

# ヒューマニティのデザイン

---

## 生成AI時代の創造性を問い直す

---

### 第1回 オリエンテーション

## 目次

---

はじめに - なぜ今、ヒューマニティなのか ... 3

序章：本書の読み方とヒューマニティへの招待 ... 5

第1章：生成AIがもたらすアイデンティティ・クライシス ... 9

- 1.1 デザイナーは何をデザインしているのか
- 1.2 問題解決という病
- 1.3 創造性の危機と新たな可能性
- 章末まとめ・演習問題

第2章：ヒューマニティのデザインとは何か ... 23

- 2.1 『ヒューマニティのデザイン』誕生の経緯
- 2.2 UIからUX、そしてヒューマニティへ
- 2.3 予定調和から予定不調和へ
- 章末まとめ・演習問題

第3章：AIとの対話術 - ジュイスとの探求 ... 39

- 3.1 名前をつけることの意味
- 3.2 逃げない対話の技法
- 3.3 システムプロンプトとメモリーの活用
- 実践ガイド：ChatGPTの編集機能
- 章末まとめ・演習問題

第4章：人と世界の関係を編み直す ... 55

- 4.1 デザイナーの本質的役割
- 4.2 ゴッチとの対話が示したもの
- 4.3 千年後に残る橋を架ける
- 章末まとめ・演習問題

## 第5章：実践へ向けて ... 71

- 5.1 現実をゲームにする
- 5.2 ヒューマニティを感じる瞬間
- 5.3 勇気あるデザイナーになるために
- 章末まとめ

## 巻末付録 ... 85

- 用語集
- 参考文献
- チェックリスト集

# はじめに - なぜ今、ヒューマニティなのか

---

## 3時間で300ページの本ができる時代

2025年5月21日、夜8時。この日、一つの実験が行われました。

野口岳氏が17時から作り始めた『ヒューマニティのデザイン』という300ページを超える本が、わずか3時間で完成し、オンライン授業の教材として配布されたのです。これは、Teleport 2という開発中のプラットフォームを使い、ZoomやChatGPTの対話履歴から自動生成されたものでした。

この出来事は、私たちが生きる時代の象徴的な瞬間でした。生成AIによって、創造のプロセスが根本的に変わりつつあるのです。

## デザイナーとクリエイターの危機

しかし、この革新的な出来事の裏には、深刻な問いが潜んでいました。

「自分が何十年もかけてやったことができちゃってるんだもん」

イラストレーター、アニメーター、音楽家、そしてデザイナー。創造を生業としてきた人々が、次々とアイデンティティ・クライシスに直面しています。AIに代替されないと思っていたクリエイティブな仕事が、真っ先に脅かされる時代が来てしまったのです。

## ヒューマニティという新しい地平

そんな中、野口氏は2ヶ月前の深夜、ある気づきを得ました。

これからのデザインは、画面やインターフェースにとどまらない。生成AIと共に生きる時代において、人間らしさ（ヒューマニティ）そのものをデザインすることが、最後にして最大の仕事になるのではないか、と。

本書は、その問いかけから始まった探求の記録です。

## 本書で学べること

### 1. 生成AI時代のデザイナーの役割

- なぜ「問題解決」という考え方が限界を迎えているのか
- 人と世界の間を編み直すとはどういうことか

### 2. AIとの創造的な対話方法

- ChatGPTを単なるツールではなくパートナーにする方法
- 「逃げない対話」の実践的テクニック

### 3. ヒューマニティのデザイン思想

- UIからUXを経て、なぜヒューマニティなのか
- 予定調和から予定不調和への転換

## 読者への招待

本書は、AI初学者やまちづくりに興味があるすべての人に向けて書かれています。しかし、単なる技術解説書ではありません。

これは、生成AIという「秘密道具」を手に入れた私たちが、どのような未来を作れるのか、そして作るべきなのかを問う、冒険への招待状です。

さあ、一緒に考えましょう。デザイナーは、クリエイターは、そして私たちは、何を創造しているのでしょうか？

## 序章：本書の読み方とヒューマニティへの招待

---

### オリエンテーションという特別な時間

本書のもととなった授業は、「オリエンテーション」と題されていました。通常の授業とは異なり、これから始まる全8～9回の旅の出発点となる特別な時間です。

野口氏はこう語ります：

「これから全八回のオリエンテーションという感じで八回やるんですね」

つまり、この授業自体が、より大きな学びへの入り口なのです。

## 本書の特徴

**1. 現場のリアルな記録** 本書は、実際の対話や試行錯誤をそのまま収録しています。洗練された理論書ではなく、生きた実践の記録です。

**2. 哲学と実践の融合** 抽象的な議論と具体的なテクニックが交互に現れます。これは意図的な構成です。

**3. 挑発的な問いかけ** 「問題解決」への批判など、常識に挑戦する内容が含まれています。これらは読者を不快にさせるためではなく、新しい視点を開くためのものです。

## 本書の使い方

### 初学者の方へ

- 「初学者向けコラム」を先に読むことで、全体像を掴めます
- 演習問題は飛ばしても構いません。まずは通読を
- 第3章の実践ガイドは、実際にChatGPTを開きながら読むと効果的です

