

SAMPLE

コンピュータは、むずかしすぎて使えない！

このファイルは、株式会社翔泳社が発行する書籍『コンピュータは、むずかしすぎて使えない！』
(アラン・クーバー著、山形浩生訳、定価：本体2,200円＋税、ISBN 4-88135-826-X)
の内容見本です。商業的利用を目的とした複製・再配付を禁じます。
この本のお買い求めはお近くの書店、または翔泳社のインターネットショップ
SEshop.com (<http://www.seshop.com/>) へご注文ください。
この本の内容に関するお問い合わせは、826-x@shoeisha.co.jpまで電子メールでお送りください。

SAMPLE

SAMPLE

スー、スコット、マーティに、愛をこめて。

THE INMATES ARE RUNNING THE ASYLUM
by Alan Cooper

Copyright © 03/23/99

Authorized translation from the English language edition published by
SAMS PROGRAMMING, an imprint of Macmillan Computer Publishing USA.

All rights reserved. No Part of this book may be reproduced or transmitted
in any form or by any means, electronic or mechanical, including
photocopying, recording or by any information storage retrieval system,
without permission from the Publisher.

Japanese language edition published by SHOEISHA Co., Ltd.
Copyright © 2000

本書に記載されている会社名、商品名、製品名などは、一般に各社の商標または登録商標です。

謝辞

この本は、たくさんすばらしい友だちや仲間の気づかいと助けがなければ、とても書けなかったはずだ。特に、何人かは原稿を読んでコメントをつけるという、労多くしてむずかしい仕事をやってくれた。しかも一度ならず。これらのコメントのおかげで、わたしはむずかしい質問に答えざるをえなくなったし、話題の導入部を足したり、要点をまとめたり、罵詈雑言をおさえたり、怒りにまかせて書いた部分を鎮めたりすることができた。

この本をずっといいものにしてくれたのは、以下の人々の貢献が得られたためである…キム・グッドウィン、レイン・ハレー、ケリー・ボウマン、スコット・マグレガー、デビッド・ウエスト、マイク・ネルソン、マーク・ジエルスク、アラン・カープ、テリー・スワック、ルイ・ワイツマン、ウエイン・グリーンウッド、ライアン・オルシャフスキー、ジョン・メイヤー、リサ・サンダース、ウィニー・ショウズ、ケビン・ワンドリック、グレン・ハルステッド、ブライアン・オサリバン、チャック・オウエン、マイク・スウエイン、スキップ・ウォルター。みんなの時間と気づかいと英知をほんとうにありがとう。特に、主題を煮詰めるにあたっては、ジョナサン・コーマンのコメントと相談がじつに役にたった。

さらにわたしが執筆にかかりきりだったときに、仕事をかわってくれた、クーパー・インタラクティブ・デザイン社の才能豊かで勤勉な人々みんなにも感謝せねばならない。特に感謝を特記すべきなのは、デザイン・ディレクターのウエイン・グリーンウッドだ。かれはつらい状況で、弊社のデザインの質と労働モラル

を高く保つにあたり、すばらしい仕事をしてくれた。

イラストを描いてもらうのは、本書製作上の課題としてなかなか興味深いものだった。イラスト担当の才能あふれるチャド・クボは、わたしの漠然とした考えを解釈して、それを明快で記憶に残る画像にしてくれるという、すばらしい仕事をしてくれた。このイラストが本書にもたらしてくれたものは大きい。イラストはまた、ペニー・ベイレズとデビッド・ヘイルの疲れを知らないアートディレクション作業なしには、まったく不可能だっただろう。ほかにも、制作面で助けてくれた人はまだまだたくさんいる。事実関係のチェックをしてくれたブリット・カツツェンと、校正担当のマイク・ヘンリーに感謝する。

本を書くというのはビジネスであり、それを成功したビジネスとするにあたっては、わが技術にあかるいビジネスマンたちの集団にも、心からの感謝をささげなくてはならない。そのトップがエージェントのジム・レヴァイン、さらにはグレン・ハルステッド、リン・ボウマン、そしてスー・クーパー。出版社のマークミランでは、ブラッド・ジョーンズがこのプロジェクトをずっと支持してくれたが、いちばんの感謝はクリス・ウェットに捧げる。かれのねばり強さ、的のしほりかた、熱心な仕事ぶりのおかげで、この本は実現されたようなものだ。

