



教えて! もっと行きたい美術館 会議結果概要

2025年9月

滋賀県立美術館

特定非営利活動法人
放課後NPOアフタースクール

実施概要

実施日

- 2025年 8月 9日(土)

開催時間

- 小学生: 9:30受付、10:00~12:30ワークショップ
- 中高生: 13:30受付、14:00~16:30 ワークショップ

参加者

- 1回目: 滋賀県内在住・在学の小学4年生~6年生 10名
- 2回目: 滋賀県内在住・在学の中学生 13名

内容

- 前半: 全体発問、学芸員による美術館の案内・見学
- 後半: 意見出しワークショップ
- グラフィックレコーディングによるアイデアのビジュアル化

実施形式

- 3~4名×3,4グループによるグループワーク
- テーブルファシリテーター1名

広報 | 募集チラシ

教えて!
もっと行きたい美術館

参加費
無料

滋賀県立美術館リニューアルに向けて、
みんなのアイデアや想いを届けよう!

「もっと行きたい美術館」を一緒に作る小学生の
「ミュージアム・クリエイター」を大募集!

2025年 8/9 土

場所: 滋賀県立美術館

対象: 滋賀県内在住・在学の小学4～6年生 定員: 20名

参加者には
年間パスポートを
プレゼント

主催 滋賀県文化スポーツ部 文化芸術推進課 美の魅力発信推進室
Shiga Museum of Art 滋賀県立美術館
企画・運営 放課後NPO

※本事業は滋賀県より委託を受け、放課後NPOアフタースクールおよびCLUS ATTRACTION（クラブアトラクション）が実施します。

滋賀県立美術館のリニューアルに向けて、みんなの声を届けよう!

みんなにとって「もっと行きたい美術館」ってどんなところ?
美術館の中を調査して、グループで意見を出し合い、意見をまとめて発表しよう! 簡単な事前ワークにも
取り組んで来てね。みんなの意見で滋賀県立美術館が生まれ変わるかも? ご応募お待ちしております!

日時 2025年 8月9日(土) 当日の流れ 9:30～10:00 受付
10:00～12:30 ワークショップ
12:30～ 美術鑑賞 / 昼食 / グループワーク

対象・定員 滋賀県内在住・在学の小学4～6年生 20名
※定員を超えた場合は、キャンセル待ちとなります。

実施場所 滋賀県立美術館2階 ワークショップルーム
〒520-2122 滋賀県大津市南田町大前1740-1

●会場・バスのご利用の注意
大会場(2階) 9時30分～17時 美術館下車、徒歩1分(大津駅西口) 徒歩約10分
(県立図書館・美術館) または「大津(南田町)」下車 徒歩約15分(徒歩約15分)
●事前ご利用の注意
事前ご利用の際は、びびり文化芸術推進課(9階308)までご連絡ください。徒歩約5分

注意事項 ワークショップでは事前調査した内容をもとに、内容や順番を調整することがあります。その他、ワークショップの開催内容や実施日にご変更
いたします。変更の際は、必ず、イベントカレンダー(会報)に掲載いたします。もしも、当日は開催中止となります。
ワークショップも、雨天でも開催いたします。ワークショップの中止による変更や開催の遅延についてはご連絡いたしません。
※雨天でも開催いたします。雨天でも開催いたします。雨天でも開催いたします。雨天でも開催いたします。

連絡先 主催 滋賀県文化スポーツ部 文化芸術推進課 美の魅力発信推進室
Shiga Museum of Art 滋賀県立美術館 企画・運営 放課後NPO

応募方法 右記応募フォームからご応募ください
募集期間: 7月14日(月) 12:00～
※募集: 定員を超えた場合は、キャンセル待ちとなります。
・参加決定にはメールにてご連絡しますので、受検設定をご確認ください。
・応募は保護者のみが行ってください。
・お子様一人につき一つの応募が可能です。兄弟姉妹で参加希望の場合は、それぞれご応募ください。

個人情報の取り扱いについて
ご応募いただいた個人情報は上記連絡先にて適切に管理し、本ワークショップの実施および今後の滋賀県立美術館に関するイベント
の開催等にのみ活用させていただきます。なお、本人の同意がある場合は、また別途に「書く機会をもち、展示」も実施すること
はございません。放課後NPOアフタースクールのプライバシーポリシーは下記URLをご覧ください: <https://after-school.jp/privacy/>

写真・映像の撮影と使用について
本日はワークショップの様子を撮影し、写真・映像を編集・加工の上、
上記連絡先様のホームページ、公式SNS等で公開させていただきます。また、
県立美術館の展示に活用する場合がございます。また、
掲載の権利がある場合がございます。

お問い合わせ 特定非営利活動法人 放課後NPO
event-kansai@after-school.org
050-1745-6332

滋賀県立美術館のリニューアルに向けて、みんなの声を届けよう!

みんなにとって「もっと行きたい美術館」ってどんなところ?
滋賀県立美術館のリニューアルに向けて、中学生のみなさんの意見を大募集! 当日は、実際に美術館の中を見学して、
グループで美術館に関する意見を出し合い、意見をまとめて発表しよう! 簡単な事前ワークもありです。ワークショップ
での意見は、滋賀県立美術館のリニューアル計画に反映される可能性も! みんなの声を大切にさせていただきます!

日時 2025年 8月9日(土) 当日の流れ 13:30～14:00 受付
14:00～16:30 ワークショップ
16:30～ 美術鑑賞 / 昼食 / グループワーク

対象・定員 滋賀県内在住・在学の中学生・高校生 20名
※定員を超えた場合は、キャンセル待ちとなります。

実施場所 滋賀県立美術館2階 ワークショップルーム
〒520-2122 滋賀県大津市南田町大前1740-1

●会場・バスのご利用の注意
大会場(2階) 9時30分～17時 美術館下車、徒歩1分(大津駅西口) 徒歩約10分
(県立図書館・美術館) または「大津(南田町)」下車 徒歩約15分(徒歩約15分)
●事前ご利用の注意
事前ご利用の際は、びびり文化芸術推進課(9階308)までご連絡ください。徒歩約5分

注意事項 ワークショップでは事前調査した内容をもとに、内容や順番を調整することがあります。その他、ワークショップの開催内容や実施日にご変更
いたします。変更の際は、必ず、イベントカレンダー(会報)に掲載いたします。もしも、当日は開催中止となります。
ワークショップも、雨天でも開催いたします。ワークショップの中止による変更や開催の遅延についてはご連絡いたしません。
※雨天でも開催いたします。雨天でも開催いたします。雨天でも開催いたします。雨天でも開催いたします。

連絡先 主催 滋賀県文化スポーツ部 文化芸術推進課 美の魅力発信推進室
Shiga Museum of Art 滋賀県立美術館 企画・運営 放課後NPO

応募方法 右記応募フォームからご応募ください
募集期間: 7月14日(月) 12:00～
※募集: 定員を超えた場合は、キャンセル待ちとなります。
・参加決定にはメールにてご連絡しますので、受検設定をご確認ください。
・中学生のご応募は保護者のみが行ってください。
・お子様一人につき一つの応募が可能です。兄弟姉妹で参加希望の場合は、それぞれご応募ください。

