

# HAKUBAVALLEY エリア 景観デザインコード計画

ストリートファニチュア & サイン





# 目次

|                                |    |
|--------------------------------|----|
| デザインコードの目的                     | 1  |
| デザインコードの位置付け                   | 2  |
| 1 HAKUBAVALLEY について            | 4  |
| 2 対象範囲と構成                      | 10 |
| 2.1 デザインコードの対象範囲               |    |
| 2.2 デザインコードの構成                 |    |
| 3 基本方針                         | 16 |
| 4 デザインコード：まちなか-1 [サイン]         | 20 |
| 4.1 基本的な考え方                    |    |
| 4.2 種別と情報提供                    |    |
| 4.3 配置等の考え方                    |    |
| 4.4 サインデザイン                    |    |
| 5 デザインコード：まちなか-2 [ストリートファニチュア] | 44 |
| 5.1 基本的な考え方                    |    |
| 5.2 ストリートファニチュアの景観における役割       |    |
| 5.3 照明デザインの考え方                 |    |
| 5.4 その他ストリートファニチュアの考え方         |    |
| 6 デザインコードモデル地区への展開 [参考事例]      | 62 |
| 6.1 牛方宿（小谷村）                   |    |
| 6.2 八方地区バスターミナル付近（白馬村）         |    |
| 6.3 ちょうじや前 博物館通り（大町市）          |    |
| 7 デザインコード：スキー場 [サイン]           | 74 |
| 7.1 基本的な考え方                    |    |
| 7.2 サイン種別                      |    |
| 7.3 サインデザイン                    |    |
| 8 運用体制と市民協働                    | 86 |
| 8.1 運用体制について                   |    |
| 8.2 市民協働について [参考事例]            |    |



## デザインコードの目的

### 背景

- ・広域型 DMO の設立
- ・三市村の広域連合
- ・景観意識の高まり

- HAKUBAVALLEYの多様で豊かな景観を維持する
- 世界屈指のリゾート地として、景観デザインの質を高める
- 来訪者をもてなす分かりやすい情報環境をつくる
- 持続的にデザインを担保する仕組みをつくる

○景観構成要素であるサインやストリートファニチュアについて、形、素材、色彩等のデザインの基準を定め、サインはデザインの雛形、ストリートファニチュアは推奨事例を示すもの。

○HAKUBAVALLEY の魅力を伝えるため、来訪者をもてなすための分かりやすい情報環境を構築する。

○持続的に質の高い景観を維持するため、デザインコードの運用体制や、市民協働などデザインを決定するための手法などをまとめる。

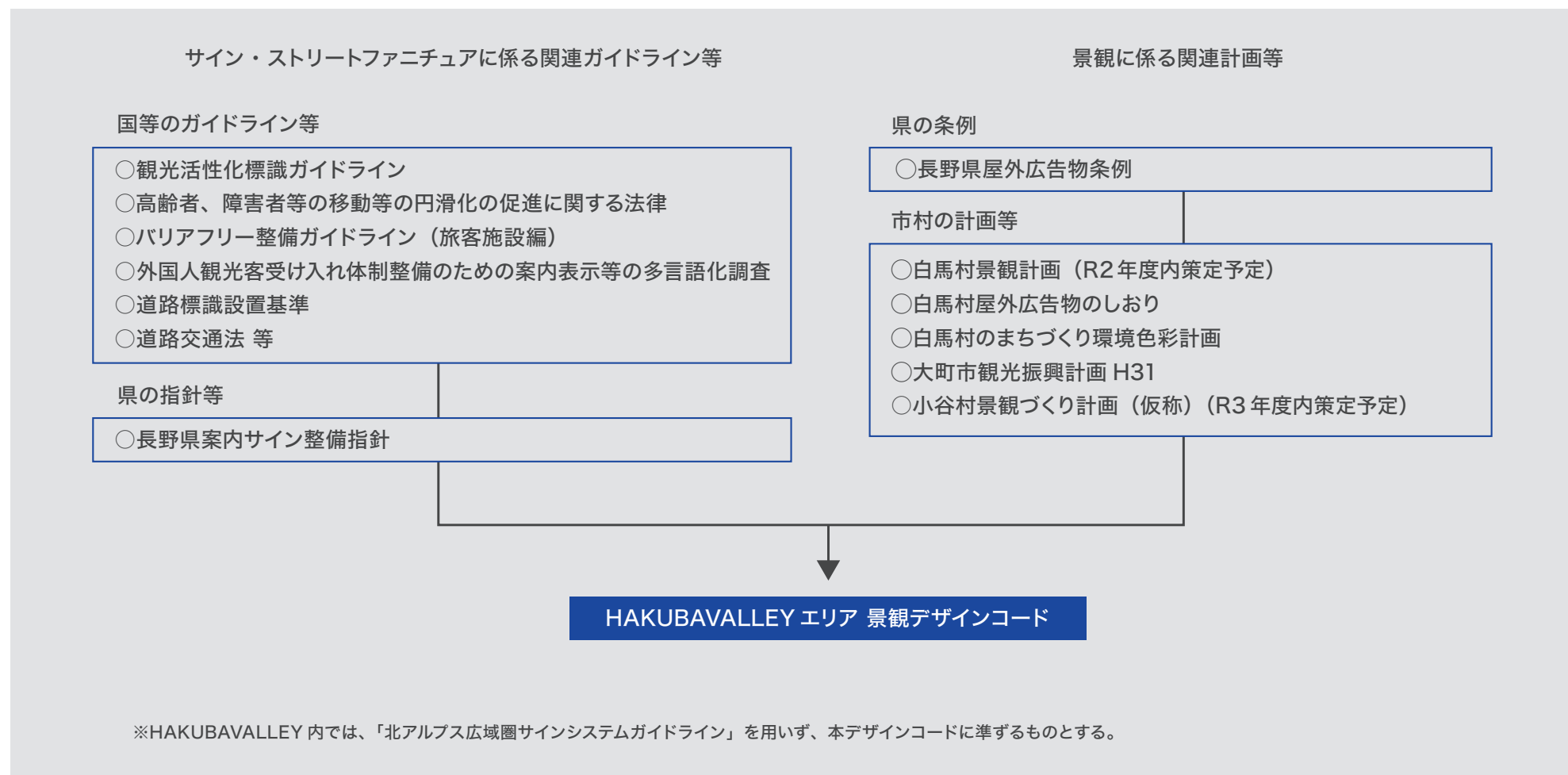
○本デザインコードは、サイン及びストリートファニチュアの整備を行う際、整備計画者、事業者が「デザインの約束事」として参照するものである。





## デザインコードの位置付け

本デザインコードは、大町市、白馬村、小谷村の三市村で位置づけられている景観に係る関連計画及びサイン、ストリートファニチュアに係る国、県、各市村の関連ガイドラインとの整合を図るものとする。







# 1

**HAKUBAVALLEY**  
について

本デザインコードの対象地である大町市、白馬村、小谷村の三市村を含む HAKUBAVALLEY エリアを右図に示す。

＜本エリアの特色＞

○長野県北部の北アルプス山麓に位置し、雄大な山々に囲まれた地である。四季の変化とともに多様で豊かな自然環境を有する。

○水田や集落など、原風景として人々の生活、歴史文化が息づく。

○世界中からウインタースポーツを楽しむ多くの人々が訪れる国際的な山岳リゾート地である。



## 景観の捉え方

HAKUBAVALLEY は、山岳地に囲まれた空間構成が特徴的であるため、景観を立体的な視点で捉えることが重要である。視点と視対象の関係から、「近景、中景、遠景」の距離による景観の捉え方や、平地から山岳地を「見上げる視点」、山岳地から平地を「見下ろす視点」を意識することが欠かせない。

本デザインコードの対象であるサイン、ストリートファニチュアは、人の目線に近く、人が触れるものであるため、近景として重要な景観形成要素である。また、照明灯などは、通り沿いの景観の骨格を形成する要素であるため、中景、遠景への影響を

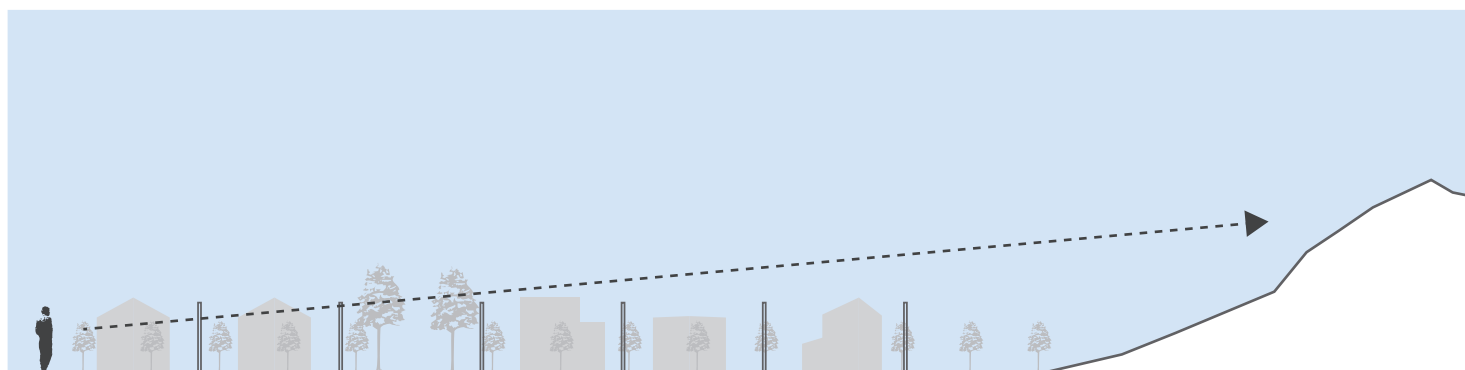
十分配慮してデザインすることが大切である。



山岳地から平地を「見下ろす視点」



平地から山岳地を「見上げる視点」



### 近景（～400m 程度）

- 建物の外壁素材
- 木の茂り具合
- ストリートファニチュア、サインの形態、素材、色彩、配置

本デザインコード対象

### 中景（～2.5km 程度）

- まち並み
- 沿道建物の壁面の形態、色彩等

### 遠景（2.5km 程度～）

- 眺望を形成する山岳地のスカイライン
- 山、空の自然景観と建物の関係
- 建物の配置、規模形態、色彩



## 重要な景観区分

HAKUBAVALLEY エリアにおいて、地域の固有性を作り出してきた特徴ある景観を、「A. 観光・市街地景観」、「B. 田園集落景観」、「C. 自然・居住景観」の3つに分類した。これらの景観の特徴に配慮し、サイン、ストリートファニチュアのデザインをすることが必要である。

### A. 観光・市街地景観の要素

駅前やリゾートシーズンに多くの人々が集まるスキー場周辺を中心としたエリア  
エリアの統一感や周辺のスケール感への配慮



### B. 田園集落景観の要素

農家や旧家などが多く、原風景といえる、古くから生活があったエリア  
歴史的なまち並みとの調和  
周辺の素材感への配慮



### C. 自然・居住景観の要素

自然と共存する居住、宿泊施設を中心としたエリア  
自然との調和  
周辺の素材感への配慮



|                | 面：エリア                                                                                                                                                                  | 線：通り等                                                                                              | 点：施設、資源等                                                                                                                                                  |
|----------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| A. 観光・市街地景観の要素 | <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 八方</li> <li>・ 岩岳</li> <li>・ Hakuba47</li> <li>・ エコーランド</li> <li>・ 鹿島槍</li> <li>・ 爺ガ岳</li> <li>・ 乗鞍</li> <li>・ 拇池 等</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 白馬岳線</li> <li>・ オリンピック道路</li> <li>・ 国道 148 号 等</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 白馬駅</li> <li>・ 信濃大町駅</li> <li>・ 南小谷駅</li> <li>・ ホテル、商業施設群 等</li> </ul>                                           |
| B. 田園集落景観の要素   | <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 新田</li> <li>・ 青鬼</li> <li>・ 仁科の里</li> <li>・ 野平、蕨平 等</li> </ul>                                                                | <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 塩の道・千国街道 等</li> </ul>                                     | <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 牛方宿</li> <li>・ 塩の道 ちょうじや</li> <li>・ 切久保諏訪神社、</li> <li>・ 仁科神明宮</li> <li>・ 長谷寺、貞麟寺</li> <li>・ 観音原の石仏群 等</li> </ul> |
| C. 自然・居住景観の要素  | <ul style="list-style-type: none"> <li>・ みそら野</li> <li>・ 落倉</li> <li>・ 大町温泉郷</li> <li>・ 仁科三湖<br/>(木崎湖、青木湖、中綱湖)<br/>等</li> </ul>                                        | <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 北アルプス景観稜線</li> <li>・ 姫川 等</li> </ul>                      | <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 八方池</li> <li>・ 親海湿原 等</li> </ul>                                                                                 |



# 2

## 対象範囲と構成



## 2.1 デザインコードの対象範囲

デザインコードの対象範囲は、近景の景観形成要素であるサイン、ストリートファニチュアのうち、以下に示すものとする。

○道路上に設置するサイン、ストリートファニチュア

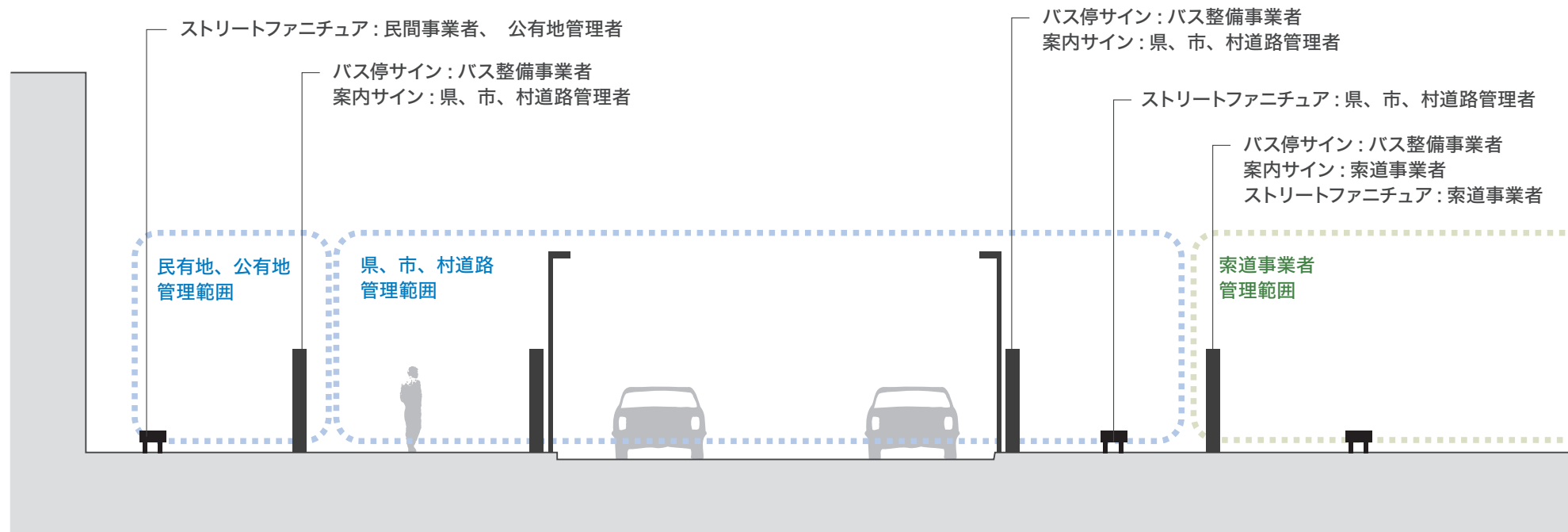
○ホテル、店舗等の民有地や公有地に設置されるサイン、ストリートファニチュア

○スキー場内に設置するサイン、ストリートファニチュア

※建物に付帯するサインについては、案内所記名サイン等、案内誘導に関わるサイン以外は対象外とする。

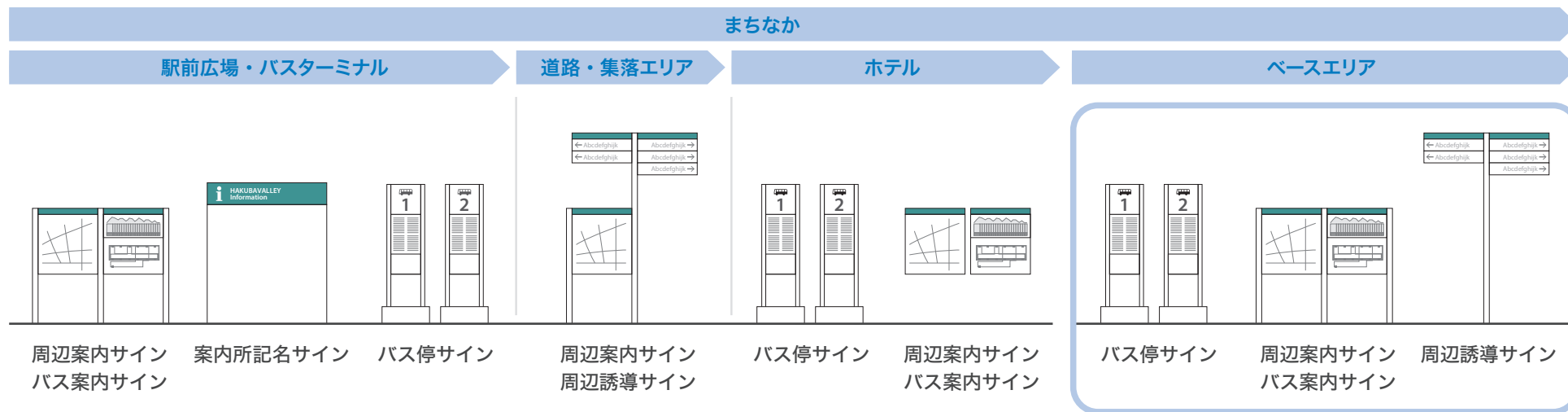


| まちなか    |    |    |    | スキー場 |
|---------|----|----|----|------|
| 民有地・公有地 | 歩道 | 車道 | 歩道 |      |

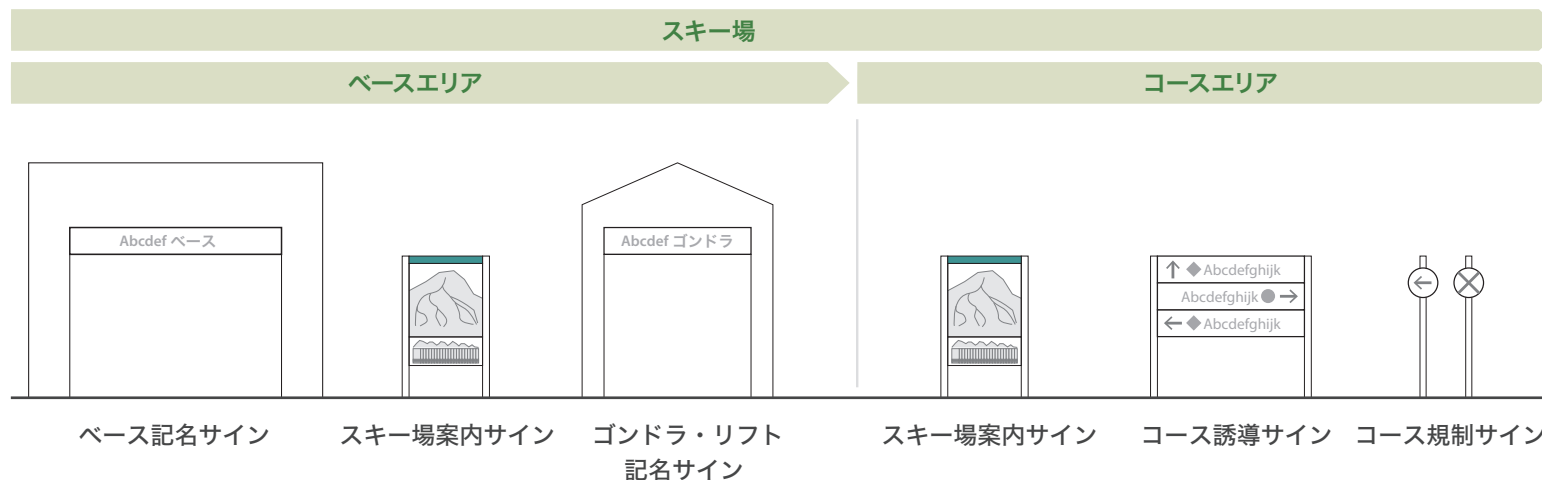


|       | サイン                                                                                                                                                                                                    |                                                                                                                                                                                                                        |                                                                                 | ストリートファニチュア                                                                                                                                                                                             |
|-------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 対象事業者 | サイン整備事業者                                                                                                                                                                                               |                                                                                                                                                                                                                        | バス整備事業者                                                                         | ストリートファニチュア整備事業者                                                                                                                                                                                        |
|       | ・ 県、市、村道路管理者<br>・ 民間事業者、公有地管理者                                                                                                                                                                         | ・ 索道事業者                                                                                                                                                                                                                | ・ バス事業者<br>・ 県、市、村交通事業者<br>・ 索道事業者                                              |                                                                                                                                                                                                         |
| まちなか  | <ul style="list-style-type: none"> <li>● 記名サイン</li> <li>・ HAKUBAVALLEY 記名サイン</li> <li>・ 案内所記名サイン</li> <li>● 案内サイン</li> <li>・ 周辺案内サイン</li> <li>・ バス案内サイン</li> <li>● 誘導サイン</li> <li>・ 周辺誘導サイン</li> </ul> |                                                                                                                                                                                                                        | <ul style="list-style-type: none"> <li>● バス停サイン</li> <li>● バス車両ラッピング</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>● 照明</li> <li>● その他ストリートファニチュア</li> <li>・ フェンス</li> <li>・ ボラード（車止め）</li> <li>・ ベンチ</li> <li>・ 仮設店舗（屋台）</li> <li>・ 自販機</li> <li>・ ゴミ箱</li> <li>・ プランター</li> </ul> |
| スキー場  |                                                                                                                                                                                                        | <ul style="list-style-type: none"> <li>● 案内サイン</li> <li>・ スキー場案内サイン</li> <li>● 誘導サイン</li> <li>・ コース誘導サイン</li> <li>● 記名サイン</li> <li>・ ベース記名サイン</li> <li>・ ゴンドラ、リフト記名サイン</li> <li>● 規制サイン</li> <li>・ コース規制サイン</li> </ul> |                                                                                 |                                                                                                                                                                                                         |

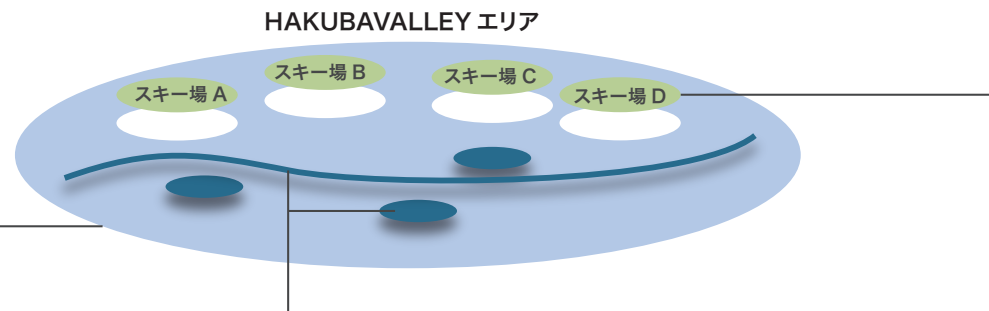
## <サインの区分>



ベース周辺のバス停、誘導等のサインは、  
まちなかとのつながりが強いので、  
まちなかのデザインコードと共通化する



## <デザインコードで示す内容>



### まちなか：基本

#### ●サイン

HAKUBAVALLEY としての統一性、わかりやすさの創出に主眼を置く。デザインコードでは以下の内容を示す。

○基本的な考え方 / デザインの雛形



他都市の事例

#### ●ストリートファニチュア

地区、道路毎の特性を踏まえたデザインに主眼を置く。デザインコードでは以下の内容を示す。

○基本的な考え方 / 推奨事例



他都市の事例

### まちなか：個別性、特殊性の高いエリア及び整備事業

サイン、ストリートファニチュアともに、デザインコードの基本的な考え方を参考とし、個別の整備計画・設計により検討する。

例：塩の道サイン整備 等



他都市の事例

### スキー場

#### ●サイン

HAKUBAVALLEY としての統一性、わかりやすさの創出に主眼を置く。デザインコードでは以下の内容を示す。

○基本的な考え方

○デザインの雛形

※ただし、記名サイン等は、スキー場の個性を活かしたデザインを可とする。



既存サイン

## 2.2 デザインコードの構成





# 3

## 基本方針

### ■HAKUBAVALLEYの景観との調和

HAKUBAVALLEYの四季折々の自然景観や自然と共生する生活の営みなど、多様な景観資源が主役である。サインやストリートファニチュアは、これらの景観と調和し、景観を活かす役割となるようデザインや配置の検討を行う。配置を検討する際は、景観面及び機能面を充分検討し、必要最低限の整備とする。また、サインやストリートファニチュアが乱立することがないように、整備者同士で調整し、整備アイテムの集約化等の検討を行う。ストリートファニチュアのデザインは、地区、道路空間の景観特性に応じて検討を行う。

### ■一貫性のある情報提供システムの構築

来訪者の歩行、車両の移動パターンを踏まえ、誰もが移動しやすい一貫性のある情報提供のシステムをつくる。

スキー場のサインは、国際標準を取り入れた表記ルールに統一し、外国人来訪者にも理解しやすいサインとする。また、冬季、夏季の異なるシーズンの利用を踏まえ、可変性の高いサイン表示、筐体とする。

### ■持続性の高いしくみの導入

本デザインコードを運営、管理する体制とサイン表示の一元的な情報管理が可能な体制をつくる。

また、市民との協働による設計プロセスを取り入れることで、市民が愛着を持ち、長く使ってもらいしくみを検討する。



おはらい町サイン



岐阜市案内サイン



大山案内サイン

地域の景観特性を取り入れ、素材、色彩、形状を定めたデザインの事例



八王子甲州街道 歩道照明



東京駅丸の内北広場 歩道照明



日向市 歩道照明

地域性や道路空間の特性に応じて、灯りのあり方から形状、素材までを検討した事例

## 参考事例

### 景観資源を活かすデザインとは

景観資源である鳥居前に信号機と交差点照明の設置を求められたケース。従来型の信号機を設置すると、鳥居を見る視点場からの景観が損なわれる。そのため、縦型の信号機にデザインを変更し、設置位置についても、視点場を配慮した位置に変更することで、視点場から見せるための景観を優先させたデザインとしている。  
(出雲大社前勢溜まり交差点)



