# Web情報探索における視線データの予備的分析

〇高久雅生(情報・システム研究機構) 寺井仁(東京電機大学) 江草由佳(教育政策研究所) 齋藤ひとみ(愛知教育大学) 三輪眞木子(メディア教育開発センター) 神門典子(国立情報学研究所/総合研究大学院大学)



#### はじめに

- Web上の情報爆発、提供サービスの多様化
- 利用者がどのような行動をとっているか?
- 情報探索行動研究
  - <u>研究室実験</u>、ログ分析、サンプリング調査、参与観察
- 研究室実験における収集データ
  - ブラウザ行動ログ
  - プロトコル発話
  - インタビュー
  - 事前・事後アンケート
  - <u> 眼球運動</u>

#### 眼球運動測定による視線データ分析

- 既存研究における利用例:
  - 認知科学: 読みの研究、問題解決
  - ユーザインタフェース、ユーザビリティ
  - Web情報検索研究
    - サーチエンジンなどの検索結果ランキングの改善
    - 上位10件での正解文書数・平均精度
- Web情報探索行動研究においての利用例は まだ少なく、分析手法もまだ確立していない
- 予備的な分析結果を報告

## 本研究の位置づけ

- 目的
  - -Web利用者の情報探索行動の理解
- 研究手法
  - -研究室実験
  - 分析対象: 多様なデータを収集し、分析
    - <u>眼球運動</u>、ブラウザログ、プロトコル発話、事後インタビュー
- Web探索実験
  - -被験者:大学生11名・ひとり2課題

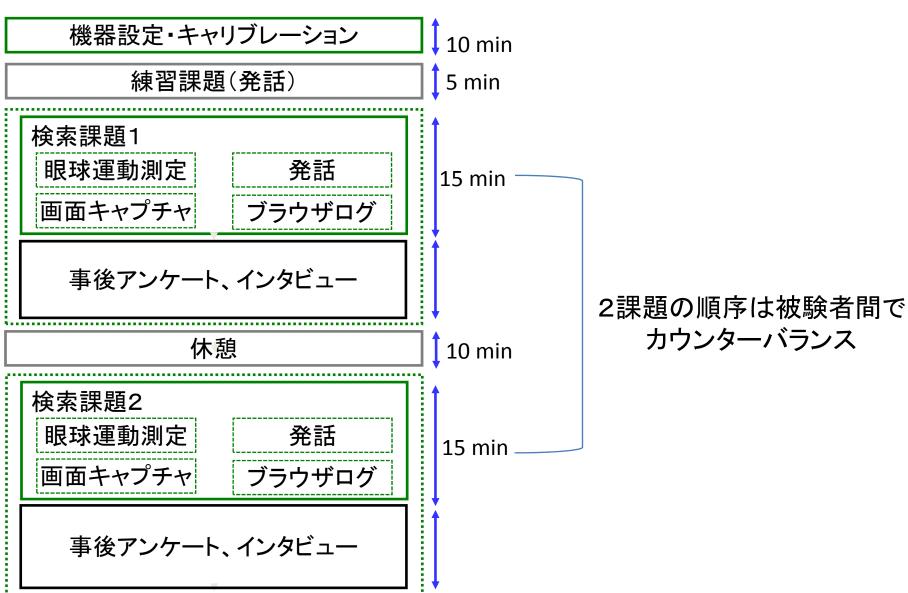
## 実験の概要

- 被験者11名
  - 首都圏地域の大学生(所属大学、専攻分野は限定せず)
  - 19~21歳、男性5名·女性6名
- Web情報探索の課題
  - 約15分間(各課題遂行の制限時間
  - 「世界史」レポートの情報収集
  - 国内旅行のための情報収集
    - (それぞれ具体的なテーマは被験 つ興味に応じたもの とした)

