

芸術体験学習プログラムによる活動者の行動変容に関する研究：九州産業大学美術館「小さな芸術家になろう」の事例から

緒方， 泉
九州産業大学美術館

<https://doi.org/10.15017/9047>

出版情報：生活体験学習研究. 4, pp.63-71, 2004-01-30. 日本生活体験学習学会
バージョン：
権利関係：



芸術体験学習プログラムによる活動者の行動変容に関する研究

—九州産業大学美術館「小さな芸術家になろう」の事例から—

緒 方 泉

A Study of Behavioral Change through Art-Experience Study Program

Ogata Izumi

要旨 「ユニバーシティ・ミュージアム」として設置された「九州産業大学美術館」が地域の人々の多様な学習ニーズに答える「大学の地域貢献」の一つとして始めた試みの中で、特に、「造形表現」をキーワードにした地域の子どもと大学生が共に学び、共に創造する芸術体験学習プログラム「小さな芸術家になろう」の内容と活動者の反応を紹介した。

次に、「小学校ではできない、芸術学部のある大学だからできる」芸術体験学習プログラムのねらいと大学が持つ「ひと・もの・こと」を具体的に検証した。

最後に、子どもや大学生など活動者の行動変容事例から各活動者による芸術体験学習プログラムの有効性を提示した。

1 はじめに

文部科学省は平成15年4月、「完全学校週5日制の下での地域の教育力の充実に向けた実態・意識調査について」で、以下のような報告をしている。

土曜日・日曜日に、『学校や家ではできない体験をもっとしてみたい』と思うことが「よくある」あるいは「時々ある」と回答した子どもは、小学生では5割以上、中学生・高校生では4割以上となっている。また、『することがなくてつまらない』に対しては、小学生から高校生まで、どの学年でも3人に1人が「よくある」あるいは「時々ある」と回答している。

さらに、『休日がつまらない』と感じている子どもは、そうでない子どもに比べて、休日に『朝ゆっくり起きたり、昼寝をする』『自分の家でテレビやビデオを見る』『自分の家でテレビゲームやコン

ピュータゲームをする』といった活動が多くなっている。

子どもたちは、具体的な事例は見えないまでも、「学校や家ではできないテレビやビデオやゲームでない、何かを体験してみたい」という気持ちを抱えていることがわかる。

ところで、平成8年1月、『学術審議会 学術情報資料分科会学術資料部会』は、「ユニバーシティ・ミュージアムの設置について」という報告をまとめている。そこでは、ユニバーシティ・ミュージアムの機能について、以下のように定義している。

「ユニバーシティ・ミュージアムとは、大学において収集・生成された有形の学術標本を整理、保存し、公開・展示し、その情報を提供するとともに、これらの学術標本を対象に組織的に独自の研究・教育を行い、学術研究と高等教育に資するこ

とを目的とした施設である。加えて、『地域に開かれた大学』の窓口として展示や講演会等を通じ、人々の多様な学習ニーズにこたえることができる施設でもある。」

今日、高等教育機関である大学は、平成16年度からの国立大学法人化を前に、大きな転換期を迎えようとしている。「リカレント教育」、「公開講座」、「出前授業」などをキーワードにして、国立・私立大学・短期大学を問わず、大学サバイバル時代を生き抜くため、「研究」・「教育」とともに、第三の機能となる「地域貢献」に取り組んでいる。それは、ユニバーシティ・ミュージアムはもちろんのこと、大学が持つ「ひと・もの・こと」を生かしながら、地域社会の人々に対する学習機会の提供という「開かれた特色ある大学づくり」の推進の一方策でもある。

こうした背景には、十八歳人口の減少、さらに少子高齢社会の進展に伴う高齢者をはじめ、社会人などの生涯学習志向の高まり、それにより高度で専門的な高等教育機関での学習ニーズがあげられる。

本稿では、「ユニバーシティ・ミュージアム」として設置された「九州産業大学美術館」が地域の人々の多様な学習ニーズに答える「大学の地域貢献」の一つとして始めた試み、特に、「造形表現」をキーワードにした地域の子もたちと大学生が共に学び、共に創造する芸術体験学習プログラム「小さな芸術家になろう」を紹介し、大学が持つ「ひと・もの・こと」を生かした芸術体験学習プログラムによる子どもたちと大学生など活動者の行動変容を検証してみたい。

