HOKUGA 北海学園学術情報リポジトリ
学校法人北海学園
北海学園大学
北海商科大学

タイトル	留学生活を支援するためのパターン・ランゲージ
著者	森，良太; MORI，Yoshihiro
引用	年報新人文学(10): 195(001)-154(042)
発行日	2013-12-20

Hokkai-Gakuen Organization of Knowledge Ubiquitous through Gaining Archives.

◉研究ノート

留学生活を支援するための パターン・ランゲージ

森　良太

はじめに

本学（北海学園大学）では、学部・大学院留学生をはじめ交換留学生、学部・大学院研究生など、様々な立場の留学生が在籍している。在籍期間も最短3ヶ月から4年を超える長期在籍者までおり、その形態は様々である。彼らは日本での滞在期間中に学内外で様々な活動を通じて、日本社会や文化を体験している。

しかし、実際の活動においてその全てを個人が円滑に行えている訳ではない。彼らが日本で充実した留学生活を送るためには、日常的に現れる諸問題を一つひとつ効果的に解決していく必要がある。

留学生の多くは過去に日本、あるいは札幌での生活経験がほとんどなく、そのため留学生活の中で日本の大学システムのみならず、札幌という地域の生活様式をも理解し、柔軟に適応していくことが望まれる。それらの問題を自らの手で解決していくためには、大学での学習活動を行いながら日常生活を円滑に過ごすための環境を整えることが重要となってくる。しかし、このような環境へのアプローチを留学生一人ひとりが自らの手で行うことは容易ではない。教

師や日本人学生など、周囲の人々から様々なアドバイスを受けるためのシステムや機会があるにせよ、それをどのように活用し、実践したらよいのかという具体的方法論は、彼らにとって必ずしも自明なものとはなっていないようである。さらに、留学生個々の状況を垣間見ても、適応能力や問題解決能力には個人差があるようである。

このような問題意識のもと、本論では留学生が日本で充実した留学生活を送るための秘訣やそこに現れる問題発見・解決のコツを「パターン・ランゲージ」という手法を用いて記述することを提案する。パターン・ランゲージとは、1970年代に建築家のクリストファー・アレグザンダー氏によって提唱された生き生きとした街づくりを支援するための理論であり、以後、建築やデザインのみならず、コンピュータのソフトウェア開発をはじめ、様々な分野で応用されてきた知の記述形式である。

教育の分野でもすでにパターン・ランゲージを活用する動きがあり、井庭ら（2013）などが注目され、高い評価を受けている。

本論では、この「パターン・ランゲージ」を留学生教育にも応用することで、生き生きとした留学生活のコツを記述するとともに、彼らが直面する様々な問題を彼ら自身の集合知をもって合理的に解決していくための基礎を構築していくことを目指す。

1. 留学生活におけるパターン・ランゲージの応用可能性

冒頭でも述べたとおり、本論では生き生きとした留学生活の実現のための秘訣や問題発見・解決のコツを「パターン・ランゲージ」という形式で記述することを目的にしている。

留学生教育、あるいは留学生の異文化理解・コミュニケーションの研究分野

でパターン・ランゲージの応用を試みたのは、管見の限り恐らく本論が初めてだと思われる。そのため、議論を展開するにあたり基礎的理論の概説による共通理解が必要と思われるので、まずはパターン・ランゲージという方法論がいかなるものかを概観する。

1．1　パターン・ランゲージの応用への基礎

1．1．1　パターン・ランゲージの開発起源と応用の推移

「パターン・ランゲージ（Pattern Language）[1]」とは、1970年代に建築家でカリフォルニア州立大学バークレー校教授（当時）のクリストファー・アレグザンダー氏によって提唱された建築・デザインにおける知識の記述形式である。アレグザンダー氏は建物や街の形態に繰り返し現れる法則性とそこに住む人々との関係を徹底的に調査、分析し、建物と人々の生き生きとした関係には、253の「パターン」（法則）があるとした[2]。そして、それらのパターンを、背景（Context）における問題（Problem）とその解決法（Solution）として記述し、そこに住むユーザーと建築家がともに街づくりに参加できる共通の「ランゲージ（language）」として体系化した。これが「パターン・ランゲージ」である。アレグザンダー氏はパターン・ランゲージにおける諸パターンの組み合わせによって、「生き生きとした質感をもつ建物や街」が創造され、それを建築家、施工者、ユーザーの三者の融合した創造性に寄与することが可能だと考え、そのための方法論としてパターン・ランゲージを提案したのである。

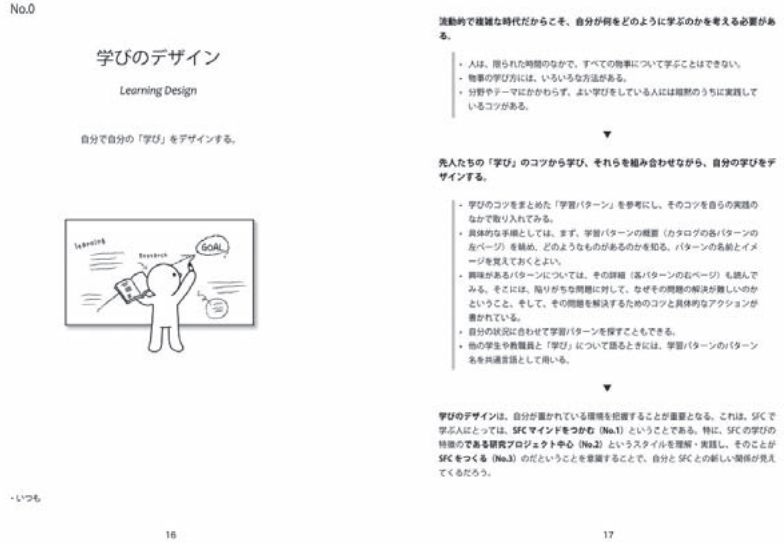
アレグザンダー氏の理論は当初、建築・デザインの創造性をパターンに帰結させるという点において建築の分野では賛否両論の評価を受けた。しかし、その後1990年代に入り、ケント・ベック氏とウォード・カニンガム氏によってコンピュータのソフトウェア開発に応用され、建築以外の分野で大きく注目され

ることとなった。プログラミングにパターン・ランゲージを取り入れるといった発想は、その後のソフトウェア開発の分野に大きな影響を与え、現在では「デザイン・パターン」という概念として広く知られている[(3)]。

さらに、近年ではソフトウェア開発のみならず、組織デザインや環境設計など、パターン・ランゲージは民間企業をはじめとする様々な組織で幅広く取り入れられるようになった。

また、教育の分野においてもすでにパターン・ランゲージを導入する動きがあり、その形式をいち早く取り入れたのが井庭崇氏である。井庭氏と彼の大学の研究室に所属する学生たちは2008年に「ラーニング・パターン」、2011年に「プレゼンテーション・パターン」、そして、2012年には「コラボレーション・パターン」と三つのパターン・ランゲージを作成し、web上や書籍などで発表している。中でも「ラーニング・パターン」は所属大学の初年度教育にも取り入れられ、発表から現在に至るまで共通の学びの指針として学生たちに活用され続けている（図1）。また、井庭氏らはPlop（Pattern Languages of Programs）などの国際学会でも精力的に活動しており、人間行為のパターン・ランゲージの製作、活用において学際的分野を越えてその研究における注目度が高まっている。

本論も上記のような例に倣い、井庭氏らの作成したパターン・ランゲージをモデルにそれを留学生活へ応用しようという試みである。それにより、留学生が自らの手で生き生きとした留学生活を実現するための共通言語を創造し、誰もが問題解決のプロセスに参加できるようにすることを目標にしている。



No.0

学びのデザイン

Learning Design

自分で自分の「学び」をデザインする。

・いつも

16

流動的で複雑な時代だからこそ、自分が何をどのように学ぶのかを考える必要がある。

- 人は、限られた時間のなかで、すべての物事について学ぶことはできない。
- 物事の学び方には、いろいろな方法がある。
- 分野やテーマにかかわらず、よい学びをしている人には暗黙のうちに実践しているコツがある。

▼

先人たちの「学び」のコツから学び、それらを組み合わせながら、自分の学びをデザインする。

- 学びのコツをまとめた「学習パターン」を参考にし、そのコツを自らの実践のなかで取り入れてみる。
- 具体的な手順としては、まず、学習パターンの概要（カタログの各パターンの左ページ）を眺め、どのようなものがあるのかを知る。パターンの名前とイメージを覚えておくとよい。
- 興味があるパターンについては、その詳細（各パターンの右ページ）も読んでみる。そこには、陥りがちな問題に対して、なぜその問題の解決が難しいのかということ、そして、その問題を解決するためのコツと具体的なアクションが書かれている。
- 自分の状況に合わせて学習パターンを探すこともできる。
- 他の学生や教職員と「学び」について語るときには、学習パターンのパターン名を共通言語として用いる。

▼

学びのデザインは、自分が置かれている環境を把握することが重要となる。これは、SFCで学ぶ人にとっては、**SFCマインドをつかむ（No.1）**ということである。特に、SFCの学びの特徴の**である研究プロジェクト中心（No.2）**というスタイルを理解・実践し、そのことが**SFCをつくる（No.3）**のだということを意識することで、自分とSFCとの新しい関係が見えてくるだろう。

