

目次

序章 この研究の目的	1
第 1 章 人文情報学科用ポータルサイトの必要性	1
1.1 ポータルサイトとは	1
1.2 既存の人文情報学科のWebサイトと比較して	2
第 2 章 Webサイトの構想	6
2.1 欲しいと思う情報	6
2.2 ページの構想 - 必要な情報とは -	10
2.3 ページ内容の考察	12
第 3 章 ユーザビリティを考慮したWebサイトの研究	13
3.1 ユーザビリティとは	13
3.2 今日のインターネット	14
3.3 Webユーザビリティを考慮して - 「使いやすい」Webサイト とは -	14
3.4 「見やすさ」を考慮して	16
第 4 章 ユーザビリティテストにおける評価とその問題に対する改善 策の考察	19
4.1 ユーザビリティテストにおける評価と問題点	19
4.2 改善策	20
4.3 アクセシビリティ	22
最終章 研究のまとめ	23

序章 この研究の目的

この研究は、大谷大学文学部人文情報学科に入学して人文情報学を学ぶ人々にとって役立つ情報を提供することを目的として、人文情報学科用のポータルサイトを製作する。

人文情報学科はまだ歴史の浅い学科のため、どんな授業が受講できどんなことを勉強するのか、人文情報学科が授業によく使用されている3号館教室はいつ自由使用できるのか、教室によってどんなアプリケーションが使用できるのか、はっきりしないことが何点か挙げられる。このポータルサイトを通して、自分が何を勉強してきたのかを振り返ると同時に、これからの学生がより良い大学生活を過ごせるように、情報を提供しサポートしていきたい。

また、このWebサイトの構築とともに、使用者（ユーザ）の立場になって考える「ユーザビリティ」を考察し、それに基づいて論じていく。「ユーザビリティ」とは簡単に言うと、「使いやすさ」という意味であり、存在するもの全てを対象として使われている言葉である。ここでは、Webサイトを閲覧し使用する者を対象とする「Webユーザビリティ」について考察し、その必要性を既存の「人文情報学科のページ¹」と比較して論じていくものとする。

第1章 人文情報学科用ポータルサイトの必要性

1.1 ポータルサイトとは

ポータルサイトとは、インターネットの入り口となる役割を果たす巨大なWebサイトである。ポータルとは「portal」と書き、「入り口」という意味を持つ。有名なところと言えば、Google²やYahoo!³などの検索エンジンやリンク集を核としているWebサイトが代表的な例である。

私たちがインターネットを利用する際、大変お世話になっているWebサイトといっても良い。あるキーワードを打ち込み、検索ボタンを押すだけで、そのキーワードに関するWebサイトや情報が延々と表示される。さらに、様々なカテゴリがテーマ別にグループ化されているので、自分が調べたいと思う語句を選択していくと、選択したテーマに関する様々なWebサイトを紹介してくれる。また、メールサービス、オークション、ショッピング、チャット、電子掲示板などユーザがインターネットで必要とする機能をすべて無料で提供することによって利用者を増やし、広告や電子商取引などで収入を得るサイトのことをいう。Google、Yahoo!、Infoseek、Lycos、gooなどの検索サイトや、Netscape Communications社やMicrosoft社などのWebブラウザメーカーのサイト、AOL、リクルート、Walt Disneyなどのコンテンツプロバイダのサイト、So-net、BIGLOBE、ニフティなどのネットワークプロバイダのサイトなどがそれぞれ強みを生かしながら激しい競争を繰り広げている。検索エンジン系のサイトは私たちの暮らしや身の回りに関わるものや専門的なことなども含めて、調べたいと思ったことがほぼ全て検索でき調べられることができるようになっているが、今回私が製作するポータルサイトは、人文情報学科の学生のためのWebサイトなので人文情報学に関するものだけに絞り、研究を進めるものとする。

1.2 既存の人文情報学科のWebサイトと比較して

人文情報学科には、元々、学校側で製作されている人文情報学科用のWebサイトが存在する。学校のパソコンで閲覧が可能であり、Internet Explorerをクリックすると「学内インフォメーション⁴」というトップページから、「人文情報学科」を選択することができる。そこから、3

号館教室の時間割、空き情報、教授の紹介、機材の使用方法などを調べられることが可能である。学生にとってこのページは大変便利であり、よく閲覧されている。また、オレンジ色が大変目を引き見やすいWebサイトである。

しかし、そのWebサイトをよくよく見てみると、どこか使いにくいと感じる箇所が幾つか出てきた。以下からは、実在している「人文情報学科のための学生のページ」の内容を説明しつつ、そのページの使いにくいと感じる部分を挙げていく。

