなどのネットワークテクノロジー環境、さらには職場までのすべてがコンパクトに敷地内に計画された。目に入ってくる建物やデザインといった現物よりも、よりよいコミュニティのためのプログラム、環境、といったソフトウェアを重視した、というのが彼らの主張である。

こうした種類の住宅開発には安全性を高める必要から、入り口にはゲートを設置し、ガードマンを立たせ、バーコードでロック解除しないと入れないようにしていることも多い。しかしここでは、近隣がお互いに監視の目を持ち、コミュニティに関心を持って暮

らす、というコンセプトのため、あえてゲートは設置せず、入り口から住宅区画までの距離を公共空間によって長めにとることによって不審者の侵入を防ぐ工夫がされている。

学校の場所はダウンタウンの近くに初期段階から決定された。タウンハウスに取り囲まれた学校は、いかにも子どもたちが「いってきます！」といて玄関から学校まで一人で歩いて通う姿を思わせる。子どもたちが安心して歩いて学校へ通えるということはアメリカでは優良な住宅地域であることを示している。また、理想的な教育理論や技術研究、実践、教材やカリキュラムの準備をする教育者や教育管理者のための教育施設である、ティーチングアカデミーが学校に隣接しているのも画期的なことである。

医療施設は住民にとって大きな関心事だ。セブレイションヘルスは州の中心的な医療・保健衛生機関とネットワークで結ばれた最高水準の病院である。この病院は開発敷地内では少し離れた高速道路の近くに位置するが、各住区からアクセスしやすい場所にある。ある記事では歩いていける距離には入っていないことが指摘されていたが、いずれにして

も車のまったくない生活をしようという話ではない、家から見える距離に病院があるのは、コミュニティの安心感の一つであろう。

職住近接の考え方

ビジネスパークであるセブレイションプレイスは比較的後半に建設された。「住む場所と働く場所を近づける」というのも、このプロジェクトの特徴である。ニュータウン時代には、開発者の期待に反して人々は就職兼用を求めなかったことが失敗の原因の一つにもなった。しかし現代はテクノロジーの進歩によって仕事形態が変化し、就職兼用の住宅の需要は増えつつある。セブレイションのオフィスビルは環境への影響を配慮してデザインされたグリーンビルディングで、エアコンのコンピュータ管理、フロンガスを使用しないエアコン、照明用電流安定装置、機械の高効率モーターなどが導入されている。

デザインガイドラインで

統一性のある住宅地

セブレイションの意図の一つは高級住宅から店舗の上にあるアパートまで、バラエテ

ィに富んだ住宅タイプを計画し、緑道でコミュニティをつなぎ、空間全体の雰囲気をつくることである。ガーデン、コテージ、ビレッジ、エステイトと順に区画の敷地面積が大きくなり、価格が異なることも、セントランド同様、住民の多様化を図ってのことだ。住宅のデザインでも多様性を重視し、クラシカル、ビクトリアン、コロンリアルバイバル、コースタル、メディトレクニオン、フレンチ様式と豊富であるが、カスタムデザインでも建売でも、デザインは厳しいパターンブックとデザインガイドラインに沿う約束になっており、この種類の開発では珍しい。パターンブックはプロポジションやスケールを統一するには役立つが没個性的な住宅地を形成するとの意見もある。デザインガイドラインの作成に難しい面は、統一感を維持したうえでいかにもクリエイティビティを許すかにある。日本でも「マスターアーキテクト制」と称してこうしたデザインガイドラインのもとに複数の建築家が参加して開発された南大沢などの住宅地のような例が出始めている。

ホームオーナーズアソシエーション（住宅管理組合）がコミュニティにとって大切な決

定をする際やコミュニティの管理に活発に機能し、住宅地1エーカー（約0.4ヘクタール）に対して、投票権一票を与える。ボランティア、市民活動、教育プログラムを受け持つNGO（非営利団体）のザ・セブレイション・ファンデーションの存在もコミュニティの結束と活発化を促進する。この種の団体はシーサイドでもセントランドでも存在しており、コミュニティ重視の開発における不可欠な要件である。

セブレイションについては時間の経過とともにどう変化するかが目される。果して厳しいデザインコントロールは町の進化を妨げないか、そのコミュニティはオランダの都心とのつながりを深めることができるか、開発者の意図通りに本当の意味での町になるか、という視点で関係者は興味津々である。

