

2023-7-10 デジタル田園都市国家構想実現に向けた地域幸福度（Well-Being）指標の活用促進に関する検討会（第3回）

17時00分～18時30分

○司会（鈴木） それでは定刻になりましたので、第3回デジタル田園都市国家構想国家構想実現に向けた地域幸福度（Well-Being）指標の活用促進に関する検討会を開始させていただきます。司会進行を務めさせていただきますデジタル庁国民向けサービスグループ／デジ田担当の鈴木です。

本日は、採択団体の皆様にも傍聴いただいております。なお、一部の資料が直前のお届けとなりましたことをご詫言申し上げます。

でははじめに、デジタル庁国民向けサービスグループの村上統括官より一言ごあいさつ申し上げます。

○村上統括官 デジタル庁の村上です。

今日はアジェンダが2つあります。

一つは、南雲委員から、約8万の全国サンプルベースでとった調査結果についてご紹介いただきます。

これを一通り聞いていただくと、それぞれの市町でやった場合、どんな結果が出てくるのかなということも含めて、使い方のイメージが湧いてくると思います。

後ほど、サイトにアクセスをしていただくと、それぞれの市町ごとの結果をご覧いただくことができます。この全国調査に関しては、データが不足している自治体がある可能性があります。まずは全国調査の結果を聞いていただき、全体像をつかんでいただければと思います。

二つ目です。7月4日、5日に行った自治体向け研修会で、Well-Being 指標をどう使うか、指標がどんなものかといったことをかなりの方に学んでいただいたと思います。

ですが、この活動は測っておしまいじゃなくて、測った結果を使って、市民の皆さんと、もしくは行政のなかのさまざまな部署の方と議論していただくことが重要です。

Well-Being を向上させていく取り組みに向けたコミュニティを上手に作っていただく、いろんな方の意見を聞いていただく、そのプロセスがあって初めて Well-Being を測っている意味が出てくるのかなと。その一つの方法論がワークショップの活用ということになります。

実際にワークショップをしていただくのは、それぞれの自治体の調査結果が出てからということで、しばらく先になると思いますけれども、皆さんちょうど今頃、デジ田交付金事業の執行も含めて、どういうロードマップで今年度の活動をするかと、いうことを考えておられる時期だと思いますので、ワークショップのイメージを掴んでいただくためにも、白坂委員にワークショップの方法論についてご講義をいただき、また2つの自治体の皆さんから、実施事例を紹介させていただきます。

また、有識者の先生方には、後半の意見交換の時間に、全国調査の結果に関する質問やコメント及びワークショップの実施に向けて自治体の皆さんへのアドバイス、メッセージをいただければと思っております。どうぞよろしくお願いいたします。

○司会（鈴木） 村上統括官ありがとうございました。

それでは、ここから先の議事進行は座長であります慶応義塾大学大学院の前野先生にお願いしたいと思います。前野先生よろしくお願ひいたします。

○前野座長 はい、よろしくお願ひします。最初に一言だけご挨拶させていただきます。

慶應義塾大学の前野と申します。この検討会の座長をさせていただいております。村上統括官がおっしゃったことと一緒になんです、これから各自治体で Well-Being を測るということで、非常に楽しみにしています。

今日は、いくつかの事例と、ワークショップの方法論について話があります。これは本当に勉強になって、ワクワクする内容だと思いますので、楽しみにしてください。

自治体によっては、Well-Being を測らなきゃいけないし、ワークショップをしなければいけないのって、重荷に感じてらっしゃる方ももしかしたらいらっしゃるかもしれません。が、私は今までの経験から、本当に幸せな活動だと思います。

皆さん、健康診断をされますよね。健康になるために健康診断をして、その結果を見て、私はスポーツをしようか、私は腹筋をしようか。ちょっと米を減らそうとか、それぞれの人がそれぞれ考えて、健康を目指していく、これと一緒になんです。健康診断を自治体でやってるようなもので、幸福度診断をしていただいて、その結果を踏まえてどんなことやったら、より幸せになっていくかということを考えていただくということかと思ひます。

慣れてない方にとってみると、健康診断を受けるのが面倒くさいなんて方もいらっしゃるかもしれませんが、これは絶対受けた方がいいですよ。これと同じことをデジタル庁さんやってくださってる。我々も非常に力を入れてやってることです。

今日の話は非常に勉強になることだと思いますので、ぜひ皆さん、楽しみにしてください。また、有識者の皆さんも、忌憚のないご意見いただければと思ひます。

それでは、まず地域幸福度全国調査の結果の紹介を南雲委員からお願ひします。

○南雲委員 では、説明させていただきます。

(p.2) 今年の調査からちょっとシンプルな形の 50 問のアンケートっていう形に切り換えていきます。

(p.3) すでにウェブサイトが立ち上がっておりまして、ダッシュボードを誰も見れる形でリリースされております。もうアクセスをされてらっしゃる方もいらっしゃるんじゃないかなと思ひます。

(p.4) こういうダッシュボードの画面から始まっていて、中に入っていくと、

(p.5) この図はページを寄せ集めたような形になってますけども、「総合」という画面では、あなたは今の程度幸せですか、どの程度生活に満足してますか、というような質問の結果をみることができます。

図の右側の「因子別」のページでは、レーダーチャートの形で「主観」と「客観」の結果を一覧することができます。図の下段の方には、主観の詳細と、客観の詳細をご覧いただくページの画面をお示ししております。

「総合」の画面では、「幸福度」と「満足度」、それから、前回の検討会で井上さんからコメントをいただいて付け加えました「5年後の幸福度」、さらに、協調的幸福感に関する質問として、「町内の幸福度」と、「周りも楽しいか」、という質問の結果が表示されています。

(p.8) 併せてガイドブックも公開されていますので、こちらもぜひご覧ください。

それでは、ここから8万5千人のアンケートの結果について、ご紹介したいと思います。

(p.9) ご覧なっていたら左側が幸福度、右側が生活満足度。年代別・性別の分布になっております。去年の結果 (p.10) と比べると波形はあんまり変わらずに、全体的に少し高くなったような数字になっています。

「幸福度」でいうと、40代の男性がボトムで、それから年齢とともに上がって緩やかなU字型になっている。「生活満足度」は30代の男性がボトムでやはり緩やかに上がっていくU字型。

(p.10) 去年もほぼ同じですが、「生活満足度」については5件法だったこともあり、ほぼフラットとなっています。まあ、大きなサプライズはありませんでした。

(p.11) これを年代別に分けて、0から10のどこに分布しているかみたのがp.11です。

いろんな特徴がありますが、最大の特徴はふたこぶ型、すなわち、5のところに集中する山と7、8に集中する山というのがあるというのが見て取れます。

比較的若い人は5に寄りがちで、60才以上になると7、8に寄りがちということで、一般的に日本人の特徴と言われてきたことが再確認できたのかなと思います。

(p.12) 「生活満足度」についても、もうちょっと平らになりますけど、ほぼ同じ結果が出ています。

(p.13) 「5年後の幸福度」については、比較的フラットという形になりまして、60代70代でもそんなに幸福度があがっていかない。本当は若い人で将来の点が上がってる方がいいんですが、今回それは確認できていません。

(p.14) 「5年後の幸福度」の分布も、現在の「幸福度」とほぼ同じくふたこぶ型になっています。

(p.15) 次に協調的幸福感にあたる設問（「町内の幸福度」）については、もう少し平らな形になっている。「周りも楽しい」については比較的高い点数（5件法の3点以上）でフラットになっています。

