

14 情報デザイン

情報Ⅰ▷2章3節1~4, 章末実習
情報Ⅰ 図解と実習▷2章2節1~4

【関連用語】 抽象化/可視化/構造化/
サイン/シンボル*/ピクトグラム/
アイコン/インフォグラフィック/ユニバーサルデザイン/カラーユニバーサルデザイン/アクセシビリティ/ユーザビリティ/シグニファイア/レスポンシブデザイン*/モニタ評価/専門家評価/ヒューリスティック評価/チェックリスト など
※は「情報Ⅰ」「情報Ⅰ 図解と実習」のどちらにも掲載のない用語

情報デザインとは

まず「デザイン(design)」という用語は、目的を達成するために立案・設計する、図案などを考える、製品などの実用面を考慮した工夫をするなどの意味である。つまりデザインは、人(を含めた生き物)に向けたコミュニケーションの手段であるといえる。教科書では、「情報デザイン」を「社会の身のまわりの問題に対して、デザインを通して解決するために使う表現方法や技術」と定義している。身のまわりの問題とは、情報がうまく伝わらない、意図した通りに人々が行動してくれないなどの事象を指す。または情報デザインを、利用者の立場に立ったデザインや考え方ということもできる。

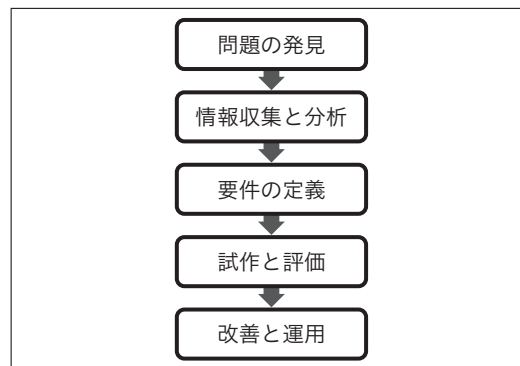
情報デザインという考え方は、非常に幅広い事象に適用できる。スマートフォンのアイコンのピクトグラム、デザイン、ATMの操作画面、道路のペイント、路線図など多様な適用例がある。これら以外にも、パソコンのユーザインタフェース、駅の券売機の画面、多路線が入る駅の誘導サイン、ゴミ箱の形など生活のあらゆるところで情報デザインの適用例を見つけることができる。

●情報デザインの流れ

情報デザインは問題解決のために用いられることから、教科書の問題解決の項で紹介されている問題解決の流れ(図1)とよく似たプロセスをとる。

この流れでいうと「問題の発見」が「デザイン対象の発見」であり、「要件の定義」が「デザインのための要件定義」になる。情報デザインでは、試作品の制作と評価、改善のプロセスが1回で済むことは少なく、何度か試作品をつくっては改善するという作業が必要となる。

図1 問題解決の流れ



●抽象化

鉄道の路線図では、各駅は地理上の絶対的な位置関係(どの方向に何km離れているか)は示しておらず、各駅間を結ぶ路線の接続状況のみを示している。それは、鉄道利用者にとっては地理的な位置よりも、どの路線を使い、どこで乗り換えるのかなどの情報を得ることが重要な行為だからである。抽象化では、利用者にとって重要な本質的な情報だけを取り出し、余計な情報は捨て去る。したがって、抽象化の作業では何が伝えられるべき情報なのかについて、事前に理解できていることが前提となる。このような考え方は「モデル化とシミュレーション」における「モデル」(「情報Ⅰ」p.148,「情報Ⅰ 図解と実習」p.84)でも同じである。

●可視化

情報を収集したときのデータは数値や文字列をただ並べたような状態で記録されていることが多い。そのデータから見出した意味を伝えるには、データそのものを提示するのではなく、グラフや表などの形で表現し直したものを使うほうがよい。このような手法を可視化という。

●構造化

図書館では、本がルールに従って分類されていることで、本を探しやすくしている。この分類というしくみは、本の情報を構造化した結果ともいえる。構造化とは、情報を整理し、それぞれの情報の関係性やつながり、レベル、段階、順序などをわかりやすく表現することである。利用者にとって、構造化された情報があれば探している情報を見つけやすい、ものごとの上下関係などの関係性を理解しやすいなどの利点がある。たとえば、学校のWebサイトでは、トップページのメニューにすべてのWebページへのリンクを同時に表示するわけにはいかない。「学校について」というメニューの下に「沿革」、「校訓」、「校長挨拶」のように階層化されたメニューを用意することで、利用者が探している情報を見つけやすくしている。

サインとシンボル

サインもシンボルもその定義を1つに定めることは難しい。ここでは、情報デザインという視点からサインとシンボルについて述べることにする。

サインは人の行動を導く手段としての記号である。たとえば、建物全体で人がストレスフリーで目的の場所にたどり着けるように施設に目印をつけたり、動線を矢印などで示したりするなど直接的に人々の行動に訴えかける。

シンボルはものごとを象徴するもので、サインとは異なり間接的に関連づけられた知識が必要である。たとえば都道府県には、そのシンボルとして花や木、鳥などが制定されている。しかし、その木が特定の都道府県を直接的に想起させるわけではなく、地域の特質についての知識をもとに、その木がシンボルとなっていることを理解できる。

情報デザインの例

情報デザインの適用範囲は、シンプルな標識からプロダクトデザインにまで広範囲に及ぶ。ここではピクトグラム、アイコン、インフォグラフィックを取り上げる。

●ピクトグラム

ピクトグラムは絵記号のことで、伝えたいことを簡略化した図であらわす。ピクトグラムは、前提知

識なしでも理解できるようデザインされ、言語の違いによらず直感的に理解できることから、国際的な催し物での案内などでよく使われる。

ピクトグラムはサインとシンボルとが融合されたものといえる。たとえば非常口のピクトグラムはサインに近いものであるといえるだろう。

図2 ピクトグラムの例



●アイコン

コンピュータなどの情報機器で用いられるプログラムやファイルなどをあらわす絵記号を一般的にアイコンと呼ぶ。アイコンの表現はピクトグラムのように簡略化されたものから、カラフルでイラストのようなものまでさまざま。

図3 アイコンの例



●インフォグラフィック

インフォグラフィックとは、文字や数字だけではなく、グラフィカルなデザインを用いてデータの比較や変化、ものごとのつながりや流れをわかりやすく表現したものをいう。抽象的な概念や、文字だけでは伝えにくい内容を明確に表現することができるというメリットがある。インフォグラフィックは広告、標識、報道などさまざまな場面で利用されている。