

〔査読論文〕

# 描画の相互解釈による関係性の変化

## ——Rin-bl を用いたオンライン実験——

堀 内 史 朗

### アブストラクト

Rin-bl というアートプログラムを実施することによって、学生たちがフィールドワークにおいて観光資源を発見し解釈する能力が向上することが期待される。これまで筆者がRin-blを実施してきた中で、当初期待していた能力向上だけでなく、参加する学生たちの関係性が変化する（仲が良くなる）という副次的な効果が見られた。この効果を客観的に検証するため、授業以外の場面で大学生たちにRin-blをつかった実験に参加してもらった。心理尺度の変化を実験の参加前後で調べたところ、学生たちの情動的共感性が同じような値へ収斂し、また学生たちが互いの作品を解釈する言葉使いが相手の性格などを読み取ろうとするものになっていた。この効果を、多くのアクティブラーニングで実践されている、ファシリテーターと参加者たちの関係性、あるいはコンテンポラリーアートで見られる場の変化という観点から考察する。

### Abstract

An art program called ‘Rin-bl’ has been implemented to improve students’ ability to discover and interpret tourism resources during fieldwork. In addition to the expected effects, a secondary effect was found; the art program improved the relationships among the participating students. To objectively verify this effect, the author asked university students to participate in an experiment using Rin-bl outside of class. After participating in the experiment, the students’ emotional empathies converged to a similar value. Furthermore, they used words as if they tried to read the other’s personality to interpret each other’s works. This educational effect will be examined from the perspective of the relationship between the facilitator and the participants, which is practiced in many active learning programs, and from the perspective of the changes in place seen in contemporary art.

### I はじめに

筆者は観光学領域を専門とする大学学部勤務し、観光に関する教育を担当している。当学部の学位授与方針には、習得すべき知識・理解として、「異文化および自文化に関する知識および社会、自然に関する知識に基づいて、幅広い視野から総合的に物事を判断できる」とある<sup>1)</sup>。この教育目標のために、学生たちが様々な観光資源を自身の感性で発見し、その発見を論理的に理解して、他人に対して魅力的に説明する能力を鍛えることが有効と考える。そこで筆者が担当する少人数の専門ゼミや実習では、日帰り、ないし宿泊をとまなうフィールドワークで、ある場所（必ずしも観光地ではない）を訪れ、名刹、景観、食べ物、文化など、その場所にある観光資源の可能性を探索し、その発見を学生同士や住民などと

共有する演習を進めてきた (Horiuchi 2020)。しかし新型コロナウイルス感染症の蔓延のために、2020年度はフィールドワークの実施が困難になってしまった。そこで当面のフィールドワークの代替手段として、あるいは将来的にフィールドワークを実施する際に求められる感性や説明能力の向上のため、学内でも実施が可能な教育を2020年度から進めている。その手法の一つとして、Rin-bl (リンビー) を用いた実習をおこなってきた。

Rin-blとは、脳を活性化するために開発された、臨床美術をベースにしたオリジナルなアートプログラムである<sup>2)</sup>。1セットを購入すると、オイルパステル、画材、マニュアルが提供され、全部で6回の体験ができるようになっている。1回あたり数十分の体験でひとつの作品ができるよう、プログラムが作られている。Rin-blを実施する者は、事前に規定の講習を受講して、リンビートとしての登録を済ませる必要がある。筆者は2020年1月にリンビートへの登録を済ませている。

2020年度において、筆者が担当している2年次生を対象としたゼミの中でRin-blを用いての実習を複数回おこなった。はじめに筆者が完成された作品の例を示し、学生たちにも作品の制作を促す。全員が作品を完成したあとに、個々の作品の観賞会をおこなう。一般的にRin-blでは、リンビートが各参加者の作品の良い部分を褒めてから、参加者たちが互いの作品を講評するという手続きを取っているようである<sup>3)</sup>。それに対して筆者は、自身が各作品を講評することは最小限にして、学生同士が自発的に互いの作品の講評をおこなうよう促してきた。制作以上に、講評が大事であると、学生たちに伝えている。ただし講評の際、「上手」などの、技術に関する言葉は使わないように指導している。どの作品も、世界でたったひとつしかない各学生の感性が、絵という形式を通して外界と対決した結果としての表出なのであり、そこに優劣は存在しない。互いの絵で良いと思った側面を学生たちが発見し、それを言葉で説明するよう促す。そのようにして学生たちが獲得する、制作物の魅力を発見・理解して説明する能力は、後日にフィールドワークで各地の観光資源を発見・理解・説明する能力の基礎になると考えている。

