

# ことば遊び表現のある映像作品の評価：

## 相互作用における「わかる」のコミュニケーション論的研究<sup>1)</sup>

南 保輔

### 論文要旨

2人組の学生が映像作品8つを視聴するセッションを6回実施した。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。2017年度に実施した5回と比較したところ、よく似た結果となった。

オープニングにことば遊び表現を活用した映像作品がひとつあった。ことば遊びを理解したのは1セッションの2人だけだったが、この作品全体の高評価にはつながらなかった。逆に、ことば遊びを理解しなかったにもかかわらずこの作品を高評価した1セッションの2人は、大学紹介という評価基準を挙げた。

キーワード：映像作品評価、ことば遊びの理解、順位づけ、段階尺度

### 1 映像作品評価における「わかる」

「意味」や「理解」は人文社会科学の中核的な問いのひとつである。エスノメソドロジーと会話分析は、この問いを根底に据えている (Francis & Hester 2004=2014)。

本論文は、映像表現の理解・「わかる」と作品評価の関係について考察する。ある映像作品の冒頭オープニングに掛詞のようなことば遊び表現が組み込まれた。これを「わかる」のはむずかしく、わかったのは2人だけだった。わかったひととわからなかったひととでこの作品の評価がどのよう

な違いがあるかを報告し考察する。

### 2 調査方法

本論文が主として報告する調査（以下、「2018調査」）は、2017年度の調査（以下、「2017調査」；南 2019に詳細な報告がある）と同じ素材、同じ手続きでおこなわれた。以下、重複することになるが、2018調査の方法を述べる。

都内A大学の2人組の学生が3分前後の8つの映像作品を視聴した<sup>2)</sup>。視聴中は自由に作品についての感想などを「話す」ようにとの指示がなされた（表1）。ひとつの作品を視聴するごとに、10項目からなる段階尺度と自由記述欄のある調

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「相互作用における「わかる」のコミュニケーション論的研究」（2018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。

2) 簡潔な表現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。また、大学名を「A大学」としている。

査表に手書きで回答した（付図1）。4作品の視聴と調査表回答が終わったところで作品についての感想の述べ、順位づけを行った。

表1 冒頭の教示文

これから審査員になったつもりで、おふたりで、A大学を紹介する映像作品を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表に記入して下さい。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。

調査表は適宜メモなどを書いていただけて結構です。ひとつの作品が終わるごとに段階尺度などに記入していただきます。4作品の順位づけのときにも参照していただけます。

後半4作品も同じ手順をお願いします。そして、最後に全体から上位3作品を選んでいただき、その理由なども聞かせていただきます。

なにか質問がありますでしょうか。

（質問への対応）

それではよろしくをお願いします。まず最初の作品、A作品からです。

後半4作品も同じように視聴と調査表回答、インタビューと順位づけを行ったのち、全体8作品からベストスリーを選んだ。2018年12月に2組、2019年1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11」から「セッショ

ン16」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、A大学の紹介を目的としていた。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に作品をひとつ選んだ。本研究のために、これまでのものから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に視聴した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用に使われたものである。C作品とD作品は授業が最初の年度であり、指導する側も手探りで、作品のできとしてあまり洗練されていないという印象を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作品を制作した学生は、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。

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

## 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。全員がこの授業の履修者で、PCでの映像編集経験と本研究と同じ視聴行動調査を実施した経験とがある。セッションごとに学年と性別と合わせて表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をA、右側をBとした。「A11」とは、セッション11で画面左側に映っている学生のことを指す<sup>3)</sup>。

表3 調査協力者一覧

学生	学年と性	編集経験	調査経験
A11	2年男	有	有
B11	2年女	有	有
A12	2年女	有	有
B12	2年女	有	有
A13	3年男	有	有
B13	3年男	有	有
A14	3年女	有	有
B14	3年女	有	有
A15	2年女	有	有
B15	2年女	有	有
A16	2年女	有	有
B16	2年女	有	有

