

**日本音響学会音楽音響研究会2020年10月研究会・日本音楽知覚認知学会2020年秋季研究発表会
(オンライン開催)**

10月24日(土)				
11:00	理事会(日本音楽知覚認知学会)			
13:00	開会挨拶			
13:05	ポスター発表	一人1分で研究内容を紹介		
13:30	ポスター発表 コアタイム 奇数: 13:30-14:30 偶数: 14:30-15:30	著者	タイトル	要旨
	<MA2020-31> <JSMPC2020-1>	P張旭穎・安達真由美(北海道大学)	聴取者の視点からみる演奏表現の芸術性: 時間的次元に焦点を当てて	本研究は、演奏における時間的次元の逸脱に着目し、単純なパターンを用いた演奏における表現の芸術性の度合いを、実験的に操作を通して、聴取者の視点からその芸術性の時間的な要因を検討することであった。北海道大学の日本人学生34名にパソコンでテンポと逸脱の度合いが操作されたアルペジオと音階を聴いてもらい、各演奏に対する印象評定を行った。結果、アルペジオを用いた実験では、中速テンポが低速テンポや高速テンポより芸術的であったと評価された。音階を用いた実験では、操作位置の中で、「曲の始め」や「フレーズの終わり」より、「曲の終わり」がより芸術的であったと評価された。
	<MA2020-32> <JSMPC2020-2>	M古川愛都・若槻尚斗・水谷孝一(筑波大学)	音響管の形状を入力とするリアルタイム音声合成システム	本研究では、音響管の片側から音を通したときに、反対側から出力される音を一次元伝送線路行列モデルで求める手法を用いて、2つの狭まりに対する深さ、位置、幅の計6つのパラメータからの音響管の断面積関数の入力に対する出力音をリアルタイムで合成できるシステムを製作した。また、それを用いて日本語の母音に対し、実際のヒトが発した声や既存の声道モデルの形状を用いて合成された音と近づけられるようなパラメータを探し、比較を行った。その結果、周波数分解能を10 Hzとしたときに、このような簡略化された機構であっても /e/ 以外の音は既存の声道モデルからの音と第一、第二フォルマントを一致させることができた。また、2つの狭まりの幅をそれぞれ2通りに絞っても、すべての母音で実際のヒトが発する声のフォルマント周波数の範囲内に収まる音を出すことができた。
	<MA2020-33> <JSMPC2020-3>	M中村幸寛・若槻尚斗・水谷孝一・前田祐佳(筑波大学)	電気式人工喉頭の駆動波形による音韻の変化	従来の電気式人工喉頭には、発声の不明瞭さ、音韻やイントネーションの不自然さなどの問題が存在する。本研究では、音韻の改善を目的として、加振部に振動スピーカを用いて振動を直接頸部に伝達する方式を採用した。駆動波形をパルス列にしたときの出力波形を健常者の発声と比較したところ、スペクトル微細構造のピーク間のパワーが低いという違いが見られた。これを踏まえ、ピーク間のスペクトル成分が健常者の発声に含まれる息もれ声であると考え、その表現のために駆動波形にノイズ成分を付加することを検討した。ノイズを付加して発声実験を行った結果、発声した音声におけるスペクトル微細構造のピーク間のパワーが上昇することを確認した。
	<MA2020-34> <JSMPC2020-4>	M佐藤周平・若槻尚斗・水谷孝一・前田裕佳(筑波大学)	金管楽器の管体形状が唇の自励振動に与える影響	金管楽器を吹奏する際、演奏者は抵抗感を知覚するが、この抵抗感と物理的なパラメータの関係性は明らかになっていない。本研究では、音響インピーダンスが抵抗感に与える影響に着目し、有限要素シミュレーションを用いて駆動点における粒子入力に対する音圧応答の評価を行った。管体のプロファイルが異なるモデルを3つ作成し、それぞれのモデルの入力端から粒子速度を入力した際に発生する音響インピーダンスの周波数特性を求めた。また、音響インピーダンスを逆フーリエ変換することによって得られた反射関数と、唇からの入力パルスに見立てたインパルス列を畳み込むことによってパルス列に対する応答音圧を求めた。さらに、定常状態に達してからの入力パルスがピーク値をとるタイミングの応答音圧の値を評価値として用いて、管体プロファイル形状の差異が吹鳴時の入力端の音圧に与える影響について考察を行った。その結果、音響インピーダンスにおいてはピーク列が内径に応じて変化することが観測された。また、インパルス列に対する応答においては内径を大きく変化したModel 3において、1 kHz以上の周波数でピークが低くなっていた。これは1 kHzの周波数では自励振動が起こりにくくなることを示唆するものである。また、管体の形状に応じてこれらの応答特性が変化することで、唇からパルスが出力される瞬間の抵抗が変化し、自励振動の変化や演奏者への抵抗感に繋がる可能性が示唆される。