精神的なサポートやエピソード、アドバイス、時間などを提供してくれた多くの人たちにはほんとうに感謝する。ダニエル・アップルマン、トッド・バシエ、クリス・パウアー、ジェフ・ベズス、アリス・ブレア、ミシェル・ボーク、ポー・ブロンソン、ステイブ・カルデ、デビッド・カーリック、ジェフ・カーリック、キャロル・クリスティー、クレイ・コリアー、ケンダル・コスビー、ダン・クレイン、ロバート・X・クリ

ンジリー、トロイ・ダニエルズ、リサ・パワース、フィリップ・エンゲルハート、カレン・イヴェンセン、リッジリー・エヴァース、ロイナル・ファロス、パット・フレック、デビッド・フォア、エド・フォアマン、エド・フレドキン、ジャン・ルイ・ガセー、ジム・ゲイ、ラス・ゴルディン、ヴラッド・ゴレリク、マルシア・グレゴリー、ギャレット・グルーナー、チャック・ハートレッジ、デッド・ハーウッド、ウィル・ハースト、タマラ・ヘザーショア・ハート、J・D・ヒルデブランド、ローリー・ヒルズ、ピーター・ヒルシユバーク、ラリー・キリー、ゲリー・クラトキン、デボラ・クラタ、トム・ラフロア、ポール・ラフトン、エレン・レヴィ、ステイブン・リスト、T・C・マンガン、デビッド・マイスター、ロバート・メイ、ドン・マキニー、キャサリン・メドウズ、リサ・ミッチェル、ジェフリー・ムーア、ブルース・モワリー、ネイト・マイヤーズ、エド・ニーハウス、コンスタンス・ピーターソン、キース・プリース、ロバート・ライマン、ジョン・リヴリン、ハワード・ラインゴールド、ヘイディ・ロイゼン、ニール・ルーベッキング、ポール・サッフォー、ジョッシュ・セイデン、ラス・シーゲルマン、ドナ・スローテ、リンダ・ストーン、トニ・ウォーカー、ケヴィン・ウィークス、ケヴィン・ウエルチ、ダン・ウイリス、ヘザー・ウィンクル、ステイブン・ワイルドストロム、テリー・ウイノグラド、ジョン・ジッカー、ピエールルイジ・ザパコスタ。

この一年ほどの「プロジェクトは実際には二〇か月かった。わが家族は、じつによくわたしにしゃべうしてつきあってくれた。最大の愛情と感謝の借りがある相手は、妻のスー・クーパーだ。そしてハンサムな若き息子たち、スコットとマーティーにも。心から愛している。

目次

謝辞	IV
序文（ポール・サッフォール）	XIV
はじめに	XVII
著者について	XXII

第一部 コンピュータに目がくらんで

1

第一章 情報時代のなぞなぞ

2

コンピュータと飛行機のあいの子ってなーんだ？	2
コンピュータとカメラのあいの子ってなーんだ？	5
コンピュータと目覚まし時計のあいの子ってなーんだ？	8
コンピュータと車のあいの子ってなーんだ？	12
コンピュータと銀行のあいの子ってなーんだ？	13
コンピュータは簡単に面倒を引き起こせる	15
商業ソフトだって困っている	19

第二章 知覚的なずれ

31

物理的な力と結びつかないふるまい	32
デザイン／設計というはおおことだ	35
プログラマとデザイナーの関係	37
ほとんどのソフトは運任せのデザインだ	37
操作デザイン vs インターフェイスデザイン	39
ソフト製品はなぜがうか	41
踊るクマ	45
機能・特性のコスト	47
弁解者と生き残り	51
知覚的ずれへの対応	57
消費者パワーの民主化	60
ユーザのせいにする	61
ソフトウェア・アバウトヘイト	64

第二部 大金喰らい

第四章 踊るクマ

106

第三章 無駄遣い

70

締め切り管理	71
「完成」ってどんなもの？	72
パーキンソンの法則	75
いつまで経っても出荷しない製品	77
出荷が遅れても問題ない	79
機能一覧の取引	80
仕切っているのはプログラマ	83
機能が多いのは必ずしもよくないのだ	84
反復と、市場は予想がつかないという幻想	86
悪いソフトの隠れたコスト	92
ソフトを書くことより高価なことといえば、	94
ダメなソフトを書くことだ	96
機会コスト	97
プロトタイプینگのコスト	97

