

障害福祉施設におけるものづくりワークショップの ガイドライン構築：芸術活動による余暇支援の充実 とWell-Being向上を目指して

謝, 雪こう

<https://hdl.handle.net/2324/7182474>

出版情報：Kyushu University, 2023, 博士（芸術工学）, 課程博士
バージョン：
権利関係：

障害福祉施設におけるものづくりワークショップ
のガイドライン構築
—芸術活動による余暇支援の充実と Well-
Being 向上を目指して—
Constructing Guidelines for Craftsmanship Workshops
in Disability Welfare Facilities
-Aiming for the Enhancement of Leisure Support and
Improvement of Well-Being through Artistic Activities-

謝 雪こう
SETSUKO SHA
2024 年 3 月

目次

はじめに	1
1. 研究のきっかけ	1
2. 総合背景	1
3. 本研究の構成	7
4. 本研究の研究倫理	7
第1章—本研究の問題設定と目的	9
1. 本章の研究の概要	9
2. 国内と海外の芸術活動の比較	9
3. 海外の研究	23
4. 国内と海外のまとめ	29
5. 本研究の目的	31
第二章—ものづくりワークショップの効果と障害者のニーズ	34
1. 本章の研究の概要	34
2. 研究目的	34
3. 研究方法	34
4. 研究結果：	41
5. 分析	48
6. 考察	49
7. 本研究の限界	52
第三章—障害福祉施設の職員のニーズ	54
1. 本章の研究の概要	54
2. 研究目的	54
3. 研究手法	54
4. 研究の結果	56
5. 考察	65
第四章—ワークショップデザイン論を用いたものづくりワークショップの 再考	71
1. 本章の研究の概要	71
2. 研究目的	71

3. 研究手法.....	71
4. 山内論（2021）のワークショップの特徴と基本構造.....	72
5. ワークショップの構築.....	78
6. 本研究におけるワークショップのガイドラインの提示.....	80
第五章—職員が開催できるワークショップの効果検証.....	89
1. 本章の研究の概要.....	89
2. 研究目的.....	89
3. ワークショップの改善点.....	89
4. 研究方法.....	91
5. 研究結果.....	95
6. アンケート調査結果.....	99
7. 考察.....	100
第六章：総合考察.....	102
参考文献.....	110
付録.....	113

はじめに

1. 研究のきっかけ

この研究のきっかけは、私の従姉妹の人生にある。彼女は発達障害を抱え、一般学校への就学が不可能となり、2次障害としてパニック障害やうつ病を発症し、自宅に閉じこもってしまった。私がある頃、中国で流行っていた十字刺繍（クロスステッチ）を持っていき、彼女に渡すと、彼女はその活動に没頭し始めた。毎日、創作に時間を捧げ、次第にその作品を街のフリーマーケットで出品するまでになった。驚くべきことに、彼女の作品は評判となり、自ら生計を立てて生活するのに売り上げを達成した。それ以来、彼女は十字刺繍により生計を立て、自身の工房を開設し、今では街中で名の知れた刺繍師となっている。何より、彼女の2次障害は軽減されてきた。

この経験から私は、芸術が人々の心に及ぼす力に深い興味を持った。心理学と社会福祉を学び、芸術を用いて悩みを持つ人々の助けになれるような道を模索するようになった。そして、心理学と社会福祉の進んだ日本へ留学することを決意した。

私は日本大学で芸術療法を学ぶ傍ら、発達障害者の施設や病院で指導教官のもと、実際の芸術療法を体験し、実施してきた。また、発達障害者が芸術分野でどのように就労できるかについての研究を行った。しかしながら、このような研究を深化させるためには、医学や福祉など、より広範かつ統合的な知識が必要となる。そこで私は大学院で公衆衛生の修士号を取得し、障害者就労継続支援 A 型、B 型事業所で芸術活動のワークショップ講師を勤めながら博士後期課程で芸術活動が障害者に及ぼす影響や、芸術活動の実践方法について、より体系的に研究することを目指すこととなった。

私の目指す研究は、従姉妹の十字刺繍の一针一針から始まった。芸術を通じて心の問題に対峙し、その解決を助ける手段を模索する。芸術がもたらす可能性を追求し、様々な背景を持つ人々が、その力を最大限に引き出すことができるよう支援する。これこそが私の研究、私の夢である。

2. 総合背景

日本における障害者の芸術活動は、福祉施設での余暇支援から始まり、1950年代に滋賀県の知的障害者入所施設で陶芸活動が導入された。この活動は、田村一二らの先駆的な取り組みとして、入所者の本来の姿を再確立する目的で行われたと吉永（2004；2009）が指摘している。施設内の生産主義や職員の態度が障害者の自発性を損なう問題に対し、粘土を用いた活動が解決策として取り入れられた。竹内（2007）は、田村の実践には発達保障論への

疑問があったと分析している。1970年代中頃には、この活動の理念が全国の施設で共有され、作品展を通じて普及したと吉永（2009）が述べている。1980年代初頭には、国際的な施策の推進に伴い、日本においても障害者の文化芸術活動の重要性が強調されるようになった。安藤（2001）によれば、この動きは障害者の造形活動が社会参加として、また人権保障の観点から評価される背景を形成してきた。

90年代に入ると、『パラレル・ヴィジョン：20世紀美術とアウトサイダー・アート展』（1993年、世田谷美術館）が日本の障害者による芸術活動の本格化のきっかけとなった。この展覧会に併設された「日本のアウトサイダー・アート」展で、日本の障害者芸術作品が大規模に展示され、草間彌生や山下清などの著名なアーティストも参加した。この展示を通じて、日本の障害者の創作がアウトサイダー・アートとして注目されるようになった。中務（2010）は、このアートの評価が障害者の芸術活動を経済的手段として位置付けてきた日本の福祉実践と合致していたと指摘している。そして、この展示以降、日本では障害者の人権保護や自己表現の向上、市民運動や支援センターの形成が進展してきた。高橋（2019）の研究によれば、日本の障害者芸術活動は、障害を持つ人々の本来の姿を取り戻すとともに、社会とのつながりや市民としての位置を強化する方向性を持っている。

90年代後半から、障害者の造形活動は社会の価値観、すなわち障害と健常、正常と異常などの価値基準について新たな視点を提供する可能性があるとして、多くの研究で指摘されてきた（高橋 2019）。障害のある芸術家の作品は芸術としての評価が分かれることもあったが、社会復帰や余暇支援の観点から見れば、コミュニケーションスキルの支援などの点で高く評価されてきた。誰でも参加できるコミュニティ・アートや芸術インプロワークショップは、障害の有無に関わらず共通の価値観の形成や参加者の自主性を引き出す手段として有効であったと田中（2017）や葉山（2016）が指摘している。2019年頃には、障害者の芸術活動が社会の見直しや包摂機能の強化、共生社会の構築に大きく寄与していると高橋（2019）が述べている。日本の障害者芸術活動は、福祉と深く結びつきながら、相互に影響を与え合いながら発展してきた。

日本の障害者芸術活動が福祉と深く結びつきながら発展してきた背景を踏まえると、芸術活動が障害者に与える影響の深さが理解できる。障害者は芸術活動を通して、これまでの経験を生かしながら他者との関わりを通して新しい表現を生み出し、非言語的なコミュニケーションを行い、自他受容も実現できるとされている（中村 2018）。社会的状況に目を向けると、共生社会の構築に向け障害者の芸術活動は盛んになっており、美術、音楽、演劇、舞踊などの分野で数多くの実践がみられる。また、厚生労働省と文化庁による障害者の芸術文化活動支援事業の拡大とともに、全国に障害者芸術文化活動支援センターが30都道府県

に設置されている（2021年現在）。大阪府や岩手県の障害者施設を対象とした調査では、芸術ワークショップを行う施設は7割弱であり、障害者施設では日常的に芸術活動が活用されている（川井田 2012、佐藤 2019）。

障害のある者の文化芸術活動に関して、2020年に実施された全国調査によると、障害当事者、障害福祉施設、障害者芸術文化活動支援センターを対象とした結果が報告されている（ニッセイ基礎研究所, 2021）。この調査によれば、文化芸術活動を実施している事業所は全体の約4割であり、主要な活動として「美術（絵画、版画、彫刻、工芸、陶芸、書、写真等）」や「音楽」が挙げられている。これらのデータから、障害のある者が芸術活動に参加する意義は事業所の職員に認識されているものの、実際に芸術活動を行う場は一般的ではないこと、そしてそのような活動に参加できるのは限られた人々であることが示唆される。また、障害を持つ者が「文化芸術活動に期待する成果」として「他者との交流や相互理解、関係構築」を挙げていることが明らかとなった。しかしながら、事業所が「文化芸術活動を実施しない理由」として最も多く挙げたのは「事業の目的・内容に該当しないため」という点であった。川井田（2009）は、障害のある人が芸術活動に取り組むことは、「障がい者のセルフエスティームを育み、多様な人間関係を構築しながら QOL を向上させていく可能性のあること」と指摘している。このような背景を踏まえ、障害のある者の芸術活動は、彼らの QOL 向上や社会的なつながりを強化する重要な手段であり、その価値と意義をより広く認識し、支援することが求められている。

上記の知見から、障害者福祉施設による芸術活動の重要性は認識されているが、実施に関してはまだ数多い課題を抱えていることがわかる。ニッセイ基礎研究所「文化庁令和3年度障害者等による文化芸術活動推進事業 障害者による文化芸術活動の推進に関する実態把握事業報告書」では、以下の図1の通り、文化芸術団体を対象とする障害者の文化芸術活動に関する調査が示された。

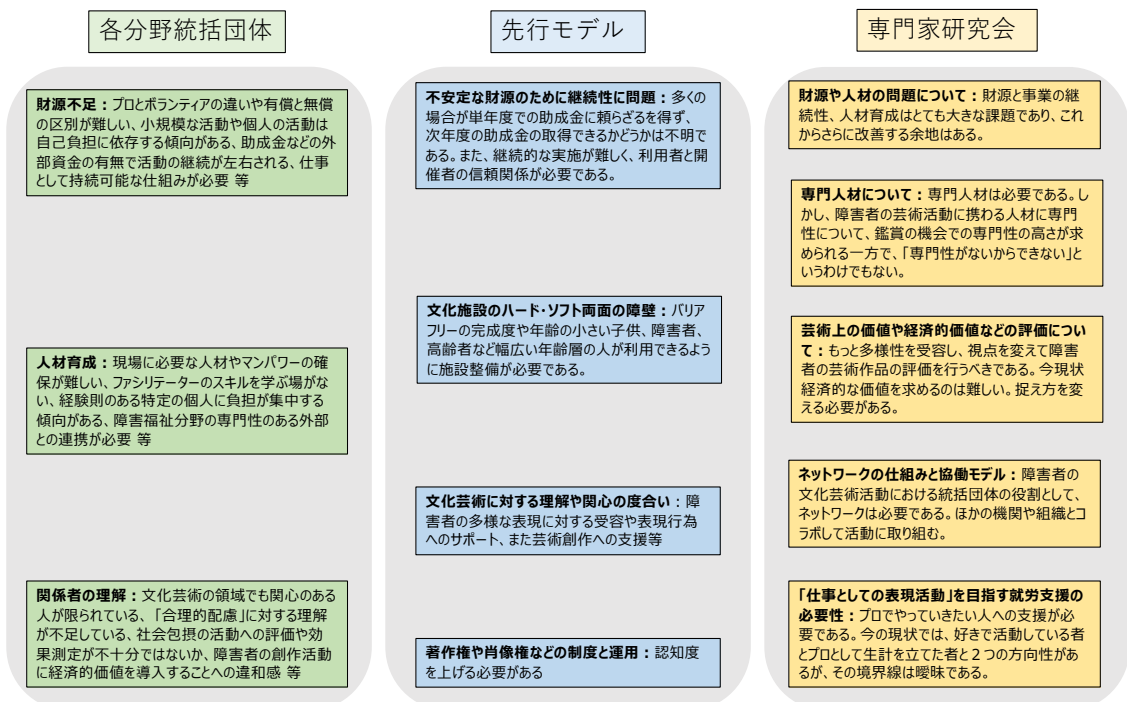


図1：ニッセイ基礎研究所の先行研究概要（「文化庁令和3年度障害者等による文化芸術活動推進事業 障害者による文化芸術活動の推進に関する実態把握事業報告書」を元に筆者作成）

その結果を検討すると、各芸術分野団体、先行モデル団体、および専門家研究会からの意見を基に特定された。具体的には、財源の確保、人材の不足、および障害者芸術活動関係者の理解の不足が挙げられる。先行モデル団体は、文化施設の利用に関する課題として「客席内の階段の有無、視聴覚障害者向けの音声案内の整備、障害者への配慮の告知や宣伝」などを指摘している。また、著作権や肖像権に関しては、「上演における許諾の取得の容易さと、タブレット上での台本表示に関する出版の問題、特に外国楽曲の許諾取得の困難さ」が課題として報告されている。これに対し、専門家研究会からは「文化芸術団体や文化施設における障害者の文化芸術活動関連の人材の専門性の必要性と、その専門性を持たないことを理由に活動を行わない姿勢の問題」が指摘されている。さらに、財源の確保、事業の継続性、人材育成の課題、および芸術的・経済的価値の評価に関する問題については、「ネットワークの構築と協力モデルの確立」および「障害者の表現活動の拡大と、それを仕事としての活動として位置づける就労支援の必要性」が提案されている。

ニッセイ基礎研究所の「令和2年度全国の障害者による文化芸術活動の実態把握に資する基礎調査 報告書」によると、障害当事者へのアンケート結果によると、88.1%が文化芸

術活動に興味や関心があると回答した一方で、67.3%のみが過去1年間に文化芸術活動を実施していると回答した。実施していない回答者の中で65.7%が興味や関心があると回答。これにより、興味や関心があるものの活動を実施していない障害当事者が多いことが明らかになった。そのため、文化芸術活動の普及と情報提供の必要性がわかる。

また、障害福祉施設に向けたアンケートによると、障害者文化芸術推進法や障害者文化芸術活動推進基本計画の認知度はそれぞれ34.0%と24.5%で、全体的に低い状態であった。社会全体で障害者による文化芸術活動の推進の必要性に対する意識は、85.4%が肯定的であるが、消極的な意見が多かった。文化芸術活動の経験を有する人材が障害福祉施設にいる場合、その施設での文化芸術活動の実施率は63.4%と高く、文化芸術活動を実施していない施設の理由として、31.9%が施設の事業目的としていないため、25.0%が職員不足のためであるという回答が見られた。そのほか、文化芸術活動を実施する施設での協力機関として、ボランティアが35.4%で最も多く、次いで行政の福祉部課が27.5%であった。そのため、障害福祉施設での文化芸術活動の拡大のためには、協力する機関の選択肢を増やすこと、障害福祉施設での文化芸術活動の推進と拡大が必要であることが示唆されている。

文化庁は、令和5年度第2期「障害者による文化芸術活動の推進に関する基本的な計画」の中で、障害者による文化芸術活動の推進に当たっての意義について「障害者による文化芸術活動は、単なる作品の生成に留まらず、その表現や創造の過程において独特の魅力を持つとされている。これは、既存の文化芸術の枠組みに新しい価値観を提供する形で現れることが多い」と述べた。例として、視覚障害者による美術鑑賞は、従来の芸術のアプローチや理解を挑戦する形で存在している。このような活動は、障害者の隠れた個性や能力を明らかにするだけでなく、彼らを新しい価値を提供する主体として位置づける役割を果たしている。これは、障害の有無に関わらず、すべての人々との対等な関係の構築を促進する。さらに、障害者の文化芸術活動は、彼らのアイデンティティの形成や自己肯定感の向上、コミュニケーション能力の拡充といったポジティブな影響をもたらすとともに、家族や支援者の考え方も前向きに変える効果があると報告されている。これは、障害者だけでなく、地域社会全体の幸福感や共生の実現にも寄与するとされている。文化芸術が持つ、多様な人々を結びつける力は、個人の幸福感や社会全体のWell-Beingの実現に向けての重要な要素として認識されている。

総じて、ニッセイ基礎研究所の調査や文化庁の基本計画によれば、障害者による文化芸術活動は社会全体のWell-Beingや共生の実現に寄与するとともに、障害者自身のアイデンティティや自己肯定感の向上にも繋がるとされている。特に、障害福祉施設においては、文化芸術活動の普及がまだ十分でないことから、これからの課題としてその拡大や推進が求め

られている。以上の先行研究の知見を踏まえると、障害者福祉施設での芸術活動を継続的かつ効果的に実施することは、今後の障害者芸術活動の重要な課題と捉えられる。

本研究は、前述の課題を解決できるよう、福祉施設における障害者の文化芸術活動の充実を試みる。具体的には、障害者の余暇支援と Well-Being の向上を目指した、福祉施設で継続的に実施可能な芸術活動をワークショップとして提案する。

ワークショップの起源は「作業場」や「工房」として、中世ヨーロッパにおける職人の学習および製造の場所として位置づけられていた (Burnham, 1981)。その意味は進化し、現代では特定のトピックや技能を中心とした集団での学習や活動のセッションを指す。本研究におけるワークショップは、障害福祉施設における施設や道具の制約、および専門職員の不足を考慮し、「ものづくり」を中心とした文化芸術活動を採用している (詳細は第二章を参照)。このワークショップの設計では、一般的な芸術活動と比較して、開催期間の詳細な設定が行われている。参加者は少数またはグループ単位での協同活動を通じて、能動的に参加し、知識や技能の習得だけでなく、行動や態度の変化も期待されている (山内 2021)。専門家のサポートが不足している状況でも、障害者の文化芸術へのアクセス権を確保することができる。したがって、本研究では、障害福祉施設における文化芸術活動を「ものづくり」を中心としたワークショップ形式での実施を選択した。

本研究のものづくりワークショップは、他の個人作業で行う芸術活動やカウンセリングより、参加者に多面的なメリットを提供することができ、特に障害者の自己表現、社会的交流、および Well-Being に重要な役割を果たす効果がある (謝 2023)。以下、ワークショップ形式の芸術活動を採用した理由について説明する。

・多様性とアクセシビリティ：一般の障害者が芸術活動をはじめで行う際に、芸術活動の難易度や、道具の大きさ、道具の使いやすさ等のニーズは多様であり、その対応には柔軟性が求められる。Reynolds (2010)によれば、ワークショップは個々の参加者の能力に応じて調整が可能であり、幅広い障害種類に対応する柔軟性を持っている。

・社会的相互作用：集団で行われるワークショップは、参加者に他の人々との相互作用の機会を提供する。この点において、Crawford et al. (2013)は、社会的スキルの向上と孤立感の軽減を指摘している。そのため、本研究は集団で行うワークショップを選択した。

・アクセスと参加の容易さ：多くの障害福祉施設では専門性が限られているが、ワークショップは低コストで容易に実施できる。この点に関して、Johnson and Sullivan (2018)は、専門的な訓練を受けていない支援者でも運営が可能であることを強調している。

以上の点から、ワークショップ形式は一般の障害者にとって有益で効果な活動であり、カウンセリングや個人対象のセッションや個人創作等の活動とは異なる利点を提供すること

ができることが明らかになっている。

なお本研究における Well-Being という用語は WHO における定義を援用している。WHO によると健康とは、病気や虚弱の有無に関わらず、完全に身体的、精神的、社会的に良好な状態 (Well-Being) である。すなわち Well-Being とは身体的、精神的、社会的に満たされた状態であると定義できる (Law 1998)。QOL は生活の質と個人と環境の全般のクオリティーに焦点を当てることに対して、Well-Being は人の望ましい存在のあり方を強調している (三重野 2013)。近年、Well-Being の概念は障害者の支援の領域でよく使われ、アートワークの実行が Art&Design が障害者のストレス解消やリハビリのやる気を引き出す等の効果 (宮坂他 2022) や、社会福祉における芸術活動が持つ新たな位置づけとなり、Well-Being の向上や自立支援のあり方やソーシャルインクルージョンに繋がる (樺沢 2018) 等が注目されている。また、障害者における満足感 は 自己承認と自己受容に影響されていることから (早野 2007)、障害者の「満足感」を本人は望ましい存在のあり方として理解ができ、本研究では障害者の「満足感」を「Well-Being」と記述した。

3. 本研究の構成

第一章では日本と海外の福祉施設での障害者の芸術活動についての問題点と特徴を特定し、国内の現状に基づいた本研究の問題点と研究の手順を提示する。第二章では、ものづくりワークショップの効果を示唆するため、福祉施設の障害者がものづくりワークショップに参加した後の Well-being 値の変動と、参加者自身のワークショップへのニーズ、それと継続的に参加することの重要性を明らかにする。第三章では、福祉施設で継続的に開催できるようなワークショップを構築するために、利用者だけの目線はだけでなく、福祉施設を利用する障害者の芸術活動や、それに関連したワークショップの福祉施設の職員へのインタビューを通じて、それらの関係者のワークショップに対するニーズと問題点を探る。第四章では、第一章から三章までの研究結果を基に、利用者のニーズや関係者のニーズを考慮しながら、専門家や資金の支援が乏しい現状においても、福祉施設での持続的なワークショップ開催を目指すため、ワークショップの特徴を提示する。第五章では、前章で作成した福祉施設向けのものづくりワークショップの効果を検証し、最後の第六章では、総合的な考察を行う。

4. 本研究の研究倫理

全ての研究は九州大学大学院芸術工学研究院「人を対象とする実験研究の実施指針」に関する倫理審査委員会の同意を得た上で行った。なお、全ての研究において利益相反は該当し

ない。

本研究において、研究協力者には、文書および口頭により研究目的、調査方法、データの扱い（個人情報等）について説明するとともに、研究協力は自由で、断っても不利益はないことを説明した。また、施設管理者の同意も口頭および文書で得た。本研究は九州大学大学院芸術工学研究院「人を対象とする実験研究の実施指針」に関する倫理審査委員会の審査承認を得た（承認番号 361）。

第 1 章 本研究の問題設定と目的

本章では、福祉施設を利用する障害者の芸術活動に関する現状と問題点を明らかにする。日本国内の文献に関しては、質的研究が多いため、国内の研究の特徴と着目点を言葉から把握できるようにテキストマイニングの手法を採用し、海外の文献については、量的研究が多いため、効果と文献の信頼性を細かく評価できるようにシステマチックレビューを用いて分析する。この研究を通じて、障害者の芸術活動に関する問題意識と研究の目的を明確に示す。

1. 本章の研究の概要

これまで日本国内における障害者芸術活動に関する研究は、主に3つの分野で行われてきた。それらは、①障害の有無に関わらず、作品自体の芸術価値や制作者の芸術的能力を評価するアプローチ、②障害者が芸術活動を通じて得られる効果とその周辺環境の変化と照らし合わせる総合的な研究、そして③治療を目的とした療法/治療分野のアプローチである（本間 2004、田中 2017）。この章では、日本国内および海外の福祉施設で行われている障害者向けの芸術活動ワークショップの先行研究を検討し、国内と海外の事例を比較して、それぞれの問題点と方向性を探求する。

2. 国内と海外の芸術活動の比較

2.1 日本国内の研究

(1) 研究目的

本研究は、日本国内の福祉施設を利用する障害者が芸術活動に参加する状況や、参加後の変化を明らかにすることを目的としている。さらに、国内の福祉施設での障害者の芸術活動の現状や問題点についても探求する。

(2) 対象文献

1) 文献検索フローチャート

本研究では、「障害者の芸術活動」「障害者福祉施設」「福祉施設の芸術活動」「障害者のワークショップ」「アートとケア」という検索キーワードを用いた。調査期間は障害者芸術活動が盛んになった90年代以降、2000年から2022年までの日本国内の文献を検索した。そのために Google Scholar、CiNii 国立情報学研究所、J-Stage のデータベースを活用し、加えてアートミーツケア学会や共創学会等の芸術活動分野において数多くの研究を掲載している分野から文献を検索した。

また、本研究で行われるものづくりワークショップは、余暇支援と Well-Being の向上を目指したものであり、治療目的ではない。ゆえに、文献で取り上げるワークショップは、芸

術療法や治療目的の作業療法、認知行動療法等の療法系ワークショップを除外した。

また研究結果の正規性、信頼性を考慮した上、「研究論文」「研究ノート」等学会誌や紀要で掲載される論文形式の文章のみ分析対象とした。図 2 は本研究の文献検索フローチャートである。

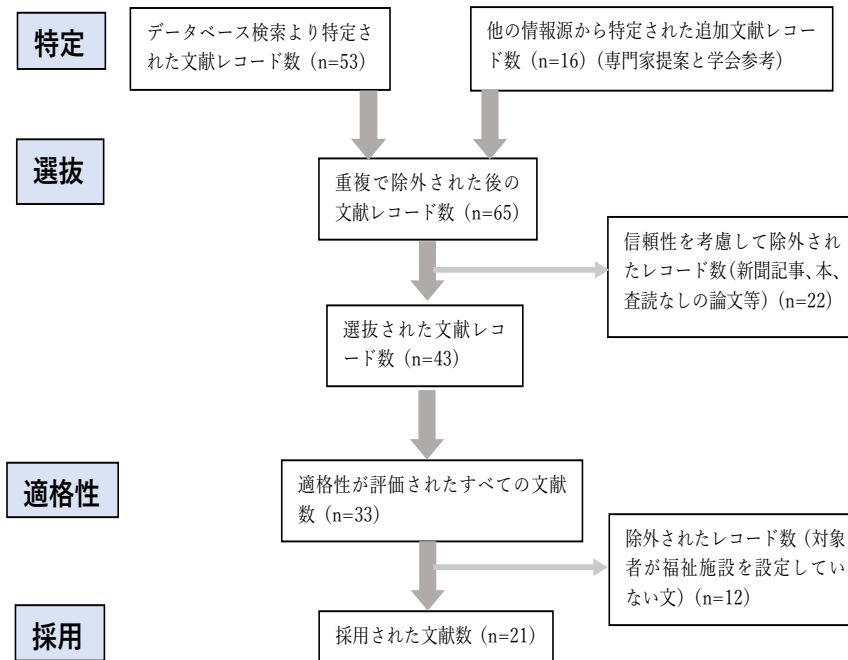


図 2：和文文献検索フローチャート

2) テキストマイニング

本論文では、テキストマイニングを活用してデータの解析を行った。テキストマイニングは、自然言語処理を用いて文章から有益な情報を抽出する手法である (樋口 2020)。この手法を用いることで、文章データを単語や文節に区切り、出現頻度、共出現の相関、出現傾向、時系列などの情報を詳細に分析することが可能となる。そのため、本研究の分析には、テキストマイニングソフトの KHcoder の 2022 版を使用し、共起ネットワーク分析と対応分析を実施した。

本研究は、上記の選択基準に従い、23 編の文献を分析対象とした (実際の文献数は 21 編で、2 編が複数の分野で重複してカウントされたため 23 編とした)。テキストマイニング分析を進める際、分析方法の信頼性と妥当性に留意し、図、表、注釈を除外して実施した。総抽出語数は 297,741 語、異なる語数 (これは分析対象テキストに出現する語のトータル数で、異なる語数は一意の語の数を指す) は 8,580 語、文数は 8,442、段落数は 4,140 であり、H5 (KHcoder における各種の検索や分析の最小単位) は 35 単位を数えた。その中、複合

語、固有名詞は自動的に抽出されないため、強制抽出語と設定した。強制抽出語（タグ）は35語あった（例えば、「芸術活動」「芸術」と「活動」の二つの単語として認識される。これらの単語を強制的に複合詞として専用名詞へまとめて抽出した）。

(3) 抽出語のコーディング

1) グループ分け（コーディング、表1～2）

対象文献の内容を基に、「要旨」、「はじめに」、「結果」、および「考察」あるいはそれに相当する部分をコード化。ストラウス版グラウンデッド・セオリー・アプローチ（Grounded Theory Approach、以下：GTA）の理論に基づく定性コーディング法を適用し、各対象文献の中から提起された福祉施設を利用した障害者が芸術活動に参加した後の変化と研究目標を基準とし、それぞれの内容をコード化してラベルをつけた。具体的には、該当する内容からコードを抽出して、それぞれできるだけ原文の言葉をそのまま引用してコードを作成する。次に内容が似通ったコードを整理し、同じ内容を指すもの場合は一つのコード名に合併し、違う内容であれば他のコードに名付ける。最後にそれぞれのコードの性質と内容また出現頻度を元に、「芸術から見た視点」、「社会全体から見た視点」、および「利用者から見た視点」の3つのグループに分類し、各コード（表2）は、表1に示すように論文の内容から抜粋した。表2では、ラベルごとにコードが示され、それぞれが対応している論文のIDを表1で確認できるように明記した。なお、コードの隣の頻度は、コードの出現回数を現している。

表2の分析から、「芸術から見た視点」から障害者の芸術活動に対するいくつかの重要な視点が明らかになった。これらには、新たな表現手法の開発、表現の媒介としての機能、および創作方法の多様性への受容の促進が含まれる。特に、障害者芸術の発展を促進する観点は頻繁に見られ、これは障害者芸術が新たな芸術形態として受け入れられ、その発展が期待されていることを示唆している。「社会全体から見た視点」からは、新たなつながりの形成、多様性に対する受容の促進、居場所の提供といった共生の場の創出に重点を置く傾向が観察された。これらの要素は、受容性の高い社会の構築と、コミュニティとの結びつきの重要性を強調している。一方で、「利用者から見た視点」からは、芸術活動がコミュニケーションの促進、障害者の感情表現の方法の提供、メンタルヘルスの改善に寄与する傾向が明らかになった。これらの発見は、芸術活動が個々のコミュニケーションの問題解決や心の癒しに繋がる可能性を示唆している。対象文献表は以下のように示している。

表1：和文レビュー参考文献

ID	タイトル	作者	発表日	雑誌名
1	障害者の自立を目指した造形美術活動支援	上田久利	2003	岡山大学教育実践総合センター紀要
2	知的障害児(者)の芸術と創作活動とその援助	本間真宏、堀尾恵太郎	2004	東京家政大学研究紀要1人文社会科学
3	「障害者アート」と「共同性」:ある知的障害者施設の創作現場から	岸中聡子	2004	現代文明学研究
4	視覚障害者の芸術文化参加のための実践活動ー美術・音楽・建築・ダンス・茶道・他ー	日野あすか	2004	美術科教育学会誌
5	「生きづらさ」をパフォーマンスする人々のつながりを形成する戦略ー共通性による共感と障害の価値転換を越えてー	杉本洋	2013	アートミーツケア学会誌
6	「境界」とそこにある表現ー精神障害と表現をめぐる2つの実践から	長津結一郎	2014	東京迂回路研究
7	知的障害者とその家族をメンバーとするダンスグループの活動に関する質的研究	伊藤美智子	2014	日本女子体育連盟学術研究
8	福祉現場におけるアートプログラムの持つ新たな意義と課題に関する研究ー福祉現場における出張陶芸プログラムの実践検証をもとにー	趙晤衍	2016	敬和学園大学人文科学研究 所年報
9	身体障害者の芸術表現を支える場に出会って	小泉朝未	2016	未来共生学
10	岩手県内の福祉事業所・特別支援学校における芸術活動支援の現状と課題	佐藤匡仁、村井資	2017	岩手県立大学社会福祉学部 紀要
11	ソーシャル・インクルージョンをめざす「アートによる支援」ー関西福祉大学共同研究「日常生活の支援手段としてのアートに関する研究」からー	半田結	2018	関西福祉科学大学研究紀要
12	生命の豊かさを支える実践としての知的障害者の音楽活動:社会福祉法人たんぼの音楽活動における教育哲学から考える	津田英二	2018	教育科学論集
13	「社会福祉実践におけるソーシャル・インクルージョン・アートの構築に向けた研究(その一)ー新潟県におけるアール・ブリュット(芸術文化活動)に関する調査を通してー」	趙晤衍	2018	敬和学園大学人文科学研究 所年報
14	平成30年度障害のある人を対象とした演劇ワークショップ検証報告書ー福岡県内A小学校「演劇コミュニケーション講座」と、「スペシャルオリンピックス日本・福岡表現プログラム」を事例にー	長津結一郎、中山博晶、藤原健司	2019	ー
15	障害のある人が表現活動に関わる場におけるファシリテーションの分析に向けた考察:演劇・ダンスワークショップへのフィールドワークを通じて	長津結一郎、中山博晶、藤原健司	2019	アートマネジメント学会
16	障害者の演劇活動がもたらす社会関係性の変容ー実践参加者へのインタビュー調査からー	松本奈津実、安井友康	2019	北海道教育大学紀要:教育科学編
17	障害児・者の芸術活動支援者における障害者アートの価値認識概念ー岩手県内の福祉事業所・特別支援学校による調査からー	佐藤匡仁	2019	岩手県立大学社会福祉学部 紀要
18	障害者アートの価値認識構造ー岩手県内の福祉事業所・特別支援学校における芸術活動支援者調査からー	佐藤匡仁	2020	岩手県立大学社会福祉学部 紀要
19	歴史の変遷からみる当事者活動間のダイナミズムの理解に向けての展望ー病気や障害を有する人々による複数のパフォーマンス活動を通してー	杉本洋	2020	アートミーツケア学会誌
20	障がい者とデザイナーが協働するラッタ・ラッタルの創作活動	池上貴之	2020	美術教育学研究
21	当事者活動にみる多様性と創造性ーメンタルヘルスに関連したパフォーマンス活動からの検討ー	杉本洋	2021	日本保健医療行動科学会雑誌

表2：コード表

ラベル	論文ID	コード	頻度
芸術学的視点	12	表現の媒介になる	2
	1,6,14	新たな表現方法を引き出す	3
	5,11,21	さまざまな多様性への受容を促進する	7
	1,9,10,11,18,20	障害者芸術の発展を促進する	9
	3,11	社会的な価値を実現させる	3
社会全体から見た視点	6,11	社会参加を促す	3
	5,6,14	障害者同士及び周りの人との共感を引き出す	4
	9	共生の場を作る	5
	5,6,11,14	新たな価値観を生み出す	1
	1,10,11,13,	障害者本人の自立につながる	6
	14	文化政策から支援にもなる	4
	5,6,21	関係性の変容につながる	2
	5,6,9,11,14,15	多様な存在に対する受容を促す	8
	5,6,9,11,15,21	新たなつながりを作れる	10
	6,11	安心安全な環境の構築につながる	4
利用者から見た視点	5,6,14,16,21	居場所の提供になる	11
	8	生活支援につながる	1
	8	問題行動の解消につながる	1
	2,10	障害者の喜びを引き出す	2
	1,6,10,11,14,16	障害者の自信を引き出す	7
	4,7,14,16,17	コミュニケーションを促進する	8
	5,7,21	メンタル状態を回復させる	4
	5	勇気を引き出す	1
	5	現状への受容	1
	1,2,6,8,10,11,12,14,18	障害者の気持ちの表現方法を引き出す	13
2,7,8,13,16	余暇支援につながる	7	

(4) 研究方法及び結果

1) 全体像

① 頻出語の分析：

本研究の中で、分析対象テキストにまとめた「語」が出現する回数を計算して分析結果をビジュアル化した。品詞ごとに頻出した語を上位15位抽出した(表3)。

表3：頻出語

名詞	出現回数	サ変名詞	出現回数	形容動詞	出現回数	タグ	出現回数	動詞	出現回数
アート	727	活動	1226	必要	191	障害者	746	行う	588
作品	531	支援	644	多様	180	芸術活動	459	生きる	317
当事者	473	表現	443	大切	106	利用者	343	思う	303
ワークショップ	381	実践	325	新た	84	参加者	333	考える	299
芸術	369	参加	265	様々	81	事業所	198	持つ	238
障害	345	関係	249	自由	80	社会福祉	163	示す	223
社会	341	施設	242	豊か	73	社会包摂	154	見る	211
福祉	285	経験	228	可能	60	表現活動	129	感じる	199
パフォーマンス	270	評価	216	さまざま	56	社会参加	95	求める	166
地域	242	回答	158	積極	55	社会的包摂	95	得る	166
価値	240	発表	155	好き	47	多様性	94	取り組む	144
機会	216	制作	153	不安	45	関係性	90	異なる	140
職員	208	病気	153	個別	44	表現者	85	作る	139
スレ	198	実施	142	同様	43	創作活動	79	障る	134

表の通り名詞の中では「アート」、「作品」、「当事者」、「ワークショップ」、「芸術」が上か

と述べた。つまり、一つの「活動」から他の「活動」も生じ、組織の活動だけではなく、個人の「活動」も創造された。福祉施設の芸術活動のワークショップは単なる日常支援ではなく、「障害者」一人一人の「表現」を「共有」する「場」で、社会参加や余暇を充実させる方向へ変わりつつある。そこで、そのような表現行為で作られた作品については、「障害者の芸術作品に対する「評価」は賛否両論で、作品のクオリティが「重視」されているが、「アート」が本来的持っている社会的包摂機能は差別の解消、自尊感情の回復や当事者の「精神」の安定、「生活」の「能力」の向上」等、さまざまな効果も報告されている（半田 2018）。

