

博物館におけるボランティアスタッフによる インタープリテーション導入のための分析と検討

宮田岳[†] 杉山岳弘[‡]

静岡大学大学院情報学研究科[†] 静岡大学情報学部[‡]

1 はじめに

博物館では来館者に対して展示物の幅広い知識を学芸員ガイドや音声・映像ガイドなどで提供している。本研究グループでは、博物館での効果的な学習のために、ITC を利用して来館者の興味や関心に応じて対話的なガイドコンテンツのデザインに関する研究を行っている[1]。

本研究では、浜松市博物館をフィールドとして、人を中心としたインタープリテーションという解説手法[2]を通して、来館者の興味・関心を高め、来館者の自発的行動を促すことを目的とする。これまでの研究では、来館者の興味度の特徴を分析し、インタープリテーションの導入の可能性を検討してきた[3]。自発的行動を促すためには、興味に合わせたガイドプログラムが必要となるが、博物館においてはインタープリテーションの手法はまだ確立されていない。

そこで、本稿では解説する側が効果的な解説をするために、ボランティアスタッフによる実践を行い、どのようなフローでガイドプログラムを作成すれば、来館者の行動をより促すことができるかを分析し、博物館におけるインタープリテーションを検討する。

2 インタープリテーションについて

インタープリテーションとは、主に自然を対象とした「解説活動」を指す[2]。インタープリテーションの目的には、対象物の知識や情報を単に伝えるだけではなく、体験を通して人の興味を刺激し啓発することがある。最近では、自然・歴史資料や文化財をもつ多様な施設の解説活動にまで機能を広げている[4]。

2.1 インタープリテーションの重要な要素

インタープリテーションの事例に琵琶湖博物館の展示交流員の取り組みがある。展示交流員は、一方的に知識を与えるだけでなく、来館者を主体的にとらえ、展示物を通して来館者に新たな気づきを与えている[5]。これは来館者自身が観察する、意見するなどの自発的行動を促すことで、来館者の関心を高めていることが考

えられる。つまり、インタープリテーションは、来館者に合わせた解説によって自発的行動を促して「気づき」を与えることが重要となる。

3 ボランティアスタッフにおける利点と課題

本稿では、ボランティアスタッフを活用してインタープリテーションを行う。ボランティアスタッフを活用する利点は、ボランティアスタッフの意欲の高さと来館者に近い視座の提供をできる点である。

一方、ボランティアスタッフの意見を聞いたところ、課題としては以下の点がある。

- (1) 専門的知識が少ないため不安である
- (2) 解説の仕方がわからない
- (3) 来館者との話し方がわからない

ボランティアスタッフは専門家ではないため、専門的知識や対象者に合わせて言葉を変えるなどの解説スキルがないことが言える。

4 インタープリテーションのアプローチ

課題となる知識や解説の仕方、話し方についてはインタープリテーションの手法を用いて、図1のアプローチをとることで解決していく。

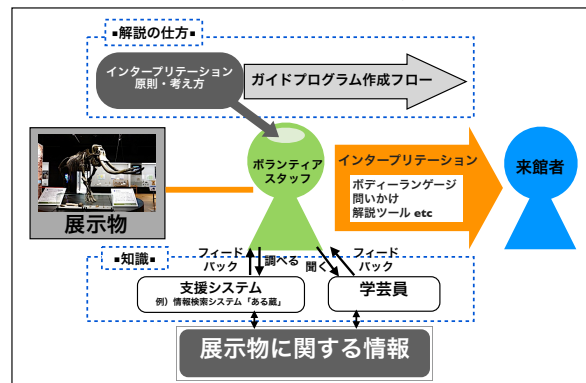


図1: インタープリテーション実践のアプローチ

- (1) 専門的知識: 浜松市博物館の収蔵品検索システム「ある蔵」などの支援システムや学芸員と連携することで補い、インタープリテーションを実践して知識を蓄積する。
- (2) 解説の仕方: ネイチャーガイドにおけるインタープリテーションのガイドプログラムを参考に解説の構成を決める。
- (3) 来館者との話し方: インタープリテーションの手法で、問いかけや解説ツールなどを活用し、相手の発言などの自発的行動を引き出し、気づきを与えながら話を発展させる。

Analysis and consideration of introduction for volunteer staff's interpretation in museums

[†]MIYATA, Gaku (gkmyt@sugilab.net)

[‡]SUGIYAMA, Takahiro (sugi@inf.shizuoka.ac.jp)

Graduate School of Informatics, Shizuoka University ([†])

Faculty of Informatics, Shizuoka University ([‡])

4.1 ガイドプログラム作成フロー

ネイチャーガイドの現地調査などから構成したガイドプログラム作成フロー(表 1)を示す。ボランティアスタッフはインタープリテーションの概念や特徴の説明後に、フロー通りにプログラムを作成する。

