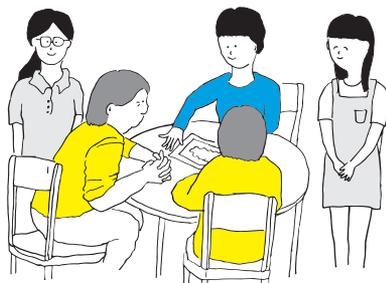
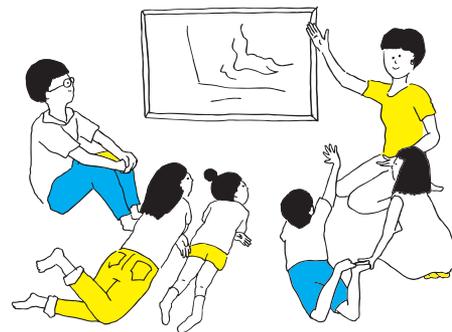
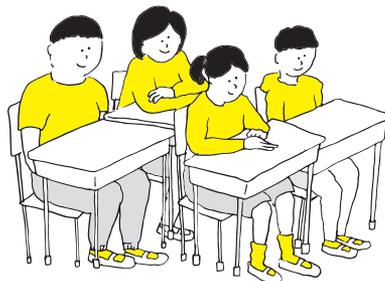
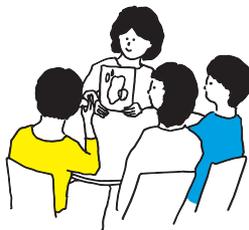


# 佐倉市立美術館 ミテ・ハナソウ・プロジェクト 事業評価報告書 2013-2017



# 佐倉市立美術館 ミテ・ハナソウ・プロジェクト 事業評価報告書 2013-2017

1 事業概要	00	5.3 美術館来場者（ミテ・ハナソウ展、その他）	00
2 評価の趣旨について	00	（1）アンケート分析	00
3 ロジックモデル	00	①ミテ・ハナソウ展子ども	00
4 調査方法	00	②ミテ・ハナソウ展大人	00
4.1 アンケート分析	00	③美術館一般アンケート	00
4.2 テキスト分析	00	④月例ミテ・ハナソウ・カイ（大人）	00
5 ステークホルダー別分析	00	5.4 優都苑	00
5.1 ミテ＊ハナさん	00	（1）テキスト分析	00
（1）アンケート分析	00	5.5 NPO 法人 ARDA、学芸員	00
（2）テキスト分析	00	（1）対談のテキスト分析	00
①個別インタビュー	00	6 統括	00
②アウトリーチに関する座談会のテキスト分析	00	（1）ミテ＊ハナさん	00
5.2 学校連携事業の先生、子ども	00	（2）学校連携・先生	00
（1）先生	00	（3）学校連携・子ども	00
①アンケート分析	00	（4）来館者	00
②テキスト分析：先生へのインタビュー	00	（5）高齢者施設・利用者（高齢者）	00
（2）子ども	00	（6）高齢者施設・職員	00
①アンケート分析	00	（7）美術館	00
		（8）NPO 法人 ARDA	00

# 1 事業概要

「対話による美術鑑賞プロジェクト ミテ・ハナソウ（以下、ミテ・ハナソウ）」は、佐倉市立美術館がNPO法人芸術資源開発機構（以下NPO法人ARDA）に依頼し、市民ボランティアを募集して行ってきた美術館における鑑賞プログラムである。本評価報告書では2013年に始まり5年間継続している事業の、2015年からの活動について対象とした。この事業では、研修を経たミテ・ハナさんと呼ばれる市民ボランティアとともに美術館の作品を鑑賞する体験を提供する。参加者は知識にこだわらず、グループで一つの作品をみて一

人一人が感じたり考えたりしたことを、自由に話すことができることが特徴である。ミテ・ハナソウの主たる事業には「学校連携や地域での事業」「ミテ・ハナソウ展」「ミテ・ハナソウ・カイ」があり、それぞれの事業にて、ミテ・ハナさんは鑑賞体験をファシリテートし、主体的に事業に関わることが期待されている。また今回の調査では、この事業の主要なステークホルダーであるミテ・ハナさんの変化にフォーカスして事業評価の方法を設計した。

# 2 評価の趣旨について

今回のミテ・ハナソウの事業評価では、事業を実施する佐倉市立美術館及びNPO法人ARDAから事業のミッションや事業内容について、なるべく丁寧にヒアリングや調査を実施し、平成29年度の活動に伴走するようなかたちで実施した。

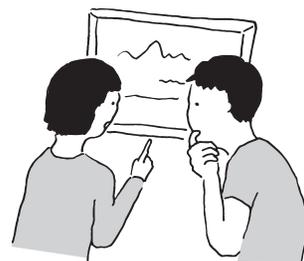
事業評価は事業を運営する側自ら実施する自己評価や外部専門家による外部評価が一般的だが、今回は専門家と事業実施主体が共に何を評価すべきかを対話しながら検討した。

今回用いた評価は伴走型評価や発展的評価といえるものであり、すでにある評価軸を事業にあてはめるのではなく、事業運営者と評価者がともに、事業の価値を掘り起こし、事業に寄り添うかたちで実施した。こうした手法は事業の個

性に即した考察や分析につながり、事業運営者が事業自体について理解を深めることを可能にし、事業運営へのフィードバックを即時に得られることが特徴となる。

具体的な事業評価の手法としては社会的インパクト評価等に用いられる、事業の変化のストーリーを明らかにするロジックモデルを用い、事業の長期的な変化が生み出す価値について整理した。

このロジックモデルは、佐倉市立美術館において、本事業担当者のみならず、美術館学芸員、美術館館長なども参加して検討・作成した。



# 3 ロジックモデル

今回、ミテ・ハナソウがどのような価値を生み出しているかを理解するために、ロジックモデルという概念図を作成した。ここでは、事業を実施したという事実や、その内容・規模を裏付けるものであり、事業に直接伴って生み出される物事を「アウトプット」と呼ぶ。「アウトプット」には、例えば来場者数、実施回数など、単純に数値化できるものも多くある。そして、「アウトプット」の効果として、事業に関わる人や地域社会に起きる気持ち、行動、状態などの変化を「アウトカム」と呼ぶ。「アウトカム」は、短期・中間・最終など何段階かに分けることができ、単純な数値では捉えづらいため、アンケートやヒアリング、場合によっては大規模統計の経年比較などによって明らかにしていく。

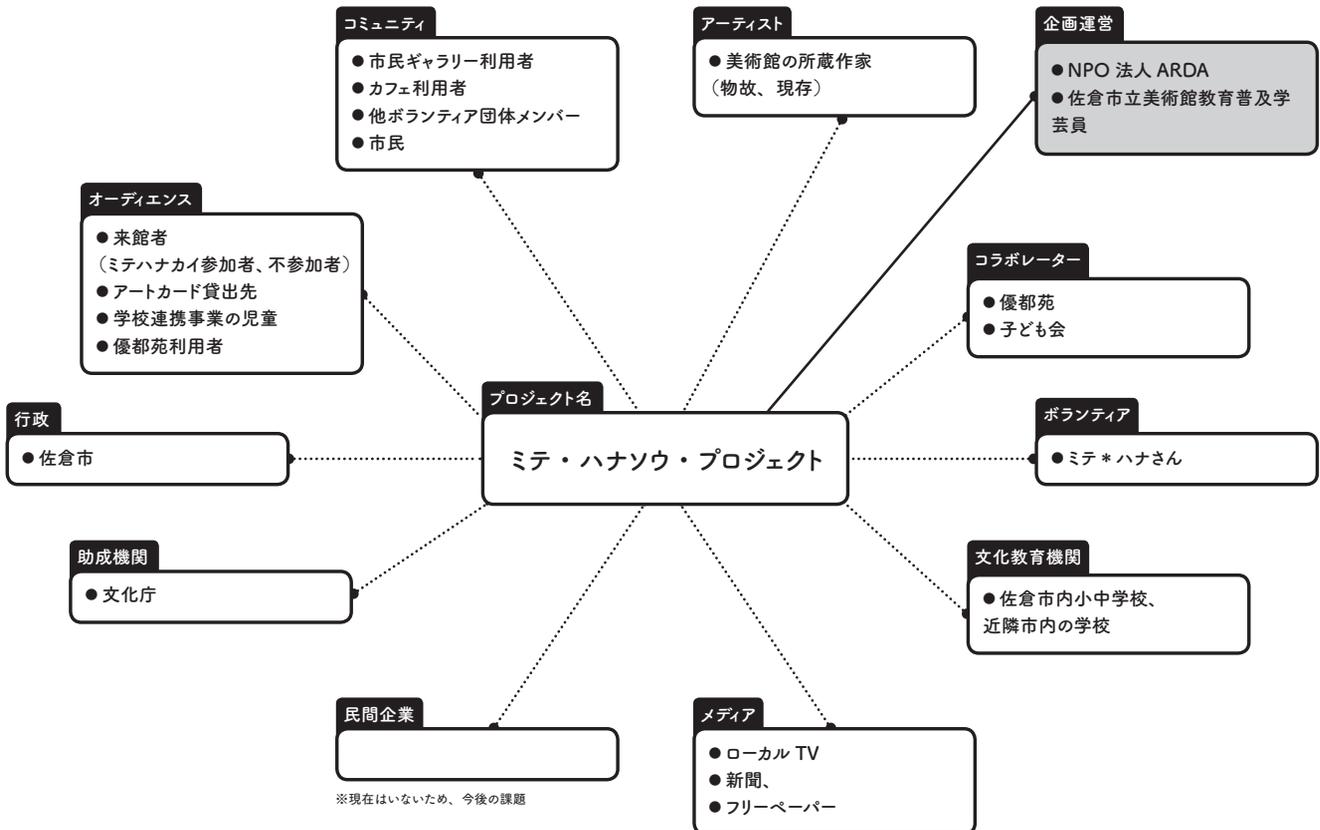
文化芸術事業に関しては、短期的な「アウトプット」以上

に、関わる人の変化や、地域社会の変化を見ていくことが重要なため、こうした長期的な視座を持つことが、事業設計の戦略などにも有効だといえる。

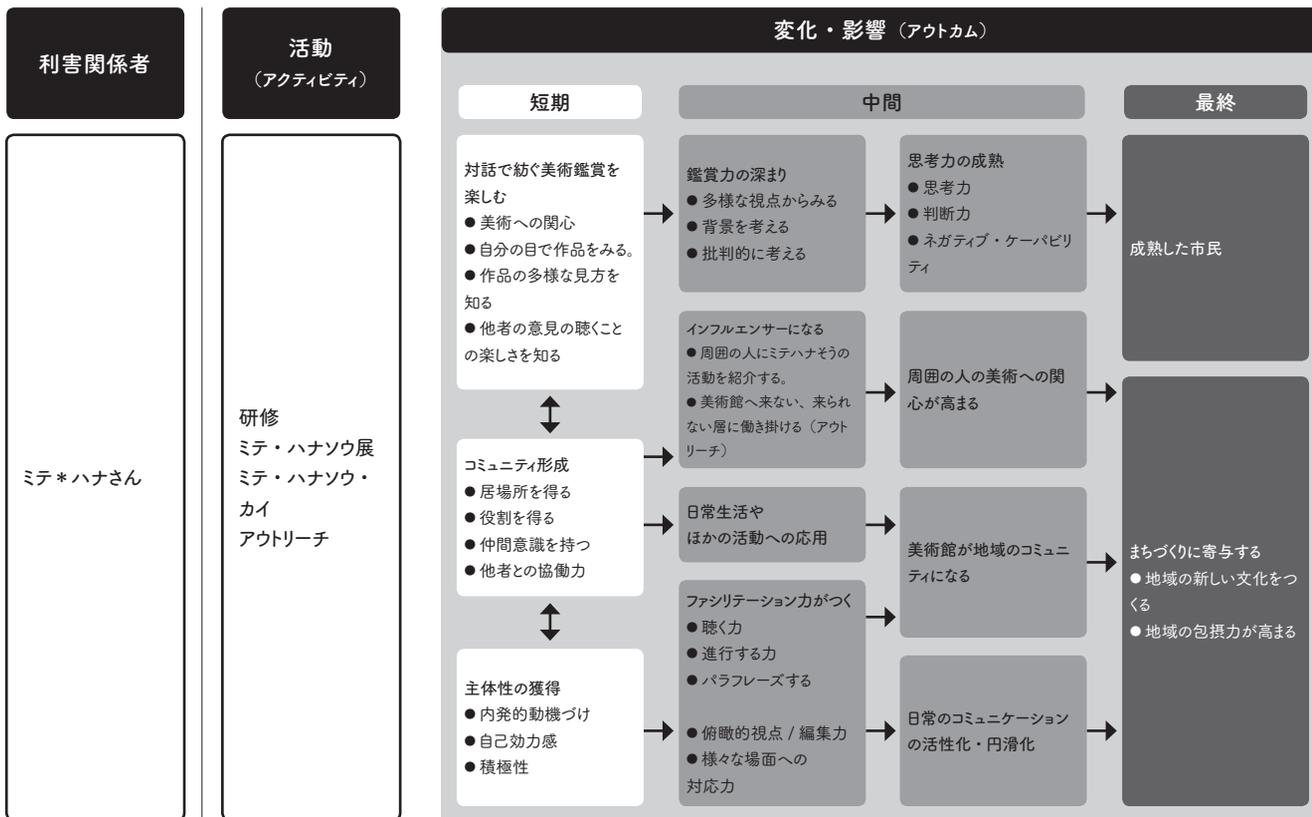
ロジックモデルでは、ステークホルダーと言われる事業の利害関係者をまずは網羅分類し、それぞれがどのように変化するかを想定している。ステークホルダーには実際の事業を運営する人、事業の対象となる受益者、主たる事業である佐倉市立美術館での対話型美術鑑賞から派生したアウトリーチ活動に参加する人などがいる。今回の調査ではその中でも特に重要なステークホルダーを抽出した。