2) グループごとの検討

共起ネットワークは、データ中に頻出する語を特定するとともに、語間の関連性からデータの主要なトピックやテーマを探索するための有効な手法として知られている（樋口 2019）。例として、GTA によって分類された特定のグループの論文を抽出し、それに基づいて共起ネットワークを生成し、比較する方法が考えられる。しかしながら、異なる共起ネットワークを比較することは容易ではない。同一の語が複数の論文に出現する場合でも、ネットワーク内での位置は異なることが多い。従って、共通の語と、一方のネットワークのみに出現する語を区別する作業は、非常に複雑である。

一方、対応分析は、2次元表や多重表の行と列の関連性を探索するためのデータ解析手法として広く用いられており、データに対する適応性が高いとされている（中山 2009）。対応分析は多変量解析を含む統計的分析法が用いられ、その分析結果は布置図やデンドログラムなどで視覚的に把握できる（川島 2009）。またテキストから暗黙裡に存在する構造の特徴を掘り起こす(mining)方法論は、質的データを対象に仮説生成を行うという点において質的研究の知の構築にも近く、「数量化」と布置図などによる「視覚化」を質的研究に取り込んだものともいえる（藤井, 2005）。また、樋口（2017）によると、対応分析はデータのそれぞれの部分に特に多く出現する語、すなわちそれぞれの部分に特徴的な語を探ることができる。Jaccard 係数や Dice 係数をもとに特徴的な語を探して一覧表を作成することもできるだけでなく、対応分析によるグラフィカルな探索を行なうこともできる。例えば、本研究の中のデータを用いて、対応分析を行なった結果の図 6 を例とする。対応分析では原点(0,0)付近に特徴のない、どこにでも出現する語（変化、ダンス、障害者、カテゴリー等）が集まるのに対して、原点から離れた語（多様性、パフォーマンス、当事者、イベント、ズレ、参加者、作陶、メンバー、グループ等）からはデータの特徴を読み取れる。そのため、利用者から見た視点の文献では、一般的に芸術活動に参加した後の変化にフォーカスしているが、その中で、当事者の多様性を受け入れることや、お互いにお互いの個性（ズレ）を受け入れ

ることや、メンバー、グループによる社会性を活かすような活動が目立つように読み取れた。本研究では、対応分析を活用して、GTAにより抽出された3つの視点に関連する文中の頻出語の散布図を生成し、各頻出語間の関連性を詳細に探索した。

① 利用者から見た視点

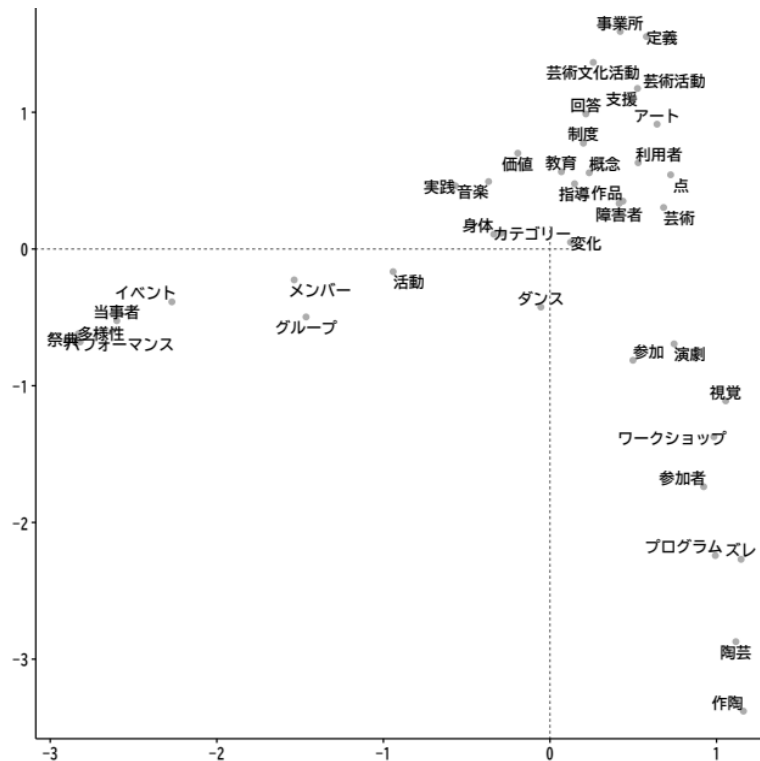


図5：利用者から見た視点の対応分析

図6は利用者から見た視点から対応分析を行ったものである。それに対して、利用者から見た芸術活動の視点から芸術活動に参加した後の「変化」、「ダンス」や「音楽」活動、美術分野の「アート」制作が今回のグループの中で中心的な位置に属しており、汎用されていることが分かった。例えば、「音楽」による「芸術活動」については、津田（2014）は「音楽活動は、中でも即時的な喜びに満ち溢れた時空を提供するという側面があり、交信する身体経験の場に個人を引きずり出してくる力をもっているように感じられる」と音楽活動から見られた効果について述べた。ところが、この中で特徴的な言葉を見ると、原点から離れている「芸術活動」「芸術文化活動」「アート」「支援」「教育」「ズレ」「プログラム」「陶芸」「作陶」「参加」等で、特に「陶芸」「作陶」は、一部の利用者が参加した活動と対応しており、利用者から見た芸術活動の視点の中で独特な視点を持っていることが分かった。趙（2016）は『福祉現場におけるアートプログラムの持つ新たな意義と課題に関する研究 —福祉現場における出張陶芸プログラムの実践検証をもとに—』の中で「陶芸」プログラムに参加した対象者は「集中力の向上やストレス解消、リラックス効果が生まれ、アセスメント

バーと地域とのかかわりによって社会参加と社会包摂の実現につなげる可能性が期待できると述べた。これについて、半田（2013）も以下のように述べている、「社会的包摂は社会的排除の解消のための実践として生まれてきたものだが、それは、アートが本来的に持っているものである。アートは人々の潜在的な力を引き出すことによって自尊感情を回復し、人々にコミュニケーションの道を開くからである」。その他、「ズレ」や「ワーク」について、長津（2019）は『「ズレ」を排除することではない、「ズレ」は新しい表現、創作につながるができる。それを受け入れることが社会包摂の実現になり、参加者の「ズレ」をそのまま許容することで「参加者」自身の能動性が表出できるようになり、参加者一人ひとりがアイデアを出しやすい状況や自分の思ったことを自由に表現する土壌を作れた』と芸術活動の社会包摂的効果を述べた。対応分析からは、アートや芸術活動が社会的包摂を促進する要因として機能していることが示唆されている。特に、アートが人々の潜在的な力を引き出し、自尊感情やコミュニケーションの回復を促す能力に注目が集まっている。また、「ズレ」という要素が新しい表現や創作に繋がる要因として、社会包摂の一環として受け入れられるべきであるとの見解が示されている。

③ 芸術から見た視点

図7は障害者の芸術活動が芸術分野の全体へ与える影響について対応分析を行ったものである。中で特徴的な語は「身体」「感情」「差異」「パフォーマンス」「商品」「創作活動」等が見られ、特に「身体」「感情」という言葉が独立しており特徴的だった。これについて小泉は「身体」と「感情」について『身体障害とされる固有な「身体」を知り、表現に向き合い、実際の行為によって彼らの表現を支える機会を持つことができる。障害者を支援する

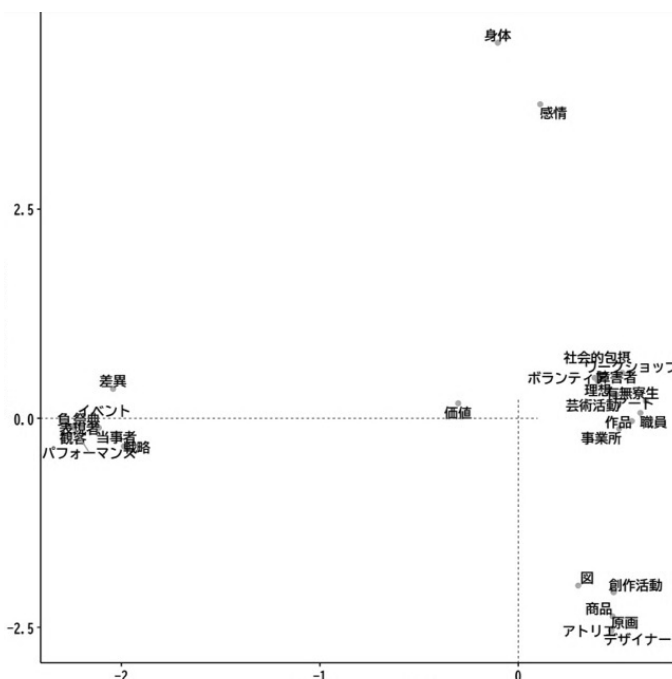


図7：芸術から見た視点の対応分析

といった「感情」や理論を超えて、行為で芸術表現を支えようとする…わたしたちが異なる他者に接するときのためらい、衝撃といった「感情」に埋没するのではなく、必要な行為を生み出し、障害者・健常者の新たな関係性を作ることができる』と述べた。また、「差異」や「パフォーマンス」について杉本は(2013)『病気や障害、ひきこもり等の当事者による自作の詩の朗読「パフォーマンス」活動を通して、自らの「負」の姿を示していくこと、「差異」を強調すること、多様な文脈と参集の形態をとること、といった戦略が見いだされ、そうした「戦略」が、共通性の狭間に取り残されがちな人々や、病気や障害の価値を転換することが困難な人々等、従来つながりの形成が困難であった人々のつながりの形成を促しうる』と述べた。以上のように、障害者の芸術活動は芸術分野全体に独自の影響を持ち、特に「身体」と「感情」という側面が強調されている。

(5) 考察

利用者から見た視点から見ると、障害者の芸術活動により、参加者は自由度の高い表現が可能となり、コミュニケーションが豊かになる(松本 2019)、また同じ障害を持つ人々との接触も増え、障害の受容が進んだ(林 2002)との報告がある。中村(2018)も「障害者は芸術活動に参加することで、過去の経験を活かし新しい表現を生み出し、非言語的コミュニケーションや他者との受容を実現できる」と指摘している。対応分析(図3)では、「参加」「参加者」が特徴的な語彙として確認された。選定した論文は、対象者の参加と協働の重要性を強調しており、「変化」が中心語として挙がっているため、芸術活動後の効果に焦点が当てられていると解釈される。これらの報告から、ケアと効果の視点での芸術活動は、単に芸術を制作するだけでなく、関係性や感情の変容をもたらす手段として活用されていることが伺える。

一方で、利用者から見た視点を中心にした障害者の芸術活動と、芸術療法(アートセラピー)や作業療法の芸術活動には多くの類似点がある。例えば、作業療法では、参加による満足度の向上や社会参加の変化(野口 2019)、気分の改善(舘内 2004)などの効果が報告されている。しかし、先行研究には芸術活動と芸術療法や作業療法との相違や共通点に関する記述が見られなかった。また、社会福祉も芸術活動も両方熟知している専門家が不足している中(ニッセイ基礎研究所 2021)、必要なケアを十分に受けられない福祉施設の利用者にとって、芸術療法や作業療法の代替として手軽な芸術活動からポジティブな効果を果たすことはこれからの福祉施設の支援にとっては大きな課題になると想像できる。

続いて、社会全体から見た視点から見た障害者の芸術活動は、参加者それぞれの個性を尊重し、多様性を保ちながら「共同の場」を作ることに意識を置いている。例えば、杉本(2013)

は「生きづらさ」を抱える人々が自作詩朗読等のパフォーマンスを行うことで、病気や障害を有する当事者と周りのつながりを深め、「生きづらさ」という負のイメージを否定するのではなく、そのまま価値のある芸術表現として捉えることで、当事者と健常者の相互理解・交流を図るという事例を紹介した。佐藤（2019）は理想の障害者アートについて「自由に表現・形にとらわれない・時間に縛られない」ことや「オリジナリティ・個性・能力が発揮される」こと、「一生続けられる・生きがいを得る」等の特徴を報告した。長津（2020）は社会的包摂を目指した芸術活動によって「ズレ」を許容する「場」が生まれ続け、絶えずその様相が変化していくことが、参加者一人一人がアイデアを出しやすい状況や自分の思ったことを自由に表現する土壌を作っていた。そのような全員がどこかで「ズレて」いる公共性で「現われの空間」が表出していると述べた。そこはグループごとの対応分析の結果からも「差異」という語は他の語より中心点から離れていて、特徴があるとみられた。それに対して「福祉」「社会」「文化」「表現」等が多く文献から汎用されていた。つまり、障害は、多くの文献や社会的認識において、不利な状態として捉えられることが多い。しかしながら、異なる視点を採用することで、障害を特定の個性や独自性として評価することも可能であるとの指摘がある。障害を持つ個人がその状態を自身の個性として受け入れ、そしてその個性が社会から受け入れられる環境が構築されることが、社会包摂の実現に繋がると思われる。芸術活動は、社会包摂の具体的な取り組みの一つとして位置づけられるべきであり、障害の有無に関わらず、参加者が自らの潜在能力を最大限に発揮する機会を提供する可能性がある。このような芸術活動を通じて、各個人が自身の能力を最大限に活用できる環境が整備されることが、今後の研究や取り組みとして重要であると考えられる。

芸術の視点から障害者の芸術活動を考察すると、先行研究（川井田 2014）の指摘と一致し、「障害者の芸術活動は福祉との関連性が深い」という特性が確認される。対応分析の結果からも「芸術活動」「価値」「アート」「事業所」「職員」といった言葉が頻繁に用いられ、これらの言葉が中心位置に近いことが観察される。趙（2017）によれば、日本における「アール・ブリュット」の展開は福祉や障害者といった領域の色合いを強く持ちながら、社会的に広がっていると指摘されている。高い芸術的価値を持つ作品が紹介される一方で、「アール・ブリュット」を「障害者の作品」と等価視する考え方には、障害者というラベルを強調するリスクが存在するとも述べられている。確かに、障害者の芸術活動に関する言及は、現状で「障害者の」という前置詞が頻繁に用いられている（池上 2020）。この文脈の中で、障害者の作品は芸術的価値だけではなく、他の機能的価値も求められている。この点に関して、趙（2018）は「言葉だけでなく、活動を通じて生まれる作品からその人の存在を理解し、生活支援の視点へと繋げることに、アートの真髓がある」との見解を示している。加え

て、半田（2018）は「アートが本質的に持つ性質は、社会的包摂を促進し、社会的排除を緩和するものである」と位置付けている。これは、障害の有無にかかわらず、誰もが受け入れられる社会を目指していることを示唆している。

グループ名	対応分析における問題点	G T Aにおける問題点	G T A対応カテゴリー
社会全体から見た視点	・参加者の多様性を尊重する ・新しい表現を受容し、評価していく	・継続的な実施 ・多様性の受容 ・他施設との連携 ・専門人材（芸術、福祉）の不足 ・道具の豊富化	「表現との向き合い」「新しい関係性の作成」「当事者の特殊性への理解」「矛盾を生かす過程」「表現者が外部社会との相互作用」「新たなつながりの共有」「コミュニティの多様性の生成」「ズレに対する許容」「実施回数の制限」「発表の場の確保」「他施設との連携へ対する期待」「発信していく関係者に対する期待」「一時的な安心ではない」「寄り添える関係」「アクセスの便利さの重要性」
利用者から見た視点	・継続的な実施 ・作品の評価手法の多様化	・道具の豊富化 ・専門人材（福祉）の不足 ・継続的な実施 ・実施場所の確保 ・評価の手法の多様化	「発表の場の確保」「実施回数の制限」「定量的評価への期待」「短期的効果に拘らない意識」「活動の種類を増やす必要性」「本人の思いを表現できる活動」「福祉専門のスタッフの重要性」
芸術から見た視点	・差異の受容 ・創作活動及び商品化のサポート ・職員と事業所のサポート（表現活動の受容と作品への評価方法の多様化）	・多様性の受容 ・道具の豊富化 ・商品化のサポート ・専門人材の不足（芸術、ビジネス） ・資金の支援	「現状にない新しい価値」「知られてない能力の開花」「豊富な材料に対する期待」「障害者が使いやすい道具の整備」「経済源の確保」「経験のある者の指導」「生活につなげていく機会」「国の支援の必要性」「アクセスの便利さの重要性」「アート作品の一般化」「多様な人材の受け入れ」

しかし、本間（2011）によれば、日本の国内の現状は参加可能な者は芸術活動に参加し、参加困難な者は取り残されるという状況が存在する。このため、「福祉」と「芸術」の間に融合がなく、二極化した活動が主に行われている。対照的に、アメリカ障害者芸術家協会では、芸術的センスを持つ者、持たない者を問わず、希望する芸術活動を実施し、専門家のアドバイスを受け取ることが可能である（本間 2011）。上述したように、日本の障害者芸術活動の現状には改善の余地が確認される。清野（2016）によれば、日本の障害者芸術活動の実践者の多くは芸術から直接的な利益を得ることが困難であり、他の職業での収入を求めながらの芸術活動を余儀なくされている。清野が言及した現状が続くことで、芸術の専門家からの評価が低くなる要因ともなっている。先行研究においては、この問題の解決策について多くの提案がある。具体的には、「援助者の意識の変革」「専門職員の養成」「他分野との交流促進」「芸術用具の多様化」「創作・表現の場の提供と確保」（本間 2011）や、「教育機関内外での支援体制の整備」、「作品の展示機会の提供」（高橋 2018）といった提言が行われている。

(6) まとめ

本研究は、日本の福祉施設における障害者の芸術活動を三つの方向性に基づき分析を行

った。福祉施設において障害者芸術活動を実施する際の注意点を明確化し、それを表に表した。各問題点の詳細については、21編の参考文献における本文の「改善が必要な部分」と「既存の問題点」の内容に当てはまる部分をGTA質的研究法及び上記の対応分析に基づきカテゴリー抽出し、その結果をグループ化したものを示している(表4)。

表4：対応分析とGTA分析の問題点

上記の表4で示したように本研究における問題点をGTA及び対応分析でまとめた結果、概ね以下の五点である。

1. 障害者芸術活動の道具の豊富化、手法・技法の指導、そして芸術専門家からの支援に関連する問題(上田2003、本間等2004、佐藤2017)。
2. 障害者の芸術作品に対する新たな評価視点およびワークショップの効果に対する評価方法に関する問題(杉本2013、津田2018、長津2019、佐藤2017)。
3. 芸術作品の商品化に関する問題(佐藤2019)。
4. 参加者の多様性を受け入れるための取り組みに関する問題(上田2003)。
5. 継続的な実施に関する問題(長津2019)。

これらの問題は、現在も解決を見越せていない。具体的に上田(2003)は障害者の支援活動、特にワークショップの実施における環境の必要性に焦点を当てて詳述している。一方、佐藤(2017)は芸術活動における専門家の支援やコスト、展示の場所などの実際的な側面について報告している。さらに、結城、本間、宮地は「海外との比較研究や多文化・多領域の交流が十分に行われていない」という点も指摘している。芸術活動の効果についての量的な研究や芸術活動の継続な実施も欠かせないと長津(2018)が述べた。今後は上記の問題点を視野に入れて、国内と海外の研究を見比べ、新たな改善点の発見と従来の優れたプログラムの継続的な実施はこれから期待すべきところと言える。

3. 海外の研究

3.1 研究目的

本研究は海外における芸術活動福祉施設を利用する障害者(以下「参加者」)に与える影響に関する研究動向を整理することを目的とした。

3.2 研究方法

研究方法として、看護学領域におけるSRの開発と普及に取り組んでいるJBI(Joanna Briggs Institute；(英)ジョアンナブリッグス研究所、以下JBI)が提唱し、日本看護協会に

改編された「システマチックレビュー¹の実施方法」(牧本 2013) 法を援用することとする。システマティック・レビューは、明確に作られたクエスチョンに対し、系統的で明示的な方法を用いて、適切な研究を同定、選択、評価を行なうことで作成することができる(日本疫学会)。また、評価には日本看護協会が推奨している JBI の定性的レビュー法、JBI クリテリウム評価シートを援用することで、文献の評価の信頼度が高くなる。最後、カテゴリーの抽出はグラウンデッド・セオリー・アプローチのカテゴリー抽出方法を使う。本研究のレビューは以下の 5 つのステップの手順で進めた。

(1) 取り組む研究の問いを決める

本研究は海外における芸術ワークショップが参加者に与える満足感に関する研究動向を分析整理することを目的としている。

本研究はまず、システマチックレビューにおいて定式化された研究テーマを具体化して捉えやすくするために使われている PICo サイクル(牧本 2013) を用いて、以下のような表を作成し研究テーマを位置付けた。

表 5 : PICo サイクル

	意味	本研究の要点
P	Population (対象集団)	・ 障害を持っている者 (障害者) ・ 18 才以上の成人
I	Phenomena of Interest (焦点となる現象)	・ ワークショップ/ワークショップの種類 ・ 満足感とそれによって得られた変化
Co	Context (文脈)	・ 療法系の芸術活動やワークショップ以外のものを対象とした。また、既定の作品を鑑賞するワークショップを除外し、ワークショップ対象者が自ら参加し、創作活動を行う論文を対象とした。 ・ 期間：2000～2020 の 21 年間 ・ 地域：日本以外の国で、英語で作成されたフルテキスト論文

(2) 組み入れ基準と除外基準

本研究のレビュープロトコル適格基準は『Minds 診療ガイドライン第四章システマチックレビュー 2020 年版』を参考して作成した。

本研究は海外の文献を対象としているため、データベースを PubMed、Google Scholar、Scopus、Oxford Handbook Online に限定した。ハンドリサーチは第一著者により 2 回実施し、最後は研究を指導してくださるアートマネジメント専門家と舞踊専門家の意見をもとに、文献を追加した。今回の研究は全てオープンアクセスの論文を採用しているため、Grey

¹ システマチックレビューは、特定の研究質問に対する既存の研究結果を包括的に評価し、要約するための研究手法である。このプロセスは、文献検索を広範に行い、選択基準に基づいて研究を選出し、各研究の品質を評価し、データを抽出して統合することを特徴とする (Moher D 2009)。

Literature は使用しなかった。

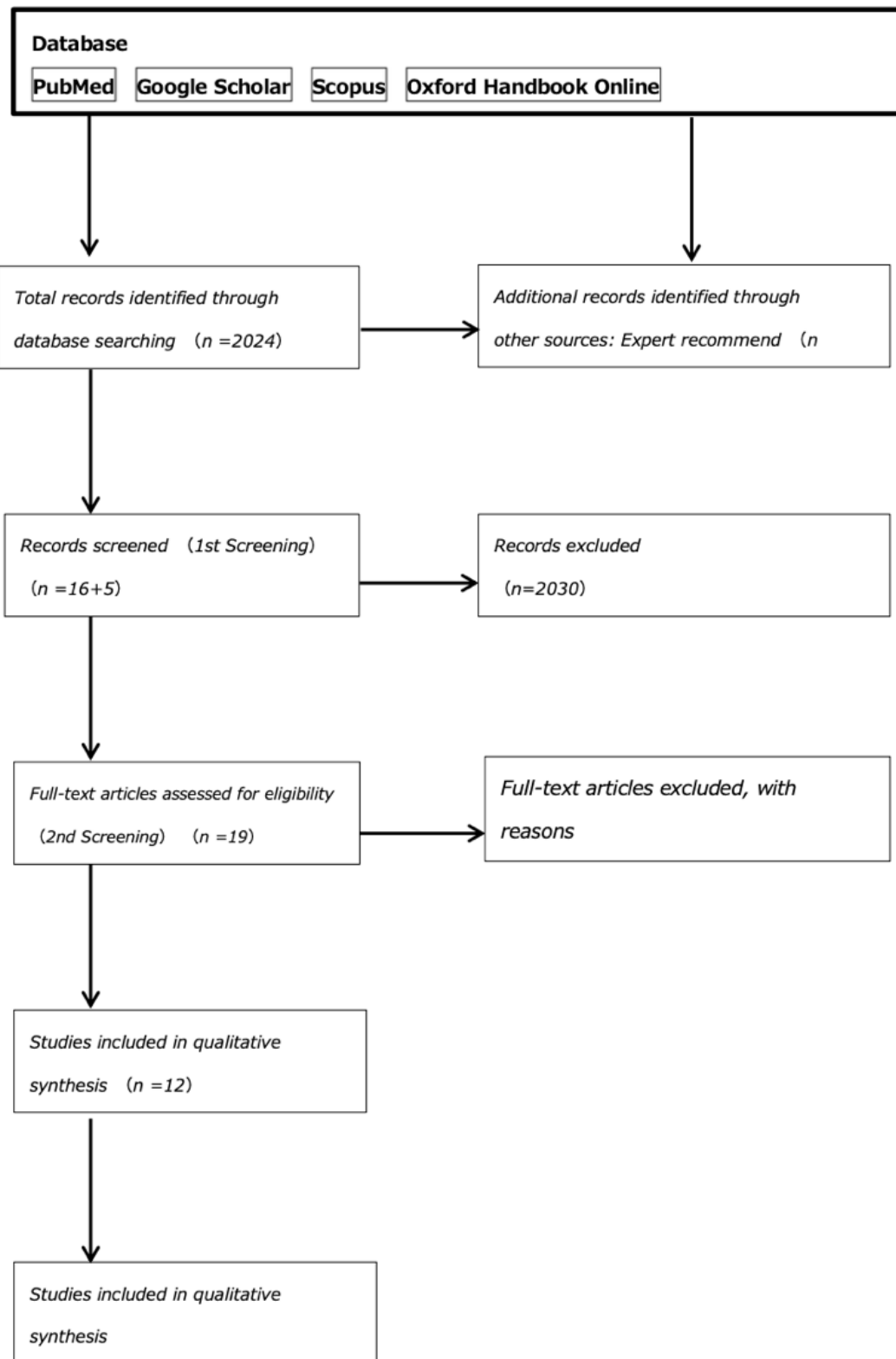
なお、論文のスクリーニングは 2 回に分けて行い、一次スクリーニングはキーワード (Disability welfare facility、Person with a disability、Art workshop、Disability arts、Satisfaction)、論文概要による抽出で、論文の内容による二次スクリーニングは論文内容によって抽出を行なった。抽出された文献は定性的研究、ケーススタディ、混合研究が含まれ、抽出方法は定性的抽出法を用いた。個々のクリティークは JBI が推奨されている論文クリティーク指標を援用している。本論の中で、文献リストとクリティーク結果表及び JBI 推奨エビデンスを示す (表 6)。

表 6：論文スクリーニング概要

項目	記載事項
対象文献データベース	PubMed、GoogleScholar、Scopus、Oxford Handbook Online
ハンドリサーチ	実施済み：GoogleScholar 検索と専門家のアドバイス
Grey Literature	使用せず
スクリーニング方法	一次スクリーニング：キーワード、論文概要による検索 二次スクリーニング：論文内容によるスクリーニング
データ抽出法	定性的抽出
研究デザインの分類	質的研究、ケーススタディ、混合研究
個別研究で評価したバイアスリスク及びその他の評価指標	JBI 推奨エビデンスレベル及び推奨グレード

(3) 研究の同定と収集

電子データベースから 2024 編の論文が収集され、関連論文の引用、専門家のアドバイスから 25 編加えた。そのうち、重複の有無や適合基準に沿ってスクリーニングを 2 回実施したあと、適合基準に合致しない文献を 2011 編除外した。その結果、12 編を当該論文として採択した。論文の選択フローチャートは以下のように示す。(図 9)



プロトコルで述べられたように、本研究は療法系の芸術活動/ワークショップ以外のもの

を対象とした。また、既定の作品を鑑賞するワークショップを除外し、ワークショップ対象者が自ら参加し、創作活動を行う論文を対象とした。分析の対象は成人（18歳以上）歳の障害者で、2000～2020の21年間日本以外の国で、英語で作成されたフルテキスト論文を対象とした。今回の研究では、フルテキスト論文以外の記事、本、報告書を除外して行った。

3.3 研究結果

(1) ワークショップについて

表に示されているとおり、頻繁に実施されるワークショップは多様なアート活動を取り入れた活動となっている。Van (2011)によれば、絵画、デッサン、彫刻、陶芸、織物等のアートメイキングワークショップを、アートメイキングに興味の有無を問わず、18名の精神障害を持つ参加者を対象に実施していた。活動内容は多岐にわたり、参加者の作品は定期的に展示会にて公開されていた。また、Vogelpoel (2014)による参加型芸術プログラムでは、散歩、旅行、アートメイキングなどを含むプロジェクトが、感覚障害を持つ12名の高齢者を対象に実施された。このプロジェクトにおいては、アートメイキングにとどまらず、社会参加やコミュニケーションの促進を目的としたディスカッションも行われていた。Lawson (2014)は、アートプロジェクトに2年半以上参加している精神障害者を研究対象として取り上げ、分析を行った。さらに、Emma (2020)の研究ではオーストラリアでのグループアートメイキング、Susan (2015)では描画、コラージュ、粘土、ワイヤワークを取り入れた視覚芸術活動ワークショップが行われていた。

一方、特定の芸術活動に焦点を当てたワークショップ、たとえば音楽に関するものとしては、Wilson (2019)の研究が挙げられ、37名の障害者を対象に音楽ワークショップを実施していた。このワークショップは、グループによる音楽演習や楽器トレーニング（ギター、歌等）に続くオリジナル楽曲の制作を含んでいた。また、描画を中心とするワークショップでは、Mohatt (2015)により、精神障害を持つ参加者が公共の場での大型壁画の制作や、それに伴う壁画デザイン、企画活動を行っていた。

12件の研究論文を総合的に考察すると、7件でアートメイキングのワークショップが行われていたことが明らかとなる。各ワークショップの名称は異なっていたものの、内容には共通する傾向が見受けられた。今回取り上げた文献において、アートメイキングワークショップを採用した研究の参加者は、主として精神障害者であり、単純な制作活動に独力で取り組むことができる者が対象であった。一方、知的障害、学習障害、多感覚障害など、周囲の支援が必要な者に対しては、芸術鑑賞や合唱、コミュニケーションを通じてアートメイキングに参加する、というような段階的なアプローチが取られていたことが確認された。

(2) 満足感とそれによって得られた変化について

対象とした文献において、芸術活動やワークショップを通じて得られた満足感が多岐にわたる言葉で表現されている。量的な結果としては、ワーウィック及びエジンバラのメンタルウェルビーイングスケール (WEMWBS)、患者の健康に関する質問表 (PHQ-9)、信頼及び心理指標 (GAD-7)、社会的内向尺度 (SI) やクライエント満足度アンケート、ランダム化比較試験等の心理尺度やアンケートにおけるスコアを通して、芸術活動が障害者の満足度や幸福感の有意な向上をもたらしたことが確認されている。

Vogelpoel (2014) は、芸術活動ワークショップへの参加が障害者の精神的満足を向上させる要因となり、経験の共有、社会的孤立の緩和、ストレス軽減に寄与したと指摘している。参加者はアートメイキングを通じて自身の社会的役割を認識し、感情の均衡を取り戻し、自らの業績に自信を抱き、前向きな自己認識を築くことができたと報告されている。Wilson (2017) によれば、Zinc Arts ArtZone プログラムは、参加者のエンパワメント、自信、モチベーションの向上を促進し、さらに参加者間、参加者とスタッフとの関係構築、信頼関係の形成を実現している。アートプロジェクトに関するアンケートからは、「グループに参加することで病棟の他の患者との関係を築けた」という参加者の声や、「人とのつながりが好き」という意見、そして「個人的な作品制作に専念したい」という意向を示す声も寄せられている。Rainbow (2020) の最近の研究では、音楽ワークショップが知的障害を持つグループに与えた効果が明らかにされ、その介入が行動的及び心理的な幸福感を促進し、言語的及び非言語的な表現力を向上させたことが報告されている。また、Wilson (2019) は学習障害を持つ障害者を対象とした研究で、音楽ワークショップが参加者の自信向上やリラックス感の増大に寄与したと指摘している。

総じて、障害者が芸術活動ワークショップを通じて精神的・社会的な満足感を向上させていることが確認されており、これらのワークショップは障害者の個人的な満足感の向上だけでなく、共生社会の形成やコミュニティアートの新たな作品の創出にも寄与している (Lawson 2014)。

3.4 考察

海外の研究方法において、単独で質的研究または量的研究のみを採用する研究デザインは稀であった。一方で、混合研究法を取り入れた研究が増えており、量的研究のみでは説明が難しい特定の点を質的研究で補完するアプローチや、その逆のアプローチが目立った。

また、海外の研究結果を検討すると、単一の芸術ワークショップよりも、アートメイキングなど、参加者が主体的に行う創造的な芸術活動が積極的に実施されていることが確認された。これらのワークショップは、障害を持つ個人や社会全体に肯定的な影響をもたらして

いる。具体的には、個人の視点からは「日常生活への復帰」や「精神的な安定」を、社会の視点からは「コミュニケーションの促進」や「芸術的な創造力の喚起」をそれぞれ強調している。総じて、「人とのつながりやコミュニケーションの重要性」が強く指摘されており、これが満足度向上の過程において鍵となる要素であると考えられる。一方で、参加者の芸術的スキルに関する言及も見受けられたが、スキルの習得や技術指導の観点はあまり重視されていない。これは、研究の主な目的が障害者の芸術的才能の発見ではなく、彼らの精神的健康の向上や社会参加の促進にあったと解釈できる。さらに、多くの研究対象者が精神障害を持つ者であり、他の障害を持つ人々のデータも求められることが示唆されている。

この考察を基に、本研究への示唆として、以下の二点が挙げられる。一つ目は、混合研究を採用することによる研究の信頼性の向上。二つ目は、障害者の生活の質を向上させるためには、芸術活動を通しての「参加」や「コミュニケーション」の促進が必要であるとの指摘である。

4. 国内と海外のまとめ

以下は福祉施設を利用する障害者の芸術活動の効果に関する海外と国内の文献の現状と方向性をまとめるために作成した表である（表7）。

表7：日本と海外の文献比較

項目	日本 (n=21)	海外(n=12)
リサーチ クエスチ ョン	<ul style="list-style-type: none"> ・ 障害者の芸術のスキルを特化できるか ・ ワークショップに参加した障害者の変化は何か ・ 障害者芸術活動から社会包摂につながられるか ・ 障害者芸術活動の現状と問題点は何か 	<ul style="list-style-type: none"> ・ ワークショップに参加した障害者の変化は何か ・ 障害者芸術活動の現状と問題点は何か ・ 障害者芸術活動から社会参加につながられるか ・ 障害者芸術活動から更なる発展は何か
主な研究 手法	質的研究	混合研究、質的研究、文献レビュー、ケーススタディ
主な活動	ものづくり、ダンス、演劇、音楽鑑賞、陶芸	ものづくり、描画（デッサンも含め）、コラージュ、粘土、ワイヤワーク、陶芸、彫刻、音楽（歌う/演奏）
主な結果	<ul style="list-style-type: none"> ・ 芸術から見た視点からの結果：福祉との関連が強い特性を持ち、新たな芸術性を求め、創作者の想像力を尊重することが重要である。 ・ 社会全体から見た視点の結果：障害者の芸術活動は参加者の個性を尊 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 社会的満足の結果：コミュニケーションと社会参加を促進する、芸術的創造性を引き出す ・ 個人的満足の結果：心を豊かにし、日常生活を無事に送れる

	<p>重し、多様性を保つことで共有空間を創出している。</p> <p>・参加者の視点の結果：芸術活動に参加することが、参加者にとって自由な表現の場となり、コミュニケーションを豊かにし、同じ障害を持つ人々との出会いを増やし、障害への受容を促進するという有意義な効果をもたらしている</p>	
問題点	<ul style="list-style-type: none"> ・障害者芸術活動の道具の豊富化、手法/技法指導、芸術専門家からの支援が必要 ・障害者の芸術作品に対する新たな評価視点とワークショップの効果に対する評価方法が少ない ・商品化の可能性と意義はあるか ・参加者の多様性を受け入れる必要がある ・継続的な実施が望ましい 	<ul style="list-style-type: none"> ・さらに継続的な実施と観察が望ましい ・福祉や芸術分野の専門家にもっと参加してほしい ・芸術活動の普及が難しい ・資金や資源の支援が必要

本章では、2000年から2022年までの期間における国内文献21編と海外文献12編を詳細に検討した。海外の研究手法としては、混合研究やケーススタディが頻繁に採用されており、量的分析においては「ワーウィックとエジンバラのメンタルウェルビーイングスケール（WEMWBS）」や「患者の健康に関する質問表（PHQ-9）」などが使用されていた。これに対して、日本の文献では質的研究が中心であり、研究手法の詳細が不足しているものも確認された。以下3つの視点から海外と国内の研究の傾向を比較した。

・障害者が芸術活動に参加して感じられた「満足」についての分析

海外文献における障害者の芸術活動の参加に関する満足度は、主に「個人的満足」と「社会生活に対する満足感」という2つのカテゴリーに分類されている。特に、「精神的満足」と「コミュニケーションと社会参加を促進する」という要素が多く取り上げられているのに対し、「芸術創造性を引き出す」という要素は少なめであった。これらの結果から、海外の施設での障害者の芸術活動は、芸術的スキルの向上よりも、芸術を通じた精神的・社会的な満足度の向上が主な目的であることが示されている。

