

“イマジネージア”クラスルームについて

上 原 久*

ImaginAsia Classroom —Its gallery tours and art projects—

Hisashi UEHARA*

I. はじめに

沖縄県人材育成財団の国外留学生派遣事業により1999年8月から2000年9月までの約14ヵ月間、アメリカワシントンD.C.に留学し、博物館学を学ぶ機会を得た⁽¹⁾。その間、当地にあるジョージ・ワシントン大学博物館学部⁽²⁾の授業を聴講し、スマソニアン協会に属するアーサー・M・サックラー美術館⁽³⁾にてインターンシップ⁽⁴⁾を行った（以下サックラー美術館）。期間は2000年3月から9月までの約7ヵ月間である。

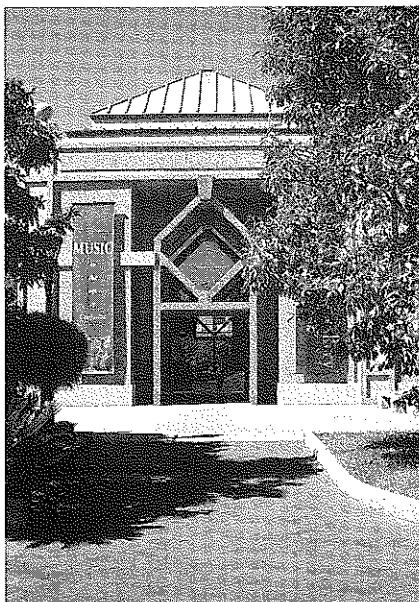
インターンシップでは、サックラー美術館の教育活動の一つである“イマジネージア”クラスルームの一員として実際の運営に関わり、どのような教育活動が行われているのか、運営方法はどうしているのか、その活動にどのような哲学を持っているのか、などを学び取ることに大いに努めた。アメリカにおける博物館教育活動の一端を垣間見ることができるこの経験を、近い将来開館する沖縄県立博物館新館での教育活動に役立てたいという思いに溢れていたからである。

今回、大変時間が過ぎてはしまったが、インターンシップを行った“イマジネージア”クラスルームを紹介することで、当館の教育活動を行う際の参考やプログラム開発の切掛けにでもなればと考えている。以下、その概要と具体事例などを紹介し、この教育活動から考えたことを述べたい。

II. イマジネージア (ImaginAsia) とは

A. クラスルームの概要

“イマジネージア”クラスルームとは、サックラー美術館が行う家族を対象とした教育活動の一つである。その名称は、イマジン (Imagine) とアジア (Asia) を結びつけた造語で、“アジアを考えよう”という意味を持っている。サックラー美術館はアジアの貴重な美術品を収蔵し展示していることで知られ、“イマジネージア”はこれらの美術品及びアジアとアジアの人々についての理解を深める役割を担っている。



サックラー美術館

* 沖縄県立博物館・美術館 〒900-0006 那覇市おもろまち3-1-1

* Okinawa Prefectural Museum and Art Museum, Omoromachi 3-1-1, Naha-shi, Okinawa, 900-0006 Japan.

イマジネージアクラスルームは、第一週目を除いた土曜日の午前10～12時及び日曜日の午後2～4時に毎週行われる。団体などの要望があれば、特別に平日に行うこともある。夏休み期間は多くの来館者があるため、第一土曜日と日曜日も行う。場所はサックラー美術館内に設けられた専用の教室と展示室である。対象は子ども（4、5歳～14、5歳くらい）とその大人の同伴者である⁽⁵⁾。実際には、興味があれば誰でも受入れるよう柔軟に対応し、参加を拒むことはない。活動内容は常設展と特別展のセルフギャラリーツアー（展示室探検）とそれに関連したワークショップ（創作活動）で成り立っている。基本的に一ヶ月単位で内容は変更している。費用は全て無料である。参加するための予約の必要はない。人数制限もない。当日時間通りに教室に来たら誰でも時間の許す限り楽しむことができる（表1）。

表1 イマジネージアと他館の教育活動の違い

	イマジネージア	他 館
参 加 費	なし	あり
事 前 申 込	なし	あり
参 加 者 制 限	実質なし	あり
人 数 制 限	なし	あり
対 象 者 制 限	実質なし	あり
年 齢 制 限	実質なし	あり
活 動 配 分	参加者のペース	博物館のペース
活 動 時 間	1日（2時間）	1日～数日

B. プログラムの流れ

イマジネージアクラスルームで行うプログラムの具体的な流れは以下の通りである。

- ① 教室での受付
- ② 導入（スタッフによるお話）
- ③ セルフギャラリーツアー（展示室探検）
- ④ ワークショップ（創作活動）
- ⑤ 参加者の判断で自由解散

まず参加人数を把握するための受付を行い、ある程度参加者が集まつたら活動の目的や内容、注意点についての説明を行う。同時にとても興味深い話で

参加者の意欲を搔き立て、ギャラリーツアーへと送り出す。ギャラリーツアーはワークブックを頼りに参加者自身で行い、教室に戻ったら展示に関連したワークショップを思い思いに行う。これらの時間配分は参加者の自由である。ギャラリーツアーは程々にワークショップを思いつきり楽しんでもよいし、その逆でもよい。2時間まるまる参加する必要はなく1時間足らずで終了してもよい。もちろんワークショップの後に再びギャラリーツアーを個人的に行つてもよい。基本的に参加者の自由である。ただし、ワークショップについては、できるだけ時間内に終わってもらうようにしている。

III. プログラムの具体例について

約7ヵ月間のインターンシップで、5つのプログラムに参加することができた。以下、一つ一つのプログラムを詳しく紹介する。

A. 私と飛んで！ Fly with me!

このプログラムは、“飛んでいる”作品、あるいはそれに関係する作品を常設展示室の中から探して回り、翼の動く人形（flying puppet）を作つて楽しむという内容であった。美術館で何かを学ぶというより、楽しいひと時を過ごすことで美術館に慣れ親しむという意味合いが強かった。

1. ギャラリーツアー

導入では、子どもたちに飛ぶことのできる動物や昆虫などを質問し、それと比べて人間はどうなのか、どうしたら飛べるのかを確認した。さらに古代や中世の人々が“飛ぶ”ということをどのように考え想像していたかを質問し、その一つの答えを展示室にある作品から探してくるように促した。ワークショップで行う創作活動の参考のためである。導入は以下のように行つた。

「どんな動物が飛ぶことできるかな？ そう、鳥は飛べるね。他には？ そうそう、蝶々も飛べるね。（誰かが「モモンガも！」と叫ぶ。周りに笑いが起きる） うん、じゃあ私たちはどうかなあ？ 鳥や蝶々のように飛べる？ できないよね。じゃあどうしたら飛べるかなあ？ そう、飛行機だね！」

ほかにある？そうだね、ヘリコプターもあるね。だけれどずうっと昔は飛行機やヘリコプターなんて無かつたから私たちは飛ぶことなんてできなかつたね。でも飛ぶことができたんですよ！？どうやってだと思う？じゃあみんな目を閉じてみて！今まで飛ぶ夢を見たことあるでしょう？どうやって飛んだ？スーパーマンみたいだった？それともペガサスに乗って？みんなも自分で飛んでみたい？できたらとっても面白いよね。実は昔の人たちも私たちと同じように飛ぶ夢をみていたんだよ。今日はみなさんに昔の人たちが飛ぶことをどのように考えていたのかを展示室の中にある作品から探してみて欲しいです。その後でこのような翼の動くおもちゃを作りますよ。それでは展示室にいって飛んでいるモノ、色々探してみて！」

