

## アートとコミュニケーション

## Art and Communication

保 高 一 仁  
Kazuhito HOTAKA

## 要旨

制作物に、制作者自身にとって不可知な要素が内包されていることを示す。この不可知性を教育的アプローチの枠組みの中で扱う上での課題と、制度としての美術教育が持つ“表出を強いる力”に関して考察を加え、美術教育の構造的な特性の一端を明らかにする。アートセラピーの領域で蓄積された知見を概観し、既存の美術教育に寄与するアートアプローチの可能性を模索する。

【キーワード】 アートアプローチ 美術教育 アートセラピー 不可知性

## 1. 表現とその不可知性

1966年に発表した『ロカノンの世界』と、1969年に発表し、翌年のヒューゴ・ネビュラ両賞を受賞した『闇の左手』によって、アーシュラ・クローバー・ル＝グウィン (Le Guin, U.K.) はアメリカを代表するサイエンスフィクション作家としての地位を確立した。その後、1974年には『所有せざる人々』で2度目のヒューゴ・ネビュラ両賞を受賞しているが、その頃にはル＝グウィンの芸術はもはやサイエンスフィクションという既存の枠組みに収められるものではなくなっていた。

ル＝グウィンのもうひとつの代表作『ゲド戦記』シリーズは、1968年の第1作目『影とのたたかい』の発表以降2001年にかけて、これまでに全6作が発表されている。ゲド戦記は、アースシーと呼ばれる架空の世界を舞台にしたファンタジー小説である。アースシーには、言葉の力によって万物を司る魔法使いと、魔法を使えない人々が暮らし、そして、竜が棲んでいる。本邦においては、1990年代半ばからの世界的なファンタジーブームのなかで再び見いだされ<sup>1)</sup>、スタジオジブリによってアニメーション映画化されてもいる。

ル＝グウィンはまた、自身の作品についての解説や創作の方法論に関する言及が比較的多い作家でもある。それは時に、過去作の分析という形で語られており、自作品の回顧に留まらず、その補完をも意図しているように感じられる。1989年に改訂版として刊行されたエッセイ集『夜の言葉』には、アースシー世界に登場する“ラッシュウォッシュ茶 (Rushwash tea)”とよばれるものについて述べている箇所がある。他のファンタジー作品の例に漏れず、ゲド戦記に登場する様々な人物や物、事柄の多くにも、そのもののためだけに創作された名、こういってよければ“特別な名”がつけられている。

“ラッシュウォッシュ茶”もそうしたもののひとつであり、言うまでもなく、その語は造語である。起稿にあたり、ここに企てる論考にひとつの視座を与えてくれるものであると思われるので、以下に引用する。

『たとえば、“ラッシュウォッシュ茶”という言葉があるが、わたしはこれに関していかなる説明も加えることができない。島民たちがアースシー世界でラッシュウォッシュ茶を飲んでいるだけのこと、つまり、これは呼び名であって、私たちの世界におけるラブサン・スーチョン茶やリプトン紅茶のごときものなのだ。“ラッシュウォッシュ”はむろんハード語（註：アースシー世界で用いられる言語のひとつ）である。これでもなお説明を強要するというならば、次のように言ってもいい。ラッシュウォッシュ茶の原料は、荒地／耕作地を問わず、エンラッド（註：アースシー世界の地名のひとつ）南部の全域に自生するラッシュウォッシュという名の低木で、その小さな丸い葉を乾かしてせんじると、褐色を帯びた美味の茶が得られるのである。ところで、わたしはこの文章を書くまで、こんなことはまったく知らなかった。それとも、知ってはいたが、単に考えたことがなかっただけなのだろうか—名前の中に存在するものは？さまざまなものである。』

引用中、ル＝グウィンは、ラッシュウォッシュ茶について「いかなる説明も加えることができない」と述べている。次いで「なお説明を強要するというならば」と断りを入れた後、ほとんど即興的にその語の意味するところを説き、「こんなことはまったく知らなかった」と続けている。ここで注目したいのは、そうした架空の諸々を生み出していく—ル＝グウィンは生み出すのではなく“見つけ出す”のだ

