

デジタル時代のスキル変革ウェビナー2022

自己変革を促すパターン・ランゲージ

井庭 崇

Takashi Iba

慶應義塾大学総合政策学部 教授

博士（政策・メディア）

「学ぶ」ことは、変わること・変身すること

Learning as Transformation / Metamorphosis

C



C

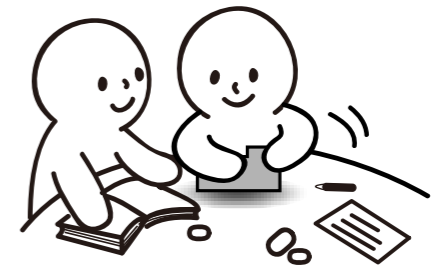
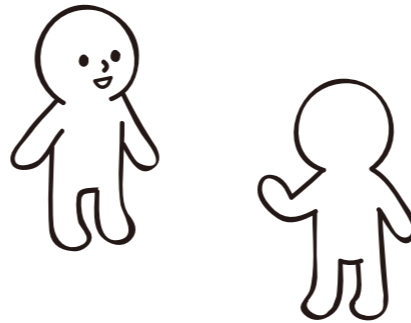
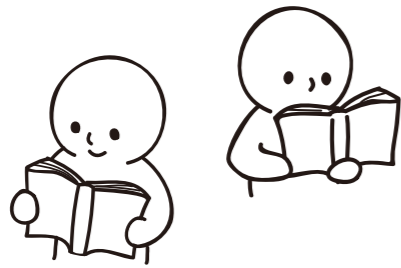


C

Consumption

Communication

Creation



消費社会

情報社会

創造社会

Creative Society

人々が、自分たちで
自分たちの物や仕組み・あり方
などを「つくる」ことができる社会。
一人ひとりが自然な創造性を発揮する。

1940年代～

1990年代～

2020年代～

「つくる」ことで「学ぶ」
「学ぶ」ことは、変わること・変身すること

Creative Learning as Transformation / metamorphosis

「創造的行為は、まずその対象となるもの、つまり「客体」を創造するが、同時に、**その創造を行なうこと**によって自らをも**脱皮変容**させる。つまり「主体」も**創造される**のであって、一方的に対象を作り出すだけというのは、本当の創造的行為ではないのである。そして創造的であればあるほど、その主体である**人間の脱皮変容**には目をみは瞠るものがある。」

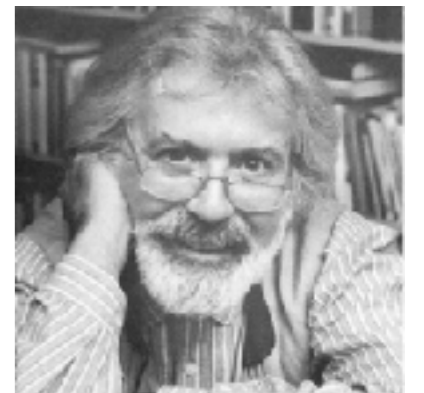
川喜田 二郎（1993）

川喜田 二郎, 『創造と伝統』, 祥伝社, 1993
『創造性とは何か』, 祥伝社, 2010 再録



「わたしはよく言うのですが、わたしが書く行為は冒険のようなものだって。その冒険がわたしをどこへ連れてゆき、終わりがどうなるのか、わたし自身さえ知らない冒険です。だから、どの本を書いた後もわたし自身がちがう人間になりました。わたしの人生は実際、わたしが書いた本を節として区切ることができる。本を執筆することがわたしを変えるからです。」

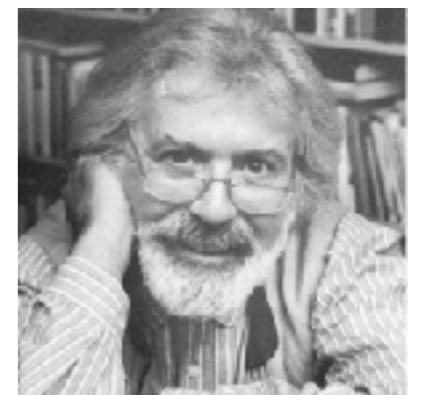
ミヒャエル・エンデ



ミヒャエル・エンデ, 『ものがたりの余白：エンデが最後に話したこと』, 岩波書店, 2000

「本当の冒険は、そんな力が自分のなかにあるとはそれまでまるで知らなかった、そのような力を投入しなければならない状況へ人を運んでゆくものです。そうして、そんなふうにして自分を知ることになる。真の冒険者は実はそれを求めているのだと思います。そして、わたしは、いわば書くことを通じてそれを行っているのです。書きながら、わたしはわたし自身についてなにかを体験する、そのなかには、それがわたしのなかにあることも、わたしがそれをできることも、それまでまったく知らなかったことです。考えるだけでは、それはわからないことなのです。」

ミヒャエル・エンデ



もっと「冒険」しよう！

Adventurous Living

「つくる」ことで「学ぶ」
「学ぶ」ことは、変わること・変身すること

Creative Learning as Transformation / metamorphosis

C



C

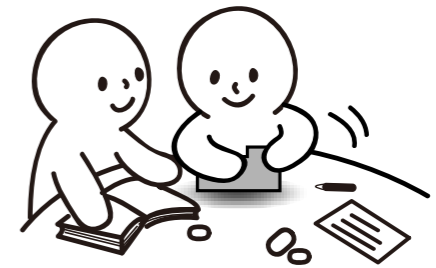
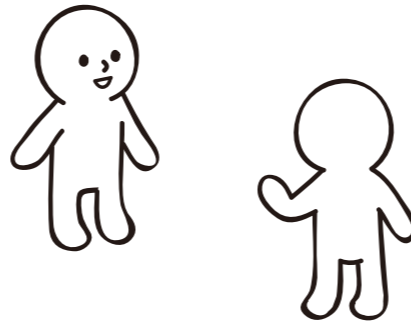
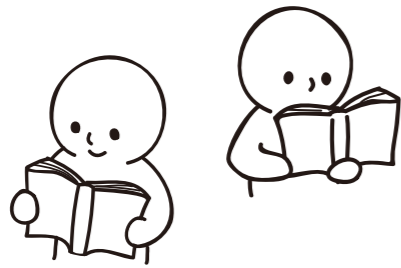


