

Non-Design Design Books.

デザイン書の棚の外へ。

NDDDB. Zine vol.1

2026年10月5日

- 01 「正しい設計」は、なぜ根付かないのか
- 02 名前をつけることは、つくることか
- 03 「ユーザーを理解した」と言えるのはいつか
- 04 出したあとも続く仕事を、何と呼べばよいか
- 05 人を動かすデザインは、人をどこまでつくり変えてよいのか

目次

NDDBについて

「正しい設計」は、なぜ根付かないのか

名前をつけることは、つくることか

「ユーザーを理解した」と言えるのはいつか

出したあとも続く仕事を、何と呼べばよいか

人を動かすデザインは、人をどこまでつくり変えてよいのか

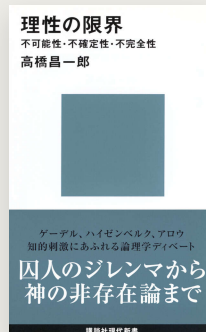
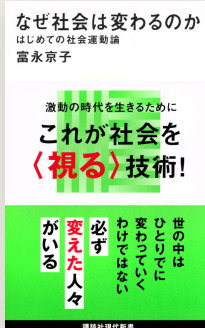
掲載書籍一覧

奥付

NDDB. ニューズ

デザイン書の棚に並ぶのは、多くの場合「いかに作るか」の本だ。レイアウト、タイポグラフィ、ミ、リサーチ、デザイン思考。それらが不要なのではない。ただ、ハーバート・サイモンにならってデザインを「現状をより好ましいものへ変えようとする営み」と広く捉えるなら、その土台にあるのは技法ではなく、人がどう知覚し、どう語り、どんな社会で生き、何がどう変わりうるのかという問いである。この問いに応える本は、たいていデザイン書の棚の外にある。

選書は、デザインをめぐるひとつの問いに、デザイン書の棚の外から三冊を選んで並べて読むものである。本誌には、nddb.clubに掲載した選書から五本を収めた。



選書一

「正しい設計」は、なぜ根付かないのか

調査を重ね、検証を経て、筋の通った設計ができた。それでも現場では使われない。正しさと定着のあいだにある溝を考える三冊。

『学習の生態学』 福島真人（ちくま学芸文庫）

『なぜ社会は変わるのか』 富永京子（講談社現代新書）

『理性の限界』 高橋昌一郎（講談社現代新書）

調査を重ね、根拠をそろえ、ユーザーテストでも大きな問題は出なかった。それなのに、リリースしてみると使われない……。現場では以前のやり方が続き、新しい仕組みはいつのまにか形だけのものになっていく。デザインに関わる方なら、一度はこうした経験があるのではないだろうか。どうやら、設計が正しいことと、それが根付くことは別の問題のようです。今回は、その溝を三つの方向から照らす本を並べてみたいと思います。

使い方は現場で学ばれる——『学習の生態学』

『学習の生態学』は、学習が頭のなかだけで起きるのではなく、道具や環境や他者との関係のなかで起きることを、原発の制御室や医療現場のフィールドワークから描き出します。熟練した人は、マニュアルに書かれた手順だけで動いているわけではありません。道具の配置、同僚とのやりとり、積み重なった小さな工夫のなかで、仕事のやり方は少しずつ育っていきます。

新しい仕組みを持ち込むことは、その関係の網の目に手を入れることでもあります。画面の設計がどれほど正しくても、それを囲む状況のなかで使い方が学ばなければ、仕組みは根付きません。

変化には「変えた」人たちがいる——『なぜ社会は変わるのか』

『なぜ社会は変わるのか』は、社会運動論の理論の歴史をたどる入門書です。社会はひとりで変わるのではなく、変えようとした人たちがいて、資源を集め、組織をつくり、出来事の意味を人々に伝わるかたちに切り取ってきました。

この本が紹介するフレーム分析の考え方は、デザインの現場にもそのまま当てはまります。どれほど優れた仕組みでも、それが誰にとってどんな問題を解くものなのかが伝わらなければ、人は動きません。つまり定着とは、設計の品質だけでなく、人と資源と伝え方の設計の産物でもあるのです。

正しさには限界がある——『理性の限界』

『理性の限界』は、投票のパラドックス、不完全性定理、不確定性原理といった話題を通して、合理的に決めることそのものの限界を見せてくれます。どんな手続きを使っても、全員にとって正しい一つの答えにはたどり着けない場面がある、というわけです。

