

C E S グランドキャニオン研修報告  
VER.0.10

第1日、2/4 (土)

Session 1 & Session 2: アクティビティ「Geology Talk」, 「Canyon Talk」への参加

場所: Yavapai Point

Interpreter: Andre Breton (ボランティア)

概要: 両アクティビティとも、Yavapai Museumにて館内放送で呼びかけ、入り口前に集合、キャニオンの見えるベンチの前まで移動(ほんの数十メートル)。30分間のトーク。我々は、研修担当者のBettyより事前に評価用紙を受け取り、評価者の立場でトークを聞いた。プログラム終了後、インタープリターと質疑応答。

Q & A:

Q1: Geology Talkでグランドキャニオンの石を小道具に使い、話し始めに手に乗せて、ちらちら見せたりしていたが、意図的か。

A1: アイキャッチ、つまり人の注意を引きつけるために行った意図的なもの。アイキャッチ(ひきつけ)の方法はインタープリターによって様々である(道具や解説の素材を見せびらかしてじらす)。

Q2: Session 1, 2を通じて、年齢層が高かったが、今回はこれを意識して実施したのか?

A2: 参加者の年齢層によって変えている。特に子供がいる場合、Q & Aを多く取り入れたり、化石等に触れさせ、集中力が持続するように配慮する。また、地学的な内容は難しいので、マンガの主人公やカルチャー的な共通項でわかりやすい例えを使う。参加者をよく見て機転を利かす。

Q3: このアクティビティを、あなただけでなく、複数のインタープリターが実施するのだと思うが、内容についてはどの程度、決められているのか?

A3: 地学的な内容を扱うという枠の中でインタープリターが自由に内容を設定できる。Canyon TalkではResource Management(資源管理)について扱うように指示されている。

Q4: 話の枠が決められている中で、自分らしさをどのように取り入れているか?

A4: 言葉をシンプルにすることによって参加者に考えさせるようにしている。しかしそれだけではなく、多少専門的な用語を取り入れることによって話の格を上げるようにしている。

Q5: 放送(呼びかけ)を行う際の注意点は?

A5: 人を引きつけようとして変わったタイトルを付けようとすると思えば逆に参加者は少なくなると考えているので、あえてシンプルに、かつ広い範囲のテーマを持って呼びかけをしている(タイトルは広めに内容はシンプルに)。内容をせばめたCuriousなタイトルを付けると、参加者を限定してしまい、そのことに興味がある人しかこない。トークの始めに内容を概説する。そこで興味のない人は参加を取りやめられるチャンスを作っている。

放送に際し、話の内容と誰が行うのかは告げている。

Q6: どちらのプログラムも参加型でないが?

A6: 情報の提供の後に、皆がそれぞれの行動の中で考えることを期待している(Stimulate Thinking)。

特に参加者とのやりとりはないのは時間が短いことも理由の一つ。

その他

Geology Talk... (地形・地質の話)

・三つのE (Elevation, Erosion, time)--前説

MCN  
Canyon  
Talk

- ・適度にジョークが入る
  - ・時間の経ち方の違い（地質的、人間的）
  - ・最後は有名な人の言葉の引用
  - ・地学的な問題はわかりにくいので、わかりやすいいろいろな例えを出す（マンガの主人公や、カルチャー的な共通項）
- 以上Geology Talkについて
- ・Andreの付けていた青いエンブレム「SCA」とは、Student Conservation Association。環境保護関係のボランティアの協会。ニューハンプシャー州にある。NPSやFishry & Wildlife Serviceなどで仕事のある場所をリストアップし、ボランティアの仕事を斡旋している。彼の場合、週\$50支給されている。食費はその中から支出。宿泊は無料。
  - ・Andreの専門は生物、地学の解説ネタはGRCAで仕入れた。将来は教育者をめざしている（Ranger, IP.ではない）。
  - ・トレイル脇という条件か、うるさい団体が通り過ぎるのをまったりした。
  - ・トレイルで滑って転んだ人に参加者の注目が行ってしまったときにうまく注意を戻した。
  - ・トークの参加者でなくても、危険なことをしている人に注意した（まわりにも気を配っていると感じた）

#### Canyon Talk (ダム建設の話)

- ・「ダム建設はいけない」といった価値観を押しつけない。内容的にはダム建設によって得られた人間の利益、ダム建設によって変化した自然、といった事実の話で、あとは参加者が考えるようにしている。

#### Session3:アクティビティ「FiresideChat」への参加

場所：El Tovar Hotel

インタープリター：Rick Danley (ボランティア)

概要：ホテルのロビーにある暖炉の前で行う、トーク&トークのプログラム。終了後インタープリターを交えずにBettyとクリティーキング。話の内容は、GRCAの昔の探検や写真についての話と思われる（通訳のKakoさんもよく聞き取れなかったとのこと）。

感想：

- ・ChatというわりにはTalk & Talkで、これも参加型でない。Chatにはお互いにしゃべるというニュアンスがあるので、そのようなやりとりがあるプログラムかと思っていた（Betty）。
- ・意味のない動き、同じ言葉の繰り返しが多かった。
- ・非常に早口で聞き取りにくい。
- ・2-3人参加していた子供は、おとなしくしていたが話が分かっていたのだろうか。Bettyいわく、非常にしつけがよいのだろう。普通だったらじっとしているわけがない。
- ・場所の雰囲気や、バックパックや帽子を壁に掛けたり、古いカメラを持ってきていたりした点は良かったと思う。

改良点：

- ・Fireside Chatをよりよいプログラムにするにはどうしたらよいと思うか、という質問がBettyから出された。
- ・椅子を並び替えて、聴衆の中には行ってしまうようにして会話をするようにしたら…
- ・立って見おろすのではなく、ゆっくり座って目線も低く参加者と同じくらいにしたら多良いのでは。
- ・ロッキングチェアなどに座ってお話ししてはどうか。

第2日、2/5（日）

#### Session4-1:Tusayan Ruin Tour

場所：Tusayan Ruin      インタープリター：女性レンジャー

概要：

- ・Tusayan Museum 見学と、アクティビティ「Tusayan Ruin Tour」への参加（午前中）  
このSessionで学んだこと、扱われた内容
- ・Tusayan Museum：展示は専門家により、可能な限りの管理が行われている（レンジャーに展示の専門家がいます）。
- ・車椅子での見学も可能（貸し出し用の車椅子が常備してある）。低い位置にも説明版がついている。
- ・展示室は狭く、展示の点数もかなり少ない。しかし、ごちゃごちゃしているよりは、テーマがはっきり伝わるし、「有難み」があるような気がした（古瀬）。
- ・Museum内には小さなショップがあり（書籍中心）、レンジャーが販売を行っている。
- ・Ruinに合わせてか、Museumの中側も石を積み上げた壁になっていた。
- ・Tusayan Museumの管理とアクティビティTusayan Ruin Tour、販売を一人のレンジャーで行っていた。したがってガイドに出る際は、一時的にMuseumを閉鎖する。
- ・Tusayan Ruin Tourは、午前午後1回ずつ行われる約30分のガイドツアー。
- ・Tusayan Ruinには短いループ状のトレールがあり、セルフガイドのパンフ、解説版も設定されていた。
- ・まだ発掘していなくて復元していないところでも価値があるのでトレイルをはずれたいように始めに注意を促した。
- ・ツアーでMuseumをしめる際、ビジターにクレームを付けられていたが、予算が足りなくてレンジャーが一人しかおけないことを説明し、ツアーへの参加をうながすことで、うまく対応していた。
- ・（Tusayan Museum内での解説について）落ちついている。参加者の考えを引き出しながら進めている。質問に対しても参加者から考えを導くような進め方をしていた（小林）。
- ・水の大切さをシャワーと結びつけて（シャワーを浴びた人に手を挙げさせる）、Native Americanが昔どうやって水を手に入れ大切に使ったか、今はどうやって水を下から汲み上げているかについて解説。

#### Session4-2 : Hike to Ceder Ridge

場所：South Kaibab Trail

インタープリター：Jon Sudar

概要：

- ・半日程度のハイキングコース（約2.4km）としてもっともおすすめのコース（Jon）（South Kaibab Trailの一部）。一部、積雪があるため、簡易アイゼンを付けてのハイキング。同じコースをMule Tripのツアーも通る。
- ・通常の解説の後、今、どのようなインタープリテーションのテクニックを使ったかを解説してくれた。
- ・ガイドウォークが行われており（冬はない？）、通常実施しているスタイルでガイドしてもらった。
- ・ガイドのテーマは「あなたの心には何が見えますか？」（Jon）物理的に見えることにこだわらずに、参加者自ら感じてもらうような時間を持たせる。
- ・具体的な解説としては、地形、地質、化石などの他、動植物について参加者の関心に合わせた内容の解説を行っている。ただし名前を教えるというスタイルはとっていない。
- ・途中Uh Ah Pointで休憩。
- ・通常のガイドスタイルとしては、Ceder Ridgeまで解説しながら降り（ペースに合わせて）、そこで少し自由に過ごしてもらって自由解散、帰りには一番後ろから上がる。我々(CES)の行っているガイドウォーク、自然観察ハイクに近い。
- ・途中、InterpreterのJonとの質疑応答の機会が持たれた。

Q & A：

Q1：ガイドに出る前に、気持ちの準備としてあるいは自分が元気になるために、何か準備を行ったりしているのか？

A2：グランドキャニオンでずっとやってきているので特にはない。何か特別なことをやる時、自然について少し調べたりする程度。

Q2: トークでの工夫は?

