

## 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

## 2022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 (2023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 3年		張馨月	
指導教員	所属部局・職名		氏名	
	現代心理学部心理学科・教授		日高聡太	
自然・人文 ・社会の別	自然	・ 人文	・ 社会	個人・共同の別
				個人
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) ※2023年3月現在 のものを記入	在籍研究科・専攻・課程・学年		氏名	
	立教大学現代心理学研究科・心理学 専攻・博士後期課程・3年		張馨月	
研究期間	2022 年度			
研究経費 (1円単位)	(支出金額) 147,094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。申請者は 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(高覚醒度・低覚醒度)の2次元に分け、映像作品における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与える影響(研究1)について調べた。その結果、映像と音楽の感情価と覚醒度は片方が調和でもう片方が不調和の場合、感情価と覚醒度がいずれも不調和の場合より、映像作品への没入度が高かった。また、研究1の結果を検証し、さらに映像と音楽の印象の組み合わせの主観的調和感が没入感に及ぼす影響について調べる研究2も進めた。その結果、研究1の結果を再現することができなかったが、その原因としてわずかな教示の違いが考えられ、参加者の映像と音楽の関係性に対する注目が映像作品への没入感に影響する可能性が示唆された。

## 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 ] [ 映像と音楽の印象的調和 ] [ 主観的調和感 ]

**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**

映像作品に没入するとは、物語に対し、認知的・感情的に強くかつ即時に関与した状態である (Bilandzic & Busselle, 2017; Safren, 2011)。Busselle and Bilandzic (2009)は、映像作品への没入体験の測定方法を検討し、没入体験は、注意の集中、物語理解、物語的臨場感、感情的関与を伴うことを明らかにした。また、映像作品における音楽は物語の理解に影響を与え (Cohen, 2005)、音楽と映像の調和性は特定の視覚情報に注意を向けさせたり (Cohen, 2015)、視覚と聴覚の統合を促進したり、視覚情報の認知処理を促進したり (Grimes, 1991) する効果があると考えられている。つまり、映像と音楽の調和性は映像作品への没入感に影響を及ぼし、映像作品に関与するプロセスが妨げられた時には、映像作品への没入は阻害されると考えられる。

本研究では、印象を映像作品によって引き起こされる感情と定義し、印象は感情価 (ポジティブ・ニュートラル・ネガティブ) と覚醒度 (高覚醒度・低覚醒度) の2つの次元を持つものとする (Russell, 1980)。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、映像作品における映像と音楽の印象の調和性が映像作品への没入感に与える影響について調べることを目的とする。

**研究内容****【研究1】映像と音楽の印象 (感情価・覚醒度) の調和性が没入感に与える影響**

## ・目的と仮説

「印象」の感情価と覚醒度という2次元それぞれの調和性が映像的没入感に及ぼす影響を調べる必要があるため、研究1では映像と音楽の感情価と覚醒度の調和・不調和が映像的没入感に及ぼす影響について調べた。また、処理流暢性の観点から、映像作品における映像と音楽の感情価と覚醒度がいずれも調和する場合に、映像作品への没入度が最も高く、いずれも不一致の時に最も低くなると予測した。

## ・方法

**参加者.** 学部生と大学院生 24 名が実験に参加した。

**刺激.** 映像は一般公開された作品から、音楽は映像作品のサウンドトラックから抜粋された約 40 秒のものであった。刺激は全て予備実験を行って選定され、さらに予備実験の評定結果に基づいて、映像と音楽のいずれも感情価 3 水準 (ポジティブ・ニュートラル・ネガティブ) と覚醒度 2 水準 (高覚醒度・低覚醒度) に分類した。本実験では、それぞれの映像と音楽を感情価と覚醒度が調和あるいは不調和になるように組み合わせ、72 個の視聴覚コンテンツを作成した。

**手続き.** 参加者 1 人あたりに 8 視聴覚コンテンツ (2 つ×4 条件: 感情価 [調和・不調和] × 覚醒度 [調和・不調和]) を提示し、その後に視聴覚コンテンツへの没入感を測定する質問紙である「Narrative Engagement Scale (NES: Busselle & Bilandzic, 2009); 12 項目; 5 段階評定」に記入させた。

