

パターン言語

■ Alexander (オレゴン大学の実験) のアイデア

- 問題解決方法の記述
- プロジェクト単位
- 粒度は大から小まで
- 草の根
- ステークホルダの合意
- Piecemeal growth
- パターンの改善プロセス

■ 「A Pattern Language」の功罪

- パターン言語がどんなものか分かった
- あれがパターン言語そのものだと誤解された
 - 完成形しか提示されない
 - 合意形成, 改善プロセスが見えなくなった
 - 自分たちで書くものとは考えなくなった

“デザインパターン”はパターンか

- 「デザインパターン」
 - デザインパターンは最初パターンでなかった
 - 完成度の高いクラス構造のパターン
 - 誰のためのデザインパターン？
- GoFの「デザインパターン」の功罪
 - パターンへの関心を引きつけた
 - パターン言語理解の足かせに
 - 完成形しか提示されない
- ソフトウェアパターンとパターン言語は別もの
 - パターン活動の精神を受け継ぎたい

運用してこそパターン言語

■ パターン言語を作る

- あらゆる問題解決を記述する
- 学習の記憶としてのパターン

■ パターンの運用にも目を配ろう

- 何年も先の(キャンパスの)基本計画書は書けない
 - 基本計画書の代わりにパターン言語を書く
 - ステークホルダ間での(追加, 変更, 削除の)合意のプロセス
 - パターン言語に基づく実装
- パターンは組織に従属する
 - 明示知化よりも, 学習過程としてのパターンライティングに注目
 - 「仕事」という構造とダブルバインド(Bateson)
 - Forceの認識
 - 学習のツール(スプリングボード)とブレークスルー
 - 学習の共有
 - 改善プロセス