まず、ここで2004年10月19日付の「大谷大学 人文情報学科のページ」を閲覧した時の問題点とその対策方法について述べよう。

「トップページ」の第一印象は、どこにリンクが貼ってあるのが非常にわかりにくい。HTML構文でリンクを貼る設定をした場合、その部分は指定をしない限り青色と下線が表示される。しかし、実際のページは白色の文字で表示されており、マウスでそこにポイントするまで、そこがリンクなのか判別できにくい。また、ポイントした箇所は自動的にブルダウンバーメニューが表示される。例えて言うなら、Windowsのスタートメニューのような表示方法である。それが、「3号館」「アプリケーション」「教員スタッフ」「時間割」「サポートルーム」という6項目に分けられている。また、全項目がオレンジの中に白い文字で、中にはリンクが貼っていないものもある。

このことから、デザインを重視して下線を外したり、文字の色を変えたりすることは良いが、リンクを貼るなら、せめてこの部分はリンクを貼っているということが分かるようにする方が良い。人は何気なくページを閲覧する時には、下線が引いてあるかどうかによってリンクであるかということ判別していると思われる。また、メニューバーも小さい

ので、見やすさを考えればもう少し大きく表示しても良い。

メニューバーに、「3号館⁵」という項目がある。そして、そのすぐ右隣に「アプリケーション⁶」という項目が存在する。ここでのアプリケーションというのは、3号館のパソコンで使用可能なアプリケーションのことである。また、「時間割⁷」というページもあるが、この時間割も3号館の教室内の時間割を掲示している。このように別のページにも、3号館に関するアプリケーションや教室配置、時間割などの情報があるにも関わらず、「3号館」として別のページが存在しているのである。これでは、情報の統一性がない。

これは、「3号館」というカテゴリを作り、そこに、時間割とアプリケーションを選択できるようにすればいいのではなかろうか。そうすれば情報が統一され見やすくなる。

「時間割」のページでは、3号館教室の時間割情報を閲覧することができる。ここから、それぞれの教室が何限目にどのような授業を行っているのか、現在この教室は使用されておらず、自由使用は可能なのかということが分かるようになっている。3号館には「3101」「3102」「3103」「3201」「3202」「3301」と授業が行われる教室が6室ある。（他にも教室はあるが、授業が行われず終日自由使用可能なので、この論文及び制作物では省くことにする。）「時間割」のページを見てみると、表になり、一見とてもわかりやすいが、3301などの教室を調べたい場合、画面をスクロールさせる時間が長いという点が目に付いた。

ここで、「時間割」のページに来た時に同ページ内に教室別でリンクを貼り、その教室をクリックすることにより、その時間割表までジャンプできるようにすると良いだろう。また、表の下に「上に戻る」という項目を付け足すことにより、違う教室の時間割も手数が少なくして調べ

られるので効率が良い。

「サポートルーム⁸」のページの中に、サポートルームには、どのような図書本や雑誌などが置いてあるかを掲示しているページがある。これは、一目見た瞬間、黒の文字のみで書かれていてとても分かり辛い。そして、表で分けられてはいるが、登録番号順にタイトルと著者名を並べただけであり、どんな本なのかという説明も見当たらない。これでは自分が調べて勉強したいと考えた時、それに関連する書籍がサポートルームに置いてあるかということ調べ探すことが困難である。

登録番号順で表示するのは構わない。しかし、テーマ別の方が使う側にとっては目当てのものが探しやすいと思われる。可能であるならば、図書館の検索ページのように、著者やタイトルから検索できる方法もあればなおさら良い。また、図書でも雑誌でも、どのような書籍なのか少し説明を加えたほうが良い。新着本なら強調しても良いだろう。最後に、サポートルームは情報アシスタントが出入りするところをよく見かける。アシスタント同士では和みの場であるかもしれないが、まだまだ抵抗がある学生が多々いるであろう。そこで、サポートルームでは、誰がどのようなことをしているかなどの情報を載せると良い。その情報を加えることによって、学生はサポートルームへの抵抗が和らぎ、行きやすくなるであろう。

以上、何点が既存の人文情報学科のページから問題点を挙げ、その対策を考えてみた。他にも期限切れや表示できないページが、そのままになっていた。また、「3号館の教室とPCの配置⁹」というページがあるのに、PCの配置の情報は一切なかった。他にも、更新日が定かでなかったり、無意味な空白があったり、気になる点はいくつか見られた。これでは使い手側は、非常に分かり辛く混乱してしまう。

このような点を考慮しつつ、また学生側にとってどんな時にどのような情報が必要であるのかをもう一度考えて製作する必要性がある。

第2章 Webサイトの構想

2.1 欲しいと思う情報

人文情報学科の学生が必要な情報は何であるのか、学生同士で話し合ってみた。ここでは「ブレインストーミング」の方法を取り入れ、学生が欲しいと思う情報を言い合い、挙げられた全てのアイデアを採用した。

