

# まわるUXリサーチ たまるユーザーインサイト

UX MILK All Night



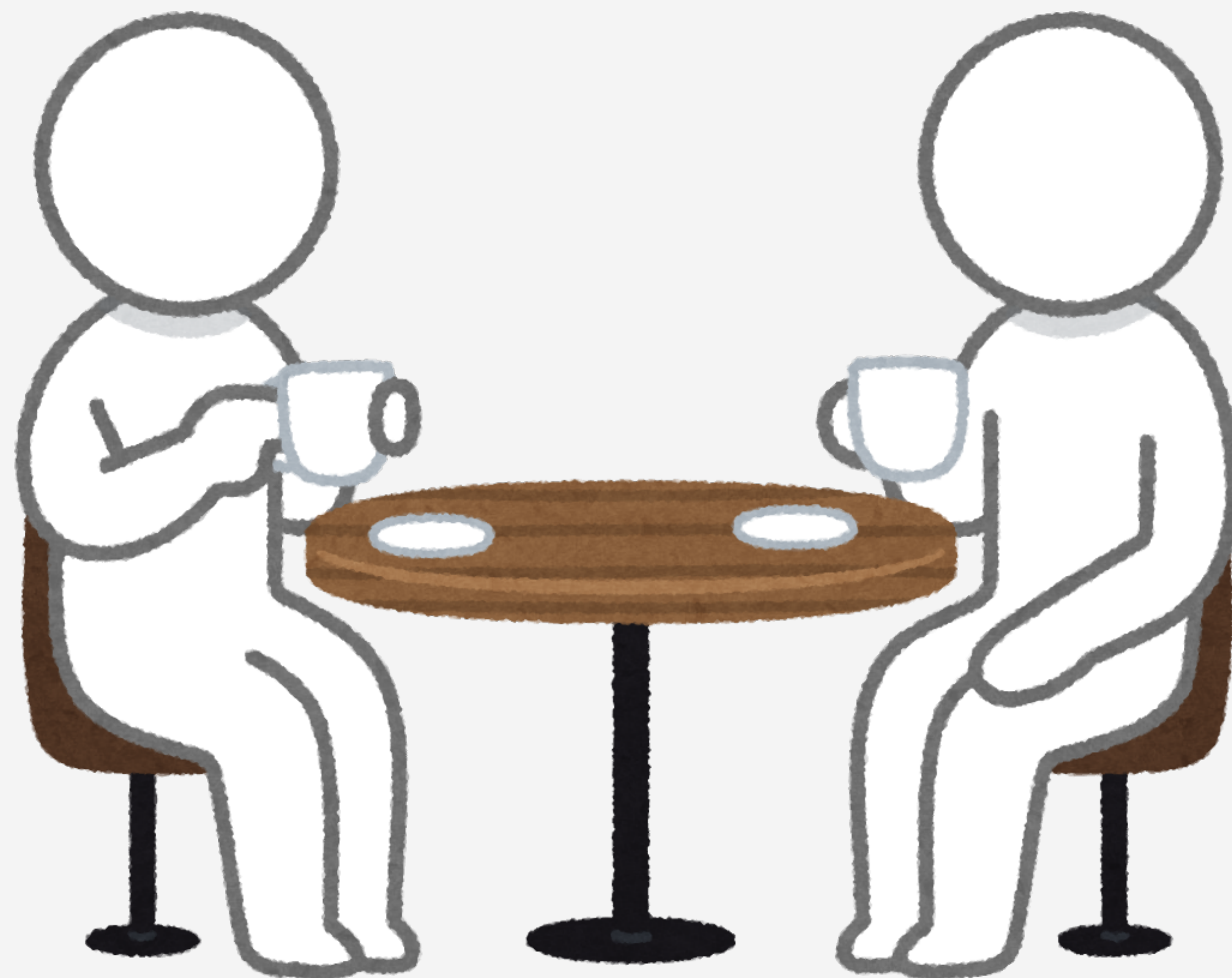
pixiv Inc.

