

サポーターズ・パターンの提案と 職業リハビリテーション・パターンの試案 Suggestion of "Pattern Language for Supporters" and tentative plan of "Vocational Rehabilitation Patterns"

遠藤徑至, 厚生労働省 (※)

KEIJI ENDO, Ministry of Health, Labour and Welfare

本稿では、様々な分野で展開されているパターン・ランゲージの対象を整理する中で、パターン・ランゲージの1類型として、学習支援や就労支援などの他者への支援行為を対象とした「サポーターズ・パターン」の概念を提案する。サポーターズ・パターンは、通常のパターン・ランゲージの形式ではあるが、問題把握のためのアセスメントを重視している。その上で、サポーターズ・パターンの一事例として、特に発達障害を想定し、障害を抱えながら働く者を支援する専門的な行為としての就労支援をテーマとした「職業リハビリテーション・パターン」(VRP)と、その具体的なパターンの試案として、「信頼関係の構築」「働くことの意味」などの12パターンを提案する。最後に今後の展望として、パターンのブラッシュアップのためのインタビュー・ワークショップや、成果物の事例検討の場での活用などについて概説する。

This paper aims to propose a new concept of "Pattern Language for Supporters" which is for supporters for others through ordering a lot of usual method of Pattern Language. "Pattern Language for Supporters" is one of the usual way of Pattern Language, but the assessment for a solution has an important role. In addition, I suggest a new Pattern Language "Vocational Rehabilitation Patterns" (VRP) for the experts of supporting working and pre-working people with developmental disabilities and 12 patterns like "Making Trust Relationship" or "Value of Working". Finally, I give outline of the view which brushup VRP by interview and workshop, and use in case study.

KEYWORDS

サポーターズ・パターン／職業リハビリテーション／障害者雇用

Pattern Language for Supporters, Vocational Rehabilitation, Employment of Person with Disabilities

※本稿の内容は筆者個人によるものであり、所属する組織と関係はありません。

1. はじめに

アレグザンダーが建築のパターン・ランゲージ (Alexander *et al*, 1977) を提案してから今日に至るまで、パターン・ランゲージの対象分野は広がり続けており、建築分野の第1世代・ソフトウェア・デザイン分野の第2世代・「人間の行為」を対象とした第3世代という分類方法 (井庭 & 梶原, 2016) も提案されている。しかし、その数が増え続け、活用方法も多様化する中、パターン・ランゲージ同士の関係性がわかりにくくなっているのではないだろうか。

このことを説明するため、まずは、パターン・ランゲージ「内」の関係性について簡単に触れる。個々のパターン・ランゲージは、それ自体が体系を持っている。あるパターン・ランゲージに含まれるパターン同士を突き合わせてみると、たとえば背景となる大きなパターンとその要素となる小さなパターンの関係にあったり、同じようなことを当事者視点と家族視点から記述していたり、といった関係性が見られる。パターン・ランゲージがノウハウ集と違う点の1つに、パターン同士が関係性のネットワークで結びついているという点がある。その表現方法としては、あるパターンの記述に他のパターン名を引用したり、あるいはもっと直接的にパターン同士の相関図が示されていることもある。

一方、パターン・ランゲージ「間」の関係性を見出すのは難しい。なぜならば、異なるパターン・ランゲージは、基本的には独立に作成されるからだ。同一の作成者によって、意図的にシリーズものとして関連のある複数のパターン・ランゲージが作られることもある (たとえば、「料理の秘訣のパターン・ランゲージ」「料理で暮らしをより豊かにするためのパターン・ランゲージ」「栄養たっぷりな味噌汁デザインのパターン」「おもてなし料理カルボナーラをつくるためのパターン」「みんな

でつくるタコスのパターン」など)が、あるパターン・ランゲージにおいて、別のパターン・ランゲージに言及していることは少ない。

ここで、「なぜ、パターン・ランゲージ間の関係性を知る必要があるのか?」という疑問が生じるかもしれない。筆者は、パターン・ランゲージを主体的に活用するための助けになるという意味で、大きな意義があると考えている。個人が置かれる様々な状況でパターン・ランゲージを活用する際には、所与のパターン・ランゲージの記述範囲に発想を限定されることなく、時に複数のパターン・ランゲージを組み合わせ、既存のパターンをアレンジし、あるいは全く新しいパターンを作ることも必要となる。同一分野におけるパターン・ランゲージ同士のみならず、全く異なる分野のパターン・ランゲージ同士の類似性や相補性に着目することも考えられる。

