

目次

1. 調査目的と内容
2. 調査方法
3. 誘導環境についての調査結果と提案
4. 情報アクセシビリティについての調査結果と提案
5. まとめ
6. 参考情報

1. 調査目的と内容

民族共生象徴空間ウポポイ（以下ウポポイ）は、北海道の先住民族アイヌの文化を広く紹介・記録している。施設名にもあるように共生の空間として、多様な国、立場の人々の文化交流の場ともなる場所であることから、視覚障害者が訪れる際にも、十分に施設内の情報が得られ、共にアイヌ文化に触れることができる環境を考えて行きたいという願いから、現地の誘導環境と情報アクセシビリティについて現状の調査を行った。

ユニバーサルデザインの考え方を中心に据えた誘導環境がさらに整えられることを願って調査を行った。

2. 調査方法

誘導環境については、現地を訪れ、実際に敷地内を歩き誘導ツールや案内表示の敷設状況を確認し、視覚障害者が目的地を目指す際に必要な誘導路の敷設イメージを検討した。

今回は、JRを利用しウポポイを訪れる場合を想定し、博物館内の環境について特に詳しく調査した。

情報アクセシビリティについては、ウポポイのホームページ、施設内の展示案内の状況について調査し、視覚障害者が施設の利用方法や、アイヌ文化の理解を深める際に必要となる情報のアクセスへの利便性や提供手段について検討した。

ウポポイ来館までの計画を立てる段階と、実際に現地で見学を行う段階で、情報補償・案内が必要な点について調査した。

3. 誘導環境についての調査結果と提案

調査結果は、大きく次の3つに分けて整理した。

- ① 民族博物館内
- ② ウポポイ敷地全体
- ③ JR白老駅とウポポイ間

なお、各項目ごとの現在の誘導環境状況については、表1に整理した。

表1 現在の誘導環境状況について

調査領域	調査箇所	現在の誘導状況
①民族博物館内	入口まで	誘導ツール無
	1階トイレ	誘導ツール無 普通トイレ個室に点字表記有
	2階トイレ	誘導ツール無 多目的トイレの呼び出しボタンに点字表記無
	エスカレーター	誘導ツール無
	エレベーター	誘導ツール無 前後の壁の操作パネルに点字表記有、左右には無
	1階シアター	誘導ツール無
	2階基本展示室	誘導ツール無
	2階特別展示室	誘導ツール無
②各建物へのアクセス	歩行者出入口から エントランス棟まで	誘導ブロックが入り口手前の案内板まで有
	いざないの回廊	誘導ツール無 鳥の声などの音声が手がかりになる可能性有
	エントランス棟	誘導ツール無 券売機に呼び出しボタン有
	体験交流ホール	誘導ツール無
	体験交流館	誘導ツール無
	工房	誘導ツール無
	レストラン・ フードコート	誘導ツール無

調査領域	調査個所	現在の誘導状況
③ JR白老駅から ウポポイまで	白老駅	誘導ツール有 通路の手すりやエレベーターの操作パネル に点字表記有
	白老駅出口から ウポポイ入り口まで	誘導ツール一部有るがウポポイの方向は わからない
	ウポポイ歩行者 出入口	誘導ツール有 曲がり個所の把握が難しい

(1) 国立アイヌ民族博物館内の視覚障害者誘導環境

民族博物館内には、誘導ツールは敷設されていない場所が多く、視覚障害者が単独で館内を移動するには手がかりとなる情報が少ないことがわかった。特に案内カウンター、トイレ、エスカレーター・エレベーターの位置を知らせる誘導ツールが必要である。

※ 誘導ツールの例については「6 参考情報①」の「誘導ブロックについて」「誘導マット 歩導くんについて」を参照。

① 博物館屋内全般

現状： 館内の移動を助ける誘導ツールはなく、目的の場所を探すことが困難。

提案： 博物館入口以降の屋内には、特に下の②から⑧の個所について誘導ツールの検討が必要。

② 案内カウンター

現状： カウンターの位置を知らせる誘導ツールはなく、各種問い合わせができる場所が把握できないことで不安を感じる。

提案： 問い合わせ窓口を把握できると知りたい情報にスムーズにアクセスでき、観覧の質がさらに高まる。窓口が利用できるよう、博物館入口からカウンターまでの誘導ツールが必要。

