

東京都美術館紀要 No.27

The Bulletin of Tokyo Metropolitan Art Museum

コロナ禍における美術館と高等学校の連携
——ブレンディッド・ラーニングの事例から

稲庭 彩和子

コロナ禍における美術館と高等学校の連携 ——ブレンディッド・ラーニングの事例から

稲庭 彩和子

はじめに

2020年のコロナ禍においては、多くの美術館が団体での来館を制限している。また展示室内での発話は難しい状況にある。ではこの状況下で、学校教育と美術館はどのように連携し、学びの場を実現しうるだろうか。東京都美術館では3月よりオンライン会議システム（Zoom）でのアート・コミュニケーション事業を開始し、美術館と高校をつなぐブレンディッド・ラーニングを試みた。ブレンディッド・ラーニング（Blended Learning）とは、従来の対面授業とオンライン授業の両方の良さを組み合わせた学びの方法である。4月より高校の教員との綿密な打ち合わせを経て、8月から10月にかけて全3回のプログラムを実施した。その具体的なプログラムの概要を報告するとともに、今後の参考となる成果と課題について述べる。

1. 当館における学校連携とその特徴

当館における学校の美術館の利用は大きく2つのタイプに分けられる。

- A. 学校側で校外学習の計画をたて展覧会を鑑賞し事後に課題提出などする授業
- B. 美術館と学校が協働して事前から一緒に授業内容を企画し実施する連携授業

Bは年間20校程度で、当館では「Museum Start あいうえの」と名付けられたラーニング・デザイン・プロジェクト¹⁾の中で、この連携授業を行なっている。

「Museum Start あいうえの」は上野公園にある9つの文化施設²⁾が連携し、当館と東京藝術大学のスタッフからなる共同チームがプロジェクトの推進を担っている。21世紀型の学びを標榜し、ミュージアムを活かした新しい学びの場を、2013年より年に1500組余りの親子や学校児童生徒とともに作ってきた。内容は対象やテーマによってさまざまであるが、プログラムに共通した特徴は主に3つある。

- 1) 参加者の主体的・能動的な関わりを重視する
- 2) 物の観察・鑑賞（Object-based Learning）と言語活動を基礎とする
- 3) 作品や文化財に出会い、普段は意識しにくい「自己」と「他者」に気づき、視野を広げる。

プログラムの全体的な考え方としては、学習者は単に知識を受け取るのではなく、自ら主体的に知識を構築していくという学習観に基づきデザインされている。

2020年度は年度始めの4月から緊急事態宣言が出され、学校や美術館を含む世の中の多くの活動が自粛状態となった。そのような状況の中、学校との連携事業については例年の状況を前提とせず、このコロナ禍でもできる授業開発のための研究授業を行うこととした。

2. コロナ禍の学校とミュージアムの状況

4月に、東洋女子高等学校の教員から次のような相談があった。「美術館や博物館（以下ミュージアムと表記）を活用したグローバル教育を進めたいと考えており、特に1年生では「SDGs（持続可能な開発目標）」の基礎学習とミュージアムを活用した探究学習を実施したいので、相談にのってもらえないか」とのことだった。緊急事態宣言下で、当館では夏以降の展覧会開催がまだみえない状況ではあったが「制限の多い中でも実施可能な授業の開発」という視点で高校と協働する可能性を探りたいと考え、7月から本格的な打ち合わせに入った。

7月の時点でも、多くのミュージアムが学校の受け入れ自体を停止、もしくは20名以上の団体は入場不可にしていた。つまり、学校の団体でのミュージアムの利用は事実上はほどこえない状況であった。感染症の世界的拡大の渦中では致し方ない対応ともいえるが、学校と同様の公的な目的を持ち、税金が投入され運営されている社会教育施設であるミュージアムにおいて、学校教育との連携を一律に断り、児童・生徒の学びの機会を奪ってしまうのは、本来的には避けなければならないことだ。予約制で有料の大人が主たる入場者という非常に偏った来場者のみを対象に開館してしまう状況を、ミュージアム側は早急に解消する責務がある。

ミュージアム側も困難を抱えていたが、一方、学校側の困難な状況も見えてきた。これは連携する東洋女子高校に限ったことではないが、新入学の1年生は入学時期に緊急事態宣言が発出され、6月においても分散登校などの対応がなされ、従来の学校のコミュニティに参入していく十分な機会を得られないまま7月になっていた。つまり生徒同士や、生徒と教

員間のコミュニケーション回路が限られ、相対的に学びの機会や幅は制限されている状況があった。

困難な状況が両者にあったが、幸いにも担当の教員は、学校の方針として掲げているグローバル教育を、年間を通したカリキュラムの中でミュージアムと連携して行いたい、と意欲をもって相談されてきた状況だ。当館では、2020年2月に「SDGsと美術館」というタイトルで公開フォーラムを行っており³⁾、SDGsをテーマに高校生との授業の実践を行うことには関心があり、社会課題を視野にいれた探究学習は、現代のミュージアムの役割を考える中でも今後求められる状況にある。また、小中学校にくらべ来館率の低い高校生への新しいアプローチとしても意義のある事例になりうると考えた。

3. ブレンディッド・ラーニング——全3回の授業内容

教員と複数回の打ち合わせを経て、全3回の授業構成を企画した。

- 1) モノの観察・鑑賞の仕方を知る、オンライン鑑賞ワークショップ
- 2) ミュージアムでSDGsを考える、オンラインレクチャー
- 3) 都内10館のミュージアムを訪問、「問い」をもとに観察・鑑賞を行う

このプログラムを8、9、10月に各月1回行い、学校ではその後、各自の体験をポートフォリオにまとめ、さらに1月にポスターセッションを行う、という半年をかけたカリキュラムとした。

こうしたオンラインと実際に対面しての学びの両方の良さを組み合わせた手法は、コロナ禍でなくとも、今後の人々のコミュニケーションや学び方として飛躍的に増えていくだろう。インターネット環境や情報機器の整備、またそれを扱う利用者のスキルが前提となるが、政府の方針では現在「GIGAスクール構想」⁴⁾が進められており、2020年度末までにすべての公立小中学校でオンライン教育のインフラが整えられる予定だ。東洋女子高校の場合、すでに生徒全員にタブレット端末を配布し、各家庭でインターネットに接続でき授業を受けられる状態があったため、今回の授業構成が可能となった。

3回の授業の構成は、ミュージアムへの訪問を最後の3回目として、前2回をオンラインでのプログラムとした。学校との連携においては、生徒がミュージアムでの体験について、何らか事前に想像でき、期待を持っている心身の状態、つまり「レディネス (Readiness/ 学習のための準備状態)」をつくることが重要だ。教員の方々には、生徒が「ミュージアムに連れて行かれる」と感じている状態ではなく、「ミュージアムに行くのが楽しみな状態」にしておくことが「ミュージアムでの学びが成功するか否か」を握っていると「レディネ

ス」の重要性を伝えている。

ミュージアムを訪問する大人は、自分の意思でそのミュージアムに行きたいと思って訪問することが多い。つまりモノを見る意欲が基本的にある状態で訪問する。一方、学校でミュージアムへ行く場合、生徒が最初から意欲が高い状態というのはあまりない。ミュージアムへの訪問が初めてならば、事前情報がなく、自分がそこに行ってもどんな体験ができるのか想像もしにくく、意欲を高めるのが難しい。さらには、家庭でミュージアムに行く機会がある場合は、子供は何度かミュージアムを訪問するうちに、その楽しさを徐々に学ぶ機会があるが、そうではない家庭の場合、学校での訪問が唯一の機会であり、その時にネガティブな経験をすると、それが人生でミュージアム訪問の最後の機会となってしまうかもしれないのだ。学校とミュージアムの連携は、そうしたシビアな状況の中で実施されていることが多く、貴重な初めてのミュージアム体験を、どうにか成功裏に進め、記憶に残る体験にしたいと考えている。

通常時の学校連携では、事前の授業は教材の貸し出し⁵⁾などを行い、学校の先生が学校で行う。美術館側のスタッフとはミュージアム訪問の当日に初めて会う。しかし、今回は全3回の授業構成の中でミュージアムの訪問の前に美術館側が直接行うプログラムを2回行った。これは、当日は都内10館に分かれての訪問となり、訪問当日の学びの環境は各館の状況に委ねられるという事情があったためだ。当日はそれぞれの生徒が自立してミュージアムを楽しめるよう「レディネス」をより確実なものとするのがねらいであった。

3-1. 1回目 鑑賞力講座 オンライン鑑賞ワークショップ (1時間40分)⁶⁾

第1回目は「鑑賞力講座」として8月24日に実施した。生徒は各自自宅からオンライン会議システムに接続して参加した。実際にミュージアムを訪問する際に、観察や鑑賞をしっかりと行えることを目指し、そのレディネスを作るための授業となる。

1) 導入：鑑賞するとは？

生徒の多くは、絵を鑑賞することは、その絵についての歴史的背景を知ること、もしくは作家の意図を言い当てることだと思っていることが多い。しかし、生で作品と出会う体験は、自分の目（時には耳や触覚も）を駆使して、モノに向き合い思考を巡らすことだ。作品の歴史的な背景や作家の情報を知れば関心が高まることもあるが、知識がなければ鑑賞ができないわけではない。いかに、作品をしっかりと見て思考を巡らせられるか、視覚と思考を連動させる観察・鑑賞のポイントを伝えた。

2) 動画鑑賞：理解を深める

プログラムの中では、一人での鑑賞と、複数での鑑賞の両方の良さを合わせてプログラムを構成することが多い。ここでは複数で作品鑑賞をどの様にしていくのか、2種類のビデオ⁷⁾を見ながら活動のイメージを捉えていく。

3) 対話のエクササイズ：見えたことを言語化する

アート・コミュニケータ（とびラー）⁸⁾と対話しながら作品を鑑賞するワークを、葛飾北斎《富嶽三十六景 神奈川沖浪裏》（東京国立博物館蔵）と、現代作家の千葉美香《神秘》（上野の森美術館蔵）の2点で行った。生徒には数日前に鑑賞する2作品の図版と「対話のエクササイズ」のためのワークシートを配布してあり、事前に図版を見ている状態であった。当日はオンライン会議システムのブレイクアウトルーム機能を使い、約100名の生徒が5名程度のグループになり、それぞれの部屋に別れ、とびラー2名と対話しながら作品鑑賞を行なった（図1）。作品をまずは自分の目で良く見て、発見し考えたことを言語化し、また複数の目で共に見ることで、他者の意見から多様な視点に気づき、観察を深化させていく活動である。

