



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？

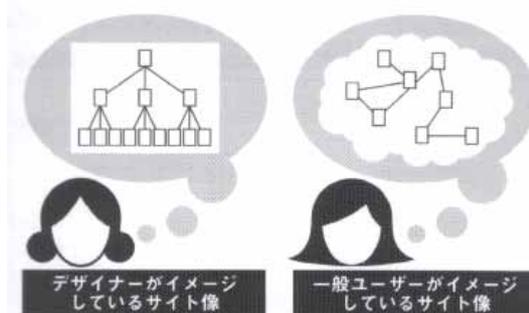


### 1-2. 小ワークショップからわかること

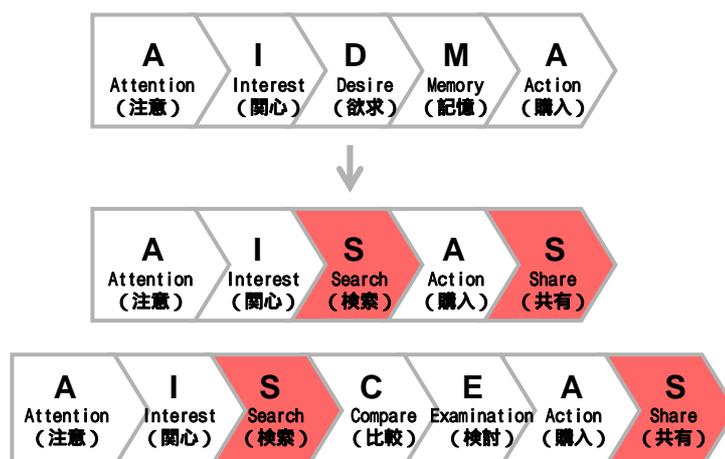
- 好きなウェブサイト（よく使うウェブサイト）
  - 運営チーム（主催者サイド）のウェブサイトに対する認識
  - 運営チーム（主催者サイド）における「よいウェブサイト」の条件
  
- 嫌いなウェブサイト
  - 一般的な傾向：
    - 運営チーム（主催者サイド）におけるウェブサイトの認識
    - 運営チーム（主催者サイド）における「わるいウェブサイト」の条件
  - 一般的な原則：
    - 一度いやな体験、目的を達成できない体験をすると記憶から抹消される
  - ポイント：
    - 既存のブランドに対するイメージ・印象・信頼性に影響がおよぶ
    - 1人1人のイメージ・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

