

埼玉学園大学・川口短期大学 機関リポジトリ

インタラクティブ性をもつオンラインでのアート実践についての検討：
ワークショップの手法を活用したオンラインでのアート制作活動

メタデータ	言語: Japanese 出版者: 公開日: 2022-02-18 キーワード (Ja): キーワード (En): online, interactive, workshop, art 作成者: 前沢, 知子, MAEZAWA, Tomoko メールアドレス: 所属:
URL	https://saigaku.repo.nii.ac.jp/records/1435

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0 International License.



インタラクティブ性をもつオンラインでの アート実践についての検討

— ワークショップの手法を活用したオンラインでのアート制作活動 —

A Study of Online Art Practice with Interactivity

Online Creative Activities using Workshop Methods

前 沢 知 子

MAEZAWA, Tomoko

本研究は、オンラインでのアート制作を行う実践において課題とされるインタラクティブ性をもつ実践について、プログラムデザインとファシリテーションの方法を考察し、インタラクティブ性をもつオンライン実践を行うための方法について検討したものである。方法として、ワークショップに着目し、インタラクティブ性をもつワークショップの手法を援用することの可能性について検討をした。結果として、インタラクティブ性をもつオンライン実践では、参加者が主役（主体）になる仕組みをプログラム、方法論、関わりに組み込み、自己と他者との関係性を意識化する方法が有用であることが導出された。

1. はじめに

1-1 背景、動機 オンライン実践の経緯

2020年3月のコロナ感染拡大による外出自粛に伴い、筆者が予定していたアート実践を含めて、イベントは軒並み中止となった。一方社会では、外出自粛に伴い自宅で過ごす時間における新たなニーズが生まれ、オンラインでの様々な新しい取り組みがみられた。それらの一つとして、オンラインでのアート実践がある。オンラインで求められていることとして、「自宅での時間の過ごし方」と、自粛中での「人と人とのつながり」などがあげられる。オンラインでのアート実践が、これら

の要素を満たすものであったことも急速に行われるようになった一因であると考えられる。そのような状況もあり、筆者もオンラインでのワークショップなどアート実践の機会を得られたことなどから、複数の実践を行うことになった。

また、学校が休校になり、それに伴い筆者が主宰する絵画教室も休みになった。しかし絵画教室に通う生徒の保護者から、子どもの学習さらには育児の不安による相談とともに、オンラインの実践に対する要望が寄せられた。同時に、勤務する大学の授業がオンラインになり、4月上旬に研修を受け技術などを習得できたため、4月には絵画教室をオンライン

キーワード：オンライン、インタラクティブ、ワークショップ、アート
Key words : online, interactive, workshop, art

に移行することができた。そして、オンラインでは、筆者がこれまで行ってきたワークショップの実践経験と、ワークショップの方法論がオンラインでも活用できたため、スムーズにオンライン実践に取り組むことができた。（図1、2）

1-2 問題の所在

筆者はこれまで多数のアート分野のワークショップを実践してきたため、その経験からオンラインでも、これまで実践してきたワークショップの手法を活用することにした。筆者自身も、オンラインでのアート実践は初めてのことであったため試行錯誤をしながら進めることになった。それらから、アート制作を伴うオンライン実践における課題として、以下の3つが浮上した。一つ目の課題として、制作は「場所」を必要とするものであり、「場所」は重要な要素であるため、「場所」そのものの問題である。例えば、参加者が「場所」を共有することの利点として、互いに意識的

にも無意識的にも影響し合うことができ、制作のヒントや制作の展開・促進をもたらすことがあげられる。また、制作においては、制作するための場所が必要となるものが多い。例えば、制作するための十分な広さのある空間、汚れても支障のない場所などが必要になる。しかしながら、オンラインではそもそも「場所」自体を持たないという特性がある。二つ目の課題として、オンライン全般にいえることではあるが、参加者や講師、また参加者同士のインタラクティブ性や関わりが持ちにくいことがあげられる。例えば、アプリのZOOM機能は、比較的音声の質が高いとされるが、参加者同士が同時に発言すると、聞き取りに困難が生じるだけでなく、会話が止まるなどコミュニケーションに支障が生じる。これによって、発言も一方的な流れになりやすい。三つ目の課題としては、これもアート実践に限らず一般的な課題であるが、回線が落ちるなど、インターネット接続の問題がある。技術的な方法で大幅に改善はされるもの



