

パターン・ランゲージ作成による実践の振り返り

木村 紀彦^{*1}・比企野 杏^{*2}・青木 遥人^{*1}・井庭 崇^{*2}

概要

本論文は、パターン・ランゲージをつくることで、プロジェクト活動を振り返るアプローチを提案する。学習者自身の活動が中心になる学びを促進するためには、「振り返り」が重要な役割を果たす。しかし、とりわけ複数人で取り組むプロジェクト活動においては、(1) うまくいった理由を個人に還元してしまう、(2) 問題の認識に留まる、といった課題が生じやすい。本論文の提案はこれらの課題を回避し、次の機会に生きる振り返りを実現するためのものである。それは、実践の〈問題〉と〈解決〉の関係に注目して振り返るアプローチで、具体的には「素晴らしかった実践はどのような問題を解決していたのか」と「生じた問題はどのような素晴らしい実践で未然に解決しうるか」を捉え、それをもとにパターンをつくる。本論文ではこのアプローチを事例とともに論じ、パターン・ランゲージをつくることで、次の機会に生きる振り返りが実現できることを示した。

1 はじめに

近年、学習者自身の活動を中心とした学び方が広まってきた。アクティブ・ラーニング、プロジェクト・ベースド・ラーニング、探究学習がその代表例である。私たちも、創造的な活動に焦点を当てた「クリエイティブ・ラーニング」について論じてきた(井庭ほか 2019)。こうした学び方では、例えば Kolb (2014) や Resnick (2017=2018) が指摘するように、「振り返り」(reflection) が重要な役割を果たす。振り返りによって、活動を通じて経験したことが把握され、次に生きるような知識が生み出されるからだ。本論文の関心は、特にチームやプロジェクトで取り組む活動において、次の機会につながるような学びを得る振り返りである。

複数人で取り組む活動の振り返りでは、各自の経験を共有することでお互いに学び合うことが大切になるが、私たちはしばしば次の二つの課題に直面してきた。第一に、「あの人の活躍がすごかった」など、うまくいった理由を個人に還元してしまうことだ。第二に、「あれは良くなかった」など、問題を認識するだけで振り返りを終えてしまうことだ。学びを得ることを目的にしている場合、振り返りがこれだけで終わることに満足することはできない

¹ 慶應義塾大学 政策・メディア研究科

² 慶應義塾大学 総合政策学部

だろう。しかし、メンバーの貢献を讃えたり問題を認識したりすることもプロジェクトにとって重要なことであるために、そこで振り返りを終えてしまうということが発生しやすいのだと考えられる。その意味で、いずれの課題も筆者たちだけでなく一般的にも起きうる課題だと想像できる。

これらの課題を放っておくと、せっかくの経験が次の機会に活かせるかたちで知識化されないため、よかったことを再現できなかつたり、また同じ問題に陥ってしまったりする可能性が大きい。振り返りの対象となる活動が一回限りのものであるなら、そのことに目をつぶってもよいのかもしれない。しかし、一般的に振り返りを行う目的は、ただその時の経験を思い起こし味わい直すだけでなく、将来再び同じ活動に取り組むことを想定し、そのときに備えるためだろう。したがって振り返りを、次の機会を視野に入れ、その時の実践者——それが自分である場合も、他の人である場合もあるだろう——を目標にしたものにするには、この二つの課題は無視できないだろう。

本論文では、これらの課題を解消するアプローチとして「パターン・ランゲージ作成による実践の振り返り」を提案する。このアプローチの狙いは、パターン・ランゲージ作成を通じて振り返りの質を高めることで、メンバー全体の学びを深めることである。そのため本論文は、パフォーマンス評価やリスク管理ではなく、チームや組織での学習を目的として行われる振り返りを想定している。以下では、パターン・ランゲージを作成する過程が、実践を振り返るワークになりうることを論じる。次にその実践例として、筆者たちの研究室が行ってきた研究発表の展示企画プロジェクトの振り返りを取り上げる。

2 パターン・ランゲージ作成による振り返り

本論文が提案する「パターン・ランゲージ作成による実践の振り返り」とは、プロジェクト活動後に、パターン・ランゲージをつくるという目標をもったうえで自分たちが実践したことの振り返りを行うアプローチである。以下ではまず、この着想の背景を示す。次に、上述した振り返りの二つの課題を解消するために特に注目すべきパターン・ランゲージ作成の過程を論じる。

2.1. 着想の背景

パターン・ランゲージをつくる過程で行うのは、よい結果を生み出すための実践の本質を捉え、言葉にすることである（井庭 2023a）。本質を捉えるということは、ある実践における「個別具体的な部分を削ぎ落とし」て、そこ潜む「不変な構造体系」を取り出すことである（井庭 2023b）。つまりパターンをつくるときには、ある経験談を基に、それと類似する別の経験をヴァリエーションとして用意し、その中で変わらない共通項を経験則・コツ・型として取り出す。

このパターン・ランゲージ作成の核となる発想が、複数人で取り組んでいる活動の振り返りに有効だと考えた。プロジェクト活動では、メンバー各自がそれぞれの経験をしているが、

その個別具体の経験談をそのまま共有するだけでは、何が本質であるのかが不明確なままになってしまう。「パターンをつくる」という目標をもって振り返ることは、各自が自分の遭遇した出来事を「他の人にも起き得たかもしれない」「他の場面でも起きうるかもしれない」ものとして想像することを促す。この想像力をもって振り返りに臨むことが、振り返りを次の機会に活かすものにすると考えた。

では、パターン・ランゲージ作成はどのように振り返りにおける二つの課題——うまくいった理由を個人に還元する、問題の認識に留まる——を解消するだろうか。あくまでプロジェクト活動の振り返りが目的であることを考えると、作成するパターン・ランゲージの読者や実践者がプロジェクトメンバーであるため、普遍的で質の高いパターン・ランゲージを目指す必要はない。そのため、時間と労力を抑え、例えばパターン名と大切なことの要約をつくるだけで済ませてしまうこともできるだろう。しかし、そこまで簡略化してしまえば、上の二つの課題は解消できないと考える。