C

Consumption

Communication

Creation



消費社会

情報社会

創造社会

Creative Society

人々が、自分たちで
自分たちの物や仕組み・あり方
などを「つくる」ことができる社会。
一人ひとりが自然な創造性を発揮する。

1940年代～

1990年代～

2020年代～

自然な深い創造

Natural Deep Creation

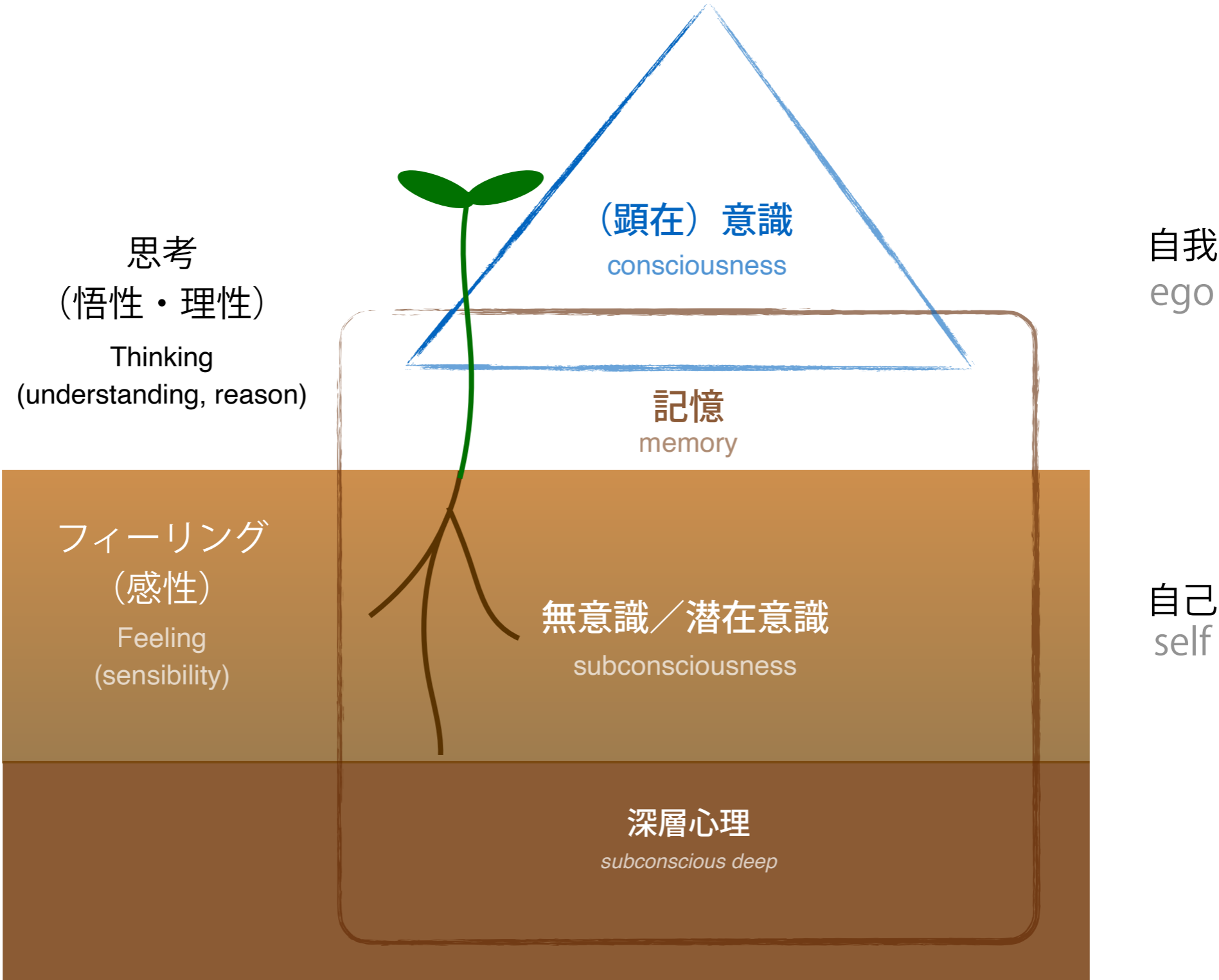
自然な深い創造力は、豊かな「土壌」で可能になる

自然な深い創造

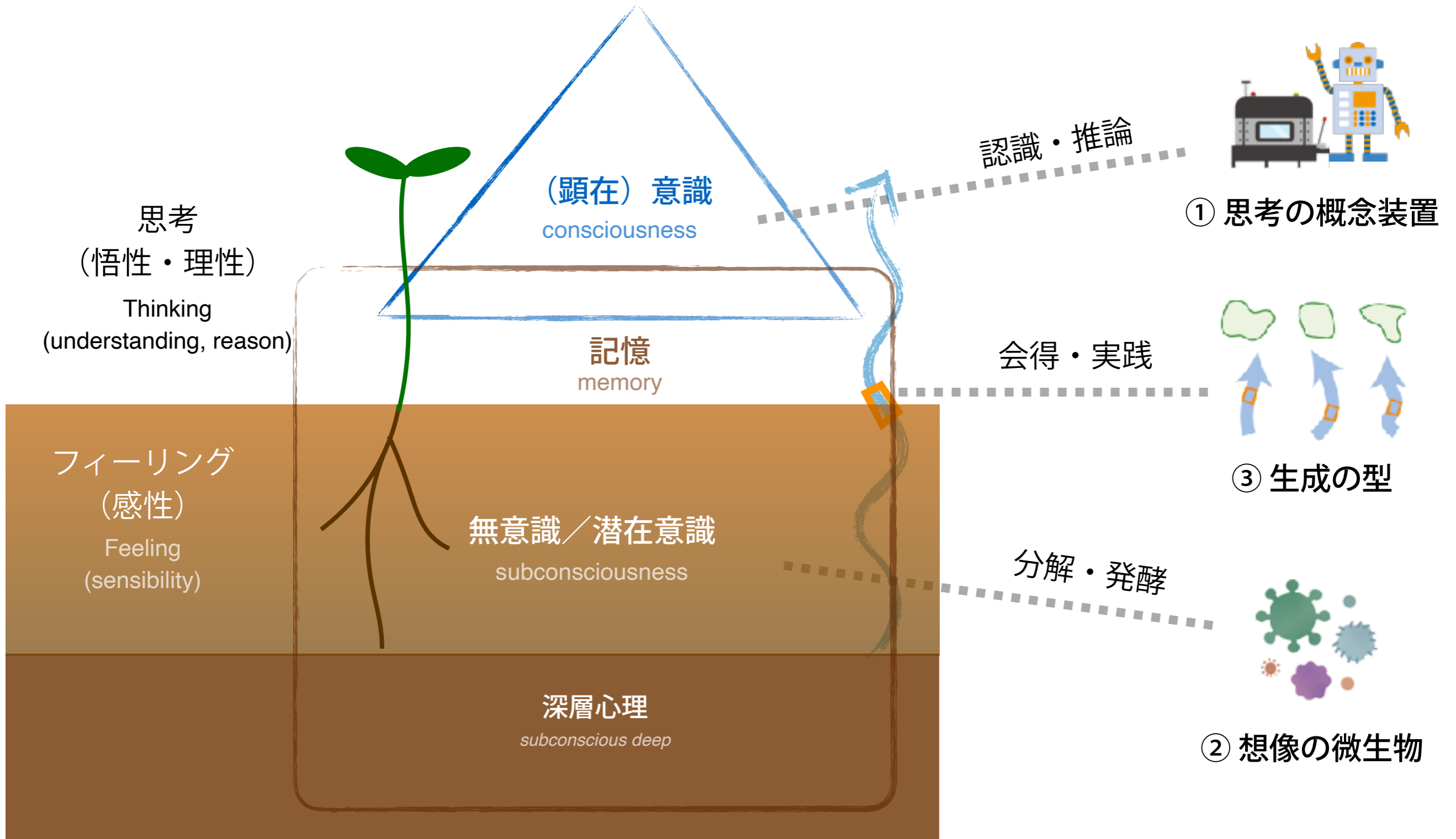
Natural Deep Creation



自然な深い創造力は、豊かな「土壌」で可能になる



「自然な深い創造」力を高めるための3領域



パターン・ランゲージ

Pattern Language

よい実践の本質を言語化したもの

||

経験則、コツ、型

多くの人たちの中で共有し得る

パターン（型）は「コツ」

「コツ」 = 「骨」

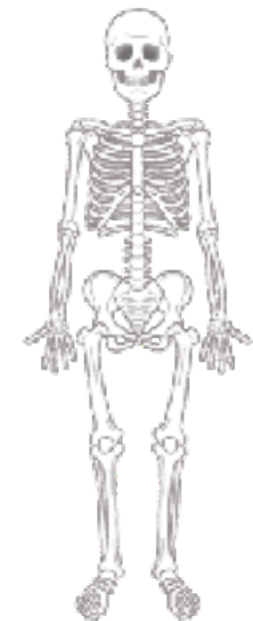
きちんと成り立たせるための軸



「パターン」（型）とは、実践の「骨」

複数のパターン（骨）を用いることで、

「骨組み」がしっかりして、よい実践となる



