

令和7年度
「デジタル未来アート展」
開催概要

～ワクワクが、一番のエネルギーになる～

デジタル 未来アート展

3.14 土 10:00-18:00
～3.23 月 入場無料

会津稽古堂（会津若松市栄町350）

詳細はこちら

自由に表現してみよう♪
ポップ!

デジタル×芸術に
たくさん触れて
ワクワクする心を
育てよう♪

ボールを思いっきり投げて遊ぼう!

主催：デジタル未来アート事業実行委員会
共催：会津若松市、会津若松市教育委員会

～ワクワクが、一番のエネルギーになる～

デジタル 未来アート展

3.14 土 10:00-18:00
～3.23 月 入場無料

会津稽古堂（会津若松市栄町350）
詳細はこちら

自由に表現してみよう！
デジタル×芸術に
たくさん触れて
ワクワクする心を
育てよう！

ボールを思いっきり投げて遊ぼう！

主催：デジタル未来アート事業実行委員会
共催：会津若松市、会津若松市教育委員会

親子で一緒に楽しめる！

コンテンツ

※ コンテンツの画像はイメージです。

うちゅうボールパーティー
ボールを投げて怪獣から卵を守ろう！何が生まれるかはお楽しみ♪

ARうちゅうむしさがし
タブレットをかざして、宇宙のジャングルにひそむ珍しい虫をゲット！

ローカルゲームコーナー
会津大学の学生さんたちが作った、楽しいゲームで思いきり遊ぼう！

会津スターツアー
各コンテンツを体験してパーツを集めよう！全て揃えば宇宙船が出発！

とびだす どうぶつ塗り絵
自分でぬった動物が画面の中で動き出す！魔法のような塗り絵を体験しよう！

プログラミング講座
パソコンを使って、自分だけの動きを作ってみよう！先生が優しく教えるよ！

このほかにも、みんなが主役になれるコンテンツが盛りだくさん！

※ コンテンツは開発中のため、一部変更となる場合があります。
※ 掲載内容は一例です。詳細は右の二次元コードからご確認ください。→
※ 会津稽古堂の駐車場が満車の場合は、提携駐車場の山正Pが利用できます。

イベントに関するお問い合わせ
宮泉銘株式会社（担当 土田）
TEL 0242-27-0031
hello@subarashiieito.co.jp

その他のお問い合わせ
デジタル未来アート事業実行委員会
（事務局：会津若松市情報戦略課）
TEL 0242-23-4188
smart@w.city.aizuwakamatsu.fukushima.jp

1. 開催概要

- 1 展示会名称
「デジタル未来アート展」
- 2 コンセプト
地元 ICT 企業や会津大学等との連携により、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 来場者
未就学児、小学生及びその保護者とする。
- 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 8 年 3 月 1 4 日（土）から 2 3 日（月）までの 1 0 日間
- 6 開催時間
各日 1 0 時 0 0 分から 1 8 時 0 0 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
 - 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

- ・ ARうちゅうむしさがし【株式会社デザイニウム】
- ・ うちゅうボールパーティ【株式会社デザイニウム】
- ・ みんなで作る未来の会津マップ【株式会社デザイニウム】
- ・ 光センサーうちゅうたんけん【公立大学法人会津大学 池本研究室】
- ・ さわって学ぼう！電気の冒険【公立大学法人会津大学 池本研究室】
- ・ 会津スターツアー【公立大学法人会津大学 池本研究室】
- ・ ローカルゲームコーナー【公立大学法人会津大学 池本研究室】
- ・ ゴミわけクイズ【NPO法人 Solaris】
- ・ 占いマシン【宮泉銘醸株式会社企画事業部】
- ・ とびだすどうぶつぬりえ【株式会社会津ラボ】
- ・ VRシューティング【公立大学法人会津大学 畠研究室】
- ・ プログラミングコンテスト「あいづプロコン2025」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

- ・ 電子工作体験ワークショップ【NPO法人 Solaris】※随時受付
- ・ プログラミング体験SONY toio【NPO法人 Solaris】※随時受付
- ・ オリジナルデザイン下敷作成【NPO法人 Solaris】※随時受付
- ・ ロボットプログラミング【NPO法人 Solaris】※随時受付
- ・ 出張！CoderDojo プログラミング教室【CoderDojo Aizu】※3/21（土）のみ実施

