

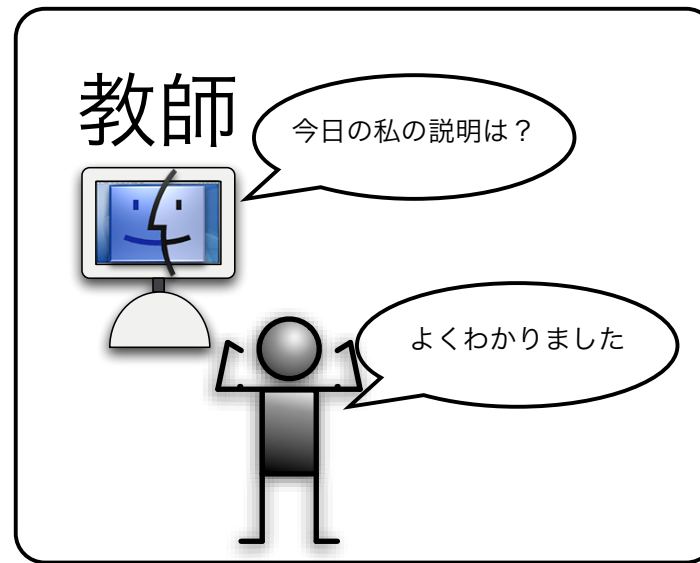
人間と情報メディアの関わり

→ Media Equation (メディアの等式)

- 人間は「情報メディア」に対して、あたかも現実に接するのと同じように接してしまう。
 - マナー
 - 性格
 - 感情
 - 社会的役割, etc...

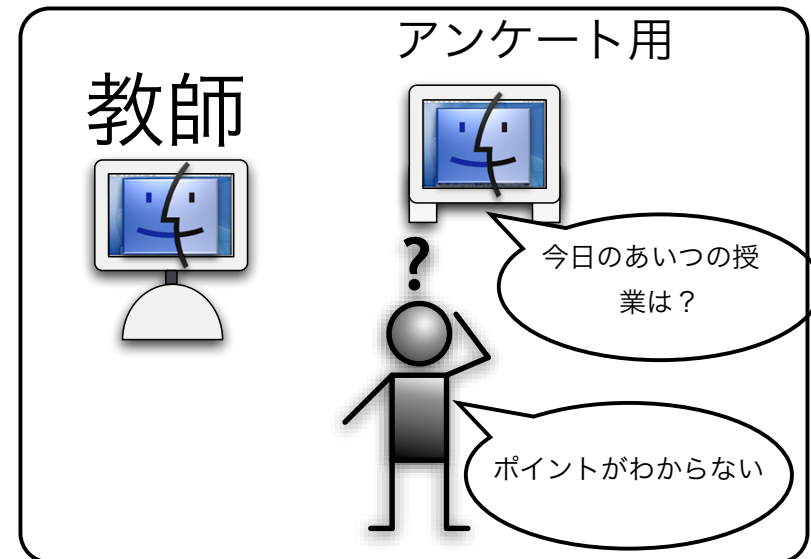
コンピュータに対するマナー (お世辞?)

e-learning



コンピュータに対するマナー (お世辞?)

e-learning



当人 (機?) には、率直に答えない

性格：ユーザーフレンドリーなコンピュータ

支配的性格

表現：断定、命令

順序：最初に話す

名前：孫悟空

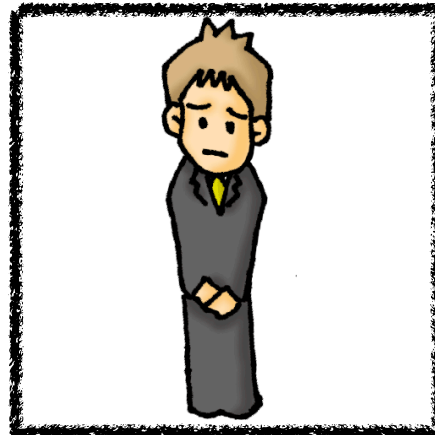


服従的性格

表現：質問、提案

順序：二番手

名前：のび太



「砂漠での生き残り問題」
砂漠に飛行機が不時着した。
回収できたアイテムを生き残りに必要な順に並べよ。

支配的性格



砂漠では、強い日射しのために二日後には確実に目をやられます。十分な視力がなければ生き残るのはほぼ不可能です。サングラスは絶対に必要です。

服従的性格



砂漠では、強い日射しのために二日後には目がやられる可能性があるようです。十分な視力がなければ生き残るのは難しくなるんじゃないでしょうか。サングラスは重要かもしれません。

