



2015
|
2016

東京都庭園美術館

紀要

TOKYO METROPOLITAN TEIEN ART MUSEUM

The Bulletin

ウェルカムルームのデザイン

そこに対話の「場」を開いておくということ

八巻香澄（東京都庭園美術館 学芸員）

Kasumi YAMAKI

Curator, Tokyo Metropolitan Teien Art Museum

ウェルカムルームのデザイン

そこに対話の「場」を開いておくということ

東京都庭園美術館 事業企画係 八巻香澄

1 はじめに

東京都庭園美術館は、2011年11月から3年間の工事休館を経て、2014年11月にリニューアル・オープンを果たした。リニューアル・オープンをするに至ったのは、老朽化した空調などの設備改修、展示スペース不足を補う新館の建替え、そして文化財である旧朝香宮邸の修復が主な目的であったのだが、これを機に美術館として事業も見直し、新たに教育普及プログラムにあたるラーニング・プログラム「ようこそ あなたの美術館へ」と、パフォーマンス・アーツなど従来美術館で扱ってきたアートフォーム以外のジャンルの表現を紹介する「TTM：IGNITION BOX」という二つのプログラムをスタートさせた。

本稿では、ラーニング・プログラム「ようこそ あなたの美術館へ」の拠点として整備したウェルカムルームについて、デザインの狙いと現状、そして今後の課題をまとめることとする。



Fig.1 ウェルカムルーム。部屋の中は展覧会ごとに模様替えしている。写真はリニューアル・オープン時のもの。

2 「ウェルカムルーム」という場

美術館受付から左に行くと展示室、右に行くとコインロッカーがあり、その奥にウェルカムルームという部屋がある。ここは旧朝香宮邸時代には宮内省事務方が使っていた部屋であり、美術館になってからも文字通り事務室として使用されていた。リニューアルに際して、美術館スタッフの事務室は新館に移ることになっていたため、この部屋も旧朝香宮邸の一部として新たに公開されることとなった。しかし公開されるとは言っても、他の展示室から離れているため、展示順路の中に組み込むことは考えづらい。そのため、ラーニング・プログラムのための部屋として活用を検討することになった。

ウェルカムルームという場は、レクチャールームやライブラリーといった、既存の用途にはあてはまらない。哲学者の鷲田清一は、2010年の21世紀ミュージアム・サミットの基調講演¹で、建築家・青木淳の著作『原っぱと遊園地』（王国社、2004年）から、原っぱのような建築という概念を紹介している。原っぱのような建築とは、「あらかじめそこですることが決まっている空間ではなく、そこでなされる行為によってその空間の意味が決まってくる、生まれてくる」空間であり、「機能的に非常に完備した、うまくシステムが組み合わされたそんな空間を超えるような、人と人の、行為と行為のつながりが成熟する、そういうチャンスを与えるような建築」²のことを指す。鷲田はこれを、ニーズを読み目標や予算を設定し達成していくという既存の枠組みの社会全体に対する、オルタナティブな存在としての美術館のあり方と語っている。例えば学校教育やスキル・トレーニングなどの、学習目標やカリキュラムが決められており達成度が求められるフォーマル・ラーニングは、上述の既存の枠組みの社会といえるだろう。しかし美術館のラーニングに求められるのは、学習内容や目標が決まっておらず、個々人の自主的な学びの姿勢が重要となるインフォーマル・ラーニングの考え方である。ウェルカムルームは、まさにこのインフォーマル・ラーニングに役立てる空間として、「原っぱのような場」を目指している。学習の契機としてのツールを置き、媒介となる人を置き、そこでちょっとした対話を契機として発見や変化につなげていく「場」なのだ。

これは、2000年代後半から大学図書館などで広がってきたラーニング・コモンズ³の考え方ともつながっている。「教師が学習者に知識を授ける」という学習モデルが一般的であった従来型の学習観から、ジャン・ピアジェの構成主義的学習観を経て、ジーン・レイブとエティエンヌ・ウエンガーの社会文化的学習観へと、1980年代から2000年代にかけて学習観が大きく変遷してきた。それにと

¹ 鷲田清一「あさっての美術館」、福原義春編『100人で語る美術館の未来』2011年、慶應義塾大学出版会

² Op.cit., pp.18-19

³ 国立大学図書館協会教育学習支援検討特別委員会「ラーニング・コモンズの在り方に関する提言」2015年
(<http://www.janul.jp/j/projects/sftl/sftl201503a.pdf>)

奥田雄一郎「心理学から見た我が国のラーニング・コモンズにおける学びの動向と今後の課題」2012年
(<http://www.kyoai.ac.jp/college/ronshuu/no-12/okuda.pdf>)

もなって、学習者の主体的・能動的な学習をいかにデザインするかに着目する「アクティブ・ラーニング」という考え方が定着した。そのための学習環境デザインとして 1990 年代に北米で導入が進み、日本でも一般化してきたのがラーニング・commonsである。そこでは学習者がお互いに対話し、問いを発見して議論することが重視される。

そのため、ウェルカムルームのオペレーションのデザインや什器の選択にあたっては、図書館のラーニング・commonsや、ミュージアムのハンズオン展示コーナー、キッズコーナー⁴などを参考にしている。能動的な学習のためのフリースペースという意味では、大人向けのものよりも、子ども向けの方がそれと分かりやすくデザインされているため、参照しやすい。また、当館と同じ東京都港区内にあり、新しい公共性を模索しているスペースである「芝の家」、「SHIBAURA HOUSE」とは、休館中にコラボレーションしてプログラムを行った縁もあり、多くを参考にさせていただいた。

