

高齢者の社会参加を促す演劇ワークショッププログラムの開発と効果測定およびマニュアル化

研究者 蓮行（京都大学経営管理大学院 研究員）

共同研究者 藤川信夫（大阪大学大学院人間科学研究科）

岡崎研太郎（名古屋大学大学院医学系研究科）

堀啓子（国連大学）

沖田都（グループホームむつみ庵／浄土宗應典院）

本研究では、京都府内のデイサービスセンターを利用する高齢者を対象とした演劇ワークショップを普段のレクリエーションとして導入することによる効果を参与観察とインタビュー調査により明らかにした。ビデオ撮影による映像資料、講師からのフィードバックを元に行ったエスノメトリー法による分析と、ワークショップ参加者と施設職員へのインタビューを元に行った修正版グラウンデッド・セオリー・アプローチによる分析によって参加高齢者の意識変容・態度変容を把握した。

演劇ワークショップを体験することで、参加高齢者の Well-being 感情が向上することが明らかになった。また、施設職員へのインタビューから普段の利用者の様子とは違う一面が見られるなど、職員の職場体験の向上にも寄与していることが示唆された。

1. 緒言

近年、我が国は高齢者人口増加により世界に先駆けて「超高齢社会」に突入した。加えて高齢者のうち要

介護者数や有病率は上昇しており（平成29年版高齢社会白書（概要版），内閣府，2017）、独居高齢者の孤立や孤独死といった問題も発生している。老化とともに身体機能や認知機能が衰えた高齢者でも社会参加が可能な社会環境を整備することは喫緊の課題である。本研究で指す「社会参加」とは「他者と主体的に関わりを持つこと」である。

WHO憲章の定義によれば、「健康」とは身体的、精神的、社会的に満たされた（Well-being）状態にあることである。身体機能や認知機能が衰え、社会から孤立した高齢者はWell-beingが満たされていない状態にあり、高齢化する社会における基本的人権の保障という観点からも、この問題に取り組むことが必要である。演劇ワークショップ（以下WS）によって参加者それぞれの状況に合わせた社会参加が促進されれば、高齢者の自己効力感やコミュニケーションスキルが高まり、高齢者のWell-beingが達成されると考えられる。

演劇WSとは、WS講師のファシリテーションのもと、参加者がシナリオをつくり演劇を上演するという集団創作を体験するプログラムである。創作過程では複方向的な交流と自発的なディスカッションが生じる他、参加者が創作した演劇の役を実際に演じ表現するため、参加者のコミュニケーション円滑化や、互いの敬意の喚起、対等な関係性における協働の促進といった効果を持つ。

特に今回対象とするような高齢者が多く利用する場であるデイサービス施設において、レクリエーションとして演劇を導入することが有効と期待される。デイサービスでのレクリエーションではカラオケや折り紙など、ある特定の能力を用いる文化活動や、グラウンドゴルフなどのスポーツ活動がよく用いられる。しか

し、カラオケは発声以外の動作が乏しいため、身体を動かしたい高齢者にとっては運動量が少なく、反対にグランドゴルフは一定の身体能力が必要であるため、人によってはプレーが困難となる。それに対して演劇WSは、台本を書き換えることによって参加者一人一人の身体能力や個性に合った役柄が用意でき、その人なりの仕方での営みに関わる機会や場面を作ることができるという特徴がある。この点において演劇WSは、他のレクリエーション活動よりも多くの人を包摂でき、社会参加を促しやすいコンテンツである。

本研究では、高齢者演劇WSの広い実践を目的とし、これまで取り組まれてこなかった以上のような課題にも改良を加え、それによる効果の測定を行い、エビデンスに基づいた安全かつ有効なプログラムを再開発しマニュアル化を行った。

