

ユーザ理解を目的とした内容表示ダイナミックアイコン(2)

5K-9

- 評価 -

北脇 佐知子* 藤野 博喜* 神場 知成* 久松 欣一**
*NEC **NECテレコムシステム(株)

1. はじめに

前述の論文では、アイコンの「わかりにくさ」をなくすために「モノクロ版」「カラー版」「実写版」の3タイプのダイナミックアイコンを試作した。本稿は、評価した結果に関して報告する。

2. 評価、分析

2.1 評価対象の分類

評価対象は、今回試作したダイナミックアイコンの動画状態と静止状態によって2通りに類別可とし、表1のように6種のアイコンに分類を行った。

表1 評価アイコンの種類

動画	静止画
モノクロアニメーション	モノクロアニメ静止版
カラーアニメーション	カラーアニメ静止版
実写の動画	実写静止版

2.2 被験者構成と人数

被験者自身の持つコンピュータ知識、経験の程度によって評価対象アイコンの「わかりやすさ」、「親しみやすさ」の度合いは異なる為、評価対象とした被験者の層及び構成人数を考慮した。(表2)

表2 被験者の層の分類/人数

• コンピュータ経験別	初級者	50人
	中級者	11人
	上級者	23人
• 性別	男性	33人
	女性	28人
• 職種別	研究者	7人
	S/W技術者	28人
	主にH/W技術者	10人
	事務系の者	15人
• 年代別	20代	51人
	30代	4人
	40代	6人

The Dynamic-Icon For the Purpose Of User Recognition (2)

Sachiko Kitawaki*, Hiroki Fujino*,
Tomonari Kanba*, Kinichi Hisamatu**

* NEC Corporation

** NEC Telecom System Inc.

コンピュータ経験での初級、中級、及び上級者の分類は、アイコンのあるS/Wに対する慣れの程度を基準として分類したものである。従って、被験者の中には、アイコンは知らないが、通常の帳票計算、ワープロは十分に使用できる初心者も含む。