このような問題意識から派生して、本稿の前半では、既存のパターン・ランゲージが対象としているものの属性に注目し、既存のパターン・ランゲージを横断的に類型化することを試みる。その中で、パターン・ランゲージの1類型として、福祉(生活の支援)、教育(学びの支援)など他者への支援行為を対象とした「サポーターズ・パターン」の概念を提案する。

また、本稿の後半では、サポーターズ・パターンの一事例として、障害(特に発達障害)を抱えながら働く者に対する就労支援をテーマとした「職業リハビリテーション・パターン」を、具体的なパターンの試案とともに提案する。最後に、ブラッシュアップの方法や成果物の活用方法といった今後の展望について簡単に述べる。

2. パターン・ランゲージの対象

2.1 それ自体と、それをとりまく行為

前述したように、パターン・ランゲージが対象としてきたものは、時代とともに広がってきているため、それを分類・整理することもパターン・ランゲージの理解において有用と思われる。分類方法の1つに、井庭(2016)などによる、第1世代・第2世代・第3世代という分類方法がある。すなわち、建築分野、ソフトウェア・デザイン分野、人間の行為のパターン・ランゲージである。ここでは、その考え方に沿いながら、もう少しパターン・ランゲージの「対象」について詳しく見ていく。

<*1 第1世代~具体物と、それをとりまく行為>

第1世代、建築分野の代表は、言わずもがな、アレグザンダーのパターン(Alexander *et al*, 1977)である。この本で示されているパターン・ランゲージは253のパターンからなるが、それらは「町」「建物」「施工」に分かれている。ここで注目したいのは、「町」と「建物」が、物理的なそれ自体について記述しているのに対し、「施工」は「町や建物のつくりかた」という「行為」について記載しているところである。

つまり、アレグザンダーのパターン・ランゲージでは、なにか物理的な「具体物」自体の秘訣をパターン化したものと、その「つくりかた」という「行為」の秘訣をパターン化したものが併記されている。これを図示すると、図1のようになる。



図1 具体物を取りまくパターン・ランゲージ

図の中央には、「具体物」(家のアイコン。町や家など。)があり、その下にはそれ自体の秘訣を表す「町・家のパターン」がぶら下がっている。その左側には、「具体物」を「つくる」(あるいは改良する)という「行為」を表す矢印があり、その下には「つくりかた」の秘訣を表す「施工のパターン」がぶら下がっている。

また、右側には出来上がった「具体物」を「つかう」行為と、その秘訣を表す「暮らすパターン」を配置した(そして、具体物は使われることによってその質を発言させる)。アレグザンダーのパターン・ランゲージには「暮らすパターン」などは存在しないが、なにかを「つくる」ことがあ

ば、当然「つかう」ことが想定され、場合によっては秘訣が存在するかもしれない（たとえば、物騒な町で安全に暮らすための秘訣など）。このように、第1世代のパターンをよく見ると、具体物それ自体と、それをとりまく行為（つくる、あるいはつかう）のパターンに分けることができる。

<*2 第2世代～知的創作物と、それをとりまく行為>

次に、第2世代、ソフトウェア・デザインの分野である。筆者はこの分野のパターンは殆ど知識がないが、よいプログラムのあり方をパターン化したものと、よいプログラミングのあり方をパターン化したものがあると聞いている。前者については、物理的な形状は有しないが、その内容に価値を持つ「知的創作物」と言える。

つまり、第2世代においても、対象は違えども、「知的創作物」自体の秘訣を表すパターンと、その「つくりかた」の秘訣を表すパターンがあるという意味では、第1世代と相似的だと考えられる。

ここで「知的創作物」と抽象的な言葉を当てはめたのは、プログラムに限らず、様々な知的創作物に関するパターン・ランゲージが存在しているからである。例えば、「企画」（という知的創作物）の「立てかた」（つくりかた）の秘訣を示した「プロジェクト・デザイン・パターン」（井庭 & 梶原, 2016）、「パターン・ランゲージ」（という知的創作物）の「つくりかた」の秘訣を示した「パターン・マイニング・パターン」「パターン・ライティング・パターン」「パターン・シンボライジング・パターン」（Iba & Isaku, 2016）は、「パターン・ランゲージ」という知的創作物の「つくりかた」のパターンだと整理できる。これを図示すると、図2のようになる。