個人情報の取り扱いについて
ご応募いただいた個人情報は上記連絡先にて適切に管理し、本ワークショップの実施および今後の滋賀県立美術館に関するイベント
の開催等にのみ活用させていただきます。なお、本人の同意がある場合は、また別途に「書く機会をもち、展示」も実施すること
はございません。放課後NPOアフタースクールのプライバシーポリシーは下記URLをご覧ください: <https://after-school.jp/privacy/>

写真・映像の撮影と使用について
本日はワークショップの様子を撮影し、写真・映像を編集・加工の上、
上記連絡先様のホームページ、公式SNS等で公開させていただきます。また、
県立美術館の展示に活用する場合がございます。また、
掲載の権利がある場合がございます。

お問い合わせ 特定非営利活動法人 放課後NPOアフタースクール
event-kansai@after-school.org
050-1745-6332 (9/15:00～19:00)

広報 | キービジュアル

教えて!
もっと行きたい美術館

参加費
無料

2025年 8/9 土

時間 小学生 10:00～12:30
中学生 14:00～16:30

対象 滋賀県内在住・在学の
小学4～6年生、中学生、高校生
各回定員 20名

場所 滋賀県立美術館

主催 Shiga Museum of Art 滋賀県立美術館 実施機関 放課後NPO

教えて!
もっと行きたい美術館

参加費
無料

2025年 8/9 土

時間 10:00～12:30

対象 滋賀県内在住・在学の
小学4～6年生

場所 滋賀県立美術館

主催 Shiga Museum of Art 滋賀県立美術館 実施機関 放課後NPO

教えて!
もっと行きたい美術館

参加費
無料

2025年 8/9 土

時間 14:00～16:30

対象 滋賀県内在住・在学の
中学生

場所 滋賀県立美術館

主催 Shiga Museum of Art 滋賀県立美術館 実施機関 放課後NPO

結果報告 | グループワーク(小学生①)



撮影:成田舞 (Neki inc.)

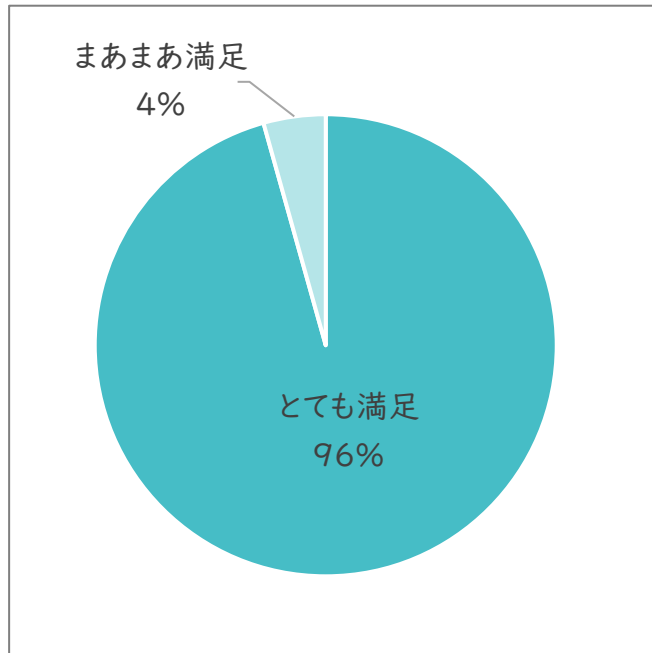


撮影:成田舞 (Neki inc.)

アンケート結果抜粋 小・中学生 (n=23)

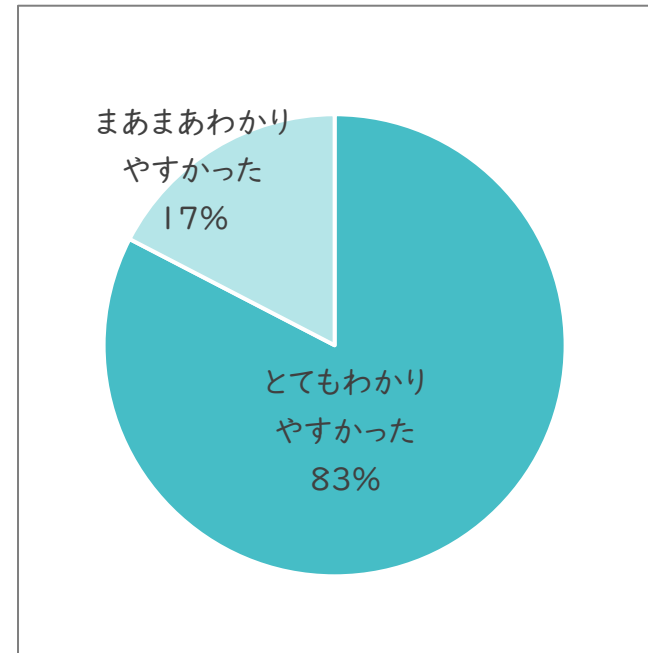
◆小学生の部 … 計10名 ◆中学生の部 … 計13名

・今日のワークショップ「教えて!もっと行きたい美術館」に満足していますか?



全員が「満足」と回答

・今日の内容はわかりやすかったですか?



全員が「わかりやすかった」と回答

ワークショップに関して

➤ 今回のワークショップでの気づき (原文)

いろいろな人の意見を聞いて、自分の考えてもいない意見が知れた。

スタッフ体験とか油絵体験とか映えスポットとか、あったら楽しいだろうな~っていうアイデアがたくさんきけて、ワクワクしたことが印象にのこりました。

思っていたよりもたくさん想像がふくらんで、グループのみんなの意見で新しく知れた事や考えが広がりました。

➤ 今回のワークショップの感想 (原文)

びじゅつかんがたのしい所だなと思った。

美術館のイメージがかわってまた行きたいと思った。

自分が考えたことで、この美術館が変わっていくと思うとすごくうれしかった。この美術館にまた来たいと思った。

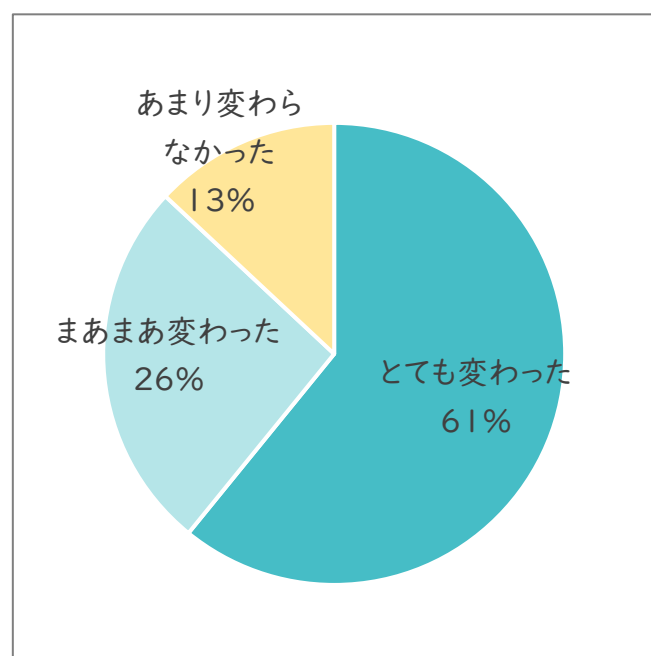
人との交流もできたし、これからの美術館の進化が楽しみになりました。

とても有意義な活動となり、自分の視点を広げる事ができました。自分にとっては満足な体験となりました。

アンケート結果抜粋 小・中学生 (n=23)