2 九州産業大学美術館の沿革・概要

「小さな芸術家になろう」の検証を前に、その実施主体である九州産業大学美術館（以下、大学美術館という）の沿革とその概要を紹介する。

＜沿革＞

大学美術館（図1）は、大学の付属機関として、平成14年4月1日（平成13年9月1日竣工）に開館した。

大学及び九州造形短期大学を擁する学校法人中村産業学園が、30数年間にわたり学生の教育用標本として収集してきている資料を管理・保存・調査研究するとともに、学内の創作活動と地域社会との交流を通じて、地域の文化芸術活動の振興に資するために、つまり「大

学の教員・学生の研究・教育」だけでなく、「地域住民に向けて開放された生涯学習施設」として設置された「ユニバーシティ・ミュージアム」である。

また、大学美術館は平成14年4月26日付けで、福岡県教育委員会から「博物館相当施設」として指定され、本学の学芸員資格取得に係る博物館実習の場にもなっている。



図1 美術館全景

＜施設＞

本施設は、本学芸術学部棟（15号館）にある。

- 1 F 展示室212.72㎡、管理作業室51.77㎡、収蔵室56.40㎡、倉庫11.00㎡
- 2 F 展示室241.42㎡、学芸室34.00㎡、収蔵室18.00㎡、空調機室38.40㎡
- 3 F オープンスペース404.20㎡ 計 1067.84㎡

＜収蔵資料＞

大学美術館が整理・収蔵する資料は、大学芸術学部の設置学科（美術学科、芸術工芸学科、デザイン学科、写真学科）、大学院芸術研究科の教育内容を反映して、絵画、彫刻、陶芸、染織、彫金、デザイン、写真等ジャンルは多岐にわたる。

例えば、絵画では、ピカソ、ルオー、藤田嗣治、梅原龍三郎、古賀春江、池田満寿夫など、彫刻では、高田博厚、植木茂など、陶磁器では酒井田柿右衛門、今泉今右衛門、井上萬二、青木龍山、中里太郎衛門など、写真では、奈良原一高、江成常夫、細江英公、植田正治、林忠彦などである。

＜展示＞

平成15年度予定の展覧会は、企画展と特別展、美術

館所蔵品展などがある。展示企画に当たっては、芸術学部を有する大学美術館に相応しく、学芸員と芸術学部教員との間で意見交換がなされて共通の問題意識のもとに、創作活動と学術研究が絡み合った展示の企画立案がなされている。こうしたことが、大学生のみならず地域住民にとっても、学習と創造の意欲をかきたてる展示につながっていると考えられる。

具体的にみると、企画展は①奈良原一高写真展「天」②勝井三雄展③立玄展（芸術学部教員作品展）④豊福孝行教授退官記念展⑤「上野彦馬賞」受賞写真展⑥福岡県高等学校文化連盟写真展⑦キャノン・デジタル・クリエイターズ・コンテスト2002受賞作品展、特別展は百瀬俊哉写真展「東京＝上海」土門拳賞受賞記念展、所蔵品展は「歴史にすわる一名作椅子のデザインの変遷」などがある。

また、それぞれの展覧会では、学芸員または作家がギャラリートーク、講演会を開催している。ギャラリートークは、随時、学芸員が来館者に展示品をわかりやすく解説するだけでなく、作家本人が解説する場合（会期中1～2回）も設けているため、来館者は作品の制作状況、使用画材・機材、制作心理などを直接聴くことができ、作品理解を深める機会になっている。講演会は、作家と参加者による双方向の学習を進めていくために、意見交換の場を十分に確保し、単純な一方通行の学習という域を超えた質的に高い討論の場を作っている。

<調査研究>

平成14年度には、教育用標本のうち、大学美術館で整理・収蔵し、調査研究したものの画像データベース化を行い、「九州産業大学美術館収蔵品目録(冊子、CD-ROMの2種類)」で情報公開できるようにした。今後とも逐次、調査研究の進展により、画像データベースを蓄積していく計画である。

