

2014年度日本音楽知覚認知学会秋季研究発表会・日本音響学会音楽音響研究会プログラム

11/29(土)

セッションNo	講演No	開始時間	終了時間	講演者	タイトル	発表要旨
開会挨拶など (星野悦子先生, 山田真司先生)		13:00	13:05			
セッション1 座長 丸井淳史 先生	講演1	13:05	13:30	加藤大季, 山西良典, 福本淳一(立命館大学)	BGM自動付与のための小説の印象シーンへの分割	スマートフォンなどの携帯情報端末では、「音楽を聴きながら」「小説を読む」ことが可能である。映像作品ではBGMを使用することによって物語をより印象的に演出している。本稿では小説にBGMを自動的に付与するための要素技術として小説をシーンと印象の両方が共に変化する個所(印象シーン)で分割する手法について検討する。小説の構文特徴から小説のシーンの変化場所を推定し、感情表現のデータベースを用いてシーンの印象を推定する。提案手法における小説の分割と印象推定の精度を確認するための実験を通して、適切な個所で適切なBGMを付与するための考察を行う。
	講演2	13:30	13:55	米田 涼, 塚本将成, 山田真司(金沢工業大学)	ゲーム映像とゲーム音楽の意味的調和に関する研究	映像と音楽の印象の一致によって調和が生じる、「意味的調和」に関する過去の研究は、単次元の印象が一致した場合しか考慮していない。そこで、本研究では、テレビゲームの映像と音楽を用い、多次元的な印象における意味的調和に関して検証を行った。評定実験の結果、ゲーム映像とゲーム音楽の印象が単純には、「快さ」と「覚醒度」の2次元で表現できることが分かった。そして、映像と音楽に高い調和感を感じさせるためには、映像と音楽の「快さ」と「覚醒度」のどちらか一方の印象を一致させるだけでは不十分であり、両方の印象を考慮する必要があることが分かった。
	講演3	13:55	14:20	大平賢志, 山田真司(金沢工業大学)	レーシングゲームにおける自動車の外装デザインとエンジン音との関係	自動車の外装デザインとエンジン音とのデザインは、自動車という製品を一層魅力的なものに仕上げていく上で、より総合的に考えられなければならない。そこで本研究では、テレビゲーム内の映像と効果音を用い、自動車の外装デザインとエンジン音の印象について調べた。その結果、エンジン音の印象は「静かさ」「重厚さ」「鋭さ」の3次元で表現できることが分かった。また、外装デザインの印象は「硬さ」「美しさ」「ユニークさ」の3次元で表現できることが分かった。これらの結果を組み合わせることで、より総合的な研究を行うことが出来ると考えられる。
休憩(15分)		14:20	14:35			

