

- **Affordances**  
アフォーダンス

- **Signifiers**  
シグニファイア

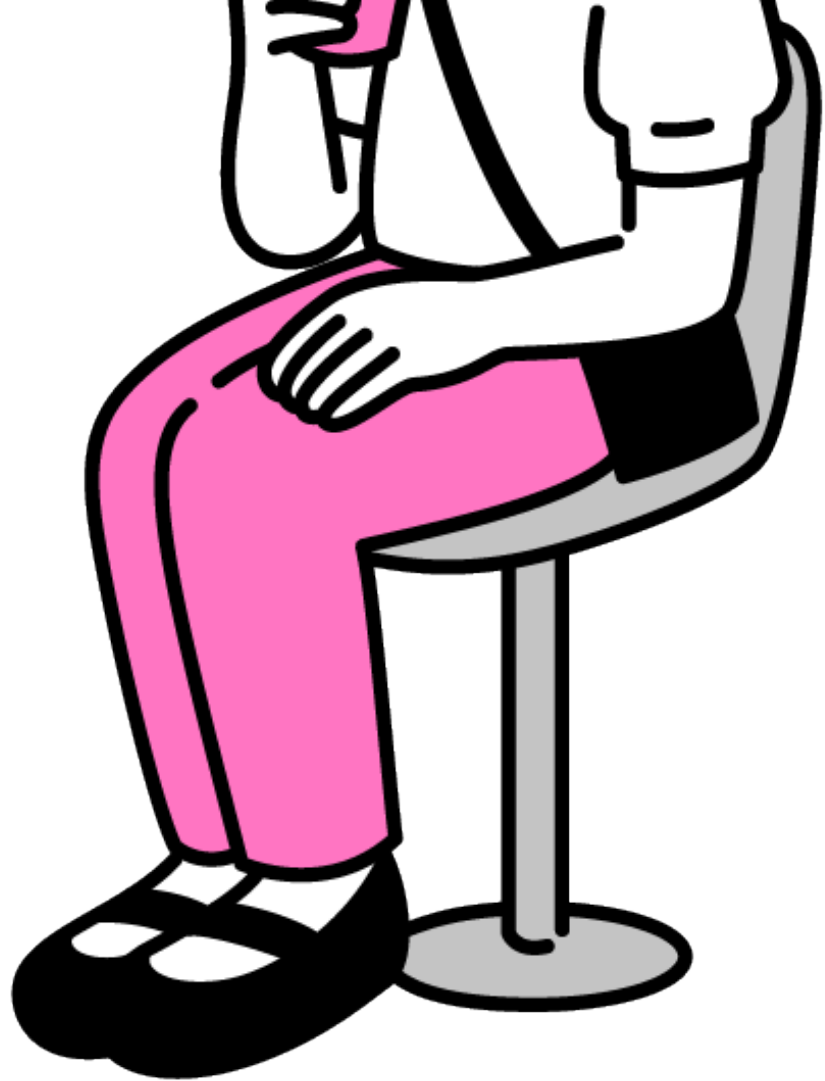


中井 峻日

アフォーダンスとは

物体への

操作可能性

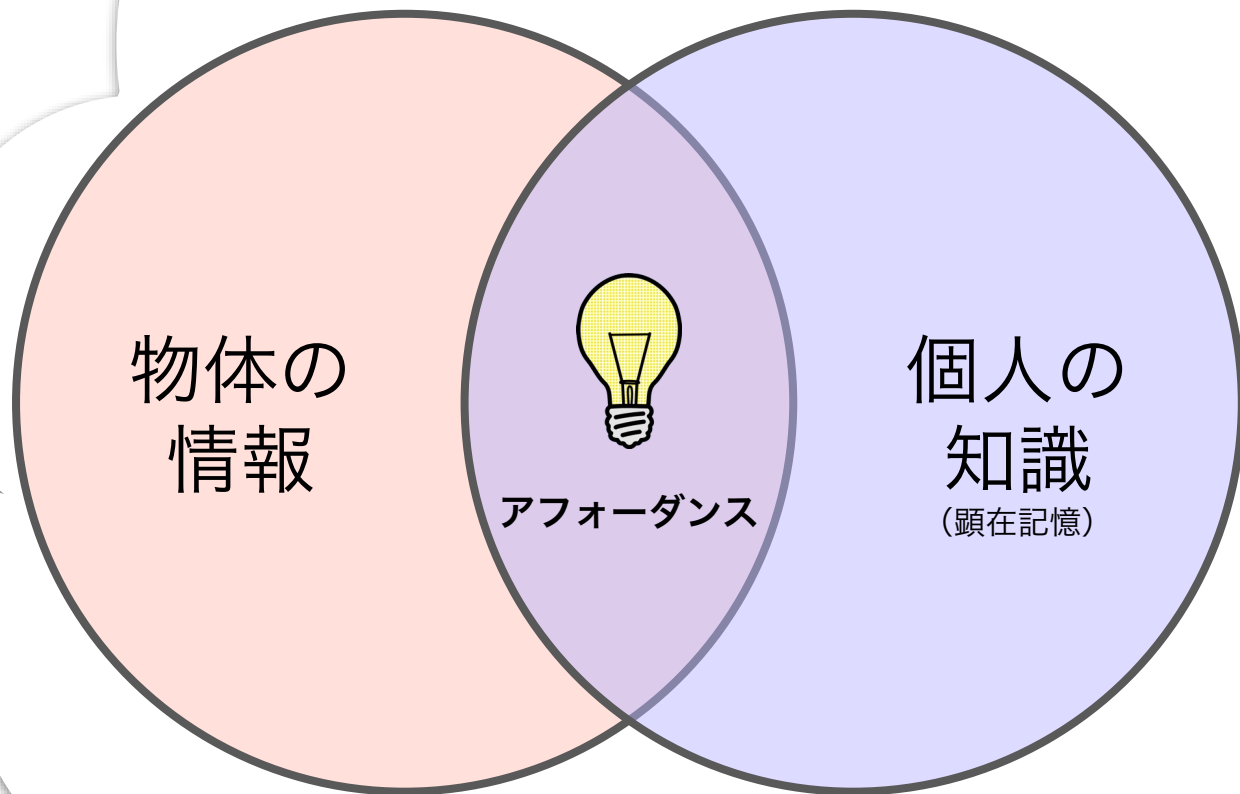


# EX. CHAIR (椅子の例)



椅子を前にした時の、様々なアクションの可能性

# 仮説 知識がアフォーダンスを生む？

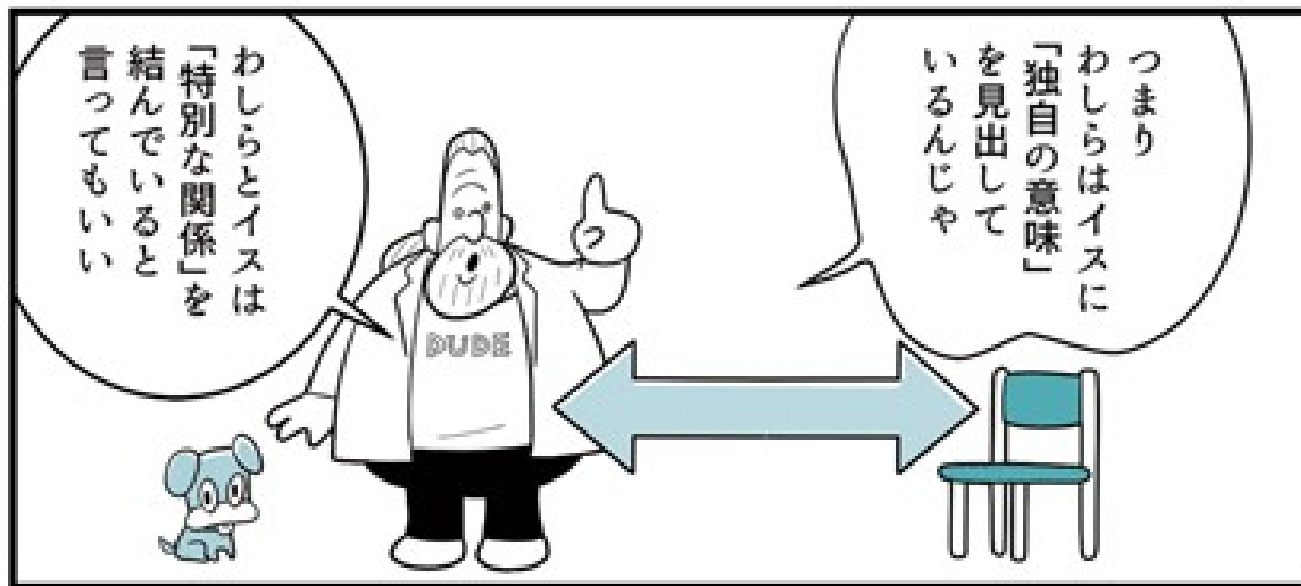


