

人間中心デザインと 不利益は仲良し（続き）

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益」があるという話の連載をしていきます。その逆で、便利な道具を使つていると知らず知らずに失われることもあります。格好の題材として先々月号で取り上げたのは、私の周りでは今年になって話題になつて チャットジーニー ChatGPT です。これは、文章を作つてくれる人工知能です。

学生なら自分の代わりにレポートを書かせたり、プログラマーなら自分の代わりにプログラムを書かせたり、小学生なら

自分の代わりに夏休みの宿題の読書感想文を書かせたり、作家なら自分の代わりにエッセイを書かせたりと、便利に使える道具です。

不利益を研究している者としては、これらの方々がすべて自分を「代替」させていることが気になります。不利益とは、自分が手間をかけたり頭を使つたりすることによって自分に得られる「益」のことです。ですから、自分を「代替」

してくれる道具は、今まで得られていた「不利益」を奪い去るのではないかと、心配してしまいます。奪われて初めて気づく不利益もありますが、もし奪われる前から気づいていれば、あらかじめ防波線を張つておきたいのです。人間にに対する道具の関係は、「代替」の他にはないのでしょうか？

月号の誌面が尽きました。今月は、その続きです。

ノーマンさんは『誰のためのデザイン?』の中で「ユーザー中心設計」を提唱されています。簡単に言えば、使う人のことを中心に考えて物事はデザインされねばならない、という主張です。そういう意味では、人間中心設計や「ユーザビリティの高いデザイン」と同じです。ただ、ノーマンさんは心理学者らしく、使いやすいデザインと使いづらい（使えない）デザインとの違いを認知心理学的に整理しているところが特徴です。

先月号では、「代替」に代わる人と道具（人工知能システムを含む）との関係を考えるときには、人間中心設計(human-centered design)が示唆に富むことを紹介しました。そして、人間中心設計のエポックメーカーの一人であるノーマンさんと彼の著書の日本語訳本『誰のためにデザイン?』の話を始めたところで先

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。1990年に人間中心設計のエポックを作った人が、今世紀に入つて「それは害悪だ」と言うのです。どうしたことかと、早速その論文を読んでみました。するとそこには、本来の人間中心設計として、私たちの「不便益」と根っこが同じ考え方述べられていました。

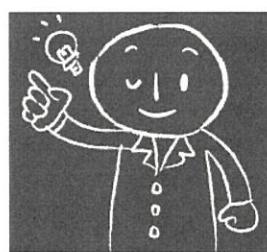
ノーマンさんの主張を私なりに解釈し直すと、以下のようになります。論文が発表された当時、少なからぬデザイナーが「人間中心設計」を浅薄に捉えて、あたかも天動説のごとく、ユーザー様が世界の中心に居て何もせず、道具の方が勝手に動いて（働いて）くれる状態を目指していたようと思われます。確かに、

「使いやすい」ことは楽になることで、究極的な「楽」は何もしないことでしょう。だから、デザイナー達が勘違いをしてユーザーは何もしなくて良い状態を目指したもの、なんどなく理解できます。

ノーマンさんは論文で、その状況に釘を刺したのです。人が何もしなくて済む状態は人間中心設計とは、人の行いを中心と考えてその周辺にある人工物をデザインすることだ、と言いたいようです。つまり、人から人工物に対する働きかけが前提とされています。人は何も手を出せないなんて、とんでもないことです。人が何もせずに人工物が自動で勝手に働くなんて、人間中心どころか人

間阻害なわけです。

この、「人の行いを前提とする」という根っこが、不便益と共通します。便利であることを楽であることを同一視すれば、究極の便利とは人は何もしないで済むことです。不便益はその逆を向いています。人が手間をかけたり頭を使つたりするという「行い」は一般には「不便である」と忌避されるのですが、実はそこに「益」があると考えるのが、不便益の前提なのです。



さて最後に、「代替」に代わる人と道具の関係に話を戻しましよう。その関係を模索する時のキーワードは、人間中心設計と不便益が共通して持つ根っこである

「人の行いを前提とする」だと思うのです。そうすると、関係としては「拡張」、「協働」、「支援」、「相手」など、いくつも思いつきます。これは、頭の体操にもなりそうです。「ChatGPT」を「相手」にする新しいゲームを設計しなさいなど、大学でのデザイン演習の課題にしてみようかしらん。

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。不便益の研究で学会論文賞・出版賞多数。著書に『不便益という発想』（二〇一七）など多数。