多様なあり方・取り組み方を言語化するスタイル・ランゲージ

井庭 崇 *1, 野崎 琴未 *1, 下田 裕介 *2, 宗像 このみ *2

*1 慶應義塾大学総合政策学部
*2 慶應義塾大学環境情報学部

Abstract

本論文では、ある特定のテーマ・分野における多様なあり方・取り組み方のスタイルを言語化し、自分らしいスタイルを育てていく方法として「スタイル・ランゲージ」（Style Language）を提案する。「スタイル・ランゲージ」では、対象に置ける物事のあり方・取り組み方における個々のスタイル（様式）の要素を、それがどのようなものであるかを記述し、それに名前（スタイル・ワード）をつける。そのようなスタイルを数多く言語化することで、そのスタイルについて語りやすくなったり、その発想がなかった人がその発想を持てるようになったりすることを支援する。このように、スタイル・ランゲージは、パターン・ランゲージと同様に、創造実践を支援するための語彙・構成要素として用いることができるが、大きな違いもある。まず、パターン・ランゲージが質を高めるよりよい方法の方向性を示し、創造実践の質を高める支援をするのに対して、スタイル・ランゲージは、創造実践の具体的実現方法についての多様な可能性があると認識することを支援する。その意味で、スタイル・ランゲージは、それだけでも用いることができるが、パターン・ランゲージと併用することで、創造実践の強力な支援ツールとなるものである。本論文では、スタイル・ランゲージの具体的な事例として、「家族を育むスタイル・ランゲージ」と、「料理教室のスタイル・ランゲージ」を紹介する。そして、スタイル・ランゲージの活かし方として、それぞれのスタイルに関する実践・経験について語り合うことで「ピアに学び合う」という活用方法と、提供されているスタイルと自分の好みのスタイルのマッチングに用いるという活用方法を取り上げる。

1. はじめに

現在は、多様性の時代である。インターネットは、「ロングテール」(Anderson, 2006)という言葉に象徴されるように、多様な商品・サービスを入手することを可能にし、また、様々な嗜好や興味のコミュニティが形成されることを可能とした。その結果、実際多様な暮らし・生き方をすることが容易になったといえる。

他方、多様性の時代は、タコツボ化の時代でもある。それぞれの多様なコミュニティは、中での結束が固い一方、外からみると近づき難い「閉じた」側面ももっている。それはその中でしか通用しないジャーゴンでやりとりされていることやプライバシーの問題もある。それゆえ、多様なものが共存してはいるが、それらの間には相互に交通・交流がないというこ

とが起きている。つまり、社会全体は多様化しているが、一人一人からみると、自分が立つ位置の外側は、不透明で不可侵な領域となってしまっている。このような現状において、他者理解の困難や他者への不寛容ということが起きやすくなってしまっている。

こうして、私たちは自分の経験してきた世界・触れてきた考え方には詳しいが、それ以外の可能性については知り得ないということが起きている。他者がどのようにものを考え取り組んでいるのかについて知る術がないのである。

このような問題意識のもと、本論文では、多様なあり方や取り組み方のスタイルを言語化し、他の人がどのように物事に取り組んでいるのかを知ることができるメディアとして、「スタイル・ランゲージ」（Style Language）という新しい言語様式を提唱する。スタイル・ランゲージは、パターン・ランゲージ(Alexander, 1977; 井庭ほか, 2013）から着想を得て考えられたものであるが、共通点と重要な差異がある。本論文では、まず、スタイル・ランゲージとはどのようなものかについて論じたあと、具体例を２つ取り上げる。その後、作成にあたっては、スタイルとパターンの境界は曖昧であるということを見て行く。なお、スタイル・ランゲージの具体例の詳細については、別の論文（鈴木・尾崎ほか, 2018）で取り上げているので、そちらも併せてご覧いただければと思う。

2. スタイル・ランゲージとは

2.1 スタイルランゲージの要素と構成

「スタイル・ランゲージ」（Style Language）は、ある特定のテーマ・分野における多様なあり方・取り組み方のスタイルを言語化したものである。スタイル・ランゲージは、「スタイル」（style）という要素単位から成り立っており、ひとつの「スタイル」には、そのテーマ・分野におけるひとつのあり方・取り組み方が対応している（図1）。スタイルの内容としては、どういう状況のときに、どういうことを行うのか、ということがまとめられる。個々のスタイルは、その特徴を表す名前として「スタイル・ワード」（style word）がつけられている。このスタイル・ワードは、そのスタイルを端的に語ったり認識・思考したりするための語彙（ボキャブラリー）として用いることができる。