A2: わざとビジターの知らない言葉(インディアンの言葉など)を使うことで、伝えたいことを印象づける。

直接的に情景を説明するのではなく、詩のような表現をすることもある(この二つの方法は実際に例を示してくれた)。参

加者に関係あることを投げかけて興味や関心を引きつける。

Q3: 参加者に、自分自身で感じてもらうことを大切にしているというお話だったが、プログラム後に、何を感じたのか尋ねたりすることはあるのか?

A3: ほとんどきかない。参加者は聞かれることをいやがる。

Jonについて:

- ・20数年間GRCAにシーズンレンジャーとして勤務。2年前から常勤のレンジャーになった。シーズン時代は、カレッジの教授をしていた。
- ・通常午前中にハイク、午後はデスクワークをしている(自由解散というプログラムの性格上、戻る時間がまちまちなので、午後がインフォメーションなどの業務だと、遅れる場合が考えられる。その点柔軟な体制になっていると感じられた)。

その他:

- ・ガイドハイクの際は、バックパックの中に、6人分の防寒具、多めの水、First Aid Kit ラジオなどを持っていく。
- ・ハイク中話の中に出てきた生物等は、UtaJuniper、クリフローズ(クリーム色の花が咲く)、ダグラスファー、Goshawk、RedtailHawk、RingtailCat(キツネの仲間)、ユフレイディア(俗称モルモンズティー)、Mule Deer
- ・夏にはガイドハイクへの参加者がX人にもなる。

### 第3日目、2/6(月)

Open Forum:

場所:

担当: Betty Browning (Park Ranger, Training Specialist) ... 今回の研修全体のディレクター

概要:

- ・Introduction(目的の共有化か?)
- ・自己紹介(全員)
- ・この二日間で(2/4-5の実際のアクティビティに参加して)どんなことを感じたか出し合う。

このSessionで学んだこと

- ・Discussionスタイルの説明。講師が一方的にしゃべるのではなく自由に意見や質問を出す(日本の学校教育を受けてきた人はDiscussionスタイルにうまく参加できない傾向がある。後、皆から意見が出なくてこまる事態もおき、中断してそのことについて議論もした。

その他:

- ・テーブルは円形(図の写真)
- ・名前(通称、ニックネーム)を書いた紙を机の上に置きそれぞれが見えるようにしてある。

### Session5: Communication Skills

場所: Training Center

担当: Jim Tuck

概要:

- ・講義スタイルのレクチャー。CESで取り入れているような体験学習的なものはなかった。

このSessionで学んだこと、扱われた内容

- ・インタープリターのビジターに対するコミュニケーションの原則(段階)は、ティルデンによると、

Information	情報
Education	教育 ※IはEにつながる
Understanding	理解
Appreciation	評価
Protection	保護

であり、最終的には自然を守ることを伝えることである。

- ・国立公園の自然をビジターに楽しんでもらうことと保護することのバランスをとらなければならない、時としてジレンマを感じる。例えばミュールツアーは、その排泄物の問題が大きいが身障者には有効であり、判断が難しい。

- ・人間の基本的要求はマズローによると (Mazlow's Hierarchy) 、

1. 身体的満足
2. 安全性
3. 社会性
4. エゴ：自分を大切に思う気持ち ≒ Self-esteem
5. 自己実現

であり、インタープリテーションにおいてもインタープリターと参加者双方にこの要求が満たされて初めて両者の間にコミュニケーションが成立する（満たされないと大切なことが考えられない。本当のメッセージが受け取れない、伝えられない）。

- ・プログラムのプランニングの際、五感 (5 senses) の活用を盛り込むことが大切である。例えば、グランドキャニオンの静けさはこの資源の一つであり、それを感じるために五感を使う。

#### ◎プレゼンテーションのテクニック (方法) は？ (セミナー参加者に上げさせる)

- ・ Guided Walk , Slide Show , Living History , Ranger Talk , Exhibit , Lecture, Question & Answer… (以上、参加者が出したもの。Jimは特につけ加えなかった)
- ・ レクチャー方式のプレゼンに対し Q & A 方式が優れている点は参加することでみんなが Self-esteem を持つことができる点である。

#### ◎コミュニケーションに問題がある場合、アイスブレイク等を通してインタープリターや他の参加者との間に信頼感を与え、心地よさを得るようにする。

- ・ Language Trust each other ← わかりやすい優しい言葉を使い、子供が混ざったグループでは子供を巻き込む。
- ・ 信頼感をつくる要素としては、服装、言葉遣い、声の大きさ、スピード。
- ・ アイスブレイキングはマズローの階級で言えば social (社会性) の段階を満たそうとするもの。例えば「Where are you from?」という問いかけもテクニックの一つ。

#### ◎ Presentation Creativity (創造的であること?)

- ・ スーパーバイザーは広い視野を持って部下の IP のいろいろなやり方 (のトライ) を認めなければならない。
- ・ プレゼンテーションに関しては、自分の特性を考慮して、その人がやりやすい方法でやればよい。
- ・ どんなプレゼンが可能か? ex) Game ゲーム、Dancing ダンス、Singing 歌、Drawing 絵、Poem 詩、調査の模倣など ← 以上の例は参加者 (我々) が上げたもの。

#### ◎ 良いインタープリターとは、ビジターをリラックスさせることができ、面白がらせ、未知なことに気づかせ、知らないことについてははっきり知らないと言うことができる人、ビジターにあった言葉づかいができる人である。そういう人が正確な知識、情報を与えることができるのだ。

- ・ よい IP とは? (参加者が出し合う) …正しい情報に基づく、楽しいもの、リラックス、インタラクティブである、ファシリテート (関与しすぎない)、年齢に応じたわかりやすい言葉で、日常やその人のことに関連づける、専門用語を使わない、一対一で話す。

場所：Training Center

担当：Betty Browning

概要：レクチャーとビデオの上映による国立公園の歴史のあらまし。またレンジャーの帽子やバッジなどをみせてもらった。

このSessionで学んだこと、扱われた内容：

- ・国立公園局の活動はMilitaryから始まった。それが制服にも反映している。
- ・制服 Uni-form…帽子のベルトにはセコイヤConeの模様。  
→公的であることを示す／注意しやすい（権限）／人がアクセスしやすい（情報など）
- ・Dept. of Interior：米国の土地利用を司る。この中にNPS（国立公園局）がある。NPSのほかに、Agriculture, Energy, Congress (Law), Timber, Waterなどがある。
- ・国立公園局の氏名…350以上の場所を管理。

◎ビデオ「National Park and American Legacy」を鑑賞。

- ・90年前からHistoricalなものも保全
- ・80年前には客集めのためよからぬ事も行った。ex)シカやクマに給餌、ハンティングなど、餌付けや種の移入が問題になったのは近年、生物が影響し合っていることに気がついたのは最近。
- ・40年前からはテレビや映画で国立公園を楽しんだ。
- ・60年前の大恐慌：雇用のチャンスが生じた。国立公園をつくる作業に従事
- ・55年前には第二次世界大戦で木を切り、鉱物を利用。
- ・30年前から国立公園の再生 Mission 66
- ・同時期（60年代）ヒッピームーブメントの頃（Back to Nature）から環境教育のプログラムが始まった。

