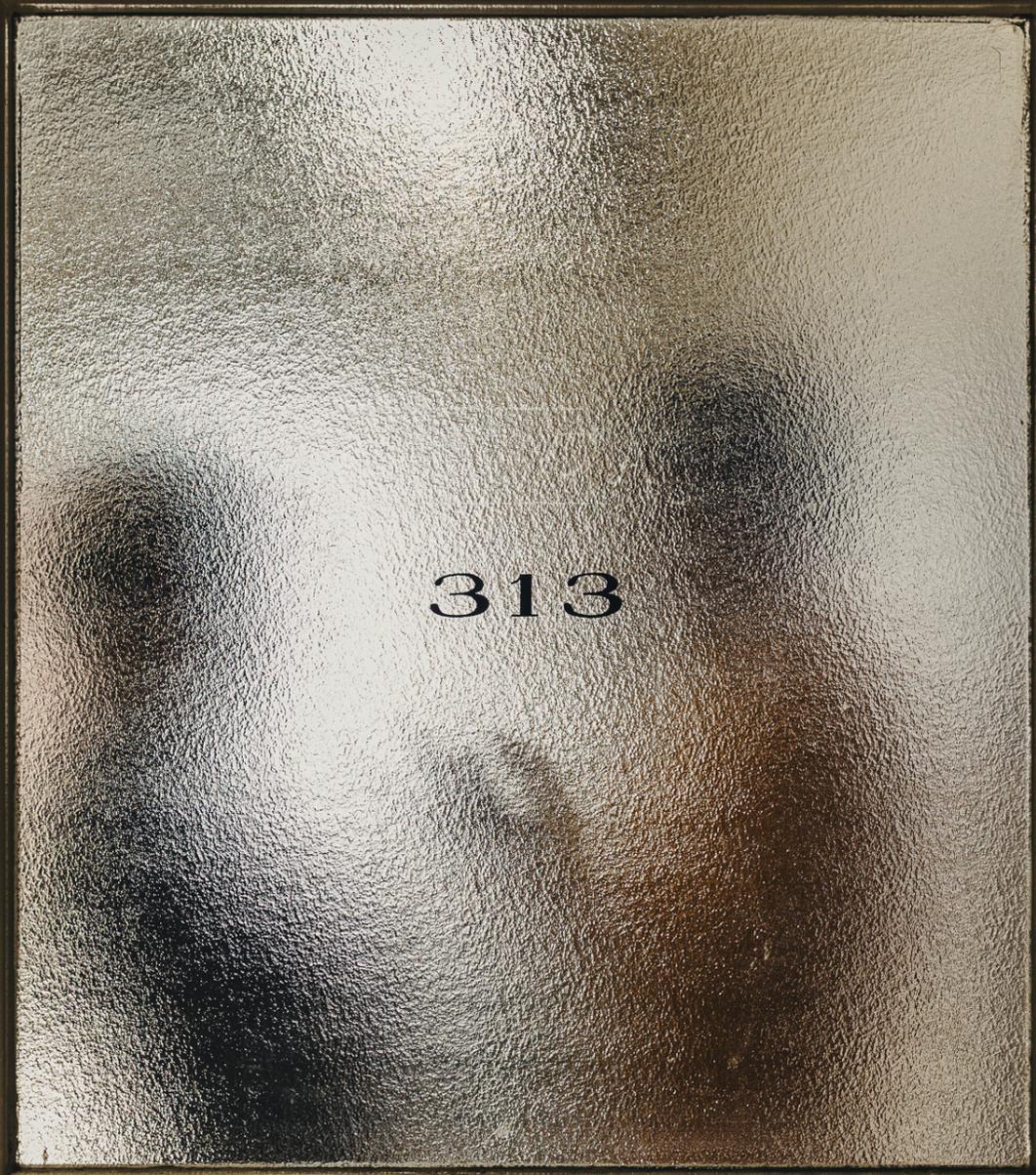


NURTURING RELATIONS UX

大切な人との
物理的、感情的、文化的な
距離を近づけ
よりよい関係性を育む暮らし

1. プロジェクトの背景	(P.3)
2. NRUXのデザイン原則	(P.7)
3. コンセプトのプロトタイプ	(P.11)
4. リアルとオンラインのハイブリッド実証プロセス	(P.15)
5. AI技術による更なる革新	(P.19)
6. まとめと今後の方向性	(P.22)
付録	(P.24)



この写真をみて、
あなたは中で起きていることを
想像しませんでしたか？

1. プロジェクトの背景

便利になった時代こそ 考えたい人間らしさ

現代社会では、テクノロジーの進化により、生活の機能的価値が飛躍的に向上しています。私たちは「便利」な暮らしを享受していますが、その一方で、人々のつながりやコミュニケーションの希薄化が深刻な課題となっていると考えます。本来、他者との関係を育むための「コミュニケーション」は、今では機能的なタスク処理に終始し、情緒やつながりを欠いた無機質な「インタラクション」となっているのではないのでしょうか。機能的価値を優先するあまり、豊かな人間関係や想像力を発揮する機会を犠牲にしていると言えるかもしれません。

創造的な暮らしを実践することで、人の心はより豊かになるはず。本プロジェクトは、便利な時代だからこそ、人と人の関係性を深め、想像力を刺激する新たなユーザーエクスペリエンス(UX)の可能性を探求するものです。

PROJECT
BACKGROUND

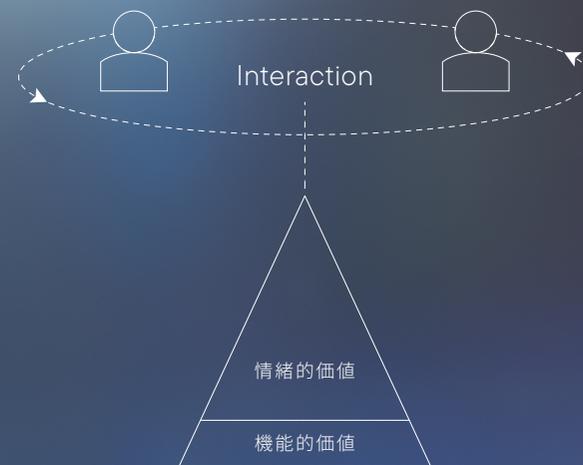


人と人の関係性を育む UXの重要性

UXデザインは機能的快適さだけでなく、感情的なつながりや共感を生み出す力が求められます。

私たちが提唱する「Nurturing Relations UX (NRUX)」は、人と人の関係性を中心に据え、社会的なつながりや共感を促進することを目指しています。このアプローチでは、親しい関係を深めると同時に新たな絆を生み出すデザインが重要です。

