

ミッション

「ワークプレイスへのユニバーサルデザイン導入の価値を明らかにし、ユニバーサルデザイン導入の道具立てをつくる」ことが、ユニバーサルデザイン研究部会のミッションである。

ユニバーサルデザインを推進、研究する組織は多いが、私たちは「ワークプレイスのユニバーサルデザイン」に対象領域を絞っている。昨年、京都で行われた国際ユニバーサルデザイン会議でも、ワークプレイス、労働環境におけるユニバーサルデザインのセッションが設けられるほどに、この分野は一般的なものとなってきたが、研究部会をスタートさせた2002年当時は、ユニバーサルデザインとは専ら不特定多数を対象とする公共空間（都市・建築・交通）やプロダクトについて論じられていたのである。研究部会が発足して初めて対外的に発表した場となった2002年12月に横浜で開かれた国際ユニバーサルデザイン会議では、ワークプレイスのユニバーサルデザインを論じたのは私たちのチームだけで、外国からの参加者からも、「ワークプレイスのユニバーサルデザインをやっているの？ あまり聞いたことのない分野だね」などといわれたものだった。

それから、ユニバーサルデザインを社会的な善として、これを推進しようという組織が多いが、私たちはそうした「推進」の立ち位置はとっていない。もちろんユニバーサルデザイン的な視点から、この社会が多様な個性を慣用するものとなるのが、より多くの人が幸福となるという確信はあるが、そのゴールへの道筋として、ユニバーサルデザインを推進すべきだ、といった「べき論」とは距離をおき、むしろユニバーサルデザインというコンセプトが、経営者にとってもユーザーにとっても価値があることを明らかにすること、そしてユニバーサルデザインを実際に導入する際のツール（道具立て）をそろえることを、私たち自身の立ち位置としている。いわば、推進や啓蒙ではなく、「触媒」のポジションである。もし、ユニバーサルデザインというものが社会にとって必要とされるものならば、その導入の速度は自ずと速まるだろうし、そうでなければ、導入は進まないだろう。

もっとも、多様なユーザーを寛容する大きな器としてのユニバーサルデザインは、これからの社会にとって必ずや必要とされるものだという確信があるからこそ、私たちはこの活動を続けているのだ。

バリアフリーとユニバーサルデザイン

基本的なことではあるが、ユニバーサルデザインはバリアフリーとどこが違うのか。ともにユーザーにとって使いやすいものとなれば、概念の違いなどどうでも良いことなのだが、整理のために少し説明を加えたい。

そもそもかつて、建築物にしてもまちづくりにしても、高齢者や障害者が使いやすいようにあらかじめ計画されていることは希であった。しかしそれでは拙いということで、高齢者・障害者を身体能力の低いグループとして切り出し、移動に際しての物理的障害（バリア）を無くしていこうと考えたのがバリアフリーの考え方で、真っ当な考え方である。

これに対してユニバーサルデザインは、人間の身体能力（身体ばかりではないが）は人によって様々だから、そもそも計画（デザイン）をする段階で、なるべく多くの人が使いやすいように想定するユーザーの身体能力をグッと下げて考えておく、そうすれば自動的に計画されたものは、全てのユーザーとは言えなくとも、より多くのユーザーにとって使いやすいものになる。仮に高い身体能力を持ったユー

ザーであっても、より簡単に使えるものは歓迎だろう、といった、より幅の広い考え方である。

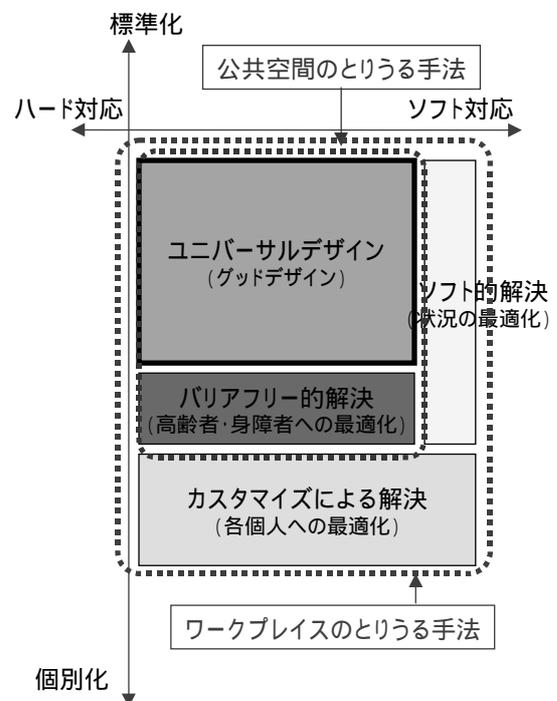
しかしバリアフリーとの概念の差を云々することは大して意味はない。本質的には、誰がユーザーなのかを定義すること、ユーザーのための計画とすること、ユーザーが使いやすいようにハード、ソフト両面でレベルアップさせていくことが重要なのだ。