図1 オンラインアート実践の様子1

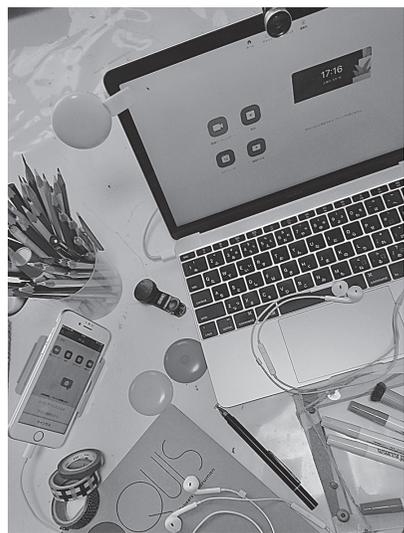


図2 オンラインアート実践の様子2

インタラクティブ性をもつオンラインでのアート実践についての検討

ではあるが、例えば、子どもが行う場合など複雑ではない対処法が必要である。さらに、オンラインの時間、つまり授業時間は限られているので、その時にできる早急な対処法が必要となる。

これらの3つの課題に対して、表1で示すようにオンラインでのアート実践を多数行い、試行錯誤を重ねていくうちに、ワークショップの手法が有用であるという仮説をもった。特に、ワークショップ実践のインタラクティ

表1 R2年度に実施したオンラインアート実践実績

	実践名	開催場所	開催日時	内容	対象
1	子げきッズ アートくらぶ 5月	飯田子ども劇場 オンライン	2020.5	コラージュ制作を用いた連想遊びと、事前に参加者が制作した作品の発表と鑑賞。	親子
2	オンライン親子アート in のつばら	森のようちえん 自然保育のつばら オンライン	2020.5	事前に参加者が制作した作品の鑑賞。	親子
3	子げきッズ アートくらぶ 6月	飯田子ども劇場 オンライン	2020.6	コラージュ制作を用いた連想遊びと、事前に参加者が制作した作品の発表と鑑賞。	親子
4	オンラインワークショップコレクション	株式会社 CANVAS オンライン	2020.6	参加者が自分で撮影した写真を塗り絵にして制作し、鑑賞し合った。	幼児、 小学生
5	子げきッズ アートくらぶ 7月	飯田子ども劇場 オンライン	2020.7	コラージュ制作を用いた連想遊びと、事前に参加者が制作した作品の発表と鑑賞。	親子
6	子げきッズ アートくらぶ 8月	飯田子ども劇場 オンライン	2020.8	コラージュ制作を用いた連想遊びと、事前に参加者が制作した作品の発表と鑑賞。	親子
7	子げきッズ アートくらぶ 9月	飯田子ども劇場 オンライン	2020.9	コラージュ制作を用いた連想遊びと、事前に参加者が制作した作品の発表と鑑賞。	親子
8	子げきッズ アートくらぶ 10月	飯田子ども劇場 オンライン	2020.10	コラージュ制作を用いた連想遊びと、事前に参加者が制作した作品の発表と鑑賞。	親子
9	アートツアー オンラインお絵かき美術館 in 北杜市	山梨大学・北杜市 オンライン	2020.12	参加者全員で行う連想遊びからそれぞれの子どもが絵を描き、その絵に大人が文をつけて絵本の原画を制作。	親子
10	アートツアー オンラインお絵かき美術館 in 北杜市	山梨大学・北杜市 オンライン	2020.12	1回目で、親子が制作した絵本の原画を動画に作成し、ネットに掲載。それを全員で鑑賞。最後にそれらを絵本にして配布。	親子
11	子げきッズ アートくらぶ 1月	飯田子ども劇場 オンライン	2021.1	コラージュ制作を用いた連想遊びと、事前に参加者が制作した作品の発表と鑑賞。	親子
12	子げきッズ アートくらぶ 2月	飯田子ども劇場 オンライン	2021.2	水彩絵具を用いた自由画制作。	親子
13	「私の作品を聞かせてください」 ワークショップ	府中市美術館 オンライン	2021.2	「私の作品を聞かせてください」と、オンラインでインタビューを行い、話をしてもらう。	誰でも
14	子げきッズ アートくらぶ 3月	飯田子ども劇場 オンライン	2021.3	コラージュ制作を用いた連想遊びと、事前に参加者が制作した作品の発表と鑑賞。	親子

