

## 活動概要

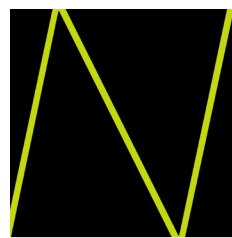
5 月以降、COVID-19 の 5 類感染症への移行により、イベント等における制約もなくなり、本年は、COVID-19 により延期されていた外部でのイベントの実施など、COVID-19 自粛期間中の表現形態の変化を取り入れながらも従来の活動を行えるようになった。「体験拡張表現プロジェクト」でも対面型の体験が可能となり、また、サブプロジェクトであるテクノロジーによる新しい音楽体験の開発をめざした活動である NxPC. Lab でも、樽見鉄道 CLUBTRAIN からはじまり、渋谷 Circus Tokyo、Proof f X との共同イベント、香川県高松市での音楽イベント、野外フェスティバル METAMORPHOSE への参加などを実施できた。学会発表では、インタラクシオン 2023 にて共同研究である Avator Jockey の初めてのインタラクティブ展示の実施やエンタテインメントコンピューティングシンポジウムでの暗所での AR のデモ発表を行い、こちらは「推薦デモ認定」を受賞した。

## 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。樽見鉄道でのクラブトレイン、3 月に渋谷でのイベントでのイベントまではマスク着用が必要であったが、5 月以降 5 類感染症に移行した以後は、制限なくイベントが実施できた。COVID-19 により発展した XR 系の表現形態は、現実の空間をベースとしたものとなり仮想空間でのイベントはほぼ行わなくなっている。ただし、Youtube におけるライブ配信は引き続き実施している。s 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ため重複部分がある。イベントの詳細については、下記 NxPC. Lab の Web ページを参照して頂きたい。

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

1. NxPC. Live vol. 60 CLUBTRAIN 2023 ネオ天国, 樽見鉄道, 2023. 01. 14  
恒例の樽見鉄道の車両を貸し切ったのクラブイベント。今回は裂固と DJ Motive をゲストに迎えた。
2. NxPC. Live vol. 61 NxPC25%減塩 IAMAS2023 GRADUATION EXHIBITION, IAMAS ギャラリー 1, 2023. 02. 25  
修了制作・プロジェクト発表展 IAMAS2023 に合わせて実施。NxPC. Fav



NxPC. Lab



NxPC. Live vol. 60 CLUBTRAIN 2023

ネオ天国



NxPC. Live vol. 61 25%減塩

👉=3, IAMAS ギャラリー1, 2022.04.16。

3. NxPC.Live vol.62 SFC Computational Creativity Lab x IAMAS NxPC.Lab, 渋谷 Circus Tokyo, 2023.03.26

渋谷のCircus Tokyoにて、慶応義塾大学SFC CCLabをゲストに迎えての音楽イベントを実施した。SFCとのコラボレーション企画は2回目であるが、今回は、徳井直生准教授がSFCを離れるとのことでCCLabとのコラボレーションを行った。

4. NxPC.Lab 好きな曲をかける会, 2023.04.15, IAMAS ギャラリー1

昨年から始めたメディア表現基礎1の展示を見ながら、d&bのサウンドシステムを使って好きな曲をかける音楽自己紹介イベントを実施した。

5. NxPC.Live vol.63 HARDPIA, IAMAS ギャラリー1, 2023.06.17

例年行っている新入生M1がイベント運営を学びながらパフォーマンスを行う新入生紹介イベントを実施した。

6. NxPC.Live vol.64 Proof of X x NxPC.Lab, 2023.06.25, 代官山 SALOON

NFCアートの展覧会であるProof of Xの関連企画かつクローゼングパーティーとして実施を依頼され、共同で開催した音楽イベント。展覧会の会場の近くの代官山SALOONを会場として使い、WebやVJにProof of X参加アーティストのビジュアルを使うなどのコラボレーションも行っている。

7. NxPC.Live vol.65 流せソ〜メン, IAMAS ギャラリー1, 2023.7.22-23

オープンハウスに合わせて実施した2日間に渡ってイベントを実施した。ゲストには、in the blue shirtsを迎え、またhopter tech schoolからの参加もあり、盛況なイベントとなった。

8. METAMORPHOSE '23 会場インスタレーション, 御殿場市 遊RUNパーク 玉穂, 2023.10.14-15

11年ぶりに復活した野外音楽フェスティバルに、今回も会場インスタレーションとして会場デコレーションに参加した。久しぶりに泊りがけの野外音楽フェスティバルを楽しむことができた。

