

目次

●巻頭論文

国際博覧会と都市開発…………… 1

— 2025年大阪・関西万博の事例から —

橋爪 紳也（大阪公立大学研究推進機構 特別教授／大阪公立大学観光産業戦略研究所長／（公財）福岡アジア都市研究所 企画委員）

●研究論文（査読）

福岡市におけるeスポーツ振興のルールづくりに関する研究…………… 9

— 韓国の事例を参考に —

朴 延（（公財）ひょうご震災記念21世紀研究機構 研究戦略センター 主任研究員）

●研究報告

コミュニティ・ガバナンスにおける地域活動拠点としての公民館と自治体職員…………… 23

— 地域担当職員としての社会教育職員の役割を踏まえて —

宇佐美 淳（法政大学大学院公共政策研究科 兼任講師／公益財団法人山梨総合研究所 研究員）

集合知エコシステム 大学をいかしたまちづくりに関する考察…………… 33

— 入口、出口、その先へ、シームレスな地域連携を福岡市で —

畠山 尚久（（公財）福岡アジア都市研究所 主任研究員）

政策における主観的指標の役割…………… 45

— ウェルビーイングの政策的展開を見据えて —

菊澤 育代（（一社）A luten 代表理事）

主観的ウェルビーイングの規定因と政策形成に向けた考察…………… 57

菊澤 育代（（一社）A luten 代表理事）

山田 美里（（公財）福岡アジア都市研究所 研究主査）

自由記述アンケートから読み解く仕事にまつわるウェルビーイング…………… 69

山田 美里（（公財）福岡アジア都市研究所 研究主査）

■論文等要旨英訳…………… 79

Contents

● Opening Article	
World Exposition and Urban Development	1
- The Case Study of the Expo 2025 Osaka, Kansai, Japan -	
HASHIZUME Shinya (Distinguished Professor, Organization for Research Promotion, Osaka Metropolitan University / Director, Research Institute for Tourism Industry, Osaka Metropolitan University / Planning Committee member, Fukuoka Asian Urban Research Center)	
● Research paper with referee reading	
A Study on the Rule-Making for Promotion of e-Sports in Fukuoka City	9
- Based on the example of South Korea -	
PARK Yon (Research fellow, Research Strategy Center , Hyogo Earthquake Memorial 21st Century Research Institute)	
● Research Report	
Community Learning Centers and Local Government Officials as Local Activity Bases in Community Governance	23
- Based on the Role of Social Education Staff as Community Support staff -	
USAMI Jun (Lecturer (part-time) , Graduate School of Public Policy and Social Governance, Hosei University / Researcher, Research Division, Yamanashi Research Institute Foundation)	
A Study Urban Policy in Collaboration with Universities	33
- Entrance, Exit, and Beyond. Seamless Collaboration in Fukuoka City -	
HATAKEYAMA Naohisa (Senior Researcher, Fukuoka Asian Urban Research Center)	
The Role of Subjective Evaluation in Policy	45
- Looking ahead to policy developments in well-being -	
KIKUSAWA Ikuyo (Director, A luten)	
Determinants of Subjective Well-being and the Process for Policy Development	57
KIKUSAWA Ikuyo (Director, A luten) YAMADA Misato (Chief Researcher, Fukuoka Asian Urban Research Center)	
“Work-Related Well-Being” as Interpreted From an Open-Ended Questionnaire	69
YAMADA Misato (Chief Researcher, Fukuoka Asian Urban Research Center)	
● English Summary	79

国際博覧会と都市開発

— 2025 年大阪・関西万博の事例から —

橋爪 紳也 *HASHIZUME Shinya*

大阪公立大学研究推進機構 特別教授
大阪公立大学観光産業戦略研究所長
(公財) 福岡アジア都市研究所 企画委員

■要旨：大阪夢洲で 2025 年日本国際博覧会（大阪・関西万博）の開催準備が進められている。本稿では、博覧会の概要を紹介したのち、国際博覧会場となる夢洲の開発構想について論じる。埋立地における大規模イベントを契機とする都市開発は、福岡市でも継続して行われてきた。都市開発を誘発する国際イベントの可能性と限界について論じたい。

■キーワード：国際博覧会、2025 年日本国際博覧会（大阪・関西万博）、大阪湾ベイエリア開発、跡地利用

1. はじめに 集客イベントと都市開発

福岡の都市の発展にあって、共進会や博覧会に代表される集客イベントは重要な役割を果たしてきた。

明治 20 年（1887）、中洲を会場に第 5 回「九州沖縄八県連合共進会」が開催され、跡地は繁華な商業地として賑わいを見せる。また明治 43 年（1910）に第 13 回「九州沖縄八県連合共進会」の実施にあたっては、佐賀堀（肥前堀）の埋め立て工事を行っている。

昭和 2 年（1927）、3 月から 5 月にかけて 60 日間にわたって挙行された「東亜勸業博覧会」では、跡地が大濠公園として整備された。昭和 11 年（1926）には博多港の第 1 期工事が竣成したことを記念して、長浜地区の埋立地で「博多築港大博覧会」が盛大に挙行された。

平成元年（1989）3 月 17 日から 9 月 3 日までを期間として、百道浜および地行浜一帯の埋立地を会場に、福岡市の市制施行 100 周年を記念する「アジア太平洋博覧会—福岡'89」が開催された。日本国内から 1,056 企業・団体、国外から 37 国・地域と 2 国際機関が出展参加し、43 館（国内 33 館、外国 10 館）のパビリオンが設置された。この博覧会

に向けて建設された福岡タワー、福岡市博物館、西部ガスミュージアムなどは当初より恒久施設として想定されていた。

平成 17 年（2005）9 月 9 日から 11 月 20 日まで、アイランドシティ中央公園とその周辺、約 24 ヘクタールを会場として「第 22 回全国都市緑化フェア アイランド花どんたく」が実施された。アイランドシティの開発にあって節目となるイベントとして誘致され、期間中に 114 万 6,361 人の入場者を集めた。伊東豊雄が設計したテーマ館「ぐりんぐりん」は、閉会のちも公園の中核施設となる体験学習施設として利用されている。

このように福岡で開催された主要なイベントを回顧すると、概して博多湾に面した埋立地や河川沿いなどの未利用地を主たる会場とし、イベントによる賑わいを契機とし、またイベントにあって整備された都市基盤を活かすかたちで跡地の市街化を促してきたことがわかる。

現在、開催に向けて準備が進められている 2025 年日本国際博覧会（大阪・関西万博）も、同様に大阪湾に面した埋立地の土地利用計画が進展するなかで誘致されたイベントである。以下ではその概要と経過について述べるとともに、都市開発を誘発する

べく大規模イベントを実施することの意義と限界について論じておきたい。

2. 大阪・関西万博の概要

2.1. 大阪・関西万博の基本計画

本稿を執筆している2023年10月段階にあって2025年日本国際博覧会（大阪・関西万博）の会場となる大阪市の夢洲では、埋め立てによる会場の造成工事が進展している。またアクセスとなる阪神高速道路淀川左岸線や大阪メトロ夢洲駅の新設など、関連する計画も一定の進捗を見ている。

ここでは2020年12月、公益財団法人2025年日本国際博覧会協会がまとめた基本計画をもとに大阪・関西万博の概要を述べておきたい。その後、実施に向けて大幅な変更がなされ、事業費が大幅に増加をみているが、枠組みや考え方などは基本計画を元としている。

テーマは「いのち輝く未来社会のデザイン (Designing Future Society for Our Lives)」、サブテーマは「Saving Lives (いのちを救う)」「Empowering Lives (いのちに力を与える)」「Connecting Lives (いのちをつなぐ)」である。「People's Living Lab (未来社会の実験場)」をコンセプト、大阪市の夢洲を会場とし、会期は2025年4月13日から10月13日までの半年間、入場者数は2,820万人と想定している。

基本計画における「資金計画」では、収入として、国庫補助金617億円、大阪府・大阪市補助金収入617億円、民間資金等収入617億円、合計1,850億円を計上、会場建設や基盤整備のインフラに充てるものとした。加えて入場券売上げ、その他の収入809億円を運営費に充当するものとした。

「基本計画」では、時代認識と開催意義について述べている。博覧会は、「いのち」という原点に立ち戻り、自らと他者の「いのち」を意識し、自然界にあって生かされる様々な「いのち」に向き合い、世界が「持続する未来」を模索する場となる。「いのち輝く未来社会」のありようを共有することは、2025年以後の世界のあり方を示す新たな一歩となる。大阪・関西万博が掲げたテーマこそ、「まさに

この時代を生きる我々に課せられた使命」であると強調している。

開催意義としては「SDGs達成・SDGs+beyond」という概念が明記された。2025年は、SDGsの目標年である2030年の5年前になる。SDGs達成に向けたこれまでの進捗状況を確認し、その達成に向けた取組みを加速させる絶好の機会となる。同時に、中長期的な視野を持って未来社会を考えることを通じて、2030年のSDGs達成にとどまらず、その先(+beyond)に向けた姿が示されることも期待される。2025年に日本において大阪・関西万博を開催することは、SDGsの目標達成、さらには「SDGs+beyond」への飛躍の機会となると書く。

また大阪・関西万博は、未来を先取りする超スマート会場とし、新たな技術、サービス、システムの社会実装に向けたチャレンジを行うことで、「Society5.0」の実現に向けた実証実験の機会とされている。万博会場では、DX（デジタルトランスフォーメーション）による社会変革の新たなかたちや、地球環境問題の解決に向けた様々な取組みが、世界に示されることが想定された。

コンセプトである「People's Living Lab (未来社会の実験場)」については、「テーマを実現するアプローチ」であり、万博のスタイルをより実践的な行動の場へと進化させることを狙うための事業のガイドラインの役割を果たすと記す。具体的には「いのち輝く未来社会」の姿を立体的に描き出すために、主催者と協賛企業が連携して行う、8つのテーマ事業の実践が想定されている。

また会期前から2025年に向けて、テーマを実践し、SDGsの達成に貢献するために、多様な参加者が主体となり、理想としたい未来社会を共に創りあげる「TEAM EXPO 2025」プログラムを推進するものとした。このプログラムは、大阪・関西万博のテーマの実現に向けた様々なアイデアやノウハウを持ったチームによる主体的な取組みを募集、支援していくものである。また多くの実践者や有識者が議論を行うテーマフォーラムを開催、テーマの浸透・発信を行うものとする。主体としては、企業、教育・研究機関（大学・研究所）、国・政府関係機関、国

際機関、自治体、NGO、NPO、市民団体など、多様なステークホルダーが想定されている。

従来にない試みとして、「バーチャル万博」の概念が示された。AR（拡張現実）やVR（仮想現実）の技術を活用して、万博の発信力を高めることが想定された。会場や展示施設に設置したカメラの映像や、各国公式参加者、企業・団体等が会場内のオンライン空間に展示や催事のプログラムを、会場外のオンライン空間から体験することができる。さらに会場で行うプログラムとは異なる様々なコンテンツをオンライン空間上に展開する取組みを行う必要性も記された。

2.2. 大阪・関西万博の会場計画

会場計画は誘致段階の案で示された「非中心・離散」のコンセプトを維持しつつ、大幅に変更された。先行する案にあった複数の広場「空」を、主動線となる円形の大屋根（リング）で囲まれる「ひとつの空」に集約するものであり、「多様でありながら、ひとつ」という説明が加えられた。現代は多様性の時代であるが、それは同時に「分断の時代」となる危険をはらんでいる。世界各地の文化やライフスタイルが集まる万博会場においては、豊かな多様性を称賛すると同時に分断を超えた繋がりを体験することができれば、それが未来への希望となる。そのような考え

方が、会場計画に投影された。

また「海と空と地の万博」という新たな考え方も示された。海の一部を取り込んだ会場を活かしつつ、「海の広場」と呼ぶ水際空間を確保する。来場者が見上げる「ひとつの空」を切り取る。そして地上では様々なパビリオンが、様々な自然と共に「非中心・離散」のかたちで点在するというものだ。

会場は、中央に「静けさの森」を設け、展示館が集まる「パビリオンワールド」、水景を活用した憩いのエリアである「ウォーターワールド」、西側を占める緑地や屋外イベント広場、交通ターミナルなどを含む「グリーンワールド」から構成される。

会場には各国館や企業館のほか、日本館、テーマ館、自治体などが出展するエリアが確保される。このなかで大阪府と大阪市が連携する「大阪館」は、「人」は生まれ変わることができる、新たな一歩を踏み出すといった意味を込めて、テーマを“REBORN”とした。大阪の知恵とアイデアを結集、訪れた人々が「いのち」や「健康」、近未来の暮らしを感じることができる展示を実現するとともに、大阪という都市の活力・魅力を世界のより多くの人々に伝えていく出展とすることがうたわれている。（図1）



図1 大阪・関西万博会場レイアウト

出所：2025年日本国際博覧会大阪パビリオン推進委員会委員総会、令和3年8月23日説明資料

3. 夢洲開発の経緯

3.1. 国際情報文化都市と「テクノポート大阪」構想

大阪・関西万博は、どのような開発構想を前提として計画されたのか。その経緯について述べておきたい。

夢洲は当初、北港南地区の名称で港湾計画に位置付けられた。昭和52年（1977）、大阪市は当該地となる大阪湾の海水面の埋立免許を取得する。当時、大阪では大阪湾の浚渫土や公共工事で生じる建設残土、一般ゴミなどの処分場の不足が課題となっていたことを受け、廃棄物の最終処分場として使用することと定めた。

あわせて大阪市は、埋め立てによって造成される人工島3地区（南港地区、北港北地区、北港南地区）にあって、港湾機能や流通施設の用地を除く土地に関して、埋め立て事業完了後の将来的な都市づくりに関する計画立案を行う。事業名称を「テクノポート大阪」と定め、1985年に基本構想をとりまとめている。

戦前から埋め立て計画があり先行して埋め立てと整地が完了した南港地区1,000haのうち160ha、および継続して埋め立てが行われる北港北地区225ha、北港南地区390ha、合計775haを対象に新たに「国際情報文化都市」を建設しようとするものだ。

コンセプトの核心となる考え方は「国際化」である。人工島3地区に「先端技術開発機能」「国際交易機能」「情報・通信機能」などの中核機能を設けて、世界各地から多くの人が集まり、情報・文化・技術などの交流や創造活動を行うことができる「24時間都市」を実現する。加えて、文化とスポーツやリクリエーションの機能に特化した「職・住・遊」が近接した居住空間を設けることが想定された。

事業は、南港地区からスタートした。南港地区の中央部では先行して、市営の住宅団地や相愛大学などの教育機関からなる「南港ポートタウン」の建設を進めていた。昭和52年（1977）に「街びらき」を実施、アクセスとなる新交通機関ニュートラムの開通を経て昭和61年（1986）には全体が完成している。

「南港ポートタウン」の隣接地に、大阪の新都心

となると同時に「テクノポート大阪」の玄関となる業務地区を建設することが想定された。国際見本市会場を移設した「インテックス大阪」や衛星通信の基地局である「大阪テレポート」、さらに国際交易機能を担う基幹施設として、ATC（アジア太平洋トレードセンター）、WTC（ワールドトレードセンター）が建設された。その周辺に企業の本社ビルを集積、高級ホテル、海洋博物館（なにわの海の時空館）、国際フェリーターミナル、航空貨物基地などを設けることが企図された。「テクノポート大阪」の中核となることが期待されたこのエリアは、公募により「コスモスクエア」と称することとなった。

南港について埋め立てが進行した北港のうち、北港北地区は、広大なリクリエーション空間と技術開発・研修・教育ゾーンと位置づけられた。いっぽう将来的に埋め立てが予定された北港南地区は、業務・商業施設を中心に、クルーザーも停泊可能なマリナー付きの住居も含む2万戸の各種住宅を建設することとされた。

その後、公募によって、各地区の愛称を定めることとなった。結果、南港地区は「咲洲」、北港北地区は「夢洲」、北港南地区は「舞洲」が選定された。（図2、図3、図4）

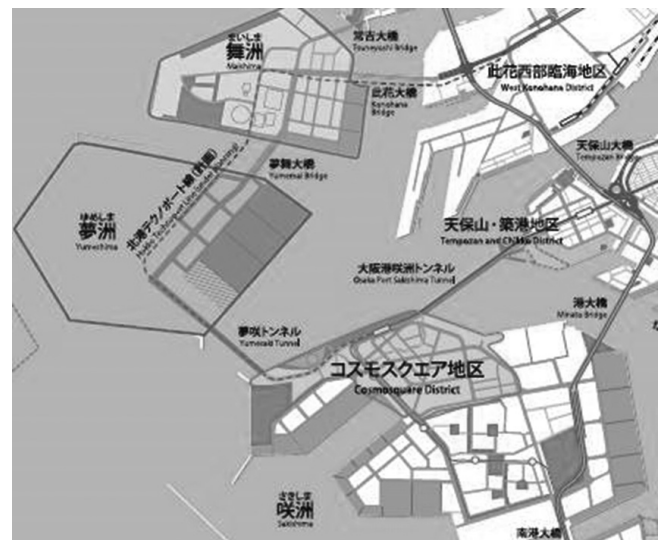


図2 大阪港の土地利用

出所：『port of Osaka 2015/2016』大阪市港湾局



図3 大阪湾ベイエリアの航空写真（2017年1月）

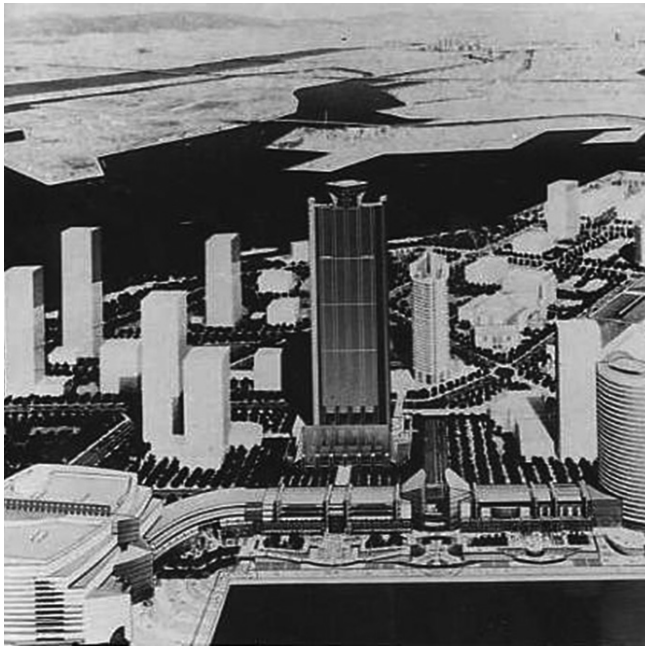


図4 コスモスクエア地区の将来イメージ図（筆者蔵）

「テクノポート大阪」の基本構想では、「東西軸」と「大阪湾岸軸」の概念が示された。「東西軸」は、テクノポート大阪から都心を経て東へ、弁天町の再開発地区、中之島、大阪城、OBPなどの拠点を経て、花博が計画された鶴見緑地から関西学術研究都市に至る。対して関西国際空港から南港・北港地区、阪神間から神戸まで、市街地の地先にあたる埋立地を繋ぐ新たな都市軸として「大阪湾岸軸」が設定された。従来の大阪の都市構造が、大阪空港から新大阪、

梅田から天王寺に至る南北軸で発展をみたことに対して、新たな都市軸が設定されたかたちだ。

3.2. 「テクノポート大阪計画」の見直しと統合型リゾート

もっとも「テクノポート大阪」の事業は、いわゆるバブル経済の崩壊で頓挫する。1990年代には2008年の夏季オリンピックを誘致し、舞洲をメイン会場とし、また夢洲には選手村を整備する計画が立案された。しかし2001年のIOC総会で北京に敗れ、実現していない。

2002年に夢洲と舞洲を連絡する可動橋である「夢舞大橋」が開通、国際でも有数の規模の巨大なコンテナヤードである「夢洲コンテナ埠頭」の利用が始まる。物流施設の立地が想定されるなか、従前の「テクノポート大阪計画」の見直しが進められる。新たな都心業務地区とする従前の計画から方針を転換し、都市再生緊急整備地域の指定とともに地区計画を変更することで、定期借地による住宅系の土地利用を可能とした。

「テクノポート大阪計画」が正式に白紙撤回されたのは2008年のことだ。翌2009年には夢咲トンネルが開通、夢洲の東側にコンテナターミナルからなる物流施設が整備される。あわせて未利用地と既存施設の利用促進、国際フェリーによる活性化などの方向性が示された。

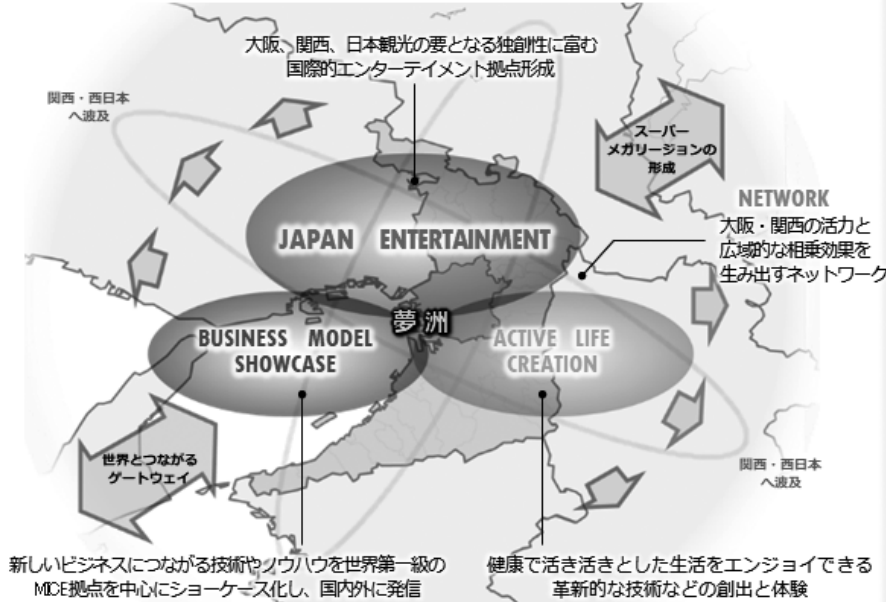
2010年代になると埋め立てが進捗するなか、カジノを中心とした統合型リゾート（Integrated Resort）の夢洲への誘致を想定し、関連法案の成立をめざす動きが本格化する。また、2025年の国際博覧会（万博）の開催候補地になったことで、舞洲の土地造成やインフラ整備が加速する。

大阪市は2017年8月、「夢洲まちづくり構想」をとりまとめる。そこでは「SMART RESORT CITY 夢と創造に出会える未来都市」をコンセプトに、国際観光を軸とする都市開発を描いた。さらに構想を具体化する「夢洲まちづくり基本方針」（2019年12月）にあって、夢洲の埋立地における未利用地を3区分、3段階で事業を展開するスケジュールを示した。（図5、図6、図7）

【コンセプト】

SMART RESORT CITY
夢と創造に出会える未来都市

【拠点形成のための都市機能】



【まちづくりの方針】

土地利用

▶世界で存在感を発揮するまちづくり

都市基盤

▶確かな技術に支えられたスマートなまちづくり

環境共生

▶地球・自然環境共生とスマート技術の融合による先進的で快適な環境形成

空間デザイン

▶アーティスティックなデザイン、上質で快適な空間形成

【支えるしくみ】

安全・安心

▶24時間ホスピタリティと安心感に包まれるまちづくり

運営・育成

▶民が主役のまちづくり

図5 「夢洲まちづくり構想」(2017年8月)のコンセプト

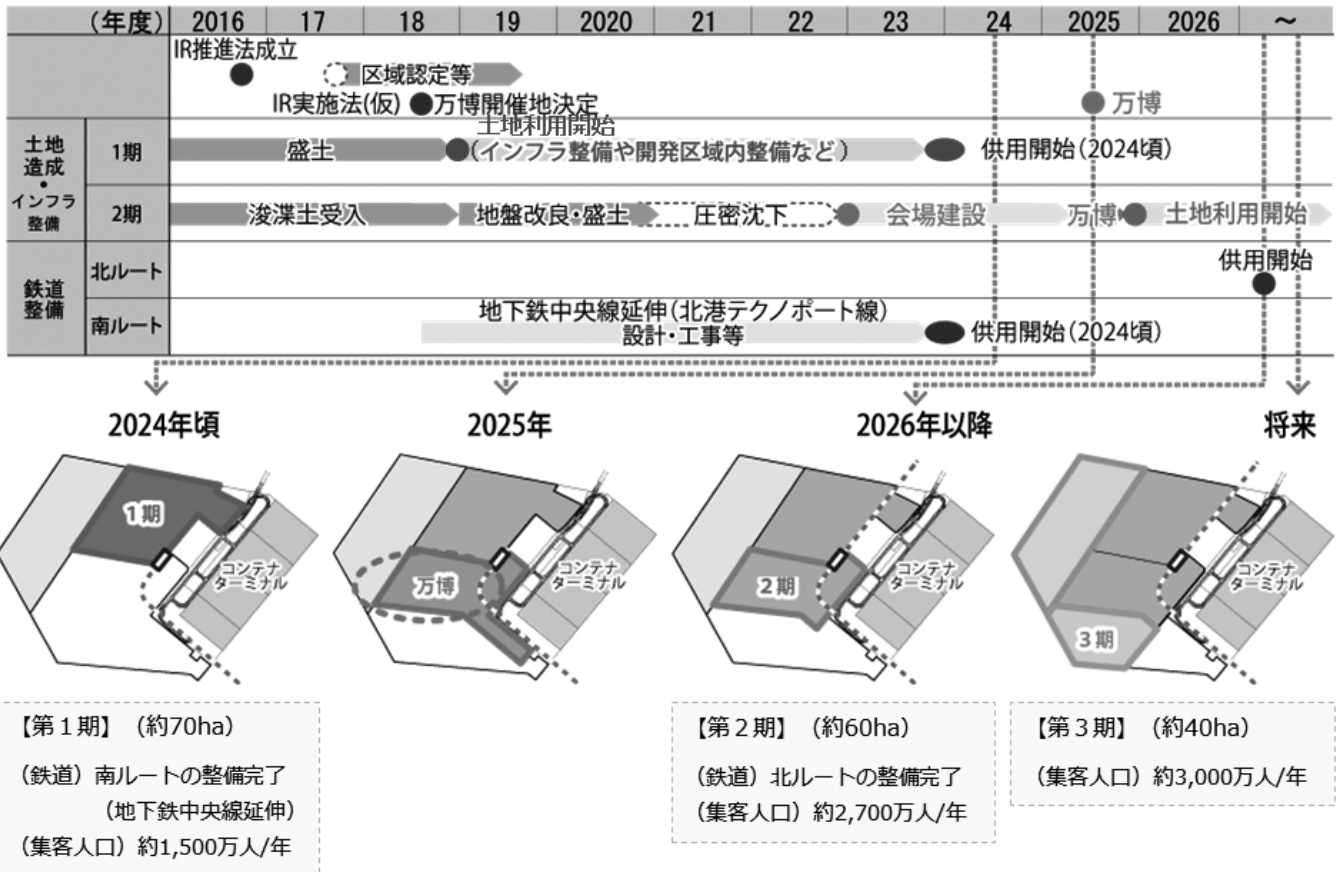


図6 「夢洲まちづくり基本方針」(2019年12月)におけるスケジュール

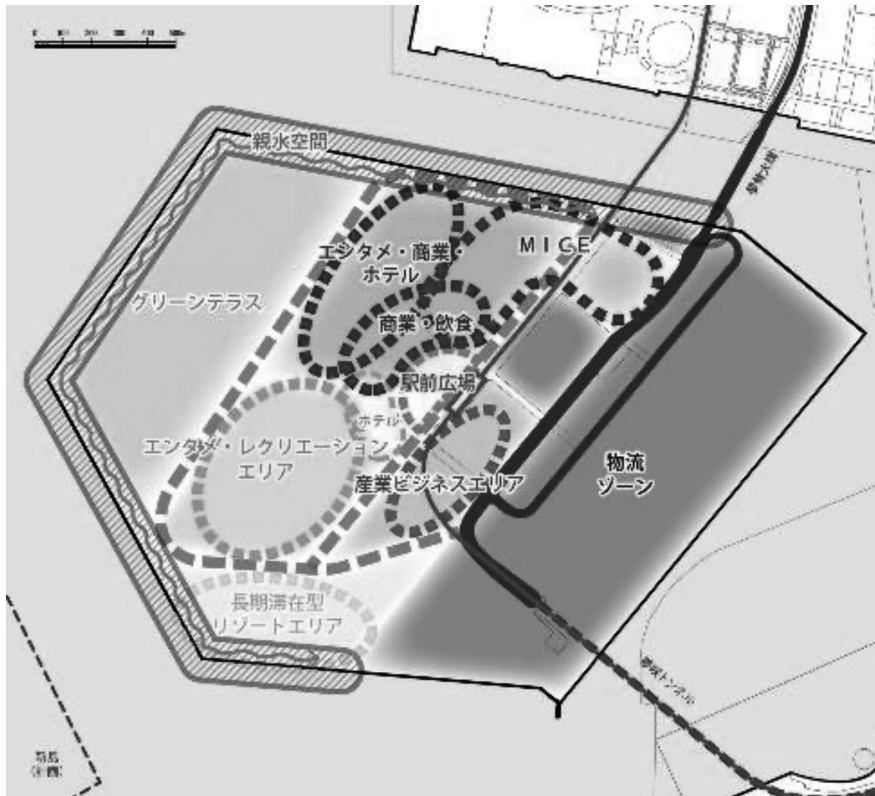


図7 「夢洲まちづくり基本方針」(2019年12月)における土地利用

しかし大阪における統合型リゾートは、当初、2025年に開業予定であったが諸般の事情により当初より遅延している。新型コロナウイルスの流行や国の手続きの遅れなどを背景に、2020年代後半に遅らせることが正式に発表された。2021年2月12日のことだ。同年9月28日、大阪市はMGMリゾート・インターナショナルとオリックスの連合体を事業者に選定した。いっぽうで同年12月には大阪府が液状化対策などに約790億を負担することが明らかになり、公共の負担の増加が顕在化した。以後、開業時期が2030年に遅れることが公表されている。

4. 2025年から始まる未来に向けて

4.1. パンデミックと集客イベント

2025年に開催が予定されている大阪・関西万博を、イベント開催前の今日にあってどのように評価するのか。ひとつにはここ数年の世界の動向のなかで、その意義を確認することが求められるだろう。

世界的な新型コロナウイルスのパンデミックを受けて、世界中で大型イベントや、見本市の予定が変

更された。国際博覧会に関しても、2020年に予定されたドバイ国際博覧会が1年の遅れで開催されたほか、2023年に予定されていた南米では初の国際博覧会となるブエノスアイレス国際博覧会がキャンセルされた。

大阪・関西万博も例外ではなく大きな影響を受けた。人類が未曾有の危機に直面するなかで実施計画が立案され、具体化に向けて動き出した。価値観や生活様式の変化など、新たな課題に私たちは直面した。世界中で多くの命が失われ、先行きの見えない不安が世界を覆い包んだ。またドバイ国際博覧会が開催されているさなかに、ロシアによるウクライナへの侵攻が始まるなど、世界各地で紛争が絶えることはない。「いのち」を主題とする博覧会を、日本で開催する意義を私たちは再確認する必要があるだろう。

コロナ禍によるスケジュールの遅れを取り戻すべく、用地の造成に加えて、諸外国への出展要請など具体化に向けた動きがある。また本稿を執筆している2023年10月段階では、建設資材の高騰に対する

懸念や、会場設営に関する課題が指摘されている。

2025年の大阪・関西万博の会場規模は、実質的にはドバイ国際博覧会の3割ほどでしかないが、当初より建設資金が十分ではないことが懸念されていた。また建築資材が高騰するなかで、大阪出展の規模縮小およびゼネコンを選定するうえでの例外的な手続きや、政府館の工事事業者が随意契約に変更になるなど、施工事業者の選定方法が問題になった。また海外パビリオンの建設が遅れていることを契機に諸々の課題が顕在化した。海外出展に簡素化を要望するなど、先例のない状況が続いている。

私たちは大阪・関西万博を誘致した際に掲げた目的や使命に立ち返るべきだろう。イベントは目的達成のための手段である。実施することに意義があるのではなく、目的を充足するために開かれなければいけない。大阪・関西万博に関しては、「いのち輝く未来社会のデザイン」という主題のもと、誰ひとり残さず、持続可能な社会の実現に向けて、各国の叡智を集める機会とすることが世界に向けた説明であったはずだ。

政府および2025年日本国際博覧会協会は主催者であり、それ以上に各国を受け入れるホストである。より簡易なパビリオンを代行で発注するという協会の提案に対しては各国の受け止め方も多様であろうが、本質的には政府や協会は諸外国の意向を尊重し、出展意図を達成できるように最大限に配慮することが重要である。

また工事を請け負う建設事業者、ディスプレイ事業者や運営事業者にも十分な支援を行うとともに、必要な規制緩和を特例として認めることもあって良い。1970年大阪万博の際も、工事費の急騰と会場整備費用の不足が開催の2年前に顕在化し、社会問題となった。当時は国費を投入することと、想定される入場者数を3,000万人から5,000万人に増やすことで解決した。

国際博覧会の事後の評価は動員数や採算性もあるが、より重要なのは国際社会に対する約束を果たしたかどうか、国際社会にあって存在感を示し得たかであることは言うまでもない。もちろん大阪・関西万博は国家プロジェクトであり、投入される公金の

使途について私たちは注視しなければいけない。

4.2. 市街化促進と集客イベント

都市における埋立地の市街化の誘導という側面から、大阪・関西万博はその意義を検証するケーススタディとなると思われる。先に述べてきたように夢洲・咲洲・舞洲という埋立地の土地利用に関する大阪市の構想は、80年代以降、幾度かの修正を経て今日に至る。

