

研究

橋爪ゼミ

Research

メディアとユーザの関係性やそのデザインのあり方を
利用経験から考えるメディア社会学科
橋爪絢子 准教授

みなさんは日常生活を送る中で、どのような「人工物」を、どのような目的で、どのように使っていますか？「人工物」というのは、「自然物」の反対の意味で、人間が作り出したものすべて（ハードウェアやソフトウェアなどの製品、店頭サービスやWebサービスなどのサービス）を指します。

私たちの身の回りには、この「人工物」が満ちあふれていて、人工物がないと私たちの日常生活は成り立たなくなってしまいます。特に、SNSやWebなど情報メディアに関連する人工物は、技術の進歩に伴って爆発的に拡大していて、私たちの日常生活にも深く浸透してきています。そうした人工物について、どのような人が、いつ、何のために、どのように利用しているのかといった利用経験の実態を把握しながら、そのデザイン（設計）を問い直すことで、メディアと人間との関係を考えていくのが、橋爪ゼミです。

人工物のデザイン（設計）のアプローチとしては、2種類の方向性があります。シーズ指向的なアプローチとニーズ指向的なアプローチです。シーズ指向的なアプローチでは、技術開発を中心にした開発が行われます。新しい技術ができたから、それを使って何か製品やサービスを考えよう、というわけです。それとは反対に、ニーズ指向的なアプローチでは、対象の人工物を使う人のニーズを中心にして、ニーズを満たすためにどのようなものを開発し、それをどのようにデザイン（設計）すれば良いかを考えていきます。

後者のように、人工物を使う人を中心に据えた設計アプローチのことを、「ユーザ中心設計」や「人間中心設計」と言います。人工物を使う人のことを、「ユーザ」と言います。「ユーザ中心設計」や「人間中心設計」という設計アプローチでは、ユーザがどんな生活をしているどんな人なのか、そしてユーザがどのような場面で、どのような目的で、どのように対象の人工物を利用するのか、というようなことを把握するための調査を実施します。このようなユーザの利用実態調査から把握した内容やそこから導出したユーザの要求事項に基づいてデザイン（設計）をすることで、人工物をより最適化します。

例えばみなさんは、利用しようとする人工物の操作の仕方や使い方がわからなかったり、使っているときに操作を間違えてしまったり、あるいは利用している人工物の操作手順が複雑でわずらわしい…などと感じたりした経験はありませんか？こうした利用上の問題は、「ユーザ中心設計」や「人間中心設計」のアプローチで人工物をデザイン（設計）することで、防ぐことができます。

みなさんが日常生活の中で使うような身近な人工物について、それを使うユーザというのは一体どのような人たちなのか、ユーザはどのようにそれを利用するのか、そしてその際にユーザがどのような問題を抱えているのか、といったことを考えながら、そのデザイン（設計）のあり方について一緒に考えていきましょう。

学生の声

すべての人が快適に過ごせる空間をデザインする

メディア社会学科 4年 橋爪ゼミ
西啓孝 さん

商品開発や、何もない空間を全く違う空間にブランディングすることに興味を持っています。首都圏にはたくさんの方がいますが、人と接することが嫌いな人や静かなところが好きな人は少なくないでしょう。居心地の良い場をつくるためには何が必要なのか、人間中心設計の考え方を軸に追求し、将来的にはアットホームな空間を増やしつつ人の移動も盛

んにすることで経済活動に貢献したいと考えています。ゼミ活動においては、仲間とともに、ビジネスアイデアコンテストに取り組んでいます。ゼロに近い状態からのスタートで暗中模索することもありますが、案を出して共感を得られたり、少しずつアイデアが形になっていることを実感したりすると手ごたえを感じます。