



好きから始まった、 カメラ業界での 私のキャリア

林 朱里[†]

まえがき

みなさん、はじめまして。ニコンデザインセンターでカメラ内のUI (User Interface) デザインを担当している林朱里と申します。技術とユーザの橋渡し役として、日々ものづくりに取り組んでいます。

前職のキャノンでは、露出制御ファームウェアの開発業務を経て、新規事業のリサーチに携わる中で、ユーザ視点のものづくりの面白さに目覚めました。現在はリサーチャーとしての経験を土台に、カメラUIという新たな領域に挑戦しています。

「どう直感的に伝えるか」という問い
大学時代の研究テーマは、GPGPU (General-Purpose computing on Graphics Processing Units) を活用した滑雪シミュレーションの可視化でした。流体のように変化する雪の動きをリアルタイムで描き出し、防災意識の向上につなげることを目指していました。目に見えにくい現象を「どう伝えるか」に興味があったのだと思います。

同じ頃、一眼レフカメラでの写真撮影にも夢中になっていました。言葉にきれいな雰囲気や感情が写真から伝わることに感動し、非言語的なコミュニケーションの奥深さに惹かれました。

研究と写真。一見まったく異なる世界のように見えますが、「どう直感的に伝えるか」という共通の問いが、自分の中でつながっていたのだと思います。

技術とユーザの間で 育まれた視点

キャノンでは、カメラの露出制御ファームウェアを担当していました。露出は写真の印象に大きく関わる重要な要素で、他の機能とも密接に連携しています。見えない部分の細かな調整を積み重ねる、地道だけれど責任のある仕事でした。GPGPUの研究やハードウェアの知識を活かした一方で、大規模な開発や部署間の調整に戸惑う場面も多く、試行錯誤の連続でした。

その後、社内の新規事業プロジェクトに参加したことをきっかけに、技術をユーザの役に立つ形に変換する術を学びたいと思い、ユーザインタビューや市場調査を行うリサーチャーにキャリアチェンジしました。開発から少し離れたのですが、「誰の、どんな課題を解決するのか」を考える仕事に新鮮なやりがいを感じました。

最初は不安もありましたが、ユーザの課題を深く理解し、解決すべき課題と技術を踏まえてアイディエーションしていく、その繰り返しに手応えを感じるようになり、文化人類学や認知行動学の考え方も取り入れながら、リサーチのスキルを磨いていきました。社外のデザインリサーチカンファレンスにも参加し、他社のアプローチや現

場の工夫に触れながら、視野を広げていったのもこの時期です。

転職とカメラ UI デザイナーとしての挑戦

コロナ禍を経て、働き方や価値観を見つめ直す中で、自分が何を大切にしたいのかを改めて考えるようになりました。家庭とのバランスや時間の使い方、自分らしい働き方を模索する中で、転職を考え始めました。

そんな中で出会ったのがニコンでした。カメラ業界での転職を希望していたのもあるのですが、リサーチャーとして製品を見たとき、「ユーザに寄り添っている」と強く感じました。さらにニコンについて調べていくうちに、自分の価値観と企業の姿勢が重なる部分が多いと感じ、転職を決意しました。

また、転職活動を通じて今後のキャリアをじっくり考えた結果、技術とユーザの橋渡しをする上で、UIの知識と経験が自分に欠けている重要なスキルであることに気づきました。デザイナーという職種は未知の世界でしたが、将来の自分にとって必要と感じ、挑戦する決意を固めました。

実際に転職して、UIデザイナーとして業務を始めるとデザインツールの操作からUIの考え方など、戸惑うことも多くありましたが、一つひとつ吸収していく過程は新鮮でした。また、リサーチや開発で培った「使いやすさの本質を見極め、言語化し、形にしておく力」が、UIデザインにおいても確か

[†] 株式会社ニコン
"From a Love of Cameras to a Career in the Industry"
by Akari Hayashi (NIKON CORPORATION, Tokyo)

な支えになっていると感じています。

例えば、カメラのライブビューUIを考えるとき、どんな撮影スタイルにも対応できるよう幅広いユースケースを想定します。その中でも、スポーツフォトグラファーのように一瞬のミスが致命的になる現場は、特にシビアなユースケースで、わずかな情報の確認の遅れや、表示の煩雑さが撮影の妨げになることがあります。