ブレインストーミングとは、集団（小グループ）によるアイデア発想法の1つであり、「ブレスト」「BS」ともいう。複数のメンバーが自由にアイデアを出しあい、互いの発想の異質さを利用して、連想を行うことによってさらに多数のアイデアを生み出そうという集団思考法・発想法である。「頭脳に嵐を起こす」のネーミングの通り、自由な発想でアイデアを生み出すことで、ほかのメンバーの頭脳に刺激を与えるという点にポイントがある。

ブレインストーミングを行う際には次のようなルールがある¹⁰。

「ブレインストーミングのルール」

1. 「批判は行わない」

提出されたアイデアに対する批判や判断、意見ブレスト中は排除する。

2. 「奔放なアイデアを歓迎する」

つまらないアイデア、乱暴なアイデア、見当違いなアイデアを歓迎する。

3. 「アイデアの量を求める」

アイデアは多いほどよい。

4. 「他人のアイデアを修正、改善、発展、結合する」

出されたアイデアの改善案や組み合わせなども歓迎する。

典型的なブレインストーミングは5～10人程度の参加者（ストーリーともいう）で行われ、その中でリーダー役が問題やテーマを提起し、出されたアイデアを記録していく。簡略化した形で通常の会議でも適用できるテクニックだが、意思決定や調整には役立たない。出されたアイデアは、ブレインストとは別に整理・分析を行い真に独創的なアイデアを抽出し、問題点の洗い出しなどの作業を行っていく。

以上を参考にして、自分自身も11月頃に学生5人で集まりブレインストーミングを行うことにした。アイデアを出し合った結果、似ている項目をグループ化することにした。

グループ 『情報、情報交換についてのアイデア』

1. 各ゼミの就職状況についての情報
2. 就職状況について情報交換する掲示板やチャット
3. ゼミ同士の情報交換ができる交流スペース
4. 人文情報学科の休講情報
5. 大谷大学だから真宗学や仏教学についてのリンクや情報
6. 授業でわからない事をチャットや掲示板で解決できるもの
7. 文系、理系両方の情報
8. 学生同士が情報交換できるスペース
9. 3号館のパソコンの有効な使用方法
10. ゼミの3回生と4回生が情報交換できるスペース
11. 卒業生の書き込みができるスペース
12. 各サークルの情報やリンク
13. ゼミコンパの連絡や店案内の情報

14. 不要な教科書を譲ったり交換したりするスペース
15. 質問コーナー
16. 管理人の日記
17. 管理人やWebサイトへの要望
18. 学校周辺の情報
19. パソコンで疲れた時のリラクゼーション方法
20. 学園祭の色々な情報

グループ 『要望、疑問』

1. 人文情報学科は理系か文系どっちか
2. 授業内容が難しい割にサポートするものがない
3. 情報学の割にパソコンが身につかない
4. パソコンを使う授業が少ない

グループ 『受験生向け』

1. 受験生向けの情報を掲示
2. 受験生同士の情報交換Webサイト
3. 人文情報学科に入って後悔しない為には

グループ 『卒業論文に関する情報』

1. 過去の卒論検索
2. 卒論の書き方、リンクの紹介

グループ 『教授に関する情報』

1. 先生の居場所がわかる様にする
2. 先生のHPとかのリンクを作る
3. 各先生の特徴と担当授業
4. 先生同士の情報交換スペース
5. 先生の人気ランキング（アンケート式）

6. 講師の先生の情報
7. 人文情報学科教授の本業の研究内容
8. 先生からのゼミの情報提供
9. 各先生の連絡先（携帯電話含む）

グループ 『機器の使用方法に関する情報』

1. プリンタ、スキャナの使い方の情報
2. ワード、エクセルの初歩的な使い方

グループ 『授業に関する情報』

1. 授業の取り方
2. 授業の実態
3. その授業に必要な教科書、参考書
4. 各授業の内容、裏話
5. ゼミの詳しい情報
6. 黒板の内容等を保存するスペース
7. ノートのコピー
8. 各授業で復習ができる機能
9. 単位がとり易い授業のランキング
10. 各授業の無記名アンケート
11. 各授業のテストの過去問題
12. 定期テストの詳細情報
13. 勉強の方法
14. シスアド等の資格の情報
15. LINUXについての情報
16. 1、2回生が分かるもの裏情報

グループ 『その他』

1. 天気予報
2. 占い
3. 学校の日々のニュース
4. 響流館の博物館情報
5. 教室の特徴を知りたい
6. パソコンの使用状況
7. 1号館のパソコンの使用状況
8. 欲しい情報だけを検索できる機能
9. 学食の情報
10. 学食のメニューランキング

以上のように8つのグループに分けることができた。

2.2 ページの構想 - 必要な情報とは -

こうして様々なアイデアが挙げられたが、このアイデアを元にページの構想を行っていく。今まで挙げた情報はすべて、役に立つ必要な情報だが、ここでは人文情報学に関する情報なので、「最低限」必要な情報をページにすることにした。

