



国立情報学研究所
オープンハウス2007

図書館目録の将来： ユーザの視点から、図書館の視点から

1. ウェブメディアに対するユーザ行動
2. UCD（ユーザー中心デザイン）のアプローチ
3. UIとしての図書館目録の未来

2007年6月8日

ソシオメディア株式会社
篠原 穂和

© Sociomedia, Inc.

1



1. ウェブメディアに対する ユーザ行動

© Sociomedia, Inc.

2



1-1. 小ワークショップ：好きなウェブサイト、嫌いなウェブサイト

- あなたの好きなウェブサイトは？

- あなたの嫌いなウェブサイトは？



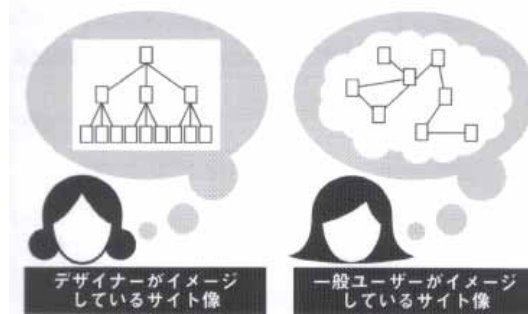
1-2. 小ワークショップからわかること

- 好きなウェブサイト（よく使うウェブサイト）
 - 運営チーム（主催者サイド）のウェブサイトに対する認識
 - 運営チーム（主催者サイド）における「よいウェブサイト」の条件

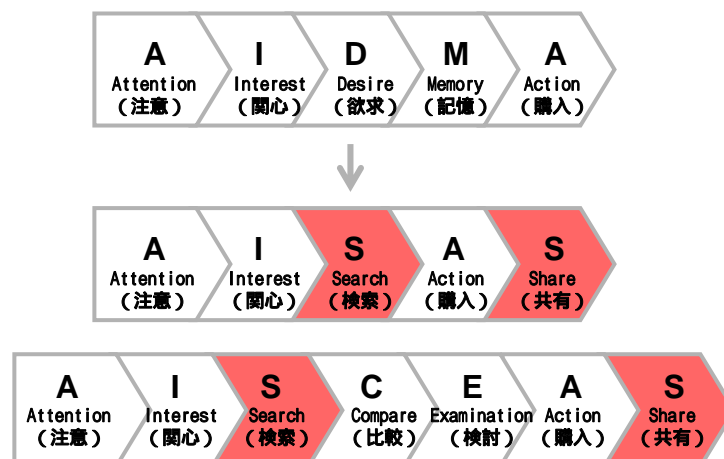
- 嫌いなウェブサイト
 - 一般的な傾向：
 - 運営チーム（主催者サイド）におけるウェブサイトの認識
 - 運営チーム（主催者サイド）における「わるいウェブサイト」の条件
 - 一般的な原則：
 - 一度いやな体験、目的を達成できない体験をすると記憶から抹消される
 - ポイント：
 - 既存のブランドに対するイメージ・印象・信頼性に影響がおよぶ
 - 1人1人のイメージ・印象・信頼性が伝播していく
 - 元のイメージ・印象・信頼性に戻ることが困難となる