<教育・普及>

収蔵資料閲覧を基礎とした大学院・学部学生の研究・教育の場に活用できるようにするとともに、博物館実習をはじめとした大学における学芸員養成教育も担っている。また、学会等との共催による行政職員、地域博物館の学芸員等に対する大学院レベルのリカレント教育（平成14年度実施「日本ミュージアムマネジメント学会九州支部研修会」）や、生涯各期の地域住

民への芸術体験学習活動支援にも積極的に参画している（「小さな芸術家になろう：子ども向け、年4回実施」、「子ども・アート・キャンプ（1泊2日）：子ども向け、夏休み実施」、「高齢者のためのもう一度図工の時間：高齢者前期向け、＜九州産業大学シニア・アート・アカデミア＝福岡県『ふくおか高齢者大学』委託事業＞年14回連続講座」、「ようこそ大学美術館へ！：高齢者後期、障害者向け、適宜開催」など）。

3 芸術体験学習プログラムの内容と活動者の反応

こうした大学美術館の取り組みの中でも、特に芸術学部をもつ大学の「ひと・もの・こと」を活用し、平成14年4月1日開館以来、計5回実施している子ども向け芸術体験学習プログラム「小さな芸術家になろう」について、平成15年5月5日（月、祝日）開催した第5回「版画＝コラグラフで2004年オリジナルカレンダーを作ろう」の事例をあげて、そのプログラム内容と参加した子ども、保護者、大学生の反応を紹介したい。

まず、今回のテーマ「版画＝コラグラフ」について説明する。

コラグラフとは、「まず厚い紙に針金や糸などのいろいろな材料を貼り付けたり、ニードルで線を入れたりして、もとなる版をつくる。次に、材料を貼り付けることによってできた凸凹にインクをのせて、布切れで版の表面を拭き、凹んだところにインクを入れる。それをプレス機にのせて、版画紙をかぶせた後、ローラーを回すと、自分のデザインが刷り込まれた作品が完成する」というものである。

芸術体験学習プログラムは、以下のような日程で進められる。

*芸術体験学習プログラムの日程

- 9：30 受付（アートギャラリー）
 - 10：00 開会行事、スタッフ紹介
 - 10：05 レクリエーション（アイスブレイキング、班毎の自己紹介、バースデーラインなど）
 - 10：15 オリエンテーション（コラグラフの説明など）
 - 10：30 コラグラフの版づくり（アートギャラリー）
- （図2）



図2 みんなで楽しく版作り



図4 みんなで

12:00 昼食（班毎で）

13:00 Aグループ（1～6班）とBグループ（7～12班）に分かれて、刷り作業（版画室）と展覧会準備作業（アートギャラリー）（図3）



図3 いよいよ版画室で版画を刷ります

14:00 Aグループ（1～6班）とBグループ（7～12班）の入れ替え

15:00 アートギャラリーで展示見学、記念撮影（図4）

16:00 アンケート記入、解散

このプログラムは、毎回、60名程度の子ども（幼稚園から中学生）と保護者、30名程度の大学生ボランティアと大学美術館スタッフ、計100名程度により実施していて、参加者・大学生ボランティアともその満足度はほぼ満点状態にある。

こうした高い満足度は、子ども・保護者・大学生か

らのアンケート回答から読み取ることができる（アンケートは自由記述による）。

<子どもたちの反応>

- ・「質問したらちゃんと答えてくれたり、ちゃんと見てくれたり、楽しくて、とてもやさしかった」
- ・「大学の人は意外にやさしくておもしろいし、話も合わせてくれるからうれしかったです。大学に少し行きたくなってきました。私もこんなやさしい人になりたいです」
- ・「学校ではできないことができる」
- ・「何を作ってもいい」
- ・「時間を気にせず、ゆったりできるなあ」
- ・「何でも知っているお兄ちゃん、お姉ちゃんがいるなあ」
- ・「色んなものがあって、色んな臭いがするなあ」
- ・「広いアトリエ、ギャラリー、階段教室なんか初めてだ」という意見。