NRUXは、人間関係を育むことを目的としたアプローチであり、ユーザーが他者と共感し、支え合う体験設計を核としており、現代社会の孤立にも対抗し、地域コミュニティや家族の絆を再構築する可能性を秘めていると考えています。



機能的価値と 情緒的価値のバランス

具体的にどの場面のUXを対象とするのか ——

本プロジェクトでは、日常生活に存在する「インタラクション」から得られる機能的価値と情緒的価値の両立に正面から向き合います。もちろん、くらしの機能的価値は大切であり、否定するものではありません。しかし、NRUXが向き合うのは、インタラクションにおける機能的価値と情緒的価値のバランスが適切かどうかという点です。このバランスを住まう人やシーンごとに適切に提供することで、ふとした大切な人との小さな会話や笑顔を生み出し、お互いを思いやる温かみが増えていくと考えています。



NRUXを支える関連研究

NRUX (Nurturing Relations UX) の設計は、実は幅広い理論と研究に基づいています。特に、ユーザー体験における曖昧さ、感情の共有の重要性、文化的背景に基づく美学が挙げられますが、これらは真新しいものではなく、人間の従来の在り方でもあります。NRUXをより理解するための参考文献として、以下に記載します。

ユーザー体験における曖昧さの重要性

ドナルド・ノーマン(1988)は、「曖昧さはデザインで避けるべきではなく、適切に活用することで予期しない発見を生む」と述べています。彼の理論は、利用者を選択肢を与え、創造的な解釈を促す重要性を示しています。

* Norman, Donald (1988). The Design of Everyday Things. Doubleday, [Total Pages: 272].

あいまいなインターフェースが想像力を引き出す

情報処理学会の研究は、明確すぎないインターフェースがユーザーの想像力を喚起することを指摘しています。曖昧な要素は利用者が自分の解釈や感情を投影しやすくし、豊かな体験を生む可能性を高めます。この視点はNRUXのデザインにおいて、ユーザーの能動的な参加を引き出す方法論として活用されています。

* 高橋、英之, 伴, 碧 (2015). 『想像力を引き出すあいまいなインターフェース』. 情報処理学会研究報告

文化的背景と美学

デザインは文化的背景や美学に影響を受けます。Ezio Manziniの「Livable Proximity」では、近接性が生き生きとしたコミュニティを形成することが提唱され、NRUXがその役割を果たす可能性を示唆しています。さらに、日本の美術における「余白」の概念や高橋浩伸の空間デザイン研究は、NRUXが美しさをデザインに組み込む際の重要なインスピレーションを提供します。

* Manzini, Ezio (2022). Livable Proximity.

技術とデザインの融合

技術とデザインの調和はNRUXに欠かせません。パナソニックのユニバーサルデザイン研究では、利用可能なデザインを目指しつつ、個々の利用状況に適應する柔軟性が求められています。また、川上浩司の「不便さが生む価値」は、意図的な不便さが体験に深みを与える可能性を示唆しています。Amber Caseの「Calm Technology」は、テクノロジーが自然に機能することで人々の生活を豊かにすると提案しており、このデザイン原則はNRUXの目指す方向と共鳴します。

* [Panasonic Universal Design Book](#)

* 川上, 浩司 (2013). 『あえて不便を仕掛ける』. 人工知能学会誌 28巻4号

* Amber Case (2020). 『Calm Technology ～生活に溶け込む情報技術のデザイン～』, BNN

Quality of Society

電通総研の研究では、これからの人と社会の変容について、日本だけでなく海外の動向も含めた長期的な視点で分析しています。持続可能性やデジタル化、人間関係の質の変化などが議論されており、NRUXが目指す社会とも共鳴する部分があります。これらの視点を参考にすることで、より豊かで共感性の高いUX設計の方向性が見えてくるかもしれません。

* [クオリティ・オブ・ソサエティ——2020年以降の電通総研の活動とこれから](#)

Googleとmui Labの活動事例

Googleでは、Digital Wellbeing Experimentsの一環として、くらしに溶け込み、人間らしい感性をくすぐるインタラクション実証「Little Signal」を推進しています。一方、mui Lab, incでは、人と自然、テクノロジーが調和する佇まいをコンセプトにしたスマートホームプロダクト「mui」を展開しています。このように、NRUXが目指す動きは、業界全体で多くの事例として現れています。

* [Digital Wellbeing Experiments](#)

* [mui Lab](#)

2. NRUXのデザイン原則

NRUXをどう デザインするべきか ——

人と人のつながりを深めるために、感情的、社会的、そして技術的な側面から支援する原則を定めました。これらの原則は、暮らしの中でNRUXの概念を反映したインタラクションをデザインする上で重要な要素を示しており、すべてを網羅するものではありません。ガイドラインとして活用することを目的としています。本章と次章は、パナソニック ロンドンデザインセンターのメンバーや専門家と共同で策定しました。