この講座の後、アンケートで生徒と教員から感想を得た。この一回目のオンライン授業を経て、生徒や先生が「鑑賞とは何か」についての認識が変化していることがわかった。

質問：グループでの作品鑑賞の時間で、印象に残っていることはありますか？

生徒の回答

- それぞれ作品に対して感じる事が違い、たくさんの方が知っていて面白かったです。同じ見方でも情景などが違い新しい発見が出来ました。
- 皆、様々な意見を言っていて鑑賞に正解がないことがわかりました。自分の意見を否定されことなく話し合いができて楽しいと感じました。
- 絵を見てその絵に対していろんな意見が出てきて自分と違うものに共感できた。



図1 オンラインでの対話を通じた作品鑑賞の様子
画像出典：ColBase (<https://colbase.nich.go.jp/>)

教員の回答

- 講座に参加する前は、美術館に行っても、ただ展示物を見るだけで終わってしまっていたかもしれませんが、講座に参加してからは、生徒のモノの見方が変わったのではないかと感じました。
- 導入→展開への流れがとても分かりやすかったです。特に最初に映像で学習した後に、展示物を見て感想を述べるというステップを踏むことで、正解を求めるのではなく感じたことを言葉にすることが出来たのではないかと思います。
- 動画で見た「ティーンズ学芸員」は非常に良い取り組みだと思います。自分なりの感じ方、自分が感じたことをそのまま言葉にすること、そしてそれを周囲が否定しないことの重要性を感じました。日本の子どもたちが生き生きと活動している姿を見て、本校の生徒でもできるのではないかと可能性を感じました。
- 教師の子ども達への働きかけ方が勉強になりました。「どう思ったか感想を教えてください」だけでは鑑賞力が養われないため、教師の働きかけも大切であると実感しました。そのため、教師自身も働きかけ方について、勉強していく必要があると感じました。

3-2. 2回目 「SDGs と美術館」 オンラインレクチャー

(1時間30分)

2回目は9月12日に実施した。レクチャーは美術館からオンラインでライブ配信し、生徒たちは学校内の教室から視聴した。SDGs と美術館の機能にはどのような繋がりがあるのか、SDGs の17の目標の実現と、人間の創造性や文化やアートとの関わりについて伝えた。また、第3回目のミュージアムへのフィールドトリップ（実地見学）へとつなげるために、上野公園の各文化施設についての紹介も行った。事後のアンケートでは、このレクチャーを経て、生徒の「美術館とはどういうところか」という認識が変化していることがわかった。一部を以下に紹介する。

質問：美術館はどんなところだとおもいましたか？

- 自分にも見えていなかった「好奇心」「探究心」を気づかせて、成長させてくれる役割のある場所。
- 様々な意見に触れる場所。またはそれらの意見を交換する役割を持った場所。
- 自分の想像力を広げたりできる場になる。考えさせる機会を与えてくれるところ。
- 自己意識の形成と世界の特徴を知ること。
- 美術を通して様々な人がつながるきっかけをつくる場所。
- 自分の引き出しを増やす。思考を巡らせて、自分の心や昔の文化と向き合うための場所だと思います。
- 自分が素直に、気楽に物事を考え、終わりのない、答えの

ない物語を考えることができる場所。

- 素直になれる、記憶などの思い出や出来事などをとどめる場所。
- 昔の物事を受け継がせるために必要不可欠なものだと思う。
- 人が好奇心を思い出す場所。新しい見方を発見するところ。
- 人と人をつなげる役割。人の感情を育てる役割。
- 展示してあるものから、さまざまな考えを持ったり、意見を交換したりするために必要な場所
- 作品で世界を癒す、17の目標につながるヒントの宝庫

3-3. 3回目 都内10館のミュージアムの1つを訪問

(2時間)

3回目は10月22日に実施した。それぞれの生徒の関心に従って都内の10館⁹⁾のミュージアムに分かれて出かけ、観察や鑑賞を行う。生徒は、「Museum Start あいうえの」のプログラムで必ず配布しているラーニング・ツール「ミュージアム・スタート・パック」¹⁰⁾を携帯し、観察・鑑賞の記録を作る。そして今回は「ミッションカード」と呼ばれる「問い」が書かれたカードを一緒に渡した。問いは「あなたが100年後に遺したいもの、伝えたいものは何ですか?」。ミュージアムに展示された、誰かによって保存され、伝えられた標本、芸術作品、建築、歴史的文化財等を観察・鑑賞し、生徒自身の目でよくみて考え、その物の背景と未来について思いを巡らせることを狙いとする。

この全3回の授業をまとめた動画が「Museum Start あいうえの」の動画ページで視聴できる¹¹⁾。特に3回目のミュージアム訪問の日に、どのような活動が実際になされたか、当館での生徒とアート・コミュニケーターとの作品鑑賞の様子は動画を参照していただきたい。後日のアンケートでは「実際のミュージアム訪問してみても印象が変わりましたか」という問いに8割が「はい」と答え、「活動は楽しかったですか」の問いにとっても楽しかった(54%)、楽しかった(42%)と回答している。

そのほか特に2つの質問について、生徒の回答を紹介したい。

質問：あなたが100年後に遺したいもの、伝えたいものは何ですか？

- それがあつる事により生活が豊かになるもの(私の場合：芸術、綺麗な水、自然)
- どんだけAIが発達しても、人と人のコミュニケーションはずつと残していきたいです。
- 日本古来の伝統文化や国宝、重要文化財などを目にした時、美しいと思える人の心を残しておきたい。
- 東京都美術館を作り上げた方たちの芸術や工夫

- 建物はある人の邸宅だったらしく造りが綺麗だったため、建物や周りの自然も含め、この美術館自体を遺したいと思った。

質問：今までの活動を通して、自分が変わったと思うことは何ですか？

- 自分とは異なる意見や自分の内容を言葉にして伝えることで、自分にはなかった気づきや、自分の考えに深みが増したかなと感じたことです。
- 今まで気にしていなかった日常にありふれているものについてじっくりと考え、新しい見方を知れた。
- 今のことだけを考えるのではなくて、過去もふまえてつ未来のことを考えられるようになったと思う。
- 固定概念が無くなった。正解が無い事もあるんだということを実感できた。
- 物の見方が変わったり、そこから発見や疑問を出すことができた。また、ミュージアムや博物館、美術館に興味を持つことができた。時間がある時に別のところに行ってみようと思った。
- 普通に絵を鑑賞するのではなく、絵が描かれた時代と合わせてみるということを知った。博物館には歴史もあると思った。
- 100年後に残しておきたいものは目に見えないものもあるということを知ったことです。
- ただ見るだけじゃなくて考えるようになった。
- 自分の意見をしっかり持つことができ、人に伝える勇気を少し持てたこと。
- 自分のことについて知れた気がする。
- 芸術を通して、目で見た物だけでなく、その奥にあるものを見られるようになった。

4. 成果と課題

今回の連携授業の成果と課題を3つに絞って述べたい。

4.1. ミュージアムと学校との連携におけるブレンディッド・ラーニングのプロトタイプ提示

ミュージアムにおけるブレンディッド・ラーニングの事例がまだ少ない中で、学校との連携授業としてのひとつのプロトタイプを示すことができた。このプログラムの学びのプロセス、つまり、観察と鑑賞のエクササイズと、ミュージアムがどういう場所なのかを知る機会を訪問より前に「オンライン」で行うプログラム構成は、対象が違う他のプログラムにも応用でき、ある汎用性のある事例になったのではないだろうか。

課題としては、オンラインでの学びの環境づくりの要点はデジタル機器のことだけではなく、静かな環境の確保や、参

加者の日常空間からの参加になるため、気持ちの切り替えのための活動を間に挟むなど、対面式よりも細かなプログラム上のケアが必要であることだ。新しい学びを支える環境づくりには対面式とは違う手間がかかり、それにもなう美術館、学校側両者の仕事の増加も大きな課題である。

4.2. ミュージアム訪問における「レディネス」の重要性

訪問の前にプログラムを行うことが、当日の訪問の質を確実にあげることが改めて確認できた。しかし参加者の中に醸成される「レディネス」が、ミュージアム体験の質に大きく影響を与えることは、ミュージアムの現場ではそれほど共有されていないと思われる。

ここでの課題は、この「レディネス」の重要性についてミュージアム側と学校の担当教員が理解し合い、「レディネス」をつくるための準備を双方で密に連絡をとりながら進めていくには、相応の努力が求められることだ。また校外学習においては、関わる教員は複数になることが多く、窓口となっている教員だけでなく、当日同行する教員全員と事前からこの「レディネス」の重要性を共有し、事前の授業に反映することが望ましい。

4.3. SDGs をミュージアムで考えることが、探究学習の軸として機能した点

近年注目されてきた探究学習という学びのあり方と、SDGs は、どちらもその基盤となる哲学は、多様性の尊重、個人の主体性と社会への参加がキーとなっている。この2つの要素は、冒頭で紹介した Museum Start あいうえののプロジェクト全体のあり方とも共通しているため、探究学習（学びのあり方・手法）、SDGs（テーマ）、ミュージアム（場の作り方）という3つの要素が調和していることが、生徒の理解促進に機能したと推測される。

ここでの課題も前の項目（4-1、4-2）とも共通しており、新しい学びのあり方や先端的なテーマでプログラムを実施する場合、学校側とミュージアム側がともに学び、理解を深めていく時間を丁寧に持つ必要が出てくる。両者が目指す連携授業を作っていくために、両者の間で明確になっていないことが何なのか、1回の打ち合わせでは十分にはわからず、コミュニケーションを重ねていくことが重要だ。

今回の連携授業はコロナ禍という状況であったからこそ行われた内容ではあったが、結果的にはコロナ禍でなくても有用な要素を多々発見することができた。事例を積極的に関係者で共有し今後活かすべく、ウェブサイトなどで順次報告をしていく予定である。

