

あ あれもこれもは意外と重要

まちづくりプランナーに限らないが、何か他より秀でた専門性をもつことが大切なと思う。「あそこは○○について知識、経験とも優れているので安心して組める」とか言ってもらえると嬉しいし、良い評価は自然と広がって仕事としても安定する。ただ私に限って言えば困ったことに根っから飽きやすい性格で、何かひとつを極めるといふことに集中できないのだ。過去を振り返ってみるとほぼ十年単位で違うことに手を出してしまっている。友人と事務所を立ち上げるまでは、歴史的環境を都市計画道路から守るための住民運動にかかわっていた。まあこれは事務所を立ち上げてからも延べ十年近く関わり続けたが、都市計画の変更を求めるといのが柱で、まちづくりプランナーとしては異質なスタートだったといえる。並行して取り組んでいたのは中世の山城や縄文集落の史跡公園整備などもあり端からいろいろだったと言える。

そうこうしているうちに、まちの将来像をビジュアルに検討するツールとして三次元のコンピュータグラフィックスを活用することになった。これは当時、既存のソフトで都市規模の大量データを扱えるものがなかったことから天才プログラマーの協力を得てオリジナルのシステムをつくることになった。これは最終的には建物や道路の形態を自動生成する「都市を記述する言語」をつくるまでに至ったが、十年ほどでやめてしまった。

そのかわり力を入れたのが、まちづくりワークショップの手法の開発だった。まちづくりには様々な話し合いの場が求められるが、その目的に従って効果的な手法を考え、誰もが実践できるように手順を理論的に整理した。これも十年ほどで開発した手法を使い回すことが多くなって私の熱が冷めてしまった。

次にテーマとなったのが、地区の地権者とまちづくりの方向を議論し、その実現のために都市計画の提案制度を活用したり、地区の魅力を引き出す事業を行う機構をつくり運営するというものだった。

これらが私の基本となる「像と場としくみのデザイン」につながっている。あれもこれもと興味の向くまま、いろいろチャレンジするもの意外と重要なかもしれない。