Yosuke Morita

pixiv

2020.09.12

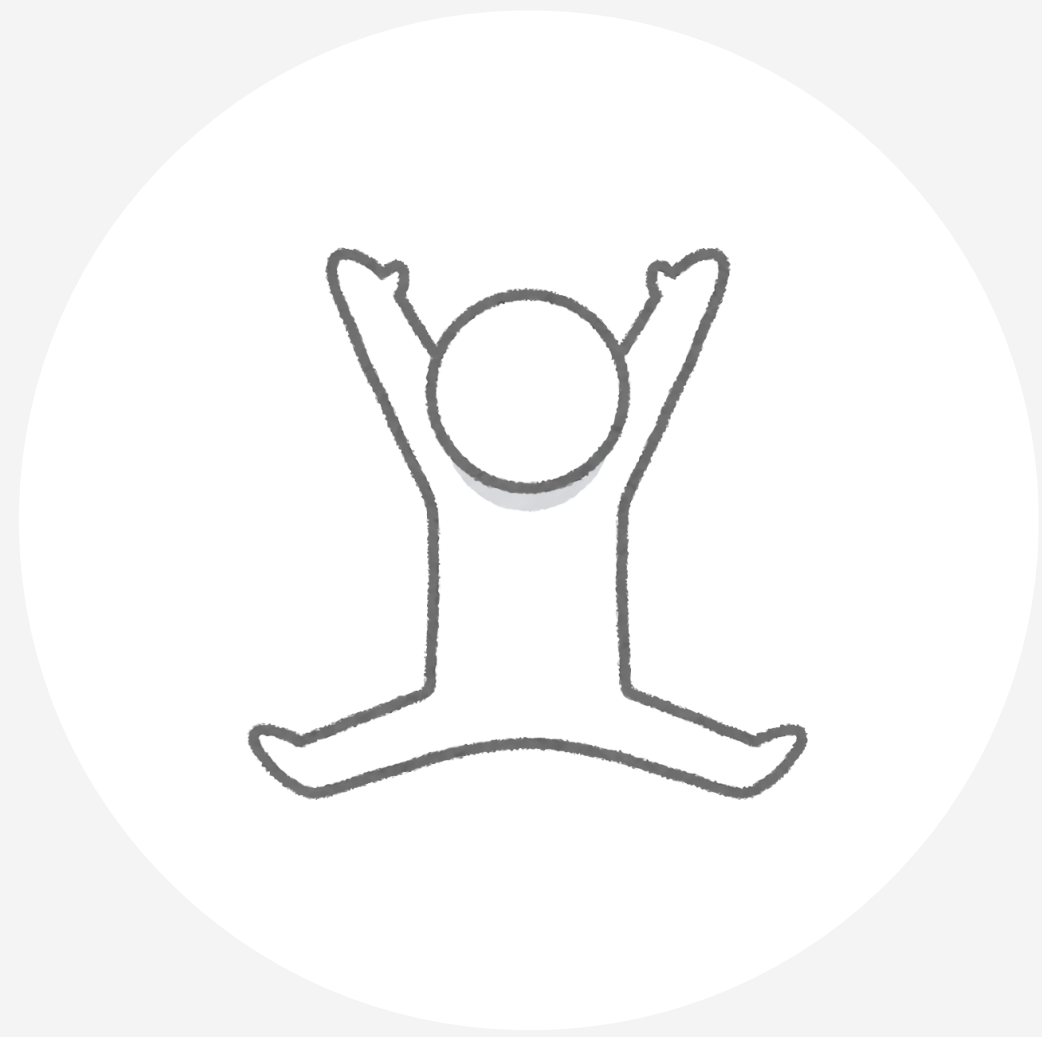
**PM 25:00**



**#uxmilkallnight**

- UXリサーチに関するpixivの取り組み
- UXリサーチの土台となる考え方
- × UXリサーチの具体的手法

# 「UXリサーチの解像度を上げる」



## 森田 洋介 / @minamitary

2015年ピクシブ入社

エンジニア / UXリサーチャー

ユーザーインサイトを中心に領域横断で動く

お絵かきが趣味

# ピクシブ株式会社

創作活動がもっと楽しくなる  
場所を創る

ピクシブではこの理念のもと、  
pixivをはじめとするクリエイターをサポートするためのサービスを、  
多数展開しています。





# 登壇者のお仕事内容

- 「pixiv」のユーザーを対象としたUXリサーチ
  - その手段としてのデータ活用・整備
- 「ユーザーインサイトを開発に活かすこと」

# エンジニアがUXリサーチャーを 兼任するに至ったワケ

UX MILK Fest 2019



**pixiv Inc.**  
Yosuke Morita

pixiv

1

2019.9.14



<https://speakerdeck.com/minamitary/20190914>

