

パターン・ランゲージを用いた学習と実践のコミュニティ生成のためのワークショップ・プロセスの提案とトライアル実施

水谷美由起

富士ゼロックス株式会社 研究技術開発本部
神奈川県足柄上郡中井町境 430
+81-45-755-8601
miyuki.mizutani@fujixerox.co.jp

高橋正道

富士ゼロックス株式会社 研究技術開発本部
神奈川県横浜市西区みなとみらい 6-1
+81-45-755-8593
masamichi.takahashi@fujixerox.co.jp

ABSTRACT

本稿は、人間行為に対するパターン・ランゲージの適用に関して、パターン・ランゲージを用いた学習と実践を持続的に育むコミュニティの生成を目的としたワークショップ・プロセスの提案とトライアル実施について述べる。既存のパターン・ワークショップは、パターン・ランゲージの作成者と使用者の役割が分離し、役割を超えた学び合いおよび実践がなされていない。結果として参加者が使用者であると同時に作成者となり得るようなコミュニティは生成されにくく、参加者によるパターン作成につながっていない。本稿では、この課題に対してパターン・ランゲージを用いた学習と実践のコミュニティを生成するプロセスを提案する。本プロセスの可能性を検討するために、その一部について 2 日間のワークショップ・プログラムを設計した。設計したプログラムを、企業と地域の共創活動を広めることを目的とした 20 名が参加するワークショップにおいてトライアル実施した。その結果、作成者と使用者の役割の分離については、従来プロセスでは使用者であった参加者の体験からも新規パターンが作成された。また、コミュニティ生成については、ワークショップ後に生まれた活動として確認できた。

Categories and Subject Descriptors

D.3.3 Language Constructs and Features

General Terms

Pattern, Pattern Language, Community, Workshop, Co-creation

Keywords

パターン、パターン・ランゲージ、コミュニティ、ワークショップ、共創

1. はじめに

パターン・ランゲージの適用領域として、建築やソフトウェアに加えて、学びや教育や変革活動など人間行為に適用するパターン・ランゲージ 3.0 が提案され活用が広がっている[1]。パターン・ランゲージ 3.0 は、その適用対象が従来と異なるだけでなく、パターンの作成と使用の形態も異なる。パターンの作成においては、多様なメンバーによる協働的なパターンの掘り起こしや記述、改善により作成されることを特徴としている。また、パターンの使用においては、異なる経験を持つ多様な行為者をつなぐために使用されることを特徴としている。すなわち、パターン・ランゲージ 3.0 の世界観は、建築におけるデザインする人と使用者、ソフトウ

ェアにおける熟達者と非熟達者のように、パターン・ランゲージの作成と使用で役割を分離するのではなく、課題や問題に従事する者であれば相互に学びあいながら実践するコミュニティの当事者として扱うことを特徴しているといえる。

本稿は、この世界観に基づき、多様なメンバーによる共同のパターン生成および使用を想定したプロセスの提案とトライアル実施について述べる。以下、関連研究として既存プロセスとその課題を指摘する。この課題に対し、学習と実践のコミュニティ生成を狙いとしたプロセスを提案する。本プロセスに基づいたワークショップのプログラムの設計について言及し、トライアル実施の結果とそれに対する考察と今後の課題について述べる。

2. パターンの作成と使用に関するワークショップ・プロセス

パターン・ランゲージ 3.0 に基づいた、パターンの作成と使用に関する先行的な取り組みが提案されている。そこでは、次の通りパターン・ワークショッププロセスが提案されている。従来プロセスとその課題について述べる。

2.1 従来プロセス

例えば、Iba はパターンを起点とした個別具体的な経験の振り返りや共有の手法をパターン・ワークショップとして提案・実践している[2]。提案されているワークショップのプロセスは以下の2つから構成されている。

1. 各個人で既存パターンを読み、実施経験の有無をチェックリストに記入する。この時、経験はないがやってみたいパターンを選んでおく。
2. 実施経験がある人と、経験はないがやってみたいと考えている人とでペアになり経験を共有する。

より具体的には、古川園等が、Asian PLoP 2014 でサバイバル・ランゲージを用いたパターン・ワークショップ[5]を実施している。このワークショップでは、冊子として配布された22個のパターンが含まれるサバイバル・パターンを参加者が読み込み、個々に災害の前中後で既に取り入れていること、取り入れたいことを確認する。その上で、取り入れたいパターンに関連する体験を既に持っている他の参加者を探索し対話する。これにより、体験の背景やパターンの理解を深めることができる。実施した体験を紹介する側も、該当パターンに関する他者との対話を通じて、自身の体験の背景をより理解できる。このような他者との対話を含むパターン・ワークショップは、有事に備える方法の深い理解につながり、行動を実践しやすくなる効果があると思われる。