多様なステークホルダーを分析することで、事業全体の目標の達成度が複合的に明らかになることを想定し調査を実施した。

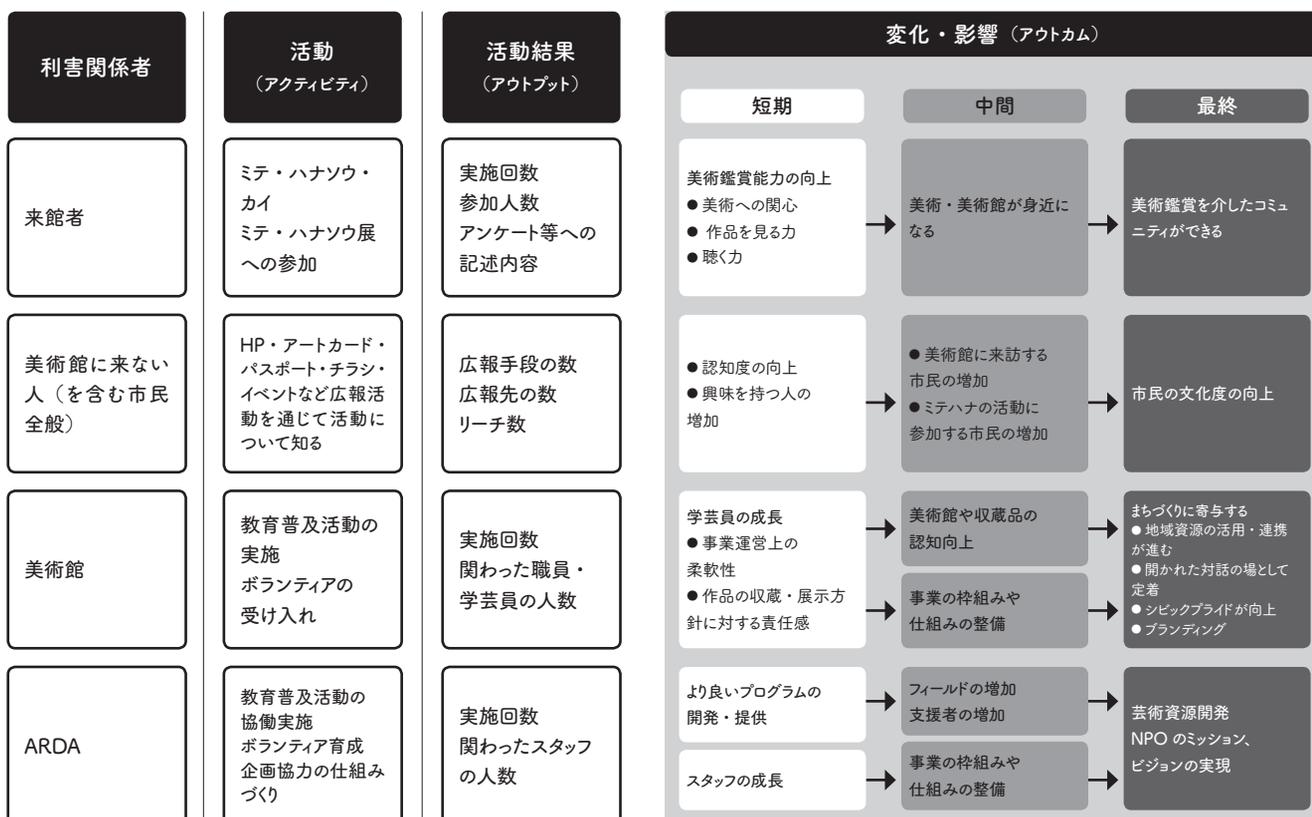
ステークホルダー



ミテ\*ハナさん

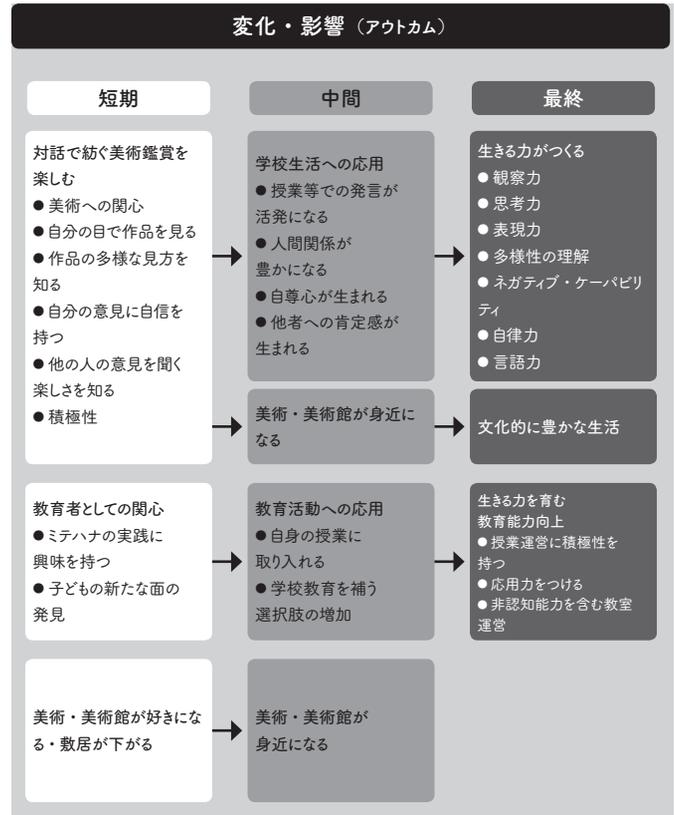


佐倉市立美術館事業



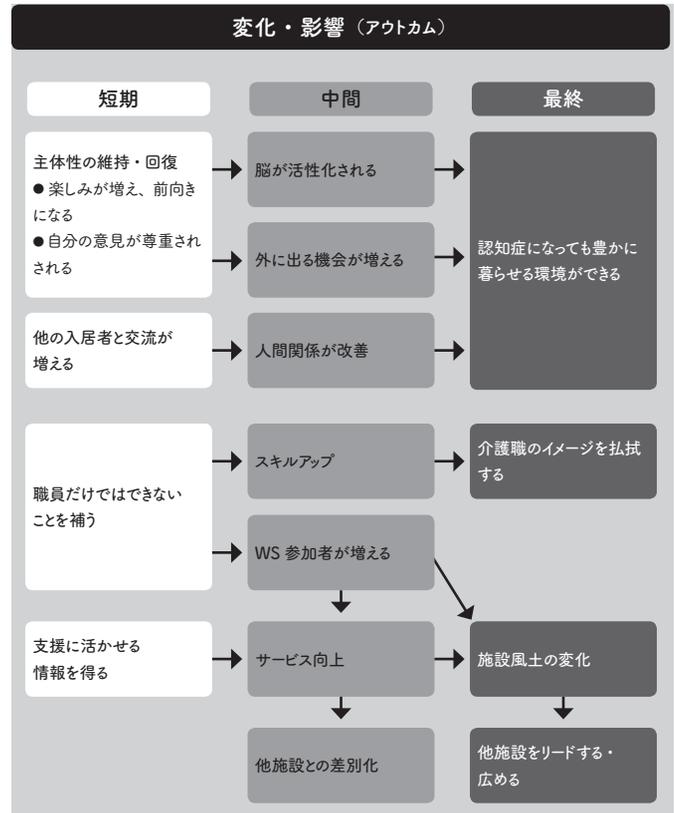
アウトリーチ活動：学校連携事業

利害関係者	活動 (アクティビティ)	活動結果 (アウトプット)
子ども	事前授業 & 美術館訪問 出前授業	実施回数 実施校数 参加人数 ワークシート等への 記述内容 アンケート等への 記述内容
先生		



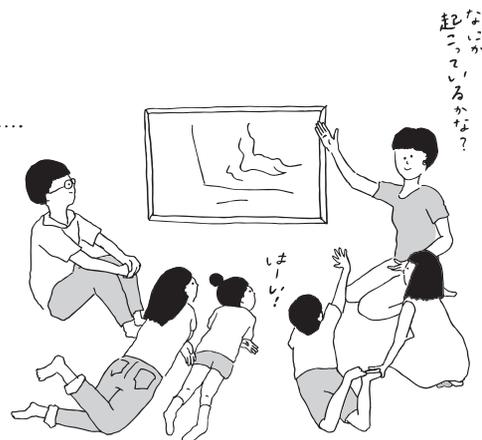
アウトリーチ活動：高齢者施設

利害関係者	活動 (アクティビティ)	活動結果 (アウトプット)
高齢者	アートカードを用いたWS 美術館に来訪	実施回数 参加人数
施設 施設職員		



# 4 調査方法

具体的な調査方法としては、アンケートやヒアリング（インタビュー、座談会形式）を実施した。今回はステークホルダーとなる、ミテ＊ハナさん、学校連携事業の先生と生徒、美術館来場者（ミテ・ハナソウ展、その他）、優都苑スタッフ、NPO 法人 ARDA スタッフと美術館学芸員に対して調査を実施した。収集したデータは、ロジックモデルに即して分析し、初期に作成したロジックモデルの検証と修正にも役立てた。



## 4-1 アンケート分析

表 1 データ分析に用いたアンケート

ミテ・ハナソウ展	ミテ・ハナソウ展 2017 大人アンケート集計 (n=207)
	ミテ・ハナソウ展 2017 子どもアンケート集計 (n=204)
	ミテ・ハナソウ展 2016 大人アンケート集計 (n=250)
	ミテ・ハナソウ展 2016 子どもアンケート集計 (n=183)
	ミテ・ハナソウ展 2015 大人アンケート集計 (n=209)
	ミテ・ハナソウ展 2015 子どもアンケート集計 (n=200)
	柴宮忠徳展 + ミテ・ハナソウ展 (一般アンケート) (n=52) ※ミテ・ハナソウ展への回答が無回答の者を除いた数字
学校連携	2017年 先生アンケート (n=17)
	2017年 子どもアンケート (n=176 ※事前・事後の回答 88/88)
月例	2017年 4~9月 大人アンケート (n=27)
	2017年 4~9月 子どもアンケート (n=4) ※集計数がごく少ないため分析は割愛
ミテ＊ハナさん事後	ミテ＊ハナさん 1 期生 14 名、2 期生 6 名、3 期生 9 名 (n =29)

## 4-2 テキスト分析

テキスト分析はインタビューや座談会に関しては下記が対象となる。

学校連携事業、下志津小学校先生 2 名

ミテ＊ハナさん個別インタビュー 5 名

ミテ＊ハナさん座談会

NPO 法人 ARDA 三ツ木紀英、佐倉市立美術館永山智子

### 手続き

インタビューおよび座談会のテキスト分析は、質的な社会調査の手法のひとつとして用いられる、グランデッド・セオリーの手続きを参照して行なった。ただし、本来のグランデッド・セオリーは、素材となるテキストからボトムアップで概念およびその構造を立ち上げる手法であるのに対し、今回は仮説となるロジックモデルがすでにあった。そこで、ボトムアップで概念をまとめ上げつつも、ロジックモデルに出てくる「仮説のアウトカム」に合わせて、あるいは、それらを適宜修正して、「データに基づくアウトカム」を生成するようにした。

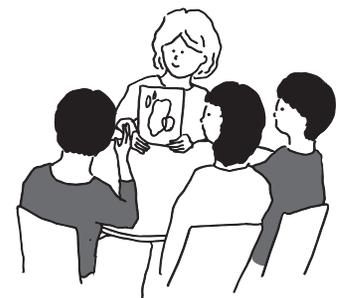
第1段階では、上記のインタビューおよび座談会を録音したものを書き起こした。そして、それらをひとまとまりの意味を損なわない程度の短い単位に分割し、各部分の内容を簡潔に表すラベルをつけた。ここでは、過度な抽象化や要約により本来の発話者の意図ができるだけ歪曲されないよう、各部分に含まれる単語をできる限りそのまま使うようにした。

第2段階では、第1段階で生成したラベル同士を比較して似たものをまとめ、仮説のアウトカムを参照しながら、データに基づくアウトカム名を生成した。この作業を通して、仮

説のアウトカムの文言を修正したり、複数に分かれていたものをひとつに統合したり、ひとつにまとめられていたものを分割したりする作業を行なった。こうして生成されたアウトカムを整理するために、アウトカムごとの表を作成した。この表は、アウトカム、分析、根拠となる発言から構成される。「分析」は、当該アウトカムがどのような内容であるかを説明するものとなる。「根拠となる発言」は、当該アウトカムに対応する発話データとなる。

第3段階として、第2段階で生成したアウトカムを元の発話の流れの中で見ていくことで、各アウトカム同士が、どのような順序・因果・その他関連のもとで言及されているかを分析した。この作業を通して、仮説となるロジックモデルのアウトカム同士の順序関係や因果関係の妥当性を検証し、データに合わせてモデルを修正した。

したがって、仮説となるロジックモデルと、データに基づいて上記手続きによって生成されたロジックモデルは、その間で検証・修正作業を挟んだため、各アウトカムの文言やそれらの構造という点において異なっている。本稿では、理解しやすさを重視し、修正後のロジックモデルとアウトカムのみを示すこととする。



# 5 ステークホルダー別分析

なにが  
起っているかな？



## 5-1 ミテ\*ハナさん

今回の事業評価で最も重要なステークホルダーとして、ミテ\*ハナさんを設定した。

この事業はすでに5年目を迎えているため、ミテ\*ハナさんには、1期生、2期生、3期生がいる。そのため、継続年数による成果の違いも見据えて評価を実施していく必要があるだろう。

アンケート、個別インタビューや座談会を通して、どのような変化が生まれつつあるかを見てみる。

### (1) アンケート分析

2017年12月から2018年1月にかけて、ミテ\*ハナさんに活動を振り返るアンケートに回答してもらった。1期生14名、2期生6名、3期生9名の計29名から回答があった。回答者は1名を除きすべて女性であった。以下回答数が少ないためパーセントではなく実数を用いる。

美術館、ならびに（業務・研修以外の）佐倉市立美術館への訪問頻度はともに年に2～3程度が最も多かった。

関心のある領域としては、「美術館」が21名と最も多く、「コミュニケーション」が18名であった【図1】。美術館とコミュニケーションの両方が経験できるのがミテ\*ハナソウといえよう。ついで児童教育とボランティア活動が続く。ここからミテ\*ハナソウには子どもに関心を寄せる人も集まっていることがわかる。

また、ミテ\*ハナソウ以外に行っている文化活動としては「習いごとや地域のサークル活動（例：合唱、絵画教室、お花、お茶など）」が19名、「地域のボランティア活動（例：読み聞かせ、PTA、傾聴、図書館ボランティア、花火大会、

マラソン大会など）」が13名であった。特に文化活動を行っていない人も4名おり、ボランティア活動や文化活動の入り口としても機能しているといえよう。

ミテ\*ハナソウの活動を通じて達成できたことについては、「作品について自分の考えを話す楽しさを味わう」「作品に対する他の人の考えを聞く楽しさを味わう」「他の人の話を聞いて、自分では思いつかなかった考えや視点に出会い、感動する」といった点でほとんどの人が「できた」と回答している【図2】。これらの点は、楽しさを味わう、感動するといったごく初期の反応を表しており、参加者がほぼ達成できている点である。これについては自由記述においても、充実感や達成感、お年寄りや子どもたちの反応への驚きやうれしさなどについての言及があった。これらの点からはロジックモデル短期の「対話で紡ぐ美術鑑賞を楽しむ」は参加者がほぼ達成できているといえる。

他方、中間アウトカムの「ファシリテーション力がつく」の第1段階の、「他の人の話をよく聞いて、それを自分の言葉でわかりやすく表現する」というパラフレーズ能力については多くの人が獲得したが、第2段階の「相手を見て、臨機応変にプログラムを実践する」「対象にあわせてプログラムをアレンジ、提案する」といった応用力や状況判断能力を用いなければならない、深度の深い活動についての達成度合いは高くなかった。これは、年数を経たからといって必ずしもできるようになっているともいえないことを示唆している。

さらに、「自分たちだけで対話で紡ぐ美術鑑賞プログラムを企画実践する」「本プログラム以外で対話で紡ぐ美術鑑賞プログラムを企画実践する」といった、美術館外でのプログラム実践についてはまだ達成できている人は多くないようだ。

