

2013年春季研究発表会 プログラム

大会初日 5/25(土)						
セッションNo	講演No	開始時間	終了時間	講演者	発表要旨	
開会挨拶など		13:00	13:05	開会挨拶など		
セッション1 座長 安田恭子先生	講演1	13:05	13:30	◎服部安里・豊島久美子・福井一 (奈良教育大学教育学部)	音楽科の授業は子どもたちのストレスを下げる 一行動内分秘学的研究一	本研究は、中学生を対象に、心理学指標 (Eyes test)及び生理学指標 (Cortisol, Testosterone, Estradiol)を用いて、音楽科の授業のストレス軽減効果を調べた。その結果、授業によってストレスが減少することが明らかになった。
	講演2	13:30	13:55	○豊島久美子・福井一(奈良教育大学教育学部)	ピアノの演奏は他の芸術活動に比べストレスを軽減する	芸術活動がヒトのストレス状態に与える影響を、行動内分秘学的に調べた。57名の大学生を対象に、3種類の活動、①ピアノ演奏、②粘土細工、③書道を30分間実施し、その前後の唾液中コルチゾール値の変化およびSTAI-I 得点変化を比較した。その結果、他の活動と比べピアノ演奏時のストレス軽減が顕著であった。
	講演3	13:55	14:20	○中田隆行(公立ほこだて未来大学システム情報科学部)	パートナーとのテンポ同期が音高変化検出に与える影響: 事象関連電位による検証	パートナーとのテンポ同期が音高変化検出に与える影響について事象関連電位を指標として検証した結果から、テンポ同期しない条件よりもN100の成分の振幅が、Fz, Pz, Czの部位で有意に大きくなることを確認した
休憩1		14:20	14:30	休憩10分		
セッション2 座長 大澤智恵先生	講演4	14:30	14:55	○大谷圭介・津崎実(京都市立芸術大学)	声区転換部を含むオペラ歌唱の音響特性	本研究では、オペラ歌手の歌声を録音採取し、声区転換部において、その出来映えを左右する音響特性がどのようなものであるかについてスペクトル変化率を幾つかの計算方法で算出することにより調べた。
	講演5	14:55	15:20	○青野まなみ・濱村真理子・岩宮眞一郎(九州大学大学院芸術工学府)	遊園地におけるBGMの効果―「かしいかえん」をケーススタディとして―	本研究では、福岡市内の遊園地「かしいかえん」におけるアンケート調査、最適聴取レベル測定や印象評価実験を行った結果、BGMによって楽しさは増すこと、BGMと景観が調和しているほど楽しさは増すことなどが明らかになった。
	講演6	15:20	15:45	○村上康子(共立女子大学家政学部)・石川眞佐江(静岡大学教育学部)	音を聴く活動における幼児の反応	本研究の目的は、幼児が音を聴いた際のような言語表現をするのか、また、その表現が他者から受ける影響、そして、相互主観的に音をイメージするための要因について明らかにすることである。
休憩2		15:45	15:55	休憩10分		
セッション3 座長 津崎実先生	講演7	15:55	16:20	○大串健吾(京都市立芸術大学名誉教授)	複合音のピッチ知覚の新しい理論	楽音や母音のような調波複合音のピッチはその基本周波数に等しい純音のピッチよりも系統的に低いことが知られている。この現象を説明するためにオクターブ伸長現象を取り入れた新しい理論を提案する。
	講演8	16:20	16:45	○長嶋洋一(静岡文化芸術大学大学院デザイン研究科)	グロッケン音色の利用に関する考察	本来は楽譜より2オクターブ高く演奏される移調楽器のGlockenspielであるが、MIDI演奏データにおいてはオルゴールの音色として使用されるだけでなく、本来ありえない音域でも利用されている。本稿では、非斉次倍音の強いこの音色に特有の作曲の事例と、問題あるアレンジによって違和感のある事例から作曲における活用法について考察するとともに、楽器音の分析と違和感の印象についての実験によって検証した。
	講演9	16:45	17:10	○菅 千索(和歌山大学教育学部)	数値計算による音響刺激WAVファイルの作成法	音律に関する心理学的研究で使用することを前提に、研究目的に耐えうる精度をもった音響刺激を作成する方法の一つとして、数値計算で波形情報を定めてから、それをWAVファイル化する方法について報告する。
休憩3		17:10	17:20	休憩10分		
総会	総会	17:20	17:50			
懇親会		18:15	20:15	*懇親会場: ピーチユニオン4階レストラン(岡大キャンパス内(音楽棟から徒歩15分程度))		