③ 関連企画（同日に開催した関連コンテンツ）

- ・ クイズ大会【クイズ・謎解き制作サークル「ひのき開発」】※3/13,14のみ実施

2. コンテンツ概要 デジタルコンテンツ

ARうちゅうむしさがし【株式会社デザイニウム】

作品介绍：ここは、地球から遠く離れた星のジャングル。子どもたちは、そこで見たことのない珍しい虫を探して捕まえます。使うのは網や虫かごではなくタブレット。AR技術とプロジェクションマッピングを組み合わせることで、まるで本当にジャングルにいるかのような臨場感の中で、デジタル昆虫採集を体験できます。

展示期間：令和8年3月14日(土)～3月23日(月)

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：iPadを通して、ARの世界を見ることができ、体験を通してARの仕組みを理解できます。

仕組み：マーカールと呼ばれる指定された場所に、iPadを通して様々な昆虫が表れます。昆虫が逃げる前に指定された回数タップすると捕まえることができます。



2. コンテンツ概要 デジタルコンテンツ

うちゅうボールパーティ【株式会社デザイニウム】

作品紹介：「襲ってくる怪獣から会津を守れ！」子どもたちはボールを投げて怪獣を追い返し、卵を守ります。卵を守りきると、中からさまざまなキャラクターが誕生。子どもに人気のボールプールとデジタル映像技術を組み合わせた、体を動かしながら楽しめる体験型コンテンツです。

展示期間：令和8年3月14日(土)～3月23日(月)

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

みんなで作る未来の会津マップ【株式会社デザイニウム】

作品紹介：デフォルメされた会津地域の地図に、子供たちが考えたキーワードをもとに生成AIでオブジェクト画像を作成し、地図上に配置していくことで、「子供たちの想像する未来の会津」をみんなで作り上げるインタラクティブコンテンツです。

展示期間：令和8年3月14日(土)～3月23日(月)

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：生成AIを通してイメージが形になる流れを体験し、デジタル化への興味・関心を高めるとともに、未来の会津を想像させることができる。

仕組み：タブレットを操作し生成AIでオブジェクトを作り出し、無線で送信すると、未来の会津マップに自分が作ったオブジェクトが表示出現る。



2. コンテンツ概要 デジタルコンテンツ

光センサーうちゅうたんけん【公立大学法人会津大学 池本研究室】

作品紹介：光で照らして宝物を探し出そう！」舞台は、宇宙の彼方に広がる神秘的な洞窟。エリア内に隠されたセンサーを探し出し、光を当てると不思議なギミックが動き出します。
まるで洞窟探検をしているかのような臨場感の中で、宝物を見つけるワクワク体験が楽しめるコンテンツです。

展示期間：令和8年3月14日(土)～3月23日(月)

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：光センサーの仕組みを楽しみながら、体験を通して学べる。

仕組み：光センサーが隠されている壁を懐中電灯の光を当てながら探す。うまくセンサーに光を当てることができると、様々な演出を見ることができる。



2. コンテンツ概要 デジタルコンテンツ

さわってまなぼう！でんきのぼうけん【公立大学法人会津大学 池本研究室】

作品介绍：あらゆる電子機器の頭脳として使われている半導体の仕組みを、触って学んでみよう！
電気の流れを視覚化することによって、遊びながら半導体の仕組みを学ぶことができるコンテンツです。

展示期間：令和8年3月14日(土)～3月23日(月)

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：電子機器が動く仕組みや、モーターやセンサーの仕組みについて体験を通して学べる。また3Dプリンターやレーザーカッターを
使用して作ったコンテンツを見て、これらの技術に興味・関心を持てる。