縦型信号機により景観を優先



従来型信号機の場合

シンボルとなる景観資源前の広場空間を改修するケース。景観資源の前に設置する、照明、信号柱等は極力排除することを目指し、必要照度を確保しながら、照明本数を減らすために、特注灯具によりLEDの配向を細かく調整することで実現させた。  
(東京駅丸の内北広場)



照明、信号はスパンを空け、機能を優先し、形を消すシンプルなデザイン



整備前：車道照明が  
東京駅を覆っていた





# 4

デザインコード：  
まちなか-1  
[サイン]

## 4.1 基本的な考え方

HAKUBAVALLEY エリアのサインは統一化を基本とし、本章では以下の内容を定める。

4-2. 種別と情報提供：来訪者を想定した歩行者及び車両に用いるサインの種別と情報提供の流れ及びバス案内の考え方を示す。

4-3. 配置等の考え方：サインの基本的な配置ルールや表示の向き、高さ等の基準を示す。

4-4. サインデザイン：基本デザインとサイン種別毎に展開したデザイン姿図を示す。

デザインの基本的な考え方を以下に示す。

### <基本形状の考え方>

■過度な装飾、造形は避け、機能性に即した構成や形状とする。一定の縦横比率に基づいた寸法体系を基に形状を定める。

### <素材の考え方>

■耐久性があり、風合いが保たれる素材を基本とする。

以下は金属素材の例を示す。

・溶融亜鉛メッキ鋼材リン酸処理、鋳物、コルテン鋼

■地場で用いられる自然素材の活用も可とする。ただし、耐久性を考慮し、構造部への使用は避ける。

・木：長野県産材（マツ、杉等）

・石：塩精製の置き石

### <色彩の考え方>

■低明度低彩度を基本とする。

■遠方視認を考慮し、アイキャッチとしてシンボル（アクセント）カラーを設定する。

■表示は、視認性を考慮した誰が見やすい色彩設定とする。



京都市公共サイン



松本市公共サイン



御池通サイン

機能性に即し、水平垂直な形態とした事例



大山案内サイン



松本市公共サイン

質感のある金属を用いた事例

自然素材の石を用いた事例



横須賀市公共サイン

アイキャッチを用いた事例



## 4.2 種別と情報提供

### サインの種別

サインの利用対象者別に、歩行者サイン、車両サイン、自転車サインを分類し、さらに、サインの機能別とし、現在地と目的地の関係を地図等で示す案内（図解）サイン、施設の方角を示す誘導（指示）サイン、施設等の位置を示す記名（同定）サインの3種類とする。

### 歩行者サイン

| 案内（図解）サイン                                                                          |                                                                                    | 誘導（指示）サイン                                                                          | 記名（同定）サイン                                                                            |                                                                                      |
|------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|
| 周辺案内サイン                                                                            | バス案内サイン                                                                            | 周辺誘導サイン                                                                            | 案内所記名サイン                                                                             | バス停サイン                                                                               |
|  |  |  |  |  |
| 案内地図にて、都市全体や周辺情報を伝えるためのサイン                                                         | 来訪者利用のバス路線を中心に、路線図等、バスに係る総合的な情報提供を伝えるためのサイン                                        | 施設名称と矢印を掲出し、施設の方角を示すことで、施設への誘導を行うためのサイン                                            | 案内所の記号、名称を掲出して位置を示すためのサイン（壁付、自立型立看板）                                                 | 路線記号、路線名、方面、時刻表を掲出し、特定のバス路線の情報を伝えるためのサイン                                             |

## 車両サイン

## 自転車サイン

### 誘導（指示）サイン

#### 施設案内サイン



施設名称と矢印を掲出し、施設の方向を示すことで、施設への誘導を行うためのサイン

### 記名（同定）サイン

#### HAKUBAVALLEY 記名サイン

HAKUBAVALLEY

HAKUBAVALLEY

HAKUBAVALLEY の名称を掲出して HAKUBAVALLEY の入口もしくは視点場を示すためのサイン

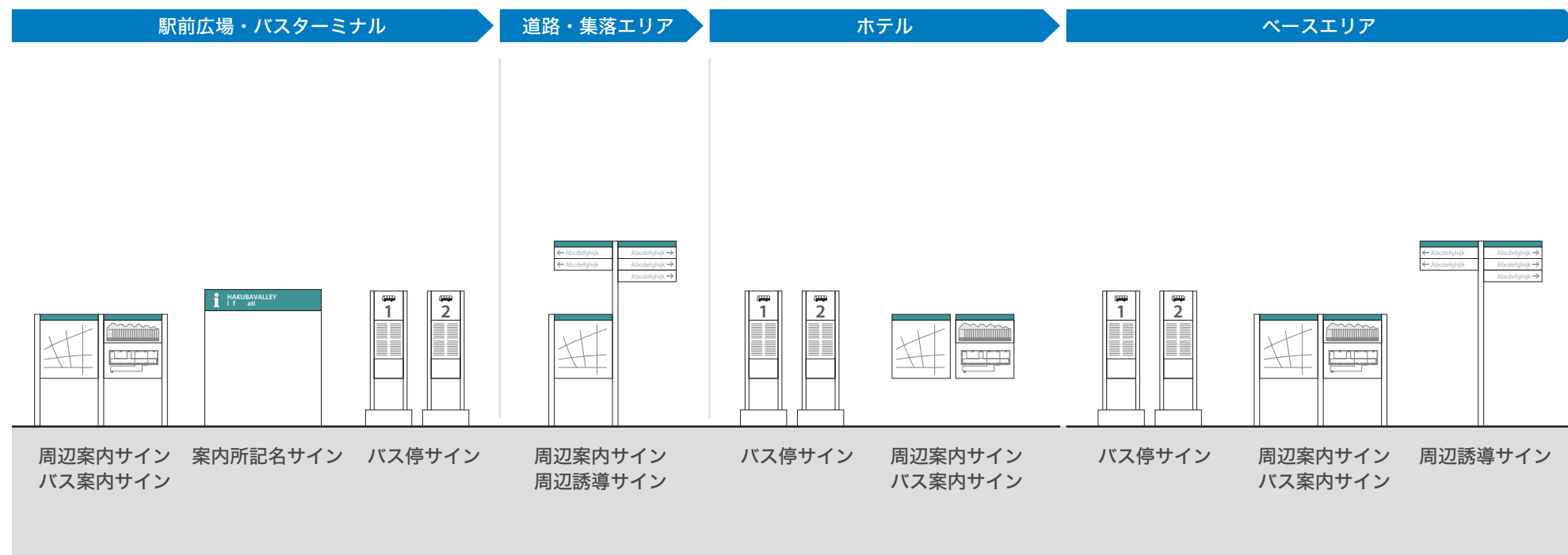
### 案内・誘導サイン



自転車利用者のために、自転車ルートを示すためのサイン

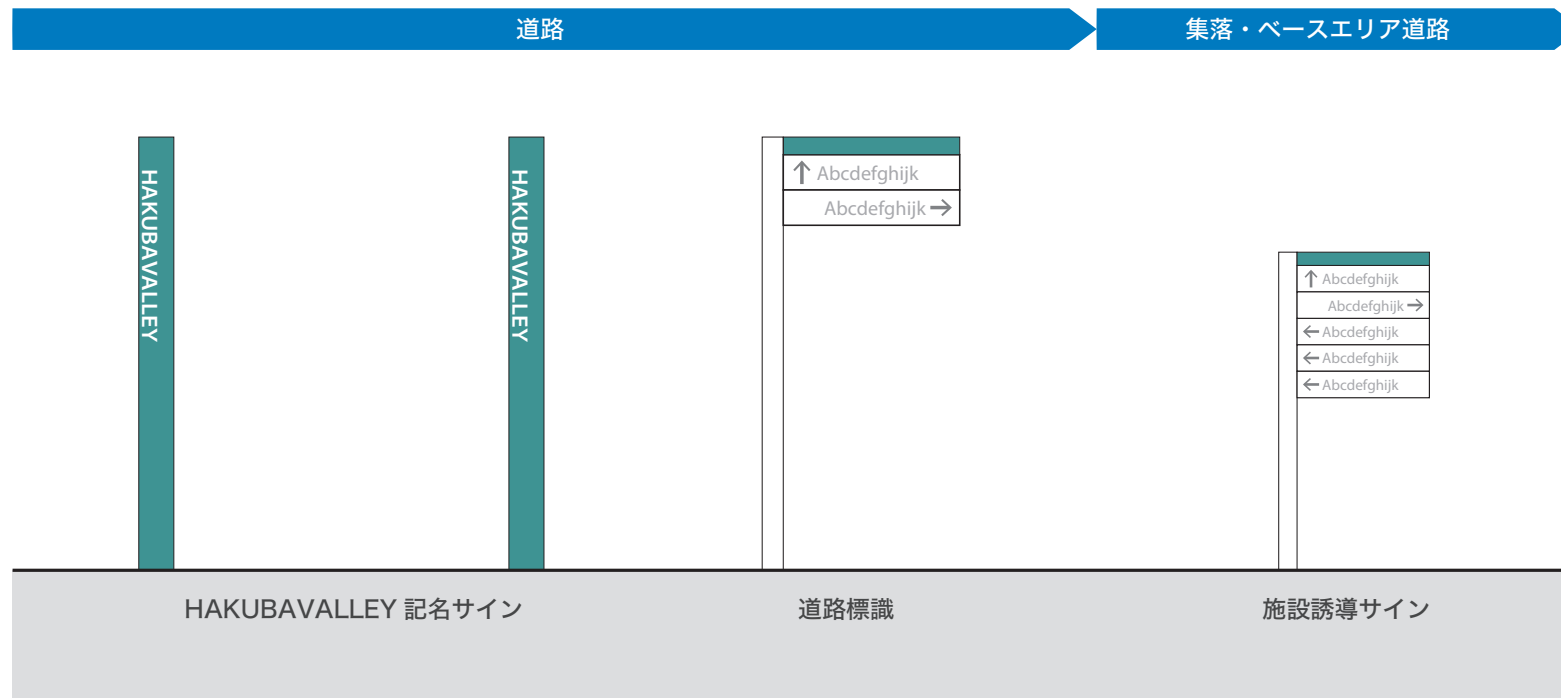
## 情報提供の流れ－歩行者

来訪者の行動起点となる鉄道駅とバスターミナルでは、「周辺案内サイン」及び「バス案内サイン」を設置し、周辺の回遊及び、主要な移動手段であるバス路線の情報提供を図る。交通拠点として、バスのりばに「バス停サイン」を設ける。まちなかの道路、集落内では、歩行者の移動を促すため、「周辺案内サイン」「周辺誘導サイン」を情報が途切れることがないように設置する。目的地となるホテルやスキー場のベースエリア周辺では、周辺への移動を助けるための「周辺案内サイン」、「周辺誘導サイン」を設置する。また、二次的な行動起点でもあるため、バスの案内情報も行う。



## 情報提供の流れ－車両

HAKUBAVALLEY の入口もしくは視点場となる箇所に、「HAKUBAVALLEY 記名サイン」を設け、道路上の主要な分岐点にて、「施設誘導サイン」を設置し、目的地まで円滑な移動を促す。



## 4.3 配置等の考え方

### 配置の考え方

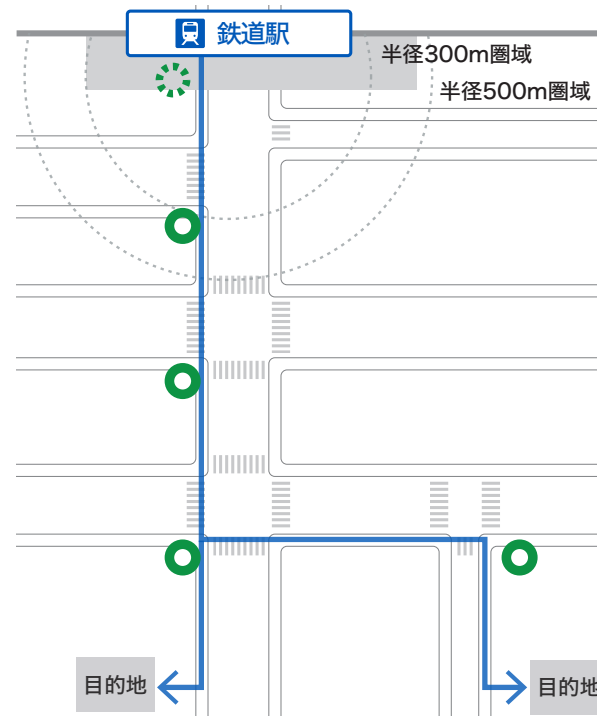
連続した統一的な案内を行うために、サイン配置に関する基本的な考え方を設定する。実際に設置する際には、道路状況や建物、街並み等の地域の実情に配慮した配置を行う必要がある。行動起点から目的施設までの誘導ルートを設定し、ルート上にサインを配置する。

目的施設までの誘導ルート選定の考え方については、目的地への距離が、可能な限り最短となる経路を誘導ルートとする。

鉄道駅前を行動起点として想定した配置の考え方を示す。

- ・ 鉄道駅では、総合的な案内情報を掲出する周辺案内サイン及びバス案内サインを、鉄道駅の出口近くに設置する。
- ・ 主要な分岐点では、周辺の地図情報を掲出する周辺案内サイン及び周辺誘導サインを設置する。
- ・ 直線道路については、歩行者が不安に陥らないよう、300m～500m に1箇所程度に配置する。

配置イメージ



● 周辺案内サイン  
バス案内サイン



○ 周辺案内サイン  
周辺誘導サイン



← 誘導ルート



## 設置位置

サインの存在が一見してわかる位置に通行の支障にならないように設置する。

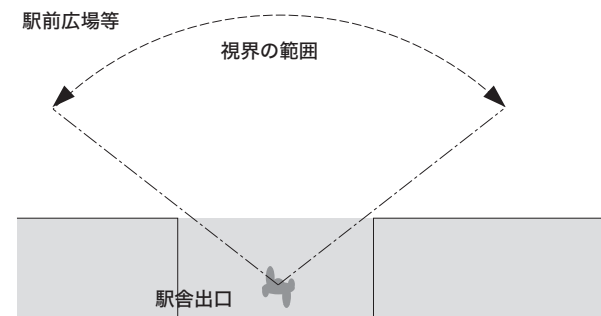
駅周辺等の人通りの多い場所では、通行の支障とならないことを前提に、視認性が確保できる位置に設置することが望ましい。

道路上においては、歩車境界寄りと敷地境界寄りの2通りの設置が考えられるが、街路樹や屋外広告物等との関係に留意し、視認性を損なわないよう設置する。

歩道のある広幅員道路の場合は、歩道上の歩車境界よりに設置する。歩道のない道路の場合は、敷地境界寄りに設置する。また民地の空地がある場合、民地内への設置を検討する。

夜間の視認性や判読性を向上させるため、基本的な設置位置に考慮した上で、街路灯に近接する光の届く場所に設置する等の検討を行う。

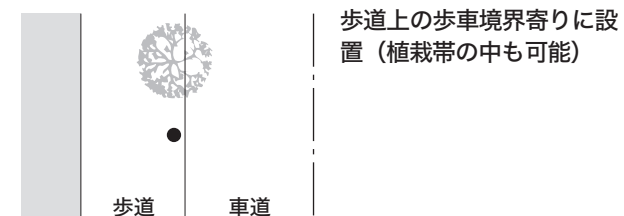
### 駅周辺等の人通りの多い場所の設置位置



良好な顕在性が確保できる位置に設置することが望ましい

### 道路上におけるサインの設置位置

#### ・歩道のある広幅員道路の場合



#### ・歩道のない道路の場合



## 設置向き

歩行者が衝突する恐れのないよう、周辺環境に配慮した設置向きとする必要がある。

案内地図サインと誘導サインの板型の表示面（人の目線高さに設置される表示面）の向きは、基本的に道路に平行とする。

歩道のある広幅員道路の場合は、歩道から車道に向かう面を表示面とし、歩道のない道路の場合は、歩車道から敷地境界に向かう面を表示面とする。

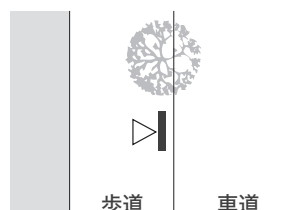
矢羽根型の誘導サインは、直感的に向きを把握させることを目的としているため、方向を示す向きと平行に表示面を設置する。そのため、表示する矢印は、上向きや下向き・途中で折れた形状ではなく、常に右向きか左向きとなる。

また、矢印の示す方向は、目的地までの直線的な方向ではなく、設定した誘導ルートに沿った方向とする。

矢羽根の表示板の向きは、誘導ルートに沿った方向に合わせて、45度刻みの8方向とする。

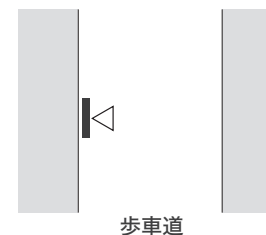
### ・歩道のある広幅員道路の場合

表示の向きは、道路に平行とする

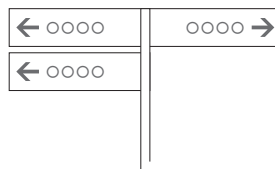


### ・歩道のない道路の場合

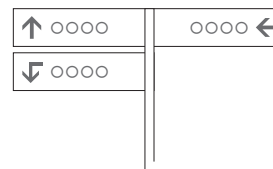
表示の向きは、道路に平行とする



### 矢羽根型の表示

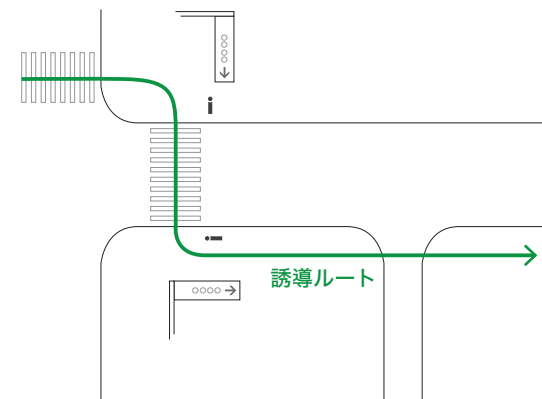


矢印は、施設への誘導ルートを指す右向きか左向き



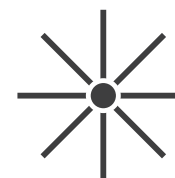
矢印が、表示面の向きと平行でない又は施設への誘導ルートを指す向きと反対

### 矢羽根型誘導サインの配置（イメージ）



### 矢羽根型の表示板向き

誘導ルートに沿った方向に合わせた、45度刻みの8方向。



## 掲出高さ

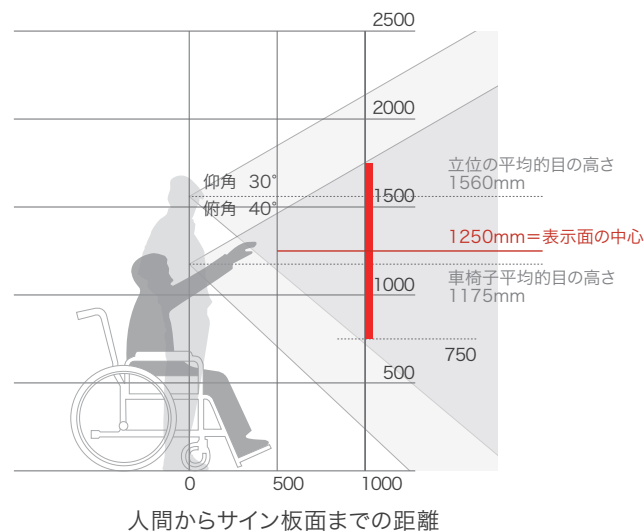
案内地図サインは、車いす利用者と立位の利用者の双方が見やすい高さとする。

掲示高さとしては、「立位の利用者と車いす使用者が共通に見やすい範囲である約1350mm（「建築設計資料集成 日本建築学会編」より）」が考えられるが、車いす使用者に対するアンケートによる「もっと下に設置して欲しい」や「上部が見づらい」といった意見を考慮し、「地図の中心の高さを1250mm」を基本とする。

また、車いす利用者が近づいて見る際に邪魔になることのないよう、支柱は2本足の構造とし、板面下を750mm確保し、案内サインの周り（足下）には植栽等を配置しないことが望ましい。

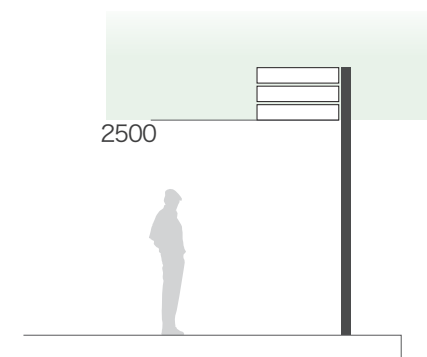
歩道空間上に張り出す場合は、下端を路面より2500mm以上（歩道の建築限界）確保する。

案内地図サインの表示高さ



参照：「地図を用いた道路案内標識ガイドブック」  
（平成15年11月、財団法人 道路保全技術センター）

歩行者空間に張り出す場合



下端を路面より2500mm以上確保する

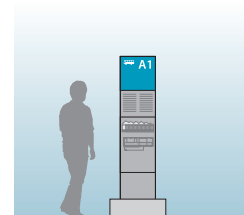
参照：「道路構造令」

## 情報提供の考え方ーバス案内

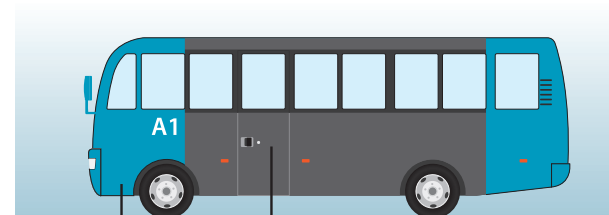
来訪者の多くが交通手段として利用するバスは、路線数が多く、複雑でわかりにくい。来訪者の視点に立ち、バス路線の識別しやすさに配慮したバス案内の情報提供を検討する。

- 来訪者の利用目的別にバス路線进行分类する。
- 分類された種別ごとに記号とカラーを割り当て、バス停サイン、バス車両に分かりやすく掲出する。
- 各カラーは、色相の差が大きい色を設定し、色の識別性を高める。

バス停サイン



バス車両



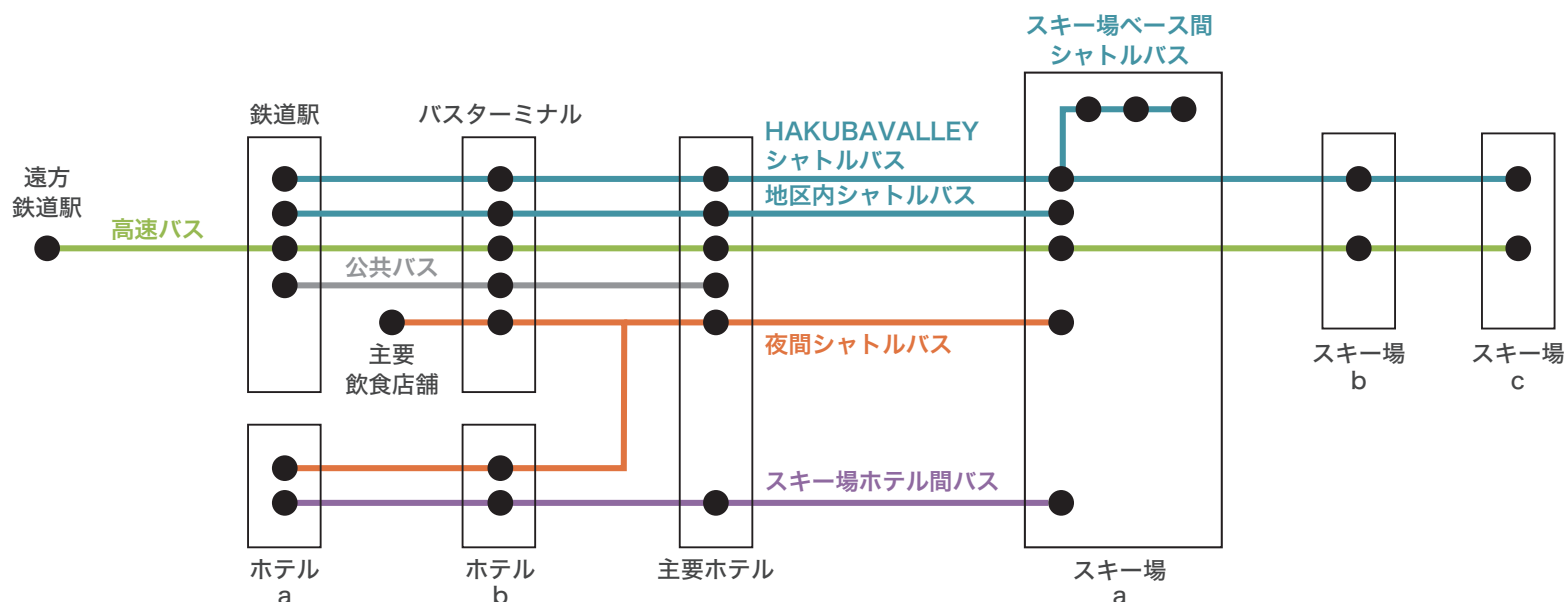
中部は、広告等の活用を検討  
視認しやすい頭部、後部に記号とカラーを設定

### 参考例

スキー場間移動を主とする「スキー場利用者用バス」、「スキー場ホテル間バス」、「遠方アクセス用バス」、「夜間バス」、地元利用者が主である「公共バス」の5種類に整理

### 記号・カラーの種別

- A** スキー場利用者用バス
- B** スキー場ホテル間バス
- C** 遠方アクセス用バス
- D** 夜間バス
- 公共バス



#### <HVT シャトルバス>

|                        |                  |
|------------------------|------------------|
| HAKUBAVALLEY<br>シャトルバス | ■ A-H1 おおまち号     |
| HV                     | ■ A-H2 こなゆき号     |
|                        | ■ A-H3 五竜～八方～栂池号 |

