

公立はこだて未来大学 2025 年度 システム情報科学実習 グループ報告書

Future University Hakodate 2025 Systems Information Science Practice
Group Report

プロジェクト番号/Project No.

19

プロジェクト名

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

Project Name

Museum IT: Through a Chain of Inspiration Creating a Rich Cultural Experience

グループ名

FUNnel

Group Name

FUNnel

プロジェクトリーダー/Project Leader

安住さくら Azumi Sakura

グループリーダー/Group Leader

伊東久哉 Ito Hisaya

グループメンバー/Group Member

石田永羽 Ishida Towa

泉直孝 Izumi Naotaka

伊東玖哉 Ito Hisaya

柏尾宗汰 Kashiwao Sota

佐藤寿羽 Sato Kotaha

指導教員

中小路久美代 元木環 奥野拓 角康之

Advisor

Nakakoji Kumiyo Motoki Tamaki Okuno Taku Sumi Yasuyuki

提出日

2026 年 1 月 21 日

Date of Submission

January-21, 2026

概要

本年度のミュージアム IT プロジェクトでは、「ヒトのうごき」をテーマとし、特に日常生活の中で私たちが無意識に行っている行動や反応に注目した。身体的・社会的な環境の中には、目に見える動きだけでなく、気づかぬうちに繰り返される無意識の“うごき”が多く存在する。たとえば、身体のちょっとしたしぐさや歩き方、通学・通勤ルートを選択、スマートフォンの操作、SNS での投稿やトレンドの拡がり、組織構造の変化などもそれに含まれる。これらの“うごき”は、個人の癖や思考、社会的な背景、テクノロジーとの関係性を反映している。中でもルーティン化した日常行動のような「無意識のうごき」に着目することで、日常の些細な行為の傾向や感情の変化の背景を深く捉えられるのではないかと考えた。本プロジェクトでは、こうした多様な“うごき”を IT 技術によって記録・可視化し、ミュージアム空間での展示や体験として表現することを目指している。その中でも FUNnel グループでは、「日常の動き」をテーマとし、日常で行う様々な選択に関する展示物を作成し、「ヒトのうごき展」の一部として開催した。

キーワード：ヒトのうごき, 無意識の行動, 情報技術×デザイン×想像力, 選択, 日常の動きの再発見, FUNnel, ヒトのうごき展

(※文責: 泉直孝、石田永羽、佐藤寿羽)

Abstract

In this year's Museum IT Project, we explored the theme of "human movement," with a particular focus on actions and responses that people perform unconsciously in their everyday lives. Within our physical and social environments, there exist not only visible movements but also many unconscious "movements" that are repeatedly performed without deliberate awareness. These include, for example, subtle bodily gestures and ways of walking, choices of commuting routes, interactions with smartphones, posting behaviors and the spread of trends on social media, as well as changes in organizational structures. Such "movements" reflect individual habits and ways of thinking, social and cultural contexts, and relationships with technology. By focusing especially on routine daily behaviors as forms of unconscious movement, we hypothesized that it would be possible to gain a deeper understanding of patterns in everyday actions and the underlying factors behind emotional changes. This project aims to record and visualize these diverse forms of "movement" using IT technologies and to present them as exhibitions and experiential installations within a museum space. Within this framework, the FUNnel group focused on the theme of "movements in daily life" and created exhibition works centered on various choices made in everyday situations. These works were presented as part of The Exhibition of Human Movement.

keywords : human movement; unconscious behavior;
information technology × design × imagination; choice; rediscovery of everyday movement; FUNnel; The Exhibition of Human Movement

(※文責: 石田永羽)

目次

第 1 章	はじめに	1
1.1	背景	1
1.2	研究動機	1
1.3	本プロジェクトの目的及びその重要性	1
第 2 章	関連研究	2
2.1	活用した技術	2
2.2	ミュージアム調査	2
2.2.1	市立函館博物館	2
2.2.2	情報ライブラリー	2
2.2.3	北海道立函館美術館	3
2.3	ミュージアム体験に関わる講義	3
2.3.1	ミュージアムとは何か / 世界のミュージアムについてのレクチャー	3
2.3.2	博物館・展示に関するレクチャー	3
2.3.3	デジタルアーカイブの紹介	4
2.3.4	対話型鑑賞のレクチャー	4
第 3 章	プロジェクト学習目標	5
3.1	本プロジェクトにおける目的	5
3.2	具体的な手順・タスク設定	5
第 4 章	中間発表	6
4.1	ポスター制作	6
4.2	発表準備	6
4.3	発表フィードバック	7
第 5 章	展示制作	8
5.1	アイデア出し	8
5.1.1	グループ分け	9
5.1.2	ヒトの動き展を開催することを決定	9
5.1.3	アイデア選出	9
5.2	調査	10
5.3	制作物制作	11
5.3.1	ロッカーの選択	11
5.3.2	アイスの選択	12
5.3.3	ノートの選択	14
5.3.4	傘立ての選択	15
5.3.5	座席の選択	16
5.4	展示配置	18

5.5	展示結果	19
5.6	来場者アンケート	19
5.7	考察	20
第 6 章	成果発表会	21
6.1	発表準備	21
6.2	ポスター制作	21
6.3	発表・フィードバック	21
第 7 章	結果	23
7.1	まとめ	23
7.2	今後の展望	23
付録 A	中間発表にて使用したポスター	24
付録 B	中間発表にて使用したスライド	25
付録 C	「ヒトの動き展」ポスター	26
付録 D	Google フォーム	27
付録 E	最終発表にて使用したポスター	28
付録 F	最終発表にて使用したスライド	30
参考文献		31

第1章 はじめに

1.1 背景

日常生活の中には、自覚されにくいさまざまな動きが潜んでいる。たとえば、ロッカーはどの位置の物を選ぶのか、傘をどこに刺すのかといった些細な行動は、無意識のうちに現れる「ヒトのうごき」の一例である。感情や心理の変化も、広い意味での「動き」と捉えられる。

(※文責: 石田永羽、佐藤寿羽)