第五章 顧客の反発

127

望ましさ	127
比較	133

問題があるんなら、	107
とくに解決されているはずだろう？	107
家電製品の被害者	107
電子メールソフトの失敗	110
スケジュールソフトの失敗	112
予定表ソフトの失敗	114
WWウィズデリー	116
ソフトのどこがおかしいの？	118
ソフトは忘れっぽい	119
ソフトは怠け者だ	119
ソフトは情報を出し惜しむ	120
ソフトは柔軟でない	121
ソフトはなんでもユーザのせいにする	122
ソフトは責任をとらない	123

市場に出すタイミング

140

第三部 スープをフォークで飲む

143

第六章 患者が仕切る精神病院

144

客席から運転

144

大惨事の種

149

コンピュータ vs 人間

156

犬にネコのふるまいを教える

159

第七章 ホモ・ロジクス

168

搭乗口テスト

169

プログラマの心理

171

プログラマは単純さよりコントロールをとる

173

プログラマは成功より理解をとる

176

プログラマは少しでも可能性があればこたわって、

179

ほとんどだじょうぶな場合も捨てる

183

プログラマは体育会系のふるまいをする

183

第八章 時代遅れの文化

190

プログラミングの文化

190

コードの再利用

192

共通の文化

199

マイクロソフトのプログラミング文化

201

文化的な孤立

211

ゲームの賭け金

213

稀少性の発想

219

人間性を失わせているのは、

221

プロセスであってテクノロジーではない

221

第四部 操作デザインは ビジネス的にも重要

223

第九章 楽しさのプログラミング

224

ベルソナ

225

たった一人のためにデザイン

226

キャスター付きキャリアバッグとボストイット

229

ゴム製「ユーザー」

231

厳密に

233

仮想的

235

厳密さであって正確さではない

236

技能水準の現実的な見方

239

ベルソナは、機能論争にケリをつける

242

デザイナーもプログラマもベルソナが必要

245

ユーザーのベルソナであって、

247

購買者のベルソナではない

247

キャスト

248

主要ベルソナ

251

ケーススタディ…ソニートランスコム社のP@sport

253

伝統的な解決法

255

ベルソナ

258

クレヴィス用にデザイン

263

第十章 パワーを求めてデザイン

269

人が仕事をするのは目標達成のため

269

仕事と目標はちがう

271

プログラマは仕事駆動型のデザインをする

273

目標駆動型デザイン

273

目標駆動のテレビニュース

276

目標駆動型教室マネジメント

278

個人的目標と実務的目標

279

見返りに比例した努力の原則

282

個人的な目標

283

企業としての目標

285

実務的目標

287

にせの目標

288

コンピュータだって人間なんだ

290

礼儀正しさをデザイン

292

「礼儀正しい」とは？

294

ソフトを礼儀正しくするもの

296

ケーススタディ…エレメンタル社のドラムビート

316

調査

318

だれがだれに奉仕するのか

320

デザイン

323

反応

325

第十二章 人々のためにデザイン

その他の問題	327
シナリオ	330
日常利用シナリオ	331
必須利用シナリオ	332
エッジケースシナリオ	333
インターフェイスを曲げる	334
永遠の中級者	335
魔法だと思おう	337
ボキャブラリー	342
ことばで突破口を開く	343
現実には最後に物を言う	345
ケーススタディ…ロジテック・スキャンマン	346
Web 戦士マルコム	348
少年チャド・マルチェッティ	351
マグナムDPI	352
「魔法だと思おう」を実践	354
第一級の裁断	357

第十三章 管理されたプロセス

ビジュアルデザイン	393
工業デザイン	396
クールな新技術	397
やりなおし	398
顧客主導の死のスパイラル	403
コンセプトの一貫性こそがいちばんの強み	404
ファウストの取引	407
長期的な視点にたつ	409
責任を引き受ける	412
時間をかける	412
手綱を自分で握る	413
基盤をさがす	414
どこを切るか	415
映画製作	416
デザイナーも腹をくくれ	421
製品の品質を握るのはだれ?	433

第五部 運転席を取り返そう

第一級のリサイズ	360
第一級の縦横変換	362
第一級の結果	365
ハードウェアとソフトウェアの橋渡し	366
少ないほうが多い	369
第十二章 使い勝手を探せども	375
タイミンク	376
ユーザーテスト	377
プログラミングの前にユーザーテスト	381
ユーザビリティテストをプロセスに入れる	381
多分野混成チーム	382
デザインするプログラマ	384
なぜあなたにわかる?	385
スタイルガイド	387
利害の対立	389
グループインタビュー	392