仕組み：3Dプリンターで製作したボールを電気と見立て、ボールの通り道にはセンサーやモーターを配置。通過するたびに電流が流れる・遮断する＝半導体を表現している。



2. コンテンツ概要 デジタルコンテンツ

会津スターツアー【公立大学法人会津大学 池本研究室】

作品紹介：われわれの宇宙船が壊れてしまった！他のコンテンツをクリアしたり、場内のしかけを作動させて宇宙船のパーツを集めよう！

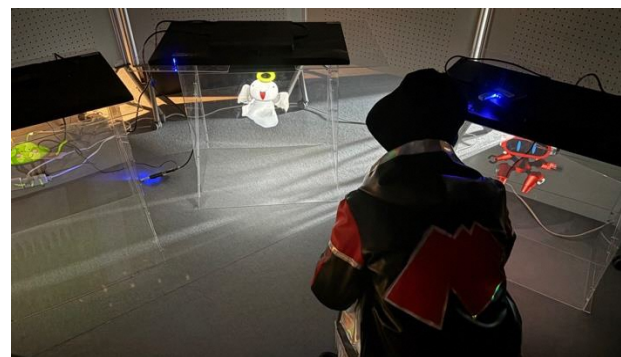
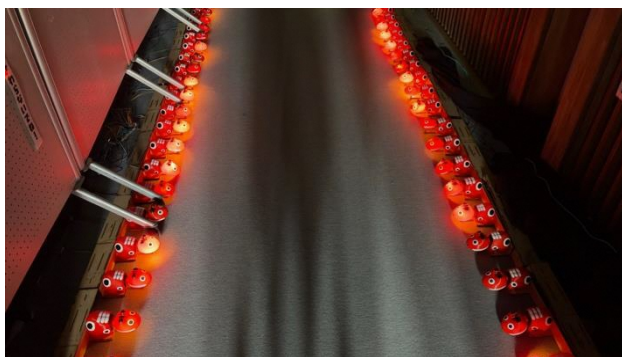
展示期間：令和8年3月14日(土)～3月23日(月)

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：モーターやセンサー、3Dプリンターやレーザーカッターを使用して作ったコンテンツを見て、これらの技術に興味・関心を持て
る。

仕組み：ホール内のコンテンツを体験した子どもたちに電子部品を模したアクリルパーツを配布。
出口近辺に設置された回収ボードにはめこむと、立体ホログラムが現れる。
ホール内の装飾やスタッフ衣装も製作し、ホール内がまるで一つのアトラクションとして楽しめるような統一感作りを行なった。



2. コンテンツ概要 デジタルコンテンツ

ローカルゲームコーナー ゲームで郷土と社会を知ろう！【公立大学法人会津大学 池本研究室】

作品紹介：会津大学の学生たちがプログラミングで作ったゲームを体験してみよう！
会津をテーマにしているので、社会問題や歴史を学ぶこともできます。

展示期間：令和8年3月14日(土)～3月23日(月)

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：ゲームを通じて郷土を知ることができる。また社会に役立つデジタル技術の活用方法について学ぶことができる。

仕組み：会津大学の学生が卒業制作等で作った郷土をテーマにしたゲームを体験できる。操作はキーボードでのワンボタンや、わかりやすいコントローラーで子どもでも簡単にプレイできるように工夫されている。



2. コンテンツ概要 デジタルコンテンツ

ゴミわけクイズ【NPO法人 Solaris】

作品介绍：令和8年4月から、会津若松市では家庭ごみ処理の有料化制度が導入されます。これにより、市民一人ひとりの「ごみ」への意識がこれまで以上に求められています。デジタル技術を取り入れたクイズでもっとごみのことを知ろう！
設問には、環境共生課にもご協力賜った。

展示期間：令和8年3月14日(土)～3月23日(月)

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：クイズを通してゴミの仕分けや削減についての意識を高めることができる。

