

BGMの導入による実証実験 アンケート結果 (図書館)

R3.12 泉大津官民連携デスク

アンケート概要（図書館）

■実証実験概要

本実験では、行政サービス向上や業務効率改善のアイデアのひとつとして、ユニバーサル ミュージックが提供するBGMサービス「Smart BGM®」を市内4施設・7か所で令和3年10月23日より導入しました。

市立病院等の新型コロナウイルスのワクチン接種会場や、図書館、市役所において、各所の目的に合わせたプレイリストのBGMを再生し、すべての会場でBGMに関する意識調査を実施しました。

本資料は、「図書館」利用者へのアンケート集計結果を掲載しています。

■実施目的・期待するBGMの効果

（目的）来庁者・来館者等に対するストレス対策及びサービス向上並びに職員の業務効率改善など

（期待するBGMの効果）「マスキング効果」「イメージ誘導効果」「行動誘導効果」など

■実施場所・アンケート対象者

（実施場所）泉大津市立図書館「SHEEPLA（シープラ）」

（アンケート対象者）図書館の利用者

※図書館全館にBGMを導入していましたが、静かな環境を求める自習室の利用者等への配慮のため、アンケート実施期間の途中から図書貸出カウンター前のみに変更しています。

■実施方法

webアンケート

■実施期間

令和3年10月23日～12月19日

■回答数

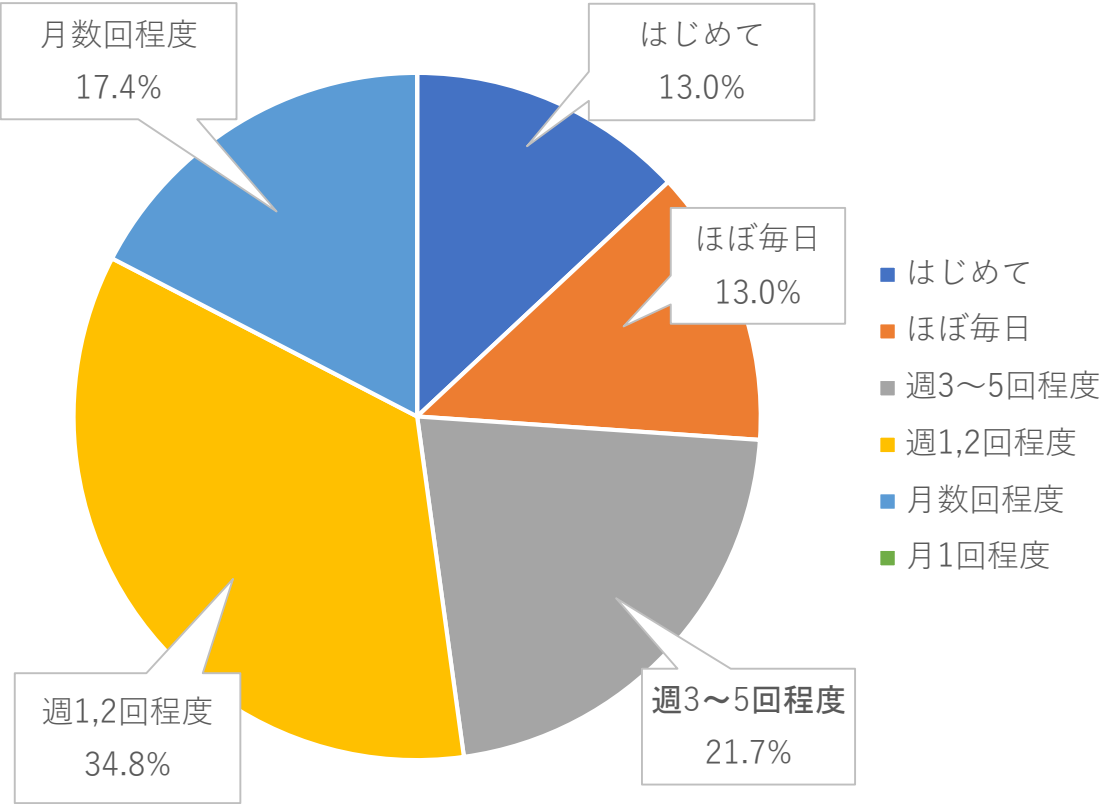
23人

アンケート結果（図書館）

Q1. 図書館のご利用頻度を教えてください。

回答項目	回答者数	回答割合
はじめて	3	13.0%
ほぼ毎日	3	13.0%
週3～5回程度	5	21.7%
週1,2回程度	8	34.8%
月数回程度	4	17.4%
月1回程度	0	0.0%

