

(様式第1号)

研究No. (記載不要)	18 - 学長 - 5
-----------------	-------------

平成18年度配分 研究成果の概要

研究名	マルチメディア知覚に関するXコグニ心理学の研究 (2)				
配分を受けた 特別研究費	学長 特別研究費 1,320 千円				
研究者氏名 (代表者)	学部名	学科名	職	氏 名	共同研究の 場合の分担
	メディア	メディア造形	助教授	長嶋 洋一	
共同 研究 者					
発表の方法 (予定で可)	① 紀 要		号 数	第 7 号 (2007年 3月発行)	
	② 学会等での発表 学会等名: 情報処理学会 言語情報処理学会		発表日 (発表 予定日)	平成18年12月6日	
	③ その他 発表の方法: 日本言語処理学会研究発表会		発表日 (発表 予定日)	平成19年 3月 9日	

注:配分を受けた翌年度の6月末までに提出

(研究の目的等)

本研究は、平成17年度デザイン学部長特別研究「マルチモーダル知覚に関するメディア心理学の研究」の継続研究として、応用領域：メディア造形(コンテンツデザイン)をターゲットとして行った。

当初の研究目的としては、平成17年度デザイン学部長特別研究「マルチモーダル知覚に関するメディア心理学の研究」において整備した実験システムを発展させ、研究「コンテンツクリエイターのための著作権フリー音楽クリップ生成システム"FMC3"」において完成したシステムをベースとして、マルチメディア・コンテンツデザインのための支援システム、さらに身体動作/身体表現と同期したビート感覚についての基礎研究を進めるものとした。また、これと合わせて、エンタテインメントコンピューティングのシステム開発(一例：体験参加型のパブリック・インスタレーション)という応用領域への展開を実験・検討する。映像と音響と身体動作との関係についてのメディア心理学的なモデルと仮説を構築して、学会発表などを行い、教育的・産業的な応用可能性についても検討を進めることを目的とした。

(研究の実施方法等)

研究当初は上記の目的に沿った研究を進めていたが、以下に述べるマルチモーダル知覚に関する新しい研究テーマと出会い、まだこれまで誰もアプローチしていない新しい視点を発見したことから、当初計画から路線変更して、本研究年度の大部分を、以下に述べる新しい研究テーマに向けて実施した。この研究の第一段階での発表は、学会でも大きな関心をもって迎えられ、その発展領域の大きさも確信させた。

本研究は、マルチメディア時代のエンタテインメントに関連して、インターネット/映像コンテンツ・ゲーム/アミューズメントの主要な感覚チャンネルである視覚/聴覚の領域を対象とする。ゲーム機やケータイの小画面からハイビジョンテレビ/ホームシアターの大きな画面まで多種のディスプレイが普及するとともに、視聴者の気分が悪くなる「映像酔い」が注目され、医学/生理学的な調査や、制作に対する国際的な規制標準化に向けた動き注目されつつある。そこで、(A)新しいアプローチでの「映像酔い」の計測と定量化、(B)映像と同期させた有効なサウンド生成により「映像酔い」を抑止する可能性の検討、(C)映像と関連づけたサウンド生成によりエンタテインメント性を拡張した新しい視覚効果の創出、を提唱して研究を開始した。

(得られた成果等)

従来の「映像酔い」の研究では、映像酔い(視覚チャンネル)に対する視覚領域での色々なアプローチはあるものの、聴覚チャンネルのサウンドとの組み合わせ(マルチモーダル心理学)という例はなく、学会発表においてもその視点の新規性は好評であった。関連の学会発表は以下であり、この研究はさらに発展させて平成19年度学長特別研究に継続している。

「サウンドによる映像酔いの抑止にむけて(1)」

2006年11月12日『音楽知覚認知学会2006年秋季研究発表会/日本音響学会音楽音響研究会』（金沢工業大学）

「サウンドによる映像酔いの抑止にむけて(2)」

2006年12月16日『音楽情報科学研究会』（京都精華大学）

「マルチメディア心理学実験において提示するサウンド素材の検討」

2007年5月26日『音楽知覚認知学会2007年春季研究発表会』（北大）