仕組み：NFC技術を利用して、解答用カードをリーダーにかざすことで解答する。これにより選択肢を多くすることができ、細分化するゴミの仕分けに対応した。



2. コンテンツ概要 デジタルコンテンツ

占いマシン 【宮泉銘醸株式会社企画事業部】

作品紹介：今日の運勢を占ってみよう！
手をかざすだけで、画面に占い結果と光の演出が楽しめます。

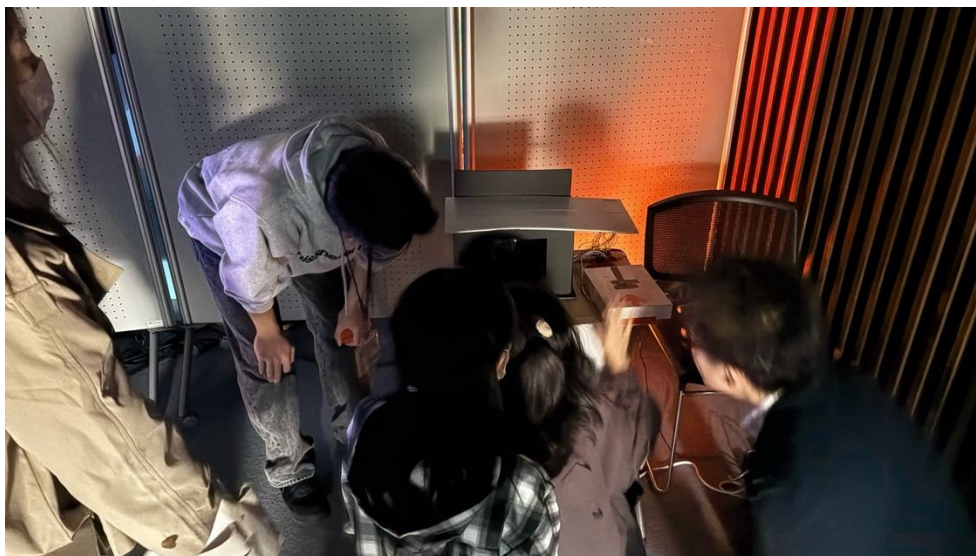
展示期間：令和8年3月14日(土)～3月23日(月)

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：構成をあえて見せることで、簡単なプログラミング知識でモノを作ることができるということを伝えることができる。

仕組み：Raspberry Piを使用した簡単なプログラムに、センサーによる制御やAIのランダム要素を加えている。



2. コンテンツ概要 デジタルコンテンツ

とびだす どうぶつぬりえ【株式会社社会津ラボ】

作品紹介：こどもが自由に色を塗った動物の絵が、スキャンされてモニターの中で立体的に動き出す！「とびだすどうぶつぬりえ」は、アナログのぬりえ遊びとデジタル技術を融合させた体験型コンテンツです。

展示期間：令和8年3月14日(土)～3月23日(月)

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：ぬりえという身近な遊びを通してIT体験ができる。想像力を育み、親子で一緒に楽しめる。

仕組み：ぬりえをスキャンするとその場で3D化され、クラウド上の動物園にアップロード。実際の動物をキャプチャーした、リアルなアクションが加えられる。



2. コンテンツ概要 デジタルコンテンツ

VRシューティング【公立大学法人会津大学 畠研究室】

作品介绍：福島県立博物館の展示物をモチーフにしたゲームと、社会に役立つゲーム（シリアスゲーム）が遊べるよ。未来のゲームは学びも社会にも役に立つんだ！！

展示期間：令和8年3月14日(土)～3月23日(月)

会場：會津稽古堂 市民ギャラリー

対象年齢：10歳以上～（Meta Questシリーズの規制と同等）

※VRゴーグルを見れない世代にも、体験している人がどんな映像を見ているのかモニターを通して疑似体験できます。

教育効果：VRを体験を通して学べる。また会津大学が研究している技術として、ハンドトラッキングについても体験を通して、興味・関心を持ち、学べるようになっている。

仕組み：VRゴーグルを使い、MR空間内で自分の手を使ってビームを打つことができる。コースに入ると、コースターで進みながらオブジェクトにビームを当てて、点数を競うことができる。