私たちはどんな町に住みたいのか

住みたい町の創造は、開発者にとってはライフスタイルの提案といったソフト重視のマーケティングであり、消費者にとってはライフスタイルの選択という洗練された自主性である。シーサイド、セントランド、セブレ

イションを通じてみられるのは、歩ける町、人々の活動を生み出す町、社会接触の促進、車優先の緩和などの共通点であり、それはいつてみれば町の「多様性と密度の計画」でもある。魅力的な町にするために必要なものは昔からその町が持っていた、というあまりに身近で気付かないまま失ってしまっていたものを、改めて研究体系化し、手法としているようなプロジェクトに適用可能なことが評価されている。

車の遠距離通勤に疲れたニュータウン時代を振り返るとき、日本の通勤事情の悪さを出す。長距離通勤のストレスや交通費の経済的圧迫。あるいは地方都市の住宅の郊外化が商店街を空洞化させ、更地にできた巨大なショッピングセンターが人気を呼ぶ。そぞろ歩きできる町は健在だろうか。いったい、私たちはどんな町に住みたいのか。

古くて新しいまちづくりの試み。アメリカの挑戦に学ぶところは大きい。

Special thanks to Dr. Steve Rogers for site visits.

Akiko Iwata, ASLA

高齢社会の未来像

アメリカの 住宅地開発から 学ぶこと

文/戸谷英世
(特定非営利活動法人住宅生産性研究会理事長)

誤っている日本の 高齢社会対応策

日本では高齢社会へ向かうスピードが早い。量的に急増する高齢化需要をビジネスとして先取りしたものや、政治や行政の^{推進策}としてバリアフリー、ユニバーサルデザイン、高齢者配慮性能などが政策としてめじろ押しに出されている。欧米への調査も多数実施されているが、そのほとんどが、「物としての要介護関連の高齢者施設」を、断片的に「つまみ食い」しているだけで、多様な高齢者の生活ニーズ、たとえば高齢者や高齢社会における人間関係、生活のあり方との関係でどのように解決されているか、が明らかにされている例は少ない。

欧米の調査において、高齢化がゆっくりと高い水準に進行している状況を謙虚に調査せず、調査者の勝手な憶測や私的な価値観によって一方的に高齢者対策を礼賛し、または批判し、非難する例は多い。たとえばアメリカのリタイアメントコミュニティ“サンシティ”に対する調査報告には、両極端が見られる。高齢者の理想郷という評価は逆に、偏ったコミュニティで、昼間は人影も少なく、やがて失敗する事業という評価である。サンシティは、1960年代から全米で13もの地区で開発され、多くの需要に支えられている事実をほとんど見ていない。

北欧の高齢者対策が、自宅でのホームヘルパーのサービスによる政策が重視されているということから、一挙に飛躍して施設介護は間違っているという結論が導き出されている。このような誤った情報が、日本では高齢者問題の専門家を自称する人々から、公的機関の調査報告をとおして広く

流布されてきた。

高齢者のうち要介護者の比率は、前期高齢者(75歳未満)までは若年者とはほとんど変わらない(比率3%)にもかかわらず、高齢者問題は要介護問題にリテンション対策であるかのような誤った議論が一般化している。これは日本では、要介護者の比率自体は低いにもかかわらず、その対応が放置されていて、重大な社会問題となっているためである。

高齢者の生活と 対策のたて方

高齢者の生活は若年者の生活に比べて、そのライフスタイルは多様である。若年者のように就業、就職という場を介して比較的一定の型のライフスタイルに属するのと違い、高齢者は就業の拘束を離れそれぞれの価値観に合った個性的な生き方を求めているからである。しかし現実の高齢者の生き方は、経済能力、身体機能、子どもなど家族の生活に縛られて、本人が望んでいない生活を甘受させられている場合が多い。特に75歳を超えた後期高齢者になると74歳以前の前期高齢者に比べ、要介護比率は一挙に10倍近くになる。わが国は世界の最長寿命国になっているにもかかわらず、要介護高齢者対策が不十分で将来の生活に不安があるため、高齢者が子ども世帯との同居を選択させられているのである。

高齢者になっても人は常に自らの能力を開発し、その可能性を追究して自己実現を図り、生きている喜びを感じている。他人から見れば、拙い技能や技術、知識であっても、自らの関心、興味でそれらを追究し、新しい技術、技能、知識を習