デザインの議論でも、データと論理を積み重ねれば唯一の正解に届くと考えられます。しかし、利害や価値観の違う人たちが関わる以上、「正しい設計」はいつもどこかで誰かにとつての妥協を含んでいます。この本がすすめる健全な諦めは、正しさを振りかざす代わりに、決めたことを見直し続ける姿勢へとつながっていくはずです。

設計は完成したところで終わらない

以上、三冊を並べてきました。一冊目は使い方が状況のなかで学ばれることを、二冊目は変化が人と資源と伝え方によってつくられることを、三冊目はそもそも唯一の正しさを求めることの限界を示しています。三冊を重ねると、設計の仕事は画面や仕組みを完成させたところでは終わらないことが見えてきます。それが使われる現場を知り、変化を担う人たちと手を組み、正しさを手放しながら調整を続けること——。根付くかどうかは、その地道な過程にかかっているのだと思います。

選書二

名前をつけることは、つくることか

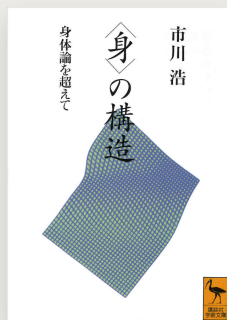
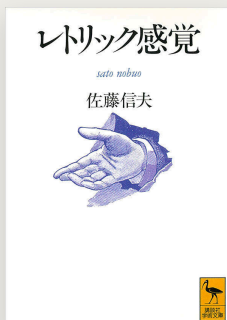
サービスに名前をつけ、機能にラベルを貼り、画面に言葉を置く。名づける説明ではなく、世界の見え方そのものををつくる行為なのかもしれない。

『翻訳語成立事情』柳父章（岩波新書）

『レトリック感覚』佐藤信夫（講談社学術文庫）

『〈身〉の構造』市川浩（講談社学術文庫）

デザインの仕事の多くは、実は言葉を決める仕事です。サービスの名前、メニューの項目、ボタンのラベル、エラーメッセージ。どの言葉を選ぶかによって、使う人がそのものをどう理解するかは大きく変わります。では、名前をつけるとは、すでにあるものに札を下げることなのでしょうか？ それとも、名前によってはじめて何かが形づくられるのでしょうか？ 今回並べる三冊は、それぞれの角度から後者の可能性を示しています。



言葉は鑄造される——『翻訳語成立事情』

『翻訳語成立事情』は、「社会」「個人」「自由」といった、いまでは当たり前に使っている言葉が、明治の翻訳者たちによって苦心の末につくられたものであることを明らかにします。もとの言語の概念にびったり対応する言葉がなかったとき、翻訳者たちは既存の漢語を転用したり、新しい組み合わせをつくったりしました。そうして生まれた言葉は、中身がはっきりしないまま流通し、やがて人々の考え方そのものを方向づけていきます。

新しいプロダクトに名前をつけるとき、私たちも似たことをしています。まだ誰も経験したことのないものに言葉を与え、その言葉が使う人の期待を形づくっていく。名づけは、思っている以上に大きな力を持つ行為なのです。

まだ名前のないものを言い表す——『レトリック感覚』

『レトリック感覚』は、比喩や換喩をたんなる飾りとしてではなく、「発見的認識の造形」として捉え直します。うまく言い方が見つかったとき、私たちはそれまでぼんやりしていたものを、はじめてはっきりと見ることができま

す。この世界には「ゴミ箱」「フォルダ」「デスクトップ」といった比喩があふれています。これらは機能を説明しているだけではありません。比喩を選んだ時点で、ユーザーが何を期待し、何をしようと感じるかがあらかじめ決まっているのです。メタファーを選ぶことは、体験の骨組みを選ぶことでもあります。

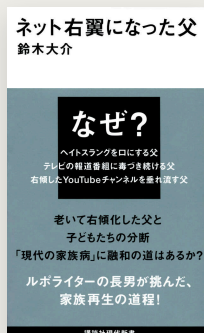
言葉に刻まれた身体——『〈身〉の構造』

『〈身〉の構造』は、「身につく」「身にしみる」「身をもって」といった日本語の表現を手がかりに、からだを物体でも精神でもない経験の場として捉えます。ここで言葉は、身体についての説明ではなく、身体のあり方そのものを映し出す手がかりになっています。