17

図1「井庭崇の Concept Walk」〈http://web.sfc.keio.ac.jp/~iba/sb/〉“ラーニング・パターン”より

1．1．2　留学生教育との理論的関連性

前述のように、パターン・ランゲージはクリストファー・アレグザンダー氏によって建築・デザインの分野における創造のためのメディアとして考案されたのが起源である。その後、コンピュータのソフトウェア開発に応用されることで注目されるようになり、現在では様々な分野で幅広く応用されている。しかし、留学生教育の分野ではこれまでパターン・ランゲージを応用した例を見ない。そこで、アレグザンダー氏の理論をさらに掘り下げつつ、ここでは従来の留学生教育における諸理論との関連性を考察してみる。

アレグザンダー氏は街や建物など、デザインの対象となるものの基本構造に内在する関係性のパターンを見出し、それらが生成されるプロセスを共有され

る形式（ランゲージ）で記述しようとした。このような背景には、生き生きとして多様性がありながら、それでいて調和がとれている街づくりはいかにして可能かというアレグザンダー氏の問題意識がある。ここで重要なのは、従来の建築・デザインの手法とは異なる、そこに住むユーザー自身が建築家や施工者と共に創造に参加するというプロセスに重きを置いていることである。

アレグザンダー氏は建築デザインのプロセスにおいて、建築家のみならず、ユーザーが参加することによって街や建物により深い情感が生み出され、それが住民の愛着へつながると考えた。このようなアレグザンダー氏の志向した「街づくり」へのコミットメントを、思考のプロセスをそのままに「留学生活」と置き換えれば、留学生個々人（留学システムのユーザー）が自ら留学生活のデザインに直接関与することによって、学校、あるいは留学生活全般への愛着へつながると考えることができる。

これまでの留学生教育に関する研究においても、場所と個人、あるいは社会との関係性を視野に入れた研究が多数なされてきた。三代（2011）では教室をはじめとする「場」の議論の必要性を提示し、日本語教室の場も社会的文脈に根ざしていることが指摘され、寅丸（2011）では、教室でどのように他者や教室コミュニティーと意味世界を共同構築していくのかが問題提起されている。また、徳井（2002）や神谷（2008）などのように、教室から日常的な社会へのコミットメントと、学習活動における周辺環境や地域社会との関係に着目した研究も多数見られる。これらの研究は学習者（学習システムのユーザー）が教室や、あるいは社会のような不特定な場において、自己を取り巻く外的要因と他者性をくぐらせた自己との間で相互に影響を与え合うという点で、アレグザンダー氏の問題意識との共通性がある。本論においても留学生自身と外的要因との関係性やそこに現れる問題意識に対する視点は重要な要素となっており、それを学習者個人という枠に留まらず、留学生全体の集合知として集約し、ま

た個人の問題解決に活用するという意味では、上述の諸研究との共通点があると考えられる。

しかし、アレグザンダー氏の理論には従来の留学生教育とは大きく異なる点も存在する。彼の提唱するパターン・ランゲージは、ソーシャルデザインにユーザー自らが参加することによって、生き生きとした街づくりの創造が可能となるというものであるが、そこにユーザー自身の変化は明示的に現れない。彼の中心的な視点は街や建物における空間のデザインといった脱人称的対象に置かれており、ユーザーはあくまでも建築家とともに建築・デザインの創造に関与する対象である。アレグザンダー氏は建築家であるため、このようなフレームによって思考するのはごく自然なことだと言えよう。それは言語習得や文化認知における主体的個人のアイデンティティーを対象とするアプローチとは趣が異なる。両者ともに個人が全体を志向し、また、全体は個人のあり方に影響を与えるという意味で思考のフレームには類似性があるが、視点における質的要素は異なるものであると言える。留学生教育の場合、デザインの対象は学びのプロセスであり、また、文化理解などにおける自己の変容である。ここにある自己はマイケル・サンデル氏のことばを借りれば「状況づけられた自己」であり、自然発生的に「名付け得ぬ質（quality without a name）[(4)]」が備わっているものではない。それは時に、異文化コミュニケーションにおける文化融合や新たな文化創造の担い手として位置づけられる。パターン・ランゲージのような思考プロセスでは、異文化コミュニケーションを考えるにおいてその諸要素を分析し、そこにある要素間の関係性を問題にするためにマクロ的な視点における既存の文化融合や、それによる新たな文化創造を志向しないことは明らかであろう。学習者に視点の中心を置けば、個々の要素に潜む複雑性にいかにして対応し、文化的背景の異なる者同士が共に生き生きとした空間を共有できるか、パターン・ランゲージはそのための共通言語を提供するものということに

なろう。生き生きとした留学生活の実現のためには、異文化理解や異文化コミュニケーションという要素は軽視できないが、パターン・ランゲージにおけるそれは上記の点において従来の留学生教育における視点とは異なると考えられる。

1．2　パターン・ランゲージで何が可能か

前述のように、パターン・ランゲージとは対象に内在する構造のパターンを共通の形式によって体系化し、創造を支援するための手段である。アレグザンダー氏は建築、デザインの分野でこの手法を考案したのであるが、では、具体的に留学生活のパターン・ランゲージを作成することによって何が可能となるのであろうか。

第一に考えられるのは、留学生個々人に起きる問題がどのような要素からなるのかが明らかになり、それがどのような文脈で起こっているのかが把握できるようになるということである。

問題を構成する要素は恒常的にそこに存在するのではなく、常に動的に変化している。それはニクラス・ルーマンの社会システム理論にあるように、社会を構成する要素たるコミュニケーションそのものが偶有性を帯び、かつ瞬間的なものだからである。問題となる事象そのものは他の要素との関係性の中から動的な平衡性を保ち、あたかもそこにあり続けるかのような感覚として認識しがちであるが、要素間の関係性は変化するがゆえに常に同一のストラテジーでは問題解決に至るとは限らない。これはアレグザンダー氏もアレグザンダー（2009）で述べているが、要素はそれ自体が関係性から成り立っており、その関係性の要素も関係性から成り立っているという再帰構造をもっているためである。それゆえ、要素間の関係性が複雑になり単一のレイヤーの上できれいに分類することができない。アレグザンダー氏のことばを借りれば「都市はツリ

ーではなくセミラティス(図2)[5]」構造をもつということになる。

であるがゆえに、同一の事象であってもそれが個人によって問題として認識されるか否か、また、問題であるとすればどの程度の問題なのかが要素の関係性によって常に可変的だということになる。つまり、表面的には同一の事象のように認識されたとしても、そこに潜む本質的な要素の関係性は異なる場合があるということである。そこで、問題解決のためのストラテジーを模索するためには、事象そのものだけではなく問題に内在する要素間の関係性に着目する必要がある。パターン・ランゲージを使用することによって、ある問題 (Problem) はどのような背景、文脈 (Context) によって引き起こされ、それにはどのような解決法 (Solution) が考えられるかということを知ることができるようになるということである。

また、パターン・ランゲージは留学生活といったような個人のライフスタイルをデザインすると共に、街づくりのような全体性をも志向する。それゆえ、留学生活においては他者との協働や創造的問題発見・解

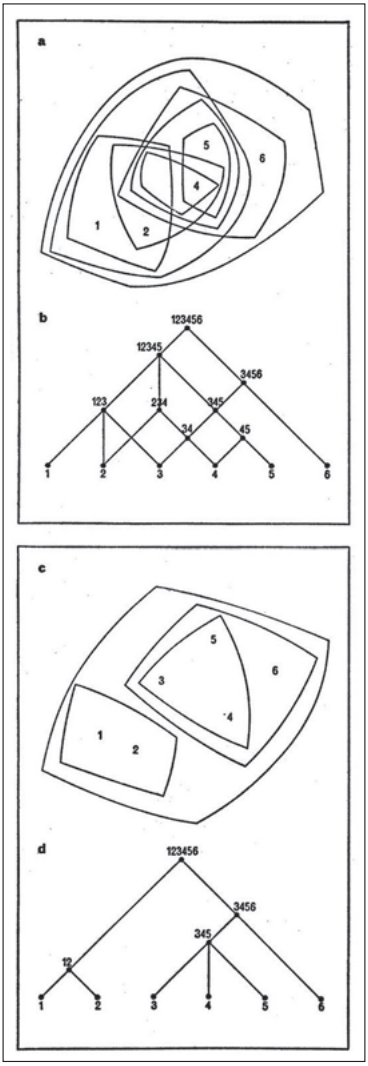


図2　セミラティス構造：上　とツリー構造：下　クリストファー・アレグザンダー著(2013)『形の合成に関するノート／都市はツリーではない』より

決という行為がパターン・ランゲージを媒介することによってより活性化することが期待できる。後述する留学生の記述などから考察するに、問題はその性質が深刻であればあるほど、また、個人的なものであればあるほど、他者とは共有しにくい傾向にあるようである。結果、自身の思考の枠から抜け出すことができず、問題解決に至らないままいつまでも一人で悩み続けるという事態に陥りかねない。しかし、そもそも問題とは「自身が認知したある事象による解釈が予期外れであること」からなる認識であり、留学生活における同様の文脈においては、他者も同じような問題を抱える可能性も大いに考えられる。そこで共通言語としてのパターン・ランゲージを他者と共有することにより、問題を一度抽象的な事象へと切り離すことが可能となる。その結果、その事象は個人的な「問題」から共通の「話題」となり、他者とのコミュニケーションに伴う心的抵抗が緩和されるため、創造的問題発見・解決のための行為がより活性化すると考えられる。

