

# 映像作品の順位づけと想起の問題：

## AV 機器を利用した相互作用分析の応用<sup>1)</sup>

南 保輔

### 論文要旨

学生に2人組で映像作品8つを視聴させた。その様子を映像と音声で記録するとともに、段階尺度での評価をもとめ、順位づけもおこなわせた。

5組10人の作品評価はかなり類似していた。撮影と編集の高い技術を反映した作品が良い評価を得て、順位づけでも1位に選ばれることが多かった。ただし、3分前後の作品だが、全作品を視聴しおえたころには、印象の薄い作品については想起に苦勞していた。想起されやすい特徴をもつ作品が順位づけでは選ばれているということが示唆された。

キーワード：相互作用分析、順位づけ、評価、想起の問題

### 1 映像作品視聴の相互作用分析

映像作品視聴の研究は、テレビの視聴率調査(藤平 2007)をはじめとして量的なアプローチが中心であった。有限希少な電波資源の配分に関わることであり、どのテレビ番組が視聴されているかという、視聴行動の量的相対的分布が社会的、経済的な関心から重視されてきた。

その一方で、視聴するひとびとが日常生活においてどのような視聴行動と経験を積み重ねている

かに関わる調査研究は限られてきた。南(2017)が紹介しているように、早くも1960年前後にアメリカ合衆国のシカゴでテレビ視聴の観察調査が行われている(Blum 1964)<sup>2)</sup>。だがその後は、1980年代になるまで(Lotz 2000)質的調査はあまりおこなわれてこなかった。

近年、調査テクノロジーの発達とともに、視聴行動を全体的に「ありのまま」にとらえる質的なアプローチが出てきた。会話分析と相互作用分析<sup>3)</sup>がそれで、南の研究(2017)は一例である。

1) 本論文は、成城大学特別研究助成による研究プロジェクト「AV機器を利用した相互作用分析の応用」(2016-17年度)の研究成果である。調査に協力してくれた学生のみなさんに感謝する。本論で提示した録画断片は、ビデオデータセッション研究会@成城(2018年6月16日)で提示し、多くの貴重な示唆とコメントを受けた。記して感謝する。

2) 黒人労働者階級の40世帯で、テレビ視聴をしているところが観察調査された。

3) 「相互行為分析」の呼び方が一般的だが、本論では社会心理学で親しまれているなどの理由から、「相互作用」という用語を使用している。相互作用分析の簡単な紹介については、南(2017: 4-6)を参照。

映像作品視聴の素材としては、テレビ番組が望ましい。家庭で日常的に視聴されており、人びとの話題となることも多いからだ。しかし、2011年のデジタル放送への完全移行後は、PCでの視聴と記録に制約が多く、調査素材とするには大きな困難がともなう。南(2017)では、教育上の理由もあり、学生自身が制作した映像作品を素材としている。

本論は、南(2017)のフォローアップ調査のひとつについて報告する。映像作品視聴のセッションが1回のみだった前回調査にたいして、本論が報告する調査では5回実施した。また、視聴作品数も前回は2作品だったのにたいして、8作品とした。映像作品視聴の記録としてはかなりのものを得ることができた。

評価としては、段階尺度を中心とする調査票への回答のほかに、作品の順位づけデータを収集した。本論では、この順位づけの結果を中心に検討を行う。

## 2 調査方法

都内A大学の2人組の学生が4分前後の8つの映像作品を視聴した<sup>4)</sup>。視聴中は自由に作品についての感想などを「話す」ようにとの教示がなされた(表1)。ひとつの作品視聴ごとに、10項目からなる段階尺度と自由記述欄のある調査票に手書きで回答した(付図1)。4作品の視聴と調査票回答が終わったところで作品についての感想を述べ、順位づけを行った。

表1 冒頭の教示文

これからおふたりで、A大学を紹介する映像

- 4) 文章表現を簡潔とするために調査協力者の学生が「おこなった」ことを中心とする記述としている。

作品を8つ見てもらいます。それぞれ4分程度の長さです。1つ見るごとにその作品の評価を調査票に記入してもらいます。前半の4つが終わったところで、その4つの作品を比較して順位づけや感想を聞かせてもらいます。