③ 1階シアター

現状： シアターまでの誘導ツールはなく、入口を見つけることが困難。

提案： 博物館出入口からシアター入り口までの誘導ツールが必要。

④ エスカレーター

現状： 上り・下り双方、誘導ツールはなく、エスカレーターの進行方向がわからないため、利用が困難。

提案： 上り・下り共に、エスカレーターの乗り口、降り口に注意を促す誘導ツールが必要。併せて、音声による昇降方向の案内が必要。

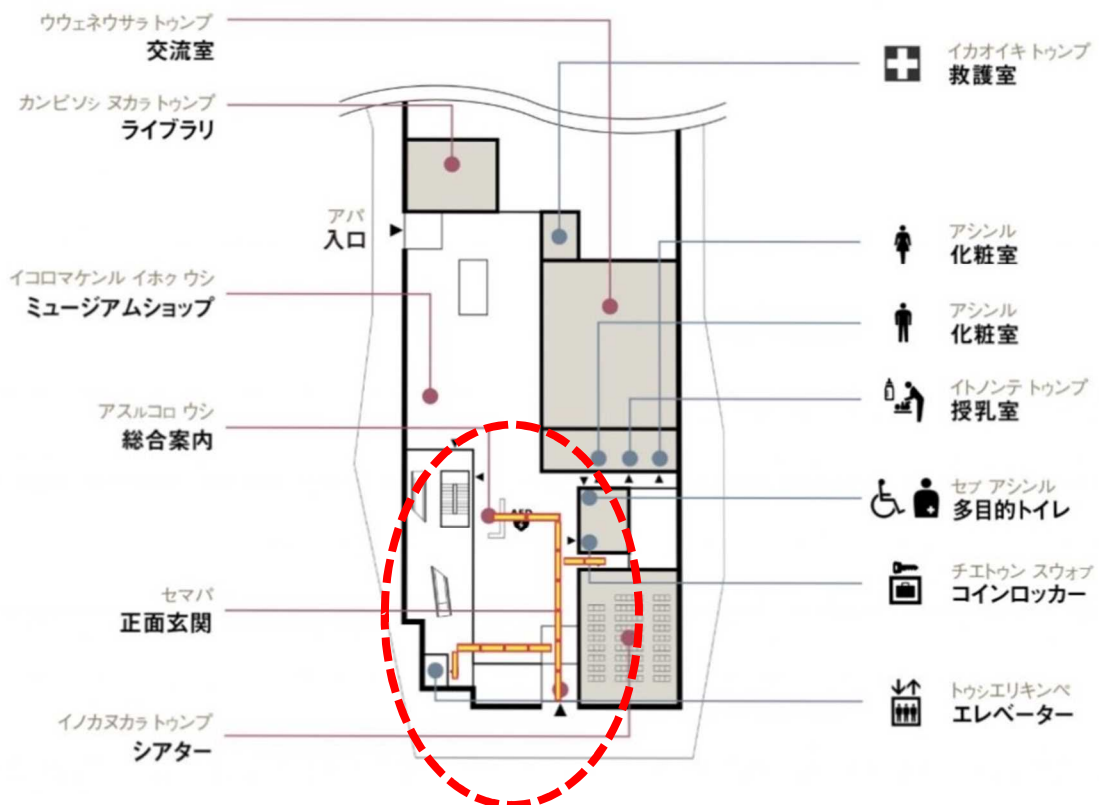
⑤ エレベーター

現状： エレベーターまでの誘導ツールはなく、場所の把握が困難。エレベーター内、前後の壁に設置された操作パネルの押しボタンには点字表記があったが、左右の壁の押しボタンにはない。

