

海の中道海浜公園の ユニバーサルデザインの取り組みについて

東岡 ともえ¹・上野 徳政²

^{1, 2}国営海の中道海浜公園事務所 調査設計課（〒811-0321 福岡県福岡市東区大字西戸崎18-25）

海の中道海浜公園では、2006年施行の「バリアフリー新法」を契機に、すべての人がより利用しやすく、楽しめる公園づくりを目指す「ユニバーサルデザイン」の取組を全国に先駆けて進めてきた。本稿では取組開始から10年の節目に際し、その内容をとりまとめた。取組にあたっては計画策定、取組実施、評価、改善を繰り返すスパイラルアップ方式を採用し、12の対策項目にわたるアクションプログラムを策定したうえで速やかな取組に努めた。取組では、園内のネットワークルート、暑さ対策、トイレ、授乳室、サインシステムなどの分野で順次改善を行った結果、全体入園者数のほか障がい者入園者数や外国人入園者数が増加した。

キーワード 国営公園，ユニバーサルデザイン，利便性向上

1. 海の中道海浜公園の概要

海の中道海浜公園（以下、「本公園」という。）は、玄界灘と博多湾を隔てて志賀島へ伸びる半島「海の中道」において、北部九州における広域的なレクリエーション利用、白砂青松の良好な自然環境の保全等を目的に、国土交通省が整備・管理運営を行う国営公園である。特色ある地形と歴史的、文化的背景に留意し、レクリエーション需要の増大と多様化に対応しうる国営公園を目指し、安全・安心・快適に利用できる整備・管理を進めている。

2. ユニバーサルデザインに取り組んだ背景

本公園は1976年の事業着手以来、利用しやすい施設整備・管理運営に留意して事業を行ってきた。そのような中、2006年に「高齢者、障がい者等の移動等の円滑化の促進に関する法律」（通称：バリアフリー新法）および「移動等円滑化のために必要な特定公園施設の設置に関する基準を定める省令（平成18年国土交通省令第115号）」（都市公園移動等円滑化基準）を通して、都市公園等のバリアフリー基準への適合義務が明示された。

「バリアフリー」は主に高齢者、障がい者を対象とし、利用者の困難を取り払うことに重点が置かれる。一方、本公園では対象を限定せず、全ての人が快適に楽しむための公園の在り方、すなわち公園の「ユニバーサルデザイン」を検討すべきと考えた。ユニバーサルデザインの考え方は当時馴染みが薄かったが、本公園では「日本一のユニバーサルデザインを目指す」ビジョンを全国に先駆けて掲げ、公園内施設の整備を行うこととなった。

3. 本公園におけるユニバーサルデザインの進め方

取組開始当初、ユニバーサルデザイン（以下、「UD」という。）の概念には明確な基準やマニュアルが存在しなかったため、はじめに学識者・有識者等で構成された「ユニバーサルデザイン検討委員会」（以下「UD検討委員会」という。）を設置し、バリアフリーとの違いも含めたUDの定義や取組の進め方を慎重に検討、決定した。取組にあたってはスパイラルアップ方式（図-1）を採用した。これは課題解決の方向性に沿って取組の実行、評価を行った上で、生じた課題について再検討し、新たな取組を実践するものである。次に、基本理念・基本方

