

実験説明

📅 Created	@December 9, 2021
▼ Property	in progress
☰ Tags	予備実験

実験前

【実験前に設定しておいて欲しいこと】

- ブラウザはChromeを使用するので使えるようにしておいて下さい
- ディスプレイの設定を統一したいので以下の操作をお願いします
 1. 左上の🍏マーク
 2. 「システム環境設定」
 3. 「ディスプレイ」
 4. 「解像度：変更」
 5. 「スペースを拡大」



以上2つを設定した後、実験までにシステムの動作確認をしておいて下さい。

システムは2つあるのでタイトルをクリックしてシステムを切り替えて下さい。

TimeOrderSC

<https://research-2094b.firebaseio.com/>

【システムの操作方法について】

システム上に操作方法に関するPDFを用意しているので以下の操作に従って閲覧して下さい。

1. 右上のプルダウンメニューから自分の名前を選択する
2. 右隣のSETボタンを押す
(左上の"現在のユーザー：～"に自分の名前が書いてあれば成功です)
3. ヘッダーメニューのPDFボタンにカーソルを合わせる
4. PDFボタンをホバーすると現れるプルダウンメニューから「操作方法」を選択する

「操作説明」に載っている操作は一通り触っておいて下さい。

実験当日

【条件】

以下の2つのシステム条件で同様のタスクを行なっていただきます。

1. TimeOrderSC (時系列順のセマンティックチャットシステム) <条件1>
2. SelfOrderSC (メインのセマンティックチャットシステム) <条件2>

【システム操作】

本システムはMacBook上で全画面表示して下さい。

以下はタスク中に必要な操作です。

必須操作

1は初期設定です。**システムを開いた時・更新した時**に行ってください。

2～4は発言の度に必ず行なって下さい。

1. 初期設定（毎回初めに確認します）

- a. 右上のプルダウンメニューから自分の名前を選択する
- b. 右隣のSETボタンをクリックする
- c. 各自一度チャットをテスト送信
(恐らく送信するとページが更新されてユーザー名の設定が解除される)
- d. 再び同様の操作でユーザー名を設定

2. チャット送信

(音声で発言した場合もチャットは必ず残すようにして下さい)

3. チャットの移動（条件2のみ）

SelfOrderSCのチャットは送信すると必ず**左上**に表示されます。

※ 必須操作は吹き出しを**初期位置から避ける**ことです。それ以上の操作は自由とします。

4. セマンティックタグの付与

タグの使用例

1. None：他のタグで表現出来ないもの全般に使用
2. 重要：クリティカルな質疑応答に付与
3. 進行：残り時間を通知する時に使用（主にGM用）
4. 質疑：質問する時に使用
5. 応答：質問へ回答する時に使用（主にGM用）
6. メモ：メモするときに使用
7. 解答：解答する時に使用

自由操作

以下の機能は各自で好きなように使ってください。

- 既読・削除・編集

- ボード名変更（条件2のみ）
- サイズ変更（条件2のみ）

【タスク】

被験者の皆さんに行っていただくタスクは**2種類**あります。

▼ タスクA：問題解決会議タスク

▼ グループ単位

▼ 毎回Zoomに集まってもらって決まった時間で行います

▼ タスクB：記録再利用タスク

▼ 個人単位

▼ 締め切りまでに各自**空いている時間**で取り組んでいただきます

【タスクA：問題解決会議タスク】

ウミガメのスープ問題を**制限時間20分**でシステムを使いながら解いていただきます。

また、終了時点のチャット記録は第三者に見せて同じ問題を解いてもらう予定です。

ウミガメのスープ問題（水平思考クイズ・シチュエーションパズル）とは？

一言で言うと、**固定概念に囚われずに問題に隠されたシチュエーションを紐解いていく問題**です。

”はい” / ”いいえ” / ”関係ありません”で答えられる質問を繰り返して正解を導きます。

Ex) 『ウミガメのスープ』

問題

ある男が、とある海に見えるレストランで「ウミガメのスープ」を注文した。

スープを一口飲んだ男は、それが本物の「ウミガメのスープ」であることを確認し、勘定を済ませて帰宅した後、自殺した。一体、なぜ？

解答

男はかつて数人の仲間と海で遭難し、とある島に漂着した。

食料はなく、仲間たちは生き延びるために力尽きて死んだ者の肉を食べ始めたが、男はかたくなに拒否していた。

見かねた仲間の一人が、「これはウミガメのスープだから」と嘘をつき、男に人肉のスープを飲ませ、救助が来るまで生き延びさせた。

男はレストランで飲んだ「本物のウミガメのスープ」とかつて自分が飲んだスープの味が違うことから真相を悟り、絶望のあまり自ら命を絶った。

質問例

Q. 料理に毒が入っていた、あるいは料理が男を不快にするものだった？

A. いいえ。

Q. 料理を口にすることが男の自殺の直接的な要因だった？

A. はい。

Q. 男はその料理の味に覚えがあった？

A. いいえ。

Q. 料理に入っていたのはウミガメの肉では無かった？

A. いいえ。確かに本物のウミガメのスープでした。

Q. ウミガメのスープは男の過去に何か関係がある？

A. はい。

タスクの流れ

全員が**初期設定完了後**にタスクを開始します。

1. GMが”スタート”とチャットを送信したらタスク開始です
2. PDFのテストor本番から問題の資料を確認して下さい
3. 参加者は”はい” / ”いいえ” / ”関係ありません”で答えられる質問をして下さい
4. GMは質問に対して”はい” / ”いいえ” / ”関係ありません”のみで答える
5. 正解する or 時間切れ（20分）でタスク終了
6. 休憩 & アンケート

1～5を2条件で行います。

注意点

- 質問は”はい” / ”いいえ” / ”関係ありません”で答えられるものに限りです
- 発言は音声でもチャットでも可
 - **いずれにしてもチャットは発言者本人が必ず残して下さい**
 - **チャットを残さなかった場合、応答のチャットも送信されません**
 - 発言後は**発言者本人**が意図に合ったセマンティックタグをチャットに付与して下さい
 - それ以外の機能の使用は自由です
- **タスク終了時点で入力中のチャットまでセーフとします（返信もします）**

GMの役割（笹川）

- 問題提示
- 質問への回答
 - < ”はい” / ”いいえ” / ”関係ありません”のみ
 - < 応答のチャットは質問が**送信されてから**送信します
 - < 最低限は質問のチャットと対応がわかるように応答のチャットを配置します<条件2>

- 残り時間通知（5分毎）＋1分前

【タスク練習】

質問無しでも答えられるような簡単な問題を出します。

答えがわかってても**すぐには答えないで下さい**。

実際の流れ・操作感を確認するために一人一つずつ以上質問をした後、解答していただきます。

※ 発言の際は必須操作を忘れずにお願いします！

【タスクB：記録再利用タスク】

- 他のグループの記録だけを見てそのグループが解いた課題を**個人**で解いていただきます
- **制限時間は20分**です
- このタスクは**各自空いている時間**で行なっていただきます
- 解答する際は「**解答**」と「**その解答までにかかった時間**」を手元にメモしてタスク終了後にまとめてDMで送って下さい

※ **解答は何個でも構いません**

- 最後まで一つも解答が浮かばなかった場合はその旨をDMで送って下さい

タスクBで使用する記録のURL・締め切り・詳細は後日DMにて送信します！