

情報デザイン

Information Design

藤本貴之 博士(学術)

Takayuki Fujimoto, Ph.D

情報デザインとは、極めて多様な意味を持つ言葉である。それ故に、今日、情報デザインに関する学術的な深化は必ずしも十分であるとは言いがたい。「情報+デザイン」という語感的なイメージから、「コンピュータを利用したデザイン活動」すなわち、CG（コンピュータグラフィックス）⁽¹⁾やWebデザインといった領域の用語としてそのイメージが拘束されている現状も否定できない⁽²⁾。本項では、情報デザインについて、先行されているパブリック・イメージに拘束されない本質的な視点から概観する。

情報デザインとは「さまざまな『もの・こと』を、人間が知覚できる形で表現し、認知しやすい形で提供すること」⁽³⁾と理解され、その言葉が持つ役割の多様性の本質は、「解りづらい／扱いづらい情報を、解りやすく／扱いやすく作り、提示する」という根本原理の中に存在している⁽³⁾。それを理解するためには、その語感的イメージからくる漠然とした解釈ではなく、より厳密な定義とその検討が必要である。「情報」の概念と定義については他項に譲るとして、ここでは情報『デザイン』の部分に着眼する。情報デザインの理解が「コンピュータを利用したデザイン活動」として色濃くイメージされてしまう要因としては、「アート」と「デザイン」の理解齟齬が指摘できる。アートとデザインは一般に、主観的表現と客観的表現とに分けられる。アートを理解する上での代表的な事例としては、マルセル・デュシャンによる代表作「泉」が挙げられる（1917）。これは、デュシャンが普通に商店で購入した「男性用便器」にサインを施しただけの「アート作品」である⁽⁴⁾。今日、二〇世紀美術における最も影響力のある作家のひとりとして数えられるデュシャンによる「泉」とは、アートが主観的表現として“何故にアートとなりうるか”を理解するための重要な一助となる。それに対し、客観的表現であるデザインは、極めてシンプルに定義することができる。それは



デュシャンの「泉」

一般に「行おうとすることや作ろうとするものの形態について、機能や生産工程などを考えて構想すること。意匠、設計、図案。(大辞林 第二版、三省堂)」であると理解される。アートとデザインの本質的な差異は、実用性や機能性の有無といった面からも見ることができるが、多くの場合、その差異が十分に住み分けられることなくイメージ化され、利用されている感は否めない。

何よりも重要なことは、情報デザインとは、情報アートではない、ということだ。視覚・聴覚・触覚から味覚・嗅覚に至るまで、人間のあらゆる感覚器官へと流入する多量の情報を如何に組織化してゆくか。その解を模索する過程にこそ、情報デザインの持つ極めて広い多様性を見出すことができる。データベースの処理、本棚の配置、ノートの書き方、情報の図像化(可視化)、ソフトウェア構築、部屋の整理、インターフェイスの設計に至るまで、あらゆる場面に情報デザインの概念と技法は存在する。

数学なども言語化の難しい対象を記号によって抽象化することで理解の共有を目指しているという意味では、情報デザインを象徴する行為に他ならない。言い換えれば、日常生活とは「情報をデザインすること」そのものであるとさえ言うこともできよう。よって、情報デザインとは、今に始まったことではなく、その歴史は人類文化の営みそのものである。例えば、情報デザインの最古事例として、フランス・ラスコーの洞窟壁画が、代表的な事例として地下鉄の路線図が、そしてマウスやG U I が近年の私たちの生活に身近な事例として挙げられている点などからもそれは理解できる⁽⁵⁾。

知識社会と呼ばれる今日、供給される情報量は爆発的に増加にしているが、それに比例して、私たちが獲得し、理解できる知識空間が拡張できるわけではない。むしろ、膨大な情報の中から、いかに必要性に基づいた理解／編集／提供することができるのかといった情報デザインの知性こそが重要となってくると言えるだろう。

■参考文献

- (1) 本書「コンピュータグラフィックス」の項目参照
- (2) 藤本貴之・松尾徳朗「情報デザイン概念に基づく教育モデルの検討」コンピュータ&エデュケーション, Vol. 22, 2007
- (3) 生田目美紀「情報を見せて伝えることのむずかしさ」日本デザイン学会誌第 13 巻 3 号, 2006
- (5) 西村清和「現代アートの哲学」産業図書, 平成 7 年
- (6) 情報デザインアソシエイツ編「情報デザイン」グラフィックス社, 2002