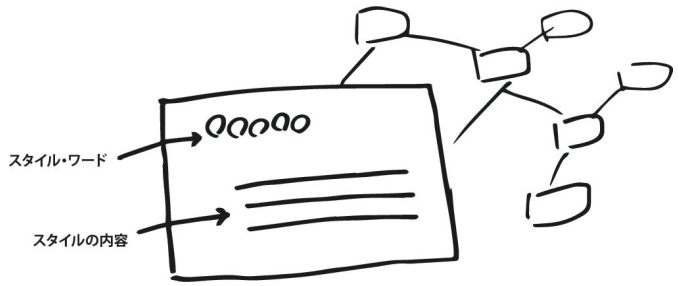

図1：スタイルの構成要素：スタイル・ワードと内容

2.2 スタイル・ランゲージとパターン・ランゲージの関係性

スタイル・ランゲージは、パターン・ランゲージ(Alexander, 1977; 井庭ほか, 2013）から着想を得て、開発された知識形式であり、創造実践を支援するための語彙・構成要素として用いる点では共通しているが、その位置付け・役割は、パターン・ランゲージとは異なって

いる。パターン・ランゲージが質を高めるよりよい方法の方向性を示し、創造実践の質を高める支援をするのに対して、スタイル・ランゲージは、創造実践の具体的実現方法についての多様な可能性があると認識することを支援する。つまり、こうすると質が高まるということを表現・理解するための言葉ではなく、これほど多様な方法があるのだということを表現・理解するための言葉なのである。パターン・ランゲージは、いきいきとした質（名づけ得ぬ質：quality without a name）を志向するのに対して、スタイル・ランゲージは、多様な可能性を志向していると言える（図2）。

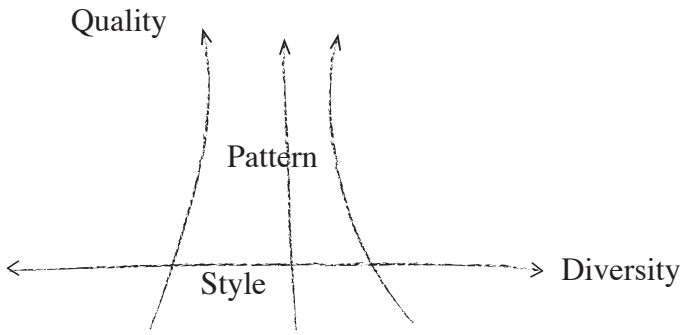

図2：パターンとスタイルの支援の方向性の違い

より具体的なレベルで、スタイル・ランゲージとパターン・ランゲージの関係を見ていくことにしよう。スタイル・ランゲージは、パターン・ランゲージとの関係で示さなくても、定義・理解できるものであるが、類似の方法としてのパターン・ランゲージとの関係や差異を理解した方が、スタイル・ランゲージの特徴がよりわかりやすくなると思われる。

パターン・ランゲージでは、個々のパターンは、図3に示すような内容を含んでいる。特に、「パターン・ランゲージ3.0」(井庭崇,2011; Iba, 2016a)では、明示的にこの形式でパターンが記述される。このとき、Solution（解決）は、解決の発想や方法が抽象的にまとめられ、具体的なところは、Actions（アクション）に例示されることになる。実際のパターン記述では、このActions（アクション）には、代表的な例が2、3個、紹介されることになる。パターンの実践者は、そこでの例を参考に、自分の実践のための具体的なやり方を考えることになる。

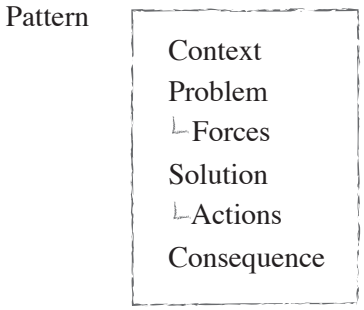

図3：パターン・ランゲージの個々のパターンの基本形式

スタイル・ランゲージのスタイルは、パターン形式でいうところの、このActions（アクション）の例を多様に示すものだということができる（図4）。すでに述べたように、Actions（アクション）に書くことができるのはあくまでもいくつかの例にすぎないが、実際の可能性としては、別様なやり方が非常にたくさんあると考えられる。パターンのSolutionという機能を満たす、Action（アクション）の機能的等価物を示してくれるのが、スタイル・ランゲージのスタイルであるということができる。

必ずしもすべてのスタイルが、このように関係するパターンを明示的に提示されてつくられるわけではないが、そのスタイルがよい結果を生んでいるからこそ、スタイルが書かれることを考えると、すべてのスタイルは、潜在的には、関係するパターンにあたるものが何かしら想定されていると考えることができる。

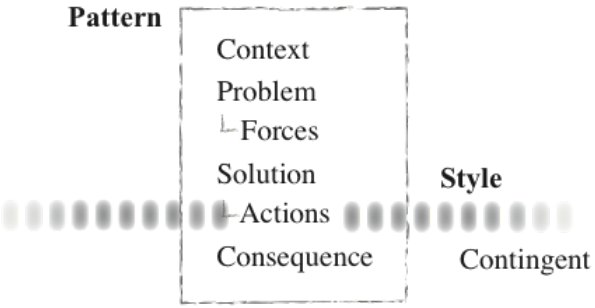

図4：スタイルはパターンにおけるアクションの多様な実現方法の発想を支援する

2.3 クリエイティブ・ランゲージの一種としてのスタイル・ランゲージ

スタイル・ランゲージは、創造実践を支援する言語である。著者らは、これまでに、パターン・ランゲージのほかに、楽しみ方を言語化する「ファン・ランゲージ」（井庭・柴田ほか，2017；Iba，Yoshikawa，*et al.*，2017)、未来ヴィジョンを言語化する「フューチャー・ランゲージ」(Iba，2015，2016b)や、理念や考え方を言語化する「コンセプト・ランゲージ」(Iba，2016c)などを提唱・作成してきた。