この二つの課題を解消するためには、実践の〈問題〉と〈解決〉の関係を捉えて、それをパターンとしてつくるのが重要になる。それぞれの課題を解消するために何に注目して〈問題〉と〈解決〉の関係を捉えるのか、その振り返りのプロセスを以下で示す。

2.2. 素晴らしかった実践はどのような問題を解決していたのか

第一の課題（うまくいった理由を個人に還元する）を解消するためには、素晴らしかった実践に対して、誰が貢献してくれたのかを捉えるのではなく、なぜ自分たちがその実践を素晴らしいと思うのか、その意味を明確にする必要がある。貢献してくれた人はあくまで今回の実践者であり、もしその人がいなくなれば、次の機会ではその実践が行われず、問題が生じてしまう可能性がある。そこで、素晴らしいと思う実践を振り返るときには、何がどのように実践され、それがどのような〈問題〉を〈解決〉していたのかを捉え、それをパターンとしてつくるのが大切になる（図1）。

ここで特に重要なのは、実際には問題が生じていない場合である。活動のなかで、何か実際に問題が生じ、それをどう解決したのかを振り返ることは容易である。しかし、問題が生じなかったのは、ある素晴らしい実践によって問題の発生が未然に防がれていたから、ということがありうる。筆者たちの考えでは、こうした場合に特に、その見事な実践をしてくれた人に注目が集まってしまう、その背景にある本質的な実践の論理が見過ごされてしまう。それでは、たとえその実践を名付けてパターンにしても、次に類似の状況で他の人が実践できるようなパターンとしては機能せず、今回は潜在的に解決されていた問題が発生してしまうだろう。

そのため素晴らしかった実践を振り返るときには、貢献してくれた今回の実践者と一緒にその本質を捉えるようにする。例えば、その実践をしてくれたメンバーと一緒に、「なぜその実践をしたのか」「そうしなかったらどうなっていたらだろうか」を検討する。必ずしも、実践した本人がその理由を自覚して実践していたとは限らない。したがって、ただインタビューするように質問するだけでなく、メンバー同士で一緒に想像するように臨む必要がある。

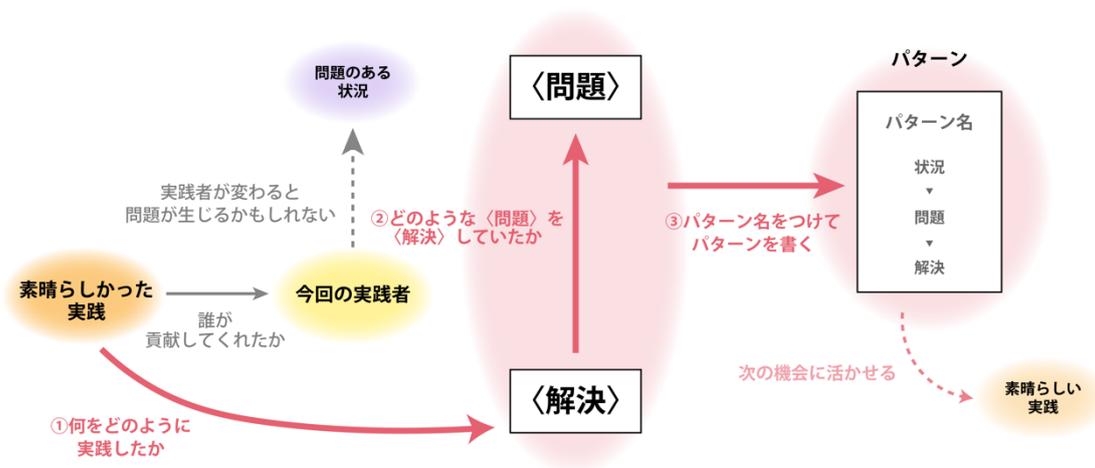


図1 素晴らしい実践がどのような〈問題〉を〈解決〉していたのか、その関係を捉えてパターンをつくる。

2.3. 生じた問題はどのような素晴らしい実践で未然に解決しうるか

第二の課題（問題の認識に留まる）を解消するには、生じた問題に対して、それがどのように生じたのかという背景を捉えるのではなく、その問題が生じるのを防ぐことができるような素晴らしいやり方を発想する必要がある。問題が生じた背景を丁寧に理解することで、その問題が生じるに至った「今回のやり方」は明確になるが、それだけでは次の機会に実践するといいいことがわからず、結局今回と同じような実践をしてしまい、再び問題が生じやすい。そこで、生じた問題を振り返るときには、その問題に陥らないような素晴らしいやり方はなかったかを発想し、そのやり方で確かに〈問題〉が〈解決〉されるかを捉え、それをパターンとしてつくるのが大切になる（図2）。

ここで重要になるのは、今回のやり方でもなんとか問題に対処できた場合にこそ、きちんとこのプロセスで振り返ることである。時間やコストは限られているため、問題が生じたときに対処の仕方をじっくりと検討できるとは限らない。そのため問題が生じたときは何かしらの対応をとるだろうが、それはあくまでその場しのぎの対処であって、問題が生じるのを防ぐ実践ではない。したがって、対処できるからといって今回のやり方を続けていても、次の機会でも同じ問題が生じやすく、再び対処を迫られることになる。

そのため生じた問題を振り返るときには、そもそもその問題に陥らないような実践の仕方を発想するようにする。発想するときに大切になるのは、プロジェクトに必要以上に負担がかかることを避けながら——例えば「もっと時間をかけるようにする」のような案は現実的ではない場合が多いだろう——、それでも問題を未然に解決できるような素晴らしい実践を目指すことである。そのような素晴らしい実践を、問題に陥った当人だけで想像することが難しい場合は、他のメンバーと共に検討したり経験豊富な実践者にアドバイスを求めたりする必要がある。

