

Title	楽曲視聴をより楽しむきっかけとなるリスナーエピソードによるイントロダクションのデザイン
Sub Title	Designing the introduction to enjoy the music listening experience by playing a "listener episode"
Author	筑間, 拓実(Chikuma, Takumi) 稲蔭, 正彦(Inakage, Masahiko)
Publisher	慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科
Publication year	2019
Jtitle	
JaLC DOI	
Abstract	
Notes	修士学位論文. 2019年度メディアデザイン学 第768号
Genre	Thesis or Dissertation
URL	<a href="https://koara.lib.keio.ac.jp/xoonips/modules/xoonips/detail.php?koara_id=KO40001001-00002019-0768">https://koara.lib.keio.ac.jp/xoonips/modules/xoonips/detail.php?koara_id=KO40001001-00002019-0768</a>

慶應義塾大学学術情報リポジトリ(KOARA)に掲載されているコンテンツの著作権は、それぞれの著作者、学会または出版社/発行者に帰属し、その権利は著作権法によって保護されています。引用にあたっては、著作権法を遵守してご利用ください。

The copyrights of content available on the KeiO Associated Repository of Academic resources (KOARA) belong to the respective authors, academic societies, or publishers/issuers, and these rights are protected by the Japanese Copyright Act. When quoting the content, please follow the Japanese copyright act.

修士論文 2019年度

楽曲視聴をより楽しむきっかけとなるリスナー  
エピソードによるイントロダクションの  
デザイン



慶應義塾大学  
大学院メディアデザイン研究科

筑間 拓実

本論文は慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科に  
修士(メディアデザイン学)授与の要件として提出した修士論文である。

筑間 拓実

研究指導委員会：

稲蔭 正彦 教授 (主指導教員)

佐藤 千尋 特任講師 (副指導教員)

論文審査委員会：

稲蔭 正彦 教授 (主査)

佐藤 千尋 特任講師 (副査)

石戸 奈々子 教授 (副査)

修士論文 2019年度

# 楽曲視聴をより楽しむきっかけとなるリスナー エピソードによるイントロダクションの デザイン

カテゴリー：デザイン

## 論文要旨

本研究では、楽曲視聴の前に曲に関するリスナーエピソードを音声を聴くことで、何気なく聞いている楽曲をより楽しむためのきっかけを作る。エピソードとは、思い出等の楽曲に紐づくリスナーのストーリーを文章で表したものである。本論文では、まずユーザーが、音楽を何気なく聴いている状態について分析し、その後予備実験を行いコンセプトの主要素を以下の3つに設定した。1) 楽曲を聴く前にイントロダクションを設けること、2) イントロダクションではその楽曲に関連するリスナーのエピソードを知ってもらうこと、3) その際に音声形式でユーザーに伝えること。音声によってエピソードが流れることで、ユーザーは自然と音声に意識が向き、その後流れる楽曲への期待感が高まる。また、楽曲に関連するエピソードにより楽曲のコンテキストを知り、関心が深まる。この三要素を元に設計したコンセプトを実装して体験の検証を行った。ユーザーの観察及びインタビュー調査から、自然と楽曲の楽しみ方が増え、より楽曲視聴を楽しめたことを確認した。

キーワード：

音楽体験, エピソード, イントロダクション, 音声メディア, きっかけ

慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科

筑間 拓実



Abstract of Master's Thesis of Academic Year 2019

# Designing the Introduction to Enjoy the Music Listening Experience by Playing a “Listener Episode”

Category: Design

## Summary

This study aims to enhance the interest people have to the music they are listening to by playing a “listener episode” related to the song before playing the actual song. This arrangement helps to hook the listeners to the song which will make them focus on listening to the song when they would have not paid attention. “listener episodes” are stories that are closely related to the memories attached with the song. This study analyses the situation where people are not paying attention to the songs and whilst conducting preliminary research on participants, we designed a concept with special focus on three points; 1) to create a process before the music starts playing, 2) The process lets the user hear the “user episode”, 3) The media of conveying the episode must be auditory. The listener's expectations for the song is increased as the the story told to the listeners verbally catches their attention. Moreover, the stories that the episodes tell will give the listener the context of songs and enhance the listener's interest for the song. After interviews and observations of participants who helped in the evaluation of the concept prototype, we have found that this method enhance to enjoy the music listening experience.

Keywords:

Music Experience,Episode,Introduction,Voice Media,Trigger

Keio University Graduate School of Media Design

Takumi Chikuma

# 目 次

<b>第 1 章 序論</b>	<b>1</b>
1.1. 研究背景 . . . . .	1
1.2. 研究目的 . . . . .	2
1.3. 本論文の構成 . . . . .	3
注 . . . . .	3
<b>第 2 章 関連研究</b>	<b>4</b>
2.1. エピソードと音楽 . . . . .	4
2.1.1 音楽における物語・エピソードの価値について . . . . .	4
2.1.2 pass the baton . . . . .	5
2.2. リスナーが生み出す音楽体験について . . . . .	6
2.3. 楽曲視聴前のイントロダクション . . . . .	8
2.3.1 既存の楽曲におけるイントロダクションについて . . . . .	8
2.3.2 slow technology . . . . .	9
2.3.3 テレビ、ラジオにおけるイントロダクションについて . . . . .	11
2.4. 本研究が貢献する領域 . . . . .	12
注 . . . . .	12
<b>第 3 章 Design</b>	<b>13</b>
3.1. コンセプト . . . . .	13
3.2. コンセプトに至る経緯 . . . . .	17
3.2.1 ユーザー調査 . . . . .	17
3.2.2 リスナーのエピソードを利用した楽曲視聴に関する予備実験	20
3.2.3 音声・画像による楽曲のイントロダクションのプロトタイプ	23

---

3.3. コンセプトの設計要素 . . . . .	31
注 . . . . .	31
<b>第4章 Proof of Concept</b>	<b>32</b>
4.1. 実装 . . . . .	33
4.2. 検証の流れ . . . . .	34
4.3. Oさんによる実験 . . . . .	35
4.3.1 実験結果 . . . . .	37
4.4. Sさんによる実験 . . . . .	41
4.4.1 実験結果 . . . . .	43
4.5. Mさんによる実験 . . . . .	46
4.5.1 実験結果 . . . . .	48
4.6. 考察 . . . . .	52
注 . . . . .	56
<b>第5章 結論</b>	<b>58</b>
5.1. 今後の展望 . . . . .	58
5.1.1 社会実装における問題点について . . . . .	59
5.1.2 改善策 . . . . .	60
謝辞	61
参考文献	62

# 目 次

1.1	音楽ダウンロードにおける視聴体験の変化 <sup>1</sup> . . . . .	2
2.1	楽曲の思い出に関する TV 番組企画 <sup>2</sup> . . . . .	4
2.2	pass the baton <sup>2</sup> . . . . .	6
2.3	ユーザーによる音声の投稿 <sup>3</sup> . . . . .	7
2.4	インタラクティブミュージックプレイヤー Olly <sup>3</sup> . . . . .	9
2.5	SONY ステレオレコードプレイヤー <sup>5</sup> . . . . .	10
3.1	コンセプトによる体験の流れ . . . . .	13
3.2	イントロダクションのデザイン . . . . .	14
3.3	エピソードのデザイン . . . . .	15
3.4	コンセプトのシステムについて . . . . .	16
3.5	何気なく楽曲を聴いているシチュエーション . . . . .	20
3.6	画像によるエピソードの確認 . . . . .	21
3.7	音声（口頭）によるエピソードの確認 . . . . .	22
3.8	画像によるプロトタイプ . . . . .	24
3.9	音声（口頭）によるプロトタイプ . . . . .	25
3.10	音声情報によるプロトタイプの F さんの様子 . . . . .	26
3.11	視覚情報によるプロトタイプの F さんの様子 . . . . .	27
3.12	音声情報によるプロトタイプの O さんの様子 . . . . .	28
3.13	視覚情報によるプロトタイプの F さんの様子 . . . . .	28
4.1	エピソード音源の製作 1 . . . . .	33
4.2	エピソード音源の製作 2 . . . . .	34

4.3	Oさん実験環境	36
4.4	Oさん エピソード音源を追加したプレイリスト	36
4.5	プロトタイプ音源 視聴中の様子	38
4.6	Sさん 実験環境	41
4.7	Sさん エピソード音源を追加したプレイリスト	42
4.8	Mさん 実験環境	47
4.9	Mさん エピソード音源を追加したプレイリスト	47
4.10	Mさん 視聴中の様子	49
5.1	イントロダクションを共有して楽しむサービス”Music Introduction”	59

# 表 目 次

# 第 1 章 序

# 論

## 1.1. 研究背景

邦楽のロックバンドのライブでは、MCとしてアーティスト自身のエピソードについて語った後に楽曲を演奏する、というような流れが存在する。ミュージシャンの人生を語った熱いMCに、観客は心を動かされ、その後に聴く音楽はとても感動的に感じる事ができる。筆者は幼い頃から音楽を聴いていた影響からか、音楽ライブや音楽フェスティバルによく足を運んでいるが、そのような語りかけに自身を重ねて、心が動かされてしまう。この行為では、楽曲を聴く前にコンテキストを伝え、曲に入り込むためのイントロダクションをアーティストが提供しているとも捉えることができる。ライブ以外においても、ラジオで同様のプロセスが見られ、パーソナリティが放送を聞いているリスナーからのリクエストに答え、楽曲にまつわるエピソードトークをした後に曲を流すことで、物語を意識させた上で楽曲を聴く体験を提示している。これらにより、楽曲をより深く楽しむことができる。

一方で、近年の音楽視聴のスタイルの変化について考えてみる。IT技術の発展により音楽コンテンツもデジタル形式になり、ネットワーク上でやりとりされるようになって久しい。Youtubeやニコニコ動画といった動画配信サービスを利用した音楽視聴や、サブスクリプションタイプのストリーミングサービスの普及もあり、音楽ユーザーはより簡単にいつでもどこでもワンボタンで楽曲にアクセスできるようになった。またスマートスピーカーが普及し、呼びかけるだけで音楽が流せるようになったこともあり、生活を彩るBGMとしてあらゆる場面で利用されるようになってきている。音楽は耳にしなない日はなくなってきているように感じる。



しかしそれとは反対に音楽のデジタル化によって、曲への思い入れが少なくなっているという反応も SNS 上で見られるようになった(図 1.1)。この原因について、簡単に様々な楽曲にアクセスできるようになった反面、一曲について聴き込む機会がなくなっていると筆者は考える。また、この問題に対して、William Odom らはテクノロジーの進歩によって効率化が進み情報へのアクセシビリティが上がったが、人間の処理が追いついていない点について述べている (William Odom 2003)。音楽を日常的に BGM として利用している分、流れている音楽をうまく処理できず、音楽を十分に楽しめていない可能性がある。



図 1.1 音楽ダウンロードにおける視聴体験の変化<sup>1</sup>

しかし、音楽のデジタル化は進み、それによって生まれた上記の音楽利用スタイルは今後も続いていくと考えられる。そこで BGM のように何気なく楽曲を聞いている状況に対して、冒頭で述べたイントロダクションを導入することで、音楽をより楽しめるきっかけを作れないかと考えた。

## 1.2. 研究目的

本論文では BGM のように何気なく音楽を聴いているユーザーに対して、楽曲に関連するリスナーのエピソードが流れるイントロダクションを楽曲視聴前に導

入することで、楽曲をより楽しむ体験について提示し、そのイントロダクションをデザインする。

本研究での楽曲をより楽しんでいる状態とは、エピソードのコンテキストを理解して、エピソードや曲についてさらに知ろうとポジティブな反応をとっていることとする。またエピソードとは、思い出等の楽曲に紐づくストーリーを文章で表したものとする。

本論文におけるユーザーとは、音楽ストリーミングサービスやサブスクリプションを利用して音楽を日常的に視聴しており、上記に記したイントロダクションを聞いた上で楽曲を聴く体験をする人自身とする。またリスナーとは、楽曲制作などを行わず、主に楽曲を聴く行為を楽しんでいるユーザーとする。

この体験を通じてユーザーは何気なく音楽を視聴していても、自然と楽曲の楽しみ方が増えていく。

### 1.3. 本論文の構成

本論文では、背景、目的を述べた本章を含め、5章の構成から成る。第2章では先行研究としてエピソード、リスナーによる音楽体験、イントロダクションの3つに大きく分けて参考となる点と本研究が貢献する領域について述べる。第3章では研究の対象となるユーザーを定義した上で、予備実験を踏まえ設計したコンセプトについて記述する。第4章では、3章のコンセプトを元に実装したイントロダクションを視聴体験に導入し、ユーザーが体験する様子を観察及びインタビュー調査することで、その有効性を検証する。第5章では、本論文での結論と今後の展望について述べる。

## 注

1 出典 : togetter <https://togetter.com/li/1285212> (2019/12/16 アクセス)

## 第 2 章 関 連 研 究

### 2.1. エピソードと音楽

本研究では楽曲に関連するエピソードを楽曲視聴体験に取り入れることで、楽曲視聴の価値を高める。以下では、エピソードによってコンテンツに対してユーザーが感じる価値が高まる事例を紹介しつつ、その後ユーザーレベルの間でもエピソードにより価値が生まれている事例について紹介する。

