

公表版

文化庁 御中

FORTIENCE
CONSULTING

**令和7年度文化芸術のデジタル基盤強化・活用促進事業
「文化芸術団体の活動の価値を可視化するデジタルツールの検討・
実証」 報告書**

2026年3月31日

フォーティエンスコンサルティング株式会社

目次

0. エグゼクティブサマリー	P.3-6
1. 事業の背景・目的、全体像	P.7-14
1.1.事業の背景・目的、位置づけ	P.8
1.2.事業の全体像	P.9-14
2. ACEツールキットを用いた活動価値評価の代表的成功事例の調査【業務（1）】	P.15-28
2.1.調査の概要	P.16-20
2.2.代表的成功事例	P.21-25
2.3.ACEツールキット導入のメリット	P.26-28
3. 日本国内で展開するツールキットの評価体系・評価指標案等の策定【業務（2）】	P.29-51
3.1.業務の進め方	P.30
3.2.日本における活動価値評価のコンセプトの確認	P.31
3.3.ACEの評価体系・指標の調査	P.32-35
3.4.日本における評価体系・指標の検討	P.36-48
3.5.ガイド資料案の作成	P.49-51
4. 日本国内で展開するツールキットのコンセプト案、評価体系・評価指標案等の実証、分析【業務（3）】	P.52-84
4.1.実証の概要	P.53-57
4.2.実証の実施結果（博物館運営団体）	P.58-66
4.3.実証の実施結果（伝統芸能団体）	P.67-76
4.4.実証の成果と課題	P.77-78
5. 課題解決のためのデジタル技術活用案の提案【業務（4）】	P.79-84
6. 今後の取組の方向性【業務（5）】	P.85-88
6.1.今年度の取組成果	P.86
6.2.今後の取組の方向性	P.87-88
別紙資料	P.89

0. エグゼクティブサマリー

はじめに

本事業では、文化芸術活動の価値を可視化する日本版ツールキットについて、海外成功事例の調査、評価体系・評価指標案の策定、国内3団体での実証、デジタル技術活用案の整理を通じて、基本的な有効性・妥当性を確認するとともに、実運用に向けた主要課題を明らかにした。

【凡例】

本事業を通じて確認・検証できた事項、今後の課題・追加検討が必要な事項は以下アイコン表記をする



…本事業を通じて確認・検証できた事項



…今後の課題・追加検討が必要な事項

本事業を通じて確認されたこと

仕様書に定める業務（1）～（4）を通じて、日本版ツールキットの具体化、実証、課題抽出までを実施。その結果、文化芸術活動の価値を可視化する評価体系・評価指標案の基本的な方向性は妥当であり、段階的な社会実装を検討しうる水準にあることを確認した。

海外成功事例の確認	日本版評価体系案の具体化	実証による有効性確認	社会実装に向けた論点整理
<ul style="list-style-type: none">ACEツールキットの代表的成功事例3件を整理Before／After、成功要因、関係者視点を分析日本においても、活動改善や支援高度化に資する可能性を確認	<ul style="list-style-type: none">日本版の評価体系・評価指標案を具体化ガイド資料案、設問設計シートを作成国内運用を前提とした実証準備を整備	<ul style="list-style-type: none">3団体で実証を実施社会的価値の可視化や活動改善に向けた示唆の抽出が可能であることを確認2団体では評価体系・指標案の有効性・妥当性を確認	<ul style="list-style-type: none">説明方法、回収率、分析負荷など実運用上の主要課題を特定AI等のデジタル技術活用案を整理ブラッシュアップが必要な事項と段階的実装の方向性を明確化

本事業により、日本版ツールキットの基本的な方向性と実現可能性は概ね確認できた。

今後は、評価体系の磨き上げと運用・機能面の補強を進めることで、実運用に耐える仕組みへ発展させていくことが求められる。

今年度成果、今後の方向性

今年度は、評価体系・評価指標案の有効性確認と課題抽出までを完了した。今後は、評価体系・評価指標の磨き上げ、運用モデルの確立、システムの段階実装を並行して進めることが必要である。

今年度成果

今後の検討課題・方向性

	今年度成果	今後の検討課題・方向性
評価体系・評価指標	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 日本版評価体系・評価指標案を具体化し、実証により有効性・妥当性を概ね確認 	<ul style="list-style-type: none"> ! 設問の精緻化、実証対象の拡大（分野別・規模別の活動価値評価の適合性検証）
運用方法	<ul style="list-style-type: none"> ✓ ガイド資料案により設問設計は可能であることを確認 ✓ 一部団体で活動価値可視化の有用性を実感するミニマムな成功事例を創出 ✓ デジタル技術活用案の提案 	<ul style="list-style-type: none"> ! 説明・伴走支援の標準化、趣旨説明の強化 ! 成功事例の蓄積、横断比較分析の試行 ! デジタル技術の検証
システム機能	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 既存ツールのみでも評価設計・実施は可能であることを確認 	<ul style="list-style-type: none"> ! 日本版システムのコア機能（活動価値可視化機能）の実装 ! 将来的なプラットフォーム整備の判断

1. 事業の背景・目的、全体像

事業の背景と目的

文化芸術活動の価値を可視化するデジタルツールの実現可能性の検証を目的とする。

事業背景

- 「文化芸術推進基本計画」（令和5年3月24日閣議決定）において、重点取組として「デジタル技術を活用した文化芸術活動の推進」が掲げられている。デジタル技術を活用することで、これまで文化芸術活動において適正に評価されてこなかった価値（社会的・経済的価値を含む）の可視化や情報発信等が可能になることが期待されている
- 文化経済部会文化芸術カウンスル機能検討ワーキンググループ（令和4年度並びに5年度）では、**文化芸術団体の活動の価値の可視化ができていない点**を指摘
- 海外事例として紹介されたACEツールキット*¹は、最新のテクノロジーやデジタル技術を活用することで、これまで困難であった文化芸術の活動の価値を可視化し、自律的・持続的運営に繋げるものとして考えられる

事業目的

- 文化芸術団体への助成のあり方も含めた文化芸術振興の全体像を広く見据えながら、**文化芸術団体の活動の価値を可視化するデジタルツールの実現可能性や有効性**などを実証し、将来的なプラットフォーム整備等の実現を検討

* 1アーツカウンシルイングランドが提供する、Impact & Insight Toolkit。文化芸術活動の価値を測定・評価するためのツールであり、観客調査や自己評価を通じて、活動の成果を客観的に可視化し、質向上へと繋げる。

業務内容

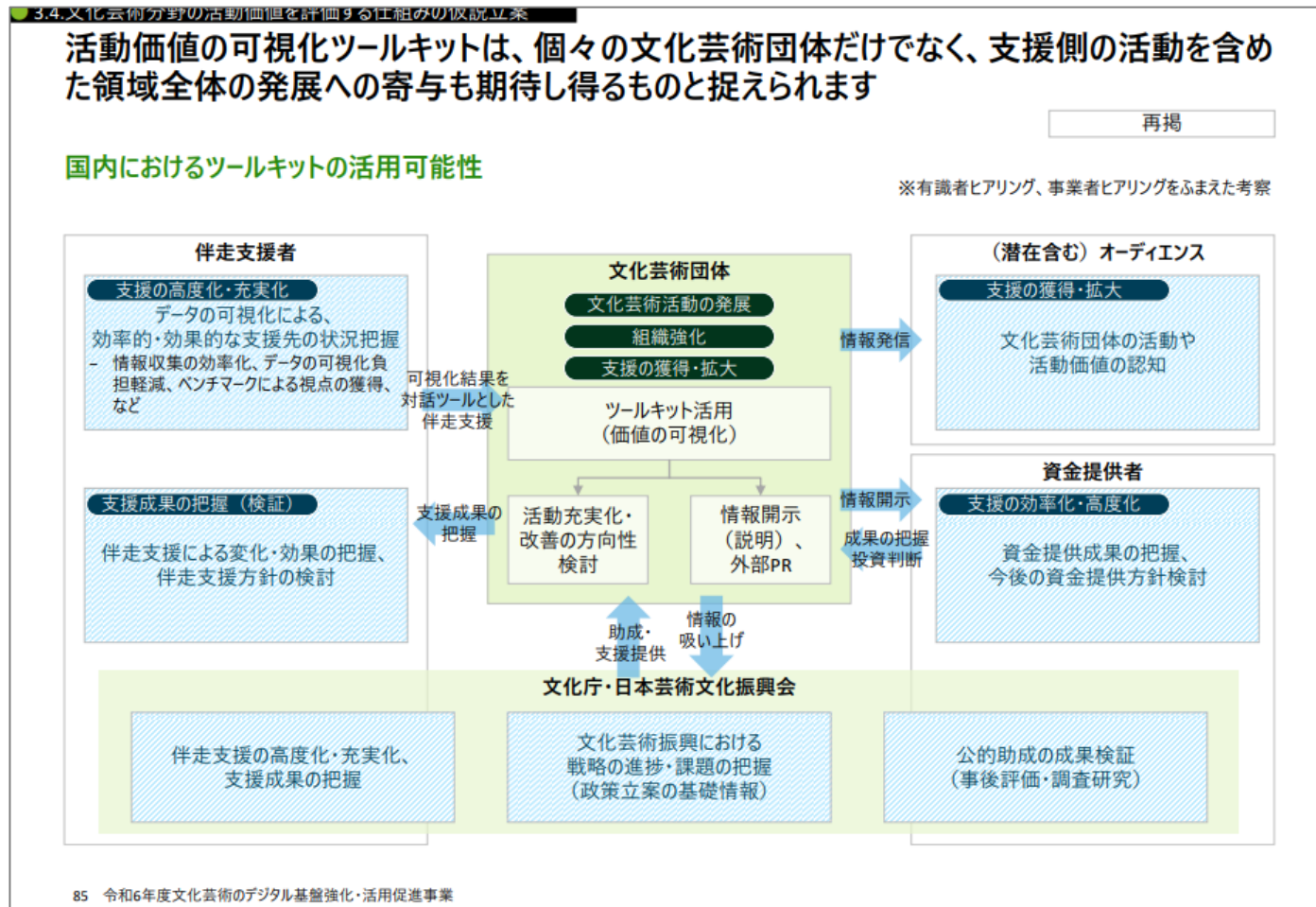
ACEツールキットを用いた成功事例の調査、国内で展開するツールキットの評価体系・評価指標案の策定及びその実証・分析、デジタル技術活用案の提案を実施。

業務番号	業務名	業務内容
業務 (1)	ACEツールキットを用いた活動価値評価の代表的成功事例の調査	<ul style="list-style-type: none">国内関係者に紹介することで、本事業の意義共有や将来的なプラットフォーム整備に向けた機運醸成につながるような英国内の成功事例を調査
業務 (2)	日本国内で展開するツールキットの評価体系・評価指標案等の策定	<ul style="list-style-type: none">昨年度検討した日本国内で展開する際のコンセプト案と検討課題を踏まえ、より具体的なツールキットの仕組み、評価体系・指標案を策定併せて、関係者等にツールキットを説明するガイド資料を作成
業務 (3)	日本国内で展開するツールキットのコンセプト案、評価体系・評価指標案の実証・分析	<ul style="list-style-type: none">業務 (2) で作成した評価体系・評価指標案について、実際に複数の団体の協力を得て、同団体の文化芸術活動の評価設計、実施、振り返りまでの一連の流れにおける実証を実施有効性・妥当性の検証や、課題分析を実施
業務 (4)	課題解決のためのデジタル技術活用案の提案	<ul style="list-style-type: none">業務 (3) を通して明らかになった課題の解決に資するデジタル技術活用案を検討

1.2.事業の全体像

コンセプト案ーツールキット活用の全体像

ツールキットは、個々の文化芸術団体だけでなく、支援側の活動を含めた領域全体の発展に寄与するものと捉えられている。



1.2.事業の全体像

コンセプト案ーツールキット活用の目的

文化芸術団体は活動充実化・改善の検討、支援者への情報開示、資金提供者は資金提供の成果把握、伴走支援者は支援先の状況と、変化・効果の把握を目的とする。

利用者	ツールキットの活用目的	想定される行動
文化芸術団体 (被助成団体)	自らの活動の振り返り、可視化結果をふまえた 活動充実化・改善の方向性検討	<ul style="list-style-type: none">目標を設計し、その目標に応じた評価項目を設計する対象者（オーディエンス、専門家（ピア）、自己）が評価を実施する<ul style="list-style-type: none">優先的な取組としてオーディエンスレビューを想定自己・専門家（ピア）レビューにおいても効果的な振り返り手法であり、将来的な取組と想定評価結果を把握し、活動や事業を団体内で振り返る
	支援者への 情報開示（説明）、外部PR の実施	<ul style="list-style-type: none">報告に向け評価を取りまとめる<ul style="list-style-type: none">必要に応じて、集計結果や情報を抽出し、団体内でデータ加工（グラフ化等）を実施
資金提供者 (助成団体)	資金提供成果の把握 、今後の資金提供方針検討	<ul style="list-style-type: none">活動により創出された成果（インパクト、アウトカム等）を確認する
伴走支援者	効率的・効果的な 支援先の状況把握	<ul style="list-style-type: none">伴走先団体の活動成果や活動進捗を確認する他団体・セクターの状況を確認する
	伴走支援による 変化・効果の把握 、伴走支援方針の検討	<ul style="list-style-type: none">データ蓄積が必要となるため、将来的な取組と想定

1.2.事業の全体像

検討課題と取組方針

昨年度事業では、コンセプト案とともに、検討課題と課題に対する6つの取組方針が示されている。

課題		取組方針
■ 活動価値評価の拠り所の不明瞭さ(領域全体の投資戦略や助成事業のゴールの必要性)	① 活動価値評価文化定着に向けた取組の推進	■ 大上段の議論と平行した具体的な取組の推進 <ul style="list-style-type: none">投資戦略の明確化等、大上段にて議論すべき課題の存在を認識しつつ、例えば一部の助成事業からでもツールキット活用を試行する等、ボトムアップでの具体的な取組も推進。検討・議論のみならず、着手できる箇所から取組を推進し、変化をもたらす
■ 活動価値評価に対する理解醸成の必要性	② 活動価値評価実施を促進する仕組み	■ 助成事業と紐づけた「使われる状況」づくり <ul style="list-style-type: none">活動価値評価の意義が周知され、習慣化するまでは、助成事業に活動価値評価を組み込み、各事業にて団体が達成すべき目標に対する進捗を評価する建付けに設定
■ 活動価値評価に対する理解醸成の必要性 ■ 文化芸術団体のリソース不足	③ 活動価値評価実施対象者選定	■ 活用団体を絞った試行からの開始 <ul style="list-style-type: none">取組初期には対象者を「現状、活動に対し課題感を持っている」「リソースに比較的ゆとりがあり組織的体力を有する」団体を対象とした試行を通じた事例創出に注力
	④ 活動価値評価実施動機づけ	■ 具体的な実施メリットの提示による、自主的な活動価値評価実施の促進 <ul style="list-style-type: none">各団体における活動価値評価の意義を理解し、自主的な取組を促すため、強制力のみならず団体へのわかりやすいメリット（例：業務高度化・効率化）を訴求
	⑤ ツールキット仕様設計	■ 活動価値評価実施に必要な最低限の機能実装 <ul style="list-style-type: none">誰でも簡単かつ確実に評価を実施するために必要最低限の機能のみ実装し、担当者の通常業務を逼迫させない、かつ、手軽に評価を実施できるというイメージを醸成
	⑥ ツールキット活用支援	■ ツールキットを円滑に活用するための支援提供 <ul style="list-style-type: none">これまでに活動価値評価を実施した経験が無い担当者でもツールキットを活用できるよう、ツールキット活用支援をあわせて提供し、円滑かつ効果的な評価実施に誘導

1.2.事業の全体像

昨年度取組方針と業務内容の関係

本年度業務は、昨年度取組方針のうち、活動価値評価実施動機づけ、ツールキット仕様設計、ツールキット活用支援に対応する。

取組方針	業務番号	業務名	調査・検討事項
1 活動価値評価文化定着に向けた取組の推進	業務 (1)	ACEツールキットを用いた活動価値評価の代表的成功事例の調査	日本の文化芸術団体、資金援助者、伴走支援者が享受しうるメリット
2 活動価値評価実施を促進する仕組み	業務 (2)	日本国内で展開するツールキットの評価体系・評価指標案等の策定	日本国内の活動価値評価にふさわしい評価体系・評価指標案
3 活動価値評価実施対象者選定	業務 (3)	日本国内で展開するツールキットのコンセプト案、評価体系・評価指標案の実証・分析	業務 (2) で策定した評価体系・評価指標案の有効性・妥当性、及び課題
4 活動価値評価実施動機づけ	業務 (4)	課題解決のためのデジタル技術活用案の提案	業務 (3) で明らかになった課題解決に有効なデジタル技術
5 ツールキット仕様設計			
6 ツールキット活用支援			

1.2.事業の全体像

事業実施スケジュール

本事業は、以下のスケジュールで実施。

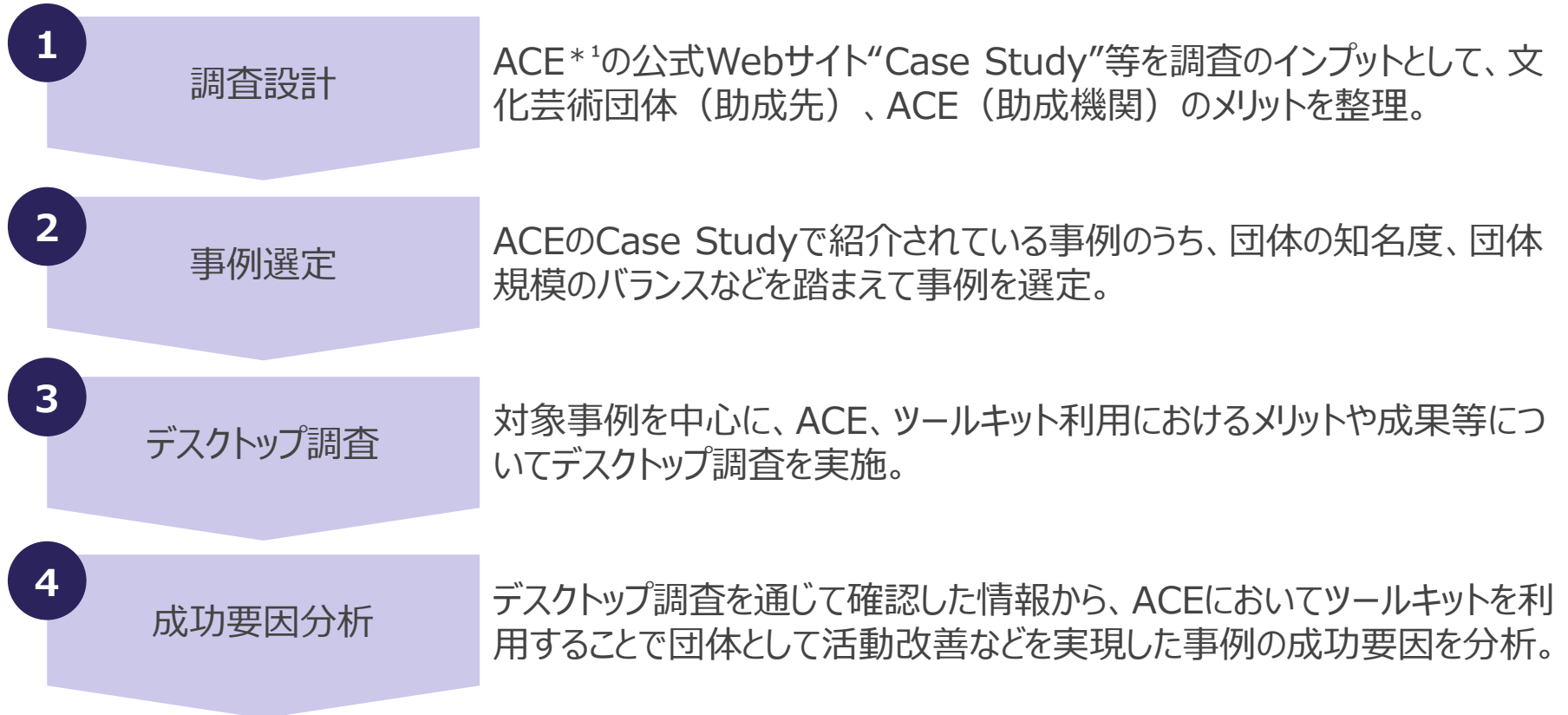
#	業務	25年6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	26年1月	2月	3月	
	マイルストーン		契約締結 ▼								契約終了 ▼	
(1)	ACEツールキットを用いた活動価値評価の代表的成功事例の調査		調査設計・事例選定 デスクトップ調査	関係者へのインタビュー調査								
(2)	日本国内で展開するツールキットの評価体系・評価指標等の策定		国内の仕組みに関する調査	仕組み／評価体系・指標の仮説構築 業務(3)で協力いただく団体の選定・依頼		ガイド資料の素案作成	仮説精緻化					
(3)	日本国内で展開するツールキットのコンセプト案、評価体系・評価指標等の実証、分析							事前調整・説明	評価設計	イベント実施・評価実施	分析 振り返り アンケート・インタビュー	結果分析
(4)	課題解決のためのデジタル技術提案									課題整理	活用案・ユースケース検討	
(5)	報告書の作成								目次・構成案協議	報告書作成		
(6)	その他		キックオフMTG ▼	定例会（隔週）／進捗管理／課題・TODO&リスク管理（週次）								

