

最恐の効果音を作ろう!～音楽の7要素をもとに～

音楽班:野口未久璃、柏谷暁理、江口あかり、藤本知佳、浅田月希子

Abstract

The purpose of this study is to reveal that music influences impressions of movies. In this study, we focused on one impression, "fear".

Firstly, based on the eight elements of music, we conducted a survey. The result showed that many participants felt that music which is in minor key, slow, string, crescendo, and 2/4 time had scary, dark, and unpleasant impressions.

Then, referring to the first survey result, we made music and conducted a survey. Participants watched a silent video and the same one with music we made and were asked how they felt about each video. Many participants felt nothing about the silent video. On the other hand, many of them felt scary or eerie about the video with music.

This study concludes that music which is in minor key, slow, string, crescendo, and 2/4 time had an influence to change the impression of the video as scary or eerie.

要約

本研究の目的は、音楽が映画の印象に影響を与えることを明らかにすることである。本研究では、「恐怖」という印象に焦点を当てる。

まず、音楽の8つの要素に基づいて調査を実施した。その結果、短調、スロー、弦楽器、クレッシェンド、2/4拍子の音楽は、多くの参加者が怖い、暗い、不快な印象を与えることが明らかになった。

次に、最初の調査結果を参考に、実際に音楽を作成し、アンケートを実施した。参加者は、無音の動画と、音楽付きの動画を視聴し、それぞれの動画についてどのように感じたかを尋ねられた。無音の動画には多くの参加者が何も感じなかった。一方、音楽付きの動画には、多くの人が怖い、不気味だと感じた。

以上より、短調、スロー、弦楽器、クレッシェンド、2/4拍子の音楽が、動画の印象を怖い、不気味に変える影響を与えたと考える。

1. はじめに

BGMが私たちの感情に与える影響が大きいことに気が付き、感情に影響を与える音楽要素を調べた。これが明らかになることによって、感情をBGMによって左右させることを可能にする。音楽を構成する8要素に焦点を当て、アンケート調査を行った。

2. 研究手法

本研究では、「恐怖」という感情に焦点を当て、音楽を構成する8つの要素(音色、リズム、速度、旋律、テクスチャ、強弱、形式、構成)で、恐怖を感じるパターンをアンケートによって調べ、その結果を利用して作った音楽を様々な映像に合わせると恐怖を感じさせることができるのかを調べる実験を行った。

《実験1》

①音楽の8大要素で、それぞれ恐怖を感じるパターンを対照実験で明らかにするために、GrageBandでアンケート用音源を作成し、アンケートを作成する。それぞれの要素の音源

から、暗い・不快などの印象を受けたものを選択してもらおう。

②アンケートの結果より、暗い・不快などの印象を感じさせるパターンを抽出する。

《実験2》

①班員全員が怖いと感じない動画を5つ用意し、LC II 音楽班内で、5つの動画の印象についてアンケートを取り、好印象を抱かれた動画を怖くない動画と定義する。

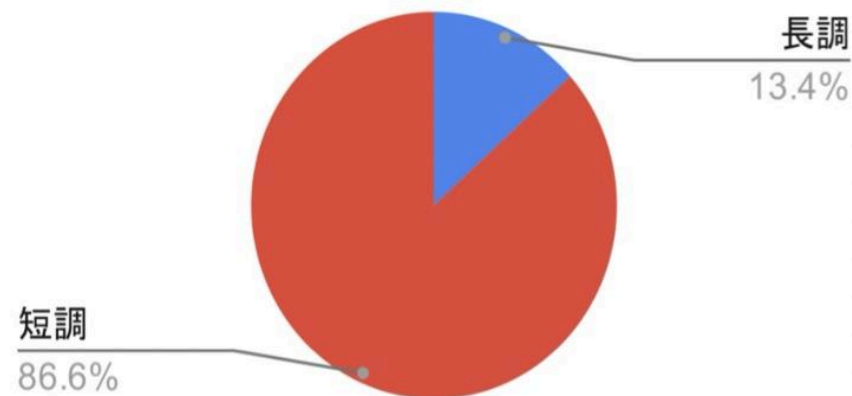
②《実験1》の結果をもとに、恐怖を感じる要素を詰め込んだ曲を作成し、①の動画のBGMとする。