◆小学生の部 … 計10名 ◆中学生の部 … 計13名

・今日の話し合いや美術館の見学を通して、美術館に対するイメージは変わりましたか？



約9割が「変わった」と回答
元々美術館に関心が高い参加者も多かったため「あまり変わらなかった」の回答もあり

滋賀県立美術館に関して

➤ 今回のワークショップに参加して滋賀県立美術館へのイメージが変わった点 (原文)

食べ物がたべられないイメージだったけど、食べれるんだ~!と思い、自由にリラックスできるイメージになりました!

美術館というと、静かにしなきゃいけない場所、子どもはあまり行かないような場所というイメージがあったけど、今日の見学を通して、明るくて子どもも気軽に来られる場所だというイメージが変わった。

静かで大人がたくさんいるイメージだったけれど、小さな子どもがたくさんいて、みんなが楽しめるイメージが変わった。

もともと美術館はまじめな所だと思っていたのが「世界の作品にふれあおう」というような場所になり、一つのふれあいの場所にとっても多くのことが変わったと思います。

美術館は静かなイメージが強かったが開放的で自由に学ぶことができるイメージとなりました。

美術館=厳格ではなく、美術館=美術を楽しむ所という認識になりました。

➤ これからの滋賀県立美術館に期待すること (原文)

今日出てきた意見が現実になって、いろんな人が来るにぎやかな美術館になってほしいと思う(中1)

自分たちの意見が実現されたらいいなあと思うし、もっとみりよくあふれる滋賀県美になってほしいです(中1)

自分の意見で美術館が変わるかもしれないこと(中1)

イベントをたくさんしてほしいです。今日みたいなイベントがほしいです(小6)

家から遠いから遠くてもわざわざ来たいと思える所になってほしいです(中1)

友達と気軽に行けてとても楽しい美術館になること(中1)

滋賀県立美術館には、多くの楽しみであったり、多くの楽しいイベントがあることを期待しています(中2)

より多くの人々の心に影響を与える事を期待しています(中3)

グラフィックレコーディングからみる意見と傾向

質問① みんなが思う美術館のイメージって？



(小学生)

- ・絵を見るところ
- ・絵が沢山ある
- ・体験ができる
- ・図工
- ・大きな建物
- ・学校行事で行く
- ・家族と行く
- ・友達と行く
- ・友達とはあまり来ない
- ・犬は来られない
- ・静かなところ
- ・ワクワク
- ・落ち着く
- ・1人でいられる
- ・ドキドキする
- ・静かで好き
- ・走ってはいけない
- ・触れない
- ・近いけどあまり来たことがなかった

(中学生)

- ・絵が沢山ある
- ・学校や学習会で行く
- ・家族と行く
- ・合宿で行くこともあり
- ・心育む
- ・建物の見ごたえがある
- ・オシャレ(ライトなど)
- ・静か
- ・あまりおもしろくない
- ・子どもが行くのは入りにくい
- ・制服を着ている(きちんとして行く)
- ・暗め(明るくはない)
- ・厳格な雰囲気
- ・図書館に似ている
- ・少し遠い
- ・少し入りにくい
- ・触ったらダメ

(グループワークシート付箋結果抜粋)

要約および背景

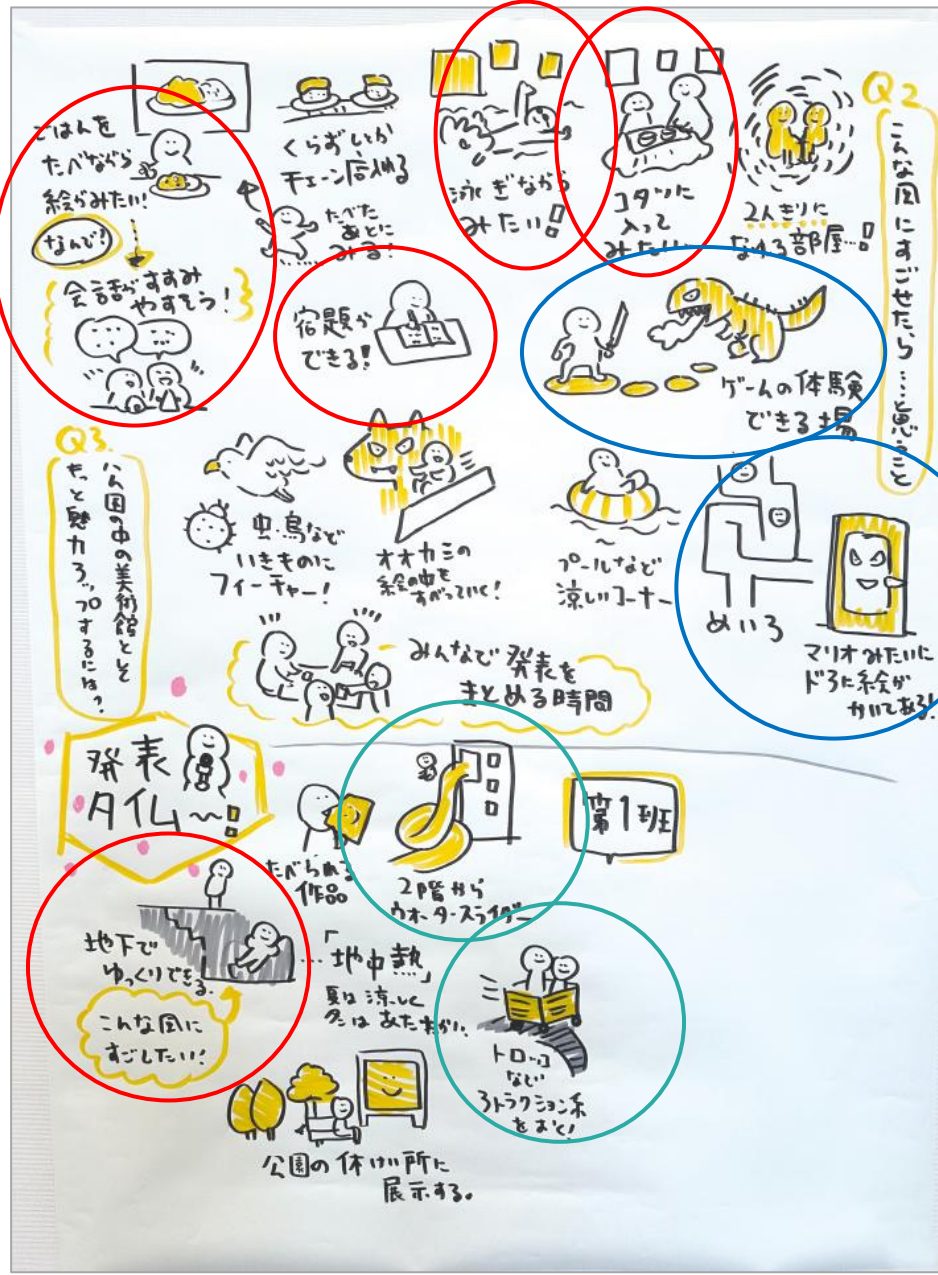
今回の参加者の多くは、美術館が好きであったり、幼少期から家族と美術館へ訪れていたりと、美術館や文化施設を身近に感じており、特に小学生では肯定的な回答が多く見られた。一方中学生は、事前ワークでの「理想の美術館」を問う設問やワークショップ開始前に「否定的なことも聞かせて」と促したため、率直なネガティブイメージも聞くことができた(中学生も事前ワークでは肯定回答がほぼ)。また、「学校行事で行く場所」「制服を着ていく場所」という回答が見られ、きちんとしなければならない印象を持っているようであった。アクセス面から、友達と行くよりも家族や大人と行く印象が見受けられた。「体験ができる」「心を育む場所」「照明などがおしゃれ」など、美術館の文化的・教育的側面に惹かれる参加者も見られた。

