

ふくやま草戸千軒ミュージアムでの心理学式お化け屋敷の取り組み —広島県立歴史博物館と福山大学の博学連携の事例の紹介—

皿谷 陽子¹・石橋 健太郎²・大杉 朱美¹・宮崎 由樹¹・平 伸二¹
(¹心理学科, ²広島県立歴史博物館)

本稿では、広島県立歴史博物館（ふくやま草戸千軒ミュージアム）と福山大学心理学科と協働で開催したお化け屋敷イベントについて報告する。このイベントは人文学および心理学研究のアウトリーチを目的に実施した博学連携の一事例である。草戸千軒の町並みを復原した博物館の展示室において、ナイトミュージアムイベントとして小・中学生を対象に実施した。お化け屋敷のストーリーは草戸千軒町遺跡の発掘調査や研究成果に基づき、お化け屋敷の仕掛けは犯罪心理学の研究知見に基づき作製した。イベント後の参加者アンケートの結果から、イベント参加者の高い満足度がうかがえた。また、草戸千軒町の歴史や心理学に対する理解が深まったという回答も見られた。このイベントはサイエンス（および人文知）コミュニケーションの新しい形を示すものと言える。

【キーワード 博学連携 お化け屋敷 草戸千軒町】

1. はじめに

地方大学では大学の特色を活かした地域貢献が各地で行われている。本学も例に漏れず、各学部学科で様々な地域貢献活動が行われている。著者らの所属する心理学科は、広島県東部の大学で、科学捜査研究所出身の実務家教員の下で実践的に犯罪心理学が学べる学科である。本学科では、こうした実践的な犯罪心理学教育の一環として地域での防犯活動（例えば、地域安全マップ作製活動）を盛んに行っている。地域安全マップ作製活動は、「犯罪が行われやすい場所（危険な場所）」、「犯罪が行われにくい場所（安全な場所）」のように、場所に注目した防犯活動であり、フィールドワークを通じ子どもの防犯意識を醸成する活動である（平, 2007; 濱本・平, 2008）。他にも、広島県警と協働でのサイバー防犯ボランティア活動（皿谷・大杉・平, 2020）も実施している。このような犯罪心理学に基づく活動の他、地域のこども園と協働した子育て支援活動（赤澤・皿谷・青野, 2019）、大学生による発達に困難さを持つ子どもへ学習支援（金平・堤・米倉, 2016）など、本学科の専門性を活かした地域に根差した様々な活動も行っている。

地域貢献といっても活動内容は様々ある。文部科学省の「2040年に向けた高等教育のグランドデザイン」には、高等教育と社会の関係として、①研究力の強化、②産業界との協力・連携、③地域との連携が挙げられている。本論文では、地域にある機関との協働事業として「博学連携」を取り上げる。「博学連携」とは、博物館と教育機関が連携することである。博学連携の一事例として、2021年7月に実施した広島県立歴史博物館（ふくやま草戸千軒ミュージアム）との協働企画「草戸千軒お化け屋敷—歴史×心理学—」の活動を報告する。このイベントは、福山市に実在した草戸千軒町の実物大復原（博物館内「よみがえる草戸千軒」）を舞台に行った。また、本学心理学科の特色でもある犯罪心理学の知見を活かしたお化け屋敷の仕組みを作製した。本イベントは、ナイトミュージアムイベントとして地域の小中学生を対象に開催し、楽しくこの地域の歴史と心理学を学んでもらうという人文学および心理学のアウトリーチ活動も目的としていた。ここでは、3か月の準備および実施概要と、犯罪心理学をはじめとする心理学的知見を用いた仕掛けがイベント参加者にどのような効果をもたらしたのかも合わせて報告する。

犯罪心理学の犯罪不安研究の知見を取り入れお化け屋敷の仕組みを作製した。具体的には、犯罪に遭いそうな場所と感じやすい、①見通しが悪い、②誰かが隠れていそう、③（自分が）逃げることができない、④周りに人通りがない、⑤悪いことが起きた噂があるといった場所（小野寺・桐生・羽生, 2002; 小野寺・桐生・樋村・三本・渡邊, 2002; 小野寺・桐生, 2003）をお化け屋敷内に設けた。イベント体験後に、犯罪不安研究の説明やお化け屋敷内のどの場所にそれが反映されていたかを参加者に紹介し、参加者の防犯意識向上につなげることを目的とした。

さらに、イベントの怖さや楽しさといった感情の変化に加え、体験した感情変化に伴う記憶の変容にも着目し、主観的評価を問うアンケートと記憶の正しさを問う再認テストの両方を実施し、その関連についても分析を行った。

財津 (2007) によると、恐怖感情は記憶情報の検索時に効果を持つとしており、恐怖感情を取り除くことができれば記憶情報の検索の可能性が高まるとしている。本イベントにおいては、「お化け屋敷」として恐怖を疑似体験してもらう際の「怖さ」、「楽しさ」、「満足度」による記憶力との関係を確認することとした。