<保護者の反応>

「学生に対する印象は？」という問いには、

- ・「今どきの大学生は？と思っていましたが、子どもと目線を同じくして、じっくり接してくれて、新たな発見、感動でした」
- ・「子どもたちと向き合って、一緒に制作されているところは感心しました」
- ・「親切、礼儀正しい、優しい」
- ・「親だけでは狭い世界になりがちなので、こうしたワークショップは有効であると思う」
- ・「子どもたちとじっくりと接してくれました」

- ・「思った以上に子どもとの接し方がうまい」
- ・「学校でもない、知り合いでもない、学生たちと出会い、楽しく遊んでもらいました」
- ・「子どもたちに任せるところは任せ、自由にさせるところがよかった」、
- ・「もう少し積極的にリードしてほしかった」
- ・「子どもの自主性もあるでしょうが、もう少し芸術学部の学生さんという特色を生かしたちょっとしたアドバイス（色の使い方など）もあればもっと良かった」
- ・「もう少しヒントを与えてもらえたら、と思いました。一人で好きなように作るのならば家でやっているのと同じですから。ちょっとしたテクニックなど指導していただけたら良かったです」

また、「この事業に対しては？」という問いには、

- ・「版画の面白さを感じられた」
- ・「版画も色の出し具合でいろいろな表情があることがわかりました」
- ・「プレス機にのせる時が一番ワクワクしました」
- ・「大学の広い教室で時間を気にせず、作品を作れることが、子どもたちにとってうれしいようです」
- ・「大学って、色々なものがあるんですね。今度は私たちも何かしてみたいです」
- ・「ほぼ一日中美術に触れられたことがよかった」
- ・「日常、子どもたちとできないことを、時間とスペースをとってできた」
- ・「どのようにすればいいのかみんなで考えられた」
- ・「年齢幅も広く、他の子どもたちの様子も見ることができた」
- ・「子どもたちが自主的にのびのびとできた」
- ・「こうしたワークショップは、眠っている子どもたちのものが呼び覚まされるように思う」
- ・「大学の本物の備品を使って未知の体験ができた」

さらに、「子どもたちの表現能力やコミュニケーション能力を伸ばすために、どんなことをさせたいですか？」という問いには、

- ・「芸術学部の学生との交流から多様な感性を吸収させたい」
- ・「いろいろな人と出会い、たくさんの経験を積ませたい。今は外からの刺激を自然に触れさせ体で感じてほしいと思います」

- ・「多くの子どもたちと話して、年齢を関係なしに仲良くなれたら、得るものも多くなると思います」

＜大学生の反応＞

- ・「不安から楽しさへ」
- ・「初めは難しそうなイメージがあったが、やってみると楽しかった」
- ・「久しぶりに子どもと戯れ、無邪気な気持ちを思い出しました」
- ・「子どもの絵に対する目線などは新たな感動、発見でした」
- ・「教えるということの難しさを知ること、自分の作品に対しての理解度が改めてわかりました」
- ・「子どもたちの自由な発想や題名のつけ方に学ぶことが多かった」
- ・「子どもたちに対する考え方、接し方が変わった。子どもが大好きになっていく」
- ・「人に何かを伝えることがとても難しいと改めて気づかされた」
- ・「子どもたちとしゃべりやすくなった。言っていないことがあるような気が一回目はしていたけれど、本当のことを正直に言ったほうが、打ち解けやすいことがわかった」

4 芸術体験学習プログラムのねらいと大学が持つ「ひと・もの・こと」の活用

前章で見たように、大学美術館の芸術体験学習プログラム「小さな芸術家になろう」は、子ども、保護者、大学生から高い満足度を得ている。本章では、その要因について検討してみたい。

まず、この芸術体験学習プログラムは、「小学校でできること」と「芸術学部を有する大学でできること」の区別をハッキリとさせて取り組んでいることが特徴である。

「芸術体験学習プログラム」のねらいは、以下のようである。

- ① 「ユニバーシティ・ミュージアム」として、芸術学部を有する大学が持つ「ひと・もの・こと」を活用しながら、小学校ではできない芸術体験学習プログラムを研究開発し、事業を企画立案・実施したい(第1回＝平成14年5月3日：フレスコ画、第2回＝平成14年8月24日：ねん土、第3回＝平成14年12月25