グラフィックレコーディングからみる意見と傾向

質問② 美術館の中で、こんな風に過ごせたらと思ったこと

質問③ 「公園の中の美術館」として、公園も美術館も、もっと魅力UPするには？

小学生



- ・赤○
… 美術館での過ごし方
- ・青○
… エンタメ・イベント要素
- ・緑○
… 公園との移動手段
- ・黄○
… 集客・周知を目的

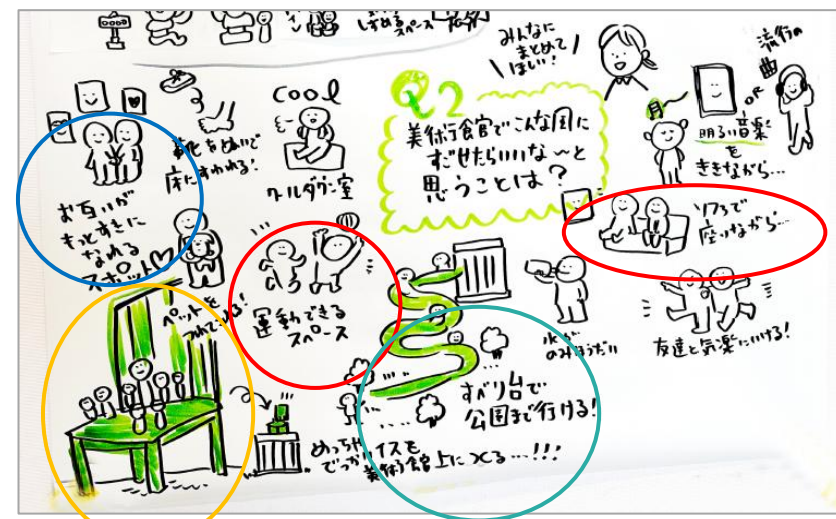
主なカテゴリーとしては上記。

要約

赤:美術館という施設を活用して、「ゆっくり過ごす」「日常の延長(食べる・宿題など)として過ごす」ニーズがある。

青:何度も足を運びたいくなる理由として、子ども向けの常設体験型ブースや展示、また時折イベントを行うなど、「また行きたい」と思える要因。

中学生



要約

緑:公園の魅力化には、移動手段が目立った。また、どちらか一方ではなく、「連動している」ことが求められている。(例:美術館・公園ともにライトアップ/滑り台で公園へ)

黄:大きな椅子や名物など、年代問わず集客に繋がるアイデアが出た。特に中学生はその視点の意見が複数ある。

参加者の意見 一覧(小学生)

グラフィックレコーディング、ならびにグループワークシート付箋結果より ※一部抜粋

質問②

美術館の中で「こんな風に過ごせたら」と思ったこと

展示内容

- 動く絵・飛び出る作品
- 食べられる作品
- 美術館お化け屋敷
- キャラクターとコラボした展示(毎日変わる)
- 幻の絵を探す冒険型展示
- ゲームの世界を体験できる
- オオカミの絵の滑り台(物語の世界に入れる)
- 謎解きしながら展示を見る
- 彫刻の庭の展示を増やす(作品で遊べる)
- 季節や天気で雰囲気が変わる展示室
- 屋外展示(公園と連携)

観覧方法

- 何かを食べながら(→会話がすすむ)
- コタツで食べながら
- 布団に入りながら(天井に展示がある)
- ふかふかのソファに座りながら
- 映画を見ながらゆっくり
- 写真を撮りながら
- プールに入りながら(絵に防水ケースをつける)
- みんなで作った展示物を飾れる
- 参加できる作品(何かを貼るなど)
- 工作したものを飾ってもらえる
- 参加型・触れ合える展示
- 一部屋で複数展示が見られる上映型展示
- ウォータースライダーに乗りながら(夏)

施設の活用方法・過ごし方

- 放課後に宿題できる場所がある
- 勉強道具の貸出がある
- 思い切り遊べる場所がある
- 寝て良い部屋がある
- 工作できる場所がある(アイデアをその場で形に)
- 二人きりになれる部屋
- 地下でゆっくりできる(地中熱)
- ゆっくりする場所・休憩スペース
- 2階からウォータースライダーで降りられる(夏)
- 友達や家族とゆっくり鑑賞できる
- 一緒に回って作品を教えたい

滋賀県・地域を知る

- キッズルームに滋賀県にまつわるおもちゃ
- 滋賀県の文化を知れる展示
- 滋賀県の名物弁当(近江牛、赤こんにゃく)

美術館の周知・魅力づくり

- オリジナルキャラクターグッズや食べ物
- 毎日違うキャラクターとのコラボ
- 屋外展示で地域とつながる

質問③

「公園の中にある美術館」として、もっと魅力UPするには!?