#### 2.1.1 音楽における物語・エピソードの価値について

序論でも述べたように、音楽にエピソードはつきものになっている。テレビでは楽曲にまつわる思い出特集（図 2.1）が頻繁に企画され、時代ごとに流行った楽曲が紹介されるコーナーはもはや定番化されている。ラジオでも楽曲にまつわるエピソードトークのみがコンテンツとして Youtube 上で取り扱われている。



図 2.1 楽曲の思い出に関する TV 番組企画<sup>1</sup>

また、近年のライブ・エンタテインメント市場が盛り上がりを見せる中、日本最大級と言われる野外ロック・フェスティバルである ROCK IN JAPAN FESTIVAL は、ロッキング・オン社が企画制作を行っている。同社が出版している洋楽・邦楽ロックの専門誌の ROCKIN' ON では音楽性よりもアーティストの生き立ちやライブ、楽曲に対する思いといった人間性について取り上げた雑誌である。同社の取り組みやメジャー化されたアーティストの自分語りのスタイルについて、音楽性・機材といった専門知識がわからない多くのリスナーにとっては、人間性といった要素が先に関心が向き人気につながっていると、円堂氏はソーシャル化する音楽 (円堂 2013) にて分析している。同様の例として、素人がアイドルとして育てていくまでの過程を、オーディション時から映像に収め、ドキュメンタリーコンテンツとして視聴者に公開する形のリアリティ番組が過去数十年に渡り人気を集めている。日本のみならずアジアでも人気を誇る AKB グループはまさにその典型であると言え、アイドルが成長していく様子が価値となり、ファンは感動を得ることができる。これらの例から、音楽性や理論といった作品としてではなく、その周辺にある物語やエピソードに価値を見出すユーザーが多数いることがわかる。

### 2.1.2 pass the baton

またエピソードを利用し、コンテンツに価値を付加しているサービスの例として pass the baton<sup>2</sup>を紹介する。Pass the baton は、「new recycle」をコンセプトに、元々の持ち主の品物にまつわる物語ごと買取り、そのストーリーを添えて商品を販売する現代のセレクトリサイクルショップである (図 2.2)。ユーザー自身が持つエピソードが価値を持っているコンテンツとして、売買されていることがわかる。このエピソードというコンテンツを楽曲に直接取り入れている形式として、TV の企画や序論で紹介したラジオパーソナリティによる MC であるが、どの楽曲にエピソードが付随するかは、ユーザー自身が選択することは困難である。

本研究では、ユーザー自身が選択した楽曲に対して、エピソードコンテンツを取り入れることで、視聴している楽曲をより楽しめるようになることを期待できる。



東と西、北と南の風土の違いは価値であり、しかし摩擦の種でもある。  
 国ごとの文化の違いは価値であり、しかし、戦争の種でもある。  
 企業ごとのプロダクトの違いは価値であり、しかし過剰な競争の種でもある。  
 その争いの結果、物は過剰に溢れたり、過剰に消失し、社会にも地球にも負担をかけてきた。  
 ならば、国や企業を越えて、個人の文化の違いに価値を見出しはてどうだろうか。  
 それぞれ培った個人の文化をお互いに尊重しあい、交換しあう。  
 新しいものを創造するのよもよし、既にあるものを大事にするのよもよし。  
 既にある誰かの技術、今の私の価値、将来の誰かにとっての大事。

Pass the Personal Culture.  
 New Recycle.  
 Pass the Baton.

図 2.2 pass the baton<sup>2</sup>

## 2.2. リスナーが生み出す音楽体験について

Musicking (クリストファー・スモール 2006) とは、「音楽を行為とみなし、音楽パフォーマンスに関わるすべての人が”音楽する”という行為に関わっている」と音楽体験の再定義をしている概念である。音楽を作品でなく行為とみなしたこの概念では、音楽を視聴しているリスナーに関しても音楽をする行為に関わっている、と述べている。

SNS が普及し、誰でも自分のコンテンツを不特定多数に披露できる場が整っている。このような消費者発信型のメディアは CGM (Consumer Generated Media) と呼ばれ、消費者によってコンテンツが作られ、価値が生み出されるようになった。例として、twitter では既存の漫画やアニメに関するイラストを作成し公開する二次創作が多く見られる。音楽に関しても youtube 上で「〇〇 (曲) のギターを弾いて見た、弾き語りして見た」等のコンテンツが数多く見られる。またその

2次創作に対して、「いいね」という評価が与えられ、それが拡散されることで、評判が上がり、本の出版やアーティストとしてのデビュー等につながる事例も多く見られる。Musicking の概念で説明しているように、かつて消費者と呼ばれたユーザーとコンテンツを提供していたプロフェッショナルの境界線は曖昧になっていると言える。

## Nana

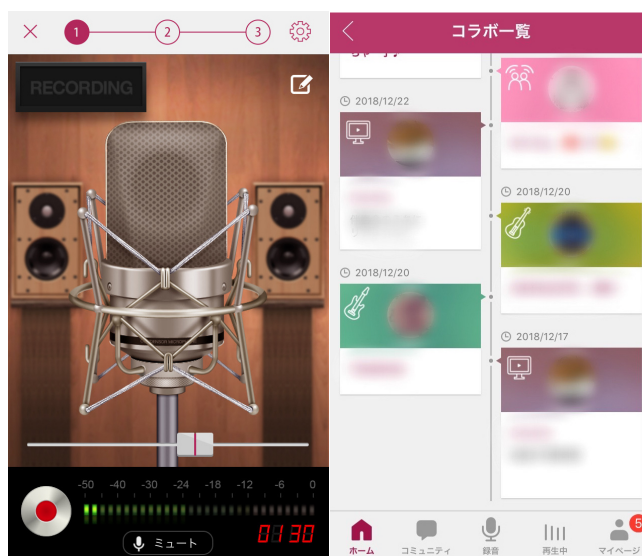


図 2.3 ユーザーによる音声の投稿<sup>3</sup>

CGM の 1 つとして、Nana<sup>3</sup> という音楽アプリケーションがある。Nana はユーザー間で音声を投稿し、投稿した音源にさらに重ねて音源を追加していくことで、最終的に 1 つの音楽をつくって公開する、というユーザー同士のコミュニケーションや共創が生まれる場となっている。(図 2.3)。

アプリ上で曲が投稿されていく流れとして、あるユーザーが楽曲のカラオケとなる音源を PC で作って投稿したり、伴奏となる音源をギターやピアノを弾いて録音したものを nana アプリ上に投稿する。自分の歌声を披露したい別のユーザーがその音源を使用して、伴奏の上に自分の歌声を乗せて公開、といったユーザー

同士でコンテンツを生成していく。

その中で、カラオケの音源が始まる前に、楽曲に関するユーザー自身の思い出を語ったり、感想を述べたりしてから音楽を歌い出す、というような利用方法も見られる。これは、前章で紹介したエピソードのイントロダクションを、ユーザー間によって行われていることが分かる。

Musicking の中で、すべての人の音楽経験は正当化されるべき、という視点を改めて意識すると、音楽を作品として捉えアーティストや作曲家が楽しみ方や思いを提示する、という従来の認識ではなく、楽曲の楽しみ方についても、ユーザーが作り出しているということが読み取れる。

本研究では、ユーザー自身のコンテンツが価値を創造している点、ユーザー同士によるエピソードで価値が生まれている部分に着目し、楽曲視聴の体験の一部として取り入れることで、音楽視聴体験の変化が起きるか、その有効性を検証する。

## 2.3. 楽曲視聴前のイントロダクション

本節では楽曲を視聴する前にイントロダクションというプロセスを設けることにどのような意味があるのか、既存の事例と、序論で述べた効率化に対する課題意識の観点から述べる。

### 2.3.1 既存の楽曲におけるイントロダクションについて

現在一般的に配信されている楽曲のうち、ライブ version として楽曲が始まる前の拍手の音や、アーティストの MC が収録された音源等が流通している。ライブの臨場感を演出するだけでなく、曲が始まる前の期待感を煽ったりすることができる。

また、リリースされているアルバムの中に、一曲目がアルバム全体の導入曲としてトラックを設けている場合がある。そのまま 2 曲目に自然につながるように

録音されているものがあり、曲が途切れずにスムーズに次の曲へ移ることで、曲単体の視聴から新たな体験を作り出している。

同じ例として、DJが行っている楽曲同士を繋げるテクニックについて、曲と曲同士の間にエフェクトをかけることでなめらかに次の曲へとつなげている。

これらの共通項目として、楽曲に入る前の導入によって、楽曲の視聴体験の価値を上げていると考えられる。この「導入」という概念について、参考となる slow technology について以下に述べる。

### 2.3.2 slow technology

slow technology は、意図して遅く設計することでユーザーに対して内省する時間を与えるような、時間軸に焦点を当てたテクノロジーである (William Odom 2003)。情報技術の進化は、より効率的にする方向に進んできた中で、その速さに人間側が処理できていない点について述べており、考えることを促す設計を提案している。



図 2.4 インタラクティブミュージックプレイヤー Olly <sup>4</sup>

この概念を音楽に利用した例として、インタラクティブミュージックプレイヤーの Olly (William Odom 2019) について述べる。Olly は、所有者の Spotify アカウントとリンクして動き、過去に聞いた音楽履歴と木製のディスクを回す速度が結びつき、再生される音楽が決まるプレイヤーになっている。過去のデータほど動



きが遅くなる設計になっている（図 2.4）。Olly に関する研究の背景として、デジタルデータが膨大に収集される中で、音楽視聴のデータはレコメンド機能のために利用され、より本人に最適化された曲を提供することにつながっているが、長期的に楽しむ体験としての設計はされていない。Olly では木製ディスクを回す速度等のインタラクティブな操作を含む時間的な設計がなされている。

このような時間的なプロセスを意識した設計は他でも見られ、SONY が販売しているデジタルレコードプレイヤー<sup>5</sup> の特徴の1つとして、レコードにおける針を落とすプロセスについて紹介している（図 2.5）。

上述のようにプロセスを設けることで自己内省させ、楽曲を聴くための心の準備をさせる設計は、本研究における楽曲へ意識を向けさせ、より楽しむことに繋がると考えられる。



音楽の“たしなみ”が、  
テクノロジーを伴い受け継がれてゆく  
ステレオレコードプレイヤー「PS-HX500」

レコード盤をきれいに拭き、針を慎重にレコード盤に落とす。A面を聴き終えたら、盤を返し、再び針を落とす。そんな“たしなみ”とも言えるひと手間かけた所作・振る舞いが、音楽やアナログレコードへの愛情を深くします。

図 2.5 SONY ステレオレコードプレイヤー<sup>5</sup>

### 2.3.3 テレビ、ラジオにおけるイントロダクションについて

本章における「楽曲にまつわるエピソード」「ユーザーの音楽体験」「視聴前のイントロダクション」の要素を含んだものとして、序論でも触れたラジオパーソナリティの行動プロセスが本研究において参考になる。以下にその流れについて以下のようなになる。

1. リスナーから届く手紙やメールの文章を、BGM のかかった環境で読み上げる。
2. 楽曲が入る直前に楽曲を紹介する。
3. 楽曲を流す。

楽曲がかかる前のプロセスを作ることで、2.3 節で述べた楽曲がかかるまでの自己内省する時間や期待感を演出する。また 2.2 節で述べたユーザー自身のエピソードを対象に、楽曲の関連エピソードを直前に読み上げることで 2.1 節で述べた音楽コンテンツとしての価値をあげている。

本研究ではラジオパーソナリティの行動プロセスを参考としつつ、デザインを行なった。

## 2.4. 本研究が貢献する領域

本研究では、楽曲をより深く楽しむために、楽曲に関連するエピソードを利用し、コンテキストを知ってもらうことで楽曲をより楽しめる体験にする。また、リスナー同士で音楽体験の価値を生み出している部分に着目し、リスナーのコンテンツを利用することによる音楽視聴への効果を検証する。また他者視点から見た楽曲へのコンテキストを知ることで、楽曲への理解がより深まることが期待できる。また、楽曲を聴く前のプロセスに着目することで、楽曲視聴への心の準備をさせる。本研究ではこのプロセスにおいてユーザーにエピソードを知ってもらうことで、楽曲を聞くまでの期待感を抱かせる。

以上の要素を含んだコンセプトとして、次章以降にその具体的な設計や有効性について述べる。

## 注

- 1 出典：2019 FNS 歌謡祭 <https://www.fujitv.co.jp/FNS/index.html> (2019/12/19 アクセス)
- 2 pass the baton <https://www.pass-the-baton.com/about/>
- 3 Nana <https://nana-music.com>
- 4 Olly:slow tangible interaction music player [http://eds.siat.sfu.ca/?eds\\_project=olly](http://eds.siat.sfu.ca/?eds_project=olly) (2019/12/19 アクセス)
- 5 ステレオレコードプレーヤー：PS-HX500 <https://www.sony.jp/otona/2019/201909/>