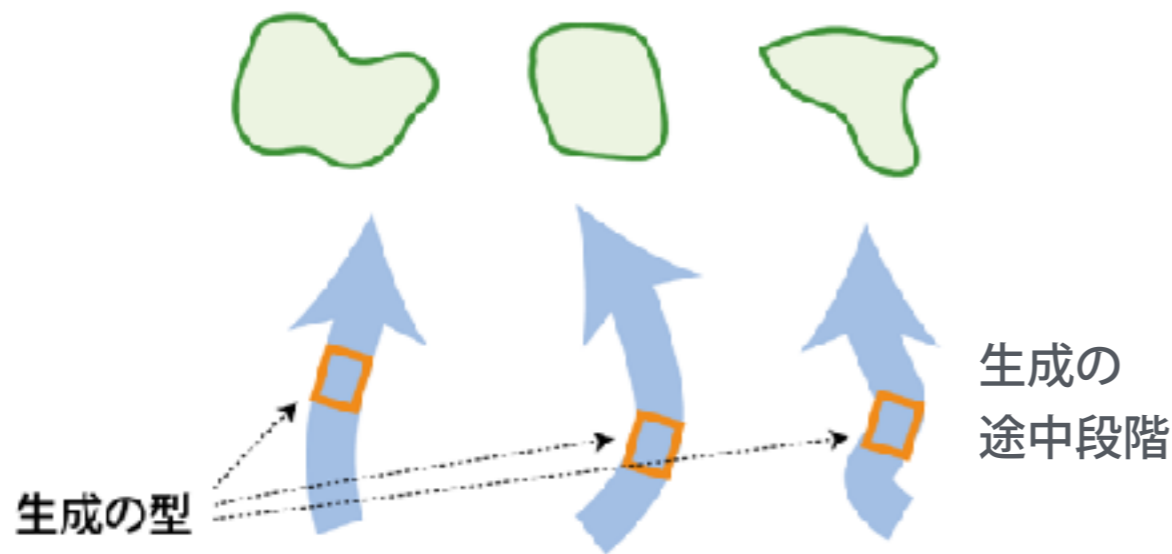
実践には「型」がある

能などの芸道で言う「型」は、生成の途中段階で束ね、整えることで、質の高い技・表現を成り立たせる。

生成の型

generative pattern

一定の質が満たされているが、結果は多様



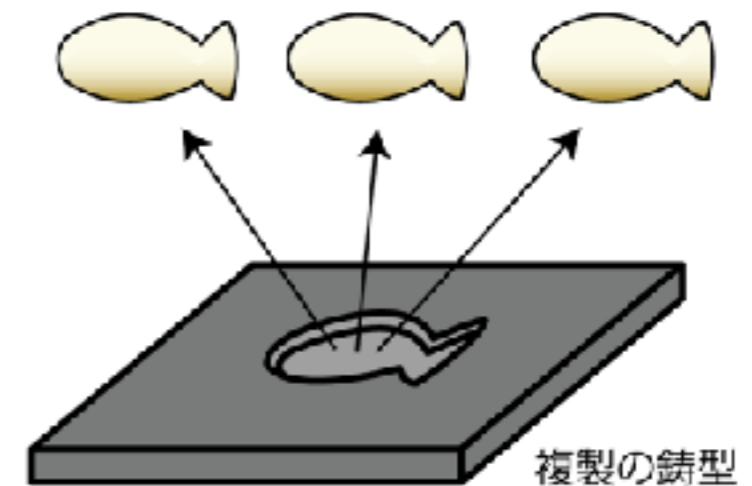
多様な生み出し方に共通する
(いつも踏まえるべき) 不変の押さえどころ

「型にはまる」「型にはめる」というときは、最終的な形（結果）を固定する「鋳型」が想定されている。

複製の鋳型

reproductive template

(ほぼ) 同じ形状のものができる



(ほぼ) 同じ形状のものを繰り返し製造するための不変で強固な枠・鋳型

実践の「型」(パターン)を「言語」(ランゲージ)化し、共有して、他の人たちがそれを身につけやすくする

パターン・ランゲージ

教育

- ▶ ラーニング・パターン
- ▶ プレゼンテーション・パターン
- ▶ コラボレーション・パターン
- ▶ 対話のことば
- ▶ 探究パターン
- ▶ アクティブ・ラーニング支援パターン
- ▶ Life with Reading - 読書の秘訣
- ▶ ミラパタ（未来の自分をつくる場所）※進路選択
- ▶ 最高のオンライン授業のつくり方