	<MA2020-35> <JSMPC2020-5>	M河本拓海・若槻尚斗・水谷孝一・善甫啓一(筑波大学)	相互変調に着目するエレキギター演奏音におけるディストーション効果の定量評価	エレキギターの音作りは様々な要素が存在し、初心者には難しい。自分のギター音と手本にしたいギター音の演奏を用い、それらを入力したとき、自分のギターに設定すべきエフェクタとその設定値を出力することにより、音作りの支援を行うソフトを作成する。このため、本稿では前項のディストーションエフェクタの設定値の推定手法向上のため、2音の基本周波数推定、2音の大きさの比率による影響、音の大きさのスケールリングによる影響に関する実験を行った。その結果、演奏音からの基本周波数推定を可能にした。また、2音の周波数の類似度は推定精度に影響を与えるが、類似度を大きくしても精度が大きく向上するわけでもないこと、スケールリングを行うとうまく推定できないことがわかった。
	<MA2020-36> <JSMPC2020-6>	MP宮川 春菜・倉友 乃康(筑波大学)・益子 宗(楽天, 筑波大学)・山中 敏正・善甫 啓一(筑波大学)	任意の聴者位置・姿勢に対して提示可能な立体音響提示ディスプレイの開発とその評価	本研究では、Kinect v2を用いて聴者の両耳を追跡し、超指向性音波を両耳の方向に放射し立体音響を提示することで、音のAR体験を可能にする立体音響提示ディスプレイを提案する。このシステムは、聴者の位置や身体の姿勢によらず、実空間に溶け込んだ立体音響を知覚することを可能にし、没入感の高い体験を提供することが期待される。本稿では、立体音響提示ディスプレイの仕組みとその評価について述べる。

13:30	<続き> ポスター発表 コアタイム 奇数：13:30-14:30 偶数：14:30-15:30	<MA2020-37> <JSMPC2020-7>	M 森永実季・亀川徹・丸井淳史（東京藝術大学）	楽器音や声を用いた正中面内の音像定位に関する検討	正中面内で再生される音源の位置や音素材の違いによって、垂直方向の音像定位および音像幅がどのように変化するのかについて、仰角-30～+210度方向（正面0度）の17箇所（15度おき）の音源提示角度で、チェロ、オーボエ、ギター、女声歌唱、コンガ、男声スピーチの6種類の音素材を用いて実験を行った。また、頭部運動の有無による比較も行った。その結果、どの音素材においても、頭部運動によって音像定位の判断がより正確になることがわかった。また、音源が仮想音源のときよりも実音源のときの方がやや正確に音像定位を回答している傾向が見られたことから、実音源と仮想音源の違いも音像定位に影響を与えているのではないかと考えられる。音像幅に関しては、女声歌唱が他の音素材に比べてやや音像幅が広がる傾向が見られた。
		<MA2020-38> <JSMPC2020-8>	MP 桶本まどか・三浦雅展（国立音楽大学）	拍時刻推定を目的としたオンセット時刻の認知に対する個人差の基礎的検討	近年、音楽音響信号から楽曲の拍時刻を推定する試みが盛んに行なわれている。J-POPの音楽音響信号から拍時刻を推定する研究では、正誤判定は楽曲全体のグローバルテンポから得られる拍時間間隔を基準としているが、この基準はテンポが一定ではないクラシック楽曲には適用できない。クラシック楽曲における拍時間推定の基準を定めるためには、オーケストラ演奏のような複数の楽器による演奏音に対してオンセットと認知される範囲を定める必要がある。この報告では、クラシック楽曲を対象とし、前ノリと後ノリを考慮したオンセット時刻の許容幅について調査している。その結果、全被験者の各刺激に対する各回答の割合からその認知の幅は、認知的に同時とみなすことのできるタイミングを中心とし、前ノリと後ノリを考慮した場合は約100 [msec]の時間幅であり、しなかった場合は約80 [msec]の時間幅であることが示唆されている。なおこの幅が、前ノリと後ノリを考慮しても約50 [msec]であった被験者確認されており、この基準は個人によって異なるため、追加調査の必要性も示されている。