2. ACEツールキットを用いた活動価値評価の代表的成功事例の調査【業務（1）】

2.1.調査の概要

調査の流れ

調査設計から成功要因分析までの4つの調査ステップで業務を実施。



*1 アーツカウンシルイングランドの略称

2.1.調査の概要

調査対象及び分析観点

ACEのCase Study等を調査のインプットとして、文化芸術団体（助成先）、ACE（助成機関）のメリットを整理。他のプレイヤーは事例から推察して整理する。

調査対象 (インプット)

- “ACE”Webサイト (“Case Study”等)
- “Counting What Counts”Webサイト
- ACE事業の助成先団体Webサイト
- その他関連文書 等

+ デスクリサーチを通じて不足が認められた情報について、当該団体等にメールで問い合わせ・照会想定

分析観点

プレイヤー	昨年度報告書内で整理されているメリット
文化芸術団体	<ul style="list-style-type: none">✓ データに基づく自団体の活動状況の客観的把握✓ 文化芸術活動の改善・質向上✓ 賛否が分かれる可能性がある作品への果敢な挑戦・リスクテイキング✓ 活動資金獲得
ACE	<ul style="list-style-type: none">✓ セクター目標に対する各文化芸術団体の活動状況把握✓ セクター目標の達成
リレーションシップマネージャー*1	<ul style="list-style-type: none">✓ 伴走先文化芸術団体に関する情報の把握
一般市民	<ul style="list-style-type: none">✓ 質の高い文化芸術体験✓ 評価参画による文化芸術との接点増加

【凡例】太字…日本における文化芸術団体の活動評価文化の醸成及び文化芸術振興において、特にカギとなると考えるもの

2.1.調査の概要

調査方針

日本国内の文化芸術団体における利活用検討を見据えて、ACE及びインパクト&インサイト・ツールキットについて事例を調査、活用可能性を分析する。

整理すべき 内容

<仕様書より抜粋>

- デスクトップ調査と、英国関係者（ACEツールキットを提供する側の団体、利用する側の文化芸術団体、リレーションシップ・マネージャー（RM）*1、資金提供者など）へのインタビュー調査により、ACEツールキットを用いた活動価値評価の代表的成功事例を少なくとも下記の（ア）～（オ）の観点で整理する。
 - （ア） ACEツールキットを用いた活動価値評価の代表的成功事例 3 件以上を目標に整理する
 - （イ） “代表的”であることは、その成功の大きさ、波及効果、団体の知名度等から総合的に判断する
 - （ウ） 成功事例の具体的な内容（分野、団体名、Before-Afterを示す具体的な数字やエピソードなど）を示す
 - （エ） 成功事例がACEツールキットを提供する側の団体、利用する側の文化芸術団体、RM、資金提供者など、いずれの視点の成功であるかを示す（複数可）
 - （オ） 成功事例とACEツールキットを用いた活動価値評価の因果関係を説明する（明確に示すことが難しい場合は、関係者の発言など可能な限りの情報を整理する）

調査方針

ACEにおけるツールキットの実事例などを対象に調査分析を行い、

- 具体的な内容（メリットや、業務の変化等）を「Before/After」で整理する
- ツールキット利用者の困りごとの仮説をもとに、機能や成果の課題解決への貢献観点で整理する

2.1.調査の概要

事例選定の進め方（選定基準とロングリスト）

ACEのCase Studyで紹介されている事例のうち、団体の知名度、団体規模のバランスなどを踏まえて事例を選定した。

事例のリストアップ（ロングリスト作成）

ACEのWebサイト“Case Study”の掲載事例に該当する団体をリストアップし、ロングリストを作成

ロングリスト

- China Plate Theatre
- Museum Development London (MDL)とその傘下博物館
- Right Up Our Street
- Queen's Theatre Hornchurch (QTH)
- Yorkshire Sculpture Park (YSP)
- International Agatha Christie Festival (IACF)
- Shape Arts
- Talawa Theatre Company
- Coney Ltd.
- Z-Arts: Big Imaginations Festival
- The Royal Albert Memorial Museum (RAMM)

深掘りすべき代表的な事例の選定

ロングリストの事例を選定基準に基づいて評価し、代表的な事例を選定

選定基準

- ✓ 団体の知名度
- ✓ 成功の大きさ（定量(収入・満足度)、定性(団体の地位向上・受賞)）等
- ✓ 波及効果（組織単体を超えた広範な影響）
- ✓ 地域や団体規模のバランス（地域バランス、組織規模、芸術分野）等

2.1.調査の概要

対象事例選定結果

対象事例	選定基準		
	団体の知名度	成功の大きさ／波及効果	地域や団体規模のバランス
Yorkshire Sculpture Park (YSP)	現代彫刻の拠点として国内外で認知される英国初の彫刻公園。2014年にアート・ファンド・ミュージアム・オブ・ザ・イヤーを受賞	<ul style="list-style-type: none"> 2019年は年間トータルで約50万人近い来園者数、そのうち約4万人は教育プログラムに参加する児童生徒と地域内外で支持を受ける チャペル改修がRIBA*1の賞を受賞、教育プログラム「Breathing Space」が芸術教育賞で言及されるなど多方面で取組が高い評価 	<ul style="list-style-type: none"> 英国・ヨークシャー 職員180名以上 ビジュアルアート
Talawa Theatre Company	英国における黒人の演劇劇団として著名で影響力のある存在。アフリカ古典やオスカー・ワイルドの作品等、40を超える受賞歴のあるツアー公演を実施	<ul style="list-style-type: none"> 2018-2022年の期間には観客開拓の成果が認められ、劇団への助成金が18%増額 2023-26年のNPO期間においても助成金の増額が決定、地域コミュニティへの働きかけを強化する計画 芸術監督マイケル・バフォンが業界誌の「クリエイティブ・リーダー50人」に選出される等の実績・高い評価 	<ul style="list-style-type: none"> 英国・クロイドン 常勤従業員数12名程度 演劇
The Royal Albert Memorial Museum (RAMM)	イングランド南西部エクセター市にある博物館。2012年にアート・ファンド・ミュージアム・オブ・ザ・イヤーを受賞	<ul style="list-style-type: none"> 2023年に文化・メディア・スポーツ省のMEND（施設維持助成）に応募、約49.8万ポンドの補助金を獲得 来場者が地域経済に500万ポンド以上の経済効果をもたらしたとする調査結果も存在（2022-23） 2024年に、ビクトリア朝建築の屋根の修繕工事のためにMENDから49.8万ポンドの資金援助を獲得 	<ul style="list-style-type: none"> 英国・エクセター 従業員数十名規模（推計） 博物館・美術館

出所：各団体Webサイト等より弊社作成

*1…王立英国建築家協会（Royal Institute of British Architects）の略称。建築の質を向上させ、優れたデザインを推進することを目的として1834年に設立。

Yorkshire Sculpture Park (YSP)

視点(誰にとっての成功事例か)

ACE(ツールキット提供者)

団体(ツールキット利用者)

RM(伴走支援者)

団体概要

500エーカーの敷地を持つヨーロッパ最大級の彫刻公園。ヘンリー・ムーアやバーバラ・ヘップワースなどの重要な作品を所蔵し、屋内外で展覧会を開催。特に芸術参加に馴染みのない人々の関心を喚起し育むことを目指している。

Toolkitを活用した主な取組

YSPが実施した複数の評価データを集約し、異なる角度から分析。
具体的には、「3つの言葉」レポート（自由記述の分析）、「来場者ロケーション」レポート（郵便番号データの分析）、「アラインメント」レポート（自己・ピア・市民評価の比較）。

成果・効果

- ツールキットのアンケートを使用することで、来場者の声を直接確認・YSPの各部門でフィードバックを収集する機会を得ることができ、結果とコメントに基づいた変更を確実に行うことが可能となった。
- アンケート調査をプロジェクトの目的に合わせて設計・カスタマイズするようになり、**単にスコアが高いことを成功と見なす考え方を見直し、回答内容をより深く検討**するようになった。
- また、**チーム全体で観客アンケート結果を共有して問題解決に取り組む文化が醸成**され、“ピア”（同行専門家による評価者）の範囲を拡大し複数部署のスタッフを評価プロセスに参加させる計画も生まれた。さらに、提供元（Counting What Counts）による詳細分析の刺激を受けて、今後は評価プロセスに以前よりも多くの時間とリソースを投入するよう促され、ツールキット提供元のビデオや記事、1対1サポートなど利用可能な支援策をより活用していく方針が整理された。
- 「あなたの経験を3つの言葉で表現してください」という設問を通じて、定性的な表現（例：clever, craftなど）を確認。興味深い、面白いといった一様な評価のみでなく、**展覧会や作品による参加者の認識の差異を捉える**ことができた。

成功要因

- ツールキットを通じて観客から直接意見を収集したこと
- 得られたデータをチーム内で共有し、コメントに基づいて部門横断的に改善を行ったこと
- 他の類似組織の評価データと比較して分析することで結果を文脈化したこと

Talawa Theatre Company

視点(誰にとっての成功事例か)

ACE(ツールキット提供者)

団体(ツールキット利用者)

RM(伴走支援者)

団体概要

英国を代表する黒人主導の劇団。1986年設立。黒人アーティストの才能を育成し、黒人の経験を反映した物語を伝えることをミッションとする。クラシック作品の再解釈、新作の制作・開発、アーティスト育成など、幅広く活動する。

Toolkitを活用した主な取組

2020年のロックダウン中に実施した複数のオンラインプロジェクトを評価。巡回劇団であるため従来は困難だった量的データの収集に挑戦。ツールキットが、組織のミッション（黒人アーティストの支援）達成度を測定し、新たなリーチ（地域、参加者層）を発見に貢献。

成果・効果

- 評価を単なるチェックボックスを埋める作業と捉える認識を克服することにつながった。
- アンケート結果をチームで共有し、振り返ることで、プロセスと価値を具体的に理解することができた。
- 参加者の構成（平均して黒人またはミックス（100%）、女性（83%）、25～34歳（71%）初期キャリアアーティスト（76%）、労働者階級（68%））の確認を通じて、包摂的なクリエイティブ経済の構築に貢献していることが示された。

＜参加者の評価が特に高かったディメンション＞

- 「Relevance（関連性）」+「Contribution（貢献度）」、「Clarity（明確さ）」、「Feedback（フィードバック）」
- 「Relevance（関連性）」：89/100
- 「Contribution（貢献度）」：96/100（自己評価95/100と一致）
- 「Clarity（明確さ）」；96/100（自己評価94/100と一致）
- 「Feedback（フィードバック）」：96/100

成功要因

- リレーションシップマネージャーから、最適な指標設定、アンケート設計に関する助言を得たこと
- アンケート結果をチームで共有して議論、プロセスの価値が明確になり、達成感を共有したこと
- 生データを自ら操作し、組織のミッションに合わせてデータを「語る」ことができたこと

The Royal Albert Memorial Museum (RAMM)

団体概要

エクセター市にある世界クラスの博物館・美術館。デヴォン州とエクセターの豊かな歴史や、世界との繋がりを示す展示を行う。考古学、美術、自然史、世界文化など、100万点を超える多様なコレクションを所蔵する。

Toolkitを活用した主な取組

新しいImpact & Insight Toolkitを文化施設として初めて利用。現代アート展「Criminal Ornamentation」を評価し、新たな観客層（現代アートファン）の獲得と、既存の観客層の現代アートへの関与促進という、2つの具体的な目標達成度を測定。

成果・効果

- ツールキットを利用することで、**展覧会開幕まであと2週間というタイミングから、評価方法を理解**しオンラインアンケートを設定、ボランティアの研修を行い、データ収集を開始することができた。
- 評価の設定が効率的で、組織内での共有も容易、繰り返し実施しやすいことが把握できた。
- 関与したメンバーは、**すぐにフィードバックを得られたこと**を本ツールプラットフォームの素晴らしい点として評価。
- アンケートを通じ若年層の観客（19-24歳が最多年齢層）獲得が実現していることを確認できた。
- **一般来場者が予想以上に企画展に魅了され、楽しんだこと**、「伝統的だと思っていたが、今はもっと批判的で現代的だと思う」などの声などが確認できた。

<参加者の評価が特に高かったディメンション>

- 展示について、ピアレビューアから非常に高い評価を受け、下記観点でスコアが予想を上回った。「Captivation（魅了度）」「Rigour（厳密さ）」「Risk（挑戦度）」「Enjoyment（楽しさ）」

成功要因

- ツールキットを通じて観客から直接意見を収集したこと
- 得られたデータをチーム内で共有し、コメントに基づいて部門横断的に改善を行ったこと
- 他の類似組織の評価データと比較して分析することで結果を文脈化したこと

2.2.代表的成功事例

代表的成功事例のBefore／After

ツールキットの活用、ツールキット提供者からのサポートにより、活動価値評価の意義・目的が理解され、評価及び活動改善に向けたPDCA*¹が実践されている。

団体名	Before: 利用前の課題	After: ツールキットを用いることで助成先が得た成果例
Yorkshire Sculpture Park -助成期間中にACEの要件に準拠した評価を実施	活動評価は、スコアが高いこと＝成功と単純に判断して対応していた	<ul style="list-style-type: none">アンケートをプロジェクトの目的に合わせて設計・カスタマイズし、回答内容をより深く検討する意識を醸成。チーム全体で観客アンケート結果とコメントを共有、問題解決に取り組む文化を醸成取組が評価され、ACEのNational Portfolio*²に2026まで継続登録 <p>団体担当者の声 「得られたデータをチーム内で共有し、コメントに基づいて部門横断的に改善を行った点が成果につながった」</p>
Talawa Theatre Company -ACEの資金提供契約の二環として実施	量的データの収集が困難	<ul style="list-style-type: none">評価への認識が変化。ツールキットによりデータを収集、アンケート結果をチームで共有し、振り返ることで、プロセスと価値を具体的に理解顧客開拓とコミュニティエンゲージメント活動が評価され、ACEにおいて増額された助成金でのNPOステータスを維持 <p>団体担当者の声 「成功要因は、ツールキット提供者から、PJの目標に最適な指標設定、アンケート設計に関する助言を得、チーム内で結果・プロセスの価値等を共有できたこと」</p>
The Royal Albert Memorial Museum (RAMM) -新しい企画展を適切に評価するために実施	小規模団体で、評価ノウハウや評価に係るITリソースが不足していた	<ul style="list-style-type: none">会期前の2週間で、評価方法を理解、オンラインアンケートを設定、ボランティアの研修を行い、データ収集を開始評価の設定が効率的で、組織内での共有も容易に実現重要・高品質な展示としてACE“The Designation Scheme”で認定 <p>団体担当者の声 「ACEツールキット提供者チームからの強力なサポート、プラットフォームがシンプルで直感的であり、カスタム質問を簡単に追加可能な点がよかった」</p>

出所：Impact & Insight Toolkit, Arts Council Englandより弊社作成

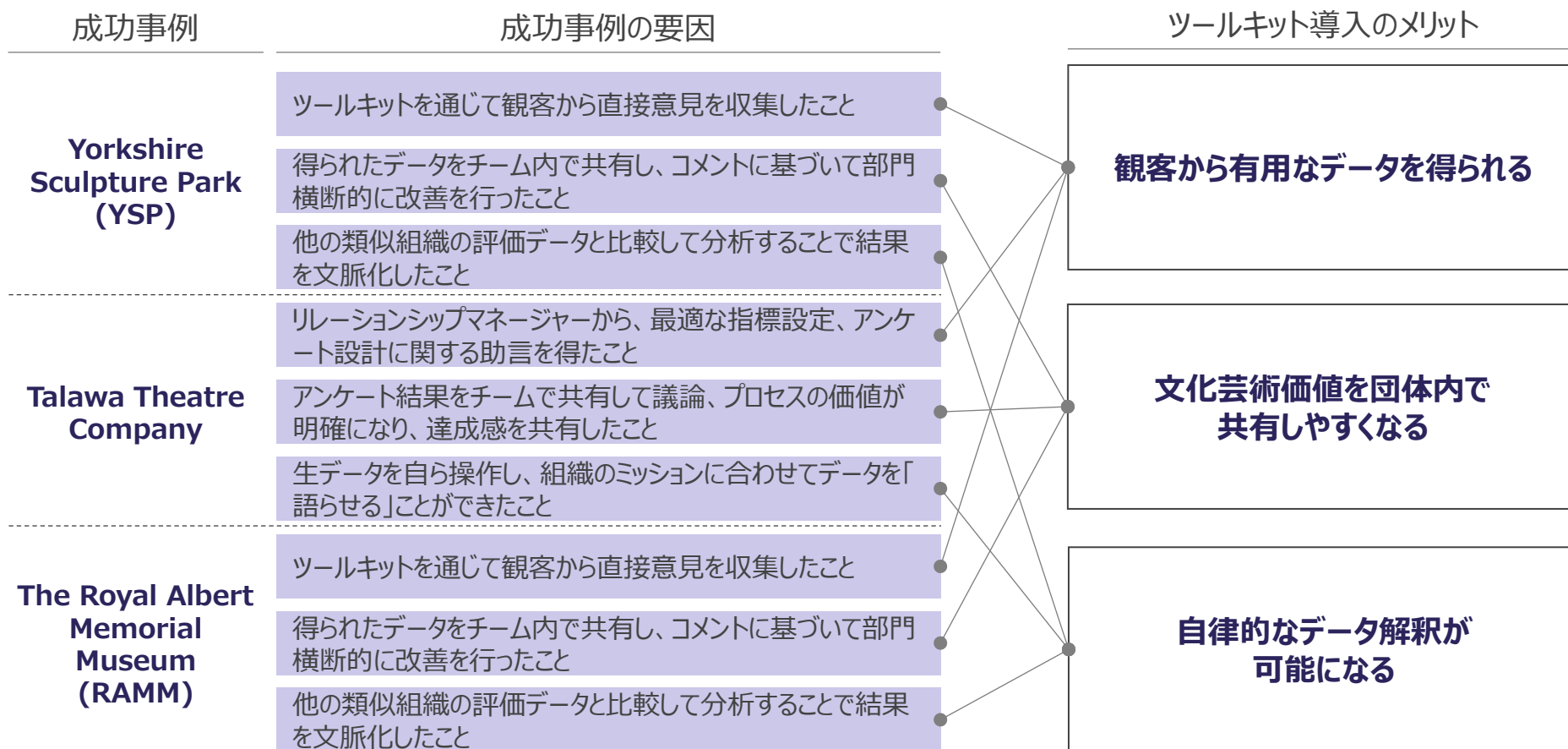
*1 計画（Plan）、実行（Do）、評価（Check）、改善（Action）を繰り返す管理手法。継続的な業務改善やプロジェクトの質向上を目指す。

