
演劇による社会的包摂プロジェクト

調査研究報告書

文化庁委託事業平成 29 年度戦略的芸術文化創造推進事業

公益社団法人 日本劇団協議会

演劇による社会的包摂プロジェクト

文化庁委託事業平成 29 年度戦略的芸術文化創造推進事業

はじめに

本報告書は、「演劇による社会的包摂プロジェクト」（以下、本事業）として、演劇的手法による社会包摂活動の社会的価値を可視化するために実施した調査をまとめたものである。平成 28 年度に引き続き、演劇的手法を通じた活動の社会的な価値、特に社会包摂に関する価値を可視化し、実際に体験の及ばない範囲の人々にとっても価値の言語化・可視化を通して、その価値を共有することを目的にしている。

社会的インパクト評価とは、プログラムの社会的価値を可視化、言語化して外部への説明や事業の改善に役立てるものであり、多様な手法が存在する。本事業では特に、最終的に社会的インパクトを貨幣価値換算することを意図した SROI（Social Return on Investment：社会的投資収益率）の手法での評価を試みている。SROI 採用の理由には、定量化において最もわかりやすさがあるということがあるが、複雑かつ柔軟な側面を持つ芸術を活用した事業には必ずしも適さない場合がある。そのため、本事業では「事業のもたらす効果（アウトカム）の言語化」に注力した上で、定性的および定量的にどのような評価が可能かを検討し、可能な範囲で成果の可視化、定量化、SROI 値の算出を実施した。定量化はあくまで結果としてついてくるものであり、長期的な活動改善を視野に入れた評価の実施が大きな目的である。

調査の対象は、高齢者施設、児童養護施設などの社会包摂の現場と連携して実施した、演劇的手法を活用したプログラムである。10 件のプログラムを選択し、講師によるプログラム実施、および調査員による評価設計と評価実施を行った。SROI 値の算出は、既に長期的に実践があり、データの蓄積がされている限られたプログラムについてのみ実験的に行った。その値は十分に社会的インパクトを有すると示唆するものとなっている。その他のプログラムについても、長期的にデータを蓄積することにより、将来的には SROI 値の算出が可能となると考えられる。

多くの方が芸術活動を活用した社会包摂活動の実践やその評価、評価を通じた成果向上に、本報告書を活用することを願っている。

今回の調査にご協力をいただいた関係団体、事業対象者の皆様には、厚く御礼を申し上げます。

内容

はじめに.....	
1. 背景と目的～社会的インパクト評価とは～	1
文化芸術を活用した社会包摂活動における社会的インパクト評価の可能性	3
2. 事業実施概要	4
3. プログラムの事業報告	5
3.1. コミュニケーションワークショップ	5
3.1.1. プログラムの背景と目的	6
3.1.2. プログラムの内容	7
3.1.3. 想定されるロジックモデル.....	9
3.1.4. 指標測定およびインタビューによる検証結果	13
3.1.5. まとめと結論	34
3.2. 若者自立支援演劇ワークショップ（大宮クラス）	37
3.2.1. プログラムの背景と目的	37
3.2.2. プログラムの内容	38
3.2.3. 想定されるロジックモデル.....	42
3.2.4. 指標測定およびインタビューによる検証結果	42
3.2.5. まとめと結論	46
3.3. 若者自立支援演劇ワークショップ（東京クラス）	48
3.3.1. プログラムの背景と目的	48
3.3.2. プログラムの内容	49
3.3.3. 想定されるロジックモデル.....	51
3.3.4. 指標測定およびインタビューによる検証結果	52
3.3.5. まとめと結論	57
3.4. 江戸糸あやつり人形ワークショップ	58
3.4.1. プログラムの背景と目的	59
3.4.2. プログラムの内容	59
3.4.3. 想定されるロジックモデル.....	61
3.4.4. 指標測定およびインタビューによる検証結果	64
3.4.5. まとめと結論	73
3.5. 東濃高校ワークショップ	75
3.5.1. プログラムの背景と目的	75
3.5.2. プログラムの内容	76
3.5.3. 想定されるロジックモデル.....	77
3.5.4. 指標測定およびインタビューによる検証結果	78
3.5.5. まとめと結論	87
3.6. 仙台富沢病院での演劇情動療法	88
3.6.1. プログラムの背景と目的	88
3.6.2. プログラムの内容	91

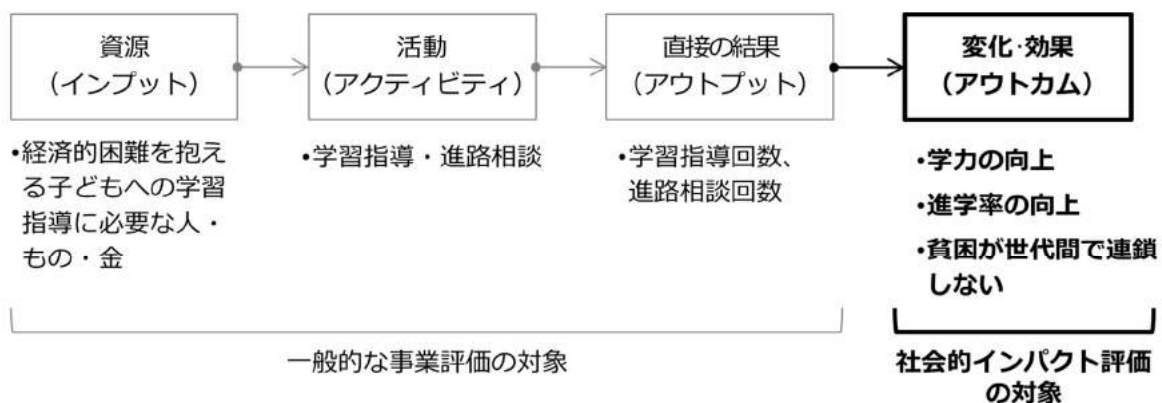
3.6.3.	想定されるロジックモデル.....	91
3.6.4.	指標測定およびインタビューによる検証結果	92
3.6.5.	まとめと結論	95
4.	結論と今後の展望	97
5.	おわりに	100
6.	参考資料.....	101
6.1.	コミュニケーションワークショップ	101
6.2.	若者自立支援演劇ワークショップ（東京クラス）	108
6.3.	東濃高校ワークショップ	109
6.4.	演劇情動療法	112
7.	補足：団体概要	114

1. 背景と目的～社会的インパクト評価とは～

本事業には、平成 28 年度に実施した「芸術団体における社会包摂活動の評価」の継続事業という位置づけがある。昨年度は社会包摂に関する演劇活動が社会へ与える影響について、SROI（Social Return on Investment：社会的投資収益率）という手法を用いて、その事業成果を定量的に把握し、貨幣価値に換算することにより、社会的インパクトの可視化を試みた。一方で、SROI を算出することが困難なプログラムもあり、全ての対象プログラムではなく、可能な範囲で SROI の算出を試みた。本事業では、平成 28 年度に引き続き、SROI 評価の実施を検討しながら、各プログラムの社会的インパクトの可視化を目指した。

社会的インパクト評価とは、担い手の活動が生み出す「社会的価値」を「可視化」し、これを「検証」し、資金等の提供者への説明責任（アカウントビリティ）につなげていくとともに、評価の実施により組織内部で戦略と結果が共有され、事業・組織に対する理解が深まるなど組織の運営力強化に資するものである¹。その目的は内部や外部への説明責任の履行はもちろんだが、そのプロセスや結果を通じて、組織や事業の学び、改善につなげていく、ということに重きがある。よって、各事業の資源（インプット）、活動（アクティビティ）、直接の結果（アウトプット）から変化・効果（アウトカム）に至るまでの流れを整理することが重要である。こうした論理の流れ（ロジック）を整理したものは、ロジックモデルと呼ばれる。

図表 1-1 社会的インパクト評価とは



社会的インパクト評価の意義

1. 内部・外部への説明責任の履行

事業や組織が生み出すことを目指す価値、その実現に向けた道筋（戦略）、その結果を関係者と共有できる

2. 学び・事業改善

実際に価値創出につながっているかを検証でき、PDCAサイクルを回すことができる

¹ 内閣府ホームページ「社会的インパクト評価について」

http://www5.cao.go.jp/kyumin_yokin/impact/impact_index.html

社会的インパクト評価は、近年日本でも広まってきている。平成 28 年 6 月には「社会的インパクト評価イニシアチブ」と呼ばれる日本全体として社会的インパクト評価を普及させるためのプラットフォームの仕組みが立ち上がっている。民間事業者、シンクタンク、中間支援組織、資金提供者、研究者、行政など様々な分野の人々が連携しており、平成 29 年 5 月 29 日現在、135 の団体が参加している²。社会的インパクト評価は、「評価」という名称ではあるが、その本質は社会的課題を解決する、あるいは社会に新たな価値をもたらすという意味での「正の社会的インパクト」を最大化していくことにある。つまり、成果を可視化する評価のプロセスを通じ、成果向上を目指すものである。

本事業では活用した SROI 評価は、社会的インパクト評価の一種であり、社会的価値を貨幣価値換算することに特徴がある。活動に関与する利害関係者（以下、ステークホルダー）を明らかにし、関係者ごとのインプット、アウトプット、アウトカムを定義し、それぞれを定量評価することで、社会生産性の向上に資することを目的とした評価手法である。企業財務の評価手法 ROI（投資収益率）をベースに、社会要素を定量化して評価対象に組み入れている。SROI 評価はアウトカムが明確でないものや、その因果関係が不明瞭なもの、およびステークホルダーが複雑で多岐にわたる場合には不適³とされる。

本事業では、演劇的手法を用いた社会包摂活動の成果を可視化し、活動の成果向上に活用することを大目的とし、プログラムの内 SROI 評価が適するものについて、社会的価値の貨幣価値換算を試みることにした。

図表 1-2 社会的インパクト評価と SROI 評価の比較



² 社会的インパクト評価イニシアチブホームページ <http://www.impactmeasurement.jp/>

³ 慶應義塾大学 SFC 研究所「SROI」実施ガイドライン（2014 年 3 月）

<http://tama.sfc.keio.ac.jp/sest/guideline-sroi.pdf>

文化芸術を活用した社会包摂活動における社会的インパクト評価の可能性

社会的課題の複雑化を背景に、文化芸術を活用した社会包摂活動に対する期待が高まっている。多くの社会課題があり、分断される社会の中で、多くの人を直観的に巻き込むことができる芸術活動は、社会包摂に対する使命を担っているとも言える。本事業では、演劇的手法を活用した社会包摂活動の成果の可視化を、社会的インパクト評価により試みた。より多くの文化芸術を活用した社会包摂活動を増やす、あるいは持続可能にするためにも、評価は重要な役割を担うと考えられる。芸術活動は言語化できないからこそ芸術である、あるいは言語化した瞬間に美しさが消える、といった考えもあるが、評価の実施には主に二つの大きなメリットがある。一つは、成果の可視化を行うことで、想定する成果の実現度を認識し、社会包摂に向けて事業をより良く改善できることである。「なんとなく良いことをやっている」状態から、「（関係者にとって）明確に成果を認識できる」状態に移行することで、活動の対象者により良い効果をもたらす取り組みができるようになる。もう一つは、プログラムを直接見たり、感じたりしたことがない人にも、わかりやすい形でプログラムの価値を伝え、成果を報告することにより、周囲に理解を促すことができることである。資金提供者等に対しては説明責任の履行であり、新たな関係者にとってはプログラム理解のきっかけづくりとなる。社会包摂活動の成果の言語化や可視化を通して、より広がりを持たせることができる。

文化庁では平成 30 年度に「戦略的芸術文化創造推進事業（共生社会実現のための芸術文化活動の推進）」として、障害者芸術や社会包摂に資する活動を拡充し、障がい者や高齢者等の芸術文化活動への参加を促すことを明記している。一人一人の生活を豊かにし、より良い社会を実現していくためには社会包摂という文脈は必要不可欠である。芸術活動は元々社会包摂に適した要素を持ち合わせていると考えられ、芸術を活用した社会包摂活動を持続可能にしていくためにも、評価という翻訳の作業には大きな可能性がある。

2. 事業実施概要

事業は講師によるプログラム実施と、調査員による評価からなる。全体を通して、プログラムの企画・実施と評価を並行して実施する事業であり、講師と調査員が協働しながら事業を進めた。

各プログラムの実施概要は下記図表 2-1 の通りである。全 6 種類のプログラムがある（No.3 と N.4 は同一のワークショップ名だが、大宮クラスと東京クラスに分かれる）。No.5 と No.6 は、昨年度から継続してプログラム実施および評価を行っている。プログラムによっては、活動場所（対象者）が高齢者と子どもなど、複数に分かれる場合もあり、それぞれのプログラム内容の詳細を「3. プログラムの事業報告」に記述する。

社会的インパクト評価（事業が適する場合のみ SROI 評価）を担当する調査員を計 4 名配置した。各プログラムの担当を 1 名以上として、プログラム実施を担う講師との連携およびコミュニケーションを重視した。コミュニケーション手段はメールや電話、対面等であるが、プログラムの見学や、参加者へのインタビュー等を実施することで、現場の声を丁寧に拾い、評価の枠組みを現場に即して設計することに注力した。

図表 2-1 プログラム

No.	プログラム名		調査員
1	コミュニケーションワークショップ		落合千華
2	若者自立支援	大宮クラス	大沢望
3	演劇ワークショップ	東京クラス	大沢望
4	江戸糸あやつり人形ワークショップ		熊谷薫
5	調査研究	東濃高校における演劇ワークショップ	落合千華、幸地正樹
6		仙台富沢病院における演劇情動療法	落合千華

3. プログラムの事業報告

本章では、プログラムの実施および社会的インパクト評価実施について、それぞれのプログラム別に記載する。記載は図表 2-1 の通し番号の順である。

3.1. コミュニケーションワークショップ

コミュニケーションワークショップは、計 4 つの活動場所（クラス）がある。小学生の通う児童館（学童クラス）、児童養護施設（児童養護施設クラス）、特別支援学校（障がい者クラス）および高齢者施設（高齢者クラス）である。いずれも平成 28 年度、または平成 29 年度に講師が独自につながりを作った活動場所であり、今後も継続したプログラムの実施が見込まれている。それぞれ対象者が異なり、目的や実施内容、成果が異なることから 4 クラスに分けて結果を記述した。プログラムを担当した講師陣は計 4~6 名程度で実施時に異なる。

図表 3-1 コミュニケーションワークショップの講師、調査員

講師	西海真理、水野千夏、こやまあつこ
講師アシスタント	稲有寿沙、細田知栄子、平塚美穂、武藤麗子、渡辺聖、敦澤穂奈美、船場未生
コーディネーター	夏川正一
調査員	落合千華

図表 3-2 コミュニケーションワークショップ学童クラスの概要

対象者	学童に通う小学生（小学校 1~6 年生）
活動場所	西荻北児童館
プログラム目的	多様な演劇的手法を取り入れたワークショップで、子どもたちが自由に表現し、コミュニケーションの楽しさを体験し、自己受容感とコミュニケーション能力を向上する。
プログラム概要	学童でのプログラムの一つとして、講師が子どもたち約 20 名に演劇的ワークショップを実施する。静止画 ⁴ 、インプロ（即興劇）などにグループで取り組む。
実施時期・期間	平成 29 年 6 月 27 日、8 月 23・24 日、平成 30 年 1 月 16・17・25 日、2 月 1・11 日、3 月 1・27・28 日（全 11 日）

図表 3-3 コミュニケーションワークショップ児童養護施設クラスの概要

対象者	児童養護施設にいる子ども（小学生 1、4、5、6 年生）
活動場所	社会福祉法人光明会杉並学園
プログラム目的	多様な演劇的手法を取り入れたワークショップで、子どもたちが自由に表現し、コミュニケーションの楽しさを体験し、自己受容感とコミュニケーション能力を向上する。
プログラム概要	講師が児童養護施設で演劇的ワークショップを実施する。静止画、インプロなどにグループで取り組む。参加する子どもは小学生を中心に約 7 名。
実施時期・期間	平成 29 年 7 月 25 日、11 月 22 日、12 月 26 日、平成 30 年 1 月 27 日、2 月 10 日、3 月 18 日（全 6 日）

⁴ 身体表現で静止画を表現する、演劇的手法の一つ

図表 3-4 コミュニケーションワークショップ障がい者クラスの概要

対象者	特別支援学校に通う生徒（中学 1、3 年生）
活動場所	東京都立石神井特別支援学校
プログラム目的	多様な演劇的手法を取り入れたワークショップで、子どもたちが自由に表現し、コミュニケーションの楽しさを体験することで、自己受容感と他者とのコミュニケーション能力を向上する。また、学校内での発表事業を講師陣と共に作り上げる。
プログラム概要	特別支援学校の授業の一環として、講師が約 30 名のクラスに演劇的ワークショップを実施する。ジェスチャーゲームやダンスなどに取り組む。
実施時期・期間	平成 29 年 9 月 20 日、10 月 24 日、11 月 2・6 日、12 月 2 日、平成 30 年 1 月 26・29 日、3 月 9・12 日（全 10 日）

図表 3-5 コミュニケーションワークショップ高齢者クラスの概要

対象者	高齢者（通所者、入所者）、施設職員および高齢者向け事業を担うボランティア
活動場所	特別養護老人ホームはるびの郷（社会福祉法人はるび）
プログラム目的	多様な演劇的手法を取り入れたワークショップで、高齢者が自由に表現し、新たに出会う人とのコミュニケーションの楽しさを体験することで、身体的・精神的な刺激を通じた QOL の向上を目指す。また、施設職員やボランティアの担い手と共に取り組むことで、年齢を超えた共生と、互いの学びへとつなげる。
プログラム概要	講師が高齢者施設で通所者、入所者、施設職員、ボランティアなど対象を問わず演劇的ワークショップをグループに実施する。声を出すことを中心に、静止画やインプロなどにグループで取り組む。各ワークショップ約 20 名が参加。
実施時期・期間	平成 29 年 8 月 20 日、12 月 17 日、平成 30 年 1 月 14 日、2 月 11 日（全 4 日）

3.1.1. プログラムの背景と目的

コミュニケーションワークショップの背景には、講師陣が実施してきたドラマ教育（Drama in Education : DIE）の流れがある。講師の一人である西海氏は英国のドラマ教育のスペシャリスト、ケネステイラー氏から学んだ経験があり、独自にワークショップを行っている。講師達を中心に DIE の実践を行うグループができており、本プログラムではアウトリーチの形で、地域の組織や団体と連携しながらプログラムを実施する運びとなった。

協働先の団体は、既に今年度より前から連携があった石神井特別支援学校以外は、講師側から連絡を取って初めて連携ができた組織や団体である。いずれも協働先が前向きに検討し始まったことから、子どもの教育や高齢者のケアの現場において、外部からの社会包摂活動のような支援が必要とされていることがわかる。

プログラムでは、それぞれの協働先にとって重要なことを踏まえた上で、参加者のありのままを受け入れられる場、他者とのコミュニケーションを自然に実践する場の実現を大切にする。こうした場を通し、参加者が自己受容感を持ち、自分の想いを相手に伝え、内発的な動機付けにつなげることを目指している。

3.1.2. プログラムの内容

コミュニケーションワークショップでは、どのクラスも最大で 30 名程度の参加者に対して、1 名の講師と 5 名程度の講師アシスタントが参加する。講師が一定数いることで、参加者と共に取り組み、個々人が受け入れられ、かつ他者とのコミュニケーションが促進される場を作り出している。

具体的なプログラムの内容の例を、クラス毎に下記に示す。それぞれのクラスで流れが異なるのは、参加者が異なり、求められる内容も異なるからである。また複数回のワークショップを実施するクラスも、毎回のワークショップの流れは異なる。

図表 3-6 学童クラスでの流れの例

実施内容	詳細
名札の記入と全体の説明	テーブルにそれぞれの名前（あだ名）を記入し、見えるところに貼る。全体のワークショップの流れについての説明。
歩く、止まる、拍手、ジャンプの 4 つの行動を繰り返す	講師の合図で歩く、止まる、等を全員で行う。合図と逆の行動をする等、応用も行う。
円になって、一定の条件下で指定の順番通りに並ぶ	円の中央を通らずに、誕生日の順番に並ぶ。
グループで何かの物体や物語を表現する	コップなどの一つの物体から、動物園などの大きなもの、さらには「桃太郎」の一場面などの抽象度の高いものをグループで表現。
振り返り、感想など	調査員とは別に講師陣が独自にポストイットやアンケート用紙を使って感想を抽出。



図表 3-7 児童養護施設クラスでの流れの例

実施内容	詳細
名札の記入と全体の説明	テーブルにそれぞれの名前（あだ名）を記入し、見えるところに貼る。全体のワークショップの流れについての説明。
じゃんけんのような遊び	じゃんけんで勝った人は抜けていく、負けた人は残る、といった形で色々な人との出会いをつくるゲーム。
輪になって拍手を回していく	名前や、好きなものを隣の人に拍手して伝え、回していく。
スプラッシュという遊び	真ん中にいる人が「スプラッシュ」と誰かを指して言うと、指された人がしゃがんで、両隣の人が互いにスプラッシュ、という俊敏性・反応性が重要なゲーム。
ジェスチャーでの伝言ゲーム	スポーツなどの内容を身体で次の人に伝え、当てるゲーム
何やってるのゲーム	真ん中にいる人が動いている（例えば泳ぐ、など）中で、動きとは違うこと（例えば寝ている、など）を答える。そして次の人に回す。
紙芝居⇒静止画	干支の動物の競争の紙芝居。その紙芝居の一場面をグループで行う。

図表 3-8 障がい者クラスでの流れの例

実施内容	詳細
名札の記入と全体の説明	テーブルにそれぞれの名前（あだ名）を記入し、見えるところに貼る。教員、生徒全体のワークショップの流れについての説明。
輪になって歩き、真ん中に集まる、広がる	講師の合図でみんなが輪になって手をつないで歩き、集まったり、広がったりする。
ジャンプ、手をあげる、動物の真似をする	講師の合図でそれぞれがジャンプ、手をあげる、動物の真似をするなどを行う。
グループで動物の真似をし、発表する	ゾウ、キリンなど動物の真似をし、クラス毎、学年全体で実施。
音に合わせたダンス	クラブミュージック、クラシック、アジアン、盆踊りといった多様な音楽に合わせたダンスをそれぞれが踊る。静かな音楽になって寝る、また音楽が変わることで起きる、と繰り返す。
学習発表会の練習	学校全体で予定されている学習発表会の練習を実施。黒い布をくぐる、中に入ってジャンプするなど。一人一人のセリフの練習。

図表 3-9 高齢者クラスでの流れの例

実施内容	詳細
名札の記入と全体の説明	テープにそれぞれの名前（あだ名）を記入し、見えるところに貼る。職員、生徒全体のワークショップの流れについての説明。
大きな声や、感情をこめて自己紹介	演劇をするような大きな声での自己紹介や、楽しい気持ちや悲しい気持ちでの自己紹介を実施。
複数人数で 2 チームになってフルーツの名前を当てる	複数人（5～8 名）が一斉にいろいろなフルーツの名前を言い、もう一方のチームが聞こえたフルーツの名前を当てる。
二人一組になって、人形を表現	一人が動かない人形、もう一人が人形を操る役割を担い、自由な表現を行う。作った人形を他のチームと当て合う。
大人数で一つの映像を表現	5～8 名くらい的人数で、体のどこかが触れ合いながら一つの大きな映像を表現する。



3.1.3. 想定されるロジックモデル

プログラム実施前に、講師陣から調査員がヒアリングを行うことにより、クラス毎の目的や求められていること、どのようなワークショップを実施するか、コンセプトについて把握し、下記の表の通りにまとめた。更に、既に実施の経験のあるクラス（障がい者クラス）については、昨年度の様子についてもヒアリングの中で把握した。これらのプログラム実施前に共有された内容を踏まえて、想定される成果をまとめたロジックモデルをクラス毎作成した。なお、いずれもワークショップ開始前に作成した想定 of ロジックモデルであるため、後にプログラム実施を踏まえて修正を行った。ロジックモデルは測定する指標を作成するためにも活用されるが、基本的にはロジックモデルのアウトカムに沿った形のアンケートを作成し、指標とすることとした。（形成段階のプログラムであり、施設等で既にある測定指標について調査することが困難であったため）

図表 3-10 コミュニケーションワークショップの各クラスのコネプト

コミュニケーション ワークショップ全体	コミュニケーションを受ける、伝える。他者との違いをわかる、認める。自分を見つめ、認める。否定しない。ルールがある。
学童クラス	創造力と想像力を膨らませる。
児童養護施設クラス	創造力と想像力を膨らませる。
障がい者クラス	自由に表現する場、協働する、共有する。
高齢者クラス	声を出す、声で伝える、身体で伝える。

学童クラスのロジックモデルは、子どもの周囲の大人（特に保護者）が関与する場合が高くないと想定されたため、主に子どもに対してのアウトカムを想定したものとなっている。学童は不特定の児童が放課後に参加することが想定され、同一の対象者に継続の評価を実施できるわけではないが、プログラムへの継続参加を念頭にロジックモデルを作成した。西荻北児童館は、杉並区の障がい児重点館⁵でもあり、発達障がいを抱える児童も参加することが想定されたため、ノーマライゼーション⁶という文言も含まれている。ワークショップは、自由に表現できる安心感のある場を提供すると同時に、互いに尊重し合う機会提供ということが目標である。西荻北児童館が元々ノーマライゼーションに取り組んでいることもあり、ワークショップによってさらに効果が向上すると考えられるため、最終アウトカムに「居場所としての価値の向上」を含めた。

児童養護施設のロジックモデルは、杉並学園の子どもたちが複数回継続してワークショップに参加することを想定して作成した。初期アウトカムは学童クラスのロジックモデルと類似しているが、最終アウトカムとして児童養護施設における問題行動やいじめ等の課題が減ること、加えて施設で働く職員の方の子どもたちとの関係性づくりに関する成果を想定した。

障がい者クラスのロジックモデルは児童養護施設クラスと同様、石神井特別支援学校の子どもたちが複数回ワークショップに参加することを想定して作成している。昨年度の経験から、教員や保護者を含めた関係者にも変化が生じるということが考えられるため、関係者に含めてロジックモデルを作成した。

高齢者クラスは他のクラスと比較して、対象者の健康に影響があることを想定したロジックモデルとなっている。また、通所者や入所者に加えて、施設職員やボランティアも一緒にワークショップに参加することから、高齢者以外の関係者に関するアウトカムと、それぞれの関係性に関するアウトカムを加えている。

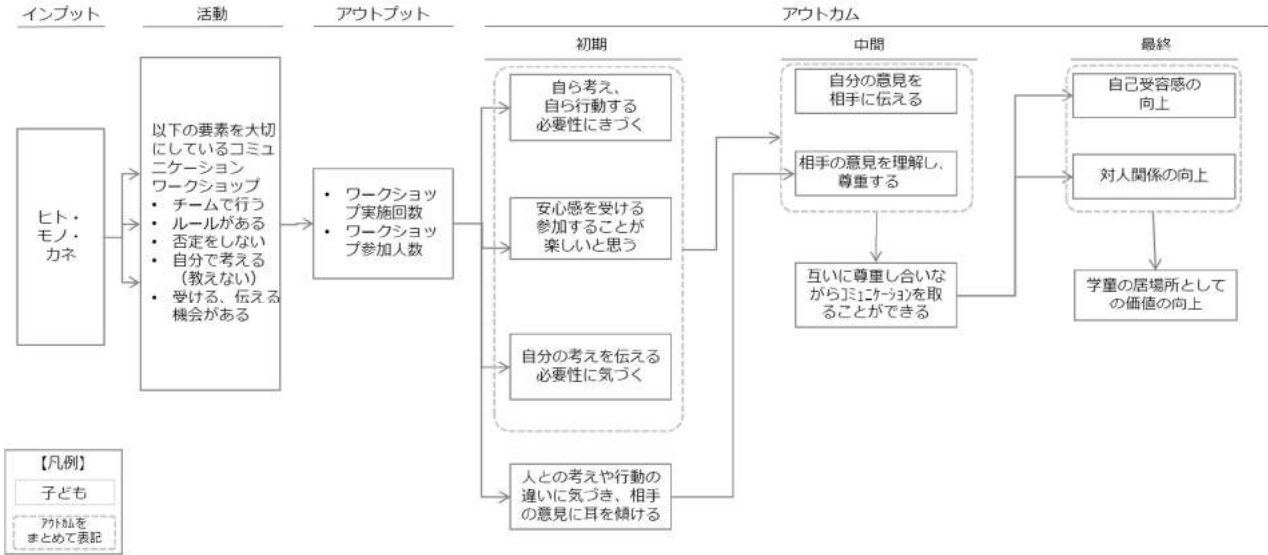
⁵ 杉並区役所ホームページより「障害のある子どもない子ども共にふれあい楽しい放課後を過ごせるよう、桃井第三小学校の梅組さんとの交流・親睦を中心に、誰もが参加しやすいプログラム・行事を実施しています。」

⁶ 障害をもつ者とたない者が平等に生活する社会を実現させる考え方。

図表 3-11 学童クラスの想定のプロジックモデル

対象プログラム	ノーマライゼーション実施の学童に向けたコミュニケーションワークショップ
対象者・関係者	①学童のWSに参加した子どもたち（健常者・障がい者の区別なく）
目的	子どもたちの互いを尊重し合ったコミュニケーションの機会の提供

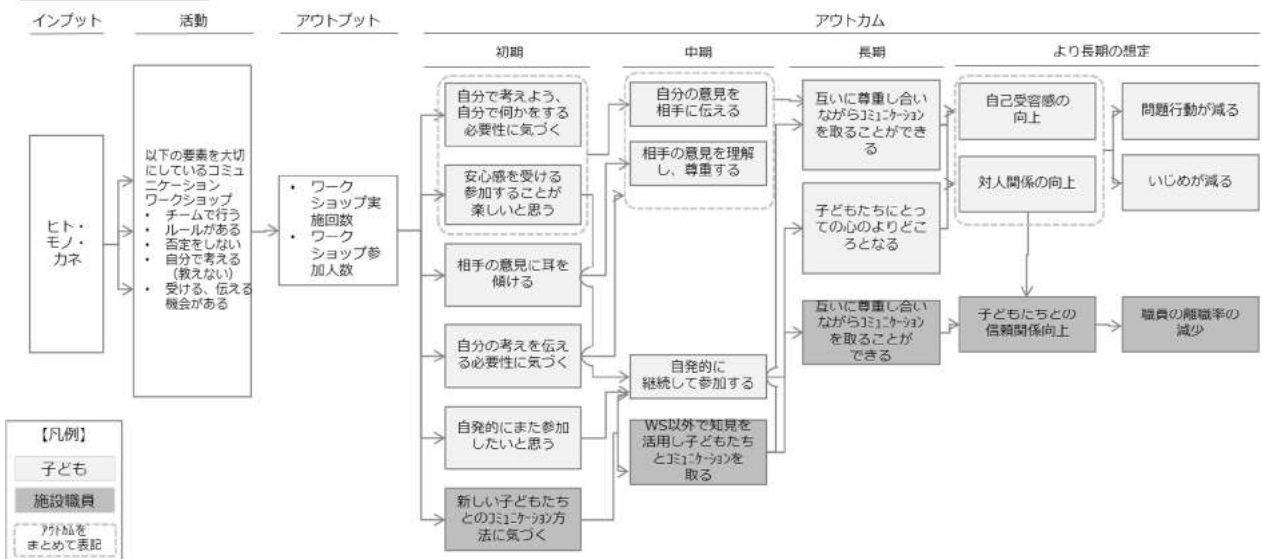
ロジックモデル案



図表 3-12 児童養護施設クラスの想定のプロジックモデル

対象プログラム	児童養護施設の子どもたちに向けたコミュニケーションワークショップ
対象者・関係者	①児童養護施設でのWSに参加する子どもたち ②児童養護施設の職員
目的	子どもたちの安心感のある場と互いを尊重したコミュニケーションの機会の提供

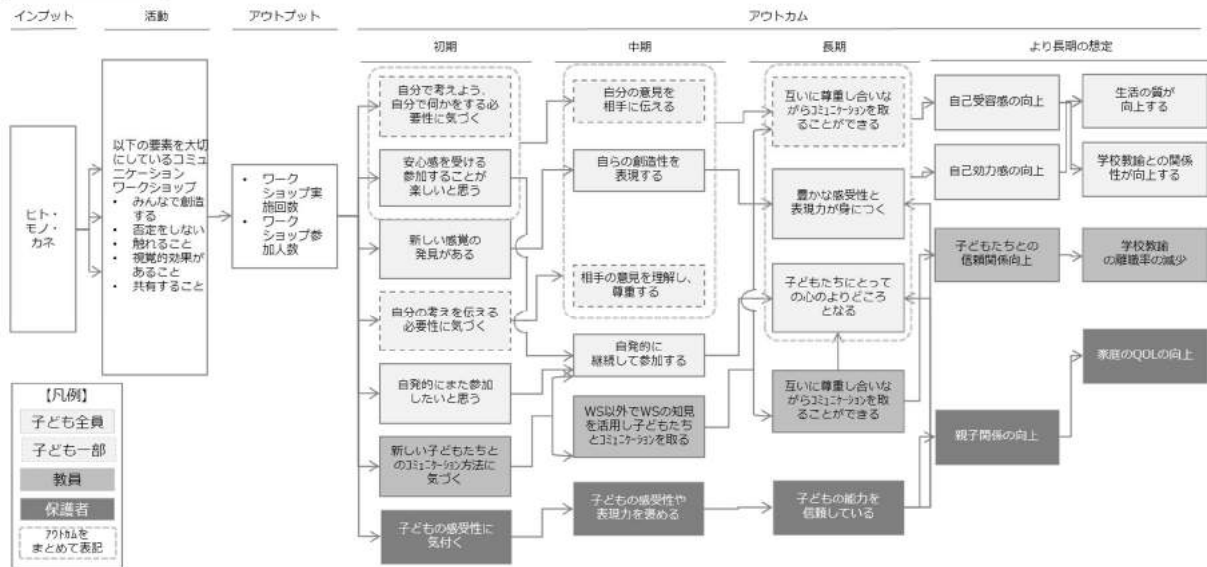
ロジックモデル案



図表 3-13 障がい者クラスの想定のロジックモデル

対象プログラム	特別支援学校の子どもたちに向けたコミュニケーションワークショップ
対象者・関係者	①特別支援学校でのWSに参加する子どもたち ②特別支援学校の教員
目的	子どもたちの安心感のある場と互いを尊重したコミュニケーションの機会の提供

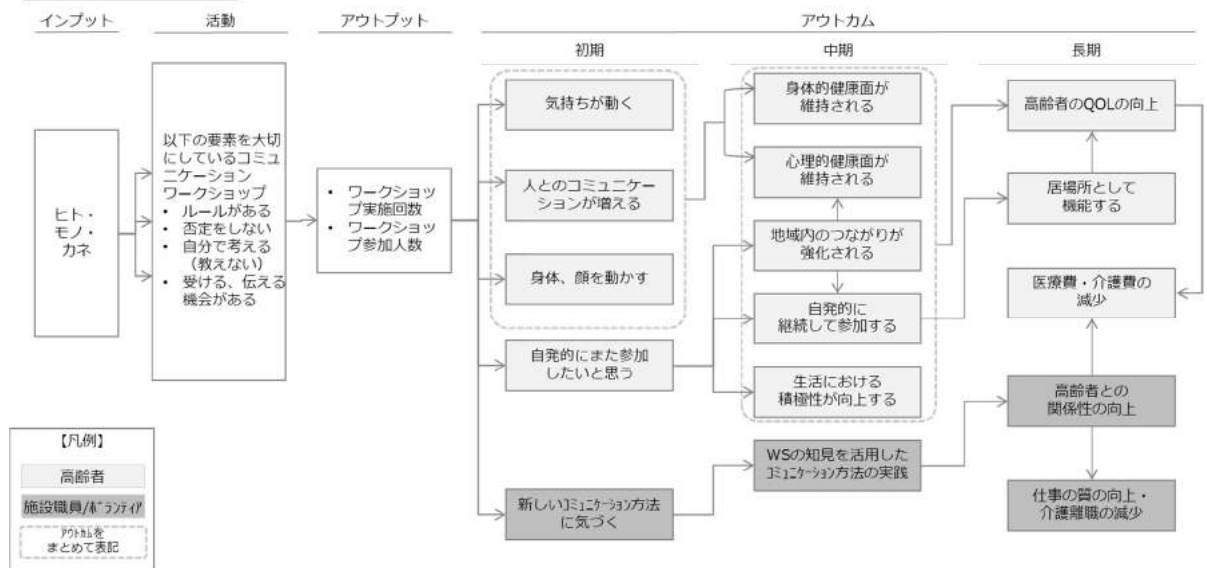
ロジックモデル案



図表 3-14 高齢者クラスの想定のロジックモデル

対象プログラム	介護施設通所者、入所者、および一般の高齢者に向けた心とからだのワークショップ
対象者・関係者	①WSIに参加する高齢者、②WSIに参加する施設職員とボランティア活動者
目的	高齢者の人々たちにとっての活力と通いの場及び互いを尊重したコミュニケーションの機会の提供

ロジックモデル案



3.1.4. 指標測定およびインタビューによる検証結果

作成したそれぞれのロジックモデルに対応するように、指標の作成を行った。基本的に新規のアンケートを作成することとした。五段階評価アンケートを作成し、一部最終アウトカムについては長期的にプログラムを継続することにより測定できるものであったため、指標の提案のみにとどまり、測定はしていない。アンケートとは別に、講師陣がワークショップ後に自由記述のアンケートや、ポストイットへの感想の記入を対象者に行ってもらった。こうした情報についても、定性的なデータとして整理した。

プログラム内容を詳細に把握する前の想定ロジックモデルを作成したが、実際のプログラム内容については、調査員がワークショップを見学すること、また同時に対象者に簡易インタビューを実施することにより、その成果について明らかにすることを目指した。それぞれのクラスについての結果を以下に分けて記す。

(ア) 学童クラス

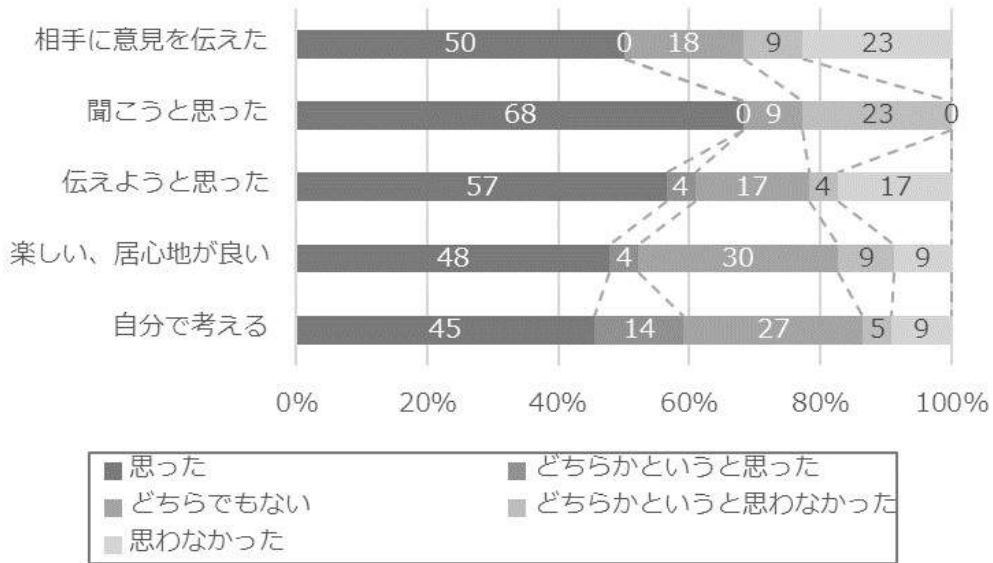
学童クラスでは、アンケートを児童および教職員に配布し、回答を回収した。アンケートの配布と回収については、下記図表 3-15 のようなスケジュールで実施した。また、アンケート内容は、ロジックモデルに対応するよう整理されるが、児童向けについては低学年が多いことを踏まえて、講師側および学童の教職員に確認の上、五段階評価のアンケートの設問数を 5 問とした。プログラム終了時のアンケートは、開始時のアンケートに回答する児童の様子を踏まえ、自由に絵や文章を記入してもらう形式へと変更した。また、関わっている学童の教職員には、ワークショップ後にインタビューを実施し、最終回のために、総括のアンケートへの回答を依頼した。

図表 3-15 学童クラスのアンケート回収数

対象	五段階評価アンケート	その他のアンケート	講師陣による自由記述
児童向け	開始時のみ (23 部)	終了時のみ (7 部)	ワークショップ開催時
教職員向け	終了時のみ (1 部)	—	—

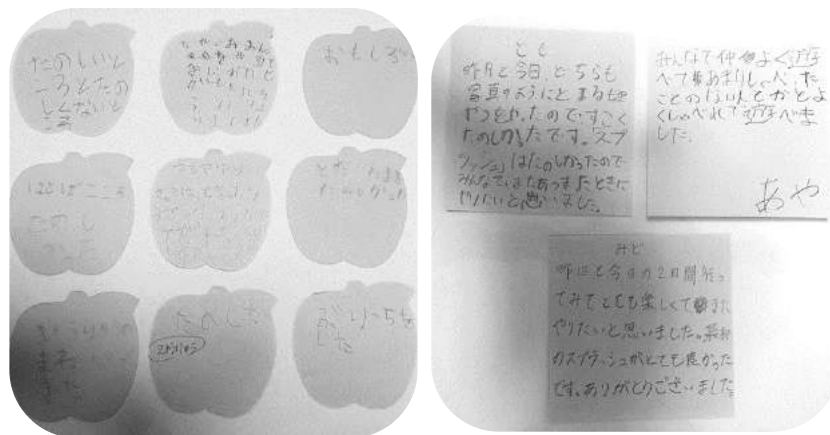
子どもたちへのアンケートの結果は、下記のようになる。五段階評価の数値で答えることが難しかった子どもも多いため、五段階評価でのアンケートはプログラム開始時のみとなっている。開始時のアンケートでは、「意見を聞こうと思った」について特に 70% 近く子どもたちが「できた」と答えていることより、「相手の意見に耳を傾ける」という初期アウトカムがよく表れていることが示された。一方で、「相手に意見を伝える」、「自分で考える」といった項目については約 50% 程度の子どものみが「できた」と回答していることから、自分自身で発言する、ということについてはまだ難しさを感じている場合が多いと考えられる。「楽しい、居心地が良い」と答える子どもは 50% 程度であったが、感想では「楽しかった」、「またやりたい」という声が多いことから、ワークショップに対する期待は大きいと言える。

図表 3-16 学童クラスのプログラム開始時のアンケート結果（子どもたち、N=23）



ワークショップでのインタビューおよびアンケートや感想文の自由記述の結果をまとめる。児童へのインタビューや感想文により、「楽しかった」、「友だちと〇〇を一緒に行うのが楽しかった」などの声が抽出され、子どもたちが自由に表現できる場づくり、友人と協力して物事に取組む場づくりができていたことが示唆された。

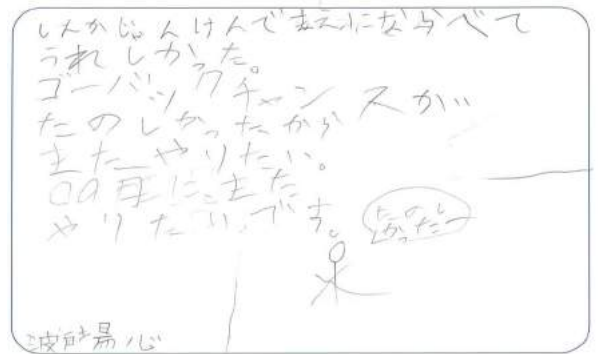
図表 3-17 学童クラスの児童の自由記入の感想



ワークショップはどうでしたか、おもったことを、じゆうに絵やぶんしょうにしてみてください



ワークショップはどうでしたか、おもったことを、じゆうに絵やぶんしょうにしてみてください



学童の教職員へのインタビューからも、「普段より子どもたちの表現力がずっと高かった」、「この子はこんなに活発だったんだ」、というような新たな発見があることがわかり、今後継続していくことで、子どもたちのコミュニケーション能力に変化が表れていくことが示唆された。調査員が見学する中でも、最初はあまり周りとなじめなかった子どもが最後にグループで表現をする際に、打ち解けて実施している様子が多く見受けられた。一定のルールはあるが、ルールを破る子どもがいても排除をしないワークショップの設計は、一般的な学校現場とは異なり、子どもたちに安心・安全な場を提供していると考えられる。大きな声を出しながら、講師の指示とは違うことをして走り回っていた子どもが、自ら気づき、徐々にグループの一員としてワークショップに取り組んでいく様子は、まさに「内発的動機」につながっていく様子であったと言える。

図表 3-18 学童クラスのインタビュー結果

教職員	<ul style="list-style-type: none"> ・ 普段児童館では、ルールを守ることを優先することもあり、子どもたちを叱ってしまうが、講師の方たちが子どもたちの自由さを尊重しながらまとめあげていて、素晴らしいと思った ・ 普段引っ込み思案で静かな子が、大きな声で友達と一緒に表現を作り上げているのを見て感心した ・ 子どもたちの自由な表現力に驚いた。こんなにたくさん身体などを使って表現ができるとは思っていなかった。子どもたちのことをもっと信じようと思った ・ 子どもたちも楽しみにしているので、取り組みを続けてほしいと思う ・ 発達障害が見受けられる子どももいる（ワークショップ中に過度に大きな声を出して走り回ってしまうなど）ので、児童館側も一緒にフォローできるとよりよいと思う
-----	--

学童の教職員への終了時のアンケート結果を下記にまとめる。回収数が1部のみであり、あくまで参考データとしてではあるが、特にワークショップ直後の成果については良い結果が得られている。「自己肯定感」、「表現力・想像力」、「安心してワークショップに参加していた」、「自発的な行動」についての項目に関しては、特に成果の認識が高かった。また、学童の教職員にとっての「学びがあった」、「新たな一面に気づくことにつながった」という項目に関しては五段階評価で5が得られており、当初のロジックモデルでは想定されていなかった教職員にとっての価値があることが示された。

