

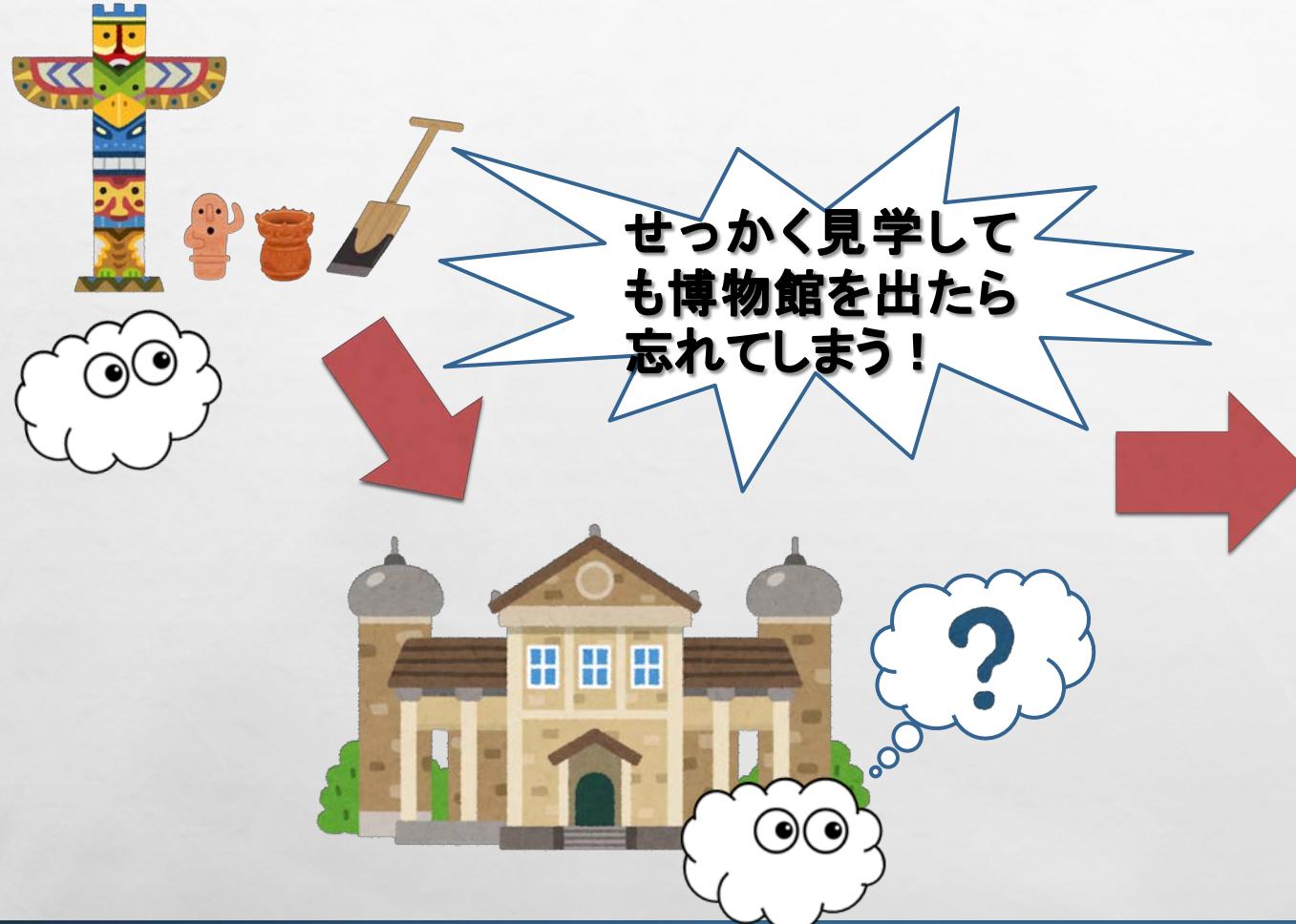
「記憶に残る」ミュージアム鑑賞体験 をもたらす情報アクセスシステム

大川 楠人〔情報学研究科 社会情報学専攻 1年〕 岸本 隆平〔情報学研究科 社会情報学専攻 1年〕

河野 真有香〔情報学研究科 社会情報学専攻 1年〕 佐伯 和香〔経営管理大学院 サービス&ホスピタリティー専攻 1年〕



背景・目的



「記憶に残る」ミュージアム鑑賞体験の
実現のための、新しい情報アクセスシ
ステムを提案する

FBL/PBLのスケジュール

10/29

@京大

- 今までのミュージアム鑑賞体験について共有
- グループとしての今後の進め方を議論

11/5

@民博

- 国立民族博物館を一般客として見学
- 現在/過去/開発中の電子ガイドについて施設の方から紹介

11/12

@民博

- 国立民族学博物館の方の案内付きで展示場内を見学
- 各自の問題意識を共有

12/3

@民博

- 国立民族学博物館の関係者を交えてワークショップを開催し、問題点の抽出
