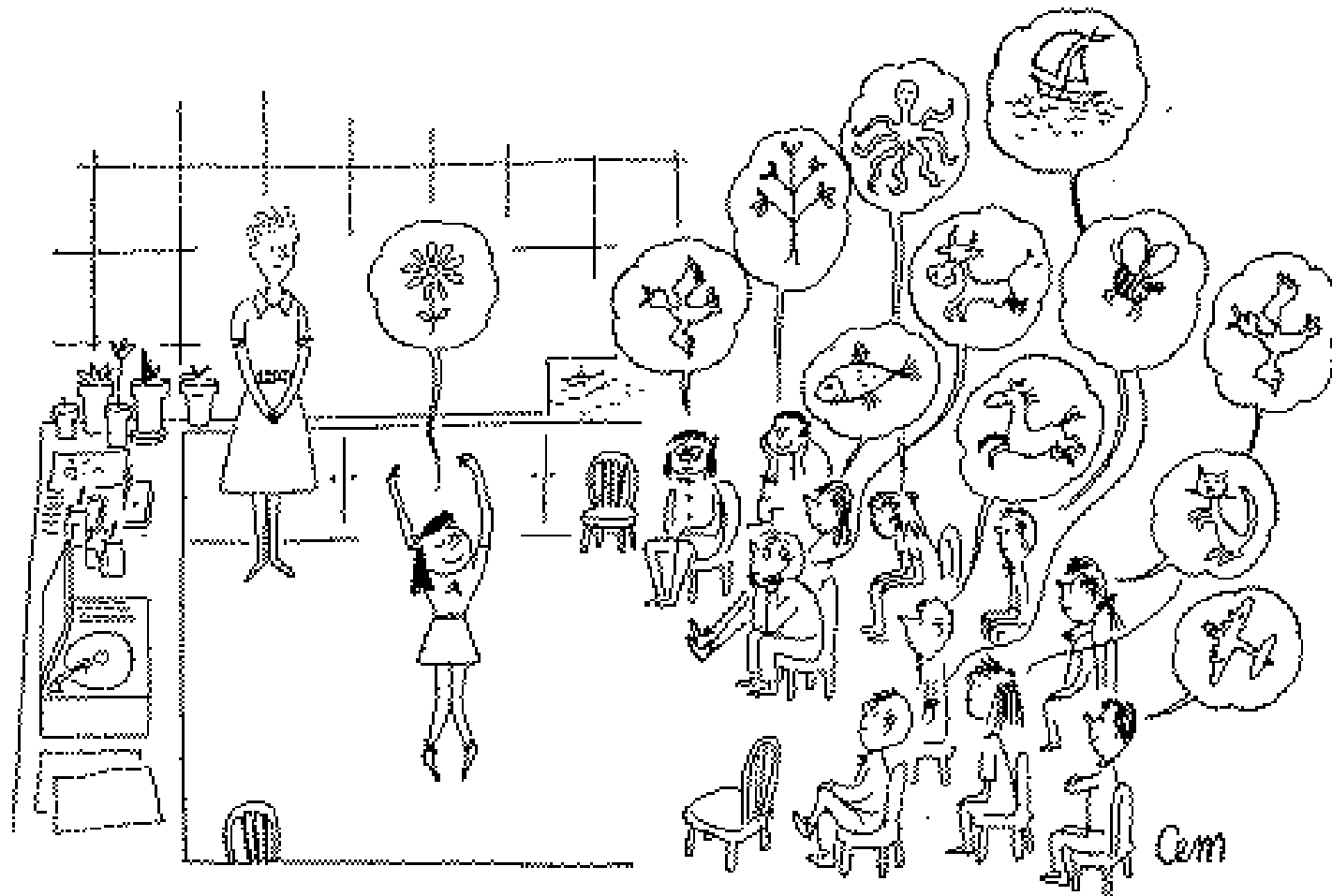


ユーザ研究の理論

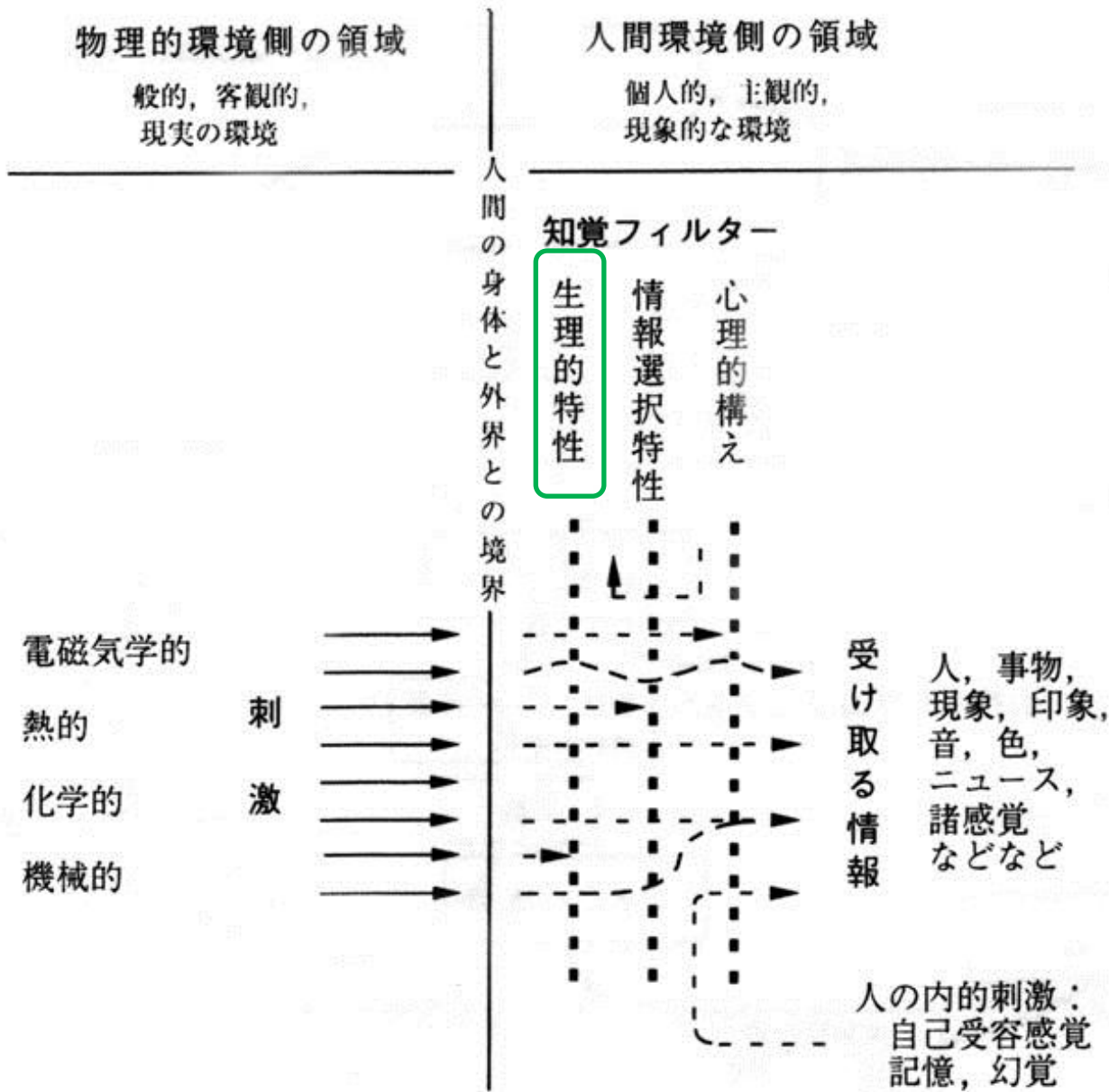
■環境のとらえ方の個人差



Drawing by Charles E. Martin; © 1965,
1989, The New Yorker Magazine, Inc.

