



小林純子（こばやしじゅんこ）
（有）設計事務所ゴンドラ 代表

1967年日本女子大学家政学部住居学科卒業。
田中・西野設計事務所等を経て、1989年一級建築士事務所ゴンドラを設立。
1996年有限会社設計事務所ゴンドラに改組、現在に至る。
1988年、5億円をかけた公共トイレ「チャームステーション」の設計に関わったことを
きっかけに「日本のトイレ文化の改革者」として活躍。
日本トイレ協会副会長、文化女子大学非常勤講師、ノーマライゼーション研究会副代表。
2008年エイボン女性大賞受賞。
著作「心に響く空間 深呼吸するトイレ」弘文堂
「トイレが変わる」（共著）保育社
「変わる学校のトイレ」草土文化

きっかけは5億円のトイレ設計

——これまで、商業施設、駅、公園、学校、病院など様々な場所のトイレ設計をされていま
すが、トイレの設計に携わるようになったきっかけを教えてください。

1988年の瀬戸大橋の開通は、本州と四国が初めて橋梁で繋がるという国家プロジェクトで、丁度バブル真っ盛りのなか、それに併せた様々な観光事業がしのぎを削っていました。そのなかで、ユニ・チャームの関連会社が、他と差別化したいということで“トイレ”に着目して、観光バスが必ず寄ってくれるような観光名所のトイレを作ろうと考えられました。場所は香川県側の坂出市瀬戸大橋の袂でした。250坪くらいの敷地に「東洋一のトイレをつくる」というコンセプトで、トイレだけで約5億円のプロジェクトがスタートしました。いまでこそ商業施設や教育施設など様々なトイレ設計に携わっていますが、私が初めて設計したのは観光地のトイレだったんです。

この5億円トイレが第1作目で、それが終わった後、「このままトイレをやろうかしら？それとももとに戻ろうかしら？」と逡巡したのですが、まわりの人たちから、「トイレでもしかしたら今後すごく需要があるんじゃないか」ということを言われたこともあり、またなによりそのトイレ設計がものすごく面白くて。いま思うと、この5億円をかけたトイレ・プロジェクトが最初だったというのは、恵まれていたのかもしれないですね。

自分で見つけ出すところに「感動」がある

——トイレの設計は専門とされる人が少ない分野かと思いますが、だからこそその醍醐味や苦労した点、工夫された点などあれば教えてください。

その頃は未だトイレが重要だとそれほど思われていなかった時代で、私としてもトイレづくりに携わるのが初めてでしたので、トイレの重要さを分かって頂くことがまず大きな関門でした。私は設計を通じ、また他のプロジェクトメンバーはそれぞれの側面で、上司や関係者に理解して頂くために一人一人の戦いがありました。

そんな時代だったからこそ、トイレに関心を持つ方々は、人よりも先に何かをやろうという人や、あるいは高い見識をお持ちの方ばかりでした。トイレの設計を通じて、そういった「トイレの設計をしてなかったらきっと会えなかっただろうな」と思えるような先見の明をお持ちの方にお会いできたことは、私にとって幸福で楽しかったことですし、それはいまでも私の宝物だと思います。

そしてもうひとつ。当時トイレの設計には教本が少なかったのです。例えば劇場とか美術館などには建築資料集成等、データや参考設計図等があります。自分の心を写しこみながらどんなものが良いのかって考えることができるんですが、ところがトイレにはなにもない。標準サイズそのものがその時代にあっているのかわからない。そこで、その標準サイズが本当に正しいのか、と最初から見返すわけです。実際にいちいち聞いてみたり、男性に、ちょっと並んでみて下さいと言って測ってみたりする。そうすると色々な問題点が出てきて、今のものがどうも満足していないなというのが見えてくるわけです。

トイレの設計をしていると、色々な発想を無限に考えて、試してみたくくなります。例えば小便器コーナーですが、人の足の長さの違いによって、「ドレミファソラシド」って小便器の高さを変えたっていいじゃない、とか（笑）。

教本も資料も先駆者もないなかで、解を自分で見つけるためには、その利用者の立場にたって考えることが重要です。そうすると利用者の動きがどうなっているか、とか、なぜそれがそうあるのか、ということが見えてくる。私にとって自分で見つけ出すところに「感動」があるんです。モノをつかってデータをとって、そしてまた変えて、といった臨床実験みたいところが堪えられないくらい面白かったですね。