- 施設の方から開発中の電子ガイドの概要説明

12/17

@京大

- 「記憶に残るとは何か？」とそこから見た問題点とその解決策について意見交換
- 情報アクセスシステムの提案に向けた議論

1/7

@京大

- 情報アクセスシステムの具体的な利用ストーリーの共有
- プロトタイプの作成に着手

1/15

@京大

- プロトタイプ完成
- デモンストレーションに向けた準備

1/21

@民博

- 国立民族学博物館でプロトタイプのデモンストレーション実施
- デモ結果を踏まえた評価を実施

1/25

@京大

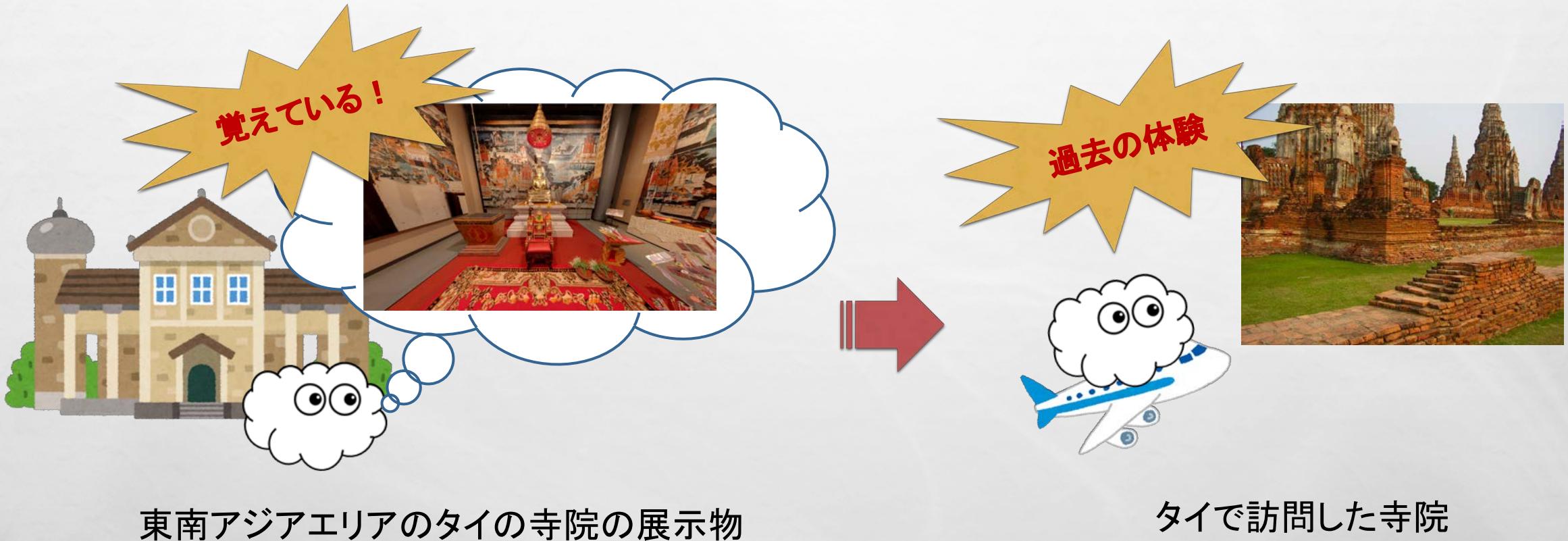
- 成果発表

問題意識

- 展示物と自分とをつなげられないのでたどれないから記憶に残らない
- 展示物が多すぎるし、何に注目して見れば良いのか分からずから、疲れてしまう
- 展示物の背景にあるストーリーが見えてこない
- 自身の有する知識に気付いていないし、博物館側も記憶を想起させるような展示設計をしていない