さらに、パターン・ランゲージは共時的な知的共有のみならず、通時的な知の集積にも役立つ。留学生活というのは個々人にとってはそれぞれのカリキュラムや状況に応じたある一定期間における体験であるが、学校という組織からすれば継続性を持ったプログラムの一部である。つまり、現在在籍中の留学生が卒業、あるいは帰国した後も新たな留学生によってプログラム自体は継続されてゆく。その際、新旧の留学生同士のお互いの交流がなくとも、パターン・ランゲージが存在することによって過去に在籍した留学生の経験知を新たな留学生に受け継ぐことができる。また、パターン・ランゲージは一回性のものではなく、新たな要素が加わればそれが全体にも影響を及ぼし、新たなパターンの創造につながるという再帰性を持つものであるから、現在の留学生が過去のパターンに加筆したり、あるいは状況に応じて変更することも可能である。

このように、パターン・ランゲージは個人の問題発見・解決に寄与するのみ

ならず、共時的、通時的な知の集積、共有にも有効な方法論である。この手法を効果的に用いることで、生き生きとした留学生活の実現、あるいは周囲によるその支援がより活性化すると考えることができる。

2　パターン・ランゲージの作成

2．1　パターンの作成プロセス

今回、留学生活のパターン・ランゲージを作成するにあたり、本校に在籍する[(6)]留学生6名に留学生活における問題や生き生きとした留学生活のためのコツを記述してもらった。国籍は韓国（4名）と中国（2名）で、前者が交換留学生、後者が学部留学生である。ともに本校における在籍期間が1年未満（学部留学生は1年生）である。日本語の運用能力には多少の個人差はあるが、今回の実践にあたり必要な会話や筆記能力に著しく問題があるというレベルの学生は一人もいなかった。また、作成にあたっての形式は前出の井庭氏の実践を参考にし、留学生が実践しやすいように多少の変更を加えた。

2．1．1　ブレイン・ストーミング[(7)]による要素の抽出

まず初めに、留学生活に伴う問題や生き生きとした留学生活のためのコツを「ブレイン・ストーミング」によって書き出した。これにより個人が持つ諸要素を文字化し、可視化することで、参加者全員が表出された個々の問題やコツを明示的に共有することが可能となる。

ブレイン・ストーミングは初めに「学校生活」、「私生活（学校外生活）」、「日本語学習」という大まかなカテゴリーを三つ提示し、それぞれに関して自身が過去に体験した問題やその対処の仕方、また、より良い活動を目指すために自

身が心がけていることなどを自由に記述してもらった。さらに、問題を客観的に捉えるために、来年度の入学生や交換留学生に対するアドバイスとしての記述も付け加えた。これは、文字通りアドバイスという意味合いもあるが、前述のように個人的な問題を自身の問題から一度切り離すことによって「話題」として提供しやすくなり、より議論が活性化することを促すためでもある。また、各カテゴリーの項目はあらかじめ筆者が設定したものであり、その性質は意図的に互いに近接性の高いものにした。多様性に富んだアイデアを抽出するためにそれぞれが独立し、なるべく関連性の低いもので行うのがよいという考え方もあるが、今回は参加者のほとんどがブレイン・ストーミング未経験者であることや、日本語による記述、時間的猶予などといった制約もあり、発想のしやすさを第一に考慮した。今回、本論で扱うのはこのうちの「私生活（学校外生活）」に関する要素である。

記述の形式には特に制限を設けず[8]、自身の感じたこと、思いついたことを抽象性、具体性の程度にかかわらずどんどん付箋に書き込み、白紙の土台に張り付けた（図3、4）。この時点では「日本人の友だちをつくる」や「一緒に学校行事に参加する」など複数名から同様の記述が書き出されていたが、重複するものがあったとしてもかまわず思いついたものはどんどん記述してもらった。このプロセスはブレイン・ストーミングのような発散思考では重要な要素であり、極力思考のフレームを狭めず、自由な発想や意見の創出を第一に考える。ここに見られる上記のような重複して記述され

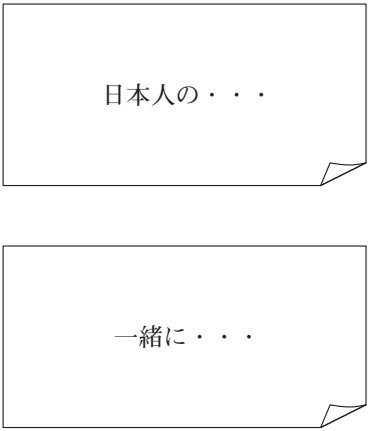


図3　付箋例

た問題やストラテジーは、留学生という立場においてはより一般的な問題であると考えられ、個人の問題からシステムへの問題へと視点移行ができる可能性も多分にはらむ。そのため、むしろ重複しない単一の問題より全体性を帯びている分、有意味だと捉えることもできる。さらに、この時点では記述したものに対して他者からの質問やフィルタリングも一切行なわず、ひたすら自らの思考を引き出すことに集中する。このようなシステムをとることによって、参加者の心理的な負担もできる限り排除するように努めるのである。もちろん、これらの作業は全て日本語で行われるため、表現に関する質問などは必要に応じて適宜学生間、あるいは教師による補助も行う。しかし、それはあくまでも表現レベルの範囲を超えず、内容的な問題についてはたとえそれが主旨から逸脱していると思われるようなものであったとしても、かまわずそのまま書き出しておく。

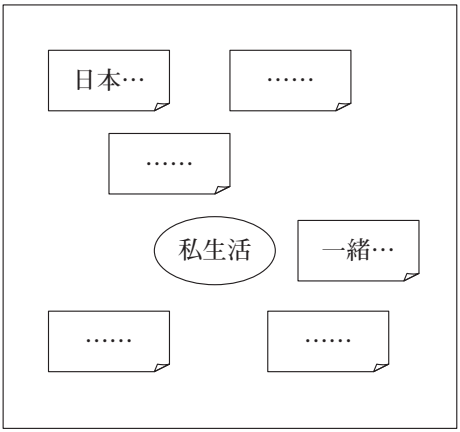


図4　土台例

今回は参加者のほとんどがこのような形式の実践は未経験であったため、開始直後はなかなか作業が進まず、筆者から思考のヒントを出さざるをえない場面もみられた。しかし、慣れてくるにつれ次第に問題発見のコツがつかめるようになり、一枚の付箋に書き出すスピードが速まっていった。中には当初割り当てた枚数の付箋を使い果たし、一人で二十枚以上の付箋を張り付けた者もいた。また、前述のように重複や内容の質をいとわずにどんどん記述することは、彼らの思考の連鎖を促進するという効果もあり、一枚の記述から芋ずる式に複

数の要素を提起するようなケースも見られた。基本的には一枚の付箋には一つの要素、それをできるだけ簡潔に記述するという形式をとるのであるが、留学生の場合、記述したい内容が一言でうまく言い表せないケースも出てくる。その場合、複数の付箋に小分けして記述するという方法をとるなど、多少まわり道や無駄に思えるような行為でも、自ら工夫してやってみることが大切である。井庭（2013）でも提言されているように、パターン・ランゲージの作成はそれ自体が創造的学習行為であり、普段は意識しないような問題であっても、このような思考の連鎖によって思わぬ発見がなされることがある。

写真をたくさん撮る。	日本語の歌を聞いて、歌詞の意味を調べる。
思い出をたくさん作る。	もし誤解があれば簡単な言葉を使って説明する。
日記を書いてみる。	外国人の恋人を作ってみる。
新聞や雑誌に出る。	他の外国人と交流して、様々な文化を学ぶ。
どんなことでもいいから、日本人に認められる。	ホームステイをする。
北海道の雪を楽しむ。	自国ではできない経験をする。（ジンギスカン・着物など）
雪祭りに行く。	日本の伝統的なことを経験する。
冬のスポーツをしてみる。	収入・年齢・結婚など、個人的なことは聞かない。
旅行をする。	日本人はいつも曖昧な表現を使う。
日本人の友だちと車でいろいろなところへ行く。	「ちょっと」と使うときは、無理にさせない。
ひきこもりにならないようにたくさん外で遊ぶ。	日本人の友だちをつくる。一緒に学校行事に参加する。
ビールなど、北海道で有名な食べ物を食べてみる。	帰国後も連絡する友だちをつくる。
ランチタイムに食べ放題に行く。	日本人に自国の料理を作ってあげる。
回転寿司・とんかつを食べに行く。	自分の母語を学ぶ学生を手伝って、親しくなる。
講演に行ってみる。	自分の国に興味のない人と友だちになって興味を持たせる。
美術館に行ってみる。	知らない日本人に話しかける。
流氷を見に行く。	自分の目標をかなえるために努力する。
日本語の映画を見る。	目標意識を持つ。
日本人の友だちに頼らないで、一人で行動する。	自分の生活のスケジュールを守る。
日本の友だちと一日中勉強してみる。	国民健康保険料をちゃんと払う。

表1　ブレイン・ストーミングによって書き出された要素

2. 1. 2　KJ法[9]による要素の収束

次に、ブレイン・ストーミングによって抽出された要素をKJ法によって収束、分類する。今回の実践では40の要素が抽出されており[10]、それらの間にある関係性に意識を置きながら作業を行う(図5)。KJ法を行うにあたり重要なのは、既存の枠組みにとらわれずに単純に要素間を見比べて両者の間の関係性を見出し、それらに意味付けすることである。川喜田(2000)にもあるように「内容の上で親近感を覚える紙切れ同士」を集めることで既存の枠組みにとらわれない独自の発想による関係性の構築を目指すのである。同様のことは井庭（2013）でも指摘されており、既存の概念によってグルーピングを行うのではなく、要素間の感覚の近さを重視することが大切だとしている。これは、問題解決の最終形が「功利性」を志向するのか、あるいは「合理性」を志向するのかという差異に現れる重要なポイントだとも考えられる。ここで最初から既存のフレームに要素を当てはめようとすると、その文脈に潜む「名付け得ぬ質」を発見できず、生き生きとし

