

クイズ掲示板の機能開発と運営上の規約作成

竹内 俊彦^{*1}, 加藤 尚吾^{*2}, 加藤 由樹^{*3}, 舘 秀典^{*4}

^{*1} 東京福祉大学 教育学部

^{*2} 東京女子大学 現代教養学部 人間科学科 コミュニケーション専攻

^{*3} 相模女子大学 学芸学部 メディア情報学科

^{*4} 東京福祉大学 社会福祉学部

Functional Development of the Quiz Bulletin Board, and Creation of Administrative Agreements

Toshihiko TAKEUCHI¹, Shogo KATO^{*2}, Yuuki KATO^{*3}

^{*1} Department of education, Tokyo University of Social Welfare

^{*2} Department of School of Arts and Sciences Division of Human Sciences, Tokyo Woman's Christian university

^{*3} Department of Information and Media Studies, Sagami Women's University Faculty of Arts and Sciences

あらまし：筆者らは、クイズをインフォーマル・ラーニングの一環であると捉え、クイズに特化した掲示板を開発している。掲示板はすでに公開しているものの、利用したユーザから多くの改善要求が寄せられており、現在、対応している最中である。また運営上の規約についても整備した。クイズ掲示には、一般的な掲示板とは異なる特有のトラブルが起きがちであり、それに対応できる規約を整備する必要がある。本発表では、新たに追加した機能や、作成したクイズ掲示板の運営上の規約の作成について報告する。

キーワード：クイズ、インフォーマル・ラーニング、掲示板

1. はじめに

筆者らはクイズを「自発的な学び」を誘発する有効な手段と考えており、クイズに必要な諸機能を持つ掲示板の開発を、2012年度から行っている。

先行研究として、ナレッジ・コミュニティの一つ「人力検索はてな」でクイズを発表していたクイズ作者の属性調査を行い、年齢層や学歴、性別、クイズに関する態度などを調査した⁽¹⁾。次に、そのアンケートに応じてくれたクイズ作者に、クイズ専門の掲示板を作るとしたらどんな機能が欲しいかについて、20の機能を10点満点で回答させることでインタビュー調査した⁽²⁾。その後、クイズ掲示板のプロトタイプを作成し⁽³⁾、いくつかの機能を実装し⁽⁴⁾、さらに機能を付け加えて公開した⁽⁵⁾。掲示板のURLは<http://www.bmiquiz.com/>である。さらにクイズを作問することの教育効果について実験を行った⁽⁶⁾。

本発表では、最新の機能追加についての発表⁽⁶⁾以降、さらに新たに追加した機能や、クイズ掲示板の運営上の規約を整備した件について報告する。

2. 開発した掲示板

開発した掲示板の概要を示す。クイズの出題には会員登録が必要となる。メールアドレスとハンドルで会員登録を済ませログインすると、クイズの閲覧画面となる。閲覧画面を図1に示す。

■ クイズ掲示板

自分が出題する 問題ランキング 回答者ランキング 出題者ランキング クイズの検索 [konfanさんのログアウト](#) [アンケートに答える](#)

問題0006【謎解き・文章解読クイズ・ライオンにたてがみはない】

B美がデザートを手で学食に戻ると、D菜とF吉が声をかけた。//D菜「さっき帰ってきて、B美を探してたの」/F吉「B美はそのうち戻らって言ったんだけど、メモを残して行っちゃった」/B美「ふうん。何て書いてあるの？」/D菜「それが……わがわがわからない。詩なのよ」/B美「見せて」/D菜はメモを差し出した。//ライオンにたてがみはない// 霧を巻くわがみはない// 着物を見た目がよみなし// 満気

このクイズは回答受付中です。

(bmiさんの問題 締切 06月30日 22時00分)

問題0043 外国の有名な詩

1ノ雪にすれば夜の花ノ 眠っていると落ちて来る / 風に聞かなくても知っている / 泣いているような雨多く / 朝の光に鳥の声は少ない / 1 / 「何それ？」 / 「うん、なんか外国の有名な詩らしいんだけど、知ってる？」

このクイズは06月17日 22時00分に締め切られました。

(kuro-yaさんの問題 締切 06月17日 22時00分)

図1 クイズの閲覧画面

クイズの閲覧画面でクイズを選択すると個別のクイズ画面が示される。クイズの出題時には締め切り日時と時刻、ジャンル、画像を設定できる。また問題や回答への評価やランキナー一覧の閲覧、過去のクイズのジャンル・キーワード・出題者などによる検索も可能である⁽⁶⁾。

3. 追加した機能

今回、追加した機能は以下の通りである。

- [1] 会員でなくてもクイズを閲覧できる機能
- [2] 問題について、出題者からヒントを追加する機能
- [3] 各回答について、出題者が個別にコメントできる機能

[4] 掲示板に投稿があると、すぐ管理人にメールが行く機能

[5] 不適切な行為があった場合、管理人に通報できる機能

4. 規約の整

掲示板を円滑に運営するには、掲示板利用に関する規約の作成が必要となる。本研究で開発している掲示板は、クイズ、それも新たに創作されたクイズを重視するため、通常のアレクササイトの規約を参考にしつつも、独自の規約が求められる。

