

# 「ながら作業」における音声メディアのBGMが情報理解に与える影響

2132107 沼田佳菜子

指導教員：山崎治 准教授

## 1. はじめに

音声メディアとは、音声を通じて様々なコンテンツを届けるメディアのことを指し、自ら発信・配信することができることも特徴の1つである(中村2024)。

2023年7月に実施された、各メディアの利用シーンに関する調査では、音声メディア全体が家事や育児、勉強中といった様々なシーンで作業をし「ながら」聴取されている(長谷川2024)。

音声メディアを聴取しながらの作業では、作業自体を阻害することなく、音声メディアで伝達される情報の理解も高められることが望ましい。

## 2. 目的

本研究では、音声メディアを利用した「ながら作業」においてBGMの有無によって、音声コンテンツの内容理解への影響を調査する。

## 3. 実験

音声コンテンツの題材をニュース、説明文、物語とし、それぞれの題材に対して、「ながら作業」における音声コンテンツのBGMの有無が情報理解に与える影響を調査する実験を行う。

### 3.1 方法

**実験参加者：** 本学情報科学部情報ネットワーク学科の学生26名(ニュース9名/説明文9名/物語8名)

**実験計画：** 音声コンテンツに対して「BGMあり」「BGMなし」の2条件を設け、1要因2水準参加者内計画で実験を実施した。

**材料：** 音声コンテンツの題材をニュース、説明文、物語の3種類とし、それぞれBGMありとBGMなしの2種類ずつ制作した。ChatGPTを使用して、文字数を1000～1200字程度としたテキストを作成し、VOICEPEAKを使用して音声コンテンツに変換した。また、コンテンツの長さ(時間)は3分程度とした。BGMありの場合は、BGMフリーサイトよりBGMを選定し、Wondershare Filmoraを使用して、音声コンテンツとBGMを組み合わせた。

理解度テストは、音声コンテンツ1つに対し、5択問題を5問用意し、選択肢のうち1つを「わからない」とした。

**手続き：** 実験は個別実験とし、参加者各自のスマートフォンやタブレットを使用して行った。実験参加前に参加者に実験内容を説明し、聴取後に理解度テストを行うことを開示してから実験を開始した。次に、ながら作業(カード)の選択と説明を行った。次に、QRコードから音声コンテンツ及び理解度テストのフォームにアクセスしてもらい、開始と同時に音声コンテンツを再生し、聴取後、理解度テストに回答してもらった。この手順を、BGMありとBGMなしで2回行った。また、音声コンテンツはイヤホンを使用して聴取してもらった。

## 3.2 結果

図1に、それぞれコンテンツごとの理解度テストの得点の平均を示す。

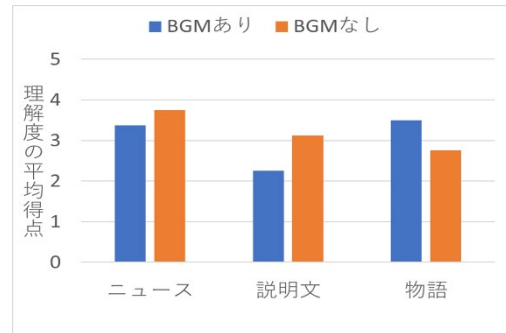


図1:理解度テストの平均得点

理解度テストの平均得点をt検定した結果、有意差は見られなかった(ニュース:  $t(8)=1.18, p=.26$ /説明文:  $t(7)=1.82, p=.11$ /物語:  $t(7)=1.52, p=.17$ )。

図2に1問あたりの「わからない」と回答した人数を示す。

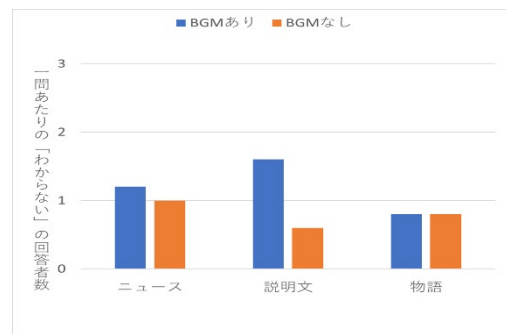


図2:1問あたりの「わからない」の回答者数

説明文の場合のみ、BGMありの方が聞き逃しがあった可能性が考えられる。

## 4. まとめ

理解度テストの平均得点から有意差は見られなかった。しかし、1問あたりの「わからない」と解答した人数を調査した結果、説明文の場合のみ、BGMありの方が聞き逃しがあった可能性が考えられる。このことから、コンテンツの内容によってはBGMありの方が聞き取りづらい可能性が考えられる。

今回の結果から、作業への影響も見するために理解度テストの得点だけでなく、作業への満足度等の主観評価を調査することで、より詳しい結果が得られると考えられる。

## 参考文献

- 仲村朋子.(2024). 第22回 今急成長中の「音声メディア」とは。  
長谷川想.(2024). 「耳の可処分時間」が拡大! デジタルサービスで活性化する音声メディア。