

連続セミナーVisual Thinking Strategies (略称：VTS)

Step3 第2回事前ミーティング報告レポート

京都造形芸術大学 アート・コミュニケーション研究センター職員

板井 由紀



はじめに

受講者の対話型鑑賞への本質理解とコミュニケーション・スキルの向上を目的とした「連続セミナーVTS」では、2012年3月開催予定のStep3に向けて、受講者各々の現場でのVTS実践が受講課題となっている。この実践における問題点や疑問の共有、および、受講者のディスカッション・スキルアップを目指し、2011年11月と2012年1月に事前ミーティングをおこなった。本文は、1月28日(土)に終了した2回目の「事前ミーティング」の振り返りレポートである。

プログラム内容

1. オープニング
2. 受講者による実践デモンストレーション+フィードバック、ディスカッション
3. 実践課題を踏まえ、問題点や疑問のグループ・ディスカッション
4. クロージング

事前ミーティング2回目となる今回の前半では、VTSの練習方法として推奨されている、オブザーバー形式でのファシリテーション練習を実践した。受講者を2つのグループに分け、1つのグループは鑑賞者として、もう1つのグループはオブザーバーとして参加(上記写真参照)。鑑賞者グループは、投影画面がよく見える場所に設置された椅子に座り、作品をよくみて、考えて、自分の考えを発言し、他の人の意見にも耳を傾け、作品についてより深く考えた。オブザーバー・グループは、鑑賞の様子が全て見渡せるように、鑑賞者グループの後ろに座り、ファシリテーションの様子や鑑賞者の様子を含む、鑑賞の場で起こっていることを観察した。実践では、2人の受講者が各1作品、計2作品を鑑賞(下記参照)。各実践の後には振り返りの時間を設け、オブザーバーが見出した、ファシリテーターへのフィードバックと、関連する問題についての全体ディスカッションが行われた。鑑賞者/オブザーバー・グループは、1作品目終了時に交代し、受講者全員が、両方のグループを体験した。

< 受講者による実践デモンストレーション+フィードバック、ディスカッション >

作品 1



作品名：望郷 / The Stay at Homes

作者名：ノーマン・ロックウェル
(Norman Rockwell)

制作年：1927年

サイズ：99.7 x 82.6 cm

素材/技法：キャンバスに油彩

所蔵：Norman Rockwell Museum

【鑑賞会】

鑑賞者たちから、海または海に浮かぶ船に思いをはせる少年と祖父らしき人物についての意見が出された。2人の世代を考えると、少年と老人の間、つまり父親にあたる人が作中に描かれていないことから、船に乗っているのが父親ではないか、という発言もあった。その発言を受けて、手前の海面にさす青色や、身につけているものの青が何か不穏なものを感じさせるので、父親は船に乗って戦争に行っているのではないかという意見がでた。一方で、画面手前の草花からは新しく芽吹く命を、別の鑑賞者は空を羽ばたく鳥の様子からも喜ばしいことの到来を想像させるので、祖父から孫に引き継がれるもの、世代の繋がりを感じるという、対象的な意見も出た。

【講評会】

- ファシリテーションの指差しが中途半端だという指摘がされた。はっきり指すことで、もっと視点が集中（場を共有）でき、そのことで、もっと多様な意見が出たのではないかと？
- 3つ目の質問：「他に（発見は）ありませんか？」および出てきた意見同士をリンクすることが少なかった。ファシリテーターが鑑賞者の思考の道筋を誘うことで、もっと意見が広がったのでは？
- 時折、絶妙なパラフレーズ（例.祖父と孫の関係性を「世代の繋がり」と言い換えた）があったものの、前半部分では、発言を抽象化するようなパラフレーズが少なかった。発言のパラフレーズだけでなく、鑑賞の場で何が起きているか（What's going on）を言語化するような「場のパラフレーズ」をもっと意識すると、対話の流れが明確になるのではないかと、という指摘もなされた。
- 鑑賞者として参加していた人から、「自分の発言がそれまでの対話の流れを変えてしまった。それによって、前に発言した鑑賞者の気分を害してしまったのでは」という振返りがあった。その点については、流れを変える発言であっても、それまでの発言を汲んだものであれば、それは意見が積み木のように積み上がって（思考が発展して）いるということ。対話の中で思考の積み上がりがいくつが生まれるのであれば、それを繋ぐのはファシリテーターの役割であること。異なる意見に耳を傾けることを通じて、他者理解を促すことがVTSの意義のひとつであることを考えると、鑑賞者がきちんとみて、聞いて、考えて発言していれば、基本的に、鑑賞者が言っていけないことはないという3つの点が確認された。