2015年以降、統合型リゾートと国際博覧会の開催を前提とした構想を提示してきたが、統合型リゾートの開業年次が遅延することになった結果、計画の変更が余儀なくされた。当初は先行して統合型リゾートを整備、隣接地で国際博覧会を開催したうえで跡地を2期として整備、会場内に留保された水面を3期として埋め立て完了後に都市的利用に供することで、国際観光に特化した新たな集積をはかることが大阪市の構想であった。しかし統合型リゾートの事業者選定と政府による承認が遅れた結果、構想とは異なり国際博覧会の開催が先行、その後、数年を経て統合型リゾートが開業するという順序となった。開催中にも万博の跡地利用を定められない可能性もある。

大阪・関西万博の成否は会期終了後、開催までの経緯を含めて、総括されることになるだろう。同時に埋立地の開発の契機として暫定的な大規模集客イベントを先行させる従来の市街地促進策についても、再評価が行われることになる。

参考文献

- (1) 夢洲まちづくり構想検討会「夢洲まちづくり構想」2017年8月4日
- (2) 夢洲まちづくり基本方針検討会「夢洲まちづくり基本方針」2019年12月18日
- (3) 公益社団法人2025年日本国際博覧会協会、『2025年日本国際博覧会（略称「大阪・関西万博」）基本計画』、2020年12月
- (4) 橋爪紳也『都市大阪の戦後史 復興・再生・発展』、山川出版社、2023年8月

福岡市における e スポーツ振興のルールづくりに関する研究 — 韓国の事例を参考に —

朴 延 *Yon PARK*

(公財) ひょうご震災記念 21 世紀研究機構
研究戦略センター主任研究員

■**要旨**：2018 年以降、多くの自治体では e スポーツを通じた地域活性化が目指されている。その実現のためには、既存の経済・産業の視点だけではなく、先ず e スポーツを「文化」として成立させることが重要であり、本研究ではそれを支える取り組みの必要性を提示する。特に、福岡市はゲーム都市宣言 20 周年を迎えており、行政による「制度的支援」を通して、ゲーム産業と e スポーツの振興、IT 人材育成を同時に解決する必要があるといえる。本研究では、e スポーツの先進国である韓国の e スポーツ振興に関する法律と、釜山・ソウルの e スポーツ振興に関する条例の特徴を明らかにした上で、福岡市に適用可能な部分について検討する。

■**キーワード**：e スポーツ、まちづくり、地域活性化、e スポーツ振興条例、福岡市、韓国

1. はじめに

1.1 研究の背景・目的

本研究は、e スポーツを通じたまちづくりと地域経済活性化に到達するため、各自治体における e スポーツの振興に関するルールづくり（宣言もしくは条例制定など）の重要性を示すことに主眼を置いている。

日本の「e スポーツ元年⁽¹⁾」である 2018 年以降、多数の地方自治体は、地域再生及び地域経済活性化、また若者流出防止を目指して様々な工夫を行ってきた。官民連携による観光地・商店街などでのイベントの開催では一定の集客効果があり、高齢者のデジタル機器を活用したコミュニティ形成を含む、多くの成果を残している。しかし、e スポーツに関する理解・情報不足により、比較的小規模で運営されていることや、単発的なイベントに留まるなど、経済・産業・雇用につながっておらず、様々な課題がみられている。

一方、日本の行政報告書⁽¹⁾では、韓国の e スポーツは、韓国 e スポーツ協会と政府の支援・普及活動に積極的に参画している点、官民連携による国際的

な e スポーツイベントが推進されている点、放送・メディア主導で施設の開設と運営を行っている点、e スポーツを観光につなげている点など、e スポーツの先進国であると評価している。

このように、韓国における e スポーツは、他国と比べ規模や文化面で日本と類似している一方で、ゲーム産業だけでなく、基盤施設の造成の側面や、文化とスポーツとの連携、法制定・条例制定の推進体系の側面において充実している。また、アジア競技大会に正式種目になった e スポーツに対する行政の対応や世界大会の誘致・実績などは、多様な側面で参考になる。

これらの限界を乗り越えるため、これまでほとんど議論されていなかった行政のバックアップである e スポーツ振興のルールづくり（法制度面の支援）について検討する。本研究では、韓国の事例の特徴を明らかにするとともに、特に人口・経済・文化面で東京一極集中が進んでいる中で、イノベーションが必要とされる地方自治体である福岡市に着目し、e スポーツ・地域振興に際して、適用可能な要素について都市政策の観点から検討を行う。本研究は、

eスポーツを通して地域活性化を実現するための一考察であり、他の地方自治体でも適用可能である点で意義があると考えられる。

1.2 研究の方法

まず、先行研究から本研究の位置づけを明確にした上で（第2章）、韓国のeスポーツの発展の経緯について推進体系と特徴に分類し、eスポーツ発展の要因について明らかにする。特に2012年2月に世界初の「eスポーツ振興に関する法律」が制定された韓国の事例について総合的な分析を行い、その特徴を明らかにする（第3章）。

次に、2019年4月に韓国の地方自治体で「eスポーツ振興に関する条例」が初めて制定された釜山広域市と、ゲーム産業とeスポーツ振興を同時に目指すソウル特別市の条例の比較分析から、共通点・相違点を明らかにする。また同時に、日本の地方自治体に適用可能な示唆すべき内容について検討する（第4章）。

最後に、福岡市における法制度面の導入の意義と可能性について検討を行う。福岡市コンテンツ振興課・福岡eスポーツ協会の担当者へのインタビュー調査をもとに、福岡市におけるeスポーツの現状、また条例や宣言についての需要やその可能性について明らかにする（第5章）。

2. 先行研究からみた本研究の位置づけ

日韓における地方でのeスポーツを通じた地域活性化については、研究論文・報告書など多様な媒体から多くの研究が出されている。本章では、医療・技術論の発想ではなく、地域活性化・イノベーション・経済産業の育成の側面を持つ代表的な研究や報告を概観した上で、筆者のこれまでの研究に触れ、本研究の位置づけを明確にする。

最初に、日韓における研究を概観する。福岡アジア都市研究所（2019）⁽²⁾は、「ゲーム都市・福岡市」の歴史、産業や人材の集積などの実態及び他の自治体との比較、世界におけるeスポーツ市場の実態をもとに、福岡市におけるeスポーツの取り組みについて、経済的意義・社会的意義から政策展開の可能性について検討を行っている。筧（2019年）⁽³⁾は、

日本の様々な地方市町村でeスポーツを通じた地域密着型の活性化が可能であることを主張している。川又ら⁽⁴⁾（2020年）は、国際比較を通してeスポーツにおける産業化の可能性について導き出し、eスポーツを通じたビジネスのメリットについて詳しく論じている。Rhee・Kim（2021）⁽⁵⁾は、韓国が初期に既存のゲーム中毒や賭博、eスポーツの副作用、また規制中心から脱皮し、eスポーツ振興に関する法律を制定し、地域のeスポーツと関連団体や選手を支援する仕組みを備えたことを評価している。

続いて、日韓の行政・企業の報告書を概観する。経済産業省委託で行われたeスポーツ検討会の報告書⁽¹⁾（2020）では、日本と海外における市場規模の調査とeスポーツとその関連産業分野の波及効果、また、地方自治体が地域創成の観点からeスポーツを通じた福祉・教育・観光客の誘致のツールとして、地域活性化につなげることについて示した。

韓国では、政府関係部署による「ゲーム産業振興総合計画（2020）⁽⁶⁾」に、地方のeスポーツ人材養成の土台であるeスポーツ特性化高校や地方eスポーツ常設競技場建設の重要性が記載された。また、国によるeスポーツ政策研究（2022）⁽⁷⁾では、eスポーツを通じた地方活性化方案をメインテーマに、具体的な政策的議論が始まった。

一方で筆者は、以下のような研究を展開してきた。eスポーツと地域活性化の可能性に関する研究（2022）⁽⁸⁾では、「日韓比較」と「まちづくり」の観点を切り口に、先ずeスポーツを「文化」として成立させることが重要であることを主張した。そこでキーを握っているのが「女性」の役割であり、文化にするためには既存の良くないイメージに対して、教育的要素を取り入れ、官民連携によりイメージアップにつなげることで、そして参画人口を増やすことが重要であることを指摘した。

また、eスポーツと都市計画の関係性についての研究（2023）⁽⁹⁾では、eスポーツの重要な要素であるeスポーツの施設を都市計画の基盤施設（公共文化体育施設）として解釈し、用途の複合化と連携化を通して分析した。特に、基盤施設及び用途地域の都市計画的観点のハードの要素について考察した。

さらに、eスポーツインフラの整備が重要であることを主張し、eスポーツ施設を都市計画の基盤施設の一環として、都市計画が管轄する「体育施設」として取り扱うことが望ましいと主張した（現在は文化施設）。

本研究は、以上のような日韓の地方におけるeスポーツを通じた地域活性化に関する先行研究や報告および筆者が行ってきた研究を踏まえた上で、これらをサポートするeスポーツ振興に関する具体的なルールづくりについて考察する研究として位置づけられる。

3. 韓国のeスポーツにおける発展経緯と法制度の特徴

本章では、eスポーツの先進国とされる韓国を事

例に、eスポーツの発展の経緯について明らかにする。発展段階を導入期と成長期に分類して発展の要因について検討したのち、行政の役割に着目し、行政の法制度面の支援について考察する。

3.1 韓国のeスポーツにおける発展経緯：導入期と成長期に区分して

まずは1998年から2009年までの導入期についてである。韓国では1997年末アジア金融危機以降、金大中大統領政権時にIMF危機の克服対策として、IT産業育成の一環であるインターネットの普及政策が行われた。さらに同時期にスタークラフト((米)Blizzard Entertainment社のオンラインPCゲーム)が爆発的な人気となり、IMF危機による失業者たちが小規模資産で自営業として創業可能であったPCバン(※PCオンラインゲームをプレイするた

表1 韓国のeスポーツ発展経緯と推進体系及び特徴

日時	内容	推進体系(組織, 法, 条例など)	備考
1997年末	アジア金融危機(2001年8月まで)		（スタークラフトがメイン） 導入期
1998年頭	PCを基盤としたオンラインゲームが登場 Starcraft(米Blizzard社)のソフトが爆発的人气(※主に1対1のリアルタイム戦略ゲーム・RTS)	←金大中政権IMF危機克服対策としてIT産業を育成	
1998年末	PCバンが2万店まで増加		
1999年1月	初プロゲームリーグが開始(KPGL・個人戦)		
1999年7月		(社法)韓国プロゲーム協会設立 2003年12月に韓国eスポーツ協会「KESPA」に名称変更 ※文化体育部(日本の文化庁・スポーツ庁に相当)認定機関	
2000年2月	「eスポーツ」単語が通用される	(朴智元文化観光部長官が言及してから)	
2000年7月	世界初eスポーツ専用放送局の「OGN」が開局(ケーブルテレビ)		
2003年3月	2003年3月に様々なプロリーグを統合し、KESPAが開催した大規模Starcraftプロリーグ・11プロチームのリーグ戦(2016年10月まで継続)	←2004年7月に地方で初のeスポーツプロリーグ及び決勝戦で10万人を集客し、政府が関心を持つきっかけ	
2006年10月		※ゲーム産業振興に関する法律制定	
2007年~	大統領杯アマチュアeスポーツ大会 地域eスポーツ均衡発展と地域アマチュアeスポーツ人材育成のため開催 (※17年連続で開催されている)	←KESPAが主催	
2011年12月	League of Legends(以下、「LOL」)時代の到来 (※5対5のマルチプレイヤーオンラインバトルアリーナゲーム・MOBA)		（LOL・ゲームソフトの多様化） 成長期
2012年2月	政府は、eスポーツを文化として奨励し、eスポーツ促進のサポート、施設建設支援	※eスポーツ振興に関する法律制定	
2014年10月	ソウルLOLワールドチャンピオンシップ開催		
2016年4月	ソウルに常設競技場が建設		
2018年10月	仁川LOLワールドチャンピオンシップ開催		
2019年4月	(2022年12月時点で、32か所の自治体でeスポーツ振興に関する条例が指定されている)	※釜山広域市eスポーツ振興に関する条例制定(自治体レベルでは初)	
2020コロナ時代	地方中核3都市に常設競技場を建設 (現在、城南市・晋州市に建設中)		
2020年6月	eスポーツ選手権利保護の部分が追加	※eスポーツ振興に関する法律制定(改正)	
2021年12月	eスポーツにおけるスポーツ化、eスポーツの制度体系化、国際eスポーツへ拡大	韓国eスポーツ協会(KESPA)の韓国体育会准会員承認	
2023年9月	2022杭州アジア競技大会でeスポーツは正式種目になり、中国に続いて総合2位(LOL部門で金メダル獲得)	ソウル市は、2022杭州アジア競技大会のeスポーツ代表の公式パートナー都市として締結、総合的な支援。	

出所：筆者作成

めの施設、日本ではeスポーツ専用施設)が、約2万店まで急増した。それ以降、韓国eスポーツ協会(KESPA)が設立され(1999年)、国との意見交換及び調整が可能になった。また、世界初ゲーム専用ケーブルテレビ放送局の開局(2000年)と大手企業を中心としたプロチームが誕生したことをきっかけに、スタークラフトを中心としたプロリーグ戦と大型大会が開催され、eスポーツは「文化」として成立したといえる。また、2004年7月に初めて地方都市である釜山でのスタークラフトプロリーグ決勝戦では、10万人の集客があった。こうしたことを背景に、政府はeスポーツを「産業」として発展させることを目標に、2006年10月に「ゲーム産業振興に関する法律(以下、ゲーム法)」を制定した。加えて、2007年から現在に至るまでKESPAにより大統領杯アマチュアeスポーツ大会が毎年開催されており、eスポーツのアマチュアを育成することで草の根の拡大に取り組んでいる。

次に2010年以降の成長期についてである。韓国eスポーツの第2幕は、リーグオブジェンド((米)Riot社のオンラインPCゲーム、以下LOL)を中心としたeスポーツ種目の多様化がその始まりであった。政府は、eスポーツを「文化」として奨励し、eスポーツ促進のサポート、大規模施設(eスポーツアリーナ)建設支援のため、2012年に「eスポーツ振興に関する法律(以下、eスポーツ法)」を制定し、より具体的な法制度面の支援を行った。2016年には国・ソウル・大手企業が合同で常設のソウルeスポーツアリーナを建設したことや、2020年には地方拠点都市(釜山・大田・光州)に大規模eスポーツアリーナを建設したことは特徴として挙げられる。また、2020年6月には「eスポーツ振興に関する法律」の改正を通して、eスポーツ選手の権利保護の部分を追加することで、競技生活及び収入の安定と引退後の進路を考慮するなど、多方面で政府は支援をしている。

韓国のeスポーツにはいくつかの危機があったが、以上のように積極的な官民連携を通して、eスポーツの文化と産業の振興を試みている。また、米中とeスポーツの主導権(規模面ではなく、文化及

び仕組み面)争いをしながら、他国とも連携し、共に成長している。こうした動きは、アジアとの連携が強い福岡市にとって参考になるといえる。

3.2 韓国のeスポーツ振興に関する法律の特徴

当初、韓国のeスポーツの発展は民間主導であったが、前述の通り、2004年の釜山でのスタークラフトプロリーグの決勝戦が、行政が積極的に関わる始発点になった。その後産学官で様々な議論が行われ、2006年10月には、健全なゲーム文化を確立することで、国民経済の発展と国民の文化的暮らしの質向上に寄与することを目的に、韓国文化体育観光部(文化庁・スポーツ庁・官公庁に当たる)により、ゲーム法が制定された。当時のゲーム法は、一部振興に関する内容もあるが、ゲーム物管理委員会(政府機関)による厳格な事前審議や、青少年のゲーム利用時間規制などが中心であった。そうした規制に対する緩和への声への対応や、文化・産業として支援する法的・制度的根拠の不足に対する長期・体系的な解決のため、2012年2月にeスポーツ法が制定された。本法は、eスポーツの振興に必要な事項を規定することにより、第1条の目的に、“eスポーツの文化と産業の基盤造成及び競争力強化を図り、eスポーツを通して国民の余暇の機会拡大と国民経済の健全な発展に貢献すること”が示されている。また、第2条(定義)では、eスポーツが“ゲーム物を媒体にし、人と人との間の記録または勝負を競う競技及び部隊(団体)活動”と定義されている。その他、専用eスポーツ・生活eスポーツ・eスポーツ産業・eスポーツ施設・eスポーツ選手・eスポーツ団体についての具体的な定義がなされている(表2の第2条参照)。

一方日本の場合、一般社団法人日本eスポーツ連合(以下、JESU)により、eスポーツの振興を通じた国民の競技力の向上及びスポーツ精神の普及が目指されている。国民の健康と共に、社会・経済の発展に寄与することを目的とし、eスポーツを“エレクトロニック・スポーツの略で、広義には、電子機器を用いて行う娯楽、競技、スポーツ全般を指す言葉であり、コンピューターゲーム、ビデオゲームを使った対戦をスポーツ競技として捉える際の名

表2 韓国の「eスポーツ振興に関する法律」と特徴

eスポーツ振興に関する法律（2012年8月制定）	
第1条	（目的）本法は、eスポーツの振興に必要な事項を規定することにより、eスポーツの文化と産業の基盤造成及び競争力強化を図り、eスポーツを通して国民の余暇機会拡大と国民経済の健全な発展に貢献することを目的とする。
第2条	（定義）本法で使用する用語の意味は以下である（改正2018年12月24日）。 1. “eスポーツ”とは、「ゲーム産業振興に関する法律」第2条第1号によるゲーム物を媒体にし、人と人との間の記録、または勝負を競う試合及び部活動活動を意味する。 2. “専門eスポーツ”とは、eスポーツ選手たちが行うeスポーツの試合活動を意味する。 3. “生活eスポーツ”とは、余暇と親睦を図るために行う自発的で日常的なeスポーツ活動を意味する。 4. “eスポーツ産業”とは、eスポーツと関連する財貨とサービスを通じた付加価値を創出する産業を意味する。 5. “eスポーツ施設”とは、eスポーツと関連する試合及び観覧、中継などの部活動を行うことができる施設を意味する。 6. “eスポーツ選手”とは、eスポーツ団体が定めたことにより、登録された人を意味する。 7. “eスポーツ団体”とは、eスポーツに関する活動や事業を目的に設立された法人や団体を意味する。
第3条	（他の法律との関係）eスポーツの振興に関する他の法律に特別な規定がある場合を除いて、本法に従う。
第4条	（国及び地方自治体の責任）国及び地方自治体は、eスポーツの振興のために必要な施策を樹立・施行すること。
第5条	（地方eスポーツの振興）地方自治体は、地域住民の余暇と親睦を図るためにeスポーツ活動を活性化するためeスポーツ施設などの要件を造成、eスポーツ団体の設立・運営及びeスポーツ大会の開催を支援できる。
第6条	（基本計画の樹立など）文化体育観光部長官は本法の目的を達成するためにeスポーツ振興に関する基本的で総合的な中期・長期振興基本計画（以下、基本計画）とeスポーツの各分野別・年度別細部施行計画（以下、施行計画）を樹立・施行すること。 ②基本計画は次の各項の事項が含まれること（改正2018年12月24日、2022年1月18日）。 1. eスポーツ振興の基本方向 2. eスポーツ活性化のための基盤造成 3. eスポーツ関連専門人材の育成及び権益向上 4. eスポーツ関連国際大会など行事の活性化、国際協力及び交流 5. eスポーツ振興のための財源を確保 6. 専門eスポーツの育成・支援及び生活eスポーツの底辺拡大・活性化支援 7. eスポーツの学術振興及び基盤造成 8. eスポーツ施設の構築及び改善 9. eスポーツ施設の感染症などに対する安全・衛生・防疫管理に関する事項 10. その他大統領令に定めるeスポーツ振興に必要な事項 ③文化体育観光部長官は、基本計画及び施行計画の樹立と執行のために必要だと認められた場合、関係行政機関、自治体、公共機関、研究所、大学、民間企業及び個人などに必要な協力を要請できる。
第7条	（実態調査）①政府は、eスポーツ関連政策の樹立・施行のためにeスポーツに関する実態調査を毎年実施し、その結果を公表すること（改正2016年2月3日）。 ②文化体育観光部長官は第1項による実態調査のために必要な場合、eスポーツ関連公共機関・事業者また法人・団体に対する資料の提出や意見の申述などを要求できる。この場合は、資料の提出や意見の申述などを要求されたeスポーツ関連公共機関・事業者及び法人・団体は特別な理由がない限り協調すること（改正2016年2月3日）。 ③第1項による実態調査に関する必要な事項は大統領令に定める。
第7条の2	（標準契約書の制定・普及）①文化体育観光部長官は、専門eスポーツ用役と関連する標準契約書を用意し、eスポーツ分野の事業者及びeスポーツ団体に普及すること。 ②文化体育観光部長官は、第1項による標準契約書を制定また改正する際に、公正去来委員会と協議し、利害関係者と専門家の意見を聴くこと。 ③文化体育観光部長官は、eスポーツ分野の事業者及びeスポーツ団体は第1項による標準契約書の資料を勧めることができる。〔本条新設2020年6月9日〕
第8条	（資金支援など）①国と地方自治体は、基本計画及び施行計画を効果的に推進するために必要な資金を確保するため努力すること。 ②文化体育観光部長官は、基本計画及び施行計画による公共機関、eスポーツ団体、その他eスポーツ分野の事業者がeスポーツの競争力強化のための措置を行うための場合、予算の範囲で必要な経費の全部または一部を補助することができる。 ③文化体育観光部長官は、eスポーツ振興のために必要だと認められた場合、地方自治体の長と協議し、eスポーツ施設を構築、また既存施設を改善することができる。この場合、予算の範囲で必要な経費の全部または一部を支援することができる（改正2018年12月24日）。 ④文化体育観光部長官は、eスポーツ施設の拡大を促進するために「ゲーム産業振興に関する法律」第2条第7号によりインターネット・コンピューターゲーム施設提供業の営業所を立地条件及び施設などを考慮し、大統領令が定める基準と手続きなどにより、eスポーツ施設に指定することができる。この活性化のために必要な経費の全部、または一部を支援することができる（新設2018年12月24日）。 ⑤文化体育観光部長官は、第4項により指定されたeスポーツ施設が次の各項のどちらかに該当する場合は、大統領令が定めることにより指定を取り消せる（新設2018年12月24日）。 1. 偽やその他不正な方法で指定された場合 2. 大統領令が定めた指定基準に未達した場合 ⑥eスポーツ施設の支援範囲及び方式などに必要な事項は大統領令で定める（改正2018年12月24日）。
第9条	（他の法律との関係）①eスポーツ振興に関する文化体育観光部長官の諮問に応じるために文化体育観光部長官所属にeスポーツ振興諮問委員会（以下、委員会）を設置することができる。 ②委員会の構成及び運営などに必要な事項は大統領令に定める。
第10条	（eスポーツ振興諮問委員会）①文化体育観光部長官は、eスポーツ振興に必要な試合及び放送、研究などeスポーツ関連専門人材を養成するために努力すること。 ②文化体育観光部長官は、第1項による専門人材の養成のために大統領令に定める「高等教育法」による大学、その他に必要なと認定された機関をeスポーツ専門人材の養成機関に指定できる。 ③文化体育観光部長官は、第2項により指定されたeスポーツ専門人材養成機関に対して大統領令が定める予算の範囲で必要な経費の全部または一部を補助することができる。 ④その他eスポーツ専門人材の養成に必要な事項は大統領令に定める。
第11条	（eスポーツ関連専門人材の養成）文化体育観光部長官は、文化体育観光部令に定める基準によりeスポーツ大会を育成・支援することができる。
第12条	（種目多様化の支援）①文化体育観光部長官は、eスポーツの種目多様化を促進するために種目選定機関を指定し、その種目選定機関がeスポーツ種目選定を実施することができる。 ②文化体育観光部長官は、第1項による種目選定機関が指定要件に未達した際に、大統領令により指定を取り消せる。 ③第1項の種目選定機関の指定要件、指定申請、運営などと種目選定の手続き及び種目選定の対象、種目選定の基準、種目選定申請の手続きに関する事項は、文化体育観光部令に定める。
第13条	（eスポーツ産業支援センターの指定など）①文化体育観光部長官は、eスポーツの発展のために次の各項のどちらかに当てる機関をeスポーツ産業支援センター（以下、支援センター）と指定できる。 1. 国公立研究機関 2. 「高等教育法」による大学及び専門学校 3. その他文化体育観光部令に定める機関 ②支援センターは各項の機能を行う。 1. eスポーツ産業の発展のために自治体との協調に関する事項 2. eスポーツ産業の発展のために研究開発及び相談など支援に関する事項 ③文化体育観光部長官は、支援センターが第2項の機能を忠実に実行してなかった際に、その指定を解除できる。 ④その他、支援センター指定及び解除などに必要な事項は大統領令で定める。
第14条	（国際交流及び海外広報支援）①政府は、eスポーツの国際交流を活性化させるためにeスポーツと関連のある次の各項の機関や団体に必要な支援を行うことができる（改正2020年6月9日）。 1. 国際eスポーツ連盟 2. 政府が資本金の一部を出資した機関や団体 3. その他eスポーツの振興を目的に設立された機関や団体 ②政府は、国内eスポーツの競争力強化と海外市場進出を活性化させるために海外広報などの事業を推進することができる。 ③文化体育観光部長官は、第1項による事業を効率的に支援するために、大統領令が定めた関連機関や団体に対して、これらを委託または代行することができる。予算の範囲で必要な経費の全部または一部を補助することができる。
第15条	（専門eスポーツ及び生活eスポーツの育成）国は、eスポーツの発展を図り、国民の健全な余暇活動を促進するために専門eスポーツ及び生活eスポーツ育成に必要な施策を強化するべきである。
第16条	（広聴）文化体育観光部長官は、次の各項の内、どちらかに該当する処分を行うためには、広聴をするべきである。 1. 第12条第2項による種目選定機関指定の取り消し。 2. 第13条第3項による支援センター指定の解除。
第17条	（権限の委任・委託）文化体育観光部長官は、本法による権限の一部を大統領令が定めたことにより、特別市長・広域市長・道知事・特別自治道知事に委任するか、eスポーツの振興を目的に設立された機関や法人、または団体に委託することができる。
第18条	（補償）①文化体育観光部長官は、eスポーツの発展に寄与した功労が顕在な個人・団体及び企業などを選定し、補償することができる。 ②その他第1項による補償の選定基準などに必要な事項は大統領令に定める。

出所：韓国法制処による法律を筆者が翻訳及び表化

称”と定義している。

以上のように、韓国はeスポーツを「文化」として成立させることで余暇活動から経済への発展を期待している。しかし、日本のJESUは、電子機器を使ったゲームがスポーツ化し経済につながることを期待しているが、「文化」の用語は見当たらないのが現状である。

韓国のeスポーツ法の注目すべきところは、本法が制定された2012年から実施されている第5条「地方eスポーツの振興」である。ここでは、“地方自治体は、地域住民の余暇と親睦を図るためにeスポーツ活動を活性化するためeスポーツ施設などの要件を造成、eスポーツ団体の設立・運営及びeスポーツ大会の開催を支援できる”ことが示されており、地方自治体が、施設や団体、大会が直接・間接的に支援できる法的根拠が記載されている。すなわち「地方eスポーツの発展」は、タイムリーな課題であると解釈されている。また、第6条（基本計画の樹立など）には、本法の目的を達成するためにeスポーツ振興に関する基本的で総合的な中期・長期振興基本計画を樹立し、eスポーツ振興の基本的な方向・国際大会などのイベント活性化・専門人材の育成・財源確保を通して、施設の構築や改善などを施行することが記載されており、eスポーツ振興の土台は「基本計画」となっている。さらに、第8条（資金支援など）・第11条（eスポーツ関連専門人材の養成）・第14条（国際交流及び海外広報支援）・第15条（専門eスポーツ及び生活eスポーツの育成）などには、地方における施設の構築、大会の経費支援、雇用に向けての人材養成、国際交流、余暇活動についての項目など、eスポーツによる文化並びに産業に至るまでの要素が含まれている。

加えて、韓国のPCバンはゲーム法上の「インターネットコンピューターゲーム施設提供業」に指定されている（文化体育観光部（日本の文科省に相当）所管）。立地面においても、PCバンは都市計画上の商業地域と準住居地域に位置し、建築法上の近隣生活施設（日本の生活利便施設に相当）に指定されている。商業地域だけでなく、準住居地域に多くのPCバンが立地していることで、接近性が優れてい

るといえる。また、2014年3月の建築法施行令により、個人創業の多い販売・体育・文化・業務施設は業種変更が容易になるよう、最大許容面積が既存の300㎡未満から500㎡未満へ緩和された。さらに、主要業種別に異なっていた面積上限基準は単一化され、PCバン業種変更の負担が緩和された。店舗の数も2019年基準で全国約2万店舗にのぼるなど、ゲーム法は、eスポーツ施設における大衆インフラ構築の重要な役割を果たしている（日本の場合は、約200店舗、福岡市は5店舗）。

このように、韓国のeスポーツにおける発展は、eスポーツ法によるソフト面（文化・地方・選手など）と、ゲーム法によるハード面（PCバンとゲーム産業など）が二重構造となっており、このことがeスポーツ発展の大きい要素であるといえる。

一方で、日本のeスポーツ施設は主に警察庁所管の風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律（以下、風営法）の規制対象になっている。2021年9月、JESUにより認定ジム制度等に関するガイドラインが策定された。風営法上の許可を取得することなく、eスポーツ練習施設を開設するための認定ジム制度や関連する諸制度整備の議論があるが、まだ具体的な動きはみえてない。

4. 韓国の釜山広域市・ソウル特別市におけるeスポーツ振興に関する条例の役割と特徴

韓国では、2019年4月に「釜山広域市eスポーツ振興に関する条例」が制定された。地方自治体レベルでのこうした条例の制定は世界初であった。その後2022年末までに、32か所の自治体がeスポーツ振興に関する条例を制定した。内訳としては、都道府県レベルの韓国の広域自治体が15件、市・郡・区レベルの基礎自治体が17件であった。特に広域自治体は、大邱広域市と行政複合都市の世宗特別自治市の二つの広域自治体を除いて、eスポーツ振興に関する条例（以下、eスポーツ条例）が制定されているなど、自治体の制度面の支援が整っている。

そこで本章では、福岡市と姉妹都市であり、eスポーツ振興に関する条例が最も早く制定された「釜山広域市」と、ゲーム産業とeスポーツを同時に振

興させることを目標にした「ソウル特別市」の条例に着目し、両者の特徴を明らかにした上で、福岡市に適用可能な内容について検討する。

4.1 釜山広域市における e スポーツ振興に関する条例の役割

釜山広域市（以下、釜山）は、韓国でも e スポーツの聖地として知られており、e スポーツの導入期に爆発的な e スポーツの発展がみられた地方都市である。代表的な事例として、廣安里海水浴場では、スタークラフトプロリーグ大会と釜山海祭りを連携して開催することで、毎年5万人～12万人の観客（釜山警察推算値）が訪れた。このように本大会は、「地域資源」を活かし「観光」と連携した、官民連携の大規模なプロ大会であったといえる。また、2011年から国際 e スポーツ大会（WCG・LOL 世界大会など）が釜山 BEXCO で継続的に開催されており、釜山は世界プロ大会の誘致にも力を入れている（表3参照）。これらのさらなる振興、そして e スポーツを「文化産業」として捉え、体系的に e スポーツ振興政策を樹立することが、e スポーツ振興条例制定（2019年4月）の理由となった。

本条例の第4条（振興計画の樹立・施行）は、e スポーツ法と同様に e スポーツ振興についての基本計画・施行計画がベースになっており、事業・財源確保について重要な事項が記載されている。これらの基本計画から、第5条（e スポーツ振興に関する事業）では、1項から4項における、e スポーツ活性化のための基盤造成、e スポーツ関連大会開催の支援、e スポーツ関連の専門人材の養成、e スポーツ関連国際交流及び協力が可能になった。また、第6条（e スポーツ施設）では、1項から4項における、e スポーツ大会開催・支援、e スポーツ関連専門人材の養成及び e スポーツ選手の交流の活性化、市民の各年齢層、専門分野別リーグの活性化など e スポーツの底辺拡大、e スポーツ産業育成及び収益化のためのビジネス交流が可能になり、プロだけでなくアマチュア大会も開催している。このように e スポーツ条例は、地方都市の e スポーツ文化・産業育成の総合的な取り組みの始まりであり、現在に至るまで釜山は積極的に大規模大会を誘致している。

表3 釜山広域市における主な e スポーツ大会開催実績

時期	イベント名	開催場所
2004～2010年の7～8月	スタークラフトプロリーグ決勝戦	廣安里海水浴場
2011年12月	WCG2011	釜山BEXCO
2014年10月	LOLワールドチャンピオンシップ準々決勝戦	釜山BEXCO
2017年7月	スタークラフトリマスターロンチングイベント大会	廣安里海水浴場
2018年10月	LOLワールドチャンピオンシップグループステージ	釜山BEXCO
2022年5月	LOLミッドシーズン	釜山BEXCO
2022年11月	釜山—アセアンeスポーツフェスティバル大会（*アマチュア大会）	釜山eスポーツアリーナ
2023年7月	WCG2023	釜山eスポーツアリーナ
2023年10月 ※開催予定	LOLワールドチャンピオンシップ準決勝戦（ソウルと共同主催、※ソウルで決勝戦）	釜山社稷室内体育館

出所：筆者作成

さらに釜山では、2005年から現在に至るまで、e スポーツ大会と合わせて、韓国ゲーム産業協会主催の国際ゲーム博覧会である G-STAR（Game Show& Trade, All-Round の略字）が毎年開催されている。このように、ゲーム産業と e スポーツが連動していること（2022年基準、オフラインで20万人・オンラインで100万人が参加）は、福岡市においても参考になるといえる。

また、釜山 e スポーツ条例の第7条（国際 e スポーツ R&D センター）では、釜山 e スポーツアリーナ内に、「国際 e スポーツ R&D センター」を設置し、e スポーツ産業のグローバルの基盤を造成することが定められている。さらに、国際 e スポーツ連盟と連携し、国際 e スポーツ標準の規格化、e スポーツ学術研究及び選手トレーニングの運営、国際 e スポーツアマチュア及びプロ選手の選抜など交流の活性化を達成することが定められている。地域資源・国際連携を積極的に活用している釜山の事例は、福岡市において参考になるといえる。

