

立教大学学術推進特別重点資金(立教 S F R)

大学院学生研究

2021年度研究成果報告書

研究科名	立教大学大学院 現代心理学 研究科 心理学 専攻		
研究代表者 (2022年3月現在 のものを記入)	在籍課程・学年		氏名
	<input type="checkbox"/> 博士前期課程 年 <input checked="" type="checkbox"/> 博士後期課程 2年		張馨月
指導教員	所属部局・職名		氏名
	立教大学現代心理学部心理学専攻		浅野倫子
自然・人文・社会の別	自然 ・ 人文 ・ 社会	個人・共同の別	個人 ・ 共同 名
研究課題	映像と音楽の印象的調和・不調和が没入感に及ぼす影響－感情価と覚醒度の2次元から－		
研究組織 (研究代表者 ・共同研究者) ※2022年3月現在 のものを記入	在籍研究科・専攻・課程・学年		氏名
	現代心理学研究科・心理学専攻・博士後期課程・2年		張馨月
研究期間	2021 年度		
研究経費 (1円単位)	(支出金額) 198,680円 / (採択金額) 200,000円		

研究の概要 (200~300字で記入、図・グラフ等は使用しないこと。)

映像と音楽の印象の調和・不調和と映像作品への没入感の関係は未解明である。本研究では、Russellの感情円環モデルに基づいて、印象を感情価(ポジティブ/ネガティブ)と覚醒度(高覚醒/低覚醒)の2次元を含めるものとし、映像と音楽の感情価と覚醒度の調和性が映像作品への没入感に影響を与えるかどうか、またどのように影響を与えているのかについて調べる。申請者はこれまでに映像と音楽の感情価の調和・不調和が没入感に与える影響について調べたが、現在では感情価と覚醒度の2要因の影響を同時に測定できる実験を行っている。

キーワード (研究内容をよく表しているものを3項目以内で記入。)

[映像作品への没入感] [視聴覚情報の印象的調和] [音と画の対位法]

研究成果の概要 (図・グラフ等は使用しないこと。)**研究の背景と問題点**

映像作品を視聴するとき、人はしばしば没入感を体験する。映像作品に没入するには、認知的にも感情的にも物語に強くかつ即座に関与する必要があるとされている (Bilandzic & Busselle, 2017; Safren, 2011)。具体的には、認知的なプロセスとして映像作品に集中し、物語を理解し (Bilandzic & Busselle, 2017)、物語の時空間と登場人物の主観的な世界に切り替え (Busselle & Bilandzic, 2009)、登場人物に感情移入したり共感したりする必要がある (Cohen, 2001)。これらの処理が妨げられた時には、映像作品への没入も阻害されると考えられる。例えば、視覚情報と聴覚情報の不一致性 (例: 映像と音声のズレ) によって注意の集中は難しくなるため、没入は妨害されやすいとされている (Bjørner, Magnusson, & Nielsen, 2016)。また、視覚刺激と聴覚刺激が意味的に調和する (例えば明るい映像に明るい音楽をかける) と情報処理がスムーズになることも、多感覚研究によって示されている (Macleod & Summerfield, 1987; Dolan, Morris, & de Gelder, 2001)。つまり、映像と音楽の印象が調和の場合、視聴者は映像作品に没入しやすい可能性が高いと推測できる。

しかしその一方で、「音と画の対位法」という映像と音楽の印象を対立させる映像作りの技法が存在する。例えば、黒澤映画『野良犬』では、犯人と刑事が対決する緊張感溢れるシーンに、優美なピアノ曲と子ども達の歌声が付随した。音と画の対位法がもたらす効果について、映画製作の分野では、あるシーンの支配的な雰囲気によって中和されたり、逆転されたり、時には風刺や皮肉の効果がもたらされたりすると評価されている (Giannetti, 1993)。つまり、映像の印象と異なる音楽を用いたところで、必ずしも集中や理解が妨げられるとは限らず、場合によっては映像に新たな意味を付与することもある。また、音と画の対位法が用いられた映像作品のシーンは総合的評価が良いことを示した心理学的研究 (藤山・江間・岩宮, 2013) もある。これらの知見を踏まえると、映像と音楽の印象の不調和によって没入できなくなるとは考えられにくい。従って、映像と音楽の印象の調和・不調和は、没入感に影響を与えるのか、またどのように影響を与えるのかという問題点が生じた。