ブレインストーミングで挙げられた学生が必要だと思う情報の中から、人文情報学科の学生には、一体どのような情報が必要なのかを考える。

そうすると、「3号館」に関する情報は必要になってくる。

グループのアイデアの中では、「情報交換」や「掲示板」という語句が目をつく。 - 2,3,6,8,10,11,13,14,15,17,19,20,21は、就職状況や、ゼミ内などという項目を除けば情報交換という目的は変わらないので、掲示板を一つ設けて使う側が閲覧した時に自由に発言できる場所を設けることにした。

グループ に関して言うと、これは人文情報学科に入学して4年間学習した感想であり、載せたとしてもそれは個人的な意見であり、情報として載せるものとしてはふさわしくない。

グループ については、大谷大学のホームページに記載されているので、そこにリンクを貼ることにする。 - 2についても掲示板で解決することができるだろう。

グループ の卒業論文に関するページと、 の機器の使用方法に関するページについては、それらに関するWebサイトにリンクを貼ることにする。

グループ の教授に関する情報については、「教員スタッフ」のページを設け、各教授のメールアドレスとホームページのリンク先を表示し、そこから、教授のことを説明しているWebサイトへと繋がるようにする。このページについては、既存の人文情報学科のページ内にある「教員スタッフ」のページが非常に分かりやすかったので、参考にして製作した。

グループ については、「授業」のページを作ることにする。そこで、 - 1,2,3,4,5,12,13,16の情報を、参考程度に載せることにする。6,7は学生にとって、役には立つが、為にならないので却下する。

グループ についても、「最低限」必要な情報を考慮すると、そのほとんどが必要ではないだろう。7は3号館に、「時間割」というページで理解できるようにする。9,10については、Google検索機能を使って、調べることのできるページを製作する。

そして、第1章にも挙げられた、実際にある人文情報学科のページから、アプリケーションの情報は役立つ必要があると感じたので、「3号館」のページの中に「アプリケーション」というページを作り、そのページにリンクを貼ることにする。これも「教員スタッフ」と同様に人

文情報学科のページ内にある「アプリケーション」を参考にする。

2.3 ページ内容の考察

Webサイトを製作するにあたり、まずは何よりも「情報」が必要となってくる。どんな技術があっても、「情報」がないとWebサイトは製作できない。インターネットや、今まで受講した授業の教科書、友人の話をもとにし、ページの内容を考えていくことにする。情報の集め方としては、インターネットでは私自身が今まで受講してきた授業で学んだことやそこで使われたソフトの使用方法が表示されているWebサイトを、Yahoo!やGoogleから検索する。検索して出てきたWebサイトを順番に閲覧していき、私が見やすく使いやすと感じたWebサイトをリンクすることにする。

上で、大体のページの配置が決まったので、次はそれぞれのページの内容を考えていく。私は初めからパソコンで製作する方法ではなく、紙に書いて図案を作成することにした。この方法を「ペーパープロトタイプング」という。（「ペーパープロトタイプング」については、第3章第4節で論じていくこととする。）

ページの製作面においては、ポータルサイトという役割がメインになってくるので、使う側が調べたいことに関するWebサイトとの橋渡しをする役割がこのWebサイトの最大の特徴になってくる。つまり、リンクのページが、このWebサイトの重要な部分になるのである。言い換えると、他のページにはそこまで力を入れる必要はないのである。しかし、あれもこれもとリンクを貼るわけにはいかないので、本当に重要であるかを検討したうえでリンクを貼る。その後も、更新されていないか、そのページが消えていたりしないかを調べる必要性が出てくるだろう。

内容が大体決まってきたら、それを元にパソコンでHTML構文を使いページを作っていく。ページの内容を考える際に使用した図案を元に、まずはリスト（箇条書き）とテーブル（表）だけを使ったHTMLファイルを作っていく。

第3章 ユーザビリティを考慮した Web サイトの研究

3.1 ユーザビリティとは

「usability」とは、「ユーザにとっての使いやすさ」「ユーザの満足度」という意味である。ユーザビリティは、様々なものを対象物として研究され、今後の生活の見直しや改善策のヒントを生み出す。生活がより良く、便利になっていくのはユーザビリティが基準となってもよいといえるだろう。

情報をどのように提供したら使ってもらえる人に満足できるのかを考え、それを実現するにはどうしたらいいのかを追求する。このWebサイトは、学生に対していかに使いやすいかが重要となってくる。学校側が製作している人文情報学科用のWebサイトも読みやすく、様々な情報が表示されていて、大変分かりやすくなっている部分もあれば、使いにくいと感じる点もあった。