4.2 ソウル特別市における e スポーツ振興に関する条例の役割

ソウル特別市（以下、ソウル）の e スポーツ条例は、2022年12月に制定された。第1条（目的）では、ゲーム産業の育成と同時に e スポーツ活性化のための基盤造成と、地域経済の活性化と健全なゲーム文化の確立に貢献することが目的として記載されている。第3条（責務）には、ソウル特別市長がゲーム

表4 ソウル・釜山のeスポーツ振興に関する条例の比較

	釜山広域市eスポーツ振興に関する条例 (2019. 4. 10制定)	ソウル特別市ゲーム産業育成及びeスポーツ活性化支援条例 (2022. 12. 30制定)
第1条	(目的) 本条例は、eスポーツの振興に必要な事項を規定することで、eスポーツの文化と産業の基盤造成及び競争力の強化を図り、eスポーツを通して市民の余暇と親睦を図ることで、eスポーツの底辺拡大と地域経済活性化に貢献することを目的とする。	(目的) 本条例は、ゲーム産業とeスポーツの活性化の支援に必要な事項を規定することで、ゲーム産業発展の基盤造成及び競争力を図り、地域経済の活性化と健全なゲーム文化の確立に貢献することを目的とする。
第2条	(定義) ①本条例で使用している用語の意味は以下である。 1. “eスポーツ”とは、「eスポーツ振興に関する法律」(以下、法)第2項第1号によるゲーム物を媒体にした人と人との記録及び勝負を行う、試合及び部隊活動である。 2. “eスポーツ産業”とは、法第2条第4号によるeスポーツと関連する商品とサービスを通じた付加価値を創出する産業である。 3. “eスポーツ施設”とは、法第2条第5号によるeスポーツと関連する試合及び観覧、中継などの部隊活動を行うことができる施設である。 ②本条例で、別当定義しない用語は、法に定める用語を使う。	(定義) 本条例で使用している用語の意味は以下である。 1. “ゲーム産業”は、「ゲーム産業振興に関する法律」第2条第3号による産業である。 2. “eスポーツ”は、「eスポーツ振興に関する法律」第2条第1号による試合及び部隊活動である。
第3条	(責務) 釜山広域市は、eスポーツの振興のために必要な施策を樹立・施行すること。	(責務) ①ソウル特別市長(以下、市長)は、ゲーム産業の育成及びeスポーツ活性化支援(以下、ゲーム産業育成など)のために必要な施策に取り組むこと。 ②市長は、ゲーム産業育成などを通して地域経済の発展と雇用創出のために努力すること。 ③市長は、健全なゲーム文化を造成するために必要な施策に取り組むこと。
第4条	(振興計画の樹立・施行) ①釜山広域市長(以下、市長)は、「eスポーツの振興に関する法律施行令」第2条による、基本計画及び施行計画により、釜山広域市eスポーツ振興の計画(以下、振興計画)を樹立・施行すること。 ②振興計画は次の各項の事項が含まれること。 1. eスポーツ振興の基本計画 2. eスポーツ振興のための政策及び施策開発に関する事項 3. 第5条によるeスポーツ振興のための事業に関する事項 4. eスポーツ振興及び支援のための財源確保に関する事項 5. その他eスポーツ振興に必要な事項	(他条例との関係) 本条例の適用対象であるゲーム産業育成などに関する事項は、他の条例より優先し、本条例を適用する。
第5条	(eスポーツ振興に関する事業) ①市長は、eスポーツ振興のために次の各項の事業を推進する。 1. eスポーツ活性化のための基盤造成 2. eスポーツ関連大会開催の支援 3. eスポーツ関連の専門人材の養成 4. eスポーツ関連国際交流及び協力 5. 専門eスポーツの育成・支援及び生活eスポーツ底辺の拡大・活性化に関する支援 6. eスポーツの学術振興及び基盤造成 7. eスポーツ施設の構築及び改善 8. eスポーツ団体の設立・運営 9. その他eスポーツ振興に必要な事業 ②市長は、第1項の事業を推進する非営利法人・団体に予算の範囲でその経費の全部または一部を支援することができる。	(総合計画及び施行計画) ①市長は、ゲーム産業育成などに関する総合計画(以下、総合計画)を5年ごとに樹立・施行すること。②総合計画は、次の各項に含まれること。 1. ゲーム産業育成の基本目標及び推進方向 2. eスポーツ活性化のための基盤造成 3. ゲーム産業育成のための財源調達に関する事項 4. ゲーム産業分野及びeスポーツ関連専門人材の養成及び権益向上に関する事項 5. ゲーム輸出拡大及び海外市場進出に関する事項 6. 健全なゲーム文化造成の方策 7. ゲーム産業及びeスポーツ関連国際大会などの行事の誘致・開催支援に関する事項 8. その他ゲーム産業育成のために市長が必要だと認めた事項 ③市長は、第1項により樹立された総合計画により毎年施行計画を樹立・施行すること。 ④市長は、総合計画及び前年度の施行計画の推進実績と第3項による施行計画をソウル特別市議会所管常任委員会に報告すること。
第6条	(eスポーツ施設) ①市長は、eスポーツの発展を試み、市民の現前な余暇活動を促進するため、次の各項の機能を行う、eスポーツ施設を設置・運営することができる。 1. eスポーツ大会開催・支援 2. eスポーツ関連専門人材の養成及びeスポーツ選手の交流の活性化 3. 市民の各年齢層、専門分野別リーグの活性化などeスポーツの底辺拡大 4. eスポーツ産業育成及び収益化のためのビジネス交流 5. その他eスポーツ底辺拡大に関する事項 ②市長は、eスポーツ施設の効率的な管理・運営のためeスポーツ関連の非営利機関や団体にeスポーツ施設の管理・運営を委託することができる。	(事業) 市長は、ゲーム産業育成などのために次の各項の事業を推進することができる。 1. ゲーム産業分野及びeスポーツ関連の専門人材養成及び権益向上の支援事業 2. ゲーム制作及び流通の支援 3. ゲームの輸出拡大及び海外市場の進出 4. ゲームに対する認識改善及び健全なゲーム文化造成事業 5. 国際大会などの行事の誘致及び開催支援 6. その他、ゲーム産業育成などのために市長が必要だと認めた事業
第7条	(国際eスポーツR&Dセンター) ①市長は、釜山広域市内のeスポーツ産業のグローバル基盤を造成するために、次の各項の機能を行う国際eスポーツR&Dセンター(以下、センター)を設置・運営することができる。 1. 国際eスポーツ標準の規格化 2. 国際eスポーツ学術研究及び交流 3. 国際eスポーツ関連分野の人材育成及び選手トレーニングの運営 4. 国際eスポーツアマチュア及びプロ選手の選抜など交流の活性化 5. その他国際eスポーツ振興に関する事項 ②市長は、センターの効率的な管理・運営のため、eスポーツ振興を目的に設立された非営利機関や法人、または団体にセンターの管理・運営を委託することができる。 第8条(国際交流支援)：市長は、eスポーツの競争力強化と国際交流を活性化させるため、予算の範囲でeスポーツと関係ある次の各項の機関・団体に必要な支援を行うことができる。 1. 国際eスポーツ連盟 2. 市が資本金の出資、また出捐した機関や団体	(行政・財政的支援) ①市長はゲーム産業育成などの関連機関、団体、企業などの必要な事業に所要する費用を予算の範囲で行政・財政的に支援することができる。 ②第1項による補助金を支給する必要がある事項は「ソウル特別市地方補助金管理条例」に従う。
第8条	(国際交流支援) 市長は、eスポーツの競争力強化と国際交流を活性化させるため、予算の範囲でeスポーツと関係ある次の各項の機関・団体に必要な支援を行うことができる。 1. 国際eスポーツ連盟 2. 市が資本金の出資、また出捐した機関や団体	(管理・運営の委託) 市長は、第6条による事業の効率的な管理と運営を行うため、ゲーム産業育成などの経験と力量のある法人や団体へ「ソウル特別市行政事務の民間委託に関する条例」により委託ができる。
第9条	(補償) 市長は、eスポーツの発展に寄与し、功労が顕在な個人・機関及び団体などを選定し「釜山広域市の補償条例」により補償することができる。	(関連機関・団体との協力) ①市長は、ゲーム産業育成など効率的な推進のために中央行政機関や他地方自治体及びゲーム産業関連機関、団体、企業などと積極的に協力すること。 ②市長は協力体系の強化のために必要であると認められた場合、業務協約を結ぶことができる。

出所：韓国法制処によるソウル・釜山の当条例を筆者が翻訳及び表化

産業の育成及びeスポーツ活性化支援のために「必要な施策」に取り組むこと、ゲーム産業育成などを通して「地域経済の発展と雇用創出」のために努力すること、健全なゲーム文化を造成するために必要な施策に取り組むことについて記載されており、釜山より具体的な責務が求められている。ここでは、ゲーム産業及びeスポーツに関連する支援施策に取り組み、地域経済の発展と雇用創出と健全なゲーム文化を造成することが重視されている。第5条（総合計画及び施行計画）には、ゲーム産業育成などに関する総合計画を5年ごとに樹立・施行することが記載されており、eスポーツの基本目標・基盤造成・人材育成・国際大会などの誘致・開催に関する事項について、実績を議会で報告することになっている。また、第6条（事業）5項には、ゲーム産業及びeスポーツ関連国際大会などの行事の誘致・開催支援に関する事項が記載されている。2023年8月の杭州アジア競技大会でのeスポーツ国家代表の立ち上げ式の際にソウル市は、ソウル経済振興院と共に中長期基本計画を樹立し、多くのメディア会社が密集している上巖エリアを中心にゲーム企業を活性化させることを主張した。さらにソウル市は、条例（事業）に基づいて、2023年10月に開催予定のLOLワールドチャンピオンシップの決勝戦誘致に成功した。加えて、第8条（管理・運営の委託）と第9条（関連機関・団体との協力）には、「ソウル特別市行政事務の民間委託に関する条例」により、ゲーム産業育成などの経験と力量のある法人や団体への業務の委託が可能であることが記載されている。市が直接イベントを行うのではなく、既存の団体と連携できるため、ソウルの事例は釜山の事例よりハードルが低いといえる。

福岡市では、常に連携のある福岡eスポーツ協会などの団体との共同開催が可能になる。福岡市の場合、2006年ゲーム都市宣言があり、ゲーム都市として、eスポーツの親和度が高いことから、国家戦略特区を活用し、ゲーム産業との連携を深める必要がある。

4.3 釜山とソウルのeスポーツ振興に関する条例の共通点と相違点

釜山とソウルのeスポーツ条例の共通点は、eスポーツ法に基づき、eスポーツに関連する振興及び基本計画を樹立している点である。両市ともに、市長責務として直接・間接的に事業を行い、eスポーツの基盤造成と同時に、競争力の強化を図り、地域経済活性化と地域の人材育成から雇用創出に寄与することを目指している。特に、アマチュア育成に重点を置いており、eスポーツを「文化」として成立させることを重視している。

このことから、日本も一部のユーザーを対象にするのではなく、多様なユーザーを対象とした取り組みが必要であり、この部分をクリアすることでeスポーツが経済・産業にたどり着くと予測される。

相違点として、釜山は地方都市でありながら、国際eスポーツの拠点としての基盤造成を行い、持続的に国際大会・イベントを開催している。また、地方都市の少子高齢化への危機感を基に、eスポーツ事業を直接支援し、eスポーツ関連人材育成と地域経済活性化を目指し、釜山所管のeスポーツアリーナ（大規模施設）を積極的に活用している。一方ソウルは、首都圏のゲーム産業とeスポーツ振興を同時に支援することが趣旨である。また、ゲーム産業の総合的な計画を基にした、行政・財政的な支援によるバックアップがみられる（表4ソウル・釜山のeスポーツ振興に関する条例の比較を参照）。

5. 福岡市におけるeスポーツの実態と法制度導入の可能性

本章では、第3章・4章で示した韓国の事例を通して、福岡市の法制度面の支援について検討する。

5.1 福岡市におけるeスポーツの実態：福岡市コンテンツ振興課担当者インタビュー調査を通して

福岡市では、GFF・九州大学・福岡市の「産・学・官」の連携により「2006年ゲーム都市宣言」や「EVO Japan 2019」の開催経験がある。日本の地方でのゲーム産業及びeスポーツにおいては、歴史や国際イベントの実績面で、パイオニア的存在であるといえる。また、アジアを含め世界を視野に入れたゲーム産業の活性化に向けて官民連携の動きがみられ、他の自

治体と比較して優れているといえる。

一方で、2023年6月16日に行ったインタビュー調査において、福岡eスポーツ協会会長の中島氏は、福岡市は官民連携を通してゲーム産業に特化した自治体ではあるが、現在は民間ベースでeスポーツ事業が運営されていることを指摘している。ポストコロナ時代を迎えた福岡市では、従来の伝統産業である製造業一辺倒から脱皮するために、新産業育成(デジタル分野)は必須であるといえる。より総合力とスピード感を発揮し、ゲーム都市宣言20周年を迎えた福岡市は、いかにしてこの動きを継続し、改善するかについての検討が必要であろう。

2023年7月27日には、福岡市のeスポーツイベント開催による地域活性化の効果について、福岡市コンテンツ振興課担当者(以下、担当者)にインタビュー調査を行った。担当者によると、コロナ前に「Evo Japan 2019」の世界大会を開催し、観客は約1万3千人(当時、国内最大規模)を記録したとのことである。これは東京より早い1万人規模のeスポーツの大会であった。また2022年8月には、コロナのため観客数は以前の1万人に達することはできなかったものの、福岡eスポーツフェスタ2022

を開催するなど、総合的なeスポーツイベント(ビジネス・教育・子供、ファッション・女性、体験など)を継続している。そこでは、教育面の効果があるため、福岡市は協力の立場で参加した。さらに2023年3月には、ポートレース福岡でeスポーツイベント(e-FUK Weekend 2023)を開催し、既存の施設を再利用して、体験会の場を設け、新たな客層(若い人)を集めたことで、地域活性化の効果があったという。

次に、福岡市のeスポーツの実態に対する具体的な行政の役割について、担当者へインタビュー調査を行った。福岡市は、あくまでも協力する立場で、ゲーム産業を根幹とした総合的支援がメインであると述べており、現状の民間主導でよいのかについては議論の余地があるとのことであった。また、福岡市はeスポーツの経験が豊富な自治体でありながら、PCバン(eスポーツ専用施設)が少ないことは課題であり、今後どのように行政が関わるかについて検討する必要があるとしている。一方韓国は、PCバンがゲーム法に基づいて「インターネットコンピューターゲーム施設提供業」に定められており、全国2万店舗がある。姉妹都市の釜山広域市は218

表5 福岡市におけるeスポーツ施設の実態及び都市計画的特徴

施設	用途地域	駅からの距離/所要時間	施設の複合化・連携・接近性	種類	座席数	タイトル	営業時間	利用料金
A	商業地域	博多駅から地下鉄を利用し、天神南駅まで5分所要。eスポーツ施設まで徒歩3分所要(210m)	西日本最大級のeスポーツ総合施設であり、天神ロフト内の大規模商業施設内に立地しており、複合用途の施設になっている。また、福岡市の繁華街の天神に立地していることで周辺の大規模商業施設・宿泊施設・公園・レストラン街など、施設間の連携が優れている。また博多駅から地下鉄で二駅であり、10分内に着くことが可能であり接近性が良い。	eスポーツ専用施設	PC約30台	12	11:00~22:00	3時間2000円
B	商業地域	博多駅から地下鉄渡辺通駅まで9分所要。最寄り駅から徒歩3分所要(230m)	ホテル内の1室をリニューアルし、ハイスペックeスポーツ機材を完備。ホテルの部屋を改装しているため、複合用途の施設ではない。周辺は商業地域であるが、ビジネス街である。博多駅から10分程度で着くことが可能で接近性は有利。	eスポーツホテル	1室(PC1台)	-	-	1日宿泊込み13000円
C	商業地域	博多駅から施設まで徒歩5分所要(350m)	カラオケの一室をeスポーツルームにリニューアルした。音響面で優れている点の特徴。商業ビルであるため、複合用途の施設になっている。周辺は博多駅前の商業地域であり、多様な用途の建物の連携になっており、博多駅から徒歩5分で移動できるため接近性が優れている。	ボードゲーム併設	1部屋(PC1台、コンソール2台)	3	24時間営業	1時間600円
D	商業地域	博多駅から施設まで徒歩8分所要(600m)	博多駅から600m距離のオープンスペース型、ハイスペックeスポーツ施設。住居商業複合建物内に立地しており、1階は小規模商業施設。周辺は商業地域であり、博多駅から8分程度であることから接近性は有利。	eスポーツ専用施設	PC10台	12	13:00-23:00	平日1時間400円(土日祝は500円)
E	商業地域	博多駅から徒歩3分所要(240m)	博多駅から徒歩3分の距離、7階建の商業ビル6階・7階に立地。建物が複合化になっており、博多駅周辺商圏内であり、ネットカフェとの併設であり、24時間営業可能である。他の施設との連携や駅からの接近性が最も優れている。	ネットカフェ併設	PC7台	4	24時間営業	-

出所：筆者作成(用途地域は用途地域マップHP、eスポーツ施設の情報にはeスポーツの窓口HPを参照)

か所であり、日本全国のeスポーツ専用施設169か所より多い。また、韓国は平均PCが約80台であり、20台程度の日本と大きな差があることや基本24時間制であるため、座席占有時間も高い。

日本においても、基礎eスポーツ施設であるPCバンを増やすためには、行政の支援が必要であろう。今後、協力ではなく、民間と共通する目標を設定し、より積極的な官民連携が必要である。そのためには、これらを支える仕組みや制度のバックアップが課題である。

福岡市のeスポーツ施設が立地している、天神周辺を中心商業地域の場合、施設の機能が複合化されているため、利用者にとって利便性が高い。また、5つの施設が博多駅―天神駅の間に立地しているため、500m内に複数の機能（商業・飲食・宿泊など）があり、連携化と接近性が有利な地域であることは長所である（表5参照）。担当者も、eスポーツインフラの整備について、現在の5つの施設では不十分であり、eスポーツ振興に関するルール（宣言・条例など）の検討が必要であると述べている。

5.2 福岡のeスポーツ振興に関するルール（条例など）の導入について

日本のゲーム及びeスポーツ関連の条例は、国による細かい規制の法令がなかったが、唯一2020年3月に、1日60分を目安とする抑制・規制中心の「香川県ネット・ゲーム依存症対策条例」が制定された。一方福岡市は、ゲーム産業集積都市の能力を発揮させるため、地域別の特性を活かした条例の制定が可能であるため、規制ではなく、緩和や振興に関する制度面の支援が必要であるといえる。

また福岡市は、ゲーム産業育成がメインとなっており、これはソウル型のゲーム産業育成及びeスポーツ活性化支援条例が適合した在り方であると判断される。ソウル型は、eスポーツ条例の責務の一つとして地域経済活性化と雇用創出を目指しているため、すでにゲーム都市の土台が整えられている福岡市に相応しい。ただ、ソウル型をそのまま導入するのではなく、福岡市の「地域資源」を活用し、既にあるボートレース場などを再利用することが必要である。

次に、「教育目的（プログラミング教育）」として、次世代の雇用創出に足並みを揃えることも必要である。プログラミング教育が義務教育化になっていることから、eスポーツを活用して「IT関連人材の育成」から「雇用創出」につながることも期待される。さらに高齢者・障害者向けの支援を加えて、「ダイバーシティ」項目を入れることで、行政も積極的に参画できる項目である公共のためのeスポーツを目指す必要があり、このような内容を提言にしたい。

これらの条例の導入は、福岡市だけではなく、eスポーツに関心がある多数の地方自治体に適用が可能である。特に、2025年の大阪・関西万博ではeスポーツとの連携したイベントが予定されており、2026年の愛知・名古屋アジア競技大会にもeスポーツが正式種目として採択されている。eスポーツ振興に関する条例は、ゲーム産業の育成と教育やスポーツにつなげる必要があり、その際に、eスポーツに興味を持つ地方自治体と連携し、日本全体を盛り上げることが重要であろう。

6. おわりに（考察・提言）

本研究では、韓国のeスポーツ振興に関する法律及び地方自治体の条例の分析をもとに、これまで十分に議論されていなかった、行政による法制度面のバックアップについて、福岡市に参考になる点、適用できる点について考察した。本章では、考察によって得られた知見を提示し、それに基づき提言を行う。

6.1 考察

本研究で得られた知見は以下の3つである。

まず、韓国のeスポーツの発展を導入期と成長期に分類した。導入期（1998～2009）には、政府によるアジア金融危機の克服政策のため、IT産業の育成があった。同時にオンラインPCゲームの爆発的な流行からPCバンの増加、地方での10万人集客をきっかけに、2006年ゲーム法の制定と、積極的な官民連携によりeスポーツの土台づくりが可能になった。成長期（2010年～現在）には、2012年にeスポーツ法が制定され、eスポーツの支援が体系的に捉えられた。ここでは、ソウルだけでなく地方における人材育成とインフラ支援、eスポーツ選

手の権利保護が含まれ、eスポーツ業界の安定化を試みている点は福岡市にとって参考になる（第3章）。

次に、各地方自治体にとってeスポーツ振興に関する条例が大きな影響を与えており、eスポーツ法を補っている点について、代表的な事例である、釜山とソウルのeスポーツ条例に着目して考察した。共通点として、eスポーツを「文化」にすることで、eスポーツの基盤造成と、地域経済活性化と人材育成から雇用創出に寄与することを目指しており、アマチュア育成に重点を置いている点が明らかとなった。相違点として、釜山の場合、韓国の自治体で最も早く条例が制定（2019年4月）され、他の自治体に対して参考になっていることが分かった。地方eスポーツの拠点都市として、持続的かつ、積極的な官民連携・国際連携が条例に含まれており、国際プロ大会やアマチュア大会を開催している。ソウルの場合（2022年12月制定）、ゲーム産業発展の基盤造成とeスポーツを文化として成立させることを大前提に、関係機関を支援し、大規模国際プロ大会の誘致をバックアップしている。両都市の振興に関する条例は、イノベーションを重視している福岡市において参考になる（第4章）。

さらに、福岡市コンテンツ振興課・福岡eスポーツ協会の担当者へインタビュー調査を行い、eスポーツにおける振興に関するルールづくりの適用可能性について検討した。今後の福岡市のeスポーツの振興のため、導入期はソウルの事例を参考に、ゲーム産業育成とeスポーツ事業を総合的に支援すること、成長期は姉妹都市である釜山の事例を参考に、福岡市と民間が主体的に、条例制定・宣言をし、地域資源を活かすこと、教育・ダイバーシティに適用し、文化向上と地域経済活性化、雇用創出に寄与することが重要であろう（第5章）。

6.2 提言

福岡市のeスポーツ振興と地域活性化を達成するための政策提言を、以下の4点にまとめた。

①「未来予測」が重要であろう。現在だけでなく、10～20年後を予測して、現在の10～20代が主流消費層になった時を見据え、多様性を重視し、縦・

横のつながりをもとに、持続可能な計画を立てる。

②先「文化」・後「産業」に向けて、捉え方を見直す必要がある。現段階では、ゲーム産業がスポーツ化し、経済活性化につなげることを期待しているが、eスポーツを行政が教育面やコミュニケーションのツールとして活用し、イメージ改善に努め、多数の人に普及させるための啓蒙活動が必要である。

③特に、ゲーム都市宣言20周年を迎えている福岡市は、民間だけでなく、市による「制度的支援（条例など）」を通して、ゲーム産業とeスポーツ振興、IT人材育成を同時に解決する必要がある。

④また、①～③を持続的及び体系的に実現するため、先にeスポーツ「基本計画」を樹立し、持続的かつ総合的に推進するための土台をつくる。

謝辞

本研究を進めるにあたり、福岡eスポーツ協会の担当者様と、福岡市役所コンテンツ振興課の担当者様にご協力を頂きました。ここに記して謝意を表します。

参考文献

- (1) eスポーツを活性化させるための方策に関する検討会（事務局：一般社団法人日本eスポーツ連合）：日本のeスポーツの発展に向けて－更なる市場成長、社会的意義の観点から－，2020
- (2) （公財）福岡アジア都市研究所：ゲーム都市・福岡市の進化を促す「eスポーツ」による地域振興の可能性に関する研究－意義と効果に関する提言－，調査研究報告，pp.1-26，2019.
- (3) 笈誠一郎：eスポーツ地方創生－日本における発展のかたち－，白夜書房，2019.
- (4) 川又啓子・笈誠一郎・川口洋司・原田美穂・大島正嗣・秋元忍・丸山信人：eスポーツ産業論．青山学院大学総合研究所研究ユニット「五輪eスポ」編，同友館，2020.
- (5) Jin-Woo Rhee, Ho-Chul Kim：Evaluation of Amendments to the Act on Promotion of e-Sports（Electronic Sports），Journal of

Korea Game Society 21 (4), pp.13-24, 2021.

- (6) 韓国政府関係部署合同：ゲーム産業振興総合計画，2020.
- (7) 韓国コンテンツ振興院(KOCCA)：2021e スポーツ政策研究，2022.
- (8) 朴延：eスポーツを活用した地方デジタル実装と地域活性化の可能性－韓国の事例からみた今後の取り組みについて－，地方シンクタンク協議会論文アワード2022受賞論文集，pp.11-20, 2022.
- (9) 朴延：A Study on the Regional Revitalization and Urban Planning Through e-Sports in Japan from the Perspective of Town Planning, 大韓国土・都市計画学会，2023年度春季産学学術大会論文集，pp.1-12, 2023.

コミュニティ・ガバナンスにおける地域活動拠点としての公民館と自治体職員 — 地域担当職員としての社会教育職員の役割を踏まえて —

宇佐美 淳 USAMI Jun

法政大学大学院公共政策研究科兼任講師
公益財団法人山梨総合研究所研究員

■要旨：コロナ禍において地域コミュニティにおける各種活動は停滞し、それに携わってきた自治体職員の役割を始め、その活動拠点の1つである公民館や地区公民館のあり方が問い直されることとなった。そうした中で、従来の生涯学習（社会教育）機能だけでなく、まちづくり機能も期待されている公民館や地区公民館において、そこで活動する社会教育職員等の自治体職員には、地域コミュニティ内で活動する様々な主体をネットワークでつなぎ、ガバナンス全体として各主体の役割を調整するといった、自治体の最前線である地域コミュニティで活動する地域担当職員としての役割が期待される。

■キーワード：コミュニティ、ガバナンス、公民館、社会教育職員、地域担当職員制度

1. はじめに

今般の新型コロナウイルス感染症のパンデミックのような世界規模での緊急事態において、基礎的自治体の行政はどうあるべきか¹⁾。

コロナ禍における自治体職員と地域コミュニティとの関係性について、大杉は、自治体職員もコロナ禍に怯えながら業務に従事している点では住民と同じ立場であり、そうした状況下で、自治体行政には、何よりも住民を負の連鎖から切り切るといった意識を自覚的に持つことが大切である¹⁾とする。その上で、大杉は、コロナ禍といった「前例がない事態」に直面しているからこそ、自治体行政の原点である「身近さ」「現場性」「透明性」「先端性」に立ち返って考え、特に、現に取り組まれている政策が住民にとって本当に効果があるものかが明確になる場としての「現場性」は重要である²⁾とする。

そうした地域コミュニティ内はもとより、自治体職員と地域コミュニティとの関係性について、櫻井は、地域コミュニティ内の多様な主体が構成する小機能を維持し、また、それを活用することにより、役割分担を構築するとともに³⁾、半ば集まること

自体が目的化していた地域づくりに関する取組を改めて見直すことが重要である⁴⁾とする。いずれにせよ、行政としては、コロナ禍への対応という目まぐるしく変化する環境に順応して思考停止に陥ってはならず⁵⁾、現在取り組んでいる政策について、本来の目的としての政策規範を基本として考えるとともに⁶⁾、現場である地域コミュニティにおいては、例えば、公民館等の地域活動の拠点施設について、施設利用の休止を理由に職員の行動自体が停止状態に陥ってはならないことは間違いない⁷⁾。

また、磯崎は、こうしたコロナ禍を含む相次ぐ「危機」の中で、自治体職員の意識は内向きになっているとともに、各種「危機」が自治体職員を萎縮させ、その発想力や行動力を制約しているのではないかと指摘する⁸⁾。

地域コミュニティにおいて活動拠点となる施設は様々あるが、住民の誰もが安価で使うことができ、古くから存在する公共の施設というと、社会教育法（昭和24年6月10日法律第207号）に基づき設置される公民館や地区公民館（公民館分館や公民館類似施設を含む）が挙げられる。また、最近では、各

自治体が条例等に基づき設置するコミュニティ施設も増加している。国（文部科学省）では、そうした全国に遍在する公民館や地区公民館について、従来の各種講座の開催や図書室での情報収集等を始めた生涯学習（社会教育）機能だけでなく、地区防災や地域福祉等を始めたまちづくり機能との融合により、公民館や地区公民館が果たす地域コミュニティ全体の活性化のための役割を強化する方針を示している²⁾。

その背景には、単に地域コミュニティにおけるネットワークの再構築という意図だけではなく、各自治体における財政状況の悪化に伴う、公共施設の再配置という要因も存在する。こちらは主に総務省が所管する公共施設等総合管理計画に基づき、老朽化するインフラ対策を各自治体に求めていることに起因する。

各自治体は、こうした国（府省）の方針が混在する中で、限られた財源及び人員を共通項にして、地域コミュニティにおいて活動拠点となる公共施設に対して、建物自体の再配置（集約とそれに伴う廃止）と、その機能の集約が進められている。本稿で取り上げる事例は、そうした状況を如実に表したものとなっている。

本稿では、そうした自治体の地域コミュニティにおいて活動拠点となる公共施設やその機能に関する事例だけでなく、そこで自治体の職員にどのような役割を求められているのか、自治体の地域コミュニティにおける職員の活動に関する事例についても取り上げる。

そこで、第2章では、自治体の最前線である地域コミュニティを現場として活動する自治体職員の形の1つである「地域担当職員制度」について、特に地域担当職員としての社会教育職員のあり方について考察する。第3章では、そうした地域担当職員としての社会教育職員と、同職員が活動拠点とする公民館や地区公民館を取り巻く現状について、2つの自治体の取組事例を分析する。第4章では、福岡市において地域担当職員として活動する校区担当職員と、校区公民館の取組状況について確認するとともに、横浜市他2市の事例分析を交えながら、コミュ

ニティ・ガバナンスにおける地域活動拠点としての公民館と自治体職員との関係についてまとめる。

2. 最前線の地域コミュニティを現場として活動する自治体職員の形—「地域担当職員制度」

2.1 「地域担当職員」の定義

まずは、第2章で、「地域担当職員制度」の定義と地域担当職員としての社会教育職員のあり方について考察を行う。

昨今の自治体経営をめぐるのは、社会全体が超高齢化し、人口減少が進み、大幅な財源不足による極めて厳しい財政状況にある中、自治体職員の数も限られている一方、住民から求められるニーズは複雑かつ多岐に亘るなど、限られた財源及び人員の中で多様化するニーズに応えるという難しい局面を迎えている。

厳しい自治体経営の現状を踏まえ、2018年7月、国（内閣府）は、第32次地方制度調査会を設置し、そこでは、「人口減少が深刻化し高齢者人口がピークを迎える2040年頃から逆算し顕在化する諸課題に対応する観点から、圏域における地方公共団体の協力関係、公・共・私ベストミックスその他の必要な地方行政体制のあり方」についての調査審議を諮問している。同調査会が2020年に示した答申では、組織や地域の枠を越えて多様な主体が連携し合うネットワーク型社会の構築の重要性を示した上で⁹⁾、そうしたネットワーク型社会における多様な主体による協働を図るため、地域人材の確保・育成が必要となり、その例として「地域担当職員制」³⁾の導入を挙げている。

この「地域担当職員制度」をめぐるのは、様々な定義が見られるが、本稿では、自治体内の小中学校の学区や地区の町内会自治会連合会の範囲、更に狭く単位町内会自治会の範囲、あるいはそれらの境界をまたいだ範囲に対して、役所（役場）ないし出先機関等を活動拠点に、住民を始めとした地域コミュニティとの連絡役はもとより、最前線の現場である地域コミュニティに出向き、各種行事への参加や各種地域活動への支援等を通して、信頼関係の構築を図る基礎的役割を果たすとともに、そこから一歩進

んで、地域コミュニティにおける課題の把握等を通して、その将来的な運営のため、まちづくりといった防災や福祉等の政策分野を横断した形での各種地域（区）計画の策定を支援する発展的役割を果たしている、1人ないし複数人による自治体職員を配置する制度のことと定義する⁽¹⁰⁾。

この「地域担当職員制度」には、自治体の最前線である地域コミュニティを現場として活動する自治体職員の理想像として、次の5つの特徴が求められる。それは、①裁量性（現場の判断で臨機応変な対応が求められること）、②専門性（地域コミュニティが抱える様々な課題に対し、各種法令に基づくサービスの提供が求められること）、③境界性（最前線の現場である地域コミュニティに出向いて住民等の支援に直接あたっていること）、④結節性（地域コミュニティにおける各種アクターとの連携を図る中で各種行事への参加等を通して信頼関係を構築すること＝基礎的役割）、⑤調整性（地域コミュニティにおける課題の把握等を通して、その将来的な運営のため、政策分野を横断した形での各種地域（区）計画の策定を支援すること＝発展的役割）の5つである⁽¹¹⁾。