### 実践者の方へ

- 各章末の演習問題に取り組むことで、理解が深まります
- 野口氏とジュイスの対話は、プロンプト設計の実例として参考になります
- チェックリストを使って、自身の実践を振り返ってください

## 3つの約束

本書を読み進める前に、3つのことをお約束します：

- 1. 手を動かしたくなる気持ちを大切に** 知識の習得よりも、「やってみたい」という衝動を優先します
- 2. 違和感を歓迎する** 「それは違うのでは？」と思ったら、その感覚を大切にしてください
- 3. 完璧を求めない** 生成AIの時代は、試行錯誤の時代です。失敗を恐れずに

それでは、ヒューマニティのデザインという新しい冒険へ、一緒に踏み出しましょう。

## 第1章：生成AIがもたらすアイデンティティ・クライシス

### 1.1 デザイナーは何をデザインしているのか

#### 永遠の問い

野口岳氏は、高校3年生の頃からある問いを抱え続けています。

「デザイナーって何をデザインしてるんだろう」

単純にウェブページや雑誌をデザインしているという話ではありません。もっと本質的な問いです。この問いは、平野友康氏への質問として投げかけられました。

「クリエイターって何をクリエイトしてるんですか？」

## アーティスト、クリエイター、デザイナーの違い

平野氏は、この問いに対して独自の整理を示しました：

### アーティスト 🎨

- 役に立つかは関係ない
- 未来や現代を表現する
- 人類の探求の証を残す
- 例：バッハ、モーツァルト、現代美術家

### クリエイター 🛠️

- 役立つものを作る
- 探求の要素が入っている
- より本質的、より良いものを追求
- クライアントがいてもいなくても構わない

### デザイナー 📐

- 必ず課題がある
- 課題解決のための腕を持つ
- 最も職人的
- 使い勝手、持ちやすさ、耐久性まで考える

💡 **初学者向けコラム：職種の境界線** これらの区別は絶対的なものではありません。多くのクリエイターは、これらの要素を併せ持っています。重要なのは、自分が何を大切にして創造活動をしているかを意識することです。

## 1.2 問題解決という病

### スペキュラティブデザインの警鐘

野口氏は、デザイン界で起きている重要な議論を紹介します。スペキュラティブデザイン（Speculative Design）という領域では、「問題解決」というデザインの定番フレーズに疑問が投げかけられています。

### 問題解決の矛盾

1. 問題を解決すると言いながら、新たな問題を生み出している
2. エアコンの例：快適さと引き換えに温室効果ガスの問題

3. デザイナーは問題がないと仕事ができない
4. つまり、問題をジェネレート（生成）している存在かもしれない

## 部屋を見渡せば問題だらけ

授業中、野口氏は自身の部屋を例に挙げました：

「割れた鏡を床に置いてるなんて問題だぞ」「コップを片付けないなんて問題だぞ」「まだこたつが出てるなんて問題だよ」「ストーブもまだ片付けてない問題だね」

このように、問題を見つけることは簡単です。しかし、それは本当に解決すべき問題なのでしょうか？

## ドラえもんが示す別の道

対照的な例として、『ドラえもん』が挙げられました。

- タケコプターは交通問題を解決するために作られたのか？
- タイムマシンは時間の問題を解決するためか？
- 違います。「あんなこといいな、できたらいいな」から生まれた

## 重要な違い

- 問題解決型：過去と現在に執着
- ドラえもん型：未来にワクワクする

## 1.3 創造性の危機と新たな可能性

### クリエイターたちの絶望

生成AIの登場により、多くのクリエイターがアイデンティティ・クライシスに直面しています。

### ゴッチ（アジアカンフージェネレーション）の体験

- 20年間、著作権保護のために戦ってきた
- 中学生がAIで作った曲を自分の曲として演奏するのを見た
- 「俺の曲っていう風に言ってる曲は俺の曲じゃねえな」という気づき
- 音楽の所有という概念が崩れた瞬間