第十四章 力とよろこび

デザインになじみやすいプロセスをつくる	441
操作デザイナーはどこにいる	443
デザインチームをつくる	447
デザインになじみやすいプロセスをつくる	450
操作デザイナーはどこにいる	452
デザインチームをつくる	457
訳者あとがき	462
索引	474

序文

命からがら逃げ出せ コンピュータの侵略だ！ すさまじくパワフルなコンピュータが、ますます重要な仕事を、使いにくい古くさいインターフェイスで処理するようになってきた。こうしたマシンが生活のあらゆるすみずみにまでしみこんでくるにつれて、それはわれわれをいらだたせ、おこらせ、何人かを殺してしまうことだってあるだろう。そのおかしさに、われわれはコンピュータを殺したくなるのだけれど、でも殺したりはしない。われわれはすでに完全に、ひきかえせないくらいにこの希望に満ちた化け物に依存するようになってしまっているからだ。これがあるからこそ、現代生活が可能になっている。

ありがたいことに、別の選択肢がある。人間とマシンとのやりとりを根本的に考え直す必要はない。そしてその考え直すのも、深く新しいやりかたをとらなくてはならない。続出している欠陥の問題点というのは、マシン側にあるのではなく、われわれの側にあるからだ。われわれの大嫌いなインターフェイスをデザインしたのは人間なのだ。使いにくいインターフェイスが目疲れさせ、背中を痛くさせて、肘の靭帯をおかしくしても、人間はなおこの使いものにならないマシンを使い続ける。われわれはみんな、本書の原題が示唆するような、自ら創り出したテクノ精神病棟の患者たちなのだ。

本書は、そこからの脱出ガイドだ。というか、アラン・クーパーが明らかにするのは、この精神病院のド

アはずっと、大きくひらきつばなしだったのだ、ということだ。いつでも好きなときに出ていけたのに、われわれみんな、頭がいかれてしまっているために、いままでそれに気がつかなかったのだ。秘密は、人とコンピュータとのやりとりをもっと大きな視点から考え直すことだ。

アラン・クーパーは、ただの患者仲間というだけではない。かれはまた異端者でもあり、そのアイデアは、われわれを閉じこめたままにしておきたい人々を、たぶん怒らせることになるだろう。その人々とは、われわれの大嫌いなシステムをつくったエンジニアたちであり、もっとすぐれたインターフェイスをつくれればこの混乱から抜け出せると思っている人たちだ。

でも、インターフェイスというまさにその考え方自体が、コンピュータがめずらしくて非力で、ほとんど人間のご主人様とやりとりができなかった時代にでっぴあげられたものなのだ。インターフェイスは、やりとりがコンピュータ画面というガラスの厚さしかない無人の地を経由してのみ行われたときには、意味があった。でもコンピュータがわれわれの生活のあらゆる隅々にまですべりこんでいる時代にあって、これはきわめて危険な考え方だ。

コンピュータはもはや人間とインターフェイスされているのではない。それは人間とやりとりするのであって、そのやりとりは、われわれの集合的な正気と究極的には生存にとって、ますます着実に深く、細かく、重要になってくる。

アラン・クーパーは、インターフェイスからやりとり（インタラクション）へのシフトを、わたしの知る限りだれよりもよく理解している。かれのアイデアは、われわれの生活にエレガントかつじやまにならない

かたちですべりこんでくる製品デザインを手伝ってきた、何年にもわたる経験からきている。かれはしゃべるだけでなく実践してきたのであり、やっとその実践していることを、われわれが直面している課題についての生々しい記述に変え、われわれがいとおしげにつくりあげてきた精神病院から逃げ出すための手法についての記述をするだけの時間を見つけてくれたわけだ。必読。ここにはあなたの自由への道がみつかるだろう。

ポール・サツフォー
未来研究所 所長

はじめに

ビジネス的な意義の本

もともと書くこうと思っていたのは、ぜんぜんちがう本だ。最初は、操作デザインのプロセスについてのハウツー本にするつもりだった。ところが一九九七年五月にイタリアのトスカナ地方に家族旅行をしたときに友人のドン・マキニーとデイヴ・カーリックにいくるめられて、これを書くことになってしまった。二人は、まずわたしがビジネス読者にむかって説明しなくてはならない、と説得したのだ。

二人は、わたしがデザインのハウツー本を書くこうとしているのを知っていた。そして、それはぜひ書け、とは言ってくれたが、二人とも操作デザインなんてほんとうに必要なもの？ と疑念を表明してくれて、だからそれが価値あることだと説得する本を書いてほしい、と言ったのだ。この議論は魅力的だったが、これらの求める本を書けるかどうか、わたしには自信がなかった。