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2025」作品展示【デジタル未来アート事業実行委員会】

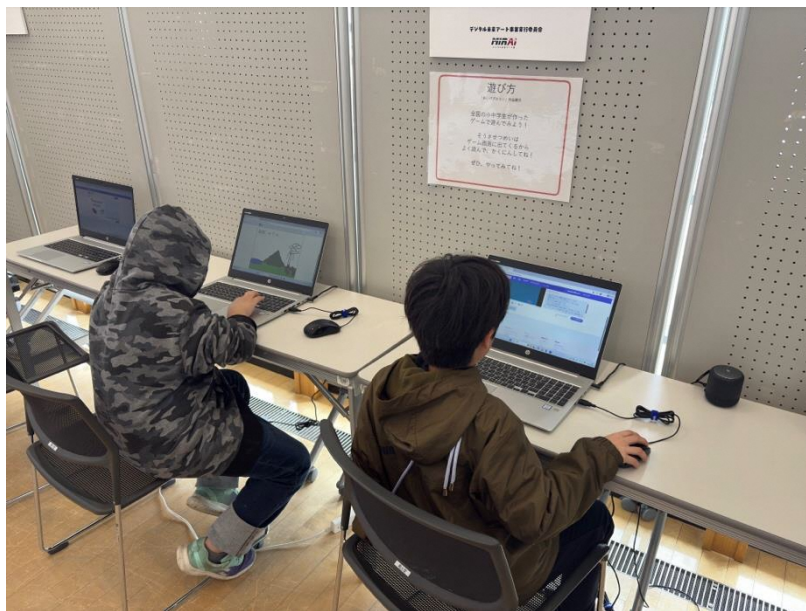
作品紹介：デジタル未来アート事業実行委員会が開催した、プログラミングコンテスト「あいづプロコン2025」の応募作品を展示します。
児童・生徒のアイデアあふれる素晴らしい作品を体験してください！作品の多くはScratch(スクラッチ)というプログラミングソフトを使用して作成されています。

展示期間：令和8年3月14日(土)～3月23日(月)

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



2. コンテンツ概要 ワークショップ

電子工作体験ワークショップ【NPO法人 Solaris】

作品紹介：光るアクセサリーを作成し、持って帰ることができる。はんだごてを使わない、気軽な電子工作体験ができる。

展示期間：令和8年3月14日(土)～3月23日(月)

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：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る。

仕組み：電子工作にて光る小物を作成できる。



2. コンテンツ概要 ワークショップ

プログラミング体験SONY toio【NPO法人 Solaris】

作品介绍： sony toio（トイオ）は、ソニー・インタラクティブエンタテインメント（SIE）が展開する、手のひらサイズの「キューブ型ロボット」を使ったロボット玩具です。多様な遊びを体験することができ、プログラミング教育ツールとして人気です。

展示期間： 令和8年3月14日(土)～3月23日(月)

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： 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る。

仕組み： Scratchをさらに直感的にしたとも言えるtoioの命令カードによって、楽しみながら命令によるプログラミングの作成や、論理的思考を体験することができる。



2. コンテンツ概要 ワークショップ

オリジナルデザイン下敷作成【NPO法人 Solaris】

作品紹介：好きな形のデザインを選んで、台紙に色を塗って自分だけのオリジナルシール・マグネットを作ってみませんか？
カッティングマシーンを使った楽しいワークショップです。

展示期間：令和8年3月14日(土)～3月23日(月)

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：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る。