(p.16) 「町内の幸福度」の年齢別は、やはりふたこぶ型となります。

(p.17) 一方、「周りも楽しい」はほぼフラットとなっています。

以上が、いまの日本人の幸福度の全体像ということになります。次に、この結果をどう使っていくってという視点からの分析に入っていきます。

(p.18) この図の真ん中に、Well-Being（幸福度と生活満足度）があって、これをあたかもロジックツリーのように因子に分けていくという作業になってきますけども、

(p.19) そのときの着眼点として、アンケートの項目で点が高かったのはどれだろうかというロジックと、幸福度との相関性が高かった質問項目はどれかというロジック、この2つの軸で整理すると、第1象限（赤点で囲ってる）部分がどちらも高かった質問項目ということになります。

この部分が日本人にとって重要な項目になりますけども、(p.20) これをまず幸福度で見ると、精神的なものを中心とした「健康状態」、それから「自己効力感」と「住宅環境」が入ってきます。これが、日本全体の共通項目という形で、それ以外は若干外れたところにある。

(p.21) これを「生活満足度」との相関で見ると、もう少しいろんなですね、「都市機能」に関するものに関する満足度が入ってきます。

(p.22) 両者の相関係数をあわせてみると、「医療、福祉」とか、「地域行政」、「地域との繋がり」などが高い特性を持っています。

(p.23~28) 次に「主観」、「客観」のデータの2つについてレーダーチャートでどこにどこがあるのか、を「幸福度」と「生活満足度」との相関性の観点から、どういう特性があるのかっていうのを、いくつかの自治体の結果をサンプルという形でページに入れさせていただいております。

右のグラフでは相関係数0.4のところには線を引いてありますけども、0.4以上相関性があるのは、それなりに相関があるということになります。

ざっとみていただくとわかりますが、まずは、都市によって形がかなり違うんだってことが認識していただければと思います。つまり、都市によって強みとか弱み、個性が随分違うんだってということが見てとれます。

ストレングスファインダーという言葉がありますが、まずは自分の自治体にとって強みは何なのか、っていう点を考え、見つけていただくところからスタートして、それを政策にどう反映させていくのか、いう検討に使っていただくということになると思います。

(p.29) 続いて、いろいろな相関分析をやっているの、ざっと皆さんと共有したいと思いますが、左側が基礎自治体（市区町村）、右側が都道府県となっております。「幸福度」と「生活満足度」がどのくらい相関しているのかをみていますが、基礎自治体で言うと0.64、都道府県で言うと0.76ということでもかなり相関しているということですね。いくつかの自治体さんの名前をプロットしています。全部の名前を入れると、ランキングをつけているみたいになるので、あえてしてませんが、いくつかの自治体名前を入れて、何となくイメージを持っていただくということを念頭に置いています。

(p.30) 次に主観の24のカテゴリーの平均と、「幸福度」の相関をとってみますとこんな感じですね。市区町村が0.48、都道府県が0.6ということで、各カテゴリーの平均点と「幸福度」についてはそれなりに相関があるということが見て取れます。

(p.31) 「生活満足度」との相関をみるとどちらも0.9に近い相関がありますので、かなり相関があるということがわかります。

(p.32) 一方で、「客観指標」と「幸福度」の関係をみると、ほとんど相関がありません。やはり「主観指標」を見ながら、何が幸せに効くのかっていうところを見て、その次にそれと「客観」との関係を、考えていくというステップ感がとても重要だということがこの結果から見ております。逆をやってしまうと、「客観指標」の点が伸びたにもかかわらず、Well-Beingが実現できないまま、というディスコネクトが出てくる可能性があるんですね。

(p.33) 「生活満足度」においても同じです。「客観指標」との相関をあまり見てとれない。

(p.34) 次に、「主観指標」と「客観指標」の24のカテゴリーの相関をみると0.3から0.4ということでそれなりに相関が見てとれます。実は、都市グループごとに分けるともっと強い相関が見て取れるのですが、全国でみるとキャンセルアウトが生じて少し相関係数が下がります。

(p.35~36) 24のカテゴリーごとに、「幸福度」との相関をみていった場合にどうなるかという、「都市環境」に関する因子については、ほとんどのカテゴリーがで押しなべて緩やかな相関(0.3~0.4)を示しています。

(p.37) 一方で、「自然環境」の因子については、あまり相関がないですね。これは多分、「自然環境」が売り物になる自治体が限られてるってこともあって、相関が強い自治体と弱い自治体とのばらつきがあるということかと思います。

(p.38) 「地域の間関係」については、ある程度、相関があります。やはり、「繋がり」や「多様性・寛容性」が重要だということが、ここで見て取れると思います。

(p.39) 「自分らしい生き方」については、もっと強くて0.6くらいの相関が出てきます。「自己効力感」や「文化芸術」、「教育環境の豊かさ」などの相関が高いです。

(p.40~41) 「生活満足度」の方で見ると、もっと強い相関がでてきます。「都市環境」の各因子をみると0.7程度の強い相関が押しなべて出てきます。「デジタル」も0.78という強いですね。「デジタル」もやはり「生活満足度」にはかなり効いている。

(p.42) 「自然環境」の各因子は、あまり強い相関が出てこない。「自然災害」と「環境共生」はそれなりに強いですが、「自然の恵み」は逆相関になってまして、自然が多いところは「生活満足度」が低いという傾向が見てとれる感じになってます。

(p.43) 「地域の間関係」の因子は0.50、0.68と強く相関が出ている。

(p.44) 「自分らしい生き方」も非常に強く相関が出ています。

繰り返しになりますが、「幸福度」や「生活満足度」を個別の因子に分解したうえで、相関の高い項目に対して、うまくはまる政策を打っていく。そこに客観のKPIを設けていくというプロセスが最もはまるのかなというふうに思います。

(p.45~54) 都道府県については、時間の関係で少し早めにスライドを流しますが、市区町村に比べると、より強い相関が見てとれます。

(p.55~66) この相関性の分析結果については、いずれダッシュボードで皆さんに見れるような形にする形にしたいと思っておりますが、今回は表を添付しておりますので、見たい方は後でご覧いただければと思います。私の説明はここで終わりにします。ご清聴ありがとうございました。

○前野座長 はい。ご説明ありがとうございました。ご質問があるかもしれませんが、発表を進めます。

次は各自治体の取り組み状況ということで、まずは浜松市さん、お願いいたします。

○浜松市 浜松市の瀧本です。よろしくお願ひいたします。私からは、Well-Being指標を活用した官民共創型のアプローチについて、インプットをさせていただきます。

(p.1) こちらは皆さんご承知の Well-Being 指標活用の 6 つステップの図ですが、浜松市はこの 3 番 (シナリオの可視化) までのステップを、昨年度の交付金を活用して進めてまいりました。今年度は、この後ご紹介しますワークショップを通じて、ディスカッションをやっているところです。

(p.2) Well-Being 指標の活用に関しては、こちらの 4 分野で活用を進めているところです。今日はこのなかの交通／モビリティ分野での活用についてご紹介させていただきます。

(p.3) モビリティ分野では、昨年度市役所の方で、5 つの市民像 (ペルソナ) に対してそれぞれにインパクトマップ、シナリオを作りました。例えば一番上の子育て世代 (全体) の市民像に対しては、自分時間の確保ということをコアとなる価値であると設定しました。

(p.4) そのうえで、ペルソナごとにこの図のように 3 つの因子と取り組みやプロジェクトというレイヤーを設けて、一番下のプロジェクトのインプットによって、どのような経路で一番上の幸福感に繋がっていくか、というシナリオ作ったところです。