しかしながら、この従来プロセスは、主にパターンの使用・活用のワークショップ・プロセスであり、パターンそのものをワークショップ中に新規に探索したり、改訂したりするプロセスは含まれていない。また、この従来プロセスを用いたワークショップではサバイバル・ランゲージのようなクオリティの高いパターン・ランゲージを提供する主催者と、そのパターン・ランゲージを使用するワークショップ参加者に役割が分離されている。更に、ワークショップ実施後においても、参加者がワークショップ中に取り入れたいと感じたパターンをもとに行動を宣言・コミットしたり、実際に実践したりしても、それが主催者側に直接フィードバックされることは従来プロセスでは前提とされていない。従って、参加者がパターンに基づいて行動を実施し、新しいパターンの生成やパターンの改訂につながる体験が生み出されても、従来プロセスではこの体験がフィードバックされて活かされることはない。なお、従来プロセスにおいても、ワークショップ時に参加者に既に実施したパターンや取り入れたいパターンをアンケート形式で質問し参照履歴として蓄積し、パターン・ランゲージの参照状況やマクロ的なトレンドを確認している。ワークショップ主催者であるパターン作成者は、この参照履歴をパターンの改訂に活用することはできる。しかしながら、これらの参照履歴はワークショップ時の参照情報であり、実際の行動で使われたのか否かを把握することは前提としていない。

2.2 従来プロセスの課題

このように、従来プロセスでは、パターン・ランゲージ 3.0 が提唱するデザインの主体と客体の不可分、すなわちデザインする人と使う人の区分自体が曖昧になるというコンセプトとは異なり、パターン作成者(ワークショップ主催者)と、ワークショップ後にそれを活用し行動するパターン使用者(ワークショップ参加者)がワークショップの運用段階で分離されているように思われる。この分離から想定される以下の2つの課題を導出した。

1. 参加者が自らの行動から学習し、それを新たなパターンとしてワークショップの参加者と共有して学び合う事ができない。
2. 参加者による学習と実践のプロセスが循環しない、あるいは循環するまでにパターン作成者の編集プロセスが入るため時間がかかる。

これらの課題を図式化したものが図1である。図1の実線が従

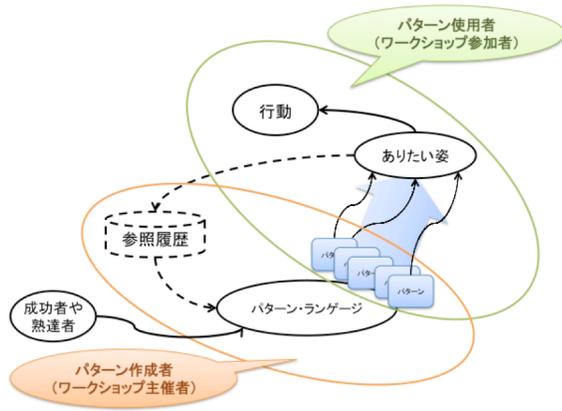


図1. パターン作成者と使用者の役割が分離している従来プロセス

来プロセスに該当する。パターン編集者が「成功者や熟達者」へのインタビューなどから作成した「パターン・ランゲージ」を用いて、ワークショップ参加者は「ありたい姿」を創造し、「行動」の決意に至る。しかしながら、従来プロセスでは、参加者をパターンの使用者として捉えているため、ワークショップ主催者によって提示されたパターンを実施した経験のある参加者からの学びに限定されてしまう。ワークショップ参加者はパターン作成者となり得る可能性があり、ワークショップでの参加者同士の学び合いがなされていない可能性がある。また、ワークショップ参加者は、パターン・ワークショップで決意した行動を実施する中で新しいパターンの作成や改訂につながる創意工夫をする可能性がある。しかしながら、従来プロセスでは、ワークショップ参加者の実際の行動からのフィードバックを前提としていないため、ワークショップ参加者のパターンの作成や改訂への貢献がされていない可能性がある。

3. 学習と実践のコミュニティ生成のためのワークショップ・プロセスの提案

従来プロセスの課題を解決するために、体験そのものからパターンを抽出する「学習プロセス」と、ありたい姿に向けて行動する「実践プロセス」を統合した2つの特徴を持ったプロセスを提案する(図2)。

1つ目の特徴は、従来プロセスでは、ワークショップ主催者が配布したパターン・ランゲージを閲覧するプロセスを起点としていたが、提案プロセスでは、参加者個人の体験をストーリーとして語る「ストーリーテリング」を起点としたことである。次に、体験を振り返り、最も重要だと思われる創意工夫をパターンとして抽出する。抽出されたパターンは、過去のワークショップで蓄積されたパターン(やパターン・ランゲージ)と特に区別することなく共有する。