私自身が作るWebサイトでは、そのWebサイトでの問題点を解消し、「使いやすさ」を念頭においてWebサイトを構築する。つまり、使用者の満足感をより多く得られるようなもの、そして、繰り返し使ってもらえるようなものを考察していく。ここでの使用者は人文情報学科の学生になるので、使用する側である学生側からの視点で製作を進行し、何が必要なのかを考察していくことが重要となってくる。

3.2 今日のインターネット

我が国のインターネット人口は平成15年末で約7730万人に達し、人口普及率は60%を突破している。当然ながらホームページでも使いやすさ、使い勝手といった「Webユーザビリティ」が大変重要視されている。

「人気のあるWebサイト = 使いやすいWebサイト」と考えられがちだが実際そうではない。よく見てみると、一体何がいいたいのか、何を売り込みたいのかがよく見えてこない。Webサイトの目的をしっかりと見定め、それに沿ってコンテンツを堅実に提供することが本来の姿であり、このことが実践できていなければ、たとえWebユーザビリティが優れていても、Webサイトの価値・魅力は確実に落ちてしまう。目的に合わせて「何を見せるか」ということと、それを「いかに見せるか」は出来る限り両立させなければならない。

新聞や雑誌などでWebユーザビリティランキングが発表されるようになり、Webサイト提供側はわずかでも手を抜くことが許されなくなってきているのが作る側としての現状である。

3.3 Web ユーザビリティを考慮して - 「使いやすい」Web サイトとは -

「見やすいホームページのレイアウトとは？」¹¹、「見やすいホームページ」¹²に基づいて調べて見た結果、「使いやすい」Webサイトというものには、

文章の量を欲張らない。

スクロールさせても、印刷して「A4」1ページ以内

不安を与えない。

目的のところに行きやすい。

デザインのセンスは必要だが、大きな問題ではない。

見て、分かりやすく整理されていて、目的のページにいける。

迷子にならないというページを作る。

重い画像は使用しない。

リンクはわかりやすく。

という条件が挙げられている。

第2章で論じられている自身が製作しているWebサイトでは、テーブルタグとリストタグだけしか用いられていないので、まだ使いやすいどころか、何がどこに書いてあるのかさっぱり理解できない状態になっている。ユーザビリティという言葉の意味は使いやすいという意味だが、使いやすいWebサイトというのは、「見やすい」と感じるページと「使いやすい」と感じるページを兼ね揃えてこそ、「使いやすい」と言われているページなのではないのだろうか。

Webユーザビリティを考えてさらに製作を進めた結果、以下のことを工夫した。

1. 「画像は一切使わない」(上記 参考)

画像を使うことによって、ページが膨大に重くなる。それを解消するために画像の使用を避けた。使ってもあまり意味がないと考えた。

2. 「メニューバーの固定」(上記 参考)

どのページにいても、目的のページにいけるようにメニューバーを上部に固定した。これにより、いちいち戻るボタンを押す手間が省ける。

3. 「時間割の教室別に同一ページ内でリンクを貼る」(上記 参

考)

学校側の製作するWebサイトでは、「時間割」のページでは、目的の教室に行くまでに、わざわざスクロールをしなければいけなかった。私が製作したページでは、目的の教室をクリックすることによって、同一のページ内にリンクを貼っているのので、目的の教室の時間割表へスムーズにいけることができる。

4. 「書式、フォントの統一」(上記 参考)

学校側の製作するWebサイトでは、トップページから無味な空白が目立ち、字の大きさも小さく、読み辛いところがあった。また、意味もなくフォントの種類が変更されていた。ここでは、なるべくフォントの統一を行い無意味な空白ができないように、文字の大きさや情報の配置にも気をつけた。

5. 「リンクには分かるように、必ず下線、青色で表示」(上記 参考)

どの部分がリンクできるのか、そうでないのか違いをはっきりつけた。

このようにすることによって、以前よりも見やすくなり使いやすくなった。しかし、HTMLだけで作られたファイルは、論理的な構造を知らせるだけなので「見栄え」を定義するための新しい技術である「スタイルシート」を用いてさらに研究を進める。

3.4 「見やすさ」を考慮して

HTMLは本来、文書の意味だけを定義するものである。しかし、Webの発展に伴い色やフォントサイズの指定、レイアウトのためのテーブルの利用など、文書の体裁、つまり、見栄えまでも定義するようになって

きた。W3C (World Wide Web Consortium) という非営利団体が、この状況を改めるために、構造に関する指定と体裁に関わる指定とを分離させHTMLの機能ではない体裁の部分については別の方法を導入しようと考えようになった。こうして生み出されたものが、スタイルシート
の概念なのである¹³。

しかし、注意点として未だに対応できないブラウザもあるので、本来の目的である誰にでも使える「使いやすさ」を考慮するならば、古いブラウザへの配慮も必要である。だから、あれもこれもとスタイルシートを指定することはできない。