ブ性をオンラインで取り入れることで、参加者と講師、参加者同士のインタラクティブ性が向上するだけでなく、上述した他の2つの課題、つまり「場所」の課題と、「回線トラブルなどの不測の事態」にも有用であると推測した。よって、インタラクティブ性をもつオンラインでのアート実践について、ワークショップの手法を援用することの有用性の検討が必要であると考えた。

1-3 目的

以上から、本研究の目的を以下に定める。オンラインでのアート制作を行う実践において、インタラクティブ性をもつオンライン実践を行うための方法について検討をする。そのために、ワークショップに着目して、インタラクティブ性をもつワークショップの手法を援用することの可能性について検討をする。

1-4 方法

インタラクティブ性をもつオンラインでのアート制作活動の実践を行うために、ワークショップの手法をもとに検討する。手順は以下とする。

- (1) まず、ワークショップの手法から、インタラクティブ性をもつオンライン実践に有用な方法論を検討し、オンラインで活用できる方法を考案する。
- (2) (1) をもとにして、オンラインでのアート制作活動の実践をデザインする。
- (3) (2) を用いて、ワークショップ実践を行う。
- (4) (3) の実践における参加者の制作過程や作品などの様相について分析・考察する。

これらの手順から、ワークショップの手法

を活用したインタラクティブ性をもつオンラインでのアート制作活動の実践のあり方を導出する。

1-5 本研究におけるアート制作活動のオンライン実践について

本研究では、オンラインでアート分野における制作を伴う活動を行う。本実践におけるアート制作とは、いわゆる絵画制作や立体制作だけでなく、現代美術を参照した制作活動も含める。現代美術の制作活動とは、行為や発想を伴い、様々な素材を用いた活動を指す。また、アート制作であるため、実践の時間内で、参加者は制作をすることになる。制作活動では、完成した作品だけではなく、途中経過も重要な要素になるため、参加者がその場、その時に、みんなで一緒に制作を行うという、同時進行性を重視する。そのため、リアルタイムでオンラインを行うこととなり、インターネットを活用したオンデマンドなどは、今回は用いず、その場においてビデオ通話の機能を用いたオンライン実践を行うこととする。なお、オンデマンドを用いた実践についても取り入れ方次第で、有用性を見出すことは可能であると考えるが、今回は参加者が子どもであり、限られた時間での実践であるため、オンデマンドは用いないこととした。

2. 本研究で援用するワークショップの手法

2-1 ワークショップとは

今日、ワークショップは様々な分野において、多様な実践が行われている。そのようなワークショップについて、本研究では、以下のように定義について検討を行なった。まず、ワークショップ研究における第一人者である

中野民夫（2001）の定義と、中野の定義を受け、再定義の必要性を説いた荻宿俊文（2014）の定義について検討した。さらに、実際のワークショップ実践における参加者の様相を考察し、ワークショップを定義した。具体的には、中野の定義「ワークショップを講義など一方的な知識伝達のスタイルではなく、参加者が自ら参加・体験して共同で何かを学びあったり、創り出したりする学びと創造のスタイル」と、これを受けた荻宿の再定義「ワークショップとは『型こわし』と『型さがし』を経験する、『まなびほぐし』の場」を援用し、ワークショップでの参加者の様相について検討した。この結果、本研究におけるワークショップの定義を、「『型こわし』と『型さがし』の場」とした（前沢2017）。

2-2 援用するワークショップの手法としての「出会いの場」

援用するワークショップの手法は、茂木一司（2010）が述べる「人とものが出会う『場』の3つの要素」である。茂木は、ワークショップをデザインするための3つの要素として、「人との出会い」「ものとの出会い」「テーマの醸成」をあげている。

