

有澤研究室コンテンツ工学プロジェクト（クラゲラボ） 活動報告

政策・メディア研究科博士課程 3年 大橋裕太郎

utr@sfc.keio.ac.jp

1. はじめに

近年、「理科離れ」と呼ばれる理科や科学に対する若い世代での興味・関心の薄れが問題視されている。このような背景から、最先端の科学を市民へ紹介し、理解を促すことで社会全体の科学への理解を促進しようという「サイエンスコミュニケーション」が重要視されている。博物館や科学館などの文化施設、さらには野外学習の場では、ITを利用したサイエンスコミュニケーションを支援する試みが盛んに行われている。

今回のプロジェクトでは、自然や理科に親しむことができる場として水族館の教育的価値に着目し、水族館におけるITを利用した学習環境デザインを行った。新江ノ島水族館と有澤研究室コンテンツ工学プロジェクト クラゲラボが共同研究という形で、藤沢市の新江ノ島水族館においてプロジェクトを実施した。携帯端末を利用した映像ナビゲーションシステムのアプリケーションを開発し、2008年5月3日6日の4日間にわたって来館者に対して実証実験を行った。本報告書では、その開催概要と結果を報告する。

2. 目的

本プロジェクトでは、次の目的を設定した。

- ・ 水族館利用者の学習に対するニーズ調査
- ・ 水族館利用者の利用内容に関する調査
- ・ 水族館の利用に適した新しい携帯型ナビゲーションシステム、ウェブコンテンツ等の開発と評価

3. 開催概要

3.1. 趣旨

近年、地球温暖化の影響からエコロジー意識を育む教育実践が各所で行われている。しかし、こどもが日常に対してエコロジーという視点で目を向ける

のは容易ではない。また、環境教育の実践の多くはゴミを減らす、リサイクルなど省エネルギーに対して目を向けている。「エコロジー」とは本来、生態系を指す言葉である。従って身の回りの生物に目を向けない限り、本当のエコロジー意識は育むことができないのではないかと考えた。

そこで今回のプロジェクトでは、こどもや親子連れでも楽しみながら自然や環境について知識を深めることができる仕組みを、水族館という身近な場所でデザインする。水族館で普段では体験することのできないモノ・コトを提供することで環境について見直してもらうことを狙いとしている。

3.2. 提案システム

以下では、新江ノ島水族館で提案したシステムと今後提案予定のシステムについて説明する。

・ えのすいナビ

「えのすいナビ」は iPod touch を利用したウェブ形式で映像コンテンツを見ることができるシステムである。新江ノ島水族館がこれまで撮影してきた魚の貴重な映像を見ることができる（図1）。

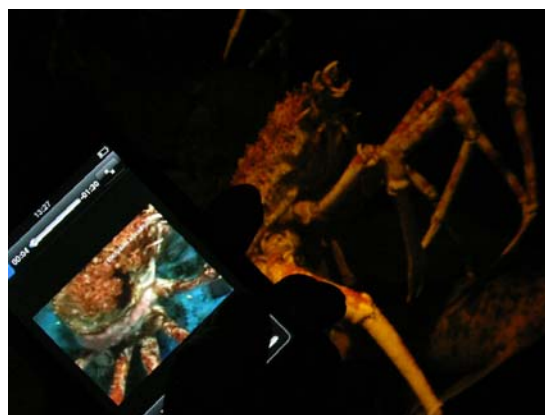


図1：タカアシガニと脱皮シーン

えのすいナビの特設ウェブページを解説し、館内の6箇所ある無線LAN基地局からコンテンツを閲

覧することができる。映像の他、南極の様子（静止画）や、環境問題などに関するコラムも掲載している。利用者はナビを使って情報を補完することで、普段とは違った角度から生き物について触れ、知識を深めることができる。

・ グローバルウオッチ

グローバルウオッチは、魚（ウオ）という視点から地球を見る（ウオッチする）プロジェクトである。クラゲラボ特派員が世界を一周し、その先々で海や川の魚、魚にまつわる文化や水族館など、魚に関するあらゆる情報を見つけ、その情報をリアルタイムにウェブページに送る。専用ウェブページを見る人は、魚という新たな視点で地球を見つめなおすことができる。特派員は現在も旅を続けており、2008年10月まで継続する予定である（図2）。



図2：グローバルウオッチ <http://akitabi.net/>

・ Board

Board は、携帯電話の写メールの機能を使ったコミュニケーションツールである。携帯電話のカメラで撮影した写真をメールで特定のメールアドレスに送ることで、館内のディスプレイやウェブ上にリアルタイムに写真が投影される。2008年秋頃に写真コンテストとして開催を予定している。

3.3. 実証実験の概要

5月3日から6日間の間に250組のグループが「えのすいナビ」を利用した（図3）。利用後には、満足度や操作性、内容やネットワークに関するアンケート調査を行った。

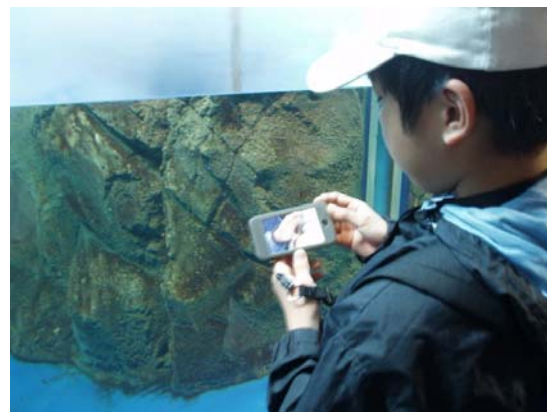


図3：えのすいナビの利用の様子

システムの操作性、内容に対して好意的評価が多く見られた。利用者は実物を見ているときよりも、休憩中などにナビをよく利用していることも分かった。会期中ネットワークの接続に問題が発生したことがあったため、この点は今後改善の必要がある。

謝辞

今回のプロジェクトを支援してくださった有澤研究室の皆様、その他支援者の皆様に感謝します。

本プロジェクトは2007年度湘南藤沢学会「シンポジウム・研究ネットワークミーティング基金」の支援のもと行われた。

関連記事

- ・ アップル「iPod touch」で水族館の楽しみ方が変わる。慶應義塾大学『クラゲラボ プロジェクト』による新しいエデュテイメントの提案。
<http://www.apple.com/jp/education/students/profiles/sfckeio/>
- ・ 湘南経済新聞 「「iPod touch」を利用して館内見学—新江ノ島水族館」(08/04/24)
<http://shonan.keizai.biz/headline/491/>
- ・ 神奈川新聞 「携帯端末で生き物観察」(08/04/30)
- ・ 日経ブロードバンドニュース 「iPodで水族館をもっと楽しく(今日のトピック)」(08/05/01)
<http://www.nikkei.co.jp/bb/>
- ・ 神奈川新聞 (08/05/04)