# 椅子のアフォーダンス「荷物置き」

## ① イスもつかいよう



# 椅子への意味づけ



# 椅子は「座るための物」？



# 知識がアフォーダンスを生む？





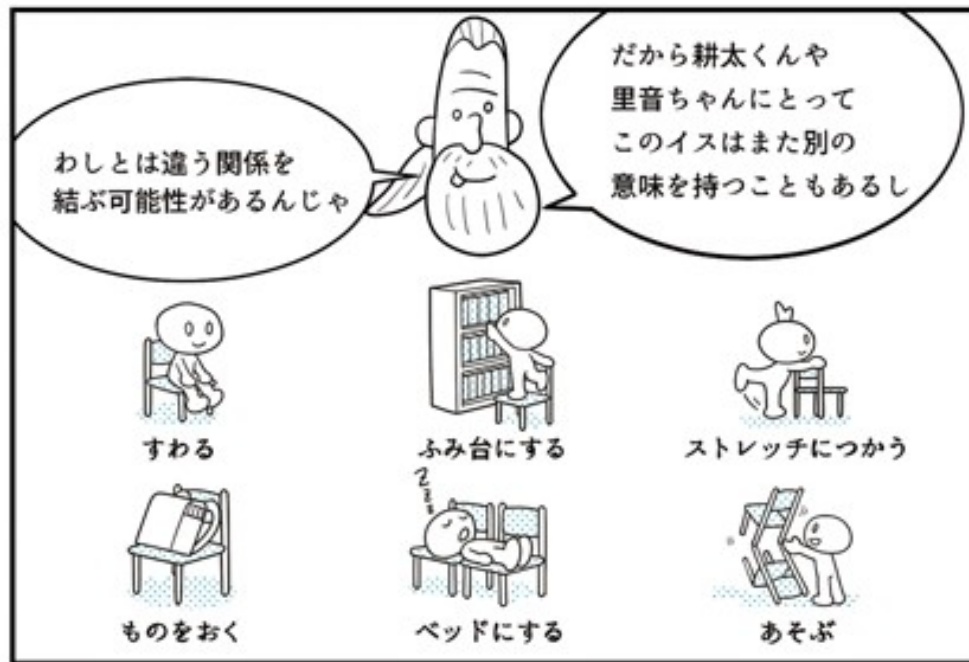
# 直感が使い方を判断



# 物体から使い方を探る



# 椅子の意味は「座る」に限定されない



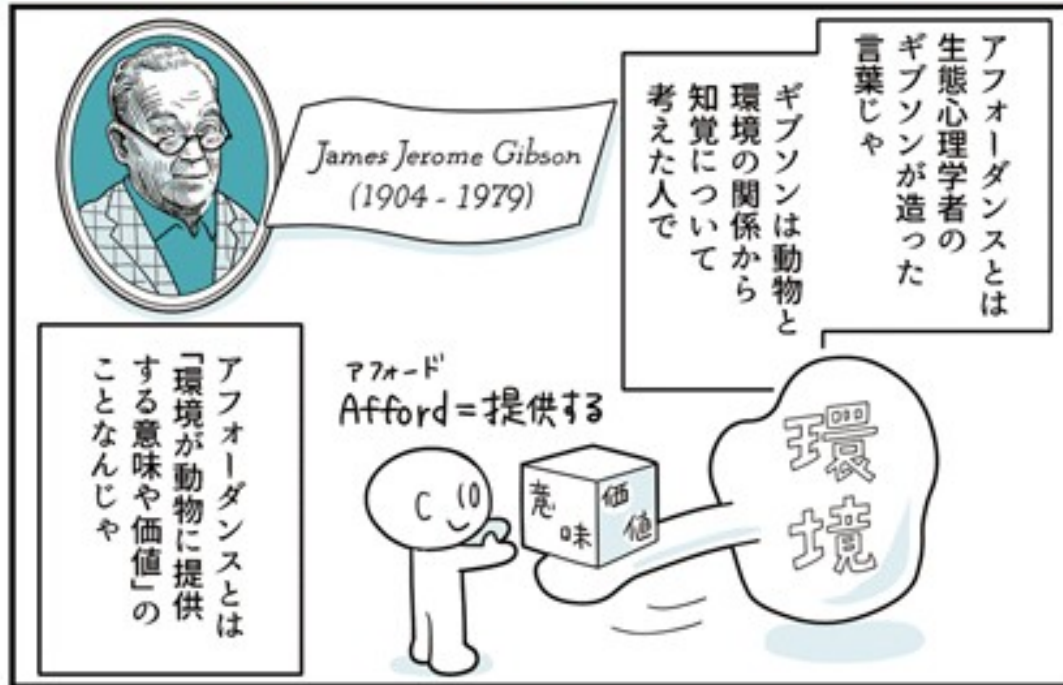
# 椅子の意味「かくれる」



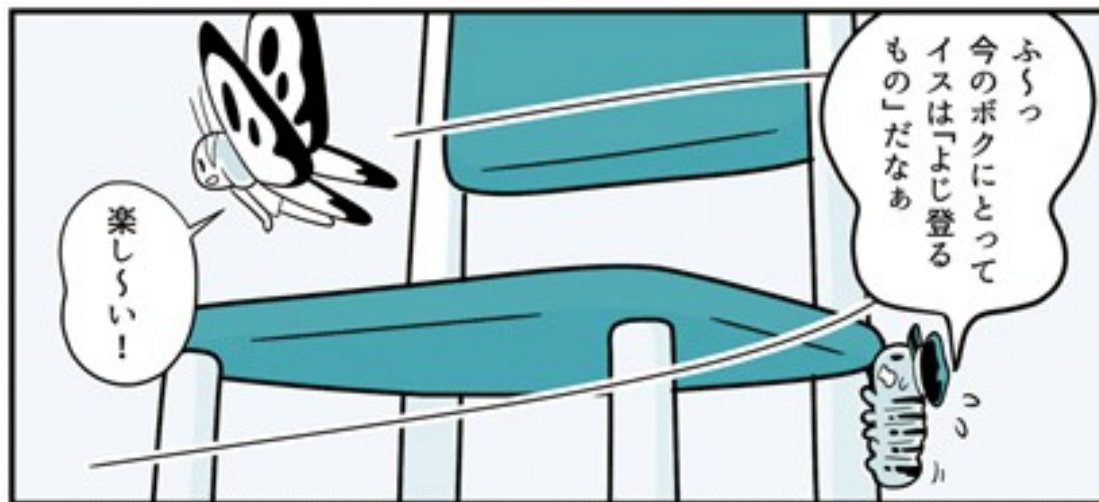
