

パターン・ランゲージを援用した住民参加型計画手法の意義と可能性に関する研究*

Research on the meaning and possibility of the planning method with citizen participation which applied
A Pattern Language *

久 隆浩**

By Takahiro HISA**

1. はじめに

本論文では、茨木市都市計画マスタープラン策定を事例として、マスタープラン策定における住民参加手法について分析・考察を行なう。

都市計画マスタープラン策定においては、都市計画法第18条の2に「市町村は、基本方針を定めようとするときは、あらかじめ、公聴会の開催等住民の意見を反映させるために必要な措置を講ずるものとする」と記されているが、具体的にどのような手法によって住民意見を反映させるかは、市町村の創意工夫に委ねられている。意欲的なところではワークショップや市民会議などを用いて、計画策定過程に積極的に市民の参画を求めているが、アンケートによる意識調査やパブリックコメントの実施に留まっているところもあるなど、住民意見の反映手法はさまざまである。一方、意欲的に市民参加を試みている市町村でも、どのような参加形態を採るのか、また、参加の場面で出された市民意見をどのように計画に反映させるのかについては、まだまだ試行錯誤の段階である。

そこで、本論文では、茨木市における計画策定過程のプロセス設計と、成果としての都市計画マスタープランの内容にどのように市民意見が反映されたかを分析することによって、都市計画マスタープラン策定における市民参加手法のあり方について考察を加える。とくに、C.アレグザンダーが提唱した「パターン・ランゲージ」の考え方の援用の可能性について論を展開する。

2. パタン・ランゲージ

(1) パタン・ランゲージとは

パタン・ランゲージは、C.アレグザンダーによって1977年に出版された『A PATTERN LANGUAGE』¹⁾によって示されたデザイン理論である。彼は、「歴史的街並みなど誰もが認めるようないい環境には、全体と部分とが相互に関連し合うような秩序、すなわち「有機的秩序」

*キーワード：計画基礎論、市民参加、都市計画、計画手法論

**正員、工博、近畿大学理工学部社会環境工学科

(大阪府東大阪市小若江 3-4-1、TEL06-6730-5880(内)4268、
FAX06-6730-1320、E-mail/hisa@civileng.kindai.ac.jp)

がある」として、こうした秩序を「パタン」として抽出することを試みた。そして、「環境に有機的秩序をもたらすためには、従来のマスタープランによる方法に代えて、「参加」と「パタン」を柱にすえた新しい計画手法を採用すべきである」と提唱した。参加の必要性について、彼は「何を建設すべきかについての決定権は利用者であり、プロジェクトへの利用者の「参加」が不可欠である」とし、1970年代にすでにユーザー参加の計画論を主張している。そして、「すべての設計と建設は「パタン」と呼ばれる計画原理の集合（パタン・ランゲージ）によって進められるべきであり、このパタン・ランゲージは地域や地区ごとに民主的方法で定めること」と述べている。²⁾

パタン・ランゲージは、いい環境に存在する秩序をパタンとして抽出し、計画や設計に関わる人々が共有し活用することによって、新たな環境創造につなげようとする手法といえる。

(2) プログラミングにおけるデザインパタン

パタン・ランゲージの考え方は、建築・都市計画分野だけでなく、さまざまな分野に影響を与えた。とくに、情報学においてプログラミングの分野で注目され、オブジェクト指向プログラミングの源流のひとつになった。E.ガンマ、R.ヘルム、R.ジョンソン、J.プリシディースが著わした『オブジェクト指向における再利用のためのデザインパタン』³⁾で、プログラミングにおいて初めてデザインパタンという用語を用いられた。プログラミングにおけるデザインパタンとは、過去のソフトウェア設計者が発見し編み出した設計ノウハウに名前をつけて蓄積しカタログ化したものである。

このように、パタン・ランゲージは、繰り返し活用できる経験などにわかりやすい名前をつけ「パタン」とし、多くの人々が共有し活用することによって効率的な創造活動を行えるようにしたものである。

