



ソフトウェアにおける2つの世界

■ 中小路 久美代

ソフトウェアシステムを作るときには、<作るモノの世界> (the world of making) のデザインに加えて、<使うコトの世界> (the world of using) のデザインをするべきだと思っている。

<作るモノの世界>というのは、計算機から見たときに、プログラムとして処理をする対象としての世界だ。こういうアーキテクチャに基づいて、こういうアルゴリズムを利用して、こういうプログラム構造で、といった世界だ。

<使うコトの世界>というのは、使う人から見たときに、人がインタラクション（やりとり）をする対象としての世界だ。ユーザがこういう気持ちでこういう操作をして、そうするとシステムがこんな感じの表示をして、するとユーザがじゃあ次はこうしてと考えて、といった世界だ。

インタラクションデザインという言葉は、<使うコトの世界>を造形していくアクティビティを指すものだろう。使って楽しい、使い心地が良いといった、ユーザがシステムを使ってどんなことをどんな風にしていきたいか、から出発するのがインタラクションデザインである。

<使うコトの世界>には、さまざまな時間粒度でのインタラクションがかかわる。

指をタッチパネル上でクィッと動かすとオブジェクトがツーツとついてくる、といったような、ミリ秒単位の細かい粒度のインタラクションから、これを決めて、次にここを選んで、といった操作の手順を表すような、秒とか分単位の粒度のインタラクション、さらに、ツ-

■ 中小路 久美代
(株) SRA 先端技術研究所所長

1993年米国コロラド大学 Ph.D. 奈良先端大客員助教授、東京大学先端科学技術研究センター特任教授などを経て現職。専門は、ナレッジインタラクションデザイン、ソシオテクニカルシステムなど。



ルを使い続けることによってユーザの理解がどう変わっていくかといった、何週とか何カ月単位の大きな粒度のインタラクションもある。〈使うコトの世界〉をデザインするには、このようなさまざまな時間粒度でのインタラクションを、端から端まで考えることになる。

私は、この、「端から端まで」というところが、〈使うコトの世界〉をデザインする際の最も重要なポイントだと思っている。面白い、楽しい利用場面を思いついてシナリオを書いたり、鍵になるインタラクティブリティをスケッチすることは、デザインアイデアとして重要なコンポーネントとはなるけれども、それだけで〈使うコトの世界〉ができて上がることにはならない。地味な場面のインタラクションも含めて、あり得るインタラクションをできるだけ網羅して、全体を通して一貫性のある〈使うコトの世界〉を作り上げることが大切だと考える。

プログラムに1個バグがあるだけでシステムを実行できなくなるのと同様に、一連のインタラクションに1カ所不揃いなどところがあるだけで全体としてのユーザの利用体験が損なわれる。〈作るモノの世界〉を造形するプログラミングと同様に、〈使うコトの世界〉の造形にも、地道なコツコツとした作業の側面がある。

〈使うコトの世界〉を考えていないばかりに、〈作るモノの世界〉に携わる人が振り回されているように見えることがしょっちゅうある。それぞれの世界を、それぞれの世界の専門家が造形することで、豊かなソフトウェア体験が増えていくといいなと思う。