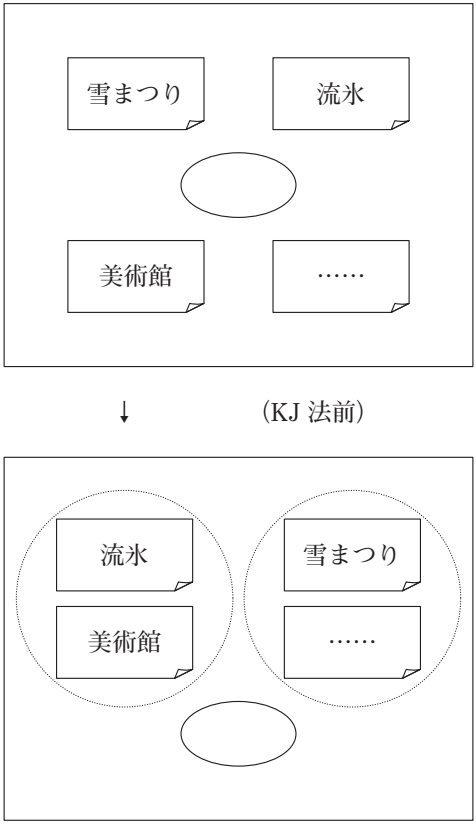


図5　KJ法による収束例

たパターンの生成にはつながらない。そのため、文脈・問題・解決の関係性に潜む要素の本質を見いだすことへの意識づけが必要となる。例えば、前述の要素中の例で言えば「雪まつりに行く」と「流氷を見に行く」は冬や雪などのイメージがあるため一見関係性が近そうに見える。しかし、後者は単に観光的な意味合いではなく、自立した行動を意識するという意味では「美術館に行ってみる」に近いものがあるということになる。

また、ブレイン・ストーミングの段階ではあくまでも個人に内在する要素を引き出すことが重要になるが、この段階に入ると、他者との協働による創造性が求められる。

ブレイン・ストーミングによって創出された個々の要素は、総体的に見ると自分の内面に存在するものだけではなく、他者によって導き出されたものも多数混在している。そのため、記述されたものの中には他者にとっては問題であったとしても、自身にとっては問題として捉えにくいというようなものも含まれることになる。そのような自身の中で距離感の異なる問題を川喜田氏の言う「内容の上で親近感を覚える紙切れ同士」という基準で振り分けるのはそれほど簡単な作業ではない。しかし、一見関係性を見出しにくいものの中から関係性を発見することが、集合知の集積にはとても重要である。これは自分の内側にはなかった問題を自身の問題に置き換えられるか否かを考察することによって、自身のスコトーマ[(11)]を外すことにもつながる。そして他者との協働の中からこれまでにない要素間の関係性の意味付けを行うことにより、より多様で創造的なパターンが生み出されることにつながる。

しかし、KJ法を実際に行ってみると、川喜田氏や井庭氏の提言にあるようなボトムアップの思考で要素間の関係性を意味付けするのは予想以上に困難であることがわかる。この行程については井庭（2013）でも同様の指摘はされているが、留学生の場合、日本語という言語的制約もあってか、それ以上の困難さ

であるように感じられた。要素の近接性について日本語で議論を行うと、どうしても既存の概念や論理の枠組みに組み込まれがちになってしまう。そのため、今回は時間的な制約もあり、この部分は途中から筆者がリードして行った。

2．2　パターンの記述

2．2．1　パターンの構造的把握

次にブレイン・ストーミングとKJ法によって抽出、分類された要素を基にパターンを記述する。今回の実践では上述のような作業工程によって以下の16のパターンへと収束させることができた。

No. 0	生き生きとした留学生活
No. 1	体験の獲得
No. 2	わかる喜び
No. 3	未来へのステップ
No. 4	足で学ぶ
No. 5	依存からの脱却
No. 6	活動の足あと
No. 7	季節の味わい
No. 8	エネルギーの補充
No. 9	理解の橋渡し
No.10	「ちょっと」の気づかい
No.11	「うち」からの理解
No.12	地産“知”消
No.13	つながりをつくる
No.14	世間を広める
No.15	自分を見つめる

表2　16のパターン

パターン・ランゲージは単なる個々の要素の集合体を全体とみなして構成するのではなく、個々の要素間の関係性を重視する。これは個人のみならず、個人を取り巻く環境にとっても同様である。個々の問題はそれ自体が単一的な要素によって構成されるものではなく、複数の要素が関係し合って一つの問題となって表出する。さらに、問題の構成要素はそれ自体が他の問題の構成要素と重複する場合もある。このような関係性をアレグザンダー氏は「都市はツリーではなくセミラティスである」と表現している。

パターン・ランゲージがセミラティス構造をとるのは、問題に対しての解決法が単一の、あるいは直列的な関係によって構成されるのを回避するためである。ツリー構造の場合、問題がどのようなパターンに分類されたのかという結果によっては、他の問題と比較、検討するときに重要な情報がスコトーマとなって認識されにくくなってしまう恐れがある。そのようなパターンはユーザー中心設計ではなく、教師や周囲の環境に位置する人々の主体性が強く反映されたものとなってしまい、パターンの本質がうまく表されなくなってしまう。繰り返しになるが、パターンを構成する要素間の関係性を意識することが、パターンの構造的把握には重要となる。

2. 2. 2　パターンの記述形式

本論で扱うパターンは全部で16（0を含む）[12]であり、それらは要素同士の関係性によって構成されている。記述されたパターンは次のとおりである。

今回は「No.0」から「No.15」までの16個のパターンによって構成されている。これが今回できあがったパターンの全容である。ただし、これらは生き生きとした留学生活の秘訣、あるいは留学生活における問題発見・解決のコツに内在する全ての要素を網羅しているわけではない。これはあくまでも参加者である留学生6名の「実践知」であり「集合知」をもとにしたパターン・ランゲージ

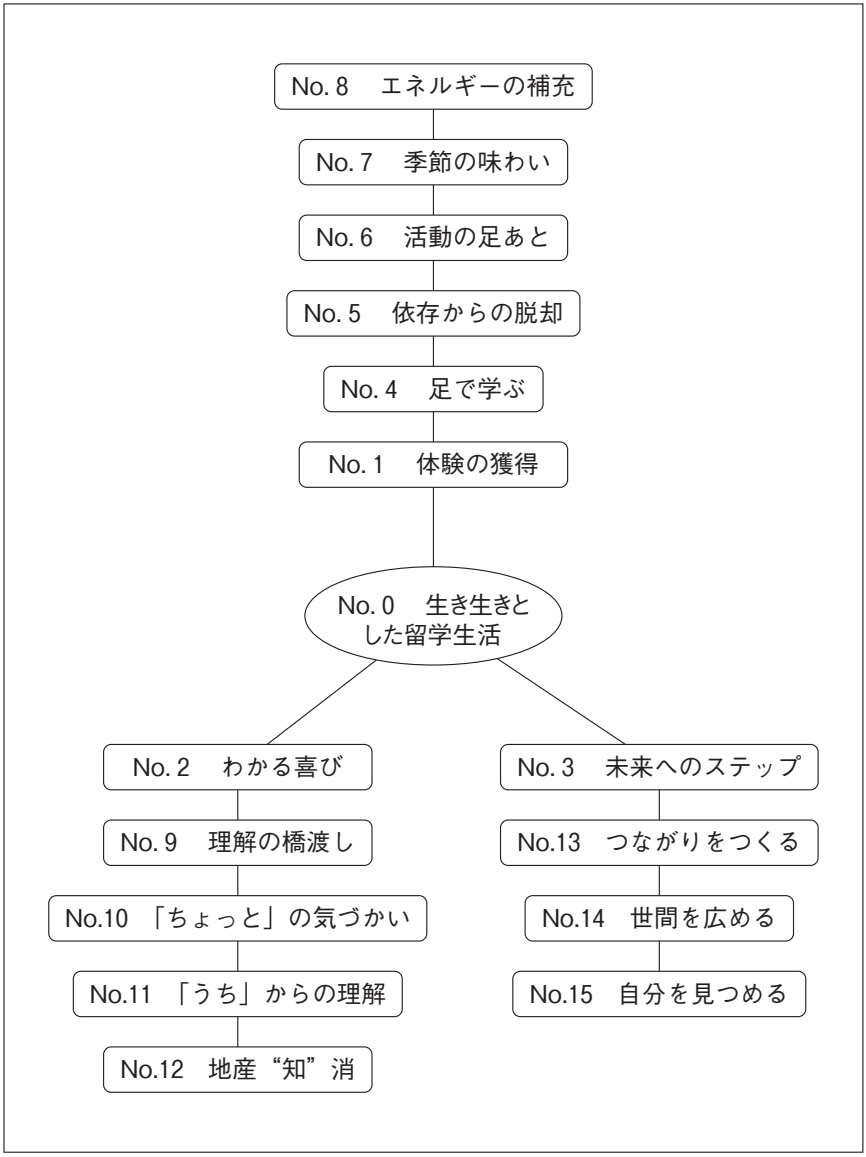

No. 8　エネルギーの補充
No. 7　季節の味わい
No. 6　活動の足あと
No. 5　依存からの脱却
No. 4　足で学ぶ
No. 1　体験の獲得
No. 0　生き生きとした留学生活
No. 2　わかる喜び
No. 9　理解の橋渡し
No.10　「ちょっと」の気づかい
No.11　「うち」からの理解
No.12　地産“知”消
No. 3　未来へのステップ
No.13　つながりをつくる
No.14　世間を広める
No.15　自分を見つめる