得し実践できるとき、人々は喜びと充実感を持つ。

これらの訓練や学習に取り組む人々は、よい指導者を得て着実に上達し、一緒に取り組んでくれる「同好の士」を得ることによって、相互に励まされ、より早く上達できる。同好の士は、良き友として、生涯にわたり、技術、技能、知識を追究し合う仲間としてお互いの友情を育てていく。

高齢者がそれぞれの相違する人生を豊かにするために、社会的に用いられるべき場が、貧しい高齢者対策と高齢者の現在および将来の経済的、社会的な生活不安のために、事実上奪われているのである。

アクティブリビングから アシステッドリビングへ

老人福祉法では、「老人は社会に貢献した者とみなして尊重されなければならない」と書いてあるが、戦争への貢献自体、社会思想により英雄から戦犯までまったく逆の評価になる。社会に対する貢献を尺度にして老人を尊重する見方は間違っており、その功利主義的思考が日本の高齢者対策の考えを狂わしている。高齢者対策は、児童憲章と同様「老人は老人として尊重されなければならない」ことを原点に置き、社会への貢献にかかわらず、人間として尊重されるべきである。

サッカー、ラグビー、アメフトなど球技であることは共通しているが、それぞれの特性ごとの面白さによって、別のジャンルのスポーツとして人々が楽しんでいる。それは、人間が社会の中で共存共栄し、生活を楽しむ場合も同じである。人々は住宅地を形成する場合、ライフスタイル、デザインの嗜好、また共通する施設やサービスご

とにコミュニティをつくってきた。そこではコミュニティの共通の価値観が尊重され、かつ費用対効果の高い、居住者にとって帰属性の持てる町としてのコミュニティが形成されてきた。

アメリカでは、子育ての終わった人々(エンパイナスターズ)が、同じような関心を追求できる住宅地として開発されたアクティブリタイアメントコミュニティやアダルト(プレリタイアメント)コミュニティは、多様なコンセプトを支持して豊かさを享受してきている。高齢者のアクティブリビングの考え方は、人々がサファリ(動物園のような動物の博物館や弱肉強食の草原ではなく、安全でいて活性のあるコミュニティ)での生活の実現を目指している。

やがて、経済的、肉体的能力が劣化したときには、類似した高齢者が集住することによって、より高いサービスをより効率的で安価に享受できる方法として、欧米では次の4段階のアシステッドリビングという考え方が広く実践されている。

- 第1段階 身の回りのことが完全に自分でできるが、行動範囲が低下した段階
- 第2段階 選択的に日常生活の支援を求める段階
- 第3段階 包括的に日常生活の支援を求める段階
- 第4段階 要介護生活の段階

選択の多様性こそ 高齢者対策の基本

要介護の段階は、終末を迎える準備をする段階である。欧米の養護老人ホーム(ナーシングホーム)は、平均在所期間は1.7年で、日本の場合の平均8年と比べてはるかに短い。これら欧米のナーシングホームでは例外なく、朝になれば居住者

は全員起床し車椅子に乗せられ食堂へ、そして高齢者同士が相互に交流できる場所に連れて来られる。日本のような寝たきりにはしない。

「人間は死すべきもの」といわれいるのとおり、どれだけ延命治療をしても人は必ず死するものである。人間が生きている間、どれだけ人間らしく生きることができるかが、高齢者だけではなくすべての人間にとって尊重されるべき課題である。植物人間にしたり、老人をベッドに縛りつけて延命治療を続けることは、人間にとって残酷な仕打ちであるという認識は日本では弱い。延命治療や高額医療さえやれば、高齢者を尊重し、親の孝行になっているとする考えは基本的に誤っている。高齢者のための延命治療に支払われている高額医療費が、健康保険会社を破綻に追い込んでいることもよく考えてみるとおかしなことである。国民への医療サービスを低下させ、高額医療を受けている高齢者も幸せになっていないからである。

高齢者・高齢社会への対応も、負担できる経済的・政治的制約を無視することはできない。経済的能力のある者は社会的支援を受けなくても商業ベースで自由な選択ができる。経済的能力の欠如する者へは社会的経済支援を行い、多様な選択の可能性を保障する対応が必要である。サンシティのような高齢者の集約的居住という方法もあれば、アシステッドリビングのように段階ごとにも効率よくサービスを受けられるような仕組みづくり、また都市を生活要求に対応させモザイク的に個性豊かな居住環境を整備することにより、高齢者がそれぞれの生活を選択することもできる。多様な生活選択の保障こそ、高齢者政策の中心に置かれるべきである。