公園と一体となるアイデア

- 公園と美術館をつなぐミニジップライン
- トロッコ・サイクリングで移動できる
(→移動しながら外にある展示を楽しむ)
- トランポリン・シーソー・ブランコ
- おもしろい遊具がある
- 美術館の絵の滑り台(展示の作者が制作)
- 夏限定のプール
- 涼しい場所
- 室内でも遊べる遊具を作る
- ライトアップされてキラキラ
- 滑り台で外に出られる

参加者の意見 一覧(中学生)

グラフィックレコーディング、およびグループワークシート付箋結果より ※一部抜粋

質問②

美術館の中で「こんな風に過ごせたら」と思ったこと

展示内容

- 子どもが描いた作品を展示
- 歴史とアートの融合
- 氷の彫刻
- クイズ形式の展示
- 絵の中のものを探す展示
- 五感を刺激する展示
- 読み上げ機能(聴覚)
- 絵の具の凹凸を触れる(触覚)
- 触れる展示(レプリカ含む)
- においを嗅げる展示(嗅覚)
- 壁を動かして作れる作品
- 美術系の映画上映

観覧方法

- 座って鑑賞(ソファ・椅子・床)
- 靴を脱いでくつろげる
- 寝ころびながら鑑賞
- 作品の一部になれる(影絵など)
- 壁ごと作品になる部屋
- 油絵の具でガラスに描ける
- 工作・絵を描ける部屋
- 身体を動かしながら鑑賞
- 好きな音楽を聞きながら
- ケーキを食べながら
- スタンプラリーをしながら
- 作者の歴史を知る
- 学芸員や作者の解説を聞ける
- AIペットによる解説

施設の活用方法・過ごし方

- 自習スペース・個人作業スペース
- ご飯を食べられる場所
- 滑り台で2階から降りられる
- ペット預かりスペース
- バスの直行便・セグウェイ移動
- 図書館との連携
- 友達と気楽に
- ペットと一緒に
- デートスポットとして
(カップルシート、仲が深まる場所)
- 1日スタッフ体験
- 映えるスポット巡り
- 1日中過ごせる場所

建物・施設の工夫

- 音楽が流れるエントランス
- ウォーターサーバー
- 夏のクールダウン部屋
- カフェとショップの分離
- 自然を感じる建物(木・植物・生き物がいる)
- キッズスペース(1階に移動・もっとカラフルに・遊具あり)

美術館の周知・魅力づくり

- 屋根の上に椅子(遠くからでも目立つ)
- ライトアップで夜も来館可能
- 地域の伝統を感じる外観
- 子どもが欲しくなるようなお土産・実用的なお土産
- 滋賀名物のお弁当絵をイメージしたドリンク
- 絵にあるものを食べられる

質問③

「公園の中にある美術館」として、もっと魅力UPするには!?

公園と一体となるアイデア

- 公園までジップラインで移動できる
- バンジージャンプ
- ピクニック広場
- 公園や道がライトアップされている
- レンタル日傘
- 流しそうめん大会
- 多世代が楽しめるイベント
- アートマルシェ
- 写真スポットがある
- 自然と作品と一緒に撮影
- 映える写真をたくさん撮りたい

滋賀県・地域を知る

- 琵琶湖の形の池
- 滋賀県の花が咲く公園
- 地域の伝統を感じる外観

大学生の意見 一覧

※テキストにて個別回収

設問① みなさんにとって美術館とはどんなイメージですか？

- 静か、穏やかな場所で作品を堪能する場所
- 駅から遠い
- 少し入りづらい
- 静かすぎて緊張する
- 作品を理解するには知識が必要
- あまり話してはいけない
- 家族や友達と遊びに行くより、学校の校外学習などで行く
- 昔のヨーロッパの肖像画が目玉の作品であるオシャレな場所というイメージ(子どもの頃の印象)
- 国内外問わず、絵画や建築物などの美しい作品が展示してある
- カフェやレストランなども併設、それを目当てに行く人もいる

*実際に訪れての変化

- 静かに作品と向き合う時間が自分自身を見つめ直す時間になる
- 自分の知らないことをたくさん知ることができる
- 心と向き合える場
- (滋賀県立美術館は)イメージとは違い、友達や家族とふらっと立ち寄れるような場所
- (滋賀県立美術館は)地域の小中学生の作品が展示されていたことに驚いた

設問② 滋賀県立美術館がもっとこうなったらいいなと感じたことを教えてください。

- 美術館に行く子どもはバス運賃無料などキャンペーン
- 小学校の団体に誘致 校外学習
- もっと気軽に立ち寄れる場所に
- 行くたびに新しい発見がある場所に
- ただの展示の場所じゃない
- 「自分の心が落ち着く場所」
- 「また行きたいと思える居場所」
- 様々な世代の人が立ち寄り、楽しめる
- 若い世代の人にはフォトスポット
- 年配の世代には、休憩できる場所

設問③ 公園の中の美術館として、もっと魅力UPするにはどうしたらいいと思いますか？

- 公園でのイベント
- 映えスポットを作る (→美術館の展示物とはちがう視点で来客者を増やす仕組み)
- SNSでの広告発信
- 公園目当てで来た人が軽く美術館にも立ち寄れる工夫
- 自然を感じながらアートを楽しめる (→友達や家族とも行きやすい・1人でふらっと立ち寄り楽しさが生まれる)
- ここでしかできない自然とアート体験
- 季節に連動した展示
- キッチンカーやカフェなど
- 芝生の上でゆっくり楽しめるアートイベント
- ピクニック
- イルミネーション
- 散歩の途中でも年齢層関係なくふらっと立ち寄りたくなる場所
- 訪れた人の心に残る場所
- 食事も公園や美術館で楽しめる

考察 | 子ども・若者の意見からの考察および提案(小中学生)

1. 日常の居場所としての美術館

ニーズ

- ▶ 「日常」の延長線上にある場所として活用したい
- ▶ 一日を通してゆっくりすごしたい

傾向

- ・居場所としての機能（宿題・工作・休憩など）
- ・遊びと学びの両立の場（寝て良い部屋、遊具、勉強道具の貸出など）としての可能性

関連意見(小学生)

- ・何かを食べながら(→会話がすすむ)
- ・コタツで食べながら
- ・布団に入りながら(天井に展示がある)
- ・ふかふかのソファに座りながら
- ・放課後に宿題できる場所がある
- ・勉強道具の貸出がある
- ・思い切り遊べる場所がある
- ・寝て良い部屋がある

関連意見(中学生)

- ・座って鑑賞(ソファ・椅子・床)
- ・靴を脱いでくつろげる
- ・寝ころびながら鑑賞
- ・作品の一部になれる(影絵など)
- ・身体を動かしながら鑑賞
- ・好きな音楽を聞きながら
- ・ケーキを食べながら
- ・作者の歴史を知る
- ・学芸員や作者の解説を聞きながら
- ・AIペットによる解説

考察

参加者の意見からは、美術館を「日常の延長線上にある居場所」として捉える傾向が見られた。特に「絵の前にふかふかのソファがあって、座りながら鑑賞できる」「ご飯を食べながら、おしゃべりしながら鑑賞できる」といった声からは、一般的な“歩いて回る”鑑賞スタイルよりも、“滞在型”の落ち着いた鑑賞スタイルを希望する傾向が伺える。また、「宿題ができる場所がある」「自習室がある」といった意見は小中学生共通で多く見られ、質問①を踏まえると、彼らにとって美術館は“静かで落ち着く場所”というイメージを持っていることが背景にあると考えられる。これは、美術館が集中して学習できる環境としても機能しうる可能性を示している。さらに注目すべきは、中学生から寄せられた「作品の一部になれる」「身体を動かしながら鑑賞できる」「好きな音楽を聞きながら」など、より能動的・体験的な鑑賞スタイルへの関心である。これは、単なる“居場所”としての美術館にとどまらず、“自己表現”の場としての可能性を示している。