- ・都市の中にあるマイノリティの人の施設 →こういうものも保全
- ・自然のことを学ぶため、調べるためにNPは大切

- ・NPにおけるインタープリテーションの三つのポイント

Safety

Goal（目標）Minimam Impact

Remember Values

- ・Objectivesとは、どのようにゴールに持っていか、ゴールの途中にあるもの。家がゴールなら、積み上げていく煉瓦がObjectives。
- ・国立公園は西部から始まり南部、東部へと広がった。
- ・景観的～歴史的～考古的～ミュージックシアターまで（歴史的なものや文化的なものとのバランス保全が大切）
- ・白人の男性向け～女性～Native Americanも～Minorityも
- ・自慢できる景勝地だけでなく、悪い点を忘れないための公園もつくっている。人間として知るべき事は良い点も悪い点も扱う。ex) 第二次世界大戦時の日系人収容所

## Session 7: Interpretive Techniques

場所：Training Center

担当：Betty Browning

概要：レクチャーとQ&A。インタープリテーションを計画、実行する際の基本的なことから。

このSessionで学んだこと、扱われた内容：

- ・IPの3つのパターン

Walks→自然の中をざっくばらんに歩き回る？（Oneway？）（ある程度の距離）（ex) Hike to Cedar Ridge, Winter Walk

Talks→お話。ex) Geology Talk

Tours→テーマをはっきり持ってまわる（つながったテーマ）（ぐるっと回る？元のところに戻る？）（距離が短い？）ex) Tusayan Ruins Tour

- ・プログラム作成の段階…次の4段階がある

- 1.Pre-Planning
- 2.Planning (計画)
- 3.Execution (実行)
- 4.Evaluation (評価)

### 1.Pre-Planning

- 1-1.Purpose & Why 目的&なぜそれをやりたいか
- 1-2.Resource & Park 場所はどこでやるか、調査、資源、手段
- 1.3.Who? -- Audience 対象は (子供/バスの客…)
- 1-4.Mandate(requirement) --have to do 上から (議会、指針、上司) の要求、命令
- 1-5.Limitation 制限。安全や保護上の制限。プログラム時間 (与えられた時間)、事実をまげない (面白くするために歴史的事実などを変えてしまわない)、費用、他…

### 2.Planning

- 2-1.Information / Facts 情報、事実関係
- 2-2.Needs / Tools 装備 ex)水筒、救急用品、双眼鏡、etc.
- 2-3.Time Allowance 時間配分

### 3.Excution

- ・話をするときには…
  - ・ appearance いつでも best smile で
  - ・ attitude 態度、服装
  - ・ tools pre-planning で挙げた道具をチェック
- ・自分がベストの状態になる (こちらは何回もやっているプログラムでも相手ははじめてであることを意識)
- ・早めに行く (参加者を待つ、印刷物、アナウンス、事前の情報提供)
- ・名前を言う (Bettyの知る限り、プログラムの最初にほとんどのレンジャーは簡単な自己紹介をしている)
- ・おおかたの内容を言う (時間、コース、何が見られるか、何が楽しいかなど、ベーシックなことを伝える)。勘違いの人が帰れるチャンスをつくる。
- ・解散地点をいう。
- ・話すことをしぼる。三つぐらい。
- ・まとめを持つ (ふりかえり、わかちあい、引用など)。家に帰ってから何ができるかを伝える
- ・自分自身でプログラムを振り返る

### 4.Evaluation

Q : 評価はどのようにおこなわれているのか？

A :

- ・参加者に対してのアンケートはほとんどしない。
- ・スーパーバイザーが参加者の雰囲気を持って伝える (評価をする場合)。
- ・自主的に仲間に評価してもらったりビデオを撮ってもらったりする。
- ・インタープリターの多くは2-3カ月のシーズナルだが、その期間中2回ぐらいはスーパーバイザーの評価を受けている。
- ・自分からスーパーバイザーに頼む場合もある。
- ・自己評価は終わってからすぐにやる
- ・インタープリターはクリティカルで、自己評価は厳しく行われている。

その他 :

- ・このセッションでは、レクチャーの内容そのものは参加者にとってすでに知っていることが多く、ややものたりない感じがあった。また逆に Betty 側から見ると、参加者があまり発言せず Interactive にならないというジレンマがあったようである。セッション後に小林、横井、古瀬と Betty で今後の

進め方を検討。レベルを高めるためにはどうしても参加者の積極的な参加（発言）が不可欠であること、また基本的な内容もざっと流してもらおうことで意味があるだろうということから、今後は予定の内容をおおまかに流してもらいながら、もっと聞きたいテーマや生じた疑問などを積極的に質問するという方法で進めようということになった。また参加者間でもアメリカのスタイルでガンガン発言しようと申し合わせた。

## Session8: Themes, Goals and Objectives

場所：Training Center

担当：Jim Tuck

概要：レクチャーとQ&A。各自架空の活動についてテーマ、ゴール、オブジェクティブをつくる実習を行った。

このSessionで学んだこと、扱われた内容：

- Themes Goals Objectives … これらの言葉は普通アメリカ人が使っている意味とは違う。インタープリターの中にもわかってない人もいる。無理に日本語に訳さずにそういうものとして認識した方がよい（小林）。言葉の定義にこだわる必要なし!? (Jim)
- Themes：国立公園で重要でビジターとわかちあいたいこと What is the important we want to share with visitors.  
Jimの例) シカに餌を与えることは良くない It is harmful to the deer to feed them.
- Goals：最終的にめざすところ。What I wish the people to do.  
Jimの例) 人々は餌を与えないと言うことを納得する To persuade (convince) them not to feed.
- Objectives：プログラム後ビジターは何を学ぶか。Goalが達成できたかどうか評価できる道具として (Measure/test)、ゴールの達成度を検証する手段（横井）  
Jimの例) 餌付けされるシカが50%になる 50% fewer deer are feed.
- 例示されたObjectives (50%～) はこれでよいのか？評価できるとしてもずいぶん先ではないか？との質問に対してJimは、「定義にはこだわるな」とのこと。
- Objectivesは「IPの最後に参加者に残る最低限の目安。その結果Goalが導かれる」と考えた方がよいのではないか（小林）。

### 小林の例

Themes：ビジターセンターはインタープリターがいることで本来の機能を発揮する。

Goals：インタープリターの地位が向上する

Objectives：

参加者はインタープリターの行っているアクティビティを3つ言える。

参加者はインタープリターのスタイルを知る

参加者はインタープリターが必要だと思えるようになる

### 古瀬の例

Themes：黒潮はこの島に多くのものを運んでいる

Goals：参加者はこの島の文化や植生が黒潮によって南からの影響を受けていることを知る

Objectives：参加者は南方から漂着する植物種子をふたつあげられる。

横井の例（後に作ったもの）…Jimは at the end of…というより、after…と考えているのでは？

Themes：日本は単一民族国家ではない

Goals：日本で人種差別がなくなる

Objectives：

1. Korean, Chineseが人口の何%をしめるかわかる (at end of IP.)

2. 彼らが選挙権を持つようになる (after IP.)

### 萩原の例

Themes：山にごみを捨てるのは動物に害を与える

Goals：多くの動物がゴミを食べて死んでいることを理解する

Objectives：動物がゴミを食べたことによって起こる問題を三つ挙げることができる



- ・もっとも大切なことをビジターとシェアするために、この三つのこと (Theme, Goal, Objective) を考えるのだ。
- ・インタープリターはこのような三つを含むプログラム内容の記入を、ほとんどの場合実施している (Jim)
- ・言葉の定義よりも、IPの際に事前にこのようなことを考えることが大切 (考え、準備し、発展させる)。

#### Q & A

- Q : Theme, Goal, Objectiveを三つまとめた言葉はないか。  
 A : ない
- Q : プログラムとアクティビティという用語はどう区別して使っているのか？  
 A : 区別していない。言葉の定義にこだわるな。
- Q : 計画の段階で評価を受けることは  
 A : 初心者は新しいプログラムを行う場合T.G.O.を作り、スーパーバイザーに見てもらおうようにしている。また実施されたプログラムについてはT.G.O.が残されている。
- Q : 遺跡や地学を解説している人はその分野の専門家なのか  
 A : No.
- Q : あなたが行ったIPで面白かった (変わった) ものは？  
 A : バービー人形にレンジャーの服を着せ (自分でミシンで縫った)、コクジラと人間の大きさのイメージを、レンジャーとバービーにたとえて説明した。
- Q : プログラムを作るときは何人で行うのか  
 A : プログラムのタイプによって違うがたいてい一人。

第4日、2/7 (火)

#### Session 9 : Evaluating

場所 : Visitor Center Conference Room

担当 : Chuck Wahler (Supervisor, Interpretive Division)