(1) 人との出会い

- ・誰かと出会い、その人の考えや活動に興味を持ち、真剣に耳を傾けていると様々な可能性が見えてくる。

(2) ものとの出会い

- ・すでに存在するものに触発されて始まる。
- ・どんなものでも素材になり、ツールになる可能性を持っている。

(3) テーマの醸成

- ・人やものとのさまざまな関わりが繋がってくると、自分の中で「この人たちとこ

れを使ってこういうことがやってみたい」という気持ちが醸成されてくる。

これらの要素をプログラムデザインに組み込むことは、オンライン・ワークショップのようなインターネットの「場」であっても可能である。つまり、人とものが出会う「場」を共有することの本質的な要素を組み込むことで、オンラインにおけるアート実践でも、ワークショップの特性を援用して実践できると考える。

3. ワークショップの手法から考案した実践方法

3-1 オンラインでの実践方法「人との出会い」

「人との出会い」が指す「誰かと出会い、その人の考えや活動に興味を持ち、真剣に耳を傾けていると様々な可能性が見えてくる」については、オンラインでも参加者同士の顔や声など、人の気配が感じられる場を設定することで対応可能と考える。以下が方法となる。

- ・人との出会いの場として、アプリのZOOMを用いたネット画面を場として設定する。
- ・参加者と参加者をつなぐため、参加者同士の間に講師が入り、ファシリテーションを行うことで、参加者同士をつなぐ。そのツールとして、ZOOMに加えて、アプリのLINEとメール及び電話とする。

通常、対面で行う実践では、開催する会場が、実際に人と人が出会うワークショップの「場」として設定されるが、オンラインでの「場」として、アプリのZOOMを設定する。また、同時にLINEとメール、電話を併用して、ファシリテーションのツールとして用いる。

加えてこれらのツールでは通信トラブルなどの不測の事態への対応、また個別の状況や配慮などへの対応を行うこととする。

3-2 オンラインでの実践方法「ものとの出会い」

「ものとの出会い」が指す「すでに存在するものに触発されて始まる」「どんなものでも素材になり、ツールになる可能性を持っている」については、自宅という場を最大限活用する。以下が方法となる。

- ・家にあるものを利用することで、制作を進める上での触発とする。
- ・家にあるものとの出会い方の工夫をすることで、見慣れた既存のものを用いて、ワークショップの素材やツールとする。

3-3 オンラインでの実践方法「テーマの醸成」

「テーマの醸成」が指す「人やものとのさまざまな関わりが繋がってくると、自分の中で『この人たちとこれを使ってこういうことがやってみたい』という気持ちが醸成されてくる」については、他者と関わり合いが生じる導入や活動を行う。以下が方法となる。

- ・導入として、クイズ形式の制作を取り入れ、対話が生まれやすい状況を設定する。
- ・趣味・嗜好の違いなど、個々の個性の違いが現れやすいテーマを投げかけ、対話を発生させる。

4. 実践の内容

4-1 絵画教室の概要

実践の対象は、筆者が主宰する絵画教室である。絵画教室には子どもクラスと親子クラスがあり、制作の内容は異なっているが、日

時・会場は合同で行っている。オンラインクラスは、木曜15時40分～16時40分と土曜14時～15時30分、15時30分～17時に、月2回行う。オンラインでの実践は、2020年4月から始めて、2021年10月現在も継続している。

4-2 実践の内容

実施したのは「色から発想して」である。この実践は「テーマ」からイメージした色を展開させて描く絵画制作である。「暖かい、冷たい」「梅雨」「空」「お正月」など、感覚や体験をベースとした「コト」を「テーマ」として、そこから各々が発想したことや思い出したこと、連想したことをなどを、各自で制作をする。

4-3 制作の手順

- (1) 「言葉」テーマ（コト）を投げかける。
- (2) テーマから色を連想して、その色と連想した理由などを話す。
- (3) 「色を探す」家の中の物や、本・IC機器などで活用して画像を探す。
- (4) 「場面の設定・構想・制作」探したものについて、場面や状況などを設定して描く。
- (5) 「作品の写真撮影と送信」制作過程と完成作品を写真に撮り、講師に送信する。
- (6) 「返信」写真画像やチャットに、講師が上書きして返信する。
- (7) 送信された「写真」は、ZOOMの「共有」ツールで、全員で画面共有をして、鑑賞する。