大会2日目 5/26(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 金基弘先生	講演10	9:30	9:55	◎澤井 賢一(東京大学生産技術研究所)・佐藤好幸(電気通信大学大学院情報システム学研究所)・合原一幸(東京大学生産技術研究所)	時間間隔知覚における時間的非対称性を説明するベイズモデル	隣接する2つの時間間隔は条件によってそれぞれ伸縮して知覚され、伸縮方向に関する相手の相対的な長さの条件には同じ傾向があるが、伸縮度合いは後ろの間隔の方が大きいことが知られている。本発表ではこの順序による非対称性を、ベイズモデルを用いて説明する。
	講演11	9:55	10:20	◎松山勇介・吉野巖(北海道教育大学札幌校)	リズムの印象に影響を与える要因の検討～階層的な拍節構造との一致度について～	どのようなリズムが聞き手に良い印象を与えるのか検討を行った。強拍における音の有無やシンコペーションの強さなどによって「階層的な拍節構造との一致度」を定義し、これを操作した様々なリズムに対する印象を評定させた。
	講演12	10:20	10:45	◎安田恭子(愛知淑徳大学人間情報学部)	表情顔の検出における背景音楽の効果とN170の年齢差	音楽は情動的な刺激処理にどのような影響を及ぼすのだろうか。コンピュータ画面上に提示された表情顔の位置弁別課題を若齢者と高齢者に実施し、反応時間および事象関連脳電位(N170)を測度に検討した。
休憩3		10:45	11:00	休憩15分		
セッション5 座長 中田隆行先生	講演13	11:00	11:25	○谷口高士(大阪学院大学情報学部)・大出訓史・安藤彰男(NHK放送技術研究所)	聴覚的臨場感に関する基本印象語・複合印象語リストの検討ー音の移動や広がりーを操作した22.2ch音響の印象比較ー	これまでの研究に基づいて提案した、聴覚的臨場感に関する基本印象および複合印象の測定尺度について検討するために、音の移動や広がりをミキシング段階で操作した22.2ch音響コンテンツの主観印象比較をおこなった。基準となる刺激は古典音楽、現代音楽、ジャズ各1曲の3種類を用いた。実験協力者は成人女性20名であった。
	講演14	11:25	11:50	◎和田侑樹・米田涼・金森慎弥・山田真司(金沢工業大学大学院)	テレビゲームにおけるフロー体験ー音楽の効果ー	本研究では、音楽によって難易度を調整することで、初心者、熟練者の両方にフロー体験を実現することが可能であるのかどうかについて検証した。その結果、熟練者にテンポの速い音楽を聞かせることでゲームの難易度を高く感じさせ、フローを体験させることができた。
	講演15	11:50	12:15	○深町元子・片山滋(深町音楽研究所)	視覚から理解する: 幼児の音符学習の実践例を通して	幼児(特に2才位)の音符の学習は、幼児には理解しにくく、覚えることが難しいようであるが、今回、開発したカード型教材を使うことによって、大変効果があったので、その実践例を発表したい。
	講演16	12:15	12:40	○津崎実・上英俊・折江忠道・小濱妙美(京都市立芸術大学)	体幹筋の訓練が歌唱発声に及ぼす影響	体育の授業として実施した1年に渡る体幹筋の訓練による歌唱音声の安定性について音響分析の結果を基に検討した結果について報告する

*講演者左欄の◎は研究選奨受賞対象者を示す。