# 2020年、UXリサーチチーム誕生

# チームメンバー



**minamitary \* 1**

# 遊撃手から遊撃部隊へ

ふむ

# pixivの開発チーム

- 小説チーム
- マンガチーム
- レコメンドチーム

...など他多数

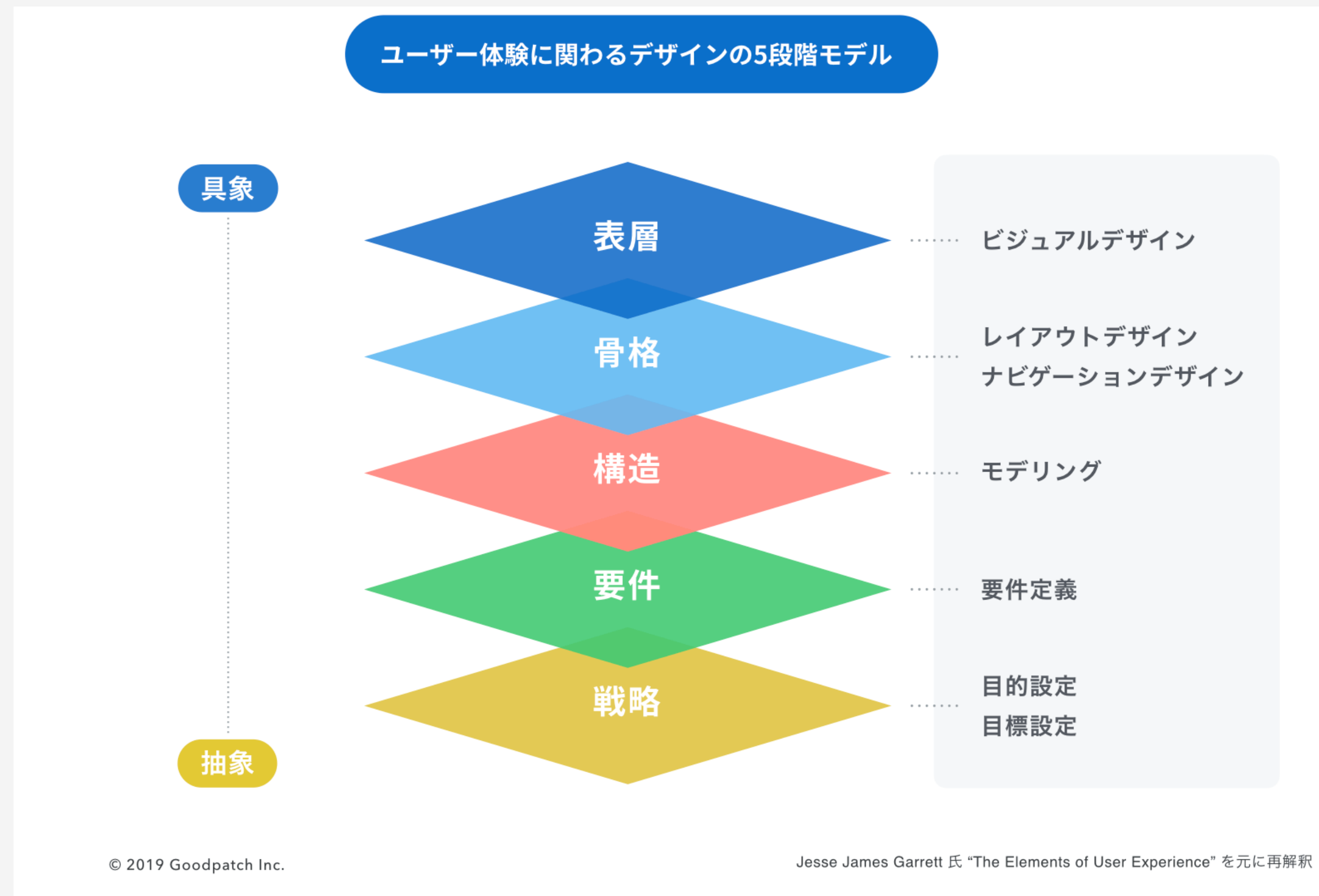
# 提案したこと





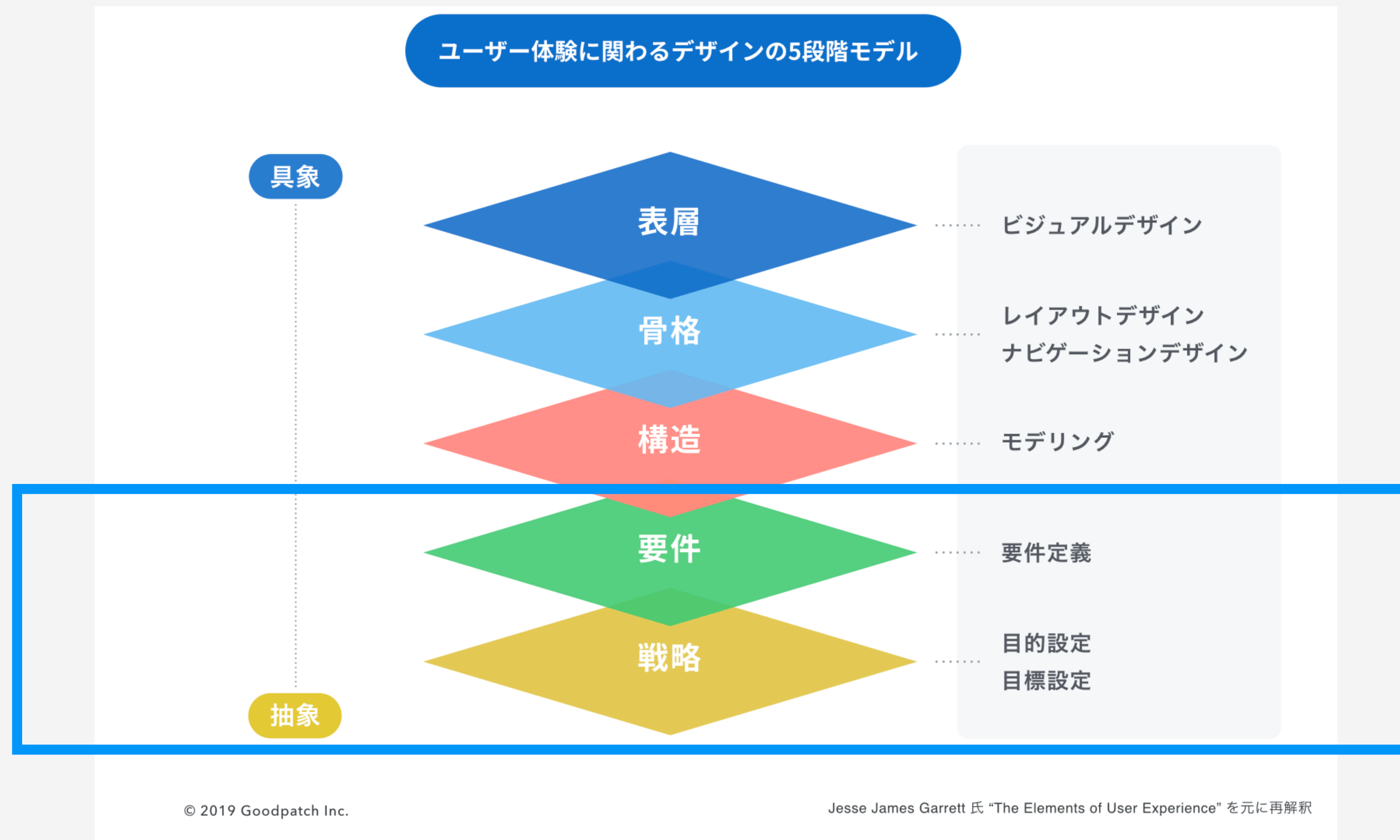
1. ふわっとした段階で相談してください
2. 考えるあなたをサポートします

# ふわっとした段階



引用元: <https://goodpatch.com/blog/elements-of-ux/>

# ふわっとした段階



引用元: <https://goodpatch.com/blog/elements-of-ux/>

# 考えるあなたをサポート

「何を知りたいか」 「何がわかると嬉しいか」

第三者の視点で、それに見合う手段を提案

問いを投げかける・手を動かしてもらおう

# とあるプロジェクトのサポート例

- 開発初期にPdMとユーザー視点でのプロジェクトゴールについて認識合わせ
- PdMの考えるターゲットユーザーと提供価値をベースに、プロジェクトゴールを整理・再定義するワークショップをエンジニア・デザイナーも含めた開発メンバーで実施
- 整理・再定義された提供価値に肉付けしていく形でデザイナー・エンジニアがUIや裏側の実装設計に着手