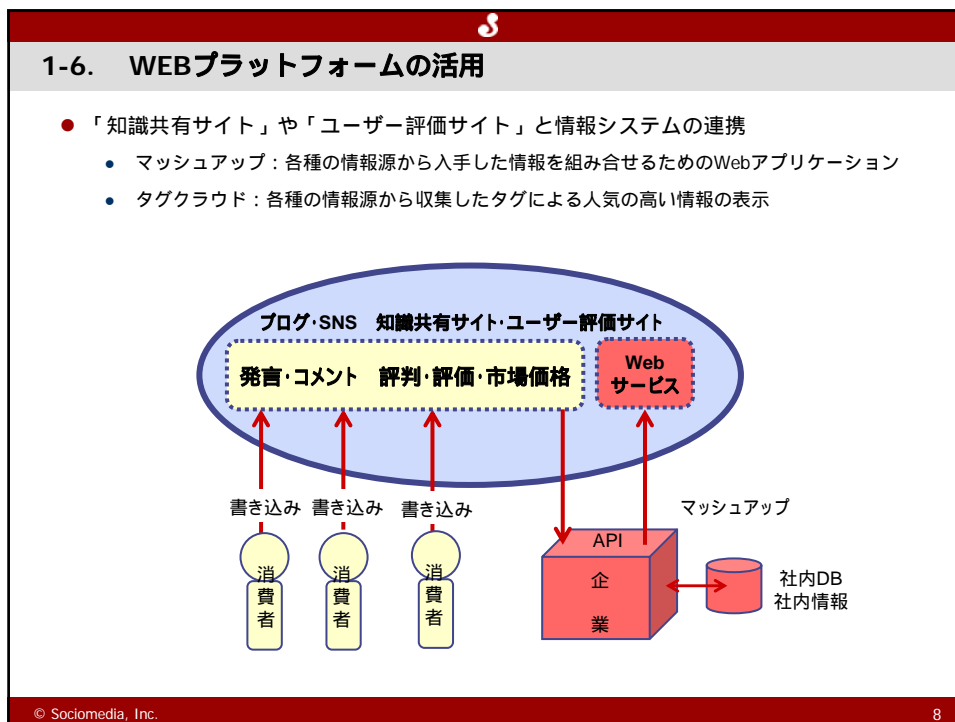
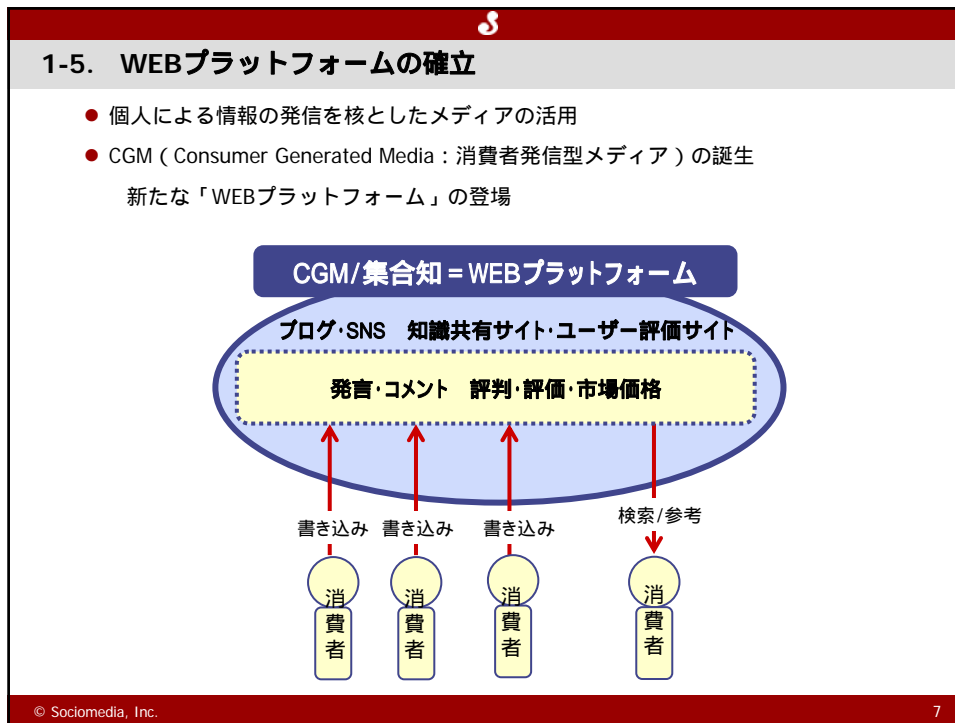
1-3. ウェブサイトの特徴

- 情報の発信者や作り手は多くを知りすぎているため、利用者の感覚を最も欠いている
- 「独自性」や「豊富な機能」を表現した意欲的なものであるほど、利用者にとっては「使い方が分からない、複雑すぎる」ものとなる
- 利用者の置かれる状況やタイミングによって、情報の意味が変わる