と言っているが—創造力というより、むしろ、自身が創作したものについて、それがどのようなものであるのか知っているということを知らずにいたという点である。

自らが“ラッシュウォッシュ茶”と名づけたものに対する自明のために、その質・内容にまで創造が及ばなかったというわけではあるまい。一般に作家は、ファンタジーものに限らず創作に際して、その物語の舞台となる世界の設定をあらかじめ用意するものである。言語学者でもあったトルキン(Tolkien, J.R.R.)は、『ホビットの冒険～行きて帰りし物語～』と、その後日譚である『指輪物語』を執筆するにあたり、それらの物語が展開する土地の克明な地図を製作しただけでなく、古英語を下敷きにして文字、単語、発音、文法を創作し、それらからなる架空の言語体系までも築いていた。そのトルキンに強い影響を受け、かつ、設定の精細さを旨とするサイエンスフィクションを幾編も上梓してきたル＝グウィンである。“ラッシュウォッシュ茶”がどのようなものであるのか、当然熟知していたはずである。だが、そのことを知らなかった。

自身がつくり出したもののなかに一種の不可知性が潜んでいるという知見は、決して新しいものではない。たとえば、分析的な精神療法の手法は、意識の閾下の力動と防衛機制の理論に基づくものである。同手法における直面化とは、自己の不可知性を受け止め、それを乗り越えていくための手続きだということもできよう。

そしてまた、精神分析学を思想的背景として勃興したシュルレアリスム運動がある。1924年にブルトン(Breton, A.)が発表した『シュルレアリスム宣言』に端を発し、文芸に留まらず、アート、映画、それらの隣接領域にまで多大な影響を及ぼした。自動筆記やデカルコマニーといったシュルレアリスム運動の中で発明された独特の表現手法は、表現を、まずもって作者自身の意識的なコントロールから解放するというものであった。シュルレアリストたちは、そうして表出された解釈を拒み、理解されることを免れていくオブジェクトによって我々が普段体験している現実に打撃を加えた。シュルレアリスムのアートは、人工的な不可知の精製プロセスでもあったとも言える。

さらに、幼児期における描画活動にも不可知性を見出すことができる。いわゆる“なぐり描き期”以降にある幼児が、それまでに獲得してきた単語や単純な文節をつぶやきながらクレヨンを紙面に擦り付けている様子は、育児・保育の現場で一般的に観察されることである。このとき、幼児が描画によって表出したものは、そのとき発せられた独語を体現し

ていることがある。例えば「おうち」とつぶやきながら紙面に描き出す描線は、たとえどのような形態をしていてもその幼児の経験に基づくところの家であり、家が持つ知り得る限りの要素を有したものとして扱われる。同様に「ごはん」という独語と共に描かれる描線は、その紙面にあっては食べることができるものとして扱われる。これは、ままごと遊びに見られる“見立て”のようなプリミティブな象徴生成と同根のものである。必ずしも他者への伝達を目的としない、自身の表現の展開のための象徴が、一枚の紙の上というきわめて限られた範囲の中で機能していると考えられるからである。

こうした描画活動のなかで、先行して措定されるものが描画による表出であれば、独語は描線に対する命名の作用を持ち、独語によってその描線は他の一切から峻別され、特定の意味を担うオブジェクトとなる。逆に独語が先行するのであれば、描画は独語が示すところに実体を与える作用を持つことになろう。しかし実際には、名と実体の両者のうちどちらが先行して措定されたものかを見定めることは至難である。一度描かれた描線は次なる描線を誘発し、同時発生的に生じる内面の言語的活動は、あるいは発話に至って独語となり、あるいは意識に溯上することなく沈み込み、新たな言語的活動の苗床となる。名と実体は、互いに触発し影響を受け合いながら渾然一体となって表出されていく。このダイナミズムの帰結として、完成作品や、それ以上の作業が中断された作品を捉えていくことはできよう。しかし、紙の表面に表出されたあらゆるものは、その作者の物理的な描画作業の総和に過ぎない。紙面に定着されなかった表出、すなわち描画とあいまって生じた言語的活動は、それ自体としては記録されず、やがてその作者の記憶からも消え去ってしまう。描画と言語。ここに見る二重の表出は、象徴的思考によって分ちがたく結び付けられているのだが、一種の熱狂の内に行われるこの表出の連鎖の全貌を、私たちは把握することができない。

これまで、表現における不可知性を例示してきた。ここで提起したいのは、表現物・アートに内包された不可知性を、教育的アプローチの枠組みにおいて、指導者はどのように扱っていけばよいのかという課題である。