1.2 研究動機

私たちは、本プロジェクトにて、「ヒトのうごき」の中にはしぐさや感情の動きなど、意識せずに行っている「無意識のうごき」があることに気づいた。そこで、普段は見過ごされがちな身体的・心理的な動きを、どのようにすれば他者と共有できるのかを考えた。そこで私たちは、センサーや触覚的な展示物などを活用したインタラクティブな手法を活用し、来場者が自分の無意識のうごきや他者との違いに気がつくことができる展示を目指すことにした。こうした体験を通じて、来場者が自身の日常やこうした体験を通じて、FUNnel グループでは日常で行う動きについて着目し、自分の行動を再認識するきっかけや、人との違いを考えるきっかけを提供したいと考えた。

(※文責: 柏尾宗汰、佐藤寿羽)

1.3 本プロジェクトの目的及びその重要性

本プロジェクトでは、日常の中にある無意識の行動や関係性などを情報技術・デザイン・想像力を駆使して、ミュージアム体験として可視化・体感できる形にすることを目的とした。私たちは、身近な環境や社会の中で起きている多様な「ヒトのうごき」に注目し、それらを観察・調査し、表現・展示する活動を行っている。こうした活動を通じて、日々の暮らしに潜む意味やつながりを見つけ、新しい価値観を生み出す。そして、「ヒトのうごき」をきっかけに多様な視点が交わり、対話や共感、発見が生まれる場が作られる。

(※文責: 柏尾宗汰)

第 2 章 関連研究

2.1 活用した技術

本グループでは、ポスターや展示物の制作において、Canva や Figma、Adobe Illustrator などのデザインツールや、スイッチや LED などの電子工作を活用した。これらを活用することで、視認性の高いビジュアル資料の作成や、インタラクティブな展示を制作することができた。この展示では、Google フォームを活用して学内アンケートを実施し、その結果を集計・分析して今後の展示設計に反映させた。

(※文責: 佐藤寿羽)

2.2 ミュージアム調査

展示に関する理解をさらに深めるため、市立函館博物館、情報ライブラリー、北海道立函館美術館の 3 つの施設を訪問し、調査をした。

(※文責: 石田永羽)

2.2.1 市立函館博物館

5 月 14 日には市立函館博物館を訪れ、学芸員の福田さんに館内を案内していただいた。質疑応答の時間も設けられ、展示に関するさまざまな工夫について説明を受けた。たとえば、パネルには誰にでも読みやすいようやさしい言葉を用い、ルビを振る工夫がされていること、展示物の劣化を防ぐために照明には LED ライトが使用されていることなどが挙げられた。また、歴史を説明することには、他者を理解し、自分自身の立場を見つめ直すという役割があることも学んだ。情報をわかりやすく伝えるための言葉の選び方や視認性の工夫は、私たちが制作する展示でも意識して取り入れた。

(※文責: 石田永羽)

2.2.2 情報ライブラリー

5 月 23 日には情報ライブラリーを訪問し、職員の高橋さんから情報ライブラリーの概要や研究棟側の書架について案内を受けた。本学に関する資料の保存方法や本の配置の工夫について学んだほか、情報ライブラリーでは月替わりの企画展示が行われていることも知った。訪問時には「物価のしくみ」をテーマに、数学・デザイン・地政学など多様な視点から関連書籍が展示されていた。研究棟側の書架には寄贈された書籍も保管されており、湿度や温度の管理にも配慮され、計測器が設置されている様子も確認した。こうした本の配置や展示テーマの構成から、限られた空間でも工夫次第で来館者の関心を引き、情報を効果的に伝えることができることを実感した。

(※文責: 石田永羽)

2.2.3 北海道立函館美術館

5月28日には北海道立函館美術館を訪れ、学芸員の耳塚さんに荷解室を案内していただき、その後、開催中の企画展「山下清展」を各自で鑑賞した。展示に関する工夫として、順路は数字で示されているが来館者が自由に回ることもできること、可動式の壁を使って展示内容に応じてレイアウトや順路を変更していることなどが紹介された。また、通路の幅は車いすが通れるように1.5m以上を確保し、基本は2m、理想は3mを目安にしていることや、展示物の中央の高さは大人が目線に合わせて145cm、対象が子どもの場合は5cm下げて調整すること、紙の展示物は退色しやすいため照度を低めに設定していることなど、実践的な配慮についても学ぶことができた。これらの見学を通じて、展示空間における柔軟性と来館者への配慮の重要性を実感した。私たちのプロジェクトでも、展示物の見せ方だけでなく、来場者の動線や視線に応じた空間設計を意識する必要があると気づいた。調査を通じて得た知見をもとに、誰もが快適に展示を楽しめるような工夫を取り入れた企画を考えた。

(※文責: 石田永羽)

2.3 ミュージアム体験に関わる講義

世界のミュージアムや展示を行う際にやるべきことなどを学ぶことを目的に、中小路久美代教授、元木環准教授、奥野拓教授、平野智紀准教授らにレクチャーを行ってもらった。

(※文責: 佐藤寿羽)

2.3.1 ミュージアムとは何か / 世界のミュージアムについてのレクチャー

まず導入として、中小路久美代教授からミュージアム、展示とはなにか、スーパーなどとの違いは何かを考える講義を受けた。次に、世界にどのようなミュージアムがあるのかという例をいくつか紹介していただいた。このレクチャーから、ミュージアムでは調査をし、それを形にすることで人々に物事を考えてもらう場であるという理解を得た。

(※文責: 佐藤寿羽)

2.3.2 博物館・展示に関するレクチャー

元木環准教授からは、博物館が社会的に展示物の収集・保管や教育普及の役割を果たすということや、博物館の定義を説明していただいた。次に、博物館見学をするうえで意識するといったことを教わった。また、展示方法、展示を作るプロセスについても解説していただいた。このレクチャーから、実際に展示を作る際のイメージをすることができ、考慮すべき展示方法のバリエーションも広がった。

(※文責: 伊東玖哉)

2.3.3 デジタルアーカイブの紹介

奥野拓教授からは、市立函館博物館のデジタルアーカイブを紹介していただいた。キーワードやジャンルから展示資料を検索できることや博物館では展示しきれない数多くの資料が収録されていること、資料を細部まで見られることなど、展示物をデジタル上に記録・公開することの利点というものを教わった。この紹介から細部まで見ることができる資料保管の重要性を理解することができた。

(※文責: 伊東玖哉)