(p.6) モビリティ分野では、官民連携の座組としてコンソーシアムが令和 2 年度から設置されておりますが、そこで 2 回にわたって Well-Being 指標を活用したワークショップを実施しました。これまでもコンソーシアムでは、官民が連携してサービス創出のワークショップをやってきたのですが、今回の特徴は、Well-Being ドリブンをサービスを創出するということにチャレンジしたということです。

ワークショップの実施に当たりましては、南雲さんを講師にお招きして、Well-Being 全体や指標の活用に関してご講義いただき、また運営は、東京海上さんと連携して行いました。

1 回目、4 月に行ったワークショップでは、それぞれの班で設定したペルソナの Well-Being 向上に繋がる要素や主テーマを考えるとということで行いました。モビリティ分野のコンソーシアムではありますが、モビリティに限定せずに、設定したペルソナに寄り添って、そのペルソナの Well-Being の向上に必要な要素を挙げてみました。そのあとに左下にある 3 つの因子に分けて整理し、班ごとに 1 つ、軸となるテーマを決めてもらいました。

(p.7) 2 回目 (7 月 3 日) は、1 回目で作った 3 つの因子までのシナリオをもとに、Well-Being ドリブンをサービスと検討しようということで行いました。まずは、前回設定したペルソナ、軸となる価値、3 つのレイヤーの因子をもとに、それに繋がるサービスを、モビリティに限らず、考えていただきました。そのなかから 1 つ、サービスを選んでいただいて、ストーリーボードを作成し、サービスの具体化を行い、最後に発表いただきました。6 班のうちの 2 つの班の発表資料を右下にお示ししております。

(p.8) これがワークショップの風景ですが、今回のワークショップを通じての気づきとしては、これまでのワークショップでは、どうしても課題起点、現在の延長での発想がウエイトとして大きかったなというふう感じていたのに対して、今回は、Well-Being を起点に検討したことで、将来こうなっていたい、というようなポジティブなところから、バックキャストでサービスを検討できたと考えております。

実際に発表されたサービスをみると、協調的な幸福感や共助を意識したサービスが多かったと

いう点が非常に印象的でした。

さらには、これまでのコンソーシアムの活動報告では、会員企業があれをやった、これをやったというインプットの共有がメインでしたが、今後はこうしたシナリオを使うことで、活動報告についても、それぞれのシナリオに対してどの程度インパクトがあったか、という形で、インパクトの共有ができるのではないかなと考えております。

(p.9) ここから2点、ワークショップではないのですが、Well-Being 指標活用の取り組みについてご紹介させていただきたいと思います。今各地でスタートしております Well-Being の人材育成プログラム、通称 OASIS ですが、本市でも5月22日に始動しました。左下にありますように、企画課や財政課をはじめ各分野の課長が参加しております、6回にわたる講義を実施します。

(p.10) 今日、共有させていただきたいのは、この浜松での OASIS が、全国の仲間とともに学ぶ場になりつつあるということです。先日開催した第2回の OASIS には全国から10団体20名に参加していただき、浜松市の職員と机を並べまして講義を聞いていただきました。今後も順次開催して、最後の第6回では、市長に対して発表するという段取りになっております。なお、3回目以降も OASIS 導入を検討している自治体さま限定で、本市の研修にご参加いただける形にしたいと考えております。

(p.11) 2点目の取り組みですが、浜松市では毎年10月をデジタル・スマートシティ MONTH としてさまざまな啓発の取り組みを行っています。今年度は企業や団体の Well-Being の取り組みを顕彰することで、取り組みを促進していこうということで、新たに「はままつ Well-Being アワード」を創設しました。7月7日に応募を開始し、現在募集中です。MONTH の10月には、受賞団体の発表、表彰式を行う予定です。

デザイン賞とインパクト賞をご用意しております、詳細は右下の QR コードからご覧いただけますので、ぜひご覧ください。こうした表彰を通じて、地域の企業や団体の取り組みが活性化すると同時に、地域全体の Well-Being が高まっていくことを期待しています。なお、応募に際しては、簡単なインパクトマップを作っていただくことになっておりますので、そういうナレッジが集まっていくなかで、みんなで地域の Well-Being を高めていきたいと考えております。

(p.12) 浜松市の取り組みについては、本市の Decidim や公式 note で共有、公開しておりますので、ぜひご覧ください。私からのインプットは以上になります。

○前野座長 はい、ありがとうございました。それでは続きまして、三豊市さんお願いいたします。

○三豊市 はい。ありがとうございます。香川県三豊市役所の倉本と申します。よろしく願いいたします。

私からは、Well-Being 指標の活用「地域の幸福のシナリオ」検討ワークショップについて発表させていただきます。

(p.2) まず三豊市についてですが、人口約6万人弱、香川県の西部に位置する海・山・田園地帯を有する自然豊かなまちでございまして、画面の景色のような写真が撮れる父母ヶ浜では、

6年ほどで、観光客が100倍に増えておりまして、近年観光としても注目されているまちでございます。

(p.3) Well-Beingを高めるプロセスと令和4年度の取り組みについてですが、我々は慶應義塾大学大学院の前野研究室様と連携してWell-Being指標の活用ワークフローに沿って、アンケートやワークショップを実施しております。

(p.4) スケジュールですが、事業の期間としては非常に短かったので10月から3月まで、半年をかけてこのようなスケジュール実施して参りました。参考にしていただければと思います。

(p.5) 続いて、三豊市の「暮らしやすさ」環境因子の分析ですが、「暮らしやすさ」環境指標データや自治体保有のデータを活用して地域の特徴を俯瞰しております。

(p.6) その中で、具体的に客観指標の深掘りをしておりまして、近隣他市との比較や指数・評点と実施施策等との紐付けを行っております。ここまで細かな対応は必須ではないのですが、これを実施することによって、Well-Beingへの理解がかなり深まったかなと個人的には感じております。

(p.7) 続きまして市職員向けのアンケートを実施しております。

(p.8) このアンケートを経まして、市職員・市民向けのワークショップも行っております。

(p.9) ワークショップの流れにつきましては、資料につけておりますのでこちらも参考にしていただければと思います。

(p.10) ワークショップの内容ですが、1市民として、三豊市の暮らしをもっと良くするためにはどうあればいいかということを問いまして、それについて集中的にブレストを行っております。

(p.11) その内容を、ブレストにより記述された付箋を地域のWell-Being指標の因子ごとにグルーピングをしまして、(p.12) さらにそのグルーピングされた内容を元にテキスト分析により特徴的な単語を抽出して分析を行いました。このような流れでワークショップを実施して参りましたが、ワークショップを協働いただいた井上先生にコメントをいただけますでしょうか。

○井上（オブザーバー）

(p.13) 慶應義塾大学の前野研究室の井上と申します。ワークショップに関してご支援させていただいたのですが、最初に三豊市の主観アンケートの結果を共有させていただきました。その共有で、三豊市民として自分たちが住んでいる地域はどういう特徴があるのかというのを再確認していただいて、その上で、自分たちの暮らしをより良くするにはどうしたらいいかという問いで、ワークショップでブレストをしていただいたんですが、ダイナミズムと誇り、それから生活の利便性、このあたりの因子が多く上がってきて、ここを高めることで、もっと自分たちの暮らしが上向くんだということが、共通認識としてできたのではないかなと思っております。

