音声出力インタフェースの提示スピードと使い心地に関する検討

○大宮 英史 小松原 明哲（金沢工業大学），藤崎 重雄（松下電器産業(株)）

Evaluation of Usability on Auditory Display Interface
Hidefumi Omiya, Akinori Komatsubara (Kanazawa Institute of Technology)
Shigeo Fujisaki (Matsushita Electric Industrial Co.,Ltd.)

1. はじめに

電話による航空券予約システムなど、音声ガイダンスに従って入力操作を行う対話型システムが増えてきている。本研究では、提示スピードや音声の間（休止）などの要因が理解度や快適性に影響を及ぼすと考え、これらの状態の違いによるシステムの使い心地について検討を行った。

2. 方法

2-1. 実験システムの開発

音声ガイダンスにより選択肢を提示し、項目選択を行わせる対話型システムを作成した。音声は提示スピードを変化させたものを5水準作成し、さらに休止については、無音休止と有音休止の2パターンの計10水準を作成した。

2-2. 実験

被験者に対して、作成した10水準のシステムで項目選択作業をしてもらい、評定尺度表による評価を行ってもらった。評定結果をもとに、音声の提示スピードや間（休止）の取り方の違いによる使い心地の違いについて検討した。

3. 結果

わずかなスピードの違いにより、快適性が影響を受けることが示唆された。また、間（休止）の取り方の違いによっても、イライラ感が増すなどの影響が見られた。

弱視コンピュータユーザのための文書入力支援システムへの機能追加(2)

— 弱視被験者による評価 —

○立川裕 山崎清文 大倉元宏（成蹊大学），岡田伸一（障害者職業総合センター）

A new function embedded in a text-typing support system for low-vision computer users (Part 2)

○Hiroshi TACHIKAWA, Kiyofumi YAMASAKI, Motohiro OHKURA (Seikei Univ.)

and Shin-ichi OKADA (Natl.Inst.Voc.Rehab.)

弱視者のVDT(Visual Display Terminals)作業における作業効率の向上と作業負担の軽減をねらいとして、人間工学的視点から文書入力支援システム(図1)の開発と評価を行ってきた。前報¹⁾では、定型的な表形式手書き文書の入力作業に対応するために同システムに組み込まれたティーチング・プレイバック機能に関して、晴眼者を被験者とした評価実験の結果を報告した。今回はその結果を踏まえ、実際のユーザである弱視者を被験者としてその有用性を調べるために再度評価実験を実施した。ティーチング・プレイバック機能は前回の実験と同様に、入力すべき個所の探索時間の減少をもたらした。また主観アンケートからも肯定的な意見が寄せられ、実際の職場において使用してみたいという強い希望も出された。

図1 文書入力支援システムの構成図

【参考文献】1) 立川裕、山崎清文、大倉元宏、岡田伸一：弱視コンピュータユーザのための文書入力支援システムへの機能追加，人間工学，206-207,34(supple.)，1998