見ているあいだにその作品についておしゃべりしてください。映像作品全体についても、個別の登場人物についても、いいと思ったところや気になったところなどなんでもかまいません。とくに言うてはいけないといったことはなにもありません。

後半4作品も同じように視聴と調査票回答、インタビューと順位づけを行ったのち、全体のベストスリーを選んだ。2017年8月に1組、12月に4組の調査セッションを実施した。実施した順番に「セッション1」から「セッション5」と呼ぶ。

### 2-1 視聴映像作品

素材とした映像作品は、授業において学生が制作したものである。オープンキャンパスで上映するための、A大学を紹介するものだった。5人以上が登場して、長さは3分程度という条件があった。

履修学生は互選でオープンキャンパス上映用のベスト作品を選んだ。本研究のために、これまでのものから上映4作品を含めて8作品を選んだ。視聴する学生が作品に登場する学生を知らないほうが望ましいと考え、比較的古いものから選択した。

表2に視聴映像作品一覧を示す。C・D・G・Hの4作品がそれぞれオープンキャンパス上映用に使われたものである。CとDはこの授業が最初の年度の作品であり、指導する側も手探りで、作品のできとしてそれほど洗練されていない印象を

表2 視聴映像作品一覧

作品	時間	学期
A作品	3分29秒	2014 後期
B作品	3分08秒	2014 後期
C作品	4分31秒	2013 前期*
D作品	3分18秒	2013 後期*
E作品	3分40秒	2014 前期
F作品	2分51秒	2014 後期
G作品	4分00秒	2014 後期*
H作品	3分44秒	2014 前期*

\* オープンキャンパス上映作品

あたえるものだった。残りの6作品は授業2年目でかなりレベルアップしていた。なかでもHを制作した学生は、アルバイトなどで映像編集経験も豊富で、完成度の高い作品となっている。

## 2-2 調査協力者

映像作品を視聴した調査協力者は全員A大学の学部学生である。セッションごとに学年と性別、PCでの映像編集経験の有無、そして、本研究とおなじ視聴行動調査を実施した経験の有無を表3に示した。

セッションごとに、画面左側に映っている学生

表3 調査協力者一覧

学生	学年と性	編集経験	調査経験
A 1	4年女	無	無
B 1	4年女	有	無
A 2	3年女	有	無
B 2	3年女	有	有
A 3	3年女	有	有
B 3	3年女	有	有
A 4	3年男	有	有
B 4	3年女	有	有
A 5	3年女	無	無
B 5	3年女	有	有

をA、右側をBとした。「A1」とは、セッション1で画面左側に映っている学生のことを指す<sup>5)</sup>。一部の学生は本研究とおなじ調査を実施する側として経験しており、その有無も示している。

## 2-3 調査票

調査票の1ページ目を論文末に付した(付図1)。2ページから8ページは、1ページ目からフェイスシートを除いたものである。段階尺度の質問10項目を以下に挙げる。使用した調査票には「項目1」などはなかったが、本論では参照の便のために追加している。

- |     |  |
|-----|--|
| 項目1 | 作品としてよくできていた                           |
| 項目2 | 内容がおもしろかった                             |
| 項目3 | 作品の音響効果は良かった                           |
| 項目4 | 作品の映像効果(テロップやトランジション、エンドロールなど)は良かった    |
| 項目5 | 作品はテンポが良かった                            |
| 項目6 | 作品はよく工夫されていた                           |
| 項目7 | このような映像作品を作りたくなった                      |
| 項目8 | このような映像作品を作る授業を履修したくなった                |
| 項目9 | (あなたが高校生としてこの作品を見たと仮定して)成城大学に大いに興味を持った |

- 5) ここでの左右は録画されたPC画面上での「見え」を指す。視聴学生が見ているディスプレイ画面と対応づけるために、アプリケーションでそのような配置となっている。実際は、視聴しているPC(iMac)に向かって、右側にA、左側にBが着席している。

項目 10 (あなたが高校生としてこの作品を見たと仮定して) 成城大学に入りたくなった

項目 1 と 2 は、作品全体の評価をたずねるものである。「でき」と「おもしろさ」をたずねた。項目 3 から 6 は、技術的な側面をたずねた。音響効果、映像効果、テンポ、工夫について聞いた。項目 7 と 8 は、作品制作意欲の喚起にかかわるものである。最後の項目 9 と 10 は、作品の主要ターゲットである高校生であると仮定しての評価をたずねるものとした。