(3) ネットワーク型を指向するパタン・ランゲージ

パタン・ランゲージは、パタンの集合体であり、デザイナーは複数のパタンを組み合わせることでデザインを行っていく。また、パタン同士は相互に関係しており、それ

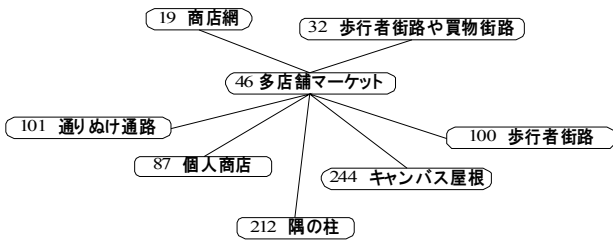


図1 パタンの相互関係

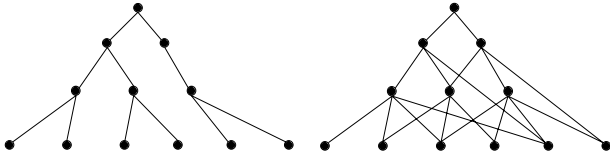


図2 ツリーとセミラチス

はネットワーク型になっている。たとえば、アレグザンダーの著書である『パターン・ランゲージ』に記された「46 多店舗マーケット」は、「19 商店網」や「32 歩行者街路や買物街路」から導かれており、また、「101 通りぬけ通路」「87 個人商店」「212 隅の柱」「244 キャンパス屋根」「100 歩行者街路」へと展開していく。(図1) これは、ハイパーテキストの形式の先がけと捉えられる。アレグザンダーを一躍有名にしたのは、1965年に発表した論文「A City is not a Tree」⁴⁾であるが、ここで彼は「都市は階層的に構成されるツリー構造ではなく、様々な要素が絡み合って形成されるセミラチス(Semi-lattice)構造である」と述べているが、ここでいうセミラチス構造はネットワーク構造と言い換えることができる。(図2) このように、アレグザンダーは、当初からネットワーク型を意識しており、デザイン・パターンをハイパーテキストで記述する方法として「パターン・ランゲージ」を提唱したと考えられる。

このことから、本論文でも、ネットワーク社会における計画手法として、パターン・ランゲージの意味を考えることが大切だと考える。

(4) 住民参加型計画の作成手法としてのパターン・ランゲージ

また、計画論の今日的課題のもうひとつの重要事項としての参加手法としても、パターン・ランゲージは注目に値する。先ほども述べたように、アレグザンダー自身も「従来のマスタープランによる方法に代えて、「参加」と「パターン」を柱にすえた新しい計画手法を採用すべきである」と指摘しており、「パターン・ランゲージは地域や地区ごとに民主的方法で定めること」としている。

我が国においても、パターン・ランゲージを援用したデザイン・ルールとして、神奈川県真鶴町の『美の基準』や埼玉県川越市の『川越一番街町づくり規範』などがあるが、これらは住民参加型のまちづくり・景観づくりの計

画書としても有名である。住民が議論を繰り返し、共有された内容をデザイン・ルールとして記述する手法として、パターン・ランゲージは効果的である。

3. 茨木市都市計画マスタープランの策定過程

(1) 策定過程の概要

茨木市では以下のような過程を経て、都市計画マスタープラン策定を行なった。

第1段階では、平成17年2月～9月に「まちづくり寺子屋」と題し計13回の講義を行なった。これは、都市計画に関する基礎知識や近年の都市計画動向について市民に知ってもらうことを目的としたものである。続いて、第2段階として、平成17年7月～平成18年1月に「市民まちづくり会議」として計10回のワークショップを行なった。そして、平成18年3月～平成19年1月に「都市計画マスタープラン策定委員会」を計11回開催し、計画をとりまとめた。

まちづくり寺子屋と市民まちづくり会議は公募により参加者を募り、市民まちづくり会議には29名の参加を得た。また、若手の市職員を中心に構成された庁内研究会のメンバー17名も加わって、合計46名が6班に分かれてワークショップ形式で議論を重ねていった。また、都市計画策定委員会には、ワークショップの各班から1名ずつが市民委員として加わり、都市計画・まちづくり・緑地計画・交通計画・経済の各分野の学識経験者5名とともに、合計11名で検討を進めた。

(2) 市民まちづくり会議

市民まちづくり会議におけるワークショップの議論は、班を単位として「まちづくりビジョン(案)」としてとりまとめられた。1班は「人持ち¹⁾でつくるつながるまちづくり」、2班は「“元茨”²⁾からのまちづくり」、3班は「歩いて楽しい安心して歩けるまち」、4班は「人カタウン」、5班は「あいくる³⁾挨拶あふれるまちづくり」、6班は「歩くことによるまちづくり」というタイトルで内容をとりまとめた。