実習を通して、期待していた以外の効果が見られた。実習に参加している学生たちが仲良くなっていったのである。同じメンバーで繰り返し実習をすることで、互いに慣れ親しんでいるのとは、また別の心の働きがあるように見えた。制作・鑑賞を通して、互いへの共感性が高まったのではないかと考えられた。しかし、何らかの指標をもちいて実習の前後で彼らの関係性を客観的に測定していたわけではない。そこで本研究では、Rin-blの実習が参加者たちの心に影響するかどうか明らかにすることを目的とした。

## II 先行研究

総合大学の多くでは語学・情報などの基礎教育、文学・数学・工学などの専門教育だけでなく、社会人として必要な常識や感性を育成するための教育プログラムがカリキュラムの中に組み込まれている。個々の学生の知識や技術を高めることだけでなく、自己表現をして他人と協力する社会性を身に付けることで、企業等で働く上で求められる社会人基礎力 (経済産業省2006) や学士力 (中央教育審議会2008) を獲得すると期待されている。その目的で多くの大学で近年に広まっているのがアクティブラーニングという、学生に主体的・能動的に活動・発言をさせ、積極的に学ぶ姿勢を促進する教育方法である。アクティブラーニングについてはこれまでに様々な方法論が開発・報告されている (松下2015)。

アクティブラーニングの一環として芸術作品の制作や鑑賞を学生たちがインタラクティブにおこなうことは、従来の美術教育の中で盛んに取り組まれてきた。とくにコンテンポラリーアートのようにその解釈が一見するだけでは困難な作品は、学生たちが模作をおこない、鑑賞会を経ることで、その理解が深まることが確認されている (竹内・橋本2017)。また制作・鑑賞会を経ることで、絵画への苦手意識が

克服されるだけでなく、自己肯定感が向上することも報告されている(新藤・佐野2014)。いっぽう、制作や鑑賞会に参加した学生たちの人間関係の変化の報告は管見の限り見当たらない。前節で述べたように、Rin-blを進める中で、参加者たちの仲が良くなることを筆者は経験的に確認しているが、そのプロセスを客観的に明らかにすることが求められる。

描画とその解釈を通しての関係性の変化については、心理療法の一手段としての描画療法において報告されてきている。絵筆やクレヨンなどを使う描画だけでなく、与えられた画像をコラージュで貼り付ける療法や、立体物を作り出す箱庭療法なども知られている。クライアントが絵を書くことで自身の言葉にならない気持ち表出し、それをセラピストが解釈する。あるいはクライアントとセラピストが解釈を共有することで両者が信頼関係を構築していく。描画療法は精神疾患を抱えているクライアントを対象に進められてきたが、言葉による表現がまだ十分でない子供や問題を抱えた非行少年少女たちにも活用されている(杉浦・金丸2018; 高橋・牧瀬2018; 木村2019)。

Rin-blの基礎となる臨床美術は、美術家の金子健二氏らが、描画療法とはやや異なる問題意識の中から開発したものである。その当初の目的は、描画を通して脳の活性化を図ることで、高齢者の認知症予防に貢献することであった(金子2007)。2002年には日本臨床美術協会が設立され、臨床美術の資格認定が始まっている。資格を持った臨床美術士が様々な現場で活躍している。開発当初はもっぱら認知症予防に用いられてきた臨床美術が、それ以外の場面でも応用されている。たとえば臨床美術が、様々な問題を抱えた児童の心の快復などにも効果を発揮することが報告されている(保坂・音山2016)。大学の教育現場でも臨床美術は用いられており、描画への苦手意識を克服すること(河合2012)、絵を多角的に分析することになること(柴田2019)が報告されている。

このように、描画療法と臨床美術では、描画と解釈というプロセスは一致しているものの、そこに関わる人間の関係性に違いが見られる。描画療法では、絵を描くクライアントとその解釈をするセラピストという二者関係が基本である。複数のクライアントが同時に絵を描くこともあるが、その制作物の解釈はあくまでセラピストの担当であり、二者関係が複数個あるのと変わらない。セラピストとクライアントが協力して絵を解釈することもあるが、解釈の主導権はセラピストが握る。それに対し、臨床美術そしてRin-blにおいては、多くの場合、描画の後に参加者たちの観賞会がおこなわれる。臨床美術士またはリンビートが解釈にどのくらい影響力を持つのかは、それぞれの状況に依存するのであろうが、描画療法におけるセラピストと比べれば、解釈に際しての主導権は小さくなる。

筆者は、通常おこなわれている臨床美術やRin-bl以上に、自身での絵画解釈は極力おこなわず、参加者たちが解釈をすることを促進するファシリテーターの役割に徹している。描画療法や一般的な臨床美術が目的としているようなクライアントないし参加者の心の快復ではなく、参加者たちの能動性を促進するアクティブラーニングの試みとしてRin-blを用いている。その結果として、彼らの関係性の変化に寄与した可能性がある。だがそのメカニズムについてはよくわかっていない。Rin-blを用いた実習で参加者たちの関係性が変化するメカニズムを明らかにすることで、アクティブラーニングの教育効果の一つが明らかにされるだろう。