しかし、中間アウトカム「日常生活や他の活動への応用」

に該当する、「この活動を通して学んだことを仕事や家庭など美術館以外の場の役に立てる」といった、生活でのコミュニケーションに活かす活動については半数の人が「できた」と回答している。特に1期生については14名中11名が「できた」と回答しており、生活にミテ・ハナソウでの実践が活きつつあることがわかる。具体的な例としては、職場でのコミュニケーションに活かしている、子どもやお年寄りなどのコミュニケーションの際に取り入れているなどのエピソードが寄せられた。ここから、ミテ\*ハナさんの活動はそこから新たな文化実践を生み出すよりはむしろ、生活における態度やコミュニケーションをよりよくするものとして個人に還元されていることがわかる。

この点は、個人がミテ・ハナソウの活動をどのように認識しているのかという点にもつながる【図3】。上位の6つは「仲間と出会う」以外はいずれも自身の成長や新しい出会いに関するものであり、個人の成長や発見につながるものである。アートへの理解は7番目である。他方、1位に「仲間と出会う」があること、あるいは「癒やされる」や「おしゃべりの場」、「社会とつながる」という場としての機能についても一定の回答があることから、ミテ・ハナソウの活動は個人の成長の場だけではなく、コミュニケーションの場としての機能も持っていることが推測でき、むしろ居場所があり仲間に出会うことが最初に必要なものとして認識されている可能性がある。

このことから、短期アウトカム「コミュニティ形成」がまずは重要で、その後個人の成長があり、中間アウトカム後半の「思考力の成熟」へつながっていることがうかがえる。

ミテ\*ハナさんの活動はほとんどの人が周囲に伝えており、ミテ\*ハナさんの活動に周囲の人と参加した人も20名いた。ミテ\*ハナさんの存在がプログラムの宣伝媒体の役割をはたしていることが推測できよう。また、ミテ\*ハナさん同士で他の活動を始めた人も8名おり、この活動から新たな文化活動が広がる可能性も持ち合わせている。

プログラムへの要望については、継続的な活動への枠組み作りや子どもへの活動を中心に地域に根差すことなど、今後も事業を継続していくことを希望する声が寄せられた。「自分事」として捉えていることに加え、その先も見据えた活動を期待していることがうかがえる。

このことから、ロジックモデル短期アウトカムの「主体性の獲得」や、中間アウトカムの「インフルエンサーになる」「日常生活や他の活動への応用」は達成されている。そして今後の要望については最終アウトカムの「まちづくりに寄与す

図1 関心のある領域

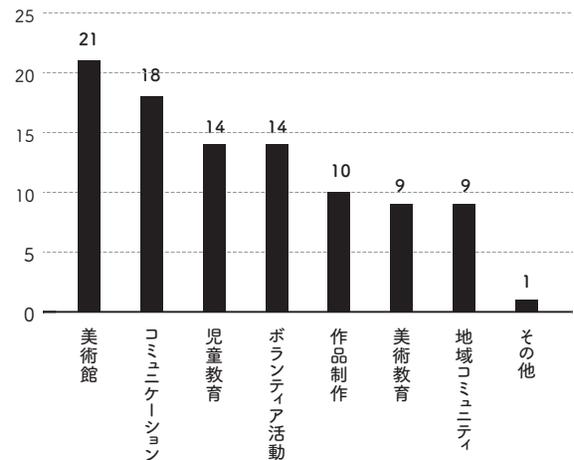


図2 達成できたこと

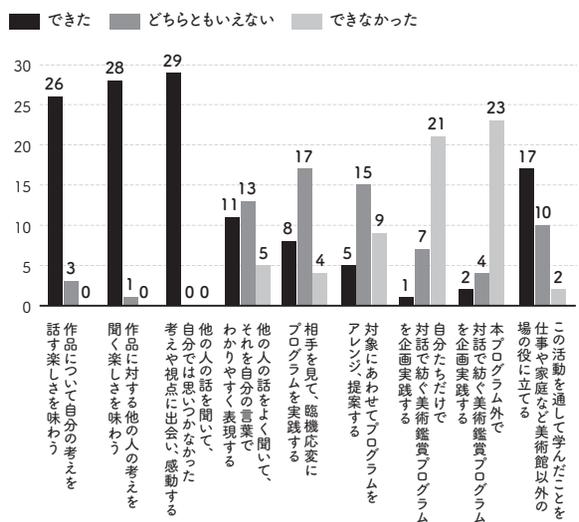
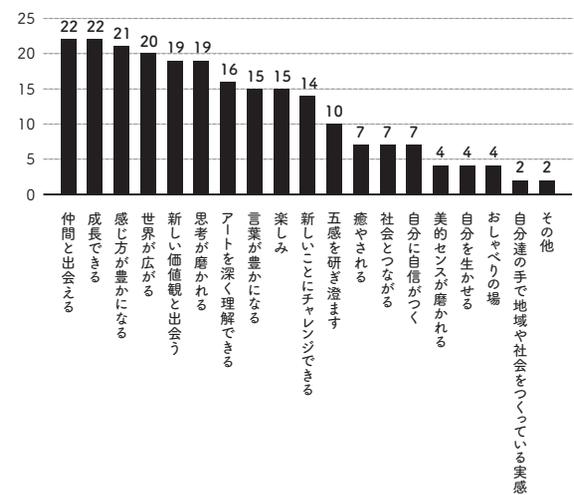


図3 ミテ\*ハナさんの活動の認識



る」「地域の新しい文化をつくる」「地域の包摂力が向上する」などへの期待を示唆しうる活動であるといえるだろう。

## まとめ

ミテ\*ハナさんたちは、ミテ・ハナソウにおける気づきや発見、感動などの短期段階についてはおおむね達成できているが、その先の応用力（中間段階）については個人差が生じていた。他方、ミテ\*ハナさんの活動はまだプログラム自体を自主的に行えるまでには至っていないものの、コミュニケーションへの応用については美術館だけの実践ではなく日常生活にも活かされていることが明らかになった。

他方、ミテ\*ハナさんの活動は個人の成長だけではなく、同じ目的や関心を持った人たちにとっての場としても機能する可能性を持っていることがわかった。将来的にはこの場を継続させ、多くの人に体験してもらえらる仕組みを作ることが、ミテ\*ハナさんの活動から見えてくる未来像であろう。

## (2) テキスト分析

### ① 個別インタビュー

ミテ\*ハナさんは、対話で紡ぐ美術鑑賞を通して、美術全般や特定の作品ジャンルに対する苦手意識がなくなり、様々な観点からじっくり見て素直な気持ちを語るという見方や、他者の話を聞くという姿勢、パラフレーズする・待つ・身体で示すなどの手法を学んでいる。そして、想像できなかった意見に出会うこと楽しんでいる。聞く姿勢やファシリテーションの手法を獲得していくことは、ミテ\*ハナさん自身にとって新たな発見であり、自分が信じてきたものがゆらぎ、新しい方法を身につけることであるとして、ポジティブに受け止められている。一方で、仕事や家庭で経験してきたことを活かす場としても捉えられているようだ。

ミテ\*ハナさん同士が仲間意識や尊敬を持ち、対等に切磋琢磨する学びのコミュニティも生まれており、そこに参加すること自体がやりがいにつながっている。数年関わっているミテ\*ハナさんのなかには、ファシリテーターとして参加者と向き合うだけでなく、ミテ\*ハナさんたちが盛り上がることにやりがいを見出し、他のメンバーを気遣うという役割を担っている人もいる。この活動や美術館に関わる者として、自分た

ちの手でもっとよくしていこうという当事者意識が生まれているといえるだろう。

対話で紡ぐ美術鑑賞の手法は、ミテ\*ハナさんの家庭や職場で会話や作家としての活動など、別の文脈にも応用されている。それにより、子どもや同僚とのコミュニケーションが活発・円滑になるなどの効果も見られている。また、この活動を人に伝えたり誘ったりすることで、興味を持つ人・参加する人も現れるなど、ミテ\*ハナさんがインフルエンサーとしても機能していることがうかがえる。地域の施設やお祭りなどにアウトリーチすることに興味や可能性を感じているミテ\*ハナさんもあり、試しにアートカードを持っていくなどの小さなアクションも生まれつつある。

ロジックモデルの短期「対話で紡ぐ美術鑑賞を楽しむ」・「コミュニティ形成」「主体性の獲得」から、中間の「居場所を得る」→「役割を得る」→「仲間意識を持つ」→「他者との」は達成されつつあるといえるだろう。

### ■テキスト分析の第2段階で作成したアウトカムごとの表

アウトカム	美術への関心
分析	対話で紡ぐ美術鑑賞を通して、美術に対する縁遠さや苦手意識がなくなり、興味のなかったジャンルにも興味が湧いている。また、美術館などに足を運ぶようになっていく。
根拠となる発言	・美術を知らない人間でも会話に参加できて、時間を楽しく過ごせるのはすごいなと思った。こういう鑑賞の方法があること自体、それまでは全く知らなかった。美術館というのは知ったかぶりで見るとも心折れそうな空間だなと思っていたんです。 ・自分の好き嫌いで美術館を選んでいたのがなくなりました。自分の視点が広がったのは嬉しいです。 ・市内の美術館だとか歴史博みたいところはまわっています。

アウトカム	自分の目で作品をみる
分析	素直な気持ちで語ってもよいということ、興味がない作品でも、よく見ることで価値を見出せることなど、作品に向き合う姿勢や方法を学んでいる。
根拠となる発言	・以前は、共感できないものは、じっくり見ることもなかったけれど、今は見れば見るほど価値があるのではないかと考えられるようになりました。 ・絵を見た時に自分の素直な気持ちで語れるんだということを知りました。

アウトカム	作品の多様な見方を知る
分析	作品を見る多様な視点を獲得している。作品鑑賞という行為に対する理解の深まりも見られる。
根拠となる発言	・前よりじっくり見るようになりました。何を言わんとしていのか、描き方とか色とか。 ・美術作品をよく見ることは、他者の尊重や想像力を養うということにつながるんだということがすごくわかりました。

アウトカム	他者の意見を聴くことの楽しさを知る
分析	他者を理解することの難しさに気づき、他者の声を聞こうと努めるようになっていく。そうした経験を通して、コミュニケーション観が変化している。
根拠となる発言	・自分と違う環境にいる人を短時間で理解することが意外とできていないことに気づいた。 ・自分の意見が膨らんでくるところで、抑えることができていく。子どもたちの声を聞かせていただくのが私の役目だった。 ・話す立場から聞く立場になった。3～4年前にコミュニケーションって何？と問われたら、「うまく話すこと」と答えていたと思う。でも今は、「相手が何を言いたいのか、うまく聞くこと」と答える。

アウトカム	聴く力 パラフレーズする
分析	参加者の対話を引き出す姿勢やスキルを身につけている。対話を生み出す手法を自分の言葉で咀嚼し、実践しようとしている。
根拠となる発言	・子どもたちから対話を引き出しせたり、いろんな発想や意見が生まれてくることにやりがいを感じます。 ・自分の意見を言わずにパラフレーズをして相手の思考を開くやり方というのは、想像力を膨らませるいい橋渡しになっている、良いやり方。 ・ここには裁く人がいませんよという身体感覚で、その場に自分がいるということ意識して、そこに言葉に乗っかっていくという手法を使うと、うまくいくと最近わかってきた。

アウトカム	日常生活やほかの活動への応用
分析	対話で紡ぐ美術鑑賞の手法を、日常生活、他のコミュニティ、自身の作家活動などに応用している。
根拠となる発言	・パラフレーズという手法を、日常の中でも使ってみたくなるんですね。息子との会話でも、「それってこういうことだね」と言い換えていたら、最近よく喋ってくれるようになりました。 ・自分の作家活動として、身体を見て話をしようというのをやっていて、パラフレーズを応用しています。 ・子ども食堂でアートカードだとか対話による鑑賞をやってみたくて思っていて、打ち合わせの時に「こんなのあるんだけど」ってアートカードを持って行きました。

アウトカム	主体性の獲得
分析	ミテ*ハナさんの活動に対して、もっとこうしたらよいという考えを持ち、自分たちもそれを担っていきたいという当事者意識を持つようになっていく。
根拠となる発言	・自由に発言できる振り返りの場を、自分たちでもっと作っていかないといけないと思います。 ・市民がアートと関わるきっかけづくりを美術館頼みにするのではなく、僕らもボランティアな立場ですけど、一緒に考えていかなきゃいけない。

アウトカム	周囲の人にミテ*ハナさんの活動を紹介する 周囲の人の美術への関心が高まる
分析	ミテ*ハナさんがインフルエンサーとなっている。この活動を家族や周りの人に伝えたり誘ったりすることで、興味を持ったり参加したりする人も現れはじめていく。
根拠となる発言	・食事に出かけた時に会った人をお誘いしたら、来て下さいました。他の活動で一緒にいる人にも声をかけたりとか。 ・ミテ*ハナソウ*カイに息子を連れて来ました。話を聞いて楽しそうにしている。「こんな楽しみ方もあるんだね」と言っていました。 ・以前、ケーブルテレビの視聴者リポーターやっていたんですが、ミテ*ハナさんを2回ほど取りあげていただきました。

アウトカム	コミュニティ形成
分析	ミテ*ハナさん同士が、仲間意識やお互いに対する尊敬を持ち、対等に切磋琢磨できる学びのコミュニティができていく。その場に自分が貢献できていることが喜びになっている。
根拠となる発言	・年齢による格差なく、みなさんが率直に私とコミュニケーションしてくださるのがすごく嬉しい。 ・未知なことに食欲な姿勢や、話し合える環境が日本にあるということが嬉しい。そういう環境を作るパーツとして自分が機能していることがやりがい。

アウトカム	美術館が地域のコミュニティになる
分析	対話で紡ぐ美術鑑賞や美術館が、来館者をはじめとする市民のつながり形成の場になりうる可能性を感じている。
根拠となる発言	・美術館は、コミュニティを形成する場所なのかもしれない。今は自治会が崩壊に向かっていますが、美術館がそれに代わる役割を果たせるかもしれないし、それを再生するつながりをつくる場になるかもしれない。 ・ミテ*ハナソウ*カイの後に雑談していると、「私こういうことやっています」「僕も実はこんな友人がいるんですよ」という会話が生まれて、つながりが見えてくることあります。

アウトカム	美術館へ来ない・来れない層へ働きかける
分析	障害者施設や子ども食堂、地域のイベントにアウトリーチしていくことに、関心や可能性を感じはじめている。
根拠となる発言	<ul style="list-style-type: none"> <li>・自分が関わっている福祉施設の利用者たちが遊びに来て、一生懸命絵を見て、感想を言ってるのを見て、可能性があるんだな、やってみたいと思いました。</li> <li>・新町通りの行事に合わせてミテ・ハナソウ・カイをやったりとか、緑日でアートカードをちゃぶ台に広げてやってみたい。</li> </ul>

アウトカム	ネガティブ・ケーパビリティ
分析	答えが出ないことや、すんなりと進まないことに対して、寛容になっている。
根拠となる発言	<ul style="list-style-type: none"> <li>・今までだと答えが出ないとカチンときたり、ガーッと言っちゃったことあったんですけど、そうではなくて答えが出なくても待てる、許容できる。</li> <li>・言い方も変わってきた。まずは「今日どう?」って一言話があって、「じゃあやろうか、そろそろ」みたいな。仕事の場でもそうですよね。</li> </ul>