日：デザインTシャツ、第4回＝平成15年3月23日：フォトグラム、第5回＝平成15年5月5日：コラグラフ、第6回＝平成15年8月24日：テキスタイル）。

- ② 小学校の図画工作の時間は、1時限45分、年間50～70時間である。大学美術館の「芸術体験学習プログラム」は、完全学校週五日制に対応して、土、日曜日などの学校休業日に、6時間程度のゆったりとした時間を使い、少人数編成（子どもと保護者6人程度に2人の大学生スタッフで一グループ構成）で実施したい。
- ③ 子どもたちの作品を展示公開する「子ども展覧会」をアートギャラリーで開催し、子ども、保護者、大学生が協力して展示作業を体験することで、美術館の仕事を知ってほしい。さらに、他の大学生、地域住民との芸術交流の場を創出したい。
- ④ 大学生と子どもとの交流から、大学生が専門教育（芸術）で学んだ成果を生かし、子どもの創造力、表現力を十分に引き出せるような芸術体験学習プログラムにしたい。
- ⑤ 大学美術館は、ボランティアとして参加する大学生に、事前に美術館のコンセプトを話し、大学生のボランティアに対する気持ちを聴く機会を設けたい。また、当日ぶっつけ本番で臨むことなく、事前に練習会を開催し、当日の活動の流れを体験させたい。
- ⑥ 大学生には、子ども・保護者と交流を深める中で、対人関係能力を培い、社会とのつながりを意識した、今後のキャリアデザインを創造させたい。
- ⑦ このようなワークショップを通じて、大学の持つ高度で専門的な「ひと・もの・こと」機能を十分に活用した、地域に開かれた、生涯学習の場としての魅力ある大学づくりを推進したい。

では、大学が持つ高度で専門的な「ひと・もの・こと」機能とはどのようなものだろうか？

本学は、昭和35年開学し、現在8学部20学科、大学院6研究科修士課程11専攻・博士後期課程6専攻・博士課程1専攻を擁する総合大学で、学生数は約15,200人、外国人留学生も約500人在籍する。

中でも、芸術体験学習プログラムと関係の深い芸術学部は、美術学科（絵画コース、造形コース、美術文化コース）、芸術工芸学科（陶芸系列、金属工芸系列、

染織工芸系列）、デザイン学科（ビジュアルデザインコース、人間環境デザインコース、デザインビジネスコース）、写真学科（写真表現コース、メディア映像コース）、大学院は、美術専攻修士課程、デザイン専攻修士課程、写真専攻修士課程、造形表現専攻博士課程後期から構成され、学生数は約2,000人を数える。

大学が持つ「ひと」とは？

第一は、多彩な芸術表現者である教員陣の存在である。つまり、それは、小学校ではなかなかできない芸術学部だからできる学習素材の提案を可能にするのである。

第二は、芸術を志す約2,000人の学生、院生の存在である。学生カウンセリングで感じることは、彼らは「自分たちが学んでいることを生かして、子どもたち、高齢者、障害者と何かしたい」など社会とつながりたい気持ちで一杯なのである。しかし、それを何処でしたらいいのか、誰とすればいいのか、誰に相談したらいいのかなど情報不足が否めない状態にあることがわかる。

こうした芸術表現者である教授陣と美術、芸術工芸、デザイン、写真を志す学生、院生、つまり大学が持つ「ひと」を活用することは、多彩な専門分野の人材と子どもたちとの交流の場を創出することを可能にし、子どもたちの多様な評価をも可能にするのである。

大学が持つ「もの」とは？

芸術学部棟は15・16・17・18・19・20号館の6棟で構成されている。中には、講義室、アトリエ、陶芸工房、染織工房、木工房、彫金工房、写真撮影室、バーチャルスタジオ、暗室、画像処理室、パソコン実習室、アートギャラリー、美術館などの芸術空間がある。その他、学内には、柿右衛門様式窯、図書館、体育館、陸上競技場、野球場、テニスコート、球技場、弓道場、アーチェリー場、武道館、ゴルフ練習場、総合情報基盤センター、語学教育研究センター、学生食堂などの施設がある。例えば、第5回「版画＝コラグラフで2004年オリジナルカレンダーを作ろう」で見ると、版画刷り上げの道具として、小学校で使う小さな丸いバレンではなく、版画工房にある大型のプレス機を使用した。