## 2-3 調査表

調査表の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

3) 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)に対して、右側にA、左側にBが着席している。

質問10項目を以下に挙げる。使用した調査表には「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)A大学に大いに興味を持った
- 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)A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になったつもりで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 BSW50KM02) で映し出された視聴学生の様子と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 をそれぞれの胸元に装着し、アダプタ (ソニー PC-232HS) を介して IC レコーダ (オリンパス DS-800) でステレオ録音した。もう 1 台の IC レコーダ (オリンパス LS-P2) をバックアップ用として卓上に設置した。2018 調査では、新たにビデオカメラでセッション全体を上から記録した。ソニーの FDR-AX60 カメラをダイワの DST-53 三脚に載せて斜め上から撮影した。

キャプチャーと録音録画は、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。調査表はひとりに 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 つの視聴と調査表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。なお、映像はいつでも自由に再視聴してもらってけっこうです。
- ・ 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。A4 用紙を横起きにして 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 作品についてと同じく、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 5 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。なお、映像はいつでも自由に再視聴してもらってけっこうです。
- ・ どれが良かったでしょうか・ベストスリーはどれでしょうか。
- ・ それぞれその理由はなんでしょうか。
- ・ 見ていたときや評価するとき、順位づけするときの視点や立場など、もし念頭においていたものがあれば教えてください。
- ・ 最後になりますが、全体について感想をお聞かせください。どんなことでもけっこうです。

ベストスリー選びのときには、前半一覧表と後半一覧表を提示した。最後に評価時の視点や立場と

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が支払われた。

順位づけのときに、2018 調査では「なお、映像はいつでも自由に再視聴してもらってけっこうです。」という一文をインストラクションに加えた。2017 調査では、視聴学生から明示的に希望が述べられたときのみ再視聴を認めたが、もう一度視聴したいと思ってもその希望を表明しなかったことがあるかもしれない。それで、2018 調査ではそういったことがないように、自由に再視聴できることをインストラクションであらかじめ明言することにした。

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おこなう。

### 3 2018 調査結果

3 節では、2018 調査の結果を報告する。

#### 3-1 項目別評価

項目別段階尺度への回答の作品ごとの分布を表 4 に示した。全員の項目別評価判断の合計数は 120 (10 項目×12 人) である。「あてはまる」という最高評価の回答数は、G 作品と H 作品が同数の 58 でほぼ半分となっている。つぎに高評価が多かったのは F 作品で、「あてはまる」回答数が 30 だった。そして、A 作品 (「あてはまる」数は 20)、B 作品 (同 19)、E 作品 (同 17)、D 作品 (同 12) と続く。C 作品が「あてはまる」回答数が 3 で最下位となった。

つぎに、作品全体の評価をよく代表すると思われる項目 1 の回答を検討する。表 5 に「作品としてよくできていた」項目への評価回答の分布を示す。「あてはまる」回答数は、H 作品が 9、G 作品が 8、F 作品が 6 とここまでは項目全体で見た順位とほぼ同じである。このあと B 作品と E 作品、D 作品が「あてはまる」回答数 3 で続く一方、A 作品は 1 で全体の 7 位となる。C 作品は「あてはまる」回答数が 0 だった。

表 4 作品ごとの項目別評価分布 (2018 調査)

	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	20	19	3	12	17	30	58	58
4 ややあてはまる	48	55	19	43	70	47	47	46
3 どちらでもない	40	37	50	46	26	37	14	16
2 あまりあてはまらない	12	9	48	19	7	6	1	0
1 あてはまらない	0	0	0	0	0	0	0	0

表 5 「作品としてよくできていた」項目の評価分布 (2018 調査)

	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	3	0	3	3	6	8	9
4 ややあてはまる	8	6	1	5	8	5	4	3
3 どちらでもない	3	3	7	4	1	1	0	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

これら2つの結果をまとめると、1位評価群としてG作品とH作品、2位群がF作品、3位群がA作品、B作品、D作品、E作品の4つ、そして4位群がC作品となる。

### 3-2 順位づけ

前項では、段階尺度での項目別評価結果を紹介した。本項では、作品評価のもうひとつのかたちとして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。

全体でのベストスリー作品に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6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6人から1位に選ばれている。2位に3人から選ばれ、ベストスリーに選ばなかったのは3人である。ついで高順位が多かったのがG作品である。A作品とB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。F作品とE作品は1位に選ばれることはなく、2位あるいは3位として選ばれただけであった。

表6 ベストスリー作品 (2018 調査)

