1. **結論**

本研究では，視線解析によるUXメトリクスの提案を行った．

まず，第1章において，UXを評価する為の基準はユーザビリティ評価基準を広義に捉えたものとして解釈できることを示し，新たに量的なユーザビリティ評価手法を提案することで，UXメトリクスの提案へと発展させていくことを目標とした．また，ユーザ自身も認識していない詳細な行動など認知的要素を表すことのできる視線情報に着目し，客観的定量的なユーザビリティ評価法＝UXメトリクスを提案することを目的とした．次に，どのような特徴が視線から抽出できるか，検証実験を行いながら検討を行った．

第4章では，視線のデータから抽出する特徴を，サーブリック記号を参考に着想し，「思考特徴」「探索特徴」と定義し，各特徴抽出インタフェースを作成し検証実験を行った．その結果，探索特徴として多方向に短い注視点が出現した．また，思考特徴として文章方向に沿った視線移動が見られた．これは，思考特徴としてではなく，文章を読むという情報取得の動作が行われていたのではないかと考察をした．

第5章では，前章にて考察した，文章を読むといった情報取得の状態を「閲読特徴」と定義し，「探索特徴」と共に文章中から抽出を行う検証実験を行った．結果として，閲読特徴としてサッカード角度が文章方向に多く分布し，探索特徴として，サッカード角度が文章方向から逸れた方向に散布するといった特徴が見られた．また，注視時間からも探索時は閲読時よりも注視時間が短いという傾向が統計的に有意に示された．探索時は目標を見つけるというパターンマッチングのような処理が行われる為，文章方向に視線移動が現れず，注視時間が短いと考察した．

第6章では，実際の利用を想定した「探索特徴」，「閲読特徴」の抽出実験を行った．前後のサッカードのなす角からサッカード特徴を分類し，各サッカード特徴の出現率から，探索と閲読の状態を分類することができた．

今後の展望として，視線解析により取得したサッカードから自動的に，各サッカード特徴を分類するアルゴリズムを作成する．各サッカード特徴の出現率を求めることにより，探索と読時を判断する為の閾値を設定する．サッカード特徴の割合によりユーザの迷い具合を推定するなどの分析を行えると考える．