9. NxPC.Live vol.66 KYOKUMEN, 香川県高松市 やしまーる, 2023.10.21

2年ほど前から高松在住の卒業生でアーティストである安岐理加氏と高松での音楽イベントの実施について相談していたが、COVID-19による制限も明けやっと実現することができた。最近できた新しい施設であるやしまーるにて、香川在住のアーティストらを多数招致し、NxPC.Labとの交流をもたらすイベントとすることができた。

10. その他

名古屋のアーティストkatafutaさんが主催する音楽イベントChromaに



NxPC.Live vol.62

SFC Computational Creativity Lab x IAMAS NxPC.Lab



NxPC.Live vol.63 HARDPIA



NxPC.Live vol.64

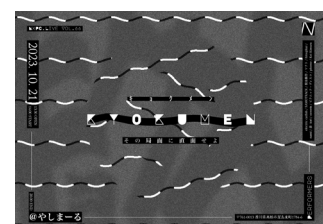
Proof of X x NxPC.Lab



NxPC.Live vol.65 流せソ〜メン



METAMORPHOSE'23



NxPC.Live vol.66 KYOKUMEN

NxPC. Lab のメンバーが参加した。会場は、金山にあるマーケットソコで、8/27 にはパフォーマンスと共に会場での作品展示も行った。10/28 のイベントにも参加している。

---

#### 学会等での発表

1. 情報処理学会インタラクショナル 2023, 学術総合センター, 2023. 03. 08-03. 10

- 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 の評価について報告した。

「XR を用いた観客参加型ライブパフォーマンスの可能性」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)

2. 情報処理学会エンタテイメントコンピューティングシンポジウム, 東京工科大学, 2023. 08. 30-09. 02

- 暗い場所での AR 表現を NxPC.Live での実験結果を例に検証を行い、その結果についてデモ展示を行った。推薦デモ認定受賞。

「音楽会場における照明演出と連動した薄暗い場所での AR 手法の検証」平林真実(情報科学芸術大学院大学)

- M1 今尾が行っている時間操作体験を実現するための VR コンテンツについてデモ展示を行った。

「VR を用いた「時間操作体験コンテンツ」の提案」今尾秀飛, 平林真実, 小林孝浩, 前田真二郎(情報科学芸術大学院大学)

- 卒業生の角が修士研究で実施した音楽会場の実空間と VR による仮想空間を接続することにより連続的な演出を可能とするシステムについてデモ展示を行った。

「仮想空間と物理空間の接続により拡張されるライブ体験システム」角伊織(個人), 平林真実(情報科学芸術大学院大学)

---

#### 学内活動

1. 体験拡張表現プロジェクト

XR やクリエイティブコーディングなどのテクノロジーによる高度な体験と表現を実現するためのプロジェクトを実施した。M2 1名と M1 4名が参加している。詳細については、プロジェクト活動報告書にて報告する。

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. 共同研究

東京コンピュータサービスとの「デジタルツイン環境を前提とした、MR/AR/VR を用いた表現システムの開発とその展開可能性についての研究」を引き続き行っている。体験拡張表現プロジェクト内での報告と議論、関連研究の輪読を毎週行い研究を進めている。

4. 産業文化研究センター(RCIC)

RCIC のメンバーとして学外等との連携事業を進めた。

5. 担当講義

メディア表現基礎 1、メディア表現特論 E、特別研究等を担当。

6. 学内委員委員

研究委員、システム委員、広報委員として学内運営を担当。

7. メディア表現学研究会

小林茂教授を中心に、松井茂教授、途中から大久保准教授も参加し、私も含めて運営を行っている情報科学芸術大学院大学 [IAMAS] における多様な研究と制作が直面している話題の中で、今後の社会を考える上で重要な兆候になると思われるものを学外に開き、参加者との議論を経てメディア表現学を集散的に定義していくことを目的とした連続研究会であるメディア表現学研究会にて第一期を昨年より実施している。本年は、第 5 回目を「超学際 (transdisciplinary) 領域における研究の評価とは？」というテーマで 7 月 22 日に担当した。ゲストには関西学院大学で情報処理学会エンタテインメントコンピューティングシンポジウムにおいて Qualification という審査方法を提案された片寄晴弘教授を迎え、研究会メンバーの他、本学のアート系、社会学系を担当する桑久保教授、金山教授に参加して頂き、超学際領域における評価の在り方の現状の確認とどのように評価をしていくかについて議論を行った。

---

・学外での活動

1. 関西学院大学、日本アウトワード・バウンド協会との共同研究への研究協力

関西学院大学の甲斐知彦教授の研究である野外教育への XR 技術の応用について研究に参加している。

---

学外での社会活動 (公的)

1. 情報処理学会インタラクション 2023 実行委員 インタラクティブ発表副委員長

2. 情報処理学会インタラクション 2024 実行委員 インタラクティブ発表委員長