ターゲットユーザーを決められたことが一番の成果です。

**チームメンバーが同じユーザーの目線・解像度で話すことができるようになった**ため、機能やUIに関する議論をかなり深く本質的なものにすることができました。

エンジニアとしては、「この機能はターゲットユーザーにとっては重要ではないから優先度を下げておこう」といった判断ができるようになったことも大変助かりました。

**「誰のために」を曖昧にせず丁寧に決められた**ことで、かなり良いスタートダッシュができたと思います。



- ファシリテーターとして抽象レイヤーから関わる
- ユーザー視点の問いを通してWHYを整理
- 開発プロセスと一緒にデザイン



# UXリサーチ？

1. UXリサーチチームの紹介

2. ユーザーインサイトと解像度

3. まわるUXリサーチ、たまるユーザーインサイト

とある架空のサービスのMAU：10万

# 10万人の顔



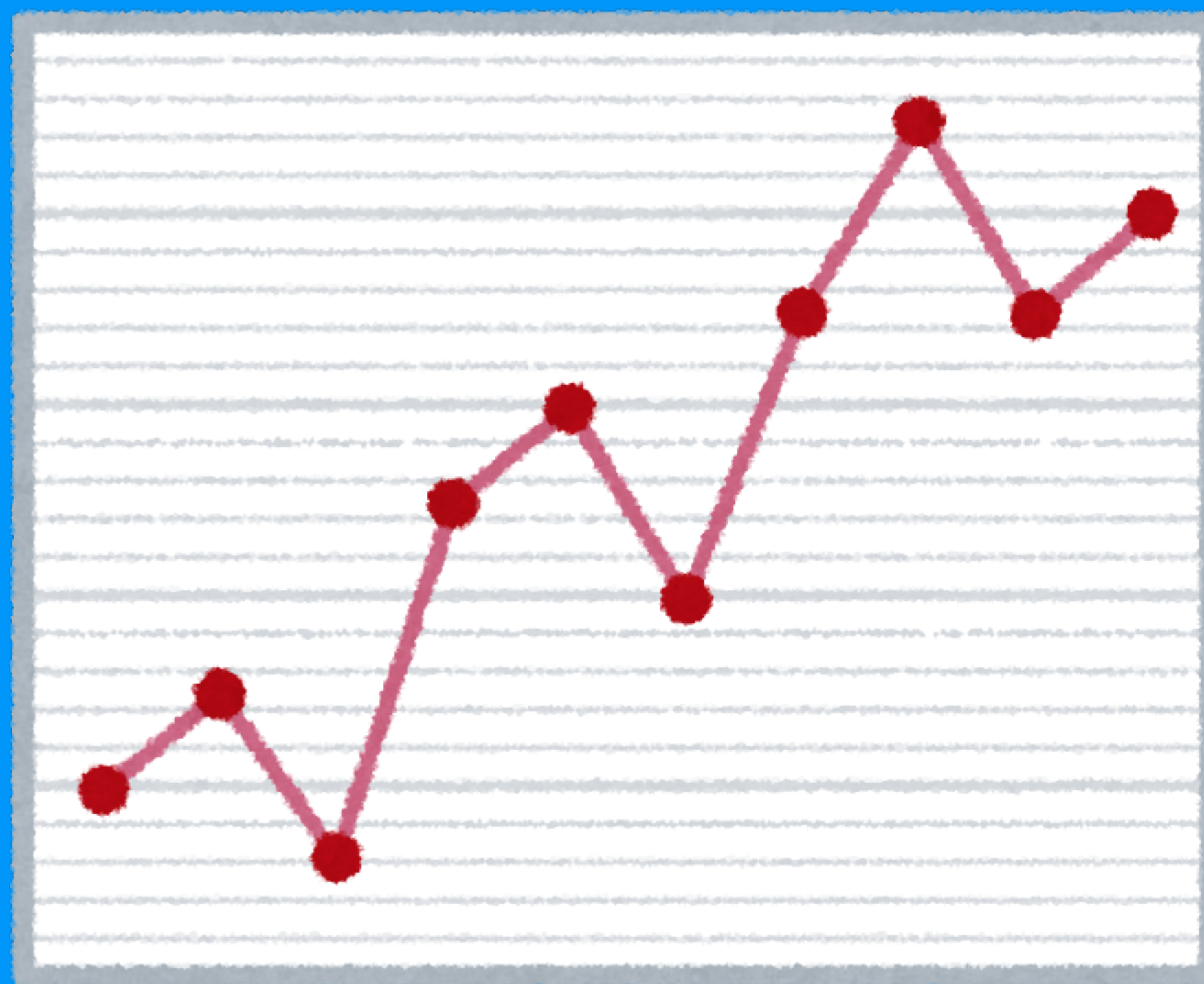




- 男性？
- 眼鏡をかけてる？
- お酒が好きそう？

「眼鏡をかけてる」データがあったら？

# グラフを作れるようになる





- どれくらいの割合の人が眼鏡をかけているのか
- 増えているのか・減っているのか

便利

じゃあ「なぜ眼鏡をかけているのか？」

- 目が悪いから？
- ファッションの一環？
- ???