こうした大学が有する多様な「もの」を土曜日、日曜日に開放・活用することは、芸術体験学習プログラムはもとより、語学、情報、体育など多様な体験学習

プログラムを可能にするのである。

大学が持つ「こと」とは？

芸術体験学習プログラム「小さな芸術家になろう」では、毎回、「芸術学部のある大学だからできる」テーマを芸術学部美術・芸術工芸・デザイン・写真学科の教授陣、学生・院生と研究している。第1回：フレスコ画＝美術学科絵画コース、第2回：ねん土＝芸術工芸学科陶芸系列、第3回：デザインTシャツ＝デザイン学科、第4回：フォトグラム＝写真学科、第5回コラグラフ＝美術学科絵画コース、第6回：テキスタイル＝芸術工芸学科染織工芸系列のように、各回共それぞれの専門分野の大学生等が指導スタッフ、つまり子どもたちの「先生」として参加、他の学部学科の学生はグループリーダーとして、グループマネージメントを担当している。

こうして、大学が持つ「こと」を活用することで、多様な専門分野のテーマを生かした「芸術学部のある大学だからできる」多様な芸術体験学習プログラム開発を可能にしている。

5 活動者の行動変容にみる芸術体験学習プログラムの有効性と今後の方向性

大学美術館で開催している芸術体験学習プログラム「小さな芸術家になろう」の有効性（子ども・大学生の行動変容）について、平成15年5月5日（月、祝日）開催「版画＝コラグラフで2004年オリジナルカレンダーを作ろう」における子どもたちの事例から検証してみたい。

<事例1>

「私はこの作品を展示したくない」という子どもの行動変容

Aさんは、受付時から姉妹2人で参加した元気な妹。グループのリーダーや班の仲間たちともすぐに打ち解け、コラグラフ作業も積極的に進めている。午前中の版づくりも無事に終わり、午後からの刷りの作業へ。刷り終わって、いよいよ展示作業。版画室から次々と出来上がった作品を持って、子どもたちが戻ってきた。ところが、そんな折、あるグループのAさんと大学生のCさん（4年女子、美術学科絵画コース）が何やら相談を始めている。Aさんはとても悲しそうな表情。Cさんはとても不安げな表情である。Cさんが私のほ

うに歩み寄ってくる。

緒 方「どうしたの？」

Cさん「Aさんが、展示をしたくないと言うのです。」

緒 方「どうしてなのかな？」

Cさん「どうも自分の作品が気に入らないというのです。」

緒 方「そうなの。グループの他の子どもたちが展示を始めているから、それは困ったね。どうしたものかね。」

Cさん「そうです。困っています。何か方法はありませんか？」

緒 方「Aさんと少し話してみようか？」Aさんと呼ぶ。

緒 方「Aさん、どうしたかな？作品を展示したくないの？」

Aさんは無言で首をコクリと前にたれる。CさんはAさんのそばに寄り添う。

緒 方「そうなの。展示したくないの。どうしようか？グループの仲間は展示を始めているね。Aさんの作品、展示しないままでいいかな？」

Aさんは悲しげな目つきで、無言で首を横に振る。

緒 方「そうか。みんなと一緒に展示できることがいいよね。何かできるものをここで描いて展示しようか？画用紙とクレヨンがあるから何か描いてみる？」Aさんの表情が一段と曇り始めた。

その時、私は、今回のコンセプトを改めて考えた。学校ではできない、ゆったりとした時間の中で、子どもたちの活動を支えることを。「そうか。もう一度、版画工房に行けばいいんだ。」と、軌道修正する。