コンピュータは多くの人の関心である。専門のインストラクターによる初級から上級レベルまで居住者の能力に合わせた指導を行っている(ワシントン州シアトル「ウエスリーホームズ」)



住戸内はオープンプランニングで計画されお互いができるだけ同じスペースの中で広い空間の「豊かさ」を実感できるようにつけられている(ネバダ州ラスベガス・サンマウンテン「ザ・プラザ」)



キッチンとダイニングは連続し人をもてなしながら合所仕事をするように計画されている(ネバダ州ラスベガス・サンマウンテン「ザ・プラザ」)



公共図書館とタイアップして施設居住者の希望する本が計画的に搬入される。大図書館と同じサービスが受けられる(ワシントン州シアトル「ウエスリーホームズ」)



家族が施設を訪問したとき、回らを楽しむながら食事ができる豪華な食堂が用意されている(ワシントン州シアトル「ベリッジグリーンリタイアメントキャンパス」)

遊びの未来形を見つめて【静岡県富士山こどもの国】

富士山麓にできたユニバーサルデザインの遊び場

文／荒木康洋（高野ランドスケーププランニング） 写真／西村 満（ニシムラ・スタジオ）

所在地：静岡県富士市桑崎1015 事業主体：静岡県 全体計画、造園設計：高野ランドスケーププランニング 土木設計：富士設計 建築設計：レーモンド設計事務所
設計協力：ペーパースタジオ、無相庵、爽環境計画、ランドスケープ・アオ



「街」の風景。お祭り広場とこどもセンター、こどもホール、ロッジを見る。雲間には富士山が見える



富士山の溶岩流をモチーフにデザインした丘



街の広場に向かうアプローチ。急な斜面には車椅子利用者のためのスロープカーが設置されている

「富士山こどもの国」の設計コンセプト

基本理念

（子どもをとりまく環境の変化を背景として）

「富士山こどもの国」の向かうべき方向性を定めるにあたって主要な課題として取り組んだのは、子どもをとりまく環境の変化にともない子どもの心身に現れてきた問題に対して公園で担うべき役割は何なのかということだった。当時の調査によると、問題として「対人関係の希薄化」「主体性、創造性の減退」「生活実体験の貧困化」「体力の低下」「思いやりの欠如」などが挙げられている。

このような状況を踏まえ、子どもにとっての「遊び」が持つ役割について再認識し、「富士山こどもの国」基本理念を以下のように掲げた。

「次代を担う子どもたちが雄大な自然の中で友だちや家族と元気にのびのびと遊ぶことを通じて、生命の尊さや自然の厳しさを学び、夢や冒険心を育むことができる場の創造を目指す」。

自然をテーマとする「小国」の集合体

「富士山こどもの国」は、富士山の溶岩流地形によって特徴づけられた景観の特色に従って6つの区域に区分し、自然をテーマとした5つの「小国」（森の国、草原の国、水の国、地の国、山の国）とそれらの首都として「街」を設定している。

「小国」では、自然のなかで生活が営まれていることを想定し、施設のデザインおよびプログラムのイメージを展開している。「小国」各々の状況を設定することで子どもたちの遊びのイメージを活性化させるきっかけとなることを期待した。

自然環境の育成と保全

「富士山こどもの国」の敷地は、スギやヒノキの人工林とススキ草原によって占められていた。公園を整備するにあたって、人の活動にとってもあまり心地よくない単一な人工林の広がりから広葉樹林への転換などにより多様な環境を準備することを目標とした。スギ、ヒノキの大系木林として育成するエリア、間伐を行い針広混交林へ転換するエリア、ススキ草地を維持するエリア、湿地エリアなど多様な構成とし、さまざまな活動に対応できるようにした。駐車場など面的な造成を行う区域では、工事開始前に、野草や幼木の移植を行い、新たな樹林地の育成のために利用した。

ソフトプログラムの充実

「富士山こどもの国」は、ハードの整備に加えて、各「小国」のテーマに関連したさまざまなプログラムを提供することでさらに魅力ある公園になっていくと考えている。

そこで、各国に2名ずつプレリーダーを配置し、各国ごとに生活体験をベースとしたプログラムを提供したり、パークボランティアのとりまとめを行っている。また、地域の技能者の人材リストを作成し園内プログラムへの協力体制づくりにも取り組んでいる。