図表 3-19 学童クラスの終了時のアンケート結果—ワークショップ後の変化（教職員、N=1）

アンケート項目	五段階評価の回答
（教職員が）新たな一面に気づく	5
（教職員にとって）学びがあった	5
コミュニケーション能力の向上	5
自発的行動	5
安心して受けていた	5
積極的に伝える	4
話に耳を傾ける	4
表現力・想像力	5
自己肯定感	5
変化のある子どもがいたか	4

図表 3-20 学童クラスの終了時のアンケート結果—ワークショップ以外での変化（教職員、N=1）

アンケート項目	五段階評価の回答
自分の意見を伝える	3
相手を尊重する	3
表現力・想像力を発揮する	3
自信が向上する	3

ワークショップ以外の長期的な変化については、子どもたちの変化については、「どちらでもない」という回答であり、長期的な変化に結びついている認識は現状ではないと示された。

また、学童の教職員から見た他のプログラムとの比較については、感受性の豊かさおよびコミュニケーション能力の活性において、本プログラムの方が高い傾向があることが示された。運動系と比較したときの感受性の豊かさには及ぼす影響は同等程度という回答以外は、いずれもやや強い効果が見込めるという回答となっている。他のプログラムと比較した意見としては、「（スポーツや勉強のように）勝つためや正解するために話し合うのではなく、正解がいくつもある中で子どもが自分の意見を表現し、他者に認めてもらう経験が、自己肯定感を育て、コミュニケーションへの不安を減らすことができると思われる。」「普段主張の強い子ども周りの子と一緒に正解のないものを作り上げるので、他者の意見を受け入れやすくなったのではないかと思う。個々の能力によって大きく差が開かないことも、コミュニケーションWSの意義だと思う」というものがあった。

加えて、望ましい平均回数については年に3回以上という声を得られており、その理由として「1回だけのWSで子どもの変化を継続することは難しい。また、子どもが意欲的かつ自発的に参加するためにも、子どもが覚えているうちに年に数回継続して行えることが望ましい。」といった声が挙げられている。

図表 3-21 学童クラスの終了時のアンケート結果—希望回数、他事業との比較（教職員、N=1）

アンケート項目	五段階評価の回答
望ましい平均回数	5
運動系と比較したコミュニケーション活性化	4
文科系と比較したコミュニケーション活性化	4
運動系と比較した感受性の豊かさ	3
文科系と比較した感受性の豊かさ	4

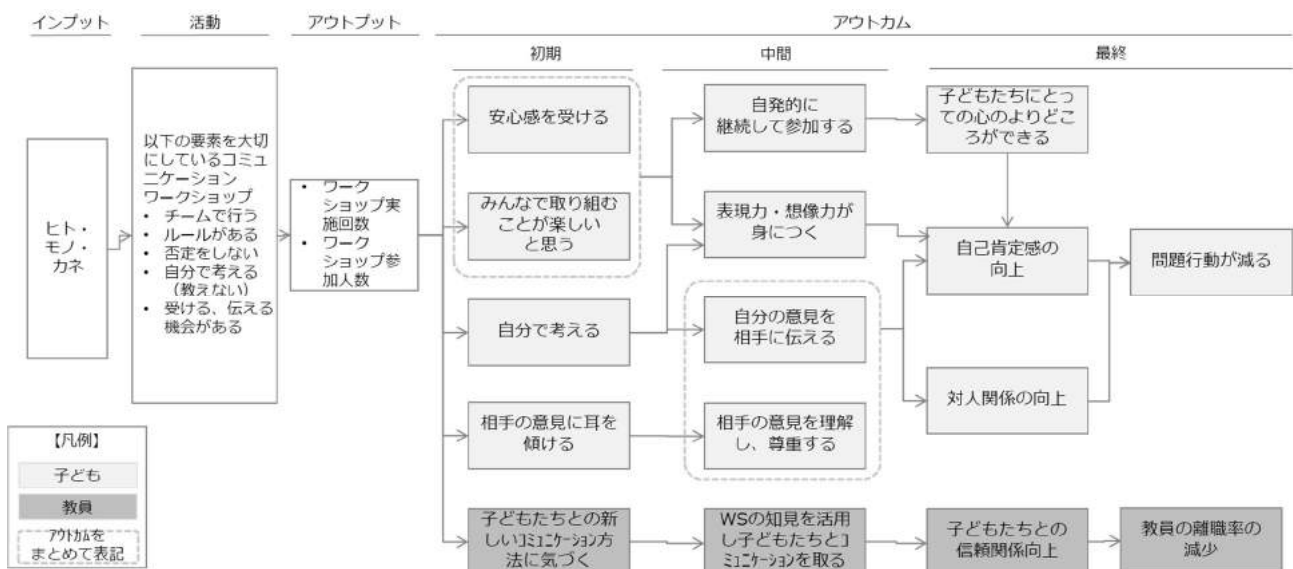
自由さを受け入れる本プログラムは、特に発達障がいを持つ子どもたちも一緒に活動する児童館では大きな価値を生み出していると考えられ、今後も継続したプログラムが望まれる。具体的にアンケートの中で、下記のようなコメントが寄せられている。

- 「ゲームに関係がないところで叫んでいたり走っていたりする姿が目立っていた子が、2日目にはゲームに参加しながらゲーム内でふざける姿はあったが、ルールは守ることができるようになった。」
- 「自分の思いが強い子ども、勝ち負けはないので、誰かを責めることはなく、意見を言い合い、1つのものをその子の意見のみが通ることもなく作り上げることができていた。（子どもだけの話し合いは難しい。講師アシスタントも丁寧に子どもに合わせて対応してくださったので、作り上げるための意見の出し合いができていた。）」

- 「このWSは子どもたちが、「できるようになった」という経験ではなく、「自分の意見を受け入れてもらった」という経験ができる場所だと感じる。他者に認められる経験は積み重ねてしか得ることができないが、子どもが自分に自信を持つためには欠かせない経験だと考える。」
- 「目に見えた何かを習得するプログラムではなく、他人と過ごしていく上で自分がどう表現したらお互いに気持ちよく過ごすことができるのかを、繰り返し考えていけるものだと感じた。コミュニケーションが難しい子ほど参加の意味は大きい。」
- 勝つためや正解するために話し合うのではなく、正解がいくつもある中で子どもが自分の意見を表現し、他者に認めてもらう経験が、自己肯定感を育て、コミュニケーションへの不安を減らすことができると思われる。
- 個々の能力によって大きく差が開かないこともコミュニケーションWSの役割に適している。

以上の結果を踏まえて、修正したロジックモデルを下記に示す。元のロジックモデルと比較すると、「表現力・創造力が身につく」のアウトカム、「問題行動が減る」のアウトカムの追加などが主な変更点として挙げられる。

図表 3-22 学童クラスのロジックモデルの修正版



修正したロジックモデルを基に、SROI 算出を試みたが、複数の理由から SROI 値は算出していない。理由としては、プログラムが形成段階にあること、そのためプログラム開始時からロジックモデルを変更していること、データ取得が困難なこと、活動と成果の因果関係が明確に示せないこと、重要なステークホルダーである保護者の意見を設計上聞くことができなかったことなどが挙げられる。

(イ) 児童養護施設クラス

児童養護施設クラスでは、アンケートを下記図表 3-23 のようなスケジュールで、ワークショップの終了時のみ児童および教職員に配布、回収した。また、実施したアンケートの内容は、ロジックモデルに対応するように整理されるが、児童向けについては学童クラスでの知見を反映し、五段階評価のアンケートの設問数を 5 問とした。自由に絵や文章で記述してもらった形式を取り入れている。また、関わっている職員の方には最終回の後に総括のアンケートに回答を依頼した。

子どもたちのアンケートでは主に「自分の意見を伝えること」、「安心感を受けること」、「相手の意見を聞くこと」といった初期アウトカムに対応するものを聞いている。職員向けのアンケートでは、アウトカム項目を網羅的に聞いており、加えて、他の活動と比較したときのコミュニケーション能力の向上についても聞いている。

図表 3-23 児童養護施設クラスのアンケート回収数

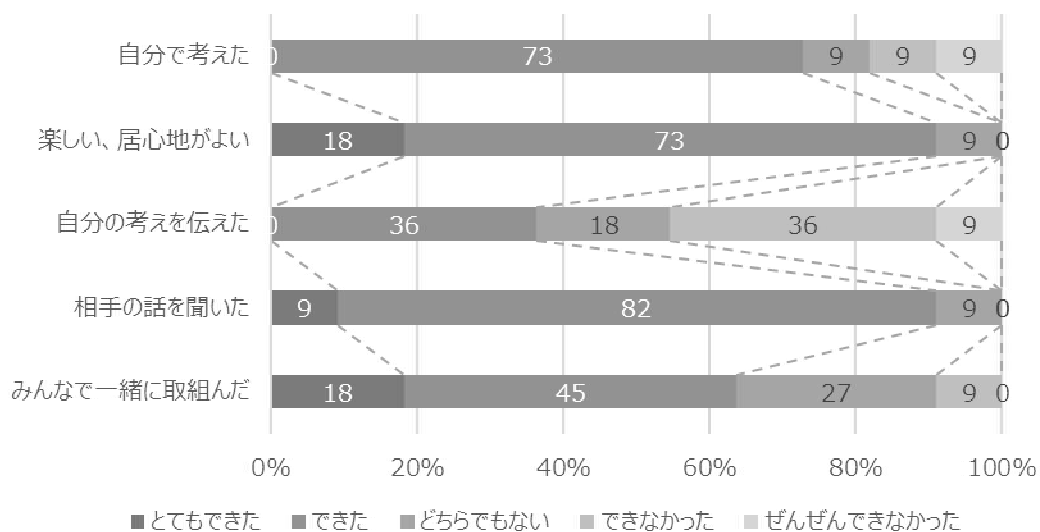
対象	五段階評価アンケート	その他のアンケート	講師陣による自由記述
児童向け	終了時のみ (11 部)	終了時のみ (11 部)	ワークショップ開催時
職員向け	終了時のみ (3 部)	—	—

アンケートの結果をまとめると、下記の通りとなる。

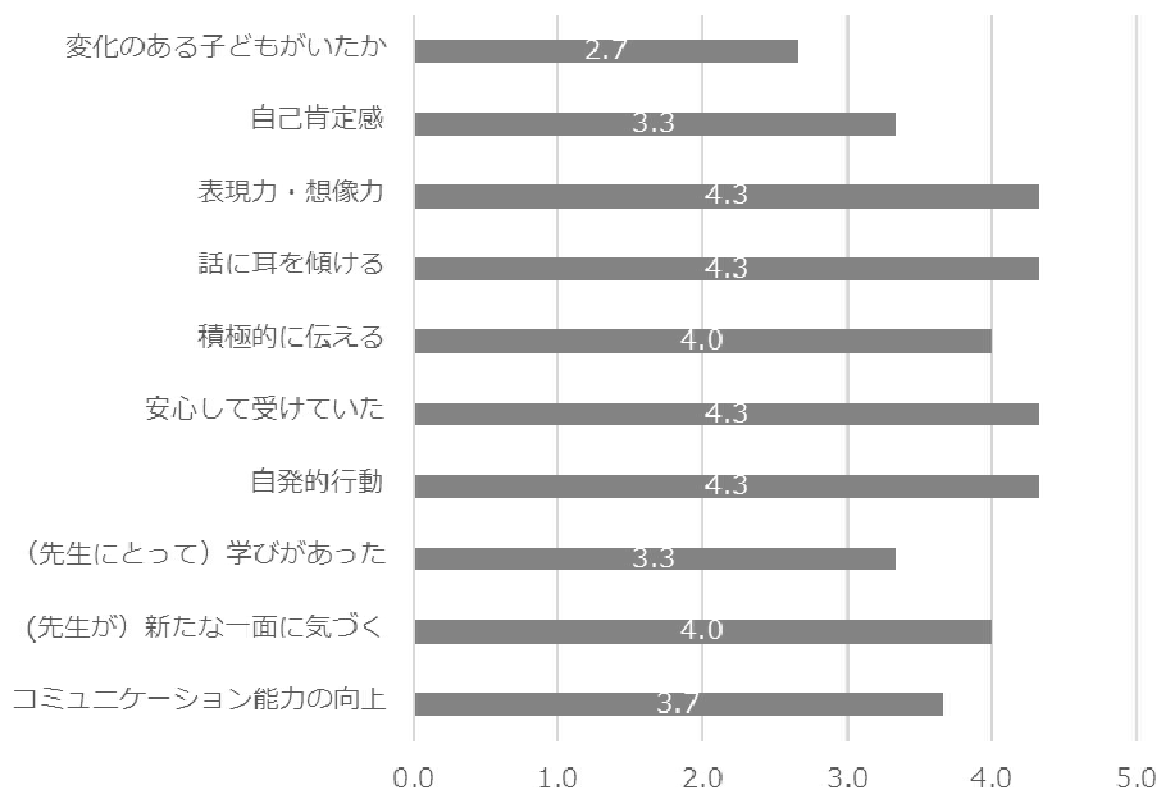
子どもたちからは、「自分で考える」、「楽しい、居心地が良い」、「話を聞く」、「一緒に行く」という部分に関して約 70%以上の肯定的な声を得られているのに対し、「自分の考えを相手に伝えた」については、40%程度が肯定的な回答であった。児童たちは自分の考えを伝える、という認識が強くないなどの理由が考えられるが、実際にはワークショップ中にチームで互いに意見を言っている様子があり、また、職員のアンケートからも「普段の様子はおとなしいが、しっかりと発言することができていたので驚きました。」という声もあったため、想定されている成果はあると考えられる。

職員のアンケートでは、ワークショップによる直後の変化と、ワークショップからしばらくたった後の定常的な変化についてのどちらも聞いている。

図表 3-24 児童養護施設クラスのアンケート結果 (子ども、N=11)

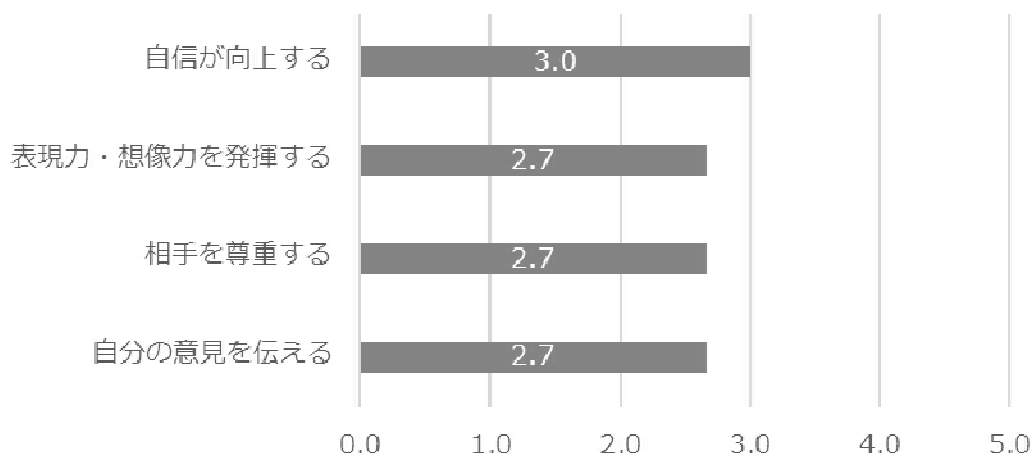


図表 3-25 児童養護施設クラスのアンケート結果—ワークショップ後の変化（職員の五段階評価平均値、N=3）



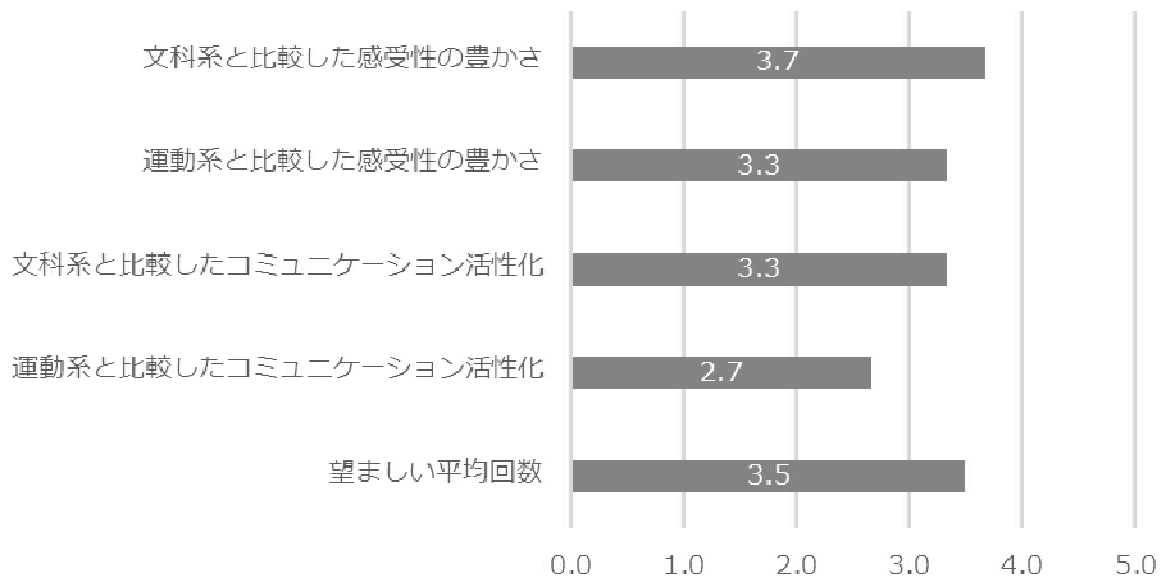
その結果、「自発的に行動をしていた」、「安心して参加していた」、「積極的に伝えられていた」、など、多くの項目については五段階評価の平均値が 4 以上となった。「変化のある子どもがいたか」という設問に関しては、3 未満の平均値となっているが、「維持して実施した方が、効果が表れると思う」といった声からも、今年度の複数回の実施のみではまだ変化が認識されないためだと考えられる。また、「職員が新たな一面に気づく」、「職員にとっての学びになる」、「子どもたちのコミュニケーション能力が向上する」といった項目については、平均値が 3 以上となった。

図表 3-26 児童養護施設クラスのアンケート結果—ワークショップ以外での変化（職員の五段階評価平均値、N=3）



ワークショップ以外の場でもどのような変化があったか（継続しているか）についてアンケートを行った結果、「自信が向上する」、「表現力・想像力を発揮する」、「相手を尊重する」、「自分の意見を伝える」、といった項目については 3 以下の結果となり、ワークショップ直後に感じられている変化も、ワークショップが終わった後の日常生活での変化の持続は、まだ認識されていない結果となった。

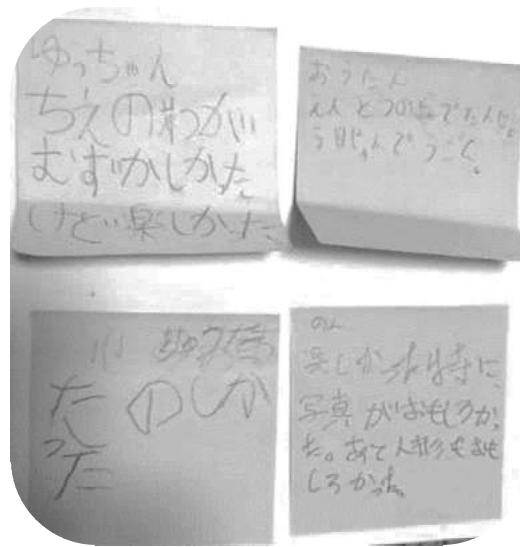
図表 3-27 児童養護施設クラスのアンケート結果—他事業との比較、希望回数（職員の五段階評価平均値、N=3）



加えて、他のプログラムと比較した、感受性の豊かさおよびコミュニケーション活性化に及ぼす効果については、運動系のプログラムと比較した場合のコミュニケーション活性化におよぼす影響以外については、同等かそれ以上の効果を感じる結果となっている。また、望ましい平均回数についても、年に 2~3 回という回答となっており、これについては、「月に 1~2 回維持して行った方が、効果を得られやすいと感じるため」という意見があった。一方、「これ以上だと子どもも多忙となり、またあきてしまう子どももいそうなので」という意見もあり、現状と同等か、年に 2~3 回程度の実施が望まれると考えられる。

感想文の自由記述の結果をまとめる。自由記述より、「楽しかった」、「友だちと〇〇を一緒に行うのが楽しかった」、「（具体的に）〇〇をつくるのが楽しかった」など、自分たちが自由に表現できる環境があり、友人と協力して物事に取組むことが楽しい、という声が多かった。

図表 3-28 児童養護施設クラスの児童の自由記入の感想



ワークショップはどうでしたか。おもったことを、じゆうに絵やぶんしょうにしてみてください



ワークショップはどうでしたか。おもったことを、じゆうに絵やぶんしょうにしてみてください



職員からの声にも、「自己肯定感を高める取り組みとしてかなり良い効果のあるもの」、「ぜひ継続して実施したい」、といったものがあり、今後の継続実施により、子どもたちの自己受容感、自己肯定感およびコミュニケーション能力の向上への期待があることがわかった。

図表 3-29 児童養護施設クラスのインタビュー結果

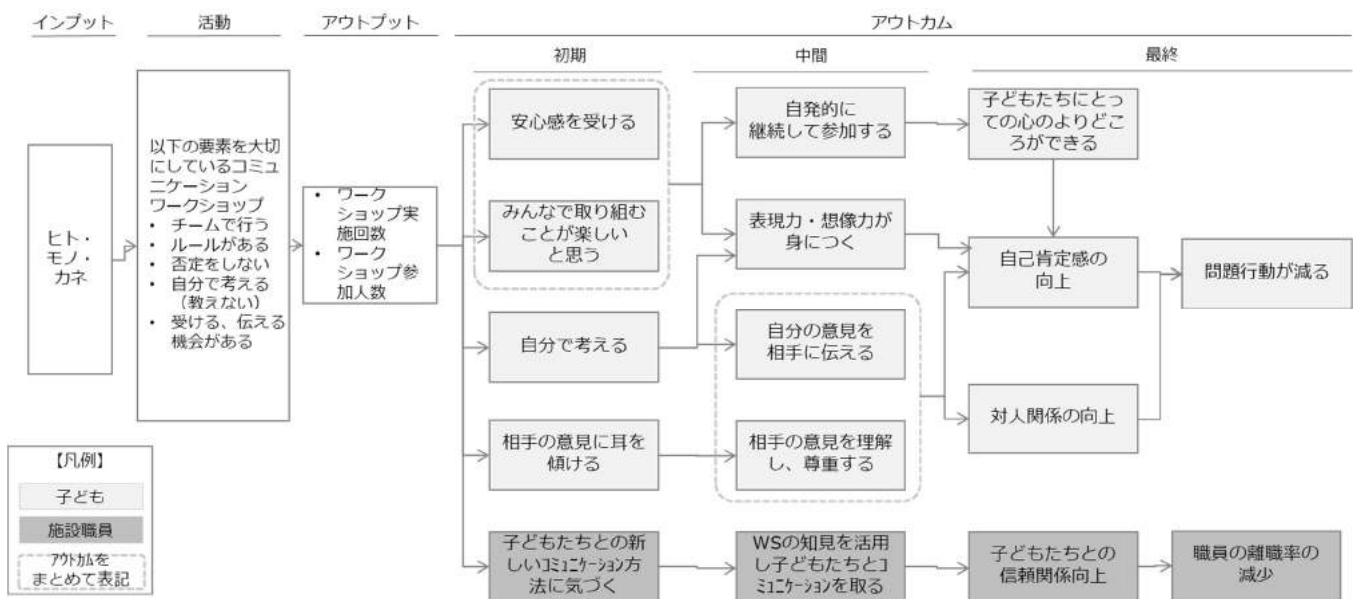
職員①	<ul style="list-style-type: none"> 非常に良い活動だったと思う。プログラムにも講師の方々にも、子ども達を無理せず否定せず惹きつけていくだけの力があつたと思う。 自己肯定感を高める取り組みとして、かなり良い効果のあるもの。とくに普段職員から児童へ指導的になってしまうため、主張が強くて叱られてしまうことの多いタイプや、逆に自己主張や自己表現の苦手なタイプの児童には、非常に有益であるように思った。 参加人数が増えればまた想定外のことが起きるかもしれないが、今後もぜひ、できれば継続的に実施していただきたいと思った。
職員②	<ul style="list-style-type: none"> 女の子たちは、初め講師の方々の元気の良さに多少尻込みしていた様子だったが、徐々に打ち解け、積極的に取り組んでいた。自分の意見が反映され、周囲に認められたことで自己肯定感に繋がっていると思った。 終了後、子どもたちに感想を聞くと「楽しかった。またやりたい！」と目を輝かせていた姿を見て、とてもありがたい体験をさせて頂いた。ぜひ、次回はたくさんの子どもの参加してもらいたい。大人も大いに楽しめる内容であったので、また次回も参加したい。

職員③	<ul style="list-style-type: none"> ・ 初めての子は少し入りづらい様子もあったが、徐々に自ら参加していく様子がすごいなと思った。 ・ 1回目よりも2回目の時の方がやる気満々の子どもがいて、継続してできることが良かったと思う。 ・ 最終的にはみんな楽しんでやっていくのがすごく、前半の部分があって子どもたちが和むことにより、最終的に表現ができるようになってきていると思う。 ・ 学園としてもぜひ続けて頂きたい、という気持ちがある。 ・ できれば職員も一緒にやっていきたいと思う。
-----	--

ワークショップの観察を通して、子どもたちは終始笑顔であった。職員や講師など大人に甘えたがる子どももいたが、講師陣がゲームなどを取り入れながら場を引っ張ることで、徐々に子どもたちは大人から離れ、一生懸命ゲームに取組み、集中力が増していくように見えた。初めての子どもが少し参加しづらい場合もあったということだが、子どもたち同士は元々仲が良く、講師とアシスタントの力を借りながら、話し合っワークショップに取り組んでいた。

以上の結果を踏まえて、プログラム開始時から修正したロジックモデルは下記の通りとなる。元のロジックモデルと比較すると、想定されていた「いじめが減る」というアウトカムの削除（元々施設でのいじめが想定できない）、「表現力・創造力が身につく」のアウトカムの追加などが主な変更点として挙げられる。

図表 3-30 児童養護施設クラスのロジックモデルの修正版



修正したロジックモデルを基に、SROI 算出を試みたが、学童クラスと同様、プログラムが形成段階にあり、活動と成果の因果関係が明確に示せないことなどから、算出は行っていない。

(ウ) 障がい者クラス

障がい者クラスでは、現場の負荷を考慮し、下記のようなスケジュールで職員にのみアンケートを実施した。また、実施したアンケートの内容は、ロジックモデルに対応するように整理される。また、関わっている教員には、ワークショップ後にインタビューを実施し、最終回の後に総括のアンケートに回答を依頼した。

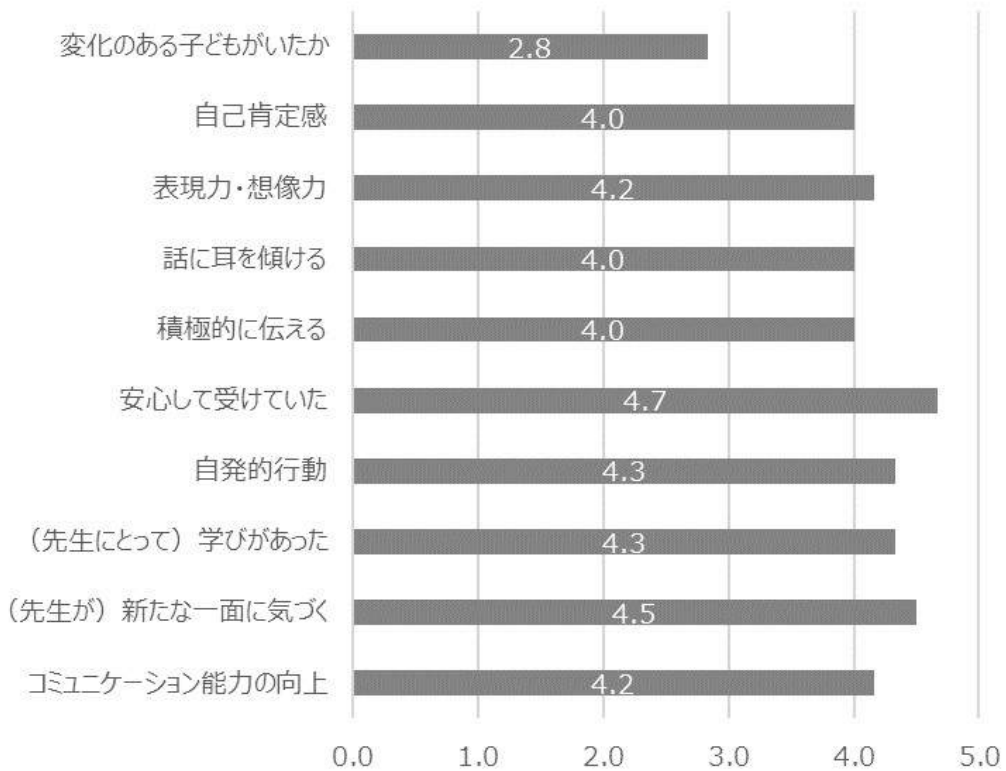
図表 3-31 障がい者クラスのアンケート回収数

対象	五段階評価アンケート	その他のアンケート	講師陣による自由記述
教員向け	終了時のみ（6部）	—	—

アンケートの結果をまとめると、下記の通りとなる。

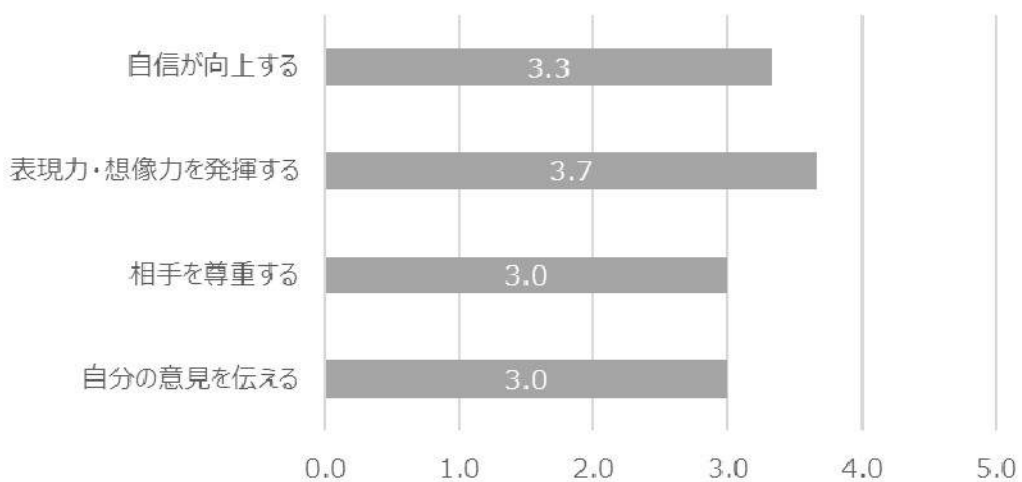
特別支援学校の教員からのアンケートでは、ワークショップを通して変化のある子どもがいたかについては、平均として五段階評価の3よりやや低い結果となった。これには「特別支援の子どもたちに1, 2回だと、慣れるところで終了してしまうので少し回数があった方がよいのかと思います」など、教員からのコメントからもわかるように、現状では数回の実施であるため、子どもの変化が見えづらいたことが一つの理由として考えられる。一方、それ以外の項目については全て平均値で4以上の回答となっており、特に「安心して受けていた」という項目では5に近い結果となった。これについては、「子どもたちが自由に表現をして、それを認めてもらった時、とても嬉しそうな表情をします。」といった教員のコメントからも、講師による安心した場づくりが行われていたことが伺える。加えて、「表現力・想像力」や「自発的な行動」といったアウトカム項目についても、「動き1つ1つが全て表現であると知れた」といった教員のコメントに象徴されるように、子どもたちが自由に表現する場として機能していたことがわかる。また、「子どもたちの表現の可能性の限界を決めないこと」、「子どもたち自身に自由に表現させることの重要さとその難しさについて」、「声の抑揚、表情の豊かさが子どもたちを惹きつけられることを再認識した」という教員の声から象徴されるように、指導方法などについて、教員にとっての学びとなることが示された。それらの項目のアンケート結果は平均値で4以上となっている。

図表 3-32 障がい者クラスのアンケート結果—ワークショップ後の変化（教員の五段階評価平均値、N=6）



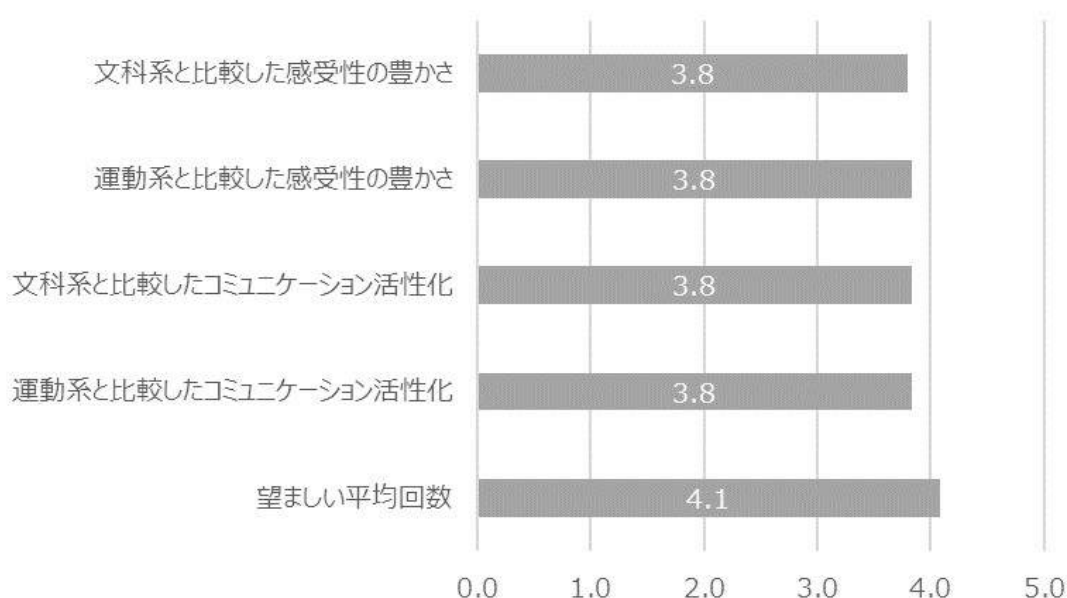
ワークショップ以外での長期的な変化については、「相手を尊重する」「自分の意見を伝える」といった項目については平均値が3となっているが、「自信が向上する」「表現力・想像力を発揮する」という項目においては平均値が3以上となっており、「表現力・想像力」に関しては特に高い認識がされていた。

図表 3-33 障がい者クラスのアンケート結果—ワークショップ以外での変化（教員の五段階評価平均値、N=6）



他の活動と比較したときの強さについても、平均として約 4 程度となっており、教員が高い効果を認識していることが示された。望ましい平均回数についても、年に 4 回以上と答えている割合が高く、継続した実施が望まれている。教員からのコメントも「定期的に行う度、子どもたちに定着してくると考える」、「年に 3 回あるとより子どもたちが自由にのびのびと動くことができるようになると思われる」など、定期的、長期的な実施を望むものが多かった。

図表 3-34 障がい者クラスのアンケート結果—他事業との比較、希望回数（教員の五段階評価平均値、N=6）



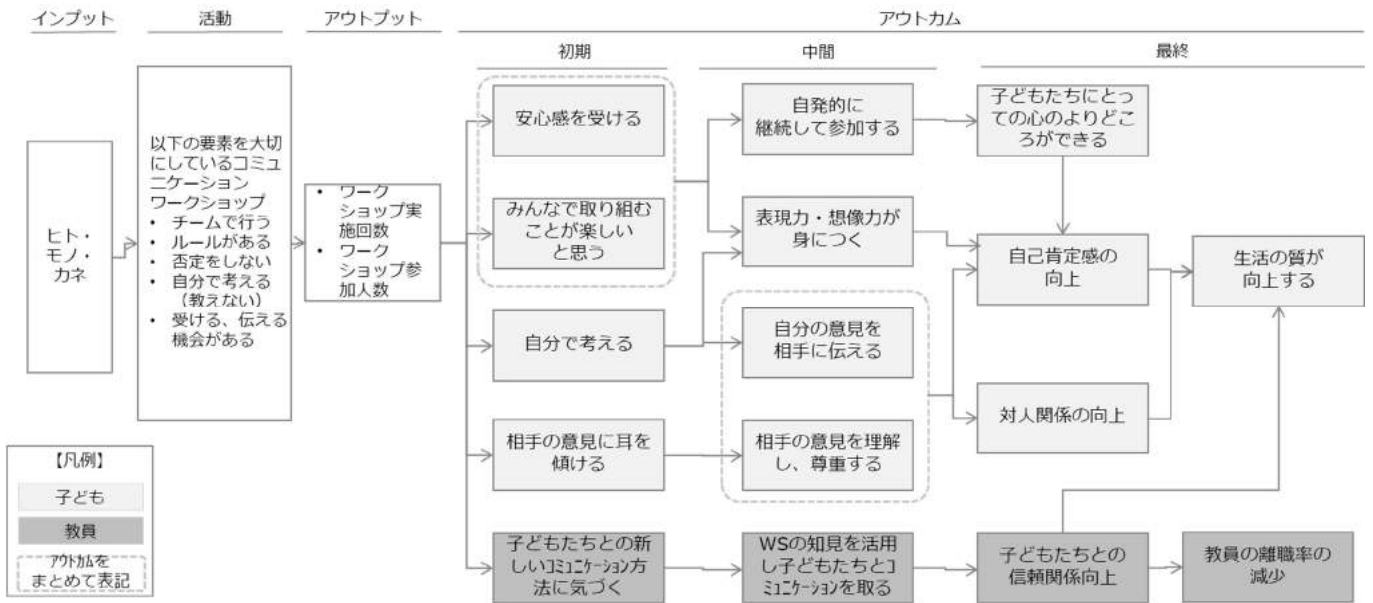
教員からのインタビュー結果をまとめる。子どもたちが安心してワークショップや学校行事の練習に取り組むことで、普段できないことができるようになる、成長することができる、といった意見があった。調査員が見学する中でも、生徒たちが非常に楽しそうにプログラムに取り組み、互いにコミュニケーションをとって関係性をうまく構築している様子が見受けられた。

図表 3-35 障がい者クラスのインタビュー結果

教員①	・ 子どもたちが表現に慣れているということに気づき、驚いた。ダンス等も音楽に合わせてすぐに多くの子どもたちが踊っていて、表現力が豊かだと思った。
教員②	・ 普段は学校にいないが、「安全な人」と子どもたちが認識する講師と一緒にいて、新しいことに取り組むことで色々なことができるように成長していくことができる。その上、子どもたちもその場で安心して思う。

以上の結果を踏まえて、修正したロジックモデルは下記の通りとなる。元のロジックモデルと比較すると、想定されていた保護者との関係性がなくなったこと（現時点では想定できない）、対人関係の向上の追加などが主な変更点として挙げられる。

図表 3-36 障がい者クラスのロジックモデルの修正版



修正したロジックモデルを基に、SROI 値の算出を試みたが、他のプログラム同様、プログラムが形成段階にあり、ワークショップだけでなく学校事業へのサポートが合わせてあったこと、活動と成果の因果関係が明確に示せないことなどから、算出は行っていない。

(エ) 高齢者クラス

高齢者クラスでは、アンケートを対象の高齢者および職員に配布し、下記図表 3-37 のように回収した。また、実施したアンケートの内容は、ロジックモデルに対応するように整理している。高齢者クラスは、「高齢者クラス」という名称ではあるが、高齢者に限らず多くの人に参加している（例えば高齢者向けプログラムのボランティアの方など）。参加者や関わっている施設職員に、ワークショップ後にインタビューを実施した。施設職員には最終回の後に総括のアンケートに回答を依頼した。

高齢者クラスは毎回同じ高齢者施設でワークショップを提供するが、参加者は施設内外を問わず募集しており、必ずしも同じ参加者ではない。

図表 3-37 高齢者クラスのアンケート回収数

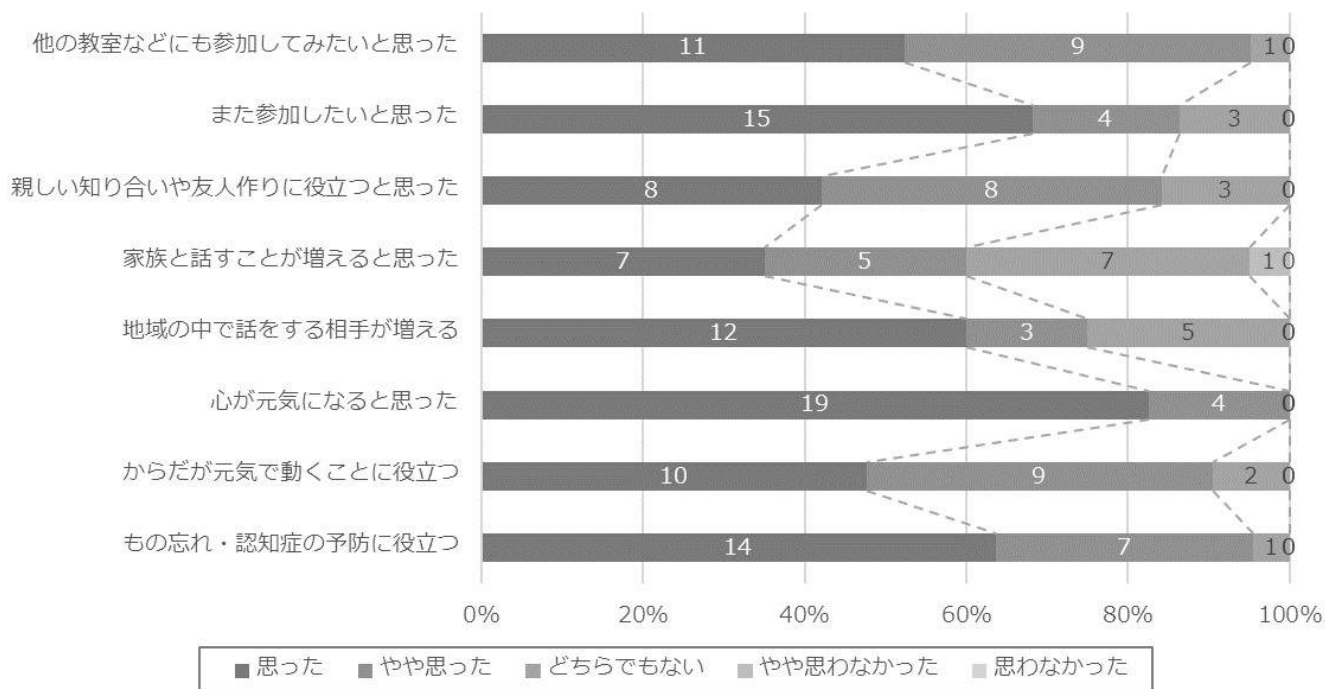
対象	五段階評価アンケート	その他のアンケート	講師陣による自由記述
参加者向け	開始時（23 部） 終了時（26 部）	—	ワークショップ開催時
施設職員向け	終了時のみ（17 部）	—	—

アンケートの結果をまとめると、下記の通りとなる。

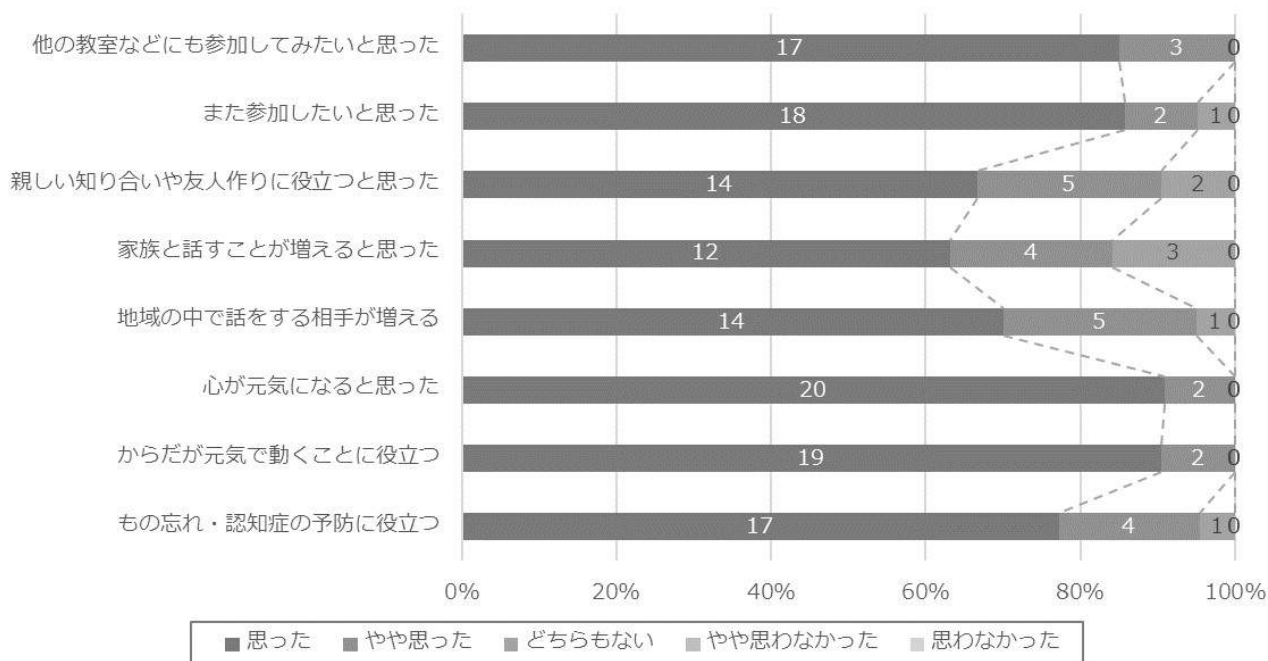
参加高齢者の開始時と終了時のアンケートを比較すると、その効果を感じている割合はいずれの項目でも高くなっている。開始時から「また参加したい」、「心が元気になった」といった項目は特に認識が高く、70~80%が肯定的な回答をしている。一方で、開始時においては「親しい知り合いや友人作りに役立つ」、「家族と話すことが増えると思った」の項目については五段階評価の 5 の回答が共に 40%程度、4 の回答まで入れると 80%、60%であった。終了時アンケートでは、これらの項目は 60%以上が段階 5、段階 4 まで入ると 90%近くになっている。特に顕著な変化があったのは「からだ元気で動くことに役立つ」で、元々 5 で回答していた人が 50%程度だったものが、95%となった。全体としても、肯定的な意見が占める割合が多く、開始時と終了時アンケートの結果を比較すると 86%から 95%へと伸びていることがわかる。参加高齢者の普段の生活について尋ねる項目については、終了時にのみ取得したため、今回は比較することができないが、長期的には生活状況、自立度や介護度等を合わせて測定することで、より健康状態や生活の質に紐づいたアウトカムを測定できると考えられる。