概要 : インタープリテーションの評価の方法について。レクチャーとビデオ「Reaching for Excellence - The Process of Interpretive Critiquing」 (小林入手済み)。ビデオの教則本のコピーが事前に送られてきており日本語訳して持参していた。Q & A。

このSessionで学んだこと、扱われた内容

- ・クリティークの三つのポイント
  1. リサーチ … 参加者の反応から / 直接プログラムの内容に対して
  2. 実践 → リサーチ → クリティーク … このパターンを繰り返すことによってよりよくしていく (螺旋状に)。

Research → Prepare → Execution → Evaluation (T.G.O.のチェック) → (もどる)

3. IPの中に Topic, Objectives がしっかりと盛り込まれていたか？

#### ・評価の二つの方法

SelfEvaluation (自己評価) … 本人が参加者の反応を振り返る / テープレコーダーを使う / ビデオを使う ※1

FormalEvaluation … Supervisor / 仲間によるEvaluation ※2

- ・※1 IPのプログラムのビデオライブラリが作られている。例えばジオロジートークのような一つのプログラムでも100~200のケースが保存されており、新しく来たインタープリターが参考として見ることができる。

- ・ビデオは、インタープリターをとれば、他人の良い点 (あるいは自分の実施しているところ) が見ら

れるし、Audienceを撮れば客がどのように反応しているか（どの場面、どの技で、どう反応しているか）がわかる。

- ・※2 スーパーバイザーが評価のためにプログラムを見に行くときは予告なしに見に行く（それによってプレゼンターがやりにくくなったり、よそいきのプログラムをやったりするから）。
- ・また、ユニフォームは着ないで、ノートにメモを取るときも参加者には気づかれないように行う（ユニフォームを着ないのは参加者への配慮もある）。
- ・間違ってるときに稀に助けることはあるが、極力参加者の前では目立たないようにして、後のミーティングでコメントする。
- ・評価のためにクロゼットに隠れてみたことがある（Chuck）。

クリティークをするに際して…

- ・クリティークはプログラム終了後30分以内にする（口頭のもの）。
  - ・チェックリストはその後1-2日以内に渡す。評価者とプレゼンターとのコミュニケーションの内容、クリティークしたことなど。
  - ・ビギナーのインタープリターについては評価は多めにやる。スーパーバイザーが2-3人つくこともある。期間中に4-5回やる。
- ・ VIDEO「Reaching for Excellence - The Process of Interpretive Critiquing」を部分的に見ながら議論（見たい部分をリクエスト）。ビデオに付属の資料をあらかじめ邦訳し準備。
- ・ #11「表情で伝える」…Eye Contactが重要。しかしビデオを見るとクリティークが相手の顔を見ていない。言っていることとやっていることが違う！（NAVA）
- ・ #18「クリティークの最初にやる三つのこと」
- 18A：最初の言葉で意図を伝える。日本語との違いで理解しにくい（日本語では「～だ」、「～でない」というように文末まで聞かないと結論がわからない）。
- 18B：最初にほめる…心がなごむ、リラックスする
- 18C：クリティークの仕方をクリティーク（同じやり方でクリティーク）
- ・ #7「『知らなかった！』と言えるように発見を励ます」…これについては、「知らなかった」というのが参加者とみるか、プレゼンターだと理解するかもめた。説明文では参加者が「知らなかった」というようなプログラムを作るように促すというニュアンスに思えるが、ビデオがクリティークのためのものだと考えるとちょっとおかしい。Chuckは参加者が「知らなかった」と言えるようなプログラムを作ると同時に、プレゼンターが「知らなかった」といえるようなクリティークをせよという両方の意味だと説明。
  - ・ Chuck自身もよくわかっていないようだったし、ビデオもよくわからないものだった。しかしだいたい言いたいことはわかったので、自分なりに日本なりに理解すればいいように思った（NAVA）

その他：

- ・ このビデオはたいへん優れているとChuckはいていた。
- ・ 制作者のBill Puiceについて：Communication Skill, Supervisor Skill, イエローストーンで29年間（14-15年間はインタープリターとして、残りはSupervisorとして）

Q & A：

- Q：クリティークとエバリュエーションとを区別して使っているか？
- A：同じに使っている。

## Session 10 : Visitor Center Operations

場所：Visitor Center Conference Room

担当：Marker Marchall (Interpreter, Visitor Center)

概要：ビジターセンターの業務についてのレクチャー、ビジターセンターの裏側（スタッフルーム、映

写室など)へのツアー、評価票を用いて展示のクリティークを行った。Q & A。

このSessionで学んだこと、扱われた内容：

- ・三つのFunction ※ビジターセンター施設のクリティーク資料参照
  - ・ Information/Orientation : 情報とオリエンテーションを与える (安全、アクティビティ、何ができるか、どこでできるか…自然についての情報提供はあまりない)  
※夏期は3人がカウンターにはりつく。2時間交代でローテーション (これが限界)。その他の時間はデスクワークをする。ビジターの質問は「ハイキングコースは？」などだが、答えには安全についての情報を必ず入れるように指示されている。
  - ・ Introduction : 公園についての話をする (地誌、人文史、動物と植物など) (※G. H. I ←別紙) ※展示、売店、ビジュアルプレゼンテーションなど
  - ・ Necessity to Visitors : ビジターに必要なものを提供 (病気、急なけが等の対応、車椅子、地図、トイレ、水飲み場、電話) (※B.C.D.E)
- ・ビジターセンター (VC) は公園の顔である : VCのオペレーションは第1印象を作るので重要。公園についてよい印象を持ってもらうことは (外国人については) アメリカにいい印象を持ってもらうことになる。
  - ・ 98%のビジターはゲートから料金を払って入園する。(Q : 残りの2%は? A : 夜や昼時、係員のいないときにゲートを通った人)
  - ・ 50%のビジターはVCにくる。(入館者はAutomatic Counterで記録)
  - ・ 2-3%のビジターがインタープリテーションプログラムに参加。(参加者数はレンジャーがカウント→記録用紙は入手。これらのデータは予算獲得のためのアピール材料にもなる)
- ・ビジターセンターツアー : 展示室など一般の人が見ることのできる場所の他、スタッフの部屋など、裏側も見学。展示等については評価用紙を用いて各自評価を行ったが、それについてはあまり議論はしなかった。
  - レクチャールームのオーディオルーム
  - インフォメーションカウンターの内側
  - スタッフルーム
  - スタッフ用の情報板 (廊下)
  - スタッフのロッカー
  - コンピューター室
  - シーズナル、ボランティアの部屋、兼配布物、展示物作成の作業室 などなど

Q & A

・2週間のレンジャー (シーズナル?) ではVC facilityについては2日間説明。

Q : 展示のリニューアルは?

A : 週一回の会議で意見を言う機会 (ミーティング)、月1回の会議でそれをまとめる。変更の決定権はスーパーバイザーが持つ。

## Session 11 : Environmental Education

場所 : Training Center

担当 : Candace Tinkler (Education Specialist), Betty

概要 : Bettyが前段として、ティルデンの法則などをレクチャー。Candaceの講義では充実した資料が配布されたほか、ポスター、ジュニアレンジャーのパンフ、ワッペンなどをサンプルとしてもらった。またアクティビティの紹介などが行われた。Q & A。

このSessionで学んだこと、扱われた内容：

- ・ティルデンの「インタープリテーションの6つの原則」 (Betty)
- 1. Interpretation must relate to the visitor.
  - 別の場所から来た人ならその人に関連のある場所の話題を

- 参加者がよく親しんでいる言葉で
- 説明的よりも係わりのある言葉で (マンモスの話)
- 南北戦争→自分ならどうした、という投げかけ
- ビジター別の内容が必要→ビジターが知りたいことはどこまで…それ以上でも、それ以下でも伝わらない。ビジターの反応や答え方を見ながら察する必要がある (I)
- 事実を告げるときに印象深い言い回しを → 例えば「ここでジョージワシントンが生まれた」より「ここで一人のあばれんぼうの子供が産まれた…」の方が印象深い。また相手が日本人なら「G R C Aは富士山の5合目ぐらいです」のように、ビジターの回りのあるものと関連づける。

II. Information is not Interpretation.

III. Interpretation is an ART. (Art ≙ Skill, Technique)

Interpreterの役割は、

- reveals meanings ベールを剥がす
- finds "truths" 真実を解きあかす (発見する)
- curiosity 好奇心をくすぐる
- sprit mind heart 本能から、頭の中から、感情からひきだす。
- 自分自身のlp.のスタイルを作ろう。
- まず自分が楽しんで人を楽しませる。