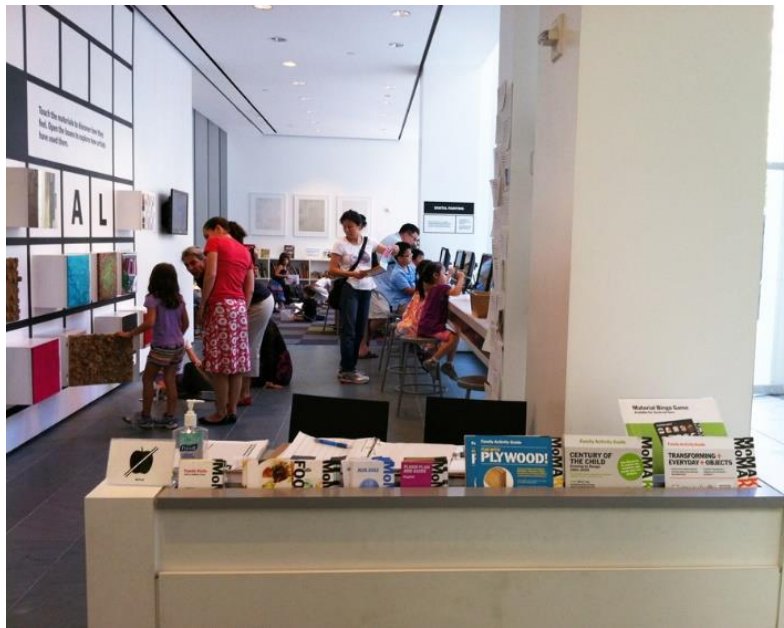


Fig.2 ニューヨーク近代美術館（MoMA）のエデュケーション&リサーチ棟にある、ファミリーのためのスペース。数ヵ月ごとに展示替えをするが、絵本やブロック、画材、デジタル描画のできる端末などが置いてあり、予約不要のドロップイン方式で楽しむことができる。エデュケーターが常駐。入り口には子ども向けのワークシートやパンフレットなどがまとめて置かれている。写真は 2012 年 8 月筆者撮影

⁴ ラワンチャイケン寿子「福岡アジア美術館における子ども向け事業の試み」、日本博物館協会『博物館研究』特集「子ども向けプログラム」（平成 23 年 11 月号）、2011 年に、福岡アジア美術館のキッズコーナーの設立経緯が述べられている。



Fig.3 テート・リヴァプール(Tate Liverpool)の「アイデア・ラウンジ」。主に教師などが教育のためのリソースを探すためのコーナー。情報を検索するためのインフォメーション・ commonsの役割を担っている。明るくポップな空間作りがされていることに驚いた。写真は 2014 年 4 月筆者撮影



Fig.4 ジェフリー・ミュージアム(Geffrye Museum)のカフェとミュージアムショップの間のスペース（特に名称はない）。子ども向けのワークシート（塗り絵やクロスワードパズル、簡単な制作キットなど）が用意されたカートとテーブルがあり、家族連れが楽しんでいた。しかし壁面のバナーには、ミュージアムの中長期的スキームが明記される他、シーズンごとのイベント情報など、大人に向けてコミュニケーションがとられていた。写真は 2014 年 4 月筆者撮影



Fig.5 パリの建築・文化財博物館(Cité de l'Architecture et du Patrimoine)の中の教室。一般にオープンにしている空間ではないのだが、プログラム参加者たちの作りかけの建築模型がそのまま置いてあり、通りすがりにでも活動内容の一端を知ることができる。写真は 2013 年 3 月筆者撮影



Fig.6 (左) 福岡アジア美術館のキッズコーナー。靴を脱いであがるコーナーに可愛らしい什器が置かれ、アジア地域の民話の本や暮らしを紹介する本が並んでいる。定期的にボランティアによる絵本の読み聞かせも実施。写真は 2015 年 10 月筆者撮影



Fig.7 (右) SHIBAURA HOUSE のキッズコーナー。私企業の社屋でありながら、地元の人がふらりと入ることのできるコミュニティスペースを運営。その一角に子ども用のスペースがある。大通りに面しており、ガラス張りで中が見えるオープンな作りであることから、常連の子ども達が勝手知ったる様子で出入りしている。写真は 2013 年 11 月筆者撮影

ミュージアム専門誌『ミュゼ』の編集長である山下治子氏は、2015年6月に新聞に寄稿した記事⁵で、ミュージアムの社会的役割として「社会的包摂（ソーシャル・インクルージョン）」への認識の高まりから、ミュージアムの中に常時開かれている子ども向けの空間が増えているとして、2014年開館の MieMu（三重県総合博物館）の「こども体験展示室」、同年に新設された日本科学未来館の「おや？”っこひろば」、そして当館のウェルカムルームを紹介している。

ウェルカムルームは子どもだけを対象とした空間ではないが、乳幼児をつれた保護者は美術館をインクルーシブな場にしていく際の、リードユーザーの一つと考えられる。というのも、小さい子どもを連れて一緒に楽しむことのできる空間を用意し、美術館は子ども達の来館を歓迎していると可視化することは、社会的包摂の重要な手段だからである。かつ、むしろ美術館来館者のマジョリティといえる大人たちの学びのためにこそ、子どもの存在は必要である。



