



視線移動に着目したホーム ページ評価に関する研究

S19052 岡野泰成

平石研究室

はじめに

- ▶ インターネットなどのデジタル技術の普及により、私たちの身近なところにWebというものが存在するようになった。
- ▶ 本研究では、どのようなホームページのデザインが、閲覧しやすいかを明らかにすることが目的であり、そのために、利用者の視線移動に着目した評価を実施する。
- ▶ 視線計測センサのセットアップを実施し、さらに、視線計測に関する関連研究の調査を実施した。

視線検出センサの設定と視線移動

- ▶ 本研究では、視線検出センサとしてTobii Eye Tracker 5を利用した。本センサは図1のように、モニターの下の部分に設置して利用し、PCの利用者の視線の位置を認識することが可能である。

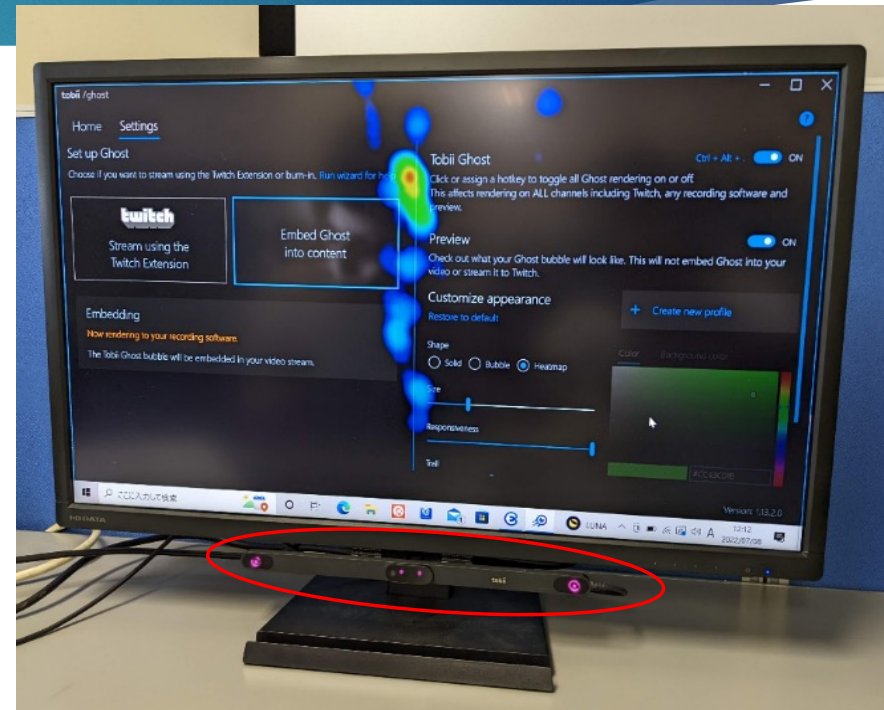


図1 .Tobii Eye Tracker 5

視線検出センサの設定と視線移動

- ▶ Windows10が搭載されたPCを利用し、Tobii Eye Tracker 5専用のドライバソフト(Tobii Ghost)をダウンロードしてインストールする。
- ↓
- ▶ 次に、Tobii Eye Tracker 5をパソコンのUSBポートに接続する。接続すると、Microsoft Storeが起動しTobii Experienceをインストールすることができる。
- ↓
- ▶ Tobii Experienceを起動して、Tobii Experience上でキャリブレーション作業の画面が表示されるので、キャリブレーションを行う。

視線検出センサの設定と視線移動

- ▶ 次に、Tobii Ghostを起動し Embed Ghost into contentを選択する。すると図2に示すような画面が表示され、視線の形(Shape),サイズ,反応性(Responsiveness),軌跡(Trail)の設定と、視線の色と視線以外の場所の色を設定することができる。RGB（赤緑青）に加えてA（透明度）も設定が可能である。