## ② アウトリーチに関する座談会のテキスト分析

アウトリーチのはじまりは、ミテ＊ハナさんの主体性に委ねるかたちで設計されており、アウトリーチ先の課題に対して主体性を持った人が発起人となって行われている。それを他のミテ＊ハナさんに広げる仕組み（全員規模で呼びかける、掲示板で状況を共有する）があることで、周りを巻き込んでプロジェクトが生まれている。また、事業化されていないものの、自分の職場でミテハナソウの手法を活かしたり、職場の人からミテ＊ハナさんの活動を受け入れたいという声が出るなど、ミテ＊ハナさん同士やその周りの人たちの間で、活動が波及しはじめています。

アウトリーチの効果として、学校では、子どもたちの美術に対する関心が高まっている。スクールカウンセラーとして働くミテ＊ハナさんは、絵を見たり音楽を聴いたりして感じたことを話す活動を子どもたちとの対話に取り入れている。それによって、あらたまったカウンセリングの場では引き出しづらい気持ちを引き出すことができるそう。高齢者施設では、回を重ねるごとに、入居者同士がお互いの話を聞きあうなどコミュニケーションが取れるようになり、美術が好きの人以外にとっても楽しめる場となっている。学校や高齢者施設の普段の環境やアプローチでは引き出せない表現や行為を、ア-

トカードを用いたワークを行うことによって引き出すことができる。それによって、学校教育、カウンセリング、高齢者介護における課題を解消することができる、という手応えをミテ＊ハナさんは感じている。

小学校や高齢者施設での活動やその手応えを踏まえて、養護施設、認知症カフェ、お祭りやイベントなどに働きかけていきたいという気持ちが生まれている。一方で、その実現のためには、現場の人たちとの調整やその窓口となる人の有無、自分たちの力量やモチベーションの継続に関する懸念などがハードルとなる。

### ■ テキスト分析の第2段階で作成したアウトカムごとの表

アウトカム	ミテ＊ハナさん:美術館へ来ない・来れない層に働き掛ける
分析	アウトリーチのはじまりが、ミテ＊ハナさんの主体性に委ねるかたちで設計されている。主体性の高い人たちが集まる場と、それを他のミテ＊ハナさんに広げる仕組みがあることで、周りを巻き込んでプロジェクトが生まれる。小学校や高齢者施設での活動を踏まえて、他のフィールドにも働きかけていきたいという気持ちが生まれている一方で、調整役の有無、力量、モチベーションの継続に関する懸念が、実現のハードルとなっている。
根拠となる発言	<ul style="list-style-type: none"> <li>・学校以外でどこでやりたいかというの、ミテ＊ハナさんたちから「ここでやってみたい」と出てきたところを「じゃあやろう」という感じでやってきた。</li> <li>・優都苑で自分が働いていたし、アウトリーチできるかもと思って提案した。</li> <li>・施設と高齢者とアートをつなぐ何かがしたいって思っていたところに、優都苑のプロジェクトがはじまったので、最初に手を挙げた。</li> <li>・アウトリーチ委員会に、ここなら何かできそうだと思うミテ＊ハナさんたちが集まってくれて、やるとなった時には「当日一緒にやる人、手挙げて」みたいな感じで全員規模で呼びかける。</li> <li>・養護施設で心が傷ついている子にこれをやったら、こどもの心を豊かにできるのではと考えてる。今の私たちにはそれだけの学がないし、そういう施設が具体的にどこにあるかもわからないから、実現は難しいかなと思いつながら。</li> <li>・月一回、認知症の方が集まる会があるので、一緒にこれをやりたい。</li> <li>・洋服の物々交換会をたまに手伝いに行くんですが、親子が来ているので、そのなかでミテ＊ハナソウ・カイを開いて、やってみたい人に参加してもらってもいいし、子どもを集めてやってもいいし。</li> <li>・自分のモチベーションを保っていられるかどうか。あとは窓口になってくれる人、連絡係をしてくれる人がいないとね。</li> </ul>

アウトカム	ミテ*ハナさん:日常生活やほかの活動への応用
分析	事業化されていないものの、自分の職場でVTSの手法を活かすなどの自発的な取り組みも生まれている。また、ミテ*ハナさんが勤務する職場でミテ*ハナさんの活動を受け入れたいという人も現れはじめています。
根拠となる発言	<ul style="list-style-type: none"> <li>・スクールカウンセラーとして勤務している学校で、「この絵のなかで何が起きているかな?」という話をする、いろいろな想いや、その時のリアルな気持ちが出てくる。「じゃあ今の気分フィットする一曲を教えてください」って言ってYoutubeで一緒に聞く時に、VTSを使って「なんでこの曲が気になるのかな?」とか。</li> <li>・校長先生はすごく興味を持ってくださっていて、バスは自分たちで出すから、美術館に行きたいと言ってくださってるんですね。</li> </ul>

アウトカム	子ども:対話で紡ぐ美術鑑賞を楽しむ
分析	小学校にアウトリーチするなかで、子どもたちの美術に対する関心が高まっている。
根拠となる発言	<ul style="list-style-type: none"> <li>・最初、全然絵に興味なさそうだった男の子が、早速好きな絵を選んで「これ家に飾りてえ」みたいなことを言っていた。</li> <li>・美術館に行ったらどれを見たいか、真剣に写真を見て選んだりしていて、すごいなあと思いました。</li> </ul>

アウトカム	子ども:自尊心が生まれる 子ども:他者への肯定感が生まれる
分析	アートカードを用いたワークを学校で行うことで、普段の環境やアプローチでは引き出せない表現や行為を引き出すことができる。それによって、スクールカウンセリングにおける課題を解消することができる。
根拠となる発言	<ul style="list-style-type: none"> <li>・「相談」というと、子どもたちはすごく身構えて相談につながらないことも多くある。アートカードを使って、自分が何を見出すか、どう感じるかということをもみんなと共有して、そのまま受け入れられる経験が、子どもたちの自己肯定感や仲間を認める力につながっていく。日常でそれができるのは実はものすごいこと。</li> </ul>

アウトカム	高齢者:他の入居者と交流が増える
分析	高齢者施設へのアウトリーチの回数を重ねるなかで、入居者同士がお互いの話を聞きあうなどコミュニケーションが取れるようになってきている。美術が好きな人以外にとっても楽しめる場となっている。
根拠となる発言	<ul style="list-style-type: none"> <li>・入居者は個人になりがちだけど、この時間だけでも、コミュニケーションをとることが、最近回を重ねるごとにできるようになってきた。</li> <li>・絵が好きじゃなくても、これを見ながらおしゃべりする時間が楽しいという人にとっては、面白いんじゃないかな。</li> <li>・最初は、入居者の話をミテ*ハナさんが傾聴するかたちだったけれど、最近はやっと入居者同士の対話になっている。みんなも慣れて、お互いの話を聞いて、自分の意見も言うという時間の過ごし方がわかってきた。</li> </ul>

アウトカム	高齢者:主体性の維持・回復 高齢者:外に出る機会が増える
分析	アートカードを用いたワークを、高齢者施設で行うことで、普段の環境やアプローチでは引き出せない表現や行為を引き出すことができる。それによって、高齢者介護における課題を解消することができる。
根拠となる発言	<ul style="list-style-type: none"> <li>・食べ物にしても食器にしても全部整っているところにいるだけだから、自分がこれがいいというふうを選択するのは、頭のなかでも何でも活性化されると思う。それが積み重なって、今まであまり言葉を発しなかった人が色々話してくれるようになるということはあると思います。</li> <li>・もともと絵が好きとか美術館に行っていた人もいると思うけど、「こういう状況だから仕方ないわ」って諦めてると思うのね。そういう人がアートカードに触れると、「やっぱり美術館に行ってみよう」と思ってリハビリも頑張るかもしれない。実際に美術館に出かけちゃった人もいます。</li> <li>・「何もできない」と諦めていたり、元気がない顔を見ている家族も、生き生きした顔を見れたらうれしい。</li> </ul>

## 5-2 学校連携事業の先生、子ども

### (1) 先生

#### ① アンケート分析

事前授業の様子について、取り組みはいずれにしても熱心である様子がわかる。子どもたちは熱心に取り組みをしていたが、普段発言しないことが発言するまでは至っていない。自由記述からは、当日が楽しみになる、ミテ・ハナさんに親しみを感じるなど期待感の高まりがあることが読み取れる。

美術館での様子については、作品をよく観ていた、対話やディスカッションをよくしていたなどが当てはまる。

対話で紡ぐ美術鑑賞の意義は、作品を見る力、感じ取る力、イメージや意見を持つことができるなどへの効果を感じている先生が多かった。また、美術館への心理的距離を近くする作用も持っていた。

学校連携については無回答の先生が1名いたほかは、「とても意義があった」「意義があった」、あるいは「とても興味を持った」「興味を持った」を回答している。

回答した先生全員から先生自身の変化があったとの回答があった。先生自身の気づきとしては、「こんなことを考えているのかと驚いた」や「いつもと違うこと的一面を知ることができた」といった子どもに関する気づきのほかに、「美術鑑

賞のイメージが変わった」と美術鑑賞や美術に関するイメージの違いを見出している先生も多いた【図4】。

ここから、ロジックモデルの短期である「ミテ・ハナソウの実践に興味を持つ」「子どもの新たな面の発見」は達成されているといえるだろう。

自由記述においては子どもの変化の様子がかかっていた。例えば「立体物の作成を行った時に計画書が具体的に書けていたり、そこに見た人にどんな風感じてもらいたいかも書けていた」であったり、「絵や他の人の作品を見たときに、どんな思いで描いたのかを考えるようになった」など、美術に関する変化や気づきがあった一方で、美術以外の要素として「人前で自分の考えを言う回数や意欲が増した」という感想を持った先生もいた。美術の対話で紡ぐ美術鑑賞であるが、美術以外の日常生活や他の科目での学びに活かす可能性を秘めている。

他方、対話で紡ぐ美術鑑賞への要望としては、扱う作品の種類（意見の言いやすい作品を選定してほしい）、子どもへの意見の振り方、鑑賞時間のバランスなど、子どもがよく対話型鑑賞を楽しめるようにとの提案が寄せられた。

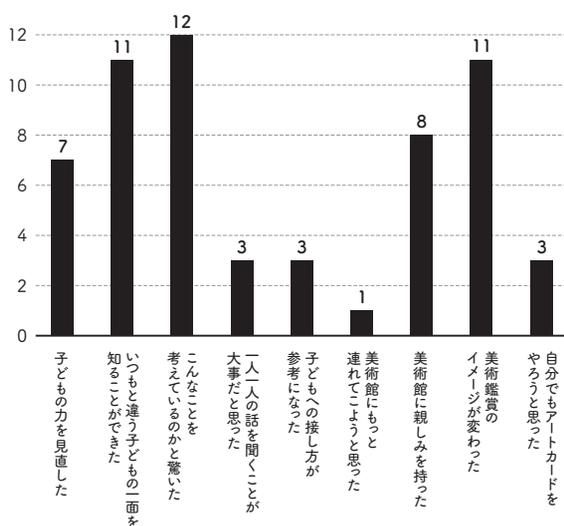
#### まとめ

学校連携の先生のアンケートからは、特にロジックモデルの短期の目標である「ミテ・ハナソウの実践に興味を持つ」「子どもの新たな面の発見」「美術・美術館が好きになる・敷居が下がる」は達成できているといえる。最後の点については美術教員以外が含まれていても（だからこそ）「美術鑑賞のイメージが変わった」という回答が高い割合を示すことは、美術や美術館のイメージ転換に対話で紡ぐ美術鑑賞が作用していると考えられる。ただし、中間アウトカムである教育活動への応用はまだ具体的に行われておらず、今後は美術教師を中心に授業に取り入れたり、授業への工夫が広がることが望まれる。

#### ② テキスト分析：先生へのインタビュー

先生の観察によれば、子どもたちの積極的に手を挙げ発言しようとする姿や、クラスメイトの発言を聞く表情から、彼らは、対話で紡ぐ美術鑑賞の場において、作品を見たり他者の意見を聞いたりすることの楽しさを感じていたと考えられ

図4 ミテハナを通しての子どもの変化



る。また、事後にお礼の手紙を書くという課題を与えた際に、普段は型を示すなどの指導が必要な子どもたちも自由に書いており、内容も具体的で分量も多かったというエピソードは、美術に対する興味の表れだといえるだろう。子どもたちの発言に見られた多様な視点や言葉は、対話で紡ぐ美術鑑賞を通して美術を見る力が育っていることを示し、それは表現の仕方の引き出しを増やすことにつながっている。こうした効果を生むためには、事前授業において自由に感じたことを表現できる環境を子どもたちが経験していたということが、重要であったと考えられる。また、このような子どもたちの変化は、その後の学校生活へも引き継がれており、異なる意見を言ったり受け止めたりする様子も見られるようになってきている。

先生は、子どもたちに絵の見せ方を伝える方法の多様さという点で、対話で紡ぐ美術鑑賞に教育的関心を示し、アートカードを子どもたちとやってみるなど、自身の教育活動に取り入れていた。一方で、授業では教材の制約上、自由な発言を引き出すことには限界があるとし、学校的枠組みとは別の活動として対話で紡ぐ美術鑑賞が機能すると捉えている。そうした、子どもたちに対する効果に加えて、対話で紡ぐ美術鑑賞は先生自身の認識にも影響を与えている。積極的に自由な子どもたちの姿に出会うことで、先生は彼らの新たな一面を発見するとともに、先生自身の美術に対する関心や子どもたちの作品に対する見方も変化している。

ロジックモデルの短期「教育者としての関心」、中間の「教育活動への応用」に関しては一定の効果が認められる。一方で先生自身にとって短期の「美術・美術館が身近になる」ためには、もう少し先生と美術館の意識した関係性の構築が必要だと考えられる。

## ■テキスト分析の第2段階で作成したアウトカムごとの表

アウトカム	子ども:美術への関心 子ども:自分の目で作品を見る 子ども:積極性
分析	積極的に手を挙げ発言しようとする子どもたちの姿から、作品を見ることを楽しみ、没頭していたことがうかがえる。
根拠となる発言	・「自分の意見を言わせて」というのは楽しい活動の時ですね。 ・発見を言いたくしょうがない子がいましたね。入り込んでいるなど感じましたし、「とにかく何かを見つけてやろう」という意欲もあり、普段引っ込んでいる子どもも手が挙がっていたと思います。

アウトカム	子ども:他者の意見を聞くことの楽しさを知る
分析	クラスメイトの発言を聞く子どもたちの表情や感想から、他者の意見を聞く態度で臨んでおり、またそれを楽しんでいたことがうかがえる。
根拠となる発言	・子どもたちは「私はこう見える、でもあの子はこう見えている」を受け止めていました。他の子の意見を聞いたのが楽しかったという感想がありました。 ・子どもたちを見て「君そんな風に感じたの?」という表情が見えました。表情が出ていたのがちゃんと話を聴いていた証拠だと思います。

アウトカム	子ども:美術・美術館が身近になる
分析	子どもたちがお礼の手紙を自分で考えてたくさん書くことができていたことから、美術館や美術に興味を持ったのだろうと推察できる。
根拠となる発言	・美術館や絵や作品に興味を持ったというか、近づいたんじゃないかなと思います。お礼の手紙を書く事は良くやるんですけど、今回みんなばんばんに書いていて内容が具体的でした。型とかを挙げなくても自分で自由に書いていて、次はもっと明るい絵を見たいです、ということも書いていました(笑)