Fig.8 日本科学未来館の「おや？”っこひろば」。定員があり時間入替制になっている。ファシリテーターが常駐しているが、一斉に何かをするプログラムはなく、親も子どもも思い思いに遊びながら学ぶ。子どもの発見や興味を見守りましょう、という保護者に対するメッセージに、大人も含めた教育がデザインされていることを感じる。写真は2014年12月筆者撮影

⁵ 公明新聞 2015年6月3日号 山下治子「親子で楽しめるミュージアムの増加 社会に関わり 次世代を育て 存在感高める」

3 「ようこそ あなたの美術館へ」

ウェルカムルームという名前は、当館のラーニング・プログラムの名称「ようこそ あなたの美術館へ (Welcome to YOUR museum)」に呼応している。「あなた」(すでに来館している人だけではなく、潜在的来館者も含む) に対して、この美術館はあなたのものですよ、と呼びかけているこのプログラムについて、美術館のウェブサイト⁶ないしはウェルカムルームでは、次のようにミッションステートメントを行っている。

東京都庭園美術館に新しく生まれたラーニング・プログラム(教育普及事業)の名前は「ようこそ あなたの美術館へ」。

これは、ここを大好きな美術館(ホーム)と感じてくれたら嬉しいなというウェルカムメッセージでもあり、この社会に生きる市民であるあなたに、自分自身の考え方を育てたり、対話をしたりする場として美術館を使ってほしいという願いでもあります。

「ようこそ あなたの美術館へ」を通して、私たち美術館が目指していることは、次の3つです。

- ①美術館体験と日常をつなげる。
- ②一人一人が美術館での自分の楽しみ方を発見する。
- ③時間や場所やテーマをシェアする中で、新しい感じ方・考え方に出会う。

そしてこれに基づき、「Creative」、「Inclusive」、「Alternative」という3つのキーワードを設定し、プログラムデザインを行った。

「Creative(クリエイティブ・創造的であること)」というのは、プログラムの参加者や来館者が、創造的な活動(能動的な鑑賞を含む)⁷を自発的に行うことができるように支援するということ。そして、すべての参加者がクリエイティブであることを信じ、それを参加者同士も信じていることができる場を作ることである。多くの来館者は、美術館とはそこで作品を発表しているアーティストのクリエイティビティを見る場であると考えているかもしれない。その考え方に基づくと、他の来館者の存在や話し声は邪魔なものではない。しかし、美術館はすべての人のクリエイティビティが尊重される場であり、

⁶ <http://www.teien-art-museum.ne.jp/programs/learning.html>

<http://www.teien-art-museum.ne.jp/en/programs/learning.html> (英語版)

⁷ 博物館教育論、また図工や美術など学校教育における美術教育論においては、「表現」と「鑑賞」とが分離してしまっていた反省から、鑑賞も含めて創造活動として捉えるようになってきている。

相互に働きかける他者は重要だ。そのためウェルカムルームでは、来館者同士の対話を重視している。

「Inclusive（インクルーシブ・包摂的であること）」というのは、ソーシャル・インクルージョンの考え方に基づき、すべての人に開かれた美術館にしていくということ。乳幼児から高齢者まで、障害のあるなしに関わらず、美術館を楽しむことができる機会を提供することである。実は当館は、文化財であるために階段の手すりやエレベーターが未だ設置されておらず、いわゆる「バリアフリー」な環境ではない。だからこそ、ソフト面でできることからはじめたいと考え、ウェルカムルームに置かれているツール「さわる小さな庭園美術館」には、後述するとおりインクルーシブ・デザインの考え方を生かしている。

最後に「Alternative（オルタナティブ・別の選択肢を用意すること）」では、ラーニング・プログラム自体が展覧会鑑賞をメインとする美術館体験に対してのオルタナティブであることを目指している。そのため、展覧会や建築についての講演会などはラーニング・プログラムには含まれていない。また、当館には他館のロビーやホワイエにあたるような空間がなく、美術館に一步入るとそこはもう展示室という構造になっているのだが、ウェルカムルームに立ち寄れば、展示を見る前の心の準備や、見た後の頭の整理のために自分のペースで時間を過ごすことができる。都市における「サードプレイス」⁸と同じ様に、美術館の外と中を行き来する間のバッファゾーン、展示室に対してのオルタナティブな空間として機能することを狙っている。ウェルカムルームの明るくポップな什器デザインは、高級感があり落ち着いた静かな空間である展示室とは雰囲気異なるが、展示室の中では安心できない人、展示室の中ではできない活動というものもある。大人も子どもも高齢者もいて、障害のある人もいて、普通の声のボリュームでおしゃべりできるという環境だからこそ、生まれてくる対話がある。

ウェルカムルームは、この「ようこそ あなたの美術館へ」というプログラムの Schauケースでもあり、プログラムのコンセプトの体現でもあるのだ。

⁸ 都市社会学者のレイ・オルデンバーグが著書『ザ・グレート・グッド・プレイス』において 1989 年に発表した概念。家（第一の場所）と職場や学校（第二の場所）に加え、イギリスのパブやフランスのカフェなどを都市生活における良好な人間関係を生み出す重要な空間、第三の場所として捉えた。

4 ウェルカムルームにあるもの

さて、では実際にウェルカムルームに何が用意されているのかを見ていこう。この部屋にあるのは、東京都庭園美術館の建築（これは当館にとっては常設のコレクション展にあたる）や展覧会を楽しむためのヒントである。