こうした傾向を踏まえ、以下のような施設活用の提案が考えられる

- ・滞在型鑑賞スペースの設置:ソファや座布団、靴を脱いでくつろげるスペースを設け、長時間滞在しながら作品を楽しむ環境を整える。
- ・学習支援エリアの充実:自習室や宿題スペースに加え、絵画や展示物が自然に目に入るような配置にすることで、芸術への興味関心を図る。
- ・日常の一部としての展示:身体を動かしながら、音楽を聴きながら、食べ物を食べながらなど、美術館で一日を過ごせる施設になるよう設計する。

このように、美術館を「静かで落ち着ける」から、「学べる」「遊べる」場として再定義することで、子ども・若者にとっての“居場所”としての価値が高まると考えられる。

考察 | 子ども・若者の意見からの考察および提案(小中学生)

2. 特別な体験による来館動機付け

ニーズ

- ▶ 非日常のエンターテインメント性(物語の世界、キャラクターコラボ、お化け屋敷など)
- ▶ 限定的な体験機会だけでなく、常設の設備・展示で感じられる特別な体験

傾向

- ・展示=遊び場としての体験型空間
- ・参加型・インタラクティブな展示、五感や知的好奇心を刺激する鑑賞体験への関心
- ・毎日違う発見がある展示の工夫と、「これがあるから行きたい」動機に繋がる設備・展示

関連意見(小学生)

- ・動く絵・飛び出る作品
- ・食べられる作品
- ・美術館お化け屋敷
- ・キャラクターとコラボした展示(毎日変わる)
- ・幻の絵を探す冒険型展示
- ・ゲームの世界を体験できる
- ・オオカミの絵の滑り台(物語の世界に入れる)
- ・謎解きしながら展示を見る
- ・彫刻の庭の展示を増やす(作品で遊べる)
- ・季節や天気で雰囲気が変わる展示室
- ・屋外展示(公園と連携)
- ・参加できる作品(何かを貼って参加できる展示)
- ・工作したものを飾ってもらえる

関連意見(中学生)

- ・子どもや年の近い作者の作品を展示
- ・歴史とアートの融合
- ・クイズ形式の展示
- ・絵の中のものを探す展示
- ・五感を刺激する展示
- ・読み上げ機能(聴覚)
- ・絵の具の凹凸を触れる(触覚)
- ・触れる展示(レプリカ含む)
- ・においを嗅げる展示(嗅覚)
- ・壁を動かして完成させるなど参加型の作品
- ・美術系の映画上映
- ・油絵の具でガラスに描ける
- ・工作・絵を描ける部屋

考察

小中学生の意見から、美術館に対する来館動機は「非日常の特別な体験」と「日常的な安心感」の両面に基づいていることが読み取れる。特に小学生においては、展示を“遊び場”として捉える傾向が強く、物語性や冒険性を備えた体験型展示への関心が高い。これは、展示空間が単なる鑑賞の場ではなく、能動的に関われる“遊び場”として機能することへの期待を示していると言える。一方、中学生は、展示に対してより知的・感覚的な体験を求める傾向があり、歴史や科学とアートの融合、五感を活用した展示、作者との距離感の近さなどが来館意欲を高める要素となっている。これは、自己の興味関心と展示内容が接続されることによって、美術館が“自分にとって意味のある場所”となることを示唆していると言える。また、イベントのような一過性の体験より、「そこに行けば好きな〇〇がいつもある(例:滑り台、参加型展示)」といった、“常設であること”へのニーズが高い傾向が見られ、子ども・若者にとって来館動機となりうる常設設備や展示を求める声があった。

こうした傾向を踏まえ、以下のような施設活用の提案が考えられる

- ・体験型・参加型展示の導入:物語性のある滑り台型展示、謎解き型展示、五感を活用した展示など、能動的に関われる企画の充実
- ・エンターテインメント性の強化:キャラクターとの日替わりコラボレーション、季節や天候に応じて変化する展示空間など、来館の度に新鮮な体験が得られる工夫
- ・常設型の子ども・若者向け設備・展示:常設で体験できる参加型展示・、“ここでしか体験できない”設備・展示
- ・学びとアートの融合企画:クイズ形式の展示、若い作者の作品紹介、美術系映画の上映など、知的好奇心を刺激するコンテンツの展開

これらの取り組みにより、美術館は小中学生にとって「何度でも行きたくなる」「自分の居場所となる」空間としての価値を高めることが可能である。

考察 | 子ども・若者の意見からの考察および提案(小中学生)

3. 公園・屋外空間との連動性を感じる設計

ニーズ

- ▶ 両者が連動した移動手段・イベント・空間設計(ジップライン、ライトアップなど)
- ▶ 自然環境と芸術体験が融合していること
- ▶ 地域とのつながりや発信の楽しさがあること

傾向

- 公園の延長としての遊び場的機能や、移動そのものが体験となる仕掛けに魅力を感じている
- 自然とアートとの融合による景観演出や、SNS映えを意識した発信型展示
- 地域や多世代と繋がる参加型イベントを求めている
- 屋内外の連動性を感じられる工夫が、双方への来訪意欲に繋がる

関連意見(小学生)

- 公園と美術館をつなぐミニジップライン
- トロッコ・サイクリングで移動できる
(→移動しながら外にある展示を楽しむ)
- トランポリン・シーソー・ブランコ
- おもしろい遊具がある
- 美術館の絵の滑り台(展示の作者が制作)
- 夏限定のプール
- 涼しい場所
- 室内でも遊べる遊具を作る
- キラキラ光るライトアップ
- 滑り台で外に出られる

関連意見(中学生)

- (美術館から)公園まで滑り台で移動できる
- バンジージャンプをしながら
- 広場でピクニック
- レンタル日傘
- アートマルシェ
- 写真スポットがある
- 自然と作品と一緒に撮影
- 映える写真をたくさん撮りたい
- 公園や道がライトアップされている
- 流しそうめん大会
- 多世代が楽しめるイベント
- 琵琶湖の形の池
- 滋賀県の花が咲く公園

考察

小中学生両者の意見から、公園と美術館が一体となった空間への強い期待が読み取れる。特に小学生は、美術館と公園を一体となった“遊び場”として捉え、公園との物理的・機能的な融合を求めている。ジップラインや滑り台、といった“移動”“遊び”に変える発想から、屋外での展示、作家が手掛けた遊具など、芸術体験が組み込まれることで、美術館がより身近な存在になると言える。

中学生は、自然環境とアートの融合に関心を示し、ライトアップや季節の花、池などの景観と作品の調和を重視している。また、マルシェや流しそうめん大会など、公園を多世代が集う場として認識しており、“展示を観に行く”だけでなく、憩いの場としての美術館・公園を想起させた。さらには写真撮影やSNSでの発信を前提とした空間設計への期待も高く、美術館・公園が“発信したくなる場所”、琵琶湖の形の池、県の花など、“地域を知る場所”としての役割を求められていると言えるだろう。