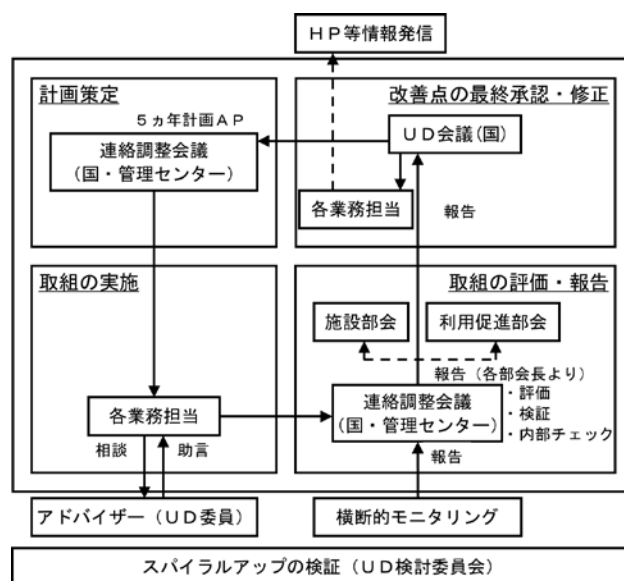


図-1 UDの取組におけるスパイラルアップ方式

表-1 アクションプログラム策定項目の概要

種別	対策項目	対策内容
園内施設	1ネットワークルートの設定・改善	五感で楽しめるおすすめルート作成
	2暑さ対策の実施	夏季中心に誰もが利用しやすい休憩場所となる日陰の確保
	3施設の利便性向上(ベンチ配置改善)	特に長期滞在の場合に最低限必要な施設確保、利便性向上
	4施設の利便性向上(トイレ改善)	
	5施設の利便性向上(授乳室の整備)	
情報提供	6情報提供システムの再構築	誰もが入手、理解しやすい情報提供システムへの再構築
	7通り名で道案内	通り名で道案内
	8情報提供の改善(サインシステムの再構築)	公園内に設置する掲示板、標識、標示による情報提供の改善
	9情報提供の改善(パンフレット等)	パンフレット、リーフレット、チラシによる情報提供の改善
	10情報提供の改善(Webサイト)	できる、できないなど困難性の情報提供、アクティビティベースの情報提供、公園アクセスの情報提供の充実
利用性の向上	11参加型プログラム等・セルフガイド型プログラム	介助を要する方でも気軽に参加できる参加型プログラムの作成、公園を一人でも楽しめるセルフガイド型プログラムの充実
	12公園スタッフのサポート技術の向上	公園スタッフの障がい者の方への基本的な接し方やサポート技術の向上

針(図-2)を策定し、それを基にアクションプログラムを策定した(表-1)。アクションプログラム策定の際は利用者アンケート調査により園内施設・催しの現状を評価し、利用者意見を参考とした。また、速やかな取組実施のため、UD検討委員会を中心とした推進体制を構築した。アクションプログラムの項目が多岐にわたることから、特に議論を要する項目についてプロジェクトチームを設置し、個別の取組を検討した上でUD検討委員会へ報告する体制をとった。UD検討委員会はプロジェクトチームによる方向性の決定や取組結果の報告を受けつつ、必要に応じて現地確認、助言をするとともに、現場の意見を踏まえて取組の評価・再検討を行った。

4. 具体的取組の推進

本公園では、ネットワークルート、暑さ対策、ベンチ配置、トイレ、授乳室、サインシステムについて問題意識をもち、取組を行った。以下に概説する。

(1) ネットワークルートの設定・改善

本公園では、障がいの種類毎の利用方法を考慮してUDを検討しており、その一環としておすすめルートマップを作成した。福祉団体の協力の上、既存ルートマップをUDの観点から検証した(図-3)ところ、健常者を基準としたコース提案がなされている他、介助の必要な方の利用可否が分からない、見どころが不明瞭であるなどの課題が明らかになった。これをふまえ、季節変化する公園をすべての人が五感で楽しめることを重視し、おすすめルートマップの改善を実施した。おすすめルートマップは毎年改良され、現在も「おすすめ施設マップ」として季節毎に発行されている(図-4)。

(2) 暑さ対策の実施、ベンチ配置改善

砂地上に位置する本公園は高木が生長しにくく、木陰が少ない気候の特徴をもつ。公園の敷地も広大なため、以前から施設間の経路に休憩施設(ベンチ)の要望があった。そこで、樹木による緑陰創出やベンチの移動・可動化など、既存の資源を活用して休憩場所や日陰を創出した(図-5)。また、長時間の利用を想定して最低限必要な施設・備品を確保し、利便性の向上を図った。ベン

基本理念

海の中道海浜公園の自然や歴史文化を活かしながら、すべての人がより一層訪れやすく、いろいろなことが楽しめるように、ハード、ソフトをうまく組み合わせた総合的な取り組みを進める

基本方針

〇ハード面

- ・アクティビティ(利用の仕方、楽しみ方)をベースに検討・対策を進める。
- ・整備する際には、極力特殊なものをつくらず、誰もが使え、楽しめるように工夫する。
- ・景観や自然環境の保全に支障をきたすような対策は行わない。
- ・すでに開園している区域についても、五感を大切にしながら、公園のポテンシャルを最大限活かしていく。

〇ソフト面

- ・施設情報のみならずアクティビティベースで分かり易い情報提供を行う。
- ・情報格差をつくらぬよう配慮する。
- ・多様な市民の参加により、サポート体制およびソフト体制を充実させる。
- ・常にスパイラルアップを行い、できることから進めていく。