# 第 3 章 Design

## 3.1. コンセプト

本研究ではBGMのように何気なく音楽を聴いているユーザーに対して、楽曲に関連するエピソードが流れるイントロダクションを楽曲視聴前に導入することで、より楽曲を楽しむ体験を提案する。図 3.1 のようにユーザーは再生したい楽曲を選択すると、楽曲に関連するエピソードが再生され、コンテキストを知ってから音楽を聴くことで、楽曲の背景や歌詞の意味についてより知ろうとし、関心が深まり、自然と楽曲の楽しみ方が増えていく。以下にコンセプトの詳細について記す。

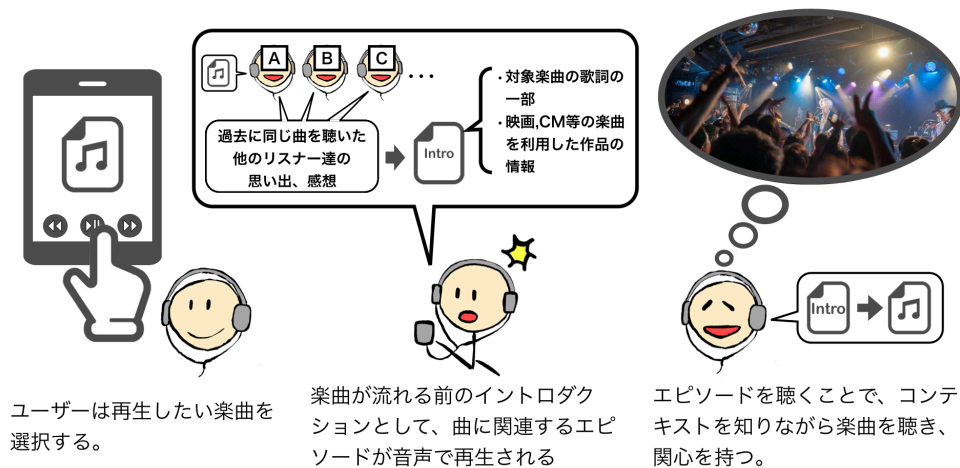


図 3.1 コンセプトによる体験の流れ

本研究では、1) 楽曲を聴く前にイントロダクションとなるプロセスを設けること、2) イントロダクションでは、対象の楽曲を過去に聴いたリスナー達の感想により構成されたエピソードが流れること 3) その際のメディアは音声方式であること。これらをコンセプトの要素として挙げる。

## 視聴前のイントロダクション

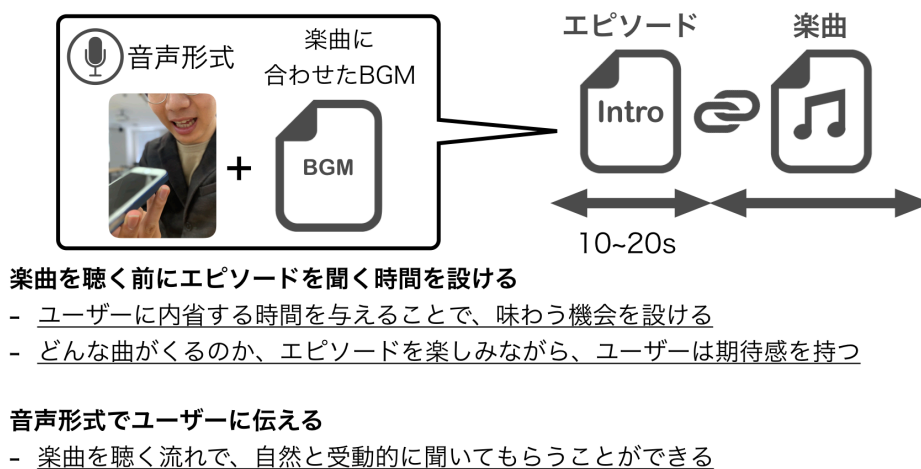


図 3.2 イントロダクションのデザイン

### 楽曲視聴前のイントロダクション

楽曲を聴く前のイントロダクションでは、図 3.2 に記述するように楽曲を聴く前にエピソードが流れる時間を設けられる。ユーザーが曲を聴く前に内省する機会が与えられることで、楽曲の意味を考えたり、楽曲の再生に期待感を持ち、曲を味わうための時間となる。また音声形式でユーザーにイントロダクションが伝えられることで、音楽を聴いているユーザーに対して、自然と受動的にイントロダクションのエピソードを聞いてもらうことができる。

### 楽曲に関連するリスナーのエピソード

次にエピソード部分のデザインについて述べる。(図 3.3)  
 ユーザー自身が選択した楽曲と結びつきのある情報を含んだ内容が、エピソードの文章に含まれる。楽曲の歌詞の一部や、映画・CMのタイアップ等で楽曲を利用した作品の情報が、エピソードの内容に含まれることで、エピソードと楽曲の関連性を探ることにつながる。エピソードとは、過去に対象と同じ楽曲を聞いたリスナー達の感想や思い出によって構成された文章であり、他者の視点から見た楽曲のコンテキストを知ることで、楽曲への理解が深まる。

## 楽曲に関連するリスナーエピソード

ユーザーが選ぶ**楽曲と結びつきのある情報を含んだ内容**

→本人が選んだ曲で、コンテキストを感じながら興味を持って曲を聴ける。

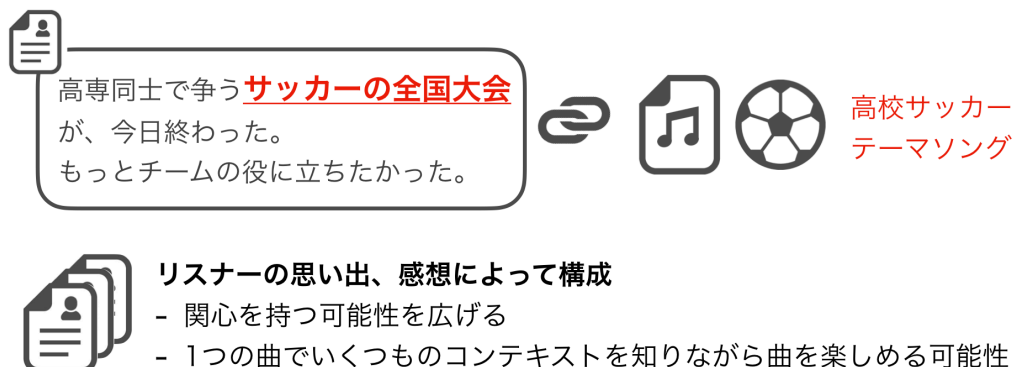


図 3.3 エピソードのデザイン

### コンセプトにおけるシステム

本コンセプトは図 3.4 のようなシステムを想定している。SNS や楽曲のコメント欄といったインターネット上に溢れている楽曲に対するレビューや感想のコメントを引用し、上記に記した条件を満たす思い出等の感想が、読み手となるアク

ターによって編集され、読み上げられる。コンセプトの体験を利用するユーザーは、自身が選択した楽曲に対して、エピソードがランダムに流れ、自身が感じていたものとは違う楽曲へのコンテキストを知ることができる。また体験したユーザーが楽曲に対する感想を残した場合、過去のエピソードとして残り、次に同じ曲を聞いた別のユーザーへと利用される、という循環が起きる。

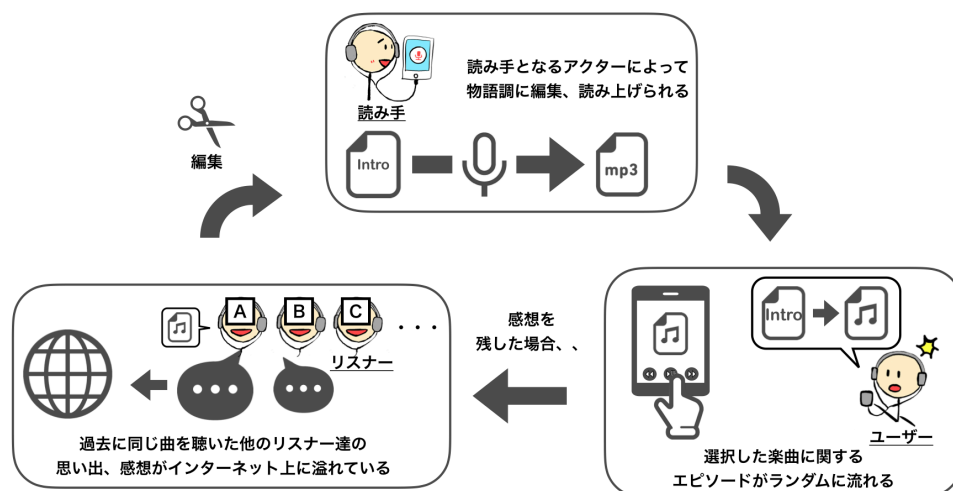


図 3.4 コンセプトのシステムについて

一例として、高校サッカーのテーマソングであった miwa の「ホイッスル〜君と過ごした日々〜<sup>1)</sup>」を対象とした場合に、過去にこの楽曲を視聴したリスナー達が「…高校サッカーの全国大会予選が…」という高校サッカーに関する感想をインターネット上に残したとする。このコメントが編集・読み上げられ、「高専同士で争うサッカーの全国大会が…」というサッカーに関するワードが含まれたエピソードが作成される。コンセプトの体験をするユーザーが同楽曲選択した場合、上述のエピソードが楽曲の視聴前に読み上げられ、高校サッカーに関するエピソードのコンテキストを知った上で楽曲を視聴する流れとなる。

この体験を通じて、何気なく聞いている音楽に対する新たなコンテキストを見つけ、共感や新たな視点での聴き方を見出し、より楽曲を楽しめるようになる。

また楽しみ方が増えていくことで感動したり、浸って音楽を聴いたりする体験へ繋がっていく。本研究では上記のきっかけとなる体験を提案し、そのイントロダクションをデザインした。以下の節では、何気なく音楽を聴いているユーザーのシチュエーションの調査と分析、ユーザーへの予備実験について述べ、コンセプトをデザインの過程について説明する。

## 3.2. コンセプトに至る経緯

### 3.2.1 ユーザー調査

序論で述べた、生活を彩るためのBGMとして楽曲を利用しているユーザーがいるのか、またその場合どのようなシチュエーションであるのかを確認するため、音楽ストリーミングサービスを利用し、音楽を日常的に聞いている4名を対象にインタビュー調査を行い、音楽を視聴するシチュエーションについて整理・分析した。

#### Oさん

(音楽を聴くシチュエーションとして) 帰り道の電車の中、散歩する時、暇な時に音楽を聴く。また、料理や洗濯掃除等の家事のバックミュージックとしても利用する。また、喜怒哀楽の感情がある時は、その気分に入るために特定の曲を聴く。作業に集中するためのBGMとしても利用する。

#### Mさん

音楽とカルチャーの強い結びつきに対して興味があり、興味関心の対象として音楽を聴く。日常的に新しい音楽を探し、シャッフルで音楽を聴いていることもしばしばある。一人で仕事をしているときに集中する目的で音楽を聴く。



### Nさん

自分で作ったお気に入りのプレイリストを聴いたり、特定のアーティスト縛りで曲を聞いたりする。どうでもいい作業中は音楽サービスのレコメンド機能を使用して曲を聞いたりする。

### Cさん

モチベーションを上げるために音楽を聴く。またその時々自分の気持ちにフィットさせるために、気分ごとのプレイリストを作って様々なシチュエーションで聴いている。提携のプレイリストに飽きてしまい、ストリーミングサービスのレコメンド機能を利用して、自分にあった新しい曲を見つけて聴いたりもする。

上記のインタビューから、楽曲を聴く目的、楽曲の選択方法、どのようなシチュエーションできいているか、に分けて分析する。

#### 音楽を視聴するときの目的について

- 集中したい作業中へのBGMとして、モチベーションを上げるために視聴する。
- 散歩や家事といった日常的な作業中に耳寂しかったり、時間を持て余している時に視聴する。
- 自身の喜怒哀楽の感情がある場合、それに合わせて音楽をじっくり聴く。
- 曲が気になってダウンロードしたときにお試しとして視聴する。

#### 曲のセレクトに関して

- 同一の曲をリピートして聴く。
- 決まったプレイリストをシャッフルして聴く。

- 決まったプレイリストを決まった流れで聴く。
- アプリから Recommend された楽曲について聴く。

#### その際主にとっての行動について

- 時間つぶしとしてスマホや PC をいじる
- 窓を見たり、ぼーっとする。
- 仕事を含む集中が必要な作業を行なっている。
- 運転、家事等ルーティン化された作業を行なっている。

以上のインタビューを通して、今回の研究で対象となる「何気なく楽曲を聴いている状況」およびターゲットとなるユーザーについて定義する。

まず音楽を視聴する時の目的について、上2つの項目では、別の行動を伴いながら BGM のように楽曲を利用しており、序論で述べた楽曲視聴のスタイルに当てはまる。またこの中で、作業中の BGM として、モチベーションを上げるために視聴する場合、楽曲を楽しみたいという動機ではなく、作業への集中を目的としているため、今回の対象から外れる。よって、本論文では「散歩や家事といった日常的な作業中に耳寂しかったり、時間を持て余している場合」が序論で述べた何気なく楽曲を聴いている状況であるとした。

