

研究課題名 多感覚グルーヴ感創発の機序解明と音楽芸術表現への応用

研究者氏名 藤井 進也 (慶應義塾大学 環境情報学部 准教授)

研究の概要

- 音楽を聴き、快情動や運動意欲が生じる感覚(“グルーヴ感”)に着目して、
- 【研究1】熟練ドラマーのグルーヴリズム演奏データの特徴解明
 - 【研究2】グルーヴィーなリズム演奏を生成するシステムの開発
 - 【研究3】グルーヴィーなリズム演奏を生成するシステムの実験的検証
 - 【研究4】グルーヴ感を喚起する新たな音楽芸術表現の創作を行い、多感覚グルーヴ感創発の機序を解明し、音楽芸術表現へ応用する。

提案研究終了時の達成目標(簡潔に記載)

多感覚グルーヴ感創発の機序を解明し、音楽芸術表現へ応用すること

提案研究の独創性・新規性・優位性 (国内外の類似研究との比較のうえ記述)

- ① 実験室的なグルーヴ研究(ex. Witek et al., 2014; Vuust et al., 2022)ではなく、実世界で生じている感動的なグルーヴ感(Fujii et al., 2010; 藤井, 2022)の創発機序の解明を目指す点
- ② 提案者自身のこれまでのドラマー研究の成果(Fujii et al., 2010; 藤井, 2022)を活かし、熟練ドラマーのグルーヴリズム演奏の特徴解明を行い、その知見に基づいて独自のリズム生成システムを開発する点
- ③ 科学的な研究成果を応用して、音楽芸術作品を創作する点

提案研究の挑戦性

実世界で生じている感動的なグルーヴ感は多次元的なリズム要素が関与している。変数の多い複雑な現象から、法則性を抽出し表現にまで応用しようとする点に挑戦性がある。

研究の将来展望

(1) 学術研究としての、さきがけ研究成果の将来展開

本研究を通じて、自己内にあるサイエンスとアートの二世界の活動を真に融合させる。その活動を通じて、音楽芸術の多感覚研究分野を開拓する。

(2) さきがけ研究成果と社会との将来の接点(新技術の創出・知的財産権の取得及び活用、又は社会普及・社会受容等)

本研究成果により「グルーヴ感喚起技術」の創出が期待できる。人々の快情動や運動意欲を喚起し、個人間や集団内の社会結束性や共感性を高める技術である。個人内の健康・ウェルビーイングの向上、個人間の共感性・結束性・生産性の向上、STEAM教育の発展に応用できる。