2. ワークショップ

翼の動く人形は、以下の材料を使って作った。全てごく普通に入手できるものである。

- ・紙に印刷された天使やグリフィン（人形の胴体に使用。自分で創作也可）
- ・紙に印刷された翼（2種類）
- ・棒（天使やグリフィンの胴体を支える）
- ・割ピン（胴体に翼を留める）
- ・ひも（引くことで翼を動かす）

まず思い思いの色を胴体や翼に施しそれらを切り取る。次に胴体に支えの棒を固定する。胴体と翼に孔をあけ、お互いを割ピンで留める。翼にはもう一つ孔をあけ、それに動かすためのひもを結びつけると完成である（図1）。

3.まとめ

ギャラリーツアーでは、多くの作品またはモチーフがとても小さかったので、参加した子どもたちは探偵のように虫眼鏡を使用した⁽⁶⁾。それはまるで宝探しのようだったが、作品を探し出しただけでなく、注意深く観察をしてスケッチもしていた。いくつかの作品は壊れていたので、それが一体何であったのか復元図を描くのにも挑戦した。ワークブック

は6ページで、内容もそれ程深くは無かつたが、子どもたちには楽しい“探検”になったようである。

ワークショップでは、切ったり、張ったり、結んだりする技術が必要であった。そのため、胴体や翼は切り抜きしやすいように単純な輪郭にして印刷した。そうすることで子どもたちが自分で切り取ることができるからである。しかし、子どもには“切る”こと“結ぶ”ことという作業は難しかつたようである。そのためスタッフが教室内を見て回り手助けをすることで、子どもたちは創作を楽しみながらこれら技術を学ぶことができた。

B. ブッダの生き方 The Way of the Buddha

このプログラムは、常設展示室にある仏教関係の作品を鑑賞して回り、粘土を使って仏教に関する塑像（粘土像）を作って楽しむという内容であった。常設展示されているアジア各国の仏教美術を深く理解し学ぶという意味合いが強かつた。

1. ギャラリーツアー

最初に、ブッダについて的一般的な事（いつどこで生まれたのか、何をしたのかなど）を参加者に話し、さらに、仏像には幾つかの印相（ボディランゲージのようなもの）があることを話した。これら印相にはそれぞれ意味があるが、参加した子どもたちに興味を持たせるため、私たちが使うボディランゲージと比べてみせた。導入は次のように行った。

「“ブッダ”って聞いたことある？“ブッダ”っていうのは2,300年くらい前に今のネパールに住んでいた人の名前です。ここがネパールです（ネパールがどこにあるかを地図で示す）。

ブッダはそこの王子様でした。王子様ってみなさんはどう思う？お金持ちで色々なことをよく知っていて、生きていくのになあーんにも心配もいらない、そう思わない？そう、もちろんブッダは王様になることを約束されていたので、そのような生き方ができたのです。だけどブッダはそのような生き方を捨てて、説法者になりました。説法者とは教え導く人のことを言います。ある時、飢えや病気で苦しんでいる人々を見て、何でこんなにも人々は苦しむのだろうと

ブッダは考えました。そこで説法者になることにしたのです。みなさんならどう思いますか？もしほんなさんがブッダならどうしますか？

ブッダが説法者になった時、人々を教え導くためにボディランゲージのようなものを使いました。このボディランゲージは何だと思いますか？（手のひらを子どもたちの前に突き出して見せる）そうだね、“止まれ！”だね。“入ったらだめ、止まれ！”なんて警察官がこのボディランゲージを使うでしょう？これは誰でも分かるボディランゲージですね。人々に説法するために、ブッダもこれと同じ考え方でボディランゲージ（印相）を使っていました。

展示室では沢山の仏像を観ることができます。それらは様々なボディランゲージをしているので、注意深く観察して下さい。それらが何を教えたがっているのか考えて下さいね。」

2. ワークショップ

様々な仏像やそれに関連した仏教美術の作品を粘土の塊を材料にナイフや棒などの道具を使って制作した。材料が粘土ということで思い思いに制作できたが、その中でも比較的簡単にできる卒塔婆(stupa)は、立方体、球体、円錐、三角錐などの立体物を積み重ね細部に装飾をすると完成である。（図2）。

3. まとめ

ギャラリーツアーでは“仏教美術（ブッダ）”についてということで、子どもたちには難易度が高かったと思われた。そのため、ワークブックは高学年の子ども向けに制作された。通常よりも言葉を用いて説明したため、全部で14ページと多めである。“印相”という手の形に注目させてギャラリーツアーに送り出したことは、仏教に馴染みの無い参加者には理解する上でよい手がかりだったと思う。しかし、“仏教美術”を少し難しく考えた参加者（特に大人の同伴者）が多かったようである。

ワークショップでは、仏教に関する塑像を制作して欲しかったので、小さな仏像や卒塔婆、あるいは関連したものを作成した。もちろん展示室で気に入った作品を真似て作ることも期待されていた。

しかし、試してみれば分かることだが、粘土で造形物を作るのは意外と難しいものである。意図をくみ取って仏像に挑戦した参加者もいるが、低学年の子どもたちには“粘土あそび”という形に終始した⁽⁷⁾。

C. アニマルハント Animal Hunt

このプログラムは、常設展示室にある様々な動物のモチーフを持った古代中国の青銅器を観て回り、動物の顔のお面を作つて楽しむという内容であった。“私と飛んで！”と同じで、楽しいひと時を過ごすことで美術館に慣れ親しむという意味合いが強かった。

1. ギャラリーツアー

古代中国の青銅器を観て回ったが、これら作品そのものを理解することは、子どもたちにはまだ難しかった。しかし、作品の多くには不思議な形や文様の動物のモチーフがあつて面白いので、観て回るだけでも楽しかった。多くの子どもたちは動物が好きなので、動物の質問をして子どもたちの関心を引きだした。導入は以下のように行つた。

「みなさん動物は好きですか？（みんな手をあげる） そうか、みんな動物が好きなんだ！じゃあどんな動物が好き？ きみは猫が好きなんだ。ほかに猫が好きな人はいる？（何人か手を挙げる） それじゃあ犬が好きな人は？（何人か手を挙げる） ほかの動物が好きな人いる？ トライアスレチック！ わー、すごいなあ！ 君はどこでトライアスレチックをするの？ そうだね、動物園だね、そうじゃなければアジアの森の中かな！ だけど知っていた、この美術館にも沢山の動物がいるって？ 信じられない？ 動物園と違ってね、この美術館には空想の動物もいるんだよ。あるものはとっても変だし、あるものは少し怖かったり……。そんな動物見つけてみたいない？」

2. ワークショップ

金や銀の光沢のある紙を用いてお面を制作した。この紙に色マジックを使って色を付けたり、切り取った紙を張り付けたり、あるいは何かの形に似せて切り抜いたりした。できあがったお面を付けるため、左右に孔をあけひもを結ぶと完成である（図3）。

3.まとめ

ギャラリーツアーでは、“アニマルハント”的タイトル通り、展示室内にいる“動物”を見つけそれをスケッチしたり、あるいは何頭いるか数えたりして楽しんだ。このプログラムは低学年向けということで、ワークブックは誰でも理解できる文章と興味深いイラストを多用した。14ページと多かったが、それは大きな文字とイラストを使用したからである。それにより、子どもたちはとても楽しくギャラリーツアーを行えたようだ。

ワークショップでは、子どもたちは、制作をするうえでの助けを殆ど必要としなかった。代わりに、スタッフは各テーブルを回り、出来あがった作品を称賛して子どもたちの作品を褒める、ということをした。その行為は自信につながり、作り上げた作品を顔に付け誇らしげにする子どもたちがあちこちに見られた⁽⁸⁾。