■環境のとらえ方の個人差が生じるメカニズム

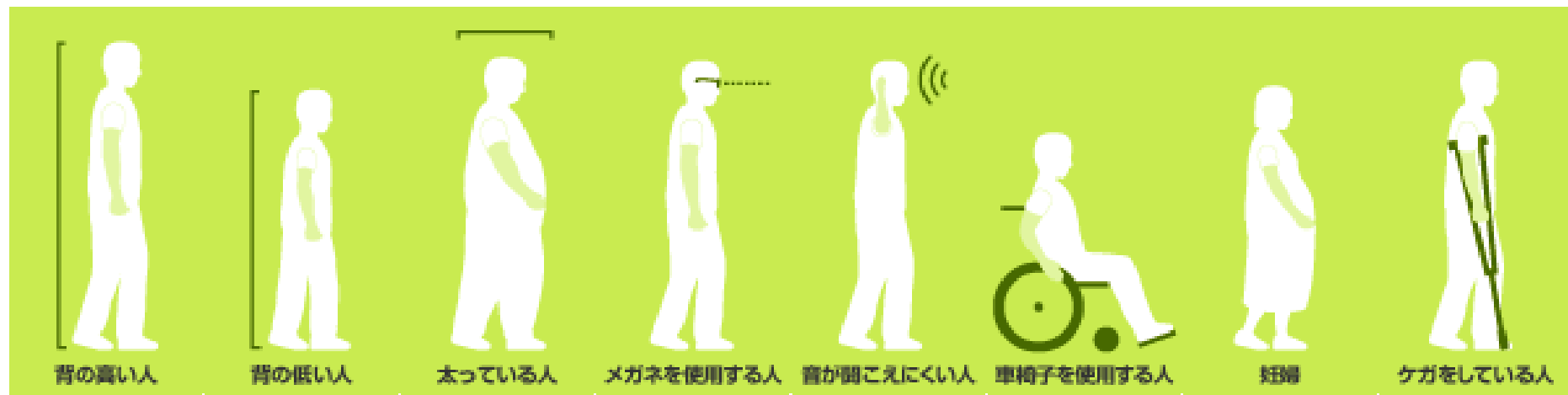
シールの知覚フィルターのモデル



生理的特性:
年齢などによって異なる身体の大
きさや能力、感覚器官の感度などで、
子供や老人、障害者などの環境に対
する関わり方の違いを説明する。

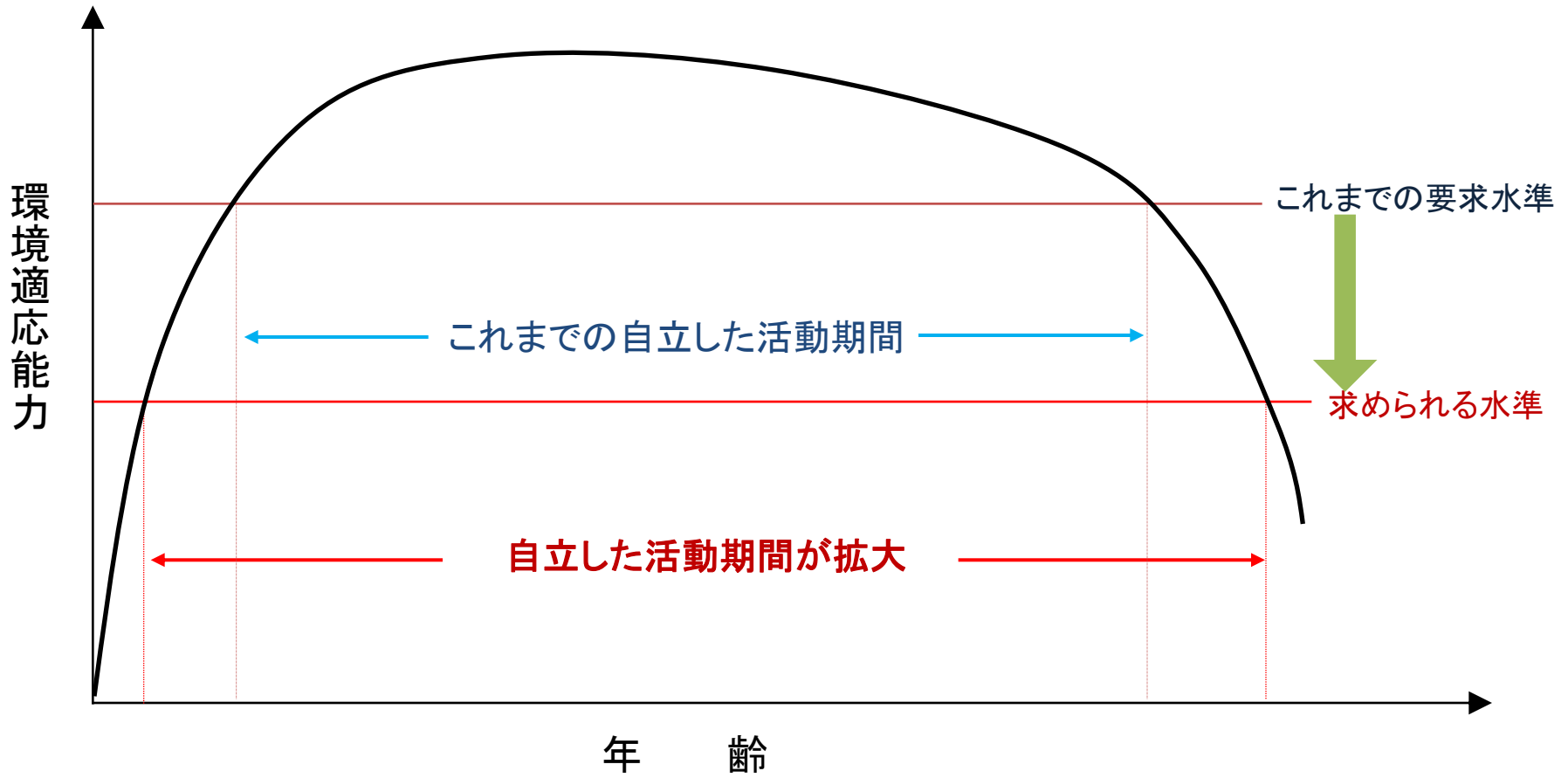
身体・生理的特性