ある晩遅く、フィレンツェを見おろす共同のオーカー色の別荘で、わたしはデイブとドンを相手に、腹をわって話をしていた。テーブルには、キアンティの空瓶が何本かたち、さらにパンとチーズとオリーブの残りもある。星はまばゆく輝き、ホテルが芝生には踊り、トスカナ地方の首都の古いドームの照明が、彼方で

光っている。またもやディブは、デザインハウツー本は先送りにして、まずは「操作デザインが必要だっ
てことをビジネス的に説得しろ」と言う。

わたしは必死で反対した。「でもディブ、そんな本をどうやって書けばいいやら」わたしは、口実を指先
で数えていった。「それを書くには、まずいまの開発プロセスがめちゃくちゃだっってことを説明しなきゃな
らないし、企業が非効率なソフト構築でお金を無駄遣いしてるのを指摘しなきゃならない。不満をもった顧
客が移り気だっってことも説明して、それをもっといいデザインプロセスがどう解決するかも説明しなきゃい
けない」

ディブがそこで割り込んで一言。「アラン、それをそのまま章にしるよ」

この一言で、わたしは呆然として立ち止まった、自分が唱えているのが、昔ながらの台本なんだと言っ
とに気がついたのだ。ディブの言うとおりだ。「ビジネス的な意義」を説明した本のほうが、ハウツー本よ
りも必要だし、タイムリーだ。そしてディブとドンは二人して、わたしがほんとうにそういう本が書けると
説得してくれた。

ビジネスのわかった技術屋／技術のわかったビジネスマン

二十一世紀に成功するプロフェッショナルというのは、ビジネスのわかった技術屋か、技術のわかったビ
ジネスマンであり、わたしがねらっている読者もこれだ。

技術のわかったビジネスマンは、自分の成功が手に入る情報と、その使い方の高度さにかかっているのを
知っている。ビジネスのわかった技術屋は一方で、起業家精神をもったエンジニアか、技術的な訓練を受け
た科学者で、鋭いビジネスセンスをもっていて、情報の力を認識している人物だ。この新しいアーキタイ
プの双方が、現代ビジネスの主流となりつつある。

ビジネスマンはすべて二種類にわけられる。ハイテクをマスターする者と、近々廃業する者だ。もはや重
役は、情報処理をスペシャリストにまかせてはおけない。ビジネスとは情報処理だ。差別化は、製造シス
テムではなく、情報処理システムの質で行われるのだ。

あなたがなにか製造しているなら、おそらくそこにはマイクロチップがのっているだろう。サービスを提
供しているなら、たぶんコンピュータ化されたツールを使ってそれを提供しているだろう。ハイテク依存産
業を切り分けようというのは、電話に依存している産業を切り分けようとするのとおなじくらいむだなこと。
ハイテク革命はあらゆるビジネスに浸透しているし、デジタル情報は、あなたの一日の仕事の核心になっ
ているのだ。

よくいわれることだが、「まちがえるのは人の常、でも本気で事態をどうしようもなくするにはコンピュータがいる」。非効率な機械システムは、なにかつくるたびに一円、二円ほどをむだにするかもしれない。でも情報処理プロセスがまずいと、会社全体がむだになるかもしれないのだ。ソフト製品　そしてそれをつくるエンジニアたちは、あなたの会社をすさまじく左右できてしまうのだ。

悲しいことに、われわれのデジタルツールは学んで使って理解するのがとんでもなく難しいし、しばしばわれわれの目標未達で終わるようにしてしまう。これはお金も時間も機会もむだにする。ビジネスのわかった技術屋／技術のわかったビジネスマンとして、あなたはソフト製品をつくるか消費するかする　おそらく両方だろう。もっとまじな、学びやすく使いやすいハイテク製品を持つことは、個人的にもビジネス的にも、きわめてあなたのためになるのだ。

よい製品は、つくるのによけいな時間がかかるわけでもないし、コストもよけいにかからない。皮肉なのは、ハイテク製品はむしろかしくなくともいいはずなのに、われわれがそれを作るプロセスが古くさくて、手直しが必要なためにむずかしくなっている、ということだ。

われわれが今日、もっといい製品を手につくれないのは、誤解に根ざした昔ながらの伝統のせいではない。本書は、あなたが手にするべきもっといい製品をどうやって要求すべきか　そしてそれを手にするべきかを説明している。

