

活動概要

本年度は、COVID-19 禍の影響下で従来から予定されていた企画の多くは延期となり、テクノロジーによる新しい音楽体験の開発をめざした活動である NxPC.Lab での音楽イベントもオンラインによる配信イベントに変更し、学内プロジェクトである体験拡張環境プロジェクトらの体験やインタラク션을テーマとする研究も大きな制約のもとに実行することとなった。同時にこれまで実施する必要性がなかったことやこれまでできなかった新たなイベントの実施や研究への展開も進めることができた面もあった。完全オンライン、VR 空間上でライブ、多拠点を繋いだ配信ライブなど NxPC.Lab でのいくつかの形態での配信ライブの実施、あるいはオンラインでの学会への参加等を通して、オンライン配信、実会場での違いや可能性について 20 数年を振り返り再考する機会となった。

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シオン/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をしている。今年度は音楽も映像も各自の部屋から中継しながら取りまとめて配信する完全オンラインイベントから始まり、Mozilla Hubs による VR 空間を会場としたライブ、実会場として本学ギャラリーが使用できるようになってからは、無観客での AR 的な会場空間演出を多用した配信ライブなどを実施してきた。また、外部では名古屋錦 2 丁目の SDGs 関連のイベント「みちにわマルシェ」前夜祭での路上ライブや名古屋 Spazio Rita での LPPT など一部の観客ありのイベントも実現できた。なお、NxPC.Lab については体験拡張環境プロジェクト報告書でも記述するので、一覧と個人での関連部分のみ報告する。また、NxPC.Lab の本年度の活動については、本学紀要「COVID-19 下での NxPC.Lab の音楽イベントの試み」第 12 巻 2020 年 pp. 13-19. にも掲載されている。

(NxPC.Lab <http://nxpclab.info>)

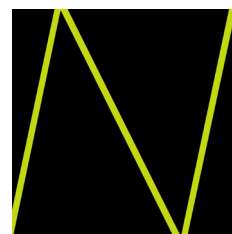
1 NxPC.Online vol.1, 完全オンライン 2020.06.14

オンラインライブにおいては、主に Youtube/Twitch への配信を担当した。

2 NxPC.Live vol.44 INFECTION, 完全オンライン, 2020.07.04

3 NxPC.Live vol.45 OPEN HOUSE, オンライン/Hubs, 2020.07.24

4 NxPC.Live vol.46 X 1/2, 無観客ライブ IAMAS ギャラリー 1,



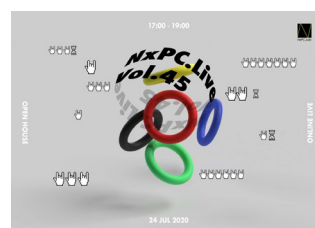
NxPC.Lab



NxPC.Online vol.1



NxPC.Live vol.44 INFECTION



NxPC.Live vol.45 OPEN HOUSE

2020.10.03

- 5 みちにわマルシェ前夜祭, 名古屋錦 2 丁目路上, 2020.11.27
- 6 LPPT vol.6, Spazio Rita, 2020.12.18
- 7 NxPC.Live vol.47 IAMAS2021 GRADUATION EXHIBITION, 無観客配信ライブ / ギャラリー1, 2021.02.20
- 8 NxPC.Live vol.48 X ALMF, 無観客多次元配信ライブ / ギャラリー 1/fabcafe Tokyo/金沢, 2021.03.21

学会等での発表

- 1 情報処理学会インタラクシオン 2021, オンライン開催, 2021.03.10-12
 - 卒業生である東京コンピュータサービス伏田との共同研究である MR を用いた音楽体験の研究として、MR システムを用いた参加型演奏システムの Avator Jockey の機能拡張について発表を行った。COVID-19 の影響によりオンラインでのデモ展示となった。

「Avatar Jockey における表現システムの拡張」
伏田昌弘(東京コンピュータサービス株式会社), 平林真実(IAMAS)
 - 武部の VAE を使った照明の制御システムについての発表を行った。こちらもオンラインでのデモ展示となった。

「リアルタイム信号生成による舞台照明制御手法の提案」
武部瑠人(IAMAS), 平林真実(IAMAS)

学内活動

1 体験拡張環境プロジェクト

変化する環境に対応し、多様なテクノロジーを用いて我々の体験を拡張する環境を創出することをめざすプロジェクトを実施している。

2 NxPC.Lab

音楽会場における体験を拡張するための研究開発を行うプラットフォームとして体験拡張環境プロジェクトの一部として、音楽イベント等を実施した。

3 システム委員長

システム委員長として学内システムの管理・整備を担当した。

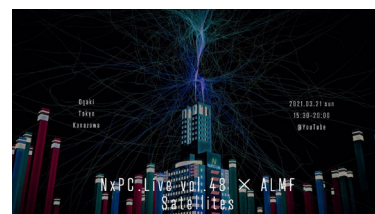
学外活動

1 長良川鉄道 35 周年記念 AR アプリ

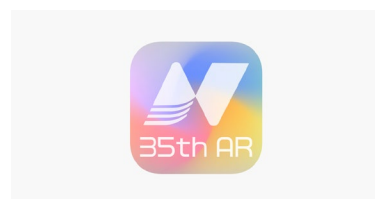
長良川鉄道の 35 周年の記念切符に連動したスマートフォン向けの AR アプリの制作をおこなった。M1 阿部、永井、石田が制作を担当し、教員の金山、平林が監修を行った。平林は主に企画/技術における指導と監修を担当した。



NxPC.Live vol.47



NxPC.Live vol.48



長良川鉄道 AR アプリ

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アート&エンタテインメント研究会

2 情報処理学会エンタテインメントコンピューティング研究会運営委員

運営委員として運営会議等に参加し、研究会の運営を行った。

3 情報処理学会インタラクション 2021 実行委員

実行委員としてインタラクティブ発表の担当を行い、2 日目午後の
進行を行った。