



# 「奥が深い症候群」の傾向と対策

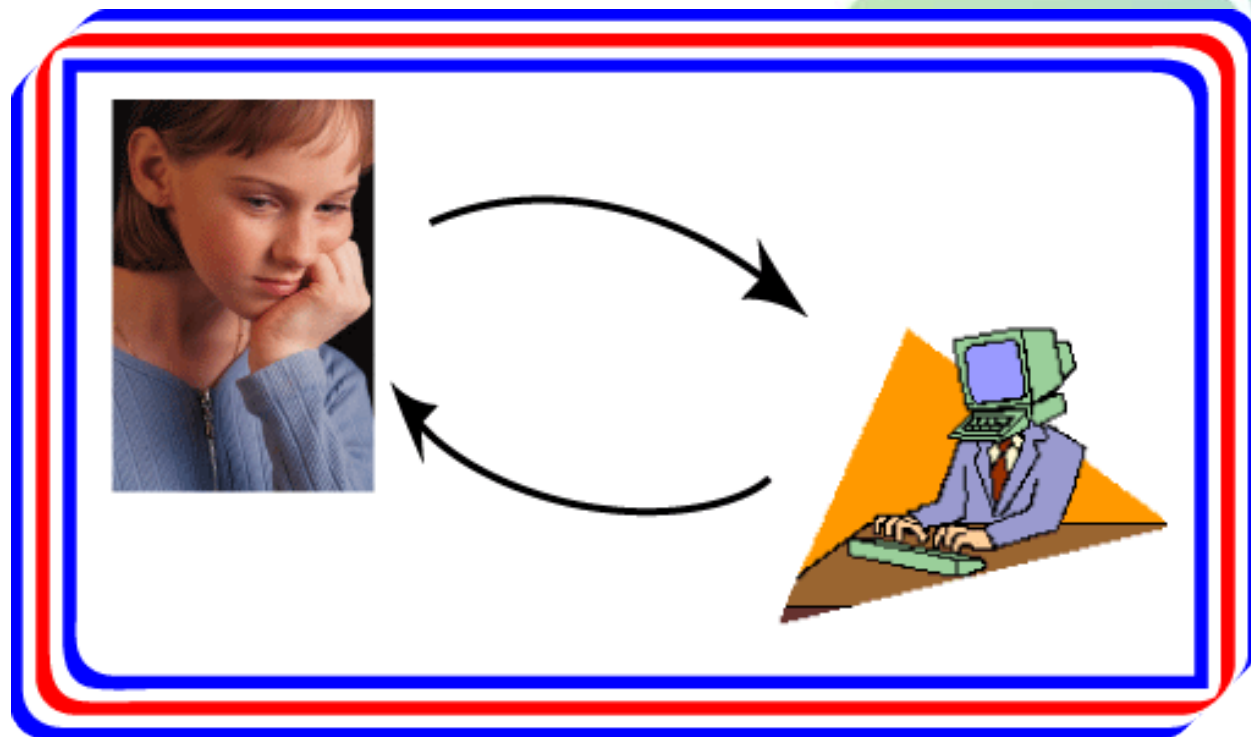
—バッドノウハウカンファレンス 2004 Lightning Talks—

鈴木 聡 SUZUKI Satoshi V.

<http://svslab.jp/>

# 主張

「ソフトウェアの出会い・付き合い」を  
「人との出会い・付き合い」のアナロジーと  
とらえた上で、「出会い」から考えてみよう



# 例：「マシンとの付き合い」

## → 例：大学の学生共用の端末

( <http://news.bbc.co.uk/1/hi/technology/3625911.stm> )

★ ユーザである学生は同じ端末を使い続ける傾向

★ 「同じマシンとの付き合い」を重視する傾向？

## → 疑問：ほかの要因も強い？（場所など）

★ おそらく「付き合い」の要因が強いと思われる  
私個人の体験：某大学のプログラミング実習  
電源が落ちると環境がすべて元通り  
使う端末は各人どれでも自由  
それでも同じマシンを使い続ける

# 根拠のひとつ：単純接触効果

- うざい TV の広告
- 一言多いニュースキャスター
- おせっかいな友人
- などなど

たとえ普段はあまりいい印象をもたない相手でも  
普段接触している頻度が多いほど  
その相手に対する好意が増す  
(またその相手がいなくなると不安が増す)

[Zajonc, 1968]

# ソフトウェアの場合

- 実は同じ現象がマシン単位だけでなくソフトウェア単位でも起こるのではないか？
  - 単に同じソフトウェアに触れる機会が多いことがそのソフトウェアに対するユーザ個人の好意に影響

ソフトウェアに触れる頻度の多さが「奥が深い症候群」の要因になる？

# 「出会い」を考え直す

- もちろん、使い続けることでそのよさがわかるソフトウェアも少なからずあるのは事実（例：個人的には Vim）
- だが、ソフトウェアの接触頻度の多さは「出会い」の印象に対する感覚を麻痺させる

ソフトウェアの「出会い」を  
デザインしよう

1. 最初から「いい奴」を気取る
2. 最初は気難しい奴と見せかけて「実はいい奴」と思わせる  
…… など

## 結論

- 「奥の深さ」は意図的に生み出すことが可能
  - また、プログラムの意図しないところでも「奥の深さ」が生まれることがある
- しかし……

「奥が深い」ソフトウェアを  
「奥が深い」と見抜ける人でないと  
(ソフトウェアを使いこなすのは) 難しい