○三豊市 井上先生ありがとうございます。

(p.14) こういった市職員向けのアンケートやワークショップの結果を踏まえた上で、Well-Being指標の80以上の項目の中から、地域にとって重要な因子に関する質問を抽出しました。また、実施する事業の成果を図るために独自の質問項目も設定した上で、市民約300名を対象に

アンケートを実施しました。

(p.15) この中でも冒頭にも話があったのですが、井上先生の方から、独自項目として、現在の生活を5年後の将来の生活についての期待の設問を組み込んでいただきました。この点についても、井上先生何かコメントをいただけますでしょうか。

○井上（オブザーバー） さきほど南雲委員の方から、この5年後の生活に対する期待は、年齢があがるほど落ちていくっていう傾向が出されていましたが、三豊市もその傾向が結構出ておりました。ただ、見ていただくとわかるように、20代、30代、40代と若い世代においては、将来に対する期待感の方が上回っていたというのが特徴的でした。「ダイナミズムと誇り」の因子に代表されるかもしれませんが、若い世代が活力を求め、力強さを感じる、そんな自治体ではないかなと思いました。

○三豊市 コメントありがとうございます。

(p.16) こういったアンケート結果をもとに、アンケートの結果と環境因子との突合により、市の課題を具体化し、ベーシックインフラ整備事業に取り組む必要性の整理までを行っております。短期間でありましたのでこのワークショップと今からお話するロジックツリーの結びつけはカチットはできてないのですが、今からそのロジックツリーについてご説明させていただきます。

(p.17) ここからは三豊市独自の取り組みになるのですが、Well-Being 指標をしっかりと活用して継続的な取り組みにしていくためにロジックツリーを作成しております。このロジックツリーは、市民の Well-Being 向上のために必要な取り組みと効果を分解して可視化したものです。

具体的に申し上げますと、A. どういった施策やサービスを提供すると、B. 住民の生活がどのように変化して、C. 住民の状態がどのように変化して、D. 最終的にどのようなソーシャルインパクトがでてくるのか、を整理しております。

A. の取り組みについては、ベーシックインフラ整備事業の実証施策や、既存の共助の事業の取り組みを投入しております。

このロジックツリーは、行政だけではなく、行政と民間、地域と都市の企業が一緒になって作成したものでして、今後、事業進捗に合わせて、都度アップデートしていこうと思っています。井上先生は、企業のロジックツリーの研究などをされているとお聞きしておりますので、企業のロジックツリーの取り組みや行政におけるロジックツリーに関する課題などをお話いただけると助かります。

○井上（オブザーバー） はい。近年、大手企業中心に、毎年、統合報告書を出すようになっていきます。その中で、価値創造ストーリー、すなわち、自分たちの事業活動がどういう社会的なインパクトをもたらしているかを可視化して、ナラティブに語るってことが推奨されています。こうした価値創造ストーリーを自治体ごとに描けるといいですねという話をしました。

この図で言うと、Aの取り組みが出てくる前の段階で、先ほどの指標などを使った現状把握を行い、そのなかで、自分たちの町において注目すべき因子を特定し、それを高めるための取り組みを設定する、そしてそれが住民の変化にどう影響して、どういうアウトプットに繋がるのか、そして最終的に行政のインパクト、アウトカムとしてどういう KPI を設定するかを決定し、そ

の KPI によって、施策が検証されるということができると良いと思っています。こういった取り組みは企業で先行していますが、自治体においても簡易な形で提供できると良いかなと思っています。

○三豊市 ありがとうございます。

(p.18) 自治体でまだこういった取り組みをしているところが少なく、市民の方にこのロジックツリーだけを見せてもなかなか理解してもらえないだろうという思いがありましたので、できるだけ市民が理解しやすいようにということで、取り組みの効果をイメージ化しました。

(p.19) またさきほどのロジックツリーを、少し形を変えて市民や企業の方が、三豊市が目指す将来のありたい姿と、それを実現する取り組みを確認できる「未来マップ」を作っています。

(p.20) 具体的には、目指す姿の実現に向けて行う取り組みと改善ポイントを可視化しておりまして、取り組みによるソーシャルインパクトを管理・計測・開示できる仕組みを構築しようと考えています。例えば、この図では、子育て・子供教育関係の取り組みを行うと、こういった点が良くなって、地域の目指す姿にどう繋がっていくのかということを可視化しております。

(p.21) こういった整理や可視化を行うことで、企業が地域により投資・事業参画しやすい仕組みを構築しようと考えています。企業にとっては、新しいサービスや技術による実証実験の場として、また三豊市民はそれを受けることによって豊かな暮らしの向上ができるということを目指しています。

これから三豊市では、共助領域のプロジェクトをさらに進める予定です。当然そこには資金も必要になってきますが、今ちょうど地域の民間企業を主体にファンドの組成の検討も進んでいます。

冒頭申し上げた通り、観光客が 100 倍に増えた父母ヶ浜なんですけど、これまでは単発の観光客、または継続的に地域に携わってもらえる「関係人口」の増加を推進してきたのですが、我々はその先を目指しておりまして、これから「株主人口」の獲得を目指したいと考えています。

先ほどのファンドなどの整備することによって、訪れた人々が、投資を含め、もっと深く、三豊市の取り組みに関わってもらえる仕組みを作りたい。そのためにはしっかりとこういった Well-Being の指標を使いながら、ソーシャルインパクトまで示していく、というような取り組みが必要だと思い、取り組んでいるところです。発表は以上です。ご清聴ありがとうございました。

○前野座長 はい、ありがとうございました。それでは続きまして、白坂委員からワークショップをデザインするための方法論について話していただきたいと思います。

○白坂委員 はい。慶應義塾大学の白坂です。今日、私は出張先の石垣から参加しているのでかりゆしウェアなんですけど、今日お話しするワークショップの方法論を使って、明日、中学校向けのアントレプレナーシップ育成の授業をやる予定です。

(p.2) このワークショップをデザインするための方法論については、ちょっと古いのですが、文部科学省さんの委託事業の中で、大学発の新価値創造・イノベーションを起こすための対話ツールとしてのワークショップ、これをどのようにデザインすればよいか、ということ「イノベ

ーション対話ガイドブック」という形で、23の研究機関・大学と連携して作ったものです。

今日はその一部しかお話できませんが、興味ある方は文部科学省のウェブサイトで検索していただければ、ご覧いただくことができます。この資料のなかでは、イノベーションとかイノベーション創出という枕詞がたくさんついていますが、ワークショップをデザインするための方法論としては実は汎用性を持ったものとして作らせていただいたものになります。

ですので、今日の資料もここから出典しているものは、イノベーションという言葉がたくさん出てきますが、ワークショップ一般に使えるものと読み取ってもらえばと思います。

(p.3) スマートシティ・まちづくりのなかで、なぜワークショップが多用され、有効とされているかといいますと、やはりまちに住む人々の多様性というところかなと思っています。まちづくりには、市民、行政、企業と多くの方が関わるわけですが、誰もが認知バイアスや専門家バイアスを持っているなかで、限られた人たちだけでものごとを進めていくと、限定された視点でしか物事をとらえることができない。

これを多視点でとらえる必要があるということで、いろいろなステークホルダーが参画するワークショップの重要性が出てきているのだと思っています。そういう意味では、どんな人たちに参加してもらうか、或いはワークショップで何をするのか、このデザインをきっちり設計しておかないと、単にワークショップをやっただけになってしまいますので、注意が必要かと思っています。

(p.4) ワークショップのデザインですが、我々はワークショップのデザインをするワークショップデザイナーとファシリテーションをおこなうファシリテーターとを一旦分けて考えています。もちろん、デザインした人がファシリテーションもやるのが一番やりやすいのですが、この2つを分けてもできるような形にしています。

