

第9回 「分析結果の読み取り方／考察方法」 自由記述 5 / 5
(本プロセスから導きだされる設計された調査用紙)

- 造形 (魅力)** 子供は手に取るのか？(見た目の魅力は十分か？)
- 造形 (アフォーダンス)** 手に取った子供は扱えるのか？(使い方のアフォーダンスは正確か？)
- 魅力 (インタラクション)** 扱いながらこういった満足感を得るのか？(インタラクションの魅力は？)
- 魅力 (学習効果)** 長く扱うことによる変化は？(学習効果により飽きる？愛着に変わる？)

アンケート調査にご協力、有り難うございます。以下の問いにお答えください。

1

被験者の属性を問う
基本的な考え方の違う被験者は異なる回答をするにきまっています

■ 被験者番号 ■ 年齢 歳 ■ お子様の年齢性別 ■ お子様の年齢性別

創造性を育むものだ 1 2 3 4 5 知性を育むものだ

■ なぜそう思いますか？

■ このおもちゃをお子さんが見たときの行動として予想される行動は？
造形 (魅力) 手にとらない 1 2 3 4 5 手にとる

■ なぜそう思いましたか？

■ このおもちゃの色使いに関して教えてください。
造形 (魅力) 色を減らした方が良い 1 2 3 4 5 適切な色使いだ 色を増やした方が良い

■ なぜそう思いましたか？

■ パツと見てみて、やってみようと思った動作を以下から選んでください。(複数選択可)
造形 (アフォーダンス) つかむ にぎる まげる つぶす ひっばる ふる まわす しぼる おす はさむ

■ なぜそう思いましたか？

■ このおもちゃの遊びを通して【爽快感】を感じましたか？
魅力 (インタラクション) 感じなかった 1 2 3 4 5 感じた

■ なぜそう思いましたか？

■ このおもちゃでの遊びで得られる【爽快感】を数字で表現してください。
魅力 (インタラクション) まったく爽快でない -100 100 非常に爽快だ

■ なぜそう思いましたか？

■ 一般的なおもちゃと比較して、このおもちゃの遊び方の種類は？
魅力 (学習効果) 遊びのパターンが多い 1 2 3 4 5 遊びのパターンが少ない

■ なぜそう思いましたか？

■ このおもちゃは、長く遊べるおもちゃだと思いますか？
魅力 (学習効果) 長く遊べると思わない 1 2 3 4 5 長く遊べると思う

■ なぜそう思いましたか？

2 主に、印象を問う設問
製品の印象を問う

3 印象の要因を問う
印象に繋がった具体的な要因を探る設問 (どう改善すれば良いかの情報を得る設問)