### Ⅲ 場所と方法

本研究は、Rin-blを用いて参加者たちの心理が変化するかどうかを明らかにする実験をおこなった。実験に参加したのは、筆者が勤務する大学の学生5名である。学生たちに募集案内をおこない、有志を募った。毎回の参加への謝礼として図書カードを渡している。また実験は授業時間外に実施している。こうすることで、実験に参加することと成績評価に関係がないことを知らせている。「同じゼミに所属す

るがゆえに、実習を通して互いに仲良くなるべきだ」という気持ちの働きを抑制する意味もあった。

参加者たちには事前に臨床美術のキットを郵送で配布し、日にちを事前に調整した上でMicrosoft Teamsを用いてオンラインでのRin-bl!の実験をおこなった。新型コロナウイルス感染症のため、参加者たちを大学など一堂に集めての実験実施が困難であったためである。参加者たちはそれぞれの自宅から実験に参加した。事情で参加できない場合は、参加しなくても大丈夫な旨を伝えている。以上の手続きで、参加者に対する倫理的な配慮をおこなっている。なお実験の様子は参加者たちの許可を得て録画している。

オンライン実験の実施日は表1に示すとおりである。1・2回目については、それぞれ1名が都合のために参加できなかったが、当日の実験の様子を録画した映像を視聴することで、実験の追体験をしてもらった。

表1. Rin-bl!実験のスケジュール

回	実施日	制作テーマ	参加者数
1	2020年12月5日	イトリンゴ	4
2	2020年12月18日	My Birthday アナログデザイン	4
3	2020年12月27日	トゥインクルハーモニー	5
4	2021年1月9日	お絵描き昆虫採集	5
5	2021年1月28日	メタリックコラージュで描くアナログ画	5
6	2021年1月31日	あみだくじデザイン	5

実施に当たって、はじめに筆者が各回の制作キットについて説明し、作品例を示す。そのあと参加者たちが制作を開始する。おおむね制作には30分程度をかけた。いったん5分程度の休憩を挟んだあと、それぞれの完成品をオンラインで示し合う。それぞれの作品について、他の参加者が講評するというプロセスを踏んだ。ここで大事なのは、「上手」などのように、技術面に関する講評をしないことである。一人ひとりの制作物、そこから感じ取ったそれぞれの解釈を互いに尊重しあうことを大事にした。この講評に20分程度をかける。全ての時間を合わせると、おおよそ60分程度の実施になる。

各回のテーマを簡単に紹介する。1回目の「イトリンゴ」では、実際のリンゴを参考にしつつ、与えられた糸で画材にリンゴの輪郭を自由にとり、糸で紡ぎあげられた境界面に自由に色を塗る。2回目の「My Birthday アナログデザイン」では、各自の誕生日を示す数字4つを画材に自由に描いた後、その境界面や縁取りを自由に彩色する。3回目の「トゥインクルハーモニー」では、ハート、三角などの記号を画材に複数個を描いた後、その境界面や縁を自由に彩色していく。4回目の「お絵描き昆虫採集」は厚紙に任意の四角・三角などを、昆虫を模して縁取り、自由に彩色したものをハサミで切り取り、土台の紙に貼り付ける。5回目の「メタリックコラージュで描くアナログ画」は銀紙を任意の大きさ・形で切り取ったものを土台の紙に貼り付け、そこに自由な彩色をする。6回目の「あみだくじデザイン」は、あみだくじを描いた後、そのくじの線、および境界面を自由に彩色する。どの回についてもマニュアルが存在し、筆者はそのマニュアルに沿って、参加者たちに制作を促した。

この研究の仮説は、実験を通しての描画、および共同参加者の作品を講評し、また講評されることで参加者たちの関係性が変化するというものである。だが、関係性と言っても、そのことを客観的に評価することは難しい。本研究では、参加者たちの関係性の変化の指標として、個々の参加者の心理尺度としての情動的共感性を分析する。実験の前後に表2に示すアンケートに回答してもらった。各質問について1点「全くちがうと思う」から7点「全くそうだと思う」までの7段階評価で回答してもらう。質問



Oct. 2021

描画の相互解釈による関係性の変化

1 から 10 までを尺度 1 (感情的暖かさ), 質問 11 から 20 までを尺度 2 (感情的冷淡さ), 質問 21 から 25 までを尺度 3 (感情的被影響性) として, それぞれについて質問の回答点数を合計する。ただし, 質問 22 と 23 については, 集計に際しては得点を 7 から 1 へと逆転させる。尺度 1 と 2 は, 最低 1 点, 最高 7 点である 10 個の質問回答の合計点であるため, 範囲は 10 点から 70 点である。尺度 3 は 5 個の質問回答の合計点であるため, 範囲は 5 点から 35 点である。なおこのアンケートは情動的共感性尺度として知られているものであり, 初出は加藤・高木 (1980) である。筆者は丹治 (2011) を参照して作成した。参加者には一連の Rin-bl 実験を開始する前の 2020 年 11 月に 1 回目の回答をしてもらい, 一連の実験が終わった 2021 年 2 月に 2 回目の回答をもらった。実験の前後で情動的共感性が高まることを暫定的な仮説とする。