作品 2



作品名：古事記

作者名：安田 鞞彦

制作年：1946年（昭和21年）

サイズ：44.0 x 59.5 cm

素材/技法：紙本著色・軸

所蔵：愛媛県美術館

【鑑賞会】

左右に描かれた人物の衣服、表情、体勢を根拠に2人の関係性や立場を推測する意見が多かった。また、向かって右側の人物が白紙を前にして筆を持ち、硯にも墨が磨られていることから、これから何かを書き付けること、派生して、何か新しいことが始まる場面という意見も出た。背景に何も描かれていないことから、2人が行っている「こと」が重要。つまり、その行為が2人、特に筆を手にしている人物の、人となり語る重要な要素なのではないかという思考の発展がみられた。後半には、右端に記された署名から、作品が現代に描かれたものであることを指摘する意見が出て、ファシリテーターが作者の名前を提示するという場面もあった。

【講評会】

- ファシリテーターが早口だったためか、テンポの早い展開となったが、これは思考を深めるというより、ひとつの正解を探り当てるかのような雰囲気を生んでいた。
- 「面白い意見」というファシリテーターの反応が、あたかも正解があり、ファシリテーターはそれを知っている人という印象を与えてしまった。このファシリテーターのコメントと中立性の問題は、Step1で紹介された「authentic」の問題を再浮上させ、講師の伊達より、ファシリテーターとしての中立性を破らずに、意見の特性に触れるやり方があるはずだという提言につながった。それを受け、同じ鑑賞者を対象に複数回の実践が可能な学校環境とは異なり、鑑賞者との出会いが一期一会である美術館という属性における、より効果的なアプローチがあるはずだという、更なる課題が見つかった。
- 対話の中で度々、作品が描かれた年代について言及する発言があったにも関わらず、情報を提示してはいけないという約束事に縛られた為か、その点には触れずに話しを進めたことで、最後まで鑑賞者の中に共通認識が共有されなかったという指摘もされた。VTSにおける情報の扱い方は、Step1、2およびテキストを通じて教示されている通りだが、そのルールを先行するために、目の前の鑑賞者や鑑賞の場をみないようになっては目的と手段が入れ替わってしまう。コミュニケーションに基づく対話型鑑賞においては、本質を捉えてケースバイケースで対応していく必要がある旨が、講師の福より話された。

2作品の鑑賞と振返りが終了した時点で、作品イメージと作品情報がカラー印刷されたシートを配布した。

<実践課題を踏まえ、問題点や疑問のグループ・ディスカッション>

後半は、4つのグループに分かれ、前回の事前ミーティングに引き続き、実践する中で浮上してきた問題点や疑問のディスカッションが行われた。グループは、受講者たちのバックグラウンド(美術館、学校、企業など)に拠って構成されている。ところが、各グループで話し合われた内容には、驚くほど共通した点があった。以下、重複する論点も多いが、各班においての具体的な発言や発想は、それぞれ微妙に異なるため、より多くのことを共有する目的で、ディスカッションの内容をグループ毎にまとめることにする。

[Group1：美術館学芸員および教育普及担当者などの美術館関係者]

