

修士論文 仮構成 · 2026-05-02

# AIに実行を委譲する デザイン実践の整理

意図・制約・評価基準の外部化と、委譲条件の観点から

相原立弥 / 大学院研究

## これは「進捗報告」ではなく、ここまでの研究像の仮置きである

ここまでの議論は、単に「AIツールをどう使うか」ではなく、AIが実行を担うときに、人間・AI・システム・デザイン資産のあいだで何が受け渡され、どこにズレが生じるのかを整理する方向へ移ってきた。

本資料では、修論ドラフトの骨格に沿って、背景、問題意識、中心仮説、研究課題、観察方法、期待される成果を一度つなげて示す。

主題は特定ツールではなく、AIに任せるために何を外部化し、どこを人間が判断し続けるのかという相互作用構造である。

## 問いは「言語化負荷」から「委譲条件」へ移ってきた

### 中間発表後

教授からは、急速に変化するAI領域で、概念を整理し研究の足場を示す方向性もありうるというフィードバックを得た。

### 3月の整理

操作負荷が下がる一方で、目標・意図・行為をAIに伝える言語化負荷が上がるのではないかと考えた。

### 理論接続

ノーマンの7段階モデルは捨てるのではなく、各段階の担い手と表出形式が変わるものとして再解釈できそうだと見えてきた。

### 5月の転換

インターンでのデザインシステム、README、skillの試行から、単なる言語化ではなく、委譲条件と判断基準の外部化が中心に見えてきた。

## AIが実行を担う場面で、委譲を成立させる条件とズレを整理する

AIが実行を担うサービスやデザイン実践において、人間・AI・システム・デザイン資産のあいだで、目的・文脈・制約・判断基準・評価基準がどのように受け渡され、どこにズレが生じるのかを整理する研究。

対象は、ChatGPT、Gemini、Claude、Genspark、Figma Make、Claude Design、Claude Code、Cursorなどの個別ツールそのものではなく、それらに共通して現れる「自然言語で依頼し、AIが生成・実行する」構造である。

短く言えば、AI時代のデザインにおける「任せるための設計」を考える研究である。

## 変化は「入力手段がチャットになった」だけではない

### 従来のUI / UX

ユーザーは画面上の対象を見ながら、操作を段階的に選び、システムの反応を見て修正する。認知負荷は主に「どの操作を、どの順番で行うか」にかかっていた。

例: Figmaでフレームを作る、PowerPointで図を配置する、UIのメニューから機能を探す。

### AI介在型の体験

ユーザーは「こういう画面を作って」「ブランドに沿ったスライドにして」と依頼し、AIに実行を委譲する。重要になるのは、目的・制約・参照資産・評価基準をどう渡すかである。

例: Figma Make、Claude Design、AIスライド生成、コード生成エージェント。

## 自然言語で頼めることと、良い出力が安定することの間には距離がある

生成AIツールは「誰でも自然言語で作れる」と語られやすい。しかし実際には、自然言語で依頼できることと、目的・ブランド・情報設計・ユーザー文脈に合った出力が安定して得られることは同じではない。

デザインシステムを渡しても、AIが参照しないことがある。参照しても、優先順位を誤ることがある。見た目は整っていても、コンポーネントの意味的な使い分けやブランドらしさが外れることがある。

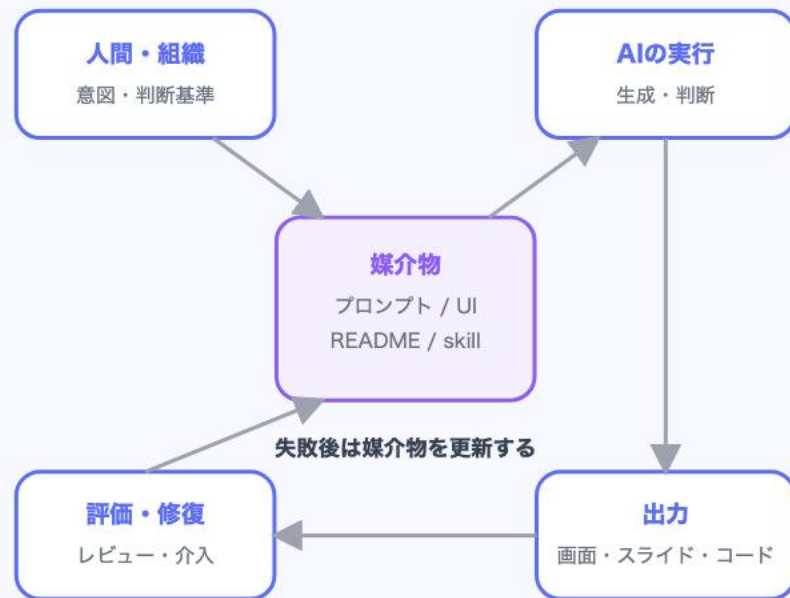
この距離を「プロンプトが悪い」「モデルが弱い」だけで片づけず、委譲条件の不足やズレとして分解したい。

