

日本音楽知覚認知学会2023年度春季研究発表会プログラム（要約つき）

6月17日（土）

13:30	開会の挨拶と諸注意（5分）	世話役 西村 明（東京情報大学）			
13:35-14:35	口頭発表セッション1 座長:松本じゅん子（長野県看護大学）	<JSMPC2023(1)-1>	心拍数計測による新規な電子楽器演奏時のストレス指標の分析	◎小出英範（東京情報大学）	演奏インターフェースの特徴、あるいは及び客観的な演奏正確性によって演奏中のストレスの大きさに差異が生じるか検証するため演奏練習実験を行った。筆者の先行研究で製作したタブレット型電子楽器と、その比較対象として鍵盤楽器を演奏した。演奏中に計測した心拍数変動からストレス指標値を計算して、ストレスの大きさを分析した。また、実験対象楽器間や演奏内容間の比較も行った。更に、演奏音から客観的な演奏正確性を分析して、ストレス指標値との関連を分析した。その結果、演奏インターフェース間や演奏内容間でストレス指標値に差異はなく、また客観的な演奏正確性と演奏中のストレスの大きさとの関連も確認されなかった。
		<JSMPC2023(1)-2>	リズムパターンに対するグルーブ感と快感情についての神経相関：fMRIによる検討	小野健太郎（広島大学）	音楽を聴いているとき、身体を動かしたくなる感覚をグルーブ感と呼ぶ。先行研究からは、リズムの複雑さとグルーブ感の強さには逆U字の関係が知られているが、それに関わる脳部位についてはわかっていない。本研究では、複雑さが異なるリズムパターンを用いて、聴いているときのグルーブ感および快感情の強さと関連する脳活動を調べた。グルーブ感および快感情の強さに対する主観評価については、先行研究と同様にリズムの複雑さと逆U字の関係が見られた。fMRIの結果からは、運動や報酬系に関連する領域の活動とグルーブ感の強さの間に相関が見られた一方で、快感情と脳活動との相関は感情と報酬に伴う領域に限られ、グルーブ感が運動感覚と感情の両方に関連した感覚であることが示唆された。
	休憩（5分）				
14:40-15:40	ポスターセッション 座長:小野健太郎（広島大学）	<JSMPC2023(1)-3>	ピアノ演奏コーパスの構築に向けて	岡崎聡（琉球大学）、大澤智恵（武庫川女子大学）、伝康晴（千葉大学）、津崎実（京都市立芸術大学）	先に本研究は楽譜と演奏の対応づけ（アライメント）がなされたピアノ演奏データセットが少ないことを述べ、データセット構築を開始した（岡崎他、2021）。今回、Brahms, J.:3つの間奏曲 Op.117, No.1について6名の演奏のデータセットを作成した。今後、同種のデータセットが増えることを期待し、構築のワークフローと生じた諸問題、その解決策を共有する。
		<JSMPC2023(1)-4>	fNIRSを用いた謡の歌唱時における大脳皮質前頭前野の酸素化ヘモグロビン濃度長変化の検証—小学校4年生を対象に—	田村にしき（鎌倉女子大学）、大山哲司（ビー・アール・システムズ株式会社）、川口文男（株式会社スペクトラテック）	小学校第4学年児童に1年間、「能の学習プログラム」の中で実践する授業3回と、週1回30分朝に行う謡の稽古を継続的に実施した。通算3回の授業後に、fNIRSを用いて、被験者が《高砂》の待謡を歌唱している際の16チャンネルの脳活動を測定し、前頭葉の賦活部分について考察した。その結果、歌唱時の酸素化ヘモグロビンの値はプラス傾向となった。さらに、前頭葉の前頭極部分において賦活がみられた。
		<JSMPC2023(1)-5>	弦楽二重奏における視覚的情報の対称性による視線配布行動/視覚的探索の調整	坂垣聖々（早稲田大学）、古山宣洋（早稲田大学）	本研究では、合奏を維持するために視覚的制約によって視線の用い方に差が出るのかを探索的に検討する。ヴァイオリン二重奏、ヴァイオリン・チェロの二重奏に視覚的情報の制約要因を設け、共演者への視線配布行動/視覚的探索がどのように調整されるかを定性的に検討した。その結果、共演者が見える条件で特に視線を向けていた譜面上の位置で、共演者が見えなくても共演者の方向に視線を向けた。また、視覚的情報が対称（相互に見える/見えない）であっても非対称（片方のみ見える）であっても、共演者から自分が見えるときに共演者への視線配布行動/視覚的探索が多くなる。一方で、ペア内で共演者に視線を向ける奏者と向けない奏者が存在する。
		<JSMPC2023(1)-6>	共演中の同期と主観的印象に影響するタイミング補正	中田隆行（公立はこだて未来大学）、齊藤安夏（函館市役所）	本研究では、参加者の音楽経験、音列の音高情報、テンポ、共演パートナーによるタイミングのずれの補正の程度が、音楽共演中の同期の精度と共演の主観的印象に与える影響について検証した。ヴァーチャルパートナーをコンピューター・システムで実装し、10名の成人を対象に実験を行った。結果から、ヴァーチャル・パートナーが実験参加者との音産出時刻のずれの40%を、次の音までの時間間隔に対して補正すると、タイミング同期の精度が上がり、タイミング同期難易度の主観的印象も下がることが明らかになった。また、対象音列の音高情報の有無は同期の精度に影響しなかったが、音高パターンもリズムパターンも削除された単一音高の等間隔音列と比較して、音高情報もタイミング情報も含む音楽的旋律を用いると、参加者はタイミング同期させる際の難易度がより高いと評定した。さらに、オンセット間隔が長くなると、パートナーよりも、より早く打鍵し、同調精度も低くなることを確認された。
	休憩（5分）				
15:45-16:45	特別講演 座長:三浦雅展（国立音楽大学）		旋律概形を軸にした音楽研究の試み	北原鉄朗（日本大学）	音楽の非専門家による音楽創作活動を支援したいという考えから、Mロディ作成や即興演奏を支援するシステムの開発に従事してきた。このようなシステムを設計する上で、音楽の非専門家が音楽をどのように捉えているかは重要な課題である。これに対するアイデアとして、自身の内観から「旋律概形」（Mロディの大まかな形を表す曲線）を考案した。しかし、同様の考えは、当然、音楽知覚認知の研究分野ですでに提案・議論されていることであろう。本講演では、情報工学の立場から実施してきた旋律概形の研究を紹介した上で、音楽知覚認知の立場から研究されている皆様のご意見をお聞きしたい。
17:00	総会				

