

No.19 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

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



プロジェクトメンバー Project Members

安住さくら 石田永羽 泉直孝 伊東玖哉 掛端遊馬 柏尾宗汰 佐藤寿羽 長正路実大 新田燎
Azumi sakura / Ishida towa / Izumi naotaka / Ito hisaya / Kakehata asuma / Kashiwao sota / Sato kotoha / Choshoji norihiro / Nitta ryo

担当教員 Faculty Members

中小路久美代 元木環 奥野拓 角康之
Nakakoji kumiyo / Motoki tamaki / Okuno taku / Sumi yasuyuki

プロジェクト概要 Overview

本プロジェクトでは、「ヒトのうごき」というテーマのもと、特に「無意識のうごき」に着目した体験型展示を制作した。前期にはミュージアム見学やアイデア出しを通じて展示制作の基礎を学び、「日常の選択」と「不気味の谷」という2つのテーマを設定した。後期にはそれぞれのテーマに基づく展示を行うために、調査を実施しインタラクティブな展示物とWebサイトを制作した。11月18日から21日の4日間、未来大3階ミュージアムにて「ヒトの動き展」を開催し、278名の来場者にインタラクティブな体験を通して無意識の行動について考えるきっかけを提供した。

Under the theme of "human movements," this project created experiential exhibitions with a particular focus on "unconscious movements." In the first semester, students learned the fundamentals of exhibition design through museum visits and brainstorming, and established two themes: "Everyday Choices" and "Uncanny Valley." In the second semester, to realize exhibitions based on each theme, surveys were conducted and interactive exhibition installations and a website were created. The "Human Movements Exhibition" was held at the Future University Hakodate Museum on the 3rd floor from November 18 to 21, providing 278 visitors with interactive experiences that prompted reflection on their unconscious behaviors.

目的 Purpose

本プロジェクトの目的は、情報技術を用いた体験型の展示を通して、来場者が普段無意識に感じている心や体の動きについて考えるきっかけを提供することである。日常生活において意識されにくい心理的・身体的な反応を可視化・体験化することで、来場者が自分自身の行動や感情について見つめ直す機会を創出することを目指した。

The purpose of this project was to provide visitors with an opportunity to reflect on the unconscious movements of mind and body that they experience in daily life through experiential exhibitions utilizing information technology. By visualizing and experientializing psychological and physical responses that are often overlooked in daily life, we aimed to create opportunities for visitors to reexamine their own behaviors and emotions.

他已紹介で交流を深めた



April

博物館、美術館
情報ライブラリー



May

アイデア出し



June

テーマを「無意識のうごき」とし、「Uncanny-FUNny」「FUNnel」の2チームに分かれた



July

展示物作成スタート



September

学内オンライン調査と、
食堂前で現地調査を行い、
統計をとった



October

展示会場のレイアウトを
デザインし「ヒトの動き展」
を開催



November

ヒトの動き展

11月18日～21日に、学内3階ミュージアムにおいて「ヒトの動き展」を開催した。展示では、ヒトの無意識の動きに着目し、2つのテーマ、「不気味の谷」と「日常の選択」それぞれ5種類のコンテンツを展示した。

From November 18 to 21, we held the Human Movements Exhibition at the third-floor campus museum. The exhibition focused on unconscious human movements and presented ten works under two themes: Uncanny Valley and Everyday Decision-Making, with five works in each category.

不気味の谷

Uncannily-FUNny

Uncannily - FUNny では、人が「人間らしさ」を感じる境界に着目し、不気味の谷現象を体験できる展示物を制作した。展示物は、「不気味な鏡」「不気味な手」「不気味な音声」「違和感のある動き」「存在しえない絵」の全5種類であった。AIやロボットが身近になる現代において、「どこまで人に近づくと心地悪くなるのか」という感性の揺らぎに気づくことを目的とした展示を目指した。

The Uncannily-FUNny group created five exhibits that focused on the boundaries where people perceive "human-likeness," allowing visitors to experience the uncanny valley phenomenon. The exhibits covered five themes: uncanny mirror, uncanny hand, uncanny voice, movements with discomfort, and impossible picture. In an era where AI and robots are becoming part of everyday life, the exhibition aimed to help visitors become aware of the fluctuations in their sensibility regarding "how close to human something can become before it feels uncomfortable."