ひとつの語を持つ広がりがあると、その言語を話す人々が経験をどう切り分けてきたかが見えてきます。ユーザーが自然に使う言葉を丁寧に拾うことは、その人の経験の構造に近づくことでもあるでしょう。

名づけることの責任

以上を踏まえれば、冒頭の問いにはひとまず答えられそうです。一冊目は言葉がつくられ、流通し、考え方を変えていく過程を、二冊目は言い表すことが認識をつくるという原理を、三冊目はすでにある言葉のなかに経験の構造が埋め込まれていることを教えてくれます。名前をつけることは、つくることです。だからこそ、ラベル一つ、メッセージ一つを決めるときにも、その言葉がどんな世界の見え方を差し出しているのかを問う価値があるのだと思います。



選書三

「ユーザーを理解した」と言えるのはいつか

インタビューをして、ペルソナを描き、ジャーニーを引く。それで誰かを「理解した」と言えるのか。理解の手前で立ち止まるための三冊。

『語りかける身体』西村ユミ（講談社学術文庫）

『目の見えない人は世界をどう見ているのか』伊藤亜紗（光文社新書）

『ネット右翼になった父』鈴木大介（講談社現代新書）

デザインの現場で「ユーザー理解」という言葉を聞かない日はほとんどありません。インタビューをして、観察して、得られた発話を付箋に書き出し、ペルソナやジャーニーマップにまとめる。手順はすっかり整っています。しかし、その手順をひととおり終えたとき、私たちは本当に誰かを「理解した」と言えるのでしょうか？ 今回は、理解の方法ではなく、理解という営みそのものの重さを教えてくれる三冊を並べてみたいと思います。

応答のない相手とのあいだで——『語りかける身体』

『語りかける身体』が描くのは、植物状態と呼ばれる患者と、その人をケアする看護師とのあいだに生まれるやりとりです。言葉も表情も返ってこないように見える相手に、看護師は語りかけ、手を添え、わずかな変化を感じ取ろうとします。そこにあるのは、発話を集めて分析するのはまったく別の「わかり方」です。

考えてみれば、ユーザーインタビュは相手が自分の経験を言葉で説明してくれることを前提にしています。けれども、人が自分の経験を言葉にできる範囲はそう広くありません。言葉にならない領域に向けて、身体ごと注意を向け続けること——。この本は、理解が一方的な情報収集ではなく、関係のなかで少しずつ立ち上がってくるものだと感じさせてくれます。

別の身体から世界を見る——『目の見えない人は世界をどう見ているのか』

『目の見えない人は世界をどう見ているのか』は、視覚障害を「見えないという欠如」としてではなく、見える人とは別の仕方でも組み立てられた世界として描きます。見える人が目で一度に把握する空間を、見えない人は音や手ざわりや言葉を手がかりに、違いかたちで組み立てている。そこにあるのは補われるのを待つ不足ではなく、それ自体で筋の通った世界の見え方です。

ユーザーを理解しようとするとき、私たちは知らず知らずのうちに自分の身体を基準にしています（自分ならこう感じる、自分ならここで迷う、というふう）。この本が促すのは、その基準をいったん外してみることです。理解とは、相手を自分の枠に当てはめることなく、相手の世界の組み立て方をたどり直すことなのかもしれません。

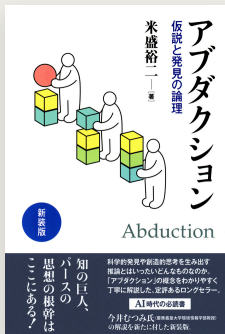
ラベルを一枚ずつ剥がす——『ネット右翼になった父』

『ネット右翼になった父』は、亡くなった父がなぜ変わってしまったのかを、息子である著者が追いかけた記録です。はじめに貼られた「ネット右翼」というラベルは、調べ、話を聞き、記憶をたどるうちに少しずつ剥がれていきます。そのたびに父は、単純な像から、矛盾を抱えた一人の人間へと戻っていきます。

デザインの仕事でも、私たちはユーザーを「初心者」「ライトユーザー」「離脱層」と名づけます。名づけないければ議論は進みません。しかし、そのラベルが相手を見る目を先回りして決めてしまうこともあります。身近な家族でさえ、これほどの手間をかけなければ理解に近づけない。その事実が、数回のインタビューで「わかった」と言ってしまうことへの、静かな警告になっているように思えます。