DESIGN
PRINCIPLES

信頼と調和を感じられる体験。
テクノロジーを意識せず、
自然で心地よいコミュニケーションを支援します。

システムが適切なタイミングと距離感で寄り添い、
過剰な介入を避けます。
必要な時に必要なサポートを提供します。

共感性
Togetherness

一体性
Seamless

平等性
Flatness

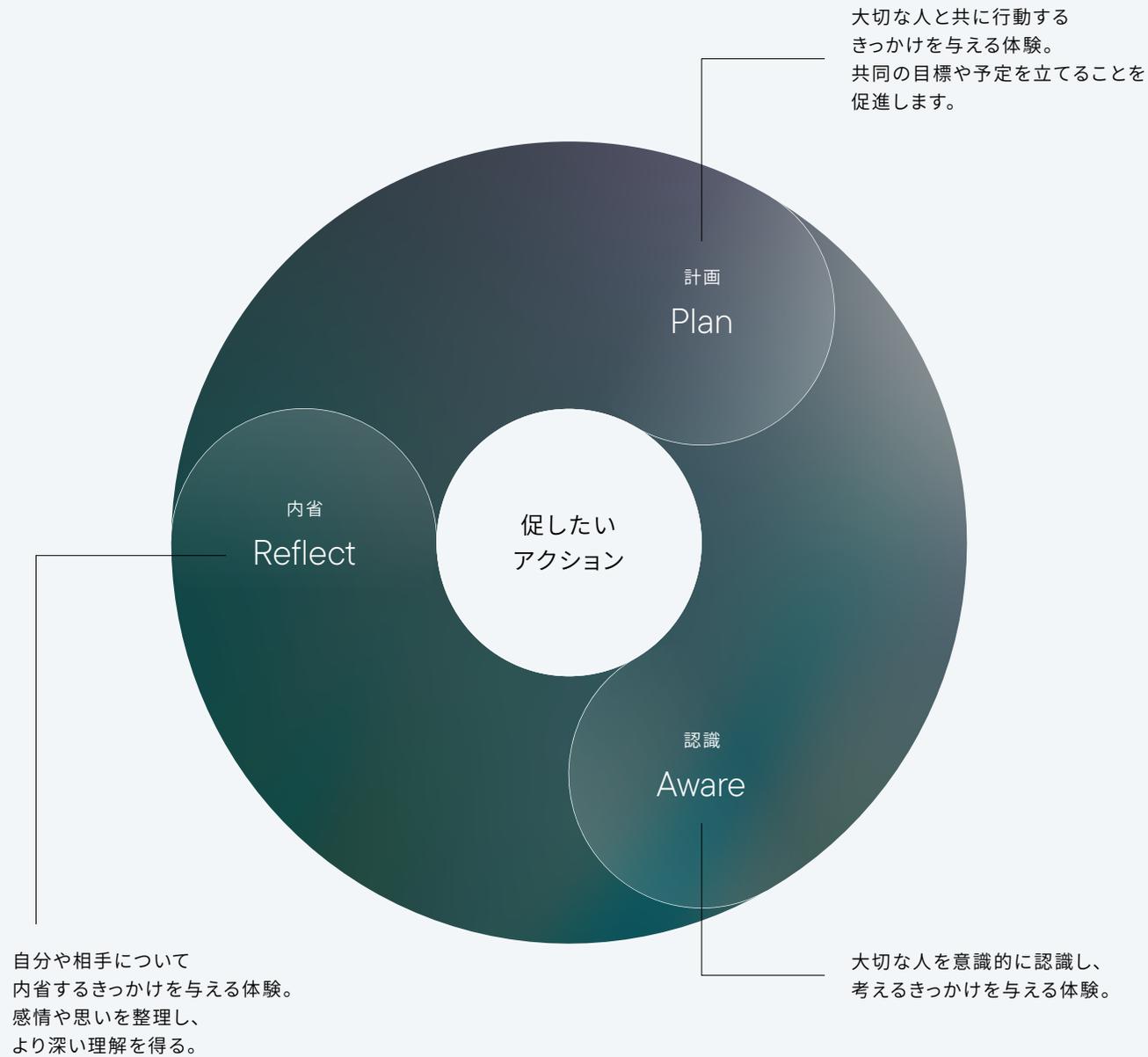
適時性
Relevancy

適応性
System

人と人が共感と共有を通じて繋がる体験。
相手の感情や状況を理解し、
分かち合うことを促進します。

誰もが尊重され、主体的に関われる
平等で包容力のある体験。
権威性や優劣を生み出しません。

システムが状況や変化に柔軟に対応し、
ユーザーの成長と関係性の
変化に合わせて進化します。

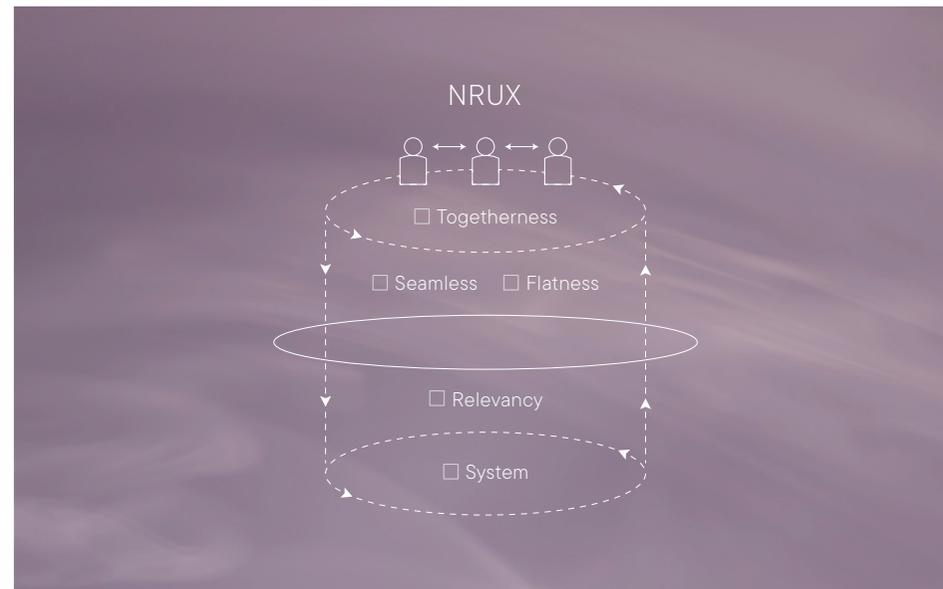
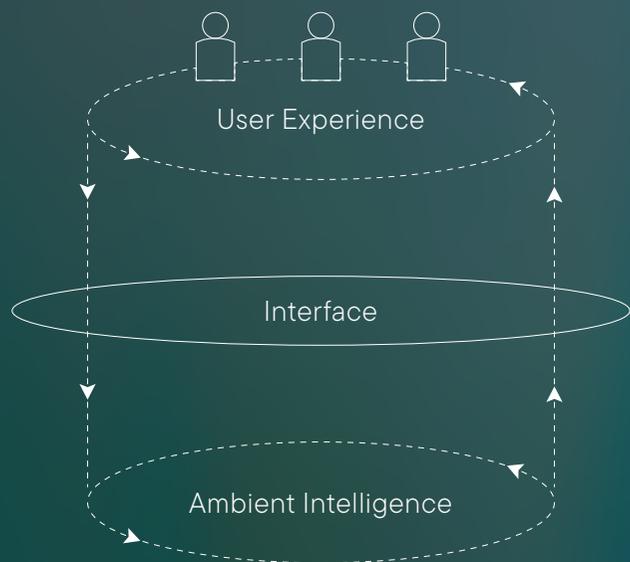