*2 ACEが定める、定期的かつ長期的な公的助成を受ける文化芸術団体のネットワーク。戦略的な文化振興の中核として位置づけられる。

2.2.代表的成功事例

文化芸術団体におけるツールキット導入のメリット

文化芸術団体のツールキット導入のメリットは、①観客からのデータ取得、②文化芸術価値の共有、③自律的なデータ解釈が可能になること、に整理される。



2.3.ACEツールキット導入のメリット

助成団体におけるツールキット導入のメリット

ツールキットを用いることで、成果説明根拠の補強、評価・管理業務の効率化、意思決定の強化がメリットと考えられる。

助成団体の業務課題（弊社仮説）

助成金に関する成果報告・説明責任

- ・ 助成事業について対外的な成果報告の必要性、説明責任がある
- ・ 事業の意義やインパクトをどのように計測して、外部にどのように伝えていくべきかがより重要になっている

助成業務の対応負荷

- ・ 多数の助成事業を同時並行で実施しており、管理業務の煩雑さが現場の業務負荷につながっている。
- ・ 業務のインパクトは維持しつつ、どう効率的に実施するかは課題である。

PD・PO^{*1}の機能強化

- ・ PD・POが事業設計・プログラム審査から評価まで一貫したマネジメントを行うために、団体の理念、具体的活動、獲得した成果等、助成先団体の情報を正確・効率的に把握することが必要である

ACEにおけるツールキット利用の成果

- ・ ツールキット利用により、観客・参加者や専門家からのフィードバックを定量データとして蓄積。匿名化して公開することも計画中
- ・ あるダンス劇団では、観客アンケートで作品の魅力、卓越性で高評価獲得。具体的な数値を年次報告やスポンサーへの説明資料で透明性のある証跡として活用
- ・ 標準レポートは外部機関との共有も可能な体裁で整備。ある博物館では、導入初年度に50%の館が外部資金の獲得にあたりツールキットで得たデータを活用

- ・ 評価テンプレートを使うことで、助成先における調査設計に要する時間と労力を削減
- ・ 現場の負担軽減に寄与したことで、助成団体への年4回以上の評価実施を助成条件に義務付け、データ収集することも実現
- ・ こうした効率化も一因として、2023年以降の最新のツールキットは、NPOを中心に714団体が利用、2,800件以上の評価、24万件以上の回答数を集めるほど認知・浸透している

- ・ ACEでは収集したデータセットをBI^{*2}ダッシュボードで俯瞰・分析、ポートフォリオ全体の事業成果をモニタリングしている。これにより、各助成先の成果の横断的な比較評価、文化政策策定の証跡としての活用が可能
- ・ ACEが各助成先へのフィードバック提供や支援方針の調整を行う材料として標準化された評価結果を活用。助成先へのフォローアップ体制を強化

ツールキット導入のメリット

成果説明根拠の補強

関係各位のフィードバックを定量データとして取得。事業のインパクトについて具体的な数値で把握、国や支援団体、その他ステークホルダーへの説明資料で証跡として活用する

評価・管理業務の効率化

テンプレート利用によって、助成事業の評価・管理業務を効率化。効率的な評価により短期サイクル化を実現し、より密な支援、インパクト増に向けたフォローアップの時間も創出が期待される

意思決定の強化

収集した膨大なデータをBI等で一元化。PD・POが助成先の状況をデータで容易に確認・活用できる環境を整備。プログラム開始から評価までの効果的なマネジメントに寄与する

出所：日本芸術文化振興会、Impact & Insight Toolkit、英国政府Webサイト、文化経済部会文化芸術カウンシル機能検討WG資料等より弊社作成

* 1 PDは、プログラムディレクター、POは、プログラムオフィサーを指す。助成事業や研究プロジェクト等の企画・審査・管理を担う専門職員であり、事業の全体設計を行うPDと、採択案件の進行管理や評価を実務的に担うPOに大別される。

* 2 Business Intelligence。組織内外に蓄積された膨大なデータを収集・蓄積・分析し、迅速な意思決定に役立てる手法やツールの総称。

2.3.ACEツールキット導入のメリット

リレーションシップマネージャー（伴走支援者）・観客・参加者

リレーションシップマネージャー（伴走支援者）は、より有効な支援実施に、参加者・観客は、参加機会の拡大、及び体験の向上につながることでメリットとして考えられる。

利用者	ツールキット導入のメリット
リレーションシップマネージャー*1	課題分析の根拠を得ることができる 文化芸術活動に係る定量データを得られるため、データに基づく現状・課題分析を行うことができる
	より高度な分析が可能になる 団体が収集した大規模データを分析し、レポートとして提供することで、より高度な伴走支援が可能になる
参加者・観客	文化イベント・活動に参加する機会の拡大 観客層の分析に基づきアウトリーチが強化されることで、より多様な人々が文化イベントに参加する機会を得られる
	文化イベント・活動体験の向上 収集されたフィードバックに基づき、館内の案内表示や解説が改善され、よりシームレスで質の高い体験が可能になる

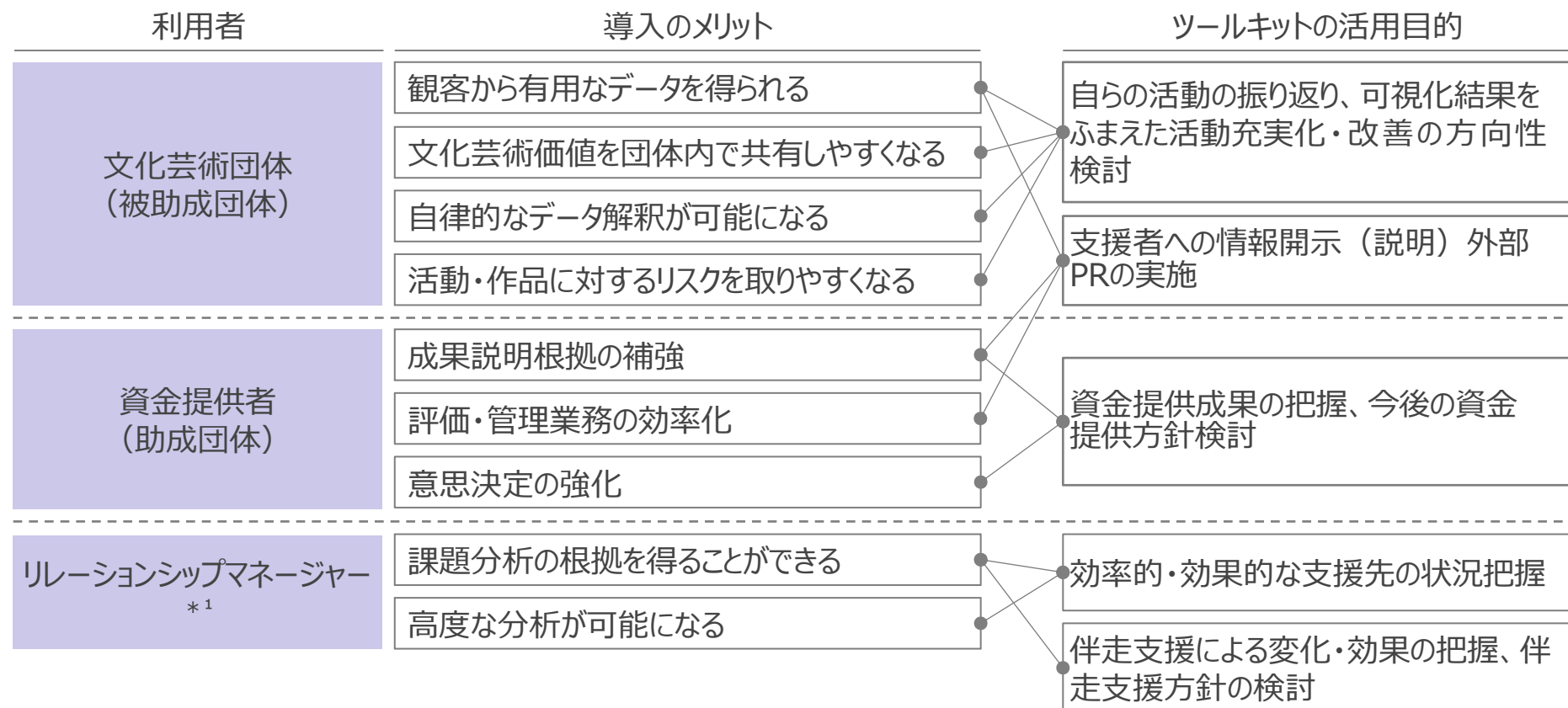
出所： [Impact & Insight Toolkit](#)、 [Arts Council England](#)より弊社作成

* 1 助成機関と文化団体の間に立ち、活動把握や評価設計の助言・伴走支援を行う担当者

2.3.ACEツールキット導入のメリット

ACEツールキット導入のメリットまとめ

成功事例で挙げられたメリットは、昨年度事業で整理された利用者ごとのツールキット活用目的に合致する。日本国内でもツール導入のメリットとして享受しうるものだと考える。

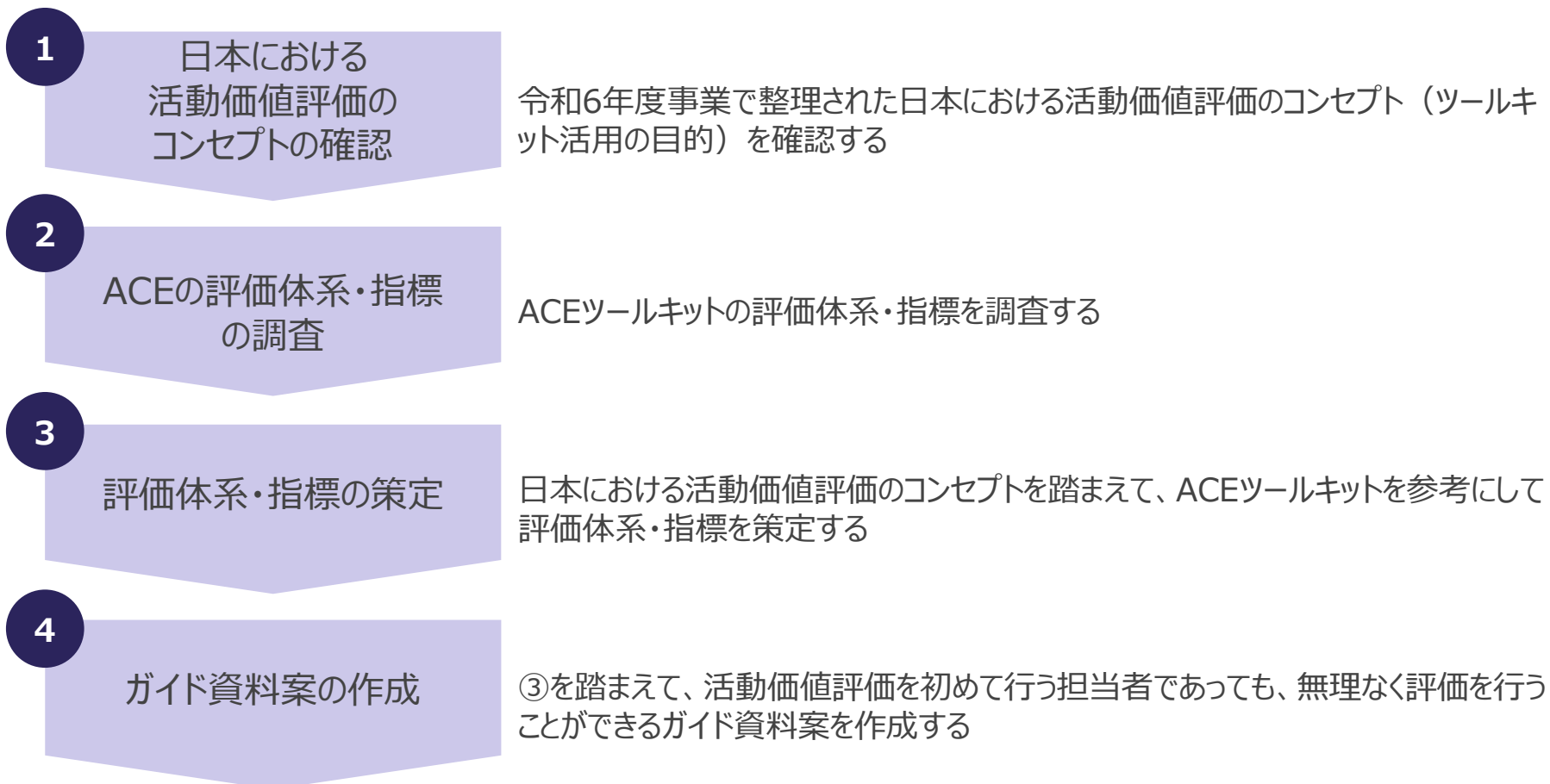


*1 助成機関と文化団体の間に立ち、活動把握や評価設計の助言・伴走支援を行う担当者

3. 日本国内で展開するツールキットの評価体系・ 評価指標案等の策定【業務（2）】

業務の進め方

本業務は、下記手順で検討を行った。



3.2.日本における活動価値評価のコンセプトの確認

コンセプト案ーツールキット活用の目的【再掲】

文化芸術団体は活動充実化・改善の検討、支援者への情報開示、資金提供者は資金提供の成果把握、伴走支援者は支援先の状況と、変化・効果の把握を目的とする。

利用者	ツールキットの活用目的	想定される行動
文化芸術団体 (被助成団体)	自らの活動の振り返り、可視化結果をふまえた 活動充実化・改善の方向性検討	<ul style="list-style-type: none">• 目標を設計し、その目標に応じた評価項目を設計する• 対象者（オーディエンス、専門家（ピア）、自己）が評価を実施する<ul style="list-style-type: none">➢ 優先的な取組としてオーディエンスレビューを想定➢ 自己・専門家（ピア）レビューにおいても効果的な振り返り手法であり、将来的な取組と想定• 評価結果を把握し、活動や事業を団体内で振り返る
	支援者への 情報開示（説明）、外部PR の実施	<ul style="list-style-type: none">• 報告に向け評価を取りまとめる<ul style="list-style-type: none">➢ 必要に応じて、集計結果や情報を抽出し、団体内でデータ加工（グラフ化等）を実施
資金提供者 (助成団体)	資金提供成果の把握 、今後の資金提供方針検討	<ul style="list-style-type: none">• 活動により創出された成果（インパクト、アウトカム等）を確認する
伴走支援者	効率的・効果的な 支援先の状況把握	<ul style="list-style-type: none">• 伴走先団体の活動成果や活動進捗を確認する• 他団体・セクターの状況を確認する
	伴走支援による 変化・効果の把握 、伴走支援方針の検討	<ul style="list-style-type: none">➢ データ蓄積が必要となるため、将来的な取組と想定

ACEの活動価値評価の項目

品質（文化芸術体験自体・体験までのプロセスの品質）及び成果（文化芸術活動により生じるインパクト）を活動価値評価の項目としている。

評価項目	評価するもの	評価領域	評価するもの
Quality (品質)	文化芸術体験自体・体験までのプロセスの品質	Qualities (品質)	文化芸術体験自体・体験までのプロセスの品質
		Outcome (成果)	文化芸術活動により生じるインパクト
		Cultural Outcomes (文化的な成果)	新しく多様な文化体験、創造性の刺激
		Social Outcomes (社会的な成果)	健康で安全かつ包括的なコミュニティ
		Community Outcomes (コミュニティの成果)	コミュニティと地域の絆
		Economic Outcomes (経済的な成果)	活気あるコミュニティ維持のための経済活性化
		Environmental Outcomes (環境的な成果)	環境問題への意識と自然界とのつながり

活動価値評価の体系

評価領域（6）－評価分類（24）－評価観点（93）－設問（93）の体系となっている。※括弧内は数



Domain	Outcome Area	Dimension Label	Dimension
Qualities	Content	Concept	It was an interesting idea
Qualities	Content	Content	It reflected a broad and inclusive range of voices
Cultural Outcomes	Appreciation of Expression	Appreciation	It gave me a greater appreciation of different people and cultures
Cultural Outcomes	Appreciation of Expression	Cohesion	It helped me to understand and value different cultures
Social Outcomes	Connection	Communication	It improved my ability to communicate with others
Social Outcomes	Connection	Connection	It helped me to feel connected to people in the community
Community Outcomes	Community Belonging	Belonging	It helped me feel part of the community
Community Outcomes	Community Belonging	Community	I feel a sense of community here
Economic Outcomes	Employment Prospects	Artistic Skills	It helped improve my artistic skills
Economic Outcomes	Employment Prospects	Opportunity	It opened up new opportunities for me
Environmental Outcomes	Environmental Awareness	Awareness	It opened my eyes to issues in the environment
Environmental Outcomes	Natural Connection	Nature	It made me feel connected to nature

評価項目・設問設定の経緯

オーストラリアで開発された文化活動の内在的価値を測定するフレームワークを源流に、独自の指標を開発し、オーストラリアのアウトカム分類体系の成果も取り込んで体系を策定。



3.3.ACEの評価体系・指標の調査

活動価値評価以外の評価項目

文化芸術団体が任意に設定することとなっているが、概ね、分析に必要な背景・文脈、属性情報のほか、全体評価や具体的な理由を聞く設問となっている。

	評価項目	設問内容	設問例
1	背景・文脈	情報源	この活動をどこで知りましたか？
		類似体験の有無	以前にこのような活動に参加したことがありますか？
2	全体評価	全体評価	全体的な体験をどのように評価しますか？
3	品質評価		
4	成果評価		
5	具体的な理由	改善点	改善すべき点はありましたか？（期待を下回った点は？）
		体験から得られたメリット（恩恵）	この体験からどのようなメリットを得たと感じますか？
6	属性情報	年齢	あなたの年齢を教えてください。
		性別	あなたの性別を教えてください。

活動価値評価の項目案の作成

品質（活動そのものの価値）と成果（活動により参加者にもたらす価値）の評価は、文化経済部会で議論されている本質的価値、社会的価値、経済的価値に合致するものであり、採用する。

評価項目	評価領域	日本における価値分類
Quality (品質)	Qualities (品質)	本質的価値
	Cultural Outcomes (文化的な成果)	
Outcome (成果)	Social Outcomes (社会的な成果)	社会的価値
	Community Outcomes (コミュニティの成果)	
	Environmental Outcomes (環境的な成果)	
	Economic Outcomes (経済的な成果)	
		経済的価値

3.4.日本における評価体系・指標の検討

活動価値評価の体系案の作成

評価領域（Domain）について、環境的な成果は日本においては他の領域と同列にすることが難しいため、評価体系から除く。一方で、経済的な成果は、日本において重要な領域の一つであるため、寄附と経済波及効果を測る成果分類・評価観点を追加した。