2.2 地域担当職員に求められる役割

本稿冒頭においてコロナ禍における地域コミュニティについて触れたが、荻野は、歴史を紐解いていくと、地域社会への期待が高まる時期と、社会構造が大きく変化する時期とは重なり合っていることに気付かされる⁽¹²⁾と指摘する。そう指摘する荻野は、「地域社会とは誰によってどのように構成されるのか」が現在考えるべき問いであり、地域社会とは、「住民が共同的な活動の中で相互の紐帯や信頼が育まれるような、人々の日常生活圏域を指す」⁽¹³⁾と定義するとともに、「地域」という単なる範域ではなく、関係性を含んだ「地域社会」という言葉を用いることに重要な意味がある⁽¹⁴⁾とする。

また、三浦は、従来の主なコミュニティ政策は「補助金配分型」であったが、これだと補助金が途絶えた途端に地域コミュニティの活動が衰退する場合も少なくなく、新たなコミュニティ政策として、「人的支援型」が全国の自治体で導入され、その具体例

として「地域担当職員制度」が挙げられる⁽¹⁵⁾とする。

その上で、三浦は、そもそも地域担当職員は、地域コミュニティ側からすると「第一線の窓口」という位置付けになることから、同制度の導入には多くの意義があり、制度設計と運用次第で様々な可能性を見出すことができる⁽¹⁶⁾とする。

三浦と同様に、國司は、行政による地域コミュニティへの支援は財政的側面と人的側面があり、人的側面の具体例として、自治体職員を地域に派遣する「地域担当職員制度」を挙げている⁽¹⁷⁾。更に、國司は、公民館で勤務する社会教育職員を地域担当職員と位置付けた上で、同職員は話し合いのファシリテーターと人と活動とをつなぐコーディネーターのスキルをそれぞれ獲得しており、それらの能力は地域コミュニティ内での話し合いや活動の支援を行う地域担当職員の業務にも活用が可能ではないか⁽¹⁸⁾と指摘する。

三浦も國司も地域コミュニティにおける「地域担当職員制度」について一定程度の評価を示している点で共通している。引っ掛かる点として、三浦も國司も「地域担当職員制度」を自治体行政からの人的支援としての職員派遣制度という意味に重きを置いている点にある。

つまり、「地域担当職員制度」のように、自治体行政の職員が「第一線の窓口」である地域コミュニティで活動することは、人手不足が顕著化している地域コミュニティに対する単なる人的支援という意味では決してない。そうした理解が地域コミュニティ側に浸透してしまった結果が、「公助」に対する過度な期待となって現れてしまうのではないか。地域コミュニティで活動する自治体職員に対しては、自治体全体を構成する地域コミュニティ内のネットワークを結節し、調整することで、地域コミュニティ内における「共助」を促すとともに、個々の住民自身による自治の意識を高めることにも繋がる「自助」を促すことが求められる。それこそが本来の公助のあり方であり、「地域担当職員制度」に求められる役割ではないかと考える⁽¹⁹⁾。

2.3 地域担当職員としての社会教育職員

本稿冒頭でも触れたように、各基礎自治体の地域コミュニティにおける活動拠点の1つとなる社会教

育（生涯学習）機能を有する公共施設として、公民館や地区公民館が挙げられる。

荻野は、公民館の所管を教育委員会から首長部局に移管し、地域社会における拠点の1つとして位置付ける動きについて、確かに公民館は他の施設と比べ網羅性が高いことから、「政策的に使い勝手の良い拠点施設」とみなされる可能性がある⁽²⁰⁾と指摘する。

その背景として、荻野は、地域社会への過度な期待⁽²¹⁾を指摘する。こうした状況下における公民館や地区公民館の重要性の一端として、荻野は、そこで勤務する自治体職員である公民館主事や社会教育主事（現在の社会教育士）といった社会教育職員の存在を挙げ、その役割は、地域における社会的ネットワークの結節点にあること（＝結節性）を挙げている⁽²²⁾。

また、荻野は、他の自治体職員と同様に「専門知」を有していること（＝専門性）もその役割の1つとして挙げながら、社会教育職員が有する専門知（＝専門性）については、地域コミュニティで生活する市民も一定程度有することも重要であり、これまでの議論にはその能力を育むという視点が欠如していることが問題であるとともに⁽²³⁾、それは市民が地域社会に関わるための重要な能力であり、地域社会に関する政策を機能させることにもつながる⁽²⁴⁾と指摘する。

つまり、ここで荻野が指摘する社会教育職員としての専門知（＝専門性）は、先に國司が指摘したファシリテートやコーディネートのスキルと同じものを指している。

3. 地域活動拠点の公民館と自治体職員に関する事例分析

3.1 宮城県登米市の事例

地域コミュニティにおける活動拠点施設としての公共施設に公民館が位置付けられる一方、その管理・運営をめぐるのは、自治体行政が行うだけでなく、指定管理者制度を用いて地域コミュニティにおける住民組織に任せる等の相違点が見られる。以下、第3章では、宮城県登米市、愛媛県西予市の2自治体

の事例について見ていく中で、地域活動拠点と自治体職員との関係について考察する。

まず、登米市では、各地区のコミュニティ推進協議会ないし地域振興会等（以下「コミュニティ組織」という）により、市内21の公民館等に指定管理者制度を導入しており、導入前は、教育委員会を運営主体とし、館長（兼務）1人、副館長1人、主事1人の体制で、生涯学習・社会教育事業を行っていたが、導入後は、地元住民1人が各コミュニティ組織により館長（非常勤）として、また、一部集落支援員を含めた2人（常勤）が事務員として任用され、従来からの生涯学習・社会教育事業を始め、地域づくりとして、身近な地域課題への対応やコミュニティの醸成を行うとともに、各地区では既に地域づくり計画を策定しており、複数の地区ではその見直し作業も進めている。これらコミュニティ組織に対し、総合支所単位で地域づくり担当職員を配置して支援を行っている。

同市では、あくまで「地域担当職員制度」は導入しておらず、各地区の公民館を活動拠点としてコミュニティ推進協議会等が活動しており、市はその公民館にまちづくり機能を追加するにあたり、管理運営を指定管理者としてコミュニティ推進協議会等に任せるとともに、館長及び事務員を指定管理者側で雇用する形を採っている。その上で、各地区では政策分野を横断した地域づくり計画を策定している。

3.2 愛媛県西予市の事例

西予市では、2011年4月から、地域担当職員制度に取り組むとともに、2020年1月から、公民館に地域づくり（まちづくり）機能を追加することに伴い、公民館を地域づくり活動センターに改編し、その所管も教育委員会から市長部局に移管するとともに、それまで業務の枠を越えて地域コミュニティ支援に広く携わってきた公民館主事を一般行政事務職員に転換し、市からの交付金を活用して各地域づくり組織が地域任用職員を雇用していく方向性をまとめている。実際には、平成30年7月豪雨や今般のコロナ禍の影響を受け、2023年4月からの運用開始としている。2021年10月現在で、市内27の

地域づくり組織に対し、2～5名程度の職員を兼任で充てており、総数92名の職員が配置されている。

この公民館の所管移管と地域づくり活動センターへの再編について、市は、2020年1月に市民検討委員会を設置し、2020年12月、同委員会は中間報告を示している。そこでは、地域における取組による「地域力」が成熟しつつあると言え⁽²⁵⁾、所管移管と再編の効果として、地域と行政が手を取り合って地域課題を解決するための協働の場ができ、人口減少に対応できる住民自治の拠点として公民館が生まれ変わることを期待したい⁽²⁶⁾としている。その上で、中間報告では、地域づくり活動が地域住民の主体性だけでなく、公民館主事や地域担当職員による支援もあって活動が推進されているところも多く⁽²⁷⁾、実質の事務局として公民館主事が実働している事例も見られ⁽²⁸⁾、各地域づくり組織では、地域担当職員よりも公民館主事を頼る傾向がある⁽²⁹⁾と指摘している。

市民検討委員会は、2021年6月、最終的な答申を示している。同答申では、特に反対意見が出されていた三瓶地域におけるセンターの配置については、地域との十分な協議検討を踏まえる必要があるとともに、他の地域も含め、センターを配置する場合であっても、地域から職員の配置を望まない等の要望があれば、職員は配置しないことの検討も必要である⁽³⁰⁾としている。

同市では、地域担当職員制度を導入する中で、各地域で活動拠点とされてきた公民館について、新たにまちづくり機能を追加するため、地域づくり活動センターとして、教育委員会から市長部局に所管の移管を行っている。その所管の移管を伴う再編にあたり、市はあくまで施設の管理運営は直営で行い、指定管理者制度は導入しないことを前提とした上で、地域づくり組織に対し、交付金の交付を通して、同センターで活動する地域任用職員の雇用を推進している。また、地区計画の策定も進んでいるものの、その原案作成を行政に依存している体制も垣間見られ、今後の課題と言える。

4. 福岡市の取組状況と政策提言

4.1 福岡市の校区担当職員の現状

次に、第4章では、福岡市の校区担当職員と校区公民館の取組状況について確認するとともに、横浜市他2市の事例分析について取り上げる中で、政策提言を行う。

福岡市では、2004年4月から、各小学校区単位に自治協議会が設置されるとともに、「地域担当職員制度」としての校区担当職員が配置されている。同職員は、各区役所の地域支援課所属の係長級職員が、1人当たり4つ前後の校区公民館を担当している⁽³¹⁾。

福岡市が2022年9月に市内全ての自治協議会長を対象に実施したアンケート調査結果⁴⁾では、校区担当職員に対して望む支援について(n=146)、「他の校区の参考となる取り組み事例などについて情報を提供する」との回答が44.5%と最も高く、次いで「事業の企画にあたって情報を提供する」との回答が19.9%、「事業の実施方法などについて助言する」との回答が11.6%となっている⁽³²⁾。

また、同アンケート調査結果では、公民館施設の利用頻度について(n=141)、「ほぼ毎日」との回答が34.8%、「週2回以上」との回答が36.2%となっている⁽³³⁾。他、校区の目標像や活動方針を含む校区ビジョンの策定状況について(n=146)、「定めている」との回答が53.4%、「定めていないが今後定めたい」との回答が18.5%、「定めていない」との回答が25.3%となっている⁽³⁴⁾。

自治協議会と公民館との関係性について、2020年7月に福岡市が設置した共創のまちづくり推進委員会は、概ね小学校区毎に公民館が設置されている福岡市の特徴を活かし、自治協議会、公民館、小学校が連携した取組を支援することが必要としている⁽³⁵⁾。

同市で進めている共創に関する取組については、2022年3月に「福岡市共創による地域コミュニティ活性化条例」(令和4年3月28日条例第2号)を制定している⁵⁾。第1条で「地域における自主的な取組を促進するとともに、地域コミュニティの固有の価値を共有」することを目的として定め、第2条

で「共創」について「市民等及び市がそれぞれの役割と責任を果たしながら、対等の立場で協力して、共に創ること」と定義している。

また、同市の公民館支援課は、「共働」から「共創」に向けた公民館のアプローチとして、公民館が今後も社会や地域コミュニティにとって不可欠な存在であり続けるためには、必要に応じて、様々な経験や専門性を持つ事業者とのつながり、実践的な取組を共に創っていくとともに、つながりができた事業者を地域コミュニティ内の各種関係団体とつなげていくことが求められる⁽³⁶⁾とする。

4.2 福岡市の校区公民館の現状

長年公民館や地域コミュニティ組織に関わり、福岡市の公民館職員への研修も担っている NPO 法人ドネルモの理事で事務局長の宮田によると、福岡市の公民館の特徴は、①管理・支援体制（市民局コミュニティ推進部公民館支援課と、各区役所地域支援課、各小学校区に設置された校区公民館という3つの階層に分かれて展開されている）、②公立公民館として小学校区毎に設置されていること（2023年10月31日現在、福岡市には150館の公民館が存在し、政令指定都市の中で、小学校区毎に公民館が設置されている都市は福岡市に限られる）、③公民館職員の採用（行政による公募ではなく、地域推薦という形態が採用されている）、④4つのフォーマルな研修の場が準備されていることの4つが挙げられる⁽³⁷⁾。

現在までの間、同市公民館も様々な変化を迫られている。2000年の福岡市公民館条例（昭和39年3月31日条例第91号）の改正では、公民館の役割であった「生涯学習の推進」に加え、新たに地域コミュニティ組織などを対象とした「地域コミュニティ支援」が位置付けられ、その後、2004年、公民館と地域コミュニティ組織を一体的に管理・支援するため、社会教育に関する事務のうち公民館を教育委員会から市長部局に移管した他、市民センターの指定管理者制度の導入が行われ、最近では、2020年、公民館主事については区による公募という形態へと変更となっている⁽³⁸⁾。

こうした同市の公民館をめぐる現状について、宮

田は、地域コミュニティ側からは、若年世代が多く、人口の流動性が高い同市において、日常的に公民館を利用しない住民への働き掛けも重要なことから、多様な住民に開かれた公民館の運営が求められる他⁽³⁹⁾、行政側には、階層型組織に見られる命令や指示が上から下へと降りてくる垂直的關係では説明できない緊張關係が存在するとともに、上記のような小学校区毎の設置という特徴から、地域コミュニティ組織からの影響が強く、住民の声やニーズに応じて、公民館職員が業務の範囲内において自ら考え、実行する余地が残されている⁽⁴⁰⁾とする。

また、コロナ禍における福岡市の公民館のあり方について、宮田は、住民自治を後押しする存在である公民館には、こうした時期だからこそ、活動を継続するための支援が期待されており、オンラインツールの活用が一部の公民館や、職員の属人的な知識や力量、意欲に左右される限り、今後の住民自治の展開において地域差が広がることは想像に難くない⁽⁴¹⁾と指摘している。

実際、岡等が2020年10月のコロナ禍において、福岡市内の校区公民館を対象に実施したアンケート調査結果⁽⁶⁾によると、回答があった99館中86館は閉館し、5館のみが、限定的に館の一部機能を開放したとされている⁽⁴²⁾。

4.3 「共創」と「協創」—横浜市と多摩市の事例

福岡市と同様に「共創」の理念を掲げながら「地域担当職員制度」に取り組んでいる政令指定都市の神奈川県横浜市では、「共創」について「一歩進んだ公民連携＝「共創（社会的課題の解決を目指し、民間事業者と行政の対話により連携を進め、相互の知恵とノウハウを結集して新たな価値を創出すること）」としながらも、「異なる価値観の積極的相互作用を通じて新たな価値を創出し、行政と民間で「公」を共に創っていくことが市民にとって有効であると考えられます」⁽⁴³⁾とあるように、対等の立場で共に創っていくとしながらも、どこかで無意識の内に、元々行政が担っていた役割を民間（市民）にも担ってもらおうという意識、つまり従来の単なる「協働」としての意識が働いているようにも思われる。

この点、福岡市の「共創」に関する条例では、第9条で、市の責務の1つとして「職員が地域コミュニティの一員であるとの認識を持ち、常に市民目線で考え行動する姿勢を養う」こと、「職員に対し…地域活動への自主的な参加を促進する」こととしている。

元横浜市職員の坪内は、横浜市で地区担当職員制度が導入された最大の成果は、職員自身が「生活者の視点」から地域を眺め、地域について深く理解するきっかけになることとしている⁽⁴⁴⁾。これは福岡市の条例における「市民目線で考え行動する姿勢」と合致しており、実際、横浜市では、地区担当職員として活動する職員の勤務時間について、規程において柔軟な対応が可能になるよう定めている⁽⁴⁵⁾。

しかし、横浜市の地区担当職員制度の実態として、坪内は、地域の祭りや行事を始め月例の役員会等には極力参加することが暗黙の前提となっており、休日や平日夜間の開催も多い中で、超勤手当や特別手当等の支給ではなく、半日以上まとまった活動に対する振替休暇の付与となっていることなど⁽⁴⁶⁾、本来業務のかたわらで地域に出て行くことに対する負担感が大きいとしている⁽⁴⁷⁾。

こうした「共創」の理念に基づく「地域担当職員制度」の導入と同様に、東京都多摩市では、「協創」の理念に基づく「(仮称)地域協創職員制度」の導入を目指して議論を進めている⁽⁴⁸⁾。具体的に、第八期多摩市自治推進委員会では、多摩市自治基本条例(平成16年3月31日条例第1号)を改正し、第3条第6号に「協創」について「多世代にわたる企画、多分野における協働が創出されることで、誰もがつながり合えるコミュニティが生まれ、これが広がりをもつことによって、様々な地域課題の解決が図られるとともに、新たなまちの魅力や地域の価値が創造されること」との定義を追加することを検討している⁽⁴⁹⁾。

また、同委員会による答申(案)では、地域協創職員の対象範囲として、小学校区単位を基本エリアとして進めることを始め⁽⁵⁰⁾、「地域協創」の3つの柱として「支える」「つなぐ」「掘り起こす」を掲げ、「つなぐ」に対するしくみ・しかけとして、多活動マッ

チング型地域プラットフォーム(地域の多様な主体がゆるやかにつながる場・機会、多世代の参画による多分野の協働)が、「ささえる」に対するしくみ・しかけとして、専任の地域協創スタッフと若手職員の地域協創サポーターによるアドバイス、コーディネート、プロデュースの役割を担う協創職員制度と、中間支援機能を担う団体による伴走支援が挙げられている⁽⁵¹⁾。

4.4 身近な取組実践の蓄積からのネットワーク・ガバナンスの構築—札幌市の事例

この他、福岡市と同様に政令指定都市で「地域担当職員制度」を導入している北海道札幌市では、手作りのアイスクャンドルを飾るイベントである「雪あかり」事業を通じた、地域担当職員の活動事例が注目される。

同市の地域担当職員は、地域活動拠点となっているまちづくりセンターの所長であり、2020年4月から実際に同市南区の藤野まちづくりセンター所長を務めた大瀬によると、地域コミュニティ内では様々な主体が活動する中で、地域コミュニティにとって身近な事業の1つである「雪あかり」事業の活動を通して、当初消極的な動機であった各参加者が、作業後には同事業存続の必要性について意識するとともに、次回に向けた改善アイデアの提案や、現在実施していない町内会での実施意思の芽生え等、住民主体としての地域づくり実践の萌芽が見られるようになった⁽⁵²⁾と指摘する。

その背景には、まちづくりセンター所長の大瀬自身が、地域コミュニティ内の連合町会を始め、地区商工会、地区老人クラブ協議会、地区社会福祉協議会、民間企業を直接訪問し、同事業への参加協力を呼び掛ける中で、特に同じ自治体職員である児童館の館長との間で連携し合う旨の意思確認ができ、地域コミュニティに住む子どもたちを巻き込んで活動することができた点は注目される⁽⁵³⁾。

そうして「雪あかり」事業が実施できたことについて、大瀬は、まちづくりセンターが行政組織としての立ち位置ではなく、まちづくりセンターが設置されている連合町会(連町、概ね中学校区)との強い近接性(=境界性・現場性)を有している点が大

きく、「雪あかり」事業を通して、まちづくりセンターの役割として、①地域づくり実践の創出、②自発的活動を促す働き掛け、③地域コミュニティにおける団体間のつなぎ、④まちづくりセンター自ら先頭に立って取り組むリーダーシップという広義のコーディネート機能が求められることになるとともに、将来的には、幅広く地域協働ネットワークの展開を図る中で、俯瞰的かつ有機的に地域づくりを進展させ、「雪あかり」事業を基点とした地域協働の豊饒化かつ深化を目指す⁽⁵⁴⁾としている。

ここでいうところの「地域協働ネットワーク」は、先に荻野が指摘した「社会的ネットワーク」とほぼ同義であり、つまるところそれはネットワーク・ガバナンスの構築であると考えられる。また、本事例は、特段何か難しいことをしているのではなく、例えば、福岡市でいうところの灯明まつりのように、住民に身近で簡単に取り組める作業を通して、信頼関係の構築からネットワークの結節や調整の役割を担っている様子が伺える。それらをまとめると次の図1のとおりとなる。

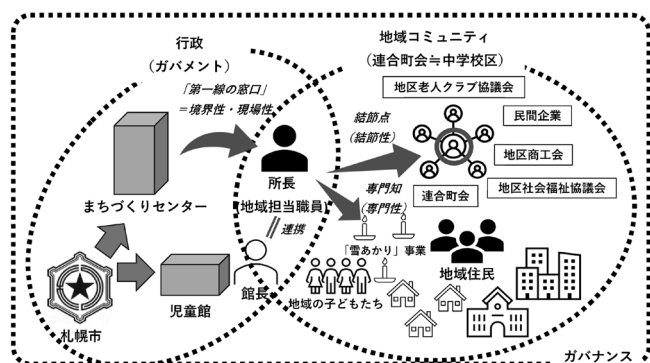


図1 札幌市における「雪あかり」事業を通したネットワーク・ガバナンスの構築
出所：筆者作成

4.5 小括

ここまで地域活動拠点としての公民館や地区公民館のあり方と、そこで活動する自治体職員、特に社会教育職員の役割について、幾つかの事例を踏まえて見てきた。

まず、登米市と西予市の事例からは、地域活動拠点としての公民館や地区公民館の所管について、従来の生涯学習（社会教育）機能に加え、まちづくり機能を付与するとともに、所管を教育委員会から首

長部局に移管するにあたり、地域コミュニティ側にとって、また自治体行政側にとってどのような影響があるのか、その一端を見ることができた。

自治体の財源や人員が限られる中で、地域コミュニティにおける活動拠点を集約し、その管理・運営を地域コミュニティ側に任せる事例も見られた。その際、そこで活動する職員の採用を始め、地域コミュニティ側に委ねる事例も見られた。

どこまでを自治体行政が担い、どこから地域コミュニティが担うのか、従来の協働や共働という概念の下に、形式的な住民自治は進んでいくものの、実質的な住民自治が進んでいるかどうかは不透明な部分も多い。

その後の横浜市他2市の事例からは、新たな共創の概念の下、地域コミュニティに自治体職員が積極的に関わっていくことで生じる問題点が見られた一方、協創という概念の下、自治体職員だけでなく、地域コミュニティで活動する各主体にとって、中間支援や伴走支援を担う存在の重要性が見て取れた。

そして、そうした役割は、決して目新しい新規事業を立ち上げなければ得られないということではなく、コロナ禍という制限が掛かった地域コミュニティでも見られたように、日頃普通に実施している事業から発展させていくことが可能であり、その発展を促すための存在として、社会教育職員等の地域担当職員によるネットワーク・ガバナンスの構築が不可欠であることが分かった。

5. おわりに

コロナ禍は社会経済情勢に大きな影響を与えた。感染拡大を防ぐため、地域コミュニティにおける各種活動の停滞とともに、自治体職員の行動変容も招いた。一方で、変わらぬ役割も明確化した。自治体における最前線と言える地域コミュニティを現場とした自治体職員の活動の重要性である。

本稿では、具体例の1つとして、「地域担当職員制度」について取り上げるとともに、それを担う自治体職員として、社会教育職員に焦点を当て、その活動拠点としての公民館や地区公民館のあり方について考察を行った。

今後は、生涯学習（社会教育）機能を主として担う公民館や地区公民館が、引き続き地域コミュニティにおける活動拠点としてあり続けるためには、まちづくり機能を始め、どのような役割をどのような形で担っていく必要があるのか否か、そこで活動する自治体職員にはどのような役割が求められるのかについて考察を深めていきたい。

注釈

- 1) 国（内閣府）が設置している第33次地方制度調査会では、今般のコロナ禍を受け、「非平時」における国と地方の関係について議論を行っている。
- 2) 例えば、2019年6月7日付け元文科教第136号文部科学省総合教育政策局長通知「地域の自主性及び自立性を高めるための改革の推進を図るための関係法律の整備に関する法律による社会教育関係法律等の改正について」が挙げられる。
- 3) 本稿で取り扱う「地域担当職員制度」については、本稿で取り上げるものの名称だけでも、地域担当職員制（第32次地制調）、地域担当職員制度（西予市）、地域協創職員制度（多摩市）等、様々見られる。よって、本稿では、西予市のように具体的制度の名称として使用しているもの以外に、一般的な意味で使用する場合には、比較的多くの自治体で使用されている名称の「地域担当職員制度」（カッコ付き）を用いることとする。
- 4) 2022年9月～12月までの期間で、市内全ての自治協議会長（代表者）151人を対象に、調査票直接配付・回収（インターネット回答併用）で実施し、146人から回答を得ている（回収率96.7%、福岡市：報告書.p1）。
- 5) 以下、同条例については、福岡市のホームページより「共創による地域コミュニティ活性化条例」のページ＜<https://www.city.fukuoka.lg.jp/shimin/community/life/kyoso-community-jourei.html>＞（最終閲覧日：2023年10月31日）を参照。

- 6) 2020年10月1日～15日の期間で、福岡市内の校区公民館148館を対象に、市公民館支援課及び各区役所地域支援課経由で質問紙郵送法により実施され、99館から回答を得ている（回収率：66.9%、岡等：pp1-2.）

参考文献

- (1) 大杉覚：前例がない事態に自治体・自治体職員はどう向き合うべきか。ガバナンス，通巻230号，p14，2020.
- (2) 同上：p15.
- (3) 櫻井常矢：新型コロナ時代の地域コミュニティと自治体職員。ガバナンス，通巻231号，p30，2020.
- (4) 同上：p31.
- (5) 今井照：コロナ禍に期待される自治体職員の意識と行動。ガバナンス，通巻236号，p19，2020.
- (6) 同上。
- (7) 櫻井：p31.
- (8) 磯崎初仁：巻頭言「萎縮する自治体職員と理論の力」。地方行政実務研究，第7号，p1，2023.
- (9) 第32次地方制度調査会：2040年頃から逆算し顕在化する諸課題に対応するために必要な地方行政体制のあり方等に関する答申.p1，2020.
- (10) 宇佐美淳：コミュニティ・ガバナンスにおける自治体職員の役割 —“地域密着型公務員”としての「地域担当職員制度」—. 公人の友社，p46，2023.
- (11) 同上：pp.262-263.
- (12) 荻野亮吾：地域社会のつくり方 社会関係資本の醸成に向けた教育学からのアプローチ. 勁草書房，p3，2022.
- (13) 同上：p4.
- (14) 同上。
- (15) 三浦哲司：多元化するコミュニティ政策第3回・地域担当職員制度の展開と論点. まちむら，160号，2022.
- (16) 同上：p45，47.
- (17) 國司隆介：コミュニティ再生に関与する地域担当職員と社会教育士の展望. 社会教育職員研究，

- 第 29 号, p79, 2022.
- (18) 同上: p80.
- (19) 宇佐美淳: シェアリングソサイエティにおける自治体行政職員の役割—ネットワーク・ガバナンスにおける「地域担当職員制度」に注目して—. 現代総有, 第 5 号, pp13-14, 2023.
- (20) 萩野: pp.24-25.
- (21) 同上: p7.
- (22) 同上: p8.
- (23) 同上: p49.
- (24) 同上: p53.
- (25) 西予市地域づくり活動センター市民検討委員会: 西予市小規模多機能自治活動拠点施設(地域づくり活動センター)の在り方について 中間報告. p3, 2020.
- (26) 同上: p4.
- (27) 同上.
- (28) 同上: p16.
- (29) 同上.
- (30) 西予市地域づくり活動センター市民検討委員会: 西予市小規模多機能自治活動拠点施設(地域づくり活動センター)の在り方について 答申書. pp.32-33, 2021.
- (31) 宮田智史: 集まらない日々の公民館におけるオンラインツール活用支援の実践—福岡市公民館職員研修への NPO としての関わり—. 日本公民館学会年報, 第 18 号, p134, 2021.
- (32) 福岡市: 令和 4 年度自治協議会・自治会等アンケート報告書. p52, 2023.
- (33) 同上: p47.
- (34) 同上: p37.
- (35) 福岡市共創のまちづくり推進検討委員会: 報告—持続可能な地域コミュニティの実現に向けて—. p10, 2021.
- (36) 福岡市市民局コミュニティ推進部公民館支援課: 公民館「つなぐ」ガイドブック—地域×公民館×事業者 連携のススメ—. p15, 2021.
- (37) 宮田: pp.133-134.
- (38) 同上.
- (39) 同上: p134.
- (40) 同上.
- (41) 同上: p132.
- (42) 岡幸江・中山博晶・長瀬麻実・野上夏希: コロナ禍下における福岡市公民館 12 のストーリーズ&アンケート調査報告. 九州大学社会教育学研究室, 2021.
- (43) 横浜市: 共創推進の方針—共創による新たな公共づくりに向けて—. p3, 2009.
- (44) 坪内一: 実戦経験を踏まえた横浜市地域担当職員の課題と展望—社会教育職員の視点から—. 社会教育職員研究, 第 29 号, p85, 2022.
- (45) 宇佐美: コミュニティ・ガバナンス. pp.144-145.
- (46) 坪内: p84.
- (47) 同上: p86.
- (48) 第八期多摩市自治推進委員会: 第 10 回委員会要点記録(6月26日). p7, 2023.
- (49) 第八期多摩市自治推進委員会: 第 11 回多摩市自治推進委員会・資料 28「条例への反映方策案」. p4, 2023.
- (50) 第八期多摩市自治推進委員会: 第 12 回多摩市自治推進委員会・資料 28「第 8 期多摩市自治推進委員会答申(案)(2023年8月ドラフト)誰もがつながり合える多世代共生型コミュニティを目指して—多摩市版「地域協創」のしくみ・しかけづくり—. p6, 2023.
- (51) 同上: p15, 20.
- (52) 大瀬秀樹: (実践記録) 雪あかり事業を契機とした地域担い手の意識変容と地域協働ネットワークの発展. 社会教育職員研究, 第 29 号, pp.43-57, 2022.
- (53) 同上: p52.
- (54) 同上: p55.