(3) 都市計画マスタープランの策定

マスタープラン本体は策定委員会によって検討されたが、構成としては「まちづくりビジョン」と「都市づくりプラン」の2部構成とした。

1) まちづくりビジョン

まちづくりビジョンは、市民自らが将来の暮らし方を描いたものである。市民まちづくり会議の提言として出された「まちづくりビジョン(案)」を基本に作成し、まちづくりの理念として「人持ち」でつくる「人カ

表1 まちづくりビジョンと都市づくりプランの関係

	市民が集い語らう場を増やす	暮らしの安心・安全を確保する	多様な暮らしを支える住宅・住宅地を守り、つくる	都市の活力を高める産業を守り育てる	中心市街地等の暮らしを支える拠点を活かす	茨木のまちの資源を活かす	周辺と調和した景観・環境づくりを進める	無秩序な市街地の拡大を抑制する	地域と暮らしを支える交通システムを構築する	生活範囲の広がりも考慮し周辺都市との連携を図る
人が育ち、人を育てるまち	○	○								
挨拶があふれるまち	◎	○								
「人持ちになろう」が合言葉のまち	◎		○							
たのしく散歩ができるまち	◎	◎				○			○	
夢に向かってチャレンジができるまち		◎	◎		○	○			○	
色々なくらしができるまち				◎	○					○
なりわいを大切にすまち				◎	◎		○			
地元で循環するまち				◎		◎		○		
茨木のエエもんを育むまち						◎	◎			
身近な自然を守り、使い、育てるまち	○					◎		◎		
人に優しい交通システムを取り入れるまち		◎				○			◎	○
今あるものを工夫して活かすまち						◎		◎		

◎は特に関連のあるもの ○は関連のあるもの

ウン」茨木」が謳われている。これは、ビジョン（案）に示された1班と4班のキーワードを組み合わせたものである。そして、まちづくりの基本方針として、以下の12の項目を「まちの将来像」として設定している。

- ①人が育ち、人を育てるまち
- ②挨拶があふれるまち
- ③「人持ちになろう」が合言葉のまち
- ④たのしく散歩ができるまち
- ⑤夢に向かってチャレンジができるまち
- ⑥色々なくらしができるまち
- ⑦なりわいを大切にすまち
- ⑧地元で循環するまち
- ⑨茨木のエエもんを育むまち
- ⑩身近な自然を守り、使い、育てるまち
- ⑪人に優しい交通システムを取り入れるまち
- ⑫今あるものを工夫して活かすまち

これらは、それぞれまちづくりビジョン（案）に盛り込まれた内容を取り込むかたちで作成されたものであり、おもにワークショップの各班から選ばれた6名の市民委員が、ワークショップ参加者の意見を随時聞きながら作成した。

2) 都市づくりプラン

「都市づくりプラン」は、「まちづくりビジョン」を実現していくために、市としてどのようなことを行っていくかを記述したものである。従来の都市計画マスタープランはこの部分をおもに検討してきたといえる。

都市づくりプランでは、都市づくりの10のテーマとし

て、以下のものを記載している。

- ①市民が集い語らう場を増やす
- ②暮らしの安心・安全を確保する
- ③多様な暮らしを支える住宅・住宅地を守り、つくる
- ④都市の活力を高める産業を守り育てる
- ⑤中心市街地等の暮らしを支える拠点を活性化させる
- ⑥茨木のまちの資源を活かす
- ⑦周辺と調和した景観・環境づくりを進める
- ⑧無秩序な市街地の拡大を抑制する
- ⑨地域と暮らしを支える交通システムを構築する
- ⑩生活範囲の広がりも考慮し周辺都市との連携を図る

4. まちづくりビジョンと都市づくりプランの関係

以上、茨木市における都市計画マスタープラン策定手法と計画内容について見てきたが、これを住民参加型計画手法として分析・考察を行なうと、つぎのような特徴が見いだせる。

1) 市民意見を生活ビジョンとしてとりまとめる

まず第一に、「まちづくりビジョン」と「都市づくりプラン」に分けることによって、ワークショップの提言を、将来の生活像を描いた生活ビジョンとしてまとめることができた。従来、都市計画の分野で市民意見を聴取した場合、具体的な施策レベルの要求が多く出される。しかし、都市計画マスタープランは政策の方針を謳うものであり、具体の施策は掲載しづらい。そこに齟齬をきたし、意見を出した市民の不満にむすびついてしまう。