たとえば、友達5人と冬休みに沖縄へ、友達2人で春休みに瀬戸内海へ、友達3・4人で冬のスキー場へなど。

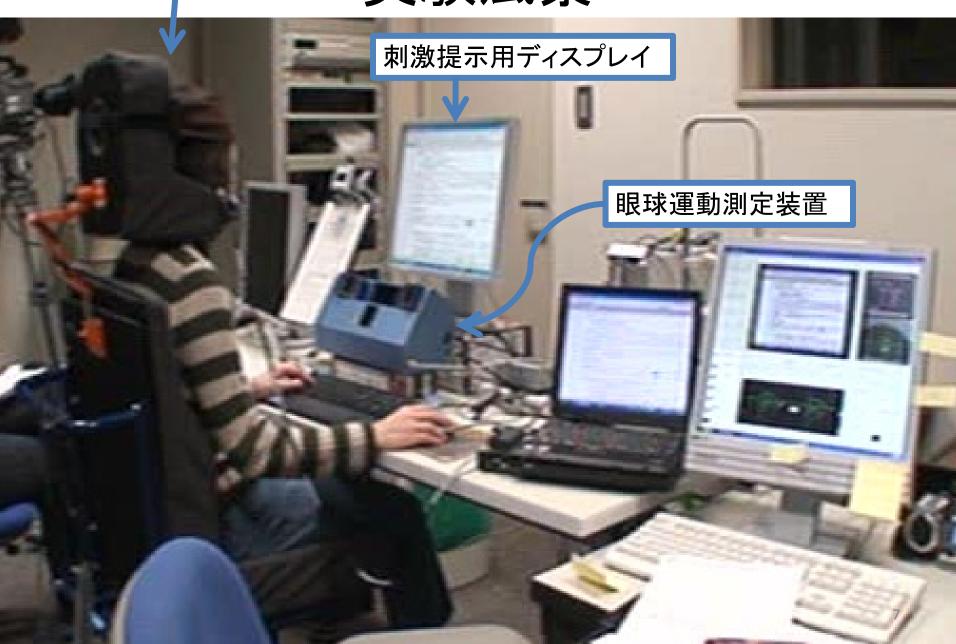
たとえば、第2次世界 大戦、東インド会社 の設立から解散まで、 アメリカ合衆国の成 り立ちなど