# アフォーダンス



# 「環境が動物に提供する意味や価値」



# 青虫にとって椅子は「よじ登る」の意味がある

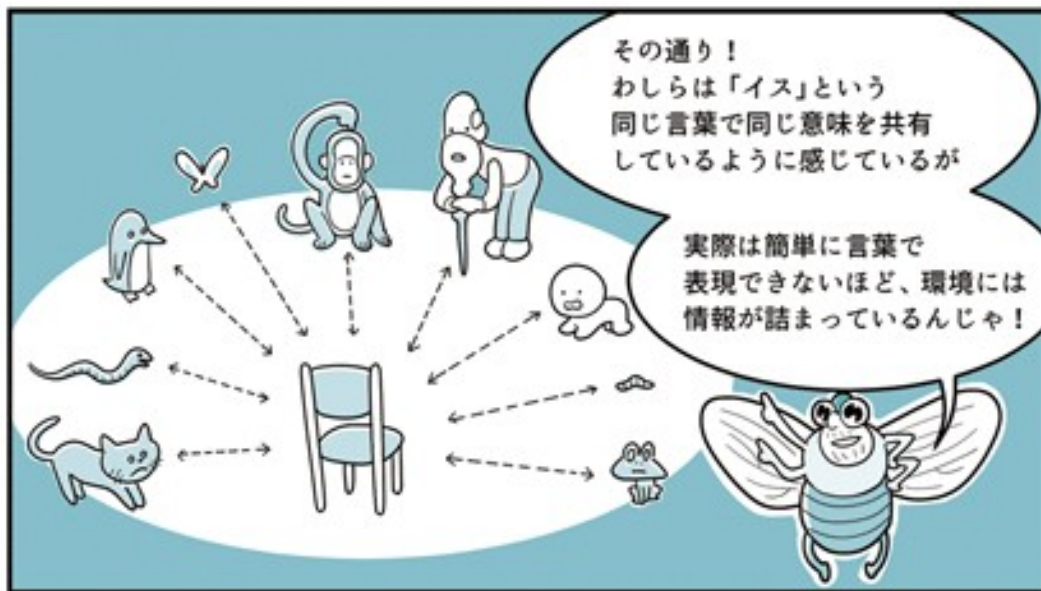


# 見る側によって変化する椅子との関係





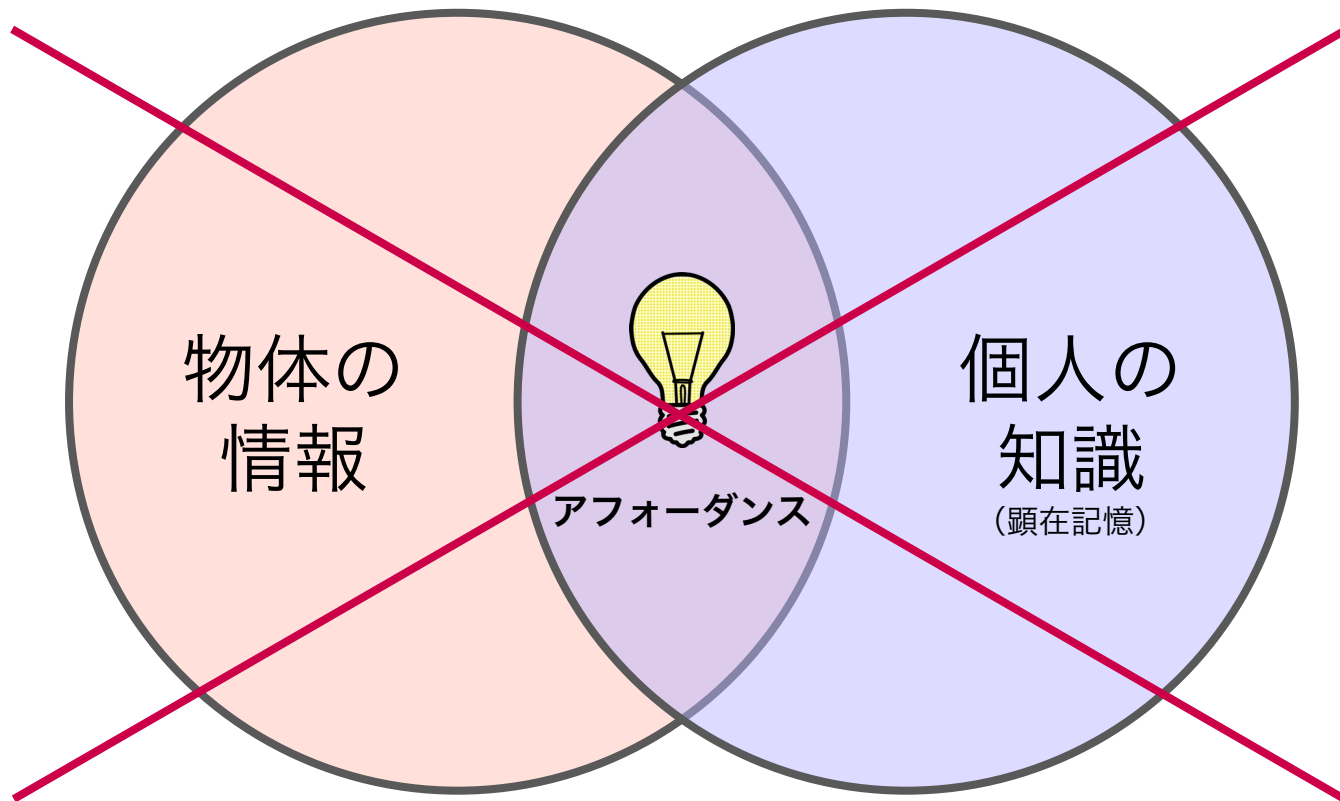
# 老人、赤子、蛇、蝶、見る側によって意味が異なる



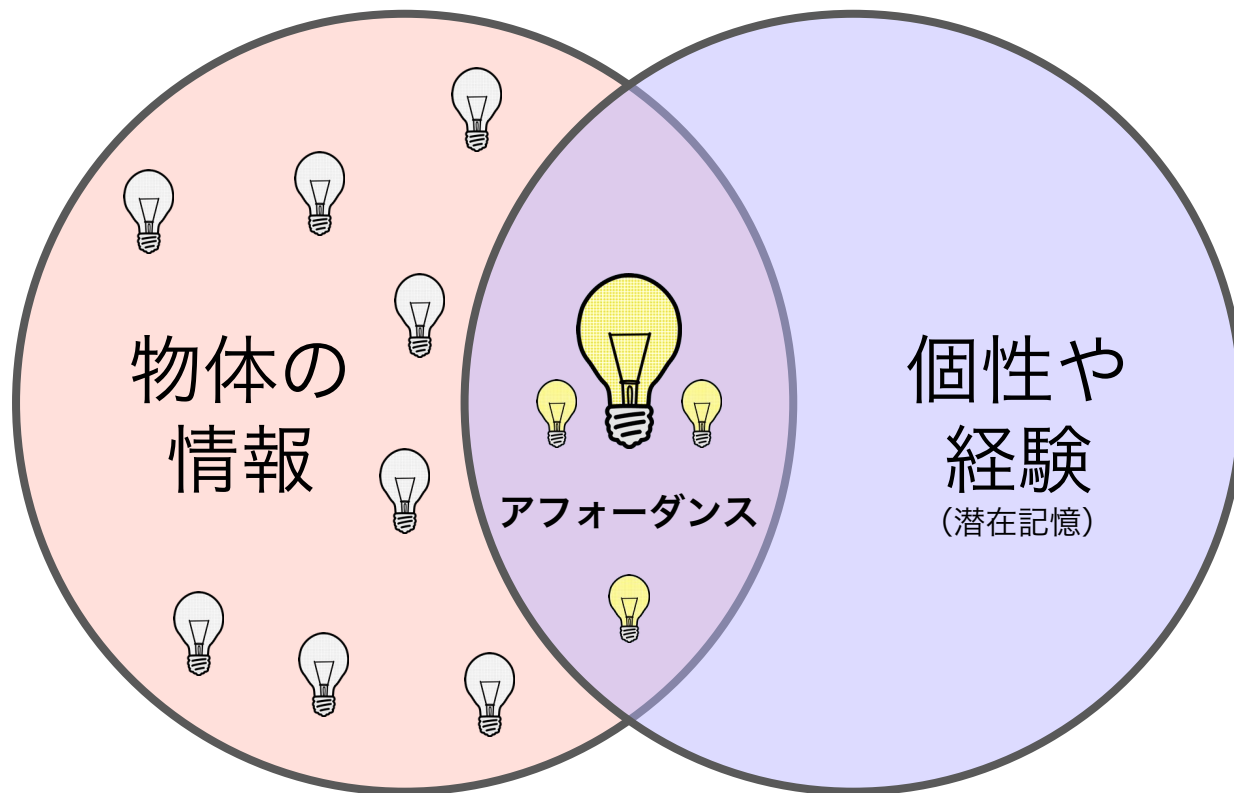