③2年生全員を対象に、BGMをつける前の動画とつけた後の動画に対する印象の変化についてアンケートする。

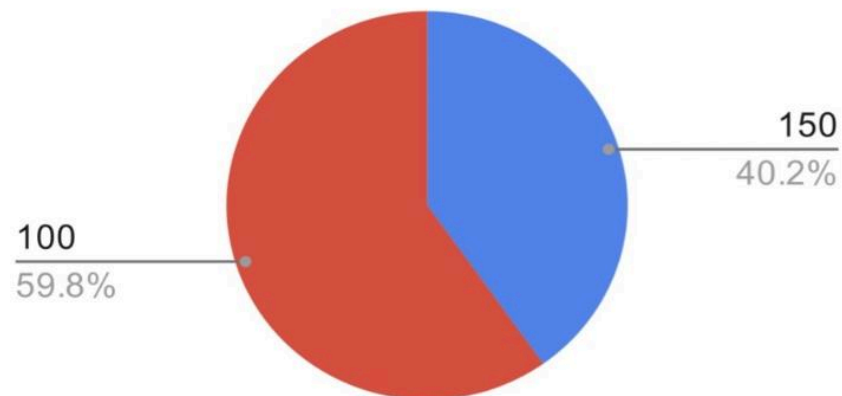
3. 結果

《実験1》

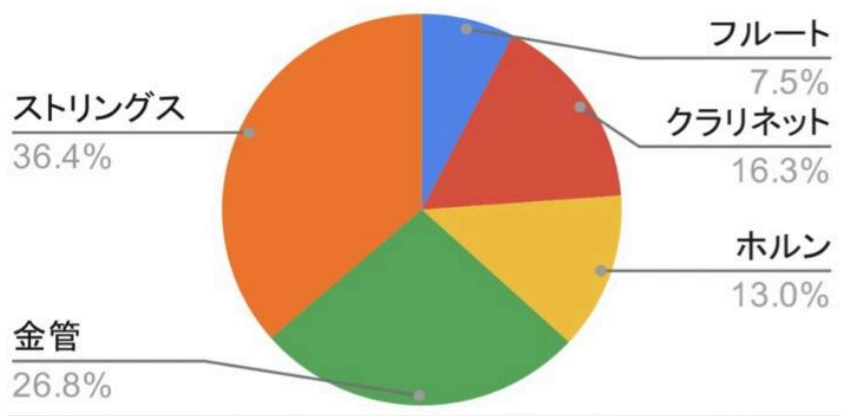
○旋律



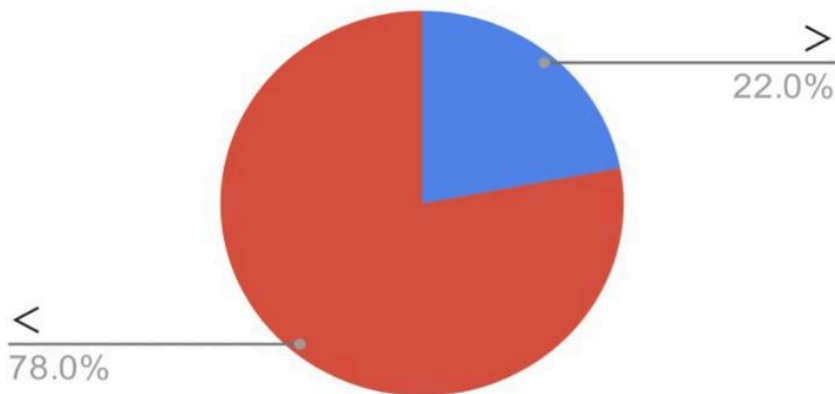
○BPM



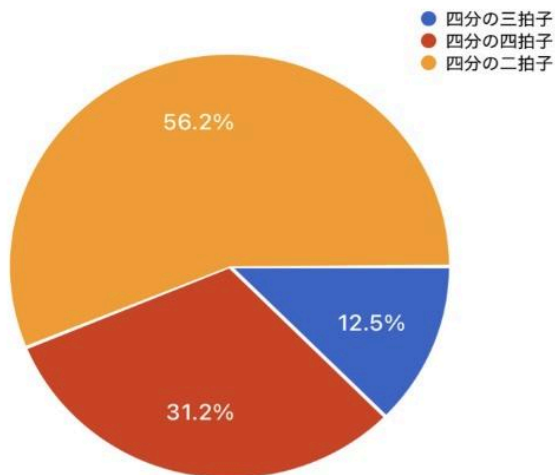
○楽器



○強弱

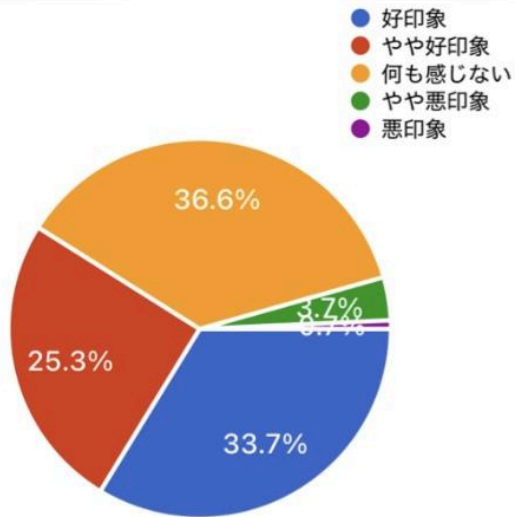


○拍子

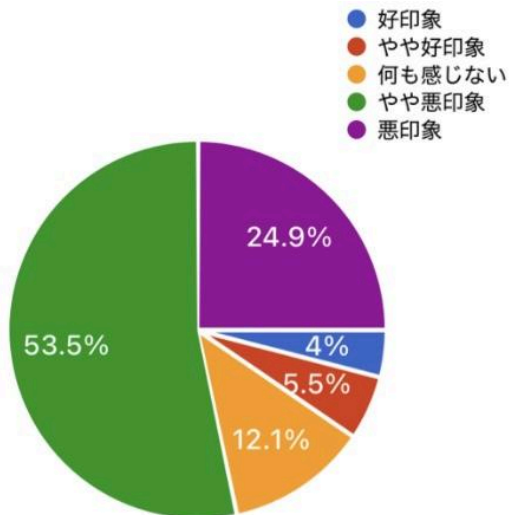


暗い・不快と感じた人が多かった音楽要素は、短調、クレッシェンド、ストリングス、4分の2拍子、BPM100となった。

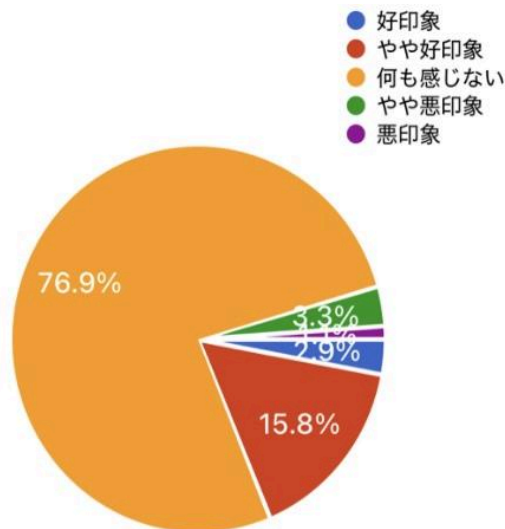
《実験2》



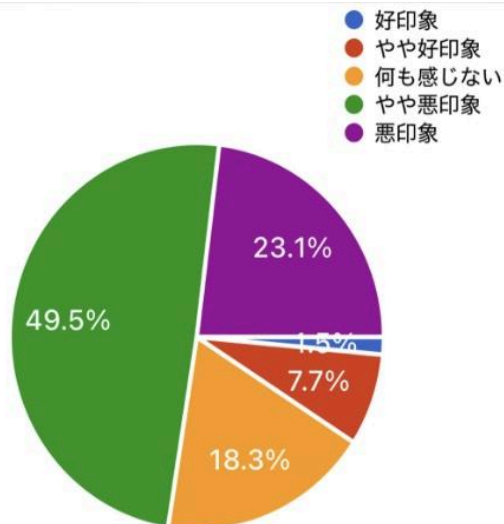
動画①(音無し)の具体的な印象について、かわいい(189人)、何も感じない(39人)、ひよこ(27人)、ひよこが怖い・不快・不気味(計7人)、という結果が得られた。



動画①(音あり)の具体的な印象について、怖い(63人)、危険・不吉・不気味・悪いことが起こる(計45人)、食べられそうなひよこ(21人)、音と合っていない(20人)、かわいい(17人)という結果が得られた。



動画②(音無し)の具体的な印象について、何も感じない(88人)、字を書いている(37人)、字が綺麗(19人)、おしゃれ(11人)、手紙を書いている(9人)、落ち着く(9人)という結果が得られた。