これにより、配布されたパターン・ランゲージに対する教科書的な認知が高まり、過度にそれに依拠する度合いを下げるという効果が期待できる。また、ワークショップ参加者は、ワークショップに参加した段階でパターンの作成者かつ使用者としての気づきや学びを促進することが期待できる。

このようにして構成されたパターン・ランゲージをもとに「ありたい

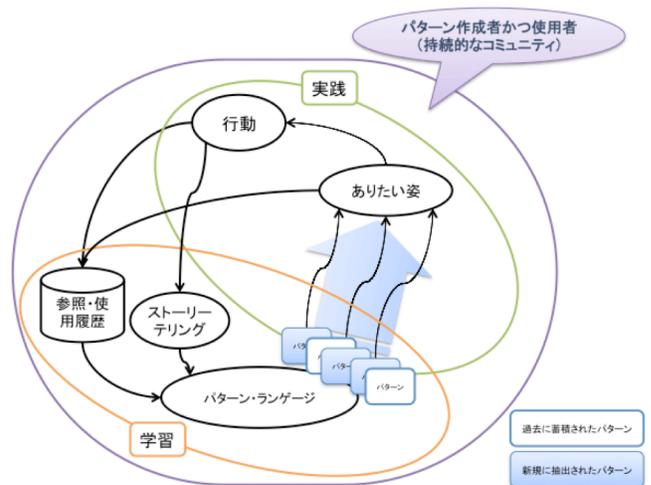


図2. 提案する「学習と実践のコミュニティを広げるワークショップ・プロセス」の構成

姿」を検討し、それを実現するための「行動」を宣言・コミットするプロセスは従来プロセスと同様である。

2つ目は、提案プロセスでは、「行動」の過程や結果などの体験が、次のワークショップでストーリーテリングを通じて再度共有され、パターンの改定や新しいパターンの抽出に活用する循環としたことである。

これにより、提案プロセスでは、従来プロセスにあるワークショップ中の取り入れたい／既に取り入れているパターンの参照履歴に加えて、行動での実際の使用履歴を把握しパターン・ランゲージの構成や改定が期待できる。

4. 適用するケース

本プロセスを適用する対象として、岩手県遠野市における地域活性化活動「みらい創り活動」を選定した。「みらい創り活動」は、県外の企業 A が中心となり、同市や市民と共に 2012 年夏から現在(2015 年 1 月)まで実施されている。本活動の目的は、未来志向の対話ワークショップによる課題発見と、対話から生まれた課題解決を通じた地域活性化である[6]。企業 A は、本活動と地域との潜在的な課題の発見と解決を通じた新しい商品やサービスの探索活動として位置づけている。現在、企業 A は、同市での活動を進めながら、そのノウハウを抽出・蓄積し、他地域に広める活動を開始している。我々は、その手段としてパターン・ランゲージが活用できると考えた。

5. 学習と実践のコミュニティ生成のためのワークショップの設計

提案プロセス(図 2)を「みらい創り活動」に適用し、参加者個人の体験を語ることを起点として、学習と実践のコミュニティを生成するためのワークショップ・プログラムの設計を行った。プログラム設計とパターン・ランゲージを取り入れる工夫について述べる。

5.1 ワークショップのプログラムの設計

パターン・ランゲージを活用したワークショップは、2014 年 11 月 22 日と 23 日の 2 日間で実施した。ワークショップには、「みらい創り活動」に関心のある、または既に様々な地域で類似の活動を実施しているまちづくりや地域活性化に関心のある企業、NPO、観光業、学生など 20 名(プログラムの一部参加者を除く)が参加した。参加者の本ワークショップの趣旨に対する認識を揃えるため、参加者への事前課題として「あなたがチャレンジして一工夫した体験」を検討し、A4 用紙に記入を依頼した。

前章で導出した提案プロセス(図2)をもとに、設計した 2 日間のワークショップのプログラムの内容とその狙いを表1に示す。1 日目は図2の「学習」のプロセスに該当し 14:00-17:30 の 3.5 時間のプログラム、2 日目は図2の「実践」のプロセスのうち実際の行動を除いた 12:00-15:30 の 3.5 時間のプログラムとして設計した。1 日目は、事前課題を元に、各参加者の体験に関するストーリーテリングを 6 名 1 グループで実施した。体験の中に含まれる創意工夫を他者の理解(リストーリー)やペア対話によって再認識した上で、状況、問題、解決策、名前から構成されるパターンとして抽出した。1 日目のアウトプットとしてのパターンは、最後に全員で読み上げる形で共有し、2 日目のインプットとして後述する名刺大のカード形式に印刷・配布した。2 日目は、配布されたカード形式のパターンを参照しながら、本ワークショップの参加者を仲間として捉えた上で、仲間と創り出したい未来(「ありたい姿」)を検討した。その後、「ありたい姿」を実現するための行動を「次