註

- 1) 「Museum Start あいうえの」ウェブサイト <https://museum-start.jp/>
- 2) 主催／東京都、東京都美術館・アーツカウンシル東京（公益財団法人東京都歴史文化財団）、東京藝術大学、共催／上野の森美術館、恩賜上野動物園、国立科学博物館、国立国会図書館国際子ども図書館、国立西洋美術館、東京国立博物館、東京文化会館（五十音順）
- 3) 「とびらプロジェクト」記録映像のサイト <https://tobira-project.info/movie/>
- 4) 2019年12月に文部科学省が打ち出した構想。GIGAとはGlobal and Innovation Gateway for Allの略。学校教育において1人1台の端末をスタンダードとし、多様な子供たちを誰一人取り残すことなく、個別最適化されたICT環境の実現をめざす。
- 5) 「Museum Start あいうえの」学校の先生へ <https://museum-start.jp/message/teachers>
- 6) 「Museum Start あいうえの」の動画のページを参照のこと。
<https://museum-start.jp/about/movie>
- 7) 「Museum Start あいうえの」のプログラム「ティーンズ学芸員」動画 <https://museum-start.jp/teens>；米国ボストンの美術館での事例動画「Thinking Through Art: The Gardner's School Partnership Program」授業で使用したものは字幕付き <https://www.youtube.com/watch?v=p-ex90ezADI>
- 8) アート・コミュニケーター（とびラー）のプログラムでの役割と効果はこのプログラムにおいて非常に大きい、とびラーの活動については、同紀要の報告 pp.21-27、もしくは「とびらプロジェクト」のウェブサイト <https://tobira-project.info> を参照のこと。
- 9) 「Museum Start あいうえの」の共催連携館が、東京都美術館、東京国立博物館、国立国会図書館国際子ども図書館、国立科学博物館、東京藝術大学 大学美術館で、この5館を訪問する生徒についてはまず東京都美術館に集合してオリエンテーションを経た後、各館を訪問した。またそのほか東京都庭園美術館、東京都写真美術館、国立科学博物館附属自然教育園、日本科学未来館、東洋文庫ミュージアムにそれぞれ10名程度が訪問した。
- 10) 「Museum Start あいうえの」ミュージアム・スタート・バックの紹介 <https://museum-start.jp/startpack>
- 11) 註6を参照。

コロナ禍における「Museum Start あいうえの」
ファミリー・プログラムの実践

河野 佑美

コロナ禍における「Museum Start あいうえの」ファミリー・プログラムの実践

河野 佑美

1. はじめに

「Museum Start あいうえの」¹⁾(以下、「あいうえの」)は、東京都美術館と東京藝術大学(以下、藝大)が推進役となり、上野公園に立地する9つの文化施設が連携するラーニング・デザイン・プロジェクトである。この「あいうえの」は、小学1年生～高校3年生(及びその年齢の子供)と、その保護者、学校、多様な事情を持つ子供を支援するNPO法人・団体を対象としている。プログラムは通常、当館のアートスタディールーム(以下、ASR)等を拠点に、当館と藝大が運営する「とびらプロジェクト」のプレイヤーであるアート・コミュニケーター(とびラー)が関わり、コミュニケーションを重視しながら、先生でも親でもない大人、第3の大人(=とびラー)が寄り添い、建築や作品・資料を活用する²⁾という点を特徴としたプログラムを実施している³⁾。

2020年度も例年通りのプログラムの準備を進めていたが、新型コロナウイルス感染症の拡大防止の観点から、オンラインとリアルを組み合わせた「ブレンディッド・ラーニング」の形式で実施することとした。「上野へGO!」という「オンラインでの鑑賞」と実際に文化施設を訪れる「美術館体験」の2段階のプログラムを新しく企画し、「ステップ1はオンラインで、ステップ2は上野公園で会おう!」をキャッチコピーに参加者を募った(図1)。

本稿は、このプログラムの試みを紹介するものである。



図1 新企画のプログラム「上野へGO!」の広報画像

2. 「ステップ1 上野へGO! —オンライン」

実施日時: 2020年8月1日(土)、2日(日)、11月8日(日)、12月5日(土) 各日ともに10時30分～12時、13時30分～15時、各回定員30組60名

対象: 午前の回: 小学1年生から3年生とその保護者、午後の回: 小学4年生から高校3年生とその保護者(中学生以上は子供だけの参加も可)

2-1. 概要

ステップ1は、オンライン会議システム(Zoom、以下同)を使用し、参加者が作品鑑賞の楽しさを感じ、ミュージアムがどのような場所なのかを知る内容とした。さらにはミュージアム活用のヒントを保護者に伝えることを目的とした。

1日に2回実施した目的は、学年を分けることで、同じような言語の発達がみこまれる子供同士の学び合いの場を創出することと、オンライン環境に慣れていることが想定される年齢の大きな子供の参加を促すことであった⁴⁾。

オンラインを活用することにより、作品を鑑賞することの楽しさを知るといふ、ミュージアム・スタートのきっかけに欠かせない最初の大変な体験に、日本のどこからでも、海外からでも参加してもらうことが可能となった。ただ、スタッフやとびラーに、子供と一緒にZoomで作品を鑑賞するという経験が当初からあったわけではない。それぞれの家でプログラムに参加する、ということが果たしてうまくいくのか? 集中力は続くのか? 保護者が過度に干渉をしないか? 懸念は様々あったが、事前にリハーサルを念入りに行い、プログラム中の参加者への声かけも丁寧に検討・準備した(図2)。

2-2. 広報・事前準備

今年度の広報は、感染症拡大の防止ということもあり例年作成・配布しているプログラムの案内リーフレットを作らず、プログラムの告知はウェブサイトを中心に行った。しかし、従来の紙媒体を使わずに周知することは予想以上に難しく、「あいうえの」のニューズレターでの告知や、とびラーにも協力を仰いだほか、SNS広告⁵⁾を活用した。また、11月には「ブレンディッド・ラーニング」のプログラムの様子を織り交ぜたプレスリリースを発行した。

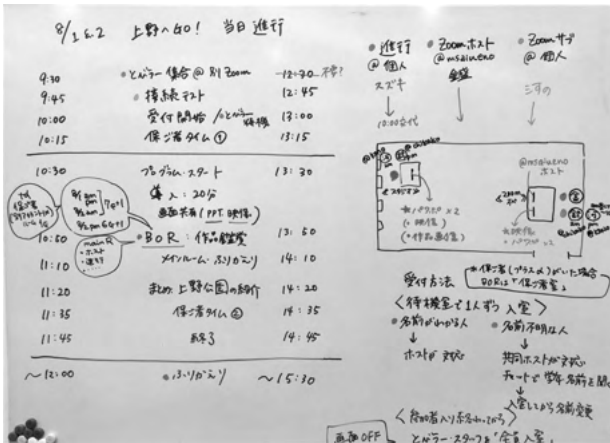


図2 当日進行のためのスタッフ用ホワイトボード

プログラムの実施にあたり、子供と一緒に作品を鑑賞するとびラーとの準備も入念に行った。当日と同じ環境でのリハーサルを実施し、プログラムの流れを共有するとともに、オンラインでの作品鑑賞のファシリテーションについて丁寧に確認した。例えば、まずは筆者がオンラインでとびラーと鑑賞を行い、プログラムのイメージを皆で共有した。リハーサルはプログラムの実施ごとに行い、実施後には振り返りの時間を必ず持った⁶⁾。回数を重ねるごとに準備として確認すべきことが明確となり、プログラムの進行の改善につながった。最終的に、とびラーの役割は、進行する役割（ファシリテータ）、子供の様子をよく見、記録する役割⁷⁾、子供が安心した気持ちで参加できるよう場づくりをする「うなずき」の役割⁸⁾の3人体制に落ち着いた。また、Zoomに不慣れな家庭もあることが予想されたため、事前に「接続テスト会」という30分間のオンラインプログラムも用意した。

2-3. 当日

当日は参加者が皆安心して、プログラムに参加できる状況をつくるのが何より大切だ。そのためにプログラムの受付開始の30分前からZoomを開始し、マイクやビデオ、画面の映りを参加者と確認する時間を設け、うまく繋がらない場合は、電話で接続をサポートすることもあった。プログラム開始前にしっかりと操作の確認をすることで、その後の集中力が変わってくることを、実施を重ねる度に実感した。

プログラムが開始すると、まず、全体の流れを確認し、次にZoomでのコミュニケーションについての説明をしながら、参加者の鑑賞環境を整えた。学年ごとに両手を使って違ったポーズをとってもらい、同じプログラムに参加する仲間が一目で分かるように工夫した。続いて、作品鑑賞のイメージをつかむために、過去に小学生が自分の言葉と声で作成した音声ガイド⁹⁾を聞いてもらい、同じ絵を見ても一人一人の発見は異なり、言葉にするとそれがよくわかることを実例で



図3 ブレイクアウトルームでの子供ととびラーの鑑賞の様子（鑑賞作品：尾形光琳《風神雷神図屏風》東京国立博物館蔵、画像出典：ColBase (<https://colbase.nich.go.jp/>)

伝えた。また、他の人の意見を聞くことで新しい発見が生まれることを認識してもらい、誰かに何かを言葉で伝えるということの「ためらい」のようなものをできるだけ払拭できるよう声かけをした。

このような準備を経て、いよいよ作品鑑賞を始めた。この時間は、保護者に子供のそばから離れるように伝え、子供のびのびと自分の発見を伝えられるよう試みた。「ブレイクアウトルーム」という少人数に分かれてオンラインミーティングができる機能を使い、30名程度の子供を4、5名のグループに分け、それぞれに2、3名のとびラーがついた。図工や美術の教科書に載っているようなよく知られている作品と、子供の日常になじみ深い画題の作品の2点をグループごとに鑑賞した（図3）。作品は連携する各文化施設の展示作品の中から選び、ステップ2に参加した時に、実際の作品を見られるように配慮した¹⁰⁾。

グループでの鑑賞ののち、保護者も含めた全員が再びひとつの画面上に集まり、各グループでどんな発見があったかを共有した。様々な発見や気づきが共有され、子供も他のグループの発見に興味深そうに聞いていた。その後、ステップ2のプログラム内容と申込方法を伝え、全員で集合写真を撮った（図4）。



図4 オンライン集合写真（2020年11月8日午前の回）

【「上野へGO!ーリアル」開催時間一覧】

		オリエンテーションの時間 @ 東京都美術館	文化施設を冒険 @ 上野公園内	冒険ノートづくり&ウェブ発信 @ 東京都美術館
9/13 (日)	⑥	10:00～10:15	10:15～12:45 (2時間30分)	12:45～13:30
	⑦	10:30～10:45	10:45～13:35 (2時間50分)	13:35～14:20
	⑧	11:00～11:15	11:15～14:25 (3時間10分)	14:25～15:10
	⑨	11:30～11:45	11:45～15:15 (3時間30分)	15:15～16:00
	⑩	12:00～12:15	12:15～16:05 (3時間50分)	16:05～16:50

