

BGM と効果音の無音区間の有無が映像にもたらす印象評価

1832047 川津和実

指導教員：山崎治 准教授

1. はじめに

Youtube などの動画共有サービスの利用が盛んになることで、映像の視聴だけでなく、収益化を目指した映像の撮影・編集なども日常的に行われるようになってきている。さらに、視聴数を増やすため、演出上の工夫などを考慮する必要も出てきている。そのため、映像の視覚的な面だけでなく、BGM や効果音といった聴覚的な面にも配慮が必要になると考えられる。

Tannenbaum(2009) はドラマの映像に音楽を加えた場合と加えない場合の印象評価の違いを調べる実験を行った。その結果、音楽を加えることで力強く、活発な印象が強調されることを示した。

他方、映像作品内では、印象的なシーンの BGM や効果音を消すことがある。例えば、ホラーゲームのサウンドデザインにおいては、「無音も非常に重要であり、『くるぞ！くるぞ！』という緊張感を高めたり、プレイヤーの気持ちのテンポ感や想像を裏切る効果を持つ」（藤本 2017）とされている。このように、映像内で一部の区間を無音にすることで、特定の印象を強めることやそれまでの印象を変えることができ、視聴者の印象に残るような演出効果があるのではないかと考えた。

2. 目的

本研究では、コンセプトとして「楽しい」「恐怖」「楽しい」「リラックス」「緊張」といった異なる印象を伝える映像を用意し、それらの映像上の一部区間で BGM や効果音の有無を操作することにより、映像の作り手が意図した印象の変化が視聴者に見られるか、また、映像から受ける印象に変化がみられるかを調査した。

3. 調査 テーマ別動画の印象評価

映像に無音区間のシーンをつくることで映像の作り手が意図した印象の変化が視聴者に見られるかを明らかにする。

3.1 方法

調査対象者：大学生 1~4 年生 20 名(男性 2 名：女性 18 名)を対象に調査を実施した。

調査計画：動画を視聴し、印象評価 10 項目を SD 法 5 段階で評価を行った。

材料：あらかじめ予備調査で印象を確認した、4 種類のテーマ（楽しい／恐怖／落ち着く／緊張）に沿った 15 秒程度の BGM・効果音付きの動画に対して、一部区間を「BGM なし・効果音なし」「BGM なし（効果音あり）」「効果音なし（BGM あり）」にしたものを用い、元の動画（BGM あり・効果音あり）とあわせて、4 つのパターンの動画を作成する。4 種類のテーマそれぞれに 4 つのパターンの動画を作成することで、計 16 種類の動画を本調査の評価対象とした。

手続き： Google フォームを利用し、Web 上で実施。調査対象者の負担を減らすため、16 パターンある動画のうち、4 パターンずつに分割。1 つのパターンに対し調査対象者は 5 人ずつとし、それぞれの URL は個人的に SNS を通じてリンクを配布し、回答はスマ

ートフォンや PC、タブレットから参加者が各自で期間中、任意の時間に回答できるようにした。フォームごとに動画を再生してから回答をしてもらい、動画の再生回数は自由とした。

3.2 結果

今回調査した 4 つテーマの動画のうち、「恐怖」をテーマとした動画における各条件の印象の平均値をプロフィール(図 1)で示した。

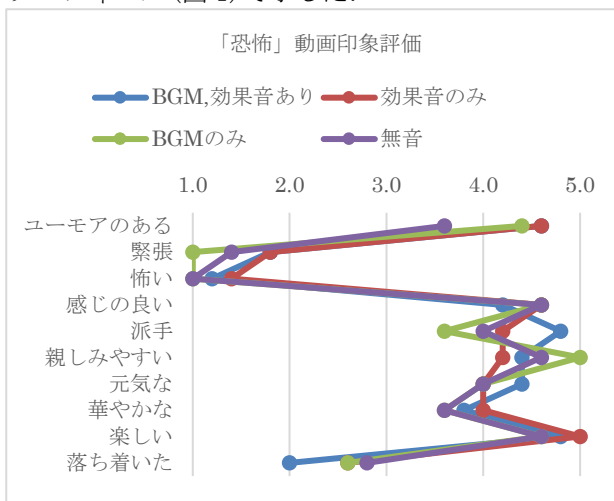


図 1: 「恐怖」 動画印象評価

10 項目印象評価それぞれに対して 2 要因参加者間分散分析で検定を行った。その結果「地味 - 派手」の項目において、「効果音」の要因で有意差が認められた($F(1,16)=12.00, p<.01$)。効果音があることで「地味」な印象が強くなることがわかった。この他、「怖い - 怖くない」「緊張 - リラックス」の評価では効果音の有無による評価の差に有意な傾向がみられた。効果音が無いことで「怖い」「緊張」という評価が、高まる可能性が示唆された。

4. まとめ

調査の結果、「無音」と「BGM のみ」について結果が類似しているものが多く、印象に深くかわるのは効果音の有無であることが考えられる。また、「派手 - 地味」という項目において、「恐怖」「緊張」とともに効果音の要因に有意差が見られ、効果音がある場合「地味」という評価が高くなることが明らかとなった。これらのことから、動画の一部区間だけ効果音等をなくすことで、映像全体に印象を変化させる効果が期待されることがわかった。

参考文献

- 藤本 健 (2017). ホラーサウンドは、こうして作られていた。カプコンサウンドチームが明かす『バイオハザード7 レジデント イービル』制作の裏側 <https://www.dtmstation.com/archives/52006469.html> (2022/1/24)
- Oxford: Focal Press, (2009). 216 pp. ISBN: 978—0240811253. Animation, 5(3), 369-374.