6月18日（日）

10:00-11:30	特別企画シンポジウム 座長:谷口高士（大阪学院大学）	<JSMPC2023(1)-7>	日本音楽知覚認知学会の関連領域における研究動向とその魅力	小野健太郎（広島大学）、正田悠（京都市立芸術大学）、岡野真裕（神戸大学）、田部井賢一（東京都立産業技術大学院大学）、三浦雅展（国立音楽大学）	
	休憩（10分）				
11:40-12:40	口頭発表セッション2 座長:池上真平（昭和女子大学）	<JSMPC2023(1)-8>	ポピュラー音楽の印象に対する照明色の影響	西村明（東京情報大学）	CGによって生成されたピアノ演奏者のカラー画像を見ながらクラシックピアノ音楽の印象を評価した先行研究に対して、この研究では実際の部屋でのポピュラー音楽の印象に対する照明の色の影響を調べた。先行研究では、照明の色が通常の白色照明下と比べて印象の違いに及ぼす影響は明らかになっていなかった。本実験では、10名の被験者が、白、赤、黄、緑、青、それぞれのLED照明下の部屋で6曲のポピュラー音楽の印象を評価した。その結果、赤色の照明は迫力があり汚い印象を、青色の照明は暗くて陰気な印象を強め、これらの結果は先行研究の結果と一致した。また、音楽と調和した照明色においては、音楽が持つ印象を強めるという先行研究の結果も概ね観察された。ただし、この傾向がどの程度当てはまるかは、照明の色に多少依存することが示唆された。
		<JSMPC2023(1)-9>	表現に関する意図がストリートダンスの動作特徴に及ぼす影響 —テンポの異なる楽曲による検討—	正田悠（京都市立芸術大学）、木村亮太（神戸大学）	ストリートダンスには、テクニックの巧みさに加え、楽曲の特性を踏まえた音楽性やスタイル、独自性の表現が求められる。本研究では、ストリートダンスの一種目であるロックダンスを対象に、10人の熟達者における身体運動を光学式モーションキャプチャを用いて計測した。計測では、同一の振り付けに対して、テンポの異なる2曲をそれぞれ、「表現的」「機械的」の2種類の意図で踊るように求めた。その結果、曲想の異なる2曲に共通して、表現的な踊りの方がより前傾になって踊っていること、およびテンポの0.25倍速から2倍速のビートに合わせた動きがよく認められることが示された。
12:40	授賞式・閉会挨拶				

※口頭発表の持ち時間は1人30分（発表約25分、質疑応答約4分、交代約1分）です。
太字下線は発表者、二重丸は研究選奨の対象者です。