

## 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インターフェイスプロジェクトを中心としながら、内外のプロジェクト等と協力する形で活動を行った。NxPC. Lab と体験拡張インターフェイスプロジェクトでは、名古屋のアーティスト集団である NODE(卒業生の河村陽介代表)に協力する形でのワークショップの開催、NxPC. Lab とメディア・地域・鉄道プロジェクトとの共同で樽見鉄道クラブトレインイベントの実施などを行った。NxPC. Lab としてはイベントとしては、新校舎移転に伴った新たな会場としての地下駐車場やせせらぎステージの利用や名古屋 JB'S でのイベントを行った。学会等の発表としては、エンタテインメントコンピューティング 2014、インタラクション 2015 にて発表やデモ展示を行った。

---

## 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ョン/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している。本年度は、校舎のソフトピア地区への移転を機会としてソフトピア地区でのイベント会場の開拓のための実験とイベント実施を行うとともに、初の名古屋でのイベントを実現した。

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

### 1 Rhythm@京都メトロ 2014.06.06

卒業生の松本典子の参加しているイベントに、NxPC. Lab として、学生らとともに参加した。学生らとは VJ として参加したほか、人が通ると反応する映像デコレーションなど主に会場演出を行った。私は、SparkCore の実験を兼ねて会場の動きに反応してフルカラーLED テープを光らせるデコを制作したがネットワーク環境が良くなく十分な結果は得られなかった。

### 2 クラブトレイン 樽見鉄道 2014.06.14

移動体エンタテインメント空間の実験として位置付けている樽見鉄道クラブトレインの 2 回目となる本格的な実験を実施した。移動しながらの音楽体験として楽しいイベントとなった。

### 3 NxPC. Live ソフトピアジャパン地下駐車場実験 2014.07.05

新たな音楽会場としてソフトピアジャパン地下駐車場を利用した音楽イベントの実験を行った。指定管理者と打ち合わせたうえで電源や音響的な環境、映像投影や会場での演出の可能性など一通りの確



Rhythm @ Kyoto Club Metro

認を行うことができた。

4 NxPC.Live Vol.16 OPEN HOUSE @ソフトピアジャパンせせらぎステージ  
2014.07.26

IAMAS オープンハウスに合わせる形で、ソフトピア地区の新たな会場、屋外型の会場としてせせらぎステージを利用した音楽イベントを開催した。騒音等に関しても大きな問題はなく、水を背景としたDJステージやビルへのプロジェクション・レーザー投影など野外らしいイベントとすることができた。個人としては水上演出としてラジコンボートにLEDテープを付けて、水上を移動させるデコを制作した。

5 CONSONARE WORKSHOP 「SOUND LIGHT SCAPE」@講義室 W 2014.08.02-03

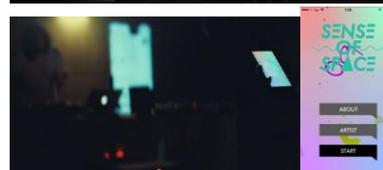
卒業生の河村が主催する名古屋のアーティスト拠点 NODE による日韓共同ワークショップ CONSONARE に協力および参加をした。今回「SOUND LIGHT SCAPE」というテーマでオリジナルの音と光を発生するシンセサイザーを用いた作品制作を行った。本学学生 8 名程度と NODE 関係者、愛知淑徳大学など総勢 25 名程度参加し、各自のシンセサイザーの組み立てとグループで作品制作を行った。



CONSONARE ワークショップ

6 NxPC.Live Vol.17 Ogaki Mini Maker Faire @ソフトピアジャパン地下駐車場  
2014.08.24

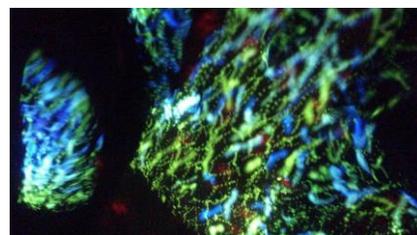
Ogaki Mini Maker Faire に合わせてソフトピアジャパン地下駐車場にて NxPC.Live を実施した。7 月の実験を経て深夜時間の入退出など順調に運営できた。OMMF の懇親会の終了時間に合わせたため多少流れでの人も来てくれた。Kafuka (卒業生の江島) と昨年から共同制作している高可聴域音声 ID を使った参加型音楽作品「Sense of Space」新作のための iPhone アプリの開発を行い、kafuka のライブ演奏内にて実演を行った。また、DMX 制御のフルカラームービングヘッドを使った演出の実験も行った。



NxPC.Live Vol.17, Sense of Space

7 Techno-Heads 20 周年イベント @渋谷 EN-SOFT 2014.10.25

インターネットの黎明期に始まったテクノ音楽系の MailingList である Techno-Heads の 20 周年パーティを渋谷 EN-SOFT が行われ、会場デコ担当として参加した。インタラクティブなインスタレーションとして Kinect で取得した人の動きを perlin ノイズで動くパーティクルに反映させた映像を床面に打つもので、虫のような動きが子供には好評だった。



Techno-Heads 20<sup>th</sup> インスタレーション

8 NxPC.Live Vol.18 NAMAZU PARTY @羽島市 2014.10.25

羽島市で毎年行われているなまず祭りに今年は市制 60 周年とのことで、NxPC として音楽イベントをやることになった。Techno-Heads



外部団体である NODE との連携を行うことで体験の場を作り出し  
ながら、実践的な展開を目指した研究活動を行った。

## 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、樽見鉄道クラブトレイン、クリスマストレインなど  
を行った。

---

## その他学外での社会活動（公的）

### 1 「商業利用を目的とした小型インタラクティブ・プロジェクションマッピングシステムの開発」

平成 26 年度公益財団法人ソフピアジャパン産学官連携による共同開発事業 「産学官連携による共同開発委託業務」として、日本イベント企画、だるまジャパン、ソウルメイツインタラクティブとともに事業を実施した。だるまジャパンや日本イベント企画が中心となり、お城ロボへのプロジェクションマッピングや小型のインタラクティブなプロジェクションマッピングキットの開発を行った。

### 2 インタラクション 2015 プログラム委員

情報処理学会インタラクション 2015 のプログラム委員を担当した。

### 3 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などを行った。

### 4 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

本年度からアート&エンタテインメント研究会に参加した。

---

## 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、樽見鉄道クラブトレイン、クリスマストレイン、メディア・地域・鉄道プロジェクト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。