#### <地区内シャトルバス>

|           |                   |
|-----------|-------------------|
| 八方フリーシャトル | ■ A-P1            |
|           | ■ A-P2            |
|           | ■ A-P3            |
|           | ■ A-P4            |
|           | ■ A-P5            |
|           | ■ A-P6            |
|           | ■ A-P7            |
| 小谷シャトルバス  | ■ A-O1 ※時間帯毎に便名あり |
|           | ■ D-4 小谷ナイトバス     |
| ナイトシャトルバス | ■ D-1 元気号 1       |
| 元気号       | ■ D-2 元気号 2       |
|           | ■ D-3 元気号 3       |

#### <スキー場シャトルバス>

|                      |                               |
|----------------------|-------------------------------|
| 栂池高原スキー場<br>シャトルバス   | ■ A-T1                        |
| TG                   | ■ A-T2                        |
|                      | ■ A-T3                        |
| 岩岳スノーフィールド<br>シャトルバス | ■ A-W1                        |
| HP                   | ■ A-W2                        |
| IW                   | ■ A-W3                        |
|                      | ■ A-W4                        |
|                      | ■ A-W5                        |
|                      | ■ A-W6                        |
| トライアングル<br>シャトルバス    | ■ A-T1 いいもりーエスカルプラザー Hakuba47 |
| 鹿島槍                  | ■ A-K1 信濃大町駅・大町温泉郷            |
|                      | ■ C-1 松本・安曇野                  |
| 乗鞍                   | ■ C-2 松本～乗鞍                   |

#### <スキー場シャトルバス>

|                   |                    |
|-------------------|--------------------|
| 岩岳・新田地区<br>シャトルバス | ■ B-40             |
| いいもり              | ■ B-11             |
|                   | ■ B-12             |
|                   | ■ B-13             |
|                   | ■ B-14             |
|                   | ■ B-15             |
| 白馬 47             | ■ B-21             |
|                   | ■ B-22             |
|                   | ■ B-23             |
|                   | ■ B-24             |
|                   | ■ B-25             |
|                   | ■ B-26             |
|                   | ■ B-27             |
| さのさか              | ■ B-31 和田野ルート      |
|                   | ■ B-32 エコーランドルート   |
|                   | ■ B-33 白馬・五竜・さのルート |
|                   | ■ B-34 白馬村内共通ルート   |
|                   | ■ B-35 大町ルート       |
|                   | ■ B-36 さのルート       |
| 白馬五竜              | ■ B-1              |
|                   | ■ B-2              |
|                   | ■ B-3              |
|                   | ■ B-4              |
|                   | ■ B-5              |
|                   | ■ B-6              |
|                   | ■ B-7              |
|                   | ■ B-8              |
|                   | ■ D-5 ナイター便        |

## 4.4 サインデザイン

### 基本デザイン

#### <本体>

- 基本構造は統一したデザインとし、基壇部は周辺環境の特性に応じて、素材を変更できる仕様とする。
- 素材は、耐候性が高く、自然な質感を有する溶融亜鉛メッキ鋼材リン酸処理のダークグレー系とする。
- 「HAKUBAVALLEY」のVIカラーを表示の上部に設ける。バス停サインは路線カラーを設ける。
- 基礎が埋め込めない場所やサインの移動が必要な場所では、置き基礎型の設置形態を検討する。

#### <表示>

- 情報更新がしやすく、耐久性の高い仕様とする。
- 表示の地色は、本体と馴染むダークグレー系とし、文字色を高明度とすることで、視認性の高い色彩設定とする。

HAKUBAVALLEY VI カラー  
DIC-2579

参考値※7.7BG 5.3/6.8

HAKUBAVALLEY





## 基壇部：素材の展開イメージ

設置環境との調和を図るため、周辺のランドスケープや建物の用いる特徴的な素材を、基壇部に取り入れる。素材選定については、管理上、耐久性等を踏まえ、設置場所ごとに検討すること。

### ○標準

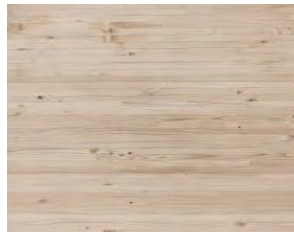
設置場所例：

- ・駅前
- ・スキー場周辺（八方地区等）

### ○木材を用いた例

設置場所例：

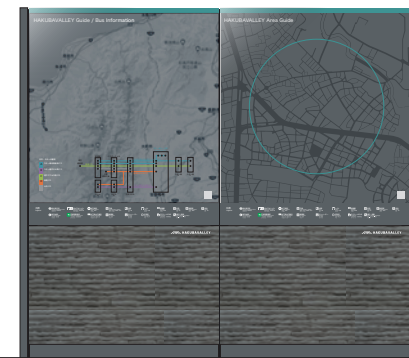
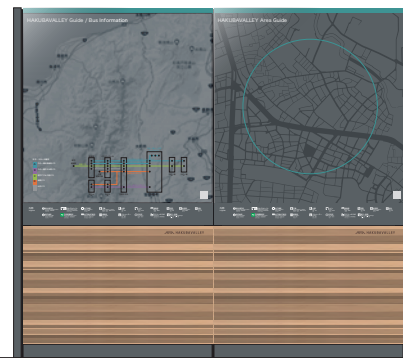
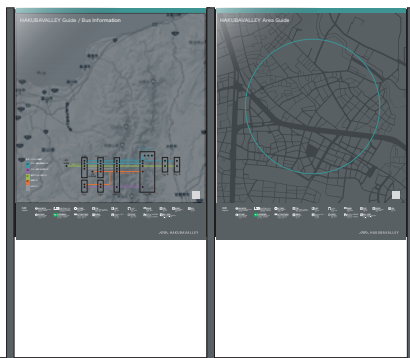
- ・自然景観周辺 等



### ○石材を用いた例

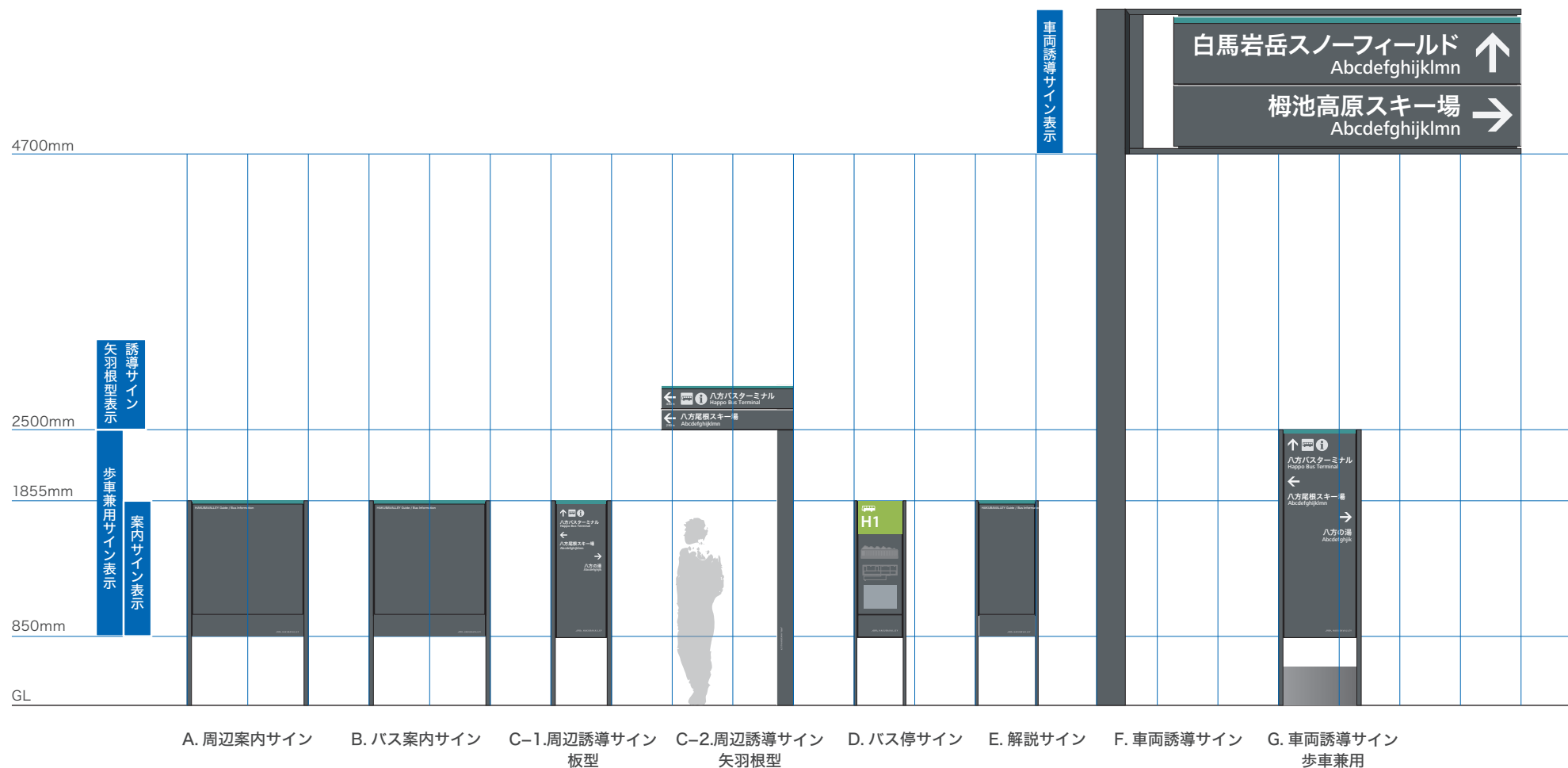
設置場所例：

- ・歴史景観周辺 等



## 基本モジュール

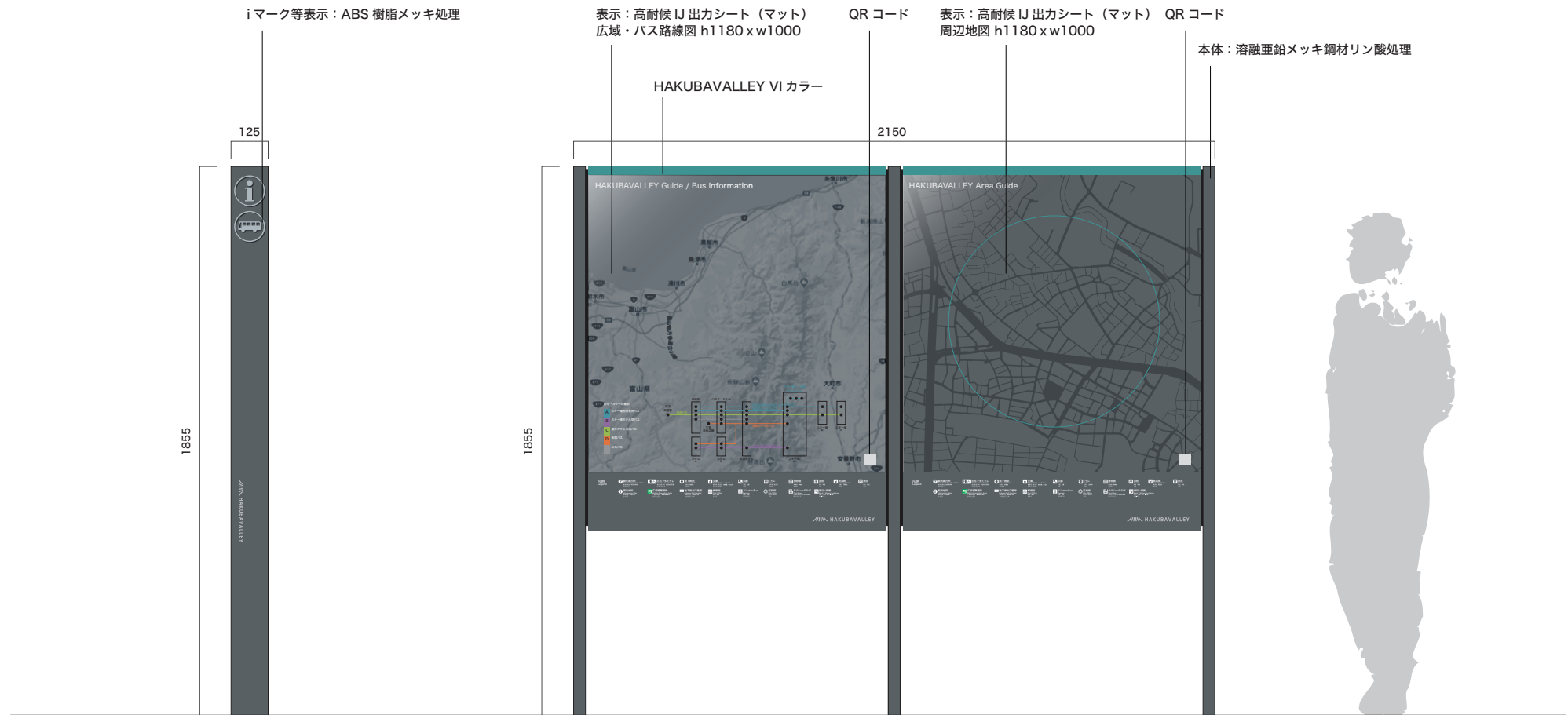
○表示の視認性及び道路標識設置基準等の上位基準に基づき、サインの高さを以下に統一する。



## アイテム毎のデザイン

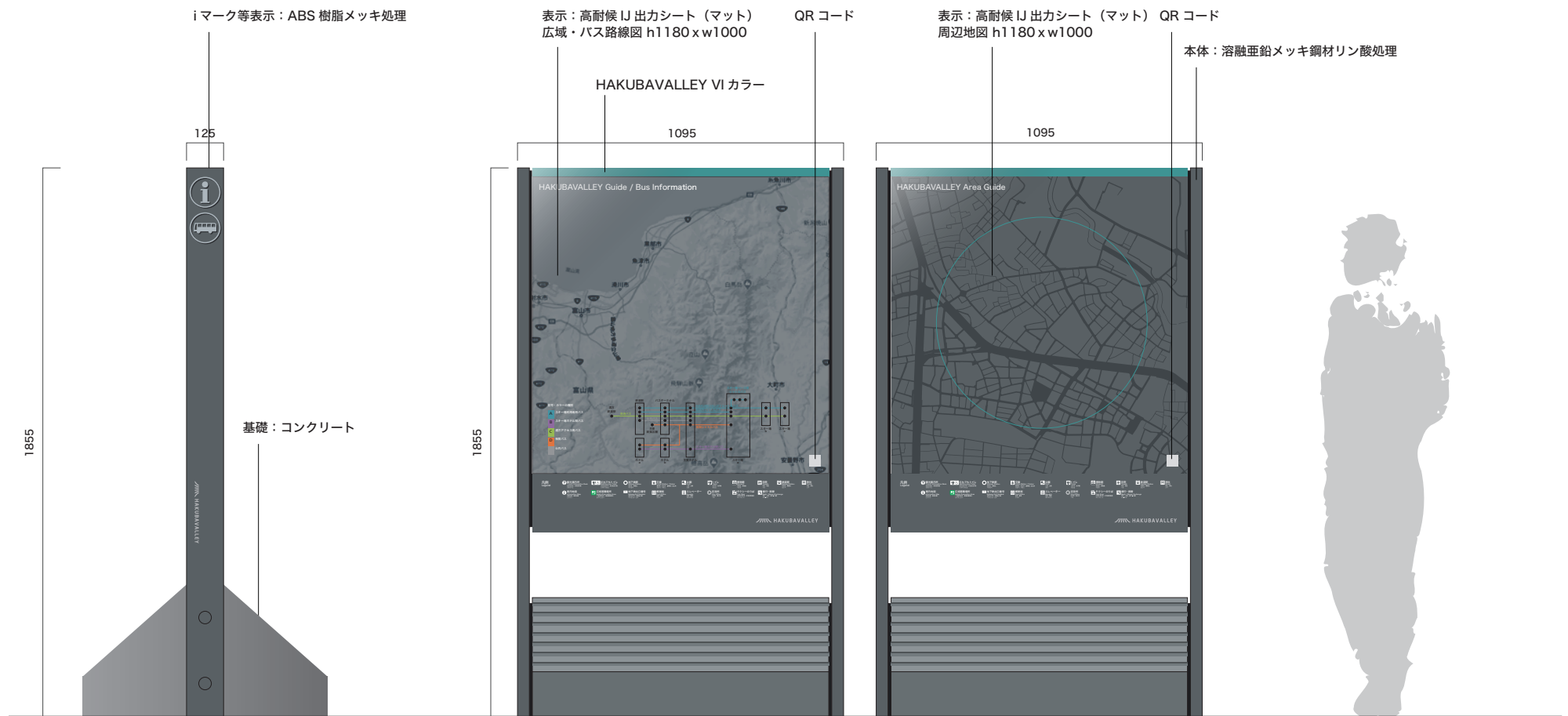
A-1. 周辺案内サイン：埋込基礎

B-1. バス案内サイン：埋込基礎

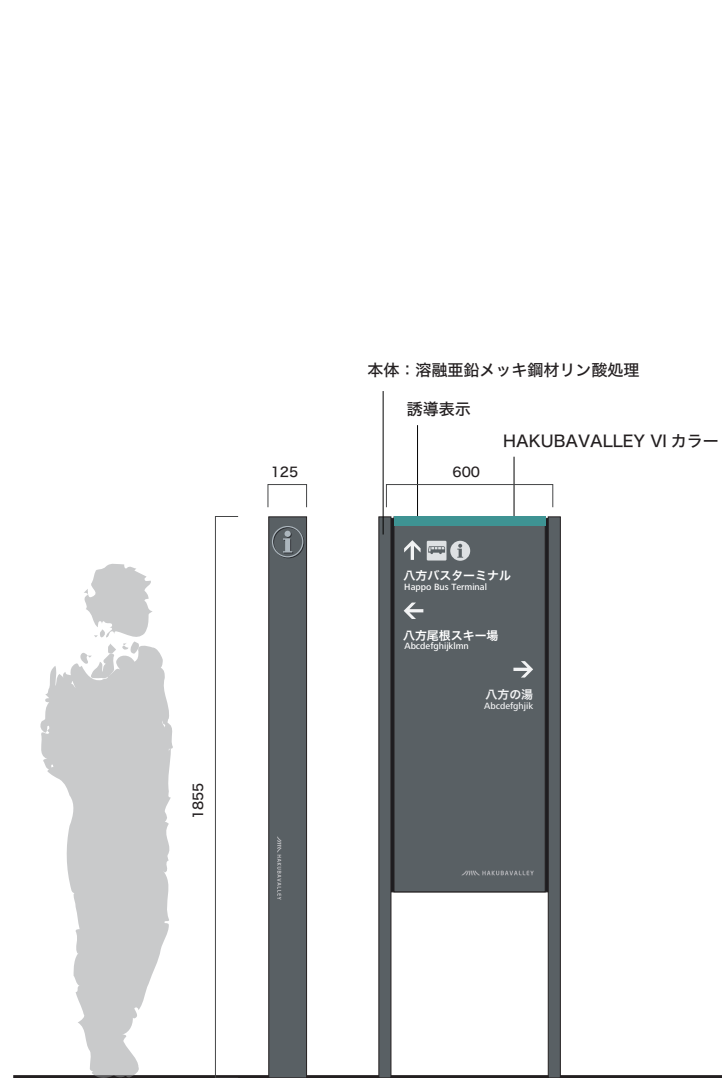


## A-2. 周辺案内サイン：置き基礎

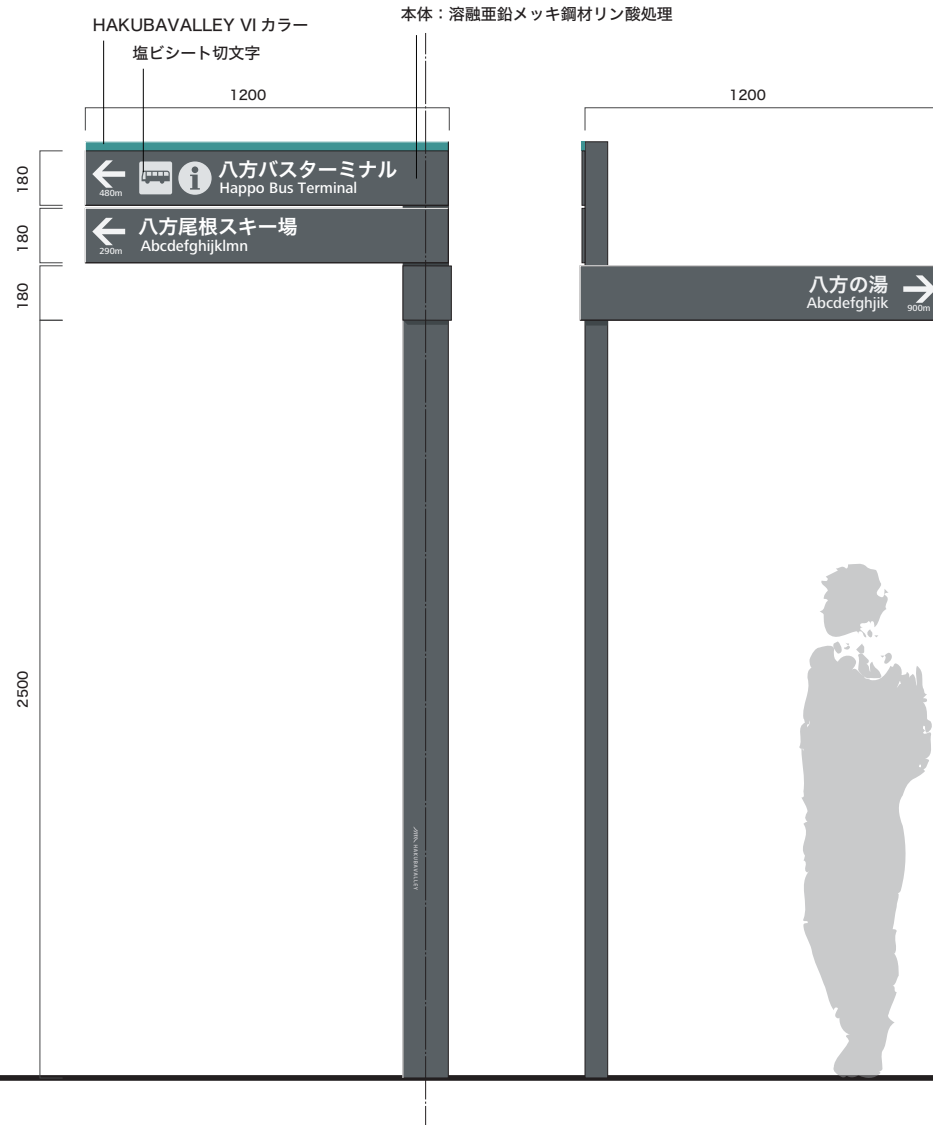
## B-2. バス案内サイン：置き基礎



### C-1. 周辺誘導サイン：板型



### C-2. 周辺誘導サイン：矢羽根型

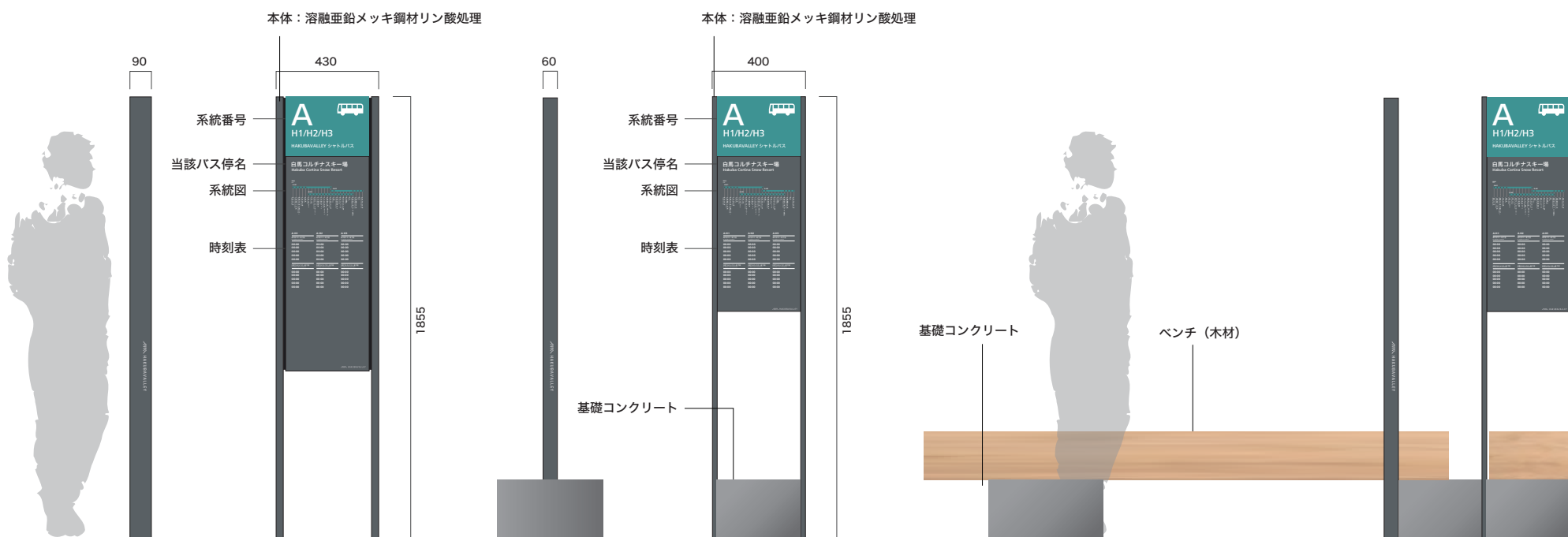


## D-1. バス停サイン：埋込基礎

## D-2. バス停サイン：置き基礎

標準

ベンチ付き





## D. バス停サイン：参考表示

# A

**A-H1/A-H2/A-H3**  
 HAKUBAVALLEY  
 シャトルバス Shuttle Bus 穿梭巴士

**白馬コルチナスキー場**  
 Hakuba Cortina Snow Resort  
 白马 Cortina 滑雪场

系統図 Route Map

時刻表 Timetable

| バス種別 | 行き             | 00:00 | 00:05 | 00:10 | 00:15 | 00:20 | 00:25 | 00:30 |
|------|----------------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|
| A-H1 | 白馬コルチナススキー場 方面 | 00:00 | 00:05 | 00:10 | 00:15 | 00:20 | 00:25 | 00:30 |
| A-H2 | 白馬コルチナススキー場 方面 | 00:00 | 00:05 | 00:10 | 00:15 | 00:20 | 00:25 | 00:30 |
| A-H3 | 白馬コルチナススキー場 方面 | 00:00 | 00:05 | 00:10 | 00:15 | 00:20 | 00:25 | 00:30 |