富士山こどもの国に誘導する入り口のモザイク像



自然のなかで家族とともに過ごす車椅子利用者の姿が頻繁にみられる

ユニバーサルデザインを取り入れるための努力と工夫

バリアフリーデザインからユニバーサルデザインへ

バリアフリーデザインは障壁を取り除き障害を持つ人（主に車椅子利用者）が目的地までアクセスできるデザインという考えに立っており、一方ユニバーサルデザインは車椅子利用者、視覚障害者、子ども、高齢者、体力のない人、乳母車を押す人など想定されるすべての人のためのデザインとされ、バリアフリーデザインを包括した概念といえる。

約200ヘクタールという広大な敷地はさまざまな地形および自然環境を有しており、それらを生かしつつどの範囲で、どの程度アクセス可能にするかという問いかけに答えるにはバリアフリーデザインではなくユニバーサルデザインを持ち込んで公園全体の考え方を示す必要があった。

環境アクセシビリティの設定

ユニバーサルデザインに取り組むにあたっては、障害者の方たちの利用のしやすさと自

然環境との関係が適切なものであることが大切で、アクセスのしやすさを重視するために植生や地形の大規模な変更を行うことは必ずしも望ましくない。こどもの国では環境に対するアクセシビリティを4段階に区分した。

基本的な考え方は、建築施設の周辺等はアクセスしやすさに重点を置き、自然を楽しむための区域に対しては自然との協調性を重視した。

チャレンジレベルの設定

こどもの国では歩行者ルートにおいてアクセス度を3段階に分け、案内図で事前にその情報を得ることで利用者自身が体力の度合、障害の種類に応じてルート選定を判断できる仕組みを持っている。チャレンジレベルとは車椅子利用者および視覚障害者の場合それぞれのアクセシビリティの差を説明するためのレベル設定である。対象として車椅子利用者と視覚障害者の2つのタイプでチャレンジレベルを設定した。車椅子利用者の場合は路

面の平滑さ、縦断勾配の程度により区分し、視覚障害者の場合は歩行のための誘導ガイドの有無および段差、交差点等の危険個所での安全対策の有無によって区分している。

環境アクセシビリティの区分を基に自然度を高く保ちたい区域では無理な造成をせず、アクセス度よりは自然度を優先、歩行者ルートでのチャレンジレベルは高いものを適用している。逆に高いアクセス度が要求される区域および主要な施設やトイレ、建築施設をつなぐ歩行者ルートは低いチャレンジレベルとした。

デザイン展開

ユニバーサルデザインの具体的な展開については特に案内、誘導のためのサインについて「こどもの国」独自のデザインを行っている。独自のデザインとは視覚、触覚、聴覚、嗅覚の感覚によって案内、誘導が可能であるとともに個別の施設がこどもの国にふさわしい形態、素材であることである。独自のものはすべて機能しないものではない



視覚障害者のための誘導ブロックは小石モザイクのオリジナルデザイン



国内のあちこち子どもが使いやすいように高さの低い案内板が置かれ、誘導ブロックは玉石でデザインされている



トイレのサイン。触ってもわかるように彫りこみになっている

ので案内、誘導施設などの満たすべき要件について県内の福祉施設へのヒアリング、専門家のアドバイスをもらいながら設計を進めた。

視覚に対しては各「小国」や個別の遊び場等のように楽しげに連想させるために各種のピクトをデザインしている。「小国」のテーマとする素材（溶岩、木等）、それぞれの場所の地形、活動イメージなどをデフォルメしてデザインしている。

触覚に対しては案内、誘導に使用しているサインのピクト、矢印、現在地表示等すべてに触知可能な凹凸をつけている。触って想像する楽しさを生み出すために点字による表示は補助的なものとして位置づけた。

園路の誘導については白杖利用者のための誘導ガイドを周辺の施設、環境に合わせた素材（溶岩、丸太等）を選んで設計している。交差点等の注意喚起ブロックは一般的な点字ブロックではなく、自然素材（玉石）による凹凸でデザインした。

触覚に対してはサインを配置した場所に合

わせて風鈴を取りつけている。

これらのサインとともに休憩のためのベンチや木陰を配置し、歩行者ルート上の小広場（塚サイン）をつくっている。ここではみんなが同等に情報を得ることができ、地域を特色づける草花や溶岩に触れるように配置し、休憩しながら自然の要素と触れ合うことができるなど、園内のユニバーサルデザインの要素を集めた場所となっている。