提案： エレベーター前までの誘導ツールが必要。押しボタンについてもどの向きの操作パネルも使用することを想定し、点字表示の設置が必要。

図1 館内1階

※正面玄関から総合案内、シアター、エレベーターまでの誘導敷設を提案

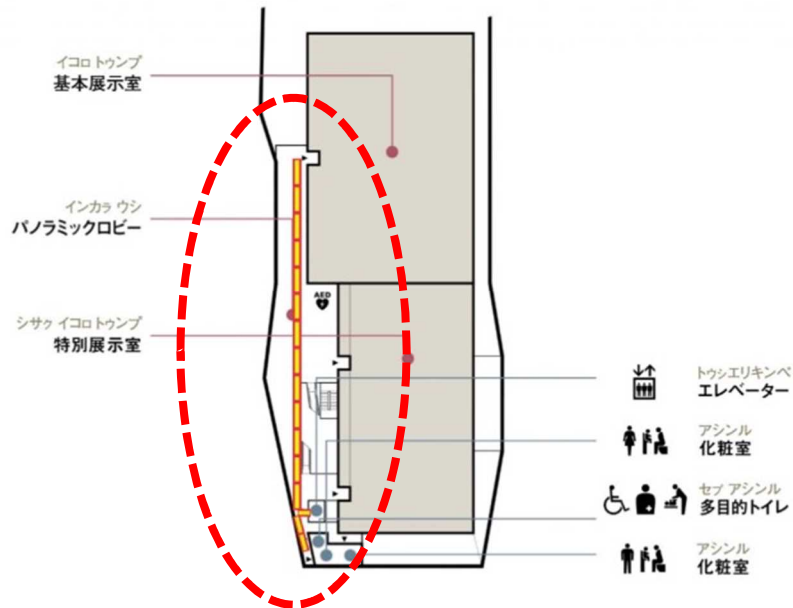


⑥ 2階基本展示室

現状： 展示室へはエレベーターまたはエスカレーターを使用し向かうことができるが、い
ずれからも誘導ツールはなく、入口を見つけることが困難。

提案： エレベーター・エスカレーターそれぞれから、展示室までの誘導ツールが必要。
展示室は入り口と出口が別のため、設置方法の検討が必要。

図2 館内2階 ※エレベーターから各展示室、トイレへの誘導敷設を提案

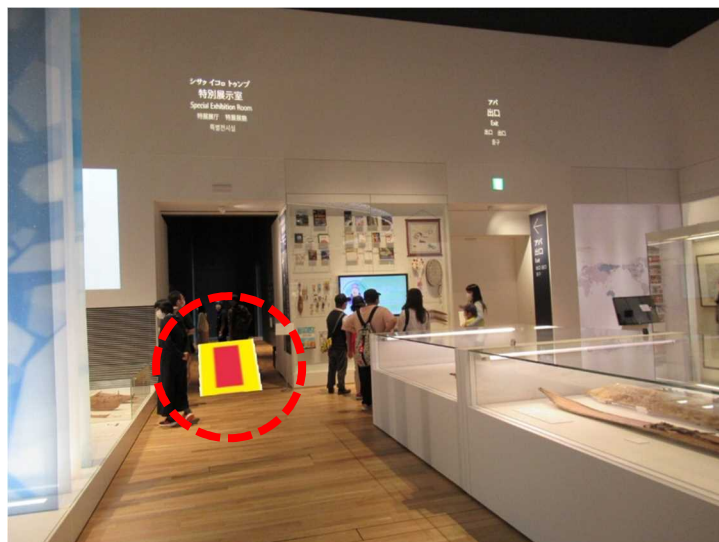


⑦ 2階特別展示室

現状： 特別展示室は基本展示室とつながっているが、部屋ごとにテーマを決め、仕切りが
設けられていた。

提案： 各部屋の仕切りがわかるように、誘導ツールの設置が必要。案内係の方からの声掛
けや音声による展示室案内があると観賞の際の手がかりの質が高まる。

図3 特別展示室入口 ※基本展示室から特別展示室への誘導敷設を提案



⑧ トイレ

現状：各階に男子・女子・多目的トイレの3種類のトイレがあるが、いずれも誘導ツールはなく、入り口付近での男女の区別が困難。多目的トイレについても、場所の把握は人的な案内がないと難しい。

提案：各階のトイレ入口までの誘導ツールが必要。加えて多目的トイレ入り口、男子トイレ、女子トイレ入り口の壁などの手が触れる位置などに、触ってわかるマークや点字による案内を設置し、男女トイレの区別、多目的トイレの場所の明示が必要。また、2階多目的トイレの呼び出しボタンには点字がなく、何らかの案内を得ていない状態では水を流すボタンと間違え押してしまう可能性があるため、ここにも点字表記が必要。

