

学びの源泉 三谷 宏治

第 17 号 家造りに学ぶ（前編）

#それは母の一言から始まった

2002 年正月、私はいつも通り（高校卒業して上京以来 20 年毎年）田舎に帰省し、のんびりとお節をつついていた。夕方、食事を終えた頃、母がちょっと改まって曰く、

「家を建てたいのだけれど・・・」

実家は小さな八百屋さんで、作りは店舗兼住宅。1 階店舗の改装と子どもたちの成長に合わせて、住居部分は歪になり、2 階へと拡大していた。

高齢の祖母が急な階段の先の 2 階で寝起きし、1 階玄関を開けるとキッチンが丸見え、両親の寝室は一家団欒の居間でもありトイレへの通路でもある、という状態が 20 数年続いていた。

それにしても、母さん、なんで 70 才を目前にした今頃になって？

聞いてみれば、理由は単純。

「今までずっと我慢してきた。残りの人生・生活を『普通の家』で過ごしたい。家自体に特に細かい要望はない。任せる」。

分かりました。あなたのその積年の恨みを晴らすために、私が何とかいたしましょう。

祖母、両親が住み、私たち子供や孫が帰省し、親類縁者が集うための家造りがこうして始まった。

それから完成までの 15 ヶ月間、個人として膨大な時間（とお金）を投じて、学んだことは限りない。流石、人生最大のお買い物だけのことはある。

その学びの内、前編として今回は家造りユーザー（施主）としてのものを、次回後編に住宅業界自体

へのものを取り上げたい。

#鬼ごっこの出来る家

コンサルタントという職業柄、情報の収集・分析、報告書や資料の作成はお手の物である。

当初から、全ての検討内容を一元的に記録・表現するためのファイル（Power Point）を作った。

安心して 1 階に住める家

奥行きと光のある家

そして、鬼ごっこの出来る家

これがそのファイル「Project 福井の家」の表紙を飾る言葉だ。今回の家造りの基本コンセプトと言えるものだ。

そう、家造りには、まず、目指すべき姿のコンセプトが必要だ。

家造りは「経営改革プロジェクト」にととてもよく似ている。企画から設計・構築・運用という流れとやるべき作業や考え方は、どの段階においても類似性が極めて高い。

そして個々の難易度は高く、よい家造りのためには、よいプロジェクト運営スキルが必須となる。

その第一が「コンセプト作り」だ。

そもそも経営改革プロジェクトは何故「難しい」のだろうか。一言で言えばそれは「自由度が高すぎるから」だ。

もし「経営」改革でなく、「営業」改革であれば、その他の機能や要素（商品や生産や人材や資金・・・）

は与件となる。つまり多くの強い制限や制約の中で、改革を考えることになる。

これは不自由ではあるが、故に実は簡単だ。目指しうる将来の姿が、今のそれと大差ないからだ。

「経営改革」となるとそうは言えない。全てが与件ではなく変数であり、目指しうる将来の姿は多種多様、大きくジャンプしたものとなる。しかしこれを1つに決めなくては改革は決して実現され得ない。

家も同じだ。住宅というモノは変数が多く、かつその巾が非常に広い。

実際どんな形にも出来るし、どんな色や素材でもよい。間取りや設備の種類も数え上げればきりが無い。

家一軒の部品点数は約10万点。自動車が約3万点だから、消費財の中では圧倒的な複雑さ、自由度を誇る。これを超えるものは、工場プラント等複合的なものを除いて単体では、航空機やスペースシャトルくらいしかない。

どういう家を造るのか。一消費者が生涯かつて直面したことの無いような圧倒的自由度の中で、その方向性はどうか決めるのだろうか。

#コンセプト作りは「想像力」が勝負

たいていの場合、家造りのコンセプトは「間取り図(プラン)」と「外見図(パース)」に具現化される。

手順としては、施主と営業・設計士の打合せ、設計士からの提案、となるわけだが、その途中で基本コンセプトが練り込まれていく。元ネタとなるのは施主達から聞き出した「今の不満」「新居への期待」「新居での生活イメージ」などだ。