の一步」として検討し、未来に向けたストーリーテリングとして他の参加者と共有した。

5.2 パターン・ランゲージ適用に関する工夫

表 1. ワークショップのプログラム(2日間)

日程	内容	狙い
1 日目 (14:00-17:30)	1. 「あなたがチャレンジして一工夫した体験」のストーリーテリング	パターン・ランゲージの構造にとらわれずに起承転結をつけて話す。
	2. リストーリー	聞き手が語り手のストーリーを改めて紹介し、ストーリーの受け取られ方などを客観的に把握する。
	3. パターン構造を意識した自己検討	状況、問題、解決策の構造を意識して語れるようにする。
	4. 二人一組による共有と対話を複数回実施(ウォークスルー形式)	他者にパターン構造を用いて語りながら、コンパクトに正確に伝える練習を複数回実施する。
	5. パターンの仕上げと記入	カード化するために字数制限をつけたワークシートでコンパクトにパターン化する。
	6. 共有(輪になって読み上げる形式)	全員分を読み上げて伝えきる。2 日目の配布時に顔が見えるパターンとして、五感を使ったインプット。
	7. 回収	2 日目のカード化のために回収し、コピーを取り返却。
2 日目 (12:00-15:30)	8. 配布されたカード形式のパターンをみなながら「仲間とつくりたい未来=ありたい姿の検討(内省)」	既存のカードと1日目に抽出したカードを一緒にして配布することにより、教科書的になることを避けながら共有。取り入れたパターンを自由に選んで、ありたい姿をイメージしていく。
	9. 二人一組で「ありたい姿」を共有しながら、「ありたい姿を実現するための一歩」の検討(シートに記入)	イメージした「ありたい姿」の背景を含めて検討しながら語る。「ありたい姿」を語ることに更に内面化し、次にできること具体的に考える。
	10. 「ありたい姿」と「ありたい姿を実現するための一歩」を共有(ストーリーテリング)	「ありたい姿」と「一歩」のコミットメントを自己強化する。

参加者の多様性やコミュニティの広がり重視するため、ワークショップ参加者にはパターン・ランゲージについての事前知識を要求しない。事前知識なしで、ワークショップの中でパターン・ランゲージを用いるために、次の工夫を行った。

5.2.1 パターン・ランゲージ「みらこと」

ワークショップに先立ち、「みらい創り活動」を実施した関係者の協力を得て、みらい創り活動のパターン・ランゲージ「みらこと」を作成した。「みらこと」は、未来(みらい)を創りだす言葉(ことば)の意味である。「みらこと」は、コラボレーション・パターンなどの編集プロセス[3]を参照し、パターン・ランゲージの方法論を用いて「みらい創り活動」に従事した 10 名で抽出した。各自 10 個程度のパターンを記述し、「みらい創り活動」を進める上で特に大切な考え方や行為に関する 13 個のパターンからランゲージ化した。13 パターンの全体構造(図7)と「状況」「問題」「解決」「パターン名」は付録とした。このパターン・ランゲージは、ワークショップで

抽出した個々のストーリーテリングから抽出されたパターン(プログラム項目 5)と混在させて配布した。

5.2.2 「みらこと」カード

「みらこと」は、仲間とつくりたい未来の検討(プログラム項目 8)のしやすさを考慮し、コラボレーション・パターン・カード[4]を参考にカード形式とした(以降、「みらこと」カードと略す)。名刺大の厚紙の表面に、その構成要素として、「パターン名(日本語)」と「解決」を、裏面に「状況」と「問題」を印刷した。また、「パターン番号」を両面に印刷した。「みらこと」カードの両面の様子を図 3 に示す。なお、配布した「みらこと」カードは、ある観点からパターンが有機的につながったランゲージとしてではなく、パターン集に近い。ランゲージとしてのまとまりは、主催者側で無理に整理・統合したものを提示するのではなく参加者の認識・解釈に委ねた。

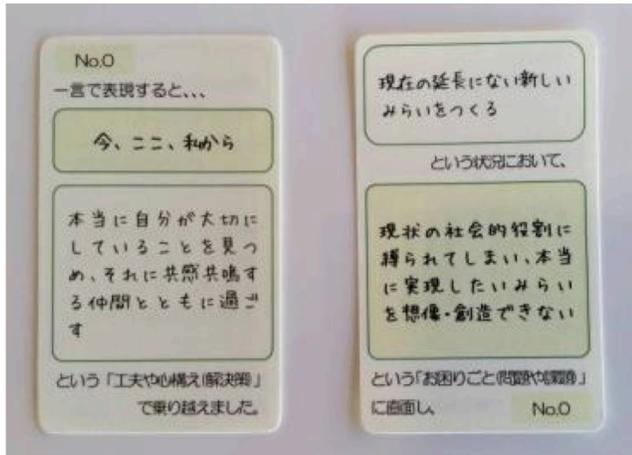


図 3. 「みらこと」カード(表面と裏面)

