

# 「いきいきと美しく生きる」支援システムの開発

## The 4th Place ～自分をかたちづくる第4の場所～

金指 美菜 \*1, 山崎 光司 \*2, 木村 紀彦 \*1

櫻井 理央 \*2, 酒井 進吾 \*3, 井庭 崇 \*1

\*1 慶應義塾大学 総合政策学部

\*2 慶應義塾大学 環境情報学部

\*3 カネボウ化粧品 価値創成研究所

### 概要

本論文では、パターン・ランゲージによって「名づけえぬ質」の断片を捉え・表現することで、全体的な質に近づくことを支援するシステム「Quality Feeling System」(QFS)を提案する。Quality Feeling Systemでは、個々のパターン・ランゲージが支援するデザイン領域において、よいと感じた「質感」を表現し、蓄積・共有することができる。本論文では、提案システムの実装例として、「いきいきと美しく生きる」ことを支援するパターン・ランゲージ「Generative Beauty Patterns」を用いた「The 4th Place」を取り上げる。本システムによって、パターンがもたらす断片的な「質感」の把握・表現から、全体的な「名づけえぬ質」の把握・実現に至るまでの継続的な支援を目指す。

### 1 はじめに

物質的な困窮から解放され、個人の自由も妨げられていない現代社会においてもなお、「いきいきと美しく生きる」ということは、各人にとって実現が難しい課題のひとつである。その背後には、「いきいきと美しく生きる」ということがどういうことであるのかという認識論的な問題があり、またそれを表現することができないという言語論的な問題もあるからである。

そこで、私たちは先行する論文 (Arao, *et. al*, 2013) において、人々が自分らしく「いきいきと美しく生きる」ことを支援するためのパターン・ランゲージ「Generative Beauty Patterns」(GBP: ジェネレイティブ・ビューティー・パターン)を提案してきた。Generative Beauty Patternsでは、メイクやファッション、気持ちの整え方や生き方など幅広い領域の48のパターンが定義されている<sup>1</sup>。このパターンによって、自らの状況や個性を把握し、そこを出発点としながら、少しずつ新しいパターンを取り入れていくことで「いきいきと美しく生きる」ことを支援することが目指されている。

このGenerative Beauty Patternsは、「いきいきと美しく生きる」ことに関する言語と

---

<sup>1</sup> Generative Beauty Patternsのパターンの内容は、冊子 (Generative Beauty Project, 2012) として配布されたほか、<http://www.generativebeauty.jp> で公開されている。

して、これまでにない語彙を提供している。たしかにそれ自体は一つの大きな一歩であったが、言語が提供されるということと、それを実現するというの間には大きな乖離があるのも事実である。実現のためには、その言語を活用しながら「漸進的成長」を実現するというプロセスが不可欠である。

しかしながら、そのようなプロセスがどのような仕組みによって成り立つべきなのかについては、あまり深い議論がなされてこなかった。パターン・ランゲージを提唱したクリストファー・アレグザンダーは、著書『時を超えた建設の道』(Alexander, 1979)で、「いきいき」としたものには「名づけえぬ質」(Quality Without A Name)が存在し、それは多くのパターンがさまざまなレベルで依存しながら存在していると述べた。また彼は、『オレゴン大学の実験』(Alexander, *et. al.*, 1975)や『まちづくりの新しい理論』(Alexander, *et. al.*, 1987)において、パターン・ランゲージが全体の漸進的成長を支えると指摘し、実際の建築の事例でそれを例示している。さらには、『ネイチャー・オブ・オーダー』(Alexander, 2002)では、より理論的な観点から「構造を保持しながら変容するというプロセス」が重要であると論じている。

しかしながら、これらの論考においても解決されていない重要な問題が残されている。目指すべき理想状態としての「名づけえぬ質」は、その部分／側面においては「パターン」として「名づける」ことができるが、その名づけられたパターンをどのように用いれば「名づけえぬ質」を生み出すことができるのかは、いまだわかっていない。言い換えるならば、パターン・ランゲージをどのような仕組みで用いれば「名づけえぬ質」へ接近できるのかという具体的なシステム像は示されてこなかったのである。