このように、パターン・ランゲージに似た創造実践の言語がいろいろ生み出されている現状を考えると、これらを総括する呼び名がいよいよ必要となると思われる。そこで、これらの総称を、「クリエイティブ・ランゲージ」（Creative Languages）という呼び方で呼ぶことを提案したい。クリエイティブ・ランゲージは、創造実践を支援するさまざまな種類の言語を含む。具体的には、図5に示すように、パターン・ランゲージ、スタイル・ランゲージ、コンセプト・ランゲージは、どれもクリエイティブ・ランゲージの一種である。

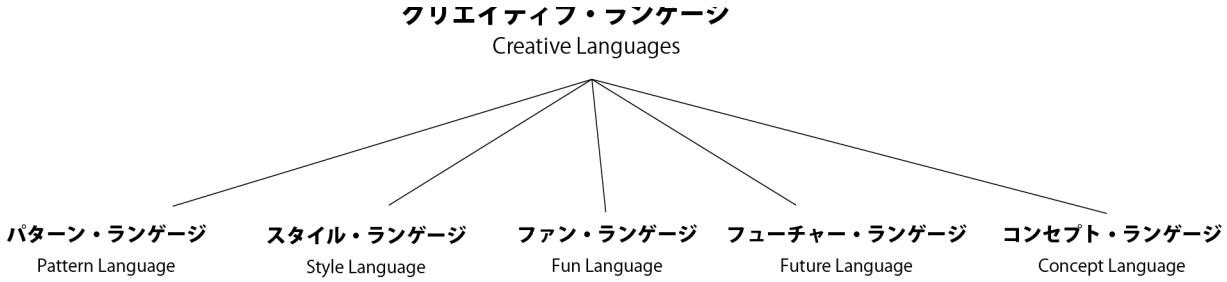

図5：クリエイティブ・ランゲージと、それに属するランゲージ

「クリエイティブ・ランゲージ」という呼び名が適切だと思われるのは、これらの言語が、創造実践支援の機能と、コミュニケーションと思考を支援する言語メディアの機能を併せ持つからである。図6に示したのは、創造的な活動を、システム理論によって捉えたものに、クリエイティブ・メディアの機能を位置づけたものである。

社会学者ニクラス・ルーマンは、社会を、コミュニケーションを要素とするオートポイエティック・システムだと定義し、人間の思考を、意識を要素とするオートポイエティック・システムだとした(Luhmann, 1984, 1997)。この理論を参考に、本論文の著者の一人（井庭）は、創造を、発見を要素とするオートポイエティック・システムだと定義した(Iba, 2010)。つまり、創造的な活動は、創造システム、心的システム、社会システムが連動することで起きている、と捉えるのである（井庭, 2018）。

このとき、スタイル・ランゲージやパターン・ランゲージのようなクリエイティブ・ランゲージは、個々の要素（スタイルやパターン）に示される知識が、創造実践を支援する機能をもち、創造システムが作動することを助ける。さらに、クリエイティブ・ランゲージは、言語（ランゲージ）として、コミュニケーションと思考を支援する。このような意味で、「クリエイティブ・ランゲージ」という名称は、その機能を端的に表すものになっているということができるだろう。

