

日本音楽知覚認知学会2021年度秋季研究発表会プログラム
(Zoomによるオンライン配信)

11月6日 (土)

10:00 理事会

13:00	開会挨拶・諸連絡(10分)	会長・各担当			
13:10-13:20		ポスター発表者によるショートプレゼンテーション (一人1分ずつ下記の順番で実施)			
13:20-15:20 ポスター発表 座長:池上真平(昭和女子大学) コアタイム 奇数: 13:20-14:20 偶数: 14:20-15:20	<JSMPC2021(2)-1>	モーションキャプチャーシステムで取得したダンス動作の補正効果 —— 知覚評価と脳活動 ——	連崎実 (京都市立芸術大学), 川上央 (日本大学), 佐藤直哉 (アイ・ベアーズ株式会社), 青木敬士 (日本大学)		ダンスは音楽と密接に関わる, あるいは音楽の本質の一部とも考えられる行為である。本報告ではダンス動作をキャプチャーした際の誤差修正の手段として, 足先の設置状態を補助的な視覚映像に基づいて施す手法の効果について検討した結果について述べる。バイオロジカルモーション刺激を用いた対比較による強制選択法による知覚評価実験と, それぞれの動画に対する脳活動量をfMRIによって測定することによって検討した。その結果, 修正によって合成動画は確実に知覚印象が変化するものの, 修正したものが必ずしもダンスとして高く評価されるとは限らないことが分かった。さらにfMRIによる脳機能計測結果, 重心移動の範囲の比較と各評価者の内観報告を合わせて考えると, 修正前の情報の方が運動感などの自己の身体感覚への想起が高いものとなることが示唆された。
	<JSMPC2021(2)-2>	ヴァイオリン合奏における創造性—奏者間におけるリード関係構築過程に着目して—	坂垣聖々 (早稲田大学大学院)・古山宣洋 (早稲田大学)		本研究の目的は, グレンジャー因果性分析によって抽出されるヴァイオリン合奏におけるリード関係に着目し, 各奏者の身体動作によってどのようにリード関係が構築されているのかを探索することで, 合奏の創造性を検討する契機とすることである。各奏者の身体動作にグレンジャー因果性分析を適用し, 奏者間のリード関係を抽出した結果, リードする奏者が試行間で移行したり, リードが抽出された小節数の増減傾向がペア内で類似したりすることで, 合奏が成り立っていることが明らかになった。このような調整が生じることにより, 合奏は各奏者が個人で行なっていた演奏の単純な総和にならず, 創造的に成り立っていると言える。
	<JSMPC2021(2)-3>	時代背景が日本人作曲家の音楽リズムに与える影響	樋田智美 (京都大学大学院)		ヨーロッパの作曲家に関して, 作曲家の生涯において音楽リズムは比較的安定であるという報告がある。本研究では, 日本人作曲家1名の生涯作品に着目し, 太平洋戦争の前後という時代背景とともに音楽リズムが生涯内でも変化するかを検討した。その結果, 特定の時代背景によって, 作曲家の生涯で音楽リズムが一時的に変化することが示された。
	<JSMPC2021(2)-4>	ヘッドフォン聴取における音楽の定位感が報知音の知覚に及ぼす影響	高倉怜花 (国立音楽大学大学院), 三浦雅展 (国立音楽大学)		歩行者がヘッドフォンまたはイヤフォンを装着して音楽を聴取することで, 周囲の音を知覚できずに重大な事故を招く恐れがある。この報告では, ヘッドフォンを用いて聴取る音楽の定位感が, ヘッドフォン外から聴こえる報知音の知覚に及ぼす影響を明らかにすることを目的とし, 音楽をマスキング, 報知音をマスキングとした場合に, 音楽の定位位置における報知音のマスキング解除量を評価実験によって調査している。その結果, 聴取者の正面を水平面上の0°とし, 180°から報知音を呈示した場合に, 音楽の定位が頭頂または, 0°の場合に最もマスキング解除量が大きいことが確認されている。
	<JSMPC2021(2)-5>	日本語歌唱を伴う楽曲に対する嗜好性の評価要因に関する検討	堀本まどか (国立音楽大学大学院), 三浦雅展 (国立音楽大学)		日本語歌唱を伴うポップス楽曲の嗜好性の判断に影響を与える評価要因の構成について, AHP分析を用いて検討している。評価要因として歌手の好み, メロディの好み, 伴奏音(メロディ以外)の好み, 歌詞の好みという4つの要素を取り上げ, 6つの楽曲を対象に検証を行なった。その結果, 6名の被験者はメロディを重要視する群と伴奏の要素を重要視する群に大別されることが確認されている。また, 評価要因の重要度の傾向は, 普段聴取する音楽ジャンルと関係があることが示唆されている。
	<JSMPC2021(2)-6>	音モーフィングにおける知覚的变化点に関する基礎的検討	川上夏輝 (国立音楽大学大学院)・三浦雅展 (国立音楽大学)		音素材から別の音素材に滑らかに遷移する音モーフィングによって作成されたモーフィング音の知覚について基礎的検討を行っている。特に, 2つ目の音素材を知覚するタイミングを知覚的变化点と呼称し, この知覚的变化点について検討を行なうために, 「あ」, 「い」と10秒ほど発生した音声, そして, 「ホワイトノイズ」の3種類の音を用いて, 4組の音素材によるモーフィング音を作成し, この4つのモーフィング音を用いて評価実験を行なっている。調査の結果, 2つ目の音素材に遷移が完了する時間が短いほど, 知覚的变化が早くなる傾向が確認された。さらに, 4つのモーフィング音に対する回答のばらつきは音素材の組み合わせに影響されることが確認されている。
	<JSMPC2021(2)-7>	なぜオンラインライブは感動が薄いのか? ~心拍変動による音楽聴取時のストレス評価による検証~	平田友花 (国立音楽大学)・堀本まどか (国立音楽大学大学院)・三浦雅展 (国立音楽大学)		近年, 感染症流行の影響でオンラインライブが多数開催されているものの, オンラインライブは対面のライブと比較して臨場感に欠けると言われている。この報告では, 再生機器の性能差が臨場感の要因であると考え, 特に再生機器の性能が低いことが心理ストレスを与え, そのストレスが臨場感に影響を及ぼすと仮定し, 音楽聴取時の心理ストレスの評価を行なっている。この時, 心理ストレスの評価として心拍信号から得られるRRI及びそのローレンツプロット解析を用いている。心拍の間隔とその変動について分析した結果, 5名中2名の聴取者について, スピーカ聴取時のストレスが低いことが有意水準5%で認められている。
	<JSMPC2021(2)-8>	クラシック音楽の世界で「グルーヴ」は(どのくらい)使われているか—日本演奏連盟の雑誌の分析から—	生駒 忍 (川村学園女子大学)		グルーヴの実証研究は増えているが, クラシック音楽が研究素材とされることはまずなく, 定義の時点でジャンルを指定することも少なくない。グルーヴはクラシック音楽の世界にはない感覚, あるいは好まれない表現なのだろうか。そこで, 一般愛好家向けのクラシック音楽情報誌における用例を体系的に収集した。約8年間に19事例が見いだされたことから, 出現頻度は低いものの意味は理解できるとされていることがうかがえた一方で, 典型的なクラシック音楽に対しては用いられにくいことが明らかとなった。
	休憩 (10分)				