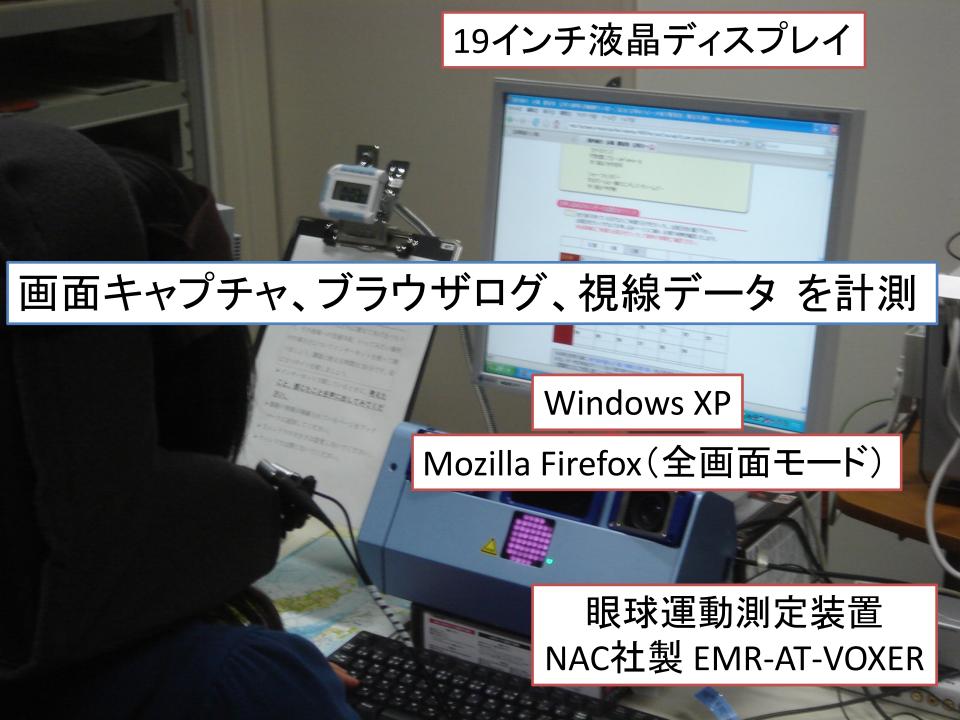
## 実験の流れ



被験者

## 実験風景





#### 視線計測結果の例

こんにちは、ゲストさん[ログイン][検索設定] **ウェブ** | 登録サイト | 画像 | 音声 | 動画 | ニュース | ブログ | 辞書 | 知恵袋 | 地図 | 商 検索 Q 三国志 4 <u> 弾矧, 三国志大戦2, 三国志占い</u> で検索 ウェブ検索結果(検索結果の見方) シミュ1 ーションプラム > 三國志 (24)、中国文学 三國志 (32) ▶すべて表示 Y 三国志
⑤本、雑誌をチェック。/- Yahoo!オークション 横山光輝の「三国志」を読む。無料での立ち読みも可能。 - Yahoo!コミック 三国志のゲームソフト情報をチェック。- Yahoo!ゲーム 1. 🖃 🗯 - Wikipedia この類目は三国志・歴史書との統合が提案されています。... 三国志はんごくしは、中国の後漢末期から ★付にかけて は害拠していた時代(180年頃 - 280年頃)の興亡史の通称である。... ja.wikipedia o wikiv 三国志 - ブックマーク: <u>6人が登録 - キャッシュ</u> 三国志武将列伝 正史の武将、人物を解説。... 三国志に登場する武将に関するサイトです。 武将一人ずつについて主に「正 史」を共に紹介します。 √. ジャンルは「芸術と人文〉人文〉文学〉外国文学〉中国〉三国志」です。( 2001<mark>//</mark>/20) 10 ... www.geocities.co.jp/CollegeLife-Labo/3485 - ブックマーク: 61 人が登録 - キャッシュ 3. 三國才 www.gamecity.ne.jp/sangokushi - ブックマーク: 7人が登録 - キャッシュ 4. 主国志大戦2 t**州『『**』る三国志大戦2公式サイト。リアルタイムカードアクションゲーム。 新要素、戦闘方法、戦術解説等 臓器方、武将カードの見方。 www.sangokushi-taisen.com - ブックマーク: 74人が登録 - キャッシュ 5. 三國志 Online コーエーによる公式サイト、Win対応のオンラインゲーム。... インラインフレームに対応したブラウザでご覧く 5 人が登録 - キャッシュ www.gamecity.ne.jp/sol - ブックマ 三国志的世界「赤兎馬」三国志ブランド Tシャツ・グッズ

三国志をコンセプトにしたTシャツ、フィギュア等の販売。... 数量限定、三国志エンブレム・ポロシャツ発売!

## 分析手法

• 分析1

探索過程全体 被験者9名分

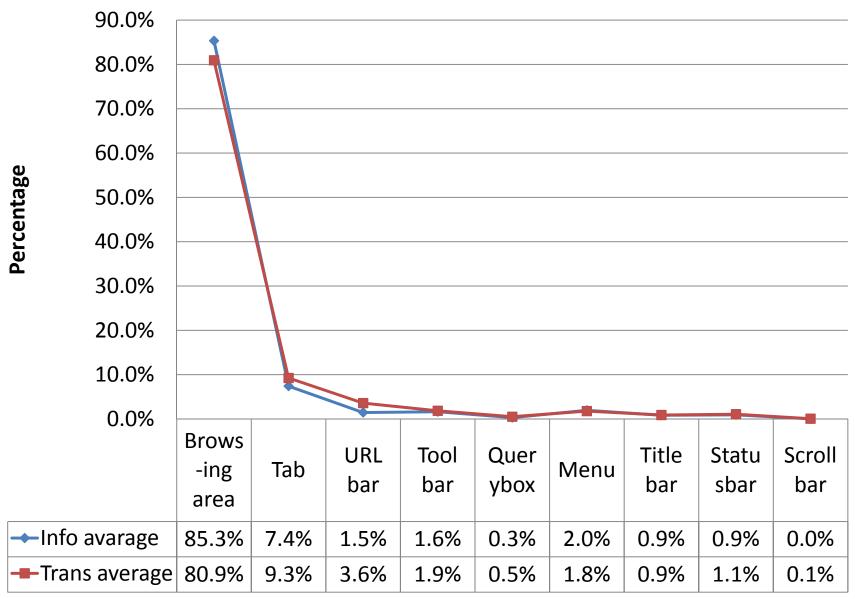
- -探索行動全体における画面中の注視領域 の分析
- -眼球運動分析ツールによる自動解析結果
- 分析2
  - サーチエンジンにおける検索結果ページの みを対象として、視線位置の推移を分析
  - 人手によりページ内要素をタグ付け