アウトカム	子ども:授業等での発言が活発になる
分析	ミテ・ハナソウ・カイ以降、普段の授業でも、自発的に意見を言う子どもが増え、異なる意見を言うこと・受け止めることができるようになってきている。
根拠となる発言	・自分の意見を言う時に手を上げる子の数が多くなりましたね。特に国語では、「この時ノリオはどう思ったんだろう?」と聞くいつも手を挙げなくて指名していた子が手を挙げて発言する事が増えてきましたね。 ・答えがないものに発言することは安心して言えるのかなと。みんなも否定はしないでですし、意見の違う子は「僕は別の感じ方をしました」と言って手を挙げて「僕はこう感じました」と言えるようになりました。

アウトカム	先生:ミテ・ハナさんの実践に興味を持つ
分析	先生は、以前の対話型鑑賞の経験から、鑑賞教育の方法の多様さに関心をもち、ミテ・ハナさんの活動にも同様の期待を持って取り入れている。
根拠となる発言	・前の校長先生のときも、美術館から作品をお借りして事前授業やりました。その時は自由に「こんな風に見えるね」と話していたのですが、子どもたちに絵の見せ方を伝える方法はいろいろあるんだなあ、と楽しくなっていました。そんなつながりもあって、ミテ・ハナさんをお願いしているという感じです。

アウトカム	子ども:観察力 子ども:思考力 子ども:表現力
分析	対話の中で子どもたちが発する言葉の多様さや、作品に言及する視点の多様さは、鑑賞力・表現力・感性が高められていることを表している。また、この経験を経て、子どもたち同士でコミュニケーションする力もついていると推察される。
根拠となる発言	<ul style="list-style-type: none"> <li>・絵そのものを良く見れていたと思います。色で観たり、形で観たり、子どもたちはいろんな角度から観る事を良く知れたと思います。良くいろんな言葉が出てくるなとも思いました。</li> <li>・「この形はこんな風に見える」というような、自分の感性を高めながら観れているのがすごいなど。</li> <li>・引き出しの数が増えたと思いますね。表現の仕方とか。いろいろな言葉が増えたと思います。</li> <li>・一回やったから子どもたちは楽しく自由に話しながらできるようになっていますね。私たち大人が入らなくても自分たちでできると思います。</li> </ul>

アウトカム	先生:子どもの新たな面の発見
分析	先生は、子どもたちの思いがけない真剣な表情や、普段と違う振る舞いを見て、子どもたちの新たな面を感動や感心とともに受け止めている。
根拠となる発言	<ul style="list-style-type: none"> <li>・表情がいつもつまんなそうで少し気になる子がいたのですが、自由行動になった時に、真剣に絵を観たり書いたりしていたんです。「今までこんな表情見せた事ない!すごいな」と思ったんです。「この子こういう表情できるんだ」という新しい発見がありましたね。</li> <li>・普段はちょっと出し合っている二人が真剣に意見交換していたりとか。</li> </ul>

アウトカム	先生:自身の授業に取り入れる
分析	先生はアートカードの活動を学校で取り入れている。一方で、普段の授業では教材の制約上、自由な発言を引き出すことには限界があると、学校の枠組みとは別の活動だからこそミテ・ハナさんの活動が機能すると捉えている。
根拠となる発言	<ul style="list-style-type: none"> <li>・以前のアートカードを使った事前授業がとても良かったので、いまの6年生が5年生の時に、カードを借りて、その授業を真似して子どもたちと一緒にしていたんです。</li> <li>・普段の授業では「どう思う?」と言って話を振ることはあるのですが、やはり教材があるので、答えとまではいかなくても制約があるんですね。自由というのは難しいですね。</li> </ul>

アウトカム	先生:美術への興味が増す
分析	先生自身も、子どもたちの様子を通して、美術館や美術鑑賞の面白さを感じている。また、子どもたちの作品に対する見方も変化している。
根拠となる発言	<ul style="list-style-type: none"> <li>・美術館の面白さを子どもたちから教わったと思います。ミテ・ハナさんを通じて鑑賞っていろいろな切り口で観て行くことの楽しさがあるなと思いました。</li> <li>・4年生の絵が校内に飾ってあるんですけど、これを美術作品としていろんな視点で観てみると面白いですね。作品って誰が描いても意味があって面白いんだなって思います。</li> </ul>

## (2) 子ども

### ① アンケート分析

回答した児童の男女比はほぼ半々である。美術館の訪問回数は、事前では0回とした子どもが29%である。絵を描くことが好きかについては事前事後で大きな差は見られないが、絵を見ることが好きかについては「とっっても好き」の割合が増えている。

事前と事後では作品のイメージについて大きな変化は見られない。ただし「ワクワクする」や「楽しい」がわずかに増えており、他方「たいくつ」が減っていることがわかる【図5】。

美術館のイメージの事前と事後の変化を見ると、「静かなところ」という回答の差が最も大きい。これは実際に美術館に行くことで静かな所というイメージが強くなったことが考えられる。他方、「好き」や「おもしろいところ」という回答は増えており、肯定的な考えを持つ子どもが増えていることがわかる【図6】。

感想は「とっってもおもしろかった」が51%、「おもしろかった」が30%と、合わせて8割を超えている。

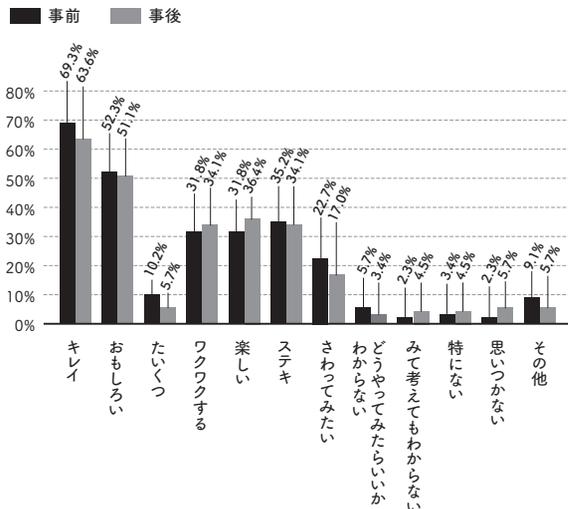
具体的に面白かった点については「見てたくさん考えたところ」、「見たことがないものが見られた」の回答が多い(図7)。いずれにしても、作品を見ることの実験が子どもたちにとっては面白かったものとして認知されている。ついで、アートへの意味への理解が増したことや、自分の意見を表明できたことを楽しみとして見出している【図7】。

ほかに美術館でやってみたいこととしては「他の美術館にも行ってみたい」という回答が最も多い。ついで、アートカードで遊びたい、絵について話したい、絵を描きたくないとなりが続く【図8】。

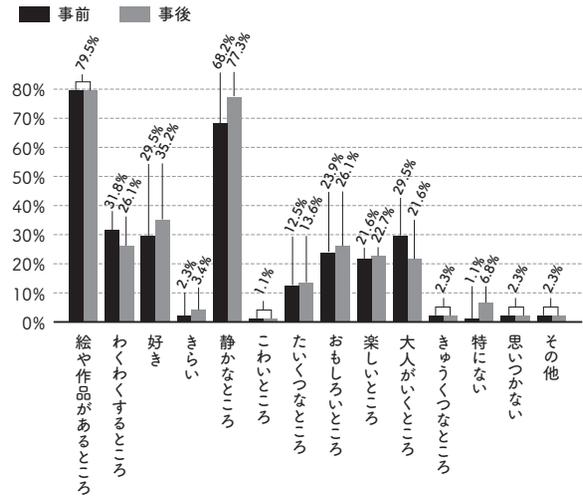
## まとめ

学校連携は子どもにとって、対話で紡ぐ美術鑑賞を楽しむ機会であると同時に、美術館というものを親しむ機会となっている。その点からすれば、学校連携の場合、子ども自身にとっては対話型鑑賞そのものを楽しむというよりも、美術館という「いつもの授業とは違う空間」を楽しむ場として作用していることが推測できる。これは、対話で紡ぐ美術鑑賞に興味を持って美術館を訪れているミテ・ハナソウ展に来る子どもとは大きく違う点だと考えられる。ロジックモデルにおいては短期アウトカム「対話で紡ぐ美術鑑賞を楽しむ」、つまり作品の楽しさや他人の意見を聞くことを経て、中間アウトカムである「美術・美術館が身近になる」として美術への興味が増すと想定されていたが、美術館という施設への興味が先行したうえで後に、そこで行われている対話で紡ぐ美術鑑賞への興味が増すのではないかとというロジックモデルも提案できる。まずは「美術館」という場を体験することが子どもにとっては大きな一歩と言えるのだろう。

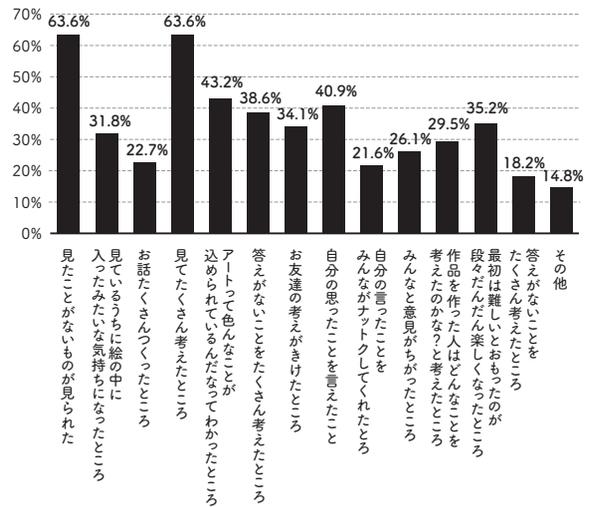
### 図 5 作品のイメージ



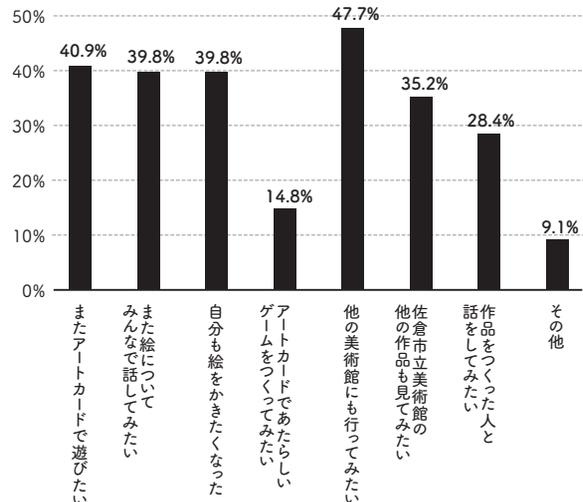
### 図 6 美術館のイメージ



### 図 7 感想



### 図 8 ほかに美術館でやってみたいこと



## 5-3 美術館来場者（ミテ・ハナソウ展、その他）

### （1）アンケート分析

#### ①ミテ・ハナソウ展子ども

来場した子どもの経年比較をしてみると、来場者は各学年まんべんなく来場していることがわかる。また、例年女兒の方が男児の2倍近く来場している。

認知経路としては、「学校からもらった展覧会のチラシ」が毎年最も多い（2015年83%、2016年77%、2017年65%）。ただし、回を重ねるごとにそれ以外の認知経路で知る来場者が増えていると考えられる。

また、満足度もおおむね高く、8割前後を推移している。

2017年に来場した子どもは半数がミテ・ハナソウ・カイに参加したことがあると回答している。これは展覧会のリピート率としては驚異的な数字である【図9】。ここから中間アウトカムである「美術・美術館が身近になる」はある程度達成されたといえるだろう。

「楽しかったところ（複数回答・2017は選択肢が多い）」について聞いてみたところ、「絵を見ながらいろいろ感じて考えた」が62%と最も割合が高く、ついで「自分の意見がいてよかった」の59%である。2015年は「他人の意見を聴くのが楽しかった」の回答が一番高かったことを踏まえれば、年を経るにつれてミテ・ハナソウ・カイを通じて自己表現できる子どもたちが増えてきたとが考えられる。また「ミテ・ハナさんが意見を聞いてくれた」も経年比較をすると増加しており、対話として子どもたちが楽しんでいることがわかる【図10】。

こうしたところから、ロジックモデルの子どもの短期アウトカムにおける「対話で紡ぐ美術教育を楽しむ」の中にある「自分の目で作品をみる」「自分の意見に自信を持つ」はある程度達成されているといえよう。

「イマイチだったところ（複数回答・2017は選択肢が多い）」の結果を見ると、2017年では「言葉にするのが難しかった」と「もっとお話ししたかった」の割合が高い。ただし経年で見ると、「もっとお話ししたかった」は増加傾向にあるが、「言葉にするのが難しかった」は減少傾向にある【図11】。これは参加をすることにより子どもたちが鑑賞体験を言語化できるようになってきていることが考えられる。

今後のミテ・ハナソウ・カイへの参加希望を聞いたところ、

2015年で87%、2016年で94%、2017年で81%と高い割合を示している。2017年が若干低い要因としては「ミテ・ハナさんになってみたい!」の選択肢が増えたためと考えられる。「ミテ・ハナさんになってみたい!」は13%と、10人に1人はミテ・ハナさんの役割に興味を持っていることがわかる。

次に、2017年においてリピート経験のある子どもと初めての子どもの違いを確認する。

初めての参加者の特徴としては、自己表現を楽しみ、自己主張の場としてミテ・ハナソウ・カイをとらえていることが読み取れる。他方、リピーターは他人の意見を聞いて新しい考えを得ており、ミテ・ハナソウ・カイを相互交流の場ととらえている。また、美術館への関心が高く、より深い理解につながっているといえる【図12】。

NPO法人ARDAによれば、コミュニケーションの成熟の段階には、「自分の意見を話したい」段階の次に、「他者の話を聴きたい」段階があるという。それを踏まえるのであれば、子どもたちはミテ・ハナソウ・カイに参加するにつれ、より豊かなコミュニケーション能力を身につけてつづいていこう。

また、イマイチなことを見ると、初めて参加者の場合「もっとお話ししたかった」が最も割合が高い。他方リピーターの場合は「言葉にするのが難しかった」と一段すすんだ言語化への悩みがあらわれている【図13】。

子どもの自由記述には160件が寄せられた。楽しかったという回答が多い中、子どもは特に自分の意見を話せたことを喜んでいるコメントが目立った。他方、「最初はあまり意見が言えなかったけど」、「はずかしくて思っていることをなかなか話せなかったけど」など、意見を言うのが得意ではない子どもも聞くことは鑑賞をすることによって楽しめたというコメントが複数あった。なかなか意見の言えない子どもでも楽しむことのできる場となっている。また、絵があまり好きではない子どもが絵への興味を持つようになったり（「絵には興味 wasn't なかったんですけど、ミテ・ハナソウをやったら興味をもちました。」）、ミテ・ハナソウ・カイの場を通じて絵を見るのが好きになった（「ミテ・ハナソウ・カイで思ったことを言ったりできたので、絵を見るのが好きになりました。」）というコメントを寄せた子どももいた。