# アフォーダンスは個人の経験や個性によって決まる



# 知識がアフォーダンスを生むのではない



# 個性や経験がアフォーダンスを限定する

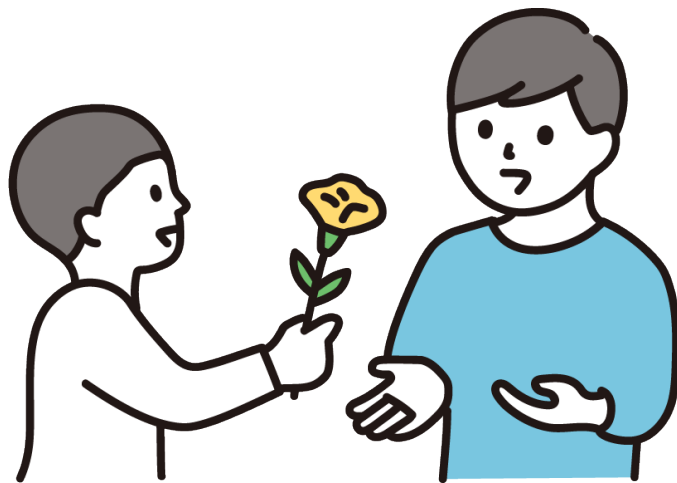


## アフォーダンスの語源

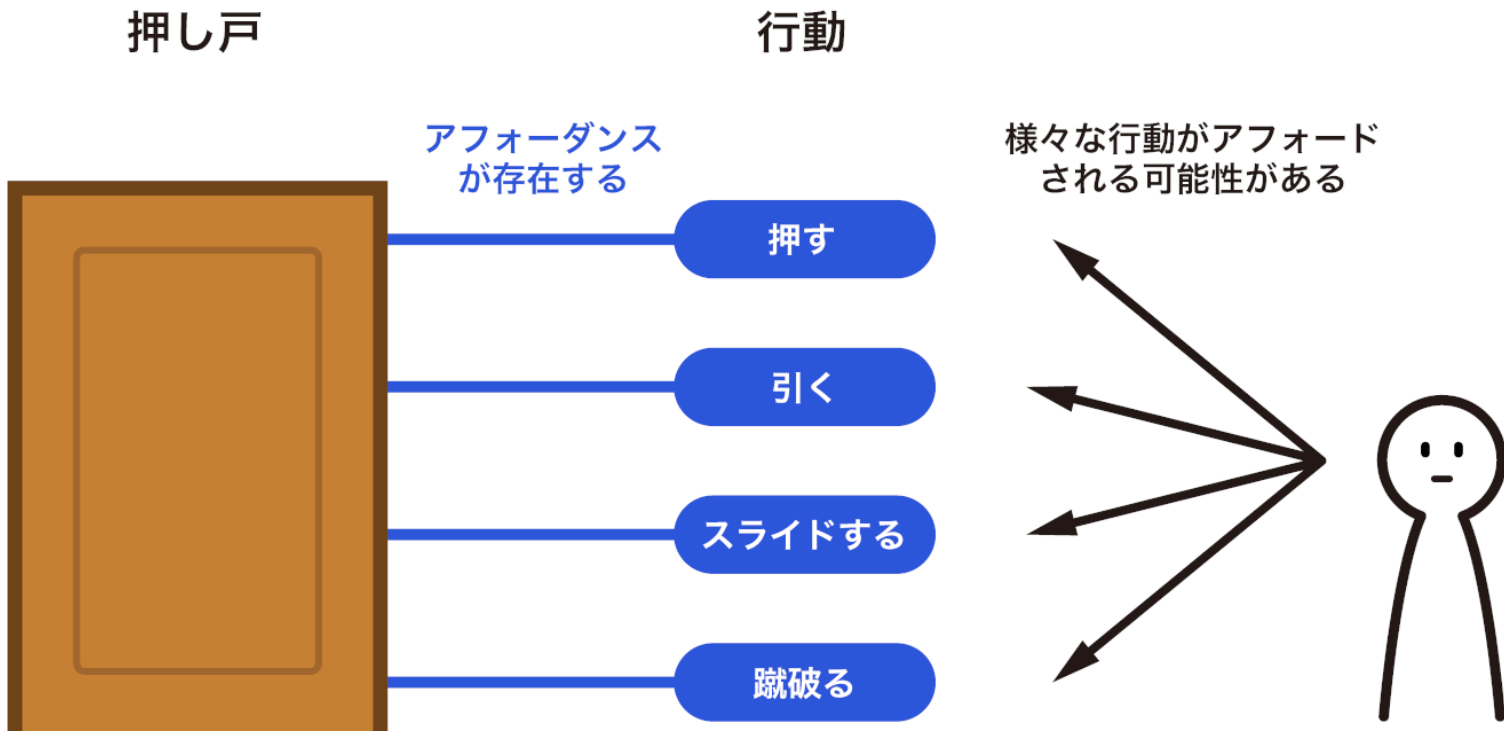
「与える・提供する」

という意味を持つ

”アフォード”の造語

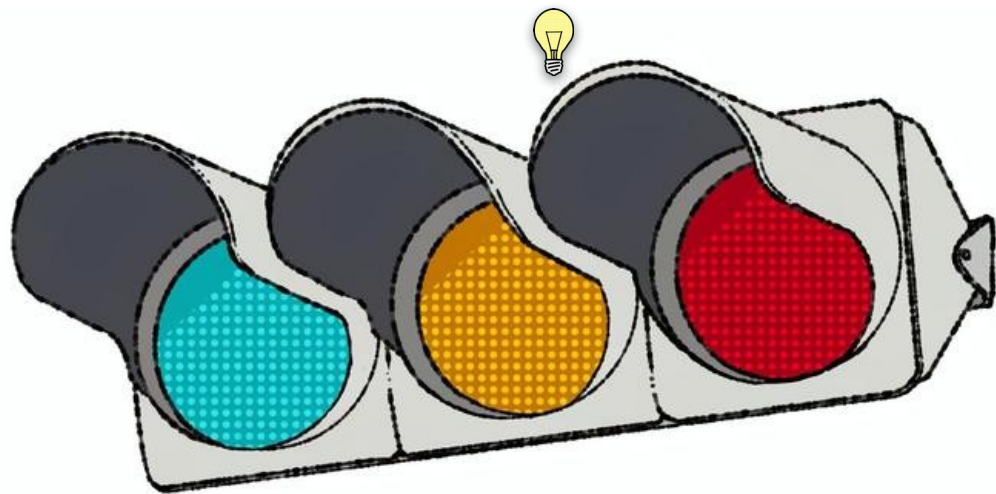


# ドアによる「押す」「引く」など多様なアフォード

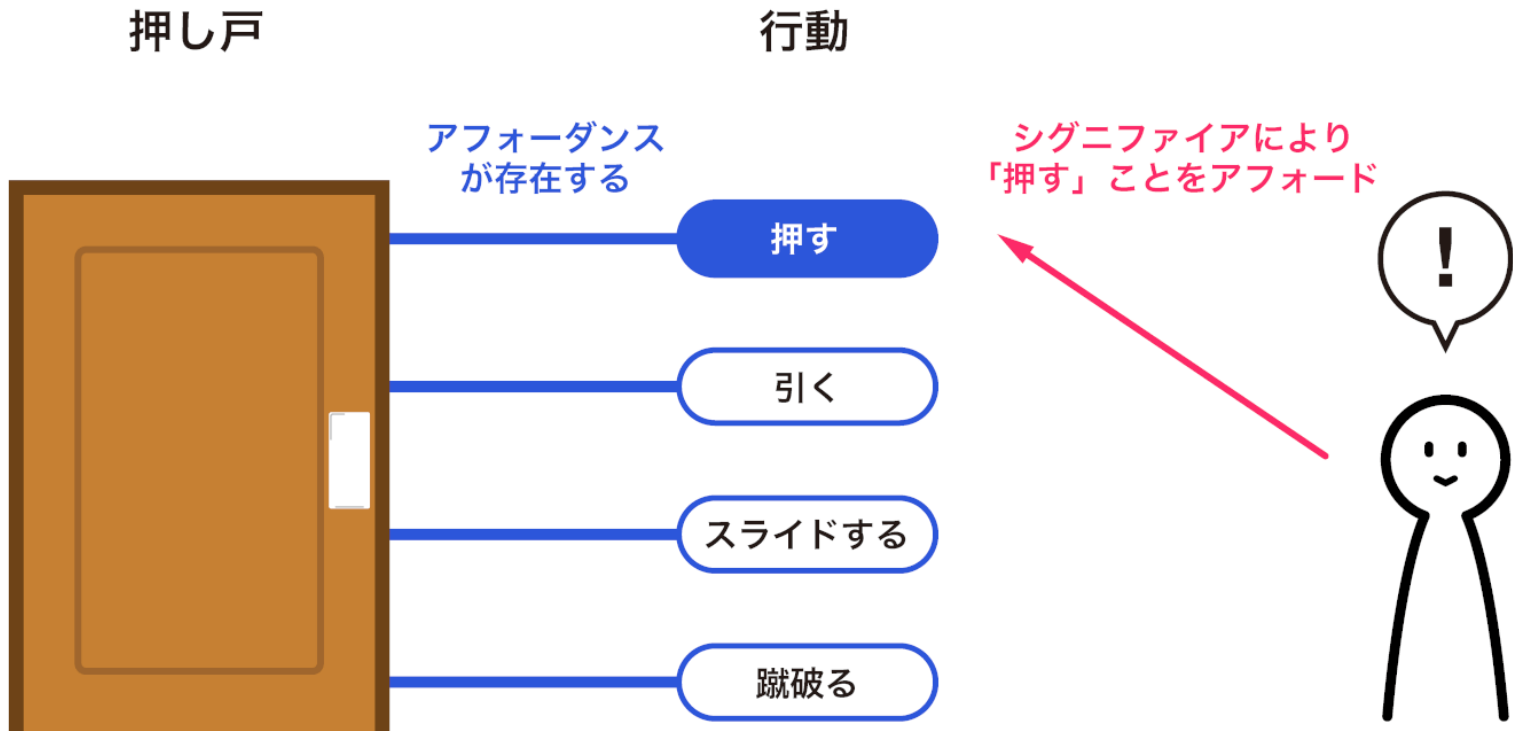