参加者からのコメントにも、プログラム開始時から「楽しかった」や「外に出るチャンスになった」というコメントがあったが、プログラム終了時にはより多くのコメントが寄せられ、特に「心が安定し、みんなと共同で行うことでとてもあたたかい場所・気持ちになって良い」、「毎月やってほしい」、「今日のようなのは週に 2 回くらいやれば絶対元気でいられそう。地域でふやしてほしい」、といった具体的に成果を感じているコメントが多くあった。職員からのインタビューについては後程記載するが、ワークショップで出会った人同士が仲良くなって一緒に帰宅する様子が見られるなど、人と人のつながりを作るプログラムとして機能することがアンケート結果でも示された。

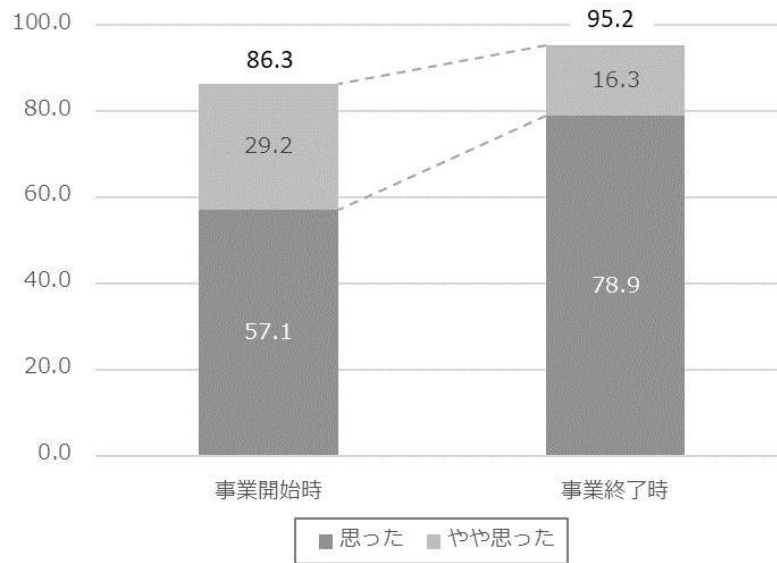
図表 3-38 高齢者クラスの開始時のアンケート結果（参加者、N=23）



図表 3-39 高齢者クラスの終了時のアンケート結果（参加者、N=26）



図表 3-40 高齢者クラスのアンケートの「思った」「やや思った」の回答割合変化（参加者、N=23、26）

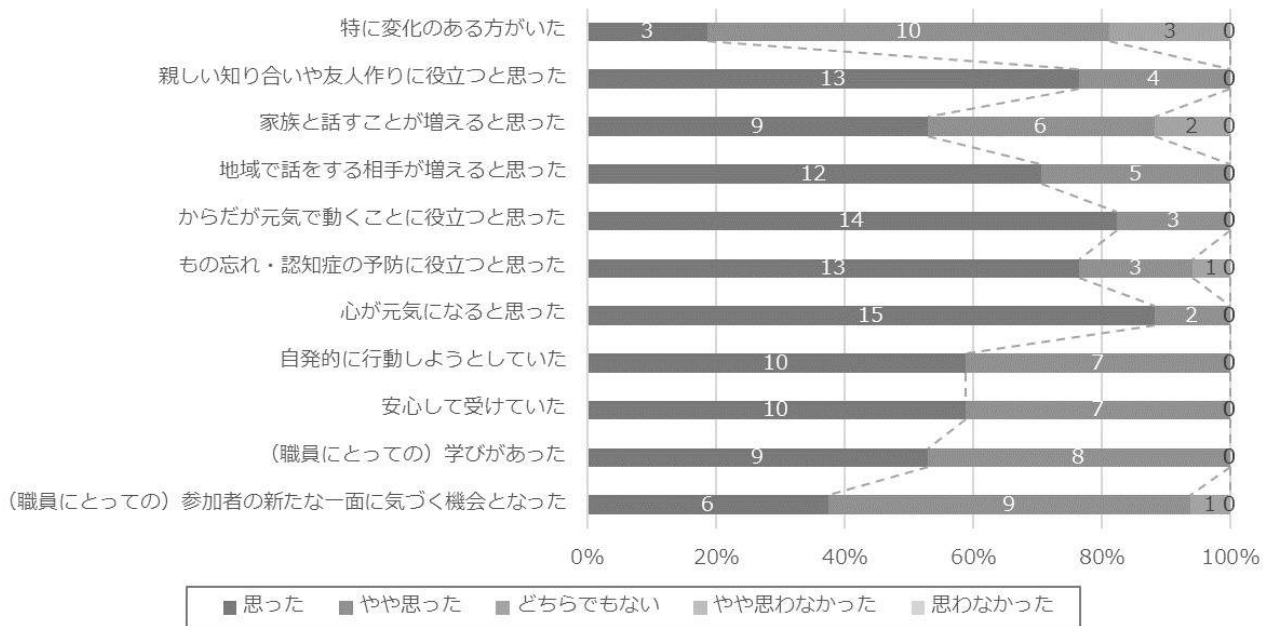


図表 3-41 高齢者クラスの参加者からのコメント

プログラム開始時	<ul style="list-style-type: none"> ・ 年を取ってきましたので忘れることが多く悩みますが、前向きでいきたいと思います。 ・ 外に出るチャンスになった。 ・ とても楽しく思った。
プログラム終了時	<ul style="list-style-type: none"> ・ 初対面の方ともワークショップを通じて一体感を持つことができ楽しかったです。ありがとうございました。 ・ 気持ちが明るくなりました。 ・ 呼吸のエクササイズで心が安定し、みんなと共同で行うことで最後は一体感があつた。とてもあたたかい場所・気持ちになって良いと思いました。 ・ 毎月やってほしいです。 ・ 今日のようなのは週に2回くらいやれば絶対元気でいられそう。地域でふやしてほしい。

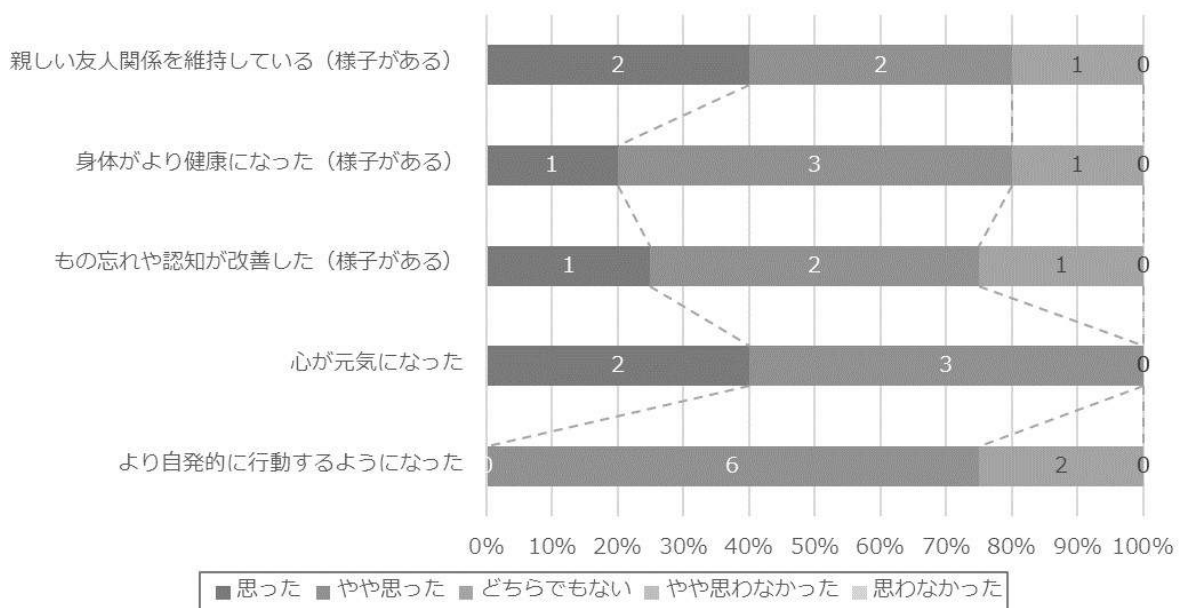
次に、職員からのアンケートの結果を示す。職員のアンケートはプログラム終了時のみに実施している。全てのアウトカム項目において、80%以上が肯定的な結果となっている。特に「親しい知り合いや友人作りに役立つ」、「からだ元気で動くことに役立つ」、「心が元気になる」については、約80%の人が五段階評価の5で回答している。これらの結果は参加高齢者の終了時アンケートについても、同等の傾向が得られている。「特に変化のある方がいた」という項目については、「表情が明るくなった。言葉を発することが多くなった」、「初めは緊張していた表情の方が最後はとても笑顔になった」などの声が寄せられており、後に記載するインタビューでも「こんなに笑っているのを見たことがない」という意見があり、笑い、互いに楽しみ、親しくなって参加者同士の関係性構築に効果があることが示された。職員にとっての学びについても、ほぼすべての方が肯定的な回答であり、「みんな知らない方と声を出し、同じことをしてこんなに楽しいことだと気づいた」、「誘導の仕方、表情など講師の明るさや言葉の明瞭さ」、「むりやりではなく体が動くと笑顔になる」などの学びがあったというコメントが寄せられた。

図表 3-42 高齢者クラスのアンケート結果—ワークショップ後の変化（職員、N=17）



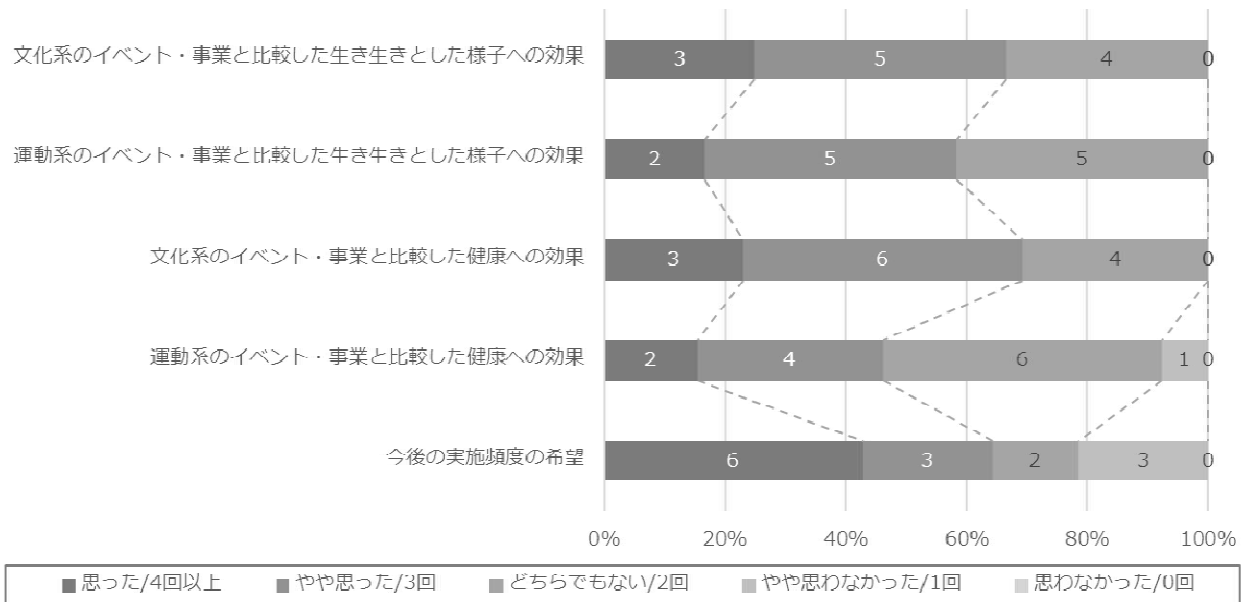
ワークショップの直後以外でも、変化が持続しているかを問うアンケートでは、入所・通所の高齢者の方を認識している施設職員の方のみが回答しているため、回答数が5となっている。アンケート結果より、全ての項目で約80%以上が肯定的に捉えており、特に「心が元気になった」という項目では100%が肯定的な回答となっている。また、施設内で親しい友人関係が維持されていることも示唆され、ワークショップの直後だけでなく、普段の生活にも影響があることが示唆された。

図表 3-43 高齢者クラスのアンケート結果—ワークショップ以外の変化（職員、N=5）



他の事業との比較に関しては、比較が可能な方だけの回答となっているため、回答数は 12 となっている。他の事業と比較すると比較的「生き生きとした様子」に対しても「健康への効果」に対しても、肯定的な意見が得られており（50～60%以上）、特に文化系のイベントや事業と比較したときには強い効果が表れると認識している回答者が多かった。継続回数についても、4 回以上と回答する人が 40%を超え、平均回数は 2.9 回となった。

図表 3-44 高齢者クラスのアンケート結果—他事業との比較、今後の実施頻度の希望（職員、N = 12、17）



最後に、職員からのインタビュー結果をまとめる。興味深いのは、多様な参加者が混在しているながら、皆が「（心と身体が）元気になる」という価値を感じ取っていることである。特に高齢者の方は年を重ねることにできることが減る中で、自由さがあがりながら様々な役割を担うことにより、自己効力感、自己肯定感を高めることができると示唆される。複数回のプログラムの様子からも、施設内外からの参加者にリピーターが複数人おり、毎回楽しそうに熱心に参加していることがわかり、子どもだけでなく大人に対しても、プログラムが大きな価値を持つことが示された。さらに、施設職員がワークショップに共に参加することで「ケアに活かせる大きな気づき」があったという声が多く、施設職員の学びにつながることで、ケアの質向上にも役立つことが示唆された。

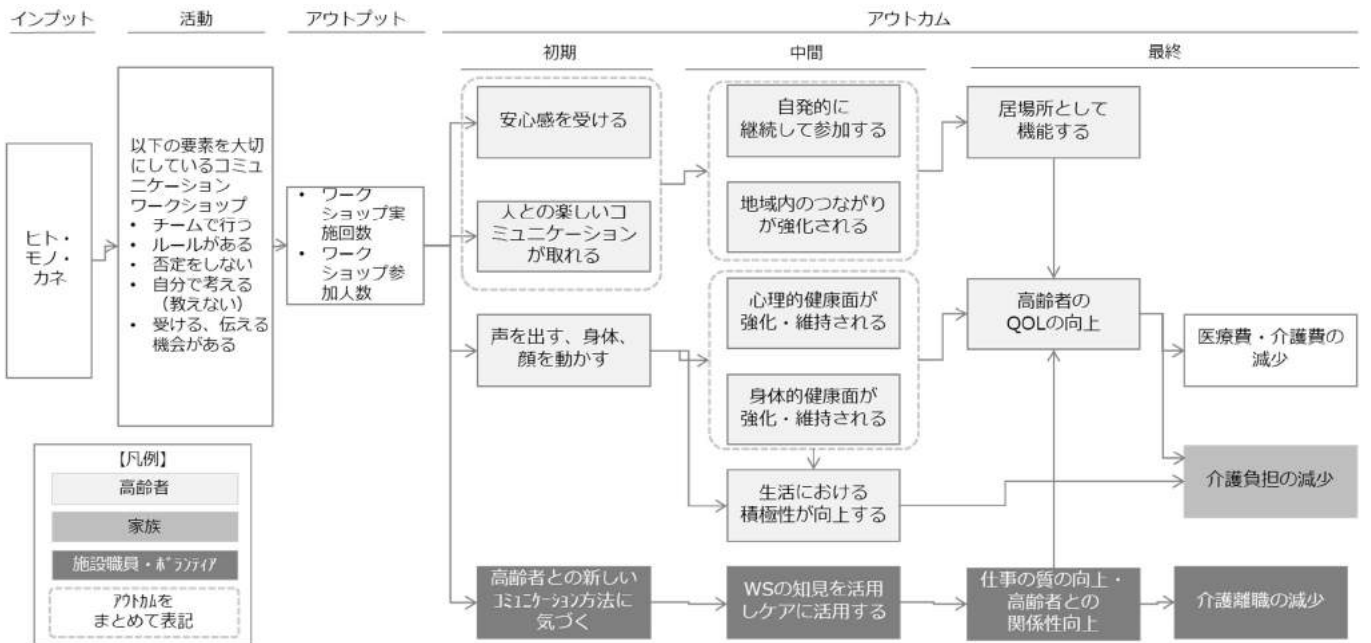
図表 3-45 高齢者クラスのインタビュー結果

参加者（高齢者向けのレクリエーションボランティア経験者）	<ul style="list-style-type: none"> ・ 声を出す機会となって、高齢者の方に良いと思った。自分は紙芝居のボランティアをやっているが、参加型でできるというのは素晴らしいと思う。 ・ 認知症のレベルや耳の遠さにはばらつきがあるので、今後よりケアがあるとさらに良くなると思う。
デイケア担当職員	<ul style="list-style-type: none"> ・ みんなが一緒に難しさに関係なく全員で参加できるのが良い。 ・ 自分の役割あるのがよい（人形の表現）。 ・ 自由で正解がない、「なんでもいいよ」と否定されないというのが素晴らしい。 ・ 自分の描いていた世界と他の人が描く世界が違うのが面白く、その場で「すてき」と褒められることも高齢者の方々にとってはめったにない機会だと思う。 ・ 他の職員にもぜひ勧めたい。

<p>特別養護 老人ホーム 担当職員</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ (入所者の) 仲が悪い人同士が仲良くなっていて、びっくりした。ワークショップが終わってから帰るときに、自ら声を掛け合う様子には驚いた。参加型のなせるわざだと思う。元々仲良くする力はあるはずなので、それを引き出せるような関わり方を考えさせられた。 ・ 普段は見学型のレクリエーションが多いが、参加型のプログラムは利用者同士のコミュニケーションにつながってよいと思う。 ・ 最初から安心感のある雰囲気づくりが素晴らしいと思う。みんなが笑顔で受け入れられている場がすごく良いと思う。 ・ 介護の現場、ケアの現場でも非常に活かせるコンセプトだと思う。 ・ 地域の活動にどれだけ参加しているか、という高齢者施設にとっての指標があるが、大人数での移動が大変な中で、施設内でやってもらえると、コストがかからずできて助かる。 ・ 一人耳の遠い方がいるが、普段よりもより集中してきちんと聞いていたと思う。
<p>施設長</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ 車いすの人もみんなが参加できるというのが良い。 ・ ある高齢者の方の笑いが止まらないくらい笑うのを初めてみた。 ・ このワークショップで友達ができて、帰りは知らない人同士と一緒に帰って行ったことに驚いた。知らない人同士、ご近所同士がつながっていけると思うと素晴らしい。家から出てこない人にも、口コミで広がっていけばよいと思う。 ・ 一人暮らしだから声出さない、という人も多い中、大きな声を出せる機会があるのは健康面にとっても良いと思う。 ・ 役割を奪われてしまうが増える高齢者の方が、役割を与えられるという設計がよいと思った。自己肯定感を高め、多様性を認める雰囲気がある。 ・ 介護の仕事に対しても、とても重要な考え方が学べるので、他の職員にもっと出てほしいと思う。

以上の結果を踏まえて、修正したロジックモデルは下記の通りとなる。元のロジックモデルと比較すると、最終アウトカムの整理が主な変更点として挙げられる。特に長期的に見れば家族の介護負担の低減になることが見込まれるため、最終アウトカムに追加した。

図表 3-46 高齢者施設のロジックモデルの修正版



修正したロジックモデルを基に SROI 算出を試みたが、他のプログラム同様、プログラムが形成段階であり、データが不足していたため、算出は行っていない。

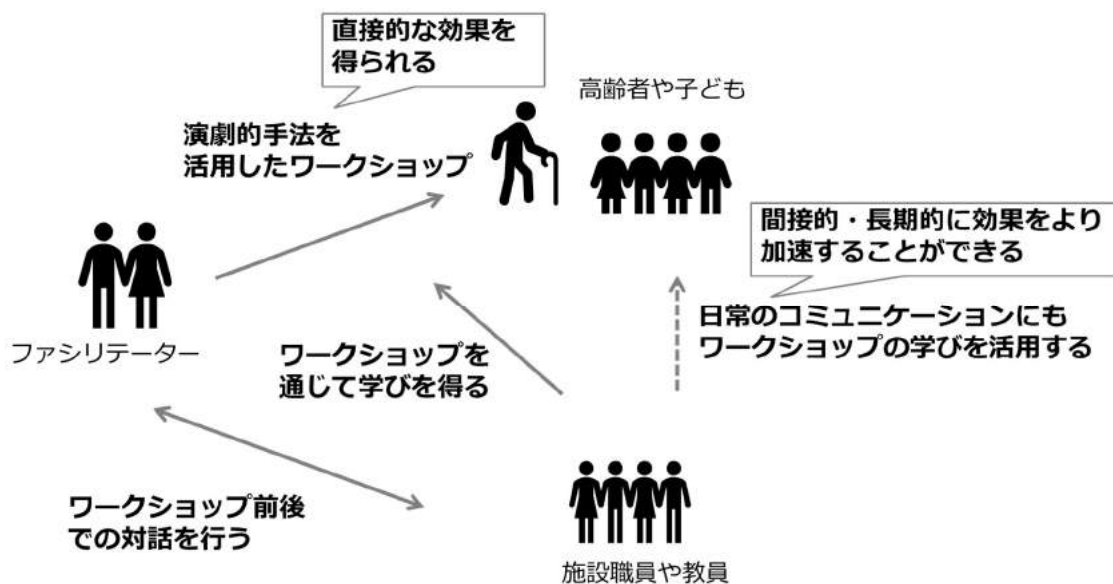
3.1.5. まとめと結論

コミュニケーションワークショップでは異なる 4 つの協働先と共に、異なる対象者に対して同様のワークショップを実施した。いずれのクラスも高い成果が表れていることが、アンケートやインタビュー等から示された。印象的だったのは、どのクラスでも、より効果を生み出すために定期的に継続して実施してほしい、という希望が協働先から寄せられたことである。教育や福祉の現場では、現場を担う教員や職員の業務負荷が高く、ルーチン化、あるいは施設そのものが閉鎖的になりがちになってしまうとも言われる。演劇的手法を活用し、「一人一人の個性を大切に」、「否定しない」、「色々な表現を受け入れて伸ばす」、といった要素を大切にして行うプログラムは、ワークショップを受ける子どもたちや高齢者に効果があるのはもちろんだが、そうした姿を見た教員や職員にとって大きな気づきとなることが示された。日常の現場を担う教員や職員がワークショップに参加、見学をすることで学びを得ることは、普段の業務に変化をもたらす、より継続した効果を生み出すことが期待される。本プログラム実施の段階では、高齢者や子どもたち（直接の対象者）の先にいる家族等、より広い関係者には（関係性構築やプログラムにかかる時間の課題等から）アプローチできていないが、今後継続していく中で、こうした関係者への波及効果を確認することも重要である。

また、教員や職員が学びを得られるのは、単にワークショップを見学してもらい、参加してもらい、という姿勢だけではなく、西海氏を始めとする講師がワークショップの前後に丁寧な対話、議論を協働先の担当者と実施していることがあるからだと考えられる。協働先が何を求めている、どういうワークショップをすべきなのかを設計しながらも、かといって求めていることの御用聞きにはならない、そういった姿勢がワークショップの価値を生み出していると考えられる。

今後、これらの施設や学校と協働しながら長期的、定期的にワークショップを行うことができれば、今回ロジックモデルで示したようなアウトカムを達成していくことができると考えられる。

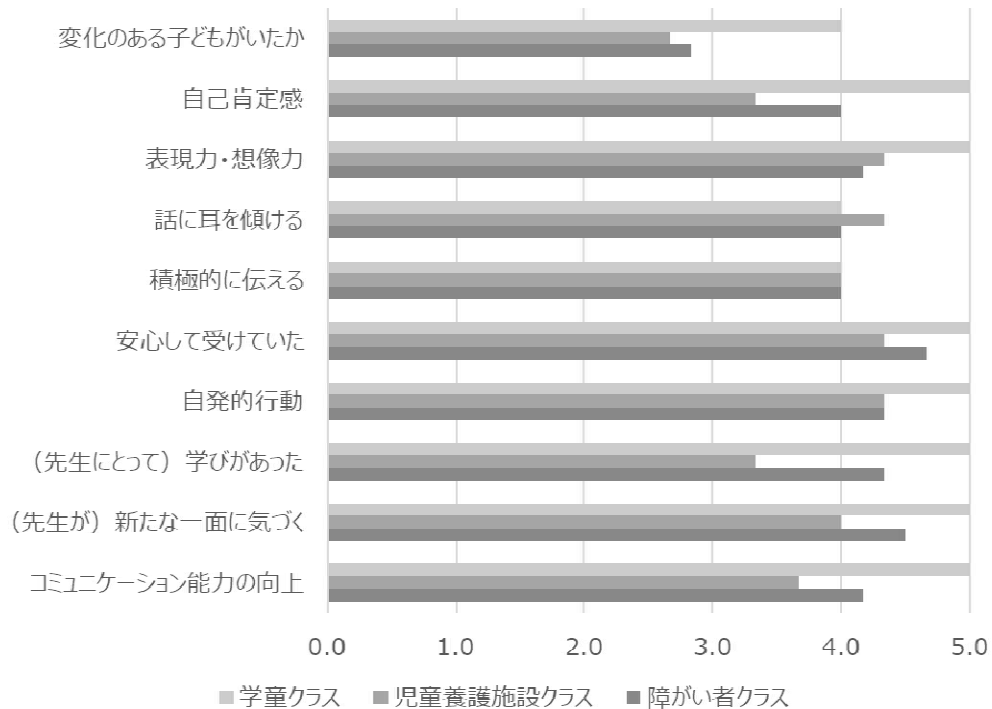
図表 3-47 コミュニケーションワークショップの関係者の関係図



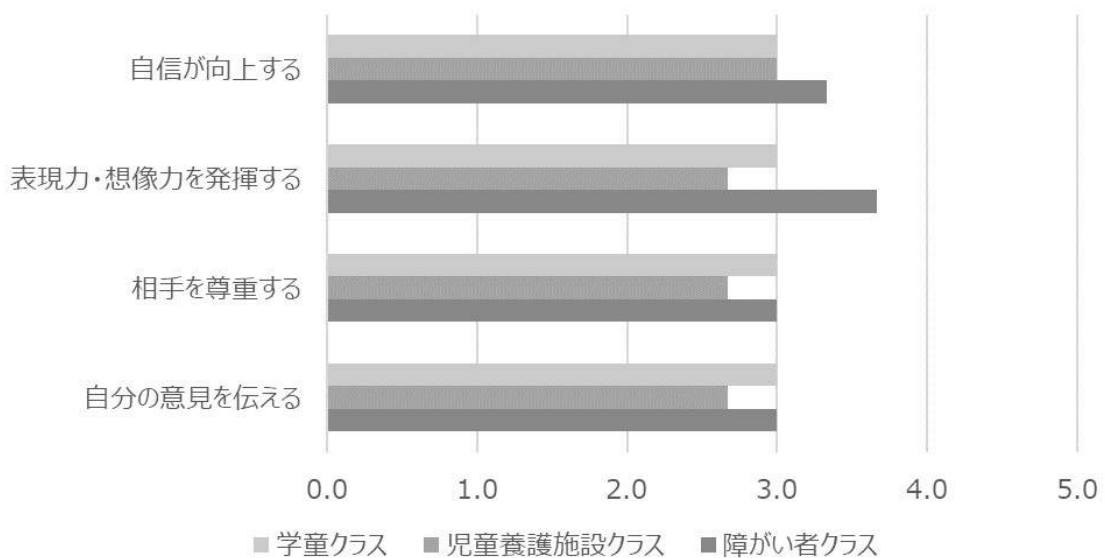
また、価値の認識はそれぞれの協働先で異なることも示唆された。特に、高齢者施設向けのワークショップ以外はいずれも子ども向けのワークショップであったが、それぞれの教職員のアンケートの結果には差がある。学童の教員の回答数は 1 のため単純に比較できない部分もあるが、学童クラス、児童養護施設クラス、障がい者クラスの教職員の結果の比較を、下記にまとめと考察を示す。

教職員のアンケート結果の比較により、比較的学童クラスと障がい者クラスにおいて成果が強く認識されていることがわかる。特に「自己肯定感」、「教員にとっての学び」、「コミュニケーション能力の向上」については、児童養護施設クラスに比較して高い結果となっている。加えて、障がい者クラスでは「表現力・想像力を発揮する」というアウトカム項目が長期的な変化についても高い結果となっていることが特徴的である。

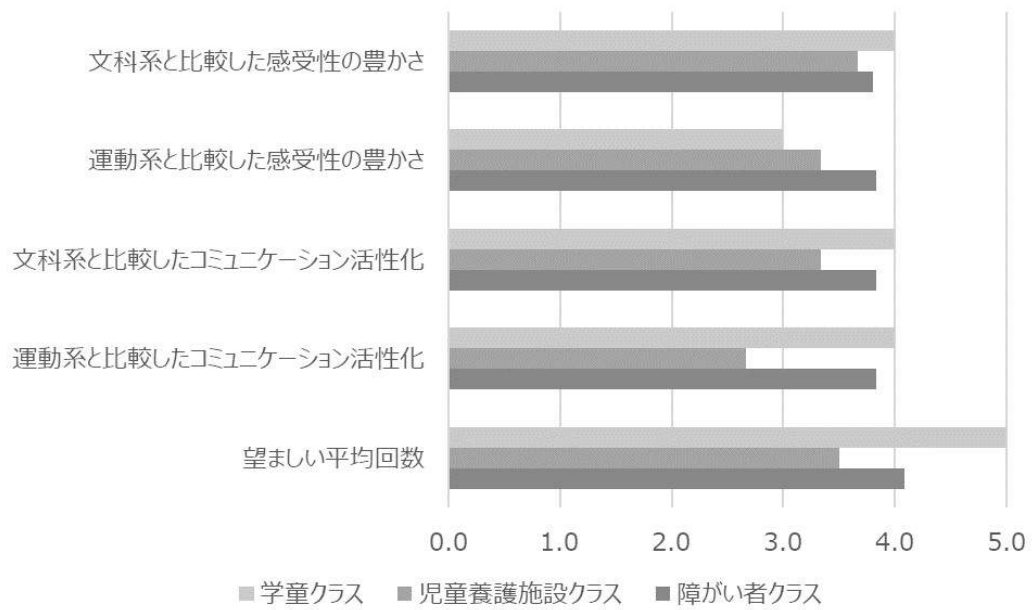
図表 3-48 ワークショップ後の変化に関する教職員のアンケート結果の比較



図表 3-49 ワークショップ以外の長期的な変化に関する教職員のアンケート結果の比較



図表 3-50 他の事業との比較と希望する平均回数に関する教職員のアンケート結果の比較



3.2. 若者自立支援演劇ワークショップ（大宮クラス）

本プログラムは埼玉県さいたま市大宮区にある「さいたま市若者自立支援ルーム」（運営：NPO 法人さいたまユースサポートネット）の利用者を対象として実施した、若者自立支援を目的とした演劇ワークショップである。演劇ワークショップを半年間に渡り隔週ペースで開催し、最後には成果発表としての演劇公演を行った。

図表 3-51 若者自立支援演劇ワークショップ（大宮クラス）の講師、コーディネーター、調査員

講師	板倉哲・佐藤尚子
講師アシスタント	島野仲代・枯木彩那・板倉哲
コーディネーター	白木匡子
調査員	大沢望

図表 3-52 若者自立支援演劇ワークショップ（大宮クラス）の概要

対象者	若者自立支援ルーム利用者（13～30 歳）
活動場所	さいたま若者自立支援ルーム（さいたま市）
プログラム目的	高校中退者・不登校やひきこもりなど社会的に孤立している青少年に、演劇ワークショップを行い、コミュニケーションを培いながら、演劇を通して表現する事にもチャレンジしていく。最終的には多くの地域の方に成果を見てもらえるよう、発表をする。発表することで社会的にもこの活動を広め、居場所を求めている若者達に届けていく。
プログラム概要	高校中退、不登校やひきこもりなどの若者たちを対象に、居場所づくりを行なっている、NPO 法人さいたまユースサポートネットが運営する「若者自立支援ルーム」に集まる青少年を対象に、月に 2 回演劇のワークショップを行う。そこに集まっている中高生から 30 代までの若者は、ひきこもり、虐待、不登校、貧困など一人一人別々の課題を抱えている。「あいさつができない」「自分の気持ちを伝えることができない」などの状態から、少しでもコミュニケーションをとることが出来るようにワークショップを行い、自立への後押しの一にする。期間は半年間、最後の月にはルーム内での発表をする。運営に際しては、ルームを支えるボランティアの方にも協力をお願いする。
実施時期・期間	平成 29 年 6 月～12 月 全 16 回（各 2 時間前後） その他、公演映像の上映会 1 回

3.2.1. プログラムの背景と目的

本演劇ワークショップ（以下、WS）の舞台となった「さいたま市若者自立支援ルーム」（以下、ルーム）は、さまざまな理由から悩みや問題を抱え、社会において孤立感を感じている若者たちに、安全・安心に過ごせる「居場所」を提供している。職員やボランティアに見守られ、他者との交流やイベントの参加などを重ねていながら、利用者は達成感や自己肯定感を少しずつ得ていく。その結果、働く意欲が芽生えて就職活動を開始したり、掃除や調理など生きるために必要な技術を習得したりしながら、自立に向けて心とからだを調べていく。

ルームの運営内容としては、平日の日中に開設している、雑談や絵画、手芸、共同での調理、英語などの曜日が決まっているプログラムや、季節行事に連動したイベントの開催が中心となる。個々の利用者の事情を考慮し、職員間で情報を共有し、他の支援機関と連携してきめの細かい支援を目指している。

本プログラムは、ルームで平日の日中に開設しているプログラムの一つとして導入したものである。ルームの一室にて、WS を半年間に渡り隔週ペースで開催した。参加は登録制ではなく、ルーム利用者であれば自由に出入りできる無料のプログラムとして行われた。コミュニケーション能力や自己肯定感を培いながら、演劇を通して表現することへチャレンジしていき、最終的に参加者みんなで何らかの作品の発表が出来るようになることを目的とした。

3.2.2. プログラムの内容

(1) 初期～中期（6月～9月）

毎回の参加者数は平均 10 名。少ない日は 7 名、多い日は 16 名と、日によってばらつきがあった。WS の途中で部屋を出入りする参加者も多い。興味がある内容にだけ参加し、興味がない内容や難しそうな内容になると部屋を出て行く参加者もいた。素晴らしく演技センスが良い青年がいる一方で、漢字が苦手な台本を読むのに苦労する参加者もいた。演技への関心の有無や意欲の高低を含め、参加者は多様であった。

講師は参加者一人ひとりの状態に気を配りながらプログラムを進めていった。最初はシアターゲームで楽しみながら動く、人と繋がる、声を出すということを参加者に体験してもらい、そして段々と朗読や簡単なパフォーマンスに挑戦していった。また、講師と参加者の関係が一方通行にならないように、講師の名前をニックネームで呼んでもらうなどの工夫をした。

WS の初期～中期（6月～9月）は下記のような内容を中心に行われた。

図表 3-53 初期～中期の WS 内容（一部抜粋）

実施内容	詳細
シアターゲーム 「ピンポンパン」	円陣になり、時計まわりに 1 人目が「ピン」、2 人目が「ポン」、3 人目が「パン」と声を出し、「パン」を言う人は次に「ピン」を言う人を指さしながら声を出す。順番をまちがえたり、指さしを忘れたり、指をさされたことに気付かなかった人が負けになる。
シアターゲーム 「わたし あなた」	円陣になり、講師に想像上のボールを投げられた人が、それを受け取りながら「わたし」と言い、他の人に視線を向けて「あなた」と言いながらボールを投げることを繰り返す。ボールの投げ方に強弱を付けたり、表情豊かに行ったりといった様々なバージョンがある。
関今日子「ひとことじてん」 の朗読	例えば、驚いた様子で「あー」、大っ嫌いという様子で「いー」というなど、表情をつけて「あいうえお」を音読していく。
谷川俊太郎の詩「イルカ」「サル」 「カッパ」「生きる」などの朗読	群読を行ったり、立候補制で一人での朗読を行った。リズムが難しい詩への挑戦や、情感を込めて朗読することへの挑戦が行われた。
講師作のコントやミュージカル	講師の板倉氏が小学生向けワークショップの為に書いた戯曲「地球防衛隊のカエル」などのコントやミュージカルの台本を用いた。最初は台本読みから始め、次第に身振り手振りを交えながら読んでもらい、最終的には芝居の指導を加えながら本格的に役を演じてもらった。

シアターゲーム「ピンポンパン」の場合は、前の人につられて「パン」が上手いかない様子などが見られたが、皆一生懸命に取り組んでいた。ミュージカルの場合は、楽譜を配り、まずは歌を皆で歌った。詩の朗読に関しては、詩の中に出てくる場所や登場人物の年齢や肌の色、建物や情景などを創造しながら読んでもらうなど、講師からのアドバイスを少しずつ加えた。WS 初期にコントをやっていたのは、演者が観客の反応、感動を実感しやすいからだ。

参加者からのリクエストとして「歌は苦手なので、詩の朗読であれば参加したい」という声があった際には、講師は詩を用意した。また、連続して参加してくれる参加者へは、新しい課題を出しながら進めていった。演技のセンスがあると感じられた参加者に対しては、コントやミュージカルにおいて、人物の動機・目的・行動を分析してもらいながら、何度も同じ場面を演じてもらう「返し稽古」を行うなど、本格的な稽古をつけた。朗読したい詩を自主的に持参する参加者もいた。回を進めるうちに、それぞれが「何を表現してもよい」と安心できる場になってきたようだった。参加者が固定化してきた頃に、マンネリの打破と人寄せのために新たに紙芝居を導入してみると、目新しさもあってか、その回は普段より多くの参加者が集まった。

コントの一局面に、メイドカフェの店員の芝居があった。最初の頃はセリフを読むことさえままならなかった男子が、赤面しながらもメイドカフェの店員を演じた。彼はその役柄について、WS 以外の時間にも、WS 仲間たちと一緒にルームのみんなの前で楽しく演じていた。これは一つの大きな変化と言える。また、WS に他の子を誘って連れてきた参加者もいる等、少しずつ WS の影響がルーム内で広がっていった。

図表 3-54 シアターゲームの様子



(2) 公演稽古期 (10~12 月)

9 月になり、作品の上演発表の提案が講師より参加者に対して行われた。参加者は、最初はお互いに様子を見るような空気だったが、徐々に反応が返ってきた。自信はないが、みんながやるならやってみようという意見が大多数となった。参加者に、新しい課題に挑もうという意欲が生まれていた。そして、毎年 12 月末にルームで開催されているクリスマス会で、作品の上演発表に挑戦することになった。紙芝居や詩の群読も検討されたが、芝居をやることになった。演目は映画『俺たちは天使じゃない』を参考に講師の板倉氏が執筆した『メリークリスマス』。上演時間は約 20 分。参加者それぞれの意欲と能力を勘案しながら台本は執筆された。

10 月から本格的に公演の稽古を開始した。公演稽古期になると、WS 参加メンバーの固定化が進んでいき、毎回の参加者数は平均 8 名となった。そのうちの常連組は 5 名前後であり、キャストは脱獄囚 2 名と、失語の少女と盲目の母親、さらに神父役などが設定された。キャストの人数に合わせて配役を増やせるようにし、さらに

セリフを覚えていなくても参加できるように、台本を読みながら演じられる語り部役を設けるなど、ギリギリまで参加の受け入れができる体制にした。途中から参加できなくなった参加者もいたが、ルームのボランティア職員の方がその代役を務めた。

また、各自の衣装や小道具について参加者自身が提案したり、公演の宣伝ポスターを参加者が自作したり、舞台装置づくりをしたりと、演技だけではなく、舞台制作への自主的な関わりが参加者たちに見られた。

(3) クリスマス会（公演当日）

毎年ルームで開催されているクリスマス会の演目の一つとして演劇を行った。クリスマス会は参加費 500 円で誰でも参加できるイベントであり、ルーム利用者に加え、地域の多くの人たちが参加する。オープニングの演目として行われた演劇には、観客、職員を含めると約 90 名が参加し、客席は満杯になった。

ある程度の高さがある舞台の用意が課題だったが、ルームの所長が自ら舞台を作成してくれた。表面が化粧板の本格的な平台だった。衣裳も小道具も揃えた。照明と音響のプランはプロの方が担当し、当日会場に照明が入ると、目を輝かせて喜んでいるルーム利用者もいた。

公演への出演者は計 9 名（ルーム利用者 6 名、ルームボランティア職員 3 名）となり、本番では出演者たちは生き生きと演じた。セリフが多い脱獄囚役の 2 人はアドリブで楽しむ余裕を見せ、それが大いに観客に受けていた。全員がそれまでの稽古以上の最高の出来栄だったと言え、観客の方たちもとても感銘を受けていたようだ。

図表 3-55 クリスマス会の演劇の様子



公演終了後にはルーム内で打ち上げが行われ、出演者同士での労い、そして他のルーム利用者が出演者を労う光景が見られた。公演の感想を問うために、出演者を含むルーム利用者およびルーム職員にインタビューを行い、また観客には感想アンケートを配布し、回答してもらった（図表 3-56）。

図表 3-56 公演終了後のコメント

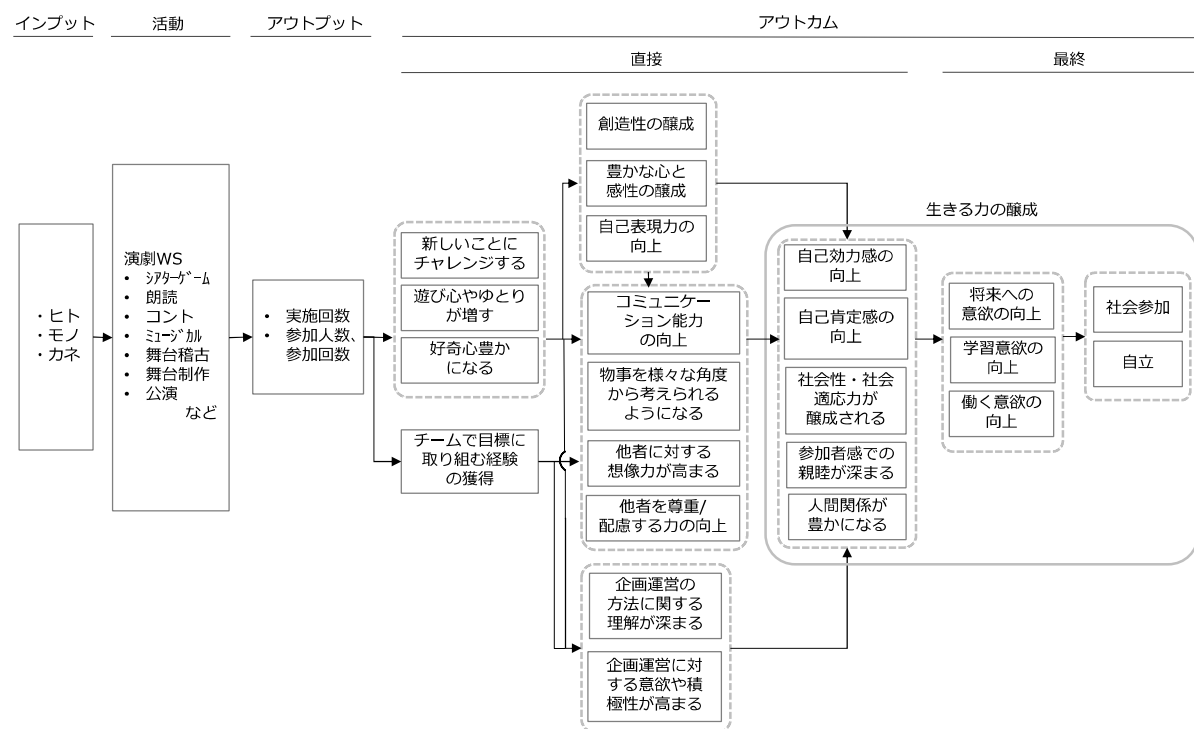
<p>ルーム利用者</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ 練習時間は多くは取れませんが、みなさんにどうい風な受け取り方をしてもらえるか、どうい風に感じて頂けるかというのを重点において演技をしました。色んな役があつてこそ自分の役だと思つていますので、演劇に感動した方は、ぜひ他の演者の方も労つてもらえると幸いです。(出演者) ・ 演じてみたら、予想以上に評判が良くて嬉しいです。自分の演じた役柄が、だんだん、作中のものとは思えなくなつていて、知らないうちに素の自分を出したのかもかもしれません。今日の演劇がきっかけで、もう少し演劇に入り込んでくれる方が増えることを願つています。(出演者) ・ 役柄が難しくとても緊張しましたが、また演劇をやりたいと思います。(出演者) ・ お客さんが楽しんだり、笑つたりしているのを見て、すごく嬉しかったです。参加して楽しかったです。(出演者) ・ 体調が良くなくWSに参加できなくなつていましたが、次は体調を整えてまたぜひ参加してみたいです。(WS参加経験のある観客) ・ クリスマスにふさわしい演劇でとても良かったです。出演者も演技がとても上手でした。馴染みの人たちが沢山出演していたので見ていてとても楽しかったです。また、演劇をやってくれると嬉しいです。今日は良い日になりました。(観客) ・ 少ない練習の中で大変だったかと思いますが素敵な演劇を見させて頂きました。内容もとても感動的でした。楽しいクリスマスプレゼントに感謝いたします。来年またルームで演劇ワークショップがあれば参加したいです。(観客)
<p>ルーム職員</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ 楽しかったです。みんなとても良い演技でした。自分の演技も良かったと思うので、自分を褒め称えたいです。今度機会があれば、ぜひ利用者みなさんもやってもらいたと思います。ハードルは高くないので、この楽しさを共有できたらと思います。(出演者) ・ 普段と違う彼らを見られてとても楽しかったです。話の構成も面白かったです。舞台がなかったらそんなに接しない利用者同士の関係性もあつたと思いますが、すごく親しみを持った感じでやってくれていて、泣きそうになりました。(観客)
<p>地域の方たち</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ 若さあふれる演技に感心しました。感激。 ・ すごく良かったです。5回の練習とは思えないくらいの完成度でした。素晴らしい演劇をありがとうございました。 ・ よくセリフを覚えたと思います。うまかった。自信をもって生きて下さい。 ・ 出演者のみなさんの一生懸命さが伝わってきました。楽しんでいる様子もよかったです。 ・ 短い時間の中で練習ご苦労さまでした。感動させられる演技でした。これからも頑張つて下さい。 ・ 良かったです。世の中は奇跡の連続かも。そして希望を持って生きることを感じます。クリスマスにふさわしい劇でした。