**A** スキー場利用者用バス

# B

**B-11/B-12/B-13/  
B-14/B-15**  
 シャトルバス Shuttle Bus 穿梭巴士

**いいもり**  
 Iimori  
 白马 Cortina 滑雪场好森林

系統図 Route Map

時刻表 Timetable

| バス種別 | 行き             | 00:00 | 00:05 | 00:10 | 00:15 | 00:20 | 00:25 | 00:30 |
|------|----------------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|
| B-11 | 白馬コルチナススキー場 方面 | 00:00 | 00:05 | 00:10 | 00:15 | 00:20 | 00:25 | 00:30 |
| B-12 | 白馬コルチナススキー場 方面 | 00:00 | 00:05 | 00:10 | 00:15 | 00:20 | 00:25 | 00:30 |
| B-13 | 白馬コルチナススキー場 方面 | 00:00 | 00:05 | 00:10 | 00:15 | 00:20 | 00:25 | 00:30 |
| B-14 | 白馬コルチナススキー場 方面 | 00:00 | 00:05 | 00:10 | 00:15 | 00:20 | 00:25 | 00:30 |
| B-15 | 白馬コルチナススキー場 方面 | 00:00 | 00:05 | 00:10 | 00:15 | 00:20 | 00:25 | 00:30 |

**B** スキー場ホテル間バス

# C

**C-1**  
 シャトルバス Shuttle Bus 穿梭巴士

**鹿島槍スキー場**  
 Kashimayari Snow Resort  
 鹿島槍滑雪场

系統図 Route Map

時刻表 Timetable

| バス種別 | 行き             | 00:00 | 00:05 | 00:10 | 00:15 | 00:20 | 00:25 | 00:30 |
|------|----------------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|
| C-1  | 白馬コルチナススキー場 方面 | 00:00 | 00:05 | 00:10 | 00:15 | 00:20 | 00:25 | 00:30 |

**C** 遠方アクセス用バス

# D

**D-1/D-2/D-3**  
 ナイトシャトルバス  
 Night Shuttle Bus 夜穿梭巴士

**白馬八方バスターミナル**  
 Hakuba Happono Bus Terminal  
 白马八方巴士总站

系統図 Route Map

時刻表 Timetable

| バス種別 | 行き             | 00:00 | 00:05 | 00:10 | 00:15 | 00:20 | 00:25 | 00:30 |
|------|----------------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|
| D-1  | 白馬八方バスターミナル 方面 | 00:00 | 00:05 | 00:10 | 00:15 | 00:20 | 00:25 | 00:30 |
| D-2  | 白馬八方バスターミナル 方面 | 00:00 | 00:05 | 00:10 | 00:15 | 00:20 | 00:25 | 00:30 |
| D-3  | 白馬八方バスターミナル 方面 | 00:00 | 00:05 | 00:10 | 00:15 | 00:20 | 00:25 | 00:30 |

**D** 夜間バス

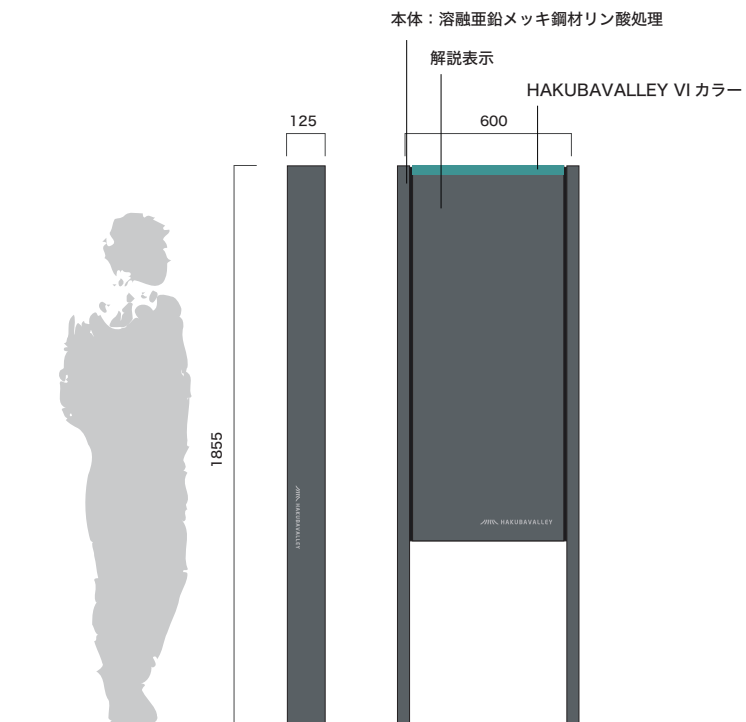
種別  
3ヶ国語  
(日、英、簡)

当該バス停名  
3ヶ国語  
(日、英、簡)

系統図  
2ヶ国語  
(日、英)

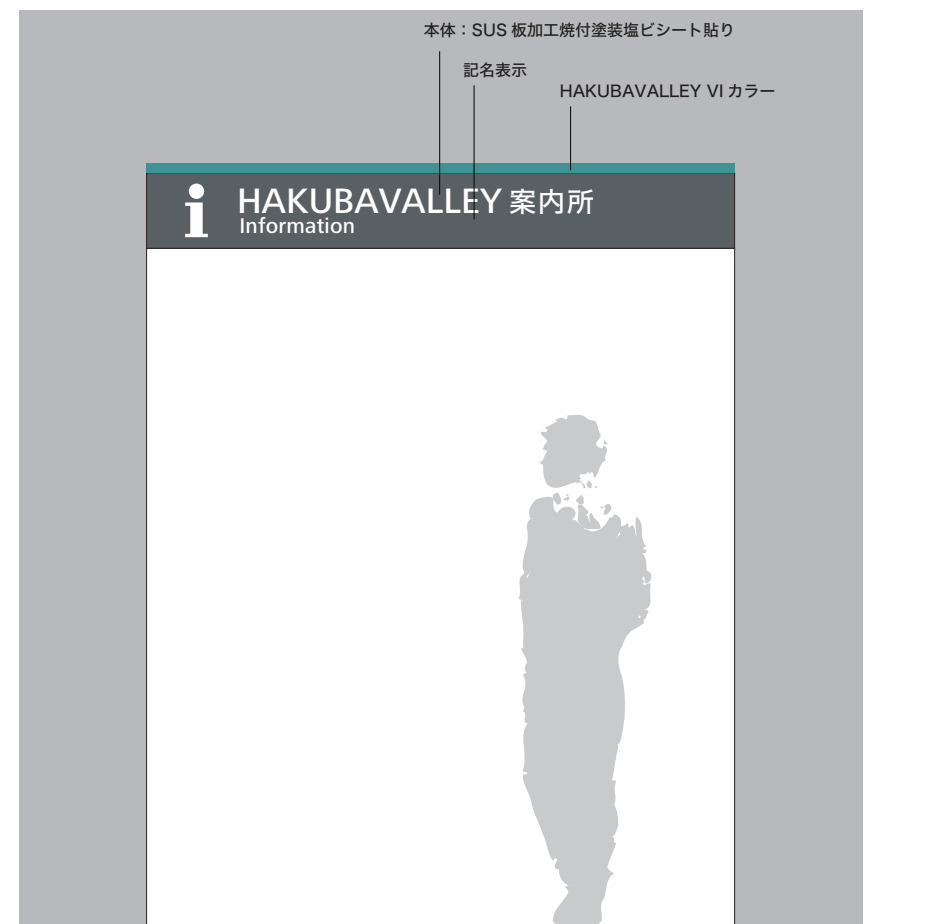
時刻表  
2ヶ国語  
(日、英)

## E. 解説サイン



## H. 案内所記名サイン

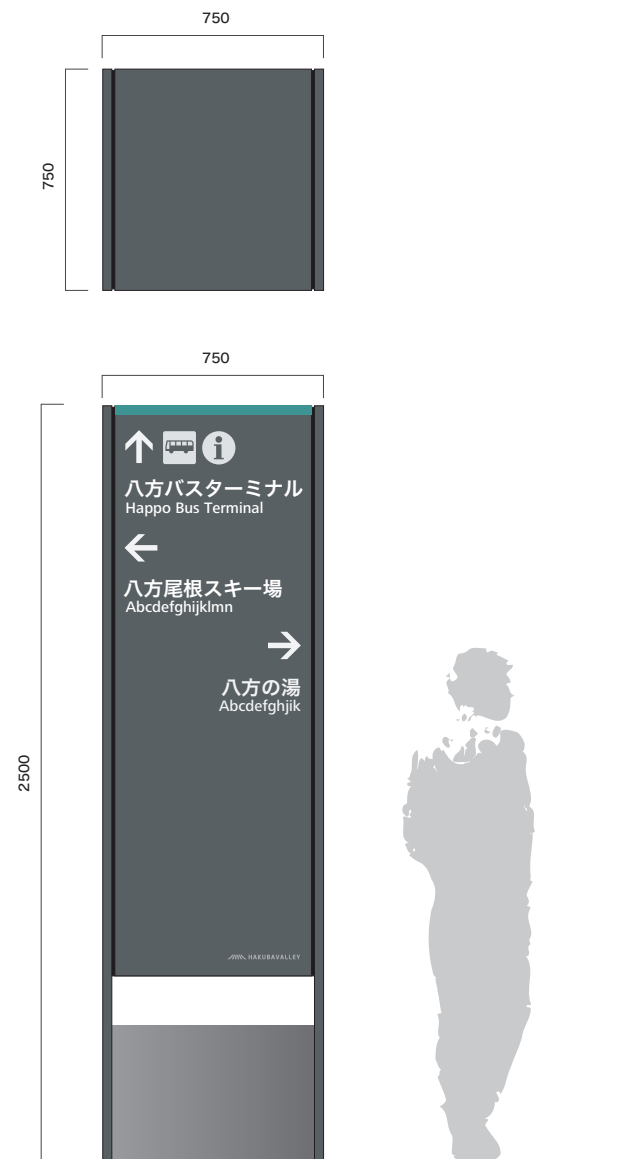
※案内所名称は要検討



## F. 車両誘導サイン



## G. 車両誘導サイン 歩車兼用



## I.HAKUBAVALLEY 記名サイン：案1 エリア入口の顕在化

- HAKUBAVALLEY エリアへの主要なアクセス道路上に、HAKUBAVALLEY エリアの入口を示すためのサインを配置する。
- ドライバーに対し、HAKUBAVALLEY のゲートとしての役割を担うため、ドライバーからの視認性に配慮し、設置位置、本体サイズを検討する。
- 構造物として大きいため、周辺景観への影響を十分配慮する。
- 設置場所に関しては、今後、東エントランスを県道、南北エントランスを国道から立地条件等を総合的に加味し、慎重に設定する必要がある。

### 設置場所の参考例



北エントランス（小谷村入口）

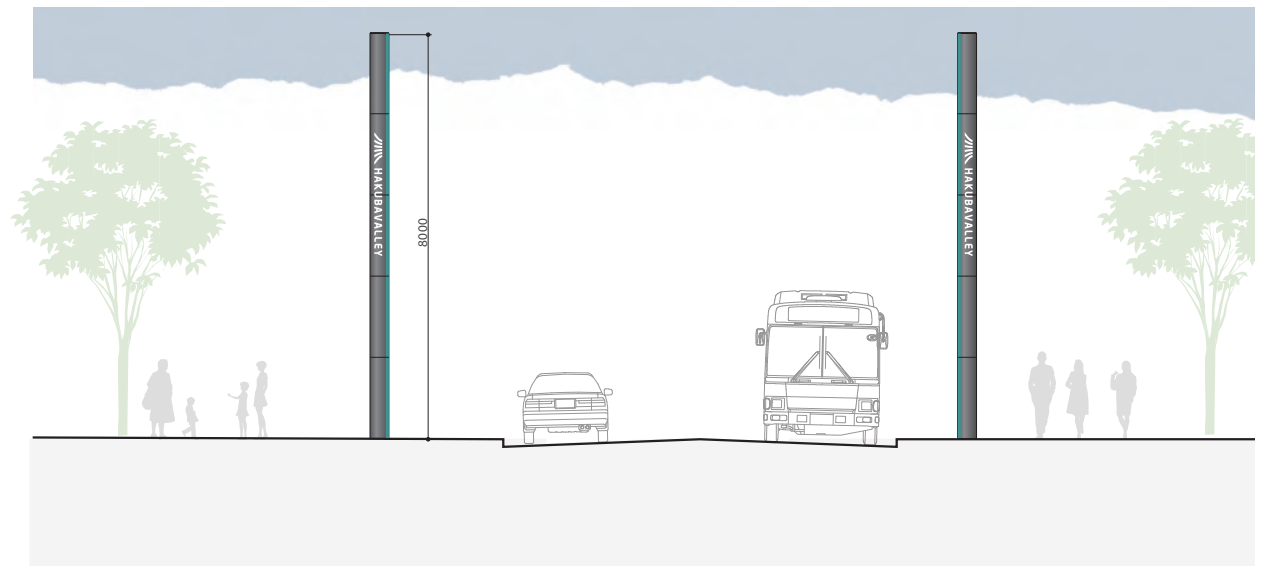


南エントランス（大町市入口・国道 147 号）・東エントランス（白馬村入口）



### 参考デザイン図

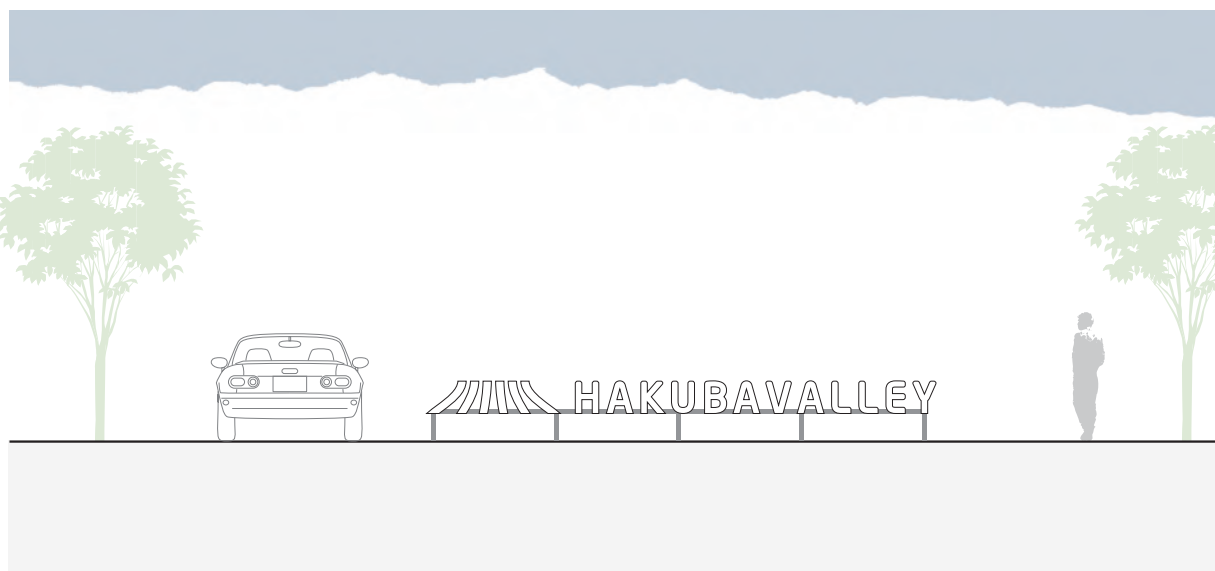
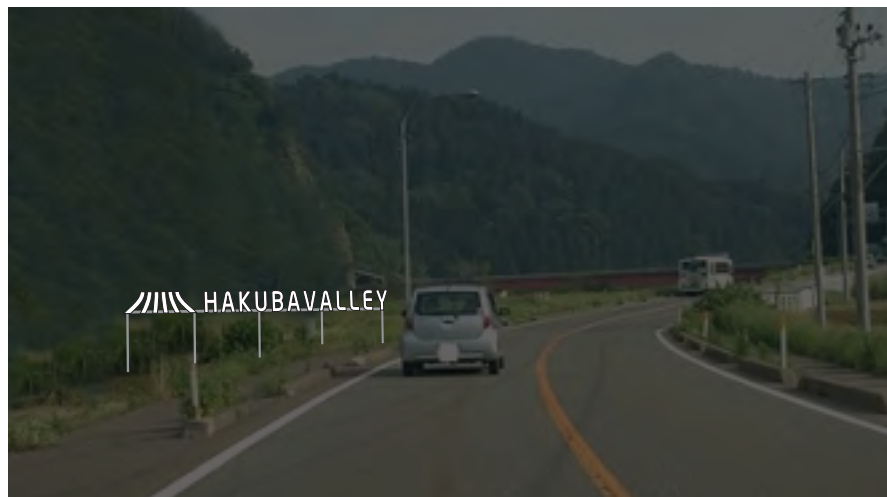
スキースラロームの旗門のポールをイメージした案。



## I.HAKUBAVALLEY 記名サイン：案2 ビューポイントの顕在化

- HAKUBAVALLEY エリア内の主要な道路上で、HAKUBAVALLEY らしい風景が望めるビューポイントに配置する。
- ドライバーに対し、HAKUBAVALLEY の風景を顕在化する役割を担うため、ドライバーへの視認性に配慮し、設置位置、本体サイズを検討する。
- 構造物として大きいため、周辺景観への影響を十分配慮する。

設置イメージ



# 5

デザインコード：  
まちなか-2  
[ストリートファニチュア]

## 5.1 基本的な考え方

本デザインコードは、HAKUBAVALLEY におけるデザインの統一化、標準化を目指すものであるが、本来デザインは地域性を引き出して魅力を伝える手法であり、他との差別化やオリジナリティも必要である。

その中でも照明は空間の雰囲気伝えるため、夜のみならず、風景をつくる上で非常に重要な要素であり、本章にて照明の考え方や素材などをガイドライン的に示し、次章ではHAKUBAVALLEY の代表的な空間について具体的なデザイン事例を示している。

その他のストリートファニチュアについては主なアイテムをピックアップし、色彩の指定、参考となる既製品など、アイテムごとに押さえるべきポイントを示した。

**5.2 ストリートファニチュアの景観における役割** …… 重要な事はその場所の風景を美しく見せること。そのためにストリートファニチュアがどう存在すべきか、ひとつひとつ丁寧に熟慮することが大切である。



**5.3 照明デザインの考え方** …… 照明デザインは空間の雰囲気を大きく左右するため本章で考え方を重点的に示す。本来ならその場所の空間特性に応じてオリジナルデザインで対応して行くことが望ましいが、コストバランスもある。次章で代表的な場所について具体例を示す。



### 5.4 その他ストリートファニチュアの考え方

フェンス  
ボラード（車止め） …… 基本的に既製品から選定とするが、オリジナルデザインの可能性も検討する。



ベンチ  
仮設店舗（屋台） …… 地場産木材と地場技術で製作することに重きを置き HAKUBAVALLEY ならではのオリジナリティを出す。



自販機 …… 色彩はダークグレーのラッピングとする。

ゴミ箱  
プランター …… 既製品から選定。色彩はダークグレーとし、確かな素材を使う。木材を使った目隠しも考えられる。



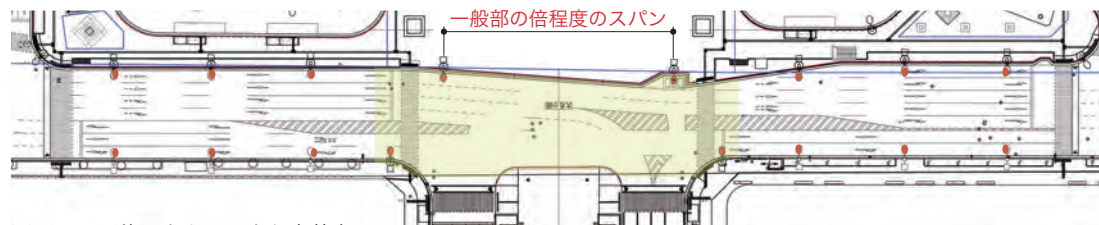


## 5.2 ストリートファニチュアの景観における役割

### 見せる景観を優先する 東京駅丸の内駅前広場

行幸通りから都道 大名小路通りを挟んで見る東京駅丸の内駅前広場は最も重要な東京駅への視点場であり、撮影スポットにもなっている。

新たな整備にあたり、写真撮影の視野に入るであろう照明柱や信号柱などの施設は極力排除したいところであった。しかし警察協議の結果、交差点照度 20 ルクスを確保する事が必要となる。照明柱のスパンを通常の 2 倍程度空けながら照度を取るという難題を解決するため、LED を用いた特注灯具を製作。LED の素子一粒一粒の向きを変えることで、何とかこの大きな交差点の必要照度を確保しつつ、グレア（眩しさ）のない照明とし、東京駅への視界を確保する事ができた。



平面図：面積の大きい巨大な交差点



整備前：車道照明が東京駅を覆っていた



整備後：大きく視界がひらけた広場の前



整備後の夜景：行幸通りの歩道照明は風景となる「見せる明かり」（手前） 交差点照明はスパンを大きく空け、機能を優先しカタチを消すシンプルなデザイン（右奥、左奥）

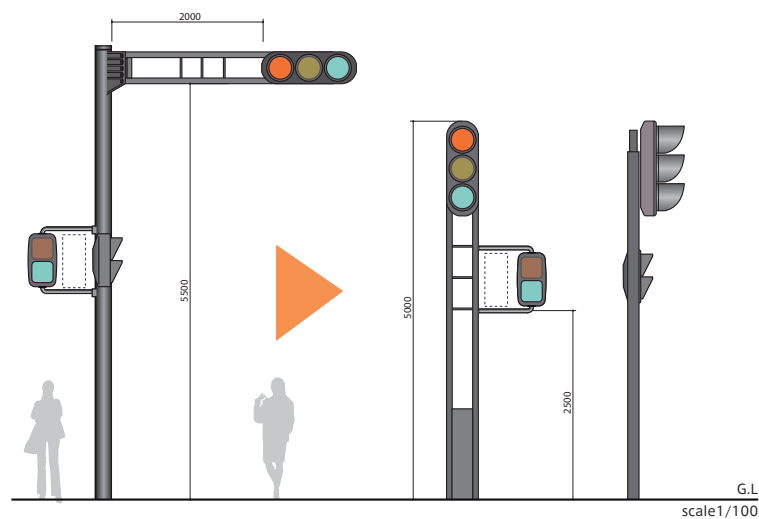


交差点照明 (h=12m)



## 見せる景観を優先する 出雲大社前勢溜交差点

神門通りから出雲大社を見る勢溜（せいだまり）交差点。大社の鳥居や常夜灯を見る最初の撮影スポットである。交差点改良により、警察から新規信号、交差点照明、横断歩道の設置が求められた。またにも設置すると信号アームと灯器が参道にはみ出してしまい、写真に写ってしまう。協議の結果、信号灯器を縦型にする事で視点場を確保することができた。同時に空間に柔らかさを付加するため、直線が基本の横断歩道に緩やかなアールを付けることが特別に認められた。



信号アームの無い縦型信号灯器



手前は車両専用信号 奥は歩行者信号共架タイプ



従来型信号設置モンタージュ



縦型信号にする事で大社方向に対するビューが確保出来た



## 5.3 照明デザインの考え方

### 照明デザインの重要性

#### ■メイン照明（照明柱）

照明施設は通りや広場を印象づけ、雰囲気づくりにおいて大きな影響力を持っており、ストリートファニチュアの中で重要なアイテムである。夜景はもちろんであるが、昼の景観においても風景づくりに大きな影響を及ぼすため、空間に於けるスケールや素材の選定など慎重に検討する必要がある。

その中でもメインとなる照明柱はその空間を印象付ける大きな要素であり、その場の風景、雰囲気を左右する。そこには他にないアイデンティティが必要で、HAKUBAVALLEYがその独自性を伝えるためにはオリジナルデザインが必要と考える。もちろんコストバランスは重要であり、コストダウンを含めた検討が必要である。

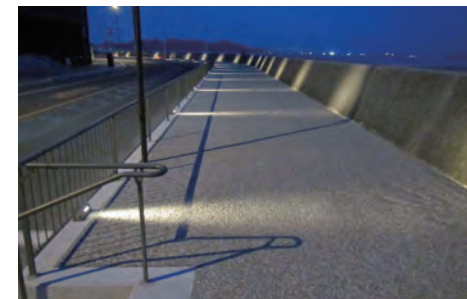
さらにメイン照明と共に補足的な照明を加えることでさらにその場に併せた雰囲気をつくる事が出来る。見せる物は何かによって、そのバランスが重要である。



駅舎のライトアップと共に駅舎を引き立てるポール照明、加えて樹木のライトアップ、ベンチ下部のフットライトなど相乗的に空間の演出を行っている：東京駅丸の内駅前広場

#### ■演出照明（ライトアップ、フットライト）

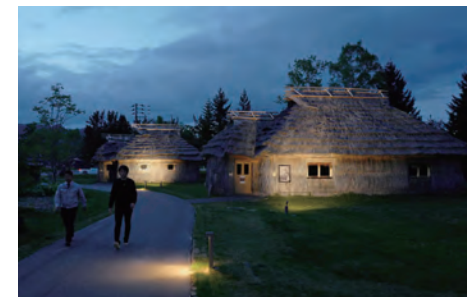
街路整備のように線的ではないが、樹木や建物など魅力的な景観風景をスポット的に演出したり、フットライトを補足的に用いることでぐっと風景に深みが増す。またこれらの照明は既製品を用いることで、比較的ローコストでの整備が可能である。候補としては小谷村牛方宿、小谷村郷土館、白馬村青鬼集落、大出地区、塩の道街道沿いの街路樹等が考えられる。



フットライトによるアプローチの演出：福山市鞆の浦



ポール照明とフットライトの組み合わせ：大田市温泉津温泉



茅葺きのライトアップ：平取町二風谷



樹木や施設、水辺のフットライト：勝山市旧機業場広場

## 光源について（LED）

LED の性能向上が進み、屋外照明においても現在は LED が主流である。省エネルギーと長寿命という大きなメリットがあり、HAKUBAVALLEY においても LED を採用する。

ただし LED は光の質において注意が必要である。LED は小さな光源で強い光を発生し、光の直進性も強い性質があるため、発光部が眩しく、柔らかい光になりにくい（影がはっきり出る）。これらを軽減するため、LED 素子にレンズを被せて光を拡散させたり、一粒一粒の角度を変えるなどの工夫が必須である。