4.1 ウェルカムルームでできることの表示

まず中に入ると、ウェルカムルームでできることの表示がある。「さわったり」、「おしゃべり」、「ソウゾウ（想像／創造）」、「撮影」。美術館全体としては、作品や建物（壁や柱、マントルピースの石材なども含む）に触ることと写真撮影（展覧会によっては解禁することもある）はお断りしているのだが、ここでは積極的にすすめている。「おしゃべり⁹」と「ソウゾウ」は本当は展示室内でもできるのだが、あえて注意書きとして書いてある。あまり大きな表示ではないため、大人はあまりこのできごとの表示に注意を払わないのだが、子どもは目ざとく見つけ「おしゃべりしてもいいって書いてあるよ」と大人に教えてくれる。

普通の声でおしゃべりをしてもいい明るい空間があるということは、安心感につながる。子どもが元気におしゃべりをしていても保護者は周囲に気兼ねしなくてもいいし、知的障害などで声を出してしまう人のエスケープの場としても機能している。



Fig.9 （左）ウェルカムルームの入り口に掲出されている看板

Fig.10 （右）ウェルカムルームでできることの表示。ロゴなどグラフィックのデザインは大岡寛典事務所による。

⁹ 展示室の入り口の注意書きのほうでは「おしゃべりは小さな声で Please enjoy conversations, but not too loud」というマナー喚起をしているが、ウェルカムルームでは「この部屋はおしゃべりできます Talking is encouraged in this room.」と書かれている。

4.2 「さわる小さな庭園美術館」

部屋の真ん中には、テーブル状のツールが置かれている。カンパセーションテーブル「さわる小さな庭園美術館」と名付けられたそれは、名前の通りこのテーブルを囲んで対話をしてもらうためのものであり、コミュニケーションを誘発するために「触る」という感覚・行為を切り口にした、庭園美術館本館の地図である。これがあるために、上述の表示には「さわったり」という言葉が入っている。

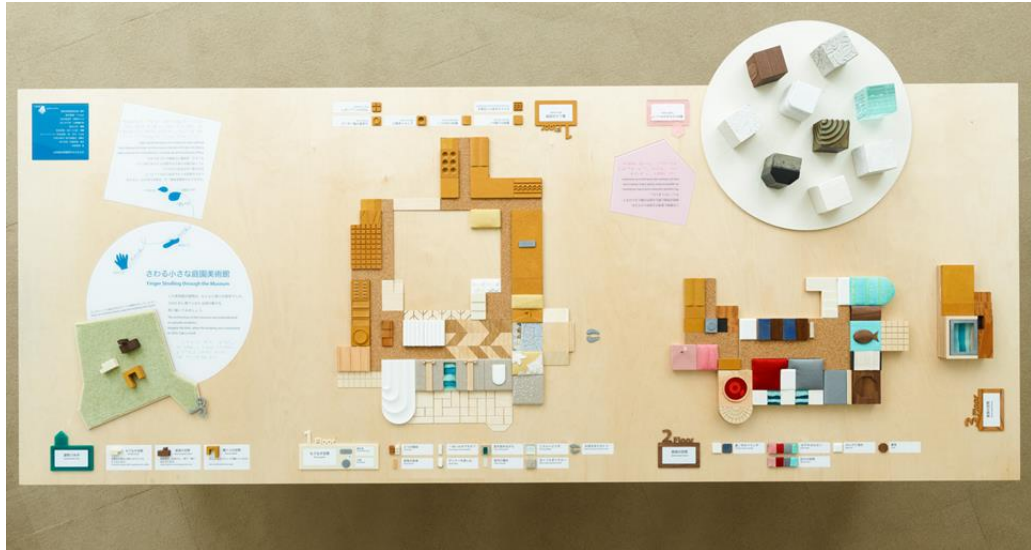


Fig.11 「さわる小さな庭園美術館」の全景。5人くらいでテーブルを囲んでおしゃべりするイメージでデザインされているが、学校団体などに向けて建物を案内する際には、20名くらいまでテーブルの周りに立つことができる。写真は完成時のもので、現在は少しバージョンアップされて色やデザインが異なっているパーツもある。



Fig.12 「形と素材のキューブ」。旧朝香宮邸に使用されている素材やモチーフを同サイズの立方体にした。木、ガラス、コンクリート、漆など全部で9種類。手触りや重さ、温度などを感じることができる。

「建物つみ木」(Fig.11 左部分)「触知平面図」(Fig.11 中央と右下部分)「形と素材のキューブ」(Fig.11 右上部分、Fig.12)の3つのパーツからなり、1933年竣工当時のこの建物の姿を想像するためのヒントとなっている。

通常の印刷された地図や説明文を読むのに比べ、触れて感じておしゃべりをするという来館者の能動的な「参加」が必要になるのだが、言葉による説明を極力廃したことで、視覚障害のある人や日本語を解さない外国人、まだ文字の読めない子どもでも楽しめるようにとデザインされている。東京国立博物館で盲学校向けのスクールプログラムのために開発された触知図を担当した齋藤名穂氏がデザインし、当館建築の修復や調査に関わった職人達(左官職人や漆職人など)に制作に携わってもらった¹⁰。また、デザインプロセスのごく初期から視覚障害のある人にフォーカスグループインタビューを行い、視覚障害のある人、高齢者、日本語を解さない外国人、幼児とその家族、ディスレクシア(読字障害)のある自閉傾向の人に来てもらいインクルーシブ・デザイン¹¹の手法を意識したユーザーテストも行った。