私は、自身でまずこういったことを吟味し、コン

セプトを作ったわけだが大変なのは「想像力」だ。

まだ見ぬ新居で、一体どんな生活をしていきたいのだろうか。誰のどんな望みを叶え、諦めるべきなのだろうか。それらに対して皆がどう感じ行動するのだろうか。

私が重視した Stake Holders (ステークホルダー) は4群。まずは両親と祖母、次に母のみ、子どもたち、そして自分自身。

①両親たちには老後を快適に過ごして欲しい。但し、要求レベルは高くないので、安心、快適、バリアフリーを基本に。

②自分自身のためには、とにかく格好いい家であること。明るくて斬新なものであること。他にどこにもない、ただ一つのものであること。

③頭を絞ったのが、子供たちのこと。子供たちには帰省のモチベーションをもって欲しい。彼女たちにとっては、生家でもなく父親の実家に過ぎない。今は実家が八百屋を営んでいてそれ自体が物珍しく「帰省」も楽しい。でも八百屋がなくなっても田舎に行きたくなくなるような、そんな家にしたい。

では一体、どんな家にすれば、都会では得られない楽しみを得られるのだろうか・・・

辿り着いた答えが、鬼ごっこ、だ。あと10年、皆で騒げる第一の遊び。それが存分にできる家。

④そして最後が、母。もともと母のためとも言えるこの家造り。どうせなら彼女にとって最高のモノにしようじゃないか。

そしてそれはキッチンからの眺めとして造り上げよう。彼女がこれからもっとも時間を費やす場所に、最高の視界と風景と集いを提供する。

それが隠されたもう一つのコンセプト。

#ソリューション（間取りと外見）は「創造力」が勝負

これらのソリューションたる間取り案は、3ヶ月掛けて結局、A、B、B'、C、C'、C"、D、D'、D"、E、E'、E"、F、F'、F"、G案と進化し16版に及んだ。

今改めて見返してみると、住宅メーカー（積水ハウス）設計士と打ち合わせて作った最初の素案であるA案は、全く原形を留めていない。

B案以降は全て、私の設計士である友人 岩淵氏（大手ゼネコン勤務、普段は大きなビルや都市計画専門）が、出してくれた間取りアイデアに基づいたものだ。

私と住宅メーカー設計士は結局、彼の基本アイデアを修正・改良し続けていたに過ぎない。

その間取り案（B案の原型）は秀逸だった。4つの基本コンセプト（目的）を実現するために大胆に空間を「ムダ」にし、囲み、繋げていた。

空間的な効率を求めるなら、居間（LDK）を中心において、その他のものを周囲に直結することだ。

廊下も要らないし、建物を四角く作りやすい。

しかしそこには奥行きも面白みもない。空間同士を区切るの是一片のドア。空けた瞬間、つながってしまう皮相で脆弱な区切りだ。

逆に2階の間取りによくある、一本廊下に接して4つの個室。これも効率は高い。しかし今度は空間を区切る力が強すぎて、賃貸アパートと変わらない。かつ鬼ごっこなど出来はしない。

新居の敷地は100坪、普段住むのはたった3人。下手な空間効率は必要ない。求めるものはコンセプトの実現だ。

彼は私たちに大きなムダを3つ提案した。①センターコア、②回廊、③吹き抜け、だ。

センターコアというのは専門用語ではないかもしれない。何かというと、お風呂や洗面、階段、玄関といった箱状の固まり（コア）を、間取りの真ん中（センター）に持ってくるというやり方だ。

もちろん普通、こういったモノたちは、家の外縁にキッチンと寄せ集められている。効率を求めれば当然のことだ。

しかし、1階空間を、応接（public）、ダイニングキッチン（semi-public）、寝室（private）の三つのゾーンに分けた上で、その間を壁やドアで区切るのではなく、間にコアを設置することで深い奥行きと、絶妙な接続感を出している。