		<MA2020-39> <JSMPC2020-9>	P 池上真平（昭和女子大学）・森角香奈子・増根徹（USEN）	店内BGMのテンポがコンビニエンスストアでの購買行動に及ぼす影響	本研究は、コンビニエンスストア環境においてBGMのテンポが消費者行動にどのような影響を及ぼすのかについて検討した。参加者にはBGMのテンポが操作された店で買い物をしてもらい、その所要時間、購入金額、感情状態、店に対する印象を測定した。実験の結果、速いテンポのBGMのもとでは、時間あたりの購入金額が高く、これまでのBGM研究の結果とは対照的であった。さらに、熟慮性の低い消費者は、速いテンポのBGMのもとでより短時間で買い物を済ませた。感情状態については、速いテンポでは活動的快が高く、遅いテンポでは非活動的快が高かった。結果について買い物時の感情状態やビジネスモデルの観点から考察をし、業務店におけるBGMのテンポの活用について論じた。
		<MA2020-40> <JSMPC2020-10>	M 猪崎遼大・若槻尚斗・水谷孝一・善甫 啓一（筑波大学）	カメラを用いた擦弦楽器における弓速の計測	擦弦楽器の演奏において、弓速は音色及び音の大きさに大きな影響を与える物理パラメータの一つである。本稿では響板に設置したカメラを用いて、一定間隔でマーカをつけた弓毛を撮影し画像処理を行うことで弓速を算出する手法を提案する。この手法は、弦及び弓に非接触であるため、演奏動作に非干渉である。また、カメラ一台で計測ができるため、容易に計測を行えることが期待できる。本稿では、シミュレーションを用いて提案手法を用いた計測が可能であるかを検証し、提案手法での計測が可能であることが示された。
		<MA2020-41> <JSMPC2020-11>	M 於勢真紀子・脇田由実（大阪工業大学）	加齢による食関連音の印象変化の要因分析について	シニア向けの広告は年々増加しているが、加齢による聴覚特性の変化と音の印象の関係についての研究はあまり多くない。本稿では、印象評価実験にて食関連音とそれを高齢者の聞こえに模擬的に加工した音を、どちらが「おいしそう」か聞き比べた。また聞こえの印象と音響特徴量を関連付けるため、音色の時間変化に注目してメル周波数ケプストラム係数（MFCC）とスペクトル重心を用いた音響分析を行った。その結果、高齢者の聞こえを模擬した音は元の音よりおいしそうに聞こえない傾向が示唆され、特にMFCCにおける1次の変化量が、評価実験での聞こえの印象に関わっている可能性が示唆された。
		<MA2020-42> <JSMPC2020-12>	P 小野健太郎（広島大学）	和声進行に伴って生じる事象関連電位の変化	和声進行は楽曲の和声的な統一感を示すための重要な要因である。和声進行に対する期待が外れた場合に特徴的な脳活動が生じることは報告されているが、和声進行に対する期待が形成される過程についてはよくわかっていない。本研究では、音楽的な和声進行とランダムに和音を並べた和音列を聴いているときの脳波を測定し、各和音提示後100-200ms付近に生じる初期の事象関連電位（N1とP2）を比較したところ、和声進行の方がランダムな和音列よりも大きなP2が見られた。この違いは次の和音に対する期待のしやすさを反映しているかもしれない。
休憩（10分）					
15:40	口頭発表（一般1） 司会：小野健太郎（広島大学）	<MA2020-43> <JSMPC2020-13>	M 水野伸子（愛知東邦大学）・津崎実（京都市立芸術大学）	拍知覚における演奏者-聴取者間相互作用の解析	本研究は、音楽聴取時における演奏者-聴取者間の相互作用を同時性の観点から検証した。演奏者と聴取者の双方向の聴覚情報のチャンネルが存在する場合としない場合の違いを、演奏と手拍子の同期度から比較した。ピアノ演奏と手拍子の録音データをローパスフィルターにかけ時間微分処理を行うことにより、それぞれの拍時刻を推定した。演奏者-聴取者間に生じる双方向の作用は演奏者-聴取者の同時性を高めるだけでなく、聴取者集団の集中度も高めることが示唆された。
16:10		<MA2020-44> <JSMPC2020-14>	MJ 小出英範・西村明（東京情報大学）	スネアドラム演奏における手動作の分析による経験者と未経験者の判別	本実験はスネアドラム演奏において演奏経験者と未経験者の判別に有用な手動作の特徴量を見つけ、未経験者に演奏指導する際にどのような教示を与えることが上達に役立つかの示唆を得ることを目的とする。実験では演奏内容や条件が異なる複数の演奏を行い、演奏中の手の動作データを取得した。この動作データから手の軌跡の基本波振幅に対する高調波振幅の大きさの比率や軌跡の再現性を評価する特徴量を抽出して線形判別分析を行った。その結果、経験者と未経験者の違いは腕の振りの波形に現れることが示唆された。また、その他にも腕の速度に関する指導や分析が有効であることも示唆された。