- 鑑賞会を録音・録画した「振り返り」を通して、自分のファシリテーション時の癖がよくわかった。複数の受講者から挙げられた癖の例：パラフレーズが長く、オウム返しが多い。ひとつひとつの発言に共感しすぎていて、客観性(ひいては「中立性」)に欠けてしまうなど。
- 疑問、問題提起：鑑賞者から同じ意見が何度も出される時、ファシリテーターはどこまで踏み込んでリンクやコネクトをしているのか、さじ加減がわからない。事前にファシリテーター自身が作品をもっとよくみておけば、鑑賞者の発言の意図を汲みやすくなり、よりよいファシリテーションができるのではないか。
- 同じ作品でも鑑賞者が変わると違う意見が出てくるため、異なる鑑賞者で実践する楽しさがみえてきたという意見が出た。同じ作品を様々な年代の対象者に実践した受講者は、対話型鑑賞を通じて、家庭環境が複雑だったり、人生において様々な経験をしている人の中にある、優しさや鋭さをより引き出すことができたと言及。現代の学校における通常の評価システムでは光があたりにくい部分を垣間見ることができる、対話型鑑賞のポテンシャルに触れていた。
- 実践する「楽しさ」に関連して、パラフレーズを恣意的にせず、毎回飛び出してくるであろう予想外の意見を楽しめるような、常に新鮮な気持ちで鑑賞をしたいという発言があった。そのためには、ひとつの発言に固執するのではなく、「場をみる」ことができるようになることが大切だ。別の受講者が「VTSでの学びを通じて、今までしんどかった美術館ガイドの人たちへの研修が楽になった」と発言していたが、これはまさに、研修の場をもうひとつ大きな枠、つまり、メタレベルで捉え始めているということが言えるのではないだろうか。同じ受講者は、ガイドへのVTS研修が「知っていることを言わない訓練」であることも指摘していた。Step1においてフィリップが、「3つの質問だけでVTSができるようになると思ったら大間違い。VTSは、私たちの普段のあり方とは異なるアプローチなので、体得しようと思ったら、それなりに苦労する」と言っていたことを思い出した。
- シークエンスに関しては、作成の際に、鑑賞を通して到達したい目標設定を期待する自分と、予想外の楽しさを期待する自分がせめぎあうという、ファシリテーションの目標値とシークエンスのテーマ設定という2つの概念が混同する発言もみられた。この点に関しては、別の受講者のファシリテーションは「伝える」場ではない、またシークエンスの設定は、あくまで、鑑賞者の思考が発展するための「下準備」であるという提言によって、VTS、ひいては、教育は「しかけ」という名の環境設定であるというコンセンサスが生まれていた。
- ファシリテーションの「下準備」として、どのくらい鑑賞作品について調べる必要があるか、という問いに対しては、「調べる」という考え方ではなく、実践の前に自分で作品をじっくりみて、浮かび上がるいくつものキーワードや思考のマップを作ることが下準備だと福がアドバイス。ひとつの作品の見方に関する様々な可能性を吟味しておくことは、前出の恣意的なパラフレーズをしない為にも有効である。つまり、様々な思考のあり様をマッピングし整理しておくことで、鑑賞会毎に生まれる、疑問をも含めた、鑑賞者の自発的な思考の流れにより沿ったファシリテーションが可能になる。ある受講者は、最初に出てきそうな発言をいくつか想定しておくことで、落ち着いてファシリテーションすることができると話していた。そして、マッピングの過程で疑問に思ったことは調べる。そうして行きついた情報は、その人の中に根付い

ていく。同じことが、鑑賞者と作品情報の関係においても言えるのではないか。別の受講者は、情報を与えずに問いかけ続けることで「VTSを通じて（鑑賞者の）自主的な学び」が育成されるかもしれないと指摘していた。情報に依拠しないことのもうひとつのメリットとして、作品情報があまり付随していない公募展での作品鑑賞の可能性が広がったという、美術館の現場ならではの意見もあった。この目の前にあるものを「みる」ことからわかることを語りあうという行為は、理系の分野における観察と発見のあり様と同じであり、VTSが他の教科へも応用可能だと言われる所以だと言えるだろう。

