

公開資料

社会技術研究開発事業
研究開発実施終了報告書

SDGs の達成に向けた共創的研究開発プログラム

シナリオ創出フェーズ

「認知症包摂型社会モデルに基づく多様な主体による
共創のシナリオ策定」

研究開発期間 令和 2 年 10 月～令和 5 年 3 月

研究代表者 内田 直樹
(医療法人すずらん会たろうクリニック 院長)

協働実施者 笠井 浩一
(福岡市 保健福祉局高齢社会部
認知症支援課 課長)

I. 本研究開発実施終了報告書サマリー	3
II. 本編	4
1. 研究開発プロジェクトの目標	4
1-1. 研究開発プロジェクト全体の目標	4
1-2. プロジェクトの位置づけ	5
2. 研究開発の実施内容	5
2-1. 実施項目およびその全体像	5
2-2. 実施内容	7
3. 研究開発成果	23
3-1. 目標の達成状況	23
3-2. 研究開発成果	24
4. 研究開発の実施体制	28
4-1. 研究開発実施体制	28
4-2. 研究開発実施者	29
4-3. 研究開発の協力者	30
5. 研究開発成果の発表・発信状況、アウトリーチ活動など	31
5-1. シンポジウム等	31
5-2. 社会に向けた情報発信状況、アウトリーチ活動など	32
5-3. 論文発表	32
5-4. 口頭発表（国際学会発表及び主要な国内学会発表）	32
5-5. 新聞報道・投稿、受賞など	33
5-6. 特許出願	33
6. その他（任意）	33

I. 本研究開発実施終了報告書サマリー

本プロジェクトは、認知症当事者を含めて多様な主体が自由に発言（表現）し合い、新しい価値を共創できる社会（認知症包摂型社会）の実現を目指し、地域に実装していくための社会モデルとシナリオの策定と、共創のための関係性づくりを促すプロセス技術（方法・行程・評価基準等）の開発を目指したものである。

上記の目標達成に向けて、以下の研究開発目標を設定し、それぞれ活動を以下の通りに推進した。特に、関係性の変容と新しい価値の共創を促進する技術シーズとして共創的アート活動を取り上げ、プロジェクト活動の核として設定した。

【開発目標 1】 認知症包摂型社会モデルおよび共創に向けたシナリオの開発

➤ 主な実施事項

社会モデル・シナリオ・事業モデル・評価等、多様な観点からプロジェクト内部で継続的な検討を図りつつ、福岡市内および近隣における支援団体や集いの場・アート活動等の関連する取り組みとの交流や、多様な主体を招いた研究会を実施した。

➤ 主な結果、課題

後述の共創的アートの実践結果やニーズ調査結果も踏まえながら、認知症フレンドリーな地域、ケア、モノ・サービスを共創するために、認知症の人が多様な主体とともに物事を変えていける力を引き出せる関係性づくりにフォーカスを当て、周囲による認知症の捉え方、関係の作り方を変えた先にある認知症包摂型の社会モデルの再構築と、シナリオの更新を実施することができた。その中で、当初は多様な主体（認知症当事者・ケア現場・ビジネス等の場）への展開を想定していたが、新型コロナウイルス対応に加え、多様な主体を受け入れられる基盤づくりの必要性から、認知症ケアの現場を基点としたシナリオの再構築を行うことができた。

【開発目標 2】 共創的アート活動を取り入れたプロセス技術の開発

➤ 主な実施事項

共創的なアート活動を展開する実践者・有識者へのヒアリングを通じて、共創的アートプログラムが持つべき要素、直面する課題を洗い出し、認知症ケアの現場におけるトライアル、並びに可能性試験を実施した。

➤ 主な結果、課題

2 つの実践を通じて、認知症のひとつと共に創るアートプログラムとしての共通点・相違点を洗い出しながら、情報発信用の素材（リーフレット・紹介動画）と、ケア現場でのアートマネジメントの要素をまとめた入門ガイドを作成した。

【開発目標 3】 企業等、多様な主体の巻き込みにおける福岡市版 DAA との協働

➤ 主な実施事項

当初想定していた多様な主体を巻き込んだ活動は新型コロナウイルスの感染拡大状況を鑑み、ニーズ調査の実施で代替した。

➤ 主な結果、課題

企業等の立場からは「認知症当事者の生活ニーズや生活課題の多様性を理解すること」「新規事業開発」「ダイバーシティなどの職員研修」等の可能性が見られた。

以上の結果を基に、更なる実践の展開（地域・分野等）を検討している。

II. 本編

1. 研究開発プロジェクトの目標

1-1. 研究開発プロジェクト全体の目標

認知症当事者を含めて自由に発言（表現）し合い、多様な人たちと共創できる関係性を備えた社会を「認知症包摂型社会モデル」として設定する。そして、本研究プロジェクトでは、その社会像の実現にむけて、多様な主体が新しい価値に基づくサービス等の共創ができるようにするためのプロセス技術（方法・行程・評価基準等）を明らかにして、それらを地域に実装していくためのシナリオを策定する。

社会モデルを実現するうえで、検証すべき課題として「認知症にまつわる人と人との関係性」を設定する。認知症にかかわる課題解決の活動や製品・サービス開発は現状でも行われている。しかし、その現場では「認知症当事者は問題を抱えている」という前提認識による関係性からコミュニケーションが行われているために、当事者のエンパワメントにつながらず、かつ本質的な課題に基づかない解決策が創出されかねない。

本プロジェクトでは、上記の課題に対応して、関係性の変容と新しい価値の共創を促進する技術シーズとして、共創的アート活動を組み込む。プロジェクトでは複数の共創的アート活動のトライアル実施を行うことで、認知症の人とその支援者等間に起きる関係性や意識の変化や、その変化を及ぼす条件・要素を検証する。

抽出された共創的アート活動の条件・要素を、認知症の人の関係する既存の現場へと応用する可能性試験を実施する。既存の現場となるフィールドとして、①認知症当事者参加の場、②ケアの場、③ビジネス開発の場、の3つを想定して、関係するステークホルダーとともに、新しい価値に基づくサービスの共創を試みる。

これらのトライアル活動及び現場への応用可能性試験を通じて、社会モデルに至るまでのシナリオ仮説の修正や、プロセス技術の明確化、それを実現していくための事業モデルの検討を行うことを目標とした（図1）。

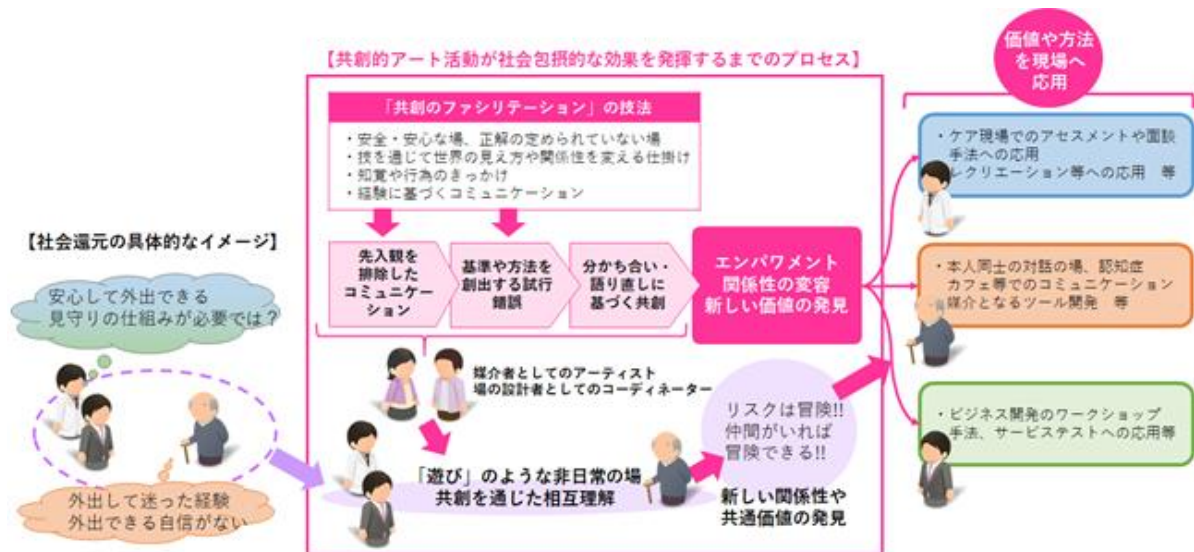


図1. プロジェクト開始時のイメージ図

1-2. プロジェクトの位置づけ

日本全体で認知症当事者が増え続けている。特に大都市部では今後、高齢単身世帯の急増が予想されており、中でも、福岡市は、高齢者を含む世帯（※2015年国勢調査における「65歳以上の世帯員のいる核家族世帯数」と「高齢単身世帯」を足し合わせた世帯数を指す）に占める高齢単身世帯の割合が42.3%と、政令指定都市20都市の中でも2番目に高く、ひとりで暮らす認知症の人が直面している多様な生活課題に対応していく必要がある。

認知症の人が多数となる社会は、人の長寿命化に伴う必然である。そのため、「みんなの認知症」と認識して、疾病や障害を治療することで問題解決を図る「医学モデル」だけでなく、社会の関係性や環境を変える「社会モデル」からのアプローチも必要である。これら多様な生活課題に対応するには、「支援するーされる」の関係に基づく対処では限界がある。その際に地域レベルで解決すべき社会課題は、支援者・企業等と認知症に関わる人との対話に基づく新しいサービス創造の基盤づくりである。既存調査（国際大学 グローバル・コミュニケーション・センター/認知症フレンドリージャパン・イニシアチブ「認知症の人にやさしいまちづくりガイド」）によると、認知症の人の活動交流が減る理由の大部分に、企業のサービスや活動が関わっている。

こうした課題意識のもと、福岡市では、認知症フレンドリーシティを目指しており、認知症の人と一般企業も含めた多様なサービス提供者による共創の場の検討が進められている。このような多面的な課題に、多様な関係者とともに取り組む上で、既存の認知症に対する捉え方を越えて共創に取り組める基盤が必要となる。しかし、医療福祉の文脈を越えて認知症に関する共創を実現するための効果的な方法論・場の在り方といった仕組みが確立されていない。