3.2.3. 想定されるロジックモデル

下記の図は、調査の総括として調査員が作成した、本プログラムのロジックモデルの全体像である。調査員のファシリテーションのもとで講師が作成した、WS 参加者の変化の過程に焦点を当てたロジックモデルを土台としている。その中であげられた各アウトカムを再整理し、文言を抽象化・一般化したものである。結果的に、「若者自立支援演劇ワークショップ（東京クラス）」のロジックモデルと同内容になっている。

図表 3-57 プログラムのロジックモデルの全体像

対象プログラム	さいたま若者自立支援ルームの利用者に向けた演劇ワークショップ
対象者	WS 参加者
目的	コミュニケーション能力を培いながら、演劇を通して表現する事にもチャレンジしていく



本プログラムの目的はルーム利用者の自立支援であるため、プログラムにとっての重要な受益者はルーム利用者（WS 参加者）になる。ルーム利用者が自己効力感や自己肯定感を少しずつ得ていく結果として、働く意欲などが芽生えていくという、ルームの運営理念も反映した内容になっている。

3.2.4. 指標測定およびインタビューによる検証結果

(1) 調査の概要

①調査の目的

本プログラムにとっての重要な受益者であるルーム利用者が WS に参加することによって、自立に向けた成長をしていくことが本プログラムの成果である。また、参加者個々の観点だけでなく、本プログラムが全体として協働先であるルームの運営に貢献したかどうかも重要な観点である。そこで、本プログラムの成果を検証するために、

WS 参加者（ルーム利用者）の変化と、ルーム運営における本プログラムの貢献度合いの把握を目的とした調査を実施した。

②調査の方法

a. 講師陣による毎回の内容の記録

毎回、WS 終了後に講師陣は振り返りのミーティングを開き、次回の WS に向けた改善点などを話し合った。その内容は、実施内容及びその意図、参加者の様子などとともに、振り返りワークシートに記入した。また、調査員自身も計 6 回 WS に参加し、内容の確認を行った。

b. 講師によるロジックモデルの作成

プログラム開始段階では、予定している活動内容とその目的の確認を講師と調査員との間で行い、その上で想定されるアウトカムのアイデア出しを行った。そして、プログラム終了段階で、開始段階に想定したアウトカムと実際に参加者に見られた変化とを照らし合わせながら、WS 参加者の変化の過程に焦点を当てたロジックモデルを講師が作成した。それにより、あるべきプログラム目標および WS 参加者の変化の可視化を試みた。

c. インタビューと質問紙調査

参加者にはアンケートを兼ねたリクエストカードを毎回の WS 終了後に配布し、感想や要望についての声を集めた。WS の常連となった参加者にはプログラム終了時にインタビューを行い、WS 参加の感想を述べてもらった。

ルーム運営者にはインタビューと質問紙調査（自由記述式）を行い、その内容をルーム運営における本プログラムの貢献度合いを判断するにあたっての根拠とした。

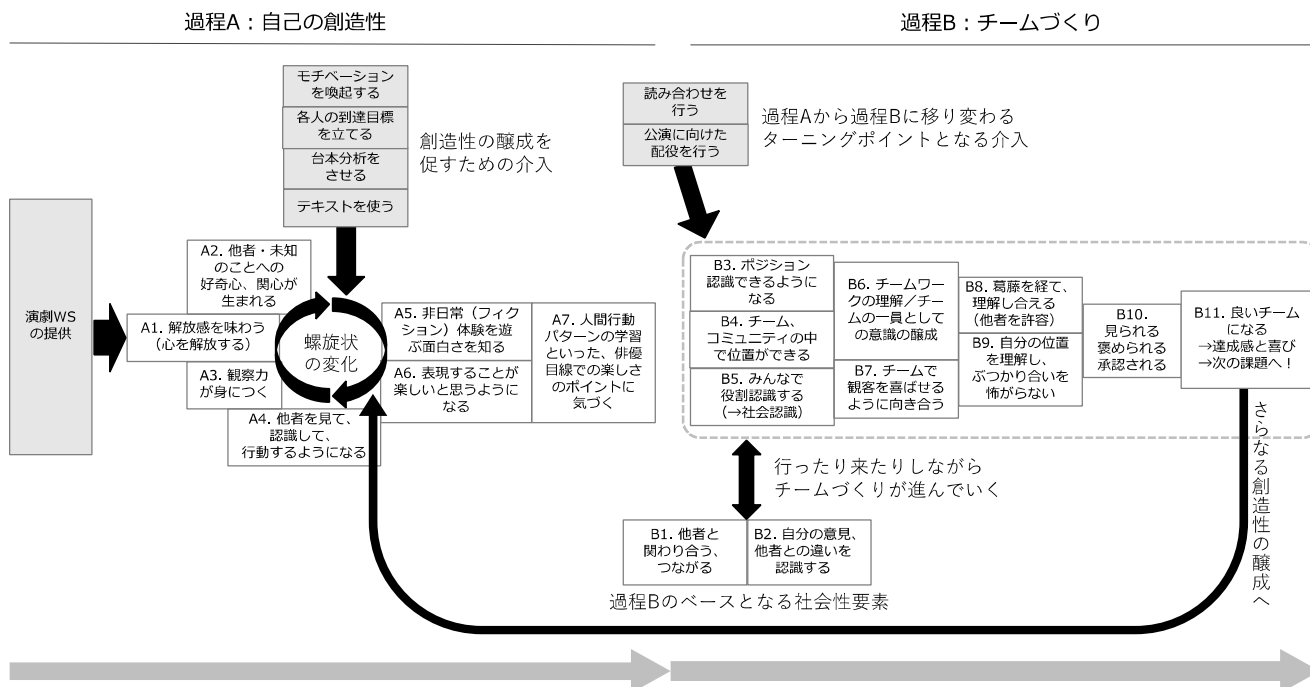
(2) ロジックモデルの作成による成果検証

講師が当初想定していた目標と、WS を通して参加者に見られた変化を照らし合わせながら、参加者のアウトカムの抽出を行なった。それらの順序関係を整理することで、WS 参加者の変化の過程に焦点を当てたロジックモデルを作成した。これは調査員のファシリテーションのもと、講師自身が作成したものである。それは演劇ワークショップを通していかにコミュニケーション能力や社会性、創造性が醸成されていくかを図式化したものとなった（図表 3-58）。

ポイントは以下の通りである。

- スタートラインおよび要求するものは参加者によって異なる。
- WS の過程には、参加者が自己の創造性を醸成・追求していく、個人としての変化に焦点を当てた過程（過程 A）と、参加者がチームの一員として目標に取り組んでいく、チームとしての変化に焦点を当てた過程（過程 B）がある。過程 A→過程 B→過程 A…という循環を繰り返していく中で、コミュニケーション能力や社会性、創造性が醸成されていく。最終ゴールがあるわけではない。
- 公演に向けた配役が行われることで、合格と不合格があるオーディションと同じように、参加者は自分の状態に対する外部の客観的な判断を受け入れることになる。必ずしも自分が希望する役が与えられるわけではないため、役を与えられたことによる責任感も生まれてくる。そこからチーム内でのポジション認識、役割認識といったことが始まるが、それはチーム内に自分の位置（居場所）ができるということでもある。
- 演劇の作業の実感、直線的な成長ではなく、螺旋階段を上がっていくようなイメージ。理解できたという喜びと同様、不安や苦悩も成長の重要な通過点である。

図表 3-58 WS 参加者の変化の過程に焦点を当てたロジックモデル



ロジックモデル作成の次の作業として、本プログラム全体としてのWS参加者の各アウトカムの達成度について、講師に自己評価を行ってもらった（図表 3-59）。評価の基準は、参加者の多くが達成出来た項目は「大いに達成出来た」、参加者の半数程度が達成出来た項目は「ある程度達成出来た」、達成出来た参加者が少ない項目は「十分に達成出来たとはいえ、課題である」としている。「大いに達成出来た」、「ある程度達成出来た」についても、まだ課題が残る項目については「より力をいれたい」という文言を付している。

また、重要度が低い項目を除外するため、ロジックモデル作成段階でそれぞれの項目の本プログラムにおける重要度を講師に設定してもらっている。そのためロジックモデルは重要度が「中」「大」と判定された項目により構成されている。だがこの重要度は参加者やプログラムの成熟度合いなどによって変化しうるものであり、今回の重要度は普遍的なものではないということに留意が必要である。

重要度が「大」のうち、「大いに達成出来た」と講師が自己評価したのは、「A1. 解放感を味わう（心を解放する）」、「A5. 非日常（フィクション）体験を遊ぶ面白さを知る」、「A6. 表現することが楽しいと思うようになる」、「B4. チーム、コミュニティの中で位置ができる」、「B10. 見られる、褒められる、承認される」、「B11. 良いチームになり、達成感と喜びを味わう。そして次の課題へと向かう」の6項目であった。これらの実現がWS参加者の変化という観点での、本プログラムの大きな成果と言える。

図表 3-59 WS 参加者のアウトカムに対する講師の自己評価

WS 参加者のアウトカム	重要度	講師の自己評価
＜過程 A：自己の創造性＞		
A1. 解放感を味わう（心を解放する）	大	大いに達成出来た
A2. 他者・未知のことへの好奇心、関心が生まれる	中	大いに達成出来たが、より力を入れたい
A3. 観察力が身につく	中	ある程度達成出来た
A4. 他者を見て、認識して行動するようになる	中	ある程度達成出来たが、より力を入れたい
A5. 非日常（フィクション）体験を遊ぶ面白さを知る	大	大いに達成出来た
A6. 表現することが楽しいと思うようになる	大	大いに達成出来たが、より力を入れたい
A7. 人間行動パターンの学習といった、俳優目線での楽しさのポイントに気づく	中	ある程度達成出来た
＜過程 B：チームづくり＞		
B1. 他者と関わり合う、つながる	大	ある程度達成出来たが、より力を入れたい
B2. 自分の意見、他者との違いを認識する	大	十分に達成出来たとはいえず、課題である
B3. ポジション認識できるようになる	中	大いに達成出来た
B4. チーム、コミュニティの中で位置ができる	大	大いに達成出来た
B5. みんなで役割認識する（それが社会認識につながる）	中	ある程度達成出来たが、より力を入れたい
B6. チームワークの理解／チームの一員としての意識の醸成	中	ある程度達成出来たが、より力を入れたい
B7. チームで観客を喜ばせるように向き合う	中	ある程度達成出来た
B8. 葛藤を経て、理解し合える（他者を許容する）	大	十分に達成出来たとはいえず、課題である
B9. 自分の位置を理解し、ぶつかり合いを怖がらない	中	十分に達成出来たとはいえず、課題である
B10. 見られる、褒められる、承認される	大	大いに達成出来たが、より力を入れたい
B11. 良いチームになり、達成感と喜びを味わう。そして次の課題へと向かう	大	大いに達成出来たが、より力を入れたい

(3) インタビューと質問紙調査による成果検証

ルーム全体にとっての本プログラムが果たした役割を確認するために、協働先であるルーム運営者に対する質問紙調査（自由記述）を行った。ルーム運営者からの回答は下記の通りである。

図表 3-60 ルーム運営者に対する質問紙調査（自由記述）の結果

協働先 （ルーム 運営者）	<ul style="list-style-type: none"> 私たちの活動に大いに貢献していただきました。理由としては、まずクリスマス会のメインの出し物としてお客様の前で上演し、評価をいただいたことで、演者となった利用者たちがダイレクトで達成感、自己肯定感を得られたことがあげられます。そのために、半年間に渡って外部から来られた（日常的に接する職員ではない）専門家の指導を受けるという体験を積みました。彼らは練習の日々を通じて、コミュニケーション力を磨き、自分の意見や心情をきちんと表明し、各自の思惑を調整するなどの必要にかられたことでしょう。 よい影響を受けたのは出演者ばかりではありません。他の利用者も、普段ルームで過ごしている仲間によるパフォーマンスを觀賞し、応援の気持ちを抱くという貴重な経験ができました。学校生活や社会生活を通して、"普通の"若者が当たり前のように持っているそのような体験は多くの利用者にとって貴重です。彼らの生き直しのためにも、大いなる力を頂いたことと思います。
---------------------	---

WS 参加者が達成感や自己肯定感を得たこと、コミュニケーション力が磨かれたということに関して、ルーム運営者も実感を持っていることがわかる。また、参加者ばかりではなく、他のルーム利用者にも「仲間を応援する経験」というような、良い影響が広がったことがわかる。

(4) SROI 分析について

本プログラムの調査は、プログラムが形成段階にあったため、アウトカムの特定制業を中心に据えた。特定されたアウトカムの達成度の検証（指標測定）に関しても、講師の自己評価、ルーム運営者の主観的評価という形で行ったため、SROI 分析を行うための定量的な客観データが揃っていない。また、そもそもの参加者数も少ないため、定量的な指標測定を行っていたとしても一年度分のみのデータでは量的に不十分である。このような状況では信頼性のある分析は行えないため、本プログラムでは SROI 分析を行っていない。

3.2.5. まとめと結論

講師の目から見て、WS 参加者の多くは「解放感を味わう（心を解放する）」、「非日常（フィクション）体験を遊ぶ面白さを知る」、「表現することが楽しいと思うようになる」、「チーム、コミュニティの中で位置ができる」、「見られる、褒められる、承認される」、「良いチームになり、達成感と喜びを味わう。そして次の課題へと向かう」といった体験、変化を実感することが出来た。また、協働先であるルーム運営者も、参加者が達成感や自己肯定感を得たこと、コミュニケーション力が磨かれたということを実感している。参加者に対するインタビューの結果を見ても、達成感を得たこと、仲間意識がより強まったことなど、良い変化を確認することができる。

ルーム運営者は WS の継続を強く希望しており、今後のルーム運営において、演劇という要素は欠かせないものとなっていくであろう。ルーム運営者と講師は、本プログラムからの学び、そして今後の課題について以下のように述べている。

図表 3-61 本プログラムからの学びと課題についての質問紙調査（自由記述）の結果

<p>協働先 (ルーム 運営者)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ 芝居の練習を重ねて発表する、という目標の性質上、どうしても参加者が限定的になりがちだと思います。利用者の心情として、「面白そうだから入れて」と途中から参加することが難しそうです。特にルームに通ってくる若者たちは、変化を避けて繰り返しを好みがちであることから、たとえば次回のワークショップがあっても、前回経験者が参加したがる可能性はあります。いかにすそ野を広げ、敷居を低くするかという、演技の勉強とは矛盾するような課題があると思います。 ・ 本番を想定して研鑽をしながら、直前になっても参加できる雰囲気があること（定期的に募集がかかる、というような）。そして「イヤならやめる」と自己判断できる余地があること。そういった要素が加わると、可能性は一層広がるのではないかと考えております。
<p>講師</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ ルームは自由参加なので参加者は最後まで常に不安定で、本番メンバーが全員揃って稽古できたことは皆無だった。この条件で上演を大成功させたことは本当に良かったと思う。一方、出演を辞退した人や途中で迷ったり動揺したデリケートな参加者のことも忘れてはならない。良いワークショップは受け手の心と身体を解放させる。したがって心身のアンバランスが増幅される場合もある。 ・ 青年たちの可能性を高め設定しすぎたかと思ったが、それぞれ自覚をもって、その時々体調等を自己申告しながらついてきてくれた。人間の可能性について再発見した。

参加者の自由意志を尊重したプログラムであったため、公演当日に演者（WS 参加者）が集まるかという不安もあった。だが、演者は無事集まり、そして稽古時以上の素晴らしい演技を皆見せ、公演は大成功に終わった。「人前で表現できるようになる」という本プログラムの当初の目標を参加者たちは達成できたのだが、そこには講師自身の遊び心が参加者たちと共鳴し、響き、発展していったというプロセスがあった。それは講師が意図して参加者たちに仕掛けた部分もあるのだが、参加者たちによって引き出されたという部分も多々あるという実感を講師は持っている。講師にとっても、自信と喜びになる、そして学びにもなる大きな体験となったようだ。

また、講師と参加者たちとの間で信頼関係を構築できていたという要素も、公演を含めた本プログラムの大きな成功要因である。参加者たちにとって、講師の板倉氏はチームがぶれないように見守る父、島野氏は無条件に愛情を注ぐ母、枯木氏は寄り添って話を聞いてくれる姉のような存在となっていた。講師陣が良いチームとして機能し、様々な個性を持つ参加者たちとうまく調和し、関係性を築けていたことで、参加者は「仲間や講師たちのためにも公演を頑張ろう」という気持ちを持つことができたのだと思う。

評価という観点で言うと、講師の手により「WS 参加者の変化の過程に焦点を当てたロジックモデル」を作成できたことも、本プログラムの一つの成果といえるだろう。WS を実施する上での講師の視点・ノウハウが可視化・共有されることは、WS の発展・普及の上で重要なことであるからだ。芸術や演劇はそのノウハウの言語化・可視化が困難であるが、今回の調査を通してそれに取り組むことができた。講師も「この図を作成したことで頭の中のモヤモヤがスッキリした」と感想を述べている。もちろんこのロジックモデルは完璧というわけではなく、また演劇全般に通用するものとして作成したわけでもない。しかしこのような取り組みを進めていくことは、演劇活動の意義・役割の社会理解を進めていく上での一助になっていくことであろう。

3.3. 若者自立支援演劇ワークショップ（東京クラス）

本プログラムは社会参加（就労や就学など）が出来ないでいる若者たちを対象として実施した、若者自立支援を目的とした演劇ワークショップである。東京都内において2泊3日の合宿からスタートする3ヶ月間の演劇ワークショップを開催し、最後には劇団銅鑼アトリエで公演を行い、参加者の家族・友人や若者自立支援活動の関係者らが観劇した。

図表 3-62 若者自立支援演劇ワークショップ（東京クラス）の講師、コーディネーター、調査員

講師	佐藤文雄
講師アシスタント	柴田愛奈、高辻知枝
コーディネーター	小関直人
監修	扶籬文重
調査員	大沢望

図表 3-63 若者自立支援演劇ワークショップ（東京クラス）の概要

対象者	現在就職・就学していない35歳程度までの若者
活動場所	第1～3回目 国立オリンピック記念青少年総合センター（渋谷区） 第4～7回目 ワーカーズコープ会議室（豊島区） 第8～15回目 劇団銅鑼アトリエ（板橋区）
協働先	NPO 法人ワーカーズコープ（労働者協同組合）
プログラム目的	仲間と共に舞台をつくり上げる体験を通して、若年無業者やひきこもりの若者たちに信頼感や自己効力感を土台とする自己表現力を培ってもらい、社会参加や就労へと繋げること。
プログラム概要	若者自立支援団体等を通じて募集を行い、書類選考と面談で参加者を決定。ストレッチやシアターゲームなどコミュニケーションを図る内容のワークショップを行う合宿からスタートし、その後、上演作品を決めて稽古を重ね、関係者に発表する。
実施時期・期間	平成29年10月～12月 全15回（1～7回は10:00～17:00、公演直前は10:00～19:00）

3.3.1. プログラムの背景と目的

内閣府の平成27年度版子ども・若者白書によると15歳から34歳の非労働力人口のうち、通学、家事を行っていない若年無業者は平成26年度で約56万人であった。若年無業者やひきこもりの若者の現状は、若者自立支援の更なる充実を必要とする。

本プログラムの講師は、NPO 法人ワーカーズコープ（労働者協同組合）が開塾した労協若者自立塾（千葉県芝山町）において、若年無業者の支援プログラムの一環として取り入れられた演劇ワークショップの講師を平成18年から平成22年に渡って務めた。今回はワーカーズコープに協力してもらった形で、若年無業者やひきこもりの若者たちに向けた演劇ワークショップ（以下、WS）を開催した。仲間と共に舞台をつくり上げる体験を通して、彼らに信頼感や自己効力感を土台とする自己表現力を培ってもらい、社会参加や就労へと繋げることを目的とした。

3.3.2. プログラムの内容

WS の参加者募集は「現在就労・就学していない 35 歳程度までの若者」という条件で行われた。定員 10 名のところ、参加者として集まったのは 20 代から 30 代の計 6 名。一部、演劇経験がある者もいたが、多くは演劇経験無し。ただし、表現することへの関心については参加者のほぼ全員が持っていた。

俳優の佐藤文雄氏を講師とし、2 名の俳優がアシスタントとなり、第 1 期 WS である 10 月の合宿（3 日間）で、ストレッチやシアターゲーム、身体表現等を行い、参加者や講師たちとの信頼関係を構築していくことからまずはスタートした。そして合宿の最後に、発表する作品と配役の決定が行われた。第 2 期 WS である 11 月（4 日間）は、ワーカーズコープ会議室で、本読み、役作り、立ち稽古を行った。第 3 期 WS である 12 月（7 日間）には劇団銅鐸アトリエで、音響や照明を入れた本番に向けた舞台稽古を行った後、公演を行った。最終日（1 日間）に全体を振り返り、参加者の今後の生活面や就労等についての対話を行った。

(1) 第 1 期 WS（第 1～3 回目）

10 月の合宿（3 日間）で、ストレッチやシアターゲーム、身体表現等を行い参加者や講師たちとの交流を図った。お互いの名前は、自身が呼ばれたい呼び名で呼び合っていたが、合宿最終日に、本名での改めでの自己紹介を行った。そこでは参加者からの積極的な自己開示が起きた。3 日間の合宿を通して、安心安全な場を築けたこと、信頼関係が築けたことがうかがわれる。最後に、発表する作品と配役の決定が行われた。

図表 3-64 第 1 期 WS の内容（一部抜粋）

実施内容	詳細
ストレッチ	二人一組でのストレッチなど。
シアターゲーム 「わたし あなた」	円陣になり、講師に想像上のボールを投げられた人が、それを受け取りながら「わたし」と言い、他の人に視線を向けて「あなた」と言いながらボールを投げることを繰り返す。ボールの投げ方に強弱を付けたり、表情豊かに行ったりといった様々なバージョンがある。
シアターゲーム 「想像大縄跳び」	実際の大縄を使わず、縄の回し手が回す縄を想像して、みんなで大縄跳びを行う。
他己紹介	参加者同士でペアになり、お互いの関心事などを聴き合った後に、みんなに対して互いのことを紹介し合う。

(2) 第 2 期 WS（第 4～7 回目）

11 月（4 日間）の第 2 期 WS は、池袋のワーカーズコープ会議室に場所を変え、公演に向けた本読み、役作り、立ち稽古などが行われた。

特徴的だった内容は、登場人物の役になって席に座り、周りの人の質問に役になって答える演劇手法である「ホットシーティング」である。これにおいて、芝居のテーマ、観劇したお客様に何を感じてもらいたい、なぜこの芝居を観てもらいたい、「この芝居で、あなたの役々の役割は何だと思えますか」という質問や、登場人物の履歴、登場場面の動機などについても参加者に考えてもらった。

また、各自の衣装について参加者自身に提案してもらったり、公演のチラシのデザインを参加者の一人に担当してもらったりと、演技だけではなく、舞台制作への関わりを参加者に持たせることも行われた。

図表 3-65 第 2 期 WS での参加者のコメント

参加者	<ul style="list-style-type: none"> ・ 役者をやっているなあ、と。楽しかった。 ・ 読み合わせ、荒立ちとだんだんできていくのが楽しかった。 ・ この場に来て、みんなの顔を見ると元気が出る。 ・ ただただ疲れた。
-----	--

(3) 第 3 期 WS (第 8~14 回目)

12 月 (7 日間) には劇団銅鑼アトリエで、音響や照明を入れて本番に向けた舞台稽古を行った。うち 2 日間は参加者の要望により行うことになった、任意参加での稽古である。その後、公演を行い、参加者のご家族・友人や、関係者らが観劇した。

上演作品は『Big Brother』(作:小関直人)。「信じ合える人に会った時、人は変わることができる」というテーマである。上演時間は約 70 分。参加者の体調面など不安な部分もあったが、参加者 6 名誰一人欠けることなく、全員が無事に舞台に立つことができた。

図表 3-66 参加者の一人がデザインした公演のチラシ

若者演劇ワークショップ in 東京 公演発表



図表 3-67 観客の感想（アンケート用紙より）

観客	<ul style="list-style-type: none"> ・ とっても、ととても！感動しました！すごいキャスティング。心に届きました。本当に良かったです。「生きてるって、それだけですごいことなんだ」。素晴らしい言葉、頂きました。 ・ ひきこもり支援に携わっている関係でこの公演を知りましたが、皆さん素晴らしい演技で、仕事のことは頭から抜けて引き込まれました。笑いあり涙ありで、最初から最後まで目を離せませんでした。 ・ 外出もあまりしなかった子が、多数の人の前で、堂々と大きな声を出して演じている姿を見て感動した。 ・ 一人ひとりが輝いていました。終わる頃、皆さんの顔が変化し、生き生きしていくのがわかりました。弁士の方が面白かったです。 ・ 自分の気持ち／役の気持ちがシンクロするところで、グッとその役者さんの存在感がキラキラしてきました。個人的には判事さんが良いなあと思いました。ご自分のペースをしっかり持っていますね。 ・ 9年前若者自立塾で演劇をしました。当時のことを思い出しました。今日演劇をされた方々がどんな風に成長していくのか楽しみです。応援しています。
----	--

(4) WS 最終日（第 15 回目）

最終日（1 日間）に WS 全体の振り返りと、今後の生活面や就労等についての対話を参加者と講師陣とで行った。

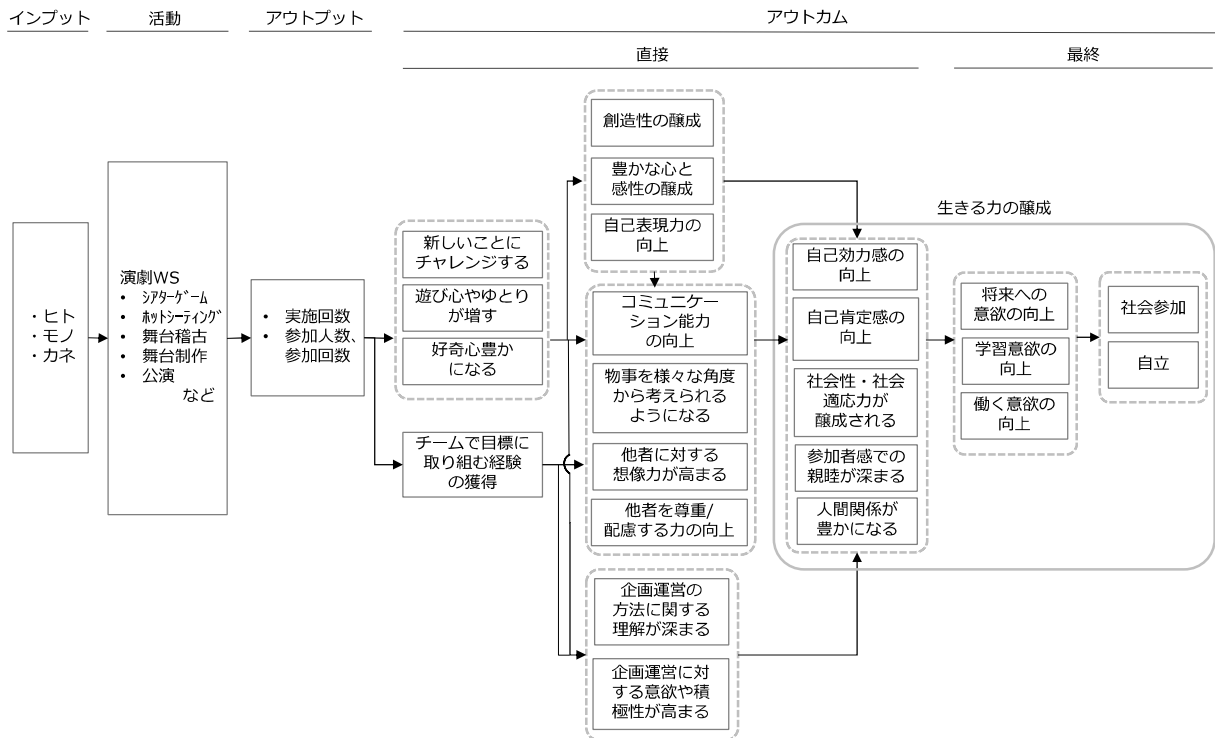
3.3.3. 想定されるロジックモデル

図表 3-68 は、調査の総括として調査員が作成した、本プログラムのロジックモデルの全体像である。後述する、調査員のファシリテーションのもとで WS 参加者が作成した、参加者に実際に起きた変化をもとにしたロジックモデルや、講師の目的意識を参考に作成した。結果的に、「若者自立支援演劇ワークショップ（大宮クラス）」のロジックモデルと同内容になっている。

本プログラムの目的は WS 参加者の自立支援であるため、プログラムにとっての重要な受益者は WS 参加者になる。WS を通して、就職のためのスキル習得といったことではない、「生きる力」の土台となるような、自己肯定感、達成感、仲間との絆などを深めていくことで、結果としての社会参加につなげていくことが本プログラムの目指す成果である。

図表 3-68 プログラムのロジックモデルの全体像

対象プログラム	若年無業者やひきこもりの若者に向けた演劇ワークショップ
対象者	WS 参加者
目的	仲間と共に舞台をつくり上げる体験を通して、信頼感や自己効力感を土台とする自己表現力を培う



3.3.4. 指標測定およびインタビューによる検証結果

(1) 調査の概要

① 調査の目的

本プログラムにとっての重要な受益者であるWS参加者が、WSの体験を通して、自立に向けた成長をしていくことが本プログラムの成果である。また、講師・協働先がWS実施により学びを得ることも本プログラムの成果の一つであると考えられた。そこで、本プログラムの成果を検証するために、参加者および講師・協働先の変化の把握を目的とした調査を実施した。

② 調査の方法

a. 講師陣による毎回の内容の記録

毎回のWSの内容や講師の気づき（WSの改善点など）について、講師陣が記録をとった。後で内容を振り返られるようにするとともに、今後のWSの進め方を考えるための材料とした。また、調査員自身も計6回WSに参加し、内容の確認を行った。

b. 振り返りワークショップにおける参加者によるロジックモデルの作成

WS最終日に、WSへの参加によって得られた体験、自身の変化を、参加者および講師・協働先に振り返ってもらうことを通してプログラムの成果を検証する参加型の振り返りワークショップを行った。

c. インタビューと質問紙調査

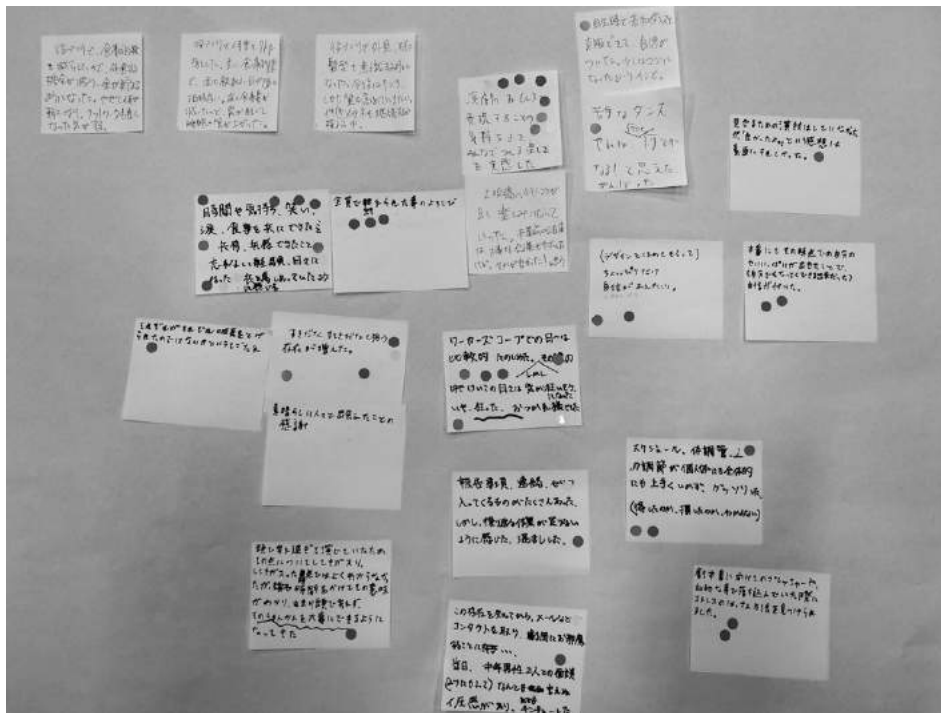
参加者および講師・協働先にはプログラム終了時にインタビューと質問紙調査（自由記述式）を行い、WSの感想を述べてもらった。

(2) ロジックモデルの作成による成果検証

WS最終日にWSへの参加によって得られた体験、自身の変化を振り返るための参加型ワークショップを行った。用いた手法は「モスト・シグニフィカント・チェンジ（MSC）」⁷で、「WSへの関わりによって生まれた重要な自身の変化」について、参加者（6名）および講師陣・協働先（計6名）に質問し、アウトカムを抽出した。

まず一人ひとりに自身にとっての重要な変化をあげてもらった。次に、他者があげた変化のうち、自分も該当するものについて投票してもらい、その変化が生じた人数を集計した。さらにその中から、本プログラムを代表するストーリー（本プログラムにとって最も重要な変化）を選ぶために投票を行った。投票は、参加者のものについては参加者自身、講師陣・協働先のものについては講師陣・協働先自身に行ってもらった。その投票数により、各内容の重要度を決定した。

図表 3-69 振り返りワークショップの様子



⁷ 「モスト・シグニフィカント・チェンジ（MSC）」は、事前設定の指標を用いず、現場から「重大な変化」を集めて「最も重要な変化」の物語を選択する参加型モニタリング・評価手法である。参考文献：リック・デイビス、ジェス・ダート著、田中博監訳、MSC 翻訳チーム訳（2013）「モスト・シグニフィカント・チェンジ（MSC）手法・実施の手引き（日本語版 2013）」
<http://blog.livedoor.jp/sankagatahyouka/archives/8088744.html>（閲覧日 2018 年 3 月 7 日）

①WS 参加者のアウトカム

振り返りワークショップで抽出された、WS 参加者のアウトカムは図表 3-70 の通りである。人数の大きさの判定は、過半数（4 名）以上を「大」、3 名のものを「中」とした。2 名以下のものについては参加者に共通しうる変化（本プログラム固有の成果）とはいえないと判断し、除外している。一方、重要度の判定基準は、参加者の半数（3 名）が「自身にとって特に重要」と答えたものは重要度「大」、半数を下回るものは重要度「中」としている。なお、b1、b2 の項目は参加者に生じた負のアウトカム（ネガティブな変化・体験）である。

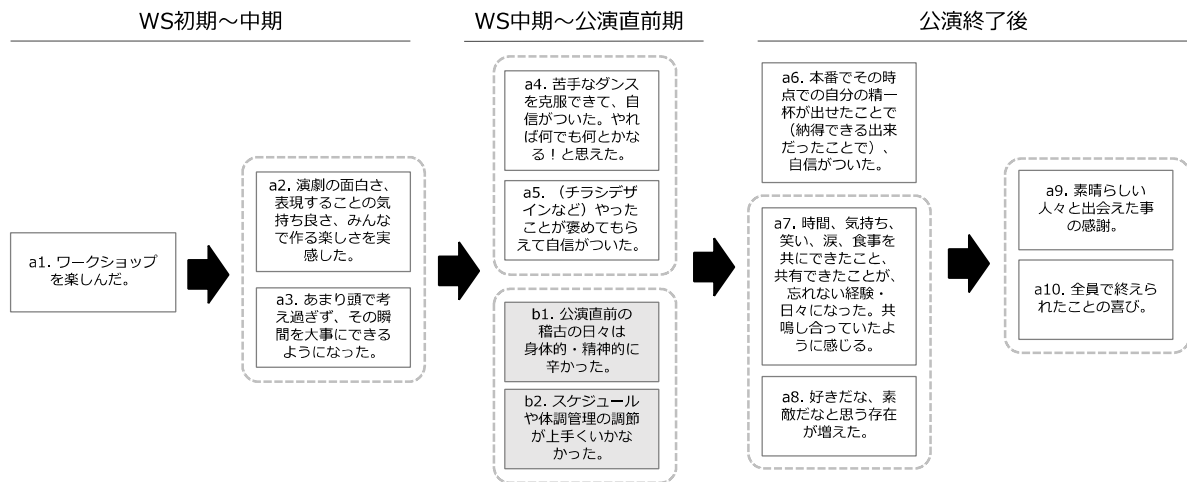
図表 3-70 WS 参加者のアウトカム

WS 参加者のアウトカム	生じた人数	重要度
＜正のアウトカム（ポジティブな変化・体験）＞		
a1. ワークショップを楽しんだ。	大 (6/6 人)	中 (2/6 人)
a2. 演劇の面白さ、表現することの気持ち良さ、みんなで作る楽しさを実感した。	大 (4/6 人)	中 (2/6 人)
a3. あまり頭で考え過ぎず、その瞬間を大事にできるようになった。	中 (3/6 人)	大 (3/6 人)
a4. 苦手なダンスを克服できて、自信がついた。やれば何でも何とかなる！と思えた。	中 (3/6 人)	中 (0/6 人)
a5. (チラシデザインなど) やったことが褒めてもらえて自信がついた。	大 (4/6 人)	中 (0/6 人)
a6. 本番でその時点での自分の精一杯が出せたことで（納得できる出来だったことで）、自信がついた。	中 (3/6 人)	中 (1/6 人)
a7. 時間、気持ち、笑い、涙、食事を共にできたこと、共有できたことが、忘れない経験・日々になった。共鳴し合っていたように感じる。	大 (5/6 人)	大 (5/6 人)
a8. 好きだな、素敵だなと思う存在が増えた。	大 (4/6 人)	中 (1/6 人)
a9. 素晴らしい人々と出会えた事の感謝。	中 (3/6 人)	大 (3/6 人)
a10. 全員で終わられたことの喜び。	中 (3/6 人)	中 (2/6 人)
＜負のアウトカム（ネガティブな変化・体験）＞		
b1. 公演直前の稽古の日々は身体的・精神的に辛かった。	大 (4/6 人)	中 (2/6 人)
b2. スケジュール、体調管理の調節が上手くいかなかった。	中 (3/6 人)	中 (1/6 人)

生じた人数、重要度ともに「大」となったものは、「a7. 時間、気持ち、笑い、涙、食事を共にできたこと、共有できたことが、忘れない経験・日々になった。共鳴し合っていたように感じる。」であった。よってこれが本プログラムを代表する、参加者が獲得した成果（本プログラムが生み出した成果）と言える。参加者からは「合宿時にトランプを夜みんなでやったことが楽しかった」「みんなで一緒に食べた賄いのカレーライスが美味しかった」といった声もあがっていた。そういった稽古外の体験の価値も、この言葉は内包しているのだろう。

図表 3-71 は、参加者のアウトカムを、参加者自身に時系列で並べてもらったものである。「参加者に実際に起きた変化をもとにしたロジックモデル」と言えるだろう。講師陣に見てもらったところ、「a7. 時間、気持ち、笑い、涙、食事を共にできたこと、共有できたことが、忘れない経験・日々になった。共鳴し合っていたように感じる。」と、達成感としての「a10. 全員で終わられたことの喜び」の 2 つに、本プログラムの狙いがあったことが確認された。前者は大いに達成出来ており、後者もある程度達成出来ている。

図表 3-71 WS 参加者に実際に起きた変化をもとにしたロジックモデル



② 講師陣・関係者のアウトカム

振り返りワークショップで抽出された、講師陣・協働先のアウトカムは下記の通りである。

図表 3-72 講師陣・協働先のアウトカム

講師陣・協働先のアウトカム	生じた人数	重要度
c1. カーテンコールで涙が出た。嬉しい涙は久しぶりだった。	大 (4/6 人)	中 (2/6 人)
c2. 全員で舞台でできることの喜びを改めて感じた。	大 (4/6 人)	中 (2/6 人)
c3. WS や稽古を経て、参加者のみんなとより話せるようになった。	大 (4/6 人)	中 (2/6 人)
c4. 待つ事の楽しさ、変化する事の楽しさ、人が発する事の楽しさを以前よりも感じた。	大 (4/6 人)	中 (3/6 人)
c5. 自立・就労に向けて必要な要素、関係性、資源について、考えるヒントを得た。	中 (3/6 人)	中 (3/6 人)

講師陣は、「なぜ芝居をやるのか？」「なぜ舞台に立つのか？」という芝居の原点を、参加者たちから感じ取り、また、若者自立支援に日頃取り組んでいる協働先も、自立・就労に向けて必要な要素についての新たな発見があったという。

(3) インタビューと質問紙調査による成果検証

その他に行ったインタビューや質問紙調査の結果の一部を図表 3-73 で紹介する。

参加者のコメントは、参加者にとっての本プログラムの成果を示すものである。「働く意欲の向上」ということに関しては、ここに掲載したコメント以外でも、WS 最終日に参加者の多くが今後の働き方、仕事を探していく意欲に関して言及しており、本プログラムとの明確な因果関係は認められないものの、そういったことについても何かしらの良い影響を与えている可能性が少なからずあると考えられる。

協働先のコメントは、協働先にとっての本プログラムの成果を示すものである。振り返りワークショップで抽出された、若者自立支援における学びについてのアウトカムを裏付ける内容のコメントになっている。

公演の観客のコメントであるが、若者自立支援活動および演劇活動の意義や役割の社会的理解に本プログラムが貢献したことを示す内容であるため、若者自立支援活動および演劇活動全体にとっての本プログラムの成果といえるだろう。また、本プログラムの様子は 2017 年 12 月 23 日付、朝日新聞朝刊文化・文芸欄で紹介

介された。そのこともまた、このような活動の社会的理解に加え、若者自立支援の対象者へのアウトリーチにもつながっていくことが期待される。

図表 3-73 インタビューと質問紙調査の結果

「参加者にとっての本プログラムの成果」に関するコメント	
参加者	<ul style="list-style-type: none"> ・ 演劇ワークショップ参加前は先行きが見えないような状況でした。これに参加すれば何か変わるかもと思って参加しました。実際、すごく変わりました。具体的に何が変わったかを言葉にすることはできません。だけど、身近な人たちからも変わったと言われます。自信ができました。やれば出来るんだと思いました。最近は喋るのも多くなりました。喋るのが楽しくなったからです。 ・ 当初は迷いに迷いましたが、直感的にこの機会を逃したら一生拭えない後悔をすと思い、応募を決意しました。実際合宿から稽古と進んでいく中で、喜びや楽しさ、充実感を得られましたが、それ以上に戸惑いや不安、葛藤がありました。ですが、後悔はしていません。身に余るほどの経験をさせていただいていると思っています。この文を書いているいま、感情が入り交じり、うまく言葉にできませんが・・・このことは一生忘れないと思います。 ・ 演劇ワークショップ参加前は閉塞感がありましたが、今は壁が一つ壊れた感じです。今度、企業の合同説明会の様子を、友人と一緒に見学してきます。
「協働先にとっての本プログラムの成果」に関するコメント	
協働先	<ul style="list-style-type: none"> ・ 色んな価値観を知ること、自分を表現すること、一緒に何かを作り上げる、食を共にする、その経験を通して、わずか 15 回という短い時間で、若者たちが大きく変化する場に立ち会えたことが成果です。若者の自立にとって必要な機能を再確認できました。
「若者自立支援活動および演劇活動全体にとっての本プログラムの成果」に関するコメント (若者自立支援活動および演劇活動の意義や役割の社会的理解)	
観客	<ul style="list-style-type: none"> ・ 演劇の持つ力のスゴさ。プロ以外の方・若者がそこから得るものは大きい。素晴らしいプログラムだと思いました。 ・ 参加者がキラキラして、本来の自分の力、魅力に気づききっかけになるんだろうな、と思いました。 ・ 演劇という枠組みの中では、自分がどんな風にふるまうのか、参加される方々の試しの場になっていて、素敵だと思います。 ・ 若者の可能性を引き出して下さる素晴らしいプログラムと思い、感謝しています。

(4) SROI 分析について

本プログラムの調査は、プログラムが形成段階にあったため、アウトカムの特定制業を中心に据えた。特定されたアウトカムの達成度の検証（指標測定）に関しても、参加者の主観的評価という形で行ったため、SROI 分析を行うための定量的な客観データが揃っていないわけではない。また、そもそもの参加者数も少ないため、定量的な指標測定を行っていたとしても一年度分だけのデータでは量的に不十分である。さらに、調査時期としても今回は WS 終了時に参加者へのインタビュー等を行ったため、ごく短期的なアウトカムしか定性的にも把握できていない。このような状況では信頼性のある分析は行えないため、本プログラムでは SROI 分析を行っていない。

