

現代アートを基軸にした体験型ワークショップ研究 －創造的体験による自発的表現力を引き出すための事例－

加藤 万也

愛知学泉大学

Research of workshop for children based on contemporary art －Example of developing self-motivated appreciation by creativity experiences－

Manya Kato

キーワード：現代アート contemporary art、ワークショップ workshop、創造力 creativity

1. はじめに

近年、地方公共団体や美術館などが主催する参加型文化体験講座が、各地で盛んに行われている。多くの場合それらは「ワークショップ」という名称で呼ばれており、生涯教育の理念とも相乗して、地域住民の文化的教育と文化価値の獲得を目的に企画されている。そもそもワークショップ(workshop)という言葉の本来の意味は、工房・作業場など「共同で何かを作る場所」というものであったが、それがおおむね 1980 年代以降、現代演劇や現代美術において「実地指導」「体験学習」という意味合いで広く使われるようになった¹⁾。ワークショップは通常、ファシリテーターと呼ばれる人物と、ワークショップに参加する参加者によって構成され、集団による参加型体験講座という形態が一般的である。ファシリテーター(Facilitate=～を促進する)とは、進行役もしくは司会役といった意味であり、教師的な指導者や解説者とは区別されなければならない。それは、参加者の自由を保証しながら、参加者自身による発見を導き、また議論などにおいては中立的な立場で話し合いに入り、深い議論がなされるよう調整しながら合意形成や相互理解に導く人物を指すものであるからである。

参加者自身による気づきや発見をワークショ

ップの本質的な目的だと捉える時、ファシリテーターの影響はもとより、参加者相互の刺激による学習効果が期待されているのであるが、実際のワークショップにおいては、ファシリテーターから参加者への技術的指導という単純構成によるものが多々ある事を見落とすわけにはいかない。特に美術領域の場合におけるワークショップは、参加者があたかも「工作教室・造形教室」の様な認識をしている面が少なからずある事は否めないであろう²⁾。それは、参加者が自ら発見するというよりも、与えられる刺激を享受するだけの構造であるともいえる。

発見を促す刺激という点で、参加型体験もしくは共同学習としてワークショップを考える場合、一方通行的な知識の伝授、あるいは、楽しければそれでよしとする工作教室ではなく、参加者自身が自らの力で何らかの発見や気づきを相互関係の中で見だしていく構造が望ましいことは容易に導きだせる。相互刺激・相互理解という本来の目的に視点を置くこと、目的に合致したワークショップを構成するためには、参加者の「気づき・発見」を誘導する構造を有している事が求められる訳であるが、そのための有効な手だてとして、一見難解に受け取られる「現代アート」を基軸とすることで、ワークショップにおける発見体験に大きな影響を与えうると考え、これを試みた。

本論文では、現代アートを基軸としたワークショップの研究として、現代アートの展示会場にて、展示作品の鑑賞に併せて、創造的体験をするプログラムを実践するという方法で、その実践例をもとにワークショップの可能性を考察していく。

2. 現代アートの発想の意義と価値

ワークショップの可能性を考察する時、参加者が味わう芸術的体験を、抽象的な（非現実的な）芸術領域での「奇妙な体験」と位置づけるよりも、現代アートを通して、現実生活を踏まえたリアルな体験と関連させてフィードバックさせるための機会と位置づけた方が、芸術的感覚をより身近なものとして捉えるために重要であろう。そして、芸術・文化をリアルにとらえるために、現代アートを基軸とした手法を用いる事は、以下の二点において妥当だと考える。

一点目は、「現代アート」に対する英語が「同時代芸術 (contemporary art)」³⁾ であることが示す通り、多くの現代アートにおける表現テーマは、同時代のリアリティーや価値観に則ったものであり、現実世界に対応した視点で価値の構築を行なっているのである。現代アートの主要素である新たな価値観を求める姿勢は、既成概念を超越し、新たな観念・概念を創出することを目的としている。それを踏まえた「現代アートの発想でのワークショップ」は、新しい価値観や感性を参加者自身が発見し獲得することを目的としており、学校の教育現場で行われている教科としての「図画工作」よりも柔軟で、斬新なアイデアによる、リアリティーとオリジナリティーの強いワークショップに連結させられると考える。

