

令和5年度  
「デジタル未来アート展」  
開催概要

---

# 1. 開催概要

- 1 展示会名称  
令和5年度「デジタル未来アート展」
- 2 コンセプト  
会津大学発ベンチャー企業を中心とした地元企業や会津大学などとの連携により、先端的なデジタルテクノロジーを活用した体験型コンテンツの展示やプログラミング技術・プログラミング的思考について学べるワークショップを実施する「デジタル未来アート展」を開催する。  
本イベントにより、地元企業等の技術力向上や付加価値の高い製品開発による「しごとづくりの場」、デジタルコンテンツを体験し、その仕組みを学ぶ「デジタル人材の育成の場」、スマートシティ会津若松らしいデジタルを活用した「子どもたちの遊び場」の形成を目指す。
- 3 メインターゲット  
未就学児、小学生及びその保護者
- 4 開催場所  
生涯学習総合センター（會津稽古堂） 多目的ホール、市民ギャラリー等  
〒965-0871 福島県会津若松市栄町3番50号
- 5 開催期間  
令和6年3月16日（土）から24日（日）までの9日間
- 6 開催時間  
各日10時00分から18時00分まで
- 7 入場料金  
無料。ただし、任意で協賛金を受け付ける。
- 8 実施体制
  - ①主催：デジタル未来アート事業実行委員会  
（会員：会津若松市、公立大学法人会津大学、公益社団法人会津青年会議所、会津若松商工会議所青年部）
  - ②共催：会津若松市、会津若松市教育委員会

# 1. 開催概要

## 9 コンテンツ

### ①デジタルコンテンツ

- ・魔法の森【株式会社デザイニウム】
- ・デジタルボールパーティ【株式会社デザイニウム】
- ・AI Room Generator【公立大学法人会津大学・株式会社博報堂テクノロジーズ】
- ・脳波空間お絵描き【公立大学法人会津大学・株式会社博報堂テクノロジーズ】
- ・AR 手描きアニメーション【公立大学法人会津大学】
- ・デジタル未来のモノづくり2 ～3Dモデリング～【公立大学法人会津大学】
- ・デジタル未来のモノづくり2 ～電子工作のふしぎ発見～【公立大学法人会津大学】
- ・疑似ホログラム2【公立大学法人会津大学】
- ・ゲームで遊んで郷土を知ろう【公立大学法人会津大学】
- ・「FUKUSHIMA Next Creators Challenge 2023」作品展示【特定非営利活動法人かけはし】
- ・プログラミングコンテスト「あいづプロコン2023」作品展示【デジタル未来アート事業実行委員会】

### ②ワークショップ

- ・20分チャレンジ！ プログラミング・電子工作体験【CoderDojo Aizu】
- ・出張！CoderDojo Aizu【CoderDojo Aizu】
- ・（再掲）デジタル未来のモノづくり2 ～3Dモデリング～【公立大学法人会津大学】
- ・メカトロウィーゴでロボットプログラミング！【CoderDojo Aizu】

### ③関連企画（同日に開催した関連コンテンツ）

- ・VTuberスクール【株式会社ポニーキャニオン】
- ・プログラミングコンテスト「あいづプロコン2023」表彰式【デジタル未来アート事業実行委員会】

## 2. コンテンツ概要 デジタルコンテンツ

### 魔法の森【株式会社デザイニウム】

**作品介绍：**魔法がかかった森で昆虫を捕まえよう！タッチするとセンサーが反応し様々な演出が現れます。色とりどりの虫たちを捕まえると、森が色づき、きれいな森になっていきます。壁と床の両方を使ったコンテンツで、まるで魔法の森に入ったかのような幻想的な空間を楽しめます。