具体例



情報アクセスシステムの提案



の場合

- ・ 住んだことのある場所
- ・ 生年月日
- ・ いいね！



の場合

- ・ フォロー情報
- ・ タグ、アカウント検索情報
- ・ 閲覧情報
- ・ いいね！



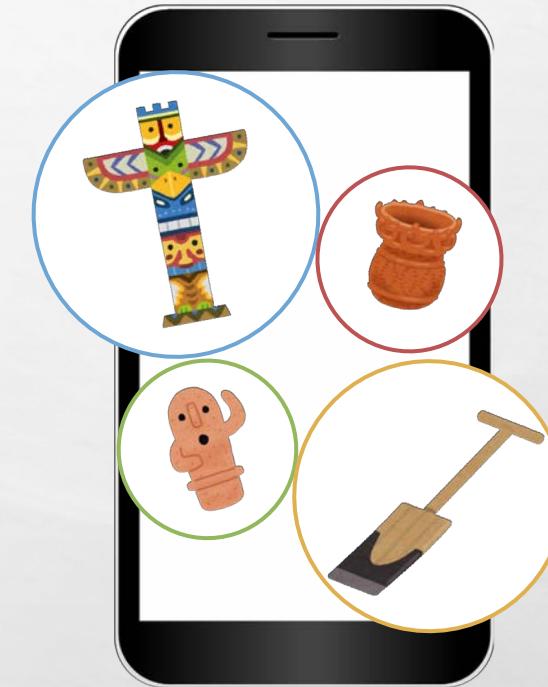
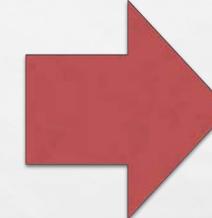
の場合

- ・ 出身地
- ・ 生年月日
- ・ フォロー情報
- ・ リツイート、お気に入り情報
- ・ タグ、アカウント検索情報
- ・ 閲覧情報



の場合

- ・ 出身地
- ・ 生年月日
- ・ 趣味
- ・ 読んだことのある本
- ・ 見たことのある映画
- ・ 見たことのあるテレビ



これらの情報から
興味がありそうな展示物を提案

デモ動画

アプリの使用対象者

実際のところ...



- 民族学に興味のある人や民博のコアなファン以外
Ex) 万博公園に来たついでに来た人 etc...
- 幼稚園児～高齢者



出典: VALUE、
【2016年まとめ】「ポケモンGO」ユーザー動向調査【2019年1月16日閲覧】、
<https://www.valuesccg.com/knowledge/report/marketing/028/>

ポケモンGOは老若男女問わず使用している！

FACEBOOKの登録情報と展示物の紐づけ

Facebookの投稿情報: 'posts'

“ヒッチハイクで大阪から鹿児島までその後次の日に飛行機で台湾へ行ってきました！いやー我ながらハードでした”

MeCabで形態素解析

名詞【一般】と名詞【固有名詞】の抽出

ヒッチハイク, 大阪, 鹿児島, 飛行機,
台湾, ハード

名称【説明】と部分一致する展示物



鑑札(大阪府鯨職)¥nカンサツ(オオサカフクジラショク)



