

演劇ワークショップの政策実装に関する考察

蓮 行 (京都外国語大学 外国語学部, reng@eisei.info)

鈴木 星良 (大阪大学 国際公共政策研究科, s-suzuki@osipp.osaka-u.ac.jp)

末長 英里子 (京都大学 農学研究科, suenaga.eriko.45c@st.kyoto-u.ac.jp)

A study of translating drama workshop into policy

Gyou Ren (Kyoto University of Foreign Study)

Seira Suzuki (Osaka School of International Public Policy, Osaka University)

Eriko Suenaga (Graduate School of Agriculture, Kyoto University)

要約

本稿では、これまでに著者が行ってきた演劇ワークショップの事例を取り上げつつ、その政策における有効性と、政策実装に向けた手法を検討する。具体的な事例としては、「演劇で算数」「演劇で環境」「演劇で防災」といった、演劇をもちいた学力、環境、防災といった教育分野への取り組みにおいて、著者は一定の成果を上げていることが認められている。また、演劇ワークショップは、教育に対する親和性が高いだけでなく、その汎用性は広く、介護や福祉、多世代共創といった短期的な解決が困難な事象に対しても用いられている。演劇ワークショップによる影響としては、即時的なものと同期的なもの二種類あり、その効果は長期的なスパンで考慮すべきである。かつ、その影響の仕方も受容者個人による属人的な要素が強いことから、一概にエビデンスを示すことは難しい。効果の検証として質的なデータを取ることはできるものの、費用対効果を提示することも、受益者を特定することも困難であることから、政策に演劇ワークショップを用いる有効性は示しにくい状況に置かれている。そこで、演劇ワークショップの政策実装のためには、これまでの実績を提示して、政策に対する意思決定者が「納得解」を得る必要がある。その納得解を提示するために、短期的小規模な場における演劇ワークショップの実装実績を積み重ねる。その実績が今度はエビデンスとなり、有効に利用されるようになる。

キーワード

演劇ワークショップ, 政策実装, 納得解, 政権交代, ふるさと納税

1. はじめに

1.1 政策と民間事業

非常に多義的に使われる「政策」という言葉に対して、本稿では世界大百科事典 第2版を引用し以下の通り定義づける。

一定の意図を実現するために用意される行動案もしくは活動方針を広く政策というが、文脈に応じてかなり多義的に用いられる。政府のそれだけに限られず、販売政策、人事政策のように、民間企業においても、またそれ以外の一般組織の内部管理においても、さまざまな用いられ方をする。英語でポリシー *policy* と表現する場合には、いっそうその範囲が広がる。しかし、日本で政策概念がもっとも多用されるのは、政治社会ないし統治機構において織り成される公共政策 *public policy* に関してである。

本稿では、「政策」の語は *public policy* つまり公共政策の意味合いで使用することとし、民間の企業が主に営利目的において行う行為は民間事業とすることとする。

本稿の第一著者は、2003年に開発した「演劇で算数」

以来、演劇の創作プロセスにおいて生成される様々な「生成される何か」の社会的有用性に注目し、様々なプログラムを開発してきたが、それらが「善きもの」であるはずにもかかわらず、政策実装の進まないもの、あるいは、ある自治体等で政策実装が達成されても、広がらなかったものなどの様々な経験知を有している。

本稿では、民間事業として行うのがふさわしいものに関しては議論せず、これまで開発された演劇ワークショップの事例を検証し、その評価と、政策化のプロセスに関する分析を行い、今後の政策実装のための戦略を論じる。

1.2 演劇ワークショップとは

演劇ワークショップとは、演劇を集団でシナリオから創作するプロセスを重視し、多様な価値観の擦り合わせを体験するワークショップ型（参加型・体験型・双方向型）の学習プログラムを指す。多くの場合、「小学生に環境教育を考えてもらう」「大人に生活習慣病について考えてもらう」などといった、冠たるテーマが設定される。

創作の過程で、参加者はストーリーやセリフを考えるほか、長期のプログラムになると、スタッフワークも含めた役割分担やスケジュール管理も行う。この過程を通じて参加者は、合意形成能力や協調性といった、集団で活動するためのコミュニケーション能力を身に着けるほか、知識そのものよりも、「もっと知りたい」「知識をもっと活用したい」というモチベーションが獲得される。また、