3.3.5. まとめと結論

WS の目標は参加者全員で舞台に立つことだったが、それは無事達成された。また、参加者には「コミュニケーション能力の向上」、「自己効力感の向上」、「人間関係が豊かになる」などの良い変化が見られた。だが、参加者が定員に満たなかったことなどの WS 以前のアウトリーチの問題や、稽古に関して参加者にとって身体的にも精神的にも負担がかかる面があったことなど、プログラムとしての課題がいくつか残った。それらを含め、講師と協働先は、本プログラムからの学び、そして今後の課題について以下のように述べている。

図表 3-74 本プログラムからの学びと課題についての質問紙調査（自由記述）の結果

協働先	<ul style="list-style-type: none"> ・ 働くことのハードルは、自分を表現（意見を言う）、関係を創ることが大きいと思います。キャリア面談、セミナーでは得られないと思います。 ・ 自立就労支援に関する制度は豊富化されましたが、若者の自立にホントに必要な居場所や機能はまだ不足していると思います。より多くの若者がこの機会が得られるように、他の地域でもできればいいなと思います。
講師	<ul style="list-style-type: none"> ・ 参加者が定員に達しなかった反省から、次回は事前にデモンストレーションを銅鐸アトリエ等 7 か所（予定）の関係団体で開催し、本プログラムを知ってもらうことで、参加へのハードルを下げる。ひきこもり・無業状態にあるより広い若者たちに、このプログラムの内容が届くようにし、参加者の募集を円滑に行う計画をしている。 ・ 体調不良等による連絡でも直接話せるよう、ワークショップ専用の携帯電話を設けるなど、参加者との交流をより図れるようにする。また、稽古のスケジュールに関してもより余裕を持ったものに変更する。

公演終了後、出演者、講師陣、関係者を交えた打ち上げが開催された。各々が感想を述べ合い、笑い合い、涙と笑顔に溢れるとても温かな場となった。参加者同士、そして参加者と講師陣との間で紡がれた強く温かい絆が、観客を含めたその場の皆に伝播していった。その場にいた皆の目は、まるで出演した若者たちの見届け人になったかのような、温かな眼差しに変わっていった。

本プログラムの成果、演劇の持つ力、可能性は、その打ち上げの場に凝縮されていたように思う。本プログラムの目的は演技力を高めることでもなく、就職のためのスキルを磨くことでもない。演劇を通して人とのつながり、社会とのつながりを回復する、その価値、素晴らしさを肌身で持って体感することにあっただと言えるだろう。参加者たちは打ち上げの場でまさにそれを体感していたようだった。そしてその何よりの証が、公演後日の振り返りワークショップの中で生まれた、「時間、気持ち、笑い、涙、食事を共にできたこと、共有できたことが、忘れない経験・日々になった。共鳴し合っていたように感じる」という参加者たちの思いを代表する言葉だと思う。

3.4. 江戸糸あやつり人形ワークショップ

高齢者のデイケアセンター「NPO 法人地域の寄り合い所また明日（以下、また明日）」、不登校の子どもの支援施設「はじめ塾」（以下、はじめ塾）やひきこもりの若者の支援施設「キテミル」（以下、キテミル）で、「江戸糸あやつり人形ワークショップ」を展開した。

本プログラムにおけるワークショップは、全2つの団体、3プログラムを対象にしており、それぞれ異なる場所を実施した。また明日でのワークショップは平成29年度に初めて開催したが、本プログラムの講師とまた明日の活動拠点がともに武蔵小金井市であることから、活動自体はお互いよく知っているという関係だった。

小田原市にあるNPO法人子どもと生活協会（以下、CLCA）と本プログラムの講師とは、平成28年度から関係性があり、大人数向けのワークショップを昨年提供した。平成29年度はそこから活動を一步進め、ひきこもり支援の活動である「キテミル」と不登校児支援の場である「はじめ塾」に人形を持参し、人形の遣い方を学ぶワークショップを実施した。それぞれ活動の狙いが異なるため、下記にそれぞれ詳細をまとめる。

図表 3-75 江戸糸あやつり人形ワークショップの講師、調査員

講師	結城育子、岡泉名、武川真知
講師アシスタント	結城数馬、湯本アキ、小貫泰明、三上隆、武川真知
コーディネーター	澤田麻希
調査員	熊谷薫

図表 3-76 高齢者クラスの概要

対象者	デイケアセンターの通所者（認知症の高齢者）
活動場所	NPO 法人地域の寄り合い所また明日
プログラム目的	高齢者へのレクリエーションとリハビリ体験の提供による認知症進行の緩和
プログラム概要	ワークショップを実施し、高齢者と幼児が通うまた明日での場作りおよび、高齢者向けアクティビティがどのような効果をもたらすかを検証する。
実施時期・期間	平成29年10月17日、10月24日、10月31日、12月28日、平成30年1月11日、1月18日（全6回）11:20-12:20

図表 3-77 不登校児クラスの概要

対象者	はじめ塾へ入所あるいは通所する不登校児
活動場所	寄宿生活塾はじめ塾
協働先	特定非営利活動法人 子どもと生活文化協会（CLCA）
プログラム目的	不登校児に人形WSを提供することで、コミュニケーションを促し、自己肯定感をあげる。
プログラム概要	人形劇WSを行うことで、芸術体験をする。
実施時期・期間	平成29年12月4日、12月7日、12月11日、平成30年1月10日、1月15日（全5回）9:30-11:30

図表 3-78 ひきこもりクラスの概要

対象者	キテミルへ通所するひきこもり経験者
活動場所	はじめ塾宏南庵
協働先	特定非営利活動法人 子どもと生活文化協会（CLCA）
プログラム目的	コミュニケーション能力の育成、社会復帰のための訓練。
プログラム概要	人形 WS を通じてコミュニケーションを練習し、自信をつける。
実施時期・期間	平成 29 年 12 月 4 日、12 月 7 日、12 月 11 日、平成 30 年 1 月 10 日、1 月 15 日（全 5 回） 13:30-16:00

3.4.1. プログラムの背景と目的

高齢者やひきこもりや不登校の若者向けワークショップを開発したきっかけは、人形遣いの持つ特徴への観察の蓄積がある。

講師はこれまで、はじめ塾やキテミルを運営する CLCA での大人数向けワークショップ実践経験はあったが、長期的なワークショップ開催の実績はなかった。今回は講師陣と CLCA が共に伝統的な日本の農業を重視するという思想を共有していることもあり、ワークショップ開催へと至った。

また、講師陣とまた明日は知己の関係ではあったものの、ワークショップの実践は初めてとなった。講師陣は高齢者に向けたレクリエーションの域を超えたワークショップ開催は初めてであり、高齢者向けワークショップの発想の源は、人形遣いがみな高齢になるまで健康で闊達なことがあった。江戸糸あやつり人形では、人形遣いが人形を扱うとともに、役を演じセリフを発する。そのため、身体および頭脳の活動双方に良い影響があり、結果健康で長寿になるのではないかと考えて、高齢者向けのワークショップを考案したという。

次にひきこもりや不登校といった課題を抱える若者向けのワークショップを開発したきっかけは、同様の課題を抱えていた経験がある講師がいること、また人形を介したコミュニケーションであれば、直接会話するのではないため、一段抽象度が高いものになり、通常より円滑にできるという状況が観察されたからだ。つまり、自分ではない媒介を通して、自由にコミュニケーションが取れるのではないかと仮説があったのである。

今回の協働先については、既に先進的な活動を実践しており、それぞれ豊かな活動の場やコミュニティを有している。一方で、日常の活動だけではなかなか参加者の状況の改善は見られないため、非日常の文化プログラムが介入することで、目覚ましい効果が見られるのではないかと期待があった。

プログラムの目的は、参加者の状況の改善（若者）、維持（高齢者）、および非日常の文化的刺激もたらされることによる喜びや驚きなど、強い感情の動きをもたらすことであった。未知の文化に触れる驚きと人形を使うという指先を使った身体的トレーニングの組み合わせが、参加者の感情を揺り動かし、場を変容させ、協働先の活動のミッションへの到達を早めることが今回のプログラムの目的である。

3.4.2. プログラムの内容

また明日、はじめ塾、キテミルでのプログラムは下記の様な流れで実施した。毎回のプログラムのおおよその流れは同様である。

また明日では、認知症のある高齢者を対象としたため、毎回、江戸糸あやつり人形についての説明や挨拶を丁寧にすることが意識された。

不登校児やひきこもりの若者クラスでは、徐々に後半になるにつれ、難易度の高いプログラムを体験できるように設定した。また、ワークショップ内容は参加者の要望や特性を踏まえ、毎回変化を加えていった。プログラム進行も初期想定していたものより早く、参加者の集中度が高く円滑に進行したといえる。

図表 3-79 高齢者クラスでの流れ

時間	実施内容	詳細
5分	挨拶 江戸糸あやつり人形の説明	人形を取り出す姿も見せながら、江戸糸あやつり人形の歴史について概説
5分	人形をしてみる	人形に慣れるために、複数の人形を動かすところを見せる
20分	人形に触る、持つ	人形の持ち方を思い出す。手板の持ち方の復習。
25分	人形を動かしてみる	無理のない範囲で、歩きながら、着席しながらなど人形を動かしてみる
5分	振り返り、感想など	講師が施設スタッフに依頼しアンケート用紙を使って感想を抽出

図表 3-80 不登校児クラスでの流れ

時間	実施内容	詳細
15分	挨拶 人形に触れる、知る	場をほぐしてから、基本動作の復習
30分	人形を動かしてみる 人の動きを見る	基本動作を復習し、新しい動きを学ぶ（立つ、歩く）
30分	難しい動きに挑戦する	人形の四肢を動かす、挨拶する、座る等
45分	人と一緒に動かす	立つ、歩く、手を動かす、座るなどと徐々に難易度をあげる（サッカーする、正座するなど要望に応じて）
30分	挨拶、ふりかえり	今日の振り返りを伝える。次にやりたいことや感想を聞くなど。

図表 3-81 ひきこもりクラスでの流れ

時間	実施内容	詳細
15分	挨拶 人形に触れる、知る	場をほぐしてから、基本動作の復習
30分	人形を動かしてみる 人の動きを見る	基本動作を復習し、新しい動きを学ぶ（立つ、歩く）
30分	難しい動きに挑戦する	人形の手を動かす、挨拶する、座る（サッカーする、正座するなど要望に応じて）
45分	人と一緒に動かす	立つ、歩く、手を動かす、座るなどと徐々に難易度をあげる（会話を促す）
30分	挨拶、ふりかえり	今日の振り返りを伝える。次にやりたいことや感想を聞くなど。先生の感想を聞く

3.4.3. 想定されるロジックモデル

以下の各クラスのコンセプトを踏まえ、講師とプログラム終了後にミーティングを行い、ロジックモデルを作成した。

図表 3-82 江戸糸あやつり人形ワークショップと各クラスのコンセプト

ワークショップ全体	人形を通して、感情を表現する。質の高い伝統芸能を学んだという自信をつける。人形を通し、感情を開放し、コミュニケーションを円滑にする。
高齢者クラス	喜びの感情を得る。楽しい場づくり。リハビリテーション。
不登校児クラス	表現力をつける。発想の豊かさを発揮させる。伝統芸能を学んだという自信をつける。
ひきこもりクラス	コミュニケーションをロールプレイする。人形に仮託し感情表現をする。外部の人との信頼関係の構築。

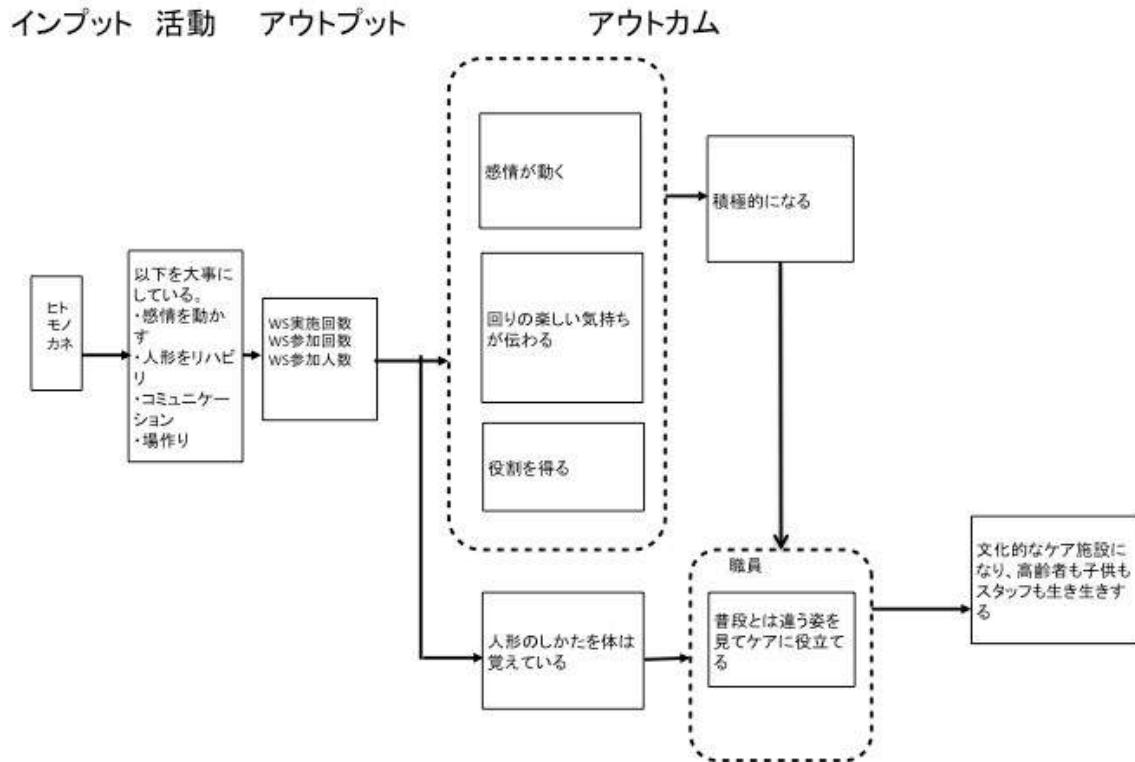
高齢者クラスのロジックモデルは、主に高齢者に対してのアウトカムを想定している。一方で、また明日は高齢者のみならず保育園としても機能しており、子どもも通ってくる。加えて、地域の人も立ち寄れる寄り合い所の機能があるため、高齢者のみならずスタッフや場の変化に関する最終アウトカムを作成した。

CLCAの事業と協働した不登校児クラスは、子どもを中心にしたアウトカムを、ひきこもりクラスでは青年を中心にしたアウトカムを想定した。

それぞれ、課題が解決した場合、退所していくため、同一の対象に対して継続的な評価を実施できるわけではないが、今年度が初めての取組であるので、継続することを念頭にロジックモデルを作成した。いずれも人形に触れるという非日常体験を経て、刺激を受け、感情が活性化し、その結果コミュニケーションが促進され、社会的な能力が向上していくことを想定したロジックモデルになっている。

図表 3-83 高齢者クラスの想定のリジックモデル

対象プログラム	様々な人が立ち寄る高齢者施設における人形劇ワークショップ
対象者	また明日に通う高齢者
目的	高齢者の感情を刺激し、高齢者施設をより生き生きとしたものにする



上記、高齢者クラスのリジックモデルは、そもそも「また明日」という場が高齢者のみならず、保育園児や、ペットなどもある特別なコミュニティだったため、そうした状況を配慮したものとなっている。「また明日」の活動は、高齢者が孤立せず、日常生活の延長のような場で、子どもと交流しながら過ごす「世代を越えた交流の中で、子どもの存在がお年寄りの笑顔を引き出し、お年寄りが育児ママの緊張を緩める」⁸というコンセプトなのである。よって、そういった特別な日常活動の中に、人形劇のワークショップが入ることにより、非日常体験へとつながり、そこでのコミュニケーションが普段とは違う積極性を引き出し、全員が生き生きする、ということ想定した。

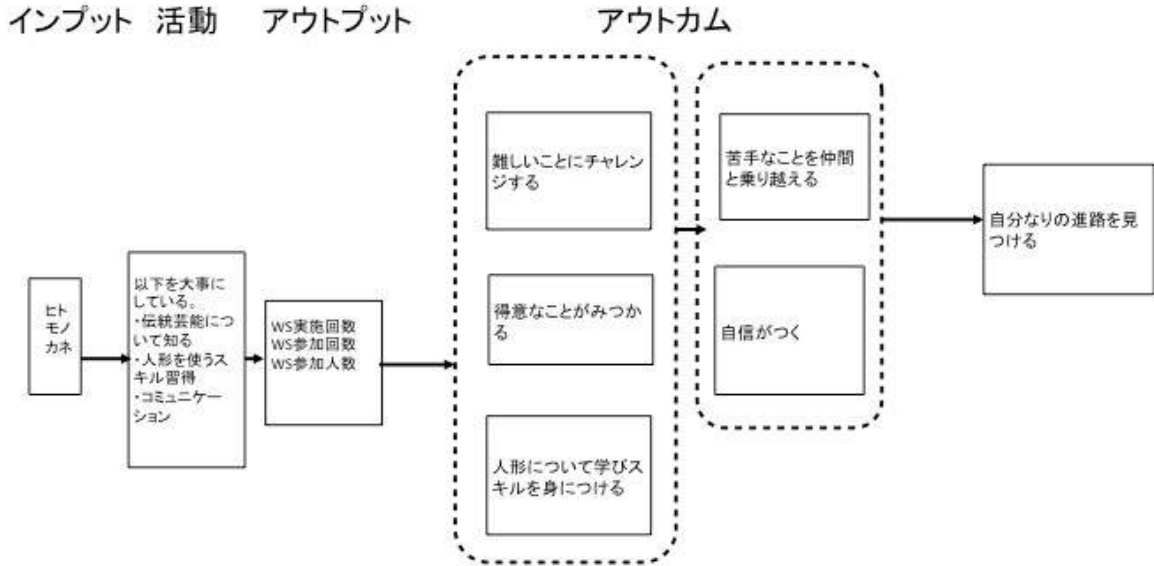
図表 3-84 に示すのは、不登校児クラスのリジックモデルである。はじめ塾では日常的に農業体験を通して、不登校の子どもたちの居場所を作っている。講師陣は、人形劇によって子どもたちに非日常体験を提供し、まず、日常から離れた新しいことにチャレンジするなどの成長を促すことを目指している。さらに、成功体験を得ることによって自信をつけることも目指す。こうした活動を通して成長した子どもたちが、学校に戻ることに限定しない、自分なりの進路を見つけることが長期的なゴールとなる。

図表 3-85 に示すのは、ひきこもりクラスのリジックモデルである。キテミルでは、元ひきこもりではあったが、現在は就労支援施設まで通所できるまでになった若者を対象としている。ワークショップを通して、彼らが日常の活動とは異なる人形体験といった刺激を得ることにより、感情が動くようになり、コミュニケーション能力を獲得できることを目指している。人形劇という難しく、質の高い芸術体験を通して、対象者がスキルを身につけることにより、小さな成功体験を獲得してもらい、徐々に自信をつけ、最終的には就労へとつながることを目指す。

⁸ また明日ホームページより

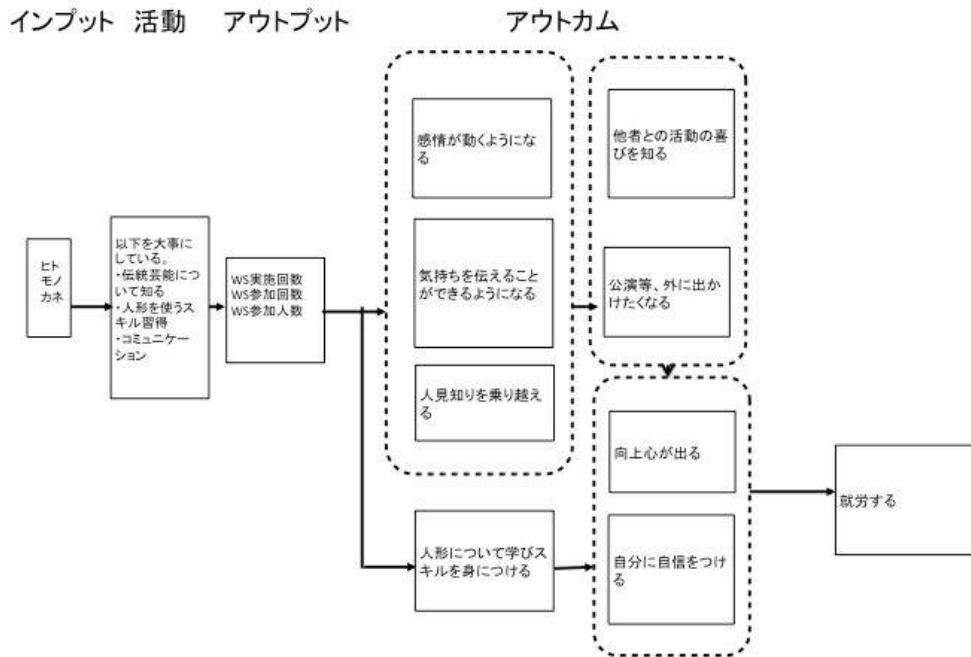
図表 3-84 不登校児クラスの想定ロジックモデル

対象プログラム	不登校児に向けた人形劇ワークショップ
対象者	はじめ塾に通所・入所する不登校児
目的	不登校児に人形劇の技術習得を通じて自信を持ってもらい、将来の進路へつなげること。



図表 3-85 ひきこもりクラスの想定ロジックモデル

対象プログラム	ひきこもり経験者向け人形劇によるコミュニケーションワークショップ
対象者	キテミルに通所するひきこもり経験者の青年
目的	人形劇を通じたコミュニケーションワークショップにより、自信をつけてもらうこと。



3.4.4. 指標測定およびインタビューによる検証結果

今回は形成段階のプログラムであったため、ロジックモデルは事後に作成した。そこに合わせた新規のアンケートを作成した。また、指標に合わせて調査することにこだわらずに、インタビューを実施し、何が活動の価値として想定され、また実際はどうだったかを聞き出した。特に、CLCA とともに実施したふりかえり会では、講師陣および協働先である CLCA 双方の学びになるように設計した。はじめ塾とは塾長の和田氏と講師陣、調査員が意見交換をしながら、双方の感じているプログラムの効果にずれがないか検討した。また、キテミルでは参加者にも同席してもらい、参加者、講師陣、キテミルスタッフが共に、何がよかったかを話し合った。

一部の最終アウトカムについては長期的にプログラムを継続することにより測定できるものであったため、測定はしていない。加えて、講師側に実施してもらった振り返りワークシートなどの情報や、振り返りの場で出たコメントも定性的なデータとして共に整理した。

それぞれの結果を以下に分けて記す。

(ア) 高齢者クラス

高齢者クラスでは、高齢者向けのアンケートを配布、回収した。

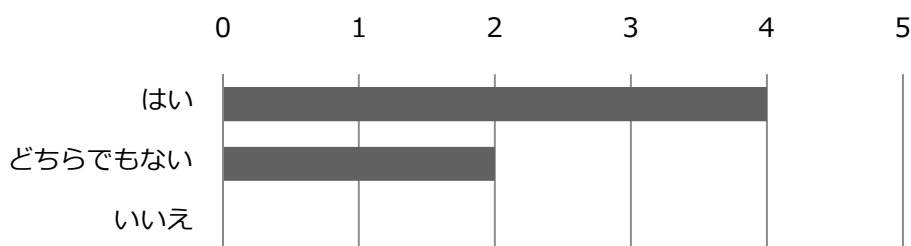
図表 3-86 高齢者クラスのアンケート回収時期

対象	通常アンケート	最終アンケート	講師陣による自由記述
高齢者向け	最初のみ (5回中4回 回収したが参考データ)	最後のみ (7部)	スタッフにより振り返り記録
スタッフ向け	最後のみ (6部)	—	毎回

通常の高齢者とWS中の様子の変化については、回収数が少ないため実数で分析する。高齢者向けアンケートに関しては、終了後に有意なデータがとれなかった。

図表 3-87 高齢者クラススタッフアンケート (最終回用)

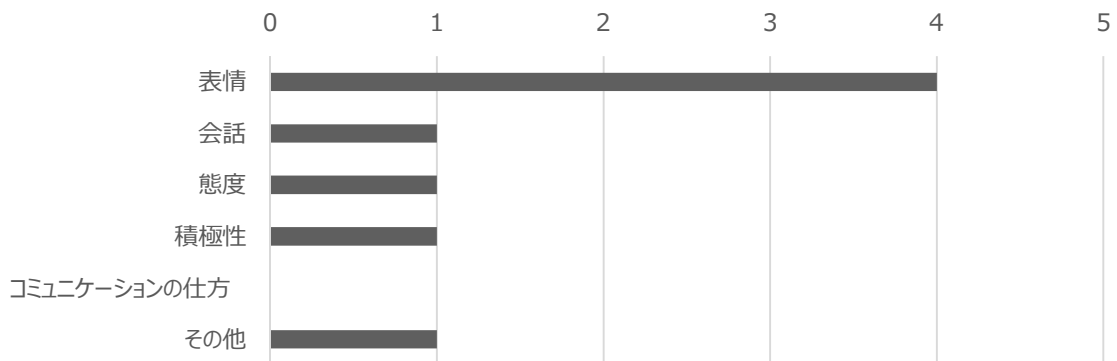
通常と比べて変化を感じたか (N=6)複数回答可



アンケートの結果をまとめると、高齢者の通常との変化があったかの質問に対しては4人がはいと答えており、着実に変化があったと見られる。

図表 3-88 高齢者クラススタッフアンケート（最終回用）

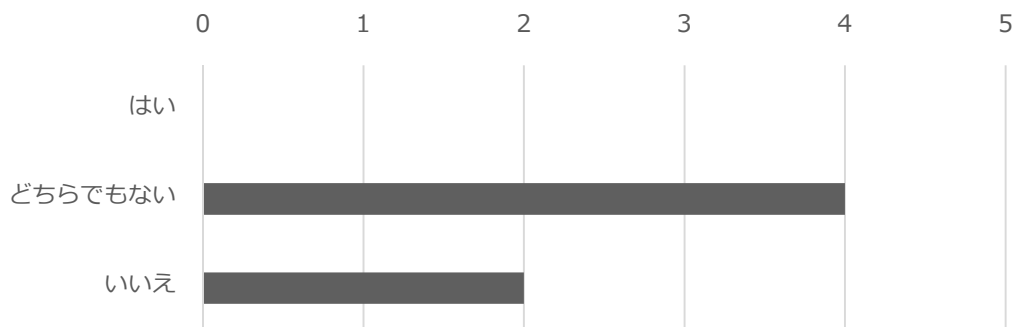
通常との変化を感じたかの問いに「はい」と答えた方へ、具体的にはどこか



具体的な変化としては、主に表情にあらわれていたようである。通常より笑顔があるなど、表情が変化した。

図表 3-89 高齢者クラススタッフアンケート（最終回用）

WS後の変化はあるか（N=6）複数回答可



図表 3-90 高齢者クラススタッフアンケート（最終回用）自由筆記まとめ

施設職員	本プログラムは認知症の方にはやや不向きであるように考えます。ただし、四肢を使ったりリハビリプログラムとしてはとても有効なものであると認識しています。
デイケア担当職員	公演用とは別に本プログラム用の人形があれば、受け入れ側も緊張せず参加できると思いました。貴重な体験をさせていただきありがとうございました

図表 3-91 高齢者クラスインタビュー
（初回ワークショップ実施後、1人のみ）

高齢者①	<ul style="list-style-type: none"> ・ 童心に戻って楽しい。 ・ 人形劇を見てみたい。 ・ 羽があったら飛んでいきたい気持ちになった。 ・ 疲れなかった。
------	--

図表 3-92 高齢者クラス講師陣振り返りワークシートやコメント

講師	<ul style="list-style-type: none"> ・ 着実に人形を持てるようになるまでの時間は、回を重ねるごとに短くなっていった。 ・ 普段は前に出ない人が前にでて人形を使っているとのまた明日のスタッフのコメントがあった。 ・ 見ただけだった人が回数をへて、前にでて人形に触るようになった。 ・ 歌を歌うなど、楽しそうにしていた。
----	---

上記のコメントより、高齢者は非日常体験を得てとても楽しんでいたことがわかる。また、講師陣から観察すると、スタッフが感じている以上に高齢者が身体的には人形劇を習得していったことが伺える。またスタッフによると通常より積極性を発揮する人もおり、表情の変化があったことが指摘されている。一方、認知機能に関する評価を実施することはできなかった。

今回のワークショップ中には、他の高齢者施設のスタッフによる見学もあったが、その施設はリハビリテーションを目的としている大型の高齢者施設だった。その施設からも、身体機能へのアプローチやレクリエーションとしての人形ワークショップには期待の声が寄せられたので、高齢者向けの身体機能維持・改善のワークショップのニーズは高いと考えられる。

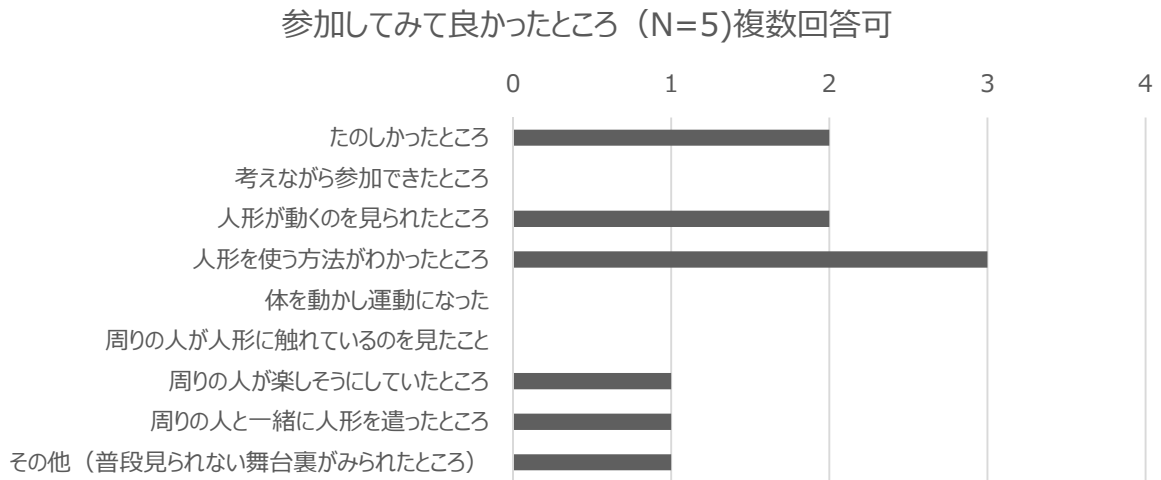
(イ) 不登校児クラス

アンケートを参加者に毎回配布し、回答を回収した。また、実施したアンケートの内容は、プログラム前のヒアリングをベースに作成した。

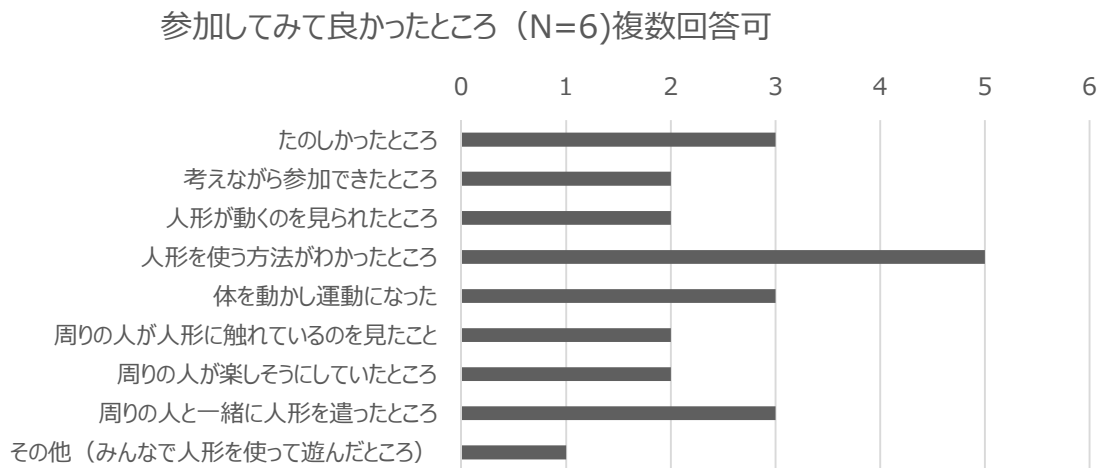
図表 3-93 不登校児クラスのアンケート回収時期

対象	毎回のアンケート	最終回のアンケート	講師側による振り返り記録
児童向け	初回（5 部）	最後のみ（6 部）	毎回

図表 3-94 不登校児クラス参加者の初回アンケート結果



図表 3-95 不登校児クラス参加者の最終回アンケート結果



アンケートの結果をまとめると、下記の通りとなる。

特に参加してよかったところは、初回が人形を使う方法がわかった所が 5 回答中 3 と最大数であったが、最終回では周りの人との関わりへの回答が増えている。このワークショップは、最初は知識やスキル習得が子どもたちにとって重要だと認識されたが、徐々に関係性構築へと段階が移っていたことが分かる。

図表 3-96 不登校児クラスの最終回コメント結果

分類	コメント内容	達成度
技術習得	<ul style="list-style-type: none"> 一番最初合宿でワークショップをしたとき歩くことも何もできなかったけど、塾でワークショップをしたら少しやっただけでできるようになった。(参加者①) 一番感じたのは上達です。最初はとても器用に首などまで動いているのを見て、こんな風に動かせるのかなと不安が多かったのですが、人形に触れているうちに人形の気持ちになりきれたりと、楽しく遣えました。(参加者②) 	高
学び、意欲	<ul style="list-style-type: none"> またやる機会があって劇をやるとしたら紅白歌合戦じゃなくて、もっと動く劇をやりたいです。一番難しかったのはサッカーをやる時の蹴るのがすごく難しかった(参加者①) 最終的には、普段の自分の仕事なども人形で再現してみたりまでできました。人形と触れ合うことで人形の気持ちが分かるようになったので、人間や動物でも同じことが言えると思いました。(参加者②) もっと長い時間練習してもっと色々なことを知りたいなと思いました。今度はもっと長い時間かけてもっと色々芝居ができるくらいまで上達したいです(参加者③) 使った時に本当にこうやって動かすんだと思った。手2本であんないろんなことが出来ると思うとびっくりした。(参加者④) 自分は一番自分が難しかったと思うところは、サッカーボールを蹴ることだった。とても難しかったけどどんどん練習したらできるようになってとても嬉しかった。次に難しかったのは座るのが特に難しかったけど最後にはできるようになって嬉しかった。(参加者④) こうやってまた色々な知識を学んで嬉しかった。機会があったらまたやりたい。(参加者④) 最初全然人形をうまく扱えなかったのにどんどんいろんなことができるようになっていくのがすごく楽しかったです。(参加者⑤) 人形と触れ合うことによってそれぞれの人形の特徴などがわかったりその人形になりきったりするのもすごく楽しかったです。人形と仲良くなれた気がします(笑)。(参加者⑤) たった5日間だったけどとても楽しかったです。また機会があったらぜひやりたいです(参加者⑤) 	高
仲間と成長	<ul style="list-style-type: none"> 皆で一緒にできたこともすごい良かったです。(参加者⑤) 	中
自信がつく	<ul style="list-style-type: none"> 正座やサッカーおじぎとかむずかしいことに挑戦することもすごく楽しく、出来た時の達成感がすごく気持ち良かったです。体を使いながら、考え色々なことに挑戦するのはとても大切なことだと思うし、それによっていい経験やまたは失敗したりするのも1つの勉強だと思います。(参加者⑤) 	中
楽しさ	<ul style="list-style-type: none"> 一番楽しかったのは、人形でちゃんばらごっこやサッカーが楽しかった。(参加者①) 最初はどやって人形をつかっているかわからなかったけど、だんだんやってみるとも楽しくなってきた。(参加者④) 特にイスとりのゲームや紅白歌合戦、ちゃんばらとかはすごい楽しかったです。(参加者⑤) 	高

上記の回答からは、難しい技術が徐々に習得され、自信につながったことが伺える。またもっとやりたいとの意欲も見られた。特に自分たちの学びが何だったのかを的確に分析するコメント「出来た時の達成感がすごく気持ち良かったです。体を使いながら、考え色々なことに挑戦するのはとても大切なことだと思うし、それによっていい

経験やまたは失敗したりするのも1つの勉強だと思います。」などもあった。単純にスキル習得というよりも、自分の活動を俯瞰しており、有意義だったと伺える。そしてこうしたことの前提には、人形劇自体の楽しさと誰かと共に活動することの楽しみを見出し成長したことが伺えるだろう。

次に、最終回後職員および講師陣で集まり振り返り会を実施したのでそこでのコメントを抜粋する。

図表 3-97 不登校児クラス職員インタビュー結果

分類	コメント内容	達成度
学び、意欲	<ul style="list-style-type: none"> ・ 普段の会話からああしようこうしようという、もっとできるようになりたいと思っていたようだ。 ・ 自己表現が苦手な子や自閉傾向の子もいたが、自分の声でないからできた。活動的になったと思う。 ・ 芸術活動や表現は上手いか下手かで評価されないのが良かった。学びの本質を得たと思う。元気になる学び、意欲がでるものだったので行き詰まっている子には必要だったと感じた。 	高
仲間と成長	<ul style="list-style-type: none"> ・ はじめ塾には人間関係ができていたからやりやすかったのだろう。見知らぬ人ではなく、普段の場所だったので子どもたちはやりやすかったと感じたので、来てもらえてよかった。 ・ 欲をいえば本番があれば、もっと成長できただろう。 	中
自信がつく	<ul style="list-style-type: none"> ・ はじめ塾は日常の活動と非日常の活動をわけているが、非日常は子どもが成長しジャンプするもので、その子の道が広がる。このワークショップは非日常を持ち込んでくれた。いつか成長につながってほしい。 ・ 欲をいえば本番があれば、もっと成長できただろう。 	中
楽しさ	<ul style="list-style-type: none"> ・ 5-6回やってみてよかった。遊園地について楽しかったねとは違う。これからの人生に彩りがそえられたと思う。 ・ 舞台を見に行けたのも楽しかったみたいだ。 	高

図表 3-98 不登校児クラス講師コメント

分類	コメント内容	達成度
技術習得	<ul style="list-style-type: none"> ・ 最高難度のことがかなり早くできた。 	高
学び、意欲	<ul style="list-style-type: none"> ・ 粘り強く難しいことをやり通してくれた。 ・ 色々なアイデアがでた。 ・ 発達障害気味だと聞いた子どもも、人形を操ることに関してはとても積極的に表現力があつた。 	高

はじめ塾和田氏のコメントより、非日常体験を通して子どもたちの成長が期待されていたことが分かる。一方で、通常の農業プログラムなどに加え、非日常体験を経て子どもたちがどう変化するかは、フォローアップ調査が必要だろう。本質的な学びを期待する場に、人形劇といった文化芸術体験があることは、とても良い刺激になるようだ。子どもたちが日常的に人形劇について話していたことも話題にあがったので、非日常体験がこうした場にあることの肯定的な空気の醸成はあったようだ。

次に、講師陣からは、子どもたちの粘り強い頑張りや、意欲的なアイデアがでたことが指摘された。また振り返りワークシートなどからは、最高難度のことを学ぶなど、技術的な習熟も確認された。

一方で、和田氏の指摘のとおり、今回はワークショップ中の簡単な本番（紅白歌合戦を真似る）のみだったので、今後は最終回に本番を設定し、子どもたちが自信をつける場を用意するとより良いと考えられる。また、はじめ塾は子どもたちのゴールを復学にかぎらず、自分なりの進路を見つけることに見出しているの、しばらくたって

からフォローアップ調査を実施し、ワークショップ参加者がどのような道を見出したかを確認することが重要となると考えられる。

(ウ) ひきこもりクラス

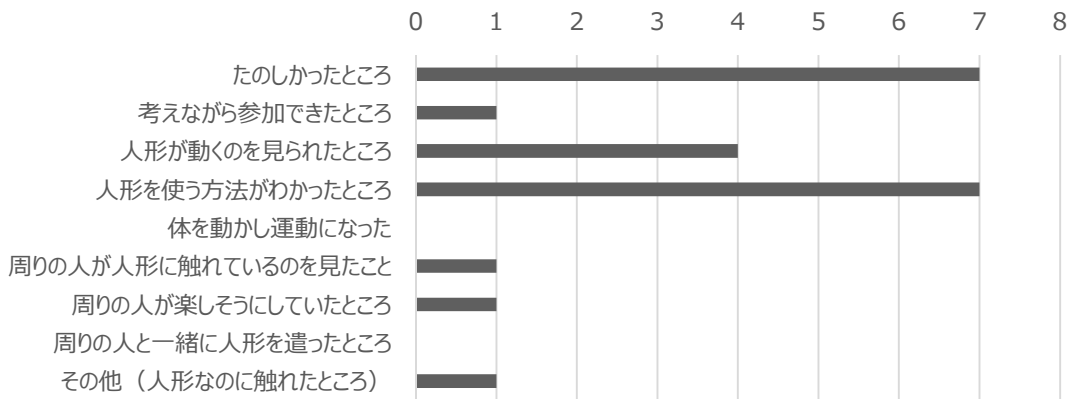
ひきこもりクラスでは、アンケートを毎回参加者に配布し、プログラム後に回答を回収した。

図表 3-99 ひきこもりクラスのアンケート回収時期

対象	毎回のアンケート	最終回アンケート	講師側による振り返り記録
青年向け	最初のみ (9部)	最後のみ (7部)	ワークショップ開催時

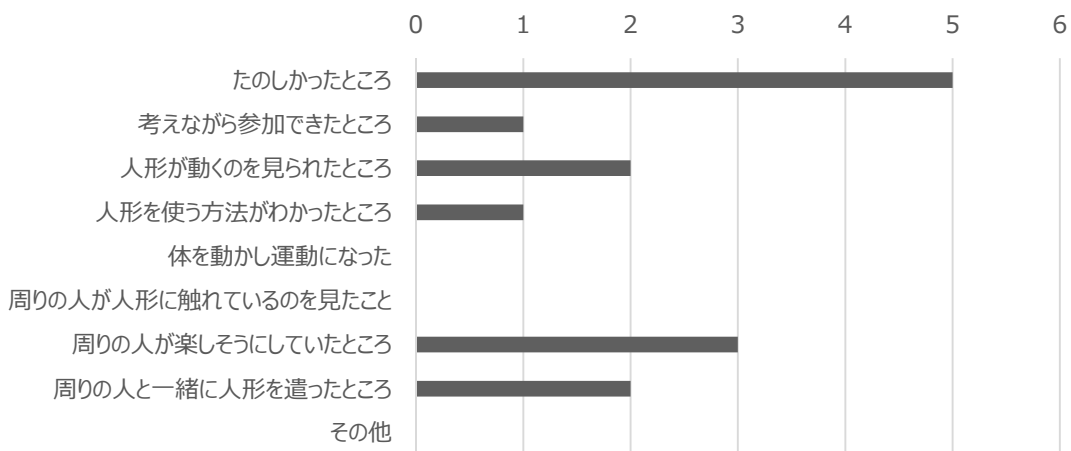
図表 3-100 ひきこもりクラス参加者の初回アンケート結果

参加してみて良かったところ (N=9)複数回答可



図表 3-101 ひきこもりクラス参加者の最終回アンケート結果

参加してみて良かったところ (N=6)複数回答可



初回も最終回も総じて楽しかったとの回答が多く、参加者の感情が動いていたと推察される。また、周りの人との関わることにに関する項目についても、初回より最終回が増え、他者と共に活動する喜びを知ったことが示唆される。アンケート以外では、講師からの招待で小田原から両国まで観劇にいったというケースがあり、外出する楽しみも得た参加者もいるようだ。

下記に自由筆記を分析する。アウトカムに紐づく情報を改めて再分類している。一人一人の発言を細分すると理解しづらくなるため、アウトカムの分類と紐づけた。

図表 3-102 ひきこもりクラス参加者の最終回アンケート自由筆記

参加者	コメント内容	アウトカムの分類 (欄外参照)
①	黒子楽しいですね。黒子好きの私にはたまらないです。それと人形。言いたいことが言えるんですね。あれ黒子で人形使うとスイッチ入って毒が飛ぶわ飛ぶわで。いやあもう楽しかったです。長くなるとアレなのでとりあえず一言二言。「人にはあまたの可能性がある」これを実感させられました。本当に本当にありがとうございました。	a,b,c,d
②	5回目でしたが、最初何にも動かせなかった所から、歩いたり、座ったり、ハイタッチしたりといろいろな動きをできるようになってとても楽しかったです。もっとあやつり人形のワークショップの回数があったらと思いました。発表は緊張してしまって、全然しゃべることができませんでした。	a,b,d
③	楽しかった。人形も人も。それが一番。時間すぎるのが早かった。	a,b
④	知らない世界だったが、実際に動かせたり、両国に見に行けたり、いい思い出になりました。	a,b,d
⑤	中2回目参加できませんでしたが、江戸操り人形を楽しく学びながら経験することが出来てよかったです。ありがとうございました。 人・形の動かし方や最終のロールプレイの体験は実際行ってこうなんだと感じました。	a,b,

a. 感情が動く b.技術習得 b. 気持ち表現 c.他者との表現 d.向上心・自信

自由筆記からは人形遣いに扮して黒子になったことにより、言いたいことが言えたとのコメントがあり、人形劇ならではの人間関係のロールプレイが効果的に作用したことが伺える。また、「人にはあまたの可能性ある」などの前向きなコメントからは、自己肯定感の向上も感じられる。また、時間の経過が早かったとのコメントなどもあり、集中していたことが伺える。楽しかったとのコメントもあり、総じて良い方向へ参加者を導けた可能性がある。分類 a.b に関しては達成できており、c,d に関してはこれから達成できると考えられる。