その一方、日本における芸術活動の評価は、海外のように参加者の満足度を中心に据えるのではなく、特定の視点からの分析が行われている。具体的には、芸術的視点では福祉との深い関連性を持ちつつ、新しい芸術性を追求し、創作者の想像力を尊重することが重視されている。社会包摂の視点では、障害者の芸術活動は参加者の個性を尊重し、多様性を維持す

ることで共有空間を形成しているとされる。また、ケアと効果の視点においては、芸術活動への参加は参加者に自由な表現の機会を提供し、コミュニケーションを豊かにするとともに、同じ障害を持つ者同士の交流の場を増やし、障害の受容を促進するという意義深い効果を持っていると評価されている。

・障害者の芸術活動に関する課題の共通性

海外と日本の文献を比較すると、「継続的な実施」と「経済的、専門的な支援」という2つの課題が共通して強調されている。上田（2003）によれば、障害者の支援活動、特にワークショップの実施には、適切な場所、人材、経済的なバランスが必要であると指摘されている。佐藤（2017）も同様に、専門家の支援やコストの問題、搬入搬出の便利さ、展示スペースなどの要件が必要であると述べており、これらの課題は海外と日本の両方で共通している。

・混合研究法の採用

海外の研究においては、混合研究法が頻繁に採用されている。海外の論分は主に、心理学、看護学、社会福祉学など領域の所属しており、芸術活動の効果やそれが参加者に与える影響が評価の中心となると思われるため、混合研究や量的研究を採用する文献が多かった。その中で、障害者の芸術活動に関する研究においては、質的データによる個別の経験や変化の詳細な分析と、量的データによる広範な変動や傾向の分析が、それぞれ筆画的に有効であると認識されているようである。このような混合研究法に基づく分析は、障害者の芸術活動の多様な効果を明らかにしており、これには心理的效果や社会的効果の両方が含まれている

その一方、日本では、芸術学や、社会福祉学など人文科学系の文献が多いため、日本の文献では、主にケーススタディ、ケース報告のインタビューを通じた質的分析で示した個人例が多かった。そのため、個人の変化は細部まで捉えられることができるものの、多くの人が芸術活動に参加して、どのように変わり、精神的に満足できたかどうかについては把握できない現状がある。

5. 本研究の目的

以下に、日本の障害者芸術活動の特徴、海外の障害者芸術活動の特徴、およびニッセイ基礎研究所が挙げられた福祉施設の利用者の芸術活動の特徴について比較しながら、これまで障害者芸術活動が直面していて、福祉施設を利用する障害者芸術活動が直面し、解決すべき問題及びそれらに沿って本研究の目的をまとめた。本研究の目的は、障害福祉施設を利用

する障害者向けの Well-Being 向上につながるものづくりワークショップの特徴をまとめることで、障害福祉施設の職員でも開催できるワークショップを構築し、その効果を検証していく。

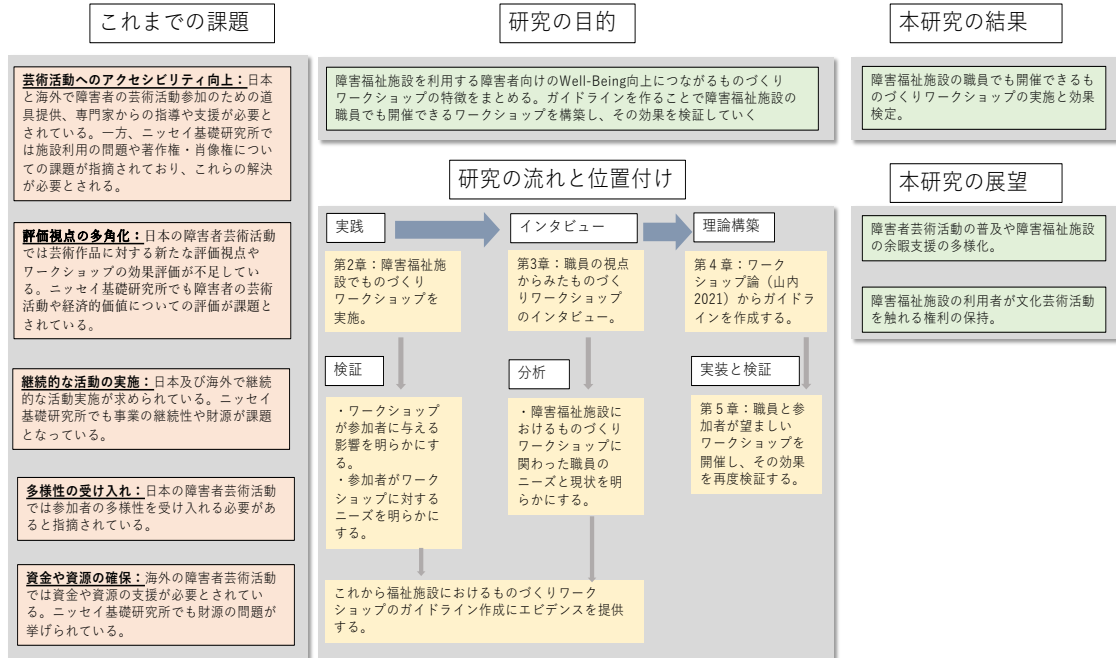


図9：本研究における解決すべき問題点と研究目的

そのため、本研究は以下のステップで進めた。

Step1: ものづくりワークショップの効果を探るため、障害福祉施設を利用する障害者がものづくりワークショップに参加したあとの変化とワークショップに参加した障害者がワークショップに対するニーズを混合研究で探求していく。(第2章)

Step2: さらに障害者福祉施設を利用する障害者に良い影響を与えるものを作るワークショップのガイドラインを作るために、事前にものづくりワークショップ主催の講師、支援員のニーズを明らかにする。(第3章)

Step3: 上記の結果をもって、障害福祉施設で一般職員も開催でき、かつ継続的に開催できるようなワークショップの特徴とガイドラインを提示する。(第4章)

Step4: 構築されたガイドラインに沿って開催したものづくりワークショップの効果検証を行う。(第5章)

本章では、日本国内と海外の福祉施設での障害者の芸術活動について探求した。第一章の前半部分では、2000年から2022年にかけて日本国内の福祉施設での障害者の芸術活動の現状と問題点を、テキストマイニングを用いた文献分析によりまとめた。後半部分では、同じ期間に行われた海外の研究について、システムチックレビューを利用した文献分析を行

った。最後には、国内と海外の研究のリサーチクエスチョン、手法、ワークショップの種類、結果、そして問題点を比較し、国内の研究における不足していた部分を明らかにした。そして、それらの問題点を踏まえ、海外の研究で評価された要素を参考に、本研究の問題意識と目的を提出した。

第二章—ものづくりワークショップの効果と障害者のニーズ

1. 本章の研究の概要

本章は筆者が障害福祉施設の一般職員が施設でものづくりワークショップを開催した結果をまとめる。具体的には、研究協力先の就労継続支援 B 型事業所²の利用者がものづくりワークショップに参加して、満足を得られたかどうかの結果から、ワークショップの参加が参加者に及ぼす影響、今後のワークショップに対するニーズに至るまでを分析する。この章は、ワークショップの効果と参加者にニーズをまとめることで、これからのワークショップのガイドラインの構築にエビデンスを提供する。

なお、本研究では、就労継続支援 B 型事業所においてワークショップを開催することを選択した。この選択の理由は、就労継続支援 B 型が A 型や就労移行支援事業所と比較して作業のゆとりがあり、時間に対する雇用の制約や面接訓練など、直接生計に関わる作業がないことである。さらに、主に余暇支援や生活支援が行われている点から、余暇支援の一環としてワークショップの開催を実施した。

2. 研究目的

本章の研究はものづくりワークショップに参加した障害者の変化と、参加者のワークショップに対するニーズを探ることを目的とする。

3. 研究方法

3.1 調査対象者

研究協力者は大阪府の B 会社に所属している 3 ヶ所の就労継続支援 B 型事業所の利用者計 33 名であった。内訳は、男性 30 名、女性 3 名で、年齢は 20 代 1 名、30 代 4 名、40 代 8 名、50 代 11 名、60 代 8 名、80 代 1 名であった。障害種別としては、精神障害のある者が 21 名、精神障害かつ身体障害のある者が 11 名、知的障害のある者が 1 名であった。

本研究に協力を依頼した施設は障害者就労継続支援 B 型事業所である。就労継続支援 B 型事業所³は、障害者総合支援法に基づき設立された日本の障害者福祉サービスの一環である。この事業所の主な目的は、重度の障害を有する個人や一定の支援を必要とする個人に対

² 就労継続支援 B 型事業所は、障害者総合支援法に基づく日本の障害福祉サービスの一部である。一般企業での雇用が困難な障害者に生産活動と就労訓練の機会を提供し、必要な能力の向上を目指す。これらの事業所は非雇用型の就労継続支援として機能し、利用者は行った作業に応じて工賃を受け取る。

https://www.wam.go.jp/content/wamnet/pcpub/top/fukushiworkguide/jobguideworkplace/jobguide_wkpl41.html

³ https://www.shakyo.or.jp/download/shougai_pamph/index.html

し、持続可能な就労の機会を提供し、彼らの社会参画を促進することにある。提供される具体的なサービスには、軽作業、内職、清掃などが含まれる。これらの活動を通じて、利用者は日常生活のリズムの確立、社会的スキルの習得、自立した生活への道を目指すことが可能である。参加者の年齢層は 50 代以上の障害者と 50 代以下の重度障害を持つ者であり、自立した生活を送ることを望む者が対象である。

一部の施設では、創作活動が主要な業務となっており、障害者芸術家と芸術分野に精通した職員が協力し、芸術作品の制作とその商品化、または芸術展示への展開を行っている。これらの施設は、大学や国との連携を通じて、障害者の芸術活動を支援し、多岐にわたる芸術作品や商品を生み出している。しかし、芸術活動に従事しているにもかかわらず、必要なサポートを受けられない施設も存在する。これらの施設では、主に軽作業や内職が日常の業務であり、芸術活動への接触は月に 1~2 回程度に限られている。しかしながら、これらの施設でも芸術活動への需要に対応しようとする動きが見られる。本研究は、芸術活動に触れ、利用者の余暇支援の多様化を目指す施設と協力し、限られたリソースの中で福祉職員によるワークショップの開催が可能かどうか、その効果と構築を検討することを目的としている。

研究協力施設では 1 年間にわたって月 2 回（2019 年 8 月～2020 年 8 月まで計 24 回）、就労支援継続支援 B 型事業所のカフェエリアで、ものづくりのワークショップが行われていた。ワークショップに参加した者は 23 名、参加しなかった者は 10 名いた。参加や不参加は本人の意思決定を尊重した上で、本人の希望に従っていた。参加しなかった者は在宅勤務をしたか、休憩エリアで見学したか、めいめいに過ごした。ワークショップの講師とプランデザインの担当は、非常勤支援員として働いていた筆者で、毎回その日に出勤したスタッフが進行補佐を担当した。また、研究開始時には、筆者は芸術活動の経験やワークショップを実施した実務経験はなかった。バックグラウンドとして、障害者における芸術活動に興味を持っていた。

ワークショップの内容は以下の表で示した通りである（表 3）。

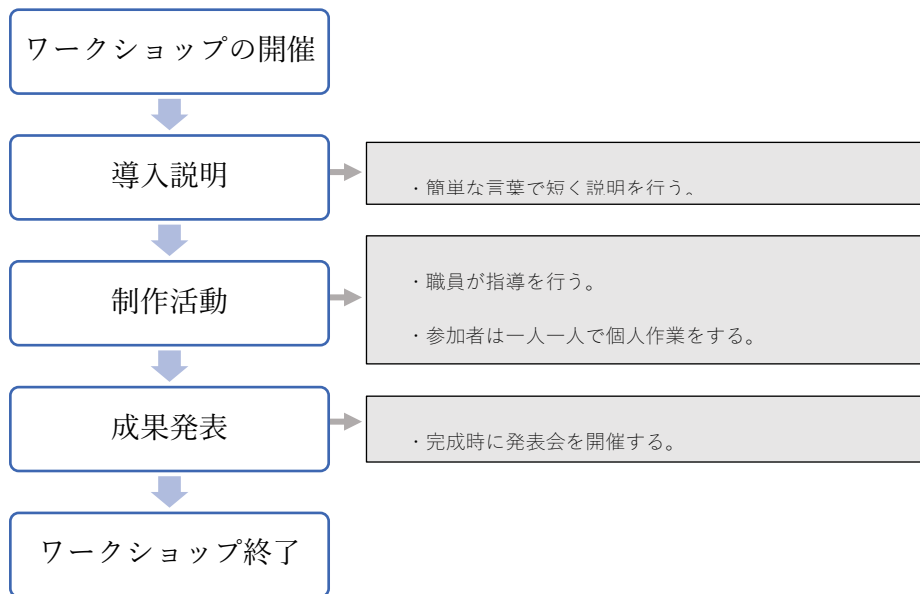
表 8：ワークショップの内容

時間	ワークショップの内容	詳細
2019 年 8 月	始まりの会、トリックアート①②	挨拶、折り紙で 3D アートを作る
2019 年 9 月	うちわ作り、砂絵アート	うちわを作って飾る、カラーサンドで塗り絵
2019 年 10 月	キャンドルホルダー作り、スクラッチアート	キャンドルホルダーに色を塗る、スクラッチシートを削ったら絵が出るシ

		ートを使う
2019年11月	ハーバリウム、キーホルダー作り①	ドライフラワーでハーバリウムをつくる、天然石パーツでキーホルダーを作る
2019年12月	クリスマスリース作り、プレスレット	クリスマスリースを飾る、天然石プレスレットをつくる
2020年1月	ビンゴ大会、しめ縄作り	賞品があたるビンゴ大会、新年のしめ縄作り
2020年2月	バレンタインカード作り、光るビンの間接照明作り	バレンタインの手作りカードと LED電球をガラスのビンに入れる間接照明づくり
2020年3月	UV レジン作り①② (アクセサリ)	LED ライトで固めるレジン作り
2020年4月	キーホルダー作り②、タイルコースター作り	天然石パーツでキーホルダーを作る、タイルでコースターを作る
2020年5月	写真フレーム作り、カラーサンドの盆栽作り	タイルで写真フレームを作る、カラーサンドで多肉植物の盆栽を作る
2020年6月	油絵マグネット、写真フレームの色塗り	マグネットに油絵を描く、写真フレームに色を塗る
2020年7月	UV レジン作り①② (キーホルダー)	LED ライトで固めるレジン作り
2020年8月	塗り絵、締め会	日本風景の塗り絵、一年の振り返りの会

また、ワークショップの流れについて、以下のステップで示した (図 10)。

図 10：ワークショップの流れ



ワークショップを開催する際、まず導入として説明を簡潔な言葉で行い、その後、利用者それぞれの質問に答えてワークショップを開始する。作業では一人一つの作品を制作する形式を採用し、職員は適宜、制作のサポートやアドバイスを提供する。創作が終了した後は、利用者が一人ずつ自分の作品について発表する。発表内容は主に、制作の過程や工夫した点などであり、他の参加者は作品に対する評価を行う。ワークショップの終了後、各利用者は帰宅し、自らの作品を記念品として持ち帰った。

2019年9月に実施された砂絵アートワークショップ（図11、図11-1）について紹介する。まず、ワークショップの導入部では、砂絵アートにおける砂の塗り方、色の配置、粘着シートの剥がし方に関して簡潔な説明を行った。その後、参加者は個別に制作活動に取り組み、職員は必要に応じて指導を行ったり、支援を求める参加者に制作のアドバイスを提供した。このアドバイスには、色の配置や砂の塗り方など、制作に関する具体的な指導が含まれていた。ワークショップの終了時には、参加者が自身の作品について、配色やうまくいった点、改善が必要な点について簡単に発表し、最後に終了の挨拶を行った。



（図11、図11-1）

3.2 データ収集方法と分析方法

本研究は混合研究法を用いるため、質的データと量的データの両方を収集した。

(1) 量的データ

ワークショップが行われている期間のうち4ヶ月に1回（2019年8月、2019年12月、2020年4月、2020年8月）利用者の状況を把握し、EAPO尺度）の得点を比較するために、ポジティブ作業等価評価(Equating Assessment of Positive Occupation. 以下EAPOと称する)を用いて、自記入式質問紙によってワークショップに参加した者と参加しなかった者のWell-Being（病気でないとか、弱っていないということではなく、肉体的にも、精神的にも、そして社会的にも、すべてが満たされた状態）を測定した。

EAPO尺度は精神障害から様々な障害のある者のWell-Beingを促進する、仕事、レジャー、遊び、セルフケア、社会的交流など日々の生活を構成している活動の介入効果を一般化した値で比較することができる尺度である（EAPO尺度のカットオフ値は43点であり、合計得点が43点以上の場合、Well-Beingを得られている状態で、43点以下である場合は、抑うつ状態に陥っている可能性があるとされている）。EAPO尺度は精神障害者や身体障害等様々な障害を抱えている者を対象として開発され、評価結果を一般化した値で比較することができ、評価と介入をシームレスに繋ぐことができるため、Well-Being向上に根ざした実践の介入効果を評価するために使用されてきた（野口 2019）。野口によれば、これまでのEAPOを活用した実践報告は、一事例の活動や社会参加に良好な変化が認められ、幸福の促進に寄与しているが、今後は集団に対するEAPO尺度を用いた支援プログラムの構築が求められると述べられている。このような背景から、本研究はEAPO尺度を評価指標として採用した。

統計分析は、二元配置共分散分析を行った。その中で、共分散分析では、ワークショップの参加の有無および評価時期間のEAPO尺度得点を比較した。EAPO尺度による測定は、ワークショップの初回と2回目、3回目、最終回にそれぞれ測定した。各時点で参加者23名、参加しなかった者10名から全員の回答を回収した、以下の表9、表10は参加者と非参加者の属性を示した。

表 9：参加者詳細

ID	1回目得点	2回目得点	3回目得点	最終回得点	性別	障害種別	年齢(歳代)	出席率(～%台)
1	40	44	50	49	男性	身体障害 2 級	40	90
2	54	50	49	52	男性	精神障害 2 級	40	90
3	53	45	53	47	男性	精神障害 2 級	80	100
4	34	32	36	60	男性	精神障害 2 級	50	100
5	41	37	43	45	男性	精神障害 2 級、身体障害 2 級	60	100
6	48	41	47	40	男性	精神障害 2 級	40	100
7	38	51	52	41	男性	精神障害 2 級	50	100
8	25	35	36	36	男性	精神障害 2 級	50	90
9	45	60	59	36	男性	精神障害 2 級、身体障害 3 級	50	80
10	45	60	22	30	男性	精神障害 2 級	50	80
11	38	40	38	30	男性	精神障害 2 級	30	70
12	15	51	35	23	男性	精神障害 2 級	30	100
13	49	50	56	52	男性	精神障害 2 級	40	90
14	37	37	49	49	男性	精神障害 2 級、身体障害 3 級	50	100
15	40	51	41	45	男性	精神障害 2 級	50	90
16	43	41	48	50	男性	精神障害 2 級、身体障害 3 級	60	80
17	58	56	48	48	女性	精神障害 2 級、身体障害 3 級	60	100
18	31	51	50	50	男性	精神障害 2 級	50	70
19	42	58	43	33	男性	精神障害 2 級、身体障害 3 級	60	70
20	42	52	44	36	男性	精神障害 2 級、身体障害 3 級	30	70
21	35	43	45	40	男性	精神障害 2 級	40	80
22	40	59	35	33	男性	精神障害 2 級	50	70
23	26	31	33	30	男性	精神障害 2 級、身体障害 2 級	50	100

表 10：非参加者詳細

参加群と非参加群間における性別、年代、障害の有無、障害の程度に関して、1 回目得点

ID	1回目得点	2回目得点	3回目得点	最終回得点	性別	障害種別	年齢(歳代)
1	57	54	50	54	男性	精神障害 2 級、身体障害 2 級	40
2	49	41	41	40	男性	精神障害 2 級	50
3	42	33	33	33	男性	精神障害 2 級、身体障害 2 級	60
4	33	54	33	32	男性	精神障害 2 級	20
5	53	33	48	30	男性	精神障害 2 級	40
6	33	38	33	30	男性	精神障害 2 級	60
7	45	34	35	15	男性	精神障害 2 級	50
8	46	34	37	33	女性	精神障害 2 級	40
9	27	23	25	23	男性	知的障害B2級	30
10	56	50	53	47	女性	精神障害 2 級、身体障害 2 級	60

の比較にあたっては、カテゴリー変数にはカイ 2 乗検定または Fisher の直接法を、連続変数にはデータの正規性を確認したうえで Mann-Whitney の U 検定または対応のない t 検定を使用した。統計学的解析には SPSS ver.25.0 を使用し、有意水準は 5%とした。比較にあたっては年齢、性別、障害種別(身体障害・精神障害・知的障害)、障害程度、出席率を共変量とし、参加の有無および評価時期を要因とした。交互作用が認められた場合には、各要因の水準毎に単純主効果を検討した。なお事後検定には Bonferroni 法を用い、有意水準は 5%とした。

(2) 質的データ

参加者のうち許可が取れた6名にインタビューを行った。性別は男性が4名、女性が2名であった。年齢は、50代3名、60代2名、80代1名である。全員精神障害があり、その上、身体障害もある者は4名であった。

インタビューはものづくりワークショップに対する満足の度合いやワークショップの内容や道具、開催の方法、指導の方法、場所の配置などについて半構造化インタビューを実施した。インタビューのデータは本人の許可を得て録音した。データはその後文字起こしを行った。

本研究における質的分析の部分は、相互作用によって生じた人間の関係性、概念等を詳しく探られるGTA（ストラウス版（注⑤））を用いた。GTAについて、戈木（2014）は「GTAはデータを基にして分析を進め、単なるデータの要約にとどまらず、データの中に出てきた現象がどのようなメカニズムで生じているのかを示す『理論』を産出しようとする研究法で、GTAにおける『理論』は、概念同士の関係を文章であらわしたストーリーラインであることから、GTAはデータから概念を抽出し、概念同士を関連づけようとする方法だといえることもできる」とその特徴を述べた。本研究では、ワークショップの参加者がどのようにWell-Beingの向上につながり、その中にどのようなカテゴリーが含まれていたかを詳しく探りたいため、GTAを用いた。

以下の表11は事業所利用者のフェイスシートに即して、取材対象者の具体的属性をまとめた。

表11：インタビュー対象者詳細

事例番号	1	2	3	4	5	6
年齢	50代	50代	50代	60代	60代	80代
診断名	身体障害	身体障害	知的障害	身体障害	身体障害	精神障害
	精神障害	精神障害	精神障害	精神障害	精神障害	
面談時間	35分	25分	23分	12分	15分	37分
利用年数	約1年	約1年	約2年	約2年	約1.5年	約8ヶ月
暮らし形態	家族と同居	一人暮らし	一人暮らし	一人暮らし	一人暮らし	一人暮らし
利用時間（WS以外）	毎日9～15時	毎日9～15時	毎日9～15時	毎日13～15時	2回/週、9～13時	毎日9～13時

インタビューの内容は以下の質問項目を設けた。質問項目は、ワークショップに対する本人の感想とそれぞれの要望を詳しく把握し、ワークショップを実施するうえでのガイドとなるようなカテゴリー関連図を作成することを意図して作成した。

1. 今までのワークショップはいかがでしたか。
2. 難しかったワークショップはありましたか、どうしたら楽しくできるのでしょうか？
3. 楽しかったワークショップはありましたか、どこが楽しかったですか？

4. ワークショップの参加でどんな楽しい経験ができましたか。
5. 一年間のワークショップの中で、不足なところと、満足したところがありましたら教えてください。
6. これからやってみたいワークショップはありますか。

4. 研究結果：

4.1 量的調査の結果

参加群と不参加群間における性別、年代、障害の有無、障害の程度を1回目得点の比較した結果は以下の表に示した通りであり、すべての変数において参加群・不参加群間での有意差は認められなかった（表12）。

表12：群間の差の比較

	参加群 (n=23)			不参加群 (n=10)			使用した検定	有意確率
	平均値	標準偏差	中央値	平均値	標準偏差	中央値		
年代	48.26	11.54	50.00	45.00	13.54	45.00	Mann-WhitneyのU検定	0.686
性別	男性	22		8			Fisherの直接法	0.212
	女性	1		2				
身体障害の有無	あり	9		3			Fisherの直接法	0.463
	なし	14		7				
精神障害の有無	あり	22		9			Fisherの直接法	0.521
	なし	1		1				
知的障害の有無	あり	0		1			Fisherの直接法	0.303
	なし	23		9				
身体障害の程度	1.04	1.36	0.00	0.60	0.97	0.00	Mann-WhitneyのU検定	0.451
精神障害の程度	1.91	0.42	2.00	1.80	0.63	2.00	Mann-WhitneyのU検定	0.802
知的障害の程度	0.00	0.00	0.00	0.20	0.63	0.00	Mann-WhitneyのU検定	0.658
得点 (1回目)	39.96	9.79	40.00	44.10	10.32	45.50	対応のないt検定	0.280
出席率	87.83	12.04	90.00	88.00	11.35	90.00	Mann-WhitneyのU検定	0.954

4.2 二元配置共分散分析：

分析の結果は表5のように、評価時期と参加の有無による交互作用が認められた ($F(3, 78) = 545.218, p = .032$)。参加群における EAPO 尺度の得点では初回と2回目では有意差が認められ ($p = .033$)、参加しなかった群における EAPO 尺度得点ではワークショップ初回と3回目 ($p = .011$)、初回と最終回 ($p = .040$) で有意差が認められた（表13）。また、不参加群・参加群間における各評価時期の EAPO 尺度の得点の比較では、ワークショップ2回目 ($p = .047$) とワークショップ最終回 ($p = .045$) で有意差が認められた（図12）。

また、ワークショップの参加群と不参加群の毎回 Well-Being 測定時に点数の変化の折れ線グラフを作成した（図12-1~2）。図示されている通り、参加者の多くは初期の Well-Being 値が43点以下であり、十分な Well-Being を得ていない状況であったことが明らかになった。このため、ワークショップを通じて Well-Being 値が第2回目の測定時には多くの参加者において向上し、中には大幅に改善した例も見受けられた。しかし、第3回目からは新型コロナウイルスの自粛令が発令され、参加者および不参加者ともに生活様式に大きな変化

が生じたことが予想され、Well-Being 値の減少が観察された。一方で、日常的に参加していた者の Well-Being 値は初めから比較的高く、全体的には減少傾向にあった。

表 13：EAPO 尺度得点の比較

		EAPO尺度得点			
N		初回	2回目	3回目	最終回
		Mean (SD)	Mean (SD)	Mean (SD)	Mean (SD)
参加群	23	39.96 ^a (9.79)	46.74 ^a (8.96)	44.00(8.58)	41.52(9.28)
非参加群	10	44.10 ^{b,c} (10.32)	39.40(10.28)	38.80 ^b (8.98)	33.70 ^c (11.18)

群と時期の交互作用検定 $F=3.097, p=.032$

群内での時点間比較：a,b,c,同文字間有意差あり (Bonferroin による調整済み)

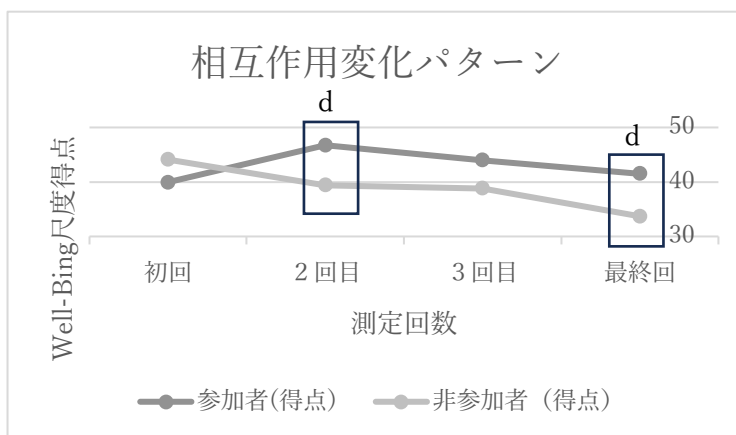


図 12：交互作用変化パターン

群と時期の交互作用検定 $F=3.097, p=.032$

群間での時点間比較：d 同文字間有意差あり (Bonferroin による調整済み)

参加者の変化

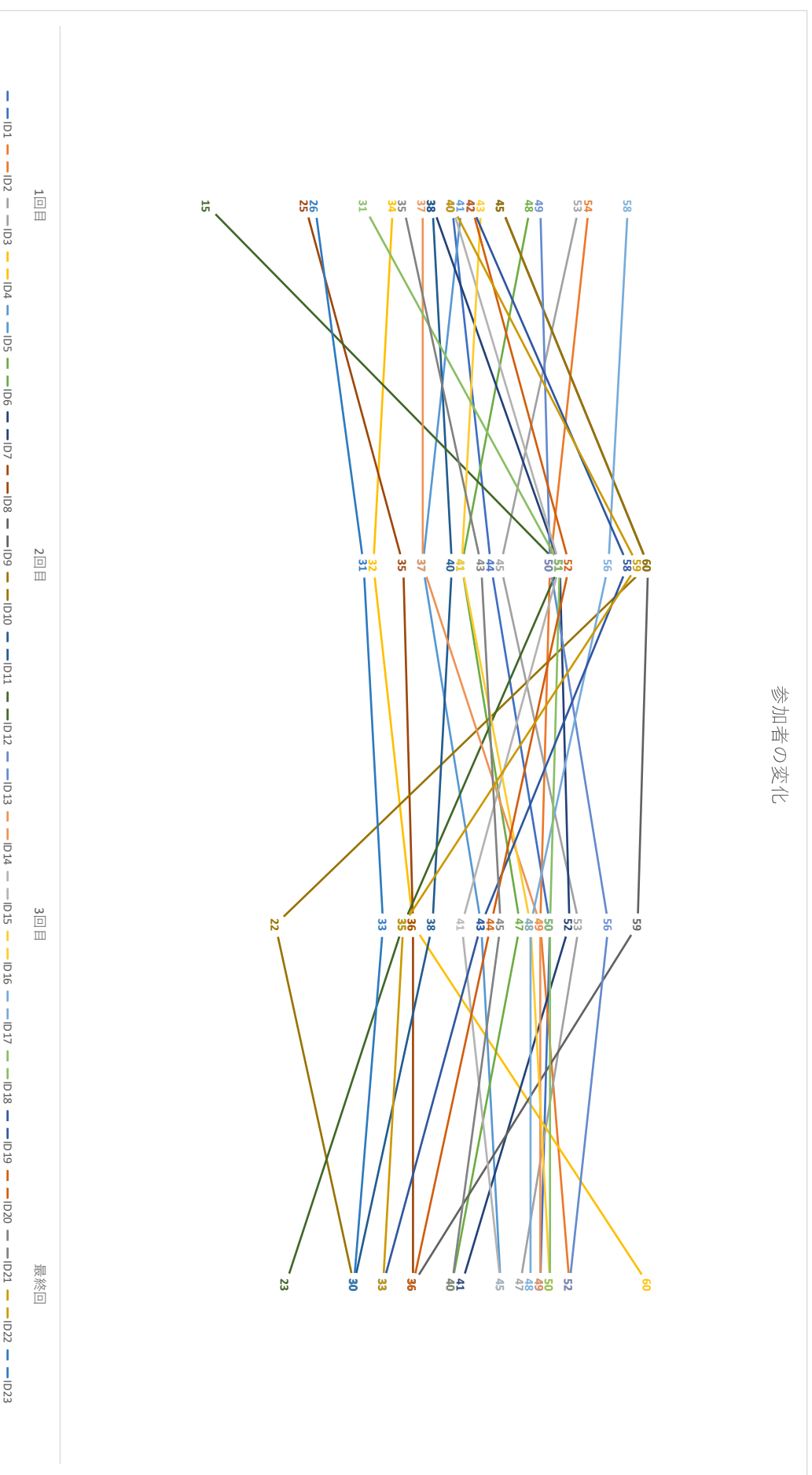


図 12-1:参加者の Well-Being 点数変化

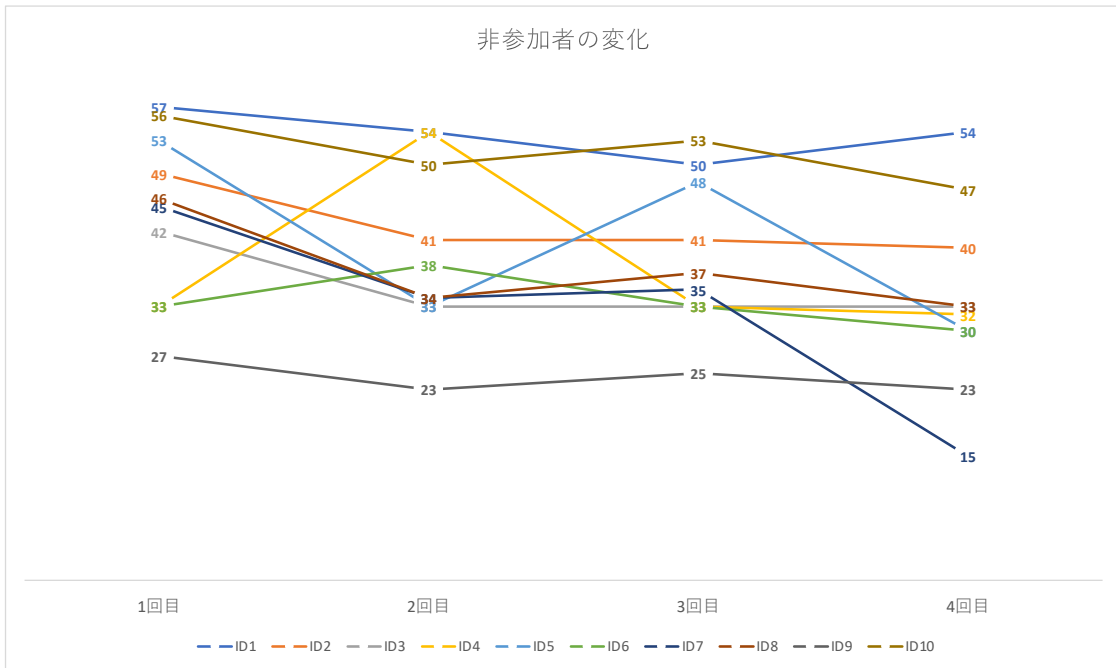


図 12-2:非参加者の Well-Being 点数変化

4.3 質的調査の結果

GTA の分析から、【満足につながるワークショップ】という現象の中心カテゴリーと、《細かい作業に対する苦手意識》《ワークショップへの興味表出》《自由にできる作業への期待の気持ち》《大人数ワークショップへの期待の気持ち》《認められたい気持ち》《思い出になる作業》6つのカテゴリーが抽出された。以下カテゴリーを《》、サブカテゴリーを「」、コードを〈〉と示す。その中で、《細かい作業に対する苦手意識》を持ち、《自由にできる作業への期待の気持ち》が現れるなど、簡単な作業を期待するようなカテゴリーが抽出された。また、全員が《大人数ワークショップへの期待の気持ち》を持っていて、《思い出になる作業》が良かったと思っていることが分かった（表 14）。

表 14：カテゴリー詳細

カテゴリー	サブカテゴリー	コード（取材対象者の話し言葉をそのまま引用する場合もある）
《細かい作業に対する苦手意識》	「できない理由」	〈好きじゃない形〉〈物が小さすぎる〉〈目が見えないから〉〈複雑すぎるから〉〈時間がかかるから〉〈なかなか集中できないから〉〈体力がないから〉〈障害の影響〉〈専門知識がないから〉〈持病があるから〉

	「ワークショップ の大変さ」	<いるだけで良い><まったくできない><飽き性 でやれない><見学だけで良い><見本が欲しい> <家に帰ったらぐったりする><一週間よく努力し た気持ちになる><疲れて外出したくなくなる>< 終わったら外に出たくない>
	「講師に依存す る度合い」	<一人ならできない><他の人と一緒に作るなら可 能><先生に助けてもらう><先生がいると安心>
《ワークシ ョップへの 興味表出》	「期待の内容」	<物作りが良い><アクセサリ系が良い><簡単 な物ならやる><人に贈れる物が良い><見た目が 良い物><良い雰囲気のもの><楽しめる物><持つ て帰れる><無料で参加できるワークショップ>
	「参加したい気 持ちの度合い」	<事業所の利用日数を変えた><ワークショップは コミュニケーションの場><日常生活の一環になる >
《認められ たい気持 ち》	「気持ちの強 さ」	<やる気が出た><大事に持つ><専門的な知識を 勉強したい><作家デビューしたい><作品を売っ てみたい>
	「自信の度合 い」	<学校に通ったことがない過去><人間関係が苦手 ><商品にならない><パートナーに文句言われた 経験><兄にいじめられた経験>
《思い出に なる作業》	「大事にする 物」	<物作りの実感><光が出る><良い雰囲気になる ><見た目がきらきらする物><良い気分になる物 ><感動する瞬間><すべて部屋に飾っている>
	「人とのつな がり」	<恋人にあげる><友人に渡している><サビ管に あげる><感謝された経験>
《自由にで きる作業へ の期待の気 持ち》	「施設の制限」	<狭い><時間が合わない><時間が短い><サポ ーターがいない><食べ物作りしたい><もっとやり たかった>
《大人数ワ ークショッ プへの期待 の気持ち》	「楽しみの内 容」	<グループ制ワークショップ><三人以上が良い> <みんなと仲良し><変なやつがない><ちょう ど良い距離感><近すぎない><わいわいできるの が良い>
	「大人数ワーク ショップのタイ プ」	<共同作業><何人かで一個を作る><グループで 作る>