5.2.3 パターン記入テンプレート

パターンの仕上げと記入において(プログラム項目 5)、個々人が抽出した新たなパターンを記入するワークシートを作成した。このワークシートは、共有の効率性と「みらこと」カードへの印刷上の制約から項目毎に適切な文字数制限を検討し、A4 サイズの紙にマス目として文字数制限を明示した穴埋め問題として表現した。

私は、
(状況 : 30 文字)
 という状況において、
(お困りごと : 50 文字)
 という「お困りごと (問題や課題) に直面し、
(工夫や心構え : 40 文字)
 という「工夫や心構え (解決策) で乗り越えました。
 もし、この状況・問題・解決策を一言で表現すると、、、
(一言で表現 : 10 文字)

実際に使用したパターン記入テンプレートを図 4 に示す。

6. トライアル実施の結果と考察

上記提案プロセスを元に設計したワークショップ・プログラムのトライアル実施の結果について述べる。また、今回はトライアル実

“みらこと” 記入シート お名前 _____

私は、

状況									
----	--	--	--	--	--	--	--	--	--

 という状況において、

お困りごと									
-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--

 という「お困りごと (問題や課題) 」に直面し、

工夫や心構え									
--------	--	--	--	--	--	--	--	--	--

 という「工夫や心構え (解決策) 」で乗り越えました。
 もし、この状況・問題・解決策を一言で表現すると、、、

一言で表現									
-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--

図 4. パターン記入テンプレート

施として厳密な評価は実施していないが、ワークショップの2週間後に参加者全員でシェアした振り返りシートの記述(有効回答数 19 名)と参加者へのメールでの事後インタビュー(有効回答数 13 名)をもとに、考察や今後の課題について述べる。

6.1 全体のプロセスについて

1 日目のプログラムで、参加者 20 名の個別具体的な体験に基づいた新規の 20 個のパターンが抽出できた。ワークショップ参加に先立つ事前課題として「チャレンジして一工夫した体験」を各個人で検討してからの参加だったため、ストーリーテリングも全員滞り無く実施できた。更に、パターン・ランゲージの事前知識なしで、ワークショップ中もパターン・ランゲージの用語を一切使わず、かつ、それを意識させずに全員がコンパクトなカード形式に収まる形でパターン化できた。特に、ストーリーテリングやリストーリー、二人一組による対話を複数回実施すること(表 1 プログラム項目 1,2,4)は、「人に自分の考えを話すことは、自分の気持ちを再認識したり考え方を整理することにつながる。」とする参加者の感想にもある通り、自分のストーリーが他者にどのように伝わるかを客観的に認識できる時間として効果的であったと考える。また、パターンの仕上げ(プログラム項目 5)では、前述したパターン記入テンプレートを用いて平易な日本語で穴埋め形式にしたことにより、俳句を詠むような感覚で創意工夫のストーリー(パターン)を正確かつ簡潔に伝える意識が働いた。1 日目の最後に、アウトプットであるパターンを参加者全員が輪になって、一人一人読み上げる形で共有した(プログラム項目 6)。これについてある参加

者は「2 日目に「みらこと」カードを並べたとき、初日最後に「みらこと」カードを読み上げている時の様子がありありと頭に浮かんだ」としており、五感を使ったインプットは効果的であったと考える。

2日目のプログラムでは、抽出された新規の 20 個のパターンと、過去の蓄積であるパターン 13 個を含む「みらこと」カードが全員に配布された。参加者は全て広げて眺めたり(図 5)、経験の有無などによりいくつかの山に分けたりしながら閲覧し(図 6)、「仲間と創り出したいありたい姿」について検討した。なお、「ありたい姿」の検討(プログラム項目 8)で「みらこと」カードを参考するか否かは任意としたが、事後のインタビュー(有効回答数 13 名)によれば、13 名中 8 名が「ありたい姿」の検討時に「みらこと」カードを参照したことがわかった。この効果について以下のような感想を得た。「これでいいんだよね、と自分で安心するためにカードをよりどころにしました。」「ありたい姿を自分自身から出ると、他人の姿を見た上でさらに重なる部分をどう解釈するかという 2 つから考えるために、自分と同じような所感を話していた人の言葉を特に注意深く見ました。」「お困りごとの内容はみんな違うのに、解決策は 3 つくらいに分類でき、皆さん似たような解決策をおっしゃっていた。」このように、「ありたい姿」検討に際して、自分の考えを肯定したり、他者の考えやワークショップに参加しているメンバー全体の傾向を知ることにより「みらこと」カードは貢献していたと考える。一方、参照しなかった参加者は、「ありたい姿についての答えは常に自分の中にある」とか「もともと自分がどうなりたいかという像があったので、まずそれを書いてから「みらこと」カードを見て、共感するものを探した」と述べていた。「ありたい姿」の共有と「次の一歩」の検討と共有(プログラム項目 9,10)については、「自分の将来のあり方についてぼんやりとしか考えられてこなかったが、明示的に言ったのは初めて」とか「皆の前でこれからの自分の行動について宣言することによって自分にとって少なからず強制力が働き、具体的行動の最初の一歩を踏み出し易くなっ