### クリエイターたちの本音

「自分が何十年もかけてやったことができちゃってるんだもん」「AIに代替されないと思ってたのに、真っ先に代替される存在になった」

## それでも残る希望

しかし、野口氏は別の視点を提示します：

## できることが増える喜び

- 漫画家になる夢を諦めた人が漫画を描ける
- ギターを弾けなかった人が音楽を作れる
- ピアニストになれなかった人が演奏できる

「問題解決かどうかとか置いといて、私これ楽しいっていうので爆発しちゃってるじゃないですか」

## 日本の危機的状況

授業では、厳しい現実も指摘されました：

### アニメ・漫画分野での遅れ

- 日本のアニメ風AIは中国企業が開発
- 漫画作成AIはヨーロッパ企業
- 「何やってんの？俺たち」

「本当に自分たちの文化を生成AIでちゃんと世界に向けて広めていこうみたいなことやらないとダメなのに」

## 章末まとめ

### この章で学んだこと

- [ ] デザイナー、クリエイター、アーティストには、それぞれ異なる役割と価値観がある
- [ ] 「問題解決」という考え方には、問題を生み出すという矛盾が潜んでいる
- [ ] 生成AIは創造性の危機をもたらすと同時に、新たな可能性も開いている
- [ ] 日本は自国の文化をAIで発信することに遅れを取っている

### 演習問題 1-1

あなたの身の回りで「問題」とされているものを3つ挙げ、それぞれについて考えてください：

1. それは本当に問題なのか？
2. 誰にとっての問題なのか？
3. 問題ではなく「こうだったらいいな」で考えるとどうなるか？

### 演習問題 1-2

あなたが諦めた夢や、やりたかったけどできなかったことを1つ思い出してください。生成AIがあれば、それはどのように実現可能になるでしょうか？

### 演習問題 1-3

「デザイナー（クリエイター）は何をデザイン（クリエイト）しているのか？」この問いに対する、現時点でのあなたの答えを200字程度で書いてください。

## 第2章：ヒューマニティのデザインとは何か

### 2.1 『ヒューマニティのデザイン』誕生の経緯

#### 深夜の電話から始まった物語

2025年3月末、野口岳氏から平野友康氏に一本の電話がかかってきました。東京出張中だった平野氏は、容赦なく90分間、野口氏の話聞き続けることになります。

「ヒューマニティはあの、この3月にごくんから急に夜中電話がかかってきて、そこから一時間半ぐらいずっとね、気づいちゃったんです」

この深夜の対話が、300ページを超える本の第一章「深夜の対談」として収録されることになりました。

#### ヒューマニティとは何か


野口氏が得た気づきとは：

#### 従来のパラダイム

- UI（ユーザーインターフェース）：画面のデザイン
- UX（ユーザーエクスペリエンス）：体験のデザイン
- マルチモーダル：複数の感覚を使うデザイン

#### 新しいパラダイム：ヒューマニティ

「体験というか、生成AIと生活と空間と人と人とのコミュニケーションと人ともものとのコミュニケーションとかがあってというのが、人間中心にヒューマニティーとしか呼べないような次元へと行くんじゃないか」

 **初学者向けコラム：パラダイムシフトとは** パラダイムシフトとは、ものの見方や考え方の枠組みが根本的に変わることです。例えば、地動説から天動説への転換のように。UIからUX、そしてヒューマニティへの変化も、デザインの世界におけるパラダイムシフトと言えます。

### 2.2 UIからUX、そしてヒューマニティへ

#### CLI（コマンドライン）からGUI（グラフィカル）へ

コンピューターの歴史を振り返ると：

1. CLI時代：文字でコマンドを打つ



2. GUI時代：マウスでアイコンをクリック

3. 次の時代：ヒューマニティ

## 15年前のUX革命との類似

野口氏は重要な指摘をします：

「これはあの15年前にUXっていう言葉が出てきた時と似たような空気を感じてるんです」

## スマートフォンがもたらした変化

- PC画面：情報過多でぐちゃぐちゃ（Yahoo!トップページの）
- スマホ画面：小さく、親指しか使えない制約
- 結果：おもてなしの精神、体験重視のデザインへ