以上の結果を基にして、インタビューデータのテキストを切片化し、それぞれの切片のプロセスとディメンションを抽出し、ラベル名を付け、オープンコーディングを実施した後、関連図を作成した（図 13）。

その結果、利用者は今までのワークショップに対する満足度はいずれも低くないが、多く

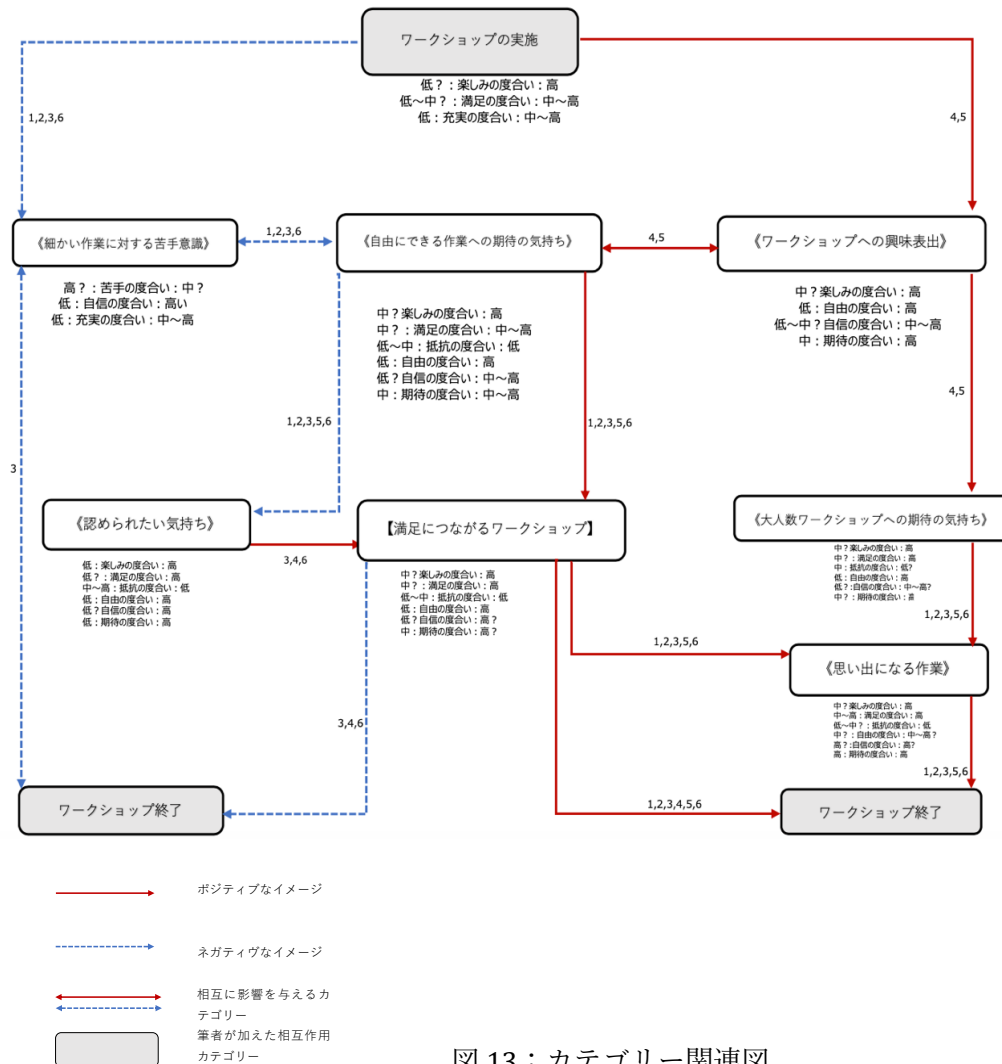


図 13：カテゴリー関連図

の参加者は障害特性で行いづらいことや作業の大変さや講師のサポートが足りていないことで〈細かい作業に対する苦手意識〉が見られた。参加者は最初《ワークショップへの興味表出》が弱く、ワークショップに対してあまり興味が示さなかったが、そのまま参加していた方は自由にできる作業を行うことで満足したり、周りから評価を得て〈専門的にやりたい〉〈作家デビュー〉したいと述べた人もいた。また、《ワークショップへの興味表出》に対してあまり積極的ではなかった者でも、《自由にできる作業への期待の気持ち》(例えば、〈食べ物作りたい〉〈もっとやりたかった〉〈時間が合わない〉と自分のやりたいことを自由に行いたいと述べた人もいた)と強く見られ、最終的にはそのような作業が「大事にするもの」と「人とのつながり」へ変化して《思い出になる作業》となり、中心カテゴリーの【満足につながるワークショップ】につながる事が期待できる。

(1) 《細かい作業に対する苦手意識》

このカテゴリーはワークショップに参加した障害者がワークショップの内容を知った時

の気持ちと態度を表す場合を示した。

細かい作業に対して苦手意識を持った理由について尋ねると、参加者は〈目が見えない〉〈体力がない〉〈持病がある〉など身体障害による影響で作業が進まないと述べた人がいた。その上、細かい作業を扱った「ワークショップの大変さ」については、やる気を示さず〈いるだけ〉〈見学だけでいい〉〈まったくできない〉と述べた者もいた。「講師に依存する度合い」から見ると、ワークショップの中で周りあるいは講師からの応援（〈1人でできない〉〈先生に助けてもらう〉など）が強く示された場面があり、「ワークの大変さ」については、体力を使い切り翌日に疲れが残る状況（〈終わったら外に出たくない〉、〈家に帰ったらぐったり〉など）が見られた。

(2) 《ワークショップへの興味表出》

このカテゴリーはワークショップに参加した障害者がワークショップの内容に対する期待を示している。

参加者の中で「期待する内容」は〈ものづくりがいい〉から〈アクセサリ系が良い〉〈人に送れるものがある〉〈見た目が良いもの〉と述べた者もいた。中で最も多く見られた回答は〈簡単なものならやる〉で、参加者が期待しているワークショップの内容は、簡単で作りやすく、見た目もよいものであることが示唆された。「参加したい気持ちの度合い」というサブカテゴリーからは、参加者がワークショップに参加するために〈障害サービスの利用日数を変えた〉り、毎月の〈ワークショップはコミュニケーションの場〉であったり〈日常生活になる〉というように、参加者がワークショップを大切に思う気持ちが推察できる。

(3) 《認められたい気持ち》

このカテゴリーは、ワークショップに参加した障害者が参加している時や参加した後の、自分の作品や行動について認められたい気持ちの内容を示している。

ワークショップ終了後、講師、スタッフや同僚など周りの人からの参加者の作品への評価は、これからの〈やる気になる〉ことにつながり、中には周りからの評価で感動し作品を大事にして、作品の〈すべてを部屋に飾る〉ようにした者もいた。参加者が作品を〈大事に持つ〉、〈友人に渡している〉という人から、〈専門的にやりたい〉、〈作家デビュー〉を目指す人まで、「気持ちの強さ」が見られた。こうした〈専門的にやりたい〉、〈作家デビュー〉したい、ということから、進路選択にも影響を与えていることも示唆される。しかしその反面、参加者の多くは「自信の度合い」が低く見られた。それは〈人間関係が苦手〉で起こったトラブルで生まれたマイナスな評価や、〈学校に通ったことがない過去〉など多様な否定的な要素も原因だと考えられる。

(4) 《思い出になる作業》

このカテゴリーはワークショップに参加した障害者に対して思い出になる作業の特徴を

示している。

ワークショップの参加で〈もの作りの実感〉を感じられ、〈雰囲気演出できる〉ことにつながり、〈光が出る〉〈きらきらするもの〉や〈感動する瞬間〉を味わうことができることが「大事にするもの」のポイントとなっている。また〈恋人にあげる〉や〈友人に渡している〉など、「人とのつながり」を味わえることも示された。

(5) 《自由にできる作業への期待の気持ち》

このカテゴリーはワークショップに参加した障害者が参加した時に自由に作業ができる状態への期待を示している。

「施設の制限」は、施設的环境に対して〈狭い〉と感じたり、参加者自身の原因（訪問看護やヘルパーなどの時間の都合）でワークショップの〈時間に合わない〉、〈時間が短い〉など〈もっとやりたかった〉という想いが見られた。その中で、普段は弁当作りと社員食堂の手伝いを行なっている参加者は、ワークショップで〈デザートと料理〉を作りたいと訴えていたことから、自らがやりたいことの表出ができていることも示唆された。

(6) 《大人数ワークショップへの期待の気持ち》

このカテゴリーは、ワークショップに参加した障害者にとって、大人数で実施する予定のワークショップへの期待を示している。「楽しみの内容」は〈グループ制ワークショップ〉や〈3人以上が良い〉、〈みんなで仲良し〉、〈わいわいできるのがいい〉、ということが期待されていることがわかった。その一方で、〈ちょうどよい距離感〉〈近すぎない〉など、適正な距離を守る必要性も示されている。「ワークショップのタイプ」については、多くの人が〈共同作業〉〈何人かで一個を作る〉等、複数のメンバーが共同で何かを作ることを希望していると分かった。

5. 分析

ものづくりワークショップを実施した結果、参加者の能力値は有意に向上した。また二元配置共分散分析の結果、EAPO 尺度得点については評価時期と参加の有無による交互作用が認められ、参加しなかった者は初回と3回目測定、初回と最終回測定と比べて、尺度得点が有意に減少した。一方で参加者は初回（2019年8月）と2回目測定（2019年12月）で尺度得点が有意に向上した。また参加しなかった群・参加群間における各評価時期の尺度得点の比較では、ワークショップ2回目とワークショップ最終回で有意差が認められた。また、本研究における評価時期の交互作用を確認した結果及びワークショップ最終回において参加群と非参加群との尺度得点に有意差が出ていることから、1年間以上参加を継続すると、参加しない場合と比較して Well-Being の点数がより向上するものと考えられる。

参加群が初回と2回目で EAPO 尺度得点が有意に上昇したことについて詳しく検討する。

参加群はワークショップ開始前の初回測定の尺度得点がカットオフ値より低かったが、12月の2回目測定になってカットオフ値より超えた。初回測定から2回目測定の間実施されたワークショップに関する筆者の観察によれば、特にハーバリウムは、お店で売っている物と変わらない、記念品みたい、きれいだ、といった感想が寄せられ多くの参加者から好評だった。このことは、質的研究からまとめた《思い出になる作業》のうち〈ものつくりの実感〉や〈いい気分になる〉こと、〈感動する瞬間〉であると位置づけられるだろう。その後、継続的にアクセサリ作りとUVレジン作りのワークショップを実施したところ、多くの参加者は〈アクセサリ系が良い〉と声を上げた。それは、自分の記念として〈すべてを部屋に飾る〉ことと〈大事に持つ〉ことができ、〈友人に渡している〉〈サビ管へのお土産〉と述べた者もいた。またそれで周りの人に〈感謝された〉ことで「人とのつながり」が強くなったとインタビューで明らかになった。このように、初回と2回目測定で参加群のEAPOが有意に上昇した理由は、その期間中に取り組んでいた作業の内容が容易で、作品もきれいで「簡単なものならやる」、「見た目が良いもの」、「良い雰囲気のもの」というコードが影響を与えていることが推測できる。

ところで、非参加者は初回と3回目測定、初回と最終回測定と比べて、尺度得点が有意に減少した。その原因についてはインタビューを取ることができなかつたので限定的な分析とならざるを得ない。ただし、非参加者の尺度得点に関する平均値の変化の比較では、初回目から最終回まで下がっていく傾向で、参加群は初回から2回目測定は上昇し、その後は下がったが、最終回点数は初回より高い。二元配置共分散分析では、一年以上の参加は尺度得点の上昇に寄与できることが示唆されたため、ワークショップの参加によるWell-Being向上効果がさらに証明できるためには、今後も継続的な実施とデータ収集が必要と思われる。

6. 考察

本研究はものづくりワークショップに参加した障害者の変化と、ワークショップの及ぼす影響を検討した。量的調査の結果として評価時期と参加の有無による交互作用を認め、各評価時期のEAPO尺度の得点の比較では、ワークショップ最終回で参加群と非参加群に有意差を認めた。なお、本ワークではランダム化比較試験を実施していないため、厳密な結果ではるとは言い難いが、本研究の結果の限り、ワークショップに参加する場合は、参加しない場合と比較してWell-Beingの点数が上がる可能性があると考えられる。また、参加者と非参加者の尺度得点の変化パターンから、途中で自粛令発生など、生活パターンがいきなり変えたこと等さまざまな影響を受けていたと考え、両方の尺度得点が下がっていたが、参加者のWell-Beingは非参加者より点数が高かった。そのため、ワークショップへの継続的な参

加が障害者就労継続支援 B 型の利用者の Well-Being 向上に積極的な影響を与えたという方向性で他の施設や利用者に向けていく価値があると思われる。伊藤（2014）も知的障害者の継続した長期的なワークショップを通してコミュニケーションの活性化や家族間のつながりを深めたと報告し、Ho（2020）は芸術活動やワークショップは月に 1 回～数回まで定期的に行われ、毎回違う内容で取り組んでいた事例を挙げるなど、継続的な活動についての重要性は先行研究でも指摘されてきた。本研究はこれらの知見を踏まえ、EAPO 尺度得点を指標として、芸術活動を用いた継続的なワークショップが就労継続支援 B 型事業所の利用者の Well-Being の点数に良い影響を与えることが示唆された。

6.1 福祉施設に適合した芸術ワークショップへの示唆

このような結果から、これからも福祉施設を利用する障害者の Well-Being 向上のために、ものづくりワークショップを継続的に実施することが望まれる。その基盤を整え、福祉施設で普及していくために、GPA を通してコーディングしたカテゴリーを基にして、すべてのサブカテゴリーを 4 つに分類し、ワークショップのデザインをどのようにしたらいいかという方向性についてジョイントディスプレイ¹（図 14）を作成した。図中に、4 つの区分それぞれに対応しているカテゴリーを外枠に配置し、矢印で示した。

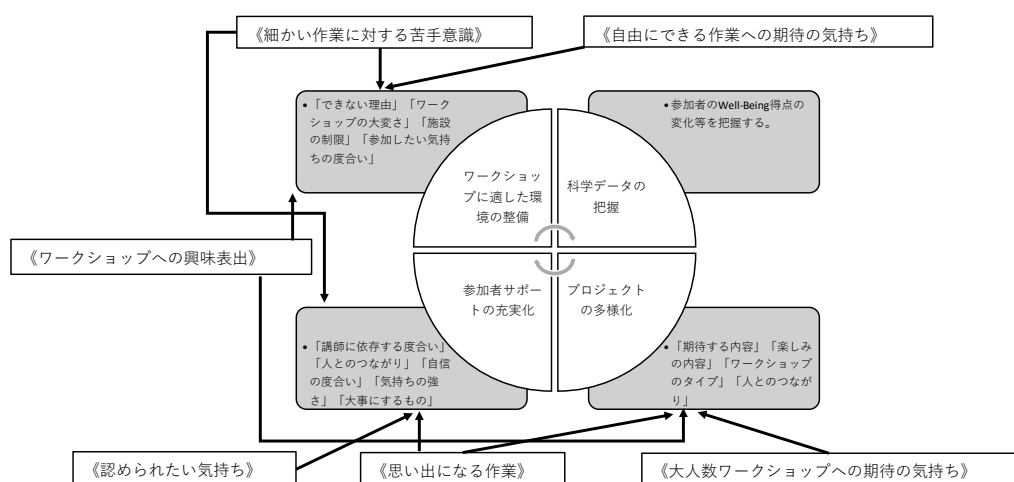


図 14：ジョイントディスプレイ

¹ ジョイントディスプレイは質的データと量的データの統合を目指し、両データセットから得られる情報を視覚的に提示する手法である。このアプローチは、異なる種類のデータの比較、補完、解釈を目的とする。ジョイントディスプレイの利用により、研究者はデータ間の相互作用をより深く理解し、総合的な結論や推論を導くことに寄与する。この手法は、特に複雑な研究問題において多角的な視点からの理解が求められる場合に有効である。（抱井 2016）

(1) 環境整備-ワークショップに適した環境整備

カテゴリーから見ると《自由にできる作業への期待の気持ち》の中で時間や場所の不便を訴える発言がみられた。このことから、ものづくりワークショップを通じものづくりや作品制作を行う中では、本研究の中では、相対的に広い作業環境が要求されていたことが分かった。実際に多くの福祉施設では作業場が狭い（「施設の制限」→〈狭い〉）ことが現状であった。そのような状況の下で、参加者は作りたいものを思い通りに作れない、また備品が足りていないことで《細かい作業に対する苦手意識》も生じる可能性が考えられる。それぞれ環境整備の不足は最終的にワークショップの質に影響を与えてしまう。カテゴリー関連図から見て、《自由にできる作業への期待の気持ち》にこたえ、作業場の整備と道具の準備を改善することで、当事者の Well-Being 向上に関わっていることから、芸術ワークショップを実施する際に、良好な物理環境の提供は重要だと思われる。

(2) 参加サポート

本研究のインタビュー結果から見ると、参加者が満足するかどうかは、講師の言動、周りの評価と関わっていると見られ（《認められたい気持ち》）、周りの評価によって満足と参加の意欲が変わっていき、評価が高く多ければ満足が高い。《細かい作業に対する苦手意識》はあるにもかかわらず、周りの支援とサポートがあれば、《思い出になる作業》になって、楽しく感じられる。こうしたことから、福祉施設における芸術ワークショップの一環として、芸術創作だけではなく、ワークショップ後の参加者間の相互評価の《認められたい気持ち》と《思い出になる作業》や、支援スタッフや講師からの評価も、参加者の満足を築いていくが期待される。

(3) 種類の多様化

本研究で実施されたワークショップは主に物作りを中心にして、参加者の身体状況と事業所の事務遂行を考慮してデザインされた。今回は個人作業を中心として行われたが、参加者へのインタビューの中で、《大人数ワークショップへの期待も気持ち》を表したり、周りとの良い関係を築き《思い出になる作業》を期待している者が多くいた。また《ワークショップへの興味表出》を示した者は〈わいわいできるのがいい〉〈ものづくりが良い〉〈アクセサリが良い〉など多様な内容を希望していた。実際、毎回違うものを作れることで〈障害サービスの利用日数を換えた〉と積極的に来所し、《ワークショップへの興味表出》をしていた者もいた。

(4) データ応用

最後に、本研究の研究デザインから示唆されることを述べたい。海外の先行研究によると、ワークショップにおける参加者の満足度を評価するうえでは SF-36（健康関連 QOL、HRQOL：Health Related Quality of Life）や WEMWBS（精神的健康：Warwick-Edinburgh Mental Well-

being Scale) 尺度が多用されている。前述のように、日本国内で質的研究が多く行われ、参加者それぞれの変化を細かく把握することはできるが、すべての参加者の段階的また全体的な変化と流れを掴むことに困難がある。そのため、本研究は量的研究も行い、参加者と非参加者の尺度得点を用いてワークショップの実施した効果とワークショップの参加によって参加者の変化を明らかにした。また、統計分析を通して、就労継続支援事業所 B 型における一年以上で継続な参加が尺度得点向上に寄与するということが示唆された。このように、量的データはワークショップの実施の意義と効果性を参加者と非参加者の比較で数値的にわかりやすく説明できると期待されている。これからは、ものづくりワークショップを他施設、他地域で普及できるように、効果評価を実施する際に、質的にも量的にも評価できるような工夫が求められる。

以上のように述べたとおり、これからのワークショップのタイプは、大人数のワークショップも視野にいれ、その都度違う種類のワークを取り入れ、参加人数を開催環境に適するようにさせ、備品を人数分あるいはそれ以上用意する必要がある。また、参加者と講師、参加者とスタッフのコミュニケーションも重要であり、ワークショップの中の関わりとスキルの支援も欠かせない。

上記の要因を考慮してワークショップのデザインを行うことで、参加者の Well-Being の向上が実現でき、ものづくりワークショップで小さなコミュニティの形成が期待できる。それによって参加者はコミュニティの中で自由にコミュニケーションをとり、自己表出をすることで、生活満足度や Well-Being 向上ができ、それから社会参加や芸術分野における就労、作家デビューなどの実現も可能となるかもしれない。

7. 本研究の限界

本研究の限界として、主に量的データのサンプルサイズが小さく、参加者男女の人数の偏りが大きかった。また、研究協力機関の人数の制限によりランダム選出ができなかったため、今回の結果はあくまで協力機関に限って有効であったと言える。また、質的分析では、質問項目の構成と対象者の数が少ないため、現段階のデータでは芸術活動が障害者に与える変化に対する分析は抽象的であるため、これからは対象者の数を増やし、インタビューの質問項目を追加していくか、尺度得点が明らかに上昇した者に対して追加インタビューして、その者の変化をケーススタディとして分析していく必要が感じられる。今後はさらに男女、年齢や障害種別等交絡因子による影響を軽減するため、多くの施設に協力を仰ぎ、多施設において検証していく必要があると思われる。

また、本研究における障害者向けワークショップは、研究協力をしてくれた障害福祉施設

での道具や場所の制限、ならびに新型コロナウイルスに伴う自粛令の影響を受けた。その結果、演劇や芸術鑑賞、音楽などの大型ワークショップの実施が不可能となり、代わりにものづくりの芸術活動に焦点を当てることにした。このアプローチは、利用者の積極的な参加を促すと同時に、ソーシャルディスタンスを維持するためのものであり、周囲の施設や住民に迷惑をかけないように配慮されていた。

本章ではワークショップの効果とワークショップの参加者のニーズと現状を明らかにした。次の章ではワークショップの参加者だけではなく、ワークショップを主催する福祉施設の職員の視点から福祉施設を利用する障害者向けのワークショップの現状と改善すべき点を明らかにする。

第三章―障害福祉施設の職員のニーズ

1. 本章の研究の概要

この研究では、ものづくりワークショップのガイドラインの構築にエビデンスを提供するために、障害者向けのものづくりワークショップに関与し、障害福祉施設に所属していたまたは所属している職員を対象に、ワークショップのニーズと今後の展望に関するインタビューを実施した。その後、GTA（グラウンデッド・セオリー・アプローチ）を用いて、職員のニーズを具体化し、ワークショップをどのように開催していくべきかの方向性をまとめた。

2. 研究目的

本研究は先行研究で提起された現状と問題点を解決するように、障害者施設の芸術活動と関わる専門家、支援員にインタビューを実施することで、これから福祉施設で行う障害者芸術活動の改善策と方向性を明らかにすることを目的としている。

3. 研究手法

半構造化面接を用いてインタビューデータを集め、さらに文字化したデータを戈木版(2016)グラウンデッド・セオリー・アプローチ分析法を用いて分析を行った。

具体的な手順は：

1. 切片化：データを断片化した。
2. コード付け：切片化されたデータ一つ一つに対し、その意味内容を的確に表すようにコードを付けた。
3. カテゴリー生成：コード付けされたデータを比較し、似たもの同士をまとめ、そのまとまりに名前をつけてカテゴリーを生成した。さらに、内容的に共通の上位概念で括れる複数のカテゴリーをまとめてラベルを付けた。本研究はこれらのカテゴリーを下位のものから順番に、コード、サブカテゴリー、カテゴリーと呼ぶ。
4. カテゴリー概念図の生成：生成されたカテゴリーと見出された関連を基に、「福祉施設における芸術ワークショップはどのように改善すべき良いか、問題点は何か」について説明する仮説とそれを視覚的に表現する概念図を作成した。

3.1 調査対象者

調査への協力者は、東北から沖縄に至るまでの地域で、積極的に芸術活動を利用したワークショップを主催している、あるいはその経験がある障害者福祉施設の職員か、元職員であ

った。これらの対象者は、全国障害者アートサポートセンターが特集した施設や関係者から取材協力を得た者、または、その承諾者から紹介された福祉施設で障害者芸術活動を主催している者である（男性4名、女性3名）（表15）。協力者には匿名化済みである。

本研究に協力して下さった職員は、主に就労継続支援施設において就労支援員や生活支援員としての経験を持ち、日常的な支援業務と並行して、施設利用者が参加できるワークショップや芸術活動の機会を模索してきた者たちである。中には、元小学校の教員や元サッカー選手、元助産師といった多様な経歴を持つ者もいた。特に、就労継続支援施設の職員であるため、ものづくりに特化したワークショップの開催経験を共通して持つという特徴がある。このことは、就労継続支援施設における道具や場所の制限等を背景に考えられる。また、ワークショップの参加者としては、精神障害者が中心であることも明らかになった。

表15：対象者詳細

対象者ID	性別	年齢	芸術活動経験年数	活動内容	関わっている/関わったことがある福祉施設	施設利用者の主な障害種別
Aさん	男性	60代	10～15年	美術、ものづくり	就労継続支援施設A型	精神障害、知的障害
Bさん	女性	40代	25年以上	ものづくり	就労継続支援施設A型、B型、デイケア	精神障害
Cさん	男性	50代	10～15年	美術、ものづくり	就労継続支援施設A型、就労移行支援	精神障害
Dさん	女性	40代	5～10年	音楽、ものづくり	就労継続支援施設A型、B型、放課後等デイサービス	精神障害、知的障害
Eさん	男性	50代	25年以上	演劇、音楽、ものづくり	就労継続支援施設B型、放課後等デイサービス、デイケア	精神障害、知的障害、身体障害
Fさん	女性	40代	15～20年	ものづくり	就労継続支援施設B型	精神障害、知的障害
Gさん	男性	30代	1～5年	演劇、音楽、ものづくり	放課後等デイサービス、デイケア	精神障害、知的障害、身体障害

3.2 インタビュー質問項目概要

インタビューの質問は以下の5つの問題を中心として、対象者と一対一で半構造化面接を実施した、インタビューの時間は38分から75分までインタビューを実施した。

1. あなたが講師/関係者/支援員として活動する際に行った芸術活動の具体的な内容、結果、年数、良かったこと及び芸術活動を通して利用者の変化と問題点、期待していること等。
2. あなたが所属している/関わっている・いた施設で行われている芸術活動の具体的な内容、結果、年数、良かったこと及び芸術活動を通して利用者の変化と問題点、期待していること等。
3. あなたが取り組んでいる活動の特徴。
4. これから取り組んでみたい活動。
5. これからの活動をもっと福祉施設で普及したいと思うか、どのように行うべきか。

4. 研究の結果

GTAの分析から中心カテゴリー[ワークショップの特別なところ]と《利用者に拒否された経験》《ワークショップの進行方法》《芸術作品の商品化に対する態度》《ワークショップの不足なところ》《職員に拒否された経験》《職員の努力》《ワークショップに対する期待》《効果的な展開》《経験豊かな職員》と9つのカテゴリーが抽出された。以下、カテゴリーを《》、サブカテゴリーを「」、コードを<>と示す。その中で流れを示す関連図を作成するために、筆者は相互作用を示す《ワークショップの開催》と《開催不可能》と2つのカテゴリーを追加した。この研究結果は以上のカテゴリーを基にして、研究方法で述べたように、インタビューデータを切片化した後一連の手続きを経てオープンコーディング(表16)を実施した後、関連図(図15)を作成した。

表16: カテゴリー詳細

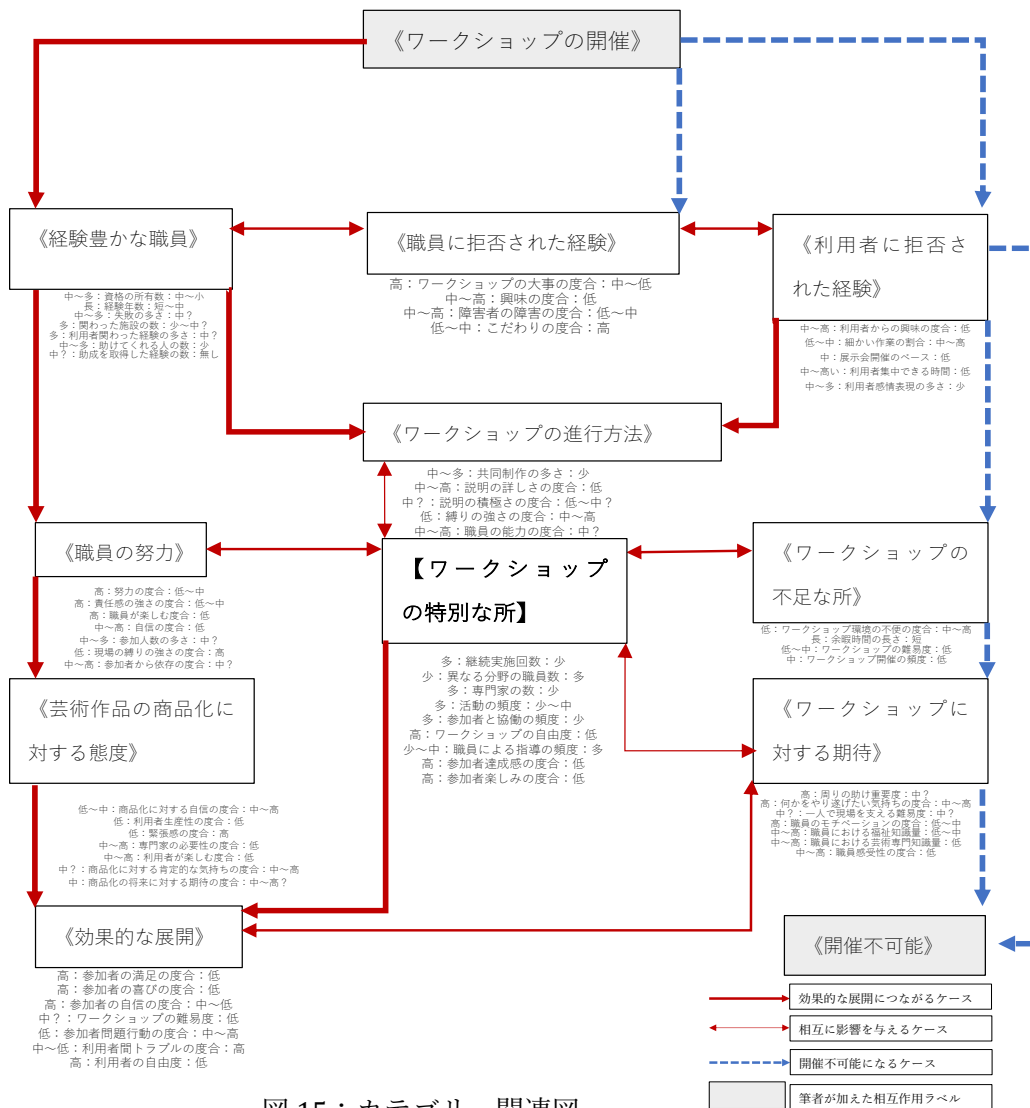
カテゴリー	サブカテゴリー	コード
《利用者に拒否された経験》	「拒否された理由」	<人それぞれ違う><感情表現が難しい><難易度高そう><先生への信頼感><初対面だからしょうがないね><展覧会がない><繋がりがいい><自信をだせない>
	「拒否する人の割合」	<拒否する人は多かった>
	「拒否されたときの動き」	<簡単なことから始まる><そっと近づく><特に何もしない><強制しない><観察しかないね><そろそろ参加自由だから><好きな人しか参加していない><オープンな態度をとる><雰囲気を感じてもらおう><ワークショップは手を動かすだけではない><声をかける>

《ワークショップの進行方法》	「ワークショップの特徴」	<p><共同制作も個人制作も本人の個性を生かせば良い> <アートと福祉支援は別でやるべき> <お互いの理解は何よりも大事> <無理なく技術指導を行う> <自由にするんですね> <利用者が考えてることを通訳してくれる人がいる></p>
	「具体的に行なっているワークショップの説明」	<p><短く分かりやすくいう> <はっきりと短く> <サンプルを作る> <作りながら説明する> <映像を先に見せている></p>
	「興味を引き出し方」	<p><やはり商品にならないとね> <展示会ですね> <とりあえず声をかけてみる></p>
《芸術作品の商品化に対する態度》	「商品化の現状」	<p><担当がないからまだ商品化を考えていない> <施設間の競争が激しい> <専門家の協力は欠かせない> <有名人になる障害者が少ない現状> <少人数で取り組める商品化></p>
	「商品化ができない理由」	<p><納期ですね> <一年に一個しか出せない> <職員が忙しい> <専門家がない> <指導できない></p>
	「商品化が期待できる理由」	<p><ずっと内職してると嫌ですね> <余暇時間を楽しんでもらう> <何か新しい生き方にもつながるかなという考え> <せっかく素晴らしい作品作っているから></p>
	「専門家の大事さ」	<p><やはり大事ですね> <いないですね> <どんどん入って欲しいです> <最近は芸大の子とか、先生がよくきてくれている></p>
《ワークショップの不足なところ》	「場所の制限」	<p><狭いからワークショップの開催にあまり良くない環境だな> <もっと広い制作ベースが欲しい> <オフィスビルにあるからできない></p>
	「道具の制限」	<p><百円ショップが多いです> <しょうがなく百均で買っている> <すぐ壊れてしまう> <なくなるのが早い> <破れてしまうますね> <高価な道具はそれなりに使いやすい> <近くの文房具は意外に安いですよ> <利用者は特にそこまで気にしていないようですが></p>
《職員に拒否された経験》	「こだわりがある職員」	<p><お互いに理解できない> <自分の経験だけで判断する> <綺麗ではない> <芸術性を重視> <工場の人みたい> <子供みたいな遊びと思う気持ち> <子守りではない> <芸術は本業ではない> <経済性がないと思う考え></p>

《職員の努力》	「指導へ注いでいる力」	<p><間に合うように><負担をなくしてやりたい><ガイドラインに依存しない支援><集中させる><了承を得たスキルアップ指導></p> <p><利用者の自由を尊重する><本人のやり方を尊重して指導><トリーを作ることの大事さ><障害種別という概念に縛られたくない></p>
	「利用者との関係作り」	<p><いつか神父になった><必ず私も入っている><一緒にいること><教えてもらう><たまにはなんかくれる><友達のような感覚です></p>
《ワークショップに対する期待》	「ワークショップの内容」	<p><職員はオープンな態度でモチベーションにつなげた><少し難易度が高いワークショップへチャレンジしたい気持ち><完成を生かすワークショップをやりたい><形になる何か><これから多回数で継続的に行えるワークショップ><定期にやった方がいい><季節に合わせて何か作ってもいいです></p>
	「職員に対する期待」	<p><支えてくれる人は大事><認められたいですね><通訳してくれる人がいると助かる><専門家にもっと入ってほしい><広げていきたい><この状況をわかってほしい><一般と違うから専門家ですから><色々な分野から意見がほしい></p>
	「職員の状態」	<p><利用者の作品に感動してしまった><参加者に何か残したい><障害を個性に転換してあげたい><福祉職だけでは力が限られている></p>
《効果的な展開》	「ワークショップの意義」	<p><働くだけではなく社会や地域に入っこそ意味がある><環境に馴染んでもらう></p>
	「利用者との距離感」	<p><友達になった><家族のような感じですね><指導者と利用者のような感じ><どンドン仲良くなったんですね><描きで実現できたコミュニケーション><誰でも参加できるワークショップの設定><それぞれの個性を尊重して進める><成長を喜んでくれる家族と職員がいる></p>
	「利用者の変化」	<p><お互いの気持ちに気づく><自己表出ができるようになった利用者><演劇好きになってくれた><自分の役について考えるようになった><自分でセリフを作った><自分なりに演奏><YouTubeで発信できた><絵描きが好きになった人が多い><創作と評価で喜ぶ利用者><良い評価があると嬉しくなる><展示会もできて自信を出せたかな><じみじみに技術が上達><終わっても笑顔でいられる><情緒が安定してきた><周りが気になる></p>
	「ワークショップの成果」	<p><コロナで展ができなかった><今年もやりたいですね><デビューした人もいた><会社と契約した><もっと製品作りたいたいですね></p>

《ワークシ ョップの特 別なところ》	「利用者の特 徴」 「ワークショップ の特徴」	<精神の人が多い><特別支援学校の卒業生><ネ ットで応募><就労継続支援施設> <いろんな先生がいる><先生の特徴で動くワーク ショップがいい><成果を求めている><好きな 人が参加している><創作活動は物作りと違う>< 単純作業ではない><利用者自分で参加して企画し てもらう><題材なしの自由な描画><自由に自己 表現を優先>
	「担当者の特 徴」	<利用者を尊重する><一緒に作っていきますので ><詳しく説明する><自由を生かした創作に少し だけ指導を加える><ミスを気にしない><創作の 過程より完成したことが楽しいでしょう><障害種 別は気にしない><障害種別でグループ分けしたく ない>