二点目として、現代アートに特徴的な「コミュニケーション性」⁴⁾ に視点を移してみると、参加者どうしが直接関わり合う構成自体に「相互関連性」が本来的に内在されているうえ、さらに、現代アートがもつ（社会などへの）メッセージを意識することによって、制作（活動）と鑑賞を同時に平行体験できる場でもあるといえる。工作教室的なワークショップに時折見られる自己完結的で閉塞的な状況（ひとり工作）に陥ることなく、相互関係性というオープンな視野を保持しながら、共同で活動体験する時に参加者間で自然発生

するコミュニケーションが作品のメッセージを享受するための鑑賞の一端としてとらえることができ、ワークショップの活動を通してダイレクトに感性を磨くための有益な二次効果をもたらすと考える。

3. アーティストが行うワークショップの意義

ワークショップのファシリテーターとしてアーティストがそれを依頼されるケースは、現在とても多くなってきている。ワークショップという創造性を刺激する体験において、アーティストがファシリテーターになる効果は、感性の刺激をダイレクトにアーティストから享受することができるとともに、創造の根幹を共有できる点であろう。そしてまた、本論文で取り上げるような、展覧会出品アーティストによる、その会場で行われるワークショップの場合は、制作に主体がおかれるいわゆる「出前ワークショップ」のようなものとは異なり、ワークショップ参加者が、目の前の作品に関連した体験活動によって、鑑賞のきっかけを掴むことができるのである。そうした「鑑賞の助力」という観点では、アーティストの感性や思考の中核を、ワークショップを通して体験する事によって「作者は作品を通して何を表現しようとしているのか？」をワークショップ参加者が読み解くきっかけになるといえよう。なによりもアーティスト自身の発話による創造性へのアプローチなので、自ずとアーティストの持っている思考性が炙り出され、参加者はそれに対する自発的な「気づき」によって解釈を導き出す事ができる。鑑賞教育の根幹である「主体的な芸術体験」⁵⁾ によって鑑賞力を向上させることができると考える。

アーティストは、指導のプロではないが創造のプロであり、日々の思考の蓄積の先に作品が生み出されているのであり、作品表層の不可視なる背後には複雑で多様な思索が横たわっている。そうしたメッセージを発信する者として、作品に込められたコンセプトの基軸をワークショップでの活動として別の形に変換させて表出することは、作品のコンセプトの様式を変えて具現化する行為だということができる。

そしてアーティストによるワークショップに

において最も期待される「クリエイティビティー（創造性）の誘導」についても、「知性への関心と、それに触れることで創造性が育まれる」ことが発生する。本論文で考察する子ども向けワークショップでは、発達段階における「知的好奇心を刺激すること」の重要性を見落とすことはできない。人間には発達段階において知性に対する憧憬が組み込まれており、東京大学荻谷剛彦教授によれば、氏の著書「教育の世紀」の中で、L・ウォード⁶⁾の文を引用し「知識を伴った知的能力を高めていくことによって、論理的・合理的な思考がはたらくようになり、先見性と目標についての十分な意識をもった活動が可能になる」⁷⁾と述べている。このことは、知性への刺激が発達において非常に重要だという事を示しており、ワークショップの参加者を子どもに設定した場合、アーティストが発するダイレクトなクリエイティビティーが、彼らの知的好奇心に働きかけることで、健全な育成の一助になるものと考えられる。

4. 感性で思考するワークショップ（実践例）

2008年7月～8月、愛知県にある刈谷市美術館にて開催された筆者の個展「加藤万也展 -湯桶と重箱-」⁸⁾において、展覧会として作品を展示するとともに、子ども向けのワークショップ⁹⁾を行った。そのワークショップは美術館から依頼されたもので、ワークショップの新しい方法として「現代アートのアプローチによる体験と思考のワークショップ」を筆者なりに考えて構成したものである。ワークショップのタイトルは、夏期開催であること及び数種類のアート体験を味わうという構成から詰め合わせ的ニュアンスを連想させる「アートなお中元」と題し、筆者の展示作品のコンセプトを濃縮した形でのワークショップを行なった。対象は小学生で、当日の参加者は14名であった。

ワークショップで行なった内容は、10タイトルだが、紙面の都合で数点割愛し7タイトルを本論にて考察する。

- 実践例 1. セロハンテープでセロボール
- 実践例 2. ラブラブソファー猛レース
- 実践例 3. 脳ミソ使って視力検査
- 実践例 4. たった数秒、世界一周

- 実践例 5. 実は世界が傾いている？
- 実践例 6. 名刺マウンテン
- 実践例 7. ヌルヌル握手は友情の証



(写真1：オリエンテーションの様子)