図表 3-103 ひきこもりクラス
最終回後職員および講師側、スタッフふりかえり回りのコメント抜粋

分類	立場	コメント	達成度
a. 感情が動く・表現する	参加者	<ul style="list-style-type: none"> 人形を使うのが面白かった。 最初めんどくさいかと思ったけど楽しかった。 	高
	職員	<ul style="list-style-type: none"> 初回はものすごく緊張していたし、心配していたが、だんだんそれがなくなったようだ 最後はしゃべらないといけなかったが、しゃべらない子も表現できていた。 自分の気持ちを人形に伝えるのが上手だと感じた。自分の感情表現は苦手だが、置き換えるのは上手かもしれない。 いつも言えないことを人形を通して言えて嬉しかったみたいだ。 	
	講師	<ul style="list-style-type: none"> 喋らずとも表現できていた。人形の息遣いが5回だけで伝わった。人形がものをいっていた。 	
b. 技術習得	参加者	—	高
	職員	<ul style="list-style-type: none"> 最初はどうなるかと思ったがみんな動かせるようになっていた 	
	講師	<ul style="list-style-type: none"> 短時間での上達はここピカイチ。 	
c. 他者との表現	参加者	<ul style="list-style-type: none"> 自分でやるだけではなく、相手の動かしているのを見る時間があつたのも、何をしているかわかってよかった。 最後の対談では緊張してうまく話せなかったが、仲間がリードしてくれてよかった。 対談では皆が無言だったので、しょうがないけど自分がやった。 	高
	職員	<ul style="list-style-type: none"> 仲間とやれたのが良かったみたいだ。 	
	講師	<ul style="list-style-type: none"> 最初は探りながらだったが、人形の持ち方や糸さばきに慣れてくると、人形を通して他の人や他の人形と向き合っコミュニケーションが取れていた。 	
d. 向上心・自信	参加者	<ul style="list-style-type: none"> 両国で劇を見て、リアルに動かしているのをみて僕達のやっているのはレベルが違うと思った。 黒子の衣装は見えないのも難しかった。 黒子になると自分がいなくなる感じがして、手の感覚が鋭くなった。人形があるからダイレクトに発言できた。 もっと練習して、サッカーやお辞儀をできるようになりたかった。 	高
	職員	<ul style="list-style-type: none"> 難しい人形を遣えるようになり、ある意味自信がもてたのではないかな。 こんなに積極的にやれるんだと驚いた。 	
	講師	<ul style="list-style-type: none"> やったことを全て覚えてくれた。集中力と記憶力に関心した。 受け身かと思いきや、能動的に「人形で何をしたい」との声が上がってきた。 6人中4人がもっと人形をつかいたいと言ってくれた。 WS以外でも公演のお知らせがほしいと言ってくれた。 	

キテミルスタッフによると、伝統芸能という難しいことにチャレンジし出来るようになったので自信が持てたのではと感じたようだ。またコメントでは発表会があってもいいとの声が聞かれ、より自信をつけるためには、そういった機会も検討すべきだろう。最終回には、一つの発表の場として、座談会の設定で人形を通して好きな役を演じるという機会を設けた。一部緊張して話せない参加者もいたが、それでも無言で演じており、感情表現はできていたと考えられる。

調査員の観察から、最終回では参加者全員の服装もござっぱりしていたのも印象的だった。定期的に訪れる外部スタッフの存在があるからこそ、身だしなみを整えるなど社会的な部分が変わったのかもしれない。また、初回はワークショップ中、参加者がほとんど言葉を発さず、静かに人形を動かすという状況だったが、最終回では参加者同士が会話し、また講師とも言葉を自然に交わす姿が見られた。また笑顔も多くみられるようになった。

最終アウトカムである就労につながるためには、フォローアップ調査が必要だが、着実に感情が動くようになったこと、他者との信頼関係を築くトレーニングになったこと、また人形を通して感情を開放することにより、コミュニケーションのロールプレイにはなったようである。

このワークショップは短期間のプログラムであったため、社会的なコミュニケーション力の向上よりも、スキルアップのほうが顕著に現れたが、複数回継続することにより、自信をもっとつけ、積極的な態度になることも考えられる。講師は折りに触れ参加者を褒めるようにしており、特に技術面の習得は誰がみても明らかだったため、参加者の小さな成功体験になったことが想定される。

3.4.5. まとめと結論

(ア) 高齢者クラス

施設の責任者である森田氏からは、認知症に対するワークショップとしては不向きであったのではないかと指摘もあった。確かに目に見えての効果はなかったが、高齢者は全員大いにワークショップを楽しんでいた。また施設の子どもたちが楽しんでいる様を見ることも、とても楽しかったようである。非日常体験が持ち込まれることで、通常より大きな感情の動きがあり、刺激になったようである。そのせいか、積極的な態度が見られ、表情も変化していた。認知症の高齢者に対してのワークショップは、短期間のプログラムでは認知症の維持・改善などにつなげる、あるいは効果検証を実施するのが困難である。変化をもたらすには、より長期間、継続的なプログラム実施が必要であると考えられる。

(イ) 不登校児クラス

はじめ塾はすでに農業を始めとした多様な体験プログラムを有しているため、今回のワークショップのみで、不登校児に劇的な成長を促すことは難しい。またその効果を他の活動の効果と分けて考えることは困難である。一方で、塾長の和田氏からの指摘もあったが、文化的な非日常体験を得ることで大きく変化する子どもは生まれる可能性がある。この変化はプログラム終了後しばらくしてから確認する必要があるため、フォローアップ調査が必要だと考えられる。

(ウ) ひきこもりクラス

3つのクラスの中で最も人形劇の特徴が生きたと言える。参加者は人形を使ったワークショップを通じて、普段苦手なコミュニケーションを、行うことができるようになっていた。また、難しい技術の習得をし、楽しい体験をすることにより、自信の獲得につながりつつあるようでもあった。意識の面では大きな変化があったのではないかと想像できる。一方で、短期間では行動面では目に見えた成果はあがりづらく、こちらも事後参加者がどう変化したか、外出が増えたか、アルバイトではない就労につながったかなど、継続した調査が必要であると考えられる。

また、今回のワークショップは協働先との調整の結果、プログラムの開始時期が事業計画時より大幅に遅れたこともあり、結果的に短期集中のワークショップの開催となった。そのため、じっくりと各協働先の課題解決に取り組むことはできなかったといえる。各プログラムのアウトカムを達成するには、長期的な実践が必要であると考えられる。また参加者の変化を実証するためにはフォローアップ調査も必要である。今回協働先となった「また明日」「はじめ塾」「キテミル」どれもが、かなり先進的な場作りをしているため、良好な関係性を築けたが、もともとの事

業が優れているため、人形劇がどれだけ貢献できたかの評価は困難でもあった。今後は今回開発したプログラムが果たして他の施設でも有効なのかなど含め、検証が必要だろう。

また SROI の算出に関しては、形成段階のプログラムであること、また意識面の変化にとどまっており、短期間のプログラム実施と調査であり行動面などでの大きな変化が抽出できなかったため、今回は実施していない。

3.5. 東濃高校ワークショップ

東濃高校でのワークショップは、文学座が 2012 年より継続的に実施している。本プログラムは可児市文化創造センター（ala）と文学座との地域拠点契約の延長に生まれたプログラムであり、高校が大きな問題を抱えていたところから始まっている。日本劇団協議会が文化庁の平成 28 年度委託事業でまとめた報告書の中でその効果検証が行われ、長期間によるワークショップの結果が表れていることが実証されている。

図表 3-104 東濃高校演劇表現ワークショップの講師、調査員

講師	西川信廣（文学座）
講師アシスタント	鍛冶直人、星智也（以上 2 名、文学座）、堀江ありさ、山本美幸
調査員	落合千華、幸地正樹

図表 3-105 東濃高校演劇表現ワークショップの概要

対象者	東濃高校 1 年生全員
活動場所	岐阜県可児郡御嵩町、岐阜県立東濃高等学校
プログラム目的	演劇的手法を取り入れたワークショップを通し、高等学校 1 年生全員のコミュニケーション能力向上を目指す
プログラム概要	文学座講師等が新生生に対して「演劇表現ワークショップ」を複数回開催し、コミュニケーション力向上を目指す。講師は 5 名で 1 クラス約 40 人の生徒を担当し、各クラスが合計年 3 回程度ワークショップを受けるように設計されている。1 回約 2 時間のワークショップでは、演劇的要素を取り入れたミニゲームを実施するグループと鑑賞するグループに分け、各グループが複数回ミニゲームを実施。ミニゲームの合間には、講師よりゲームの目的や社会で必要となる要素との関係性等を真剣に語る時間が設けられる。特徴としては、演劇手法を活用したシアターゲームによる「他人を観察して相手に合わせること」、「集中力や他人に意思を伝える表現力」および「素の人柄がわかる」等のコミュニケーション力向上や関係性の改善効果、また、シアターゲームの合間に講師が行う対話（シアターゲームに必要な要素と社会で生きていくために必要な要素との関係性を真剣に伝える等）が挙げられる。
実施時期・期間	2012 年度、1 回約 2 時間のワークショップを 3 回実施、以降毎年度同様に実施

3.5.1. プログラムの背景と目的

東濃高校は岐阜県可児郡御嵩町にある県立高校である。沿線の名鉄広見線は廃線の可能性もあった鉄道路線で、その終着駅である御嵩町は人口約 2 万人程度の町である。現在、在校生の内 50%の学生が可児市、美濃加茂市 30%、御嵩町 10%、その他 10%と近隣の市町村から多くの生徒を受け入れている。ワークショップ実施以前、抱えていた問題は、問題行動を起こす生徒をいかに指導、教育していけばいいかということであった。2012 年度に開始する以前、東濃高校は問題校と呼ばれており、入学者の定員割れが起きる状態であった。定員割れによる生徒たちの学力差に加え、外国籍の生徒を集めた国際クラスが 1 クラスあるように在留外国人の子どもたちも多い。可児市には、主にブラジルやフィリピンから来た多くの在留外国人が住んでおり、その子どもたちの入学が増えてきていたが、彼らは日本語の習熟度にばらつきがあり、言語でのコミュニケーション

が困難な生徒も多かった。そのような中、学力やコミュニケーションの問題等による問題行動や中退者が多く、毎年 120 人程度の新入生が実際に高校を卒業する割合が 60%を切る危機的な状況にあった。2011 年度末、県の教育委員の中で教育現場以外の視点での問題解決への意見を求める声により同県可児市にある可児市文化創造センターala に東濃高校視察の要請があった。可児市文化創造センターala は 2008 年から「アーマち元気プロジェクト」と呼ばれる社会課題を解決に向かわせる社会包摂型のコミュニティ・プログラムを実施しており、その活動は文化庁をはじめ関係各機関からも高く評価されている。

当初の視察の中で際立っていたのは、生徒の無気力感である。あいさつもできない、教員の話听不懂、授業中に寝ている、携帯電話やスマートフォンをいじるなど学校生活に参加意欲のない状況であり、荒れているというよりは、教員と生徒のコミュニケーション、生徒と生徒のコミュニケーションが十分ではなく、自己肯定感が持てず元気がない、先が見えず夢を持ってない生徒が多いということがわかった。そこで、ala が中心となって演劇的手法を活かした問題解決に動き出し、2012 年度に初めて東濃高校演劇表現ワークショップを実施した。

平成 28 年度の調査事業でも、プログラムについての SROI 評価が実施され、その効果については実証がされている（SROI 値：9.86）。一方で、そこには外部要因を考慮に入れられていないなどを含めて過大、過小のリスクがあった。よって、本プログラムでは、継続した最終アウトカムの測定および測定結果を活用した SROI 算出のみならず、ワークショップ実施後の教員および生徒の声を聞くことにより、プログラムの直接の効果がどのようなものであるかを詳細に把握することを目的とした。

3.5.2. プログラムの内容

文学座が提供するワークショップは、クラス単位でワークショップを 3 回ずつ実施する。ワークショップは 1 回約 110 分（2 時限分）であり、クラスを複数グループに分け、シアターゲームを実施するグループと鑑賞するグループに分け、シアターゲームを複数回実施する。講師は計 5 名、文学座から 3 名（うち西川氏のみ毎回担当）と他 2 名である。

代表的なシアターゲームを用いて、ワークショップは行われる。

講師は「生徒を本気にさせる」、「各生徒の様子を察知する」ということを大切にしてゲームを進行する。挨拶と謝罪を大切に、褒めることを大切にする。講師には、生徒にそうすることで、自己肯定感が育ち、やりたいことの発見へとつながっていく、という理念がある。ワークショップ実施の最中でも、単にシアターゲームを実施するだけでなく、文学座の西川氏が常に生徒たちに人生における大切さなど、一ワークショップに留まらない話をするのが特徴的である。例えば、SNS やライン、メールなどでの情報交換の危うさを話し、相手と向き合って対話し、その時の声や表情、存在から感じられるものの大切さも話している⁹。シアターゲーム実施の意図とも言える話も生徒に対し都度伝えており、「社会へ出ていくとき、相手のことをちゃんと聞く、言う、ということが大切である。一回だめでも本当にやりたいことならあきらめずに何度も言う、成功する人は諦めない」といったことを伝えている。今年度の調査時に実施していた「好きだ」ゲームにおいても、「いやだと思われても伝える方法を変えて諦めずに続ける。幸せなのは、やりたいことをできていること、楽しいこと、仲間がいること。社会に出ればいいことばかりではないけれど、楽しむこと、相手を見ること、共感することが大切」、と生徒たちに伝えている。

⁹ 世界劇場会議国際フォーラム 2018 西川信廣「地域コミュニティの危機は学校から救う」

図表 3-106 東濃高校演劇表現ワークショップのシアターゲームの例

ゲーム名	実施内容
ピンポンパン	・ 目だけで相手に「ピン」・「ポン」を送り、次の人は指で「パン」を次の人に送る、という繰り返し。間違えると抜ける。グループに分けて実施。
目隠しチャンバラ	・ 1対1で両方とも目隠しをして、鈴をもって、音と気配で相手を察知し、棒で相手を切るゲーム。
「好きだ」ゲーム	・ 男子が女子に色々な方法で「愛している」と伝え、女子側が、相手が本気だと思ったら「私も」と、本気に思えなかったら「嫌い」と返答するゲーム。

3.5.3. 想定されるロジックモデル

昨年行われた調査事業に加えて、今年度、実施したインタビューの声等を活用してより詳細に作成し直したロジックモデルは下記の通りである。

昨年度調査時と比較して変更を加えた点は下記の2点である。

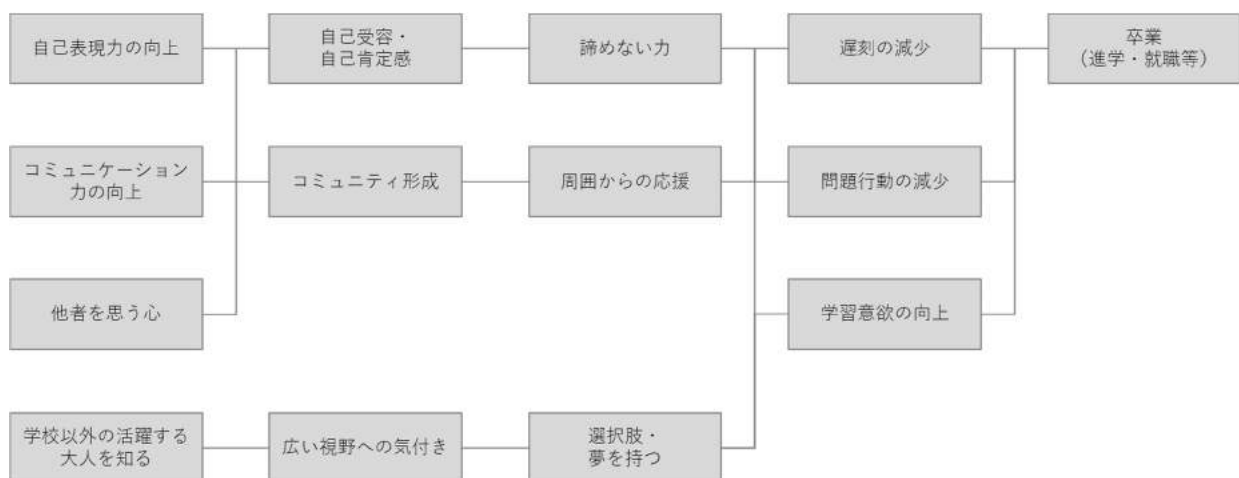
- ・ワークショップ直後に観察されると考えられるより初期、中間のアウトカムを丁寧に言語化した点
- ・教員、保護者に想定される変化を加えた点

これら2点の変化を考慮に入れ、生徒および教員に協力頂き、アンケートを実施した（保護者の方に関しては、今回はご協力いただいていない）。設問は主に五段階評価でのアンケート実施であり、それぞれアウトカムに紐づいた形で設問を設計している。

実施したアンケートは下記の通りである。

- ① ワークショップ後のアンケート：生徒、教員
- ② ワークショップ前の事前アンケート：生徒（調査設計の都合上、今年度3回目のワークショップが行われる直前に実施）

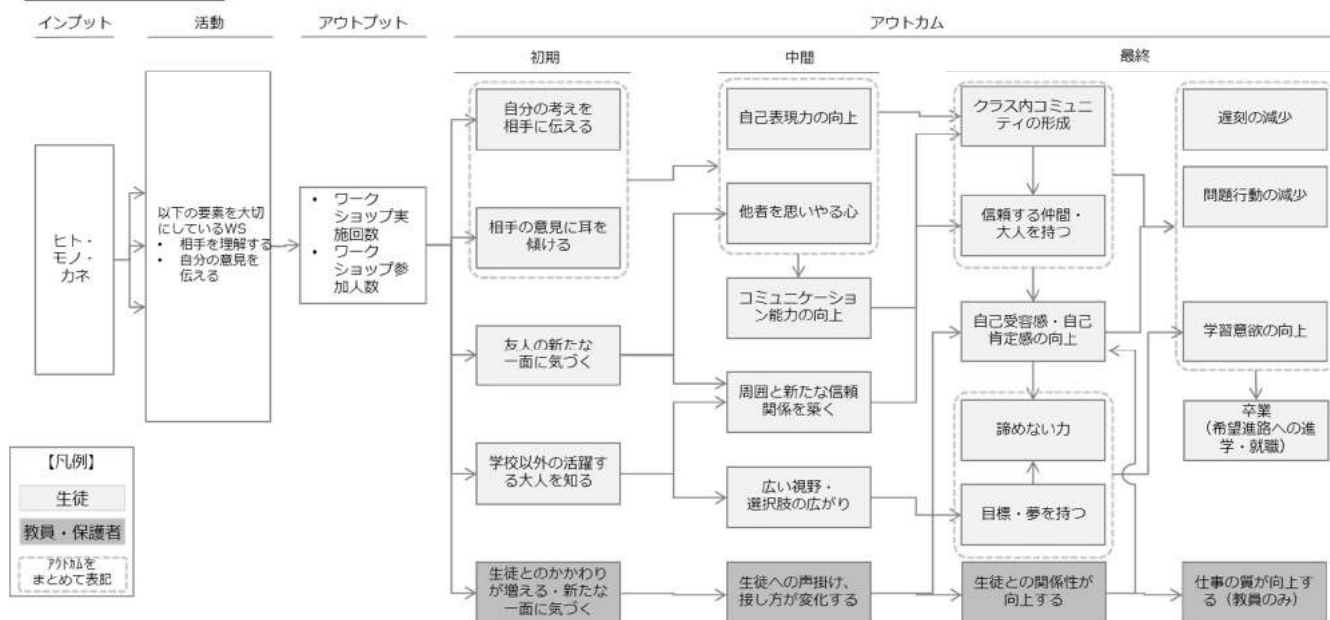
図表 3-107 東濃高校演劇表現ワークショップロジックモデル（平成28年度調査時）



図表 3-108 東濃高校演劇表現ワークショップロジックモデル更新版（平成 29 年度調査時）

対象プログラム	東濃高校の1年生全体に向けた演劇WS
対象者・関係者	①東濃高校1年生全体 ②教員・保護者、③俳優
目的	高校卒業（進学・就職）、学校内コミュニティの形成

ロジックモデル案



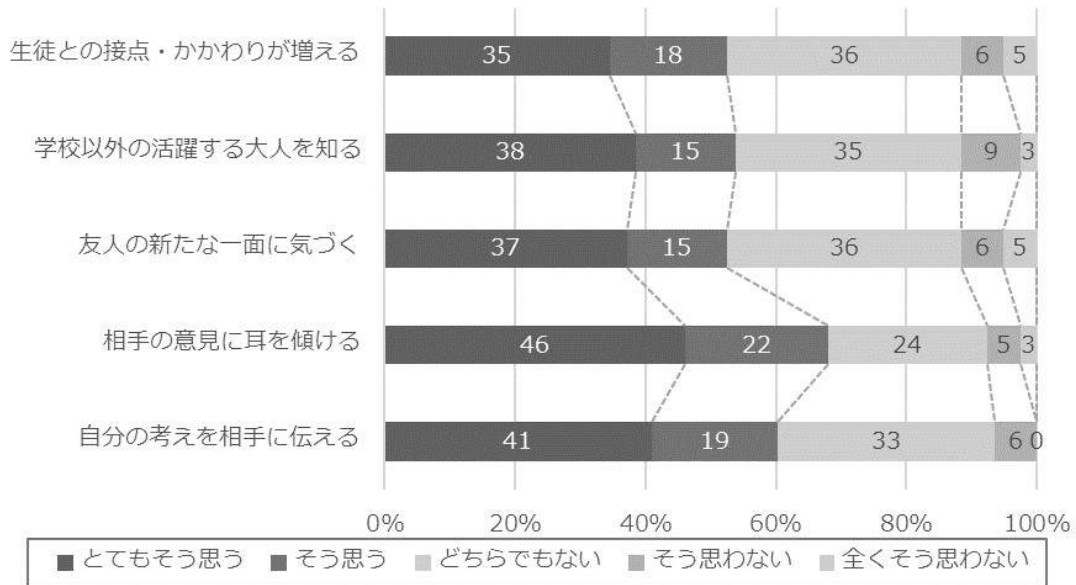
3.5.4. 指標測定およびインタビューによる検証結果

まず、生徒のアンケートの指標測定の結果についてまとめる。ワークショップ後のアンケートだけではなく、ワークショップの事前と事後について比較ができる生徒、教員およびクラスの雰囲気についての変化が捉えられるため望ましいが、本プログラムでは設計上（ワークショップ実施の時期と調査開始時の兼ね合いなど）、ワークショップ後およびプログラム実施前（生徒のみ）のアンケートのみとなったため、事前アンケートの結果については考察せずに、データのみを掲載した。

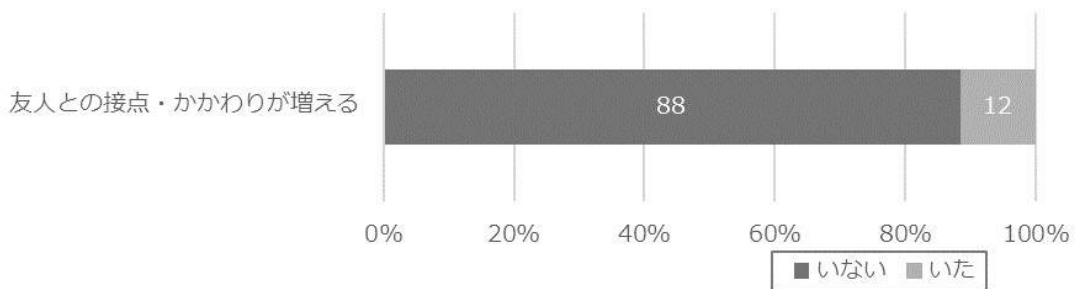
ワークショップ後のアンケートでは、初期アウトカムについては全ての項目について 50%以上が全て肯定的な回答を示しており、特に「相手の意見に耳を傾ける」というアウトカムについては 60%以上の生徒が肯定的な回答をしている。「初めて話をした友人がいた」については、既にワークショップ実施が 3 回目であり、また、秋学期に入ってから調査であったため、約 10%の生徒が「いた」と回答したにとどまるが、それでも平均して約 5 名、ワークショップを通して新しく会話をした生徒がいるということは興味深い結果である。

また、中間アウトカムに関する項目も同様の傾向で、全ての項目について 50%以上が肯定的な回答をしており、特に「自己表現力の向上」については約 60%の生徒が肯定的な回答をしている。最終アウトカムでも同様の傾向であり、「信頼する仲間を持つ」、あるいは「クラス内コミュニティの形成」についても生徒たちは一定程度ワークショップに対して肯定的な効果を認識していることがわかった。

図表 3-109 ワークショップ後・生徒アンケート（初期アウトカム）（N=78、%表示）



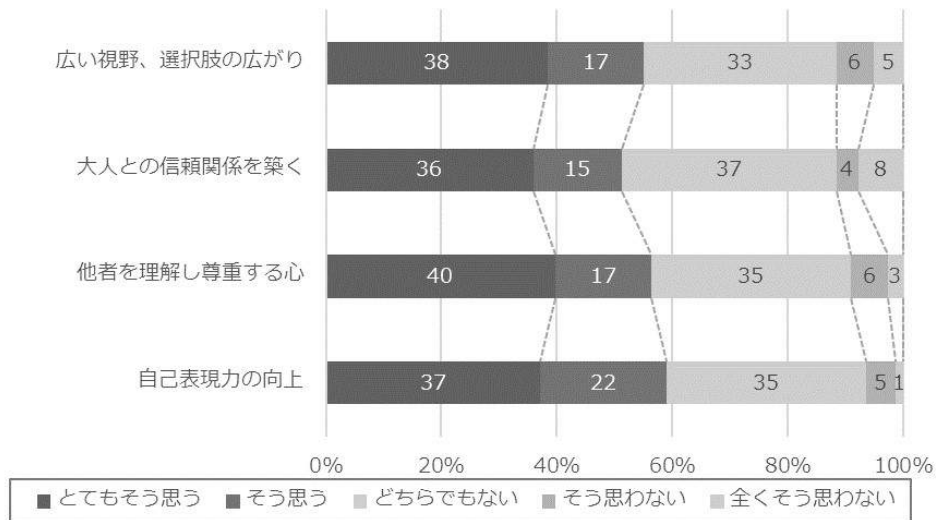
図表 3-110 ワークショップ後・生徒アンケート（「初めて話をした友人がいた」）（N=78、%表示）



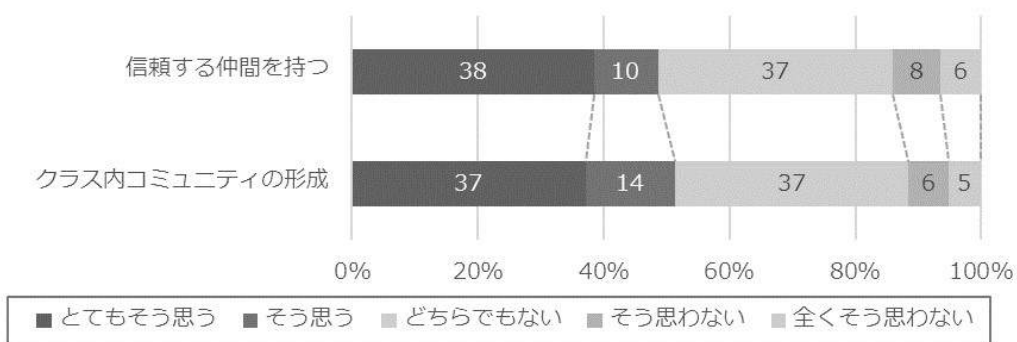
図表 3-111 初めて話をした友人の人数（回答 12%の内）

平均人数	5名
最少人数	1名
最大人数	20名

図表 3-112 ワークショップ後・生徒アンケート（中間アウトカム）（N=78、%表示）



図表 3-113 ワークショップ後・生徒アンケート（最終アウトカム）（N=78、%表示）



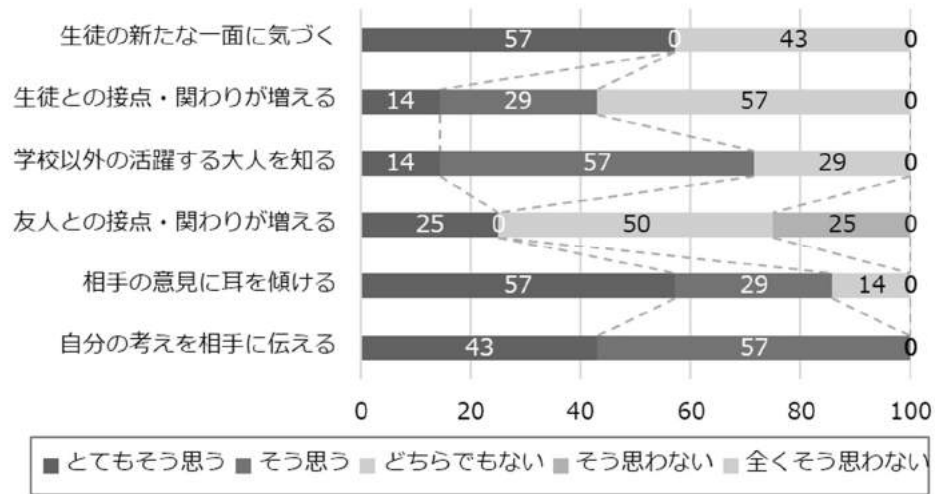
次に、教員のワークショップ後アンケートの結果について示す。教員からは、生徒と比較してより肯定的な傾向が見られたが、初期アウトカムについては、「学校以外の活躍する大人を知る」、「相手の意見に耳を傾ける」および「自分の考えを相手に伝える」項目について特に70%以上の高い認識が得られている。一方で、「友人との接点・関わりが増える」については、「どちらでもない」の占める割合が高く、肯定的な回答と否定的な回答が同等数である。

中間アウトカムについては全てのアウトカム項目で50%以上が肯定的な回答となっており、特に「自己表現力の向上」では肯定的な回答が100%を占めている。また、「他者を理解し尊重する心」も90%近くが肯定的な回答であり、これは初期アウトカムの「自分の考えを相手に伝える」「相手の意見に耳を傾ける」と呼応した形の結果であると言える。

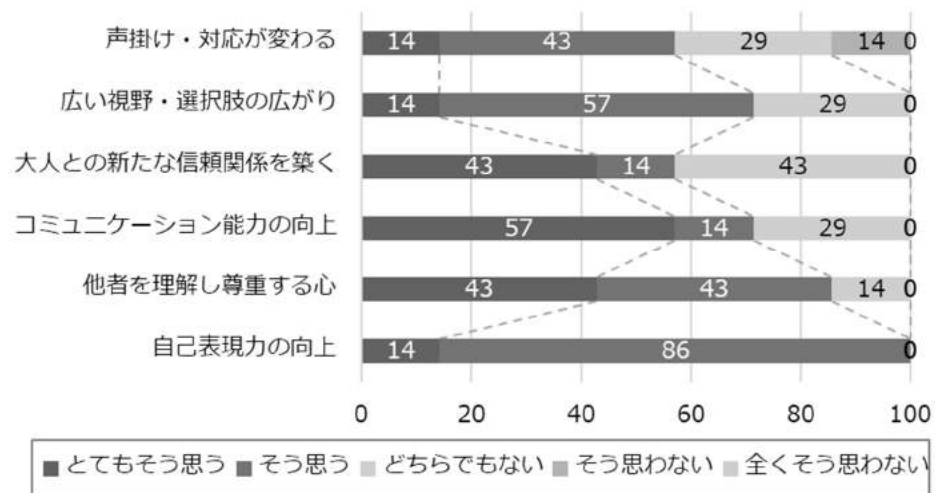
最終アウトカムについては、特に「クラス内コミュニティの形成」で約70%が肯定的な回答となっている。その他のアウトカムについても、否定的な回答に比較して肯定的な回答の方の割合が高いが、「信頼する仲間・大人を持つ」アウトカムについては肯定的な回答の占める割合が約30%とやや低い結果となっている。

全体として、教員にとってのアウトカム項目である「声掛け・対応が変わる」や「仕事の質が向上する」といった項目は比較的弱い結果となっているが、これについては生徒への直接の効果よりも教員に対する効果に関する認識が弱いことを意味していると考えられる。

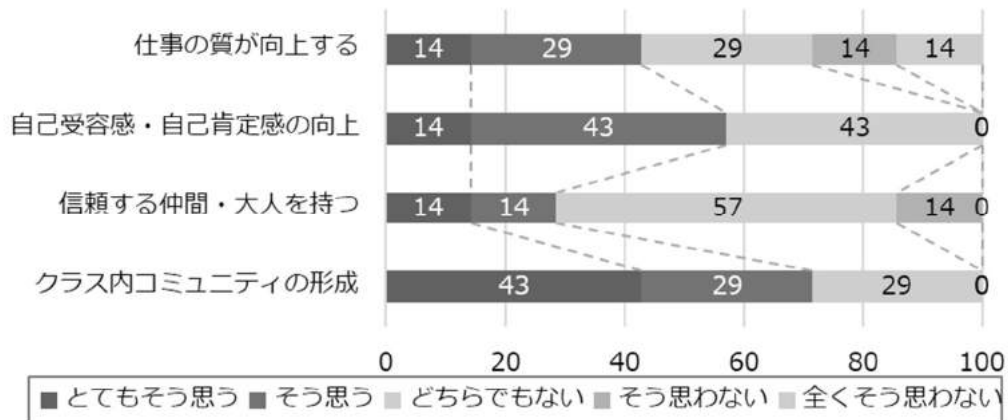
図表 3-114 ワークショップ後・教員アンケート（初期アウトカム）（N=7、%表示）



図表 3-115 ワークショップ後・教員アンケート（中間アウトカム）（N=7、%表示）



図表 3-116 ワークショップ後・教員アンケート（最終アウトカム）（N=7、%表示）



ワークショップ後アンケートに関して、生徒と教員の結果を一覧にまとめたものを下記に示す。1～5 段階の評価を-5～5 のスケールに変換し、-5：全くそう思わない、-2.5：そう思わない、0：どちらでもない、2.5：そう思う、5：とてもそう思う、と算出し直した結果である。

これにより、全ての項目について肯定的な回答が得られているということに加え、一部生徒と教員の認識が異なるアウトカムがあるということがわかる。例えば、認識が1以上異なるアウトカムとして、初期アウトカムの「自分の考えを相手に伝える」、「相手の意見に耳を傾ける」、「友人との接点・関わりが増える」、中間アウトカムの「他者を理解し尊重する心」、最終アウトカムの「信頼する仲間・大人を持つ」、「クラス内コミュニティの形成」が認められる。中でも「信頼する仲間・大人を持つ」というアウトカムについては生徒の方が高く認識をしているということがわかる。

図表 3-117 ワークショップ後アンケートの結果（生徒・教員）

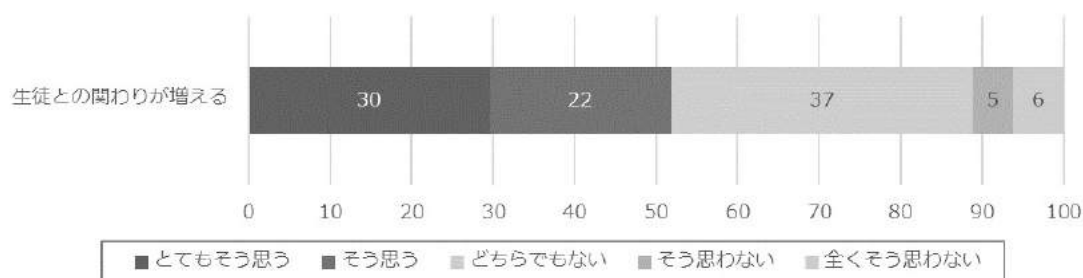
アウトカム種類	アウトカム項目	生徒	教員
初期アウトカム	自分の考えを相手に伝える	2.4	3.6
	相手の意見に耳を傾ける	2.6	3.6
	友人との接点・関わりが増える	—	0.6
	友人の新たな一面に気づく	1.8	—
	学校以外の活躍する大人を知る	2.0	2.1
	生徒との接点・関わりが増える	1.8	1.4
	生徒の新たな一面に気づく	—	2.9
中間アウトカム	自己表現力の向上	2.2	2.9
	他者を理解し尊重する心	2.1	3.2
	コミュニケーション能力の向上	—	3.2
	大人との新たな信頼関係を築く	1.7	2.5
	広い視野・選択肢の広がり	1.9	2.1
	声掛け・対応が変わる	—	1.4
最終アウトカム	信頼する仲間・大人を持つ	1.7	0.7
	クラス内コミュニティの形成	1.8	2.9
	自己受容感・自己肯定感の向上	—	1.8
	仕事の質が向上する	—	0.4

また、事前アンケートとして取得した生徒からのデータを下記にまとめる。これらのデータは、ワークショップ実施後、間隔をおいて再度取得することが望まれるが、本プログラムでは実施できていないため、事前取得データの掲載のみに留める。

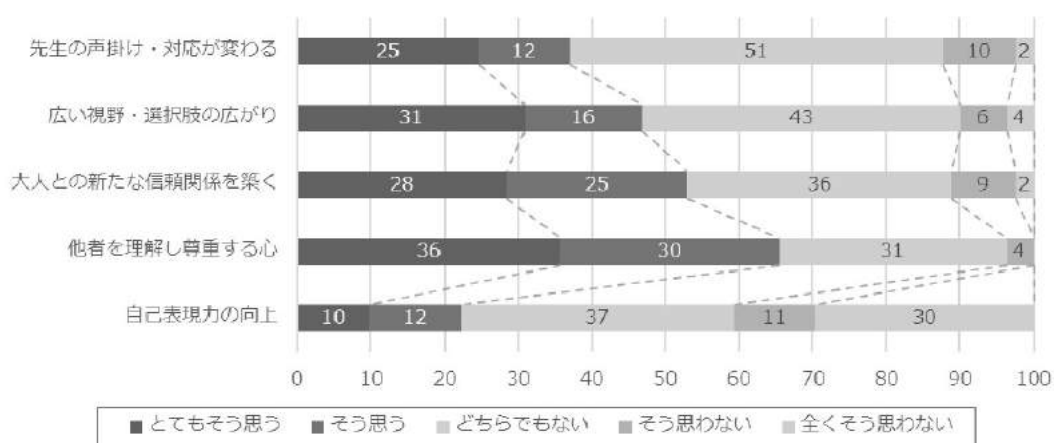
図表 3-118 クラス内での話をする・しない友人の数

設問項目	結果
クラスで普段よく話す友人の数	4.9 名（平均）
クラスで話をほとんどしない友人の数	8.6 名（平均）

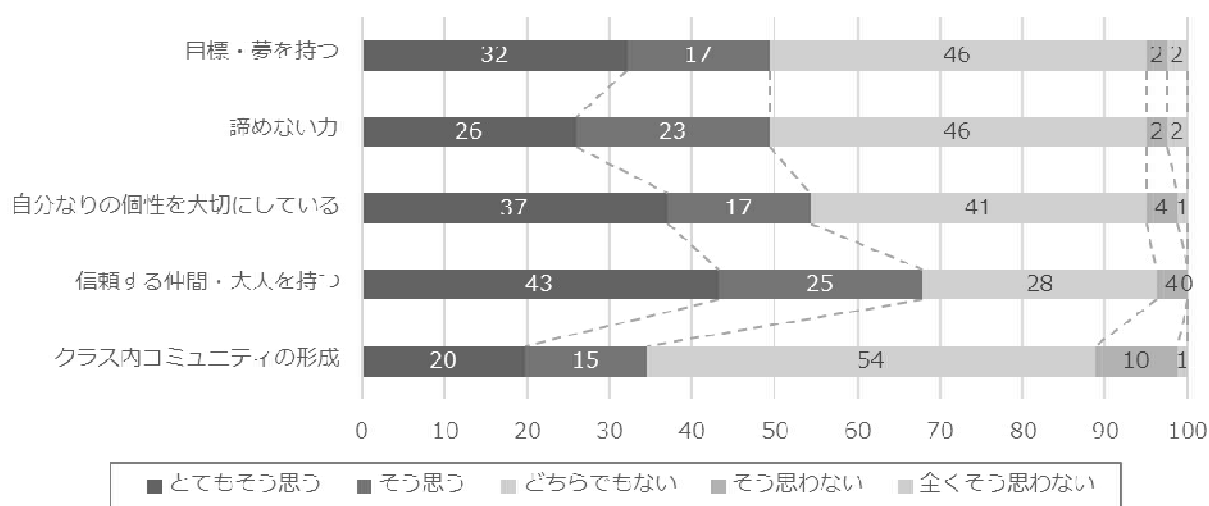
図表 3-119 事前・生徒アンケート（初期アウトカム）（N=81、%表示）



図表 3-120 事前・生徒アンケート（中間アウトカム）（N=81、%表示）



図表 3-121 事前・生徒アンケート（最終アウトカム）（N=81、%表示）



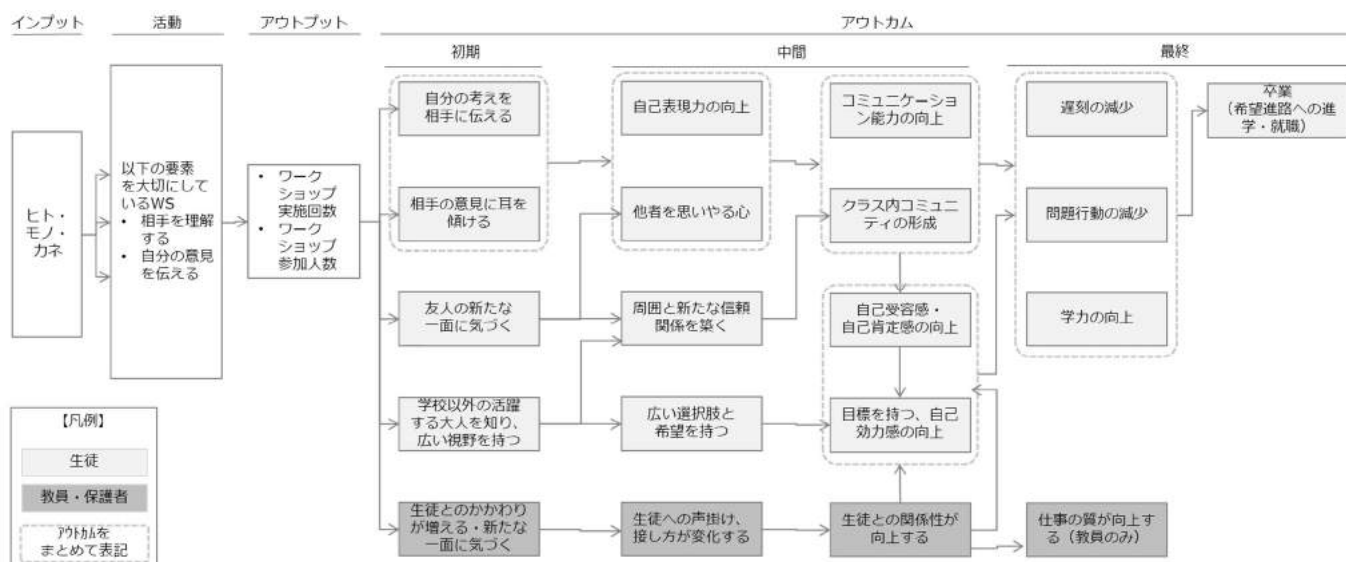
また、アンケートとは別に、ワークショップ後に実施したヒアリングの結果を下記にまとめる。生徒たちはワークショップで関わった講師陣に相談することもあり、信頼性を寄せていることがわかる。加えて、ワークショップはクラスの生徒間のコミュニケーションを円滑にする役割もあることが示唆された。

図表 3-122 ヒアリング結果

生徒①	WS 後に他の人と話すきっかけができ、色々な性格の人と仲良くなる中で恥を捨てられるようになった。
生徒②	読むのはいいけど表現するのは恥ずかしい。元々演劇経験者であり、来年にミュージカルに出演予定で、よい練習になったと思う。俳優になろうと思っていたが、親と話して役場の試験受けることに。講師陣とも SNS で繋がっており、前に就職相談もしたりして、俳優をやめることにしたと報告もした。
生徒③	男女の仲が悪く女子が話しても無視されることが多かったが、WS 後に仲良くなった。相手の目を見て話すのは本気という話を聞いて、自分も本気の際は目を見て話すようになった。クラスの雰囲気明るくなった。普段一人であるような子が話しかけてくるようになった。自分の意見を言えるようになった。引き続き参加したい。講師の人に相談したこともある。

以上の結果を踏まえて、ロジックモデルを再整理した結果を下記に示す。

図表 3-123 東濃高校ワークショップのロジックモデル修正版



最終的に修正後のロジックモデルを踏まえて、平成 29 年度に引き続き、SROI の値を更新して算出した。演劇表現ワークショップで想定されるアウトカム指標の検討にあたっては、本プログラムでアンケートによって主に測定した初期および中間アウトカムを踏まえて、最終アウトカムの「遅刻数の減少」「問題行動の減少」および「卒業（中退者数の減少）」におけるインパクトを検討した。その結果、演劇表現ワークショップにおけるインプットに対する最終アウトカムを貨幣価値換算した SROI の値は、「14.3」となり、「1.00」を大きく上回ることでワークショップの有効性が示された。なお、本プログラムでは、生徒における最終アウトカムのみを算出しているが、生徒の保護者や教員、学校や劇団等に与える波及効果なども考慮すべきであり、これらを含めた場合、インパクトはより大きくなる可能性がある。加えて、「学習意欲の向上」に当たるアウトカムは測定できていないため、ここについても過大・過小評価の恐れがある。昨年度同様に算出した SROI 値 9.86 より大きくなっている理由は、継続期間を 2 年と見積もりなおしたこと、加えて遅刻数の貨幣価値換算を加えたこと、さらに最新のデータがより効果の大きい結果となっていることが挙げられる。

図表 3-124 各種件数の推移 ※ハイライトしている年度のデータを SROI 算出に活用

年度	新入生数	新入生における各種件数				卒業までの中退件数	
		遅刻	問題行動	中退	休学	人数	%
平成 21 年	118	1,403	94	20	3	39	33.1
平成 22 年	140	2,936	43	28	13	55	39.3
平成 23 年	129	2,436	79	28	12	54	41.9
平成 24 年	125	953	14	9	8	30	24.0
平成 25 年	120	1,391	31	19	2	35	29.2
平成 26 年	123	1,268	13	9	0	24	19.5
平成 27 年	124	711	23	15	1	32	25.8
平成 28 年	122	526	22	11	3	—	—