2. 広島県立歴史博物館（ふくやま草戸千軒ミュージアム）の概要

広島県立歴史博物館は、瀬戸内海のほぼ中央、広島県福山市の福山城公園内の文化ゾーンに位置する。芦田川の中州で見つかった中世の町として全国的に有名な草戸千軒町遺跡を中心に、瀬戸内地域の民衆生活と文化に視点を当てた博物館として、1989年11月に開館した。

草戸千軒町遺跡は、1926年に始まった芦田川の流路付替え工事で見つかり、河川改修工事が計画され、事前に発掘調査が実施された。30年以上にわたる発掘調査により、鎌倉時代から室町時代にかけて繁栄した町の跡とともに、そこで居住した人々の生活の実態を示す膨大な資料が出土した。博物館では、草戸千軒町の町並みを復原し、「よみがえる草戸千軒」として常設展示している。

さらに、博物館では、草戸千軒町遺跡の調査・研究の成果を中心に、広島県を中心とする瀬戸内地域の「交通・交易」や「民衆生活」に関する資料を収集・展示し、この地域の歴史と、そこに暮らした人々の生活や文化に対する理解を深めてもらうことを目的として、さまざまな活動を展開している。また、地域の生涯学習拠点としての機能を担うべく、講演会や体験学習会など、利用者の多様なニーズに応えるための行事も企画・実施している（広島県教育委員HP）。

3. 開催したイベント「草戸千軒お化け屋敷—歴史×心理学—」について

3.1. イベント「草戸千軒お化け屋敷—歴史×心理学—」の概要

開催趣旨 「お化け屋敷」イベント開催により、草戸千軒町遺跡や心理学についての学習機会を提供することを目的とした。

開催日時 2021年7月24日・31日、8月7日・14日・21日（5日間）の18:00—20:00を予定した。しかし、新型コロナウイルス感染症の感染拡大による広島県の自粛要請が入り、7月24日と31日の2日間のみの開催となった。

参加者 この地域の小・中学生およびその保護者に対し開催を広報し、各回10組（1組、最大5—6名程度）を抽選した。

イベントコンセプト 本イベントのコンセプトは、歴史×心理学であった。楽しみながら、歴史と心理学の学習ができるイベントとし、具体的な内容については企画計画期間内に著者らを含め、イベントへの協力が可能な学生（以下、学生スタッフ）との打ち合わせにより決定した。

企画計画期間 2021年5月13日から7月23日までの間、合計で23回の打ち合わせを行った。5月初旬に本学科の学生に呼びかけ、学生スタッフを募った。著者らと学生スタッフは、草戸千軒町があった当時の時代背景について第2著者から説明を聞き、時代背景にあったイベントのストーリーを創作した。ストーリーの内容は学生スタッフが作成した（図1）。なお、ストーリーについては、次年度以降の開催におけるイベント内容の露見を防止するため、本稿での詳細な説明は控えることとする。お化け屋敷の仕掛けは犯罪心理学の知見を応用した。

イベントの流れ 当日の参加者の流れとしては、まず、参加者が博

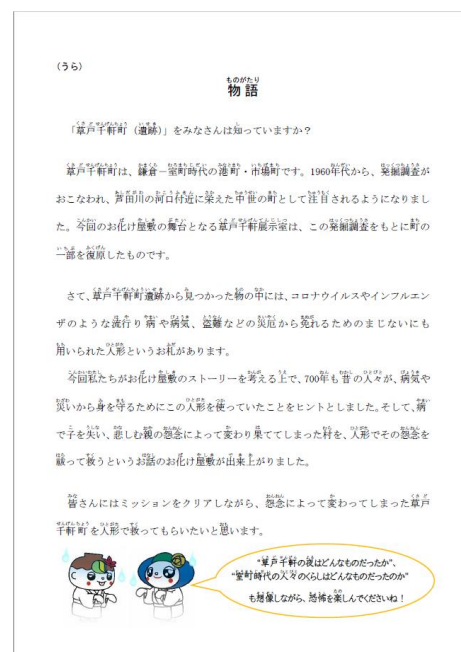


図1. イベントの創作物語（配布資料）

物館の一室に集合し、イベントの事前説明を受けた。説明の内容としては、①草戸千軒町があった時代背景、②時代背景にそったストーリー (図1)、③イベント中に参加者が行うミッションの説明であった。そして、一組ずつ順次、学生スタッフが会場入り口まで誘導を行った。誘導された参加者は、イベントの導入動画を視聴した。そして、学生スタッフより小型の懐中電灯が渡され、メイン会場である草戸千軒を実物大で復原した展示室を順路に沿って回った。最後に学生スタッフが別室に案内し、イベント内で使用されていた心理学の理論について担当の学生スタッフが説明を行った。その後、参加者にアンケートへの回答を依頼し、回答が済み次第、参加者は退館した。

3. 2. アンケート概要

アンケート回答者 2021年7月24日(土)、31日(土)の草戸千軒お化け屋敷に参加した親子を対象とした。7月24日は子ども11名、保護者9名、7月31日は子ども16名、保護者10名であった。両日合わせて、イベント参加者は、子ども27名(平均年齢10.1歳、男子16名、女子11名)、保護者19名(平均年齢38.8歳、男性8名、女性11名)であった。

