

ヒューマンインターフェースのデザインは「喧嘩」である

- 『デザイナーは喧嘩師であれ』¹

環境情報学部4年 石原和音
学籍番号 70050607
t00069ki@sfc.keio.ac.jp
kazuto@kz-soft.com

本論の概要

本論では、ヒューマンインターフェース設計に関連する書籍を一冊紹介し、考察を述べる。

書籍の紹介

I. 選書の理由

この本は、デザイナーであり医学博士でもある川崎和男氏によるショートエッセイの雑誌連載²をまとめ、編集した短編集である。氏はインダストリアルデザイナーである。建築から、車いす・めがね・コンピュータのハードウェア・ソフトウェア・そして人工心臓³まで、幅広くデザインにかかわっている。この本がデザインの本であるように思われるかもしれないが、決してそんなことはない。氏が自ら、ヒューマンインターフェースの専門家であると名乗ったことは無いと思うが、この本は明らかにヒューマンインターフェース設計に非常に深く関連した本である。まずは概要を読んで頂きたい。

II. 要約

短編集であるので、要約することは少々難のある形態であるが、あえて要約すれば、この本は川崎和男氏の「喧嘩」についての持論、および言論による「喧嘩」そのものが読める本である。デザインにおける「喧嘩」の重要性を述べるエッセイや、高名な企業の製品やデザインに対する態度についてもおそれず真っ向から批判しているエッセイなどがある。よって、本書の概要を一言で述べると、『デザインは「喧嘩」である』ということになる。これはタイトルからも容易に想像がつく。しかし、その真意は深淵である。

氏の言う喧嘩とは、一方向な暴力を示すわけではない。彼のいう喧嘩とは、対話である。しかし、ただ「対話」というと、現代に蔓延する対話の形式をした無意味なコミュニケーション(目的のない無意味な会議など。本書では、小学校の喧嘩のあとなどで強制される「話し合い」などが例にあげられていた)を意味しがちになる。そこで、氏はあえて「喧嘩」というのである。「喧嘩」とは、双方向の「力のある」対話であり、実効力を持つ言葉と実効力を持つ行為による力の対話である。

川崎和男氏は、パーソナルコンピュータの黎明期からマッキントッシュやCADを使ってデザインを行っていた数少ないデザイナーの一人であり、コンピュータに関する見識も豊富である。マッキントッシュやMicrosoft Windows・NeXT STEPなどのインターフェース(ハードウェアのインターフェースはもちろん・ソフトウェア、特にGUIのインターフェース)に関してもさまざまな提言をし、また設計してきた。Windows95のGUIを「テントウムシダマシ⁴」と揶揄するなど、GUIを非常に深く考察している。

1 川崎和男: “デザイナーは喧嘩師であれ”, アスキー, ISBN4756130895, (1999/05)

2 月刊マックパワー アスキー出版 (1995/11~1998/4)

3 人工心臓イニシャルモデル (cf. <http://artgene.blog.ocn.ne.jp/images/heart.jpg>)

4 テントウムシがアブラムシなどを食べてくれる益虫であるのに対し、テントウムシダマシは姿の似た害虫である。

また、氏自身が車いすで生活していることから、ユニバーサル・デザインにも造詣が深い。たとえば、ホテルの車いす専用の客室について、『その部屋のドアには、のぞき穴が二つあるかい？』⁵と非常に深い皮肉で喧嘩を売っている。インターフェース設計論の授業でも、ドアというヒューマンインターフェースが頻繁にとりあげられた。ドアがなぜ透明である必要があるか、ということについては、頻繁に述べられることである(向こうに人がいることが分からないと、突然ドアが開いて危険であるからである)。しかし、ユニバーサルデザインの観点から、子供や車いすの人のために、のぞき穴を2つつける、ということまでは言及されたのを聞いたことがない。

また、ことばや文字というヒューマンインターフェースについても考察を述べている。たとえば、『象形文字的な解釈では、「校」も「院」も閉ざされた空間を象徴している。だから学校とか病院とか大学院には閉鎖するという意味は強い(中略)「園」は開放された空間を示している。だから、「幼稚園」であり「遊園地」なのだ。』⁶と、建築空間とそれを表す文字の特徴、人間の精神性のかかわり(いじめのなど)について述べている。また、氏が当時教授として勤めていた名古屋市立大学の学部内で「視覚デザイン」という言葉が横行していることにも批判を加えている⁷。「視覚」を使えない人や、状況のことを考えていないというわけだ。これは、ユニバーサルデザインにも深く関連する批評である。