4-4 オンラインの方法

会場（場）をZOOMに想定して、ファシリテーションは個別にLINEとメール、電話を併用して、個々の事情や状況などに考慮して

行った。LINEとメールには、制作過程や作品の写真を講師に送信してもらい、指導を上書きして返信する。これについては、受信した写真に上書きできる利点に加えて、自ら写真撮影することで双方向的な活動につながるという利点もある。また、写真と指導内容は、ZOOMで参加者全員と共有することで、参加者の活動を伝える「拡声器」として活用し、参加者同士を繋ぐ。

4-5 ファシリテーションにおける関わりと配慮

- (1) ファシリテーションは、対面とは異なる配慮が必要になる。(家庭の状況・個人情報など)
- (2) 音声のズレが生じるため、話の速度や間に配慮する。
- (3) カメラの画角から視野が限定されるために、身体の動き方に配慮する。
- (4) パソコンやスマホなどのカメラを用いるため、光源や露出など付属のカメラがもつ機能を把握して工夫をする必要がある。
話の速度や間については、音声が行きわたるまでの多少のずれが生じるため、少し間を置いて話すことで、ズレとの時間調整を行なった。また、映し出される画面が固定されているため、仮に横に体を動かすと、画面からはみ出てしまうのと、画面が動くように感じて見ていて疲れを感じる。このため、体の動きとして、横ではなく縦に動くことで、見やすく画面に動きをもたらしめた。また、光源や露出については、カメラ機能を把握し、写真スタジオなどで用いる撮影技法を応用して薄紙や薄い布、カーテンを使い調光を行なった。さらに、画面背景に映るものについても、心理的な印象への配慮を行なった。ここでは、参加

者が自宅から参加することを踏まえ、カメラの画角に入る講師の背景にも、自宅のリビングを感じさせるアットホームな装飾を施した。

4-6 「人とものが出会う『場』の3つの要素」との関係

- ・人との出会い：オンライン画面を中心とした声と顔
- ・ものとの出会い：家の中のものや参加者の作品
- ・テーマの醸成：連想ゲームを用いた参加者の色彩感覚の差異

5. 実践の様相と考察

5-1 参加者の活動と作品の様相

活動と作品の様相では、以下が見られた。例えば「お正月」をテーマにした連想ゲームを導入にした実践では、参加者が連想したものとして、「赤」（日の出、海老、梅）、「白」（餅）、「黒」（重箱）、「金」（お賽銭）などがあげられた。他の参加者が発言した色から発想して、他の色を発言したり、絵に取り入れたりした様子がみられた。例えば、他の参加者からの金色という発言から、空の色を金色に着色するなど見られた。(図3、4) また「空」をテーマにした連想ゲームでは、「紺・黒」宇宙、星空、「七色」虹、「青、白」（青空と雲）などが描かれた。また、探してきたものでは、飛行機の模型（おもちゃ）を探してきた子どもは、シドニーの青空を飛ぶ飛行機の絵を描き、旅行気分を味わった。(図5) 他にも「言葉」の色を発展させて、色紙を組み合わせて構成する子どももいた。(図6) また、家で飼っている文鳥を脇に置いて描いた子どももいたが、オンラインならではの制作であった。(図7)