プログラムの最終段階では創作した演劇の発表会が設定されることで、やり遂げた達成感と観客から喝さいを浴びた充実感が得られ、強い自己肯定感と自己効力感の獲得につながる。

演劇ワークショップの強みとして、平田（2016）は「様々な価値観があったときにそれらをひとつに集約するのではなく、価値観はバラバラなままで暫定的な解決方法を考え出す」（運行・平田，2016，p.42）という点を挙げている。

1.3 演劇ワークショップの政策実装とは

「演劇ワークショップが政策実装される」とは、『演劇ワークショップの実施』が行政の施策として継続される」とことと定義する。

運行（2014）で述べているとおり、演劇ワークショップの実施には、現場を進行させるコミュニケーションティーチャー（ドラマティーチャー、ワークショップ講師などとも呼ばれる）が、参加者最大40名程度に対して1～2名配置される必要がある。演劇ワークショップの実施会場は、小学校の教室程度の面積に机や椅子のないフラットな状態が望ましい、といった条件はあるものの基本的には場所を選ばない。したがって、場所の確保に関してはあまり問題にならず、参加者がいて、コミュニケーションティーチャーが配置されれば実施が可能となる。

ある政策上の目標のターゲットとなる参加者（教育政策なら児童・生徒、福祉政策なら高齢者、産業振興政策なら起業家、等）に対して派遣されるコミュニケーションティーチャーの報酬が継続的に確保されている状態を「演劇ワークショップが政策実装されている」とする。

2. なぜ、政策実装が困難なのか？

演劇ワークショップは、第3章に後述するように、多くの先行事例や社会実験の実施実績がある。しかし、「政策実装」に至っている案件はごく少なく、未だに「政策実装に向かうプロセス」の途上にあると言える。以下に、その困難さに関して考えられる理由を述べる。

2.1 有効性を示すエビデンスを提示することの困難さ

そもそも論として、政策が実装されるプロセスは極めて複雑で不透明である。例えば、公約として掲げた候補者が、首長や議員として当選したとしても、それが政策として実現できなかった事例は枚挙にいとまがない。政策化の十分条件としての道筋は不明だけれども、その可能性を少しでも高くする方法として、エビデンスを示し科学的根拠を提示することは多様なステークホルダーの合意を得る上で有用であると考えられる。

しかし、さらにそもそもエビデンスというものは示しやすいものと示しにくいものがある。例えば「演劇で算数」によって、算数の学力が有意に向上したということを示そうと思うと、「演劇で算数」を行った一群と、実施しなかった一群との比較が必要となるであろうし、それがもたらした「演劇で算数」の影響によってその差が生じたということも示す必要がある。担任の先生の力量や学習塾に

自主的に通っている児童の数などの影響をどのように排除するのかということは極めて難しい問題である。ましてや、算数の学力であれば、比較的確立された評価指標があるものの、環境教育や防犯教育といったテーマでは何をもちいて環境意識が向上したか、何をもちいて防犯意識が改善したか、ということの評価指標そのものがエビデンスベースで示すことが困難である。更に言えば、教育政策として実施するのであれば、首都圏の子どもと他地域の子どもの傾向に同様の傾向があるのか、差異があるのかを示す必要がある。

教育学的な定量的エビデンスを示しにくい以上は、「実施事例の『数』を積み上げる」、「賞を得る」等の社会的評価によって、行政の政策決定に重要な影響力を持つ「意思決定関係者（後述）」に訴えることが重要であろう。

2.2 費用対効果の提示の困難さ

次に、仮に何かの施策のエビデンスが示せたとしても、その費用対効果を示すことも極めて困難である。民間事業であれば、当然費用は概ね市場が決定する。しかし政策の場合は、投入する費用の算出根拠となる適正な金額の設定そのものが（ここでは、コミュニケーションティーチャーの人的資源としての価値を示すことが）極めて難しい。

更には、仮にその費用対効果を示せたとしても、その費用をねん出するためには、歳入のパイが限られている以上、既存の政策をスクラップする必要がある場合存在する。既存の政策をスクラップする根拠を示すことは、自らが推し進めようとする政策のメリットを示すのとは、全く違う困難さが存在する。

2.3 意思決定者の不明性

仮に、「プログラムの効果のエビデンス」と「その効果をもたらすためのコストとの関連性（費用対効果）」と、「その政策を導入するために、スクラップすべき既存の政策の、スクラップする根拠」までを示せたとしても、政策として実装されるとは限らない。その回路は、どこまでも複雑で不透明である。それは、確固たる意思決定者が存在しないからである。