作品	H	G	B	A	F	E
1位	6	3	1	2	0	0
2位	3	7	1	0	1	0
3位	0	1	4	1	4	2
合計	39	37	12	11	7	2

\* 「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。

### 3-3 項目別評価と順位づけ

項目別段階尺度への回答に基づく作品評価と順位づけの結果をここで突き合わせてみる。項目別評価で1位群のH作品とG作品が、順位づけでも1番手と2番手となっている。4位群のC作品はだれからもベストスリー作品に選ばれることはなかった。D作品も選ばれることがなかったが、これは3位群の4作品のなかで唯一の例外である。

もうひとつ目につくのが、F作品とA作品である。項目別評価で2位群となったF作品だが、順位づけでは5番手の成績となった。対照的にA作品は2人に1位とされている。A作品を1位に選んだこれら2人は同じセッションの参加者である。

このような違いはあるものの、全体としては、項目別評価と順位づけという2つの作品評価の結果はよく似た傾向となっている。

## 4 2017 調査との比較

つぎに、2018 調査と2017 調査の結果を比較する。2017 調査の作品ごとの項目別評価分布と「作品としてよくできていた」項目の評価分布を表7と表8として示す。

2018 調査と2017 調査とではセッションと参加者の数が異なるため、全体の回答数が120と100、「作品としてよくできていた」項目の回答数も12と10という違いがある。表4と表7とを比べると、大きな違いは見られない。A作品の「あてはまる」回答数が2018 調査で20と、2017 調査の11と比べてかなり多くなっているのが目につくぐらいである。

表5と表8の比較では、F作品が「作品としてよくできていた」項目の「あてはまる」回答数が2018 調査では6と、2017 調査の2と比べてかなり多くなっている。実は項目別の合計（表4と表

表7 作品ごとの項目別評価分布 (2017 調査)

	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8 「作品としてよくできていた」項目の評価分布 (2017 調査)

	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9 ベストスリー作品 (2017 調査)

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。

7)でも、F作品の「あてはまる」の数は14から30と多くなっている。

ベストスリー作品選び(表6と表9)では、どちらの調査においてもC作品とD作品がいちども選ばれていないという点は同じである。H作品とG作品という上位2作品の順位も変わらない。そのあとの順位で、2018調査でA作品が上位にランクインしていることが目につく。

ここまでの結果をまとめると、作品評価の全体的な傾向は、項目別段階尺度と順位づけという2つの評価方法と、2017調査と2018調査という2つの年度の調査を通じて変わらない。上位群の2

つの作品(HとG)、下位群の2つの作品(DとC)は同じである一方、中位群の4つの作品(A・B・E・F)の評価がやや分かれたというところである。

## 5 「わかる」の効果

5節では、E作品の評価を詳細に検討する。オープニングのことは遊びを「わかった」ペアと、わからなかったもののE作品を比較的高く評価したペアとの比較を中心とする。

視聴した映像作品のうちに、ことは遊び表現を活用したオープニングをもつ作品があった。E作品である。この部分に大きな反応を示し良い印象を持ったのがセッション11の2人である。やりとりから判断して、ことは遊びであるという制作者の意図をほぼ理解したように思われた。作品視聴後に記入した調査表の自由記述欄に、A11は「始まり方が良い!」、B11は「OPよかった」と書いている(「OP」はオープニングの略である)。

## 5-1 E作品の評価

2017調査も含めて合計で11セッションを実施し、22人が視聴したが、E作品のオープニングを「わかった」ように見えたのはセッション11の2人だけだった。しかし、オープニングの理解と好印象は作品全体としての高評価につながることはなかった。セッション11の2人はE作品をベストスリー作品には選ばなかったのである。後半4作品の順位は、A11は「H, G, F, E」、B11は「G, H, F, E」という順位で、どちらもE作品を4位とした(付表1)。

その一方で、セッション16の2人はともにE作品を全体の3位とした。A大学を紹介するという「いちばん今回の作品テーマにあっていたから」(B16)である。だが、オープニングのことは遊びについては、「ずるいよ」とひとりがコメントしもうひとりも同意していた。掛詞となっているのだが、このことを理解せずにただ額面どおりに受け取ると、こういった反応が出てしまう。掛詞での「遊び」を理解していないことを反映した発言である。ただし、この部分ゆえにE作品を低く評価した学生(B12)もいたが、セッション16の2人はそういうことはなかった<sup>4)</sup>。

