

パターンランゲージとデザイン思考：Wプロセス 2.0

羽生田 栄一†

パターンランゲージおよびその適用プロセスからデザイン思考に対する新しい知見が得られる。特に KJ 法の W プロセスをパターンランゲージの視点でデザイン思考アプローチに当て嵌めることでデザイン思考の全体像と新たな意味が浮かび上がってくる。ここではそれを W プロセス 2.0 と呼ぶ。

Pattern language as a new design thinking process

HANYUDA Eitit†

We have got a new insight on design thinking by analysis of pattern languages and their generative process. Especially by unifying KJ-method and pattern languages, we can see whole view and its meaning of design thinking process from its view. We call this W-process 2.0.

1. はじめに

近年、デザイン思考アプローチが注目されている。パター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) [1][2]を整理し分析するとそれはまさにデザイン思考になっていることがわかる。また、日本で KJ 法として知られる発想法もそのベース方法論である W プロセスとともに分析してみるとデザイン思考の考え方をまさに包含し、さらにそれを超える視点も保持している。ここでは、W プロセスを現代的視点で刷新するとともに、デザイン思考やパターンランゲージの隠された可能性をそこから浮かび上がらせてみたい。

1.1. プロセスとしてのパターンランゲージ

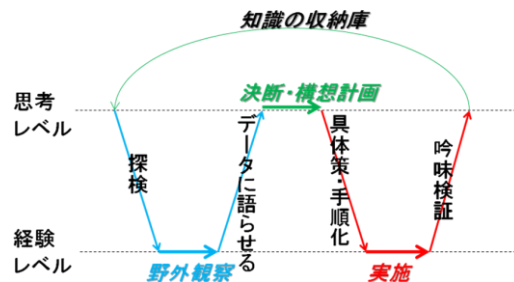
参加型で問題領域を記述する知識語彙としてパターンランゲージを整備し、その語彙を用いて構想を物語化しプロジェクトランゲージとしてまとめるプロセスを反復的・生成的に実施することが提唱されている。

1.2. デザイン思考[6]

技術的・経済的・実用的の 3 実現制約のもとで、「Inspiration 着想, Ideation 練案, Implementation 実現」を行い、洞察・観察・共感を意識し、ビジュアル思考・プロトタイピング・物語化を取り込んだ実践的な手法。

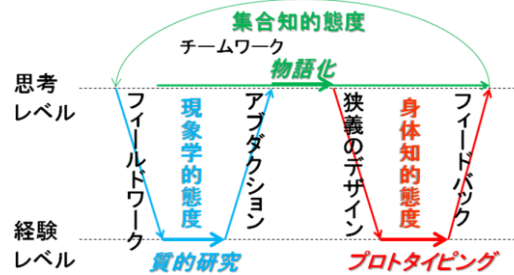
1.3. KJ 法と W 型問題解決図式[5]

KJ 法では、観察の結果をカードにし、グルーピングし、データをして語らしめ(物語化)、構想として実践し検証する W プロセスが推奨されておりデザイン思考と非常に類似性が高いが、データ自身の重視や知識の収納庫といったさらに進んだ観点も見られる点に注意。



2. W プロセスの洗練

KJ 法の W 型問題解決図式は現代の様々な解決手法の観点からより洗練できる[3]。それを以下に示す。



2.1. 質的研究の観点から[4]

現在、質的研究の分野ではフィールドワークによるデータ収集と分析・アブダクションのプロセスを「現象学的態度」でデータの声虚心に聞くと表現する。

2.2. デザイン思考の観点から

W 型問題解決では、「具体化・手順化・実施」がモノ作り・サービス作りに相当するが、デザイン思考ではプロトタイピングで迅速・高速・進化プロセスを回す。いずれも手と体で考える(プリコラーージュ)態度は共通なので、

†Mamezou Co., Ltd.

共通化して「身体知的態度」と呼ぶことにする。

2.3. チームワーク・集合知的観点から

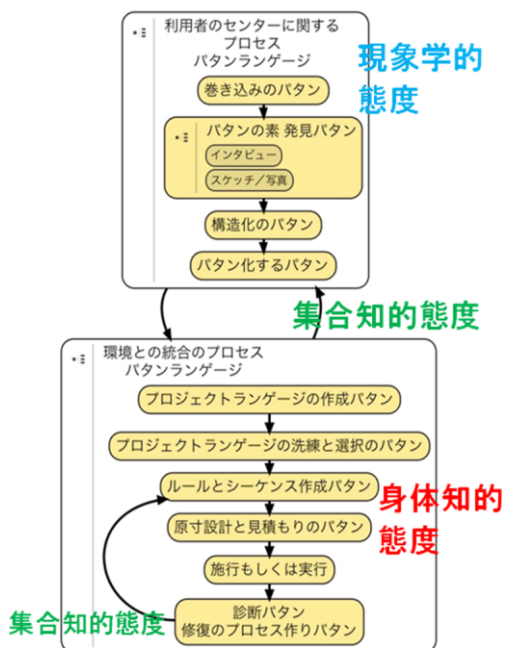
KJ 法もデザイン思考もチームワークを重視する。そこにアイデアの衝突・結婚(アブダクション)が起こり、新たな構想や概念が生じる。また近年のソーシャルメディアの普及は、社会知・集合知の(案外正しい)可能性と(扇動)リスクを明らかにした。ここではいったん得た知見をフィードバックループに流しフィルタリングし知識化する流れ[7]を示唆し「集合知的態度」と名付けておく。

2.4. 社会知・民俗学的観点から

人間は仕様を見てもピンとこないが物語を聞かされるとそこに内包された世界観・ビジョンから具体的なイメージまで広がりを持って理解できる。これが「物語化」の力であり、プロジェクトランゲージは基本的にこの力に準拠して、知識や構想の見える化・共有化を行う W の上の半楕円のループはフィールドワークとは独立しても回っているはずで、それをここでは表現している。

3. W プロセス 2.0 からわかること[1]

パタンランゲージを用いた問題解決プロセスは以下のようなライフサイクルを構成する生成的なものである。



パタンは、「現象学的」に虚心に扱うべきだし、現場での皆の「身体知」を信じて原寸設計すべきである。そして、過去の知恵としてのパタンランゲージを知識ベースとして参照しながら、現場の診断・補修を継続[2]していく「集合知」が大事であることがわかってくる。

このように W プロセス 2.0 は新しい野生の思考[8]といてもよいものである。

4. W プロセス 2.0 の課題

ここまで述べてきた事柄は言語学的に明確に基礎づけられるものと考えられ、今後その定式化によるデザイン思考のより深化したプロセス定義が可能性として開かれている。言語という人間固有の「現象学的かつ社会的な」2つの特性をもつという意味で強力な手段をより明確に問題解決に位置づけることで、現在のデザイン思考を上回るより普遍的なアプローチが定式化できることを期待している。

◆ 語彙体系としてのパタンランゲージ (用語集)

- 社会的・間主観的な共通言語



◆ 個人やグループのビジョンとしてのパタンランゲージをプロジェクトランゲージと呼ぶ

- 現象学的なパーソナル言語

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] 西條 剛央: 構造構成主義とは何か—次世代人間科学の原理, 北大路書房, 2005
- [4] 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
- [5] 川喜田 二郎: 発想法, 中公新書 (136), 1967
- [6] スタンフォード大学ハッソ・プラットナー・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
- [7] 野中 郁次郎他: 知識創造企業, 東洋経済新報社, 1996
- [8] レヴィ=ストロース: 野生の思考, みすず書房, 1976