政策決定においては、地方自治における制度設計としても「二元代表制」を採っており、首長の一存で政策が決定できる訳ではない。議院内閣制を採る国の制度も同様である。また、政策決定や執行に伴う情報は膨大であり、全ての政策決定に関して、細かいところまで首長本人や議員が確認する訳ではない。つまり、役場の組織図の中に於ける、とある分野の政策に関する「担当者」の意思が、現実として大きな影響力を持つことになる。

意思決定者ではないが、その意思決定に一定以上の影響力を与えるであろう者のことを、本稿では「意思決定関係者」と呼ぶ事にする。「意思決定関係者」は、逆に言えば「ある政策の決定を阻害できる立場の者」とも言える。

つまり、ある政策が成立するためには、その政策案が政策決定のための議論のテーブルに乗せられ、「意思決定

関係者」が誰も阻害しない、ということが必要条件であると言えることができる。

3. 演劇ワークショップの事例

本章では、これまで筆者が取り組んできた演劇ワークショップの具体的な事例について、内容および政策実装に向けたこれまでの展開を紹介する。

3.1 初等中等教育関係

3.1.1 演劇で算数（教科教育）

2003年に著者と千葉大学教育学部藤川助教授（当時）と宇治市立小倉小学校糸井登教諭（当時）の三者によって開発された、演劇を用いた算数教育のプログラムである。後述する「演劇で環境」、「演劇で防災」、「演劇で防犯」などを開発する上での基礎的なプログラムとなった。演劇を用いた教科教育ワークショッププログラムは、国語・理科・社会・生活などが開発され、現在は文部科学省の「児童生徒のコミュニケーション能力の育成に資する芸術表現体験事業」という政策として予算化された財源（年間2億円程度）を用いて、継続的に実施されている。

政策実装の程度としては、国の予算で財源を確保されているが、全国規模の政策としては予算規模が小さく、公共政策として広くあまねく教育的成果を期待するという政策には至っていない。

このプログラム自体は、元々は政策実装を意識してデザインされた訳ではないが、新規性の高いモデル授業として、マスコミ等に積極的にアピールし、多くの参観者（教育委員会関係、企業のCSR関係者等）を得るに至った。その参観者の中には、その後の他のプログラム開発のパートナーとなる松下電器のCSR部門のスタッフが居た。

3.1.2 演劇で環境

2005年松下電器産業株式会社（現・パナソニック）のメセナ事業「パナソニックわくわく体験ディスカバリー」のひとつとして開発された、演劇的手法を用いた環境教育の体験学習型プログラムである。児童・生徒の自然体験や環境学習の内容を基に劇を創作し発表するという内容である。

2007年からは独立行政法人環境再生保全機構地球環境基金等の助成を受け『環境警察 220X』全国普及プロジェクトを実施し全国20都市に展開した。2011年度には同助成を受けて「演劇ワークショップのノウハウを生かした『小学校教育における環境教育プログラム』の講師育成プロジェクト」を実施し、3年間かけて同プログラムの講師育成プログラムを作成した。2015年度からは講師育成プログラムの全国実施と履修認定の制度設計が行われている。

現在は、文部科学省の「児童生徒のコミュニケーション能力の向上に資する芸術表現体験事業」や環境教育を支援する助成金、子どもの体験学習、文化財団主催事業として各地で実施されている。

2013年には、京都府立ゼミナールハウスとの共同実施

の合宿型プログラムである『地球を学ぶ！子ども環境劇場 in 京北』が京都府環境保全功労者賞を受賞した。

このプログラムは、主に小学校の「総合学習の時間」での環境教育の実装を想定してデザインされた。ただし、環境教育に特化した予算が公立の小学校で計上されてはならず、環境教育政策としての実装には至っていない。

