

活動概要

本年度は、新しい音楽体験を目指した活動である NxPC.Lab、学内プロジェクトである体験拡張環境プロジェクトプロジェクト、メディア・地域・鉄道プロジェクトらと、科研費基盤(C)「音楽体験を拡張するための基盤技術とインタラクティブデザイン」および神戸大学、神戸情報大学院大学との共同で科研費(C)「コピー時代のプログラミング能力評価手法の開発」、小川科学技術財団「移動体環境を活用したユーザ体験拡張インタラクティブのデザイン」等の研究とを一部を連携する形式で研究活動を行った。科研と NxPC.Lab 関連では、Ogaki Mini Maker Faire での 360 度ライブ配信への観客の反応の重量実験、Circus Tokyo での NxPC.Live vol.27 での IoT プラットフォームとセンサーモジュールを利用したシステムの実験などを中心に行った。小川科学技術財団助成研究とメディア・地域・鉄道プロジェクトとしては、CLUBTRAIN、メリーからクリスマスの展示などを樽見鉄道で実施した。

NxPC.Lab 関連の活動

NxPC.Lab は、アーティストと観客および会場との相互作用によってもたらされる場の臨場感を拡大するためのメディアテクノロジーの実現を目指した活動であり、音楽体験におけるインタラクティブ/インターフェイスを研究開発とそれらを利用したクラブイベントの実施している。本年度も、従来からの活動と同時に科研費との連携を行いながら活動を進めた。特に高可聴域音 ID を使った音楽作品の展開、360 度 VR ライブ配信や、音楽会場への IoT プラットフォームの適用による可能性についてイベントを行いながら実験を行ってきた。Ogaki Mini Maker Faire や大盛況だった東京でのイベントの実施に合わせて新たなシステムの実験など充実した活動内容となった。(NxPC.Lab <http://nxpclab.info>)

- 1 NxPC.Live 新入生ライブ knocking @IAMAS ギャラリー1 2016.06.23
毎年恒例の新入生 M1 による自己紹介を兼ねたイベントを実施した。
- 2 TYPE 06 -Ambient Sunday@結音茶舗 大阪 2016.07.24
Kafuka とともに Sense of Space の新作を演奏した。映像(VJ)を M1 永松が担当した。
- 3 伊藤豊雄講演オープニングライブ @ エドランド工業(関市) 2016.07.25
モチーフワークでの提案を契機として、関市のエドランド工業で行われる講演会のオープニング演出として、ライブイベントを開催した。モチーフワークにおけるチームを基本としつつ実質 NxPC.Lab が担当した。

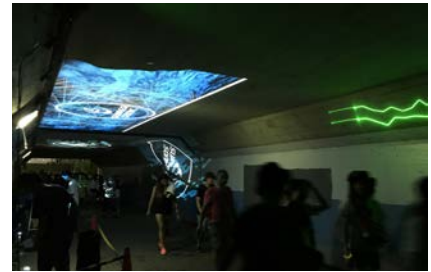


4 NxPC.Live Vol. 24 OPEN HOUSE @ソフトピアジャパンせせらぎステージ
2016. 07. 29

ほぼ毎年行っているオープンハウスにおけるNxPC.Live も昨年と同様にせせらぎステージにおいて実施した。

5 SUMMER SOCNi SONICART 展示 @SUMMER SONIC TOKYO (幕張メッセ)
2016. 08. 20-08. 21

昨年に続いて、SUMMER SONIC 2016, SONICART にて、C-DEPOT 仕切りの展示に参加した。本年は、トンネル部分にて展示できるようになったため、プロジェクタ 4 台と Kinect、レーザー、iPod Touch などを持ち込み、インタラクティブなプロジェクション等を天井部に投影した。



SONICART 展示

6 Club360 @ソフトピアジャパン地下駐車場 2016. 10. 22

株式会社 Gocco. / 株式会社 WHITE / カディンチェ株式会社 / 情報科学芸術大学院大学 [IAMAS] / anoStudio / 株式会社リコーにより、360 度 VR 配信を行う音楽イベントに協力した。リコーの 360 度カメラ (の改造版 node) を利用して大垣からの 360 度配信と、VR 配信で楽しむ東京のサテライト会場をつないだ、VR 環境における場所性を考えるクラブイベントである。大垣海上では、これまでの地下駐車場で最大となる集客を得る盛況なイベントとなった。



7 NxPC.Live vol. 25 Ogaki Mini Maker Faire@ソフトピアジャパン地下駐車場
2016. 12. 03

Mini Maker Faire Ogaki に合わせて NxPC.Live を行った。株式会社リコーの協力を得て、VR 配信に CG を合成するインタラクティブな配信の実験を行った。また、体験拡張環境プロジェクトとして出展し、そのシステムの展示も行った。