集合知エコシステム 大学をいかしたまちづくりに関する考察 — 入口、出口、その先へ、シームレスな地域連携を福岡市で —

畠山 尚久 HATAKEYAMA Naohisa

(公財) 福岡アジア都市研究所 主任研究員

■要旨：大学生の数は、全国的には増加しているが、福岡市は横ばいで推移している。少子化の進展で、今後ますます大学生獲得の都市間競争の激化が予想される中、福岡市をはじめ、大学が立地する自治体では、大学をいかしたまちづくりや大学との連携の動きが広がっている。一方で、大学生の卒業後の地域への定着は十分でなく、域外へ流出している状況もみられ、大学をいかしたまちづくりは、大学生の集積（入口）と同時に、卒業後の地域への人材定着（出口）という2つの課題が浮かび上がる。大学をいかしたまちづくりは、大学、大学が立地する自治体、大学生の卒業後の受け皿となる地域の経済界、そして大学生の4者にとってメリットがあることの重要性が認められた。

■キーワード：大学と地域連携、大学生集積、地域間競争、人材定着、大学のまち福岡、シームレスな連携

1. はじめに

大学は、多様な分野で学ぶ大学生が集まり、地域における知の拠点となる。多くの大学が立地する都市では、その集合知をいかすために、大学と連携を強めながら、大学をいかしたまちづくりを進めている。福岡市は、多くの大学が立地する全国有数の文教都市であり、「大学のまち福岡」として、この強みをいかし、2009年には「大学ネットワークふくおか」、2019年にはこれを発展させた「福岡未来創造プラットフォーム」が発足し、福岡都市圏の大学、地元経済界、福岡市が連携し、5つの部会を設けて多様な取組みを展開している⁽¹⁾。

福岡未来創造プラットフォーム：

- ・学生募集作業部会…高校生向け進学募集・PR情報発信サイト「DAifuk. (だいふく)」の運営
- ・地域人材育成作業部会…学生と連携した人材育成プログラムの展開
- ・地元就職・定着作業部会…卒業生の就職・定着促進のための教育や体験等のプログラムの展開

- ・生涯学習作業部会…多様な人々の学びと活躍の機会の提供
 - ・大学・自治体・産業界交流作業部会…大学と地域の相互発展に向けた産学官の交流・連携の促進
- 一方で、全国の大学生数は、現在は増加しているものの、少子化が進む中で、将来的には減少に転じることが見込まれる。今後は、大学生獲得の地域間競争が激化すると予想され、大学をいかしたまちづくりの重要度はますます高まる。大学進学者に選ばれる大学、選ばれる都市となるために、大学と地域が連携を強めて、大学をいかしたまちづくりをアップデート（進化）させていくことが求められている。そのためには、大学生の誘致（入口）から、卒業後も人材が定着し（出口）、多様な知識や能力を地域の成長、発展にいかすための取組みを、さらに強めていく必要がある。

こうした背景と課題認識から、本稿では、大学をいかしたまちづくりについて、今後の政策を展開する上での課題やアップデートの方向性について考察

し、福岡市に対する示唆を述べる。

* 本稿において、「大学」「大学生」の表記は、特に記載ない場合は、4年制大学と大学院、短期大学（生）を含む。

2. 大学生誘致の地域間競争（大学への入口）

2.1 大都市における大学生数の推移

大学進学率の上昇を背景に、全国的大学生数は2000年の約270万人から2022年の約293万人へ約7%増加している⁽²⁾。これに対し、福岡市の大学生数は、図1に示す通り76,000人あまり（2022年）と、2000年から9,000人近く減少（△10%）し、近年は横ばい傾向が続いている。男子大学生が減少傾向であるのに対し、女子大学生（4年制）は増加傾向で、女性比率が4割を超えて伸び続けている。女子大学生数の増加により大学生数の横ばいを維持している状況だが、女性が中心の短期大学生が減少していることから、女性の4年制大学志向が強まった結果の現状といえる。

福岡市の大学生数は、全国の大都市（20政令指定都市+東京23区）の中では5番目だが、学生数上位10大都市では、東京23区、京都市、名古屋市などの5都市が、大学生数が2000年比でプラスであるのに対し、福岡市は同マイナスの5都市グループで、大都市における学生数の増減において既に差が生じている（図2）。

福岡市は、人口あたり学生数が政令指定都市では京都市に次ぐ多さだが、仙台市や名古屋市とは僅差で、両市とも、大学生数の2000年比プラスグループであることから、今後の勢力図が変化する可能性もある（図3）。

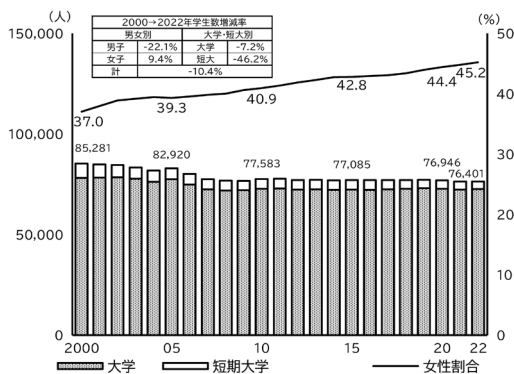


図1 福岡市の大学生数と女性割合の推移
出所：文部科学省「学校基本調査」

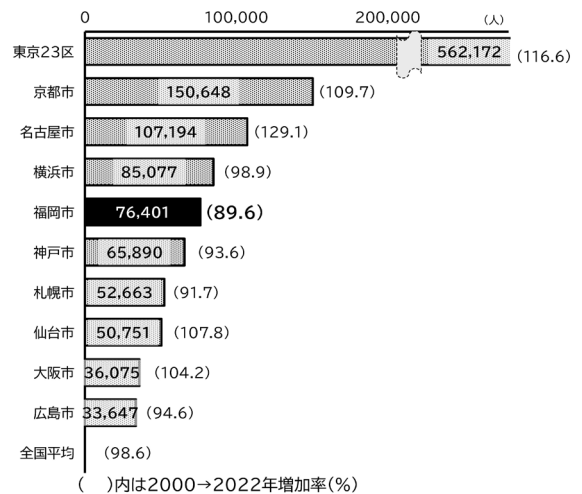


図2 大学生数上位10大都市（2022年）
出所：文部科学省「学校基本調査」

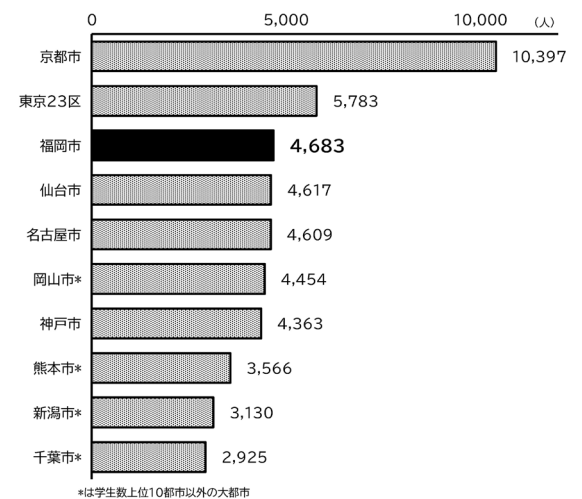


図3 人口10万人あたり大学生数上位10大都市（2022年）
出所：文部科学省「学校基本調査」、各都市推計人口から作成

一方、名古屋市は、図2の通り大学生数が2000年から大きく増加しているが、これは、近年、名古屋市近郊の多くの大学が、都心回帰でキャンパスを名古屋市内へ移転したことが要因の一つと考えられる（表1）。

表1 名古屋市へのキャンパス移転例

大学名	移転元	移転先	時期(年)
名古屋学院大学	愛知県瀬戸市	名古屋市熱田区	2007
愛知工業大学	愛知県豊田市	名古屋市千種区	2010
愛知大学	愛知県みよし市	名古屋市中村区	2012
愛知学院大学	愛知県日進市	名古屋市北区	2014
愛知みずほ大学	愛知県豊田市	名古屋市瑞穂区	2014
南山大学	愛知県瀬戸市	名古屋市昭和区	2015
名城大学	岐阜県可児市	名古屋市東区	2017

出所：名古屋市・名古屋都市センター「まちづくりからみた NAGOYA ライフ」（2019）から作成

福岡市は、九州大学が、2005年以降東区箱崎地区から西区と糸島市に跨る地区に移転したものの、糸島市エリアを除き、福岡市内の移転であり、全体の大学生数増減には大きく影響していない。その他、近年キャンパスを福岡市外から市内に本格的に移転した例はない。2025年には、福岡市博多区に「博多大学」が開校予定ではあるものの⁽³⁾、今後も、大学生が大幅に増加するようなキャンパスの移転計画等が想定されないことから、大学生数を維持、増加させるには、福岡市内の大学進学者の域内進学、そして域外からの進学者を増加させることが必要となる。

2.2 大学進学時の地域移動

福岡市の高校卒業生の大学進学率は、全国と比較して高く上昇傾向にあるが、大学進学者数は微増にとどまっている（図4）。

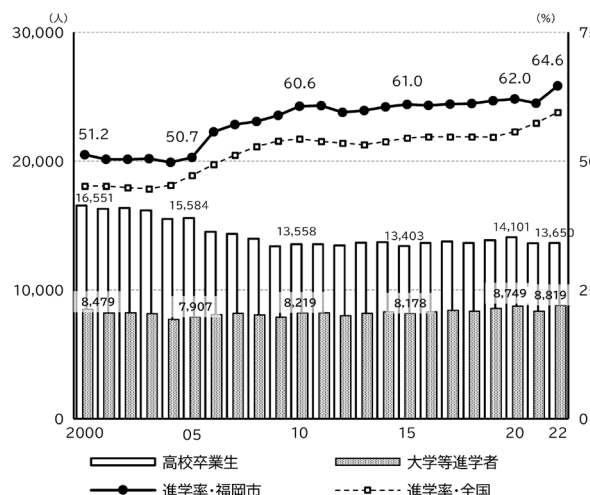


図4 福岡市の高校卒業生の大学進学率と大学進学者数の推移

出所：文部科学省「学校基本調査」から作成
*進学率は大学進学者数 / 高校卒業者数で算出

一方、福岡県内高校卒業生の進学する大学の地域別割合をみると、福岡県は、4年制大学では県内が65.1%、短期大学では県内が93.1%である。これに対し、福岡県内大学入学者の出身地は、4年制大学は県内が57.0%、九州他県が25.8%で九州内が82.8%、短期大学は県内が64.5%、九州他県が22.6%で九州内が87.1%である（図5）。いずれも県内中心であるが、域外からの進学では、九州内の割合が高い。

このほか、大学生数上位大都市（図2）のある主な都道府県の、同一都道府県内入学者割合（大学・短大合計）は、北海道（76.4%）、愛知県（65.2%）などが高いのに対し、京都府は、府内進学者割合が24.5%で東京都（34.7%）より低く、7割以上は府外進学者で占められ、広域的に大学生が集積していることがわかる（図6）。

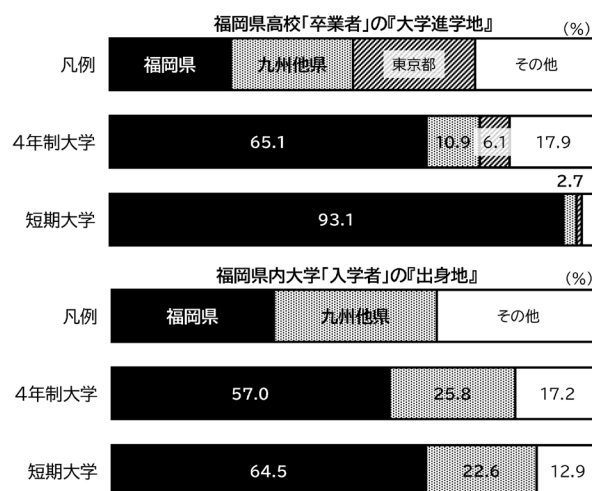


図5 福岡県の高校卒業生の進学地と県内大学入学者の出身地（2022年）

出所：文部科学省「学校基本調査」から作成
*卒業生の進学地と入学者の出身地は市別の統計が未公表のため福岡県の値を使用。出身地は出身高校所在地

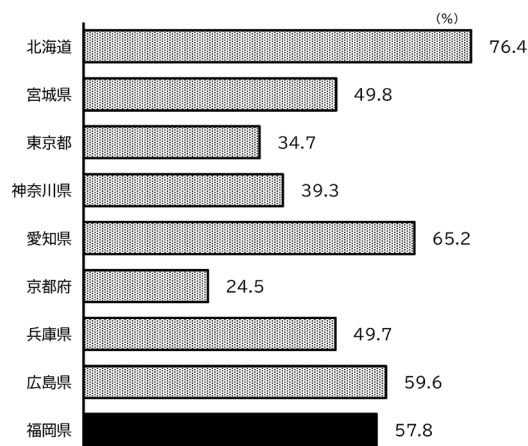


図6 主な都道府県の大学入学者（4年制・短大計）の同一都道府県内出身者割合（2022年）

出所：文部科学省「学校基本調査」から作成

2.3 自治体による大学生誘致の取組み

地域外からの進学を含む大学生の獲得、集積のために、大学が立地する各都市では、大学をいかしたまちづくりを推進し、大学生の誘致につなげている。福岡市は、「福岡未来創造プラットフォーム」が、

高校生に対する情報発信をはじめ、さまざまな活動を通して大学をいかしたまちづくりを推進し、大学生の誘致につなげているが、このほかの都市では、以下のような事例がある。

人口当たり大学生数が最も多い京都市では、京都市と大学、産業界を中心とした産学公の連携「公益財団法人大学コンソーシアム京都」⁽⁴⁾がさまざまな連携事業を展開するとともに、京都駅近くに「京都市大学のまち交流センター（通称：キャンパスプラザ京都）」を設置して、大学生の活動拠点を設けるなど、「大学のまち京都」を推進している。

近年、大学生数が急増している名古屋市は、将来の18歳人口減少を見越して大学、地域、企業、行政が連携し、「学生タウンなごや推進ビジョン」⁽⁵⁾を策定し、大学と地域のつながりを強める開かれたキャンパスづくりの推進や子育てサポート施設の開設、地域のまちづくりへの参加、名古屋市と地域連携の協定締結などを行っている。

海外の都市の事例として、メルボルン市（オーストラリア）は、特に留学生の誘致、支援に力を入れており、市内で留学生が無料で利用できるスペース、「スタディ・メルボルン・ハブ」が設置され、学習スペースの開放やネットワーキングの機会、学業や仕事、生活全般に関する情報の提供、法的相談の受付などを、無料で提供している。また、メルボルン空港の国際線到着ロビーに「スチューデント・ウェルカム・デスク（学生歓迎デスク）」を設置し、メルボルンで新しい生活を始めるために必要な情報（公共交通機関、支援サービス、宿泊施設、イベント情報など）をひとまとめにした「スチューデント・ウェルカム・パック」が無料で配布された⁽⁶⁾。

2.4 大学による学生誘致

大学生の獲得、確保は、国公立を問わず、全ての大学の課題であり、各大学は入学者誘致に力を入れている。特徴的な取組みとして、以下のような例がある。

・広報活動の例

広報活動は、各大学が力を入れている。近畿大学は、「近大エコ出願」「近大マグロ」「近大をぶっ壊す。」など、話題性の高い広報で知られ、年間500件以上

のプレスリリースを出し続けてメディアに取り上げられる機会を増やし、2023年度には一般入試の延べ志願者数が10年連続日本一となるなど、広報活動の成功事例である⁽⁷⁾。

・オープンキャンパスの例

受験生や入学志望者、その保護者に対して、大学の施設を開放し、大学や学生生活のことは知ってもらうオープンキャンパスは各大学で実施されているが、九州産業大学では、オープンキャンパス時に、入学志望者を対象に、福岡市のことを知ってもらうため、2階建てオープントップバスを使用して、福岡市内の主要観光スポットを在学生の案内で巡るバスツアーを、西鉄バスと共同企画で実施した⁽⁸⁾。

・女子大学生の確保の例

女子大学生の増加とともに、各大学とも女子の確保に力を入れており、理工系分野の女子大学生比率の低さや企業からの要望に応え、理工系大学・学部が、女子大学生の進学に力を入れる動きもある。

例：芝浦工業大学（東京都江東区）など⁽⁹⁾

また、女子の入学促進として、進路選択支援として、学校推薦型に「女子枠」を設けて女子の志願を促し、大学・学部の女子大学生比率の向上を目指す動きもある。例：東京工業大学など⁽¹⁰⁾

・地方大学生のための家賃補助の例

地方からの進学を促す目的で、首都圏の大学が、経済的支援として家賃補助制度を整備している。

例：浦和大学（さいたま市）のひとり暮らし家賃補助制度など⁽¹¹⁾。

3. 卒業後の地域への定着状況（大学からの出口）

3.1 大学生の卒業後の進路（地域）意向

大学生の、卒業後の進路（地域）の意向について、「大学生の地域間移動に関するレポート2023（株式会社リクルート就職みらい研究所）」をみると、大学生数上位都市（図2）のある主な地方道府県の、大学卒業後の就職地域の意向は、いずれの地域も、半数以上は域内（同一道府県内）となっている（図7）。福岡県は、域内就職意向者割合は6割近く（58.0%）だが、京都府（57.2）に次いでその割合は低い。図6で示した通り、福岡県の大学入学者の同

一県内出身者割合が、他の道県より低いことも一因と考えられる。

また、九州大学の在学生対象アンケート調査結果(2019)では、希望就業地は、学部生は福岡市が約3割(31.9%)、市内含む県内割合は約4割(39.3%)にとどまり、大学院生は福岡市が約2割(19.5%)、市内含む県内割合は24.8%と、域内志向はさらに低い。どこでもよいとする回答が主流で、関東地区やその他国内含め、より広い視野でみている状況がうかがえる(図8)。

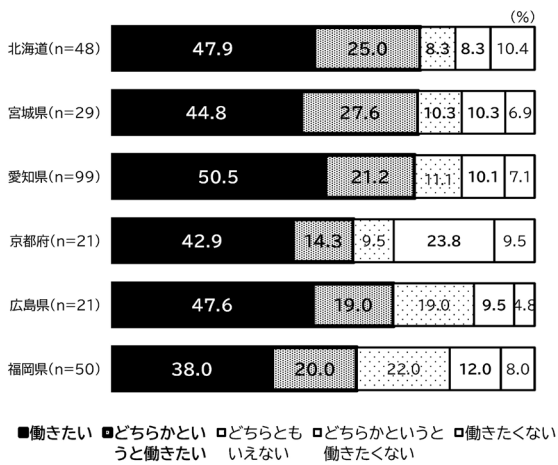


図7 卒業後の就職先の域内意向者割合(2022年)
出所: 大学生の地域間移動に関するレポート2023(株式会社リクルート就職みらい研究所)
*就職活動前の希望状況・50件未満は参考値

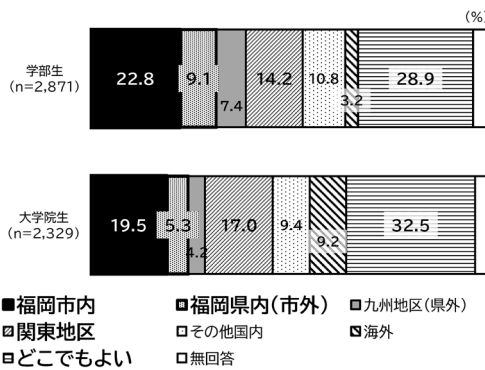


図8 九州大学在学生の希望就職地域割合
出所: 九州大学「2019年度学生生活実態調査報告書」をもとに作成

3.2 大学生の卒業後の就職地域

次に、実際の大学卒業後の就職地域をみると、福岡市大学生の卒業後の就職地域割合(2022年3月)は、福岡市内が25.8%、市内を含む福岡県内全体では37.3%で、理系に限れば、同県内は31.3%にとどまる(図9)。

大学生数上位都市(図2)のある主な地方道府県の卒業生の就職先地域割合は、福岡県は、約6割は域内就職となっている。このほか、京都府は、域内就職者が23.1%と特に低い割合である(図10)。もともと域内就職意向者の割合は相対的に高くないものの(図7)、実際の就職割合はその半分未満の水準であり、府外出身者割合が高い(図6)ことも要因の一つと考えられる。域外から多くの大学生を集める京都市も、人材の定着には至らず、卒業後は多くの大学生が流出する課題を抱えている状況がうかがえる。

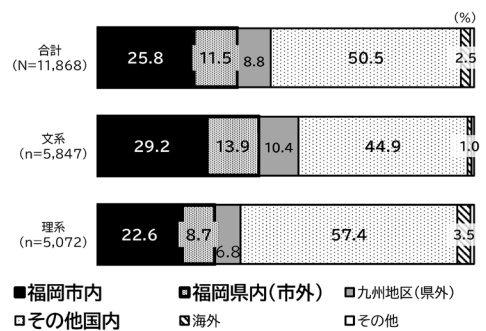


図9 福岡市の大学卒業生の就職地域割合(2022年3月卒業生)

出所: 福岡市人口ビジョン(改訂版)その後の推移(令和5年3月)・福岡未来創造プラットフォーム資料をもとに作成
*大学院卒業生を含む

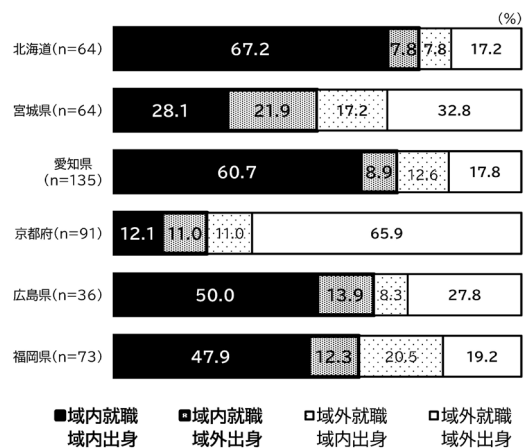


図10 卒業生の就職先の地域別割合(2022年)
資料: 大学生の地域間移動に関するレポート2023(株式会社リクルート就職みらい研究所)
*50件未満は参考値 *大学院卒業生を含む

福岡市の大学卒業生の半数以上は、県外、または九州外に流出しており（図9）、大学生の多くが定着していない現状がある。域内就職意向があっても、実際の就職先は、最終的には、企業等の立地によることから、地域（自治体）だけで卒業後の定着を促すことが難しいことを示している。大学卒業後の人材定着という出口戦略は、大学と地域、そして民間企業等との連携が不可欠となる。

4. 大学と地域連携の現状

4.1 大学における地域連携の形

大学は、多様な知識が集積する場として、地域の成長と発展をけん引する役割が期待されており、多くの大学が立地する都市では、さまざまな形で地域との連携事業が展開されている。

一方、大学にとっては、地域との連携は、学校運営上の必須課題となっている。2005年の中央教育審議会答申において、大学の使命として、「教育」「研究」とともに、「社会貢献」が「第三の使命」と位置付けられ⁽¹²⁾、大学の地域社会全体の発展への寄与が一層求められるようになり⁽¹³⁾、国公立問わず、大学が持つ知と人材を活用した地域貢献の動きが広まった。国も、大学の地域貢献の取組みを後押し、文部科学省による大学の地域貢献の取組みに対する補助事業として、「大学COC事業（地（知）の拠点整備事業）」（2013年）⁽¹⁴⁾、「地（知）の拠点大学による地方創生推進事業（COC+）」（2015年）⁽¹⁵⁾、「地方大学・地域産業創生交付金」（2023年）などが実施され、現在では地方への人材定着を目的とした地方創生の文脈で、多くの地域連携事例が報告されている⁽¹⁶⁾。こうした取組みでは、大学生が、学習活動の一環として、実際に地域で活動しながら、さまざまな体験を通して地域について学び、地域とのつながりを持つ機会にもなっている。

大学と地域の連携活動は、大学や各地域の実情にあわせて、さまざまな取組みが展開されてきたが、西村（2017）は、大学における地域連携のタイプと特徴を、以下の3つに分類している（記載のまま）⁽¹⁷⁾。

①ボランティアタイプ：とにかく地域に学生を出して下さい。学生の若い行動力で、地域を活性化させ

たい・地域を元気づけたい。ボランティア学専攻を除くと、専門の研究領域とは直接関係なくて構いません。

②意見提案タイプ：すでにやるべき事は決まっています。その上で、学生一般として若者の感性から意見交換しましょう。学生側・大学側は、それ以上は関与する必要はありません。

③産学連携研究タイプ：学生が大学生として日々研究している専門知識から、産官学連携に取り組みましょう。

これら3つのタイプのうち、③産学連携研究タイプは、理系分野などでみられる研究領域を企業が活用するケースなど、実際の経済活動に組み込まれる場合もあるが、対象となる大学、大学生は、対象となる研究分野に限られる。①と②は、基本的に大学生の地域学習、地域教育の一環として、知識や経験を得ることを目的としたものといえる。

4.2 地域連携活動と人材定着の課題

各大学は、地域との連携事業を通じて、大学生が地域を学び、地域で活動したり地域の人々との交流するなど、地域教育を進めているが、中里ら（2023）は、大学生は地域教育により地域課題への理解を深めるなど地域への関心の高まりはみられるものの、実際の就職先としては、地域教育は大学生の地元就職には結びついていないと指摘している⁽¹⁸⁾。

地域への関心を高めることが、就職先の地域として検討する第一歩であり、地方への人材移動、定着を促す意義は大きいものの、参加した大学生の地域への定着に十分に結び付いていないことは、地域教育の内容や活動と、大学生の大学での教育に対するニーズがマッチしていない可能性がある。大学生は、大学での学びを通して、卒業後の進路、多くの場合は就職につながる知識や経験を得ることを第一義としているが、地域での学習活動が、大学の地域貢献の一環として位置付けられ、大学生にとって社会的意義を超えるメリットの視点が不足している可能性がある。飯塚（2018）は、研究ベースでの産学連携ではミスマッチは基本的には生じにくい一方で、大学の地域での学習活動は、地域社会の課題が複雑・多様・多元的・複合的であり、大学の研究ベースで

はなく、教育ベースや若者の行動力、発想への期待ベースが中心となりがち傾向が見られ、大学側と地域側の双方における相互メリットにかかる認知度の低さを指摘している⁽¹⁹⁾。このことは、当事者である大学生にとってのニーズ、メリットの視点が十分でないことが背景にあると考えられる。即ち、卒業後に、地域で学んだことをいかして、地域へ就職するというメリットが見出しにくい点である。

松村(2011)は、地域教育における大学生のメリットとして、問題解決にいたる試行錯誤をふまえ、応用問題解決能力の涵養が図られる等“生きた社会学の実験場”⁽²⁰⁾として、その社会的意義と効果を指摘している。一方で、前述の「ボランティアタイプ」や「意見提案タイプ」は、大学生に対する教育的側面が強く、地域へ就職して地域教育で学んだことをいかしていくという点では、直接的な効果にはつながりにくい。

地域と大学の連携は、地域貢献や人材教育という面では、一定の成果を出し続けてきたが、大学をいかしたまちづくりの目標は、地域に多くの大学生が集まり、卒業後も地域に定着し、活躍することで、持続的な地域経済の活性化が図られることにある。福岡市の大学と地域の連携においては、大学生が卒業後も福岡市で活躍するきっかけとなる学習や体験を充実していくことが重要となる。

5. 福岡市における大学をいかしたまちづくりのアップデート

5.1 入口から出口とその先へシームレスな取り組み

福岡市における大学をいかしたまちづくりは、多くの大学生を引き付ける学習環境、教育内容のさらなる充実とともに、福岡市で学んだ大学生が、地域に残り、多様な知識や能力、経験をいかし活躍できるよう、大学の入口から出口とその先まで、シームレスな取り組みが求められる。そのために、ステークホルダーとなる大学、福岡市、地域の企業等がそれぞれの役割を果たすと同時に、連携を強めていくことが重要となる。

加えて、大学をいかしたまちづくりの主役である大学生が、そのメリットを感じられることが重要で

あり、福岡市の大学を卒業した後も、福岡市に残り続け、自身の成長や自己実現につながることで、福岡市に残り続ける最大のメリットとなる。大学生が、福岡市でのさまざまな学習や体験を通して、卒業後の進路(就職先)の発見、決定のきっかけづくりとなる機会を増やしていく視点で、大学をいかしたまちづくりをアップデートしていくことが重要となる。

大学と福岡市、地域の企業等、そして大学生を含む四者全てがメリットを感じられることで、大学と地域の連携がさらに広がり、福岡市にはさらに多くの大学生が集積する好循環が生み出される。次代を担う高度人材の集積により、集合知としてその多様な知識や能力、個性をいかしながら、地域の持続的な発展に寄与することが期待される。

5.2 大学をいかしたまちづくり成功シナリオ

大学をいかしたまちづくりは、幅広い分野の取り組みが必要だが、本稿での検討を踏まえ、そのアップデートの方向性と、各ステークホルダーが果たすべき役割、取り組みについて、より明確な示唆を導くために、バックキャストイング¹⁾の手法で考察、検討を行う。

福岡市の大学をいかしたまちづくりの2つの成功シナリオ(プラス1)を示し、各ステークホルダーが取り組む内容を整理する。

大学をいかしたまちづくり・成功シナリオ1

「大学生に選ばれる都市・福岡市」(入口戦略)

<福岡市の姿>

- ・域内はもとより、九州を中心とした他地域から多くの進学者が、福岡市の大学への進学を希望、選択し、少子化の中にあっても、大学生数が維持・増加する。
- ・国内他都市と比較して、大学生数/人口割合が高く、大学のまちとして優位性を維持し続けている。

<その実現のために>

地域内外の高校生が、福岡市が「大学のまち」であることを認識し、常に進学先(地)の候補となるように、入学から卒業後の自身の出口戦略までをパッケージとして、各ステークホルダーが連携しな

がら、福岡市の優位性を発信する。

<大学と地域の役割と連携>

- ・「大学」は、地域の企業等との連携を強めて、次代の人材ニーズ、地域のニーズに合った教育を推進するとともに、高校生の多様な学習ニーズに対応し、魅力的な教育環境づくりに努め、国内外から福岡市で活躍する次世代の人材の集積に努める。
- ・「企業等」は、求める次世代人材の情報を大学と共有するとともに、大学と連携して、地域内外の高校生に対し、福岡市の大学と、卒業後の就職先としての魅力とポテンシャルを発信する。
- ・「福岡市」は、より広く、留学生を含む多様な大学生の誘致のための情報発信に努めるとともに、企業や大学と連携を強めて、地域のニーズに沿った人材教育カリキュラムの充実を支援する。
- ・「福岡未来創造プラットフォーム」
学生募集作業部会、地域人材育成作業部会が高校生向け情報発信「DAifuk. (だいふく)」を通して福岡市の大学と企業が連携した人材育成プログラムなどの情報を発信する。

大学をいかしたまちづくり・成功シナリオ2

「卒業後も人材が定着する都市・福岡市」(出口戦略)

<福岡市の姿>

福岡市の大学生は、大学とともに学外、地域でのさまざまな学習や体験を通して、地域に関心を持ち、卒業後の自身の進路を決定する気付きと発見がある。そしてそれを受け入れる多様な選択肢が地域にある。

<その実現のために>

大学での教育とともに、地域での多様な学習や活動、交流を充実し、大学生が福岡市の産業の魅力や将来性を知り、地域の企業で働く人とのつながる機会を増やすことで、福岡市に定着(就職)する大学生を増やす。

<大学と地域の役割と連携>

- ・「大学」は、福岡市の経済界との連携を強めて、地域の企業等が求める人材の確保につながる次世代人材の育成に努める。また、地域学習、体験の

場において、企業等と連携を深めながら、福岡市の産業に深くかかわるカリキュラムを充実し、大学生の将来の進路決定のきっかけづくりを後押しする。また、スタートアップ(起業)人材やエンジニア人材など、特に福岡市が求める次世代の人材育成に努める。

- ・「企業等」は、求める次世代人材の情報を大学と共有し、大学における多様な教育を協働し、企業で働く人と大学生が直接交流する機会を増やし、地域での学習活動へ積極的に関与する。卒業後には就職先の選択肢となるよう個々の企業の高め、就業環境を充実するとともに、福岡市の大学生を積極的に採用し、能力をいかした人材活用を推進する。
- ・「福岡市」は、大学における福岡市の地域や産業に関する教育を支援するとともに、企業等の大学での教育プログラムや交流の機会を拡充し、大学生の福岡市の産業や個々の企業への理解促進と、企業人材とのネットワークづくりを支援する。
- ・「福岡未来創造プラットフォーム」
地域人材育成作業部会と地元就職・定着作業部会が連携を強めて、地域の企業による大学での企業や産業に関する学習プログラムを提供し、履修生、卒業生の就職・定着促進に結び付ける。

大学をいかしたまちづくり・成功シナリオ+1

「“スタディ・ライフ・バランス”に優れた都市・福岡市」

成功シナリオ1では、主に福岡市の大学入学者を増やす取組み(入口戦略)を、成功シナリオ2では、卒業後も福岡市に人材が定着すること(出口戦略)を述べたが、入口と出口の間、大学生にとっての、在学中の「大学生活」の充実も重要である。

福岡市は、ワーク・ライフ・バランスに優れた都市を掲げており⁽²¹⁾、「ライフ」の充実は、大学生に対しても、「スタディ・ライフ・バランス」の視点に立った取組みが求められる。

ここでは、「成功シナリオ+1」として、大学生の「ライフ」を充実させる部分にも、触れておきたい。

<福岡市の姿>

大学生は、入学時の支援が充実し、学生とその親も安心して新しい生活をスタートすることができる。在学中は「スタディ・ライフ・バランス」が優れた生活を楽しみながら、学外を含むさまざまな交流、体験を通して、自身の「成長」を達成するとともに、充実した学生「生活の質」を実現する。

<その実現のために>

新入生の生活スタート時のさまざまな支援を充実し、スムーズな大学生活のスタートを後押しし、大学生の不安を解消するとともに、学外の多様な活動と交流機会を充実し、余暇時間を含めた学業とプライベートが充実した大学生活を送るための支援を充実する。

<大学と地域の役割と連携>

- ・「大学」は、大学の学外の活動時間の確保を支援するとともに、大学同士の交流機会を充実する。
- ・「企業等」は、大学生のアルバイト採用やイベント、大学生向けの娯楽サービスの提供等、大学生の学外での活動への関与を強める。
- ・「福岡市」は、大学生の交流や学外活動の機会を充実するとともに、企業等とさまざまな交流の場と機会を充実する。また、多くの大学生を有する市内の大学の立地特性である郊外から、大学生が都心部に行き、楽しむ場と機会を充実する。
- ・「福岡未来創造プラットフォーム」
学生募集作業部会が高校生向け情報サイト「DAifuk. (だいふく)」を通して、福岡市の「スタディ・ライフ・バランス」を発信する。
生涯学習作業部会、大学・自治体・産業界交流作業部会が大学と地域の産学官の交流機会を拡充し、大学生の学外活動や地域人材とのネットワークづくりを支援する。

まとめ

大学をいかしたまちづくりは、将来の人材を確保する上で、ますます重要な取り組みであり、時代の変化や、地域や大学、そして大学生のニーズに合わせて、アップデートしていく必要がある。

福岡市においても、これまで「大学のまち福岡」

としてさまざまな取組みを推進してきたが、大学生獲得の地域間競争がますます激化する中で、今後も、より多くの大学生に選ばれ続け、そして卒業後も地域に定着するために、大学、企業等、福岡市、そして大学生全てが同じ方向を向き、連携を深めながら、次代を担う高度人材のエコシステムを構築していくことが重要である。

コラム

卒業後の進路発見のきっかけとなる「場」の可能性

大学生の卒業後の就職先について、中里ら（2023）は、入学時のイメージは強固でない大学生が多く、最終的には入学後、大学2年後期から3年時に、就活に関連するイベントや周囲の友人らの動きに刺激を受けて、進路を考え始めるとしている。その上で、就職に向けて重要なのは、自己理解する他者の存在（友人、先輩、社会人、家族等）など、周囲にいる他者の存在の影響力を指摘している。一方で、企業等へのインターンシップは、就職の方向性を定めるといよりは、既に定めた自身の方向性を定めた後の、判断の確認として利用されているとされる⁽²²⁾。

この「進路の検討と決定のきっかけづくり」の支援が、地域に人材を定着させる重要な取組みといえる。本格的な就職活動を前に、具体的な進路をイメージできていない大学生に対し、大学での地域学習とは別に、地域の産業や企業、仕事の学習や体験、相談、そして直接企業等の人と交流ができ、地域の仕事を知り、進路決定のヒントが得られるような「場」があれば、大学生の定着を促す効果が期待される。

福岡市は、スタートアップカフェ及び Fukuoka Growth Next、Engineer Cafe、Artist Cafe Fukuoka など、これまでも市の重要な政策、特に人材の確保、育成につながる分野において、交流と支援の象徴的な場を設け、多くの人材が集い、新たな価値を生み出してきた。「大学のまち福岡」として、大学をいかしたまちづくりの重要性がますます高まる今、大学生のための支援や交流の場を充実させることで、地域への人材定着、あるいは大学生の誘致につながる効果が期待される。