検索結果ページ限定 被験者4名分

#### 分析1: 探索行動全体の注視点領域



## 分析1: 結果



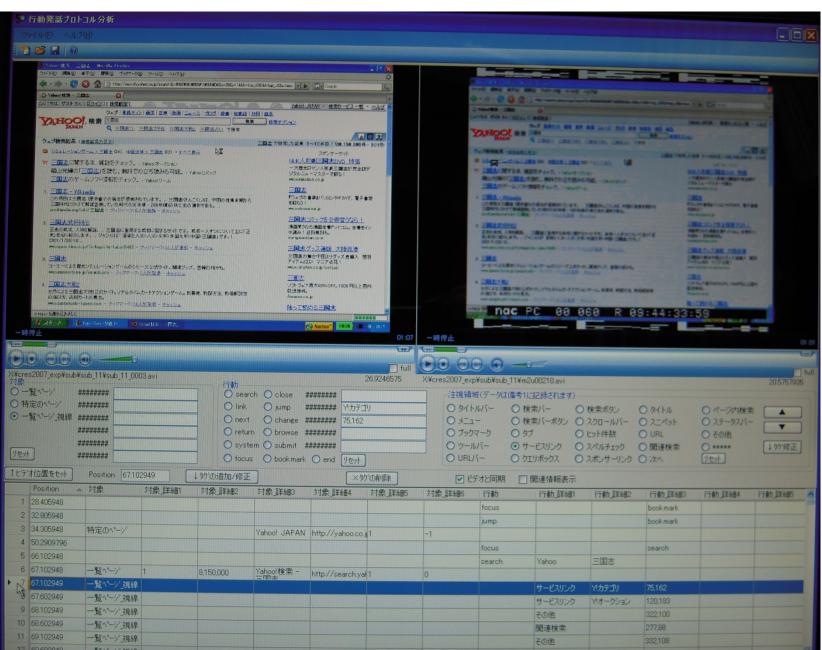
#### 分析2:

## 検索結果ページにおける視線移動

- 人手で視線(アイマーク)位置をタグ付け
  - -0.5秒間隔フレームで検索結果ページ内のページ要素をタグ付け
  - -22領域を設定
    - タイトルバー、メニュー、ブックマーク、ツールバー、 URLバー、検索バー、検索バーボタン、タブ、サービス リンク、クエリボックス、検索ボタン、スクロールバー、 ヒット件数、スペルチェック、スポンサーリンク、タイト ル、スニペット、URL、関連検索、次へ、ページ内検索、 ステータスバー、その他、エラー



## 分析ツール



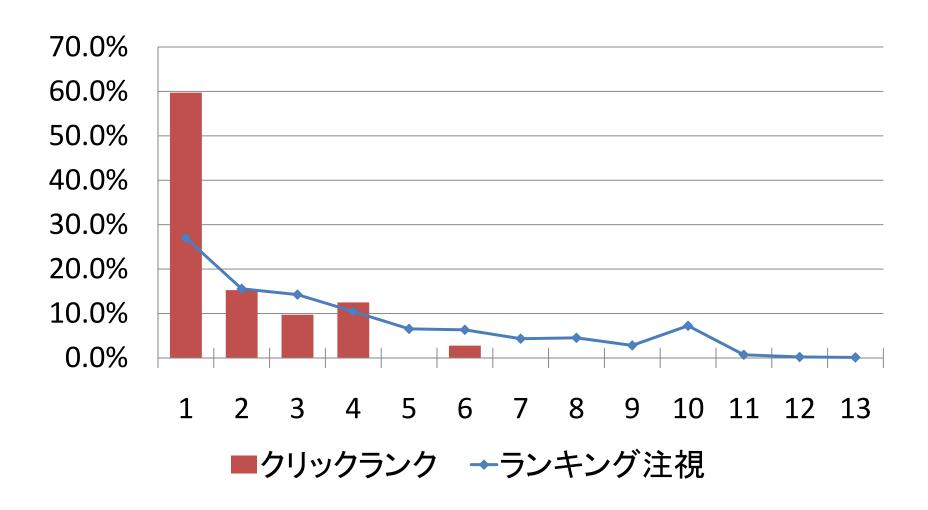
注視対象	Sub1		Sub7		Sub10		Sub11	
	Info	Trans	Info	Trans	Info	Trans	Info	Trans
その他	18	44	1	12	17	28	72	24
クエリボックス	6	17	0	13	13	20	58	23
スクロールバー	1	0	0	0	0	0	0	0
サービスリンク	0	0	0	0	7	4	18	29
ステータスバー	1	0	0	0	0	0	1	0
タイトルバー	2	5	0	0	0	0	0	0
スポンサーリンク	0	9	0	6	12	28	1	7
タブ	5	9	0	3	31	59	6	3
ヒット件数	0	0	0	0	3	0	1	0
ツールバーボタン	1	4	0	2	4	0	0	0
メニュー	0	1	0	0	0	0	0	0
関連検索	1	12	0	8	5	1	10	1
****	44	348	1	34	33	25	23	38
次へ	0	1	0	0	0	1	0	2
URLバー	2	0	0	1	2	0	3	0
検索ボタン	0	2	0	0	0	0	2	2
スニペット	70	37	0	45	98	96	80	23
スニペット タイトル	36	30	3	56	43	82	61	61
URL	25	21	1	17	27	41	25	18