インプットの数値は下記の通りである。

図表 3-125 インプット

項目	講師謝金	諸経費	施設利用料
算出方法	2 日間×3 回×5 人に対する謝金等（個人により単価は異なるが合計の平均値が毎年度同程度）	2 日間×3 回×5 人に対する旅費等（2012 年度から平成 27 年度の旅費等の中から最も高い金額）	—（学校内での実施のため、算入しない）
金額	1,500,000 円	400,000 円	0 円
その他補足	教員についてはワークショップの参加が任意であり、授業内の実施のため除外		

アウトカムの考え方は以下の通りである。算入するアウトカムとしては、最終アウトカムの遅刻の減少、問題行動の減少、学習意欲の向上、卒業（希望進路への進学・就職）を考慮に入れることとした。さらに算出に当たっては、平成 27 年度に入学し、平成 29 年度卒業時の生徒のデータが以前のデータ（ワークショップの本格導入前の平成 21 年度入学～平成 23 年度入学までのデータ）と比較したときの変化量を利用することとした。

算出におけるそれぞれのロジックは下記の図表の通りである。特に継続期間、過大評価（その活動がなくても生じた活動の効果の割）、外部要因（活動の効果のうち、別の組織や人物に起因する（と想定される）割合）、および逓減率（時間経過にともなう活動の効果の低下）を最終的に加味する必要がある。それぞれの設定値については、主にヒアリングの結果から下記の図表 3-130 のように設定している。

図表 3-126 平成 21 年度～平成 23 年度の平均値と平成 27 年度のデータの差分

	一人当たり遅刻数	一人当たり問題行動数	中退件数の割合 (%)
平成 21 年度～平成 23 年度の平均値	17.5	0.56	38
平成 27 年度	5.7	0.19	25.8
差分	11.8	0.39	12.3

図表 3-127 東濃高校演劇表現ワークショップの SROI 算出のロジック

アウトカム	情報源	変化量	継続期間 (年)	財務変数
遅刻の減少	一人当たりの 平均遅刻数	12	2	複数回（10 回）遅刻をした生徒 にたいする教員の対応時間
問題行動の減少	一人当たりの 平均問題行動数	0.39	2	問題行動を起こした生徒に対する 教員の対応時間
学力の向上	平均学力	測定無し	2	—
卒業	中退件数の割合	12.30%	2	高卒と中卒における生涯賃金から の差異—高校生活に必要な費用
教員の仕事の 質の向上	教員の希望 継続年数	測定無し	2	—

図表 3-128 東濃高校演劇表現ワークショップの SROI 算出における貨幣価値換算ロジック

アウトカム	算出方法	金額（円）
遅刻の減少	算出：平均回数×人数/10×1 時間×高校教員時給 (3,600)	535,680
問題行動の減少	算出：平均回数×人数× {30 時間×教育支援員時給 (1,250 円) + 40 時間×高校教員時給 (3,600 円) }	8,777,340
卒業	算出：平均人数×割合×（高卒と中卒における生涯賃金の 差異（男女平均）－公立高校学習費総額）=124× 0.123×(16,850,000-1,159,317)	239,314,297

図表 3-129 東濃高校演劇表現ワークショップの SROI 算出

アウトカム	変化の価値	過大評価	外部要因	逓減率	1 年目	2 年目
遅刻の減少	535,680	0	60	50	214,272	107,136
問題行動の 減少	8,777,340	0	60	60	3,510,936	1,404,374
卒業	239,314,297	0	60	70	(2 年目に 表れるため 算入しな い)	28,717,716
合計					3,725,208	30,229,226
現在価値					3,599,235	28,219,306
総現在価値						31,818,541
SROI 値						16.7

図表 3-130 東濃高校演劇表現ワークショップの SROI 算出において使用した各因子の設定値とその根拠

	設定値	設定の根拠
継続期間	2年	ヒアリングから高校3年生まで効果が持続すると仮定し設定
過大評価	0	プログラムが存在しなくても起こったアウトカムはないと想定
外部要因	60%	学校として修学旅行等のプログラムについても力を入れたというヒアリング結果より長期のアウトカム程外部要因が大きいと仮定し設定 ¹⁰
逓減率	50~70%	年に3回2時間のプログラムより、長期アウトカム程逓減率が大きいと仮定し設定

3.5.5. まとめと結論

東濃高校の SROI 値は昨年に引き続き、16.7 と高く算出された。この数値には、学力向上および教員の仕事の質の向上のアウトカムが含まれていないこと、また、外部要因を精査できていないことなどから、過大・過小評価のリスクがあることを考慮しなければならない。今後は過大評価および外部要因について精査する必要がある。

東濃高校での事例で、最も特筆すべき点は、その東濃高校自体が本プログラムに対して非常に高い価値を感じていることである。校長先生、教頭先生を始めとし、教員がプログラムへの価値を認識しており、長期的に継続する中で文学座西川氏との信頼関係も強い。教員もそのワークショップに参加することで価値を感じながら学びにもつながっており、特に要望が無くとも自ら参加する教員もいるほどだそうだ¹¹。評価についても、最終アウトカムについては学校側ですでに測定がされており、業務フローの中に組み込まれていることで、現場に高い負荷をかけることなく評価を実施することができる。本プログラムではワークショップ後のアンケートを取得することで最終アウトカムのデータを補完することを目指し、特に「自己表現」「他者理解と尊重」「クラス内のコミュニティ形成」に強い成果が表れていることが示されたが、こうした項目についてもアンケートだけでなく、より簡易にモニタリングできるような仕組みを整理できるとより良いと考えられる。

SROI 値は一つの数字に過ぎないが、本プログラムで得られたデータを活用し、より良いプログラムの展開と拡大に向かうことを期待する。

¹⁰ 東濃高校元校長ヒアリング『離島への就学旅行の体験等も生徒の成長に寄与している』

¹¹ 西川氏ヒアリング

3.6. 仙台富沢病院での演劇情動療法

仙台富沢病院での演劇情動療法は、NPO 法人演劇情動療法協会の前田有作氏により行われている。この病院の院長であり東北大学医学部老年科名誉教授佐々木英忠氏と、理事長であり東北大学医学部老年科臨床教授である藤井昌彦氏は、長年にわたり、認知症治療における様々な非薬物療法の研究を続けており、徘徊や妄想などのいわゆる周辺症状（BPSD）を改善する治療を行い、効果を上げている。

認知症の症状は、中核症状と周辺症状の二つに分けられる。物忘れや判断力の低下等、脳機能の低下を直接示す「中核症状」、そして「中核症状」に伴って現れる精神・行動面の異常である「周辺症状」である。BPSD(Behavioral and Psychological Symptoms of Dementia)」とは、周辺症状とほぼ重なる概念である。周辺症状には行動症状として暴力、暴言、徘徊、拒絶、不潔行為等、また、心理症状として抑うつ、不安、幻覚、妄想、睡眠障害などが挙げられる。

演劇情動療法は、この「周辺症状」を緩和する。認知症患者は、中核症状とよばれる認知機能の低下があっても、怒り、泣く、喜ぶなどの情動機能は比較的保たれている。情動機能は社会生活を円滑に進めるために必要であり、演劇情動療法は情動に良い刺激を繰り返すことにより、情動の整流化を行い、情動機能の回復、あるいは低下を予防し、社会生活をできるだけ長く送れるようにする療法である。「Balanced Aging」という概念を大切にしており、認知機能の低下について薬物による対処療法をするのではなく、温存されている情動機能に演劇情動療法でアプローチすることによって周辺症状を緩和し、そのことで認知症患者が社会と関わりを失わずに暮らすことができるのだと考えている。医療と演劇が入念に協働した結果実現した、社会的包摂活動といえよう。

図表 3-131 演劇情動療法の講師、調査員

講師	前田有作
調査員	落合千華

図表 3-132 演劇情動療法の概要

プログラム名	演劇情動療法セッション
対象者	仙台富沢病院へのデイケア通所者
活動場所	仙台富沢病院デイケア
プログラム目的	演劇的手法を活用した朗読や会話によるセッションを通し、認知症患者の保たれている情動機能に良い刺激を繰り返し、情動機能の低下を予防し、社会生活をよりよく過ごせるように支援する
プログラム概要	演劇情動療法士による朗読と会話（語らい）のセッション
実施時期・期間	毎週金曜日約 1 時間（平成 28 年より継続）、デイケアのレクリエーションの時間

3.6.1. プログラムの背景と目的

演劇情動療法とは、認知症において認知機能は低下していても情動機能は比較的保たれているということに焦点をあてた、非薬物療法である。演劇を用い情動機能を刺激することで周辺症状を緩和し、患者の方々のいきいきとした社会生活を支えるものである。

認知症は平成 28 年、高齢者が介護の必要になった主な理由として 18.0%を占め、初めて一位になった¹²。認知症患者数の数は高齢化社会の中で年々増加し、平成 24 年には 462 万人とされるが、平成 27 年には約 520 万人、2020 年には 602 万人にもものぼるとされる¹³。その予防もちろんながら、認知症になった後のケアについても注目が集まっている。また、認知症治療薬（アルツハイマー型）と称されるアリセプト、メマンチン、ガランタミン、リバスチグミン等の市場規模は年々拡大しており、平成 17 年には 423 億円規模だったものも、平成 27 年には 1,600 億円、2020 年には 2,900 億円にのぼるとされる¹⁴。

NPO 法人演劇情動療法協会の『演劇情動療法セッション』は仙台市太白区にある仙台富沢病院で行われている。この病院の精神科医である佐々木英忠氏と藤井昌彦氏は様々な非薬物療法の研究を行う中で、人を感動させることを得意とする「俳優」に、情動を刺激する療法の担い手になってもらいたいと発案し、仙台市で劇団を主宰し演出家・俳優・プロデューサーとして公演活動を行い、地域や学校で演劇ワークショップなどの実績を持つ前田有作氏に朗読の協力を依頼した。朗読は富沢病院デイケア時間内で行われ、療法としての可能性を感じた佐々木氏と藤井氏が、平成 25 年末から、前田氏と共に週 1 回 1 時間のセッションを開始した。こうしたセッションの結果、認知症患者の情動機能検査（MESE）に有意な差が見られることがわかり¹⁵、また、ESI（情動満足度指数）でも最も演劇情動療法参加者が情動に働きかける他のプログラムと比較しても最も肯定的な反応を示したことがわかっている¹⁶。認知機能に関してのエビデンスを得ている。少量のコリンエステラーゼ阻害剤を使用した認知症患者に対して、演劇情動療法を加えた群とそうでない群に 1 年後の認知機能テストを行った結果、有意な差が現れた。認知症患者の認知機能は 1 年後には下がるのが当然であるが、演劇情動療法を 1 年間絶えず続けていると認知機能が 108%になっていることがわかる¹⁷。

¹² 厚生労働省「国民生活基礎調査」（平成 28 年）

¹³ 内閣府「平成 28 年版高齢社会白書（概要版）」http://www8.cao.go.jp/kourei/whitepaper/w-2016/gaiyou/pdf/1s2s_3.pdf

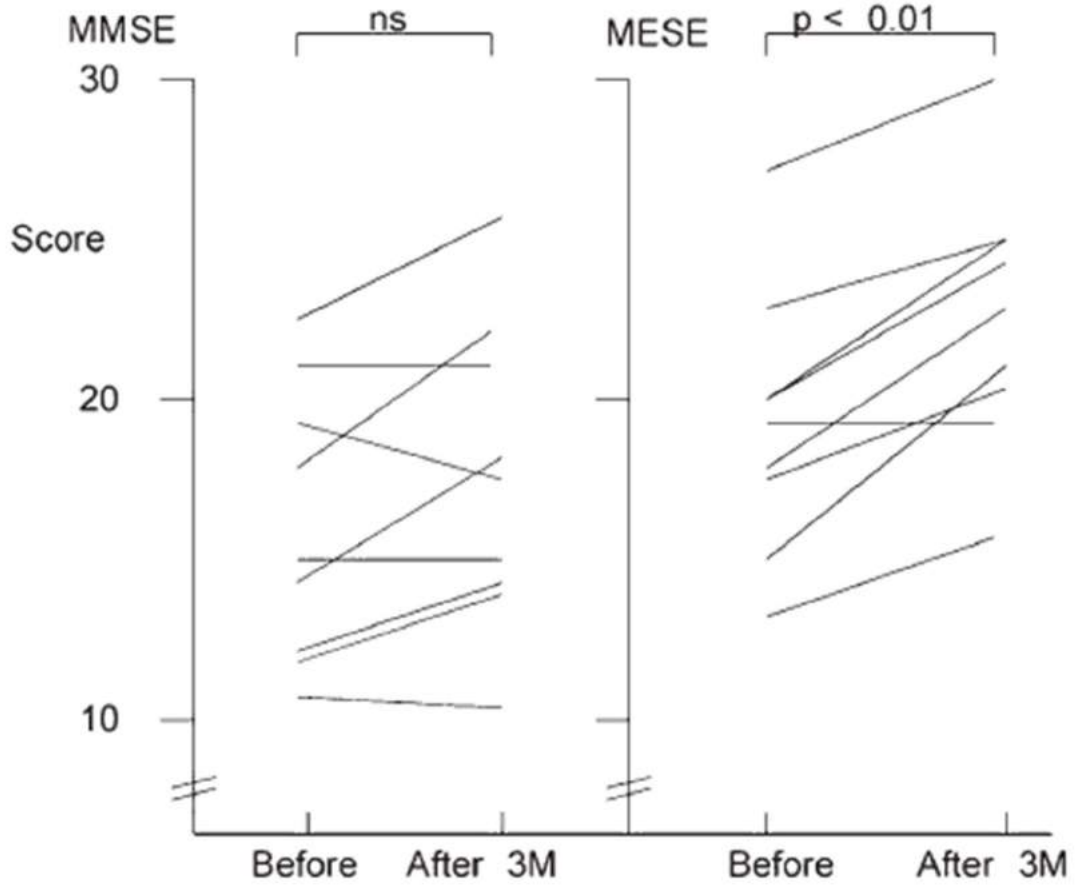
¹⁴ シード・ブランニング「アルツハイマー型認知症・軽度認知障害（MCI）の治療・診断の現状と今後の方向性」

¹⁵ Maeda, Y., Fujii, M., Sasaki H., et al. “Dramatic Emotional Therapy for dementia patients” *Psychogeriatrics* (2015)

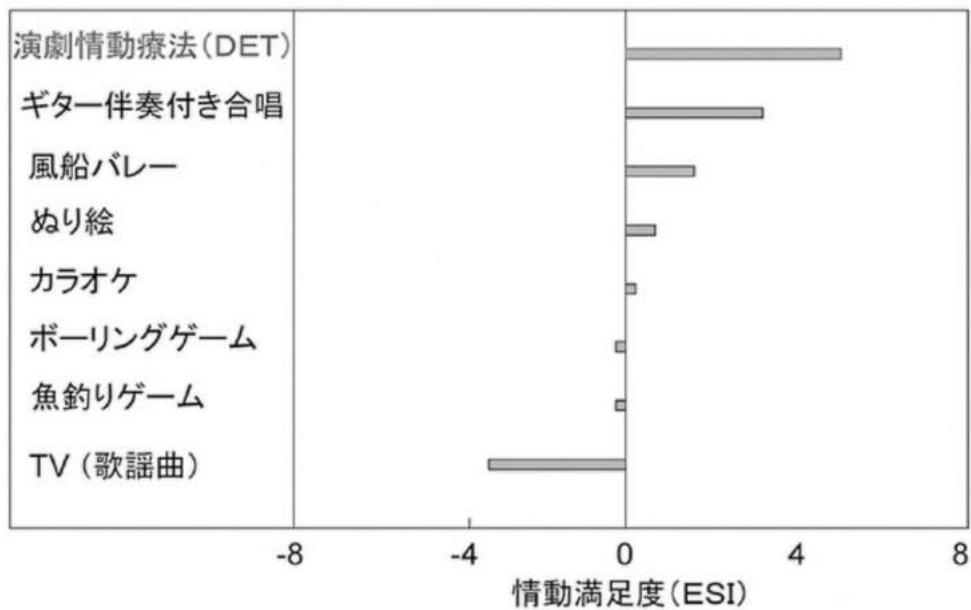
¹⁶ Maeda, Y., Kaneko, E., Fujii, M., Sasaki H. “Emotional Satisfaction Index for dementia patients” *Geriatr Gerontol Int* (2016)

¹⁷ Maeda, Y., Fujii, M., Sasaki H., et al. “Cholinesterase inhibitors and Dramatic Therapy for dementia patients” *Geriatr Gerontol Int* (in press)

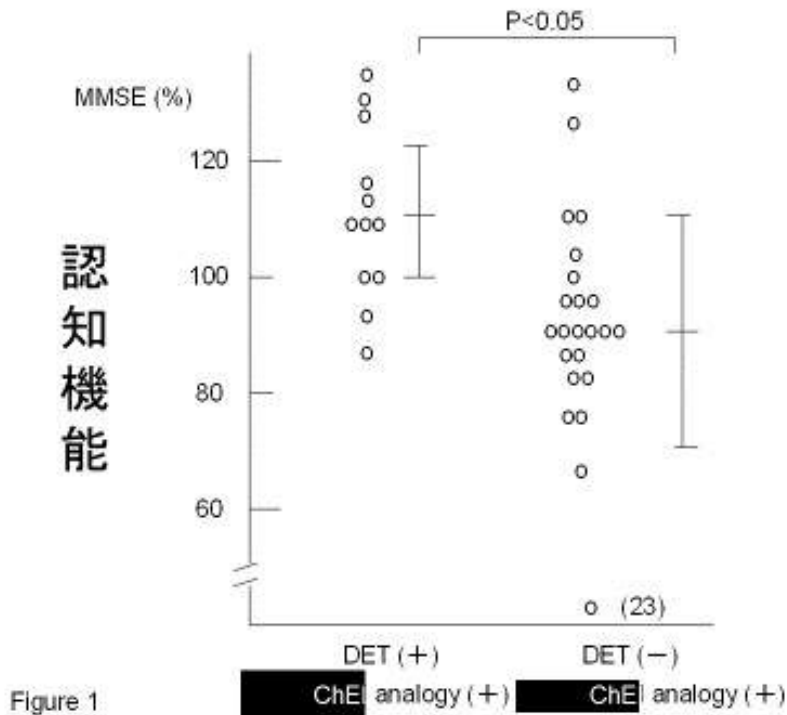
図表 3-133 演劇情動療法 (DET) による MMSE および MESE の効果



図表 3-134 情動満足度



図表 3-135 演劇情動療法と認知機能



3.6.2. プログラムの内容

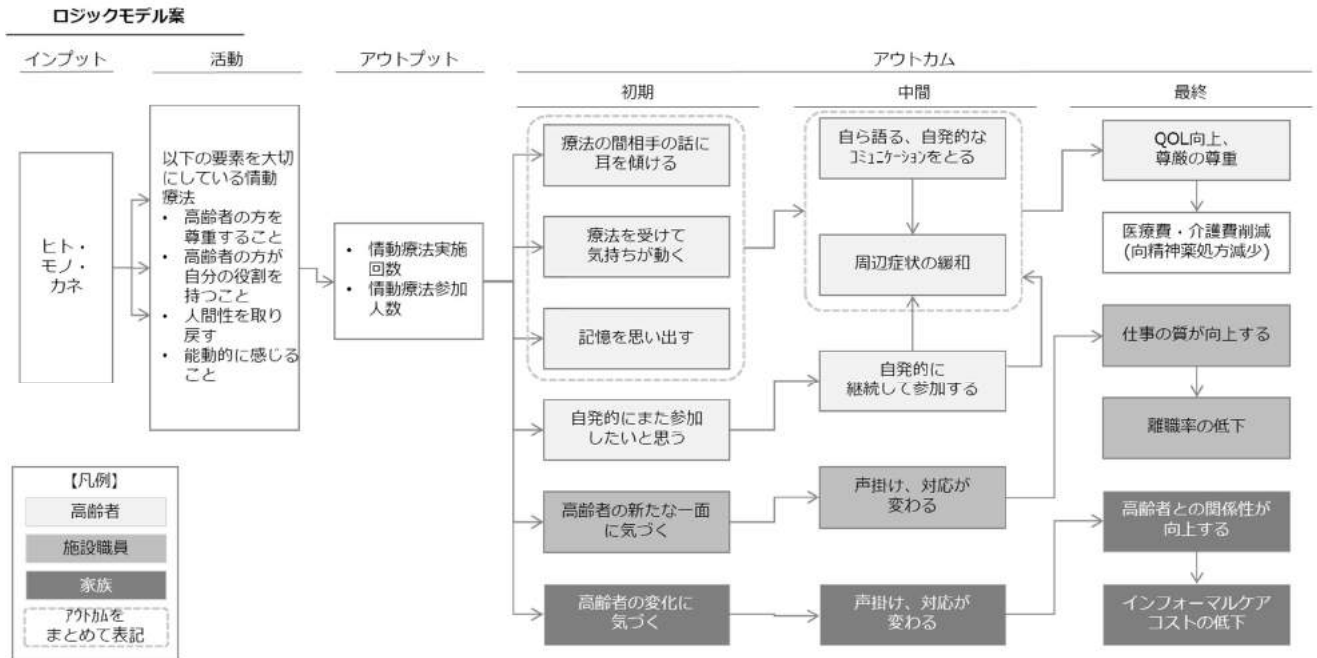
演劇情動療法では、演劇情動療法セッションが行われる。プログラムとしては、金曜日の午後のデイケアの時間に、1室の中に希望の10名程度の高齢者が参加し、前田氏が新聞記事、小説、戯曲や落語といった作品の朗読を行い、その前後に関連する会話（語らい）を実施する。その内容としては戦争時の手記「英霊の言の葉」や、落語など、高齢者の方たちの語らいにつながりやすいような内容となっている。例えば、昔ながらの恋愛の話から、「ご自身の若いころの恋愛はどうでしたかねえ」といった声掛けや、戦争時の思い出から「どうですか」といった語りにつながり、「私の頃はねえ」という話し合いにつながっていることが見受けられた。また、話し合いは自由で柔らかい雰囲気の前田氏により促進される。うんうん、とうなずく方もいれば、積極的に話す方もおり、小さな部屋で親密に、参加したいという希望をもって集まる方々が同じ体験を共有し、それが継続されていることが、高齢者の方々の安心できる場の提供につながっていると感じられた。

3.6.3. 想定されるロジックモデル

昨年度からの更新で作成したロジックモデルは下記の通りである。療法の初期にはその間にゆっくり耳を傾けること、気持ちがとても動くこと、ということが想定され、「また参加したい」という希望につながる。さらに、徐々に安心感のある場として参加者が認識すれば、継続的に参加することで、周辺症状が緩和され、QOLの向上につながっていくと考えられる。また、情動療法による高齢者の変化により、参加する高齢者に対する効果・変化だけでなく、施設職員や高齢者の家族にとっても変化が生じると考えられる。今回の調査では施設職員や高齢者の家族の声を直接きくことはできなかったが、ロジックモデルの中には想定される成果を入れている。

図表 3-136 演劇情動療法のロジックモデル

対象プログラム	仙台富沢病院の認知症患者に向けた情動療法
対象者・関係者	①介護施設でのWSに参加する高齢者 ②施設職員、③家族、④情動療法に参加する情動療法士
目的	高齢者の人たちの尊厳を守りながら周辺症状を緩和する

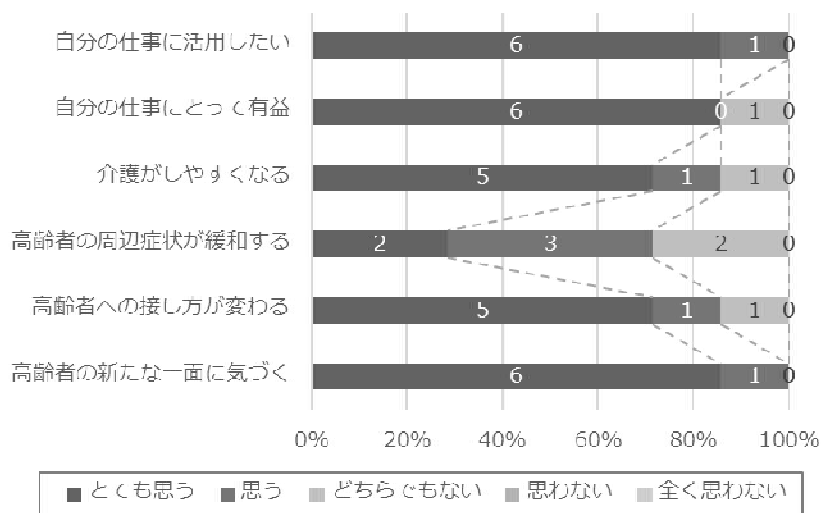


3.6.4. 指標測定およびインタビューによる検証結果

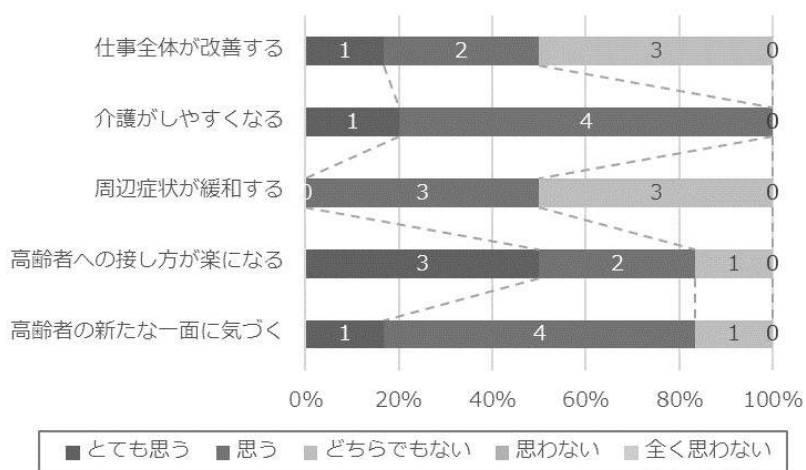
本プログラムにおいては、ロジックモデルに則って指標を設計し、アンケートを作成した。設計の段階で家族へのインタビューやアンケートを想定していたが、プログラム進行の関係で家族へのアプローチが困難となったため、測定、分析からは除外している。

指標一覧に則り、指標測定に協力いただけた作業療法士（OT）の方、および施設職員の方の測定結果を下記にまとめる。情動療法に対する期待と実感値を比較すると、期待値の方が全体としてやや高い傾向にある。これは、実際に演劇情動療法に参加している高齢者の方を把握している割合と把握していない割合が五分五分であったこともあり、逆に言えば、期待値が高いプログラムとも捉えることができ、今後、参加の高齢者の方を認知していくにつれてより実感が高まっていくのではないかと考えられる。

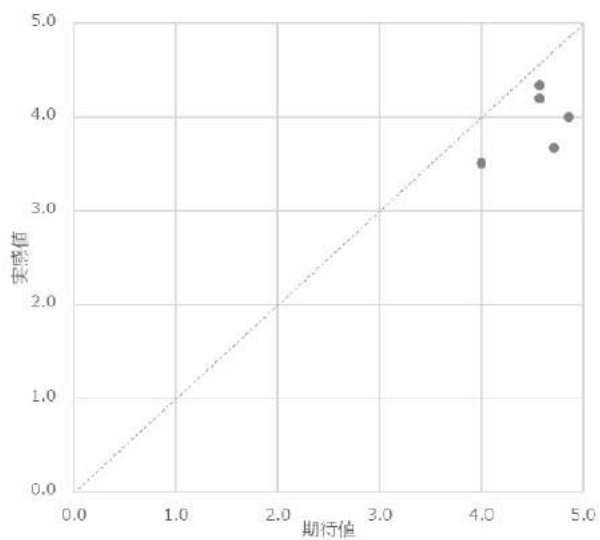
図表 3-137 情動療法への期待値



図表 3-138 情動療法に対する実感値



図表 3-139 実感値と期待値の相関



また、アンケートで寄せられたコメントの中には「演劇というとすぐハードルが高いものを感じていました。役者さんがやるもので人前に立つのが苦手な私などはあまり良いイメージがなかったです。」というものもあり、介護現場に携わる職員等が、今後演劇情動療法士として活躍することも期待できる。

得られたデータ、仮説を基に SROI 値の算出を行った結果を下記に示す。この SROI 算出はあくまで予測型であり、実測のデータを基にしたものではないことに留意が必要である。

本プログラムにおけるインプットは下記の通りである。

図表 3-140 演劇情動療法のインプット

項目	プログラム費	諸経費	施設利用料
算出方法	団体からの共有	交通費、雑費等	—（施設内での実施のため、算入しない）
金額	1,200,000 円	156,000 円	0 円
その他補足	職員については参加が必須ではないため除外		

SROI 算出において利用するアウトカムは最終アウトカムの内、「高齢者の医療費・介護費の減少」「職員の離職率の低下」「家族のインフォーマルケアコストの低下」とする。仙台富沢病院のデイケアの定員が 50 名であり、その内演劇情動療法に継続して参加している高齢者の数は 10 名であるため、変化量を 10 とした。職員の離職率の低下としては、1 名の変化を見込んだ。これは、情動療法に少なくとも関わる職員が 1 名はおり、アンケートの結果から知っている職員は「介護しやすくなる」「仕事全体が改善する」と回答している割合が 50%以上いることから予測している。変化量が「測定無し」となっているのは、現状では家族のインフォーマルケア等にどのような変化を及ぼすかの予測することができないためである。

この結果予測型の SROI 値（予測型）は 0.67 と算出されたが、これは家族のインフォーマルケアにどのような影響があるかが見込まれていない影響、他に医療費・介護費が現状医薬品の減薬から推定される医療費の削減分からしか算出されていない影響により、過小評価のリスクがあると考えられる。

図表 3-141 演劇情動療法の SROI 算出（予測型）のロジック

アウトカム	情報源	変化量	継続期間（年）	財務変数
高齢者の医療費・介護費の減少	参加者の減薬の割合	測定無し	1	減薬分の医療費
職員の離職率の低下	平均勤続年数	測定無し	1	1 名を採用するのに新たにかかるコスト
家族のインフォーマルケアのコスト低下	家族の介護時間	測定無し	1	家族の介護で発生する対応時間
	家族の就労収入	測定無し	1	介護時間の代わりに増える就労時間

図表 3-142 演劇情動療法の SROI 算出（予測型）における貨幣価値換算ロジック

アウトカム	財務変数	算出方法
減薬分の医療費	認知症患者に投薬される医療費の平均	算出：人数×一人当たりの認知症薬の価格 = $N_1 \times (1,600 \text{ 億円}/520 \text{ 万人}^{18})$
職員の離職率の低下	1 名を採用するのに新たにかかるコスト	算出：人数×一人当たりの採用コスト（平均年収の 20%） ¹⁹ = $N_2 \times 695,472^{20}$ （介護職員平均年収より算出）

図表 3-143 演劇情動療法の SROI 算出（予測型）

アウトカム	変化の価値	過大評価	外部要因	逡減率	1 年目
高齢者の医療費・介護費の減少	30,769 N_1	0	10	—	30,769 N_1
職員の離職率の低下	695,472 N_2	0	10	—	695,472 N_2

図表 3-144 演劇情動療法の SROI 算出（予測型）において使用した各因子の設定値とその根拠

	設定値	設定の根拠
継続期間	1 年	ヒアリングから少なくとも 1 年は効果が持続すると仮定し設定
過大評価	0	プログラムが存在しなくても起こったアウトカムはないと想定
外部要因	10%	プログラム以外の外部要因は他のレクリエーション等が考えられることから仮定し設定
逡減率	—	年に 3 回 2 時間のプログラムより、長期アウトカム程逡減率が大きいと仮定し設定

3.6.5. まとめと結論

演劇情動療法は施設の中で継続的に通っている高齢者の方も多く、また、週に 1 回定期的、継続的に実施しているプログラムのため、その価値を認識している高齢者の数も多いと考えられる（一方で、高齢者から直接の声は取得できていない）。仙台富沢病院の医師が積極的に演劇情動療法を進める中、課題となるのはその担い手を育てること、評価の観点で重要となる介護や医療に紐づくデータの取得である。利用者である高齢者から直接声を取得するのが難しく、加えて高齢者と接する機会の多い施設職員のプログラムに対する関与度が高くないため、現状は施設職員からの声や、施設職員から間接的に高齢者の声を聞くことも困難な状況である。演劇情動療法は団体の代表理事である前田氏が実質一人で担っており、プログラム実施と評価を両輪で継続していくためには、病院・施設側からのプログラムへの協力体制、コミットメントをより高めていく必要があると考えられる。また、医師からは認知症薬が減薬できるほどの効果であるというインタビュー結果もある一方で、担

¹⁸ 平成 27 年度の数値

¹⁹ 有料職業紹介事業の相場約 20%を利用 厚生労働省「医師・看護師の有料職業紹介事業に関するヒアリングの概要」

²⁰ 厚生労働省 平成 28 年度介護従事者処遇状況等調査結果の概要

当医との綿密な連携が難しいこともあり、演劇情動療法を受けているからといって減薬できるわけではない。個人情報保護の観点から、SROI 算出のロジックに含まれる医療費や介護費の取得も課題となるだろう。

プログラム拡大・継続を見据えた周囲の関係者の巻き込みは重要であり、説明会等で徐々に支援者や担い手を増やしていく必要がある。演劇情動療法に参加している間の高齢者の方々は、とても認知症と思えないような笑顔や表情、会話をする。継続して受けることで、周辺症状が緩和されるという効果も医学的に証明され始めている。今後も引き続き、観察者からのデータ取得や、さらには医療費・介護費等の客観的データの取得を行い、社会的インパクトをより丁寧に実施し、活用していく必要があると考えられる。

4. 結論と今後の展望

今年度の調査では、6つのプロジェクトについて協働先の施設や団体と、プログラムの実施および評価を実施した。その結果において、本事業のまとまった成果は下記の通りに集約できると考えられる。

図表 4-1 本事業の成果と課題、展望

	プロジェクト実施	社会的インパクト評価（SROI 評価）
成果	<ul style="list-style-type: none"> 複数拠点で、演劇的手法を活用したアウトリーチによる社会包摂活動を実施し、多くの協働先から高い評価を得た。 次年度以降も協働先からの継続の希望が多い。 継続事業に関してはより関係者との連携を深めることができた（特に演劇情動療法）。 	<ul style="list-style-type: none"> 特にデータの蓄積があるプログラムに関しては定量評価を実施でき、成果が明らかとなった。一部 SROI 値の算出を行った。 新規に開始したプログラムも、関係者との対話を通して成果の言語化やロジックモデルの作成、一部定量化実施によりその成果が明らかとなった。 成果を示す定性的なデータも多く得られた。
課題	<ul style="list-style-type: none"> 新規開始プログラムについては、協働先の決定に時間がかかった。 新規の協働先は、プログラムの理解に時間がかかった（社会包摂活動という文脈が浸透していない場合がある）。 	<ul style="list-style-type: none"> 対象者の家族など、重要な関係者に調査協力を得るまでの信頼関係が構築されていない。 特に新規開始プログラムではデータ蓄積がないために、SROI 評価に向かない場合がある。データ蓄積がない理由は①成果指標の設計が困難、②同一の対象者に対する継続した測定が困難、③指標測定に必要な関係性が無い、などの理由が挙げられる。 団体の人的資源の観点から、評価実施に工数がかげられない場合がある。
展望	<ul style="list-style-type: none"> 今年度、協力関係を築いた協働先とは次年度以降も継続して関係性を構築する。 新規の協働先には、今年度の結果を踏まえた説明をわかりやすくできるようにする。 協働先には説明のために本事業の結果を共有する。 	<ul style="list-style-type: none"> 外部への説明や、理解の獲得、実施者の学びのためにも評価による成果の可視化は引き続き重要。 プログラムの実施者や協働先が実務にとって意味があり、過度に負担のならないようなモニタリング指標を導入する（データ蓄積の文化醸成）。 プログラム自体が形成的な場合には、発展的評価²¹のような考え方を活用し、貨幣価値換算にこだわらずに学びを促進しつつプログラム形成に活かす。

プログラム実施による協働先への成果が実感され始めており、評価実施という対話を通して関係者の関係性構築に結びついている。社会包摂活動を望む社会福祉施設や学校の現場は一定数いると考えられ、今後そのような協働先の発掘と長期的な関係構築が望まれると考えられる。より多くの人の理解を得、長期的に事業を継続、拡大していくためには、その効果検証も重要であり、今後も引き続き評価の実践は重要であると考えられる。一方で、本事業の中には協働先と一から作り上げていくプログラムが多くあり、設定したアウトカム項目が事

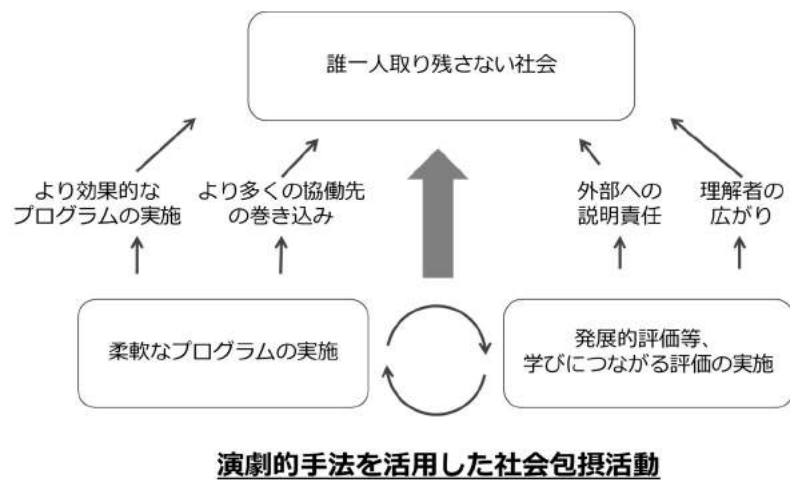
²¹ 発展的評価とは、目的自体が変化する、流動的で全身的な対象を評価するための評価手法。外部への説明責任よりも変化から学習することに重きが置かれる。（CSO ネットワークジャパンホームページより）

<https://www.slideshare.net/CSONetworkJapan/ss-82079836>

業実施中に変化することもあり、評価設計の当初から測定すべき指標を定めづらい。そのため、指標測定によるデータの蓄積が重要となる SROI 評価は、本事業のプログラムに適していない。無理に SROI 評価を実施することは、事業の実態に即していない評価のための評価になりがちで、プログラム実施者の学びにつながりづらく、また、データ取得にもプログラム実施者や協働先に過度な負担をかけるなど、無理が生じる場合がある。

そのため、「演劇的手法を活用した社会包摂活動」という大きなミッションからずれることなく、形式的にプログラムを実施、継続していくためには、より形式的評価に近い方法や、プログラム自体の設計により介入するような発展的評価（Developmental Evaluation）²²など、よりプログラム実施者や協働先の学び、プログラムへの改善につながるような評価手法が適切であると考えられる。プログラムの開発と実施、学びにつながる評価の実施を両輪として継続していくことで、「だれ一人取り残さない社会」というビジョンに向かって「演劇的手法を活用した社会包摂活動」の促進、拡大につなげることができる。

図表 4-2 演劇的手法を活用した社会包摂活動の実施と、評価の実施の重要性



参考：発展的評価（Developmental Evaluation : DE）とは

- 概要：
 - 全米評価学会創立者の一人でもある Michael Queen Patton が提唱した評価の考え方や姿勢からなる一連の評価アプローチを指す。DE そのものは評価の「手法」ではなく、データ収集や分析手法は量的・質的な評価含め多様に使えるものを使う。「中立的」な評価にとどまらずに、事業や活動の「介入」の一部になる
- 目的：
 - 評価者が社会的課題を解決する「ソーシャル・イノベーター」に伴走して支援することで、革新的なプロセスを見える化し、リアルタイムでデータに基づく意思決定を促進すること。
- 適した事業：
 - 事業が発展・変遷・様変わり（Development）しているときにふさわしい
- 特徴：以下の 8 つの特徴を満たすことが条件
 - ①評価の目的は革新・適合・システム変更を支援すること、②評価の厳格さを兼ね備えること、③実用重視、④イノベーターに革新を気付かせること、⑤複雑系の考え方、⑥システム思考、⑦イノベーターとの共創、⑧タイムリーなフィードバック

²² CSO ネットワークジャパンホームページ <https://www.slideshare.net/CSONetworkJapan/ss-82079836>

また、本事業実施の最後に関係者で座談会を実施し、その際に明らかになったことについて、下記にまとめる。

【プログラムの特色に関する考察】

- 「承認欲求を満たす」ということが重要。そのような場が社会から失われていく中で、演劇的手法を活用したプログラムは参加する人にとっての受け入れてもらえる「安心・安全な居場所」として機能している。
- 俳優が持つ「場を読む」能力、演劇的手法を活用したプログラムの持つ楽しさが、協働先の学校や施設の中で非日常でありつつ、「安全な大人」、「安全な人」という認識を参加者（受益者）に与えるのだと思う。⇔ 普段の大人は「管理する大人」であるため、対照的。
- 特に、協働先と関係性構築が進むと、共同体に常に属するわけではないが、「間に立つ」人として機能することに重要な意義があるのではないかと。教員などの「管理する人」の話を聞かないが、「安全・安心な定期的に共同体に参加する人」として、講師が機能することに意義がある。
- 一方で、講師に必要な能力と演劇に必要な能力は異なる。社会包摂活動としての担い手を育成することも重要であり、次年度は日本劇団協議会としても講師の質担保のために教育・研修活動により注力する予定である。
- 演劇活動と社会課題解決は別の話であり、演劇活動は社会課題解決に向けた手段であるという理解が重要。よって、劇団が単体でプログラムを進めるのではなく、既にある施設や学校と関係性構築を行い、協働することが重要。一方で、広く「演劇活動」として広報することにより、スティグマなく受講者が参加できるという利点もある。バランスが大事である。

【プログラムの拡大・発展に向けた戦略】

- 評価により、社会課題解決に向けた早期介入の効果を可視化していくことが、行政機関を含む理解者の獲得に重要となる。
- プログラム実施を担う講師と調査員（評価者）の連携が必須なので、評価の役割や意義について、プログラム実施に関しても理解を深めてもらう必要がある。
- （現状調査できていないが）特に対象者（受益者）だけではなく、その周りへの波及効果を可視化することが重要。
- 現状のアウトリーチではリーチできない本当に課題を抱えた対象者のために、より活動の認知度を上げることが重要。そのためには、評価結果を用いつつ戦略的にメディアを活用していくことも重要である。
- 今後は、行政機関等の縦割りを横につなぐ役割を、演劇的手法を活用した社会包摂活動が担えれば良いと思う。日本も社会保障に関する行政費用がかさむ中、英国で実現した社会的処方箋サービスのような画期的な仕組みが望まれる。
- 協働先との連携が重要であり、「だれ一人取り残さない」という大きなビジョンに向かって劇団や劇場が単体でできることも限られているため、コレクティブ・インパクトのような複数の関係者が大きなビジョンに向かって協働できる仕組みが必要である。それを見据えて、次年度は既に「劇団×劇場×NPO 等の社会活動に取り組む組織」の連携事業を実施予定である。
- 複数の協働先が社会課題解決、対象者との関係性構築といった役割を担う中で、講師や劇場との橋渡しの役割を担うのが日本劇団協議会である。全体を統括・調整する役割を担う日本劇団協議会が、一つ一つのプログラムと全体の事業のビジョンを整理し、全体のロジックモデルを描くことが重要である。次年度は、複数組織の連携事業および講師の教育活動も含め、全体のロジックモデルを整理し、事業の設計やビジョンに向けた活動の促進を目指す。

5. おわりに

『さらなる実証研究の進捗と文化政策のエビデンスの確立へ』

可児市文化創造センターala 館長兼劇場総監督 衛 紀生

新・文化庁にふさわしい組織改革・機能強化を図り、文化に関する施策を総合的に推進する、として文部科学省設置法の一部が改正されました。この改正は、文化芸術振興基本法の一部を改正する法律の附則第2条に規定された検討の結果に基づく措置であり、文化芸術に関する施策を総合的に推進するため文化庁の機能の拡充を目途としたものです。具体的には、文化に関する施策の総合的な推進を位置付けて【第三条及び第十八条関連】、その所掌事務に、

- ① 文化に関する基本的な政策の企画及び立案並びに推進に関すること。
- ② 文化に関する関係行政機関の事務の調整に関すること。

の二点を追記し、文化庁が中核となって我が国の文化行政を総合的に推進していく体制を整備する【第四条及び第十八条関係】がもっとも大きな変化と言えます。加えて、芸術に関する教育に関する事務を文部科学省本省から文化庁に移管することにより、芸術に関する国民の資質向上について、学校教育における人材育成からトップレベルの芸術家の育成までの一体的な施策の展開を図るとあります【第十九条関係】。

この前段として、昨年入手した文化芸術振興議員連盟が検討を進めていた文化庁の機能強化の「中間報告」には、各省庁に散在している文化芸術関連の事業を集約して文化庁に「事務局機能」を所掌させるという内容の提案がなされていました。むろん文部科学省にある「子どもの芸術体験」関連は文化庁に移管され、厚生労働省、総務省、外務省等にある文化関連事業も順次、情報共有、相互連携、インパクト効果測定等の取り組みが行われて、文化政策の成熟社会での重要性の政策根拠(エビデンス)が確立されるのではないかと私は期待してやみません。

その意味でも、日本劇団協議会で取り組まれている社会包摂プログラムの加盟劇団と劇場音楽堂等とのマッチングは、きわめて先駆的な試みであり、私が最近提言し続けている「負担と受益の圧倒的アンバランス」を是正する手段としての社会包摂型経営への第一歩を踏み出す契機となるものです。「負担と受益の圧倒的アンバランス」とは、「ハコモノ批判」や「税金の無駄づかい」として批判の対象となる劇場等の公共施設は、とりわけ文化芸術に関わる施設では、税金はすべての国民市民から徴収するにもかかわらず、その受益者・愛好者が日本においては全人口の2%前後であることが原因ではないかというロジックです。その圧倒的に少数である受益者の底辺を拡大する手段として、日本劇団協議会がパイロット的に進める社会包摂プログラムを触媒とした劇団と劇場音楽堂等の関係資本の形成がもっと注視されて良いと思っています。