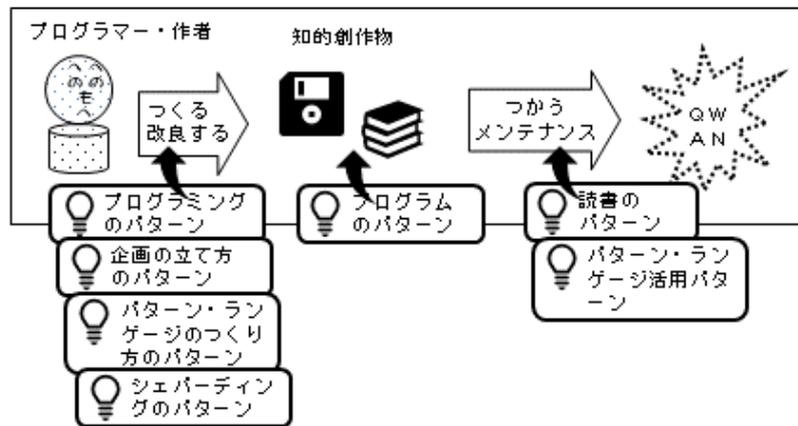


図2 知的創作物を取りまくパターン・ランゲージ

具体物を取りまくパターン・ランゲージと、知的創作物を取りまくパターン・ランゲージを比較したとき、「つかいかた」の秘訣を表すパターンの重要性が異なる点には注目すべきである。一概には言えないが、なにかしらの具体物を「つかう」とき、「つかいかたの秘訣を知らないと上手く使えない」としたら、一般的には「使いづらい」と評価されてしまうだろう。一方、知的創作物は、それを使う側にもそれなりのやり方や能力が求められるため、秘訣が存在することの重要性が高いと考えられる。たとえば、「読書のコツのパターン・ランゲージ」では、本（という知的創作物）を「読む」（つかう）ことがなかなかうまくできない人が、よりよく読書に向き合うための秘訣を提供している。

なお、「具体物」と「知的創作物」は、排他的なものではなく、互いに重なり合っていると考えられる。知的な意味を持った具体物（例えば、パターン・カードや冊子）もあれば、知的な意味を持たない具体物（おいしいカルボナーラ）、データのみの知的創作物（わかりやすいプログラム）もまた存在する。

<*3 場と、それをとりまく行為>

第3世代の検討に入る前に、パターン・ランゲージの対象としての「場」について考えたい。「場」とは、文脈によって様々な意味を持つ言葉だが、空間的、あるいは時間的に、一定の連続性をもつものを指すと考えられる。ここでは、「場」の類型として2つ、「時間・空間が限定されている場」としての「イベント」、それから、「ある場を共有する人たちの集合」としての「コミュニティ」について検討する。これらは、「つくる」行為が存在するという意味では前述した「具体物」や「知的創作物」と類似しているが、「つかう」行為は存在しない。

前者については、ライブイベント、演劇、スポーツの試合や、学校の授業、職場の会議などが該当する。よいイベント自体の秘訣をパターン化することもできれば、本番までの準備、しこみという行

為をパターン化することもできるだろう。また、「つかいかた」に相当するのは、「当日のまわしかた」という行為だと言えるだろう。プレゼンテーション・パターンは、「準備」と「まわし」の両方を含んでいると考えられる。

後者については、物理的なもののみならず、そこで暮らす住人までを含んだ「町」、組織、家族、チームなどが該当する。これについては、「つかいかた」に相当するのは「運営のしかた」などと考えられるが、これはそのコミュニティの構成員にとって、コミュニティ自身の「あり方」とほぼ同義となると考えられる。組織にアイデアを拡げる「Fearless Change」は、第3世代のパターン・ランゲージの先駆的なものと言えるが、これは組織という「コミュニティ」の「つくりかた」のパターンだと整理できる）。これらを図示すると、図3のようになる。