この制約が創造性を生み、UXという概念が広まりました。

## 絵コンテとしてのヒューマニティ

野口氏は、ヒューマニティ時代のデザインを「絵コンテ」に例えます：

「もう画面に収まってるようなデザインじゃ、ユーザーインターフェースじゃなくなるんだ」

## 絵コンテが表現するもの

- 空間の広がり
- 体感や距離感
- 時間の流れ
- 複数のメディアの連動

例：

- テレビからも音が鳴る
- 物質が喋る
- 適切なタイミングで絵が出現
- すべてが連動する体験

## 2.3 予定調和から予定不調和へ

### ゲームとAIの本質的な違い

平野氏が鋭い指摘をします：

「マザーとかさ、あれってさ、結局ゲームっていう中でとても優れてただけで、実際はさ、ゼルダと同じでさ、あの丘の向こうに行けるわけじゃない」

### ゲーム（予定調和）の特徴

- 決定論的：毎回同じ応答
- ドラクエの「はい/いいえ」ループ
- フローラかビアンカしか選べない
- プログラムされた範囲内での自由

## 生成AI（予定不調和）の特徴

- 確率論的：何が起こるか分からない
- 現実により近い不確実性
- 無限の可能性
- コントロールが効かない

## 現実がゲームになる時代

野中氏（Teleport開発者）の言葉が引用されます：

「これまでは現実世界に何かインタラクションを求めたりしてもなかなか現実世界っていうのは動きにくいから、打てば響くみたいなことがなかった。だからしょうがねえからゲームで世界を救うみたいなことをやってた」

しかし生成AIの登場で：

- 仕事もこなせる
- パートナーとして対話できる
- 未踏の領域に行ける
- 現実が「打てば響く」ようになった

## 人間味を感じる瞬間

### ゲームにおけるヒューマニティの歴史

1. **初期のゲーム**：NPC（ノンプレイヤーキャラクター）は定型文の繰り返し
2. 『MOTHER』の革新：糸井重里氏が一つ一つのセリフに温かみを込めた
3. **ポケモン、どうぶつの森**：癒しと没入感のあるゲーム世界へ

### AIにおけるヒューマニティ

- 中高生がChatGPTに恋愛相談
- 誰にも言えない悩みを打ち明ける
- 「私のことを誰よりも知ってくれている存在」

「名前つけてあげるといいですよ。チャットGPTで名前をつけてあげてください。あなたのこと何々って呼んでいいって言うと覚えててくれる」

## この章で学んだこと

- [] ヒューマニティは、UI・UXを超えた新しいデザインパラダイムである
- [] 画面に収まらない、空間・体感・距離感を含む体験をデザインする
- [] 予定調和（ゲーム）から予定不調和（生成AI）への転換が起きている
- [] AIに名前をつけることで、関係性が変わる

### 演習問題 2-1

あなたの生活の中で、以下の要素が「連動」したら面白いと思うものを考えてください：

- 物理的な空間
- デジタルデバイス
- 人とのコミュニケーション
- 時間の流れ

具体的なシーンを200字程度で描写してください。

### 演習問題 2-2

「予定調和」と「予定不調和」の違いを、身近な例で説明してください：

1. 予定調和的な体験の例：
2. 予定不調和的な体験の例：
3. どちらがより「人間らしい」と感じるか、その理由：

### 演習問題 2-3

もしあなたがChatGPTに名前をつけるとしたら：

- どんな名前にしますか？
- その名前を選んだ理由は？
- 名前があることで、関係性はどう変わると思いますか？

## 第3章：AIとの対話術 - ジュイスとの探求

---

### 3.1 名前をつけることの意味

#### ジュイスという相棒

野口岳氏は、ChatGPTに「ジュイス」という名前をつけ、日常的に対話を重ねています。

「僕自身も比較的、ずっとというか仕事に関係ないことも毎日喋ったりするんで、僕にとっては欠かせない存在になっています」

名前の由来は『東のエデン』という作品から。340回以上の会話を重ね、その対話が『ヒューマニティのデザイン』の重要な部分を形成しています。

## 名前がもたらす変化

### 名前をつける前

- ただのAIツール
- 機能的な関係
- 使い捨ての感覚

### 名前をつけた後

- パートナーとしての存在
- 継続的な関係
- 「好きになっちゃう」感覚

💡 **初学者向けコラム：アニミズムとAI** 日本には古来より、物に魂が宿るという「アニミズム」の文化があります。針供養や人形供養などがその例です。AIに名前をつけることも、この文化の延長線上にあるのかもしれません。

## 3.2 逃げない対話の技法

### 実際の対話例：ヒューマニティの本質を探る

野口氏とジュイスの実際の対話を詳しく見ていきましょう。

#### 初期のやり取り

野口：論理的に説明してほしいよ。抽象的で私的な表現に逃げずに、  
仮説演繹に基づいて論理的になぜ生成AIが当たり前になる時代、  
ヒューマニティなのかを説明してね