注釈

- 1) バックキャストイング：最初に目標とする未来像を描き、次にその未来像を実現するための道筋を未来から現在へとさかのぼって記述するシナリオ作成の手法。

参考文献等

- (1) 福岡未来創造プラットフォーム [Internet]. [cited 2023 Oct 31]. Available from: <https://www.fuk-miraipf.net/>
- (2) 文部科学省学校基本調査. 令和4年度. 大学・大学院. 7表.
- (3) (一社) 博多大学設立準備会大学設置準備室 [Internet]. [cited 2023 Oct 31]. Available from: <https://www.hakatauniv.com/index.html>
- (4) 大学コンソーシアム京都. 大学コンソーシアム京都 [Internet]. [cited 2023 Oct 31]. Available From: <https://www.consortium.or.jp/>
- (5) 学生タウンなごや推進ビジョン. [Internet]. [cited 2023 Oct 31]. Available From: <https://www.city.nagoya.jp/somu/page/0000071716.html>
- (6) メルボルン市留学生支援情報 [Internet]. 2023 [cited 2023 Feb 27]. Available from: <https://www.melbourne.vic.gov.au/community/health-support-services/international-students/Pages/student-welcome-desk.aspx>
- (7) 近畿大学. 数字で見る、近大のスケール [Internet]. 近畿大学入試情報サイト. 2023 [cited 2023 Oct 31]. Available from: <https://kindai.jp/about/scale/>
- (8) 九州産業大学. オープンキャンパス2022. [Internet]. 2022 [cited 2023 Oct 31]. Available from: https://www.kyusan-u.ac.jp/news/open_campus2022-2st/
- (9) 日本経済新聞, 茂木祐輔. 工学部入試に「女子枠」 東工大など、多様性向上急ぐ. 2023 Feb 1 [cited 2023 Oct 31]; Available

from: <https://www.nikkei.com/article/DGXZQOUE20BTW0Q3A120C2000000/>

- (10) 東京工業大学. 総合型・学校推薦型選抜で143人の「女子枠」を導入 [Internet]. 2022 [cited 2023 Oct 31]. Available from: <https://www.titech.ac.jp/news/2022/065237>
- (11) ひとり暮らし家賃補助制度について [Internet]. [cited 2023 Oct 31]. Available from: <https://www.urawa.ac.jp/uradai-days/support/talk.html#:~:text=%E6%9C%88%E9%A1%8D%E4%B8%87%EF%BC%95%E5%8D%83,%E6%94%AF%E7%B5%A6%E3%81%AF%E5%B9%B4%E5%9B%9E%E3%80%82>
- (12) 中央教育審議会「我が国の高等教育の将来像(答申)」平成17年1月28日 第1章 2 高等教育の中核としての大学
- (13) 教育基本法(第二章 第七条)「大学は、学術の中心として、高い教養と専門的能力を培うとともに、深く真理を探究して新たな知見を創造し、これらの成果を広く社会に提供することにより、社会の発展に寄与するものとする。」
- (14) 文部科学省. 地(知)の拠点整備事業概要. [Internet]. 2013 [cited 2023 Oct 31]. Available from: https://www.mext.go.jp/component/a_menu/education/detail/_icsFiles/afieldfile/2014/05/20/1346067_03.pdf
- (15) 文部科学省. 地(知)の拠点大学による地方創生推進事業(COC+) [Internet]. 2013 [cited 2023 Oct 31]. Available from: https://www.mext.go.jp/a_menu/koutou/kaikaku/coc/
- (16) 文部科学省. 「大学による地方創生の取組事例集」 [Internet]. 2021 [cited 2023 Oct 31]. Available from: https://www.mext.go.jp/a_menu/01_d/chihoujirei.html
- (17) 西村順二. 地域社会における社会的存在としての大学の役割, 特徴, そして課題. 2017.p46-47
- (18) 中里陽子・津曲達也・津曲隆. 地域社会における社会的存在としての大学の役割, 特徴, そして課題. 2023.P14-15
- (19) 飯塚重善. 大学教育における地域連携活動のあ

り方に関する一考察 .2018.p105-106

- (20) 松村邦彦 . 大学はなぜ学生に「まちづくり」を学ばさなければならないのか .2011.p24
- (21) 福岡市ワーク・ライフ・バランス推進都市宣言 . [Internet]. 2010 [cited 2023 Oct 31]. Available from: https://danjokyodo.city.fukuoka.lg.jp/work/page_03
- (22) 中里陽子・津曲達也・津曲隆 . 地域社会における社会的存在としての大学の役割, 特徴, そして課題 . 2023.P24-25

政策における主観的評価の役割

— ウェルビーイングの政策的展開を見据えて —

菊澤 育代 KIKUSAWA Ikuyo

(一社) A luten 代表理事

■要旨：ウェルビーイングへの注目が高まるにつれ、国や自治体において、ウェルビーイングを評価指標の一つとしてあるいは市の方針として取り入れる事例が見られるようになってきている。ただし、ウェルビーイングの概念自体は広く支持される場所であるが、政策への応用には不安がつきまとう。ウェルビーイングにおいては、人々の「主観」が重要な役割を果たすという特性上、主観的指標を政策的に重要な指標として位置付ける必要があるからである。ウェルビーイングをいかに政策に反映していくかは個々の国や自治体に委ねられるが、本稿では、ウェルビーイングを政策的な枠組みの中で捉えるにあたり生じるであろう課題を整理した。結果、ウェルビーイングを政策に導入する意義として、ウェルビーイングへの政策介入効果および主観的評価による政策評価の質向上の2点を明らかにした。また、主観的評価の導入における、施策・政策等の分野とKPIを位置付けるレベルについての示唆を提示した。さらに、個人のウェルビーイングと都市のウェルビーイングをマトリックスで示すことで、それらの関係性を視覚的に捉え、今後の政策形成の一助となるウェルビーイングの考え方を提示した。

■キーワード：主観的指標、ウェルビーイング、都市の評価指標、ウェルビーイングの政策的応用、持続的ウェルビーイング

1. はじめに

1.1. 背景と目的

ウェルビーイングへの注目が高まるにつれ、国や自治体において、ウェルビーイングを評価指標の一つとしてあるいは市の方針として取り入れる事例が見られるようになってきている。ウェルビーイングの概念自体は広く支持される場所であるが、人々の「主観」が重要な役割を果たすという特性上、主観的評価が重要となり、政策への応用には不安がつきまとう。そもそも、主観的評価を政策に取り入れるべきなのか、客観的評価のような安定性や信頼性が担保できるのか、もし取り入れるとすれば個別の施策との関係性はどうか。

国家や自治体で主観的評価を政策に取り入れる事例が出てきているものの、実際に政策に取り入れる

ための方法が確立しているわけではない⁽¹⁾。ウェルビーイングをいかに政策に反映していくかは個々の国や自治体に委ねられるが、ウェルビーイングを政策的な枠組みの中で捉えるにあたり生じるであろう課題の整理は有効であると考えられる。

これまで菊澤・山田(2023)らは、ロジックモデルを用いたウェルビーイングの政策的フレームワークの考案や、政策においてウェルビーイングを評価する枠組「ウェルビーイングの評価枠組設計のためのマトリックス」(以降、ウェルビーイングの政策マトリックス)の設計を試みてきた⁽¹⁾。本稿では、「ウェルビーイングの政策マトリックス」を発展させつつ、ウェルビーイングを政策に応用するにあたり足掛かりとなる考え方やプロセスを提示する。

なお、本稿において、評価とは、価値を見定める

ことおよびそのプロセスを含むシステム全体を示し、指標とは、評価を行う際の基準となる要素あるいは評価を行うツールと位置付ける。

1.2. 主観と客観

主観的評価について論じるにあたり、まずは、主観と客観の定義から始めたい。広辞苑によれば、主観とは、「自分ひとりの考えや感じ方」であり、主観的とは、「主観による価値を第一に重んずるさま」をいう。これに対し客観とは、「主観の作用とは独立に存在すると考えられたもの」であり、客観的とは、「特定の個人的主観の考えや評価から独立して、普遍性をもっていること」をいう^(2,3)。

さらに、ウェルビーイングの測定における主観的指標と客観的指標についても述べると、主観的ウェルビーイングの指標には、主観的幸福度や生活満足度など個々人の感じ方を反映する指標が存在する。対して、客観的ウェルビーイング指標には、GDPや平均寿命など統計や社会的指標で表されるものがあてはまる(表1)。従来は、GDPなどの客観的指標が人々の幸福を反映する指標として認識されてきた。しかし、GDPの上昇が幸福感や生活満足度に結びついていないことが認識されるようになり、客観データで捉えきれない側面を主観的指標が表しているとの指摘が強まってきた(図1)⁽⁴⁾。こうした流れから、主観的評価の重要性が高まってきている。

本論では、特にことわりのない限り、主観的ウェルビーイングをウェルビーイングと呼ぶ。

表1 主観的・客観的ウェルビーイングの違い

	指標	値
主観的ウェルビーイング	主観的幸福度、生活満足度など個々人の感じ方を反映する指標(何を基準とするかは個々人に委ねられる)	例えば、0から10までの11段階評価を用いて主観的に評価した値(何をもちいて良いと判断するかは個々人に委ねられる)
客観的ウェルビーイング	GDP、平均寿命など統計や社会的指標	GDP、平均寿命などの値

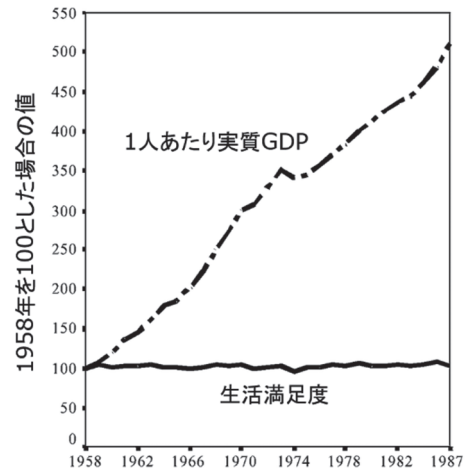


図1 日本における生活満足度と GDP の推移

出所: Diener ほか (2002) を翻訳

1.3. 議論の枠組み

ウェルビーイングには多様な理解・定義が存在するが、それらを総合的に捉えた結果として、菊澤・山田ら(2023)は過去の報告において表2のような整理を行なっている⁽¹⁾。ウェルビーイングの構成要素は、大きく「個人」と「社会」の2つの対象に分けられ、「個人」には、「身体」、「生活」、「精神」が含まれる。

表2 ウェルビーイングの構成要素

対象	要素	
個人	身体	健康状態
	生活	経済状況、住環境、医療、移動・交通など
	精神的	ポジティブな感情の多さと不快な状態の回避(ヘドニズム)
社会・場	精神的	人生の意味や意義につながる持続的な幸福(ユーダイモニズム)
	脱物質的	社会的つながりなど、自分と周囲の互恵的な幸せ

出所: 菊澤・山田 (2023) をもとに筆者作成

まず、個人のウェルビーイングの構成要素の一つとして、健康状態の良好さを示す身体的ウェルビーイングが挙げられる。次に、経済状況、住環境、医療、移動・交通などの要素からなる生活の満足度に関連する分野がある。公共交通の整備や汚染対策など生活を支えるインフラ関連指標を中心とする。多くは、主観と客観の両方で計測が可能であり、例えば、駅やバス停から特定の距離以上離れた地域(公共交通空白地域)の状況は客観的指標において評価

し、交通の利便性に対する住民の満足度は主観的に評価できる。

精神的ウェルビーイングには、比較的短期的な「嬉しい」「楽しい」などのポジティブな感情（ヘドニズムと呼ばれる）と、人生の意義につながる持続的な幸福（ユーダイモニズムと呼ばれる）がある。ヘドニズムは、美味しいものを食べる、飲む、音楽を聴くなどを通して得られる感覚的な快楽を指し⁽⁵⁾、ユーダイモニズムは、働き方や人生の岐路における選択肢の有無、多様性への寛容さ、自己実現などによって説明される。

さらに、没頭や挑戦、自己実現など競争の中で得られる「獲得系」の幸福に対して、他者との関係性の中に育まれる「協調系」の幸福の存在が近年論じられるようになってきている⁽⁶⁾。ここでは、自己と他者や社会との相互の関係性の中に生まれる幸福を、社会・場の要素として加えている。

なお、「生活満足」をウェルビーイングと同一と捉える調査が見られるが、本稿では、上記のような整理から、従来の「生活満足」は、ウェルビーイングの一部の構成要素であると捉えている。

また、これらの要素は、物質的と脱物質的の2つの分類が可能と考えられる。完全に切り分けられるわけではないが、住環境や交通など生活満足度は、物質的な環境整備によって向上できる。ヘドニズムに分類される食事などの欲求への対応もまた物質的な側面が強い。一方、精神的なウェルビーイング、特に持続的な幸福や、他者とのつながりなどは脱物質的な側面を持つ。

2. ウェルビーイングを政策に導入する理由

2.1. ウェルビーイングへの政策介入効果

ウェルビーイングを政策的な指針や指標として取り入れるにあたり、主観という人々の心を反映する評価に対して政策が介入する余地はあるのか、主観的评价是統計データ同様の安定性や信頼性を担保できるのか、など疑問は多い。そうした懸念がありつつも、なぜ主観的評価を政策に取り入れるべきなのかについて、理由は複数存在すると考えられるが、ここでは2点紹介する。

まず1点目として、政策には人々を幸せにする力があるということが近年の研究で明らかになってきている（図2）。従来、幸福度は、個人の属性に規定される、すなわち、年齢や性格など変えることのできない要因が個々人の幸せを決定すると言われてきた⁽⁷⁾。これに対し、高尾らは、個人の属性を統制した上で、地域政策の評価が幸福度に影響するという結果を提示した⁽⁸⁾。ウェルビーイングの主要な尺度として、日常生活全般に関する評価を示す「生活満足度」（LS）、自らの幸福度を点数で示す「人生満足度」（SWLS）、より長期で見た人生の充実度を含む主観的幸福度（SWB）などがある。これら3つのウェルビーイング尺度と地域政策の関係性を見ると、LSには、雇用所得政策と環境住宅政策が、SWLSには、雇用所得政策と交流安心政策が、SWBには、雇用所得政策、環境住宅政策、生活利便政策が有意な影響を与えていることが明らかとなった⁽⁸⁾。これらいずれにおいても、雇用所得政策が最も強く影響している。雇用所得政策とは、やりがいのある仕事・自分に適した仕事ができること、職場の環境が快適であること、収入や財産の不平等が少ないことなど（所得の向上ではなく所得分配の公平性）であり、こうした要素への政策的介入がウェルビーイングに寄与するということを意味する。

また、Hobbsらは、選択式回答の質問では、個人の属性に類する主観的な心理的特性（外交的な性格であるなど）がウェルビーイングに与える影響を過大評価し、反対に、ウェルビーイングと、健康指標・行動・社会経済状況等との関連性を過小評価する傾向にあるという⁽⁹⁾。Hobbsらは、自由回答式の質問を用いることで、環境や行動がウェルビーイングに影響することを明らかにしている。健康・行動・社会経済状況等は、より公共政策や行動介入が関与しやすい領域であり、環境や行動をターゲットにした政策の方が、心理学による介入よりも影響規模が大きいと結論づけられている⁽⁹⁾。

以上のような研究から、ウェルビーイングへの政策介入の寄与度が明らかとなっており、ウェルビーイングに影響を与える因子を明らかにし、政策的に取り組んでいくことの意義が示されている。

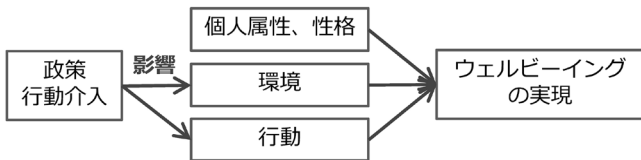


図2 ウェルビーイングへの政策介入効果

2.2. 主観的評価による政策評価の質向上

ウェルビーイングを政策的に展開するもう一つの理由として、主観的評価は政策をより正しく評価しようということが挙げられる(図3)。

加藤らは、ウェルビーイングにおけるWE問題に対する主観的評価の重要性を指摘する。WE問題とは、「一人で生きていける人間」という自立的・自立的な個人観の代わりに、「人は一人では何もできない」という非自立的・非自立的な個人観を表し、後者に基づく評価が必要であるという主張である。WEの思想を組み込んだ上で、客観-主観の指標間の関係性を求め、行政課題に関する主観的指標と客観的指標は全般的に相関が低いということを明らかにした⁽¹⁰⁾。従来の客観的指標は、生活の利便性や自然の体感など特定の分野においては主観と客観の相関が確認されるものの、地域コミュニティを対象とする因子に対応する客観的指標がないことが指摘された⁽¹⁰⁾。

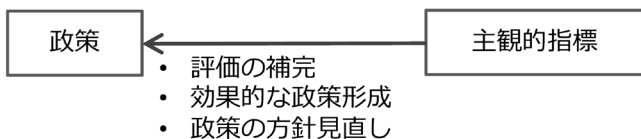


図3 主観的評価による政策評価の質向上

こうしたことから、「住宅環境」や「移動・交通」などの客観的指標以上に、「つながりと感謝」「地域の一体感」などを評価する主観的指標に基づく施策の強化が求められる⁽¹⁰⁾。現在の価値観に合わせた新たな客観的指標の設定(例:ウェルビーイングに影響する客観的指標)や、客観的指標で取りづらい指標を主観的指標で補うなどの対応が考えられるだろう。内閣府の「満足度・生活の質に関する調査報告書」においても、主観的生活満足度を客観的指標と結びつけることが促されており、主観的評価と客観的評価の関係性を注視していくことの重要性が窺える⁽¹¹⁾。

主観的指標と客観的指標を相互補完的に取り入れる評価枠組みとしてSUGATAMIを紹介する。SUGATAMIでは、幸福感に関しての主観的評価、都市機能に関しての主観的評価と客観的評価を行うことによって、「都市機能の充実度合いと満足度のギャップ」と「満足度と幸福感の相関」を明らかにする^(8,12)。都市機能は、経済、人口、教育など18分野に設定された100以上の指標によって評価され、E市においては、水・健康の分野で満足度が高い、交通分野では客観的評価に比べ主観的評価が低い、などの傾向を捉えることができる(図4)。

都市機能を主観と客観で捉えることで、適切な客観的指標を見つけられない分野の評価を主観的指標で把握するなど、指標間の相互補完や、政策全体の総合評価を把握することが可能となる。

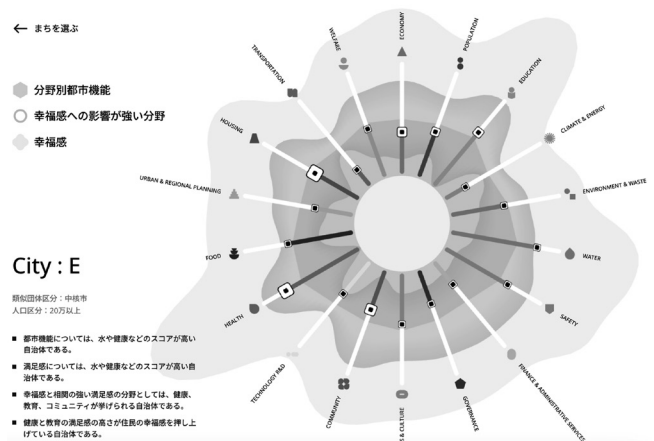


図4 SUGATAMIのまちのカタチの可視化ツール
出所: サステナブル・スマートシティ・パートナー・プログラム運営事務局(日本電信電話株式会社 新ビジネス推進室)

また、主観的評価を取り入れることにより、政策の優先度の決定や、特定グループ毎(年齢別・行政区別など)の政策課題を発見することにも有効とされる⁽¹³⁾。例えば、施策の満足度と重要度を図示することで優先課題を明らかにし、効果的な施策実施へと結びつけようとする試みがある。埼玉県戸田市では、市の総合計画において、市民による主観的評価(各施策に対する重要度と満足度)を、4つの領域に分けられた図にプロットし、優先課題の見える化を行なっている(図5)⁽¹⁴⁾。図5においては、重要度が高く評価されながらも、満足度の低い第4領域にプロットされる「雨に強いまち」に関する施

策の優先度が高いと考えられる。

同様に、公益財団法人福岡アジア都市研究所（URC）が実施したウェルビーイングに関するアンケート調査の分析では、縦軸にウェルビーイングの規定因それぞれに対する満足度、横軸にウェルビーイングへの影響度を表す指標として相関係数を置くことで、優先課題の特定を試みている⁽¹⁵⁾。

さらに、ウェルビーイングにおいて、主観的指標は、評価だけでなく、目的それ自体の設定にも利用される。ウェルビーイング評価は、「何を良しとするか」を調査者ではなく回答者が決定し、評価するという特性を持つ⁽¹⁾。「住民の豊かさとはこうである」と調査者（行政等）が決めるのではなく、住民自ら幸福な状態を定める。個々人の求める価値観の変化を捉えることで、都市のビジョン自体の見直しにも有効となるだろう。

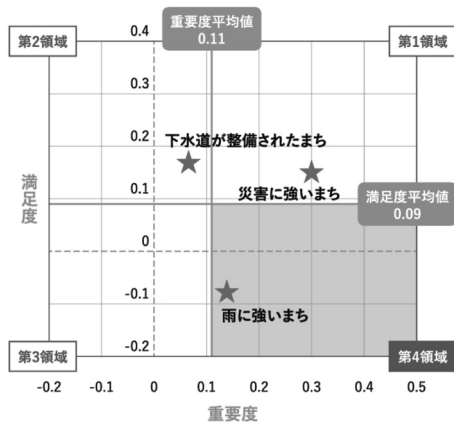


図5 戸田市の施策の重要度
出所：戸田市第5次総合振興計画

このように、主観的指標は、従来の客観的指標が捉えきれない傾向の補完や、より上位の行政評価における包括的な評価により、政策評価の質向上に寄与すると言え、さらには政策の方針自体の見直しにも活用することができる。

2.3. 分野別指標とウェルビーイングの関係

2.1 および 2.2 の議論をもとに、表3に主観的指標と客観的指標の相互の関係性およびウェルビーイングとの関係性を整理した。ウェルビーイングを構成する要素である「身体」「生活」「精神」「社会・場」に対し、主観的・客観的指標の有無、主観的指標と客観的指標の相関、ウェルビーイングとの相関を示

している。

この表は、先行研究から導出された結果等を単純化して可視化したものであるが、傾向としては、精神的ウェルビーイングやつながりに関連する要素に客観的指標が不足し、主観的指標と客観的指標の相関が限定的であることなどが言える。「精神的ウェルビーイング」や「つながり」は、客観的な計測が難しい一方で、ウェルビーイングとの相関が強い。量から質への政策的関心の移行が見られる地域においては特に、主観的指標による、精神的ウェルビーイングやつながりに関連する要素の評価を行っていく必要がある。

表3 主観・客観的指標とウェルビーイングの関係

ウェルビーイングの要素	主観的指標	客観的指標	主観的指標と客観的指標の相関	ウェルビーイングとの相関
身体	○	○	○	○
生活	○	○	○	○
精神（短期的）	○	△	△	-
精神（持続的）	○	△	△	◎
社会・場	○	△	△	◎

○…指標が存在する、関係性が強い
△…指標が限定的、関係性が弱い
-…不明

表3は、特定の文献に基づいた評価ではあるが、さらに精査を加え信頼度を高めるとともに、今後、こうした主観と客観の関係性やウェルビーイングへの影響度などを加味することが求められる。さらに、主観的指標が有効な項目や、客観的指標との組み合わせによって評価の正確性を高められる項目などを明らかにすることで、計測やKPIの検討に活用されることが期待される。

3. 主観的評価の信頼性・妥当性

主観的評価を政策に取り入れるにあたり、その信頼性や妥当性がたびたび指摘される。例えば、幸福の判断は回答時の天候や質問順序、比較対象によって変化するのではないかといったものである⁽¹⁶⁾。

こうした疑問に答えるため、再テストにより主観的幸福度評価の信頼性を測る研究が繰り返し行われている。再テストとは、同一の被験者に対し、8週

間などの期間を空けて再度実施し、その変化度合いを見るものである。安定性があるとされる人間の知能を測る IQ テストにおける再テストの信頼性は $r = .74$ 、これに対し、Watson ら（1988）が実施したポジティブな気分の評価では $r = .68$ 、Diener らによる人生満足度評価においても再テストの信頼性は $r = .82$ と、知能テストと同等の高い安定性が示されている⁽¹⁶⁾。

また、妥当性に関しては、友人・家族等、被験者をよく知る他者からの報告と自己申告の合致度を見る方法で検証されている。同様の検証は、人々の外向性における研究において実施されてきており、高い合致度が報告されているが、ポジティブ感情においても同程度の合致度が確認されている⁽¹⁶⁾。

このように、個人の主観的評価の信頼性は、生活環境にほとんど変化がない場合、かなり安定していることが認められている。

ただし、いくつか留意すべき点はある。例えば、ポジティブな感情は正午と夕方頃にピークに達すること、月曜日よりも土曜日の方が幸福度が高いことなどの研究結果も示されており、調査時期や時間の偏りなどによる影響に留意すべきであろう。また、直前の質問によって影響を受ける可能性は否定できない。最初に政治的な質問を置くことが、人生満足度評価に影響を及ぼすことがわかっており、人々の生活領域に大きな影響を与え、普段思い出しづらい領域などは特に影響力が高いと言われている⁽¹⁷⁾。国家指導者が国民の態度に影響を与える外敵やその他の戦略を作り出すことで幸福度の尺度に大きな影響を及ぼす可能性も指摘されており、恣意的な誘導が行われないよう調査のタイミングや質問順序などの設計には十分な注意を払うべきである。

町野らの調査では、主観的指標と客観的統計データを組み合わせた指標と、すべてを主観的指標から評価した指標を用いて調査を行った結果、比較対象地域の豊かさランキングが逆になるケースも見られ、調査手法による結果の差が確認されている⁽¹⁸⁾。

さらに、別の調査では、回答を得やすい被験者と回答を得にくい被験者の間で、評価が異なる可能性が指摘される⁽¹⁹⁾。主観的評価は、人口等の統計デー

タと異なり、回答する人とならない人が存在することから、いつも回答する人といつも回答しない人の間で有意な差が存在するのではないかということである。

以上のように、主観的評価は一定程度の安定性と信頼性が確認されているものの、いくつかの課題への対応策を検討していく必要があるだろう。

対応策として、同一の被験者に対して一定期間中に再テスト行う、固定の母集団と毎回異なる母集団の2グループを比較分析する、調査の頻度を上げる、調査手法を修正しつつ実施する、調査時期の偏りが出ないようにする、などいくつかの方法が考えられる。さらに、被験者の負担感の軽減や集計の自動化を踏まえ、SNS、アプリ、ウェブフォーム等デジタルツールの活用が期待される。

また、URC のウェルビーイングに関するアンケート調査（2023 実施）では、記述式回答と選択式回答（いずれも主観的評価）を組み合わせて実施したことで、記述式回答による顕在意識の把握と、統計分析による潜在的な影響要因の把握を行うことができた^(15,20)。これにより、評価の相互補完的な分析が考察の深度や信頼性を高めることにつながっている。

また、主観的評価の信頼性に関しては、従来取得が難しかった客観データの計測により、客観データによる主観的評価の補完作用も期待できる。例えば、心拍数や血圧、血中濃度などの生体データを踏まえ、主観的な健康評価を行うことで、天候や気分などその他の要因からの影響を抑制し、より安定性・信頼性の高い主観的評価を得られることも期待される。

4. 主観的評価導入の手法

4.1. 主観的評価の分野とレベル

行政政策においては、目標を達成するための取組の進捗・状況を定量的に測定するための指標として KPI（重要業績評価指標：Key Performance Indicator）を設定し、PDCA サイクルを用いて取組の状況や効果を評価することが求められる。

主観的評価を政策に取り入れる際の問いとして、

KPIを行政評価のどのレベルで用いるかという議論がある。行政評価は、「政策評価」「施策評価」「事務事業評価」に分類され、政策評価が上位評価、事務事業評価が下位評価となる⁽²¹⁾。地球環境の保全という分野目標を例に見ると、「政策評価」には、地域の二酸化炭素の排出量、「施策評価」には環境問題への理解が深い市民の割合、「事務事業評価」には、環境啓発事業の開催回数や参加人数などがあてはまる。こうした分類別に、全国の自治体における行政評価数を調査した結果によれば、事務事業評価偏重の傾向が見られるという⁽²¹⁾。しかし、事務事業評価の限界として、事務事業間の相対評価が行われず、個別の事務事業の縮小・廃止の検討に終始しがちであることや、事務事業が膨大となり、市民が全体像を把握できないことなどが指摘される。

また、評価の対象分野によって、評価レベルが異なることが指摘される。中西ら（2005）は、イギリスの政策評価において、効率性が重視された80-90年代から、生活の質（QoL）重視へと大きく転換する中で、評価対象の変化に注目した。中西らは、イギリスの評価システムを、アウトプット、中間アウトカム、エンドアウトカムと区分し、それらは、国内の区分で言えば、事務事業評価、施策評価、政策評価に近いものと言える（表4）。従来の効率性重視の評価では、中間アウトカムにあたる市民が享受するサービスの量や水準が評価されるのに対し、QoL重視の評価では、社会資本ストックの充実度など、生活者の主観に頼らざるを得ない指標が増える。それに伴い、評価レベルも中間アウトカムからエンドアウトカムが中心になってきた（表5）⁽²²⁾。

つまり、都市の目指す方向が、規模から質へと移り変わることに伴い、主観的指標が重視され、またそれと同時に、より上位の施策や政策の評価が求められるようになってきている。

表4 イギリスの政策評価レベルの分類

エンドアウトカム (政策評価)	生活・活動機会の数や選択の幅、環境および社会資本ストックの質、治安・福祉・教育・育児支援および高齢者の社会活動支援システム等の見えざる社会資本ストックへの充実度
中間アウトカム (施策評価)	市民が享受するサービスの量と水準、サービスへのアクセス容易性、サービスの利用者数、生産・投資・雇用の変化
アウトプット (事務事業評価)	行政側が供給するサービスの量と水準、社会資本や公共施設の整備量や整備率

出所：中西（2005）をもとに筆者作成

表5 QoL 指標の分類

分野	エンドアウトカム	中間アウトカム	アウトプット
環境	58	9	1
経済	4	9	0
社会	58	13	3
Σ	120	31	4

出所：中西（2005）をもとに筆者作成

4.2. ウェルビーイングと政策の連関モデル

政策介入により人々の特定の行動を促そうとする場合、環境行動モデルや計画行動理論など、いかに人々の態度や行動が形成されるかを理解・予測するための枠組みが利用される。ウェルビーイング実現へのプロセスを検討するにあたり、環境配慮行動の意思決定プロセスを参考に、政策介入の可能性を模索する。ここでは、代表的なモデルとして広く知られる広瀬（1994）の環境配慮行動の規定因モデルを取り上げる。広瀬のモデルは、大きく分けて、「環境認知」「行動評価」「態度」「行動」で構成される（図6）⁽²³⁾。環境認知とは、自身の行動等が引き起こす環境リスクを認知している、その行動の責任が自身にあることを認知している、などから構成され、こうした「環境認知」が、環境配慮的な「態度」（例：節電すべきである）を形成する。一方、「行動評価」は、特定の行動を促す環境や条件の整備状況などの「実行可能性評価」や、環境行動を実践することで経済的利益が得られるなどの「便益費用評価」等から成る。そうした「行動評価」ならびに「態度」が、実際の環境配慮行動を促す。

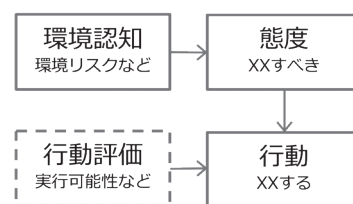


図6 環境配慮的行動の規定因モデル

出所：広瀬（1994）をもとに筆者作成

つまり「認知」が、何をすべきかの判断基準となる「態度」を形成し、その態度に基づき「行動」が促される。「行動」は、態度だけでなく、外的な環境や条件(図6では行動評価)からも影響を受ける。

ウェルビーイングにおいても、こうした構図が応用できるのではないか。例えば、心身の健康がウェルビーイングに強く影響することを「認知」として、日々の運動を心がけるようになり(態度)、ウォーキングルートや居心地の良い緑地空間の整備(環境)が加わることで、行動が促される。ウェルビーイングにおいては、特定の「環境・条件」、「行動」、「個人の属性」などの因子が影響を与えるということがこれまでの研究でわかってきていることから^(9,17)、図7の構図を仮定した。本稿では、このモデル全体の評価までは行わないが、今後の検証の土台となりうる。

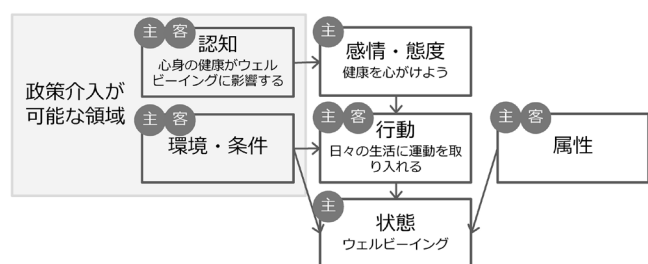


図7 ウェルビーイングの規定因モデル

こうした因子のうち、「認知」および「環境・条件」の領域において政策的な介入が可能と考えられる。行政は、情報の提供、ハード的な環境の整備、ソフト的なしくみの構築などに寄与することが可能であり、そこで提供された情報や条件が人々の意識(態度)や特定の行動に影響を与えることが想定される。さらに、生活の利便性や緑豊かな環境などの条件が直接的にウェルビーイングに影響することもあれば⁽²⁴⁾、健康維持のためのウォーキングなど特定の行動がウェルビーイングに影響することもある。

図7の因子のうち、認知、環境・条件、行動、属性については主観と客観の両方から計測が可能であるが、感情・態度や状態については、主観的指標に頼るところが大きい。Stiglitz らによる報告書『GDPに代わる指標』で示された7つの提案には、「生活の質は、人々の客観的な条件と能力に左右されることから、健康、教育、個々人の活動、環境条件などの測定を向上させる」こと、「生活の質の領域間の関連性を調査し、さまざまな分野の政策形成に活かす」こと、「客観・主観両方の指標によるウェルビーイングの測定が重要である」ことなどが述べられており⁽²⁵⁾、図7に示された因子の連関を考慮しつつ、評価を行うことが肝要であると考えられる。

表6 ウェルビーイングの政策マトリックス

都市のウェルビーイング

評価のレベル		都市のウェルビーイング							
		1人1人が心豊かに	様々な支え合いと繋がり	安全安心	人と地球にやさしい	磨かれた魅力	経済活動活発	創造的活動	国際競争力
個人のウェルビーイング	身体(健康状態)	高齢者の健康(遊歩道の整備)				市民スポーツの活発化			
	生活: 経済状況、住環境、医療、移動・交通など	地域福祉の推進(子育て環境)	河川の氾濫防止(監視センサー)	公共交通の充実		IT人材の育成		ユニバーサルデザイン	
	精神(短期的): ポジティブな感情の多さと不快な状態の回避				市民スポーツの活発化				
	精神(持続的): 人生の意味や意義につながる持続的な幸福	ユニバーサルデザイン				ユニバーサルデザイン	IT人材の育成	多様な人材の活躍・文化交流	
社会・場: 社会的つながりなど、自分と周囲の互恵的な幸せ	高齢者の健康(遊歩道の整備)	地域福祉の推進(子育て環境)							