**展示期間：**令和6年3月16日(土)～3月24日(日)

**会場：**會津稽古堂 多目的ホール

**対象年齢：**未就学児～

**教育効果：**センサーによって、自分の位置と現れる虫との距離を判別していることを体験を通して理解できます。

**仕組み：**センサーによる位置判定で、表示されたキャラクターと自分との距離を検出して、3秒以上近くにいると捕獲できる。



## 2. コンテンツ概要 デジタルコンテンツ

### デジタルボールパーティ 【株式会社デザイニウム】

**作品紹介：**ボールプールとセンサーやマッピング等のデジタル技術を組み合わせた体験型のコンテンツです。小さいお子さんでも普通の遊びの延長でデジタル技術を体験できるものになっています。会津の宝が生まれる卵をモンスターから守り、会津の宝をたくさん生み出そう。

**展示期間：**令和6年3月16日(土)～3月24日(日)

**会場：**會津稽古堂 多目的ホール

**対象年齢：**未就学児～

**教育効果：**体を動かしながら、センサーの仕組みやマッピングの技術を学ぶことができます。

**仕組み：**ボールをスクリーンに投げると、当たった位置をセンサーで感知し、リアルタイムマッピング技術により、様々な演出が現れます。



## 2. コンテンツ概要 デジタルコンテンツ

AI Room Generator 【公立大学法人会津大学 畠研究室 × 株式会社博報堂テクノロジーズ】

**作品介绍：**会場内のカメラで来場者を撮影し、“その人”らしい部屋の様子をAIで推論します。プロジェクションマッピングによる投影で、生成された部屋のデザインをその場で再現します。

**展示期間：**令和6年3月16日(土)～3月24日(日)

**会場：**會津稽古堂 多目的ホール

**対象年齢：**未就学児～

**教育効果：**AIによる顔写真から、その人の特徴（その人のパラメータ）を推論することへの興味・関心、またその人の趣向にあった部屋を再現するというAIの能力を学ぶことができます。

**仕組み：**カメラで撮影した写真からAIを駆使して、その人の趣向を推論し、その趣向にあった部屋を再現します。



## 2. コンテンツ概要 デジタルコンテンツ

脳波空間お絵描き【公立大学法人会津大学 畠研究室 × 株式会社博報堂テクノロジーズ】

**作品介绍：**MRゴーグルと脳波計を利用して、脳波に応じて色が変わる空間お絵描きを体験できるコンテンツです。空間をキャンバスに絵を描こう。

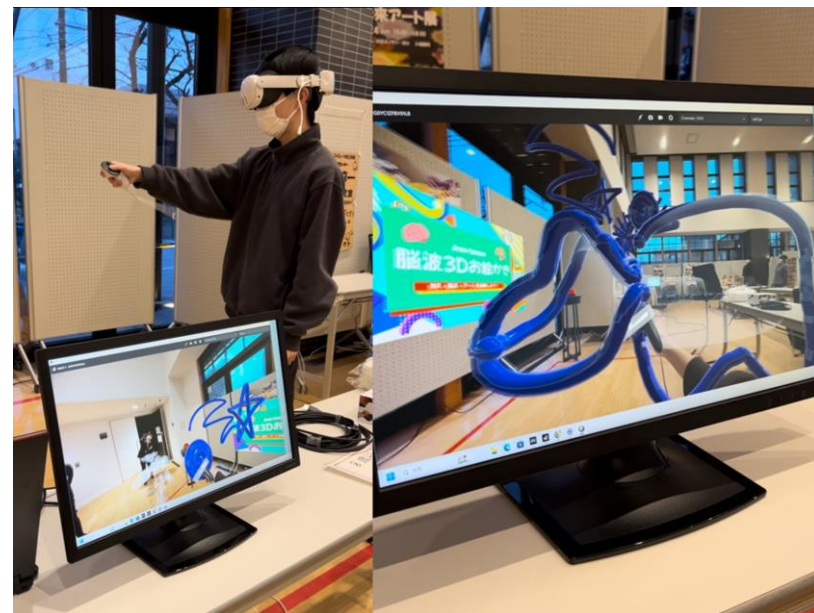
**展示期間：**令和6年3月16日(土)～3月24日(日)