これらについて、「5 あてはまる」、「4 ややあてはまる」、「3 どちらでもない」、「2 あまりあてはまらない」、「1 あてはまらない」の 5 段階で評定を求めた。最後に自由記述欄を設けている。

## 2-4 セッションの流れ

映像作品は iMac で提示した。21.5 インチディスプレイの iMac (Late 2013, OS10.10.5) に iShowU HD Pro (version 2.3.15) というアプリケーションをインストールし、これを使ってディスプレイ画面とともに、外部接続の Web カメラ (ロジクール 920r) で映し出された視聴学生の様子、双方の音声をキャプチャーした。この映像音声ファイルが基本データである。

発話の録音用に IC レコーダを使用した。オーディオテクニカ製のタイピン型モノラルマイク AT-9903 をそれぞれの学生の胸元に装着し、アダプタ (ソニー PC-239S) を介して IC レコーダ (オリンパス LS-P2) でステレオ録音した。もう 1 台の IC レコーダ (オリンパス DS-800) をバックアップ用として卓上に設置した。

キャプチャーと録音は、セッション開始から

セッションが終了し事務手続き書類作成まで記録を継続した。調査票はひとりに 8 枚セットを用意し、1 つの作品視聴ごとに記入した。4 作品が終わったところで、以下の質問を行った。

前半 4 つの視聴と調査票回答を終えたところで：

- ・ 4 つの作品を通じての感想・気づいたことがありますか。それはどんなことでしょうか。
- ・ どれが良かったでしょうか。4 作品を上から順番をつけてください。
- ・ ○○を 1 位に選んだ理由はなんでしょうか。○○を 2 位に選んだ理由はなんでしょうか。○○を 3 位に選んだ理由はなんでしょうか。

4 作品を通じての感想を聞き、順位づけを求めた。その理由もたずねた。順位づけで作品を思い出したり指示したりする助けとするため、各作品の冒頭から特徴的なフレームをキャプチャーして一覧表を作成した。A 4 用紙を横置きにして 4 作品を 2 つずつ 2 行に配置した。順位づけのときには、卓上にこれを置いて指さしをしながらやりとりが行われた。「前半一覧表」と「後半一覧表」と呼ぶ。短い休憩後、後半 4 作品の視聴を続けた。その後、前半 4 作品についてとおなじく、上の 3 つの質問をおこなった。

続いて、全体 8 作品に関して以下の 4 項目について質問した。

最後に：

- ・ 8 作品全体を通じての感想・気づいたことがありますか。それはどんなことでしょうか。
- ・ どれが良かったか・ベストスリーはどれか。
- ・ その理由はなにか。
- ・ 見ていたときの視点、立場など、もし念頭に

おいていたものがあれば教えてください。

ベストスリー選びでは、前半一覧表と後半一覧表を提示した。最後に評価軸と映像編集経験の有無をたずねた。そのあとに、データ使用に関する承諾書に署名を求めた。調査協力者は全員がデータ使用を承諾した。なお、調査協力にたいして謝金を支払われた。

以上が調査方法の概要である。3節以降、調査結果を報告し考察を行う。

### 3 作品評価

段階尺度への回答の作品ごとの分布を表4に示した。全員の評価判断の合計は100（10項目×10人）となるが、G作品とH作品が「あてはまる」回答数が43と44と4割以上となっている。つぎに高評価が多かったのは、B作品とE作品である。それぞれ、「あてはまる」と「ややあてはまる」が、22と52、24と43となっている。3番目のグループには、A作品とD作品とF作品が位置す

る。C作品が最下位となった。

つぎに、個別の項目の分布を紹介する。表5に項目1「作品としてよくできていた」への評価回答の分布を示す。

項目1の評価の分布から、8つの作品は4群に分けることができる。H作品が第1群、第2群がG作品、第3群がB・D・E・Fの4作品、第4群がA作品、そして、第5群がC作品である。