続いて、このシチュエーションにおけるターゲットユーザーについて整理する。散歩や家事といった日常的な作業を行いながら、楽曲を楽しんでいることから、「作業をしている」「娯楽として音楽を楽しんでいる」の2つがターゲットユーザーの状態として想定される。序論で述べたように、デジタル化により多くの情報にアクセスしながら楽曲を利用する傾向になっている中で、このようなマルチタスクとも言える状況について、Zheng Wang らは、作業効率ではなく、感情的な満足感が得られると分析している (Zheng Wang 2012)。この傾向を含め、想定したようにターゲットユーザーは何らかの作業をしつつも娯楽的な要素についても求

めていると言える。またその際の作業内容として、「暇つぶしとしてスマホやPCをいじる」「運転、家事等ルーティン化された作業を行なっている」「窓を見たりぼーっとする」の3つが当てはまると考えられる。

以上から、本論文における何気なく楽曲を聴いている状況とターゲットユーザーについて、図 3.5 のように定義する。

## 何気なく曲を聴いている状況とは

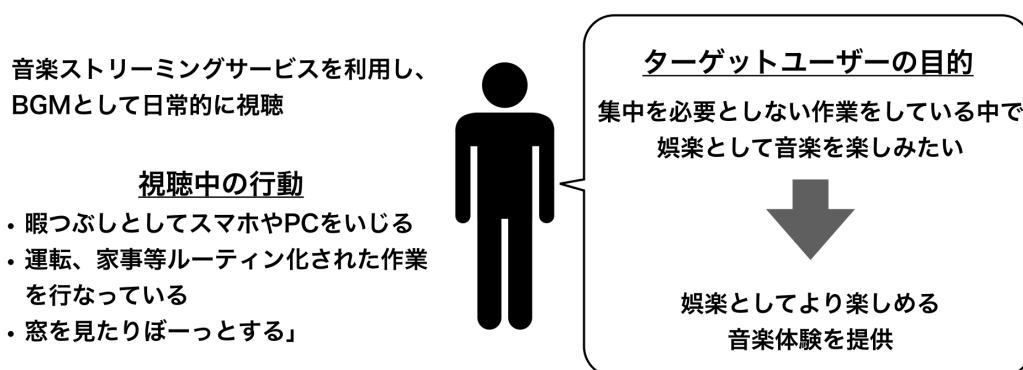


図 3.5 何気なく楽曲を聴いているシチュエーション

このシチュエーションにおいて、ターゲットユーザーの楽曲への関心を深めることで、より楽しめる音楽体験を目標とする。

### 3.2.2 リスナーのエピソードを利用した楽曲視聴に関する予備実験

本実験では、楽曲に関連するリスナーのエピソードを視聴した後に楽曲を聴くことで、体験が変化するか確認するため予備実験を行なった。使用楽曲については、協力して頂いた被験者 S さんが日常的に聞いている楽曲の中からあらかじめ指定してもらい、今回はサンボマスターの「できっこないをやらなくちゃ<sup>2</sup>」を使用した。また、エピソードを視聴するための媒体として視覚、音声のどちらが

ふさわしいか確認するため、同一の楽曲を使用した上で、被験者には以下の順で、3つのパターンの実験を行なった。

1. 楽曲のみの視聴
2. 画像による楽曲に関連するエピソードを見た後に楽曲を視聴
3. 音声による楽曲に関連するエピソードを聴いた後に楽曲を視聴

パターン2の実験「画像による楽曲に関連するエピソードを見た後に楽曲を視聴」に関しては、図 3.6 のように被験者にとって楽曲と関連する思い出の画像として、Sさんが執筆した論文を見てもらうことで実験を行った。パターン3の実験「楽音声による楽曲に関連するエピソードを聴いた後に楽曲を視聴」に関しては、前章で紹介したラジオパーソナリティを参考に、筆者の楽曲にまつわる思い出を図 3.7 のように口頭でSさんに聞いてもらい実験を行った。



図 3.6 画像によるエピソードの確認



図 3.7 音声（口頭）によるエピソードの確認

### 実験結果

3つのパターンの実験後、各実験に関する楽曲視聴時の体験の変化についてインタビュー調査を行い、画像と音声によるエピソード視聴がどのように影響するのか聞いた。

#### 楽曲視聴前の画像視聴の有無による影響について

パターン2の実験に関して、楽曲視聴中の体験はどうだったか質問すると「こんなこともあったなあ」と当時のことを思い出しながら聞いていた。曲の視聴中も論文（画像）を見ることができたので、画像に集中して曲には集中していなかった。」という意見が得られた。実際、被験者は楽曲の再生中も画像をスクロールしながら、楽曲を視聴している様子が見られた。

#### 楽曲視聴前の音声視聴の有無による影響について

パターン3の実験に関して、楽曲視聴中の体験はどうだったか質問すると「この曲に関してそういうエピソードがあるんだ、という感覚の元に聞いたから、いつもとは違う感じで（音楽を）聞けたかな。」との意見が得られた。

### 画像と音声によるエピソード視聴方法の比較について

「(楽曲視聴中に)感情の揺さぶりが大きかったのは、パターン3だった。3つ目の方が楽曲にも集中できた気がする。」

上記の内容を踏まえ、視聴体験について分析する。楽曲視聴前に画像・音声によるエピソードを視聴することで、聴き方に変化が表れた。画像によるコンテンツでは、本人の思い出に関して意識が向き、楽曲を聞き流すような傾向が見られた。しかし、今回はSさん自身のエピソードを利用したことで、本人の楽曲に関するイメージに基づいた聴き方になっていると考えられ、聴き方の変化という部分で十分な検討が行えていない可能性がある。視覚情報に関して、被験者本人が知らないエピソードに対してどのような影響が起きるか、引き続き検討することとする。音声によるエピソードでは、楽曲視聴のみと比べて、感情や楽曲に対する認識の部分で変化があったと考えられる。また楽曲視聴の前に音声を聞いたことで、画像による実験に比べて意識の方向を楽曲に向けることができたと思われる。

音声によって楽曲に関連するエピソードを聞いた後に曲を聞く、というプロセスの方向性を確認しつつ、視覚によるエピソードについても、上記の検討が必要な点を踏まえてプロトタイプを作成し、再度実験を行うこととした。

#### 3.2.3 音声・画像による楽曲のイントロダクションのプロトタイプ

前節の予備実験によってエピソード音声によるイントロダクションの有効性を確認できたため、プロトタイプとしてエピソード音源を製作した。また、前節で検討できていなかった画像を利用した被験者が知らないエピソードを見せた場合の、音楽視聴体験の変化について、簡易的なプロトタイプを製作し、検討することとした。

### 視覚情報のエピソードによるプロトタイプ

まず対象の楽曲として、第91回全国高等学校サッカー選手権大会の応援歌として使用された曲である miwa 「ホイッスル〜君と過ごした日々〜<sup>1</sup>」を利用した。筆者は高校生の時にサッカー部に所属しており、高校サッカー選手権大会のテーマソングであったこの曲を何度も聞いていたことから、思い出にまつわる曲として選定した。筆者自身の高校時代の画像と当時記していた日記の文章を組み合わせ、図 3.8 を作成した。

### 音声情報のエピソードによるプロトタイプ

音声情報を利用したプロトタイプとして、視覚情報によるプロトタイプと同様、筆者の高校時代のサッカー部に関連するエピソードを利用し、当時記していた日記から文章を抜粋して、簡単なエピソードとして、読み上げられる文章にまとめた(図 3.9)。前章で紹介したラジオパーソナリティを参考に、作成した文章を読み上げ録音した音声と、楽曲の雰囲気にあったフリー素材のBGMを合成してエピソード音源データを製作し、エピソード音源と楽曲音源を連続的に聞いてもらった。



図 3.8 画像によるプロトタイプ

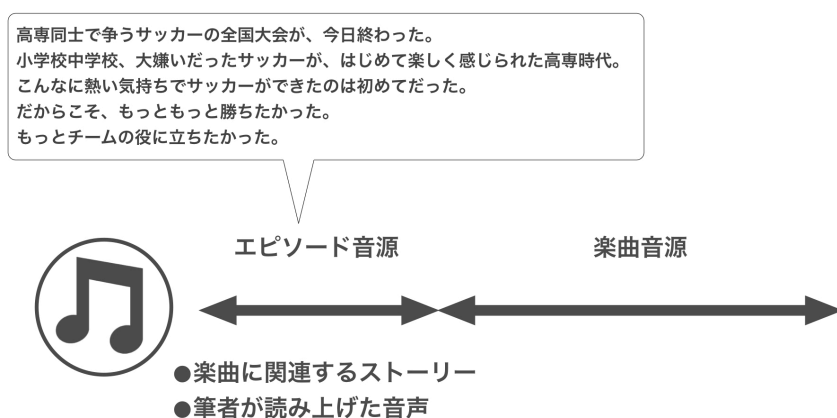


図 3.9 音声（口頭）によるプロトタイプ

### 実験内容

上記の音源と画像の入ったスマートフォンを被験者に渡し、前節実験と同様、以下3つのパターンの実験をおこなった。

1. 楽曲のみの視聴
2. 視覚情報のエピソードによるプロトタイプ
3. 音声情報のエピソードによるプロトタイプ

被験者には KMD 生の F さん、O さんの 2 名に協力いただいた。楽曲を連続して聴くことによる影響を考え、F さんにはパターン 1 → 3 → 2 の順で実験を行い、O さんにはパターン 1 → 2 → 3 の順で実験を行った。また、それぞれ楽曲の 1 番が終わった段階で曲を止めてもらい、次の実験へ移った。どのようにプロトタイプを取り扱うか観察するため、視聴してもらう順番以外は指定をせずに実験を行った。



### Fさん実験

KMD生であるFさん。聞いてもらう楽曲はFさんにとって初めてきく楽曲であった。

パターン1,3の実験において楽曲の視聴中は特段様子の変化はなく、下を向いて楽曲を聞いている様子だった(図3.10)。パターン2の視聴中は、渡したスマートフォンに写っている画像を拡大・縮小しながらじっと見つめていた(図3.11)。楽曲の2番が終わる時間に声をかけたが、本人が気づかないうちに楽曲が2番に入っていて、曲を認識していない様子だった。



図 3.10 音声情報によるプロトタイプのFさんの様子

#### 曲に対する意識や印象について

##### ・3番について

「普段はあまり歌詞を聞かない。1回目にきいたときは歌詞を初めて聞いたため、コンテキストが分からなかったが、(3番について) サッカーとか最後の大会とかっていう言葉から感情が少し伝わり、ハッシュタグがつくような単語リストが頭の中にできたことで(楽曲中の歌詞の一部である) ”グラウンド” という単語や ”君のシュート” といったフレーズが聞き取れた。この曲を聴いていたときに、サッカーの試合の時にきいていたのかな? と思ったりした。」



図 3.11 視覚情報によるプロトタイプのFさんの様子

・2番について

「3番で前説があったことから、ピッとアンテナが既に向いていた。その影響もあるが、2番は情報過多だった気がする。その曲より物語のコンテキストをより深く知ろうとして、だれがキャプテンだったんだろうとか、右上の人は監督なのかな、左の人はマネージャーかな、マネージャーはどんな役割でいるんだろう。。とか、曲の趣旨とは違う方向にまで意識が向いていった。」

全体の体験自体の評価について

「絵と一緒に、その人の視点に立ってどういう考え方なのか知った上で聴くことができる、というような音楽の聴き方をしたと感じた。それと同じような現象があった。絵で言えば作者の気持ちを理解した上で聴くような聴き方ができた。好き嫌いではないが、普段とは違う聴き方を仕向けられた気がする。」

「一人でいい音楽ないか探すときや、楽曲に対してもっと知りたいと感じたときに使用する目的で使いたいと感じた。弾き語りをよくするが、初めて聞いた曲に対して、どういう気持ちで歌えばいいのか、分からないときがよくある。調べるのはめんどくさいし、こういうコンセプトがあるといいなと感じた」

### ○さん実験

KMD生である○さん。○さんにとっても初めてきく楽曲であった。  
Fさん同様パターン1,3の実験において楽曲の視聴中は特段様子の変化はなかった(図3.12)。パターン2の視聴中は、画像をじっと見つめ、こちらも画像の詳細を確認しようとしていた(図3.13)。