2.3.4 対話型鑑賞のレクチャー

平野智紀准教授からのレクチャーでは、複数人で作品を鑑賞する「対話型鑑賞」に関する説明を受け、実際に体験をした。ゴッホの「ひまわり」の絵を見て、「自分を例えると、どのひまわりに該当するのか」という質問に理由とともに答えた。また、山下清の作品についての感想をメンバー全員で言い合った。この経験から、自分の感じたことを言葉で表現する大切さや、意見交換をすることで新たな見方ができるという発見をした。

(※文責: 佐藤寿羽)

第3章 プロジェクト学習目標

3.1 本プロジェクトにおける目的

日常の選択に関する調査の結果を分析し、無意識の行動を見つめなおすきっかけとなる体験型ミュージアムを制作すること。また、展示の体験が生む触発を通して、日常の中にある個性や習慣を再発見してもらうこと。

(※文責: 伊東玖哉)

3.2 具体的な手順・タスク設定

日常の無意識の選択について調査を行うことから、展示物を完成させ、展示を行うまでを目的に以下のように手順を設定した。

1. 展示対象の選定

日常生活の中で誰もが経験する身近な選択であること、また来場者が実際に体験できる展示として制作しやすいことを基準として、展示対象を選定する。

2. アンケート調査の実施

多くの回答を収集するため、Google form を用いてアンケート調査を行う。

3. 実物・模型を用いた現地調査の実施

実際の状況で実物を手に取ることでしか得られない選択の特徴やパターンを収集するため、現地調査を行う。

4. 調査結果の整理・集約

アンケート調査及び現地調査によって得られたデータを整理し、比較・見当が可能な形にまとめる。

5. 調査結果の分析・考察

集約した調査結果をもとに、選択に影響を与える要因や傾向について分析・考察すること。

6. 展示物の企画・制作

分析結果を来場者に伝えるため、実物や模型など、視覚的な要素を用いた体験型の展示物を作成する。

7. 展示ポスターの制作

調査の目的や結果、考察内容を分かりやすく伝えるため、展示内容を整理したポスターを作成する。

8. 展示準備及び設営

来場者が展示を体験しやすいよう配置を検討し、展示物及びポスターの設営を行う。

(※文責: 伊東玖哉)

第 4 章 中間発表

7 月 4 日に本学のプレゼンテーションベイにて前期プロジェクトの中間発表を行った。

(※文責: 佐藤寿羽)

4.1 ポスター制作

ポスターは、メインポスター 1 枚に加え、アイデア出しに関するサブポスター、ミュージアム調査に関するサブポスター、「チャ」に関するポスターの計 4 枚を作成した。制作にあたっては、まず 5 人で話し合いながらそれぞれのポスターの内容を決定し、その後 Figma を用いてポスターを作成した。ポスターは教員からフィードバックを受け、レイアウトの変更や文章量の調整などを行った。メインポスターのみ Figma のデータを Adobe Illustrator に移行し、A1 サイズでの印刷に向けて細かい調整を行った。最終的にすべてのポスターを工房で A1 サイズで印刷し、ハレパネに貼り付けて展示用に仕上げた。(付録 A)

(※文責: 佐藤寿羽)

4.2 発表準備

中間発表に向け、発表スライドを作成する班、ポスターを制作する班の 4 人と 5 人に分かれ、準備を始めた。まず、スライド、ポスターで使う画像や今までの記録を全員で協力し、集めた。スライドが一度完成したあと、発表内容を活動記録とアイデア決めの経緯と二つのテーマについての説明で 3 部門にわけた。(付録 B) その後各発表担当箇所を決め、原稿作成に取り掛かった。その後修正をし、発表時間が時間内に収まっているか確認をした。スライド、ポスター制作にはともに Figma が用いられた。

(※文責: 佐藤寿羽)

4.3 発表フィードバック

発表は1回3人ずつに分け、計3回行い、結果的にプロジェクトメンバー9人全員が行った。学生・教員合わせて30名の方にアンケートにご協力いただいた。肯定的な意見としては「無意識をテーマとする着眼点が良い」という意見が多く寄せられた。改善点としては、「展示を行う目的について」や「二つのアイデアに決まった過程」の二つをもう少し詳しく知りたかったという意見が散見された。また、メンバーからは、声の音量や発表練習量についても改善の余地があるという振り返りがあった。

(※文責: 佐藤寿羽)



図 4.1 中間発表の様子

第 5 章 展示制作

5.1 アイデア出し

「ヒトのうごき」から連想される展示アイデアを各自で考え、スライド形式でアイデアカードを作成した(図 5.1)。当初は 20 案程度だったが、他者の視点を取り入れることで最終的に 101 案に広がった。カードはすべて印刷して並べ、全員が目を通した上で、匿名投票により上位 16 案を選定した。選ばれなかった案も今後の参考として保存し、部分的に活用する可能性を残している。選ばれた 16 案(図 5.2)は、単独ではなく関連性や発展性を考慮して再構成され、「日常の動き」と「不気味の谷」という 2 つのテーマが本プロジェクトの中心概念として導き出された。

(※文責: 石田永羽)



図 5.1 出てきたアイデア



図 5.2 選ばれた 16 のアイデア

5.1.1 グループ分け

「日常の動き」に着目するグループを「FUNnel」、「不気味の谷」について展示活動を行うグループを「Uncannily-FUNny」と名付けた。石田・泉・伊東・柏尾・佐藤による「FUNnel」は、日常の選択について体験できる展示を制作した。無意識に行う選択を通して、自分らしさや習慣の動きに気づききっかけを提供することを目的とした。体験型の展示にすることで、より実際の選択動作を体感できるようにした。

(※文責: 石田永羽)

5.1.2 ヒトの動き展を開催することを決定

今年度は「ヒトの動き展」を開催した。(付録 C) 期間は 2025 年 11 月 18 日から 11 月 21 日で学内のミュージアムで行われた。ヒトの動きの中でも「無意識の動き」に着目し、「日常の選択」と「不気味の谷現象」の 2 つをテーマに展示物を作成した。「ヒトの動き展」の製作は、「Uncannily-FUNny」と「FUNnel」の 2 つのグループに分かれて行われた。

(※文責: 石田永羽)