16:40		<MA2020-45> <JSMPC2020-15>	MJ 倉持翔太・饗庭絵里子（電気通信大学）	ピアニストが読譜に利用する音符の視覚的特徴	ピアニストは、楽譜上に示されている大量の情報を処理して演奏を行っている。特に初見演奏においては、素早く情報を得ることが必要とされるため、効率的な読譜が求められる。そこで本研究においては、ピアニストが読譜を行う際に、楽譜上のどのような視覚的特徴を利用して、効率よく読譜を行っているのかを明らかにすることを目指す。特に、楽譜上の視覚的特徴として単一の音符の加線の数、加線間の距離、符頭の位置に着目して読譜実験を行った。その結果、主に加線情報を利用して効率的に読譜を行っていることが示唆された。
休憩（10分）					
17:20	日本音楽知覚認知学会 総会				

10月25日（日）				
		著者	タイトル	要旨
9:00	口頭発表 (ショートプレゼンテーション1) 司会：池上真平 (昭和女子大学)	<MA2020-46> <JSMPC2020-16>	M土屋憲靖・三浦雅展（国立音楽大学） 類的対位法の計算機実装を目的とする譜面情報符号化の手法	本稿の目的は、対位法の学習法の一つである類的対位法の計算機実装を行なうために、類的対位法の譜面情報に適した符号化手法を提案することである。類的対位法の計算機実装は、添削の自動化などによる対位法学習の効率化、および、模範解答の自動生成を目的としており、音楽理論教育および自動作曲の分野への貢献が期待される。効率的な添削処理や効率的な解答生成を可能とするためには、類的対位法の譜面情報をその意味に即した形で記録するための符号化手法が必要となる。本稿では類的対位法における譜面情報のもつ意味を考察することで、類的対位法の譜面情報に適した符号化手法の提案を行なう。
9:15		<MA2020-47> <JSMPC2020-17>	佐藤凜太郎・今井慎太郎・三浦雅展（国立音楽大学） 環境雑音が作業効率に与える影響に関する基礎的検討	テレワーク環境下を想定し、オンラインで複数の知的作業課題を与え、環境雑音の聴取条件間での課題の成績と印象を調査している。調査結果より、計算課題時には無音条件は作業効率に悪い影響を及ぼすことが示唆されている。一方、文章課題やクリエイティブ課題においては、無音条件時で作業効率に良い影響を及ぼすことが示されている。また、環境雑音の音圧レベルが時間変化する条件において、聴取者の注意資源を奪う要因として働くことが示唆されている。
9:30		<MA2020-48> <JSMPC2020-18>	M高倉怜花・桶本まどか・三浦雅展（国立音楽大学） ポピュラ音楽を対象とした各セクションにおける残響の自動付加手法に関する提案	聴感的印象に影響を与える残響をポピュラ音楽に自動付加する手法を提案している。残響の自動選出を目的とし、音響信号で表されたポピュラ音楽を対象に、ハンドラベリングによる適切な付与残響を教師データとした音響パラメータに基づく推定を機械学習により行なっている。セクションごとに適切と判定したハンドラベリングデータを教師データとしてRandom Forestを用いた推定の結果、45.29%の推定精度が得られている。これより、セクションに対する適切な残響について自動選択の可能性が示唆されている。
9:45		<MA2020-49> <JSMPC2020-19>	M森山周希・水谷孝一・若槻尚斗・海老原格・善甫啓一（筑波大学） 弦振動を非接触で計測可能な電流プローブ変位センサ	巻き線方式の電流プローブの原理を用いて、交流信号が流れる弦の機械的変位を非接触で計測可能なセンサを考案した。動作原理と共に、計算機シミュレーションによって静特性及び動特性を示す。