鑑賞会の様子は, ひとつひとつの作品を各参加者が自身の媒体 (パソコン, タブレット, スマートフォンなど) を使ってオンラインで表示し, その作品についての講評をほかの学生がおこなう。オイルパステルの作品は色鮮やかになるため, パソコン, タブレット, スマートフォンなどを通してであっても, 形や色使いは把握できたと考えられる。それぞれの制作物への講評を, 画面を通してすべての参加者が同時に確認した。その際の言葉使いはオンライン録画によって記録されている。

表 2. 情動的共感性のアンケート項目

質問	質問文章
1	映画を見る時, つい熱中してしまう
2	歌を歌ったり, 聴いたりすると, 私は楽になる
3	私は愛の歌や詩に深く感動しやすい
4	私は動物が苦しんでいるのを見ると, とてもかわいそうになる
5	私は身寄りのない老人を見ると, かわいそうになる
6	私は人が冷遇されているのを見ると, 非常に腹が立つ
7	私は大勢の中でひとりぼっちでいる人を見ると, かわいそうになる
8	私は贈り物をした相手の人が喜ぶ様子を見るのが好きだ
9	私は会計事務所に勤務するよりも, 社会福祉の仕事をする方が良い
10	小さい子供はよく泣くが, かわいい
11	私は人がうれしく泣くのをみると, しらけた気持ちになる
12	私は他人の涙を見ると, 同情的になるよりもいらだってくる
13	私は不幸な人が同情を求めるのを見ると, いやな気分になる
14	私は友人が悩みごとを話し始めると, 話をそらしたくなる
15	私はまわりの人が悩んでいても平気でいられる
16	私は人がどうしてそんなに動揺することがあるのか理解できない
17	私は他人が何かのことで笑っていても, それに興味をそそられない
18	人前もはばからずに愛情が表現されるのを見ると私は不愉快になる
19	私はまわりが興奮していても, 平静でいられる
20	私は映画をみていて, まわりの人が泣き声やすすりあげる声を聞くと, おかしくなることもある
21	私は感情的にまわりの人から影響を受けやすい
22	私は友人が動揺していても, 自分まで動揺してしまうことはない
23	私は他人の感情に左右されずに決断することができる
24	まわりの人が神経質になると, 私も神経質になる
25	私は悪い知らせを人に告げに行くときには, 心が動揺してしまう

#### IV 結果

各回に学生たちが作品を一つ制作する。6回の実験で、合計28の作品が出来上がった(1・2回目は1名が欠席)。各回に出来上がった作品の例を図1に示す。作品の写真は、各参加者が全参加者に対して送ったものである。

表2に示した各質問への回答について、各尺度の合計点数の変化を示すのが図2である。図2aは感情的暖かさを示す。実験前の回答で、もっとも点が低かったのがID3の参加者で41点、もっとも点が高かったのがID5の参加者で62点だった。実験後の回答では、もっとも点が低かったのがID3の参加者で48点、もっとも点が高かったのがID4の参加者で62点だった。図2bは感情的冷淡さを示す。実験前の回答で、もっとも点が低かったのがID5の参加者で13点、もっとも点が高かったのがID3の参加者で42点だった。実験後の回答では、もっとも点が低かったのがID5の参加者で22点、もっとも点が高かったのがID3の参加者で36点だった。図2cは感情的被影響性を示す。実験前の回答で、もっとも点が低かったのがID2の参加者で11点、もっとも点が高かったのがID4の参加者で31点だった。実験後の回答では、もっとも点が低かったのがID2の参加者で11点、もっとも点が高かったのがID4の参加者で29点だった。このように、それぞれの尺度で最低・最高点を示す参加者は実験前後ではほぼ同じである。それぞれの尺度について参加者によって上がった項目、下がった項目があり、一貫した情動的共感性の変化は見られない。しかし、各尺度についての参加者間の分散が変化している。感情的暖かさについても、感情的冷淡さについても、実験開始前には極端に高いないし低い数値を示していた参加者が、実験終了後にはその点数が中程度の値へ減少ないし増加している。実験開始前および後の、各尺度の平均値と分散を表3に示す。感情的暖かさと感情的冷淡さについては分散が著しく減少していることがわかる。つまり参加者たちの情動的共感性が同じような値へと変化したと言える。