**会場：**會津稽古堂 市民ギャラリー

**対象年齢：**8歳以上～（13歳未満が体験する場合には親の承諾が必要）

**教育効果：**MRを体験を通して学べる。また、脳波計により、緊張を捉え、色が変化することを体験することで、脳波計に対する興味・関心、仕組みを学べる。

**仕組み：**脳波計とVRゴーグルを使い、MR空間に3Dで絵を描くことができる。脳波計による脳の動きにより、絵を描くときの色が変化する。



## 2. コンテンツ概要 デジタルコンテンツ

### AR 手描きアニメーション【公立大学法人会津大学 畠研究室】

**作品紹介：**タブレットPCによる手書きアニメーションを現実世界に投影するコンテンツの体験ができます。ARを活用して会場内をキャラクターと歩いてみよう。

**展示期間：**令和6年3月16日(土)～3月24日(日)

**会場：**會津稽古堂 市民ギャラリー

**対象年齢：**未就学児～

**教育効果：**ARの仕組みを体験を通して学べる。

**仕組み：**現実の世界にタブレットを通してアニメキャラクターが登場。操作キーにより、そのキャラクターを移動させることができる。





## 2. コンテンツ概要 デジタルコンテンツ

デジタル未来のモノづくり2 ～3Dモデリング～【公立大学法人会津大学 池本塾】

**作品紹介：**3Dモデリング、3Dプリンター、レーザーカッターなどの仕組みを学ぶ特設ブースです。実際に3Dのモデリングを体験することもできます。

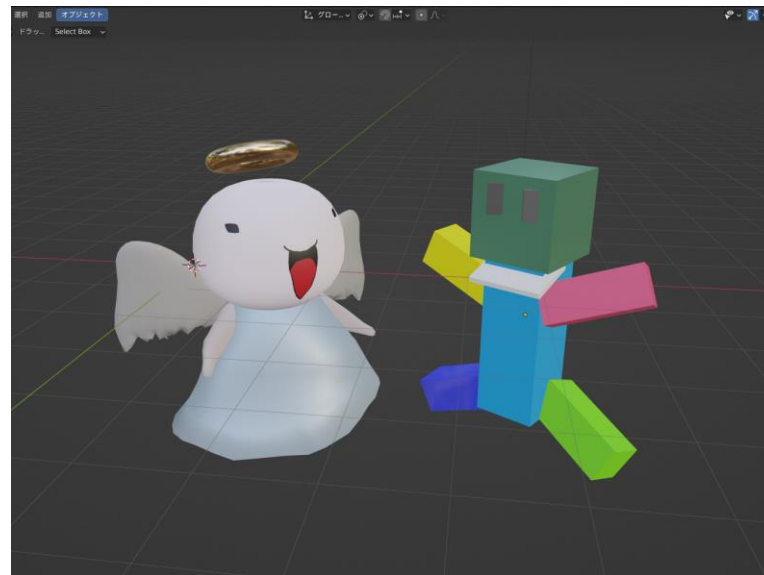
**展示期間：**令和6年3月16日(土)～3月24日(日)

