汎用プロセスとしてのパタン・ランゲージから見た デザイン方法論整理の試み

本橋 正成† 羽生田 栄一‡

パタンのライフサイクル(ジェネラティブ・プロセス)の視点は、他のさまざまなデザイン方法論の特徴と関係性を整理できることを提示する。パタンは汎用的なフレームワークを提供し、それぞれの文脈や状況にあわせた具体的な事例として方法やプラクティスを選択して利用できるようになる。

Mapping Design/Study methodologies from Pattern languages viewpoints

MOTOHASI Masanari† HANYUDA Eiiti‡

We describe relationship among a lifecycle of patterns, which is a generative process, and we propose this process as axes for mapping other design methodologies. We can select various methods and practices as instances of the process depending on their contexts.

1. はじめに

近年、ITに限らず研究・製品・サービス化といった分野でさまざまな研究・設計方法論が議論されているが、それぞれの立ち位置が明確でなく不毛な対立を生んでいる。パタン・ランゲージの考え方や、そのライフサイクル(ジェネラティブ・プロセス)を整理した結果、それを他の方法論どうしとの関係性を位置づける軸に使えることがわかってきたので、提案と議論を行う。

2. パタンのライフサイクル [1][2]

2.1. プログラミングのライフサイクル

ある状況でプログラムを作る状況を見ると、2つのプロセスを経ていることがわかる。1つは、ある状況を満たすためにいくつかの文法構造や単語を作り出す。たとえば、条件を示す if など、文法や規則のリストを作っておく。実際のプロダクトを作るために、その規則を用いて実際のプログラミングをする。場合によっては、最初の規則自体を変えてしまうこともある。

業務等ドメインに特化した言語 DSL (Domain Specific Language) も、同様のプロセスを経ることが一般的である。最初に、いくつかの単語や規則を決め、次にその規則に用いて実装する。

2.2. パタン・ランゲージ

パタンは、プログラム言語や DSL と同様に、過去の

成功体験や、参加者の感覚を元に記述される知識の単位であり、パタンたちが有機的にネットワークを形成し、ある領域を記述できるときパタン・ランゲージとなる。

2.3. プロジェクト・ランゲージ

パタンたちを語彙として自分達のビジョンや企画をデザインしたものがプロジェクト・ランゲージである。

2.4. パタンのライフサイクル

パタン・ランゲージやプロジェクト・ランゲージの適用は再帰的・生成的であり、適用の度に新しい文脈が生まれ、それを改善・解消するために新たなパタンが適用されるというジェネラティブなプロセスを経る。

3. 方法論の関係性と選択

パタンのライフサイクル(ジェネラティブ・プロセス)に基づき、ほかのプロセスや考え方の互換性を示す。

3.1. KJ 法[3]

W 型問題解決プロセスが、パタンのライフサイクルとほぼ対応付けられる。

3.2. デザイン思考(5つのステップ)[4]

パタンを作り出さないものの関係するステップはある。「共感」は、パタン・ランゲージのプロセスの初期段階に対応し、特に尊重される。「問題定義」は、アプローチが異なる。「創造」と「プロトタイプ」、「テスト」は、プロジェクト・ランゲージのプロセスに対応すると考えられる。

3.3. SECI モデル[5]

共同化→表出化→連結化→内面化のサイクルは、パタンのライフサイクルにいちおう対応付けられる。

† CultureWorks, LLC / Tokyo Institute of Technology

‡ Mamezou Co.,Ltd.