例えば、我々は東京海上さんを支援させてもらってるのですが、彼らがファシリテーションをして、デザインは我々が担当するというようなこともやっています。

この「イノベーション対話ガイドブック」では、ワークショップデザイナー及びファシリテーターの育成ということを大きな目的の一つと想定しておりまして、「振り返り」をすることによって、自らその能力を高めていくということもターゲットにしています。

「ワークショップのデザイン」は、目的側から、何のためにやるのか、どういう方法で、さらにどんな手法でやっていくのかをトップダウンで設計していくのに対して、「ファシリテーション」については、個々のステップでやるべきこと、考えてもらいたいことをボトムアップで積み上げながら、最終的な目的にたどりつく、ということで、ファシリテーションの意識はボトムアップでやることになります。「振り返り」もボトムアップでやった方がよいので振り返りもボトムアップでやることになります。このガイドブックもそういう形で整理されておりますし、我々が実際にワークショップをデザインして実施する時にも、このような流れに沿って行っております。

(p.5) 続いて、「ワークショップのデザイン」について、上から順番にご説明させていただきますが、今申し上げた通り、まず目的の設定が最初にあって、そのあとに方法論・手法の設計

があるという形となります。これがきちんとできているかどうかで、成果にかなり差がでてきます。

もちろんこういうことをやらなくてもファシリテーションを上手くできる人がいるのも事実です。したがって、全員がこれをやらなきゃいけないということではないですが、ワークショップをデザインして、それによって自らの能力を高めていきたい人たちにとっては有益であるというものです。

(p.6) 今申しましたように上から、「目的レイヤー」、「方法論レイヤー」、「手法レイヤー」となっていて、何のためにやるのかという「目的レイヤー」と、ワークショップの流れをどのようなステップで考えるのか、という「方法論レイヤー」、さらにそれぞれのステップでどんな手続きを踏んでもらうのかという「手法レイヤー」、この3つの段階で全体構造をとらえて、この流れで設計するというをやっています。

よくやりがちなのが、この「手法レイヤー」の組み合わせだけを考えてしまって、なかなか目的に到達できないというパターン。やはり上から設計した方が、やりやすくなります。

(p.7) 「目的レイヤー」の設計ですが、先ほどの浜松市の例もそうですが、たぶん三豊市もそうだと思いますが、ワークショップ単体で何らかの目的を達成するというのではなくて、それが全体としてどこに位置付けられるか、ということを考えるのが重要です。

(p.8) 例えば OASIS もワークショップが複数回ありますし、浜松市でも2回ワークショップをやっています。まずは全体として何を目指していくかという目的があって、さらに各ステップにおいてどこを目指していくのか、そのうちどのステップをワークショップでやるのか、ということを考えていく。そうすれば、今回のワークショップでは、ここまでのアウトプットが出るのが目的で、次のワークショップでは、それを活用して何をやるということが明確になる。この全体の流れを最初に設計しておかないと、目的に合致したワークショップになりにくくなります。

もう一つ気をつけなければならないのが、何でワークショップなのか、ワークショップでやらなきゃいけない理由は何か、ということも考えた方がよいです。ワークショップでやる必要がないことをワークショップでやってしまうというケースもありまして、そうすると楽しかったけどアウトプットそのものにはワークショップならではというものが出てこない。

わざわざやっぱり多くの人に参加していただいて、多くの人たちの意見をもらうのであれば、それが生きるワークショップにしていく必要がある。そもそも位置付け、目的がそこに合致しないとワークショップとしての効果がえられにくいということになります。いろんな人たちが持っている経験や知見を出しあうことで、何か新しいものを生み出したり、何らかの結果に繋げたりしていく、こういうときにワークショップをやる意義がでてきますので、そういった目的に合致したものかどうかを考えていく必要があります。

それで、その対話をちゃんとまとめていくのがファシリテーターになります。ファシリテーターはワークショップの目的を理解しているからこそ、どういうステップでどのようにファシリテーションすればよいかを実践できます。ただし、ファシリテーターがアウトプットそのものに対して、口を出しすぎてしまうと、ワークショップ参加者が自由な発言をできなくなります。また、

ファシリテーターがアウトプットをまるっとまとめてしまうと、せっかく多様な人たちの意見から生まれてくるはずのアウトプットにバイアスがかかってしまいます。

なるべくそういうことにならないように、「ワークショップの設計」と「ファシリテーション」を行っていく必要があります。

(p.9) ワークショップにはいろいろなタイプがあります。いろいろな人の意見を得るだけもありますし、その相互作用から、アイデアを生み出していくこともあります。或いは相互の理解を深めるためのワークショップというのもあります。また、目的によって参加者として誰を呼ぶかも変わってきます。さらに、我々が行っている授業では、参加者募集文や応募要項の書き方も教えます。これもワークショップのデザインの一部といえます。

(p.10) SCI-Japan と一緒にやった前橋市のワークショップの例なのですが、この時はスマートシティに関わる人たちに対して、Well-Being 指標について理解を深め、その活用方法を考えるということを短時間でやったのですが、それを前提にデザインを設計したものです。

(p.11) 次に、設定した目的を果たすために「方法論レイヤー」をどう考えていくのか。この時は基本的には、最終的に得たいアウトプットから逆算して設計するというを行います。単純な例で申し上げますと、自分たちの市の弱いところをより良くするためのサービスを作りたい、という目的があったとすると、そのサービスを作るための設計をしましょう。でもサービスを考えるためには、もちろん弱みがわかっていないといけないので、弱みを見つけ出すことをやりましょう。そのためのインプットとして何をやりましょう。という形で、逆算して検討のステップを考えていきます。その結果、1日のワークショップでは終わらないのであれば、2日に分けましょうとか、今回は1時間しかできないので、この部分だけをやりましょう、といった形で、全体の中の一部になっていく。

(p.12) 前橋市のワークショップの時は、ステップ1で、Well-Being 指標を理解し、読み取るという作業をやり、ステップ2で、市民の期待を踏まえてどういった方向性を考えるっていくのかということを行いました。そして、サービスを考えるステップの前に、ステップ3でどんな人に対してどんな体験や価値を提供しようかということを考えて、最後にステップ4でサービスを考えるという流れを設計しました。このワークも、実はステップ4から逆算して設計しています。

(p.13) 次に、「手法レイヤー」についてですが、これはさきほどのステップ1～4のそれぞれにおいて、具体的にどんなワークをやるかを考えていきます。

(p.14) 前橋市のワークショップのステップ1では、まずは現状を知るために、Well-Being 指標を理解し、分析してもらうために、どんなデータを使うのか、どういう表をつかってワークをしてもらうかということを考えています。

(p.15) 次にステップ2では、市民の期待の方向性をどういうふうに考えてもらうかっていうことで、左のアンケートの結果をみせつつ、右のフォーマットを使って、そこに示したようなプロセスで方向性を決めていきます。

(p.16) ステップ3では、注目する体験と人々を決めるために適切なフォーマットを提示しています。

(p.17) そして最後にステップ4で、そういう人々に提供するサービスを考えていきます。ここでも、検討に必要なフォーマットを作り、先ほどまでの検討結果をこのフォーマットに埋めたくうえで、それを見ながら、ブレインストーミング的なアイデア出しを行うということをやりました。このようにどういったステップでワークを行っていくとよいかということ「手法レイヤー」の段階で考えていきます。