出所: 菊澤・山田(2023)をもとに筆者作成

4.3. 個人と都市のウェルビーイング

表2にウェルビーイングの構成要素として(A)個人を対象とするものと、(B)社会・場など他者との関係性を対象とするものがあることを示した。ここでの議論は、個人を主体として考えた場合の、(A)自分自身の幸福と、(B)家族や友人等とのつながりや地域におけるボランティアへの参加など利他性によって得られるウェルビーイングを想定している。

一方で、個人とは別に、「都市」が主体となるウェルビーイングも想定しなければならない。自治体のビジョンなど都市全体が主体となるウェルビーイングである。この個人と都市のウェルビーイングの関係を表6に示した。政策的にウェルビーイングを考える際には、都市のウェルビーイングには、個人の主観的ウェルビーイングに直接的に影響を与える事業(施策)もあれば、都市が全体として対処する、あるいは長期的に取り組む事業などもある。表6では、横軸に都市のウェルビーイングの例として、第9次福岡市基本計画の8分野を挿入し、縦軸に個人のウェルビーイングとして、表6で示した構成要素を置いた。

政策形成においては、これら縦軸と横軸が重なるところに個別の事業が落とし込まれる。必ずしも一つの事業が一つの政策分野や個人のウェルビーイングの要素に紐づけられるわけではなく、複数にまたがって寄与するものもある。例えば、IT人材育成事業によって、個人が特定のスキルを身につけることにより、個人としては収入の増加による生活満足度の向上と自分の強みを活かした仕事への挑戦(自己実現に通ずるもの)など持続的なウェルビーイングにつながる。また、そうした人材の活躍が社会にとっては経済活動や創造的活動の活発化に寄与する。

4.1で論じた通り、従来、これら個々の事業に対してより多くのKPIが設定されてきた。しかし、4.1の議論を踏まえると、都市の目指す方向が規模から質へと転換するにつれ、評価対象を個別の事業から、より上位の政策へと引き上げていくことが不可欠である。

また、近年、政府の行政改革で議論されている「アジャイル型政策形成」では、刻々と変化する社会情勢に対し、「スピーディーに政策サイクルを回し、モニタリング・効果検証をしながら、柔軟に政策の見直し・改善を行っていく」機動性が求められている⁽²⁶⁾。ここでは、手法を固定するのではなく、目的を明確に定め、拠り所とする指標を定め(KPI)、達成のための方法を明示し(ロジック・モデル)、頻繁に航路修正を行うことが重要となる⁽²⁷⁾。

こうしたことから、表6の点線で囲まれた領域、つまり、個人を主体とするウェルビーイング(縦軸)では、個人の総合的なウェルビーイング(例えばキャントリルのはしご¹等の主観的幸福度を測る尺度で計測されるもの)と個人のウェルビーイングを構成する要素(健康状態や経済状況など)のレベルでKPIを設定し、都市を主体とするウェルビーイング(横軸)では、都市のビジョン・政策分野などのレベルでKPIを設定することが望ましいと考えられる。ただし、佐藤が指摘するように、評価指標の定義についての検討が重要となる。例えば、「高齢者が活躍できる場の確保」という指標において、高齢者が活躍できる場が確保されている状態がどのような状態であるかという水準が明示される必要がある⁽²⁸⁾。評価レベルを上位に設定することにより、定義がぼやける可能性も想定され、KPIの具体化が求められる。

また、個人のウェルビーイングと都市のウェルビーイングは相互に影響を与えると考えるが、その両者が相反する可能性も考慮しておきたい。都市のウェルビーイングは、直接的・間接的に個人のウェルビーイングの実現に寄与することが期待されるが、もし両者に齟齬が生じた場合には、都市のビジョン自体の見直し、あるいは個々人の目指す姿の見直し(例えば、個人化の行き過ぎを是正し公共性に注力する)など、調整の手が必要となるのかもしれない。個人と都市のウェルビーイングの関係についてはまだ議論が十分になされているとは言えず、今後も引き続き検討が必要であろう。

¹参考文献1を参照のこと

5. おわりに

本稿では、主観・客観の定義に始まり、ウェルビーイングを政策に取り入れる意義、主観的評価を扱う際の安定性・信頼性、主観的評価を取り入れるプロセスまで、幅広く取り上げてきた。今後、個別の検証が必要となる課題も多く議論してきたが、政策形成に関わる多くの人々にとって、ウェルビーイングを政策に応用する際の検討材料となることを期待する。

参考文献

- (1) 菊澤育代, 山田美里. ウェルビーイング ~新たな都市の評価に関する研究~. (公財) 福岡アジア都市研究所; 2023 Mar.
- (2) 新村出, editor. 「客観」. In: 広辞苑. 第7版. 岩波書店; 2018.
- (3) 新村出, editor. 「主観」. In: 広辞苑. 第7版. 岩波書店; 2018.
- (4) Diener E, Biswas-Diener R. Will money increase subjective well-being? *Soc Indic Res.* 2002; 57: 119-69.
- (5) Weijers D. Hedonism. In: *Internet Encyclopedia of Philosophy*.
- (6) Hitokoto H, Uchida Y. Interdependent Happiness: Theoretical Importance and Measurement Validity. *J Happiness Stud.* 2015 Feb 30; 16 (1) : 211-39.
- (7) 松島みどり, 立福家徳, 伊角彩, 山内直人. 現在の幸福度と将来への希望 ~幸福度指標の政策的活用~. *New ESRI Working Paper.* 2013; 27.
- (8) 高尾真紀子, 保井俊之, 山崎清, 前野隆司. 地域政策と幸福度の因果関係モデルの構築: 地域の政策評価への幸福度指標の活用可能性. 地域活性研究 = *Journal of the Japan Association of Regional Development and Vitalization/ 地域活性学会 編.* 2018; 9: 55-64.
- (9) Hobbs WR, Ong AD. For living well, behaviors and circumstances matter just as much as psychological traits. *Proceedings of the National Academy of Sciences.* 2023 Mar 21; 120 (12) .
- (10) 加藤猛, 宮越純一, 大輪美沙. 市町村評価指標における客観-主観指標の相関分析と重回帰分析. 2022.
- (11) 内閣府政策統括官 (経済社会システム担当). 満足度・生活の質に関する調査報告書 2023 [Internet]. 2023 Jul [cited 2023 Dec 20]. Available from: <https://www5.cao.go.jp/keizai2/wellbeing/manzoku/index.html>
- (12) サステナブル・スマートシティ・パートナー・プログラム運営事務局 日本電信電話株式会社 新ビジネス推進室. SUGATAMI [Internet]. [cited 2023 Nov 10]. Available from: <https://digital-is-green.jp/sugatami/>
- (13) 町野和夫. 証拠に基づく政策立案 (EBPM) と「豊かさ指標」. *年報 公共政策学.* 2020; 14: 59-75.
- (14) 戸田市. 戸田市第5次総合振興計画. 2021.
- (15) 菊澤育代, 山田美里. 主観的ウェルビーイングの規定因と政策形成に向けた考察. *都市政策研究.* 2024; 25.
- (16) 佐伯政男, 大石繁宏. 幸福感研究の最前線. *感情心理学研究.* 2014; 21 (2) : 92-8.
- (17) Diener E, Oishi S, Tay L. Advances in subjective well-being research. *Nat Hum Behav.* 2018; 2 (4) : 253-60.
- (18) 町野和夫. 主観的「豊かさ指標」とその政策への応用可能性. (一財) 北海道開発協会平成 25 年度研究助成サマリー. 2015; Report 01.
- (19) Heffetz O, Rabin M. Conclusions Regarding Cross-Group Differences in Happiness Depend on Difficulty of Reaching Respondents. *American Economic Review* [Internet]. 2013 Dec; 103 (7) : 3001-21. Available from: <https://www.aeaweb.org/articles?id=10.1257/aer.103.7.3001>
- (20) 山田美里. 自由記述アンケートから読み解く仕事にまつわるウェルビーイング. *都市政策研究.* 2024; 25.

- (21) 佐藤徹. エビデンスに基づく自治体政策入門 : ロジックモデルの作り方・活かし方 [Internet]. 公職研; 2021 [cited 2023 Feb 8]. Available from: <https://cir.nii.ac.jp/crid/1130005876438481285.bib?lang=ja>
- (22) 中西仁美, 土井健司, 柴田久, 杉山郁夫, 寺部慎太郎. イギリスの政策評価における QoL インディケータの役割と我が国への示唆. 土木学会論文週. 2005; 2005 (793) : 793_73-793_83.
- (23) 広瀬幸雄. 環境配慮的行動の規定因について. 社会心理学研究. 1994; 10 (1) : 44-55.
- (24) Wheeler BW, Lovell R, Higgins SL, White MP, Alcock I, Osborne NJ, et al. Beyond greenspace: an ecological study of population general health and indicators of natural environment type and quality. *Int J Health Geogr.* 2015; 14 (1) : 1-17.
- (25) STIGLITZ JE, SEN A, FITOUSSI J-P. Report by the Commission on the Measurement of Economic Performance and Social Progress. 2009.
- (26) 内閣官房行政改革推進本部事務局. アジャイル型政策形成・評価の在り方に関するワーキンググループ [Internet]. [cited 2023 Nov 25]. Available from: <https://www.gyokaku.go.jp/singi/gskaigi/agile.html>
- (27) アジャイル型政策形成のイメージ. 2022 [cited 2023 Nov 25]; Available from: https://www.soumu.go.jp/main_content/000797750.pdf
- (28) 佐藤徹. 施策評価の理論と実際. 評価クォーターリー. 2015; 4: 41-56.

主観的ウェルビーイングの規定因と政策形成に向けた考察

菊澤 育代 KIKUSAWA Ikuyo

(一社) A luten 代表理事

山田 美里 YAMADA Misato

(公財) 福岡アジア都市研究所 研究主査

■要旨：ウェルビーイングは、善き生、快適、健康、幸福、福祉など多様な定義がなされ、文脈によって使い分けられてきた。何をもちてウェルビーイングと捉えるかは人それぞれであることから、その定義も含め、個々人が主観的に評価するという特性を持つ。しかし、有効な指標設定や政策の評価が確立されておらず、主観的評価を軸にしたウェルビーイングの概念を政策的に応用していくには課題が多く残る。そこで、本研究では、福岡市においてウェルビーイングに関するアンケート調査を実施し、ウェルビーイング実感の評価および規定因の特定を行い、分析結果を政策的展開へと結びつけていくプロセスについて考察を行った。その結果、ウェルビーイングの政策的な展開において、施策の「指標」「対象」「優先順位」の設定に主観的評価の分析結果を活かすことが有効であることがわかった。

■キーワード：主観的ウェルビーイング、EBPM、ウェルビーイングの政策適用、ウェルビーイングの規定因、重回帰分析

1. 研究の背景と目的

ウェルビーイングは、善き生、快適、健康、幸福、福祉など多様な定義がなされ、文脈によって使い分けられてきた^(1,2)。著者は過去の報告において、これらを対象別に整理し、個人の健康、精神（善き生、短期的・長期的幸福）、生活（快適、福祉）に加え、近年の研究で指摘されるようになった社会・場（他者とのつながりの中にある互惠的な幸福⁽³⁾）における良好な状態と定義した⁽⁴⁾。なお、本稿において、参照する文献や事業等によっては、幸福度という言葉を用いることがあるが、ここで言うウェルビーイングとはほぼ同義として議論を進める。

このように、ウェルビーイングは多様な側面から理解されることから、何をもちてウェルビーイングと捉えるかは人それぞれである。よって、健康寿命や収入など客観的に測定できるものとは異なり、その定義も含め、個々人が主観的に評価するという特性を持つ。

こうした主観的要素の測定は、ポジティブ心理学、健康、経済学等多様な分野で議論されるようになり、科学的な知見が蓄積してきたことで、指標化が進み、政策的展開の可能性も見出されるようになってきた⁽⁵⁾。しかし一方で、目的変数（例えば健康寿命）との因果関係を示す説明変数（目的変数に影響を与える要因）を把握しようとする回帰分析的なアプローチは一般的でありつつも、データの制約もあり、実際にこのような分析を行っている自治体は多くない⁽⁶⁾。さらに、「最終的に形成される状態が定量的に把握することの困難な定性的状態」であったり、「主観的要素が多い場合」は、このようなアプローチは馴染まないともされ、「最上位の価値を実現するために、体系的な評価指標をどのように組み上げて政策に反映させていくか」⁽⁶⁾は喫緊の課題となっている。アンケートなどを通して得られるウェルビーイング実感の評価を踏まえ、いかに政策と関連付けて議論していくか、模索する必要がある。

そこで、本研究は、福岡市の特定の地区・団体を対象としたアンケート調査をもとにウェルビーイング実感の評価および規定因の特定と、分析結果を政策的展開へと結びつけていくプロセスについて考察を行う。

2. 既往研究

主観的ウェルビーイングに関する研究は、定義や理論に関するもの⁽⁷⁻⁹⁾、評価尺度に関するもの^(3,10-13)、ウェルビーイング実感の評価に関するもの⁽¹⁴⁻¹⁷⁾、ウェルビーイングの規定因分析に関するもの^(17,18)など多岐に渡る。一方、政策に関しては、実践的な取り組みと同時並行で進められているものの、政策の実施と成果との因果関係の不明確さなどから、有効な指標設定や政策の評価が確立されておらず、ウェルビーイング政策に関する先行研究はまだ限定的と言える⁽⁵⁾。

実践的な取り組みとしては、ブータンを始め、フランス、イギリスなど国家単位でウェルビーイングの実現を政策的に推進するものや、OECDのように、そうした政策的展開を支援する枠組みがある⁽⁴⁾。国内においても、熊本県や東京都荒川区など先進的に幸福度を政策の中軸に位置付ける自治体が存在する。さらに、自治体間の幸福度の比較やランキングを行う取り組みとして、一般財団法人日本総合研究所「全47都道府県幸福度ランキング」⁽¹⁹⁾、ウェルビーイング学会「都道府県別国内総充実(GDW)」⁽²⁰⁾、「地方創生のファクター X 寛容と幸福の地方論」⁽²¹⁾、「デジタル田園都市における地域幸福度(Well-Being)指標全国調査」⁽²²⁾などがある。

学術的な取り組みとしては、地方自治体におけるウェルビーイング政策のあり方や意義を模索する研究が存在する。白石ら(2017)は、幸福度指標を政策に取り入れている自治体を事例に、①主観的幸福感の位置づけ、②幸福施策の決定主体、③幸福施策の評価方法の3点に着目し、主観的幸福感、幸福政策(施策)、幸福度指標との関係を明らかにした⁽²³⁾。また、広井は、個人の自由や効用の極大化などを背景としたリベラリズム的な幸福観と、コミュニティを重視した、利他性や協調性、関係性の中に存在す

るコミュニタリアニズム的な幸福観という、幸福政策の2つの側面について論じている⁽²⁴⁾。

さらに踏み込んで、どのようにウェルビーイングの概念や指標を政策に取り込むかを論じるものとして、高野(2021)がある。アプローチは異なるが、本研究と同じくウェルビーイングの自治体政策への適用可能性と課題の考察を進めている点が興味深い。高野は、地方自治法の文言および都道府県市町村議会の議会議事録を手掛かりに、「ビジョン提示と測定把握」、「政策の優先度決定」、「政策への視点付与」を、自治体のウェルビーイングの実践的枠組みの3層構造として提示している⁽²⁵⁾。他にも、実践を踏まえた研究として、荒川区の荒川区自治総合研究所の一連の報告がある。一例を述べると、区民へのアンケート結果を用いた、分野別重要度の把握、評価の低い項目のボトムアップ、政策の効果向上、幸福実感の構造の解明による政策へのフィードバックを行っている⁽²⁶⁾。

本研究もまた、ウェルビーイングを政策に適用する際の実践的研究の一つに位置づけられるが、ここでは、アンケート調査の結果を用いて、政策展開に有効となる分析プロセスや手法についての提案を行う。冒頭で述べた通り、個々の自治体が生活満足度調査などのアンケート調査を実施しつつも、政策との因果関係の解明まで行うところは少ない。自治体において限られたリソースで調査結果を活用するには、どのような視点が有効か明らかにする必要がある。重視する点や分析のプロセスを明らかにすることで、今後の調査・分析の参考となることを期待している。

3. アンケート設計

著者らは、過去の報告において、ロジックモデルに基づいた、ウェルビーイングの政策的フレームワークの開発を試みた⁽²⁷⁾。このフレームワークに基づき、「ウェルビーイングの定義」、「ウェルビーイングの現状評価」、「ウェルビーイングの規定因」の3点を明らかにすることを目的に質問設計を行った(表1、表2)。アンケート調査は、公益財団法人福岡アジア都市研究所(URC)が2023年2月に

実施した。

当該調査では、全体として上記3つの目的を設定したが、本稿では、このうち「ウェルビーイングの現状評価」および「ウェルビーイングの規定因」について考察を行い、「ウェルビーイングの定義」に関する調査（自由記述をもとにしたテキスト分析）については、別に報告を行っている⁽²⁸⁾。

表1 アンケートの概要

調査の目的	福岡市に住む・関わる人々の ・価値観やウェルビーイングの定義の把握 ・上記に対する現状の把握（現状評価） ・ウェルビーイングを規定する要因の把握
対象	福岡市に住む・関わる人々として、 ・定住人口（福岡市西区内浜校区を中心に全市） ・関係人口（通勤・通学者）
調査手法	定住人口 ・紙の調査票あるいはウェブによる回答 関係人口 ・まちづくり等団体所属会員企業および市内大学への案内を通してウェブによる回答
調査期間	2023年2月
配布数・ 回答数	紙の調査票の配布数 約8,000 有効回答数 918

表2 アンケート構造

アンケートの構造	回答方法	想定する成果
1. ウェルビーイングについて		
日々の幸せを感じる時 こと	自由記述（100字以 内）	ウェルビーイン グの定義
上記の問いにおいて最も理 想の状態を10とした現状 の平均（現状と5年後）	0-10の11段階評価	ウェルビーイン グの現状評価
今後、人生をより充実させ るもの・こと	自由記述（100字以 内）	ウェルビーイン グの定義
2. 生活における実感		
余暇時間、相談相手、楽観 性、健康等	はい、どちらかと言 えば「はい」、どちら かと言えば「いいえ」、 いいえ、わからない の5つから選択	価値観、行動、 ウェルビーイン グの規定因
3. 属性		
性別、年代、世帯構成、子 どもの年齢、居住形態、職 業、住まいの地域・環境等	それぞれの選択肢か ら選択	価値観、行動、 ウェルビーイン グの規定因

「ウェルビーイングの現状評価」（以降、ウェルビーイング評価）は、国連の世界幸福度レポート（World Happiness Report：WHR）など多くの調査

で採用されている、キャントリルのはしご（Cantril Ladder）と呼ばれる0から10までの11段階で評価する手法を用いた。

表3 生活に関する実感質問項目

質問	略称
2-1 平日1日あたりの余暇時間* （※睡眠、労働、食事、家事等の生活を営む上で必要となる時間を除いた時間）	1日あたり余暇時間
2-2 1つ前の問いにおいて回答した余暇時間は、十分だと感じる	余暇時間は十分
2-3 困ったときに相談する相手がいる	相談相手がいる
2-4 自分は楽観的*な性格である （※物事を良い方向に考えて心配しない）	楽観的な性格
2-5 健康である	健康である
2-6 住まいは快適で、安全・安心であると感じる	住まいは快適
2-7 必要な収入を得られている	必要な収入がある
2-8 日常の主な活動*に満足している （※仕事・学業・家事・地域活動ほか）	日常の主活動に満足
2-9 日常の主な活動*の他に関心事やチャレンジしていることがある （※仕事・学業・家事・地域活動ほか）	チャレンジしている
2-10 日々の社会生活および人生の転機において、自分にはさまざまな機会・自由な選択肢がある	機会・選択肢がある
2-11 日々の生活において居場所（心を休められる・いてもいいと思える環境）があると感じる	居場所がある
2-12 お住まいの地域とつながりがあると感じる	地域とつながりがある
2-13 他の人のさまざまな価値観や意見を尊重する	価値観や意見を尊重する
2-14 困っている人がいたら助けようとする	困っている人を助ける

「ウェルビーイングの規定因」については、属性に加え、既往研究や過去の調査結果によって明らかとなっている因子を抽出し、「生活に関する実感」として質問項目に加えた（表3）。生活満足度調査で一般に聞かれる、健康状態や収入、住環境に関する質問に加え、ウェルビーイング特有の因子も含めた。例えば、従来、欧米を中心に研究が進んできた自己実現や自尊心の高さなどがある。また、こうした競争の中で獲得する幸福（獲得系）への偏重傾向が指摘されてきたことから、日本を含むアジア的な考えとして、他者との関係性や他者のための行為など、他者との協調のなかにウェルビーイングが存在

するという「協調系」の因子⁽³⁾も加えている。これを受け、WHR2022では、バランス・調和に関する調査として、バランスの取れた人生、安らぎ、平穏さ、他者への思いやりなどの因子が新たに採用された^(27,29)。

また、インゲルハートらが実施する、過去40年にわたり人々の価値観の変化を捉えてきた世界価値観調査によると、経済発展がウェルビーイングに影響を与える第一のステージと、民主化や社会的寛容のウェルビーイングへの影響が強まる第2のステージがあるという⁽³⁰⁾。近代化による経済発展が一定のポイントに到達すると、ウェルビーイングへの影響は限定的となり、非経済的な側面（社会的寛容や個人の選択の自由など）の影響が強まる。言い換えれば、物質的な価値観から脱物質的な価値観への転換が見られると言える。

こうした流れを受け、当該調査においても、「チャレンジしている」などの獲得系の項目に加え、協調系の因子として、「相談相手がいる」、「地域とつながりがある」「困っている人を助ける」などの項目を組み込んでいる。

4. 結果

4.1. 回答者属性

表1の通り、福岡市に住む・関わる人を対象に、市内在住者および市外から通勤・通学している人々にアンケートを周知し、回答への協力を呼びかけた。

表4 回答者の属性（年代・性別）

年齢区分	合計	構成比	女性	男性	回答しない	無回答
10代	29	3.2%	19	7	3	0
20代	198	21.6%	123	70	5	0
30代	162	17.6%	93	67	2	0
40代	189	20.6%	103	83	3	0
50代	152	16.6%	74	76	2	0
60代	104	11.3%	37	67	0	0
70代	53	5.8%	24	29	0	0
80代以上	29	3.2%	11	16	1	1
無回答	2	0.2%	0	1	0	1
合計	918		484	416	16	2

有効回答数は918であり、福岡市民が85.6%、市外在住者が14.3%であった。回答者の属性は、20-40代が全体の6割を占め、男女比はほぼ同等であった（表4）。福岡市の昼夜間人口比率（108.8%）

から見ると⁽³¹⁾、市外在住者の比率は若干高いが必要数に達しており、男女比・年代比も大きなばらつきは見られない。

4.2. 全体および男女別評価

ウェルビーイング評価の平均値を見ると、現在値の6.87と比較し、5年後は7.09と上昇し、スコア別分布からも8-10の評価者の割合の増加が確認される（図1）。

一方で、男女別の現在と5年後の平均値を見ると、両者共に上昇傾向にあるものの、女性の上昇割合が小さい（図2）。また、男女別・スコア別の増減率を見ると、高評価層（ウェルビーイングスコア7-10）が増加し、低評価層（ウェルビーイングスコア0-3）が減少する一方で、女性の低評価層の割合が6.22%から8.32%へと増加している（図3）。

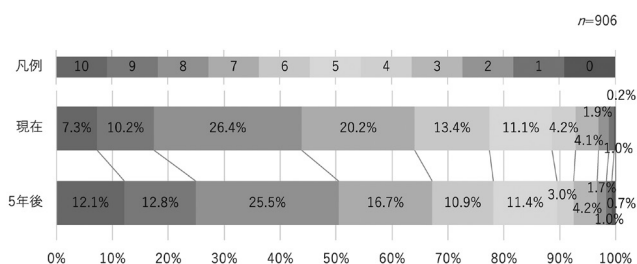


図1 ウェルビーイング評価のスコア別分布

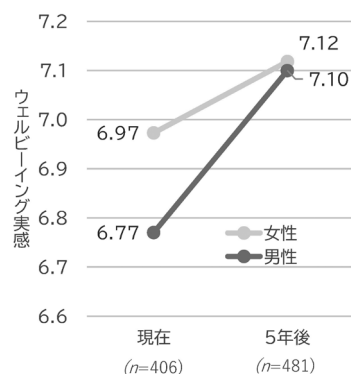


図2 男女別ウェルビーイング評価（平均値）
現在と5年後

なお、ウェルビーイングスコアについては、国によって性差が見られることがわかっており、日本は、女性の値が男性の値より高く、その差が世界的に見ても最も大きいという特徴がある⁽³²⁾。本調査においても、女性の方が、現在・5年後ともに男性より平均値が高い（図2）。しかし、先述の通り、女性

の5年後の上昇率が鈍化していることは注視する必要があるだろう。

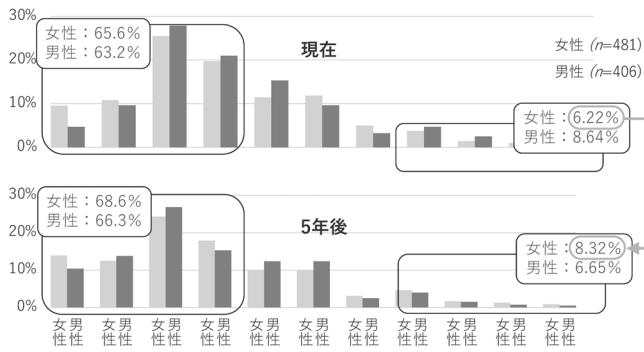


図3 男女別ウェルビーイングスコア別分布

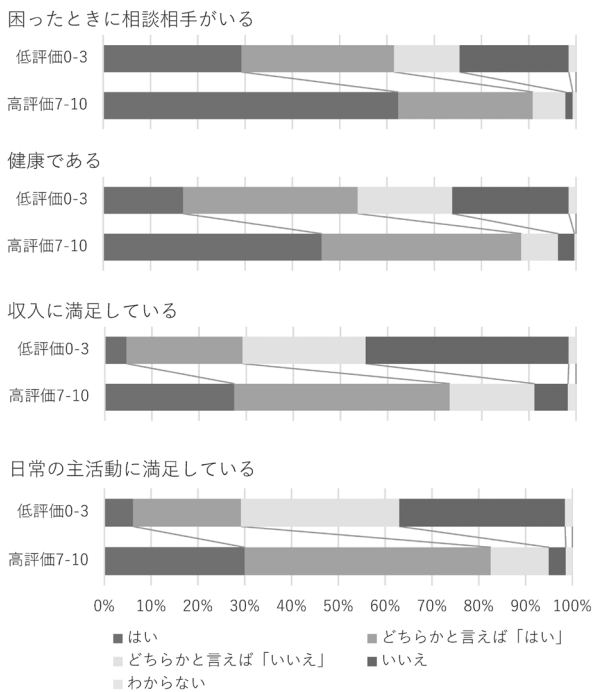


図4 ウェルビーイングの低評価・高評価層の比較

さらに、高評価層と低評価層（現在値）で、「生活における実感」の値を比較すると、相談相手の有無、健康、収入への満足度、日常の主活動への満足度等の項目において、低評価層に特に否定的回答が多いことがわかる（図4）。

全体の傾向としては、現在よりも5年後評価が高いが、一部の低評価層の増加と併せて見ると、二極化の傾向が示唆される。

今回の調査では、低評価層のサンプル数が少ないため、より大規模な調査において、低評価層のウェルビーイングに影響を与える要因分析を行い、効果

的な政策形成につなげることが必要であろう。

また、平均値だけでは読み取れない傾向が、スコア別分析を行うことで明らかとなり、今後の分析手法としても一つのヒントとなりうる。

4.3. 年代別評価

男女別に加え、年代別のウェルビーイング評価（図5）でも興味深い傾向が見られた。

年代別に、現在と5年後の平均値を取ると、70-80代は現在のウェルビーイングスコアが高く、5年後に大きく下降する。一方で、10-40代は、現在評価が低く、5年後評価で上昇する。特に30代の5年後評価の上昇率が大きい。50-60代は、現在評価が低く、5年後にさらに下降する傾向が見られる。

50-60代の傾向については、規定因と併せて、後段でさらに考察を加える。

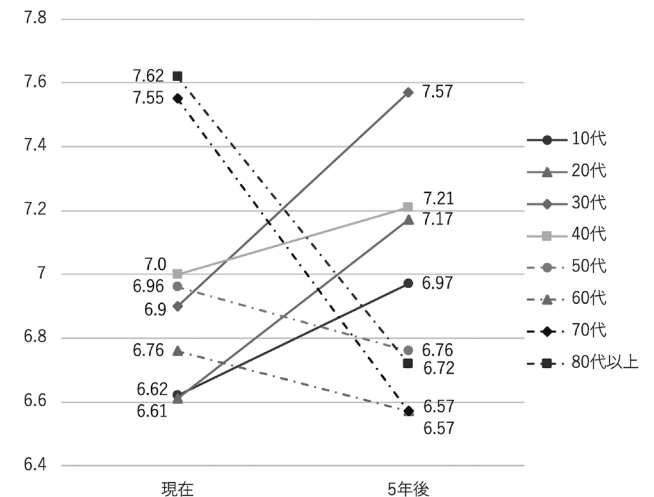


図5 年代別ウェルビーイング評価（平均値）

5. ウェルビーイングの規定因

5.1. 全体

上記の結果をもとに、ここではウェルビーイングに影響を与える因子（以降、ウェルビーイングの規定因）について分析を行った。なお、分析には、IBM SPSS Statistics 29.0.1.0を用いた。

全体を対象とした結果では、「生活における実感」として提示した全ての項目とウェルビーイングに有意な相関があることがわかった（ただし、「1日あたり余暇時間」と「余暇時間は十分」の2つの説明変数間の相関が強いことから前者を削除）（表5）。

これは、アンケートの設計時に、過去の研究でウェルビーイングへの影響が証明されている項目を網羅的に選出しているため必然とも言えるが、後述する通り、属性別やウェルビーイングのスコア別に見ると、有意に出る項目が限定されたり、影響度が異なったりすることがわかる。

表5 ウェルビーイング評価と生活における実感の相関

項目	現在 WB	5年後 WB
余暇時間は十分	.174**	.107**
相談相手がいる	.343**	.308**
楽観的な性格	.218**	.246**
健康である	.301**	.292**
住まいは快適	.278**	.244**
必要な収入がある	.314**	.245**
日常の主活動に満足	.435**	.317**
チャレンジしている	.191**	.184**
機会・選択肢がある	.240**	.276**
居場所がある	.365**	.305**
地域とつながりがある	.206**	.115**
価値観や意見を尊重する	.126**	.141**
困っている人を助ける	.099**	.115**

現在 $p < .005$, 5年後 $p < .001$

重回帰分析の結果を見ると、「日常の主活動に満足」(.251)、「相談相手がいる」(.143)、「居場所がある」(.131)などが現在のウェルビーイングに影響することがわかる(図6)。5年後のウェルビーイングに対しては、「健康である」(.126)、「日常の主活動に満足」(.125)、「相談相手がいる」(.125)が同程度の影響度を持つ。「日常の主活動の満足」は、現在・5年後いずれにおいても重要な因子となっている。

「必要な収入がある」は、現在の因子として含まれるが、5年後には見られない。「住まいは快適」は、現在・5年後のいずれにも見られない。これまで生活満足度評価で用いられてきたこれらの因子が、ウェルビーイングの規定因として弱まりを見せていると言える。これに加え、5年後評価に対して「機会・選択肢がある」の影響が見られる。こうした結果は、3で述べた、物質的価値観から脱物質的価値観への転換が、今回のサンプルにおいても示唆されているのではないだろうか。

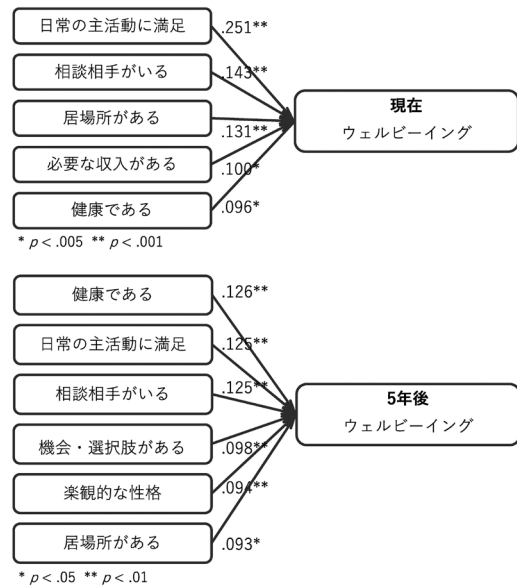


図6 ウェルビーイングの規定因(現在と5年後)

5.2. 性別・年代別規定因

年代別に見ると、20-60代までの幅広い世代で、「日常の主活動に満足」が最も影響度の高い変数となっていることがわかる(表6)。ここで言う日常の主活動は、属性等から「仕事」が主な活動であることが推測される。

しかし、これら20-60代の現役世代の主活動への満足度を見ると他の年代に比べてやや低い(図7)。

表6 年代別ウェルビーイングの規定因

	10代	20代	30代	40代	50代	60代	70代	80代以上
余暇時間は十分						0.257		
相談相手がいる	0.355	0.233		0.147		0.267		
健康である			0.176		0.251			
住まいは快適				-0.24			0.443	
必要な収入がある		0.177						
日常の主活動に満足		0.254	0.263	0.382	0.287	0.326		
チャレンジしている							0.383	
居場所がある	0.458		0.219	0.283				0.513
地域とつながりがある						0.250		
価値観や意見を尊重する								0.560