3.4. 質的研究

パタンを抽出し、整理するときに用いることが可能。M-GTA[6]や、会話分析、フィールドワークに基づいて社会生活を体系的に記述したエスノグラフィ、会話分析に強いエスノメソドロジなどの知見を積み重ねており、パタンと融合性が高い。

3.5. 人間中心設計 (HCD) とユーザーエクスペリエンスデザイン (UXD)

規格化された領域と、複数の論点を含む領域があるため丁寧に関係づける必要はあるが、パタンのライフサイクルや W 型問題解決プロセスがある範囲カバーされている。

3.6. U 理論[7]

最初の経験の共有や共感前提とし、内面にフォーカスし、ひらめきや「あは！」経験などに強い手法である。パタン作りやストーリー(プロジェクト・ランゲージ)作りに際して適用する。

3.7. TOC(制約理論)[8]

思考プロセス、とくにクラウドを描く部分が、パタンのフォースとその解消の説明図式として使える。ただし、フォースが錯綜したパタンをクラウドで書くためには主要な2つのフォースを幹にして他のフォースを周辺化するなどの工夫が必要であり、今後の検討を要する。

3.8. 弁証法

「正→反→合」の弁証法の考え方は、フォースの解消を目指したパタン作りで有用である。

3.9. 超越法[9]

弁証法の具体的手法化であるが、ある意見と、対立する意見の関係性において、妥協、対立もしくは超越解を得るところは、パタン作りで有用である。

3.10. ブリコラージュ(構造主義)[10]

本来の道具や部品ではないフィールド内に存在する手頃なブツを使えそう！と発想し(見立てを行い)、その場のニーズに応じて即興的に組合せ(インターフェースやプロトコルの一時定義)、その場を共有するひとびとに解決の素材を提供する。その場を共有する人々も、その解決の素材を自分なりに受け止め、素材以上の価値を見出して、共同作業として解決に貢献する。

3.11. 八正道

状況や情感を正しく捉えて(正見)、正しく判断(正思惟)し、正しい言葉で表現(正語)し、正しく実行(正業)するとともに、この4つをきちんと回すプロセス(正命)は、デザイン思考やパタンのライフサイクルと共通点が多い。

3.12. 方法論の選択

このようにパタンのライフサイクルは、汎用性を持つてさまざまな手法と連携できる。異なった背景や文化を持つ手法を相対的にとらえ、自ら置かれた文脈に適したパタンを生成・選択する。パタンは、構造構成主義[11]に対する汎用的なプラットフォームとして有用であり、それぞれ個別な部分はそれぞれの関心に応じた専門性を関連づけながら活用することが期待できる。

4. パタン活用時の課題

「すべてのパタンの底辺に流れる共通因子は、型通りの没個性方式の否定[12]」が肝要で、先人が作ったパタンや立場(蓋や呪縛[13])に従うものではない。個人々の状況や情動に基づくことが大切である。

パタンは、発見に至った文脈から意味(シニフィエ)に対して名前・記号(シニフィアン)を付与する。その記号を用いたデザイン時に、意味を無視し、新たな意味を与えることで、オリジナルの意思をないがしろにしてしまう危険がある。デザイン時は意味の強度を扱うべし。

参考文献

- [1] Motohashi, at. el: From Pattern Language To Project Language, 2010
- [2] C. アレグザンダー: まちづくりの新しい理論, SD 選書, 鹿島出版会, 1989
- [3] 川喜田 二郎: 発想法, 中公新書 (136), 1967
- [4] スタンフォード大学ハツ・プラトナー・デザイン研究所: デザイン思考 5つのステップ, //kashinotakanori.com/bootleg/index.php?dt_text
- [5] 野中 郁次郎他: 知識創造企業, 東洋経済新報社, 1996
- [6] 木下 康仁: グラウンデッド・セオリー・アプローチの実践, 弘文堂, 2003
- [7] C オッター シャーマー: U 理論, 英治出版, 2010
- [8] ゴールドラット: ザ・ゴール, ダイアモンド社, 2001
- [9] ヨハン・ガルトウング: 平和的手段による紛争の転換—超越法, 平和文化, 2000
- [10] レヴィ=ストロース: 野生の思考, みすず書房, 1976
- [11] 西條 剛央: 構造構成主義とは何か—一次世代人間科学の原理, 北大路書房, 2005
- [12] トム・デマルコ他: ピープルウェア 第2版, 日経BP社 2001
- [13] 深尾 葉子: 魂の脱植民地化とは何か, 青灯社, 2012