

人間中心デザインと 不利益は仲良し

京都先端科学大学

川上 浩司

不利益、つまり「不便だからこそ得られることがある」という話の連載をしています。先月はChatGPTという便利道具について考えてみました。人工知能もついに、新しいモノやコトを作り出した

り考え出したりするようになってしまいました。ChatGPTは文章を作り出す人工知能です。こちらからの問いかけに対して、普通の文章で答えてくれます。ほとんど人間相手にチャットをしているかのようなのです。ちよくちよく嘘を言ったり捏造したり空想したりする、というのも人間のようなのです。ありもしないことを創

り出すなんて、クリエイティブな感じさえします。

なにも褒めちぎっているわけではありません。それどころか、不利益のことを常に考えている身としては、ChatGPTを便利なツールとして使うときの「使い方」が気になってしょうがありません。先月は、その例として「レポート自動生成」に注目しました。上手に問いかけをしてやれば、ChatGPTはそれなりのレポートを自動で作ってくれます。「学生諸君、そのような使い方をして良い

のか？」と、レポート課題を出している身としては、問いかけたくなります。

これに関しては面白い後日談があつて、ChatGPTが作ったか人間が書いたかの真偽を判別するAIができたとの話を聞きました。これは、我々レポートを採点する立場の者にとっては愉快な事態かと思いきや、2014に発表されたGAN (generative Adversarial Networks) のことを考えると、イヤな予感がします。GANは、作り出す (generative な) AI とそれに敵対 (adversarial) して真偽判定するAIがイタチごっこを繰り返し、人の手を借りずに二つのAIが互いに能力を高め合い続けるという仕組みです。

つまり、GANの仕組みがChatGPTにも適用できる状況になったわけで、今後はますます人間が書いたのと区別のつか

ない文章が自動生成されるようになるはず。こうなると、この便利ツールの「使い方」を考える必要が出てきます。自分の「代わり」にレポートを書かせていて良いのか、もつとハッピーな使い方はないのか、ということ。たとえば、AIの先輩に囲碁や将棋を打つものがあります。将棋好きの人が、将棋AIの言う通りに指していたら、そこで得た勝利には何の価値もないでしょうし、将棋を指す楽しみもありません。これは、「代替させる」という使い方です。

一方で、将棋AIや囲碁AIは、自分の練習相手にするという使い方が一般的です。また、AIが盤面を分析してどちらが優位かを示す数字を、TVの解説番組で利用しているのを見たことがあります。これらのような有意義な使い方には共通なのは、自分を「代替」させるもので

はない、というのです。ChatGPTのような生成型 (generative) の AI にも、「代替」に代わる (つまり有意義な) 使い方はないものでしょうか？

「代替」に代わる人と物 (A I システムを含む) との関わり合いを考える時にとても参考になるのが、人間中心設計 (human-centered design) です。簡単に言えば、人間を中心にモノゴトをデザインしよう、というスローガンです。わかったような、わからないような感じですが、私のように高度成長期に幼少を過ごした人間なら直感していただけたらと思います。当時は「人間中心」ではなく、「技術中心」とでも言うべき状況でした。

日本で高度成長期と呼ばれた時代、新しい技術が次々と生まれては消えました。それにつられて日用品も高機能化し

人間中心設計のエポックの一つをかなり早い段階で作られた方に、ノーマンという認知心理学者がいます。1990年に日本語訳本「誰のためのデザイン？」が出版され、ここではユーザー中心設計という考えが提唱されました。これは、人間中心設計とほぼ同じことです。製品に関わる「人間」はほとんど「ユーザー」ですから、読み替えても問題ないでしょう。

平たく言えば、使い勝手の良いデザイン、すなわちユーザビリティデザインです。高機能だったとしても、使えなければ意味がない。使いやすさを最優先せよ、ということだと言えます。今ではあたりまえのことです。たまに今でも、何に使うか分からなかったりどこにあるかわからないリモコンのボタンなども残っていますが、大抵は使い勝手を考えたデザイ

高効率化しました。新しい技術は使わないとソン、競合他社に遅れをとるわけにはいかない、という状況です。ユーザーも、使いたくない機能や使い方がわからない機能があったとしても、行け行けドンドンで消費と廃棄を繰り返します。私が「技術中心とでも言うべき」と言うのも、わかってもらえるかと思えます。

対して、バブルがはじける少し前から、人間中心設計というスローガンが聞こえ始めました。今40歳ぐらいの人が生まれた頃ですから、若い人達は生まれた時からすでに人間中心設計時代ということになり、あえてわざわざ気にする人もいなくていいでしょう。デザイナーとか製品開発がお仕事の方ならば聞かれたことがあるスローガンかな、ぐらいのものかと思えます。

ンが指向されているように見えます。

ところがノーマンさん、2005年に「人間中心設計は害悪と思われる」という論文を発表されました。もしかすると、それまでノーマンさんを信じ、人間中心設計を信奉して来たデザイナー達への裏切りか！と思つて早速論文を読んでみました。するとそこには、「代替」に代わる人と物との関わりについて、不利益とも通底する、とても示唆に富む主張が込められていました。

(来月に続く)

川上浩司 (かわかみひろし)

一九六四年生まれ。京都大学工学部、同工学研究科修了。京都大学助教授・特定教授などを経て京都先端科学大学工学部教授。不利益の研究で学会論文賞・出版賞多数。著書に『不利益という発想』(二〇一七) など多数。