2. 調査方法

本調査では、以下の通り調査を実施した。

2-1. 調査対象及び調査概要

調査対象は、京都市公設民営老人福祉施設西院老人デイサービスセンターで実施されたWSに参加した高齢者（WS1：21名、WS2：13名）であった。

表1：WS参加者の年齢と分布及び標準偏差

	WS1	WS2
平均年齢	83.3	84.4
分布	65-91	56-100
標準偏差	6.9	9.7

表 2：実施プログラムの内容と構成

回・日程	内容
WS1 第一回 10月3日(木) 13:00-14:00	研究説明・同意書記入(20分) 自己紹介：名前、ニックネーム、好きな季節(20分) コミュニケーションゲーム：ラウンドコミュニケーション ¹ (アイコンタクト、挨拶、ボール)、見立て演技(15分) 来週作るお芝居の内容についての話(5分)
WS1 第二回 10月10日(木) 13:00-14:00	ニックネームの確認(10分) コミュニケーションゲーム：ラウンドコミュニケーション(アイコンタクト)、見立て演技(15分) 即興演技を用いたお芝居作り・発表会(30分)
WS2 第一回 10月11日(金) 13:00-14:00	研究説明・同意書記入(20分) 自己紹介：名前、ニックネーム(20分) コミュニケーションゲーム：ラウンドコミュニケーション(アイコンタクト、挨拶、セリフ)(15分) 来週作るお芝居についての説明・配役希望を募る(5分)
WS2 第二回 10月18日(金) 13:00-14:00	ニックネームの確認(10分) コミュニケーションゲーム：ラウンドコミュニケーション(アイコンタクト、挨拶)

¹ 参加者全員で円になって行うゲーム。全体のアイスブレイクとして行う。アイコンタクトや挨拶などを隣の人に回していく。お芝居の中で必要となる、「話しかけられたら何か答える」というルール作りやリアクションの練習も兼ねている。

	拶、エネルギー) (10分) お芝居の内容についての説明 (5分) 即興演技を用いたお芝居作り・発表会 (20分)
--	--------------------------------------------------------------------

調査は参与観察とインタビュー、及びWS実施中の様子を撮影した映像資料を用いて行われた。参与観察データ及び映像資料は二度実施された全2回の高齢者演劇WSにおいて収集された。インタビューは各実施の最終日(10日、18日)にそれぞれ3名の参加者(約15分)と1名の介護職員(約1時間)を対象に行なった。以後、参与観察データは(FN、日付)、インタビューデータは(IN、日付)の形で引用する。なお、参加高齢者の可視的行動の測定には藤川信夫(大阪大学)の開発したエスノメトリー法を用いた。質的調査のデータ分析は修正版グラウンデッド・セオリーアプローチ(木下, 2018)を用いて行った。

なお、本研究は一般社団法人アートをコアとしたコミュニケーションデザイン大学コンソーシアム倫理審査委員会の承認を受けて実施した。本研究の参加者には①同意しない場合でも不利益を受けず、ワークショップにも参加できること、②データは匿名化されること、③個人情報およびプライバシーは守られること、④本研究以外にデータを使用しないこと、⑤一旦同意したあとで撤回する権利があることなどを文書にて説明し、同意書への署名により研究への参加同意を得た。

2-2. エスノメトリー法について

エスノメトリー法の一般的特徴は以下の点にある。

- (1) 実践家における調査の負担を軽減する。
- (2) 「実践家の主観的印象にすぎない」と見なされがちな実践の成果を数値で客観的に示すことができる。

- (3) 映像資料を用いるため、言語表現を媒体とする調査（アンケート調査、インタビューを含む）が困難な対象（心理的障がいをかかえる者、高齢者、幼児など）について測定が可能である。
- (4) 実践の短期的及び長期的変化を数値で示すことができる。
- (5) 得られたデータをもとに、実践家自身のみならず、実践の場に居合わせた人であれば誰でも感じ取ることができるであろう実践の全般的雰囲気客観的に示すことができる。

エスノメトリー法の標準的手順は以下の通りである。

- (1) 高画質のビデオカメラによる実践の様子撮影
遮蔽物ができるだけない状態で実践全体の様子を記録できる場所にビデオカメラを設置してもらう。カメラの台数、アングル、ズームは自由に設定可能であり、また実践の途中で設置位置を移動させたり、アングル、ズームの設定を変更することも可能である。調査者が撮影に立ち会う必要はない。
- (2) 調査者による実践家へのショートインタビュー
実践家が測定したい対象の変化（このケースでは Well-being の向上）を示すと考える可視的行動指標を列挙してもらう。その指標の設定に際しては実践家の主観を最大限に尊重する（その信頼性を科学的に検証されたユニバーサルな尺度と一致させる必要はない）。また、実践の途中あるいは終了後に回ごとの指標を変更したり、指標数を増減させることも可能である。
- (3) 撮影された動画データを、一定間隔ごとの静止画に変換する。
- (4) 各回の実践の特定の時間帯（開始からの5分間、半ばの5分間、終了前の5分間など）に属するすべ