D.孔子の時代の音楽

Music in the Age of Confucius

このプログラムは、古代中国の発掘資料を展示室で観覧したあと、風鈴を作つて楽しむという内容であった。当時開催されていた特別展の関連催事として行われ、音楽はこの展覧会のキーワードの一つであったことから、風鈴を作っている。ギャラリーツアーで特別展をより深く理解し学ぶという側面が強かつた。

1. ギャラリーツアー

孔子が生きていた時代のお墓から出土した遺物を特別展示室で見て回った。出土遺物の多くは古代の楽器が占め、展示はそれらを中心であった。そこで、子どもたちに音楽とは何か、どんな力があるのかと質問し、なぜお墓に楽器も一緒に埋葬したのかを話した。導入は以下のように行った。

「音楽が好きな人？（はい！はい！）じゃあ楽器を演奏できる人？（はい！はい！）どんな楽器を演奏できる？（ピアノ）他にピアノが弾ける人？（多くの子どもが手を挙げる）すごいなあ、みんなピアノ弾けるんだ！それじゃあ他の楽器を演奏できる人はいるかな？何演奏できるの？

（バイオリン）いいねえ。

ところで音楽を聴いたり演奏したりした時、みんなはどんな気持ちかな？楽しくなったりリラックスしたりするね。悲しい気持ちになったりもするね。そう音楽には私たちを動かす力があるんです。

いま特別展示室で中国の大昔のお墓から見つかった色々なものを展示しています。このお墓は約2,500年前の貴族のもので、お墓の持ち主の他にも青銅製のベルや石製のチャイム、箏などの楽器が見つかりました。なぜこのお墓の持ち主は楽器と一緒に埋めたと思う？だれか分かる人いる？

この頃、中国には多くの国があつて戦争をいくつもしていました。このお墓の持ち主は国を守らなければいけませんでした。そのため彼は何をしなければならなかつたでしょう？彼は国民を一つにまとめなければなりませんでした。そうしないと簡単にその国に負けてしまうからです。でもどうしたらまとめることができるでしょう？そこで音楽を使ったのです。

みなさんがクラスメートと音楽の授業で歌を歌うとき、何が必要ですか？そうですね、ハーモニー（調和）が必要ですね。このお墓の持ち主は、音楽にはみんなをまとめる力があると知っていたのです。音楽は支配者にとって重要だったので、だから亡くなつた時に多くの楽器も一緒に埋めたのです。

これからお墓と一緒に埋められた支配者の楽器を観に行きますが、これらは西洋の楽器とはどこが違つているのか、あるいは似ているのか、探してみて下さいね。」

2. ワークショップ

音楽に関する特別展のワークショップということで、風鈴を作り音色を楽しんだ。材料は以下のもので、簡単に手に入るものである。

- ・サイズの違うワッシャー3つ
- ・竹の棒1本
- ・ひも7本（7色ほど準備）
- ・短冊1枚（風を捉えるため）

最初に3つのワッシャーと短冊の両面に油性カラー マジックで色を付ける。次にひもの両端同士を結ぶことで輪を7つ作る。この輪を3つ使いワッシャーを竹にそれぞれ結びつける。短冊も同じようにして中央のワッシャーに結びつける。残り3つの輪は、風鈴を窓につり下げるために使い、組み合わせて竹に結び付ける。竹に結びつけた輪が動かないようにノリ（ボンド）で固定すると完成である（図4）。

3.まとめ

ギャラリーツアーでは、きれいな絵で装飾された石のチャイム、巨大な青銅製のベル、非常に大きな棺を見た。子どもたちはそれらを見つけスケッチするのに挑戦した。展示は子ども向けには企画されていなかったため、子どもたちが理解するのに古代中国の歴史的背景が必要だった。ワークブックは理解するための情報を多く盛り込んだため14ページもあり、そのため子どもには大人の助けが大いに必要だった。

ワークショップでは、それぞれの材料をどのようにひもで結びつけるかを理解すればそれほど難しいものではない。しかし、参加者の多くはひもを輪にして使うという発想を思いつかなかつた。子どもたちには輪を作ることがとても難しかつたようで、スタッフが机を回って見本を作つて見せてあげた。

このワークショップで面白かったのは、短冊に漢字で文字を書いて欲しいという参加者が非常に多かつたことである。漢字に何かしらの魅力を感じるようで、書いてあげると非常に喜んでいた。些細なことかもしれないが、このことがアジアに対する理解や学習につながれば、と感じた。

E. 日本の屏風 Japanese Screens

このプログラムは、常設展示室にある日本の屏風を観て回り、それから学んだこと感じたことを基に思い思いのミニ屏風を作つて楽しむという内容であつた。5つのプログラムの中で、ギャラリーツアーとワークショップが“教育的に”一番バランスの取れたプログラムだつた。

1. ギャラリーツアー

多くの子どもたちは日本の屏風を観たことがない

ため、教室でレプリカの屏風を見せ、実際に触らせた。屏風が全然重くないことを知った時、子どもたちはとても驚き、その驚きが冷めないうちにギャラリーツアーへと送り出した。導入は次のように行った。

「今まで屏風を見たことある？これが屏風です（レプリカの屏風を見せる）。どうですか？きれいな絵が描かれているでしょう？だけどね、屏風は絵を楽しむだけではないですよ。もっと良く観てみましょう。このように屏風は壁のように立てる事ができます（立てて見せる）。この屏風の裏には何があるかな？うーん、たぶん猫？もしかしたら誰か寝ているかも！でも分からぬよね。そう、屏風を使うことで秘密の空間が作れるのです。しかも必要な無い時は折りたたんでよそへ運ぶこともできます（そう言って折りたたんで見せる）。折りたためるから簡単に運べうけど重くないかな？（重そうにして運ぶふりをして見せて）ああ、誰か運ぶの手伝って！（そう言って近くにいる子どもに手渡す）重いかな？重くないでしょう？なんで？それは屏風は竹と紙と布でできているからです。屏風は重くないから屋外でも使うことができました。本当ですよ。今日は、日本の屏風の展示室で色々な屏風を観ますが、ある屏風の絵には、屏風を屋外で使つてゐる様子を描いていますよ。それじゃあギャラリーツアーに行ってみようか。そのあと思い思いのミニ屏風を作りますから良く観察して下さいね」

2. ワークショップ

使用した材料は30cm×15cmの厚紙である。屏風の一曲一曲を折り曲げやすいように、厚紙の裏表にカッターナイフで交互に軽く切れ込みを入れておいた。本物の屏風のように黒マジックで枠を縁取つた後、色マジックや絵の具を使つて思い思いの絵を描いた。絵を乾かした後、切れ込みにそつて折り曲げると完成である（図5）。

3.まとめ

ギャラリーツアーでの、日本の屏風展示室はそれほど広くはない。僅か6双の屏風を展示するだけだ

が、一つ一つがとても大きく、その中に人物、動物、建物など多くのものが細々と描かれていた。子どもたちはそれらを注意深く探し、スケッチをしたりすることに挑戦していた。このギャラリーツアーでは10ページのワークブックを使った。

ワークショップでは、ギャラリーツアーで観た屏風などを参考に、自由に絵を描くのを楽しんでいた。前もって入れる切れ込みの作業は大変だが、カッターナイフで怪我をする恐れがあるため、必要な前準備であった。使用した厚紙は本物の屏風に似せるため表面が金色であった。その特殊な加工により絵の具がなかなか定着しないが、絵の具にノリと石鹼（食器洗い用）を混ぜることで解決した。