譜本「台灣御親征」¥nフボン「タイワンゴシンセイ」

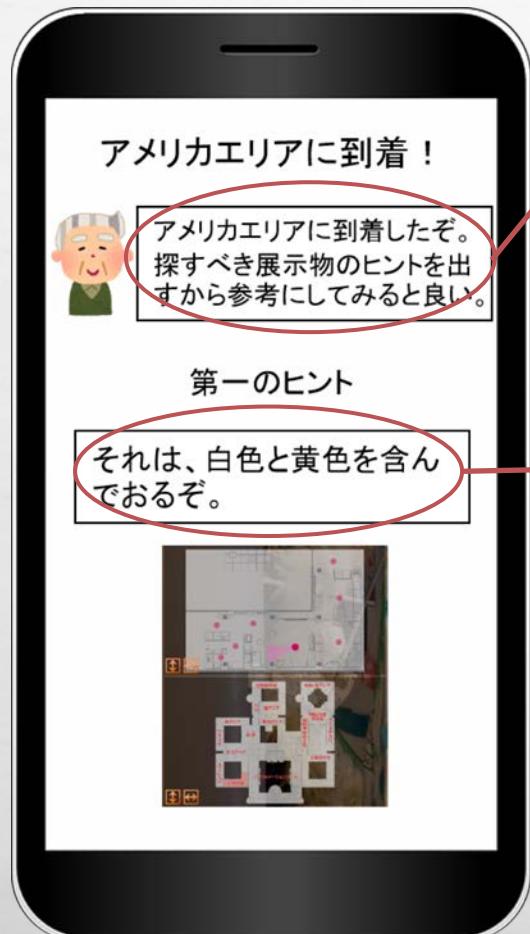


玩具(飛行機)¥nガング(ヒコウキ)



弦楽器(**Viola de cocho**)(ハードケース付き)¥nゲンガッキ(ビオラ・デ・コショ)(ハードケースツキ)

アプリ作成過程で考慮したこと①



位置情報をどのように取得するのか？

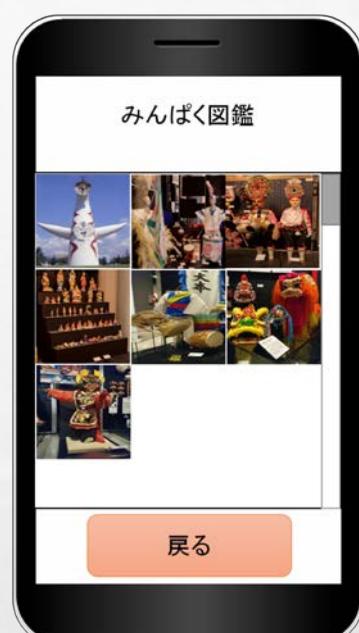
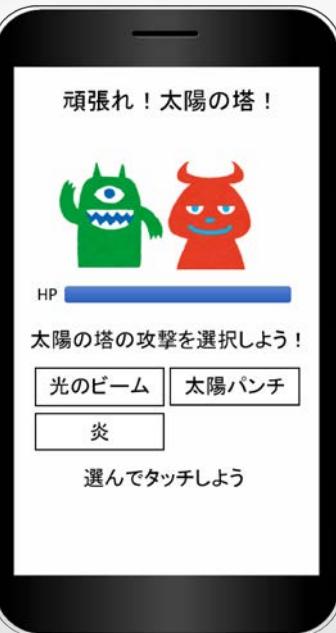
民博の展示場内にはビーコンが設置される予定であり、ここから取得できる情報を基に割り出すことを検討

民博のデータベースから展示物情報を関連付けるには情報量が少ない

現在の電子ガイドに解説動画のある主要展示物(500点程度)について
解説等に基づくヒントの作成を人力で行うことを検討

Ex] みんぱくミュージアムパートナーズ
[MMP]の会員に呼び掛ける etc...

アプリ作成過程で考慮したこと②



関連性の高い展示物を選択すると攻撃力
が高くなるが逆に低いものを選ぶと低くなる

仲間に引き入れた展示物たちは図鑑にこの
ように表示され、内容を振り返ることもできる

Ex) 太陽の塔 VS カーニバル < つくりもん祭り VS カーニバル

評価

- ゲームで提示されるヒントが多すぎる。
- 仲間集めが主目的になってしまってゲーム作成側の目標が達成されないかもしれない。
→ 仲間集めをするためには対戦で勝利しないといけないため、それぞれの関連を自然に考えるはず！
- 全エリアでゲームの度に立ち止まるのは疲れるかもしれない。
→ 立ち止まる機会があることで、展示物をしっかりと見させるという効果もあると考えられる！

まとめ

- みんなでミュージアム体験を残すには、展示物との関係性が大事といえる。
- 自分の興味・関心を元に展示物と関係性を作るシステムを作成することを提案した。
- 自分と関係ある展示物を知ることで、展示物を自分の記憶と結び付けて記憶することができるるので、ミュージアム体験を残すことができる。
- ゲーム形式を採用することで、気軽に取り組め、その中で自然と展示物のことについて考える機会ができるので記憶に残りやすいと考えられる。