8 CLUBTRAIN @樽見鉄道 2016. 12. 17

恒例となっている樽見鉄道におけるクラブイベントを実施した。ゲストとして DJ TOMAD を呼んだことで、より広い層の人たちに食ってもらうことができ、鉄道における音楽イベントの楽しさを広げることができた。



TRAINSPOTTING 樽見鉄道

9 NxPC.Live vol. 26 IAMAS2017 @ソフトピアジャパン地下駐車場 2017. 02. 25

修了制作展・プロジェクト成果発表会において、今年も NxPC.Live を実施した。

10 NxPC.Live 卒業式ライブ @ソフトピアジャパン地下駐車場 2017. 03. 08

初めての試みとして、卒業式に合わせてクラブイベントを実施した。

11 NxPC.Live Live in Tokyo @ラフォーレ原宿” Calculated Imagination 展”
2017.03.10

IAMAS 20周年の展覧会である「Calculated Imagination」内で、音楽イベントを行った。久しぶりにエブリオブギガスのパフォーマンスを聞くことができた。

12 NxPC.Live vol.27 祝 @CIRCUS TOKYO 2017.03.11

「Calculated Imagination」に合わせて渋谷 CIRCUS TOKYO にて NxPC.Live を開催した。真鍋大度と Aoki Takamasa をメインゲストとし、映像には堀井哲史を招致した。これまでの NxPC.Live で最大の集客となる大盛況のイベントとなった。システムとしては、BLE センサーデバイスと IoT プラットフォームを利用した音楽会場における情報取得についての実験を行っている。



NxPC.Live Vol.23

学会等での発表

1 エンタテインメントコンピューティング 2016 @相愛大学/グランフロント
大阪 2016.11.12-11.14

鉄道空間における移動体としての特徴を生かしたエンタテインメント作品について発表した。

「メリーからクリスマス：乗車体験を拡張する位置連動型車内デコレーション」 平林 真実, 金山 智子 (IAMAS), 中原 淳 (グレイセル株式会社), 市野 昌宏 (IAMAS)

2 インタラクシオン 2017 @明治大学 2017.03.02-03.04

明治大学にて開催された情報処理学会インタラクシオン 2017 において M1 綿貫がインタラクティブ発表を行った。

「モバイル端末複数台を集合体的に利用した VJ 表現の提案」 綿貫 岳海、平林真実、小林孝浩

学内活動

1 体験拡張環境プロジェクト

シンギュラリティなどの大きなパラダイム変化を見据えた上で、我々の体験を拡張する環境を創出することを目指しているプロジェクトを実施している。

2 メディア・地域・鉄道プロジェクト

岐阜県内のローカル鉄道 4 社向けのスマートフォンアプリの開発とそのサポート、CLUBTRAIN などを実施した。またエンタテインメントコンピューティングにてデモ発表も行っている。

学外活動

1 ACE2016 @大阪電気倶楽部/グランフロント大阪

エンタテインメントコンピューティング系の国際学会である



Advances in Computer Entertainment Technology) に参加した。

その他学外での社会活動（公的）

1 日本バーチャルリアリティ学会論文誌委員

論文委員として論文誌の査読者の選定やアート&エンタテインメント特集号の担当を行った。

2 日本バーチャルリアリティ学会アート&エンタテインメント研究会

外部研究助成

1 小川科学技術財団 特定研究助成「移動体環境を活用したユーザ体験拡張」 インタラクションのデザイン」 2014年～2016年

鉄道やバスなどを初めとした移動体環境におけるインタラクションデザイン、エンタテインメント環境の実現手法など研究テーマとする研究助成を受けている。本年度の活動のうち CLUBTRAIN らの活動の一部は本助成の協力をを受けて実施している。

2 科研費 基盤研究 (C) 15K00691「音楽体験を拡張するための基盤技術と インタラクションデザイン」2015-2017 研究代表者

音楽体験を拡張するためのインタラクションデザインについて、音楽会場におけるインタラクションの在り方と、そのインタラクションを実現するための基盤技術の開発を行う。NxPC. Lab 等の活動を通して実践的に研究を進めている。

3 科研費 基盤研究 (C) 15K01068「コピペ時代のプログラミング能力評価手法 の開発」 2015-2018 研究分担者

神戸大学、神戸情報大学院大学とともにフレームワークの普及などコピペによってプログラムの可能にかっている状況において、プログラミングのセンスをどのように評価していくか、その評価手法の研究を行っている。