ての静止画について、(a)行動特徴を確認可能な全人数、(b)特定の行動指標を示す人数をそれぞれカウントする（測定作業のために十分な時間がある場合には、特定の時間帯を設定せず、各回の実践の全体について同様の作業を行うことも可能である）。

- (5) 各回の各時間帯ごとに、(a)及び(b)の延べ人数を計算する。
- (6) 各回の各時間帯ごとに、(a)に占める(b)の割合をパーセントで示す。
- (7) これらの数値（パーセント）を用いて、短期的及び長期的な指標の変化をグラフ（折れ線グラフ）で表現する。

なお、以下の方法によって、データの客観性や精度を向上させることができる。

- (1) 静止画を対象とするカウント作業を複数者が担当することにより、データの客観性を向上させる。
- (2) ビデオカメラの台数を増やすことによって、あるいは／および、測定対象となる動画を静止画に変換する際の間隔を密にする（例えば 10 秒毎を 6 秒ごとにする）ことで、測定結果の精度を上げることができる。
- (3) 動画資料が存在する限り、上記二点については設定を変更して何度でも測定し直すことができる。

3. 調査結果

本調査ではエスノメトリー法と修正版グラウンデッド・セオリー・アプローチを用いて、演劇 WS の以下の効果が明らかになった。

3-1. エスノメトリー法を用いた分析と考察

本調査では、以下の手順によって調査を行った。

- (1) 担当講師が「Well-beingの向上を示す」と判断する指標のうち、視覚情報から確認できるものを選択した。

WS1については「椅子の座り方の角度」と「笑い」の2指標を選択し、WS2についてはこれら2指標に「話者への視線」と「拍手」という2つの指標を加え、合計4指標について測定を行った。

- (2) 動画データを6秒ごとの静止画に変換した(10枚/分)。
- (3) 静止画を動画と比較し、WSの始点と終点を定めた。
- (4) WSの回ごとに最初の5分間(0分～5分)、間の5分間(25分～30分)、最後の5分間(50分～55分)の時間帯を分析対象とした。
- (5) 各静止画において体がおおよそ半分以上写っている対象者の総数をカウントした。
- (6) 各静止画において個々の指標を示す対象者数をカウントした。
- (7) 各時間帯における延べ人数を分母とし、個々の行動指標が見られる延べ人数を分子とし、時間帯ごとにその数値を百分率で示した。

(1) 短期的変化

以下は、上記の測定法によって得られた数値データ、および、その数値の推移を折れ線グラフで示したものである。

表4：WS1におけるWell-being指標の変化

WS	回	月日	時間帯	背もたれ (%)	笑顔 (%)
1	1	10月3	始5分(00-	0	4

		日	05)		
			中 5 分 (25-30)	0	6
			末 5 分 (50-55)	1	9
2	10 月 10 日		始 5 分 (00-05)	0	1
			中 5 分 (25-30)	0	3
			末 5 分 (50-55)		

