

音楽が人に与える影響の制作プロセス

ー速さ・高さが与える感情への重要度ー

2024 年 12 月 10 日

3 年〇組 〇〇 〇〇

3 年〇組 〇〇 〇〇

3 年〇組 〇〇 〇〇

3 年〇組 〇〇 〇〇

要旨

本研究の目的は、「速さ」と「高さ」のうちどちらがより感情に影響を及ぼしているかを見付け出すことである。そこで私たちは、岩倉総合高校の生徒 117 名にアンケート調査をした。『YouTube 等の動画内において効果音があることによるメリットは何か?』という質問と、それに対する答えの選択肢をいくつか用意した。

実験結果は、約 80%の人が「内容の面白さやインパクトが増す」と、回答していた。また、「大事なポイントを強調できる」や「感情を表現できる」という意見も選ばれていた。その結果をもとに、今回は「感情を表現できる」という意見に着目して、なにが感情を動かすのかをより具体的に調べることにした。「速さ」と「高さ」などの特徴を変えた BGM 付き動画のアンケートを作成して、対象の人々に答えてもらった。そして、音楽について興味関心を深く持つ我々は、得られた結果を用いて人が一番落ち着く速さと高さは何か調査しようと考えた。本研究の最終目標はこれである。

1 序論

音楽は私たちにとって、大変身近な存在であり、最も気楽な余暇活動である。普段、日常で何気なく音楽を聴いていることはないだろうか。例えば、買い物しているときの店内での BGM や、ゲームをしている片隅で効果音などがあり、日常にはたくさんの視聴覚刺激で溢れている。

名城大学理工学部電気電子工学科卒業の鈴木純也は、「効果音や音楽などの聴覚刺激を提示されたときや、映像などの視覚刺激を提示されたときに、さまざまな印象を受け、自身の心さえも変化することがある」と述べている。(2001 年) この先行研究をもとに、聴覚刺激や、視覚刺激が同時に提示された場合、人が受ける印象はどのように変化するかを調査した。その結果は、映像と音楽の組み合わせによる感情への影響はより大きな影響を与えていることが分かった。

この先行研究をもとに、『YouTube 等の動画内において効果音があることによるメリットは何か?』というアンケートを行い、BGM や効果音について、調査をすることにした。

聴覚刺激と視覚刺激のうち、どちらがより刺激の影響が強くなるかは、刺激の種類によるようである。また、聴覚刺激と視覚刺激の似ている度合いが低い組合せでは、その傾向がより大きくなっている。

刺激の大きな違いは視覚刺激にあり、刺激の種類が違うことによる視覚への情報量の差により、組合せ刺激に対しての影響が異なるのではないかと考えることができる。

2 方法

10月29日、岩倉総合高校、3年生の生徒177名（以後被験者と記す）を対象に質問文に対して回答を選択する方法でアンケートを行った。

質問項目は

1. 動画内の効果音のメリットは何か。

2. 動画内に効果音やBGMは必要だと思うか。

とした。

3 結果

動画サイトの効果音やBGMは必要だと思いますか？

詳細

💡 インサイト



動画サイトの効果音やBGMは必要だと思いますか？

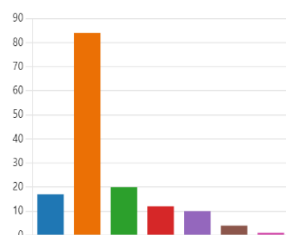
詳細

💡 インサイト



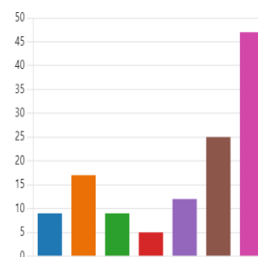
8. はいと答えた理由をお答えください。(複数選択可)

詳細



いいえと答えた理由をお答えください。(複数選択可)

詳細



アンケートを行った結果、最も選ばれた意見は「内容の面白さやインパクトが増す」であり、約 80%の人が選択されていた。「大事なポイントを強調できる」や「感情を表現できる」という意見もまた多く選ばれていた。一方、意外にも少なかったのは「動画を観た後にもシーンの印象が残る」という意見であった。

以上の結果から、動画内に効果音や BGM などの音があることによって、動画の印象や状況や雰囲気が理解しやすくなることが分かった。

したがって、音には視覚の情報を補助・補強する力があると言えるのではという結論に至った。

4 新たな問い・考察

そして次に、今回分かった BGM や効果音のメリットの中で「感情を表現できる」という意見に注目して、どのようなリズムや高さの音が感情により影響しているのかを具体的に調べていった。

また、新たに「BGM の要素の中で 1 番感情に影響を及ぼしているのは何か」という問いを立てた。

日本大学大学院社会情報研究科の内藤正智（2006 年）による先行研究では、『速いテンポは「活力」や「活発」などの覚醒に関連した感情を起こさせ、遅いテンポは不活性的な落ち着いた、沈静的な気分にすることがあげられている』ということが分かり、その事実から私たちは、「速さ」が一番感情に影響を及ぼしているのではないかと予想した。

5 検証

今回は BGM の要素を「速さ」、「音の高さ」だけに限定し、どちらがより落ち着くかを検証した。5 本の比較動画を聴いてもらい、アンケートで質問をした。感情には数えきれないほどの数があるので、今回は、「リラックス」の感情に目を付けて検証した。