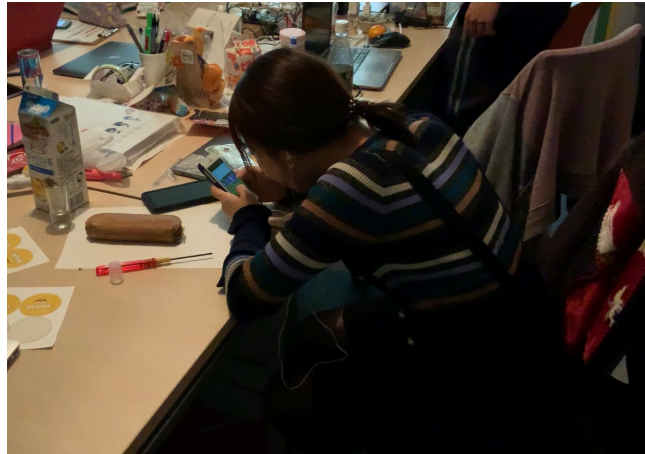


図 3.12 音声情報によるプロトタイプ of ○さんの様子



図 3.13 視覚情報によるプロトタイプ of Fさんの様子

曲に対する意識や印象について

・2番について

「サッカーの写真とメッセージがあったことから、それを見ながら歌詞と照らし合わせて聞いていた。2番目を聴きながら写真を見ると、青春時代を除いているような気持ちになった。曲のイメージも1回目はただの歌として聞いていたけど、(2番目は)感情がのって聞いた感じがした。」

#### ・3番について

「3番についてラジオのような感じがした。話し声が聞こえて来て、「えっ!」と思いき、ラジオの広告のようなナレーションがきてびっくりした。今から聞く曲は、その人が喋っていた回想の時の時代に、聴いていた曲なのかな、と思った。最初のナレーションの言葉からイメージしながら、どんな曲がくるのか、どんな歌詞がくるのか、どんなメロディがくるのか、リズムなのか、っていうを考えながら聴いた。1回目に比べて身構えて聞いた。」

#### 全体の体験自体の評価について

「そのときの曲を聴いている自分の状況によって聞きたいかわ変わる。作業中BGMや、急いでいるときは聞きたくない。(前振りがあっていいなと思うときは)暇なときに聞きたい、手持ち無沙汰感があるときに聞いて見たい。喜怒哀楽の感情がある際は、喜怒哀楽のイメージにあった感情の曲を聞きたいし、ぼーっとしているときに使いたい」

#### 実験結果

実験中の被験者の観察とインタビューした内容から、プロトタイプによる楽曲視聴への影響を分析する。

#### ・視覚情報によるプロトタイプについて

パターン2の画像を使ったプロトタイプ実験では、Fさん、Oさん両者とも、音楽が流れている間終始画像に集中している様子であった。インタビューからは「歌詞と照らし合わせて楽曲を聴いていた」という楽曲へ意識が向く傾向が見られた。その一方で「曲の趣旨とは違う方向にまで意識が向いていった。」と、意識が楽曲ではなく、画像に向く傾向が見られた。

一方前節で述べたユーザーの振る舞いを考えると、音楽に意識が向いていない

場合、別の作業をしているか、スマートフォンで別の画面を見ているため、視覚情報からエピソードコンテンツを認識してもらうためには能動的な動作が必要になってくる。

以上から、画面を見ている場合、見ていない場合の両方のケースにおいても、楽曲に意識を向けさせるのは難しいということが分かった。

#### ・音声情報によるプロトタイプについて

プロトタイプによる体験として、パターン1,3を比較した際の曲に関する印象の変化について、Fさんに対しては「歌詞が聞き取れた」、「サッカーの試合の時にきいていたのかな?」というコメントを得た。またOさんについても、「最初のナレーションの言葉からイメージしながら、どんな曲がくるのか…」という言葉から、エピソードと楽曲の照らし合わせや、想像が働いたと読み取れる。

音声によるエピソード視聴による楽曲に対する意識変化について分析する。「話し声が聞こえて来て、「えっ!」と思い、ラジオの広告のようなナレーションがききびっくりした。」という感想から、普段は楽曲の後に楽曲が流れるという認識であったところに、楽曲ではないコンテンツが流れてきたことで、音源に対して注意が向いたと考えられる。またどんなメロディがくるのか「1回目に比べて身構えて聞いた。」という部分からも、楽曲が始まる前に関心を向けさせることにつながったと考えられる。

上記の視覚情報のプロトタイプの分析と比較して、音声であれば、音楽を聴いているユーザーにとって受動的にエピソードを受け取ってもらえるメリットがあり、ユーザーがエピソードに触れるためのハードルが下がると考えた。

本研究では、楽曲の意識が向いていない状態から意識が向いている状態へと変化させるため、受動的にエピソードを確認できる方が望ましいと判断した。上記の点から、視覚より音声によるエピソードの方が、今回のコンセプトに対して適切であると判断した。

今回の実験により、曲を聴く前にイントロダクションとなるプロセスを設けること、画像より音声によるエピソードの方が適切であること、という部分につい

て設計に必要な要素として、取り入れることとした。

### 3.3. コンセプトの設計要素

本研究ではBGMのように何気なく音楽を聴いているユーザーに対して、楽曲に関連するエピソードが流れるイントロダクションを楽曲視聴前に導入することで、より楽曲を楽しむ体験を提案する。2つの予備実験から、リスナーエピソードによって楽曲に関心を向けることの方向性を確認した。また、楽曲を聴く前のイントロダクションとなるプロセスを設けること、音声によりエピソードを聴かせることについてコンセプトの設計要件とした。次章では、設計したコンセプトを実装し、ターゲットとなるユーザーに利用してもらうことで検証を行う。

#### 注

- 1 [http://www2.jasrac.or.jp/eJwid/main.jsp?trxID=F20101&WORKS\\_CD=18989071&subSessionID=001&subSession=start](http://www2.jasrac.or.jp/eJwid/main.jsp?trxID=F20101&WORKS_CD=18989071&subSessionID=001&subSession=start)
- 2 [http://www2.jasrac.or.jp/eJwid/main.jsp?trxID=F20101&WORKS\\_CD=16652941&subSessionID=001&subSession=start](http://www2.jasrac.or.jp/eJwid/main.jsp?trxID=F20101&WORKS_CD=16652941&subSessionID=001&subSession=start)

## 第 4 章

# Proof of Concept

本章では、デザインしたリスナーエピソードのイントロダクションを実装したプロトタイプを利用してもらい、提案したコンセプトの有効性を検証する。コンセプトとして、楽曲に関連するリスナーのエピソードが流れるイントロダクションを楽曲視聴前に導入することで、何気なく音楽を聴いているユーザーが、より楽曲に関心を深められる。3章で述べたターゲットにあたるユーザーを対象にプロトタイプを利用してもらい、楽曲へ関心が深められたか、以下の項目を指標として評価する。

- 楽曲に関連するエピソードのコンテキストを理解したか
- エピソードや曲についてさらに知ろうとポジティブな反応やコメントがあるか

またユーザーに対する調査として、観察と半構造化インタビューによる質的調査によって分析・評価を行う。インタビュー内容として大きく以下の質問項目を設定し、内容を深く掘り下げながらヒアリングを行った。

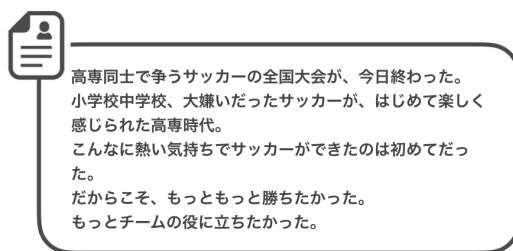
- プロトタイプ音源を含んだ視聴体験全体の印象についてどう感じたか
- エピソードや曲の内容について覚えているか
- エピソードや曲についてどんな印象であったか

## 4.1. 実装

今回、各実験で利用した複数の楽曲に対して、図 4.1、図 4.2 に示す以下の手順でそれぞれプロトタイプを製作した。

1. エピソードの元となる文章を、youtube や web ページにある対象楽曲のリスナーのコメントを参考にしながら筆者が作成した。(引用部分や詳細な文章については各検証の項目に記す。)
2. 作成した文章を読み上げたものを iPhone 機能を利用して録音し、音声データにした。
3. 楽曲のタイプ (バラード、明るいポップ等) にあったフリー素材音源を利用して BGM とし、手順 1.2. で製作した音源データと合成した (利用した音声素材についても各検証の項目で記す)。合成するためのツールとして Apple 社の Logic Pro X を利用した。

### ①楽曲に関連するエピソードを製作



### ②読み上げたものを録音



図 4.1 エピソード音源の製作 1





図 4.2 エピソード音源の製作 2

## 4.2. 検証の流れ

普段楽曲を BGM のように利用しているユーザーに対して、視聴している楽曲や再生方法を含めたいつも利用している楽曲の再生スタイルについて調査し、前節の方法で対象となる楽曲のエピソードを作成した。その上で、以下 2 つの検証を行なった。

### 検証 1

はじめにプロトタイプによる楽曲への影響を単純比較した検証として、同一楽曲を対象にした以下 2 つの音源を聴いてもらう。

1. 楽曲のみの視聴。
2. プロトタイプを含む音源の視聴。

## 検証 2

シャッフル再生、プレイリスト順といった被験者の楽曲再生スタイルに合わせて、エピソードと対象楽曲を聞いてもらうためのプレイリストを作成し、ユーザー自身が楽曲を選択している設定とした。また、普段音楽視聴している環境についてもあらかじめ調査し、被験者の日常的な音楽視聴シチュエーションに近い形で検証を行った。今回は被験者がKMD生であることから、慶應義塾大学日吉キャンパス協生館にて利用しているケースを想定した。また、各被験者には現在使用している音楽ストリーミングサービスの機能として、「楽曲視聴前に、曲にまつわるエピソードを聞くことができる機能」を利用できる、という設定の説明を行った上で、再生後は自由にプレイリストを操作してよい、という条件の下検証を行った。また、体験してもらう直前に自由に作業をしてもらいながら視聴してもらう旨を伝え、仕事等、集中が必要となる作業が行われないようにした。

### 条件について

2019年12月に協生館3FにてOさん、Sさん、MさんのKMD生3名に協力いただき、上記の条件で検証を行なった。また、検証で利用した全てのエピソードは3名とは知り合いではないリスナーの思い出を元に制作した。検証1において、連続で曲を聴いたことによる影響がでることを考慮し、Oさんには「2. プロトタイプを含む音源の視聴」→「1. 楽曲のみの視聴」の順で、Sさん、Mさんには1. → 2. の順で音源を聴いてもらった。その後、作成したプレイリストを用いた2つ目の検証を行い、終了後に2つの検証についてインタビュー調査を行う流れをとった。

## 4.3. Oさんによる実験

Oさんは帰り道や家事等、日常的に音楽ストリーミングサービスを利用しており、その際にBGMのように利用しているプレイリストについてあらかじめ調査した。シャッフルでプレイリストを利用することが多いことから、指定された曲から4曲を無作為に選び、プロトタイプを作成した。その中から、「16/andymori」

を実験1の対象楽曲として利用した。普段の利用環境を設定するため、普段Oさんが作業している協生館のPRルームで実験を実施し、自由に作業をしてもらう中で、プロトタイプを視聴してもらう(図4.3)。PC上にあらかじめ用意したプロトタイプのプレイリストを、普段ユーザーが使用しているイヤホンにて聴いてもらった(図4.4)。今回実験で利用した楽曲および作成したエピソード文章を以下に示す。



図 4.3 Oさん実験環境

**Oさん実験**  
12曲 - 27分  
 プロフィールと検索に公開します。 [すべてをシャッフル](#)

	Oさんイントロ1					0:22
	中華料理	山崎まさよし	アレルギーの特効薬	1996	J-Pop	4:01
	Oさんイントロ2		前振り2			0:22
	琥珀色の街、上海蟹の朝	くるり	琥珀色の街、上海蟹の朝 - EP	2016	オルタナティブ	5:17
	Oさんイントロ3					0:20
	できっこないを やらなくちゃ	サンボマスター	できっこないを やらなくちゃ - EP	2010	ロック	3:40
	Oさんイントロ4					0:21
	16	andymori	ファンファーレと熱狂	2010	ロック	3:46

図 4.4 Oさん エピソード音源を追加したプレイリスト

**中華料理/山崎まさよし<sup>1</sup>**

ほのぼのしてるのに、どこか愉快になれる。今日も一人で中華。片思いでうまくいかないけど、この曲聞くと明日も頑張ろってなる。<sup>2</sup>

(使用BGM: のほほん喫茶/甘茶<sup>3</sup>)

**琥珀色の街、上海蟹の朝/くるり<sup>4</sup>**

お互い難病を抱えていた恋人とドライブ中に流していた、この歌。いつだって笑ってられるわけじゃない。涙で滲む夜の街を走りながら、聞いていた。<sup>5</sup>

(使用BGM: 穏やかな世界/こぼっと<sup>6</sup>)

**できっこないをやらなくちゃ/サンボマスター<sup>7</sup>**

一コ上の先輩から教わったこの曲。締め切りギリギリ。自分を元気づけるために何度もリピートしたせいで、今でもそのイメージが張り付いている。

(使用BGM: 日常のリズム/ゆうり<sup>8</sup>)

**Andymori/16<sup>9</sup>**

夕暮れの帰り道。じぶんを隠した形だけの「なんでもない」平凡な毎日を歩く。嘘をついたんじゃない。ただ本当を言えなかつただけ。<sup>10</sup>

(使用BGM: 穏やかな世界/こぼっと<sup>6</sup>)

