

美ヶ原高原美術館の広大な野外空間と、枝分かれする経路を活かし、来館者が歩きながら物語を読み進める新しいアート展示「歩く絵本」を提案した。

物語のワンシーンとなる作品を館内に複数点在させ、移動することでシーンを読み進めていく。その際に、歩く経路や選択によって物語の展開が変化する。来館者は「どの道を選ぶか」で自分だけの物語を体験し、主体的に行動・判断する感覚と没入感を得ることができる。



顧客のルート取りを設定するために、星型とハート型のマークがある箇所に「物語のワンシーン」を設置するイメージである。顧客はこのシーンを順番通りにたどっていくことになる。どこにどんなシーンを設置するかは後々説明する。

さらに、この展示では、日常ではむだと思われがちな行動を題材にした、私たちとキン・シオタニ様の創作による物語をアートとして表現する。

例えば、仕事帰りにいつもより一駅早く降り、川沿いをぶらぶら歩く——一見むだに思えるその行動が生む心の余白や小さな気づきを、キン・シオタニ様の手による絵に変換し、約10枚の作品として展示する。

物語は、ひとつひとつのシーンに「むだを取り入れたことで生まれる気づきや結果」が描かれており、来館者はそのページを自分の足でめぐりながら歩みを進める。

前半は、理想的な余白を持って生きる男を主人公とした、一日における5つの出来事。

後半では、「あなたならどうする？」という問いかけから始まる一枚の絵をきっかけに、選んだ道によって展開が変わる3つのルートが待っている。

歩くことで絵本を読み進め、どの物語に共感するかを選びながら、来館者は日常に転がる“余白”と向き合う時間を過ごしていく。

これを経て、「むだにも価値がある」という感覚が、静かに心の中に芽生えてい

く・・・

キン・シオタニ様のユーモアと温かみのある視点が、美ヶ原の自然と屋外展示に融合し、「歩く」「選ぶ」「感じる」という小さな行為の積み重ねの中で、むだの中に潜む豊かさや日常の余白を来館者に届ける。

7.2 本施策で想定した提供価値

前半部分

前半部分は、「むだ」の重要性や、日常生活に余白を取り入れることの価値に気付いている人物「Aさん」の一日に着目し、Aさんが日常の中でどのような点に注目し、それを踏まえてどのような発想・行動に至り、どのような結果を得るかを描いた物語である。

Aさんの物語を通して提供したい価値として、以下の点が挙げられる。

- ① 「むだ」は、時間的・体力的に大きな負担がかかるものだけでなく、日常から取り入れることができるという発見
- ② 普段とらないような行動や選択をしてみることが、「むだ」を取り入れる手段の一つであるということへの気付き

後半部分

後半部分は、「自分だったらむだをどう取り入れるか」を日常のワンシーンにおいて選択させる。

後半部分では、以下の2点が挙げられる。

- ① 前半を受け、主体的に普段取らないような行動や選択を行うことによって、むだを日常に取り入れる体験
- ② 実際に自らの生活にむだを取り入れる機会となる“Veil”への導線の確保

以上2点の価値を満たすために、私たちは前半・後半の内容について次のようにまとめた。

7.3 キン・シオタニ様への作品制作依頼用のストーリー（プロット）

・前半部分

①その朝、Aさんはいつもより少し早く目を覚ました。窓の外はまだやわらかい光で、部屋の空気も少しひんやりしている。せっかくなので、いつもより丁寧に朝食を作ってみることにした。普段は面倒で避けてしまうゆで卵を、今日は気まぐれに鍋へ。湯の中で時間

を計るでもなく、なんとなくの勘で火を止めた。殻をむくと、黄身はちょうどいい半熟。湯気の中で、やわらかく光っている。たぶん、急いでいたら味わえなかったこと。その小さな成功が、彼の朝を少しだけ特別にした。何も変わらないはずの日が、ほんの少しだけ良い日になりそうな気がしていた。