* 表中の空欄はデータが欠けていることを示す。

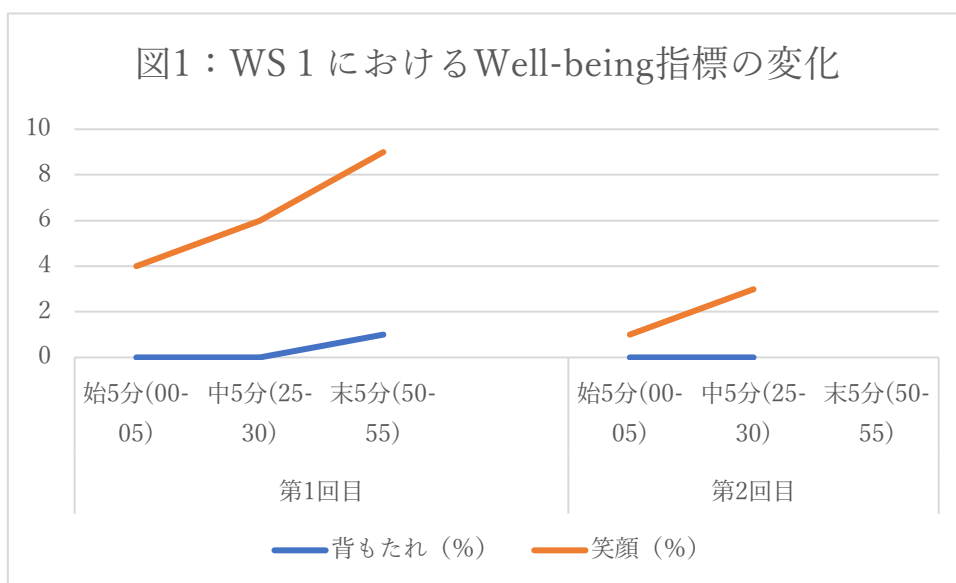
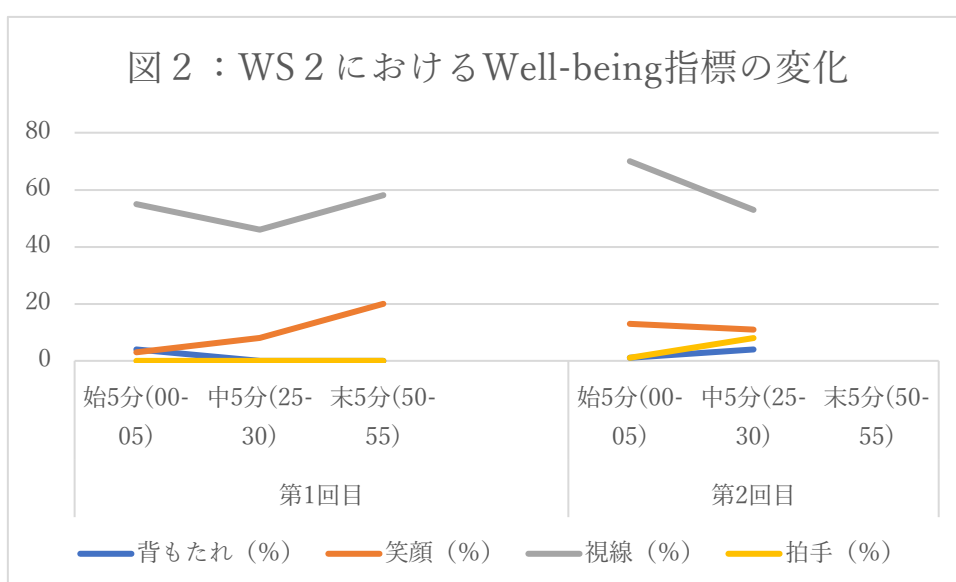


表 5：WS 2 における Well-being 指標 の 変化

WS	回	月日	時間帯	背もたれ (%)	笑顔 (%)	視線 (%)	拍手 (%)
2	1	10 月 11 日	始 5 分 (00-05)	4	3	55	0
			中 5 分 (25-30)	0	8	46	0
			末 5 分 (50-55)	0	20	58	0

			55)				
2	10月 18日	始5分(00- 05)	1	13	70	1	
		中5分(25- 30)	4	11	53	8	
		末5分(50- 55)					

* 表中の空欄はデータが欠けていることを示す。



これらの表及びグラフからは、以下の諸点を見取ることができる。

① WS1 について

- ・ 第1指標として取り上げられた椅子（車いすを含む）の背もたれから背中を離す行動については、大きな変化がほとんど見られない。

- ・ 第2指標として取り上げられた笑顔については、いずれの回についても上昇傾向が見られる（ただし2回目についてはデータが欠けているため終了間際の5

分間については不明)。

② WS2 について

・第1指標として取り上げられた椅子(車いすを含む)の背もたれから背中を離す行動については、第1回目と第2回目については開始後5分から僅かな下降傾向が見られ、第2回については開始後5分間から半ばの5分間にかけて、僅かな上昇が見られる(終了前5分間のデータは欠けている)。

・第2指標である笑顔については、第1回目について一貫した上昇傾向が見られるが、第2回目についてはむしろ僅かな下降傾向が見られる。ただし2回目の映像記録は画質の低さのためにデータの信頼度は低い。

・第3指標である講師への視線については、いずれの回も46%以上を維持しながら僅かな上昇と下降を示している。

・第4指標の拍手については、第2回目の開始後5分間から半ば5分間にかけて上昇傾向が見られる。

以上のデータについては次のように解釈することができるだろう。

第一に、調査対象が高齢者であることにも関係すると思われるが、全般を通じて、身体の大きな動きは見られないのに対して、笑顔や視線などの表情の動きがWSに対する感情や関心の変化を示している。

第二に、第2指標である笑顔については、WS1のいずれの回においても、また、WS2については第1回目について上昇傾向を示していることから、概ねWSの開始以降徐々にWell-being感情が上昇している可能性がある。