そこで本論文では、パターン・ランゲージの個々のパターンを用いながら「名づけえぬ質」へと近づいていくことを支援するシステムを提案する。そのシステムは、パターンによって(部分的な / ある側面からの)「質感」を把握することを繰り返すことで、全体的な「名づけえぬ質」へと至ることを支援することから、「Quality Feeling System」(QFS: クオリティ・フィーリング・システム)と呼ぶことにしたい<sup>2</sup>。

以下では、Quality Feeling System について、特定のパターン・ランゲージに依存しない抽象レベルでシステムを説明した後、その具体的な事例として、Generative Beauty Patterns を用いた「The 4th Place」を取り上げる<sup>3</sup>。

## 2 Quality Feeling System

Quality Feeling System は、パターン・ランゲージのパターンの内容に対応するいきい

---

<sup>2</sup> 本論文では Quality Feeling System についての説明を、人間行為のパターン・ランゲージ — パターン・ランゲージ 3.0 (井庭, 2011; Iba, 2012; 井庭および古川園, 2013; 井庭ほか, 2013) — とともに用いることを想定して記述するが、本システムは、建築のパターン・ランゲージ等でも同様に用いることができると思われる。

<sup>3</sup> 「The 4th Place (ザ・フォース・プレイス) ~自分をかたちづくる第4の場所~」は、Generative Beauty Project (2013) で初公開され、2014年3月現在も <http://www.the4thplace.jp/> で利用できる。

きとした「質感」を《写真》と《物語》で表現し、蓄積・共有するシステムである。《写真》は、そのときの状況や対象を捉えた写真、あるいは、そのときの気持ちや感覚を象徴的に表す代替物の写真によって表現される。《物語》は、その出来事や気持ちについて、日記や小説のようなかたちで、あるいは詩のようなポエティックなかたちで表現される。

Quality Feeling Systemにおける「質感の表現」に《写真》の形式を用いるのは、言葉では表すことができない質感を捉え、表現するためである。アレグザンダーは『パターン・ランゲージ』(Alexander, *et. al.*, 1977)において、いきいきとした質感を表現するために写真を用いており、その写真による表現が重要な役割を担っているという指摘もなされている(Joshua Kerievsky, 2008)。これらの写真はたしかにいきいきとした質感を捉えるものであるが、他方でパターン・ランゲージの「作り手」が捉えたものであることは否めない。そのため、その質感を「読み手」が自分のなかに取り込めるかどうかは、必ずしも自明なことではない。そこで、本システムでは、いきいきとした質感をユーザー自身の写真によって表現していくことで、自らの気持ち・感性に深くフィットさせることを支援する。

Quality Feeling Systemにおける「質感の表現」に《物語》の形式を用いるのは、そこで表現される出来事を「点」としてではなく、ふくらみのある「全体」として表現するためである。表現する出来事の《写真》に端的なタイトルをつけたり、対応するパターン名を当てたりするだけでは、豊かな経験がその言葉で置き換わってしまうだろう。これは、本来は多次元である出来事を、「点」に写像するようなものである。そこで、本システムでは、物語による表現によって、空間的なひろがりや、時間的なつらなり、他者とのやりとりを含めた記述を行うことで、ふくらみのある「全体」を捉えることを支援する。

このようにQuality Feeling Systemでは、パターン・ランゲージの個々のパターンに対して、ユーザーの身の回りで生じた出来事を捉えた《写真》と《物語》によって、普遍的なパターン・ランゲージを「パーソナライズする」試みだと捉えることができる。こうして、自分に共鳴する質感の表現を繰り返すことで、各人なりに「名づけえぬ質」をつかむことを支援するのである。

以下では、Quality Feeling Systemの操作的な機能である「表現」「蓄積」「共有」について説明していく。これらは、互いに異なる機能であるが、刺激・促進し合うという意味で循環的な関係にある。自分が「表現」して「蓄積」したものや、他のユーザーが「表現」して「共有」されたものから刺激を受け、新しい実践やさらなる「表現」につながることで、継続的な漸進的成長を支援する(図1)。