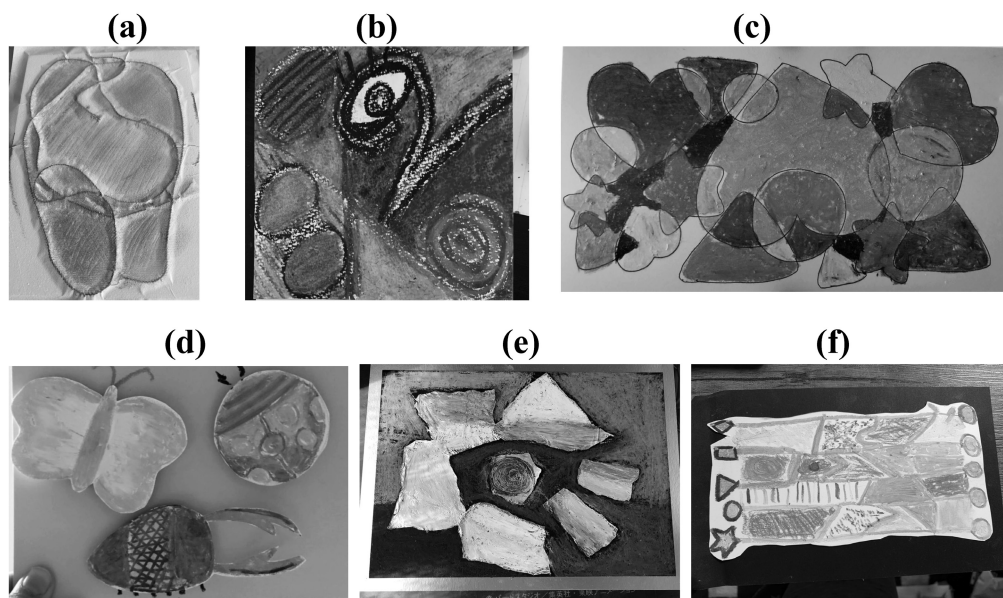


図1. 参加者による作品例

それぞれのテーマは以下のとおり。(a) イトリンゴ、(b) My Birthday アナログデザイン、(c) トゥインクルハーモニー、(d) お絵描き昆虫採集、(e) メタリックコラージュで描くアナログ画、(f) あみだくじデザイン

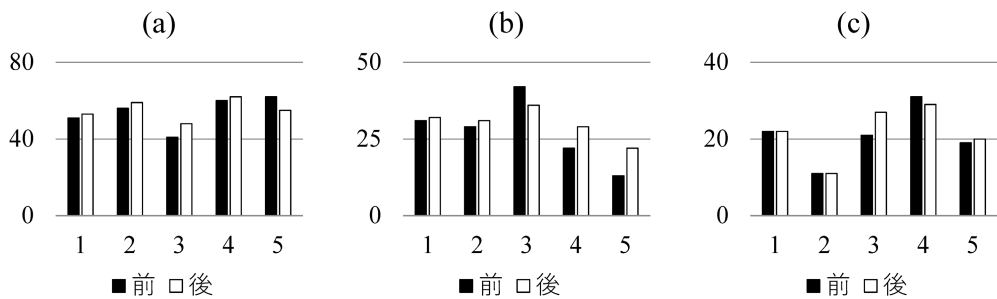


図2. 各尺度についての点数

各図が示すのは、(a) 感情的暖かさ、(b) 感情的冷淡さ、(c) 感情的被影響性。

表3. 各尺度についての点数の平均値と標本分散

尺度	平均値		標本分散	
	前 (n=5)	後 (n=5)	前 (n=5)	後 (n=5)
1：感情的暖かさ	54.0	55.4	70.5	29.3
2：感情的冷淡さ	27.4	30.0	116.3	26.5
3：感情的被影響性	20.8	21.8	51.2	49.7

学生たちが鑑賞において用いた言葉使いを表4に紹介する。3回目以降は、講評だけでなく、それぞれの作品に題名をつけることもした。1回目は、絵の描き方や色使いについての言及が目立っていた（「色合いが変化している」「色使いが多彩」など）のに対し、回が進むにつれて、絵の描き方・色使いから浮かび上がる具体的なイメージを連想するようになっていく。第1回目はリンゴ、第4回目は昆虫というイメージがあるため、そのイメージに沿った講評や題名が出てくるが、特定のイメージを伴っていないそれ以外の回についても、講評や題名に際して、惑星・宇宙・自分の顔（2回目）、絵本・風船・クリスマス（3回目）、花・星・洞窟（5回目）、銭湯・迷宮・人生（6回目）などの、具体的なイメージが連想されるようになっていく。また制作した当人の性格を、その作品を通して明るい（2回目）、優しい（6回目）などのように推察する言葉も見られた。