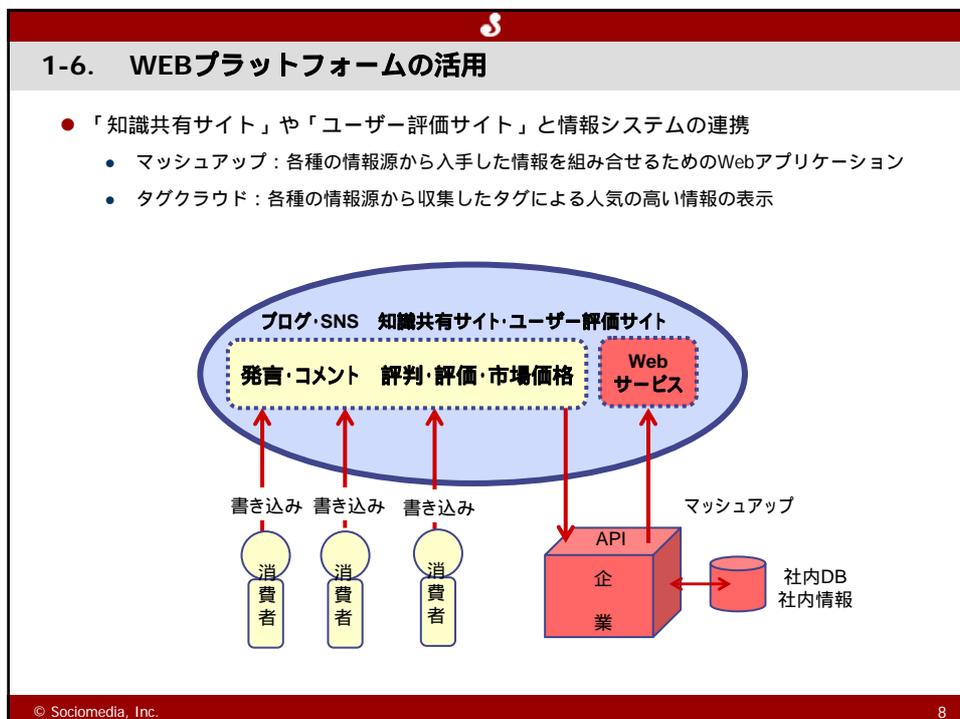
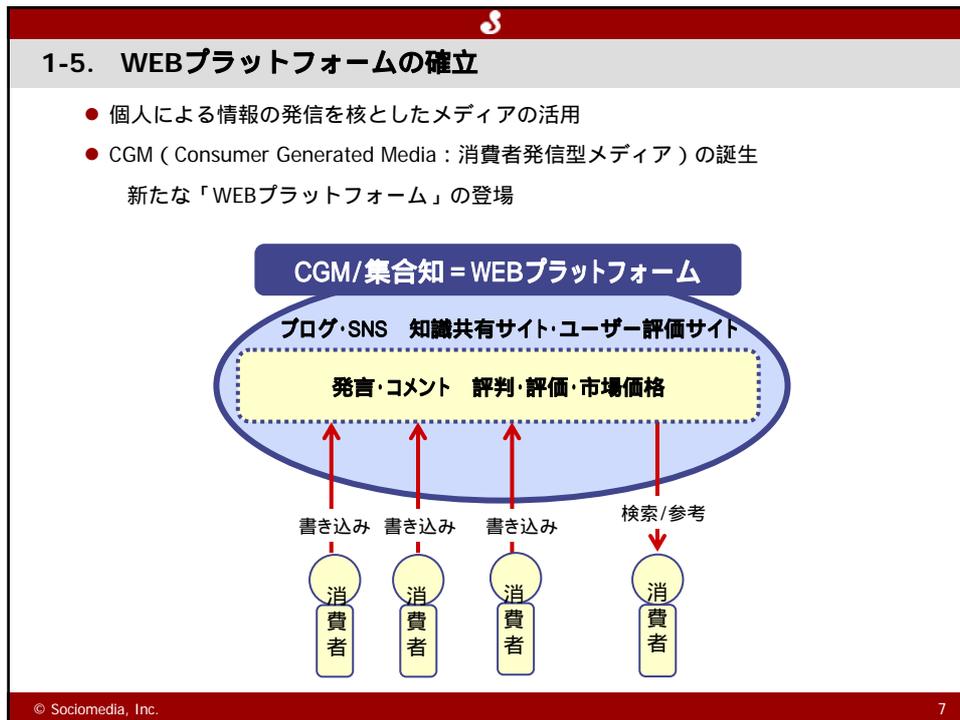
### 1-3. ウェブサイトの特徴

- 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





**3**

### 1-7. 行動モデルの深化

- センズメーカー・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」

The diagram illustrates the Information Search Action Model. On the left, a box labeled '状況' (Situation) contains a smaller box labeled 'ペルソナ' (Persona) with a person icon. An arrow points from this box to a vertical line labeled 'ギャップ' (Gap). Another arrow points from the 'ギャップ' line to a box labeled '情報行動' (Information Action). From '情報行動', three arrows branch out: one points up to '利用' (Use), one points right to '情報探索' (Information Search), and one points down to '情報破棄' (Information Discard).