図 5. 全て並べて閲覧



図 6. 経験の有無などにより山を作りながら閲覧

た。」とする感想を得た。「ありたい姿」について、新規の 20 個と過去の蓄積の 13 個で合計 33 個のパターンを語彙として共有した上で語り合うことにより、より具体的にストーリーとして語る事ができていたのではないかと考える。また、「次の一歩」を自ら言葉にして他者に語る事が結果的に現実に行動を起こす力につながっていたと考える。

6.2 従来プロセスの2つの課題について

提案プロセスによって、従来プロセスから導出した 2 つの課題にどのようにアプローチできたかについて考察する。

一つ目の課題である「参加者同士の体験からの学び合い」については、提案プロセスでは参加者の体験のストーリーテリングから 20 個の新規パターンを抽出でき、かつ、それらを元にありたい姿を検討できた。実際にインタビューの中で「パターンを記述する中で、自分として大切にしている価値に気づいた」とか「その場にいたメンバーで作りあげることにとっても意義を感じた」と述べる参加者もいることから一定の効果はあったと考える。また、「私の失敗体験は誰かの力になることをずっと信じて、対話を心がけていました。1 日目のプログラムでみなさんの挑戦、解決策を聞き、2 日目に「みらこと」カードを見て、より強く信じる励みになりました。」や「人に自分の考えを話すことは、自分の気持ちを再認識したり考え方を整理することにつながる。」とする参加者もいた。このことから、参加者が自らの体験を起点として対話しパターンを記述、共有する過程において、他者による学びと自らの学びの両方が意識されていたと考える。

二つ目の課題である「参加者による学習と実践のプロセスが循環しない」については、今回のトライアル実施だけでなく、継続的なワークショップの実施の中で評価していかなければならない。しかしながら、振り返りシートやインタビューからは、ワークショップ中の「行動」の宣言に留まらず、本ワークショップの参加者を仲間として捉えた実際の行動がワークショップ後に行われていることが明らかになった。例えば、ある参加者が関与していた地域共創活動に別の参加者が新規メンバーとして参画していた。また、別の参加者は、企業を横断した勉強会を発足させたり、新規プロジェクトの検討を開始していた。以上より、ワークショップ中の参加者のつながりの形成や学び合いだけでなく、ワークショップ後のコミュニティ形成やコミュニティとしての行動を促進している可能性があることが確認できた。これらのコミュニティ活動の変遷や結果の追跡調査や、次回ワークショップに再度参加した参加者のストーリーテリングから新規パターンの抽出や、既存パターンの改定への影響も調査していきたい。また、「みらこと」カードについては、事後インタビュー回答者全員(有効回答数13名)がワークショップ後も捨てずに保管していた。「直ぐに取り出せる引き出しにしまっている」、「ワークショップ後に何度か見なおした」、「みんなの人生が凝縮されているから大切にしている」、「今回のワークショップのアウトプットであり、次回ワークショップのインプットとして周りに紹介・お誘いしている」など、程度の違いはあるがワークショップ後の個人あるいは周囲を巻き込んだ活用がみられた。

以上より、インタビューや振り返りシートなど定性的かつ主観的・探索的な方法ではあるが、提案プロセスが従来プロセスから導出した2つの課題に対して一定の効果がある可能性が確認できた。今後、評価すべきポイントを見極め、より多くのケースで、包括的な評価を実施していきたい。また、学習と実践の循環については、今回のワークショップ参加者の行動の実践の進捗状況の把握を含めて、次回ワークショップを実施し継続的に検証していきたい。

7. おわりに

本稿では、人間行為にパターン・ランゲージを適用するパターン・ランゲージ 3.0 の方法論として提案されているパターン・ワークショップから、パターン作成者と使用者がワークショップの運用の中で分離されている現状から2つの課題を導出した。これらの課題に対して、学習と実践をコミュニティの中で育みながらパターンの抽出や改定、パターン・ランゲージとしての質を高めていくプロセスを提案した。提案したプロセスを元に 2 日間のワークショップのプログラムを設計し、トライアル実施した。トライアル実施の結果、インタビューや振り返りシートの質的で主観的な報告ではあるが、概ね期待した効果が確認できた。今後、効果確認の定量化と精緻化に加え、本稿で検証できていない学習と実践の循環の検証を行う。

