

## 背景音楽による創造的思考への影響 —BGM はアイデア産出を促進させるか—

荒井 真仁<sup>†</sup> 阪田 真己子<sup>†</sup>

<sup>†</sup> 同志社大学文化情報学部文化情報学科

### 1. はじめに

BGMのような背景音楽が認知処理(特に作業効率)に与える効果に関する研究は多数蓄積されている(e.g., Fendric, 1937)。しかし、創造性等の非認知能力と背景音楽との関連性に関する研究は少ない。そこで、本研究では、非認知能力の一つである創造性(アイデア産出)に着目し、背景音楽の違いが、アイデアの産出数や独創性、実用性にいかなる影響を与えるのかを明らかにすることを目的とする。

### 2. 方法

創造性課題として「ペットボトルのお茶の商品名を考える」という課題を設定した。実験では、思いつく限り多くのアイデアを産出するように教示し、1 試行につき 3 分間で、15 秒の休憩を挟んで 3 回反復した。

実験は、課題中に、背景音楽としてポジティブ楽曲が流れる群(ポジティブ楽曲群)、ネガティブ楽曲が流れる群(ネガティブ楽曲群)、背景音楽が流れない群(統制群)の 3 群を設定し、各条件群に 20 名の参加者を配置する参加者間要因計画とした。創造性課題前後での感情変化を確かめるために MMS(多面的感情状態尺度(寺崎他, 1992))を実施した。また、ポジティブ楽曲群、ネガティブ楽曲群には、作業中に流した BGM について、楽曲の感情価を評定させるために AVSM(音楽の感情価測定尺度(谷口, 1995))に回答を求めた。

実験で算出された商品名について、創造性課題に参加していない第三者による評価実験(アイデアの独創性と実用性を 5 点満点で評価)を行った。

### 3. 結果

**3.1. 背景音楽の違いとアイデアの創造性** アイデアの独創性と実用性の得点をそれぞれ従属変数、条件群(ポジティブ楽曲/ネガティブ楽曲/統制)、回数(1 試行目/2 試行目/3 試行目)を独立変数とした混合計画による二元配置分散分析を行った。各水準における平均値を図1に示す。

独創性については、反復による主効果(1 試行目<2 試行目)と条件群による主効果(ネガティブ楽曲群<統制群<ポジティブ楽曲群)がみられた。実用性については、条件群のみの主効果(統制群<ポジティブ楽曲群・ネガティブ楽曲群)がみられた。

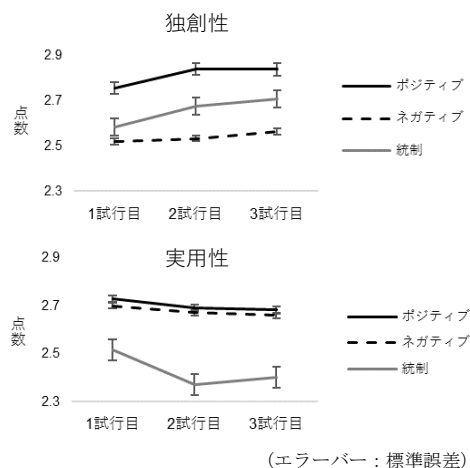


図1 課題反復によるアイデアの質の変化

**3.2. 創造性課題前後の感情変化** 創造性課題の前後の感情変化を確かめるために、MMSの結果について対応ありの  $t$  検定を行った。その結果、ポジティブ楽曲群は、課題後に不安感情が軽減し、統制群は、不安感情と倦怠感情が増幅した。

### 4. 考察

ポジティブ楽曲を聴取しながら作業をすると、アイデアの独創性が高まることがわかった。ネガティブ感情は、注意を狭めて局所的な認知処理を高める(Forgas, 1995)ことから、ポジティブ楽曲聴取は、不安感情が軽減され、独創性が高いアイデアが産出されたと考えられる。また、楽曲の条件にかかわらず、背景音楽を流すことでアイデアの実用性が高まることも確かめられた。背景音楽を流すことで、作業によって生じる倦怠感が抑制されたと考えられる。

### 5. おわりに

従前の創造的なアイデア産出に関する研究の多くは、アイデアの「産出量」に注目されてきたが、背景音楽の有無、楽曲の特性によって、独創性や実用性といったアイデアの「質」に与える影響に違いがみられた点は意義深い。

### 参考文献

- [1] Fendric, P. (1937): The influence of music distraction upon reading efficiency; The Journal of Educational Research, 31, 264-271
- [2] Forgas, J.P. (1995): Mood and judgment: The affect infusion model (AIM); Psychological Bulletin, 117, 39-66
- [3] 谷口高士 (1995): 音楽作品の感情価測定尺度の作成および多面的感情状態尺度との関連の検討, 心理学研究 65 (6), 463-470
- [4] 寺崎正治他 (1992): 多面的感情状態尺度の作成, 心理学研究, 62 (6), 350-356