このようなグループ順位づけを10項目それぞれについて行った結果が表6である。

ほぼすべての項目でH作品とG作品は高い評価を得ている。B作品とE作品が続いているが、本節冒頭で見た、全項目合計の評価の分布と当然のことだがおなじ傾向となっている。

### 4 作品順位づけ

前節では、段階尺度での評価結果を紹介した。本節では順位づけの結果を報告する。調査協力者それぞれの順位づけの結果を付表1として論文末に示した。

表4 作品ごとの評価分布

	A作品	B作品	C作品	D作品	E作品	F作品	G作品	H作品
5 あてはまる	11	22	3	13	24	14	43	44
4 ややあてはまる	39	52	11	44	43	47	40	45
3 どちらでもない	42	25	55	41	33	36	17	11
2 あまりあてはまらない	7	1	29	2	0	3	0	0
1 あてはまらない	1	0	2	0	0	0	0	0

表5 項目1「作品としてよくできていた」評価分布

	A作品	B作品	C作品	D作品	E作品	F作品	G作品	H作品
5 あてはまる	1	4	1	3	3	2	5	7
4 ややあてはまる	3	6	0	6	6	7	4	3
3 どちらでもない	6	0	5	1	1	1	1	0
2 あまりあてはまらない	0	0	4	0	0	0	0	0
1 あてはまらない	0	0	0	0	0	0	0	0

表6 評価項目ごとの作品のグループ順位

項目	項目内容	第1群	第2群	第3群	第4群	第5群
1	作品としてよくできていた	H	G	BDEF	A	C
2	内容がおもしろかった	G	HE	ABD	CF	-
3	作品の音響効果は良かった	GE	HB	DA	F	C
4	作品の映像効果（テロップやトランジション、エンドロールなど）は良かった	HG	FB	ADE	C	-
5	作品はテンポが良かった	G	AE	HB	DF	C
6	作品はよく工夫されていた	H	BE	GDE	A	C
7	このような映像作品を作りたくなった	H	G	EBAD	F	C
8	このような映像作品を作る授業を履修したくなった	EHG	AB	FDC	-	-
9	（あなたが高校生としてこの作品を見たとき仮定して）成城大学に大いに興味を持った	HG	DEB	F	AC	-
10	（あなたが高校生としてこの作品を見たとき仮定して）成城大学に入りたくなった	HG	ED	FB	AC	-

全体でのベストスリーに1度でも選ばれた作品は6作品であった。その回数などを表7に示した。1位を5ポイント、2位を3ポイント、1位を1ポイントして「合計」ポイントを算出した。野球の大リーグで新人王選手の選出の際に使われている計算方法である。

H作品が1位に5人から選ばれている。2位に4人から選ばれ、ベストスリーに選ばなかったのは1人だけである。ついで順位が高かったのがG作品である。B作品とF作品は、1位とした学生もいたが、全体としてはそれほど高い順位とはされなかった。E作品とA作品は1位には選ばれなかったが、2位に1人ずつから選ばれている。

表7 ベストスリー作品

作品	H	G	B	F	E	A
1位	5	2	2	1	0	0
2位	4	2	1	1	1	1
3位	0	4	0	2	3	1
合計	37	20	13	10	6	4

\* 「合計」は、1位から3位をそれぞれ、5、3、1ポイントとして算出した。

ベストスリー選びの結果について2点を指摘する。まず気づくのは、後半4作品からベストスリーが選ばれているということだ。10人中5人がそうしている。また残り5人も、上位3作品のうち2作品は後半から選んでいる。そして、前半の作品を1位としているのはセッション5の2人だけである。

第2に、全体としては順序の推移性が守られている。つまり、前半や後半の4作品内での順序が、ベストスリーを選ぶときに逆転することはない。例外がセッション2の2人である。学生A2とB2はともに前半4作品の順位づけを「DBAC」とする一方、ベストスリーはそれぞれ「HAG」と「HFA」とした。つまり、A作品が全体2位と3位とされた。

もし順序の推移性が保存されるならば、D作品とB作品よりもA作品が全体のベストスリーで上位に来ることはない。だが、学生A2とB2はこれらを選ばずに、A作品をベストスリーに選んでいる。これはひとつの謎であり5節において、この謎解明につながる検討を行う。