8. 謝辞

本稿で述べた実施事例にあるパターン・ワークショップは、岩手県遠野市にある「遠野みらい創りカレッジ」で開催された(2014年11月22日～23日)。本ワークショップに参加いただいた皆さまに心より感謝いたします。

9. 参考文献

- [1] 井庭 崇, "パターンランゲージ 3.0:新しい対象×新しい使い方×新しい作り方", 情報処理, Vol.52, No.9, 2011.
- [2] Takashi Iba, "Pattern Languages as Media for the Creative Society," 4th International Conference on Collaborative Innovation Networks (COINs2013), 2013.
- [3] Takashi Iba, and Taichi Isaku, "Holistic Pattern-Mining Patterns: A Pattern Language for Pattern Mining on a Holistic Approach," the 19th Conference on Pattern Languages of Programs (PLoP2012), 2012.
- [4] クリエイティブシフト, コラボレーション・パターン・カード, <http://www.amazon.co.jp/dp/B00N96VR9K>.
- [5] 古川園 智, 元井 実祐, 大木 聖子, 井庭 崇, "サバイバル・ランゲージ: 大地震を生き残るためのパターン・ランゲージ", 3rd Asian Conference on Pattern Languages of Programs (Asian PLoP 2014), 2014.
- [6] 涌井 美帆子, 高橋 正道, 堀田 竜士, 青谷 実知代, "地域共創プロセスの設計と実践: 大学生と地域住民によるお土産づくり", 地域活性研究 5, 443-449, 2014.

付録 みらい創りのためのパターン・ランゲージ「みらこと」

2012 年から現在に至る、企業と地域の新しい接点を探る活動「みらい創り活動」に関する 13 個のパターンを参考として示す。なお、ワークショップ中に生成されたパターンについては著作権の関係から割愛する。

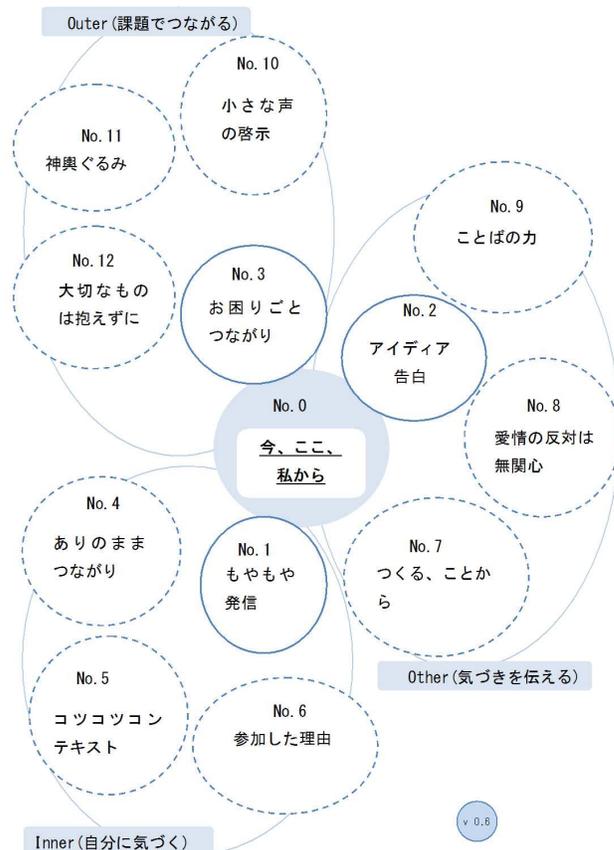
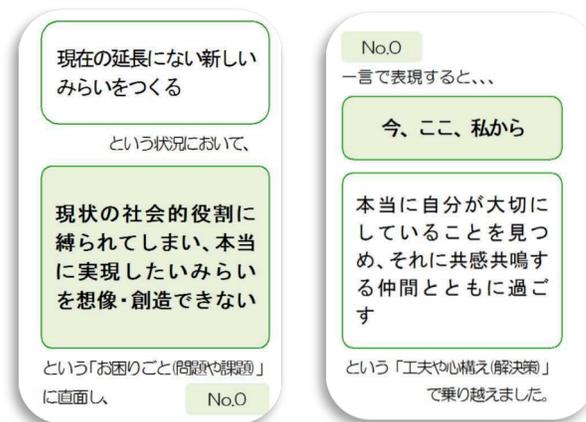


図 7 パターン・ランゲージ「みらこと」の全体構造



伝えたい、という気持ちが
自分の中に生まれた

という状況において、

伝えたいことは自分
の中で生まれたばかり
なので、その表現方法
が定まらず、もやも
やとしてしまっている

という「お困りごと(問題や課題)」
に直面し、

No.1

No.1

一言で表現すると、...