5.1.3 アイデア選出

展示を開催するにあたり、展示物の内容を決定した。FUNnel では、日常の選択に関わる、「ロッカーの選択」「アイスの選択」「ノートの選択」「傘立ての選択」「座席の選択」の五つに展示物のアイデアを絞って展示活動を行った。

(※文責: 石田永羽)

5.2 調査

展示物の制作にあたり、日常におけるさまざまな選択について調査を行った。調査方法は、Google フォームを用いたアンケート調査（付録 D）と、実物模型を用いた体験型調査の 2 種類である。Google フォームによる調査は、2025 年 10 月 23 日から 10 月 31 日にかけて実施し、113 名の協力を得た。調査時には、図や写真を挿入することで実際の状況を想像しやすくし、条件が明確に伝わるよう工夫した。一方、体験型調査は食堂前で実施し、2025 年 10 月 29 日から 10 月 31 日の期間に 56 名が参加した。調査内容は、「傘立ての選択」と「アイスの選択」の二つである。「傘立ての選択」では、参加者に実際に傘を差してもらい、その位置を記録した。（図 5.3）「アイスの選択」では、より実際の動作を体感してもらうために縦 2 個横 3 個に並ぶアイスの模型を制作し、最初に選ぶ場所、手・ピックで食べるときの順番を調査した。この体験型調査により、Google フォームでは得ることのできなかった特徴的な事例も収集することができた。これらの調査結果をもとに、「ロッカーの選択」「アイスの選択」「ノートの選択」「傘立ての選択」「座席の選択」の 5 つの展示物を制作した。

（※文責: 石田永羽）



図 5.3 体験型調査の様子

5.3 制作物制作

5.3.1 ロッカーの選択

ロッカーの扉を開けると中にはどんな状況のときにその場所のロッカーが使用されるかが可視化されたレーダーチャートが描かれたパネルが入っており、来場者はどこの場所のロッカーがどんなときに使われやすいのか、人気の場所はどこかなど、ロッカーの使用に関する傾向を知ることができる展示である。実際に来場者がロッカーの開け閉めができるよう、カラーボックスに段ボールの扉を付けることでロッカーの再現をした。ロッカーの扉は段ボールに Adobe Illustrator を用いて制作したロッカーの扉が描画された用紙を貼り、扉が閉まるように磁石を付けた。ロッカーは2×4に積み上げ、計8個を制作した。ロッカーの中のパネルに書かれている結果は Google フォームによるアンケート調査をもとに制作した。

(※文責: 佐藤寿羽)



図 5.4 ロッカーの扉



図 5.5 ロッカーの中身



図 5.6 「ロッカー選択」全体像

5.3.2 アイスの選択

実際のアイスよりも大きな模型を制作し、アイスの模型を取ると箱の中に調査結果が見られる展示とした。アイスの模型は、紙コップを用いて形を作り、やすりで整形した。質感は、モデリングペースト、つや消しスプレー、アクリル絵の具を使用することで再現している。箱の模型は、実物の箱のデザインに近づけるため、MDF をレーザーカッターで加工して制作した。また、Google フォームによるアンケート調査および体験型調査で得られた詳細な結果をパネルにまとめた。手で食べた場合の順番の 53 パターンと、ピックを使って食べた場合の順番の 55 パターンを 1 枚のパネルに整理し、図示することで、調査結果を視覚的に分かりやすく表現した。

(※文責: 石田永羽)



図 5.7 アイス模型制作過程



図 5.8 「アイスを選択」模型



図 5.9 「アイスの選択」全体像

5.3.3 ノートの選択

5色のノートに、5教科を割り当ててもらった展示である。ノートの色は、赤色、青色、黄色、緑色、紫色の5色で、教科は、国語、算数、理科、社会、英語の5教科である。ノートを開くことで、Google フォームでのアンケートの調査結果が見られるものとなっている。小中高の提出物を連想できるようにトレーにノートを置き、トレーに教科の名前が書かれているパネルを磁石で貼れるようにして自分の組み合わせを可視化できるようにした。また、ノートの中の調査結果の装飾を一番人気の高かった教科にすることで結果をわかりやすくした。

(※文責: 石田永羽)



図 5.10 「ノートの選択」制作過程

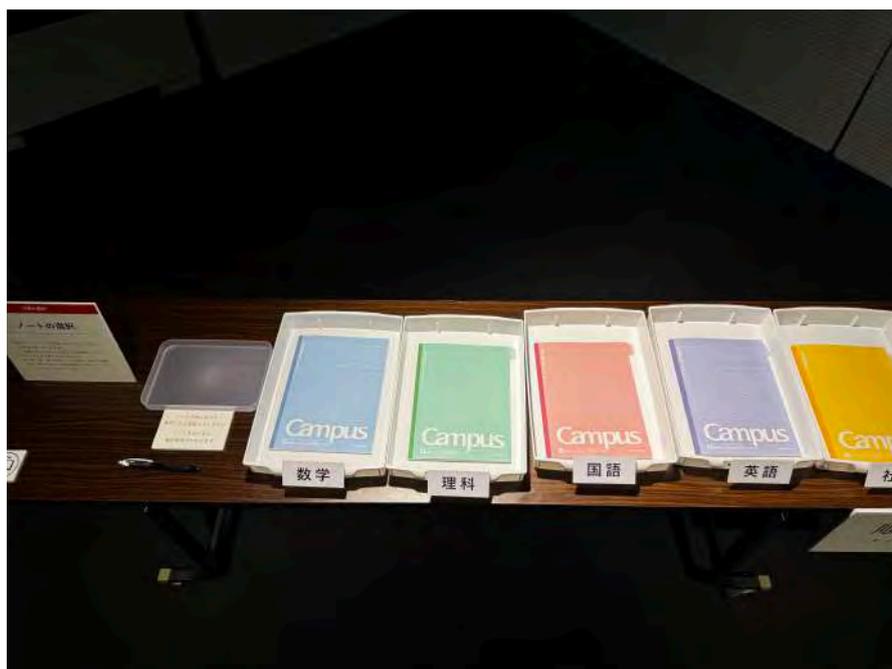


図 5.11 「ノートの選択」全体像

5.3.4 傘立ての選択

傘を傘立てに刺すことで、PCの画面にその場所に傘を刺す人がどれくらいいるのかがわかる展示である。傘立ては市販のものを使用し、スイッチやMDFを用いることで、傘を認識するような箱を傘立てに合う形で設計した。さらに、傘を刺す操作で画面遷移をするプログラムを設計し、箱に仕切りをつけることで傘を差しやすいようにした。また、他の場所にすでに傘が刺さっているなど、計6パターンの条件についての調査結果はポスターにまとめた。これらのPCに表示される結果やパネルは、Googleフォームでのアンケート調査及び体験型調査をもとに制作した。