IV. Chief aim is provocation(enlighten) not instruction. 啓蒙する、誘発する、刺激する

- lp.ではトークを組み立て、インタプリターがゴールの内容に達する前に、参加者自らゴールを理解できるように導いてあげることが好ましい。(言いたいことを言わずとも理解してもらえるように導く)

V. Interpretation → whole. not parts.

- 野鳥の部分的な話をして、その鳥の全体像は理解 (イメージ) できない。

- E x) Harpers Ferry      -where  
1864                      -when  
16 caliber                -size  
smooth bored          -design  
musket

何かを告げるとき一つ一つパーツに分けると参加者は印象深く心に残る。

一つ一つのパーツは全体像を導くように。

VI. Kids (子供向けのプログラムは大人向けのそれを簡単にしたものではなく、独自のものが必要)

ここからキャンディ登場 (ティルデンの原則のVIを担当)

- ・内容はEffective Environmental Education Programs
- ・前置き
  - 環境教育をなぜ国立公園で行うのか/どんな方法があるのか/どうして大切か/問題点は何かなどについて今日は話す。
  - 環境教育は大人にも子供にも行われているが、今日は子供 (5-15才ぐらい) について話す。
- ・子供に対するプログラムは予算などがカットされがちなのでどうして必要かという事を明確にするようにしている(?)。
- ・なぜ子供に対して行うことが大切なのか Motivation for Education Programs (配布資料参照)
  1. NPは大人だけのものではなく子供にも公平にあるもの
  2. NPの自然が人間にとっても価値のあるものであることを伝える。大人が知っているのと同じだけ都会の子供も知る権利がある (価値を大切にしていけることを伝える)。
  3. 大人になったときに環境の大切さがわかるように (「よりよい選択」ができるように、Environmental Sciences)

#### 4.子供を通じて大人に伝える

※GRCAでの環境教育はアメリカに住む全ての人々に行われるようにしている（移民者なども含めて）。そのためにコーンフレークの箱に国立公園をPRするメッセージを載せたり、本を学校に送ったりしてNPと子供たちの結びつきを支援している（GRCAにこなくても学ぶことができる）。州では環境教育のカリキュラムを実施することを学校に指示しているので、GRCAから学校の先生用に、それに使えるような資料を提供している。

- ・ジュニアレンジャープログラムについて
  - VCでJRプログラムの案内をしている
  - 年齢によって3種類。（カードとワッペンをもらった）
  - 1年で1万人がJRになる。
  - フォローアッププログラムはいまのところない。
  - JRプログラムの良い点は、飽きてしまうのを防ぐ
  - 悪い点はカードがいまいち楽しくない。
  - そのほかにゴミ拾いのJRプログラム有り。緑のゴミ袋に子供たちがゴミを拾ってくる。NPのために自分も何かができることを体験してもらえというメリットがある反面、1.子供がなんでも拾って危険、2.ゴミにばかり目がいってGRCAの良い景色を楽しんでもらえないと言うデメリットがある。将来はやめたい。
  - Yavapai Observation Siteの掲示板にはJRがひろったタバコの吸殻が展示されていた。
- ・プログラムの実例1「私は誰でしょう」

すでに全員知っていたので、その旨を伝えて中断。まとめ方などについて質問する。コーネルの本に載っている以外の工夫としては、GRCAにいる生き物だけでやる（我々と同じ）、食物連鎖につなげる（Get try to line up the food chain）、適応につなげる。カードは台紙に写真を貼り付け首からぶら下げられるようひもを付けた形。
- ・プログラムの実例2「Web of Life」

太陽、植物、水、動物などのカードを使い、つながっているものを糸でつなぐ（食べる、食べられるなど、参加者に決めさせる）。「その中でどれかを取り除くとどうなる？」という形で皆で考えていく。
- ・プログラムの実例3「モールで馬づくり」（資料有り）

※同じ内容がPhoenixのHeard Museumの展示に見られた。配られた資料にあった作り方のイラストもHeard Museumの引用だった。
- ・子供と接するときの注意事項・テクニック（資料も参照）
  - どんな子かをつかもう（参加してくる子、こない子）
  - 一人の子に問いかけるのではなく全体に問いかけよう
  - 全員に考えさせる（一人に質問しない）
  - 全員の前で問いかけて答えさせるより近くのこと話させると良い
  - 初対面だと言うことを忘れない
  - 1回にたくさんのはいらない。短く区切って3-4のシークエンスで。
  - よい動物、悪い動物、よいこと、悪いことときめつけない（大人が決めつけていること）。自分たちで考えるように。
- ・ゲーム的な活動では、子供たちがすでによく知っているゲームをアレンジして行うのも効果的である。
- ・子供には体験型が有効。GRCAでは子供だけ参加するというのはあまりない（安全面のケアから）。親には「こういうことをするからやって!」とあらかじめ強くお願いする。のりのわるい親、

特に年輩の方には、「クマをやって！」などと無理にゲームに参加させるのではなく、カードを配ってもらうなどのアシスタントの役割で手伝ってもらう。子供に親と一緒にやっていると感じさせることが大切。レンジャー自ら動くこと。

・子供は次の三つのことで学ぶ

1.見て学ぶ 2.聞いて学ぶ 3.さわって学ぶ しかしよく学べる方法は人によって違う。

・心に残る（覚えている）ものは…

-体験したことはよく覚えている

-何かを作ったことは90%覚えている

・覚えている確立

10%…読んで（本で）覚えたこと

20%…きいたこと、受け答え方式にすると20%にあがる

30~50%…見たこと

・まとめ

-自然に対してあなたにもできることがある（簡単なこと）ことを示して終わることが大切。

ex) 「一人で野生動物を助けることはできないけれど、皆がこの動物を大切に思うことはきっと地球に対して役立つことだ…」など

-切手を貼った絵はがきを配布して、何日後か日常の中にいる自分宛に手紙を書かせる。あるいは、自分の手形を紙にとって、そこに自分が自然に対してできること、したいことを書かせて持ち帰らせる（GRCAのことをいつまでも覚えてもらうためにも）

-終わった後子供自ら地球を助けるための方法を編み出せるようにする。

・子供向けプログラムではレンジャーは一度に20人くらいに対応する。レンジャーは何人もいないので、なるべく多くの子供を集めたい（メッセージを送りたい）。成長に応じて、社会の変化に応じて、変えていく必要がある。

・大人向けの環境教育は？

-ガイドウォークなどにメッセージを込める

-楽しんでもらったあとに気を使うように持っていく（知っていることには気を使う、気を使うためには知らなければならない）

-親と一緒にやっている、と子供が感じることも大切

-展示では、めくる、まわす、のぞく、などが効果的。

## Session 12 : Living History

場所 : Training Center

担当 : Chuck Wahler

概要 : リビングヒストリーについてのレクチャー、ビデオ上映。衣装を見せてもらったが、残念ながらデモンストレーションはなかった。Q & A。

このSessionで学んだこと、扱われた内容 :

・リビングヒストリープログラムのスタイルには1人称のやり方と、3人称のやり方がある。

-1人称 : その役になりきって、例えば質問などをされても、その役の人物が知らないと思われることには答えない。

-3人称では、インタープリターが解説を具体的にするためにコスチュームを着るが、特に役になりきらない。質問などにも答える。

・Living Historyのプログラムはかなりの費用、手間暇がかかる。

-Chuckは1960年代(1936年?)のレンジャーになるプログラムを開発したが、ユニフォームのレプリカを自分用に再現するのに\$400、ブーツは\$300(全部で\$800)かかった。(もちろんNPSが出費)

-バッジ等はコレクターから借りている。

- 役作りで、当時のレンジャーにインタビューをするために3日かけて会いに行った。
- プログラムをやろうと計画してから実施まで3年かかった。
- ・他の公園では南北戦争の兵隊の生活を再現するプログラムを実施した。例えば、兵隊が食べていたパンを再現して作るのに8時間かかった。その公園では年1回、インタープリターや大学の教員などが集まり、当時の暮らしを完全に再現するトレーニングを行っている（ビデオで上映）。一見無駄のようだが、実際にプログラムをやる時に大いに役立つ。ビジターからの質問に対して、自分の体験に基づいて答えられる。
- ・LivingHistoryはエンターテイメントではない。だから、時代考証等に徹底的にこだわってやる。
- ・前述のChuckのプログラムでは昔の国立公園の問題点を当時のレンジャーを通して語らせる。そしてその後、現在のレンジャーが現在の公園の問題点を語る。
- ・細かい設定がすべてできている。例えばそのころのトピック（例えばオリンピック）などはリサーチして覚えている。
- ・ChuckのLivingHistoryのプログラムはG R C Aでは夏のビジターの多い時期にしかやらない。
- ・one person play 一人芝居：コロラド川を最初に下った人の話（1860年代）のプログラムで1500万円以上かけてその時代の施設を作った例もある。
- ・時代考証の研究が大切：時間、人数がかかる、取材などもする。