〇ハード面・ソフト面共通

- ・公共交通機関や周辺地域とも連携していく。

図-2 UDの基本理念、基本方針



図-3 福祉団体の協力による既存おすすめルートマップの検証



図-4 おすすめ施設マップ(2020年秋)

木の可動化により季節ごとに必要な場所へ休憩場所を確保することが可能になったほか、木陰に滞留する利用者が増え、公園のポテンシャルを活かした場所提供が実現した。副次的な効果として、下枝の伐採により内の視認性が向上し、移動利便性や安全性が向上した。

(3)衛生設備の利便性向上

今となっては当たり前になったトイレ、授乳室など衛生設備のUDについては、バリアフリー新法が施行された2006年から先駆的に取り組んだ。ヒアリング、モニタリング調査及び現地調査をもとに整備を実施し、多目的トイレをエリアごとに最低1つ以上確保したほか、プライバシーと快適性、安全性を確保した授乳室を設置した。また、衛生設備の位置をWeb上で公開し、来園者が参考にできるようにした。周辺環境についても、トイレ周辺の樹木を伐採し、視認性と安全性を向上させた。

(5)サインシステムの再構築による情報提供の改善

本公園の開園30年当時は、園内の木々の成長による空間認識の変化や開園エリアの広がり等によるサインの増設、園路の複雑化などに起因して、サイン体系が無秩序化していた。利用者からも「道が分かりにくい」「迷いやすい」といった声が寄せられ、運営上の課題となっていた。そこで、現地調査によりUDの観点からサインを評価し、UDに対応したサインシステムの構築（サインマニュアルの策定）を図った。サインマニュアルの策定にあたり、試行サイン（仮設）を用いたモニタリング調査による評価・改善を重ねた（図-6）。本公園では、目的地への方向などを示す誘導サインが多い一方、全体地図を用い施設の位置を直感的に把握できるマップサインが少なかった。このため、主要エリアの入り口や交差点にマップサインを新設し、現在地と目的地の位置関係を明確にした。誘導サインは標示する施設名やピクトグラム、表示レベル等を統一し、より簡潔なサインとした。

このほか、UD遊具「スカイドルフィン」などランドマークとなる施設を目立たせ、園内樹木の伐採によって目的地の視認性を高めた。加えて、表示施設名を公園ガイドと連携することにより、公園のセルフガイドツールとしての活用を促進し、サインに頼らず公園を歩けるよう工夫した。本公園では、サインシステムの再構築を図る一方で、このような「サインに頼らない公園案内」も目指した点が特徴的である。

5. 取組のスパイラルアップ

本公園では、障がいの種類ごとに園内でどのような2008年度～2012年度までのUD五箇年アクションプログラムおよびその後の2013年度～2015年度のスパイラルアップの取組により、本公園におけるUDはハード・ソフト面で充実してきた。これを受け、2016年度に「スパイラルアップの仕組みづくりプロジェクトチーム会議



図-5 可動式ベンチが利用される様子



図-6 仮設サインを用いたモニタリング調査

を設置し、今後のUDの取組の進め方、方向性等の再検討を行った。以後は社会的ニーズや取組の進捗等を考慮し、アクションプログラムの項目内でUDの取組に優先順位を設けることとした。具体的には、上に挙げた取組項目の中でも「サインシステムの再構築」を2017年度～2019年度の重要項目として挙げた。

園内サインの見直しはアクションプログラム策定当初から継続的に取り組んできた項目だが、時勢に合わせた取組内容の見直しを行った。公園内でランドマークとして機能してきた観覧車が2015年度に営業終了し、利用者が公園内の位置関係を把握しづらくなったほか、外国人来園者の増加により文字情報に頼らない案内を重視する必要が生じたためである。また取組範囲を拡大し、入園者を対象とした園内施設案内にとどまらず、駐車場など園外の案内にも取り組んだ。

2017年秋季、花のイベントや園内動物園「動物の森」を主目的とする利用者に対して駐車場案内サインを試行設置し、アンケート調査により利用者の参考の程度を把握した。はじめは「参考にした」が3割程度と少なかったが、サインの記載内容や項目数、設置基数、設置場所等を見直して毎年改善を行うにつれ、2019年度（図-7）には8割程度の来園者がサインをもとに駐車場を利用するようになった。2020年度以降は駐車場案内サインの試行を終了し、本格的な運用へ移行している。