重要なことは、常にそれが本質的にどうあるべきかという問題意識を 問いとして自分の中に持っていること

——このお話はトイレのことだけではなくて、建築全般にも当てはまることかなと感じます。いまのスタンダードとなっていることも、原点に立ち返って、そこに新たな発想を組み込んでみたら、今までの常識を覆す新しい感動が生み出されるのかも知れませんね。

そう思います。建築全般、というよりむしろものづくりってそういうものなんじゃないでしょうか。

細かいことでも、「何か新しいものが出てくるんじゃないか」って辛抱強く考え、そして、あきらめない。やっぱりそういったプロセスがあってこそ、完成したときの感動がひとしおなんですよ。最近完成した商業施設で、オープンして一番乗りの方の感想をキャッチしようとその場に入っていたのですが、まず“ワーッ”と言って携帯でトイレの写真を撮って送るとかしているのをそっと見ているときが至福の時です。やはりものをつくるってすごい感動ですよ。

また一方で重要なことは、感動とマンネリズムっていうのは裏腹の関係にあるということ。最初のころはすべてが感動だったんですけど、でもそれが繰り返されるとマンネリ化して、感動がなくなっ

てしまう。

どれだけ分かっていることが増えていっても、残りの1割か2割かのわからない部分は当然あります。それを追及し続けるとそれが常に感動を生んでいくと思います。

———そういった追求のプロセスを経て、トイレに関する新たな概念を構築されて、その分野での先駆者になられたわけですね。

私たちはモノがある時代に育っていますから、「モノがあるところ」から発想がありますよね。ですが「モノがないところ」からどうやるかという時に、相談できる相手はどこにもいない、そんなときにでも、常日頃そのことを真剣に考えていると、ヒントになることを誰か、何かが示唆してくれるんです。例えば「今度の新しい小便器のコーナーはとにかく今までになかったものを作ろう」ということを自身に課しているとします。小便器がただずらっと並んでいることからどう脱するか、単に奇をてらうというということではなくて、本来のトイレってなんだろうということはずっと考えていると、地下鉄で丸い柱が列柱のように並んでいるのを見たときに、「そうだ、この柱ひとつひとつが小便器だったらどうだろう？」などと連想してしまいます。

重要なことは、常にそれが本質的にどうあるべきかという問題意識を問いとして自分の中に持っていることです。その意識が何かと触れ合ったときに、ヒントになって新しいものが生まれてくるということなんだろうと思います。



トイレは現代の“茶室”

———どんな問題意識をお持ちになってトイレ設計に臨んでいらっしゃるのですか？

まずトイレとは本質的にどういうところかを考えると、いくつかの切り口があります。

トイレそのものは個室、つまり最小限の空間でたったひとりになって、そこでホッとするとできる場所ですね。ですから、排泄以外にも、心理的な意味では小空間で心が休まる場所、つまり現代版“茶室”みたいな機能があると思います。そういうのを私たちは「最小限の宇宙＝マイクロコスモス」と呼んでいますが、だとすればそれはどうあるべきなのかと考えてきました。

一方で、トイレという世界は矛盾の多い空間です。トイレに求められるものはたったひとりの空間と言いながら、公衆トイレの場合それは公共空間として共有されている。閉じた空間でないとプライバシーが保てないけれど、それを共有するということは安全とか色々な問題が生じる。じゃあオープンとクローズをどう共存させるか、そういう相矛盾したものをデザイン化していくところにトイレ設計の面白さがあると思います。

トイレ設計に関わった初期のころ、トイレ調査が大好きな女性から、機能性に基づいたデザインじゃないと飽きるわね、と言われたんです。さらには、トイレ空間が排泄をするだけの機能だったらどんなデザインでもいいのだけれども、決してそうじゃない、と。この言葉は、私は今でも肝に銘じて

いますね。

近くて興味がある切り口として、「水」というものもあります。トイレと水とは切っても切れない関係がありますから。「水」というものがどういう風に人の心に伝えてくれるのかなというところにも興味を持っています。



居心地の良さを追求

——トイレはどのような空間としてあるべきだと思いですか？

やっぱりトイレを居心地の良い空間にしたい、豊かな空間にしたいということですね。本当に忙しいとトイレに行く時間も惜しむときがあるけれど、トイレに行く例えば5分、3分くらいの息抜きをちゃんとすることは、自分の人格を豊かに保つためにはとても大事なことだと思います。だからこそ、みんなが気分転換してくれるような場所、私はトイレをそういう場所としてつくりたいと思っています。