## 基準照度について

道路には基準照度が定められており、一般的には【車道：平均 15～7.5 ルクス】【歩道：平均 5～3 ルクス】【誘導ブロック付近：10 ルクス】【交差点内：平均 20～10 ルクス（一般部の連続照明区間よりも明るくすることが望ましい）】となっている。

しかし、上記の数値はあくまで基準であり、都市部も農村部も一律に同じ明るさで良いはずがない。HAKUBAVALLEY においては、基準照度よりも、道路管理者と協議の上、その場所の雰囲気重視した照度設計を行う事が望ましい。

## 光の色温度について

色温度は「ケルビン」で表され、色温度が高くなればなるほど青っぽい光になり、逆に低くなればなるほど赤味を帯びる。

HAKUBAVALLEY においては、白熱電球に近い温かみのある電球色（2800～3000 ケルビン）が相応しい。

## ●車道照明の基準照度 道路照明施設設置基準・同解説（日本道路協会）より

| 外部条件<br>道路の分類 |          | 道路交通に影響を及ぼす光が<br>連続的にある道路沿道の状態   | 道路交通に影響を及ぼす光が<br>断続的にある道路沿道の状態   | 道路交通に影響を及ぼす光が<br>ほとんどない道路沿道の状態  |
|---------------|----------|----------------------------------|----------------------------------|---------------------------------|
| 一般国道等         | 主要幹線道路   | 1.0 cd/m <sup>2</sup> (15 ルクス)   | 0.7 cd/m <sup>2</sup> (10.5 ルクス) | 0.5 cd/m <sup>2</sup> (7.5 ルクス) |
|               |          | 0.7 cd/m <sup>2</sup> (10.5 ルクス) | 0.5 cd/m <sup>2</sup> (7.5 ルクス)  | —                               |
|               | 幹線補助幹線道路 | 0.7 cd/m <sup>2</sup> (10.5 ルクス) | 0.5 cd/m <sup>2</sup> (7.5 ルクス)  | 0.5 cd/m <sup>2</sup> (7.5 ルクス) |
|               |          | 0.5 cd/m <sup>2</sup> (7.5 ルクス)  | —                                | —                               |

※ルクス換算は路面がアスファルトの場合

※一般国道で、中央帯に対向車前照灯を遮光するための設備がある場合には、下段の値をとることができる

## ●歩行者に対する道路照明基準 道路の移動円滑化整備ガイドラインより

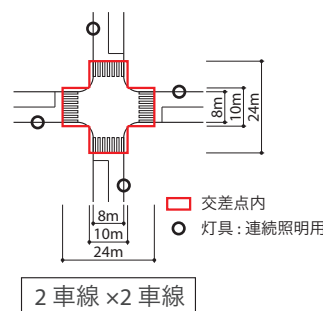
| 夜間の歩行者交通量 | 地域   | 水平面平均照度 | 鉛直面照度   |
|-----------|------|---------|---------|
| 交通量の多い道路  | 住宅地域 | 5 ルクス   | 1 ルクス   |
|           | 商業地域 | 20 ルクス  | 4 ルクス   |
| 交通量の少ない道路 | 住宅地域 | 3 ルクス   | 0.5 ルクス |
|           | 商業地域 | 10 ルクス  | 2 ルクス   |

## ●色温度イメージ図

色温度が高い



## ●交差点範囲と照明配置 LED 道路・トンネル照明導入ガイドライン(国土交通省)より



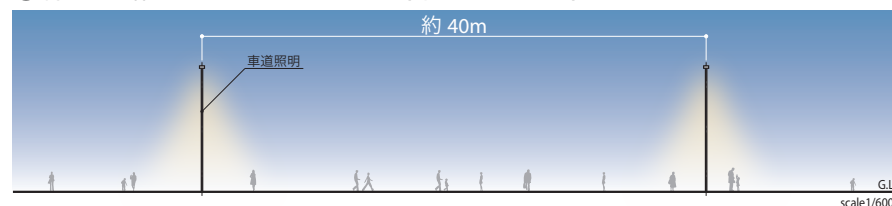
## HAKUBAVALLEY における照明照度の考え方

- ・基準照度よりも、その場所の雰囲気重視した照度設計を行う。
- ・ただし誘導ブロック付近や交差点付近は基準照度をベースとする。
- ・光の色は温かみのある電球色（2800～3000 ケルビン）を採用する。



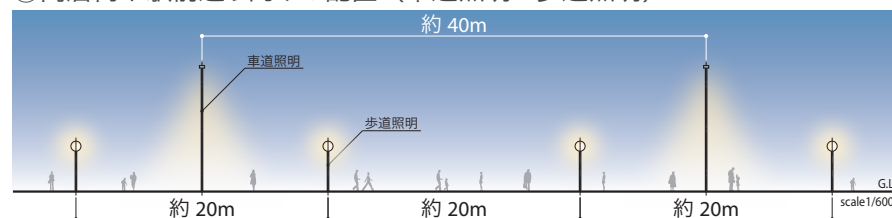
## 車道照明と歩道照明の役割と配置

### ①幹線道路や一般道向けの配置（車道照明のみ）



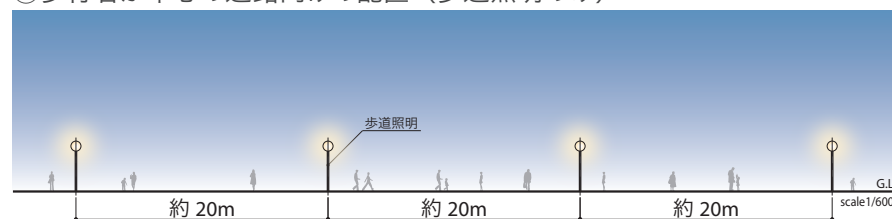
- 既製品の灯具を採用した車道照明を配置。
- 歩道にもある程度の光が広がるか、路面照度を中心とした配光・配置のため、明るさはあっても雰囲気の良い歩道の光を作るものではない。

### ②商店街や駅前通り向けの配置（車道照明+歩道照明）



- ①の車道照明に加えて、オリジナルの歩道照明を組み合わせた配置。
- 車道の照度、均斉度を確保しつつ、歩道照明で歩道にも心地よい雰囲気の光をつくる。車道にも歩道にも均一に光が広がる、賑やかな空間を演出する。

### ③歩行者が中心の道路向けの配置（歩道照明のみ）



- オリジナルの歩道照明のみを配置。
- ②のような均一に明るさのある賑やかな空間ではなく、静かな雰囲気で、ほんのり明るい、歩く人々が中心の心地よい歩行空間をつくる。

HAKUBAVALLEY（主にモデル地区）は③をメインに整備する

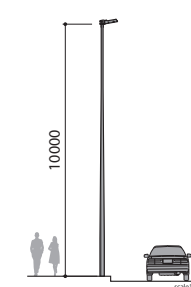
機能優先  
車中心  
車道中心

### 車道照明標準図



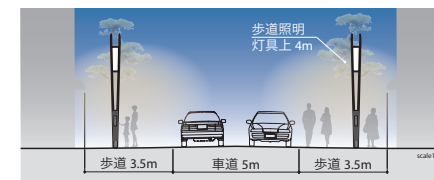
灯具：山田照明ポールライトを採用。LED に専用レンズを付け、細かく多面に角度を付けて配列しグレアを低減。道路環境に適した仕様をラインナップから選ぶ。電球色を採用。

参考事例：八王子市・甲州街道



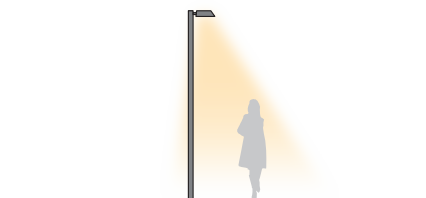
支柱は道路状況に応じて、適した形状（灯具を前に出すアームタイプなど）を選定する。高さは10mが基本となるが幅員の狭い道路では8mも考えられる。

参考事例：出雲市・神門通り



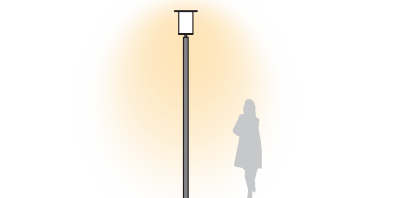
車道 2 車線+歩道をオリジナルデザインの歩道照明だけで照らす。平均照度 3.1 ルクスで、車道の基準照度は確保できていないが、設置前に現場で照明実験を行った上で、沿道住民の意向を汲み道路管理者判断でこの通りの雰囲気を優先した。

## 歩道照明方式の検討



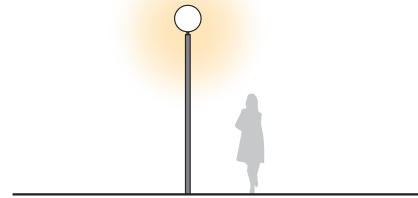
### ①下方配光型

下方に光を広げ、効率よく路面照度を確保する。発光面が下面にしかなく、賑やかさを演出することはできない。



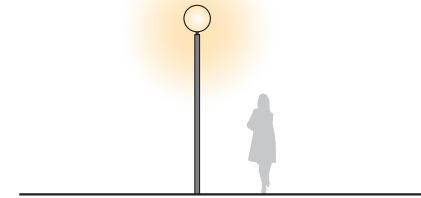
### ②下方拡散型

ボリュームのあるグローブで明るさ感があり賑やかさを演出しつつ配光を下向きに設計し路面照度も確保する。



### ③拡散型（面発光タイプ）

ボリュームのあるグローブで明るさ感があり賑やかさを演出。フロストガラスなどで灯具全体がやさしく光る。



### ④拡散型（点発光タイプ）

ボリュームのあるグローブで明るさ感があり賑やかさを演出。クリア電球のフィラメントのようにきらめいて光る。

機能優先

賑わい 雰囲気優先



一般的な下方配光型の歩道照明

発光面が下面にしかないので明るさ感が感じられず、通りとしての華やかさは演出しにくい。



姫路市・大手前通り 歩道照明

頂部に半球状に LED を配置し光を下向きに設計。路面照度に大きく影響する光。



高山市・高山駅前広場 広場照明

頂部から下方に LED を照射し乳半アクリルが光のグラデーションになり情緒がある。



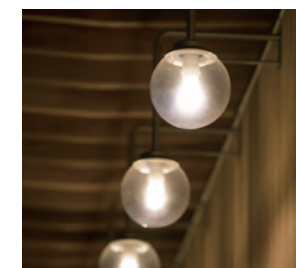
柳川市・西鉄柳川駅前広場 広場照明

ひな祭りのさげもんをモチーフに、大きな丸いぼんぼり照明を、高さも可変して配置した。



松山市・飛鳥乃湯泉 広場照明

縦に 8 本のライン照明が入り光を拡散。グローブは FRP を用いた味わいがある光。



秋田市・秋田駅西口バスターミナル照明

クリアガラスの中の LED がキラキラと光り、懐かしい感じのする温かみのある雰囲気光となっている。



## 照明の素材について（鋳物を中心として）

照明の支柱は鉄やアルミの鋼管が安価な事もあり、一般的に使用される。しかしながら地域性やその地だけのオンリーワンとしての価値を考えると鉄やアルミの型成形による鋳物の造形は魅力的である。何よりクオリティが上がる。また人の目線に近い所に存在するため、味わいのあるテクスチャーを施したり、場所や通りの名称を

鋳込むことで独自性が生まれ、複雑な造形も可能になり、オリジナリティも生まれてくる。型を使用するため、その分コストアップになるが、製作個数を増やすことで1基あたりの単価を下げる事が可能になる。例えば HAKUBA VALLEY の 3 市村で共通部材をつくり、共通性と個別性を組み合わせるという考え方もある。

### 西鉄柳川駅前広場 歩道照明

情緒的な町、水郷柳川。名物のさげもんをモチーフにしたぼんぼり照明。それを支えるはかんざしのような女性的なイメージの支柱。



ガラスグローブと  
アルミ製のガード



波型テクスチャーを施した鋳鉄

### 神門通り 歩道照明

出雲大社の参道。神々しい明かりの表現として松明をモチーフに。支柱が存在しない宙に浮いたイメージの照明。それを成立するための高度な鋳造技術が用いられた。



灯具形状は三次元のため  
アクリルの型成形を使用



通り名称を鋳込んだ鋳鉄

### 八王子甲州街道 歩道照明

かつての甲州街道の賑わいをもう一度というコンセプト。鋳物やアクリル型成形を用いているが、約4kmに渡り数量が200本あったため、型代の1基あたりのコストはわずかである。



支柱は鋳鉄 自動点滅器内蔵



## 照明の素材について（木材を中心として）

メンテナンスの難しさはあるが、昔から電柱として使われてきた親しみのある素材。美しい自然の風景での使用や地場産木材の使用、地場技術の育成などアイデンティティづくりとしても非常に有効であり、素材として安価なことも魅力である。大切な

事は木材の耐候性を高めるための防腐処理や塗装の技術、そして構造基準をきちんと満たすための木材の取付方法と構造設計である。

地場産木材の有効利用がテーマの日向市のまちづくり。道路や広場の照明、ベンチ、車止め等には木材を使用するだけでなく、産地、木材組合と連携した地場技術開発、市民を巻き込んだメンテナンスの仕組みを作ることでまちづくりに大きく貢献した。

高速道路に新たに設けられる上毛町のサービスエリア付近、自然が美しい大池周辺の整備。周回遊歩道には自然景観にマッチしたフェンス、ベンチ等の木材ファニチュアが設置された。

女川町の復興のシンボルとして全国に先駆け完成したシンボルロード。人に優しい木材にバナーを付け、賑わいを創出した。灯具はコストダウンの為に標準品を使用。



街路照明は心棒として鋼管を使用 基壇は鋳鉄  
灯具はガラス + アルミ 鋳物



木柱見上げ 丸太をくり抜き、鋼管を通して



車止め本体は堅牢な鋳鉄を使用木材は交換可能



ベンチと照明 基壇は鋼管 灯具はガラス

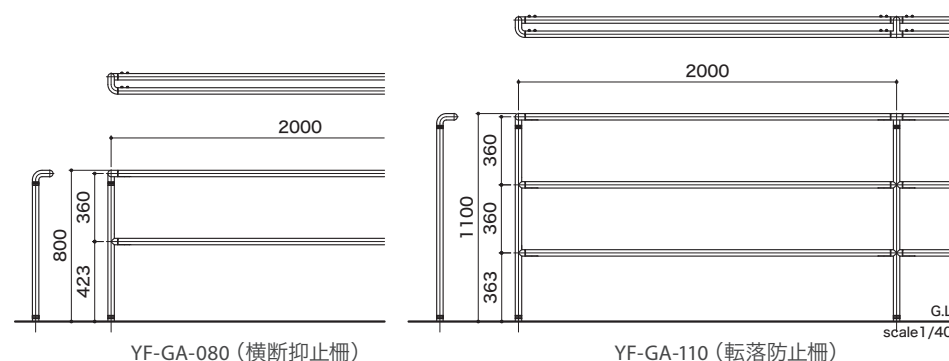


木材は二分割 基壇と支柱内部は鋼管

## 5.4 その他ストリートファニチュアの考え方

### フェンス

フェンスは横断抑止柵や転落防止柵など、比較的道路施設として目立つ存在であり且つ安全基準に達している必要があり、コスト等も考慮すると質の良い標準品が現実的である。シンプルな形状でしっかりとした素材を使用し、時間が経っても色あせない物が相応しい。また色彩はダークグレー系とし風景を阻害しない色調とする。



YF-GA-080 (横断抑止柵)

YF-GA-110 (転落防止柵)



品番：YF-GA-080, YF-GA-110 (ヨシモトポール株式会社)  
素材：鋳鉄 亜鉛溶射後指定色塗装  
価格：¥35,000 / m (YF-GA-080), ¥44,300 / m (YF-GA-110)

ただし 3 市村共通仕様とすればパーツを共通化するなど、工夫して美しい自然景観に相応しいオリジナルデザインの可能性はある。またハードなフェンスは不釣り合いな場所もあり、進入防止などの目的に限れば風景に馴染むソフトな仕様も考えられる。



支柱トップには勾配に対応するユニバーサルジョイントを使用。横柵は出来るだけ風景を阻害しないようにワイヤーを使用している。上毛町大池付近

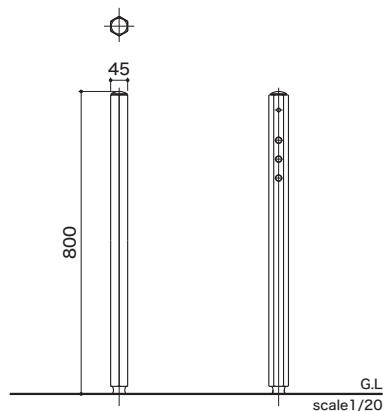


危険ゾーン立入防止の進入防止柵。柵から池まで距離があるため許可された仕様。上毛町大池付近

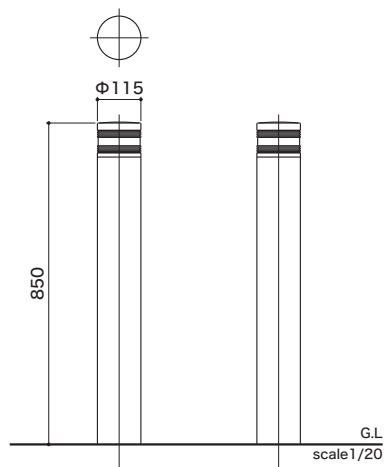


## ボラード（車止め）

車止めもフェンスと同様に質の良い標準品が現実的である。シンプルな形状でしっかりとした素材を使用し、時間が経っても色あせない製品が良い。色彩はダークグレー系が相応しい。



素材：铸铁 亜鉛溶射後指定色塗装  
品番：YF-BF-080（ヨシモトポール株式会社）  
価格：¥42,900 / 基



素材：アルミパイプ+アルミ鋳物 セラミック塗装  
品番：V-360U（株式会社サンポール）  
価格：¥34,000 / 基

こちらにもフェンスと同様に 3 市村共通使用と考えると数量が増えるので、鋳物製のオリジナルデザイン等も考えられる。その場合、HAKUBAVALLEY のロゴを入れ込むなども可能になり、より地域性を表現したオリジナルデザインとすることが出来る。



堅牢な铸铁製。トップには市章を鋳込んである。高山駅前広場

## ベンチ

まち歩きをどうぞ、と勧めながら休憩できない事が多い。適度に休む施設、ベンチ等があると、散策する事が楽しくなる。

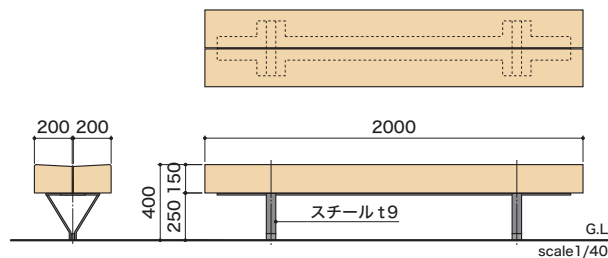
優しく自然景観にマッチしたデザインが相応しい。ベンチの座面には地場産木材を使用する。ただし樹種や防腐処理などは地域に則したものを選定するため、地元森林組合などの協力が必要である。またメンテナンス、維持管理、修理交換など、継続的な体制づくりが望ましい。



固定型ベンチ事例：高山市

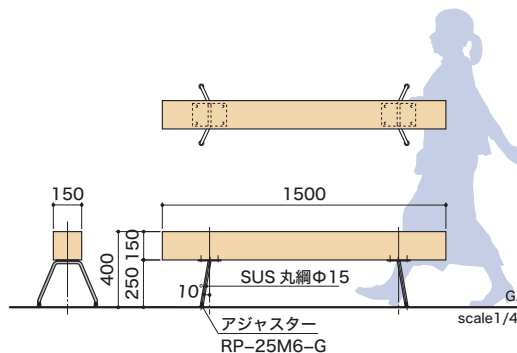
積雪も多い場所であることから耐久性の高い仕様が求められ、樹種は木曽地域も近く地場産ヒノキを採用し、防腐処理はコロイドガラス浸透+ガラス質複合塗装とした。

地中のコンクリート基礎に固定しており、置き型ベンチのように脚を広げて安定を取る必要がなく、足を引っ掛ける心配もない。



置き型ベンチ事例

角材に細いステンレス脚を付けただけでベンチになる。持ち運びも簡単でどこでも移動でき、コストもかなり抑えられる。ミニマムな形状のため、木の部分に文字をレーザー加工するなどして、店先に設置するサイン兼ベンチにもなる。

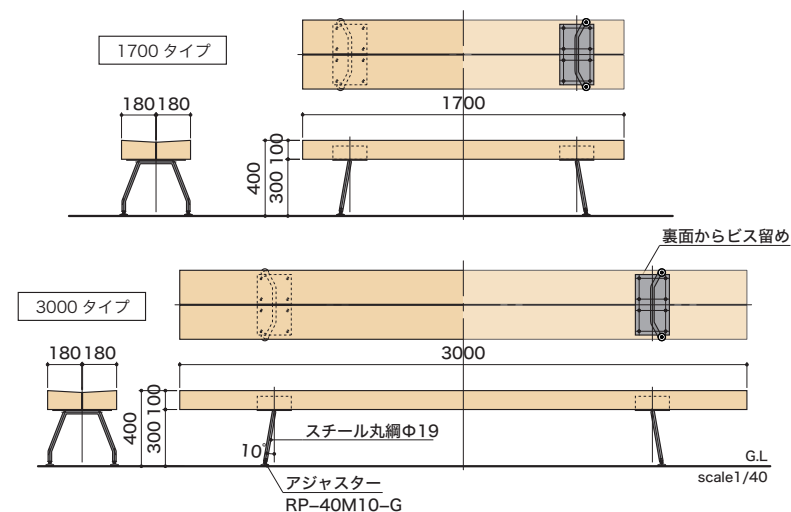


置き型ベンチ事例：日向市

宮崎県は杉の生産量が 30 年近く連続日本一であり、大きな断面、長さで確保しやすい。地場産杉の特徴を生かしたベンチをまちなかに設置した。

設置場所は庇がある半屋外空間のため、防腐処理は行なっていない。

脚は細いスチール丸棒の 4 本脚で、どこか動き出しそうな可愛らしさもあるデザイン。脚の先端にはアジャスターが付いており、多少の段差は解消することができる。





## 仮設店舗（屋台）

地場産食材や物産などを屋台のような仮設店舗で販売すると、見ていて楽しいし、人と人の距離も近くなりコミュニケーションも弾む。例えば駅前で屋台を出して産直品などを販売してはどうか。駅ごとに違う仕様でも良いし、木材なら市民協働で地域ごとに自分達で手作りで製作する事も出来る。

また駅周辺だけでなく、散策ルートの休憩場、スキー場エリアなどでの使用も十分考えられる。



連結屋台：佐伯市

ものづくりワークショップとして地元高校生が考案した移動屋台のアイデアを図面化、地元森林組合が杉材を供給、地元建設会社が部材加工を施し、高校生はじめ地域のみんなで作り上げた。連結できてまちを移動しながら様々に利用できる。佐伯の美しい海に浮かぶ船がモチーフ。スタッピングも可能。

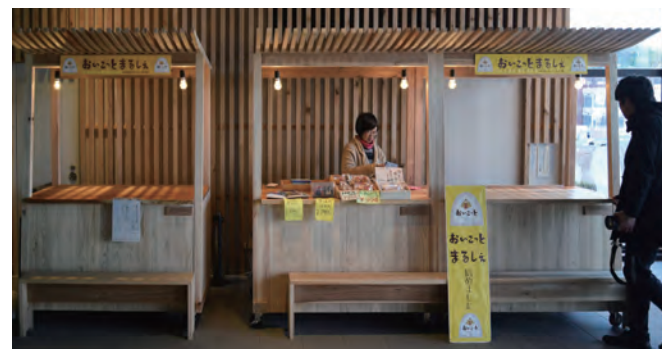


マルシェジャパン屋台

農林水産省の支援により全国で行われた都市住民参加型市場のための屋台。日本全国を巡回することから輸送を考えてコンパクトなノックダウン式の屋台とした。フレームはスチール焼付塗装、天板は杉、屋根と腰板はテント。



組み立て前の状態



まちなか屋台：飯山市

市民と一緒に製作した屋台 10 台を市が管理し、市民団体などに無料貸出することで様々な市民イベントに活用している。軽トラ荷台サイズに合わせて製作しており、移動も容易。貸出が頻繁なため、駅の改札前には産直品販売のための専用屋台を別途製作した。いずれも地場産杉を使い地元木材業者が加工、市民が製作した。



スノーボード屋台：南魚沼市

雪上での移動を考え、キャスターにスノーボードを履かせて滑って移動することができる雪陸両用屋台。雪まつりなどで活躍。屋台本体は地場産の杉を使って地元木工所にて製作。



## 自販機

駅をはじめ、自販機は街のあちこちに設置されることから、最近では景観や風景を重視した景観対応型のデザインも増えている。自販機は一般的に赤や白など目立つ色彩が多いことから、他のストリートファニチュアと同様にダークグレー系とし、風景を阻害しない色調とする。