### 3.1 表現する

Quality Feeling Systemでは、いきいきとした質感を《写真》と《物語》によって表現する。「質感の表現」——《写真》と《物語》のセット——にはひとつのパターンが紐づけられる。表現にあたっては、ユーザーが体験した出来事に対応するパターンを探すというアプローチか、パターンに対応する出来事を探す(思い出す)というアプローチのどち

らかが採られる。前者では、出来事を契機として「質感の表現」がなされることになり、後者ではパターンの一覧から出来事を想起することで「質感の表現」へと至ることになる。

### 3.2 蓄積する

Quality Feeling System では、「質感の表現」 — すなわち《写真》と《物語》 — が蓄積されていく。これにより、ユーザーがこれまでに捉えた質感を一覧できるようになり、断片的な状態ではわからない全体性を感じることができるようだろう。また、どのパターンの表現がなされていないのかを知ることで、次の表現につながったり、新たな体験へのきっかけとなったりすることが期待できる。また、同一パターンに紐づけられている異なる出来事を比較することで、出来事間の共通点と差異を考えることにつながる。

### 3.3 共有する

Quality Feeling System では、他のユーザーの「質感の表現」 — すなわち《写真》と《物語》 — を閲覧することができ、逆に自分の「質感の表現」が他のユーザーにひらかれる。このような「質感の表現」の共有により、自分では感じることはできなかった質感を知るきっかけを得ることになる。また、すでに体験しているにも関わらず、それを思い出すことができなかつたり、パターンとの関連を見出せていなかったりしたものが想起される可能性もある。さらに、他者の経験から刺激を受け、今後の実践へとつながることも期待できる。Quality Feeling System は、ソーシャル・ネットワーキングのためのシステムではないため、ユーザー間の明示的なつながりをつくるのではなく、あくまでもパターンを介した出来事・質感のつながりをつくることになる。

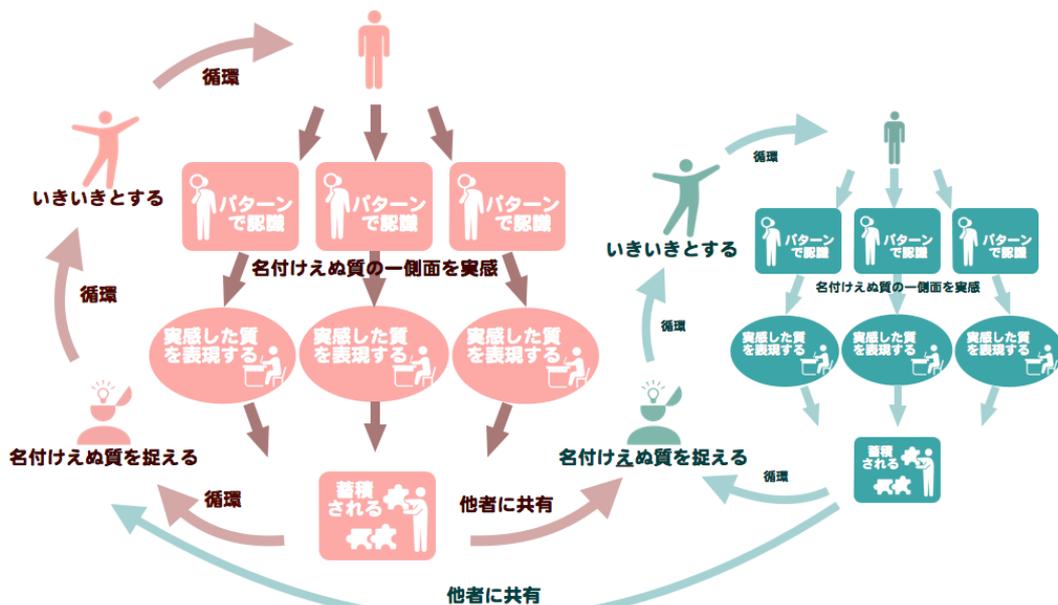


図 1 Quality Feeling System による表現・蓄積・共有の循環

### 3 事例「The 4th Place」

Quality Feeling System の一例として、Generative Beauty Patterns を用いた「The 4th Place～自分をかたちづくる第4の場所～」を取り上げる。「The 4th Place」は、「いきいきと美しく生きる」ことのパターン・ランゲージである Generative Beauty Patterns のパターンにもとづいて、そのパターンに対応する日常の経験を《写真》と《物語》で「表現」する Web サービスである。その作品は「蓄積」されていき、これまでのすべての作品を閲覧したり、特定のパターンに紐づけられた作品だけを閲覧したりすることができるようになっていく。また、他の人が表現した作品を見て「お気に入り」として指定することや、その作品を参考にして自分の作品をつくるということによって、他者とパターンと作品を介したコミュニケーションができるようになっていく。