(p.18) この図のように、「目的レイヤー」、「方法論レイヤー」、「手法レイヤー」という形で、トップダウンでワークショップのデザインを行います。

(p.19) 一方で、「ファシリテーション」や「振り返り」についてはボトムアップでやっていきますが、その際にはこの設計の意図を意識した方が、圧倒的にファシリテーションをやりやすくなります。したがって、ワークショップデザイナーとファシリテーターは、同じ人がやる方がよいのですが、他人のワークショップデザインであっても、その意図を正しく理解していれば、ファシリテーションは可能となります。とにかく、各ステップの意図や目指しているゴールを理解してファシリテーションを行うことが重要です。

(p.20) 「振り返り」については、大きく4つの視点で振り返るためのフォーマットをガイドブックの中に入れてあります。なぜ、このように分けているかというと、デザインはあんまりよくなくても、ファシリテーターにすごい力量があって良い結果が出てしまう場合、或いは、ディスカッションが上手い人が参加してくださると、デザインもファシリテーションもあまりよくなくても、良い結果が出てしまうということがあります。

よって、何がうまくいって、何かうまくいかなかったのかということ、それぞれの視点で評価する必要があります。そうしないと、ワークショップデザインの能力はなかなか上がっていきません。

ここに示した4つのステークホルダー、すなわち、「デザイナー」、「ファシリテーター」、「サポーター」、「ワークをする人たち」のそれぞれの視点と、「目的レイヤー」、「方法論レイヤー」、「手法レイヤー」の3つのレイヤーのマトリックスを使って、振り返りを行うことが重要です。

(p.21) 以上、申しあげましたように「ワークショップデザイン」は目的からのトップダウン、「ファシリテーション」と「振り返り」は、手法から目的に向かってのボトムアップで行うことが重要です。

ワークショップの目的設計においては、全体の活動のなかでの位置づけを考えつつ、そのワークショップのアウトプットとして何を指すかを決めていく。そのうえで、「方法論レイヤー」については、思考な流れ（ロジック）を踏まえて、目的を達成するための逆算の設計を行う。それができたら、「手法レイヤー」でステップごとにどんなフォーマットを用意して、どんな手続きを踏めばよいか考えていく。

こういう形でワークショップをデザインすると、ファシリテーションもやりやすいし、振り返りの際にも、正しく自己評価できるようになります。

(p.22) 最初に申しました通り、「イノベーション対話ガイドブック」には、いろいろと参考

になる資料がでていますので是非ご覧ください。またサービス学会で同じ内容の発表を行っておりますので興味ある方はご覧ください。私からは以上になります。

○前野座長 はい、ありがとうございます。

ここから質疑応答の時間となります。委員の皆様、何でもご自由にご発言いただければと思います。

○小泉委員 私も別の団体や企業と同じようなことをやっていてほぼ同じような結果が出ています。要は、自治体が投入する政策の具体的なアウトプットであるとか、もしくはその成果としての都市環境そのものと、幸福感や主観的評価とは明確な相関性が確認できない結果となっています。一方で、市民自分たちの生活をどう評価してるのかっていうのと幸福感は、結構明確な相関があります。

今回の結果を見てわかったことは、やっぱり物理的な環境や市街地のサービスの質と、市民の主観的な評価とのギャップをどういうふうに埋めることができるのかということですね。

逆に言うと、自治体の政策の何を投入すると、市民の生活環境に関する満足度が上がり、結果として効果が上がるのか、そのメカニズムがわかってくると、Well-Being 指標というものが、政策と完全に紐づいたものになる。その点を今後探求していく必要がある、ということを確認できました。そこが大変面白かった点です。

1点質問があるのですが、浜松市の瀧本さんに質問ですが、ワークショップをやっていただいて、すごくいい成果が出てるという印象を持ったんですが、ワークショップをやってみて、ロジックモデル自体が変わったりすることがあり得ると思うのですが、想定したロジックモデルと違うようなルートや観点がでてきた、ということがあったのかについて教えていただければと思います。

○浜松市 浜松市の瀧本です。

今回ワークショップの目的としては、これまでの課題起点でのコンソーシアムの活動から、Well-Being 起点に視点を変えた時に、どのようにアプローチが変わるかを体感する、ということを中心にしたので、昨年度市で作成したロジックモデルと比較検証するということはなかったです。

モビリティの分野のコンソーシアムであるため、会員企業や団体の取組がどうしてもモビリティの分野に偏っていたのですが、今回のワークショップを通じて、Well-Being を上げていくためには、モビリティ以外の分野や他のプレーヤーと一緒に取り組んでいくことが必要である、という共通認識ができたという点が大きな成果であったと思います。この気づきをコンソーシアムの今後の活動に生かしていきたいと考えています。

○小泉委員 ありがとうございます。了解いたしました。

○前野座長 はいありがとうございます。では、次に太田委員お願いします。

○太田委員 とても濃い内容で、コメントしたいことがいろいろあるのですが、2つに絞って、意見と提案をしたいと思います。

白坂委員のワークショップのデザインの話が、私自身が携わっているプロジェクトの経験も踏

まえてとても腹落ちをしています。特に 12 ページの資料で、Well-Being 指標と政策の方向性とそれからサービスとユーザーの体験をセットで考えるというのは、とてもいいなと思います。

1 点目としては、浜松市さんの、Well-Being ドリブンのサービスっていう例にも繋がるんですが、サービスと体験は、市民の方にわかりやすいので、指標や政策とバランス取りながらやるのがいいと思います。

具体的には私が富山市でモビリティの施策に関してロジックモデルを作った時の話なんですが、2 ヶ月ぐらいでロジックモデルの検証ができるんですね。そうすると相関が強いツリーの部分と弱いところや全くないところとか、思ってもみなかった相関があるっていったことが、体験とサービスのところでわかるんですよ。かつサービスの方はアンケートを取らなくても、行動因子とか心の因子とかは、サービスを使うことによって足跡が残っていくので、結構早く検証できるんですね。

これはいいサービスだし、Well-Being という点でもこういう効果がある、ということを利用者の方が体感できるというのが非常に良いことなので、これは提案ですが、Well-Being ドリブンのサービス設計は、デジ田交付金のタイプ II、III の自治体に限らず、すべての自治体で取り組んだ方がいいんじゃないかなと思います。

2 点目は、小泉委員の意見に近いんですが、井上さんもおっしゃったように、ナラティブが結構大事だっという仮説を私も持ってまして、一旦、政策の方向を決めた後は、因子を細かく分析するよりも、その物語がどれぐらい広がっていくのかということ、例えばツイッターとかフェイスブックのテキスト分析などで確認していくことが重要だと思います。

ナラティブ経済学という話もありますが、例えば、前橋市でいうと、めぶく新聞っていうのを出してますよね。このめぶく新聞の中にいろんなストーリーがあって、それがかなり広がってるんですよ。この町はテクノロジーを使ってどんなまちになっていくのか、というストーリーが広がっていくということと、おそらく市民の幸福感とか満足度っていうのが、結構相関している、という感覚を持っているので、そういうアプローチも合わせて見た方がよいと思います。因子の分析だけをやっていて、何かギャップがあってよくわからない、ということになりがちですが、物語としてだと結構とらえることができ、皆さんの知恵が出てくると思います。

とにかく、ワークショップをやることはすごくいいなと思ってまして、RESAS の時には 2015 年から特に 18 年ぐらいまでに年に 50 回ワークショップやってるんですね。RESAS のウェブサイトを見ると、どこでいつワークショップをやったかがアーカイブされているのですが、今回もそういうワークショップを継続して実施するということを事務局の方でご検討いただきたい。