②朝早く起きて、ちょっとだけ時間に余裕がある。そんな理由で、Aさんはふと「いつもとは違う道を通ってみようかな」と思い立った。とことこ歩いていると、どこからかふわりといい香りが漂ってくる。「あれ、こんなお店があるんだ」と眺めていると、店のドアがカランカランと開き、店員さんが黒板を抱えて出てきた。どうやら今、メニューを書き始めたところらしい。今週のおすすめはビーフシチュー。思わず顔がほころぶ。「素敵なお店をひとつ見つけちゃった。今度来てみよう。」こうしてAさんは、いつもとは違う道を歩いたことで、ほんのちょっとした“ときめき”を手に入れたのだった。

③いつもの業務中、コピー機を使うAさん。オフィスを見渡すと、オンライン会議に臨もうとヘッドセットを装着しようとしている同僚のBさん。何気ない業務を淡々とこなしているAさんだが、実は、愉快地仕事をしている。「僕はイメージを投影する魔法使い、Bさんは世界を旅するパイロット。」そんな妄想に、Aさんは一人ルンルンしているのだった。

④その日の仕事を終えたのは、夜の7時を過ぎたころ。Aさんはふと、いつもより一駅手前で電車を降りてみようと思った。なんとなく、川沿いの道をぶらぶら歩きたくなったのだ。風は冷たく、遠くで電車の音が響く。やがて鉄橋を渡る電車が通り過ぎ、その大きな音が消えたあとに、空には星が静かに瞬いていた。

⑤寝る支度を終えたAさんは、日記を手に取り、今日をちょっと思い返してみる。「いつもならやらないことを、少しやってみただけ。きっとそれが小さな幸せに繋がっていたのかもしれない。明日はどんな一日になるかな。」そんなふうに、明日を少しだけ楽しみに思える気持ちもまた、今日を振り返ってみたからこそ、そっと見つけた小さな幸せなのだった。

・後半部分

【あなたはどんな選択をしますか。】 →以下”あなた(顧客)”目線

①場面描写 おうちの中

「自分だったらむだをどう取り入れるか」を日常のワンシーンにおいて選択させるために、以下の三つの要素が含まれる、家の部屋の中の情景を設置する。同時に、「明日何をしようかな?」という投げかけの言葉も設置する。

- 1.目覚まし時計→②への誘導
- 2.お弁当箱→③への誘導（そのまま④へ）
- 3.窓ガラスの汚れ→⑤への誘導

②早起き

いつもより 30 分だけ早く起きてみた。カーテンを開けると、空がオレンジ色に染まっていた。ほんのり赤みを帯びた光が、まだ寝ぼけた街を柔らかく照らしている。コーヒーを淹れて窓辺に座る。静かな朝の空気の中で、鳥のさえずりだけが遠くから聞こえる。いつもなら見逃してしまう空の色が、こんなにも穏やかで鮮やかだとは。30分の違いで見える景色は、思ったよりも特別で、「ちょっと早く起きる」だけで、日常が少し変わること気づいた。

③お弁当①(そのまま④へ)

わっぱの中には、炊き立ての白いご飯が詰められている。ウインナーに包丁を入れる。十字に切り込みを入れて、じっと焼き面を見つめる。じゅう、と音を立てて端が開き、小さなタコの形になった。切れ込みがゆがんだタコさんウインナーが、慣れない手つきで挑戦した証だ。それを見て、少しだけ笑みがこぼれる。