図4 トイレ入口

※触ってわかるマークの設置位置について提案



(2) ウポポイの各建物へのアクセス環境

屋外の誘導環境は、一般道から敷地内入口の案内板まで誘導ブロックが敷設されていた。その後は敷設されておらず、各建物の入口までの案内が必要とわかった。歩行者の主な動線となる範囲に誘導ツールを設置し、各建物の出入口まで誘導がなされると、より安全に移動ができるようになる。

図5 ウポポイ全体地図 ※各施設への誘導敷設について提案



画像：アヌココ アイヌ イコロマケナル 国立アイヌ民族博物館 施設概要

<https://ainu-upopoy.jp/facility/museum/>

① 一般道からウポポイ敷地への歩行者出入口

現状：一般道を歩いてくると、車用の出入口、バスの出入口の次に、歩行者出入口がある。誘導ツールはブロックが敷設されており、出入口の曲がり角が確認できる。ただし事前に入出口付近について何らかの地図情報を得ていなければ、入口を特定することが困難。近くの横断歩道にいる交通誘導員の方や駐車場の誘導員の方の声で入口が近いことは把握できた。

提案：歩行者出入口の曲がり角がわかりやすい誘導ツールの検討が必要。

併せて出入口を知らせる音声案内があると、曲がる個所の判断がより確実にできるようになる。

② いざないの回廊

現状：誘導ブロックがあるが、入り口手前の案内板までで途切れている。

提案：回廊から先のエントランス棟までの進行方向はまっすぐではないため、誘導ツールや音声による案内が必要。現在スピーカーから鳥の鳴き声などが放送されているが、これが特定の方向から流れてくると、進路の判断に役立てられる可能性がある。

③ エントランス棟

現状： 誘導ツールはなく、利用が想定される券売機まではたどり着くことが困難。

券売機には呼び出しボタンがあり、必要に応じ購入のサポートが受けられる。

提案： 券売機までの誘導ツールが必要。

④ ウポポイの敷地入り口から民族博物館入口まで

現状： 誘導ブロックが敷地の入口から案内板前まではあるが、その後はないのでたどり着くのが困難。

提案： 博物館出入口までの誘導ツールが必要。

⑤ 体験交流ホール

現状： 誘導ツールはなく、入口を探すことが困難。

提案： エントランス棟や博物館ともつながるように、誘導ツールが必要。

⑥ 体験交流館

現状： 誘導ツールはなく、入口を探すことが困難。

提案： 体験交流ホールやエントランス棟、博物館からもつながるよう、誘導ツールが必要。

⑦ 工房

現状： 誘導ツールはなく、入口を探すことが困難。

提案： エントランス棟や博物館とつながるように、誘導ツールが必要。

⑧ レストラン・フードコート

現状： 誘導ツールがなく、入口を探すことが困難。フードコートとレストランの区別も、中へ入ってたずねるか事前に情報を得られている状態でないと判断が困難。

提案： 出入口までと、注文受付の窓口までの誘導ツールが必要。

(3) JR 白老駅からウポポイ出入口付近までの誘導環境

白老駅からウポポイまでは連絡通路を利用し状況を確認した。主要個所に誘導ツールがあったが、事前に詳細なアクセス情報を得られていない場合はこれらのツールの十分な活用が困難である。アクセス情報の提供方法にさらに工夫が必要であることがわかった。具体的には、文字（テキスト）による説明の作成が必要である。テキストの形式での詳細なアクセス情報を作成し、ウポポイホームページなどに掲載いただけると、訪れる際に自身で計画を立てる上でも大変有用な情報となる。

① 白老駅ホームから駅出入口まで

現状： ホームから連絡通路を経て、白老駅の駅舎を出るところまでは誘導ブロックや階段の手すりに点字表記による場所の案内がある。

提案： テキストなどによる詳細なアクセス情報の提供や、現在の点字による案内の表現の工夫が必要。具体的には、連絡通路を進んで行くと2か所エレベーターを利用する場があるが、操作パネルの押しボタンの点字表記が統一されていないなどの関係で、現在自分がいる階の把握に戸惑う可能性が大きい。よってこのエレベーターの案内表記について検討が必要。