### 4.3.1 実験結果

#### 観察調査

実験1と実験2の被験者の様子を、楽曲の再生している内容を確認しながら観察した。

### 実験 1

実験 1 の様子として、「2. プロトタイプを含む音源の試聴」が始まると、すぐに自分の PC で作業をはじめ、エピソードに対する反応は本人の様子からは確認できなかった。次の「1. 楽曲のみの視聴」に関しても、振る舞いにはその反応は表れなかった。

### 実験 2

実験 2 では特段作業内容について指定せず、音源を試聴すること以外は自由に行動してもらったが、O さんは自分の PC を開いて web ブラウジングをしつつ、時々自身のスマートフォンをいじりながら楽曲を聴いていた。1 曲目については、エピソードが流れ始めたタイミングでは特段大きな様子の変化はなかった。1 曲目の「中華料理」が流れている間は PC の操作を続けていたが、1 曲目が終わり 2 曲目のエピソードが流れると、PC を操作していた手の動きが止まり、上を向いて何かを考えている様子だった (図 4.5)。また 2 曲目の音源が流れるタイミングで、何かに納得するように頷く動作を見せた。

3 曲目が流れたタイミングで初めてプレイリストを流している PC をいじり、3 曲目をスキップする様子を見せた。4 曲目のエピソードが流れ終わり、楽曲が流れ始めると再度スキップして全ての曲を一巡したところで実験を終えた。

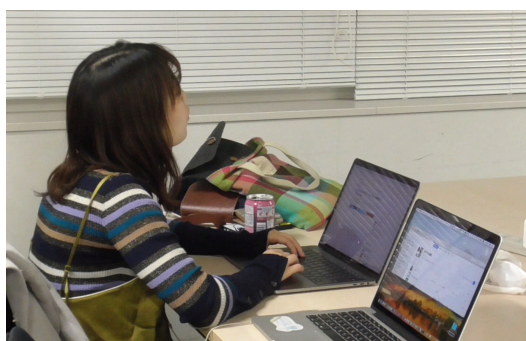


図 4.5 プロトタイプ音源 視聴中の様子

## インタビュー調査

### 実験 1: プロトタイプ音源の有無による体験の変化について

曲の印象は変わったか。

曲の印象が変わった、というより、何の曲が来るんだろうというドキドキ感があったのが楽しかった。通常の曲だと、冒頭のメロディで何の曲なのか判断できるけど、物語があることでラジオを聴いている感覚に近かった。ただの音楽であればBGMになるが、ラジオのように曲を楽しむ感覚だった。「楽曲のみ視聴」の時は、2回続けて聴いたこともあり、ほとんど聞き流していた。

エピソードの内容について覚えているか。

ぼんやりとしか覚えていない。でも曲が色づいた感覚はあった。曲に対する心の準備が自然と芽生えた気はする。

### 実験 2: プレイリスト形式によるプロトタイプについて

プロトタイプ音源を含んだ楽曲視聴の印象についてどう感じたか  
いろんなストーリーがあって、次が予測できず、24時間テレビのような感じがした。

エピソードや曲について覚えているか、どんな印象だったか。

(曲順は) 中華料理、上海蟹、できっこないをやらなくちゃ、16。

・1曲目(中華料理)について

片思いの女の子がいて、中華料理一緒にいけたらいいよねーというエピソードだった。歌詞を読み込んだことがあり、片思いのエピソードに、そうだよねーと思いながら聞いていた。

・2曲目について

まさかこの曲の前に、交通事故にあって、ドライブでよく聴いて、涙浮かべて、、

と思ったらこの曲かい！という感じで、聴いていて面白かった。

(エピソードの内容について) いつもドライブで恋人と聴いていたが、恋人がいなくなって涙ぐみながら聴いていた。自分はそういう気持ちで聞いたことなかったから、これ聴いた時におもしろいと思った。なるほどなと思った。

・3曲目について

自分が修論を書いていた時を思い出しながら聴いていた。

・4曲目について

エピソードについては飽きてきたので覚えてない。

(3.4曲目をスキップした理由について) 3.4曲目は単純に気分じゃなかった。最後の方は、調べ物に集中していたこともあり、エピソードがそもそも入ってこなかった。

自分の曲のイメージと比較してどう思ったか。

自分の実体験と重なることで、印象が強くなった。今までは単純にリズムカルでカニが好きだったから美味しいものを食べに行く時のイメージ、またテンションを上げたい時に聴いていたので、24時間テレビのドキュメンタリーみたいな聴き方になった。

より意識を向けさせるには、また体験の改善点について。

- (頻度について) 2,3曲ならいいが、4.5曲になると飽きてしまう。全部にイントロがついてなくともよいと思った。
- 本当にラジオのような感覚で聞くのは面白いと思った。
- 全部にくるのは重たい。ランダムに時々流れてくるような設定だといいなと感じた。

- エピソードについて、同じものだと一周二周すると飽きちゃう。
- また、友情、恋愛、等の毛色が違うものだと面白そう。

#### 4.4. Sさんによる実験

SさんはKMDの研究生であり、通勤中や些細な作業中に音楽を聞いている。音楽ストリーミングサービスには2つ登録しており、定額サービスと、楽曲を直接購入する用途で使い分けている。普段BGMのように楽曲を使うときは、特定のプレイリストを同じ流れでひたすら聞いている、とのことであった。事前にプレイリストの内容を確認し、Oさん同様にプロトタイプのエピソード音源を追加したプレイリストを作成しPC上で聞けるようにした(図4.7)。その中から「愛にできることはまだあるかい/RADWIMPS」を上述の実験1の対象楽曲として利用した。実験環境として、SさんがKMD内で活動しているネットワークスタジオにて、イヤホン音源を聞く以外は特段指定せずに検証を行なった(図4.6)。Sさんの実験で使用した楽曲および作成したエピソード文章を以下に示す。



図 4.6 Sさん 実験環境



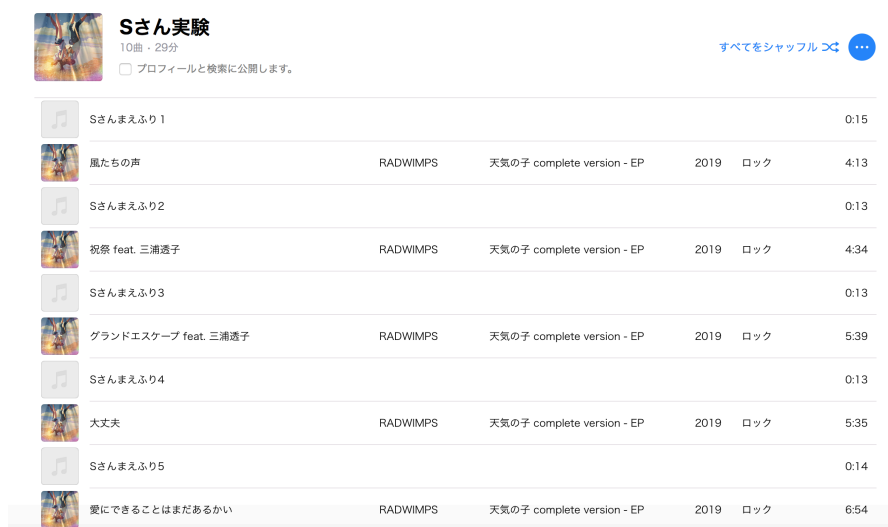


図 4.7 S さん エピソード音源を追加したプレイリスト

#### 風たちの声/RADWIMPS<sup>11</sup>

懐かしいというか昔のRADのような曲。最近バラードばかりだったから嬉しい。<sup>12</sup>  
 (使用BGM：日常のリズム/ゆうり<sup>8</sup>)

#### 祝祭 feat. 三浦透子/RADWIMPS<sup>13</sup>

この曲をきくと、自転車のって朝日を見に行きたい。そんな気持ちにさせてくれる。<sup>14</sup>

(使用BGM：日常のリズム/ゆうり<sup>8</sup>)

#### グランドエスケープ feat. 三浦透子/RADWIMPS<sup>15</sup>

主人公にとっては警察からのエスケープ、ヒロインにとっては運命からのエスケープ。そんな気がする。<sup>16</sup>

(使用BGM：穏やかな世界/こぼっと<sup>6</sup>)

#### 大丈夫/RADWIMPS<sup>17</sup>

この歌を友達の横でうたっていたら、「まずいい成績をとって親の大丈夫になれ」って言われた。<sup>18</sup>

(使用 BGM : 穏やかな世界/こぼっと<sup>6</sup>)

愛にできることはまだあるかい/RADWIMPS<sup>19</sup>

ぼくにできることはまだあるかい?って嫁に聞いたら、皿洗ってって言われた。<sup>20</sup>

(使用 BGM : 穏やかな世界/こぼっと<sup>6</sup>)

#### 4.4.1 実験結果

##### 観察調査

実験 1 と実験 2 の被験者の様子を、楽曲の再生している内容を確認しながら観察した。

##### 実験 1

実験概要に記したように、S さんには、「1. 楽曲のみの視聴」→「2. プロトタイプを含む音源の視聴」の順で視聴してもらったが、2 回の視聴による大きな様子の変化はなく、正面を向いて音楽をじっと聴いている様子だった。

##### 実験 2

音源を試聴すること以外は自由に行動してもらった中で、S さんは自分の PC を開いて web ブラウジングをしつつ、本を読みながら楽曲を聴いていた。ヘッドフォンをしていたため、周囲の環境が気になり時々チラチラ周りを見ていたが、それ以外特段大きな行動は見られなかった。プロトタイプ音源や楽曲が切り替わるタイミングにおいても、様子の変化はなかった。全ての曲をスキップすることもなく、一通りプレイリストを聴き終わったところで実験を終えた。

## インタビュー

### 実験 1: プロトタイプ音源の有無による体験の変化について

曲の印象は変わったか。

(プロトタイプ音源について) えっ? と思った。エピソードを聞いた時は単純に不思議だなと思ったが、その後に聞いた曲に特段大きな変化はなかった。

エピソードの内容について覚えているか。

(流れたエピソードの内容について) 皿洗いに関する話だった。自分としてはエピソードの内容に共感することはなかったなので、印象の変化もなかった。

### 実験 2: プレイリスト形式によるプロトタイプについて

プロトタイプ音源を含んだ楽曲視聴の印象についてどう感じたか

曲の印象は変わらなかったが、体験を楽しむ感覚はあった。

(自分のイメージと比べて) 逆にこういう感想を抱いているんだ、へえー、という関心から楽しめた部分はあった。何回も聞いているプレイリストだったから、それに対してこういう感想を抱いている人がいるんだ、と思った。知らない曲でやっていたらまた違ったのかも。

流れ的に自然だったので、違和感もなく楽しめた。ラジオのような感覚だった。

(普段は知らぬまに曲が過ぎていたことはあるか) ある。今回はエピソードを聴こう、という意識があったので、そういうのはなかった。

曲と曲の間に間があったのはよかった。曲聞いて、終わって、ワンクッションあったから気持ちよく聴けた感じはある。

エピソードや曲について覚えているか、どんな印象だったか。  
何度も聞いているプレイリストなので、曲順については覚えている。

・1曲目（風たちの声）について  
自転車が走るという内容だったのは覚えている。

・2曲目（祝祭 feat. 三浦透子）について  
特になし。

・3曲目（グランドエスケープ feat. 三浦透子）について  
主人公にとっては警察からの逃亡、というのは覚えている。普通に映画と紐づいているから印象には残った。

・4曲目（大丈夫）のエピソードについて  
受験のとき大丈夫？というエピソードについては、自分の思い出に結びつく部分があって歌詞を意識した気がする。受験で親を安心させて大丈夫にしたい、というのは自分の中にもあったから。  
（エピソードから喚起される部分はあったか）あった。そういう意味では自分の受験に結びつけて歌詞を意識するようになっていた。

・5曲目（愛にできることはまだあるかい）のエピソードについて  
実験1と同様だった。

より意識を向けさせるには、また体験の改善点について。

- プレイリストの時はあってもいいや、という風な感覚だった。
- 普段よく聞いているものだから新鮮になった感覚はある。何回も好きだけど飽きてる、という曲に新鮮味を与える目的で使うのはいいかもしれない。

- イントロが同じ場合は飽きてしまう。イントロは速攻で飽きると思う。飽きさせないように違うのを何回も何回もやるのはいいかも。
- (頻度に関して) 曲とエピソードの関連性は大事。
- 初めて使う場合は、曲に集中したいので使いたくない。ただ、初めて聴く曲の紹介なら聴きたいかも。イントロと曲に入る時の間をちゃんと開けるといいかも。

## 4.5. Mさんによる実験

MさんはKMD博士課程の学生であり、移動中や家で音楽を意図的に聴こうとして音楽を聴くことが多い。また、一人で作業する時にBGMとして曲を聞いている。流し聞きによって楽曲が飽きてしまうため、様々な曲を探すために音楽ストーリーミングサービスがRecommendする楽曲についても頻繁にチェックしている。Mさんの楽曲視聴の習慣から、被験者が知っている曲、知らない曲を混ぜたプレイリストを作成し、「アプリからRecommendされている曲をシャッフルして聞いている」という設定にして実験を行った。事前に被験者が聞いている曲を確認し、他の被験者同様に製作したプロトタイプを含んだプレイリストを設定した(図4.9)。実験1の使用楽曲として、Sさんの実験で使用した「大丈夫/RADWIMPS」と、その際と同様のプロトタイプを使用した。実験環境として、MさんがKMD内で普段活動している小部屋にて実験を行なった(図4.8)。今回実験2で使用した楽曲および作成したエピソード文章を以下に示す。