北陸コカ・コーラボトリングにヒアリングしたところ、ラッピング費用を依頼者が出せば基本的にオリジナルラッピングは可能。費用は5～15万円とのこと。

### ①色について

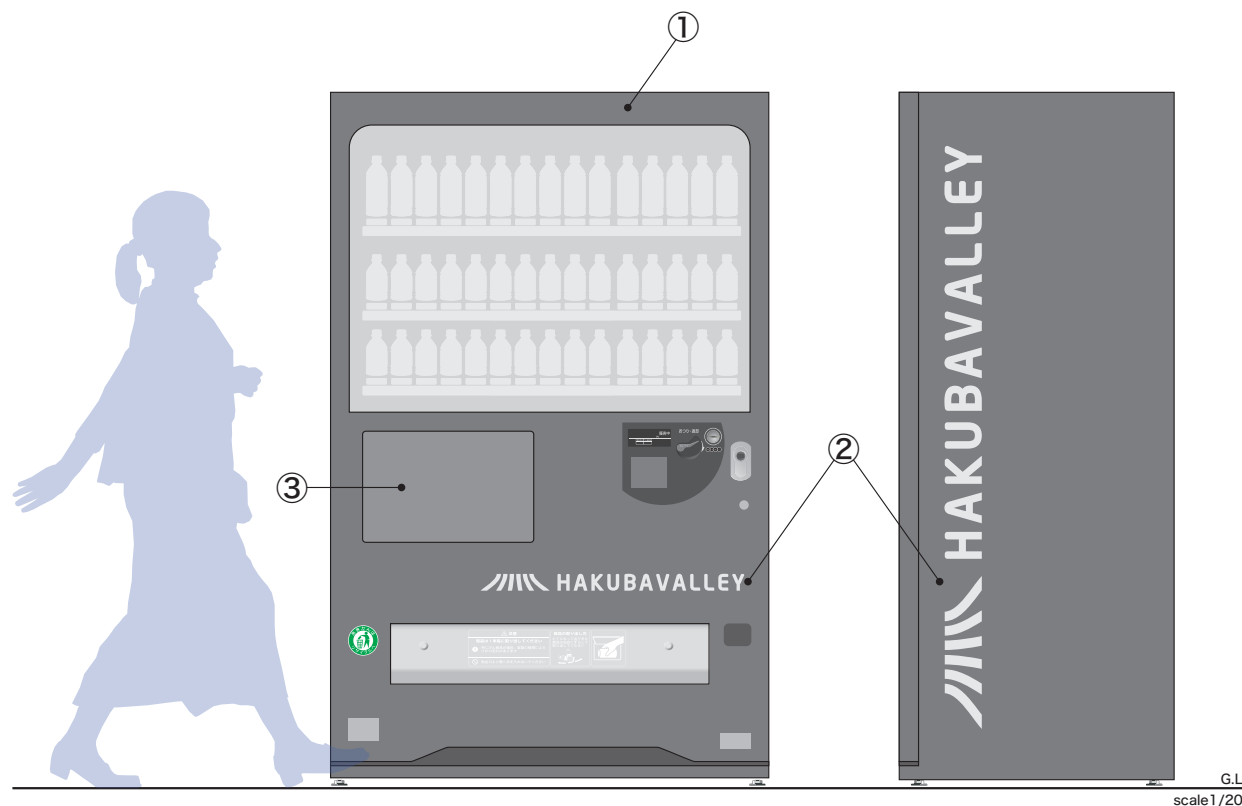
ベースのシート色は、有彩色を使わず、無彩色のダークグレー系のラッピングとする。

### ②ロゴ表記について

ロゴは「HAKUBAVALLEY」もしくは各スキーリゾートのロゴのみをホワイトで表記し、それ以外の表記は原則認めない。正面のロゴ表記は横文字、両側面のロゴ表記は縦文字を原則とする。

### ③その他

正面にある広告掲示スペースには、原則掲示を行わないことが望ましい。



## ゴミ箱

ゴミ箱は機能的なプロダクトであり、質の良い標準品が現実的である。屋外対応の製品で、仕様はスチール+耐久性のある塗装仕様を選ぶ。

塗装には有彩色を使わず、他のストリートファニチュアと同様に無彩色のダークグレー系とし、ダークグレーを標準色にしている製品もしくは、別注対応としてダークグレー塗装とする。また、ゴミの種別などを示す文字や絵柄はホワイトとする。オリジナリティを出すために地域のロゴマークをプリントすることも可能であるが、「HAKUBAVALLEY」もしくは各スキーリゾートのロゴのみとし、それ以外の表記は原則認めない。

推奨する既製品を右に挙げる。



株式会社テラモト  
製品名：ニート シリーズ  
素材：電気亜鉛メッキ鋼板+粉体塗装 ※標準色にアーバングレーあり  
価格：¥47,500～¥62,000



山崎産業株式会社 (CONDOR)  
製品名：スカイダスト、リサイクルボックス シリーズ  
素材：スチール+粉体塗装  
※標準色はホワイトのみ。ダークグレーでの別注対応となる（下記価格から上乗せとなる可能性あり）  
価格：¥45,000～¥99,300



## プランター

プランターの素材としては、冬季に移設させることも考えて軽量で耐久性に優れた FRP（繊維強化プラスチック）などが相応しい。一般的なプラスチック製は安価だが屋外では劣化が早く、数年で割れが発生してしまう。また陶器やセメント製は素材感があって良いが重量が重すぎて移動できない。

表面に模様や飾りが無いプレーンな表面で、シンプルな形状のものを採用し、他のストリートファニチュアと同様に無彩色のダークグレー系とし、ダークグレーを標準色にしている製品を採用する。

推奨する既製品を下に挙げる。



※移動が容易な  
キャスター付きも

株式会社トーシンコーポレーション  
製品名：FRP スタンダード シリーズ  
素材：FRP ※標準色にダークグレーあり  
価格：¥31,800(100×40×42cm)



※ガラス繊維で強化したポリエステル樹脂に  
ストーンパウダーを用いた、素材感のある仕上げ

株式会社ヤマテ  
製品名：マグナス シリーズ  
素材：ファイバーポリストーン  
価格：¥38,000(100×45×45cm)

どうしてもプラスチック製を使用する場合は、地場産木材で製作したプランターカバーで修景することも考えられる。

ただし樹種や防腐処理については、ベンチと同様に、地域に則したものとするなど十分配慮する必要がある。

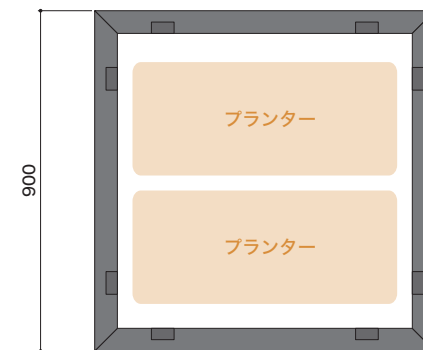
オイルステインなど自然な風合いが残る浸透性の塗料で、ダークグレー系に塗装する。



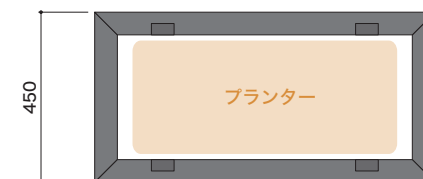
プランター 1 台タイプ



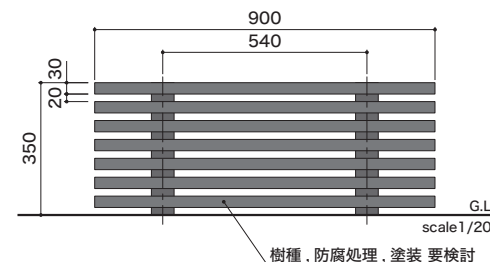
プランター 2 台タイプ：日向市駅前広場



プランター 2 台タイプ



プランター 1 台タイプ





# 6

デザインコード  
モデル地区への展開  
[ 参考事例 ]



HAKUBAVALLEY における景観デザインコードを策定するにあたり、前項で記した通り、特に歩道照明をデザインするにあたっては、その場所ごとに適した雰囲気、形、サイズ、明るさ、コスト等すべての条件が異なるものであり、デザインを統一化することでは対応できないと考える。

よって本デザインコードでは、HAKUBAVALLEY において異なる魅力を持った代表事例として「①塩の道の代表施設」「②スキーリゾートの中心部」「③歴史的な街並み」の3つを挙げ、それぞれ代表的な1箇所をピックアップし、その場所において具体的なデザインを示すことで、他の同類の場所に応用し得るモデルとなり、今後のHAKUBAVALLEY 内での展開に繋げていく指針とする。

なお、本デザインコードで挙げた3箇所はあくまでデザイン提案であり、実際に整備する計画を示したものではない。コンセプトが伝わりやすい場所ということを考慮し、代表事例としてピックアップしたものである。

### ①塩の道の代表施設

#### 牛方宿（小谷村）

塩の道に現存する唯一の牛方宿は、建物はもちろん周辺環境も含め当時の様子が感じられる圧倒的に魅力のある場所であり、塩の道の代表施設としてピックアップすることでHAKUBAVALLEY の貴重な財産として発信する。歩道照明などの構造物を設置するのではなく、建物をより魅力的に見せる演出照明やベンチの設置など、ライトな整備を提案する。



### ②スキーリゾートの中心部

#### 八方地区バスターミナル付近（白馬村）

歩道照明が統一されておらず、配置も一体感がない現状を整理していくことでグレンデまでの魅力的なアプローチとすることを目指す。今後、他のスキーリゾートへの展開としても応用しやすく、照明整備の効果がわかりやすい場所の代表事例になると考えられる。



### ③歴史的な街並み

#### ちょうじや前 博物館通り（大町市）【参考事例】

ちょうじやは建築的な価値に加え、塩の道の歴史を伝える施設としても貴重である。他にも町家建築が複数残り、歴史的な街並みを残す通りとして極めて重要である。コンパクトな直線道路は照明が映え、効果が分かりやすい。



## 6.1 牛方宿（小谷村）

## ライトアップ整備イメージ

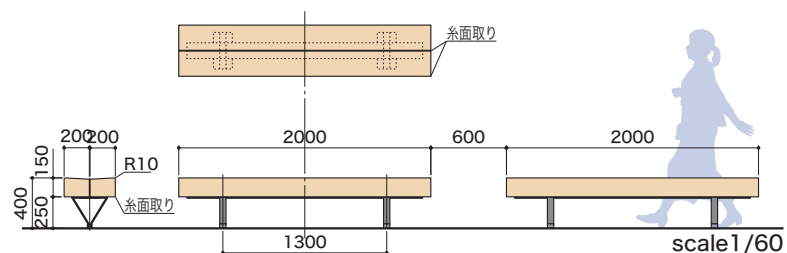
照明器具自体はできるだけ目立たなく、対象物のみ浮き上がるよう配慮する。ただし軒下など積雪を免れる場所への設置、もしくは1.5m～2m 程度の高さに上げて設置など冬期の雪対策を考慮する必要がある。ただし土蔵は軒が深いため、軒下は低位置の設置が可能と考える。

## 検討事項

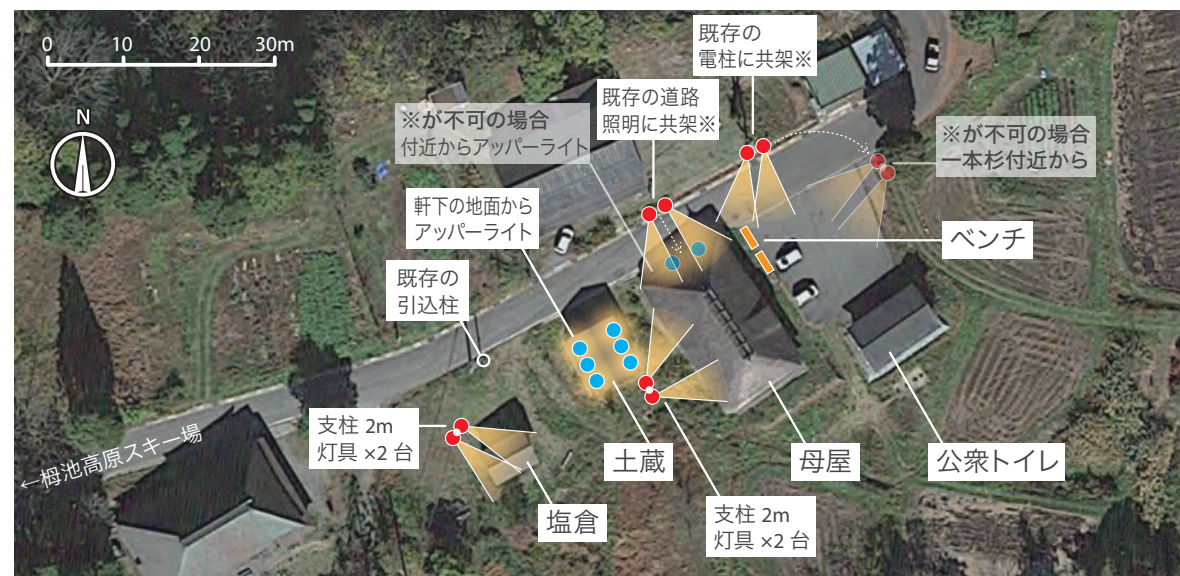
- ①メインとなる母屋を全体的に照らすスポットライトの配置として、車道を挟んでの設置が望ましいが、管理上難しい場合は、正面（出入口側）は軒下の低位置からアップライト（屋根に光は当たらない）、東面は駐車場（一本杉付近）へポール型スポットライトの設置とする。
- ②引込柱は既存のものを利用できるか、新規に設置とするか検討する。
- ③ベンチの設置場所は現地にて検討を行い、駐車や除雪車の邪魔にならない場所とする。

## ベンチ

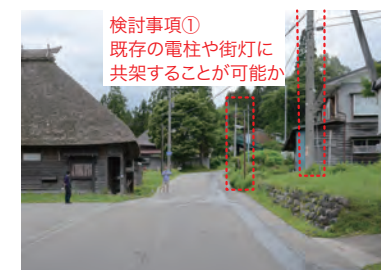
座面には地場産木材を大きな断面で使用し、多少の傷や劣化に影響を受けないダイナミックな使い方とする。樹種や防腐処理の選定については地元森林組合等と連携し、最適なものを総合的に判断し選定する。屋外の公共物で今後も木材を安心して使用できるスタンダードにしていく。



既存の引込柱



母屋の東面と北面



母屋を東から見る



土蔵の軒下は概ね雪が防げる





スキー場から訪れた場合の視点。手前電柱に共架されている防犯灯の明かりも含め総合的に検討する



ライトアップ参考イメージ（平取町 二風谷コタン）



母屋を駐車場側から見る。車道を挟んだ位置もしくは一本杉付近からのライトアップ



土蔵は軒下からのアップライトで壁面を照らす。軒が深いため器具が雪で埋まらない



## 6.2 八方地区バスターミナル付近（白馬村）

### 整備イメージ

#### ①整備コンセプト

歩道照明が統一されておらず、配置にも連続性がない現状を改善することで、ゲレンデまでの魅力的なアプローチを作る。初年度の整備では、八方交差点～バスターミナル～細野館前までの歩道照明を差し替えるが、将来的にはゲレンデまで歩道照明を連続させ、現状ではバスターミナルからゲレンデまでの道で迷う方也在中、歩道照明を辿っていけば迷うことのない、誘導性のある歩道照明とする。

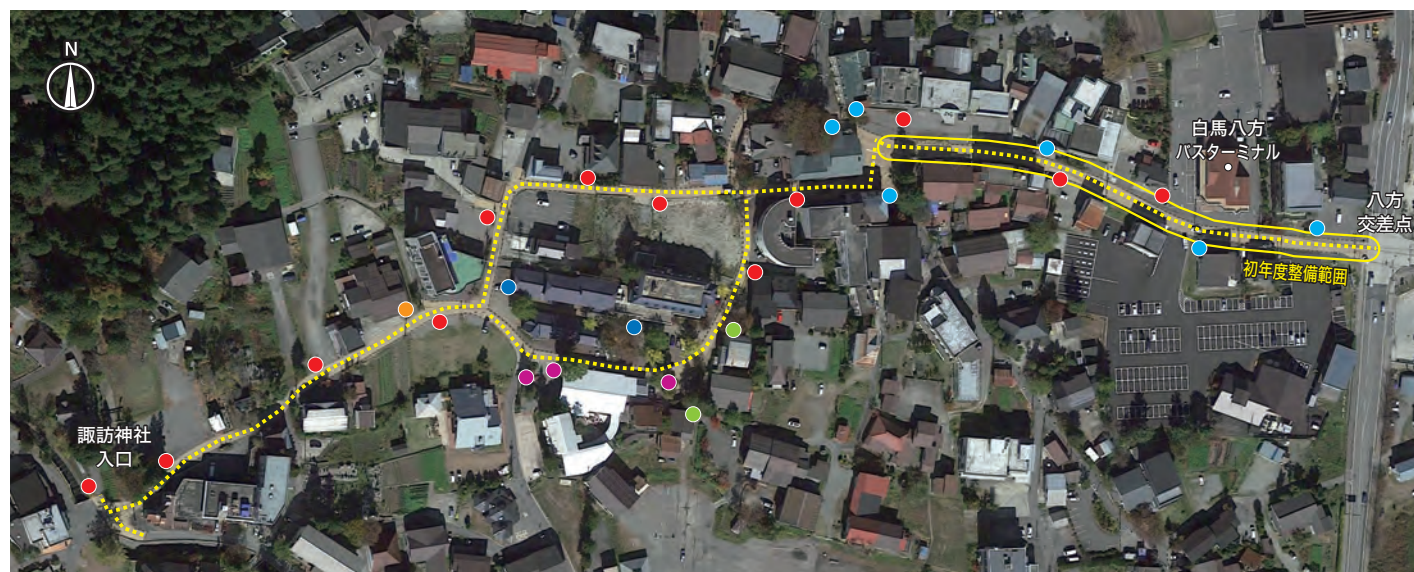
#### ②設置条件

車道部分は無散水消雪パイプが埋設されているため照明の設置は不可で、基本的に民地への設置となる。また電気配線は現状と同じく架空線からの引き込みが条件となる。

#### ③現状の歩道照明配置と種類

八方交差点～諏訪神社入口付近まで下図の配置と種類で歩道照明が設置されている。A,B,C タイプの照明が八方地区で設置されたものであり、それ以外は各敷地内に所有者が設置している。

また現状では、防犯カメラや案内サインを歩道照明に共架させているが、これらの扱いも今後検討を行う必要がある。



● A タイプ(12 基) ● B タイプ(6 基) ● C タイプ(2 基)

● D タイプ(3 基) ● E タイプ(2 基) ● F タイプ(1 基)

※共架された防犯カメラやサイン

## 歩道照明 デザインコンセプト

賑わいと誘導性。八方尾根に向かうメインストリートとしての賑わい感、バスターミナルからゲレンデへ、ゲレンデからバスターミナルへ自然に誘う誘導性のある明かり。

しっかりとした強度を持ち、引込線を不自然に見せないディテールと積雪に対し除雪しやすい存在感も考慮。

支柱：鉄をメイン素材とし、堅牢で耐候性のある仕上。

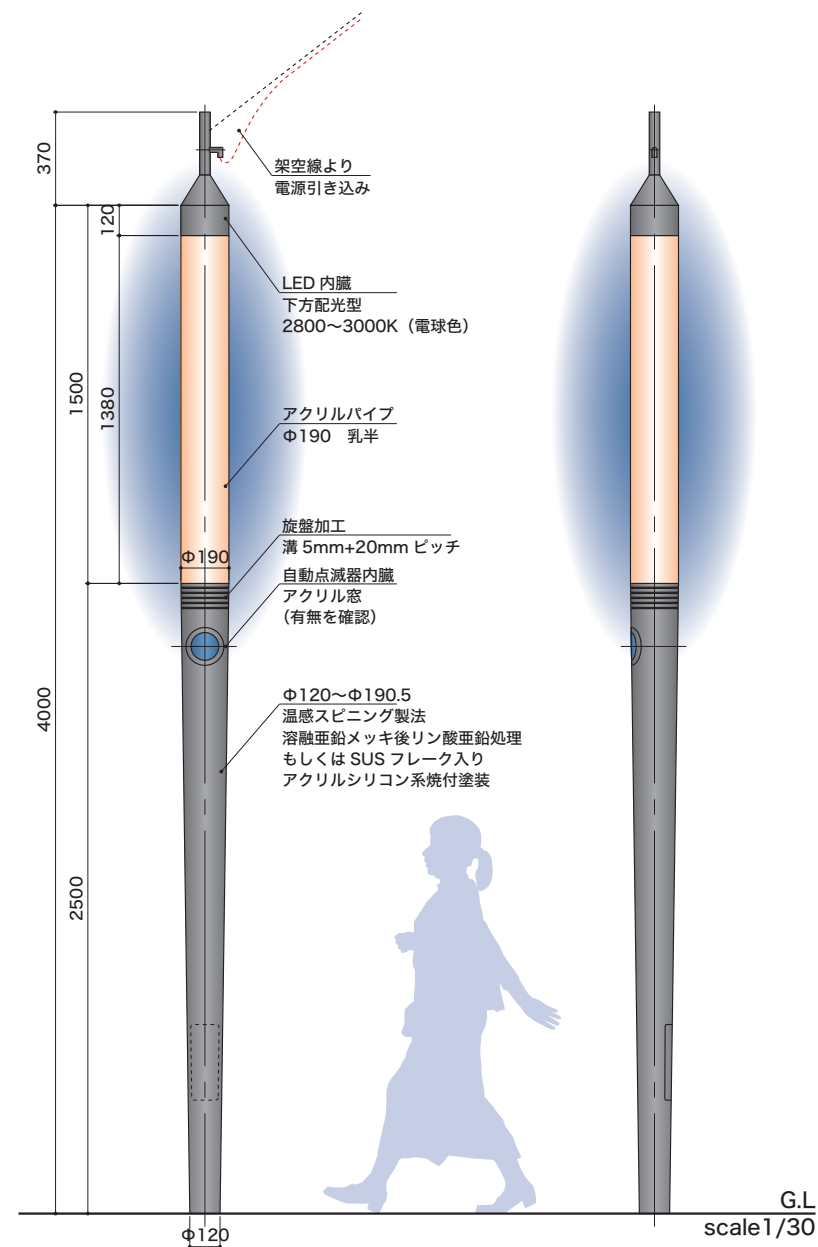
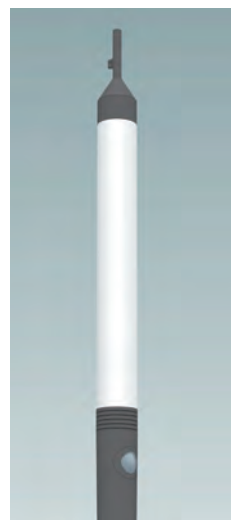
点滅：自動点滅器による点滅システムを考える。



高山駅前 広場照明（高山市）



甲州街道 歩道照明（八王子市）





## 歩道照明の配置

現状の配置を基本とするが、通りから見た時に照明が綺麗に見える位置への調整が必要な箇所もあり、最終的には現地確認のうえ決定する。

また、バスターミナルからゲレンデまでの誘導サインの役割を担うためには、ひとつの歩道照明が見えた時に連続してその先の照明も見えることが大切である。



①八方交差点 照明 1 が見える



②ベルグランド田中屋前 照明 1,2 が見える



③バスターミナル前 照明 2,3,4,5 が見える



④ホテル信屋前 照明 4,5,7,8 が見える



⑤細野館前 照明 6,7,8 が見える



⑥ヴァイサーホフ八平前 照明 9 が見える





## 6.3 ちょうじや前 博物館通り (大町市)

### 整備イメージ

#### ①整備コンセプト

歴史的な街並みを残す極めて重要な通りであり、この通りをより魅力的な空間にするために歩道照明を新たにする。

#### ②設置条件

歩道照明の配置は基本的に現状のままとする。また電気配線は現状と同じく架空線からの引き込みが条件となる。

#### ③現状の歩道照明

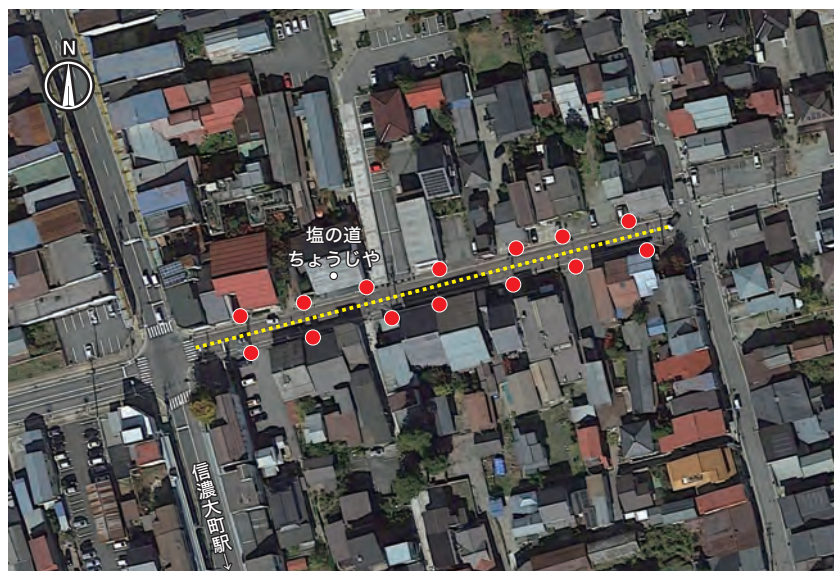
全 14 基であり、そのうち 2 基が電柱に灯具のみを共架している。色彩がグリーンで歴史的な街並みと連動していない。



単独柱タイプ・・・12 基



電柱共架タイプ・・・2 基





## 歩道照明デザインコンセプト

歴史ある通りに相応しい和のデザイン。

格子状の線と、味わいのある行灯的な明かりの組み合わせ。

色彩はダークグレーとして、歴史的な街並みに相応しい和のデザイン。

鉄をメイン素材とし、堅牢で耐候性のある仕上。



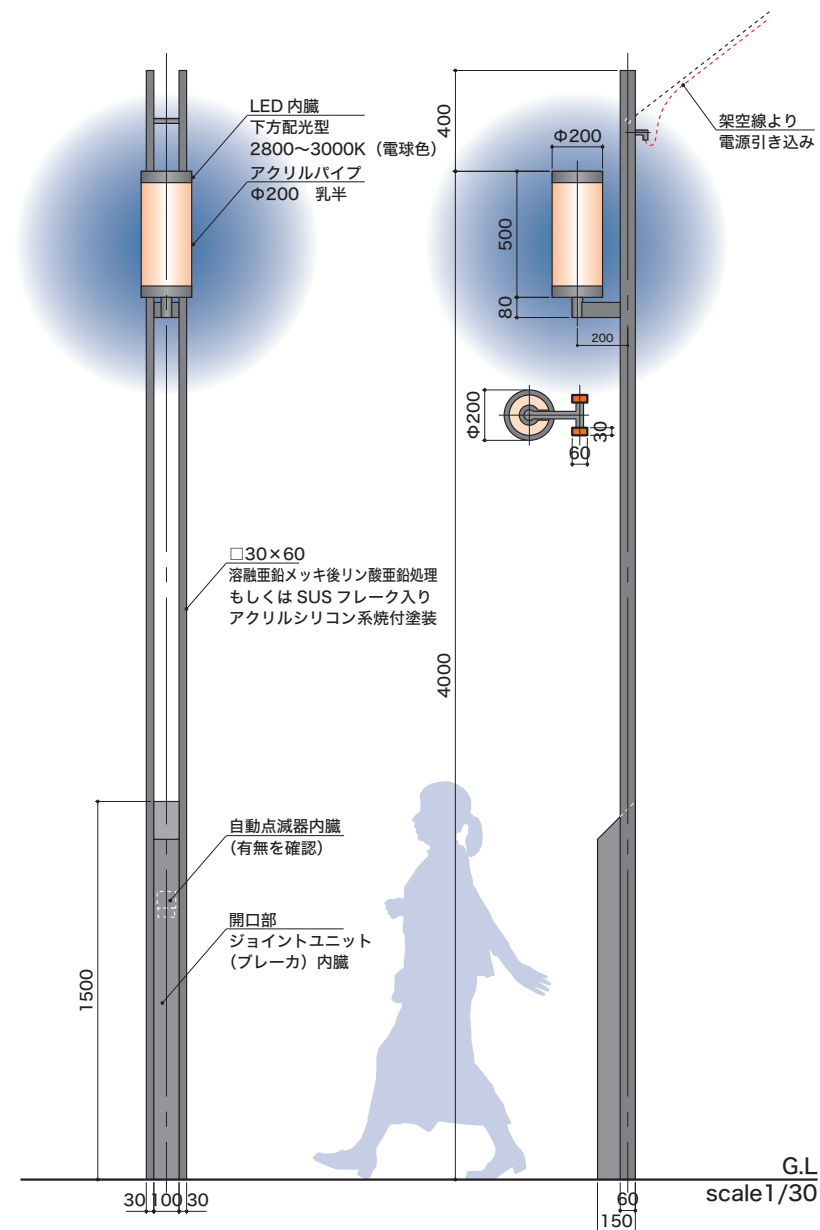
和の通りに対して、現状の照明は洋のデザイン



毛越寺線 歩道照明(平泉町)



