

# 『BGMの影響力』

伊藤 ※※<sup>1</sup>

※※※ ITO

中京大学現代社会学部現代社会学科  
学籍番号 ※※

キーワード BGM 音楽

## 1. はじめに：研究主題（私の関心）

現代では多くの音声、又は映像メディアが私達の生活の中に入り込んでいる。そんな中でも、テレビやラジオはもはや日常生活において欠かすことの出来ない物だ。私たちはテレビやラジオから伝えられるニュースから多くの情報を得ていることに加え、それらを娯楽として利用している。例えばドラマやバラエティ、音楽番組といったように、私たちに楽しい一時を与えてくれる番組が数多く存在する。そのような番組は様々な工夫の演出がされているが、その中でも必ずといっていいほど使われているのがBGMである。BGMが使われているということはもう当たり前であり、特に気にしたこともないという人はとても多いだろう。しかしBGMには、効果的に使うことによって私たちに様々な印象を与える力があるのではないかと考える。そこでBGMについて調べていくと、テレビなどのメディアだけではなく多くのところでも使われていることに気がついた。そこで今回の研究では、様々なBGMの形態を調べ、自分なりにまとめていこうと思う。

## 2. BGMとは

まずはBGMがどのようなものか、その定義から書き始めていこうと思う。BGM(バックグラウンドミュージック)とは、「連続的、あるいは断続的に音楽を流すことで、音楽を背景化し、空間を演出するものです。では、バックに流れている音楽や音なら、なんでもBGMと考えていいのかというと、実はそうではありません。音楽には、緊張をほぐして気持ちをリラックスさせたり、イライラなどのストレスを軽減し、浮き浮きさせるなど気分を高揚させる効果があります。BGMとは、こうした音楽の機能を効果的に使い、ショッピングをする、食事をする、仕事をする、あるいは医療を受けるなど、その場所が持つ目的をもっとも効果的に実現するためにつくられたプログラム音楽のことです。ですから、BGMに使われる音楽は、BGMを流す目的、場所、時間帯、季節など、あらゆる要素を考慮して選曲されています。」(※1)ということがBGMの定義である。このようにBGMは様々な状況に合わせて選曲することで、大きな影響を及ぼすものだということが分かる。

## 3. BGMの歴史

ここでBGMの歴史について述べていこうと思う。「BGMの起源は古代ギリシアの時代まで遡る。ギリシア神話には、風が吹くと音を奏でる仕組みになっている「エオリアン・ハープ」という自動演奏装置が登場している。ギリシアの詩人、ホメロスの叙事詩『オデュッセイア』には、黄金の羊毛を求めて航海したアルゴ船の乗組員（アルゴナウテス）の一行を勇気づ

けるために、豎琴の名手オルフェウスに、音楽を奏でさせたことが残されている。また、ピラミッドをつくるときも、石を運ぶ労働に音楽を使ったといわれる。

古代・中世のヨーロッパでは、ほとんどの場合、音楽は、環境を変え、神の加護を乞うために演奏されていた。聖書の中では、豎琴の名手であったダビデが、精神を病み始めたサウル王に仕え、狂気を食い止めようとしたことが記されている。また、初期の十字軍では、兵士は軍楽隊を雇って軍楽を演奏させ、士気を高めた。14世紀になると、キリスト教諸国では、教会の鐘が時間を告げるようになり、各地で人工の音が、聖人の声の代わりをつとめるようになった。また、修道士によるグレゴリオ単旋聖歌は、農作業をする人の意欲を高めるために、雲の間から神々の調べがこぼれてくるものとして修道院の外でも奏でられるようになった。」(※2)このことから分かるように、BGMは元来労働者である人間の意欲を高めるために作られたものである。つまり音楽の力を利用して人間をコントロールするためのものだということが言えるのではないだろうか。

次に、世界でBGMが事業として広まるようになってからの歴史を見ていく。

#### 1929年

イギリスでレディフュージョン社が設立され、世界で初めてBGMの放送サービスを開始。

#### 1934年

アメリカでミュージック社、設立。

#### 1957年

日本で最初のBGM配給会社（日本音楽配給株式会社）が設立され、オープンリールを使ってサービス開始。

#### 1962年

「BGM」が、日本音楽配給の商標として登録される。

#### 1974年

著作権料、物品税などの支払いに関する協議をおこなうため、バックグラウンド・ミュージック協議会を設立。（後に、日本バックグラウンド・ミュージック協会に改称）

#### 1977年

文部大臣（当時）の認可を受け、社団法人日本バックグラウンド・ミュージック協会が発足。

#### 1987年

コムネット、日本コロムビアが独自規格のCD-BGMを発売。

#### 1988年

当協会の規格に準じたCD-BGMが国際規格となり、BGMのCD化が本格化。

#### 1990年

大阪花と緑の万国博覧会EXPO'90のBGMを当協会が提供。

#### 1993年

ミュージックバード、放送衛星による有料BGM放送を開始。

#### 1995年

毎日映像音響システム、通信衛星によるBGM配信を開始。

#### 1997年

日本レディフュージョン、POS回線によるBGM配信を開始。第一興商、通信衛星による業務用BGM配信を開始。

#### 1998年

BGM配信事業開始。ビクターアークス、MIDI方式を採用。

#### 2001年

BGM配信事業が本格化。シナノケンシ、TWIN-VQ方式を採用。東洋メディアリンクス、日本レディフュージョンが配信用コンテンツ発売。

#### 2002年

著作権法の改訂によりBGMの演奏権について管理開始。

#### 2003年

著作権法の改訂によりBGMのインタラクティブ送信について管理開始。

#### 2004年

## スバル・エム、I P- BGM事業を開始 (年表 ※3)

この年表を見れば分かるように、世界でBGMが事業として始まったのが1929年、日本では1957年であり、世界的に見れば早い時期に運用が始まったといえるのかも知れないが、第2次世界大戦という大きな出来事もあってか日本では比較的遅い開始であった。事業の開始当初は著作権侵害の問題が数多く起こっていたが、著作権法の改正などによりBGM使用料を徴収することによって現在の体系となっていた。