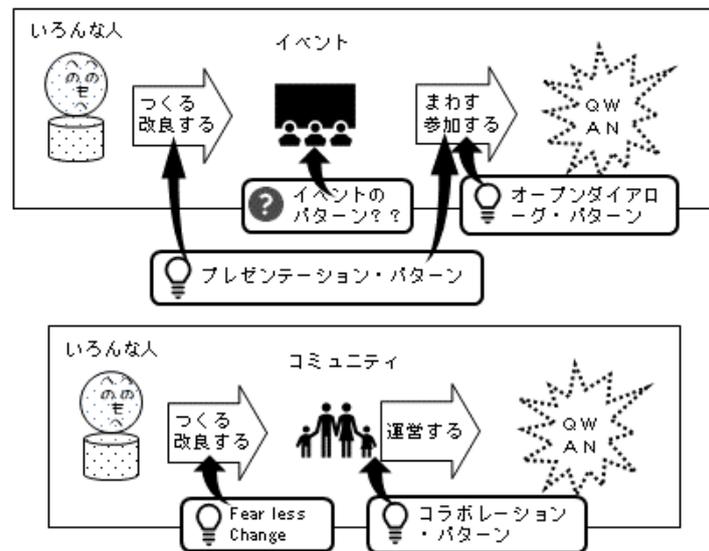


図3 場（イベント、コミュニティ）をとりまくパターン・ランゲージ

イベント自体の秘訣を示したパターン・ランゲージは心当たりがなかったため、「？」をつけている。また、「具体物」「知的創作物」と「場」の関係も排他的ではなく、互いに重なり合っていると考えられる。

2.2 サポーターズ・パターンの提案

<*4 その他の人間行為>

以上、述べたように、「具体物」「知的創作物」「場」をとりまく行為に着目して、人間行為のパターン・ランゲージを位置づけて概観したが、これらの枠組みに入らない人間行為を対象としたパターン・ランゲージも数多く作成されている。それらの中に、「対象のない行為」と「他者を支援する行為」に関するパターン・ランゲージがある。

前者は、暮らしかた、生きかた、学びかたなど、連続していたり、繰り返して生じるものであって、明確な対象が存在しない行為が該当する。具体的には「日々の世界のつくりかた」「旅のことば」「ラーニング・パターン」などの例がある。これを図示すると、図4のようになる。



図4 対象のない人間行為のパターン・ランゲージ

<*5 サポーターズ・パターン>

一方、後者についてもパターン化の余地がある。既存の例で言えば、生徒の主体的な学びを支援する教師のためのパターンである「アクティブ・ラーニング・パターン<教師編>」や、「旅のことは：認知症とともによりよく生きるためのヒント」（井庭 & 岡田, 2015）における「家族」のことはや「みんな」の旅のことはなど、教育や福祉分野に該当することが多いが、そのほか、子どもの育ちを支援する子育てのパターン、アスリートのパフォーマンスを支援するコーチングのパターン、部下のやる気を引き出すマネジメントのパターン、接客業の人のためのおもてなしパターンなども考えられる。この種のパターン・ランゲージを「サポーターズ・パターン」（Pattern Language for Supporters）と呼んでみたい。これを図示すると、図5のようになる。



図5 「サポーターズ・パターン」のイメージ

この種のパターン・ランゲージにわざわざ名前をつけるのは、この分野の活動においてパターン・ランゲージを作成することが有効だと思われるからである。第1に、経験値の可視化という機能である。この分野の活動は、支援対象者の状況やニーズが様々に異なるため、画一的な正解がないことが多く、高度に状況に応じた判断が求められる。このため、支援者が個々の経験に頼るのみでは限界があり、経験知を共有することが業界全体の支援レベルの底上げにつながる。第2に、コミュニケーションのツールという機能である。少なくとも支援者と支援対象者という立場の異なる2者があり、場合によっては家族や他の支援者など、関係者が多岐に渡ることもある。そのとき、共通認識を持てるかどうかは支援の成否を分ける重要な要因であるが、パターンを素材にすることでその促進が期待できる。

これら一般的なパターンが持つ要素に加えて、サポーターズ・パターンにおいては、アセスメントの重要性を強調したい。アセスメント (Assessment) とは、支援を開始するにあたり、支援対象者のニーズ、課題、資源などを把握し、適切な支援方針を立てるための材料を揃えることである。一般的な形式のパターンでも、「状況」「問題」「葛藤」を切り口に、ある程度の問題把握を行うことは可能であるが、解決として「ある観点から問いをもつ」ということを盛り込むことが重要と思われる (プロジェクト・デザイン・パターン No. 19「なぜの掘り下げ」にも通じる)。問いを投げかけた結果見えたもの、あるいは見えてこないものに応じて、また次の打ち手のアイデアが出てくることが想定できる。

3. 職業リハビリテーション・パターン

3.1 背景：障害者雇用と職業リハビリテーション・パターン

障害のあるなしに関わらず、働く意欲がある人は就業を通じて社会参加を行い、また部分的な場合も含めて経済的に自立することは重要である。ただし、障害をもつ人が働こうとする場合、根拠のない差別にさらされる可能性や、実際に働く上で困難が生じる可能性があるため、日本では、法律などによって様々な障害者雇用の支援施策を設けている。