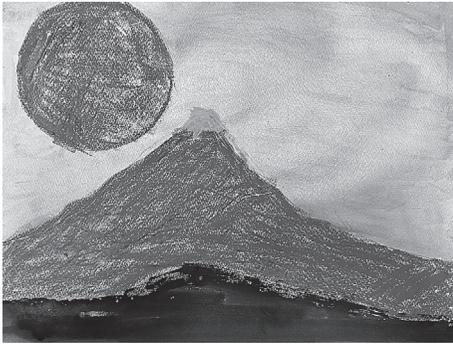


図3 お正月の色「赤と金」



図4 お正月の色「金」

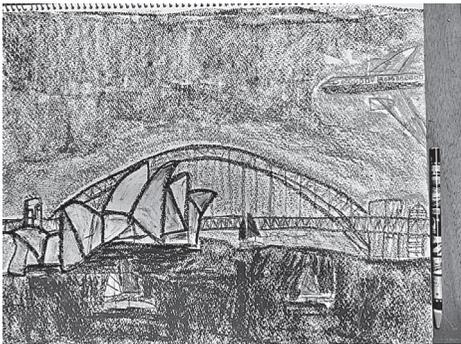


図5 シドニーと飛行機

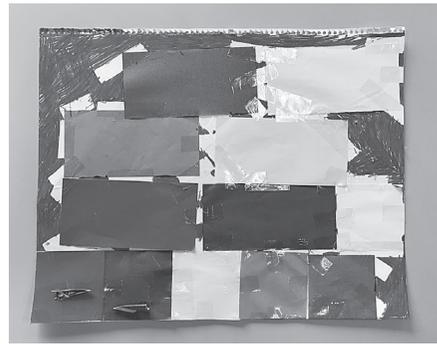


図6 言葉から発想した色面

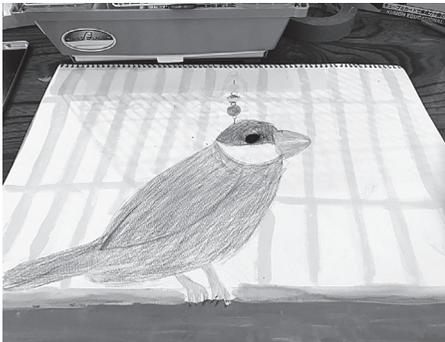


図7 飼っている文鳥の絵

5-2 「人との出会う『場』の3つの要素」とインタラクティブ性についての様相と考察

(1) 人との出会い

制作を伴う実践においては、制作中は個別の活動となるため、人との出会いについ

ては、ポイントを設定することで、効果的に設定することができた。具体的には、導入、途中経過、鑑賞などであった。その際、ZOOMの画面や、音声を用いることは、参加者に対して話者への集中を促すことに役立だった。例えば、作品の鑑賞では、ZOOM画面を通して、作品を共有してることができるのは、参加者の注意を集中させることができ、結果としてそれに対する感想などをもちやすく会話を促し、インタラクティブ性において、効果的であった。

(2) ものとの出会い

家にあるものを活用することで、参加者個々の活動が担保されつつ、同時に他者の活動への興味をもたらした。それにより結果として、他者の話に集中し、それに対す

る感想や反応などが起こり、対話が生まれた。また、他者が探してきたものをヒントに、探すものを工夫するなどが見られ、インタラクティブ性のある活動として効果的であった。

(3) テーマの醸成

導入として、クイズ形式の制作を取り入れたことは、対話を促進させる効果があった。また、クイズの内容も、正解がないものを選ぶことで、互いの趣味や嗜好などの違い、視点の違いが現れ、それについて興味・関心をもたらされ、テーマや作品内容の広がりにつながり、インタラクティブ性の活動が制作の意欲をもたらした。

5-3 インタラクティブ性をもつオンラインでのアート実践の利点

インタラクティブ性をもつオンラインでのアート実践の利点としては、他者と関わる場面が絞られることで、参加者同士に緩やかな関わりがもたらされることがあげられる。それにより、他者を尊重しつつも、自分の制作が担保された活動につながりやすいと考察する。そして、オンラインでは他者の視線は、画面越しに限られるため、他者の視線を気にしすぎることなく集中できる。また、自宅には様々な物が身近にあるため、自宅にあるものを活用できるが、それぞれの自宅で行うゆえに個々の違いが出やすくなる。そのため、インタラクティブ性をもつ実践では、より他者の話に興味・関心をもちやすく会話が生まれやすいと考察する。

6. まとめ

本研究では、オンラインでのアート制作を行う実践において、インタラクティブ性をも

つオンライン実践を行うための方法について、ワークショップに着目して、インタラクティブ性をもつワークショップの手法を援用することの可能性について検討した。援用したワークショップの手法は、茂木一司(2010)が述べる「人とものが出会う『場』の3つの要素」で、その要素である「人との出会い」「ものとの出会い」「テーマの醸成」からインタラクティブ性をもつオンラインでの実践におけるプログラムとファシリテーションをデザインした。

結果として、インタラクティブ性をもつオンラインでの実践のためには、オンラインを通じた発言を積極的に取り入れ、発言の機会を増やし、参加者が主役(主体)になる仕組みをプログラム、ファシリテーション、方法論、関わりに組み込むことで、深い学びにつながると考える。オンラインでは、自己と他者が、どのように、どの部分で関わっていくか、関係性を意識化する方法が有用であると考えられる。