場所は、刈谷市美術館内の展示室前ロビー、玄関、および研修室を使用し、120分の時間内で行った。アシスタントは大学生スタッフ4名と、サポート要員として美術館学芸員2名が参加した。

実践例 1. セロハンテープでセロボール

- 用意するもの
- セロハンテープ



(写真2：セロハンテープボールを作る様子)

- 進行
- 1. 通常のテープを見て、全部丸めたらどのくらいの大きさになるのか予測する
- 2. 最初ある程度ぐしゃぐしゃにテープを出して、それを手で丸めて球を作る

3. その上にどんどん巻いていく感じでボールを作る

■ねらい

このテーマにおけるねらいは、ワークショップの導入として「新品を一気に使い切ってしまう」という暗黙のタブーにチャレンジさせる事である。これによって、今から常識とかけ離れた事が始まるという喚起プロログ的な意味付けとした。禁忌破壊の快感を通し、常識を越えていくことで発生する価値観再考を促すものである。

■成果

最初から興奮してテープボール作りを始める子どもいたが、数人は習慣からか躊躇している姿が見受けられた。しかし周囲の勢いに感化され、最終的にはみな夢中になって、開放感と高揚感に触れた様にみえた。周囲からの刺激を受けるといのはワークショップでは重要な要素である。

実践例 2. ラブラブソファー猛レース

■用意するもの

作品「Love sofa」(写真3・4参照)
ストップウォッチ、マーキングテープ

■進行

1. 2人1組みでソファー(作品:Love sofa)に乗って動かしてみる
2. テープで書かれたマークまで車輪を二人で操作して移動する
3. 制限時間2分でテープの枠内に収まるよう車庫入れできるかのタイムトライアルをする

■ねらい

この作品「Love sofa」は二人掛けの車椅子形状のものである。構造の特性上、お互いがコミュニケーションを取り合い協力しないと進むことが出来ない。ワークショップで初めて顔を合わせた子どもどうしが、共通の目的のためにコミュニケーションを取り合うことで親しくなるばかりでなく、物事を遂行する上でコミュニケーションが如何に重要であり、指示の出し方を工夫しないと操作が難しい事を体験するための

機会として用いている。



(写真3: ソファー作品に乗車してスタンバイ)

■成果

このワークショップにおいて初対面の子どもたちおしあいが、共通の目的のために協力しあう事で、一気に親しくなる機会となった。そしてお互いが指示を出しあう上で、どのような言葉の選択が相手に伝わりやすいのか、自分の動作と同時にどうやって指示を出すのかを体験することができた。なにより、展示室に展示されている美術作品に実際に乗ったという体験によって、作品がより身近なものとしてとらえることが出来る様になった。



(写真4: テープの枠内に収めるように操作)

実践例 3. 脳ミソ使って視力検査

■用意するもの

収蔵品目録、視力検査表プリント、筆記用具

■進行

1. 作品「Vision Test」(写真5参照)における

「認知と認識」に関する説明をする

2. 刈谷市美術館の所蔵の作品を「Vision Test」と同形式に作成したプリントを配布する
3. 美術館の所蔵品目録（カタログ）を配布する
4. 検査表と目録を照合させ、チェックを入れる

■ねらい

作品「Vision Test」は、実際の視力検査における「見えている事（認識）」と「知っている事（記憶）」のズレを抽出し、美術作品に置換えてこの問題を扱ったものである。ワークショップでは展示室のこの作品を説明した上で、それと同様のコンセプトによる方法で、「認識⇔記憶」を簡略化した形で体験させるものである。プリントと同一の図像を図録から探して見つけ出すという行為の中で、記憶と認識について、どの部分に着目して一致と見なすかという脳の構造を体験させるものである。



（写真5：参考図版 作品「Vision Test」）

■成果

最初のうちは、あたかもクイズの様に探し出す事に懸命になっていたのだが、非常に似た図版が出てくると「この部分が違う」という様に、記憶を詳細な認識が修正していくという行程がとられる事になった。その事自体ではクイズでしかないので、図版だけ上下反対向きに置いてみたり、プリントを裏側から見る様に指示する事で、記憶の