年齢・性別・能力・力量・心身の健康・障害など



ユニバーサル・デザイン

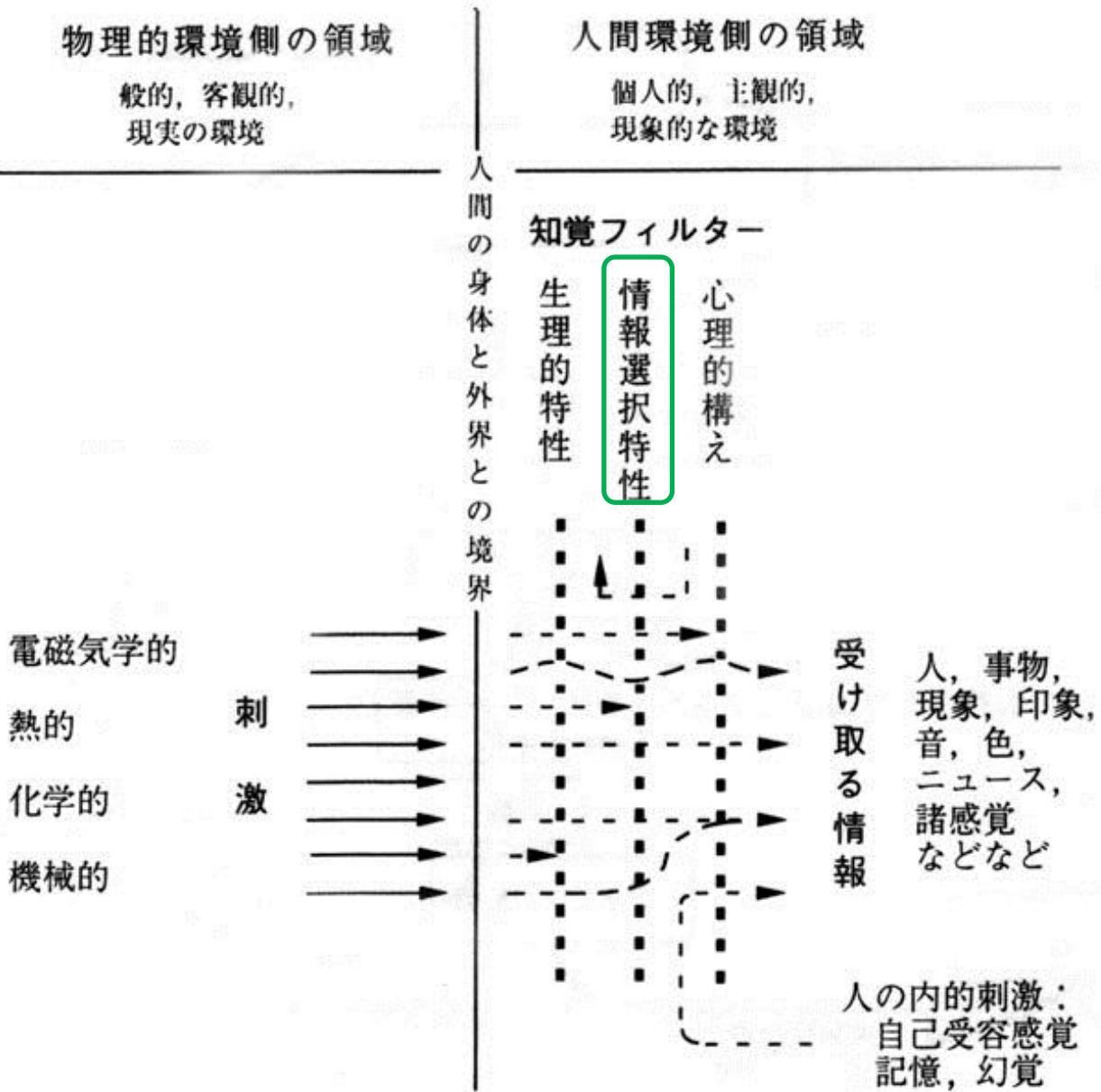
Universal Design



環境の要求水準と自立活動期間の関係

■環境のとらえ方の個人差が生じるメカニズム

シールの知覚フィルターのモデル

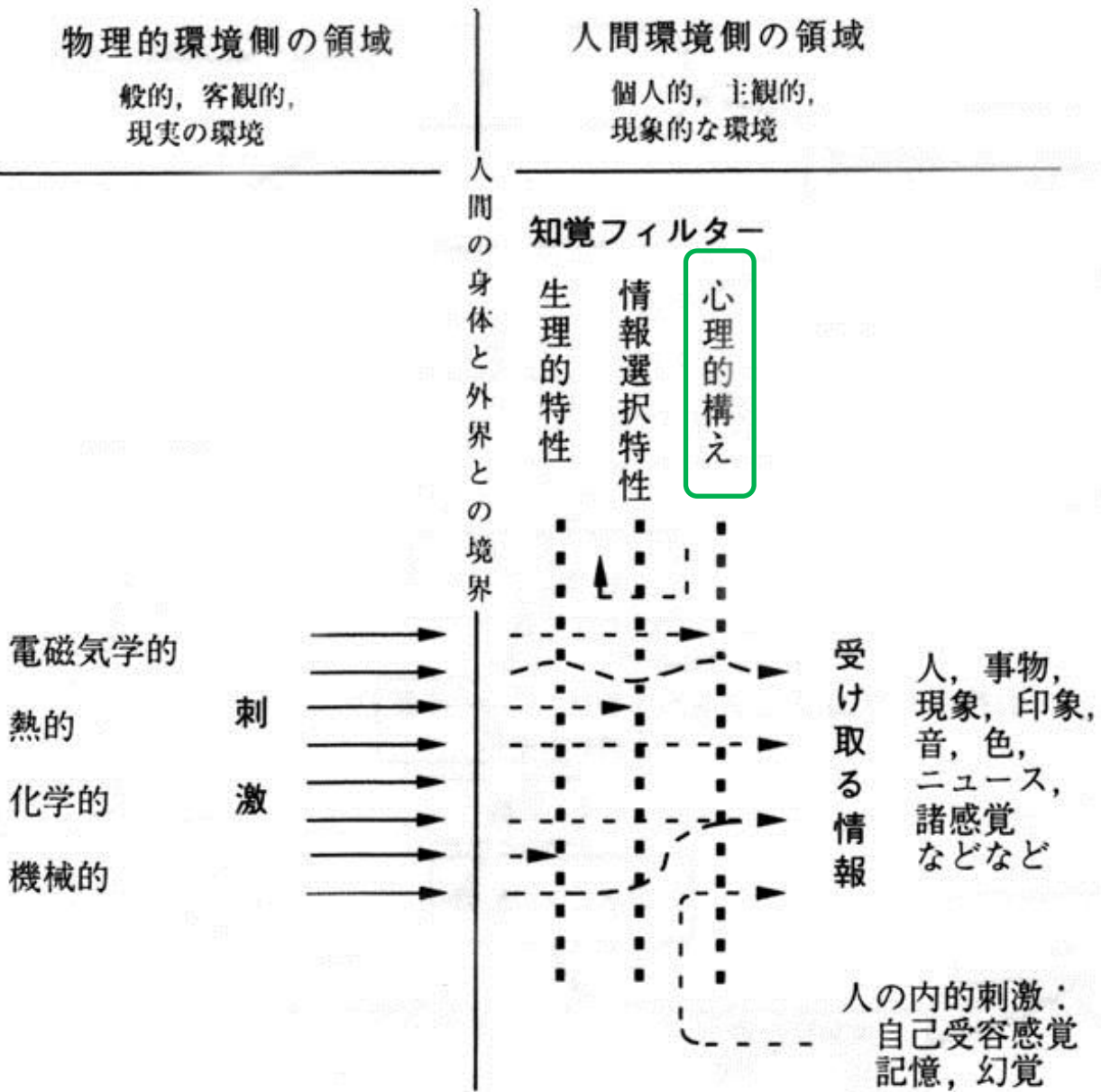


生理的特性:
年齢などによって異なる身体の大きさや能力、感覚器官の感度などで、子供や老人、障害者などの環境に対する関わり方の違いを説明する。

情報選択特性:
無数にある環境情報の中から何を取り上げるかについての違いである。専門家には有用な情報を素人は見逃してしまう場合があるように、教育や知識、専門とする職業によっても環境に対する見方や評価が異なる。文化が異なることによるライフスタイルや価値観による差異もこれで説明