(回答数：23人)

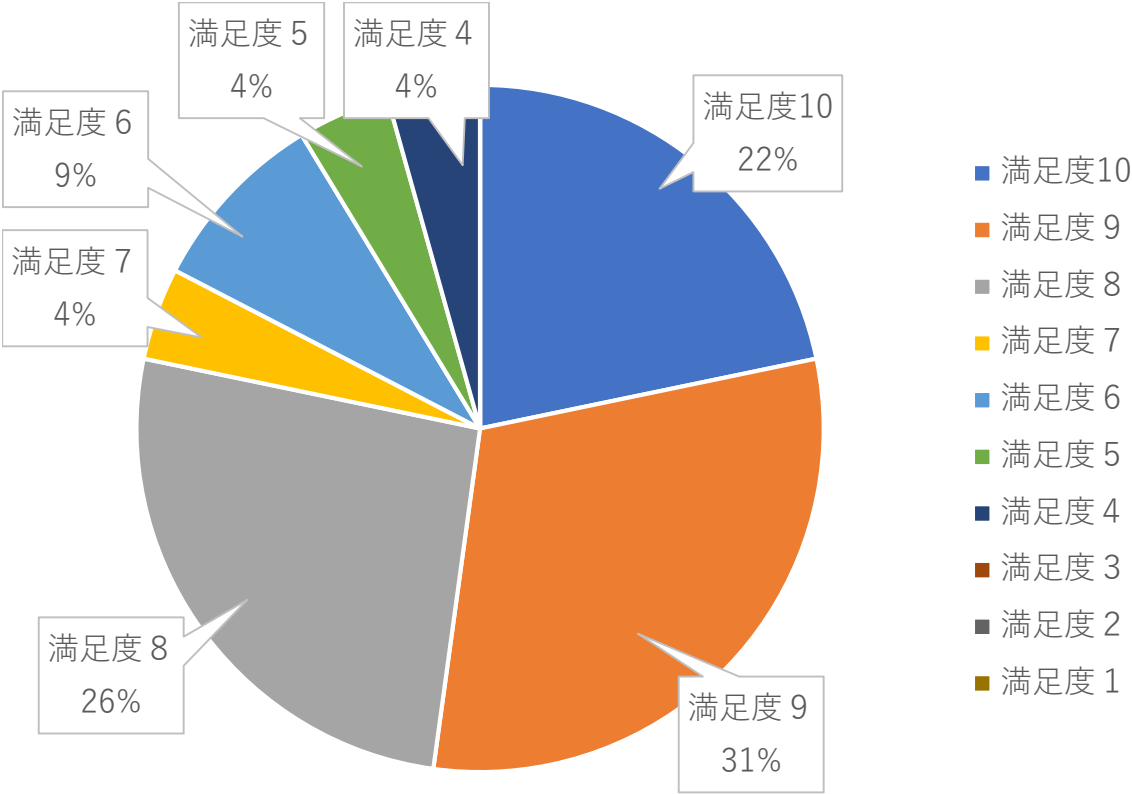


アンケート結果（図書館）

Q2. 図書館の満足度を10段階で評価してください。

回答項目	回答者数	回答割合
満足度10	5	21.7%
満足度9	7	30.4%
満足度8	6	26.1%
満足度7	1	4.3%
満足度6	2	8.7%
満足度5	1	4.3%
満足度4	1	4.3%
満足度3	0	0.0%
満足度2	0	0.0%
満足度1	0	0.0%

(回答数：23人)

