



神の視点とユーザーインターフェース

『A君のそばで、Bさんが派手に転んだのを見て驚いた。辺りには躓く^{つまず}ようなものはなかった。激しく膝を打ちつけて激痛が走ったが、恥ずかしさを隠すため、何事もなかったかのように振る舞った。』

この文に違和感を覚えただろうか？ 1文目はA君の視点、2文目はA君ともBさんとも第三者の視点ともとれる。3文目はBさんの視点だ。このように途中で語り手と視点を移動することは、読者が混乱するので基本禁止、と小説の書き方講座では習う。

一般に、語り手と視点には、一人称、二人称、三人称カメラ視点、そして神の視点があるとされる。

一人称は語り手視点であり、語り手の見聞きしたこと・思ったことが自由に書ける。そして語り手が知れた以上の情報を、読者に与えてはいけないというルールがある。例えば、シャーロックホームズシリーズ

は、ワトソンによる一人称で語られるが、ホームズの単独行動により、ワトソンが“カメラ内”にいないことがある。この場合に、ホームズがワトソンに、単独行動の様子を語ることで、読者に情報を補ったりする。

次の二人称視点は、小説では非常にレアな存在だ。「君は、A君とBさんの前をちょうど自転車を通り過ぎるところだった。」など、昔流行ったゲームブックはこの類になる。

三人称カメラ視点は、登場人物の主観を入れずに状況を淡々とカメラが追っていく。推理小説の最初の犯行現場を描写するときなどは、これだ。

最後の神の視点は、非常に強力で、世界のすべての情報を好きに記述可能だ。登場人物各々の心情や、事件の背景、あるいは後日談も併記できる。ただし、神の視点は使い方が難しい。古くさい表現の「A君の話はここまでとして、C君がその時どうだったか、今から少し時間を遡る」といったよう

に、時間や視点の移動を示して、読者の混乱を避ける必要がある。

実は、システムにおいても、全体の設計時には、時間や状況に応じて対象がどう変化しうるか、「神」のごとく、すべてを考慮しなくてはならない。しかし一方、UI（ユーザーインターフェース）の設計は、一人称ないし二人称視点の世界であり、す

べてを御存知の神の視点で作ってはいけない。無垢なユーザーがストーリーを歩いていけるように、問いかけや情報提供の画面を作る必要がある。

そして、優れたUIのシステムは、歩いているだけで全体の設計が理解できるものだ。しかしながら、普通のシステムでは、えてしてユーザーと開発者とは「人は神の御心を知ろうとせず、また神はそれを救わず」と離れがちだ。自戒と反省を込めつつ。

(外園 康智)

