

## 要旨

博物館はデジタルメディア使用の増加により、ダイナミックな学習センターになり、教育普及や多面的・多角的な考察力を育成などの活動が望まれている。博物館学習が重視されると同時に、来館者の引きつけ方や学習意欲を高める方法は重要な課題になり、博物館学習のモチベーションに関わる研究もより一層盛んになると推察できる。また、ゲーミフィケーションは近年、博物館の教育普及活動でよく見られる活動の一つである。ゲームの要素を取り入れながら、博物館の見学を支援していく、本アプローチは動機づけや新たな博物館体験を提供できる可能性がある。しかし、博物館教育にどのようにゲーミフィケーションを活用するかについては、博物館体験の効果を実証的に調査した研究が不足している。

本研究は、博物館におけるゲーミフィケーションの利用効果を明らかにすることを目指し、特にゲーミフィケーションの中でも最もシンプルなクイズがもたらす博物館の学習効果と展示体験について明らかにすることを目的とした。

本研究では、まず博物館公式サイトを閲覧し、博物館におけるクイズの利用実態について調査した。その結果、クイズの利用形態はおおよそ①更新頻度による分類、②対象者想定の有無による分類、③クイズの体験場所による分類の3種類に分類できることが明らかになった。

また、北大総合博物館で実証実験を行った、その結果、博物館見学によって、博物館の教育機能に対する認知を高めることができることが明らかとなり、積極的な見学行動に加え、シェアしたくなる欲求が向上する傾向も見られた。また、クイズを利用することで、博物館の展示内容の理解が深まり、展示室内の順路も把握しやすくなることが明らかとなった。そのほか、展示のテーマや展示でアピールしたいものも明快になるなど博物館見学のスムーズ性に有益な効果があると実証された。さらに、来館者の博物館に対する評価を高め、見学過程の面白さがより感じられると推察でき、来館者が展示内容の把握に対する自信を高め、展示テーマへの学習意欲も高める可能性があることを指摘した。また、再調査から、クイズを利用する来館者の博物館に関する記憶の鮮明度は一般の来館者より高いことがわかった。