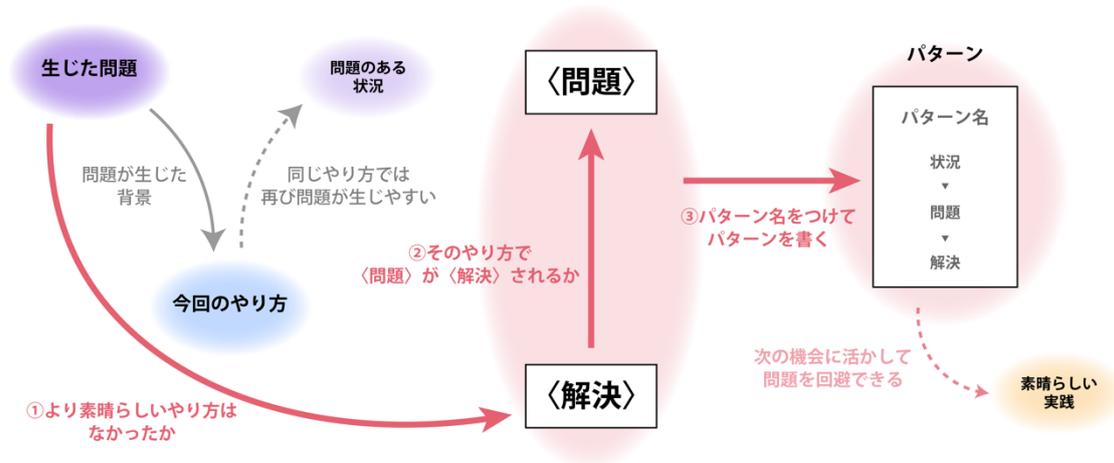


図2 生じた問題を未然に防ぐような素晴らしいやり方を発想し、その実践の〈問題〉と〈解決〉の関係をつめてパターンをつくる。

2.4. パターン名をつくる意義

以上のように〈問題〉と〈解決〉の関係をつめた振り返りを行った上で、パターン名をつくることにも、振り返りにおいて重要な意義がある。活動のなかで生じた経験を振り返るだけなら、〈問題〉と〈解決〉の関係をつめることができていると十分だと言えるかもしれない。それをつめることは、例えばKPT (Keep - Problem - Try) や YWT (やったこと - わかったこと - 次にやること) といったよく知られた振り返りのフレームワークでも、類似した振り返りが可能かもしれない。その意味では、振り返った一つ一つの実践に対して、パターン名というかたちで言葉をつくるのが、本論文が提案する振り返りのアプローチのユニークな点だと言える。

パターン名があることで、振り返えられた実践が知識 (概念) としてより使いやすいものになる。それは、パターン名が言葉として機能することで、認識や思考の道具として、あるいはコミュニケーションの語彙として利用できるからだ (井庭ほか 2013)。そのため、振り返った実践にパターン名を与えることで、例えば次の活動のときに考えるヒントや、メンバー間で話し合うときの共通言語として利用できるようになる。本論文が提案するアプローチは、一回限りの活動ではなく継続する活動を想定しているため、パターン名をつくることで言葉として機能させることも、振り返りに不可欠な過程になる。

3 事例：研究発表の展示企画の振り返り

3.1. 事例の概要

パターン・ランゲージ作成による実践の振り返りの実践例として、大学の研究発表イベントにおける、井庭崇研究室の展示企画プロジェクトの振り返りを取り上げる。筆者たちが所属するキャンパス (慶應義塾大学湘南藤沢キャンパス) では、研究発表のイベント「SFC Open Research Forum」 (以下 ORF) が毎年開催されており、私たちの研究室も毎年出展してきた。

ORF への出展は、私たちの研究室全体で取り組むプロジェクト活動であり、貴重なクリエイティブ・ラーニングの機会として位置づけられている。

この活動の振り返りを有意義なものにするために、パターン・ランゲージ作成による振り返りに取り組んだ。振り返りは、ORF 後の研究会の時間に4～5コマ（90分／1コマ）かけて行われた。以下では、素晴らしかった実践の振り返りの例示として、2022年の振り返りでつくられた《買うよりつくる》というパターンを、生じた問題の振り返りの例示として2023年の振り返りでつくられた《共有メ切》というパターンを取り上げる。振り返りの具体的な進め方は各年の研究会の状況と連動していたため、以下では扱わず付録に示した。

3.2. 素晴らしかった実践を振り返りパターンをつくる例

2022年の展示企画の振り返りのなかで、展示に必要な什器やアイテムをほぼ全てデジタルファブリケーションで制作したことが話題に上った。振り返りでは、もともと制作スキルを持つメンバーが発案して取り組んだわけではなかったこと、それでも数人のメンバーが中心となってスキルを身につけ、これまで利用することがなかったキャンパスのデジタルファブリケーション機器を使いこなせたこと、制作の過程にたくさんのメンバーを巻き込めたこと、その結果魅力的なものを制作できたこと、が共有された。

「パターンをつくる」という目標がなければ、この経験についての振り返りは、以上の共有で終わることもできた。ここまでの経験談を共有するだけでも、振り返りの場の会話は十分に盛り上がっていたからだ。はじめてのことに挑戦してくれたメンバーを讃えて、できあがった制作物を愛で、「楽しかったね」「いい経験ができたね」と話もまとまっていた。しかし、ここで振り返りを完結してしまえば、楽しかった思い出として、制作してくれたメンバーの貢献として、研究室に記憶されるに留まってしまう。