#### 3.1. コンセプト

「The 4th Place」という名称は、忙しい日常から離れ、自分を見つめ直し、かたちづくる場として命名した。かつて社会学者レイ・オルデンバーグは、カフェやバーなどの人々が交流する場所を「第3の場所」(サード・プレイス)と呼んだ(Oldenburg, 1989; Oldenburg, 2002)。家という「第1の場所」とも、学校や職場といった「第2の場所」とも異なる、人が交流する場所を「第3の場所」として注目したのである。情報社会である現代では、インターネット上に「第3の場所」に準ずる場はたくさん存在している。これに対し、Quality Feeling System が提供すべきなのは、自分を見つめ直してかたちづくるための静かな場である。そこで、そのような場を、「第3の場所」に続く新たな場所「第4の場所」(フォース・プレイス)であると定義し、命名した。このような「第4の場所」は、世界中で愛される作品を生み出した小説家や音楽家が、生活のための家とは別に「隠れ家」のような離れや小屋を持っていたように (Fleming & Fleming, 2007)、忙しい日常から離れ、一人になる場として重要な役割を担うことになるだろう。

#### 3.2. 基本構造と遷移

「The 4th Place」の基本構造は、(1) ホーム、(2) デスク、(3) ユーザーページ、(4) ウォール、(5) Generative Beauty Patterns の5つの部分で構成されている

第一の「ホーム」は、「The 4th Place」の静かな世界観を感じることができるホームポジションである (図 2)。大きな窓があるツリーハウスのなかに机が置かれており、ユーザーが落ち着いて自分を見つめなおす空間であるという演出をしている。このページから、左の矢印をクリックするとユーザーページへ、右の矢印をクリックするとウォールへと遷移する。机は作品をつくるためのものであり、机の引き出しを開けるとパターンの一覧と内容を見ることができるようになっている。