② 白老駅出口からウポポイ入り口まで

現状： 駅出口から30mほど誘導ブロックがあるが、どちらに行くとウポポイなのかを知るための手がかりが少ない。なお、誘導ブロックは途中で途切れる個所があり、ブロックをたどっていただけではウポポイへたどり着くことは困難。

提案： ホームページ上に文字によるアクセス情報が必要。誘導ツールについても、単独でウポポイを目指す人を想定する場合はさらなる検討が必要。

4. 情報アクセシビリティについての調査結果と提案

ウポポイを訪れた人が、施設全体の構造やアイヌ文化の理解を深めていくためには、誘導環境の整備と同時に、情報発信の環境を整備することも重要であることから、視覚障害者がウポポイへ来館する計画・準備を行う段階と、実際に訪れてから必要となる情報の提供内容・方法について検討した。

また、現在ウポポイの情報の多くは、ウェブサイト上から入手するようになっている。そこで今回公式ホームページについては、パソコンの画面読み上げソフト「PCTALKER」とインターネット 익스プローラを用い、視覚障害者の情報アクセスの状態を調査した。ホームページ以外で、刊行されているパンフレットやメディア掲載されている情報についても、その内容が視覚障害者にも届く形のものがあれば、より幅広い世代の人にウポポイの情報が周知できる。

(1) 来館までに必要な情報

来館までには、主に次のような情報が必要である。

- ① ウポポイの入場予約チケットの入手に関すること
- ② ウポポイまでの交通アクセス
- ③ 施設案内
- ④ 当日のイベントスケジュールや点字内容など、観覧・見学に必要な事項

ホームページについては、画面読み上げソフトを用い閲覧・操作する視覚障害者にもさらに使いやすくなるよう、ページのアクセシビリティについて検討が必要な点があるとわかった。

ホームページ以外では、新聞記事などでウポポイの情報を得ることができるが、今後さらに様々な媒体でウポポイが取り上げられることでホームページを閲覧することが難しい環境の人にも届きやすくなる。

① ウポポイの入場予約チケットの入手に関すること

現状： ホームページから入場チケット取得に当たっての開設、券種の説明などの情報は確認できるが、実際の購入サイトでは、予約日時指定や券種の選択の際の操作が困難。リンクが画像になっており、テキスト情報が付記されていない処は、どこへつながるリンクなのかが判断しにくい箇所もある。

提案： 特に予約日時指定の選択をマウス操作だけでなく、キーボード操作からも行いやすい形式にすることが必要。例えばマウス操作で選択することが難しい視覚障害者もいるため、予約日にチェックボックスを付けて選ぶことができるようになると、目的の日時の選択がしやすくなる。

② ウポポイまでの交通アクセス

現状： ホームページに地図情報と共に、JR・徒歩・車など、手段別にルート説明が記載されている。具体的なルートについては、画像を見て確認するようになっている。

提案： ホームページのバリアフリー情報ページでの文字による案内掲載や、ナビアプリ（音声ガイドアプリ）などからの地図情報発信など、他の手段を用い、視覚障害者にも道順をイメージしやすくなるよう説明を発信することが必要。特に徒歩ルートについては、駅から連絡通路があることや、利用する出入口など、ウポポイへ向かう際に通過する場所の名称がわかるようにすると、途中で迷い、周囲の人にサポート依頼をする場合も意思疎通が図りやすくなる。

※ ナビアプリの例については、「6 参考情報②」の「・ 音声ナビ・アプリ「ナビレコ」について」を参照。

③ 施設案内

現状： ホームページの施設情報からウポポイ敷地内の各建物についての情報が得られた。レストランのメニューなどは画像またはPDFファイルで掲載されている部分もある。

提案： 特に体験プログラムやフードコート・レストランの情報は計画を立てる際に費用の参考にする場合があるので、できるかぎり文字でも画像で表現されている情報を得られるようにすることが必要。