# 実際にきいてみた





# 実際にきいてみた



「目が悪いからです」



# 実際にきいてみた



「本当はコンタクトの方が好きなんですけど、エンジニア業務で1日中PCとにらめっこしていると目の負担がやばいんですよね。だから仕事する日は眼鏡。最近は1日中PCに向かっている日も減ってきたんで、コンタクトで仕事してもいいかなーとか思ってるんですけど、朝が苦手で起きるのがギリギリで、時間がないので結局眼鏡に落ち着く形になってます。早起きできるような色々と心がけてみてはいて……」

これはこれで便利



# 情報の「解像度」の違い

# 高解像度



# 低解像度





# 高解像度



# 低解像度

- 男性
- 眼鏡をかけてる
- 酒好き

# 高解像度

「眼鏡をかけた理由」

個に対する情報は**豊富**

その分**視野が狭くなる**

# 低解像度

「眼鏡をかけた人の数」

個に対する情報：**貧弱**

その分**広い視野が保てる**

# 高解像度

「眼鏡をかけた理由」

個に対する情報は**豊富**

その分**視野が狭くなる**

▶ **深さ**に特化

# 低解像度

「眼鏡をかけた人の数」

個に対する情報：**貧弱**

その分**広い視野が保てる**

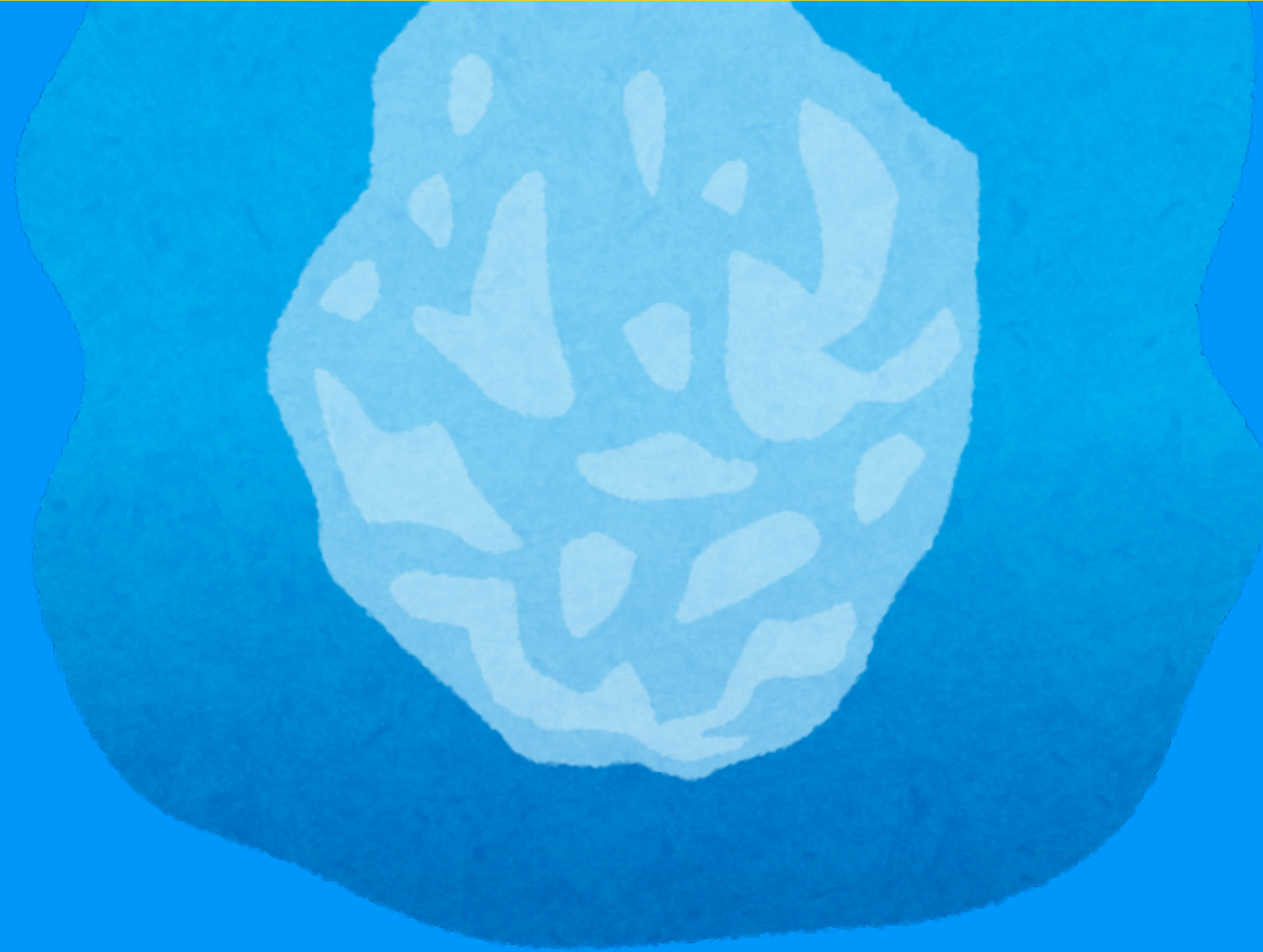
▶ **広さ**に特化







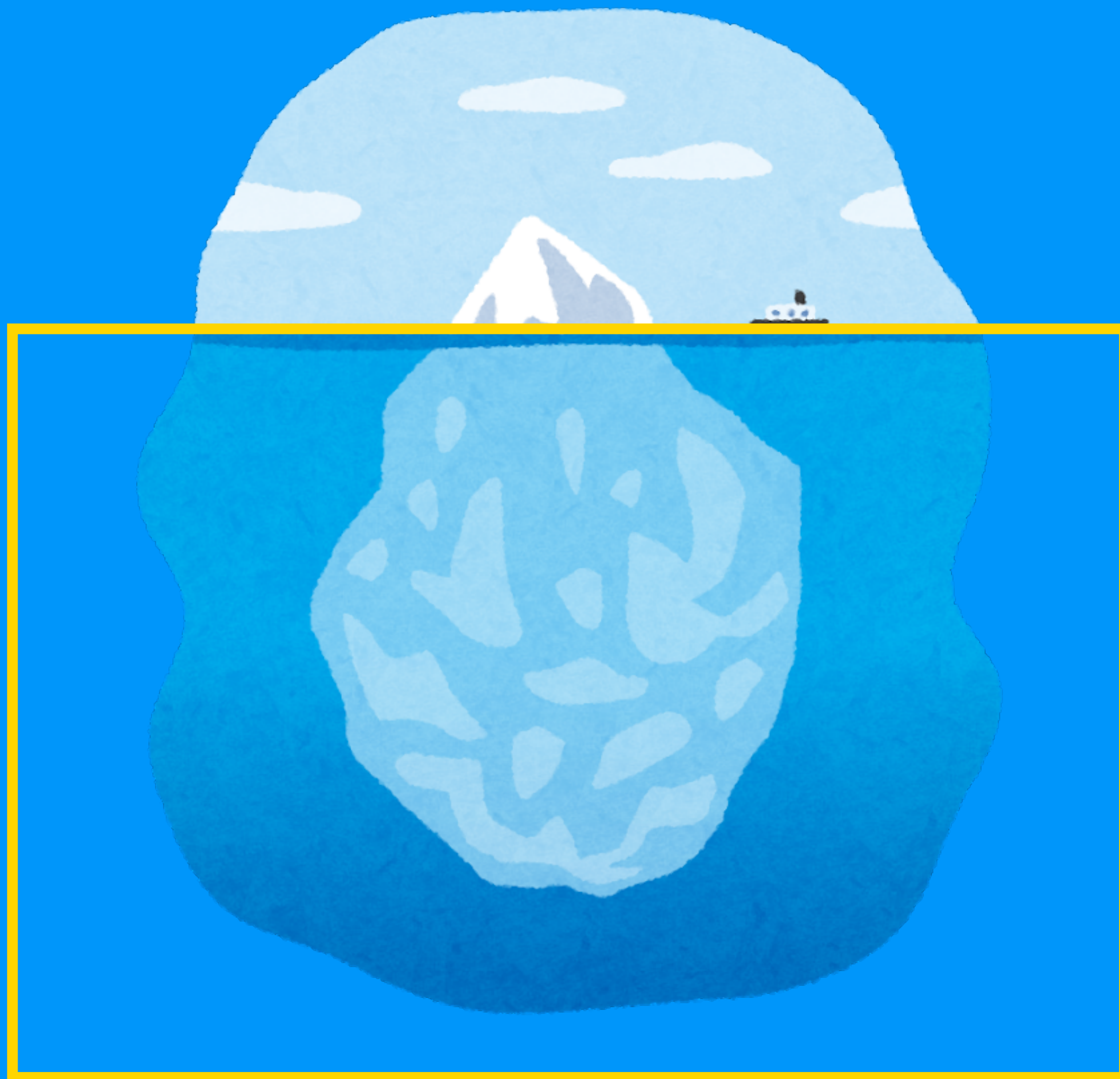
# 広いインサイト



見通し：良い