4.1 カテゴリー関連図の説明



関連図で示した通り、《ワークショップの開催》から2つに帰納できる。1つ目はワークショップが順調に行える《効果的な展開》と、2つ目は《開催不可能》である。まず《効果的な展開》について、《経験豊かな職員》でも周りの《職員に拒否された経験》や《利用者に拒否された経験》がある。拒否した職員は<変なこだわりを持っている>、<綺麗ではない>や<芸術性を重視>して障害者の作品に芸術性が欠けていると述べた。また<芸術は本業ではない><芸術創作は経済性がない>と主張していた。

それに対して拒否を示した<利用者に拒否された経験>の内容は、<難易度高そう><先生への信頼感><繋がりが無い><自信を出せない>など、福祉施設の運営と全く違う視点が見られた。しかし、拒否されても《ワークショップの進行方法》と《職員の努力》で<拒否された時に促し>で<簡単なことから始める><そっと近づく><強制しない>ことや「具体的に行っているワークショップの説明」で<短くわかりやすく>説明して勧めることや、<とりあえず声かけてみる>、<共同制作も個人制作も本人の個性を生かせば良い>など制作やワークショップに対する認識を変えるなど《職員の努力》によって《効果的な展開》に繋げることができる。

そのほか、《芸術作品商品化に対する態度》については「商品化が期待できる理由」と「商品化ができない理由」がはっきり見えた。<納期ですね><職員が忙しい><専門家がない>など、指導と運営の課題が「商品化できない理由」の主な内容で、<ずっと内職してると嫌ですね><余暇時間を楽しんでもらう><何か新しい生き方にもつながるかという考え><せっかく素晴らしい作品を作っているから>など利用者の新たな生活スタイルや余暇支援に繋がる考えは「商品化が期待できる」というサブカテゴリーの内容で成り立っている。

また、今回の研究の中で《効果的な展開》につながる【ワークショップの特別なところ】を考案すると、参加者は<精神（障害）の人が多く><就労継続支援施設>を利用する者がほとんどであった。継続的に開催することが期待される「ワークショップの特徴」は<いろんな先生がいる><先生の支えで行うワークショップがいい><成果を求めている><好きな人が参加している><創作活動は物作りと違う><単純作業ではない><利用者自分で参加して企画してもらおう><題材なしの自由な描画><自由に自己表現を優先する>が見られた。その上、ワークショップの「担当者の特徴」は<利用者を尊重する><一緒に作っていきますので><詳しく説明する><自由を生かした創作に少しだけ指導を加える><ミスを気にしない><創作の過程より完成したことが楽しいでしょう><障害種別は気にしない><障害種別でグループ分けしたくない>等が挙げられていた。しかし、その一方、「職員のこだわりの内容」を一方的に貫く場合は、利用者に拒否され、ワークショップ

の開催と改善ができなくなった場合は《開催不可能》に繋がる。

ところで、職員や関係者が《ワークショップの不足》について、特に「場所の制限」と「道具の制限」という2点の意見が見られた。その中で、ワークショップを実施する場所については<狭いからワークショップの開催にあまり良くない環境だな><もっと広い制作ベースが欲しい><オフィスビルにあるからできない>等の意見が見られ、ワークショップの道具については<百円ショップが多いです><しょうがなく百均で買っている><すぐ壊れてしまう><なくなるのが早い><破れてしまうますね><高価な道具はそれなりに使いやすい><近くの文房具は意外に安いですよ><利用者は特にそこまで気にしていないようですが>等の意見が見られた。また、《ワークショップに対する期待》では<職員はオープンな態度でモチベーションにつなげた><少し難易度が高いワークショップへチャレンジしたい気持ち><支えてくれる人は大事><認められたいですね><通訳してくれる人がいると助かる><専門家にもっと入ってほしい><働くだけではなく社会や地域に入ってこそ意味がある>等の意見も明らかになった。

4.2 主なカテゴリーの説明

(1) 《利用者に拒否された経験》

このカテゴリーは職員や関係者がワークショップを開催した時に福祉施設の利用者に参加拒否された時や、否定的な態度を示された時に生じた状況を示している。《利用者に拒否された経験》に関する状況について尋ねると、職員や関係者は最初に<拒否する人は多かった>と述べた人がいた。「拒否された理由」については<お互いに理解できない><自分の経験だけで判断する><芸術は本業ではない><経済性がないと思う考え>等ワークショップに対して具体的にイメージが出来ない場合や、参加した効果は何かなどワークショップの効果や良いところを知らずに拒否した傾向が見られた。それに対して、職員や関係者は<簡単なことから始まる><強制しない><オープンな態度をとる><雰囲気を感じてもらおう><声かけする>など「拒否されたときの促し」等の行動を取っていたと分かった。

(2) 《ワークショップの進行方法》

このカテゴリーでは職員と関係者がどのようにワークショップを福祉の利用者に勧めたかについてまとめた。

当事者が行っていたまたは行っている「ワークショップの特徴」について尋ねると<お互いの理解は何よりも大事><無理なく技術指導を行う><自由にするんですね><利用者が考えてることを通訳してくれる人がいる>という特徴が明らかになった。しかし、その中で<アートと福祉支援は別々でやるべき>と福祉とアートをそれぞれ独立させて考えて行った方が良いという意見も見られた。ワークショップを勧めた時に「具体的に行っているワ

ークショップの説明」が必要で<短く分かりやすくいう><はっきりと短く><サンプルを作る><作りながら説明する><映像を先に見せている>という行動が見られた。その中で特に<サンプルを作る>ことが重要とほぼ全員が述べていた。また、ワークショップとつながる活動については、<やはり商品にならないとね>、<展示会ですね>という意見も散見された。

(3) 《芸術作品の商品化に対する態度》

このカテゴリーは職員や関係者に福祉施設の利用者の芸術作品の商品化に対する思いを示している。

本研究の研究対象である職員や関係者が関わっている福祉施設の障害者作品の「商品化の現状」は<担当がいらないからまだ商品化を考えていない><施設間の競争が激しい><専門家の協力は欠かせない><有名人になる障害者が少ない現状>と競争の激しさや人材不足についての記述が見られた。また「商品化ができない理由」について尋ねたら<納期です><一年に一個しか出せない><職員が忙しい><専門家がいらない><指導できない>など「商品化の現状」と似たような答えが見られた。その一方、<ずっと内職してると嫌ですね><余暇時間を楽しんでもらう><何か新しい生き方にもつながるかなという考え><せっかく素晴らしい作品作っているから>など「商品化を期待できる理由」もインタビューで分かった。今回は職員や関係者から否定的な意見が見られず、これから商品化を実現させるために専門家人材の受け入れが必要と示唆した。

(4) 《ワークショップの不足なところ》

このカテゴリーは職員や関係者に今まで福祉施設で行われてきたワークショップの中で改善すべきところや不足部分を示している。

今まで行われてきたワークショップの中で改善すべき点について尋ねると、多くの者は「場所の制限」と「道具の制限」について語った。<狭いからワークショップの開催にあまり良くない環境だな><もっと広い制作ベースが欲しい><オフィスビルにあるからできない>などコードから就労継続支援事業所の現状も見えてくる。また、<百円ショップが多いです><しょうがなく百均で買っている><すぐ壊れてしまう><なくなるのが早い><破れてしまうますね><高価な道具はそれなりに使いやすい><近くの文房具は意外に安いですよ><利用者は特にそこまで気にしていないようですが>など資金や道具の支援が必要という視点も明らかになった。

(5) 《職員に拒否された経験》

このカテゴリーは職員や関係者が所属や関わっている施設の職員からワークショップの開催や参加に拒否的な態度を示された時の状況を示している。

今までの経験の中で周りの職員に拒否的な態度を示されたことがあるか尋ねたところ、

回答者数人は拒否されたことがあると答えた。「拒否された理由」は<お互いに理解できない>などワークショップの芸術活動意義や効果について理解を示さない人や、<自分の経験だけで判断する><芸術は本業ではない><経済性がないと思う考え>など芸術活動を経済活動と紐づけ、内職より経済性が低いと主張する人がいた。またその中で、芸術活動に対して独特なこだわりを持つ職員がおり、「職員のこだわりの内容」は<綺麗ではない>など<芸術性を重視>するものであった。また、物作りのワークショップに対して<工場の人みたい>という意見や、簡単な物作りを取り組むワークショップに<子供みみたいな遊びと思う気持ち><子守りではない>と述べた人も見られた。

(6) 《職員の努力》

このカテゴリーは職員や関係者がワークショップを開催する際に行った努力を示している。努力の内容について尋ねると「指導へ注いでる力」はワークショップの開催中にできるだけ<負担をなくしてやりたい>ようにし、<ガイドラインに依存しない支援>を行い、<利用者の自由を尊重する><本人のやり方を尊重して指導><ストーリーを作ることの大事さ><障害種別という概念に縛られたくない>ことを常に気をつけている様子が見られた。また、「利用者との関係作り」も自由な支援の中で、いつも演劇活動を見守ってきた者がいつの間にか自然に役をもらえ、<いつか神父になった>と述べた。気づいたらいつも同じ役をしていた子や、演劇のたびに<必ず私も入っている>と述べ、参加者と<友達のような感覚です>になっている様子が見られた。

(7) 《ワークショップに対する期待》

このカテゴリーは職員や関係者がワークショップを開催する際にこれからやりたいことや周りに対する期待を示している。期待している「ワークショップの内容」について尋ねると<少し難易度が高いワークショップへチャレンジしたいお気持ち>や<形になる何か>を作りたく、<これから多回数で継続的にできるワークショップ>または<定期にやった方がいい><季節に合わせて何か作ってもいいです>というように開催回数と内容をさらに豊かにすることを期待していると分かった。他には、ワークショップに関わる「職員に対する期待」について、<通訳してくれる人がいると助かる><専門家にもっと入ってほしい>など専門家の大事さをさらに強調された。それに加え、<広げていきたい><この状況をわかしてほしい><支えてくれる人は大事>などの意見も見られた。また、障害者がワークショップに参加する「ワークショップの意義」については<働くだけではなく社会や地域に入ってこそ意味がある><環境に馴染んでもらう>と見られた。

(8) 《効果的な展開》

このカテゴリーは職員や関係者がワークショップを開催する際にうまく行った展開できた場合の内容やその成果を示している。ワークショップが成功した際に効果的な展開と考

えられる内容について尋ねると、主に「利用者との距離感」「利用者の変化」と「ワークショップの成果」で構成されている。「利用者との距離感」は<友達になった><家族のような感じですね><どんどん仲良くなったんですね><絵描きで実現できたコミュニケーション><誰でも参加できるワークショップの設定><それぞれの個性を尊重して進める>など職員と利用者は適切遠すぎず近すぎず適切な距離で良好な関係作りができていると示している。その一方、<指導者と利用者のような感じ>と一線を画すという距離を保っている者もいた。また、ワークショップ開催につれて、「利用者の変化」は<自己表出ができるようになった利用者><演劇好きになってくれた><終わっても笑顔でいられる><情緒が安定してきた>など見られ、コミュニケーションスキル向上と精神の安定だけではなく、<演劇好きになってくれた><自分の役について考えるようになった><自分でセリフを作った><自分なりに演奏><YouTube で発信できた><絵描きが好きになった人が多い>スキル向上と新たな収入源を手に入れた者もいた。

(9) 【ワークショップの特別なところ】

このカテゴリーは職員や関係者自身が開催したワークショップの特別なところを示している。【ワークショップの特別なところ】について尋ねると、まず「利用者の特徴」は<精神の人が多いい><特別支援学校の卒業生><ネットで応募><就労継続支援施設>など福祉就労の施設に所属している者が多かった。「ワークショップの内容の特徴」は<いろんな先生がいる><先生の特徴で動くワークショップがいい><成果を求めている><好きな人が参加している><創作活動は物作りと違う><単純作業ではない><利用者自分で参加して企画してもらおう><題材なしの自由な描画><自由に自己表現を優先>など、参加者の自由を最優先にしている部分が見られた。また、それに合わせて「担当者の特徴」は<利用者を尊重する><一緒に作っていきますので><詳しく説明する><自由を生かした創作に少しだけ指導を加える><ミスを気にしない><創作の過程より完成したことが楽しいでしょう><障害種別は気にしない><障害種別でグループ分けしたくない>と利用者を尊重する立場を取っている。

(10) 《経験豊かな職員》

このカテゴリーは職員や関係者が障害者対象のワークショップの経験を示している。ワークショップ開催の経験について尋ねると「利用者との長い関わり」を持っている方がほとんどで<15年経験がある><ずっとやってきた><20年の経験がある><25年経験がある><10年以上ですね>と分かった。そのついでに「失敗はつきもの」と<失敗は多かった><話かけてくれない><作らなかった><思ったイメージと違う><誰も来なかった>など最初から決してうまく行っているわけではなく、いろいろ失敗していた経験を語った者もいた。

5. 考察

本研究は先行研究で提起された問題点を解決するように、障害者施設の芸術活動と関わる専門家、支援員にインタビューを実施することで、これから福祉施設で行う障害者芸術活動の改善策と方向性を考察した。

問題点は各カテゴリーとコードから抽出し、主として「福祉施設におけるサポートの改善」、「専門人材不足により質の低い指導の改善」、「作品の評価体制の整備」、「商品化が可能な場合のサポートの充実」、そして「地域社会と施設間の情報共有と連携の強化」といった5つの改善方向を提示する。下の図は参照各改善点を参照カテゴリー、最後は改善策をまとめたものだ。ここでは、5つの改善策を「ラベル」として記入し、その隣にカテゴリーを提示、さらにカテゴリーの隣にインタビューデータから抽出した言葉をまとめ、改善策を作成した。(表：17)

表 17：GPA 対応カテゴリーと改善案

ラベル	GPA 対応カテゴリー	GPA 対応コード	障害福祉施設でワークショップに関わった職員の意見
福祉施設におけるサポートの改善	「場所の制限」「道具の制限」	<狭いからワークショップの開催にあまり良くない環境だな><もっと広い制作ベースが欲しい><オフィスビルにあるからできない><百円ショップが多いです><しょうがなく百均で買っている><すぐ壊れてしまう><なくなるのが早い><破れてしまうますね><高価な道具はそれなりに使いやすい><近くの文房具は意外に安いですよ><利用者は特にそこまで気にしていないようですが>	作業場とワークショップの活動の場を確保するか、新たにワークショップの活動の場を構築する。道具を増やす。
専門人材不足により質の低い指導の改善	「担当者の特徴」「利用者の特徴」「指導へ注いでいることから」「ワークショップの特徴」	<利用者を尊重する><一緒に作っていきますので><詳しく説明する><自由を生かした創作に少しだけ指導を加える><ミスを気にしない><創作の過程より完成したことが楽しいでしょう><障害種別は気にしない><障害種別でグループ分けしたくない><精神の人が多いい><特別支援学校の卒業生><ネットで応募><就労継続支援施設><間に合うように><負担をなくしてやり	専門人材の導入、専門家から定期的なサポートを受ける

		<p>たい><ガイドラインに依存しない支援><集中させる><了承を得たスキルアップ指導></p> <p><利用者の自由を尊重する><本人のやり方を尊重して指導><ストーリーを作ることの大事さ><障害種別という概念に縛られたくない><いろんな先生がいる><先生の特徴で動くワークショップがいい><成果を求めている><好きな人が参加している><創作活動は物作りと違う><単純作業ではない><利用者自分で参加して企画してもらおう><題材なしの自由な描画><自由に自己表現を優先></p>	
作品の評価体制の整備	「興味の引き出し方」「ワークショップの特徴」	<p><やはり商品にならないとね><展示会ですね><とりあえず声をかけてみる><いろんな先生がいる><先生の特徴で動くワークショップがいい><成果を求めている><好きな人が参加している><創作活動は物作りと違う><単純作業ではない><利用者自分で参加して企画してもらおう><題材なしの自由な描画><自由に自己表現を優先></p>	<p>利用者の作品に対する評価を考え直す。評価の方法と声かけの言葉を見直す。</p>
商品化が可能な場合のサポートの充実	「指導に注いでいる力」「利用者との関係作り」「商品化が期待できる理由」	<p><間に合うように><負担をなくしてやりたい><ガイドラインに依存しない支援><集中させる><了承を得たスキルアップ指導></p> <p><利用者の自由を尊重する><本人のやり方を尊重して指導><ストーリーを作ることの大事さ><障害種別という概念に縛られたくない><いつか神父になった><必ず私も入っている><一緒にいること><教えてもらおう><たまにはなんかくれる><友達のような感覚です><ずっと内職してると嫌ですね><余暇時間を楽しんでもらおう><何か新しい生き方にもつながるかなという考え><せっかく素晴らしい作品作っているから></p>	<p>ワークショップの種類を増やす、競争的資金を取得する、専用ウェブサイトの作成等、商品のクオリティをよくし、広げていく方法を考える。</p>

地域社会 と施設間 の情報共 有と連携 の強化	「ワークシ ョップの意 義」	<働くだけではなく社会や地域に入 ってこそ意味がある><環境に馴染 んでもらう>	定期的に交流会や 展覧会に開催や参 加することで地域 連携を強めていく
-------------------------------------	----------------------	--	--

5.1 福祉施設におけるサポートの改善

先行研究の中では、福祉施設の制限や道具の制限により障害者の芸術活動がうまく進行していなかった報告はあまり見られなかったが、今回のインタビューの中では、《ワークショップの不足なところ》については、主に「場所の制限」と「道具の制限」であり、<狭いからワークショップの開催にあまり良くない環境だな><もっと広い制作ベースが欲しい><オフィスビルにあるからできない>等の問題が指摘された。また、道具についても、<百円ショップが多いです><しょうがなく百均で買っている><すぐ壊れてしまう><なくなるのが早い><破れてしまいますね><高価な道具はそれなりに使いやすい><近くの文房具は意外に安いですよ><利用者は特にそこまで気にしていないようですが>等の課題がある。それらを解決するための改善策は、まず施設の空間利用の見直しや、適切な場所を提供するための資金調達やパートナーシップの開発を考えられる。コミュニティの協力を得て、オフィスビルなどで使用可能な空間を見つけ、ワークショップの開催に適した環境を作り出すことや、レンタルスペースを借りることが考えられる。また、道具については、品質と耐久性の向上に注力することが重要である。地域の企業や個人からの寄付、助成金の申請、または公共の資金を活用し、より良い道具を手に入れることが求められる。

5.2 専門人材（芸術分野）不足により質の低い指導の改善

先行研究の中で「専門的な指導者が不足しており、施設職員が芸術活動の指導を行っている場合も多いが、その質は高いとは断言できない（石川 2001）」等と知見が見られたが、本研究においても似通った意見が見られた。具体的には「専門家の大事さ」について、「(専門家)は<大事ですね>、<どんどん入ってほしいですね>」と人材不足で支援者と利用者は意欲があっても、思った通りの作品を作れない状況を直面している。その他、<最近は芸大の子とか、先生がよくきてくれている>という状況が一施設のみ見られた。そのため、本研究では、福祉施設におけるサポートを完全するためには、専門人材（具体的には、該当芸術分野の専門家、アートマネジメントの専門家等）の導入や福祉施設との連携をさらに深める必要があると考察した。具体的には、手技やスキルの指導（対応カテゴリー：「具体的に行なっているワークショップの説明」「興味の引き出し方」「ワークショップの特徴」）、他の職員の理解を得る（対応カテゴリー：「職員に対する期待」）と提案した。

5.3 作品の評価体制の整備

先行研究の中で、「障害者の芸術活動は、社会的な偏見やスティグマによって、十分に評価されていないことが多く（斎藤 2019）一部では「障害者の芸術」というレッテルが貼られ、本来の芸術的価値が見過ごされることがある。ゆえに、障害者芸術家の作品が一般市場での販売や展示の機会が限られており、経済的な自立を困難にしている（中村 2017）」という意見が挙げられた。まず、障害者の作品の評価については、<やはり商品にならないとね>（商品化が可能な作品に積極的にアプローチする）<展示会ですね>（展示会や展覧会を開催する）<とりあえず声をかけてみる>（才能がある障害者との関係づくり）は大切であり、制作中は<共同制作も個人制作も本人の個性を生かせば良い><お互いの理解は何よりも大事><無理なく技術指導を行う><自由にするんですね><利用者が考えてることを通訳してくれる人がいる>等本人の個性と自由を尊重すべきだと見られた。

5.4 商品化が可能な場合のサポートの充実

ニッセイ基礎研究所令和4年度の先行研究の中で「芸術上の価値や経済的な価格などの評価を見直すべきであり、仕事としての「表現活動」の支援が必要である」と述べられている。本研究における障害者芸術活動と関わっている福祉施設職員からも<ずっと内職していると嫌ですね><余暇時間を楽しんでもらう><何か新しい生き方にもつながるかなという考え><せっかく素晴らしい作品作っているから>と主張しているように見られ、商品化が可能と予想する場合、ワークショップの種類を増やし、本人の興味を引き出したり、競争的な資金を取得したりまたECサイトの作成も可能と考えられる。

5.5 地域社会と施設間の情報共有と連携の強化

先行研究の中で障害者芸術家のネットワークが弱く、情報共有やコラボレーションの機会が乏しい（高橋 2021）と指摘された。本研究は地域連携や情報共有の部分を調べきれなかったが、「ワークショップの意義」として練り出す部分では<働くだけではなく社会や地域に入ってこそ意味がある><環境に馴染んでもらう>等、芸術活動に参加することで、社会と地域に復帰し、周りとのつながりを深める可能性があると考えられた。

5.6 まとめ

以下の図は、第2章および第3章で取り上げた福祉施設の利用者が芸術活動に参加した後のニーズと、福祉施設で実施された芸術活動を中心としたワークショップに関与する職員の視点を基に、ワークショップの問題点とニーズを整理したものである（図16）。

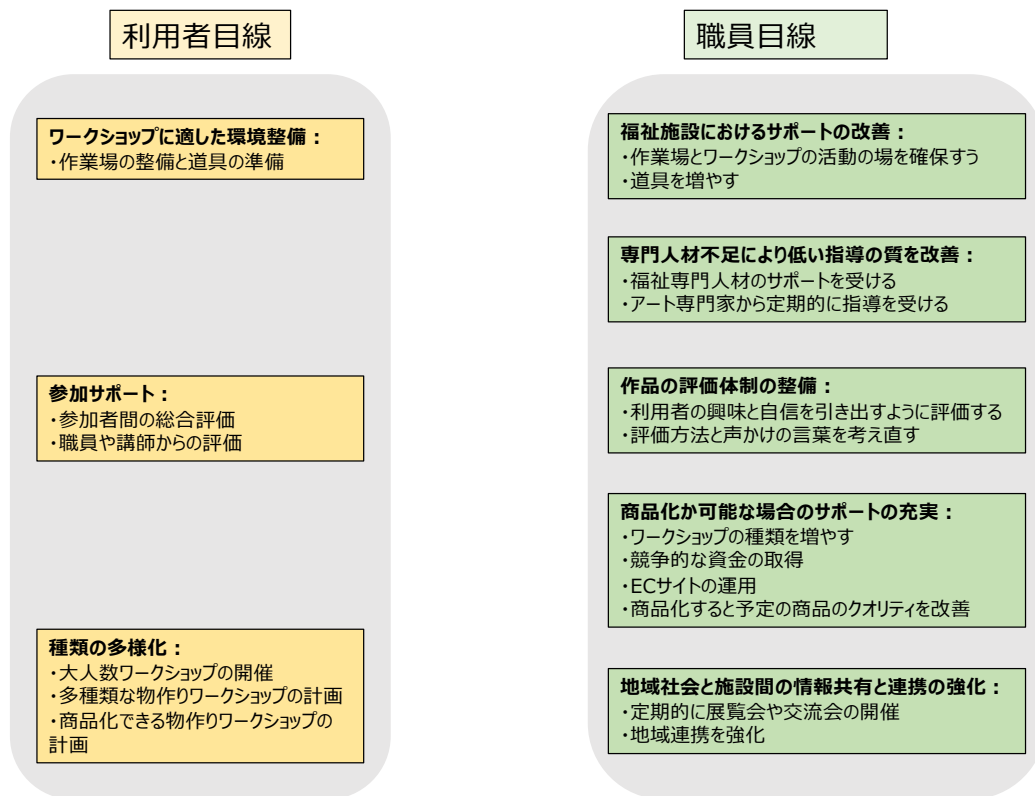


図 16：職員と利用者から見たワークショップの問題点とニーズ

上述の図に基づくと、利用者と職員の双方が①ワークショップに適した環境（具体的には道具と場所）の整備を求めていることが確認される。さらに、②評価の基準に関して、利用者と職員の双方が、職員からの適切かつ利用者の興味を引き出す形の評価が必要であるとの認識を示している。また、③商品化が可能な場合には、適切な商品化のアドバイスやそのための機会の提供を希望する意見が確認された。さらに、ワークショップの種類の拡大、競争的な資金の確保、専門家のサポート、地域との連携なども今後の取り組みとして考慮すべきであるとの意見が寄せられている。

福祉施設におけるワークショップの実施に際しては、環境の整備、職員の適切な対応、評価姿勢、創作時のサポート、そして商品化を含むアフターケアが計画的に行われることが重要であるとの知見が得られた。このようなワークショップの実施は、利用者の Well-Being の向上や余暇支援に寄与するとともに、科学的な効果評価や地域との連携の実現にも繋がる。その実現のためには、長期的かつ継続的なワークショップの開催が求められる。従って、多様なニーズに応えることができる福祉施設向けのワークショップデザインの構造の整備が必要であると考えられる。そのため、次の章では、第 2～3 章に明らかにした問題点と改善点に基づいて、山内（2021）が提唱しているワークショップデザイン論の中にあるモデル

を用いて、福祉施設を利用する障害者を対象としたものづくりワークショップのガイドラインを作成する。

第四章—ワークショップデザイン論を用いたものづくりワークショップの再考

1. 本章の研究の概要

本章は第2～3章のエビデンスを参考し、山内(2021)のワークショップ論を導入し、それに基づいて今後障害福祉施設で行うものづくりワークショップのガイドラインを新たに提示する。

2. 研究目的

本研究は、福祉施設を利用する障害者を対象とした芸術活動を通じたワークショップのガイドラインを提示することを目的としている。

3. 研究手法

山内ら(2021)の『ワークショップデザイン論』を参考に、第2～3章では障害者のニーズと関係者のニーズをGPAで再構築する。その上で、ワークショップのコンセプトを生成し、そのモデルのガイドラインを提示していく。

3.1 ワorkshopデザイン論を援用した理由

本研究では、山内(2021)によるワークショップデザインを参照している。このモデルは教材や教育的活動のデザイン手法をとって利用されているインストラクショナルデザイン(ID)⁴がデザイン研究⁵からの示唆から検討され、ワークショップデザインは教材、教育活動と同様、企画(コンセプトの生成、プログラムの作成)、運営(広報、ファシリテーション)、評価(総括的評価、形成的評価)のサイクルによって行われる(山内2021)。ここで、本研究は福祉施設を利用する障害者向けのものづくりワークショップのガイドラインの構築を目的としており、障害者が参加して効果的なワークショップを設計するために、上記のサイクルに参考しながらワークショップをデザインし、ガイドラインを作成する必要がある。

また、山内のワークショップデザインは「創ることで学ぶ活動」として位置づけられ、学びは創作活動の結果として捉えられている。デザインの核心は、新しいものを生み出す過程での試行錯誤を通じて深い思考活動を促進することにある。そのため、このアプローチは、

⁴ IDは特定のコースや学習集団に対して知識や技術が身につくように最適な教授法を決める過程(Reigeluth1983)であり、教育目標から教育プログラム設計の方法として研究と実践が進められてきた。オンライン学習の設定なども利用されている

⁵ 学習研究成果をもとに革新的な授業や学習環境をデザインして実証的に検証することで、すべての人々が持っている学習可能性をいかに引き出すことができるかに焦点を当てた研究方法である(益川2012)

本研究における利用者と職員のニーズ（大人数での活動、活動の多様化、評価体制の見直し）を補完するとともに、提起された問題点（専門家のサポートの不足の状況下で、職員が学びながらワークショップを進行する際に気を付ける点の探索、ワークショップの評価方法の明確化、継続的な開催の確保）の解決に寄与することが期待できる。したがって、本研究では山内（2021）のワークショップデザイン論を基盤としてワークショップのガイドラインを策定した。関連する理論についての詳細は、以下で述べる。

4. 山内論（2021）のワークショップの特徴と基本構造

4.1 ワークショップの分類

ワークショップの起源は「作業場」や「工房」として、中世ヨーロッパにおける職人の学習および製造の場所として位置づけられていた（Burnham, 1981）。その意味は進化し、現代では特定のトピックや技能を中心とした集団での学習や活動のセッションを指す。ワークショップと呼ばれる実践の歴史がもっとも長いのは、演劇の領域である、1905年のジョージ・P・ベーカーによる「47Workshop」が、芸術創造の「工房」の意味を残しながらも現代的なワークショップの先駆となった。その後ベーカーはハーバード大学にて実践的な舞台を用い、学生に対する劇曲の創作・演技・演出の指導を行った。ここで学んだ後進により小劇場運動が展開され、新しい文化が創出された（森、北村 2013）。その後は演劇に限らず、「創る活動」を「学ぶ活動」に接続させる活動がワークショップと呼ばれた背景には、ジョン・デューイ（1859–1952）などによる実験的・経験主義的なプラグマティズムの影響があると考えられる（山内 2020）。

20世紀初頭の教育および心理学の領域での進展は、学習者の能動的参加と協同学習の重要性を強調する流れを生み出し（Johnson & Johnson, 1994）、ワークショップ形式が教育者やトレーナーにより実施されるようになった。1960年代以降、組織や企業は、チームビルディング、プロジェクト管理、そして革新を目的としたワークショップを導入し始めた（Katzenbach & Smith, 1993）。

21世紀に入ると、技術の発展に伴い、オンラインワークショップやウェビナーが導入された（Hrastinski, 2008）。これにより、地理的制約を超えて多くの人々がワークショップに参加することが可能となった。さらに、現代においてワークショップはさまざまな形で使われるようになっており、領域によって時間の設定やファシリテーションなどに違いがある。しかしながら何らかの「創る活動」と「学ぶ活動」が含まれている点は共通している（山内 2020）。「創る」対象は、さまざまであり、ものづくりやダンス・身体表現の場合は作品で、まちづくり・地域づくりや商品開発はアイデアである。そこで肝心な部分については、ワークショップを通じて、「新しいおのを生み出すための試行錯誤によって、深く考える活動

を生起させようとしている点である」と山内（2020）が述べた。

森と北村（2013）はワークショップのデザインについて「学ぶための構成」と「創るための構成」という点に着眼してそれぞれについて分類した（図 17）。分類は森（2009）において 120 名のワークショップ実践家を対象に質問紙調査を行った際に用いられたものである。

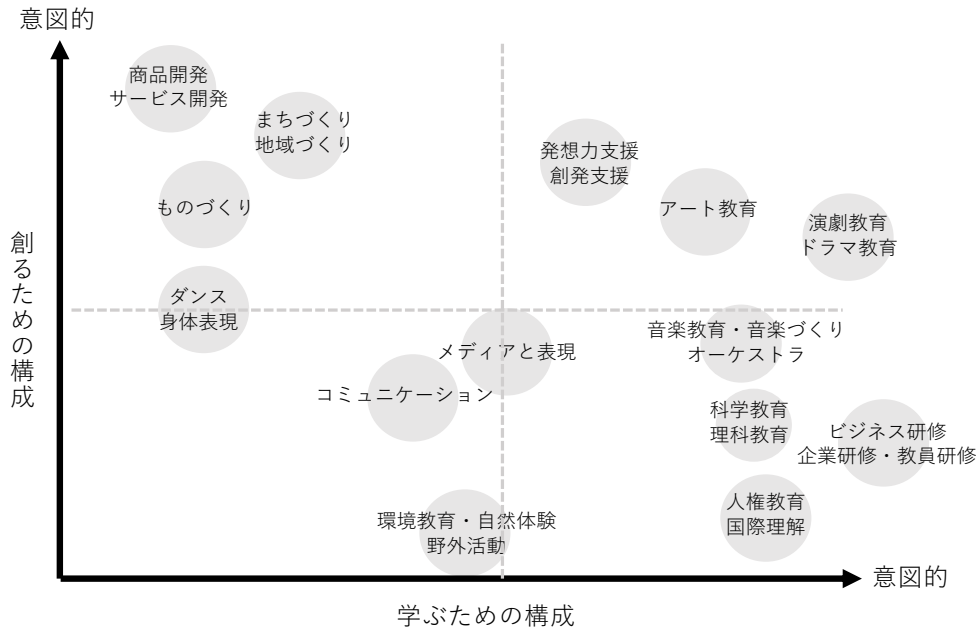


図 17：ワークショップの種類

該当の図には、14 の異なるワークショップタイプが示されている。その中で「ものづくり」は、「造形を活動の中心とするワークショップ」として定義されている。このワークショップでは、活動の過程やその結果として作品の制作が行われ、その制作過程における試行錯誤や協働を通じて学習が促進されると山内（2020）によって指摘されている。この文脈において、本研究での芸術活動は、山内（2020）の提唱する「ものづくり」の定義を基に、具体的には「造形を活動の中心とするワークショップ」を実施した。このワークショップでは、活動の途中や結果としての作品制作を行い、制作過程の試行錯誤や協働を通じて参加者間の一体感やコミュニケーションを促進し、参加者の満足度を向上させることを目的としている。

4.2 ワークショップの特徴

ブルックスハリスとストックワード（1999）は様々な領域にわたるワークショップの特性をレビューし、以下の 6 点を重要な特徴としてまとめた。

- (1) 短期集中型の学習：短い場合は数時間、長くても数日の単位で開催され、短期集中型で行われる毎週定期的に開催される場合も1日単位で完結した意味を持つようにデザインされる。
- (2) 小集団の相互作用：数名のグループによる協調的な活動が行われる。全体説明や個人作業もあるが、小集団の相互作用が重要な位置を占めている。
- (3) 能動的な関与：学習者は講義のように受動的に話をきくだけでなく、議論に参加し制作活動を行うなど、能動的に活動に関与する。
- (4) 問題解決：文脈として課題や問題が提示され、それを解決する活動の中に学習が埋め込まれるというスタイルをとる。
- (5) 成果としての行動変容：ワークショップの成果には知識や技能の習得も含まれるが、行動や態度の変容が起きることも期待されている。
- (6) 新しい学習への応用：ワークショップにおいて学ばれたことは、その後に新しい状況において応用される可能性を持つ。

4.3 ワークショップの基本構造

ワークショップでは、「経験学習」、つまり参加者の能動的な経験から学習が生起する現象が見られる。経験学習については、ジョン・デューイの「為すことによって学ぶ（行動による学習）」という考えが広く受け入れられ、経験学習の基盤とされている。ここで重要なのは、デューイが重視した経験から学習する過程を定式化したのが、デイヴィッド・アレン・コルブであるという事実だ。コルブは、デューイの考えを発展させ、経験から学習する過程を4段階に分けている。それは、個々の状況下での経験から始まり、次にその経験を振り返り、さらにその経験を他の状況に応用できるかを考え、最後にその考えを試行するというサイクルである。これにより、経験が知識に変換される（図18）。

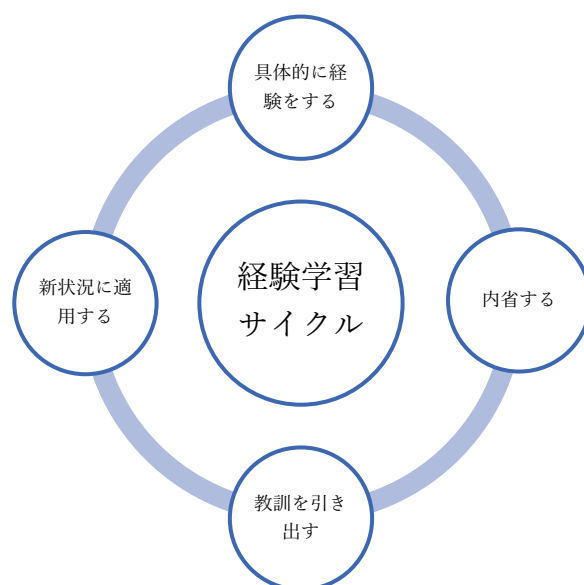


図18：経験学習サイクル

したがって、ブルックスハリスとストックワード（1999）はコルブが提示した経験学習サイクルを基に、ワークショップの基本構造を以下のようにまとめた。

1. 導入と概説：ワークショップの概要について説明し、参加者の自己紹介とともに、参加者がなじむための活動を行う。
2. 経験の内省：ワークショップのテーマに基づき、日常生活の中で経験したことを参加者間で話し合い、多様な事例を共有する。
3. 同化と概念化：経験を相対化するための新しい情報を提示し、話合うことによって知識化するとともに、その知識を使ってかこの経験を概念化する。
4. 経験と実践：実験的な状況を設定し、問題解決的な実践を行う。グループで協力しながら解を形にする制作活動になる。
5. 応用の計画：ワークショップの実践について振り返り、話し合いの中で気が付いたことを可視化して反芻する。また、今後学んだことを応用できる状況はないか考え共有する。
6. まとめ：ワークショップ全体について振り返り、ワークショップに関する評価を行う。