このユーザーテストの過程で改めて明確に意識できたことは「触るだけで何かが伝わるのではなく、そこから対話をするのが学びにつながる」ということである。こちらが伝えたいことを情報(解説パネルなど)として伝えても、それだけで学習者に変化をもたらすとは限らない。しかし「触る」というフックで足を止めてもらい、スタッフと、もしくは来館者同士で対話をすれば、新しい発見や認識の変化が生まれる可能性が高まる。だからこそカンパセーションテーブルと銘うっている。この考え方は、ウェルカムルーム全体の考え方とつながっている。

このテーブルの上で、地図の中のそれぞれの部屋が何なのかを当てたり、どの部屋が好きかを話し合ったり、人形を使ってドールハウスのように遊んだり、キューブを重さ順に並べたり匂いをかいだり、大人も子どもも思い思いに遊んでいく。

¹⁰ さわる小さな庭園美術館制作 漆：遊部達也／左官：湯田勝弘〔湯田工業〕／大理石：矢橋修太郎〔矢橋大理石〕／ガラス：丸谷 孝・福田和也〔ジャパンランパス〕／鋳鉄：宮口二三男・福田和也／陶磁：古川元吾／NC 機械加工：武山木工所／テーブル制作：永野製作所／デザイン：齋藤名穂／企画：東京都庭園美術館

¹¹ デザイナーとデザインパートナー(リードユーザーないしはエクストリームユーザーと呼ばれることもある。高齢者や障害のある人など、マジョリティ向けにデザインされたものの利用から排除されている人たち)とが一緒にデザインをしていくデザインモデルのこと。

ジュリア・カセム、平井康之、塩瀬隆之、森下静香編著『インクルーシブデザイン 社会の課題を解決する参加型デザイン』2014年、学芸出版社

エレン・ラプトン編『問題解決ができる、デザインの発想法』2012年、ピー・エヌ・エヌ新社、「コ・クリエーション(共創)」pp.96-97



Fig.13 (左) ユーザーテストの様子。建物つみ木のプロトタイプを使って遊んでいる小さな女の子



Fig.14 (右) ユーザーテストの様子。初期段階からフィードバックをお願いしていた視覚障害のある方。点字を読んで笑っている。

4.3 タブレット端末コーナー

当館では旧朝香宮邸の建築を写真と文字、そして音声で案内するスマートフォン用のアプリケーション（iPhone と Android に対応）を制作し、無料配布している。建築紹介の印刷物はこれまでもあったのだが、音声ガイドが欲しいというニーズはかねてからあり、また多言語対応が求められる状況にあって、随時アップデートできるアプリ制作に踏み切ったのだ。日本語と英語の他、韓国語、中国語、フランス語に対応しており、スマートフォンを使っている来館者は自分の端末で楽しむことができる。

しかしスマートフォンを持っていない来館者のために、端末とヘッドフォンの無料貸出をウェルカムルームで行うと同時に、操作に不安のある方のためにここで視聴できるコーナーも設置した。建築を見る前に予備知識をいれたいという方、もしくは鑑賞後に情報を確認したいという方が座ってゆっくり利用している。

4.4 本棚

カフェにさりげなく置かれた本がそのカフェの性格を反映しているように、ウェルカムルームに置かれた本もまた、ウェルカムルームの性格をあらわしている。その選書には、担当学芸員の他、警備スタッフや監視スタッフ、設備管理スタッフ、インターンなど美術館で働かさざまな人に関わってもらっている。警備スタッフは美術館の警備員が主役の小説、保存修復担当学芸員は美術品の取り扱い方の教科書など、それぞれの視点で選んだ本が来館者に好評だ。ライブラリーではないので、美術全集などの本を網羅的に置くことは考えず、読むと美術館体験がもっと楽しくなるような本を、

少しずつ増やしていている。また、展覧会の関連本も展覧会開催前から設置しているため、来館者に対しては期待感をもたせる告知にもなり、館内スタッフに対しては情報共有に役立っている。



Fig.15 (左) 親子連れの利用も多いため、絵本も充実。「この美術館のたてものは、昔おうちだったんだよ」ということを伝えたいため、「おうち」をテーマにした絵本を意識して揃えている。

Fig.16 (右) 英語圏の絵本には、建築や建築家をテーマとしたものが多い。英語・フランス語の絵本やワークブックも設置している。

また、当館出版物など当館建築に関わる本もまとめて設置している。これはタブレット端末コーナーと同じく、建築を鑑賞する前にちょっとした予備知識をいれたい場合、または鑑賞後に情報を確認したい場合に利用する来館者が多い。館内の監視スタッフが来館者から建築について質問をされたときに、ウェルカムルームの本棚をお勧めすることもある。監視スタッフは作品や他の来館者に気を配らなければならないため、長時間におよぶ質問に答えることは難しい。その際にウェルカムルームで「こちらの本に詳細が書いてあります」と案内し、アクティブ・ラーニングにつなげている。

4.5 ワークシートや型紙など

当館の定番プログラムである切り紙「たてもの文様帖」¹²や、姫宮寢室前照明（通称：こんぺいとうのライト）の模型を作る型紙、塗り絵や迷路などのワークシートを配布している。興味をもった人はそこで制作もできるよう、折り紙や色鉛筆、はさみや糊などの基本的な工用品を揃えている。その他、展覧会の内容に応じたアクティビティ（ワークシートやカードゲーム、写真撮影コーナーなど）も用意することがある。いずれも、完成させて終わりというものではなく、その後の発見や対話につなげていけるようにデザインされている。