挨拶があふれるまち

○人のつながりを広げるために、「挨拶」があふれるまちにしましょう。

○「挨拶」は人と人が出会い、顔を合わせた時に生まれる心の触れ合いです。そして人と人がつながる最初のきっかけであり、多くの人がつながってまちづくりに取り組むための第一歩です。また挨拶のあふれるまちは、人の目が行き届く関係ができ、自分たちの力による防犯が可能です。

○茨木のまちで暮らす多くの人同士が、声掛けしあうことができるように、多くの人が使う公共スペースで、人が「集い」「くつろぎ」「楽しむ」ことのできる空間づくりと利用方法を工夫します。例えば、市民が花壇を管理する公園があれば、花を植える人と見る人との交流が生まれる。まちに水辺があれば人が集い、井戸端会議ができます。

図3 まちづくりビジョンの記述例

市民が集い語らう場を増やす

行政施策の展開方針

- 井戸端会議ができる公共空間の整備
- 水と緑、歴史・文化のネットワークの形成
- 生活道路の交通安全対策の推進
- 市民が交流する場づくりの推進
- まちづくり情報の発信

民間活動の誘導指針

- 集まる場所を中心に計画する開発の誘導
- コミュニティ形成の促進

市民等が進めるまちづくりへの支援

- 住民による集いの場や公園等の運営・維持管理
- コミュニティ活動への参加促進
- 生活道路の生活空間としての活用促進
- 市民の交流を創出するプラットフォームづくりの支援

図4 都市づくりプランの記述例

茨木市のように、市意見をまず生活ビジョンのレベルでとりまとめることができれば、マスタープランの記述と整合させやすくなる。また、市民にとっては将来における自らの生活像を再確認することとなり、都市計画の専門知識がなくとも語り合うことが可能となる。

このビジョンで記述された内容は、パタン・ランゲージやデザインパタンのように、経験や知識・ノウハウといったものではないが、パタン・ランゲージなどと同様にわかりやすいキーワードを題名とした一定のフォーマットにもとづいた記述となっている。(図3) また、ワークショップによる共有過程を踏んで作成されたものであり、「地域や地区ごとに民主的方法で定める」というアレグザンダーによるパタン・ランゲージの考え方に沿ったものである。つまり、対話を通じて共有された生活像の内容をわかりやすいキーワードで記述し、今後計画や設計に関わる市民・事業者等がこれらを利用することで、

ビジョンを実現していくことができるようになっているのである。

2) 生活ビジョンの実現方策として都市づくりプランを記述する

本来、都市計画は市民生活の向上をめざして行われるものである。しかし、行政も市民も施策展開に興味がいってしまい、本来の意味や目的を見失いがちになってしまう。しかし、茨木市のように、生活ビジョンとしての「まちづくりビジョン」と「都市づくりプラン」の2部構成とすることによって、生活像の実現方策としての都市計画であることを再確認できる。茨木市では、表1に示すような関係図を作成し、まちづくりビジョンとの関係を意識しつつ、都市づくりプランの内容を検討していった。その結果、ビジョン実現のためにいかなる都市計画が必要か、を明確にできた。また、「市民が集い語らう場を増やす」や「暮らしの安心・安全を確保する」といった生活により密着した項目から記述がはじまるというように、項目の記述順位が従来の都市計画マスタープランとは違ったものになった。

また、パタン・ランゲージの観点で考察すると、表1に示すように、「まちづくりビジョン」の項目は「都市づくりプラン」の複数の項目と関連づけられており、ネットワーク型の構成となっている。つまり、ひとつの生活像を実現するためには、いくつかの都市計画施策を組み合わせる必要があることがより明確にできたといえる。

補注

- (1) 金持ちに対比させた言葉で、R.パットナムの言う社会資本に近い概念
- (2) 「元茨」とは元茨木川緑地を指す。昭和24年に廃川となった茨木川の跡を全長5キロメートルにわたってグリーンベルトとして整備した
- (3) 「あいくる」とは茨木地域で用いられる方言で、混ぜる、混ぜかえすの意

参考文献

- 1) Alexander, C.: A Pattern Language - Towns, Buildings, Construction., Oxford University Press, 1977.
- 2) Alexander, C.: The Timeless Way of Building. Oxford University Press, 1979.
- 3) Gamma, E., Helm, R., Johnson, R., Vlissides, J.: Design patterns - Elements of reusable object orientated software, Addison-Wesley Professional, 1995.
- 4) Alexander, C.: A City is not a Tree, Architectural Forum, Vol. 122, No 1, pp 58-62, 1965 & Vol. 122, No 2, pp 58-62, 1965.