第三に、WS2からは、若干の増減はあるもののほぼ

半数以上の参加者たちが視線によって WS に参加していることから、たとえ積極的に身体の動きで表現されることがなくとも、WS がほぼ一貫して参加者たちの Well-being 感情を維持している可能性を見て取ることができる。ただし、一貫した上昇傾向が見られないことから、WS の内容よりもむしろ WS に参加すること自体が Well-being 感情を惹起したものと思われる（ただし WS2 の第 2 回目については映像の画質が低いためデータの信頼度は必ずしも高くない）。

第四に、WS2 の第 2 回目のデータが示す僅かな拍手指標の上昇によって、表情だけでなく拍手という小さな身体の動きによっても Well-being 感情の上昇が表現されている。

（ 2 ） 長 期 的 変 化

さらに本調査では、参加者における WS の効果の持続を明らかにするため、とくに各 WS の開始後 5 分間のデータの推移に着目した。この時間帯のデータの推移に着眼するに当たっては、血圧測定をモデルにした。すなわち、指標の長期的推移を明らかにするためには、各回の WS の内容の影響を受ける前の平常時に近い状態の比較を行うことが必要だということである。

WS1 と 2 における開始後 5 分間のデータは以下の通りである

表 6：WS1 における最初の 5 分間の Well-being 指標の推移（長期的変化）

回	月 日	時間帯	背も たれ (%)	笑顔 (%)
1	10	始 5 分	0	4

	月 3 日	(00-05)		
2	10 月 10 日	始 5 分 (00-05)	0	1

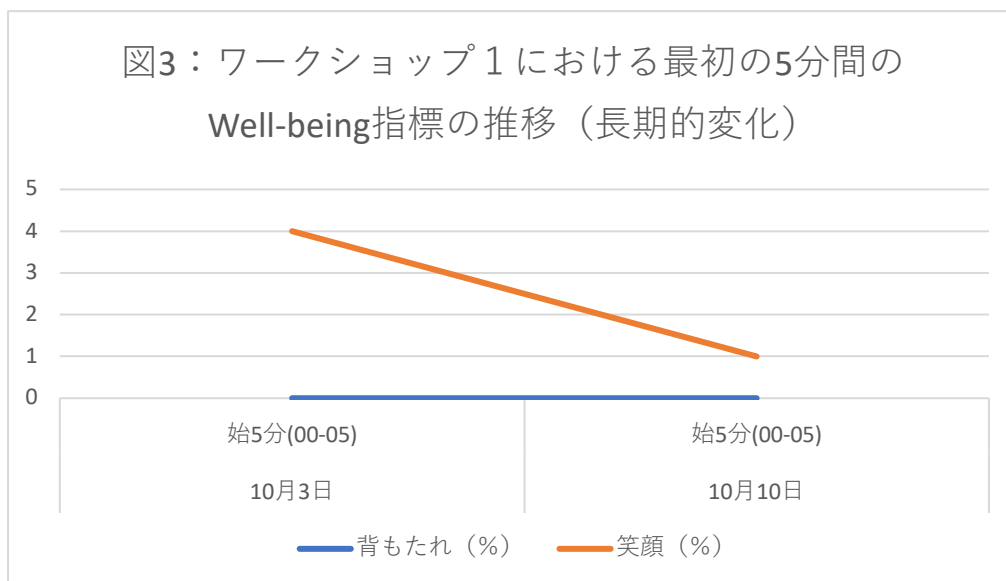
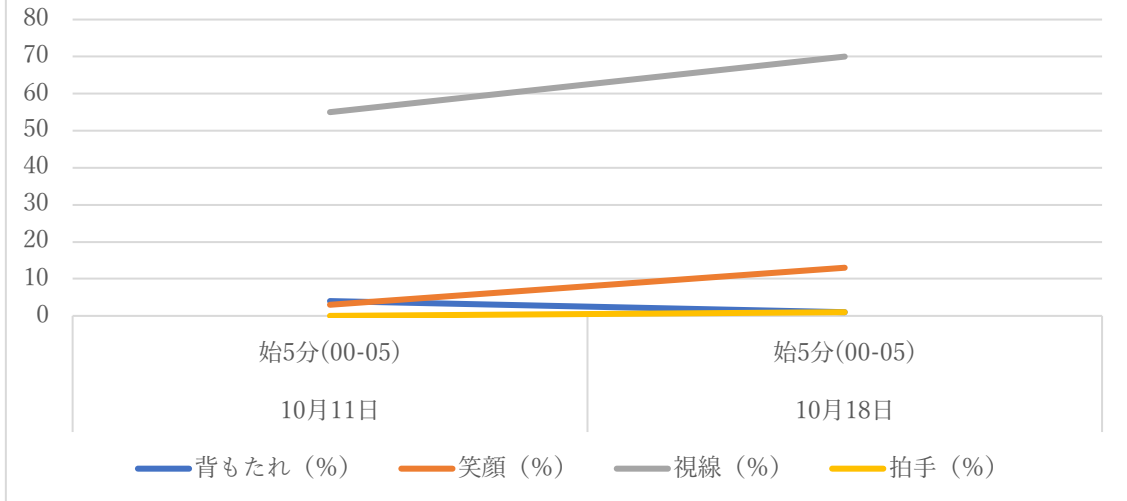