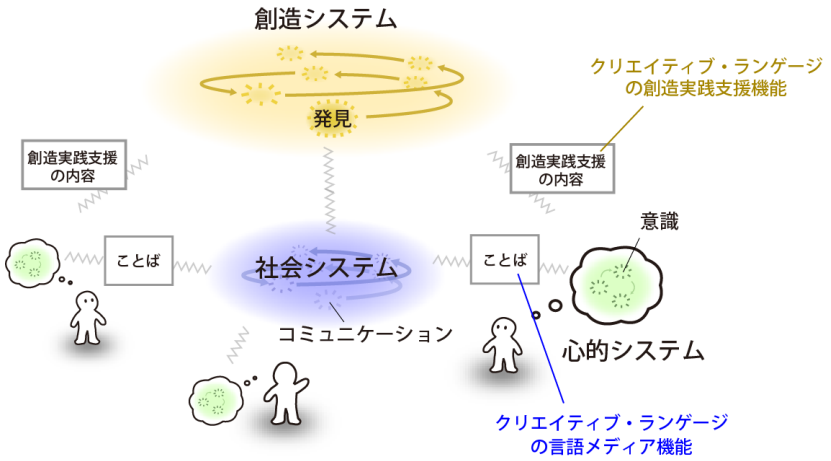

図6：創造とコミュニケーションと思考におけるクリエイティブ・ランゲージの機能

2.4 スタイル・ランゲージの活用方法

ある特定のテーマ・分野における多様なあり方・取り組み方のスタイルを言語化したスタイル・ランゲージは、どのように用いることができるのだろうか。

まず第一に、自分では思いつかなかったあり方・取り組み方を知るために用いることができる。スタイル・ランゲージは、多様なあり方・取り組み方をしている多くの人の経験をもとにつくられるため、ある人から見ると、とても自分だけでは思いつかないようなあり方・取り組み方が含まれているものである。それゆえ、他の人の経験をもとにつくられたスタイルは、新しい発想を得るためのツールとなる。これは、実践者同士が相互に学び合うことができることから、ピアラーニングのツールであると言える(Iba, 2017)。このような使い方としては、次節で紹介する「スタイル・ランゲージを用いたおしゃべりワークショップ」で起きていることである。

また、第二に、すでに自分が行なっているスタイルでも、他の人もやっているということがわかると自信をもって取り組むことができるようになる。たまたま自分たちがやるようになったことは、本当にそれがいいことなのか不安が尽きないものである。しかし、他にも実践者がいることがわかれば、自分たちのスタイルにもより自信が持てるようになる。これも、後述する「おしゃべりワークショップ」で起きていることである。

さらに、第三に、自分のあり方・取り組み方を、スタイル・ワードを用いてわかりやすく端的に伝えることも可能になる。例えば、教室や授業など学びの場を提供している人が、自分の教えている場や教え方がどのようなスタイルのものなのかを、スタイル・ワードを用いることで、示しやすくなるということがあるだろう。そうなれば、そこに参加する人たちにとっても、どのような学びの場であるかをスタイルの観点から理解することができるとともに、自分の好みに合うスタイルを選びやすくなり、よりよいマッチングも可能となる。このような教室の特徴表示とマッチングについても、次節の例で紹介する。

3. スタイル・ランゲージの具体例

3.1 家族を育むスタイル・ランゲージ

家族のかたちや暮らし方は、家庭によって様々である。しかし、私たちは、自分の経験した家族や、小説やドラマで垣間見た家族像、周囲の人から聞いた話でしか、他の家族の家庭内の営みについては知らないものである。そこで、慶應義塾大学井庭崇研究室は、花王株式会社生活者研究センター（現・生活者研究部）と共同で、家族のあり方や暮らし方のスタイルを言語化した「家族を育むスタイル・ランゲージ」を作成した。

かつてロシアの小説家トルストイは、名作『アンナ・カレーニナ』の冒頭で、「幸せな家族はどれもみな似ているが、不幸な家族にはそれぞれの不幸の形がある」（Tolstoy, 1877）と言った。たしかに不幸のかたちにはいろいろなものがありそうだが、幸せな家族はどれも似ているというのは、どのような意味においてであろうか。それは、そこで実現されている幸せの質が似ているということではないだろうか。幸せな家族となるために必要なことは、パターンとして共通点を見つかられるかもしれない。しかし、その内実を見てみると、その実現のための具体的方法については、かなり多様なのではないだろうか。

「家族を育むスタイル・ランゲージ」は、そのような多様な家族のあり方や暮らし方をお互いに知ることができるためのツールである（図7）。このスタイル・ランゲージは、2017年に同じく慶應義塾大学井庭崇研究室と花王株式会社生活者研究センターの共同研究で制作した、子育てと仕事の両立のためのパターン・ランゲージ『日々の世界のつくりかた：自分らしく子育てしながら働くためのヒント』（慶應義塾大学井庭研究室・花王株式会社生活者研究センター, 2016; Ogo, Iba, *et al.*, 2017)を受けて、日々の世界の具体的なかたちのバリエーションへと発想を広げるためのものとして制作された(慶應義塾大学井庭研究室・花王株式会社生活者研究センター, 2017; 鈴木・尾崎ほか, 2018)。

図7：「家族を育むスタイル・ランゲージ」のタイトル・イメージ

図8：「家族を育むスタイル・ランゲージ」のスタイル・カードの例

「家族を育むスタイル・ランゲージ」は約130の家族のメンバーにインタビューを行い、食事の時のことや週末の過ごし方、家庭内のルールなど、その家族なりのあり方について60

0以上の種を集めた。そして、集まった種の中から、内容が重複しているものを集約したり、家族のあり方や暮らし方とは違うことに重点が置かれているものなどを取り除いたりして、最終的に390個のスタイルにまとめた。一つ一つのスタイルはスタイル・ワードとその内容の説明文で構成されており、それを表現したスタイル・カードでは、その内容のイメージを膨らませるための写真を添えた（図8）。これらのカードを眺めることで、普段は見ることが難しい他の家族のスタイルを知ることができ、自分たちなりの「日々の世界」をつくるためのヒントにすることができるようにつくられている。