それを避けるために、このよかった経験談からパターンをつくることになった。振り返りを進める中で、「可能な限り自分たちで制作した」ことが研究室にとって素晴らしかった実践であったことをまず掴んだ。次に、ではこの実践がどのような〈問題〉を解決していたのか、その意味を考えた。その結果、「経験したことがなかったデジタルファブリケーションでの制作ができた」ことや「キャンパスにある機材を使い倒せたこと」からよかったのではなく、「必要なものを買っているだけでは、“つくる経験”を大切にしている研究室の哲学に背いてしまう」ことになり、それを避けることができたからこの実践を素晴らしいと感じるのだと捉えられた。

以上の振り返りをもとに、《買うよりつくる》のパターンがつくられた（表1）。この振り返りで重要だったのは、今回の活動では実際に生じなかった問題——「すぐにおおうとすることで、自分たちでつくる機会を逃してしまう」——を捉えることができたことである。その結果、例えば翌年に「自分たちでつくろう」と発案してくれる人がいなくても、《買うよりつくる》実践をすることを、その理由とともに選択することができる。このように〈問題〉と〈解決〉の関係で素晴らしかった実践を振り返ることで、よかった理由をこのときに貢献してくれたメンバーに還元せずに、次の機会に活かせる実践知として残すことができた。

表1 素晴らしかった実践を振り返り作成されたパターン（例：《買うよりつくる》）。

素晴らしかった実践の振り返り	作成されたパターンの問題と解決
実践が〈解決〉していた〈問題〉	問題
必要なものを買っているだけでは、“つくる経験”を大切にしている研究室の哲学に背いてしまう。	企画に必要なものを購入しようと発想しているだけでは、自分たちのつくる経験や力を伸ばす機会を逃してしまいます。
素晴らしかった実践	解決
展示に必要な什器やアイテムのほぼ全てを、可能な限り自分たちで制作した。	必要な什器やアイテムがあるとき、「それはつukれないか？」とまずは問いかけ、できる限り自分たちでつくるアプローチを模索します。

3.3. 生じた問題を振り返りパターンをつくる例

2023年の展示企画の振り返りで、展示パネルのデータ入稿が締切りの間際になってしまったことが話題になった。振り返りでは、そもそもデータの完成が遅くなったこと、その影響で研究会全体に作成しているものを共有して相談することができなかったこと、それでも一部のメンバーが頑張ることによって間一髪で入稿できたこと、が共有された。

「パターンをつくる」という目的がなければ、この経験についての振り返りは、以上の共有で終わっていただろう。ギリギリでも入稿ができたという意味では、問題は生じたとはいえ致命的にならないように対処できたからだ。入稿に関わっていたメンバーは、「つくり始めるのが遅かった」という、問題が生じた背景に言及し、「次はもっと早くから動く」といった改善点を挙げていたが、そこで話を帰着させてしまっただけでは、このような問題が生じないように実践すべきことはわからないままになってしまう。

それを避けるためにこの問題の振り返りでは、そもそもこの問題に陥らないようにするための素晴らしい実践は何かを発想することになった。話し合うなかで、特に避けたいのは、締切り間際になることで「皆に相談したり確認したりする時間をとれない」ことだと捉えられ、それを防ぐやり方が検討された。その結果、「早く動くこと」や「一生懸命取り組むこと」を努力するのではなく、「提出締切りを目指して動くのではなく、それよりも前に研究会全体に共有して相談するための締切りを設定する」という解決の案が生まれた。

以上の振り返りをもとに、《共有メ切》のパターンがつくられた（表2）。この振り返りで重要だったのは、生じた問題を一部のメンバーの頑張りによって対処できたという今回のやり方で満足するのではなく、そもそもこのような問題に陥らないようにするやり方を見出すことができたことである。《共有メ切》というパターンをつくれたことで、次のORFでは今回生じた問題を未然に防ぐことができる——少なくとも同じ問題に陥らないようにする見通しをもつことができた。このように、〈問題〉と〈解決〉の関係を捉えながらより素晴らしい実践の仕方の可能性を発想することで、問題の認識で終わらない振り返りができた。

表2 生じた問題を振り返り作成されたパターン（例：《共有×切》）。

生じた問題の振り返り	作成されたパターンの問題と解決
生じた問題	問題
展示パネルのデータ作成が、入稿の締切り間際になってしまった結果、制作物を皆に相談したり確認したりする時間をとれなかった。	締切りの直前に制作物が完成するように作業していると、研究会全体に相談・確認してより良くするための時間を十分に取れません。
〈問題〉に対して発想された〈解決〉	解決
事務局や業者に入稿する締切りの前、例えば3日前に、研究会の皆に共有して確認・相談するための締切りを設けて、それを目指して作業する。	入稿の締切りよりも前に、皆に共有する締切りを皆で設定し、それに向けて作業するようにします。

4 考察：振り返りでパターン・ランゲージを作成し続ける

ここまで論じてきた内容は、プロジェクト活動とその後の振り返りの1サイクルが前提となっていたが、このアプローチによる振り返り続けることで何が起きうるのかを検討したい。ORFの振り返りは、2018・2022・2023年の3年間、各年の活動後にパターン・ランゲージの作成を続けてきた。パターンをつくることで、次の年のORFで活かせるようにすることを意図していたが、3年間続けたことで継続すること自体の意義も見えてきた。限られた継続期間ではあるが、以下ではこのアプローチによる振り返り続ける中で起きたことを整理し、「パターン・ランゲージを作成し続けることによる実践の振り返り」の可能性を考察する。

4.1. 継続的な振り返りを通じて成長するパターン・ランゲージ

このアプローチによる振り返りを継続することで可能になったのは、パターン・ランゲージをより良いものに成長させることだ。例えば、新たに経験したことを振り返るなかで、「今回の経験を踏まえると、この実践（パターン）には、こういう意味もあったよね」というかたちで、以前の振り返りでは気づくことができなかった一面を発見することができた。私たちは、そこで得られた新たな気づきをパターンの記述に加え、パターンを更新した。一つのパターンの成長だけでなく、新たに実践できたことや生じた問題をもとにパターンを増やしたり（再）体系化を行ったりすることで、ランゲージ全体も成長させることができた。

