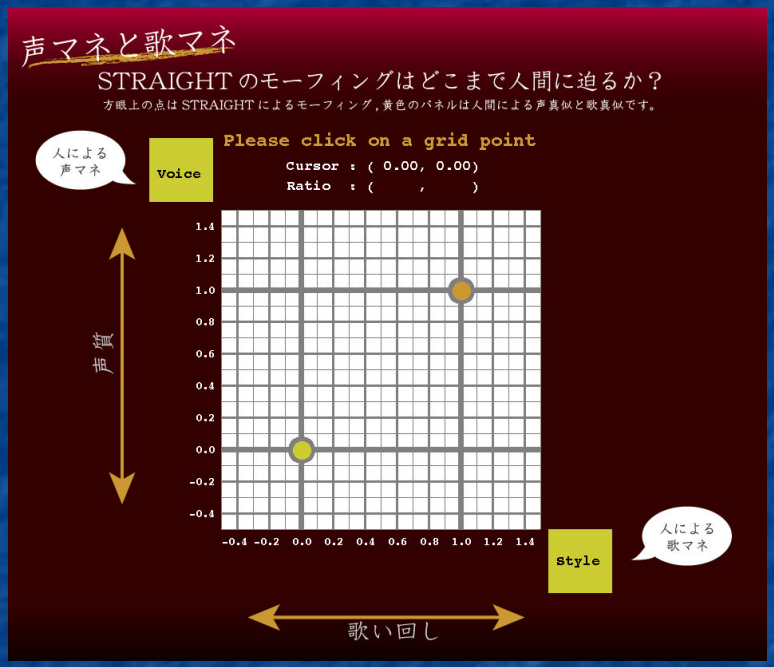
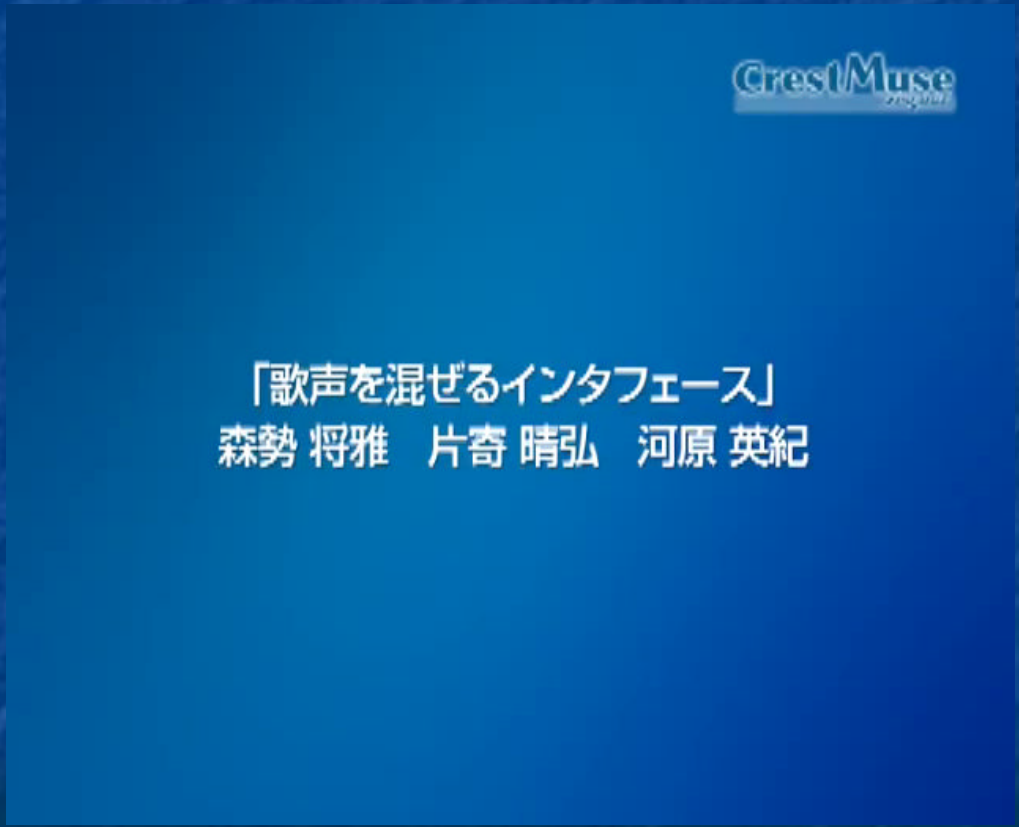
なぜ，エンタメ系研究者なのか？

片寄晴弘
関西学院大学／CrestMuseプロジェクト

ビデオは youtube, ニコニコ動画にアップロードしてあり

去年のCEDEC


声マネと歌マネ
STRAIGHT のモーフィングはどこまで人間に迫るか？
方眼上の点は STRAIGHT によるモーフィング，黄色のパネルは人間による声真似と歌真似です。
人による声マネ
Voice
Please click on a grid point
Cursor : (0.00, 0.00)
Ratio : (,)
1.4
1.2
1.0
0.8
0.6
0.4
0.2
0.0
-0.2
-0.4
-0.4 -0.2 0.0 0.2 0.4 0.6 0.8 1.0 1.2 1.4
声質
Style
人による歌マネ
歌い回し


「歌声を混ぜるインタフェース」
森勢 将雅　片寄 晴弘　河原 英紀

片寄晴弘
なぜエンタメ系研究か？

- バンド少年 and フィギュアスケーターが夢追い続けています.
- 大学（学科）は制御工学科入学
  - ガンダム大流行の時
- 大学時代 (1990年頃）， 有望な(?)学生が音楽・エンタメ系研究をやることは許されていませんでした.
- 楽しみながら研究ができれば理想的です.

- エンタメはこれからの重要な学問領域に成長します.

CrestMuse プロジェクト

「名演を用いて演奏をデザインする」
橋田 光代　片寄 晴弘

「指揮者になった気分で名演を楽しむ」
橋本 祐輔　馬場 隆　橋田 光代　片寄 晴弘

CrestMuse プロジェクト

「歌声を混ぜるインタフェース」
森勢 将雅　片寄 晴弘　河原 英紀

「聞き方の違いを脳機能計測で確認する」
松井 淑恵　風井 浩志　片寄 晴弘

エンタテインメント
コンピューティングの学術発展

- 「蓼食う虫も好き好き」対象
- 「反証可能性」K. Popper（1902年～1994年）に基づく科学感との折り合い

vs. ロングテール現象（ネット社会）

ゲームトップランカーの脳機能計測

エンタテインメント
コンピューティングの学術発展

1) 分野横断型コミュニティの形成
2) 査読ポリシーの見直し：
　　「評価実験」から「共感できる論拠」重視へ
3) ケーススタディ型研究のプロモート
4) 脳機能計測・生理データを活用した
　　主観の客観化
5) コンペ受賞作品の学術的紹介