

## 2026年NCF助成金事業 助成金給付認定講評一覧

※敬称略・登録順・人名は申請時のまま記載

| 登録番号    | 助成区分     | 研究機関(団体名)                        | 代表責任者  |     | 担当者    |      | 研究テーマ   | 講評  |
|---------|----------|----------------------------------|--------|-----|--------|------|---|---|
| Gr26001 | 教育普及活動助成 | 東京農工大学科学博物館                      | 中澤靖元   | 館長  | 齊藤有里加  | 特任助教 | ほどけば消える資料を残す——結び模型の3Dデジタル保存とインタラクティブ展示の展開           | 博物館の課題である無形資料の記録・保存・公開という視点から意義のある活動で、無形文化遺産である技術を可視化することを目的にした教育普及活動である。結ぶという「操作知識」の可視化の過程でその技術と身体知を世代継承していく点に独創性が認められ評価できる。<br>また、3Dスキャンや、「結び」が再現できる技術保持者の市民団体（サークル）と連携して制作する動態記録とを掛け合わせた活動計画は、暗黙知を再現可能にしやすい形で、次世代に引き継げる実現的な取り組みとなっている。空間デザインの観点からの展示効果も期待できる。  |
| Gr26002 | 教育普及活動助成 | 栃木県立美術館                          | 山下和彦   | 館長  | 武関彩瑛   | 主任   | 企画展「ゲームと美術—インタラクティブ・アートの誕生」におけるイマーシブ展示空間の構築         | イマーシブ体験展示の一環として位置づけられる活動で、ゲームのプレイヤーを美術館における鑑賞者に見立て、鑑賞者の能動的な関与を通じて新たな芸術体験を提示する、という目的は、ゲームを美術的文脈で再評価するものであり、これらの点に独創性が認められ評価できる。ゲームをインタラクティブな美術作品として捉えて展示空間を構成することは魅力的で、プレイ自体が美術館という場での新たな芸術体験として展示される視点はエンターテインメント施設で展開されているものとは一線を画しており、計画の具体性と実現性の高さから空間ディスプレイの可能性に寄与するものと期待できる。                               |
| Gr26003 | 研究助成     | 東京科学大学<br>山崎鯛介研究室                | 山崎鯛介   | 教授  | 長沼徹    | 助教   | ハウスミュージアムにおける「しつらえ」を起点とした公開活動とネットワークを通じたナラティブの連鎖的展開 | 空間ディスプレイの領域の研究としてハウスミュージアムの個人・家族の物語であるナラティブに着目して特に過去の家具の配置など「しつらえ」を重要視し、ネットワークを通じた調査・情報収集により広く公開活動を展開しようとする試みは評価できる。建造物の公開を見据えたアーカイブ化が目指され、資料保存と活用が融合された研究事例として注目されること、ハウスミュージアムの理解促進や今後人口減少や空き家が増えていくと危惧されるなかで、ハウスミュージアムの可能性を開くことなどから社会的意義の高い研究であり、その効果が期待できる。   |
| Gr26004 | 教育普及活動助成 | 兵庫県立大学<br>自然・環境科学研究所             | 國井 総一郎 | 理事長 | 廣瀬 孝太郎 | 准教授  | 放射光X線CTイメージングで創る空間ディスプレイ「3D微化石図鑑～地球の進化と微生物達の物語～」展   | 珪藻などの微化石については、これまで電子顕微鏡尾の写真を角度を変えながら立体的にとらえてきたが、本活動における放射光マイクログラフCTによる形態の測定とモデルを製作する技術は独創性が認められる。肉眼では見えず、これまで写真展示などにとどまっていた微化石をデータから3Dイメージや模型として提示することで観賞者に訴えやすく即効性も期待できる取り組みである。これは、自然資料の活用だけでなく、審美的視点から分野をこえて、あらたな価値づけを与え得る展示となることが期待され、さらに空間ディスプレイの発展にも寄与するものと期待できる。   |
| Gr26005 | 研究助成     | 公立大学法人静岡文化芸術大学デザイン学部 デザイン学科中川研究室 | 横山 俊夫  | 学長  | 中川 晃   | 准教授  | デジタル嗜好性に応じた空間ディスプレイ表現の検討—体験価値と心理的安全性への影響を中心に—       | デジタル嗜好性の有無によって、空間ディスプレイの居場所感や心理的安全性、共有意欲の変化を検証しようという研究である。デジタル嗜好性が高い層と低い層のデジタル演出に対する心理的安全性と共有意欲の差異を調査する点は独創性が認められる。居場所感、共有意欲などをどのような尺度で測定するのかなど課題があるが挑戦的な研究として評価できる。<br>また、感覚過敏をはじめとした強い光や音などを原因とする外出困難者の空間体験は昨今ディスプレイ業界でもテーマの一つとなっており、デジタル時代の居場所感、心理的安全性を下げない演出については、社会課題の解決および空間ディスプレイ業界の今後の発展にも寄与するものと期待できる。 |