アンケート内容 アンケート内容は以下の通りであった。①お化け屋敷の怖さの程度(1:非常に怖かった-7:非常に怖くなかったの7件法)、②お化け屋敷の怖かったことの具体的な部分について(1:会場が暗くて周りが見えないところ、2:会場の家の中に誰かが隠れていそうなこと、3:会場に入ったらお化け屋敷体験が終わるまで出られないこと、4:会場に自分たちしかいないこと、5:事前の動画のような出来事が起きたかもしれないこと、6:その他)、③お化け屋敷の楽しさの程度(1:非常に楽しかった-7:非常に楽しくなかったの7件法)、④お化け屋敷の楽しかったことの具体的な部分について(1:メッセージを交換したこと、2:事前に見た動画、3:草戸千軒遺跡が会場だったこと、4:お化け役が人間だったこと、5:お化け役が追いかけてきたこと、6:お化け役の動き、7:効果音があったこと、8:歴史の話があったこと、9:心理学の話があったこと、10:その他)、⑤お化け屋敷の満足度の程度(1:非常に満足した-7:非常に満足しなかったの7件法)、⑥一番驚いたことについて、⑦一番怖いと思ったことについて、⑧お化け屋敷への感想の8つの内容で構成されていた。また、再認テストとして、イベント会場の10カ所の記憶を問う選択式アンケートを行った。なお、再認テストについては、本イベントの詳細が記載されているため、本稿での説明は控える。再認テストの回答者は子ども16名、保護者9名であった。

4. アンケート結果

アンケート結果を当イベントに対しての「4.1.怖さについて」、「4.2.楽しさについて」、「4.3.満足感について」、「4.4.その他(自由記述)について」、「4.5.再認テストについて」についてまとめた。

4.1 イベントに対する「怖さ」について

イベントの怖さに関する項目について、子どもと保護者それぞれで項目選択肢の度数を算出した。子どもに関しては、25名(96%)の子どもが本イベントに対して怖かったと評価していた(図3)。「誰かが隠れていそう」がその評価の1番の理由(全回答数の37%)であった(図4)。保護者に関しては、19名(100%)の保護者全員が本イベントに対して怖かったと評価していた(図5)。また、子どもと同様に、「誰かが隠れていそう」がその評価の主因(全回答数の41%)であった(図6)。その他、お化け役の外見や行動への恐怖、音響(急な音)に対する恐怖を理由に挙げた自由記述回答もあった。

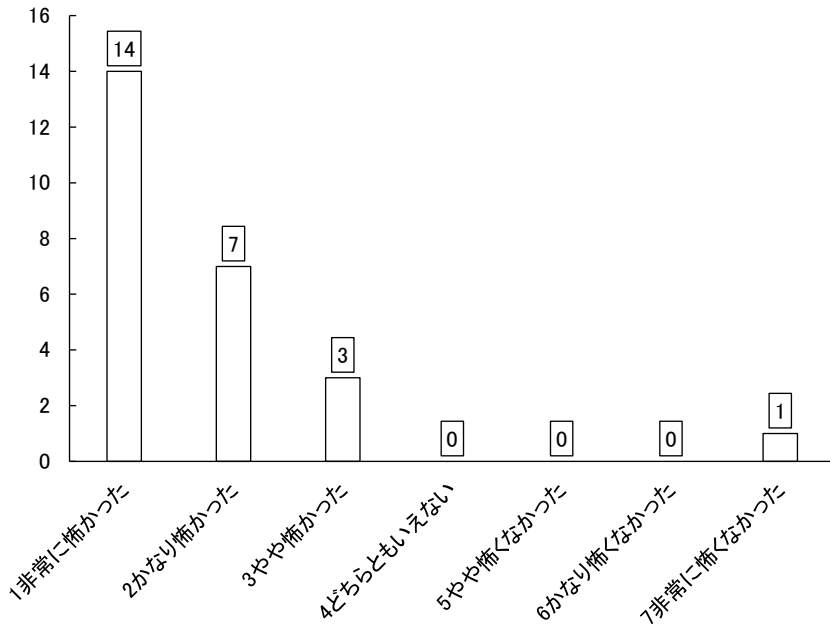


図3. 子どものイベント全体に対する「怖さ」への回答の度数(子ども_人数(N=25))

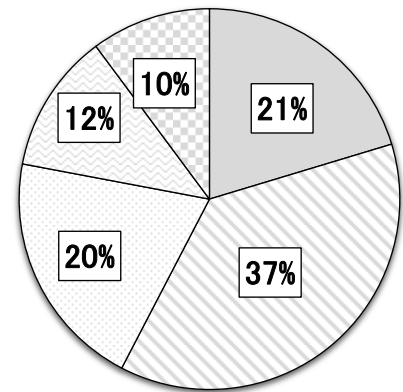


図4. 子どもの怖さを感じるポイントの回答の割合(子ども_%(回答数N=95))