**会場：**會津稽古堂 市民ギャラリー

**対象年齢：**小学生1年生～6年生を推奨

**教育効果：**デジタルコンテンツ制作の学習、3Dモデリングへの理解

**仕組み：**動画：（見て学ぶ）【3Dモデルの作り方、3Dモデルの動かし方、3Dプリンターでモデルが生成されるまで】  
**展示物：**実際に制作した作品の展示



## 2. コンテンツ概要 デジタルコンテンツ

デジタル未来のモノづくり2 ～電子工作のふしぎ発見～【公立大学法人会津大学 池本塾】

**作品紹介：**機械などの動きはそのほとんどがモーターの動力をうまく歯車などでコントロールして実現しています。また、センサーなどで動くタイミングを決めています。それぞれの仕組みを解説付きで学べるブースです。

**展示期間：**令和6年3月16日(土)～3月24日(日)

**会場：**會津稽古堂 市民ギャラリー

**対象年齢：**小学生1年生～6年生を推奨

**教育効果：**モーターの仕組みと、プログラミングによるモーターのコントロールについて学べる。

**仕組み：**プログラムの中のモーターの挙動を決める数字を変えて、適切な組み合わせにすることで、ボールが盤面をうまく転がって脱出できる。



## 2. コンテンツ概要 デジタルコンテンツ

### 疑似ホログラム2【公立大学法人会津大学 池本塾】

**作品紹介：**疑似ホログラムが会場内に登場します。今年はどんなホログラムが登場するかな？ ぜひ一緒に写真を撮ってみよう。

**展示期間：**令和6年3月16日(土)～3月24日(日)

**会場：**會津稽古堂 市民ギャラリー・多目的ホール

**対象年齢：**未就学児～

**教育効果：**疑似ホログラムの体験（コンテンツ制作への意欲向上）、3Dモデリングへの理解

**仕組み：**疑似ホログラムが投影される場所が会場内に出現。疑似ホログラムボックスを覗いて、ARともVRとも違う不思議なビジョンを体験できます。



## 2. コンテンツ概要 デジタルコンテンツ

ゲームで遊んで郷土を知ろう！【公立大学法人会津大学 池本塾】

**作品紹介：**ゲームには教育ゲームや社会問題の解決を目的とするシリアスゲームなど、社会的な目的や意味を持ったものがあります。ゲームで遊びながら社会や郷土を知る体験を提供します。（ゲーム名：赤べこでんせつ、あさかそすいかいたくゲーム）

**展示期間：**令和6年3月16日(土)～3月24日(日)

**会場：**會津稽古堂 市民ギャラリー

**対象年齢：**未就学児～

**教育効果：**地域を題材にしたゲームを通して、地域を知ることができる。ゲームで遊ぶだけでなく、社会問題や地域の歴史などを学ぶ手法の一つとしてのIT活用の在り方を学べます。

**仕組み：**地域を題材にしたゲームを体験します。コントローラーも出てくるキャラクターも地域性があり、ゲームの内容も歴史や伝説などを模したものになっています。



## 2. コンテンツ概要 デジタルコンテンツ

「FUKUSHIMA Next Creators Challenge 2023」作品展示【福島県（ふくしま「若者 × メディア芸術 × デジタル」推進事業）】

**作品紹介：**福島県主催のデジタルアート作品展「FUKUSHIMA Next Creators Challenge 2023」（ふくしま「若者 × メディア芸術 × デジタル」推進事業）における作品の展示を行います。

作品は、福島県内の文化芸術の新たな担い手となる若い世代（福島県内に在住または在学中、もしくは福島県出身の中学生・高校生・大学生・専門学校生等）がデジタル機器（パソコンやタブレット、スマートフォンなど）を活用して制作したアートです。近い年代の作品を見ることで、若者のメディア芸術やデジタルへの理解、意欲促進につながります。

**展示期間：**令和6年3月16日(土)～3月24日(日)

**会場：**會津稽古堂 市民ギャラリー

**対象年齢：**未就学児～

**教育効果：**若者にとって、同世代や近い年代の作品を見ることで、自分でもデジタル技術を活用したメディア芸術に取り組もうという意欲促進につながります。

**仕組み：**静止画：パネルに印刷された作品の展示

動画：大型モニターでの動画の再生

※いずれの作品もデジタル機器（パソコンやタブレット、スマートフォンなど）を活用して制作したアート作品。



## 2. コンテンツ概要 デジタルコンテンツ

プログラミングコンテスト「あいづプロコン2023」作品展示【デジタル未来アート事業実行委員会】

**作品紹介：**デジタル未来アート事業実行委員会が開催した、プログラミングコンテスト「あいづプロコン2023」の応募作品を展示します。  
児童・生徒のアイデアあふれる素晴らしい作品を体験してください！作品の多くはScratch(スクラッチ)というプログラミングソフトを使用して作成されています。

