

## 誰からみた"使いやすさ"? : よいおもちゃ観に見られる複数のユーザ像について

原田悦子

赤津裕子

(法政大学社会学部)(法政大学社会科学研究所)

人工物(artifacts)の多くは何らかの目的を達成するための道具であり、それが「よい人工物」であるか否かは、まずその目的がきちんと容易に達成できるか否かが問題となり、その意味で明確な評価基準を持つ。これに対し、明確な使用意図・目的を持たない人工物の場合、最終的な評価枠が明確でなく、そのため人工物の評価視点が定まらないことがある。

その代表例がおもちゃである。おもちゃは遊ぶための人工物であるが、遊び自体が自己目的的な活動であり、目標達成的ではない。そのためそこで用いられるおもちゃも、「よりよく目的が達成されたか」という評価が難しい。それにも関わらず、日常生活では「よりよいおもちゃ」という評価は他の人工物にも増して希求されているように見受けられる。

そこで本研究では、まずは「よいおもちゃ」あるいは「おもちゃのよさ」としてどのような次元が考えられるのか、探索的に検討することを目的として、質問紙調査を行った。

## 方法

予備調査: 「よいおもちゃ」の項目抽出のため、玩具メーカーで企画デザインに携わる4名に集団インタビューを行った。「おもちゃあるいはおもちゃで遊ぶ子ども」に関する自由討論の中から命題60項目を抽出し、その中の「よいおもちゃ」に関する記述25項目を質問紙調査の項目とした。

質問紙: 「機械とおもちゃに関する質問紙調査」(全116項目)の一環として、上記25項目を「よいおもちゃとは〇〇である」と表記し、各項目について賛成度を6段階評定(全く賛成6-全く反対1)で尋ねた。  
被験者: 青年学生被験者として大学生469名(男225名, 女243名, 平均20.5才, range=18-27), 一般成人被験者として放送大学受講生65名(男25名, 女40名, 平均38.6才, SD=11.45, range=20-75), いずれも講義の一環として授業中に集団で調査を行った。

"Two kinds of users and discrepancies of evaluations for usability." Etsuko T. Harada and Hiroko Akatsu, Hosei Univ, 4342 Aihara, Machida-shi, 194-0298, Japan.

## 結果

25項目についての二群の平均値をとったところ中間値を下回る項目はなく、全25項目が何らかの意味で「よいおもちゃ」の基準となりうること、しかし項目によりその強さには差があることが示された。青年学生と一般成人の間の差をt検定で検討したところ、よいおもちゃは「仕掛けがたくさんある」「子ども同士のコミュニケーションを円滑にする」「キャラクターがついていない」「大きさやスイッチ等のサイズが子ども向きになっている」「親子のコミュニケーションを円滑にする」「子どもの発達を促す」「大人になった時、楽しかった思い出になるものである」の7項目に有意な差が見られた。

次に群ごとに25項目についての因子分析(主因子解, バリマックス回転)を行い、その構造を比較した。青年学生では固有値1以上の6因子(累積説明率58.83)を得たのに対し、一般成人では8因子(累積説明率69.67)を得た。両者の関係を表1に示す。いずれも「発達促進」「理想神話」「本質論」「モノ特性」といった共通の因子を示したのに加え、一般成人では「学習効果」「想起メディア」「共遊性」「機械性」の4因子、青年学生では「メーカー戦略」「大人とのギャップ」といった因子が得られた。また共通の因子においても、そこに含まれる項目には若干の相違がみられた。特に興味深いのは対話(コミュニケーション)との関わりであり、青年学生においては親子間の対話も子ども同士の対話も発達促進因子と関係づけられているのに対し、一般成人では発達促進に関与するのは親子間対話であり、子ども同士のコミュニケーションは別因子(共遊性)になっている。後者は購買コスト・遊び方(模倣遊び)と関係づけられ「一緒に遊ばせるための」道具として特徴づけられている。こういった独立要因と現実的制約との組合せは一般成人の「想起メディア」因子にも見られる。「よい思い出になる」という項目は青年学生では「本質論」因子の一項目であるのに対し、一般成人では「収納しやすい」「壊れにくい」という項目と共に

独立因子となっている。純粹に遊びという活動の中でおもちゃがとらえられている青年学生に対し、一般成人は現実生活の他の制約との関わりの中でおもちゃがとらえられていることが伺われる。

