NExT プログラム　成果報告

プログラム期間　：　2011 年　10 月　1 日　～　2012 年　9 月　30 日

『快適な人とサイバとの界面に必要な要件の抽出』

NEC　スマートエネルギー研究所・新概念デバイス TG　　仙洞田　充

【背景】

今やコンピュータやインターネットを使ったサービスは生活の一部として一般的に利用されています。1 年半前に発生した東日本大震災では各ソーシャルメディアが災害時の情報提供、情報入手、支援体制の構築など、人と人との絆を深めるためにその威力を発揮したことも周知の通りです。しかし一方で、端末や機器を使うことにハードルのあるユーザさまもおられるのが実情で社会的な課題となっています。

誰もが快適に利用可能なサイバ社会の実現は、ユニバーサルデザインの観点からも非常に期待されており、タブレット端末に代表される直感的操作型インタフェースが、人とサイバとの垣根を取り除く加速要因にもなっています。

【課題解決や、イノベーション創出を目指して】

携帯電話の本質機能はもう十分満足でき、使わない機能よりも低価格が求められるようになった端末市場では、「その製品を使ってどんな体験ができるか」が価値として問われるようになりました。 上記課題解決と合わせ、次世代の情報端末に求められる『コト』に関して新たなコンセプトの創出が急務であると考えます。

そこで本プログラムを通して、新しい人とサイバとの接点インタフェースで、『如何に誰もが快適に利用可能なサイバ社会を実現するか？』 人にとって「便利」で「快適で」「心地よく」さらには「楽しい」 インタフェースとは何か？について異分野の知識を融合し、その要件の抽出に取り組みました。

【結果】

ユーザインタフェースを開発するためには、最終的に嬉しさを享受するユーザが 「どう受け取るのか？」といった『人そのものの理解』 が重要であると考え、東京大学生産技術研究所にある ①視覚メディア工学 ②応用音響工学　③コミュニケーション数理システム理論　の 3 つの研究室に滞在し人がどの様に物事を理解しているのか？　について調査・研究しました。 その結果、課題である 『人にとって「便利」で「快適で」「心地よく」さらには「楽しい」インタフェース』 に必要な要件の仮説を幾つか抽出することができました。