図6　パターン図

である。当然、作り手が異なればテーマが同じであっても別様のパターンが作成される可能性は多分にありえる。

また、パターンの冒頭に据えた「No.0 生き生きとした留学生活」は今回のパターン・ランゲージの核になるものである。「No.0」から始まるパターンは通常あまり見かけないが、これは前述の井庭氏の作成するパターンに見られる特徴の一つで、本論も井庭氏の形式に倣って「No.0」を設定した。

また、No.1以後のパターンも井庭氏の形式にならい、次のような内容で記述している。

・パターン名
・パターンが活用される状況
・問題
・解決案
・得られる結果

【パターンの例】(13)

No.0　生き生きとした留学生活

留学生活を生き生きとしたものにする。

これから留学生活を始める。また、今の生活をもっと充実したものにしたい。

▼その状況で

初めての経験や知らないことも多く、予想外の問題も起こる。また、生活に慣れてくると、ただなんとなく毎日を過ごしてしまう。

・これまでの習慣や考え方が通じない場合がある。
・学習の面に限らず、生活の面でも次から次へと問題や課題が出てくる。
・問題の原因は一つとは限らない。また、ある問題を解決することによって、別の問題が起こることがある。

▼そこで

経験や知識などをお互いに出し合い、共有することによって、自分たちの留学生活をより良いものにする。

自分が抱えている問題を他者がどのように解決したのかを参考にし、できることは取り入れてみる。その時、一人で無理に問題を解決しようとせず、他者と共有することで、問題解決の足がかりを作れることもある。また、今できていると思っていることでも、現状に満足せず、他により良い方法があればやってみるのも良い。

▼その結果

問題発見、解決の方法を知ることは、充実した留学生活の基礎になる。「NO.3 つながりをつくる」ことによって様々な問題の解決がより容易になる。また、留学生活でしかできない「No.1 経験の獲得」もできるようになり、自分を成長させる「No.2 わかる喜び」が得られる。それにより「生き生きとした留学生活」の実現に近づくことができる。

図7

No.1　体験の獲得

「体験の獲得」が「生き生きとした留学生活」を生み出す。

留学期間中には様々なことを体験する機会がある。

▼その状況で

与えられた機会にただ参加するだけでは、思い出で終わってしまう。自分自身そこから多くのものを得たい。

・体験に意味付けしなければ、「楽しい」「つまらない」といった感覚しか残らない。
・教科書やインターネットの情報だけではなく、実際に体験することで別のものが得られることがある。
・友だちと一緒に同じ体験をしても、そこから得られるものは一人ひとり異なる。

▼そこで

いろいろな機会を利用し、活動の幅を広げる。

留学生同士、あるいは日本人の友だちと一緒にいろいろな活動に参加してみる。学外の国際交流イベントなどにも積極的に参加する。また、勉強ばかりではなく、友だちと一緒に旅行に行ったり、息抜きに珍しいものを食べに行ったりするのもよい。慣れてきたら一人で行動し、自立した人間に成長していくことを目指すとよい。

▼その結果

体験から獲得できるものはたくさんある。積極的に行動することで、いろんな機会を得ることができる。また、慣れてくると「No.8 依存からの脱却」で、自分自身をさらに成長させることができる。

図8

No.2　わかる喜び

人、社会、言語を通じて「わかる」ことは「喜び」である。

留学生活では言語や文化の違いで「わからない」ことが多々ある。

▼その状況で

問題をうまく解決したり、互いに理解し合うための方略が必要となる。

・言語や文化の違いは無くすことができない。
・「わからない」ことで、いらぬ誤解や無駄な問題を引き起こす場合がある。

▼そこで

自分から積極的に、「わかる喜び」を得るための工夫をする。

「わからない」ことがあったら、まずは自分の方から理解することを考える。日本の歌や地域の伝統、慣習などを知ることで、理解の手助けになることもある。また、ことばの使い方など小さな違いに気をつけると、不必要な問題を避けることができる。

▼その結果

自分が理解することで相手にも理解してもらえることが多くなり、人間関係が良くなる。ことばや文化が「わかる」ようになり、他者とわかり合えることが増えれば問題が減り、「喜び」が増える。

図9

No.3　未来へのステップ

留学生活は未来の自分を形づくる基礎になる。

何をすると自分の将来にどう役立つのかがはっきりとわからないことがある。

▼その状況で

留学の目的や活動の優先順位を見失ってしまう。

・現在の自分には見えていないものもある。
・行動する前から結果はわからない。また。行動してもすぐに結果が出るとは限らない。
・留学生活の中で様々なものから影響を受け、自分の考えが変化することもある。

▼そこで

たくさんの人と出会い、そこから刺激を受ける。また、自分の考えに変化があっても、それを一度受け入れてみる。

自分が学ぶだけではなく、自分の母語を興味のある人に教えてみる。反対に、あまり興味のない人には料理や音楽などを紹介して、自分の国のことを知ってもらうのも良い。何でも無計画にするのではなく、生活のスケジュールをきちんと守り、自己管理をきちんとする。

▼その結果

他者と触れ合う中で、留学中にしなければならないこと、するべきことが少しずつ見えてくる。また、他者に何かを働きかけることによって、帰国後も連絡しあえるような知り合いができる。それらが「未来へのステップ」の基礎となる。

図10

No.4　足で学ぶ

「生き生きとした留学生活」の学びは、机の上だけではない。

学外にも様々な学びの場所や機会がある。

▼その状況で

学内だけの勉強に偏ってしまうと、意外な発見や感動などの機会を逃してしまう。

・「思わぬ」発見は、普段の自分の意識の外側にある。
・人やものとの出会いは、家の外にある。
・メディアから得られる情報は最新のものであるとは限らない。

▼そこで

友だちと出かけたり、旅行したりして、机以外での学びの機会を増やす。

外に出て日本語を使う機会を増やす。本やインターネットだけではなく、生のもの（一次情報）に触れることは重要である。ジャーナリストなどの情報を扱う仕事をしている人は、実際に現場へ行ったりして「足で」情報を得ている。「学ぶ」ことばかり意識せず、友だちと「遊び」に出かけるのも良い。遊びからも得られるものがある。

▼その結果

実際のものに触れることによってより理解が深まり、そこでの思わぬ発見などから学びの幅を広めることができる。また、新たな出会いによって、学外にも「No.13　つながりをつくる」ことができる。季節ごとのイベントに参加することも「No.7　季節の味わい」がより充実したものとなるので良い。

図11

No.9　理解の橋渡し

理解することで理解される。

コミュニケーションの中で相手と本当に理解し合えているのかわからないときがある。

▼その状況で

適切な日本語を使って他者の考え方や習慣を理解したり、自分の考えを理解してもらうのは難しい。

・外国人は日本人にいつも優しい。
・個人より「留学生」「○○人」として見られてしまう場合がある。
・文化の違いによって人間関係の距離感の取り方も違うことがある。

▼そこで

より深く理解し、理解してもらうために、まずは自分からコミュニケーションのしかたを工夫する。

学校の休み時間だけではなく休日などを利用して、長い時間一緒に行動してみる。また、話しをするときはなるべく簡単なことばを使い、誤解されないように工夫する。歌の歌詞などを調べて、日本人の考え方や今流行していることばなどを知っておくのも良い。

▼その結果

相手のことを積極的に理解することで、自分のこともより理解してもらえるようになる。流行している歌やその中に出てくることばなどを知っておけば人間関係の特徴もわかり、より親しくなるきっかけがつかめる。

図12

No.13　つながりをつくる

人や場所とのつながりは留学生活をより生き生きとしたものにしてくれる。

留学生活ではいろいろな人と出会う機会が多い。

▼その状況で

出会いの機会を有効に生かし、人や場所とのつながりを大切にしたい。

・一人でできることには限界がある。
・出会いが少なければ、自分の国のことをよく知ってもらう機会も減る。
・出会いが少なければ、自分自身のことも客観視できない。

▼そこで

学校行事などにも積極的に参加してみる。留学生同志だけではなく、日本人学生とも一緒に活動する。また、ランゲージ・エクスチェンジをして、お互いの言語を教え合うのも良い。

▼その結果

一緒に活動する機会を増やすことで、お互いに刺激し合ったり、励まし合ったりする友だちが増える。また、言語学習などを通じて地域の人々とも知り合うことができる。そのような友だちや知り合いが増えることによって帰国後も交流が続けられ、再び大学や札幌に来る機会ができたり、反対に自分の国に来てもらうことができるようになる。このような人間関係は留学生活だけではなく、人生を「生き生きとした」ものにする。

図13

パターンはそれ自体が意味を持つものではなく、生き生きとした留学生活のためのコツや問題発見・解決のための創造的思考を促すためのメディアである。そのため、端的に、かつ象徴的に指示内容を表現していなければならない。とりわけ、本論のようなパターンの対象が外国人留学生の場合、使用可能な日本語表現が限られているため、表現に対する配慮はより重要である。

また、井庭氏の場合はそれぞれのパターンにイラストを、アレグザンダー氏の場合は写真を添えている。これは、視覚的にもパターンのイメージを喚起しやすくするためだと考えられるが、今回の作成にあたっては時間的な問題や人的リソースの不足など、条件が整わなかったため省略した。

2. 2. 3　パターンにおけるフォース

1章でも述べたとおり、パターン・ランゲージは背景 (Context) における問題 (Problem) とその解決法 (Solution) を共通の「ランゲージ (Language)」として体系化したものである。ここでもう一つ、これらの関係性を考えるにあたり、問題 (Problem) の解決を困難にしている原因としての「フォース (Forces)」という概念を付け加えておく。