「理解した」はいつも仮のもの

以上、三冊を並べてきました。一冊目は言葉の外にある理解の可能性を、二冊目は自分の身体を基準にしない理解のあり方を、三冊目はラベルを外していく理解の重さを示しています。三冊を通して見えてくるのは、「ユーザーを理解した」という言葉が到達点ではなく、いつでも仮のものだということです。理解したと思った瞬間に、次に問うべきことを探し始める——。その構えこそが、「ユーザー中心」という言葉の中身なのではないでしょうか。



選書 四

出したあとでも続く仕事を、何と呼べばよいか

デザインシステムもプロダクトも、出した翌日から古びはじめる。終わりの来ない仕事を、私たちはどう「できた」と言えばよいのか。完成という言葉の意味を組み替える三冊。

『舟を編む』三浦しをん（光文社文庫）

『アブダクション』米盛裕二（勁草書房）

『無限論の教室』野矢茂樹（講談社現代新書）

デザインシステムを整え、ガイドラインを書き、プロダクトをリリースする。だが出したその日から、想定していなかった使われ方が見つかり、新しい要望が届き、手直しが始まる。デザインの仕事には、なかなか「完成」が訪れない。版数だけが積み上がっていくなかで、私たちはいったい何をもって「できた」と言っているのだろうか。

ひとつの答え方は、完成などそもそも幻想であり、デザインは永遠のベータ版なのだと言いきってしまうことだ。だがそれは問いを解いたというより、問いを手放しただけのように思える。終わりのない仕

事は、本当に未完成のままなのか。それとも、組み替えるべきは「完成」ということばの側なのか。以下、辞書づくりの現場、仮説の推論、無限の哲学という三つの棚から、この問いを考えてみたい。

「ことばに追い越される仕事」——『舟を編む』

『舟を編む』は、営業部から辞書編集部へ引き抜かれた馬締光也が、仲間とともに新しい辞書『大渡海』を編みあげるまでの十数年を描く小説である。用例を集め、語釈を練り、校正を重ねる。だがその気の遠くなるような作業のあいだにも、ことばは生まれ、意味を変え、使われなくなっていく。辞書とは、刊行された時点ですでにことばの変化に追い越されはじめている書物なのだ。

それでも編集部の人びとは、辞書を出すことをやめない。完璧を待っていたら、舟はいつまでも岸を離れないからである。ここに描かれているのは、終わらない仕事にあえて区切りをつけ、そのうえで手を入れ続けることを引き受ける人びとの姿だ。リリースのたびに「まだ足りない」と感じる者にとって、この覚悟は他人事ではないだろう。

誤りうることを織り込んだ推論——『アブダクション』

『アブダクション』は、演繹でも帰納でもない第三の推論を、パースの思想に沿って解きほぐす。手元の事実をうまく説明できないとき、「こう考えれば辻褄が合う」という仮説へと飛躍する。この飛躍は確実ではなく、間違っているかもしれない。だからこそ仮説は確かめられ、崩れれば立て直される。

デザインの提案もまた、この意味での仮説である。調査からひとつの案を立て、試し、うまくいかなければ組み直す。本書を読むと、このくり返しは答えにたどり着けないことの言い訳ではなく、知識が育っていくときのまっとうな

筋道なのだと思えてくる。いずれ直されるということは、仮説の欠陥ではない。それはこの推論の、いわば仕様なのだ。

終わらないことは欠けていることか——『無限論の教室』

『無限論の教室』は、先生と学生の対話を通して無限の哲学へ分け入る一冊である。無限を「すでにすべてがそろった、ひとまとまりの全体」とみなす見方と、「いくらでも先へ続けられる」という手続きとしてとらえる見方。対話はこの二つのあいだを、数式にほとんど頼らず、ことばだけを手がかりに行き来する。

後者の見方に立つと、終わりがないことは何かが欠けていることを意味しない。「どこまでも続けられる」ということそれ自身が、ひとつの確かなあり方になる。翻ってデザインシステムやプロダクトも、あらゆる画面と場面を前もって並べきった全体としてではなく、新しい場面が来たときにどう続けられよいかが決まった規則として考えることができるのではないか。