考察 - ヒューマンインターフェースの設計には喧嘩が必要

ヒューマンインターフェースの設計には、喧嘩が必要である。これが僕の出した結論である。なぜ喧嘩が必要か。これはデザインという言葉の定義から、論理的に、結論として導き出せることを私は発見した。詳細を以下に述べる。

I. ヒューマンインターフェースのデザイン≡デザイン

ヒューマンインターフェースという言葉が言いたいことはよく分かる。ただ漫然とデザインを行うのではなく、人間と道具・マシンの間のインターフェースに特に注目しよう、ということである。しかし、これは行きすぎてはいけない。インターフェースとは、対象の「表層」のみを意識する言葉である。しかし、実際には、人間にとって人工対象物の内部構造は無視できない重要性を持つ。あえて言えば、どんなに隠蔽しようと頑張っても、内部構造は必ずいつか表に現れる。たとえば、重さ、内部状態、耐久性、リサイクルの容易性などを通じて。ヒューマンインターフェースの良さ、というのはインターフェースのデザインの善し悪しだけではなく内部のデザインをも考慮しなくてはならないのだ。必然的な結果として、内部に隠蔽されるインターフェースであるはずのマシン・マシンインターフェースも、人間にとって無視できないデザインであると言える。

よって、ヒューマンインターフェースの設計という行為は、デザインという行為すべてと等価である。ヒューマンインターフェースのデザインは、デザインの単なる**真部分集合ではない**。デザインそのものなのである。すなわち、ヒューマンインターフェースの設計に近視眼的になりすぎては決してならない。対象内部構造もふくめた全体のデザインが「ヒューマンインターフェース」として現れる。そういう考え方が必要である。

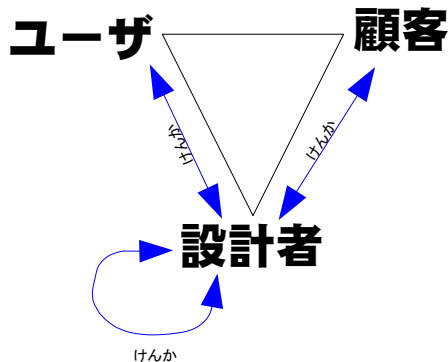
5 p. 70

6 p. 7

7 pp. 81-82

II. デザインに喧嘩

デザインは喧嘩である。これはなぜか。



この図を見て欲しい。このトライアングルは授業でも取り上げられたコンセプトである、設計者・ユーザ・顧客の3者がデザインには関わっていることを示す。さて、ここで設計者とは「デザインする人」である。(ちなみに、このコンセプトは若干 modify されて⁸、DESIGN ASSOCIATION⁹のロゴ¹⁰にもつかわれている。)

では、「デザイン(動詞)する」とは何か。「デザインする」とは**新しいデザイン**(名詞)を生み出す行為である。新しいデザインを生み出すだけでなく、それを社会に広める。それが設計者・すなわちデザイナーの仕事である。これには、ユーザ・顧客・まわりの設計者との対決が常に必要である。なぜなら、これは新しいものであるからだ。新しいものは、**存在しなかったもの**である。これが受け入れられるためには、**常に喧嘩が必要**である。ユーザの既存の概念、顧客の保守性、そしてデザイナー達自身の既成観念と常に喧嘩しなくてはならない。これが真のデザインの喧嘩が必要条件である理由である。

ユーザ中心設計が叫ばれるが、ユーザとの喧嘩とは、かならずしも**ユーザ中心設計と対立する概念ではない**。むしろ、ユーザの既存の常識を覆し、より良いものをユーザに受け入れさせるための提案、それこそが喧嘩なのである。

たとえば、授業でも紹介された MeltingSound などは、ユーザや顧客からの要望によって生まれたものだろうか。(おそらくだが)これもデザイナーのインスピレーションによって生まれたものと考えられる。これもユーザやカスタマ、既成概念に対する喧嘩の実例ではないか。

III. 結論

上記 I.II より、デザインにはその本質・定義から喧嘩が不可欠であること、そして、ヒューマンインターフェースのデザインはデザインそのものと等価であることから、ヒューマンインターフェースのデザインにも喧嘩が不可欠であると主張できる。

私は、今後、コンピュータソフトウェア環境にかかわっていききたい。その際、常に「喧嘩腰」でデザインを提案していききたいと思う。

8 3者が消費者・企業・デザイナーという言葉で表されている。

9 <http://www.c-channel.co.jp/>

10 http://www.c-channel.co.jp/japanese/dc/cm/cm_3.htm (音声あり。QuickTime ムービー。)