つぎに、項目別評価を検討する。セッション11とセッション16の4人のE作品とH作品の項目別評価を表10に示す。H作品は、この4人中3人によってE作品よりも上位とされたものであり比較対照のために選んだ。

項目別評価の分布を見ると、それぞれの視聴学生ごとに分布のかたちはかなり異なっている。だが、E作品とH作品の分布をそれぞれの学生ごと

4) 本来は、作品の当該部分について詳細を示すべきである。だが、今後も同じ素材を使って「わかる」研究を実施する可能性があり、概略的な記述に留めている。

表10 E作品とH作品の項目別評価

学生	作品	項目別評価分布数					「作品としてよくできていた」
		5	4	3	2	1	
A11	E	3	7	0	0	0	あてはまる
	H	6	4	0	0	0	あてはまる
B11	E	1	2	4	3	0	ややあてはまる
	H	3	4	3	0	0	あてはまる
A16	E	1	6	3	0	0	ややあてはまる
	H	3	5	2	0	0	あてはまる
B16	E	0	6	3	1	0	ややあてはまる
	H	1	6	3	0	0	ややあてはまる

に比べると、H作品の評価のほうが5の「あてはまる」側によっている。「作品としてよくできていた」という項目1では、E作品は「あてはまる」評価が1人だったのに対し、H作品は3人が「あてはまる」としている。

## 5-2 E作品を推す理由：セッション16

セッション16の2人は、E作品を全体の3位としている。後半4作品のなかでも、A16が2位、B16が3位としている。その理由を語る機会が2回ずつあった。そのうち、A16が後半4作品で2位とした理由を語っているのが断片1である。

### 【断片1】<sup>5)</sup>

A16: わたしは：けっこうA大学についてし、知れる質問リストだなんて感じたのが、Eで、あとなんだろう。ほかに：、けっこう気になるところがなかった、というが。これって、笑顔でずっと見てた、作品です。作品でした。

5) 断片と本文中での発言の引用中の記号の凡例は、論文末に示している。



映像作品は、A大学を高校生向けに紹介することをねらいとし、質問にたいする在学生の回答を中心として構成されている。E作品は、その質問が「A大学について」知ることができるものになっているとA16は述べている（断片1）。B16も、「この8作品とおしてもたぶんいちばん、大学についてちゃんと特化したさくひ- 質問が、おお、多かったというか質問だった」と同じ捉え方をしている。

### 5-3 オープニングの好印象と「質問はふつう」：セッション11

セッション11の2人はE作品のオープニングにおける、制作者のことば遊びを理解しているようだった。そのアイロニカルな含意を含めてB11はとくに好印象を持っていた。A11も、断片2のように「意外性があった」と肯定的に捉えている。

#### 【断片2】

A11：だからなんか、意外性があった。盛り上がらないまでもみたいな。（笑）

ただし、続いての「盛り上がらないまでも」という発言が示すように、E作品全体としての評価にはつながっていない。

セッション16の2人は、E作品を全体で3位とした理由として、「A大学について知れる」質問だったと述べた。その一方、セッション11の2人はE作品の「質問はふつう」だったとしている。これは、A11が調査表の自由記述欄に記したのものである。断片3は、H作品の視聴と調査表記入が終わったあとに後半4作品についての感想や気づきを話しているところである。

#### 【断片3】

B11：だいたい質問ふつうじゃなかった？でも  
[後半ぜんぶさ:]

A11：[ん：そうだね:] ていうかまあまあ、  
とおして。

B11：とおしてそうだ [ね:]

A11： [ん:]

B11：あんまりなんかとがった、でもうちの  
代も

[べつにとがってたかっていわれたらべ  
つに]

A11：[とがってはない：：からねえ:]

断片3の冒頭にあるように、B11は「質問ふつう」というのは後半4作品すべてにあてはまると述べている。これにA11が同意する。そして、「後半ぜんぶ」にかぎらず「とおして」、つまり8作品すべてが「質問はふつう」だったと述べる。B11もまた、「とおして」そうだとすることに同意する。