動画で使った BGM は映画『君の名は。』で使われていた、「かたわれ時」である。

比較してもらう動画の特徴は「原曲」、「1 オクターブ高い」、「1 オクターブ低い」、「2 倍速い」、「2 分の 1 倍遅い」の 5 本であり、アンケートは、この 5 本の動画を視聴して質問に答えてもらうという内容である。

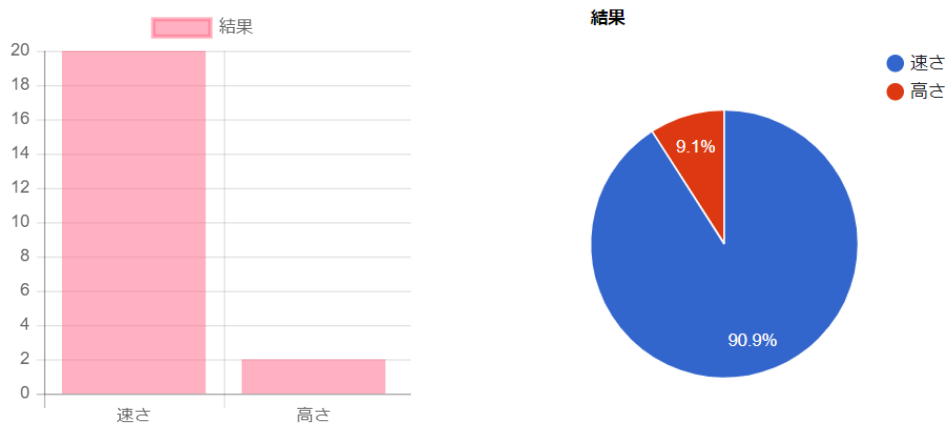
アンケートの内容は

- 1, BGM の要素の中でリズム・高さのどちらが感情により影響を及ぼしているのはどちらか。

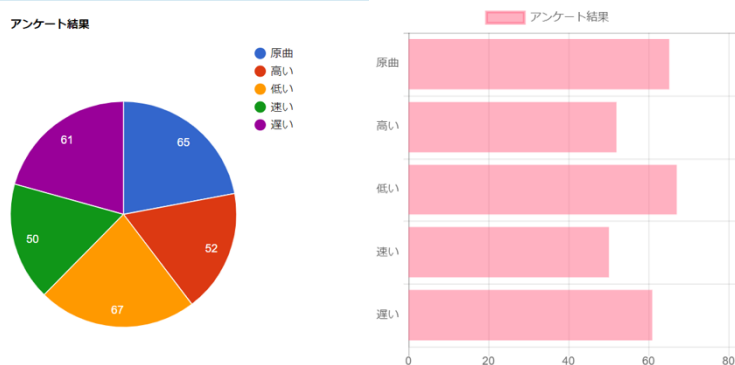
2, それぞれの動画の落ち着く度は 0 から 100 のうち何度か。

である。

6 結果



『BGM の要素である「速さ」「高さ」のうち、どちらがより感情に影響しているか』という問いの結果は、「速さ」と答えた人の割合が約 9 1 % となり、私たちの予想通りの結果となった。



アンケートを行った結果、どの動画も落ち着く割合に大きな差はなかったが、BGM の音が高かったり、速度が速すぎたりすると、原曲よりも落ち着く度合いは減るということが分かった。

原曲が一番落ち着くという回答が多いと考えたが、実際には、意外にも原曲が一番良いと答えた人は少なく、一番落ち着く度合いが高かったのは、BGMの音を低くした動画であった。

7 課題

本実験では、1つ動画を流すことに時間がかかるため、1種類の曲しか検証することができなかったが、今回検証した「落ち着く」という感情以外にも、「激怒」「絶望」「悲しみ」などの数えきれない感情が存在しており、曲によって受ける印象が異なるので、今回検証した落ち着く曲以外の曲を検証する必要があった。

また、リズムは感情への影響に関係するかどうかということも調べたかったが、曲のリズムを変化することが困難であったため、今回調べることを断念した。しかし、同じ曲でリズムを変えることが不可能だと判明したことを生かし、リズムが違う2つの曲を比較し、実験することを視野に入れておくべきであった。

今後はこれらの改善点を踏まえてさらに詳しく徹底的に取り組む必要がある。

8 感想

今回の探求活動を経て私たちは多くのことを学んだ。例えば、音楽と人とのつながりやBGM要素による感情の変化の違いなどである。今回の実験や考察を通して音楽とは奥が深く面白いものだと思った。なぜなら、BGMの要素を変えても、人によって感じ方、受け取り方が違うからである。世界に存在している曲は、速さや高さも計算されているため、原曲は落ち着く度が安定していたが、1番高かった音を低くした曲や、原曲の次に度合いが高かった遅い曲は、人によって感覚が違く、人によって度合いがバラバラであったため、アンケートに答えてくれた人々の対象を変えたら、また全然違う結果に変化してしまうため、BGMの要素について検証することや音楽以外の芸術作品についての問いは難しいと感じた。

また、今回の実験した対象は音楽知識がない人もいるのに関わらず、感じ方に変化が出たため、人の心に作用している要素を細かく検証することは非常に興味深いと感じた。そして、音楽は日常生活において私達と深く関わっていることや、人の感情に様々な影響を与えることを改めて感じることもできた。