評価項目	評価領域	価値分類	評価分類	評価観点	設問
Quality (品質)	Qualities (品質)	本質的価値	経済波及効果	チケット代	今回の体験への参加にあたり、どの程度お金を使いましたか
Outcome (成果)	Cultural Outcomes (文化的な成果)	社会的価値	経済波及効果	飲食代	今回の体験への参加にあたり、どの程度お金を使いましたか
	Social Outcomes (社会的な成果)		経済波及効果	土産代	今回の体験への参加にあたり、どの程度お金を使いましたか
	Community Outcomes (コミュニティの成果)		経済波及効果	交通費	今回の体験への参加にあたり、どの程度お金を使いましたか
	Environmental Outcomes (環境的な成果)		経済波及効果	宿泊費	今回の体験への参加にあたり、どの程度お金を使いましたか
	Economic Outcomes (経済的な成果)		経済的価値	経済波及効果	チケット代の変更余地
			資金獲得力	作品・体験への寄附意向	この作品・体験を後世に残すために寄附等をしたと思いますか
			資金獲得力	団体への寄附意向	この団体に対して、いくらまでなら寄附等しようと思いますか

3.4.日本における評価体系・指標の検討

活動価値評価以外の評価項目案の作成

英国（イングランド）と状況が異なるため、属性情報から人種に関する設問は除く。また、障害の有無を問う設問は任意項目とし、それ以外は必須設問とした。

評価項目	設問番号・内容	設問	必須/任意
背景・文脈	【設問1】情報源	この活動をどこで知りましたか？	必須
	【設問2】類似体験の有無	以前にこのような(他団体の)活動に参加したことがありますか？	必須
全体評価	【設問3】当該団体への参加経験	当団体が提供する活動に参加したことはありますか？	必須
	【設問4】全体評価	全体的な体験をどのように評価しますか？	必須
	【設問5】期待値との比較	あなたの期待と比較して、今回の活動はどうでしたか？	必須
具体的な理由	【設問7】改善点	改善すべき点はありましたか？（期待を下回った点は？）	必須
	【設問8】良かった点	特に期待を上回った点はどこですか？	必須
	【設問9】体験から得られたメリット（恩恵）	この体験からどのようなメリット（恩恵）を得たと感じますか？	必須
	【設問10】体験を表現する言葉	体験を表現する言葉を3つ挙げてください	必須
属性情報	年齢	あなたの年齢を教えてください。	必須
	性別	あなたの性別を教えてください。	必須
	障害の有無	あなたは、自身を聴覚障害者、障害者、または長期的な健康上の問題を抱えていると認識していますか？	任意
	郵便番号	あなたのお住まいの地域の郵便番号を入力してください。	必須

3.4.日本における評価体系・指標の検討

日本における評価体系の全体像

ACEのImpact & Insight Toolkit (IIT) の仕組みに基づき、文化芸術活動に参加した者（観客・参加者）による「参加者評価」と、文化芸術団体自身による「自己評価」の2種類の評価で構成する評価体系を策定した。

No.	評価項目	参加者評価	自己評価	ACEツールキット (IIT) との違い
1	背景・文脈	必須3問	—	IITでは任意設問であるが、活動価値評価結果の分析に有効な情報を得るため、5問を必須設問とした
2	全体評価	必須2問	—	
3	品質（本質的価値）評価	必須 2-3問選択		体験・内容・認識・地域への影響・支援の5分類28設問から選択
4	成果（社会・経済的価値）評価	必須 1-3問選択		文化的成果・社会的成果・コミュニティの成果・経済的成果の4領域68設問から選択
5	具体的な理由	必須4問	—	IITでは任意設問であるが、定性的な情報を得るため、4問を必須設問とした
6	属性情報	必須3問 任意1問	—	IITでは任意設問であるが、実質標準設問になっているため、年齢・性別・(居住地の)郵便番号は必須設問とした

評価項目1:背景・文脈 | 2:全体評価

評価項目1は、評価結果を分析する際の観点として、回答者がどのような背景（情報源、新規客かコアファンか）を持って来場したかを特定する。

評価項目2は、詳細な分析に入る前に、回答者の「全体的な印象」を捉える。

評価項目	設問番号・内容	設問	回答方法	選択肢
背景・文脈	【設問1】 情報源	この活動をどこで知りましたか？	複数回答	1. 口コミ 2. SNS 3. メール/ニュースレター 4. 団体のウェブサイト 5. チラシ/ポスター 6. メディア(TV、新聞等) 7. その他
	【設問2】 類似体験の有無	以前にこのような(他団体の)活動に参加したことがありますか？	単一回答	1. はい 2. いいえ
	【設問3】 当該団体への参加経験	当団体が提供する活動に参加したことはありますか？	単一回答	1. はい 2. いいえ
全体評価	【設問4】 全体評価	全体的な体験をどのように評価しますか？	単一回答	1. 非常に良い 2. 良い 3. 中立 4. 悪い 5. 非常に悪い
	【設問5】 期待値との比較	あなたの期待と比較して、今回の活動はどうでしたか？	単一回答	1. 期待を大きく上回った 2. 期待を上回った 3. 期待通りだった 4. 期待を下回った 5. 期待を大きく下回った

3.4.日本における評価体系・指標の検討

評価項目3:品質(本質的価値)評価

- 1.背景・文脈
- 4.成果評価
- 2.全体評価
- 5.具体的な理由
- 3.品質評価
- 6.属性情報

本質的価値を細分化した設問により、文化芸術体験自体・体験までのプロセスの品質を可視化する。

#	評価領域	#	評価分類	#	評価観点	設問ID	設問 ※5段階評価(強く同意する、同意する、中立、同意しない、全く同意しない)	英国での年間使用回数
1	品質	1	体験	1	独自性	1	これまでに体験したものは異なる、新鮮な内容だった	237
				2	没入感	2	引き込まれ、注意を惹きつけられる内容だった	235
				3	熱意	3	このような催しであれば、また来たいと思う	169
				4	楽しさ	4	楽しい時間を過ごすことが出来た	118
				5	再参加の意欲	5	このような活動であれば、また参加したいと思う	28
				6	観客の熱意	6	このような作品であれば、また観たいと思う	22
				7	解釈性	7	この作品に対して、自分なりの意味を自由に見出すことができたと感じた	
		2	内容	1	現代性	8	現代社会について、何かを語りかけるものだった	160
				2	思考喚起性	9	考えさせられる内容だった	160
				3	コンセプト	10	興味深いアイデアだった	100
				4	内容	11	多様で包摂的な意見が反映されていた	61
				5	個人的な関連性	12	自分にとって、関係があると感じた	39
				6	多様性	13	多様な活動や作品が組み合わされていて、興味深かった	16
				7	個人的な意味	14	私にとって、個人的な意味があった	14
				8	文化的伝統	15	文化的伝統が尊重されていた	
				9	プログラム	16	興味深いプログラムだった	
				10	地域性の表現	17	この作品は、この地域の本質的な特徴を捉えていた	
		3	認識	1	提示の方法	18	提示の方法・見せ方が優れていた	27
				2	オリジナリティー	19	画期的な取組だった	23
				3	挑戦的な姿勢	20	アーティストやキュレーターは、新しいことに果敢に挑戦していた	19
				4	革新性	21	新しいかたちで紹介されたと感じた	
		4	地域への影響	1	文化的な貢献	22	この作品は、地域文化に新たな価値をもたらしている	142
				2	地域への影響	23	この作品が、「ここ」で行われていることに意味があると感じた	100
				3	地域の称揚	24	この作品は、この地域の魅力や価値を称えるものだった	
		5	支援	1	実験的な試み	25	新しいことに安心して取り組むことができたと感じた	24
				2	主催者のサポート	26	主催者にサポートしてもらっている感覚があった	11
				3	他のメンバーからのサポート	27	グループ内の他のメンバーにサポートしてもらっている感覚があった	
				4	信頼	28	他の関係者を信頼することができた	

3.4.日本における評価体系・指標の検討

評価項目4:成果(社会・経済的価値)評価①

- 1.背景・文脈
- 4.成果評価
- 2.全体評価
- 5.具体的な理由
- 3.品質評価
- 6.属性情報

文化芸術活動により生じるインパクトのうち、新しく多様な文化体験、創造性の刺激に関するインパクトを可視化する。

#	評価領域	#	評価分類	#	評価観点	設問 ID	設問 ※5段階評価(強く同意する、同意する、中立、同意しない、全く同意しない)	英国での年間使用回数
2	文化的な成果	1	洞察と内省	1	洞察	29	新たな洞察や知識を得る助けとなった	59
				2	好奇心	30	好奇心が刺激され、もっと知りたいという気持ちが湧いた	40
				3	挑戦	31	異なる考え方を行うよう、促された	35
				4	現代性	32	私たちが今生きている世界について振り返るきっかけとなった	29
				5	理解	33	芸術に対する新たな理解や視点を得ることができた	20
				6	世界観	34	世界について新たな理解を得る助けとなった	15
				7	内省	35	自分自身の信念について振り返るきっかけとなった	
				8	自己理解	36	自分自身について新たな発見があった	
		2	創造性の刺激	1	モチベーション	37	今後、創造的なことに取り組みたいという意欲が高まった	50
				2	想像力	38	新たな可能性に心を開ききっかけとなった	28
				3	創造的な制作	39	自分自身の作品を創りたいという気持ちが湧いた	
		3	表現の鑑賞	1	共感	40	さまざまな人々や文化への理解と共感が深まったと感じた	27
				2	社会的結束	41	異なる文化を理解し、その価値を認識する助けとなった	15
				3	文化的な誇り	42	文化的な誇りを強くするものだった	
4	共有された遺産	1	祝福	43	自分自身の文化的な伝統を称えるものだった	10		
		2	視点	44	過去への洞察が、現代の世界を捉える視点を与えてくれた			

3.4.日本における評価体系・指標の検討

評価項目4:成果(社会・経済的価値)評価②

1.背景・文脈	4.成果評価
2.全体評価	5.具体的な理由
3.品質評価	6.属性情報

文化芸術活動により生じるインパクトのうち、健康で安全かつ包括的なコミュニティに関するインパクトを可視化する。

#	評価領域	#	評価分類	#	評価観点	設問 ID	設問 ※5段階評価(強く同意する、同意する、中立、同意しない、全く同意しない)	英国での年間使用回数
3	社会的な成果	1	メンタルヘルス	1	メンタルウェルビーイング*1	45	心の健康に良い影響を与えてくれた	86
				2	自信	46	新しいことに挑戦する自信が持てるようになった	37
				3	ストレッチ	47	自分にできるとは思っていなかったことに取り組むことができた	12
				4	達成	48	私たちが成し遂げたことに驚きと感動を覚えた	
				5	QOL (生活の質)	49	より豊かな生活を楽しむ助けとなった	
				6	クリエイティブな表現	50	創造的に自己表現する力が高まったと感じる	
				7	協働への自信	51	他者と協働することに対して、より自信を持てるようになった	
		2	平等と公平	1	新たな機会	52	通常は関わることのない活動に触れる機会を得ることができた	56
				2	受容	53	自分らしくいられるような気がした	20
				3	意見・アイデア	54	自分の意見・アイデアが真剣にとらえられていると感じた	20
				4	敬意	55	敬意をもって扱われていると感じた	10
				5	平等性	56	平等に扱われていると感じた	
				6	個人的な貢献	57	自分の関与が何らかの変化を生み出したと感じた	
		3	安全・安心	1	包摂	58	歓迎され、仲間として受け入れられていると感じた	89
		4	つながり	1	つながり	59	地域の人々とのつながりを感じる助けとなった	44
				2	コミュニケーション	60	他者とのコミュニケーション能力が向上した	
3	関係性			61	より深い人間関係を築く助けとなった			
4	新しいつながり			62	新しい人々と出会う機会を得ることができた			
5	身体の健康	1	アクティビティ	63	より積極的に身体を動かすようになった			
		2	身体の健康	64	私の身体の健康に良い影響があった			

* 1 精神的な健康や幸福感。単なる不調の不在ではなく、自己肯定感や充実感など前向きな心の状態を指す。

評価項目4:成果(社会・経済的価値)評価③

文化芸術活動により生じるインパクトのうち、コミュニティと地域の絆に関するインパクトを可視化する。

#	評価領域	#	評価分類	#	評価観点	設問 ID	設問 ※5段階評価(強く同意する、同意する、中立、同意しない、全く同意しない)	英国での年間使用回数
4	コミュニティの成果	1	地域への誇りと愛着	1	地域への誇り	65	自分の地域を誇りに思うようになった	46
				2	地域への理解	66	自分が暮らす場所やそこに住む人々について、より深く理解する助けとなった	17
				3	地域共同体への誇り	67	自分の地域コミュニティを誇りに思うようになった	12
				4	地域の価値	68	地域に対する理解がより良い方向へと変化した	
				5	地域への再認識	69	それは私の地域に対する理解をより良い方向に変えました	
				6	地域についての学び	70	地域について、新しいことを学んだ	
				7	地域とのつながり	71	私自身と地域とのつながりが強くなった	
		2	地域への帰属意識	1	帰属意識	72	地域社会の一員であると感じることができた	33
				2	地域コミュニティ	73	地域社会としての一体感を感じる	29
				3	前向きな展望	74	地域社会の未来に対して前向きな気持ちになれた	
				4	コミュニティのネットワーク	75	自分のコミュニティ内の人々とより距離が近くなった	
				5	コミュニティについての学び	76	自分の地域社会について、新しいことを学んだ	
		3	地域との関わり	1	地域活動への参加	77	地域の活動に参加したいという気持ちが高まった	12
				2	意思決定	78	この作品・取組のおかげで、地域社会の意思決定に関与できた	1
				3	リーダーシップ	79	地域社会でリーダーシップを発揮したいという意欲が湧いた	
				4	地域社会への影響	80	地域社会にポジティブな影響を与えたという感覚がある	

評価項目4:成果(社会・経済的価値)評価④

文化芸術活動により生じるインパクトのうち、活気あるコミュニティ維持のための経済活性化に関するインパクトを可視化する。

なお、日本独自の追加設問（ID 89～96）は、英国のACEツールキットには存在しないもので、①経済波及効果の推計、②資金獲得力の評価を目的として追加した。

#	評価領域	#	評価分類	#	評価観点	設問ID	設問 ※5段階評価(強く同意する、同意する、中立、同意しない、全く同意しない)	英国での年間使用回数	
5	経済的な成果	1	雇用の見通し	1	機会	81	私にとって、新しい機会を見出してくれた	19	
				2	芸術的スキル	82	芸術的スキルを向上させるのに役立った	11	
				3	将来の展望	83	将来の就業の可能性について自信を持てるようになった		
		2	セクターの発展	1	ネットワーク	84	自分の活動領域でのネットワーキングができた	11	
				2	コラボレーション	85	コラボレーションの機会を得ることができた		
				3	地域内のネットワーク	86	地域内の組織・グループとのつながりができた		
		3	個人の経済的幸福	1	経済的自立	87	自らの経済的状況が改善した		
				2	実践的な進展	88	自身の芸術的実践や事業の発展に寄与した		
		4	経済波及効果		1	チケット代	89	今回の体験への参加にあたり、どの程度お金を使いましたか	N/A(日本独自)
					2	飲食代	90	今回の体験への参加にあたり、どの程度お金を使いましたか	N/A(日本独自)
					3	土産代	91	今回の体験への参加にあたり、どの程度お金を使いましたか	N/A(日本独自)
					4	交通費	92	今回の体験への参加にあたり、どの程度お金を使いましたか	N/A(日本独自)
					5	宿泊費	93	今回の体験への参加にあたり、どの程度お金を使いましたか	N/A(日本独自)
					6	チケット代の変更余地	94	今後、同じような体験に参加する場合、あなたはいくらまでならチケット代を払おうと思いますか	N/A(日本独自)
5	資金獲得力		1	作品・体験への寄附意向	95	この作品・体験を後世に残すために寄附等をしたと思いますか	N/A(日本独自)		
			2	団体への寄附意向	96	この団体に対して、いくらまでなら寄附等しようと思いますか	N/A(日本独自)		

3.4.日本における評価体系・指標の検討

評価項目5:具体的な理由

1.背景・文脈

4.成果評価

2.全体評価

5.具体的な理由

3.品質評価

6.属性情報

数値では見えない、「なぜそう感じたのか」という定性的な根拠、体験からどのようなメリットを得たか、及び体験を表現する言葉を収集。

評価項目	設問番号・内容	設問	回答方法	選択肢
具体的な理由	【設問7】 改善点	改善すべき点がありましたか？ (期待を下回った点は？)	自由記述	—
	【設問8】 良かった点	特に期待を上回った点はどこですか？	自由記述	—
	【設問9】 体験から得られたメリット(恩恵)	この体験からどのようなメリット(恩恵)を得たと感じますか？	複数回答	<ul style="list-style-type: none"> <健康とウェルビーイング> 1.幸福感・ウェルビーイングの向上 2.身体的な健康の向上 3.リラックスした感覚 4.自分を肯定的に捉える感覚 5.活力(エネルギーレベル)の向上 <学習とスキルの向上> 6.新しいことを学んだ 7.既存のスキルや知識の向上 8.問題への対処能力の向上 9.思考の明快さ <意欲と創造性> 10.将来もっと創造的な活動をしたいという意欲がわいた 11.すでに行っている創作活動をさらに深めたいという意欲がわいた 12.将来への楽観的な気持ち 13.自信がついた <社会的なつながり> 14.知人との交流 15.他者への親近感 16.他人への興味 17.自分が役に立っているという感覚
	【設問10】 体験を表現する言葉	体験を表現する言葉を3つ挙げてください	自由記述	— (3つのテキストボックスに記述)

評価項目6:属性情報

文化芸術団体の活動における「多様性」や「アクセシビリティ」の目標達成度を分析するために、属性情報を収集。回答を必須とするかは各団体で決定することとした。

評価項目	設問タイトル	設問	回答方法	選択肢
属性情報	年齢	あなたの年齢を教えてください。	単一回答	1. 15歳以下 7. 40-44歳 13. 70-74歳 2. 16-19歳 8. 45-49歳 14. 75歳以上 3. 20-24歳 9. 50-54歳 15. 回答しない 4. 25-29歳 10. 55-59歳 5. 30-34歳 11. 60-64歳 6. 35-39歳 12. 65-69歳
	性別	あなたの性別を教えてください。	単一回答	1. 男性 2. 女性 3. 回答しない
	障害の有無	あなたは、自身を聴覚障害者、障害者、または長期的な健康上の問題を抱えていると認識していますか？	単一回答	1. はい 2. いいえ 3. 回答しない
	郵便番号	あなたのお住まいの地域の郵便番号を入力してください。	短文記述	—

3.4.日本における評価体系・指標の検討

評価体系・指標に関する有識者ご意見

実証前に評価体系・指標について、有識者ヒアリングを実施。経済波及効果に関する設問は、実証団体の意見も踏まえて結論出すこととし、実証時の設問としては残した。

ヒアリング概要

- 【日時】 2026年1月21日（水） 15:30～17:30
【場所】 昭和音楽大学 南校舎 第2会議室
【有識者】 昭和音楽大学 教授 石田 麻子氏

評価体系・指標 全体に関するご意見

- 「活動の価値可視化のための設問」の96問は、日本においても概ね採用できる。基本的には、設問ID 1～ 10の中から、各団体が設問を選択すればよい。
- 設問ID 8：「現代性」について、現代社会に対する示唆は、現代美術だけではなく、古美術からも得られる可能性があり、設問としては意義がある。
- **経済波及効果は、本アンケートとは別で調査したほうがよい。**過去、音楽祭のアンケートで、何名で訪れたか等、回答者だけではなく、その家族・友人も含めた行動について聴取し、回答者の周辺サークルも含めた経済波及効果について調査を行った事例がある。

実証に向けた評価 体系・指標に関する ご意見

- 日本独自の設問を追加・変更する必要はないのではないか。実証では、ACEの設問を採用し、日本になじまない部分がないか確認できればよい。
- 展示に関する設問としては、設問ID 30：「好奇心」、設問ID 40：「共感」、設問ID 42：「文化的な誇り」に関する設問は、地域の文化の継承に関する設問として、有意義なものになると思われる。また、設問ID 65：「地域への誇り」、設問ID 66：「地域への理解」についても、関西地域で文化芸術の展示を行う意味を問う設問として、様々な意見が出てくるのではないかと。加えて、設問ID 45：「メンタルヘルス」は、日本においても効果的ではないか。