そこで、山内（2021）の「ワークショップデザイン論」は上記のワークショップの構造を活かしながら、「導入と概説+経験的内省」と「応用の計画+まとめ」を結合し、実践においては導入・活動1（知る活動）・活動2（創る活動）・まとめの4ユニットで進行していった。（図：19）



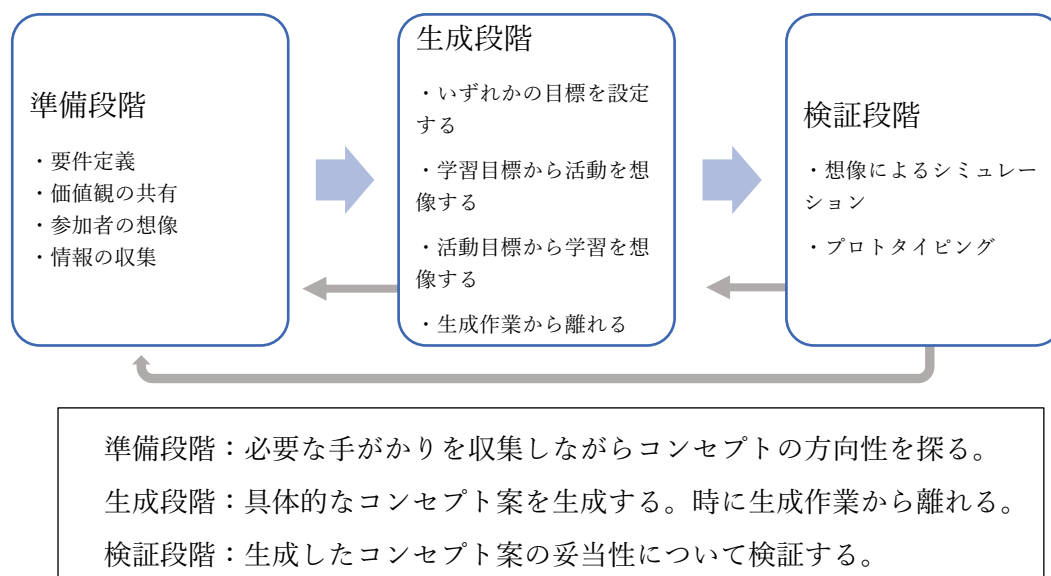
図：19 山内論ワークショップの構造

本研究は福祉施設の利用者と職員がものづくりワークショップに対するニーズと問題点を解決するため、山内（2021）が提唱したブルックスハリスとストックワード（1999）のワークショップの特徴を生かしたワークショップの基本構造と参照して福祉施設を利用する障害者向けのワークショップ構造を構築していく。

4.4 コンセプトの生成

コンセプトは山内・森・安斎（2021）によると、「何を創ることで学ぶワークショップなのか」をわかりやすく表現した、ワークショップの「活動目標」と「学習目標」を端的に記したものである。コンセプトの形式は、「～をつくる（活動目標）ことで、～を学ぶ（学習目標）」というような形になっている。活動目標と学習目標のどちらに重きを置くかは、実践者によって異なる。創ることの過程や成果を重視し、学ぶことはその質を高めるための手段として位置付けている場合もあれば、学びの過程を重視し、創り出す活動は考えを深めるための手段として位置付けている場合もある（山内 2021）。

コンセプトの生成には、Wallas(1926)によれば、創造的なアイデアを生成するためには、十分かつ幅広い準備が必要であること、試行錯誤から離れて考えをあたためる時間が必要であること、生成したアイデアの妥当性についての検証が必要であること等指摘されている。以上を踏まえ、山内(2021)は以下のような段階を意識しながらコンセプト生成の過程を示した。(図20：筆者の加筆あり)



図：20 山内論コンセプトの構造

表 18：コンセプト生成の詳細

コンセプト段階 (山内2021) の理論	ポイント (山内2021)	本研究の対応カテゴリとコード	対応のニーズと問題点
準備段階	要件定義	本研究所の対応カテゴリとコード	職員目録： ・福祉施設におけるサポーターの改善 ・専門人材不足による低い指導の質を改善 利用者目録 ・ワークショップに適した環境整備 ・種類の多様化
①要件定義：このステップでは、参加者の希望の内容を確認し、企画に対する要望と制約を具体的に、満たすべき要件を定義することである。「要望」とは、参加者が企画に期待する要求で、「制約」とは、予算、準備期間、使える道具や会場など実践を成立させる上で考慮しなければならない条件である。②企画観の共有：「…具体的には参加者の要望に関連づけ、自分がこれまで経験したことや、普段感じていた問題意識、関連する分野の話題など共有することでお互いの価値観を整理していく、…」参加者の期待：参加者の特性や動機を知ることでコンセプト作成の手がかりになる。コアメンバとの打ち合わせで決定できるとの明らになっている。	企画観の共有	「利用者の距離感」<利用者を尊重し><自由に自己表現を優先> <精神(働き)の人が多い><特別支援学校の卒業生><社会福祉支援施設> <物作りが良い><ワークショップが楽しい><簡単な物ならやる><人に贈れる物が良い><自分が良い物><良い雰囲気になる物><集める物><持って贈れる物><無料で参加できるワークショップ>、<物作りの実感><人とのつながり>	
	③企画の収集：コアメンバの知識と経験のみではアイデアが足りないと感じる場合には、ワークショップの企画の参考になる情報の収集を行うべきだと述べられている。アイデアのリンクとして第一に考えられるのは、「素材や道具」である。第二に考えられるリンクは「過去のワークショップの事例」である。	企画観の共有 情報の収集	
生成段階	いづれかの目標を設定する	学習目録：「自信の度合い」が強くなり、<専門的な知識を勉強したい><作家デビューしたい><作品を売ってみたい><お互いの気持ちに気づく><ことや、自己表現ができるようになった(利用者)>><準備が安定してきた> 活動目録：<良い雰囲気になる><感動する瞬間><良い気分になる物> 「認められない気持ち」「自由にできる作業への期待の気持ち」「思い出になる作業」 ポイント方向：「参加したい気持ちの度合い」「自信の度合い」「大事にできる物」 「人とのつながり」 ネガティブな方向：「細かい作業に対する苦手意識」「利用者に拒否された経験」「講師に依存する度合い」 複数回によるワークショップ会議	職員目録： ・作品の質面体制の整備 ・商品化可能な場合のサポートの充実 利用者目録： ・参加サポート
①いづれかの目標を設定する：この段階では、ワークショップの「学習目標」と「活動目標」を決定し、「何を創ること」で何を学ぶワークショップなのか」を具体的に言葉に表される。中で、「活動目標」は「非日常的且つ内発的な楽しさを持つもの」であり、「学習目標」は「参加者にとって日常に意味をもたらすもの」である。	学習目標から活動目標を想像する		
②学習目標から活動目標を想像する：学習目標の方向性がある程度見えてきたら、学習目標を軸にしたから活動目標を想像することが可能となる。具体的に、目標としている学習を積極的に誘発するには、どのような活動に取り込む必要があるかを想像することで、必要な活動案が見つかれる場合がある。	生成作業から想像する		
③活動目標から学習目標を想像する：目標としている活動に取り組んだ場合、参加者にとどのような期待が生まれるか、どのような思考の深まりが期待できるか等想像すると述べられている。具体的には、一時中断し、生成作業から離れる時間を確保することが有効であると言われている。具体的には、「準備段階」に戻り、途中経過をもとにして要件定義を再度確認したり、コアメンバで改めて企画観の共有を行ったり、外部の情報を追加で収集したりすることによって、コンセプトの生成の重要な手がかりが見つけられる可能性がある。	生成作業から想像する		
検証段階	検証によるコミュニケーション	「認められたい気持ち」「思い出になる作業」「大事にするもの」「人とのつながり」 「自由にできる作業への期待の気持ち」「大人数ワークショップのタイマ」【具体的に 行っているワークショップの説明】「興味を引き出し方」 スタッフが参加して検証を行った	職員目録： ・作品の質面体制の整備 利用者目録： ・種類の多様化
④画像によるコミュニケーション：この段階ではコンセプトに沿って活動を展開する時にどのようなプロセスでどのような作品が生まれるのか、あり得るような可能性を想像して、必要に応じて妥当性を検討する。妥当性の判断基準は、参加者の要望を満たしているかどうか、活動が楽しさを持つものか、学習目標が参加者にとって意味をもたらすものか…である。	プロトタイプ検証		
⑤プロトタイプ検証：プロトタイプとは、主にプロトタイプデザインで用いられる、設計の初期段階で性能を検討するためにモックアップなどの試作品を短時間で制作する手法であると言われている。このステップでは、ワークショップデザインにおいては、コアメンバが参加者になったつもりで、コンセプトに従って作品を創ってみることプロトタイプ検証を行う。			

本研究では、山内 (2021) によるワークショップデザイン論の理論を参照した。続く節で

は、コンセプトの生成から構造の構築に至る過程を詳述し、最終的には本研究におけるワークショップの特徴に関して考察する。

5. ワークショップの構築

5.1 本研究におけるコンセプトの生成

本研究の中で提示したワークショップの構造におけるワークショップのデザインはコンセプトを生成し、プログラムを作成する方向で進めていく。したがって、本研究では上記の理論を基に、第二章から第三章で抽出されたコードを整理し、以下に示すコンセプトの生成を試みた（表 18）。

(1) 準備段階

1) 要件定義

A:要望：本研究の中における参加者の要望の対応カテゴリーは《認められたい気持ち》《思い出になる作業》《自由にできる作業への期待》《大人数ワークショップへの期待の気持ち》であった。

B：制約：本研究の中における制約の対応カテゴリーは《細かい作業に対する苦手意識》「講師に依存する度合い」「施設の制限」

2) 価値観の共有

本研究の中で、福祉施設を利用する障害者を対象とするワークショップについて、「利用者の距離感」を程よくコントロールし、＜利用者を尊重し＞、＜自由に自己表現を優先＞にするなど本人の特性によってにやりたいことを考慮して設定していく。

3) 参加者の想像

本研究の中で参加者の特徴は：＜精神（障害）の人が多し＞、その中で＜特別支援学校の卒業生＞もいて、＜就労継続支援施設＞を利用している者を挙げられている。

4) 情報の収集

本研究の中で収集されたワークショップの情報の特徴は：＜物作りが良い＞＜アクセサリ系が良い＞＜簡単な物ならやる＞＜人に贈れる物が良い＞＜見た目が良い物＞＜良い雰囲気のもの＞＜楽しめる物＞＜持って帰れる＞＜無料で参加できるワークショップ＞、＜物作りの実感＞がして、且つ「人とのつながり」を感じられるワークショップが良いと挙げられている。

(2) 生成段階

1) いずれかの目標を設定する

本研究の中で、活動目標を「<良い雰囲気になる><感動する瞬間><良い気分になる物>」とし、学習目標を「「自信の度合い」が強くなり、<専門的な知識を勉強したい><作家デビューしたい><作品を売ってみたい><お互いの気持ちに気づく>ことや、<自己表出ができるようになった（利用者）>や<情緒が安定してきた>こと」とした。

2) 学習目標から活動を想像する

本研究の中で、学習目標から考えた活動は：《認められたい気持ち》と《自由にできる作業への期待の気持ち》満たせて、且つ《思い出になる作業》が挙げられている。

3) 活動目標から学習を想像する

本研究の中では、活動目標から学習を想像した内容をネガティブの方向では、《細かい作業に対する苦手意識》、《利用者に拒否された経験》「講師に依存する度合い」と設定され、ポジティブな方向では「参加したい気持ちの度合い」、「自信の度合い」が強くなり、「大事にできる物」そして「人とのつながり」ができ、最終的には専門知識の習得や作家デビュー等につながると設定された。

4) 生成作業から離れる

本研究のこのステップでは、コンセプト生成の過程では、「生成作業から離れる」ステップとして、ワークショップと関わるスタッフメンバのダブル確認やスタッフ検討会を複数回行った。

(3) 検証段階

1) 想像によるシミュレーション

本研究の中では、想像によるシミュレーションを：参加者の《認められたい気持ち》を応え、《思い出になる作業》で「大事にするもの」と「人とのつながり」ができる。その上、《自由にできる作業への期待の気持ち》も満たせ、「大人数ワークショップのタイプ」と計画された。そのほかに、ワークショップ進行中では、スタッフが参加者へ支援する際に「具体的に行っているワークショップの説明」が必要で、「興味を引き出し方」も工夫し、展示会を開くことやサンプルを先に見せることが重要と思われる。

2) プロトタイピング

本研究の中ではプロトタイピングとして、ワークショップと関わるスタッフが参加して検証した。

以上を持って、本研究におけるコンセプトは、<良い雰囲気になる><感動する瞬間>を感じられ、<良い気分になる物>を創ることで、自信の度合いが強くなり、<お互いの気持ちに気づく>ことや、<自己表出ができるようになった（利用者）>や<情緒が安定してきた>ことを学ぶことである。

6. 本研究におけるワークショップのガイドラインの提示

本章はワークショップのプログラムモデルに沿って、福祉施設利用者むけのものづくりワークショップのガイドラインを提示する。

表 19：ワークショップの構造の特徴

ワークショップ	山内 (2021) ワークショップ論の	本研究のガイドラインの項目	ガイドライン詳細と山内 (2021) ワークショップ論から発展したところ	本研究における対応カテゴリー	解決できる問題点とニーズ
導入	イントロダクションと意思共有の作成；ワークショップの概要説明、参加者とワークショップのテーマについて話し合い、価値観と多様な事例を共有する。	イントロダクション（ワークショップの概要）と意思共有の作成（ワークショップのテーマについて話し合い、価値観と多様な事例を共有する）	ワークショップの説明をする際にスタッフが利用者やコミュニケーションを交わしながら行う	①「具体的に持っているワークショップの説明」：<短く分かりやすく<><はつきりと短く<><サンプルを作る><作りながら説明する><映像を先に見せている> (第3章) ②「興味を引き出し方」：<やはり商品にならないとね（商品化を考える）><展示会でずね（展示会の開催）><とくりあず声をかけてみる> (第3章)	解決できる問題点とニーズ ・職員目録： ・専門人材不足による低い指導の質を改善 ・利用者目録： ・参加サポート
アイスブレイク		緊張をほぐし、参加者同士の関係を築く。			
		挨拶	山内 (2021) と違って、本研究のワークショップガイドラインは、同一施設内でワークショップを開催することを想定している。利用者はお互いに熟知しているメンバーの場合、アイスブレイクは必要とされず、新しいメンバーが加わったときに簡単な自己紹介を行い、できる限り参加者と新しいメンバーに不自然な体験やストレスを与えない。	①「指導へ注いでいる方」：<負担をなくしてやりたいた><マニュアルに依存しない改善><集約させる><了承を得たスキルアップ指導><本人のやり方を尊重して指導><トローリーを作る><この大事な><得意種別という概念に縛られたくない> (第3章) ②「利用者との距離感」：<友達になった><教師のような感じではなく><指導者と利用者のような感じ><とんとん仲良くたんとずね> (第3章)	職員目録： ・作品評価体制の整備 ・利用者目録： ・参加サポート
知る活動	必要と情報の変更；テーマに関する専門知識、制作の方法に関する知識など。	ワークショップについて制作方や道具の用意について討論する。	本研究のワークショップ制なのため、活動形式はすでに決められている。特に専門的な知識は必要としないが、利用者の指導や制作時の動画、手順書を作成する。		
		ものつくくりワークショップ	ものつくくりワークショップのため、活動形式はすでに決められている。		
知る活動	楽しさと義務の調整	難易度の調整	本研究の中では、利用者を主体とする形を採用し、難易度をの調整と説明の仕方を考案する。	①「興味を引き出し方」：<やはり商品にならないとね（商品化を考える）><展示会でずね（展示会の開催）><とくりあず声をかけてみる> (第3章) ②「具体的に持っているワークショップの説明」：<短く分かりやすく<><はつきりと短く<><サンプルを作る><作りながら説明する><映像を先に見せている> (第3章) ③「指導へ注いでいる方」：<利用者の自由を尊重する><本人のやり方を尊重して指導><トローリーを作る><この大事な><得意種別という概念に縛られたくない> (第3章)	職員目録： ・福祉施設におけるサポートの改善 ・地域社会と施設間の情報共有と連携の強化 ・商品化が可能な場合のサポートの充実 ・専門人材不足による低い指導の質を改善 利用者目録： ・ワークショップに適した環境整備 ・種類の多様化
	自由と制約の調整	本人を主体とする	利用者の自由を尊重し、本人の個性が最大限発揮できるようにサポートする。		
	日常と非日常の調整	作品は持つて帰れる	普段の作業と違って、簡単に好きなものをつくって、作品完成後に持って帰れたり、贈り物として人に渡したりできるように考案する。	①「興味を引き出し方」：<やはり商品にならないとね（商品化を考える）><展示会でずね（展示会の開催）><とくりあず声をかけてみる> (第3章) ②「具体的に持っているワークショップの説明」：<短く分かりやすく<><はつきりと短く<><サンプルを作る><作りながら説明する><映像を先に見せている> (第3章) ③「指導へ注いでいる方」：<利用者の自由を尊重する><本人のやり方を尊重して指導><トローリーを作る><この大事な><得意種別という概念に縛られたくない> (第3章)	職員目録： ・作品評価体制の整備 利用者目録： ・参加サポート
まとめ	ワークショップ：制作した作品について発表し、共有する。	ワークショップ：振り返り	ワークショップ終了後、参加者が制作した作品について発表し、お互いにポジティブな言葉を使って評価し合う。		
	ワークショップ：ワークショップ活動の全体を振り返り、体験に興味づけをしたり、気づいたことを言葉にする。				
	ワークショップ：主催者のまとめと終了の挨拶	終了の挨拶	主催者が全体をまとめて、終了の挨拶をする。		

山内 (2021) の「ワークショップデザイン論」によると、「コンセプトが決まれば、プロ

グラムの大枠を決め、段階的に細部を構成していく必要がある。…ワークショップのベテラン実践者はコンセプトからプログラムを作成する段階で実践者に固有の「モデル」を利用していることが多い（図 19 参照）、山内のデザイン論では、図で示した基本モデルを用いているが、本研究では福祉施設を利用するワークショップの特徴に合わせてワークショップのガイドラインを提示した（表 19）。また、本研究のガイドラインは山内（2021）のモデルから独立している部分は太い枠で表示している。

(a) 導入

山内のモデルでは、一般的に「イントロダクション」「アイスブレイク」と必要に応じて「意見共有」として構成されている。

(1) イントロダクション（ワークショップの概要）と意見共有の作成（ワークショップのテーマに基づいて話し合う）

本研究では、ワークショップの説明をする際にスタッフが利用者とコミュニケーションを交わしながら、「具体的に行っているワークショップの説明」が必要であり、具体的には<短く分かりやすくいう><はっきりと短く><サンプルを作る><作りながら説明する><映像を先に見せている>ことと「興味を引き出し方」では、<やはり商品にならないとね（商品化を考える）><展示会ですね（展示会の開催）><とりあえず声をかけてみる>等は過去の研究結果を参照して、これからのワークショップの参考になると思われる。

(2) アイスブレイクの作成（参加者の緊張をほぐし、参加者同士の関係を構築するための活動である）

本研究では、同一施設内でワークショップを開催したため、利用者同士は面識があったり、お互いによく知っている状況である。この点は山内（2021）ワークショップ論から独立している部分となる。

(b) 知る活動

山内（2021）によると、知る活動は必要な情報の選定（テーマに関する専門的な知識、制作の方法に関する知識、制作の手がかりとなる情報等）と活動形式の決定（「講義」や「資料の調査」）である。

本研究のワークショップ簡単なものづくりワークショップとなっており、特に専門的な知識は必要としない。そのため、利用者支援の部分では、利用者のそれぞれの状況に合わせた支援方法を考える必要がある。はスタッフ間ミーディングで開いて決定する。また、活動の形式については、すでにものづくりワークショップと定めているため、本研究のガイドラインでは活動の形式決定はないとする。その中で、「指導へ注いでいる力」と「利用者との

距離感」を意識し、指導する際には<負担をなくしてやりたい><ガイドラインに依存しない支援><集中させる><了承を得たスキルアップ指導><本人のやり方を尊重して指導><ストーリーを作ることの大事さ><障害種別という概念に縛られたくない>など、本人の個性とスペースを尊重して指導していくことが大事である。「利用者との距離感」には、<友達になった><家族のような感じですね><指導者と利用者のような感じ><どんどん仲良くなったんですね>等利用者によって適切な距離感を保つ必要がある。

(c) 創る活動

山内（2021）によると、「楽しさと葛藤の調整」「自由と制約の調整」と「日常と非日常の調整」となっている。中で「楽しさと葛藤の調整」については、本研究の中で、例えば、多くの利用者は《細かい作業に対する苦手意識》を示した、そのため、スタッフは利用者がワークショップで楽しめるように「興味の引き出し方」と「具体的に行っているワークショップの説明」が必要である。具体的には、イントロダクションの構築と同じく、<やはり商品にならないとね（商品化を考える）><展示会ですね（展示会の開催）><とりあえず声をかけてみる>等で、説明は<短く分かりやすくいう><はっきりと短く><サンプルを作る><作りながら説明する><映像を先に見せている>が必要と見られた。

さらに、「自由と制約の調整」では、山内は「参加者一人一人の経験の過程を詳細にコントロールするよりも、ある程度プログラムに「自由度」を持たせる必要がある。あえて自由度を持たせることによって、予期せぬアイデアの創発の可能性が高まるほか、参加者にとって意味のある参加者固有の学習が生起しやすくなる」と述べている。そのため、本研究の中で、「利用者の自由を尊重する」ことと「本人のやり方を尊重して指導」して、本人の《自由にできる作業への期待の気持ち》を満たせるようにする。

最後、「日常と非日常の調整」では「非日常的」な切り口で設定され、参加者を惹きつける内容であることが有効である（山内 2021）のため、本研究の「ワークショップの内容」には<物作りが良い><アクセサリ系が良い><簡単な物ならやる><人に贈れる物が良い><見た目が良い物><良い雰囲気のもの><楽しめる物><持って帰れる><無料で参加できるワークショップ>等と述べたような人気であった簡単な物作り系を勧める。

(d) まとめ

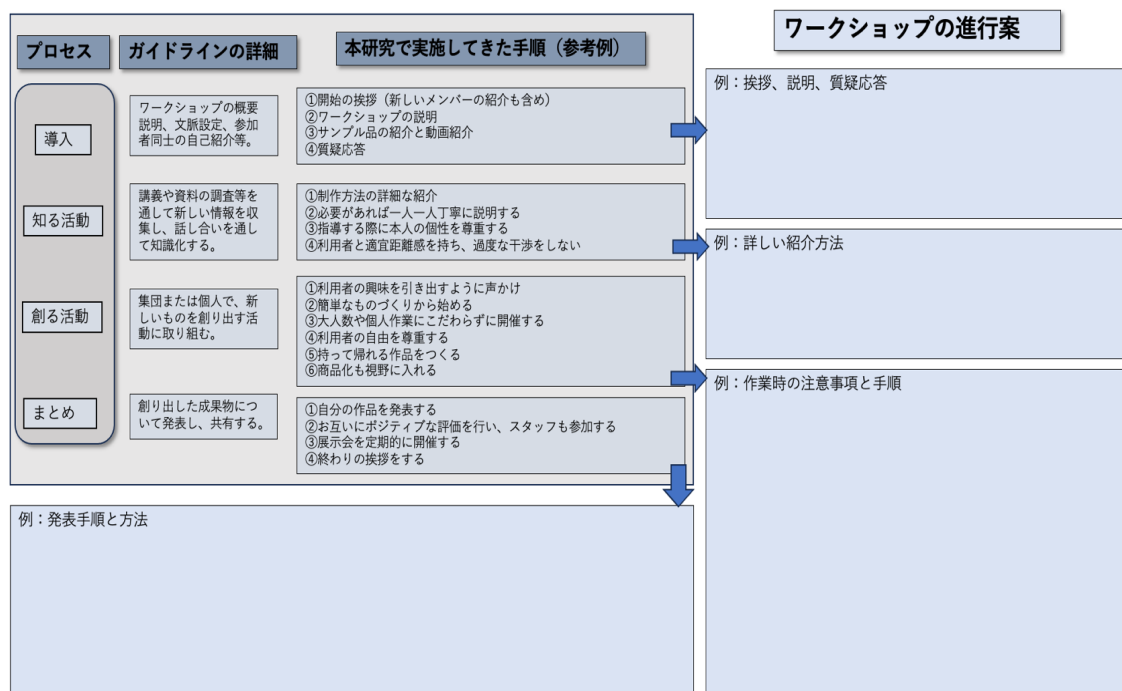
山内（2021）によると、まとめは一般的に「プレゼンテーション」、「リフレクション」、「ラップアップ」によって構成されている。プレゼンテーションとは、制作した作品に込めた意図について発表し、参加者同士で共有する活動である。リフレクションはワークショップ活動全体を振り返り、体験に意味付けをしたり、気がついたことを言葉にすることである。

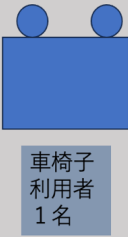
り、ラップアップとはワークショップについて主催者からまとめ、終了の挨拶をすることである。本研究の中では、年末年始のビンゴ大会で作品発表会を設けている。しかし、コロナウイルス対策のため、予定していた展覧会は開催できなかった。しかし、過去の研究では、利用者の「大人数のワークショップへの期待の気持ち」や「人とのつながり」を望んでいる気持ちと、関係者が望んでいた商品化や展覧会の実施、また、関係者がいままで築いてきた「<いろいろな先生がいる><先生の特徴で動くワークショップがいい><成果を求めている><好きな人が参加している><創作活動は物作りと違う><単純作業ではない><利用者自分で参加して企画してもらう><題材なしの自由な描画><自由に自己表現を優先>」という「ワークショップの特徴」からまとめの重要性が感じられる。

(e) 福祉施設現場用のワークショップのガイドライン

最後に本研究で実践されてきたものづくりワークショップの構造をガイドライン化し、障害福祉施設の現場で実践してきたプロセスを提示する（図 21）。図示の通り、障害福祉でワークショップを開催するには、まずプロセスの4ステップに沿って行う必要がある。4ステップの横にそれぞれのステップの定義である「対応のガイドライン詳細」、そして実施する際に必要な項目である「本研究で実施した手順」が詳しく提示している。また、「ワークショップについて」の部分では、参加者、人数、内容、用意する道具、コスト、予想開催時間等記載されており、最後に、「会場の配置および適切な配慮」の部分では、会場の配置図や適切な配慮の条件などを詳しく記入することが可能で、ワークショップの順調な開催に貢献することが期待される。

図：21 障害福祉現場用のガイドライン図



<p>ワークショップについて：</p> <p>①参加人数：</p> <p>②担当者：</p> <p>③内容：</p> <p>④用意する道具：</p> <p>⑤コスト： 円/人</p> <p>⑥予想開催時間：</p>	<p>会場の配置 (例：下記の図には利用者の配置を提示した。4人席を車椅子の利用者がいるため3人となる)</p> <p>利用者 利用者</p>  <p>車椅子利用者 1名</p>	<p>合理的配慮： (例：左利きの利用者に専用のハサミ、目が不自由な利用者に大きい道具や補助を入れる等)</p>	<p>その他：</p>
---	--	--	-------------

5.3 本研究のワークショップの特徴

続いて、本研究におけるワークショップの特徴とブルックスハリスとストックワード(1999)がまとめたワークショップの基本的特徴と比較しながら、本研究のワークショップの特徴を説明していく。

(1)短期集中型学習：本研究の第2章におけるワークショップは毎月2回の定期的な開催が行われ、1ワークショップの所要時間は90分で、各ワークショップの内容は独立している。この設定は、参加者或いは福祉職員が主に抱える問題とニーズに反映されなかったが、福祉施設の利用者の<体力がないから>、<障害の影響>、<専門知識がないから>、<持病があるから>といった特性を考慮してから設定した。しかし、一部の利用者からは<飽き性でやれない>、<見学だけで良い>、<家に帰ったらぐったりする>、<一週間よく努力した気持ちになる>、<疲れて外出したくなくなる>、<終わったら外に出たくない>といった意見が寄せられ、体力や障害の特性をさらに詳細に考慮する必要性が示唆された。福祉施設の職員からも<これから多回数で継続的に行えるワークショップ>、<定期的にやった方がいい>、<季節に合わせて何か作ってもいいです>といった意見があった。特に、本研究のワークショップは福祉施設内で実施されており、高度な専門性を要するワークショップや利用者に過度な負担をかけるような設定は避けるべきである。この観点から、短期間での集中型ワークショップが、障害者福祉施設における芸術活動を取り入れたワークショップには適していると結論される。

(2)小集団の相互作用：「ブルックスハリスとストックワードの小集団方式とは対照的に、本

研究のワークショップは、参加者の個性と創造性を最大限に活かすことを目的として設計された。具体的には、各ワークショップの参加者数を 30 名以内に制限し、各参加者が独自の作品を制作する形式を採用した。しかしながら、ワークショップの実施後のフィードバックにおいて、「種類の多様化」のニーズが確認された（図参照）。特に、＜グループ制ワークショップ＞や＜三人以上が良い＞、＜共同作業＞など、大人数やグループワークを希望する意見が多数寄せられた。これらの結果を考慮すると、今後のワークショップ設計において、小集団でのグループ作業を中心に、参加者間の相互作用をより効果的に取り入れる方針が求められることが明らかとなった。従って、本研究のワークショップは、個人作業を継続しつつ、集団作業やグループ作業を希望する参加者に対して、大人数の参加を推奨するアプローチを採用することが適切であると判断される。

(3)能動的な関与：本研究におけるワークショップは利用者の積極的な参加を重視して設計されていた。図に示される通り、「種類の多様化」を目指し、ワークショップは利用者中心の運営を採用していた。各ワークショップでは異なるテーマが採用され、多様な内容のワークが提供される。制作においては、基本的なサポートのみを提供し、利用者の個性や積極性を最大限に引き出す方針を採用していた。このアプローチの結果、利用者からは＜物作りの実感＞や＜光が出る＞など、芸術を用いたワークショップの作品や制作過程に対する満足の声が寄せられた。しかしながら、＜いるだけで良い＞や＜見本が欲しい＞といった、ワークショップの難易度に対する不安の声も確認された。これらのフィードバックを踏まえ、図に示される「福祉施設におけるサポートの改善」や「商品化可能な場合のサポートの充実」などの項目の改善が求められる。従って、参加者が安心し、自信と好奇心を持って能動的に参加できる環境の構築が必要であると考えられる。

(4)問題解決：本研究におけるワークショップは、特定の課題を捻り出し、参加者に課題解決を求める形式を採用していない。このワークショップは、福祉施設を利用する障害者の余暇支援と Well-Being の向上を主要な目標として設定している。そのため、ワークショップの設計においては、図で示されたように、「造形を活動の中心」とし、山内（2020）の「ものづくり」の定義に基づいて行われる。活動中に作品の制作が行われ、試行錯誤や協働を通じて学習やコミュニケーションが促進され、参加者の満足度向上を目指す。参加者の Well-Being の向上、コミュニケーションスキルの強化、社会復帰や社会参加の促進を重視している。

(5)成果としての行動変容：本研究でのワークショップの目指すところは、参加者の Well-Being の向上である。それを達成するために、EAPQ 尺度を用いて参加者の Well-Being スコアを定量的に算出し、定期的に面談を設けることで参加者の変化を定性的に把握していた。

ワークショップに参加した利用者の中で観察された変化は、＜事業所の利用日数を変えた＞、＜ワークショップはコミュニケーションの場＞、＜日常生活の一環になる＞などであり、コミュニケーションの促進やコミュニティへの参加の増加という形で効果が確認できた。また、ワークショップ関係者からの報告によると、障害者が芸術活動に参加することで、＜お互いの気持ちに気づく＞、＜自己表出ができるようになった利用者＞、＜演劇好きになってくれた＞、＜YouTubeで発信できた＞、＜絵描きが好きになった人が多い＞、＜創作と評価で喜ぶ利用者＞、＜展示会もできて自信を出せたかな＞、＜じみじみに技術が上達＞、＜終わっても笑顔でいられる＞、＜情緒が安定してきた＞などの効果が確認された。実際、芸術専門スタッフや専門家の指導が足りていない本研究の中で、以上の効果が生じたため、これからも福祉施設を利用する障害者の満足度向上やコミュニケーションスキル向上等の余暇支援を行う際に、本研究で行われたようなワークショップは実施可能と考えられる。しかし、それと同時に、「参加サポート」「作品の評価体制の整備」「地域社会と施設間の情報共有と連携の強化」（図 参照）というような、＜支えてくれる人は大事＞、＜認められたいですね＞、＜通訳してくれる人がいると助かる＞、＜広げていきたい＞、＜この状況をわかってほしい＞、＜色々な分野から意見がほしい＞点を改善すべきであると障害者のワークショップの関係者から指摘があり、スタッフ間の理解や相互サポート、福祉施設間のネットワークや情報交換が必要とされた。また、「専門人材不足により低い指導の質を改善」すべきだと＜専門家にもっと入ってほしい＞と専門家の介入を進めた人もいた。

本研究におけるワークショップでは、アート作品の商品化と障害者作家の発掘を Well-Being 向上の付加的な効果として予想していた。だが、利用者の変動や人手不足の問題で 2018 年～2019 年のワークショップではその計画を実行することはできなかった。しかしながら、利用者からはワークショップに参加して＜専門的な知識を勉強したい＞、＜作家デビューしたい＞、＜作品を売ってみたい＞、＜食べ物作りたい＞といった前向きな意見が寄せられ、ワークショップの関係者からも＜ずっと内職してると嫌ですね＞、＜余暇時間を楽しんでもらう＞、＜何か新しい生き方にもつながるかなという考え＞、＜せっかく素晴らしい作品作っているから＞という福祉就職以外の新たな就労の方向性を示す意見が提出された。したがって、今後は Well-Being 向上を目指すワークショップを進行させつつ、スキルアップや人材発掘の可能性も視野に入れていくべきだという「商品化が可能な場合のサポートの充実」が必要である。

上記で説明したように、ブルックスハリスとストックワード（1999）が示唆したワークショップの6つの特性は本研究のワークショップの特性との間には、一部独立した部分が存在するものの、共通している特徴もあった。また、その特性を活かす場合に、障害福祉施

設の利用者と職員が抱える問題点の解決に寄与していると考えられる特性も挙げられている。この結果から、障害福祉施設における芸術活動の実施形態として、ワークショップの採用が合理的であると結論づけることが期待できる。

以上本研究は一般職員でも開催できるものづくりワークショップのコンセプトとモデルに関するガイドラインを障害福祉施設の利用者と障害福祉施設の職員のニーズを合わせて提案した。次の章は、ワークショップのガイドラインに沿ったワークショップの効果を明らかにする。

第五章―職員が開催できるワークショップの効果検証

1. 本章の研究の概要

本章では、新たに構築したガイドラインの社会実装を目指し、福祉施設におけるものづくりワークショップの効果を実証的に検証する。具体的には、利用者に月 2 回のワークショップへの参加を依頼し、4 ヶ月ごとに参加者の満足度得点を測定している。同時に、ワークショップに参加していない利用者の満足度得点も測定し、両者の変化を比較分析している。さらに、事業所の事情により一対一の半構造化面接が実施できなかったため、参加後のアンケート調査を行い、記述統計による参加者のワークショップに対する満足度の分析を実施した。最終的には、初期のガイドラインなしバージョン（第二章参照）のワークショップの満足度と、ガイドラインありバージョンのワークショップ参加者の満足度を比較した。