## ・結果

感情価 (調和・不調和) と覚醒度 (調和・不調和) を固定効果とし、参加者と映像、音楽をランダム効果として、線形混合モデルで NES の評定値について統計分析ソフト「R」を用いて分析した。その結果、感情価と覚醒度の交互作用が有意になり、感情価が調和で覚醒度が不調和の場合 ( $p = .01$ )、あるいは感情価が不調和で覚醒度が調和の場合 ( $p = .01$ ) は、いずれも不調和の場合より、没入度が高かった。

**【研究2】映像と音楽の組み合わせの主観的調和性と映像作品への没入感の関係**

## ・目的と仮説

映像と音楽の感情価と覚醒度の片方が調和でもう片方が不調和の場合に没入感が最も高まったという結果が得られたのは、映像と音楽の組み合わせの主観的調和感に関係すると考えられる。本研究ではニュートラルと

**研究成果の概要 (つづき)**

感情的 (ポジティブ・ネガティブ) な映像・音楽の組み合わせを「感情価不調和条件」と設定していたが、それらの視聴覚コンテンツに対して参加者は調和していると感じた可能性があるため、主観的調和感を確認することが研究2の「目的1」となった。また、ニュートラルなクリップ (映像または音楽) が含まれる視聴覚コンテンツが本来の設定に反して調和していると参加者に受け取られていることが判明した場合、映像と音楽の主観的調和・不調和と没入感の関係をより精度よく検討するために、研究1のデータを含めて、ニュートラルなクリップが含まれる刺激を除いて再分析することが「目的2」であった。

**・方法**

**参加者.** 研究1に参加したことのない学部生と大学院生24名が実験に参加した。

**刺激.** 研究1と同じ刺激を使用した。

**手続き.** 参加者1人あたりに8視聴覚コンテンツを提示し、その後に研究1で使用された「NES」と主観的調和感を測定する1項目(「この映像作品の映像と音楽の組み合わせは調和している。」;5段階)に記入させた。

**・結果**

まず、主観的調和感を確認するために、感情価の調和性(調和条件・ニュートラルとポジティブかネガティブとの組み合わせ条件・ポジティブとネガティブの組み合わせ条件)を固定効果とし、参加者をランダム効果として、線形混合モデルで主観的調和感の評定値について統計分析ソフト「R」を用いて分析した。その結果、「感情価の調和性」主効果が有意になり、感情価調和条件 ( $p = .01$ ) とニュートラルとポジティブかネガティブとの組み合わせ条件 ( $p = .03$ ) はいずれもポジティブとネガティブの組み合わせ条件より主観的調和感が高かった。つまり、ニュートラルな映像または音楽が含まれる視聴覚コンテンツは調和だと感じ取られた。

従って、ニュートラルなクリップが含まれる刺激を除き、研究1と研究2のNESデータについて、感情価(調和・不調和)と覚醒度(調和・不調和)を固定効果とし、参加者と映像、音楽をランダム効果として、線形混合モデルで分析した。その結果、研究1では、「感情価」主効果が有意になり、感情価調和条件における没入度は感情価不調和条件より高かった ( $p = .01$ )。一方、研究2では有意な結果が得られなかった。

**【まとめ・考察】**

研究1によって、映像と音楽の調和性が没入感に影響を及ぼす可能性が示唆されたが、研究2ではその結果を再現できなかった。その理由として、研究2では映像と音楽の組み合わせの主観的調和感を測定する際に、「映像と音楽の関係性に注目して」答えるように教示したからだと考えられる。つまり、研究2の参加者は分析的に視聴覚コンテンツを視聴し、NESに答えた可能性がある。そのため、参加者の映像と音楽の関係性に対する注目というファクターを検討するために、現在は研究3を行っている。研究3では、「映像と音楽の関係性に注目して視聴するように」と教示する群とそうしない群の2参加者群を分けて、映像と音楽の印象の調和性が没入感に及ぼす影響について検討する。また、全体的に没入感を上げるために、ヘッドマウントディスプレイを使用している。

**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 雑誌論文 (著者名、論文標題、雑誌名、巻号、発行年、ページ)

1. 張馨月, 浅野倫子. 物語映画への没入体験の認知プロセス. (査読中).

② 図書 (著者名、出版社、書名、発行年、総ページ数)

なし

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)

なし

④ その他 (学会発表、研究報告書の印刷等)

2. 張馨月, 浅野倫子. 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 (東京, 2022年9月), 査読なし, ポスター発表.
3. Zhang, X., Asano, M. (2022). Influence of mood congruency of images and music on narrative engagement. OPAM (Boston, November, 2022), 査読あり, ポスター発表.