

物語における感動評価と感情評価に関するBGMの影響について

2060840

阿知波 憲

1. はじめに

Background Music(BGM)とは、背景音楽のことであり、小学校など教育現場での時間を知らせる合図や給食時間の雰囲気作り、工場や企業内での休憩時間など、私達の身の回りで広く使用されている。その使用目的や、存在意義としては、リラックス効果や商品購買意欲促進など人の感情などといった人間の情緒的側面に影響を与えたり、その影響による利益を期待したものが多くと一般的には考えられている。しかし、実際にBGM自体の影響に関する研究自体が少ないため、その影響の詳細についてはあまり明確にはなっていない。菅・岩本(2003)では、BGMによって課題のパフォーマンスが上がるかどうかといった認知的側面を検討したものが多く。しかし、認知的側面においてはあまり効果が確認されておらず、むしろ情緒的側面での効果が報告されている。本研究でも、BGMの情緒的側面への効果に着目し、人の感動評価にBGMが与える影響を検討する。

2. 実験

実験参加者

大学生32名が実験に参加した。

実験刺激

実験で使用したBGMは、候補曲10曲について予備実験を行い、認知度が低く、感動度が高いものを選択した。感動文は、涙が出るほどいい話第六集から1つ選んだ。中立文は、感動文を元に作成した。感動文・中立文については、予備調査で感動度合いについて確認をした。

手続き

実験参加者32名を四分割する。それぞれを感動文(BGMあり)、感動文(BGMなし)、中立文(BGMあり)、中立文(BGMなし)の群に割り当てる。実験の説明をスライドと口頭で説明した後、質問1の実験前感情を評定させる。その後、スライドに従い、自分のペースで物語を読み進めることを指示し、物語文を読ませる。物語文読了後、実験後感情、感動評定をさせる。BGMあり群のBGMは音量、BGMの入り方などが実験参

加者によって差を発生させないために、物語のスライドを開くと自動で流れるようにした。

3. 結果

表1は実験参加者が実験前後に評価した基本感情について、実験後の値から実験前の値を引いた差分の平均を示したものである。

表 1: 実験前後での基本感情の変化

	BGMあり		BGMなし	
	感動文	中立文	感動文	中立文
喜び	1.25	0.375	0.75	-0.25
好意	0.75	0.625	0.375	-0.5
恐れ	-0.375	-0.5	-0.75	0
憤り	-0.375	-0.25	-0.125	-0.5
反感	-0.125	-0.25	-0.125	-0.25
悲しみ	0	-0.375	-0.25	-0.125
驚き	-0.375	-0.5	0	0.25
期待	-0.125	-0.75	0	0.375

この表からBGMがあった場合の方が「喜び」、「好意」の2感情で数値が高く変化する傾向にあることがわかる。また、感動文のほうが、中立文よりも高い値が出る傾向にあることがわかる。BGM(あり・なし)×物語(感動文・中立文)の2要因被験者間分析の結果、「喜び」「好意」においてBGM、物語の主効果がでた。また、「期待」において、BGMの主効果に有意傾向がでた。

次に感動評価に関する結果を示す。図1は本実験での感動評定、図2はBGMあり条件でのBGMに対する感動評定、図3はBGMあり条件での物語文に対する感動評定の値をそれぞれ示している。

全体的な感動の度合いについて、文章(感動・中立)とBGM(あり・なし)の2要因被験者間分散分析を実施した結果、文章とBGMの主効果が見られた。BGMに対する感動の度合いについて、BGMありの感動文と中立文を読んだ群を対象に1要因被験者間分散分析を実施した結果、その結果、有意な差は得られなかった。物語に対する感動の度合いについて、文章(感動・中立)とBGM(あり・なし)の2要因被験者間分散分析を実施した結果、

