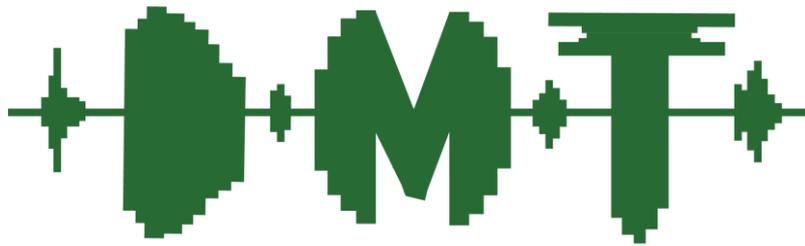


NEWS RELEASE

【DMT2024 事後レポート】
大阪音楽大学ミュージックビジネス専攻が
「音楽×テクノロジー」をテーマに
「DAION MUSIC TECH 2024」を開催



(画像) DAION MUSIC TECH 2024 ロゴ

大阪音楽大学音楽学部ミュージックビジネス専攻（以下 MB 専攻）は 2024 年 11 月 3 日（日・祝）、「音楽×テクノロジー」をテーマに「DAION MUSIC TECH 2024」を開催いたしました。

本イベントは、MB 専攻 1 年生を対象とした「WEB マーケティング基礎 II」（太田智美助教）と MB 専攻 2 年生以上を対象とした「音楽テクノロジー I、II」（太田智美助教）の授業と連動して行われたものです。MB 専攻の学生が企画・運営し、企業との連携を通じて来場者に“未来の音楽体験”を提供しました。

【1 年生の発表】

MB 専攻 1 年生は「WEB マーケティング基礎 II」（太田智美助教）の講義で学んだ知識を活かし、カメラで「色」を認識し曲を停止、再生できるプログラムを作成。4 つのチームに分かれ、SPRESENSE の説明、SPRESENSE の機能を活かした発表を行いました。

・1 チーム目：(曲名) どんぐりころころ

1つの SPRESSENSE に1つのパートを割り当て、曲を当ててもらうゲームを行いました。まず、自分たちで作った複数のキャラクターに名前を付け、参加者にキャラクターの名前を覚えてもらいます。1つのキャラクターは1つのパートを持っており、キャラクターの名前が正解すれば、そのキャラクターのパートの音が鳴るという仕組みです。多くのキャラクターの名前を覚えていけば流れるパートが増えるので、曲名が当てやすくなります。景品は、MB 専攻の学生が1つずつ手作りした折り紙のどんぐりでした(中にはチョコレートが入っています)。



ルール説明の様子



景品の折り紙で作ったどんぐり

・2 チーム目：(曲名) アルプス一万尺

アルプス一万尺の曲を再生している間に、箱の中に入っているものを当てるというゲームをしました。挑戦者はまず、PC を操作し緑色を SPRESSENSE に取り付けられたカメラに見せます。すると、音楽が再生されます。挑戦者は曲が終わる前に箱の中に入っているものが何かを探り、分かったら再び PC を操作して赤色をカメラに見せて曲を停止させます。曲が終わる前に箱の中身を当てることができれば成功、当てられず曲が終わってしまったら失敗というゲームです。子どもや大人、先生も巻き込み、笑顔あふれる和気藹々とした展示となりました。



箱の中に入っている物を当てている様子

・3 チーム目：(曲名) おもちゃのマーチ

色を認識して音楽の再生・停止を行うシステムを利用し、「だるまさんがころんだ」を実施しました。ルールは通常のだるまさんがころんだと同じで、音楽が止まれば動きを止め、再び鳴り始めれば動き出す

というのですが、障害物を置くなどの工夫をすることでさらに面白いゲームになりました。本展示は、音だけでなく、視覚的にも音の再生・停止を認識できるため、より多くの方に遊んでいただける可能性があると考えています。

・4チーム目：(曲名) ねこふんじゃった

カメラで色を認識して曲を再生・停止する機能を利用して、椅子取りゲームを行いました。椅子に座れず負けてしまった人には、PCで色を操作して音楽の再生・停止を体験してもらい、来場者にも色と音の連携の仕組みを理解してもらいやすいよう工夫しました。