「障害者の雇用の促進等に関する法律」（通称、障害者雇用促進法）では、事業主に対する措置として雇用義務制度、納付金制度、差別禁止などの規定を設けている。一方、本人に対する措置として、ハローワークをはじめとした地域の就労支援機関において、個々の障害特性に応じ、就職活動の準備段階から、就職後の定着支援まで、様々な専門的な就職支援を行う職業リハビリテーションの規定を設けている。

近年、日本では障害者雇用の進展が大きく、従来身体障害、知的障害が主たる対象だった頃から、精神障害、発達障害、高次脳機能障害、難病や若年性認知症などにも対象が広がっている。また、従来であれば就業が困難とされていた重度の障害をもつ方も、テクノロジーの発展などにより、やり方次第では就業を果たすことも可能となっている。

職業リハビリテーションを実施するのは、就職支援ナビゲーター、障害者職業カウンセラーなど肩書きは様々ではあるが、いずれも障害者の就職支援の専門家である。ただし、その求められる水準は日に日に高まっており、この分野に新たに参入した者が一人前になるまでに求められる期間も長期化の傾向がある。

このような背景により、筆者は職業リハビリテーションの専門家育成には課題が生じていると考えている。職業能力を向上しようとした場合、大まかに OJT と Off-JT（自己啓発を含む）に分けられるが、現在は前者に比重が寄っていると思われる。後者の手段として、職業リハビリテーションに関する書籍は数多く出てはいるが、内容が多岐に渡っているため、その個人にとって必要な情報をマッチングすることが難しく、また、記載も専門的なものが多いため、片っ端から読んでいくということも難しい。前者が計画的に行われることで人材育成に資する役割は大きいですが、個人の経験から学べることには偏りがあるため、限界がある。

このため、職業リハビリテーションの専門家がやっている支援のノウハウをパターン・ランゲージ化することにより、この分野の専門知を効果的に展開できるのではないかと考えた。また、このような形で専門家の一般的な支援内容を可視化することにより、支援を受ける当事者の観点からも、支援ニーズが明確になり、より自分に合った支援機関や支援メニューが選択できるという利点がある。

3.2 障害者の活躍を生み出す働き方をつくるパターン・ランゲージ

障害者雇用のパターン・ランゲージの前例としては、神奈川県川崎市が作成した「障害者の活躍を生み出す働き方をつくるパターン・ランゲージ」（Takiguchi *et al*, 1977）がある。これは、2種類の読み手、すなわち障害を抱える人「本人」と、本人を雇い入れる「企業」を想定し、それぞれ活用できるパターンが計 30 パターン掲載されている。このパターン・ランゲージは、主として雇用された後、職場において、本人と企業がどのようなポイントに意識するとよいかのコツがまとめられている。一方、職業リハビリテーション全体の中では、企業に雇われ、働き続け、活躍するというステップの前段階として、自分の障害特性を知ったり、働くために必要な知識や習慣を身につけるトレーニングのステップが存在する。本稿で提案する職業リハビリテーション・パターンでは、就職前の支援においても活用できるようなものを目指している。

3.3 職業リハビリテーション・パターン（試案）

ここで、職業リハビリテーション・パターンの試案を紹介する。職業リハビリテーション・パターンとは、3.1 で触れた、職業リハビリテーションの専門家が持っている、就労支援のコツ・秘訣を言語化したパターンである。表 1 には、今回作成した全パターンのパターン名と概要を記載している。それぞれのパターンは、パターン名、概要、状況、問題、フォース、解決、アクション、結果、というフォーマットで記述している。

表 1：職業リハビリテーション・パターンの各パターン名と概要

No.	パターン名	概要
1	自立へのサポート	自分でできることは限られている。自立とは頼ることから。
2	信頼関係の構築	自分の人生を預けるには、信頼感が必要。
3	課題の認識	自分や社会に潜む、アンチ・パターンを見つけよう。
4	働くことの意味	働くことの意味は、千差万別。
5	不思議な慣習	郷に入っては郷に従え。
6	ほどほどのやり方	建前と本音を区別する。
7	実感できる価値	人に好かれるだけが価値じゃない。
8	体への落としこみ	「わかる」と「できる」が意外と遠い。
9	見えるしくみ	しくみがわかると、動きやすい。
10	いわゆる不器用	なんでも、はできません。
11	目から入る？耳から入る？	情報の入り方の得手不得手がある。
12	ちょっとずつセルフコントロール	自分の取扱いを、1つずつ学んでいく。