表 7：WS2 における最初の 5 分間の Well-being 指標の推移（長期的変化）

回	月日	時間帯	背もたれ (%)	笑顔 (%)	視線 (%)	拍手 (%)
1	10 月 11 日	始 5 分 (00-05)	4	3	55	0
2	10 月 18 日	始 5 分 (00-05)	1	13	70	1

図4：ワークショップ2における最初の5分間のWell-being指標の推移（長期的変化）



これらのデータから以下の諸点が明らかになる。

第一に、WS1における第2指標の数値の減少は、第1回目から第2回目までWSのWell-being向上効果が持続しないことがわかる。

第二に、たしかにWS2では第2、第3、第4指標の長期的向上の傾向を見て取ることができるが、第1指標の数値についてはやはり僅かな減少傾向が見られるため、やはりWSのWell-being感情向上効果について控え目な評価が必要だろう。

以上の分析結果は、以下のような結論を引き出すことができる。

第一に、たしかに対象者が高齢であるため、Well-being感情という内的状態が顕著な可視的行動となって現れにくいとはいえ、笑顔のような表情の増加から概ね演劇WSがWell-being感情の向上に対して一定の効果があることが示される。

第二に、比較的高いレベルを維持しながら僅かに増減する視線の変化からは、そうした効果が WS に参加したこと自体から得られたものなのか、WS の内容から得られたものなのかを判別することが難しい。

第三に、WS の効果の長期的持続が必ずしも明瞭には見られないため、例えば WS 第 2 回目の冒頭で、第 1 回目の振り返りを行うか、あるいは、第 2 回目の開始までの間に廊下や食堂の壁などに第 1 回目の写真を掲示しておくなどの方法によって、第 2 回目開始時の Well-being 感情の状態を底上げしておくなどの工夫が必要と考えられる。

3-2. 修正版グラウンデッド・セオリーアプローチを用いた分析と考察

本章では質的調査のデータ分析による演劇 WS の効果を明らかにすることに注力する。課題は大きく分けて以下の二点である。調査方法の概略を示した後、各課題の分析結果を提示する。

- ・ 課題 1: 「演劇 WS の特徴と効果を定性的に明らかにする」こと
- ・ 課題 2: 「介護職員の視点から観察できた高齢者の変化や、演劇 WS 実施にあたり介護職員として注意していた点、改良すべき点などを尋ね、得られた知見をマニュアルに盛り込む」こと

(1) 課題 1

ここでは演劇 WS の特徴と効果をそれぞれ論じる。まず、WS の特徴は

- (1) 複数のフレームにまたがって実施されること
- (2) 各フレーム内で『能動性』『面白さ』という 2 つの指標を用いて各人の行為が評価されること

(3)参加者の能力に応じて期待は段階的に調整され、その期待が修正され続けることである。

本稿ではフレームを行為の規則と定義づける。WSの参加者には①日常のフレームの存在が想定され、その上で②ワークのフレームと③劇のフレームがファシリテータによって参加者に提示される。WSの初回と最終回の前半は②で構成される。ここでは様々なコミュニケーションゲームが行われ、参加者は①での呼び名と異なるあだ名で呼び合うことを求められる。③は劇の発表に向けた稽古、また最終回の最後に行われるその本番で導入される。ここで参加者は与えられた劇中人物として役を演じる。