- 作品を調べることによって情報量が多くなるほど、ファシリテーションが恣意的になってしまうのではという意見もた。これは、ファシリテーター側の「伝えたい」ことの容量が増えることで起こる現象と言える。別の受講者は「ファシリテーションをしていてパラフレーズが上手くいっている時は、相手の言っていることが、本当に実感できる時」と発言していた。それはまさに、伝える力ではなく、聞く力である。聞く力がつく、福の言葉を借りると「声にならない声までも聞こえてくる」。つまり、相手の思考を感知することができる。それを言語化できれば、パラフレーズの奥義である、鑑賞者の「思考」を言い換えるということになるのではないか。
- 「正解」を求めがちな学校サイド、特に引率教員との主旨の共有という連携の重要性、また、所属する館での実践にあたっての館内調整の重要性も言及されていた。
- "What's going on" にぴったりとくる日本語訳がないことを例に、「型」に捕らわれず、物事の意図と本質を理解した上で、目の前の鑑賞者と鑑賞の場を大切にすることの大切さ「ケースバイケース」というキーワードが繰り返されていた。

[Group2：美術館ボランティアおよびNPOスタッフ]

- 「正しいパラフレーズができなくて、ファシリテーションをしながらあせる」という発言を受けて、「正しいパラフレーズ」とは何かが討論された。作品1の実践振り返りも踏まえて、ここでも、鑑賞者の発言/思考を要約し抽象化する言い換えが、よいパラフレーズであると確認された。本番であせらずにパラフレーズをするトレーニングとして、作品に描かれている要素（表情、関係性、ジェスチャー等）を事前にカテゴライズしておくことで、関連する発言が出てきたときに、おうむ返しとあせりを防いでくれたという実例が報告された。これはまさに、Group1で福が提唱していたマッピングのことだ。このように、ファシリテーターはトレーニングを重ねてファシリテーション力を向上させていく。パラフレーズ1日にしてならず、である。
- 事前準備に関連して、作品に関する情報をどこまで調べる必要があるかという、再び、Group1と同様の疑問が語られた。話し合われた中で印象に残ったのは「知識重視なら、学芸員さんが（ギャラリートークを担当）する方がいい。（ボランティアとして）私たちにできることは、鑑賞者の意見を拾い上げて、今までとは違う作品の見方を体験してもらうこと」「（ファシリテーター自身が）鑑賞者としてのワクワクを忘れないためにも。（タイトルや作者等、最低限の）知識は避けられないけれど、楽しむことが大切」という意見だ。その後、ファシリテーターの役割は、ワクワクした鑑賞の場を作り上げるための設定、言葉をかえると、鑑賞の喜びを引き出すための「下準備」という話に展開していった。その文脈において、下準備の際に時間を割くべきは、自ずと、作品を主眼とした作品情報調べではなく、鑑賞者を主眼とした作品のキーワードや鑑賞者の思考のマッピングということになるだろう。
- 実践中に、他のボランティアや館の学芸員が知識を振りかざしてきたという実例報告があった。それに対しては、鑑賞者が思考を深めることのできる「場の設定」としての館内調整（関係者への事前説明会等）や、対話型鑑賞のことを知らない人/通りすがりの人とVTSをする場合には、主旨や目的の簡単な説明の必要性、またチラシやウェブでの告知の際にもきちんと主旨を書いておくなど、企画段階での場の設定の必要性が話し合われた。