2.3 評価実験方法

評価方法は、①画面全体及び、②個々のアイコンに対するイメージを各々考察後、アンケートを実施した。アンケート方法は、以下に示す通りである。

1. アイコン表示画面別に機能イメージを抱かせる。

- 以下の3分類で画面イメージに関する順位をつけてもらう。

①静止画3種②動画3種③6種全部

2. 各々のアイコン別に「わかり易さ」を調べる。

- わかりにくいものにはその理由を付記させる。

以下の2件を目安として挙げた。

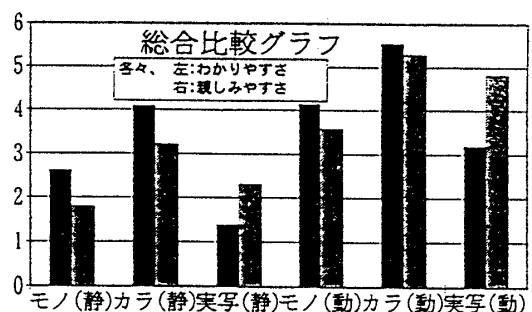
①アイコンのデザイン自体がわかりにくい。

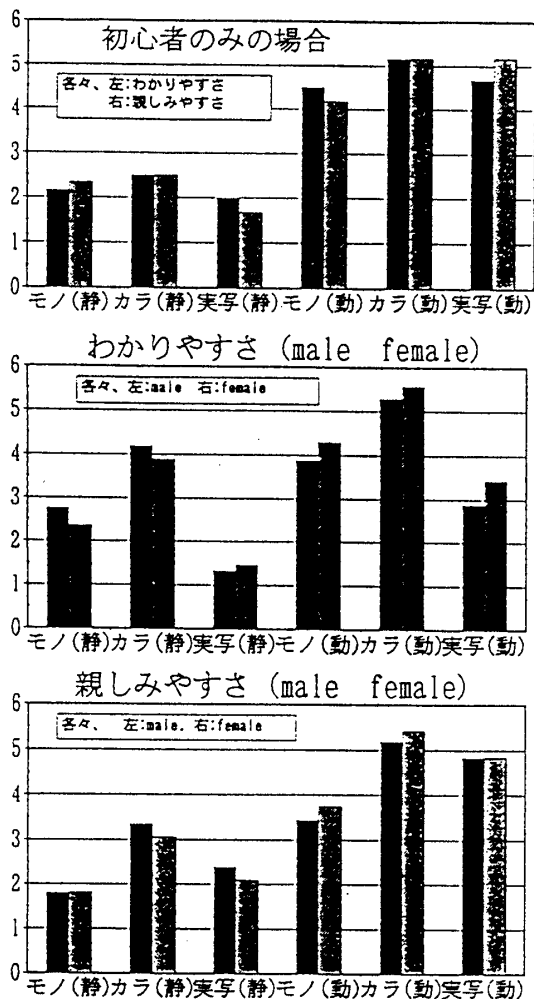
②概念自体がアイコンを用いて表現しにくい。

3. 14種類のアイコンで静止画から動画に変えることでわかり易くなるアイコンを選ばせる。

2.3 評価実験結果

評価実験結果について以下に示すようなグラフが得られた。





3. 考察・検討

アイコン評価は、「画面イメージ比較」「各々のアイコンのわかり易さ」から分析した。イメージ比較の場合「わかり易さ」、「親しみ易さ」の観点から絞った。

3.1 画面イメージ比較

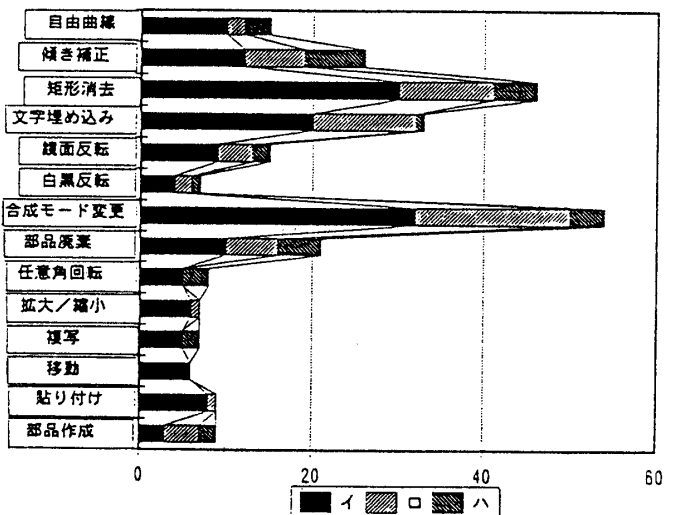
総合比較によれば実写版のみ「わかりやすさ」より「親しみやすさ」が大きなポイントを得、静止／動画では動画に占めるポイント数の方が大きい。初心者だけに限れば、より顕著に動画が大きく占める結果に至っている。男女別では、女性が男性よりも動く物に対して興味を引かれる傾向が強い結果が得られた。S/W技術職では「実写版」は静止画／動画に関係なくわかり易さより親しみ易さに占める要素が大きい。職種別の比較ではS/W技術職は、既成製品に対する知識がある為「モノクロ」「静止」に占めるポイント数が他の職種より大きい傾向

がある。熟練度では、熟練者は「わかり易さ」に関して、静止画で充分である。但し、「親しみ易さ」では異なる結果が得られた。年代別では、20代は動画を求め、40代は静止画を求める傾向が得られた。最も特徴的な点は、事務職女子（初心者）と40代技術者との意識のギャップが大きい点である。

3.2 個々のアイコンの評価

個々のアイコンに関し、わかりにくいと評価を下したアイコンについて比較した。以下に示す図は、本評価での×印の個数の構成グラフである。白黒反転、鏡面反転などは、動きが加わることでわかり易さが向上している。

×印の構成分類グラフ (カラー)



イ:アイコン内の記号がわかりにくい

ロ:アイコンでその意味を表現するには無理がある

ハ:その他

4. おわりに

作成された実写版／アニメーション版のアイコンを題材としてその表示画面イメージと各々のアイコンの感じ方について評価／検討した。作成側とユーザ側の意識のギャップを埋め、さらにユーザインタフェースの向上を図ることが今後の課題である。

参考文献

神場, 久松: ビデオ画像を利用した実写アイコンの試作, 情報処理学会第46回全国大会8H-6 (1993)