ワークプレイスのユニバーサルデザインとは何か

ユニバーサルデザインは、現在、様々な分野でいわれているが、先に述べたようにワークプレイスのユニバーサルデザインはかなりニッチな分野である。では、ワークプレイスのユニバーサルデザインは、例えば公共空間のそれと、どんな違いがあるのだろうか。

異なるのは対象とするユーザーの違いと、その違いがもたらすとすべき手法の違いである。公共空間の場合、それがまちづくりであっても公共施設であっても、不特定多数の人をユーザーとして想定しなければならない。そして、そのユーザーが確実に移動できなければならない。これに対してワークプレイスの場合（一般ユーザーが使うエリアはこのかぎりでない）比較的特定のワーカーが対象となる。

このため、とりうる手法が異なってくる。ユニバーサルデザインが先に述べたように、「計画（デザイン）をする段階で、なるべく多くの人が使いやすいように想定するユーザーの身体能力をグッと下げて考えておく、そうすれば自動的に計画されたものは、全てのユーザーとは言えなくとも、より多くのユーザーにとって使いやすいものになる。」つまり、グッドデザイン（ユーザーにとっての良いデザイン）がベースとなり、それに加え、スロープや手摺を後からつけるといった、運用後の事後的バリアフリー的解決手法が公共空間のとりうる手法とするならば、ワークプレイスの場合は、ユーザーが特定できるワーカーであるが故に、ソフト的解決（状況の最適化）と、ユーザー個人へのカスタマイズによる解決（各個人への最適化）、つまりはパーソナライズが加わると考えられる。



これまでの活動

6年前に品質管理評価研究部会の下で、勉強会として発足したユニバーサルデザイン研究部会であるが、当初12人だった初期メンバーから、新規加入、脱退などを繰り返してきたが、その都度、不思議と、アカデミック、マネジメント、実務面などに長けた個性的なメンバーが参加し、研究部会の活動を支えてきた。これまでの活動・成果を紹介したい。

2002年度：国際ユニバーサルデザイン会議（横浜）、ワールドワークプレイス2003（横浜）、国内企業UD調査（約60社アンケート）

2003年度：ワールドワークプレイス2003（プラハ）、ワールドワークプレイス2003（ダラス）、日本建築学会大会、FM国際大会、週末企業UD事例セミナー（2回）

2004年度：国際ユニバーサルデザイン会議（リオデジャネイロ）、KFMA国際シンポジウム（ソウル）、米国企業UD調査（IFMAと協働）、FM国際大会、北海道ユニバーサルデザインシンポジウム

- 2005年度：ワールドワークプレイス2005（フィラデルフィア）FM国際会議
- 2006年度：国際ユニバーサルデザイン会議（京都）日本建築学会大会（3編）JFMAフォーラム2007
- 2007年度：UDコンサルティング（外資系証券会社対象）JFMAフォーラム2008

以上、全ての会議等において論文を執筆・提出、あるいはプレゼンテーションを行ってきた。詳細は、JFMAホームページ上に全てアップされているので、興味のある方はご覧いただきたい。