3.5.ガイド資料案の作成

ガイド資料の作成方針

ACEツールキットの「Approach」資料を参考にして、評価のコンセプトや仕組み等を平易な言葉で説明するものとし、これまでに活動価値評価を実施した経験がない担当者でもツールキットを活用できるよう、活動価値評価の考え方、やり方を説明する資料とする。

昨年度検討した取組方針

3.4.文化芸術分野の活動価値を評価する仕組みの仮説立案

国内での展開において想定される障壁は前提としつつ、ツールキットの開発・運用を一つの契機として、活動価値評価の仕組みを段階的に構築・浸透させていくことが必要です

再掲

今後の検討実施方針（案）

課題	取組み方針
<ul style="list-style-type: none"> 活動価値評価の拠り所の不明瞭さ（領域全体の投資戦略や助成事業のゴールの必要性） 	<ul style="list-style-type: none"> 活動価値評価文化定着に向けた取組の推進 大上段の議論と平行した具体的な取組の推進 <ul style="list-style-type: none"> 投資戦略の明確化等、大上段にて議論すべき課題の存在を認識しつつ、例えば一部の助成事業からでもツールキット活用を試みる等、ボトムアップでの具体的な取組も推進。検討・議論のみならず、着手できる箇所から取組を推進し、変化をもたらす
<ul style="list-style-type: none"> 活動価値評価に対する理解醸成の必要性 	<ul style="list-style-type: none"> 活動価値評価実施を促進する仕組み 助成事業と紐づけた「使われる状況」づくり <ul style="list-style-type: none"> 活動価値評価の意義が周知され、習慣化するまでは、助成事業に活動価値評価を組み込み、各事業にて団体が達成すべき目標に対する進捗を評価する建付けに設定 活用団体を絞った試行からの開始 <ul style="list-style-type: none"> 取組初期には対象者を「現状、活動に対し課題感を持っている」「リソースに比較的ゆとりがあり組織的体力を有する」団体を対象とした試行を通じた事例創出に注力
<ul style="list-style-type: none"> 活動価値評価に対する理解醸成の必要性 文化芸術団体のリソース不足 	<ul style="list-style-type: none"> 活動価値評価実施動機づけ 具体的な実施メリットの提示による、自主的な活動価値評価実施の促進 <ul style="list-style-type: none"> 各団体における活動価値評価の意義を理解し、自主的な取組みを促すため、強制力のみならず団体へのわかりやすいメリット（例：業務高度化・効率化）を訴求 活動価値評価実施に必要な最低限の機能実装 <ul style="list-style-type: none"> 誰でも簡単かつ確実に評価を実施するために必要最低限の機能のみ実装し、担当者の通常業務を逼迫させない、かつ、手軽に評価を実施できるといイメージを醸成 ツールキット仕様設計 ツールキット活用支援 ツールキットを円滑に活用するための支援提供 <ul style="list-style-type: none"> これまでに活動価値評価を実施した経験が無い担当者でもツールキットを活用できるよう、ツールキット活用支援をあわせて提供し、円滑かつ効果的な評価実施に誘導

88 令和6年度文化芸術のデジタル基盤強化・活用促進事業

出所：「令和6年度文化芸術のデジタル活動基盤強化・活用促進事業報告書」P.88

ACEツールキットApproachのウェブサイト

Home Approach About Resources & Guidance Log in

Impact & Insight Toolkit.

COUNTING WHAT COUNTS.

Home > Approach

Approach

The Impact & Insight Toolkit (Toolkit) provides Arts Council England (ACE) funded organisations with evaluation tools and support from a friendly and experienced team, free of charge!

03:22

出所：Impact & Insight Toolkit公式ページ

ガイド資料の概要

評価の仕組みだけでなく、評価の進め方も説明する資料とした。

ガイド資料の目次

目次

- 1. 事業の背景・全体像P.3
- 2. 文化芸術活動の価値を可視化する評価の仕組みP.6
- 3. 評価の進め方P.19

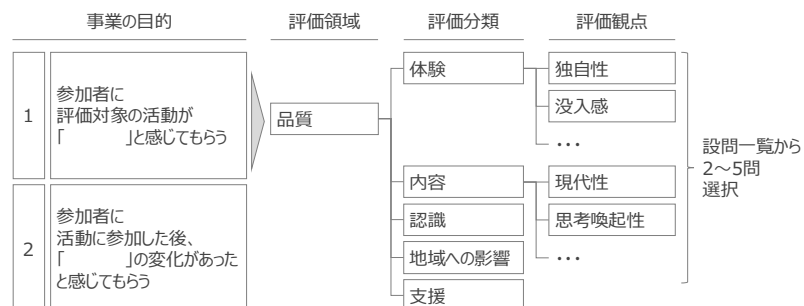
評価の進め方説明ページ ※一部抜粋

3.評価の進め方

品質評価の設問選択(1/2)



設問リストの「品質」領域から、事業の目的達成度を評価することに適した設問2～5問選択してください。(上限5問)



3.5.ガイド資料案の作成

設問設計シート・簡易ガイド資料の作成

効率的に設問設計ができるよう、活動価値評価の設問を設計するためのExcelファイル（設問設計シート）、及び同ファイルの使い方を説明する簡易ガイド資料も作成した。

簡易ガイド資料

令和7年度文化芸術のデジタル基盤強化・活用促進事業
「文化芸術団体の活動の価値を可視化するデジタルツールの検討・実証」

実証用 簡略ガイド 2026年1月28日

観客アンケートの全体像

評価項目1: 観客 体験

評価項目2: 全体評価

評価項目3: 品質評価 / 評価項目4: 成果評価

評価項目5: 観客の満足

観客の満足度

品質評価

成果評価

【参照するファイル】設問設計シート_20260123-01.xls
シート「02_設問確認シート」

【ガイド参照ページ】P.7~18

実証でご協力いただきたいこと

観客アンケート設問の設計（設問一覧からの選択）

- 観客アンケートの対象となる活動タイプの確認をお願いします。
 - 鑑賞型公演（オペラ・バレエ・演劇等）を想定し、「イベント」を初期設定済みです。

【ガイド参照ページ】P.22
- 活動の目的を品質、成果観点で明確化をお願いします。
 - 品質とは・・・体験の質に関するものです。（観客にとって、引き込まれる質の高い舞台体験であり、作品の魅力や世界観を十分に味わえたと感じてもらうなど）
 - 成果とは・・・体験後の変化に関するものです。（公演鑑賞を通じて、また劇場に足を運びたいという気持ちや、舞台芸術への関心が高まったと感じてもらうなど）
 - ※ 成果は任意ですので、省略して差し支えありません。

【ガイド参照ページ】P.21
- 活動の目的達成度を観客に聞くための設問を、設問一覧から選び、設問IDを入力してください。
 - 設問はシート「03_設問一覧」を参照ください。
 - 品質に関する設問は28問（ID1~28）
 - 成果に関する設問は68問（ID29-96）
 - イベント型の活動について、イギリスで推奨されている設問が下に表示されるため、参考にご覧ください。
 - 成果に関する設問は任意ですので、省略して差し支えありません。

【ガイド参照ページ】P.24~27
- 設問設計が完了したら、他の設問も含めて内容をご確認いただき、実証アンケートへの回答をお願いします。
 - できましたら、ガイドのP.4,5,7を読んで現在、文化庁で検討を進めている事業の背景・全体像を踏まえて回答いただけると幸いです。
 - ※ お読みいただくに回答いただくあたりでも差し支えありません。

【設問確認に使用するファイル】設問設計シート_20260123-01.xls
シート「02_設問確認シート」

【実証アンケートに使用するファイル】実証振り廻りアンケート_20260128-01.docx

【ガイド参照ページ】P.4,5,7

固定設問のため対応不要

【使用するファイル】設問設計シート_20260123-01.xls
シート「03_設問一覧」

設問ID	品質	成果	その他	コメント
01	○	○	○	
02	○	○	○	
03	○	○	○	
04	○	○	○	
05	○	○	○	
06	○	○	○	
07	○	○	○	
08	○	○	○	
09	○	○	○	
10	○	○	○	
11	○	○	○	
12	○	○	○	
13	○	○	○	
14	○	○	○	
15	○	○	○	
16	○	○	○	
17	○	○	○	
18	○	○	○	
19	○	○	○	
20	○	○	○	
21	○	○	○	
22	○	○	○	
23	○	○	○	
24	○	○	○	
25	○	○	○	
26	○	○	○	
27	○	○	○	
28	○	○	○	
29	○	○	○	
30	○	○	○	
31	○	○	○	
32	○	○	○	
33	○	○	○	
34	○	○	○	
35	○	○	○	
36	○	○	○	
37	○	○	○	
38	○	○	○	
39	○	○	○	
40	○	○	○	
41	○	○	○	
42	○	○	○	
43	○	○	○	
44	○	○	○	
45	○	○	○	
46	○	○	○	
47	○	○	○	
48	○	○	○	
49	○	○	○	
50	○	○	○	
51	○	○	○	
52	○	○	○	
53	○	○	○	
54	○	○	○	
55	○	○	○	
56	○	○	○	
57	○	○	○	
58	○	○	○	
59	○	○	○	
60	○	○	○	
61	○	○	○	
62	○	○	○	
63	○	○	○	
64	○	○	○	
65	○	○	○	
66	○	○	○	
67	○	○	○	
68	○	○	○	
69	○	○	○	
70	○	○	○	
71	○	○	○	
72	○	○	○	
73	○	○	○	
74	○	○	○	
75	○	○	○	
76	○	○	○	
77	○	○	○	
78	○	○	○	
79	○	○	○	
80	○	○	○	
81	○	○	○	
82	○	○	○	
83	○	○	○	
84	○	○	○	
85	○	○	○	
86	○	○	○	
87	○	○	○	
88	○	○	○	
89	○	○	○	
90	○	○	○	
91	○	○	○	
92	○	○	○	
93	○	○	○	
94	○	○	○	
95	○	○	○	
96	○	○	○	

4. 日本国内で展開するツールキットのコンセプト案、 評価体系・評価指標案等の実証、分析 【業務（3）】

4.1.実証の概要

実証の目的

前章で策定した、評価体系・評価指標案を実際の文化芸術団体の活動評価に適用し、評価体系・評価指標案の有効性・妥当性の検証、実運用上の課題の抽出、ミニマムな成功事例の創出を目的とする。

実証の目的	内容
評価体系・評価指標案の有効性・妥当性の検証	策定した設問が文化芸術活動の価値を実際に捉えられるかどうかを、観客の回答データを通じて確認する。
実運用上の課題の抽出	評価設計・アンケート配布・データ収集・分析という一連のプロセスを通じて、文化芸術団体の担当者が直面する困難点・改善要望を把握する。
ミニマムな成功事例の創出	評価ガイドに沿った評価の一連の流れ（評価設計→実施→分析→振り返り）を完結させ、将来の展開に向けた参照事例を創出する。

4.1.実証の概要

実証で検証するツールキット仕様

活動価値評価で最も重要な観客アンケートを実施する上で、最低限必要な「指標設計」、「アンケート調査設計」、「データ収集・管理」、「レポート機能」を検証対象とした。

大項目	小項目	機能	概要	ベース機能	活用対象		
					文化芸術団体	伴走支援者	資金提供者
評価設計	目標設定	活動目標・アウトカム*1の設定機能	目標・アウトカム*1を入力・登録	●	●		
		目標サンプル・テンプレートライブラリ機能	アウトカム*1設定や指標・測定方法設定時の参考として、他団体の目標サンプルやテンプレートを参照		●		
	指標設計	可視化指標・測定方法の設定機能	指標及びその測定方法を登録	●	●		
		指標・測定方法ライブラリ機能	指標データベースからサンプル・事例を検索・参照		●		
		指標のカスタマイズ機能	設定した指標を修正、独自指標を作成		●		
	アンケート調査設計	目標と指標の紐付け機能	設定した目標と指標を紐づけ	●	●		
		アンケート調査作成機能	オーディエンスレビュー等を作成	●	●		
アンケート調査設計		テンプレート提供機能	アンケートテンプレートを検索・参照		●		
評価実施・分析	データ収集・管理	調査項目編集機能	各調査項目を編集	●	●		
		データ収集・入力、自動集計機能	指標に対応するデータを登録	●	●		
		データインポート機能	集計データをインポート		●		
	データ可視化	アンケート調査実施・配信機能	アンケート回答URLを配信		●		
		進捗管理機能・ダッシュボード*2	進捗や達成状況を可視化		●		
まとめ・報告	レポート	調査サマリ（回答者別等）作成機能	アンケート調査の結果を作成		●		
		レポート作成機能	評価活動/進捗レポートや最終成果レポートを作成		●		
		出力機能	PDF、Excel等の形式で結果を出力	●	●	●	
	ベンチマーク	他団体の可視化結果閲覧機能	他団体・セクターとの結果を比較		●	●	

実証ではExcelファイルで作成

実証ではMicrosoft Forms*3で調査設計・データ収集・レポートを実施

出所：令和6年度「文化芸術団体の活動の価値を可視化するデジタルツールの検討・実証」報告書

*1 活動によってもたらされる成果や変化。

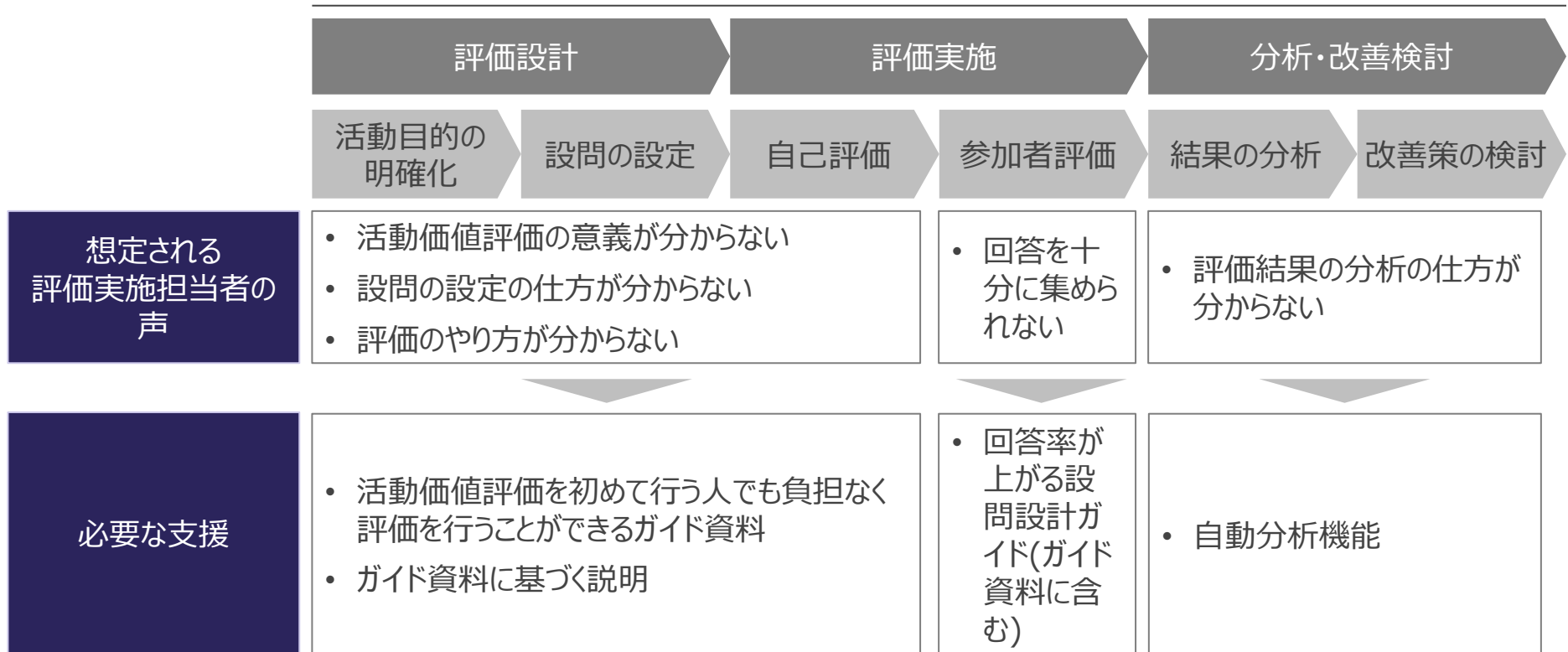
*2 複数のデータソースを統合し、主要な指標をグラフや表でリアルタイムに一覧表示する管理画面。現状の迅速な把握と意思決定を支援する。

*3 二次元コードを用いた誘導手法と、オンライン調査ツール。スマートフォン等を通じて、簡便かつ即時的なデータ収集・集計を可能にする。

実証で検証するツールキット活用に必要な支援

活動価値評価を行うためのガイド資料のほか、評価の仕方の説明、自動分析機能が有効との仮説を立てて検証を実施。

評価の流れ



4.1.実証の概要

実証ツール

実証にあたって、以下のツールを整備した。

ツール名・形式	概要
文化芸術活動の価値可視化・評価ガイド (PDF形式)	<ul style="list-style-type: none">実証協力団体が評価設計を自律的に進めるための手引き資料。評価設計の5ステップ（①Excelを開く→②団体名・活動名入力→③設問選択→④ファイル送付→⑤フォーム最終確認）をわかりやすく解説した。
実証用簡略ガイド (PDF形式)	<ul style="list-style-type: none">評価設計を行うことに特化した手引き資料として作成。
設問設計シート (Excel形式)	<ul style="list-style-type: none">「文化芸術活動の価値可視化・評価ガイド」に連動するExcelファイル。シート「03_アンケート設問設計シート」に主催団体名・活動名・活動タイプを入力し、シート「04_設問一覧」を参照しながら英国で特に使用頻度の高い設問を含む96設問からドロップダウン形式で使用設問を選択する仕様とした。
Webアンケートフォーム (Microsoft Forms* ¹)	<ul style="list-style-type: none">設問設計シートで確定した設問IDに基づき、弊社がMicrosoft Formsでオンラインアンケートフォームを作成・提供した。QRコードまたはURLにより来場者にフォームを展開する形式を採用した。