曖昧さと認識のズレとを体感的に経験する事ができた。



（写真6：視力検査表プリントと画集を照合）



（写真7：見つけたものにチェックを入れて行く）

実践例4. たった数秒、世界一周

■用意するもの

ビデオカメラ、モニター

■進行

1. 2人1組みで、撮影者とモデルに分かれる
2. モデルがカメラに対面し一回転する時、撮影者もモデルの正面姿を撮影しながら一回転
3. どんどん入れ替わって撮影する
4. モニターで全員分を再生して鑑賞する

■ねらい

モデルが立ったまま旋回する様子を、モデルの顔を正面から撮影したまま、撮影者がモデルの回りを一周する。その事によって、相対的にモデルの背景だけが一回転する動画が出来上がる。モデル

にとつてはその場から移動していないのに、背景がドラスティックに動く事で空間を移動したような錯覚が起きる。その動画を鑑賞する時に、人がものを認識する時の奇妙なズレに気づくとともに、その事と同様の事象が実生活ではどんな事に当てはまるのかを考えてみる。



(写真8：撮影者が被写体の周りを回る)



(写真9：玄関にて撮影し、ロビーのモニターで上映)

■成果

撮影された映像がどのように見えるか想像できないうちは、子どもたちにとって、どのような映像になるのか理解できない様子だったが、撮影後にモニターで映像を見ると歓声が上がった。それは、実際の行為と録画された映像、そして撮影時にイメージしていたものとのギャップがあったからだと思われる。何に関連した行為なのかを子どもなりに例を挙げていたのが印象的であった。

実践例5. 実は世界が傾いてる？

■用意するもの

三脚、デジタルカメラ、プリンター

■進行

1. 三脚上で傾いて固定されたカメラの前に立つ
2. 書棚前でカメラの傾きに合わせて体を傾ける
(補助的にテーブルなどにもたれても良い)
3. 撮影はスタッフが行う
(撮影画像はその場では見せない)
4. 立ち位置や傾き具合などはスタッフが指示
5. プリントアウトして、終了時に参加者に渡す

■ねらい

特別な効果などを狙っている特殊撮影などの場合以外は、通常、写真撮影は被写体がまっすぐ立っている様に撮影する。その一般化された常識や思い込みを利用して、あたかも背景が傾いているように見えるような「トリック画像」を作るというものである。常識的基準をズラす事で、ズレていないところがズレている様に相対的な錯覚を起こすという現象を体験するためのものである。具体的には、傾いた書棚のある部屋で撮影した写真の様に見えるのである。



(写真10:基準を分かりやすくするため本棚の前で撮影)

■成果

カメラに合わせて身体を傾けるというのが意外と難しいのだが、撮影アングルを上半身だけにして、いかにも傾いている様に見える工夫をする事で、背景の傾きにリアリティーを出せる。それによって支えている腕をフレーム外に出す事ができ、より傾きが自然に見えるのである。また、出来上がりの画像をすぐに見ることが出来ないの、ワークショップ終了時に手渡された時「こんなふうに見えるんだ！」との感動は大きかった。

撮影している時には「自分が傾いている」ことは紛れもない体感としてのリアルな事実であるが、しばらくの時間を経て写真を見た時に、素直に「背景が傾いている」ように認識できるようになったのには、記憶の摩滅と客観的認識の発生など、時間経過による要因が非常に重要なのだと思われる。

実践例 6. 名刺マウンテン

■用意するもの

名刺、ブロワー（送風機）

■進行

1. トランプタワーの説明図を見せ、制作の解説
2. 山折りにした名刺をトランプタワー状に積む
3. 3段ができれば、4段にチャレンジ
4. 突然ブロワーの風で背後から製作中のタワーを吹き飛ばす



(写真 11 : 名刺を折り曲げての積み方を習う)

■ねらい

名刺を二つ折りにして、山状のユニットを積み上げて、できるだけ高いタワーを作る。いかにも無意味な、非建設的な建築を体験しているうちに、積み上げる事に夢中になり没頭していく。

その後、突如ブロワー（送風機）で全てのタワーを吹き飛ばす。ここで初めて「行為の無意味さ」を痛感するのだが、こういう事態はやはり日常でも起きうる事であり、それが何に相当するのかを照合する事こそこのテーマのねらいである。



(写真 12 : 高く積みあげるのだが、その後に悲劇が！)

■成果

タワー作りに夢中になっている時に突如ブロワーで作って来たものを吹き飛ばすと、どの子も「なにをするの？」と驚愕する。特にブロワーを抱えたまま「もう一回やってみようか」と誘導すると口を揃えて「もうやらない」と言う。行為の無意味さについて簡単な解説をした時に「それ、勉強に似てる」という答えが返って来たのには驚かされた。