6年間続けてきた文学座による県立東濃高校のワークショップがSROI分析によって単年度9.86、今年度は16.7という数値が出ました。演劇が健全な社会形成に有用性のある表現であることを、さらに確固なものとするために実証的な調査研究を、時間をかけて実施することが求められている、と私は信じて疑いません。

6. 参考資料

6.1. コミュニケーションワークショップ

図表 6-1 学童クラス児童向けアンケート（開始時）

	おもわ なかった	どちらか とおもわ なかった	どちら でも ない	どちらか とおも った	おも った
1. じぶんでかんがえてみようとおもった	1	2	3	4	5
2. さんかしているあいだ、たのしい、いごこちがよいとおもった	1	2	3	4	5
3. じぶんのかんがえを、あっちゃんやともだちにつたえようとおもった (つたえていなくても、そうおもった)	1	2	3	4	5
4. あっちゃんやともだちがはなしているとき、きちんときこうとおもった	1	2	3	4	5
5. あっちゃんやともだちに、はなしかけ、いけんをつたえた	1	2	3	4	5

図表 6-2 学童クラス児童向けアンケート（終了時）

ワークショップはどうでしたか。おもったことを、じゆうに絵やぶんしょうにしてみてください

図表 6-3 学童クラス教職員向けアンケート

先生向けアンケート

ワークショップについて、当てはまる部分に○をしてください。

1	子どもたちは、ワークショップで、自発的に行動しようとしていた	全くしていなかった	していなかった	どちらでもない	していた	とてもしていた
2	子どもたちは、ワークショップを安心して受けていた	全くしていなかった	していなかった	どちらでもない	していた	とてもしていた
3	子どもたちは、ワークショップで、自分の考えを積極的に伝えようとしていた	全くしていなかった	していなかった	どちらでもない	していた	とてもしていた
4	子どもたちは、ワークショップで、友だちや講師の話に耳を傾けていた	全くしていなかった	していなかった	どちらでもない	していた	とてもしていた
5	子どもたちは、ワークショップで、表現力・創造力を発揮していた	全くしていなかった	していなかった	どちらでもない	していた	とてもしていた
6	ワークショップを通して、子どもたちの自己肯定感が高まっていた	全くしていなかった	していなかった	どちらでもない	していた	とてもしていた
7	ワークショップ後に、特に変化のある子どもがいた	まったくいなかった	いなかった	どちらでもない	いた	とてもいた
8	(7の回答で、「1名以上」の場合) 具体的にはどのような変化ですか					
9	子どもたちは、ワークショップを受けたことで、ワークショップ以外の場でも、自分の意見を相手に伝えようとするようになった	全くならなかった	ならなかった	どちらでもない	なった	とてもなった
10	子どもたちは、ワークショップを受けたことで、ワークショップ以外の場でも、友だちや相手の意見を尊重するようになった	全くならなかった	ならなかった	どちらでもない	なった	とてもなった
11	子どもたちは、ワークショップを受けたことで、ワークショップ以外の場でも、表現力・想像力を発揮するようになった	全くならなかった	ならなかった	どちらでもない	なった	とてもなった
12	子どもたちは、ワークショップを受けたことで、ワークショップ以外の場でも、自信が向上した	全くならなかった	ならなかった	どちらでもない	なった	とてもなった
13	本事業は子どもたちのコミュニケーション能力の向上に役立ったと思う	全く思わない	思わない	どちらでもない	思う	とても思う
14	ご自身にとっても、子どもたちの新たな一面に気づく機会となった	全くならなかった	ならなかった	どちらでもない	なった	とてもなった
15	ご自身にとっても、ワークショップを通しての学びがあった	全くなかった	なかった	どちらでもない	あった	とてもあった
16	(15の回答について、ある場合に) どのような学びですか					

※順次お返しをさせていただきます

17	ワークショップを今後、どのような頻度で実施したいですか	まったくしたくない	年に1回	年に2回	年に3回	それ以上
18	17の回答について、その頻度を選んだ理由を教えてください					
19	他のイベントや事業と比較したとき、ワークショップがコミュニケーション活性化にもたらす効果はどのくらいだと考えますか					
-A	ワークショップは【運動系のイベント・事業】と比較して	弱い	やや弱い	同じくらい	やや強い	強い
-B	ワークショップは【文化系のイベント・事業】と比較して	弱い	やや弱い	同じくらい	やや強い	強い
-C	ワークショップは【その他の事業（具体名）：_____】と比較して	弱い	やや弱い	同じくらい	やや強い	強い
20	19の回答を選んだ理由を教えてください。また、その他にワークショップと同等の効果を持つその他のイベントや事業があれば教えてください（自由記述）					
21	他のイベントや事業と比較したとき、ワークショップが子どもの感受性の豊かさ・生き生きとしている様子にもたらす効果はどのくらいだと考えますか					
-A	ワークショップは【運動系のイベント・事業】と比較して	弱い	やや弱い	同じくらい	やや強い	強い
-B	ワークショップは【文化系のイベント・事業】と比較して	弱い	やや弱い	同じくらい	やや強い	強い
-C	ワークショップは【その他の事業（具体名）：_____】と比較して	弱い	やや弱い	同じくらい	やや強い	強い
22	心とからだのワークショップについて、自由にご意見を記入ください					

ご協力誠にありがとうございました。

図表 6-4 児童養護施設クラスの子ども向けアンケート

アンケート

ワークショップにさんかしたことであてはまるものに、○をつけてください

		1	2	3	4	5
1.	じぶんで、アイデアをかんがえることができた	ぜんぜん できな かった	でき なかつた	どちらで もない	できた	とても できた
2.	たのしい、いごこちがよいとおもった	ぜんぜん おもわな かった	おもわ なかつた	どちらで もない	おもった	とても おもった
3.	じぶんのかんがえを、あっちゃんや、 ともだちにつたえようとおもった	ぜんぜん おもわな かった	おもわ なかつた	どちらで もない	おもった	とても おもった
4.	あっちゃんや、ともだちがはなしている とき、きちんときこうとおもった	ぜんぜん おもわな かった	おもわ なかつた	どちらで もない	おもった	とても おもった
5.	あっちゃんやともだちとはなして、いっ しょに、いろんなことができた（つくつ たり、はっぴょうしたりした）	ぜんぜん できな かった	でき なかつた	どちらで もない	できた	とても できた

ワークショップはどうでしたか。おもったことを、じゆうに絵やぶんしょうにしてみてください

図表 6-5 児童養護施設クラスの教職員向けアンケート

先生向けアンケート

ワークショップについて、当てはまる部分に○をしてください。

1	子どもたちは、ワークショップで、自発的に行動しようとしていた	全くしていなかった	していなかった	どちらでもない	していた	とてもしていた
2	子どもたちは、ワークショップを安心して受けていた	全くしていなかった	していなかった	どちらでもない	していた	とてもしていた
3	子どもたちは、ワークショップで、自分の考えを積極的に伝えようとしていた	全くしていなかった	していなかった	どちらでもない	していた	とてもしていた
4	子どもたちは、ワークショップで、友だちや講師の話に耳を傾けていた	全くしていなかった	していなかった	どちらでもない	していた	とてもしていた
5	子どもたちは、ワークショップで、表現力・創造力を発揮していた	全くしていなかった	していなかった	どちらでもない	していた	とてもしていた
6	ワークショップを通して、子どもたちの自己肯定感が高まっていた	全くしていなかった	していなかった	どちらでもない	していた	とてもしていた
7	ワークショップ後に、特に変化のある子どもがいた	まったくいなかった	いなかった	どちらでもない	いた	とてもいた
8	(7の回答で、「1名以上」の場合) 具体的にはどのような変化ですか					
9	子どもたちは、ワークショップを受けたことで、ワークショップ以外の場でも、自分の意見を相手に伝えようとするようになった	全くならなかった	ならなかった	どちらでもない	なった	とてもなった
10	子どもたちは、ワークショップを受けたことで、ワークショップ以外の場でも、友だちや相手の意見を尊重するようになった	全くならなかった	ならなかった	どちらでもない	なった	とてもなった
11	子どもたちは、ワークショップを受けたことで、ワークショップ以外の場でも、表現力・想像力を発揮するようになった	全くならなかった	ならなかった	どちらでもない	なった	とてもなった
12	子どもたちは、ワークショップを受けたことで、ワークショップ以外の場でも、自信が向上した	全くならなかった	ならなかった	どちらでもない	なった	とてもなった
13	本事業は子どもたちのコミュニケーション能力の向上に役立ったと思う	全く思わない	思わない	どちらでもない	思う	とても思う
14	ご自身にとっても、子どもたちの新たな一面に気づく機会となった	全くならなかった	ならなかった	どちらでもない	なった	とてもなった
15	ご自身にとっても、ワークショップを通しての学びがあった	全くなかった	なかった	どちらでもない	あった	とてもあった
16	(15の回答について、ある場合に) どのような学びですか					

※裏もあります※

17	ワークショップを今後、どのような頻度で実施したいですか	まったくしたくない	年に1回	年に2回	年に3回	それ以上
18	17の回答について、その頻度を選んだ理由を教えてください					
19	他のイベントや事業と比較したとき、ワークショップがコミュニケーション活性化にもたらす効果はどのくらいだと考えますか					
-A	ワークショップは【運動系のイベント・事業】と比較して	弱い	やや弱い	同じくらい	やや強い	強い
-B	ワークショップは【文化系のイベント・事業】と比較して	弱い	やや弱い	同じくらい	やや強い	強い
-C	ワークショップは【その他の事業（具体名）：_____】と比較して	弱い	やや弱い	同じくらい	やや強い	強い
20	19の回答を選んだ理由を教えてください。また、その他にワークショップと同等の効果を持つその他のイベントや事業があれば教えてください（自由記述）					
21	他のイベントや事業と比較したとき、ワークショップが子どもの感受性の豊かさ・生き生きとしている様子にもたらす効果はどのくらいだと考えますか					
-A	ワークショップは【運動系のイベント・事業】と比較して	弱い	やや弱い	同じくらい	やや強い	強い
-B	ワークショップは【文化系のイベント・事業】と比較して	弱い	やや弱い	同じくらい	やや強い	強い
-C	ワークショップは【その他の事業（具体名）：_____】と比較して	弱い	やや弱い	同じくらい	やや強い	強い
22	心とからだのワークショップについて、自由にご意見を記入ください					

ご協力誠にありがとうございました。

図表 6-6 障がい者クラス教員向けアンケート

先生向けアンケート

ワークショップについて、当てはまる部分に○をしてください。

1	子どもたちは、ワークショップで、自発的に行動しようとしていた	全くしていなかった	していなかった	どちらでもない	していた	とてもしていた
2	子どもたちは、ワークショップを安心して受けていた	全くしていなかった	していなかった	どちらでもない	していた	とてもしていた
3	子どもたちは、ワークショップで、自分の考えを積極的に伝えようとしていた	全くしていなかった	していなかった	どちらでもない	していた	とてもしていた
4	子どもたちは、ワークショップで、友だちや講師の話を耳を傾けていた	全くしていなかった	していなかった	どちらでもない	していた	とてもしていた
5	子どもたちは、ワークショップで、表現力・創造力を発揮していた	全くしていなかった	していなかった	どちらでもない	していた	とてもしていた
6	ワークショップを通して、子どもたちの自己肯定感が高まっていた	全くしていなかった	していなかった	どちらでもない	していた	とてもしていた
7	ワークショップ後に、特に変化のある子どもがいた	まったくいなかった	いなかった	どちらでもない	いた	とてもいた
8	(7の回答で、「1名以上」の場合) 具体的にはどのような変化ですか					
9	子どもたちは、ワークショップを受けたことで、ワークショップ以外の場でも、自分の意見を相手に伝えようとするようになった	全くならなかった	ならなかった	どちらでもない	なった	とてもなった
10	子どもたちは、ワークショップを受けたことで、ワークショップ以外の場でも、友だちや相手の意見を尊重するようになった	全くならなかった	ならなかった	どちらでもない	なった	とてもなった
11	子どもたちは、ワークショップを受けたことで、ワークショップ以外の場でも、表現力・想像力を発揮するようになった	全くならなかった	ならなかった	どちらでもない	なった	とてもなった
12	子どもたちは、ワークショップを受けたことで、ワークショップ以外の場でも、自信が向上した	全くならなかった	ならなかった	どちらでもない	なった	とてもなった
13	本事業は子どもたちのコミュニケーション能力の向上に役立ったと思う	全く思わない	思わない	どちらでもない	思う	とても思う
14	ご自身(先生)にとっても、子どもたちの新たな一面に気づく機会となった	全くならなかった	ならなかった	どちらでもない	なった	とてもなった
15	ご自身(先生)にとっても、ワークショップを通しての学びがあった	全くなかった	なかった	どちらでもない	あった	とてもあった
16	(15の回答について、ある場合に) どのような学びですか					

※裏もあります※

17	ワークショップを今後、どのような頻度で実施したいですか	まったくしたくない	年に1回	年に2回	年に3回	それ以上
18	17の回答について、その頻度を選んだ理由を教えてください					
19	他のイベントや事業と比較したとき、ワークショップが子どもたちのコミュニケーション活性化にもたらす効果はどのくらいだと考えますか					
-A	ワークショップは【運動系のイベント・事業】と比較して	弱い	やや弱い	同じくらい	やや強い	強い
-B	ワークショップは【文化系のイベント・事業】と比較して	弱い	やや弱い	同じくらい	やや強い	強い
-C	ワークショップは【その他の事業(具休名): _____】と比較して	弱い	やや弱い	同じくらい	やや強い	強い
20	19の回答を選んだ理由を教えてください。また、その他にワークショップと同等の効果を持つその他のイベントや事業があれば教えてください(自由記述)					
21	他のイベントや事業と比較したとき、ワークショップが子どもたちの感受性の豊かさ・生き生きとしている様子にもたらす効果はどのくらいだと考えますか					
-A	ワークショップは【運動系のイベント・事業】と比較して	弱い	やや弱い	同じくらい	やや強い	強い
-B	ワークショップは【文化系のイベント・事業】と比較して	弱い	やや弱い	同じくらい	やや強い	強い
-C	ワークショップは【その他の事業(具休名): _____】と比較して	弱い	やや弱い	同じくらい	やや強い	強い
22	心とからだのワークショップについて、自由にご意見をご記入ください					

ご協力誠にありがとうございました。

図表 6-7 高齢者クラスの参加者向けアンケート

普段の生活についてのお考えをお教えてください。(あてはまるものに○をつけてください)

質問項目	回答項目				
	5	4	3	2	1
1 良い生活のために外出することは重要だと思いますか	重要だと思う	やや重要だと思う	どちらでもない	やや重要ではない	重要ではない
2 週に外出(買い物など)の機会はどのくらいですか	毎日	毎日ではないが、5回以上	2~4回	1~2回	それ未満
3 良い生活のために誰か(友人や家族)と話すことは重要だと思いますか	重要だと思う	やや重要だと思う	どちらでもない	やや重要ではない	重要ではない
4 週に家族の人と話す機会はどのくらいですか	毎日	毎日ではないが、5回以上	2~4回	1~2回	それ未満
5 週に家族以外の人と話す機会はどのくらいですか	毎日	毎日ではないが、5回以上	2~4回	1~2回	それ未満
6 良い生活のためにご自身で家事をすることは重要だと思いますか(女性のみ)	重要だと思う	やや重要だと思う	どちらでもない	やや重要ではない	重要ではない
7 週に家事を行う回数ほどのくらいですか(女性のみ)	毎日	毎日ではないが、5回以上	2~4回	1~2回	それ未満
8 良い生活のために過度な運動をすることは重要だと思いますか	重要だと思う	やや重要だと思う	どちらでもない	やや重要ではない	重要ではない
9 週にどのくらい過度な運動を行いますか	毎日	毎日ではないが、5回以上	2~4回	1~2回	それ未満
10 良い生活のために、目標を持つことは重要だと思いますか	重要だと思う	やや重要だと思う	どちらでもない	やや重要ではない	重要ではない
11 生活の中で何か目標がありますか	ある	いくらかある	どちらでもない	どちらかというもない	ない
12 良い生活のために、施設に定期的に通うことは重要だと思いますか	重要だと思う	やや重要だと思う	どちらでもない	やや重要ではない	重要ではない
13 週にどのくらい施設に通っていますか	5回	4回	3回	2回	1回
14 今後も施設に通いたいと思いますか	思う	やや思う	どちらでもない	どちらかというと思わない	思わない
15 本施設以外に通っている場所がありますか	ある	ない	施設名:【 】		
16 また、それは週にどれくらいですか。	5回	4回	3回	2回	1回

今日のワークショップについてお教えてください。(あてはまるものに○をつけてください)

質問項目	回答項目				
	5	4	3	2	1
1 もの忘れ・認知症の予防に役立つと思った	思った	やや思った	どちらでもない	やや思わなかった	思わなかった
2 からだが元気で動くことに役立つと思った	思った	やや思った	どちらでもない	やや思わなかった	思わなかった
3 心が元気になると思った	思った	やや思った	どちらでもない	やや思わなかった	思わなかった
4 地域の中で話をする相手が増えると思った	思った	やや思った	どちらでもない	やや思わなかった	思わなかった
5 家族と話が増えると思った	思った	やや思った	どちらでもない	やや思わなかった	思わなかった
6 親しい知り合いや友人作りに役立つと思った	思った	やや思った	どちらでもない	やや思わなかった	思わなかった
7 また参加したいと思った	思った	やや思った	どちらでもない	やや思わなかった	思わなかった
8 他の教室などにも参加してみたいと思った	思った	やや思った	どちらでもない	やや思わなかった	思わなかった
9 自由なご意見をお教えてください					

ご回答ありがとうございました。

アンケートは厳重に回収・集計を行い、匿名性をもって報告書にまとめさせていただきます。

図表 6-8 高齢者クラスの職員向けアンケート

職員の方向けアンケート 2018年1月14日

ワークショップについて、当てはまる部分に○をしてください。

1	参加者の方が、ワークショップを安心して受けていた	全くしていなかった	していなかった	どちらでもない	していた	とてもしていた
2	参加者の方が、ワークショップで、自発的に行動しようとしていた	全くしていなかった	していなかった	どちらでもない	していた	とてもしていた
3	ワークショップを通して、参加者の方の心が元気になると思った	全く思わなかった	思わなかった	どちらでもない	思った	とても思った
4	ワークショップを通して、参加者の方のものを忘れ・認知症の予防に役立つと思った	全く思わなかった	思わなかった	どちらでもない	思った	とても思った
5	ワークショップを通して、参加者の方のからだ元気が動くことに役立つと思った	全く思わなかった	思わなかった	どちらでもない	思った	とても思った
6	参加者の方が、ワークショップをきっかけに地域で話をする相手が増えると思った	全く思わなかった	思わなかった	どちらでもない	思った	とても思った
7	参加者の方が、ワークショップをきっかけに家族と話が増えると思った	全く思わなかった	思わなかった	どちらでもない	思った	とても思った
8	ワークショップをきっかけに、参加者の方の頼しい知り合いや友人作りに役立つと思った	全く思わなかった	思わなかった	どちらでもない	思った	とても思った
9	ワークショップ後に、特に変化のある方がいた	まったくいなかった	いなかった	どちらでもない	いた	とてもいた
10	(9の回答で、「1名以上」の場合) 具体的にはどのような変化ですか					
11	(入所・通所の) 参加者の方が、ワークショップを受けたことで、ワークショップ以外の場でも、より自発的に行動するようになった	全くならなかった	ならなかった	どちらでもない	なった	とてもなった
12	(入所・通所の) 参加者の方が、ワークショップを受けたことで、ワークショップ以外の場でも、心が元気になった	全くならなかった	ならなかった	どちらでもない	なった	とてもなった
13	(入所・通所の) 参加者の方が、ワークショップを受けたことで、ワークショップ以外の場でも、ものを忘れや認知が改善した(様子がある)	全くならなかった	ならなかった	どちらでもない	なった	とてもなった
14	(入所・通所の) 参加者の方が、ワークショップを受けたことで、ワークショップ以外の場でも、身体がより健康になった(様子がある)	全くならなかった	ならなかった	どちらでもない	なった	とてもなった
15	(入所・通所の) 参加者の方が、ワークショップを受けたことで、ワークショップ以外の場でも、親しい友人関係を維持している(様子がある)	全くしていない	していない	どちらでもない	している	とてもしている

※覆もあります※

16	ご自身にとっても、参加者の方々の新たな一面に気づく機会となった	全くならなかった	ならなかった	どちらでもない	なった	とてもなった
17	ご自身にとっても、ワークショップを通しての学びがあった	全くなかった	なかった	どちらでもない	あった	とてもあった
18	(17の回答について、ある場合に) どのような学びですか					
19	ワークショップを今後、どのような頻度で実施したいですか	まったくしたくない	年に1回	年に2回	年に3回	それ以上
20	19の回答について、その頻度を選んだ理由を教えてください					
21	他のイベントや事業と比較したとき、ワークショップが参加者の方々の健康にもたらす効果はどのくらいだと考えますか					
-A	ワークショップは【運動系のイベント・事業】と比較して	弱い	やや弱い	同じくらい	やや強い	強い
-B	ワークショップは【文化系のイベント・事業】と比較して	弱い	やや弱い	同じくらい	やや強い	強い
-C	ワークショップは【その他の事業(具体名): _____】と比較して	弱い	やや弱い	同じくらい	やや強い	強い
22	21の回答を選んだ理由を教えてください。また、その他にワークショップと同等の効果を持つその他のイベントや事業があれば教えてください。(自由記述)					
23	他のイベントや事業と比較したとき、ワークショップが参加者の方々の生き生きとしている様子にもたらす効果はどのくらいだと考えますか					
-A	ワークショップは【運動系のイベント・事業】と比較して	弱い	やや弱い	同じくらい	やや強い	強い
-B	ワークショップは【文化系のイベント・事業】と比較して	弱い	やや弱い	同じくらい	やや強い	強い
-C	ワークショップは【その他の事業(具体名): _____】と比較して	弱い	やや弱い	同じくらい	やや強い	強い
24	心とからだのワークショップについて、自由にご意見をご記入ください					

ご協力誠にありがとうございました。

6.2. 若者自立支援演劇ワークショップ (東京クラス)

図表 6-9 朝日新聞 2017年 12月 23日 掲載

35 文化・文芸 12版A 2017年(平成29年)

文化・文芸

bunka@asahi.com
月曜～土曜掲載

ひきこもりや無職の若者たちを対象に演劇の稽古や公演発表をする自立・就労支援の「若者演劇ワークショップ」を、日本劇団協議会が今年度から始めた。文化庁の委託事業で、東京クラスは劇団協議会(板橋区)の俳優を講師に10月の2泊3日の合宿から始め、ワークショップや稽古を実施。23日に東京都内で、企業や家族などの関係者に向けて上演する。27日の振り返りも含め、全13日間の演劇体験で自立につなげる考えだ。 社会から孤立した人たちの復帰を支援する同協議会の 自立支援ワークショップ 「演劇による社会的復帰プロジェクト」の一環。講師は俳優で劇団代表の佐藤文雄さん(64)。都内在住の20～30代の男女6人が参加。10月の合宿ではゲーム形式のワークショップをした。上演するのは銅鑼の小関直人さん作「Big brother」で総戦直後、非行少年が出会いを通して立ち直っていく作品だ。 11月の稽古では、台本を読みながら、演技もつけた。参加者はどう動いたらいいかわからず、所々でストップ。「動きを意識するとセリフが飛んでしまう」と戸惑いもある一方「家では体調が悪くて稽古する参加者と劇団協議会の劇団員(東京都板橋区)も、ここで稽古をすると元気になりました。夜型生活も改まった、直前の稽古では初の乱闘場面に取り組んだ。俳優が平手打ちの演技の二本を見せる。と、「おーっ」。参加者からも活発に意見が出る。組員役の男性が「(無職の)ナイフを回してみたらどうか」と言い、くるくるナイフ回しをする。佐藤さんは「意見を出し、ワイワイ劇を作る過程で自然にコミュニケーションが図れるようになる。自分や仲間をかががえのない存在と思えることも大切。社会で生きる力をつけてほしい」と話す。 内閣府「子供・若者白書」によると、16年の15～39歳の無業者は約70万人。15年12月調査ではひきこもりは推計64・1万人という。 (山根由起子)

6.3. 東濃高校ワークショップ

図表 6-10 アウトカム項目とアンケート項目の対応

種類	関係者	項目	事前事後比較	WS後	質問（事前事後比較）	質問（WS後）
アウトプット	生徒	参加人数	○	○	今までに参加している生徒の割合はどのくらいですか？	左と同様
		参加時間	○	○	何回目の参加ですか	左と同様
	先生	参加時間	○	○	先生自身が参加したことはありますか？	左と同様
初期アウトカム	生徒	自分の考えを相手に伝える	○	●○	○生徒は自分の意見をクラスメイトの前で伝えられる	●友人に率直に意見を言えた、発表できた ○生徒は自己表現していた
		相手の意見に耳を傾ける	○	●○	○生徒は人の意見をきちんと聞いて受け入れることができる	●友人の発表や発言がおもしろかった ○生徒が他者の表現に関心を示し受け入れていた
		友人との接点・かかわりが増える	●○	●○	●普段、よく話す友人はクラスに何人いますか ●話をほとんどしない友人はクラスに何人いますか ○生徒はそれぞれ多くのクラスメイトと広く話をしている	●初めて話をした友人がいた（ ）人くらい ○普段接点のない生徒同士が交流していた
		友人の新たな一面に気づく	—	●	—	●クラスメイトの新しい部分に気づいた
	学校以外の活躍する大人を知る	○	●○	○生徒は教師や親以外の大人との接点を持つ機会があると思う	●演劇の先生と仲良くなった ○生徒たちは演劇の講師と仲良くなっていた	
	先生	生徒との接点・関わりが増える	●○	●○	○よく先生とはなしをする ○授業以外でも話をする生徒は何割いるか	●先生といつもより話をした ○普段よりご自身（教員）と生徒との接触が増えた
生徒の新たな一面に気づく	—	○	—	○生徒の新しい部分に気づいた		
中間アウトカム	生徒	自己表現力の向上	●○	●○	●友だちに自分の意見を伝えるのははずかしい ○生徒はみずからの意見をきちんと伝えられる	●友だちに自分の意見を伝えるのははずかしかった ○生徒は自らの意見を友人にきちんと伝えていた
		他者を理解し尊重する心	●○	●○	●困っている友人がいたら助ける ○生徒は互いにそれぞれの違いを尊重できていると思う	●自分と違う発表や意見が面白いと思った ○生徒は互いにそれぞれの発表や表現を認め合っていた
		コミュニケーション能力の向上	○	○	○生徒はコミュニケーション能力が高いと思う	○生徒は普段より自己表現力が高かった
		大人との新たな信頼関係を築く	●○	●○	●困ったことがあったら先生やその他の大人に相談できる ○生徒には困ったときに相談できる大人がいると思う	●演劇の先生ともっと話したい ○生徒は演劇の講師に信頼を寄せていた
	広い視野・選択肢の広がり	●○	●○	●いろいろなことに興味があり、挑戦したい ○生徒は好奇心が旺盛である	●新しい世界を知り、楽しかった ○生徒は新しいことに興味を持ち前向きに取り組んでいた	
先生	声掛け、対応が変わる	●○	○	●先生は自分のことをわかってきている ○多様な生徒に状況に応じて声掛けをしている	○WSで生徒との接し方に新しい発見があった	
最終アウトカム	生徒	クラス内コミュニティの形成	●○	●○	●クラスは居心地が良いと思う ○クラスの雰囲気は良く一体感がある	●自分のクラスがもっと好きになった ○クラスの一体感が高まった
		信頼する仲間・大人を持つ	●○	●○	●困ったときに相談できる仲のよい友だちがいる ○クラスになじめない生徒がいる	●新しく仲良くなった友だちがいる ○クラスの中で友人関係が新たに構築されていた
		自己受容感・自己肯定感の向上	●○	○	●自分なりの個性を大切にしている ○生徒はそれぞれの個性を大切にしている	○それぞれ個性を大切にしていた
		諦めない力	●○	—	●困難があってもあきらめない ○生徒は諦めずに努力していると思う	
		目標・夢を持つ	●○	—	●目標に向かって頑張っている ○生徒はそれぞれの目標を持っている	
		遅刻の減少	—	—	—	
		問題行動の減少	—	—	—	
	学習意欲の向上	—	—	●学校の勉強に励んでいる		
	卒業（進学・就職）	—	—	—		
	先生	生徒との関係性が向上する	○	—	●（上記大人との信頼関係と同等） ○どのくらいの生徒から相談を受けたことがありますか	—
仕事の質が向上する	○	○	○ご自身の仕事に誇り・やりがいを感じている	○ご自身の仕事への誇り・やりがいが高まった		

図表 6-11 東濃高校生徒向けアンケート（事前・事後アンケート）

生徒向けアンケート（事前・事後アンケート）

普段の生活に当てはまる部分に○をしてください。1、2、15問目には具体的な数字を入れてください

①

1	普段、よく話す友人はクラスに何人いますか	() 人くらい				
2	話をほとんどしない友人はクラスに何人いますか	() 人くらい				
		全くそ 思わない	←	どちらでも ない	→	とても そう思う
3	よく先生と話を	1	2	3	4	5
4	友だちに自分の意見を伝えるのははずかしい	1	2	3	4	5
5	困っている友人がいたら助ける	1	2	3	4	5
6	困ったことがあったら先生やその他の大人に相談できる	1	2	3	4	5
7	色々なことに興味があり、挑戦したい	1	2	3	4	5
8	学校の先生は自分のことをわかってくれている	1	2	3	4	5
9	クラスは居心地が良いと思う	1	2	3	4	5
10	困ったときに相談できる仲のよい友だちがいる	1	2	3	4	5
11	自分なりの個性を大切にしている	1	2	3	4	5
12	困難があってもあきらめない	1	2	3	4	5
13	目標に向かって頑張っている	1	2	3	4	5
14	学校の勉強に励んでいる	1	2	3	4	5
15	週の勉強時間（自主学習の時間）：	() 時間くらい				

図表 6-12 東濃高校生徒向けアンケート（WS 後アンケート）

生徒向けアンケート（WS後アンケート）

今日のワークショップについて当てはまる部分に○をしてください。3問目には具体的な数字を入れてください

②

		全くそ 思わない	←	どちらでも ない	→	とても そう思う
1	友人に率直に意見を言えた、発表できた	1	2	3	4	5
2	友人の発表や発言がおもしろかった	1	2	3	4	5
3	初めて話をした友人がいた	いた () 人くらい ・ いない				
4	クラスメイトの新しい部分に気づいた	1	2	3	4	5
5	演劇の先生と仲良くなった	1	2	3	4	5
6	学校の先生といつもより話をした	1	2	3	4	5
7	友だちに自分の意見を伝える・発表するのは恥ずかしかった	1	2	3	4	5
8	友人の自分と違う発表や意見が面白いと思った	1	2	3	4	5
9	演劇の先生ともっと話したい	1	2	3	4	5
10	新しい世界を知り、楽しかった	1	2	3	4	5
11	自分のクラスがもっと好きになった	1	2	3	4	5
12	新しく仲良くなった友だちがいる	1	2	3	4	5
	その他思うことを自由に書いてください					

図表 6-13 東濃高校教員向けアンケート（事前・事後アンケート）（未測定）

先生向けアンケート（事前・事後アンケート）

普段の生活に当てはまる部分に○をしてください。また、1問目には具体的な数字を入れてください

3

1	ワークショップは何回参加したことがありますか	ある（ ）回くらい ・ ない				
2	今までに参加している生徒の割合はどれくらいですか	0	← 半分くらい →	← どちらでもない →	← 全員 →	
		全くそう 思わない				とても そう思う
2	生徒は自分の意見をクラスメイトの前で伝えられる	1	2	3	4	5
3	生徒は人の意見をきちんと聞いて受け入れることができる	1	2	3	4	5
4	生徒はそれぞれ多くのクラスメイトと広く話をしている	1	2	3	4	5
5	生徒は教師や親以外の大人との接点を持つ機会があると思う	1	2	3	4	5
6	授業以外で話をする生徒は何割程度いますか	ほとんど ない		半分くらい		ほぼ全員
7	生徒は自分の意見をきちんと伝えられる	1	2	3	4	5
8	生徒は互いにそれぞれの違いを尊重できていると思う	1	2	3	4	5
9	生徒はコミュニケーション能力が高いと思う	1	2	3	4	5
10	生徒には困ったときに相談できる大人がいると思う	1	2	3	4	5
11	生徒は好奇心が旺盛である	1	2	3	4	5
12	自分は多様な生徒に状況に応じて声掛けをしている	1	2	3	4	5
13	クラスの雰囲気良く一体感がある	1	2	3	4	5
14	クラスになじめない生徒がいる	1	2	3	4	5
15	生徒はそれぞれの個性を大切にしている	1	2	3	4	5
16	生徒は目標に向かって努力している	1	2	3	4	5
17	生徒は困難があってもあきらめない	1	2	3	4	5
18	生徒は学校の勉強に励んでいる	1	2	3	4	5
19	どのくらいの生徒から相談を受けたことがありますか	ほとんど ない		半分くらい		ほぼ全員
20	ご自身の仕事に誇り・やりがいを感じている	1	2	3	4	5

図表 6-14 東濃高校教員向けアンケート（WS 後アンケート）

先生向けアンケート（WS後アンケート）

今日のワークショップに当てはまるものに○をしてください。また、1、5問目には具体的な数字を入れてください

4

1	ワークショップは何回目の参加ですか	() 回目				
2	参加した生徒の割合はどれくらいですか	0	← 半分くらい →	← どちらでもない →	← 全員 →	
		全くそう 思わない				とても そう思う
3	生徒は自己表現していた	1	2	3	4	5
4	生徒が他者の表現に関心を示し受け入れていた	1	2	3	4	5
5	普段接点のない生徒同士が交流していた	いた () 人くらい ・ いない				
6	生徒たちは演劇の講師と仲良くなっていた	1	2	3	4	5
7	普段よりご自身（教員）と生徒との接触が増えた	1	2	3	4	5
8	生徒の新しい部分に気づいた	1	2	3	4	5
9	生徒は自らの意見を友人にきちんと伝えていた	1	2	3	4	5
10	生徒は互いにそれぞれの発表や表現を認め合っていた	1	2	3	4	5
11	生徒は普段より自己表現力が高かった	1	2	3	4	5
12	生徒は演劇の講師に信頼を寄せていた	1	2	3	4	5
13	生徒は新しいことに興味を持ち前向きに取り組んでいた	1	2	3	4	5
14	WSで生徒との接し方に新しい発見があった	1	2	3	4	5
15	クラスの中で友人関係が新たに構築されていた	1	2	3	4	5
16	クラスの一体感が高まった	1	2	3	4	5
17	生徒はそれぞれの個性を大切にしていた	1	2	3	4	5
18	ご自身の仕事への誇り・やりがいが高まった	1	2	3	4	5
19	その他思うことを自由に書いてください					

6.4. 演劇情動療法

図表 6-15 演劇情動療法の指標一覧

種類	関係者	項目	指標
インプット	情動療法協会	時間	情動療法の開催時間
		時間	情動療法開催に伴う準備時間
アウトプット	高齢者	参加人数	参加人数
		参加時間	参加時間
	施設職員	参加者の把握	参加している高齢者を把握しているか
	家族	参加者の把握	家族の参加の有無を把握しているか
	情動療法協会	実施回数	情動療法の実施回数
初期アウトカム	高齢者	療法の間相手の話に耳を傾ける	情動療法の間に耳を傾けている参加者の割合
		療法を受けて気持ちが動く	情動療法の間に参加者の表情の変化
		記憶を思い出す	情動療法の間に参加者の表情の変化
		自発的にまた参加したいと思う	情動療法後の満足度
	施設職員	高齢者の新たな一面に気づく	参加した高齢者の変化に気づく割合
	家族	高齢者の変化に気づく	参加した高齢者の変化に気づく割合
中間アウトカム	高齢者	自ら語る、自発的なコミュニケーションをとる	参加中の高齢者の発言回数及び発言人数
		自発的に継続して参加する	リピート率
		周辺症状の緩和	参加した高齢者の周辺症状の変化
	施設職員	声掛け、対応が変わる	参加した高齢者との関わり方の変化
	家族	声掛け、対応が変わる	参加した高齢者との関わり方の変化
最終アウトカム	高齢者	QOL向上、尊厳の尊重	EQ-5D
		医療費・介護費削減 (向精神薬処方減少)	向精神薬処方減少分
	施設職員	仕事の質が向上する	仕事の質の主観的評価・満足度
		離職率の低下	離職率
	家族	高齢者との関係性が向上する	家族間の関係に関する主観的評価
	インフォーマルケアコストの低下	家族の介護にかかる時間的負担	

図表 6-16 施設職員、OT 向けアンケート

演劇情動療法に関する研修を受けてみて、どうでしたか。当てはまる部分に○をしてください

1	演劇情動療法は、高齢者の新たな一面に気づくために重要だと思った	まったく思わなかった	あまり思わなかった	どちらでもない	やや思った	とても思った
2	演劇情動療法を通して、高齢者への声掛けや接し方が変わったと思った	まったく思わなかった	あまり思わなかった	どちらでもない	やや思った	とても思った
3	演劇情動療法を通して、周辺症状が緩和すると思った	まったく思わなかった	あまり思わなかった	どちらでもない	やや思った	とても思った
4	演劇情動療法を通して、介護がしやすくなると思った	まったく思わなかった	あまり思わなかった	どちらでもない	やや思った	とても思った
5	演劇情動療法を身につけることは自分の仕事にとって有益だと思った	まったく思わなかった	あまり思わなかった	どちらでもない	やや思った	とても思った
6	演劇情動療法を、実際に自分の仕事に活用してみようと思った	まったく思わなかった	あまり思わなかった	どちらでもない	やや思った	とても思った

現状の演劇情動療法に関して、当てはまる部分に○をしてください

現在情動療法に参加している高齢者の方を把握していますか	把握していない	あまり把握していない	どちらでもない	やや把握している	全て把握している
-----------------------------	---------	------------	---------	----------	----------

高齢者の方が演劇情動療法に参加することで、当てはまるものに○をしてください

1	高齢者の新たな一面に気づくことがある	まったくない	あまりない	どちらでもない	ややある	よくある
2	高齢者への声掛けや接し方が楽になる	まったくならない	あまりならない	どちらでもない	ややなる	とてもなる
3	周辺症状が緩和する	まったくない	あまりない	どちらでもない	ややある	よくある
4	介護がしやすくなる	まったくならない	あまりならない	どちらでもない	ややなる	とてもなる
5	仕事全体が改善する	まったくならない	あまりならない	どちらでもない	ややなる	とてもなる
6	その他思うことを自由に書いてください					

7. 補足：団体概要

団体名	劇団朋友
理念	朋友とは、友達・同志・学芸を同じくする意があるが、【FOR YOU】と捉え、人々の琴線に触れるようなメッセージをもった演劇を、共に創りたいという思いを込めている。
主な事業	約 50 名の劇団員を抱え、全国の演劇鑑賞団体、公文協（会館公演）等での一般公演、更にアトリエ公演等と幅広い活動を展開
設立年月	1970 年（昭和 45 年）に第二次劇団新人会を発足、1994 年 10 月、社名を劇団朋友を商号変更
主な所在地	東京都杉並区上荻 4-6-7 サンケイマンション 1 F
URL	http://www.gekidanforyou.com/index2.html

団体名	秋田雨雀・土方与志記念 青年劇場
理念	日本新劇界のパイオニアである秋田雨雀のヒューマニズム、土方与志のリアリズム、国際性豊かな舞台創造を受け継ぎ、さらにその遺産を今日の社会にいつそう開花させる。また「青年劇場」という劇団名には、戦後土方与志が未来を担う若者たちに優れた演劇を提供しようと精力を傾けた「青年劇場運動」と、「いつまでも青年のように」という思いが込められている。
主な事業	一般公演・小劇場公演活動、青少年のための公演活動（青少年劇場運動）
設立年月	1964 年 2 月
主な所在地	東京都新宿区新宿 2-9-20 問川ビル 4 F
URL	http://www.seinengekijo.co.jp

団体名	劇団銅鑼
理念	〈根本理念〉人々のくらしに演劇が溶け込み心豊かな人生の糧となること、それが私たちの願いである。 〈創造理念〉時代の光と影を見据え、平和・人間愛・本当に人間らしく生きることとは何かをテーマに客席と舞台が火花を散らす魅力的で真摯な演劇を目指す。 〈経営理念〉演劇の持つ力を社会に活かして、生活でき継続できる劇団づくりを目指し、地域から全国そして世界へ発信する。
主な事業	①演劇公演の興行 ②演劇公演・映画およびテレビ出演の引き受け業務 ③ワークショップ事業 ④演劇図書類の出版業務 ⑤前記に附帯する一切の事業
設立年月	1972 年 8 月
主な所在地	東京都板橋区中台 1-1-4
URL	http://www.gekidandora.com

団体名	江戸糸あやつり人形結城座
理念	結城座の主な活動は、歴史ある「古典公演」の他に、書き下ろしや翻訳による「新作公演」があり、新作の中では、役者と人形が同じ劇空間で競演したり、人形遣いが人形を使う一方で生身で役を演じたり、また劇中に「古典」の手法や、これも江戸時代から伝わる「写し絵」（ガラスの板に絵を描き投射する）等を挿入するなど、常に結城座独特の舞台空間を創造し続けている。
主な事業	①古典公演、②新作公演、③入門塾 ④体験ワークショップ
設立年月	1635 年
主な所在地	〒184-0015 東京都小金井市貫井北町 3-18-2
URL	http://youkiza.jp/

団体名	文学座
理念	「真に魅力ある現代人の演劇をつくりたい」 「現代人の生活感情にもっとも密接な演劇の魅力を創造しよう」
主な事業	本公演、アトリエの会、附属演劇研究所での公演活動に加え、近年では、毎年恒例となった「サマーワークショップ」、シニア世代向けのワークショップ「プラチナクラス」、また、公共ホールや学校などで演劇ワークショップ事業を行うなど地域や教育の場にも参加している
設立年月	1937 年
主な所在地	東京都新宿区信濃町 10
URL	http://www.bungakuza.com/

団体名	NPO 法人演劇情動療法協会
理念	演劇情動療法を広く普及させ、一人でも多くの認知症患者の回復に貢献すること、また、認知症患者の尊厳を大切にし、現在の認知力に偏った診断やリハビリ、過剰な投薬の状況を変えていくことを目的とする
主な事業	提携病院での演劇情動療法士®の育成、提携劇団、劇場などでの演劇情動療法士®の育成、演劇情動療法®の普及、病院、施設などでの演劇情動療法®の普及、劇場での健常者への演劇情動療法®の普及、演劇情動療法®の更なる研究、深化（効果的な物語・音楽・絵・写真・動画などの製作）
設立年月	平成 28 年 1 月 15 日
主な所在地	宮城県仙台市宮城野区榴ヶ岡 5 番地 みやぎ NPO プラザ内
URL	https://www.jadet.jp/

【巻末資料】

i. 調査研究会議メンバー

◆調査員

大沢 望 (株式会社大沢会計アンド人事コンサルタンツ 東京事務所所長)

落合 千華 (ケイスリー株式会社 取締役)

幸地 正樹 (ケイスリー株式会社 代表取締役) ◎

熊谷 薫

◎調査責任者

◆監修

福島 明夫 (日本劇団協議会専務理事 青年劇場)

衛 紀生 (日本劇団協議会理事 可児市文化創造センター)

◆ワークショップ コーディネーター

小関 直人 (銅鑼)

澤田 麻希 (江戸糸あやつり人形 結城座)

白木 匡子 (青年劇場)

夏川 正一 (朋友)

ii. 調査概要

◆会議（開催日）

2017年 4月20日	全体会議
2017年 6月30日	第1回調査員－事務局会議
2017年 9月 4日	第2回調査員－事務局会議
2017年10月24日	全体会議（中間報告会）
2018年 1月25日	第3回調査員－事務局会議

◆座談会

開催日：2018年3月1日

会 場：日本劇団協議会 会議室

テーマ：「演劇による社会的包摂の社会的インパクトについて」

出席者：衛 紀生、大沢 望、落合千華、熊谷 薫、幸地正樹、福島明夫

iii. ワークショップ開催概要

A) コミュニケーションワークショップ

A-1) 小学生クラス

A-1-1) 学童保育コース

6月27日	8月23日	8月24日	1月16日
1月17日	1月25日	2月1日	2月22日
3月1日	3月27日	3月28日	

A-1-2) 養護施設コース

7月25日	11月22日	12月26日	1月27日
2月10日	3月18日		

B) 高齢者クラス

8月20日	12月17日	1月14日	2月11日
-------	--------	-------	-------

C) 障がい者クラス

9月20日	10月24日	11月2日	11月6日
11月20日	12月2日	1月26日	1月29日
3月9日	3月12日		

B) 江戸糸あやつり人形ワークショップ

B-1) 青少年コミュニケーション向上クラス

B-1-1) 不登校児クラス

12月4日	12月7日	12月11日	1月10日
1月15日			

B-1-2) ひきこもりクラス

12月4日	12月7日	12月11日	1月10日
1月15日			

B-2) 高齢者クラス

10月17日	10月24日	10月31日	12月28日
1月11日	1月18日		

C) 若者自立支援 演劇ワークショップ

C-1) 東京クラス

10月11日	10月12日	10月13日	11月20日
11月21日	11月28日	11月29日	12月12日
12月15日	12月19日	12月20日	12月21日
12月22日	12月23日	12月27日	

C-2) 大宮クラス

6月22日	7月12日	7月26日	8月9日
8月23日	9月6日	9月20日	10月4日
10月12日	10月26日	11月9日	11月22日
11月30日	12月14日	12月20日	12月27日



文化庁委託事業
平成 29 年度戦略的芸術文化創造推進事業
演劇による社会的包摂プロジェクト

「演劇による社会的包摂プロジェクト」 調査研究報告書

2018 年 3 月

発行 公益社団法人日本劇団協議会

〒160-0023 東京都新宿区西新宿 6-12-30 芸能花伝舎 3F

TEL:03-5909-4600 FAX:03-5909-4666