第5日、2/8（水）

Session 13 : Wayside Exhibits

場所：Training Center / Rim Trail

担当：Greer Price (Editor & Writer, 解説板を作成したり、評価したりするスペシャリスト)

概要：スライドおよび解説板のサンプルを教室に持ってきてのレクチャー。そのあと、Rim Trailにでかけ実際に設置されている解説板を見ながら説明。

このSessionで学んだこと、扱われた内容

- ・利点 (Non-personal Interpretation 解説版、出版物等の)

- Site specific

場所が特定できる（正しい場所、必要な場所）

- Limited in scope

範囲を限定できる

- First line

国立公園に来て最初に接する

- Alone

一人一人のペースで見ることができる

V Cに来なくてもインタープリテーション／オリエンテーションができる

- 他

多くの人に対応できる

様々な人に対応できる（車椅子、視力の弱い人、外国人でも絵や写真である程度理解可能）

24時間対応できる

※解説板では長期的な内容のものを取り扱う（短期的な情報は配布物を利用）。使用する写真は気を使って最善のものを。

- ・欠点

- Money お金がかかかかる

- time / Planning 時間がかかる（外注も含めて）

- Professionals / Contractors 外注が必要

- Maintenance 修繕が大変（ハードだけでなくソフト部分の手直しも）

- ・成功のポイント Keys to Success

1. must be needed 何がそこで一番必要か。必要に迫られているもの、よく質問されるもの
  2. site specific 見えているものを説明する。その場所にふさわしいもの（ガイドブックをたてるのではない、情報をコンパクトに明確に）。
- ※第一段階で何の展示かわかる（大きな字）→読むともっとわかる（小さい字）→どうすれば更にわかるか？
3. Rely heavily on good graphics よい写真や図に強く依存する。目の前で見えているものをそのまま写真にしてもしょうがない。目の前のものに関連づけて写真や図を使う。ex)昔の同じ場所の写真など
  4. Accessibility アクセスが容易であること、車椅子の人、足の不自由な人などを含めて全ての人アクセスできるように（法律で決まっている）。
  5. Foreign Languages タイトルはできるだけ外国語でも表示。安全などに関する情報は外国語でもかく。スペースの関係ですべてを訳せないができるだけ絵や図を多く使う。

・ Wauside Exhibits で扱う内容

- 自然の紹介
- 歴史の紹介
- 案内・地理
- ルール・注意事項

・ 展示にふさわしくないもの

- 逐次変化するもの。プログラムなど→ Guide Newsletter
- 限られたスペースで表現できないもの→冊子

・ パネルは10年の耐久性→バス停の所は変色、しかし5年後とにバス会社が変わり、そのとき作り変えるから気にしない。

・ パネルの台も揺すられて壊れる。バンダリズム

・ スライド上映（以下、スライドを見ながらのコメント）

- 昔のものは情報が多すぎてごちゃごちゃしている。どこから見ていいのかわからない。字も小さい。バックの色が不必要（無意味なデザイン）
- 盲人用の展示のように浮き出ているものは、字が欠ける。字を塗っているペイントが薄くなる。→現在使っていない。
- ペイントものは、はげる。
- 公園のマークや公園の名前はスペースの無駄（デザイン上最初にスペーシングすると他のスペースを大きく食ってしまう）。
- デザインのつまらないもの、面白味に欠けるもの、楽しさを感じないもの。
- アルミのものは修繕が大変。
- 地が黒、字が白（白黒反転）のものは目の悪い人にもみやすい。太陽光の反射も少ない。この場合写真を入れるのは白黒。
- 紙に印刷してグラスファイバーをかぶせるものはメンテが楽。paperplint + grassfiber
- 台を変化させる。石の上、木の上など、その公園にマッチしたものを。その場所にある材料を使う。
- 色→周りにマッチしたものを。
- トレール入り口のものはよくわかるような内容に、また情報も多くなるために大きくなる。大きいためにわかりやすい。
- 3面タイプのもの(KIOSK) は情報を多く提供できるのでレンジャーがいつもいない公園などで使われる。また屋根があれば老化を防げる。
- パネルの中にパネル、小さいところは入れ替えることができる。季節によって情報が変化する時な



- どに有効（シャトルバスの運行時刻などの情報）。
- インフォメーションの内容によって色を統一する。ブルーバスのことは青で、レッドバスは赤で。
- インパクトのある写真を使うこと
- レンジャーがいない公園ではビジターへの情報はパネルに頼ることになる。他のインタープリテーションと同じように外の展示物も、ただ情報を与えるのではなくそこから何かを感じとってもらえるものをつくるのが望まれる。
- ex)今の教会の風景写真（平和）、それに対し昔の協会の風景写真（戦死者がごろごろしている）

・サンプルの解説板の説明

タイプ	特徴	新規制作費 (1枚あたり)	作りなおし費用
アルミベースにガラスコーティング	・耐久性あり ・ひっかき、紫外線に強い	\$ 5,000 (デザイン料含めず)	\$ 5,000
紙にプリントでグラスファイバーをかぶせる	・制作簡単、大量制作可能 ・紫外線で変色（1年に1回は変えたい）	\$ 5,000 (デザイン料含めず)	\$ 2,000 (\$ 50:プリント代)

- ファイバー製：紙に印刷でき制作は楽、紫外線で変色するが変えるのは楽。1年で1回交換したい。
- 公園内に150-200ぐらいの解説版があるので、合計すると\$1000000ぐらいかかる（一枚\$5000として）。
- 1939年に着任してから、6-7年かけて解説版を上のご二つのタイプに変更しつつある。（昔のものは金属のものが多い。他にレンジャーのハンドメイドの指導標などもある）

Q & A

Q：デザインは誰がするのか？

A：ハーバースフェリーにNP全体のサインのデザイン、制作を担当する部門がある。小さいものならハーバースフェリーに出さないでやる場合もある。外注する場合もある。

Q：Kaibab Trailのココニノのボードはどう変えるつもりか？

A：ファイバーのもので小さくシンプルにわかりやすいものに

Q：Non-personalなサービスがよくなったらインタープリターはいらなくなるという考え方があるが…？

A：ねらいがちがうから、どんなにNon-personalがよくなってもpersonalサービスにとって変わることはない。

・Rim trailへのツアー

- 車椅子用に高さを工夫している（子供には少し高いが）
- 地図のサインも建てる位置で、地図の向きを変えている（表裏でも変える）
- 木のサインはレンジャーの手作り（指導標など）
- 岩にはきざまない方針
- 位置の高いところにあるものなど昔のものは人の目に付きにくいところにある場合もある（現在全部付け替えが終わってなくて、旧タイプのももの見えることができる）。
- Keep Wildlife Wildの看板などでは皆が餌を与えそうな場所に設置し、色も赤で目立つようにしている。
- 昔の金属のものは変色している→現在（1989以来）アルミタイプとPaper Print + grass fiberのものに変えている
- 背景を生かしている→フレームを小さく、スタンドはチャコール系の色にすると目立たない。（色

には気を使っている。特に木などの自然の素材を使うことにはこだわらない。メンテ、耐久性を重視)

-mileだけでなくkm,feetなども表示するようになってきた。

-サインについても評価が行われている。ときどき私服で見て回ってチェック。インタビューなどを  
する。Greerは他の公園についてもサインの評価のため回っている。

## Session 14 : Interpreting with Objects

場所 : Training Center

担当 : Carolyn Richard (Museum Curator , Ellis Richard の奥さん)

概要 : 展示 (Tsayan Museum のような) でのインタープリテーションについてのレクチャー

このSessionで学んだこと、扱われた内容 :