山代温泉 歩道照明(加賀市)









# 7

デザインコード：  
スキー場  
[サイン]

## 7.1 基本的な考え方

### ○環境との調和

自然景観を損なうことがないように、配置、本体デザインに配慮する。

### ○質実剛健な本体仕様

機能性や耐久性を重視し、無駄な装飾のない仕様とする。

目的に応じて、以下の2種類を使い分ける。

- ・仮設：基礎がないバナータイプ
- ・常設：基礎ありの固定タイプ

### ○可変性の高い本体システムの採用

シーズン毎に必要なサイン表示が変わるため、表示が可変しやすい本体システムとする。冬季はスキー用のサイン表示、夏季はMTB、トレイルラン等のアクティビティを楽しむ人向けのサイン表示とする。

また、冬季の積雪時と積雪がない時期で、利用者の目線高さが変わることを配慮した本体仕様とする。

### ○誘目性、識別性に優れた表示設定

利用者が容易に見つけられ、瞬時に表示内容を判断できるよう、目を引き、理解しやすい大きさ、形、色とする。

ピクトグラム等の記号は、標準案内用図記号（JIS Z8210）、全国統一スキー標識に準拠したものを用いる。コース種別の色彩は、JIS 安全色を用いる。

#### 本体仕様

##### 仮設

###### バナータイプ

- 設置位置の変更が容易
- 基礎がない打ち込み杭仕様
- 表示面自体が取替可能な仕様

##### 常設

###### 固定タイプ

- 設置位置の変更不可
- 基礎の仕様
- 表示変更が可能な仕様

#### 表記仕様

##### 冬季表示例



シーズン毎に表示貼り替え

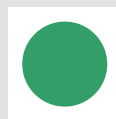
##### 夏季表示例



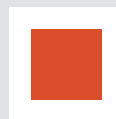
#### 情報内容例

統一化すべきピクトグラム：標準案内用図記号、例全国統一スキー場標識

<コース難易度>



初級者コース



中級者コース



上級者コース



エキスパートコース

<禁止>



スキー滑走禁止



飛び降り禁止



スノーモービル禁止

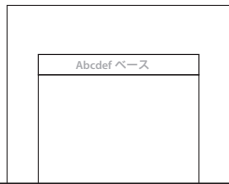
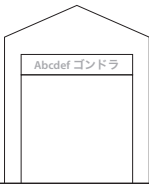
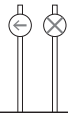


ポール禁止



## 7.2 サイン種別

サインの機能別の種別として、現在地と目的地の関係を地図等で示す案内（図解）サイン、施設の方向を示す誘導（指示）サイン、施設等の位置を示す記名（同定）サイン、規制サイン、区域境界サインの5種類とする。

| 案内（図解）サイン                                                                         | 誘導（指示）サイン                                                                                         | 記名（同定）サイン                                                                               |                                                                                              | 規制サイン                                                                                       | 区域境界サイン                                                                                 |
|-----------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|
| ゲレンデマップ                                                                           | コース誘導サイン                                                                                          | ベース記名サイン                                                                                | ゴンドラ・リフト記名サイン                                                                                |                                                                                             |                                                                                         |
|  |                  |       |           |          |      |
| スキー場全体の構造を把握し、施設やコース、現在地と目的地の位置関係を伝えるためのサイン<br>A. バナータイプ<br>B. 固定タイプ              | 目的地名称とコース難易度等を矢印とともに掲出して、コースの方向を示すためのサイン<br>A. バナータイプ<br>B. 固定タイプ<br>C1. ポールタイプー大<br>C2. ポールタイプー小 | ベースの名称を掲出して位置を示すためのサイン<br>※ベース壁面の色彩や表示の視認性に十分配慮し、表示の色彩、文字サイズを設定すること。スキー場毎の状況に合わせ検討すること。 | ゴンドラ・リフトの名称を掲出して位置を示すためのサイン<br>※ベース壁面の色彩や表示の視認性に十分配慮し、表示の色彩、文字サイズを設定すること。スキー場毎の状況に合わせ検討すること。 | コースの経路上で、スキー場内の禁止、規制に係る情報を示すためのサイン<br>A. バナータイプ<br>B. 固定タイプ<br>C1. ポールタイプー大<br>C2. ポールタイプー小 | スキー場の管理区域、滑走禁止区域等の境界を示すためのサイン<br>A. バナータイプ<br>B. ロープタイプ<br>C1. ポールタイプー大<br>C2. ポールタイプー小 |

## 7.3 サインデザイン

### デザインの考え方

#### <本体>

- 固定タイプは、亜鉛メッキリン酸処理鋼材とし、色彩をダークグレーとする。
- バナータイプは、シーズン毎の変更や耐久性やメンテナンス性を考慮し、アルミ素地とする。
- ポールタイプは、シーズン毎の変更やコスト面を考慮し、樹脂製とする。

#### <表示>

- 固定タイプは、マグネット等により表示変更が可能な仕様とする。
- バナータイプは、表示面自体が簡易に取り外して交換できる仕様とする。

初級者コース：緑  
マンセル値：5G5 5/10  
日塗工色票番号：K45-55T

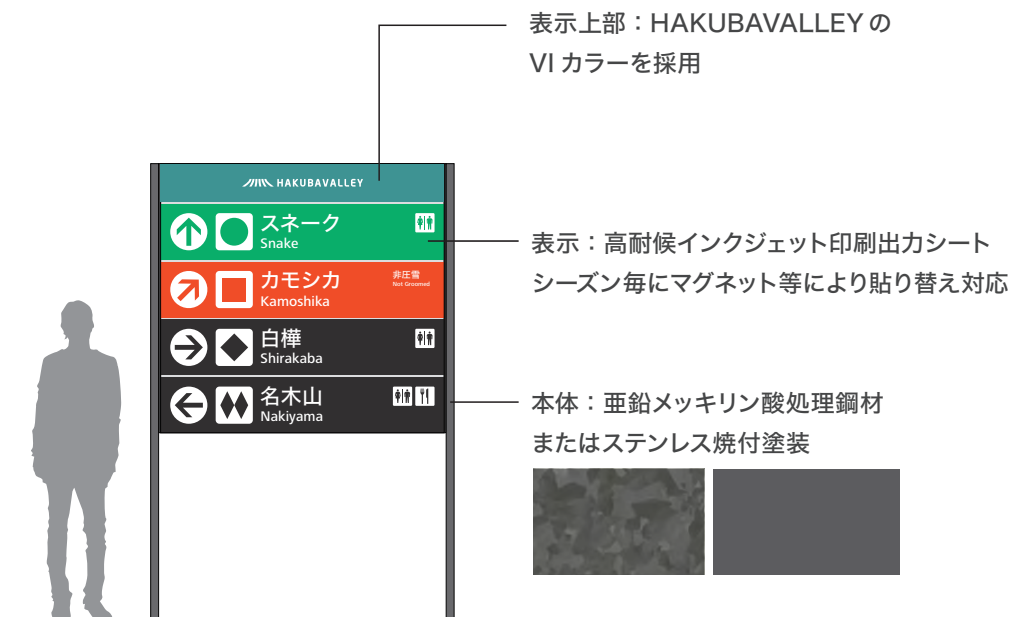
HAKUBAVALLEYVI カラー  
DIC-2579  
参考値※7.7BG 5.3/6.8