これらの傾向を踏まえ、以下のような施設活用の提案が考えられる

- 屋外展示と屋内展示の連動:公園内に設置された遊具・作品・イベントなどと館内展示を連動させ、公園との一体感を示す
- 移動体験の演出:公園と美術館をつなぐジップラインや滑り台など、移動そのものが体験となる構造を導入(他、サイクリングロード、トロッコなど)
- 季節・自然との融合:地域の特徴を活かした景観設計、ライトアップによる夜間鑑賞の演出など、自然とアートの調和を図る
- 発信・共有の楽しさを促す空間設計:写真スポットの設置、作品と自然と一緒に撮影できる工夫、SNS投稿を促す展示演出など、来館者の発信意欲に応える環境づくり

これらの取り組みにより、美術館は公園と一体化した“開かれた文化空間”として、小中学生にとっての魅力を高めるとともに、地域とのつながりを深める場となることが期待される。

考察 | 子ども・若者の意見からの考察および提案(小中学生)

4. 美術館の周知・発信への寄与

子ども・若者ならではの発想を活かした施設改善

ニーズ

- ▶ 美術館の魅力を広く伝えたいと思う仕掛け・工夫があること
- ▶ 地域とのつながりを感じられる展示・企画があること
- ▶ 多世代にむけた建物や施設の使いやすさ・楽しさが考慮されていること

傾向

- ・親しみやすさや楽しさを軸としたキャラクター・グッズ・食体験による来館動機の創出
- ・地域文化(滋賀県の名物など)との接点を意識した展示・商品・企画の提案
- ・外観・ライトアップ・写真映えなど、視覚的な訴求力と発信性を重視した集客施策
- ・利用者目線による施設改善(動線・配置・機能分離)を通じた快適性・実用性の両立

関連意見(小学生)

- ・オリジナルキャラクターグッズや食べ物
- ・毎日違うキャラクターとのコラボ
- ・屋外展示で地域とつながる

- ・キッズルームに滋賀県にまつわるおもちゃ
- ・滋賀県の文化を知れる展示
- ・滋賀県の名物弁当(近江牛、赤こんにゃく)

関連意見(中学生)

- ・屋根の上に椅子などのオブジェ(遠くからも目立つ)
- ・ライトアップで夜も来館可能
- ・地域の伝統を感じる外観
- ・自然を感じる建物(木・植物・生き物がいる)
- ・子どもが欲しくなるようなお土産・実用的なお土産
- ・滋賀名物のお弁当絵をイメージしたドリンク
- ・音楽が流れるエントランス
- ・ウォーターサーバー
- ・夏のクールダウン部屋
- ・カフェとショップの分離(どこがカフェか分かりにくい)
- ・キッズスペース(1階に移動・カラフルに・遊具)

考察

「美術館をもっと良くしたい」「もっと多くの人に知ってほしい」という視点から、具体的かつ創造的な意見を多数出していた。特に、小学生からはキャラクターグッズや滋賀名物を活用した企画など、楽しさと地域性を融合させた発想が多く見られた。中学生からは、施設の外観やライトアップ、写真映えする要素など、視覚的な魅力と発信力を意識した提案が多く、周知・集客への貢献を意識した姿勢が伺える。さらに、「キッズスペースは1階にすべき」「もっとカラフルに」といった意見から、多様な利用者への配慮や実用性を考慮した視点が育まれており、子どもたちが施設全体の在り方に対して主体的に考えていることが確認できた。これらの回答は、ワークショップでの館内見学の影響が強く表れており、初めて見聞きしたこと・おもしろいと感じたり知ったりすることが、愛着を生み、他者への発信意欲に繋がったと考えられる。よって今後の展開として、“美術館やそこで働く人を知る”ツアーを日に何度か開催される気軽なアクティビティとして実施することで、子ども・若者のみならず、芸術への関心や、滋賀県立美術館の“ファンづくり”に繋がるのではないかと考える。

これらの意見を踏まえ、以下のような提案が考えられる

- ・地域性を活かした商品・展示の開発: 滋賀県の名物弁当や工芸品をモチーフにしたグッズ・飲食メニューの展開
- ・視覚的訴求力の強化: ライトアップや屋根の装飾など、遠目からでも印象に残る外観づくり
- ・発信・交流の促進: 写真スポットの設置や、会話が生まれる空間設計(飲食可能エリアなど)の整備
- ・施設の利便性向上: キッズスペースの配置見直し、カフェ・ショップの動線分離、自然を感じられる建築設計など

これらの工夫により、美術館は子どもたち自身が「紹介したくなる」「また行きたくなる」場所として、周知・発信の担い手となる可能性を秘めている。

考察 | 子ども・若者の意見からの考察および提案(大学生)

本企画にて当日運営として参加した大学生にも、後日意見聴取を行った。

小中学生の意見の分類に当てはめ比較すると、以下のような結果となった。

対象:ワークショップ運営メンバー 大学生4名 / 条件:設問同様、後日振り返りと共に個別回収(文章)

1. 日常の居場所としての美術館 (p34)

心の居場所・心理的価値

- 「自分の心が落ち着く場所」
- 「また行きたいと思える居場所」
- 友達や家族とふらっと立ち寄れる気軽さ
- 訪れた人の心に残る場所としての存在感

展示・空間体験の質

- 季節に連動した展示企画
- 自然を感じながらアートを楽しめる体験
- 静かに作品と向き合い自己を見つめ直す時間
- 自分の知らないことに触れる知的刺激

2. 特別な体験による来館動機付け(p35)

…該当なし、あるいは、非日常の捉え方の変化により以下を該当とする

- 行くとたびに新しい発見がある展示構成
- ただの展示空間ではなく、心と向き合える場
- 自分の知らないことに触れる知的刺激
- 映えスポットの設置による来館動機の創出

3. 公園・屋外空間との連動性を感じる設計 (p36)

- 公園でのイベント開催
- 公園の来訪者が美術館にも立ち寄れる導線設計
- 芝生の上で楽しめるアートイベント
- ピクニック
- イルミネーション
- 散歩の途中立ち寄れる
- 食事も公園や美術館で楽しめるような複合的体験

4. 美術館の周知・発信への寄与 (p37)

子ども・若者ならではの発想を活かした施設改善

- 若い世代向けのフォトスポット設置
- SNSでの広告発信による情報拡散
- 年配世代向けの休憩スペースの充実
- 年齢層を問わない空間づくり
- 様々な世代が立ち寄り、楽しめる空間設計

5. 教育・子ども支援 ※独自項目

- 子ども向けバス運賃無料キャンペーン
- 小学校団体の誘致による校外学習の推進
- 地域の小中学生の作品展示への驚きと評価
- 子どもが気軽に立ち寄れる場所としての美術館