表4. 各回の講評で出てきた感想（全回）と題名（3回目以降）

1	感想	「リンゴが美味しそう」「色合いが中心から周辺へ変化しているのが面白い」「色を作るとき、グラデーションで工夫したことが伝わってくる」「不気味で危ない感じが出てくる」「周りが明るくなることで中心が目立つようになっている」「色使いが多彩で見ていて飽きない」
2	感想	「数が音符のような書き方で、楽しい雰囲気を出している」「明るい色が、本人の明るい性格をかもし出ている」「パステルカラーから優しい感じが伝わってくる」「惑星や宇宙のような感じがする」「自分の顔を表現しようとしたのかなと思った」「異世界に引き込まれるようだ」「明るい色が使われていて爽やかな印象を受ける」
3	感想	「ファンタジー、カラフル、子供の絵本に出てきそうな可愛い感じ」「宇宙に浮いている惑星のように見えて、想像力を膨らませてくれる」「宇宙に在るかのように、スピード感のある作品です」「色合いがクリスマスを連想させる」「一つ一つの形が映えていて綺麗」
	題名	「風船」「銀河系」「ハリケーン」「メリークリスマス」「隠れミッキー」

4	感想	「足がバラバラで、一匹一匹が個性的。色彩も多彩で、冬の寒い時期にも活動しそう」「どの虫も明るい感じで、夏といえばこの虫と言えらるぐらいの暖かい作品になっている」「3匹で合体したら強くなるようで、模様も一つ一つ可愛らしくなっている」「どの虫も単色で見えることで、それぞれ個性的に、輝いて見える」「全体的に明るい色で、みんな毒を持っていそう、触ったら危なそう」
	題名	「雪の王者」「夏の三大昆虫」「集合体」「虫の鉱石」「毒虫たちのミーティング」
5	感想	「たくさん色を使っていて、アルミに反射して可愛い」「どのアルミにも2色以上が使われていて、お花に見えて綺麗」「真ん中の赤が情熱的で、右のハートが反対色。全体的に十人十色な印象を受ける」「水色・緑色・赤色のアースカラーの間に綺麗な点が散らばっている。自然の中で星を眺めているような気持ちになる。」「アルミホイルの前にオーラが写っている、それが作品全体を輝かせている」
	題名	「天変地異」「プレゼント」「宝箱」「宇宙旅行」「洞窟の中を進む」
6	感想	「色鮮やかで音符のような感じがする」「三色限定で使っていることで銭湯のタイルのような、清潔感を感じる」「色を限定していることが作品として見やすくなっており、色鮮やかな壁という感じがする」「色使いが優しくて、性格が出ている。迷宮のような複雑な感じも伝わって来る」「蝶の羽にみえる。今まで知られていなかった蝶が、空に飛び立っていく感じがする」
	題名	「動物園」「イモムシ」「人生」「地中海」「レインボーな蝶」

## V 議論

本稿はアクティブラーニングの一手法として実施したRin-blが、学生たちの関係性に影響する可能性を明らかにすることを目的とした。授業とは別の場でRin-blを用いた実験をおこない、参加者に見られるRin-blの効果を測定した。

関係性に影響する心理尺度として、情動的共感性の変化に注目したが、その値が有意に高まることはなかった。当初の研究仮説は、Rin-blの実施をとおして参加者たちの仲が良くなる、その背景に情動的共感性の高まりがある、というものだった。情動的共感性が高くなるという仮説は支持されなかったが、情動的共感性の分散が小さくなるという効果が見られた。このことは、実習を通して学生たちが同じような感性を持つようになったこと、間主観性の収斂を示しているのかもしれない。

制作後の鑑賞会における、参加者たちの各制作物に対する講評では、色使いの向こう側に具体的なイメージを見出し、さらに各参加者の性格を推し量るような言葉使いが見られた。このような言葉使いは筆者自身がおこなったことがないものであり、学生たちが互いの講評を通して身につけていった表現方法である。またそのような講評をオンラインで参加者全員が聞いている。その体験が、情動的共感性の収斂につながったのかもしれない。参加者たちが、世界にたったひとつしかない制作物を通して互いの性格を推し量ろうとしたことに、参加者たちの関係性の変化が現れているのではないかと。厳密な主張をするためには、鑑賞会をともなわない制作など、比較対照の実験による検証が必要である。さらなる追試・分析が求められる。

本研究が報告するRin-blをとおしての関係性の変化は、筆者がファシリテーターの役割に徹したことと得られたものと考えられる。描画療法、臨床美術、一般的なRin-blは、セラピストや臨床美術士、リンビートが作品の解釈に責任を持つため、ファシリテーターとしての役割は相対的に小さくなる。このことを、図3として模式化する。図3aが、描画療法で見られるセラピストとクライアントの二者関係での相互理解、図3bがファシリテーターによって参加者間の相互理解が促進される例である。臨床美術や一般的なRin-blはこの図3のaとbの中間的な位置にあると言えるだろう。