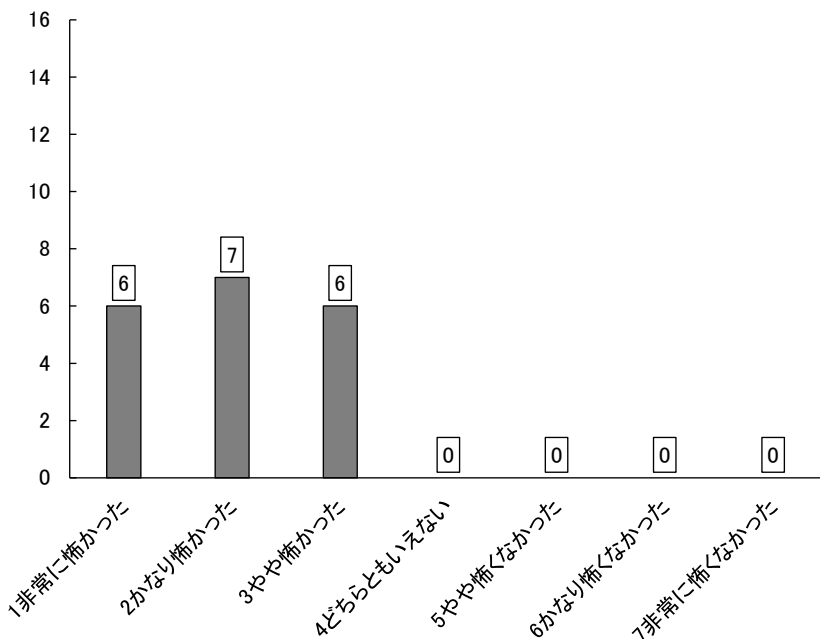


図5. 保護者のイベント全体に対する「怖さ」への回答の度数(保護者_人数(N=19))

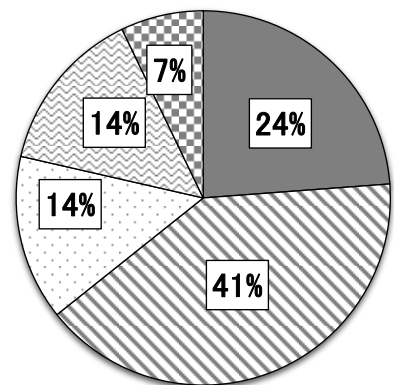


図6. 保護者の「怖さ」を感じるポイントの回答の割合(保護者_%(回答数N=42))

4.2. イベントに対する「楽しさ」について

イベントの楽しさについても同様に度数を算出した。子どもに関しては、22名(81%)が本イベントに対して楽しかったと評価していた(図7)。保護者も17名(94%)が本イベントを楽しかったと評価していた(図9)。子どもも大人も「お化けの動き」をその楽しさの主因に挙げていた(子どもの全回答数の19%, 図8; 大人の全回答数の16%, 図10)。その他、イベント同伴者の驚き様が面白いといった自由記述回答もあった。なお、本イベントを通じて歴史を学ぶことができた(子どもの全回答数5%, 保護者の全回答数10%)という回答や、心理学を学ぶことができた(子どもの全回答数11%, 保護者の全回答数9%)という回答も見られたため、年齢に関わらず、お化け屋敷を楽しみつつ歴史や心理学に親しむことが出来た参加者もいたことが分かった(図8, 図10)。

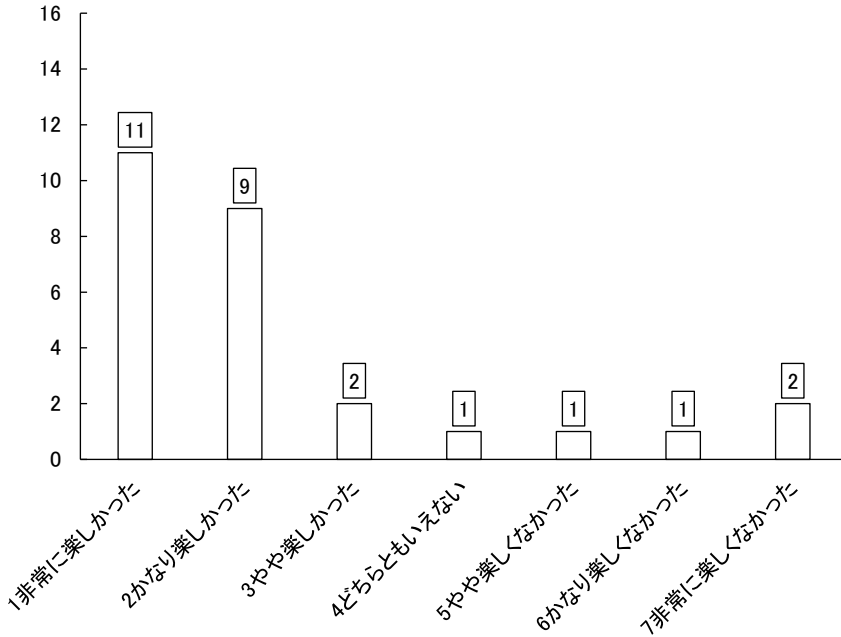
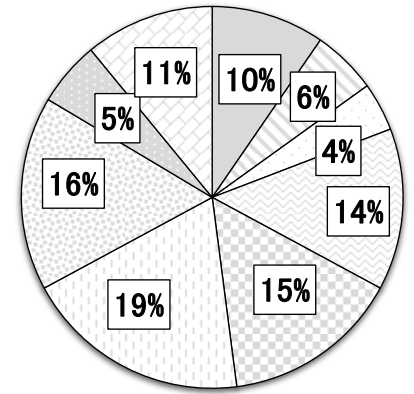