ミテ・ハナソウ展・子どもまとめ

子どもの場合、リピート経験が大きく理解に作用していると言える。リピーターの子もほど、言語化をより高次のレベルで悩む傾向にあること、ミテ・ハナソウ展のみならず美術館への理解も高まっていることから、ロジックモデルでいえば短期アウトカムから中間アウトカムのレベルへと変化しているといえよう。後述する大人に比べて柔軟性が高いことがデータからは読み取れる。

図9 ミテ・ハナソウ・カいの参加経験

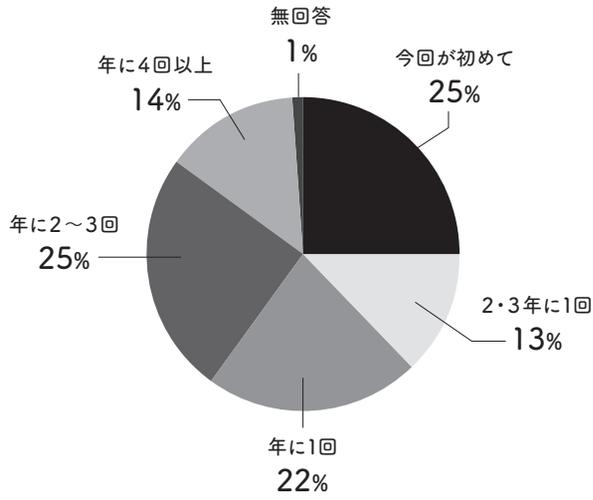


図10 楽しかったところ

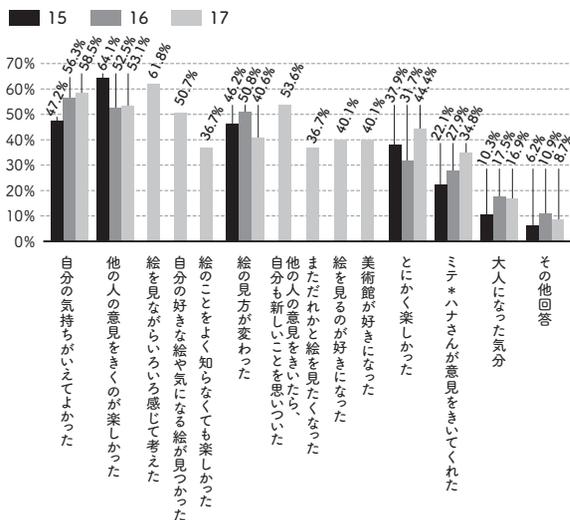


図11 イマイチだったところ

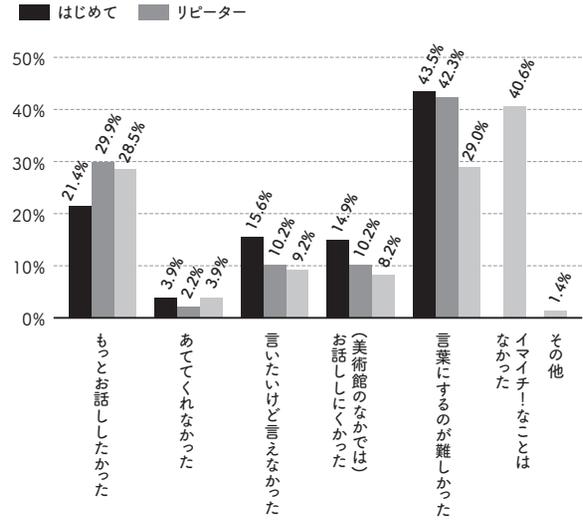


図12 リピート率×よかったこと

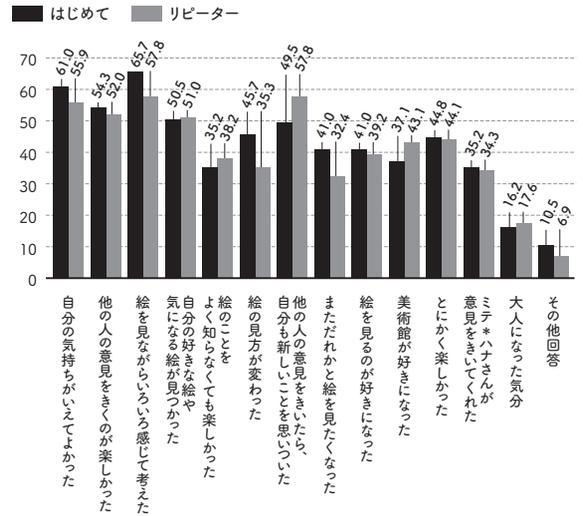
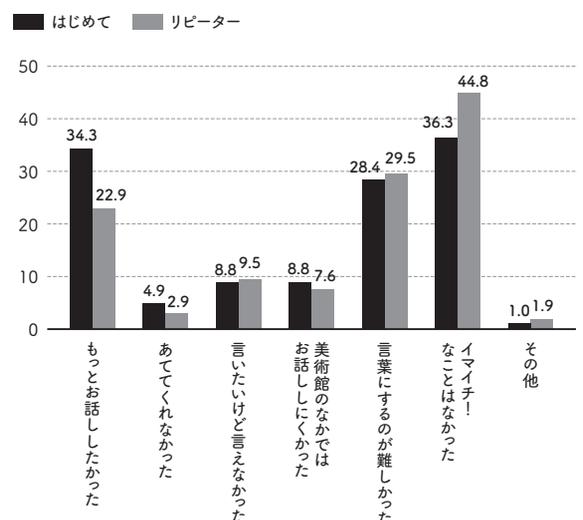


図13 リピート率×イマイチだったところ



## ①ミテ・ハナソウ展大人

来場者の男女比は、毎年ほぼ同じである。女性が6割程度、男性が2割程度、残りが不明（未回答）である。年代をみると、30～40代が中心である。2015年（7％）に比べて、2016年（21％）と2017年（16％）では10代の来場者が多く、中高生にもミテ・ハナソウ展が広がりつつあるといえる。

「どこで知ったのか」については、展覧会のチラシがもっとも多い。口コミが減少傾向にあるが、美術館のホームページという人は増加している。

また、認知度については明らかに高まっている。2015年は4人に3人が「初めて知った」だったのに対し、2017年は半数以上の人を知っていると回答している。

満足度は毎年おおむね高く、「とても満足した」と「満足した」で9割以上を占める。

「楽しかったところ（複数回答・2017は選択肢が多い）」については、「他人の意見が新鮮だった」がもっとも割合が高い。2017年を見れば「自分の感じたことを表現できた」、「意見がつながって、新しい解釈が生まれた」、「自分の鑑賞が深まった」と続く。他人の意見を聞くことによって鑑賞が深まると同時に、自分を表現する場にもなっている【図14】。子どもと比べると、他人の意見の新鮮さの割合が高いのが大人の特徴である。

他方、要望（複数回答・2017は選択肢が多い）では「学芸員のギャラリートークが聞きたかった」という回答は経年では減少傾向にあるため、ミテ・ハナソウ・カイとギャラリートークの違いは理解されつつあることがわかる。ただし、2017年は「作品について説明してもらいたかった」というニーズが24％とあるため、ギャラリートークでもなければ、作品解説の場でもないというミテ・ハナソウ・カイの特徴を周知に努めることは引き続き必要と考えられる【図15】。

今後の参加の希望（2017のみ複数回答）を聞くと、半数の人は「（鑑賞者として）ぜひ参加したい」と回答している（カッコ内の文言は2017年より）。また、2017年に新たに「ミテ・ハナさんとして参加したい」という選択肢を加えたところ、6％が参加したいと回答している【図16】。

続いて、男女別に「対話による鑑賞」の良かった点を見てみると、男性で「自分の感じたことを表現できた」、「自分の鑑賞が深まった」の割合が高い。他方女性では「また誰かと一緒に作品を見たいと思った」、「他人の意見が新鮮だった」「知識がなくても鑑賞が楽しめた」「絵の見方が変わった」の

割合が高い。この差から、男性は自身に対する関心が強いが、女性は絵画そのものや他者への関心が強いことが分かる【図17】。同じ「対話による鑑賞」を実施しても、男女によって受け止め方や感想が異なることが読み取れる。

今後の参加希望については、女性のほうが「鑑賞者としてぜひ参加したい」の割合が高い。また注目すべきは男性で「ミテ・ハナさんとして参加したい」が1割を超えている点である。参加者中では、男性のほうがミテ・ハナさんになりたいと感じる割合は高い【図18】。

自由記述には151件のコメントが寄せられた。子どもと比べると、他の人の意見に対しての驚きや発見が多かった。コメントは「楽しかった」や企画あるいはミテ・ハナさんに対する感謝の言葉（「ありがとうございました」）などが多数を占めていた。内容を分類すると、行動に関するものと、気づきに関するものとに分けられる。行動に関するものは、「ミテ・ハナソウ・カイ」における「見る（鑑賞する）」・「考える」・「聞く」・「話す」という一連のプロセスに対する肯定的な評価や、それぞれの行為における発見についてコメントが寄せられた。そして気づきについては、自分の中の考えの深まりだけではなく、（特に身近な人との）考えの違いや感じ方の多様性について感銘を受けるコメントが複数寄せられた。

## ミテ・ハナソウ展・大人まとめ

「対話による鑑賞」を認知して来場する人の割合は年々高まっており、浸透していることがわかる。

大人の来場者の場合、特に「他人の意見が新鮮だった」というコメントが多かった。他者との対話よりも以前に、他者の意見に刺激を受ける機会として対話による鑑賞が作用していると考えられる。他方、「自分の感じたことを表現できた」や「自分の鑑賞が深まった」など、自己理解、自己表現の場としても作用していた。なお、ミテ・ハナソウ・カイの参加経験の有無（リピーターか否か）と良かった点の感想には大きな差はなかった。

なお、男女によって対話経験に差があることは（男性の方が自己表現に重きを置き、女性の方が他人の意見への気づき大きいこと）は、ミテ・ハナソウ・カイが多様なニーズにこたえていることの証左といえる。

図 14 楽しかったところ（経年比較）

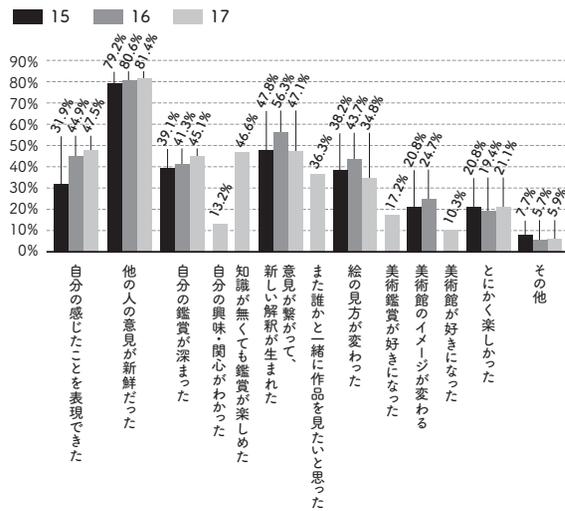


図 16 参加希望（経年比較）

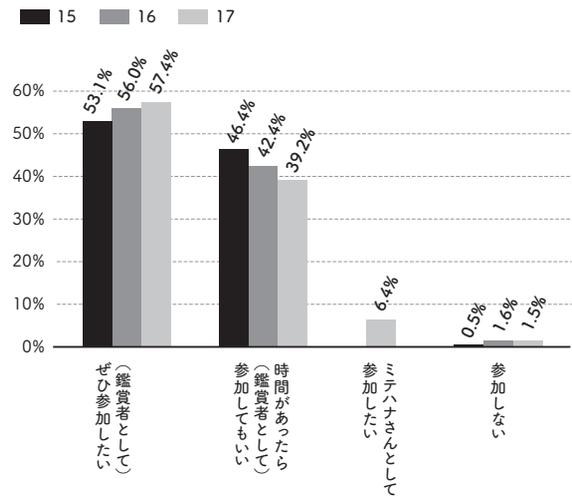


図 15 要望（経年比較）

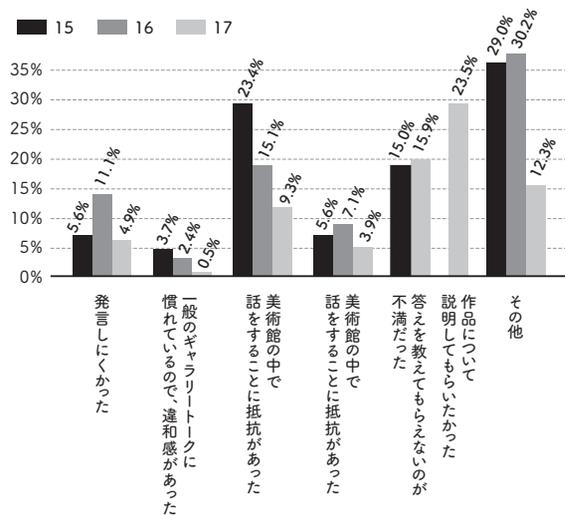
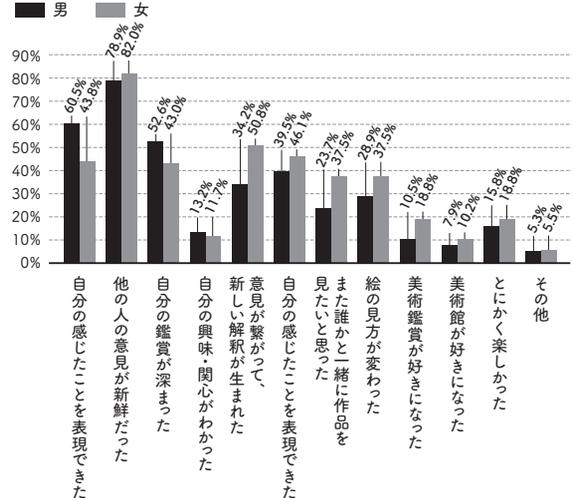


図 17 男女×良かった点



### ③ 美術館一般アンケート

美術館の3階で開催されたミテ・ハナソウ展2017と同時期に2階で行われた「柴宮忠徳展」においても来場者アンケートを実施した。この一般アンケートではミテ・ハナソウ展を意図せず見たと思われる人の意見を集めることができた。

美術館アンケートでも、女性来場者は男性の2倍である。年代としては、中学生以下と60代以上が相対的に多い。

来場者は佐倉市内が44%、千葉県内が40%と合わせて8割を超える。交通手段は自家用車が39%、電車が京成とJRを合わせると29%である。

来館回数は初めての人の方が36%である一方、5回以上が54%であり、来館頻度の高い層がいることがわかる。

来館目的は柴宮展が38%、ミテ・ハナソウ展が31%、と上位を占める。

柴宮展の感想は54%がとても良かった、32%がよかった、4%が普通である。他方、ミテ・ハナソウ展はとても良かったが42%、良かったが40%である。ただし、ミテ・ハナソウ展については普通が10%、あまり良くなかったが4%と高くない評価をしている人もいた。

柴宮展、ミテ・ハナソウ展それぞれに寄せられた感想を見ると、柴宮展はおおむね作品についての感銘や肯定的な感想が多い一方、ミテ・ハナソウ展については試みに対して戸惑いの感想もいくつか見られた。柴宮展を目当てに見に来た人にとっては思いもかけない鑑賞体験であり、それを喜べた人、戸惑いを持った人それぞれがいたと考えられる。