図5 ステップ2リアルタイムスケジュール(2020年9月13日の回)

最後に、保護者を対象に「あいうえの」の目的、子供とミュージアムへ行く際のいくつかのポイント、ステップ2の申込受付のメール配信予定日時を確認し、オンラインによるステップ1は終了した。

3. ステップ2 上野へGO!ーリアル

実施日程: 2020年8月22日(土)、9月13日(日)、12月5日(土)、2021年1月30日(土)[中止]、3月26日[予定] 1日を5つの時間帯に分け実施(図5)。各日定員40組80名
対象: 小学1年生から高校3年生とその保護者(中学生以上は子供だけの参加も可)

3-1. 概要

ステップ2のプログラムでは、参加者は「あいうえの」のオリジナルツールであるミュージアム・スタート・パック(以下パック)を受け取り、文化施設に出かけていく。この時、参加者は作品をよく見るための問いが書かれたミッションカード(指令書)を受け取り、それを手掛かりに実際の作品や資料をよく観察する。午後、ASRに再集合し、パックに入っている「冒険ノート」にまとめる。参加者の年齢層の多くを小学1～3年生が占めるが、1日のうちの最後の時間帯の回は、小学4年生以上の参加を優先し、学齢が大きな子供が安心して参加できるよう配慮した¹¹⁾。

残念ながら、8月22日のプログラムは感染拡大の状況に鑑み、三密を避けるために会場となるASRでの実施は見送り、代わりに参加者が各自で取り組めるよう、参加者へ特別キットを送った。キットの内容は、ステップ1の際にオンラインで鑑賞した作品のカード2種、「オノマトペシール」¹²⁾4枚、パックであった。各文化施設への実際の来場は、参加者の状況に合わせて各家庭がそれぞれで行うこととした。

3-2. 広報・事前準備

ステップ2は、ステップ1及びこれまでの「あいうえの」

のプログラムの参加者を対象としたため、まずはステップ1の参加者にメーリングリストを使って募集告知を行った。後者に対しては、「あいうえの」のニューズレターでプログラムの実施を伝え、参加を呼びかけた。

プログラム中に参加者と活動をするたびラーに対しては、当日の1週間前に準備の日を設け、当日の流れを共有した。その際には、とびラーにも参加者と同じミッションカードを渡し、事前に各文化施設へ出かけ、作品・資料を観察し、「冒険ノート」を書くことを推奨した(図6)。参加者と同じ体験をすることで、リアリティを持って活動することが可能になるからである。

プログラムを実施するASRのしつらえにも気を配った。上野公園内各館の展覧会チラシや案内リーフレット、関連書籍を並べた。また、プログラムは色をきっかけに作品をよく観察することを促す内容としたため、壁面に設置されているボックスにはその色にちなんだ様々な素材を収め(図7)、椅子の色も同系色に揃えた。



図6 とびラーの「冒険ノート」(訪問先:「The UKIYO-E 2020 - 日本三大浮世絵コレクション」展 東京都美術館 タイトル:「ドキドキ」するのを探していたら、浮世絵みんなの表情に「ドキドキ」ノンストップ)



図7 ASR 壁面のボックス

3-3. 当日

プログラムの開催時間を細かく区切り、ASRに集まる人数を最小限に抑え、実施した。午前はスタッフによるガイダンスを行い、パックの使い方を伝え、活動のテーマを共有した。9月、12月のテーマは参加者が「リサーチャー（研究員）」になり、ミッションをもとに観察・発見をしていくものとした。同伴の保護者も同じ内容を行うことで、それぞれの視点で作品や資料を観察し、子供と大人が学び合うきっかけの創出を目指した。ミッションは、9月は「あおをさがせ!」、12月は「あかをさがせ!」とした。参加者に渡されるミッションカードには、まずその色を含む作品・資料を探し、次にそれがどんな「もの」なのかを考え、さらにそこにある色がどんな色なのかを順に考えていけるよう、道筋を用意するための問いかけを記載した。また、見つけた色がどんな色かを見比べるために、3枚の同色系の色見本のチップを貼った(図8)。参加者はこのミッションカードを手手に、家族ごとにそれぞれ上野公園内の各文化施設へ向かった。

午後、文化施設への訪問のち参加者がASRに戻ると、とびラーが待っている。午後の活動では、参加者は午前中に観察してきたことを「冒険ノート」にまとめる。机にはノ



図8 ミッションカード (Museum Start あいうえの シレイショ)

ートづくりに必要なアイテムをそろえた(図9)。とびラーは、参加者が発見してきたことに丁寧に耳を傾け、自身の発見も共有する(図10)。そして、同じテーブルの参加者同士の共有の橋渡しを行う。とびラーが、参加者と同じ体験をしていることで、より豊かな「場作り力」が発揮されていた。参加者はとびラーと話しながらノートをまとめ、あいうえののウェブサイトにある「みんなの冒険ノート」¹³⁾に投稿した(図11)。

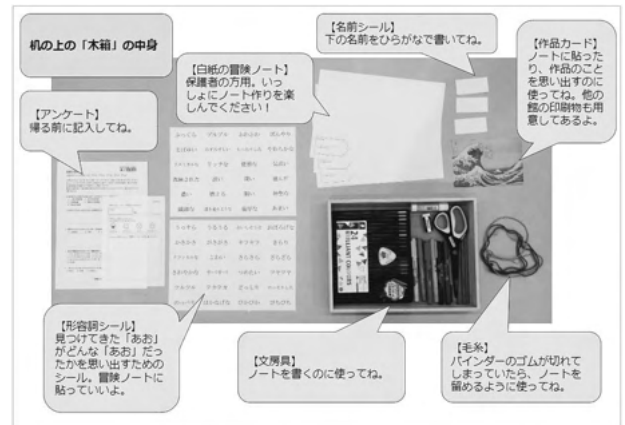


図9 ツールボックス



図10 ステップ2リアル ASRでの活動の様子(2020年12月5日午後)

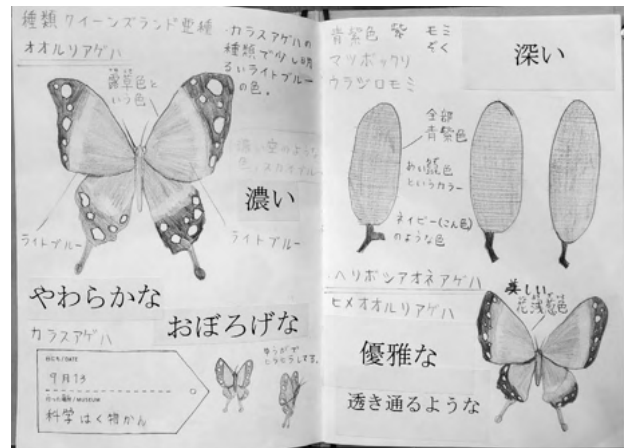


図11 参加者の「冒険ノート」(小学5年生、訪問先: 国立科学博物館 2020年9月13日 タイトル: ちょうちょと松ぼっくりの青)

4. データからみる「上野へGO! ステップ1 オンライン&ステップ2リアル」

各プログラムの実施後、アンケートを実施した。オンラインプログラムでは、オンライン上のアンケートフォームを使用し、プログラム実施の数日後に、ステップ2の案内とともに送信した。延べ194組の参加者に対し67件の回答を得た。リアルのプログラムでは、子供用と保護者用それぞれのアンケート用紙を用意し、プログラム終了後に記入してもらった。延べ215名の参加者に対し115件（保護者59件、子供56件）の回答を得た。自由記述部分については、このうちいくつかの抜粋を掲載する。抜粋は原則として原文のまま引用した。

4-1. ステップ1 オンライン

参加者の学年の分布、居住地、プログラムの情報入手経路はグラフで示した（図12, 13, 14）。参加者学年については、対象学年を時間帯で分け、それを明記することで、小学校高学年以上の参加が増加した¹⁴⁾。居住地については予想していた通り、かなり広範囲からの参加があった。東京・東京近郊が中心であるものの、中部・九州地域や海外からの参加もあり、オンライン特有の場所にとらわれない結果となった。

(1) 参加のきっかけ（保護者記入）

コロナ禍で外出しにくい中、オンラインであれば参加できると考えた保護者が多いことがわかる。また、オンラインを活用した活動そのものに興味を持っている保護者がいることもわかった。

- zoom を利用したコミュニケーション及び鑑賞という今までにない経験をさせたかった。（8月1日午後参加・小学3年生）
- 博物館や美術館には興味はありますが、子どもにどのようなきっかけで連れていかや、コロナの影響もあり、なかなか美術館へ行く機会も減っているとも感じていたので、申し込みました。（11月8日午前・小学2年生）
- オンラインでも、あいうえのに参加できるんだ! と思い、今後も新しい形態で学ぶ体験ができると思ったので。（12月5日午後・小学6年生）

(2) 参加後の感想（子供記入）

想定以上に、オンラインでのやり取りに慣れている子供が多く、技術上の問題は挙げられなかった。また、良かった点として、時間をかけて作品を鑑賞したことや他の人の反応を知ることができたことが複数の回答に見られ、これまでのプログラムと同様の効果を確認することができた。