ファシリテータの役割は参加者のフレーム間移動をサポートし、その過程で『能動性』『面白さ』をいう二つの指標で評価される実践を引き出すことである。『能動性』とはフレームの規則に応じた実践を指す。『面白さ』はWSの参加者の笑顔や笑い声、承認を示す相互行為などによって測られるものである。フレーム②における『能動性』『面白さ』の例として、「座ったままで出来る簡単な踊り」というプロンプトにたいする「炭坑節」というアイデアが他の参加者にまで波及したこと（FN、10/11）等が挙げられる。これは提示した問いへの『能動的』な回答が他の参加者をも巻き込んだ『面白さ』へと変化した例だと言える。フレーム③では劇の内容が各参加者に共有された上で同様の『能動性』『面白さ』が観察される。「(桃を) どうしましょう」というファシリテータの問いかけに対して「寄付しよう」「みんなでわけましょう」「名前をつける」と思い思いの『能動的』な回答が劇の『面白さ』となった事例（FN、10/10）などが典型である。

各参加者に期待される『能動性』『面白さ』はその時点で観察された能力に応じて調整され、またその期

待は修正され続ける。言い換えれば WS は単一の客観的指標で参加者の行為を評価せず、その段階で最大の『能動性』『面白さ』が期待される。「名前は？」など複数の質問に対して「どうでもいい」と答えた参加者 A に対して「じゃあ聞かんときましょう」と応じ、「謎さん」のあだ名を与えた上で深追いしなかったファシリテータの実践（FN、10/3）はその例である。

次に演劇 WS の効果を論じる。WS の効果は即時的効果（WS の中で観察される効果）と波及的効果（WS の後に観察されうる効果）に大別できる。前者は主に参加者自身、後者は参加者の高齢者をケアする立場にある人にそれぞれ実感されるものである。

即時的効果の典型は WS を通じて感じられる楽しさである。フレームの中でクリエイティブにふるまい、フレーム②においては他の参加者やファシリテータ、フレーム③においては観客からの承認を得ることがこのような効果を生む。これらの例は上記で挙げたとおりであるが、その効果があくまでも即時的なものに留まる参加者も多いことは留意する必要がある。ある参加者は、WS 参加時は活発な参加が目立ったものの、終了後フレーム①に戻った際にその活発さは見られなくなった（FN、10/18）。この例は WS が複数のフレームを用いることで『能動性』を引き出す効果があることが確認できると同時に、その限界を示している。また、劇の上演という目標に向かって協同することから生まれる一体感も複数の参加者が楽しさとして指摘している（IN、10/10、18）。

波及的効果として WS を通じて高齢参加者の新たな一面が発見されることが挙げられる。これは介護職員のその後のケアのあり方に影響を与えうる。以下の引用は WS のゲームで『能動性』が期待されなかった参加者の様子を観察した介護職員の発言である。

職員：こちら側の認識が、この人はあんまり参加しいひんのちゃうないかな？とか、一回ちょっとやりましようみたいな感じで来てもらって、やってもらったら、リアクションするやつも、「あ、そういうリアクションできるんや」っていうのがあったのと、いつも割と机で塗り絵とか絵描いたりとかされてる方がみんなの輪に入って、目力を回していくゲームだとか、開けてなんか、「あれや！」「ほしかったやつ！」とかみたいなんを言ってるのを見ると、そういう一面もあるんやなあっていう風に思いながら今日見てました。(IN、10/10)

(2) 課題 2

ここでは介護職員のインタビューにおける発言から観察された高齢者の変化、WS実施にあたり注意していた点、指摘された改良点をそれぞれ整理する。観察された高齢者の変化として、期待以上に『能動性』が発揮されることが指摘された。職員は、「私がレクリエーションをするときは、結構、私たちばかり提供してたら利用者さん主体じゃなくなるなというのでちょっとでも頭使ってもらったりだとか、参加型、チーム名決めといてください、今日のチームはいちごチーム対メロンチームみたいな、チームで話し合うとか自発的な言葉が出たらいいなっていうのは気を付けた」(IN、10/10) というように、通常のレクリエーションにおいても『能動性』を引き出したいという問題意識をもっている。一方、「職員とか皆さんがもっと誘導しないと、言葉が出なかったり、とかどうしたらいいんやろうが多いのかなと、『これ言っ
て！』みたいなものがあるんかなと思ってました」

(IN、10/10)とも語っており、誘導的な実践がなくとも『能動性』が引き出されることが驚きを持って受け止められていた。特に「自分で考えて発する」ことを参加者に求めるWSのデザインに対しては「取り入れたいなと思」(IN、10/10)ったという。