仕事

- ▶ プロジェクト・デザイン・パターン
- ▶ おもてなしデザイン・パターン
- ▶ テレワークスタイルのつくりかた



福祉・暮らし

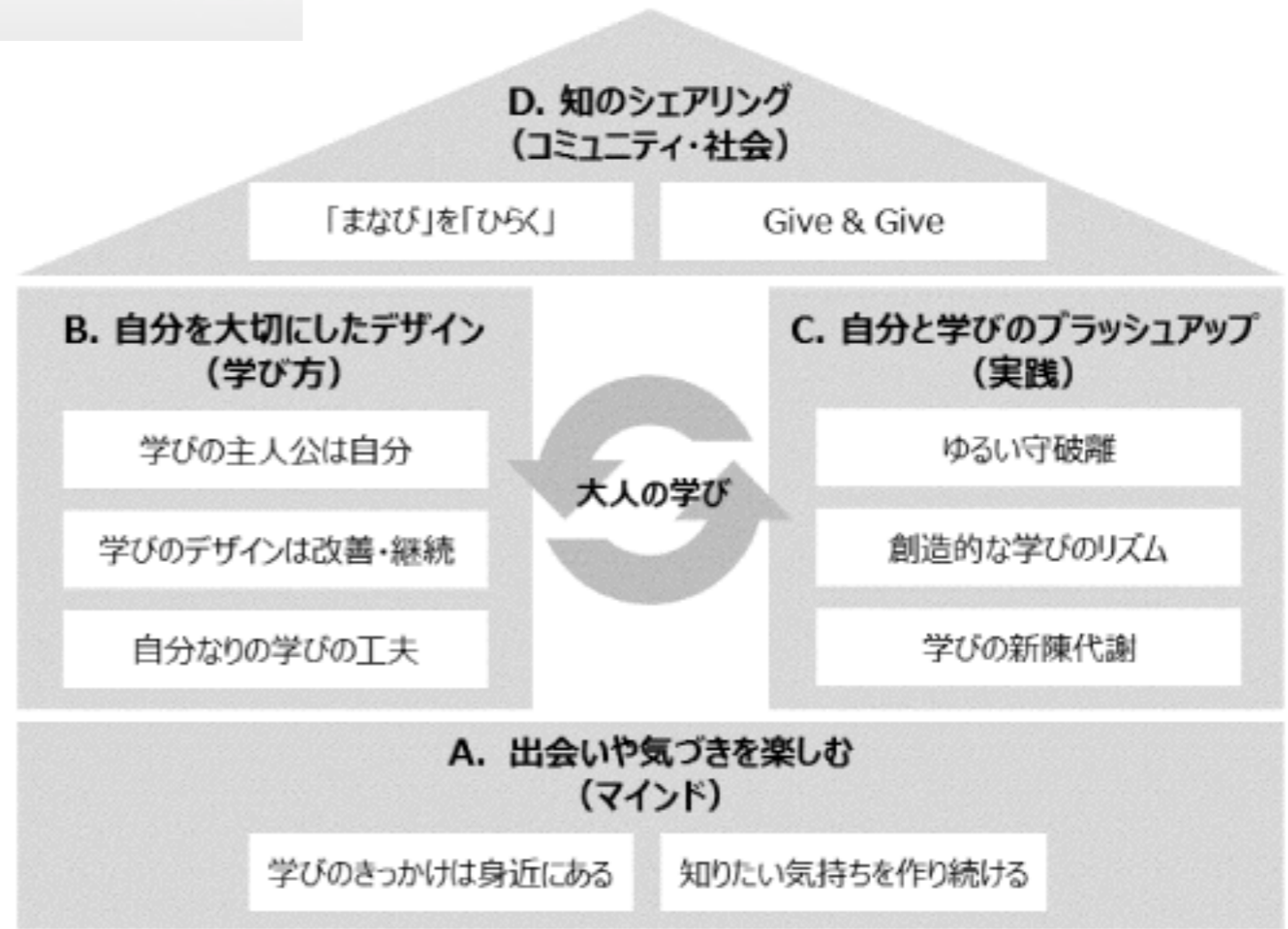
- ▶ とともに生きることば ※高齢者ケアを始めとしたケア
- ▶ 旅のことば ※認知症とともにによりよく生きる
- ▶ 園づくりのことば ※幼稚園・保育園・認定子ども園等の運営
- ▶ 日々の世界のつくりかた ※子育てと仕事の量いつ



詳しくは、<https://creativeshift.co.jp/> 参照



大人の学びパターン・ランゲージ



1. パターンの記述を読むことで、コツ・やり方を学ぶ

A2 (2/30)

縁カウンター

偶然の出会いを楽しむ



14

日々の生活を送っている。

▼その状況において

自分の興味関心だけに目を向けていると、いつの間にか自分自身で世界を狭めてしまい、様々な楽しみの可能性を減らしているかもしれない。

なぜなら

- ・ 馴染みのメンバーだけで居心地の良い場所（コンフォートゾーン※）にいつい無まってしまう。
- ・ 自分の興味関心に沿った意見や情報だけを都合よく受け入れてしまいがちである。
- ・ 自分の思考の外側にあることは見づらいため、自分が興味関心を持てる可能性があるものが外側に広がっていても気づかない。

