

マンガを利用した要約能力測定テストシステムの ユーザビリティ評価実験

竹内 俊彦

駿河台大学 / 教育テスト研究センター

筆者はストーリー・マンガを使った要約能力テストの研究をしている。ストーリー・マンガを受験者に示し、その話を要約するのに必要なコマを5%~20%程度、選ばせるという方法である。2018年秋の実験では本テストをオンラインで行えるシステムのユーザビリティ評価実験をした。具体的には、60名の実験参加者に本システムでテストを行い、使いやすさや本テスト法の有用性について1~5の5段階評価で質問した。数が大きいほど質問文に対し肯定的である。

アンケートの結果、「Q09. このサイトで用いられたマンガの画像は鮮明だった」(4.17), 「このサイトの使い方はすぐに理解できる」(4.15)など、ユーザビリティについては好評だった。なお末尾の数字は実験参加者60人の平均値である。ただし「Q12. このサイトでは、操作に対してすばやい反応が返ってくる」(2.68)など、悪い評価もあったので、後にやや画質を落として画像サイズを軽くした。

要約能力測定にマンガを用いるという本テスト法の有用性についても評価が高かった。そう判断した理由は「Q15. 文章の要約より、マンガの要約のほうが楽しい」(4.50), 「Q17. 文章の要約より、マンガの要約のほうが簡単だ」(4.30), 「Q05. 私は他のマンガを使った要約テストも受けてみたい」(3.98), 「Q16. 文章の要約より、マンガの要約のほうが要約する能力を正確に測定できる」(3.72)となったからである。

キーワード : 要約, マンガ, 実験, ユーザビリティ

謝辞

本研究は、科研費(基盤C「集合知によるマンガ要約テストの確立と、その評価基準を用いたマンガ要約ソフトの開発」 課題番号17K01142)の助成を得た。また実験にあたり、実験者の手配や会場の準備などに関して教育テスト研究センターの多大な助成を得た。さらにマンガの利用にあたり、芳文社コミックスの協力を得た。