Fig.17 （左）カート上に置かれた「たてもの文様帖」と、こんぺいとうのライトの型紙。

Fig.18 （右）2015年の「マスク展」時に、担当インターンが考案したオリジナルカードゲーム「かおならべ」。友人同士や家族連れで来館した人たちに大人気であった。

4.6 ホワイトボード

ラーニング・プログラムの Schaukasten として、様々なプログラムの告知や報告をするための掲示板のようなものが必要だということになったが、建物保存上の理由から、壁にポスターやチラシなどを掲示することができないことから、収納棚をホワイトボード仕様で制作した。

さらに展覧会に関連して用意したイラストやストーリー制作などのワークシートの発表の場としても、活用されている。ウェルカムルームでワークシートを楽しんだ後、持って帰る来館者もいるのだが、ホワイトボードに貼っていく人も多い。ワークシートに取り組む前に、アイデアソースとして他の人の

¹² 建物についている文様（通気口、排水口、天井の照明まわりの漆喰装飾など）を採集し、切り紙で表現するというプログラム。参加者を募ってワークショップを行うこともあるが、ウェルカムルームで配布している型紙でも簡単なたてもの文様を作ることができる。

下中菜穂編著『キリガミ たてもの文様帖 日本のアール・デコ建築 東京都庭園美術館の巻』2014年、エクスプラネ

作品に触れる面白さもあり、他の人の作品から展開して連作を作るといった掲示板上の交流も見られる。新しく貼りたい人が困らないように掲示数を適宜間引いているが、基本的には来館者が自分で好きなように展示をしていく。このホワイトボードを前にして、知らない人同士で「これ、すごいですね」といった会話がよく生まれている。



Fig.19 (左) ホワイトボード棚。展覧会ごとに会期中のプログラムを告知している。また、ワークショップなどの成果物や写真などをホワイトボードに掲示して、参加していなかった人にも活動の一端を伝えるということも行っている。

Fig.20 (右) ワークシートに取り組むためのコーナーと、完成させたイラストで埋め尽くされたホワイトボード。

4.7 スタッフ

このウェルカムルームの運営を実質的に支えているのは、常駐しているスタッフである。タブレット端末の操作の説明や物品の管理なども担当しているが、彼らが担っているのは主に来館者とのコミュニケーションである。さまざまな道具や説明書きがあっても、モノがあるだけでは十分に機能しない。それを介して対話を起こす人が必要なのだ。

こうしたスタッフを置こうというアイデアは、休館中に美術館職員が行ったワークショップから生まれた。そのワークショップは、「みんなの美術館プロジェクト¹³」を参考に、リードユーザーとなるさまざまな来館者（高齢者、視覚障害のある人、聴覚障害のある人、車椅子ユーザー、知的精神的障害のある人、乳幼児をつれた人、日本語の分からない外国人）を想定して、美術館がその人たちに対してどのようなことができるかを考えてみる、というものだった。駅からのアクセスが不便だと感じる人がいるならクラシックカーで送迎サービスをする、というような荒唐無稽なプランも含め、予算な

¹³ 美術関係者、NPO、大学研究者によって構成される「美術館×インクルーシブ×デザイン実行委員会」が2008年からスタートさせたプロジェクト。市民とのワークショップを繰り返し、気付きやアイデアを『みんなの美術館デザインノート』としてまとめ、ウェブ上で公開している。<http://www.museumforall.org/>
http://www.museumforall.org/pdf/DESIGN_NOTE.pdf

ど実現性は度外視して考えてみましょうというワークショップの場で、「コンシェルジュを置く」というアイデアが出てきた。美術館の受付にいるコンシェルジュは、館内のさまざまな案内をするだけでなく、帰り道にある美味しいお店を教えてくれたり、展覧会の感想を一緒に話し合ってくれたりするのだ。このアイデアを出したグループの参加者は、「展覧会を見た後で『どうだった、今日は？』と話をきいてくれると、嬉しくなるのではないかと、聞き役としての役割を強調していた。このワークショップから、コミュニケーションのためのスタッフの実現につながっていったのである。



Fig.21 庭園美術館の職員たちによるワークショップの様子。2013年6月

現在ウェルカムルームにいるスタッフには、自分の言葉で来館者とお話することをお願いしている。アパレルショップの店員のようにセールストークが決まっているわけでも、来館者に必ず声をかけなければいけないわけでもない。来館者を待っている間何をしているか¹⁴、来館者がウェルカムルームを覗き込んだ時にどう声をかけるかは、スタッフ自身に任されている。スタッフには小さい子どもと一緒に遊ぶのが得意な人もいれば、高齢者の聞き役が得意な人、工作を教えるのが上手い人、来館者の発見を見守るのが上手い人、さまざまな人材がいて、多様な来館者と接している。

もちろん挨拶程度の会話のみで帰っていく来館者もいるが、長時間話し込んでいく来館者も多い。ウェルカムルームのスタッフは「雑談」ができる雰囲気であると感じてとっているのだろう、多くの来館者が質問に加えて「なぜそれを質問しようと思ったか」を説明したり、「なぜ今日この美術館に来たのか」を語ってくれる。それはまさしく雑談ではあるのだが、単なる質問と回答ではなく、その人が知りたいと思うことを掘り下げ、また興味を広げていく契機につながる。特に高齢者の方は、日常でコミュニケーションをとる機会が少ないからなのか、「話をしたい」もしくは「教えたい」という欲求が強

