

時間をキーにしたコンテンツとのインタラクションデザイン

渡邊恵太^{†1} 稲見昌彦^{†1} 五十嵐健夫^{†1}

マルチメディアを経て、Web の登場によりコンテンツをいつでも楽しめるようになった。さらに、テレビ、PC、携帯電話、タブレットなどデバイスも多様化し、ユーザはどこでもコンテンツを楽しむようになった。しかしながらユーザの時間は限られている。コンテンツ供給者は、提供するコンテンツにできるだけ時間をかけてもらったり、お金をかけてもらうことを望む。そのため、コンテンツの設計は必然的にユーザを魅了しようとする。その結果、コンテンツはユーザを拘束する。本研究では、インタラクティブシステムの持つ時間的課題について、これまでの研究成果を通じて問題提起、議論を行う。

Interaction Design for Contents based on time

KEITA WATANABE^{†1} MASAHIKO INAMI^{†1}
TAKEO IGARASHI^{†1}

We have enjoyed content anytime using web pass through the age of multimedia. We also have enjoyed everywhere the contents, because the devices become diverse such TV, PC, mobile phone, and tablet. On the other hand, the time of user is limited in life. Contents provider hope that they get user to spend time to enjoy and money as much as possible. Then they try to design inevitably attract user to content. As a result, the content restrict activity of user. In this paper, we propose time issue of interactive system and discuss based on systems that we proposed.

さまざまな道具やコンテンツはユーザの時間を奪う。つまり利便性に伴う拘束性がある。道具やサービスを利用することは多かれ少なかれ、そのプロダクトのタイムマネジメントの下に人が入ることになる。その結果、ユーザは魅力的なコンテンツや便利なサービスであっても、躊躇したり、覚悟したり、使わない、使いにくいと判断することがある。我々は道具と同様に、時間にもその使いやすさ、使いにくさがあると考える[]。

我々は時間の使いやすいメディアインタラクションを目指して、Memorium[2], CastOven[1], TimeFiller[3]の開発を行ってきた。Memorium は眺めるインタフェースを特徴として、ユーザをインタラクションループの中に置かず、監督的立場でシステムと接する。CastOven は電子レンジの待ち時間と同じ長さの動画を再生し、待ち時間を通じてコンテンツとの接点をつくる。TimeFiller は、ユーザの仕事などのスケジュールデータを利用し、その予定を間の時間を配慮しながら、テレビ番組や所有する写真などで無理なくコンテンツと接する機会を提供する。

これらのシステムの目指すところは、ユーザが生活のなかで「いつのまにか」コンテンツに出会いそれを消費していく世界である。「見たい」からテレビに向かったり、メディアプレイヤーからコンテンツを選び再生するのではなく、生活するだけでコンテンツとの接点をつくる。私たちは自然環境をコンテンツと感じることは少ないが、我々が目指すのは、自然環境のようにごくありふれた存在として Web上に蓄積されるコンテンツとの出会いを日常的にすることである。結果として見えるものは見たかったものであり、

ユーザの生活は暗黙の内に強化されていく。コンテンツはエンタテインメントに限らず学びに関するものもあるだろう。

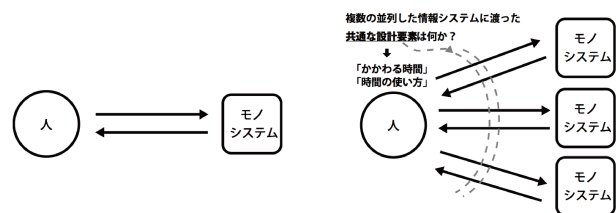


図1: シングルインタラクションとパラレルインタラクション

マークワイザーの提唱したユビキタスコンピューティングはハードウェアとしてはほぼ実現された。これを踏まえてユーザインタラクションはシングルからパラレルになる(図1)。このときインタラクションにおける時間拘束は次のテーマであり、複数のシステムに囲まれるなかでの使いやすさがインタラクションデザインの次のテーマとなる。

参考文献

- 1) Keita Watanabe, Shota Matsuda, Michiaki Yasumura, Masahiko Inami, and Takeo Igarashi. 2010. CastOven: a microwave oven with just-in-time video clips. In Proceedings of the 12th ACM international conference adjunct papers on Ubiquitous computing (UbiComp '10). ACM, New York, NY, USA, 385-386.
- 2) 渡邊恵太 安村通晃. ユビキタス環境における眺めるインタフェースの提案と実現, 情報処理学会論文誌, 社団法人情報処理学会, 49 巻 6 号, pp1984-1992, 2008.
- 3) 渡邊恵太, 石川直樹, 栗原一貴, 稲見昌彦, 五十嵐健夫. TimeFiller: 生活を無理なくコンテンツで満たすメディアプラットフォーム. WISS2012 論文集. 2012.
- 4) 渡邊恵太, 安村通晃. 時間の使いやすさとインタフェースデザイン~時間指向のインタフェースデザインの試み~, 情報処理学会研究報告書 2009-HCI-131, pp31-37, January.

^{†1} JST ERATO IGARASHI UI Project