#### 一般アンケートまとめ

一般アンケートにおいて目立ったのは、ミテ・ハナソウ展を意図せず見たと思われる人の意見である。意図せず見たからこそ楽しめた人もいればそうでない人もいたように読み取れる。不意の出会いをどのようにスムーズに導くのか、作品との新たな接続の場をいかに見出すのかは対話で紡ぐ美術鑑賞の入り口の戦略として重要なことであろう。また、今年は企画展と同じ作品の作家を用いて居たことで、3階と2階の連続性や差異を見出した観客もあり、企画展の認知向上には寄与していたと考えられる。

### ④ 月例ミテ・ハナソウ・カイ（大人）

月例ミテ・ハナソウ・カイに参加する人の多くは、来館し

てたまたま知った、それまで知らなかったという人である。

参加してみたの感想は「とても満足」が19人、「満足」が8人と、回答者はいずれも満足している。また、機会があれば「ぜひ参加したい」という人は20人、時間があつたら参加してもいいという人は7人であり、リピーターになる可能性は秘めている【図18】。

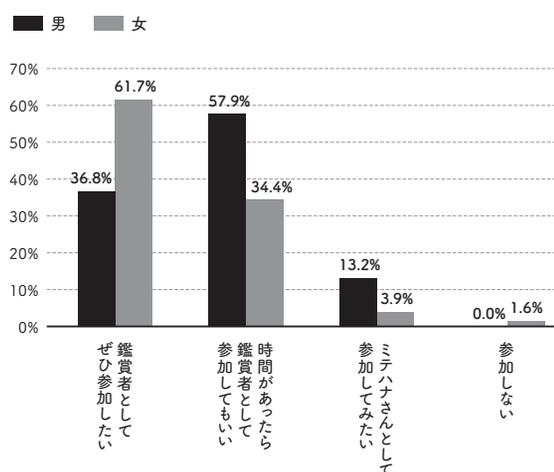
良かった点としては、「他人の意見が新鮮だった」が24人と最も多く、ミテ・ハナソウ・カイにとっての重要な要素になっている。

悪かった点としては「学芸員のギャラリートークが聞きたかった」と「一般のギャラリートークに慣れているので違和感があった」に回答があり、ギャラリートークと対話で紡ぐ美術鑑賞が異なる体験であることを周知することの必要性が見いだされた。

#### 月例ミテ・ハナソウ・カイまとめ

参加者は多くないが、定期的に新しい出会いを提供する場として月例ミテ・ハナソウ・カイは機能している。参加者はおおむね満足しているが、美術館がやっているプログラムでありながらギャラリートークとは異なることを伝えることは、引き続き重要なことであろう。

図18 男女参加希望



## 5-4 介護老人保健施設 ユーカリ

### (1) テキスト分析

#### ①職員へのインタビューのテキスト分析

優都苑での事業は、ミテ\*ハナさんの1人が勤務していたことがきっかけで、自主的に始まったミテ・ハナソウ・プロジェクトのアウトリーチ活動の1つである。実際には、半年程度月1回、ミテ\*ハナさんたちが施設に赴き、アートカードを用いて対話で紡ぐ美術鑑賞を実施し、入所者の方に美術鑑賞になじんでもらった。その後、施設の企画により入所者の方たちが美術館を訪問し、ミテ・ハナソウ・カイが実施された。以下、優都苑での担当職員へ実施したインタビューを分析し、事業の評価を検証する。

アートカードを用いた活動は、施設利用者にとっては生活の中の楽しみであり、それは、あまり話さなかった人が前向きな言葉を発したり、次の回を楽しみに待つ様子などに表れている。施設での生活は、生活のさまざまな物事を規格化したり事前に準備せざるをえず、利用者自身が選んだり、自分の考えや気持ちを表現したりする機会は少なくなりがちである。そんななかで、この活動は、利用者が主体性を維持・回復できる場になっている。比較的認知症が進行しており健忘が見られる人でも、アートカードの活動は記憶に残っているというエピソードからもわかるように、生活の中に興味のある活動があることや、作品を見て何を感じるか自分の言葉で表現するといった活動は、高齢者の脳の活性化にもつながる可能性がある。「美術館に行きたい」という気持ちが生まれ、実際、久々に外出した利用者もいた。また、アートカードの活動は、グループでお互いの話を聴きあう活動のため、孤立しがちな利用者が他の人と交流するきっかけになることも期待できる。実際、この活動に参加している利用者同士が、よく話すようになったり、トラブルが減ったといった効果もあったようだ。こうした取り組みは、老後、施設に入居しても認知症になっても、豊かに暮らしていける環境づくりにつながると思われる。

一方、施設側にとっては、職員にできることにはさまざまな制約があるなかで、ミテ\*ハナさんたちが活動を持ち込むことにより、職員だけではできないことを補うことができている。職員にとっては、アートカードを支援に取り入れることは利用者とのコミュニケーションの手段が増えることを意味する。職

員がスキルアップすることにより、よりよい支援を提供できるようになる。また、美術館訪問などを実際にやってみることで、利用者がどんな反応を示すのかといったリアルな情報を得ることができ、今後の支援に活かすことができる。

現在は比較的活動になじみやすそうな利用者を選んで参加してもらっているが、症状の重い方のグループや、敷地内にある学童の子どもも含めた多世代のグループなどにもこの活動を広げていこうとしている。それによって、施設全体としてのサービスも充実し、他の施設との差別化も図ることができる。

職員がスキルアップすることで、利用者の希望や状況をきちんとアセスメントし、それにそった支援を提供できる職員が全体として増えていけば、介護職のイメージアップにもつながる。また、施設のサービス向上を通して、施設の風土がよくなり、職員にも利用者にも選ばれるような施設になることで、他の施設をリードし、その取り組みを広める存在になっていくことが期待できる。

#### ■テキスト分析の第2段階で作成したアウトカムごとの表

アウトカム	高齢者:楽しみが増え、前向きになる
分析	アートカードを用いた活動は、施設利用者にとっては生活の中の楽しみであり、それは、あまり話さなかった人が前向きな言葉を発したり、次の回を楽しみに待つ様子などに表れている。
根拠となる発言	・生活の中で、利用者に楽しみを見いだしていただいたり、ご病気をされて気が沈んでいるときに芸術的なものを観ることによって気分が明るくなる。 ・あまり発言しなかった方から「これは神秘的ね」とか「生きる勇気がわいてきた」という発言があったり。すごい前向きな言葉が出てくるんです。 ・ワークショップを通して、生きる希望というか「来月ワークショップがあるから、楽しみ」という気持ちを持っていただけたらと思う。

アウトカム	高齢者:脳が活性化される
分析	生活の中に興味のある活動があることや、作品を見て何を感じるか自分の言葉で表現するといった活動は、高齢者の脳の活性化にもつながる可能性がある。
根拠となる発言	・認知症の方は忘れてしまうけれど、やっていく中で「あ、これやったことある」という発言があったり。 ・自分に興味があるものっていうのは、比較的認知症が進行してきている状態でも、入ってくるんです。 ・色を見てどう思うだとか何を感じるかというのは、高齢者の脳の活性化のためにはものすごく良い。

アウトカム	高齢者:自分の意見が尊重される
分析	施設での生活は、利用者自身が選んだり、自分の考えや気持ちを表現したりする機会は少なくなりがちである。そんななかで、この活動は、利用者が主体性を維持・回復できる場になっている。
根拠となる発言	・普段は、飾られている絵に対して「新しい絵が飾られてるんだね」で、終わりとか。何かに対して「どう思う?」と聞かれることは利用者にしてみれば無いんです。

アウトカム	高齢者:外に出る機会が増える
分析	アートカードに触れたことで、「美術館に行きたい」という気持ちが生まれ、実際、久々に外出した利用者もいた。
根拠となる発言	・施設に入るというのは、外に出る機会が無くなるということなんです。アートカードがあることで、外に行こうという気持ちに変わってってもらえる。 ・「美術館に行きたい」という利用者が出てきたので、実際2回も3回も美術館に足を運んで。 ・外出するといっても病院に受診することが多い中で、最近外出が無かった方が美術館に行った。

アウトカム	高齢者:他の入居者との交流が増える
分析	グループでお互いの話を聴きあう活動のため、孤立しがちな利用者が他の人と交流するきっかけになることが期待できる。
根拠となる発言	・アートカードはグループで出来るので、孤立している方が集団の中に入って行って他の方とコミュニティを築くことができる。

アウトカム	高齢者:人間関係が改善する
分析	利用者同士が、よく話すようになったり、トラブルが減るなどの効果が見られている。
根拠となる発言	・「AさんとBさんの仲が前より深まったよね」「前よりしゃべる機会が増えたと感じる」みたいな話が出てきた。AさんがBさんの部屋まで行って、「今日なんかあるよ」みたいなことを言ったり、「今日、何時から一緒に行こう」みたいなことだったり。 ・CさんとDさんは結構トラブルがあるのですが「それが減ったんじゃない?」「Cさんの話し方が柔らかくなってない?という話があって。確かに前よりはガツンというトラブルは無くなったんです。

アウトカム	高齢者:認知症になっても豊かに暮らせる環境ができる
分析	利用者の主体性が尊重され、外に出かける機会もあることで、老後、施設に入居しても認知症になっても、豊かに暮らしていける環境になる。
根拠となる発言	・認知症になっても安心して暮らして行ける、外に安心していける。

アウトカム	高齢者施設職員:職員だけではできないことを補う
分析	職員にできることにはさまざまな制約があるなかで、ミテ*ハナさんたちが活動を持ち込むことにより、職員だけではできないことを補うことができている。
根拠となる発言	・利用者向き合って何かするには限界があります。ボランティアさんの活動は大きな力になっている部分があります。

アウトカム	高齢者施設職員:支援に活かせる情報を得る
分析	美術館訪問などを実際にやってみることで、利用者がどんな反応を示すのかといったリアルな情報を得ることができ、今後の支援に活かすことができる。
根拠となる発言	・4人の利用者と美術館に外出したのですが、想定外の反応が返ってきて、「やっぱその方に対しては、マンツーマンで対応した方が良かったんだね。」という話に繋がった。 ・施設の中と外で雰囲気がガラッと変わる利用者もいる。これは良い情報が取れました。実際にやってみないとわからない情報が入る。

アウトカム	高齢者施設職員:スキルアップ
分析	アートカードを支援に取り入れることは利用者とのコミュニケーションの手段が増え、職員のスキルアップにつながる。
根拠となる発言	・職員でもコミュニケーションが苦手な方もいるので、これをきっかけに入居者と一緒に話せたらいいのかなってのもある。 ・絵を見て瞬きをしてくれる、コミュニケーションをはかる方法がある利用者に対しては、どんどん使っていくといいんじゃないかな。 ・アートカードをちょっと使えるというのは、一つの自信になりますし。引き出しは増えれば増えるほど、私たち職員のスキルも上がります。 ・「3枚のカードを自分達で拾って話を作って下さい」というワークを職員向けに一度やっていただけたら。頭固い方は答えられなかったです。

アウトカム	高齢者施設職員:WS参加者が増える
分析	現在は比較的活動になじみやすそうな利用者を選んで参加してもらっているが、症状の重い方のグループや、学童の子どもも含めた多世代のグループなどにもこの活動を広げていこうとしている。
根拠となる発言	・他のユニットの方にも利用してもらいたい ・絵に興味のある方達を集めてやるとか。認知症の方だけでやるとどうなるか。学童の子どもたちもいるので、年齢層の違う方達同士でやるとどうなるか。

アウトカム	高齢者施設職員:介護職のイメージを払拭する
分析	職員がスキルアップすることで、利用者の希望や状況をきちんとアセスメントし、それにそった支援を提供できる職員が全体として増えていけば、介護職に対するネガティブなイメージの払拭にもつながる。
根拠となる発言	・介護職のイメージって世の中的にあまりよくないじゃないですか。事件ばかり取り上げられてしまうので。その中でイメージを払拭していける。 ・ご本人の覚えている会話や希望を最大限に取り入れて介護する。その情報を聞き出すスキルがあるからこそできる。介護職のイメージが変わってくるといいですね。

アウトカム	高齢者施設職員:サービス向上 高齢者施設職員:他施設との差別化
分析	施設全体としてのサービスが充実し、他の施設との差別化を図ることができる。それによって、職員にも利用者にも選ばれるような施設になる。
根拠となる発言	・今までの高齢者施設でやっていたようなボランティア活動だけではこの先絶対に生き残っていけないですし、楽しんで選んで頂ける施設にはならないと思いますので。

## 5-5 NPO法人ARDA、学芸員

### (1) 対談のテキスト分析

ARDA や美術館学芸員に関しては、事業運営者として関わりながら、ミテ\*ハナさんの活動から刺激を受け、自分たちの活動へのフィードバックがあることが想定される。その点について、ARDA の三ツ木氏、佐倉市立美術館の永山氏の鼎談から探った。また彼らが見るミテ\*ハナさんの変化のストーリーを改めて抽出分析し、ロジックモデルを改善したため、想定と異なった点も抽出した。

ミテ\*ハナさんにとっては美術館という拠点があり、互いに学び合える仲間がいて自分にも役割があること、自分たちで工夫して展覧会をつくったという経験が、楽しさ、自信、積極性につながっている。また、主体的な1期生が育ったところに、2期生、3期生が入ってきたことで、よりチームとしてのまとまりが生まれてきている。その信頼関係や主体性が、互いに励ましあって厳しい指導を乗り越えたり、自主練をしたりといった行動のベースになっている。

ARDA スタッフは、素人のボランティアだからと基準を緩めることは、甘やかすこと、上の立場からミテ\*ハナさんを下に見るということだと考えており、そうではなく、同じ土俵で同じことをやり、同じレベルを求めるといった対等な目線でミテ\*ハナさんに関わろうとしている。ミテ\*ハナさんからの質問に対してすぐ答えるのではなく、ミテ\*ハナさん自身がどう思うのかを考えるよう促し、引き出そうとするのもそのためだ。こうした対等な関係性からは ARDA スタッフ自身も刺激を受けている。

みんなで話し合っ、何が大事なのか確認していく中で、この活動を一緒に創っていくというプロセスは、ARDA から見れば佐倉市立美術館ならではのプログラムの開発につながり、ミテ\*ハナさん側から見れば主体性を育む研修になっている。また、ミテ\*ハナさん同士、そして、ARDA スタッフとミテ\*ハナさんの、こうした対話が、双方に成長機会をもたらしている。

美術館のプログラムの企画・運営にミテ\*ハナさんが関わるといことは、学芸員からすれば、非専門家に委ねる怖さや管理しきれない怖さも伴うことだが、担当学芸員は、それを受け入れる姿勢を取っている。それは、サービスを提供する側と受ける側ではなく、フラットに同じ方向を向くことを大事にする価値観が、学芸員の中にもともとあり、それがこの活動と合致したということが大きい。学芸員がミテ\*ハナさんの意見をよく聞くことで、ミテ\*ハナさんから学芸員に対する信頼感も増し、美術館のために何かしたいという主体性も育まれている。よい関係性が構築されているといえよう。