IV. プログラムを支える要素について

実際の活動を詳しく紹介したので、大体のようすが理解できたと思う。ここでは、その活動を支える三つの要素、「スタッフ」、「ワークブック」、「予算」について見てみたい。

A. スタッフ

スタッフは、クラスルーム専任担当者1人とそのアシスタント1人、博物館学を学ぶインターンシップの学生やボランティア数人で、多くても4人前後である。専任を増員するという動きはなかったので、インターンシップの学生は貴重な人材だった。

博物館の教育活動は多くの時間と労力を費やすため、博物館活動の中でも敬遠される人もいるかもしれないが、幸い熱心なスタッフの力によりクラスルームは大きな問題もなく運営されていた。ただし、インターンシップの学生やボランティアがいつもいるというわけではないので、多くの参加者が見込まれるプログラムでは支障をきたすこともあった。クラスルームを運営していく上での経験の蓄積、ワークショップの事前準備やワークブックの作成の効率化、定番プログラムを作ることなどで、スタッフ不足の対応が可能かもしれない。

B. ワークブック

ワークブックは、パソコンソフトのイラストレーターを使い、毎回手作りで制作した。予約の要らないプログラムのため正確な人数が読めないこと、内

容が毎月変わることから、外注して無駄な部数を残すよりは手間暇はかかるが手作りの方が良かった。また、訂正箇所を直ぐ直せる利点もあった。

ワークブックは、コピー機で白黒両面印刷したA3二つ折りのA4サイズで、折り目の部分を綴じができる特別のステープラーで製本した。使用する紙はコピー用紙ではなく少々厚めのある上質紙にし、表紙になる外側は色付きにしたので、大変見栄えが良かった⁽⁹⁾。

内容については、構成と文章を専任担当職員、イラストをインターンシップの学生らが担当した⁽¹⁰⁾。基本的に写真は用いなかった。

イラストを用いたポイントの一つは、“親しみが持てる”ということである。ワークブック自体も手作りであることと合わせ、温かみを感じさせた。イマジネージアは家族プログラムであるから、このような“もてなしの心”的な雰囲気づくりは重要である。

イラストを用いた二つめのポイントは、“作品をよく観ることができる”ということである。不必要な部分を表現しないことで自ずと注目すべきところに焦点が当たり、作品をよく観ることができるのである。逆に、イラストに描かないことでよく観て欲しい部分に注目させたり、あるいは小さい展示物をわざと大きく描くことで思い込みで観ていることに気づかせたりもできる。

内容は、子どもが主体となるため極端に難しいことは触れていない。基本的に、美術館に親しみはじめた子どもがギャラリーツアーを楽しめるような文章や構成になっている。

C. 予算

イマジネージアは参加費を徴収しない。サックラー美術館側で全ての費用を負担している事業である。参加者の制限も行わないでの、多い時に一回で100人以上を受け入れたりもする。プログラムによっては材料費が掛かるものもある。そのため、「お金は大丈夫なのだろうか？」と思わずにはいられなかつた。この件について訊いたところ「寄付金があるから大丈夫」との返事だった。「寄付金はサックラー美術館への寄付で実際には使えないのでは？」とさらに訊くと、「イマジネージアを指定しての寄付なのでそれ以外に使うことはできない」とのことだつ

た。インターンシップ期間中に教室内の壁の塗替えや机と椅子の交換を大規模に行つたことがあったが、大口の寄付があったとのことである。その他に、インターンシップの学生を受け入れた時に大学などから支払われる謝礼金なども予算として使われているようだった⁽¹¹⁾。

イマジネージアの運営費は、サックラー美術館からの予算もあるだろうが、どちらかというと寄付金に大きく依存しているようだった。そのため、常に魅力あるプログラムの開発を行い、支援者（寄付者）の関心を惹くことが重要であると感じた。

V. 参加者の評価について

イマジネージアの具体的な活動とそれを支える要素について詳細に見てきたが、実際のところ参加者の評価はどうであったのだろうか？それについては、参加者に毎回アンケートを実施していたので、この結果から具体的に知ることができる⁽¹²⁾。全体的には概ね高い評価を得ていると言って良いが、個別では、ワークショップの評価が全体的に高いのに比べ、ギャラリーツアーの評価は大きく二分されるようだ。以下、アンケートの設問にあった「参加者数」、「ギャラリーツアーの評価」、「ワークショップの評価」の3つから参加者の評価を見てみたい。

A. 参加者数の評価

インターンシップ中に行つた5つのプログラムの参加者人数については、表2の通りである。全部で68回開催して2,175人の参加者を得た。一回当たりの平均は31.9人である。これはアンケートを基にした人数なので実際にはもう少し多いと思うが、それでも決して少ない人数ではない。参加人数が多い理由は、予約や費用の負担の必要がないこと、プログラムに対する評価が高いこと、口コミや評判がよいこと、リピーターがいること、などが上げられる。

インターンシップを始めた頃は、何人の参加者が来るだろうという不安な気持ちになったが、表2にあるように毎回平均して多くの参加者がいた。数字の上からは、イマジネージアクラスルームは一定の評価を得ていると言えるだろう。

表2 参加者の人数（単位：人）

	子ども	大人	合計	開催数	平均
私と飛んで！	180	143	323	7回	46.1
ブッダの生き方	107	95	202	8回	25.2
アニマルハント	92	72	164	7回	23.4
孔子の時代の音楽	961	426	1,387	40回	34.6
日本の屏風	49	50	99	6回	16.5
合 計	1,389	786	2,175	68回	31.9

※「孔子の時代の音楽」は夏休み期間中で多く開催した。
平均は小数点第二位以下を切り捨てている。

B. ギャラリーツアーの評価

ギャラリーツアーは、ワークブックを頼りに参加者自身で行っていたが、この活動を参加者はどのように評価しただろうか？意見や感想は大きく「導入」、「ワークブック」、「活動内容」、「その他」に分けられた。以下がその主なものである。

（導入）

- ・もっと（当日する）課題の説明時間を取ります
- ・展示室に行くための地図を配布して欲しい（サックラー美術館は地下にあり、初めての来館者はまるで迷宮であるため）。

（ワークブック：長さ）

- ・面白かったがもっと長いのが欲しい。
- ・子どもの注意力を保つには長すぎますが、楽しんでいました（5才の子の親）。
- ・読むのに助けが必要だけど大丈夫です。
- ・問題を少し減らした方が良い。子どもの注意力が続く範囲で自分のペースで行いましたが。
- ・少し長い。
- ・参加する子どもの年齢によるが、情報が多くすぎるのでもっと簡単に説明して下さい。
- ・一緒に来た子はワークブックをするのに疲れてしましました。

（ワークブック：内容）

- ・子どもたちの見る力を刺激し続けて下さい
- ・設問が難しいです。
- ・設問をもう少し工夫して欲しい。いくつかは説明板にないものでした。

- ・良く研究されたワークブックが助かります。一緒に来た子は直ぐに飽きました。
- ・言葉を埋める設問ではなく、もっと創造的な答えを求める設問にして欲しい。
- ・もっと面白いもの、設問はもっと幅広く答えることができるもの、例えば何か絵を描かせるとか、など。
- ・カラーの絵が欲しい。
- ・（子どもには難しいので）大人の助けが本当に必要です。
- ・もっと一般的な書体を用いるべきです。
- ・大人への詳細な情報（background）が欲しい
- ・3才児のために何か必要です。
- ・もし予算が許すのなら年齢別のワークブックが欲しい。

