

タイトルのデザインに着目した絵本提示インターフェース

新里幸生

絵本は一般的に子どもたちの学習や娯楽の手段として認識されているが、近年では大人向けの絵本が登場するなど、大人が絵本を読むことに注目が集まっている。それとともに、大人と絵本についての研究もなされるようになり、リラックス効果や気づきの効果など、大人が絵本を読むことのメリットも明らかにされつつある。しかしながら、大人を対象にした読書調査の結果から、一般に大人は絵本読んでいない。その要因としてそもそも、大人が絵本に対して興味や関心がないことがあげられる。大人が絵本に興味を持てば、人生における気づきや共感、納得感が得られるなど、より豊かな生活を送れることが期待できる。そこで本研究では、大人が絵本の内容に興味を持つことを促す絵本の提示方法を提案し、その効果を検証することを目的とする。

本研究で提案するインターフェースは、絵本の表紙のタイトル部分のみを抜き出したものである。これを「タイトルスライス」インターフェースと呼ぶ。タイトルスライスは、文字である絵本のタイトルを中心に提示することで、文字を読んで内容を想像できる大人に対して効果的であると期待できる。また、タイトル部分以外を隠すことで、絵本の内容の意外性や選択の楽しさをもたらす効果があると考えられる。

タイトルスライスの効果を明らかにするために比較実験を行った。比較対象として、既存の絵本検索システムや絵本推薦システムで用いられている表紙を並べる提示インターフェースを再現したもの（表紙インターフェース）を作成した。20冊の絵本を2セット選定し、一方をタイトルスライスインターフェース、他方を表紙インターフェースとして実験協力者に提示した。実験協力者は大学生・大学院生12名であり、2つのインターフェースを利用しながら興味のある絵本と絵本の印象についての質問とアンケートに回答してもらった。

実験の結果、タイトルスライスインターフェースと表紙インターフェースによって選ばれた、興味のある絵本の冊数には有意な差は見られなかった。一方で、印象調査では、タイトルスライスインターフェースを用いると表紙インターフェースと比較して、異なる絵本に強い印象を与えることができることが明らかになった。この結果は、提案手法によって、利用者が普段は選ばない絵本を選択する可能性があることを表していると考えられる。しかし、ユーザが視覚的に得られる情報が少なくなることで、絵本のセットによっては注目する絵本が限られたものになる可能性があることが示された。

本研究で提案するタイトルスライスインターフェースは、通常表紙を並べたインターフェースとは受ける印象が大きく変わり、絵本を選ぶ際に意外性をもたらすことができる可能性が示された。今後の課題は、インターフェースの作成にあたって提示されたタイトル同士の間隔やサイズ、背景色などを調整し視認性の問題を解決することである。また、使用する絵本セットを改善することや実験協力者の年齢層の変更、質問項目の改善などがある。

(指導教員 松村敦)