© Sociomedia, Inc. 9

**3**

### 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

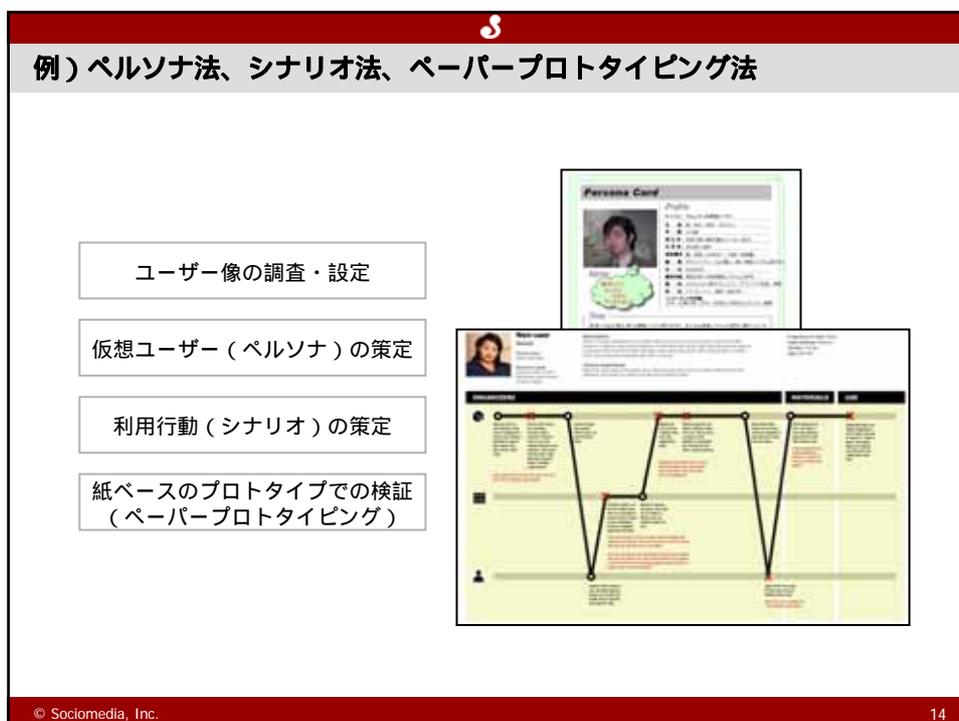
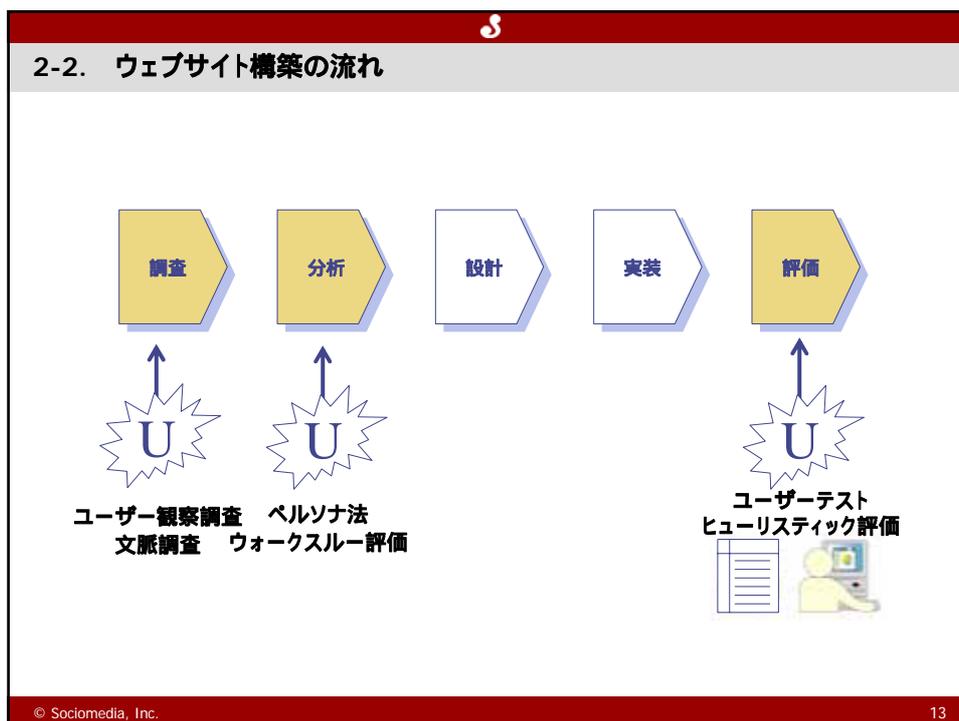
過去のユーザーテストの結果や経験則を整理した「使いやすさのポイント(ヒューリスティック項目)」と照合