3.1.3 演劇で防災

2006年に著者と宇治市立平盛小学校糸井登教諭によって開発された、演劇を用いた防災教育プログラムである。同年の防災教育チャレンジプランに採択され、ぼうさい甲子園未来賞を受賞した。翌年より3年間TOA株式会社の社会貢献活動の一環として関西の小学校等で実施された。2011年には樟葉西校区コミュニティ協議会・同年なら100年会館にて、地域や劇場の防災訓練と演劇の発表を併せるプログラム『演劇で学ぼう！防災編+防災訓練』が開催された。また、2013年と2014年には大阪市東淀川区市民共同課の事業として『体験！体感！実感！防災演劇ワークショップ』が実施された。区の災害対策にあたる職員と地域住民が、区内のハザードマップを囲んだり、非常食を食べたり等、企業と行政と地域住民が一緒になって災害時の行動について考察する契機となった。

上記のように、自治体単位で単発的な形で導入される事案はあるものの、継続的な施策とはなっていない。

3.1.4 演劇で防犯

演劇を用いて、子どもの防犯に関する知識力の向上と態度形成を目的としたプログラムとして、2007年にパナソニック株式会社のメセナ事業「パナソニックわくわく体験ディスカバリー」の企画として製作された。2009年～2012年には、独立行政法人科学技術振興機構（現・国立研究開発法人科学技術振興機構）「犯罪からの子どもの安全」研究開発領域「演劇WSをコアとした地域防犯ネットワーク構築プロジェクト」にて、平田オリザ氏を研究代表とした研究プロジェクトが発足され、低学年向け、高学年向けのプログラム作り、ワークショップの効果検証、地域防犯コミュニティづくりに取り組んだ。

科学技術振興機構の研究プロジェクト終了後は、防災、減災、交通安全を一つにまとめ「安全」というテーマで演劇WSの研究開発、効果測定、社会実装を進めている。これは、「安全」というくりにした方が、予算の限られている公立の学校には、導入しやすいという想定からである。現況では、学校よりも児童館などでの実施事例が増えているが、これも継続的な政策化には至っていない。

3.2 福祉・まちづくり関係

3.2.1 演劇で高齢者福祉

著者と名古屋大学大学院医学系研究科の岡崎研太郎医師が中心となり、演劇を活用した高齢者の健康促進、地域医療・ケア活性化を目的としたプログラム開発、ワークショップ実施の他に、演劇ワークショップがもたらす介護従事者に対する影響を定性的に評価する試みを行っ

ている。

2015年には、フランスベッド・メディカルホームケア研究財団助成を受け、通所介護事業所と舞台芸術専門家(俳優・演出家)と協働して「高齢者のための演劇ワークショップ in さかした」を実施した。

同じく2015年～2016年には、ひと・健康・未来財団研究助成において、演劇ワークショップを通じた介護従事者の心理的負担に対する定性的評価の研究を進めている。

3.2.2 演劇で多世代共創

2015年から3年間の事業として、浜松医科大学井上真智子医師ら共同チームとRISTEX「未病に取り組む多世代共創コミュニティの形成と有効性検証」にて、「ゆがわら多世代ふれあい劇場」を継続して行っている。これは、「演劇で高齢者福祉」で開発されたプログラムを元に、子どもから高齢者までが幅広く参加し、相互交流を図ることができるプログラムとなっており、またこの発表そのものが、高齢者向けの啓発プログラムとなっている。

上記の、高齢者向けの演劇ワークショップに2例については、介護保険の制度との整合を図るスキームの研究が、並行して進められている。

3.2.3 演劇でまちづくり

舞台芸術・コミュニティアートの手法を用いた地域コミュニティの形成(再生)と活性化を目的とし、演劇の創作、ワークショップなどの事業を展開している。芸術家、NPO、自治連合会、商店街が協働し、地域伝承劇の創作と発表や、「地域を知ろう!」をテーマとして、主に子どもを対象とした演劇ワークショップの開催に取り組んでいる。

2014年～2015年は、京都市下京区松原通りにて、アーティスト(劇作家・演出家)が滞在制作し、松原通の歴史をテーマに演劇作品を創作し、祇園祭りや、地域イベントなどで上演を行った。演劇作品は地元のオリジナル伝承劇として、2016年度も継続して上演が行われる予定である。

2015年度サントリー文化財団「地域文化に関するグループ研究助成」課題名「地域の「小劇場」の持つ、まちづくりへの貢献可能性に関する調査研究」により、各地の小劇場が、上演会場としてだけでなく、福祉やまちづくりの文脈でどういう機能を果たすのかを、調査研究して