図9：家族みんなが揃う時間を作るスタイルの例

「家族を育むスタイル・ランゲージ」には、そのスタイルが目指していることごとに、グルーピングされている。例えば、家族が集まる時間をもつという「家族時間」というテーマには、図9で示すように、多様なやり方がある。例えば、夜は帰宅時間がバラバラなので、朝に家族の団らんを行うという「朝の団らん」、それぞれの出先から帰るときに連絡を取り合って一緒に帰る「家族との帰り道」、共働きで普段はなかなか一緒にいることができないが、季節の行事は、必ず手作りの料理を一緒に食べるという「四季を味わう日」など、それ

ぞれ工夫しながら、家族の時間をつくっていることがわかる。中には、なるほど、その発想はなかったと思うようなものもあり、同じ目的を満たす別様のやり方への発想を広げることにつながることがわかる。これらは、どれかが唯一の正解というわけではなく、どれも家族の時間をうまくつくることに寄与するそれぞれのやり方である。スタイル・ランゲージは、このように、同じような機能を果たす多様な選択肢（機能的等価物）を言語化し可視化してくれるものなのである。

このスタイル・ランゲージを言葉として活用する方法として、私たちは「スタイル・ランゲージを用いたおしゃべりワークショップ」（Chatting Workshop with using a Style Language）というものを考案し、実施している。

おしゃべりワークショップでは、様々なスタイルが記載されている390枚のカードをテーブル上にばらまき、それらを手に取りながら、自分の家族がやっているものを探したり、やってみたいと思うものを選んだりということをしていく（図10）。そのとき、黙々とカードと向き合うのではなく、そのスタイルや実践について、自然に思ったことを口に出して、周囲の人とおしゃべりをするのである。こうすることで、スタイル・カードに書かれたスタイルの経験を思い出したり、他の家族のやり方から発想を得たりするということができる。

ワークショップ中は、とてもリラックスした雰囲気でかなり盛り上がる。参加者からは、自分の家庭とは違うスタイルを知ることで、自分の家庭で実践してみたいという発想が生まれたという反応が多かった。また、なぜそのスタイルが自分にとって大切であるのかを再認識することができたという感想もあった。

図10：「家族を育むスタイル・ランゲージ」を用いたおしゃべりワークショップの様子

なお、「おしゃべりワークショップ」という呼び方は、私たちがパターン・ランゲージを用いて行なっている「対話ワークショップ」（Dialogue Workshop）を意識して命名されている（井庭, 2015; Iba, 2017）。パターン・ランゲージを用いた対話ワークショップでは、実践の結果の質を高めるための抽象的なパターンに紐づく、具体的な経験談を語り合う。対話ワークショップも盛り上がるが、その盛り上がりは、その実践について「へえ、すごい！」とか「なるほど！」という反応によるものであり、その実践についての学びが深まることによる盛り上がりである。これに対し、スタイル・ランゲージの場合は、より具体的なスタイルに対して「うちもやってる！」とか「そんなことをしている家族がいるのか！」と、具体的な実践方法の可能性への反応であり、学びのための「対話」というよりは日常的

な「おしゃべり」に近い。そのような理由で、スタイル・ランゲージによる語りのワークショップは、おしゃべりワークショップと呼んでいる。

3.2 料理教室のスタイル・ランゲージによるマッチング

私たちが制作したスタイル・ランゲージの２つ目の事例は、料理教室のスタイル・ランゲージである。教え学ぶ教室の方針やこだわりは、実に多様なものである。師匠に弟子入りするようなスタイルもあれば、学び手の実践を中心とするようなスタイルもある。特に、今回対象としたクックパッド料理教室は、統制された教授法や教本通りに教えるというような教室ではなく、様々な経歴をもった料理を得意とする人が、それぞれの自宅や専用キッチンでその人たちなりのスタイルで料理を教えるという運営がなされている。

このような教室の多様性というものが、クックパッド料理教室の大きな特徴であるが、これまでは、実施場所や料理の種類、先生の紹介などの情報が提供されているが、どのようなスタイルの学びの体験ができるのかは、明示的には示されていない。

このような現状に対して、慶應義塾大学井庭崇研究室と、クックパッド株式会社は、共同研究で、「料理教室のスタイル・ランゲージ」を制作した（図11）。「料理教室のスタイル・ランゲージ」は、多様なクックパッド料理教室の体験をしたのちに、約30人の先生にインタビューも実施し、それぞれの料理教室のこだわりや特徴の種を得た。これらをとりまとめ、文章化し、１つ１つのスタイルに名前をつけた。

図11：料理教室のスタイル・ランゲージのタイトル・イメージ

2018年2月現在、料理教室のあり方を68のスタイル・ワードにまとめており、最終的には99のスタイル・ワードになる予定である。図12に紹介しているのは、そのスタイル・ワードの例である。これらのスタイルは、それがどのような種類のスタイルについてのものなのかがわかりやすいように、「場へのこだわり」「どのような体験ができるか」「先生の特徴・教え方」という３つのカテゴリーに分類されている。