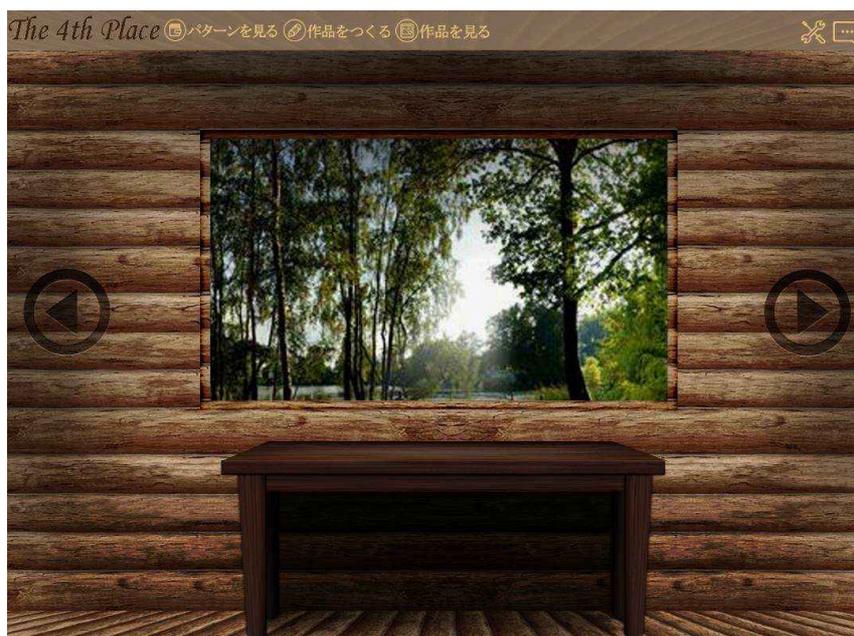


図 2 The 4th Place のホーム画面

第二の「デスク」は、日常のなかで感じた「質感」を「表現」する場となっている（図3）。Generative Beauty Patterns を読んだユーザーは、このページで、身の回りの印象的な出来事やそのときの《写真》を登録し、日常の経験や思いなどを《物語》として入力することで「作品」をつくる（図4）。また、その作品にタイトルをつけ、関係するパターンを選択する。そして、鉛筆のアイコンをクリックして、投稿する。下書きとして残し、あとで投稿したい場合に、ノート右下のチェックボックスにチェックを入れる。

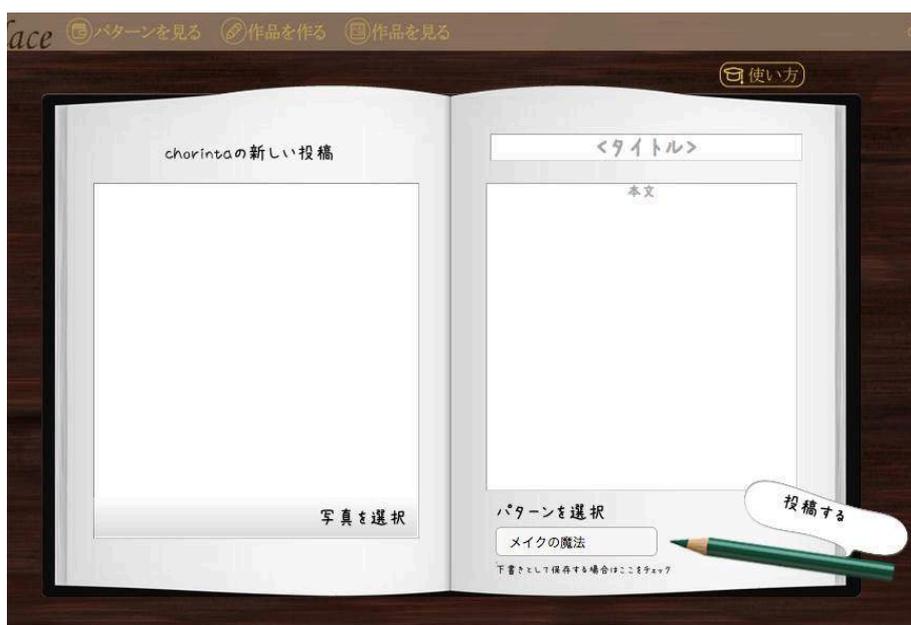


図 3 The 4th Place のデスク画面（投稿していない状態）



図 4 The 4th Place のデスク画面（投稿している状態）

第三の「ユーザーページ」は、自分の投稿した作品を「蓄積」するページとなっている（図 5）。図の左にある棚の上には、自分の投稿した最新の作品の写真 4 枚と、今までに投稿したパターン名を見ることが出来る。その下の段には、下書きした作品が表示される。また、その下には書いた作品にもとづくパターン名が表示され、できているパターンとできていないパターンを把握することができる。その他、投稿数や、お気に入りした数、お気に入りされた数、参考にされた数が確認できる。



図 5 The 4th Place のユーザーページ画面

第四の「ウォール」は、ユーザー自身がつくった作品だけでなく、他のユーザーがつくった作品を「蓄積」したページとなっている（図6）。最初に表示されるページは写真左画面（「All」）である。「All」は新着順に作品が表示され、投稿されたすべての作品を見ることができる。「My Works」をクリックすると、自分の投稿した作品が、「Favorite」をクリックすると、自分が「お気に入り」した作品が表示される。「Patterns」をクリックすると、パターンごとに作品一覧を見ることができる（図7）。このようにして、他のユーザーの作品を垣間みることができる。