動画②(音あり)の具体的な印象について、怖い(60人)、悪い、呪いの文字や手紙(計24人)、デスノート(19人)、不気味(18人)、何も感じない(14人)、犯罪・殺害予告(計14人)という結果が得られた。

3. 考察

今回の実験結果の分析により、音楽要素から特定かつ同様の印象のものを抜き出して曲を作ることによって、人の感情を狙ったものへと変化させることができるという結果になった。このことから、人の感情を左右させたい時に音楽を用いるのが効果的であると考えた。また、音楽要素から分析し、その結果を基に作曲することによって音楽による効果が大きくなると考えた。

4. 結論

実験の結果として、動画①では、好印象とやや好印象を抱いていた割合が約10分の1となり、悪印象とやや悪印象を抱く人の割合が約18倍増となった。また、動画②も同様、約半減、16.5倍増となった。よって、私たちの立てた仮説である、どのようなシチュエーションでも同じ感情、今回は恐怖や恐怖と関連性の高い印象を抱かせることができるということが実証された。

5. 参考文献ならびに参考Webページ

<https://www.kyoiku-shuppan.co.jp/textbook/chuu/ongaku/files/2234/0/youso.pdf>

佐藤那由多、具滋関、荒木良太入戸野宏著(2018)『協和音・不協和音による緊張度の変化パターンと感動との関係』

https://www.istage.ist.go.jp/article/cogpsy/2018/0/2018_88/article/-char/ja