

滋賀県立近代美術館は、昭和五九年八月にオープンした中堅規模の美術館である。館内組織は開館当時から総務課と学芸課の二課体制で、普及課あるいはそれに相当する専門のセクションは設けられていない。だが、現代美術という、ある意味で観客層を限定しかなない収集方針を掲げていたこともあって、美

●まちに生きるミュージアム●第6回

美術と社会を結ぶ"人"の育成

—滋賀県立近代美術館におけるボランティアの活動—

滋賀県立近代美術館主任学芸員
平田 健生

術館利用者の育成を図るための教育普及活動を、一〇年ほど前から積極的に展開している。ここではその中から、美術館と市民社会を結ぶかけ橋となるボランティアの活動に焦点を当てて、当館における実践と今後の展望について記してみたい。

1 自立したボランティアの育成に向けて

当館では平成五年から、学生を中心としたボランティアを登用して、主に夏休み期間中に、児童を対象にしたワークショップイベントを実施している。この頃（一九九〇年代半ば）、全国的に「美術館教育」のムーヴメントと、若者たちのボランティア活動への関心が高まりつつあったこともあって、スタッフ募集の告知を行うや否や、ボランティア活動やワークショップに興味を持つ学生たちが、京阪神一帯から数多く集まってきた。

一般的に学生ボランティアを起用している美術館では、特定の美術系もしくは教育系大と提携して、興味傾向の一定した学生を確保していることが多いようであるが、当館に個人的な関心から集ったボランティアたちは、結果的に教育系・実技系・社会学系など、専門も関心も異なるバラエティ豊かな顔ぶれとなった。そこで当館では、一人一人異なる彼らの興味や得意分野をフルに活かすために、

美術館の指示通りに動くロボットのようなボランティアではなく、各々が得意分野を補充し合い、協力しながら自発的に活動を行うことができる、自立したボランティアの育成を目指すことにした。ひとつのイベントを行うために、ボランティアたちが何度もブレインストーミングを重ねて、その中から生まれてくるものを採用する「滋賀方式」というべき独自の方法论を開拓し、全員が納得ゆくまで議論を重ねることを習慣付けた。

また、ボランティアたちが美術に関する専門知識に乏しいことを補うために、「アート・ゲーム」という方法论を積極的に採用することにした。アート・ゲームは一九八〇年代のアメリカで開発された、ゲームを用いた美術鑑賞教育のプログラムであり、美術の専門知識を必要とせず、またノウハウの蓄積・育成・伝達も容易であるため、ボランティアが鑑賞教育を行うための武器としてはうってつけであった。当館では平成八年からアート・ゲームの研究と実践を重ね、ノウハウの蓄積を徐々に進めてきた。

2 美術館と社会を結ぶボランティア

こうして成長したボランティアたちは、平成一〇年秋の「京都市PTA大会」で初の館外活動を行ったのを皮切りに、滋賀県下およ

び京都市内の小・中学校において、アート・ゲームの実践授業を次々と行うようになった。これらの館外活動の多くは、美術館の手を借りず、ボランティアが独自のネットワークを駆使して実現に導いたものであり、平成一三年夏現在で、既に二二回もの実践を行っている。特に平成一三年六月一四日には、草津市立老上小学校で開かれた「第五二回造形表現・図画工作・美術教育研究全国大会」において四年生の授業を受け持ち、全国から集まった美術教育関係者を前に、九名のスタッフがオリジナルのアート・ゲームを堂々と披露

して見せた。

だが当館のような、学生を中心としたボランティアは、就職などを機にスタッフが頻繁に入れ代わるという欠点を持っている。ノウハウ伝達の簡単なアート・ゲームを武器にしているにもかかわらず、毎年入れ代わるスタッフのフォローは容易ではない。当館のイベントボランティアには、就職後も活動を希望する者が比較的多いが、彼らはどうしても活動時間の制限を受けがちであり、このため現時点以上に館外活動の枠を拡げてゆくことは、極めて難しいというのが現実である。



小学校においてアート・ゲームの授業を行う当館ボランティア

その一方で、当館では今年から新しく、展示品の解説を中心とした「美術館サポーター」の募集を開始することにした。これは一過性のイベントに活動の場を制限されていた従来

のイベントボランティアに対し、毎日定期的に来館者に対する解説サービスを行ってもらう、新しいボランティア制度である。このサポーター制度はまだ募集が始まったばかりだが、学生中心のイベントボランティアとは対照的に、熟年層の応募が多いものと予想される。サポーターの活動は現時点では館内活動のみを想定しているが、将来的にはイベントボランティアとはまた違った形で、美術館と社会を結ぶ役割を果たしてくれることを期待している。

3 美術本来の役割を取り戻すために

日本のほとんどの美術館は、九〇年代半ば以降、来館者が漸減傾向にある。これは消費の低迷と言うよりも、バブル時代に美術館を訪れてくれた客層の多くが、他の娯楽へと流れて行ったためと考えられる。本来、美術というものは人間がいるところに必ず存在すると言って良いほど、人間の生活に密着したものであるはずなのだが、現代では美術は一握りの人間の特権的な趣味となつて、美術が人間に対して持っていた本来の役割を果たさなくなり、代わりに他の文化が美術の役割を果たすという、奇妙なねじれ現象が生じている。それは近現代において、美術鑑賞が個人的な内面の作業になってしまひ、美術を通した人間どうしのコミュニケーションが育つてこなかったことと無関係ではないだろう。こうした状況を根本的に解決しない限り、美術館の将来が暗澹たるものになるのは疑い無い。そのため、これからの美術館は社会と美術を仲介する人材を積極的に育て、美術を媒介とした人と人のコミュニケーションの輪を、草の根的に拡げてゆくための努力をしてゆかねばならないだろう。滋賀県立近代美術館においても、こうした試みはまだ始まったばかりである。