表3は、《本番に近い練習》というパターンの解決の記述を例に、パターンが成長していく変遷を示している。2018年の振り返りのなかで、より本番に近い状態で来場者への説明を練習することが大切だったという経験談から、《本番に近い練習》のパターンがつくられた。2022年では、このパターンを活かした練習の機会を設けたが、それを振り返った際に、ただこのパターンを実践できたかどうかではなく、「《本番に近い練習》は、来場者に説明す

る練習になるだけでなく、研究室のメンバーが来場者役になって説明を受ける側になることで、来場者の立場から展示がどのように見えるのかが経験でき、企画を良くするためのフィードバックができた」という一面が見出され、その点をパターンに加筆した。さらに 2023 年の振り返りでは、「展示や道具がまだプロトタイプでもそれを使うことで、より早い段階から本番を意識した練習ができ、また、練習での気づきをもとに制作も進んだことがよかった」という一面が共有され、その新たな気づきをパターンに追記した。

図 3 は、3 年間のランゲージ全体の成長を示している。ランゲージ全体でみると、新しいパターンが加わったり、以前にあったパターンがなくなったりしている。パターンをなくすという判断は、ある時は重要な実践だったと振り返られたことが、次の機会の振り返りで「その時の具体的な企画や状況に特有な実践だった」ということが明らかになった場合になされている。例えば 2022 年では、COVID-19 を経て ORF というイベント自体が大きく変化したため、それに応じてランゲージの全体が 2018 年から大きく変化した。2023 年では、ORF 準備期間のスケジュールを意識してこの活動に臨んだほうが良いという全体的な振り返りを経て、ランゲージの全体像が時期を中心に再構築された。

表 3 新たに経験したことの振り返りからパターンの記述が成長する（例：《本番に近い練習》では、〈解決〉がその都度の振り返りで更新された。下線は更新箇所。）。

	2018 年	2022 年	2023 年
パターンの 〈解決〉	より本番に近いかたちで練習できる時間をつくります。	本番に近いかたちで練習する時間をつくり、 <u>来場者からの見え方を体験することで、企画をよりよくするための材料を増やします。</u>	<u>展示物やアイテムがプロトタイプでも、早くからなるべく本番に近い</u> かたちで練習する時間をつくり、来場者からの見え方を体験することで、企画をよりよくするための材料を増やします。
振り返られた 経験	ブース面積に合わせて動きの確認や説明する練習をしたことで、本番のイメージが明確に持てた。	本番に近いかたちで行う練習の良さは、説明する側の練習になるだけでなく、（説明を受ける役の人が）来場者側の立場を経験することができ、それが企画に対するフィードバックを可能にした。	まだ制作物が試作段階でも、早くからそれを使って練習したことで、練習と制作が連動し、企画をよりよくするサイクルが生まれた。

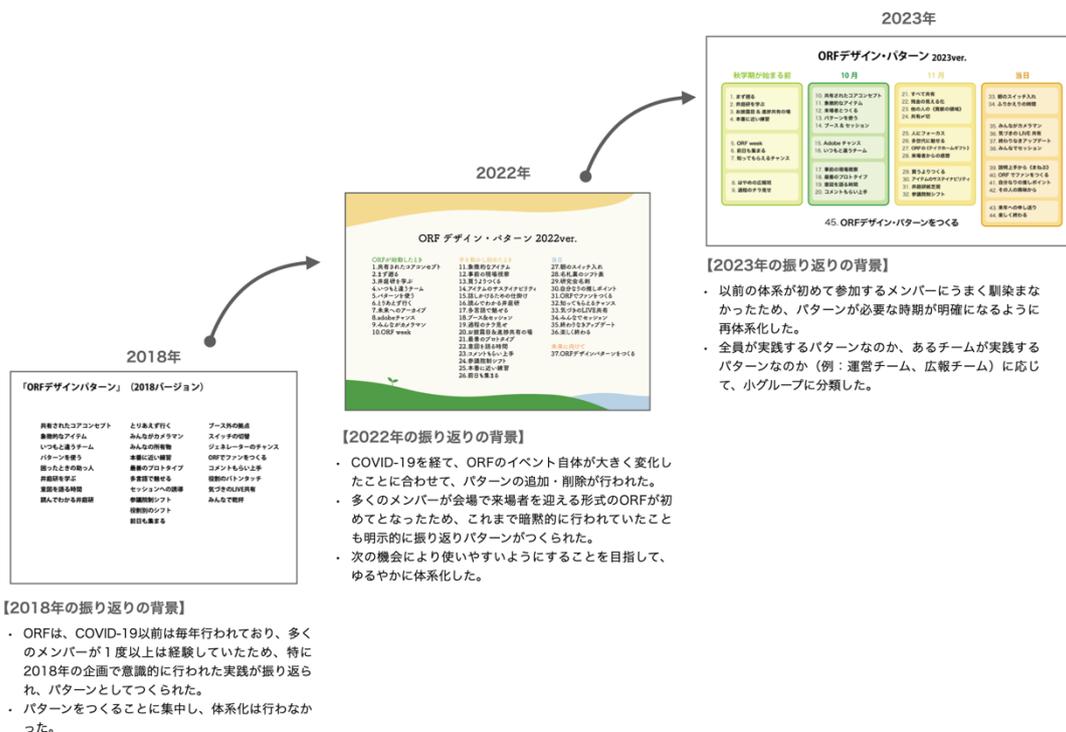


図3 振り返りを継続することで成長するランゲージの全体。

4.2. パターン・ランゲージを作成し続けることによる実践の振り返り

このようにパターン・ランゲージをつくる振り返りを続けることで扱っている実践についての理解が深まっていくことは、この取り組みを始めた 2018 年には意図していなかった。当初は、そのときの振り返りの質を高める側面に注目して実施していたため、翌年以降に作成したパターン・ランゲージをどのように変化させるかを具体的に計画していたわけではなかったからだ。