解像度：低い

# 深いインサイト



見通し：悪い

解像度：高い

# 「ユーザー理解」？

- 「理解が深い」：GOODな印象
- 「理解が浅い」：BADな印象
- GOOD / BADで表せるほど単純なものではない

深いインサイト・広いインサイト  
双方を「増やしていく」

# 深いインサイト

定性アプローチで増やす

- ユーザーインタビュー
- 観察・実体験

# 広いインサイト

定量アプローチで増やす

- 行動ログ分析
- アンケート

1. UXリサーチチームの紹介

2. ユーザーインサイトと解像度

3. まわるUXリサーチ、たまるユーザーインサイト



# pixivの開発チーム

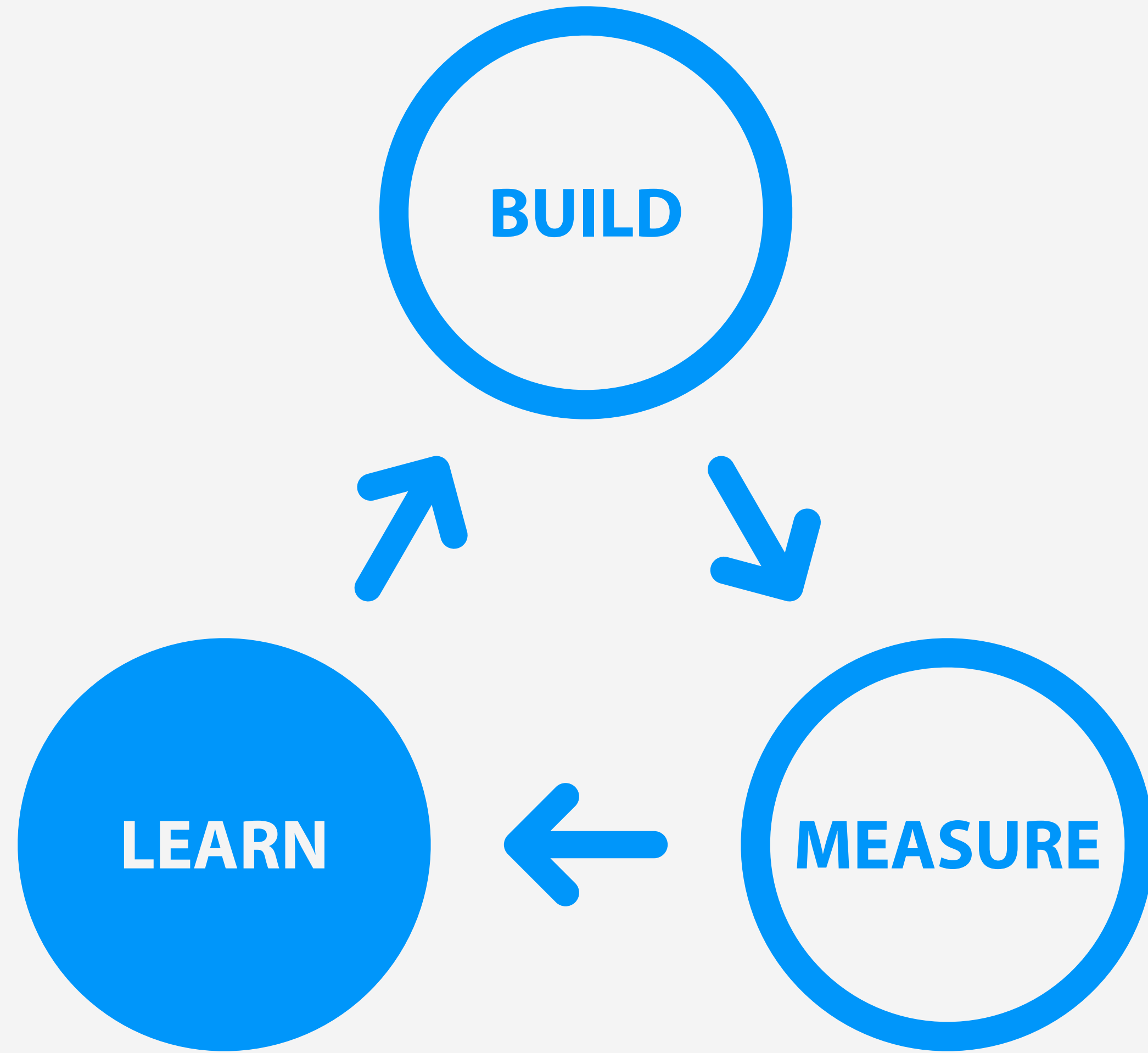
- 小説チーム
- マンガチーム
- レコメンドチーム

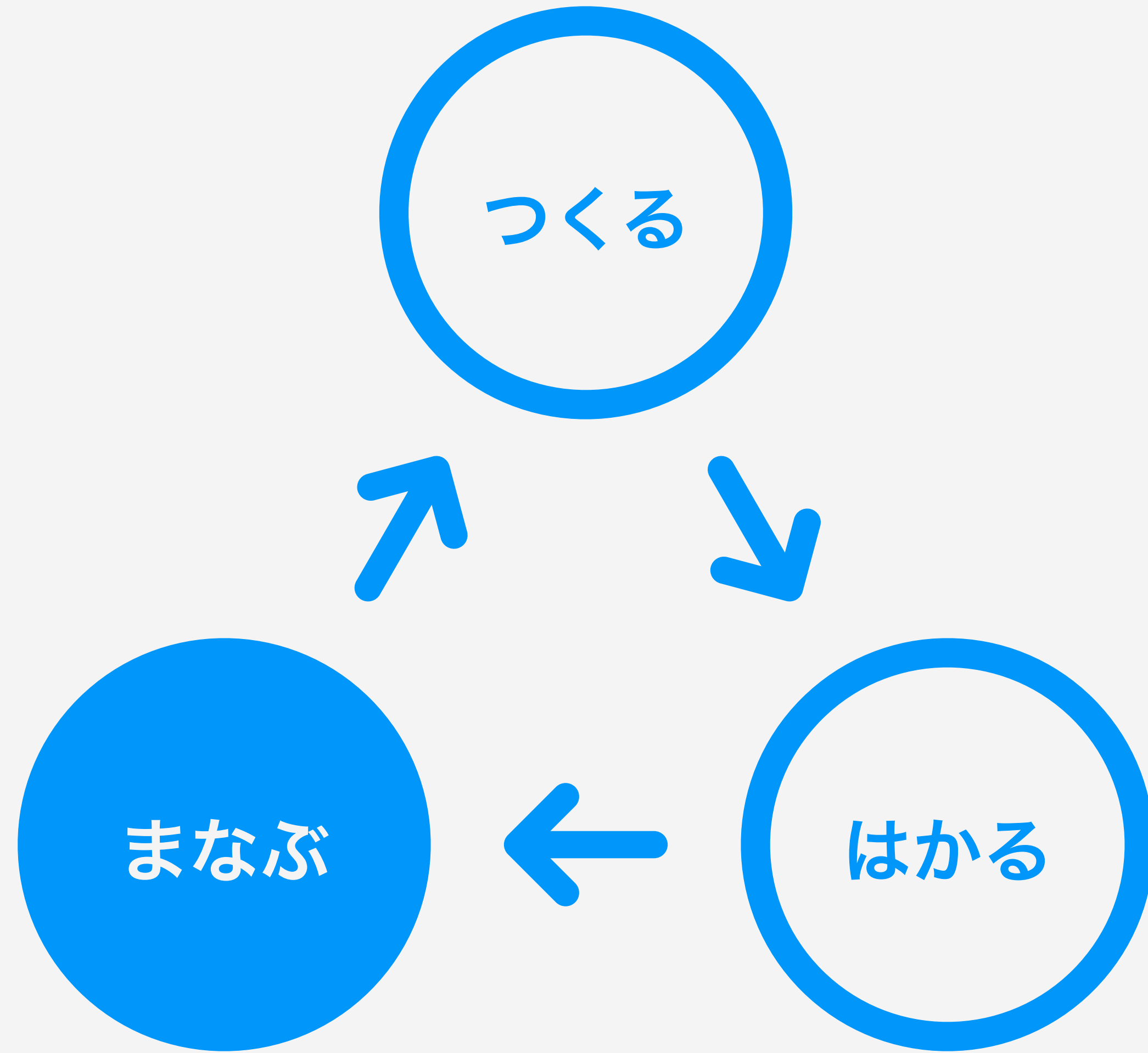
...など他多数

# ユーザーインサイトをどう集めどう活かすか

# 「ユーザーインサイト定例」

- 各種施策の定量的な結果を集め、定性的な理解を加える
- 健康診断的な指標の動向も毎回チェック
- 「数値定例」という名称だったものをリニューアル
- 週に一回の頻度で実施





# 開発プロセスのデザイン

開発は「作って出して終わり」ではない

「出したあとどう使われるか」を知ることにも大事

そこも含めてプロセスをデザインできるのが理想

(この辺はまだ試行錯誤中・・・)