○前野座長 はい、ありがとうございます。次、関委員、お願いします。

○関委員 本日はありがとうございました。本当に勉強になる、特にワークショップの組み立て方なんかは、わかりやすく説明していただいてありがたかったです。

イノベーション対話ツールの開発という、文部科学省のページを見ていたのですが、大量なドキュメントだったので、白坂委員から手短かにに教えていただいたので大変よかったです。

ワークショップは本当に大事だと思っているのですが、一方でワークショップというのは、す

ごくやった感は出るのですが、振り替えてみると何も残っていないということが起きがちです。私自身もワークショップを設計する中で、上流工程（目的）とか、後工程（成果の活用方法）とかをしっかりと設計しないといけないと思いました。

そのうえで、白坂委員と三豊市の方にぜひ伺いたいのですが、Well-Being 起点でサービスを立案するというときに、よくある他のワークショップとは何が違うのか、どういう違いが出てくるのが重要なのかみたいな、特に市民に参加してもらった時には、自分たちがやるべきことと、行政にやって欲しいことと、変数がいろいろある中で、スタンスをしっかりと決めないと、アイデアもふわっとしたものになったり、単なるガス抜きになったりしやすいのではないかと思います。

そのあたり、とにかくここに気をつけた方がよいといったアドバイスがもしあれば、ぜひ伺いたいなと思いました。

○白坂委員 はい。ご質問ありがとうございます。

実は、我々が考えてることを関委員がおっしゃったのですが、やはり、位置付けをかなりしっかりしないといけないと思います。Well-Being というのは、総合的な結果として現れてくるものなので、いきなり、Well-Being の指標を使ってワークショップをやりましょう、ということでは、なかなかうまくいかないと思っています。

ワークショップごとに、市民に何のために来てもらうのか、Well-Being 指標をどのように分析して、何を考えてもらうのか、ということ、主催者側でもあらかじめ分析して、仮説を持って、ワークショップをデザインすることが重要です。そうしないと、何となくデータを使って、何となく考えて、誰がやるのかよくわからないアウトプットができてしまいます。あるいは、何かみんなワイワイやって楽しかった、というだけのワークショップになってしまいます。

特に Well-Being に関するワークショップは、ほかのワークショップよりもより緻密に設計しないといけないと思っています。

○関委員 ありがとうございます。まさに難易度が高いなと思って聞いてました。

○三豊市 三豊市の場合は、ロジックツリーの構築までやってるんですが、そこはまだワークショップ起点で行ってなくて今後やっていくワークショップの中でこういった考えも議論しているかと考えています。

なかなかこれだけ並べても、市民の方々には理解しづらいと思うので、ちょうど今は、ベーシックインフラ整備事業の部分で、包括的に教育であったり、健康であったり、交通であったり、共助のサービス展開を具体的に行っています。

そういった具体的なサービスを体験、経験していただきながら議論していくことで、よりわかりやすく議論ができるのかなと思っていますので、しっかりと形を見せながらやっていく必要があるのかなと思っています。

○関委員 ありがとうございます。わりとフォーカス領域を決めて、その上で、市民を巻き込んでいくみたいな感じになるんですかね。

○三豊市 そうですね。すでに民間で始まっている共助領域のサービスもありますので、そういっ

たものもご紹介しながらだと思っています。

○前野座長 それでは次に、内田委員、お願いします。

○内田委員 内田です。ありがとうございます。

いろいろ聞きたいことがあったのですが、特に今、関委員がおっしゃった Well-Being のワークショップと他のワークショップとがどう違うのか、という点に私も関心があったのですが、今お答えいただいたところなので、別の質問をさせていただきます。

南雲委員にお尋ねしたいのですが、この分析がとても面白くて、なるほど、と思いながら見ていたんですけど、一つ質問させていただきたいのが、客観と主観の指標の扱い方みたいなところを、もし私が自治体の職員だったらやっぱり悩むのではと思いました。

客観の方はいろいろと数値的なところの目標にもしやすく、政策も打ち立てやすいわけですが、その客観の数値が、直接的に幸福感には繋がらないという問題が示されているわけです。例えば客観の指標が、一旦、主観的な満足度を媒介して、最終的に幸福感に行く、そういうモデルの分析とかができると、客観の数値を上げることの意義が、ステップ・バイ・ステップで見えてくるかなと思います。今回は、直接の相関の分析が多かったと思うのですが、客観の指標の数値が幸福感の遠因になっているかもしれない、といった分析を行っていく可能性があるのかという点をお尋ねできたらと思いました。

○南雲委員 はい、ありがとうございます。

まさにその点は、気を遣ってやってるところなんですけど、主観と客観の KPI と総当たり戦で相関をとってみると、実は半分ぐらいは相関があります。もともと主観の方は、幸福度の因子を分析して設問を作成しているのだから、相関の連鎖が予め組み込まれています。それに対して、客観の KPI については、もともと幸福度とは全然違う考え方からできているため、幸福度との相関が全く出なかったり、逆に、混雑率とストレスみたいなものの相関が高かったり、ということがわかってきています。この組み合わせであれば、相関が高いというセットをユースケースとして広げていくということ次のステップかなと考えています。

○内田委員 ありがとうございます。何かストーリーが見えていくと、この結果をどう受けとめて今後に生かしていくかも見えてくると思います。現状の分析も十分に興味深いのですがそれはマクロに見ることによる面白さであって、むしろ個別の自治体は、自分のところの数値を個別に、細かく見るだろうから、その辺りの折り合いをどうするかと思ひましてお尋ねしました。ありがとうございました。

○前野座長 はい、ありがとうございます。それでは広井委員お願いします。

○広井委員 はい。ありがとうございます。どの話も非常に印象深く伺いました。

2, 3 コメントですけど、南雲委員のお話の中で、相関が強い・弱いという分析のところから自分らしい生き方、教育とか所得とか健康とかが幸福感との相関が強くて、都市環境になると緩やかな相関、自然環境になるとあまりないということでしたが、これは決して、都市環境や自然環境の優先度が低いということではないと思うんです。

つまり、幸福度といっても、個人レベルの幸福もあれば、公共の幸福みたいなレベルもあるの

で、そのあたりを検討の際にどう織り込んでいくか、ということが一つのテーマかなと思いました。

それから、5年後の幸福度の話は面白いと思ひまして、この地域の未来をどう作っていくかという地域社会にしていくか、みたいなそういう話と、Well-Beingの話が結びついていくと、面白い展開があるかなと思ひました。

最後に私も、荒川区とか幸せリーグとか既存の自治体の幸福度の調査にも多少接点があります。今回の調査は、はるかに洗練されたものできてきてると思うんですけども、議論としては割と共通してる部分があると思ひますので、既存の調査を行っている自治体と繋がりということも、少し意識してもいいかなということをお思ひました。

○前野座長 はい。ありがとうございます。

重要なご示唆たくさんありがとうございます。それでは、笹尾委員、よろしくお願ひします。

○笹尾委員 はい。東京大学の笹尾です。本日ありがとうございます。非常に興味深い分析とワークショップの結果でした。

まず1点、南雲さんの分析で興味深かったスライドが18ページあたりにありました、幸福度との相関性とアンケートの点数をマッピングして4象限に分けて、幸福度との相関性が高く、アンケートの点が高い象限が重要な因子であるというお話でしたが、どういった分野で、自分の地域の強みがあるかっていうことを判別しやすい、仕組みというのを上手く作っていただいて、非常に面白いなと思ひました。