## 2. 教育的アプローチとアート

表現における不可知性が教育的アプローチの運用にもたらす種々の課題は、一見、制作物の評価に関する問題に収斂するかに見える。しかし、先にも触

れたように、オブジェクトの物理的表面上に定着されなかった表出は、それ自体としては記録されず、そのままこぼれ落ちてしまうのだ。制作物が表現活動の痕跡でしかないとすれば、指導者はその評価に際して、表現活動の総体を推測するためのわずかな手がかりしか与えられないことになる。これは、評価の公正性という観点からのみ論じられるべきものではなく、教育的アプローチの枠組みのなかで行われるアートの在り方に係る問題だと考えることもできる。

アートは、個々の作家の芸術的課題の範疇でのみ扱われるものではなく、より俯瞰的な社会的レベルで多面化し、他領域と交わっていくことで自らの可能性を拡大させている。ソーシャルサポートの手段として、あるいは生活の質を向上させる創造的な取り組みの場として、アートと、そこから派生する活動が社会に対し提供し得る機能に、これまでも増して多くの関心が寄せられるようになってきている。アートを文化という単一の語で捉えていくことが次第に困難になっていく程に、アート—地域、アート—経済、アート—育児、アート—諸学問領域等、多様な結びつきが改めて意識されるようになり、今、これらは探索すべき新しい地平として私たちの前に広がっている。教育的アプローチの中に組み込まれたアートもまた、社会の要請に応じて、あるいは社会意識を牽引する形で変容を遂げてきた。臨画、臨本模写を中心とした図画教育から自由画教育へ展開してきた本邦における美術教育の変遷と成熟はその好例であると言えよう。

それでは、そもそも、教育という枠組みの中でアートを行うことを可能にしてきた要件とは何であろうか。制度としての美術教育が備えなければならなかったもの、それは、教育を受ける者に“表出を強いる力”であると考えられる。

一般に教育は、教示を受け体験するインプットのパートと、内面の蓄積を組み立てて表現するアウトプットのパートがあり、それらを指導者が評価しフィードバックしていく一連の手続きである。美術教育も例外ではない。所期の教育目標を達成するための手段として制作活動を行い、その自明の到達点である制作物の完成に至るまで、教育を受ける者に自身の内面を表出するように促し続けることになる。表出を強いる力とは、こうした教育のサイクルを維持していくために必要な圧力のことを指す。

表現活動が元来孕んでいる不可知性と、それに根ざす表現に至るプロセスを全体として評価していくことの困難さ、そして、表出を強いる力。これらを合わせ考えると、美術教育の構造特性のひとつの側面が浮かび上がってくる。

ここで、教育とは離れた領域で営まれてきたアートにも目を向けてみたい。

### 3. アートセラピーにおける表現空間

医療の領域に導入されたアートとして、最もよく知られているものに作業療法が挙げられる。当初、長期入院患者のためのリハビリテーション法として発展してきた作業療法は、手で何かをつくるという行為を基調に置き、そこから得られる充足感や達成感を梃子にして治療の効果を導き出していく手法である。

そしてもうひとつ、アートセラピー・芸術療法がある。アートセラピーは、もともとは作業療法にその端を発しているが、やがて精神療法への展開をみることとなった。今日的な精神療法としてのアートセラピーは、ナウムブルグ (Naumburg, M.) が提唱した力動指向的芸術療法の導入として用いられた「なぐり描き法」にその源流を求めることができる。カウンセリングなどの非薬物的な精神療法を進める過程において、クライアントが内に抑圧した葛藤や、内的な体験を表出しようとするとき、多くの場合は言語をもってそれを行う。しかし、クライアントが子どもであるなどして十分に言語を操れるまでに発達していない場合、あるいは無意識のうちに言語化を避けているような場合、セラピストとの言語を用いての交流が進展しなくなることがしばしば起こる。教育学者でもあったナウムブルグは、描画、特に意識的な画面の調整の余地が生じにくいなぐり描きには、言語を迂回し、直接内面のイメージを表出させる機能があることを直観していた。セラピストは、非言語的な方法による表出を、言語化を促進させる補助手段として用いるなぐり描き方により、クライアントとの交流を深めていく。

アートが治療的にはたらく場、つまりアートセラピーを可能にする場をいかにして構築していくのかという問題について、ガンダーソン (Gunderson, J. G.) はこう述べている。

『枠組みとは、時間・場所・人物に関する予測を可能にする、環境の中のすべての要素を指す。つまり、環境をより明確にするために機能するのである。これによって、患者は環境の中で安全に過ごせる。人に脅かされたり、一人だと感じないから安全なのである。』