- ~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)

観察者



観察調査

記録者      インタビュアー



インタビュー調査

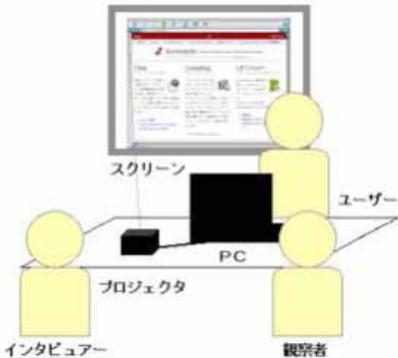
参考: Marc Deitz, 2003

© Sociomedia, Inc. 15

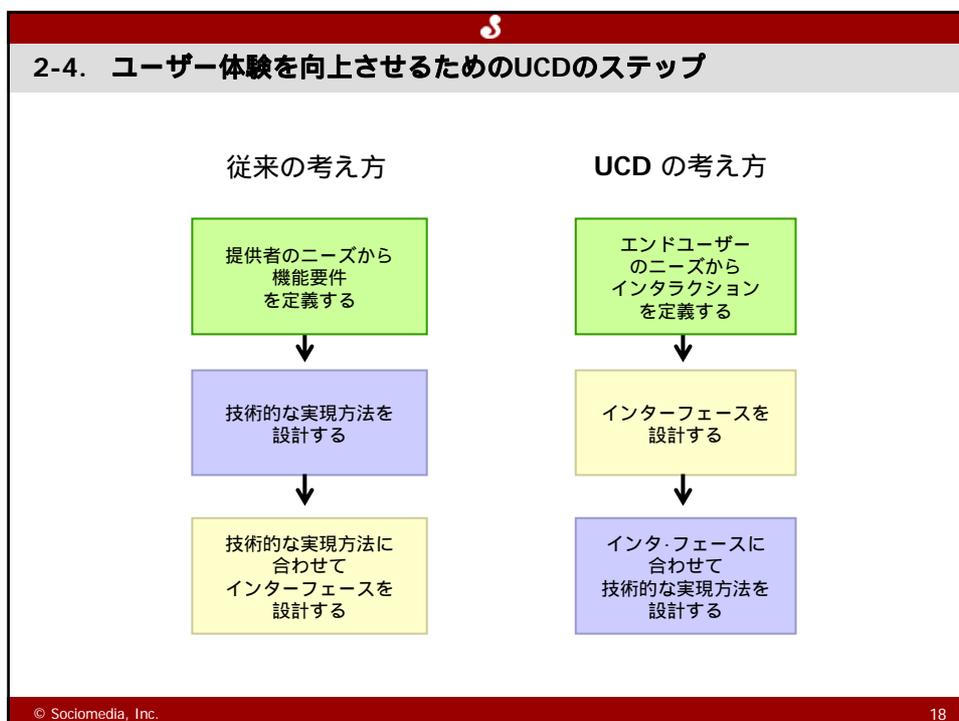
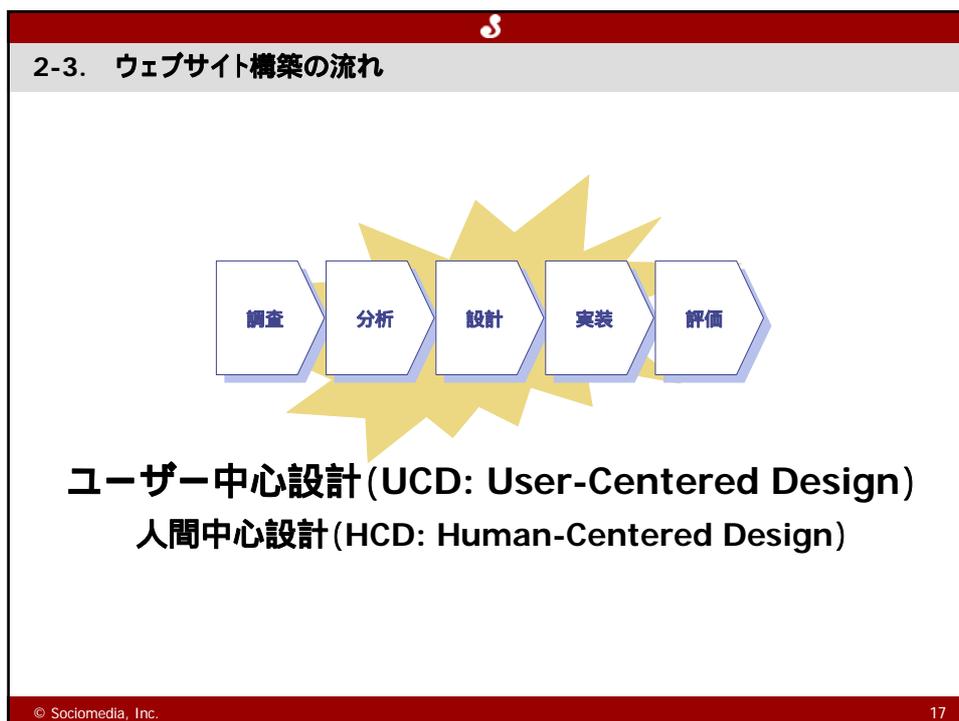
3