(活動内容)

- ・ワークブックはとても助けになったので、子どもが良く頑張った。
- ・（子どもたちが）ワークブックで細部に注意を払って観ることができた。
- ・（一緒に来た子どもは少し幼いけど）楽しんでいました（6才の子の親）。
- ・子どもは次から次へと作品を見たがり、とても楽しめました。
- ・3才と5才の子には難しすぎです。だけど彼らがメインターゲットでないのを知っているので大丈夫。彼らはまるで宝探しのように楽しみました。

(その他)

- ・もっとこのようなプログラムをして下さい。
- ・幅広い子どもの年齢層に良く対応したプログラムです。
- ・8才の子にはちょうど良く、4才の子には少し難しかったです。
- ・良いプログラムです。ハズズオンへのアプローチに感謝します。
- ・たまたま展示室にいた大人たちがガイドブックを欲しがっていたので、クラスルームに案内しました。
- ・とても素晴らしいのでいつも来ています。
- ・全て自分のペースでできるのが好きです。
- ・展示室にもスタッフを置いて欲しい。

参加者の意見や感想を見ると、ギャラリーツアーは十分な評価を得ているとは言い難いだろう。評価が低い原因の一つは、ワークブックが適切でないため十分楽しめなかつたという、ワークブックの問題である。もう一つは、同伴した大人の子どもへの対応の仕方で満足度に差が出るという、同伴者の問題である。

まず、ワークブックの問題についてである。小学生以下の子どもでは、年齢が一つ違うだけで理解力と集中力に大きな差が出てくるが、ギャラリーツアーで使用しているワークブックは一種類だけである。イマジネージアク拉斯ルームが対象としている子どもは4、5歳から14、5歳と10歳ほどの歳の差があるので、一種類のワークブックで対応するのは無理があるのは当然である。参加者の意見にあるように、年齢別のワークブックを複数準備し、その中から参加者の判断で適切なワークブックを選べれば、満足できるギャラリーツアーを行えたかもしれない。

次に同伴者の問題である。ギャラリーツアーは参加者の自主的な活動であるため、基本的にスタッフの対応はない。そのため、同伴する大人の子どもへの接し方次第で満足度が大きく変わってくる。子どもがギャラリーツアーを直ぐに飽きたという一方で難しかつたけど楽しんだという感想があるが、後者の場合は、同伴した大人が子どもの発達度合いに応じて、臨機応変に教育的に対処した結果だと考えられる。ワークブックにとらわれ過ぎて上手く対応できない大人もかなりいたのだろう。そのため、ギャラリーツアーで行って欲しいことやワークブックの使い方などをワークブックに記載していたら、それを参考に有意義にギャラリーツアーを行えたかもしれない。

ギャラリーツアーに関するアンケートでは、ワークブックの内容に関する要望もあり、言葉埋めではなく創造的な答えをもとめる設問や子どもたちが自由に幅広く答えられる設問（間違っているとかいいとかでなく）など、ワークブックの作成に有意義な意見があった。

C. ワークショップの評価

ギャラリーツアーの後に行ったワークショップでは、参加者はどのような評価をしただろうか？以下

がその主な意見や感想である。

- ・とてもよかったです。
- ・展示と関係したワークショップをこれからも続けて下さい。
- ・子どもたちの創造力を引き出す良い機会です。
- ・子どもは綺麗な材料と自由なやり方で作ることが気に入りました。
- ・とても難しかったけどスタッフが親切に助けてくれました。
- ・とても楽しいし教育的だ。
- ・音楽を聴きながら作品を作ることはとても重要です（毎回音楽を流していたのを踏まえて）。
- ・もっと教室が広い方が良い（参加者が多かったらしい）。
- ・時間を延長して欲しい。
- ・レモネードが欲しい。
- ・もっと色々なカラーペンが欲しい。
- ・ホームスクールをしているので読み物のリストが欲しい。
- ・地域の学校へアウトリーチができたら博物館に行こうと思うだろう。
- ・子どもがハサミを使うのに慣れていない。
- ・もっと簡単にひもが結べたらいい。

参加者のかなり多くの意見や感想からはワークショップを十分に楽しんだことが読み取れる。このことから、ワークショップは一定の評価を得ていると言えるだろう。特に大きなマイナス評価は見当たらないので、ある参加者の感想にあるように、有意義で質の高いものをこれからも続けられるよう努力したら良いのだろう。

参加者の意見や感想を詳しく見てみると、豊富なカラーペンの準備や時間の延長については、十分に対応が可能であろう。アウトリーチについては検討に値する貴重な意見である。読み物リストについては、ギャラリーツアーでの設問にも似たような意見があったが、活動がクラスルームだけで終わらず家庭でも発展させられるということで、参加者に提供することは大変意義深い。子どもたちの基本的な技術については同伴した大人が一緒に行うことで教えるのが望ましいが、スタッフのきめ細かい対応も必

要だろう。このように参加者の意見や要望などを可能な限り対処することで、更にワークショップの評価が高くなると思われる。

VII. “イマジネージア”から考えたこと

イマジネージアクラスルームにおいてインターンシップを始めたころ、この教育活動にどれだけの意義があるのだろう、と思ったことがあった。参加者自身で展示室を観て回り、その後教室で創作活動を行って満足したら好きな時に帰る、というかなり自由な活動に疑問を持ったからである。だが、7ヵ月に渡るインターンシップを通して、このような形の教育活動も必要なのだろう、と思うようになった。

ある日、プログラムが終了し片付けをしている時に、参加した男性が話し掛けてきた。「このイマジネージアは本当に素晴らしいプログラムだ。やっていることが本当に面白い。しかも無料というのが素晴らしい。知っているか、よその博物館では参加費を出さないといけないことを？場合によっては一人100ドルも出さないといけないんだぞ！信じられない、一体誰が参加できるんだ！」と大体そのようなことを言っていた。お金の無い人はどうする？参加しなくてよいということか？貧しい子どもたちは一体どうすればいいのだ？ということを言いたいようだった。実際、アメリカの貧富の差は大きいのである。

“一億総中流”と言われた日本ではあったが、ここ数年、国民の経済格差が大きくなり貧富の差が拡大しているという。この経済格差は教育格差にも繋がっている。世帯収入の低い家庭の子どもは、必然的に使えるお金が少ないため教育が十分ではなく、高校や大学進学ができないという。中にはもっと深刻な経済的理由から日々の食事にも事欠くという、子どもの養育を十分に行えない家庭も多いという。必然的にそのような家庭は、親子のふれあいも希薄になる。このような現代の社会を考えると、博物館、美術館で行っている教育活動の果たすべき役割は実は大きい。

イマジネージアは、その活動に参加するための申し込みや参加費の義務はない。月単位の内容変更で毎週行っているので、参加の機会を逃すということもない。活動は僅か2時間ほどだが、色々と学べて

楽しいひと時を過ごせたという家族が本当に多くいた。このイマジネージアの活動は、現代の社会でどのような博物館教育活動を行えば良いかという一つの手本にならないだろうか？⁽¹³⁾

留学を終えて県内のある施設で教育担当の補助をしていた時、ある教育プログラムの募集で期日までに参加費を納めること、というのを課したことがあった。その最終日の夕方、ある母親が息を切らしながらお金を納めに来たが、その時「ああ、お母さんは子どものために一生懸命頑張っているんだな。もしかしたらなかなか休めない職場を無理をしてやって来たのかもしれない」と思った。同時に、このプログラムをできれば無料に、それが駄目というならさせて活動当日に参加費を徴収することで参加者の負担を減らせないか、とも思った。色々と解決すべき問題があるのは分かるが、イマジネージアのように教育活動をするのは難しいのかな、と少し寂しい気持ちにもなった。

