

# 音楽聴取に伴って感情は自動的に喚起するのか： 感情プライミング的手法による検討

吉野 巖 ・ 松永理恵

(北海道教育大学札幌校) (日本学術振興会 PD 特別研究員・北海道教育大学札幌校)

Key Words: 音楽, 感情プライミング的手法, 感情価

音楽を聴取している際、我々は常に感情を喚起しているのであろうか。実験心理学的な先行研究は、聞き手に音楽を呈示し、どのような感情をどの程度感じたのかについての主観的な報告を求めることで、音楽から感情が喚起されることを示す結果を報告している。だが、このような結果は聞き手の注意を意図的に感情に向けさせて音楽を聴取させた結果なのかもしれない。もしかすると、感情に注意を向けていない、より一般的な音楽の聴取場面においては、聞き手は音楽を聴いても感情を喚起しない場合があるのかもしれない。

本実験の目的は、本山・宮崎・菱谷(2008)が使用した感情プライミング的手法を応用することで、音楽聴取に伴って自動的に感情が喚起されるのかを検討することにある。具体的には、参加者にポジティブまたはネガティブな音楽を呈示した後に、ターゲット課題とフィルター課題を順に行うことを求める。ターゲット課題では、ポジティブまたはネガティブな絵刺激を呈示し、その絵が何であるかを呼称させる(呼称課題)。フィルター課題では、先に呈示した音楽の旋律線としてどちらが正しいかを2肢強制選択させる(旋律線記憶課題)。本実験のねらいは、参加者に「旋律線の記憶課題が本実験の課題であり、絵の呼称課題は音楽の記憶を阻害させるための妨害である」と教示することで、参加者の注意を感情に向けさせない状況を作ることにあった。Bower(1981)の提案する感情ネットワークモデルからすると、音楽と絵刺激の間で感情価(ポジティブ・ネガティブ)が一致する時は、一致しない時よりも、絵刺激に対する呼称(反応)時間は短くなると予測される。

## 方法

**参加者** 参加者は北海道教育大学札幌校の学生32名であった。

**材料** ①**プライム音楽**。PC ゲームやアニメのサウンドトラックといった日常的な音楽の中から、予備実験の印象評定結果に基づいてポジティブ曲(PM)、ネガティブ曲(NM)を各20曲用意した。各曲は、メロディを聴き取りやすい箇所20秒程度になるように編集し、約40~60 dBで呈示した。②**ターゲット刺激絵**。宮崎・本山・菱谷(2003)の「名詞の感情価リスト」の中から快-不快の両極に近い名詞を選び、それらの指示対象となる絵を既存のデザイン集(Art Explosion)から収集した。予備実験で、絵刺激の妥当性を確認した上で、絵の感情価及び呼称時間が、ポジティブ絵(PI)・ネガティブ絵(NI)とも同程度になるようにそれぞれ20枚を選定した。大きさは縦横152mm四方とした。③**フィルター課題用の旋律線図**。プライム音楽の音高を縦軸、音長を横軸に表現した折れ線図40枚を準備した。正図と誤図(正図を左右もしくは上下に反転したもの)をディスプレイに左右ランダムに呈示した。

**課題と手続き** 参加者に対してはメロディの記憶の実験であるという偽りの教示を行った。音楽の呈示に続き、「妨害課題」として

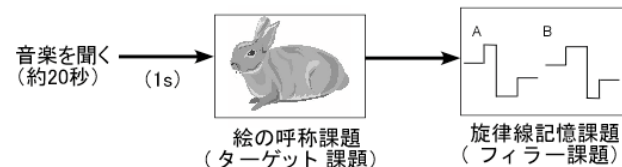


図1. 1試行の手続き

ディスプレイ上に絵を呈示し、その名前をできるだけ速くはっきりと答えるように求めた(反応時間測定)。続いて、ディスプレイ上に正誤2枚の旋律線図を呈示し、最初に聞いたメロディを正しく表している方のキーを押すように求めた(旋律線記憶課題)。以上を1試行とした(図1参照)。楽曲・絵刺激の組み合わせは、PM/PI、PM/NI、NM/PI、NM/NIとも10試行ずつであり、ランダム的な順番で呈示した。

## 結果と考察

参加者ごとに、呼称課題でのPIとNIに対する平均正反応時間を求めた。ただし、極端な反応時間(SD=±2.5以上)でなされた試行のデータは除外した。各条件の平均反応時間を図2に示す。平均反応時間について音楽の種類(PM/NM)×絵の種類(PI/NI)の2要因の分散分析を行った。その結果、絵の種類の主効果が有意であり( $F(1, 29)=96.0, p < .01$ )、PIの反応時間はNIより速かった。また交互作用が有意であり( $F(1, 29)=26.2, p < .01$ )、4つの条件間全ての組み合わせで単純主効果が有意であった( $p < .05$ )。

ポジティブ感情が一致するPM/PI条件では一致しない条件(PM/NIとNM/PI)より反応時間が速かったことから、感情プライミングが確認されたと言える。一方、ネガティブ感情が一致するNM/NI条件の反応時間は、PM/NI条件よりは速かったものの、予想とは逆にNM/PI条件よりも遅かった。これらの結果に対する一つの説明として、PNA(positive-negative asymmetry)現象があげられる。谷口(1998)が提案するように、ネガティブ感情の活性が不快感情スキーマに抑制されることにより、NM/NI条件の反応時間は予想したほど速くならなかったのかもしれない。別の説明は、本実験のネガティブ音楽は強い不快感情を喚起する刺激ではなかったというものである(音楽全般にあてはまるとする論もある)。それらの曲は、予備実験の相対的な評価の中で結果的に“ネガティブ”として評定されたのかもしれない。もしそうなら、NM条件ではネガティブ感情が十分に活性化されず、予想したほどのプライミング効果が得られなかったことも納得できる。以上の結果から、やや不明確な部分もあるが、音楽を聴くことによって自動的に感情が喚起されると考えられる。ただ、こうした感情プライミングや想定される感情ノードの活性は、感情喚起によるのではなく、音楽の感情価に関する認知評価処理に起因するのではないかという見方も考えられる。今後の検討課題としたい。

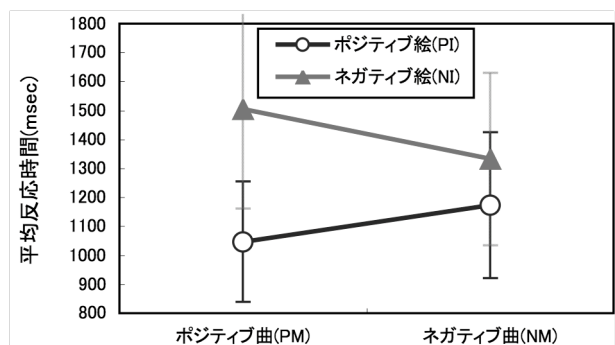


図2. 絵の呼称課題の平均正反応時間

(YOSHINO Iwao, & MATSUNAGA Rie. なお本研究は、学部3年次講義・心理学実験IIにおいて、五十嵐千晶・岡崎真都・福田健吾と共同で行ったものである)