- じっくり絵をみるのが今までなかったから、じっくり見られて面白かった。（8月1日午前・小学1年生）
- 絵をみんなとみている時みんな意見が聞けたのがよかった

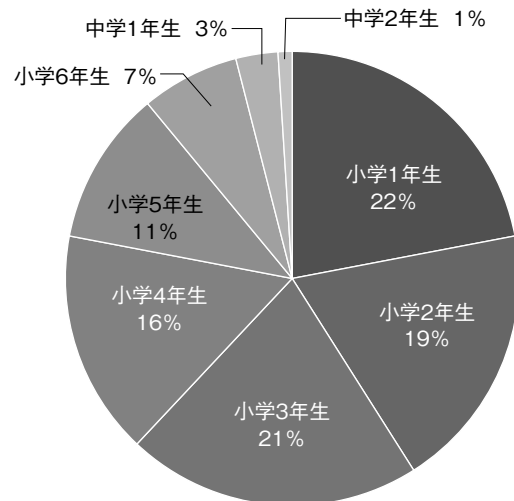


図12 ステップ1 オンライン 参加者の学年分布

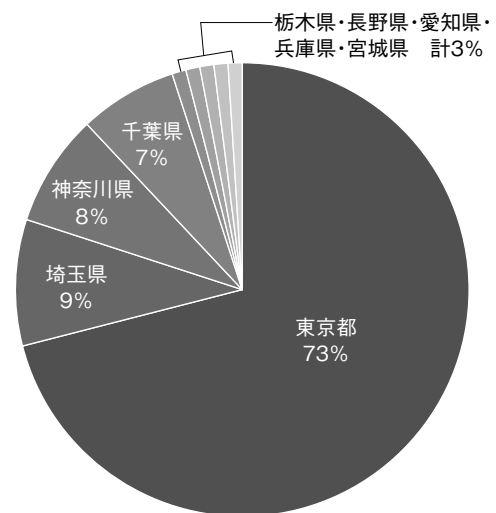


図13 ステップ1 オンライン 参加者の居住地

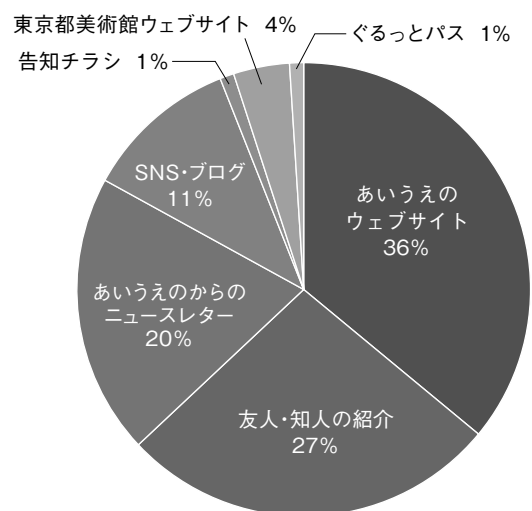


図14 ステップ1 オンライン 情報の入手経路

です。自分の意見も言えました。(8月1日午後・小学3年生)

- 絵を見ると、描いた人と同じ世界を見たり、考えたりできること。(12月5日午後・小学6年生)

(3) 参加後の感想 (保護者記入)

とびラーを含めたスタッフ側の人数を確保し、丁寧な対応を準備したことが、保護者にも伝わり、概ね好評なコメントが多かった。当初、1時間半にわたるプログラムは負担が大きいのではないかと懸念もあったが、実際にはそうした意見は認められなかった。また、子供と保護者を分ける時間を設けたことで、保護者が子供の変化に気づききっかけになったことがわかる。さらに、オンライン上のプログラムが、実際に作品を見に行くきっかけになったという記述も見られ、本プログラムの狙いのひとつが達成されたことが確認できた。

- スタッフさんが何人も参加していて、ブレイクアウトで少人数に分かれて意見を伝えやすくなったところも、とても良かったです。みなさん優しく意見に賛同してくれていたのので、子供もお話ししやすかったようです。(8月1日午後・小学4年生)
- 子供の発想が面白かった。作品の意見交換の時間がもう少しあると良かったと思いました。(8月1日午後・小学5年生)
- 小部屋に分かれた際に、私自身は自宅の別の部屋に行き、どういった話しをしていたのかは知らないのですが、戻って来た時に娘の満足そうな顔が印象的でした。(12月5日午前・小学3年生)

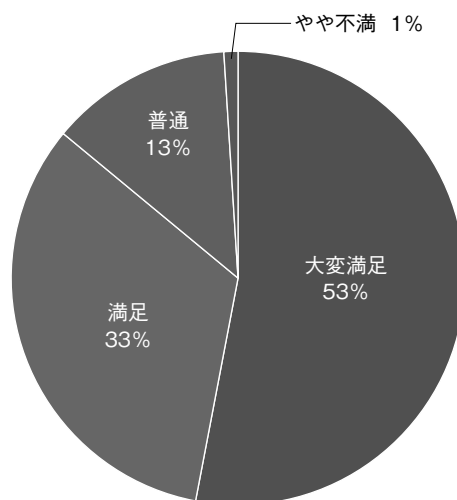


図16 ステップ1オンライン 満足度 (保護者)

(4) 満足度 (図15, 16)

数名の保護者からの「やや不満」の理由に相当する記述として、「もう少し保護者同士のコミュニケーションがあると良かった」や「鑑賞の時間がもう少し長いと良かった」というものがあった。保護者同士の交流は設けていなかったが、今後の保護者へのプログラム構成、時間配分については検討を重ねたい。

4-2. ステップ2 リアル

居住地については予想していた通り、東京都内、特に東京23区内が多い。コロナ禍において、行動範囲が限られていることがよく分かる結果となった(図17, 18, 19)。

(1) 参加のきっかけ (保護者記入)

例年通り、多くの参加者が子供とミュージアムに行くきっかけを求めて参加を決めたことがわかった。加えて、オンラ

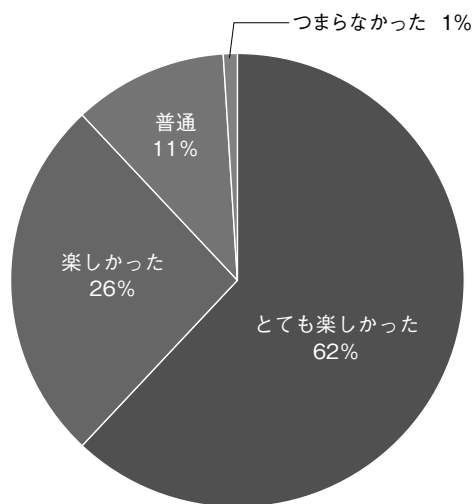


図15 ステップ1オンライン 満足度 (子供)

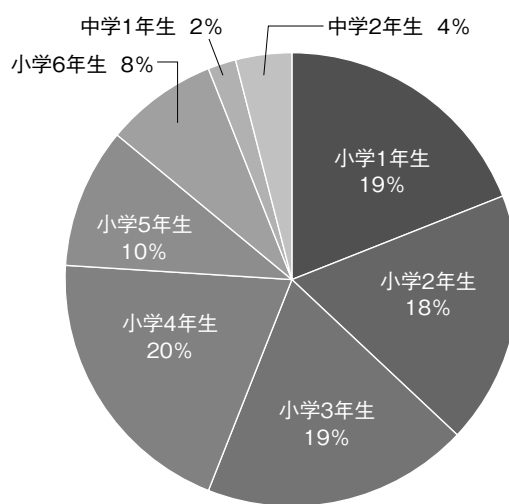


図17 ステップ2リアル 参加者の学年分布

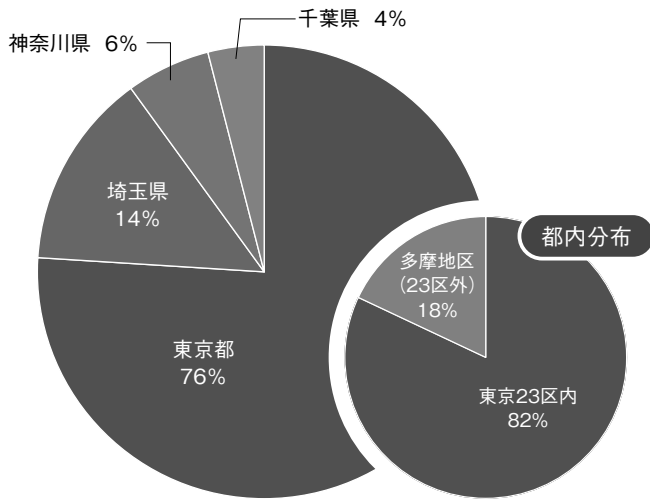


図18 ステップ2リアル 参加者の居住地

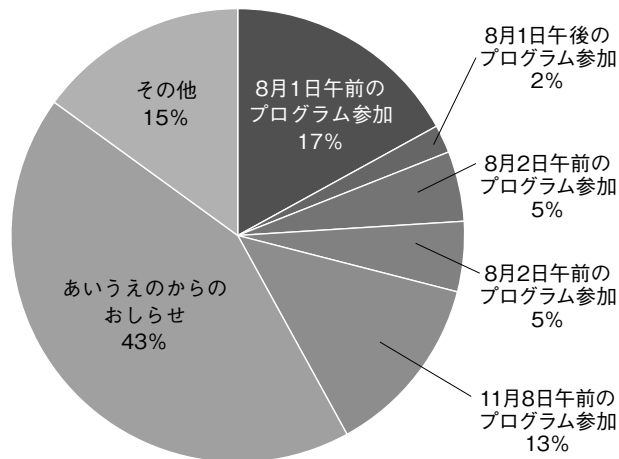


図19 ステップ2リアル 情報の入手経路
(あいうえのからのお知らせには、ニュースレターとオンラインプログラム参加者へのメール配信を含む)

インとリアルを組み合わせたブレンディッド・ラーニングの効果に期待を寄せた記述が認められ、新しいプログラムとして魅力を感じて頂けたことがわかる。

- ズームで見て話し合った浮世絵を実際に見て、また新たな発見があるのではないかと思い、またどのような見方で子どもが観察できるようにするのか興味があったため。(9月13日10時30分の回参加)
- 子供に美術品に興味を持ってほしかった。実際に見せたかった。ふだん美術館博物館にあまり行かないので慣れてほしい。(12月5日10時30分の回参加)
- いつも科博ばかりを訪れているので、もっと他のミュージアムを訪れるきっかけになればと思い申し込んだ。(12月5日10時30分の回参加)

(2) 参加後の感想 (子供記入)

「何かを探す」というミッションにより、対象をよりじっくり観察できたこと、また普段は見過ごしてしまいそうな点にも気がついたことが見られる。親でも先生でもない第3の大人(=とびラー)の存在が、プログラムに欠かせない役割を担っていたこともうかがえる。

- 青を探したりすること、見つけた青はどんな青なのかを考えるのが楽しかった。また、よく見ると、いろいろな青があつて楽しかった。(9月13日参加 小学5年生)
- いろいろはっけんで来てまた来たいと思いました。図書館をじっくりみるきかいがなかったから楽しいと感じました。(9月13日参加 小学3年生)
- とびラーさんと、いけんこうかんしたこと、色にちゅうもくしたこと すこしみじかかったけど、たのしかったです。(12月5日参加 中学1年生)

(3) 参加後の感想 (保護者記入)