ここでいう枠組みとは、クライアントにとって安全で保護された空間を準備する臨床的配慮だと考えることができる。アートが治療的にはたらく場とは、表現する側とそれを見守る側との間に築かれた

一種の信頼関係を基礎とし、クライアントが気後れせずにのびのびと自分を表現できる場である。ここでは、内面の発露に対する怖れは和らげられ、表現されたこと、あるいはされなかったことはそのまま肯定的に受容される。アートセラピーは、表現行為それ自体に備わっている自らの心を掬い上げていく作用と、表現されたものを介して持たれるコミュニケーションを、治療の場に布置していく手続きでもある。

描画だけではなく、他の様々な表現手法にも同様の臨床的意義が認められるようになるとともに、アートセラピーは神経症だけではなく、適応障害や精神病圏の患者の種々の心因的な問題を解決する有効な補助手段となった。また、集団を対象にしたアプローチの研究が進められ、アートセラピーの適応・応用の範囲はさらに拡大していった。

さて、教育的アプローチと療法的アプローチ、私たちはいわば自明のこととしてこの両者を峻別しているにもかかわらず、“Doing Art アートをする？”という視座から照射すると、これら2つの領域は互いに接近し、時に扱う内容が重なり合っているかに見える。しかし、ナウムブルクは、美術教育とアートセラピーの間に横たわる断層について次のように述べている。

『力動指向的芸術療法は精神療法の一つであり、精神療法は教育ではない。(中略)美術教育は、芸術療法とは反対に、学ぶ者の種々の美術表現技術を向上させ、拡大しようとする意識的教育法である。それは意識的な美術表現指導であり技術である。したがって力動指向的芸術療法と美術指導はともに芸術に関わるものではあるが、この二つの目標は全く別物である。芸術療法は患者が自己の無意識から自発的イマジナリーを解発することを促す手法であり、美術教育は学ぶ者の美術制作の向上のための意識的・計画的な手続きである。』

ナウムブルクが言う美術教育とは、表現技術、さらに踏み込んで言えば感性のトレーニングであり、それらを通じて個人の成長の契機を掴んでいく営みである。そしてこれは、まさに美術教育が担ってきた意義でそのものである。ここで指摘されている美術教育とアートセラピーとの隔たりは、それぞれを行う枠組みの原理的な差異に由来している。いわば、宿命的に美術教育が宿している“表出を強いる力”は、アートが治療的にはたらく場にとって必ずしも馴染むものではない。また、際限のない表現の受容は、制作物の評価をさらに困難なものにし、既存の

教育サイクルを阻害しかねないだろう。

それでは、教育的アプローチと医療的アプローチ、それぞれの利点を併せ持つ“Doing Art”の場を社会に提供することは可能であろうか。

#### 4. 試み

“Doing Art”を社会に提供する場として機能してきたのは、主に教育と医療・福祉の領域であった。ここで考えたいのは、アートセラピー的な表現空間を、学校教育の枠組みの外につくることの可能性と、そこで実施される表現手法の開発についてである。

筆者が運営する東京都内のアート教室『Art Garden』での試みについて触れたい。この教室は2010年に設立し、就学前の子どもとその保護者を対象とした「親子クラス」、小学校1年生から6年生までを対象とした「こどもクラス」、大人を対象とした「一般クラス」を開設した。

「親子クラス」のコンセプトは“アートを通じたコミュニケーション”とし、月に1度、1回90分、1組から3組程度の親子と筆者によるアートアプローチ<sup>3</sup>の時間を持つ。ここで導入する表現技法は、子どもと保護者が共に制作を行う共同制作、ないしは同時制作である。親子が制作に没入できる環境を整えるため、筆者は時間中、制作のサポートを行う。表現技量の向上は目的ではないため、制作に必要な最低限の技術指導は行うが、それ以上の教示や、制作物の評価につながるようなコメントは行わない。制作終了後には、そこに至るまでのプロセスや制作中に交わされた親子の会話について、筆者を交えて振り返る時間を持つ。“Doing Art”の場と、制作のための手法、素材のみが用意されている教室として、これまでに15組の親子を迎え入れた。