こうしてテーブルなどのレイアウトに用いられている部分には、スタイルシートを導入してHTMLファイルを製作していった。HTMLでは、例えば背景色を設定しようと思っていた時に、1つ1つに命令していかなければいけないが、スタイルシートを用いることによって、事前に指定しておいた部分が、一度に変更あるいは一度に指定することができる。これにより、見出しの背景色などを統一することができ、より図案に近いページとなった。

また、第2章で論じたように、私はHTMLファイルでWebサイトのページを作っていく前に、イメージを何気なく紙に書き思案していた。そして、作っていく際にも不明な点や改善した方が良いと思われる箇所には、その図案に書き込んでいった。そのため、作っていく際に変更されていた箇所があるが、この「ペーパープロトタイピング」という紙に書いてデザインする手法は、実はWebユーザビリティが非常に考慮されている手法であるということが、判明する。ペーパープロトタイピングを調べてみた結果、参考資料¹⁴によると以下のことが示されていた。

プロトタイプとは試作版という意味である。ソフトウェアやハードウ

エアの試作版を紙上に作成するペーパープロトタイピングには、デザインの変更や修正が容易であること、また、手軽に多数の選択肢をユーザに提示できるという利点がある。これらのことから、失敗して使えないものを作ってしまうよりも、紙に書くことにより非常に安価に実施できるので、お金を無駄に使う必要はないということにつながる。

ユーザビリティの研究者も、「40年のソフトウェア工学の経験から、開発プロセスの後期よりも、初期段階で製品を修正した方がずっと安く済む。つまり、デザイン上で必要な変更点を早いうちに発見しておけば、その影響力は10倍になり変更の費用は100倍も安くすむ」と絶賛している。

また、品質の点でも非常に優れており、テクノロジーよりもペーパープロトタイプの品質期限は、紙にデザインしているわけなので紙並なのである。つまり、半永久的なのである。

次に、ユーザから何らかのフィードバックが得ることができ、ユーザの行動や発話から何らかのヒントが得られたら、すぐにそれをプロトタイプに反映し、それを使って次のテストをやるのが容易に可能である。パソコンの描画ソフトなどを使ってしまうと、その見た目の完成度が上がってしまうと同時に、それを改変することが面倒になってしまう。これではプロトタイプを作った意味がない。つまり、手書きで行う必要がある。さらに、時間の効率も良い設計手法である。

これらのことから、ユーザビリティ調査結果を生かしたデザイン方針の変更が容易にできるという点で、ペーパープロトタイピングという一見、単純な作業には様々なメリットがあることがわかる。最近では、この手法が日本でも積極的に利用されるようになるだろうと予想されている。このような技法や技術を用い、工夫することによって人文情報ポー

タルサイトの製作を進めていく。

第 4 章 ユーザビリティテストにおける評価とその問題に対する改善策の考察

4.1 ユーザビリティテストにおける評価と問題点

とりあえず、私が製作した「人文情報学科ポータルサイト」が機能するまでになり、使えるというところまできた。このWebサイトについて簡単に説明する。まず、このページは「トップページ」、「3号館（利用について）」、「授業」、「教員スタッフ」、「学生情報掲示板」、「検索」、「リンク」、「大谷大学ホームページ」という8つのメニューと、3号館の中に「時間割」、「アプリケーション」、「閉室情報」という合計11ページから構成されている。全ページにはメニューバーがフレームで区切られており、どのページにいても目的のページに飛べるようになっている（資料編 図1参照）。

ここで、実際に使ってみて、ユーザビリティ、つまり使いやすさや見やすさを調べる必要性がある。自分自身が実際に使ってみて、使いにくいところはないかを調べることにした。実際に使ってみた結果、まず、メニューバーと、それをクリックすることで表れる情報をフレームで分けることによって自分が今見ているページが分からなかった。

まず、トップページに行くと、アドレスバーの部分には、メニューバーを製作したファイルとトップページを製作したファイルをフレームセットしたHTMLファイルの名称が記されている。そこから、Webサイト内の色々なページに飛んでみたが、どこに飛んでもアドレスバーの表示は変わることはなかった。確かに、Webサイト内のどのページを閲覧しているのか、自分がいる場所が不明である（資料編 図2参照）。

また、メニューバーはどのページに行ってもそのままなので、同一のページをリンクしている場合もある。つまり、自分が「授業」のページにいる場合でも、メニューバーでは「授業」のページにリンクが貼られている。「授業」をクリックしても、前と全く同じページが表示される。その点についてコンピュータに、また、ユーザについても混乱をもたらすという問題はないのだが、ユーザビリティを考えた上でユーザのことを考慮しなければいけない点である。