1-4. ユーザーの行動モデルの変化

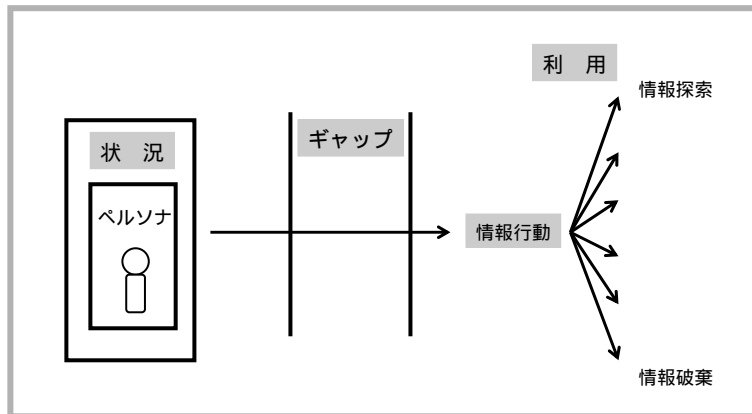






1-7. 行動モデルの深化

- センスメーキング・アプローチ：「状況」、「ギャップ」、「利用」
- 情報探索行動モデル：「探索」、「入手」、「利用」



© Sociomedia, Inc.

9



1-8. 情報探索の鍵を握る「自己効力感 (Self-Efficacy)」

- 自己効力感 (Self-Efficacy)
 - 学習心理学者、アルバート・バンデューラ (Stanford、1925-) の提唱した理論
 - ものごとを達成する上で重要な鍵となる能力
 - 人の思考・感情・行動は、その人の持つ自己の能力への確信の度合によって左右
- 自己効力感の形成要因
 - 成功体験 (失敗体験)
 - 他人の成功体験 (失敗体験) の観察
 - 他者からの説得
 - その時々々の体調や気分
- 自己効力感を引き出す情報探索のUIへのヒント
 - 自分の成功例を記録できるUI
 - 他人の成功例や推薦を確認できるUI
 - 自分の情報探索を評価できるUI

© Sociomedia, Inc.