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

## 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

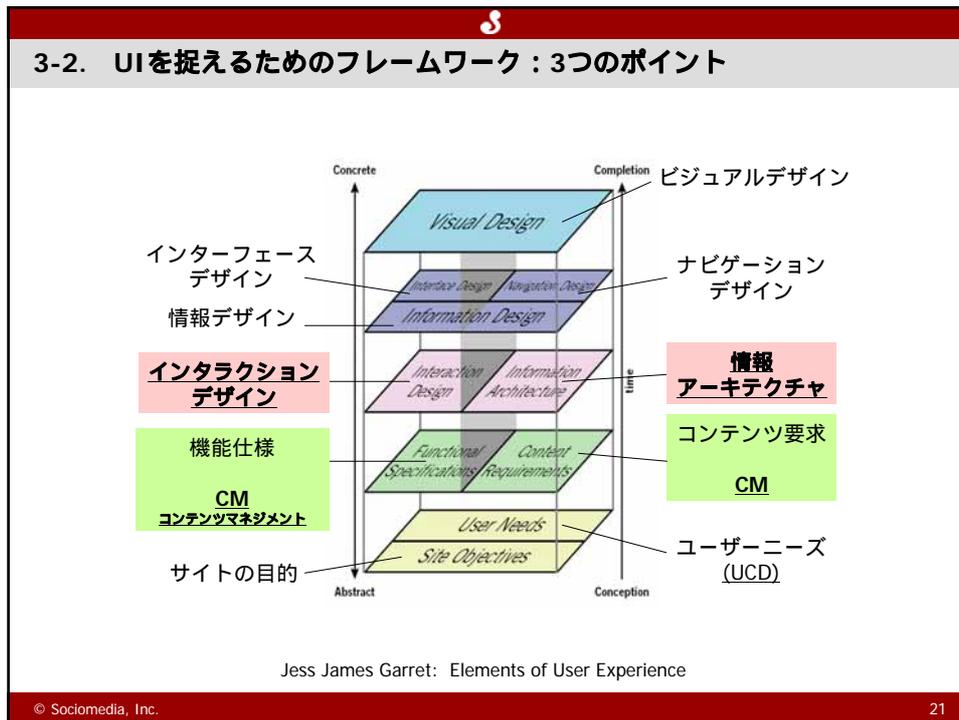
表層  
骨格  
構造  
要件  
戦略

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