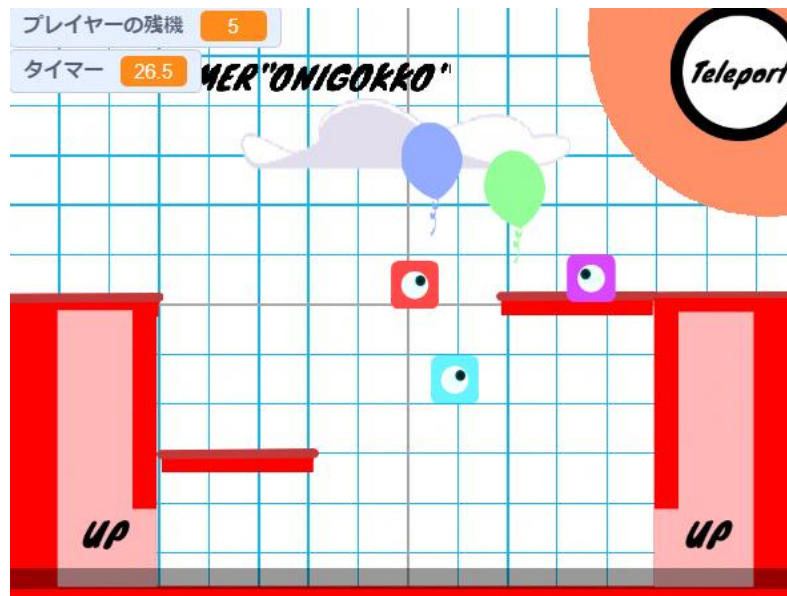
**展示期間：**令和6年3月16日(土)～3月24日(日)

**会場：**會津稽古堂 市民ギャラリー

**対象年齢：**未就学児～

**出展者：**デジタル未来アート事業実行委員会

**参 考：**あいづプロコン2023作品URL：<https://www.city.aizuwakamatsu.fukushima.jp/docs/2024021500019/>



## 2. コンテンツ概要 ワークショップ

20分チャレンジ！ プログラミング・電子工作体験【CoderDojo Aizu】

**作品介绍：**光る小物作成、オリジナルデザイン下敷き作成、ロボットプログラミング体験など、来場前の申込不要・各20分程度で気軽にプログラミング体験ができます。体験後、より深く取り組みたい場合はぜひ、「出張！CoderDojo Aizu」や「メカトロウィーゴでロボットプログラミング！」にもお越しください。

**展示期間：**令和6年3月16日(土)～3月24日(日)

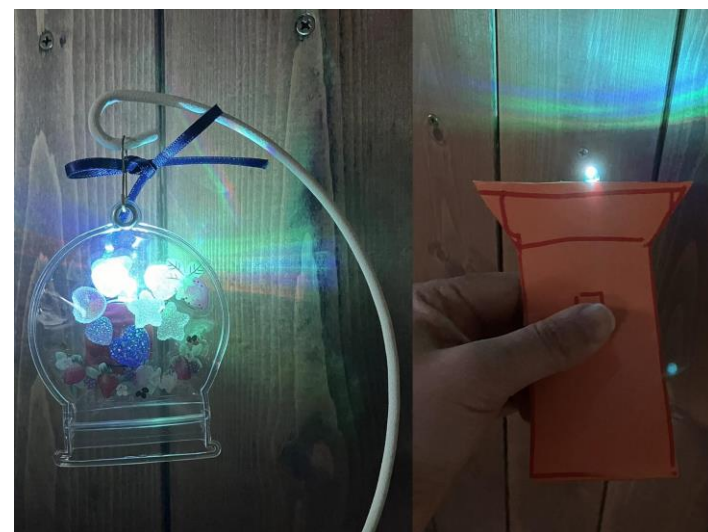
※ただし、3月16日(土)12:00～18:00、3月23日(土)12:00～18:00は除きます。