そこで、本研究開発プロジェクトを通じて、認知症を包摂する新しい社会モデルと、それを推進するプロセス技術（方法論、場等）を構築することで、ひいては高齢者が暮らしやすい社会づくりに役立つ共創のためのシナリオを確立・普及したいと考える。

本プロジェクトが目指すSDGs達成のビジョンは、「支援するーされる」という関係に固定される傾向がある認知症対処社会から脱却し、認知症の人を含めて自由に発言（表現）し合い、多様な人と共創できる「認知症包摂型社会」の実現を目指すことである。この認知症包摂型社会は、具体的な課題（例えば認知症の人の外出困難や就労等）の解決を目指そうとすると、常にその根底に潜在している認知症を取りまく関係性の課題に着目する。こうした関係の刷新は「みんなの認知症」の視点でむしろ課題を新しい視点から見直し、より本質的な課題解決策を多様な関係者で共創していく基盤となる。そうした社会のあり方が、最終的に認知症フレンドリーなまちの実現を促していくものと考えている。さらに今回はここに共創的アート活動という表現手段を取り入れ、凝り固まった関係性を崩し、弱者とされがちな認知症の人をエンパワメントすることを目指している点は、認知症当事者を含めた多様な関係者側の意識変革を促し得る。

2. 研究開発の実施内容

2-1. 実施項目およびその全体像

大項目 A 認知症包摂型社会モデルおよび共創に向けたシナリオの開発活動

中項目 A-1 認知症包摂型の新しい社会モデルの検討

中項目 A-2 評価・検証に関する検討

中項目 A-3 認知症包摂型社会における共創の実現までのシナリオ創出に関する検討
中項目 A-4 啓発活動

大項目 B プロセス技術の開発活動

中項目 B-1 技術シーズの応用に向けた事前調査と検討
中項目 B-2 共創的アート活動を用いたコミュニケーションデザイン設計とトライアル
中項目 B-3 関係性変容後の実践の場への可能性試験
中項目 B-4 プロセス技術としての統合

大項目 C 福岡市版 DAA との協働

中項目 C-1 企業への参加調整、
中項目 C-2 福岡市での実装シナリオの検証と継続可能性の検討

研究期間中のスケジュール

研究開発項目	初年度 (2020.10~2021.3)	2 年度 (2021.4~2022.3)	最終年度 (2022.4~2023.3) ※延長	成果と 終了以降
大項目 A 中項目 A-1 中項目 A-2 中項目 A-3 中項目 A-4 総括G (G=グループ)				(Goal. 9) (Goal.11) (Goal.16) 本社会モデルに 基づく共創まで のシナリオと、 それを推進する 事業デザインの 明確化
大項目 B 中項目 B-1 社会実装G 中項目 B-2 アート実践G 中項目 B-3 社会実装G 中項目 B-4 社会実装G				↓ 認知症の人、 周囲の変化 参加増加、関係性 の変化等 (Goal3,8) ↓ 次の段階 へ移行
大項目 C 中項目 C-1 中項目 C-2 DAA 協働G				企業との接点、 認知症フレンドリー な事業の創出 参加企業数増加、検討企 画数増加、サービスの質の 評価など(Goal.8)

2-2. 実施内容

実施項目 A 認知症包摂型社会モデルおよび共創に向けたシナリオの開発活動

中項目 A-1 認知症包摂型の新しい社会モデルの検討

(1)内容・方法・活動

本項目では、「支援するーされる」という関係に固定される傾向が強い認知症対処社会からの脱却を目指し、認知症の人を含めて自由に発言（表現）し合い、多様な人と共創できる社会を「認知症包摂型の社会」と捉え、その社会モデルの具体化を通じて、本プロジェクト（以下、PJ）が目指す「共創に向けたシナリオ」作成を目指した。

初年度の令和2年度（以下、R2年度）には、認知症包摂型社会の仮説モデルを作成した。2年目の令和3年度（以下、R3年度/R4年度）以降は、トライアル及び可能性試験の成果を踏まえて、社会モデルの具体化を進めた。

本PJが目指す認知症包摂型の社会モデルを具体化させるに当たって、R2年度には、一般的な情報収集と、関連する取り組み（福岡市内および近隣における支援団体や集いの場、アート活動）との交流・意見交換を実施した。本活動を通じて、新型コロナウイルスによる影響を加味しても、認知症の人の社会参加を豊かなものにする取り組み・環境が十分に整備されていない状況が見出された。一方で、認知症カフェにおけるアート活動や認知症をテーマとした活動への美術系施設の参加など、福岡市内に本PJとの親和性のある活動が生まれ、ニーズが高まっている様子も見られた。こうした状況整理と実践経過を踏まえながら、R3年度以降に、認知症包摂というコンセプトをより大きな認知症フレンドリー社会モデルに内包される重要要素として位置づけ直した。

(2)結果

認知症フレンドリーな地域、ケア、モノ・サービスを共創するために、認知症の人が多様な主体とともに物事を変えていける力を引き出せる関係性づくりにフォーカスを当て、周囲による認知症の捉え方、関係の作り方を変えた先にある認知症包摂型の社会モデルとして、方向性を以下のように整理した。

- 社会モデル、およびシナリオとしての方向性
 - ▶ 認知症フレンドリー社会を目指すうえで、認知症包摂型の社会として備えるべき関係性と、その要素に関する実践的な言語化を図るとともに、認知症を包摂することへの共感を広く引き出せるようなシナリオの軸（ストーリー）の構築を目指す
 - ▶ 既存の捉え方・関係性、問題構造のフレームを質的に変容させる上で、シナリオにおける共創的アート活動を軸としたプロセス技術の役割、要素を明確化させる
 - ▶ 認知症に関するネガティブな印象（スティグマ）が先行する中で、見えにくい認知症に関わる可能性を伸ばしていくメッセージと、そのために必要な要素を具体化する
 - ▶ 認知症包摂型の社会に対する理解と共感を促す上で、認知症に関わる多様なステークホルダーに対する効果的かつ具体的な示し方、発信の場を検討する

中項目 A-2 評価・検証に関する検討

(1)内容・方法・活動

本項目では、活動改善、他地域展開を図る上で、社会モデルに照らし合わせながら実践活動が適切に実施できているか、認知症包摂型の社会モデルの視点（参加者の変化、創出された事業の変化等）から定量的・定性的に評価することを目指した。また、定量面では、行動観察・動画解析による応用行動分析マネジメント手法による評価のあり方まで検討した。

(2)結果

R2年度から社会モデルおよび共創的アート活動が持つ特性を反映させたプログラム評価基準の検討を開始し、R3年度より実施したトライアル及び可能性試験の評価デザインに反映させた。具体的な結果は実践と連動するため、大項目 B にて記載する。

中項目 A-3 認知症包摂型社会における共創の実現までのシナリオ創出に関する検討

(1)内容・方法・活動

本項目では、社会モデルの仮説と可能性試験の成果を統合して、認知症包摂型の社会モデルに基づく共創を実現するまでのシナリオと、そのために必要な要件・手立て・適応条件の明確化、それを推進する事業モデルを創出することを目指した。また、他地域展開の方策について検討した。

R3年度から最終年度となる R4 年度にかけて、運営ミーティング・研究会（※）等を開催し、シナリオ仮説の検討や可能性試験の結果を受けたシナリオ及び事業モデルの精査を継続的に実施した。JST マネジメントグループとの戦略会議では、効果・継続性の観点から具体化すべき事項について意見交換を行うこともできた。

※ 多様なステークホルダーによる研究会（2022年2月20日）の実施

PJ 内での検討状況のブラッシュアップを目的に、クローズドな研究会を設定した。参加者は PJ 実施者・協力者に加えて、同日開催のシンポジウム登壇者（堀田總子氏、岡田誠氏（詳細は後述））、社会福祉法人事務長、アート関係の中間支援まで担う非営利活動法人理事、アーティスト、JST 関係者にも参加を頂いた。進行は、トライアル状況を共有したうえで、共創的アート活動の展開シナリオに対する意見交換を行った。主にシナリオ上の展開案として共創的アート活動を活用した医療介護施設向けの人材育成・組織開発の研修プログラムを提示し、その課題や可能性を議論とした。加えて、地域社会と他の接続方法についても意見を交わした。

(2)結果

「共創的アート活動を通して、それぞれの潜在力が<ひらく>ための拠点を創出する」ことを重視したシナリオへの更新、及び事業モデルの具体化を進めることができた。PJ 開始当初は、共創アート活動による当事者や周囲の個々／関係性の変容がケアの現場や本人と家族の関係、企業参加の場に直接影響を及ぼすものと想定して、共創的アートプログラムを

位置づけていた。しかし、トライアル等を通じて、第一にケアの現場を変えることがシナリオ実現に向けて重要であることが見えてきた。以上を踏まえて、シナリオ策定に当たって、共創的アートプログラムを通じた社会モデル実現へのプロセス想定することに修正することとした（詳しくは成果に記載）。

中項目 A-4 啓発活動

(1)内容・方法・活動

本項目では、PJ 成果の情報発信策を検討・実施した。R3 年度はシンポジウムの開催、R4 年度はアートワークショップの内容や効果を伝える一般向けの情報発信用のリーフレット及び紹介動画の作成を行った。各概要は以下の通りとなる。

① R3 年度シンポジウム「共創するケア | 互いの〈できる〉がひらくとき」

2 月にオンラインシンポジウムを開催した。認知症当事者と介護者のあいだに立ち起こる共創的コミュニケーションをテーマに、事例報告とパネルディスカッションを行った（表 1）。また、アンケートによるフォローアップを通じて、活動への共感を示す医療介護事業所との接点づくりとしても活用することにした。

② 情報発信用のリーフレット・紹介動画の作成（※紹介動画は1月完成予定）

主要成果である認知症の人と介護者が共創するアートワークショップのプログラム内容や効果について、理解・共感を促すためのリーフレットと紹介動画を作成した。

表 1. シンポジウムプログラム構成

1. <u>本プロジェクトの概要紹介</u> 内田直樹（PJ 代表）
2. <u>事例 1：当プロジェクトによる「共創的アート活動」</u> 中村美亜（GL）
3. <u>事例 2：『旅のことば：認知症とともによりよく生きるためのヒント』活用事例</u> 岡田誠（認知症フレンドリージャパン・イニシアチブ〈DFJI〉共同代表理事／ 富士通株式会社フィールド・イノベーション本部フィールド・イノベータ）
4. <u>パネルディスカッション：事例から探る認知症当事者とのコミュニケーション</u> 進行：堀田聡子（慶應義塾大学大学院 健康マネジメント研究科 教授）