また一般成人では特定の学習効果を意図した因子が独立しているのに対し、青年学生ではそれらがキャラクターの有無などのメーカー戦略として位置づけられている点、「仕掛けの有無」の評価のずれ（青年学生では本質性因子、一般成人は独立因子；この項目は唯一「よいおもちゃ」評価が青年学生＞一般成人）などのズレもみられる。これらの関係が端的に現われているのは「大人が思うよいおもちゃと子どもが思うよいおもちゃとは違う」という項目であり、青年学生がこれを独立因子としているのに対し、一般成人は「本質論」内で否定的な形で扱い、「よいおもちゃ」の普遍性を示唆している。

これらの結果から、青年学生が「自分が遊ぶ立場から」よいおもちゃをとらえているのに対し、一般成人は「おもちゃを与える立場から」よいおもちゃを考えている可能性が示唆されよう。

### 考察

本研究では青年学生と一般成人の「よいおもちゃ」の評価基準の相違が示された。これはオモチャという人工物がもつユーザの二重性を反映していると考えられる。一般に人工物はユーザとそのデザイナー間のコミュニケーションとしてとらえられる[1]。これに対しおもちゃは、デザイナーと実際にそれを利用する真のユーザの他に、おもちゃを購入し与えるサポートユーザ（子どもの養育者・親）が存在する（Fig. 1）。後者の視点からは「子どもにとってどのようなメリット・問題点があるか」という独自の視点で人工物の評価がなされ、これは真のユーザである子ども自身の評価とは必ずしも一致しない（例・学習効果、機械性）。このため、デザイナーがどちらの評価視点を重視するかによってデザイン基準が大きく変化したり、評価基準が明確化せず、とりあえず「売れるおもちゃ」主義といった結果偏重が生じたり、といった現象が生じていると思われる。

この人工物を巡る三者的關係は、おもちゃに限ら

れない。業務用の人工物でも導入決定者と実際のユーザとが異なり、その結果「使いやすさ」の評価が購入時の意思決定に反映されないという指摘もある[4]。また、近年注目を集めている高齢者のための福祉機器などについても、サポートユーザと真のユーザとの間の評価のズレが生じる。これらの複数のユーザの関与する人工物や自己目的的な活動のための人工物に焦点を当てることにより、単なる操作可能性を越えた新しい「使いやすさ」の評価次元[2]を明らかにしていくことが可能であり必要であろう。

引用文献：[1]Norman, D. 1986 Cognitive Engineering. In D. A. Norman & S. W. Draper (eds.) User centered system design. LEA. [2]原田悦子 1997 人の視点から見た人工物研究：対話にとって「使いやすさ」とは 共立出版。

表1 「よいおもちゃ」因子分析の結果概要

一般社会人	<共通>	青年学生
F1 発達促進 F1		
	協調性・社会性・創造力・親子の対話	子ども同士の対話
F2 理想神話 F4		
みんなで遊ぶ、キャラクターなし	木製、手作り	模倣遊び
F4モノ特性 F2		
子ども向きの作り	長く遊べる、子どものためのデザイン、安全	壊れない、収納、みんなで遊ぶ、音感
F6 本質論 F3		
大人から見て=子どもにとって	本能、夢中にさせる	思い出となる、手ごろな値段、仕掛けあり、子ども向きの作り
F3学習効果		
数や言葉、音感		メーカー戦略 F5
F5想起メディア		
壊れない、収納性、思い出となる		数や言葉、キャラクターあり
F7共遊性		
子ども同士の対話、手ごろな価格、模倣遊び		大人とのギャップ F6
F8機械性		
仕掛けがたくさん		大人から見た≠子どもにとって

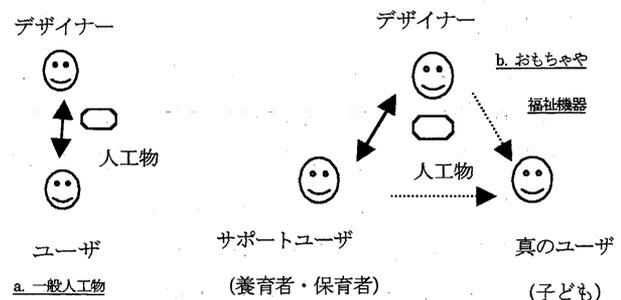


Fig. 1 人工物とユーザ・デザイナー