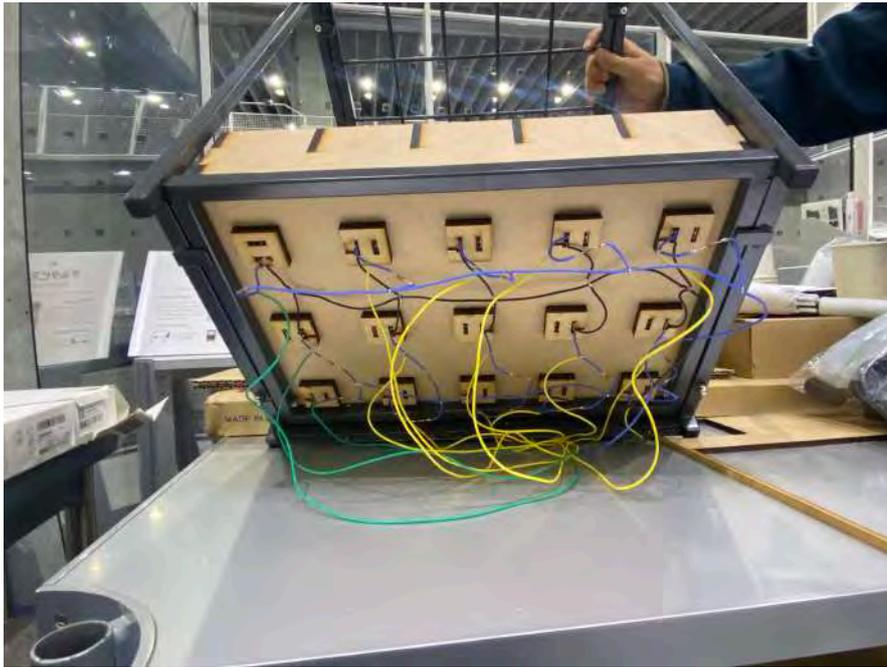


図 5.12 「傘立ての選択」制作過程



図 5.13 「傘立ての選択」全体像

5.3.5 座席の選択

教室の模型に実際に座席に駒を置いたり、4つのスイッチをおすことで1~4位までの人気の座席の位置が順位別に光る展示である。模型の床の柄や座席の数と位置は、公立はこだて未来大学の中講義室をモデルにして制作し、座席と机は2024 ミュージアム IT の制作物を使用させていただい

Museum IT: Through a Chain of Inspiration Creating a Rich Cultural Experience

た [1]。駒は学生に見立てたイラストを4種用意し、インクジェット紙に印刷後カットしたアクリルに貼り付けることで制作した。スイッチを押すと指定した場所が光るような機構も制作し、1位、2位、3位、4位ごとに光る色を変えることでどこが何位の座席なのかをわかりやすくした。また、「遅れてきた場合はどこに座るか」、「ある程度席が埋まっている場合どうするか」という条件の調査結果は、模型とは別にパネルを制作したことで知ることができる。座席の順位やパネルの調査結果は、Google フォームによるアンケート調査をもとに制作した。

(※文責: 石田永羽)

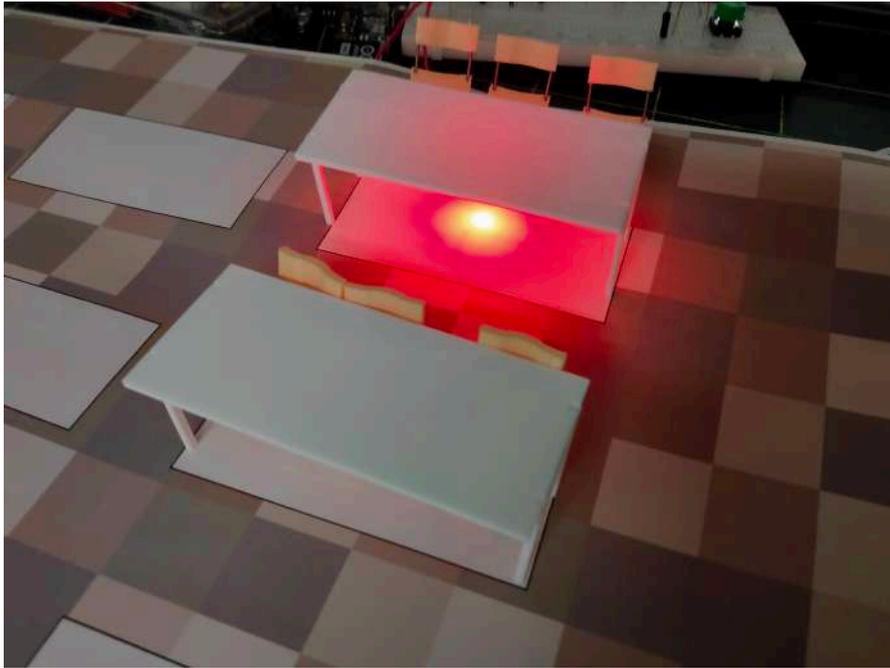


図 5.14 「座席の選択」 光る様子



図 5.15 「座席の選択」 で使用したコマ



図 5.16 「座席の選択」全体像

5.4 展示配置

展示配置は、展示前半と後半で変更を行った。1、2日目の配置では、順路が明確でないこと、体験型展示の指示が来場者に十分伝わっていないこと、照明の位置や光量が適切でないことなどの問題点が挙げられた。これらの課題を解決するため、展示配置の見直しを行った。具体的には、順路を再検討し、動線を示すパネルを新たに設置した。また、体験方法が分かりやすくなるよう指示パネルを追加した。さらに、ごあいさつパネルや説明パネルを新たに作成した。照明については、全体的に照明の数を増やし、真上や左右から光が当たるよう配置を変更した。

(※文責: 石田永羽、佐藤寿羽)