——その居心地の良さをつくり出すためにはどういった工夫を？

そうですね、ひとによって居心地の良さっていうのは違うけれども、やっぱりゆとり感や広がり感が重要なんだと思います。狭いトイレだからこそ、そこにどうやってゆとり感や広がり感を与えて、リラックスできて気が抜ける空間を創り出すことができるかというのが鍵なんじゃないかな。

こういうことの積み重ねが、
トイレそのものの深さや面白さを作ってくれた

——トイレというひとつの空間づくりを通して、ご自身が新しい気づきを得られたことは何かありますか？

15年前にとある商業施設のトイレを設計したのですが、いまでもずっと3か月に一回、「メンテナンス会議」を開催しています。そのメンテナンス会議っていうのは、その3か月間にあったお客様のクレームや、設計が悪くて生じたトラブルなどの情報共有を図る場で、実際にお掃除する人から社長までが一同に会して、私と事務所のスタッフも参加してやっているんです。

作った後の情報を自分へフィードバックして、「次はどうつくるか」と考える。その循環はもう私たちにとっては当たり前のことになっているのかもしれませんが。「つくりっぱなし」ではないということは、何も自慢することではなく、自分の勉強のためになっているんですよ。

また別の話で、私は加盟している日本トイレ協会は非常に面白いところで、トイレトーパーをつくらしている人、機器を作っている人、学校の先生、行政職員などの様々な業種の方々が加盟してらして、それぞれの立場でスピーカーになって色々な話が聞ける場所なんです。例えば以前お父さん

を亡くした娘さんのお話をお聞きしたのですが、癌を宣告されたときに泣く場所がない、トイレで泣こうとすると、すごく汚い、臭いトイレで泣かなきゃいけないんです、といった話を聞いたりしました。

私にとって、こういうことの積み重ねが、トイレそのものの深さや面白さを作ってくれた、そんな気がするんですよ。

使う人を考えてつくる

——商業施設では、いまやトイレはきれいで当たり前、トイレの快適さで競っている風潮があると感じていますが、今後どうなっていくと思われませんか？

他店に負けない快適さを得ようとする、トイレが複雑化していきます。そうすると先の震災のように物資が少なくなるような色々な課題が生じたときに、果たしてどこまで通常時の快適さが保てるか。問題があるように感じます。そうはいっても商業施設の場合では夢を売る施設なわけで、バランスの取り方は重要ですが、安全の確保は基本だと位置づけたいものです。ただ、交通機関では事情は異なると思っています。交通施設がいくら商業施設化したとしても、その施設は商業施設とは違うことを求められるはずだと思いますね。場所によって求められるものが違うんですよ。

同じことが学校にも言えます。学校のトイレの一番の特徴は、子どもたちしか掃除してないということなんですね。こどもたちの掃除の能力で、きめ細かいお掃除、メンテナンスは難しい。それなのに例えば商業施設と同じようなトイレを作ってしまったら、快適さは続かないことになります。ここではあまり充実したメンテナンスができないな、と思ったらそれに沿ってつくるという風に、場所によってつくり分けをすることが必要ですよ。

私はトイレの設計をするときは、今回のテーマは何だろうと考えて、そこに住む人やそこに来る人がどういう人が多いのか（属性）、場所による違いをどうやって出していこうか、というところから入っていくんです。



震災に対して考えられること

——さきほど震災の話が少しありましたが、東日本大震災に関してご自身がお感じになっていることは何かありますか？

現状の仮設トイレは緊急用で、3ヵ月位までだったらなんとか我慢できるとしても、それを1年間使うというのは辛すぎるでしょうね。被災地では仮設住宅に入られている方が多いと思うので、しば

らく使えるグレードの高い仮設トイレの提案ができればいいなと思います。

あとは、教育施設では、教室まわりのトイレはしっかり考えられています、例えば体育館のトイレは将来ここにどういう人が来てとかなかなか考えられてないですよ。学校のトイレを見学に行くと、体育館のトイレはこわいのよ（笑）。これは結構盲点なんじゃないですかね。被災時には体育館は避難所になることを前提として考える必要があるかなと思います。

相手を感じる臨場感こそがものづくりの原点

——学校のトイレをつくるにあたって、子どもたちのワークショップを行っているとお聞きしましたが、具体的にはどういうことをやってらっしゃるのですか？その醍醐味とは。

もうこれまで幾度となくトイレ設計をやってきていますので、時々子どもたちの言うことはわかったと思ったりもするんですけど、ただワークショップに入ると全然違いますよね。やはりこの子達のトイレをつくるんだっていう実感があるわけです。そうすると何か迷ったときにあの子たちの表情がでてくる。届ける相手が見えていることが実感として湧いてくる。この臨場感こそが、ものづくりの原点なんじゃないかと思うんですよ。