フォースとは、端的に言えば「変えることのできない力や法則性」のことであり、ある事象が問題となるのはそこに何らかのフォースが機能しているためだと考えられる。そして、対象となる問題の解決が困難なのはその問題に対して幾つかのフォースが働いており、それらが影響を及ぼしているからだと考えられる。つまり、問題発見・解決にはどのような文脈においてどういうフォースが機能しているか、そして、そのような関係性においてどのようなソリューションによって現状が形作られているかを考えねばならない。パターンはこれらの関係性を象徴的に表したものであり、そこにある諸要素の本質を知るための手がかりとなるものである。例えば、留学生に関する問題に見られる典型的

なフォースの例としては「No.2　わかる喜び」にある「言語や文化の違いは無くすことができない」などが考えられる。

パターンについても補足しておくが、今回作成したパターンはあくまでも「生き生きとした留学生活」の実現を念頭に置いたものであり、別な要素や異なる組み合わせによっては「生き生きとしていない、充実感のない留学生活」を実現してしまうパターンになる可能性もある。このようなアンチパターンは理論上、全てのパターンに対して存在すると考えられるが、わざわざ記述して体系化し、併記しているようなパターン・ランゲージはほとんど見られない。パターン・ランゲージの基本コンセプトは、あくまでもパターンを使用することによって現状をより良い方向へと導くことにある。

2．3　パターンをどう読み解くか

次に、実際に作成されたパターンをどのような形で読み解き、活用するのかを考察する。以下でパターンの記述形式として、パターンとその具体例として「No.5　依存からの脱却」を示した。ここでは、そのようなパターンをより詳細な記述によって、「どのような背景、文脈 (Context)」によって「どのような問題 (Problem) が引き起こされ」、それには「どのような解決法 (Solution) が考えられるか」という活用例を考察する。

No.5　依存からの脱却　〔パターン名〕

他者依存的ではなく、自立的行動ができるようにする。

日常生活における友人関係や学びの環境が整ってきた。　〔パターンが活用される状況（文脈）〕

▼　その状況で

相変わらずいろいろな場面で友人に助けてもらっており、自分自身、なかなか成長の実感がつかめない。　〔問題〕

・日本人は外国人に優しい
・様々な文化的体験が学校のカリキュラム内である程度できてしまう。
・レストランでの注文など、日本語が必要な場面では日本人の友人が率先してやってくれる。　〔フォース〕

▼　そこで

自分の意志で判断したり、コミュニケーションをとったりしなければならない状況を作る。　〔解決案〕

美術館やスポーツ施設など、知り合い以外の人が大勢いる公共の施設を利用してみる。また、一人で買い物やイベントに出かけたりして、知らない人とも会話する機会を積極的に作る。そのときに必要な情報もできるだけ他人に聞かず、自分で調べてみるとよい。　〔具体例〕

▼　その結果

今まで周囲がやってくれていたことを自分の力でやらなければならず、「No.11　自分を見つめる」ことで現在の自分に足りないものが見えてくる。また、学外の人とも知り合いになることによって活動の幅も広がり、「No.7　活動の足あと」も残しやすくなる。「No.10　依存からの脱却」でそのような自立的活動が増えれば「No.4　未来へのステップ」へとつながる。　〔得られる結果〕

図14

【パターンの活用例】

例えば、ある留学生（仮にAとする）がいたとする。「来日当初は日本語によるコミュニケーションもままならず、日常的なトラブルが絶えなかったが、半年以上過ぎた現在では学校や地域環境にも慣れ、順調な留学生活を送っている。しかし、環境に適応していくにつれ、自分自身、日々成長への実感がつかめなくなってきた。留学期間は限られているので、もっといろいろな経験を積み、自分自身を成長させていきたい」と、Aにこのような意識が芽生えてきたとする。そのときに「No.10　依存からの脱却」を参照する。

まず、文脈を確認すると以下のようになる。

文脈：留学生活に慣れてくると、日常の中で自身の成長を実感しにくくなる。しかし、現状に満足せずに、さらに自分自身を成長させたい。そのためには限られた留学期間の中で成長の実感を得られるような新たな経験を積む必要がある。

この文脈における留学生Aの問題は以下のようになると考えられる。

問題：留学期間中の様々な体験のために使える時間や費用は限られている。限られた条件の中で、自分自身の成長を実感できる体験をするにはどうすれば良いか。

ここで、この問題におけるフォースを考えてみる。パターンに記述されているフォースは以下の三つである[14]。

フォース：

・日本人は外国人に優しい。

・様々な文化的体験が学校のカリキュラム内である程度できてしまう。

・レストランでの注文など、日本語が必要な場面では日本人の友人が率先してやってくれる。

本例の留学生Aの場合もこれらのフォースは該当すると考えられるが、これだけでは十分だとは言えない。Aの場合、さらに以下のようなフォースも加わると考えられる。

追加のフォース：

・学校や社会のシステムに慣れてくると、日常的な発見や驚きの機会が減少する。

・学校の授業や住環境は人的流動性が低く、人間関係が固定化されてしまう。

すでに述べたことであるが、フォースとは「変えることのできない力や法則性」のことである。つまり、A自身の問題にとって、これらの要素そのものを自身の意志ではコントロールできない。解決法を考えるときもそれを前提とする必要がある。

そこで解決法であるが、パターンに記述されている解決法の例は、以下のようになっている。

解決法：自分の意志で判断したり、コミュニケーションをとったりしなければならない状況を作る。

また、具体的な方法例として

具体例：美術館やスポーツ施設など、知り合い以外の人が大勢いる公共の施設を利用してみる。また、一人で買い物やイベントに出かけたりして、知らない人とも会話する機会を積極的に作る。そのときに必要な情報もできるだけ他人に聞かず、自分で調べてみるとよい。

ということが挙げられている。そして、仮にAがこの解決法を実践した場合、得られる結果は次のように記述されている。

得られる結果：今まで周囲がやってくれていたことを自分の力でやらなければならず、「No.15　自分を見つめる」ことで現在の自分に足りないものが見えてくる。また、学外の人とも知り合いになることによって活動の幅も広がり、「No.6　活動の足あと」も残しやすくなる。「No.5　依存からの脱却」でそのような自立的活動が増えれば「No.3　未来へのステップ」へとつながる。

つまり、Aが問題としている成長や経験に対して「No.5　依存からの脱却」というパターンを参照すれば、上記のような結果が見込めるということになる。もちろん、これは一例にすぎず、日本のように四季折々の行事がたくさんある国では、「No.7　季節の味わい」でその季節にしかできないことを優先してやってみるのもよい。また、イベントに参加するにあたっても「No.12　地産“知”消」でその土地のことを知った上で参加すれば、同じイベントであってもより味わい深い体験ができる可能性もある。

このように、様々な文脈や問題、そこに存在するフォースを考えながらパターンを選択し、組み合わせることによって、個人の生き生きとした留学生活の実現へ向けた一つの可能性や方向性を示すことができる。また、パターンを他者と共有することによって助言や相談、協力して活動するときなどは、それらを円滑に行うための秘訣や問題解決のコツとして、お互いの意識の方向づけやコミュニケーションの促進が可能となる。ただし、パターン・ランゲージはあらゆる問題を解決する万能マニュアルではない。それはあくまでも個人や周囲の環境を劇的に変革させるためのものではなく、現状をしっかりと認識し、そこから一歩ずつステップを踏み出すためのものである。

3. パターン・ランゲージの留学生教育における発展可能性

前章ではパターン・ランゲージの生成プロセスとそこから作成されたパターンのモデルを提示した。そこには外国人留学生が実際に持っている留学生活における秘訣や問題発見・解決のための経験知・集合知が集約されている。ここではそのようなパターンの性質を踏まえた上で、作成プロセスから何が見えるか、そして、留学生の問題発見・解決に対し、教師をはじめとする周囲の人々がどのように対応、支援していくことができるのかという可能性を考察する。

3. 1 パターンの生成プロセスから何が見えるか

本論のテーマに関わることでもあり、すでに触れてきたことでもあるが、外国人留学生が制度や文化の異なる社会において、様々な困難に遭遇することは想像に難くないであろう。しかし、留学生それぞれに個性があるように、留学生活における問題も一様ではない。それは、個人の心的変化やそれに付随した環境の変化などの影響を受け、また、滞在期間の中でそれが実際の問題として

顕在化したり、あるいは、不安として潜在化したりと、多様かつ複雑性を帯びたものとなる。

ブレイン・ストーミングによって表出された記述などにも見られるように、留学生の持つ生き生きとした留学生活の秘訣や問題発見・解決のコツにおける要素は多様である。しかし、これらが全て独立した要素として存在しているのではなく、それらの事例にはある種の傾向があり、幾つかのカテゴリーに分類することができる。

比較的理解が容易なものから言えば、最初に考えられるのが物質的要素である。それは学内外の施設といった社会的な要素から、自家用車や保険といった個人的なものまで、幅広く存在する。パターンの作成プロセスには大きく二通りあり[(15)]、それは、成功事例（秘訣）からのアプローチと失敗事例（問題）からのアプローチである。物質的要素の場合、前者の例としては図書館や学食、あるいはパソコンや自家用車といったものをいかに有効に活用するかという視点から、そのためのコツを考える。特に公的施設を有効に活用することは留学生の活動の幅を広げることにもつながり、軽視できないリソースの一つだと考えられる。