緒 方「Aさん、もう一度、やってみるか？まだ、時間もあるし、版画工房にもまだ人もいるから、きっと作れるよ！どうする？もう一度挑戦する？」

Aさん「うん、やってみる。」

Cさん「そうですね。私もついていきます。Aちゃん、もう一度やればいいんだね。」

2人は、手を取り合って、版画工房に向かった。程なく戻った2人は晴れやかな表情で、できあがった作品を展示していた。

<事例2>**「テーマが決まらない」という子どもの行動変容**

Bくんは、中学1年生。親子4人（父、母、妹、本人）で参加。受付時から少し緊張気味だった。表情が固い。ジャンケン列車などのレクリエーションの後、今日のコラグラフづくりの説明をギャラリーで聞く。各グループは輪になって版づくりを始める。Bくんは、その輪から外れ、母とギャラリーの外に出る。厚い紙を持ったまま、不安そうな顔つきで、石をけったりしている。少し苛立ちが見られる。母はグループに戻そうとするが、なかなか作業が始められない。

緒 方「どうしたのかな？テーマがなかなか決まらないのかな？」

母「何がいいかな？何か好きなものが見つかるといいね。」

Bくんは黙ったままで、表情は固い。

緒 方「大学って、広いでしょ。グルッと見回してごらんよ。何か作りたいものが見つかるかもしれないよ。」

Bくんと一緒に、円形のアートギャラリーの外周を回る。彼の目線が、何か題材を見つけたようで、やっとグループに戻り作業を開始した。

昼食時間も近づき、各グループは午前中の版づくりを終了し、清掃を始めている。ふと、先ほどのBくんのグループを見ると、Bくんと大学生Dさん（4年男子、芸術学部写真学科）、Eさん（4年男子、芸術学部写真学科）、Fさん（4年女子、芸術学部美術学科）と母が思案気にしている。お腹も空いてきたし、ほとほと困り果てているという感じである。

緒 方「どうしたの？」

Dさん「あそこの時計をいれた風景を作りたいんですけど、どうも時計がうまくできないみたいです。」

緒 方「Bくん、どこが難しいかな？」

Bくんは無言で、時計を指差す。本学各所には、それぞれユニークな形をした時計台がある。Bくんはそのうちの一つに注目したようである。

Dさん「時計の文字盤が1から12まで入っているでしょ。そして長針があって、短針があって。どうしても細かくなりすぎて、うまくいきなないみたいですよ。」

緒 方「そうか。Bくん。うまくいかないのか。何かいい方法はないかな？大学生のお兄さんやお姉さんがいるし、いいアイデアを考えようね。」

Bくんは少し表情を和らげ、思案を始める。

緒 方「ねえ、お兄さん、お姉さん。何かいいアイデアはないかな？Bくんが気に入ったあの時計盤を表現する方法は？」

大学生も思案する。

緒 方「みんなの腕時計を少し見てごらん。何か気がつかないかな。」

Bくん、母、大学生はそれぞれのアナログ、デジタル腕時計を眺める。

緒 方「文字盤が細かすぎると、どうしても版がうまく作れないね。Eさん、あなたの文字盤の特徴は何かな？」

Eさん「そうですね。数字はなくて、3と6と9と12のところに印がついているだけです。そして長針、短針也大雑把な感じですね。」

緒 方「いいところに気づいたね。表現するにはいろいろありそうだね。Bくん、どうしようか？」

Bくんの手が動き始めた。文字盤にゴムテープを切って4箇所貼る。そして長針、短針も少し太めのものを切って貼る。何だか生き生きと作業が進み始める。周りの母、大学生もホッとした表情になる。

昼食時間に入って約30分後、Bくんの版づくりは完成した。午後からの刷り上がりもうまくいったようである。「子ども展覧会」準備の時間、Bくんは自分の作品を大学生とどこに展示しようかと楽しそうに作業を進めている。

