

# 表現や創造を触発するオンラインアートワーク ショップの開発と評価

石黒 千晶\*, 夏川 真里奈\*\*, 岡田 猛\*\*\*

## Development and Evaluation of an Online Art Workshop on Artistic Inspiration

Chiaki ISHIGURO\*, Marina NATSUKAWA\*\*, Takeshi OKADA\*\*\*

### 1. はじめに

美術教育は学校教育から美術館などの社会教育まで幅広い場面で行われる。美術教育では鑑賞と表現が活動の柱とされ、鑑賞と表現をつなぐ教育の必要性が指摘されてきた<sup>(1)</sup>。近年は鑑賞のみ、表現のみではなく、美術鑑賞から感じたこと考えたことを起点にして、自らも表現や創造することにつなげるといった新しい教育目標が提案されている<sup>(2)</sup>。先行研究では、鑑賞などの外界の刺激から表現の動機づけが生まれることを触発体験と呼んでいる。触発体験は創造性に寄与するだけでなく<sup>(3)</sup>、主観的幸福感（well-being）を高めることが示されている<sup>(4)</sup>。そのため、美術教育において触発を促進することは個人の創造性を高めるだけでなく、文化的な生活の中で幸福を高める方法の一つであるといえる。

これまで鑑賞から触発を促進するさまざまな教育プログラムが実践されてきた。例えば、作家の作品を鑑賞して、その作品の創作過程を hands-on で体験する、作品の時代背景を理解するために、日本画をロウソク照明で鑑賞するなどの試みが行われてきた<sup>(5)</sup>。これらの実践は、作品の背景・創作過程への理解を深めることを触発の重要な要素として、本物の作品を見たり、そのリアルな創作・時代背景を知ることが重視されている。

しかし、近年教育の DX（デジタルトランスフォーメーション）が叫ばれ<sup>(6)</sup>、美術教育の場でもオンラインの教育実践や ICT 機器を使用した教育方法が検討されている<sup>(7)</sup>。オンラインの教育実践は全国（あるいは海外）から参加でき、対面よりも多様な参加者を期待できるだけでなく、さまざまな事情で教室や美術館を訪れることができなかった人にも美術教育を受ける機会を提供する。こうした状況を踏まえると、本物の作品を鑑賞できない場合でもオンラインでの絵画鑑賞で触発体験を可能にする教育プログラムは有益であろう。本研究は、触発や創造性に関わる心理学・教育学的知見を参考にして鑑賞と表現をつなぐオンラインワークショップ（以下 WS）として虚体験 WS を提案し、オンラインでの実践結果を報告する。

### 2. 鑑賞と表現をつなぐオンライン WS の提案

#### 2.1 創造的想像を広げる虚体験

オンラインでもさまざまな絵画、写真などの複製画像を鑑賞することができ、それが触発のきっかけになる。しかし、鑑賞から自分なりの新しい表現につなぐためには、(1) 作品の色や形などの視覚的特徴、そこからイメージネーションを広げること、(2) イメージネーションから生まれたアイデアを受け入れることが有効である。

\* 金沢工業大学 (Kanazawa Institute of Technology)

\*\* 株式会社 MIMIGURI (MIMIGURI Inc.)

\*\*\* 東京大学 (The University of Tokyo)

受付日：2021 年 8 月 2 日；再受付日：2022 年 1 月 5 日；採録日：2022 年 3 月 26 日