

BGM が視覚情報の再認課題成績に与える影響

中山 えりか

今日、多様なメディアの普及により BGM を耳にする機会が増えた。懐かしい音楽を聞くと以前のことを思い出すことがあるが、これまでに、気分や感情価と関連しない BGM が視覚情報の記憶に与える影響についての検討はおこなわれていない。そこで本研究では、記憶課題と BGM の相互作用を説明する 2 つの効果に注目し、BGM が視覚情報の記憶に与える影響を検討する目的で 2 つの実験をおこなった。両実験において、写真の再認課題を用い、再認課題成績という認知的側面と、課題の印象評定という情緒的側面の両方から分析および検討をおこなった。

実験 1 では、視覚情報と BGM との対応の意味付けによる効果に注目した。課題は、視聴覚刺激を対応付ける学習段階、写真を提示する経路提示段階、経路提示段階で提示された写真を弁別する再認課題段階の 3 段階で構成されていた。実験参加者を、学習段階と経路提示段階のいずれでも聴覚刺激を提示しない群、両段階で一貫して同じ BGM を提示する群、両段階でエリアごとに BGM を切り替える群、エリアごとに BGM を切り替え、さらにそれをあらかじめ教示する群に分け、再認課題成績を比較した。分析の結果、認知的側面において BGM は視覚情報の再認課題成績に影響しないことが明らかとなった。この結果は、実際の写真を記憶するには BGM を付加情報とした精緻化が難しいことによると考えられる。そのため、実際の写真を記憶材料とする場合には対応の意味付けの効果が生じにくいことが示唆された。一方、情緒的側面においては、BGM の提示方法による課題の印象評定の変化が見られた。この結果から、切り替えの有無、対応付けの有無によって、BGM の提示が課題の印象評定に影響を及ぼすことが示された。

実験 2 では、BGM 文脈依存効果に注目した。課題は、写真を偶発学習させるための提示段階と、提示段階で提示された写真を弁別する再認課題段階の 2 段階で構成されていた。実験参加者を、提示段階と再認課題段階のいずれでも聴覚刺激を提示しない群、提示段階では BGM を提示するが再認課題段階では提示しない群、両段階で同じ BGM を提示する群、両段階で異なる BGM を提示する群に分け、再認課題成績を比較した。分析の結果、BGM は視覚情報の再認成績に影響を与えないことが明らかとなった。この結果から、画像優越効果や、再生課題よりも再認課題の方が易しいために、視覚情報の再認課題では天井効果やアウトシャイン効果が起こりやすいこと、それにより、BGM 文脈依存効果が生じにくくなることが考察された。なお、同文脈群のうち、同じ BGM の提示によって写真を思い出しやすいように感じた実験参加者は、そうでない実験参加者に比べて、統計的には非有意ながらも成績が向上する可能性が示された。このことから、BGM 文脈依存効果が生じやすい実験参加者の属性について検討する必要がある。一方、情緒的側面においては、BGM の提示方法による課題の印象評定の変化が見られた。この結果から、BGM の有無、手掛かりの有無、文脈の異同が課題の印象評定に影響を及ぼすことが示された。

2 つの実験より、天井効果、アウトシャイン効果、記憶材料の選定の妥当性、実験参加者の属性の統制といった問題点を考慮することで、BGM 文脈依存効果が生じる可能性が示された。今後も、情緒的側面と認知的側面の両面において BGM が視覚情報の再認成績に与える影響を検討していくことで、BGM の日常場面への応用につながる知見を得られると考えられる。