■環境のとらえ方の個人差が生じるメカニズム

シールの知覚フィルターのモデル

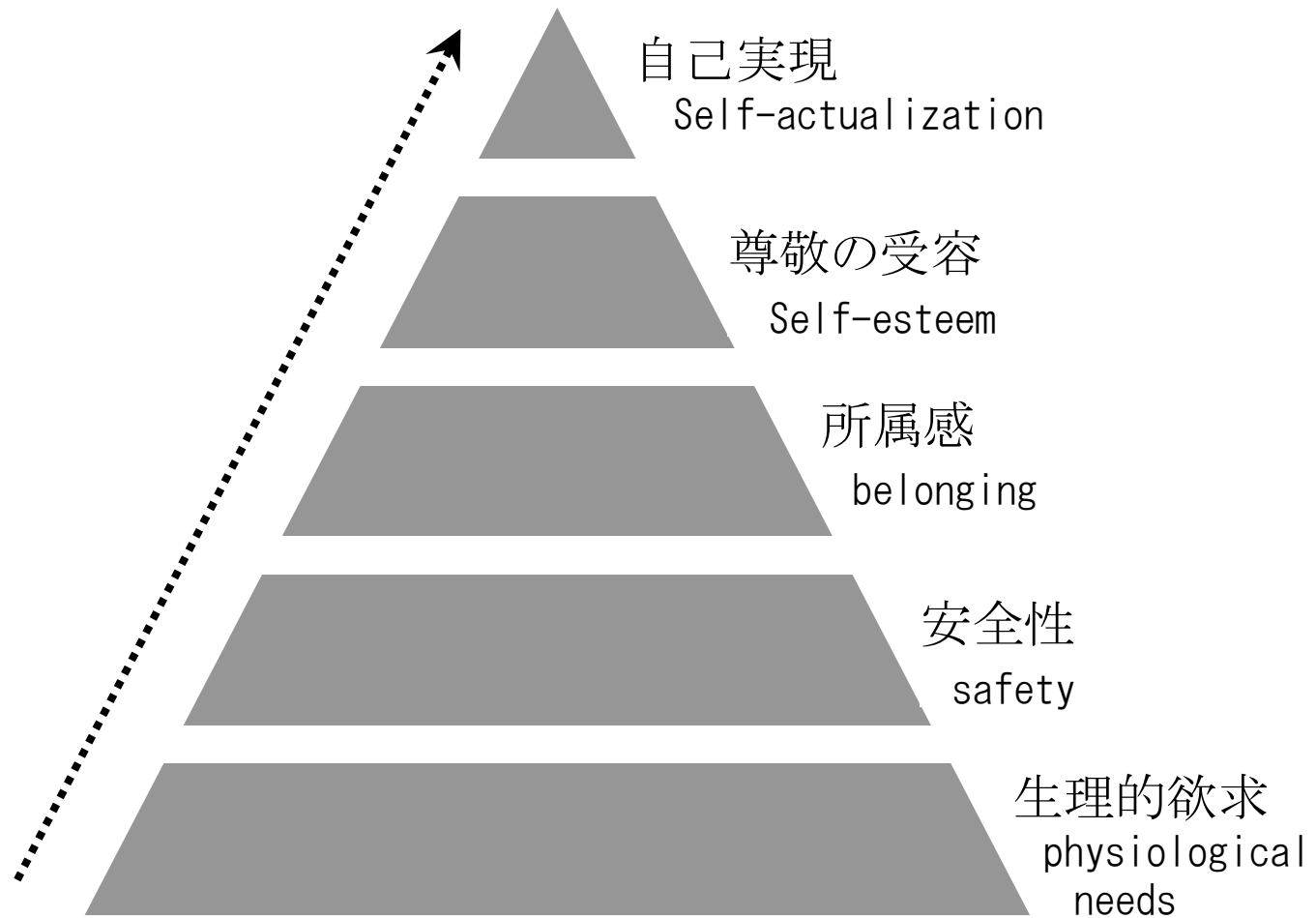


生理的特性:
年齢などによって異なる身体の大きさや能力、感覚器官の感度などで、子供や老人、障害者などの環境に対する関わり方の違いを説明する。

情報選択特性:
無数にある環境情報の中から何を取り上げるかについての違いである。専門家には有用な情報を素人は見逃してしまう場合があるように、教育や知識、専門とする職業によっても環境に対する見方や評価が異なる。文化が異なることによるライフスタイルや価値観による差異もこれで説明