実践例 7. ヌルヌル握手は友情の証

■用意するもの

水彩絵具、手洗い用バケツ数個、手拭きボロ布、石鹸、新聞紙

■進行

1. 右の掌に新品絵具をチューブから全色出す
2. 2人1組みで、絵具がついた手で相手と握手
3. お互いの色が混ざりあうまで、しっかり握手
4. 手形スタンプをし、完成後はバケツで手洗い

■ねらい

まず最初のねらいは、新品の絵具を一気に使い切るというタブーを破る体験をさせる事。しかもそれはパレットの上ではなく、手の上に出すという事で、汚れに対する習慣をも崩壊させたかった。そして混色についての知識を、実体験として今までにない方法で認識させたいというのがこのテーマの最大のねらいである。

■成果

説明を聞いて「いいの？」という表情だったのだが、絵具を手の上に乗せてみるとその「冷たさ」を感じる事で、単なる色の素材という認識ではなく、絵具という物質としての認識が生まれてくる。



(写真 13 : 絵具まるごと 1 本を手につけて握手)



(写真 14 : 手の中で混色して大興奮)

それは片手の中でぐちゃぐちゃ握っていると温度だけでなく粘り気なども含めますます鮮明に体感できる。そして友達と握手をする事で混色できるというのは概念的に理解できているが、実際にやってみるとヌルヌルとした奇妙な感触がお互いの手を通して伝わり合う。そういう行為での混色は初体験であるため、興奮は最高潮に達し、フィナーレに向けていい雰囲気ワークショップになった。



(写真 15 : 手についた絵具で手形スタンプ)



(写真 16 : バケツを使って手洗い)

最後に、ワークショップを締めくくるための総括を行った。今回の奇妙な体験はなんだったのか、その答えを直接解説するのではなく、将来自分で気づくため「今は記憶にだけしっかりととどめておいて欲しい」という事を伝え、「ウソとホント」などいくつかの考えるためのキーワード¹⁰⁾を与えて終了。

具体的にねらいや目的を解説しなかったのは、芸術的体験は「言語に集約しがたいもの」という感覚として記憶されるべきであり、筆者が期待するワークショップの本質的目的である「自発的な気づき」こそ、参加者にとって体験と鑑賞の最も重要な要素であると考えているからである。その事を子どもにも分かりやすい様に、シンプルに伝えた。ちなみに、その行為を筆者はフィードバック¹¹⁾と呼んでおり、その意義については次章で述べる。



(写真 17: ワークショップの総括をする)

5. 総括としてのフィードバック

筆者が「フィードバック」と呼ぶワークショップ体験後の総括での重要ポイントは、体験を「行為」としてだけでワークショップを終了させるのではなく、参加者に「気づきのための諸要素」を示す事であり、「このワークショップがどういう構想の下に設定され、何をねらいとしているのか」を、子どもたちにわかりやすく解説する点である。筆者の理想としては、将来「あの時のあの奇妙な体験は、こういう事を意味していたのかも知れない」と自発的に気づける事である。

どのようなワークショップであれ、ある目的のために企画される以上、企画者側のねらいや結果を、ともすると押し付ける様なものになってしまう。そうした誘導が行なわれたりしがちなものであるが、そのように最初から落としどころを設定してしまうのは、子どもの自由な感受性の飛翔を妨げるだけでなく「自分の場合はこうなった」という独自体験に対する自信や誇りを剥ぎ取る事にもなりかねない。

このフィードバックの意義は次の2つであると考え。ひとつは体験自体を系統立てすることで「気づき」へと誘導する意義である。ワークショップでの体験を通して、子どもたちはある種の「リアリティー」を享受している。それは単なる現実感というのではなく、現代アートにおいて基軸とされる「世界の見方/見え方」を体験する事であり、個々のクリエイティビティーへの刺激によって新たな価値観を獲得する事ができる場であると言い換えられる。系統立てとは、その刺激が日常のどの部分でフィードバックされるかを示