タグ付け結果

ヒット件数など、 ほとんど注視を 集めない領域も

ランキング部分に集中

#### ランキング部分の注視とクリックランク



#### Scanpath

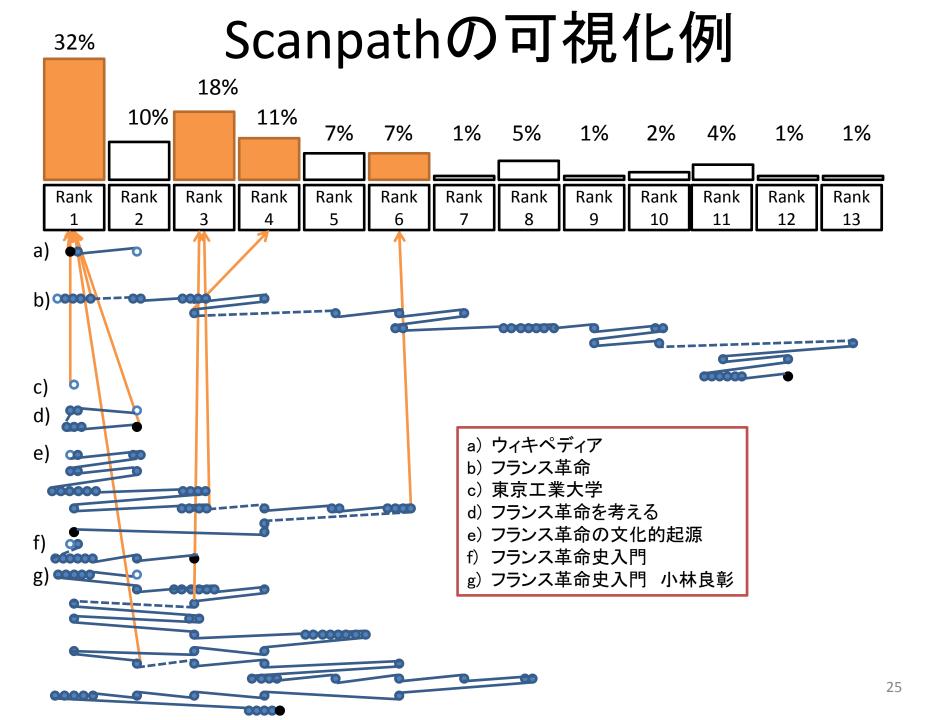
- ランキング部のみに着目
- 各ランク間の遷移を分析
  - (図2の場合)
    - Rank2 Rank1 Rank1 Rank2 Rank3 Rank4 Rank5 Rank1
    - = 2-1-1-2-3-4-5-1
- 圧縮Scanpath
  - = 2-<u>1</u>-2-3-4-5-1
- Scanpath長
  - 各Scanpathに含まれる注視点の数
  - 上の例では、
    - Scanpath長 = 8
    - 圧縮Scanpath長 = 7



## Scanpath結果

- Scanpath長:
  - 平均16.0, 中央値13.0, 標準偏差12.7
- 圧縮Scanpath長
  - 平均3.6, 中央值2.5, 標準偏差3.7
- 先行研究(Lorigo et al., 2008)
  - Google検索結果におけるScanpath長:
  - 「平均16.0; 圧縮平均3.2」

類似する結果



## まとめ

- Web情報探索実験の視線分析
  - 探索行動全体での注視領域(分析1)
  - サーチエンジン検索結果ページでの注視(分析2)
    - 領域毎の分析、ランク単位Scanpath分析とその可視化
- 今後の課題
  - 検索結果ページ以外のページにおける視線分析
  - 発話データやインタビューデータとの統合的分析
  - 検索結果評価や情報獲得の過程のより精緻な分析