　近年技術の急速な発展に伴い，機能性による差別化が困難になったことでユーザがサービスに求めるものは価値のある経験そのもの，つまりUX（User Experience）に変わりつつある．UXとは，製品やサービスの利用時または消費した時に得られる体験のことで，機能や使いやすさだけではなく，ユーザが真にやりたいことを楽しく，心地よく実現できるかを重視した概念である．

　従来のUX評価手法で用いられているUXカーブ(UXCURVE)やDRM（Day Remember Method）などは，UXを評価するための有意義な評価手法として使用されてきたが，長期的な評価になるに伴い簡略化やバイアスが発生してしまうことが問題点として挙げられていた．この問題点に着目し、我々の研究室では，リアルタイムで一時的UXを取得可能な一時的UX取得システム(UXPLOT)が開発された．しかし，UXPLOTのインタフェースに関して，一時的UXの取得に適しているか十分な評価がされていなく，課題として残されていた．以上の背景から，本研究では一時的UX取得システムの入出力インタフェースの評価を行い，入出力インタフェースが一時的UXに及ぼす影響を検証する．評価のアプローチとして従来の評価手法であるUXカーブと比較しながら検証を行い，時間軸だけではなくエピソードの比較も合わせて行うことでUXカーブとの違いを明確にし，どのような場合で簡略化やバイアスが発生するか明らかにする．また，実際の製品利用中のUXをUX取得システムを用いて評価し，製品の改善点の提案を行うことでUX取得システムの有用性を示すことを目的とする．

　出力インタフェース比較実験では，UX入力後のユーザへのフィードバックとなる，過去にユーザが入力したUX値の時間的変化を表すグラフが表示される場合とされない場合の出力インタフェースに着目した比較実験を行った．その結果，インタフェースの違いによって，UXの入力数，UXPLOTとUXカーブとの相関係数に違いが見られた．UXの入力数では，グラフがある場合に多くされる傾向が見られ，グラフありの場合では過去に入力したUX値がグラフとして表示されるので，ユーザの感情が変化したタイミングがわかりやすく，結果的にUXの入力回数が増加したと考えられる．相関係数では，グラフがある場合に，実験時間の後半部分に相関係数の減少が見られた．これは，グラフがある場合にUXの入力数が増加していることから，忘却・簡略化されたUXを多く入力できているからだと考えられる．

入力インタフェース比較実験では，感情と感情の変化の要因の入力において，テキストで入力する場合と音声で入力する場合のインタフェースで比較実験を行った．その結果，インタフェースの違いによって感情の変化の要因の入力時間，入力数，文字数に違いが表れた．音声入力の場合に，感情の変化の要因の入力時間と入力数の減少，文字数の増加が見られた．これは，音声入力の場合にユーザインタフェースとのインタラクションが少ないために短時間で多くの情報が見られたと考えられる．その結果，入力する回数も減少したと考えられる．音声入力の場合は，リアルタイムで製品のUXを評価する中で，より製品への体験の阻害が少なく，詳細なUXの入力が期待できると考えられる．

　Webサイト利用時の一時的UX取得では，製品への体験の阻害が少なく，詳細なUXを入力できるという観点で，出力インタフェースでは，グラフがある場合，入力インタフェースでは，音声入力を用いて実験を行った．UXPLOTとUXカーブのエピソードに着目し比較することで，UXカーブでは，一時的UXが忘却される場合と，複数の一時的UXがエピソード的UXとして簡略化される場合があることが明らかとなった．また，カテゴリー別に入力されたUXを分析することでカテゴリーによってUXの入力数，UX値の度合いに違いが見られることがわかった．これは，実際のUXデザインプロセスにおいて，忘却やバイアスが発生しやすい潜在的なUXを知ることができるので，見逃しやすい問題点や課題を発見しやすくなると考えられる．また，エピソードに着目し，分析を行うことで，設計者が製品やサービスの改善点や強化点を具体的，かつ，複数の項目を相対的に俯瞰することができ，設計ポイントの優先度の決定に用いることができると考えられる．

　本研究では，主に利用中や実験後に製品評価を行ったが，どんなUXがユーザへ印象や影響を与えやすいか，など長期的な利用を想定した評価も必要だと考えられる．そのため今後の展望としては，製品評価後に継続的にUX評価を行い，利用中の体験と比較・分析することが必要だと考えられる．