いる。

まちづくり分野での政策実装としては、中小企業庁や各自治体の観光政策との関わりの中で具体化を進めている。

4. 政策実装に向けた課題の検討

これまでに述べてきたように、演劇ワークショップの試みは多くの分野で取り組まれているものの、その有効性を示す定量的エビデンスや費用対効果を意思決定関係者に向けて提示することは短期的にできることではなく、そのため継続的政策につながりにくい。そこで4章以降では、定量的エビデンスの提示は実装された事後の課題とし、政策実装を実現するための戦略について論じる。

本章ではまず、3章で述べたようなこれまでの事例を分析し、今後さまざまな分野で演劇ワークショップを政策実装するための課題について検討する。特に、3.1で述べた初等中等教育関係における演劇ワークショップの実践に関しては、市の政策としての実装とその後の継続が実現された大阪府茨木市の事例と、政策実装までは至らなかった大阪府枚方市の事例があるため、この2つの事例について比較を行う。ここでは時系列に沿って、枚方市、茨木市の順に事例を示す。

4.1 大阪府枚方市の事例

枚方市では、2009年度までは日本財団などの助成金を民間のNPOが獲得し、大阪府枚方市教育委員会の協力を得て小学校での演劇ワークショップを実施するという、民間団体が主導する形での実施がされていた。枚方市教委は2010年度と2011年度に関し、「子どもゆめ基金(独立行政法人国立青少年教育振興機構)」の外部資金を確保して、市の主導する施策として実施されることとなった。2010年度には14クラス、2011年度には33クラスで実施された。助成期間終了後に市の恒常的予算での実施への移行を志向して市教委関係者等の参観の受け入れを実施したが、結局具体的な施策としての起案もされないまま、枚方市の施策としての実施は2ヶ年で終了した。

4.2 大阪府茨木市の事例

2011年度より大阪府茨木市教育委員会の「ステップアッププラン25(新学力・体力向上3か年計画)」事業の一環で行われている。1年度につき市内小学校2校、中学校1校で実施する。希望校が手をあげ、実施決定後は各学校

表1: 茨木市と枚方市の事例比較

	政策化	関連施策	実施年度	クラス数	予算規模(円)	財源
枚方市	×	なし	2010	14	2,100,000	子どもゆめ基金
			2011	33	4,950,000	子どもゆめ基金
茨木市	○	新任教員研修	2011	4	600,000	茨木市
			2012	18	2,700,000	茨木市
			2013	11	1,650,000	茨木市
			2014	16	2,400,000	茨木市

と市より委託されたコーディネーターがワークショップの内容・計画を打ち合わせする。

演劇ワークショップの定番のテーマである「環境」「防災」「防犯」のほか、学校の要望に合わせたテーマ設定が可能である。それゆえ、総合の時間に学習したこと（福祉、国際理解）、〇年生の思い出（運動会、音楽会、遠足など）、人権学習というように、取り上げたテーマは多岐に渉る。

並行して、茨木市では小中学校教諭の初任者研修に「演劇ワークショップ」の実習を導入しており、学校側の受け入れ態勢の整備や、教諭本人が「演劇ワークショップの担い手」となれるような継続的な取り組みが行なわれている。

ステップアッププラン25の後継の計画である「学力・体力向上ジャンプアップ計画」⁽¹⁾にも「演劇コミュニケーション教育」が全市対象の施策として明記されている。

4.3 枚方市と茨木市の事例比較と課題の検討

枚方市と茨木市はともに中核市⁽²⁾（人口20万人以上）にあたる人口規模であり、市として持っている行政の事務権限はほぼ同等と考えられる。また、演劇ワークショップを実施する民間団体が資金を獲得して実施する公立の小中学校を募集する際、市の教育委員会等に協力を要請し、それぞれの市域での演劇ワークショップの実施につながったという経緯も共通している。

両市の間で政策実装された／されなかったという違いが生じた理由としては、以下の三点が挙げられる。

第一に、枚方市では「子どもゆめ基金」という、継続性のない外部資金が財源だった点である。このため、予算が切れると同時に施策が実施できなくなるという事態となった。一方で茨木市は、市の独自予算での実施を当初から想定して制度のデザインを行っていた。

第二に、枚方市は外部資金を財源としていたため、教育政策に於ける位置付けがなく実施されたが、茨木市では3ヶ年の教育政策「ステップアッププラン25（新学力・体力向上3か年計画）」の中に位置づけられた点である。