## 5 ベストスリー選びの相互作用分析

本節においては、セッション2の2人がベストスリーを選んでいるやりとりの相互作用分析を行う。映像作品の視聴や鑑賞、評価はきわめて私的で個人的なふるまいと思われているかもしれない。しかし、すくなくとも、第三者から観察され他者が共在する場面においてなされるならば、それは社会的で相互作用的なものであり、そのときの「いまここ」において達成されるものである。エスノメソドロジーが主張してきたように、そのふるまいはアカウンタブルで観察可能なものである (Francis & Hester 2004 = 2014)。場面の参与者同士が自身のふるまいをアカウンタブル (説明可能) とするために利用している資源に照準した分析を本節で行う。

セッション2の当該箇所のトランスクリプトを凡例とともに断片付1として本文末に掲示した。A作品がベストスリーに選ばれている部分である。やりとりの流れのなかで決まっていることがわかる興味深い部分である。

まず、この部分でなされた順位づけの概要を述べる。学生A2とB2はともにH作品を1位としている。2位には、B2がF作品を選ぶ一方、A2はA作品を選んでいる。A作品を3位にB2が選んだところまでが断片付1である。つまり、前半4作品でA2とB2双方が3位としたA作品が、全体では2位と3位とされたのである。

このことが相互作用においてどのようになされているか。断片付1をいくつかに分けて、詳しく検討していく。断片1がその最初の部分である。

### 【断片1 15 - 20行】

- 15 (6.8)  
 16 A2: どうしようかな: こっちらえらん,  
 17 選ばないのはかわいそう. hhhh

- 18 [hhhhhhh  
 19 B2: 「え, そんな全体的なあれ見る?  
 20 (1.4)

B2は、F作品を2位に選ぶ。そのあと、A2が迷う沈黙がある (15行)。そしてA2は、「こっちらから」「選ばないのはかわいそう」(16 - 17行)と発言する。1位のH作品とB2が選んだF作品は後半4作品のものだが、「こっちらから」と前半4作品の一覧表を指しながら、前半から選ぶことを提案する。

このA2の提案に対して、B2は「え, そんな全体的なあれ見る?」と疑義を呈する (19行)。作品のできばえに基づいて順位づけするときに、「全体的な」バランスのようなものを考慮するのは適切であろうかという問いかけである。

### 【断片2 21 - 25行】

- 21 A2: 総括的な,  
 22 B2: >そしたら<これかな. hh わかん  
 23 ない. わたしは [(これだな)  
 24 A2: [(あれ)  
 25 (2.0)

B2の疑義にたいして、A2はほぼ同じ理由でこたえる。「総括的な」(21行)という表現はB2の「全体的な」(19行)とほぼ同義と思われる。それゆえB2の疑義にたいしての強い反駁となっていないように思われるが、B2はA2の提案をいったん受け入れる。「>そしたら<これかな」(22行)と、前半4作品の一覧表の一部分を示す。「そしたら」が早口で発話されている。だが、この譲歩はすぐに覆されて「わたしは (これだな)」(23行)と最初の選択であるF作品を (と思われるものを後半4作品の一覧表上で) 指さす。笑い

と「わかんない」という発話（22 - 23行）で、対立を緩和しているようだ。

**【断片3 26 - 30行】**

- 26 A2：人選的な意味でAで。  
 27 B2：ん。ん。  
 28 A2：hhhh わたしは2位が。  
 29 南：2位。  
 30 (2.2)

A2は、「人選的な意味でAで」（26行）と理由を提示しながらA作品を選ぶ。「わたしは2位が」（28行）と笑いのあとに選択を断定する部分を述べる倒置のかたちを取っている。

**【断片4 31 - 37行】**

- 31 B2：人選？  
 32 A2：ん：：  
 33 B2：ん：  
 34 A2：やっぱりなんか、おもしろいひとに  
 35 は [なしが  
 36 B： [あ：  
 37 A2：聞けてるってゆうてん

B2は、「人選」ということばを繰り返してその意味するところの説明を求めている（31行）。「おもしろいひとにはなしが」（34 - 35行）「聞けてる」点（37行）だとA2が説明すると、B2は早い時点で理解を示す（36行）。