▼そこで

これまで関心のなかったことであっても、来るもの拒まず受け入れてみることで、偶然の出会いや新しい価値観に触れてみる。

例えば

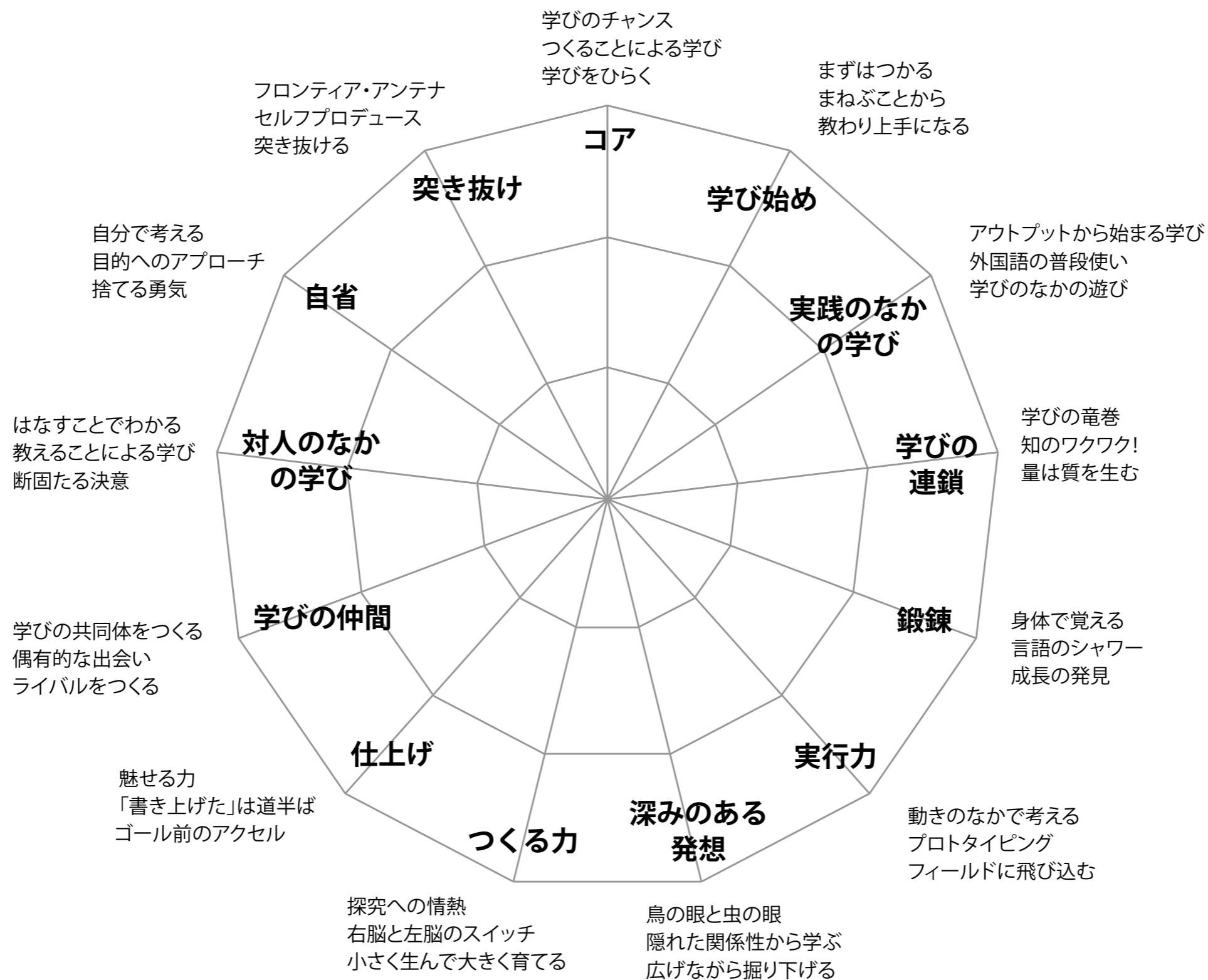
- ・ 誰かに薦められたものは興味があなくても素直に色々取り入れてみる（本を読む、セミナーに行く、等）。
- ・ 自分のもとにきたもの（誰かがその書類、偶然来たセミナーの案内、等）は、食わず嫌いせず一旦受け入れてみる。
- ・ 自分の趣味嗜好は一旦脇に置いて、他の人の好みに合わせてみる。

