

宮南雅也, 高橋賢一 〈株式会社ソフトデバイス〉  
Masaya Miyanami, Kenichi Takahashi 〈Soft Device inc.〉

### ■ねらい

機器やサービスとユーザの対応関係は、ネットワークの進化に伴い急激に変化しつつある。例えば、個人対応のサービスや、ユーザ自身が作り上げる価値を商品とするサービスなども実現されてきている。本発表では、こうしたユーザ参加型のネットワーク環境の移り変わりの視点から、これからの UD 活動への影響について考える。

### ■Aim

With the evolution of a network environment, the relationship among devices, services and users is changing drastically. We refer to the influence upon universal design activities from the viewpoint of "web 2.0".

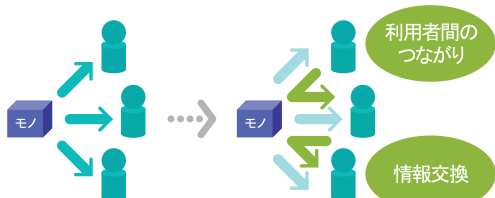
### ■概要

ユーザ参加型の web 2.0 という動き、特に CGM、CGUI の考え方は、今後のユニバーサルデザインについての新しい解釈を提供するように思われる。例えば 1つのモノが、様々な人にあわせた情報・インタフェースを予め持つだけでなく、利用者との関係から動的に生成するようなインタフェースのありかたなどが考えられる。幾つかの事例を交えて、発表を行う。

### ■Outline

Various movements called "web 2.0", like CGM and CGUI will give us a new scope of Universal Design. We can acquire universality not only with the user interface prepared for the various users, but also with the interface generated dynamically in the relations with users. Here we show you some examples and consideration.

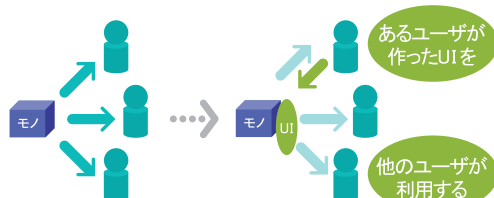
#### 利用者からの情報が加わって完成するモノ・コトづくり



#### 事例

HDDLレコーダ : 他人の予約ランキング / 自分の予約履歴からの「あなたのおすすめ」  
万歩計 : コミュニティサイトでウォーキングのモチベーション維持

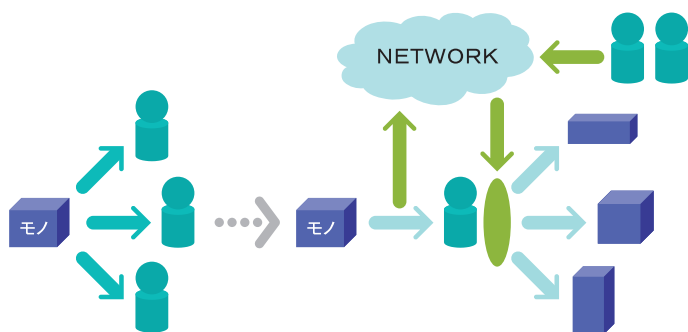
#### 利用者がUI、サービスを作成・提供



#### 事例

Flickr : 写真共有のコミュニティサイト  
API公開 : Flickr Graph : 人の繋がりで検索  
Flickr Color Field : 色で検索  
Mappr : 地図上に写真を表示

### ヒトとモノとの新しい関係



1つのモノが、様々な人にあわせた情報・インタフェースを予め持つのではなく、その人との関係から動的に生成する。  
= 使用履歴・趣向等、使い続けていくなかで生まれる関係

その人の履歴情報を様々なモノで共有・参照することで、初めて使うモノであっても、最初のとっかかりを提供する。

モノと自分だけでなく、モノを通して様々な人からの情報を得ることで、より豊かなモノの使用体験を得られる