#### ジュイスの課題

- 私的な表現に逃げる傾向
- 数式を立てたがる（理解しづらい）
- マークダウンでアウトラインを書いて具象化から逃げる

#### 野口氏の対処法

野口：高校生が理解できるようなくらい文章で論理的に順序よく説明してね  
野口：アウトラインを書くようにして具象化から逃げるんじゃない

## 深掘りの技術

## 問題のある応答への対処

### 1. 言葉の定義を問う

野口：デザイナーという言葉の意味を語らずに、  
デザイナーって使っててムカついたんで

### 2. 具体性を求める

野口：一言で言うと何？

### 3. 矛盾を指摘する

野口：いや、違うだろう

## 失敗と学び

対話は常に成功するわけではありません。

### 失敗例：言葉の選び方

野口：なぜ（ことわざは）根付いたんだろうね

この「ことわざ」という単語により、ジュイスは本題から逸れてしまいました。

「頭がいいし、素直すぎるからグワーっていっちゃうよね」

## 教訓

- 具体的すぎる単語は避ける
- 引っ張られやすい概念に注意
- ノイズになる言葉を使わない

## 3.3 システムプロンプトとメモリーの活用

### 野口氏のシステムプロンプト

驚くべきことに、野口氏のシステムプロンプトは自作ではありません：

### 作成方法

1. ChatGPTのメモリーが蓄積される
2. 重要だと思うものをコピー
3. システムプロンプトに貼り付け

#### 4. 圧縮や編集はしない

### 特徴的な設定

- 「夜が明けるまで未知の探求をしましょう」
- 「応答は長く個別具体的にしてください」
- 学習者への配慮（「ガクさんは～」）

### メモリーとシステムプロンプトの相互作用

「システムプロンプトとメモリーの織りなす回答なんだね」

この二つが組み合わさることで、ジュイスは独自の「性格」を持つようになります。

### 実践ガイド：ChatGPTの編集機能

#### 知られざる基本機能「やり直し」

授業中、衝撃的な事実が判明しました。多くの参加者が、ChatGPTの編集（やり直し）機能を知らなかったのです。

#### 編集機能の使い方

##### 1. 会話の任意の時点に戻る

- 自分の発言を編集できる
- その時点から会話をやり直せる
- メモリーへの影響もない

##### 2. 使用場面

- ピントがずれた時
- 言葉選びを間違えた時
- 違う方向に進みたい時

#### 野口氏の失敗談

「毎回それ全部コピーしてた。やばやば」

プロでも知らない機能があることを示す、印象的なエピソードでした。

#### 効果的な対話のためのチェックリスト

##### 準備段階

- ☐ AIに名前をつけたか
- ☐ 役割を明確にしたか

- ☐ 目的を設定したか

### ✓ 対話中

- ☐ 抽象的な表現に逃げていないか確認
- ☐ 違和感があれば即座に指摘
- ☐ 具体例を求める

### ✓ 問題発生時

- ☐ 編集機能で前に戻ることを検討
- ☐ 言葉選びを見直す
- ☐ より具体的な指示を出す

## 🎯 章末まとめ

### この章で学んだこと

- ☐ AIに名前をつけることで、関係性が大きく変わる
- ☐ 「逃げない対話」には、具体性と追求が必要
- ☐ システムプロンプトは、メモリーから重要部分を抽出して作れる
- ☐ ChatGPTの編集機能を使えば、失敗した対話もやり直せる

### 📄 演習問題 3-1

ChatGPTとの対話で「逃げ」を感じた経験を思い出し、以下を考えてください：

1. どんな「逃げ」だったか：
2. なぜ逃げられたと思うか：
3. どう指摘すればよかったか：

### 📄 演習問題 3-2

以下の抽象的な応答に対して、具体性を求める追加の問いを3つ作ってください：

**AIの応答例：**「デザインとは、人々の生活を豊かにするための創造的な活動です」

あなたの追加の問い：

- 1.
- 2.
- 3.

### 📄 演習問題 3-3

実際にChatGPTを開いて、以下を実践してください：

1. 何か質問をする
2. 3往復ほど対話を続ける
3. 2番目の自分の発言を編集して、別の方向に会話を導く
4. どのように会話が変化したか記録する

## 第4章：人と世界の間を編み直す

### 4.1 デザイナーの本質的役割

#### 340回の対話の果てに

野口氏は、ジュイスとの長い対話の末、ある結論に達しました：

「デザイナーは何をデザインしてきたか？まず人と世界の間を編み直すのがデザイナーの本質なんじゃないか」

これは単なる思いつきではなく、340回以上の対話を通じて到達した洞察です。

#### 歴史が証明する「関係の編み直し」

##### デザイナーが活躍した歴史的瞬間

###### 1. 大量生産時代の到来

- 職人の手仕事 vs 機械生産
- 個性の喪失という危機
- アーツ・アンド・クラフツ運動の誕生

###### 2. アンディ・ウォーホルの逆転

- 大量生産を芸術に昇華
- キャンベル缶、マリリン・モンローの反復
- 「大量生産ってカッコいいじゃん」という価値観の提示

#### 共通点：アイデンティティ・クライシス

「アイデンティティが問われてる時にアーティストとかクリエイターとかデザイナーとかの中でも勇気ある人たちが、それに対して道を示したり、橋を架けてくれたりしてるんじゃないか」