- 展示作品という限られたチョイスの中での作品選び/シークエンス作りが難しいという意見も出た。限られた中でも「選ぶ」ことができる場合、前出のマッピングによって、作品が持つ様々な特性を、できるだけ多くの角度から把握しておくことが役に立つ。作品に関していくつもの引き出しを持っておけば、対象となる鑑賞者にあわせて、柔軟な作品選びとシークエンス作りが可能になる。
- 作品選びに関しては、美術館普及の観点から「目玉作品ではない、普段は注目されない作品でもこんな見方があったのかと思って帰っていただきたい」という意見があった。これには、民間美術館勤務の経験のある受講者から、鑑賞者（お客様）のニーズと館の意図のバランスが大切で、バランスの軸がぶれると、実践する側の自己満足やエゴが色濃くなって危ないという指摘があった。ここでも、手段と目的が入れ替わる話が出ていた。
- こうした美術館特有の制約に対して、美術館とは異なる場で実践をしている受講者から、「制度の問題はあるが、本物で出るのは素晴らしい」という意見がでた。ただし、本物にこだわることでVTSに適した環境（意見/思考が積みあがりやすい場）が作れないなら、本物でなくてもいい。あくまで大切にするのは、作品をよくみて考える「場」。そのためは、別室でプロジェクター投影を使って鑑賞してから展示室に移動するなどのやり方もあるのではという提案がされた。プロジェクターがない場合、フルカラーの印刷物を各自に配布する形でVTSをすると（注：鑑賞者からファシリテーターの指差しがみえる規模に限る）、美術館で作品を鑑賞するよりも細部がよくみえたりするという意見もあった。その際には、色の調整に細心の注意を払う必要があるが、鑑賞の対象が実物でもプロジェクター投影でも、重要なのは、同じものをみて、考えて、共有する「場」を作り上げること。その重要性を鑑賞者に伝えておくことも、場の設定に含まれるだろう。
- 美術館の制度に関連して、「鑑賞プログラムを実践するボランティアに、展示換えのタイミングや内容が伝えられていない。ボランティアは学芸員が休みの日の補填として入ったりするので、連携がとりにくい」という声も聞かれた。
- 鑑賞者が、美術史的知識だけを述べる（根拠や自分の考えを示さない）場合の対応についても話し合われた。ここで興味深かったのは、チラシや館内放送で解説型ではないことを告知したら、プログラムへの参加希望者が減ったという実例。ギャラリートークを求める側の意識そのものが、作品について「知りたい」であって「楽しみたい」ではないということがわかる。それに対し別の受講者は、「対話型は体験しないとわからない。体験した人は新しい見方によることで、何かをつかんで帰っていく」と発言。対話型鑑賞の裾野を広げていくことの重要性が語られていた。
- 思考がとまる鑑賞者へのアプローチを、どうしたらいいかという問題提起もあった。こうした鑑賞者に、前の人の発言や、場合によっては本人の前の発言をコネクトやリンクすることで、思考の発展を促すのはファシリテーターの仕事だ。VTSのファシリテーターは、受身（レシーバー）に徹している訳では決していない。バレーボールに例えれば、トスをあげるセッターの役目も担っている。一方で、思考のペースや表出の仕方には個人差があり、発言しない=考えていないということだとは言いきれないので、全員に均等に発言を求める必要はないという指摘もされていた。
- "What's going on" の日本語訳への違和感はここでも語られていた。原文と同じニュアンスを持つ日本語が存在しない以上、この問いかけの本質を踏まえた上で、対象者や鑑賞作品にあわせたケースバイケースの対応が必要なようだ。例えば、ロダンの<<地獄門>>のような、みる者を包みこむような大きな作品でVTSをする場合、「あなたがここにいるとしたらどう感じますか?」という問いかけで始めるという受講者もいた。

[Group3：教員を中心とした学校関係者]