障害者を交えたワークショップ

工事が程度進んだ段階で視覚障害者と車椅子利用者に工事現場に来てもらい、試験施工区間を使って実地体験によるワークショップを行った。目的は、舗装、案内施設、誘導施設等が実際に機能するかどうかを確認するとともに、公園に来てみて感じたことや素朴な要求を聞き出し、設計内容にフィードバックすることであった。そのためワークショップ参加者には自然環境との関係、テーマとしている素材等「富士山こどもの国」で大切



こどもセンターには点字つきブックタイプの施設案内板が置かれている



宿泊施設は車椅子にも対応している



こどもセンターのトイレは車椅子対応のうえベーパードつきで広いファミリートイレ。屋外のトイレもすべてこのタイプ

にしている考えを説明し、できるだけ公園についての理解を深めてもらうようにした。

参加者からは施設の構造的な問題点、必要なインフォメーションなど多くの指摘を受けることで設計段階で知り得なかった情報を得ることができた。また、体験参加者の感想として「これまで味わったことのない空間と風を感じることができた」「軟らかい草の上を歩けるのは嬉しい」など自然との触れ合いによる喜びの声も聞けた。



園内のユニークなサイン



「水の国」の池で遊ぶ子どもたち。手づくりの噴水が造形的な面白さを出している



こどもの国の全体図



「水の国」全景。手前は水深30cm、奥は水深80cmでカヌー遊びができる



国内で一番高い「展望の丘」から見た風景。右手に見えるのはパオ集落



「草原の国」の芝生広場。心の原風景に出合える



溶岩でできた富士山の成り立ちを肌で感じる遊び場の一つ「溶岩長城」



「動物広場」ではたくさんの動物たちと直接触れ合うことができる



「溶岩谷のあそび場」のネット遊具にはいつも子どもたちが集まっている

これからの遊び環境とは

自然とのかかわりとおして

「富士山こどもの国」は自然のなかで子どもたちが遊ぶことで本来あるべき姿を取り戻す場となることを目標としてきた。子どもたちは富士山の溶岩流による地形、露出した溶岩、湧水、草花、昆虫等と出会うことで自然の不思議、神秘性に素直に感動し、肉体的、感情的な要求に気づくことができる。またそれは子ども同士、子どもと大人の共感の機会となり、人と人との連帯感を生むきっかけとなる。

遊び環境を準備するものとしては自然への興味を喚起し、遊びにつながる自由な発想へ導く環境を準備することが大切だと思う。のぞきたくなる穴、触りたくなる石、風の強さを教えてくれる音等々……。

自由ができるだけ多いこと

遊びはそもそも自主的で自由な行為であり、遊びには喜びや楽しみが伴わなければならない。遊び場の対象となる主な場所は公園

であるが、そこでは管理者による規制、制限が多い。遊び場でできるだけ自由を獲得しようとする取り組みは「冒険遊び場」などで長年取り組まれてきている。そこでは住民が運営にかかわりプレイヤーと一緒に遊び、自己責任のもとに自由を拡大してきた。

今後、公園の利用者が運営、管理にかかわる仕組みが整い、さらに遊び場での自由が広がり、その必要性が理解され認められることを願う。

静岡県におけるユニバーサルデザインの歩み

話／松浦康夫
(静岡県企画部ユニバーサルデザイン室室長)



松浦氏

(写真1)



文字を大きくし、書類の重要度がわかるようにのりしろの部分を波型にした封筒

ユニバーサルデザイン導入は知事のトップダウン

平成10年度の終わりに知事からユニバーサルデザインに取り組みという話が出て、11年度に「ユニバーサルデザイン室」という5人の専門職員を置く組織ができました。通常のイベント組織などではせいぜい2人くらいで始まるのですが、この場合はかなり異例です。ここまで知事をやる気にさせたきっかけが3つありました。

一つは、平成8年度から実施した福祉のまちづくり条例が、専門家の枠でとどまっていかなか広がりだしていったこと。知事のイメージではもっといういろいろな行政分野で取り込まれるべきものだという考えがありました。

二つめは、平成9年に人権意識を高めるために「健康長寿フォーラム」を開発し、従来の差別問題だけでなく、外国人や女性、高齢者、児童虐待の問題など幅広いテーマに取り組みはじめたことです。