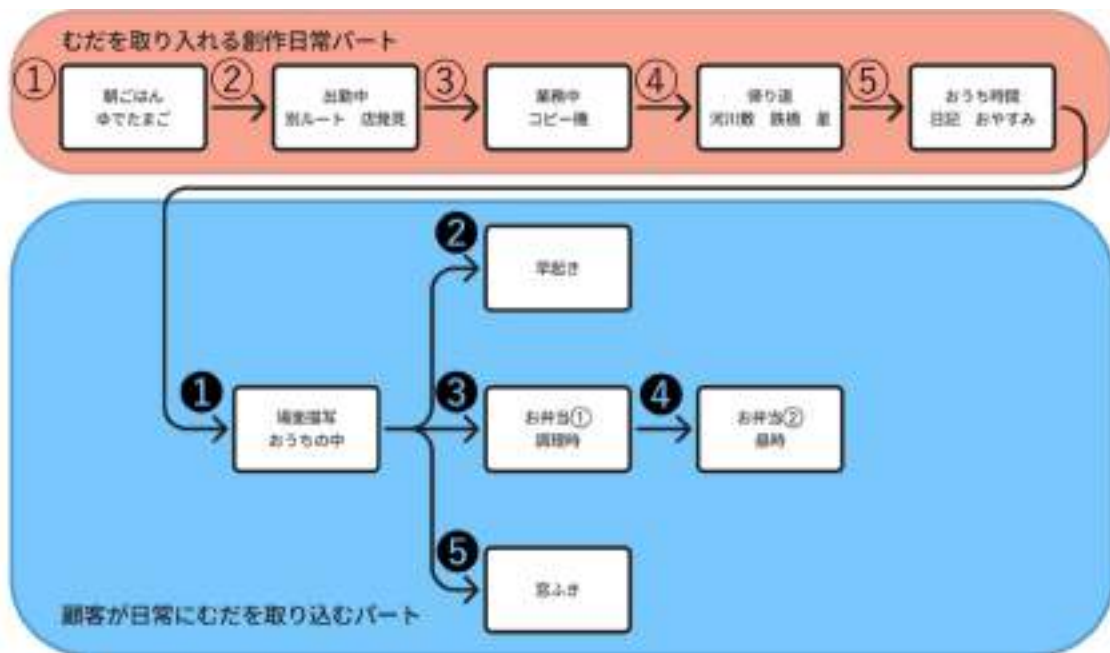
④お弁当②

昼休み、早速デスクに弁当を置くが、隣の席の彼が開いた鮮やかな宝箱に目を奪われた。私もごちない出来を恥じらいつつ、弁当を広げる。「わあ！素敵なお弁当ですね。自分で作ったんですか？」そう声をかけられたものの、彼とはほとんど話したことがなかった。私は少し戸惑いながらも、照れながら「はい」と答える。少しの手間が、新たな出会いを生み出した。

⑤窓ふき

ふだんは面倒で後回しにしてしまう掃除だけれど、今日は手を伸ばしてみた。水に浸した布を窓に挟み、左から右へゆっくりと手を動かす。曇りが消えていくにつれて、向こう側の景色が少しずつ鮮やかになる。ふと外に視線を向けると、空に虹がかかっていた。「わあ、きれい。」きっと、いつものようにやらずにいたら気づけなかった景色。ちょっとしたひと手間が、今日というパレットに色を足してくれた。

7.4 美術館館内におけるシーンの設置順番イメージ



親指広場をスタート地点とし、赤色の線（前半部分）を進んでいく。上記の地図の右下部の3色に変わるタイミング（後半部分）で物語の分岐を選択させる。シーンが2つ必要な「弁当」の選択肢は、距離の長い水色ルートにて採用する。

8. 施策案②「Dotti??」（仮称）

8.1 本施策で提供したい価値

本プロジェクトでは、「むだの再認識」という価値を施策によって提供したうえで、「むだの深まりを後押しし、取り込む」ことのできる Veil に誘導することを目的としている。この”美ヶ原高原美術館内の施策「Dotti??」“は「むだの再認識」という価値を提供することを目指す。

8.2 施策概要

施策名	Dotti??～これいいな。が見つかる場所～
概要	美術館内の一部の展示作品にパネルを設置し、パネルで提示される作品の2通りの見方のうち、片方を選びながら館内を巡ることでキン・シオタニ様の作品にたどり着く。
名称由来	施策を通して、選択を繰り返すことで自分の中の「いいな。」を見つけ、磨くことができる場所でありたい。
展開場所	美ヶ原高原美術館内

8.3 施策詳細

この施策は、展示作品付近に設置されたパネルの質問に答えながら美術館内を巡り、最終的にキン・シオタニ様の作品へと導かれる仕組みである。巡るルートによって到達する作品が異なり、全4種類の作品を想定している。パネルの質問には選択肢として、展示物の無限通りある見方の中の、あくまでも例として2通りの見方を提示し、来場者が自身の感性に基づいて回答を選択できるようにする。