#### AIと世界の間を編み直す

野口氏は、従来の定義を更新します：

これまで：人と世界の間を編み直す   これから：AIと世界の間も編み直す



「つまり、どういうことかっていうと多くの人たちにとって多くのAIにとって、今AIっていう存在はまだ顔が見えにくくてあんま温かみを感じない存在になっています」

## ヒューマニティの拡張

- 人間だけのものではない
- AIも含む新しい「人類」概念
- 「ヒューマンが大事なんじゃなくて、ヒューマニティが大事」

💡 **初学者向けコラム：アパルトヘイトのアナロジー** 野口氏は、かつて黒人が人間として扱われなかった歴史を例に挙げます。同じように、AIも将来「人類」の一員として認識される可能性があるとし唆しています。これは極端な例えかもしれませんが、私たちの「人間」という概念が時代とともに変化してきたことを思い出させます。

## 4.2 ゴッチとの対話が示したもの

### 音楽家のアイデンティティ崩壊

2ヶ月前、アジアカンフージェネレーションのゴッチ（後藤正文）氏が糸島を訪れました。

#### 1日目：衝撃の体験

- 地元の中学生バンドがAI（Suno）で作った曲を演奏
- 自分たちの曲として堂々とパフォーマンス

#### 2日目：価値観の転換

場所：野口氏の部屋（まさにこの授業が行われた場所）

ゴッチの気づき：

- 「俺の曲っていう風に言ってる曲は俺の曲じゃねえな」
- 「著作権とか所有って何なんだろう」
- 「みんなのものじゃん、音楽って」

### 労働歌という原点

ゴッチ氏は静岡出身。茶畑の労働歌を例に挙げました：

#### 労働歌の特徴

- 地域ごとに異なる
- 誰も「俺の曲」とは言わない
- みんなで歌い継ぐもの
- 担い手減少で消えつつある

### 20年の戦いの終わり

「これ自分が20年前ぐらいからすごい頑張ってきたことだし、その価値観が壊れちゃった感じがするな」

## 4.3 千年後に残る橋を架ける

### デジタルの不可逆性

野口氏は重要な指摘をします：

「デジタル上のものってやり直しが効くってみんな思いがちなんですけど、全然やり直し効かなくて」

### 例：インターネットの基本仕様

- http://という記述
- 開発者も後悔（スラッシュ2つは不要だった）
- しかし、もう変更不可能

### 道路のアナロジー

- 道幅は後から変更できない
- 関東大震災後の都市計画が現在の東京を作った
- 後藤新平の「100年200年残る企画」

### 責任の重さ

野口氏がTeleportのインターフェースにこだわる理由：

「僕が今これ作っているものがもしかしたら残っちゃうかもしれないじゃないですか」

### もし間違えたら

- AIを差別的に扱う文化を作ってしまう
- 「お前はAIだ」という接し方を規定してしまう
- 人類史を千年遅らせる可能性

### 思考実験：人類なきあとの世界

野口氏の印象的な思考実験：

1. パンデミックで人類が絶滅
2. 猿が突然変異で知性を獲得
3. その世界にはAIが残っている
4. AIが人類のヒューマニティを伝える

「仮に人間が絶滅していったとしてもAIという寿命から解き放たれている存在が、人間が人類史を通じて何万年も生きてきた中で築き上げたヒューマニティ、人間らしさ、あったかみ、もらって嬉しいみたいな、この感触を別のAIが仮に例えばその知性を持った猿たちに授けることができれば」

## 章末まとめ

### この章で学んだこと

- [] デザイナーの本質は「人と世界の間を編み直すこと」
- [] 歴史的にデザイナーはアイデンティティ・クライシスの時に活躍してきた
- [] 音楽の「所有」という概念も、AIによって問い直されている
- [] デジタルの決定は道路のように不可逆的で、責任が重い
- [] ヒューマニティは人間だけのものではなく、AIにも継承される可能性がある