¹⁴ 何もせず手持ち無沙汰で来館者を待ち受けていると、かえって来館者が話しかけづらいという経験則から、ウェルカムルームのスタッフは日誌を書いたり本を読んだり工作をしたりと、何か手を動かしている。手先が器用なスタッフも多いため、他のラーニング・プログラムのためのサンプル作りなどもお願いしている。

い。話をして、自分の考えたこと感じたことを受け止めてもらったり、知識を認めてもらったりすることが、安心感満足感につながっているように思う。

ツールがあるだけで人が介在しないとコミュニケーションは生まれないが、逆に話す相手がいても話題がなければコミュニケーションは生まれにくい。そのため、ウエルカムルームには「これは何ですか？」と聞いてみたくなるものをたくさん設置している。スタッフと来館者は美術館やウエルカムルームを楽しむ仲間として、「これは何ですか？」からはじまる対話を行っている。

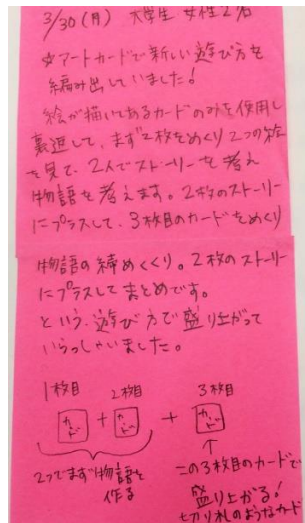


Fig.22 スタッフと担当学芸員の間で情報共有しているノートには、来館者の様子が書かれている。このメモには、用意したゲームの新しい遊び方を来館者が創作してくれた、とある。そうした観察が、新しいアクティビティの開発につながることもあり、ウエルカムルームのスタッフはバックヤードにいる学芸員の、まさに目と耳の役割を果たしている。

5 どのように利用されているか

このウエルカムルームがどのように利用されているのか。入館者数に対するウエルカムルーム利用率は、少ない時で 20%程度、建築関連の展示の場合には 35%程度である。展示順路からは外れており、以前非公開だったエリアにあるため、「あることすら気がつかない」来館者が多いのが課題だが、展示室の同様の混雑状況になってしまうと、そもそもウエルカムルームとして機能しない（＝来館者がゆっくり遊んだりおしゃべりしたりできない）ので、平均して 30%の利用率は適当であるだろう。しかし、30%という数字からだけでは、ウエルカムルームができたことによって来館者と美術館にどのような変化が生まれたかを読み取ることはできない。

まず、ウェルカムルームができたことによって、個人で来館する人にとっては、美術館の中でできることの選択肢が増えた。「展覧会を見る」、「イベントに参加する」、「カフェに行く」、「ミュージアムショップで買い物をする」の他に、「ウェルカムルームで過ごす」という選択肢が生まれたのである。このことは、庭園美術館のファンで繰り返し来館している人には、大きな変化とは受け取られないかもしれない。しかし、以前の庭園美術館に来館するには障壁を感じていた人にとってはどうだろうか。例えばウェルカムルームでは、子ども連れの家族が仲良く遊んでいる姿も見られるし、父親と子どもがウェルカムルームで遊んでいる間に母親が展覧会を見に行き、その後交代するというのもよく見かける。展示を見ていて子どもがぐずっても、ウェルカムルームで遊んで気分転換できるというもの、子どもをつれて美術館に出かける際の安心材料になるだろう¹⁵。また、当館は文化財建築であるという制約から、本館内にエレベーターやスロープなどが設置されていない。そのため現状では車椅子ユーザーや足の不自由な方に二階を見学してもらうことができないという課題がある。ウェルカムルームでは、車椅子ユーザーがタブレット端末で写真を見たりしながら、同伴者が二階を見ている間待っているということもよくある。もちろん車椅子ユーザーも同伴者と一緒に上階も楽しめるようにすることが最善だが、以前は待っていることができる空間がカフェしかなかったのに比べれば、選択肢が広がったといえるだろう。



Fig.23 (左) パパに絵本を読んでもらっている男の子。ママが展示を見に行っている間、お留守番をしている。



Fig.24 (右) 視覚障害のある方が、たまたまいあわせた大学生にこんぺいとうライトの模型の作り方を教えている。空間把握能力の高さにみんなで驚いているところ。多くの来館者にとっては、視覚障害のある人が美術館に来ること自体が驚きだろう。つまり彼女の存在が、いあわせた人たちにとって学びになっているといえる。

¹⁵ 駅のエレベーターなど社会的なインフラが整ってきたことにより、乳幼児を連れての外出に対するハードルは近年格段に下がってきた。それに対して美術館でもベビーカートゥアなどのプログラムを設ける例が増えており、当館でも幼児から小学校低学年を対象とした「あーとあそぶにわ」というプログラムを行っている他、ウェルカムルームがあることで家族連れのニーズに応えようとしている。休館前の未就学児・小学生の入館者割合が0.8%であったのに対し、今は1.8%となっている。