この取り組みを続けることで、以前の振り返りで作ったパターンが次の実践の機会で役立つだけでなく、次の振り返りの質も高めてくれる可能性を、私たちは実感できた。特に今回の事例で意義を感じているのは、年度ごとにメンバーが入れ替わる研究室で実現されたことだ。(ORF という) プロジェクト活動とそこで生じる学びの質を高めることを、パターン・ランゲージをつくることによる振り返りを続けることで、一つの共同体のなかで時間と人を超えて実現できたことに、大きな意義を感じている。

私たちは、これを「パターン・ランゲージを作成し続けることによる実践の振り返り」の可能性だと考えている。ORF の事例のように、プロジェクト活動の終了後などの節目に行う振り返りのアプローチとして想定していたが、3年間続けてきた経験から、もっと短い期間を単位に継続して取り組み、実践と振り返りのサイクルを増やすこともよいのではないかと考えている。例えば、日々のプロジェクト活動の最後に、その日の実践を振り返り、数パタ

ーンをつくることもできるだろう。それを続けていくなかで、一度書いたパターンもランゲージの全体も、よりよいものに成長させることができる。パターン・ランゲージをつくることによる振り返りを続けることで、振り返りの質を高めながら、プロジェクトやチームの学びをより促進させることができるのではないか。今後はこうした観点から、本論文で提案したアプローチをさらに発展させていきたいと考えている。

5 おわりに

本論文は、パターン・ランゲージ作成による振り返りというアプローチを提案した。とりわけ、複数人で取り組むプロジェクト活動の振り返りにおいて生じやすい2つの課題——うまくいった理由を個人に還元する、問題の認識に留まる——の解消につながることを、事例とともに論じてきた。最後に、この振り返りのアプローチの再現性と、パターン・ランゲージの領域における位置づけについて論じてみたい。

提案したアプローチの再現性について、パターン・ランゲージやパターン・ランゲージをつくるプロセスについての知識があれば、この振り返りの方法で取り組むことが誰にでもできると、私たちは考えている。事例で扱った私たちの研究室は、たしかにパターン・ランゲージを専門とする研究室であるが、中には研究室に入ったばかりのメンバーもいて、この領域についての知識やつくる経験については大きな幅があった。そのため、この振り返りを行うにあたって、必ずしもパターン・ランゲージについての高度な専門性が必要だとは考えていない。もちろん、経験値のある先輩がいたことは確かだが、パターンをつくることについての既存のサポート——例えば、経験からパターンを掘り起こすマイニングの方法 (Iba & Isaku 2012, Iba & Yoder 2014, Sasabe et al. 2016) やパターンを書くためのツールである「パターン・ライティング・シート」(Iba 2014) など——を使えば、パターン・ランゲージについての知識や経験を補完することが可能であり、このアプローチで振り返りに取り組むことは十分に可能だと考えている。

パターン・ランゲージ作成を通じて実践を振り返るという本論文の提案は、一見素朴なアイデアに映るかもしれないが、パターン・ランゲージの領域においてどのように位置づけられるだろうか。パターン・ランゲージをつくる場合、普遍性を求める場合と、特殊性に合わせて作成する場合がある。『時を超えた建設の道』(Alexander 1979=1993) というタイトルが象徴的なように、パターン・ランゲージの作成は時や場所を超えて普遍的なものを目指すのが基本的な態度だろう。『パタン・ランゲージ』(Alexander et al. 1977=1984) に収められた253のパターンは、そういう性格のパターンである。他方で、『オレゴン大学の実験』(Alexander et al. 1975) のような個別のプロジェクトでは、『パタン・ランゲージ』に収録されているパターンだけでなく、キャンパスデザインというプロジェクトの特性に合わせて、「特殊パターン」が作成された。こうした個別の現場におけるパターン・ランゲージは、「プロジェクト・ランゲージ」とも呼ばれている(本橋ほか 2011, 井庭ほか 2013)。

またパターン・ランゲージは、設計や実践を支援する方法論であることから、基本的には

設計・実践の〈前〉に作成される。これは、普遍的なパターン・ランゲージでも、特殊なプロジェクト・ランゲージでも同じである。パターン・ランゲージをつくることで、何を大切に設計・実践すべきかが明確になり、それが設計・実践の支援につながるからだ。これが、パターン・ランゲージをつくる主目的であることは確かだろう。しかし、設計・実践の〈前〉があるのであれば、その〈後〉につくることも可能ではないか。なぜなら、設計・実践の後になって、「何をするのが大切だったのか」「何をするのがよかったのか」をより明確に理解できることもあるからだ。

以上の、パターン・ランゲージの志向性（普遍-特殊）とつくるタイミング（前-後）の2軸で整理すると、プロジェクト活動の振り返りとしてパターン・ランゲージをつくるという本論文の提案は、【特殊×〈後〉】に位置づけられる（図4）。ここに位置するパターン・ランゲージは、「設計・実践支援のためのパターン・ランゲージ」ではなく、設計・実践を振り返ることで学ぶ「設計・実践学習の支援のためのパターン・ランゲージ」として、積極的にその意義を認めることができるのではないか。また、第4節で示したように、パターン・ランゲージ作成による振り返りを続けることで、振り返りにつくられるパターン・ランゲージが少しずつより確かで普遍的なものへと成長することが考えられる。その意味では、継続的な振り返りを通じてつくられるパターン・ランゲージは、【普遍×〈後〉】に位置づけられるものになる。

このようにパターン・ランゲージをつくることの意義や目的を多角的に捉えたり発信したりすることで、新たにパターン・ランゲージ作成に挑戦する人が現れるのではないか。本論文はそのような状況を期待している。

