

Introduction

イントロダクション

2001年9月11日の朝、私は煙の上がるワールドトレードセンターから1マイルも離れていない場所にいた。現実とは思えないマンハッタン南部の通りを放心状態で歩きながら、人々のつながりとインタラクションを示す印象深い光景を数々目にした。アパートから通りへと持ち出されたテレビに輪をなす人々。携帯電話から必死で家に電話をする通勤客。サイレンが鳴り響く中を悲惨な現場へ向かう消防士、警察官、救急隊員を調整するために複雑に張り巡らされたシステム。ソーホーにある私の事務所では、友人がインスタントメッセージャーを使って、私が無事かどうかを調べてくれた。私の携帯電話は時々にしこつながらなかったのも、友人に電子メールで頼んで、ブルックリンへの空路を手配してもらった。

この本は、「インタラクシオンデザイン」と呼ばれる特別な分野のデザインに関する本である。人間は有史以前からインタラクシオンデザインを用いてきたが、研究領域としてはまだ新しい。インタラクシオンデザインとは、「人間」についてのことがらであり、人が製品やサービスを通じて、どのようにして互いにつながり合うかを扱うものである。インタラクシオンデザイナーは、同時多発テロのような危機的状況下に頼ったり、静かで楽しい瞬間に使ったりする製品やサービスを生み出すのである。

この本は、既にインタラクシオンデザイナーとして活躍している人、単にインタラクシオンデザインに関心があるだけの人、(まだ)インタラクシオンデザインの意味すら知らない人のための本である。あまり知識を持たない人にも専門家にも関心をもたれるような情報が、この本に詰まっていることを願っている。本書は、「インタラクシオンとは何か?」「インタラクシオンデザインとは何か?」という質問に始まり、インタラクシオンデザインの未来を展望して終わる。この本を書いた目的は、読者にインタラクシオンデザインをより豊富に、深く、広く理解できるようになってほしいからである。

本書を始める前にお断りをひとつ申し上げておく。インタラクショナルデザインは新しい領域であり、どんな領域であっても、地盤が固まるまでには通常何十年とかかるものだ。本書は、私が正確な事実だと感じたことがらを集めた、地盤に打つ一本の杭に過ぎない。読者がこの本に目を通しての間、そしてインタラクショナルデザインを実践する間にも、私がここで記したものが真実であり続けることを願っている。

2006年3月 サンフランシスコにて

・ 本書で使った用語について

本書全体にわたって、私は、残念ながら現状のスタンダードである「ユーザー」という用語を、本書で議論する製品やサービスを利用している（もしくは、利用するであろう）人の総称として用いている。私はこの用語が好きではない。どこかで聞いたのだが、ドラッグの密売をする人のことも「ユーザー」と呼ぶそうだ。しかし私はこれ以外にぴったりくる用語を見つけることができていない。だから今でも「ユーザー」を使っている。

また、私は「コンピュータ」という用語も、疑いもなくすでにその用途を終えているように思っている。私は常にあらゆる場所で、この用語の代わりになる妥当な用語として、「デジタル機器」や「マイクロプロセッサ」という用語を用いるようにしている。