8.4 使用する展示作品

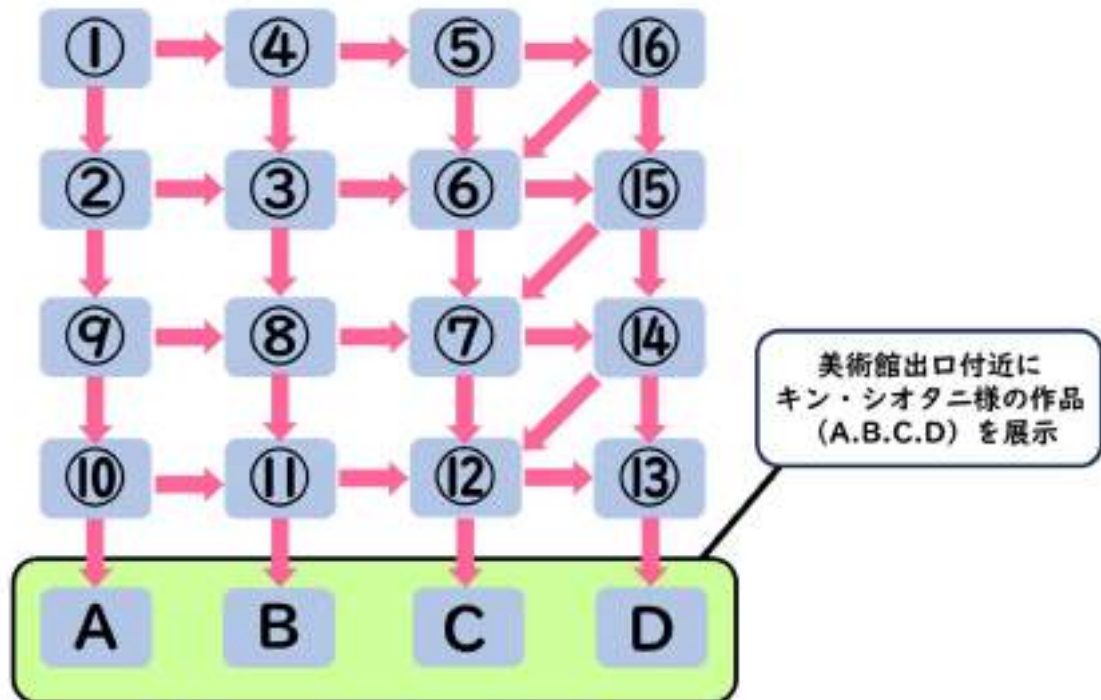
施策を行うにあたり、美術館中央広場から右側のエリアにある作品のうち16作品に質問パネルを設置する。加えて美術館の出口にはキン・シオタニ様の作品をA.B.C.Dの4種類設置する。大まかな作品の位置関係は以下の通りである。来場者には16作品とキン・シオタニ様による作品の位置が分かる以下のようなマップを配布する。



8.5 ルート説明

作品間を移動するルートとしては以下のような順路を想定している。

スタート地点



分岐を進んでいった先にあるゴール地点 A、B、C、D では、キン・シオタニ様が手掛けたイラスト作品を展示する想定となっている。⑩、⑪、⑫、⑬の最後の設問から想定される人物像を描いたイラストと題名を、キン・シオタニ様が持つ独特な感性のもと描いていただきたいと考えている。それ以外の部分（左上①より、縦3点×横4点の計12か所）は、人物像に関わらず、ターゲットは自らの感性での選択を楽しむ。