筆者らは以下の手順で規約を定めた。

[手順 1] 国内の代表的なアレクサ・コミュニティ4サイト（人力検索はてな、Yahoo!知恵袋、教えてGOO、OKWave）の規約を集める。

[手順 2] 重複した部分を削除しひとつにまとめる。

[手順 3] クイズ専門の掲示板の規約に不要な規約を削除する。

[手順 4] 過去のトラブルを参考にしつつ、クイズ掲示板に必要な条項を追加する。

筆者の一人は「人力検索はてな」というアレクサ・コミュニティでクイズを長年、出題してきた経験があり、クイズ掲示板に起きる可能性がある特有のトラブルについて経験を積んでいる。現在までに「人力検索はてな」で経験したトラブルには以下がある。各トラブルと、本規約での方針を示す。

[1] クイズの正解を思いついた人が、出題者が正解を発表する前に、SNS、ブログ、掲示板等、他の回答者の見えるところに回答してしまうマナー違反
→一律に禁止し、違反した場合は警告する。何度も繰り返したり、悪意で行っていたりするユーザは、管理人の判断で会員を強制退会させる。

[2] クイズの問題に不備があったとき、回答者が出題者を必要以上に非難する事態。

→本掲示板は創作クイズを歓迎するクイズ掲示板であり、回答者よりは出題者を保護するという姿勢を明示する。クイズの創作時には不備がつきものであり、回答者は出題者に不備を感じたら、それを非難するのではなく、改善案を提案する、出題者の意図を自分なりに推測した上で、仮にその推測が正しい場合は、自分はどう回答をしたいかを示すよう求める。

[3] クイズの問題に不備があり、出題者が途中でそれに気付いたとき、問題文の訂正を認めるかどうか、また訂正前にすでに回答してしまった人に対する扱いをどうするか。

→明らかな誤字など軽微な訂正は無条件に認める。問題に重大な欠陥があった場合、問題の取り下げにより対処するか、問題文の訂正により対処するかは出題者にゆだねる。

[4] クイズが難しすぎ、締め切りが間近になっても誰も回答する人がいない場合、ヒントの追加を認めるか。

→出題者によるヒント追加を認めるが、できればヒントを出す前に回答者に時間的猶予を持って「ヒントが必要か」を尋ねることが望ましい。

[5] クイズが知識依存であり、たとえばあるアニメを観た人には容易に解けるが、そうでない人には決して解けないような問題だった場合どうするか。

→出題前に「知識依存がある」問題であることを示すことが望ましい旨を規約に明記する。

[6] 出題者が各回答者につけた評価に偏りがあり、あきらかに良い回答なのに不当に低い評価点をつけていた場合どうするか。

→運営側からは特に関与しない旨を明記する。

[7] 「わかりません」という一言だけなど、あきらかに回答として不十分な回答を繰り返す回答者をどうするか。

→通報機能により管理人が判断し対処する。

[8] きわどい冗談を含むなど、年齢によるレーティングが必要と思われるクイズについてどう管理者として対応するか。

→クイズの質やその出題者の他の問題も考慮し、管理人が総合的に判断する。

[9] 著作権問題をクリアしていない画像を用いた出題がなされたらどうするか。

→規約には著作権をクリアした画像のみを使うように明記する。現実の運営では、他のアレクサ・コミュニティの運営を参考にしつつ判断する。

5. おわりに

規約とクイズ掲示板は現在も改良中である。発表時に最新版を示す。

参考文献

- (1) 竹内俊彦, 加藤由樹, 加藤尚吾: “先端的なクイズ作成者の属性調査”, 教育システム情報学会研究報告, 27(2), pp.27-34 (2012)
- (2) 竹内俊彦, 加藤由樹, 加藤尚吾: “クイズ用掲示板にクイズ作者が求める機能の予備調査”, 教育システム情報学会研究報告, 27(2), pp.569-570 (2012)
- (3) 竹内俊彦, 加藤由樹, 加藤尚吾, 舘 秀典: “クイズに特化した掲示板の作成”, 教育システム情報学会研究報告, B1-2, pp.11-12 (2013)
- (4) 竹内俊彦, 加藤由樹, 加藤尚吾: “クイズ掲示板の開発と諸機能の実装”, 日本教育工学会研究報告集, 13(5), pp.35-38(2013)
- (5) 竹内俊彦, 加藤尚吾, 加藤由樹, 舘 秀典: “クイズ掲示板の開発と評価”, 教育システム情報学会研究報告, 28(5), pp.5-6 (2013)
- (6) 竹内俊彦, 舘 秀典: “クイズ作成による意識変化の調査”, 日本教育工学会研究報告集, 14(1), pp.35-38(2014)

謝辞

本研究は、科研費（基盤 C「インフォーマル・ラーニングを促進するクイズに特化した掲示板の開発と評価」 課題番号 24501203）の助成を得た。