④ 当日のイベントスケジュールや点字内容など、観覧・見学に必要な事項

現状： ホームページやYouTubeからの動画配信により、観覧できる展示物についての概要を知ることができた。

提案： 計画を立てる際には観覧できる時間に合わせ、回る場所を検討する機会が多いと思われるため、体験・見学などに必要なおおよその時間について目度となる情報があると望ましい。特定の日にのみ開催のイベントについては、アクセスしやすいトップページからのリンクがあるとわかりやすい。これらの情報は画像だけでなく、文字でも掲載すると画面読み上げソフトの利用者も内容を確認しやすくなる。

(2) 来館後に必要な情報

実際に来館した際には、次のような情報が必要である。

- ① 敷地内の案内や博物館の展示物についての紹介
- ② 展示物の詳細な解説
- ③ 触れることで理解を深められるアイヌ文化の展示物
- ④ レストラン・フードコートメニュー情報

建物内の案内表示やメニュー・点字物などの詳細な情報を届けるには、点字・拡大字・音声など、場や目的に合う媒体での情報発信が必要である。加えて何か知りたいことが生じた際に問い合わせを受け付ける窓口についての案内周知も大切である。

① 敷地内の案内や博物館の展示物についての紹介

現状： 敷地内全般の情報については、入場受付の付近で各種活字のパンフレットを入手することができるようになっていた。

博物館の展示物については、展示室内で流れている映像や音声で把握できる部分もあるが、文字で案内されている内容やガラスケースの中に展示されている物については口頭での解説がないと理解が困難。

提案： 活字パンフレットについては、点字や音声媒体の物も作成し、入場受付の際に希望者へ提供できると望ましい。展示物の解説については、パンフレットなどの作成またはスマートフォンで音声ガイドを受信できるアプリを導入することで、来館者が普段から使い慣れている端末上で情報を受け取れるため、効率的な伝達が可能になる。

※ 音声ガイドアプリの例については、「6 参考情報②」の「・ 音声ガイドアプリ ナビレンズについて」を参照。

② 展示物の詳細な解説

現状： ホームページのバリアフリーの情報ページに音声ガイド機器が用意されているとあったが、調査を行った時点では新型コロナウイルス感染予防のため、貸し出しされていなかった。

提案： 音声ガイド機器の貸し出しが可能となり、活用されることを希望する。併せて、上記のアプリでも解説を発信すると来館者に情報入手の選択肢が増え、様々な状況の方に対応できるようになる。

③ 触れることで理解を深められるアイヌ文化の展示物

現状： 調査当日は新型コロナウイルス感染予防のため、展示物には触れることができなかった。

提案： 感染予防が落ち着いた際は、触れてアイヌ文化を知ることのできる展示を検討してほしい。特にアイヌの衣装の刺繍模様については、言葉による解説に加え、何らかの形で触れて確認できると理解が深まるため、工夫をお願いしたい。

④ レストラン・フードコートのメニュー情報

現状： 今回はフードコートを利用した。活字のメニューを読み上げてもらうことで、注文することができると思った。

提案： アイヌの食について確かな情報を届けるには、点字や拡大字によるメニューが必要。点字・拡大字メニューがあることで、自ら食べたい料理を納得して選ぶことができ、食事の満足度が高まる。併せて前述のアプリでも情報を提示することができる。観光で訪れる人は、食事を楽しみにしている場合も多い。ウポポイならではの料理の魅力、作る人のこだわりや食材の情報などが伝わると、食事が素敵な時間になると共に、食文化についての理解度を高めることもできる。

5. まとめ

今回の調査では、視覚障害者の誘導環境について詳しく現状を把握することに努めた。敷地内には誘導ツールがなかったが、各建物の出入口とエレベーター・エスカレーターの乗降口が把握できるようになると、より安全に敷地内を移動することができるようになる。

情報のアクセシビリティについては、トイレやエレベーターの点字表示があった。認識しやすい文字による案内表示や、音声ガイドアプリなどの技術も活用した情報発信は、視覚障害者だけでなく、他の来館者にとっても活用可能な媒体である。