▼その結果

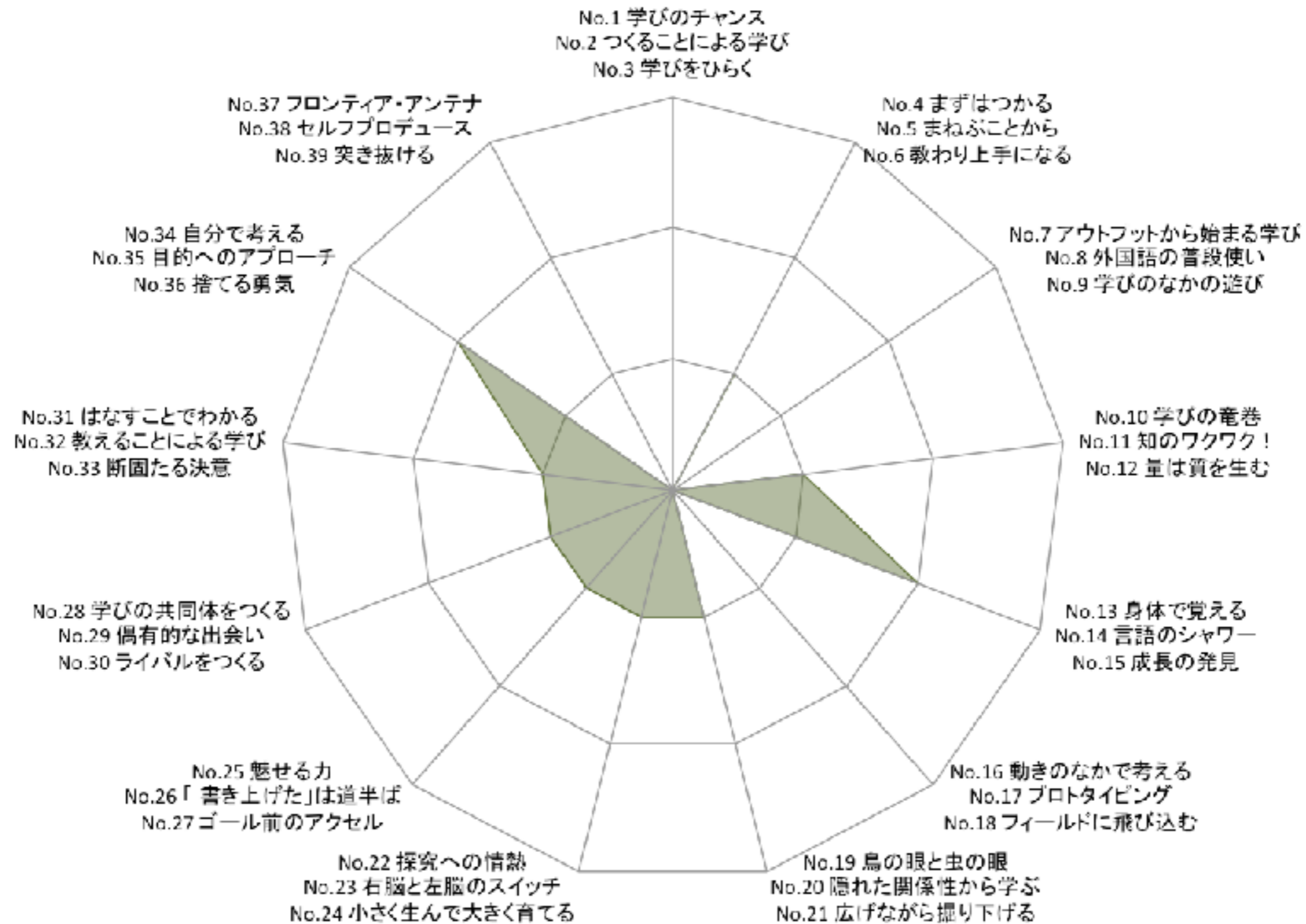
- ・ 自分では気づけなかったであろう思いも寄らない出会いが増える（セレンディピティ※）。
- ・ 今まで関心のなかったことにも興味を持てるようになり、もっと知りたい・わかりたいという気持ちにつながっていく。
- ・ 出会いを通して、自分の枠がどんどん広がっていくことで、興味の範囲も広がる。