VII. おわりに

かなり古い情報ではあったがアメリカの博物館教育活動の事例を紹介した。わずかな経験を紹介しただけなので、これがアメリカの全てでないことはお断りしておく。

1年あまりの短い留学ではあったが、貴重な体験と知識を得ることができた。このような素晴らしい機会を与えてくれた沖縄県人材育成財団には本当に感謝申し上げる。また、半年余りに渡りインターンシップを受け入れてくれたサックラー美術館及び職員のみなさんにも感謝申し上げる。特にインターンシップの指導教官を引き受けってくれたイマジネージアクラスルーム担当職員のスティーブン、アシスタントのリー、一緒にインターンシップを行ったアナとビビアンの4人には感謝の言葉も尽きないくらい本当に世話になった。最終日にさよならの挨拶にわざわざ見えた教育部長には、思いもかけないことに大変驚いたが、地道に頑張ったことへの労いと感謝はとても嬉しく、それは今でも覚えている。最後に、拙い英語で十分なコミュニケーションは取れなかつたかもしれないが、イマジネージアを通して出会えた多くの参加者のみなさんにも感謝申し上げる。

サックラー美術館でのインターンシップは、今思

えば僅か7カ月間の短い期間だったが、それは何年にも値すると思うくらい本当に中身の濃い7カ月間であった。貴重な体験と知識を得ただけでなく、沢山の思い出を残すこともできた。ある日、クラスルームの活動を終えて帰宅しようとスティーブン、リーと三人で歩いていた時、プログラムに参加した小さな女の子が私たちに気づき、遠くから“Bye bye!!”と手を振って叫んでくれたことを今でも覚えている。その日、女の子は本当に楽しい時間を過ごせたのだと思う。“イマジネージア”でインターンシップができたこと、本当に良かったと思う瞬間だった。このような思い出が残る教育活動が沖縄県立博物館・美術館でも行えたら本当に素晴らしいと思うのである。

註

1 1980年代後半から1990年代初頭に現在の沖縄県立博物館・美術館の建設が具体的に動き出した。当然規模が大きくなることから学芸員の養成を行わないといけないということで、1990年代中頃から2001年頃にかけ沖縄県がアメリカワシントンD.C.に学生を派遣していた。

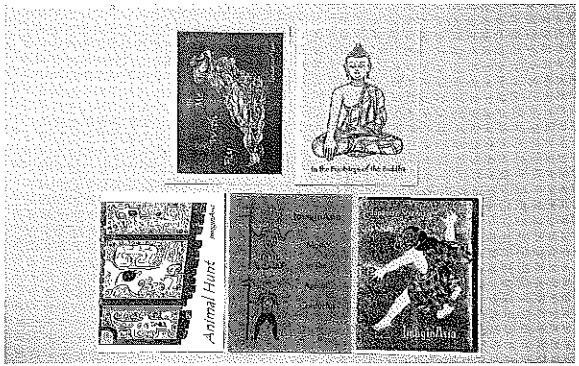
なお、沖縄県人材育成財団は、2000年4月に沖縄県国際交流財団と統合して「沖縄県国際交流・人材育成財団」となった。

2 Department of Museum Studies, The George Washington University, Washington D.C., U.S.A.

スミソニアン協会の博物館群を筆頭に多くの博物館が存在するワシントンD.C.にあり、博物館学を学ぶため世界中から学生が留学している。日本と違い、アメリカでは大学院（修士課程）からしか博物館学を体系的に学べない。

3 スミソニアン協会に属する美術館で、1987年にサックラー氏の寄付により開館した。隣接するフーリア美術館とは地下で接続し、両館とも同じ東洋美術を扱うということから、アーサー・M・サックラー美術館&フーリア美術館と一つの美術館のように呼ばれる。実際の運営も共同で行っている部分も多いようで、今回紹介したイマジネージア教育プログラムも両館の事業である。専用の教室はサックラー美術館にあることから、本文ではサックラー美術館の事業とし

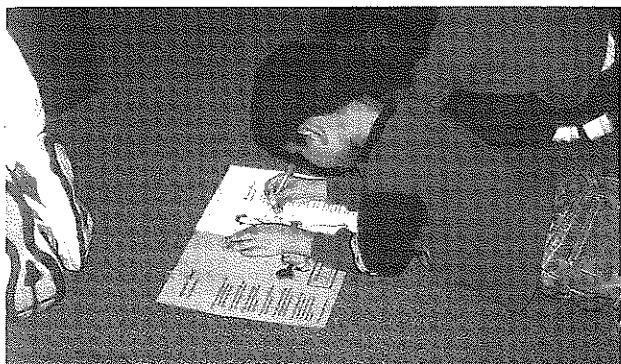
- て扱っている。
- 4 日本と違いアメリカでの学芸員実習は非常に長期に渡るうえ、内容も本務の職員と変わらない。実習日も実習内容も受入館と学生の話合いで自由に決められる。ジョージ・ワシントン大学は520時間の実習を義務付けていることから、非常に長期間の実習となった。
 - 5 アメリカの複雑な家族事情を反映しているのかと思う。日本だと「親子対象」と表現すると思う。
 - 6 虫眼鏡が絶対に必要だったわけではない。ギャラリーツアーを行う子どもたちの気持ちを昂らせる、ちょっとした“スパイス”のようなものだった。ワークブックの問題の中にある作品を虫眼鏡を通して見つけ出した時、それが小さければ小さいほど“発見したのは世界で自分だけ”という気分になり、自ずと積極的にワークブックに取り組むのかもしれない。
 - 7 粘土のような極端に自由度の高い材料を使った活動は、参加者側が作りたいもの、あるいは作れるものを自ずと作る傾向にあるように思う。似たような状況として“縄文土器づくり”がある。主催する博物館としては「土器づくりを通して古代の生活等を学んで欲しい」という意図があるので実際の土器を真似て作って欲しい。しかし、実際には参加者の思い思いの作品が出来上がるのが大部分である。姿形は違っても製作技術（粘土ひもの輪積みなど）は同じなので学習意義はあるかもしれないが、博物館側が思い描く“学習内容”はなかなか達成されない。このプログラムもその様に感じた。
 - 8 「褒める」という行為は日本人には馴染みが無い。イマジネージアでは（アメリカでは）些細なことでも“Good job!”とか“How wonderful”と声を掛け、逆にうまくいかない時には“Don't worry”とか“You can do it!”などと言って励ました。
 - 9 「なぜこんなにも立派に作成するのか？」と一度質問したことがあった。すると「人というものはきれいなものでないと直ぐに捨ててしまう。家に持ち帰っても二度と見返すことはないだろう。きれいに作ると大切にしようと思うし、何度も読んでくれると思う」と話してくれた。ワークブックは、プログラムを開催している時間、用を足せばそれで良いと言う訳ではない、自宅でも活用して欲しいという言葉に大変満足したのを覚えている。実際多くの参加者がワークブックを持ち帰るのを目についた。
 - 10 毎回作成するワークブックの末尾にイラスト作成者の名前が載せられた。インターンシップ生の実績にするため、とのことであった。インターンシップも“キャリア（実績）”の一つである、という発想である。
 - 11 人手が欲しいのに予算不足で増員できず、また、人気が無いためインターンシップの学生も来ない博物館や美術館では、謝礼金を学生に還元することでインターンシップに来てもらうという“有給インターンシップ生”を募集したりもする。
 - 12 アンケートはスミソニアン協会としてイマジネージアを評価するために行っていた。報告書を週単位、月単位でまとめ提出していた。当時のアメリカは好景気であったが、スミソニアン協会の財政がひっ迫しているということで、費用対効果を重視した事業展開に協会全体が方向転換していた。ちなみに、その頃就任した協会長は銀行頭取を務めた人物である。幸いにもイマジネージアのアンケート評価は高かったので、その重要性・必要性が上層部にも認識されていたと思う。
- 余談だが、ある展覧会の出口にて会期中頃からアンケートを行っているのに気付いた。筆者がインターンシップの担当官に質問したところ、入りが良くないのでその原因を探っているとのことだった。展覧会担当者の責任が追及されるかもしれない、と語ってくれた。アメリカでは、アンケートはかなりシビアな意味を持つものであると思った。
- 13 留学を終えて沖縄に帰つて来た時、博物館でどのような教育活動があつたらよいかと職場の同僚に質問したことがあった。この方は小さな子どものいる母親で、イマジネージアのように無料で予約の必要なない子ども向けの活動がもつとあれば良いのにと話してくれた。