2008年度の活動

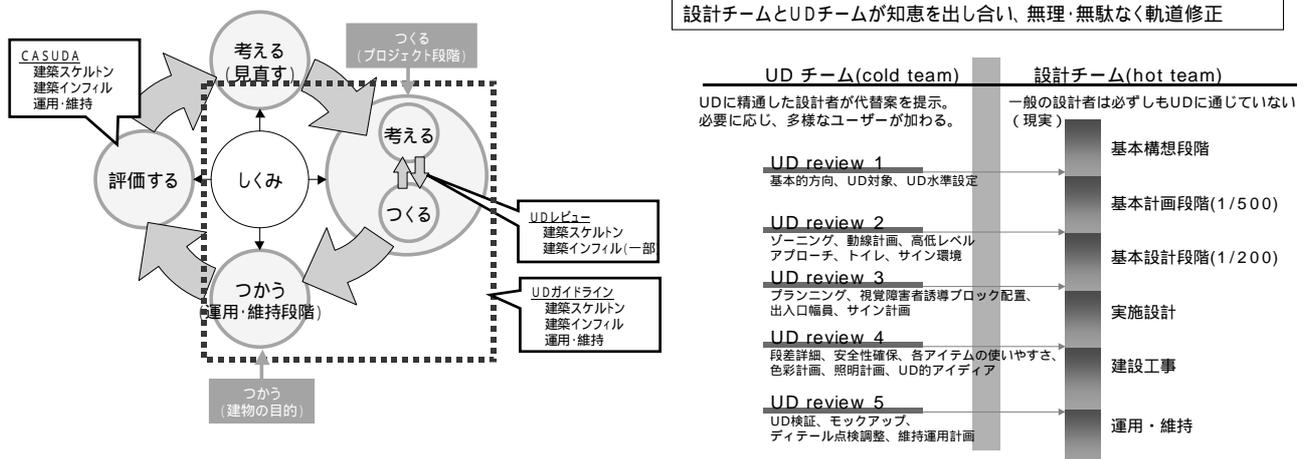
本年度は、「オフィスのユニバーサルデザイン」に関するキーパーソンを研究部会のメンバー、外部のメンバー問わず、持っている知恵、ノウハウ、体験の語りつくし、ひとつのナレッジにするという主旨で、秋季週末セミナー、ウィークリーセミナーUDを企画し、20講演と4回パネルディスカッションを行った。その内容は、来月号以下で報告したい。

ユニバーサルデザインを実現する3つのツール

研究部会では、「ワークプレイスへのユニバーサルデザイン導入の価値を明らかにし、ユニバーサルデザイン導入の道具立てをつくる」という役割から、これまでの活動の中で、「ユニバーサルデザイン導入の道具立て」として3つのツールの開発をした。ユニバーサルデザイン導入ガイドライン、ユニバーサルデザイン総合評価手法（CASUDA）、ユニバーサルデザインレビューである。

ワークプレイスのユニバーサルデザインを考えるにあたり重要なことは、建物を計画論ではなく、マネジメントの視点から考えることである。下図は、建物をマネジメントのPDCAサイクルの視点からとらえたものだ。そもそも建物の目的は、「つかう」ことである。そして、「つかう」ために、「考える」「つくる」「評価する」というプロセスがあるのだ。したがって、建物を「つくる」=計画論のみならず、「つかう」「評価する」「考える（考え直す）」こと全体を俯瞰する視点が大事なのだ。

このうち、つくる段階（プロジェクト段階）において設計プロセスの各段階のレビューを行い、設計にユニバーサルデザインを織り込む手法がユニバーサルデザインレビューである。そして、ユニバーサルデザインの視点から建物を「つくり」「つかう」ために、どのようなポイントが大事なのかを具体的に記述したツールが「ユニバーサルデザインガイドライン」、最後に完成した建物のユニバーサルデザイン水準を評価するツールが「ユニバーサルデザイン総合評価（CASUDA）」である。建物をユニバーサルデザインの視点から評価し「格付け」するのが目的である。



ユニバーサルデザインレビュー

ユニバーサルデザインレビューでは、下図のように、設計チームの他にユニバーサルデザインの視点から設計チームに改善提案をする「UDチーム」を設け、建築プロジェクトにおける基本構想・基本計画・基本設計(1/500)・基本設計(1/200)・実施設計・施工の各段階において、ユニバーサルデザインの視点からの設計を見直し、「考える」「つくる」を繰り返す。

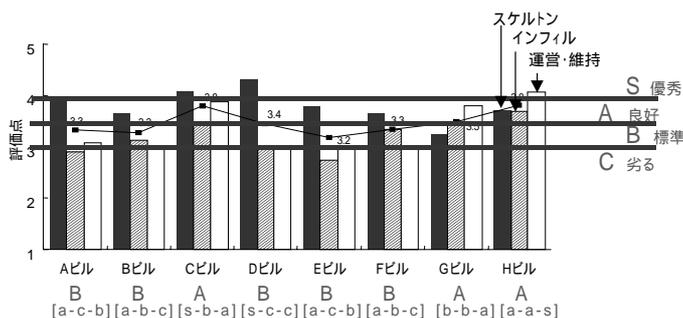
プロジェクト実施において発注者が認識すべきことのひとつは、建築設計者やデザイナーは必ずしもユニバーサルデザインに通じていないという事実だ。プロジェクトをユニバーサルデザインにかなったものとするには、新たな管理手法が必要となる。これは設計委託後に設計者に対して要請するのではなく、そもそも委託前に設計の与条件として設計プロセスに組み込むべきものだ。その方が発注者・設計者ともに無駄がない。