図4は、図3を改変し、教師が知識授与者として学生に接する古典的な教育方法と、教師がファシリテーターの役割に徹して学生の能動的学習を促進するアクティブラーニングの対比を模している。大学生の地域におけるPBL型教育では、学生の視線を地域作りに活かすことが期待されている。地域の住民と関わって、いろんな意見があることを知ることは、学生たちの社会人基礎力や学士力の向上に資する



Oct. 2021

描画の相互解釈による関係性の変化

ところ大であろう。だがそれだけでなく、社会連携事業をきっかけとして大学生たちが自分たちの意見が社会に貢献することを知り、事業後・卒業後にさまざまなかたちで地域と関わることを促すことも期待される。そのためには、図 4a のようにして現地のことを専門家から学ぶだけでなく、図 4b のように学生たちが住民と対話する場が求められる。

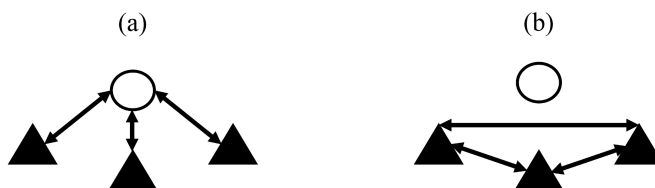


図3. 描画療法と筆者が実施した Rin-bl における関係性

(a) 描画療法におけるセラピストとクライアントの関係。セラピストは丸、クライアントは三角で表記される。矢印で表記される相互理解はセラピスト・クライアントの二者間でなされる。クライアントが複数名いたとしても、関係性は一対一である。(b) 筆者が実施した Rin-bl におけるファシリテーターと参加者。ファシリテーターは丸、参加者は三角で表記される。矢印で表記される相互理解は参加者間でおこなわれ、ファシリテーターは相互理解を仲介・促進する。

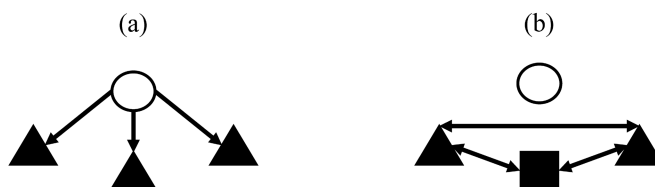


図4. 教育の場における関係性

(a) 古典的な教育における教師と生徒。教師は丸、学生は三角で表記される。教師は知識・技術を一方的に生徒に伝達し、生徒は受動的に学習する。(b) アクティブラーニングにおける教師と生徒、そして住民。教師は丸、学生は三角、住民は四角で表記される。教師は生徒と住民が能動的に学習して相互理解することを仲介・促進する。

学生たちが修得する、作品の魅力を言葉で説明する能力を、観光資源の発見・評価においても同様に活かすことが可能である。現地で見つけた観光資源の価値を、たとえば写真や動画としてそれぞれの学生が記録に収める。その資源の魅力を、他の学生や住民が、互いの顔が見える環境の中で説明しあう。そのようにして観光資源の魅力を説明しあうことは、当事者たちの新しい視線をもたらすものである。そこで、写真や動画を元にして参加者たちが観光資源を絵画として表現する体験などを入れることで、観光資源の魅力を発見できるだけでなく、そのような場を共有することで、参加者たちが仲良くなっていくことも期待されるだろう。

コンテンポラリーアートを方法論としたアクティブラーニングの学習効果が報告されてきている。一つの作品を複数の学生たちが共同して作り上げるプロセスを通して、学生たちのチームワークが向上するだけでなく、その過程における議論を通して問題意識が深まることも期待される (Ng 2018; Blagoeva 2019)。ただそこでは、一つの作品を作ることが念頭に置かれてきた。本稿は、個々の学生がそれぞれの作品を作っているものであり、共同作業で一つの作品を作っているわけではない。それにもかかわらず関係性の変化が見られたのは、作品の制作に介在する観賞会の効果によってのものと考えられる。Rin-bl において、個々の作品は参加者ひとりひとりが作り上げていく。しかし 6 回の鑑賞会を経る中で、他の参加者の講評が制作に影響するという意味で、とくに後半の回については一個一個の作品が共同作業の結果とも言える。そして鑑賞会で展開する関係性それ自体もまた、参加者たちが作り出す作品と見立て

ることもできないだろうか。作家が同時に観衆でもある。そこでは、複数の作家＝観衆がおりなす相互作用がパフォーマンスとでもいうべき作品となる。近年のコンテンポラリーアートは、作家と観衆の関係性が引き起こす社会の変化を、成果として評価しようとする傾向にある（Kester 2011; Bishop 2012; 吉澤 2011）。観衆を巻き込んでいくパフォーマンスの中には、観衆の教育を意図するアクティブラーニング的な要素が見られるものもある。本稿で展開した、芸術作品の制作・鑑賞を伴うアクティブラーニングの可能性を見出すことは、単に教育学の上で有意義なだけでなく、コンテンポラリーアートを発展させるという観点でも期待できる。