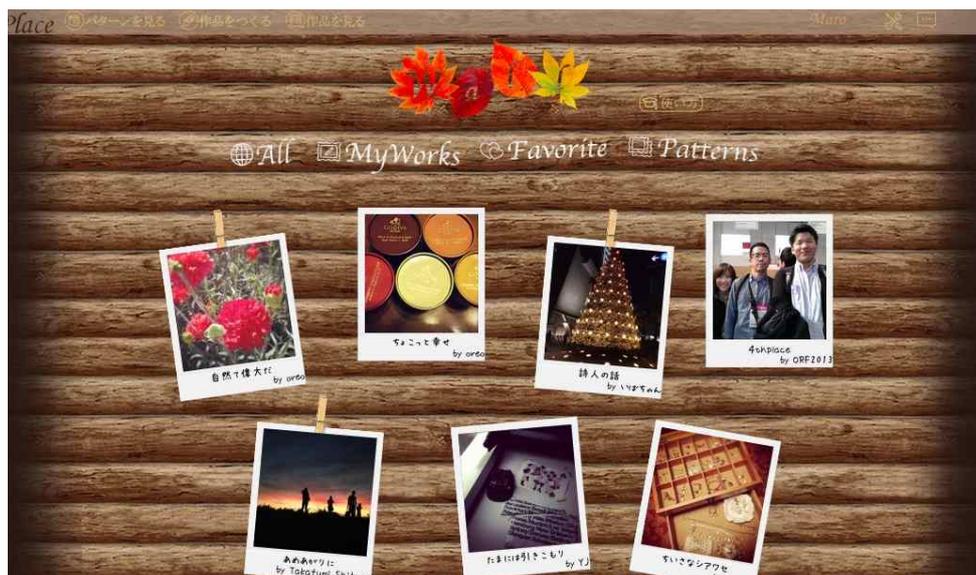


図6 The 4th Place のウォール画面



図7 The 4th Place のウォール画面（パターン一覧）

ウォールで、見たい作品をクリックすると、作品のストーリーを読むことができる(図8)。ユーザー自身の作品は削除・編集が可能である。気に入った作品は、付箋の一番上(ピンク色)の「お気に入り」ボタンを押すと、作品をお気に入りに登録できる。そのお気に入りされた数は、左下の部分で確認できる。他のユーザーの作品を見て新しい作品をつくりたくなった場合は、「参考にして投稿する」ボタンを押すと、その作品を参考にした「作品をつくる」ページへ遷移する(図9, 図10)。



図8 The 4th Place のウォール作品詳細画面



図9 The 4th Place の「参考にして投稿する」クリック後の投稿画面



図 10 The 4th Place の「参考にして投稿する」クリック後作品完成画面

第五の「Generative Beauty Patterns」は、日常の経験を、パターンを用いて「認識」するページとなっている（図 11）。まず、左側の色鉛筆で示されたリストからパターン名を選択すると、右側には、そのパターンに応じて、生活の色々な状況の中で、どのようときにこの秘訣を使うのか(context)、そうした状況にいるとき、どのよう問題が生じやすいのか(problem)、そしてその問題に直面したときに、どのように向き合えばよいのか(solution)が表示される。右下の「作品をつくる」ボタンで、このパターンを選択し、「作品をつくる」ページへ遷移する。これにより、このページで「認識」した経験を表現することができる。



図 11 The 4th Place の Generative Beauty Patterns 画面

### 3.3. 実演

「The 4th Place」の仕組みを体験してもらうために、SFC Open Research Forum 2013 (ORF2013) の展示ブースにて実演を行った (Generative Beauty Project, 2013)。「The 4th Place」での「表現」を実空間で体験してもらうために、来場者に Generative Beauty Patterns の冊子を読んで自身の経験を振り返ってもらい、その場で「作品」をつくってもらった。来場者のスマートフォン等に保存されている「いきいきとした」写真をはがきサイズの紙に印刷し、その余白に、出来事やそのときの思いについて言葉で表現してもらった。そこでつくられた「作品」は、「The 4th Place」のウォールを再現した壁に展示していった (図 12, 図 13)。