(2)結果

R3 年度シンポジウムは、認知症介護に関わる関係者や研究者、アーティストなどを中心に 232 名の申し込みのもと、約 120 名の参加となった。事後アンケートでは「ワークショップを実施してみたい」という声を複数得ることができている。

リーフレット・紹介動画は、いずれも実践者（医療介護施設のスタッフ、アーティスト）に向けて、共創的アート活動によるプログラムの意図について臨場感を持って伝えることができるよう、参加者の声や実際の活動風景をもとに作成した。今後、ワークショッププログラムを普及していくための広報材料として活用する。

実施項目 B プロセス技術の開発活動

中項目 B-1 技術シーズの応用に向けた事前調査と検討

(1)内容・方法・活動

本項目では、技術シーズの適切な活用方法、ならびにプロセス技術のあり方を検討した。

まず、R2~R3 年度にかけて、アート活動の実践者、介護関係者、研究者・有識者へのヒアリングを実施した（表 2）。共創的アート活動のトライアル実施や評価枠組みの検討、介護現場でのニーズ等を把握するために実施し、各パートへ成果を応用した。また、行動観察・動画解析による応用行動分析については、主要セグメント・日常場面の設定、共創的アート活動の形態、測定技術の活用法、感染症等の制約を踏まえた実施方法など、観察ポイントについての検討を行った。

表 2. 共創的アート活動に関するヒアリング対象者一覧

分野	対象者（順不同・所属等はヒアリング時点のもの）
共創的 アート 実践者	<ul style="list-style-type: none"> ・ 今井朋氏（アーツ前橋 学芸員） ・ 古賀弥生氏（アートサポートふくおか 代表、九州産業大学 地域共創学部 地域づくり学科 教授） ・ 三ツ木紀英氏、並河恵美子氏（NPO 法人芸術資源開発機構） ・ 林容子氏（アーツアライブ 代表） ・ 丸亀市産業文化部 文化課、丸亀市猪熊弦一郎現代美術館／公益財団法人 ミモカ美術振興財団 ・ 新井英夫氏（体奏家・ダンスアーティスト） ・ 藤井昌彦氏（仙台富沢病院 理事長） ・ 日下菜穂子氏（同志社女子大学 社会システム学科 教授） ・ 社会福祉法人 足立邦栄会
介護関係者	<ul style="list-style-type: none"> ・ 村瀬隆生氏（宅老所よりあい 代表） ・ 田中史王氏（小規模多機能型居宅介護施設・みのり荘 施設長）
研究者・ 有識者	<ul style="list-style-type: none"> ・ 大澤寅雄氏（ニッセイ基礎研究所芸術文化プロジェクト室 主任研究員） ・ 長津結一郎氏（九州大学大学院芸術工学研究院 助教）

(2)結果 : ヒアリング結果から以下の 3 つの論点を整理した。

① 共創的アート活動が関係性の変化に与える効果

- ・ アートワークショップは正解のない自由な表現の場であり、全参加者が対等な関係性になれる
- ・ アーティストの働きかけによって、それぞれの感情や表現、経験等、様々な発露が肯定され、参加者の潜在性や生きる力、自己肯定感、必要とされている感覚が引き出され、そこでのふれあいや声掛けがケアのヒントになることもある
- ・ 自分自身や相手の変化・個性を感じ取ることで、目の前の人と向き合う機会になり、日常の捉え方が変わる

- ② アートマネジメントのありかた（活動の継続と展開のために）
- ・ 介護施設等でアート活動を実施し、日常における関係性の変化や活動の継続につなげるためには、施設長、及び参加する職員の理解が必要不可欠
 - ・ そのため、プログラムにおいて以下の一連の流れを組み込むことが重要
 1. 介護者・スタッフ向けアートワークショップを実施し、内容や大切なことを経験的に共有
 2. 認知症の方と介護者が参加してアートワークショップを実施
 3. ワークショップ後には必ずふりかえりの時間を設定
- ③ 検証したい「変化」の項目
- ・ 日常的に認知症の方に接する専門職や家族
 - 認知症当事者の「今」を捉える 観察力・傾聴力
 - 認知症当事者による表現や感情の発露への 即興力、対応力、受容力
 - ケアや接し方の「質」の変化＝“あそび”の感覚 の定着
 - ・ 認知症当事者
 - 自らの発言や振る舞いへの 尊厳、自己肯定感
 - 非日常的状况から引き出される 過去の経験や記憶
 - 答えのない状況を他者と共有することによる 想像力、共創力
(自己発信と他者受信、コミュニケーションがひらかれる)
 - ・ 専門職や家族、認知症当事者のあいだ
 - コミュニケーションやふるまいの変化
 - 関係性の変化（ワークショップの参加者同士、専門職・認知症当事者、家族・認知症当事者）
 - 専門職の仕事に対する意欲の変化、認知症当事者の社会参加、生きる意欲の変化

上記ポイントを踏まえて、トライアルでは「職員と利用者とは観察力・即興的な対応力を発揮しながら、「なんでもあり」という許容のムード（あそびの感覚）の中で、普段見えづらい個々人の特性・個性がにじみ出ることによって、普段の関係性（当事者同士、職員-当事者間）の変容を促す」ことを目標に定めた。本目標を踏まえて、演劇的手法により参加者の「想像力」や「身体表現」を引き出し、参加者全員で即興的に物語を共創することを意識した内容とし、毎ワークショップ実施後、参加者で振り返りまで行うことにした。

中項目 B-2 共創的アート活動を用いたコミュニケーションデザイン的设计とトライアル

(1)内容・方法・活動

本項目では、当初、複数の共創的アート活動のトライアルを実施して、共創的アート活動によって生じる関係性の変容について、本PJが目指す成果に結びつくか、実践を通じて整

合性の確認することを目指していた。

しかしながら、新型コロナウイルスの影響から、丁寧に共創的アート活動を試行できるフィールド探索に基づくケース創出を優先した。そこでまず、活動への共感者を開拓することが重要であると判断し、R2年度には共創的アート活動のオンライン体験会を実施した。R3年度には、共創的アート活動の実施フィールドとして「重度認知症デイケアうみがめ」の協力を得て、トライアルを実施、効果検証を行った。実際のプロセスは以下の通りである。

① オンライン体験会の実施

R2年度3月実施のオンライン体験会「からだを奏でる身体表現コミュニケーション～ほぐす・つながる・つくる～」では、共創的アート活動に共感し、協働を受け入れてくれる人とのつながりを構築することを目的に実施した。そこで、体奏家・ダンスアーティストの新井英夫氏の協力のもと、共創的アート体験とアーティスト・参加者間での意見交換する時間を設けた。アートが持つ体験への理解を深めるためにも、体験したことを振り返る機会を合わせて設定することで、体系的な理解が進むことを想定した。



図 2. オンライン体験会の様子（体を動かす体験）

③ 共創的アート活動のトライアルの企画・設計

オンライン体験会からの流れを汲み、R3年度は共創的アート活動のトライアルを企画し、実施先の決定から企画内容の精査、アーティスト・施設側関係者との打合せ、効果検証まで実施した。企画を進める上で、関係性の変容を目的とした本PJの趣旨から、認知症高齢者へのアートの効果以上に、医療介護専門職を交えた非日常的なアートワークショップと日常にあるケアの循環に焦点を当てた。研究課題としては、共創的アートを認知症高齢者とともに医療福祉の現場で展開するうえで、(1) ケアの変化をもたらすアートワークショップの要素と、(2) 効果的なプログラムの構成に関する検証を目的とした研究デザインを組んだ。その際、進行とともに検討を深めるアクションリサーチとして、実施先のスタッフとの協働のもと、プロセスの中で絶えず改善を重ねるスタイルをとった。

実施先は、R2年度オンライン体験会に参加した介護事業所での実施で調整を進めていたが、新型コロナウイルスへの予防対応で当該施設での実施が困難となり、研究代表者が所属する医療法人が運営する重度認知症デイケアで実施することに変更した。アーティストは、実践者インタビューを通じて紹介いただいた演劇人チーム「結実企画（むすびきかく）」と協働することになった。施設側関係者とも意見交換を行い、“即興演劇”による実施で合意した（図3）。

企画設計の段階では、対話を通じて重要なコンセプトやマネジメント項目を設定した。PJ側としては非日常的な共創的アートの体験を通じて、認知症高齢者の潜在的な反応や記憶、更に「見立てる力（目の前にないものに対して自身の経験などから想像力を働かせ、働きかけることのできる力）」を引き出すこと、そうした反応に触れる中で介護者側に新しい気づきを促すことを重視した。一方で、PJ側の目的と施設の意向を照らし合わせるために対話を重ねることとし、プログラム設計に反映させることを意識した。また、実践者ヒアリングを受けて、事前に「介護者向けワークショップ」を実施し、実際に体験してもらった上で改めてプログラムの検討や、サポートの仕方を確認する場を設定した（図4）。

効果検証としては、重度認知症の方の参加となる施設の特徴を鑑み、施設スタッフを対象としてアンケート・ヒアリングを行い、認知症の人の様子なども含めて聞き取ることにした（表3）。また、参加者・家族の同意を得たうえでワークショップ時の音声録音、動画撮影を行い、ワークショップ内に現れる特徴的な出来事に関する質的分析と映像解析の導入検討に関するデータを収集した。なお、COVID-19対策として、外部からの人数を制限し、最終的に、PJ側から結実企画2名、研究チームスタッフ2名での体制をとり、当日の抗原検査・PCR検査後、実施した。

	デイケアうみがめ
即興演劇を実施	<ul style="list-style-type: none">• 重度認知症の方を対象とした通所施設（福岡市東区）• 音楽療法、ヨガなどのレクリエーションを取り入れており、コロナ禍では集団精神療法の取り組みを始めた
<ul style="list-style-type: none">• 場面設定等のみで台本を用意せずに、即興的な演技手法を用いて、参加者が自発的に演じる形式の演劇	結実企画（むすびきかく）
	<ul style="list-style-type: none">• 福岡県を中心に、幅広い年齢を対象として、演劇の手法を用いた表現活動やコミュニケーション学習の講師として活躍する演劇人のチーム• 認知症高齢者との演劇ワークショップ経験・実績が豊富