パターン No. 1 自立へのサポート（本人）

○概要

- ・自分でできることは限られている。自立とは頼ることから。
- 状況
 - ・働こうとしているが、うまくいかない。
- 問題
 - ・自分ひとりで考えてみるが、何が悪いのかよくわからない。
- フォーース
 - ・障害がなくても、就職は複雑で難しい。
- 解決
 - ・支援機関に相談してみる。
- アクション
 - ・支援機関を訪れて、困っていることを率直に話してみる。
- 結果
 - ・そこで継続的にサポートが受けられるかもしれないし、問題を整理することができるかもしれない。そこで支援してもらえなくても、よそを紹介してもらえるかもしれない。

パターン No. 2 信頼関係の構築（支援者）

- 概要
 - ・自分の人生を預けるには、信頼感が必要。
- 状況
 - ・支援機関を利用することにした。まずは面談で、自分の状況や、困っていることを伝えることになった。
- 問題
 - ・支援者が待っていても、質問しても、本人から話が出てこない。
- フォーース
 - ・初対面で、どこまで支援してくれるかわからない人に、自分の深い話をするのは抵抗がある。
 - ・何をどこまで話したらいいかわからない。話をうまくまとめて伝えられない。
 - ・自分のことを話すには、相手との信頼感が必要。
- 解決
 - ・まずは信頼関係の構築を目指す。
- アクション
 - ・支援者が焦らず、話が出てくるのをゆったり待っていたり、話しやすい話題を取り上げるようにする。その際、本人のコミュニケーション上の特性に気を付けてみよう。
- 結果
 - ・次第にリラックスして、話しやすくなるかもしれない

パターン No. 3 課題の認識（本人）

- 概要
 - ・自分や社会に潜む、アンチ・パターンを見つけよう。
- 状況
 - ・うまく行かないので、自分なりに対処を試みている。
- 問題
 - ・対処したつもりなのに、結局同じような失敗を繰り返してしまう。
- フォーース
 - ・くりかえし起きる失敗の根っこには、共通する要因があるのかもしれない。原因を見つけないと、次に進むのは難しいかもしれない。それは、自分の特性や、社会のあり方や、それらの組み合わせでできているかもしれない。
- 解決
 - ・人の力も借りながら、失敗の背景にあるものを探す。
- アクション
 - ・これまでの経験を話したり、検査を受けたりすることによって、自分や、自分をとりまく環境について深く掘り下げて知る。
 - ・これまでの失敗について、自分や社会のどんな課題が組み合わせさってが起きているのか、捉えなおす。

- 結果
- ・（未定）

パターン No. 4 働くことの意味（支援者）

- 概要
- ・働くことの意味は、千差万別。
- 状況
- ・支援機関を利用して、支援者からアドバイスを受けている。
- 問題
- ・支援者のアドバイスがピンとこない。
- フォース
- ・言っている意味がわからないか、なぜそんなことを言うのかわからない。
- ・本人と支援者の間で、当たり前だと思っている前提が実は異なっているということがある。
- 解決
- ・前提となっている価値観、たとえば、働くことの意味などをあらためて確認してみる。
- アクション
- ・「自分にとって、働くことの意味はなにか？」というテーマで話してみる。
- ・お金を稼ぐこと？人の役に立つこと？社会人として一人前になること？能力を発揮・向上すること？所属を持つこと？趣味にお金を費やせること？親にうるさく言われなくて済むこと？あの人と一緒にいられること？
- 結果
- ・意外な答えが出てくるかもしれない。

パターン No. 5 不思議な慣習（支援者）

- 概要
- ・郷に入っては郷に従え。
- 状況
- ・支援者や職場の人と話している。
- 問題
- ・本人が知らず知らずのうちに相手を怒らせてしまう。
- フォース
- ・一般的に、自分の言動が他人にとってどう見えるのかのイメージが持てていないのかもしれない。
- 解決
- ・一般的な社会で皆が共有している「慣習」や、それに従う／従わないことでどんな「損得」があるかを確認する。
- アクション
- ・「人がどう思うか」といった切り口はイメージしにくいかもしれない。
- 結果
- ・（未定）

パターン No. 6 ほどほどのやり方（支援者）

- 概要
- ・建前と本音を区別する。
- 状況
- ・「こうあるべき」という規範を守ろうとしている。
- 問題
- ・当たり前のことをやっているだけなのに、すごく疲れてしまったり、周囲から浮いてしまう。
- フォース
- ・多くの人が、実は100%でやってはいないことを、自分は100%でやっているのかもしれない。
- 解決
- ・「こうあるべき」からちょっと距離を取ってみる。
- アクション
- ・疲れてしまっているなら、まずは回復するまで休ませる。