図 12 ORF2013 における「The 4th Place」ブース



図 13 ORF2013 「The 4th Place」ブースでつくられた作品

この実演ブースでは、2日間で計124作品がつけられた(図14)。ここでつけられた作品には、時計の写真とともに「焦らず、マイペースに、等身大の自分で!!」という文章のもの、海の写真とともに「1km泳ぎ切った達成感!」、足元の写真とともに「目は世界に 足は地に」、学園祭の写真とともに「みんなで作るって、楽しい!!」、ノートの写真とともに「自分の夢のために日々努力!」、夕日を背にした写真とともに「たそがれもたまには大事。」という文章などが書き添えられた「作品」がつけられた(図15)。



図14 ORF2013「The 4th Place」ブースで作品をつかった人たち

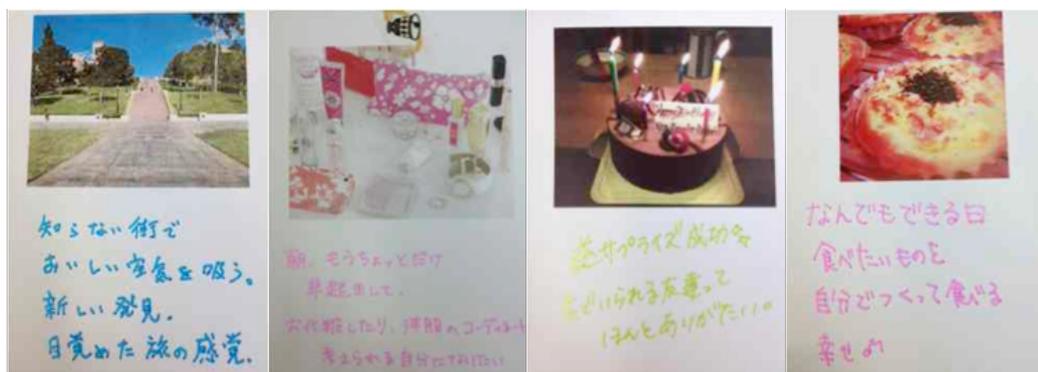


図15 ORF2013「The 4th Place」ブースでの作品の例

## 4 おわりに

本論文では、パターン・ランゲージの個々のパターンがもたらす「質感」を把握・表現していくことで、全体的な「名づけえぬ質」へと接近することを支援のために、Quality Feeling System を提案した。この提案の背後には、パターン・ランゲージの個々のパターンで想起される「質感」を《写真》と《物語》で表現することを繰り返すことで、全体的な「名づけえぬ質」をつかむことができようになるという仮説がある。この仮説が正しく、提案システムが有効であることを示すためには、本システムの支援によって目的が達成できているのかを検証する必要がある。

しかしながら、「名づけえぬ質」のように本来言語化・定量化できない対象への接近の度合いを測ることは、極めて困難なことである。表現された《写真》の画像や《物語》のテキストを解析しても、「名づけえぬ質」への接近を測ることにはならないからである。それでは一体どうしたらよいのだろうか。ここでは、現在私たちが考えている方向性を示しておくことにしたい。

まず、作品を継続的につくっているユーザーに協力を仰ぎ、パターン・ランゲージが対象としていること — Generative Beauty Patterns であれば「いきいきと美しく生きる」— についてどのように考えているのかを、その時々で記述してもらおう。そして後に、その記述がどのように変化してきたのかを、つくられた作品（《写真》と《物語》）と照らし合わせながら振り返っていく。

このような方法によって、本人のなかでどのような変化があったのかを捉えていくのである。これは科学的検証としては厳密な意味では適切でないように思われるかもしれないが、「内部観測」（郡司ほか，1997）や「一人称研究」（諏訪および堀，2013）として注目を集めている方法である。「名づけえぬ質」を扱うシステムであるからこそ、クリストファー・アレグザンダーが『ネイチャー・オブ・オーダー』（Alexander, 2002）で主張しているように、近代科学的方法とは異なる新しい評価方法を開発する必要がある。私たちが今後そのような方法を開発・実践していきたいと考えている。