ワークブック



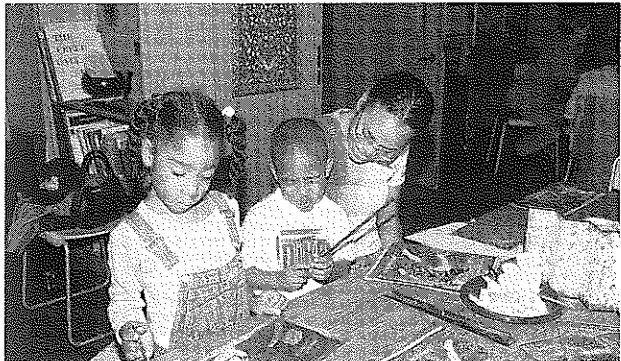
ワークブックの製本作業



ギャラリーツアーのようす1



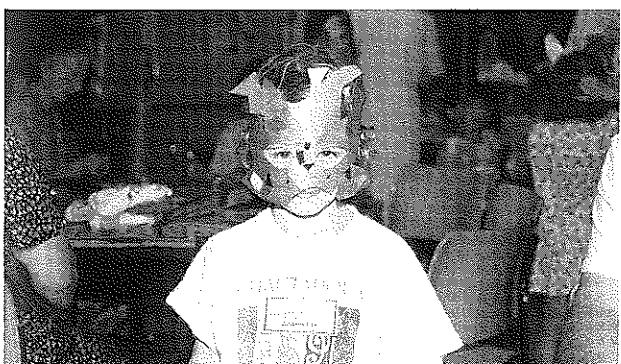
ギャラリーツアーのようす2



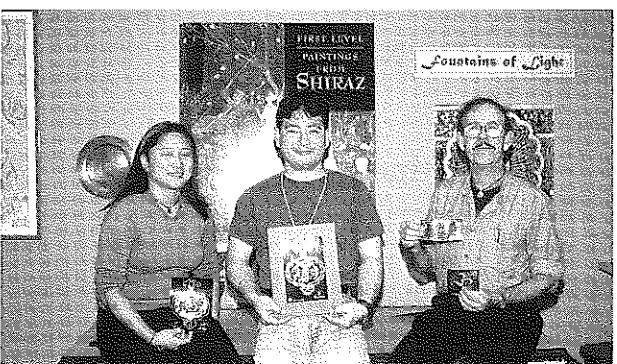
ワークショップのようす1



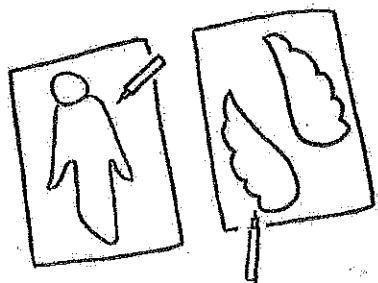
ワークショップのようす2



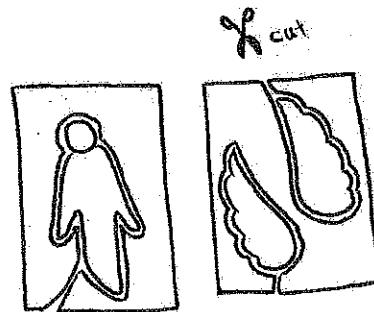
ワークショップに参加した子



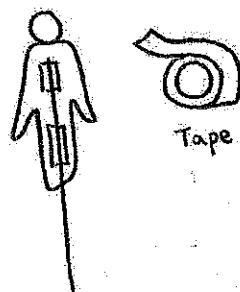
スタッフとの記念写真
(左からリー、筆者、スティーブン)