- ・落ち着いたら、「ほどほどのやり方」について、本人と支援者の間で具体的に話し合う。
 - ・さらに、建前と本音を区別する練習をする。
- 結果
- ・（未定）

パターン No.7 実感できる価値（本人）

- 概要
- ・人に好かれるだけが価値じゃない。
- 状況
- ・人前に出る機会や必要がある。
- 問題
- ・他人の評価が気になって、人前に出るのを避けてしまう。
- フォース
- ・周囲が自分をどう思うのかが気になり、悪く思われているんじゃないかと不安になる。
 - ・人が多かったり、物理的に接近される刺激が苦手なで、疲れてしまうのかもしれない。
 - ・単に慣れようとしても、難しいかもしれない。
- 解決
- ・現実的に達成可能なものに意識を向け、自分に価値を感じられるよう取り組む。
- アクション
- ・（未定）
- 結果
- ・（未定）

パターン No.8 体への落とし込み（本人）

- 概要
- ・「わかる」と「できる」が意外と遠い。
- 状況
- ・支援者や職場の人と話している。
- 問題
- ・人との関わりについて、頭ではわかっているのに、実際にはうまくいかない。
- フォース
- ・わかっていることと、できることのレベルには、けっこうな差があるかもしれない。
- 解決
- ・学んだことを、安全な場所で、試しにやってみる経験を積んで、体になじませていく。
- アクション
- ・例えば、家族や信頼できる友人などと一緒に、試しにやってみる。その際は、目標を高く設定し過ぎずに、できる範囲で行う。
- 結果
- ・（未定）

パターン No.9 見えるしくみ（支援者）

- 概要
- ・しくみがわかると、動きやすい。
- 状況
- ・トレーニングのため、または仕事の場面で、指示を受けた。
- 問題
- ・段取りを立てるのが難しい。
- フォース
- ・なぜそれをやるのか、意味がわからず、やる気が起きなかったり、うまくできなかったりする。
 - ・「普通はそうする」と言われても、さっぱりわからない。
 - ・複数の作業手順が覚えられなかったり、計画が立てられないのかもしれない。
 - ・多くの人は、周りの状況や、過去の経験から、その作業の意味を理解できているのかもしれない。
 - ・または、見て覚えることや、多くの要素を整理することが苦手なのかもしれない。
- 解決

・その作業の意義やしくみを、言語的・視覚的に示す。

○アクション

・さらに、必要に応じて補足説明をする。

○結果

・（未定）

パターン No. 10 いわゆる不器用（本人）

○概要

・なんでも、はできません。

○状況

・トレーニングのため、または仕事の場面で、指示を受けた。

○問題

・作業のやり方はわかっているのに、実際にはうまくできない。

○フォーース

・目と手を協調させられず、思ったところに手を伸ばせなかったり、手や指を細やかに動かせず、部品を取り落としてしまったりしているのかもしれない。

○解決

・くりかえし練習をする。

○アクション

・同じ作業を毎日くりかえし行ったり、時間をたっぷりにとって練習したりする。

・それでも、作業内容が次々と変わらないようなものがない

○結果

・ある程度は改善するかもしれない。

パターン No. 11 情報の入り口（本人）

○概要

・情報の入り方の得手不得手がある。

○状況

・トレーニングのため、または仕事の場面で、指示を受けた。

○問題

・説明を聞いたり、マニュアルを読んでも手順が理解できない。

○フォーース

・読み書き（や計算）が特別に苦手なのかもしれない。

○解決

・実物を触りながら学ぶ。

○アクション

・特に苦手ならば、読んだり書いたりする場面を避けることもできるかもしれない。

○結果

・（未定）

パターン No. 12 ちょっとずつセルフコントロール（本人）

○概要

・自分の取扱いを、1つずつ学んでいく。

○状況

・作業に取り組んでいる。

○問題

・疲れたら休憩を取るなど、自分をコントロールすることがうまくできない。

○フォーース

・そもそも、自分がどんな状態なのか、あまり気づいていないのかもしれない。

・または、高すぎる目標を設定しているかもしれない。

○解決

・支援を受けながら、自分の状態に意識を向けること、適切な目標を設定すること、実際に対処行動をとることを学ぶ。

○アクション

- ・自分にとっての報酬を見つけておくことがポイント。
- 結果
- ・（未定）

3.4 職業リハビリテーション・パターン（試案）の作成方法

今回の職業リハビリテーション・パターン（試案）の作成に当たっては、既に出版されている文献を元に、筆者がパターン化を行った。文献を素材とした理由は、一定程度の水準の内容が凝縮されていることが期待されることと、今後、インタビューを行うに当たり、取材協力者とある程度前提知識を共有しておくことが重要だと考えられたからである。また、参考文献のうち、主に「発達障害者就労支援レファレンスブック（課題と対応例）」と「アスペルガーの人はなぜ生きづらいのか？」を参考にした。これらの文献は、発達障害者が直面しがちな就業面の課題について典型例を整理した上、それら課題の背景にある要因や、課題への対応方針についても言及されているため、パターンの種の掘り起こしと親和性があると考えられる。