注意すべきは、ハートビル法・福祉条例などの法規制とユニバーサルデザインの区別だ。前者は法律や条例により定められた義務（あるいは努力義務）であり、これを怠ると違法となる。このため、遵守事項は設計者にとっては最低限守っていけばよいというアリバイ的認識に陥りがちだ。一方、ユニバーサルデザインは、法的義務を超えたユーザーの配慮を目指すもので、「ここまでやればおしまい」という明確なラインはない。達成によってもたらされるユーザーの満足度が、次の期待値を生み続けるからだ。このような評価と改善を繰り返し、建物のユーザーにとっての価値をスパイラルアップさせていく「しくみ」が、ユニバーサルデザインレビューである。

ユニバーサルデザインガイドライン

研究部会では、オフィスのユニバーサルデザインを実現する指針である「ユニバーサルデザインガイドライン」において、FM基本業務サイクルでの「つくる段階」と「つかう段階（運営・維持段階）」で、ユニバーサルデザイン水準を確保するために不可欠な重要事項(CSF: Critical Success Factors)をプロジェクト段階、運営・維持段階で24項目を抽出した。

建物のユニバーサルデザインを目指し、まず「MUST（基本的な対応事項）=コストにかかわらず守るべきレベル」を設定。さらに、「BEST（ユニバーサルデザインの視点）=ワーカーの満足度・生産性、より高い安全性といった、より望ましい方向性」を追求する2段階の目標設定を行った。「MUST」はハートビル法など法的基準や安全上必要な事項、一方の「BEST」は、ロン・メイスの唱えたユニバーサルデザイン7原則の視点から、設計の方向性を設定した。



ユニバーサルデザイン総合評価手法(CASUDA)

ユニバーサルデザイン総合評価(CASUDA)は、ユニバーサルデザインガイドラインをベースに策定したものである。各CSFに対して、MUST（基本的な対応事項）とBEST（ユニバーサルデザインの視点）の視点でそれぞれ評価し、それらを合算して総合評価を行う。

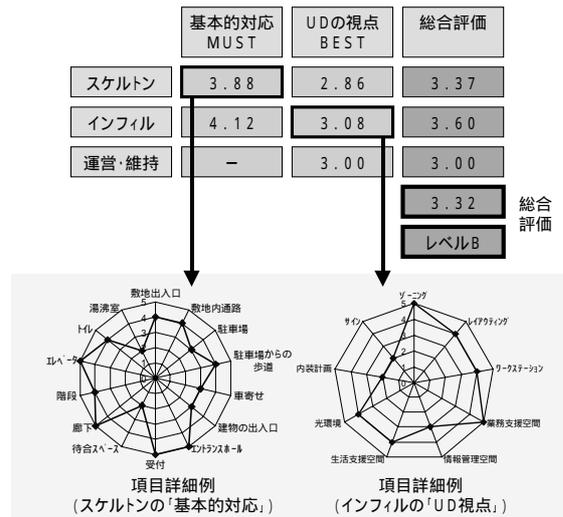
右下の図は、あるオフィスビルに対し、サンプルケースとしてユニバーサルデザイン総合評価を行ったものだ。建物スケルトン、建物インフィル、運営維持についての評価点をレーダーチャートに表した。

さらに、研究部会のメンバーが実際に働いているオフィスビルについてケーススタディを行った。下図は各ビルのユニバーサルデザイン総合評価値、および大項目別評価点を示したもので、ユニバーサルデザイン総合評価値が、4以上を優秀（Sクラス）、3.5以上4未満を良好（Aクラス）、3以上3.5未満を標準（Bクラス）、3未満を劣る（Cクラス）と評価した。オフィスビル間のUD性能の比較（格付け評価）を行うことが可能である。

（季刊誌「ユニバーサルデザイン24号」から引用）

調査研究報告書

研究部会ではこれまで3冊の調査研究報告書を発刊した。ガイドラインを含む「オフィスのユニバーサルデザインに向けて」（2004）、「オフィスのユニバーサルデザイン評価手法」（2006）、「オフィスのユニバーサルデザイン導入事例」（2008）である。今年度から来年度に掛け、本年のセミナーを収録した講演集「オフィスのユニバーサルデザインを語る（仮題）」、「ユニバーサルデザインレビュー ～設計プロセスにユニバーサルデザインを織り込む（仮題）」を発刊の予定である。



（講演主旨と同内容のため、カレント2009年1月号記事より引用しています）