おわりに——続け方を手渡す

一冊目は、ことばの変化に追いつけないと知りながら区切りをつける人びとを描いていた。二冊目は、直されることをあらかじめ織り込んだ推論のかたちを示し、三冊目は、終わりのないものをひとつのあり方として考える道筋を開いていた。三冊を重ねてみると、完成とはすべてを埋めて閉じることではないのかもしれない、という見通しが立ってくる。

出したあとにも続く仕事を、何と呼べばよいか――。次にそれを手に取る誰かが、その先をどう続けられればよいかわかる状態まで届いたなら、それを「完成」と呼んでかまわないはずだ、と筆者は思う。完成ということばを手放すのではなく、その意味のほうを組み替えること。終わりのない仕事に必要なのは、おそらくそちらである。

選書五

人を動かすデザインは、人をどこまでつくり
変えてよいのか

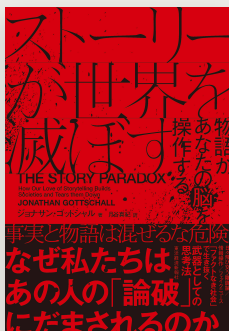
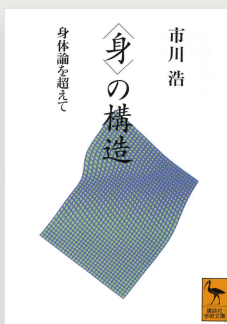
物語で心を動かし、使い心地で手を慣らし、通知で行動を促す。デザインはいつも、少しずつ人をつくり変えている。その線をどこに引けばよいのかを考える三冊。

『ストーリーが世界を滅ぼす』ジョナサン・ゴットシャル著／月谷真紀訳
(東洋経済新報社)

『〈身〉の構造』市川浩(講談社学術文庫)

『攻殻機動隊(一)』士郎正宗(講談社／SCデラックス)

デザインの仕事は、多かれ少なかれ人を動かすことを目指している。オンボーディングで最初の一步を踏み出させ、通知で再訪を促し、心地よい操作で習慣をつくる。行動変容ということばは、いまや企画書のなかで肯定的な響きをもって使われている。だが人を動かすことが、人をつくり変えることへ踏み込むのはどこからなのだろうか。



ひとつの答え方は、ダークパターンのような露骨な操作だけを悪とし、それ以外の「よい誘導」は問題ないとする線引きだ。だがこの線は思いのほか頼りない。誘導がうまくいくほど、動かされた側はそれを自分の意思だと感じるからである。悪意の有無で線を引くだけでは、善意のデザインが人を変えていく過程は見えてこない。以下、物語の力、〈身〉の構造、書き換えられる電脳という三つの棚から、この問いを考えてみたい。

反論を眠らせる力——『ストーリーが世界を滅ぼす』

『ストーリーが世界を滅ぼす』は、人間を物語る動物としてとらえたうえで、その力の暗い面に目を向ける一冊である。物語は人びとを結びつけ、共有された価値を手渡してきた。だが複雑な現実を筋の通った話にまとめる力は、そのまま善と悪を割りふり、敵をつくり出す力にもなる。著者によれば、物語に引き込まれているあいだ、人は反論することを忘れやすい。物語は、説得よりも深いところで人を動かすのだ。

デザインの現場で、ストーリーはもっぱら頼もしい道具として語られる。ユーザーストーリー、ブランドの物語、体験のナラティブ。それらが人を動かすのは、まさに反論の余地を小さくするからではないか。本書が突きつけるのは、物語のうまさと危うさは同じ力の表と裏だということである。うまく語られた体験ほど、ユーザーは自分がどこへ導かれているのかを問わなくなる。

気づかないうちに身につく——『〈身〉の構造』

『〈身〉の構造』は、「身体」ということばを避け、〈身〉という日本語から人間のあり方を考え直す。「身につく」「身にしみる」。こうした言い回しが示すように、〈身〉は皮膚の内側に閉じた物体でも、それを操る精神でもない。道具や

環境や他者と溶け合いながら、そのつと形を変えていく経験の場である。

この見方に立つと、人を動かすのは物語だけではないことがわかる。くり返し触れるうちに、操作は身につく、やがて考えるまでもない動作になる。スワイプで次を見る、通知の音で画面を開く。それはもはや説得された結果ではなく、〈身〉の一部になった振る舞いである。使いやすい道具を目指すことは、道具を〈身〉に溶けこませることだ。だとすれば、使いやすさの追求とつくり変えとは、思いのほか近いところにある。物語には反論できても、身についた習慣には反論のしようがないのだから。

