

## 東京ワークショップ at 葛西臨海水族園 (2003年3月13-15日)

### 検証プログラム「オリエンテーリング」

**概要：**東京都葛西臨海水族園（以下葛西）で毎週土曜日のイベントとして行われているオリエンテーリングを検証し、改善策を検討、実際に試行しその評価を行う画期的ワークショップ。1日目は導入と実際のオリエンテーリング見学を行い、クイズ別、評価手法別に班を作成した。2日目は班毎にクイズの改善策、評価方法を話し合い、実際に試行し、その分析を発表した。3日目は並木美砂子さん（千葉市動物公園）に動物園における来園者調査の実態についてご講演いただき、前日の評価分析を元に、より改善するためのアイデア集作りを行う予定である（この記録は2日目終了後に作成した）。

**導入：**まずワークショップという手法についての解説をし、次に葛西で毎週土曜日に実施しているオリエンテーリングの企画意思・経緯が話された。主催側・参加側ともにこのような取り組みには不慣れであったが、手探りの中協力しながら行った。

**オリエンテーリング実施状況見学：**職員の案内のもと、クイズの意図や表示方法、一般来園者がオリエンテーリングに取り組む様子などを見学した。通路が狭いことや、導線との関係、クイズを掲示するには館内が暗いことなど、職員と話し合いながら参加者の様子を観察した。



**課題・評価・進め方の検討：**オリエンテーリングの意図、表示方法や参加率などの課題、評価方法等、実施状況を見学した感想を出し合い、グループ分けと検証に向けた流れを話し合った。来園者の観察を深めるという目的の明確化、クイズの表示方法と回答用紙の大きさ、評価の目的や方法などの具体的な議論がなされた。

**クイズの改善：**参加者約20人を3グループに分け、クイズの改善を行った。対象動物は変更しないという前提のもと、それぞれ3問ずつ改善方法を話し合いながらパネルを作成した。クイズの内容から、言葉遣いや字体やビジュアル的な工夫まで、様々な案が提案された。

**検証方法の検討：**会話聴き取り・追跡・アンケートの3つの評価方法を、班毎に具体的に話し合った。聞き取り班は定点で参加者の話を聴き取る。追跡班はあるゾーンでの滞留時間を計測する。アンケート班は参加者への事後アンケートで、クイズの中で面白かったこととその理由を聞くこととなった。

**試行と評価・分析：**作成したクイズを実際に園内に掲示し、通常どおり来園者にオリエンテーリングに参加してもらった。また、3つの手法で来園者調査を行った。会話聴き取り班では、クイズを行うことにより、来園者の観察がおろそかになってしまうとの分析がされた。追跡班からは逆に、クイズを行うことにより、若干滞留時間が延びることが報告された。アンケート班からは、難しさと面白さとの関係が話された。

**まとめ：**最終日はまとめとして、課題とその更なる改善方法（アイデア集）を提案する予定である。

**開発プログラム実践と教育普及：**オリエンテーリング自体は、クイズラリー等の名称でも多くの園館で実施されている。今回はその実施目的の明確化と評価・改善の手法を検討するものとなった。この一連の作業は葛西のプログラム改善を行っただけでなく、今回参加された園館が各園のプログラム評価・改善を行う際に、非常に有益なものとなるだろう。

**記録：**開催協力：東京都葛西臨海水族園。検討委員：坂東元（旭川市旭山動物園）、坂本和弘（東京都葛西臨海水族園）、佐藤哲（WWF ジャパン）。