図 5.17 「日常の選択」ブース展示風景

5.5 展示結果

最初の配置では座席の選択の場所を真ん中に置き過ぎていたため、来場者が次に何の展示を見ればよいかわからなくなるという問題が発生した。そのため、展示物を一筆書きで見られるように再配置した。また、来場者が展示物に対してどんな動作をすればいいかわからず、結果を見てももらえないことがあったため、すべき指示を書いたパネルを設置した。展示のフィードバックには、「日常の選択」は他の人との違いを実感できて、面白かった。」「自分の感性が他の人と違ってることが稀にあって面白かった。」「日常の選択は興味深かった。人間が普段無意識で行っている行動を集計し可視化するという試みは面白く感じた。属性ごとに集計してみても面白く感じた。ただし、ピノの食べる順番は日常の選択としてみるには狭すぎる気がした。」という意見があった。

(※文責: 柏尾宗汰)

5.6 来場者アンケート

このグループの展示意義は無意識の行動を見つめなおし、日常の中の個性や習慣を再発見することであった。そこで、アンケートにて日頃の自分の選択について考えたり、他の人との違いを発見するきっかけになったかどうかを五段階評価でアンケートを取ったところ、評価5、4が合わせて9割を超え、「考えるきっかけになった」という評価を得ることができた。よって、このグループの目的は達成されたと言える。

(※文責: 佐藤寿羽)

Q 日頃の自分の選択について考えたり、他の人との違いを発見するきっかけになりましたか。

(5. なった ~ 1. ならなかった)

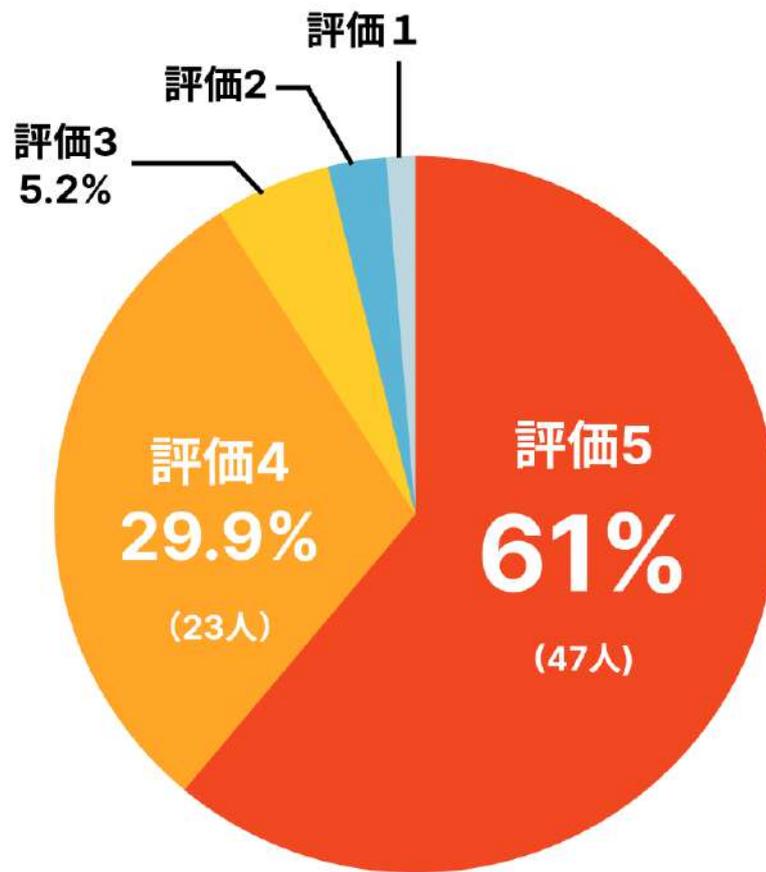


図 5.18 来場者アンケート結果 (回答数: 77)

5.7 考察

反省点の一つとして、展示1・2日目までは展示間の境目を示すポスターが設置されておらず、日常の展示の区切りが分かりにくい状態であったことが挙げられる。その結果、来場者が展示のメリハリがなく、どこからどこまでが一つの展示なのか判断しづらい状況が生じていた。今後は、展示ごとの境界や切り替わりが視覚的に理解できるよう、タイトルや簡潔な説明を含むポスターを初期段階から設置する必要があると感じた。また、傘立ての選択に関し、傘の場所を定めていなかったため、どこに刺した後にどこに戻せばいいのか迷っている様子が多々見られた。そのため、何か動かすものがあるときは置き場を明示する必要があると感じた。

(※文責: 泉直孝)

第 6 章 成果発表会

6.1 発表準備

成果発表に向け、中間発表と同様に、発表スライドを作成する班、ポスターを制作する班の 4 人と 5 人に分かれ、準備を始めた。まず、スライド、ポスターで使う画像や今までの記録を Google ドライブに集めた。スライドが一度完成したあと、発表内容を全体説明、「Uncannily-FUNny」チームの展示説明、「FUNnel」チームの展示説明、展示の振り返りで 4 部門にわけた。その後各発表担当箇所を決め、スライド班が原稿作成に取り掛かった。その後修正をし、実際に発表する場所で、発表時間が時間内に収まっているかを確認するなどの練習をした。スライド、ポスター制作にはともに Figma が用いられた。

(※文責: 佐藤寿羽)

6.2 ポスター制作

ポスターは、最終報告用のメインポスター 1 枚に加え、展示物を説明するサブポスターを新たに作成した。メインポスターとサブポスターの制作にあたっては、ポスターの内容を決定し、Figma を用いてポスターを作成した。ポスターは教員からフィードバックを受け、レイアウトの変更や文章量の調整などを行った。その後、Figma のデータを Adobe Illustrator に移行し、A1 サイズでの印刷に向けて細かい調整を行った。最終的にポスターを工房で A1 サイズで印刷し、ハレパネに貼り付けて展示用に仕上げた (付録 D)。これらに加えて「ヒトの動き展」で展示していたポスターを成果発表でも展示した。

(※文責: 石田永羽)