このように、介護職員は日常的に業務でレクリエーションを行っているため、演劇WS実施にあたり注意していたこととして指摘された点も、レクリエーションとの比較という視点が一貫している。職員はWSに参加する高齢者を選定する役割を持っていた。この際、「あの人はやってくれるやろうな、とか演じてくれるやろうな、みたいな人」(IN、10/10)が参加者としてリクルートされたという。これは効果が見られると目される人を選別している意味で効率的である一方、予想に反してWSが効果的でありうる非実践者からWSを遠ざけうる実践である。実際、「なんでもにこにこ楽しくやって下さる方なので、きっと演劇もやってくれるやろうと思って誘って見たら、意外と、私の予想を上回るくらい」(IN、10/10)の『能動性』を提示した参加者もいたという。マニュアルで予想外の効果が見られることを強調するなどし、対処する必要があるだろう。また、普段のレクリエーションとの違いとして、WSは劇の上演という目標が設定されることが指摘された。目標が設定されることは「自分でちょっと意識が持てて、演劇を作るためにこんなセリフを言ってみようとか。一つのものを作り上げるために自分たちで考えて作り上げていきたいと思います」という(IN、10/10)気持ちを醸成する効果があるとある職員は指摘する。

最後に、指摘に上がった改良点を整理したい。まず、身体的なバリアにより「指示が通らない方が何人かいらっしやっした」(IN、10/10)ということであ

る。これに関しては「もうちょっとかみ砕きながら言葉とか選んだり、動作とか最初に見本」を見せるなどの改善案も合わせて指摘された（IN、10/10）。次に、劇の発表において観客に伝わらない箇所があるということである。こちらも「ストーリー」をわかりやすくすることで改良可能だと指摘された（IN、10/18）。最後に、直接の改良点の指摘ではないが、介護職員が持続可能なレクリエーションの特徴として挙げている以下の引用を取り上げたい。

インタビュアー：（普段のレクリエーションの）バリエーション増やしたいっていうのは、参加者さんに新鮮な風を吹かしたいから。

職員：それもありますし、いつもと違うやつをして。でもあんまり難しいと「わからへんわ」「ええわ」って言われるんで、簡単でみんなが一緒に楽しめて、かつ職員も楽しく。職員が楽しかったら利用者も楽しんでくれる。こっちが恥ずかしがってたら利用者も「わからへん」てなる。こっちが楽しそうにしてたら、利用者も楽しんでくれるし。プラス体操的な要素があるやつがあれば。（IN、10/18）

ここで述べられる特徴は演劇 WS が継続的に（介護職員自らの手によって）採用され続けるためにクリアする必要がある条件として、マニュアル作りに際して留意する必要があると言えるだろう。

4. 結論

デイサービスセンターでの演劇 WS 実施が高齢者の Well-being 向上に対して一定の効果を発揮することが示唆された。また、これまでのアンケートを用いた

研究調査では、WS実施とアンケート調査を連続で実施することによる参加高齢者への負担が懸念されていたが、エスノメトリー法を用いることでその問題をクリアしながら高齢者の意識変容・行動変容を客観的に観測することができた。

今後の本研究の課題として、演劇WSの効果の長期的持続を明確にすることが挙げられる。また、今回は全4回（2曜日×各2回）の実施であったが、長期間継続してWSを実施することによるWell-being変容についても調査をしていく必要がある。

5. 引用文献・参考文献

平田オリザ、蓮行「コミュニケーション力を引き出す」

PHP研究所：(2009)

蓮行、平田オリザ「演劇コミュニケーション学」

日本文教出版：(2015)

蓮行「医療・看護教育領域への演劇ワークショップの活用」

コミュニケーションデザインセンター

Communication-Design 13：57-61 (2015)

渡辺奈穂、岡崎研太郎、蓮行「持続可能な多世代共創コミュニティづくりに向けた多世代演劇ワークショップのもつ可能性」

日本コミュニケーション学会誌 9：1-16

(2018)

「平成28年度版高齢社会白書」

内閣府：2 (2016)

岡崎研太郎、蓮行、石川かおり「通所サービス利用の在宅要介護・要支援高齢者に対する、参加型演劇プログラムの開発と効果の検証（リハビリテーション活動や機器に関する研究）」

フランスベッド・メディカルホームケア研究・助
成財団 研究助成・事業助成ボランティア活動助
成報告書 26： 208-219（2015）

木下康仁「ライブ講義 M-GTA――実践的質的研究法
修正版グラウンデッド・セオリー・アプローチのすべ
て」

弘文堂：（2007）

6. 付録

「『みんなでいっしょにお芝居づくり』プログラムマ
ニュアル」