反対に、後者の例としては使用時間や使用方法など、自国とは異なるシステム面での問題があげられる。これらは個人のレベルでは変更ができない場合が多く、問題に対するフォースとして機能してしまうものも見られる。これらの要素は留学生活の充実度にも大いに影響が出てくると考えられるが、物理的なものは代替物も多く、また、システムのような変更困難な要素は解決の選択幅が狭いため、対応は比較的困難ではないようである。さらに、物理的要素は個人の外側にあるため視覚的に認知しやすく、他者との問題の共有も比較的容易である。

次にあげられるのが、文化的理解や自身のモチベーションの維持などといっ

た心的（非物質的）要素である。

多くの留学生は留学生活に対して何らかの目的をもち、それを実現、実行するためのイメージを持っている。しかし、現実の場面では経済的問題や学習活動などでしばしば予期外れの事態が起こり、必ずしも自身の思い描いた通りの留学生活が実現できているとは限らない。また、留学当初は不慣れな生活様式や人間関係のため適度な緊張感の中に身を置いているが、状況を把握し、周囲の環境に慣れてくると、些細なトラブルが減少する反面、留学生活自体の限界効用が逓減し、目標へ向かうモチベーションを維持するのが困難になる。このような問題は個人の内側にある心的要素が大きいため可視化しにくく、外見的なものからは他者による認知も困難な場合が多い。また、物質的要素とは異なり周囲の環境による影響も受けやすく、経済的問題を解決しようとしたがためにそこから新たに学習活動における問題が発生するなど、問題解決の要素が他の問題の要素をはらむような再帰的な問題の連鎖に陥りやすい。これらの問題は人間関係などの要素がフォースとして働き、かつ、質的変化を伴いながら自己の中で繰り返し現れてくるので、解決のためのコツをつかむのに時間を要することもある。

最後に、彼らが最も重視しており、かつ、今回の記述でも多様性を帯びていたのがコミュニケーションなどにみられる人間関係の要素である。留学生自身生き生きとした留学生活のためには人間関係はとても重要だと考えており、特に学生同士の間では共に遊び、学び合うことを重視する傾向があるようである。しかし、大津（2013）の調査分析でも示されているような非好意的評価（最低限の返答や話題の切り上げなど）は今回の要素としても作用しているようであり、日本人学生のコミュニケーションの希薄さ[(16)]や他国出身の留学生との考え方の違いなど、予期における最適状態の実現を阻害するフォースも多い。

また、留学生の場合はこのような問題における視点を個人の内側に向けた場

合、それが日本語運用能力によるものなのか、または個人のパーソナリティによるものなのかも判断しにくく、とりわけ後者の場合は他者が問題に直接介入しにくい。これらの要素は体験事例が多いためパターンとして明示化しやすいが、個人の感性によるところも大きく、本質を見極めにくいものである。

3. 2　周囲の支援

ここまで、留学生自身による問題発見・解決のプロセスとパターン・ランゲージについて考察してきた。

ここでは、留学生と接する周囲の人々がパターン・ランゲージを通じてどのような支援が可能であるのかを考察する。

3. 2. 1　支援者としての教師

留学生教育の分野では、留学生としての日本語学習者の支援に関してこれまで多数の研究がなされてきた。その方法や対象は多岐に渡るが、ここでは教師による支援とパターン・ランゲージとの関係性を中心に考察する。

留学生教育における学習者支援を考えるにあたっては、やはり教室場面における教師の学習活動支援に関する研究が中心となる。堀井（2006）などに見られるような「アカデミック・ジャパニーズ」[17]はその中心的概念であり、その必要性は甕（2012）などでも述べられている。また、個人のライフスタイルや学習者自身による問題発見・解決という視座からは、岡崎（2010）の「持続可能性日本語教育」や細川（2007）などの「学習者主体」論などが挙げられる。本論の場合は教室での学習活動における支援が中心的テーマではないため「アカデミック・ジャパニーズ」のような概念とは趣が異なるが、留学生と教師との関係性という視点においては学習者主体型のような議論とは共通性があると考えられる。

教師がパターン・ランゲージを媒介として留学生とコミュニケーションをとる場面は主に二通り考えられる。一つは前述の井庭氏や本論のように彼らと共に実際にパターンを作成するというケースである。この場合の支援とは活動を円滑に行うための教育的配慮が中心であり、これについてはすでに本論第2章でも実例を交えながら述べている。留学生個々人が共に協働的行為の中で創造的学びを実践し、問題発見・解決の場づくりを促進し、彼らの自主的・自立的学びをサポートすることが教師の役割となろう。もう一つは、既存のパターン・ランゲージを活用して、留学生とコミュニケーションをとる場合である。考えられる主なケースとしては気づきへの足がかりや注意の喚起、相談に対する応答などが挙げられる。ここで注意が必要なのは、パターン・ランゲージは問題発見・解決のための秘訣などを表してはいるが、それ自体が必ずしも「答え」ではないということである。つまり、教師が「しなければならないこと」として留学生に与えるものではなく、また、問題の本質的要素を見ずにパターンだけを用いようとしても、予期通りの結果に向かうとは限らない。留学生が抱えている問題は川上（2011）でも指摘されているように、必ずしも周囲がイメージしている問題と同一であるとは限らない。そこで、経済面や言語能力といった一般化された問題意識を前提に教師がパターンを「have to」として留学生に与えたとしても、それは建築家が自身のデザインをユーザーに与えているに等しく、生き生きとした留学生活の実現にはつながらない。第1章でも述べた通り、パターン・ランゲージの本質は生き生きとした質感をもつ建物や街の創造にユーザー自身が関わるところにあり、留学生活に換言すれば、留学生自らがそのプロセスに参与する必要があるのである。教師はあくまでもそのための活動支援者として共通言語としてのパターン・ランゲージを共有し、活用する立場なのである。

3. 2. 2　環境要因としての他者

本章3. 1でもすでに述べているが、留学生自身、生き生きとした留学生活のためには人間関係はとても重要だと考える傾向にある。特に学生同士の関係性の場合はことさらその傾向が強いようである。学内には異文化交流を目的としたサークルや留学生会という日本人学生との、あるいは留学生同士の人的つながりを促進、保持する組織もあり、留学生はそのような組織を通じて学内における人間関係を構築している。このように、留学生が他者との交流や人間関係を構築するための基盤はある程度整っているにもかかわらず、現状では必ずしもそれが十分に活用されているとは言えないようである。田中ら（2011）でも述べられているように、日本人学生と留学生との間では友人関係形成の上で意識の差異があり、それを軽減するためには行動面での歩み寄りが必要となる。今回のパターン作成においても田中ら（2011）と同様の傾向が見られ、人間関係の構築には留学生側も工夫し、歩み寄るように努めているようである。

繰り返し述べてきたことであるが、パターン・ランゲージは元々アレグザンダー氏が考案した街づくりのための理論である。そのため、基本的に対象はモノであり、コンセプトはデザインや創造性である。しかし、本論は井庭氏のような人間行為のパターン・ランゲージと同質であるため、対象は基本的にモノではなく人である。それゆえ、建物のように他者を創造することはできず、また、思考や行為をデザインすることもできない。つまり、日本人学生にも人間関係形成に関して留学生と同様の工夫や歩み寄りを求めることを他者がデザインすることは基本的にはできないのである（仮にそれをしたとしても、それは留学生自身の問題発見・解決にはならず、生き生きとした人間関係の形成にはつながらない）。もちろん、だからといって他者が全く介入できないということではない。前述した通り、ある事象が個人にとって問題だと認識されるとき

には、そこに何らかのフォースが働いていると考えられる。そこには多分に文化的要素も含まれることがあるため、留学生にとってはそれを理解するのが困難であったり、場合によっては別のフォースとの関係性を見落とすことも考えられる。このようなフォースへの解釈の支援は留学生にとって必要であり、また、周囲の人間ができる有効な支援の一つであると考えられる。

もちろん、パターン・ランゲージは「共通言語」であるから、存在そのものが認知されていなければ他者との問題発見・解決には機能しない。その意味では漠然と「他者」といっても、それが示す範囲はごく限られた周囲の人間となってしまう。まずは前述のようなサークル等に所属する日本人学生たちに認知してもらい、彼らとパターンを共有できるようになることが理想であろう。その上で、留学生の作成したパターンに日本人学生の視点が加われば、見落とされていた文化的要素などが補填され、より生き生きとした留学生活のためのパターン・ランゲージへと変容する可能性がある。

また、相互作用という点からいえば、神谷・中川（2007）や松瀬・マスデン（2012）、藤井（2012）などにも見られるように、留学生との交流によって日本人学生の側にも異文化理解の重要性や外国語学習への動機付け、あるいは他国への関心や日本文化の見直しなど、視野の広がりや意識変容が見られることがある。それは、ある場面においては留学生によって日本人学生の「気づき」が喚起されていると考えることもできる。これは日本人学生にとって留学生が環境要因としての他者という存在になるということであり、仮に日本人学生が「生き生きとした大学生活」を志向した場合、留学生はそれを実現するための秘訣や問題となる事象の要素を抱える対象となりうるということでもある。つまり、パターンを通して相手にとって自分がどのような要素であり、どのような関係性を構築することで、お互いにとって最適状態の実現が可能であるかを模索することができるようになるのである。留学生教育の分野ではまだまだパ

ターン・ランゲージの認知度が低いため、このような状態を実現するには時間を要するが、パターン自体が上記のような相互作用のための一つの指標となることは可能であろう。

おわりに

ともすれば孤立しがちの留学生が生き生きとした留学生活を送るためには、他者との関係性の中で自身を環境に位置づけることが重要となる。それは活動を共にするだけではなく、その背景に潜む様々な知識をも共有することで、より多様で円滑な問題発見・解決へとつながると考えられる。パターン・ランゲージという共通言語を用いることによって、そのような新たな関係性を構築していくことの一助をなすことは可能であろう。