考察

小中学生の回答に比べ、大学生の視点は「教育」「空間」「感性」「心理」「世代間交流」といった多層的なテーマに広がっていることが見て取れる。同様のカテゴリーの中でも、「2. 特別な体験による来館動機付け」については目立った回答が見られなかったのが興味深く、大学生期の彼らにとって、美術館は、特別な体験を求める場よりも、日常から少し距離を置き、鑑賞を通して自己と向き合うことができる“心の居場所”として存在していると言えるかもしれない。

美術館を「ふらっと立ち寄れる」「心が落ち着く」「また来たいと思える」場所として捉えており、アートとの出会いが自己と向き合う時間や知的刺激につながることを実感している様子が現れている。

また、公園との連携や屋外空間の活用に関する意見からは、自然とアートの融合、そして日常の延長としての美術館体験への関心が高いことが読み取れ、季節感や地域性、多世代への配慮など、空間の柔軟性と包容力を求める声が多く、これは美術館が「特別な場所」から「生活に寄り添う場」となる可能性を示唆している。

本対象者の興味関心による傾向ではあるものの、交通費支援や校外学習の誘致など、教育的・社会的役割への期待も見られ、美術館が地域の文化拠点として機能することへ期待を感じることができた。

考察 | 子ども・若者の意見からの考察および提案(大学生)

これらの意見を踏まえ、以下のような提案が考えられる

・“多世代の居場所”としての美術館づくり

- 静けさや光、素材にこだわった空間演出により、心が落ち着く環境を整備
- 「また来たい」と思えるような、発見や癒しのある展示構成と導線設計

・公園との連携による体験の拡張

- 芝生エリアでのアートイベントや季節連動型展示の開催
- キッチンカーやカフェの導入による滞在型空間の創出
- 散歩やピクニックの延長で立ち寄れる導線設計と案内表示の工夫

・多世代対応と発信力の強化

- 若者向けのフォトスポット設置とSNS発信キャンペーン
- 年配者向けの休憩スペースや静かな鑑賞ゾーンの整備
- 世代を超えた交流イベントの企画(例:親子ワークショップ)

・教育・地域連携の推進

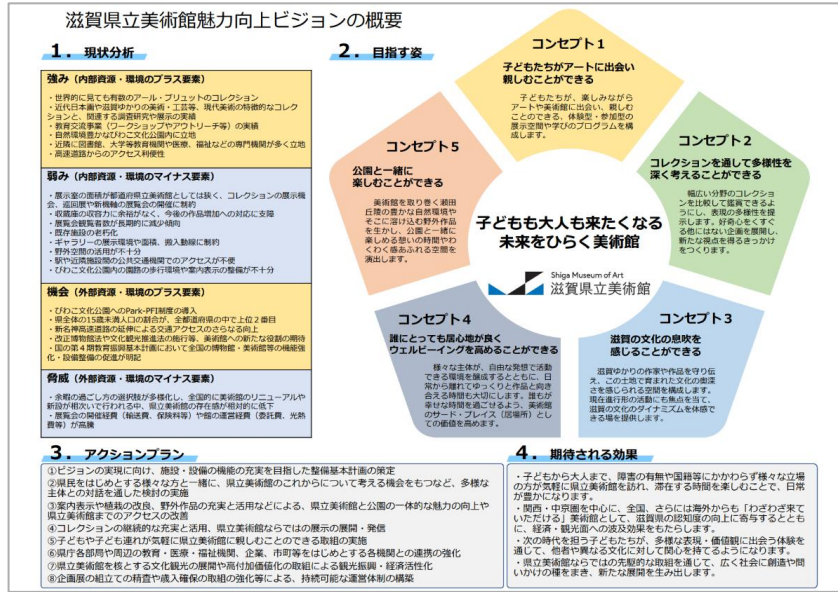
- 小中学校との連携による作品展示や校外学習の受け入れ
- 子ども向け交通費支援キャンペーンの実施
- 地域住民との協働による企画運営やボランティア制度の充実

このような提案を通じて、美術館は「アートを鑑賞する場」から「人と人、人と地域、人と自然がつながる場」へと進化し、子ども・若者だけでなく、多世代に開かれた居場所としての存在を強めると考えられる。

滋賀県立美術館魅力向上ビジョンとの関連性

本ワークショップを設計するにあたり、重点ポイントとして、子ども・若者にとってより関連度が高く意見を出し易いという仮説から、上記コンセプト「1」・「5」と定めたが、結果として、小・中・大学生それぞれから、すべてのコンセプトを網羅した回答を得ることができた。これには、実際に館内を見学し、美術館で働く方の想いに触れることで、美術館自体への関心が高まったことがあげられる。さらにワークショップを通じて他者の意見に触れることで、「もっとこうすれば他の人にとっても良くなるのでは」といった視点が生まれ、多世代への居心地の良さや交流の場へのアイデア、また滋賀県特有のアピールポイントを踏まえた集客アイデアなど、「子どもも大人も来たくなる 未来をひらく美術館」を想起させる意見を生み出すことができた。

一方で、子ども・若者ならではの純粋で遊び心溢れる多様なアイデアも生まれ、アクションプラン②にあるような、参加者自身が楽しみながら「滋賀県立美術館のこれからについて考える」場の形が実現できたと言えるのではないだろうか。今後も、定期的に子ども・若者をはじめ、県民の声を聞く機会を取り入れるなど、彼らの「日常」の隣にあるような、身近な関係性を構築し、ゆくゆくは美術館そのものが「みんなの居場所」となっていけたら、まさに、「子どもも大人も来たくなる 未来をひらく美術館」が実現していくのではないだろうか。



引用:滋賀県立美術館様共有資料「ビジョンの概要」より

子ども・若者にとっての「居場所」としての美術館へ

本報告書では、小中学生を対象としたワークショップを通じて得られた意見をもとに、美術館のあり方について多角的に検討を行った。4つの観点(①施設活用、②来館動機、③公園との連携、④周知・発信)から見えてきたのは、子どもたちが美術館を「特別な場所」ではなく、「日常の延長線上にある居場所」として捉えたいという強い願いである。

彼らは、美術館に対して「宿題ができる」「遊びながら鑑賞できる」「自分の作品を飾ってもらえる」といった、日常的な行動や自己表現が可能な空間を求めている。また、キャラクターとのコラボレーションや季節ごとの変化、地域とのつながりなど、何度でも訪れたくなる仕掛けに対する関心も高く、美術館が“生活の一部”として機能することへの期待が伺える。

さらに、公園との連携や屋外展示、自然との融合といった意見からは、屋内外の境界を越えた開かれた空間づくりが求められていることが明らかとなった。施設の利便性や発信力に関する提案も多く、子どもたちは利用者としてだけでなく、未来の担い手として美術館の可能性を広く捉えている。

これらの意見を受け止め、美術館が「静かに鑑賞する場」から「くつろぎ、遊び、学び、表現する場」へと変化することで、子ども・若者にとっての“居場所”としての価値を高めることができる。美術館が日常に溶け込み、彼らの生活の中に自然に存在することで、芸術との出会いがより豊かで継続的なものとなるだろう。