

one day 独り言...

～デザイン考察

文章：栗原賢一

機械音痴

機械音痴と呼ばれる人たちがいる。高機能な家電製品やコンピュータ等が彼らの敵だろう。彼らは機械音痴であることを自分のせいだと考えてしまう人が多い。しかしそうではないと考える人がいる。Donald A. Normanである。彼は「THE PSYCHOLOGY OF EVERYDAY THINGS（邦題：誰のためのデザイン？）」という本（以下、POET）の中で、使いやすいもののあり方について論じている。

誰のためのデザイン？

ノーマンさんによると機械音痴の人がうまく機械を扱えないのはその機械のデザインが悪くて使いにくいというのだ。実はこの話は機械に限ったことではない。ホテルにありそうな洒落た蛇口（押し下げるのか、上げるのか、はたまた回すのか）や、ぴかぴかのガラス扉（押すのか、引くのか）など、日常には試行錯誤してしまうものが多くある。しかしこれらのものうまくデザインしてやれば間違うことなく操作できるというのだ。

例を挙げてみよう。図1 aの蛇口を見て欲しい。これを見てどう動かせば水が出るか考えるだろうか？ 多くの人は取っ手を押し下げるか、押し上げるだろう。しかし、この形の蛇口で左右に回すものを、私は見たことがある。左右に回すのなら、図1 bの蛇口の方が自然な形ではないだろうか。これらは簡単な例だがいい教訓になると思う。つまり、ものの形はどうやって操作するのかを教えてくれるのだ。

次は一見良さそうだがもっといいデザインがあるのだという例。よくコンビニなどにスイングド

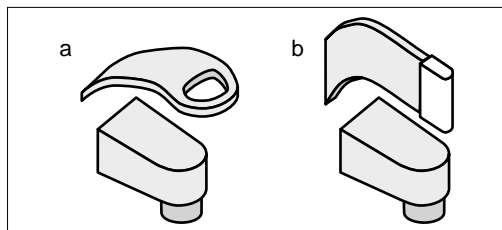


図1

アがある。大抵のスイングドアは両側に取っ手がついていて、片側には「押す」反対側には「引く」と書かれている。こう書いておけば押すのか引くのか分かるというわけだ。これは一見良さそうなデザインに見える。しかし、ノーマンさんに言わせれば「押す」「引く」などの「説明書き」さえ本当はいらないというのだ。つまり扉の片方にはプレート（押すことしか出来ない）、反対側には取っ手をつける。そして、取っ手の側から反対側にプレートがあると見えるようにしておけば、もうこの扉に説明書きはいらない。この例のように、操作を限定させ、システム全体を目に見えるようにすれば、より直感的に理解可能なデザインにすることができる。

デザイナーとユーザー

現代、一般の人にとって生活に必要なほとんどのものはお金を出して買わねばならない。だから誰だって、使いにくいものは買いたくない。しかし多くの家電製品や、使いやすいとうたわれているパソコンはまだ難しい。

ノーマンさんはPOETの最後に言っている。「よいデザインをした人には心の中で賞をおくろう。よいデザインをしてくれなかった人には厳しい批判をしよう。」ノーマンさんのPOETが出版されたのは1988年のことである。もう10年以上が経った。おそらく88年当時よりはもののデザインについて関心が高くなったのではないかと思う。しかし、いまだに世の中には使いにくいものであふれている。だからデザイナーはもっと使いやすさを考え、ユーザーはもっと批判をしなくては行けない。機械音痴の人は自分が悪いと思うのではなく、自分が分からない操作があればそれをちゃんとデザイナー（作った会社）にフィードバックしなくては行けない。

POET

POETには実に多くのことが書かれている。デザインに興味がある人はぜひ、そうでなくても将来、物作りをしそうな人にも読んでもらいたい。