一方で、先ほど小泉委員がおっしゃっていたこととかぶるかもしれないですけども、現状、幸福度との相関性が低い因子で、かつ、アンケートの点数が低い因子が、本当に市民にとって重要ではないのかどうかということに関しては、もう少し調査が必要なのではないなと思ひています。

そういった因子についても、該当するサービスの質を今後上げていくことで、もしかしたら幸福度との相関係数も上がってくる可能性もあるんじゃないかなと思ひてお願ひして、そういう意味では長期的な調査やアプローチも決して無駄ではないのかなというふうにお思ひました。

ワークショップについて、私も市民参加型のリビングラボなどの活動をやらせていただいてお願ひして、まさに白坂委員のお話のなかに腑に落ちる点がたくさんありました。そのなかで、今回のこういった Well-Being の指標を使って行うワークショップの最終的なゴールというのは、多くの場合、その市でどういった新たな施策やサービスを打ち出していくのが良いのかの検討に活用していくということかと思ひましたが、その際に住民の皆さんとどこまで一緒に議論するかという点も、結構重要なポイントになってくるかなと思ひています。

最後まで住民参加で作っていかうとすると、すごく時間も労力もかかってきますので、どのプロセスに住民に参加していただくか、住民参加の強みを生かしたワークショップの設計の仕方が、重要かと思ひています。少数でも、生の声が聞けるっていうのがやっぱりワークショップの大きな強みであるということをお考えると、なぜこの町で、どの因子が幸福度と相関が高いのか、低いのかという原因を探るプロセスには、住民の声を聴くべきだと思ひます。

逆にその先の施策形成のプロセスに関しては、専門家である行政の方々が、環境的な評価や経済的な評価も含めてしっかり検討する必要があります。そのあたりをうまく分担する前提で、ワークショップのデザインを設計していく必要があると思いました。

○前野座長 はい、ありがとうございます。では最後に石川委員、コメントありますか。

○石川委員 本当に素晴らしい取り組みが進んでるなということを強く実感し、わくわくしています。南雲委員や事務局にお願いが3点ございます。

1 点目ですが、ご案内の通り、今政権では成長と分配の好循環ということを目標に掲げていて、今年の骨太方針に、成長と分配の好循環が起きてるかをモニタリングしていこうということが盛り込まれています。このうち、成長については、1人当たりGDPとWell-Beingでモニタリングするということが刻まれたので、今回の8.5万人を超える全国調査のデータを使った分析のなかで、GDPの成長とWell-Beingの向上とに共通する要因みたいなものを導き出すことができれば素晴らしいなと思います。かなり難しい課題ですけれども、もしそれができれば、これから作られてくる成長と分配の好循環のモニタリングの仕組みのなかにそれを差し込んでいけるのではないかと思います。

2 点目ですが、今や国連においても、Beyond GDPというテーマがいよいよグローバルな課題として認識されておりまして、来年の国連総会で、Beyond GDPとしてWell-Beingを位置付けるということが決まりそうです。その上でお願いですが、Well-Beingを見る時には、平均値だけじゃなくて、格差も見ていくということを進めるべきかと。今回、自治体それぞれでこの調査をみるとWell-Being格差、ばらつきがあるはずなので、例えば、Well-Being男女格差でもいいのですが、とにかく格差という視点から、各自治体の状況がどうなってるのかというのを、日本として整理しておくべきかと思っています。そうすればWell-Beingの分野で、国際的に日本がリーダーシップを取ろうという時の大きな武器になるかなと思います。

3 点目ですが、南雲委員が示された資料の中で、主観的Well-Beingと自然の恵みとが逆相関するってデータがあったと思うのですが、あの結果の出し方については気を付ける必要があると思います。Human Well-BeingとPlanet Well-Beingを両立させていこうというのが今の世の中の流れであって、サステナビリティ重視の方々にも、Well-Beingの取り組みを理解していただき、一緒にやっていくためには、Human Well-BeingとPlanet Well-Beingを両立させていくんだということを意識する必要があると思いました。

○前野座長 はい、ありがとうございました。

最後に私から一言コメントさせてください。今日は本当にいい会議でしたね。インプットがたくさんありまして、まだまだ議論したいのですが、時間もありますので今日はこれで終わりにしますが、一言だけ申し上げると、今回ご紹介いただいたマクロのデータだけで、すべてが明らかになるということではないと思っています。「自然に触れる人は幸せ」という研究結果がありまして、マクロではこれに反する結果がでたけど、もう少しクラスターに分けたり、あるいはばらつきをみたりすると、違う結果が見えてくるという余地がたくさんあると思います。今日の結果がすべてではなく、非常に素晴らしい研究がようやくスタートしたと捉えるべきかと思いま

た。

本日まで参加の自治体の皆さまも、今日わかった点、難しかった点、参考にしたい点などいろいろあると思うのですが、ぜひ、デジタル庁や有識者の皆さんに遠慮なく聞いていただければと思います。我々自身も、新しい知見にわくわくしながら取り組んでいる状況ですが、それと同時並行で自治体の方々も、このホットのやり方を学んでいただいて、どんどん適用していただけると、2重のループで大きく進歩するのではないかと思います。

皆さんとともに、日本が Well-Being の世界をリードしていけるように取り組んでいきたいと思えます。

最後に村上統括官から、まとめをお願いします。

○村上統括官 はい。今日はどうもありがとうございました。非常に良い会議になったと思います。

特に白坂先生の話には大いにインスパイアされたと思うんですが、逆に自治体の皆さんのなかにはまだそこまでキャッチアップできていないという方もいらっしゃるのではないかと想像します。

前野座長からもおっしゃっていただきましたし、白坂先生からもチャットにコメントを入れていただきましたが、この熱が冷めないうちに、どんどん今日聞いた感想とか質問とかを事務局にお寄せください。そのうえで、デジタル庁で答えきれない部分は先生方も頼らせていただきたいと思います。

おそらくこういう過程から含めてワークショップが始まっているということではないかと思えます。どこかに厳密な正解があるというものではないので、本日の会議を一つの契機として、皆さんとともにこの活動を広げていければと思います。皆さんどうぞ引き続きよろしく願いいたします。

○前野座長 はい、ありがとうございます。それでは事務連絡をお願いします。

○司会（鈴木） 前野座長、本日の進行ありがとうございました。

私の方から事務連絡ですが、今村上からもお話がありましたように自治体の皆様、熱の冷めないうちに、メールでも結構ですので、私どもの方にご質問、ご感想、ご意見をいただければと思います。どうぞよろしく願いいたします。

なお、次回の会議は9月頃をめぐりに開催したいと考えております。また引き続き、ご参画のほどよろしく願いいたします。事務連絡は以上でございます。

○松田参事官 7月7日付で総務省からデジタル庁参事官として異動してまいりました松田でございます。私もIT室に2015年におりまして、官民データ活用法とかシェアリングエコノミーとかを担当しておりました。この2年間は、総務省郵政行政部の企画課長ということで、デジタルの世界から外れておりましたけども、しっかりキャッチアップしたいと思っておりますので、どうぞよろしく願いいたします。

○村上統括官 松田が前任の吉田に代わって、デジタル庁のなかのデジ田のとりまとめ管理職となります。私と鈴木は変わりませんので、引き続きよろしく願いいたします。

○司会（鈴木） はい。それでは予定時刻をオーバーしてしまいまして、大変恐縮でございます。  
本日はお忙しいところありがとうございました。以上をもちまして、本会を終了したいと思います。  
どうもありがとうございました。

以上