15:30-17:00	口頭発表セッション1 座長:谷口高士(大阪学院大学)	<JSMP2021(2)-9>	Non-invasive mental state detection during livestreaming orchestra: concept propose towards on-line musician-fan interaction	◎ <u>Tianyi Wang</u> , Ryo Otake, Ryohei Tsuji, Shima Okada (Ritsumeikan University), Shinya Fujii, & Momoha Matsuhashi (Keio University)	When musicians have to change the way of performing concerts online due to the outbreak of the COVID-19 pandemic, how to keep interacting with their fans becomes an urgent problem. Different from the traditional on-site concert, audio feedback including applause or cheering is not available for interacting during the livestreaming. As a consequence, based on a livestreaming orchestra experiment took place during the state of emergency in Tokyo, we proposed a concept of visualized musician-fan interaction through audience's mental state that was measured through non-invasive system. Mental state was detected by using the RGB camera and a wearable device system. Musician-Fan interaction was visualized by converting mental state into HTML color and animation.
		<JSMP2021(2)-10>	高齢者のピアノ演奏動画にもとづく演奏特性の分析 - 視線情報から観測されるつまづき -	古藤晶子 (京都ノートルダム女子大学) ・ 竹川佳成 (公立ほこだて未来大学) ・ 能登楓 (公立ほこだて未来大学大学院)	高齢者を中心とするピアノ学習者(初心者を中心とする非熟達者)の演奏の特徴に、演奏途中で流れが滞る(=止まる)ことがあげられる。そこで、3台のビデオカメラとアイトラッカーによって、高齢ピアノ学習者の演奏を、動画と音声、視線移動の3つの状況について記録した。得られたデータからは、高齢者の演奏特質であると言及できるかは不確定ではあるが、止まる原因には、視線移動の速さや回数による情報処理への影響だけでなく、止まりやすい楽譜表記があることが判明した。
		<JSMP2021(2)-11>	聴取者からみる演奏表現の芸術性：時間的次元における検討 - 2	◎ <u>張 旭穎</u> ・安達 真由美 (北海道大学)	本研究では、一般聴取者にとっての演奏における芸術性を解明するため、単純な音階とアルペジオを用いた実験を行った。53名の参加者にパソコンでテンポが操作された旋律を聴いてもらい、印象評定を求めた。その結果、音階における、高速テンポより、低速テンポのほうが芸術的だと評価された。