中級者コース：赤  
マンセル値：8.75R 5/12  
日塗工色票番号：K08-50V

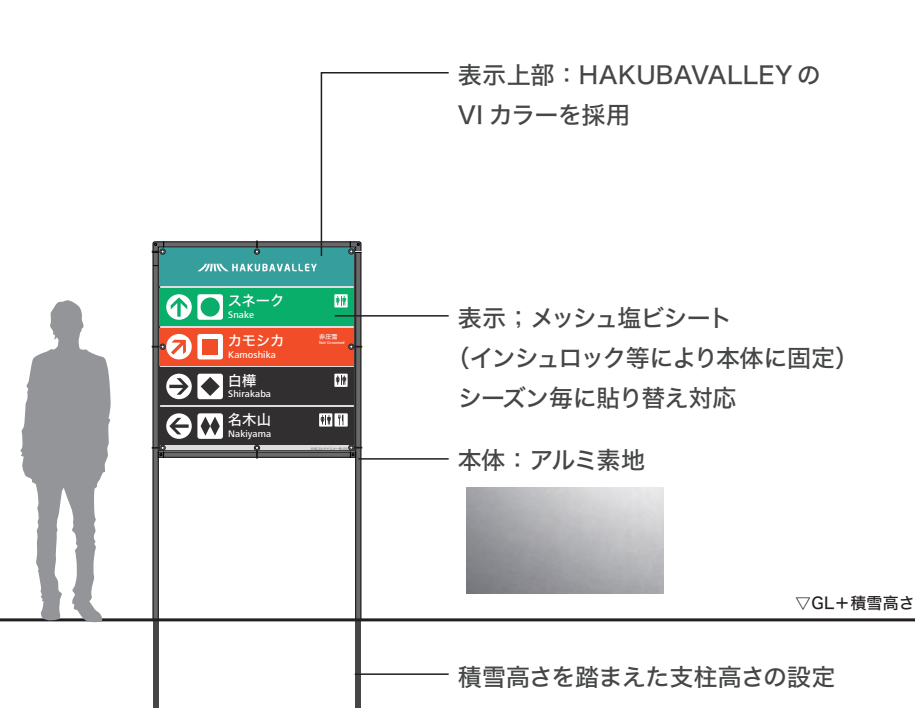
HAKUBAVALLEY

上級者コース / エキスパートコース：黒  
マンセル値：N1.5  
日塗工色票番号：N-15

コース誘導サイン：固定タイプの例



コース誘導サイン：バナータイプの例



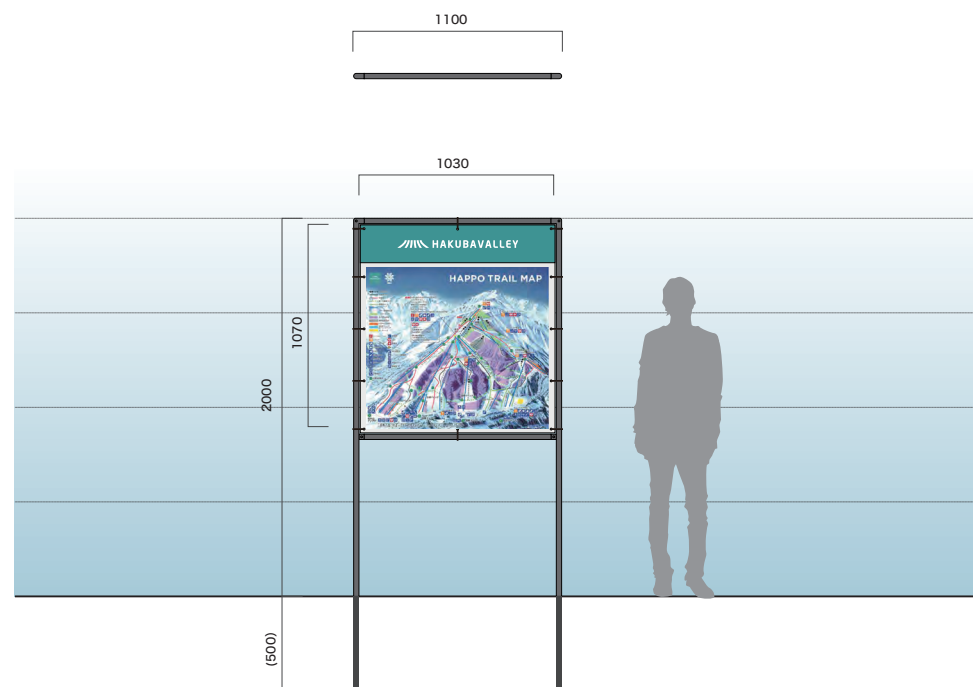
## 案内サイン：ゲレンデ マップ

### A：バナータイプ

#### 参考デザイン図

本体：アルミ押出型材 φ28 W1100×H2500

表示：メッシュ塩ビシート ハトメ加工 インシュロック固定インクジェット印刷 W1030×H1100

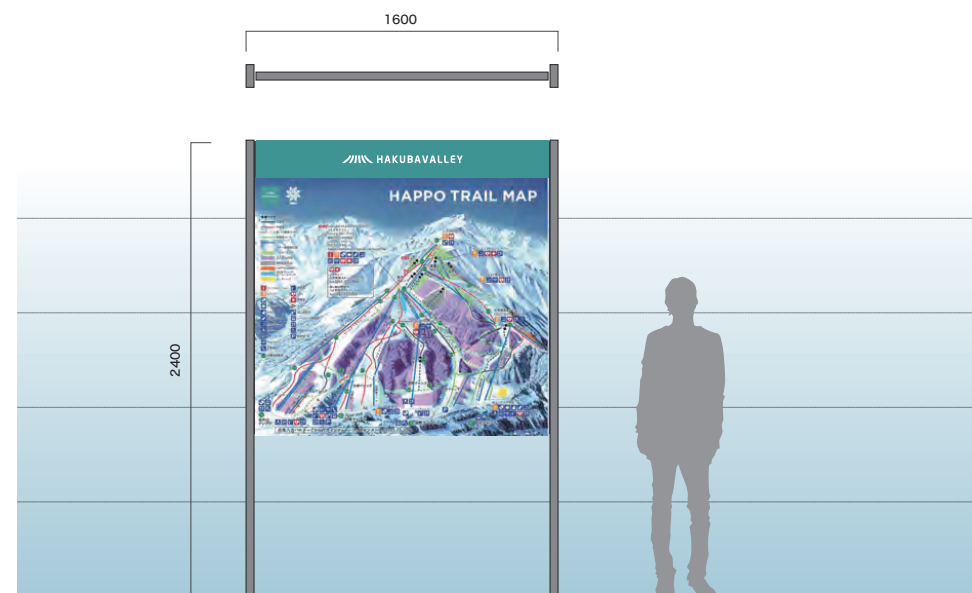


### B：固定タイプ

#### 参考デザイン図

本体：鋼材焼付塗装

表示：高耐候 IJ 出力シート



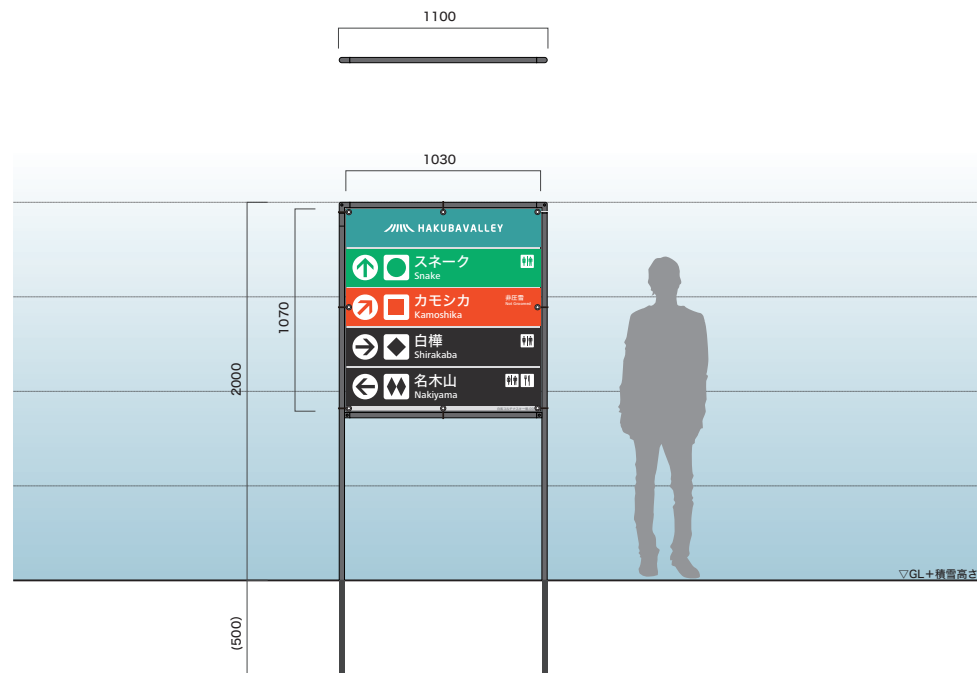
## コースサイン

### A：バナータイプ

#### 参考デザイン図

本体：アルミ押出型材 φ28

表示：メッシュ塩ビシート ハトメ加工 インシュロック固定インクジェット印刷 W1030×H1000

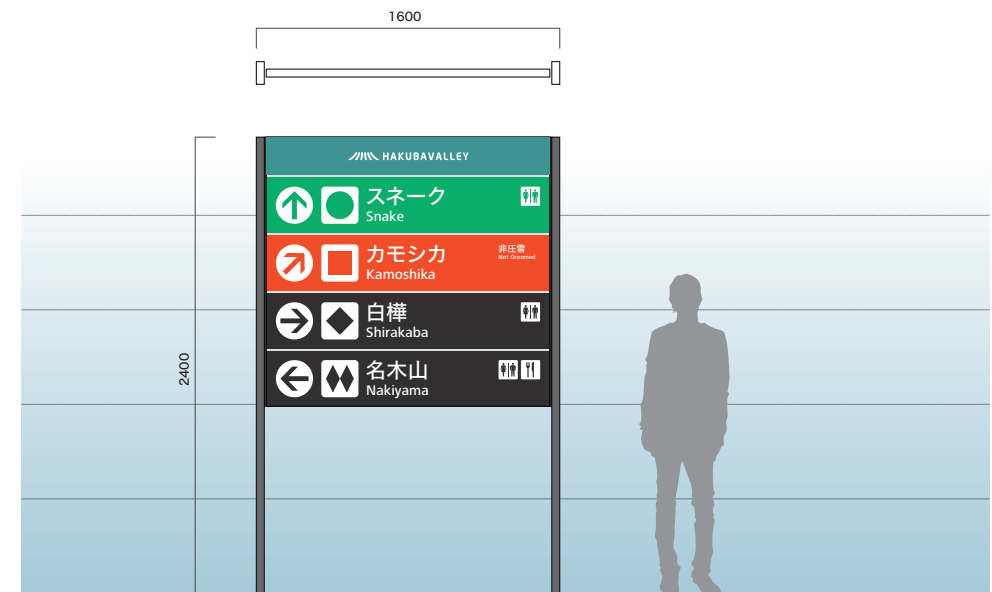


### B：固定タイプ

#### 参考デザイン図

本体：亜鉛メッキリン酸処理鋼材またはステンレス焼付塗装

表示：高耐候インクジェット印刷出力シート





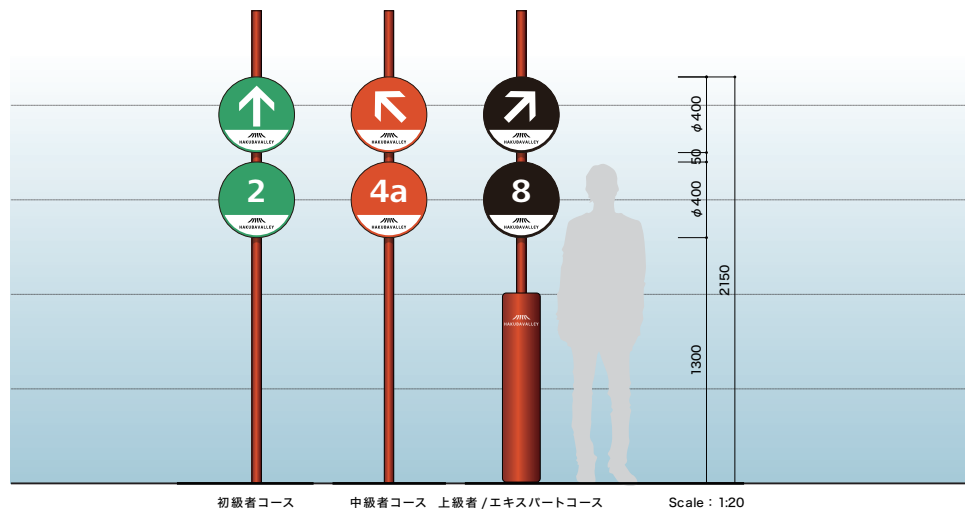
## コースサイン

### C1：ポールタイプ 大

#### 参考デザイン図

ポール：樹脂皮膜鋼管・高輝度反射テープ貼付

表示板：ポリ塩化ビニルシート・インクジェット印刷

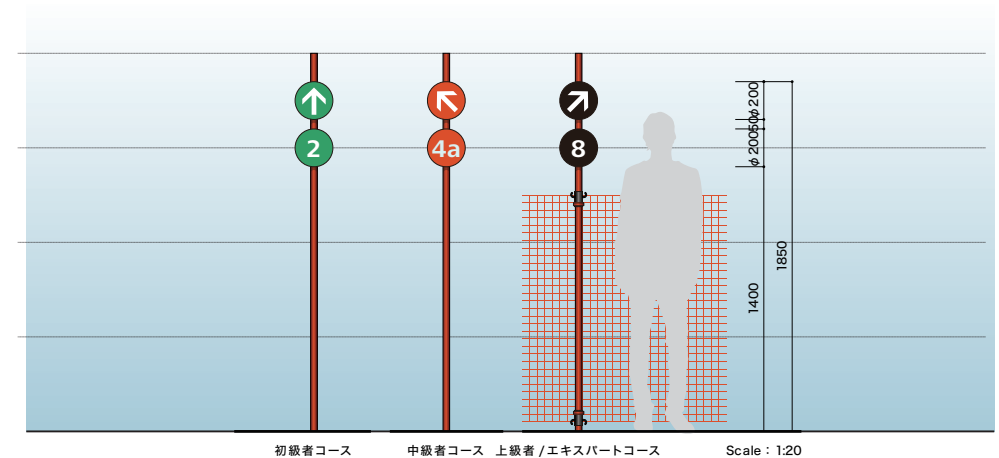


### C2：ポールタイプ 小

#### 参考デザイン図

ポール：樹脂皮膜鋼管・高輝度反射テープ貼付

表示板：ポリ塩化ビニルシート・インクジェット印刷



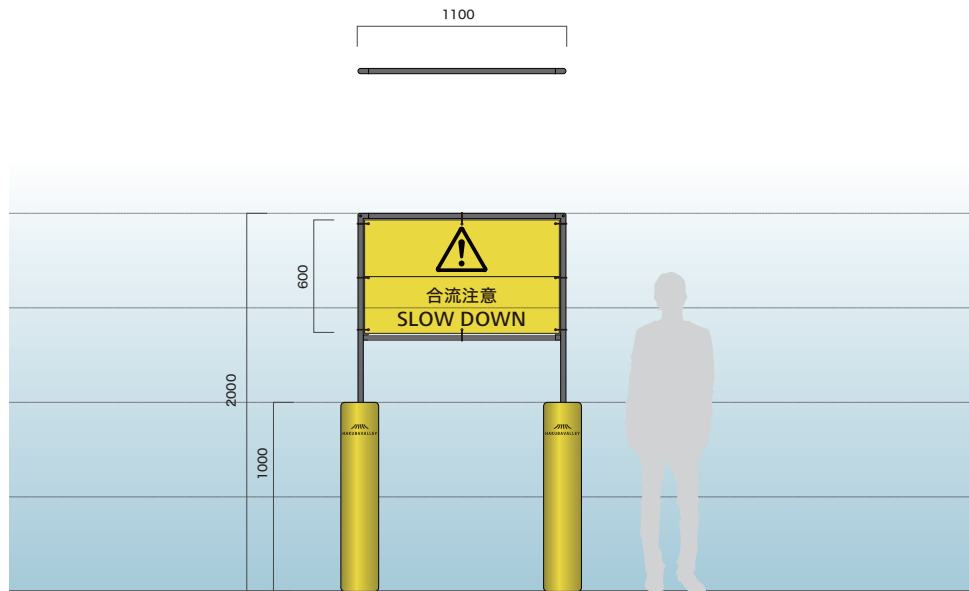
## 規制サイン

### A：バナータイプ

#### 参考デザイン図

本体：アルミ押出型材

表示：メッシュ塩ビシート ハトメ加工 インシュロック固定インクジェット印刷 W1030×H1100

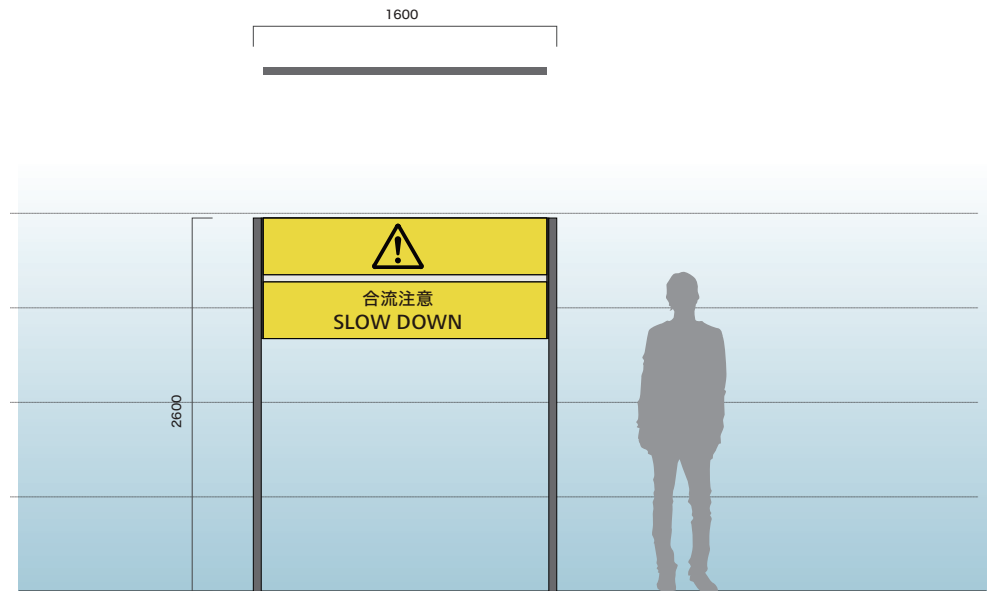


### B：固定タイプ

#### 参考デザイン図

本体：亜鉛メッキリン酸処理鋼材またはステンレス焼付塗装

表示：高耐候インクジェット印刷出力シート



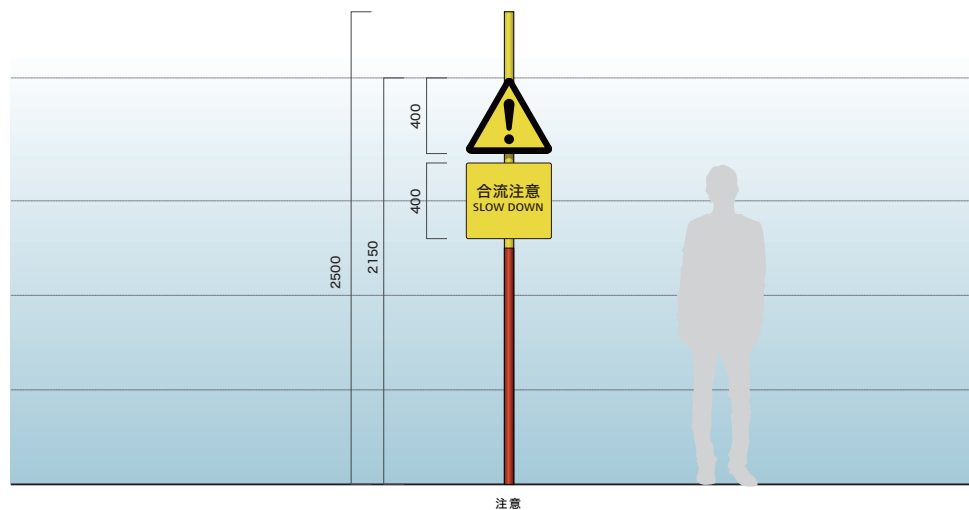
## 規制サイン

### C1：ポールタイプ 大

#### 参考デザイン図

ポール：樹脂皮膜鋼管・高輝度反射テープ貼付

表示板：ポリ塩化ビニルシート・インクジェット印刷

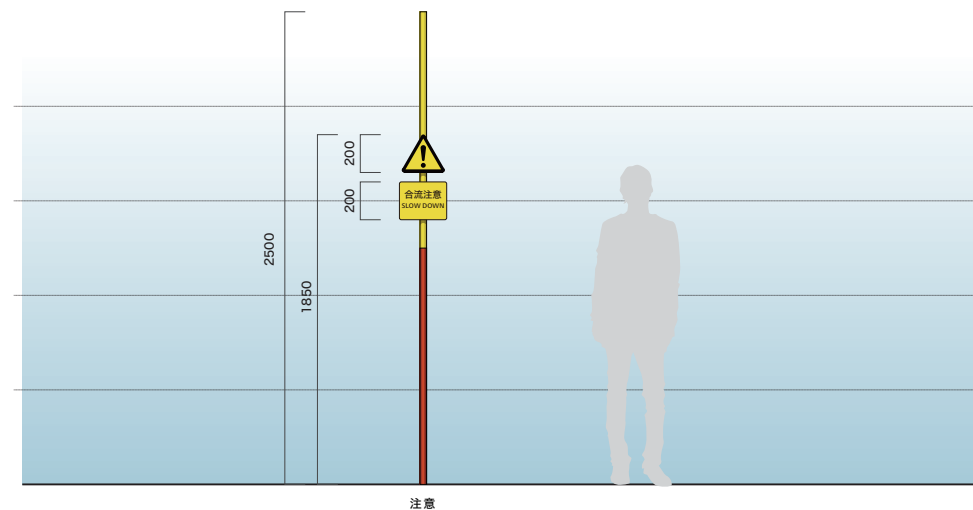


### C2：ポールタイプ 小

#### 参考デザイン図

ポール：樹脂皮膜鋼管・高輝度反射テープ貼付

表示板：ポリ塩化ビニルシート・インクジェット印刷

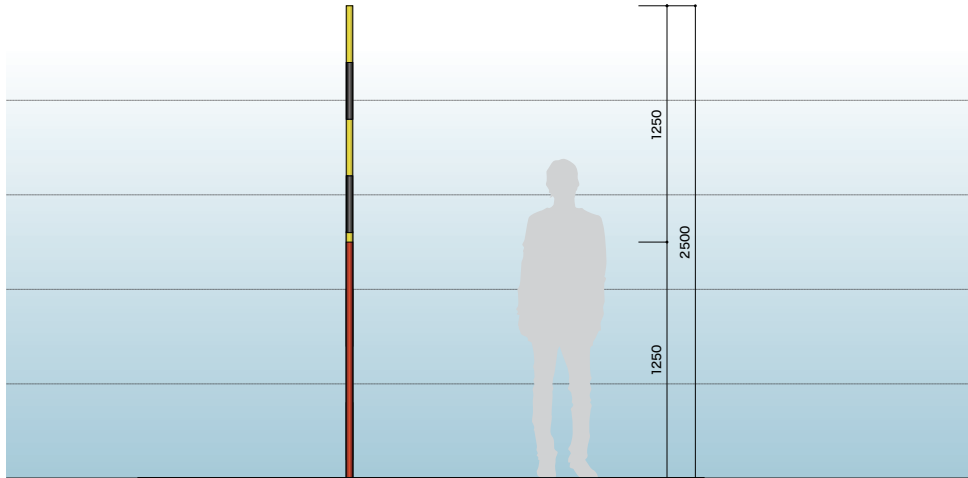


## 区域境界サイン

### A：ポールタイプ

#### 参考デザイン図

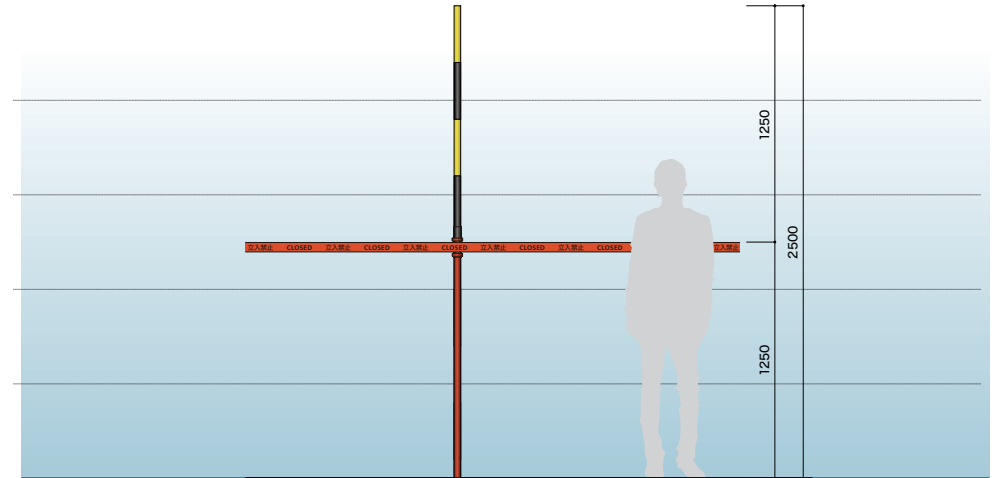
樹脂皮膜鋼管・高輝度反射テープ貼付



### B：ロープタイプ

#### 参考デザイン図

樹脂皮膜鋼管・高輝度反射テープ貼付



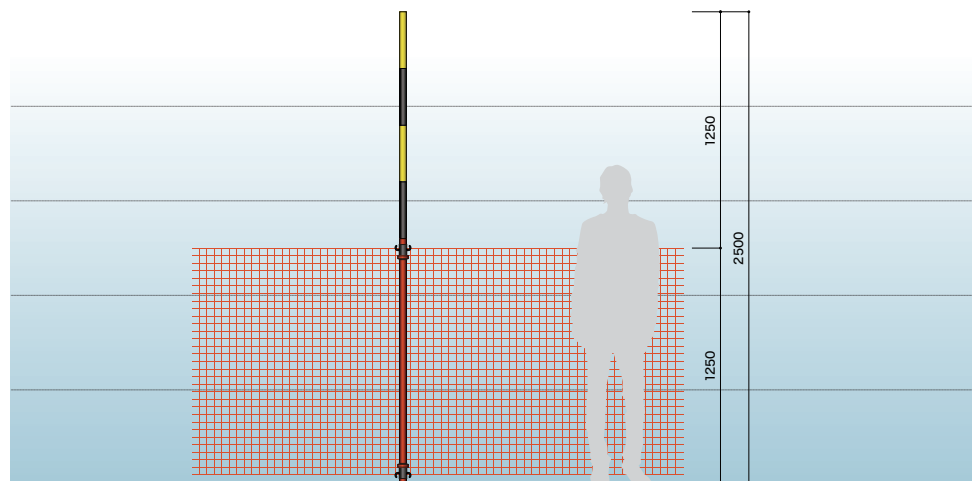


## 区域境界サイン

### C1：ネットフェンスタイプ

#### 参考デザイン図

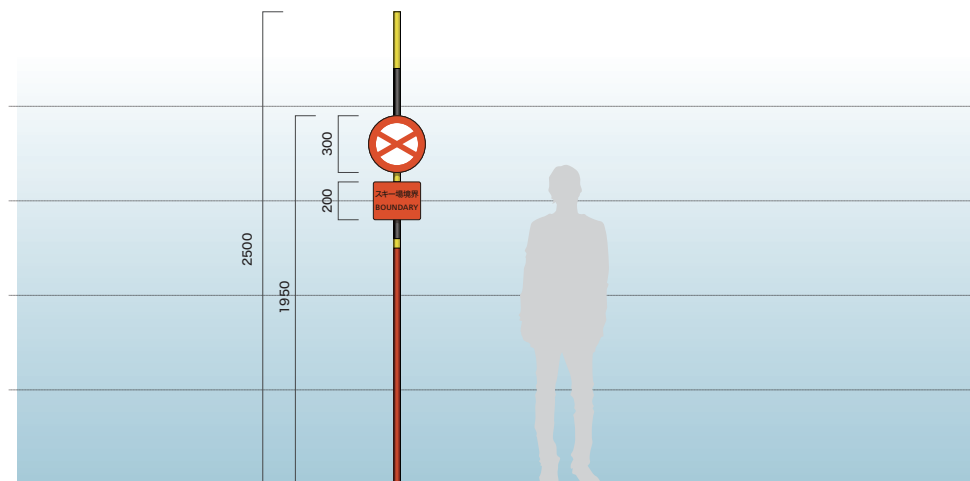
ポール：樹脂皮膜鋼管・高輝度反射テープ貼付  
メッシュフェンス：メッシュポリ塩化ビニルシート



### C2：規制サイン取付タイプ

#### 参考デザイン図

ポール：樹脂皮膜鋼管・高輝度反射テープ貼付  
表示板：ポリ塩化ビニルシート・インクジェット印刷

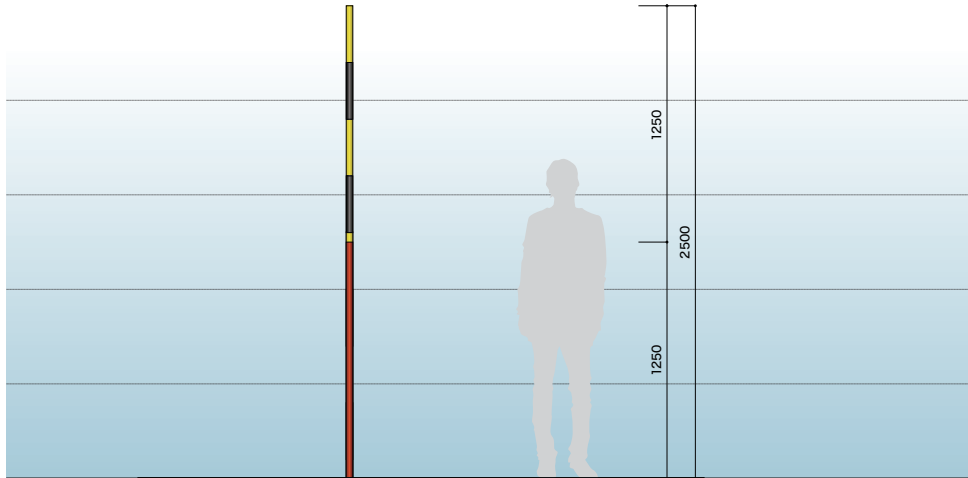


## 区域境界サイン

### A：ポールタイプ

#### 参考デザイン図

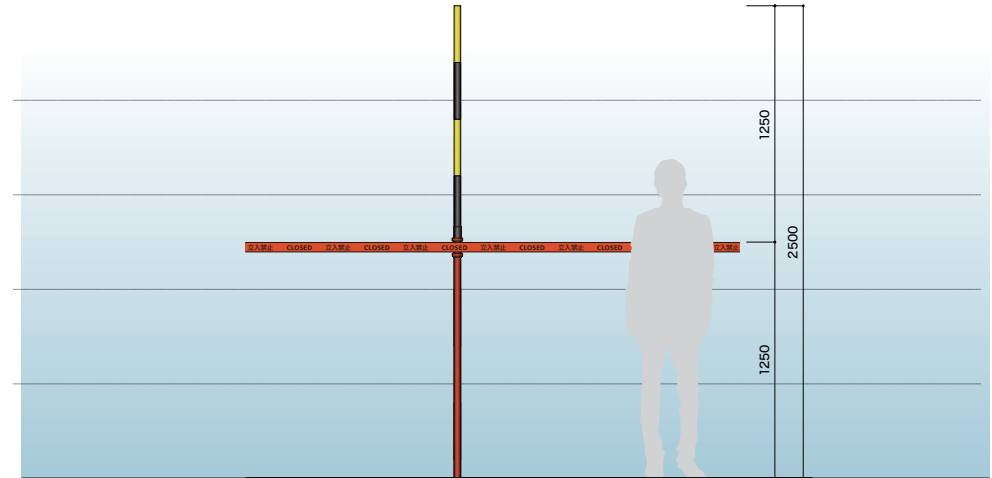
樹脂皮膜鋼管・高輝度反射テープ貼付



### B：ロープタイプ

#### 参考デザイン図

樹脂皮膜鋼管・高輝度反射テープ貼付



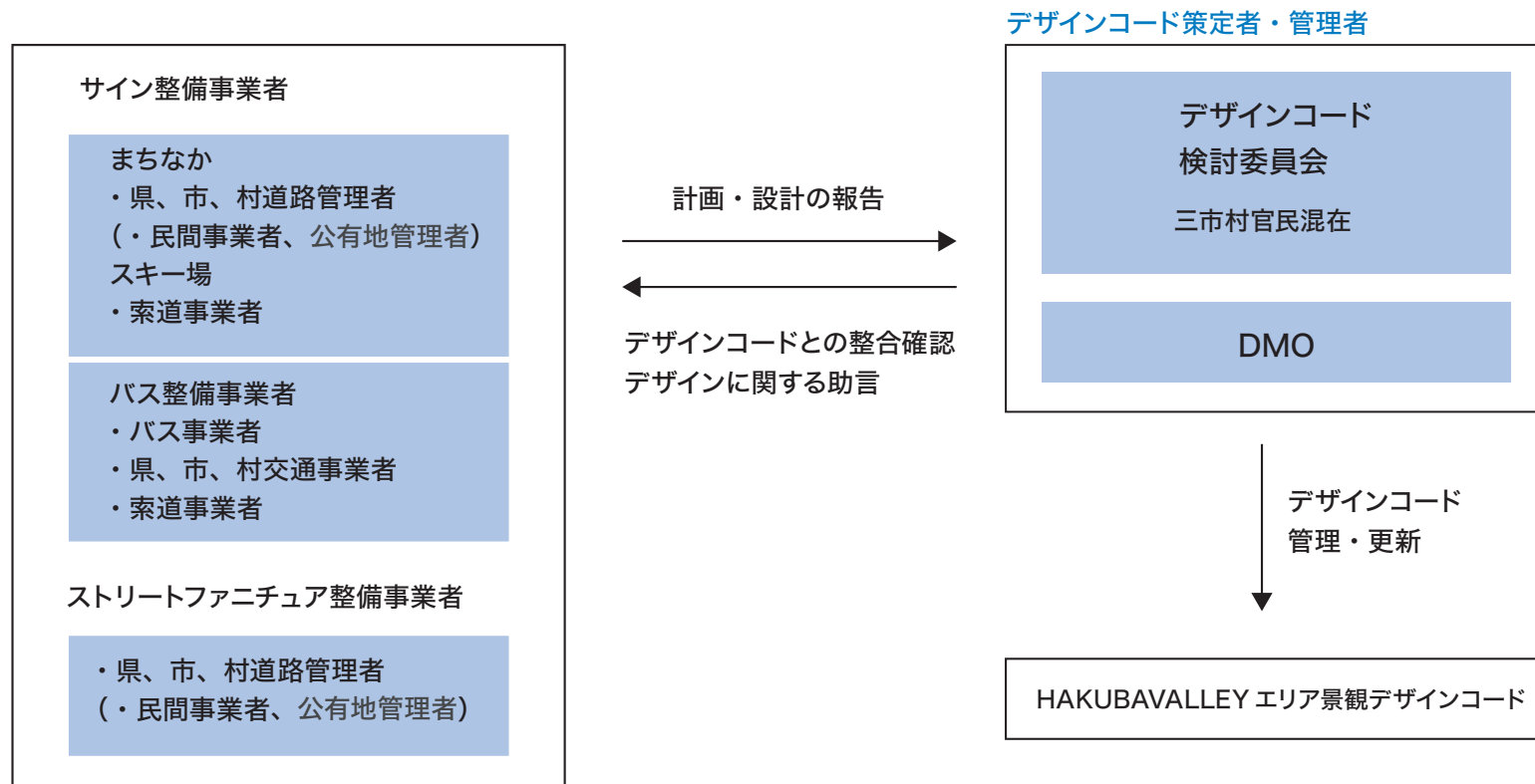
# 8

## 運用体制と市民協働

## 8.1 運用体制について

デザインコード運用時の体制として、デザインコード策定者である「デザインコード検討委員会」が主となり、サイン、ストリートファニチュアの整備者に対し、デザインコードとの整合確認及びデザインに関することの助言を行う。

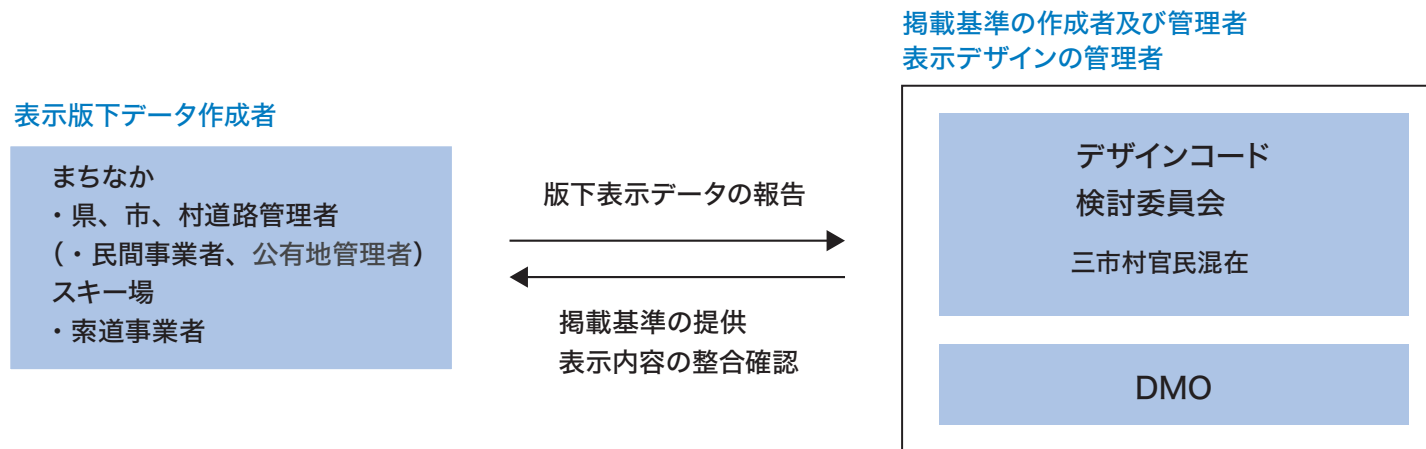
### ＜デザインコード運用時＞





デザインコード策定後、サイン整備を行う際、サインの情報内容、表示デザインの統一性を保つため、デザインコード策定者である「デザインコード検討委員会」が主となり、掲載基準の作成、管理及び表示内容の整合確認を行う。

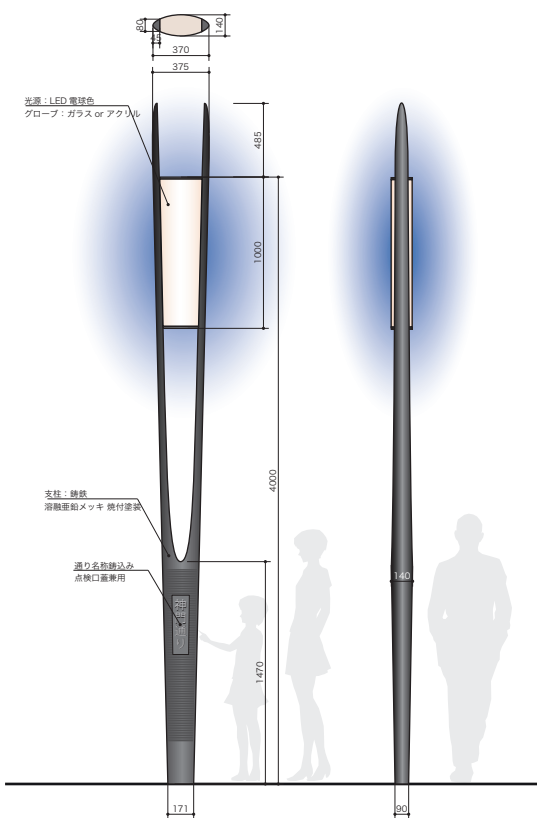
#### <サイン表示の作成、管理について>



## 8.2 市民協働について【参考事例】

### デザイン決定プロセス 出雲神門通り

出雲大社の表参道とも言える神門通り。整備前人出は減り、商店は疲弊し活力を失っていた。通りの活気を取り戻すべく、県は大社の 60 年に一度の大遷宮に照準を合わせ再び賑わいを取り戻すべく通りの整備改修に着手、歩行者優先した舗装の石畳化と、照明などのストリートファニチュアを一新した。



その決定プロセスは月に一度の市民 WS、整備案を説明し、質疑応答を繰り返していった。その中で例えば照明は図面や模型だけでは分からない。雰囲気、明るさ、感覚など実際に通りで確認して見ようということになった。そこで全く実物と同じ原寸模型を製作。併せて明かりのイメージの分かる点灯する灯具のついた模型を二基製作、実際に整備する通りにおいて市民の皆さんに確認して貰う。非常に分かりやすいという意見、同時にこんなに明るくなくて良いんじゃないか等の意見が出され、最終的に道路の基準照度よりも低い照度で決定した。このような市民合意形成の決定プロセスはみんなで作った神門通りという価値をもたらし、整備後の通りを元気にしようと商業者、地元商店街が立ち上がりテナント誘導、店舗改修などが積極的に行われ、かつて無い賑わいを作り上げる事に成功した。





### 木材利用の可能性 日向市

地場産杉材の使用を推進する日向市。日向市は「木を使ったまちづくり」をテーマにまちづくりを行い、街灯、車止め、ベンチ、高欄手摺りなどのストリートファニチュアに地場産杉材の使用が求められた。しかしながら当時まだ事例が無く、耐久性、メンテナンスに不安があった。議論の末、「とりあえずやってみよう、分からないことはやりながら考えよう」と言うことになり、その考え方を市民と共に育て守っていくこと。



それこそが官民一体のまちづくりに繋がると。

地元木工組合の協力のもと、高欄の木手摺りは地元小学生と共に行った。以後、年一回の手摺り磨きは恒例になった。街灯や車止めは、10 年後に検証し、鉋がけを行い、再び再生して使用、駅前広場のベンチは 10 年後に市民総出で磨き上げ、気持ち良く使う。そうすることで自分達の物を大事に使うという気運が育って行くのである。





### 木材利用の可能性 上崎橋

宮崎県延岡市上崎地区。戸数 24 という小さな集落がある。五ヶ瀬川に遮られずと陸の孤島であったが、そこに県道の橋が架かる。費用は 30 億円。地元にとっては夢のような話、だがせつかくならば単に架橋するだけでは無く、地元の記憶や未来の思いを埋め込められないかと言うのが県の担当者の意向であった。地元と交渉の末、橋の高欄に地区住民の杉を使用し、それを加工、取付も含めて地元のみ

なでやっていこう、という企画を作った。いや取付で終わりでは無い、メンテナンスも含め皆さんでやろう、なぜならばこの橋は自分達のための橋だから。地元の皆さんは必死だった。伐採、取付けを無事に終え、開通式を迎える。感無量であった。その思い、そしてこれからずっと地区がこの橋と共に無事であることを願い、毎年 1 回 11 月 18 日の土木の日の手摺りを磨き、再塗装を住民総出で行う事が年中行事になった。







一般社団法人 HAKUBAVALLEY TOURISM  
tel 0261-71-1898  
e-mail [info@hakubavalley.jp](mailto:info@hakubavalley.jp)  
<https://www.hakubavalley.com>

GK Sekkei | NAGUMO DESIGN

策定日 2020.11.27