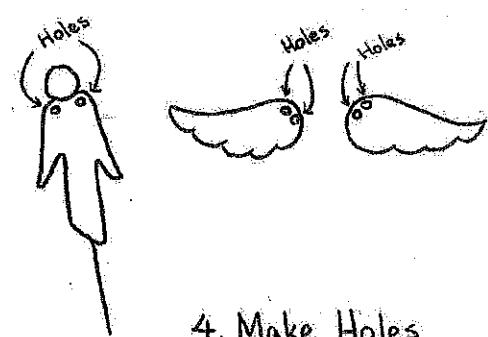
1. Paint Body & Wings



2. Cut Body & Wings



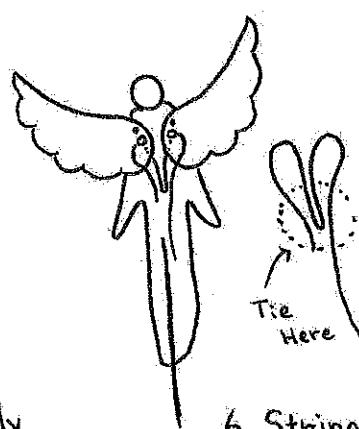
3. Attach a Stick on the Body



4. Make Holes



5. Attach Wings on the Body



6. String & Tie

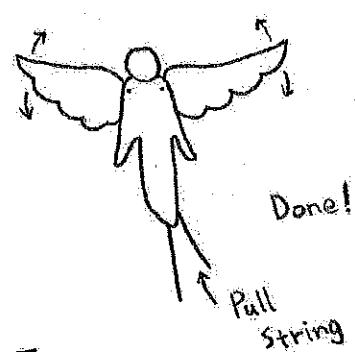


図1 Flying puppets の作り方

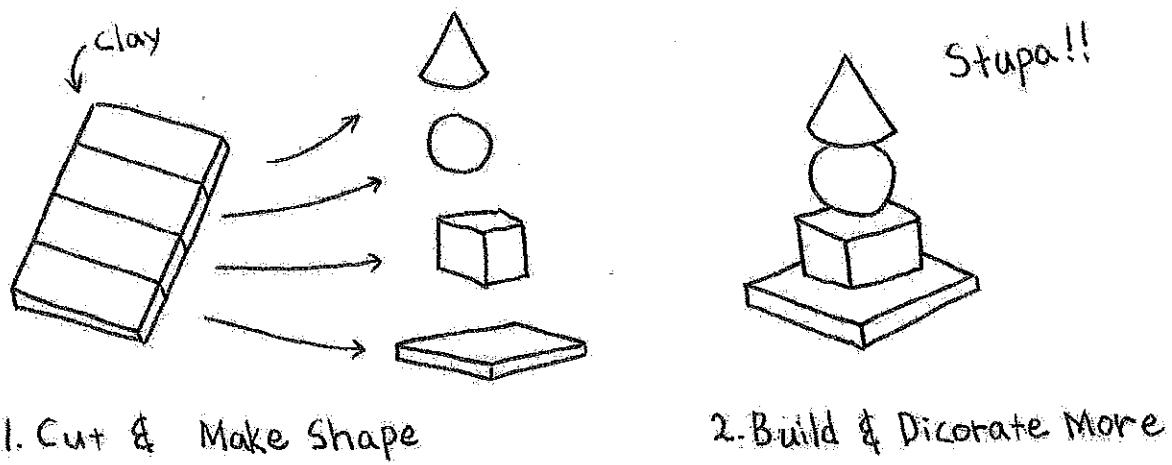


図2 “Stupa (卒塔婆)” の作り方

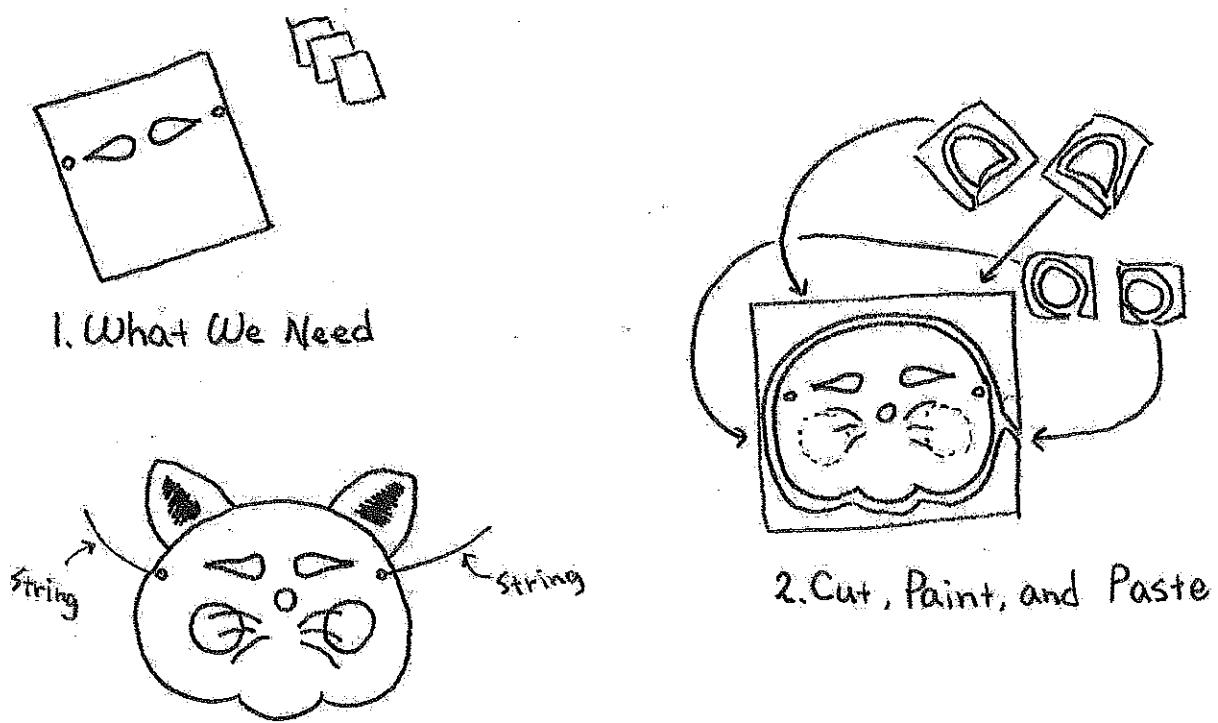
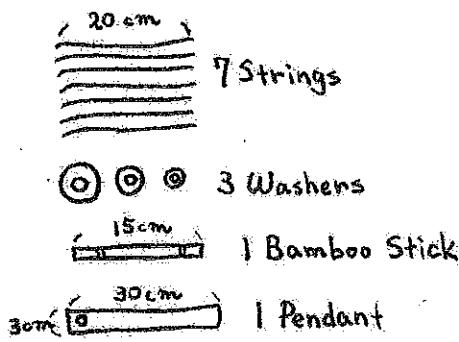
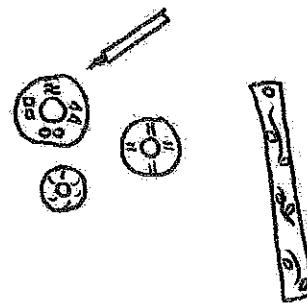


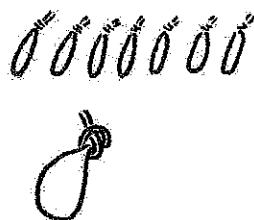
図3 “Animal Mask” の作り方



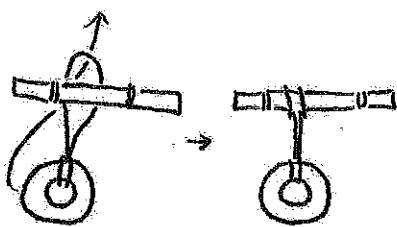
1. What You Need



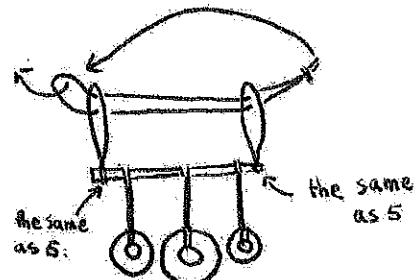
2. Decorate Washers & Pendant



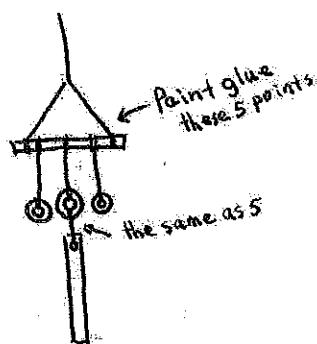
3. Make 7 Loops



5. Connect Bamboo & Washers



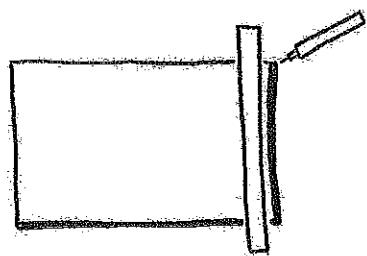
6. Make Hanging Part



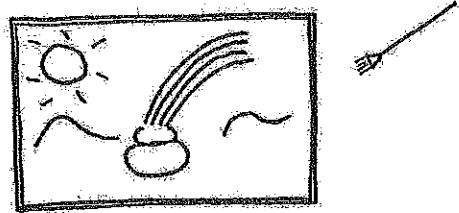
7. Paint Glue & Attach Pendant



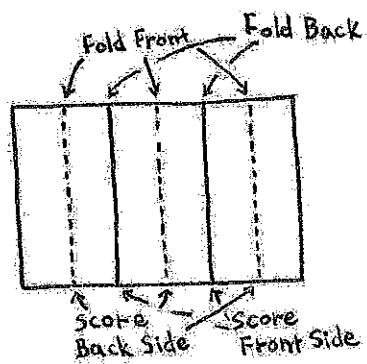
図4 "Wind Chimes (風鈴)" の作り方



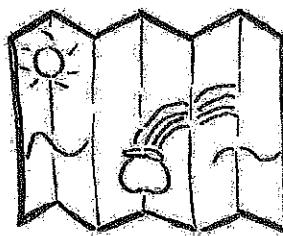
1. Make Frame with Marker



2. Paint a Picture & Dry



3. Fold Back & Forth



Done!!

図5 “ミニ屏風”の作り方