このあと、B11は「あんまりなんかとがった」と続ける。これは、全8作品にとがったところは見られないと言いかけたのだと思われる。だが、言い切ることなく「うちの代」に話題を転じる。B11自身が授業を履修したときの履修学生たちの作品も、「とがってたかっていわれたらべつに」、「とがってはない：：から」とB11とA11はこの点でも合意する。そして、B11自身も「とがらせようとがんばったけど」、「とがんなかった」と続ける。

本節で見たように、E作品オープニングのことば遊びを理解した2人は、E作品を全体として高く評価することはなかった。その一方、E作品を全体の3位とした2人は、ことば遊びを理解することはなかったものの、大学紹介として優れてい

るという理由で比較的高い評価をしていた。

## 6 2 作品の質問項目の比較

オープニングのことは遊びの理解は、E作品の評価を左右することはなかった。E作品を3位としたセッション16の2人は、大学紹介として優れているという質問内容を評価していた。

2つの作品の質問を表11に示す。どちらも質問は5つずつである。授業・講義というトピックは共通している。それ以外のものでは、E作品の入学の理由や部活とサークル、漢字2字での表現、H作品の学食メニューと大学生活の軸、A大生らしさ、のそれぞれは、H作品あるいはE作品には見られないもののそのほかの作品に見られるものであり、独自のものとは言えない。

2つの作品それぞれの独自の質問と言えるのが、E作品の「空き時間はどこで何してる？」とH作品の「A大生でなければ出来ないこと」である。セッション11の2人がH作品を高く評価した理由の1つは、この質問にあった(断片4)。

### 【断片4】

A11: .hhh でもまあそう考えるとHの:ひとはけっこう質問凝ってたかんじはあるね。

B11: ん:::

A11: ちよっと。

(1.2)

B11: なんだっけ?でもさあれしか覚えてないや[質問

A11: [できないことでしょ=

B11: =そう。あれしか覚えてないけど。(調査表をめくる)あとなんかあったっけ。おもしろい質問。

断片4は断片3のすこしあとの部分である。全作品を「とおして」「だいたい質問ふつう」だったとA11とB11は合意した。そして、「とがった」ものにするのはむずかしく、自分たちの授業においてもそういったものは見られなかったというのである。

「とがった」という表現がなにを意味するかはむずかしいところだが、A11は「凝った」質問がH作品にはあったと言う。それが「A大生でなければ出来ないこと」という質問である。B11もこれには同意する。これが唯一の「おもしろい質問」であったと述べている。つまり、「とがった」ものに必要なのは「凝った」質問、「おもしろい質問」ということである。

この「おもしろい質問」という表現には、セッション11の2人が作品の順位づけをするときの評価基準を見ることができる。これは、セッション16の2人の「A大学について知る」という評価基準とは対照的なものである。この評価基準ゆ

表11 E作品とH作品の質問

	E 作品	H 作品
質問1	A大学に入った理由は?	好きな学食のメニューは!とその理由
質問2	お気に入りの講義は?	オススメの授業とその理由
質問3	オススメの部活・サークルやイベントを教えて!	大学生活の軸はなんですか?
質問4	空き時間はどこで何してる?	A大生らしさとは!?
質問5	A大学またはA大生を漢字2字で表すと?	A大生でなければ出来ないこと

えにセッション16の2人はE作品を全体の3位とした。逆に、「おもしろい質問」がなかったがために、セッション11の2人はE作品を「質問はふつう」と言って、後半4作品中でも4位としたのであった。

## 7 ペアで視聴すること

最後に、気づいたことを2点論じる。2人で映像作品を視聴することによって、作品評価は「似てくる」ように思われる。これが1点である。もう1点として、2017調査と比べると、2018調査では「テロップ」が少ないという感想が全員から聞かれた。これについても考察を加える。

ベストスリー作品を見ると、2人で視聴することのひとつの「帰結」がうかがわれる。6セッション中3つのセッションでは、ベストスリーに選んだ3作品がAとBの2人で同じだった(付表1)。セッション12の2人はその順位までまったく同じであった(H, G, B)。セッション11とセッション13では、同じ3作品のうち3位あるいは1位作品が同じで、ほかの2作品の順位が、1位と2位、あるいは2位と3位とで入れ替わっているだけであった。残りの3セッションでも、3作品中2作品は同じものが選ばれていた。