## 構造図 01

# AIへの委譲は、媒介物を通じた受け渡しとして起きる

プロンプトだけでなく、UI、README、skill、デザインシステム、サンプル、チェックリスト、承認UIなどが、AIに委譲するための媒介物になる。

ズレは、人間の意図とAI出力の間だけでなく、媒介物の参照・解釈・適用・評価の各所で起こる。



## 負荷は減るのではなく、場所を変える

### 仮説 1

操作の負担は下がるが、目的・文脈・制約・参照資産・評価基準・委譲範囲を外部化し、AIとのあいだで委譲条件を整える負担が上がる。

### 仮説 2

AIが制作や実装を担うほど、人間の役割は「手を動かす」だけから、判断基準を形成し、外部化し、出力を評価して方向づけることへ移る。

### 留保

これはデザイナー不要論ではない。審美眼、ブランドの意思、情報設計の暗黙知は、AI出力を見分け方向づけるために重要になる。

## 構造図 02

# 委譲条件とは、AIに任せるための前提の束である

AIに「作って」と頼むだけでは、何を達成し、何を守り、何を優先し、どこまで任せ、何をもちって良いとするかが残りやすい。

この研究では、それらを委譲条件として整理する。



## ズレを「AIが期待通りに動かない」で終わらせない

ズレ	何が起きているか	改善の問い
参照	資料やデザインシステムが存在しても、出力に現れない	入口、読む順序、参照対象は明示されているか
優先順位	複数ルールがあるとき、何を優先すべきかが揺れる	衝突時に何を優先するかを書けているか
解釈・適用	読んではいるが、意味や使いどころを取り違える	良い例、悪い例、意味的な使い分けがあるか
評価	見た目は整っているが、良い出力か判断しにくい	評価基準やレビュー観点は共有されているか
委譲範囲	AIがどこまで判断してよいか、人間が確認すべきかが曖昧	自律実行・確認・承認の境界は設計されているか
修復ループ	失敗後に、プロンプト・README・skill・設計のどこを直すべきか分からない	次に直す媒介物を特定できるか

既存理論との接続

## 7段階モデルは、担い手と表出形式の変化を見る枠になる

ノーマンの7段階モデルの構造自体は、AI時代でも参照できる。ただし、実行はAIに移り、実行前の段階はプロンプトや媒介物として外部化される。

評価側も、結果を見るだけでなく、どの制約を守ったか、次に何を修復すべきかを見る必要が出る。

外部化  
プロンプト  
UI / skill



人間の評価  
結果の良し悪し  
修復点の判断

## 修論で扱う問い

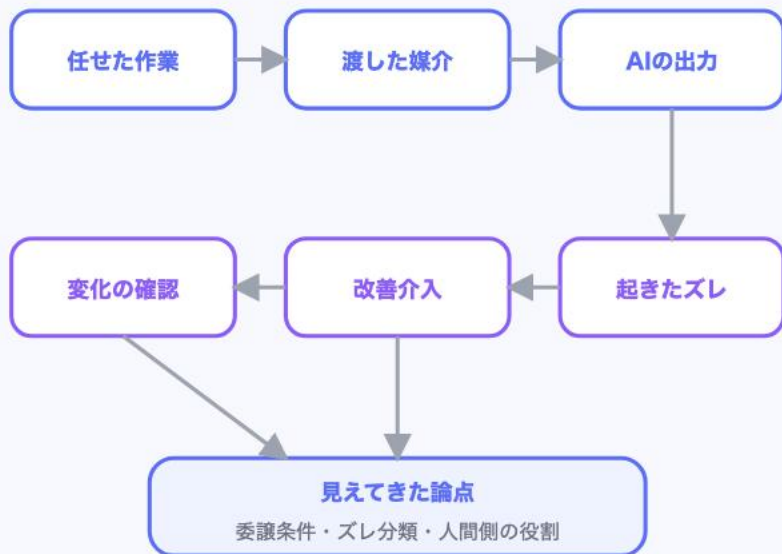
- **RQ1:** AIに実行を委任する場面では、どの情報が外部化される必要があるのか。
- **RQ2:** 外部化が不足したとき、どのようなズレが起きるのか。
- **RQ3:** ノーマンの7段階モデル、ガルフ、メンタルモデル、HAIの枠組みで、どこまで説明できるのか。
- **RQ4:** AI介在型のサービスやデザイン実践を改善するために、どのような問いを設計時に持つべきか。
- **RQ5:** AIが制作・実装の実行を担うとき、人間側に残る設計行為は何か。

方法

## 統制実験ではなく、委譲エピソードとして記録する

インターン環境は「社内事例」そのものではなく、AIにデザイン実行を委譲するために何を外部化する必要があるかを観察できる実践環境として扱う。

公開サービス観察、文献レビュー、ケース記録を往復し、概念図とズレ分類を洗練する。



## 最終的には「論点の地図」を渡す

### 成果 1

AIに実行を委譲するときに考慮すべき、目的・文脈・制約・参照資産・評価基準・委譲範囲・修復手段の整理。

### 成果 2

生成AIによる失敗を、モデル品質だけでなく、参照・優先順位・解釈・適用・評価・委譲範囲のズレとして分解する分類。

### 成果 3

AI時代のデザイナーやプロダクト開発者に残る、判断基準の形成、外部化、評価、方向づけという設計行為の整理。

## まだ揺れている点

- **中心語:** 「委譲条件」 でよいか。行動契約、外部化、媒介物、判断基準の設計などとの関係を整理する。
- **射程:** エンドユーザー向けAIサービスと、作る側のAIデザイン実践を、どこまで同じ構造として扱うかを定める。
- **概念定義:** メンタルモデル、知覚と認知、期待の人間化、世代差・経験差の扱いを早めに限定する。
- **観察単位:** インターン環境や公開サービス観察を、匿名化した委譲エピソードとして記録できる形に落とす。
- **着地:** 強い設計原則の提言ではなく、研究・実務で使える問いの形にする。