学芸員は、作家の生涯や業績といった情報から入りがちだが、対話で紡ぐ美術鑑賞で鑑賞者が作品を様々な角度から語るのを目の当たりにし、いかに自分が作品を見ていなかったかを自覚している。また、熱心な鑑賞に応えられるような作品を収蔵しなければ、という責任を意識するようになっている。

現代の美術館は本来、フラットに作品を見せ、批判も称賛も含めて対話する場としてつくられている。ミテ\*ハナさんが美術館で活動する意義のひとつは、そのような美術館の役

割を発信していくことにもある。当初、ミテ\*ハナさん以外の来館者からは、自由な解釈を述べることに拒否反応も見られたが、活動を続けていく中で、来館者の作品を見る力も育ってきている。その様子を見て、学芸員も、対話で紡ぐ美術鑑賞と本来のアートの方向性の近さを実感している。

アウトリーチについての活動を分析すると、ミテ\*ハナさんの活動は、美術館内に止まらず、学校、高齢者施設にも広がり、外部から研修のオファーが来るようになってきている。また、1期生の中からアウトリーチ事業のコーディネーターになる人も出てきているなど、最初の熱量で立ち上げるフェーズから、継続・普及のフェーズに移行していると言えるだろう。それに伴い、公金に依存しないための資金調達先の開拓とその仕組みづくり、責任感を持って事業を動かしていく人材や人件費の確保、ミテ\*ハナさんの自主性を発揮できる枠組みの整理などが、次なる課題となっている。また、美術館という拠点があることのポテンシャルを活かし、佐倉市の立地や地域資源を活用したり他の文化施設と連携することにより、地域への面的展開や佐倉市のブランディングにつながる可能性もある。

## ■テキスト分析の第2段階で作成したアウトカムごとの表

アウトカム	ミテ*ハナさん:コミュニティ形成
分析	美術館という拠点があり、互いに学び合える仲間がいて自分にも役割があること、自分たちで工夫して展覧会をつくったという経験が、楽しいからやるという内発的動機付け、ここまでやれたという自己効力感、積極性につながっている。
根拠となる発言	1期生が25人いたことが相互に学び合う力になった。展覧会を自分たちで工夫しながら運営する機会があったことで、団結力も出てきたし、自信がついた。ミテ*ハナさんの熱意がすごいのは、自分たちが楽しいからだと思う。「研究の間」がミテ*ハナさんの居場所であり、何かやろうと思えばできるし、役割があって、仲間がいるということが大きい。

アウトカム	ミテ*ハナさん:主体性の獲得
分析	支え合う仲間がいること、楽しさ、美術館のボランティアとしての主体性(プライド・責任感)が、研修や実践に対して深くコミットすることにつながり、結果的に個人が成長していく。
根拠となる発言	・誰かにやってあげようっていう前に、楽しくできる。楽しいから、頼んでもないのに、ミテ*ハナソウ展にうじゃうじゃ来ちゃう。 ・マンションの会議室を借りて自主練していたんですね。ピシバシとダメ出しされて、みんなめげるんだけど、お互いにそれを慰めあって乗り越えてく。 ・「美術館の」ボランティアとして活動するプライド、責任感もあると思うんですね。だから頑張って、厳しい研修にもついてくる。

アウトカム	ミテ*ハナさん:ファシリテーション力がつく
分析	ファシリテーターとしての成長には、自分が話すことを楽しむ段階、人の話を聞いて楽しんだり感動したりする段階、人の話を冷静に受け止めてまた別の人の話をつなぎ合わせる段階がある。
根拠となる発言	美術に興味や知識がある人が、知識をしゃべらないという段階を一個越えますよね。それを乗り越えて、人の話を聴くことの方が面白くなる段階。人の意見を聴くと自分が感動しちゃう段階も過ぎないとダメなんですよ。そのあと、冷静に受け止めてつなぎ合わせなきゃいけない。

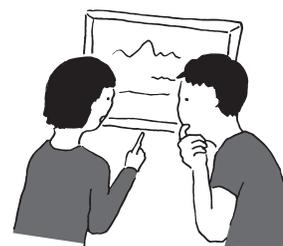
アウトカム	美術館:学芸員の成長
分析	事業の運営やマネジメントに関する考え方や、作品の収集や展覧会のキュレーションに関する考え方が、ミテ*ハナさんを受け入れたりその活動の様子を見ることを通して、変化している。
根拠となる発言	<ul style="list-style-type: none"> <li>・前は全部自分で固めていたんですけど、なんか勝手に動いている。</li> <li>・学芸員は、作家の生涯とか画歴とかから入っちゃうけれど、本当は作品をみることからしか研究は始まらない。</li> <li>・何を展示するか、どういう作品を収蔵しなくてはいけないのかというのは、すごい責任感がありますよね。</li> <li>・最初、自分是对話型はできないし、うちの美術館でもできないと思っていた。やっていきながら、対話型の「考え方」は、自分の考えるアートの方向と同じだなと感じてきている。</li> </ul>

アウトカム	来館者:美術鑑賞能力の向上
分析	当初、来館者からは、自由な解釈を述べることに對する拒否反応も見られたが、活動を続けていく中で、来館者の作品を見る力も育ってきている。
根拠となる発言	<ul style="list-style-type: none"> <li>・1年目のときは、あんな勝手なことを話すのは作家に失礼だと怒り出すお客様もいた。でも、鑑賞者も自信を持っていいし、みかたも変わってきている。作品をみる力が少しずつついてきている。</li> </ul>

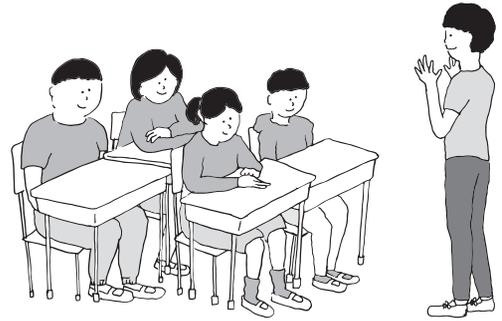
アウトカム	美術館・ARDA:事業の枠組みや仕組みの整備
分析	最初の熱量で立ち上げるフェーズから、継続・普及のフェーズへの移行に伴い、資金調達、事業枠組みの整理などが次なる課題となっている。
根拠となる発言	<ul style="list-style-type: none"> <li>・コーディネーターを2人、ミテ*ハナさんの中から育成してきている。彼女たちが責任者として、ある程度ミテ*ハナさんに任せてやれるような方向作りをしています。</li> <li>・緊張感を持ってやってほしい。その代わり有償にすべきだと思っている。事業をどんどん動かしていけるように、ミテ*ハナさんから1人でも永山さんのアシスタントとして雇ってもらえるとよいなと思っているんですけど、美術館として人一人雇うのは難しい。</li> <li>・アウトリーチ先に対して、最初はトライアルで無償でやっているけれど、その先もずっと無償でやるのは違う。きちんと交渉してお互いに無理なく持続可能なラインを見つけていくことも必要。</li> <li>・最初は熱量でば〜っと形作られていくけど、他の人もやれるようにするとか継続できる仕組みにしていくには、最低限のものは必要。</li> </ul>

アウトカム	美術館:地域資源の活用、連携が進む
分析	佐倉市の立地や文化資源といったポテンシャルを活かすことに可能性を感じている。
根拠となる発言	<ul style="list-style-type: none"> <li>・近くに歴博があったりとか、武家屋敷があったりとか、おしゃれな店ができていたりとか、そういうところと連携しながら、面で広げていくということは、可能性としてはすごくある。</li> <li>・佐倉って成田(空港)にすごく近くって、成田に泊まって帰っちゃうという人もたくさんいると思うんだけど、3時間時間があったから、佐倉市で美術館みて帰るとかいう人たちがいてもいい</li> </ul>

アウトカム	美術館:開かれた対話の場として定着
分析	観客も美術館自身も、作品を見てフラットに對話する場として美術館を捉えられていない現状だが、ミテ*ハナさんの活動があることで、理想と現実のギャップが埋められつつある。
根拠となる発言	<ul style="list-style-type: none"> <li>・そもそも美術館は、以前はお宝を見せてあげる場だったかもしれないけれど、いまは、ホワイトキューブで全てをフラットに見せて、世に問い、批判も賞賛も受ける場。なんですけど、そう機能しているところは多くない。</li> <li>・美術館からしても、本当にちゃんとした対話の場がうまれるのかということについて、信用しきれないと思うんですけどよ。</li> <li>・みんなで批評し合うフラットな場というのが、観客も美術館もそう受け取れていない。そのギャップはミテ*ハナソウ・プロジェクトで埋めつつある。</li> </ul>



# 6 統括



これまで見てきた様々なステークホルダーの分析を通して、明らかになってきたことは以下の通りである。

## (1) ミテ＊ハナさん

ミテ＊ハナさんの短期アウトカム「対話で紡ぐ美術鑑賞を楽しむ」「コミュニティ形成」「主体性の獲得」と、中間アウトカム前半の「インフルエンサーになる」「日常生活や他の活動への応用」に関しては達成されつつあるといえる。他方、「対話で紡ぐ美術鑑賞の運営力が伸びる」の達成に関しては個人差があることが明らかになった。中間アウトカム後半については、ミテ＊ハナさんの周囲への伝播を想定していたが、発言や回答からは徐々に達成しつつあることは予想される。次の段階として、それが地域へ伝わり、「まちづくりに寄与する」「成熟した市民」が達成されることが期待される。今後は、ARDAや美術館スタッフのコメントからも読み取れるように、持続的活動が市民活動として根付いていくことで、こうした最終アウトカムの実現が期待されるだろう。そのためには、資金調達や、持続可能な制度設計、あるいはミテ＊ハナさんの中からコーディネーターとしての能力を獲得する人が出てくること、出てくるのが望まれよう。

## (2) 学校連携・大人

先生の短期アウトカム「教育者としての関心」に関しては発言から明らかだが、「美術・美術館が好きになる・敷居が下がる」に関しては教員間で個人差があり、これからの課題であろう。中間アウトカム上段の「教育活動への応用」に関する項目は一定程度達成されつつあるが、下段の美術館への関心である「美術・美術館が身近になる」という軸に関しては、これからの課題である。最終アウトカム「生きる力を

育む教育能力向上」に関してはまだこれからであり、長期的にこの事業に参加することにより、達成できるだろう。

## (3) 学校連携・子ども

子どもの短期アウトカム「対話型鑑賞を楽しむ」や中間アウトカム「学校生活への応用」「美術・美術館が身近になる」について一定の達成が見られる。一方で、最終アウトカムである「生きる力がつく」「文化的に豊かな生活」に関しては、数回の事業実施ではなかなか明らかにはならない。さらなる効果の測定のためには継続的に事業に参加してもらい変化を追跡することが必要であろう。

## (4) 来館者

ミテ＊ハナソウ展に参加した人は、短期アウトカム「美術鑑賞能力の向上」、中間アウトカム「美術・美術館が身近になる」に関してはある程度達成できたが、最終アウトカムの「美術鑑賞を介したコミュニティができる」状態まではもう少し事業の継続が必要である。ミテ＊ハナソウ展に関しては子どものリピーターは多いため、大人や一般来館者も巻き込んでいけば、達成の可能性があると見えるだろう。

## (5) 高齢者施設・利用者（高齢者）

高齢者施設の利用者と施設職員に関しては、アウトリーチ活動としての達成度の1つとして、それぞれの変化を検証した。

利用者の短期アウトカム「主体性の維持・回復」「他の入居者と交流が増える」に関しては効果があった。中間アウトカム「脳が活性化される」「外に出る機会が増える」「人間関係が改善」に関しては、その可能性が示唆される。最終アウトカム「認知症になっても豊かに暮らせる環境ができる」に関しては、この活動に限らず様々なプログラムを実施する施設の中に対話型美術鑑賞などが定着し、より選択肢が増えることにより今後達成される可能性がある。

## (6) 高齢者施設・職員

施設職員の短期アウトカム「職員だけではできないことを補う」の達成度は発言からも明らかである。今後は施設の定番プログラムなどとして位置づけられれば、中間アウトカム「スキルアップ」「WS参加者が増える」が達成される。さらに、対話型美術鑑賞などの楽しく専門的な活動ができるスタッフがいる状態ができれば、最終アウトカム「介護職のイメージアップ」も達成できるだろう。

## (7) 美術館

担当者に関しては短期アウトカム「学芸員の成長」、中間アウトカム「美術館や収蔵品の認知向上」はある程度達成できたと言えるだろう。今後はさらに事業担当者以外からも、こうした意識の変化がはっきり現れてくることが期待される。また、中間アウトカムの「事業の枠組みや仕組みの整備」は今後の課題として認識されだしており、今後事業継続のために新たな施策やアクションが必要であろう。最終アウトカム「まちづくりに寄与する」に関しては、ミテ\*ハナさんが主体的に美術館外に出ていっており、その萌芽は確認されたので、達成のためにさらなる事業継続が必要であろう。

## (8) NPO 法人 ARDA

ARDAに関しては、短期アウトカム「より良いプログラムの開発・提供」「スタッフの成長」、中間アウトカム「フィールドの増加、支援者の増加」に関してはアウトリーチ活動の増加からフィールドの増加は明らかであるが、事業継続のためには支援者を増加することが課題であろう。前述の美術館

のアウトカムの箇所でも述べたように「事業の枠組みや仕組みの整備」も今後の課題である。最終アウトカム「芸術資源開発NPOのミッション、ビジョンの実現」は日常の活動の中で実践されているが、その社会的認知に関しては今後さらなる向上が期待される。

以上のように、本報告書ではロジックモデルに基づき分析してきた。各ステークホルダーごとにばらつきはあるものの、概ね中間アウトカムに関してまでは一定の達成が確認された。今後は最終アウトカム達成のために、事業継続のための人材育成や、活動基盤の整備、またさらなるアウトリーチ先など協力者の獲得が必要となる。主たるステークホルダーであるミテ\*ハナさんたちは、自発的なアウトリーチ活動を行うなど、その成長は目覚しく、大いに事業展開の力となる可能性が感じられる。今後はさらにその活動が地域に開かれ、多くの人を巻き込み、美術館や対話型美術鑑賞を核として、佐倉市の市民がさらに文化的に成熟し、地域イベント参画などを通してまちづくりに寄与していくことが期待されよう。



---

佐倉市立美術館  
ミテ・ハナソウ・プロジェクト  
事業評価報告書  
2013-2017

2018年3月発行

---

発行 ミテ・ハナソウ・プロジェクト連携実行委員会  
事務局 佐倉市立美術館  
〒285-0023 千葉県佐倉市新町210  
043-485-7851  
<http://mitenaha.com>  
<https://www.city.sakura.lg.jp/sakura/museum/>

---

調査・執筆 熊谷薫、石幡愛、高橋かおり（国際芸術祭及び地域アートプロジェクトの事業評価検証会運営事務局）  
編集 熊谷薫、石幡愛  
デザイン TAICHI ABE DESIGN INC.  
イラスト 三好愛

---

佐倉市立美術館 ミテ・ハナソウ・プロジェクト  
主催：ミテ・ハナソウ・プロジェクト連携実行委員会  
運営：佐倉市立美術館、特定非営利活動法人 芸術資源開発機構  
平成29年度 文化庁 地域の核となる美術館・歴史博物館支援事業