図3. R3年度トライアル実施施設と協力アーティスト

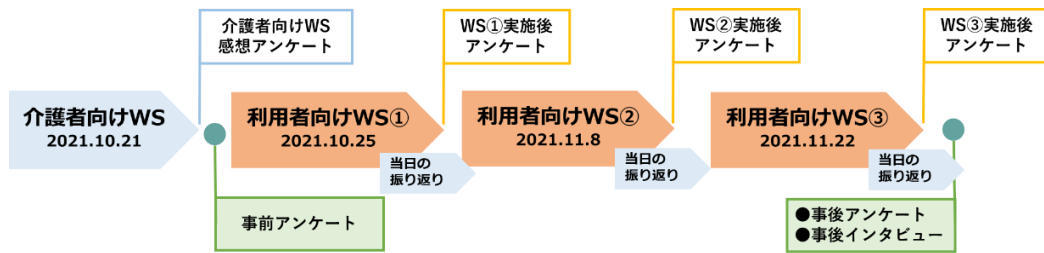


図 4. R3 年度トライアルにおけるプログラムデザイン

表 3. R3 年度トライアルの効果検証方法

<p>1. アンケート調査</p> <ul style="list-style-type: none"> ・介護者の意識や行動の変化を量と質の両方で捉え、傾向把握を目的として実施. ・各 4 回のワークショップ、ならびに一連のワークショップ前後の計 6 回. ・事後インタビュー時にも、各回答者の傾向を把握する上で活用.
<p>2. インタビュー</p> <ul style="list-style-type: none"> ・介護者個人の変化を聞き取り、変化のプロセス（因果関係）を検討するために実施. ・各ワークショップ後、参加したスタッフ（少人数）での振り返りからも記録. ・プログラム後にフォーカスグループ形式で、2 名ずつ、計 4 名に協力をお願い.
<p>3. 映像分析</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ワークショップ内に現れる特徴的な出来事を分析し、客観的に提示できる情報収集. ・定点カメラ 3 台、手持ちカメラ 1 台、小型 IC レコーダー 4 台 ・全体+特徴的な場面の相互行為分析 ・行動・表情動画分析の独自アプリを用いた量的分析に向けた定性的な予備分析

(2)結果：①プロセス、②アウトプット、②アウトカムに分けて提示する。

【①プロセス】企画・運営マネジメントとして、図 5 示す流れで企画・運営を行うことができた。PJ メンバーは異なる作法・思考法を持つアーティストと施設スタッフをつなぐコーディネーターとして、相互のコミュニケーションを促す／翻訳することを意識しながら、実施環境の整備・要望に沿った企画づくり等の事前準備から、各ワークショップ内容、毎回の振り返りを調整・進行した。ワークショップにおける即興演劇内容もプログラム開始前に決定するのではなく、各ワークショップの様子を踏まえて次の内容を検討する形を取り、参加した施設側スタッフの感想・意見を適宜反映させている。特に、第 2 回ワークショップ後に施設側参加スタッフから戸惑い・希望が示された際には、臨時ミーティングによる施設側の意見の深掘り、アーティストとの共有・検討といった流れで、第 3 回内容に反映させた。

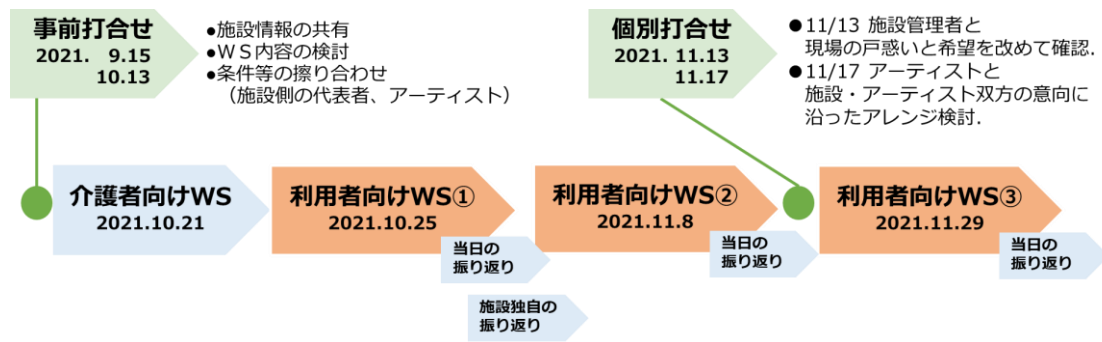




図 5. 共創的アート活動ワークショッププログラムのマネジメントの実際

【②アウトプット】施設側の参加状況はデイケアうみがめ利用者 20～25 人、介護者 6～13 人とシフトや体調で変動した。また、第 3 回ワークショップの内容については、第 2 回ワークショップに参加した施設スタッフの意見、要望を受け、対応策を講じた。より利用者の発言や自発的行動を引き出すこと、より身近な場面設定を採用することにした。


1. 介護者向けワークショップ（10月21日㊦ 17時半～19時）

プログラム	<ul style="list-style-type: none"> - 手遊び - むいぐるみを使ったコミュニケーション - 日常の音を聞いて記憶を連想 	
利用者向けWSへの課題	<ul style="list-style-type: none"> - 耳の聞こえづらい利用者には、音を聞いて記憶を連想することが難しいので、声は大きめに - ゆっくりとしたペースで実施した方がよい 	


2. 第1回利用者向けワークショップ（10月25日㊦ 14時～15時）

プログラム	<ul style="list-style-type: none"> - 講師が「わたしもあなたも俳優です」と伝える→演劇的な場の設定 - 手遊び／隣の人と目を合わせ&タッチを回す／講師による芝居「好きよ」 →雰囲気はほぐれ、演劇に安心して参加できる場が整う - むいぐるみになりきって、即興的な会話 →自発的な創造的表現が促される 	
次回WSへの課題	<ul style="list-style-type: none"> - 手を動かすのが難しい方への配慮 - 席配置の工夫（反応の大きい方、そうでない方のバランス） 	

3. 第2回利用者向けワークショップ（10月25日㊦ 14時～15時）

プログラム	<ul style="list-style-type: none"> - 呼ばれたい名前で名札を作り、お名前コールで、一人ひとりに注目が集まる →集団の前で、自発的な表現を促す - リトミックスカーフで、自由なポーズ／誰かを見送るポーズをとる→普段とは異なるパーソナルな表現を促す 	
次回WSへの課題	<ul style="list-style-type: none"> - アーティストの問いかけと、利用者の反応が噛み合わず、利用者・介護者ともに展開についていけない場面があった →この場では、スカーフが利用者の記憶や想像力を刺激しなかった 	

4. 第3回利用者向けワークショップ（11月29日㊦ 14時～15時）

工夫点	<ul style="list-style-type: none"> - 手ぬぐいや作務衣、鈴など馴染みのある小道具を使い、記憶を刺激する - 〇〇を教えて/だれか手伝ってと呼びかけ、利用者の発言や自発的行動を促す 	
プログラム	<ul style="list-style-type: none"> - 呼ばれたい名前で名札を作る - 年末の行事（もちつき、黒豆づくりなど）の身近なテーマで、見立ての演技 →過去の記憶が呼び起こされ、演劇的な場で過去と現在の時間が混ざり合い、生き生きとした自分を表現できる - →利用者・介護者・アーティスト全員で、その場を共創する - 最後にそれぞれの活躍を称えお名前コール →介護施設内のコミュニティにおける自分の居場所を見つける 	

【③アウトカム】参加スタッフを対象としたアンケートと各回の振り返りの内容、および事後インタビュー結果から効果を検証した。まず、定量的なデータから以下の傾向が示された。ただし、サンプル(N=11)が少ないため、事前事後比較による参考値となる。また、説明前アンケート(以下初回)、説明後・実施前アンケート(以下事前)、3回実施後アンケート(以下事後)を比較したものである。

a) 介護者から見た利用者にとっての意義 (図6)。

「Q.認知症の方にとって、アートワークショップを体験することは有効だと思いますか(全くそう思わない1~非常にそう思う10:○は1つ)」に対して、プログラム終了後、過半数の参加者が有効だと思う方向に変化した(平均で+2.55)。

b) 医療・介護現場の職員にとっての意義 (図7)

「Q.認知症の方のケアを担う医療・介護現場の職員にとって、アートワークショップを体験することは有効だと思いますか(全くそう思わない1~非常にそう思う10:○は1つ)」に対して、プログラム終了後、過半数の参加者が有効だと思う方向に変化した(平均で+1.91)。

c) アートワークショップに対する課題と不安 (図8)

「Q.課題や不安を感じますか。(全く感じない10~非常に感じる1:○は1つ)」対して、プログラム終了後、過半数の参加者が課題・不安を抱くように変化した(平均で-1.91)。

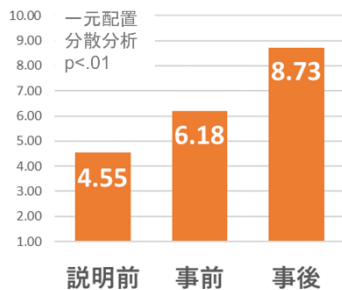


図6. 利用者にとっての意義

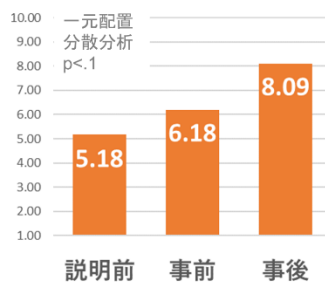


図7. 職員にとっての意義

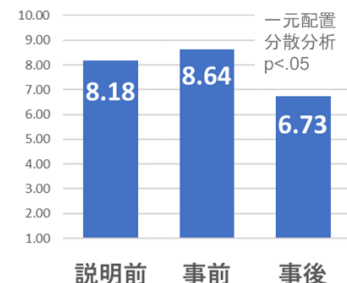


図8. 課題と不安

ワークショップの録画映像に対しては行動観察・映像分析を試行し、手首の移動量や両肩の距離等、拍手・やり取り・ふるまい・横を向く動作などの活動量を把握できることを確認できた。トライアルでの映像は会場全体の雰囲気をとらえることを優先したため、撮影対象を絞り込み、場の変化を読み解くために計測すべきポイント(捉えるべき動作・活動等)を探ることが今後必要となる。特に、認知症中重度以降、外部から捉えやすい言語表現や表情等の感情表出が乏しくなる中でも、反応を読み取るための指標になるものと考えられる。