## 謝辞

本論文を成長させるために、的確なアドバイスを頂いたシェパードの羽生田栄一さんに感謝いたします。羽生田さんのおかげで、本論文は投稿当時とは見違える内容・表現になりました。また、本研究を進めるにあたり、様々なご支援をいただいたカネボウ化粧品 価値創成研究所の引間理恵さん、猿渡敬志さん、「The 4th Place」の開発にも取り組んだメンバーである佐々木結加さん、そして、Generative Beauty Patterns を作成したプロジェクトメンバーにも感謝します。そして、PLoP カンファレンスで Generative Beauty Patterns の意義について高く評価して頂いた Richard Gabriel さん、Jenny Quillien さん、Joe Yorder さんにも感謝します。最後に、本論文に丁寧なコメントを頂いた古川園智樹さん、渋谷岳史さん、村松大輝さん、原島裕志さんを始めとする井庭研究室の皆様にも感謝いたします。

## 参考文献

Alexander, C., Silverstein, M., Angel, S., Ishikawa, S., and Abrams, D. (1975) *The Oregon Experiment*,

- Oxford University Press. (クリストファー・アレグザンダー他,『オレゴン大学の実験』,クリストファー・アレグザンダー, 鹿島出版会, 2000)
- Alexander, C., Ishikawa, S., and Silverstein, M. (1977) *A Pattern Language*, Oxford University Press, 1977.(クリストファー・アレグザンダーほか,『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. (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.)
- Alexander, C., Neis, H., Anninou, A., and King, I. (1987) *A New Theory of Urban Design*, Oxford University Press. (クリストファー・アレグザンダー他,『まちづくりの新しい理論』, 鹿島出版会, 1989.)
- Alexander, C. (2002) *The Nature of Order, BOOK ONE : The Phenomenon of Life*, The Center for Environmental Structure. (クリストファー・アレグザンダー,『ザ・ネイチャー・オブ・オーダー:建築の美学と世界の本質 — 生命の現象』, 鹿島出版会, 2013.)
- Arao, R., Tamefusa, A., Kadotani, M., Harasawa, K., Sakai, S., Saruwatari, K., Iba, T., "Generative Beauty Patterns: A Pattern Language for Living Lively and Beautiful, " in *19th International Conference on Pattern Languages of Programs (PLoP12)*, 2012.
- Fleming, C. and Fleming, J. (2007) *Thinking Places: Where Great Ideas Were Born*, Trafford Publishing. (ジャック・フレミング, キャロライン・フレミング,『偉大なアイディアの生まれた場所:シンキング・プレイス』, 清流出版, 2011.)
- Generative Beauty Project (2012) 「Generative Beauty Patterns」, *SFC Open Research Forum 2012*.
- Generative Beauty Project (2013) 「The 4th Place ~自分をかたちづくる第四の場所~」, *SFC Open Research Forum 2013*.
- Iba, T., (2012) "Pattern Language 3.0: Writing Pattern Languages for Human Actions," as an invited talk in *the 19th International Conference on Pattern Languages of Programs (PLoP12)*.
- Joshua Kerievsky, "Learning & Teaching Design Patterns," as an invited talk in *the 15th International Conference on Pattern Languages of Programs (PLoP08)*.
- Oldenburg, R. (1989) *The Great Good Place: Cafes, Coffee Shops, Bookstores, Bars, Hair Salons, and Other Hangouts at the Heart of a Community*, Marlowe & Company. (レイ・オルデンバーグ,『サードプレイス:コミュニティの核になる「とびきり居心地よい場所」』, みすず書房, 2013)
- Oldenburg, R. (2002) *Celebrating the Third Place: Inspiring Stories About the Great Good Places at the Heart of Our Communities*," Da Capo Press.
- 井庭 崇 (2011) 「パターンランゲージ 3.0:新しい対象×新しい使い方×新しい作り方」, 情報処理, Vol.52, No.9, 情報処理学会, pp.1151-1156.
- 井庭 崇 および 古川園 智樹 (2013) 「創造社会を支えるメディアとしてのパターン・ランゲージ」, 情報管理, Vol.55, No.12, pp.865-873
- 井庭 崇 (編著), 中埜 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.
- 郡司 ペギオ - 幸夫, 松野 孝一郎, オットー・E. レスラー (1997) 『内部観測』, 青土社.
- 諏訪 正樹, 堀 浩一 (編) (2013) 特集「一人称研究の勧め」, 人工知能学会誌, Vol.28 No.5 (2013年9月)