誘導ツールや情報入手の環境がさらに整えられることにより、たくさんの人と共にウポポイでアイヌ文化について親しみや理解を深めることができるようにと願う。

6. 参考情報

上記の内容を実現する際に参考となるツールや解説のウェブサイトをもとめた。

① 白杖や、足の触感など感覚で認識できる誘導ツール

ウポポイの敷地内、建物内の目的地までの移動の道しるべとして有用と思われる製品について、2つ概要を記す。

・誘導ブロックについて

『視覚障害者誘導用ブロック』は2種類のブロック（誘導・警告）で構成される一番ポピュラーな視覚障害者向けの誘導ツールであり、ウポポイの屋外では一部採用されている。

しかし、ウポポイ同様、屋内空間では設置されなかったり、設置されたとしても法令での整備基準となる入口から受付までにとどまっていることが多い。それは視覚障害者の利用が少ないためという理不尽な理由であったり、高齢者など足腰の弱い人がつまずいてしまったり、車椅子やバギーの利用者、台車の通行障害になったりするという理由などもある。

尚、金属製のものについてはロービジョンの人に配慮していない、雨天時に滑りやすいなどの問題点が指摘されている。

点字ブロックについては、下記のサイトにて解説されている。

○ 点字ブロックについて | 社会福祉法人 日本視覚障害者団体連合

<http://nichimou.org/impaired-vision/barrier-free/induction-block/>

・誘導マット 歩導くんについて

「歩導くん」は、合成ゴム素材でできている誘導マットで、適度なゴムの柔らかさがあることで車いすやベビーカーなどの利用者にも優しい誘導ツールである。

屋内専用で、敷設は両面テープで行うことから、既存の床の上から取り付けられる。床のデザインに合わせた設置が可能で、環境になじみやすく、視覚障害者だけでなく、他の歩行者の誘導に用いることも可能である。

歩導くんについては、下記のサイトにて解説されている。

○ 福祉関連事業（歩導くん） 視覚障がい者誘導マット,屋内誘導 錦城護謄株式会社

<http://www.kinjogomu.jp/welfare/index.html>

② テキストや音声での歩行補助アプリについて

現在スマートフォンを活用した視覚障害者向けのナビアプリがいくつか公開・普及してきている。その中で今回の調査を終え、特にウポポイの歩行者出入口及び屋外の建物位置の案内の場面で活用すると有用と思われるアプリについて、2つ概要を記す。

・ 音声ナビ・アプリ「ナビレコ」について

ナビレコはスマートフォンとGPS機能を用い、音声ナビ情報を取得し、歩行中にガイドを受けることができるアプリである。

ユーザーはアプリの中の「ナビ広場」から、ガイドを受けたい場所の音声ナビデータをダウンロードすることにより、歩行時にスマートフォンからのガイドを受けられる。音声ナビデータの作成は音声ガイド地図作成ボランティアの登録者が行うことができる。

ユーザーはこのガイドの内容を事前に読んでおくことで、実際の歩行時により多くの手がかりを得ながら目的地を目指すことができる。

ナビレコについては、下記のサイトにて解説されている。

○ 音声ナビ・アプリ「ナビレコ」

<https://www.amedia.co.jp/product/smartphone/app/navirec/index.html>

・ 音声ガイドアプリ ナビレンズについて

ナビレンズはスマートフォンに表記アプリをインストールし、専用のQRコードタグを読み取ることにより、音声ガイドを受けられるアプリである。

タグが12メートルほど遠くにあっても読み取り可能なため、カメラで被写体となるQRコードにピントを合わせることが困難な視覚障害者であっても、ガイド情報を容易に得ることができる。音声と合わせて文字も表示できるため、視覚障害者だけでなく、スマートフォン利用者向けに幅広い活用法が考えられる。

設置したタグは取り替えずに、登録する情報をタグの管理者側で変更することができるため、展示物の情報だけでなく、食事メニューや自動販売機の内容変更などにもスピーディーに対応できる。

Navilens については、下のページで詳しく解説されている。

○ 使い方がたんたん！設置も楽々！ Navilens が変える視覚障害者の移動と暮らし ミルクフ ～見る工夫を見つける身につける～

<https://mirukufu.com/2020/06/05/navilens/>

③ ウェブアクセシビリティの整備について

ウェブアクセシビリティは、視覚障害者だけでなく、だれもがどのような閲覧環境からも利用しやすいウェブページを作るという考え方で、その実現のための規格が提示されている。

下記のサイトにて詳細な解説がされている。

○ ウェブアクセシビリティ標準規格 やさしい Web 研究会

<https://accessibility.jp/libra/standard/>