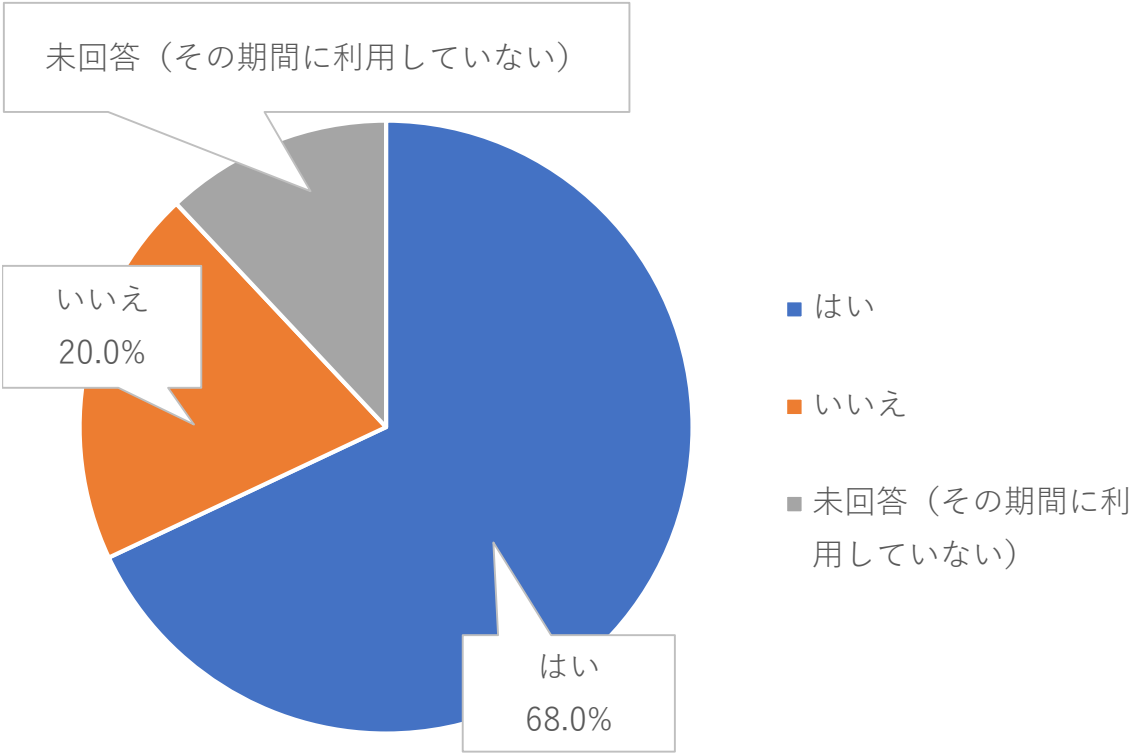


アンケート結果（図書館）

Q3. 図書館にBGMが流れていることに気づきましたか？

回答項目	回答者数	回答割合
はい	17	73.9%
いいえ	5	21.7%
未回答（その期間に利用していない）	3	4.4%

（回答数：23人）

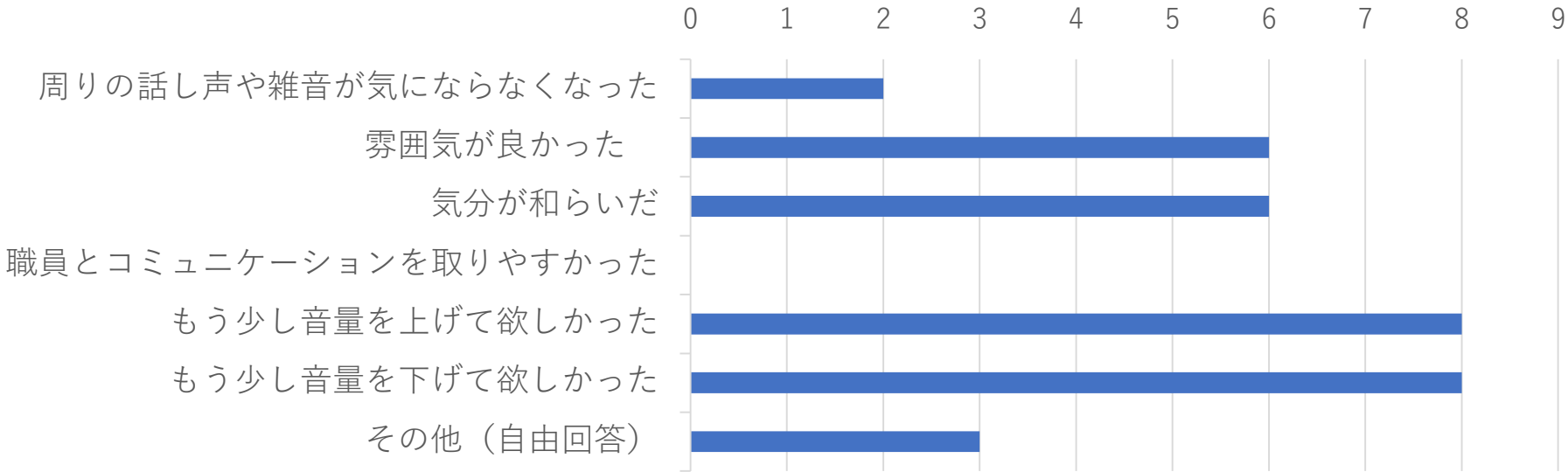


アンケート結果（図書館）

Q4. 図書館内に流れていたBGMについて、感じたことすべてにチェックをしてください。

回答項目	回答者数	回答割合
周りの話し声や雑音が気にならなくなった	2	8.7%
雰囲気良かった	6	26.1%
気分が和らいだ	6	26.1%
もう少し音量を上げて欲しかった	0	0.0%
もう少し音量を下げて欲しかった	8	34.8%
その他（自由回答）	8	34.8%

（回答数：23人）

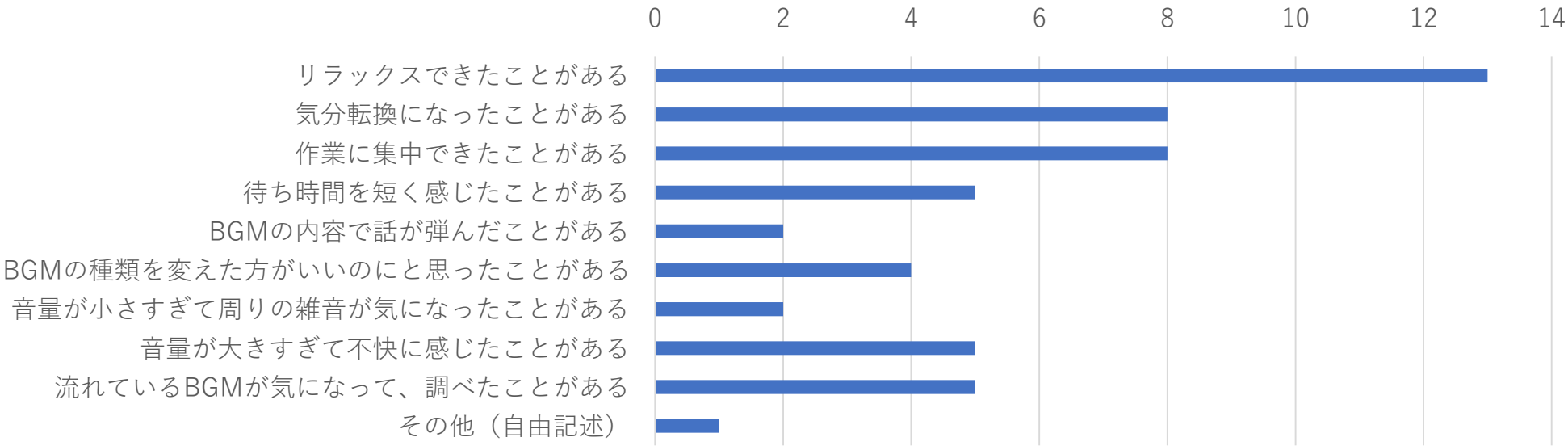


アンケート結果（図書館）

Q5. 市役所以外のカフェやレストラン、病院の待合室などで流れているBGMについて、経験があることすべてにチェックしてください。

回答項目	回答者数	回答割合
リラックスできたことがある	13	56.5%
気分転換になったことがある	8	34.8%
作業に集中できたことがある	8	34.8%
待ち時間を短く感じたことがある	5	21.7%
BGMの内容で話が弾んだことがある	2	8.7%
BGMの種類を変えた方がいいのと思ったことがある	4	17.4%
音量が小さすぎて周りの雑音が気になったことがある	2	8.7%
音量が大きすぎて不快に感じたことがある	5	21.7%
流れているBGMが気になって、調べたことがある	5	21.7%
その他（自由記述）	1	4.3%

（回答数：23人）



アンケート結果（図書館）

Q6. 年齢を教えてください。

回答項目	回答者数	回答割合
19歳以下	11	47.8%
20～29歳	3	13.0%
30～39歳	4	17.4%
40～49歳	2	8.7%
50～59歳	3	13.0%
60～69歳	0	0.0%
70歳以上	0	0.0%

（回答数：23人）