「動物の森」は公園の最奥に位置するため、道に迷う



図7 2019年度の駐車場案内サイン施行状況

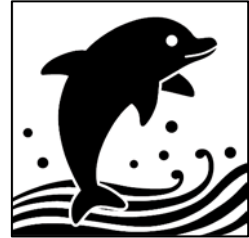


図8 (上)足跡シール (下)イルカシール

利用者が少なくなかった。このため、各ゲートから「動物の森」に向かう目印として路面シールを設置した。現地踏査の上、路面シールのデザインは文字を使わず「動物の森」をイメージできる動物の足跡の形(図-8上)を採用した。また、白黒の配色によって色弱者にも配慮した。このような路面シールの取組は利用者、案内スタッフ双方から高い評価を得た一方で、広大な公園内ではシールの維持管理の労力が大きく、取組の継続には運用方法の試行錯誤が必要と言える。

「動物の森」案内路面シールの成果を受け、2019年には水族館「マリワールド海の中道」に向かう路面シール(図-8下)も設置し、誘導を試行した。ただし、こちらは駅口に近いこともあり「目線が下に行かない」「人込みで足元が見えない」「なんとなく前の人について行ってしまふ」等の意見が多く、公園入場者と水族館利用者を分離する有効な手段を検討する必要がある。

このほか、国、管理センターの主導のもとで複数の主体が一体的に取組のスパイラルアップを行っていた従来の構造を個別化し、各々の施設管理者がUDの計画、実施、評価および取組改善に努めることとなった。

6. 今後に向けて

これまでの取組の結果、公園全体の来園者数、障がい者の来園者数、外国人入園者数が取組前より増加した(図-9, 10, 11)。なお、本稿で紹介した取組内容の詳細は「海の中道海浜公園 ユニバーサルデザイン10年の取組」としてとりまとめ、公式ホームページで公表している。今後もランドマーク施設の設置等が計画されており、UDの取組を展開していく予定となっている。

取組開始当初UDの取組は先進的だったが、現在はUDが広く社会に浸透している。今後は、UDは特別なものではなく、整備・管理の基本として内包する公園であることが必要である。

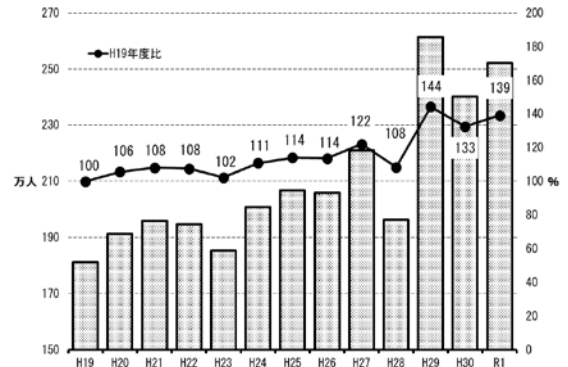


図9 本公園における来園者数の推移

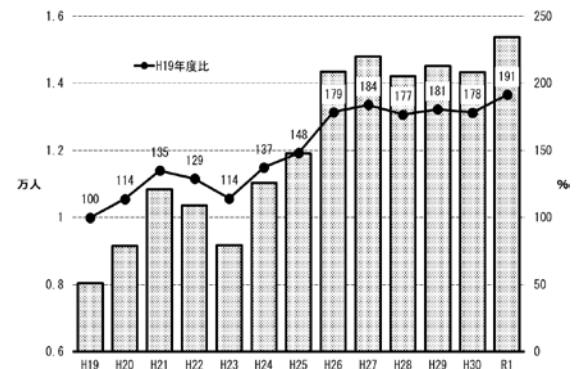


図10 本公園における障がい者の来園者数の推移

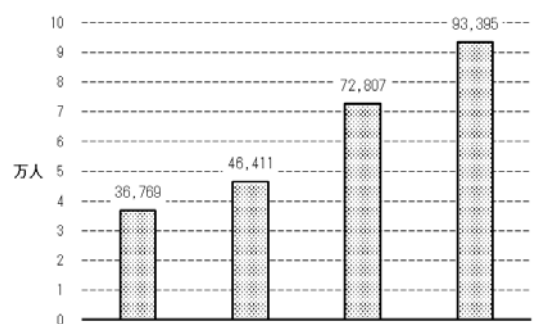


図11 本公園における外国人の来園者数の推移