心理的構え:
その時点での欲求状況による環境のとらえ方や行動の差異を説明する。

■環境の捉え方の状況(心理的構え)による変化



マズローの欲求階層モデル

■ 年齢による能力変化と環境の要求水準



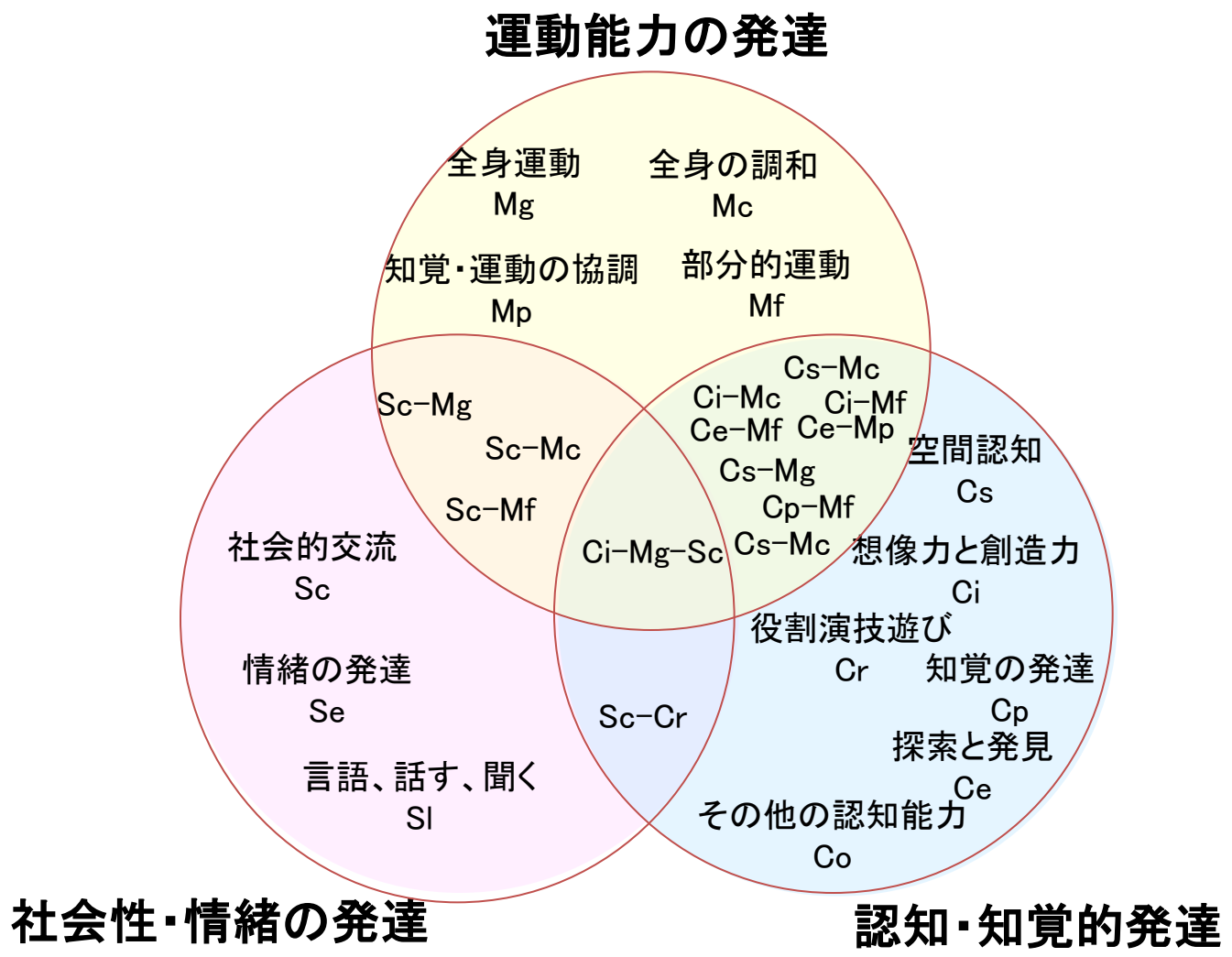
シニアシミュレーションの例

■ 子どもの発達と遊び環境



子どもが引き出す遊具のアフォーダンス

■子どもの発達と遊び環境



遊びを通して発達する能力の3つの側面

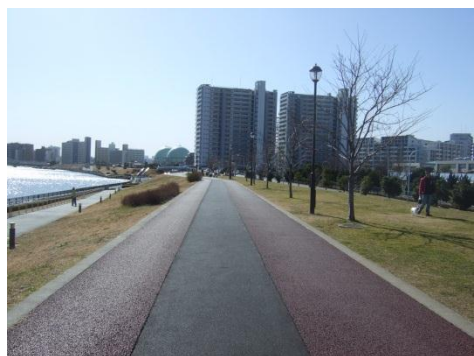
健康になれるまち

緑道



- ・四季が感じられて気持ちが良い
- ・緑道には小川があり、魚や鳥を見て少し休憩

川沿いの遊歩道



- ・隅田川沿いは散歩にぴったり
- ・景色が良い

電車に見られる道



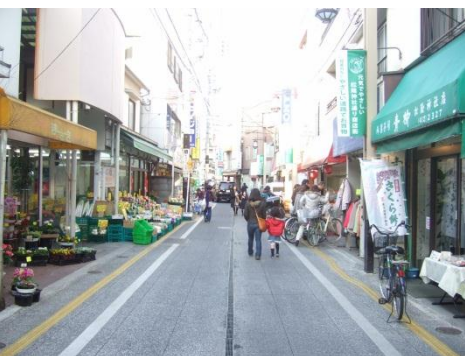
- ・電車が来たら子どもと一緒に手を振ったりしている
- ・電車がみえるので子どもは大喜び

昆虫の絵のある道



- ・昆虫の絵が描かれていて子どもは毎回大喜び

商店街



- ・子どもの刺激になる
- ・いろいろなジャンルの店があり、立ち寄るだけで楽しい

街中

幅の広い歩道



- ・新しいお店を探してみる
- ・誰かお友達に会わないかなと思いつきながらあてもなくブラブラ

裏道・住宅街



- ・歩道が広いので友人とおしゃべりしながら歩ける



- ・交通量や人通りが少ない道を通って友人と帰る
- ・車の少ない住宅街をゆっくり歩いて帰宅

乳幼児を連れて散策する場合に選択されるルートと、理由としてあげられた特徴

■ユニバーサル・デザイン



階段昇降機



特別に幅の広い改札口



ホームからの転落
事故(朝日新聞
2001年1月31日)

◆コラム◆ 環境のあり方が行動を導く アフォーダンス



ドアノブのデザインによるアフォーダンスの違い



デザインが操作を導く



階段や窓のアフォーダンス