中項目 B-3 関係性変容後の実践の場への可能性試験

(1)内容・方法・活動

本項目では、R3年度までの結果を踏まえながら、認知症ケア関連施設での共創的アートプログラムの可能性試験を実施することを目指した。そこで、認知症ケア関連施設での新たな価値発見やケアの質向上につながるプロセス・効果の検証を行うことにした。

本PJの可能性試験では、当初、医療介護現場以外にも①認知症当事者参加の場、②ビジネス開発の場を想定し、企業等の関係者を交えた実施を予定していた。しかし、前年度までの議論とR3年度トライアル結果から「ケア現場の変化」に焦点を当て（大項目Aも参照）、多様な関係者に気づきをもたらすためには、共創的アート導入による「医療・介護施設等の認知症ケアの場の変化」こそがシナリオの基盤／起点になると判断した。また、新型コロナウイルス感染症の影響から、感染リスクの高い高齢者と一般企業の参加者の交流が極めてリスクが高い状況があり、施設側からの理解を得ることが難しい点も考慮した。

そこで、認知症の人とともに多様な主体が参加できるコミュニケーションの基盤として、ケアの場における共創的アート活動を社会実装させるプログラムの検討に専念することにした。そこで、波及に向けて「認知症高齢者の潜在能力を引き出すコミュニケーション」「共創するケア」等のコンセプトによる人材育成パッケージを意識しながら、プログラム構成要素を精緻化させることを目的とした可能性試験を実施することになった。

R3年度シンポジウムを通して関心を示した施設を対象に交渉し、「みらくるデイサービス管松」で実施することになった。しかし、令和4年6月からの実施で計画していたが、R4年度初めの、新型コロナウイルス感染症の拡大の兆しから7月～8月にかけて過去最大の感染者数となる第7派の期間と重なったため、早急な実施のリスクが高いと判断し、JSTマネジメントグループとの相談の上、計画期間を延長した上で実施することとした。

(2)結果

「みらくるデイサービス管松（以下、みらくる）」での可能性試験は、トライアルでの課題修正を踏まえつつも、異なる施設タイプとの比較検討を行うために、即興演劇と実施プロセスは相似する形で実施した（図9）。トライアルで見た改善点や施設規模、参加者数の違いを考慮しながら、共創の雰囲気づくりにつながるワークショップを以下のような段階で進めた。

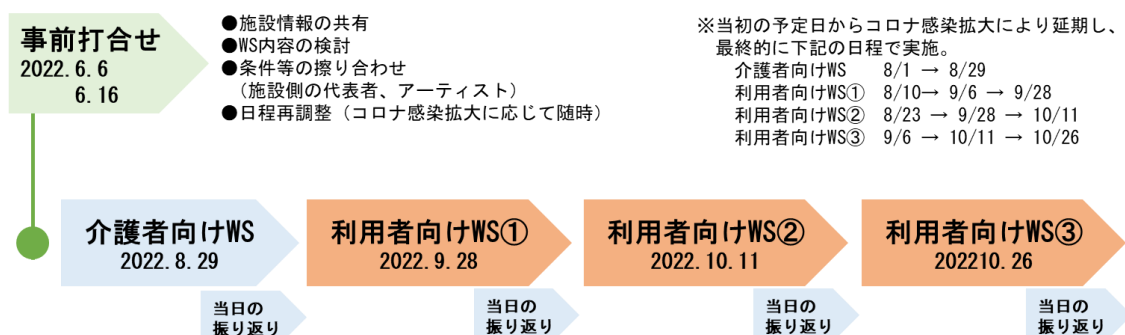




図9. みらくるデイサービス管松での実施プロセス図

具体的には、結実企画2名、研究チームスタッフ3名の体制で実施し、延べ参加者はみらくるの利用者6~7人、介護者3人となった。また、感染症拡大状況を加味し、施設との調整のもと、外部からの人数を制限する、抗原検査を実施する等、感染拡大予防の措置をとって、実施した。また、うみがめワークショップでの運営の振り返り、ならびに参加者の特性（軽度から重度まで認知症の症状に幅があること）を踏まえて、認知症本人の反応を捉えることをより意識した。具体的には以下の通りとなるが、回数を重ねることで、介護者の共創アート活動への理解度が増し、ワークショップでの利用者の反応などから一人の「個」としての存在を見直す機会になるなどの変化が見受けられた。


1. 介護者向けワークショップ（8月29日㊦ 17時30分~19時）

プログラム	<ul style="list-style-type: none"> - 手遊び - むいぐるみを使ったコミュニケーション - ワークショップ全3回の内容の説明 	
利用者向けWSの課題	<ul style="list-style-type: none"> - 手遊びを行う際の指の可動域 - 耳の聞こえづらい利用者への配慮（スタッフが横に座る） 	


2. 第1回利用者向けワークショップ（9月28日㊦ 14時~14時40分）

プログラム	<ul style="list-style-type: none"> - 講師が「わたしもあなたも俳優です」と伝える→演劇的な場の設定 - 手遊び(アイスブレイク)→安心して参加できる場の整え - むいぐるみになりきって、即興的な会話→自発的な創造的表現への促し 	
参加者の反応と課題	<ul style="list-style-type: none"> - 利用者：初めてのことで楽しかった。 - 介護者：人形のキャラクターを演じるご利用者様の表情やその場の楽しみ方等新たな一面が見られた。 - 課題：難聴の方の席位置を講師の声が聞き取りやすい位置に変更すると良い 	

3. 第2回利用者向けワークショップ（10月11日㊦ 14時~14時40分）

プログラム	<ul style="list-style-type: none"> - 呼ばれたい名前で名札を作り、「スターを呼ぶ感じで」お名前コール →演劇的な場の設定 - 風呂敷、日本手ぬぐい、リトミックスカーフを順に使い、身にまもって忍者になりきるなど、どういった遊びができるかを参加者と共に表現する→普段とは異なるパーソナルな表現を促す 	
参加者の反応と課題	<ul style="list-style-type: none"> - 利用者：楽しかった。 - 介護者：注目されるとハツラツとされる方が多い。日常と違う雰囲気の中で利用者の新たな面を見ることができ、より深い話をする場面が増えたかも。 - 課題：「昔はどうでした？」という問いをされても記憶があまり維持されていない利用者もいる。難聴の方は補聴器を付けていても耳が遠い 	

4. 第3回利用者向けワークショップ（10月26日㊦ 14時～14時40分）

プログラム	<ul style="list-style-type: none"> - 名札づくりとお名前コール - 童謡や夜の虫の声を聞きながら、秋のイメージの想起。参加者の「恋」という声から、講師と介護者による芝居「好きよ」 - 秋の食べ物をテーマに、栗拾いや柿取り等をジェスチャーのみの見立て演技。 →過去の記憶が呼び起こされ、演劇的な場で生き生きとした自分を表現 →利用者・介護者・アーティスト全員でのその場を共創する 	
参加者反応と課題	<ul style="list-style-type: none"> - 利用者：（内容が）全部楽しかった。昔のことを色々思い出せて嬉しかった。 - 介護者：認知症の方への固定観念（症状に捉われている）がまだ捨てきれていなかったが、講師の対応から引き出される一人ひとりの姿に、一人の「ヒト」として捉えることを改めて意識しなければならないと感じた／利用者の集中力や体力面等を考えるとワークショップの時間は30～40分程度で丁度良い。 	

中項目 B-4 プロセス技術としての統合

(1)内容・方法・活動

本項目では、可能性試験の成果をもとにして、他地域でも応用可能なプロセス技術として統合することを目指した。実践活動を通じてプロセス技術のあり方、改善点を検討した。R3年度は、共創的アート活動トライアルの経過を踏まえながら、プロセス技術としての実装プログラムの検討を行った。特に、共創の基盤となる関係性の変化を促す仕組みとなるよう具体化を図った。前述の、認知症包摂の捉え方の再整理にも紐づけながら、共創的アート活動を通じた「高齢者の潜在能力を高めるコミュニケーション」を身に付けるワークショップ研修など、人材育成・組織開発プログラムを中心に検討した。

(2)結果

実装に向けた展開可能性に向けた議論ポイントを PJ 関係者で以下のように整理した（表 4）。これらの検討プロセスを通じて、本 PJ での共創的アートワークショップを他地域に展開できるよう、導入を促す「入門ガイド」を作成することとした（年度内完成予定）。福祉とアートの間でマネジメントをしている人、または福祉とアートの間をつなぐことに興味をもっている人（例えば、アート系の中間支援や公的施設のマネージャー、もしくは、介護系での業界団体、介護施設のネットワーク等）を読み手として想定している。本入門ガイドには、R3年度（うみがめワークショップ）と R4年度（みらくるワークショップ）で見出された共通点と相違点をもとに整理していく。なお、2つのワークショップでは、類似のプロセスを踏んだこと、ならびに管理者による積極的な働きかけといった大きな共通点がありながら、場の条件・参加者の反応により相違点が見られている（表 5）。

表 4. 見出した議論ポイント

1) 人材育成・組織開発としてのプログラム化
<ul style="list-style-type: none"> ・高齢者の潜在能力を高めるコミュニケーションを身に着けるワークショップ研修の検討 ・トライアルの結果からの共通要素の抽出 ・スタッフのみのプログラムと、認知症高齢者と複数スタッフが一緒に行うプログラム ・施設状況、参加者の認知機能状況に合わせたプログラム検討ポイントの具体化 ・意識的な振り返りから日常のケアの場との接続を図り、互いの<できる>を引き出すプログラムの検討
2) 連続プログラム設計のためのガイドラインの作成
<ul style="list-style-type: none"> ・アーティスト、施設、コーディネーター3者によるプログラム構築のプロセスの中で重要なポイントを整理して、モデルとなるガイドラインを作成する ・それぞれに参加する際のポイントを明確に提示し、適切な参加を促す
3) 質的データ、数値データ、動画解析等を用いた包括的な評価手法の検討