いまだ新型コロナウイルス感染症はおさまっておらず、対面での密な議論は難しい。しかし本稿で示したようにオンラインでの交流であっても、あるいは美術展のような作家と観衆が直接対面するのではない交流であっても、相互作用の仕組みを有機的に取り入れることで、人々が関わりあう場の成長をもたらすのではないか。筆者が教育の一環として実施している Rin-bl が期待するのは、一義的には学生の成長である。そのようにして成長した学生が、観光という形で地域を訪れ、制作や鑑賞という手法を通して学生同士あるいは住民とどのような関係性を構築していくか、また改めての調査が必要であろう。

## 付 記

本研究は2020年度阪南大学産業経済研究所助成研究C「ワークショップ参加による自己肯定感・向社会性の変化」の成果報告の一部である。

## 注

- 1) 阪南大学国際観光学部教育目標  
<https://www.hannan-u.ac.jp/faculties/tourism/mrrf430000001eme.html>
- 2) 株式会社フェリシモの有志社員たちが Rin-bl の普及・運営で活動している。  
<https://rin-bl.felissimo.co.jp/>
- 3) Rin-bl の普及活動を進めている木野内美里氏から教示を得た。

## 参考文献

- Bishop, C. 2012. *Artificial Hells: Participatory Arts and the Politics of Spectatorship*. Verso. (大森俊克訳『人工地獄：現代アートと観客の政治学』フィルムアート社)
- Blagoeva, N. V. 2019. "Project-based Integration of Contemporary Art Forms into Teaching Visual Arts to Primary School Students in the After-School Art Clubs." *International Journal of Education & the Arts* 20 (18)
- Horiuchi, S. 2020. "Educational tourism in regional areas: Case studies in a Japanese University". In: *Global Opportunities and Challenges for Rural and Mountain Tourism*, pp. 1-18, IGI Global.
- Kester, G. H. 2011. *The One and the Many: Contemporary Collaborative Art in a Global Context*. Duke University Press.
- Ng, V. 2018. "Design/Make: An Alternative Practice to Collaborative Learning in Architecture." *International Journal of Asian Social Science* 8 (10): 828-840.
- 加藤隆勝・高木秀明. 1980. 「青年期における情動的共感性の特質」筑波大学心理学研究 2 : 33-42
- 金子健二. 2007. 『改訂新版・臨床美術』日本地域社会研究所
- 河合規仁. 2012. 「臨床美術アートプログラムにおける「アナログ表現」の研究：「アナログ表現」における抽象的表現の効用」東北文教大学・東北文教大学短期大学部紀要 2 : 17-23
- 木村晴子. 2019. 『箱庭療法：基礎的研究と実践』創元社
- 経済産業省. 2006. 社会人基礎力 <https://www.meti.go.jp/policy/kisoryoku/>
- 柴田真美. 2019. 「日本画と臨床美術を融合した創作実践—心理学的質的分析と構造化による開発—のための予備調査」文化学園大学・文化学園大学短期大学部紀要 50 : 49-58
- 新藤永実子・佐野秀樹. 2014. 「臨床美術アートプログラムにおける「アナログ表現」の心理的影響に関する実験研究」カウンセリング研究 47 : 214-220

Oct. 2021

描画の相互解釈による関係性の変化

- 杉浦京子・金丸隆太(編). 2018.『はじめての描画療法』新曜社
- 高橋依子・牧瀬英幹(編). 2018.『描画療法入門』誠信書房
- 竹内晋平・橋本侑佳. 2017.「鑑賞的体験の言語化を通じた美術の俯瞰的理解：中学校美術科学習におけるアクティブ・ラーニングの視点導入に基づく試み」美術教育学研究 49：209-216
- 丹治光浩. 2011.『中学生・高校生・大学生の為の自己理解ワーク』ナカニシヤ出版
- 中央教育審議会. 2008.「学士課程教育の構築に向けて(答申)」  
[https://www.mext.go.jp/b\\_menu/shingi/chukyo/chukyo0/toushin/1217067.htm](https://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chukyo/chukyo0/toushin/1217067.htm)
- 保坂遊・音山若穂. 2016.「臨床美術による表現活動が児童養護施設入所児童に与える効果について」保育学研究 54(2)：95-106
- 松下佳代. 2015.『ディープ・アクティブラーニング：大学授業を深化させるために』勁草書房
- 吉澤弥生. 2011.『芸術は社会を変えるか？文化生産の社会学からの接近』青弓社

(2021年7月28日掲載決定)