# 「マインドタイプ」

ユーザーに対する解像度を上げるための共通言語を定義

たとえば「クリエイター」といってもマインドのありようは様々

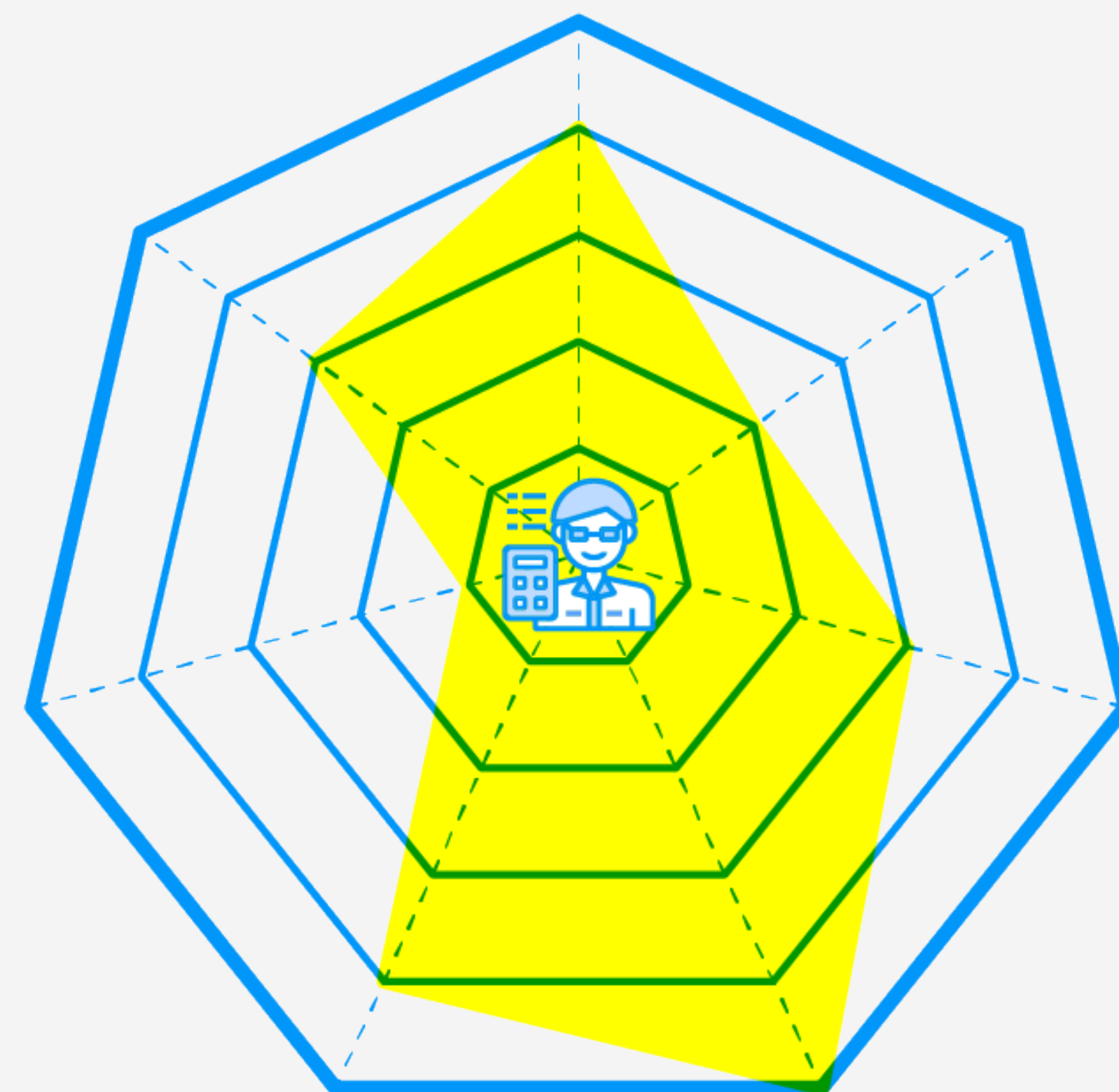
「プロマインド」「エンジョイマインド」

といった粒度でマインドを切り出す※実物はもっと細かいです

# 「マインドタイプ」

ユーザーペルソナとの違い：

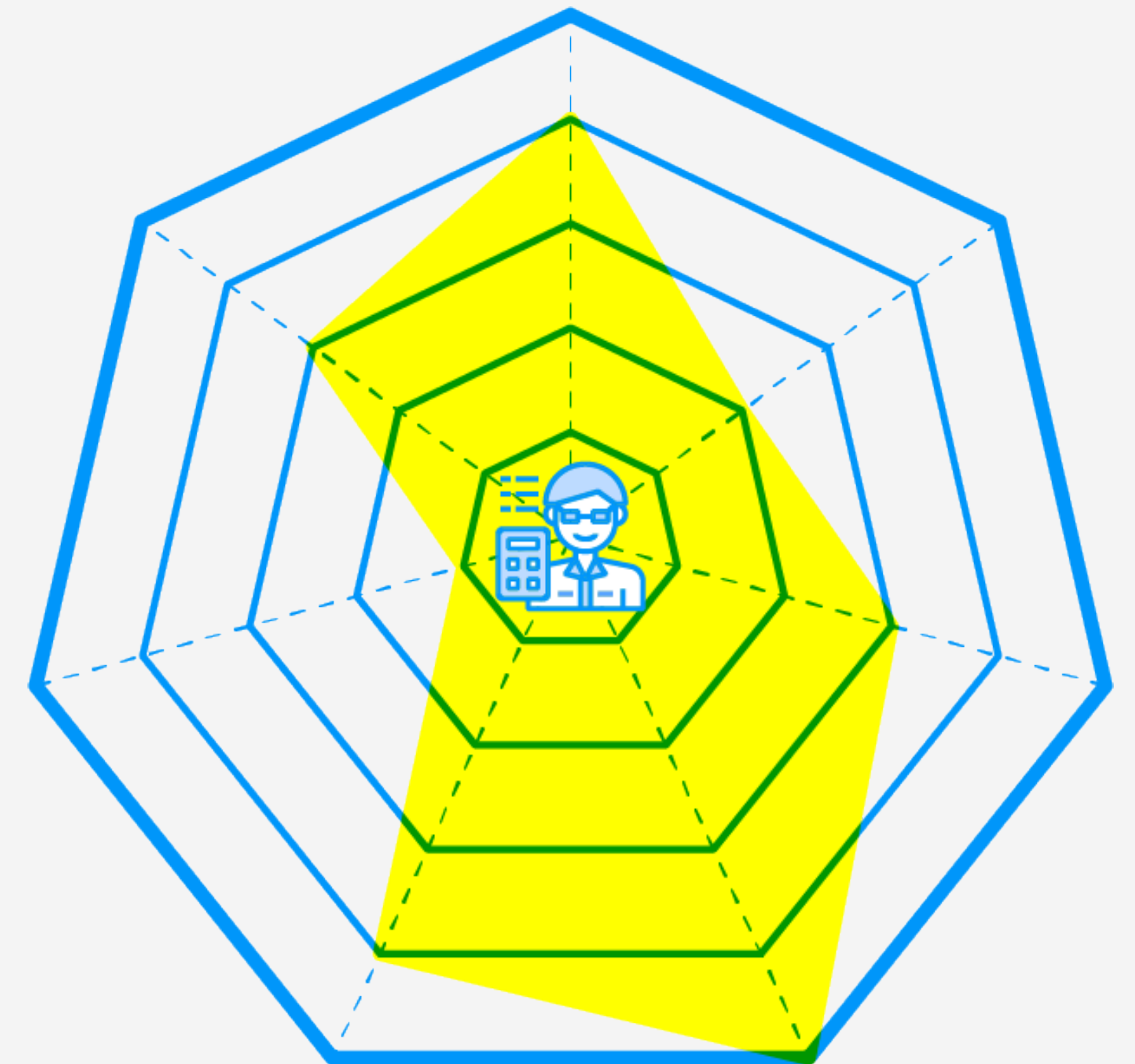
- 一人一人が様々なマインドタイプを持っている
- 強弱があり、時と場合によって変化する



