

わかりやすいサイン

特集

「わかる」とは
—— どういうことなのか
—— 感性言語と社会言語

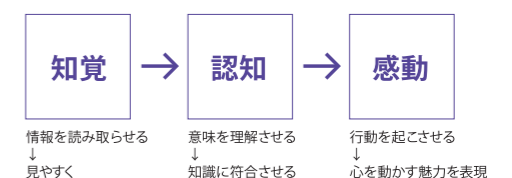
わかりやすいサイン

1 「わかる」に求められる3ステップ

人が物事を知覚して認識し記憶する。さらに記憶を知識としていかに活用して社会生活に役立てていくかを研究している学問分野が「認知心理学」だ。その教科書の著作とされるナイサーの『認知心理学』が出版されたのが1967年というから、まだ半世紀にしかない新しい学問である。コンピュータが開発され、モニタ上でのさまざまな操作が必要になると、人とコンピュータとを繋ぐマン・マシン・インタフェースとして研究が進んだ。コンピュータの画面は、ゼロから自由につくることができるが、作り手が自分の好みでデザインするとわかりにくい画面になる恐れがある。利用者が普段慣れ親しんだ操作性を踏まえてデザインした方がわかりやすくなるが、そのような観点から日常生活で使われているさまざまな道具の使い勝手に注目した著作がD.A.ノーマンの『誰のためのデザイン?—認知科学者のデザイン原論』だ。同書は、認知心理学の概念を広めることに大いに貢献すると共に、サインデザインにかかわるものにも多くの示唆を与えた。

ここでは認知心理学の観点を踏まえつつ、日常の情報伝達で大きなウエイトを占める視覚情報の提示方法を中心に、サインデザインに求められるプロセスを「知覚」「認知」「感動」という三つに段階づけて考えてみる(図1)。

図1 | 「わかる」に求められる三つの段階



サインには歩行者やドライバーに対して、瞬時に理解できる情報提供が求められる。人通りが激しい街頭や初めて通る高速道路で、「わからない」と困っている人に対して「わかる」ように伝えなければならない。極めて難しい課題に対応せざるを得ないのがサインデザインだ。本特集では、そもそも「わかる」とはどういうことなのか、「わかりやすい」サインとするためにはどういうことに配慮すべきか。サインデザインの土台となる情報提示のあり方について考える。