もやもや発信

伝えたい相手を具体
的に思い浮かべながら、
きっと伝わると思
える方法で伝える

という「工夫や心構え(解決策)」
で乗り越えました。

仕事上の関わりが強い

という状況において、

仕事を強調しすぎる
と関係性が深まらず、
将来的なつながりも
消える

という「お困りごと(問題や課題)」
に直面し、

No.4

No.4

一言で表現すると、...

ありのままつながり

主の仕事よりも関係
性を大切にする

という「工夫や心構え(解決策)」
で乗り越えました。

始めようとしていること
が、どう感じられるのか
がわからない

という状況において、

悶々と考え込むばかり
で身動きが取れない

という「お困りごと(問題や課題)」
に直面し、

No.2

No.2

一言で表現すると、...

アイデア告白

やってみたいことを
話してみ、感想を聞
いてみる

という「工夫や心構え(解決策)」
で乗り越えました。

新しい土地、新しいコミ
ュニティに入るきっかけ
がつかめない

という状況において、

みんなの背景がず、自
分の背景もわかって
もらえない

という「お困りごと(問題や課題)」
に直面し、

No.5

No.5

一言で表現すると、...

コツコツコンテキスト

小さな接点を多く持
つ

という「工夫や心構え(解決策)」
で乗り越えました。

複数のステークホルダー
の課題を解決しようとし
ている

という状況において、

課題解決によって生
まれる成果が大きく
ならない

という「お困りごと(問題や課題)」
に直面し、

No.3

No.3

一言で表現すると、...

お困りごとつながり

複数のステークホル
ダーに共通する課題
を発見し、課題で人
をつなぐ

という「工夫や心構え(解決策)」
で乗り越えました。

その場になぜ自分が参加
しているのかがなんとなく
腑に落ちない

という状況において、

その場に何を自分が
求めているのか、その
意義について考えら
れない

という「お困りごと(問題や課題)」
に直面し、

No.6

No.6

一言で表現すると、...

参加した理由

「その場に参加した
理由」について、思い
を巡らせてみる

という「工夫や心構え(解決策)」
で乗り越えました。

新しいモノ、コトをつくり出そうとしている

という状況において、

構想だけでは、新しいモノやコトの手触り感がわからないし、人にも伝わらず改良点がわからない

という「お困りごと(問題や課題)」に直面し、

No.7

No.7

一言で表現すると、...

つくる、ことから

考えているモノ、コトをなるべく初期に試作、いろいろ使ってもらいながら改良する

という「工夫や心構え(解決策)」で乗り越えました。

自らが強い反説や計画を持っている

という状況において、

自分の考えの範囲に囚われ、自己を主張するあまり共感が得られず動けない

という「お困りごと(問題や課題)」に直面し、

No.10

No.10

一言で表現すると、...

小さな声の啓示

自分の考え、固執を脇に置き、聞こえてくる声に耳を傾ける

という「工夫や心構え(解決策)」で乗り越えました。

知らないまちに、よそ者として入っていく

という状況において、

取り組みや活動への賛同が得られない

という「お困りごと(問題や課題)」に直面し、

No.8

No.8

一言で表現すると、...

愛情の反対は無関心

取り組みや活動に反対意見を持つ人ほど興味があり、コミュニケーションを深くすることで仲間になってくれる

という「工夫や心構え(解決策)」で乗り越えました。

仕事上の、営利の枠にとられている

という状況において、

まちの“たくさんの”人と知り合えない

という「お困りごと(問題や課題)」に直面し、

No.11

No.11

一言で表現すると、...

神輿ぐるみ

地域主催のイベントに参加する、プライベートで訪問してみる

という「工夫や心構え(解決策)」で乗り越えました。

具体的に試してみたい想いがある

という状況において、

言葉にして相手に届けなければ届かない想い、察してもらえない希望もある

という「お困りごと(問題や課題)」に直面し、

No.9

No.9

一言で表現すると、...

ことばの力

結果がどうなるかは想定せず、言葉として届けてみる

という「工夫や心構え(解決策)」で乗り越えました。

主導で進めていることがある

という状況において、

自己の力の及ぶ範囲でしかそのことを進める事ができず、飛べない

という「お困りごと(問題や課題)」に直面し、

No.12

No.12

一言で表現すると、...

大切なものは抱えずに

主導で進めていることを、全て自分で管理・進行しようとせず、時には委ねる

という「工夫や心構え(解決策)」で乗り越えました。