これまでに訪れたことのない施設に足を運ぶきっかけとなり、より豊かな鑑賞体験を促すことができたことが確認できる。

- 今までかはくや動物園中心でしたが、絵画をみるきっかけになりました。またまとめの時間も子供と話しながら振り返ることができ印象に残った絵の話を深めることができました。(9月13日10:30の回参加)
- 美術館で積極的に作品を観ていた。(9月13日10:30の回参加)
- 親子で一つの作品をゆっくり見ることができました。また私(親)もノートを作成でき楽しかったです。(12月5日10:30の回参加)

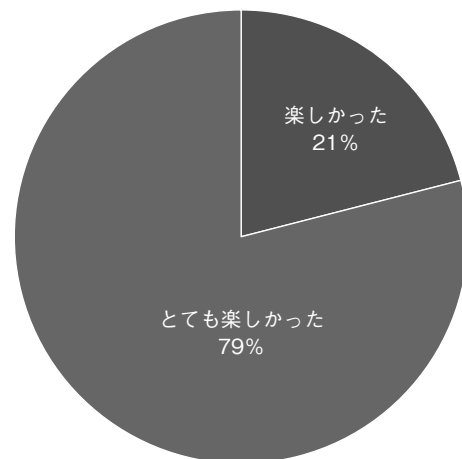


図20 ステップ2リアル 満足度 (子供)

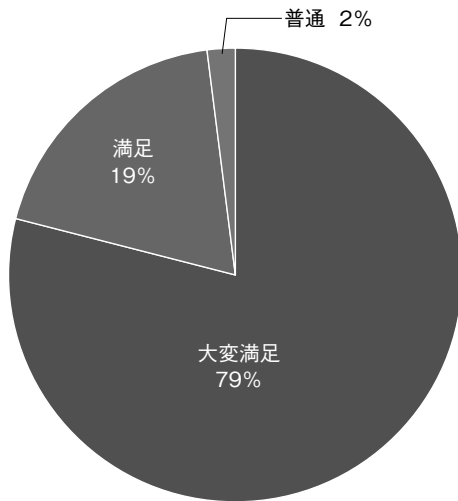


図 21 ステップ 2 リアル 満足度 (保護者)

(4) 満足度

満足度は、保護者、子供とも非常に高い (図 20, 21)。アンケートを見ると、「子供に文化的な体験をさせたいが、どうしたらよいかわからない」「絵を描くことが好きな我が子をミュージアムに連れて行ってあげたい」、そうした保護者の気持ちはいつもと変わらないことがわかる。こうした需要に対し、気軽に出かけることが難しいコロナ禍だからこそ、日常のコミュニティ外での新たな出会いやコミュニケーションの場を提供することができたことが、本プログラムの高い満足度につながったと考えられる。

5. おわりに

参加のきっかけや感想を通し、「あいうえの」が子供とその保護者が安心してミュージアムを活用できるよう、プログラムを提供し続けていく意義を実感した。また、オンラインという選択肢が増えた今、ミュージアムでの体験に関心を持つ、より多様な層へもプログラムを提供しやすくなり、参加者のすそ野を広げることができたのではないか。オンラインプログラムにはパソコン等の機器やインターネット環境等が必要となり、それが障壁になり得ることもあるが、様々な状況下にいる子供とその保護者にプログラムを届けることが叶うよう、多様なニーズに対応できるよう考え続けなければならない。同時に、いつもと変わらず、子供に文化的な体験をさせたい、子供と一緒にミュージアムへ行きたいと願っている保護者の背中をそっと押せるような、そんなプログラムであり続けるための模索を続けていく必要がある。

註

- 1) 「Museum Start あいうえの」については p.6 を参照。
- 2) オブジェクト・ベースト・ラーニング (Object-based Learning) : 観

察者が主体的に資料と対峙することによって学ぶ手法。

- 3) 例年、ファミリー・プログラムは初めて参加する家族を対象と、これまでに参加したことのある家族を対象の 2 本立てで準備・実施し、2019 年度は約 1500 名の参加があった。
- 4) 参加者の学年分布については図 12 を参照。
- 5) Facebook での有料広告。ターゲットは、次の①～③に当てはまるユーザーとし、15 日間掲出。①都内在住の 30～50 歳代 ②9 歳～17 歳の子供の保護者 ③アート・文学・子育て・家族に興味関心を持っている層。
- 6) 8 月の回の終了後にはとびラーによるオンライン上での作品鑑賞についてのとびラボ (とびラーによる自主的なミーティング) が行われた。この様な丁寧な振り返りがプログラムの質を担保している。
- 7) 子供の発言の記録をとり、画面キャプチャで様子を画像として記録する役割を担った。
- 8) オンラインでは相手が見ているかが分かりにくいいため、目線がそれる (目線が合わない) ことによる、心理的な不安 (話に集中してもらえてないのではないか?) という不安) が起こりやすいといわれている。そのため、発言をきちんと聞いていることを態度でも示すために、うなづくことを意識的に行うということを試みた。
- 9) 当館で開催された「メトロポリタン美術館展 大地、海、空—4000 年の美への旅 (会期: 2012 年 10 月 6 日～2013 年 1 月 4 日)」の際に慶應義塾幼稚舎 6 年生 (当時) が作成したオリジナル音声ガイド。
- 10) 各回の鑑賞作品及びプログラムの様子はあいうえのウェブサイトに掲載したブログ (活動ブログ 2020 年度上野へ GO!) を参照のこと。
https://museum-start.jp/blog_2020/uenogo_2020
- 11) これまでの 10 代の参加者からのアンケートの中に、小さい子供ばかりで場違い感を感じたという意見があったことを反省材料に、今年度改良した点である。2019 年度のファミリー・プログラムの学年別申込者割合は小学 1～3 年生が 75% を占め、残りの 15% が小学 4 年生～高校 3 年生。2020 年度は小学 1～3 年生が 61%、小学 4～高校 3 年生が 39% (図 12, 17)。
- 12) 形容詞がひとつずつ印刷されているシール。参加者はその形容詞に当てはまりそうな作品・資料をそれぞれの訪問先の文化施設で探す。どんな点が当てはまるのかを考えることを通して、作品をじっくり観察するきっかけとしてもらう狙いがあった。
- 13) あいうえのウェブサイト「ミュージアム・スタート・バック」のページから投稿。ページでは、投稿されたノートを見ることもできる。2020 年 8 月から 2020 年 12 月末までのノート投稿数は 110 件。
<https://museum-start.jp/book>
- 14) 註 11 を参照。

美術館で育む「ウェルビーイング」の場づくり
——コロナ禍におけるとびらプロジェクトの活動報告

熊谷 香寿美

美術館で育む「ウェルビーイング」の場づくり ——コロナ禍におけるとびらプロジェクトの活動報告

熊谷 香寿美

2020年度は、新型コロナウイルス感染症拡大を受け、いわゆる「三密」を避けたコミュニケーションが求められた。東京都美術館と東京藝術大学と市民が連携しアートを介してコミュニティを育むソーシャルデザインプロジェクト「とびらプロジェクト」の活動もこうした状況下で行うことを余儀なくされ、既存のコミュニケーションツールに加え、オンライン会議システム（Zoom）を新たに取り入れ、約140人のアート・コミュニケータ（とびラー）とともに試行錯誤しながら実践を積み重ねる1年となった。4月からはとびラー向けの「基礎講座」のオンライン配信を開始、とびラーの自主的な活動である「とびラボ」も年間を通じて継続的に行われ、「障害のある方のための特別鑑賞会」、「建築ツアー」は感染症予防対策を講じた上での開催となった。そのような中、「基礎講座」で紹介された、人々が健やかで良好な状態に在ることを指す「ウェルビーイング（wellbeing）」というキーワードは、とびらプロジェクトの活動全体に通底していくこととなった¹⁾。「ウェルビーイング」は、近年文化行政でも注目されており、美術館は多様な「ウェルビーイング」を人々の関わりの中で実現する、社会包摂の場としての役割が求められている。

本稿では、2020年度のとびらプロジェクトで行われた活動を「ウェルビーイング」をキーワードに報告し、コロナ禍でのアートを介した学びと実践のプロセスを振り返る²⁾。

1. とびらプロジェクトについて

とびらプロジェクトとは、美術館を拠点にアートを介してコミュニティを育むソーシャルデザインプロジェクトである。当館と東京藝術大学（以下、藝大）が連携し2012年度より始動、2020年度は9年目を迎えた。広く一般から集まったとびラーは、当館の学芸員、藝大の教員や専門家と対話を重ねながら、美術館の文化資源を活かした活動を展開している。とびラーの活動はボランティアではあるが、美術館のサポーターではない。学びと実践をくり返しながら主体的で能動的なプレイヤーとしてプロジェクトを推進している。とびラーの任期は3年間であり、その間にアートを介して誰もがフラットに参加できる対話の場をデザインし、様々な価値観を持つ多様な人々を結びつける活動を生み出している³⁾。

2. 「基礎講座」における「ウェルビーイング」概念の共有

「基礎講座」とは、1年目のとびラーが当館のミッションや藝大からのメッセージをもとにとびらプロジェクトの目指す方向性を共有し、とびラーとしての基本的なコミュニケーションのあり方を学ぶためのものである。その後、より実践的な活動場面を想定した選択制の「実践講座」⁴⁾で活動への理解を深めるという流れになっている。本年度は、新しく9期とびラー54名を迎え、すべてオンライン（Zoom）での開催とした。オンラインでどのような学びの場がつけられるのか、運営チームと講師とで検討を重ねた。基礎講座の各回のテーマは以下のとおりとした⁵⁾。

第1回 オリエンテーション（全とびラー対象）

第2回 ミュージアムとウェルビーイング（全とびラー対象）

第3回 「きく力」を身につける（9期とびラー対象）

第4回 作品を鑑賞するとは（9期とびラー対象）

第5回 この指とまれ / そこにいる人が全て式 / 解散設定（9期とびラー対象）

第6回 会議が変われば社会が変わる（9期とびラー対象）

これまでのとびらプロジェクトにおける社会包摂を目指した実践や、個人の尊厳や文化的多様性を大切にするSDGs⁶⁾を背景にICOM（国際博物館会議）京都大会2019で行われたミュージアムの定義に関する議論⁷⁾を踏まえ、本年度初めて基礎講座のテーマとして「ウェルビーイング」が設定された。「ウェルビーイング」とは、文字通り「よい状態」を指すものだが、どのような状態を「ウェルビーイング」と感じるかは人それぞれであり、自分で把握していることは少ないとされる。その心理要因は個人に関する「I」、他者との関わりの「We/Society」、それらを超越した「Universe」の3つに分類され、自律性や達成感のような個人的なものから、他者との関係で生み出される感謝や良好な人間関係、世界平和までさまざまである。どの要因に「ウェルビーイング」を見出すかは地域や文化によって異なっており、自分や他者の「ウェルビーイング」に意識的になり、その固有性を認め合うことが重要である。こうした「ウェルビーイング」の考え方は、第2回で紹介されただけでなく、第3回・第4回においても引き続きとりあげられた。相手の話を「きく」ことと作品鑑