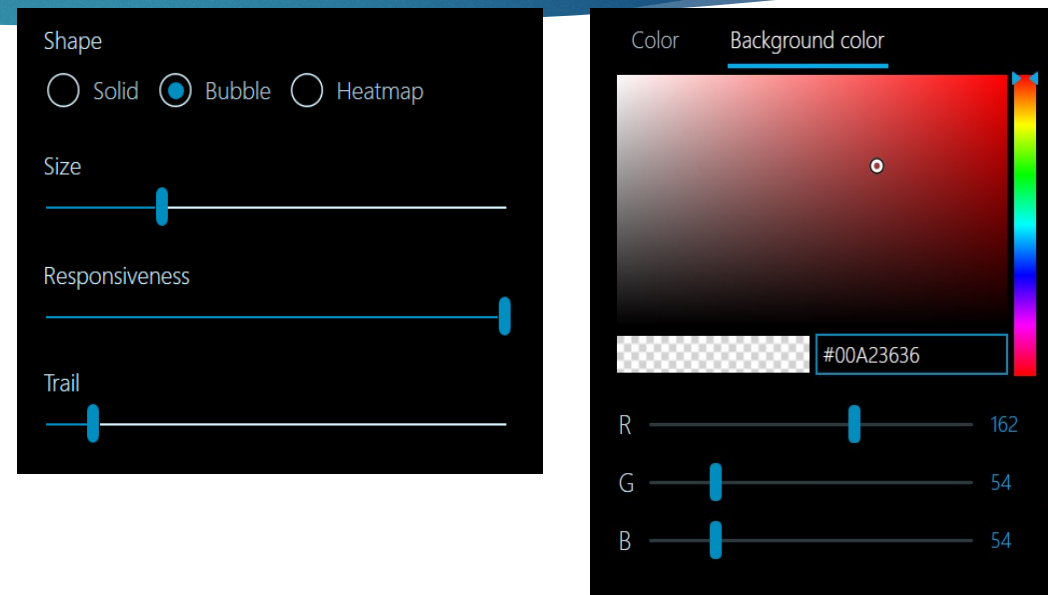


図2.外観をカスタマイズする画面

視線検出センサの設定と視線移動

- ▶ Tobii Ghostでは、Tobii Eye Tracker 5の使用時に視線の動きをトレースする緑の輪を表示することができる。また、視線の位置を表す輪の種類を変更することが可能である。輪の種類には、図3のようにSolid, Bubble, Heatmapの3種類がある。

モビルスーツ（MS）の戦闘力は機体によってさまざま。物語に登場しても、その性能を生かしきれないままやられていく機体も多い。モデラーのblackさん（@black57775）は、『機動戦士ガンダム第08MS小隊』の最終決戦直前に登場し、やられたグフ・フライトタイプに対し、「もっと戦える！」という思いを胸にカスタム。いかにも悪く、強そうなグフ・フライトタイプを作り上げ、SNSで賞賛された。本作制作に至った経緯とは？

■左手のガトリングシールドは口径を上げ、作り直した力作

モビルスーツ（MS）の戦闘力は機体によってさまざま。物語に登場しても、その性能を生かしきれないままやられていく機体も多い。モデラーのblackさん（@black57775）は、『機動戦士ガンダム第08MS小隊』の最終決戦直前に登場し、やられたグフ・フライトタイプに対し、「もっと戦える！」という思いを胸にカスタム。いかにも悪く、強そうなグフ・フライトタイプを作り上げ、SNSで賞賛された。本作制作に至った経緯とは？

モビルスーツ（MS）の戦闘力は機体によってさまざま。物語に登場しても、その性能を生かしきれないままやられていく機体も多い。モデラーのblackさん（@black57775）は、『機動戦士ガンダム第08MS小隊』の最終決戦直前に登場し、やられたグフ・フライトタイプに対し、「もっと戦える！」という思いを胸にカスタム。いかにも悪く、強そうなグフ・フライトタイプを作り上げ、SNSで賞賛された。本作制作に至った経緯とは？

図3.視線の表示

関連研究

▶ 参考文献 1

デジタルサイネージで配信されるコンテンツに対して行った研究があり、音声の有無でアイトラッキングの解析を行った。解析の結果、音声の有無での注目度に違いがあり、音声有の閲覧の方が字幕を見る回数及び時間が少なく、対象物の方が多いという結果になった。

▶ 参考文献 2

景観眺望を体験させ、その視線計測と記録を行った研究があり、計測データの比較分析により、現実空間/仮想空間の視線行動の特徴を明らかにした。携帯型視線計測装置を用いた視線計測により、現実空間の眺望行動は仮想空間よりも、探究的で活発的であることが判明した。

関連研究

▶ 参考文献3

観光パンフレットに対する閲覧者の潜在的興味を調査する方法として、視線追跡デバイスを利用した研究がある。紙媒体の観光パンフレット閲覧時の視線データを調査対象とし、閲覧台を使用した視線計測を行った。実験の結果、閲覧者間で、抽出された注目領域と各ページの注視時間の長いページに一致する傾向がみられた。

おわりに

- ▶ 本研究では、視線計測センサのセットアップと視線計測に関する関連研究の調査を行った。
- ▶ 今後、いくつかの特徴的なホームページのデザインを行い、それぞれのページの視線計測による評価を実施する。