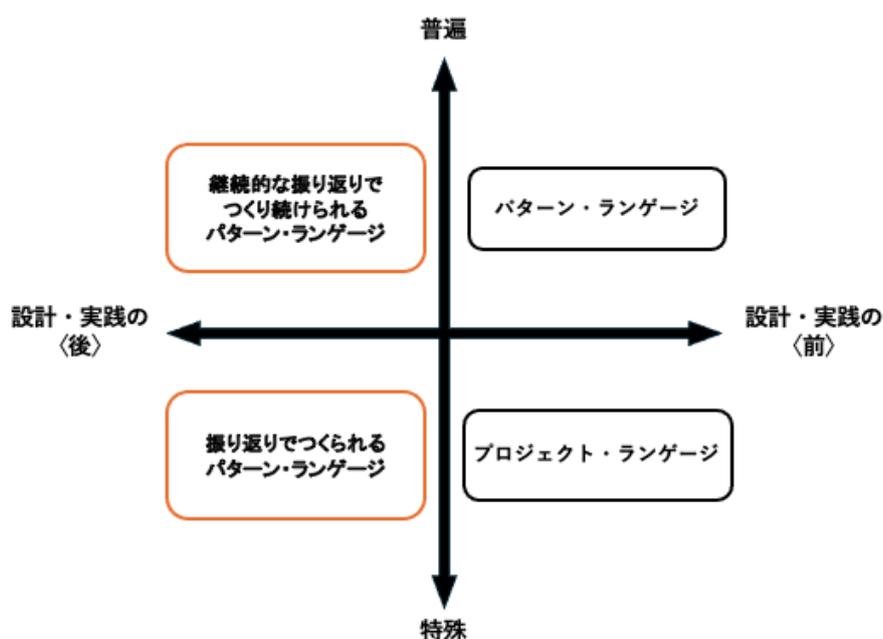


図4 パターン・ランゲージの志向性（普遍-特殊）とつくるタイミング（前-後）の2軸による、本研究の位置づけ。

謝辞

本論文のシェパードを担当して下さった市川力さんには、論文をよりよくする魅力的なコメントをいただき、心より感謝いたします。また、AsianPLoP 2024 で WWJ-1 のライターズ・ワークショップに参加し、さまざまな視点からコメントをして下さった皆さんにも感謝いたします。

参考文献

- Alexander, C., 1979, *The Timeless Way of Building*, New York: Oxford University Press. (平田翰那訳, 1993, 『時を超えた建設の道』鹿島出版会.)
- Alexander, C., Silverstein, M., Angel, S., Ishikawa, S. & Abrams, D., 1975, *The Oregon Experiment*, New York: Oxford University Press. (宮本雅明訳, 1977, 『オレゴン大学の実験』鹿島出版会.)
- Alexander, C., Ishikawa, S. & Silverstein, M., 1977, *A Pattern Language: Towns, Buildings, Construction*, New York: Oxford University Press. (平田翰那訳, 1984, 『パターン・ランゲージ——町・建物・施工 環境設計の手引』鹿島出版会.)
- Iba, T., 2014, “A Journey on the Way to Pattern Writing: Designing the Pattern Writing Sheet,” in *PLoP’14 Proceedings of the 21st Conference on Pattern Languages of Programs (PLoP’14)*.
- 井庭崇, 2023a, 「新しい方法、新しい学問、そして、未来をつくる——創造実践学の創造」桑原武夫・清水唯一朗編『総合政策学の方法論的展開』慶應義塾大学出版会, 67-86.
- , 2023b, 「実践の本質学——パターン・ランゲージの作成における本質観取」『本質学研究』(12): 3-34.
- 井庭崇編著, 中埜博・江渡浩一郎・中西泰人・竹中平蔵・羽生田栄一著, 2013, 『パターン・ランゲージ——創造的な未来をつくるための言語』慶應義塾大学出版会.
- 井庭崇編著, 鈴木寛・市川力・岩瀬直樹・今井むつみ著, 2019, 『クリエイティブ・ラーニング——創造社会の学びと教育』慶應義塾大学出版会.
- Iba, T. & Isaku, T., 2012., “Holistic Pattern-Mining Patterns: A Pattern Language for Pattern Mining on a Holistic Approach,” in *Proceedings of the 19th Conference on Pattern Languages of Programs (PLoP’12)*.
- Iba, T., & Yoder, J., 2014., “Mining Interview Patterns: Patterns for Effectively Obtaining Seeds of Patterns,” in *Proceedings of the 10th Latin American Conference on Pattern Languages of Programs (SugarloafPLoP’14)*.
- Kolb, D A., 2014, *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and development (2nd. ed.)*, New Jersey: Pearson Education.
- 本橋正成・羽生田栄一・懸田剛, 2011, 「これからのみんなのことは、みんなのかたち——パターンランゲージからプロジェクトランゲージへ」『情報処理』52(9): 1142-1150.
- Resnick, M., 2017, *Lifelong Kindergarten: Cultivating Creativity through Projects, Passion, Peers, and Play*, Cambridge: The MIT Press. (酒匂寛訳, 2018, 『ライフロング・キンダーガーデン——創造的思考を育む4つの原則』日経 BP 社.)
- Sasabe, A., Kaneko, T., Takahashi, K., & Iba, T., 2016, “Pattern mining patterns: a search for the seeds of patterns.” in *Proceedings of the 23rd Conference on Pattern Languages of Programs (PLoP’16)*. The Hillside Group, USA, Article 12, 1-16.