そして三つめは、静岡県で毎年開催している「健康長寿フォーラム」に、従前から障害者の自立に取り組んでおられる三笠宮寛仁殿下をおまねきしてうかがったお話に感銘したことです。殿下は「障害者という人がいるのではなく、体の機能の一部に支障があるにすぎない。その支障をサポートし、彼らが自立

している行政的支援が必要なのではないか」というお話をされました。

これら3つのことが知事の問題意識としてあったところに、ユニバーサルデザインという考え方に触れたのです。それはいままでの高齢者や障害者という行政客体を特定するのではなく、あまねくすべての人を対象とした考え方でした。これまでのバリアフリーよりさらに進んだ考え方であり、これからの地域づくりにもこうした取り組みが必要だということで、ただちにユニバーサルデザイン室がつけられたのです。

強力な推進体制

2名の副知事がありますが、特に女性の副知事がこの推進に強いリーダーシップをとりました。11年度4月1日に体制がスタートし、6日には私たち5人が副知事室に呼ばれて「これからどうやっていくのか一緒に考えていきましょう」と話されました。

そのころの私たちといえば、ユニバーサルデザインという言葉すら知りませんでした。室長は当時環境部にいた人物です。私は人事課にいました。もう一人はアメリカの駐在帰り、それに土木の技術職員と建築の技術職員が呼ばれました。さらに当時はユニバーサルデザイン担当の県理事がいました。部長職と副知事との間の位ですが、この理事が各部長

■県営 平和住宅 (写真2)



玄関内は段差がなく、腰掛けを設置している



ドアを開け閉めしやすいようにサポート用のざり棒をつけ、鍵穴もすり鉢状にしている



車椅子でも近づけ、上下可動式の流し台

たちと直接話ができる立場なので、なにかにつけ助かりました。

いまは理事はおりませんが現行の体制は当時とほとんど同じです。体制のひとつの特徴は、福祉サイドではなく企画サイド、いってみれば県のとりまとめの部署に室を置いたということです。全庁を動かさなければいけないということがありましたから推進本部というのをつくり知事に本部長になってもらい、全部局長が入った最高意思決定機関をつくりました。そこが主体になって動かしていきます。

さらに外部の識者にアドバイスをいただく

ための専門委員会を置きました。初年度は懇話会と称して全国のユニバーサルデザインを研究している方々にメンバーになっていただき、何をしたらよいかを話し合いました。静岡県デザインセンター長の鶴志田さん、交通工学の秋山さん、建築分野の古瀬さんなどのほかに県内の公共交通、観光関係、流通関係の方々にも参加いただき、4回にわたる議論のうえで提言書をいただきました。この提言をもとに各部署ではどんなことができるのかを話し合ってもらい、それを計画的に進めるための行動計画を平行してつくっていきました。それができたのが初年度の2月です。

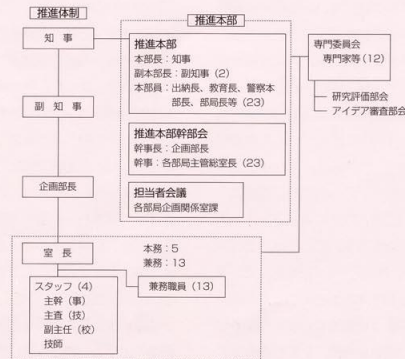
実際の取り組み

実践の第一歩は、県から発送する郵便物の封筒を変えたことです。視覚障害者の方は郵便物がある程度まとめてから信頼できる人に読んでもらうことが多いのですが、期限のあるものや返事を出さないといけないものなどは遅れてしまうことがあります。

郵便物が手元に届いた段階でそういった差別化ができないだろうかということで、封筒ののりしろ部分を波型にしました(写真1)。これまで点字などの工夫のあるものはありましたが、点字の読める方は全体の数パーセント、波型ならだれでもわかります。そして県のシンボルの富士山を浮き彫りしたのもあります。さらに文字を大きくし弱視の方だけでなくお年寄りにとも読みやすいように色にも配慮し白抜き文字にしました。最初から全部はなかなかできませんが少しずつ進めています。

建築現場での取り組み

それ以後は、徹底していろいろなことを始めました。たとえば建築サイドでは「ユニバーサルデザインを活かした建築設計」というガイドブックをつくりました。現実には予算などの制約がありますから、さまざまな工夫のなかからできるところまでやって欲しいということにしました。