【2年生以上の発表】

MB専攻2年生は、「音楽テクノロジー I、II」(太田智美助教)の授業で学んだ知識を活かし、さまざまな企業や団体とコラボレーションして「音楽×テクノロジー」をテーマとした発表を行いました。

・1チーム目は、爲房新太郎さまから技術提供いただき、「キャッシュレスジュークボックス」を展開。QRコードのついたダミースマートフォンを入れ、上部のQRコードリーダーでQRコードを読み込みます。QRコードリーダーはPCにつながっており、QRコードを読み込むと音楽が再生されます。モーターを使用し、ボタンを押すことでダミースマートフォンを止めていたストッパーが動いてQRコードのついたダミースマートフォンが下に落ちるので、何度でも楽しめる仕組みとなっています。



・2チーム目はソニーセミコンダクタソリューションズ株式会社、株式会社ソニー・グローバルエデュケーションの協力を得て、「Spresense でプラネタリウム」を展示しました。光センサーを使用し、暗くなったらライトが光る仕組みになっており、光センサーに入る光量が設定値より低くなることで反応します。音楽とプラネタリウムが相まってとてもいい雰囲気となりました。



・3チーム目は、ロボットバンド Neo さまから技術提供いただき、「ロボセッション」を展示。ロボットによるハンドベルの演奏と、ピアノ・ギター・鈴などを使用し、ご来場くださった方と一緒に演奏を楽しみました。今回はロボットバンド Neo さまに3曲分ロボットのプロミシングをしていただき、MB 生はロボットの動きに合わせてクリスマスソングを演奏しました。小さなお子さまにも楽しんでもらえるように簡単な楽譜なども用意して、当日は多くの方に楽しんでいただくことができました。



・4チーム目は、エレクトロニクス・ファンタスティコス！京都 Orchest-Lab さまの協力を得て、バーコーダーを使った出し物を行いました。バーコーダーとは、バーコードリーダーのスキャン信号をレジではなく音声端子に接続することで音を鳴らす楽器。表面に凸凹があるものにバーコーダーをあて、その音の違いを楽しむ作品を展示しました。



・5チーム目も、エレクトロニクス・ファンタスティコス！京都 Orchest-Lab さまの協力を得て、バーコーダーで順番にバーコードを読み取り、何の曲になるかを当てるゲームを行いました。来場者は、色画用紙に貼られた特定の音が出るバーコードを左から読み込んでいき、それらの音をつなげて何の曲かを当てます。バーコードを読み込む距離によって音色や音程がかなり左右されるため、難易度が高いゲームとなりました。そこで、お子さまに体験してもらう際には、一緒にバーコードを持ち、操作してもらいやすいようにしました。



「DAION MUSIC TECH 2024」は、多くの方にご来場いただき楽しんでいただきました。1年生、2年生共に、技術を理解してもらえるように工夫し発表することができました。

【大阪音楽大学 ミュージックビジネス専攻とは】

音楽・エンタテインメントビジネスのプロフェッショナルの育成を掲げ、2022年4月開設。専攻コンセプトは「音楽×テクノロジー×ビジネス」。音楽大学としての知見やスキルに加え、ICTやビジネス領域も学ぶことで、今後の日本において改めて産業としての期待感が高まる音楽・エンタテインメント業界のプロフェッショナルを育成・輩出し、21世紀の社会に貢献します。

【大阪音楽大学について】

2015年に創立100年を迎えた関西唯一の音楽単科大学。「音楽で、はたらこう。」「ちから強く生きる音楽人を、ここから。」をスローガンに、従来のクラシック音楽家の育成にとどまらない、クリエイターやプロデューサーの輩出を掲げた新専攻・コースを次々と設置し、大学15専攻・短大12コースを擁する“音楽の総合大学”としていち早く時代のニーズに応えています。

【関連 URL】

「ミュージックビジネス専攻」サイト

<https://www.daion.ac.jp/mb/>

【本リリースに関するお問合せ先】

大阪音楽大学 広報統括事務室

TEL：06-6334-2904（不在の場合はメールでご連絡ください。折り返しお電話いたします）

e-mail：koho@daion.ac.jp

※SPRESENSE は、ソニーグループ（株）またはその関連会社の登録商標または商標です。