10

2. UCD(ユーザ中心デザイン) アプローチ

2-1. ユーザー行動を捉えるためのユーザビリティの基本

ヒューリスティック評価法

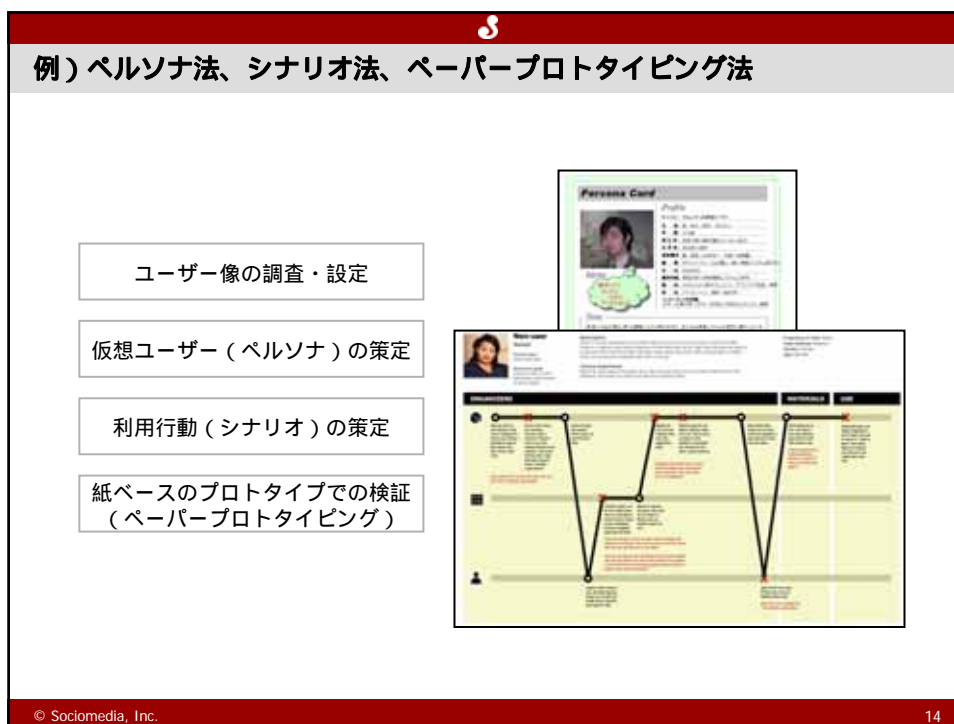
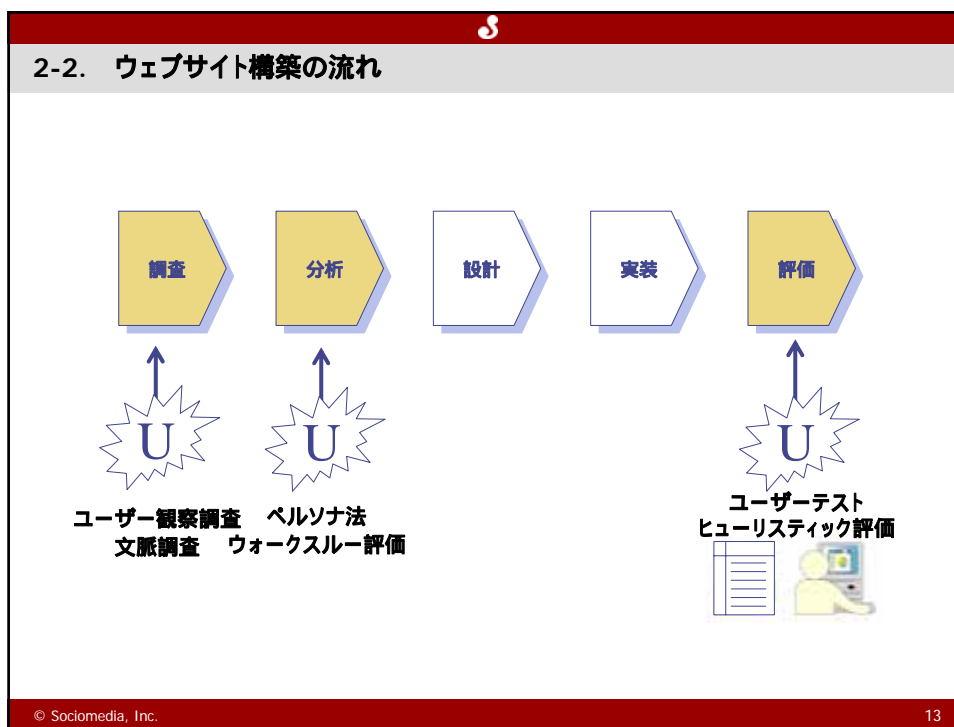
過去のユーザーテストの結果や経験則を整理した「使いやすさのポイント(ヒューリスティック項目)」と照合



- ~が だと使いにくい
 - ~を すると使い勝手が向上する
 - ~な場合には した方がユーザに有益である
 - ~なサイトをユーザは使いたがらない傾向がある
- 等



- ユーザーに実際に使ってもらって観察
- 発生した不具合について原因を推測/検証



3

例) ユーザー観察調査・文脈調査(インタビュー調査)



参考: Marc Deitz, 2003

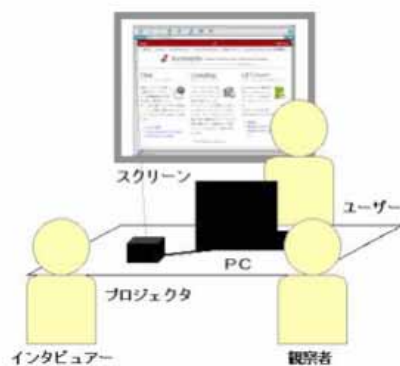
© Sociomedia, Inc.