付録

この付録では、本論文で事例として取り上げた研究発表企画の振り返りにおいて、具体的にどのように振り返りを行い、パターン・ランゲージを作成したのかを示す。各年(2018年, 2022年, 2023年)の細かな進め方や時間配分は、研究室のその他の活動との兼ね合いなど、その都度の状況に合わせて行われたものである。そのため、以下で示す形式で振り返りを必ず行わなければいけないとは考えていない。ただし、この振り返りのアプローチの核である、

実践に潜む〈問題〉と〈解決〉の関係に注目し、それにパターン名をつけて、パターンをつくることは、いずれの年でも共通している。以下では、特にその核に関わるプロセスを示す。

2018年の振り返りでは黄色と青色の2色の付箋を使い、前者に素晴らしかった実践を、後者に生じた問題を書き出し、図5左のようにホワイトボードに張り出した。その後、張り出された付箋を見ながら、「この実践（黄色）によってこの問題（青色）が解決された」というかたちで2色の付箋を組み合わせ、〈解決〉と〈問題〉のセットをつくった。黄色の付箋だけが残った場合は、その実践が何を解消していたのかを考えた。黄色の付箋に書かれた実践が、その場しのぎの対処であったり、青色の付箋だけが残っていたりする場合は、どのような仕方で解決することができたのかを考えた。その後グループに分かれ、付箋をもとにパターンを書く作業を行い、そのグループでパターン名をつくった（図5右）。初めての試みであったため、一つ一つのステップに時間をかけながら進行した。



図5 2018年の振り返りの様子

2022年でも、同じように付箋の色を分けて振り返りが行われた（図6左）。2度目のトライであったため、進行をよりスムーズにすることを意識し、〈問題〉と〈解決〉とパターン名をセットで考えるように進められた。例えば、展示企画の準備で散らかっていた研究室をメンバーが率先して片付けてくれていたことが話題に上った。まずはそのメンバーに感謝し、その実践の何が素晴らしかったかを振り返った結果、黄色の付箋には「常に研究室を綺麗に保つことで、居心地の良い空間で休めるようにする」という〈解決〉が、青色の付箋には「（準備を終えて）疲れて帰ってきて、（研究室が）汚いとテンションが下がる」という〈問題〉が書かれた。また、「整った拠点」というパターン名のアイデアもその場で考え、付箋にメモされた（図6右）。このように、なるべく最終的につくられるパターンを想定しながら進行することを心がけた。

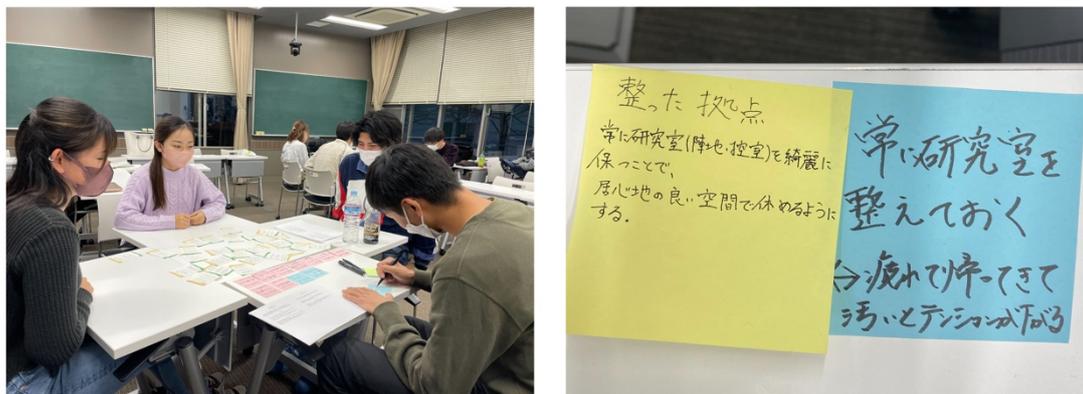


図6 2022年の振り返りの様子

この振り返りのアプローチに慣れたこともあり、2023年は振り返った実践をパターンの形式（パターン名、状況、問題、解決、結果）で書き込めるカードを用意して行った（図7左）。グループに分かれてよかった実践や生じた問題を振り返り、特に共有したい・共有すべきだと考えた実践があれば、その実践の〈問題〉と〈解決〉を考え、カードに書き込んだ（図7右）。最後に、グループ毎に作成したパターン・カードを全体で共有した。

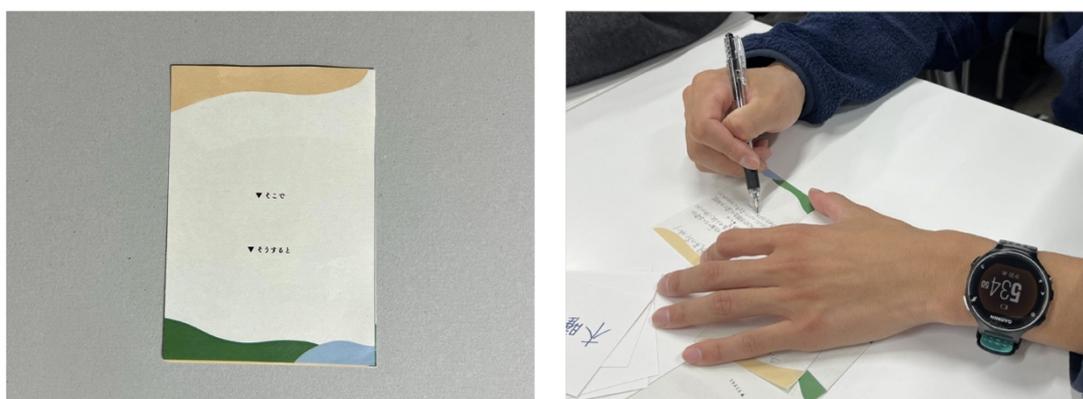


図7 2023年の振り返りの様子

各自の経験を共有し、パターンの大まかな方向性をつくるまでは、いずれの年も研究室の全メンバーで取り組んだ。その後、有志のメンバーを募り、そのメンバーたちでパターンの文章を書き上げる作業を行い、次年度以降に使いやすいようなドキュメントやカードの形式でファイル化した。なお、井庭崇研究室はパターン・ランゲージを専門としている研究会であり、パターンをつくる力を養うためにも、振り返りで作成するパターンも文章のクオリティやデザインにこだわって取り組んだが、必ずしもここまで作り込む必要があるとは考えていない。