4.2 改善策

この問題を解決するために、フレームをすべて解除し、それぞれのページにメニューバーを製作することにした。そうすることによって、アドレスバーに現在いるページが表示されて、見やすくなった。また、メニューバーも今いるページの背景色を変更し、リンクを外すことによって、さらに今いるページを分かりやすくした。

メニューバーをフレームで分けて固定する方法により、どのページからでも、戻るボタンをクリックせずに、様々なページを閲覧することができ、非常に使いやすいつと考ていたが、この方法は、作る側にとっては楽であり作りやすかつたということと、ユーザのことを考えると非常に使いにくい。予想外の結果をもたらすことになった。

ここで改善し、出来上がったWebサイトのページについて説明しよう。

各ページの説明

「トップページ（資料編 図3参照）」

メニューと、人文情報学科がどういつ学科なのかが記されている。

また、新着情報と更新情報もこの欄に記されている。

「3号館（資料編 図4参照）」

「利用について」の案内が表示される。ここに、3号館の開室時間帯が表示されている。

「時間割（資料編 図5参照）」

教室の授業日程と教室の空き情報を調べることができる。また、教室の番号をクリックするだけで、その教室の時間割表までジャンプしてくれるので、目的の教室が探しやすい。また、1つの表をスクロールさせずに見られるようになっているので、手数が少ないのも特徴である。

「アプリケーション（資料編 図6参照）」

目的のソフトが、どの教室にあるのか調べられるようになっている。実際にある人文情報学科のページでは教室から目的のアプリケーションが調べられるようになっていたが、どちらかと言えば、目的のアプリケーションが使えるかどうかの方が大事なので、教室から検索できる方法は省くことにした。

「閉室情報（資料編 図7参照）」

3号館教室の閉室の情報を知らせるページである。

「授業（資料編 図8参照）」

自分が受講してきた授業について簡単に述べている。

「教員スタッフ（資料編 図9参照）」

人文情報学科の教員の連絡先と、Webサイトを製作している教員にはそのURLが調べられるようになっている。

「学生情報掲示板（資料編 図10参照）」

CGIスクリプトなどの技術が乏しく、きちんと製作することが不可能だった。無料レンタルを行っている、Webサイトから掲示板を借りることにして、ページを製作した。

「検索（資料編 図11参照）」

Googleの検索サイトから調べたい語句を検索できるようになっている。

「リンク（資料編 図12参照）」

今まで受講した授業に関するソフトや技術、また、この論文のテーマであるポータルサイトに関するWebサイトをリンクしている。

「大谷大学ホームページ」

これから受験する学生のための情報や、他に役立つ情報などが表示されているので、大谷大学のホームページにリンクを貼ることにした。

4.3 アクセシビリティ¹⁵

W3Cがスタイルシートを開発した理由の一つにアクセシビリティというものがある。これは、目の見えない人にも正確に意味を伝える、視力の弱い人が特大のフォントで読むことを可能にする、マウスの使えない人にもキーボードでの操作を可能にする、などといった思想のことである。

しかし、スタイルシートでは古いバージョンのブラウザを使っている人の場合、まともに見られないというのが現状である。スタイルシートは、同じHTMLタグに対して、一度に変更が可能なので便利であり、見栄えの工夫は大いに可能であるが、スタイルシートに頼りすぎることで見られない端末を使用するユーザの存在を考慮しなくてはならなくなってくる。このようなことも含めて、情報を製作する上では見栄えばかりを重視してはいけない。見栄えばかりを工夫しても、内容が薄いと情報としては成り立たない。内容を最も重視する事が、情報を製作す

る側にとっての課題なのである。

最終章 研究のまとめ

この制作を通して、ホームページの製作技術を基礎から学ぶとともに、見栄えや使う側に対する配慮など考えさせられることがとても多く感じた。「ユーザビリティ」という聞き慣れない言葉ではあるが、これからの情報化社会に向けて重要視されていく言葉である。現在のWebサイトは技術が発展していて、一見目を引くものが多いが、よくよく見てみると結局何が言いたいのか、大事な部分はどこに表示されているのかが見えてこないページであるのは事実である。

このWebサイトは人文情報学を学ぶ学生にとって、本当に重要だと考えられる情報だけを提示しようと試みたつもりである。技術的に至らない部分は多々あったが、技術の問題よりも、情報の中身、つまりコンテンツに重点を絞り、情報収集に力を入れた。そのため、製作（パソコンに実際に打ち込みページを製作する過程）に費やした時間は、情報を集めたり、その情報をどこに配置するかを紙面で書き表したりする時間よりも、短く単純ではあったが、逆に情報収集や、その情報の内容に力を入れることで、わかりやすいWebサイト製作が可能になった。今のWebサイトの重要な部分が見えてこないのは、そういった情報の中身について考察されていないのではないのだろうか。見栄えを工夫して、閲覧者を引き付けることも大事ではあるが、簡単な命令でも情報の配置、文章の組み立て方次第により、製作者が情報の内容をよくよく理解してその情報を発信することで、十分閲覧者に伝わるということユーザビリティを研究していく上で理解した。情報を発信する側として、大事なことは内容を最も重視することである。見栄えに関してはそこまで時間を費や