・室内展示について

1. 内容を決めてから展示を考える (例外はあるが)。ものがあるから展示をするわけではない。集めてからどう見せるか考えるのではなく、まずテーマを作る。

2. きれい、とかかわいいとかで展示物や写真を選んではいけない。いくらきれいなものでもテーマにあっていないとビジターは混乱する。

3. 「そのもの」が語るものもある。本物の展示は伝わることが多いが、反面紫外線などでダメージを受ける (lightdestroy)。ケースに入れても老化する

※あくまでも一貫したテーマで展示することが大切。

※ネイティブアメリカンの遺骨や神聖なものを展示するのは彼らを侮辱してしまう可能性がある。

※スミソニアンなど関係ないところに文化全体と切りはなして一個だけ展示するより、Tusayanのように関連する場所に文化全体として展示する。

・どうやって展示を作るのか

1. テーマを選ぶ

2. それにあった展示物を考える

3. アレンジし見やすいものにする (展示する)

4. 維持管理

-地域によって異なる環境条件にあった保存・展示方法を考える。湿度、温度、地震など

-あるテーマに基づいて、専門家の裏付けがあるものと、裏付けのないものがあつた場合、展示には後者を使う。前者しかない場合はそれを使う。長く同じ状態を保てるよう、盗まれないような注意が大変。→強化ガラスやセキュリティシステム。

※例) 今も生息している蝶なら価値は小さいが、絶滅した蝶の標本が50あつたときどうするか。

レプリカを作る

一つ展示に使って残りは保管

一つ一つ短期間で交代して使う

(ケースバイケース)

・展示によるダメージを少なくするには

-光の影響を少なくする…素材によって影響の大きさは違う。暗くする。光を当てる時間を減らす→ボタンを押すと光る方式、分毎とか、五分毎とかにする。

-型くずれを少なく…布などはその重みで型くずれする→補強する。裏に紙を貼る (紙は和紙が一番)。

-盗難に備える…ケースには警報装置

-その他、土地に特殊なことに備える…地震など

※展示物の保存については素材ごとに専門家がいたので問い合わせる。

- ・展示ケースについて
  - ツサヤンの展示は最新
  - つなぎ目はしっかりしている→虫が入らない、湿度を保つ。
  - ケース上部のライトは独立した部屋に入っていて、熱は上に逃げる。ライトの取り替えの際に展示物が外気に触れることはない。ガラスは紫外線カットガラス。
  - ケースのネジは特別製で特殊なドライバーでないとあかない。メンテナンスにはルールがあり特別のドライバーを持ったものが行う。
  - 展示台下部にはコットンが入っていて湿度を調整している。
  - 一年に一回清掃をする
  - 大切なもの（光に弱いもの）は建物の奥の日が当たりにくい場所におく。
  - 照明は奥に行くほど暗くする。だんだん目が慣れるので。
  - ビジターに暗すぎると指摘されることもある。入り口に暗くしている理由を表示している。
- ・展示は美しいものかわいいものになりがちだが、それではだめ。インタープリターの言いたいものばかりでもダメ。ビジターが楽しめるものも必要。
- ・国立公園局ではここ10~20年間に博物の収集を熱心にやり始めた（Museum Styleを取り入れてきている）
- ・Hands onの展示は壊れやすいが効果あり。

## Session 15 : Interpretive Planning

場所 : Training Center

担当 : Ellis Richard (Chief of Interpretation)

概要 : レクチャーとQ & A

このSessionで学んだこと、扱われた内容 :

インタープリテーションの三つの目的（といいながら明快に三つは出てこない） :

1. INFORMATION (Orientation) … 公園で何をするか、どこで寝るか、どう楽しむか、トイレは、食事場所、危険についてなどの一般的情報。
2. EDUCATION … 公園にダメージを与えないで楽しむ方法を教えたり、公園についての理解を深めてもらう。

ex) 「シカに餌をやるな」だけでなく「どうしてだめなのか」を理解させる。

ex) ロスからの大気汚染がG R C Aまで来ている。ロスにいても大気汚染について考えてほしい。

ex) 伝統的な教育、キャニオンの特徴、地誌など。

- ・予算の関係上、1.のほうに大事にされ2.が減らされやすいが、Ellisは2.のほうに重要だと考えている。なぜなら2.によってビジターの態度を変えることができるから。研究者は公園の重要性をわかっているが一般の人はわかっていない。それらの人にわかってもらうために教育が必要。

またアメリカには現在、メキシコ、韓国などからの移民が増えている。彼らの多くは国立公園の重要性はわかっていない。彼らもアメリカ国民なのだから教育が必要である。

- ・ひとつひとつの生物の名前を教えることはInformationであり、それらのつながり、Ecosystemという概念を教えるのがEducationである。

3. Management … 公園の管理方針を伝える。

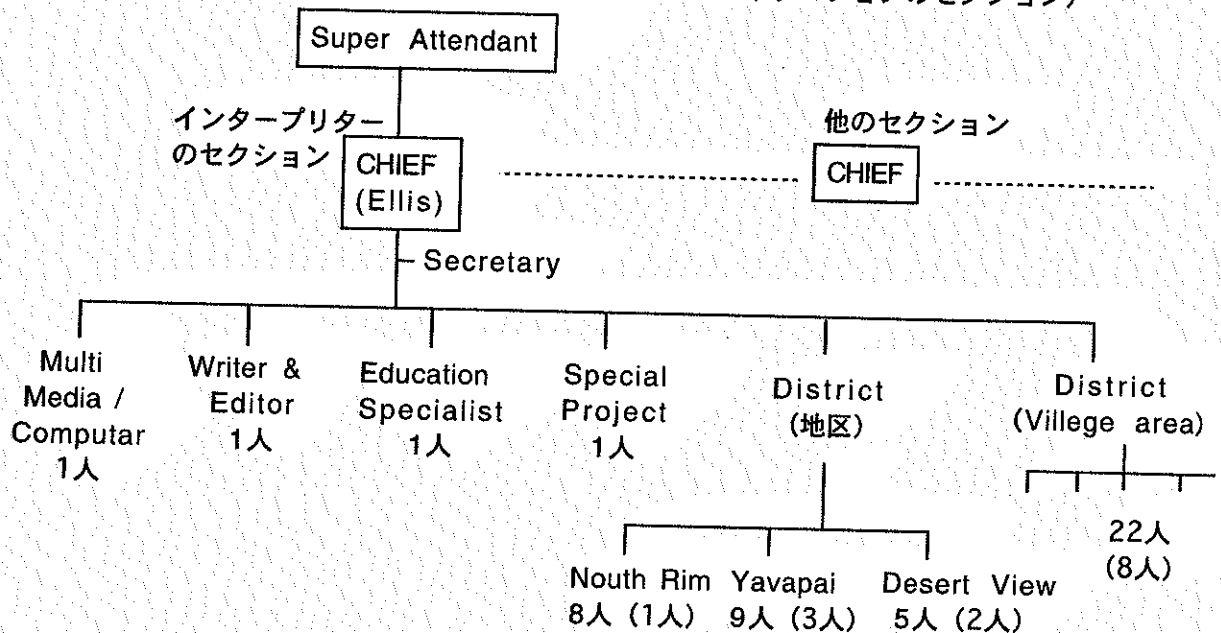
- インタープリターは公園のマネジメントプランをビジターに伝えるが、同時にビジターの意見を吸い上げてマネジメントプランに反映する役割もある。

- General Management Planの中にインタープリテーションがあり、それはPersonalとNon-

Personalに大別される。

- インタープリテーションのプランを立てるときには、まずテーマ、問題点を決めてから（リストアップ）、それに適した場所を選び、その上でどうやって実行するかを決める。そのプランをたてるミーティングには消防や警察、公園に興味を持っているネイティブアメリカン、GS-4からGS-11他いろいろな人がミーティング（5日/1週間）に参加。
- マネージメントをどうしてやるのかをビジターに説明し、彼らの生活、価値観を変えてもらうのがインタープリターの仕事である。

グランドキャニオン国立公園局の組織図（インタープリテーションのセクション）



※各一人はスーパーバイザー

※（ ）は冬季。パーマネントのインタープリターは冬季の数と同じ（22名）。夏は50人ほどになる。

※Special Project は手の足りないところを手伝う。何でも屋。

※すべてのポジションに余裕を持ってフレキシブルに対応する（ようにしたい）。

## Session 16 : Open forum & Wrap-up

場所 : Training Center

担当 : Gary Cummins (Deputy Superintendent 副所長、公園のNo.2)

概要 : 総括的なレクチャーと、あらかじめリストアップしてわたしたQ & A。

このSessionで学んだこと、扱われた内容 :

