

## 触発の連鎖を通して豊かな文化的体験を深めるミュージアム IT

### Through a Chain of Inspiration Creating a Rich Cultural Experience MuseumIT

犬飼啓太郎 Keitaro Inukai

#### 1 はじめに

ミュージアム IT プロジェクトは、情報技術とデザインを駆使して「ミュージアム体験」を創出するプロジェクトである。今年度は、ミュージアムのテーマを「公立はこだて未来大学」(以下、未来大)として活動を行ってきた。

本報告書は、1章 はじめに、2章 目的、3章 目的実現のためのプロセス、4章 結果、5章 今後の展望の全5章とした。

#### 2 目的

活動を行うにあたって、「未来大を知っている人にも、知らない人にも未来大の建築と歴史の魅力を体験してもらおう」という目的を掲げた。

建築を取り上げた理由として、未来大の建築が特殊であるということが挙げられる。ガラス張りの校舎、1階から5階まで吹き抜けのオープンスペースなど他の大学にはない未来大ならではの建築。未来大を知っている人には、本当にすごいことなのだと思うてもらいたい、知らなかった人には函館にはこんなに面白い建築の大学があるのだと体験してもらいたい、このような考えから建築という要素を取り上げた。

歴史を取り上げたのは、2000年の開学から23年が経ち、節目である25周年を前に歴史を振り返るには

いいタイミングであると考えたからである。2002年には、校舎が2002年日本建築学会賞(作品)を受賞したり、2014年には未来大のプロジェクト学習から北斗市の公式キャラクター「ずーしーほっきー」が生まれたり、様々な出来事があった[1][2]。未来大を知っている人にも、知らない人にも、未来大はこんな歴史を歩んできたのだということを知ってもらいたい。このような考えから歴史という要素も取り上げた。

#### 3 目的実現のためのプロセス

目的実現のために、プロジェクト開始から様々な活動を行ってきた。それらは大きく5つに分けることができる。ここからは、時系列に沿ってそれぞれの活動を紹介していく。

##### 3.1 未来大のフィールドワークや調査

まず、メンバーそれぞれが学内を歩き、疑問に思ったことの写真を撮った。その後、疑問に思ったことをまとめ、他メンバー全員に向けてそれぞれが発表した。発表のときに使用したスライドは図1に示す。発表後、集まった疑問に対し、1人4回まで投票し上位4位の疑問を出した。そこから4つのグループに分かれ1グループ1つの疑問について調査を行い、結果を発表した。調査結果を発表した際に使用したスライドは図2

に示す。



図1 集めた疑問の一部

#### 事務局の人に聞いてみた結果！

Q. なぜ白いのか

A. 未来大は白を基調としているためそれに合わせた結果である。

Q. いつからあるのか

A. 開学からである。

Q. 誰がデザインしたのか

A. 特注品であるため誰がデザインしたのか分からなかった。

3

図2 調査結果

この活動から、普段通っていても未来大について知らないことがたくさんあるということがわかった。そして、未来大についてのミュージアムつくる上では、まず未来大について調査を通じて詳しくなる必要があるということを実感した。

## 3.2 函館市内の施設訪問

ミュージアムでの展示方法について学ぶために、市立函館博物館と中央図書館を訪問した。

### 3.2.1 市立函館博物館

学芸員の方の話を聞きながら館内を紹介してもらった。博物館における展示方法の工夫や動線について学んだ。一方で、従来の展示方法では見る以外の体験が少ないという課題を発見した。博物館で説明を受けている様子を図3に示す。



図3 説明を受けている様子

### 3.2.2 中央図書館

司書とチーフの方から図書館での展示方法や展示の準備のプロセスを学んだ。その後、館内を案内してもらい、図書館でどのように展示物を見せているのかについての説明を受けた。その様子を図4に示す。



図4 館内を案内してもらっている時の様子

## 3.3 「ホンモノプロトタイプ」の作成

これまでの活動で得た知見からそれぞれのメンバーがテーマを設定し、そのテーマに基づいてアイデアを具体的な形にしたプロトタイプを作成した。それを「ホンモノプロトタイプ」と呼んだ。そのいくつかを紹介する。