そしてそこには、その子達にとってのものがたりがあるんですよ。例えば案内サインを子どもたちに書いてもらって、どれを採用しようかといったときに、学校の先生が、「この子は今までさびしい顔をした子だったのに、こんな素敵な絵を描いてきたんです。これを使いましょうよ」って言うてくれるとか、これもひとつのものがたりがなんです。そこに使う側に感動があり、またそれがいいものを生み出すという作り手側の感動があると思います。

——ものづくりをワークショップですということ、実際に使う相手を感じるということなんですね。

この前も美濃白川というところで中学生の男の子たちとワークショップをやってきました。私は何回も設計をやっているから、トイレのことは9割方わかっているつもりなんですが、残りの1割はすぐにはわからない。それは何でしょう？オリジナリティとでもいいでしょうか。

——ワークショップを通じてそれは見つかるものですか？

見つかりますよね。不思議に見つかるものです。美濃白川はアンケートをしたら、殆どが「学校では大をしない」と回答するんです。その理由は「落ち着かないから」というものでした。世田谷でも15年前はそうでした。そこで美濃白川では、私が古いトイレをスライドにして、「ここをあなたたちが落ち着かせるってどうしたらいいんだろう」って投げかけたんです。自分としてもいくつか解答は持ってはいるんですが、子供たちに聞いてみると改めて考えさせられますよね。「えっ、ここが落ち着く場所になるんだ」と。

そういう、毎日見慣れたところを新しい真っ白い目でどうクリエイティブしていくかという、子どもたちの発見に繋がる事がワークショップの醍醐味かなと思います。私としても、そうやってトイレに対する見識を広めながら、空間をつくることができるといいなと思っています。

——実際にワークショップはどうやって進めていかれるのでしょうか？

こうやって、こちらから案を出して行って、子どもが考えて、そしてそれを受けてこちらからまた問いかけて、というのを何回かやってつくっていくんです。

子どもたちは、初めはトイレのことだけを考えます。廊下両端の階段室の踊り場にトイレがある古い学校なので、トイレの前は「学校の道」でもあるんです。そこが全部変わるということになると学

校自体が相当変わってくる。それを子ども達に投げかけて、そのうえで日本トイレ協会の元事務局長に話をしてもらったんです。災害のときのトイレはどうかとか、学校は避難場所にもなるんだ、トイレっていうのは自分だけのものじゃなくてみんなのものなんじゃないかとか、他にもトイレからエコを考えたり、ユニバーサルデザインを考えたり、というお話しです。

トイレは、本当に小さい分りやすい場所で、すごく考えやすいんです。トイレを汚いものと思っているかもしれないけれども、トイレというものは体にとってすごく大事な場所なんだということを子どもたちに伝えたいですね。

『感じるこころ』を豊かにするためには、 相手の想いを想像する「心のゆとり」が必要

————— 最後に、感動を増やして心を豊かにしていくには何が必要と思われますか？

『感じるこころ』を豊かにするためには、相手の想いを想像する「心のゆとり」が必要なんじゃないでしょうか。

余裕がなくなって感じる心もないというときは、相手はこういうことを感じながら言っていたのに、それをさらっと通り過ぎてしまったんじゃないか、というようなことがいっぱいある気がします。

その「ゆとり」はきっと相手の立場になって考えるという想像力を育むんです。相手の言葉からその人の辛さ、嬉しさというそのひとの世界を、自分の体験や本からの体験を重ねあわせながら、どれだけ想像できるか、ということなんじゃないかと思うんです。

感動というのはきっと気づいていないだけでその辺にいっぱい在るものだと思います。だから心に「ゆとり」を持って、ひとつでも多くの感動を掴んでいくということの方が大事なんじゃないかな。



インタビュー後記

場所による違いを考えながらトイレ設計をされている小林さんの、学校であれば生徒、商業施設であれば従業員といったように、そこを使用したり管理したりする人達と深く関わり、真摯に向き合おうとする姿に感銘を受けました。

今回のインタビューでは、細かいところまで気配りのできる女性らしさと、答えが見つかるまであきらめない芯の強さをお持ちである、小林さんの魅力を存分に感じることができました。

今後も、トイレ空間から人々の心に「ゆとり」を与え、そしてより多くの感動に出会える機会を与えてくれることと思います。