18:00 懇親会

11月7日 (日)

10:00-11:00	口頭発表セッション2 座長:小野健太郎(広島大学)	<JSMP2021(2)-12>	シームレスに移移するゲーム音楽の特徴	◎ <u>谷口昇法</u> (金沢工業大学大学院)・山田真司(金沢工業大学)	ゲームNieR:Automata は、同一楽曲に対して「甲」、「乙」、「丙」3つの異なるアレンジと、それらにボーカル有り/無しのパージョンが用意されている。このゲームでは、これらの異なるバージョンを用いて、切れ目無くシームレスに音楽を遷移させている。このようなシームレスな音楽遷移には、異なるバージョン間でテンポや調を固定させる必要があり、主旋律も大きく変化させることはできない。このような制約の中、このゲームでは全体として大きな印象の変化を実現している。本研究では、SD法を用いた印象評定実験および、経時的印象評定実験を実施し、どのようにして印象変化を実現しているのかを調べた。
		<JSMP2021(2)-13>	二重奏の演奏音に異なる残響を付与した場合の空間印象の比較	伊藤彰教 (東京藝術大学大学院・東京工科大学) ・ 亀川徹 (東京藝術大学) ・ 丸井淳史 (東京藝術大学)	複数の演奏音に異なる残響を付与した状況下にて、DR比の変動が空間印象に与える影響について印象評価実験を実施した。14名の被験者に対して、ヴァイオリン二重奏・リコーダーとハーブの二重奏の2曲につき、DR比を3dBずつ±12dBまで変動させた40刺激による実験結果では、DR比±6dBから9dB以上の変動で「異なる空間で演奏されている」という印象が強くなる傾向にあることが示唆された。
休憩 (10分)					
11:10-12:10	チュートリアル 司会:正田悠(立命館大学)	<JSMP2021(2)-14>	録音のための基礎知識	亀川 徹 (東京藝術大学)	今やスマートフォンの中にもマイクロホンは内蔵されており、録音用のアプリがあれば、誰でも簡単に録音できる。しかしもしそうやって録音した音に対して、「もう少しこうしたい」といった不満がある場合にはどうすれば良いだろうか？録音場所、録音位置、マイクロホンや録音機器の設定など、実際に録音するために必要な基礎知識とともに、実際の録音現場に必要なポイントを具体的な例をあげながら紹介する。
12:10	授賞式・閉会挨拶				

※口頭発表の持ち時間は1人30分(発表約20分、質疑応答約8分、交代約2分)です。
下線は発表者、二重丸は研究選奨の対象者です。