



| | |
|--------------|---|
| Title | 使用痕跡と偶然によるインターフェイス『フェチ・システム』の試作 |
| Author(s) | 定国, 伸吾; 茂登山, 清文 |
| Citation | デザイン理論. 2005, 46, p. 160-161 |
| Version Type | VoR |
| URL | https://doi.org/10.18910/52958 |
| rights | |
| Note | |

The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA

<https://ir.library.osaka-u.ac.jp/>

The University of Osaka

使用痕跡と偶然によるインターフェイス『フェチ・システム』の試作

定国伸吾／名古屋大学大学院人間情報学研究所

茂登山清文／名古屋大学大学院情報科学研究科

1. はじめに

パーソナルコンピュータで作業をおこなう時、その表示や入出力デバイスに対して愛着や親しみといった感情を抱くことは難しい。本研究では、使用痕跡や傷に注目する。そして、それらを手がかりとして、デジタルデータに感情移入するためのシステムを考案する。また、そのシステムをデスクトップ環境に応用することで、ユーザの使い込みを反映し、感情を喚起するデスクトップの提案をおこなう。

2. 日常生活における人と物との関わり

長い時間をかけた使用や環境の蓄積としての使用痕跡は、その道具が過去にどのような使われ方をしていたかをしめす、と同時にその道具のあり方を再考するためのヒントとなる。例えば、木製のタンスは、褪色としてタンスの使用環境の光の状態をしめしているだろうし、黒ずんだ引き出しは人の手によく触れていたことをしめしている。また、使い込まれた引き出しが手の届きにくい位置にあるのなら、その引き出しの中身を移し替えることもできるし、引き出しそのものの位置を他の引き出しと入れ替えることもできるだろう。感情に関する側面について考えるなら、このような変化（色が褪せる、ツヤがでる、角が取れる、手触りが変わる、など）を、あじとして楽しむことがあり、使用による変化によって、道具にたいして愛着を感じるようになる。

道具を使用している際、自身の操作ミスや不注意によって、傷を作ってしまうことがある。そのようにして出来た傷を後に見る時、

傷はそれが生じた原因に関連した事情を自然と思い出させる。本にこぼれたコーヒーの染みは、寝転がって本を読んでいた自分を思い出させるかもしれないし、食器の欠けは、洗剤をつけすぎて手を滑らせている自分を思い出させるかもしれない。しかし、私たちは、傷の出来る瞬間に常に認識できる訳ではない。できた瞬間には認識していなかった傷を、後々見つけることもある。このような時、私たちはその傷を認めた瞬間を強く意識する。このような傷は、原因やきっかけがはっきりしている傷と違って、それらと関係しない様々な事情へのトリガーとなり、記憶との接点となる。これらのように、道具についた傷が記憶を引き出すことは、道具に対してなんらかの感情を抱くことにつながっていく。

3. フェチ・システム

日常生活における人と物との関わりから、使用痕跡や傷は、道具に対して感情移入するための要素のひとつといえる。そこで、フェチ・システムとして、デジタルデータ感情移入するためのシステムを提案する。フェチ・システムの応用範囲としては、本発表で提案するデスクトップ環境以外にもアプリケーション、ウェブサイト、入出力デバイスなどへの応用が可能である。

実空間上の道具に現れる使用による変化は、二つに分けることができる。一つめは、長期的な行為の蓄積としての使用痕跡であり、二つめは、ある瞬間の記憶へのトリガーとしての傷である。それぞれデジタルデータに応用するための手段を提案する。使用痕跡とは、

それ自体では認識されないが積み重なることでユーザの目に触れるような小さな変化であり、傷とはそれ単体で認識されるような大きな変化である。

使用痕跡を導入するためには、ユーザのなんらかの操作を反映して使用痕跡が生成する。操作を反映する痕跡は微小変化とし、ユーザはその瞬間に変化を意識することはない。しかし、それらは、積み重なることで、ユーザに認識されるようになる。それらは、自身の操作上の癖をしめし、利用環境を見直すための契機となる。

原因をとともう傷を導入する手段として、ユーザの特定の操作や環境の変化に対応して傷を残すことが考えられる。このような傷は、ユーザの操作や環境の変化に関連した記憶へのトリガーとなる。

また、原因の不明確な傷の導入として、ユーザの操作とは無関係に、つまり偶然に、インターフェイス上に傷を表現することが考えられる。唐突に傷が現れることで、その瞬間の状況は強調されユーザの記憶に留まる。ランダムに発生する傷は、コンピュータの操作と関連した記憶にとどまらず、ユーザに日常の行為を再認識させる。

4. 感情を喚起するデスクトップ

具体的な提案として、パーソナルコンピュータのデスクトップ上にフェッチ・システムを応用することを考えた。そのために、デスクトップ上に視覚的なイメージとして使用痕跡や傷を表現する。

a. 使用痕跡の導入

ポインタの軌跡の蓄積による痕跡

ポインタの移動に対応して、デスクトップおよびファインダーのバックグラウンドに小さな変化を与える。ここでは、バックグラウ

ンドを変化させる方法として、マウスの軌跡を線で結んでいく方法とポインタの動きにあわせてブラシをかける方法の2種類を用意した。これらの使用痕跡は、自身の利用頻度の高い項目にアクセスするための道標として機能する。また、木製のタンスの例のように、デスクトップの構造を見直すためのヒントともなるだろう。

b. 傷の導入

コンピュータの状態変化に対応した傷

傷ができるきっかけとして、頻度の少ない状態変化（アプリケーションの異常終了やネットワークの中断など）を選ぶ。これは、傷がもつ記憶へのトリガーとしての役割を強めるためである。実空間上においても不意につけてしまった傷ほど記憶に残りやすい。また、記憶と傷のつながりを強調するために、その位置を重要視する。そこで、先に挙げたような状態変化によって傷が刻まれる際は、その変化が起こった時のマウスの位置や、あるマウス操作が状態変化を引き起こした場合はその時のマウスの位置というように、状態変化とその位置を対応させて傷を生成する。

ランダムに現れる傷

マウスの軌跡に混じって、ランダムに傷を残すこととする。使用痕跡の中に混じって、偶然に発生する傷は、パーソナルコンピュータの状態に関わらず、ユーザの様々な日常の記録となりえる。

5. まとめ

日常生活における道具の使い込みに注目し、使用痕跡や傷が人の感情を刺激すると考えた。それらをフェッチ・システムとしてインターフェイス上に応用する方法を提案し、具体例としてデスクトップへの応用を考えた。