



人を賢くする道具・ソフト テクノロジーの心理学

著者:D.A.ノーマン 監訳者:佐伯 育/訳者:岡本 明・八木大彦・藤田克彦・鶴田敦夫/発行:(株)新曜社/体裁:1996年 138×194mm 397p/価格:3708円

本書は、ノーマンの「誰のためのデザイン?」「テクノロジーウォッチング」に次ぐ3番目の翻訳書である。ノーマンは心理学者だが、現在は大学を辞してアップルコンピュータでフェローになっている。ノーマンの一連の著書に見られる基本的な姿勢は、認知科学をベースに人間と道具の関係をわかりやすく論じ、トラブルを産み出す道具のデザインの問題を片端から軽快に斬っていくというものである。デザインには「素人」であるはずの心理学者が、道具のデザインの問題の核心を突いていくわけだが、評者はどうしてこのような問題提起が、デザイナーや、デザインの研究者からもっと積極的になされないのだろうかといつも不思議に思っている。

本書の冒頭で、ノーマンは、「体験的認知」「内省的認知」について述べている。体験的認知とは、特別な努力をしなくても体験的にできてしまう、わかってしまうということである。「内省的認知」とは、じっくり考えたり、決定したり、創造したりすることである。コンピュータやゲームマシンは子供達を「体験モード」にして熱狂させるが、じっくり考えることをやめさせてしまっている。

「体験モード」だけではなく、「内省モード」で何かを思考する、創造する道具としてコンピュータなどを使用する、また思考する道具としてデザインすることも重要であると述べている。

ノーマンの主張がデザインの現場で実現が難しいこともよくわかる。しかし、見方を変えると、デザイナーは、毎日思考するために様々な道具を使用している。スケッチをしたり、モデルをつくって色や形を検討したりしている。デザイナーは、思考のための技術を多く持っているように思える。思考のための技術そのものを道具のデザインに生かしていくことが、ノーマンの主張に対するデザイナーの強力な解答になるだろう。デザイナーは、いつまでもノーマンのような「デザインの素人」に負けていてはいけない。

●小池星多(情報意匠論)