第三に、枚方市ではあくまで小中学校の教育現場における「子ども向けプログラム」として実施されたが、茨木市では新任教員研修の中にも演劇ワークショップを体験するプログラムが設けられた点である。これにより、教員側の受け入れ体制整備や、教員の能力向上と関連付けられた。以上の三点については、表1に一覧としてまとめている。

茨木市の事案は、地方自治体が、学校現場での実装と教師教育と連動させたプログラムとして政策化した事案であり、今後のロールモデルとなりうるものである。

5. 政策実装に向けたモデルの提示

第4章では、政策化されなかった枚方市で用いられていた外部資金には継続性がなく、政策化が実現した茨木市の場合は、当初から自治体の独自予算で演劇ワークショップが実施されていた点を指摘した。自治体での政

策実装のためには、当初から継続的な実装を目指した予算確保策を練り、それを自治体に向けて提案することが戦略として重要と考えられる。そこで、一般予算とまではいかなくとも、単発の外部資金よりは継続的で、自治体が主体的に用途を決定できる「ふるさと納税」の活用について検討する。

本章では、「ふるさと納税を活用した演劇を用いた教育プログラムの政策実装」の具体的なモデルとして、ふるさと納税の成功事例である北海道士幌町に注目し、士幌町での演劇ワークショップの政策実装を想定した「仮想士幌モデル」を提示する。

5.1 士幌町のふるさと納税

士幌町は人口4,879人⁽³⁾の地方自治体だが、自治体の行う寄付型のクラウドファンディング、いわゆる「ふるさと納税」のスキームを活用し、2014年度実績で9億7,475万円の寄付金を集めている。同年度の税収は6億4,000万円であり、税収の約1.5倍の寄付が集まったことになる。士幌町では、「士幌町ふるさと納税・子育て少子化対策基金条例」を制定しており、「子育て」「教育」の指定寄付と一般寄付で集まった寄付金を教育子育て分野に特化して活用するために基金化している。

5.2 アウトプットのイメージ

イニシャルコストを横軸、収益性を縦軸にとり、「イニシャルコストと収益性が共に高いもの」をA群、「イニシャルコストが高いが収益性が低いもの」をB群、「イニシャルコストが低いが収益性が高いもの」をC群、「イニシャルコストと収益性が共に低いもの」をD群と分類する（図1）。

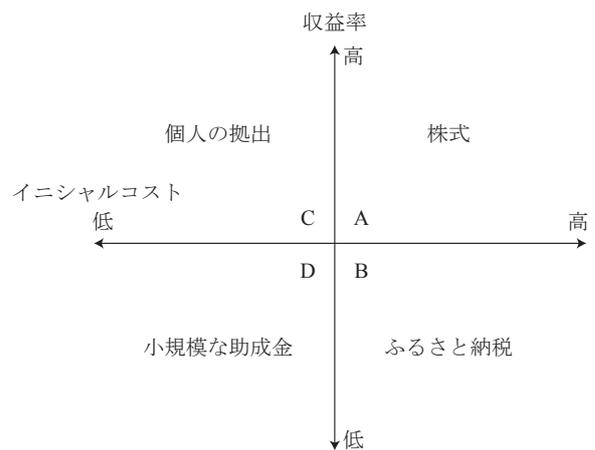


図1：コスト調達方法の分類図（著者作）

収益性の高いA群とC群は、民間事業として取り組みが良く、大会社など事業規模が大きい主体であれば、A群（自動車産業、電化製品など）に取り組みるし、個人でも出資できる範囲のイニシャルコストの事業であれば、C群ということになる。

収益性の低いB群とD群が、政策として取り組むべき

群であり、D群に分類されるもので個人でもそのインシヤルコストを購えるものであれば、個人がボランティアベースで社会にアウトプットするという方法も考えられる。

ここでモデル化を試みる「仮想上士幌モデル」は、演劇ワークショップというインシヤルコストの高いプログラムを、公教育の場に於いて収益ゼロで実施する想定なので、B群に位置付けられる。

5.3 仮想上士幌モデル

3ヶ年で、スタートアップ期を終えると想定し、3年後には、小学1年生から中学3年生までの9学年向けに演劇ワークショッププログラムを開発するものとする。最初の1年でプログラム開発（小4、小5、小6向け）、2年目からは、残りの学年についてのプログラム開発と並行して、前年に開発したプログラムの試行（社会実験）を行う。