*1 二次元コードを用いた誘導手法と、オンライン調査ツール。スマートフォン等を通じて、簡便かつ即時的なデータ収集・集計を可能にする。

実証の方法

令和7年11月以降、複数の文化芸術団体・関係機関に対して実証協力の依頼を進め、2団体（博物館運営団体、伝統芸能団体）に協力をいただいた。

4.2.実証の実施結果（博物館運営団体）

博物館運営団体における実証の概要

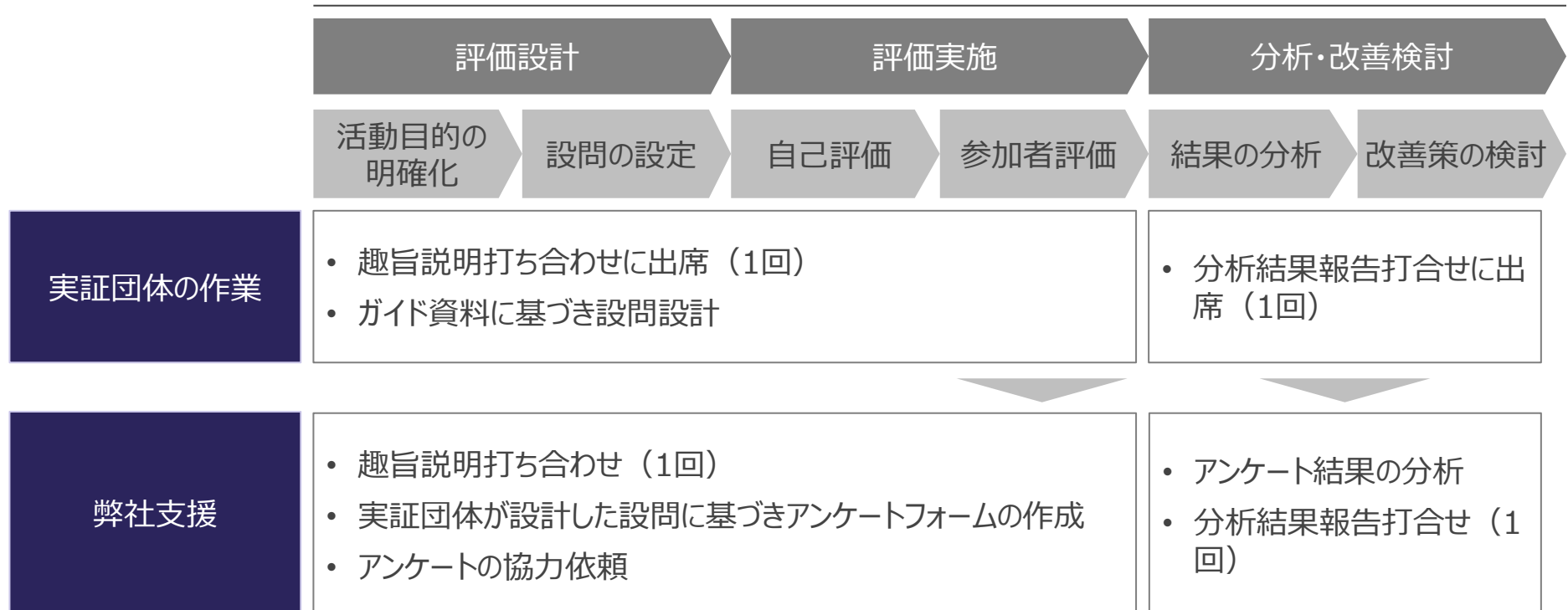
博物館運営団体では、設問を職員に作成いただいた上で、展示への来館者を対象に、計16問のアンケートをWeb・紙形式両方で実施。総計200サンプルを収集。

項目	内容
実証対象活動	展示
実施期間	令和8年2月14日（土）～2月15日（日） 10:30～17:00
実施方法	弊社担当者が来場者に声がけし、WebフォームおよびQRコードによるアンケートを実施（一部紙でも対応）
回収サンプル数	200件（日本人197件、外国人3件）
使用設問	全体評価（設問4・5）、品質評価（設問ID 1～28から選択）、成果評価（設問ID 29～88から選択）、具体的な理由（設問7・8・9・10）、属性情報（設問11～14）

実証の流れ

ガイド資料を使って評価設計から分析・改善検討までを実施。

評価の流れ



4.2.実証の実施結果（博物館運営団体）

実証で使用した設問－活動価値評価

展示企画の趣旨から、品質評価の2設問を選択。また、想定される社会的価値から、成果評価の3設問を選択して設定。特に、寄附の拡大に取り組んでいることから、体験・満足感が寄附に繋がるかを検証した（設問ID95）。

評価項目	#	評価領域	#	成果分類	#	評価観点	設問ID	設問
品質評価 (本質的価値)	1	品質	1	体験	1	独自性	1	これまでに体験したものとは異なる、新鮮な内容だった
	2	品質	1	体験	3	熱意	3	このような催しであれば、また来たいと思う
成果評価 (社会的価値)	3	文化的な成果	1	洞察と内省	2	好奇心	30	好奇心が刺激され、もっと知りたいという気持ちが湧いた
	4	社会的な成果	1	メンタルヘルス	1	メンタルウェルビーイング	45	心の健康に良い影響を与えてくれた
	5	経済的な成果	5	資金獲得力	1	作品・体験への寄附意向	95	この作品・体験を後世に残すために寄附等をしたいと思いますか

4.2.実証の実施結果（博物館運営団体）

実証で使用した設問－活動価値評価以外

実証団体と協議し、属性情報は、年齢、性別、郵便番号のみ取得することとした。

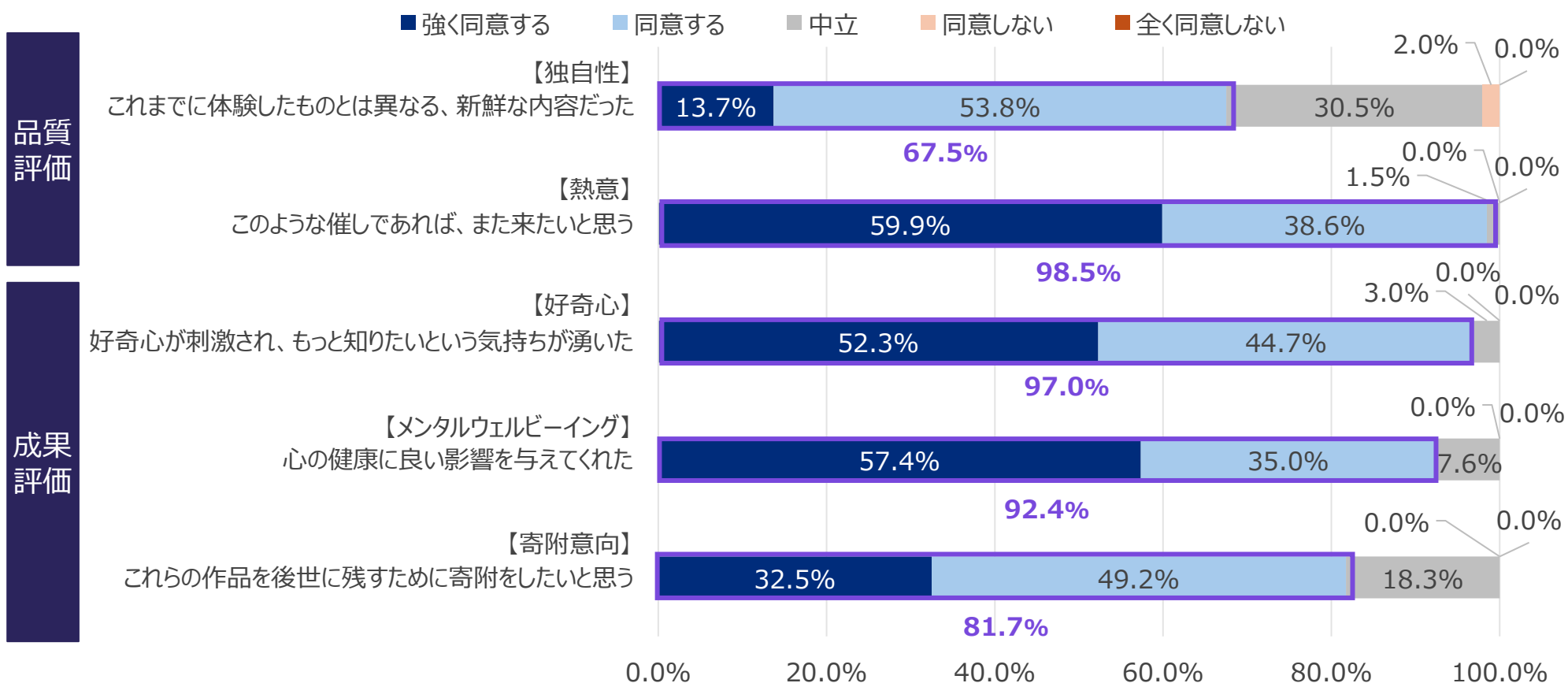
評価項目	設問番号・内容	設問	必須/任意
背景・文脈	【設問1】情報源	この活動をどこで知りましたか？	必須
	【設問2】類似体験の有無	以前にこのような(他団体の)活動に参加したことがありますか？	必須
全体評価	【設問3】当該団体への参加経験	当団体が提供する活動に参加したことはありますか？	必須
	【設問4】全体評価	全体的な体験をどのように評価しますか？	必須
	【設問5】期待値との比較	あなたの期待と比較して、今回の活動はどうでしたか？	必須
具体的な理由	【設問7】改善点	改善すべき点はありましたか？（期待を下回った点は？）	必須
	【設問8】良かった点	特に期待を上回った点はどこですか？	必須
	【設問9】体験から得られたメリット（恩恵）	この体験からどのようなメリット（恩恵）を得たと感じますか？	必須
	【設問10】体験を表現する言葉	体験を表現する言葉を3つ挙げてください	必須
属性情報	年齢	あなたの年齢を教えてください。	必須
	性別	あなたの性別を教えてください。	必須
	障害の有無	あなたは、自身を聴覚障害者、障害者、または長期的な健康上の問題を抱えていると認識していますか？	任意
	郵便番号	あなたのお住まいの地域の郵便番号を入力してください。	必須

4.2.実証の実施結果（博物館運営団体）

活動価値評価の結果－全体

品質評価、成果評価いずれも高い数値となった。

Q7:あなたの鑑賞体験について、それぞれ、どの程度当てはまるか、1つ選んで選択してください【n=197】



注) 各数値は小数点以下第2位を四捨五入して表示しているため、内訳の合計が100.0%と一致しない場合がある。

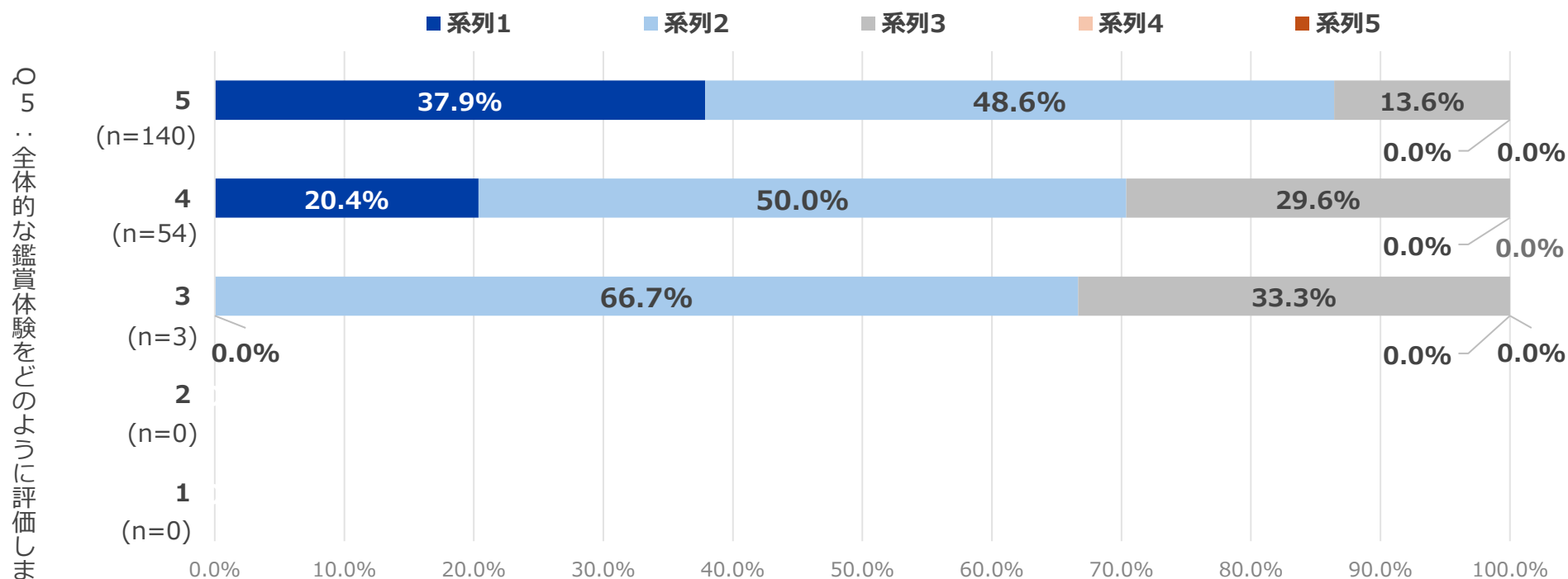
4.2.実証の実施結果（博物館運営団体）

活動価値評価の結果－満足度と寄附意向の関係

鑑賞体験の満足度が高いほど、寄附意向も高い。

Q5：鑑賞体験の満足度×Q7:あなたの鑑賞体験について、それぞれ、どの程度当てはまるか、1つ選んで選択してください
「これらの作品を後世に残すために寄附をしたいと思う」

Q7：あなたの鑑賞体験について、それぞれ、どの程度当てはまるか、1つ選んで選択してください。
「これらの作品を後世に残すために寄附をしたいと思う」



注) 各数値は小数点以下第2位を四捨五入して表示しているため、内訳の合計が100.0%と一致しない場合がある。

4.2.実証の実施結果（博物館運営団体）

実証結果（博物館運営団体）

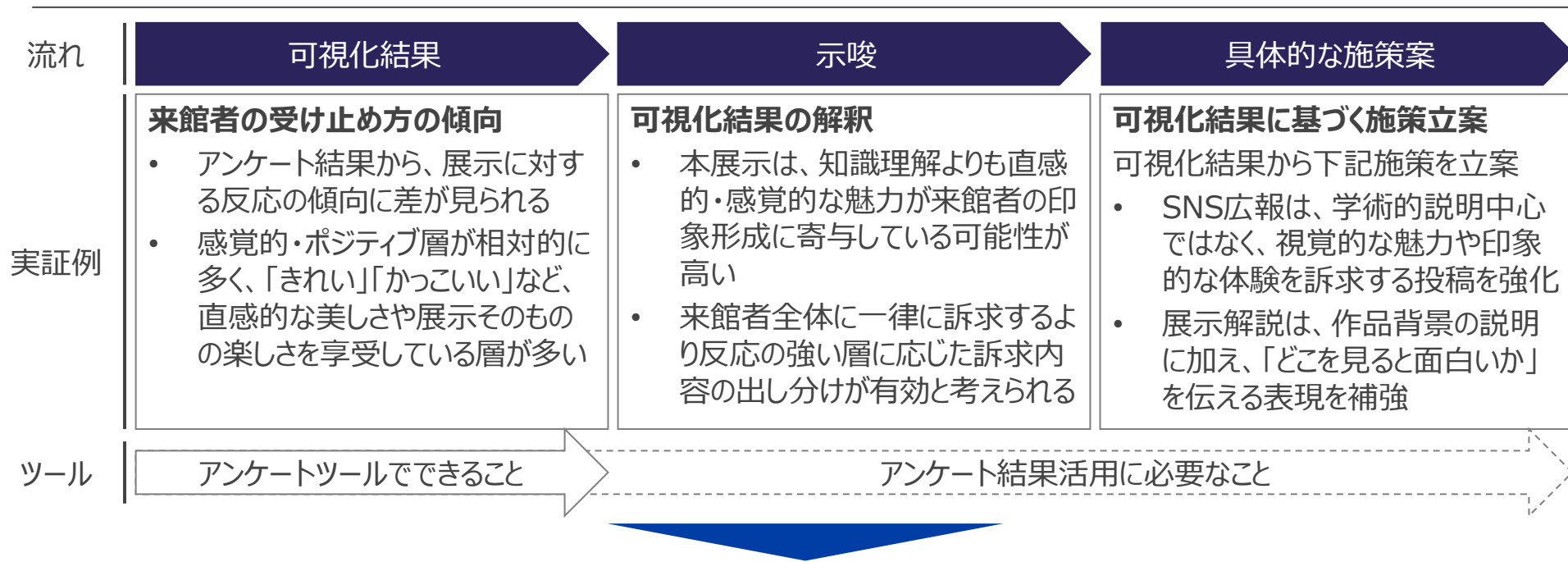
概ね有効性・妥当性が検証されたが、基本機能について、分析結果に基づく具体的な示唆や改善案出しまでを行わないと、実際の改善につながらない可能性がある。

検証の観点		検証結果
評価体系・評価指標案の有効性・妥当性の検証		<ul style="list-style-type: none">✓ 成果を細分化して定量化することで、成果を説明しやすくなった。✓ 将来的に類似施設が統一的なフォーマットでアンケートを実施することで、類似施設同士で相对比较を行えることになることはメリット（実証後にいただいたご意見）。
実運用上の課題の抽出	運用課題	<ul style="list-style-type: none">✓ ガイド資料案に基づく説明、及びガイド資料案により、大きな負担なく設問設計ができた。! 実証では弊社が行った分析作業を、実運用時はデジタル技術で効率化する必要がある。
	システム機能	<ul style="list-style-type: none">✓ 設問設計は基本機能で充足できている。! 分析結果はレポート作成や、分析結果に基づく具体的な示唆や改善案出しがあることが求められる。
ミニマムな成功事例の創出		<ul style="list-style-type: none">✓ 体験を表す単語から来館者属性が分かり、広報向けの有効な示唆が得られた。✓ メンタルウェルビーイング（心の健康に良い影響を与えてくれた）など従来可視化されていなかった社会的価値を説明することができるようになった。

具体的な示唆や改善案出しの必要性

活動価値可視化により来館者の受け止め方や関心の傾向を把握することは可能である。一方、実際の広報・展示改善につなげるためには、可視化結果を属性把握に留めず、分析結果に基づく具体的な示唆や改善案まで提示することが必要である。

