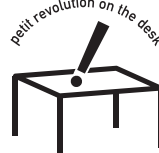


Vol.30

机の上の小さな変革



なりきる想像力

人のコミュニケーションや行動を分析する際に有効な手法として、ロールプレイという、ただ相手のことを想像するのではなく、その人になりきって実際に行動してみることで、そのときの気持ちを体感することができるものがあります。

さて、このロールプレイは「なりきる」以上、基本的には自分以外の他人をターゲットとして行なうものですが、もし対象を人間ではなく機械にしてみたら、どのようなことが起きるでしょうか。

◇ ◇ ◇

さっそくですが、自動ドアになりきってみましょう。身近にある自動ドアをよく観察して、もし自分が自動ドアだったらどのタイミングで何を手がかりとしてドアを開け、どのタイミングで閉じるか考えてみてください。

これは、実際にドアの前に立って動いてみるとより実感することができると思います。ご存じのとおり自動ドアは、赤外線などのセンサーがドアの近くに仕込まれており、人がある距離まで近づいたらそれを感知して自動で開きます。

たとえば、みなさんがロールプレイでやる場合は、ドアの近くに立っていて、人が近づくのが見えたらドアを開けるという方法があるでしょう。では、1度開いたドアはどのタイミングで何を手がかりとして閉じるのがよいのでしょうか。あまりにもすぐに閉めてしまうと、ゆっ

くり歩く人や大きな荷物を持った人は、ドアにぶつかってしまうかもしれません。とはいえ、ドアを開けたままにしていると、虫や外気などが次々と入ってきてしまうため、何かしら適切なタイミングを指定して閉じる必要があります。

いったん機械になりきってみることで、1つひとつの動作について、どのような判断基準が考えられるのかを実感することができます。それでは自動販売機になりきってみたらどうでしょう。

ここでは、どのような状態になった場合に購入を決定するのか、お金が足りない・足りたという状態をどのように判断すればよいのかを定める必要が出てくるはずです。人間であれば見ればすぐわかることですが、機械だとそうはいきません。

—— 当事者になることで発見が ——

このように、世の中にある様々な物の仕組み自体も、実際になりきって考えてみることで、それをつくったエンジニアが込めた工夫や、メカニズムの原理にまで関心を向けることができます。みなさんが実際にプログラムを書いたり機構を設計したりすることはできなくても、なりきって実際にやってみようとするだけで、どんな条件や判断基準が必要なのかなど、複雑な仕組みやどう動いているかわからない物に対する想像力を引き出すことができるのです。



PROFILE 菅 俊一 (SYUNICHI SUGE)

コグニティブ・デザイナー。表現研究者。映像作家。多摩美術大学美術学部統合デザイン学科専任講師。1980年東京都生まれ。人間の知覚能力に基づき新しい表現を研究・開発し、様々なメディアを用いて社会に提案している。主な仕事・著書に、NHK Eテレ『2355/0655』、『観察の練習』『ヘンテコノミクス』など。