2014年度日本音楽知覚認知学会秋季研究発表会・日本音響学会音楽音響研究会プログラム

セッション2 座長 濱村真理子 先生	講演4	14:35	15:00	星野悦子(上野学園大学)	音楽専攻大学生の日常的音楽聴取行動:背景音楽の利用,選好音楽ジャンルと性格次元との関連性	音楽専攻大学生83名に対して,普段の生活における音楽聴取行動について質問紙調査を実施した。その結果,69名(83%)は背景音楽として利用する習慣をもっていた。背景音楽的な聴取習慣は,主成分分析により4つの成分(‘学習/読書’,‘生活’,‘通学’,‘就寝前’)に分類された。背景音楽の利用と回答者の主要5因子性格次元(Big Five)との関連に着目した結果,「経験への開放性」次元と‘学習/読書’および‘生活’の背景音楽利用の間に正の有意な相関が,また「調和性」次元と‘就寝前’聴取にも正の相関が認められた。同様に,好みの音楽ジャンルについても性格次元との関連性が示唆された。
	講演5	15:00	15:25	生駒 忍(川村学園女子大学),林美都子(北海道教育大学),松田 憲(山口大学)	デジタルネイティブは6次元の夢を見るか—大学生が就寝時に聴取する音楽の感情的性格—	就寝時に音楽を聴取することは,今日では広く行われている一方で,その実証的な研究は少ない。本研究では,岩城他(1999)が大学生を対象として行った調査について,その問題点を改善しての追試的検討を行った。大学生365名による,就寝時に聴取される音楽の感情的性格に関する評定を分析したところ,岩城他(1999)が示した直交6次元構造は再現されず,音楽聴取の性質に変化が生じている可能性が示唆された。聴取頻度にはやや減少傾向が見られ,睡眠傾向との関連は認められなかった。
	講演6	15:25	15:50	◎田 葱,三戸勇氣,川上 央(日本大学)	音楽感情の中日比較	中国琵琶の演奏を元に,日本人と中国人,音楽経験者,非経験者の音楽感情の伝達度の違いをJuslinの感情空間によって考察した。7つの感情(喜び,優しさ,悲しみ,怒り,恐れ,驚き,無感情)に合わせて,中国琵琶の曲の中で,背景と気持ち合う10秒程度の楽曲のフレーズをひとつの感情に対して2つずつ選び,演奏を行い,それぞれについて感情形容詞尺度5段階で評価した。その結果,日本人と中国人との感情伝達にはあまり差がみられなく,音楽の経験による伝達度の差が見られた。
休憩(15分)		15:50	16:05			

2014年度日本音楽知覚認知学会秋季研究発表会・日本音響学会音楽音響研究会プログラム

セッション3 座長 小堀 聡 先生	講演7	16:05	16:30	◎澤井賢一(九州大学), 佐藤好幸(電気通信大学), 合原一幸(東京大学), 中島祥好(九州大学)	リズム知覚のカテゴリー性分析に向けた心理物理手法の提案	ある物理刺激に対する知覚の特性を調べる際, 心理測定関数を求める実験を行うことで, その知覚された量や知覚のばらつきについて知ることができる。これまでの心理測定関数を算出する手法では, 主観量の分布が単峰性であることが仮定されてきた。しかし一方で, 刺激の条件によっては主観量の分布が二峰性で, 単峰性を仮定することが適切でない場合もあると考えられる。そこで本研究では, 主観量の分布が単峰性と二峰性のどちらが適切かを判別するための新たな実験手法を提案し, 提案手法の妥当性を数値実験および心理実験によって検討する。数値実験により, BIC によるモデル選択を用いることで主観量の分布が二峰性であることを妥当に主張できることを示す。また, 心理実験の結果からは, 今回の心理実験で用いた実験条件が提案手法の検証には適切でないことが示唆されたため, 今後さらに心理実験による検証を進める必要がある。
	講演8	16:30	16:55	◎串田之和, 中島祥好(九州大学)	音の立ち上がり時間が時間間隔の知覚に与える影響	リズムを知覚する上で等時性を見出し, 秩序を与えることは重要である。しかしながら, このはたらきが短い時間間隔の知覚に与える影響について調べている研究は少ない。本研究では聴覚系に等時性を見出そうとするはたらきが存在し, 時間知覚に影響することを実証することを目的として, 立ち上がり時間の異なる3つの短音で区切られた時間間隔の知覚される長さを調べる実験を行った。実験の結果, 時間間隔が短い条件において, 立ち上がり時間が長くなると実際の物理的な時間間隔と比較して, より短く知覚される傾向があった。
	講演9	16:55	17:20	◎江村伯夫(金沢工業大学), 三浦雅展(龍谷大学), 山田真司(金沢工業大学)	和音列聴取時における音楽的期待感の持続性について	複数の和音によって形成される音楽的文脈が, 次の和音に対する音楽的期待感をより強く惹起させることが知られている。本研究では, 文脈を構成する和音の数が次の和音に対する音楽期待感にどのような影響を及ぼすのかについて調査することを目的とし, 2~5つの和音で構成される和音列を用いた協和・不協和判断課題遂行中の反応時間を計測している。実験の結果, 文脈を構成する和音の数が多いほど音楽的期待感を強く惹起することが示唆される一方で, これが4和音で飽和することを明らかにしている。
	講演10	17:20	17:45	亀川 徹, 丸井淳史(東京藝術大学)	DR比, 音圧レベルの違いによる距離感の比較において, 音場再生方式と音楽的文脈が与える影響について	DR比(直接音/間接音), 音圧レベルの違いによる距離感の違いについて, 音声再生方式の違い(2chステレオ, 5chサラウンド, そして高さ方向を含む7ch(チャンネル)サラウンド)と音楽的文脈に着目して比較した。ME法による5種類の実験をおこなった結果, 音圧レベルの違いは距離感に与える影響が少ない事が示された。またDR比の違いによる距離感には, 再生方式や音楽的文脈の違いによって異なる傾向が見られた。

