

実験内容 Experiment

実験の目標：各種媒体を用いた漫画の読みにおける理解度と主観的評価を測る
 Goal : We measure understanding and subjective evaluation after reading comics with paper media or electric media.

被験者：未来大生19名
 Subjects : 19 FUN students

使用媒体 Media

紙(漫画本)
 Paper (Comic book)



PC



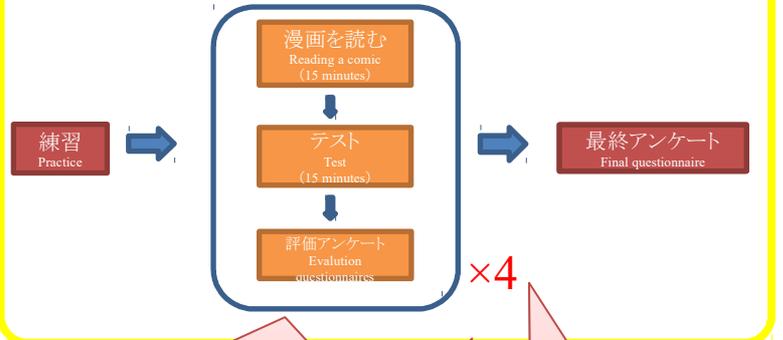
iPad Pro



iPad mini



実験の流れ Procedure

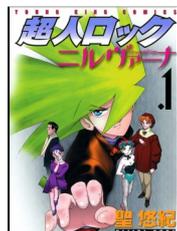
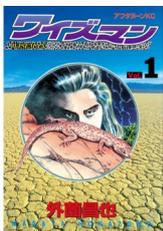


被験者を4つのグループに分け、1セットごとに使う漫画と媒体を変える
 The subjects are divided into four groups, and change comics and media across sessions.

変え方は4つのグループごとに別のものにする(グレコラテン方格)
 Each of four groups uses different media. (Greco-Latin square)

電子媒体 (iPad Pro, iPad mini, PC) を使用する被験者には、Kindleというアプリで漫画を読んでもらう
 We ask subjects to read comics using application called Kindle on electronic media (such as iPad Pro, iPad mini and PC).

漫画 Comics



グレコ・ラテン方格

	1番目	2番目	3番目	4番目
グループ 1	紙 暁星記	pro 光海岸	mini ワイズ	PC 超人
グループ 2	pro ワイズ	紙 超人	PC 暁星記	mini 光海岸
グループ 3	mini 超人	PC ワイズ	紙 光海岸	pro 暁星記
グループ 4	PC 光海岸	mini 暁星記	pro 超人	紙 ワイズ

読書

被験者に上で示した漫画を読んでもらった。漫画は被験者が読んだことがないと予想されるものを選んだ。読書に関しては、被験者の自由に読んでもらい、読書時間をストップウォッチで計測した。

テスト

被験者に漫画を読んでもらった後、理解度を測るためにテストを実施した。問題数は25問であり、1問1点の25満点とした。これも読書と同様にストップウォッチで回答時間を計測した。

アンケート

媒体ごとに読みやすさの主観的評価を得るため、評価アンケートを実施した。アンケートの内容は、表示面に関して11問、操作性に関して11問、満足度に関して7問、計29問を作成した。