どうしよう

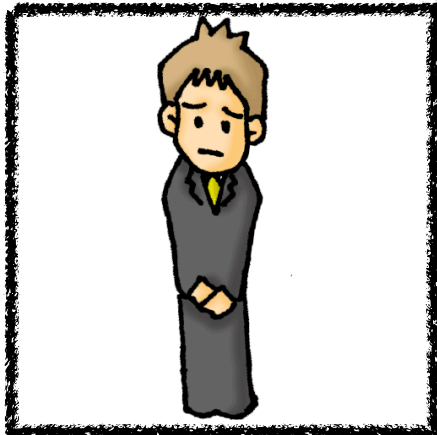
性格：ユーザーフレンドリーな コンピュータ

支配的性格



外交的、権威的、高圧的

服従的性格



内向的、従順



自分の性格に似た方を良い
パートナーと評価する

追加実験

自分と反対の性格



自分と似ている性格

と変わった方が好感度アップ！

社会的役割

ただのシール

ニュース専用テレビ

質が高い！
重要！
真剣！

娯楽専用テレビ

おもしろい！
くつろげる

専門家が好き

ニュース・娯楽テレビ

人間と情報メディアの関わり

→ Media Equation (メディアの等式)

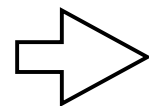
- 人間は「情報メディア」に対して、あたかも現実に接するのと同じように接してしまう。
 - マナー
 - 性格
 - 感情
 - 社会的役割, etc...

おさらい

ヒューマンマシンインタフェース

ヒューマンコンピュータインタラクション

- 「理解すること」 と 「納得すること」
- わかったつもり でとどまる
- 説明できない



実感を与えるインタフェースが必要

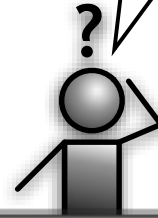
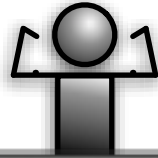
そして行動へ

例えば

地震警報システムへの反応は？

デザインモデル

ユーザモデル



デザイナー

ユーザ

足りない

システムイメージ





参考図書

- 人はなぜコンピュータを人間として扱うか
「メディアの等式の心理学：B.リーブス&C.ナス
- 人を動かすテクノロジー：B.J.フォック
- MIND HACKS：T. Stanford & M. Webb（和訳あり）
- 誰のためのデザイン：D.ノーマン

科学技術文書の書き方

その3 肯定・能動・断定の文を書く

古郡、文章添削トレーニング-八つの原則、ちくま新
書**189, 1999**

本論文では、^{構造的あいまい性を解消するための} **肯定・能動・断定**の具体的な方法とその実験結果を報告する。第1章では、問題提起と背景が述べられている。第2章では、具体的な手法・手続きを述べ、また、あいまい性解消のアルゴリズムが示される。第3章では、あいまい性の解消実験が述べられる。第4章では、実験で良い結果が得られたことが、従来の手法と比較して、我々の手法がより改善されたものであることが議論されている。第5章では本研究の結論と今後の課題が述べられている。

●消極的

●説得力が弱い

●その論文内容についての信頼度が落ちる

肯定文と否定文

■太郎は無欲の人である。

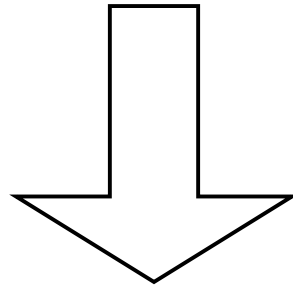
■太郎は無欲の人ではない。

否定文は多義的

- 「欲のない人のように見えるが実はそうではない。」
- 「ただのけちな人だ。」

文末表現

「私のリーダーシップでやらせていただいたということだと思います。」



「私のリーダーシップをもって実行したことです。」