



Title	<書評>Nathan Shedroff, Christopher Noessel 著, 安藤幸央・監訳『SF 映画で学ぶインタフェースデザイン アイデアと想像力を鍛え上げるための141のレッスン』
Author(s)	益岡, 了
Citation	デザイン理論. 2015, 65, p. 114-115
Version Type	VoR
URL	<a href="https://doi.org/10.18910/56370">https://doi.org/10.18910/56370</a>
rights	
Note	

*The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA*

<https://ir.library.osaka-u.ac.jp/>

The University of Osaka

Nathan Shedroff, Christopher Noessel 著, 安藤幸央・監訳

『SF 映画で学ぶインタフェースデザイン アイデアと想像力を鍛え上げるための141のレッスン』

丸善出版 2013

益岡 了／岡山県立大学

本来インタフェースとは化学領域で用いる「界面」を指す専門用語であった。例えば水分子と油粒子との境界面の分断を融和させ、油分を水中に溶解させる薬剤を我々は界面活性剤と呼ぶ。そのように操作と機械の操作境界をマン・マシン・インタフェースと呼び、特にそれらの関連強化のためのデザイン上の様々な工夫をインタフェースデザインと称した。

この用語の国内の一般化には、1990年にドナルド・ノーマンの著作「誰のためのデザイン (The Design for Everyday Things)」が訳出されたこと、Apple 社が開発したパーソナルコンピュータ Macintosh の普及が大きな影響を与えたと想像できる。そのために情報機器の画面設計に関係するデザインをユーザインタフェースデザイン (以下: UI デザイン) と呼ぶ傾向が固定化した。

しかしながら UI デザイナーの関心は表示画面内のデザイン最適化にある訳では無く、機器の操作状況における種々のコミュニケーションのあり方の改善にあり、そのために特にユーザと機器間の操作と反応の連鎖 (相互関係) を重視した領域をインタラクションデザインと、ユーザの経験価値の洗練に特化した分野をユーザエクスペリエンスデザイン (以下 UX デザイン) と呼称する様になった。本書では、これらのデザイン領域を総合した「広義の UI デザイン」を、UI デザインとして扱っている。

著者は UI デザインについての興味があっても、知識や経験が不十分な読者に対して、賢明にも冒頭で「本書の使い方」「よくある質問」の二項を設け、UI デザイナーの思考の一端を紹介することで、本書が UI デザインの実技や評価技能の学習書ではなく、UI デザイナーの独特なデザインプロセスや思考、SF 映画から与えられる靈感と UI デザイン開発の比較と解説であることを表明している。

セクション1「SF ユーザインタフェースの要素」では、SF 映画で登場する UI を要素毎に分類しその特徴を示している。第一章「サイエンスフィクションから教訓を学ぶ」の「インタフェースとは何か?」の中では、本書で扱う UI 領域について、ヒューマンコンピュータインタラクションに関連した領域と規定しているが、通読すれば要素毎により広義の UI が登場していることが理解できる。

続けて「サイエンスフィクションとは何か?」では、サイエンスフィクション (以下 SF) の意味を明確に示すことは無く、UI が登場する SF 映画中で本書が扱う内容の概略が述べられる。SF の定義を本書に期待する SF 愛好者は少ないだろうが、それでも UI デザイナーが興味を持って分析する SF 的な視覚表現の数々が詳述されており、SF (映画) の十分な知識・体験があれば、その理解の一層深まるだろう。

第二章「機械式コントローラー」、第三章「ビジュアルインタフェース」と一般的に理

解の得やすい分野から始まり、第四章「立体投影」、第五章「ジェスチャー」と最近導入が進む、より複雑な分野へと UI 分析が進む。第六章「音のインタフェース」、第七章「脳インタフェース」、第八章「拡張現実」と一層先進的な事例が続き、第九章「擬人化」で前半部のセクション1は締めくくられる。

セクション2「SFのインタフェースと人間の活動」では、コミュニケーションや学習といった人間の活動分野に着目し UI デザインが記述される。第十章「通信」、第十一章「学び」、第十二章「医療」、第十三章「性的行為」と、セクション1と比較してより複雑な相互作用を要する UI への言及が目立つ。未来的な UI デザイン開発には新しいインタフェース技術導入のみならず、複数の感覚を統合し活動させるマルチモーダルなインタラクションが欠かせない。個々の感覚への依存が大きい UI 分析だけでなく、情報感知の多元化への言及は現実の UI デザイン理解にとっても有益である。

終章である第十四章「SFの先へ」で著者は豊かな発想と分析眼、そして好奇心の持続による新たな UI デザイン実現の可能性を強調する。

本文中の各所に挿入される「レッスン」や「チャンス」といった挿入文は UI デザイン理解とともに、SF から得られる様々なビジョンの UI への活用の示唆となる。SF 映画で散見される刺激的な視覚表現だけでなく、第三章「ビジュアルインタフェース」中では書体選択の重要性を示すなど、デザインに不慣れな UI 技術者や一般の読者への配慮が示される。

SF 映画上では視覚化される UI の数々が、映画としての目的に応じて映像化していること、実際の UI としての問題点を著者は度々指摘している。現実のデザインへ応用する際

の様々な注意事項を忘れないのは、おそらく著者の体験から得た用心だろう。

デザイン開発とユーザや市場の分析・評価の分離の弊害について、多くのデザイナーが現実的な感覚として共有している。しかしながらデザイン戦略の重要性が語られるに伴い、市場やユーザの分析・評価に基づいてデザインの方向性を規定する企画能力と、実際のデザイン実現（造形力や実践力）が分割される傾向が感じられる。

しかしデザインのための要件すべてを数値化、言語化、情報化し検討することは、不合理である。ユーザ分析や評価には様々な技法が開発されているが、発想の拡張にはデザイナー自身の体験から得た現実の把握や分析が欠かせない。

日常の中から様々なビジョンを見だし、量産要件や社会的な制約を克服しつつ、それを現実化する能力こそがデザイナーには要望される。デザイナーが企業化・組織化された今日においても、デザイナーに求められるのは客観的な評価の精密さではなく、優れたデザイン能力である。靈感こそデザインの核心に位置する。

日本の SF やアニメーションに登場する UI が採り上げられていないのは残念だが（我が国の UI デザイナーにとっては重要なデザインアイデアの手掛かり）、本書に登場する SF 映画の数々の UI は、デザイナーにとって靈感を得る機会となるだろう。

デンマークの国民的作家ハンス・アンデルセンは「われわれの空想の物語は、現実の中から生み出される」と語った。UI デザイナーが提示する先進的なコミュニケーションフィクショナルのあり方は、人々の想像の現出ではなく、現実世界の理解から生み出されることを本書は示している。