- 学校という場は、多少なりともアートに興味のある人を対象にする美術館でのプログラムとは異なり、アートや鑑賞自体に興味のない学生を引き込み、思考の発達を誘っていかなければならないという特性がある。一方で、同じ鑑賞者と複数回にわたって、時間をかけて関わることができるという特性もある。実際、当初は鑑賞者に全く興味がなく、1つ目の質問をしても無言で、指名してやっと発言が出て、2つ目の質問に対して「別に」「わかりません」と発言する生徒たちがいる。体ごとそっぽを向く生徒たちの姿が報告された。しかし、彼らも実践の回数が増えるに従って、発言の数や挙手して発言することが増え（受動的 能動的）、自らの発言に根拠を示し始め、他の人の意見や違う意見を楽しむようになったという事例報告がされた。
- 対象が児童／生徒であるため、ある程度思考が深まり始めていても、例えば、金曜日の放課後はそわそわして発言が深まらない等、その場のコンディションによって鑑賞の雰囲気が大きく左右されるという指摘があった。ここでも重要なのは「場の設定」だ。特に、子どもを対象とした場合、大人の鑑賞者を対象にする場合よりも、「場」をいかに作り出していくかが重要なかもしれない。
- 中学2年生と3年生で同じ作品を実践し、鑑賞の様子を比較してみると、1年から対話型を経験している3年生の方が、他の場所で獲得した情報や知識を、より総動員して試している様子が明らかになった。鑑賞会で発言しない子も、筆記課題と併せることで、たくさんのことを考えている様子がわかるという報告も省察すると、鑑賞者と長期的に関わることでみえてくるようなようだ。
- 発言する子としない子に、どうアプローチするかという点は、1回限りの鑑賞の場でも同質の問題は生じるが、同じ鑑賞グループで複数回実践を行う学校現場の方が深刻なのではないだろうか。受講者からは、教師と生徒という関係性があるのだから、こちらから指名しても大丈夫という意見。また、一例として、発言した子の意見を、発言していない子に「 の発言についてあなたはどう思う？」と問いかけてみるという提案がなされていた。但し、Group2でも話されていたが、発言しない＝思考していない訳ではないので、やはり、筆記課題を伴うなどして、ファシリテーターである教師が、発言には現れない鑑賞者の思考を見極め、評価できる力を身につけることが求められている。また、別の受講者は、「学校教員としてVTSに関わるメリットは、各生徒の特性を理解していることなので、全員に発言を求める必要はなく、この子は発言していないけれど考えている、あと何回かしたら発言してくれるということがわかる筈だ」と述べた。別の受講者は「子どもたちは（教師／他者に）わかって欲しいと思っている」、そのシグナルを教師がどう拾いあげるかだ、と指摘していた。発言しない生徒に関して、彼らのモチベーションが上がらないのは、VTSにおける鑑賞のやり方がわからないからではないか、という指摘もされていた。このグループの多くの人達は、鑑賞会の最初に主旨とルールを説明するとのこと。小学生低学年の場合は、同年代の児童が実際に対話型鑑賞をしている映像をみせる等、工夫する余地はあるかもしれない。
- ファシリテーター側がルールに捕らわれて「正しいファシリテーション」をしなければならないと偏狭的になってしまっている場合があるのではないかという意見もでた。
- シークエンス作りに関しては、1人での作品選びには限界があるので、実践してみてよかった作品などを、同僚の教員同士で情報交換をしているという報告もあった。一方で、学校や地域が異なれば、こうしネットワーク作りは容易ではないこと、また、図工／美術の先生でも鑑賞教育を学んでいない場合があるために、対話型鑑賞をなかなか理解してもらえないという現実的な課題も出された。こうした人たちとのネットワーク作りも、広い意味での「場の設定」ということになるだろう。
- 作品情報に関しては、自分が情報にひっぱられてファシリテーションが恣意的になるのが嫌で事前には調べない、鑑賞の後に調べるといった意見があった一方で、情報がないと不安だから調べるといった人もいた。別の受講者は、作品をもっと知りたいという気持ちから、調べたくなし、調べるが、それは教師として「正解」を知っていなければならないというのではなく、1人の鑑賞者として知りたいからだ、と述べていた。