実際の作成プロセスでは、まずは文献の記載内容を確認しながら、パターンの「状況」「問題」「解決」のいずれかになりそうなものを探し、ピックアップした。その際、「解決」として何らかの問いを投げかけるものがないかについて注意した（No4. 働くことの意味 など）。続いて、ピックアップしたものと対になるもの（「問題」であれば、「状況」や「解決」）を探し、パターンの形式を整えていった。

4. 今後の展望

今回記載したパターンはまだ試案の段階であり、実用に足るものではない。このため、今後ブラッシュアップしていきたいと考えている。具体的には、文献を元にしたパターンの原案を素材としながら、実際に障害をもつ人の就業支援に従事している人を対象としたインタビューや、それらの方を複数人交えてのワークショップを実施することを考えている。

成果物としては、一般的なパターン・ランゲージの形式（冊子・カード）を想定しているが、神奈川県川崎市役所において、「障害者の活躍を生み出す働き方をつくるパターン・ランゲージ」が作成されており、これと併用しやすいような形を目指したい。成果物の具体的な活用方法については未定であるが、例えば、新任の支援者の研修素材としてや、実際の支援プロセスにおいて、支援者間や当事者が支援計画を共有するために活用することが考えられる。

謝辞 ACKNOWLEDGMENTS

本稿を作成するにあたり、井庭崇研究室、株式会社 LITALICO の LITALICO 研究所、有志団体 Torimographers、キャリア形成支援プロジェクト TUCURU の皆様、ほか沢山の方に助言をいただきました。特に、今回シェファードを担当いただいた金子さんには、短い期間に多くのコメントをいただき、大きく内容が膨らみました。この場を借りて感謝申し上げます。

参考文献 REFERENCES

- Alexander, C., Ishikawa, S., Silverstein, M., Jacobson, M., Fiksdahl-King, I. and Angel, S. (1977), *A Pattern Language: Towns, Buildings, Construction*, Oxford University Press, New York. (クリストファー・アレグザンダー他, 『パタン・ランゲージ: 環境設計の手引』, 鹿島出版会, 1984)
- Alexander, C. (1979), *The Timeless Way of Building*, Oxford University Press, New York. (クリストファー・アレグザンダー, 『時を超えた建設の道』, 鹿島出版会, 1993)
- Iba, T., and Isaku, T. (2016). *Creating a Pattern Language for Creating Pattern Languages: 364 Patterns for Pattern Mining, Writing, and Symbolizing, 23rd Conference on Pattern Languages of Programs (PLoP2016)*.
- 井庭崇, & 岡田誠 (編著), 慶應義塾大学 井庭崇研究室, & 認知症フレンドリージャパン・イニシアチブ. (2015). 『旅のことば: 認知症とともによりよく生きるためのヒント』. 丸善株式会社.

Kazuo Takiguchi, Naohiro Kitamura, Makoto Okada, Takashi Iba, “Welfare Pattern Languages by a Local Government,” *Pursuit of Pattern Languages for Societal Change conference 2017 (PURPLSOC2017)*, Krems, Austria, 2017

独立行政法人高齢・障害・求職者雇用支援機構 障害者職業総合センター（2015）『発達障害者就労支援レファレンスブック（課題と対応例）』

独立行政法人高齢・障害・求職者雇用支援機構 障害者職業総合センター（2017）『障害者就業支援ハンドブック』

川崎市健康福祉局障害保健福祉部障害者雇用・就労推進課（2016）『障害者の活躍を生み出す働き方をつくるパターン・ランゲージ』

井庭崇 編著，中野博，江渡浩一郎，中西泰人，竹中平蔵，羽生田栄一（2013）『パターン・ランゲージ：創造的な未来をつくるための言語』，慶應義塾大学出版会

井庭崇，梶原文生（2016）『PROJECT DESIGN PATTERNS 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』，翔泳社

米田衆介（2011）『アスペルガーの人はなぜ生きづらいのか？ 大人の発達障害を考える』，講談社