申請者はこれまでに視聴覚刺激の印象 (ポジティブ/ネガティブ) の調和・不調和が映像的没入感に与える影響について調べ、映像的没入感は視聴覚刺激の印象の調和・不調和に影響されないという結果を得た。しかし、本研究では「印象」を視聴覚コンテンツにより生起しうる感情として定義した以上、印象は感情と同様、感情価 (ポジティブ・ネガティブ) と覚醒度 (高覚醒・低覚醒) という 2 つの次元を含む (本間, 2014)。すなわち、同じネガティブな感情でも、高覚醒度の場合、恐怖や怒りなどの感情として表れるが、低覚醒度の場合は悲しみといった感情として表れる。そのため、視聴覚情報の印象の感情価のみの調和性と映像的没入感の関係を調べたこれまでの研究だけでは、前述の研究テーマを検討するには不十分である。なお、これまでの研究では視覚刺激と聴覚刺激の覚醒度の水準を統制しなかったという問題点も存在している。

従って本研究では、印象の感情価と覚醒度の 2 次元に沿って、それぞれが映像的没入感に及ぼす影響について調べる。現在、本研究の実験で用いられる視覚刺激 (映像) と聴覚刺激 (音楽) を選定するための予備実験を終え、本実験を実施中である。

研究内容

本研究では、上記の研究目的を調べるために、本実験で使用する視覚刺激と聴覚刺激を選定するための予備実験と本実験を行なった。

研究成果の概要 (つづき)**【予備実験】**

参加者を視覚刺激を選定する映像グループと聴覚刺激を選定する音楽グループにランダムに振り分けた。映像グループでは参加者に映像クリップを提示した後に、その視覚刺激の感情価と覚醒度についてはそれぞれ、0 (ネガティブ/低覚醒) ~ 8 (ポジティブ/高覚醒) の 9 段階尺度で評定させた。音楽グループでも同様に、参加者にその聴覚刺激の感情価と覚醒度について評定させた。

予備実験で得られたデータに基づいて、刺激の感情価と覚醒度をそれぞれ 3 水準と 2 水準に分類した。つまり、各刺激の感情価にはネガティブ、ニュートラル、ポジティブの 3 水準、覚醒度には相対的に低覚醒度と高覚醒度の 2 水準がある。全ての視覚刺激と聴覚刺激から 6 水準 (感情価 (3 水準) × 覚醒度 (2 水準)) ごとに 2 つずつを選定して、映像編集ソフト「Adobe Premiere」を用いてそれらを組み合わせて視聴覚コンテンツを作成した。それらの視聴覚コンテンツには調和条件、感情価が調和で覚醒度が不調和条件、感情価が不調和で覚醒度が調和条件、不調和条件の 4 条件がある。

【本実験 (実行中)】

本実験では映像と音楽の感情価と覚醒度の調和・不調和が映像作品への没入感に与える影響について調べる。

実験は大学の実験室でアンケート調査ツール「Qualtrics」を用いて行われた。参加者は 24 名を募集する予定だが、現在は 15 名に協力してもらった。参加者数はサンプルサイズ計算ソフト「G-Power」を用いて計算した。

実験では、前述の視聴覚コンテンツを参加者にランダムに提示した後に、視聴覚コンテンツへの没入を測定する質問紙に記入させた。映像作品への没入体験は、映像作品によって創られた物語世界への没入と製作技法による没入の 2 種類に分けることができる (M. Kuijpers, Hakemulder, Balint, Doicaru, & Tan, 2017)。そのため、本実験で使われる質問紙は (1) Busselle & Bilandzic (2009) によって開発された物語世界への没入体験を測定する尺度 (Narrative Engagement Scale, NES) の 12 項目、と (2) Vorderer et al (2004) によって開発された臨場感を測定する尺度 (MEC-SPQ) の 8 項目、によって構成された。

実験で得られたデータは統計分析ソフト「R」を用いて一般的線形混合モデルで分析する。

研究発表 (研究によって得られた研究成果を発表した①～④について、該当するものを記入してください。該当するものが多い場合は主要なものを抜粋してください。なお、成果発表を確認できる資料を合わせて研究成果報告書提出フォームより提出してください (紙媒体等、研究成果報告書提出フォームから提出できない場合は、別途リサーチ・イニシアティブセンターへ提出してください)。

- ①雑誌論文 (著者名、論文標題、雑誌名、巻号、発行年、ページ)
- ②図書 (著者名、出版社、書名、発行年、総ページ数)
- ③シンポジウム・公開講演会等の開催 (会名、開催日、開催場所)
- ④その他 (学会発表、研究報告書の印刷等)

※修士論文・博士論文は含みません。

1 なし

2 なし

3 なし

4 張馨月・浅野倫子 (2022) : 映像と音楽の印象的調和・不調和が没入感に及ぼす影響. 日本心理学会第86回大会 (参加予定)