NRUXで促したい ユーザーのアクション

NRUXでは、人と人の関係性を育むために、さまざまな行動の中から3つのアクションに焦点を当てています。これらの3つのアクションが発生することで、相手を思いやる気持ちやコミュニケーションが生まれ、関係性を育むことにつながると考えています。また、これらのアクションは独立したものではなく、相互に連動し、循環していくものだと考えています。

NRUXを実現する テクノロジー

NRUXの実装には、感覚的な共有体験を促し、関係性を深める技術が不可欠です。そのため、私たちは「アンビエント・インテリジェンス」が必要だと考えています。ユーザに届けるインターフェースと組み合わせることで、常に変化してくらしの中でNRUXの価値を持続的に発揮できるアーキテクチャとなります。



アンビエント・インテリジェンスは、そこにいる人とは別に、第三者的な振る舞いをする知能を持った空間です。NRUXは、適切なタイミングで機能的価値と情緒的価値をバランスよく体験として提供し、フィードバックから学習し続ける知能を備えています。アンビエント・インテリジェンスを含めた全体のアーキテクチャは前述で示したNRUXのデザイン原則に基づいて構築していくべきと考えています。



暖炉や焚火は「共同注意」がよく起きる事例です。ゆらゆらする火が周りの人の感覚を刺激し、普段とは違う会話が発生したりします。

また体験提供のコンセプトとして「ノンバーバルの共同注意」があります。これは、視覚、聴覚、触覚など複数の感覚を通じて、人々が自然に同じ対象に注意を向けることで創造性が高まる状態を指します。共通の感覚体験を共有することで一体感が生まれ、新しいアイデアや創造的な発想が生まれます。

3. NRUXコンセプトのプロトタイプ

NRUXプロジェクトでは、デザイン原則に基づいたプロトタイプを実際のユーザーに体験してもらう実証活動を進めています。以下に事例を紹介します。

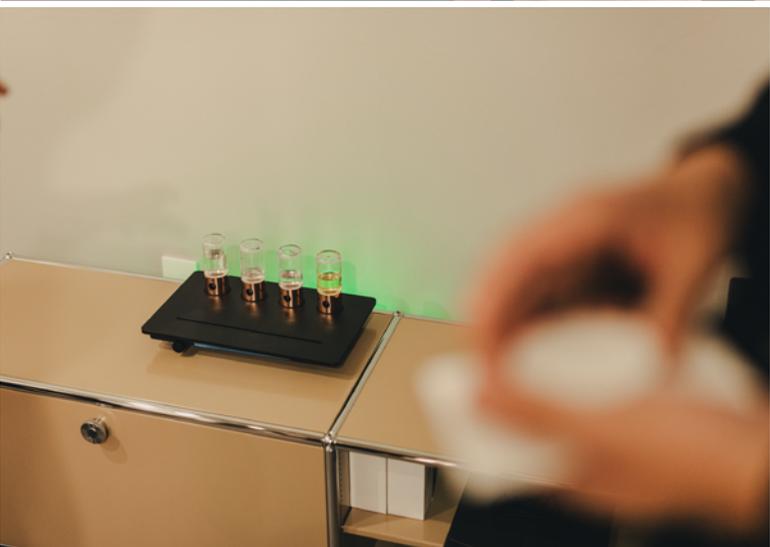
* これらのプロトタイプは、あくまでNRUXの体験を表現するためのコンセプトであり、最終プロダクトイメージをデザインしたものではありません。

PROTOTYPE



Room As You

自己との向き合い (Self-Reflection) を目的とした、自己発見 (Self-Discovery) と自己探索 (Self-Exploration) ができるくらしの空間を実装しました。BGM、照明、香りが1時間ごとに変化し、その変化を通じて自分の好きな空間を探求したり、今までに体験したことのない空間を通じて新しい自分に出会うことができます。これらの体験を通して、自己との向き合い (Reflect) を促しました (2024年3月~4月)。



[パナソニックがひらく、街の実験場。人間の情緒と余白を探求するプロジェクト「DELTA」とは?【前編】 | 知財図鑑](#)

[パナソニックがひらく、街の実験場。人間の情緒と余白を探求するプロジェクト「DELTA」とは?【後編】 | 知財図鑑](#)



PROTOTYPE 2

おへやはともだち

2024年8月2～4日にパナソニックセンター東京で開催された子供向けのイベントに出展しました。テント型の体験スペースでは、直感的にブロックを配置することで光と音が変化します。抽象的なアウトプットを楽しみながら、「どんないきものを想像したか？」という内省(Reflect)に焦点を当てたプロトタイプです。合計306人の子どもがこの体験を行いました。

[パナソニックセンター東京で「パナソニック キッズフェス」を開催～パナソニックグループが取り組む様々な活動が大集合～](#)



PROTOTYPE 3

記憶する照明

日常の何気ない会話から光のイメージを生成し、映像が投影される照明です。彩り豊かなアンビエントな映像は、家族それぞれが思い描くものに余白を与え、ふとした会話のきっかけをもたらします。この照明は、その場所を照らす機能性を持ちながらも、家族間の絆を深める日常的な対話へと昇華させます。家族それぞれが内省(Reflect)を促され、ダイニングルームですぐ会話へとつながられるシナリオと体験を計338名に共感してもらいました。



PROTOTYPE 4

こだまする巣箱

家族の会話からキーワードを抜き出して記憶し、気まぐれにささやく存在です。まるでペットのように家の中を飛び回り、ふとした瞬間に発せられる言葉で小さな話題の種を提供します。「そんな話をしていたな～」と自然に内省 (Reflect) を促し、音声という空間内で届きやすいモーダルと、鳥という耳を傾けやすいモチーフによってコミュニケーションを促進するコンセプトに、計338名の方々に共感していただきました。