表1: ガイドプログラム作成フロー

1. 題材・素材をみつける (展示物を知る) →自分の興味のある事柄、展示物、トピックを考える
2. 興味がある対象の情報を広げる (ブレインストーミング)
3. テーマを絞る (テーマ設定) →どのような展示物ができるか、 道具は何を揃えるか考える
4. テーマに関連したこと・素材を調べる →文献を調べる、専門家に聞く
5. 来館者を想定する →ビジターが学ぶ、感じる、行動することを考える
6. テーマを発展させる (ブレインストーミング) →サブテーマの発掘、メッセージを考える
7. 語り (解説部) を考える (フレームを作る)
8. インタープリティブメディアの作成 →関心を高めるための絵、映像、テーマに関連する小道具など

フローでとりわけ重要な点は、来館者を想定することとメッセージを決めることである。対象者の興味に合わせることによって効果的に伝わるため、対象者によってプログラム内容が大きく変わる。また、メッセージを伝えることで来館者に気づきを与え、自発的な行動へとつなげていく。その上で、興味を高め、自発的な行動を促すためのツールを開発する。

4.2 ガイドプログラムの作成

インタープリテーションの導入の効果を検証するため、上記のフローに従って、ボランティアスタッフ 1 名が、「ナウマンゾウの骨格模型」を対象とした小学生 (低学年) 向けのガイドプログラムを作成した(図 2)。内容は、小学生の興味に合わせたトピックで構成して、体験を通して伝えるためのツールを用意している。

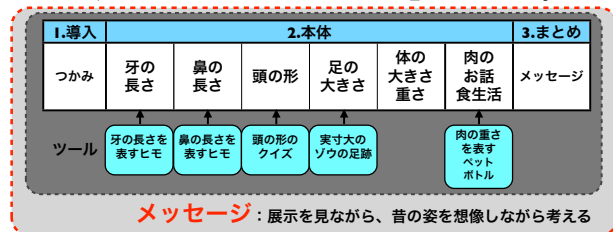


図2: ガイドプログラムの概要

5 インタープリテーション実践の評価

作成したガイドプログラムを、2011年12月24、25日に、浜松市博物館で11グループ(子ども30名、親11名)に実践し、アンケート及び行動調査から評価を行った。アンケート内容は解説の面白さ、わかりやすさ、長さ、展示物に対する関心などであり、収集数は24枚である。

5.1 アンケートによる評価

アンケート結果からは、ガイドの面白さやわ

かりやすさ、話の長さなどで肯定的な意見が得られた(図3)。さらに、ナウマンゾウの姿について想像できたかと、もっと知りたいと思ったかという2つの点でも24名中18名が「はい」と回答した点から、メッセージが伝わり、子どもの興味を向上させたと言える。

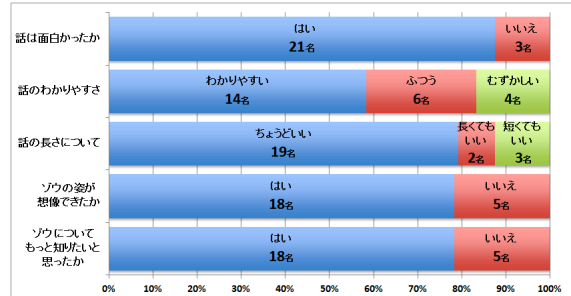


図3: 話の内容について結果のグラフ

5.2 行動調査からの評価

行動調査では、気づきや自発的な行動を評価するために、子どもの「観察する」「反応(意見・回答)する」「ツールなどで体感する」の項目をトピックごとに設け、個人の行動を項目ごとに点数化(行動有=1点、行動無=0点)し、平均値を算出して分析する(表2)。

表2: 子どもの行動の得点化

トピック	歯の長さ	鼻の長さ	頭の形	足の大きさ	体の大きさ	肉のお話
観察する	0.85	0.96	0.96	0.74	0.59	0.59
反応(意見・回答)する	0.78	0.63	0.70	0.56	0.44	0.74
ツールなどで体感する	0.70	0.89	0.93	0.96		0.67

結果として全体的には高い点が得られた。問いかけやツールに対しては、多くの子どもが新しい見方に気づき、多くの自発的な行動が見られた。

6 まとめ

ガイドプログラム作成フローを導入し、ボランティアスタッフのインタープリテーションを実践し、展示に対する知識とともに気づきを与えられた点から博物館でのインタープリテーションの効果を示せた。

謝辞

調査にご協力いただいた浜松市博物館関係者の皆様には感謝の意を表す。なお、本研究の一部は科研費基盤研究(C) No. 23501224の助成を受けたものである。

参考文献

[1] 寺坂他, “博物館における学芸員が「1」のシリア分析に基づく解説モデルと学習コンテンツのデザイン”, 情処全国, 2H-4, 2010
 [2] キャサリン・レニエ他, “インタープリテーション入門-自然解説技術ハンドブック”, 小学館, 1994
 [3] 宮田他, “博物館におけるインタープリテーション導入のための来館者のフェーズ分析と検討”, 情処全国, 3ZE-6, 2011
 [4] 並木, “博物館等施設におけるインタープリター・コミュニケーターの役割”, 環境思想・教育研究, Vol. 3, pp. 187-191, 2009
 [5] 琵琶湖博物館展示交流倶楽部(編集・発行), “展示交流員って何? 琵琶湖博物館展示交流13年の歩み”, 2009