6.3 発表・フィードバック

発表は 1 回 3 人ずつに分け、計 3 回行い、結果的にプロジェクトメンバー 9 人全員が行った。発表スペースには、「ヒトの動き展」で展示された展示物を設置した。(図 6.1) 学生・教職員、一般の方を合わせて 39 名の方にアンケートにご協力いただいた。発表技術に関しては、「スライドや説明がわかりやすかった」という意見の一方で、声量に関する指摘が見られた。発表内容に関しては、「不気味の谷も日常の選択も、普段考えることのない項目なので、改めてこれらについて考えさせられた。」という意見や、「活動内容や成果物についてわかりやすくまとまっていてよかった」などの肯定的な意見に対し、一部「最終的な目的があまりわからなかった」という意見も散見された。これは、発表の情報量の多さに起因していると考えられる。しかし、「前期では情報が多かったのが心配でしたが、後期になって可視的にわかりやすくなっており、とても良かったです。」といった改善されたという声もあり、発表のわかりやすさは後期よりも向上させられたと考えられる。

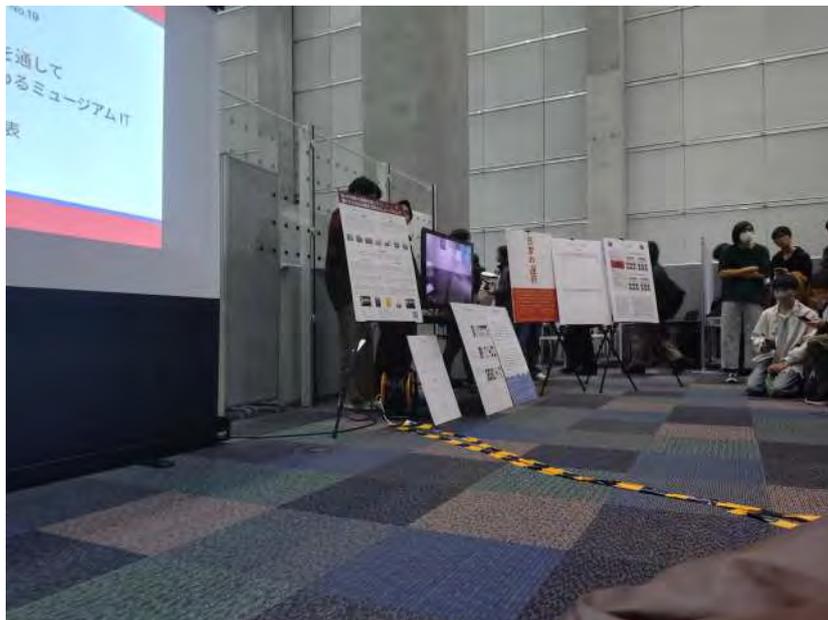


図 6.1 最終発表の様子

(※文責: 石田永羽)

第7章 結果

7.1 まとめ

本プロジェクトでは、「ヒトの動き」をテーマに、日常生活の中で無意識に行われている行動や選択に着目し、情報技術とデザインを用いてミュージアム展示を制作した。FUNnel グループでは「日常の選択」に焦点を当て、「ロッカーの選択」「アイスの選択」「ノートの選択」「傘立ての選択」「座席の選択」という、誰もが経験したことのある身近な行動・選択を展示として表現した。

Google フォームによるアンケート調査や模型・実物を用いた現地調査を通して、個人の選択に一定の傾向がある一方で、場合・状況によって変化することや、自分では意識していなかった「癖」や「自分らしさ」が現れることが明らかになった。「ノートの選択」では、既存の調査と比較しながら結果の分析や考察をした[?]。これらを体験型の展示や IT 技術を用いた展示として表現することで、来場者が実際に体験しながらデータに触れ、日常の自分の選択を振り返るきっかけとして提供した。

来場者アンケートでは、「自分の日常の選択について考えるきっかけになった」「他の人との違いに気づけて面白かった」といった意見が寄せられ、展示を通して無意識の行動に目を向けてもらうという目的は、ある程度達成できたといえる。一方で、展示開始当初は展示の区切りや順路が分かりにくかったことや、展示の体験方法の説明が十分でなかったことなど、課題も明らかになった。本プロジェクトを通して、ミュージアム展示において来場者にどのように伝え、どのように体験してもらうかを考えることの重要性を学ぶことができた。

(※文責: 伊東玖哉)

7.2 今後の展望

今回は主に学生を対象とした調査結果をもとに展示物を制作したが、年齢層や属性を含めた調査を行うことで、より多様な選択の傾向を得られると考えた。性別や年齢、生活環境といった要素と組み合わせることでデータを収集・分析することで、個人ごとの違いだけでなく、属性のまとまりによる傾向も見えてくると考えられる。

また、模型や実物を用いた体験型展示を中心に制作を行ったが、情報技術を活用できる余地はまだ残されていると感じた。来場者の選択結果をリアルタイムで集計・表示したり、展示期間中のデータの変化を可視化したりすることで、展示そのものが成長していくような表現も可能である。今回は制作期間や技術的な面から、こうした仕組みを十分に取り入れることはできなかったが、本ミュージアム展示の発展の余地と言える。

(※文責: 伊東玖哉)

付録 A 中間発表にて使用したポスター



図 A.1 中間発表にて使用したポスター

付録 B 中間発表にて使用したスライド

市立函館博物館訪問・調査

福田さんからの解説・案内

学芸員の福田さんに館内を案内してもらい、展示に関する質問に答えていただいた。



7

図 B.1 中間発表にて使用したスライド 1

FUNnel：日常の何気ない動作に焦点をあてる展示

展示方法 無意識の選択

日常的にしている様々な
選択に関する展示

傘たて：どの位置にさす？

ピノ：どれから食べる？

授業：どこに座る？

自販機：どれを押す？

...などを疑似体験でき、自分が
調査内の何%にいるのかわかること
ができる



図 B.2 中間発表にて使用したスライド 2

付録 C 「ヒトの動き展」ポスター



図 C.1 「ヒトの動き展」ポスター

付録 D Google フォーム

Q1. 図のようなロッカーがあります。
あなたはどのロッカーに荷物を入れますか。ロッカーの横の人型はあなたと同じ身長だと考えてください。

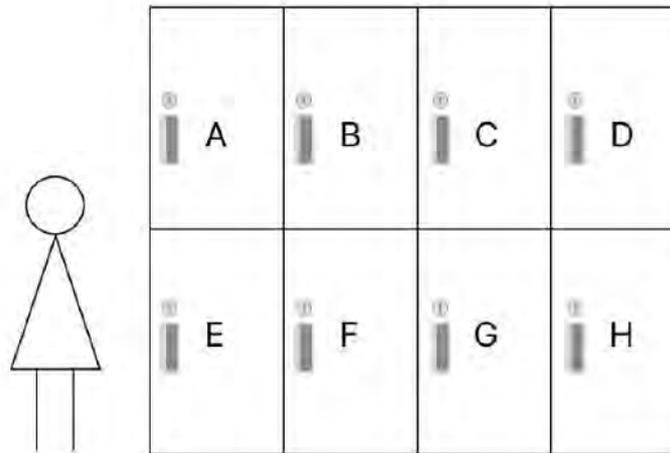


図 D.1 Google フォームを用いたアンケート調査の一部

Google フォームを用いたアンケート調査の URL :