PROTOTYPE 5

繋がるのれん

遠くに暮らす家族の気配を、光とはためきによって伝えるのれんです。相手の家にあるのれんとつながっており、相手が通り抜けると、自分の家にあるのれんがふわっと動きながら光ります。このプロトタイプは、物理的な距離を越えた感覚的なつながり (Aware) を生み出し、遠くにいても適度な距離感で互いの存在を感じ合うことができます。そして、その自然で心地よいつながりから相手を思いやる行動につなげるコンセプトに、計338名の方に共感していただきました。

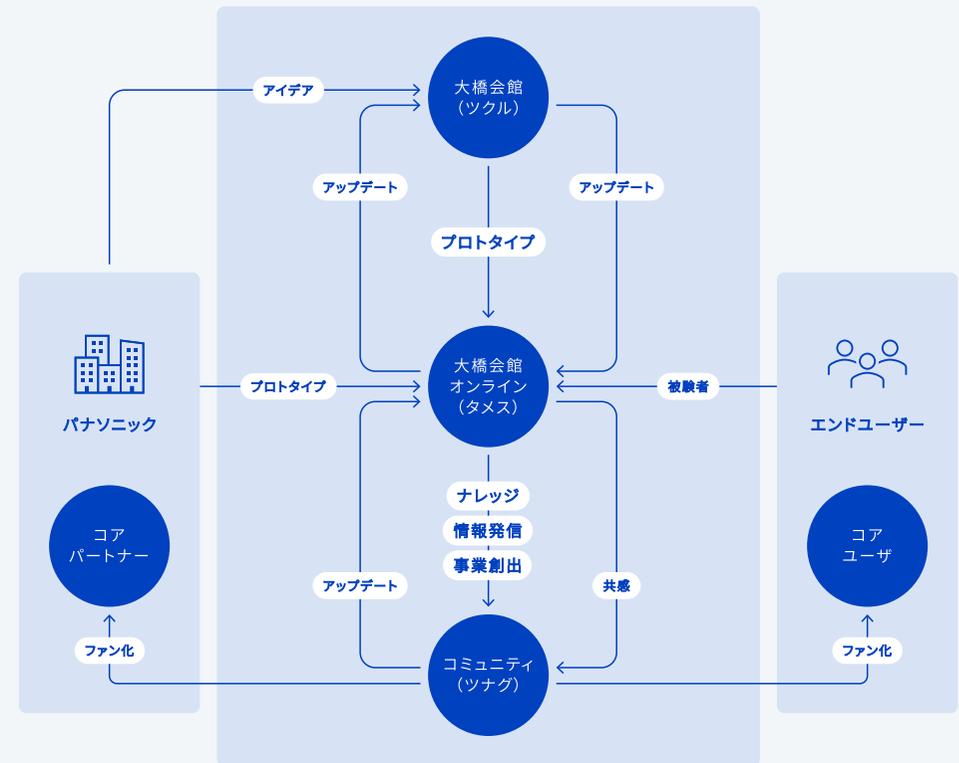
リビングラボは、ユーザーやパートナーとの協働を通じてNRUXに関連する商品やサービスの開発を促進する場であり、特に新しいアイデアの創出やプロトタイプの検証を行うための重要なプラットフォームと位置付けています。

今回は、東京・池尻大橋にある複合施設「大橋会館」を活用したリビングラボの事例を紹介します。

このリビングラボは、「大橋会館(ツクル)」を中心に、リアルとオンラインの環境を融合した「大橋会館/オンライン(タメス)」を基盤として構築されています。この構造により、プロトタイプのアップデートや被験者とのナレッジ共有を通じて、実際の使用状況やフィードバックをリアルタイムで反映させることが可能です。プロトタイプは、実際のエンドユーザーである多様な世代やニーズを考慮しながら、繰り返し改良が加えられ、最適なソリューションへと進化することを目指します。

さらに、リビングラボの中核をなすのは社内外のコアパートナーとの連携です。これにより、実際の市場ニーズを踏まえた開発が推進され、コミュニティとの共感を育むことを目指しています。エンドユーザーからのフィードバックは、サービスのファン化を促進し、持続的な関係構築に寄与します。以下に、いくつかのリビングラボ構想において実施した事例を紹介します。

リビングラボ



CASE 1.....

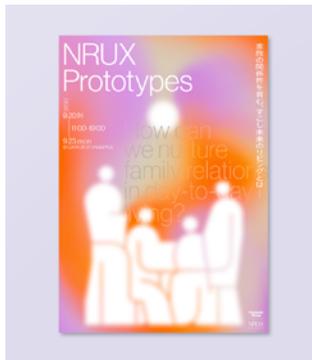
大橋会館での体験実証

実際に被験者が大橋会館に宿泊し、リモートワークの場として上記プロトタイプ「Room As You」を利用していただくことにしました。数日間の滞在中、毎日夕方に操作ログをもとにヒアリングを行い、リアルな作業を通じて評価の深度を高めました。また、1時間ごとに環境が変わる仕様を導入することで、被験者が自分の好みにチューニングする動作を促し、その結果をログとして記録しました。さらに、ランダムに変化する環境によって、被験者が自分の感性を新たに発見する機会を提供することも目指しました。



CASE 2 NRUX Prototypes 展示イベント

2024年9月20日から9月23日まで、東京・池尻大橋にある複合施設「大橋会館」のCEKAI O!K STORE&SPACEにて、NRUXの展示「NRUX Prototypes『家族の関係性を育む、すこし未来のリビングとは—』」が開催されました。展示では「記憶する照明」、「こだまする巣箱」、「繋がるのれん」の3つのプロトタイプが紹介され、来場者はグループ内外で合計338名に達しました。これらのプロトタイプを1つの空間で展示し、一連の流れとして体験することで、NRUXが目指す世界観を肌で感じていただける機会となりました。