制作

展示を行うにあたって、シリコンや石膏を用いた造形、Pythonを用いた顔モーフィング技術や音声加工、映像編集など、異なる技術を組み合わせることで展示物を制作した。また、プロトタイピングと改善を繰り返す制作過程を通して、素材特性やアルゴリズムの調整方法など、実践的な技術知識を得た。

In creating the exhibition, we combined a variety of techniques, including silicone and plaster modeling, Python-based face morphing and audio processing, and video editing. Through repeated prototyping and refinement, we also gained practical technical knowledge, such as understanding material properties and adjusting algorithms.

学び

Uncannily - FUNny の制作活動を通して、私たちは「不気味さ」を生む要因が単なる見た目の違いだけではなく、人間が持つ感性・経験・期待との「ズレ」によって生じることを学んだ。触覚・視覚・聴覚・認知の4つの側面から展示を構成したことで、人が違和感を抱くポイントがそれぞれ異なり、小さな変化でも印象が大きく変わる繊細さを表現した。

Through the creation of Uncannily - FUNny, we learned that the causes of "uncanniness" are not limited to visual differences, but often arise from subtle mismatches between human sensitivity, experience, and expectation. By designing our exhibition from the four perspectives of touch, vision, hearing, and cognition, we discovered that the points at which people feel discomfort vary widely. This allowed us to recognize how even slight changes can significantly alter a person's impression, highlighting the delicate nature of uncanny sensations.

日常の選択

FUNnel

FUNnelでは、私たちが日々の中で何気なく行っている「選ぶ」という行動に注目した展示物を制作した。展示物は、「ロッカーの選択」「アイスの選択」「座席の選択」「ノートの選択」「傘立ての選択」の全5種類であった。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くきっかけとなる展示を目指した。

The FUNnel group created five exhibits that focused on the everyday act of "choosing," something we routinely do without conscious thought. The exhibits covered five themes: locker selection, ice cream selection, seat selection, notebook selection, and umbrella stand selection. Through these unconscious choices, the exhibition aimed to help visitors become aware of their own habits and personal tendencies.

制作

展示を行うにあたり、Googleフォームを用いた調査と実物を使った体験型の調査を行った。Googleフォームでは5種類すべての選択について113名、体験型調査では「傘立ての選択」と「アイスの選択」について64名に参加してもらい、得られた結果をもとに展示物を制作した。

For this exhibition, we conducted both a Google Forms survey and hands-on, experience-based surveys. A total of 113 participants responded to questions covering all five types of choices in the Google Forms survey, and 64 participants took part in the hands-on surveys for "Umbrella Stand Choice" and "Ice Choice." The exhibits were created based on the results gathered from these surveys.

学び

Googleフォームと実物を用いた体験型調査の組み合わせによるデータ収集手法と、統計的整理・可視化の方法を学んだ。レーザーカッターやArduinoを活用した展示物制作を通じて、技術とデザインを融合させた表現方法を習得した。展示初日の反省から順路パネルや指示文を追加し、来場者目線での展示改善の重要性を表現した。

We learned data collection methods that combine Google Forms surveys with hands-on, experience-based surveys, as well as techniques for statistical organization and visualization. Through the creation of exhibits using tools such as laser cutters and Arduino, we developed methods for integrating technology and design. Based on reflections from the first day of the exhibition, we added directional panels and instructional text, which helped us recognize the importance of improving the exhibition from the visitor's perspective.



アンケートの回答抜粋

来場者数 278人
展示期間 4日間
アンケート回答者数 77人

最初にミュージアムへの入場から退出まで興味津々な体験ができました。ミュージアムへの展示企画から部品の準備まで、努力の証が120%伝わりました。

From entry to exit, the museum provided a thoroughly engaging experience. The effort invested in exhibition planning and preparation of components was conveyed with remarkable clarity, exceeding expectations.

体験型ですごく面白かったです。複数人で行く则他の人との違いを感じることができ、より楽しくなりました。

The interactive nature of the exhibition was highly engaging. Visiting with multiple people allowed us to observe individual differences in perception and response, which enhanced the overall enjoyment.



「ヒトの動き展」サイト