図7. 子どものイベント全体に対する「楽しさ」への回答の度数(子ども人数(N=27))



- 1メッセージ交換
- 2導入動画が楽しかった
- 3遺跡が会場
- 4人間がお化け役
- 5お化けが追ってくる
- 6お化けの動き
- 7効果音
- 8歴史が学べた
- 9心理学が学べた

図8. 子どもの「楽しさ」を感じるポイントの回答の割合(子ども_%(回答数N=73))

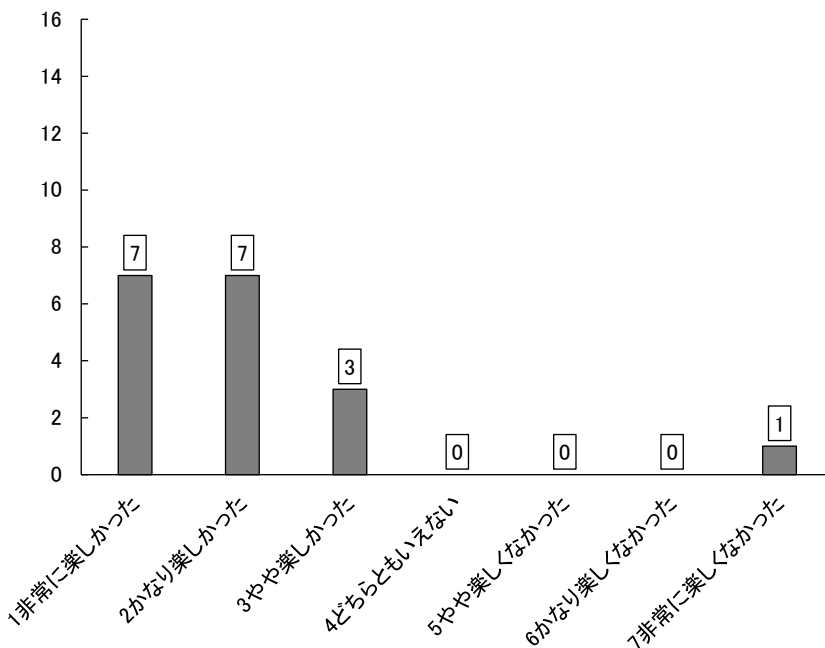
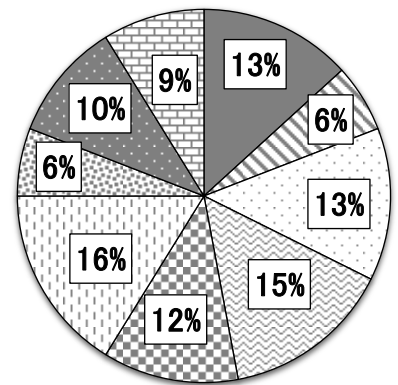


図9. 保護者のイベント全体に対する「楽しさ」への回答の度数(保護者人数(N=18))



- 1メッセージ交換
- 2導入動画が楽しかった
- 3遺跡が会場
- 4人間がお化け役
- 5お化けが追ってくる
- 6お化けの動き
- 7効果音
- 8歴史が学べた
- 9心理学が学べた

図10. 保護者の「楽しさ」を感じるポイントの回答の割合(保護者_%(回答数N=70))

4.3. イベントに対する「満足感」の程度について

イベントの満足感に関する項目について、子どもと保護者それぞれで項目選択肢の度数を算出した。まず、子どもに関しては、21名(88%)子どもが本イベントに対して満足した評価しており、3名(12%)が本イベントに対して満足していない評価をしていた(図11)。次に、保護者に関しては、17名(84%)が本イベントに対して満足した評価をしており、1名(6%)が本イベントに対して満足していない評価をしていた(図12)。

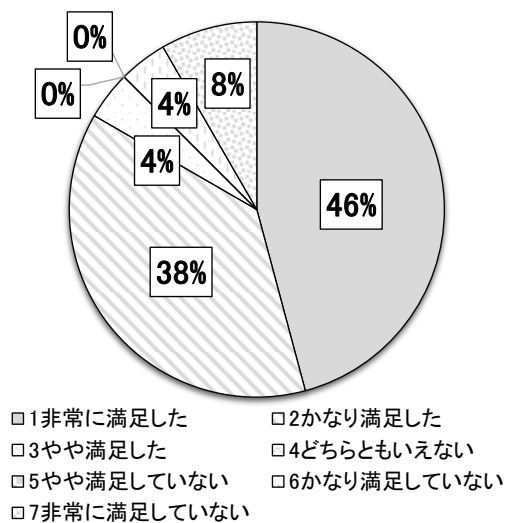


図11. 子どものイベント全体に対する「満足感」の回答の割合(子ども_%(回答数N=24))