表 5. 2つのワークショップから見出された相違点

	うみがめワークショップ	みらくるワークショップ
認知症の度合い	重度認知症	軽度～中度認知症
利用者定員	20名程度	10名
肢体不自由の有無	車椅子、寝たきりの方8～10名	杖や支えがあれば歩ける
WS参加スタッフ数	6～10名	3名程度
普段の活動・レク等	集団精神療法／音楽（合唱）、ヨガ、自由レク（創作、絵画、園芸）	音楽（カラオケ）、オリジナル体操、園芸、養蜂、自由レク（創作、習字、手芸）
会場の広さ	広い（円形ホール）、音響機材が必要	狭い（小さな芝居小屋）、音響不要
アイテムの使用	演劇で使用する大道具も使用可	小さなアイテムで参加者と演者が一緒に使用可
演者と参加者のコミュニケーション	演者が参加者に至近距離まで近づいて会話は可能	演者が動かずに全員との双方向の会話が可能
見立ての演技（無対象演技）	3回目で初めて実施。見立ての演技（反応）ができることに、スタッフが驚く	第1回から、演者が見立てをする前に利用者自らが自然と表出
利用者向けワークショップでのスタッフの反応や変化	初目はスタッフが利用者の手を動かそうとすることも。また、演劇的なことがしたいという期待が高かった。しかし、2回目にシナリオ主導にすると参加者がついていけない場面が多くなり、反発があった。3回目は反応良し。	回を重ね、ウェルカムモードに。心理的安全性が高まったよう。1回目は緊張されていたが、3回目はスムーズ
日常↔非日常	メリハリが大きい。 雰囲気（興奮⇄落ち着き）の差が大きい、会場の設えが大きく代わる	メリハリが小さい ワークショップ前後もレク的に楽しんでいる

実施項目 C 福岡市版DAAとの協働

中項目 C-1 企業への参加調整

(1)内容・方法・活動

本項目では、福岡市版 DAA において構築してきたプラットフォームに参画する企業に対して、各種トライアルへの参加調整や、企業の技術シーズと実践から創出された生活課題・アイデアとの調整・マッチングの検討を予定していた。

しかし、前例のないコロナ禍が生じた初期時点では感染リスクの高い社会参加活動を推奨することが立場上難しく、計画時点で想定していた企業参加によるトライアル事業や可能性試験での協働は実施できなかった。そのため企業の一部にヒアリング実施をして、今後企業向けの展開を行ううえでの可能性や課題について、ニーズ調査を実施した。

(2)結果

企業ニーズ調査では、認知症に関する事業展開を経験している企業（2社）、先行モデルとなるプラットフォーム運営者（2事例）へのヒアリングを実施した。

まず共創的アート活動を企業活動に応用しうるニーズを把握できた。具体的には、話を聞くだけでは認知症当事者の生活ニーズや生活課題の多様性を理解することが非常に困難なため、その点で活動や表現をともにする共創的アート活動の可能性が聞かれた。またダイバーシティ経営への反映の一助にもなるとの意見も聞かれた。また展開場面としては、新規事業開発や職員研修といった研修やセミナー形式での取り入れの可能性が聞かれた。

(3)特記事項

中項目 C-2 福岡市での実装シナリオの検証と継続可能性の検討

(1)内容・方法・活動

本項目では、トライアル及び可能性試験を通して積み重ねたケースから、R4年度にて、福岡市での実装シナリオを検証し、継続性を担保する仕組みとして、適切かつ実現可能な体制の要件を検討した。

(2)結果：

シナリオ創出過程で、共創的アートプログラムを認知症ケアの現場に根付かせることの優先度の高さが明確となった。そこで、多様な地域・多様な主体へと面展開を図るためにも、認知症の人との共創に関心を持つ認知症ケアに関わる医療介護事業所と、アーティストの開拓（裾野の拡大）が必要条件と考えられた。一方で、芸術と医療介護の分野では考え方・評価軸に違いもあり、施設側の管理層を含めたリーダー的存在の理解・共感の獲得も実施する上で欠かせないものと考えられた。そのため、主要なPJ関係者のネットワークを基盤に、体験型／ボトムアップ型で担い手を増やす方策（例えば、オンライン体験会の継続的開催）を検討することが中期的に求められるものと判断した。

3. 研究開発成果

3-1. 目標の達成状況

本PJでは、「認知症にまつわる人と人との関係性」を課題として設定して、関係性の変容と新しい価値の共創を促進する技術シーズとして、共創的アート活動を組み込み、認知症の人とその支援者等の間に起きる関係性や意識の変化や、その変化を及ぼす条件・要素を検証することを全体目標としていた。

この点に関しては、共創的アート活動が持ちうる効果・現在の課題状況から求められる要素等を先行文献・ヒアリング等から整理し、実際に認知症ケアを行う高齢者施設でのトライアルや可能性試験での検証を行うことができた。検証結果からは、認知症当事者の日常ではみることのなかった豊かな表現の表出と、それをともにする介護者の意識変化、ケア現場への示唆といった点で、定量的・定性的な変化を把握することができている。

これらの検証結果をもとに「成果①：共創的アートを用いた認知症ケアの場を変容させるワークショッププログラム開発」を行うことができており、そのプロセス技術や要件などをまとめた「入門ガイド」を制作することで、普及するための準備ができたと考える。

今回は即興演劇といった種類のアート形態での検証であったこと、高齢者施設という一定条件の場所での実証であった。今後多種多様な人が関わる地域社会に広げていくうえでは、取り組み評価基準をどのように持つべきか一般化していく必要があると考えられる。この点については、「成果②：認知症の人との共創的アート活動による関係性変化の条件・要素の整理」を行っている。現時点では一部分の整理にとどまっているため、今後、研究資金を獲得しながら、実践の幅の拡大と、体系的な検証を行っていく予定としている。

また全体目標として、トライアル活動及び現場への応用可能性試験を通じて、社会モデルに至るまでのシナリオ仮説の修正や、プロセス技術の明確化、それを実現していくための事業モデルの検討を行うこととしていた。そして、主要メンバーが持つ福岡県内のネットワーク、協力組織が持つ全国的なネットワークを活用した情報発信・交流を実施することで、他地域展開を検討することとしていた。

この点については、「成果③認知症の人と多様な人との共創アート事業の展開モデル（シナリオ）の作成」を持って部分的に達成、もしくはその準備段階まで進めることができたと考えている。一方、当初計画では、既存の現場となるフィールドとして1) 認知症当事者参加の場、2) ケアの場、3) ビジネス開発の場の3つを想定していたが、研究期間中には2) ケアの場のみでのフィールドでの実施となった。実施上は、新型コロナウイルス感染症の影響から、感染リスクの高い高齢者と一般企業の参加者の交流が極めてリスクが高い状況であり、施設側からの理解を得ることが難しいとの判断もあった。展開モデル（シナリオ）においては、企業に向けて展開を図る部分まで目途に入れている。

KPIに関しては、シナリオ策定後の普及展開を踏まえた設定であったので、現時点では一部の達成にとどまっている。具体的には、「KPI③本社会モデルに基づく共創までのシナリオと、それを推進する事業デザインの明確化(Goal. 9、11、16)」については達成している

と考えている。「KPI①認知症の人、周囲の変化（参加増加、関係性の変化等）（Goal3,8）については、トライアル及び可能性試験の検証により、関係性の変化については達成していると考えている。「KPI②企業との接点、認知症フレンドリーな事業の創出（参加企業数増加、検討企画数増加、サービスの質の評価など）（Goal.8）」については未達成である。

3-2. 研究開発成果

成果①共創的アートを用いた認知症ケアの場を変容させるワークショッププログラム開発

(1)内容

- ・ 認知症ケア関連施設でのトライアル活動に基づくプログラム および
- ・ 認知症ケア関連施設でのプログラム導入のための「入門ガイド」

認知症包摂型の社会において長期的なビジョンとして多様な主体との共創を目指すシナリオを構築する上で、認知症ケア関連施設での実施、面的な展開が必要条件になるものと捉えた。そこで、プログラムの要素を可視化し、そうしたケアの現場とアーティストをつなぐことに関心を持つコーディネーター（候補を含む）に向けた導入のための入門ガイドの作成を行うことにした（年度内に完成予定）。

本ガイドの目的は、第一に共創的アート活動を用いたプログラムの見える化・共有化である。まず、ワークショップを実施するアーティスト、将来的な担い手の視点からノウハウのメソッド化に向けてケースを可視化させることにした。加えて、プログラムとしての構成要素を記述することにした。第二に、プログラム構築プロセスのモデル化である。マネジメント側の視点から調整プロセスをケースから可視化することにした。

(2)活用・展開

実践者ヒアリングなど、本PJ活動を通じて福岡県内外のステークホルダーとの関係性づくりも副次的に行ってきた。こうした関係者と入門ガイドを接点に新たに交流・意見交換を図りながら、活動展開の基盤づくりに活用する。

成果②認知症の人との共創的アート活動による関係性変化の要素・条件の整理

(1)内容

以下にあげる4つの要素・条件を整理することができた。

- ・ **プログラム構成としての要素**

即興演劇による共創的アート活動を用いたプログラムの実践後、PJメンバーによる振り返りを通じて、導入期におけるワークショップとして「1. 演劇の場への誘い」「2. パーソナルな表現へのアプローチ」「3. 三者による表現の場の共創」という3つの流れに整理した。これはうみがめワークショップで見られた共創の雰囲気づくりへの流れを汲んだものであり、みらくるワークショップでも整合性を確認できた。段階的かつ継続性を持った設計とすること、また、参加者の声や前後の反応等を加味しながらアートの内容、使用物品、取り上げる場面等の改善を重ねることが効果を高める上で重要であると結論

づけた。

・ **介護とアートワークショップの親和性と相違の言語化**

共創的アートとケアの現場での考え方の間に、親和性がある部分（ひとりひとりと向き合う、自発性を促す等）と相違点（余白をつくる、探求を促す、非日常性等）を想定していたが、トライアルを通じて、「コミュニケーション」「関係性」「場の主体のあり様」など、特徴的な部分が鮮明になった（表 6）。もともと介護現場ではレクリエーションとしてアートが実施されていることが多いが、世界観の作り方／関与の仕方に大きな違いがある。共創的アートでは認知症の人だけでなく、参加する施設スタッフ、アーティストが対等な主体となって世界観を作る。ときに創造的な緊張感を伴う中で、予想外の出来事やハレーションが生じるため、このような相違への理解と心構えが必要となる。