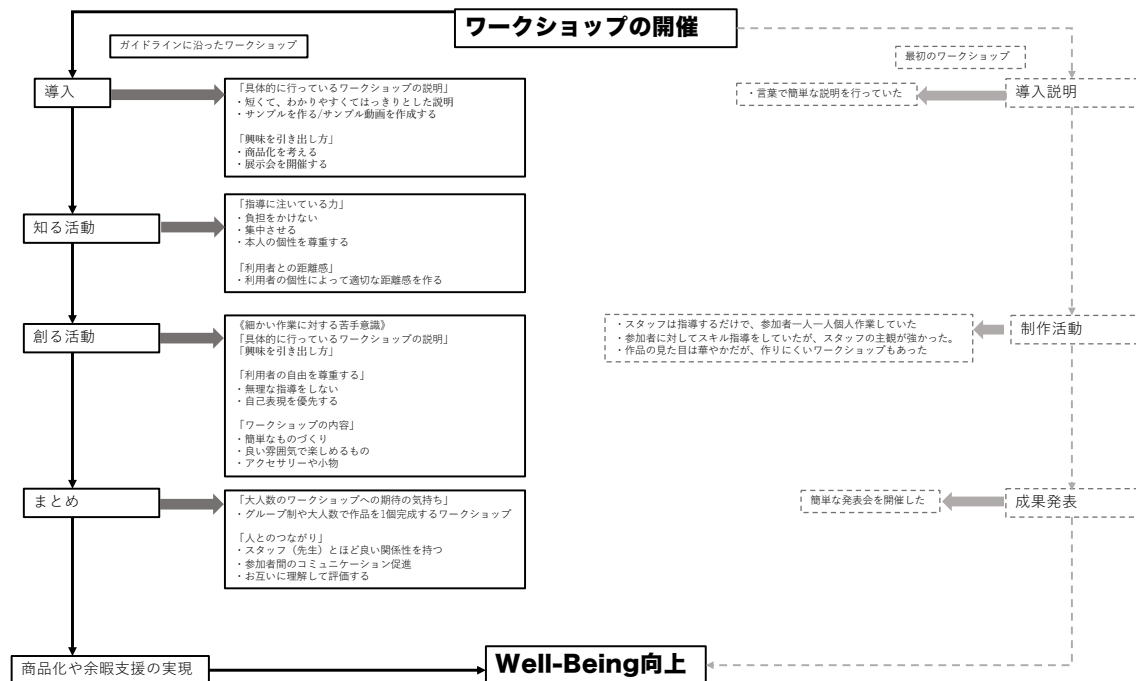
2. 研究目的

本章の研究はガイドラインに沿った開催されたワークショップが参加者の満足度のどのような影響を与えていたかを明らかにする。

3. ワークショップの改善点

この研究では、就労継続支援施設 B 型を利用する障害者向けのものづくりワークショップの効果を証明した上で、山内（2021）の『ワークショップデザイン論』のモデルに従ってワークショップのガイドラインを提示した。最終的には、これらのガイドラインに基づいたワークショップを 1 年間研究協力施設で開催し、その効果を検証した。

まず、ガイドライン作成前と後を比較して、第二章のワークショップの改善点を述べたい（図 23）。



図：23 ガイドライン提示後の改善点

①導入

初回ワークショップでは、導入段階において、主に参加方法と注意事項の説明に限定していた。具体的には、参加者への説明が簡素であり、サンプルの提示やサンプル動画の視聴といった具体的な説明手法は用いられていなかった。また、商品化の意図や展示会の開催について触れるなどの興味喚起の方法も採用されていなかった。このため、参加者はワークショップの目的や活動内容について十分な理解を得ることが困難であり、作業の進行にも影響を及ぼした可能性がある。これに対して、後に導入されたガイドラインに基づくワークショップでは、導入段階で参加者に対して明確かつ簡潔な説明を行い、サンプルの提示やサンプル動画の視聴を含む具体的な説明を実施し、興味喚起の方法を取り入れることで、参加者の関心を引き出し、作業の順調な進行を促した。

②知る活動

初回ワークショップでは、「知る活動」の段階が特に設けられておらず、職員が主導で参加者をサポートする形式を採っていた。このアプローチにより、職員のサポートが過度になる傾向があり、参加者が自身の意志で作品を作る機会が限られていたことが観察された。多くの場合、参加者は自分で作りたかったものを作ることができず、その結果、制作活動への参加意欲や創造性が制限されていた。これに対して、後に導入されたガイドラインに基づくワークショップでは、「知る活動」の段階が追加された。この段階では、参加者の指導へのアプローチに重点を置き、彼らの負担を軽減しつつ、個性を尊重し、集中を促すよう努めて

いた。また、参加者との適切な距離感を保つことにも配慮し、それぞれの個性を尊重する姿勢を貫いていた。この新しいアプローチの結果、参加者は自ら選んだ道具を使用し、制作活動に対してポジティブなイメージを抱くようになった。さらに、作品には多様な色が使用され、様々な形の作品が創作される傾向が明確になった。

③創る活動

初回ワークショップでは、ワークショップの内容が比較的難しく、主に個人作業の形式を採用していた。このため、参加者が自由に表現する機会が限られ、《細かい作業に対する苦手意識》を持つ参加者にとっては特に困難な状況であった。これに対し、後に導入されたガイドラインに基づくワークショップでは、「創る活動」の段階で大きな変化を実施した。ここでは、「具体的に行っている説明」を提供することに重点を置き、「興味の引き出し方」を考慮しつつ、導入部分で述べたステップを再確認し、参加者の理解と興味を深める方法を探った。また、「利用者の自由を尊重する」ことを常に心掛け、無理な指導を避ける配慮を行い、参加者の自己表現を優先させた。さらに、「ワークショップの内容」も参加者の要望に応じて調整し、＜物作りが良い＞、＜アクセサリー系が良い＞、＜簡単な物ならやる＞といった多様な意見を取り入れた。この結果、参加者は自ら選んだ道具を使用し、イメージ通りの作品を作ることができるようになり、ワークショップは一人作業からグループ作業へと進化した。これにより、芸術専門人材が不足している福祉施設でも一般職員が実施できるようになり、参加者にとってもより充実した体験が提供されるようになった。

④まとめ

初回ワークショップにおける簡単な成果発表会は、「参加者が自身の作品を他者に示すのみで仕事が終わる」という形式であった。これに対し、ガイドラインを導入したワークショップの「まとめ」の部分では、大きな変更が加えられた。ガイドライン設定後は、「人とのつながり」を重視し、展覧会と相互評価の場を設けることにより、参加者同士のコミュニケーションが促進された。この新たなアプローチにより、参加者間での新たな人間関係が形成され、それが社会参加や社会復帰へと繋がる可能性が見込まれた。このように、ガイドラインに基づいたワークショップは、単なる作品の発表を超え、参加者の社会的なつながりを強化し、彼らの社会的な活動への参加を促す重要な役割を果たした。

以上の示唆から、福祉施設におけるものづくりワークショップが参加者の社会参加や自己表現に及ぼす影響を明らかにし、職員の活動やワークショップの内容が参加者に与える効果の重要性を示した。

4. 研究方法

4.1 調査対象者

研究協力者は大阪府の C 会社に所属している就労継続支援 B 型事業所の利用者計 21 名であった。内訳は、男性 14 名、女性 7 名で、年齢は 20 代 3 名、30 代 6 名、40 代 4 名、50 代 1 名、60 代 6 名、70 代 1 名であった。障害種別としては、精神障害のある者が 20 名、精神障害かつ身体障害のある者が 1 名であった。参加者の詳細は以下の表（表 20～21）で示した通りである。

表：20 参加者状況

ID	年齢（歳代）	1 回目 得点	2 回目 得点	3 回目 得点	最終回 得点	性別	障害種別
1	40	41	42	43	53	女	精神障害 2 級
2	60	55	57	58	58	男	精神障害 2 級
3	30	52	54	58	60	男	精神障害 2 級
4	60	38	42	30	48	女	精神障害 2 級
5	60	34	38	40	45	男	精神障害 2 級
6	40	48	57	58	60	女	身体障害 2 級
7	30	34	31	41	50	男	精神障害 2 級
8	20	50	54	57	60	男	精神障害 2 級
9	70	34	34	36	40	男	精神障害 2 級
10	20	45	40	45	48	男	精神障害 2 級
11	20	49	41	38	44	女	精神障害 2 級
12	50	43	57	41	38	女	精神障害 2 級
13	60	40	49	52	55	男	精神障害 2 級

表：21 非参加者状況

ID	年齢（歳代）	1 回目 得点	2 回目 得点	3 回目 得点	最終回 得点	性別	障害種別
1	60	43	35	49	38	女	精神障害 2 級
2	40	51	43	41	46	男	精神障害 2 級
3	40	33	31	26	20	男	精神障害 2 級
4	30	38	42	30	31	男	精神障害 2 級
5	30	34	40	40	28	男	精神障害 2 級
6	60	60	52	55	52	男	身体障害 2 級
7	30	60	49	40	42	男	精神障害 2 級
8	30	34	38	42	40	女	精神障害 2 級

C 会社では 1 年間にわたって月 2 回（2021 年 6 月～2022 年 6 月）、就労支援継続支援 B 型事業所の休憩スペースで、ものづくりのワークショップが行われていた。ワークショップ

に参加した者は13名、参加しなかった者は8名いた。参加や不参加は本人の意思決定を尊重した上で、本人の希望に従っていた。参加しなかった者は在宅勤務をしていたか、休憩エリアで見学したり、めいめいに過ごしていた。ワークショップの内容は以下の表で示した通りである(表22)。ワークショップの講師とプランデザインの担当は、非常勤支援員として働いていた筆者で、毎回その日に出勤したスタッフが進行補佐を担当した。

表22：ワークショップの内容

時間	ワークショップの内容
2021年6月	スクラッチアート①②
2021年7月	写真フレーム飾りつけ①②
2021年8月	うちわ染め①②
2021年9月	灯籠作り①②
2021年10月	キャンドルホルダー作り①②
2021年11月	レインボーボトル①②
2021年12月	ブレスレット作り①②
2022年1月	ビンゴ大会、お正月イベント
2022年2月	キーホルダー①②
2022年3月	コースター作り①②
2022年4月	間接照明タイルつけ①②
2022年5月	花瓶飾り①
2022年6月	花瓶飾り②と終わりの会

また、ワークショップの流れの例を以下の図で示す(図22)。

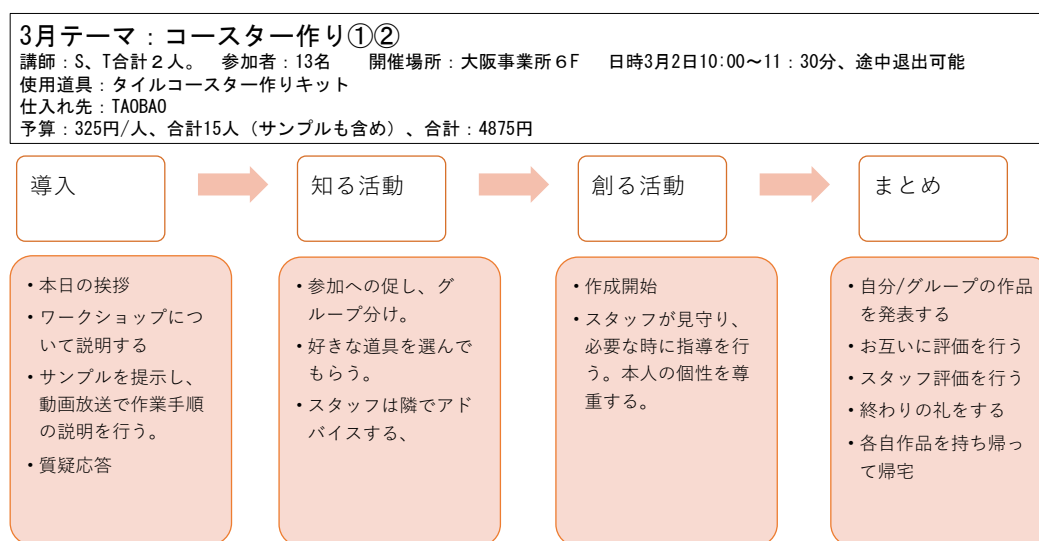


図22：ワークショップの流れ

2022年3月に実施されたワークショップの進行について述べる。本ワークショップのテーマは「コースター作り」で、講師(職員)2名と参加者13名が参加した。実施場所は研

究協力先の作業場で、継続時間は 90 分であった。使用された道具は、通販サイト TAobao から購入したコースター作りキットで、予算は合計 4875 円だった。

「導入」の段階で、ワークショップの目的と概要を紹介した。山内(2021)によれば、導入部ではワークショップの背景、目的の説明、参加者同士の自己紹介が必要であると指摘されている。この指摘を基に、特に理解し難い部分については、動画やサンプルを用いて説明を行い、参加者の疑問に答えた。

「知る活動」の段階では、山内(2021)は新しい情報の収集や知識の共有が重要であると指摘している。この指摘を基に、参加者のグループ分け、道具の選択、制作の過程や注意点などを職員がサポートした。

「創る活動」の段階で、山内(2021)は参加者が新しいものを制作する活動を強調している。この研究では、制作方法や道具の使用に制限を設けず、参加者の個性を尊重しながら職員がサポートを行った。

「まとめ」の段階では、山内(2021)は作成した成果物の発表や共有が重要であると指摘している。この研究では、参加者同士での相互評価や職員からのフィードバックを取り入れ、参加者の達成感を高めるように努めた。

4.2 データ収集方法と分析方法

①ガイドラインありバージョンの効果検定

本章では、研究協力機関におけるワークショップが行われている期間のうち 4 ヶ月に 1 回 (2021 年 6 月、2021 年 10 月、2022 年 2 月、2022 年 6 月) 利用者の状況を把握し、EAPo 尺度) の得点を比較するために、ポジティブ作業等価評価 (Equating Assessment of Positive Occupation. 以下 EAPo と称する) を用いて、自記入式質問紙によってワークショップに参加した者と参加しなかった者の Well-Being (「病気でないとか、弱っていないということではなく、肉体的にも、精神的にも、そして社会的にも、すべてが満たされた状態」) を測定した。

参加の有無 (参加群・非参加群) および評価時期 (初回、2 回目、3 回目、最終回) 間の満足度得点の比較には、年齢、性別、障害種別 (身体障害) を共変量、参加の有無および評価時期を要因とする二元配置による共分散分析を用いた。交互作用を認めた場合には、各要因の水準毎に単純主効果を検討した。なお事後検定には Bonferroni 法を用いた。統計学的解析には SPSS ver.29.0 を用い、有意水準は 5% とした。なお、2021 年 7 月から 10 月、2 月～4 月はコロナ感染対策のため、在宅ワークとして取り組んでいたため、出席率は把握できなかった。

②ガイドライン有りバージョンとガイドラインなしバージョンの検定

ガイドラインあり群・ガイドラインなし群の2群間における初回、2回目、3回目、最終回の参加者得点を比較するために、ガイドラインの有無および時間経過（初回、2回目、3回目、最終回）を独立変数、性別、年代、身体障害の程度、精神障害の程度を共変量とした共分散分析を用いた。交互作用が有意な場合には、Bonferroni法を用いて各要因の水準毎に単純主効果を検討した。統計学的解析にはSPSS ver.29.0を使用し、有意水準は5%とした。

5. 研究結果

①ガイドライン有りバージョンの効果検定

満足度得点を従属変数、年齢、性別、障害種別（身体障害）を共変量、参加の有無および評価時期を要因として二元配置共分散分析を行った結果、評価時期と参加の有無による交互作用を認めた（ $F(3, 48) = 5.850, p = 0.002$ ）。

交互作用を認めたため、各要因の水準毎に単純主効果を検討した結果、非参加群における満足度得点では評価時期間にも有意差を認めなかった。参加群における満足度得点では初回と最終回で有意差を認め、初回に比較して最終回で有意に満足度が高かった（ $p = 0.016$ ）（表 23）。また非参加群・参加群間における各評価時期の満足度の比較では、最終回で有意差を認め、非参加群に比較して参加群で有意に満足度が高かった（ $p = 0.004$ ）（図 24）。

参加者および非参加者の満足度得点に関しては、各測定時点ごとに折れ線グラフを作成し、図 24-1 および図 24-2 に示した。図によれば、参加者の中には初期から満足度得点が43点以上の者が多数存在し、第1回目から第2回目の測定にかけては緩やかな上昇傾向が見られた。しかし、第3回目の測定では満足度得点が低下した者も存在した。この低下の原因は、インタビューおよびスタッフへの取材を通じて、躁うつ病の発症、入院、家庭環境の変化などによるものであることが判明した。第3回目から第4回目にかけては再び緩やかな上昇傾向が見られ、病気を発症した者などの満足度得点が若干回復する様子が確認された。一方で、非参加者の満足度得点の変化は全体として減少傾向にあったが、第3回目や第4回目の測定では回復傾向を示すケースも観察された。この回復の原因については、インタビューおよびスタッフからの取材により、日常生活に大きな変化がなかったことがわかった。

表 23:EAPO 尺度得点

EAPO 尺度得点	初回	2回目	3回目	最終回
N				

		Mean(SD)	Mean(SD)	Mean(SD)	Mean(SD)
参加群	1	43.31(7.18) ^a	45.85(9.25)	45.93(9.60)	50.69(7.66) ^a
	3				
非参加群	8	44.13(11.46)	41.25(6.92)	40.38(9.30)	37.13(10.33)

群と時期の交互作用検定 $F(3, 48) = 5.850, p = 0.002$

群内での時点間比較：a 同文字間有意差あり (Bonferroin による調整済み)

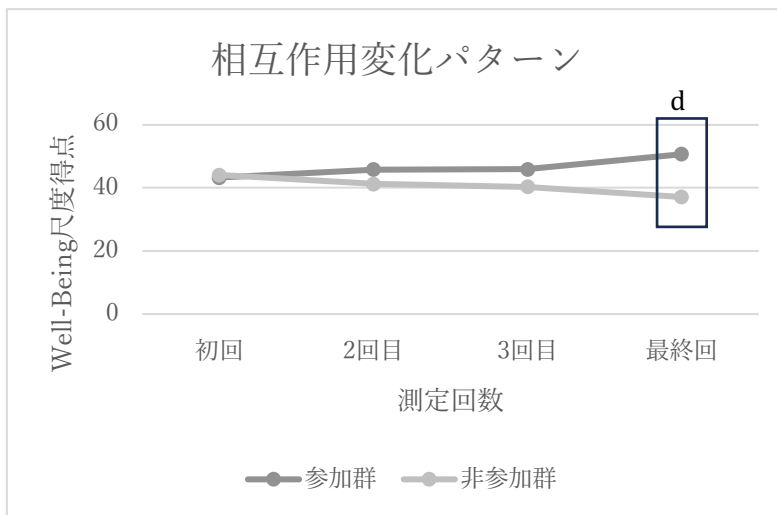
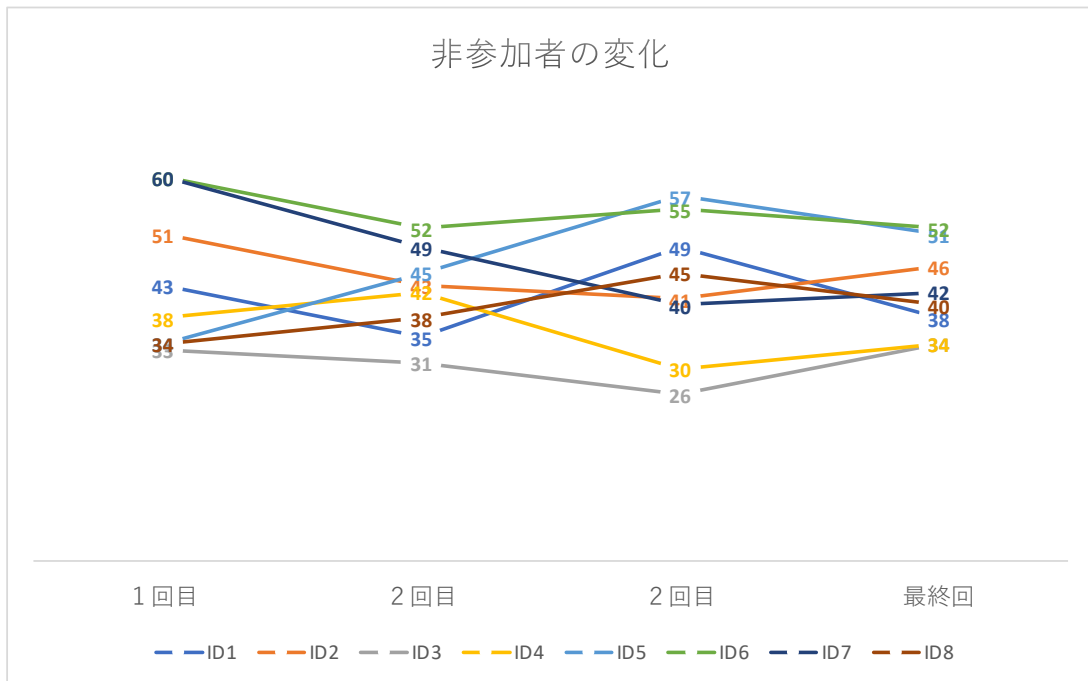


図 24：相互作用変化図

群と時期の交互作用検定 $F(3, 48) = 5.850, p = 0.002$

群間での時点間比較：d 同文字間有意差あり (Bonferroin による調整済み)



図：24-1：参加者の Well-Being 値の変化

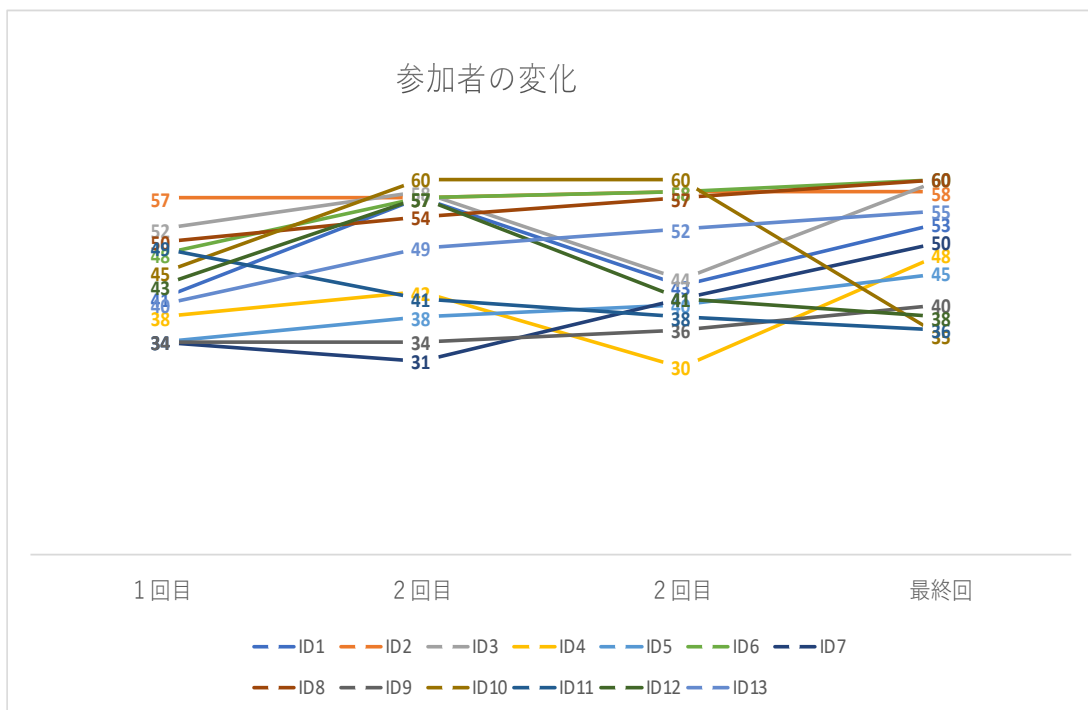


図 24-2：非参加者の Well-Being 値の変化

②ガイドラインなしバージョンとガイドラインありのバージョンの検定

ガイドラインの有無および時間経過による交互作用は有意ではなく ($F(3, 90) = 1.605$, $p = 0.194$)、ガイドラインの有無による主効果 ($F(1, 30) = 1.328$, $p = 0.258$)、時間経過による主効果 ($F(3, 90) = 0.972$, $p = 0.410$)、いずれも有意ではなかった。ガイドラインを設定した群と設定していない群の満足度得点の比較分析では、ガイドラインあり群の尺度得点の平均は上昇傾向にあり、逆にガイドラインなし群では減少傾向が観察された。具体的には、ガイドラインありバージョンでは、多くの参加者の満足度得点が緩やかに上昇し、一時的な減少が見られた場合でも、最終的には満足度の回復が多く見られた。対照的に、ガイドラインなしバージョン (第2章参照) では、新型コロナウイルスの自粛令による生活スタイルの変化が影響し、満足度得点の変動が激しく、全体的には減少傾向や緩やかな回復が見られていた。

表 24:EAPO 尺度得点

EAPO 尺度得点		初回	2 回目	3 回目	最終回
N		Mean(SD)	Mean(SD)	Mean(SD)	Mean(SD)
ガイドライ ンあり群	13	43.31(7.18)	45.85(9.25)	45.93(9.60)	50.69(7.66)
ガイドライ ンなし群	8	39.96(9.79)	46.74(8.96)	44.00(8.58)	41.52(9.28)

群と時期の交互作用検定 $F(3, 90) = 1.605$, $p = 0.194$

群内での時点間比較：a 同文字間有意差あり (Bonferroin による調整済み)

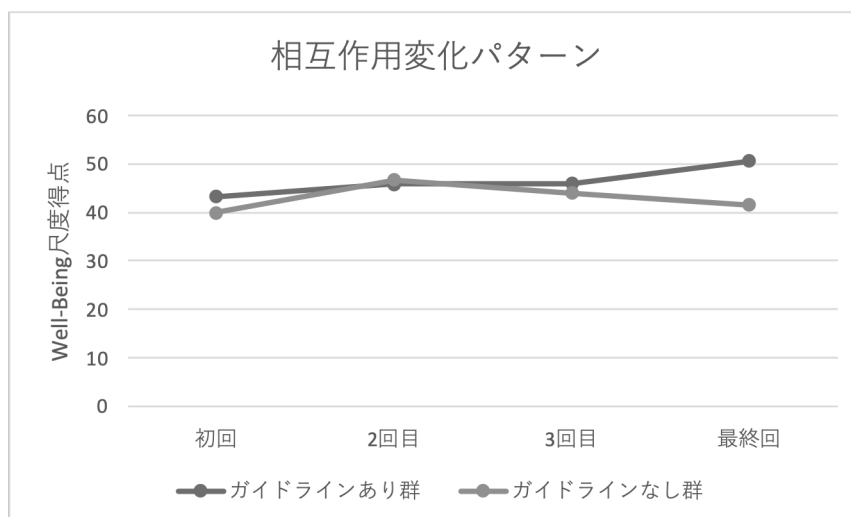


図 25：相互作用変化図

群と時期の交互作用検定 $F(3, 90) = 1.605, p = 0.194$

6. アンケート調査結果

本研究で行ったアンケートは 13 人の参加者に自記式質問紙調査を行った。質問の設定はガイドラインの内容に沿って行った。質問内容は以下のとおりである。

(1) 「導入」を参照した質問：

1. この度のワークショップに参加している際に、居心地はいかがでしたか？
2. 参加途中で不自然な緊張感がありましたか？

(2) 知る活動を参照した質問：

1. 先生の説明はわかりやすかったですか？
2. 先生の説明を聞いた際に、ワークショップの内容に面白さを感じましたか？

(3) 創る活動を参照した質問：

1. ワークショップは難しかったですか？
2. 自分のイメージ通りの作品を作れましたか？

(4) まとめを参照した質問：

1. 作品に満足しましたか？
2. 今回のワークショップに満足していましたか？
3. また参加したいと思いますか？

詳しい結果は付録を参照。

付録の結果から見て、ワークショップに参加している際の居心地良さについて尋ねると、約9割以上の人は良かったと述べ、あまり良くなかった評価や、良くなかった等ネガティブな評価は見られなかった。また参加時に不自然な緊張感があるかどうかについては、全員「全くなかった」と応えた。続いて、ワークショップの説明について、先生の説明はわかりやすかったかを尋ねると、9割以上の参加者はわかりやすかったと述べ、全員ワークショップの内容について面白いと感じていた。そして、ワークショップの難易度については、約半分の者は「普通」と答えたのに対して、「簡単」と答えた者は役3割いた。そのほか、「ちょっと難しかった」と答えた者は1割占めていた。また、自分のイメージ通りの作品を作れたかについて、約7割の者は「イメージ通りに作れた」のに対して、1割弱の者は「全然イメージと違った」と答えた。最後、作品に対する満足について尋ねると、8割の人がとても満足と答え、ワークショップに対する満足も9割で高いと言えた。今後またこのようなワークショップに参加したいかについては、全員また参加したいと答えた。

7. 考察

本研究は第4章で示された福祉施設の利用者を対象としたものづくりワークショップのガイドラインに基づき、ワークショップの効果を検証した。従属変数として満足度得点、共変量として年齢、性別、障害種別（身体障害）を取り入れ、参加の有無と評価時期を要因として二元配置共分散分析を実施した。その結果、参加群の満足度得点は初回と最終回で有意差が確認され、初回よりも最終回の方が満足度が高かったことが明らかとなった。さらに、非参加群と参加群の間での各評価時期の満足度比較では、最終回での参加群の満足度が有意に高かった。しかし、ガイドライン化した後のバージョンの群と初年度の群の群間比較では、両群ともに初回、2回目、3回目、最終回で有意な変化はなく、初年度の群とガイドライン化した後のバージョン群の間で初回、2回目、3回目、最終回の得点にも有意な差はなかった。しかし、ガイドライン化した後のバージョンの群の平均値の上昇は見られており、ガイドラインあり群の群内の比較では、参加者の尺度得点が有意に上昇したという知見から、ガイドラインの効果は期待できると思われる。

最後に、ワークショップは、山内（2021）のプログラムモデルに基づき実施された。導入部では、作品のサンプルや制作過程の動画の提示、説明書の配布、スタッフからの詳細な説明が行われた。また、最終回に展示会を開催するとの告知があり、多くの参加者が興味を示した。知る活動の部分では、参加者の指導に重点を置きながら、参加者の意志と自由を尊重した指導が行われた。ワークショップは、スタッフと利用者間の関係が友好的で、自然な雰

囲気で進行された。創る活動では、参加者の興味を引きつけるアイテムの制作が中心となった。作成されたアイテムは、アクセサリや小物など、贈り物としての評価が高いものが選ばれた。結果として、参加者はワークショップに高い興味を示し、良好な雰囲気の中で活動が行われた。また、一部の参加者は難易度が高いと感じたが、大部分の参加者にとっては適切だった。ワークショップに対する満足度は非常に高く、今後の福祉施設でのワークショップの企画において、このガイドラインの有効性は期待できる。

第六章：総合考察

本章では、福祉施設を利用する障害者の芸術活動参加に伴う変化を評価し、継続的に開催可能な芸術活動ワークショップのガイドラインを構築後の効果検証を通じて、解決された課題と今後の展望を議論する。

第一章では、日本及び海外の福祉施設における障害者の芸術活動の問題点と特徴を明らかにし、国内の現状を基に「福祉施設向け芸術活動ワークショップのガイドラインを明らかにすることで、障害福祉施設の職員でも開催できるワークショップを作って、その効果を検証する」ことを研究目的として提示した。第二章では、初期に障害福祉施設の職員が芸術活動ワークショップの効果を検証し、福祉施設の障害者がワークショップ参加後の Well-being の有意な向上、長期参加の効果、及び参加者のニーズに基づくワークショップの効果を示し、第三章では、障害者の福祉施設職員へのインタビューを通じて、職員のニーズを明示した。第四章では、先行研究結果を基に、利用者及び職員のニーズを考慮し、資金や専門家の支援が限られた状況でも持続的なワークショップ開催を実現するガイドラインを提案した。第五章では、提案されたガイドラインを用いてワークショップ開催し、職員が開催したワークショップの効果を検証した。第六章では総合的な考察を行い、これから福祉施設の職員でもものづくりワークショップの開催の可能性を論じた。

以下、本研究で提示された問題点に基づき、本研究が定めた研究目的の達成状況について詳細に議論する。

(1) 本研究の成果

本研究は、財源や専門家のサポートが不足する中で、事業所スタッフを活用したものづくりワークショップの開催方法について検討した。これは、専門的な知識やスキルを持たないスタッフでも適切に活動を進行できるようなワークショップの企画・設計方法を探るものであった。

①道具の多様化と作業環境の整備

具体的には、本研究の結果から、ものづくりワークショップでは広い作業環境と十分な装備の供給が求められることが明らかになった。施設の狭さや装備の不足は参加者が自分の思い通りの作品を作ることを妨げ、ワークショップの質に影響を及ぼす。良好な物理環境を提供することは、参加者の満足度や幸福感の向上に重要であると考えられる。そこで、関係者やスタッフが工夫を凝らして装備を準備し、百貨店や文房具店を利用したり、良質で耐久性のある道具を文房具店で購入した。また、実施の難易度については、本研究では特に専門的な

スキルや特殊な芸術的手法を必要とするワークショップは採用しておらず、福祉施設の職員も利用者も容易に取り組める作業を採用していた。作業時にはワークショップの講師やスタッフが参加者に作り方を詳しく説明し、サンプルを示すことで参加者が理解し、手順通りに作ることができる。本研究では、ものづくり用の小物がすべて入っているような物作りセット道具も活用し、セットごとに道具の種類や色が異なっていたが、参加者は自身の道具をまわりと共有し、近くの参加者と共同制作や道具の交換を行い、セッティングとは異なる雰囲気のある作品を作ることが多かった。これは、参加者が積極的に他の参加者とコミュニケーションを取り、自分自身を表現し、一定の自由な創作活動が可能になったと考えられる。

②ガイドラインの構築と具体例

これにより、施設スタッフ自身が活動を企画・運営し、継続的に行うための支援が可能となり、その成果をもとに、福祉施設での芸術活動の継続的な実施と、その活動の効果測定方法の開発に対する重要な知見を提供できた。その結果として、施設内でのものづくりワークショップの開催が、事業所スタッフにより可能となり、その活動に参加した福祉施設利用者の変化を評価し、その結果をフィードバックすることが可能となった。

山内（2021）のモデルによると、ワークショップは大きく「導入」、「知る活動」、「創る活動」の3つの段階に分けられる。「導入」では、参加者にとって新しいアイデアや技術を紹介し、興味を引き出すことが重要である。このため、本研究ガイドラインに沿って構築したワークショップでは、作品のサンプルや制作過程を示す動画を見せることで、参加者に何をするのか、どのように進行するのかを理解してもらった。また、説明書の配布やスタッフからの詳しい説明も行った。そして最終回には展示会を開催すると事前に告知し、参加者の期待感を高めた。次に、「知る活動」では、参加者が新たなスキルや知識を習得することが目的となる。この段階で重要なのは、指導者が参加者の意志と自由を尊重しつつも適切なスキル指導を行うことである。そのためには、指導内容が参加者の負担にならないような配慮が求められる。この点に留意することで、スタッフと利用者間には友好的で自然な雰囲気が醸成され、上下関係ではなく対等な関係が形成された。最後の「創る活動」では、参加者が学んだことを具体的な作品に落とし込むことが求められる。導入と同様に、参加者の興味を引きつけながらも、スタッフと参加者が一緒に制作に取り組むことを重視した。制作する物としては、アクセサリーや小物など、成果物として評価されやすく、受け取った人が喜ぶものを選んだ。作品の完成を通じて、参加者の達成感や自己効力感が向上した。

たとえば、以下はワークショップ実施機関中に大阪事業所で開催されるコースター作りワークショップの例を挙げる。総勢13名の参加者と2名のスタッフ（筆者含め）によって

実施された。ワークショップは合計 90 分開催すると予定で、参加者が自由に途中退出できるように配慮されていた。

ワークショップの初めには、スタッフたちからの挨拶と共に、本日の作業内容が明確に説明された。完成したコースターのサンプルが全員に見せられ、作業手順は動画で紹介された。これにより、参加者は何をするのか、どう進めていくのかを明確に理解でき、質問があれば、その場で講師に問い合わせたりしていた。そのようにすべての参加者が安心して作業に取り組める環境が整備できていた。それに対して、第二章におけるワークショップは、開催する際に簡単な説明のみ行われ、サンプルを見せることや、作業手順の動画を提示する配慮はなかった。そのため、利用者から「作業が難しい」、「一人でできない」などの報告が見られた。

次に、ワークショップの開始に際して、参加者はまず、個人での創作かグループでの共同制作を選択した。グループ制作を希望する者は同じテーブルに集まり、個人制作を選んだ者は自由に場所を選んで座った。続いて、参加者は自らの好みに合わせて使用する道具を選び、制作活動に取り組み始めた。この過程で、スタッフは参加者のサポート役として横に立ち、必要に応じてアドバイスを行ったが、その際も参加者の個性や自由な表現を尊重する姿勢が貫かれた。制作が終了した後、参加者は自らの作品やグループの作品を他の参加者に紹介し、意見交換の場が設けられた。スタッフからも作品に対するフィードバックが提供され、参加者は自らの制作物に対する評価を受け取った。ワークショップの終了時には、参加者は制作したアイテムを持ち帰る時間が確保され、終礼を交わして活動を締めくくった。このワークショップの流れは、参加者の創造性や自己表現を重視し、また参加者間のコミュニケーションを促進する目的で設計されている。しかしながら、この方法論は研究協力施設での限定的な試みであり、芸術活動の真の可能性を引き出すためには、さらなる研究と実践が必要であると考えられる。一方、第二章で取り上げられるワークショップでは、参加者はすべての作業を個人で行う形式が取られていた。このため、参加者間や参加者とスタッフ間のコミュニケーションが制限され、特に参加者が多い場面では、スタッフが参加者のサポートに追われることが多く、十分なサポートが提供されないケースも見受けられた。作品の完成後のプロセスも簡略化されており、参加者の作品に対する満足度やモチベーションの向上が期待しにくい状況が生まれていると指摘される。

