

要 旨

異なる判断条件における刺激応答時間

東野泰幸

使いやすいインターフェイスを設計する上で、単に見やすいというだけではなく、処理における正確性や処理速度も重要である。また、特定の情報処理の目的に対していくつかの作業方法が可能であり、少なくとも経験的には最適な作業方法が存在するはずである。今回の実験では、このような観点から特に人間によるパターンの比較という作業において、記憶の処理をした場合の影響について考える。作業目的は呈示されたパターンを比較して、それが目的のパターンであるかどうかを、与えられた判断条件で判定することである。ここでは作業の効率を応答時間 (reaction time : RT) と正答率/誤答率から判断する。実験では記憶させる枚数や画像の記憶の仕方などの影響についての検討をした。

実験結果より、記憶枚数 1~3 では「速くて正確」、それ以上 (4 枚を除いた 5~7 枚) では「そこそこの速さで不正確」、上下比較では「そこそこの速さで正確」となる。このことから情報量がある基準より少ないなら覚えたほうが速いと考えられる。これは記憶の切り捨てや記憶の上書きが影響している可能性が考えられる。今後ともインターフェイス設計等において、どの程度までなら記憶させた方が良いのか、表示したほうが良いのかを示す基準点を調べることは、インターフェイスを改良する上で重要である。

キーワード 応答時間、インターフェイス、判断条件

Abstract

Reaction time in different judgement condition

Yasuyuki Higashino

When you design an easy-to-use interface, accuracy and the processing speed only that it is not easy to see in designing an easy-to-use interface in processing are also important. There are some methods to reach a certain purpose, and the best method is sure to exist at least experiencing it. It thinks about the influence when the processing of the memory is especially added from such a viewpoint in work of comparison of patterns by man in the experiment at this time. The work purpose is to compare presented patterns and to judge under the judgment condition being given whether it is a target pattern. The efficiency of work is judged from response time (reaction time:RT) and the rate of correct answer rate/wrong answer. The influence was examined, how to memorize the number of sheets to make it memorize in the experiment and the image.

It is fast and accurate in number of sheets 1-3 of the memory, inaccurate in number of sheets 5-7 of the memory at a hurried speed, accurate in an upper and lower comparison at a hurried speed. It is thought that remembering is fast if it is fewer than the standard with the amount of information from this. This can consider a possibility that the omission of memory and overwrite of memory have influenced. When you design the interface, it is thought it is significant when the interface is improved, to examine the reference point by which whether you memorize or I should display it is shown.

key words Reaction Time, Interface, judgement condition