15

3

例) 簡易インタビュー調査&ユーザーテスト

- 文脈に応じたインタビューの実現
- ユーザーの振る舞いの原因の解明
- リアルなユーザーの振る舞いの検証



© Sociomedia, Inc.

16

3

2-3. ウェブサイト構築の流れ

ユーザー中心設計 (UCD: User-Centered Design)
人間中心設計 (HCD: Human-Centered Design)

© Sociomedia, Inc. 17

3

2-4. ユーザー体験を向上させるためのUCDのステップ

従来の考え方	UCD の考え方
提供者のニーズから機能要件を定義する	エンドユーザーのニーズからインタラクションを定義する
↓	↓
技術的な実現方法を設計する	インターフェースを設計する
↓	↓
技術的な実現方法に合わせてインターフェースを設計する	インターフェースに合わせて技術的な実現方法を設計する

© Sociomedia, Inc. 18

3

3. UIとしての図書館目録 の未来

© Sociomedia, Inc. 19

3

3-1. UIを捉えるためのフレームワーク：5つの段階

- J.J.GarrettによるUCDアプローチの分類と配列

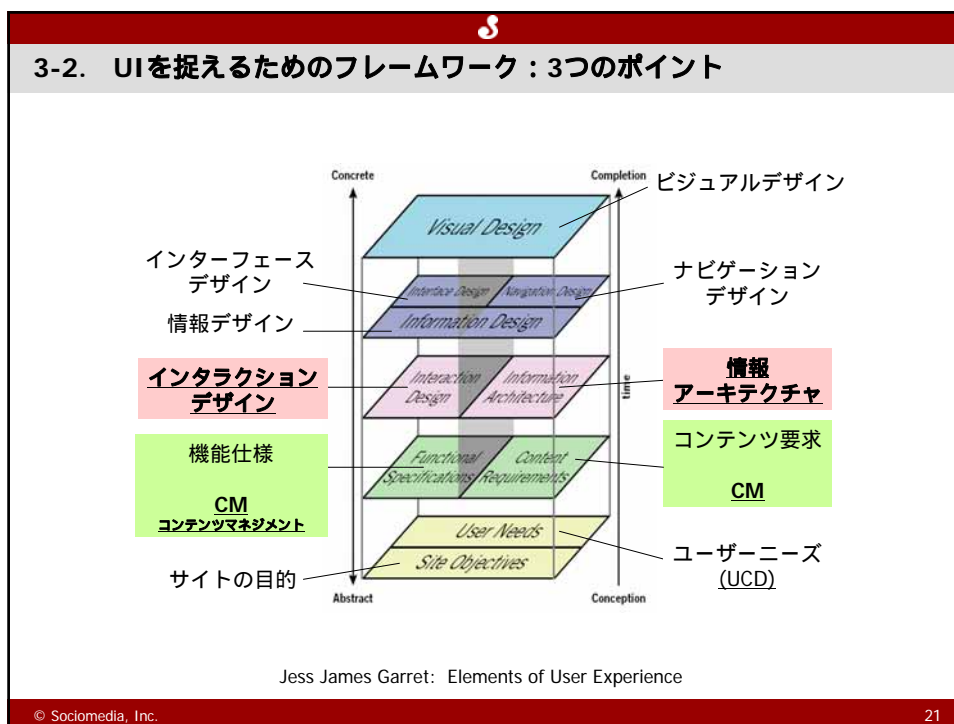
表層
骨格
構造
要件
戦略

具体的
Concrete

Abstract
抽象的

Jess James Garrett: Elements of User Experience
『ウェブ戦略としての「ユーザーエクスペリエンス」～5つの段階で考えるユーザー中心デザイン』, J.J. Garrett著, ソシオメディア訳, 2005

© Sociomedia, Inc. 20



と...

- 利用者の視点に立つこと
- 利用者の体験から発想すること
- 利用者の体験から
「図書館目録のユーザーインターフェース」
を見直すこと

© Sociomedia, Inc. 22