1つ目のホンモノプロトタイプは、仮想と現実の未来大を対比させることで面白さを生み出すというアイデアと、黒いテントが未来大のスタジオに作られる

予定だったというデータをもとに、仮想の未来大と現実の未来大の写真の違いを楽しく比較できる体験型ミュージアムを作成したものである。このミュージアムでは、Cluster 上で遊びながら、未来大の進化や変化を体験することができる。作成した体験型ミュージアムを図 5 に示す。



図 5 Cluster での様子

2 つ目のホンモノプロトタイプでは、拡大解釈した未来大を VR で再現したいというアイデアをもとに、将来の学生の増加や部屋不足を考慮してスタジオに暗室用のテントを設置して耐震構造を持つ 404 教室、通称 yadokari を作成し展示した。作成した yadokari を図 6 に示す。



図 6 yadokari がどのようなものなのか表した図

これらのプロトタイプ作成を通じて、メンバーのそれぞれ皆がどのようなことをしたいのかが明確になり、グループ決めの指針になった。

### 3.4 グループでの活動

ホンモノプロトタイプを元に、プロジェクトメンバーが「FUN・tastic」、「FUN・tasy」、「FUN・damental」の 3 つのグループに分かれた。ここでは、各グループ

がどのような目的で生まれたグループなのか、最終的に何をして何を作ったのかの概要を述べる。

「FUN・tastic」は、現実での展示を目指すグループとして構成され、最終的には、AR を用いて学生の感じる未来大の現状の問題点と解決策を体験できるモデルを作成した。「FUN・tasy」は、仮想世界での展示を目指すグループとして構成され、最終的には、未来大の建築や歴史について学べる体験型 VR ミュージアム「FUNRIUM」を作成した。「FUN・damental」は、調査を行い他 2 つのグループに情報を渡し効率よく作業を進めることを目指すグループとして構成され、最終的には、他グループへの情報提供に加えて、未来大の年表および FAQs をまとめたポスターを作成した。

各グループの詳細については、グループ報告書に記載した。

### 3.5 展示「FUNKNOWN」

グループ活動の成果は、「FUNKNOWN」と称した展示において発表した。「FUNKNOWN」とは、未来大を意味する「FUN」、知られていないという意味を持つ「UNKNOWN」、知っているという意味を持つ「KNOWN」を組み合わせた造語であり、知らなかった未来大を知ることができる展示にしようという意味が込められている。そんな「FUNKNOWN」は、来場者が未来大を知る展示と称して 11 月末に未来大ミュージアムで 4 日間にわたって開催され、217 名の来場者を得た。その様子を図 7 に示す。来場者にはアンケートを実施し、76 名から回答を得た。結果は次章で報告する。



図7 FUNKNOWNの様子

## 4 結果

アンケートの結果、95%の方に良かった、とても良かったと回答してもらった。また、触発を生み出すという意味で、75%の人に未来大について知りたいと思ってもらったこともできた。

以下は、アンケート回答からの抜粋である。

知らない未来大を知れました。

部屋丸ごと使ったレイアウトから展示の仕方まで博物館の資料を読んでいるようで博物館好きとしてたまらなく良い空間だったと思います。

未来大に5年通っていますが、知らなかった未来大の歴史や設立者の思いを知ることができてとても興味深い展覧会でした。

上記のアンケート結果から、本プロジェクトの目的である「未来大を知っている人にも、知らない人にも未来大の建築と歴史の魅力を体験してもらう」を達成することができたと考えた。

## 5 今後の展望

今回は、「建築」と「歴史」という2点にフォーカスした展示としたが、今後の活動では、未来大の教育など他の部分にフォーカスした展示を作っていく。

## 参考文献

- [1] 公立はこだて未来大学. “10周年記念誌”. 2020-07, [https://www.fun.ac.jp/wp-content/uploads/2020/07/10th\\_anniversary\\_all.pdf](https://www.fun.ac.jp/wp-content/uploads/2020/07/10th_anniversary_all.pdf), (参照 2024-1-12).
- [2] 公立はこだて未来大学. “20周年記念誌”. 2021-03, [https://www.fun.ac.jp/wp-content/uploads/2021/03/20th\\_anniversary\\_data.pdf](https://www.fun.ac.jp/wp-content/uploads/2021/03/20th_anniversary_data.pdf), (参照 2024-1-16)