本書の論点は単純だ。単に、コンピュータ化した製品をつくるまえに、まずデザインをすれば、強力に使ったのしいソフト製品がつくれるのだ。一般に思われているのとはちがって、いまは実は、そうなってい

ないのだ。対話型のソフト製品をデザインするというのは、それをつくるのとおなじくらい大変な専門作業なのだ。



デザインのハウツー本のかわりにビジネス的な意義を述べた本を書くことと決めた以上、本書を読んでいる操作デザイナーがいたらお許しいただきたい。ビジネス読者を念頭においたために、操作デザインの手法の核心部分についてはきわめて手短な扱いしかできなかった（これは主に、第四部の「操作デザインはビジネス的にも重要」に書かれている）。わたしが含めたのは、そういう手法が存在して、それがどんな対象にでも適用できて、そのメリットは技術的な技量にかかわらずだれにでもわかるものだということを示す、必要最低限のものだけとなっている。

カリフォルニア州パロアルトにて

アラン・クーパー

www.cooper.com

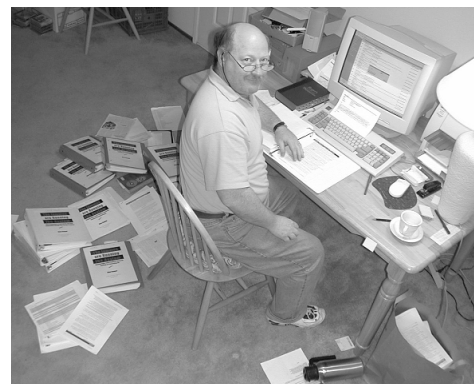
inmates@cooper.com

著者について

アラン・クーパー

デジタル業界では「ビジュアルベーシックの父」として有名なアラン・クーパーは、電子製品開発において忘れ去られた人物の立場を雄弁に語る存在となった。その忘れ去られた人物とは、顧客だ。あなたは。あるいは技術用語では、ユーザーだ。

先駆的なソフト作家でデザイナーであるアランの、よりよいデザインを求めての孤軍奮闘は、やがてクーパー・インタラクシオン・デザイン社へと発展した。これはアランが共同設立した企業である。同社の使命とは、今日のソフト開発プロセスに存在する「デザインギャップ」を埋めることだ。このプロセスは、製品がほとんど完成しかかるまで、それを実際に使う人のことをまるで考えようとししないのだ。



アランとその会社 超おたく、アートがかった技術屋、才能あるコミュニケーター、前衛プラグマティスト、技術的なバックを持った視覚デザイナー、そしてスーツ姿のおかしいビジネスマン数人の、風変わりだがすばらしい集団 は、優良大企業を顧客に、ソフトウェア開発の方程式の中に、人間の部分を見事に回復させている。

3M、エレメンタル、エリクソン、富士通、IBM、ロジテック、マグロウ・ヒル、セイジエント、SAP、ソニー、ヴァリアン、VISA、サン・マイクロシステムズなどが、クーパーの集団と共同で自社のハitek製品の働きを変え、製品の顧客訴求力を高める一方で、開発時間を何か月も短縮し、コストも下げている。

アランはベストセラーとなった第一作「About Face: The Essentials of User Interface Design」（邦訳は『ユーザーインターフェイスデザイン』、翔泳社）で、デザインの用語を紹介している。

一九九四年にビル・ゲイツはアランに、ウィンドウズ・パイオニア賞を授与した。かれのソフト産業への貢献をたたえてのことである。そして一九九八年にはソフトウェア・ビジョナリー賞を受賞している。ソフト開発問題について世界中から講演依頼を受けると同時に、アランはいくつか専門のデザイン・グループで活躍している。たとえば、企業デザイン財団、アメリカ工業デザイン協会、アメリカデザインセンターなど。さらには「ナンタケット（Nantucket）41」の一員でもある。これはアメリカグラフィックアート研究所の操作デザイン部会である。またソフト開発フォーラムの会長でもある。

SAMPLE

アランの妻スー・クーパーは、クーパー・インタラククション・デザイン社のCEOである。クーパー夫妻には息子が二人いる。十一歳になるマーティと、十三歳になるスコットだ。いずれもおたくではない。

製品デザインに加えて、アランは飛行機操縦、都市計画、建築、高速輸送、スクーター、模型列車、模型ロケット、ボレンタ、現代の初版本、スポンジの取り扱い、ペイントボールなどにも情熱を傾けている。著者宛の電子メールは imates@cooper.com、あるいは著者のWebサイト <http://www.cooper.com/> を見てほしい。