10:00		<MA2020-50> <JSMPC2020-20>	M杉本理乃・西宮康治朗・長秀雄（青山学院大） 三線の音色における棹と胴の影響	沖縄の民族楽器である三線は古くから棹が音色に大きな影響を与えられていると言われている。本研究より棹の型によって音色が変化することがわかった。棹には胴内部を貫通している心と胴外部の部分の2つの部位がある。FEM解析の結果、心の有無では音色に変化を与えるが、心の形状違いでは大きな変化は見られなかった。そのため、棹の型による音色の違いは胴外部の部分によるものと考え、本稿では棹の有無による胴の打撃試験を行った。その結果、棹の有無による音色の変化を確認した。また、棹の振動モード形状と音色との関係性を評価する事を試みた。が、詳しいメカニズムは特定できなかった。音色の構成要素は棹の振動だけではなく、木枠と膜の連成振動も含まれているため、棹と木枠と膜の簡易モデルを作成しFEM解析を行った。その結果、棹の振動が大きい場合に必ずしも音色が変化するわけではないことや、本来膜にはなかったピークが棹と枠の連成振動の影響を受けて新たに励起される場合もみられた。以上より、棹と木枠と膜の3つの連成振動が音色の構成に重要であることを確認した。
10:15	<MA2020-51> <JSMPC2020-21>	M岩崎愛・三浦雅展（国立音楽大学） 長唄三味線における駒の位置とその音響特性に関する基礎的検討	三味線の音色を決定する要素は様々であり、特に駒の位置は音色に大きく影響すると言われているが、駒の位置を変更することによる音色の変化についての報告は見られない。この研究では長唄三味線における理想的な演奏音の特徴と駒の関係性を明らかにすることを最終目的としている。特に長唄三味線の駒の位置を変更することに伴う音響特性の変化に着目し、演奏音の時間波形について検討している。3通りの駒の位置を設定し、記録された演奏音のエンヴェロープの比較が行なわれている。比較の結果、駒を根緒に近付ければ近づけるほど、起伏のなだらかなエンヴェロープとなり、またその形状の変化が示されている。これより、駒の位置を変更した際の音響的特徴が述べられている。	
10:30	休憩（10分）			

10:40		<MA2020-52> <JSMP2020-22>	山崎英明 (名古屋経営短期大学)	ピッチマッチングを用いた学習の維持・定着に関する研究 - 運動学習の枠組みから -	歌唱スキルは「正確な音程」が重要な要素の一つであり、正しい音程でないことで客観的な評価を下げてしまう場合がある。近年では音程の不正確さと運動機能の問題が指摘されており、知覚に問題がなくても歌唱発声時の音程が不正確な場合があり、歌唱における運動機能向上の重要性は高いと考えられている。本研究はピッチマッチング課題を用いて、運動学習の寄与および個人差や音域選択的な効果ならびに学習の維持・定着に関する点を統制された条件の下で検討したものである。“歌の練習”は聴いて覚えるよりも実際に声を出しながら様々な音の高さを繰り返し練習する方が正確に覚えられるようになることが示唆された。
10:55	口頭発表 (ショートプレゼンテーション2)	<MA2020-53> <JSMP2020-23>	横山真男 (明星大学)	ニューラルネットワークによるスペクトル包絡を用いたヴァイオリンの音色識別	Identification of the timbre of violins was performed using a machine learning technique. The machine learning computer program was developed using Python and Keras library. The number of violins tested is 25, which contains from old Italian violins made by Stradivari to contemporary violins. The spectrum envelope and the mel-Frequency cepstrum coefficients were used for the training data and the test data. The accuracy of the identification experiment in the case of open strings was more than 90%. Furthermore, some experiments which simulate the similarity of timbre of an unknown violin versus that of violins tested were performed.