### 4. BGMの種類

BGMには、使われる場所や状況、そしてそれを聞かせる人の違いなどによって様々な種類がある。ここからは、様々なBGMを自分なりに分類していこうと思う。今回は3種類に分類する。

1. メディア型BGM
2. 店舗型BGM
3. 個人型BGM

の3種類である。1のメディア型BGMとは、テレビやラジオなどで使用されているBGMのことである。これは放送される番組を盛り上げ、視聴者の感情をコントロールするために使用されている。例えばバラエティ番組で楽しい雰囲気にしたのであればテンポがよく明るいポップな曲を使ったり、ドラマで視聴者を泣かせたいのであればテンポが遅く、悲しげなメロディーを使った曲が使われたりするであろう。また、場合によっては『無音』も効果的なBGMとなりえる。シリアスな場面では、『無音』というBGMは視聴者に生唾を飲み込むような緊迫感を与えるだろう。このように視聴者の感情をコントロールすることで、番組への評価をよりよいものになるよう仕向けることも出来る。またドラマにおいては、劇中のBGMを集めた「オリジナルサウンドトラック」というCDも発売されており、BGMがドラマの一場面を象徴しているといった考え方も出来るだろう。

2の店舗型BGMとは、店舗においてその店の雰囲気を作り出し、人々の行動に影響を及ぼそうとするものである。ここでは、BGMのテンポが非常に重要である。1982年にミリマンという人がある実験を行なっている。スーパーマーケットでテンポのゆっくりなBGMとテンポの速いBGMを流して、お客さんが店内の2点間を移動する時間を計るといったものだ。その結果、テンポのゆっくりなBGMの時は127.53秒、テンポの速いBGMの時は108.93秒となった。またミリマンはカフェで食事のスピードが変わるのかという実験も行なっている。1分間に口へ運ぶ回数を計測したのだ。すると、テンポが速いBGMの時は4.4回、テンポが遅いBGMの時は3.83回という結果であった。(※4) この結果からも分かるように、テンポのよいBGMを使用することで客の回転をより多くすることが出来る。しかし速いほうがいいからといってあまりに速すぎる曲を選んでしまうと、客が不快に感じ購買意欲を減退させてしまう可能性がある。つまり店舗型BGMに関しては、相手の立場に立ってより心地のよいものを選曲することが売り上げの上昇などといった結果に結びついてくるのだ。そして、店舗の雰囲気を作り出す役割もこの型にとっては重要である。店舗の内装、テーブルなどの家具、そして小物などに合わせた選曲をすることでよりいっそう素晴らしい雰囲気を演出できるだろう。

そして3の個人型BGMとは、個人が自身のためにiPodなどの携帯音楽プレイヤーで音楽を再生し、聞いている状態のことを指す。この場合では、音楽の力を利用して自分自身の感情をコントロールしていると言える。例えば、スポーツ選手が競技前に自身のモチベーションを上昇させるために音楽を聴くことであったり、就寝前に気持ちを落ち着けるためにゆったりとした音楽を聴くといったことである。この型は普通の音楽鑑賞と何ら変わりはない。しかし、既述した「音楽の力を利用して自分自身の感情をコントロールしている」という点においてその他のBGMと共通する部分があると考え、個人型BGMとして分類することにした。

これら3つの型に共通して言えることは、BGMはほとんどの場合で脇役であるということ、そして当然そこには『主役』が存在しているということだ。この『主役』というのは、BGMが引き立てている人、物、場面などのことである。メディア型BGMでは放送されている人や物、場面であり、店舗型BGMでは店舗(またはその雰囲気)そのもの、そして個人型BGMでは音楽を再生して聴いている本人であると言える。このようにBGMは『主役』を引き立てる脇役である。しかしそれを効果的に使用することによって、『主役』を最大限に引き立てることが出来るのだ。

### 5. むすび：研究成果(私の主張)

今回の研究で普段注目されることの少ないBGMを取り上げたことで、今まで考えたこともないような起源や効果を学ぶこと

が出来、私にとって非常にプラスになっただろう。特に BGM が人間の感情をコントロールするために使われ始めたという点では音楽が人に与える影響の大きさを改めて思い知った。音楽好きの私にとっては、音楽の影響力が大きいということが分かったのは嬉しいが、人の感情さえもコントロールできてしまうほどの力はある意味恐ろしいのではないかとも感じた。

この研究は、まだまだ膨らませていけないのではないかと思う。BGM の歴史に関する研究、今回挙げた BGM 以外の使われ方をさるものを調査や、BGM に関して多くの人にアンケート調査を試みるなど、研究すべきところはたくさんある。特に個人型 BGM に関しては、人々がどのように考えているか調査すべきだと感じた。

#### 資料編

※1 社会法人 日本バックグラウンド・ミュージック協会

<http://www.bgm.or.jp/about/index.html>

※2 BGMに関する諸問題について

<http://www.daito.ac.jp/~uriu/thesis/2004/ikariya.html>

※3 社会法人 日本バックグラウンド・ミュージック協会

<http://www.bgm.or.jp/about/history.html>

※4 BGMの心理学

<http://www.otokan.com/musicpsychology/b-05.html>