アートを通じたコミュニケーションとは、単に完成作品を前にして、参加者同士が会話をすることではない。セッションの導入から振り返りまで、その場に居合わせた者同士が表現行為をめぐる互いに与え合う影響、発話、ときに独語、すべての表出の総和である。ここには、制作者自身にとって不可知な表出も含まれる。このコミュニケーションの密度を上げていくために、制作手法を工夫していくことが肝要であった。本稿では、同教室で開発した表現手法をひとつ紹介したい。

#### アートアプローチ：えほんをつくる

##### 〈目的〉

様々な形・色をした紙片を何かに見立て、長くつなげられた紙の上に貼り付けていくことで、どこ

かへ出かけていく“ものがたり”をつくる。

〈対象〉

3歳程度から ※実施実績としては2歳3ヶ月の  
 女兒が最年少。

〈準備物〉

八つ切り版画用紙…4枚程度，色画用紙…数色，  
 テープ，はさみ，のり

※八つ切り画用紙は横に4枚程度つなげ，蛇腹状  
 になるようにテープで固定しておく。

※色画用紙数色は，それぞれ様々な形状になるよ  
 う切っておく。

〈方法〉

設定された場に，あらかじめ多数の色画用紙の紙  
 片を置いておく。

「いろいろな色や，形をした紙がたくさんある」  
 「好きな形や，好きな色，気になった形があれば  
 いくつでも拾っておいで」と伝える。

セッションが開始したら，参加者に，それぞれ気  
 に入った紙片を拾い集めてもらう。拾い終わり，  
 戻ってきたところで蛇腹状にした画用紙を示す。  
 「すごく長い長い紙だよ」「これからここに，今  
 拾ったいろんな形の紙を貼り付けていこう。「貼  
 り付けていって（広げた画用紙の上を，2本の指  
 で歩く仕草をしながら）どこかへ出かけてみよう」  
 と伝える。

参加者にのりを渡し，最初に貼り付ける紙片を決  
 めてもらう。

「これはなんだろう？」「ここはどこだろう？」な  
 どと投げかける。

その紙片を1枚目の画用紙に貼り付けてもらう。2  
 枚目以降は，参加者のペースに合わせ，声かけが  
 誘導的なものにならないよう注意しながら見守  
 る。介入は，蛇腹状のページをめくる時や，のり  
 の分量の調整程度に留める。必要に応じて，追加  
 の紙片を拾ってくるよう促す。制作中に発せられ  
 た発話や独語は記憶しておく。

この手法は見立てあそびを応用したものである  
 が，参加者によってはより高度な象徴表現へと展開  
 していく。また，画用紙を蛇腹状にし，ページをめ  
 くれるようにしたことで，時間・空間の移行や，転  
 換，飛躍の表現を誘発しやすくなっている。また，  
 参加者はあらかじめ切り取られた紙片を貼り付けて  
 いくだけで良いので，技量面からの問題はほとんど  
 起こらず，即興的に作業を行えるということも利点  
 のひとつである。手作業に掛かる時間を，内面の象  
 徴生成に係る言語活動のスピードに近づけていき  
 たいといからだ。



色画用紙の紙片を拾い集める様子



風がなければ屋外でも同様に実施できる



制作風景



制作終了

制作終了後の振り返りの時間、参加者にはそれぞれの作品を広げてもらい、どこに出かけたのか、どんなものを見てきたのかを話してもらおう。ここで語られる“ものがたり”は、因果律によって支配された筋書き—STORYと訳されるころのものではなく、ものがたりを語る本人の企図を超えて語られてしまうものかである<sup>4</sup>。その場に居合わせた者は、ものがたりを聞き、名付けられた象徴をひとつひとつトレースし、その世界を追体験することができる。—名前の内に存在するものは、さまざまなものである。

## 5. おわりに

本稿での企ては、教育的アプローチと医療的アプローチのなかで営まれているアートの在り方を概観し、その両者の利点を併せ持つアートアプローチのモデルを提示することであった。しかし Art Garden での実践例だけでは、数が十分だとは言えない。また、開発した表現手法の有用性、侵襲性の詳細な確認も今後の課題である。さらに実践を重ね、表現手法としての完成度を高めていきたい。本稿で触れなかった他の幾つかの手法については、機会を改めて紹介していきたいと考えている。