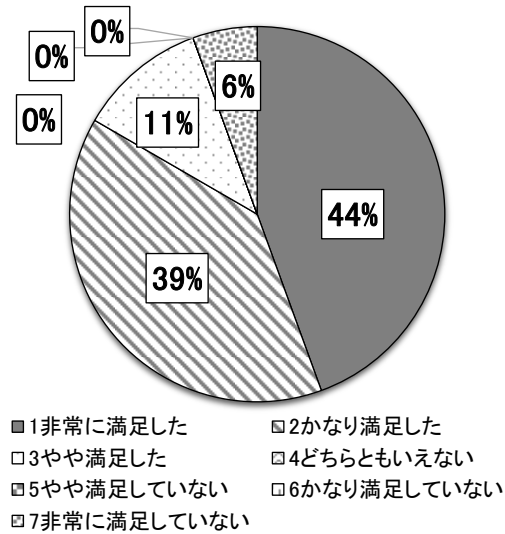


図12. 保護者のイベント全体に対する「満足感」の回答の割合(保護者_%(回答数N=18))

4.4. その他（自由記述）について：「一番驚いた所」、「一番怖かった所」、「イベントへの感想」

お化け屋敷において一番驚いた所や一番怖かった所として、「後ろからお化けが来た」、「お化けに追いかけられた」、「急にお化けが出てきた」、「急に音が鳴った」など、想定していなかったことについて驚いた/怖かったという回答が多くみられた。また、「イベント全部が驚いた怖かった」といった回答もあった。

イベント全体としては、「面白かったけど、やっぱり怖かった。」、「怖かったけど、楽しかった。」といった感想が多かった。その他、当イベントに対して、「お化け屋敷としても面白かったし、歴史のことについても学べたので、とても良かった」、「少し怖かったけれども終わったらあまり怖くなかった。昔のことがよくわかった。」「興味深い企画だと思います。学生さんたちも一生懸命運営されていて頭が下がります。次回があれば、是非また参加させてください。」、「毎年行って欲しい」、「勉強になりましたし、非常に楽しかったです。また来たいです!」や「ドキドキしたし、わくわくして面白かった。また来てみたい。」、「知識として役に立ったし、内容は怖いのも、おもしろかったのもあってまた行きたいなと思いました。」といった回答があった。

また、新型コロナウイルス感染症の流行に基づく自粛によるストレスの発散につながったという感想も中にはみられた。具体的には、「今の状況でどこへも行けない中、久しぶりに家族で参加できるイベントに参加できてありがたかったです。衣装やお面もよかったです!!」や「ストレス発散になりました」、「子どもがとても怖がっていて、普段みれない様子を伺えて、いい体験をさせてもらいました。父と母だと子どもは父を選ぶのだなど、びっくりしました。」といった感想があった。

4.5. 再認テストについて

イベント内の記憶の正しさを問う再認テストと本イベントで感じた感情の関係をみることにした。まず、10問の記憶課題について、子ども、保護者それぞれの回答数による正答率(正答への回答者数/問に対する回答者数×100)を表1に示した。

表1. 子どもと保護者の再認テスト各問の正答率 (%)

問題番号	問題場所	子どもの 回答者数 (人)	子どもの 正答率 (%)	保護者の 回答者数 (人)	保護者の 正答率 (%)
1	入口から2つ目の家のお化けについて	16	75.0	9	100.0
2	円形ホールの出口のお化けの様子	15	86.7	9	66.7
3	橋の上の様子	14	57.1	8	62.5
4	船の上にあったものについて	14	50.0	9	100.0
5	市場でおきたことについて	15	80.0	8	75.0
6	2つ目の橋のマネキンの数について	15	13.3	8	12.5
7	井戸の周りの出来事について	15	86.7	9	88.9
8	一番奥の右側の家のお化けが着ていたものについて	15	6.7	9	0.0
9	作業場でのお化けの様子	14	78.6	9	66.7
10	ミッション後の出来事について	15	80.0	9	88.9

表1の正答率をみると、子どもと保護者の両者において、問題6と問題8の正答率が総じて低かった。その2問以外では、正答率が50%以上あった。さらに、記憶成績とイベントに対する怖さ、楽しさ、満足度得点の関係を検討するため、怖さ、楽しさ、満足度それぞれを得点化(最大評定値に+1の後、参加者の評定値を引き算出)し、各感情の得点とした。怖さ得点の平均値(SD)は、子ども6.2点(SD=1.27, n=25)、保護者6.0点(SD=0.79, n=19)であった。楽しさ得点の平均値(SD)は、子ども5.6点(SD=1.81, n=27)、保護者5.9点(SD=1.39, n=18)であった。満足度得点の平均値(SD)は、子ども5.8点(SD=1.80, n=24)、保護者6.0点(SD=1.38, n=18)であった。また、子ども、保護者を合わせた各項目の平均得点(SD)は、怖さ得点6.2点(SD=1.27, n=25)、怖さ得点6.2点(SD=1.27, n=25)であった。