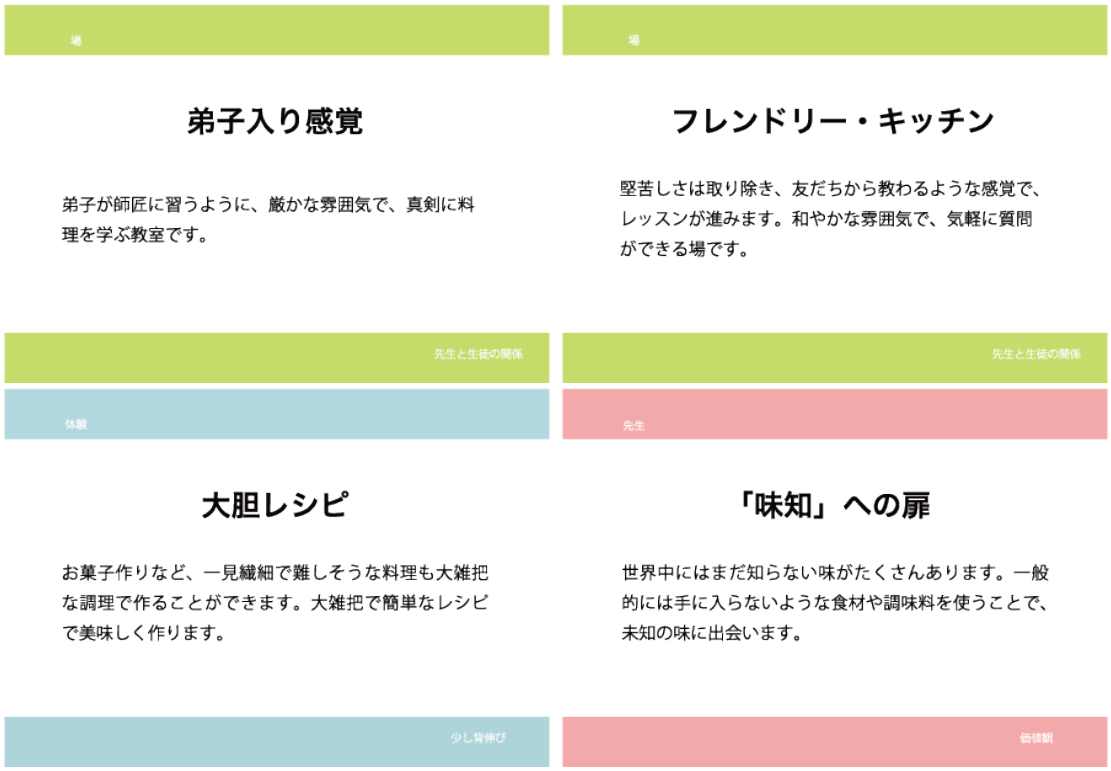

図12：料理教室のスタイル・ランゲージの例

現在、料理教室は、専用のサイトで、開催日時や場所、学べる料理のメニューを選択・検索して、予約をすることができるようになっているが、「料理教室のスタイル・ランゲージ」があれば、これらの基本的な情報に加えて、そこでの場のスタイルや教え方のスタイルなどを知ることができるようになり、個々のユーザーの好みに合わせた料理教室とのマッチングが可能になる。

なお、この「料理教室のスタイル・ランゲージ」も、おしゃべりワークショップのような使い方の試行をしている（図13）。クックパッド料理教室の先生が集まる会で、カードを紹介してそれについて話す時間を設けた。スタイル・ワードが書かれたスタイル・カードを見ながら、先生方は、自分の教室に当てはまるものを見て語ったり、自分にはなかった発想を得たりと、おおいに盛り上がった。

教育社会学では、教員は自分が学んできた教え方を繰り返すと言われているが(Lortie, 1975)、スタイル・ランゲージは、そのような教え方の再生産を超え、相互に教え方についての経験と発想を豊かにし合うコミュニケーションを誘発することができる可能性が示唆された。

図13：料理教室のスタイル・ランゲージを用いたおしゃべりの場

4. パターンとスタイルの境界：作成のための覚書

本論文では、すでに、パターン・ランゲージのパターンと、スタイル・ランゲージのスタイルの違いや関係性について論じてきた。ここでは最後に、作成の段階では、パターンとスタイルの境界は固定的ではなく、目的や視点によって異なってくるということを補足しておきたい。というのは、パターン・ランゲージとスタイル・ランゲージを両方をつくる場合に、これらの境界について考える必要が出てくるからである。

ここでは、わかりやすく、作家の創作スタイルを例に説明することにしたい。小説家の村上春樹は、エッセーやインタビューのなかで、彼の創作のプロセスや方法について紹介してくれている（村上，2010a，2010b，2016；川上・村上，2017）。それらの本を紐解くと、創作にまつわるパターンとスタイルの種を多数見つけることができる[1]。