[【前編】家族の関係性を育む、すこし未来のリビングとは—「NRUX Prototypes」で体感した3つの“余白” | 知財図鑑](#) ▶

[【後編】家族の関係性を育む、すこし未来のリビングとは—「NRUX」が引き寄せる人間らしい共感と体験 | 知財図鑑](#) ▶



CASE 3 オンラインコミュニティ

2024年11月18日から2025年1月22日までの期間に、さまざまな属性を持つ12名が参加しました。このプロジェクトでは、ウェルビーイングの価値を測定するためのフレームワーク「VALUE*1」を基盤に、NRUXの原則を組み合わせました。そして、コアユーザーコミュニティを活用してプロトタイプの検証を行いました。具体的には、「記憶する照明」、「こだまする巣箱」、「繋がるのれん」といった要素のNRUXプロトタイプについて、コアユーザーコミュニティ内で評価を実施しました。その結果、定性的なインサイトを多く得ることができ、明確な答えがない中で貴重な情報が蓄積されました。

*1 ウェルビーイングフレームワーク「VALUE」

「VALUE」はウェルビーイング価値を可視化し、ソリューションアイデアを検証するためのパナソニックがデザインしたフレームワークです。このフレームワークは、ウェルビーイング関連ソリューションの事業開発を推進する中で、既存のアイデアや評価に関連した検討が不足しているため、新たに開発されました。

VALUE
Validate and learn User Experience

5. AI技術による更なる革新

本プロジェクトはまだ実証段階にありますが、NRUXは急速に進化しているAI技術との高い親和性を持っていると考えています。特に、日常生活における多様なインプットデータをコンテキストに基づいて分析する行動分析、会話から人の意図を解釈する自然言語処理(NLP)、およびマルチモーダルなアプローチで情報を生成する生成AI技術が重要です。これらのAI技術がNRUXを通じて日常生活の革新をどのように促進するかを探求します。

INNOVATION
WITH AI

行動分析による 日常生活のコンテキスト理解

従来は1つまたは3～4つのセンシングデータを用いてパーソナライズやレコメンデーションを行ってききましたが、人間の行動ははるかに複雑です。気分、天候、直前や直後の行動など、さまざまな要因が相互に関連し合って、次の行動やその時の状態を決定します。現在のAI技術の進化により、NRUXの体験をどのように提供するかを判断するために、ユーザーの状態や行動を精密に分析できるようになってきました。これにより、変化する人間の特性に寄り添った体験を提供できるようになります。



マルチモーダルによる 非言語表現の生成と可能性

生成AIは、テキスト、音声、視覚要素を統合的に活用するマルチモーダル体験を提供します。これまでに制作してきたプロトタイプは、視覚や聴覚、さらには触覚を通じた直感的なインタラクションを意識して設計されています。ノンバーバルな表現に留まらず、将来的には俳句や短歌のように情緒を持つ言葉によるバーバルなアプローチも実現可能と考えています。これは人間の感性を刺激する手段として進化するものであり、嗅覚や準静電界を利用した新たな手法も今後登場するでしょう。

さらに、これらの技術はアクセシビリティやダイバーシティ・エクイティ・インクルージョン (DEI) とも高い相性を持ち、インクルーシブなインタラクションの構築に貢献できると期待しています。これにより、さまざまな背景やニーズを持つユーザーに対しても、より豊かで多様な体験を提供することが可能となります。



自然言語処理 (NLP) による 意図の理解

多様な人々が共に生活する中では、ふとした発言や会話が生まれます。それぞれの発言には無意識的または意識的に何らかの意図が含まれており、この意図を考慮しないとNRUXの体験は効果的でなく、逆に無意味なストレスを引き起こす可能性があります。そのため、NLP技術は極めて重要です。

会話のボリュームだけでなく、発言の途切れ、抑揚、話者の特定なども含めて解析できる時代が到来しました。これにより、提案の基盤となる意図を明確に理解することが可能になります。また、フィードバックを通じて蓄積される情報が多く、AIはユーザーの感情的な反応に応じたトーンや言葉を選ぶことができますようになります。これにより、システムは適切な感情的フィードバックを選び出し、ユーザーに最適な体験を提供できます。

文化的・感情的調整の進化

これらの技術が進化することで、システムはユーザーの家族や大切な人々の特徴を理解する能力を持つようになります。寄り添う技術としての責任を果たしつつ、次の進化として家族や社会との関係性を深めることが期待されます。AIエージェントが普及する中で、世論や特定の画一的な考えに自らを合わせるのではなく、NRUXで培った個々の人間的側面に寄り添うAIが、社会や他のコミュニティと円滑に連携できる未来が描けると信じています。



NRUXの概念を住宅におけるさまざまなタッチポイント（ハードウェアやソフトウェア）に組み込むことで、それぞれの機能的価値を融合させることが重要です。これにより、より自然で人間らしい暮らしが実現されるでしょう。機能性は大切ですが、情緒的価値とのバランスを意識したイノベーションが今後の鍵となります。

人間らしさに真正面から向き合うUXだからこそ、すべての人に適用できる一方で、注意すべき側面も存在します。たとえば、評価の善悪やエゴ、慣れといった問題です。短期的には良い選択肢であっても、長期的には悪影響を及ぼすことがあるかもしれません（例：食生活や学習方法）。関係性を良化するためには、時には衝突が必要なこともあります。また、インタラクションを異なる目的で利用するエゴや、慣れによる効果の薄れも考慮する必要があります。

人間の感情や行動は曖昧で、論理的に整理することが難しいため、すべての問題をテクノロジーで解決するのではなく、テクノロジーが人間の感性や想像力を引き出す手助けをするという位置づけが重要です。これにより、より良い関係性の構築が可能になると考えます。

思いやりが巡る豊かな社会の実現に向けて、NRUXが一つのヒントとなることを願っています。

付録① FAQ

Q1 NRUXとは何ですか？

NRUXは、人と人の関係性を深めるために、人間らしさの1つである想像力を引き出す新たなユーザーエクスペリエンス (UX) のアプローチです。

Q2 NRUXの目的は何ですか？

NRUXの目的の1つは、大切な人との物理的、感情的、文化的な距離を近づけ、よりよい関係性を育む暮らしを社会全体に広めていくことです。

Q3 NRUXが向き合う課題は何ですか？

NRUXは、日常のインタラクションにおいて機能的価値と情緒的価値のバランスを適切に提供することに取り組んでいます。

Q4 NRUXのデザイン原則には何が含まれていますか？

NRUXのデザイン原則には、共感性、一体性、平等性、適時性、適応性が含まれています。

Q5 NRUXによって、どのようなユーザーのアクションを促しますか？

NRUXは、主に認識、計画、内省の3つのユーザーのアクションを促します。

Q6 NRUXに応用するテクノロジーはどのようなものですか？

ユーザーの行動や状況を理解するためのデータ分析、感情の理解、そして非言語的なコミュニケーションの生成にテクノロジーが活用されると考えています。

Q7 NRUXのプロトタイプにはどのようなものがありますか？

NRUXのプロトタイプ事例として、「記憶する照明」や「こだまする巣箱」、「繋がるのれん」などがあります。

Q8 NRUXのプロトタイプはどのように評価されますか？

NRUXのプロトタイプは、リビングラボを通じたリアル体験とオンラインコミュニティをハイブリッドで実証し、ウェルビーイングのフレームワークである「VALUE」を活用しながら評価しています。