3ヶ年のプログラム実施体制を図2に示す。

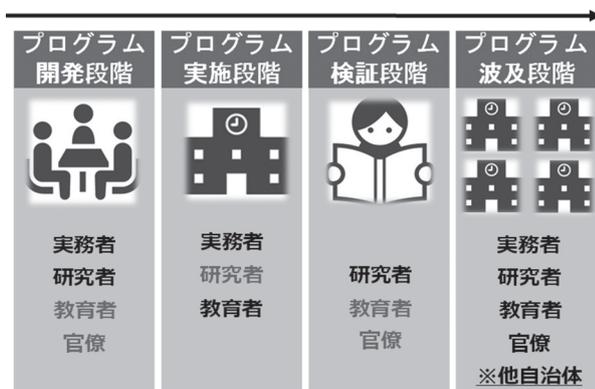


図2：仮想上士幌モデル（著作作）

まず、プログラム開発に係るインシヤルコストについて検討する。筆者が研究副代表として従事した「犯罪からの子供の安全」領域「演劇をコアとした地域防犯ネットワークの構築」プロジェクト⁽⁴⁾では、3ヶ年7,000万円の予算でプログラム開発を行った。これは首都圏と関西を同時進行でフィールドとする規模であったので、仮想上士幌モデルではこの5分の1の規模を想定し、3ヶ年で1,400万円のインシヤルコストを想定する。

次に、プログラムのランニングコストについて検討する。

コミュニケーションティーチャーは、教育的配慮（ジェンダーバランス）から、1クラスにつき男女2名1組のペアで当たることが望ましい。平成26年の上士幌町（北海道）の地方公務員の平均年収は647万4,800円⁽⁵⁾なので、これと同程度の待遇での雇用とすると、コミュニケーションティーチャー2名の雇用に係る人件費は1年あたり1,300万円程度となる。

上士幌町には、小学校の普通学級が18クラス、特別支援学級が6クラスある⁽⁶⁾。各クラスに、前期と後期それぞれ3日ずつコミュニケーションティーチャーが投入さ

れると試算すると、半期につき72日、通年で144日の稼働となる。220日の稼働が可能だとすると、76日分の余力があるため、近隣自治体へ出張しての試行や、プログラムのブラッシュアップなどに充てることが可能であろう。

ここに、年俸400万円程度、稼働日数110日程度の非常勤職とリサーチャーが張り付き、効果測定やプログラムのアップデートに取り組む。

以上より、年間のランニングコストは1,700万円となる。

したがって、立ち上げから3ヶ年でインシヤルコスト1,400万円、ランニングコスト1,700万円の、合計3,000万円強の予算となる。金額的には、ふるさと納税を活用しての実施が可能と言える。

6. 結論と今後の課題

このように、演劇ワークショップの政策実装には、単発的な取り組みに終始するのではなく、継続的な実装を目指した試算と、継続的な予算の確保策が必要であり、場合によってはふるさと納税などの予算枠の活用提案といった戦略が必要であることを本論は示した。

ただし、ここで提示した「仮想上士幌モデル」のようなふるさと納税を活用した政策実装は、あくまでも理論上のモデルである。これを現実のものとするためには、3ヶ年3,000万円の活用について自治体の意思決定関係者と寄付者への「納得解」を示せるのかどうかがかぎとなる。

この「納得解」をどのように獲得していくかについては、2章でも述べたように、短期間では演劇ワークショップの有効性について定量的エビデンスを示すことが困難である以上、実施事例の数を増やし、賞を得る等の実績を積み上げて、社会的評価を得ることがまずは重要であろう。ただし、広く一般からの支持を得るには定量的エビデンスや費用対効果の視点を持つことがやはり重要であり、これらを示すための研究にも、長期的な課題として同時に取り組む必要がある。

謝辞

本稿をまとめるにあたって、下記助成金を使用した活動を行った。ここに記して感謝申し上げる。

- 2016年、科研（挑戦的萌芽研究）課題名「高等教育における演劇的手法を用いた教育プログラムの事例分析と設計指針の構築」
- 2015年度、独立行政法人環境再生保全機構地球環境基金「環境コミュニケーションティーチング」の社会実装のための人材育成と効果測定プロジェクト
- 2015年度、サントリー文化財団「地域文化に関するグループ研究助成」課題名「地域の「小劇場」の持つ、まちづくりへの貢献可能性に関する調査研究」
- 2009年～2012年、独立行政法人科学技術振興機構「犯罪からの子どもの安全」研究開発領域「演劇WSをコアとした地域防犯ネットワーク構築プロジェクト」