例えば、村上がよく語っていることに、書くときに、自分の奥深いところに降りて行き戻ってくるというためには「体力が必要だ」と言う。それは、毎日コンスタントに書き続けるためにも重要なことである。そのため、彼は、毎日走り続けていて、マラソンもよく走っている（村上，2016b）。

その点について、「深い創作活動を行うために、体力をつけ、維持する」ということはパターン的であると言えるだろう。それでは、「走る」ということは、どうだろうか？書く人はみんな走ることが推奨されるのだろうか。おそらくそうではないだろう。体力をつけるためには、水泳で泳ぐという方法もあるだろうし、サイクリングでもいいかもしれないからである。そこで、「書くための体力をつけるために、走る」というのは、村上春樹なりのひとつのスタイルということになる。

1　注意が必要なのは、彼自身が「これはあくまで僕の場合ですが」と言っているものでも、スタイルではなく、パターンとして抽出できるものもあるという点である。

書くという実践において、「体力をつける」ということは、別様でもいいようなスタイルではなく、世の中にそれに当てはまらない人がいるとしても（かなり病弱な著者）、基本的には、多くの人におすすめすることだという判断から、それはパターンと言えるだろう。体力をつけるために「走る」ということは、体力をつけるためのいくつかの方法の一つの選択肢であり、実際に何をやるかは、人それぞれの好みや条件によるので、これはスタイルだということができる。

もう一つ例をあげよう。村上は、毎日、朝起きてから午前中の間に長編小説を書いていると述べている（村上，2010a，2016）。1日10枚（原稿用紙）と決めて、毎日欠かさず、同じペースで書き続けているというのである。その点に関しては、「毎日決めた時間に書く」ということがマイニングでき、これは書くことについてのコツとして、パターンになりそうだと思われる。

それでは、「午前中に書く」ということは、パターンなのだろうか、あるいはスタイルなのだろうか。これは、難しいところである。夜に書く作家もいることを考えると、スタイルといえるだろう。しかし、午前中は、日常の雑多なことに触れておらず、頭もクリアであることから、午前中であることは、理に適ったコツ・経験則であるとも言えるだろう。実際にそういう理由で、午前中に執筆をしている人も多い。そうであれば、これはパターンであるとも言うことができる。このように、パターンなのかスタイルなのか、判断が難しい場合もある。

この場合には、本論文の著者らなら、おそらく、書くことのランゲージをつくるとなると、別様でもあり得る選択肢を否定しないために（仕事や生活スタイルにもよるので）、「午前中に書く」はスタイル（パターンのアクション）であるとした上で、「毎日決めた時間に書く」というパターンの記述のなかで、その例を理由とともに強調するというふうにするのではないかと思われる。

このように、ある人の実践がパターンなのか、スタイルであるかは、唯一の正解というものがあるわけではないということがわかる。それは、支援する対象が何で誰であるかや、どのようなランゲージをつくろうとしているのかによって、そのときどきで判断していくしかないと思われる。

4. おわりに

本論文では、ある特定のテーマ・分野における多様なあり方・取り組み方を言語化する「スタイル・ランゲージ」について提案し、その具体例を紹介してきた。スタイル・ランゲージは、多様性に目を向け、その豊かな多様性を味わい、さらに多様性を増長させるために考案された。

この新しい形式の言語は、実は、パターン・ランゲージの研究・実践のなかのある問題意識から生まれた。パターン・ランゲージは、よりよい質へと向かうためのおすすめできる実践についてまとめたものである。ともすると、そのような支援には、「画一化を生むのではないか」という危惧の声があがりやすい。実際には、状況が具体的なレベルでは多様であり、また、実践の具体的方法を考える人が多様なので、結果は画一的にはなり得ない。

しかし、そのメカニズムは明示的ではないため、そのような危惧を持つ人が出てくるのも理解できなくはない。それならば、「多様性」そのものを可視化して、それも併せ

て提供することができれば、画一化云々という心配もなくなるのではないか、そう私たちは考えたのである。

そこで、最初のスタイル・ランゲージである「家族を育むスタイル・ランゲージ」では、390という膨大な数のスタイルをつくった。これが「じゃぶじゃぶ」な多様性の象徴であるという思いで、多くの数になるように徹底して取り組んだ。普段、私たちがつくるパターン・ランゲージは30から40パターンのオーダーであることが多いが、一桁違うインパクトはかなり大きかった。すでに紹介した「おしゃべりワークショップ」でも、スタイル・カードが広いテーブルを埋め尽くし、その数の多さが熱狂的な雰囲気を増長させた。

スタイル・ランゲージは、収束に向かうための言語ではなく、多様な方向へと発散させるための言語である。質の高い方向へと引き上げるパターン・ランゲージと、多様な可能性の一端を垣間見せてくれるスタイル・ランゲージ。この二つの言語のセットが、いろいろな分野でつくられ共有される、そんな創造的な未来を、私たちは夢見ている。本論文がその未来への一歩を踏み出すきっかけになれば幸いである。

謝辞

本論文のシェパードとしてコメントをいただき、エンカレッジしていただいた長田尚子さんに感謝します。ありがとうございました。

参考文献

Alexander, C. (1977), *A Pattern Language*, Oxford University Press. (クリストファー・アレグザンダー, 『パターン・ランゲージ:環境設計の手引』, 鹿島出版界, 1984)

Anderson, C. (2006) *The Long Tail: Why the Future of Business is Selling Less of More*, Hyperion. (クリス・アンダーソン, 『ロングテール：売れない商品を宝の山に変える新戦略』,早川書房, 2006)

Iba, T. (2010). “An autopoietic systems theory for creativity”. *Procedia-Social and Behavioural Sciences*, 2(4): 6610-6625.