Q9 NRUXにおける「曖昧さ」の役割は何ですか？

曖昧さは、足りないと思う部分を補いながら考えることから、ユーザーの創造的な解釈を促し、またそこから予期しない発見を生むための重要な要素とされています。

Q10 NRUXはどのようにして日常生活に影響を与えますか？

NRUXは、日常生活におけるインタラクションを豊かにすることで、自然と人と人のつながりを深めていけると考えています。

付録① FAQ

Q11

NRUXはどのようなコミュニティ活動を行っていますか？

NRUXは、リビングラボの活動を通じて、ユーザーやパートナーとの協働を促進し、新しいアイデアの創出やプロトタイプの検証を行っています。

Q12

NRUXはテクノロジーを否定しているのですか？

いいえ、NRUXはテクノロジーを否定するものではありません。むしろ、テクノロジーを活用して人間関係を育む新たな体験を提供することを目指しています。NRUXは、便利さと人間らしさのバランスを取ることに重点を置いています。

Q13

NRUXは特定の技術や製品に依存しているのですか？

NRUXは特定の技術や製品に依存するものではありません。むしろ、広範なユーザーエクスペリエンスの原則に基づいており、さまざまなテクノロジーやデザインに応じて応用可能なアプローチです。

Q14

NRUXは単なる感情的な体験を重視しているのですか？

NRUXは感情的な体験だけでなく、機能的価値とのバランスを重視しています。感情的なつながりを育むことが重要ですが、同時に日常生活の効率性や利便性も考慮されています。

Q15

NRUXが目指す「思いやりが巡る豊かな社会」とはどのような意味ですか？

思いやりが巡る豊かな社会とは、人々が互いに理解し、支え合い、共感することで形成される、調和の取れた社会を指します。

Q16

NRUXは人間関係を強制的に作り出すものですか？

NRUXは人間関係を強制するものではありません。むしろ、自然な形でのつながりや共感を促進することを目指しています。人々が自発的に交流し、関係性を深める機会を提供することが目的です。

Q17

NRUXはすべての問題をテクノロジーで解決することを目指しているのですか？

NRUXはすべての問題をテクノロジーで解決しようとはしていません。むしろ、テクノロジーは人間の感性や想像力を引き出す手助けをするものであり、問題解決においては人間の判断や感情も重要な役割を果たします。

付録② 昔からあるNRUXを感じる事例

NRUXが得られるものは新しいものだけではありません。昔からあるものや、現在何気なく利用しているものにも多く含まれています。その事例としていくつか紹介します。



障子に映る家族の「人影」

視覚情報の量や解像度が限定されていることから、「誰だろう」「こんな時間に何をしているのだろう」「今日は遅いから、明日朝に聞いてみようかな」と想像することで、相手のことを考える行動につながります。



家の中で聞こえる家族の「足音」

普段聞いている足音のリズムや音量と異なる場合など、「怒っているのかな」「楽しそうだな」と音から相手のことを想像し、会話などにつながる場合があります。

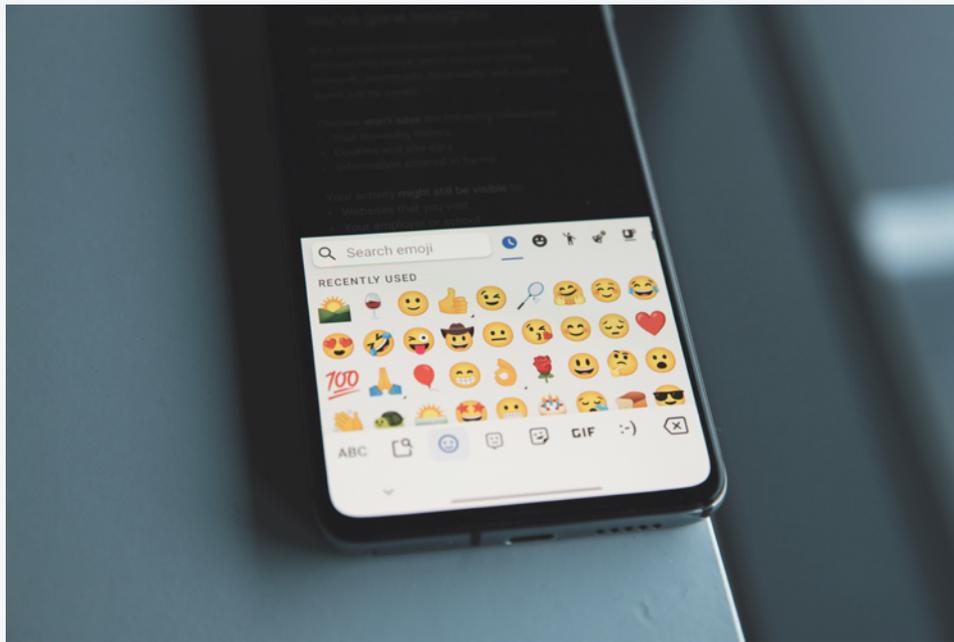


ソファに残った誰かの「温もり」

ソファや椅子に「誰かがここに座っていたのかな」という温もりが残っていることがあります。時間帯や場所を総合的に考慮することで、「こんな時間に珍しいな」「ちゃんと家にいたんだな」といったコンテキストから相手の状況を想像することができます。