表 6. 共創的アート活動との比較

	介護	一般的なアート活動 (レクリエーション等)	共創的アート活動
コミュニケーション	1対1	1対多	1対1/1対多/多対多
関係性	高齢者に寄り添う	アーティストが世界観を提示	高齢者の想像力/創造力を喚起→相互の関与・承認
場の主体	介護者が高齢者の世界に入る	高齢者がアーティストの世界観に入る	その場にいる人たちが共創して世界を作る

・ **ワークショップとしての要素（アーティストの役割、共創プロセスへの誘い）**

共創的アートプログラムを実施するにあたって、以下のポイントが明確になった。

- 1) アーティストに意識してほしい「ファシリテーターとしての役割（支援関係の逆転、相互関与・コミュニティ関与の促進）」と「アーティストとしての役割（非日常性の設定、想像力と記憶の喚起、自由な表現の促し）」
- 2) 想像と記憶の喚起から発言・行動を促し、相互の関与・承認をもたらす循環となる共創サイクルへの誘い
- 3) 認知機能の改善ではなく、高齢者のウェルビーイングの向上／潜在能力の喚起などの軸となる本人がもつ可能性を中心にした目標設定

- ・ 認知症の人と多様な人との関係性を変える上で、
参照すべき評価基準

アンケート、インタビュー、映像などのデータをもとに、心理的变化／身体・行動的变化／関係性の変化／環境の変化の面から項目整理を行っている。また、介護者と認知症の人の変化、さらには互いの関係性の変化が相互に影響し合う循環を想定している。



(2)活用・展開：

入門ガイドやリーフレット等に反映させている。ただし、介護とアートワークショップの親和性と相違の言語化と認知症の人と多様な人との関係性を変えるうえで、参照すべき評価基準については、いずれも科研費の事業にて検討を開始している。

成果③認知症の人と多様な人との共創アート事業の展開モデル（シナリオ）の作成

(1)内容

- ・ **社会モデルの更新と共創アート事業の展開モデル（シナリオ）の作成**
共創的アートプログラムを用いて「ケアの現場が変わること」、延いては本人の力を引き出せる拠点づくりを基点とした社会モデル実現へのシナリオを再構築した。
- ・ 認知症包摂型の社会モデルについては、もともと想定していた社会の姿を長期的なビジョンに位置づけ、そこに至るまでの段階的モデルとして以下のように整理した。
 - 短期ビジョン：専門職が認知症の人と豊かで人間味のある関わりを持つことで、認知症の人の可能性(表現・主体性等)が自然と開かれていく認知症ケアの現場づくり
= 認知症の人がもつ潜在能力を引き出せる場づくり
 - 中期ビジョン：潜在能力を引き出せる認知症ケアの現場が地域社会に開かれ、多様な人が関わり、相互の関係性／可能性を豊かなものへと変えていける地域づくり
 - 長期ビジョン：「支援するーされる」という一方向的で・固定的な関係が転換され、認知症当事者を含めて双方向に自由に発言（表現）し、多様な人たちと地域、ケア、モノ・サービスが共創できる社会（≡ 認知症フレンドリー社会）
- ・ 短期～中期のビジョンに沿って、実現までのシナリオを図 10 のように描きなおした。

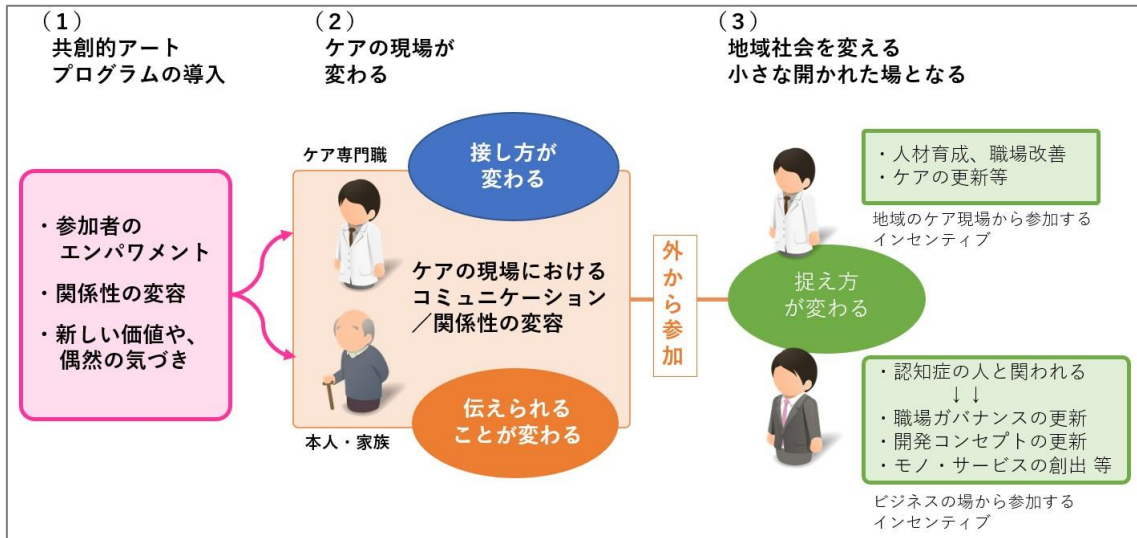


図 10. 更新した実装シナリオのイメージ図

それぞれの段階を文章化すると、以下の通りとなる。

1. 共創的アートプログラムの認知症ケアの現場（専門職のいる高齢者施設等）への導入
2. ケア現場におけるコミュニケーションや関係性を変容させる
3. 変容したケア現場に外部から施設関係者や企業、地域住民等が参加することによって、地域社会へと影響を与えていく