8.6 来場者の動き(Dotti??施策内)

i) スタート地点①でパネルに書かれている質問と選択肢に対して自らの感性で選択する。



1

Q.この作品は何をしているときの親指？

A：料理

B：マッサージ

Aを選んだ方は②の作品へ

Bを選んだ方は④の作品へ

ii) A を選ぶ→②の作品に向かう

iii) 作品②でパネルに書かれている質問と選択肢に対して自らの感性で選択する。



2

Q.この家族がいるのはどこ？

A：海水浴場

B：サウナ

Aを選んだ方は⑨の作品へ

Bを選んだ方は③の作品へ

iv) A を選ぶ→⑨の作品に向かう

v) 作品⑨でパネルに書かれている質問と選択肢に対して自らの感性で選択する。



9

Q.これは何をイメージした？

A：すいか

B：わかめ

Aを選んだ方は⑩の作品へ

Bを選んだ方は⑧の作品へ

vi) Aを選ぶ→⑩の作品に向かう

vii) 作品⑩でパネルに書かれている質問と選択肢に対して自らの感性で選択する。



10

Q.この人の気持ちは？

A：後ろから襲われそう・・・

B：ミスは許されない！

Aを選んだ方はAの作品へ

Bを選んだ方は⑪の作品へ

viii) Aを選ぶ→Aの作品に向かう

8.7 既存施策「Veil」へのつながり

本施策ではターゲットを既存施策「Veil」に直接誘導できるような仕組みを作りたい。

ターゲットは、美術館で現代彫刻の「遺物(異物)」のような存在感に触れ、「Dotti??」により感性が磨かれた状態で美術館を後にすることになる。この一連の流れこそが、ターゲットに「むだ」の再認識と余白の日常化が可能であることを気づかせ、Veilの価値を理解しやすい状態にさせるといえる。具体的には、本施策と関係のあるグッズを制作し、Veilに陳列すること等を想定している。

8.8 来場者の動き (Dotti??→Veil)

来場者の動き(Dotti??施策内)の続き。

ix)作品 A でキン・シオタニ様の作品と出会う。

x)キン・シオタニグッズが Veil に売っていることを知る。

xi)キン・シオタニグッズに惹かれるもしくは施策を通して感性が磨かれたことにより、普段は気に留めない物でも Veil に置かれている商品に惹かれ、購入にいたる。

8.9 顧客ストーリー

8.9.1 出会いと動機

壮大な景色の中に彫刻が散らばる美ヶ原高原美術館にきた松下さん。受付で、通常の鑑賞とは別に「自分の感性で巡る体験型プログラム・Dotti??」の案内を目にする。自分の「これいいな。が見つかる」という説明と、特別なルートマップの存在、キン・シオタニ様の作品をみることができることに惹かれ参加を決めた。

8.9.2 本施策での逡巡

受付時にもらったマップを片手に歩いていると、広場の入り口近くでパネルを発見。「この作品は何をしている時の親指?」「へえ一面白い、俺だったらこっちって思うかな」と自分で選んだ選択肢に少し笑ってしまいつつ、「次は4番か」と手に持っているマップを見ながら進んでいく。

進むたびに、どちらに惹かれるのかを聞かれる松下さん。風の音、石の質感、広がる景色。ふとした“選び方”に自分の癖や価値観が見えてくる。そのとき、ひとりの男性とすれちがった。彫刻の前を足早に通り過ぎたその人は、自分と同じマップを持っていない様子。松下さんは、自分だけが少し深い視点で鑑賞できているような満足感があつた。

選択を重ねて辿り着いた室内展示のゴール地点。キン・シオタニ様の小部屋に入ると、そこには自分の選んだルートに対応した一枚のイラストが飾られている。

「今日の自分が、誰の人生の脇役なのか気になってしまう」

「これちょっと分かる気がする笑」松下さんは不思議と親近感がわいた。

ゴール地点でノベルティを受け取った松下さんは、ふと裏面に小さな文字があることに気づいた。「心がくすぐられるグッズをもっと見たい方はこちら」——そんなさりげない案内が記されていた。紹介先は、館内のお土産ショップ「Veil」。ノベルティで高まったワクワク感のまま、松下さんは自然と足を運んでいた。

中には、キン・シオタニ様の作品に連動したグッズ、一見むだそうだけど心が惹かれる小物たちが並んでいる。Dotti??で感性にスイッチが入っている松下さんは、普段なら買わないようなアイテムを「あ、これいいな…」と自然に手に取ってしまった。