また、問題の所在として浮上したオンライン実践における3つの課題である「場所」の問題、インタラクティブ性の問題、インターネット接続の問題についても、インタラクティブ性をもつプログラムとファシリテーションを行うことは有効であると考えられる。インタラクティブ性をもつことで会話が增えることにより、参加者は質問などの発言も増え、結果としてプログラムの意図の理解度が上がり、主体的な活動がもたらされる。それにより、自宅という場所において、制作するための工夫を自ら主体的に行うようになり、場所の問題が解決される。主体的に活動を進められるため、仮にインターネットの回線が落ちてしまっても、参加者自身のやるべきことが

見えており、参加者自身でそのまま制作を続けることができ、電話やメールなどの代用のツールを用いたやりとりで、実践を継続することができる。

オンラインでは、参加者と講師、参加者同士、つまり自己と他者が、どのように、どの部分で関わっていくか、互いの関係性を意識化することが重要となると考える。そのような関係性において参加者が主体的に活動できるための方法が有用である。

7. 今後の課題

今回は参加者が子どもであり、限られた時間での実践であるため、オンデマンドは用いないこととしたが、オンデマンドを用いた実践についてもその有用性は十分にあると考える。そのため、オンデマンドの取り入れ方を工夫するなど、それらについても検討と実践を重ねることで、オンラインの実践を用いた様々な活用方法とその可能性が見出せると考える。

謝辞

本研究におけるワークショップ実践の開催にご協力くださった皆様と、ワークショップにご参加くださった皆様に感謝申し上げます。

付記

本研究で分析対象とした実践事例について、「絵画教室での色彩教育」『色彩教育39』（2020、日本色彩教育研究会）の事例報告で扱った実践事例を一部入れた。本研究は、別の実践事例も加えて、研究テーマと分析理論と考察を変えて行ったものである。

参考文献

- ・ 大泉義一、2020、「造形ワークショップの実践を通じた子育て支援における『重層的な関係』の構築Ⅱ－そごう美術館『レオナルド・ダ・ヴィンチに挑戦！』の実践から－」美術教育学研究52号、大学美術教育学会
- ・ 笠原広一、2017、「子どものワークショップと体験理解 感性的な視点からの実践研究のアプローチ」一般財団法人九州大学出版会
- ・ 荻宿俊文・佐伯胖・高木高太郎、2012、「ワークショップと学び1－まなびを学ぶ」東京大学出版会
- ・ 小室明久、笠原広一、鉄矢悦朗、真木千壽子、加山総子、2019、「子ども理解を深める親子ワークショップの実践：学芸の森保育園での遊具を使ったワークショップ実践の考察に基づいて」東京学芸大学紀要、東京学芸大学学術情報委員会
- ・ 武田信吾、2014、「造形ワークショップにおけるこども間の相互作用についての一考察－集団的な造形活動による知識・技能の累進に着目して－」美術教育学研究、大学美術教育学会
- ・ 中野民夫、2001、「ワークショップ－新しい学びと創造の場－」岩波新書
- ・ 前沢知子、2017、「ワークショップにおける関係性に関する実践的研究－『場・人・モノ』の関係性から生起する『模倣』に着目したプログラム開発－」横浜国立大学大学院教育学研究科修士論文
- ・ 前沢知子、2018、『造形ワークショップに関する実践研究－「場・人・モノ」の関係性に着目したプログラム開発のための仮設モデルの構築』日本美術教育連合、日本美術教育研究論集51
- ・ 前沢知子、大泉義一、2019、「造形ワークショップの実践を通じた子育て支援における『重層的な関係』の構築Ⅱ－川崎市市民ミュージアムにおける『アートツール・キャラバン』の実践から－」美術教育学研究51号、大学美術教育学会
- ・ 前沢知子、2020、「ワークショップにおける関係性に関する実践研究Ⅲ－ワークショップを通

インタラクティブ性をもつオンラインでのアート実践についての検討

した親の関わりについての一考察-」『日本美術教育研究論集53』日本美術教育連合

- ・ 茂木一司編、2010、「協同と表現のワークショップ 学びのための環境デザイン」東信堂
- ・ 吉川暢子、2016、「親子での表現遊びに関する意識と影響-事前事後のアンケート調査から-」美術教育学研究48、大学美術教育学会