15

2. パターンの経験チャートによる全体的な成長の促進



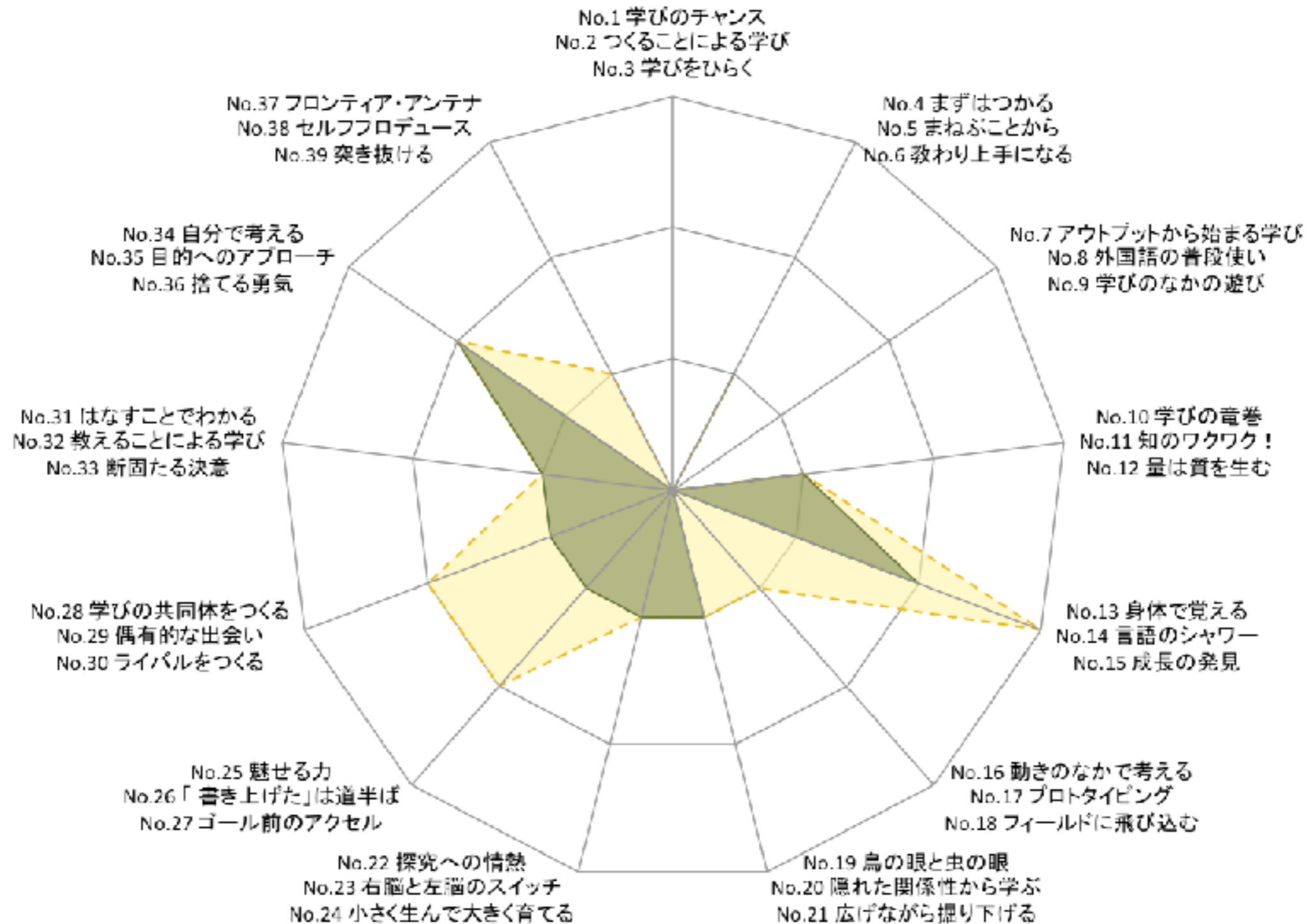
2. パターンの経験チャートによる全体的な成長の促進



緑：経験がある

Learning Patterns: 「経験があるパターン」

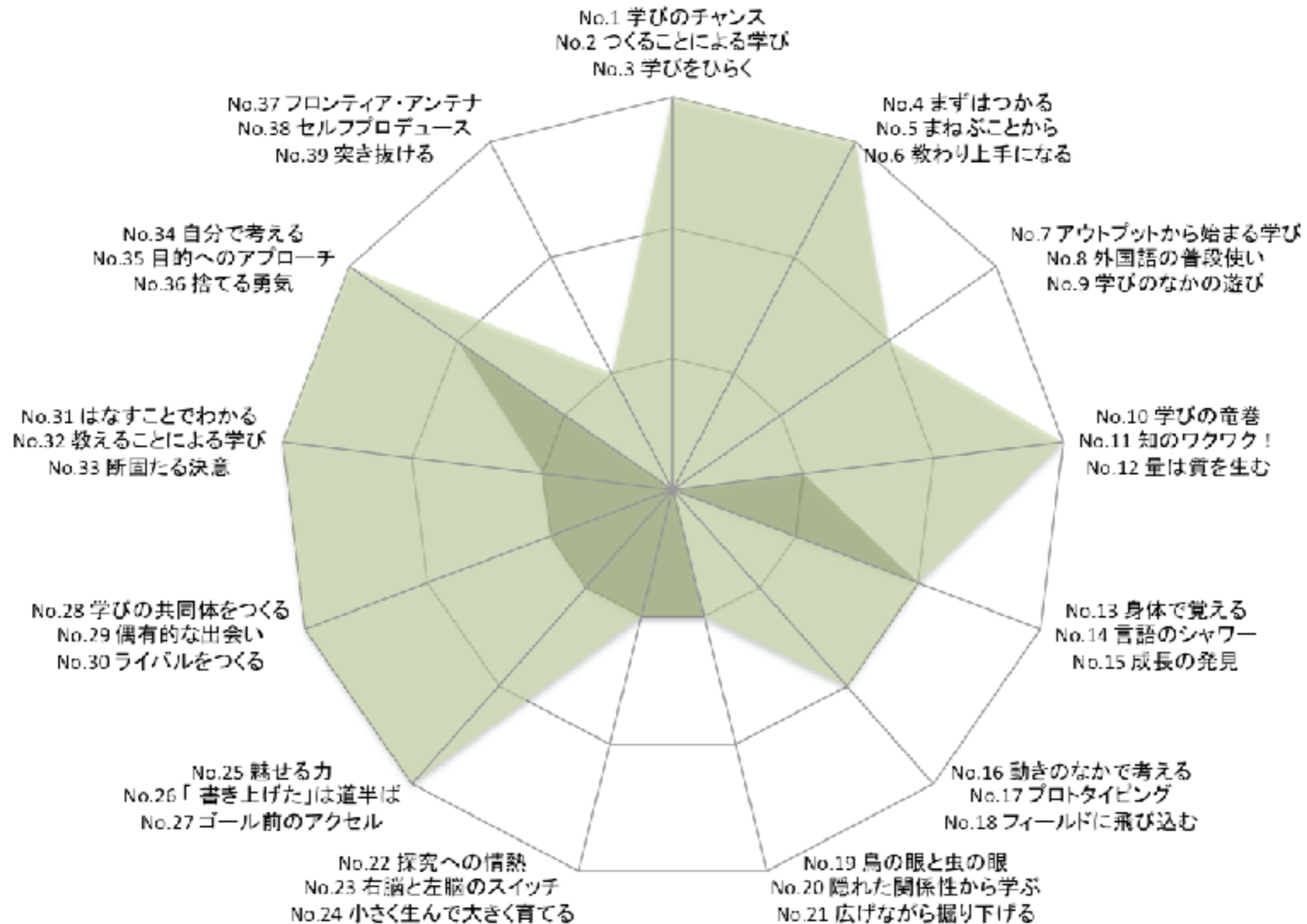
2. パターンの経験チャートによる全体的な成長の促進



緑：経験がある
黄：取り入れたい

Learning Patterns: 「経験があるパターン」と「これから取り入れたいパターン」

2. パターンの経験チャートによる全体的な成長の促進



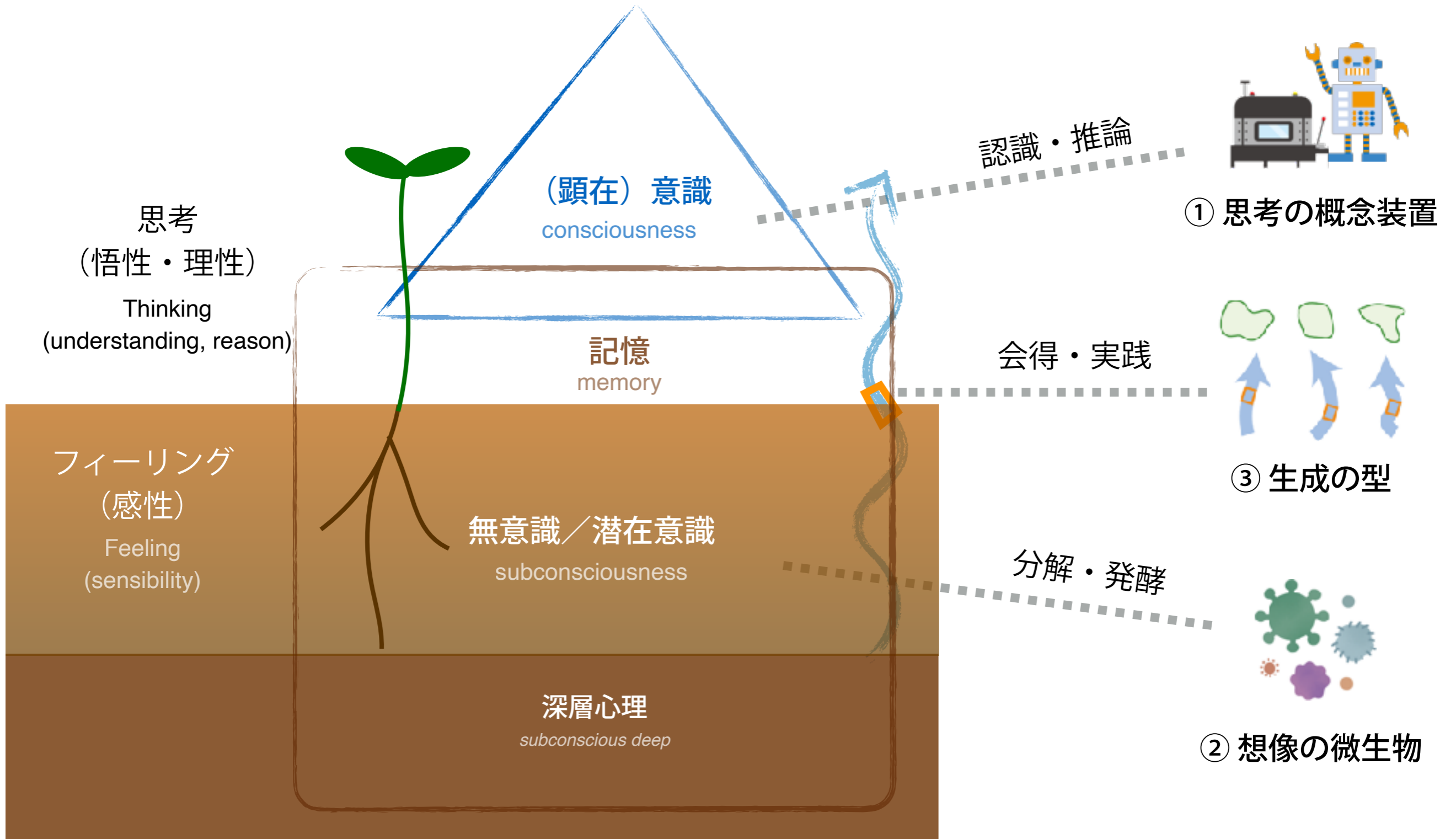
濃い緑：経験がある
薄い緑：1年後

Learning Patterns: 「経験があるパターン」と「これから取り入れたいパターン」

3. パターンを用いて経験談を語り合う対話による学び



「自然な深い創造」力を高めるための3領域



C



C

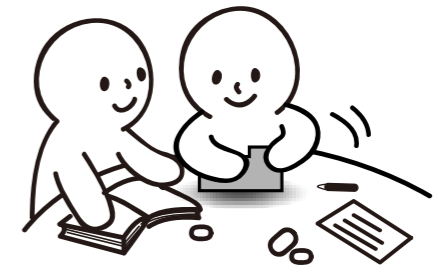
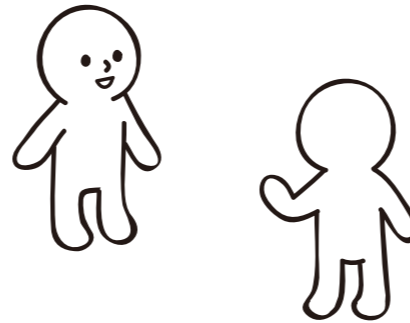
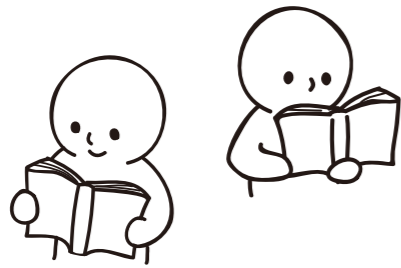


C

Consumption

Communication

Creation



消費社会

情報社会

創造社会

Creative Society

人々が、自分たちで
自分たちの物や仕組み・あり方
などを「つくる」ことができる社会。
一人ひとりが自然な創造性を発揮する。

1940年代～

1990年代～

2020年代～

「つくる」ことで「学ぶ」
「学ぶ」ことは、変わること・変身すること

Creative Learning as Transformation / metamorphosis

「つくる」ことで「学ぶ」
「学ぶ」ことは、変わること・変身すること

Creative Learning as Transformation / metamorphosis

もっと「冒険」しよう！

Adventurous Living

パターン・ランゲージ

Pattern Language

よい実践の本質を言語化したもの

||

経験則、コツ、型

デジタル時代のスキル変革ウェビナー2022

自己変革を促すパターン・ランゲージ

井庭 崇

Takashi Iba

慶應義塾大学総合政策学部 教授