<https://forms.gle/VN2MfbwASTRokG2z8>

付録 E 最終発表にて使用したポスター



図 E.1 最終発表にて使用したメインポスター



「ヒトの動き展」展示物一覧



「ヒトの動き展」ポスター

展示当日は、入り口前のサイネージに映し出しました。また、展示期間前から、A4サイズとA1サイズのポスター2枚をそれぞれ案内に添付し、展示内容の周知と来場者の誘導を目的としました。



「ヒトの動き展」パンフレット

パンフレットは両面印刷で作成し、展示会場に来場した人に配布しました。内容は、「ヒトの動き展」の概要に加え、「不気味の谷」と「日常の選択」の展示内容や展示物がわかるように構成しました。



「ヒトの動き展」ウェブサイト

ウェブサイトは、ポスターやパンフレットに掲載しなかった詳しい内容を掲載したことになります。展示風景や展示物の写真、使用材料なども掲載しました。作成後、学内メールでサイトを周知しました。

不気味の谷

不気味な鏡

モニターに映る自分の顔が、ゆっくりと口ポットの顔へ変化していく映像展示です。最初は鏡のように自然な姿ですが、肌は金属のような質感へと変わり、目や表情もわずかに人工的になります。人間らしさと機械らしさが強くなる過程で、多くの人は違和感や不安を覚えます。

不気味な手

7本の手のオブジェクトを、右こらやシリコンを用いて、肌の色や質感を再現した人間らしい手から金属のように固く人工的な機械の手へと徐々に変化していく様子を体験できる展示です。

違和感のある動き

不気味の谷現象の解説と共に、人間らしい動きに、わずかな揺らぎを重ね入れることで、生きているのに不自然なスレや違和感を生み出します。

不気味な音声

自然な声と人工的で無機質な声との間を変化を表現しています。AIの音声に人間らしい抑揚を加えたり、耳障りな雑音を添えることで違和感が聴覚から感じられます。

存在しえない絵

AIが生成した複数の人物イメージを用いて、人間らしさと人工物らしさの間に生まれる不自然さ、形のわずかな矛盾が感じられます。顔だけでなく、手の生成も行いました。

日常の選択

ロッカーの選択

荷物をロッカーに入れる際、あなたはどこを選ぶでしょうか？ 上段か下段か、横か中央か。本展示では、113名の選択傾向をロッカーごとに可視化しています。扉を開けると、その選ばれた割合が表示されます。あなたの選択は、多数派でしょうか、それとも少数派でしょうか。

アイスの選択

箱に並んだアイス、あなたはどこから取りますか？ 本展示では、177名の選択パターンを複数の状況でまとめます。手前と奥、左右の端、それとも真ん中？ アイスの模型を手にとると、その位置を選んだ人の割合を確認できます。

ノートの選択

5色のノートと、5つの教科。あなたならどの色に、どの教科を割り当てますか？ 「この教科はどの色」と決めていて音質は、ひとによって少しずつ違うかもしれませんが、赤・青・黄・緑・紫のノートと国語・数学・英語・社会・理科であなた自身何科目を何につけて、ノートをめぐってみてください。

傘立ての選択

傘立てに傘を刺すとき、あなたはどの位置を選びますか？ 本展示では、177名の選択パターンを複数の状況でまとめます。何も刺さっていない状態、選ばれる場所は変わるのでしょうか。実際に傘を刺して、4D画面であなたの選択が全体の何%かを確認できます。

教室の選択

教室で授業を受けるとき、あなたならどの座席に座りますか？ 前の席か、後ろの席か、出入口付近の席か。先生との距離感や授業への向き合い方に影響されているかもしれません。3D画面で座らせて、ボタンを押してみてください。

図 E.2 最終発表にて使用したサブポスター

Group Report of 2025 SISP

- 29 -

Group Number 19

付録 F 最終発表にて使用したスライド

開催したもの

ヒトの動き展
開催期間：11/18(火)~11/21(金)
場所：未来大3Fミュージアム
時間：12:00~18:00(最終日16:30まで)

来場者数
11/18(火)：70名
11/19(水)：86名
11/20(木)：52名
11/21(金)：70名
計：278人



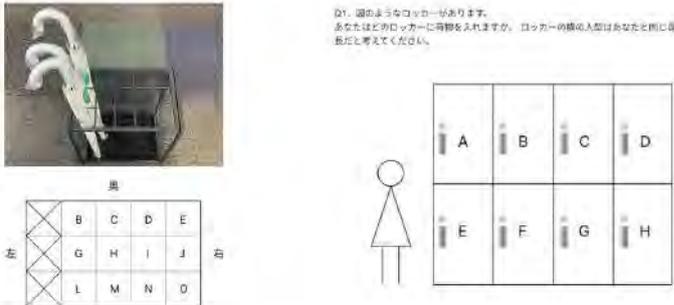
5

図 F.1 最終発表にて使用したスライド 1

FUNnel：日常の選択

調査時の工夫

- ・ 図や写真を入れることで実際の状況をわかりやすく伝える
- ・ 条件を明確にしたこと（身長、制限など）
- ・ できるだけ記号のみで答えられるように



D1. 図のようなロッカーがあります。
あなたはどのロッカーに荷物を入れますか。ロッカーの構成入型はあなたと同じに
仮定と考えてください。

25

図 F.2 最終発表にて使用したスライド 2

参考文献

- [1] 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 グループ報告書 (2024). 公立はこだて未来大学 2024 年度 (学内資料).