2014年度日本音楽知覚認知学会秋季研究発表会・日本音響学会音楽音響研究会プログラム

休憩(10分)	17:45	17:55	
日本音楽知覚認知学会表彰式	17:55	18:10	
懇親会	18:30	20:00	会場:金沢工業大学扇が丘キャンパス21号館 学生食堂"LA TERRA"

11/30(日)

セッションNo	講演No	開始時間	終了時間	講演者	タイトル	発表要旨
セッション4 座長 大澤智恵 先生	講演11	9:00	9:25	◎恵谷隆英, 丸井淳史, 亀川徹(東京藝術大学)	等間隔で演奏された打楽器音におけるグルーブ感の評価(第一報)	本研究では, 等間隔で演奏された打楽器音のグルーブ感の評価, 及び評価と音響特性との関連性の調査を最終的な目的とし, 等間隔で演奏された打楽器音の「時間的側面」に対する評価語対の抽出を行った。音楽訓練経験者10名が実験に参加し, まず三個組法を用いて各々が刺激に対する評価語を抽出し, 次に各々が抽出した評価語対を用いた評価実験を行った。一般化プロクラステス分析を行った結果, 13種類の因子が抽出された。その内, 累積変動率95%までの因子を扱い, 計6種類の評価語対, “速い-遅い”, “軽い-重い”, “丁寧な-雑な”, “リズムが安定している-リズムが不安定”, “規則的な-不規則な”, “テンポが安定している-テンポが不安定”を抽出した。
	講演12	9:25	9:50	高橋範行(愛知県立大学), 大浦容子(新潟大学)	ジャズ演奏者の音楽聴取技能	「ジャズ演奏者はテンションを含んだコードの聴取から, その土台となる基本的な和音を把握できる技能に優れている」という仮説について, ジャズ演奏者とクラシック演奏者を対象にした聴取実験によって検討した。その結果, 仮説を支持する傾向が見出された。ジャズ演奏者のこのような聴取技能は, 即興上の枠組みのひとつである楽曲の和声の効率的な把握において重要な役割を果たしているものと想像される。
	講演13	9:50	10:15	足立 創, 江村伯夫, 山田真司(金沢工業大学)	音の感性訓練に関する研究-シャープネスの検討-	音に対する定性的印象を物理量と関連付けて知覚するための訓練が古くから実施されている。本稿では, 音の鋭さ知覚の尺度であるシャープネスに着目し, この効果的な訓練刺激としてバンドノイズを利用する手法を提案している。提案刺激と従来刺激を用いた訓練の結果, 本刺激によって飛躍的な能力の向上が見られたことから, 本研究の有用性が示唆された。