活動可視化の結果を実務に活用する流れ



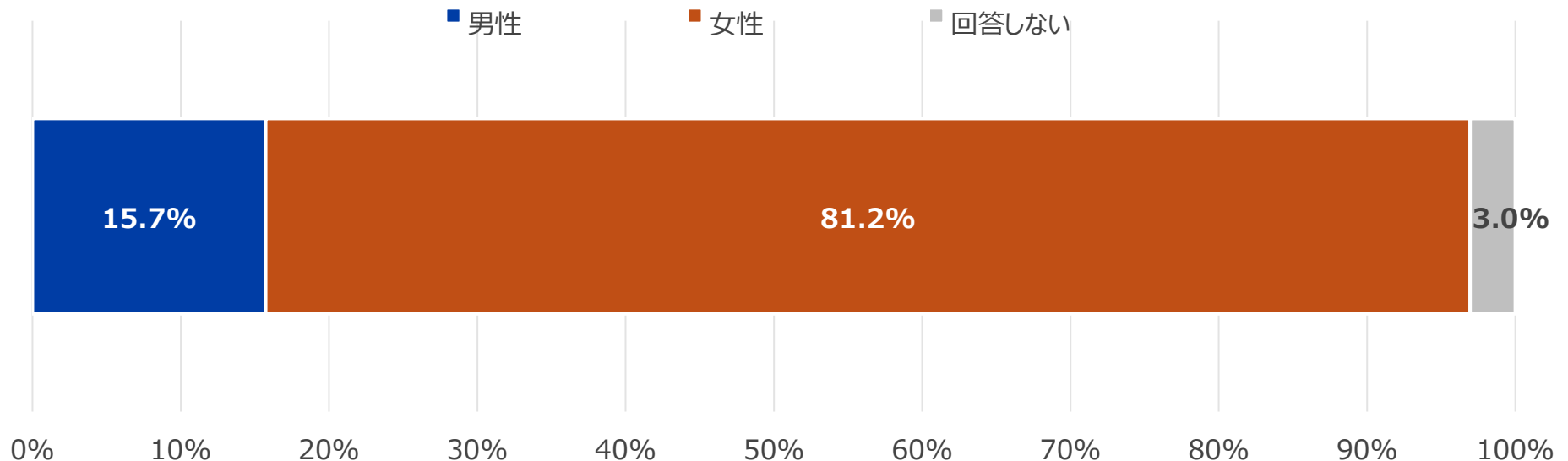
可視化結果をそのまま提示するだけでは、活動改善にはつながりにくい

分析結果の解釈と具体的な施策案まで接続することが、活動価値可視化を実務に活かすポイント

実運用上の課題

実証対象の展示の特性もあり、アンケートの回答者の属性に偏りが発生した。分析に適切なサンプル（回答者）を確保する方法を検討する必要がある。

Q15：あなたの性別を教えてください。【n=197】



4.3.実証の実施結果（伝統芸能団体）

伝統芸能団体における実証の概要

伝統芸能団体では、設問を職員に作成いただいた上で、定期公演への来場者を対象に、計17問のアンケートをWeb・紙形式両方で実施。総計39サンプルを収集。

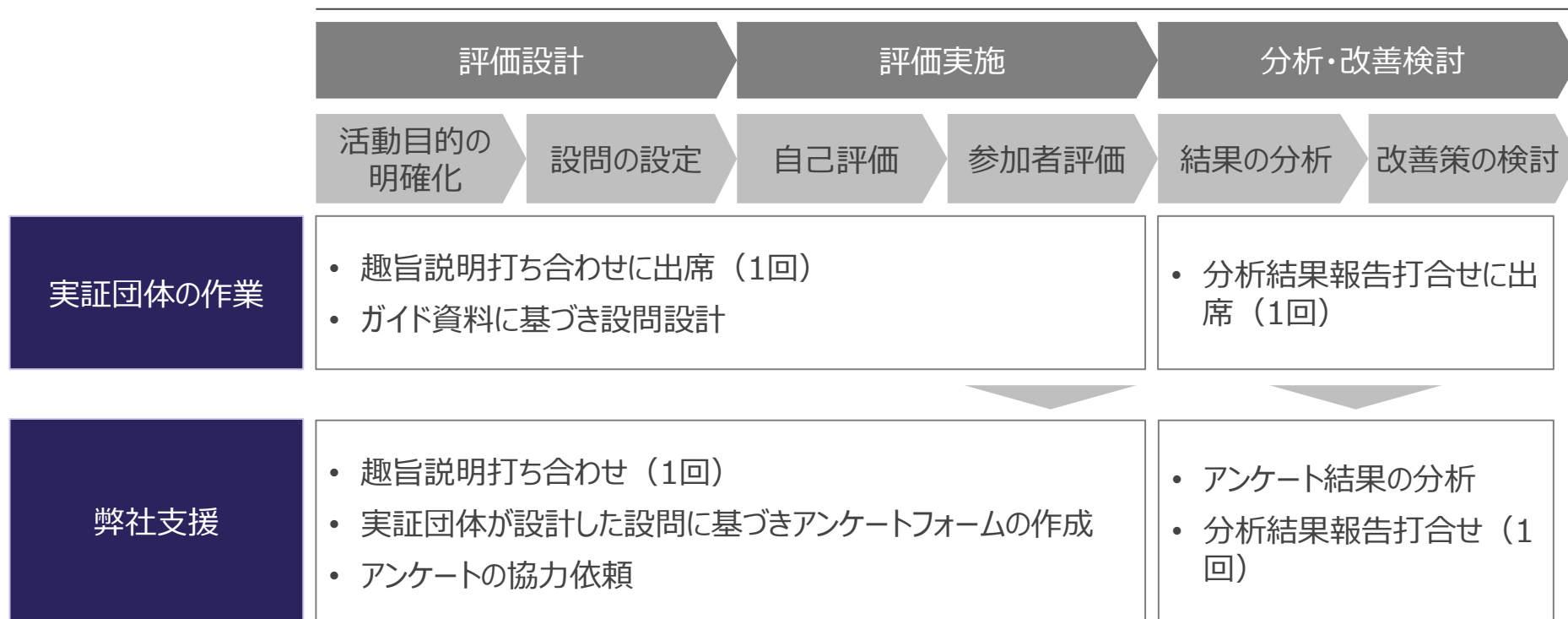
項目	内容
実証対象活動	定期公演
実施期間	令和8年2月21日（土）10:00～18:30
実施方法	弊社担当者が定期公演の午前の部及び午後の部の来場者に声がけし、WebフォームおよびQRコードによるアンケートを実施（一部紙でも対応）
回収サンプル数	39件
使用設問	全体評価（設問4・5）、品質評価（設問ID 1～28から選択）、成果評価（設問ID 29～88から選択）、具体的な理由（設問7・8・9・10）、属性情報（設問11～14）、独自設問

4.3.実証の実施結果（伝統芸能団体）

実証の流れ

ガイド資料を使って評価設計から分析・改善検討までを実施。

評価の流れ



4.3.実証の実施結果（伝統芸能団体）

実証で使用した設問－活動価値評価

公演の内容から、品質評価の1設問を選択。また、想定される社会的価値から、成果評価の3設問を選択して設定。特に、メンタルウェルビーイングは団体として注力している成果として設定。

評価項目	#	評価領域	#	成果分類	#	評価観点	設問ID	設問
1 品質評価(本質的価値)	1	品質	2	内容	8	文化的伝統	15	文化的伝統が尊重されていた
2 成果評価(社会的価値)	2	文化的な成果	1	洞察と内省	5	理解	33	芸術に対する新たな理解や視点を得ることができた
	3	文化的な成果	2	創造性の刺激	1	モチベーション	37	今後、創造的なことに取り組みたいという意欲が高まった
	4	社会的な成果	1	メンタルヘルス	1	メンタルウェルビーイング	45	心の健康に良い影響を与えてくれた

4.3.実証の実施結果（伝統芸能団体）

実証で使用した設問－活動価値評価以外

実証団体と協議し、属性情報は、年齢、性別、郵便番号のみ取得することとした。また、公演参加に伴う宿泊の有無を問う設問を追加した。

評価項目	設問番号・内容	設問	必須/任意
背景・文脈	【設問1】情報源	この活動をどこで知りましたか？	必須
	【設問2】類似体験の有無	以前にこのような(他団体の)活動に参加したことがありますか？	必須
全体評価	【設問3】当該団体への参加経験	当団体が提供する活動に参加したことはありますか？	必須
	【設問4】全体評価	全体的な体験をどのように評価しますか？	必須
	【設問5】期待値との比較	あなたの期待と比較して、今回の活動はどうでしたか？	必須
具体的な理由	【設問7】改善点	改善すべき点はありましたか？（期待を下回った点は？）	必須
	【設問8】良かった点	特に期待を上回った点はどこですか？	必須
	【設問9】体験から得られたメリット（恩恵）	この体験からどのようなメリット（恩恵）を得たと感じますか？	必須
	【設問10】体験を表現する言葉	体験を表現する言葉を3つ挙げてください	必須
属性情報	年齢	あなたの年齢を教えてください。	必須
	性別	あなたの性別を教えてください。	必須
	郵便番号	あなたのお住まいの地域の郵便番号を入力してください。	必須
追加設問	公演参加に伴う宿泊の有無	本公演にあたり、宿泊はされましたか。	必須

4.3.実証の実施結果（伝統芸能団体）

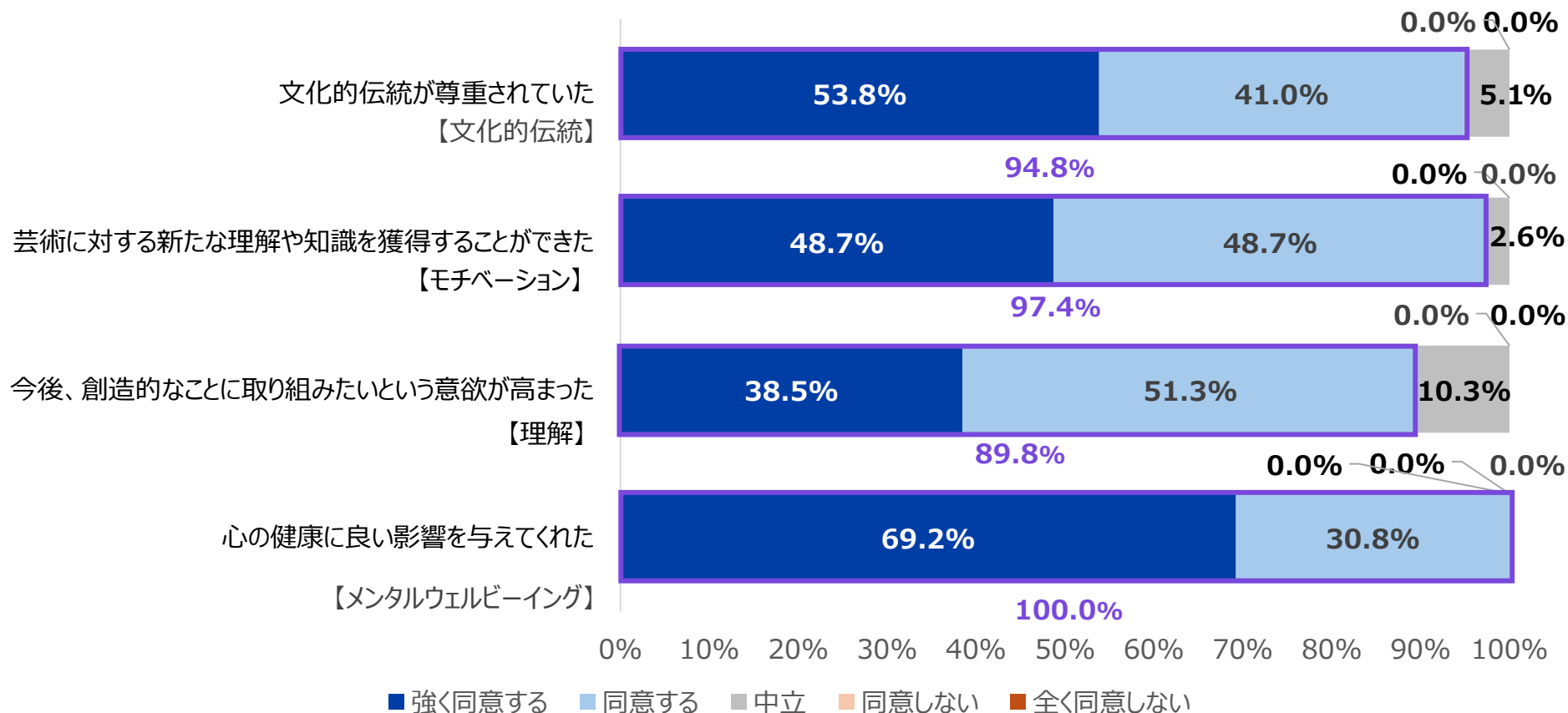
活動価値評価の結果－全体

品質評価、成果評価いずれも高い数値となった。特にメンタルウェルビーイングは100%が同意しており、団体が期待している成果が高い水準で出ていることが明らかになった。

Q7:あなたの鑑賞体験について、それぞれ、どの程度当てはまるか、1つ選んで選択してください【n=39】

品質
評価

成果
評価



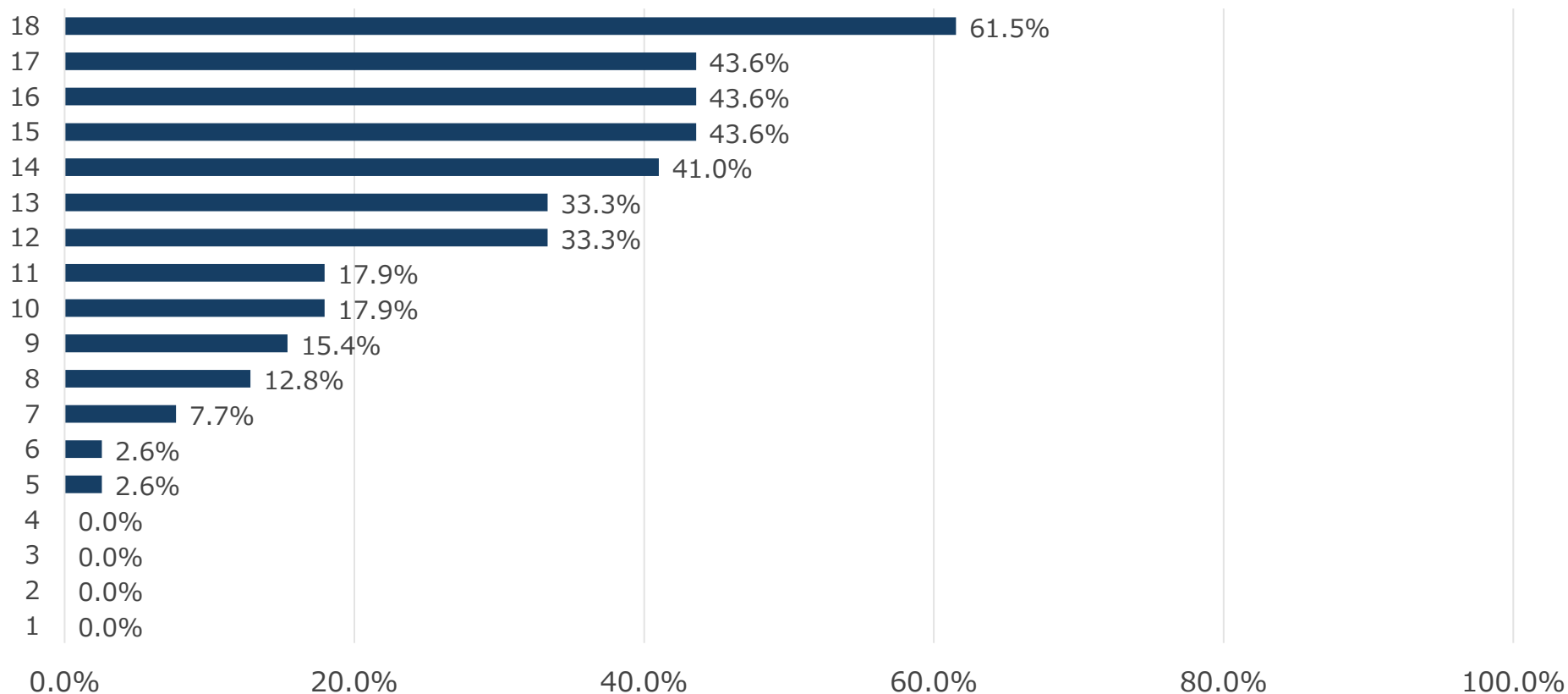
注) 各数値は小数点以下第2位を四捨五入して表示しているため、内訳の合計が100.0%と一致しない場合がある。

4.3.実証の実施結果（伝統芸能団体）

鑑賞体験のメリット

鑑賞体験のメリットとしても「幸福感・ウェルビーイングの向上」を挙げる方が最も多かった（61.5%）。

Q10: 今回の鑑賞体験からどのようなメリット（恩恵）を得たと感じますか？ 当てはまるものをすべて選択してください。【n=39】



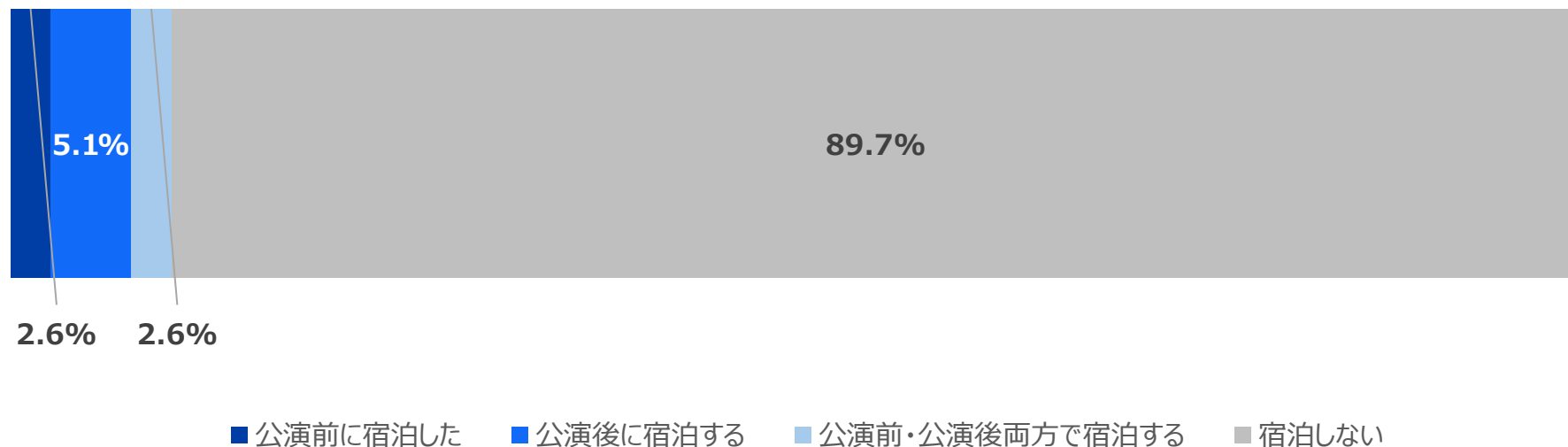
4.3.実証の実施結果（伝統芸能団体）

公演参加に伴う宿泊の有無

本公演参加にあたり、宿泊を行ったのは、回答者の10.3%であった。国内旅行客の宿泊料や消費額の平均値を使うことで、公演に伴う経済効果を算定することは可能。

Q17:本公演に来場されるにあたり、宿泊はされましたか。【n=39】

0% 10% 20% 30% 40% 50% 60% 70% 80% 90% 100%



注) 各数値は小数点以下第2位を四捨五入して表示しているため、内訳の合計が100.0%と一致しない場合がある。

4.3.実証の実施結果（伝統芸能団体）

実証結果（伝統芸能団体）

概ね有効性・妥当性が検証されたが、経済波及効果の指標は見直し余地あり。また、クロス集計に必要なサンプル数を確保できなかったため、対策を講じる必要がある。

検証の観点

検証結果

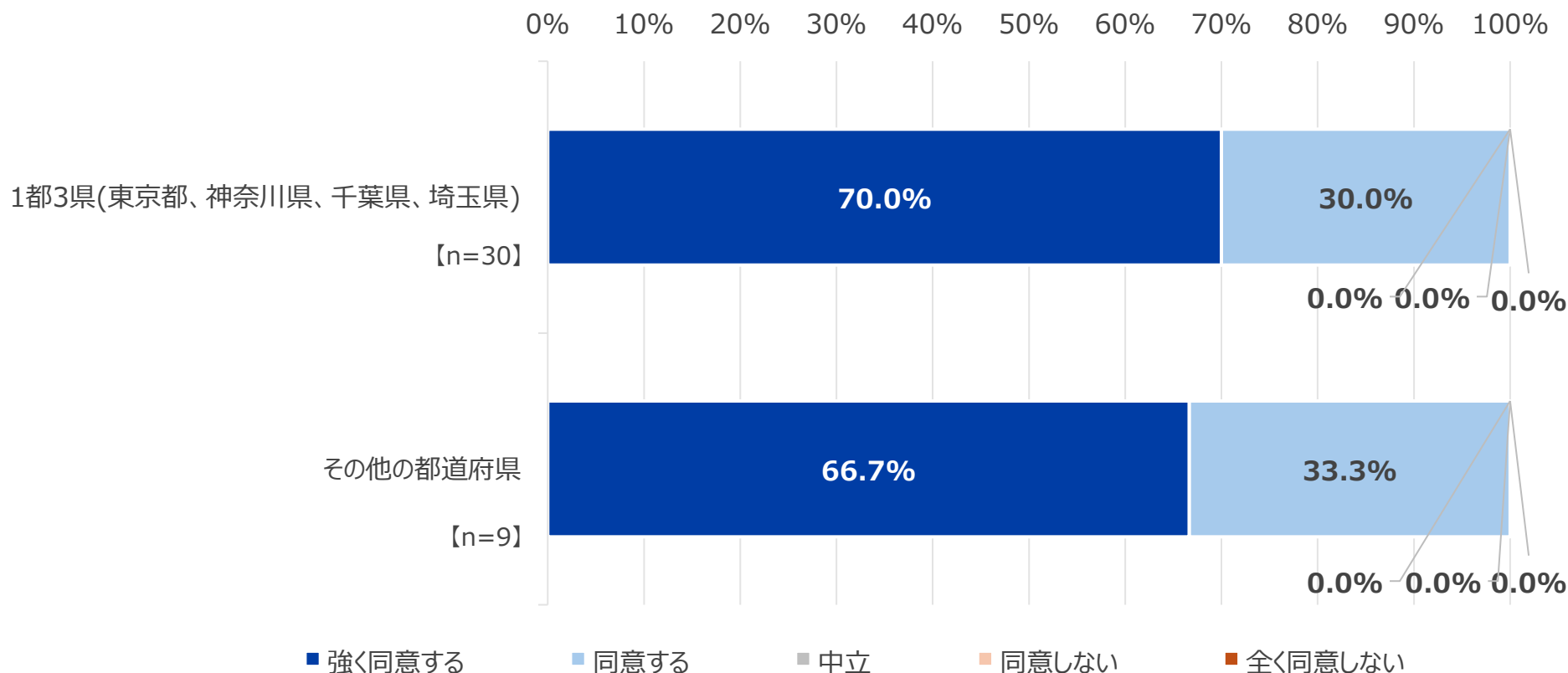
評価体系・評価指標案の有効性・妥当性の検証	<ul style="list-style-type: none">✓ 成果を細分化して定量化することで、成果を説明しやすくなった。✓ 特にメンタルウェルビーイングは団体として注力している成果であり、団体として強くメリットを感じていただいた。! 経済波及効果は、参加者の居住地と宿泊の有無にて概ね推計できるため、活動価値評価の指標になくてもよい。	
実運用上の課題の抽出	運用課題	<ul style="list-style-type: none">✓ ガイド資料案に基づく説明、及びガイド資料案により、大きな負担なく設問設計をができた。! クロス集計による活動充実化・改善の示唆は得られなかった。! 実証では弊社が行った分析作業を、実運用時はデジタル技術で効率化する必要がある。
	システム機能	<ul style="list-style-type: none">✓ 設問設計は基本機能で充足できている。
ミニマムな成功事例の創出	<ul style="list-style-type: none">✓ メンタルウェルビーイング（心の健康に良い影響を与えてくれた）など従来可視化されていなかった社会的価値を説明することができるようになった。	