そういったプロのユーザをより深く理解するために、撮影現場に同行させてもらうこともあります。実際に現場に立ち会うことで、撮影者がどれだけ一瞬に神経を集中させているか、どんな緊張感の中で操作しているか、そして操作にかけられる時間がいかに限られているかを肌で感じることができ、こうしたユーザ視点をUIデザインにおける重要な判断の軸にしています。

デザインは見た目の良さだけと捉えられがちですが、UIはそれ以上に、使う人の動きや考えをスムーズに導き、製品の魅力を最大限に引き出す役割が

あると考えています。そのためには、まず使う人の状況や感情をしっかりと理解することが欠かせません。実際の現場を観察し、ユーザの行動や緊張感を体感することが、より良いデザインにつながると実感しています。

さらに、UIはソフトウェアやハードウェアの制約の中で実現されるため、技術的な側面を理解しながらデザインする必要があります。ユーザ理解と技術理解の両方があってはじめて、使いやすく魅力的なUIが生まれると考えています。

これから実現したいこと

私が今大切にしているのは、「どんな人に、どんな価値を届けたいのか」を常に意識することです。リモート業務が増え、チーム内でのコミュニケーションが難しくなってきた今、そうした意識の共通化がより一層必要になってきていると感じています。

そのためにも、よりユーザ視点を開発現場に浸透させていく必要があります。

す。これが、今の私の目標であり、挑戦でもあります。高い技術力を持つ開発チームと現実のユーザとの間に立ち、それぞれの言葉をつなぎながら価値をつくっていく、そんな役割を果たしていけたらと思っています。

むすび

学生時代からカメラが好きで、その強い気持ちを軸にこれまでキャリアを歩んできました。いま、仕事でもプライベートでも、カメラに触れることを心から楽しめていることを嬉しく思います。好きを仕事にすることで、自然と熱量が湧いてきて、日々の仕事に向き合う力になっています。

これからも、より多くの人々が、映像を通じて自分を表現できるような世界をつくっていきたい。そんな気持ちを大切に、ユーザと技術の間に立ち続けながら、ものづくりに取り組み続けていきたいと思っています。

(2025年6月29日受付)



線形代数の半歩先

データサイエンス・機械学習に挑む
前の30話

大久保 潤 著

線形代数は、理工系分野における基礎的かつ汎用的な理論体系であり、大学教育においても早い段階から体系的に扱われる学問領域です。一次方程式の解法や行列の階数の計算といった内容は、線形代数の授業で一般的に扱われます。これらの計算は、例えばPythonのライブラリなどを利用することで、その仕組みを意識せずに処理することも可能ですが、定義や性質を理解しておくことは、応用の場面において判断の精度や柔軟性を高めるうえで重要な意味をもちます。本書では、線形代数的な視点を身につけることを通じて、応用に向けた準備を行います。「一歩先」の世界に足を踏み出す際の手がかりとなるようにとの意図から、タイトルには「半歩先」という語を掲げています。

本書は全5部構成からなり、それぞれに六つの章を配しています。第1部では、線形代数を見直すことを目的として、ベクトルおよび行列に関する基本事項を扱います。第2部では、線形代数

で扱う対象を関数へと拡張し、関数の内積やフーリエ変換といった概念を取り上げます。第3部では、線形代数とデータとの接点に焦点をあて、データサイエンスおよび機械学習の文脈における線形代数の考え方を探求します。第4部では、これまでに学んだ概念を「変化する現象の記述」へと応用するため、微分方程式や偏微分方程式の基礎を取り扱います。第5部では、さらに高度で効率的な計算手法へと議論を展開します。

想定される読者としては、まず、線形代数の学習を通じて、その先に広がる世界を知りたいと考える方が挙げられます。次に、データサイエンスや機械学習に関心をもち、線形代数をその基礎として体系的に捉え直したいと考える方、さらに、微分方程式や偏微分方程式を用いて時間変化を記述する数理的手法に関心をもつ方々も対象としています。また、大規模な行列の扱いに課題を感じている方にとっても、本書は有益な示唆を提供するでしょう。

線形代数に関連する話題は広範におよび、1冊の書籍ですべてを網羅することは現実的ではありません。本書では「データとの接続」や「時間発展系の記述」に重点を置きながら、分断された知識を統合し、現象の構造を捉える枠組みとして再構成する試みを行っています。その中で、線形代数を再び学ぶ価値と楽しさを感じていただければと思います。

紹介 浜田宏一(帝京大)

講談社刊(2025年3月13日発行)、A5判、304頁、定価:3,300円(税込)