注

- (1) 茨木市 HP 第 3 次学力・体力向上 3 カ年計画 (<http://www.city.ibaraki.osaka.jp/kikou/gakkokyoiku/kyoikusuishin/menu/jumpup28/1396228297367.html>)
- (2) 正式には、枚方市は中核市、茨木市は特例市にあたる。
- (3) 2016 年 11 月時点。上士幌町 HP (<http://www.kamishihoro.jp/population/2016>) より引用。
- (4) 演劇をコアとした地域防犯ネットワークの構築、(http://www.anzen-kodomo.jp/pj_hirata/index.html)。
- (5) 「上士幌町の給与・定員管理等について」の平成 26 年度決算値 (http://www.kamishihoro.jp/files/doc/0002/00003258_1_1475200712.pdf) より、一般行政職の平均給与月額と、職員の期末手当・勤勉手当を参照した。
- (6) 学校教育情報サイト Gaccom にて公開されている、上士幌小学校、萩ヶ岡小学校、糠平小学校の 2015 年度学級数のデータを参照した。参照ページの URL を以下に示す。
上士幌小学校 (<http://www.gaccom.jp/schools-39260.html>) .
萩ヶ岡小学校 (<http://www.gaccom.jp/schools-39265.html>) .
糠平小学校 (<http://www.gaccom.jp/schools-39266.html>) .

引用文献

- 学校情報サイト Gaccom, 上士幌町立上士幌小学校. <http://www.gaccom.jp/schools-39260.html> (参照年月日: 2016/11/15).
- 学校情報サイト Gaccom, 上士幌町立萩ヶ岡小学校. <http://www.gaccom.jp/schools-39265.html> (参照年月日: 2016/11/16).
- 学校情報サイト Gaccom, 上士幌町立糠平小学校. <http://www.gaccom.jp/schools-39266.html> (参照年月日: 2016/11/16).
- 犯罪からの子どもの安全 研究開発領域 HP, 研究プロジェクトの成果, 2 演劇ワークショップをコアとした地域防犯ネットワークの構築. www.anzen-kodomo.jp/pj_hirata/index.html (参照年月日: 2016/11/15).
- 北海道上士幌町 HP, 人口・世帯数 - 2016 年. www.kamishihoro.jp/population/2016 (参照年月日: 2016/11/15).
- 北海道上士幌町 HP, 上士幌町の給与・定員管理等について. http://www.kamishihoro.jp/files/doc/0002/00003258_1_1475200712.pdf (参照年月日: 2016/12/16)
- 大阪府茨木市 HP, 第 3 次学力・体力向上 3 カ年計画 (平成 26 年 ~ 28 年). <http://www.city.ibaraki.osaka.jp/kikou/gakkokyoiku/kyoikusuishin/menu/jumpup28/1396228297367.html> (参照年月日: 2016/11/29).
- 蓮行 (2014). 「コミュニケーションテイーミング」の定義に関する研究ノート. *Communication-Design*, Vol. 11, 55-61.
- 蓮行・平田オリザ (2016). 演劇コミュニケーション学. 日本文教出版.

Abstract

This thesis considers the effective method for transforming drama workshops into policy. Several cases are picked up as examples of drama workshops such as “Math with Drama”, “En-

vironment with Drama”, and “Disaster Prevention with Drama”. These cases are related to education and drama which work effectively to nurture the participants’ interest or knowledge. The drama workshops succeeded not only in an educational sense but also in creating a sense of trust and promoting multi-generational exchange. However, their actual success cannot be sufficiently evaluated for two main reasons. First, drama workshops have a long-term effect so that it is difficult to focus specifically on what needs to be evaluated. Second, owing to the style of drama workshops it is difficult to determine who will be their beneficiaries. That is why it is also difficult to decide who should bear the cost in relation to the benefit. In order to deal with such a situation, a sample of cash flow is presented in this thesis. The effect of drama workshops should be considered in small groups first, then gradually expanded to bigger groups. If the effect is recognized in each case, the drama workshops would naturally be accepted by others and subsequently accepted as policy in the future.

(受稿: 2016 年 8 月 2 日 受理: 2016 年 12 月 12 日)