する必要はない。また、情報の配置に関しては統一感を出すと受け取る側や読み手にとっては分かりやすい。

人文情報学科という文系で唯一の情報学科は、情報を製作するための技術は基礎的には学ぶが、最終的に情報の中身を考えて、それをいかに表現するかを重点的に学んでいくということが特徴である。

今回製作したWebサイトは、確かに情報収集に力を入れてはいるが、もう少し早いうちから情報を集めていき充実した内容にしたかった。結果、ポータルサイトとしてはまだまだ情報量が不十分である。学生の要望や疑問というものは学校に通学していく上、授業を受講する上で、思いついたり考え出されたりするものであり、その量は膨大である。私も授業の単位が取れていく中で時間に少し余裕が出るようになってから、正直、毎日朝から夕方まで授業を受けていた忙しい日々のが薄れていたもので、忙しかったときに覚えていた不便だったこと、要望などを忘れていた部分が多かった。

このことから、今毎日のように学んでいる学生に、どのような情報を提供してほしいかを事前にアンケートを取り、意見を聞けば良かった。製作過程に取り掛かることが少し遅かったのも、十分な情報を提供することができなかった理由のひとつである。人文情報学科をこれから学んでいく学生には、これからの情報化社会を背景におきながら、情報といかに向き合っていくのかということを考えて学んでほしい。

最後に、情報者の発信者としての自信が付き、受信者としての立場で情報を、これから先どう扱っていくべきか、「ユーザビリティ」という言葉を通して、多々ある情報の中から、正しい情報の選択が課題であることを学んだ。

-
- 1 「大谷大学 人文情報学科」 (<http://www.hi.otani.ac.jp/index.html>)
大谷大学 確認した日付 2004年10月19日
 - 2 「Google」 (<http://www.google.co.jp/>)
©2004 Google - 8,058,044,651 確認した日付 2004年12月21日
 - 3 「Yahoo! JAPAN」 (<http://www.yahoo.co.jp/>)
Copyright (C) 2004 Yahoo! Japan Corporation. All Rights Reserved.
更新日付 2004年12月21日
 - 4 「学内インフォメーション」 (<http://www-i.otani.ac.jp/>)
大谷大学 更新日付 2004年12月21日
 - 5 「大谷大学 人文情報学科 3号館」 (<http://www.hi.otani.ac.jp/info/index.html>)
大谷大学 確認した日付 2004年10月19日
 - 6 「大谷大学 人文情報学科 アプリケーション案内」
(<http://www.hi.otani.ac.jp/apli/index.html>)
大谷大学 確認した日付 2004年10月19日
 - 7 「大谷大学 人文情報学科 時間割」 (<http://www.hi.otani.ac.jp/hisc/2004/index.html>)
大谷大学 確認した日付 2004年10月19日
 - 8 「大谷大学 人文情報学科 3203教室図書一覧」 (<http://www.hi.otani.ac.jp/hilib/index.html>)
大谷大学 確認した日付 2004年10月19日
 - 9 「大谷大学 人文情報学科 3号館の教室とPCの配置」
(<http://www.hi.otani.ac.jp/rooms/index.html>) 大谷大学 確認した日付 2004年10月19日
 - 10 「@IT情報マネジメント」
@IT情報マネジメント > @IT総合検索 > 情報マネジメント用語辞典 > ブレインストーミング
(<http://www.atmarket.co.jp/aig/04biz/brainstorming.html>) Copyright(c) 2000-2004 atmark IT
最終確認日 2005年1月5日
 - 11 「見やすいホームページのレイアウトとは？」 (<http://www.lpdgonline.com/doc/threiauto.pdf>)
Copyright©2003年度 LPダイヤモンドグループ
 - 12 「見やすいホームページ」 (<http://www.hosp.go.jp/~kamo/miyasuku.htm>)
Copyright (C) 2004 賀茂精神医療センター Last updated: 2004/4/1
 - 13 『スタイルシート辞典 第3版』 ㈱アंक 著
「とほほのスタイルシート入門」 (<http://tohoho.wakusei.ne.jp/css/basic.htm>)
確認した日付 2004年11月9日
 - 14 「usability 黒須教授のUser Engineering Lecture ペーパープロトタイピング」
(<http://www.usability.gr.jp/lecture/20040809.html>)
Copyright(C) 2004 IID, Inc. All rights reserved Update : 2004/8/9
 - 15 「訪問者に優しいWebサイト作り」 (<http://www.mars.dti.ne.jp/~fuming/>)
最終更新日 2004年12月9日