

研究会名「IS 技術者のための Psytech 研究会」

◆第2回会合報告◆

テーマ：「パターン・ランゲージの開発」

日時：2017年9月13日(水)18:30-20:30

場所：専修大学 神田キャンパス（神保町）7号館6階 763教室

講師：岡田 誠氏（(株)富士通研究所 R&D戦略本部 エキスパート・リサーチャー長期戦略担当）

参加者：10名

まとめ

・「旅のことば：認知症とともによりよく生きる」の著者である富士通研究所の岡田誠様から講話をいただき、質疑を行った。講話では「認知症をテーマにした理由」「パターン・ランゲージとは」「KJ法を用いた開発プロセス」についての説明、そして実際にどのように開発したのかを理解するためグループワークを行った。

・当事者および家族へのインタビュー（生命情報）を元に認知症とともによりよく生きるヒントを、パターン・ランゲージ（社会情報）として集約した開発プロセスは、今後構想が明確でない「超上流工程」の標準プロセスとしても展開が期待される。

議事録メモ

1. 認知症をテーマに選んで取り組んだ理由

- ・認知症は2025年には700万人とされており、多いこと。
- ・富士通として社員の平均年齢が上がっており、認知症の（家族を持つという）リスク要因が想定されること
- ・医療、高齢化社会、地域という点で、福祉という関心ある領域であり、儲かるかどうかかわからない領域であること。

2. パターン・ランゲージとは何なのか

- ・開発手法というよりも超上流工程の手法
- ・認知症とは：イメージとして疎外感、ぼつんとして周りが暗いイメージ、認知症が生活を阻害しているというような。65歳くらいでは割合は少ないが、85歳、90歳になると半分くらいが認定される。身体は長生きできるようになった背景から、認知症の症状は、例えば記憶力など脳機能の衰えなど生活に支障がある状態である。
- ・認知症は見た目にはわからない。初期・中期・終末期など時期により全然違う。本人は調子が悪いと感じ、医療では症状の重い部分に注目される。
- ・役立つものというより、そもそも認知症を丁寧にみるというものである。
- ・パターン・ランゲージは、元々は建築家アレグザンダーが開発したもので、パーツ→ことば化→ソフトウェア→人間系（教育・デザイン）に広がっている。

・認知症のパターン・ランゲージは、他の媒体も検討された。：いろはがるた、人生ゲームなど

3. パターン・ランゲージの拡がり

・「RUN 伴」を通じて、全国的に広がりを見せている。「(つぎつぎと日本国各地につながっていき) わらしべ長者みたいなもの」だと感じている。

4. パターン・ランゲージの開発／グループワーク

・認知症の当事者20名にインタビューを行った。(インタビューとKJ法による集約は) 認知症を知らない大学生などが参加し、KJ法で2か月くらいかかった。英語化に1週間程度。後に丸善で出版した際に今のサイズになった。関係者は認知症の専門家でない人。医師が作ったものでは、これを守らない人はダメということになってしまう。

・インタビューの工夫は、ネガティブなことは聞かないということ。イキイキした人を選び、工夫していることなどを聞いた。網羅性はないが、6割5分くらい網羅していると思っている。認知症に関し、本人・家族・自分の中にも偏見やスティグマがある。ネガティブな言葉は伝播しやすい。

・(グループワーク) 40枚のパターン・ランゲージを机に並べて、各々が好きなカードを3枚選び、付箋をする。全員が選び終わったら、各人が選んだカードについて説明する。

5. 質疑応答など

(1) Q:なぜ40枚なのか。

A: (岡田先生) 例えば1250枚になると、人は読まない。井庭先生としても、30以上40が最高。何となく、いろいろな感じから40がちょうどよい。40ならば、全部やらなくてもよい。選ぶこともできる。自分にあるもの、ないものができる。

(2) (岡田先生) 井庭先生としては、「教育」「よいプレゼンテーション」ができています。認知症の場合には、主語が「私」だけではなく、「家族」「みんな」というカテゴリーを加えた。「私」だけにすると難しくなると思うが、主語が「私」「家族」「みんな」だと話しやすくなる。正解ではないから、気になる言葉、中空を探す。

上下関係やグループ化をしていくプロセスは質的研究に近く、臨床心理学分野でいうとGTAの考え方が近い。

・インタビューは20名くらい。イキイキした人を選び、工夫していること、エピソードなどを聞いた。網羅性はないが、6割5分くらい網羅していると思っている。ちょっとポジティブな工夫、例えば種をセットするような。インタビューし記録した文章のすべてを整理していく。「問題」「状況」「解決」そして「結果どうなるのか」の順に、複数のエピソードセットにして、パターンを作る。

・イラストは棒人間である。性別、年齢がわからない。イラストの抽象度、そして目の位置などすごいこだわりがある。例えば「できることリスト」のイラスト。

(3) Q:超上流工程ということで、パターン・ランゲージは何を作るのかを共有できてい

ない場合に使うのか？使い方のイメージがつかめない。

A: (岡田先生) 「認知症に優しい社会を創ろう」ということについては合意できている。**Function**、**Resource** もない状態で **Trend** と **Market** にフォーカスして作る。

Q: フレームワークからいくと、どう整合性がとれるのか。

A: (岡田先生) 認知症にやさしい社会の問題。問題が定義されていない場合にどう定義するかということ。視点を発見する。連鎖のプロセスをやることによって新たなプロセス”Why”を発見する。

(4) (岡田先生) 認知症そのものをパターン・ランゲージで治したり、解決したりすることはできない。

- ・問題を問題としてみない、認める、意味を見るということではないか。

正しい姿がない、という前提ではないのか。

- ・(岡田先生) 考え方を再構成するということ。話し合えるきっかけにはないが、要件定義をクリアする、その揺さぶりに使えるかどうかというあまり使えない。使えるかどうかわからない。でも、(背景の) 違う人たちを巻き込むことができている、スーパーじゃない人を連れてくることができている。

- ・(岡田先生) 65点くらいの訴求率ある。共感を創ることができている。(読むと) いいなあという感じはする。

(5) Q: システムのフレームワークとしてはどういうものか。

A: (岡田先生) ふわっとしている。自分としてはプロセスが好き、プロセスを重要視して創った。

以上