## 注記

1 ローリング (Rowling, J.K) がハリー・ポッターシリーズの第1作目『ハリー・ポッターと賢者の石』を上梓したのは1996年のことであった。同シリーズは2007年までに7作が執筆された。それらは2008年の時点で67の言語に翻訳され、累計発行部数は4億部を超えるとされる。また、同シリーズは2001年から2011年にかけてワーナー・ブラザーズ社により映画化され、その総興行収入は77億ドルを超える。本文でも触れたトルキンの指輪物語シリーズの初版は1954年から翌年にかけて出版されたが、ニュー・ライン・シネマによってその1作目が映画化されたのは2001であった。ルイス (Lewis, C.S) のナルニア国物語シリーズの7作品が上梓されたのは1950年から1956年にかけてであったが、その1作目がウォルデン・メディア社によって映画化されたのは2005年のことである。ハリー・ポッターシリーズの商業的成功は、児童文学の一隅としてあったファンタジーというジャンルに光を当て、それらの再評価を促したといえる。

- 2 Doing Artとは、社会的包摂 (social inclusion) で論じられる概念。アートを、自己目的的な行為と限定せず、社会的目的を達成するための方法と捉え直し、その実践によって問題解決を図る諸活動を指す。医療・福祉の現場で美術的な手法や造形活動を導入し、種々の問題解決を図る試みは散見されるものの、作業療法およびアートセラピーそのものを包括する概念として Doing Art を論じる先行研究は見当たらない。
- 3 アートアプローチとは、ここでは、学校教育制度の枠組みの中で行われず、医療を目的とせず、かつ商取引の対象となり得る作品の制作を目的としない、アート作品の制作を促す働きかけのことを指す。
- 4 河合(1998)は、エレンベルガー (Ellenberger, H.) が神話生成機能と呼んだ一連のプロセス踏まえ、心理学用語としての“ファンタジー”とほぼ同義の語として、起承転結の様式に縛られず、因果律に支配されずに生成されてくる物事の流転を語る筋書きを“ものがたり”と称した。

## 引用文献

- ・ Ursula K. Le Guin : The Language of the Night : Essays on Fantasy and Science Fiction. 1979, 1989. (山田和子, 千葉薫, 青木由紀子, 室住信子, 小池美佐子, 深町真理子 訳: 夜の言葉～ファンタジー・SF論～: 岩波書店 (東京), 2006) pp.44
- ・ Naumnurg, M.: DYNAMICALLY ORIENTED ART THERAPY: Its Principles and Practice. New York, Grune & Stratton, Inc., 1966. (中井久夫監訳, 内藤あかね訳: 力動指向的芸術療法: 金剛出版 (東京), 1995.) pp.30-31.

## 参考文献

- ・ Naumnurg, M.: DYNAMICALLY ORIENTED ART THERAPY: Its Principles and Practice. New York, Grune & Stratton, Inc., 1966. (中井久夫監訳, 内藤あかね訳: 力動指向的芸術療法: 金剛出版 (東京), 1995.)
- ・ 河合隼雄: 河合隼雄全対話 8 創造の深層: 第三文明社 (東京), 1998.
- ・ Ursula K. Le Guin : The Language of the Night : Essays on Fantasy and Science Fiction. 1979, 1989. (山田和子, 千葉薫, 青木由紀子, 室住信子, 小池美佐子, 深町真理子 訳: 夜の言葉～ファンタジー・SF論～: 岩波書店 (東京),

- 2006.)
- Gunderson, J.G.: Borderline Personality Disorder: A clinical guide. Washington, D.C., American Psychiatric Press, 2001. (黒田章史訳: 境界性パーソナリティー障害クリニカル・ガイド: 金剛出版 (東京), 2006.)
  - 伊集院清一「芸術の視点からみた風景構成法」: 現代のエスプリ 505号 風景構成法の臨床: ぎょうせい (東京), 2009.
  - 飯森眞喜雄, 伊集院清一編: 芸術療法実践講座1 絵画療法Ⅱ: 岩崎学術出版 (東京), 2009.
  - 信藤博之: 「コミュニティ・アートによる社会的包摂の実践 —タイ・ナンロンコミュニティを事例として—」: 都市文化研究 Studies in Urban Cultures Vol.14: 大阪市立大学 (大阪), 2011.
  - 竹田光幸: 美術教育活動とアートセラピーの共同研究: 多摩美術大学研究紀要第26号: 多摩美術大学 (東京), 2012.
  - 保坂健二郎監: アール・ブリュット? アウトサイダー・アート? コポラート! 福祉×表現×美術×魂: 3331 Arts Chiyoda (東京), 2013.