シグニファイアとは

特定の行動を  
アフォードを  
するもの



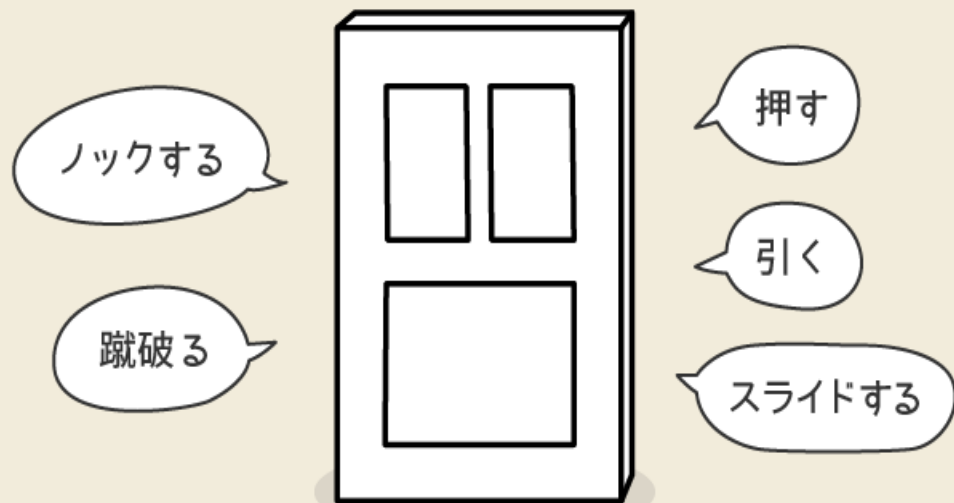
# ドアノブ形状が「押す」をアフォード



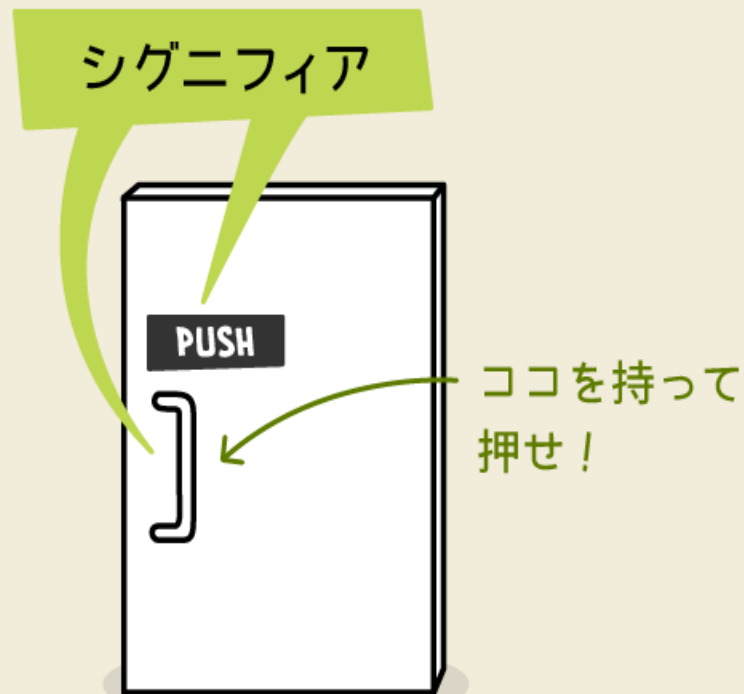


# EX. DOOR (ドアの例)

アフォーダンス

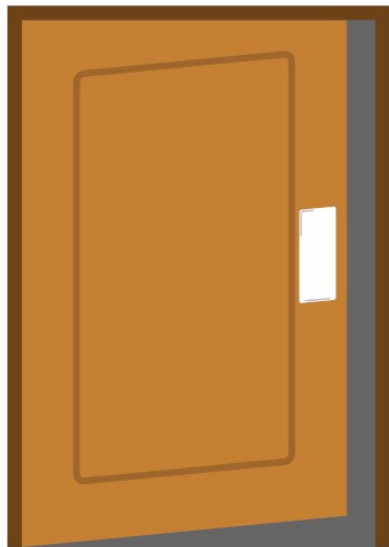


シグニフィア



様々なアクションの可能性