賞、つまり「みる」ことはとびらプロジェクトの核となるキーワードである。行動や言葉など目に見える「もの」だけではなく、人間存在そのものの在り方に注意を向けるという点で、「きく」「みる」という虚心坦懐な姿勢は「ウェルビーイング」を意識することと共通している。第2～4回を通じて、人の在り方そのものに関心を寄せて「きく」、そして「みる」という態度＝姿勢が、人を中心とした「ウェルビーイング」の場を美術館につくることを促すというメッセージが発信されていった。こうした各講座のつながりは、オンラインでの実施に伴い、例年以上に内容に関する議論を重ねた成果とも言える。第2回～第4回の詳細は以下の通りである。

2-1. 第2回 ミュージアムとウェルビーイング

日時：4月25日（土）10時30分～14時30分（オンライン開催）対象：全とびラー

第2回は、とびらプロジェクトでの実践的な取り組みを紹介しながら、多様な「ウェルビーイング」を人々との関わりの中で実現する社会包摂の拠点となるミュージアムのあり方について考えることを目的とした。「ウェルビーイング」という新しい概念を共有するため、9期だけでなく全とびラーを対象に実施した。当館学芸員の稲庭彩和子からは「ウェルビーイング」の概念と世界各国のミュージアムでの実践例が紹介され、とびらプロジェクト・マネージャの藝大の伊藤達矢からは、障害のある方のための特別鑑賞会や聴覚に障害のある方を対象としたワークショップ等のとびらプロジェクトでの実践例、そして「Museum Start あいうえの」⁸⁾における海外にルーツを持つ子供たちを対象とするダイバーシティプログラム等が紹介された（図1）。藝大の日比野克彦は自著『100の指令』（朝日出版社、2003年）を朗読し、行動が制限されるコロナ禍でも人が変わらずに持つことができる根源的な創造性の重要性が喚起された。講座の最後には、とびらプロジェクトアドバイザーの森司から「どんな取り組みをすることが、ウェルビーイング・プロジェクトになると思



図1 第2回基礎講座の様子

ますか？」という問いが投げかけられた。とびラーからは下記のような回答が寄せられた。

- ここにいていいんだと思える取り組み（＝何かしらの役割や自分の存在意義を自分でも感じられる取り組み）
- 相手の意見を受け止めるだけの余裕を保てる場作り（＝故意に自分を守らなくても大丈夫な場作り）
- 自分の意見を大切に思える場作り（＝違いの尊さを実感できる場作り）
- 当たり前ですが、目の前の誰かと言葉を交わすことだと思います。それが言語かどうかは別として、好奇心と共感を持ってお互いに近寄ることができれば、何か始まるのではないかと期待しています。
- 「ゆるいつながり」を増やしていくことが、ウェルビーイングプロジェクトになると感じた。共通の目的、「つながり」を持って何かに取り組むことは、お互いを認め、肯定しあうことにとっても大きな力を発揮するように思う。その際、社会規範・法律・家族（血縁）などの強い「つながり」が役立つことはもちろんあるが、同時に強固なつながりは、そこからあふれてしまった人たちに強い「孤独」をも与えるのではないか。「ゆるくともいいから、繋がれる」そんな場所や機会を増やしていくことが、孤独や否定を減らし、多様性を肯定していけるのではないか。理想論かもしれないが、そんなように思う。

2-2. 第3回 「きく力」を身につける

日時：5月9日（土）10時30分～14時30分（オンライン開催）対象：9期とびラー

とびラーの活動の核となる「きく力」について考える重要な回である。例年講師にとびらプロジェクトアドバイザーでプランニング・ディレクターの西村佳哲を当館に招聘し、「人の話をきくことは、相手がより自分を表現できる時間を一緒につくる」「きいてくれる人がいるから話すことができる」「話す人は内容だけでなく気持ちや感覚など内容以上のものを表現している」「相手に関心をもち続ける」といった「きく力」の大切なポイントをワークショップ形式で実感として理解してもらうことをねらいとしている。本年度はオンラインでのグループワークと講師による講義とを組み合わせ実施した。

話し手の「在り方 (being)」に関心を寄せ続け、その人が感じていることや新しい考えを引きだし、「ウェルビーイング」な状態を作るためにはどんな「きき方」がよいのか。とびラー自身が考えを巡らせる時間となった。

2-3. 第4回 作品を鑑賞するとは

日時：5月23日（土）10時30分～15時（オンライン開催）

対象：9期とびラー

第4回は、作品が存在することによって起こる体験の意義と、作品鑑賞の意味について考え、理解を深めることを目的とし、当館の稲庭が講師を担当した。第3回の「きく力」を受けて、「みること」は作品の表面だけではなく、その根底にある人間の在り方(being)に関心を持ち続けることであり、作品と一緒に思考を巡らすことであると説明がなされた。作品に対して複数のまなざしを共有する共同のプロセスによって、思考や創造性の枠が広がり、それが「ウェルビーイング」につながるというメッセージが伝えられた。

3. アクセス実践講座における学び

多様な人々が関わる社会包摂の場を考えていくにあたって、実践講座の1つとしてアクセス実践講座を行っている。社会課題に関わる活動を知る事で、美術館に行くことが難しい人が、来館し、利用するために必要な支援を考え、実践する力を身につけるための講座である。本年度は、社会課題に取り組む多彩なゲスト⁹⁾を講師に招きオンラインで実施した。障害のある人への合理的配慮や多文化共生への取り組み、医療では対処が難しい社会的孤立にある人々に対して、薬を処方するのではなく地域での人のつながりをサポートする「社会的処方」、身体的な障害等を理由に移動制限がある人が遠隔操作することで、あたかもその人がその場にいるような存在感を伝えるコミュニケーションを促す分身ロボット「OriHime」等をテーマに、さまざまな状況にある人々と、そうした人々の「ウェルビーイング」の在り方を考える機会とした(図2)。

4. コロナ禍での「障害のある方のための特別鑑賞会」での試み

「障害のある方のための特別鑑賞会」とは、普段は混雑している展覧会を障害のある方が安心して鑑賞できるよう、休室日に開催する鑑賞会である。1999年にスタートし、2012

年からは「とびらプロジェクト」のとびラーと任期満了したアート・コミュニケータが準備段階から関わり、当日の鑑賞の手伝いなどのサポートをしてきた¹⁰⁾。

コロナ禍においては、「ハマスホイとデンマーク絵画」展(会期中途中で閉幕)、「ボストン美術館展 芸術×力」(中止)での実施が不可能となり、ようやく9月14日に「The UKIYO-E 2020 — 日本三大浮世絵コレクション」展において開催することができた。ただし、入室時間を1時間ごとに設定し、定員も障害者手帳等をお持ちの方250名とその介助者1名に減らす¹¹⁾など、感染症予防対策を厳格におこなった上での開催となった。また、とびラーとアート・コミュニケータも従来のように会場で積極的に言葉を交わすのではなく、静かに参加者の鑑賞を見守った。しかし、このように直接言葉を交わしづらい状況においても、おもてなしの気持ちを伝えたいと考え、「ウェルカムキット」というプレゼントを配布することを企画した。とびラーお手製の消しゴムハンコを押したオリジナルシール、「お手紙募集」の案内チラシとレターセット等を1つにまとめたものである(図3)。手紙を募集するプログラム『美術館でつながるお手紙プロジェクト』では、「美術館での忘れがたい思い出を、同じように美術館での思い出を大切にしている誰かに届けてみませんか?」と参加者から手紙を募集した。作品を通じて時間や空間を越えて誰かと出会うことができる美術館での体験を共有しあうことで、ゆるやかなつながりを生みだすことをねらいとした。家での時間が多いため今だからこそ、手紙というアナログなメディアを使って来館者とのコミュニケーション回路を作ることを意図した。ただ、宛先が「同じように美術館の思い出を大切にしている誰か」宛という抽象的な設定であったせいか、送られてきたのは鑑賞会参加者271人のうち12通だけであった。この時期において12人の方と今までにない回路を作ることができたことは喜ばしい結果ではあるが、次回以降はもう少しわかりやすい設定を作る必要があると考える。郵送いただいた手紙は了解を取った上で、とびらプロジ



図2 分身ロボット「OriHime」



図3 「ウェルカムキット」

ェクトウェブサイトでは1通ずつ紹介している¹²⁾。

5. 「ウェルビーイング」の実現を目指した「とびラボ」の実践例

「とびラボ」とは、とびラー同士が自発的に開催するミーティングであり、学び、経験したことを応用し、新しい企画を立ち上げ、実現させていく仕組みである。「基礎講座」で学ぶ「この指とまれ/そこにいる人が全て式」¹³⁾という手法で美術館の力を活かすオリジナルな活動が生まれている。2020年4月以降は当面の間全て Zoom ミーティングを使って実施することとなった(図4)。とびらプロジェクトの活動そのものが停滞してしまうのではないかと不安の声もあったが、結果的には、4月以降も積極的に行われ、8月以降はリアルでのミーティングも少しずつ行われるようになった。2020年12月末までには、345回の「とびラボ」にのべ4807人が参加している¹⁴⁾。のべ参加者数は既に例年の倍以上で、オンラインのミーティングがいかに活発に行われてきたかが分かる¹⁵⁾。本年度は「基礎講座」の中でとびラー全員と「ウェルビーイング」の概念を共有したことから、多様な人々の「ウェルビーイング」の実現を目指す社会包摂を意識した「とびラボ」が多数実施された。路上生活者に関するリサーチや、手話に関する自主的な勉強会、コミュニケーション支援アプリ(UDトーク)¹⁶⁾を使った「建築ツアー」の検討、一般向けワークショップなど様々にあるが、ここでは2つの「とびラボ」を紹介する。