4.3.実証の実施結果（伝統芸能団体）

活動価値評価による活動充実化・改善の可能性

今回は居住地などによるクロス集計による活動充実化・改善の示唆は得られなかったが、ウェルビーイングの成果があることを確認できたため、活動充実化の一助となったと考える。

Q7:あなたの鑑賞体験について、それぞれ、どの程度当てはまるか、1つ選んで選択してください
「心の健康に良い影響を与えてくれた」



注) 各数値は小数点以下第2位を四捨五入して表示しているため、内訳の合計が100.0%と一致しない場合がある。

実運用上の課題

来場者に直接声をかけ、アンケート協力お礼品の配布を行ったが、十分なサンプル数を確保することができなかった。分析に適切なサンプル（回答者）数を確保する方法を検討する必要がある。

- 配布数：**175件**(午前の部:89件、午後の部:86件)
- 回収サンプル数：**39件**(午前の部:13件、午後の部:26件)
- 回収率：**8.7%**(午前の部:6.5%、午後の部:10.4%)

※ 回収サンプル数/公演来場者数で算出。

来場者数は、全体:450名、午前の部:200名、午後の部:250名として計算

4.4.実証の成果と課題

実証結果（まとめ）－成果

評価体系・評価指標案は経済波及効果の設問を削除し、有効性・妥当性を検証できた。
ガイド資料案、システム機能も一定目的を果たしており、2団体にメリットを感じていただいた。

検証の観点

検証結果

評価体系・評価指標案の
有効性・妥当性の検証

- ✓ メンタルウェルビーイングなど従来可視化されていなかった社会的価値を説明することができるようになった。
- ✓ クロス集計などにより活動充実化・改善の示唆を得ることができた。
- ✓ 経済波及効果は他の設問等で測定可能。⇒活動価値評価の指標から除く90問とする

実運用上の
課題の抽出

運用課題

- ✓ ガイド資料案に基づく説明、及びガイド資料案により、設問設計は可能

システム機能

- ✓ 設問設計は利用者ニーズを充足できている

ミニマムな成功事例の創出

- ✓ 団体を訪問し、趣旨を説明した2団体には、評価の実践を通じ、メリットを感じていただいた

4.4.実証の成果と課題

実証結果（まとめ）－課題

本実証を通じて、評価目的・趣旨説明の徹底、アンケート回収率の向上、アンケート分析作業の効率化、示唆・改善案出しの課題が挙げられた。

検証の観点	検証結果	実証で挙げられた課題	
評価体系・評価指標案の有効性・妥当性の検証	<p>❗ 書面のみで実証協力を依頼した団体には、評価目的・趣旨を理解いただくことができなかった。実運用に向けて、評価目的・趣旨の明確化と、説明・伴走支援の標準化などの検討が必要。</p>	評価目的・趣旨説明の徹底	
実運用上の課題の抽出	運用課題	<p>❗ 弊社担当者が会場で直接声がけしたものの、アンケート協力お礼品を手交しなかった場合、回収率が6.5%に留まった。回収率確保に向けた施策の検討が必要。</p>	アンケート回収率の向上
	システム機能	<p>❗ 実運用に向けて、アンケート分析作業の効率化が必要。 ❗ アンケート結果に基づく示唆・改善案を出す機能があることが望ましい。</p>	アンケート分析作業の効率化、示唆・改善案出し機能の検討
ミニマムな成功事例の創出	<p>❗ 活動価値を可視化することについて、メリットを感じていただくことができず、実証に至らないケースがあった。</p>		

5. 課題解決のためのデジタル技術活用案の提案 【業務（4）】

課題に対応するデジタル技術の概要

デジタル技術による課題解決が難しい、評価目的・趣旨説明の徹底を除く、アンケート回収率の向上、アンケート分析に係る負担軽減の2つの課題に対応するデジタル技術を調査。

実証で挙げた課題

評価目的・趣旨説明の徹底

アンケート回収率の向上

アンケート分析作業の
効率化、示唆・改善案出し機能の検討

デジタル技術による解決の方向性

—

●感情分析による観客体験の可視化

●会話型・プッシュ型アンケートによる回答率向上

●AIによるデータ化・分析レポート作成の自動化

●AI解析を通じた、分析作業の高度化

5.1.課題解決のためのデジタル技術

感情分析による観客体験の可視化

カメラや、Bluetoothセンサーにより、アンケートに回答しない方も含めた、観客の感情・動きを分析することが可能。

分野	事例名	活用技術	取組	実績・成果
文化 芸術	ヴィクトリア&アルバート博物館	来場者の行動分析	館内展示においてビデオ録画やウェアラブルカメラ*1を用い、来場者の行動を詳細にデータ化	来場者の身体的な動きや視線のデータから、展示への関心度や満足度等、より精度の高いフィードバックを収集し、展示内容への反映による改善を実施
	ルーブル美術館	来場者の動線・滞留時間分析	Bluetooth*2センサー7基を設置し、来場者24,452件の動線・滞留時間を匿名で計測	センサーの計測・分析結果に基づき、展示配置とキュレーションの意思決定に反映
他分野 (小売)	日本電気株式会社	顔認識・表情解析	小売店のデジタルサイネージ*3にカメラを搭載し、視聴者の年齢・性別だけでなく、広告を視ている間の「笑顔スコア」を測定	どの広告が最もポジティブな反応(笑顔)を引き出したかを数値化することで、最も効果的な広告を把握し、リアルタイムで配信することで、売上増加に寄与。更には、収集データは、店舗におけるマーケティングにも活用

*1 衣服や身体に装着してハンズフリーで撮影できる小型カメラ。装着者の目線に近い映像を記録できるため、現場作業の記録や臨場感のある映像制作に活用される。

*2 数メートルから数十メートル程度の短距離で、デバイス同士をワイヤレスで接続する無線通信技術。低消費電力が特徴で、周辺機器の接続や位置情報の計測、行動分析等に広く活用されている。

*3ディスプレイ等の電子機器を用いて情報を発信するシステム。場所や時間帯に応じて表示内容を柔軟に切り替えられるため、屋外広告や施設内の案内掲示に広く用いられる。

5.1.課題解決のためのデジタル技術

会話型・プッシュ型アンケートによる回答率向上

AIチャットボットを活用した会話型のアンケートや、LINE等、SNSへのプッシュ型通知でのアンケートにより、回答率の向上が期待される。

分野	事例名	活用技術	取組	実績・成果
文化 芸術	メトロポリタン美術館	AIチャットボット *1	2024年の展覧会「Sleeping Beauties: Reawakening Fashion」において、会場内にAIチャットボット*1を導入	来場者とチャットボット*1の会話内容から、来場者の関心や抱いた感情を可視化し、来場者のニーズや満足度に関する情報を効果的に収集
他分野 (医療)	株式会社ティーエイト	プッシュ型通知/ リアルタイム解析	デジタルアンケートツール「ITSUMO」を活用し、医療機関の患者満足度調査において、診察後に、自動でLINEからアンケートを送付するシステムを導入	スマートフォンで簡易に回答可能な調査設計により、回答率が大幅に向上し、患者の不満をリアルタイムに集計することで、予約システムの導線変更等、改善を迅速に実施

*1 AIを活用し、テキストや音声で人間と自動対話を行うプログラム。文脈や意図を理解する自然言語処理技術により、カスタマーサポートや窓口業務の自動化に導入されている。

5.1.課題解決のためのデジタル技術

AIによるデータ化・分析レポート作成の自動化

生成AIやAI-OCRの活用により、アンケートのデータ化や、レポート作成業務を効率的に実施することが可能。

分野	事例名	活用技術	取組	実績・成果
他分野 (金融)	三井住友カード	大規模言語モデル(LLM)*1	顧客アンケートや問い合わせ内容(毎月数万件)に関する分析レポート作成に、生成AI*2を導入	LLMを使い、単なるキーワード抽出ではなく「顧客が本当に困っている真因」をAIが文脈から推察・分類。その結果を自動でグラフ化・要約し、月次レポートのドラフトを生成。分析からレポート作成完了までの時間を約60%削減
他分野 (行政)	大分県別府市	生成AI/ RPA*3	市民アンケートの自由記述 約2,600件の分析作業に、生成AIとRPAを導入	生成AIとRPAの組み合わせにより、自由記述の分類作業を2週間から2日間に短縮(約85%の工数削減)。担当職員の省力化により、政策立案業務への専念時間を創出
	岩手県久慈市	AI-OCR*4	自治体が実施するアンケートのデータ化作業にAI-OCRを導入	手入力で実施していた、アンケート内容のデータ化および集計が自動化されたことで、月あたりの作業時間を約83%削減され、職員負担を低減

*1膨大なテキストデータを学習し、人間のように自然な文章の生成や要約、文脈の理解を行うAIモデル。翻訳、対話システム、情報の構造化など、高度な言語処理を実現する。

*2学習データに基づき、文章、画像、コードなどを自律的に生成するAI技術。創造的作業の補助やデータ分析の高度化に寄与する。

*3 Robotic Process Automation。定型業務をソフトロボットにより自動化する技術。

*4 手書き文字や非定型書類を高精度に読み取る光学文字認識技術。文字のクセや複雑なレイアウトを学習・補正し、データ入力業務の効率化を実現する。

5.1.課題解決のためのデジタル技術

AI解析を通じた、分析作業の高度化

口コミや顧客からの問い合わせ等の情報を、AIによる解析を行うことで、可視化されていなかったニーズや不満を特定し、アンケート分析を効率化・高度化することが可能。

分野	事例名	活用技術	取組	実績・成果
文化 芸術	ミストウ遺跡	LLM*1、NLP*2	生成AI*3を活用し、サイトにおける多言語での口コミの解析を実施	AIによる解析を通じ、従来の評価では見落とされがちだった、遺跡における、急勾配の歩道や閉鎖施設等への不満を高精度に特定
他分野 (保険)	あいおいニッセイ 同和損保	テキスト分析AI	人力で行っていた、コールセンター等から収集される年間100万件の「お客様の声」の分類・分析作業に、AIを導入	「お客様の声」を、AIがリアルタイムで、30～70のトピックに自動分類し、テキストに込められた不満等を特定することで、不満の予兆を即座に把握し、パンフレットやウェブサイトへ反映することで、顧客満足度を向上

*1 膨大なテキストデータを学習し、人間のように自然な文章の生成や要約、文脈の理解を行うAIモデル。翻訳、対話システム、情報の構造化など、高度な言語処理を実現する。

*2 自然言語処理。人間が日常的に使う言葉をコンピュータに処理・理解させる技術。テキストデータの分析や文脈の把握に用いられ、翻訳や自動要約、チャットボットの対話機能に用いられる。

*3 学習データに基づき、文章、画像、コードなどを自律的に生成するAI技術。創造的作業の補助やデータ分析の高度化に寄与する。

6. 今後の取組の方向性【業務（5）】

6.1.今年度の取組成果

今年度の取組成果

今年度は、仕様書に定める業務（1）～（4）を実施し、日本版ツールキットの具体化・実証・課題抽出まで完了した。

業務名	業務の結果
業務（1） ACEツールキットを用いた活動価値評価の代表的成功事例の調査	<ul style="list-style-type: none">代表的成功事例3件（YSP・Talawa Theatre・RAMM）を整理Before／After、成功要因、関係者視点（提供者・利用者・RM*¹）を観点別に整理
業務（2） 日本国内で展開するツールキットの評価体系・評価指標案等の策定	<ul style="list-style-type: none">日本版の評価体系・評価指標案（90設問）を具体化ガイド資料案・設問設計シートを作成
業務（3） 日本国内で展開するツールキットのコンセプト案、評価体系・評価指標案等の実証、分析	<ul style="list-style-type: none">3団体（博物館運営団体・伝統芸能団体、劇場運営団体）で実証有効性・妥当性を確認し、実運用上の主要課題を特定
業務（4） 課題解決のためのデジタル技術活用案の提案	<ul style="list-style-type: none">4件の技術活用案（AI感情可視化、会話型・プッシュ型アンケートによる回答率向上、レポート自動作成、AI解析による分析高度化）を提案他分野の先行事例を参照し、文化芸術分野での適用可能性を整理

*1 リレーションシップマネージャー。助成機関と文化団体の間に立ち、活動把握や評価設計の助言・伴走支援を行う担当者

6.2. 今後の取組の方向性

今後の取組方針（案）

活動価値評価の基本的な方向性は妥当であることが確認できたため、実証で明らかになった課題解決に取り組みつつ、段階的な社会実装を進めることが考えられる。

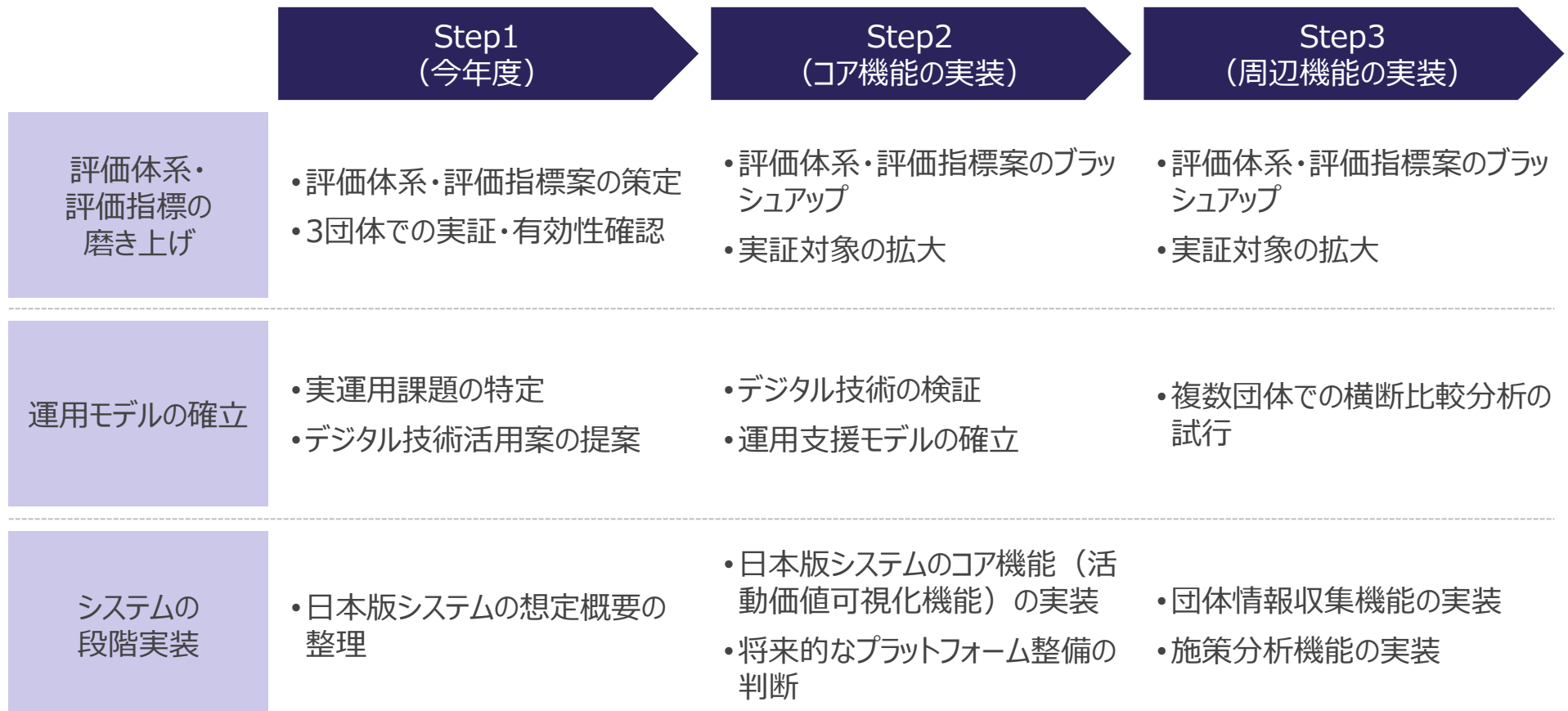
今年度の取組結果		方針	内容
実証の成果	博物館、伝統芸能団体にて下記の有効性・妥当性を確認	評価体系・評価指標の磨き上げ	<ul style="list-style-type: none">評価指標・設問の精緻化分野別・規模別の適合性検証実証対象の拡大（博物館・舞台芸術・音楽・伝統芸能で実証）
	<ul style="list-style-type: none">評価体系・評価指標ガイド資料システム基本機能		
実証で明らかになった課題	評価目的・趣旨説明の徹底	運用モデルの確立	<ul style="list-style-type: none">説明・伴走支援の標準化回収率向上施策の実装デジタル技術を活用した分析作業の効率化、示唆・改善案出し機能の検討
	アンケート回収率の向上		
	アンケート分析作業の効率化、示唆・改善案出し機能の検討	システムの段階実装	<ul style="list-style-type: none">日本版システムのコア機能（観客アンケート・設問設計・集計・レポート）の実装ダッシュボード*¹試作団体情報収集機能との接続検討

* 1 複数のデータソースを統合し、主要な指標をグラフや表でリアルタイムに一覧表示する管理画面。現状の迅速な把握と意思決定を支援する。

6.2. 今後の取組の方向性

今後の展開イメージ

評価体系・評価指標案の磨き上げ、及び運用モデルの確立は継続して実施し、システム機能はコア機能、周辺機能の順に段階的に実装していくことが考えられる。



別紙資料

資料1 評価体系・評価指標（案）

資料2 文化芸術活動の価値可視化・評価ガイド（案）

資料3 実証用簡略ガイド

資料4 設問設計シート