# ドアのシグニファイアの例

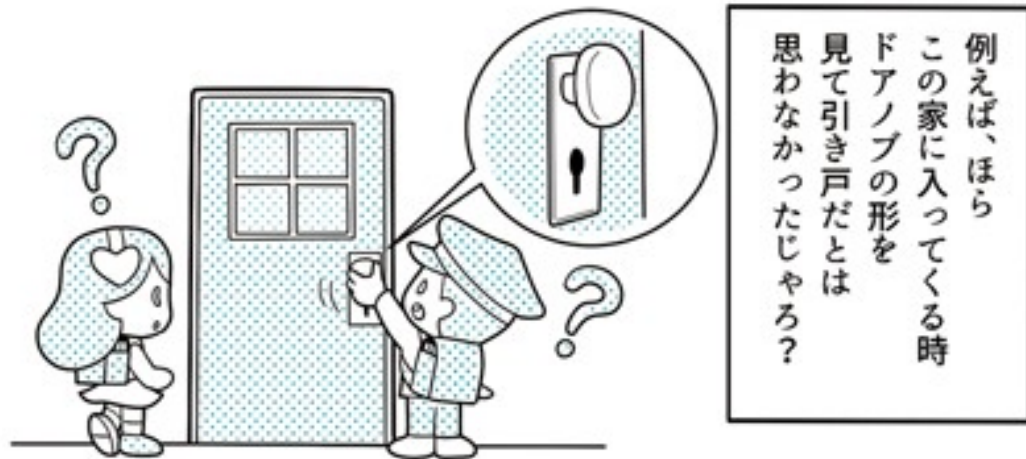


押す

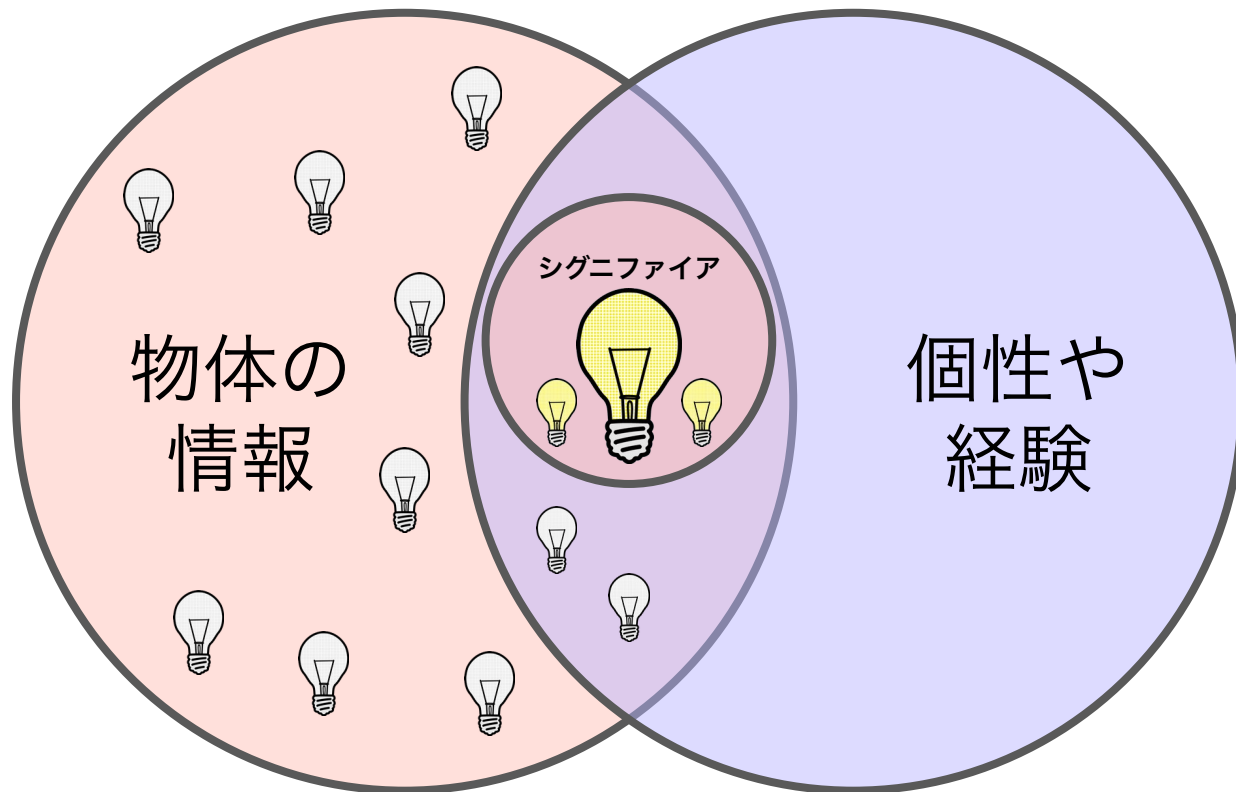


引く

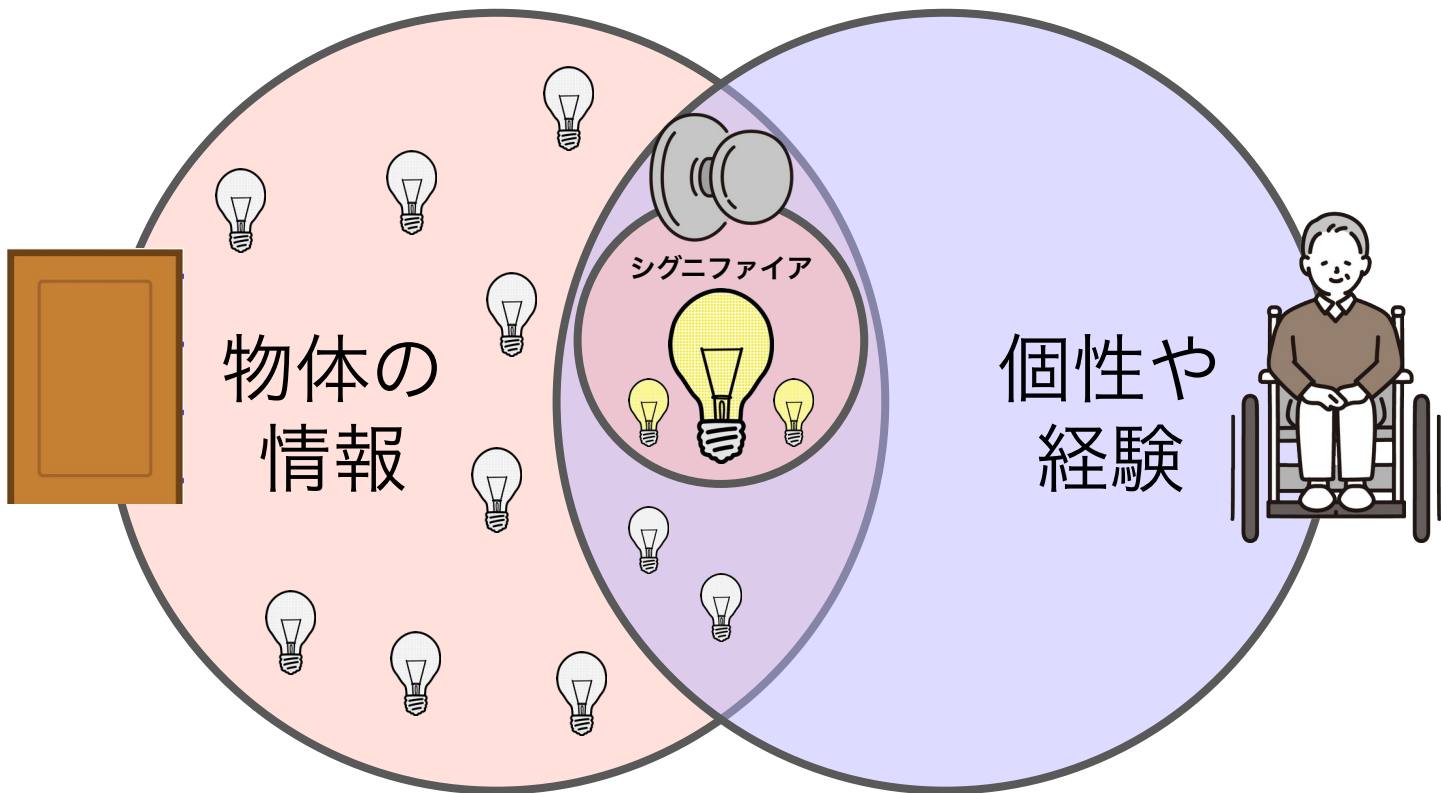
# 一意でないシグニファイア



# シグニファイアがアフォードンスを更に限定する



# シグニファイアがアフォーダンスを更に限定する



# EX. SMART PHONE (スマートフォンの例)

アフォーダンス



シグニフィア



このボタンを押せ!

様々なアクションの可能性