5-1. 「とびラジオ〜とびラーが語る5つの浮世絵」

「とびラジオ〜とびラーが語る5つの浮世絵」とは、とびラーが「The UKIYO-E 2020 — 日本三大浮世絵コレクション」展の作品から思いを巡らせ、独自に創作したオリジナルストーリーをラジオ形式で紹介するものである。ソーシャルディスタンスを保ちながらも複数名で作品鑑賞する楽しさを味わってもらいたいという思いから、ラボのメンバーと運営チームとで内容を検討していく中で、複数名での作品鑑賞をもとに考案した5つの作品の5つのストーリーをラジオ形式で紹介する音声コンテンツを制作することとなった。先ほど紹介した「ウェルカムキット」の中に、該当する作品図版と音声コンテンツを聞くことができるウェブサイトのQRコードを記載したチラシ(図5)を封入し、参加者が自宅でチラシを見ながら音声コンテンツを楽しめることを目指した。短期間で制作したため、音声のみの公開となり、PDF等で文字情報を掲載できず、公開に使用したYouTubeの自動字幕表示機能のみとなった点が情報保障の課題として挙げられる。



図4 Zoomを使ったミーティングの様子



図5 「とびラジオ」紹介チラシ

5-2. Cozy Cozy アートワークショップ「ようこ書!びじゅつかん」

Cozy Cozy アートワークショップ「ようこ書!びじゅつかん」とは、発達障害の子供たちを対象に美術館に親しんでもらうためのプログラムである。英語の「cozy」には「居心地がよい、親しみやすい」という意味があり、コロナ禍の閉鎖的な雰囲気の中、発達障害の特性により学校生活で困難を抱え自信を喪失している子供たちやそれをケアしている保護者に、美術館で居心地よく過ごしてほしいという思いが込められている。2020年2月に「とびラボ」として企画が立ち上がり、12月に満を持して美術館の現場でプログラムを実施することができた。12月の実施に至るまでの約9か月間、オンラインとリアルでのミーティング総計38回にのべ647人のとびラーが関わった。「とびラボ」の企画の立ちあげで最初に手を挙げたのは特別支援学校の教員経験者で、療育センターの医師や博物館のアクセシビリティを研究する大学院生など、専門的知見のあるとびラーも企画に賛同し発達障害の子供たちに関する勉強会を実施した。そうした勉強会を通じて、初めてこうした子供たちの困りごとを知り、ラボに関わるようになったとびラーも大勢いた。

プログラム実施にあたっては、参加者である親子が安心して当日を迎えられるよう事前の工夫を行った。子供1人ずつに宛てたメッセージを書いたオリジナルノートをとびラーが



図6 事前に発送したツール類

手作りした。また、子供にはわかりにくい美術館内での暗黙のルールや、社会的状況や場面にあわせた行動を文字や写真を使って視覚化することで社会的スキルを学ぶことができるラーニングツール（ソーシャルストーリー）も本プログラム用にオリジナルで作成し、発送したのである（図6）。12月6日の当日には子供たち8人¹⁷⁾と保護者7人が参加し、とびラー24人が迎えた。アートスタディールームで墨の魅力を楽しむワークをした後で、上野アーティストプロジェクト2020「読み、味わう現代の書」展で作品を鑑賞、美術館の中で自分のお気に入りを見つけiPadで撮影、インスタントフィルムに出力しノートに貼るといった活動を行った。活動中は子供1人1人とびラーがマンツーマンで寄り添い（図7）、保護者が展覧会や美術館建築を楽しむ保護者向けプログラムも実施した。感染症防止対策としては、会場であるアートスタディールームの入室人数を常に定員の半分である25人になるよう調整し、ソーシャルディスタンスを取り、使用するツールも随時消毒しながら活動を行った。

保護者アンケートでは、7人中6人が「大変満足」、1人が「満足」とあり、好評を得ることができた。また、子供にマンツーマンで寄り添ってもらえたこと、事前ツールのおかげで安心して子供が参加できたこと、保護者自身も展示を楽し



図7 展示室での作品鑑賞の様子

めたことなどへの感謝も綴られていた。今回参加した子供たちは、とびラーが所長を務める川崎西部地域療育センターに通う子供たちであったが、今後幅広い層の参加を募るためには、さまざまな連携先との協力体制が必要であると考ええる。

6. コミュニケーション支援アプリ（UDトーク）の普及

とびらプロジェクトでは、現在、聴覚に障害のあるとびラーが2名活動している。以前より講座の中では手話通訳やUDトークを使用していたが、コロナ禍の本年度は、講座と「とびラボ」がオンライン化されたことを受け、とびラーたちがUDトークを自主的に使用していくようになった。とびラーたちが誤表示された文字を積極的に修正している様子がよく見られた。一緒に活動するメンバーの中に聴覚障害のある人がいることで、その困りごとを自分ごととして引き受けているのである。こうした日々の活動の積み重ねが、聴覚に障害がある人をはじめ、自分たちとは異なる多様な他者の「ウェルビーイング」を尊重する工夫を自主的に行うことにつながっていると考える。

7. 今後の活動に向けて

以上、2020年度のとびらプロジェクトでの活動を「ウェルビーイング」をキーワードに振り返った。「ウェルビーイング」は100人がいれば、100通りの在り方がある。とびらプロジェクトの活動では、とびラーたちのそれぞれの社会に対する思いを核に、互いの信頼関係をよりどころにしながら、アートを介してのびのびと創造性を発揮できるような「ウェルビーイング」の場が生まれている。一般の来館者を対象としたプログラムでは、それを土台に、さらに「関わりしろ（参加者が関わっていける余地）」を広げ、とびラーとのアートを介したコミュニケーションを通じて、来館者の「ウェルビーイング」につながることを目指している。作品を介して人々が関わり合うことで生まれる、社会の「ウェルビーイング」である。本年度はコロナ禍での試行ということもあり、リアルなプログラムへの参加者は少なく、まだスタート地点に立ったばかりである。より大きなソーシャルインパクトをもたらすには、個々の実践に加えてそれをつなぐ包括的な枠組みが重要であると考えられる。今年得られた経験や、課題、気づきを大切に、これからも多様な人々の「ウェルビーイング」の場となるよう、とびラーとともに新しい形での回路づくり、コミュニティづくりを一歩ずつ進めていきたい。

註

- 1) 「ウェルビーイング」の考え方については以下を参照のこと。ラファエル A. カルヴォ、ドリアン・ピーターズ『ウェルビーイングの設計論一人がよりよく生きるための情報技術』渡邊淳司、ドミニク・チェン監訳、ピー・エヌ・エヌ新社、2017年；『ウェルビーイング

- な暮らしのための ワークショップマニュアル』[「日本的 Wellbeing を促進する情報技術のためのガイドラインの策定と普及」プロジェクト制作・発行、2019年、http://wellbeing-technology.jp/files/WELL-BEING_MANUAL.pdf
- 2) 「ウェルビーイング」を目指す実践としては、「Museum Start あいうえの」においてダイバーシティプログラム等も行われたが、本稿ではとびらプロジェクトでの実践に絞って報告する。
 - 3) 運営チームは以下のとおり（敬称略）。藝大側の代表教員として日比野克彦（東京藝術大学美術学部長）、とびらプロジェクトアドバイザーとして西村佳哲（プランニング・ディレクター／リビングワールド代表）、森司（アーツカウンシル東京 事業推進室事業調整課長）。藝大担当者は伊藤達矢（美術学部特任准教授、とびらプロジェクト・マネージャ）、山崎日希（美術学部特任助手、とびらプロジェクト・コーディネータ）、越川さくら（美術学部特任助手、とびらプロジェクト・コーディネータ）。当館担当者は稲庭彩和子、熊谷香寿美。
 - 4) 実践講座には、アクセス実践講座、鑑賞実践講座、建築実践講座の3種類がある。詳細は以下を参照のこと。<https://tobira-project.info/about/#concept>
 - 5) 2020年度における基礎講座の各回の詳細はとびらプロジェクトウェブサイト参照のこと。<https://tobira-project.info/lecture/>
 - 6) SDGs とは Sustainable Development Goals（持続可能な開発目標）の略称であり、2015年9月の国連サミットで採択された「持続可能な開発のための2030アジェンダ」にて記載された2030年までに持続可能でよりよい世界を目指す国際目標である。17のゴール・169のターゲットから構成され、地球上の「誰一人取り残さない（leave no one behind）」ことを誓っている。
 - 7) 文化財の収集や保管、研究、展示といったこれまでの活動の定義に加えて、「民主化を促し、社会的な排除をせず包摂的にさまざまな声に耳を傾ける」こと、「人間の尊厳と社会正義、世界全体の平等と地球全体の幸福に寄与することを目的とする」ことなどが新しい定義として検討された。ICOM 京都大会2019は、2019年9月1日～7日に開催された。
 - 8) 上野公園に集まる9つの文化施設が連携し、子供たちの“ミュージアム・デビュー”を応援し、子供と大人が共に学びあえる環境を創造するラーニング・デザイン・プロジェクトである。とびらプロジェクトで活動するとびラーの実践の場である。詳細は下記を参照のこと。<https://museum-start.jp/>
 - 9) 本年度のゲストの詳細については以下を参照のこと。<https://tobira-project.info/lecture2/>
 - 10) とびラーの登録期間は1年間であり、次年度以降は本人ととびらプロジェクト双方の合意のうえ登録更新し、最長3年間の任期となっている。3年間の任期を終えたとびラーの有志が任意団体アート・コミュニケータ東京を立ち上げており、その活動の1つとして「障害のある方のための特別鑑賞会」の運営サポートを行っている。
 - 11) 昨年度までは、午前（10時～12時半）・午後（12時半から15時）と受付時間を大きく2つに分けた、障害者手帳等をお持ちの方700名とその介助者（1名まで）を1日の定員としていた。
 - 12) 「美術館でつながるお手紙プロジェクト」<https://tobira-project.info/letter/>
 - 13) 「とびラボ」のプロセスの詳細はとびらプロジェクトウェブサイト参照のこと。<https://tobira-project.info/about/#process>
 - 14) オンラインでのミーティングは268回開催され、のべ3,886人が参加。リアルでのミーティングは77回、のべ921人が参加した。
 - 15) 昨年度は、とびラボは年間で231回開催され、のべ1,517人が参加した。
 - 16) UDトークとは、コミュニケーションの「UD（ユニバーサルデザイン）」を支援するためのアプリである。音声認識機能、音声合成機能、多言語音声認識機能、翻訳機能等により視聴覚障害者のコミュニケーションや多言語コミュニケーションを支援する。<https://udtalk.jp/>

17) 小学校3年生から中学2年生までの8人の子供が参加した。