Barrier-fully, rather than Barrier-free：人間の弱さを前提とした知的活動支援

西本 一志[1]

Barrier-fully, rather than Barrier-free: Enhancing Intelligent Activities on the Premise of Human Weakness

KAZUSHI NISHIMOTO[1]

概要：

講演者は，これまで約 25 年間にわたって，人々がより創造的に活動できるようにするための支援手段や支援システムについての研究を推進してきた．具体的には，知識創造活動の最上流工程にあたる発散的な思考を支援するシステムや，音楽の演奏や作曲を支援するシステムなどを考案し，実装してきた．これらのシステムの基本的な設計思想は，創造活動の中における本質的に創造的ではない部分を計算機等によって代行ないし補助することによって，人が創造性を発揮すべき本質的な作業に直接取り組めるようにすることで，持てる認知的・身体的能力を十全に創造行為につぎ込めるようにしようというものであった．このような思想に基づいて実装した各種のシステムを用いた被験者実験を実施し，いずれについても有用であることを実証してきた．しかしながら，これらのシステムは，実験室では有用とされるのだが，現実世界での知識創造や音楽創作の中で実際に使われることは，残念ながらほとんどなかった．これはなぜであろうか．当初は，主に実験用のシステムが抱えるユーザインタフェースの使い勝手の問題などによるものであろうと推定していた．しかし近年，どうやら本当の問題は，「人間の弱さ」にあると考えるに至った．従来の支援システムは，いずれも暗黙的に「強い人間」を想定して作られている．しかし実際には，私自身を含め，大半の人間は，弱い．支援されてある程度のことが達成できると，そこでほとんどの場合満足して停止してしまうのである．今回の講演では，このような経験を踏まえ，人間の弱さを前提とした知的活動支援のあり方について，いくつかの事例を交えながら議論する．

1 北陸先端科学技術大学院大学
JAIST

ⓒ2018 Information Processing Society of Japan