緒 方「いい作品ができたね。また来てね。」

Bくん「はい」

やっと、重い口を開いたBくんであったが、そこには、作品を苦勞して作り上げた達成感と自己肯定感がみなぎっていた。

***子どもたちの行動変容にみる「芸術体験学習プログラム」の有効性**

上記の二事例をもとに、大学生との関わりから生まれた子どもたちの行動変容にみる「芸術体験学習プログラム」の有効性を考察すると、以下のようにまとめられる。

- ① 子どもたちは、学校では体験できない空間（大学の階段教室、アトリエ、版画工房、陶芸工房、写真暗室、パソコン実習室、アートギャラリー、美術館など）での活動、少人数編成（1グループ6人程度）で、しっかりと子どもたちを受け入れる大学生と交流しながら、のびのびと時間を気にせず、創造性豊かな作品制作にじっくりコツコツと何回もチャレンジして取り組み、「私もできる」という達成感と自己肯定感、自尊感情を育成できることがわかった。
- ② 子どもは「何でも OK だよ」という大学生の言葉がけで、日ごろ学校や家で「できた」「できなかった」、「○」か「×」かという二元論的な、画一的な思考に終始する世界を飛び出せた解放感を味わえることがわかった。
- ③ プログラム終了後、子どもたち、大学生はそれぞれ別れ惜しそうに、「また来るね」「また来いよ」と声を交わしていた。1日のゆったりした時間で、子どもと大学生の信頼関係が形成され、それぞれが大学美術館というゆったりとした、生き生きできる「自分の居場所」という空間を得ることがわかった。

* 大学生の行動変容にみる「芸術体験学習プログラム」の有効性

次に、大学生の行動変容にみる「芸術体験学習プログラム」の有効性を、第3章の大学生の反応や本章の二事例から考察すると、以下のようにまとめられる。

- ① この芸術体験学習プログラムは、毎回30人程の大学生等がボランティアとして参加している。参加者は、大学芸術学部美術・芸術工芸・写真・デザイン学科の学生、科目等履修生、大学院芸術研究科院生、造形短期大学写真・デザイン科の学生等で、各々が協力しながら、一緒に活動したことは大きな収穫であった。こうしたことから、大学と短大、学科と学科、院生と学部生という学生間のヨコとタテのつながり＝「新たなネットワーク」ができて、プログラム終了後も、ゼミでもない、研究室でもない、アルバイト仲間でもない、美術館という新たな交流の場を作り、授業の合間や放課後に学生・院生が三々五々集まり、授業、卒業制作や就職などの多様な情報交

換をするようになった。

- ② 大学生は専門教育で学んだ成果を生かした大学美術館での「芸術体験学習プログラム」という授業外活動を通じて、「こんな形で社会貢献できるぞ」「子どもの感性っていいな」と思うと同時に、「ここをもう少し勉強しなければ」「あのときはああ言えば」「毎回反省することがある」など、もっと学びたいという授業へのフィードバックを意識した「学びの連鎖」を体験できた。

つまり、こうした大学生と参加者の相互刺激を生む芸術体験活動から、知識と技術との統合的な追求のきっかけを得て、今後の造形表現活動のあり方＝自身のキャリアデザイン、社会貢献の方法をつかむことになったと考えられる。

- ③ さらに、大学生はこうした実践教育活動を通じて、以下の5つの力を獲得していくようである。
 - ・プランナー、プログラマー、プロデューサー、プロモーターなどのような、市場調査をし、地域社会のニーズを把握して、事業、プログラムを企画立案する力がつく（段取りする力、見通す力）
 - ・よりよい人間関係をつくる力がつく（コミュニケーション力）
 - ・集団を動かす力がつく（リーダーシップ力）
 - ・大学が持つ「ひと・もの・こと」を調整、連携する力がつく（コーディネーター力）
 - ・地域社会の様々な問題に興味関心を示し、それを分析し、問題解決する力がつく（コメント力、分析力、論理力）

こうした「5つの力」は、自らの芸術の専門性を生かした地域の芸術文化を支援する力＝「アートマネージメント力」へ発展していくと考えられる。

今後も、大学美術館は、所蔵作品を調査研究、保存修復、展示公開、情報公開すると共に、これまで見てきたような大学が持つ「ひと・もの・こと」を活用した生涯発達段階に合わせた「芸術体験学習プログラム」の研究開発を進展させながら、学術的・実験的な「地域に開かれたユニバーシティ・ミュージアム」として成長し続けていきたい。