

タッピングゲームと Beat Alignment Test を用いた
聴覚障害者の音楽リズム認知に関する研究
Study of music rhythm cognition among hearing-impaired
people by use of The Tapping Game and The Beat Alignment
Test

学籍番号: 201521610

氏名: 狩野 直哉

Naoya KANO

聴覚障害者の半数以上は音楽を楽しみ、また、より楽しみたいと思っている。そういった聴覚障害者に向けて、音楽を聴くための能力を調査することや、音楽を聴くための能力をトレーニングすることは意義がある。本研究では、音楽において重要な要素の一つであるリズムに着目し、聴覚障害者のリズム認知能力に関して二つの実験をおこなった。

一つ目の「長期実験」では、聴覚障害者が長期に渡ってリズム認知能力を向上させられるかどうかを、トレーニングとテストを繰り返すことにより調べた。リズム認知能力向上のためのトレーニングには、一般的な音楽ゲームに共通する要素を採用した「タッピングゲーム」を使用し、リズム認知能力を計測するためのテストには Iversen らの開発した「Beat Alignment Test」を使用した。結果として、被験者らのタッピングゲームの使用時間の不足のため、リズム認知能力の向上は検証できなかったものの、実験を通じて聴覚障害者のリズム認知能力に関する基礎データが得られた。基礎データからは、聴覚障害者の「自然に感じるテンポ」が健聴者と同様である可能性などが示唆された。

二つ目の「難易度実験」では、聴覚障害者が音楽を聴く際、音楽のどのような要素がリズム認知の難易度に影響するのかを調べた。実験では、「リズムパターンの複雑さ」、「アクセントの有無」、「リズムパターンに対して重畳する音の有無・音色・強さ」の3要素がリズム認知の難易度に影響すると仮定し、それぞれの要素を変更した刺激に対するタッピング試行によって各要素の影響を調べた。結果として、「リズムパターンの複雑さ」と「アクセントの有無」が明確に影響すること、「重畳の有無・音色・強さ」は被験者によっては明確に影響することが分かった。また、聴覚障害の程度、障害の発症年齢、音楽経験などの個人差が強く影響していることが示唆された。

研究指導教員: 平賀 譲

副研究指導教員: 寺澤 洋子