Iba, T. (2015) “Future Language as a Collaborative Design Method,” *5th International Conference on Collaborative Innovation Networks*.

Iba, T. (2016a) "Pattern Language 3.0 and Fundamental Behavioral Properties," Baumgartner, P., Gruber-Muecke, T., & Sickinger, R., eds., *Pursuit of Pattern Languages for Societal Change. Designing Lively Scenarios in Various Fields*, pp.200-233.

Iba, T. (2016b) "Future Language for Collaborative Design," *PUARL Conference 2016*.

Iba, T. (2016c) "Concept Language for Area Prevention of Disasters: The Case of The Otemachi- Marunouchi- Yurakucho (OMY) District," *PUARL Conference 2016*.

Iba, T. (2017)"Peer Learning via Dialogue with a Pattern Language," *the 7th International Conference on Collaborative Innovation Networks (COINs17)*.

Iba, T. Yoshikawa, A., Shimizu, H. (2017) “Fun Language: Sharing the `Fun’ to Invite People to Do Daily Activities,” *24th Conference on Pattern Languages of Programs 2017 (PLoP2017)*.

Lortie, D. C. (1975) *Schoolteacher: A Sociological Study*, The University of

Chicago Press.

Luhmann, N. (1984). *Soziale Systeme: Grundriß einer allgemeinen Theorie*, Frankfurt: Suhrkamp. （ニクラス・ルーマン，『社会システム理論（上）』、佐藤勉（監訳），恒星社厚生閣，1993）

Luhmann, N. (1997) D*ie Gesellschaft der Gesellschaft*, Suhrkamp Verlag Frankfurt.（ニクラス・ルーマン，『社会の社会1』，馬場靖雄，赤堀三郎，菅原謙，高橋徹（訳），法政大学出版局，2009）

Ogo, I., Iba, T., Itou, K., and Miyakawa, S. (2017) “Ways of Everyday World-Making: Living well with Working and Parenting,” *Pursuit of Pattern Languages for Societal Change conference 2017 (PURPLSOC2017)*, 2017

Tolstoy, L. (1877) *Анна Каренина(Anna Karenina)*, The Russian Messenger.（トルストイ，『アンナ・カレーニナ1』，望月哲男（訳），光文社，2008）

井庭崇 (2011)「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 52(9), pp.1151-1156.

井庭崇 (2014)「創造的な対話のメディアとしてのパターン・ランゲージ：ラーニング・パターンを事例として」，KEIO SFC JOURNAL 14(1), pp.82-106.

井庭崇 (2018) 「パターン・ランゲージによる無我の創造のメカニズム：オートポイエーシスのシステム理論による理解」，*7th Asian Conference on Pattern Languages of Programs (AsianPLoP 2018)*.

井庭崇，柴田汐理，吉川文夏，清水瞳 (2017)「楽しみ方を言語化するファン・ランゲージ」，*6th Asian Conference on Pattern Languages of Programs (AsianPLoP 2017)*.

慶應義塾大学井庭研究室，花王株式会社生活者研究センター (2016)『日々の世界のつくりかた：自分らしく子育てしながら働くためのヒント』，セッション「子育てをしながら心豊かに働く”ためのヒント:パターン・ランゲージによる対話と発想」，*SFC Open Research Forum 2016*.

慶應義塾大学井庭研究室，花王株式会社生活者研究センター (2017)『家族を育むスタイル・ランゲージ』，セッション「家族を育むスタイル・ランゲージ－日々の世界のつくりかた」，*SFC Open Research Forum 2017*.

鈴木崚平，尾崎佑馬，梅若美和音，金子智紀，吉田展子，宮川聖子，井庭崇，「家族を育むスタイル・ランゲージ：多様な家族のあり方を言語化する」，*7th Asian Conference on Pattern Languages of Programs (AsianPLoP 2018)*.

村上春樹 (2010a)『夢を見るために毎朝僕は目覚めるのです』，文藝春秋.

村上春樹 (2010b)『走ることについて語るときに僕の語ること』文春文庫.

村上春樹 (2016)『職業としての小説家』，新潮社.

川上未映子，村上春樹 (2017)『みみずくは黄昏に飛びたつ』，新潮社.

※本稿は、AsianPLoP2018のWriters’ Workshopにかけるバージョンであり、最終稿ではありません。