ユニバーサルデザインを推進するためにつくられた体制

■静岡文化芸術大学 (写真3)



階段の踏み面には杖が流れないよう工夫がされている



エレベーターのボタンの横に大きな文字と点字が表記されている

それのできたいくつかの事例があります。浜松の駅から15分のところに文化芸術大学があります (写真3)。懇談会のメンバーのひとり、嶋志田さんが教授をされていて、彼女にサインについてトータルに見てもらいました。実際サインはとてもきれいで見やすくなっています。エレベーターの操作板は特注で、ボタンの横に大きな数字が浮き彫りで表示され、さらに点字表記もされています。

施設としては、誘導ブロックやだれもが使いやすいファミリートイレを設置しています。ファミリートイレは車椅子で使用可能のほかベビーベッドもついています。階段のグリップには階を示す点字シールが貼られ、階段の踏み面には杖が流れないような杖止めが施され、蹴上げ部分にもパンチングメタルの被いがしてあります。また構内の自動販売機はすべて車椅子でも使える投入口が低い位置にあるタイプのものを設置しています。

その他に昨年12月にオープンした県営平和住宅があります (写真2)。これはユニバーサルデザインのモデル的な団地になるよう設計しました。今年の6月にオープンする浜松の県営住宅も同様です。ここではさまざまな箇所にユニバーサルデザインを施していますが、建設コストはほとんど変わっていません。仕上げをちょっと良くする程度の幅でいろいろなことができるのです。これから建て替えになる県営住宅はすべてユニバーサル

デザインになると思います。

屋外型のユニバーサルデザインでは「富士山こどもの国」があります (写真4)。ここでは交流プログラムが比較的うまくいっているようです。公園の維持管理がこれから問題になってきますが、公園の管理者が入れ替わってもユニバーサルデザインの理念が断ち切られないように、それを守っていく活動団体が出て、管理者の人たちと協力合せてやっているようです。

疑似体験からわかったバリアー

平成11年度からすべての庁舎をユニバーサルデザインの視点で点検しようということで、高齢者等の疑似体験をしながらあらゆることを点検しました。初年度やったときにできたのは、パンフレットが見にくいということでした。関係者が集まって考えた結果を「わかりやすい印刷物のつくり方」という冊子にまとめました。単純なことですが文字を大きくし内容をわかりやすくすると、関係書類の書き込み欄をもっと大きくする、というようなことをまとめたのですが、これが思った以上に反響があり、あちこちに配りました。さらに庁舎内の点検をしますと、至る所に書類の山があり整理が悪いのです。通路だけは片づけようとか、建物が古いとドアが重く

■富士山こどもの国 (写真4)



こどもの国の国内の道は車椅子で動けるようにゆるやかな勾配になっている



ユニバーサルデザインを建築設計に活かすためのガイドを発行



第1回しずおかユニバーサルデザインアイデアコンクール・まち部門最優秀作品「だれにでも優しい駅」

開け開めが大変なので執務時間は開け放しにしておこうなど、お金をかけなくても工夫できる点が指摘されました。

外国人による町の不便さチェック

同じ年に外国人に町をチェックしてもらいました。特に浜松は工場が多いのでブラジルの方がたくさんいます。それで南米圏チーム、アジア圏チーム、英語圏チームの3つのグループでチェックしてもらい、さまざまな意見が出されました。面白かったのは、県内に「バラの丘公園」というのがありますが、道路標識上は「ROSE GARDEN」という英語表示されることが多々あります。これがあまり役に立たないということがわかりました。むしろ「BARA NO OKA KOJEN」と表示した方が良いということでした。

それとレストランのメニューですが、文字だけではわからないので写真を入れて欲しいという要望がたくさん出ました。現物が目の前にある回転寿司などは便利なわけです。それと、案内見逃されていますが乗り物の券売機がわかりにくいということでした。これは私たちも海外で経験することです。このような疑似体験による町の点検を島田市や伊豆の韭山町でもやっています。

これからの目標と課題

これからのユニバーサルデザインは行政が旗を振っているのではだめだと思っています。今後は民間、住民の方が主体となってやっていくのがいいでしょう。事業者と利用者の間に存在するのはたとえばNPOのような組織で、それに行政が参加するというスタイルがいいと思います。

■外国人による浜松駅周辺のユニバーサル度点検