博士（政策・メディア）

本講演の内容にまつわる文献紹介

REALITY+
リアリティ・プラス

パターン・ランゲージ

PATTERN LANGUAGES

創造的な未来をつくるための言語

中埜 博 / 江渡浩一郎 / 中西泰人
竹中平蔵 / 羽生田栄一

×

井庭 崇 [編著]

応急処置的な社会から、
創造的な社会へ

パターン・ランゲージによって、私たちはどのような未来をつくることができるのか？
気鋭の研究者・井庭崇が、中埜博、江渡浩一郎、中西泰人、竹中平蔵、羽生田栄一
という各界のフロントランナーを迎え、徹底討論。

読者のリアリティに、新たな知をプラスする!!

慶應義塾大学出版会 定価(本体 2,500円+税)

「著作権保護コンテンツ」

PROJECT

Project-Design Principles
Business & Real Customer
Design Strategy
Design Process
Design Thinking
Design Planning
Imagination Gap
Starting Not To Good Cases
Success Factors
Customer Potential
Team Building
Through Acting
Innovation Starting
Graduated Consultation
Keys for Commitment
Thinking

DESIGN

プロジェクト・デザイン・パターン

Understand the Basics
Essential Values
Approach Search
Process of Play
Killer Trick
Review in their Shoes
Incorporating the Future
Expansion of Interests
Combination of Strengths
Three Role Models
Empathetic Partners
Flat Collaboration
Emotional Opinion
Disruptive Memories

PATTERNS

Iba Takashi Kajiwara Fumio
井庭 崇 + 梶原文生 [著]
協力：慶應SFC非常研究室 + UDS株式会社

企画・プロデュース・新規事業に
携わる人のための

企画のコツ 32

「著作権保護コンテンツ」

SHOENKA
Digital / 2021 SE
SHOENKA

本講演の内容にまつわる文献紹介



本講演の内容にまつわる文献紹介