**【断片5 38 - 42行】**

- 38 B2：そうね：。内容があんまはいつてこ  
 39 ないもんなたしかに。  
 40 A2：[こ：聞きたい。  
 41 B2：[(これ)《指している》

42 A2：聞きたいっておもう [かな。

B2は、A2の「人選」という理由に同意を示す。それを、選んだF作品への不満を表明するかたちでしている。「内容があんまはいつてこない」（38 - 39行）とF作品を特徴づけることで、A作品からは「内容」がしっかりと伝わったということを暗に述べている。A2が「聞きたい」というのは、A作品の登場人物の発言内容が「聞きたい」と思うものだったというのである。

**【断片6 43 - 50行】**

- 43 B2： [そ：だね：=  
 44 A2：=ん：  
 45 (2.2)  
 46 B2：え：なんだろ：。(1.8) ベストス  
 47 リーで [しょ。  
 48 南： [(はい)  
 49 B2：あたしもAかな。3番目。  
 50 南：3番目。はい。

A2に「そ：だね」（43行）と同意したB2は、3位にA作品を選ぶ。「え：なんだろ：」と躊躇を示しつつも、A2に説得されたというかたちを取っている。

このように、「人選」という理由、つまり、A作品の登場人物は、「聞きたい」話をしていたという理由が提示され、ベストスリーに選ばれる流れとなっていた。

**6 想起の問題**

前節の相互作用分析を通じて、前半4作品で3位だったA作品が、全体のベストスリーに選ばれたやりとりを検討した。「人選」という特徴づけが理由として持ち出されていた。



順位づけにおいては、どのような評価軸が使われていたかも重要である。H作品は制作者の技術力の高さが作品に反映されていた。「姿勢が、もうちょっとプロっていうか」とB2は別のところでH作品を評していた。授業用に用意された安価なビデオカメラや編集アプリケーションではなく、高価な一眼レフカメラやプロ用編集アプリケーションを使用した完成度の高い作品となっていた。視聴学生の多くが1位に選んだのも当然と思われる。

G作品は、なによりもBGMに特徴があった。ビートの効いた音楽が作品のテンポ感を高めていた。C作品の特徴は、ある学生団体の人間に登場人物を絞ったことだった。残りの5作品は、全体的な構成と印象がわりと似ているものだったが、そのなかでA作品はかなり個性的な登場人物が2人ほどいた。

特徴があり印象に残るということは、記憶に残り想起<sup>6)</sup>されやすいということである。B2が、「>あんまりおぼえてないんだけど<」(断片付1の12-13行)とベストスリーの2位にFを選んだあとに発言しているのは注目にあたいする。

想起の問題は、実はすべての視聴学生がなんらかの時点で表明した。とくに、セッション5では、全体のベストスリー選んで映像作品を再度視聴したいという強い希望が表明された。それに応じて、作品の冒頭をすこし再視聴するのを認めた。それほどに8作品の「記憶」を保持し想起することとは困難なものであった。

特徴がはっきりしていて、印象に残った作品は

6) 「記憶」についてその「原理」が確立されていないという現状 (Suprenant & Neath 2009 = 2012) から、「想起」の定義を行うのは困難である。ここでは「思い出す」といった日常的な理解でこのことばを使用している。

それでも想起しやすかったようだ。全体の構成などが似た作品は、ほかの作品と差異化して想起することが困難であったと推測される。冒頭場面のフレームキャプチャーという手がかりのみでは、想起の助けとしては不十分であった。

## 7 順位づけの相互作用分析に向けて

順位づけという評価において、記憶と想起の問題が大きいということが判明した。特徴があり印象的であった作品ほど想起されやすいということだ。冒頭フレームの一覧表の提示のみでは、想起の補助として不十分であった。

もうひとつ、調査には大きな問題があった。それは、視聴学生の手元の映像記録がないということだ。外付けWebカメラの映像では、視聴している学生の表情と手の動きはわかる。だが、卓上に置かれた一覧表のどこを指さしているかがわからない。そのために、「これ」などと指示している作品がどれであるかは、前後の文脈から判断するしかなかった。5節の相互作用分析では、この制約に配慮しながら分析をおこなった。