2014年度日本音楽知覚認知学会秋季研究発表会・日本音響学会音楽音響研究会プログラム

	講演14	10:15	10:40	◎田中晃平, 柳田益造, 山本誠一(同志社大学)	ピアノ演奏での音階速弾きの所要時間と和音演奏の指間同時・等強度性の関係	ピアノ演奏での音階速弾きの所要時間と和音演奏の指間同時・等強度性の関係を3レベルに分けたグレード別に検討している。採用したグレード区分の妥当性の検討とともに、前報告で確認できなかった先行打鍵の意味付けを行なえるように実験課題を設定し、被験者のレベルを上げ、前報告で暫定的に得られた結論がレベルを上げてもらえるかを確認している。前報告で得られた暫定的結論は、被験者に初心者を入れたために、結果が現れやすかったという内容が多かったことが判明した。
休憩(15分)		10:40	10:55			
セッション5 座長 大出訓史 先生	講演15	10:55	11:20	◎山崎瑞己, 櫻井美緒, 三浦雅展(龍谷大学)	アニメソングの音響信号を対象とした公開年代の自動推定	音楽作品の時代変遷を信号処理により調査するため、音響信号で表わされたアニメソングを対象として公開年代の推定可能性を検討している。618通りのアニメソングに対し音響パラメータを算出しクラスタリングを行なうことで、10年および20年での年代における傾向の変化が示されている。また、年代推定に有効な音響パラメータを検証している。得られたパラメータセットを用いてアニメソングの公開年代を自動推定したところ、55.3%の正解率が得られている。人間による公開年代の評価精度は、被験者10人による平均が48.3%であることから、提案手法は人間の判断に近い水準で推定できることが確認されている。
	講演16	11:20	11:45	森本卓志, 山西良典, 福本淳一(立命館大学)	ニコニコ動画コメントの楽器評価表現を用いた選曲手法	従来の選曲では、ジャンルやアーティストなどのメタ情報が用いられている。しかし、楽曲で使用された楽器名や演奏の評価などの楽曲の詳細な情報を用いた選曲は見当たらない。視聴者が楽曲に付与したコメントの中には、楽器名と演奏の印象が書かれていることがある。本稿では、ニコニコ動画上の視聴者のコメントから抽出した楽器評価表現による選曲手法を提案する。提案手法により、楽器名と演奏の評価をクエリとした選曲が可能になる。楽器評価表現をクエリとした選曲の有用性を確認するための選曲実験を行った。実験の結果、楽器名を含むコメントは楽器評価表現を用いた選曲に有用であることが示唆された。

2014年度日本音楽知覚認知学会秋季研究発表会・日本音響学会音楽音響研究会プログラム

講演17	11:45	12:10	大谷佳美, 深川大路(同志社大学), 山西良典(立命館大学)	マッシュアップ楽曲作成における認知リズムの重要性の検討	マッシュアップ楽曲を作成する上で、人は様々な楽曲特徴を認知して、素材となる楽曲を選択し組み合わせる。本稿では、マッシュアップ時に着目する音楽特徴として、先行研究で検討された和声進行に加え、音楽の三大要素であるリズム、旋律が影響すると考えた。特に、音楽特徴のうち先行研究では、あまり重視されていないリズム情報に着目した。生成された楽曲のマッシュアップについての考察を通して、マッシュアップ楽曲の生成におけるリズム情報の重要性を確認した。今後は、本稿で得られた知見を基に、マッシュアップ楽曲生成支援システムの構築を目指す。
講演18	12:10	12:35	鈴木雅人, 亀川 徹, 丸井淳史(東京藝術大学)	録音された歌声の評価における再生音量の影響	録音された歌声を聴取して評価するとき、同じ歌声を異なる再生音量で聴取することが評価にどう影響するか、SD法による印象評価実験で調べた。因子分析からは3つの因子が得られ、中でも第1因子は活動性因子、第2因子が感情価因子であった。第1因子の因子得点は、まず歌声のピッチの高低により、2群にわかれることが判明した。そして歌声の音響特徴量についてスチューデントのt検定を行ったところ、再生音量で第2因子にもとづく評価が変化する歌声は音色、第1因子にもとづく評価が変化する歌声は時間変動成分に特徴があるとわかった。
閉会挨拶など (星野悦子先生, 山田真司先生, 江村伯夫先生)	12:35	12:45			

講演時間: 発表18分, 質疑応答5分, 交代2分

◎は、日本音楽知覚認知学会研究選奨選考対象者を示しています。