書き換えられても残るもの——『攻殻機動隊（一）』

『攻殻機動隊（一）』の世界では、身体は義体に置き換えられ、脳は電脳化されてネットワークにつながっている。主人公の草薙素子は、生身の部分をほとんど残さない全身義体の捜査官だ。この世界では、他人のゴーストに侵入して偽の記憶を植えられることさえできる。記憶も知覚も書き換えられるとき、それでも「その人」として残るものは何なのか。作品はこの問いを、答えを急がずに描いていく。

一冊目が心を、二冊目が身を扱っていたとすれば、本書はその両方が書き換えの対象になった極限を見せてくれる。だが読み終えて印象に残るのは、書き換えの恐ろしさだけではない。巻の終わりで素子は、自分を大きく変えてしまう選択を、みずから引き受ける。書き換えられることと、変わることを選ぶこと。外から見れば同じ変化でも、この二つは決定的に違うのではないか。

おわりに——変わったことを引き受けられるか

一冊目は、反論を眠らせることで人を動かす物語の力を描いていた。二冊目は、説得さえ経ずに道具や習慣が〈身〉に溶けこんでいくさまを示し、三冊目は、心も身も書き換えられる世界で、それでも残る選択のかたちを見せていた。三冊を重ねてみると、人をまったくつくり変えないデザインは、そもそもありえないのではないかという見通しが立ってくる。道具は使われるかぎり、使う人の〈身〉を変えていくからだ。

人を動かすデザインは、人をどこまでつくり変えてよいのか——。問うべきは「どこまで」という量ではない、と筆者は思う。変わったあとのその人が、変わったことに気づき、それを自分のものとして引き受けるか、手放すかを選ぶかどうか。線はおそらく、変化の大きさではなく、その選択が残されているかどうかに関われる。

掲載書籍一覧

一 「正しい設計」は、なぜ根付かないのか

- 『学習の生態学』 福島真人（ちくま学芸文庫）
- 『なぜ社会は変わるのか』 富永京子（講談社現代新書）
- 『理性の限界』 高橋昌一郎（講談社現代新書）

二 名前をつけることは、つくることか

- 『翻訳語成立事情』 柳父章（岩波新書）
- 『レトリック感覚』 佐藤信夫（講談社学術文庫）
- 『〈身〉の構造』 市川浩（講談社学術文庫）

三 「ユーザーを理解した」と言えるのはいつか

- 『語りかける身体』 西村ユミ（講談社学術文庫）
- 『目の見えない人は世界をどう見ているのか』 伊藤亜紗（光文社新書）
- 『ネット右翼になった父』 鈴木大介（講談社現代新書）

四 出したあとにも続く仕事を、何と呼べばよいか

- 『舟を編む』 三浦しをん（光文社文庫）

『アブダクション』 米盛裕二（勁草書房）

『無限論の教室』 野矢茂樹（講談社現代新書）

五 人を動かすデザインは、人をどこまでつくり変えてよいのか

『ストーリーが世界を滅ぼす』 ジョナサン・ゴットシャル著／月谷真紀訳（東洋経済新報社）

『へ身』の構造』 市川浩（講談社学術文庫）

『攻殻機動隊（一）』 士郎正宗（講談社／KCデラックス）

奥付

タイトル：NDDB. Zine 第一号

発行：NDDB. (Non-Design Design Books)

発行日：二〇一六年十月五日

ウェブ：https://nddb.club

初出

「正しい設計」は、なぜ根付かないのか <https://nddb.club/selections/sjgyxsev> (二〇一六年九月二十九日)

名前をつけることは、つくることか <https://nddb.club/selections/z5lewf6> (二〇一六年九月二十九日)

「ユーザーを理解した」と言えるのはいつか <https://nddb.club/selections/uyndczw> (二〇一六年九月二十九日)

出したあとも続く仕事を、何と呼べばよいのか <https://nddb.club/selections/47p7b4ae> (二〇一六年十月一日)

人を動かすデザインは、人をどこまでつくり変えてしまうのか <https://nddb.club/selections/w5xhatbo> (二〇一六年十月五日)



nddb.club