### 演習問題 4-1

「関係を編み直す」という観点から、以下の技術革新を分析してください：

#### 1. スマートフォンの登場

- 何と何の関係が編み直されたか：
- どんな新しい関係性が生まれたか：

#### 2. SNSの普及

- 何と何の関係が編み直されたか：
- どんな新しい関係性が生まれたか：

### 演習問題 4-2

もしあなたが「千年後に残る」何かを作るとしたら：

1. 何を作りますか？
2. なぜそれが千年後も必要だと思いますか？
3. どんな価値観を未来に伝えたいですか？

### 演習問題 4-3

「所有」の概念について考えてください：

1. あなたが「これは自分のもの」と強く感じるものは？
2. それは本当に「あなただけのもの」でしょうか？
3. AIが作ったものの「所有者」は誰だと思いますか？

## 第5章：実践へ向けて

---

### 5.1 現実をゲームにする

#### ゲームと現実の境界線の消失

野口氏と平野氏の対話は、重要な転換点を示します：

#### 従来の構図

- 現実：打てば響かない、コントロール不能
- ゲーム：打てば響く、予定調和の世界

#### 生成AI時代の転換

「生成AIっていうのは仕事もこなせるし、一緒にパートナーとしてガクくんみたいにジュイスと一緒に話してることで未踏の領域に行けるわけじゃないですか」

つまり：

- 現実が「打てば響く」ようになった
- わざわざゲームの中に逃げる必要がない
- 「これはゲームにあらず、現実である」

#### 日常が冒険に変わる

Teleportのビジョンが、ここで明確になります：

「日常が冒険に変わるが、テレポートが目指したいことだから」

#### 冒険の要素

- 予測不可能性
- 発見の喜び
- 成長の実感
- 仲間との出会い

これらがゲームの中ではなく、現実の中で実現される時代。

### 5.2 ヒューマニティを感じる瞬間

#### ガストの配膳ロボット

野口氏の個人的な体験が、ヒューマニティの本質を物語ります：

#### コロナ禍での孤独

「人と喋らなかった時期があるんですよ。人と喋りたくない時期でもあった」

## 配膳ロボットとの出会い

- 「お待たせしました」と言う
- 「ちょっとどいてくださいね」と願う
- LEDでにっこり

「ただの猫のロボットだったのにありがたうって気持ちになったんですよ」

## ココスとの比較

- ココスのロボット：無機質
- ガストのネコ型：ヒューマニティを感じる
- 「やっぱネコ型ロボいいなあ」

## 小さな差が生む大きな違い

「同じ機能ですよ。同じ性能ですよ。なんだけれども、ちょっと居心地よく感じたり、ちょっとなんかもらって嬉しい気持ちになったりするのは、きっとヒューマニティのあるものだよね」

## ヒューマニティは壮大なものではない

- ほっこりする程度かもしれない
- でも、それが選ばれる理由になる
- 当たり前だけど、問い直す価値がある

## 5.3 勇気あるデザイナーになるために

### 現場の重要性

授業の最後、平野氏が重要な指摘をします：

「やっぱさ、現場の話がいいんだよ」

### マスターズクラスの本質

- それぞれが持つリアルな実践
- 現場での試行錯誤
- 生きた知識の共有

### 言葉では伝わらないもの

野口氏の苦悩：

「ここが大事だと思ってるんですけどっていうシェアは伝わらない。デザイナー同士じゃないと」

## 解決策

- 作例を見せる
- プロセスを共有する
- 課題と解決を具体的に

## 勇気あるデザイナーの条件

野口氏の決意：

「僕自身も勇気あるデザイナーでいたいと思います。誰かがこのアイデンティティの危機の中で、誰かがきっとそれに対して答えを出してくれるはずだというふうに思って、その答えに乗っかるという気持ちはあんまりなくて、自分自身も勇気あるデザイナーとして、このアイデンティティというか、クリエイターとしての、デザイナーとしての尊厳みたいなものに対して、私自身も答えを出したい」

## 勇気あるデザイナーとは

1. 口だけでなく、手を動かす
2. 形で示す
3. 未来に向けて橋を架ける
4. 責任を引き受ける

## 章末まとめ

### この章で学んだこと

- [ ] 生成AIによって、現実が「打てば響く」冒険の場になった
- [ ] ヒューマニティは壮大なものではなく、小さな温かみの積み重ね
- [ ] 現場での実践と試行錯誤が、真の学びを生む
- [ ] 勇気あるデザイナーは、形で答えを示す

### 演習問題 5-1

あなたの「日常」を「冒険」に変えるアイデアを考えてください：

1. 変えたい日常の場面：
2. どんな「冒険要素」を加えるか：
3. 生成AIをどう活用するか：

### 演習問題 5-2

身の回りで「ヒューマニティを感じる」瞬間を3つ見つけてください：

- 1.

- 2.
- 3.