11:10	司会：黒山喬允 (岐阜工業高等専門学校)	<MA2020-54> <JSMP2020-24>	船越美奈代・駒澤大介・三戸勇気・川上央・岩宮眞一郎 (日本大学)	映画のシーンごとの音楽の要素と感情の分析	既存の映画3作品において、音楽の鳴り始めと鳴り終わりのタイムコードを記録し、BPM、拍子、調、使用楽器、音域、主旋律を担っている楽器、曲調の7要素を聴取により調査した。また、シーンごとに受けた印象を感情に関する形容詞に当てはめた。そして、BPMと調、時間とBPM及び調、シーンごとの感情と曲調、シーンごとの感情とBPMに関して分析を行った。その結果、緊迫感のあるシーンの多い作品では、マイナーでBPMの速い楽曲が多いこと、ハッピーエンドの映画は前半にマイナー、後半にメジャーの楽曲が多いこと、覚醒度の低い形容詞と高い形容詞でリズム中心のBPMの速い楽曲が多いことが分かった。
11:25		<MA2020-55> <JSMP2020-25>	井上英章 (名古屋市立大学)	長調と短調を聴取時の脳波変動とそのデータ活用	本研究は、長調と短調における印象の違いを脳波測定によって考察し、さらにはその脳波データの活用を試みたものである。まず、長短の印象の違いを明確にするためにCを基準とした各音階音との二声和音における印象度のアンケートを実施した。次に、長調と短調の楽曲を聴取した時の脳波データを計測した。また、脳波計のクラウドサーバからリアルタイムにデータを取得し、自動演奏ピアノでの演奏も試みた。
11:40		<MA2020-56> <JSMP2020-26>	石田海 (大阪大学)・池田一成 (東京学芸大学)・入野野宏 (大阪大学)	音楽の統語処理に対する主旋律の効果：事象関連電位による検討	ERAN (early right anterior negativity) は、音楽の調性的規則 (統語構造) から逸脱した音の提示後150-250 msに生じる右半球優勢の脳波・事象関連電位である。近年、和音系列中で、主旋律であるソプラノが調性的規則から逸脱すると、他声部が逸脱したときよりも、ERANが高振幅になることが示された。本研究では、これが注意を向けた主旋律と知覚的に顕著な高音のどちらの逸脱による効果かを、ソプラノとバスをそれぞれ主旋律とした和音系列で検討した。その結果、ERANは主旋律の音域に関わらず、高音部が逸脱したときに大きかったことから、統語処理には高音部が優位に影響することが示唆された。
11:55	休憩 (65分)				
13:00	口頭発表 (一般2) 司会：正田悠 (神戸大学)	<MA2020-57> <JSMP2020-27>	西口磯春・古知悠太郎・森山真莉子 (神奈川工科大学)・安藤珠希 (箏曲)	箏の押し手 (押絃) における押絃力に関する検討	箏には、絃を柱の左側の位置上で押すことにより絃の張力を増加させ、柱の右側の絃振動の基本周波数を上昇させる奏法がある。この奏法は押し手と呼ばれ、元の音高から半音上げる場合には「弱押し」、一音上げる場合には「強押し」と呼ばれる。本報告の著者の1人である安藤は、より弾きやすい箏糸を開発する観点からこの押し手における押絃力等の計測を行っている。しかしながら、報告者の知る限り、押絃力と、絃の力学的特性や絃の寸法との関係についての先行研究は存在しない。このため、本研究ではこれらの関係を表現可能な押し手の力学モデルを構築することを目標とした。
13:30		<MA2020-58> <JSMP2020-28>	長嶋洋一 (静岡文化芸術大学)	Risset Rhythm 温故知新	ピッチに関する錯聴のShepard Toneを、Jean-Claude Rissetがリズム/テンポに拡張した錯聴がRisset Rhythmである。本稿ではインタラクティブな錯覚体験を指向するメディアデザイン教育に関連して、これら2種の錯聴の実験/実装を報告した第1報に続いて、ドラム音を中心としたリズムパターンでなく音楽断片を切り出したループ音楽のRisset Rhythm化についての実験、「上昇しつつ下降する」Shepard Toneの実験等について紹介するとともに、音楽におけるRisset Rhythmの新たな可能性について検討してみたい。
14:00	休憩 (10分)				
14:10	ラウンドテーブル 司会：谷口高士 (大阪学院大学)	「コロナ禍での音楽音響・音楽知覚認知の研究・教育」 (仮)			
15:00	授賞式および閉会挨拶 (15:15 閉会予定)				

口頭発表 (一般) 講演時間：発表20分、質疑応答8分、交代2分

口頭発表 (ショートプレゼンテーション) 講演時間：発表10分、質疑応答4分、交代1分

各発表者の前についているアルファベットは下記を示します。

M: 日本音響学会音楽音響研究会 奨励賞対象 J: 日本音楽知覚認知学会 研究選奨対象 P: 日本音楽知覚認知学会 ポスター選奨対象