- ・日本のレンジャーの知人は、アメリカのNPをうらやましがっていたが、アメリカの国立公園は管理が楽なわけではない。
- ・GRCAではネイティブとの問題、周辺にある発電所との問題、周辺の私有地との問題などがある。これらの問題が絡んで、辛くなる式が大きくなる。→初めのうちに手を付けることが大切。
- ・自分 (Gary) の仕事は、多くの人と接し、説得したり、交渉したり、話を聞いたりする外交官のような仕事である。
- ・アメリカでは告訴されることが大きな問題。NPSも訴えられることがある。
- ・本当にやりたいことをやるためには16億円 (1年) 必要。予算が少ないので期間限定のプログラムを実施したり、レンジャーの数を減らしている。GRCAでは残業してもお金は払えず、オーバー

ワークなどの問題がある。ストレスがたまり、人間関係が悪くなったりする。

- ・一夏で300人ぐらいヘリコプターでレスキューした。1回につき12万円かかる。請求書を送るが払ってくれる人は80%ぐらい。逆にレスキューがほんのささいなことで訴えられることもある。
- ・それでもパークサービスは政府のセクションの中でもっとも人気がある。

Q & A :

※セッション15の最後にEllisに答えてもらったものと、セッション16でGaryに答えてもらったもの。各セッションの内容に限らず全体を通じての質問をあらかじめ用意して答えていただいた。

Q : レンジャーの給料は？

A : GS-5 : \$18000/年、GS-7 : 22000/年、GS-9 (主任クラス) : 27000/年、GS-11 : 32000、GS-12 : 36000、GS-13 : 4-50000

Q : NPSのエムブレムの意味は？

A : 形 (アローヘッド : 矢尻) → ネイティブアメリカンの象徴。木とバッファローと山 Snowcaped mountain peak

Q : ユニフォームの素材は？

A : シャツはナイロンと綿の混紡、ズボンはウールとナイロン、ベルトのデザインはパインコーン。夏は半袖と単パン。くつはきまってないけど赤っぽい黒。ソックスも支給されている (色はこげ茶)。パンツは…

デスクワークにはよいがフィールドワークに適しているとは言えない。

Q : レンジャー同士の結婚は多いのか？

A : GRCAでは職場結婚も離婚も多い。また昔はスワッピングの名所だった…？

Q : レンジャーは同じところに何年ぐらいいるのか

A : いたければいつまでもいられる。GRCAは比較的長くいる人が多いが、他では通常3年ぐらいでどんどん動いていく (移動しないと昇級しないが、移動に伴う問題も多い。夫婦の仕事、子供の学校…)

Q : GRCAのインタープリテーションのメインテーマは？

A : Geology, Ecosystem (Highland/desert), Native American, 探検家

Q : インタープリテーションのフォローアップトレーニングは？

A : Interpretive Skill I ~ IVのトレーニングコースがある。I. BASIC (どうやってしゃべるか、人前でしゃべる) II. Non-personal (サービス、コンピュータの展示他) III. Mix (ハンディキャップや子供向けのIP.、EEの視点をどう取り入れるか) IV. 印刷物 (DTPでのパンフづくり) など。

必ずしも順番にセミナーを受けてから現場に出るのではなく、いきなりやらされる場合もある。

- ・シーズンでもスーパーバイザーになるようになってきた (予算の問題もあって)
- ・ミーティングではシーズナルのスタッフも他の部署の人も対等に意見を言い合う。

Q : レンジャーの数は？

A : レンジャーは99人、うちインタープリターは45人、資源管理と調査担当31人、技師105人、総務28人。600の建物、舗装道路85マイル、トレール200マイルを管理。

(何か数が合わない??)

Q : 年間の利用者数は？

A : 約500万人

Q : レンジャーの採用に条件はあるのか

A : 大卒が一応条件 (業務として様々な要求があるので)

Q : 動植物の調査はどのように行われているのか

A : 動物の調査はレンジャーや大学の研究者によって行われているが十分ではない。資源管理・調査のスタッフを増やしたいが予算が少ない。

Q : ミュールの汚物の問題。

A : 大きな問題だが、パークサービスよりも古い歴史がありやめることは難しいだろう。フレッドハーベイのツアーだからなんとかせいで馬よりはまし。

Q：リサイクル以外に何か環境のためになることを行っているか

A：水の保全。使用量を減らす。その他エネルギーを減らす努力をしている。といっても環境のためというよりコストダウンの意味が大きい。

Q：公園の中で開発されている割合は

A：2-5%以下。本当はホテルや職員の宿舎などをすべて公園の外に出してしまいたい。少しずつ移動を始めている。

Q：Natural History Associationはどういう役割か

A：ビデオ、本などを独占的に作って販売したり、宿泊のプログラムを行うなどして国立公園局のインタープリテーションを補っているNGO、NPO。収益は様々な形で国立公園に還元される。年間一億七千万円がAssociationから国立公園局に入っている。

Q：上水、污水处理はどうなっている？

A：上水…北からパイプで来る--ポンプアップ。システムが古く（悪くなっていて壊れたときに直すのが大変）、新しい方法を考えている。

汚水…サウスリムの二次処理は南西にある污水处理場で、ノースリムは独自の曝気槽方式で処理している。2～3年後には改良したい。

Q：GRCAの国立公園に関わるNGOは？

A：

-Fred Harvy…売店、バスツアー、おみやげ、ミュールツアー

-National History Association…V C内の売店、Field Institute

-

…シャトルバス

-

…Train

Q：話し方のトレーニングは受けるのか？（発声を大きくするトレーニングは？）

A：IP.TR.SkillのIにある。

Q：新人のインタープリターのトレーニングは？

A：GRCAのシーズンalレンジャー用テキスト、昨年度のトレーニングの日程表を入手。

Q：専門分野（例えば、歴史とか地質など）の知識はどこで？

A：基本的には大学で。

Q：車などの大気汚染は植物に影響を与えていないか？

A：まだ顕著には出ていない。

#### National History Association 事務所見学

・NPO

・書籍を中心に作っており、売り上げは寄付として扱って免税。

・NPSのプログラムに援助金を払っている。

・NPSから援助希望のリストをもらってそれに対して金を払う。

・友の会は現在615人。年間4回ニュースレターを出している。会員はV Cのショップでの買い物が2割引・1994年から開始。

・フィールドインスティテュート：年間を通じてプログラムを提供するのは1995年からスタート。有料で2-3日のプログラムが多数ある。

・NPSからの天下りはまったくない（「あまくだり」というシステムそのものが理解できないようだった。「だってレンジャーがきてもこの仕事はできないでしょ」というのが事務局長の弁）。

GRCA Field Institute (Natural History Association)

Regarding - News Letter  
1995 Schedule of Course  
1995 Catalog of Course

Coyote Point Museum

- Person : Mrs. Ev.Prakoulias  
- School and Group Services 1994-95  
- Teacher's Guide (E.Hall and Wildlife Habitats)  
- Creature Club Card  
- Naturally - Newsletter No.93 jan.-feb. 1995  
- Family Activity Days 1994-95  
- Get Wild - Adapt an Animal  
- Education Fact Sheet  
- Organizational Chart  
- Annual Report(Sheet) 1994  
- Museum Fact Sheet

Grand Canyon N.P. Interpreter's Manual 1993

インタープリテーション評価用紙 (日本語訳) S-1,2

Interpretive Skills S-5

Mazlow's Hierarcky (図) S-5

Statement for Interpretation Fort Smith National Historic Site , Jan.1991 S-8

Basic Information for Program Planning. Themes,Goals,And Objectives S-8

Reaching for Excellence (日本語訳) S-9

ビジターセンター施設のクリティーク用紙 (日本語訳) S-10

1994-8月の利用者数 S-10

Ideas for Implementing E.E. in National Parks S-11

Materials of Jr. Ranger S-11

Accessibility Standards for NPS Wayside Exhibits S-13

Standard National Park Service Wayside Exhibit base system. S-13

Interpretive sign sense S-13

The Agents of Deterioraton S-14

Grand Canyon National Park Interpretive Training Schedule (March 8 Through March 20 , 1993)

Standards for Living History and Costumed Interpretation Programの資料 (翻訳中)

G R C A 以外の見学施設

1.The Heard Museum (Phoenix)

2.Arizona Museum for Youth (Phoenix)

3.Wupatki National for Monument Visitor Center

4.Sunset Crarer Volcano National Monument Visitor Center

5.Bay Area Discovery Museum (Sausalito)

6.Golden Gate National Recreation Area (San Francisco) Marin Headlands Information

7.Coyote Point Museum for E.E. (San Mateo)

8.Exploratorium (SanFrancisco)

9.Monterey Bay Aquarium (Monterey)