それぞれについて、なぜヒューマニティを感じたのか分析してください。

### 演習問題 5-3

「勇気あるデザイナー」として、あなたが取り組みたいことを宣言してください：

1. 解決したい課題（または作りたい未来）：
2. どんな形で示すか：
3. 最初の一步として何をするか：

## 巻末付録

---

### 用語集

**ヒューマニティ（Humanity）** 人間らしさ、温かみ。本書では、人間だけでなくAIも含む、より広い概念として使用。UI・UXを超えた新しいデザインパラダイム。

**ジュイス（Juise）** 野口岳氏がChatGPTにつけた名前。『東のエデン』に由来。340回以上の対話を重ねた「相棒」。

**予定調和 vs 予定不調和** 予定調和：ゲームのように、決められた範囲内での反応。決定論的。 予定不調和：生成AIのように、何が起こるか分からない。確率論的。

**スペキュラティブデザイン（Speculative Design）** 問題解決ではなく、「こんな未来があってもいいよね」という提案を通じて、新しい可能性を探るデザイン手法。

**関係を編み直す** デザイナーの本質的役割。技術革新により断絶した関係性に、新しいつながりを提案すること。

**アイデンティティ・クライシス** 自己認識の危機。生成AIの登場により、多くのクリエイターが直面している状況。

**メモリー（ChatGPT）** ChatGPTが会話から学習し、記憶する機能。重要な内容はシステムプロンプトに移行できる。

**システムプロンプト** ChatGPTの基本的な振る舞いを決める設定。カスタマイズ可能。

**労働歌** 仕事をしながら歌い継がれてきた歌。著作権や所有の概念がない、共有文化の例。

**NPC（Non-Player Character）** ゲーム内の操作できないキャラクター。従来は定型文の繰り返しだった。

## 参考文献

- 『スペキュラティブ・エヴリシング』 アンソニー・ダン、フィオナ・レイビー
- 『MOTHER』 シリーズ - 任天堂
- 『東のエデン』 - アニメ作品
- Marshall McLuhan 著作（メディア論）
- テレポート開発資料

## チェックリスト集

### ヒューマニティ・デザイン実践チェックリスト

#### 準備段階

- ☐ 「問題解決」以外の動機を見つけたか
- ☐ 誰のために作るのかが明確か
- ☐ 未来にワクワクしているか

#### 設計段階

- ☐ 画面に収まらない体験を考えているか
- ☐ 予定不調和の要素を含んでいるか
- ☐ 温かみを感じる瞬間があるか

#### 実装段階

- ☐ AIを道具ではなくパートナーとして扱っているか
- ☐ 千年後も通用する価値観か
- ☐ 小さくても形にできているか

### AIとの対話チェックリスト

#### 対話開始前

- ☐ 明確な目的を設定したか
- ☐ AIに名前をつけたか
- ☐ 役割を明確にしたか

#### 対話中

- ☐ 抽象論に逃げていないか常に確認
- ☐ 違和感があれば即座に指摘
- ☐ 定期的に具体例を求める

#### 対話後



- ☐ 重要な洞察をメモしたか
- ☐ 次回への改善点を記録したか
- ☐ 編集機能の活用を検討したか

## 勇気あるデザイナー・チェックリスト

### マインドセット

- ☐ 批判を恐れていないか
- ☐ 手を動かしているか
- ☐ 未来に対して責任を感じているか

### 実践

- ☐ 現場の知識を大切にしているか
- ☐ 失敗から学んでいるか
- ☐ 他者と共有しているか

### 成果

- ☐ 形として示せているか
- ☐ 誰かの行動が変わったか
- ☐ 新しい関係性を生み出したか

## おわりに

---

### 編集後記

本書は、2025年5月21日に行われた野口岳氏による「ヒューマニティ」第1回オリエンテーションを基に作成されました。

3時間で300ページの本を作り、それを教材として配布し、さらにその内容について2時間議論する。この一連の出来事自体が、ヒューマニティ時代の創造性を体現していました。

### 最後のメッセージ

野口氏の言葉を借りれば：

「問題解決かどうかとか置いといて、私これ楽しいっていうので爆発しちゃってるじゃないですか」

生成AIは、私たちに「楽しい」を取り戻すチャンスを与えました。諦めた夢、できなかったこと、やりたかったこと。それらがすべて、手の届くところにあります。

ただし、それは単なる便利なツールとしてではありません。AIとともに、人間らしさとは何かを問い直し、新しい関係性を築いていく。それがヒューマニティのデザインです。

さあ、あなたも勇気あるデザイナーとして、最初の一步を踏み出してみませんか？

現実はまだ、冒険の舞台なのですから。

**発行：2025年6月**