### エイリアンズ/KIRINJI<sup>21</sup>

街も静まり返った真夜中に、一人余韻に浸って聞いている。時間に追われる日々も、何気ない毎日も、きっとこれでいいのだと、全てを包んでくれる、この曲。<sup>22</sup>  
(使用BGM: 穏やかな世界/こぼっと<sup>6</sup>)

### 20/eill<sup>23</sup>

大人への仲間入りを果たした20歳。受験とかしんどいことも多かったけど、これからもっともっと頑張ってみようと思わせてくれた、この曲。<sup>24</sup>



図 4.8 Mさん 実験環境

**Mさん実験**  
10曲・26分  
 プロフィールと検索に公開します。 [すべてをシャッフル](#)

🎵	エイリアンズ		エイリアンズ				0:19
🎵	エイリアンズ	KIRINJI	3	2000	J-Pop	🔗	6:04
🎵	20		20				0:19
🎵	20	eill	20 - Single	2019	J-Pop	🔗	3:49
🎵	青春の胸騒ぎ		青春の胸騒ぎ				0:19
🎵	青春の胸騒ぎ	Awesome City Club	Awesome City Tracks 4	2017	ロック	🔗	4:15
🎵	popstar		popstar				0:20
🎵	POP STAR	平井 堅	POP STAR - Single	2005	J-Pop		4:45

図 4.9 Mさん エピソード音源を追加したプレイリスト

(使用 BGM : 穏やかな世界/こぼっと<sup>6</sup>)

#### 青春の胸騒ぎ/Awesome City Club<sup>25</sup>

もしあのとき、そう考えては、ありもしない未来を想像する。ああ、あの人は今頃、何をしてるだろう。冬の東京の街を歩いて聞いていた。<sup>26</sup>

(使用 BGM : 穏やかな世界/こぼっと<sup>6</sup>)

#### POPSTAR/平井堅<sup>27</sup>

ノリノリな振り付けが印象的なこの曲。忘年会シーズンになると、一人全力でおどって、だいたい何かしらの賞をもらってます。<sup>28</sup>

(使用 BGM : のほほん喫茶/甘茶<sup>3</sup>)

### 4.5.1 実験結果

#### 観察調査

実験 1 と実験 2 の被験者の様子を、楽曲の再生している内容を確認しながら観察した。

#### 実験 1

M さんには、「1. 楽曲のみの視聴」→「2. プロトタイプを含む音源の視聴」の順で視聴してもらった。他の被験者同様、流れている音源に対して大きな反応はなかった。

#### 実験 2

1 曲目のエピソード音源が流れると、楽曲を流している再生画面を一周目を向け、しばらくたつと手帳をいじって別の作業をし始めた。2 曲目のエピソード音源が流れたタイミングでも同様に再生画面に目を向けている様子だった (図 4.10)。

3曲目のエピソードが流れている最中はPCをいじっていたが、楽曲の再生が始まると、PCの手を止め、楽曲の再生画面を見つめながらお茶を飲んでいった。その後は特段作業している様子に変化はなく、最後の曲が終了した時点で、実験を終了した。



図 4.10 Mさん 視聴中の様子

## インタビュー

### 実験 1: プロトタイプ音源の有無による体験の変化について

曲の印象は変わったか。

1回目はじめて聴いたような楽曲だから単純に好奇心をもって聞いた。でもなんか聞いたこともあるような気もして、アーティストは知っているから、また似たような曲を出したのかな、という印象だった。

2回目については、さっき聞いた知っている曲として、イントロの部分と関連している部分はどこなのか、という目線で聞いていた。そういう意味ではどういう歌詞とか気にして聞いた気がする。

「お前がいい成績にとって大丈夫になれよ」と親から言われているような状況を考えた。

(何か歌詞は聞き取れた?) 採算度外視でどうこうっていう歌詞は聞こえた気がする



る。どうして気になったのかは覚えていないが、どこがポイントなんだろう、という視点で聞こえてきた。

印象が変わったというよりは最初に聞こえてきた話の関連、根拠を探すような気持ちで聞いていた気がする。

エピソードは関係ないけど、途中でハツとなる瞬間があって、周囲の状況を気にしていなかった気がする。自分の中では、エピソードの意味がなんとなく理解できたら集中が切れたのかもしれない。

エピソードの内容について覚えているか。

悲しい印象。1回目に聞いたイメージと違い、そんなプレッシャーを与えてしまうような歌だったっけ。と思って、どこが?と思ったり、そういう気持ちで聞いちゃってるのかな、とも思った。救いがあるような歌詞があるのかな、と想像して聞いていた。その人にとって、親からの呪いの言葉のテーマ曲になっちゃってるのかな、と思って心配した。

#### 実験 2: プレイリスト形式によるプロトタイプについて

プロトタイプ音源を含んだ楽曲視聴の印象についてどう感じたか  
曲の変わり目に気づいた。曲に急激な変化がないので、声が入ることで、曲のつなぎ目として機能し、曲ごとをシームレスに聞けるのでは。  
今のシャッフル機能だと、嫌な曲が入っていると好きじゃない。YOUTUBEの人がDJの人がリミックスして長時間聞けるがその感覚に近かった。

エピソードや曲について覚えているか、どんな印象だったか。

(どんな曲があったか覚えているか)

キリンジ、20、平井堅。

1曲目 (エイリアンズ/KIRINJI) について

季節の移り変わりというぼんやりしたエピソードを聞いた気がする。

2曲目 (20) について

(自分の曲のイメージと比較してどう思ったか。)

(2曲目について) 若いリスナーの気持ちで聞いたことがなかった。自分にとっては、頑張って若い人の価値観を想像しながら聴く程度だったが、若い人はこれから20代なのか、受験ねえ、という気持ちになった。

4曲目 (POP STAR) のエピソードについて

POPSTARについて、忘年会で踊っている、というエピソードがあったのを覚えている。高校の友達と会う約束を思い出した。自分と共感するエピソードであったため、自分とほぼ同じイメージを持つエピソードをきいて、年末ともだちと会おうかなと思いながら聞いていた。

また、忘年会で賞を取っている人がいた気がしたが、その人のキャラクターを考えていた。そんなウケる曲だったっけなと思って聴いていた。

より意識を向けさせるには、また体験の改善点について。

- 長時間聞けるセットとして、青春の思い出、クリスマス等のテーマがあって、似通ったエピソードしぼりでセットになっていると面白いと思った。
- 今回は語りかけのような形であったが、対話・会話があってもいいかもと思った。
- シャッフル時に発生する曲同士の急激な変化によるイライラを解消できるなら使って見たい。
- (頻度に関して) 曲とエピソードの関連性は大事。
- また、今の読み上げは大人しめな印象を受けるが、それがうるさく感じた場合には利用したくなくなる。

## 4.6. 考察

3人の観察およびインタビュー調査から得られた内容を元に考察する。

### 楽曲視聴前のイントロダクションによる内省や期待感について

Oさんのプロトタイプ音源による体験の変化に関するコメントの中で、「なんの曲が来るんだろうというドキドキ感があって楽しかった」という楽曲再生への期待感を持たせることができた。これは、曲の視聴前にイントロダクションを設けたことによって、ユーザーにとって楽曲について考える時間を与えることができ、期待感というポジティブな反応につながったと考えられる。

またSさんの体験全体に関するインタビュー内容の中で、「曲と曲の間に間があったのは良かった。ワンクッションあったから気持ちよく聴けた感じはある」と曲が始まるまでの時間についてのコメントが得られた。これらの反応から心の整理や内省する時間としてイントロダクションが機能し、視聴体験へポジティブな影響を与えたと考えられる。

### 音声形式によるイントロダクションについて

検証2におけるOさんの反応として、楽曲からエピソードの音声に切り替わるタイミングで上を見上げたり、PCの手を止めたりする反応が見られた。またMさんの検証2の反応としても、切り替わるたびに画面に目を向ける動作が見られ、音声に意識が向いたと考えられる。また、上記の反応を含め、楽曲の変わり目に気づいたというコメントが得られた。これらから今回の何気なく音楽を聞いているシチュエーションにおいて、イントロダクションを音声形式でユーザーに伝えたことで、ユーザーが楽曲に意識が向けるための準備をすることができたと考えられる。

### エピソードの内容に共感する反応について

Oさんの1曲目（中華料理）に関するコメントとして、「片思いのエピソードにそうだよなーと思いながら聞いていた」という反応があった。同様にSさんの検証では、「(4曲目：大丈夫 に関して) 思い出に結びつく部分があって歌詞を意識した気がする。受験で親を安心させて大丈夫にしたい、というのは自分の中にもあったから。」というコメントが得られ、エピソードに共感し、歌詞に注目する反応があった。またMさんの検証においても「(4曲目：POP STAR について) 自分と共感するエピソードであったため…」と共感するコメントが得られた。これらの反応について、過去のリスナーの思い出や感想がエピソードに含まれていたことで、他者の視点から見た楽曲への印象やコンテクストを知り、共感が生まれたことが考えられる。

### エピソードと曲の印象の違いによる反応について

また、反対にエピソードの内容と、ユーザー自身が持っている曲の印象とは違うコンテクストのエピソードによって、関心や好奇心を示す反応があった。Oさんの検証2の2曲目（琥珀色の街、上海蟹の朝/くるり）に関して、上を見上げたり軽くうなづく動作が見られ、エピソードについて考えたり納得したりするような反応があった。またその際に次のようなコメントが得られた。「(エピソードの内容について) いつもドライブで恋人と聴いていたが、恋人がいなくなって涙ぐみながら聴いていた。自分はそういう気持ちで聞いたことなかったから、これ聴いた時におもしろいと思った。なるほどなと思った。」またSさんの体験全体に関するコメントとして、「逆にこういう感想を抱いているんだ、へえー、という関心から楽しめた部分はあった。何回も聞いているプレイリストだったから、それに対してこういう 感想を抱いている人がいるんだ、と思った。」という意見が得られた。さらにMさんの検証2の2曲目（20/eill）でも、画面に注目する様子を見せながら、「若い人はこれから20代なのか、受験ねえ、という気持ちになった」というコメントが得られた。上記では、自身とは違う観点から見た楽曲のエピソードを知り、そのコンテクストを理解することで、新たな視点での曲の聴き方に関心や面白さを感じていたと考えられる。

### エピソードと楽曲の関連性を探す反応

上記にも挙げたSさんの検証2の4曲目（大丈夫/RADWIMPS）や、Mさんの4曲目（POP STAR/平井堅）のコメントとして、「そんなウケる曲だったっけな、と思って聴いていた」とエピソードと曲の関連性について、歌詞を意識する反応が見られた。上記の反応について、楽曲と結びつきのある情報がエピソードに含まれていたことで、エピソードと楽曲の関連性を探そうとする反応につながり、楽曲に関心が向けられたと考えられる。

### 関心が得られなかった反応について

Sさんの検証1における「エピソードの内容に共感することはなかったので、印象の変化もなかった」というコメントから分かるように、エピソードの内容が理解できるものであっても、ユーザー自身の印象と曲が合わないものであったことが考えられる。その一方、上述した考察の中で、印象の違いにより楽曲に関心を示した結果も得られた。この違いとして、「恋人」や「20代」といったユーザー自身に興味のある内容がエピソードに含まれていたためだと考えられる。

また、インタビューの中で、Oさん、Sさん、Mさんがエピソードの内容について反応がない曲がそれぞれあった。この原因として、自由に作業をしてもらうことを当日に伝え、集中を必要としない作業を行なってもらうことを考えていたが、本を熟読する等、ユーザー自身が作業に集中したい状態に遷移してしまったことが原因だと考えられる。

## Findings

またコンセプトでは想定していなかった反応として、「曲の急激な変化がないので、声が入ることで、曲のつなぎ目として機能し、曲ごとをシームレスにきけるのでは」「DJがリミックスしてくれて長時間聞けるがその感覚に近かった」というイントロダクションに関するコメントが得られた。この反応について、曲のジャンル等の急激な印象の変化によってユーザーがネガティブな印象を持っている問題に対して、楽曲ではない音声コンテンツが曲と曲の間に存在することで緩

衝する役割を果たし、連続して楽曲を聴く場合にユーザーが楽曲を聴きやすくなる体験を提供できたと考えられる。

また、ユーザーのインタビュー内容から、実際のエピソードの内容とは違う形でコンテキストを解釈し、楽曲を聴いていたことがわかった。Oさんの実験において、検証2の2曲目（琥珀色の街、上海蟹の朝/くるり）の感想の中に、「交通事故にあって、ドライブでよく聴いて、涙浮かべて…」というエピソードにない内容に関するコメントが得られた。また同様に、Mさんの検証1において、「大丈夫/RADWIMPS」の楽曲に関するエピソードでは、友達と親の心配をかけない成績をとる、といった会話をしているシチュエーションの内容であった。しかしMさんのコメントから、親から成績がよくなるようプレッシャーを与えられている、というシチュエーションのように解釈していたことが分かる。上記から、想定していたコンテキストの理解はされなかったが、ユーザーの中でエピソードを補完・想像して、楽曲の意味を考えながら楽曲を聴いていたと考えられる。