ここではセッション15の2人の回答を検討する。A15はベストスリーを「A, G, F」、B15は「A, F, B」とした。A作品をどちらも1位に、そしてF作品を3位と2位としている。1位としてA作品を選んだ理由を述べている部分が断片5である。

### 【断片5】

B15: Aは:, ん: んやっぱり:, テンポが良かったのと:, その, ひとの選ぶ, ひと選びが良かったっていういろんなこ

とをしてるひとが:, 映ってたので:, 見てておもしろかったしつぎのひとが気になるっていう部分が, 良かったです。

A15: Aをいちばん最初に見てるから, もしそんなに印象, ふつうだったらあんま覚えてないのがふつうだと思うんですけど, それでもちゃんと鮮明に覚えてられたので, やっぱ, それだけ特徴のある, インタビューーえらんでるんだっていうのもかんじたし, テンポが良かったからです。

このペアは、一貫してB15が先に回答し、つぎにA15が回答するという発言順番だった。そして、テンポが良いことと、出演者(「インタビューー」)が特徴的だったという2つの理由は、B15とA15の回答に共通していた。これは、前半4作品の順位づけでA作品を1位としたときの理由づけでも同じだった。

これら2つは、最初に作品の感想を述べるときに挙げられたものだった。B15が開口一番「なんか、A(作品)とB(作品)はすごいテンポよくて見やすかったかなって」と述べたのにA15は同意する。そして、「いろんなひとに(インタビューを)やってるほうが、見てておもしろいよね」とA15は続ける。つまり、B15とA15とがひとつずつA作品の評価できる点を挙げて、それが以後両者のA作品を高評価する理由となっているということだ。

見ている2人のあいだでベストスリーのうちの少なくとも2作品が共通するという結果だった。このことの要因として、2人が仲良しである、つまり趣味嗜好が似ているということが考えられる。しかしそれにくわえて、互いの順位づけやそ

の理由を相手が話すのを聞いているということがあるだろう。とくに、高評価をする理由が共通しているのは、理由を評価の資源として考えると納得できることのように思われる。

## 8 好みの変化

もうひとつ気づいたことがある。2018 調査の学生たちが異口同音に指摘したのは、テロップが少なく、画面がさびしいということである。

### 【断片6】

B16：で、Hは、かわいかったです＝

A16：＝そう、かわいい。

B16：センス、たぶんつくったひとのセンスがいいんだろうな：と思ったけど、やっぱりこれもテロップが少ないから、

A16：さみしかったよななんが。

B16：ん。映像がさみしい。

A16：ん：

B16：せっかく質問のやつ、めっちゃ凝ってるのに、かわいくしてるのに

A16：ん。

B16：なんで：そこは凝らなかったんだろう。時間なかったのかな。

A16：そう思った。しんどかったんかなと思っ

B16：ん。

断片6は、セッション16の2人のH作品についての感想を最初に述べる部分である。「テロップが少な」くて、「さみしかった」とB16とA16は述べている。そして興味深いことに、テロップが少ないことの理由として、「時間」が「なかった」あるいは、「しんどかった」という事情を可能性として挙げている。

テロップが少ないという感想は、2017 調査ではとくに見られなかった。このような変化の要因として、テレビ放送におけるテロップ使用の急増があるように思われる。2011年にテレビ放送のデジタル化が実施された。結果として、テレビ画面に多くのテロップが使われるようになった。視聴した映像作品が制作された2013年や2014年の時点、あるいは2017調査の行われた時点でも、それほどではなかったのかもしれない。2018年調査の直前あたりからテレビ画面のテロップが急激に増えたということだろうか。

PCを使っの編集環境の変化も要因として挙げられる。かつては高価だった映像編集のアプリケーションが安価となり、テロップなどの編集もかなり自由にできるようになっている。かつてはMacのiMovieの独壇場だったが、Windows PCでも手軽に凝った映像編集ができるようになってい

る。高価なアプリケーションを使うハイアマチュアに限られていた豊富なテロップやそのほかの映像音声効果が、特別なものではなくなっている。学生たちの映像嗜好や映像作品の評価基準にこのことが影響してきているように思われる。

## 9 むすびに

映像作品の制作は、高度な知識とツールが必要とされる。完成度の高い作品を作るには、経験とスキルも求められる。全体として完成度の高い作品が、視聴した学生から高評価を得ている。作品評価として、項目別段階尺度と順位づけはよく似た結果となった。