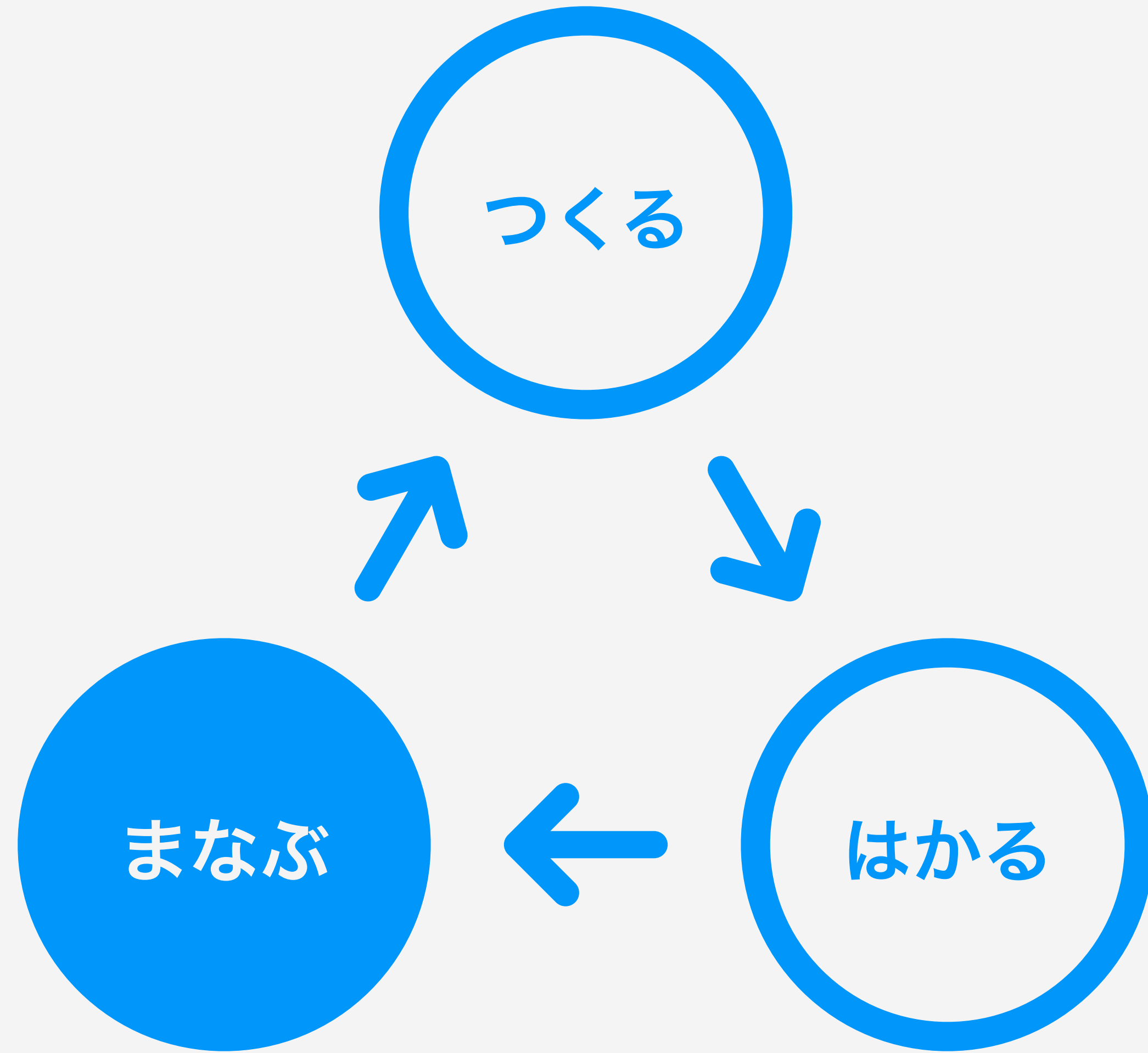
# 「マインドタイプ」

多様なユーザーを多様なまま把握するための

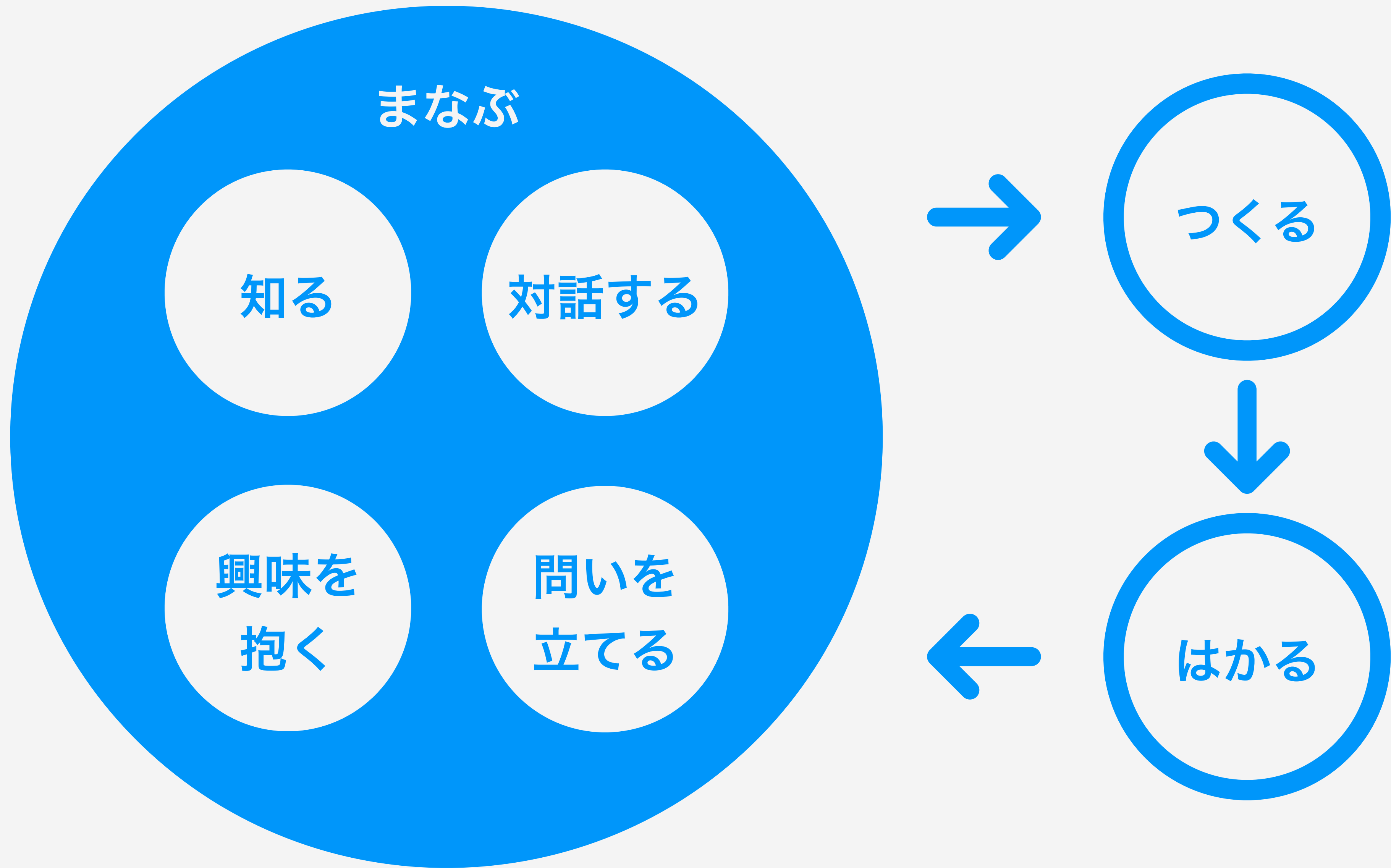
コミュニケーションツール



- 開発プロセスと一緒にデザインする
- コミュニケーションツールも整備していく
- 自然とユーザーインサイトがたまる仕組みを作っていく







1. ふわっとした段階で相談してください
2. 考えるあなたをサポートします

# まわるUXリサーチ たまるユーザーインサイト



**mihozono** @mihozono · 8月18日

タイトルが韻踏んでてめちゃくちゃ好きです 🤩🤩



1



1



**Yosuke Morita** @minamitary · 8月18日

タイトルはほぼ音感だけで決めましたw



1



**mihozono**

@mihozono

返信先: @minamitaryさん

まわるUXリサーチ  
たまるユーザーインサイト  
わかるプロダクトの指針  
あたる施策 YO 🙌  
...みたいなノリですねw

午後8:21 · 2020年8月18日 · Twitter for iPhone

# 「好奇心」と「直感」



# 「好奇心」と「直感」

- **ファシリテーターとして上流から関わる**
- **ユーザー視点の問いを通してWHYを整理**
- **開発プロセスと一緒にデザイン**

- ファシリテーターとして上流から関わる

- **開発チームに好奇心があることが前提**

- 開発プロセスと一緒にデザイン

[トップ](#) > [つくる](#) > Webに即売会の楽しさを！「サークルスペースメーカー」ができるまで



## Webに即売会の楽しさを！「サークルスペースメーカー」ができるまで



Article by lasca 2020-05-28

<https://inside.pixiv.blog/2020/05/28/105226>



社内に根付く**創作文化**と

そこから得られる

「**生のインサイト**」



<https://inside.pixiv.blog/2020/01/24/180000>

# 好奇心をいかにして育むか



# 「好奇心」と「直感」

**Q. 直感での意思決定は悪か？**

**Data** → **Information** → **Intelligence**

# なぜUXリサーチを重視するのか



**Yosuke Morita**

@minamitary



今日ユーザーさんの生の声を聞く機会があって、これまで社内に向けてUXリサーチの目的を「開発者のユーザーに対する解像度向上」と説明していたけど、それだと開発者側のエゴが混じるなって。本来ゴールとすべきは「ユーザーと開発者との間の距離を縮める」ことなんだろうなって思った。

午後11:07 · 2020年4月27日 · Twitter Web App

# 「UXリサーチの解像度を上げる」



**UXリサーチとの距離は縮まりましたか？**