次のゾーンに進むためには、コアをぐるっと回り込まなくてはいけない。ゾーン間は視線が通らず、でも空気は繋がっている。

#家の真ん中にお風呂、事件

問題は、コアを何にするかだ。

ダイニングと居室群の間には、結局洗面所と風呂をコアとしておくことに決めた。これは戸建て住宅では、ありえない間取りだったらしく、積水ハウス内で相当の波紋を呼んだ（らしい）。

湿気が屋内にこもるのを嫌うがために、普通風呂は必ず外周に接して設置される。それが戸建て住宅での「常識」だ。

実際には最近のユニットバスならその心配はそれほど要らない。湿気もほぼ完璧に防がれているし、むしろ浴室の保温性等に優れるという利点もある。家の真ん中にあるから、お風呂に入ったとき「寒い」と感じる¹ことがほとんどないのだ。

¹ いわゆるヒートショック

ただ、「非常識」だったが故に、担当の設計士さんは相当苦労したようだ。

毎回の社内の設計会議で採り上げられ、

「これは（まさか）我々から提案したわけではないのだろうね」「いえ（とんでもない）、施主がどうしてもとおっしゃるので・・・」

という問答を繰り返していたらしい。

コアを取り囲む「回廊」の設置も担当設計士の嘆息を買っていた。

「この回廊部分だけで6畳分はありますねえ・・・」
「東京ではありえないですねえ・・・」
でもこれで鬼ごっこには最適の間取りとなった。

鬼ごっこの本質は「回遊性」にある。つまり空間に2箇所以上の出入り口があることだ。

だから2階の大きな納戸にもドアが左右両端に2枚ついている。子ども部屋にも通常のドアのほかに、ベランダに出るドアがあり、それは2階の居間に繋がっている。これらは全て「鬼ごっこ」のためなのだ。

もうひとつのムダは家の真ん中にある大きな吹き抜け。

1階と2階の空間を繋ぐためのパイプでもあるが、第一の任務はキッチンに光を導くこと。

母のいるキッチンと、みんなの集うダイニング、そして南側の庭。これをどう組み立てれば母の居場所からの眺めを最高のものに出来るのか。

結果、ダイニングは南側に大きくフルオープンのサッシを入れて庭に接し、オープンキッチンがダイニングの北側に接する。つまり北側にいる母から、ダイニングを通して庭とその先の畑と田圃が見張らせる形だ。

ただこれではキッチンが暗くなる。光を入れたい。

それだけのために2階の空間が大きく削られ、ダイニング上空の吹き抜けとなり、太陽を家の北側にまで導き入れる光の道となった。

友人設計士の「仕事」を見ていて分かったこと。それは、よい解決策づくりにこそ、創造性が必要となる、ということ。複雑で自由度の高い問題であればあるほどそうだ。

一般には問題解決能力より問題発見能力の方が磨きにくい。巾が広く定型化が難しいからだ。

しかし、このように解決手段の巾や種類が非常に広い場合、問題解決も簡単ではない。そこには独創的な発想や切り口が必要になる。

彼の発想の源はおそらく、一般住宅ではなくより自由度とかつ制約の多い商業ビルの建築にある。センターコアなどは美術館などに見られる手法だ。

彼曰く「コーナーで処理する」。

扉でなく、「固まり」で空間を区切るやり方だが、最近では商業ビルのトイレの入り口などでも多用されている。ドアを開けてトイレにはいるのではなく、2度ほど折れ曲がってはいっていきあれだ。

発想の巾を広げるためには様々な事例に学び、そしてそこから自分なりの本質を見いだしていくことが一番だろう。

独創性のためには、より離れた世界にチャレンジするのが良い。絵画、相対性理論、格闘技・・・学びの源は、あなたの傍らに。

初出：CAREERINQ. 2006/06/01