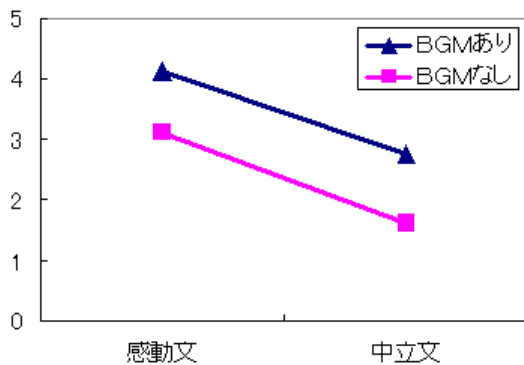


図 1: 全体の感動評定

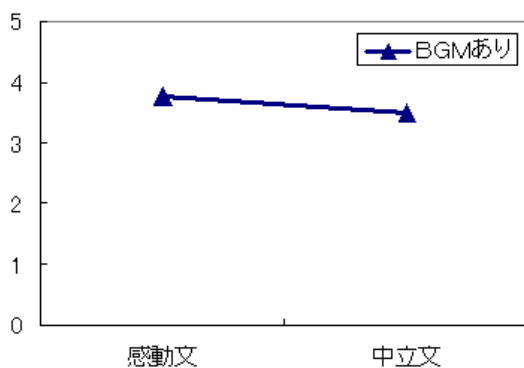


図 2: BGM の感動評定

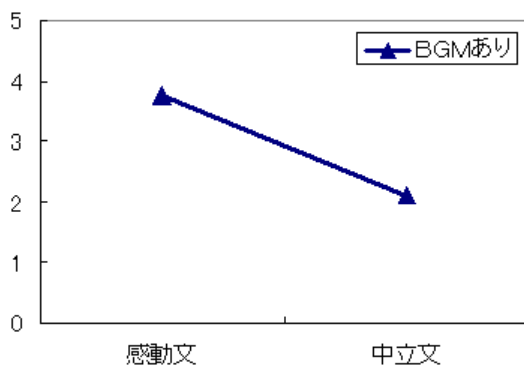


図 3: 物語の感動評定

文章の主効果が有意だった。また、BGMの主効果が有意傾向だった。物語に対する感動を聞いているにもかかわらず、BGMの主効果はわずかながら見られたことから、BGMを聞くことが物語の感動評定に影響している可能性が示唆された。

4. 考察

まず、BGMあり感動文、BGMなし感動文双方でプラスイメージが増加している結果は、物語が感情をプラス方向に影響したということがわかる。同じように、BGMあり感動文、BGMなし感動文でも上記と同じような結果がでているのは、

BGMが感情をプラス方向に影響したということがわかる。BGM、物語に主効果がでていることから、BGMあり条件では、BGMなし条件に比べて感動度が高くなり、感動文は中立的文よりも感動度が高くなるということがわかる。

全体の感動評定に関する考察は、感動文、中立的文共にBGMあり条件がBGMなし条件よりも高い数値を示した。分散分析の結果からも、文章とBGMの主効果が有意だとわかる。実験前の仮説では、物語がBGMの感動に影響を与えると予想したが、仮説は支持されなかった。物語はBGMの感動には影響を与えないということがわかる。これは、本研究の主目的が物語を読むことであり、BGMは後ろで流れているという補助的役割であったため、こういった結果と考えられる。また、BGMあり条件の物語に対する感動評定は、BGMなし条件の全体の感動評定と同程度の値になると予想した。図1の「BGMなし」のグラフと図3のBGMあり条件での物語から受けた感動評定を比較した。結果は、BGMあり条件での物語による感動評価が図1のBGMなしよりも高い数値を示している。この結果から、BGMあり条件の実験参加者が物語から得た感動だと思っている感動は、少なからずBGMの影響を受けているということがわかる。つまり、感動を誘発するBGMは感動文、中立的文にかかわらず、物語による感動評価に影響を与えているということがわかった。

5. おわりに

本研究ではBGMが人間の感情評価・感動評価に与える影響について検討した。BGMは人間の感動を誘発する効果があり、感動文か中立的文に関わらず、BGMがない場合よりも感動するという結果が得られた。今回の実験では、「感動を誘発する音楽」、「感動を誘発する感動文」、「快感情も不快感情も与えない中立的文」と3種の題材を使用した結果が上記のようになった。今後の課題としては、今回使用した課題に限らず「感動を誘発しない音楽」、「不快になる物語」など様々な題材を使用し、BGMの効果についてより詳細に検討することが考えられる。

参考文献

菅 千奈・岩本 陽介 (2003). 計算課題の遂行に及ぼすBGMの影響について..