- 鑑賞者の思考を展開／転回させるために、作品によっては途中で情報を提示したほうがいいのかという問題提起がされた。一方で、情報を伝えなかったことが、結果として、鑑賞者の自主的な学びを促したという報告もあった。自ら情報を入手するスキルを有していない鑑賞者を対象とする場合には、どうすれば知りたい情報が得られるかをファシリテーターが提示する必要がある。
- 鑑賞の目的に関して「作品の主題に近づくこと」という意見が出た際、別の人からは「鑑賞とは主題に近づくことではなく、（鑑賞者）本人が作品から何を読み取り、感じ取ったかということ」だと発言していた。対話型鑑賞における作品の主題は、アーティストが私たちに与えてくれる思考のきっかけであり、答えではない。作品に描かれたことをきっかけに、思考を発展させていくプロセスが、作品と鑑賞者のコミュニケーションだ。
- 鑑賞を終わらせるタイミングについては、「余韻があった方がいい。特にシークエンスを組んでいるときは、少し話し足りないくらいの方が、次の作品でもっと話してくれる」という、実践を通じてこそわかる、実証的な考察もされていた。

[Group4：研究者および企業関係者]

- 商業ギャラリーでVTSを実践している受講者から、「ACOPとVTSの基本が同じなのは理解している。ただし、実践の場が商業ギャラリー（鑑賞者は初対面の1回きり、作品を販売している）という背景を踏まえると、情報を出すACOPのアプローチの方がしっくりくる。一方で、鑑賞の流れを変えずに、意見の構築を促す情報の出し方はとても難しい」という報告があった。言い換えると、ファシリテーターの恣意性の問題、および、対話型鑑賞のことを知らない人が、もやもやしたまま帰ってしまうことへの危惧という「場の設定」の問題が語られ、ファシリテーターがどこまで鑑賞者に身を委ねることができるかが問われていた。
- 企業でVTSを実践している受講者が、自らの経験を通して導き出した、企業におけるVTS実践の目的を報告していた。
 - 人材育成（見聞きしたものを自分で判断する、批判的思考力を持った人材の育成）
 - みたものから解釈を導き出す観察力（見聞きしたことをひとつのモノ／現象として捉え、同じものを共有して話し合う力の育成）
 - チームビルディング（1人の力の限界を知り、協働プロセスの可能性と楽しさを知る）
 批判的思考力の具体例として、具体的なものを抽象化、抽象的なものを具体化する力と定義していた。これは、ファシリテーションのヒントにもなるのではないかと。その上で、しかし、企業という現場においては、参加者に受け入れやすいように「人材育成セミナー」とは題打たずに「アート」を切り口にしたら、ただ楽しいだけの場になりかねない。ユーザーフレンドリーな入口の設定、かつ、学びの場としていかにプログラムするかということ。主に小学校の教育カリキュラムとして開発されてきたVTSを、企業における実践目的にどうつなげるか。まさに、目の前の鑑賞者に即しての応用が問われている。
- 情報に関しては、出される情報が鑑賞の流れの中で適切であれば、それを提供することで、より鑑賞の奥行きが深まるのではないかと意見がでた。対話に基づいて得られる情報は、キャプションを読んで得られる情報とは異なる質のものではないか。例えば、美術館の音声ガイドを聞いてから鑑賞プログラムに参加した人は、対話型の鑑賞中には、先ほど音声ガイドで聞いて知っている筈の情報は忘れて鑑賞を進めていた。そして、対話型の鑑賞が終わった時に、音声ガイドで聞いていた情報と、対話型鑑賞において自分の目で検証したことが結びついて、大きな喜びがあるようだ。情報も出し方によっては、学習を促進できるのではないかと問題提起があった。VTSは小学生向けに開発されているため、あくまで情報は自分で見出すように促すという姿勢が徹底している。一方で、美術・博物館で成人を対象にした場合には、やはり、VTSの基本をふまえて、情報が鑑賞のツールとして活用されるような、応用的なアプローチが考えられるのではないかと。