その一方、順位づけという課題は、量的アプローチとしては有望なものである。その理由づけにおいて質的なデータも多く産出される。調査票への回答では得られないものである。問題点を改良して、順位づけを工夫して活用した調査研究を行うことが今後の課題である。

(了)

### 断片付1 セッション2のベストスリー選び

- 01 南：じゃあ、ベストスリーを選ぶとしたら、
- 02
- 03 B2：(基本 [これが1位])
- 04 A2： [え、これ1位.]
- 05 A2：hhhhh

06 B 2 : 1 位.  
 07 A 2 : H. .hh 2 位ねえ.  
 08 B 2 : え : :  
 09 (2.4)  
 10 A 2 : むずいの.  
 11 B 2 : F かこれかな. これ. あたし F, F で  
 12 すかね. F, ん, >あんまりおぼえて  
 13 ないんだけど<=  
 14 A 2 : nhhhhh .hh え, どうしようかな : : :  
 15 (6.8)  
 16 A 2 : どうしようかな : こっちらからえらん.  
 17 選ばないのはかわいそう. hhhh  
 18 [hhhhhhh  
 19 B 2 : [え, そんな全体的なあれ見る?  
 20 (1.4)  
 21 A 2 : 総括的な.  
 22 B 2 : >そしたら<これかな. hh わかん  
 23 ない. わたしは [(これだな)  
 24 A 2 : [(あれ)  
 25 (2.0)  
 26 A 2 : 人選的な意味で A で.  
 27 B 2 : ん. ん.  
 28 A 2 : hhhh わたしは 2 位が.  
 29 南 : 2 位.  
 30 (2.2)  
 31 B 2 : 人選?  
 32 A 2 : ん : :  
 33 B 2 : ん :  
 34 A 2 : やっぱりなんか, おもしろいひとに  
 35 は [なしが  
 36 B : [あ :  
 37 A 2 : 聞けてるってゆうてん  
 38 B 2 : そうね : . 内容があんまはいってこ  
 39 ないもんなたしかに.  
 40 A 2 : [こ : 聞きたい.

41 B 2 : [(これ) (《指している)  
 42 A 2 : 聞きたいっておもう [かな.  
 43 B 2 : [そ : だね : =  
 44 A 2 : = ん :  
 45 (2.2)  
 46 B 2 : え : なんだろ : . (1.8) ベストス  
 47 リーで [しょ.  
 48 南 : [(はい)  
 49 B 2 : あたしも A かな. 3 番目.  
 50 南 : 3 番目. はい.

凡例 (西阪 2008: 9-13)

- [ 複数の参与者の発する音声为重なり始  
 めている時点は, 角括弧 ([ ]) によっ  
 て示される.
- [ ] 重なりの終わりが示されることもある.  
 = 2つの発話が途切れなく密着している  
 ことは, 等号 (=) で示される.  
 (言葉) 聞き取りが確定できないときは, 当該  
 文字列が ( ) で括られる.
- (m.n) 音声途絶えている状態があるとき  
 は, その秒数がほぼ 0.2 秒ごとに ( )  
 内に示される.
- 言葉 : : 直前の音が延ばされていることは, コ  
 ロンで示される. コロンの数は引き延  
 ばしの相対的な長さに対応している.
- h 呼気音は h で示される. h の数はそれ  
 ぞれの音の相対的な長さに対応してい  
 る.
- .h 吸気音は .h で示される. h の数はそれ  
 ぞれの音の相対的な長さに対応してい  
 る.
- > < 発話のスピードが目立って速くなる部  
 分は, 左聞きの不等号と右聞きの不等  
 号で囲まれる.
- ( ) 発言の要約や, その他の注記は二重括  
 弧で囲まれる.

引用文献

Blum, A. 1964. Lower-class Negro television spectators: The concept of pseudo-jovial scepticism. In Shostak, A. B. & Gomberg, W., eds. *Blue-collar world: Studies of the American worker*. Prentice-Hall. 429-435.

Francis, David. & Hester, Stephen. 2004. *An invitation to ethnomethodology: Language, society and interaction*. Sage. = デイヴィッド・フランシス；スティーヴン・ヘスター. 2014. 『エスノメソロジーへの招待：言語・社会・相互行為』中河 伸俊；岡田 光弘；是永 論；小宮 友根訳. ナカニシヤ出版.