得点化した怖さ、楽しさ、満足度の得点と記憶成績について相関分析を行った。その結果、楽しさ得点($r=.41$)と満足度得点($r=.46$)は、それぞれ記憶成績と正の相関が認められた。これより、当イベントを楽しんだ人、当イベントに満足した人の方が、イベントの場面をよく覚えていたと推察する。

5. 今後の展望

本論文では、2021年に広島県立歴史博物館(ふくやま草戸千軒ミュージアム)と協働で開催した草戸千軒お化け屋敷のイベント概要とイベント後に実施したアンケート結果を報告した。アンケート結果から、本イベントはお化け屋敷としての怖さを感じつつも、楽しさ、満足感が得られるものであったことが分かった。また、参加者のこの地方の中世の歴史や心理学に対する理解を深めるものであったことも示唆された。つまり、本イベントの参加者は、お化け屋敷を楽しみながら、歴史や心理学を学ぶことができたと思われる。このように、本イベントはサイエンス(および人文知)コミュニケーションの新しい方法を示した。

本イベントのアンケートにより、本イベントに参加した子ども、保護者の大多数が楽しさ怖さを感じておりかつ満足度も高いイベントであったことがうかがえる。Andersen, Schjoedt, Price, Rosas, Scrivner, & Clasen (2020)は、お化け屋敷における恐怖と楽しみの関係を生理的・行動的指標に基づき評価している。その結果、ちょうど良い恐怖は楽しさを生起させるとし、お化け屋敷(レクリエーション的恐怖の遊び)は参加者個人の内的動機によって楽しい活動として認識されているとしている。本イベントにおいても、「怖かったけど面白かった」という感想から、参加者に対して“ちょうど良い恐怖”が提供できたと推察する。また、イベントの付加価値として、県立博物館としての歴史に関する知識の提供、大学(心理学科)としての心理学という専門知識の提供が、参加者のイベントへの感想からもうかがえる(4.4を参照)。さらに、本イベントのアウトリーチ研究として、再認テストの正答率とイベントへ

の「怖さ」、「楽しさ」、「満足度」が記憶力に与える影響について調査を行った。本アンケートの結果において、当イベントを楽しんだ人、当イベントに満足した人の方が、イベントの状況をよく覚えていたと考えられる。白澤・石田・箱田・原口 (1999) によると、楽しいなどといったポジティブなエネルギー覚醒が高いほど、記憶検索課題の成績が向上するとしており、本イベントにおいても大多数の参加者が「楽しい/満足度」を感じていることから、同様の効果が見られ、再認テストの得点が高くなったと考えられる。

最後に、大学が地域と連携し地域貢献を行うことについての意義を考える。野澤 (2016) の大学の地域連携の活動領域について調査を行っている。野澤 (2016) の結果より、大学の地域連携の取り組みとしては、①公開講座の開催、②学校外の事業（講演会や講師派遣）への協力、③社会・地域問題への対処や地域活性化活動への教職員・学生の派遣の3点が多く、「一番注力しているもの」では、一番に社会・地域問題への対処や地域活性化活動への教職員・学生の参画、次いで公開講座の開催であり、地域課題に対処していることが示されている。また、地域連携活動の課題点として、一番に教職員の不足、次いで十分な収入や外部資金を確保できないということである。他にも「教員が社会・地域連携の取組みに忙殺される」、「社会や地域の求めるニーズに学校が対応できない」、「教員の研究活動に結びつかない」、「インセンティブの欠如により教員の参加意欲が低い」といったことも挙げられている。大学教員も人間であるため、個人により思想やキャンパスは異なるであろう。大学が地域貢献を行うためには、大学での環境の調整や効率化を思考していく必要があるだろう。

本イベントは今回が初めての試みであった。そのため進行の滞りが生じるなど幾つかの課題も見つかった。また、イベント参加者の防犯意識向上を目的に犯罪心理学の不安研究を応用したお化け屋敷の仕組みを設けたが、参加者の防犯意識がイベント後に高まったかどうかは測れていない。その他、新型コロナウイルス感染症の流行によりイベント期間が短縮されるといった問題も生じた。こうした課題や問題はあったものの、地域の博物館と大学が連携を行うことで、各々の専門性を掛けあわせた地域貢献が可能であることを示したイベントであったことが示された。本イベントで得られた経験や知見は、今後の博学連携の参考となるであろう。

謝辞

イベント企画運営、当日スタッフとして参加頂いた、福山大学人間文化学部心理学科、福山大学大学院人間科学研究科の有志の皆様にご心から感謝いたします。また、本学メディア・映像学科の村上亮斗さんには動画編集にて、枝廣和憲先生には事前の打ち合わせにてご助力頂きましたことを感謝申し上げます。そして、イベント企画運営においてご尽力いただきました広島県立歴史博物館（ふくやま草戸千軒ミュージアム）の館長の佐藤哲義様、学芸課長兼草戸千軒町遺跡研究所長の木村信幸様、学芸員の猪熊はるの様、岸本晴菜様に心より感謝申し上げます。また、本アンケートの趣旨を理解し快くご回答頂いたイベント参加者の皆様にも感謝申し上げます。