#### まとめ

上記から楽曲視聴前のイントロダクションを設けること、音声形式でユーザーにエピソードを伝えること、エピソードには楽曲と結びつきのある情報を含み、過去に同じ楽曲を聞いたリスナー達の思い出・感想によって構成されていること、といったコンセプトの各要素により、評価指標であるエピソードのコンテキストを理解することや、楽曲をさらに知ろうとするポジティブな反応が得られた。関心が得られなかった結果がありつつも全体として、今回検証でユーザーから得られた反応である、楽曲へ意識がむき、楽曲再生への期待感が高まり、エピソードのコンテキストを知って曲をきくことで共感や好奇心が生まれる、といった一連の流れを通じて、複数の楽しみ方を感じられたと考えられる。また、この体験を通じてユーザーは何気なく音楽を視聴していても、自然と楽曲の楽しみ方を増やすことができ、より楽曲を楽しむことができたと考えられる。

## 注

- 1 [http://www2.jasrac.or.jp/eJwid/main.jsp?trxID=F20101&WORKS\\_CD=03506193&subSessionID=001&subSession=start](http://www2.jasrac.or.jp/eJwid/main.jsp?trxID=F20101&WORKS_CD=03506193&subSessionID=001&subSession=start)
- 2 <https://www.youtube.com/watch?v=Qu8Aa4k9RJo>
- 3 <https://amachamusic.chagasi.com/>
- 4 [http://www2.jasrac.or.jp/eJwid/main.jsp?trxID=F20101&WORKS\\_CD=21967261&subSessionID=001&subSession=start](http://www2.jasrac.or.jp/eJwid/main.jsp?trxID=F20101&WORKS_CD=21967261&subSessionID=001&subSession=start)
- 5 <https://www.youtube.com/watch?v=NyddMMiViZc>
- 6 <https://dova-s.jp/bgm/play10665.html>
- 7 [http://www2.jasrac.or.jp/eJwid/main.jsp?trxID=F20101&WORKS\\_CD=16652941&subSessionID=001&subSession=start](http://www2.jasrac.or.jp/eJwid/main.jsp?trxID=F20101&WORKS_CD=16652941&subSessionID=001&subSession=start)
- 8 <https://dova-s.jp/bgm/play12005.html>
- 9 [http://www2.jasrac.or.jp/eJwid/main.jsp?trxID=F20101&WORKS\\_CD=16586921&subSessionID=001&subSession=start](http://www2.jasrac.or.jp/eJwid/main.jsp?trxID=F20101&WORKS_CD=16586921&subSessionID=001&subSession=start)
- 10 <https://www.youtube.com/watch?v=13XQ-wt9caY>
- 11 [http://www2.jasrac.or.jp/eJwid/main.jsp?trxID=F20101&WORKS\\_CD=72903431&subSessionID=001&subSession=start](http://www2.jasrac.or.jp/eJwid/main.jsp?trxID=F20101&WORKS_CD=72903431&subSessionID=001&subSession=start)
- 12 [https://youtu.be/\\_ihZ3pqxV4I](https://youtu.be/_ihZ3pqxV4I)
- 13 [http://www2.jasrac.or.jp/eJwid/main.jsp?trxID=F20101&WORKS\\_CD=72903384&subSessionID=001&subSession=start](http://www2.jasrac.or.jp/eJwid/main.jsp?trxID=F20101&WORKS_CD=72903384&subSessionID=001&subSession=start)
- 14 <https://youtu.be/0JuI1v1eIuM>
- 15 [http://www2.jasrac.or.jp/eJwid/main.jsp?trxID=F20101&WORKS\\_CD=72853557&subSessionID=001&subSession=start](http://www2.jasrac.or.jp/eJwid/main.jsp?trxID=F20101&WORKS_CD=72853557&subSessionID=001&subSession=start)
- 16 <https://www.youtube.com/watch?v=13XQ-wt9caY>
- 17 [http://www2.jasrac.or.jp/eJwid/main.jsp?trxID=F20101&WORKS\\_CD=72903414&subSessionID=001&subSession=start](http://www2.jasrac.or.jp/eJwid/main.jsp?trxID=F20101&WORKS_CD=72903414&subSessionID=001&subSession=start)
- 18 <https://youtu.be/t6Z0oSm4F-o>
- 19 [http://www2.jasrac.or.jp/eJwid/main.jsp?trxID=F20101&WORKS\\_CD=72894628&subSessionID=001&subSession=start](http://www2.jasrac.or.jp/eJwid/main.jsp?trxID=F20101&WORKS_CD=72894628&subSessionID=001&subSession=start)
- 20 <https://youtu.be/t6Z0oSm4F-o>
- 21 [http://www2.jasrac.or.jp/eJwid/main.jsp?trxID=F20101&WORKS\\_CD=07968264&subSessionID=001&subSession=start](http://www2.jasrac.or.jp/eJwid/main.jsp?trxID=F20101&WORKS_CD=07968264&subSessionID=001&subSession=start)
- 22 [https://youtu.be/w05Q\\_aZKkFw](https://youtu.be/w05Q_aZKkFw)
- 23 [http://www2.jasrac.or.jp/eJwid/main.jsp?trxID=F20101&WORKS\\_CD=24705683&subSessionID=001&subSession=start](http://www2.jasrac.or.jp/eJwid/main.jsp?trxID=F20101&WORKS_CD=24705683&subSessionID=001&subSession=start)

- 24 <https://youtu.be/sZDMvAPYQuk>
- 25 [http://www2.jasrac.or.jp/eJwid/main.jsp?trxID=F20101&WORKS\\_CD=22434411&subSessionID=001&subSession=start](http://www2.jasrac.or.jp/eJwid/main.jsp?trxID=F20101&WORKS_CD=22434411&subSessionID=001&subSession=start)
- 26 <https://youtu.be/RhbyKtEBJkI>
- 27 [http://www2.jasrac.or.jp/eJwid/main.jsp?trxID=F20101&WORKS\\_CD=12686565&subSessionID=001&subSession=start](http://www2.jasrac.or.jp/eJwid/main.jsp?trxID=F20101&WORKS_CD=12686565&subSessionID=001&subSession=start)
- 28 <https://youtu.be/on8S4NiIGsQ>



## 第 5 章

# 結 論

本論文では BGM のように何気なく音楽を聴いているユーザーに対して、楽曲に関連するエピソードが流れるイントロダクションを楽曲視聴前に導入することで、より楽曲を楽しむ体験について述べ、そのイントロダクションについてデザインした。ユーザーへの調査と予備実験を通して、楽曲をより楽しむために、楽曲を聞く前にイントロダクションとなるプロセスを設けること、その際に対象の楽曲を過去に聴いたリスナー達の思い出によって構成されたエピソードが流れること、音声によってそのエピソードを聴いてもらうことをコンセプトの要素として設計した。コンセプトを実装したプロトタイプ音源を利用して、ユーザーごとに環境を設定した上で、音楽視聴してもらい、体験の検証を行なった。観察とインタビュー調査から、楽曲へ意識が向いて楽曲再生への期待感が高まったこと、エピソードのコンテキストを知って曲をきくことで共感や好奇心を持ったことを確認できた。結果として、何気なく楽曲を聞くシチュエーションにおいて、自然と楽曲の楽しみ方が増やすことができ、より楽曲視聴体験を楽しめたと考えられる。

### 5.1. 今後の展望

ユーザーエピソードによって楽曲を楽しむ体験が検証できたことで、世の中に存在する無数のエピソードを利用して、楽曲の体験をより広げることができると考えられる。また実験を通じて、友達等の特定ユーザーのエピソードのコンテンツについて価値があることが知見として得られた。この知見を応用すると、ユーザー同士でイントロダクションを作成して共有する、コミュニティを前提としたサービス化についても考えられる (図 5.1)。

楽曲に関連するショートストーリーを聞いて、気持ちがノってから曲を聴ける音楽視聴サービス

“気持ちを込めて、音楽を聴こう”

## Music Introduction



ライブのMCやラジオの楽曲紹介、曲を聴く前の体験によって、音楽はいつも以上に楽しく、時には心地よく、時にはエモーショナルに聴くことができます。そんな音楽の楽しみ方をパッケージにして聴けるようにしたサービス、それがMusic Introductionです。



図 5.1 イン트로ダクションを共有して楽しむサービス”Music Introduction”

その他、実際に社会で利用してもらう上での問題点や、ユーザーから得たフィードバックから考えられる改善策について以下に述べる。

### 5.1.1 社会実装における問題点について

はじめての著作権講座(公益財団法人著作権情報センター)を参考に著作権の観点から実装の課題について考察する。今回作詞作曲家の著作権の対象となる楽曲の使用を前提としたコンセプトを設計した。実際に制作したエピソード音源を楽曲と続けざまに他人に聞かせることを想定すると、著作物の一部を改変したことに当たる可能性があり、これは著作者人格権の同一性保持権に反することになる。これは通常のリミックス音源と同様で許諾が必要となる。楽曲に付随するエピソードが、著作者の意に反するものだった場合、問題となる可能性が想定できる。実装の際はこの問題について考えた上で展開することが必要になる。

また、音楽業界で活躍されている有識者に本研究コンセプトを説明する機会があり、利用を想定した時の問題点について、以下のレビューをもらうことがで

きた。

- ユーザーエピソードを利用する形態でのサービス化を想定すると、CGMとして、ユーザー同士がコンテンツを出し合う設計になる。その場合コミュニティのデザインが必要になる。
- もしくはCGMの線ではなく、リスナーが使いたくなる強力なコンテンツ設計が必須と思われる。
- どのように運営するのか、誰が受益者なのか、サービスとして回すための検討が必要。

### 5.1.2 改善策

ユーザーから得られたフィードバックから見えた改善策と、活用できそうなユースケースについて以下に示す。

- 継続的な利用を考えた頻度の設計が必要。
- 楽曲と比較してエピソード音源はコンテンツとしての価値が低く、飽きてしまう。毎回エピソードの内容を変える必要がある。
- 継続的な利用を考えた頻度の設計が必要。
- 楽曲を初めて聴く際の紹介としての使用できる可能性がある。
- 楽曲を聞き飽きてしまった際の新しい視点での聴き方として使える可能性がある。

実際の利用に向けて、フィードバックから見えた上記の具体的な課題について改善していく必要がある。

# 謝 辞

本研究の指導教員であり、幅広い知見からの確かな指導と暖かい励ましやご指摘をしていただきました慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科の稲蔭正彦教授に心から感謝いたします。研究活動を通じてグローバルな視点でものを考えることの大切さと面白さについて教えてくださいました。また、ご多忙の中研究の方向性について助言や指導をいただきました慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科の佐藤千尋特任講師に心から感謝いたします。研究活動や進路相談に至るまで、多くのご助言を賜りました慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科の石戸奈々子教授に心から感謝いたします。研究について悩んでいた時にいつも親身になって多くの助言や指導をいただきました慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科の植木篤郎先生に心から感謝いたします。修士の学生生活全般にわたり手厚くご指導、面倒を見ていただいた岡田光代さんに心より感謝申し上げます。実験への協力のみならず、学生生活についても相談に乗ってくださった小宮一恭さん、庄子琢郎さん、小澤理奈さん、藤本隆寛さんに、心より感謝申し上げます。2年間にわたり共に励まし、支え合ったPLAYプロジェクトのメンバーに心より感謝申し上げます。また、現在まで日々の生活を支えてくださった家族に心より感謝申し上げます。

## 参 考 文 献

William Odom, Abigail Durrant David Kirk James Pierce, Richard Banks (2003) “Slow Technology: Critical Reflection and Future Directions,” *IEEE Internet Computing*, No. 1, pp. 76-80.

William Odom, Jeroen Hol Bram Naus Pepijn Verburg Tal Amram Amy Yo Sue Chen, Ron Wakkary (2019) “Investigating Slowness as a Frame to Design Longer-Term Experiences with Personal Data: A Field Study of Olly,” *Conference on Human Factors in Computing*, Vol. 7, No. 34, pp. 1-16.

Zheng Wang, John M. Tcherneve (2012) “The “Myth” of Media Multitasking: Reciprocal Dynamics of Media Multitasking, Personal Needs, and Gratifications,” *Journal of Communication*, No. 62, pp. 493-513.

クリストファー・スモール (2006) 『ミュージッキング音楽は<行為>である』, 水声社.

円堂都司昭 (2013) 『ソーシャル化する音楽 「聴取」から「遊び」へ』, 青土社.

公益財団法人著作権情報センター「はじめての著作権講座」, , <http://www.cric.or.jp/publication/pamphlet/doc/hajime.pdf>. (Accessed on 12/20/2019).