オープニングのことば遊びは、それを理解したからといって作品評価が上がるわけでもなく、また、ことば遊びを理解しないにもかかわらずほかの理由からその作品を高く評価するということも見られた。作品全体の完成度が評価の基盤とされ

つつも、視聴する個人の評価基準や嗜好のちがいもうかがわれた。

テレビ放送のデジタル化以降、テロップなどの効果が使われることが多くなった。学生もテロップが少ないと「画面がさびしい」と感じていた。テクノロジーの進歩によって視聴者の好みが変化するということが確認された。

ことば遊びが理解されるメカニズムはまだあまり解明されていないようだ。2人で視聴していて1人だけが理解したという結果が見られなかったことは興味深い。「遊び」であることがわかれば、それがどのような遊びであるかがわからずともたのしめる。ひとりが笑ったりすると、表現が字義通りのものではない (Goffman 1974) ということがもうひとりにもただちにわかるということがあるのかもしれない。こういった可能性の解明は今後の課題である。

(了)

## 凡例 (西阪 2008 : 9-13)

発話の引用で使用される記号の凡例は以下のとおりである。

- [ 複数の参加者の発する音声を重ねて始めている時点は、角括弧 (∟) によって示される。
- [ ] 重なり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。
- (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、コロンの数で示される。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。

- 言葉が不完全なまま途切れていることは、ハイフンで示される。

.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

- 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. 『エスノメソドロジーへの招待: 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.
- Goffman, Erving. 1974. *Frame analysis: An essay on the organization of experience*. Harvard University Press.
- 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.
- 南 保輔. 2019. 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. 『コミュニケーション紀要 (成城大学大学院文学研究科)』30 : 35-47.
- 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.

付表1 作品順位づけ (2018 調査)

	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 11	D A B C	H G F E	H G F
B 11	A D B C	G H F E	G H F
A 12	B D A C	H G E F	H G B
B 12	B D A C	H G F E	H G B
A 13	B A D C	H G F E	H B G
B 13	B D A C	H G F E	H G B
A 14	A B D C	G H F E	G H A
B 14	A B D C	H G F E	H G F
A 15	A D B C	G F H E	A G F
B 15	A B D C	F G H E	A F B
A 16	B D A C	G E H F	B G E
B 16	B D A C	G H E F	G H E

\* 左から1位, 2位, 3位, 4位である.

付表2 作品順位づけ (2017 調査)

	前半4作品中の順位	後半4作品中の順位	全体8作品中の上位3作品
A 1	D B A C	F H G E	F H G
B 1	B D A C	H F G E	H B F
A 2	D B A C	H G E F	H A G
B 2	D B A C	H E F G	H F A
A 3	B D A C	H G E F	H G F
B 3	D B A C	G H E F	G H E
A 4	B A D C	G H E F	G H E
B 4	B A D C	H G E F	H G E
A 5	B A D C	H G E F	B H G
B 5	B A D C	E G H F	B E G

\* 左から1位, 2位, 3位, 4位である.

付図1 使用した調査表の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

A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われますか。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	あてはまる	あてはまる	あてはまらない	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）A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）A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 a Promotional Video with a Play on Words:  
A Communication Study of “Understanding” in Interaction**

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

**ABSTRACT**

Six pairs of students from a university watched eight short video clips that advertised the university to prospective applicants. The participating students were allowed to talk freely while watching the promotional videos. After watching each video, each student evaluated the video using a 5-point Likert scale on 10 criteria that were provided by the researchers and 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 results of the ranking and the evaluations using the Likert scale were similar. The highest rated and ranked video clip was the one made by an individual with professional videography and video editing expertise. Videos with distinctive background music and that featured unique characters were ranked next. Most of the rest of the videos were similar in their featured characters and composition and failed to make a strong impression on the students. These results resembled those of a study conducted in the previous school year (Minami 2019) .

One video (Video E) included a play on words in the beginning. Only one pair of students understood the play on words and appreciated it. However, they did not rank the video among their best three. In contrast, another pair of students ranked Video E as the third best despite not understanding the play on words because Video E provided more information about the university. The understanding of a play on words did not affect the evaluations of the videos by the students.

**KEYWORDS: rating, comprehension of a play on words, evaluation, ranking, Likert scale**