③ワークショップの改善点

以上の例の比較から、ワークショップの実施方法は、参加者の経験や学び、そしてその後の自己評価や他者とのコミュニケーションに大きく影響を与える要因となる。ガイドライ

ンに沿ってデザインされたワークショップは、その開始から終了までの一連の流れが計画的に設計されており、特に作業内容の明確な説明、サンプルの提示、そして動画を用いた手順の紹介など、参加者が何をするのか、どのように進めるのかを明確に理解できる環境が整備されている。これにより、参加者は安心して作業に取り組むことができ、その結果として、彼らの創造性や自己表現を最大限に引き出すことが可能となっている。さらに、このワークショップの流れは、参加者間のコミュニケーションを促進する目的も持って設計されており、制作活動を通じての意見交換やフィードバックの受け取りが活発に行われている。これに対して、「第二章のワークショップ」は、その進行が簡易的であり、十分な説明やサポートが欠けていることが問題点として指摘されている。このような比較から明らかになるのは、ワークショップをガイドラインに沿って構築することにより、参加者の学びや経験を最大化するための有効であったとわかった。こうすることで、文化芸術活動の社会的評価の多元化を促進するだけでなく、参加者の Well-Being や生活の質の向上にも寄与する可能性がある。しかしながら、その真の可能性や効果を広範囲にわたって引き出すためには、さらなる研究や実践の試行が必要であると考えられる。

④まとめ

本研究の成果を通じて、参加者はワークショップに対する高い満足度を示し、継続的な参加の意向を持つことが明らかとなった。この結果は、ワークショップが参加者の創造的能力を刺激し、新しい経験の機会を提供し、人間関係を深化させる効果的な手段であることを示唆している。本研究は、福祉施設におけるものづくりワークショップの実施において、山内（2021）のガイドラインの適用が参加者の満足度の向上とワークショップの持続的な実施を促進することを明らかにした。この結果は、施設利用者の Well-Being の向上や生活の質の向上に寄与する可能性を示している。

(2) 本研究の意義

本研究は障害福祉施設における利用者向けのものづくりワークショップのガイドライン作成により、以下の意義を達成したと考えられる。

まず、障害福祉施設の利用者が芸術活動に触れる権利を守り、日常支援としての効果を発揮する点が重要である。先行研究によれば、障害福祉施設における芸術活動は限られており、職員や利用者が文化芸術に対する理解を深める機会も少ないのが現状である。ここで、本研究が提案するガイドラインはこれらの課題に対処し、職員や利用者の芸術に対する理解を深め、障害者の文化的権利の尊重に貢献することにつながったと考えられる。

次に、障害福祉施設における一般職員がワークショップを開催できるようになることは、障害者の社会参加と自立を促進することができる。職員がワークショップを主導することにより、利用者は自らの才能や興味を発見し、創作活動に取り組む機会を得られる。これにより、障害者は自己表現の機会を持ち、社会とのつながりを強化することが期待できる。

また、このガイドラインにより、障害福祉施設での芸術活動の普及が進み、共生的社会の構築や社会の多様化に寄与することが期待される。芸術活動を通じて、障害者は自己表現の場を持ち、非障害者との相互理解を深める。これは社会全体の多様性と創造性の強化に貢献する。

最終的に、本研究は障害福祉施設向けのものづくりワークショップのためのガイドラインを策定した。これにより、芸術活動への理解が乏しい施設や地域でも、ものづくりワークショップを余暇支援として導入することが可能となった。また、本研究は障害福祉施設におけるものづくりワークショップに心理尺度を用いて効果検証を行い、これからは障害福祉施設におけるワークショップの評価方法に心理尺度などの主観的評価を用いることが重要な一歩となることを示した。

以上のように、本研究は障害福祉施設における芸術活動の促進に関する実践的なガイドラインを提供し、障害者の自己表現機会の増加や職員・利用者の芸術理解の向上、共生的社会の構築に寄与する重要なステップとなる。

(3) 本研究の展望と限界

本研究は、障害者の Well-Being の向上と余暇支援のさらなる充実を追求する目的で、障害福祉施設の利用者を対象として、特定のものづくりワークショップのガイドラインを策定し、実際にその効果を定量的及び定性的に検証した。実施されたワークショップは、事前に策定されたガイドラインを基にデザインされ、その結果、参加者の Well-Being の明確な向上が確認された。また、参加者からのフィードバックにより、ワークショップの内容や進行に関する高い満足度が示された。また、ガイドラインの普及によって、先行研究が問題と提示していた、「障害福祉施設での文化芸術活動の拡大のためには、協力する機関の選択肢を増やすこと、障害福祉施設での文化芸術活動の推進と拡大が必要」という問題の解決につながり、障害福祉施設を利用する障害者が文化や芸術を享受する基本的権利の確保と実現に大きく寄与すると考えられる。

① ものづくりワークショップの将来性

ワークショップの開催は、障害を持つ個人への新たな就職や社会進出の選択肢は提供のみ

ならず、社会全体の受容力を向上させる可能性が考えられる。このような環境は、また障害者が本来持つ能力や才能を最大限に活用する機会の拡大と関連できると予想する。それと、経済的側面からも、障害福祉関連の経費や予算の効率的な使用に繋がり、障害者の社会参加を促進することで、共生社会の構築という大きな目標に一步近づくことができる。また、ワークショップにおける内容に応じて、障害者が独自の視点や感性を組み込んだ芸術作品の創造が促進されると芸術を考えられる。このような相互作用が成長し、障害者と非障害者の間の学びや共感が深化し、共生社会の構築に向けた基盤が強化されると推測される。さらに、ものづくりを中心としたワークショップを通じて、新しい芸術的スタイルや創作形態が生まれることで、障害者芸術の領域における革新と多様性の増加が期待される。さらに、ワークショップの普及に伴い、障害者の更なる自立が促進され、芸術分野への進出と芸術家の発掘により、障害者に対する新しい支援のあり方の誕生や、これまでの支援の見直しにつながり、障害福祉施設の新たなサービス提供形式が生まれる可能性が考えられる。

②研究手法の特徴

本研究では混合研究手法を採用することで日本国内の芸術活動と障害者との関連における研究のギャップを埋めることができた。混合研究法は、研究の哲学的・方法論的・方法的側面を統合するアプローチとして進められており、これにより研究プロジェクトの多面的な理解が可能であり (Kawamura2022)、混合研究は量的及び質的研究のメリットを統合し、研究問題の多面的な理解を可能である。日本でも近年、混合研究法も注目されるようになってきている。たとえば、日本混合研究法学会の活動や国際会議の開催など、混合研究の発展は着実に進んでいる (日本混合研究法学会ホームページ)。

特に障害者の変化に関する研究においては、混合研究手法の採用は非常に有効である。日本における障害を持つ個人の変化に関する研究では、定量的及び定性的なアプローチを組み合わせることで、障害を持つ個人と正常者の変化を比較し、研究対象者を中心とした評価が効果的に行うことができる (Iwakuma .al 2022)。さらに、混合研究手法は量的データによる概ねの方向性が示された上、個人のストーリーによる深い理解を可能にし、日本における障害を持つ個人の変化に関する未踏のトピックを検討する際の大きな強みとなっている (Iwakuma .al 2022)。これらの情報を基に、混合研究手法の採用は、日本国内の障害福祉施設のワークショップや余暇支援関連の研究において、量的・質的研究の連携を通じて、活動の持続的な効果とその成果を多角的に理解し評価するための重要な手法となっている。それを通して、日本における混合研究のさらなる発展と活用は、障害福祉施設におけるものづくりワークショップと障害者支援の相互作用をさらに深く理解し、それらの活動が個人お

⁶ 日本混合研究法学会について <http://www.jsmmr.org/home.html>

よび社会に与える影響を広く認識するための基盤を提供する可能性が考えられる。

③本研究の限界

本研究では、全ての問題を解決するには、研究協力機関の種類や研究期間の制約があったため、十分でなかった。

本研究の限界点としては、まず量的研究の面で挙げられる。本研究では、研究協力機関に所属しているメンバー全員にデータ測定に参加してもらったにもかかわらず、サンプルサイズが少ない問題が指摘されている。また、研究協力機関は他にもあるのではないかという疑問も挙げられているが、実際、日中支援や内職作業で多忙な施設には、研究者が常に近くで利用者を観察し、科学的データを取れるような環境ではなかった。そのため、二度行われた試験では、データのサンプルサイズが小さく、参加者の男女比に偏りがあった。また、研究協力機関の人数制限によりランダム選出が不可能であったため、今回の結果はあくまで協力機関に限定的なものと言える。さらに、の作成と検証は行えたものの、サンプルサイズの問題、ワークショップタイプの違い、研究協力者の入れ替わりなどの要因により、設定前後の統計的比較は困難であった。

次に、質的分析の面では、芸術活動が障害者に与える影響やワークショップ関係者のニーズなどについて、未だ抽象的な部分が存在する。これからは、インタビュー対象者の数を増やし、インタビューの質問項目を追加するか、または尺度得点が明らかに上昇した障害者への追加インタビューを行い、その変化をケーススタディとして分析することが必要と考えられる。

最後に、今後は男女比や年齢、障害種別といった交絡因子の影響を軽減するため、多数の施設の協力を求めて、同じ場所に定期的に多施設の数が多い利用者に参加させ、その上で、ランダム化比較試験（RCT）を実施することは望ましいが、障害福祉施設の現状では、ランダムに参加者を選出することは難があるため、検証方法について更なる検討が必要である。

(4) 謝辞

本研究を進めるにあたり、主査として熱心なご指導と深い洞察を提供して下さった九州大学大学院芸術工学研究院未来共生デザイン部門の長津結一郎准教授に心からの感謝を申し上げます。また、副査として多大なるご支援と貴重なるご指導を賜りました伊藤浩史准教授、中村美亜教授にも深く感謝いたします。

長津先生、伊藤先生、中村先生のご指導のもと、本研究を推進することができたことを大変嬉しく思います。先生方からの厳しいご指摘と温かい励ましは、研究遂行の大きな支えと

なりました。また、研究に関連する実践的なアドバイスや知見の共有にも感謝いたします。

先生方のご指導のもとで得られた知識と経験は、今後の研究活動および職業的な道においても大きな財産となることでしょう。重ねて、心からの感謝を申し上げます。

参考文献

1. 安藤忠(2001)「障害のある人の生活と文化・芸術活動」『教育と医学』49(12),4-13
2. 石川隆志&佐藤裕子&石川佐智子&塚本文子&村田千鶴子&石川郁恵 (2009)『秋田大学医学部保健学科紀要』 「地域活動支援センター事業の活動報告-障害者が地域で普通に暮らすことを目指して-」 (1)-17,53-58
3. 稲田奈緒美(2011)「日本におけるコミュニティダンスの導入と展開」『桜美林論考・人文研究』 (11), 1-19
4. Iwakuma M, Aoki T , Morishita M(2022). Patient experience (PX) among individuals with disabilities in Japan: a mixed-methods study, BMC Prim Care. 26;23(1):183.
5. Wilson C & Sharpe D.(2017) Young people's mental health and well-being through participation in the arts: A mixed-methods service evaluation of the Zinc Arts ArtZone programme, Journal of Applied Arts & Health,8(1), 39-55.
6. 上田久利(2003)「障がい者の自立を目指した造形美術活動支援」『岡山大学教育実践総合センター紀要』 (3),39-46
7. 内田義彦 (2009) 『学問と芸術』 藤原書店.
8. 川島大輔,小山達也,川野健治, 伊藤弘人(2009)「希死念慮者へのメッセージにみる, 自殺予防に対する医師の説明モデル—テキストマイニングによる分析」『パーソナリティ研究』 17-2,121-132
9. 尾崎孝良(2016)「診療補助行為に関する法的整理」『日本医師会総合政策研究機構』 358
10. 樺沢浩(2018)「社会福祉実践におけるソーシャル・インクルージョン・アートの構築に向けた研究(その2)」『人文社会科学研究所年報』 16,13-23
11. Crawford, M. J., Killaspy, H., Barnes, T. R., Barrett, B., Byford, S., Clayton, K., ... & Waller, D. (2013). "Group art therapy as an adjunctive treatment for people with schizophrenia: a multicentre pragmatic randomised trial." BMJ, 346, f527.
12. 小泉朝未(2016)「ダンスワークショップで実現する表現の考察」『メタフュシカ』 (48), 89-102
13. 黒田美穂(2015),『医行為と医行為でないものの違いを理解する』
14. 佐藤匡仁・村井資(2017)「岩手県内の福祉事業所・特別支援学校における芸術活動支援の現状と課題」『岩手県立大学社会福祉学部紀要』 (19),55-64
15. Johnson, J. R., & Sullivan, W. (2018). "The Art of Mental Health Recovery: Creative Approaches to Psychosocial Rehabilitation." Journal of Psychosocial Rehabilitation and Mental Health, 5(2), 123-135.

16. 謝雪こう, 彭子濃(2023)「芸術活動を用いたワークショップが障害者就労継続支援B型利用者に与える影響-二元配置共分散分析とインタビューによる検討」『Journal of Inclusive Education.』12,1-15
17. 戈木クレイグヒル滋子(2014).「グラウンデッド・セオリー・アプローチ概論」『KEIOSFCJOURNAL』14(1), 30-43
18. 島先京一(2011)「アール・ブリュット論に向けて」『成安造形大学紀要』(2), 203-218
19. 杉本洋(2013)「「生きづらさ」をパフォーマンスする人々のつながりを形成する戦略—共通性による共感と障害の価値転換を越えて—」『アートミーツケア学会誌』(5),21-36
20. 抱井尚子, 成田慶一(2016).『混合研究法への誘い—質的・量的研究を統合する新しい実践研究アプローチ』5-13
21. 苅宿俊文, 佐伯胖, 高木光太郎(2019)『ワークショップと学び3まなびほぐしのデザイン』東京大学出版,12-14.
22. 越中康治, 高田淑子, 木下英俊, 安藤明伸, 高橋潔, 田幡憲一 et al.(2014)「宮城教育大学目標・評価室: 平成25年度学部授業の点検・評価報告書」『宮城教育大学情報処理センター研究紀要COMMUE』2014,(22)-67-74.
23. 田中みわ子(2017)「芸術創造の新しいかたちを考える—障害者アートの実践をめぐって—」『駿河台大学論叢』(54), 176-192
24. 高橋健一郎(2019)「障害者の芸術活動に関する研究の動向と課題—共生社会形成に向けた文化資源としての視点から」『聖徳大学研究紀要』(52), 7-14
25. 竹内理恵(2007)「田村一二の障害児教育実践」『教育方法の研究』10,41-48
26. 趙晤衍(2017)「福祉現場におけるアートプログラム持つ 新たな意義と課題に関する研究 -福祉現場における出張陶芸プログラムの実践検証をもとに」『人文社会科学研究所年報』(15),37-50
27. 津田英二(2018)「生命の豊かさを支える実践としての知的障がい者の音楽活動: 社会福祉法人たんぽぽの音楽活動における教育哲学から考える」『教育科学論集』(21),27-34
28. 長津結一郎・中山博・藤原健司(2019)「障害のある人が表現活動に関わる場におけるファシリテーションの分析に向けた考察: 演劇・ダンスワークショップへのフィールドワークを通じて」『アートマネジメント研究』(20),45-55
29. 中務のぞみ(2010)「障害者とアート」『文化/批評』2,26-41
30. 日本混合研究法学会「日本混合研究法学会について」
<http://www.jsmmr.org/home.html>
31. 野口卓也, 京極真(2019)「精神障害者に対する幸福を促進する作業の等化評価における信頼性と妥当性の検証」『日本臨床作業療法研究』(4), 62-69
32. 野口卓也, 京極真(2019)「精神障害におけるポジティブ作業に根ざした実践のプログラム開発とその適用方法の予備的検討」『作業療法』38-(1), 54-63
33. 野口卓也, 京極真(2021).『ポジティブ作業評価』3-2, 6

34. Nicholasand V&Jarrold K.(2014)Social prescription and the role of participatory arts programmes for older people with sensory impairments, *Journal of Integrated Care*. 22(2), 39–50.
35. 中山慶一郎 (2009) 「対応分析によるデータ解析」 『関西学院大学社会学部紀要』 (108) , 133-145
36. 早野禎二(2007)「精神障害者における「障害の受容」 『東海学園大学研究紀要』 11」
37. 樋口耕一 (2019) 「計量テキスト分析における対応分析の活用 –同時布置の仕組みと読み取り方を中心に–」 『コンピュータ&エデュケーション』 47, 18 - 24
38. 本間真宏・尾恵太郎(2004)「知的障害児（者）の芸術と創作活動とその援助」 『東京家政大学研究紀要 1 人文社会科』 (44),137-144
39. 葉山大地,ヒュース由美,上田知子(2016)「発達障害を持つ当事者を対象としたインプロ・ワークショップの効果に関する探索的検討」 『中央学院大学「人間・自然論叢」』 (42), 3-38.
40. 樋口耕一(2020)「テキスト型データの計量的分析—2つのアプローチの峻別と統合—理論と方法」 19 (1), pp.101-115.
41. Ho R& Chan TH&Pui CK,&Ted CT.(2020)Effects of Expressive Arts–Based Interventions on Adults With Intellectual Disabilities: A Stratified Randomized Controlled Trial. *Frontiers in Psychology*, 11(6), 1-9.
42. Van V,&Emily B&Ana M. (2015)Arts on referral interventions: A mixed-methods study investigating factors associated with differential changes in mental well-being, *Journal of Public Health (United Kingdom)*, 37(1), 143–150.
43. 藤井美和 (2005)「テキストマイニングと質的研究」 『福祉・心理・看護のテキストマイニング入門』 中央法規出版.13–28.
44. Moher D, Liberati A, Tetzlaff J, Altman DG.(2009); PRISMA Group. "Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses: The PRISMA Statement". *Ann Intern Med*.151(4):264-269.
45. 三重野卓(2013)「「生活の質」概念の再構築へ向けて—その現代的意義—」 『応用社会学研究』 55,175-185
46. 宮坂真紀子,杉山優子,横光健(2022)「重症心身障害児施設におけるArt&Designが利用者のWell-Beingにおける影響」 『環境心理学研究』 10-1,11
47. 吉永太市 (2004) 「土と教育」 『芸術教育学』 7, 1-19.
48. 吉永太市 (2009) 「知的障害児（者）の福祉増進における造形活動の重要性とそれを理解するための展覧会の効用」 『芸術教授学』 10, 53-75.
49. Yoko Kawamura(2022) An approach to use MMR for better solutions to social problems , 『混合研究法』 1-2,85-101
50. Reynolds, F. (2010). "Exploring the Benefits of Creative Activity: A Qualitative Study of Arts and Crafts in the Disability Sector." *Health & Social Care in the Community*, 18(4), 378-387.

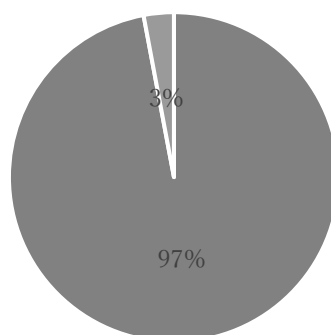
付録

1、第五章インタビュー質問の調査結果

それぞれの記述統計は以下の通りである。

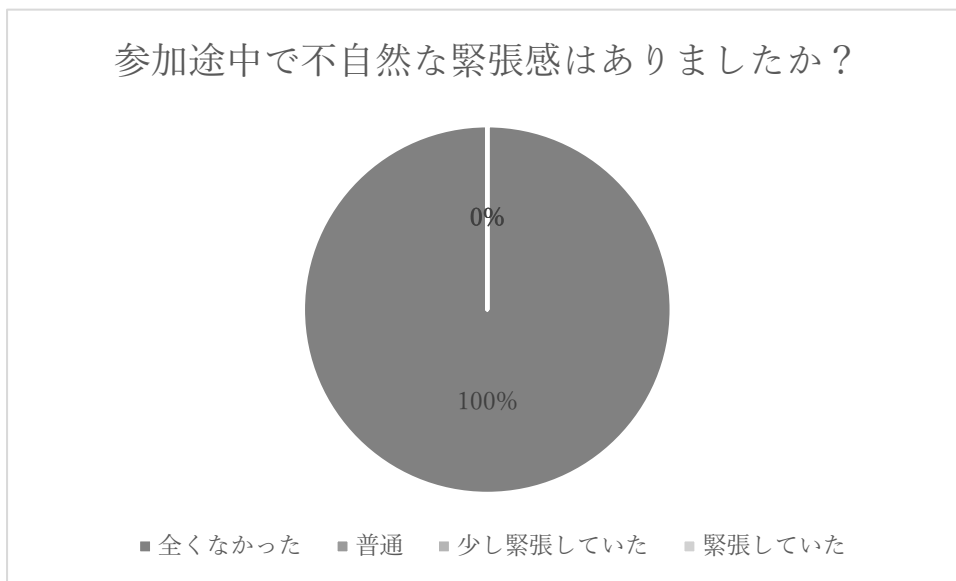
この度のワークショップに参加している際に、居心地はいかがでしたか？		評価		
		良かった	普通	あまり良く なかった
時間	ワークショップの内容			
2021年6月	スクラッチアート①②	13	0	0
2021年7月	写真フレーム飾りつけ①②	13	0	0
2021年8月	うちわ染め①②	12	1	0
2021年9月	灯笼作り①②	9	4	0
2021年10月	キャンドルホルダー作り①②	13	0	0
2021年11月	レインボーボトル①②	13	0	0
2021年12月	プレスレット作り①②	13	0	0
2022年1月	ビンゴ大会、お正月イベント	13	0	0
2022年2月	キーホルダー①②	13	0	0
2022年3月	コースター作り①②	13	0	0
2022年4月	間接照明タイルつけ①②	13	0	0
2022年5月	花瓶飾り①	13	0	0
2022年6月	花瓶飾り②と終わりの会	13	0	0

この度のワークショップに参加している際に、居心地はいかがでしたか？

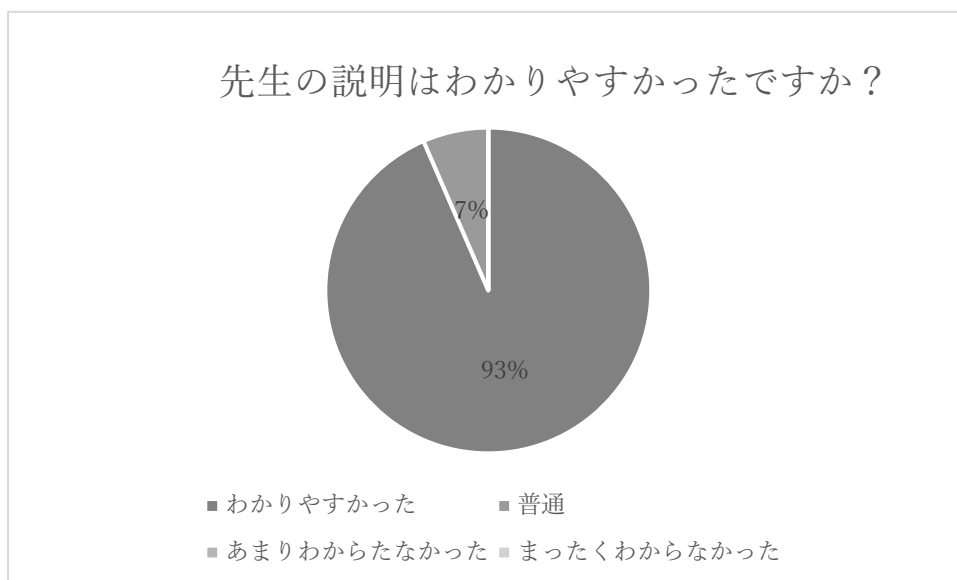


■ 良かった ■ 普通 ■ あまり良くなかった ■ 良くなかった

参加途中で不自然な緊張感はありましたか？		評価		
		全くなかった	普通	少し緊
時間	ワークショップの内容			
2021年6月	スクラッチアート①②	13	0	0
2021年7月	写真フレーム飾りつけ①②	13	0	0
2021年8月	うちわ染め①②	13	0	0
2021年9月	灯笼作り①②	13	0	0
2021年10月	キャンドルホルダー作り①②	13	0	0
2021年11月	レインボーボトル①②	13	0	0
2021年12月	プレスレット作り①②	13	0	0
2022年1月	ビンゴ大会、お正月イベント	13	0	0
2022年2月	キーホルダー①②	13	0	0
2022年3月	コースター作り①②	13	0	0
2022年4月	間接照明タイルつけ①②	13	0	0
2022年5月	花瓶飾り①	13	0	0
2022年6月	花瓶飾り②と終わりの会	13	0	0

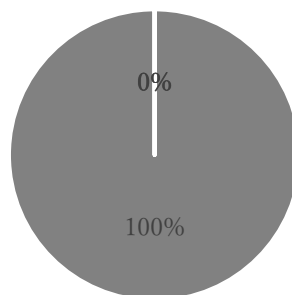


先生の説明はわかりやすかったですか？		評価		
		かりやすかつ	普通	まりわからたなかっ
時間	ワークショップの内容			
2021年6月	スクラッチアート①②	13	0	0
2021年7月	写真フレーム飾りつけ①②	13	0	0
2021年8月	うちわ染め①②	10	3	0
2021年9月	灯笼作り①②	8	5	0
2021年10月	キャンドルホルダー作り①②	10	3	0
2021年11月	レインボーボトル①②	13	0	0
2021年12月	ブレスレット作り①②	13	0	0
2022年1月	ビンゴ大会、お正月イベント	13	0	0
2022年2月	キーホルダー①②	13	0	0
2022年3月	コースター作り①②	13	0	0
2022年4月	間接照明タイルつけ①②	13	0	0
2022年5月	花瓶飾り①	13	0	0
2022年6月	花瓶飾り②と終わりの会	13	0	0



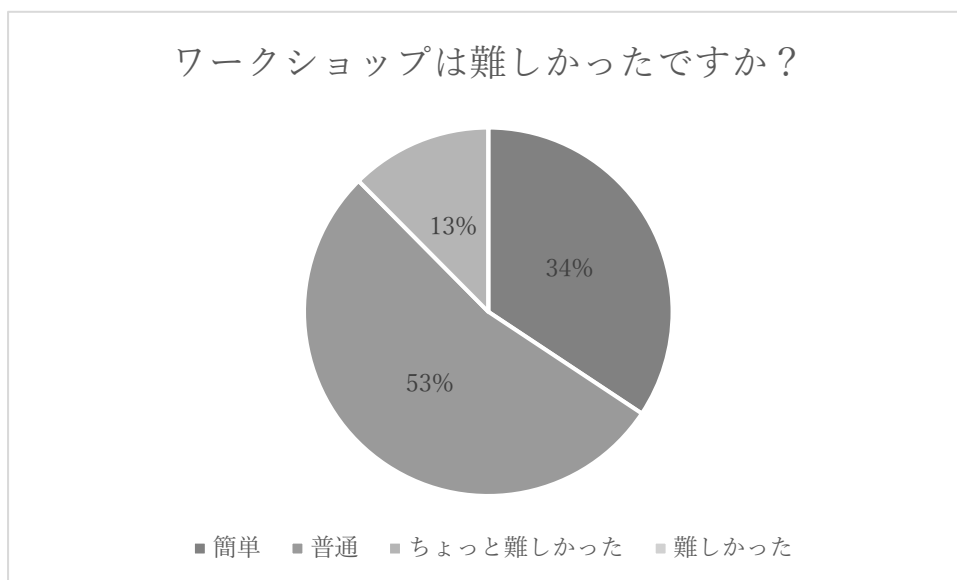
先生の説明を聞いた際に、ワークショップの内容に面白さを感じましたか？		評価		
		面白そう	普通	あまり面白くない
時間	ワークショップの内容			
2021年6月	スクラッチアート①②	13	0	0
2021年7月	写真フレーム飾りつけ①②	13	0	0
2021年8月	うちわ染め①②	13	0	0
2021年9月	灯籠作り①②	13	0	0
2021年10月	キャンドルホルダー作り①②	13	0	0
2021年11月	レインボーボトル①②	13	0	0
2021年12月	プレスレット作り①②	13	0	0
2022年1月	ビンゴ大会、お正月イベント	13	0	0
2022年2月	キーホルダー①②	13	0	0
2022年3月	コースター作り①②	13	0	0
2022年4月	間接照明タイルつけ①②	13	0	0
2022年5月	花瓶飾り①	13	0	0
2022年6月	花瓶飾り②と終わりの会	13	0	0

先生の説明を聞いた際に、ワークショップの内容に面白さを感じましたか？



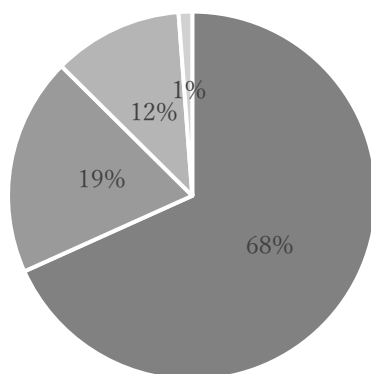
■ 面白そう ■ 普通 ■ あまり面白くない ■ 全然面白くない

ワークショップは難しかったですか？		評価		
		簡単	普通	ちょっと難しか
時間	ワークショップの内容			
2021年6月	スクラッチアート①②	3	10	0
2021年7月	写真フレーム飾りつけ①②	6	7	0
2021年8月	うちわ染め①②	6	7	0
2021年9月	灯籠作り①②	2	5	6
2021年10月	キャンドルホルダー作り①②	0	10	3
2021年11月	レインボーボトル①②	8	5	0
2021年12月	プレスレット作り①②	5	6	2
2022年1月	ビンゴ大会、お正月イベント	12	1	0
2022年2月	キーホルダー①②	1	11	1
2022年3月	コースター作り①②	3	10	0
2022年4月	間接照明タイルつけ①②	2	4	7
2022年5月	花瓶飾り①	4	9	0
2022年6月	花瓶飾り②と終わりの会	6	5	2



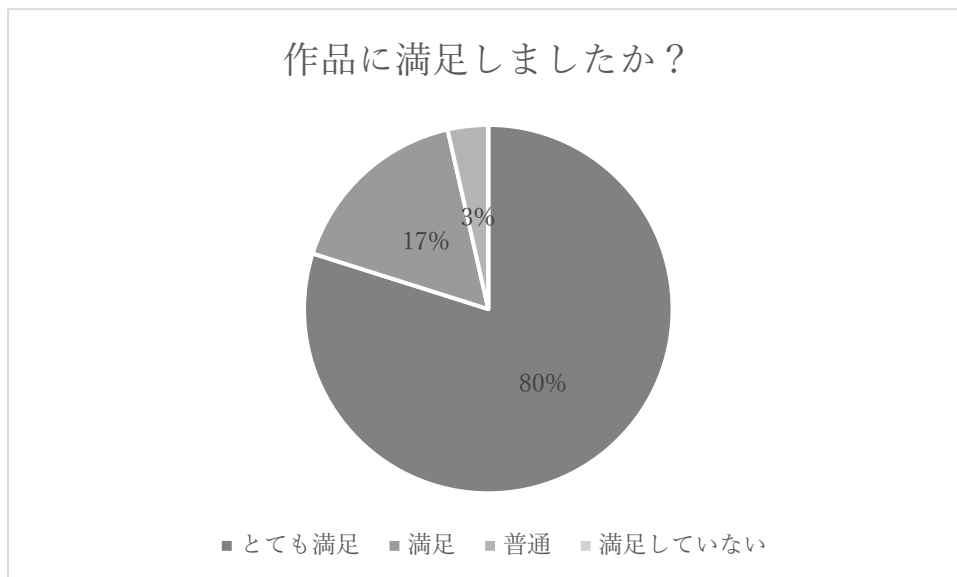
自分のイメージ通りの作品を作れましたか？		評価		
		作れた	普通	あまりイメージではなかった
時間	ワークショップの内容			
2021年6月	スクラッチアート①②	6	4	1
2021年7月	写真フレーム飾りつけ①②	8	5	0
2021年8月	うちわ染め①②	12	1	0
2021年9月	灯籠作り①②	3	5	5
2021年10月	キャンドルホルダー作り①②	12	1	0
2021年11月	レインボーボトル①②	10	3	0
2021年12月	プレスレット作り①②	9	3	1
2022年1月	ビンゴ大会、お正月イベント	11	2	0
2022年2月	キーホルダー①②	10	1	2
2022年3月	コースター作り①②	10	0	3
2022年4月	間接照明タイルつけ①②	6	2	4
2022年5月	花瓶飾り①	9	2	2
2022年6月	花瓶飾り②と終わりの会	8	3	1

自分のイメージ通りの作品を作れましたか？

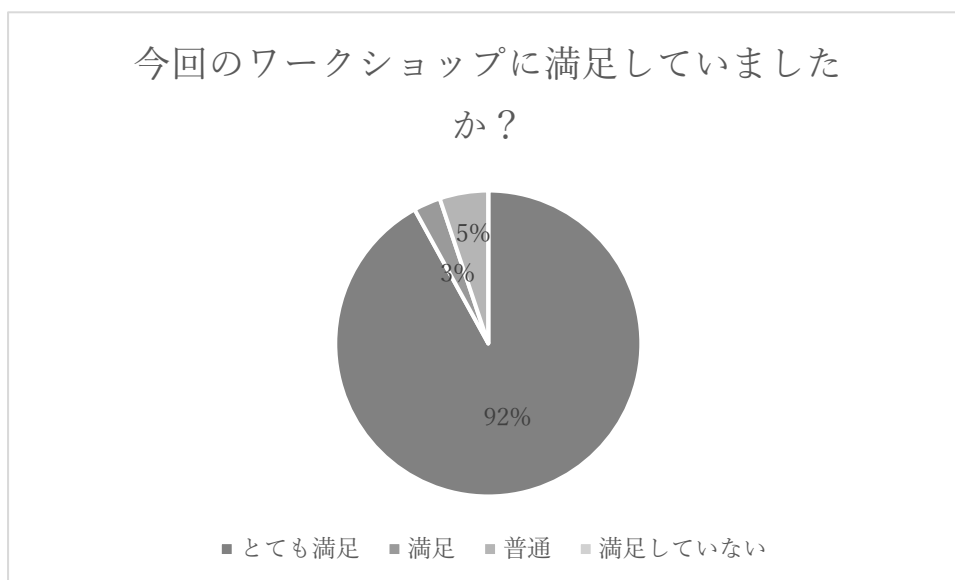


■ 作れた ■ 普通 ■ あまりイメージ通りではなかった ■ イメージと全然違った

作品に満足しましたか？		評価		
		とても満足	満足	普通
時間	ワークショップの内容			
2021年6月	スクラッチアート①②	12	1	
2021年7月	写真フレーム飾りつけ①②	10	3	
2021年8月	うちわ染め①②	13	0	
2021年9月	灯籠作り①②	2	6	
2021年10月	キャンドルホルダー作り①②	10	3	
2021年11月	レインボーボトル①②	13	0	
2021年12月	プレスレット作り①②	13	0	
2022年1月	ビンゴ大会、お正月イベント	13	0	
2022年2月	キーホルダー①②	7	6	
2022年3月	コースター作り①②	11	1	
2022年4月	間接照明タイルつけ①②	5	8	
2022年5月	花瓶飾り①	13	0	
2022年6月	花瓶飾り②と終わりの会	13	0	



今回のワークショップに満足していましたか？		評価		
		とても満足	満足	普
時間	ワークショップの内容			
2021年6月	スクラッチアート①②	13	0	
2021年7月	写真フレーム飾りつけ①②	13	0	
2021年8月	うちわ染め①②	13	0	
2021年9月	灯籠作り①②	13	0	
2021年10月	キャンドルホルダー作り①②	8	2	
2021年11月	レインボーボトル①②	13	0	
2021年12月	プレスレット作り①②	13	0	
2022年1月	ビンゴ大会、お正月イベント	13	0	
2022年2月	キーホルダー①②	13	0	
2022年3月	コースター作り①②	13	0	
2022年4月	間接照明タイルつけ①②	10	3	
2022年5月	花瓶飾り①	13	0	
2022年6月	花瓶飾り②と終わりの会	13	0	



また参加したいと思いますか？		評価		
		参加したい	普通	あま した
時間	ワークショップの内容			
2021年6月	スクラッチアート①②	13	0	
2021年7月	写真フレーム飾りつけ①②	13	0	
2021年8月	うちわ染め①②	13	0	
2021年9月	灯籠作り①②	13	0	
2021年10月	キャンドルホルダー作り①②	13	0	
2021年11月	レインボーボトル①②	13	0	
2021年12月	プレスレット作り①②	13	0	
2022年1月	ビンゴ大会、お正月イベント	13	0	
2022年2月	キーホルダー①②	13	0	
2022年3月	コースター作り①②	13	0	
2022年4月	間接照明タイルつけ①②	13	0	
2022年5月	花瓶飾り①	13	0	
2022年6月	花瓶飾り②と終わりの会	13	0	