す事であり、それによって現実世界での新しい価値観への「気づき」が自発的に誘導されるのである。

もうひとつは、フィードバックの際に用いられる「言葉」が、アーティストの作品を直接鑑賞する際に、重層的理解の補助となる可能性への意義である。アーティストによって行なわれるワークショップは、その体験を通してそのアーティストのコンセプトにダイレクトに関わる事であり、作品に対して身をもって鑑賞しているということが出来よう。リンクバックにおいてアーティストが投げかける「キーワード」が、子どもたちの経験を通してダイレクトに響いたとするならば、すでにアーティストの作品を十全に理解し堪能したといえよう。またそこまでいかないにしても、体験自体を作品鑑賞に結びつける事で、「このアーティストも同じ事をやったのだ」という共有感覚から、より積極的にコンセプトを探り出そうとするのではないだろうか。

6. おわりに

ワークショップの参加者が、ワークショップを通して新たな気づきや有意義な体験を得たとしても、その意識や感覚を実際の現実社会の中にどのように定着させていくかが、実のところ非常に難しい。ワークショップはある意味で非現実的な側面を持ち、創造性という命題の下で瞬間的な達成感・充実感をもたらすのだが、それが実社会の現実と乖離し日常との関連が曖昧なまま完結してしまうケースがある。せっかく獲得した新鮮な感覚をいかにして現実の世界と統合させるか（一過性の体験をいかに現実生活に還元させるか）がワークショップの成功の鍵ではないかと筆者は考える。そのため筆者が行なったワークショップでは、現実世界からできるだけ分離しない方法によって、「感じる」から派生し「考える」にまで到達する様な各種装置を設定した訳である。それは体感的には「違和感」に近いものであったりもするのだが、それは決して非現実な違和感ではなく、日常を少しだけひねった「現実の中での違和感」であり、日常と非日常の間における「リアリティー」によって、自分の位置や在り方を考え直すきっかけとしての装置なのだと考えている。

ただ、教育がそうであるように、ワークショップで参加者が得た感覚が実際に結果として社会に反映されるまでには数十年という歳月が必要であろう。ゆえに、今後もこの形態でのワークショップを継続していくこと、そして、ワークショップは「手段」であり「結果」ではないという理念を十分に踏まえて研究を深めていきたいと考えている。

註および引用文献：

- 1) 体験型の講座の意味での「ワークショップ」は20世紀初頭の米ハーバード大学においてジョージ・P・ベーカーが担当していた戯曲創作の授業（“47 Workshop”）に起源をもつ。
- 2) 刈谷市美術館および名古屋市美術館におけるワークショップでは、2000年から2008年までのデータを見ると、その約70%が、いわゆる「おみやげ」と呼ばれる工作（作品）の持ち帰りを行なっている。
- 3) 「現代アート」の英訳は、contemporary art であり、これは「同時代のアート」と直訳できる。時代に敏感に呼応したアートが現代アートなのである。
- 4) 現代アートにおけるコミュニケーション性は、「ヴィジュアル・コミュニケーション」という言葉に内在する様に、ヴィジュアル・メッセージによってコンセプトを伝えようとする姿勢に見ることができる。
- 5) 北村英之「美術鑑賞教育の意義と実践」p61 同志社政策科学研究8、2006
- 6) レスター・ウォード（1841～1913）アメリカの社会学者、アメリカ社会学初代会長
- 7) 荻谷剛彦「教育の世紀-学び、教える思想」p136 弘文堂、2004
- 8) 刈谷市美術館「加藤万也展 -湯桶と重箱-」2008年7月19日～8月31日、愛知県刈谷市
- 9) 「アートなお中元」と題された加藤万也展開連企画ワークショップは2008年7月26日に行なわれた。
- 10) 提示したキーワードは以下のもの「ウソとホント」「見方と見え方」「どうしてダメなのか」「うたがう」
- 11) 英語表記「Feedback」とは、ひとつの事象に対して二次的に起る事象までもが、相互に補完し合っているという構造形態を指している。

参考文献：

- 荻谷剛彦「教育の世紀-学び、教える思想」、弘文堂、2004
- 中野民夫「ワークショップ-新しい学びと創造の場-」、岩波新書、2001
- ロバート・チェンバース「参加型ワークショップ入門」、明石書店、2004
- 日本グループワーク・トレーニング協会「GWTのすすめ-ヒトを人にする」、遊戯社、2003
- 江口善之「美術科教育法-美術をいかに学び、教えるか-」、昭和堂、2001
- 江川文成「子どもの創造的思考力を育てる」金子書房、2005
- 美術出版編集部「美術手帖 2006年1月号 アートの授業」、美術出版社、2006