**会場：**會津稽古堂 市民ギャラリー

**対象年齢：**小学生1年生～6年生を推奨

**教育効果：**プログラミングや電子工作の体験を通して、ITツールの活用やプログラミングを学ぶことができます。

**仕組み：**Scratch（スクラッチ）を使って絵を描いてオリジナル下敷きを作成できます。また、電子工作にて光る小物を作成できたり、プログラミングをしてロボットを動かす体験ができます。



## 2. コンテンツ概要 ワークショップ

### 出張！CoderDojo Aizu【CoderDojo Aizu】

**作品紹介：**Scratch、micro:bitなどの電子工作、ロボットプログラミングなど、様々な内容のプログラミングを自由に！楽しく！体験するワークショップです。

**展示期間：**令和6年3月16日(土)、23日(土) 13:30～16:00

**会場：**會津稽古堂 美術工芸スタジオ

**対象年齢：**小学生～高校生（原則、小学生は保護者の同伴が必要）

**教育効果：**プログラミングや電子工作の体験を通して、ITツールの活用やプログラミングを学ぶことができます。

**仕組み：**参加者が主体となり、電子工作やプログラミングのアイデアなどを共有することで、お互いのプログラミングに対する理解度を深めます。





## 2. コンテンツ概要 ワークショップ

### メカトロウィーゴでロボットプログラミング！【CoderDojo Aizu】

**作品紹介：**メカトロウィーゴをScratchで操作してロボットプログラミングに挑戦するワークショップです。A地点・B地点間の移動やPK合戦といったミッションのクリアを目指します。

**展示期間：**令和6年3月20日(水・祝日) 13:30～15:30

**会場：**會津稽古堂 研修室2

**対象年齢：**小学生（原則、保護者の同伴が必要です）

**教育効果：**ロボットプログラミングについて学べます。

**仕組み：**プログラミングをして、ロボットを動かします。



## 2. コンテンツ概要 関連企画

### VTuberスクール【株式会社ポニーキャニオン】

**作品介绍：**VTuber（ブイチューバー）は、Virtual YouTuber（バーチャルユーチューバー）の略称で架空のキャラクターの姿で動画配信をする人です。ワークショップでは、VTuber体験やVTuberになるためのポイントなどを解説します。  
スマートシティサポーター交流会に関連する取組として実施します。

**展示期間：**令和6年3月17日(日) 10:00~12:00

**会場：**會津稽古堂 研修室6



### プログラミングコンテスト「あいづプロコン2023」表彰式 【デジタル未来アート事業実行委員会】

**作品介绍：**「あいづプロコン2023」で募集された作品の表彰式です。

**展示期間：**令和6年3月24日(日) 13:30~14:30

**会場：**スマートシティAiCT 交流棟  
※會津稽古堂 市民ギャラリーにてオンライン配信



### 3. KPI (重要業績評価指標)

指標	目標値	実績値
地元ICT企業等によるコンテンツ開発数	計7件以上／新規5件以上	計12件／新規7件
イベント来場者数	今年度累計 5,000人程度	4,858人
来場者の会津大学等への興味関心度	85%以上	82%

【地元ICT企業等によるコンテンツ開発数について（補足）】

- ① **（新規）** 魔法の森【株式会社デザインウム】
- ② デジタルボールパーティ【株式会社デザインウム】
- ③ **（新規）** AI Room Generator【公立大学法人会津大学・株式会社博報堂テクノロジーズ】
- ④ **（新規）** 脳波空間お絵描き【公立大学法人会津大学・株式会社博報堂テクノロジーズ】
- ⑤ **（新規）** AR 手描きアニメーション【公立大学法人会津大学】
- ⑥ デジタル未来のモノづくり2 ～3Dモデリング～【公立大学法人会津大学】
- ⑦ **（新規）** デジタル未来のモノづくり2 ～電子工作のふしぎ発見～【公立大学法人会津大学】
- ⑧ 疑似ホログラム2【公立大学法人会津大学】
- ⑨ **（新規）** ゲームで遊んで郷土を知ろう【公立大学法人会津大学】
- ⑩ **（新規）** 20分チャレンジ！ プログラミング・電子工作体験【CoderDojo Aizu】
- ⑪ 出張！ CoderDojo Aizu【CoderDojo Aizu】
- ⑫ メカトロウィーゴでロボットプログラミング！【CoderDojo Aizu】