福山大学学生スタッフ有志一覧（学年は2021年7月時点）

学年	氏名	学年	氏名	学年	氏名
4年	岡田 諒子	3年	黒瀬 雛鈴	3年	安井 雅浩
4年	加賀山 海咲	3年	河野 隼也	2年	遠原 恵
3年	赤枝 沙紀	3年	小林 歩夢	2年	金城 カリーナ 香音
3年	今田 愛蘭	3年	田中 葵	2年	田中 朋実
3年	上岡 明日香	3年	野村 奈央	1年	鎌田 真名実
3年	宇山 真依子	3年	平 雄一朗	1年	田淵 優子
3年	大石 楓	3年	福長 桃花	院生	柿木 里予
3年	小川 響	3年	藤本 一真	院生	白尾 綾音
3年	金崎 智宏	3年	光盛 綾華		

引用文献

- 赤澤 淳子・皿谷 陽子・青野 篤子 (2019). 大学における子育て支援活動の現像と意義—子育てステーションにおける地域貢献・社会連携事業について— 福山大学こころの健康相談センター紀要, (1), 79-89.
- Andersen, M. M., Schjoedt, U., Price, H., Rosas, E. F., Scrivner, C., & Clasen, I. M., (2020). Playing with fear: A field study in recreational Horror. *Psychological Science*, 31(12), 1-14.
- 濱本 有希・平 伸二 (2008). 大学生による小学生への地域安全マップ作製指導とその効果測定 福山大学こころの健康相談室紀要, (2), 35-42.
- 平 伸二 (2007). 地域安全マップの作成とその効果 福山大学こころの健康相談室紀要, (1), 35-42.
- 広島県教育委員会ホームページ ホットライン教育ひろしま ふくやま草戸千軒ミュージアム (広島県立歴史博物館) <https://www.pref.hiroshima.lg.jp/site/rekishih/introduce.html> (2021年12月18日閲覧)
- 金平 希・堤 俊彦・米倉 裕希子 (2016). 発達に困難さを持つ子どもに関する支援ニーズ調査：地域での包括的な支援システム構築を目指して 福山大学こころの健康相談室紀要, (10), 61-72.
- 文部科学省 (2018). 平成30年度文部科学白書
https://www.mext.go.jp/b_menu/hakusho/html/hpab201901/detail/1421755.htm (2020年10月15日閲覧)
- 小野寺 理江・桐生 正幸 (2003). 空間情報が犯罪不安に及ぼす影響 犯罪心理学研究, 41(2), 53-62.
- 小野寺 理江・桐生 正幸・羽生 和紀 (2002). 犯罪不安喚起に関わる環境要因の検討—大学キャンパスを用いたフィールド実験— 人間・環境学会誌, 8(2), 11-20.
- 小野寺 理江・桐生 正幸・樋村 恭一・三本 照美・渡邊 和美 (2002). 犯罪不安喚起の諸要因を検討する実験室研究のアプローチ 犯罪心理学研究, 40(2), 1-12.
- 皿谷 陽子・大杉 朱美・平 伸二 (2020). 大学生によるサイバー防犯ボランティア活動の現状と課題 福山大学人間文化学部紀要, (20), 22-33.
- 白澤 早苗・石田 多由美・箱田 裕司・原口 雅浩 (1999). 記憶検索に及ぼすエネルギー覚醒の効果 基礎心理学研究, 17(2), 93-99.
- 財津 亘 (2007). 恐怖感情が目撃者の記憶情報検索に及ぼす効果 心理学研究, 77(6), 504-511.

A Psychology-based Haunted House Event at Fukuyama Kusado Sengen Museum: An Introduction to a Case for Museum-University Collaboration between Hiroshima Prefectural Museum of History and Fukuyama University

Yoko SARAGAI, Kentaro ISHIBASHI, Akemi OSUGI, Yuki MIYAZAKI, Shinji HIRA

This report examined the impact of a haunted house event held in collaboration between the Hiroshima Prefectural Museum of History (Fukuyama Kusado Sengen Museum) and the Department of Psychology at Fukuyama University. This event was a museum-university collaboration with the aim of outreach to humanities and psychological research. The event was held at night for elementary and junior high school students in the exhibition room of the museum, where the streets of the Kusado Sengen Town were recreated. The story of the haunted house was based on research regarding the ruins of Kusado Sengen Town, and the trick featured in the haunted house was created based on research on criminal psychology. Results of a post-event questionnaire showed that participants were highly satisfied with the event. Furthermore, they reported that the event improved their understanding and knowledge about the history of Kusado Sengen Town, and the field of psychology. This event represents a new style of communication in the science and humanities domain.

【Keywords: museum-university collaboration, haunted house, Kusado Sengen Town】