- 大学生を対象にした実践報告では、一通りの鑑賞が終了した所、「誰が描いたかわからないと、終わった気がしない」という意見が学生からでた。その後、作品の情報を提供し、さらには、情報を得たことで作品の解釈や理解が変わったかを問いかけたところ、「変わらない」という返答があった。自分で鑑賞することと情報の関係性（情報を求めることの意味）を提示することができると、次の鑑賞からは、情報のことを口にする学生はいなくなるそうだ。これも広い意味で、VTS実践のための「場の設定」だと考える。この報告者は、それでも作品情報を知りたい学生がいる場合は、どうしたら調べられるかを提示するという。
- このグループでは「場の設定」を、「共同作業をしていることへのコンセンサス」という言葉で表現していた。ファシリテーターは、鑑賞者も自らも共同作業に参加する一員として対話を進めるが、これが参加者に共有されていないと作業がはかどらないどころか、鑑賞が終わってから「何でわざわざアート作品をみたのかわからない（意識：つまらない）」という感想を招いてしまう。コミュニケーションの送り手であるファシリテーターがボールを投げても、受け手である鑑賞者が受け取ってくれないと、対話型鑑賞というゲームは成立しないのだ。投げるだけでは、従来の解説型の鑑賞方法と同質の「伝える」ことにフォーカスした場になってしまう。これを避けるためにも、事前の主旨／意義説明が重要となる。一方で、このグループでは、ファシリテーターの意見のコネクトやリンクが巧みであれば、その主旨が鑑賞の中で自ずと浮かび上がってくる（鑑賞者の中に作品をみることの意義が生まれてくる）のではなかという意見も出た。鑑賞者が自由に発言できるのは、対話型鑑賞のひとつの醍醐味ではあるが、鑑賞をより深いものに、そしてワクワクしたものにするには、ファシリテーターに託された役割は大きい。
- 描かれているものに関係性がみつけにくい場合、みえたことの羅列になって先に進まず、他の人の意見を取り入れる様もなく、思考が発展しなかったという事例報告がされていた。これは、鑑賞に慣れていない鑑賞グループだったそうだが、別の受講者は、鑑賞に慣れているグループでも、みせる作品の順番を誤ると意見が出なくなることを指摘。具体的には、1、2作目に物語性の高い作品を設定、そのことで鑑賞者はみることに慣れるはずだと予測し、3作品目に要素の少ない作品を持ってきた。しかし、実際には、単語単位の発言しかなく、思考は深まらなかった。もしこの作品を1作目に鑑賞したら、もっと話しが出たかもしれないという反省が述べられた。鑑賞者（受け手）の立場にたった作品／シーケンス選びの難しさを物語る報告だ。
- ファシリテーターの役割をよく理解し、よい作品選び／シーケンス作りをしても、VTSが提唱する3つの質問だけでは、鑑賞者を深い思考に誘いにくいという意見も出た。ACOPにおける「ブッシュ」のような、発言の向こう側（鑑賞者が感じた自分自身について考えること）を促すことができないので、ファシリテーションをしていて、もう一歩前に進めそうな感が否めないという。この点に関しては、鑑賞者がVTSをメタレベルで捉えるための「VTSをVTSする」ことが有効なのではないかという提案がされていた。
- ファシリテーターが何を聞きたいかではなく、鑑賞者の中から何かを引き出すような場の設定を、このグループでは「場の設計」という言葉で表現していた。
- 鑑賞者の中で起きていたことが、後から録音を聞くとよくわかる。必ずしも実践の現場で自分が感じていたことと同じではない、という振返りの重要性に触れた意見も共有されていた。
- このグループでも”What’s going on”の訳の問題が出ていた。「何が起きているでしょう？」や、もっと日本語のニュアンスにあわせて受講者が考えた「どうですか？」でも、鑑賞者が何を聞かれているのかわからないという指摘がされていた。

最後に

Step3では、事前ミーティング1と2におけるプレゼン、および、そこでの学びを実践に活かした様子と振返りを踏まえた発表＋ディスカッションが予定されている。約1年という時間をかけて学びを深めてきた受講者の思考が、どのように変化し跳躍してきたのか、今からその姿が楽しみである。