また、パターンは多くの留学生がもつ暗黙知を言語化することによってより効果的な問題解決手法となる。そのためにはより多くの留学生に認知され、実際に利用されなければならない。さらに、個々の生き生きとした留学生活を支援する立場の教師もパターンを共有し、実現に向けて共により良い環境づくりに協力する必要がある。

留学生教育や留学生の異文化理解の分野においてパターン・ランゲージの導入を試みた例は、管見の限り恐らく本論が初めてであろうと思われる。それゆえ、このような試みにどのような可能性があるのか、また、どのような方向性を持たせることができるのか、筆者自身、まだまだ未知の部分は多い。しかし、パターン・ランゲージがそれを作成する、あるいは使用する人々の「実践知」であり、「集合知」である以上、生き生きとした留学生活や問題発見・解決のための共通言語としての存在価値はあると言えるのではないだろうか。今後は本研究において作成したパターン・ランゲージのモデルがどの範囲まで有効と

なるか、また、作成する過程でどのような付加価値的効果や問題点が生まれるのかといった検証が必要となるであろう。

本論で提案した「パターン・ランゲージ」を留学生同士で自ら作成、運用することにより、彼らが直面するさまざまな問題を彼ら自身の手によって、より効果的に解決できるようになれば幸いである。また、留学生の学習活動や日常生活を支援する教師や学内スタッフ、日本人学生たちとも共有し、より多くの人々の集合知として発展させていくことを目指したい。

（もり　よしひろ・日本文化専攻修士課程修了　経済学部非常勤講師）

［参考文献］
井庭崇［編著］（2011）
『社会システム理論』慶應義塾大学出版会
井庭崇＋井庭研究室（2013）
『プレゼンテーション・パターン』慶應義塾大学出版会
井庭崇
「井庭崇のConcept Walk」〈http://web.sfc.keio.ac.jp/~iba/sb/〉（2013年9月2日）
江渡浩一郎（2009）
『パターン、Wiki、XP－時を超えた創造の原則』技術評論社
大津友美（2013）
「留学生は日本人学生の会話行動をどう評価するか－中国人留学生と日本人学生の初対面会話の場合－」『東京外国語大学留学生日本語教育センター紀要』No.39
岡崎敏雄（2010）
「持続可能性教育としての日本語教育」『日本語教育研究への招待』くろしお出版
神谷順子・中川かず子（2007）
「異文化接触による相互の意識変容に関する研究」『北海学園大学学園論集』134号
神谷順子（2008）
「大学と地域リソースの融合による留学生の日本語学習デザイン－「学習力」養成を目指したテーマ探求学習の実践 - 」『北海学園大学日本語教育研究』第1号
川上尚恵（2011）
「学部留学生が抱える「留学生問題」とは何か－信州大学経済学部留学生・日本人学生チューター・学部教員・学部職員から見た「留学生問題」－」『信州大学経済学論集』Vol.62
川喜田二郎（2000）
『発想法』中央公論新社
C・アレグザンダー他著　平田翰那訳（1984）
『パタン・ランゲージ』鹿島出版会
C・アレグザンダー著　平田翰那訳（2009）
『時を超えた建設の道』鹿島出版会
C・アレグザンダー他著　難波和彦監訳（2010）
『まちづくりの新しい理論』鹿島出版会
クリストファー・アレグザンダー著　稲葉武司・押野見邦英訳（2013）

『形の合成に関するノート／都市はツリーではない』鹿島出版会
スティーブン・グラボー著　吉田朗＋長塚正美＋辰野智子訳（1989）
『クリストファー・アレグザンダー』工作舎
田中共子　畠中香織　奥西有里（2011）
「日本人学生が在日留学生の友人に期待する行動－異文化間ソーシャル・スキルの実践による異文化間対人関係形成への示唆－」『多文化関係学』Vol.8　多文化関係学会
徳井厚子（2002）
『多文化共生のコミュニケーション　日本語教育の現場から』アルク
寅丸真澄（2011）
「日本語教室における意味の構築とアイデンティティ形成－ことばの意味世界を共同構築する〈私〉〈他者〉〈教室コミュニティ〉」『言語教育とアイデンティティ　ことばの教育実践とその可能性』春風社
ネウストプニーJ．V．（1995）
『新しい日本語教育のために』大修館書店
藤井桂子（2012）
「留学生との交流が日本人に与える影響（2）－国際交流グループに所属する日本人学生の変容に関する事例分析－」『横浜国立大学留学生センター教育研究論集』第19号
細川英雄（2001）
「問題発見解決学習と日本語教育」『早稲田大学日本語研究教育センター紀要』14号
細川英雄（2007）
「日本語教育における「学習者主体」と「文化リテラシー」形成の意味」『変貌する言語教育』くろしお出版
堀井恵子（2006）
「留学生（初年次）教育をデザインする」『アカデミック・ジャパニーズの挑戦』ひつじ書房
M・J・サンデル　菊池理夫訳（2010）
『リベラリズムと正義の限界』勁草書房
松瀬成子　マスデン眞理子（2012）
「教養教育に取り入れた留学生との交流活動－異文化理解の一助として－」『熊本

大学国際化推進センター紀要』Vol.3
三代純平（2011）
「「場」としての日本語教育の意味ー「話す権利」の保障という意義と課題」『言語教育とアイデンティティ　ことばの教育実践とその可能性』春風社
甕隆博（2012）
「留学生教育の展望に向けての視点ー留学生予備教育の経験を踏まえてー」『東京外国語大学留学生日本語教育センター論集』No.38

［註］

（1）「pattern language」の日本語訳表記に関しては現在のところ「パタン・ランゲージ」と「パターン・ランゲージ」の二つが併用されている。建築学では主に前者を使用しているが、本論では井庭氏の型や作成形式を取り入れているため、日本語訳表記も井庭氏に倣い「パターン・ランゲージ」とした。

（2）アレグザンダー氏の作成したパターンは「1町（1〜94番まで）」「2建物（95〜204番まで）」「3施工（205〜253番まで）」の三つのカテゴリーに別れ、その中には合計253のパターンが記述されている。個々のパターンについては「C・アレグザンダー他著 平田翰那訳（1984）『パタン・ランゲージ』鹿島出版会」に詳しい。

（3）ベックとカニンガム両氏によるソフトウェア開発の分野におけるパターンの応用過程とその後の発展については江渡（2009）に詳しい。

（4）この概念については江渡（2009）でも述べられているように非常に解釈が困難であり、多くの研究者の間でもいまだ議論の対象となっている。アレグザンダー（2009）では「生き生きとした街並が備えている自然発生的な特性」のようなニュアンスで書かれている。

（5）セミラティス構造とは（図2：下）にあるツリー構造のように、枝分かれする各要素が直列的につながるような構造ではなく、ある要素から分岐した下位要素が他の要素とも複雑に関係し合うような構造をいう。

（6）2012年度在籍学生

（7）アレックス・オズボーンによって考案された発想法。「判断の先送り」や「自由な展開」、「質より量」、「組み合わせと改良」などのルールに従って、参加者が多様なアイデアを出し合う方法。

（8）記述の仕方には特に制限を設けていないが、最低限のルールとして、「日本語で記述すること」と「一般的な倫理概念から著しく逸脱しないこと」という指導はあ

らかじめ行っている。

（9）川喜田二郎氏によって考案された発想法。たくさんのカードに書かれたアイデア同士の関連性をもとに、全体像を作っていく方法。今回はカードで はなく付箋（ポストイット）を使用した。

(10) 実際に書き出された要素は更に多かったが、冗談で書かれたものや書き出した本人も改めて見直すとどのような意味で書いたのかわからないといったものは省いた。しかし、本文でも述べたとおり、ブレイン・ストーミングの段階ではこのようなものも含めて、できるだけ多くの要素を書き出すことが重要である。

(11) 心理的盲点。

(12) パターンの記述形式は多様であるが、井庭氏ら（2013）のように「No.0」を設定する型は少ない。井庭氏によれば、「No.0」を設定することの意義は パターンの核を明確にすることであり、本論も井庭氏の形式に倣って「No.0」を設定した。

(13) ここで取り上げたパターンはNo.0～No.4、No.9、No.13の七つである。No.0は本文にある通り全パターンの核になるもので、（図6　パターン図）のようにこのパターンを中心に全体を構成している。それに続くパターンは「体験に関するパターン（No.1、4～8）」「理解に関するパターン（No.2、9～12）」「未来志向に関するパターン（No.3、13～15）」の三つに大別できる。量的な問題もあり、今回は全パターンを記述せずに中心（No.0）とそれぞれに分岐した上位パターン（No.1～3）と、それに続く下位パターンの一部（No.4、9、13）のみ提示した。

(14) ここに記述されているフォースはあくまでも留学生6名の記述により導き出されたものであり、普遍的かつ恒久的なものではない。

(15) 井庭（2013）ではパターンのマイニング形式を三つに分けているが、三番目にあげられている理論的側面からのアプローチは、今回の作成にあたっては行っていない。

(16) 学生間のコミュニケーションの希薄さは教育社会学をはじめ、他の学問分野でもすでに指摘されている要素であるが、ここでの記述は日本人学生が留学生に対して興味を持たないということではない。日本人学生も留学生との協働や相互理解への意識はあるが、その形が淡泊で相互干渉を好まない傾向にあるということを表している。

(17) 基本的に大学での学習活動に対応できる日本語運用能力やそれを伸長させるための日本語教育を指すが、広義の意味で「問題発見・解決型学習」や留学生を対象とした教養教育を含む場合がある。