# EX. SCREEN (スクリーンの例)

アフォーダンス



シグニフィア



様々なアクションの可能性

# スーパーマリオにおけるシグニファイア



ノコノコ

踏んでも大丈夫

トゲゾー

踏んたらダメ



# 無意識は心地良い

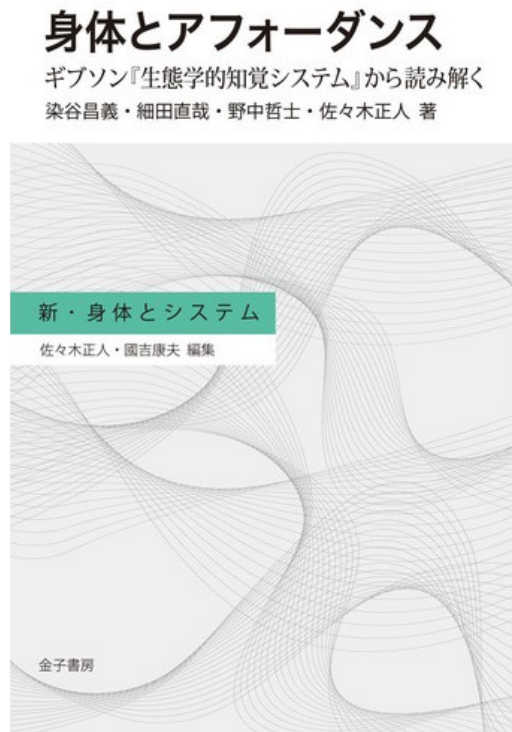
“無意識に行っている動作にこそ、  
人と物の間に心地良さが生まれている”

深澤直人

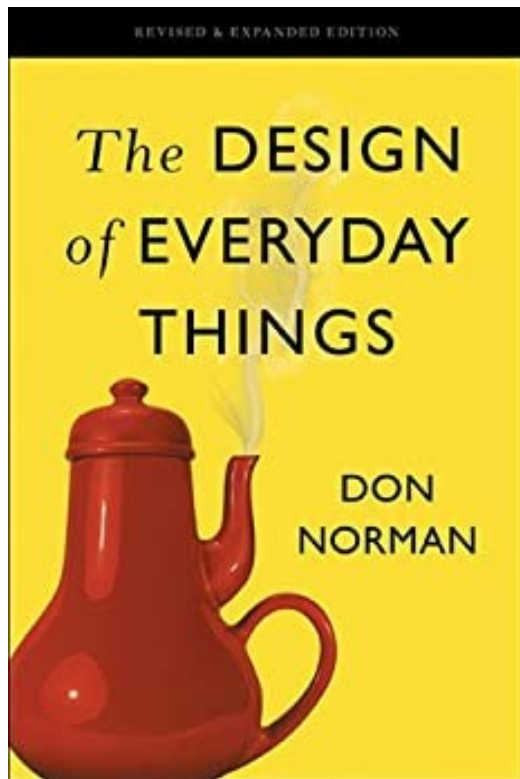


**シグニファイアで無意識をデザインせよ**

# 出典 ジェームズ・ジェローム・ギブソン



# 出典 ドナルド・ノーマン



# Appendix

# 図の出典

1. [いいデザインとは？心理学的概念「アフォーダンス」と「シグニファイア」を理解する - Part 1](#)
2. [具体例から考えるアフォーダンスとシグニファイアの違い](#)
3. [人間の無意識をデザインする——AMBIENT 深澤直人がデザインする生活の周囲展（汐留）](#)
4. [学習まんが「アフォーダンス」](#)
5. [アフォーダンスからシグニファイアへ](#)

# 学習まんが「アフォーダンス」