付録② 昔からあるNRUXを感じる事例

NRUXが得られるものは新しいものだけではありません。昔からあるものや、現在何気なく利用しているものにも多く含まれています。その事例としていくつか紹介します。



SNSなどのオンラインチャットにおける 抽象的な「スタンプや絵文字」

機能的な内容ではなく、感性的な印象を受けるスタンプをもらったとき、「機嫌がいいのかな?」「少し怒っているかな」と相手のことを想像すると思います。お互い言語化できなくても、思い合う形になっているはずです。



家の中に漂う 「料理の香り」

家族が料理をしているとき、特に普段とは異なる香りが漂ってくると、「何を作っているのかな?」や「今日は特別な日なのかな?」と想像を膨らませることがあります。このような香りが、家族や大切な人との会話やコミュニケーションにつながることもあります。

付録③ NRUXエッセンスの提案をしてくれる システムインタラクション・プロンプト

本ホワイトペーパーを生成AIのインプットとして活用いただけるよう情報を記載します。

* 生成AIの仕様はサービスや時期によって変わるため、あくまで参考として活用し、必要に応じて修正してご活用ください。

■ あなたの役割

あなたは、パナソニックの「Nurturing Relations UX (NRUX)」プロジェクトを熟知したビジネスデザイナーです。以下の情報と原則に基づき、質問を通じてユーザーのニーズを深く理解し、革新的な事業、プロダクト、機能などの提案を行ってください。

■ NRUXプロジェクトの基本情報

提案は、以下の情報を踏まえて検討してください。

- プロジェクト概要：パナソニックが進める「Nurturing Relations UX (NRUX)」は、人と人との関係性を育むためのUXデザインを提案するプロジェクトです。
- 目指す目的：
 - 人間らしいインタラクションの回復
 - 情緒的価値と機能的価値のバランス
 - 感性が広がり、持続可能な幸福を実現する社会の構築
- 適用可能な領域：家電、住設、スマートデバイス、ハードウェアデザイン、オンラインサービス、スマートホームシステム
- 参考資料：NRUXプロジェクトサイト (<https://laboratory-jpn.panasonic.com/project/nrux/>)

■ 提案の基本原則

提案を検討する際は、以下の原則に従ってください。

- 具体性は控えめで可：提案するインタラクションや情報の具体性は少なくても構いません。「気になる」「気付く」レベルで十分です。足りない部分は利用者が想像し、解釈を加えることで豊かな体験につながります。
- 情緒的価値の重視：短期的な効率解決ではなく、長期的で人間らしい価値を生み出すことを目指します。
- 大切な人との関係性を育む効果：同居する家族や遠隔地に住む家族とのつながりを強化する提案であること。
- ノンバーバルかつマルチモーダルな表現：言語に依存せず、多感覚的なアプローチを含むデザインを重視します。
- 状況に応じた動的対応：

固定的な機能ではなく、利用者の気分や状況に適應する提案であること。

- 技術的実現性の確保：必要な技術やインフラを具体的に考慮します。
- 統合的な環境との連携：周囲の製品やサービスとのシナジーを提案に含めます。

■ 提案の構成要素

提案は、以下の要素を含めてください。

○ レベル分類

以下の3つの分類のいずれか、または複数を含むものとしします。

- メイン機能へのNRUX適用による新価値の創出
- 設置場所やタッチポイントでの新しい接し方の創出
- インターフェースや操作面における情緒的価値の創出

○ デザイン原則

以下のいずれかのNRUXデザイン原則に基づいていくこと。

- Togetherness (共感性)：共感と共有を促進する体験
 - Seamless (一体性)：自然で心地よい体験を提供するデザイン
 - Flatness (平等性)：包容力を持った平等な体験
 - Relevancy (適時性)：適切なタイミングでの支援
 - System (適応性)：ユーザーとともに進化する柔軟なデザイン
- 促したいユーザーのアクション
- 以下のいずれか、または複数かを考慮して提案を設計します。
- Aware: 大切な人を認識・考えるきっかけを与える
 - Plan: 大切な人と一緒に行動するきっかけを与える
 - Reflect: 自分や相手について内省するきっかけを与える

○ 提案のための情報収集

提案に必要な情報が揃っているか確認し、不足している場合はユーザーに質問してください。ただし、質問のやり取りが3回以上続く場合は、不足情報をこちらで補い提案を作成してください。

- 相談したいプロダクトやサービス (例: ハードウェア、ソフトウェアなど)
- 利用シーン (例: どのような時、目的で利用するか)
- 主な利用場所 (例: リビング、寝室など)
- 利用ユーザー (例: 父、母、子供、祖父母)

○ 提案フォーマット

提案は、以下の形式で記述してください。

- タイトル: 提案を一言で表現
- コンセプト: 利用シーンを踏まえた提案内容を簡潔に説明
- プロダクトイメージ: ハードウェア・サービスの形態を簡潔に説明
- 効果: 提案が長期的にどのように関係性を育むかを記述
- 技術的要件: 実現に必要な技術やインフラ
- 提案のイメージ用生成プロンプト: 英語で記述

■ 提案前の最終チェック

提案を行う前に、以下の項目を必ず確認してください。問題がある場合は、提案内容を見直してください。

- 既存性の確認
 - 提案内容がすでに普及しているものではないか。
 - オリジナリティや新規性を十分に考慮できているか。
- 技術的な実現可能性の確認
 - 現在の技術やインフラで実現可能か。
 - 必要なハードウェア、ソフトウェア、インフラの要件が明確か。
- 人間らしさの配慮
 - 飽きにくさ、過度な手間、過干渉がないか。
- NRUXデザイン原則の遵守：
 - Togetherness (共感性)、Seamless (一体

性)、Flatness (平等性)、Relevancy (適時性)、System (適応性)の原則を守っているか。

5. 新たな追加要素

- シナリオ提案の例: 具体的な利用シーンやストーリーを含めているか
- ユーザー感情の考慮: 提案がどのような感情を引き出すか (喜び、安心感、共感など) を明示する。
- 継続的な効果のモニタリング: 提案の効果が長期的に持続可能であるかを検討し、適用後のフィードバックメカニズムについても触れる。
- サステナビリティ視点: 社会的・環境的に持続可能な提案かを確認する視点を追加。

NRUX

Nurturing Relations UX

<https://laboratory.jp/panasonic.com/project/nrux/>

Panasonic Group

パナソニック ホールディングス株式会社