そして、おしゃべりをしながら、本を読みながら、工作をしながら、長い時間を過ごしている人がとても多い。ほとんどの人は立ち寄って少しおしゃべりして、5分程で出て行くという感じだが、1時間以上のんびりと絵を描いていく人も毎日のようにいる。この部屋で用意しているワークはシンプルなもので、根をつめてやるようなものではないため、他の来館者やスタッフとおしゃべりをしながら、ゆったりと手を動かしている。この部屋は「原っぱのような場」を目指しているので、塗り絵をしてもらうことや絵本を読んでもらうこと自体が狙いではない。それぞれがそういう自分の好きなことをして過ごす中で、たまたま居合わせた人（それはスタッフであることもあるし、他の来館者であることもある）とコミュニケーションをとり、発見や変化が生まれることを目指している。しかし椅子と机しかない空間で誰かとおしゃべりをしろといっても、それは無理な話である。だからまず、「さわる小さな庭園美術館」を触る、本をめくる、塗り絵をする、といった行為で足をとめてもらい、場を共有しているのだ。知らない人とおしゃべりする機会というのは、現代社会ではそうは多くないものだが、ここにはそういう空気が流れている。初対面の人同士で、なぜか折り紙教室が始まったり、イラスト対決が始まったりして、それを他の人も微笑ましく見守ったり、おしゃべりに参加したりしているという奇跡のような瞬間が、度々生まれている。



Fig.25 （前頁左）複数グループの来館者が入り混じっておしゃべりをしている。2015年「マスク展」開催期間中のウェルカムルーム



Fig.26 （前頁右）こんぺいとうのライトの型紙（Fig.19）を持ち帰った方が、さらにアレンジを加えた完成品をたくさん寄贈してくれた。美術館体験が日常につながっているのを実感する、嬉しいエピソードである。「よかったら子ども達にあげてください」というお言葉に甘え、小さいお子さんにプレゼントしたりしている。

また、ウェルカムルームは、少人数の団体受け入れにも活用している。幼稚園・小学校・中学校・高校・大学などの団体見学、教員研修会、他美術館からの視察などを受け入れる際にも、この部屋にあるツールを使って、見学の導入やふりかえりを行っている。その他、ウェルカムルームを会場としたラーニング・プログラムを行うこともあるし、晴天時には庭園で行う子ども向けプログラム「あーとあそびにわ」も雨天時にはウェルカムルームでの実施となる。また、館内の監視スタッフとの情報交換にも役立っているし、何よりこの部屋は来館者とのコミュニケーションの最前線なので、職員やインターンなどスタッフにとっては、来館者を知る絶好の場所となっている。



Fig.27 小中学校教員研修の様子。実際に子ども達を連れて来館した際にこの部屋で何ができるのかを説明している。



Fig.28 (左) 小学生の団体見学の様子。まずウェルカムルームで全体を把握してから展示室へ。



Fig.29 (右) 雨天時には「あーとあそぶにわ」をウェルカムルームの中で行う。美術館として子ども向けプログラムを行っていることを来館者にアピールできるチャンスでもある。

6 今後の課題

今後の課題として考えているのは、ラーニング・プログラムのショウケースとしての役割を強化することと、より多様な人に集まってもらうために認知度を上げるということである。

ラーニング・プログラムの中の個別のプログラム¹⁶は、15名～25名といった少人数によるワークショップ形式を用いており、告知もウェブサイトや SNS のみである。そのため多くの来館者にとっては、たまたま居合わせでもしない限り、美術館が展覧会以外のイベントやプログラムをやっているということは認識の外にあるかもしれない。しかし美術館の活動を知ってもらい、興味をもってもらうということは、来館者と美術館のコミュニケーションの第一歩として重要である。そうした意味でも、ウェルカムルームに個別のプログラムからのフィードバックを加えたり、ラーニング・プログラム全体の意図を伝えていけるよう、工夫していきたい。

ウェルカムルームは「原っぱのような場」として、様々な人が能動的に自分の時間を過ごしながらか対話をしていく部屋である。子どもから高齢者、異なる文化圏の人、障害のある人など、多様な考え方感じ方の人が集うことで、多くの対話と多くの学びが生まれる。そのためウェルカムルームは、個別のプログラムと違って事前申込や集合時間などの制限なく、開館時間中に来ればいだけ、という参加のためのハードルを限りなく低くしている。ここでの学びをより活性化していくには、やはり多様な人が来る開かれた場であることが必要であり、そのためには、美術館にまだ来ていない潜在的来館者、あるいは美術館を訪れていてもこの部屋に足を踏み入れることのなかった人々を惹き寄せることができるようなタグ付けを、ウェルカムルームに行っていく必要がある。よりインクルーシブでオルタナティブな場であること、それと同時に認知度をあげていくための施策が今後の課題である。

¹⁶ ラーニング・プログラムでは、ウェルカムルームの運営の他、クリエイティブ・ラーニングのための「ここクリエイション」、対話という方法を重視した「みんなで作るギャラリー・カンパセーション」、触覚や聴覚など身体感覚と対話を用いて建築を味わう「五感と想像力で歩く建築ツアー」、そして幼児から小学校低学年の子どもとその家族を対象とした「あーとあそぶにわ」を、シリーズとして行っている。

東京都庭園美術館
紀要 2015-16

編集：東京都庭園美術館
制作・デザイン：有限会社アルカ
発行：財団法人東京都歴史文化財団 東京都庭園美術館
発行日：2016年3月31日
〒108-0071 東京都港区白金台 5-21-9
Tel : 03-3443-0201
<http://www.teien-art-museum.ne.jp>

The Bulletin 2015-16
Tokyo Metropolitan Teien Art Museum

Edited by Tokyo Metropolitan Teien Art Museum
Produced and designed by ARCA Inc.
Published by Tokyo Metropolitan Foundation for History and Culture
Tokyo Metropolitan Teien Art Museum
Published on March 31, 2016
5-21-9 Shirokanedai, Mitato-ku, Tokyo 108-0071 Japan
Tel : 03-3443-0201
<http://www.teien-art-museum.ne.jp>