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る。



2. コンテンツ概要 ワークショップ

ロボットプログラミング【NPO法人 Solaris】

作品紹介：遊び感覚でプログラミングの論理的思考を学べる手のひらサイズの二足歩行ロボット「メカトロウィーゴ」を動かしてみよう！

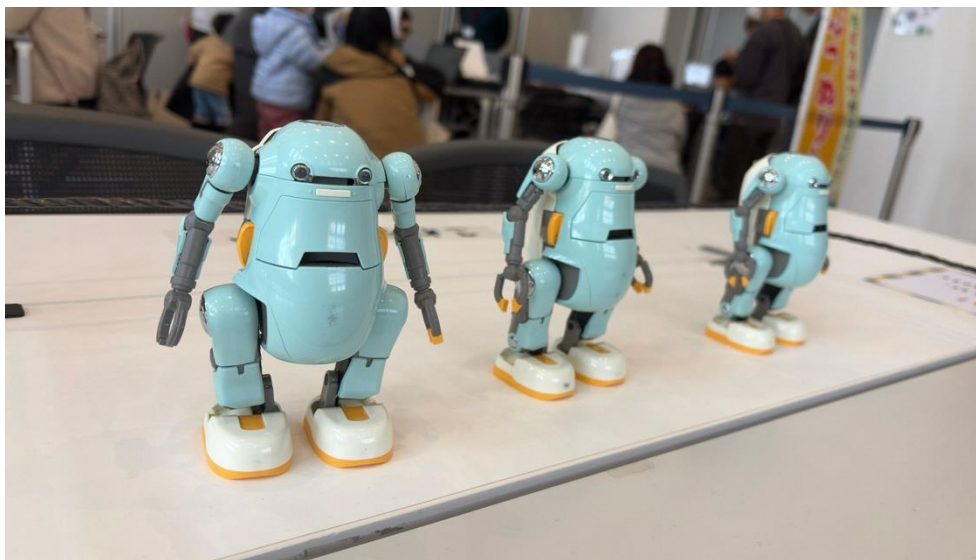
展示期間：令和8年3月14日(土)～3月23日(月)

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：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る。

仕組み：Scratchを使用し、実際にロボットを動かすことができる。



2. コンテンツ概要 ワークショップ

出張！CoderDojo プログラミング教室【CoderDojo Aizu】

作品紹介：世界中にプログラミングを学ぶ場を提供しているCoderDojoがデジタル未来アート展に登場！PCを用いたプログラミングを、大人
のサポートを得ながら学習します。(3/21のみ開催)

展示期間：令和8年3月21日(土)

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です）

教育効果：本格的なプログラミングに触れることができる。

仕組み：プログラミングによって「やりたいことを形にする」ところまで講師陣がサポート。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る。



9. KPI (重要業績評価指標)

(1) 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

① デジタルコンテンツ

- ・ARうちゅうむしさがし【株式会社デザイニウム】
- ・うちゅうボールパーティ【株式会社デザイニウム】
- ・みんなで作る未来の会津マップ【株式会社デザイニウム】 **【新規】**
- ・光センサーうちゅうたんけん【公立大学法人会津大学 池本研究室】
- ・さわって学ぼう！電気の冒険【公立大学法人会津大学 池本研究室】 **【新規】**
- ・会津スターツアー【公立大学法人会津大学 池本研究室】 **【新規】**
- ・ローカルゲームコーナー【公立大学法人会津大学 池本研究室】
- ・ゴミわけクイズ【NPO法人 Solaris】 **【新規】**
- ・占いマシン【宮泉銘醸株式会社企画事業部】 **【新規】**
- ・とびだすどうぶつめりえ【株式会社会津ラボ】
- ・VRシューティング【公立大学法人会津大学 畠研究室】
- ・プログラミングコンテスト「あいづプロコン2025」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

- ・電子工作体験ワークショップ【NPO法人 Solaris】
- ・プログラミング体験SONY toio【NPO法人 Solaris】 **【新規】**
- ・オリジナルデザイン下敷作成【NPO法人 Solaris】
- ・ロボットプログラミング【NPO法人 Solaris】
- ・出張！CoderDojo プログラミング教室【CoderDojo Aizu】

コンテンツ開発数 7件以上

(結果：17件)

新規コンテンツ開発数 5件以上

(結果：6件)

達成

9. K P I (重要業績評価指標)

(2) イベント来場者数 今年度累計5,000人程度

『5. 来場者数集計』より

①来場者数 合計 3,574人(再入場含む 5,395人)

イベント来場者数 5,000人程度
(結果：5,395人)

達成

9. K P I (重要業績評価指標)

(3) 来場者の会津大学等への興味関心度 85%以上

『8. 来場者アンケート集計』より

○小学生以下 興味関心度 85.2% 達成
(参照：アンケート問4)

○中学生以上 興味関心度 87.5% 達成
(参照：アンケート問4)

(考察)

該当コンテンツにおいて「会津大学」「会津大学の学生」が作ったコンテンツであることを掲示物や説明文で例年よりも強調しており、子どもにも伝わりやすい会場作りができた。
また運営スタッフにはコンテンツ制作者を含む会津大学の学生に多く参加してもらっており、ただやり方を教える以上のコミュニケーションがとれていたのも一因。

興味関心度向上

85%以上

達成