

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

プロジェクトリーダー：安住さくら / Azumi Sakura

1 背景

本プロジェクトは、自分たちの身近な環境や事象を取り上げ、情報技術・デザイン・創造の力を駆使して「ミュージアム展示」を創出することを目指している。今年プロジェクトテーマである「ヒトの動き」に関して「無意識の動き」に焦点を当て、「ヒトの動き展」の制作を実施した。

2 経緯

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、歩くときの姿勢や癖、傘をどこに置くかといった些細な行動は、無意識のうちに現れる人の動きの一例である。感情や心理の変化も、広い意味での「動き」と捉えられる。さらに、ロボットやAIが模倣した人間の姿に対して、無意識に違和感や不快感を覚える「不気味の谷」現象も、そのひとつであると考えられる。本プロジェクトでは、「FUNnel」と「Uncannily-FUNny」の2つのグループでIT技術を用いて記録・可視化し、このような身体的・心理的な「無意識の動き」に着目し、日常の些細な行為や感情の変化の背景を追求し、企画・開発・展示を行った。

3 プロジェクト概要

私たちは、「ヒトの動き」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「無意識の動き」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ました。私たちは、モーフィングやセンサー、映像、触覚的な展示物などの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動きや他者との違いに能動的に気づ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感覚に新たな視点を持ち、無意識の動きに意味を見出すきっかけを提供したいと考えている。

4 展示の概要

「無意識の動き」について「不気味の谷」と「日常の選択」の二つのテーマで展示を行うことを目標とした。「不気味の谷」の展示制作担当の Uncannily-FUNny チームでは人間の心理現象の一つで人工物の造形を人間の姿に近づけていく途中で、強い違和感や嫌悪感が惹き起こられる現象である不気味の谷がなぜ起こるのか、人間らしさ、ロボットらしさとは何かについて考えるきっかけを作る展示にすること、「日常の選択」の展示制作担当の FUNnel チームでは無意識の行動を見つめ直すことで、日常の中

にある個性や習慣を再発見する展示にすることを目的とした [1]。この目的から、この2つのテーマの展示を含む、「ヒトの動き展」の開催を行った。期間は2025年11月18日から11月21日の4日間で未来大学ミュージアム前で行われた。



図 1: 展示パンフレット

4.1 不気味の谷

「不気味の谷」では普段感じているはずなのにまだあまり解明されていない不気味の谷をテーマに展示を行った。展示では、シリコンや紙粘土の加工技術、MediaPipeやDlibを用いた顔のモーフィング技術、Logic Proを用いた音声波形の加工技術を使用し、不気味の谷を視覚や音声で表現することを試みた。これらの技術により、「違和感のある動き」、「変化する手」、「不気味な音声」、「存在しえない絵」、「不気味な鏡」の5つの展示物を制作した。



図 2: 不気味の谷展示様子

4.2 日常の選択

「日常の選択」では、日常の何気ない動作に焦点を当てることをテーマに展示を行った。展示物の制作にあたって、事前に調査を実施した。Google フォームを用いた調査 (<https://forms.gle/VN2MfbwASTRokG2z8>) では、2025年10月23日から10月31日までの期間に113名から回答を得た。調査内容は、「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つに関する調査であった。また、体験型の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名の協力を得た。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。「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、最初を選ぶ場所、手・ピックで食べるときの順番を調査した。こ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。



図 3: 日常の選択展示様子

4.3 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。



図 4: 変更前の展示全体の様子



図 5: 変更後の展示全体の様子

5 アンケート結果

「ヒトの動き展」の来場者は4日間で累計278人だった。アンケートの結果(図6)、94.8%の方に「満足した」「おおむね満足した」と回答してもらった。また、「不気味の谷を理解、感じる事ができたか」という質問に80.6%の方に「できた」「おおむねできた」という回答をもらえた(図7右)。さらに、「日常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」という質問に90.9%の方に「なった」「おおむねなった」と回答してもらった(図7左)。

以下は、アンケート回答からの抜粋である。
 ・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。

・体験型ですごく面白かったです。複数人で行くと他の人との違いを感じることができ、より楽しくなると思いました。

・ちょっとした疑問などがよくつまっている展示であった。非常に満足。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「展示を通して無意識に感じている心や体の動きについて考えてもらう」を達成することができたと言える。

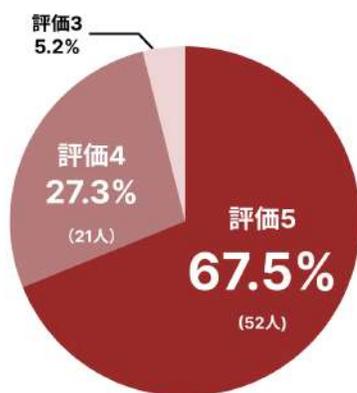


図 6: 展示の満足度アンケート結果

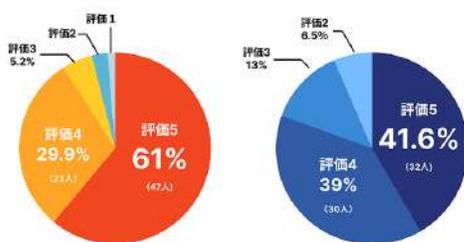


図 7: グループごとの満足度アンケート結果

6 結論

本プロジェクトでは、「人のうごき」をテーマに、特に無意識の動きに着目して制作を行った。「ヒトの動き展」の来場者には、見るだけでなく体験できる展示を通して、多様な気づきや発見を提供することができたと考える。その結果、各チームが設定した目標は概ね達成され、来場者からも無意識の動きに対して新鮮さや面白さを感じたという反応が見られた。本展示を通して、普段は意識されにくい動きに対する関心を高めることができた点は、本プロジェクトの大きな成果である。一方で、今回が初めての展示制作であったため、企画段階で想定していた動線や展示方法が、実際の会場では十分に機能しない場面もあった。そのため、展示期間中にも配置の変更や説明文の修正など、改善を重ねながら運営を行う必要があった。しかし、これらの課題に柔軟に対応することで、展示としての完成度を高めることができたと感じている。最終的に完成した展示には、事前に見学・学習した展示事例から得た知見を活かすことができた。特に、体験の導入方法や来場者の行動を想定した展示設計の重要性を意識することで、より伝わりやすい展示を実現することができた。本プロジェクトを通して、展示制作における企画力や改善力の重要性を学ぶことができた。

参考文献

- [1] 伊藤京平 (2021). 「不気味の谷の陥落」『コア・エシックス』第17号, pp.1-10. 立命館大学大学院先端総合学術研究科 <http://hdl.handle.net/10367/00014503>