藤平 芳紀. 2007. 『視聴率の正しい使い方』朝日新書.

Lotz, Amanda D. 2000. Assessing qualitative

television audience research: Incorporating feminist and anthropological theoretical innovation. *Communication Theory* 10: 447-467.

南 保輔. 2017. 映像作品視聴の経験的研究：AV 機器を利用した相互作用分析の適用可能性の検討. 『コミュニケーション紀要（成城大学大学院文学研究科）』28: 1-21.

西阪 仰. 2008. トランスクリプト（転写）の記号一覧. 西阪；高木 智世；川島 理恵『女性医療の会話分析』文化書房博文社. 9-13.

Suprenant, Almee M. & Neath, Ian. 2009. *Principles of memory*. Taylor and Francis. = 2012. スープレナント；ニース. 『記憶の原理』今井 久登訳. 勁草書房.

付表1 作品順位づけ

	前半4作品中の順位	後半4作品中の順位	全体8作品中のベストスリー
A 1	DBAC	FHGE	FHG
B 1	BDAC	HFG E	HB F
A 2	DBAC	HGEF	HAG
B 2	DBAC	HEFG	HFA
A 3	BDAC	HGEF	HGF
B 3	DBAC	GHEF	GHE
A 4	BADC	GHEF	GHE
B 4	BADC	HGEF	HGE
A 5	BADC	HGEF	BHG
B 5	BADC	EGHF	BEG

\* 左から1位, 2位, 3位, 4位である.

付図1 使用調査票の1ページ目

映像作品を視聴して

あなた自身について教えてください。

年齢： \_\_\_\_\_ 歳                      性： 女      男

学部： 文芸    経済    法    社イノ                      学年： \_\_\_\_\_ 年

成城大学学生でない場合の職業： \_\_\_\_\_

1つめの作品について、以下の項目の内容は、どの程度あてはまると思えますか。それぞれの項目について、あてはまると思う数字をまるで囲んでください。

- 5 あてはまる
- 4 ややあてはまる
- 3 どちらでもない
- 2 あまりあてはまらない
- 1 あてはまらない

あてはまる数字に○をつける  
あてはまる      あてはまらない

・ 作品としてよくできていた	5	4	3	2	1
・ 内容がおもしろかった	5	4	3	2	1
・ 作品の音響効果は良かった	5	4	3	2	1
・ 作品の映像効果（テロップやトランジション、エンドロールなど）は良かった	5	4	3	2	1
・ 作品はテンポが良かった	5	4	3	2	1
・ 作品はよく工夫されていた	5	4	3	2	1
・ このような映像作品を作りたくなった	5	4	3	2	1
・ このような映像作品を作る授業を履修したくなった	5	4	3	2	1
・ （あなたが高校生としてこの作品を見たとき仮定して）成城大学に大いに興味を持った	5	4	3	2	1
・ （あなたが高校生としてこの作品を見たとき仮定して）成城大学に入りたくなった	5	4	3	2	1

感想・コメントを聞く。

## **A Study of Rating Promotional Videos and the Remembering Problem: Application of Interaction Analysis Utilizing Audio-Visual Equipment**

Yasusuke Minami (Seijo University)  
yminami@seijo.ac.jp

### **ABSTRACT**

Five pairs of university students watched 8 short video clips, which were made to advertise a university to prospective applicants. The participating students were allowed to talk freely while watching the promotional videos. After watching each 8 video, each student evaluated the videos using a 5-point Likert scale using on 10 criteria provided by the researchers, which were designed to summarize the appeal of the videos to the students. In addition, each student was asked to rank the videos based on his/her own criteria.

The most highly rated and ranked video clip was the one made by a person with professional video shooting and editing expertise. Videos with distinctive background music and featuring unique characters were ranked next. Most of the rest of the videos were similar in the featured characters and composition, and failed to make a strong impression on the students. However, it was discovered that the students had difficulty remembering the details of specific video clips. As a result, a change in the research protocol seems necessary, and a new protocol is proposed for a future study.

**KEYWORDS:** interaction analysis, rating, evaluation, remembering problem