・ 広報素材の作成（リーフレット、動画）

実践例をもとに情報発信リーフレット（右イラスト）、動画を作成した。



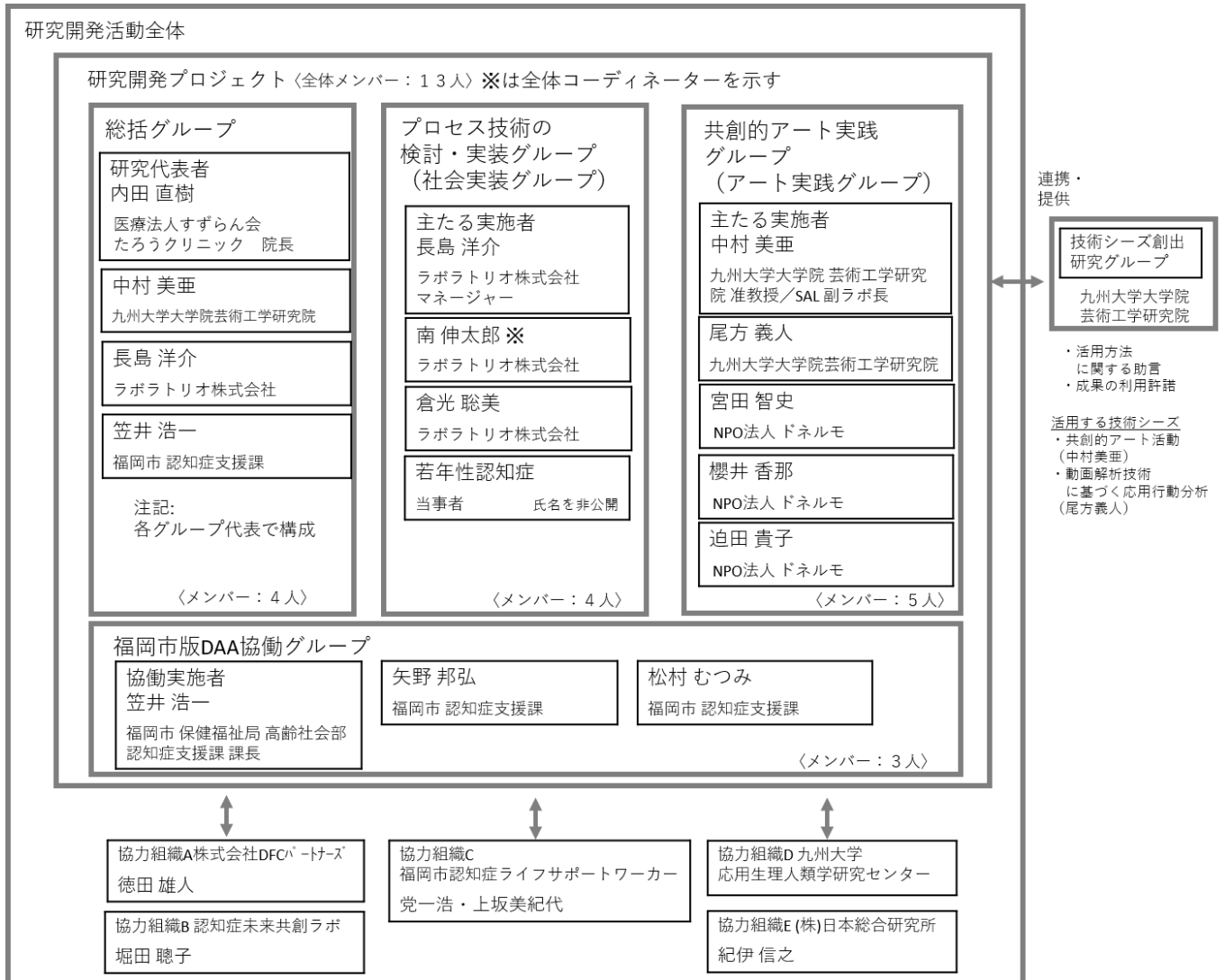
(2)活用・展開

体験型・ボトムアップ型の普及啓発を図るうえで、戦略作成や啓発素材として活用する。

4. 研究開発の実施体制

4-1. 研究開発実施体制

4-1-1 グループ名、役割、概要、グループリーダー



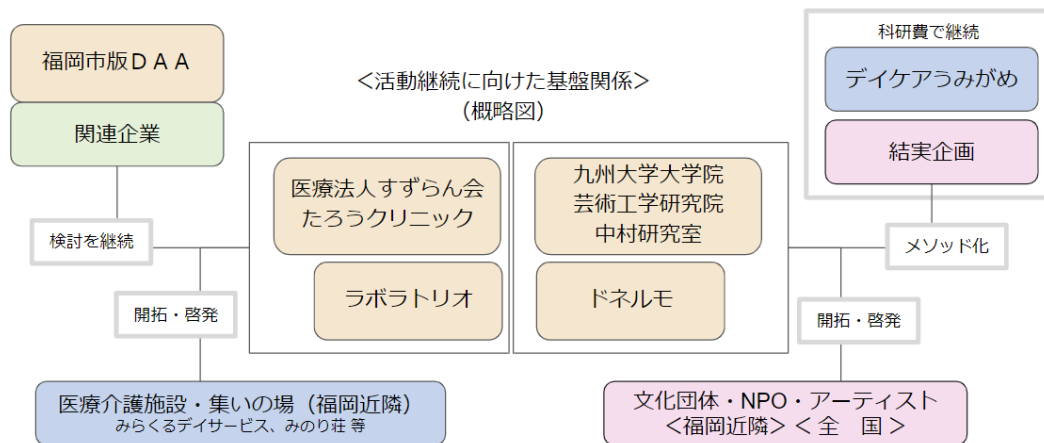
・ 4-1-2 協働実施者に期待された主な役割

協働実施者である福岡市に対して期待された役割は、福岡市版 DAA において構築してきたプラットフォームに参画する企業への働きかけであった。実際の研究開発においては、認知症施策の現状把握や、企業側のニーズ把握において情報交換をする等の協働を行うことができた。

・ 4-1-3 協働上の課題

前例のないコロナ禍が生じた初期時点では、感染リスクの高い社会参加活動を推奨することが立場上難しく、計画時点で想定していた企業参加によるトライアル事業での協働は実施することができなかった。

・ 4-1-4 事業終了時点でのステークホルダーマップ



4-2. 研究開発実施者

(1) 総括グループ (リーダー：内田直樹)

役割：認知症包摂に基づく新しい社会モデル、および共創のシナリオ創出

氏名	フリガナ	所属機関	所属部署	役職 (身分)
内田直樹	ウチダ ナオキ	医療法人すずらん会	たろうクリニック	院長
笠井浩一	カサイ コウイチ	福岡市	保健福祉局高齢社会部 認知症支援課	課長
中村美亜	ナカムラ ミア	国立大学法人九州大学	大学院芸術工学 研究院	准教授
長島洋介	ナガシマ ヨウスケ	ラボラトリオ株式会社		マネージャー

(2) プロセス技術の検討・実装グループ（社会実装グループ）（リーダー：長島洋介）

役割：関係性の変容と新しい価値の共創を促進する仕掛けの可能性試験と開発

氏名	フリガナ	所属機関	所属部署	役職（身分）
長島洋介	ナガシマ ヨウスケ	ラボラトリオ株式会社		マネージャー
南伸太郎	ミナミ シンタロウ	ラボラトリオ株式会社		代表取締役
倉光聡美	クラミツ サトミ	ラボラトリオ株式会社		マネージャー

(3) 共創的アート実践グループ（アート実践グループ）（リーダー：中村美亜）

役割：共創的アートを活用した地域実践の立案・実施と、効果検証

氏名	フリガナ	所属機関	所属部署	役職（身分）
中村美亜	ナカムラ ミア	国立大学法人九州大学	大学院芸術工学研究院	准教授
尾方義人	オガタ ヨシト	国立大学法人九州大学	大学院芸術工学研究院	教授
平原早和子	ヒラハラ サワコ	国立大学法人九州大学	芸術工学部音響設計学科	学生
宮田智史	ミヤタ サトシ	非営利活動法人ドネルモ		事務局長
櫻井香那	サクライ カナ	非営利活動法人ドネルモ		職員
迫田貴子	サコダ タカコ	非営利活動法人ドネルモ		職員
見野由美子	ミノ ユミコ	非営利活動法人ドネルモ		職員
渡邊めぐみ	ワタナベ メグミ	非営利活動法人ドネルモ		職員
三好剛平	ミヨシ コウヘイ	非営利活動法人ドネルモ		理事

(4) 福岡市版 DAA 協働グループ（DAA 協働グループ）（リーダー：笠井浩一）

役割：プロジェクト活動と DAA 構想プラットフォームに参画する企業との調整

氏名	フリガナ	所属機関	所属部署	役職（身分）
笠井浩一	カサイ コウイチ	福岡市	保健福祉局高齢社会部認知症支援課	課長
松村むつみ	マツムラ ムツミ	福岡市	保健福祉局高齢社会部認知症支援課	係長
久本英二	ヒサモト エイジ	福岡市	保健福祉局高齢社会部認知症支援課	活躍推進担当
矢野邦弘	ヤノ クニヒコ	福岡市	保健福祉局高齢社会部認知症支援課	活躍推進担当

4-3. 研究開発の協力者

氏名	フリガナ	所属	役職（身分）	協力内容
徳田雄人	トクダ ユウト	株式会社 DFC パートナーズ	代表取締役	社会モデル、および共創のシナリオ作成への助言
堀田聡子	ホッタ サトコ	認知症未来共創 ハブ	代表	社会モデル、および共創のシナリオ作成への助言

紀伊信之	キイ ノブユキ	株式会社日本総合研究所	シニアマネージャー	企業との連携、共創に関する助言
党一浩	トウ カズヒロ	福岡市認知症 LSW		福岡市における実践の場、参加者の調整
上坂美紀代	カミサカ ミキヨ	福岡市認知症 LSW		福岡市における実践の場、参加者の調整

*LSW=ライフサポートワーカーの略

5. 研究開発成果の発表・発信状況、アウトリーチ活動など

5-1. シンポジウム等

5-1-1. プロジェクトで主催したイベント（シンポジウム・ワークショップなど）

年月日	名称	場所	概要・反響など	参加人数
2022年 2月 20日	共創するケア 互いの〈できる〉 がひらくとき	ZOOM	<p>[概要]</p> <p>▶当PJの概要紹介 —内田直樹（医療法人すずらん会たろうクリニック院長）</p> <p>▶事例1：当プロジェクトによる「共創的アート活動」についてのご報告 —中村美亜（九州大学大学院 准教授／九州大学社会包摂デザイン・イニシアティブ）</p> <p>▶事例2：『旅のことば：認知症とともによりよく生きるためのヒント』活用事例について —岡田誠（認知症フレンドリージャパン・イニシアチブ〈DFJI〉共同代表理事／富士通株式会社フィールド・イノベーション本部フィールド・イノベータ）</p> <p>▶パネルディスカッション：両事例から探る認知症当事者とのコミュニケーションについて -進行：堀田聡子（慶應義塾大学大学院 健康マネジメント研究科 教授）</p>	申込み 232名 参加者 約120名

5-2. 社会に向けた情報発信状況、アウトリーチ活動など

5-2-1. 書籍、フリーペーパー、DVD など論文以外に発行したもの

- (1) 「認知症包摂型社会モデルに基づく多様な主体による共創のシナリオ策定」プロジェクト『認知症の方と介護者の方が共に創るアートワークショップ』、「認知症包摂型社会モデルに基づく多様な主体による共創のシナリオ策定」プロジェクト、2020年10月、
【本プロジェクト普及のためのリーフレット】

5-2-2. ウェブメディアの開設・運営

なし

5-2-3. 学会以外のシンポジウムなどでの招へい講演 など

- (1) 九州大学アジア・オセアニア研究教育機構「ブランバグセミナー」No. 57、「『支援する／される』からの脱却：障害・認知症ケアの場における共創的アート活動の可能性」（講演：中村美亜）、オンライン、2022年7月13日（動画アーカイブ <https://www.youtube.com/watch?v=Is5EoI01BWw>）
- (2) フィンランドセンター 高齢化社会セミナー「クリエイティブ・エイジング」、「認知症の人と介護者のための共創的アート活動」（講演：中村美亜）、国際文化会館、2022年10月6日
- (3) 福岡市科学館、未来研究室「超高齢社会のウェルビーイング」（講演：中村美亜、勢島奏子（精神科医・デイケアうみがめ））、福岡市科学館、2023年2月19日

5-3. 論文発表

5-3-1. 査読付き（0件）

5-3-2. 査読なし（1件）

- (1) 中村美亜、「認知症高齢者のウェルビーイングを高めるアート活動とは」、アートマネジメント研究, vol. 23, (2023 予定).

5-4. 口頭発表（国際学会発表及び主要な国内学会発表）

5-4-1. 招待講演（国内会議 0 件、国際会議 0 件）

5-4-2. 口頭発表（国内会議 1 件、国際会議 1 件）

- (1) Mia Nakamura, “Co-Creative Arts Programs for People with Dementia and their Carers: Carers’ Attitude Change and the Role of Artists,” International Conference on Cultural Policy Research, Antwerp (Belgium) + online, 2022.9.20

- (2) 平原早和子、「情動機能への働きかけを目的とするアートワークショップで生じた認知症高齢者同士による共創の循環」、共創学会・第6回年次大会、大牟田文化会館（福岡県）、2022年12月4日

5-4-3. ポスター発表（国内会議 0 件、国際会議 0 件）

5-5. 新聞報道・投稿、受賞など

5-5-1. 新聞報道・投稿

なし

5-5-2. 受賞

なし

5-5-3. その他

- (1) 『科学技術・イノベーション白書』令和3年版（2021年6月）、「共創的アート活動を通じた認知症当事者が暮らしやすい社会に向けた取組」（31～32ページ）

5-6. 特許出願

5-6-1. 国内出願（0 件）

5-6-2. 海外出願（0 件）

6. その他（任意）

本プロジェクトを発展させるための競争的研究費の獲得

- (1) 中村美亜，科研費・基盤研究(B)「認知症ケアの場における芸術活動の多面的評価フレームワークの開発」2022～2024年度，研究代表，受け入れ金額12,400千円
- (2) 中村美亜，科研費・萌芽研究「芸術活動をめぐる文化と福祉の間の障壁」2022～2024年度，研究代表，受け入れ金額4,800千円