$p < 0.05$

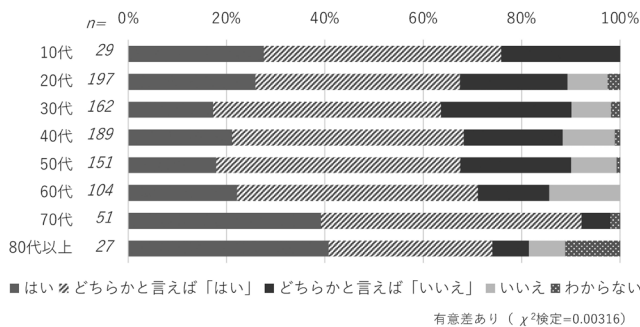


図7 年代別日常の主活動への満足度

5.3. ウェルビーイング評価別規定因

4.1で述べた通り、全般的に現在より5年後のウェルビーイング評価は高まる傾向が確認できるが、一方で低評価層の一部が5年後に増加していることがわかった。このことから、ウェルビーイングスコアを0-3、4-6、7-10の3段階に分け、それぞれのウェルビーイングの規定因を確認した(表7)。スコア7-10の高評価層は、全体の傾向と同じく、日常の主活動への満足がウェルビーイングに影響を与えている。ウェルビーイングスコアの高い層が全体の傾向を牽引している可能性が推測される。

一方で、ウェルビーイングスコア4-6、0-3の層では異なる傾向が見られた。スコアの最も低い0-3の層は、楽観的な性格であるかどうか現在のウェルビーイングに影響し、5年後の状況には、相談相手の有無、多様な機会・選択肢の有無が影響を与える。

表7 スコア別ウェルビーイングの規定因

ウェルビーイングスコア	0-3		4-6		7-10	
	現在	5年後	現在	5年後	現在	5年後
WB (幸福度)						
相談相手がいる		0.328				0.092
楽観的な性格	0.294					0.124
健康である				0.165		
住まいは快適				0.144		
主活動に満足					0.205	0.095
チャレンジしている			0.191	0.156		
機会・選択肢がある		0.291				
居場所がある					0.159	0.113
困っている人を助ける			-0.16			

p=0.05*

4-6の層は、現在評価では、主活動以外にチャレンジしていることがあるかどうかの影響し、困っている人がいたら助けるが負の影響を与えることがわかった。負の影響を正しく解釈することは難しいが、自己犠牲的な一面が表面化していることが一つとして考えられるのではないかと。同じく4-6の層の5年後評価に対しては、健康、主活動以外にチャレンジしていることがある、住まいの快適性などが影響を与えることが示された。現在・5年後の両評価において、主活動以外のチャレンジしていることが挙げたことは、家と職場以外のサードプレイスとなる活動や居場所の有無が、この層には影響を与え得ると言えるのではないかと。

いずれの層にも、余暇時間、収入、地域とのつながり、価値観の尊重は影響していない。

6. 政策形成に向けて

6.1. 政策の優先順位付けのための方策

政策の優先順位を見極めるために、満足度と重要度の2軸で測る方法がある。例えば、熊本県の県民総幸福量(AKH)では、縦軸に施策の重視する順位、横軸に施策への満足度を置き、満足度、順位ともに平均より高い〔領域Ⅰ〕、満足度は平均より低い、順位は平均より高い〔領域Ⅱ〕、満足度、順位ともに平均より低い〔領域Ⅲ〕、満足度は平均より高い、順位は平均より低い〔領域Ⅳ〕の4領域を設定し、施策のウェイト付けを行っている。満足度が県の平均値より低くなる領域Ⅱと領域Ⅲにあたる地域や年齢階層に着目し、これらの満足度を高めるための施策を実施していくことが意識される。

ここでは、同様のウェイト付けを本調査の結果に応用し、よりウェルビーイングの実現に効果のある施策の抽出を試みた。

縦軸にウェルビーイングの規定因それぞれに対する満足度、横軸にウェルビーイングへの影響度として相関係数を置き、相対的な位置付けを見る閾値(の点線部分)として前者は満足度の平均値、後者はウェルビーイングへの相関係数の平均値を置いた(図8)。満足度は、問「生活における実感」の各項目の回答の「はい=2」「どちらかと言えば「はい」

= 1」「わからない = 0」「どちらかと言えば「いいえ」 = -1」「いいえ = -2」に置き換えて、全回答者の平均値を算出した。横軸のウェルビーイングへの影響度は、すべて有意な影響が見られる項目のみを抽出しているため、平均値を取ることが必ずしも正しいわけではないが、より影響度が強い項目（=政策的な効果が高い項目）を可視化する方法として便宜上平均値をとった。これは、重要度と満足度の両方を主観的に評価してもらうよりも、回帰分析の結果としてウェルビーイングに対する影響度が科学的に導出された数値を置くことで、客観性を強化するはたらかがある。例えば「地域の安全性」が被験者にとって重要度が低いとしても、被験者はすでに現状の地域の安全性に満足していることで重要性を低く評価している可能性もあり、統計的に見れば「地域の安全性」が担保されていない一部の地域の住民にとっては重要な因子であることも考えられ、単に重要度の平均値を軸に評価するよりも、信頼性が担保できると考えられる。

図8の通り、政策のウエイト付けを4つの象限で表すことができる。第1象限は、ウェルビーイングへの影響が強く、かつ満足度の高い項目群、第2象限は、ウェルビーイングへの影響は弱く、満足度が高い項目群、第3象限はウェルビーイングへの影響が弱く、満足度が低い項目群、第4象限は、ウェルビーイングへの影響が強く、満足度が低い項目群を表す。第4象限に位置づけられる項目に関連する施

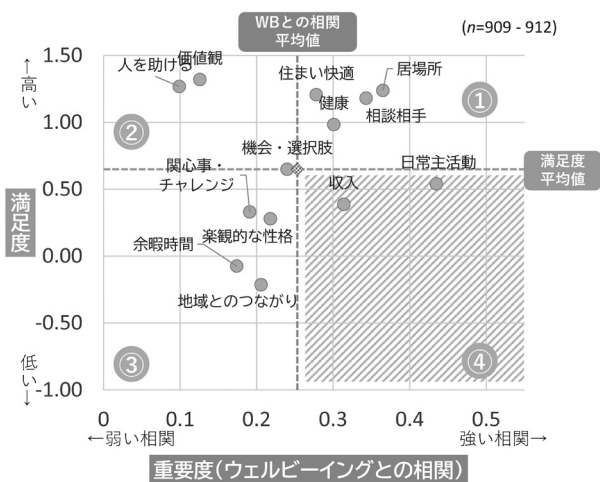


図8 生活実感の満足度と重要度 (ウェルビーイング相関)

策に、より優先的に取り組むことで、人々のウェルビーイング実現効果が高まると考えられる。

全体の結果を見ると、日常の主活動ならびに収入への満足度がキーとなることがわかる。前述の通り、日常の主活動は幅広い年代層にとってウェルビーイングへの影響度が強いことがわかっているが、特に働く世代の満足度が低いことが明らかとなっていた。つまり、仕事の充実度を高めることでウェルビーイングの実現可能性が高まることを意味する。

6.2. 年代別傾向

4.3にて、50-60代は現在のウェルビーイングスコアが比較的低く、5年後評価でさらに下降傾向があることを述べた。この層に対するウェルビーイング政策として何が有効であるかを明らかにするため、先の4象限グラフに50-60代の特性をプロットした(図9)。この結果、優先度の高い分野として、日常の主活動、収入への満足度、機会・選択肢の有無、主活動以外の関心事・チャレンジの有無が浮かび上がった。

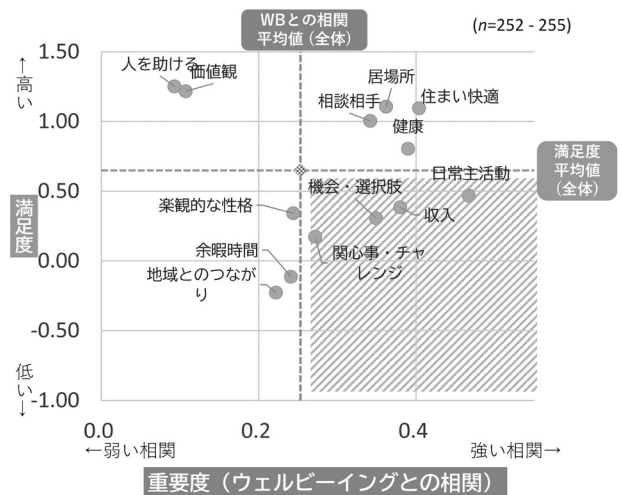


図9 50-60代の生活実感の満足度と重要度 (ウェルビーイング相関)

7. 考察

7.1. 政策的アプローチに向けて

表3で示した生活実感に関する評価のうち、「日常の主活動の充実」がウェルビーイングの規定因となることが幅広い年代層で確認された。なかでも、現役世代の「日常の主活動」への満足度が特に低い

傾向にあり、仕事を中心とする活動の満足度を上げることが重要となる。ただし、政策的手段に落とし込むには、日常の主活動に満足した状態がどのような状態であるかを明らかにする必要がある。

つまり、仕事の満足が一体何を指すのか、必要な因子を模索することが求められる。例えば、「得意なこと」、「好きなこと」、「社会から必要とされていること」、「報酬・収入を得られること」を行うことが生きがいの定義として示されたり⁽³³⁾、本調査の自由記述を分析した別の報告では、仕事の有無、経済的安定、自分の仕事が評価されることなどの要素が確認できる⁽²⁸⁾。これら因子となりうる項目を体系立てて整理し、今後、関連指標を充実させていくことが有効と考えられる。

また、生活実感に関する評価結果およびウェルビーイングとの相関の結果を4象限のグラフで可視化することで、優先的に取り組むべき課題が見えてきた。ウェルビーイングスコアが相対的に低い50-60代では、「日常の主活動」「収入」「機会・選択肢」「関心事・チャレンジ」が、ウェルビーイングと相関が高いが満足度が低いことが明らかとなり、優先的に取り組む必要のある領域として提示した。

局・部・課等の行政的な組織編成のもとに政策形成が行われることを考慮すると、子育て世代の女性、アラカン世代（60歳前後）、介護従事者など、対象を特定することで、より政策実施の可能性が高まることが考えられる。もちろん、政策形成において、部局を超えた協力体制も必須であるが、特定の対象グループを念頭に、アンケート項目に属性や生活環境条件を組み入れることは、より特定の課題に効果のある政策立案につながると考えられる。

さらに、ウェルビーイングの現状評価では、評価が8-10の回答者が全体の4割を占め、5年後評価で高評価層がさらに増える一方で、女性の低評価層の増加が確認され、二極化の可能性が示唆された。女性のウェルビーイングは、現在・5年後ともに男性よりも高いが、5年後の上昇率が限定的であることにも留意する必要がある。また、全体的に低評価層は、生活実感に関する質問の多くの項目で高評価層と比較し否定的回答が多い。とりわけ、相談相手

の有無、健康、収入への満足度、日常の主活動への満足度等の項目において差が大きいことが明らかとなった。

以上の結果を総合的に捉えると、追加すべき「指標」の設定、「対象」の想定と絞り込み、「優先課題」の把握を行うことで、より効果的な政策実施に繋げることが可能と考えられる。

今回の調査では、サンプル数が限定的であることから、特に少数派の傾向が捉えづらい。このため、今後の調査においては、ウェルビーイング低評価層など、少数でありつつも注視すべき層を意識したサンプルの獲得が望まれる。

7.2. 価値観の現在地

価値観の変化について、日本は合理的価値観が高く、自己実現などの価値観は限定的であったが、今回のサンプルでは、収入や利便性、生活環境とウェルビーイングの相関は一部で確認できるものの、仕事のやりがいや他者とのつながりがより強く出た。このことは、我々が価値観の大きな変動の中にある中、今回のサンプルにおいては、経済的合理性を重視する価値観以上に、非経済的価値観（個人の選択の自由など）がウェルビーイングに影響を与えていることを示唆しており、経済的合理性がある程度満たされている、あるいはそうした特性よりも自身の価値観を軸にしたウェルビーイングが重要性を持つということが言えるのではないかと。

8. まとめ

ウェルビーイングを政策的に位置付けるにあたり、従来の定量的アプローチによってKPIを設定してきた自治体にとって、主観的指標を重要指標と位置付けることへの躊躇がある。主観的指標であっても、生活満足度の向上であれば、快適性や福祉環境など、一般に社会インフラに直結する要素が多く、何に取り組むことで評価の向上を期待できるのか予測が付きやすい。しかし、精神的な幸福や社会とのつながりによって得られる幸福となると政策的アプローチが途端に難しく感じられる。

本報告では、ウェルビーイング評価ならびにウェルビーイングの規定因を明らかにし、政策形成に向

けた分析過程を提示した。これにより、調査結果をウェルビーイングの規定因に関連する「指標」の設定、具体的な「対象」の特定、政策形成における「優先順位」の設定に活かすことが有効であることを明らかにした。

主観的ウェルビーイングは、これまで、非科学的であり政策への適用が困難であるとされてきた。しかし、今回の検証でわかるとおり、ウェルビーイングの実感を定量化し、属性や生活環境等の主観評価と掛け合わせて見ることで、ウェルビーイングに、より影響を与える要因の特定や政策実施における優先順位付けが科学的に証明できることがわかる。

また、平均値を元にした分析では、多数派の傾向を捉えがちであるが、少数派でも例えばウェルビーイングの低評価層の可視化など、データの表し方によって、見えてくることが異なる。

今回の調査では、ウェルビーイングに影響を与えるであろう因子を抽出しアンケート調査を行った。こうした手法に加え、行政職員等が肌感覚で認識する社会課題を、因子として想定し、対象別・課題別に詳細分析を行うことで、データに基づき、特定のニーズに応える政策設計が可能となると考えられる。

謝辞

本調査に際し、アンケートにご協力いただいた皆様にこの場を借りて御礼申し上げます。また、データ分析補助をいただいた福岡アジア都市研究所張睿研究スタッフに感謝いたします。

参考文献

- (1) 金井雅之. ソーシャル・ウェルビーイング研究の課題. ソーシャル・ウェルビーイング研究論集. 2015; 1: 7-22.
- (2) 前野隆司. ウェルビーイングとは何か. 情報の科学と技術 [Internet]. 2022; 72 (9) : 328-30. Available from: <https://cir.nii.ac.jp/crid/1390856218602617728>
- (3) Hitokoto H, Uchida Y. Interdependent Happiness: Theoretical Importance and

Measurement Validity. J Happiness Stud. 2015 Feb 30; 16 (1) : 211-39.

- (4) 菊澤育代. ウェルビーイングの政策的構造に関する考察. 都市政策研究. 2023; (24) : 47-56.
- (5) 森田修康. 自治体における幸福度指標の課題と方向性. 自治体学. 2014; 27 (2) : 60-6.
- (6) 株式会社国際社会経済研究所. ウェルビーイングへとつながる まちづくり DX に関する調査研究報告書【最終報告書】. 2022 Mar;
- (7) Ryan RM, Deci EL. On Happiness and Human Potentials: A Review of Research on Hedonic and Eudaimonic Well-Being. Annu Rev Psychol. 2001 Feb; 52 (1) : 141-66.
- (8) The Trustees of the University of Pennsylvania. PERMATM THEORY OF WELL-BEING AND PERMATM WORKSHOPS [Internet]. [cited 2023 Dec 1]. Available from: <https://ppc.sas.upenn.edu/learn-more/perma-theory-well-being-and-perma-workshops>
- (9) Ryff CD, Keyes CLM. The structure of psychological well-being revisited. J Pers Soc Psychol. 1995; 69 (4) : 719-27.
- (10) 中坪太一郎, 平野真理, 綾城初穂, 小嶋祐介, Takuro N, Mari H, et al. 幸福感尺度使用の現状と今後の展望. 淑徳大学研究紀要 総合福祉学部・コミュニティ政策学部. 2021; 55: 141-58.
- (11) Lyubomirsky S, Lepper HS. A Measure of Subjective Happiness: Preliminary Reliability and Construct Validation. Soc Indic Res. 1999; 46 (2) : 137-55.
- (12) 伊藤裕子, 相良順子, 池田政子, 川浦康至. 主観的幸福感尺度の作成と信頼性・妥当性の検討. 心理学研究. 2003; 74 (3) : 276-81.
- (13) 島井哲志, 大竹恵子, 宇津木成介, 池見陽. 日本版主観的幸福感尺度 (Subjective Happiness Scale: SHS) の信頼性と妥当性の検討. 日本公衆衛生雑誌. 2004; 51 (10) : 845-53.
- (14) 鶴見哲也, 藤井秀道, 馬奈木俊介. 幸福の測定: ウェルビーイングを理解する. 中央経済社, 中

- 央経済グループパブリッシング；2021.
- (15) 総務省．満足度・生活の質に関する調査報告書 2023. 2023 Jul.
- (16) Biswas-Diener R, Diener E, Lyubchik N. Wellbeing in Bhutan. *International Journal of Wellbeing*. 2015 Jun 20; 5 (2) : 1-13.
- (17) Diener E. Subjective Well-Being. *Psychol Bull*. 1984; 95 (3) : 542-75.
- (18) 公益財団法人東北活性化研究センター．「幸福度の定量化に関する調査研究」報告書．2013 Mar.
- (19) 一般財団法人日本総合研究所．全47都道府県幸福度ランキング2022年版．日総研出版；2022.
- (20) 鈴木寛．四半期ごとの日本全体&都道府県別GDW～Well-being（生活の豊かさ）実感について～．2022.
- (21) LIFULL HOME'S 総研．地方創生のファクターX～寛容と幸福の地方論～．2021.
- (22) デジタル庁．デジタル田園都市における地域幸福度（Well-Being）指標令和5年度全国調査結果が公開されました [Internet]. 2023 [cited 2023 Dec 2]. Available from: <https://www.digital.go.jp/news/7c303d33-6727-4a3e-aef7-1165ce104fda>
- (23) 白石賢，白石小百合．地方自治体の幸福度政策と幸福度指標の望ましいあり方について．*都市政策研究*．2017; 11: 1-14.
- (24) 広井良典．幸せはローカルから：幸福度指標をめぐる課題と展望．*月刊自治研*．2018 Apr; 60 (703) : 16-24.
- (25) 高野翔．ウェルビーイングの概念の自治体政策への適用可能性と課題に関する考察：福井県永平寺町におけるウェルビーイング調査をもとに．*ふくい地域経済研究*．2021; (33) : 41-59.
- (26) 公益財団法人荒川区自治総合研究所．荒川区民総幸福度（GAH）に関する調査研究報告—GAHアンケート調査5年分の解析から見えてきた政策課題とその取り組みの方向性の試案—．2018.
- (27) 菊澤育代，山田美里．ウェルビーイング～新たな都市の評価に関する研究～．（公財）福岡アジア都市研究所；2023 Mar.
- (28) 山田美里．自由記述アンケートから読み解く仕事にまつわるウェルビーイング．*都市政策研究*．2024; 25 : 69-78.
- (29) Helliwell JF, Layard R, Sachs JD, Neve J-E De, Akinin LB, Wang S. *World Happiness Report 2022*. 2022;
- (30) イングルハートロナルド，山崎聖子訳．文化的進化論．勁草書房；2019.
- (31) 統計ダッシュボード．[cited 2023 Feb 8]; Available from: <https://dashboard.e-stat.go.jp/>
- (32) 本川裕．世界120位「女性がひどく差別される国・日本」で男より女の幸福感が高いというアイロニー．PRESIDENT Online [Internet]. 2021 [cited 2022 Nov 24]; Available from: <https://president.jp/articles/-/44903?page=4>
- (33) García H, Miralles F. Ikigai: The Japanese secret to a long and happy life. Hutchinson; 2017.

自由記述アンケートから読み解く 仕事にまつわるウェルビーイング

山田 美里 YAMADA Misato

(公財)福岡アジア都市研究所 研究主査

■**要旨**：ウェルビーイングは、誰かから決めつけられるものではなく、人それぞれの考えや経験、環境等によって形成された価値観が影響する。本研究では、福岡市を対象に実施したウェルビーイングに関するアンケート調査の自由記述の回答を分析し、人々の様々なウェルビーイングの捉え方の把握を試みた。その結果、多様な仕事に関する満足度の向上がウェルビーイング実感の向上の鍵になること、仕事を続けながらもストレスなく育児が行えることが子育て中の女性のウェルビーイング実感に必要であること、そして働く人だけでなく就職を意識した学生もワーク・ライフ・バランスへの関心が高いことが分かった。

■**キーワード**：主観的ウェルビーイング、Well-being、自由記述、計量テキスト分析、テキストマイニング、KH Coder

1. はじめに

ウェルビーイングは、誰かから決めつけられるものではなく、人それぞれの考えや経験、環境等によって形成された価値観が影響する。静かな環境での安らぎをウェルビーイングと感じる人がいる一方で、活気のある環境での刺激をウェルビーイングだと感じる人もいます。初めて取り組むプロジェクトに不安感や緊張感が伴ったとしても挑戦しやり抜くことで得られる充実感や達成感にウェルビーイングを感じる人もいるだろう。心の豊かさが重視される現代の都市政策を考える際には、人々が何を大事にし、何に人生の意義を感じているのかというような「その人にとってのウェルビーイング」を把握することが必要になる⁽¹⁾。

本研究では、公益財団法人福岡アジア都市研究所が2023年2月に福岡市の特定の地区や団体等を対象に実施したアンケート調査の自由記述の回答を分析し、人々の様々なウェルビーイングの捉え方の傾向の把握を試みた。

2. 調査内容と分析方法

アンケート調査は、福岡市に住む・関わる人々の「ウェルビーイングの定義（捉え方）」、「ウェルビーイングの現状評価」、「ウェルビーイングの規定因」の3点を明らかにすることを目的に（図1）、表1に示す対象、周知方法、回答方法によって実施された。

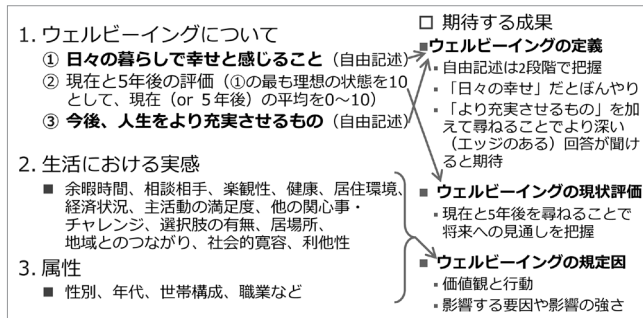


図1 アンケート調査の設問内容と期待する成果
出所：(公財)福岡アジア都市研究所 (2023)

表1 ウェルビーイングに関するアンケート調査の概要

調査の目的	福岡市に住む・関わる人々の ・価値観やウェルビーイングの定義の把握 ・上記に対する現状の把握（現状評価） ・ウェルビーイングを規定する要因の把握
対象	福岡市に住む・関わる人々として、 ・定住人口 ・関係人口
アンケートの周知方法	定住人口 ・福岡市西区内浜校区自治協議会の協力による、自治協だよりへの掲載、SNS等による公民館情報の発信、校区掲示板、事業者によるポスティング（校区内住民8,000世帯への戸別配布） ・市役所情報プラザおよび各区役所の情報コーナーでの調査票の設置 関係人口 ・各団体所属会員への案内（博多駅エリア発展協議会 30 会員、博多まちづくり推進協議会 175 会員、We Love 天神協議会 136 会員、福岡地域戦略推進協議会 228 会員） ・福岡未来創造プラットフォームを通じた加盟大学市内 15 大学への案内 ・市役所掲示板への掲載 ・URC 賛助会員（55 法人、48 名） ・福岡市 Well-being&SDGs 登録企業 395 社
アンケートの回答方法	・ Google フォームで送信 ・ Excel フォームをウェブ上に提出 ・ 調査票の返送
調査期間	2023 年 2 月
配布数・回答数	紙の調査票の配布数 約 8,000 有効回答数 918

出所：(公財) 福岡アジア都市研究所 (2023)

ウェルビーイングの捉え方については、「あなたが日々の暮らしにおいて幸せと感じるのはどういとき（どのようなこと）ですか？ 100 字以内で自由にお答えください。」（以下、「日々の幸せ」と、「今後、あなたの人生をより充実させるものは何ですか？（もの・こと、機会、環境など）100 字以内で自由にお答えください。」（以下、「より充実させるもの」）の2段階の設問を設定し、自由記述による回答を必須項目として求めた。

自由記述データの分析には、計量テキスト分析ツール「KH Coder (Version 3.Beta.07b)」の利用に加え、分析者による内容確認を行った。

KH Coder とは、「計量テキスト分析またはテキストマイニングのためのフリーソフトウェア（自由ソフトウェア）」⁽²⁾であり、アンケートの自由回答データやインタビュー記録といった社会調査データ

や、マス・メディアの報道内容、ソーシャルメディアでの発信内容、会議録の分析などに活用されている⁽³⁾。

本研究では、KH Coder に備わる機能のうち、頻出ワードの一覧を出力できる「抽出語リスト」コマンド、特定の抽出語の前後にどのような語が使われているかを目視できる「KWIC コンコーダンス」やその出現頻度を示す「コロケーション統計」コマンド、特定の語と文内で共に出現する語の関係の強さを示す「共起ネットワーク」コマンドなどを活用し、アンケート自由記述の傾向を捉えることを試みた。そして、特定の事柄に言及している回答と言及していない回答を分類し、どのような属性、状況の回答者が言及しているか、またどのような文脈で言及されているかなどの解釈を試みた。

3. 集計結果

3.1. 回答者属性と改変調整

調査の結果、918 の有効回答が得られた。回答者の性別は女性 (n=484)、男性 (n=416) とほぼ同等で、20～50 代が全体の約 76% を占めた (図 2)。職業別では、正規従業員やアルバイト・パートなど働いて収入を得ている人が約 7 割、学生が約 15% であった (図 3)。

自由記述データには、意味が同じで表記や言い方が異なる言葉が含まれていたため、KH Coder を用いる前のデータクリーニング（調査の精度を高める目的で行う誤字脱字の修正など）の段階で表 2、表 3 のように改変した。

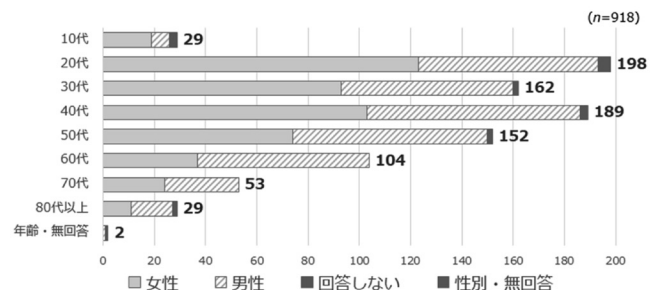


図2 アンケート調査有効回答数の内訳 (年齢区分・性別)

出所：(公財) 福岡アジア都市研究所 (2023)

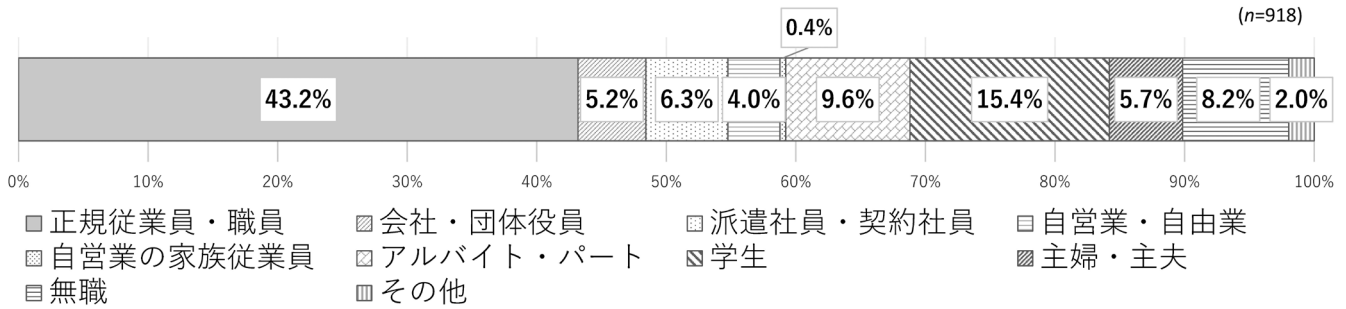


図3 アンケート調査有効回答数の内訳（職業別）

出所：(公財)福岡アジア都市研究所（2023）

表2 「日々の幸せ」の回答データで改変した言葉

改変前	改変後
おいしい、美味しい	美味しい
すごす、すごし	過ごす、過ごし
ご飯、食べ物、ごはん	食事
友達、友だち	友人
子供、こども、息子、娘	子ども
(天気が、仲が) いい、(心地、より) よい	(天気が、仲が、心地、より) 良い
金銭、資金、生活資金、金	お金
あったかい、温かい、暖かい	あたたかい
つながり	繋がり
つながる	繋がる
つながって	繋がって
ねこ	猫
ねがお	寝顔
たべ	食べ
ふれ	触れ
ふとん	布団
私生活	プライベート
休みの日、休み	休日
ねる	寝る

出所：筆者作成

表3 「より充実させるもの」の回答データで改変した言葉

改変前	改変後
おいしい	美味しい
すごす、すごし	過ごす、過ごし
ご飯、食べ物	食事
友達	友人
子供、こども、息子、娘	子ども
(天気が、仲が) いい、(心地、より) よい	(天気が、仲が、心地、より) 良い
金銭、資金、生活資金、財力、金	お金
つながり	繋がり
つながる	繋がる
つながって	繋がって
ライフワークバランス	ワークライフバランス
私生活	プライベート
休みの日、休み	休日

出所：筆者作成

3.2. 頻出語

まず、KH Coderの「抽出語リスト」コマンドを用いて、「日々の幸せ」と「より充実させるもの」の自由記述データの頻出語のうちの上位30語とその出現頻度（回答の数）をそれぞれ表4と表5に示す。「日々の幸せ」として、「家族」「美味しいもの」「食事」「時間」などが頻出する名詞の上位に挙げられた。「より充実させるもの」では、「仕事」「家族」「健康」「お金」などが上位に挙げられた。

表4 「日々の幸せ」に関する自由記述における頻出語

順位	抽出語	頻度	順位	抽出語	頻度	順位	抽出語	頻度
1	する	324	11	健康	102	21	生活	60
2	家族	292	12	幸せ	94	22	いる	57
3	食べる	212	13	友人	93	23	見る	47
4	美味しい	188	14	仕事	84	24	ない	46
5	食事	168	15	ない	81	25	趣味	43
6	過ごす	126	16	自分	81	26	過ごせる	42
7	感じる	125	17	人	79	27	楽しい	41
8	時間	112	18	一緒	72	28	日々	41
9	できる	107	19	ある	68	29	笑顔	39
10	子ども	104	20	好き	67	30	寝る	39

出所：KH Coderを利用して筆者作成

表5 「より充実させるもの」に関する自由記述における頻出語

順位	抽出語	頻度	順位	抽出語	頻度	順位	抽出語	頻度
1	する	292	11	人	102	21	友人	52
2	仕事	145	12	ある	94	22	旅行	51
3	家族	137	13	ない	81	23	社会	41
4	健康	136	14	充実	80	24	収入	40
5	お金	129	15	思う	76	25	安定	38
6	環境	127	16	生活	76	26	好き	37
7	できる	117	17	趣味	73	27	関係	36
8	子ども	114	18	成長	70	28	今	35
9	自分	114	19	なる	68	29	自由	33
10	時間	105	20	ない	53	30	ぬ	32

出所：KH Coderを利用して筆者作成

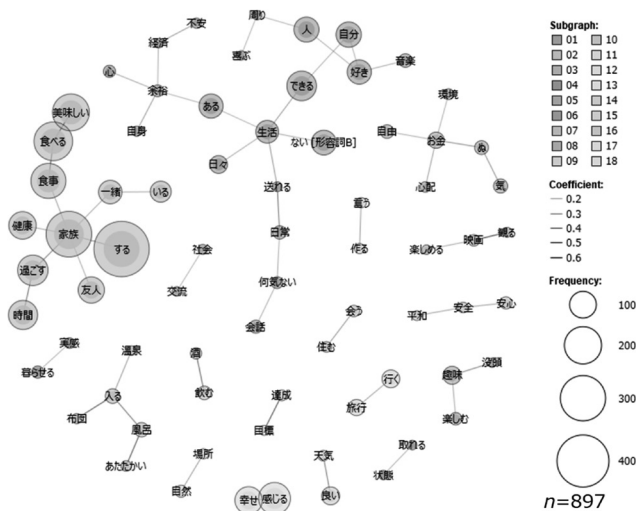


図4 「日々の幸せ」に関する自由記述の共起ネットワーク

出所：KH Coder を利用して筆者作成

次に、KH Coder の「共起ネットワーク」コマンドを用いて、出現パターンの似ている語（文内で一緒に出現する語）のうち頻度の強い語同士を線で結んだネットワーク図を、「日々の幸せ」を図4に、「より充実させるもの」を図5に示す。丸いバブルのサイズは出現頻度の多さを示している。

「日々の幸せ」として、家族（や友人、子ども）と楽しく過ごすとき、美味しいものを食べているとき、家族の健康の記述が多くみられた。「より充実させるもの」として、「日々の幸せ」と同様に、家族との時間や家族の健康の記述が多くみられた。また、仕事の機会ややりがい、金銭的な余裕、子どもの成長の記述も多くみられた。

3.3. 年齢グループ別頻出語

「日々の幸せ」と「より充実させるもの」の頻出語を年齢グループ別にみると、年代ごとに変化していることが分かる（図6）。「日々の幸せ」と「より充実させるもの」の上位頻出語の頻度（回答数）を合計し、頻度上位3つの頻出する名詞（同位の場合は4つ）を下線付き太字で示している。10-20代は、他の年代にはみられない「友人」「自分」「人」という言葉が上位にランクインしている。これは、青年期の自己形成に友人関係が大きな意味を持つという特徴⁽⁴⁾と類似する。30-40代は、子育て期間中の人が多いことが考えられ、「家族」「子ども」「仕事」が多く言及されている。50-60代では、子どもが巣立つ時期と考えられ、「家族」「仕事」「健康」が多く言及されている。70-80代以上になると、「健康」「生活」「孫」が多く言及されている。

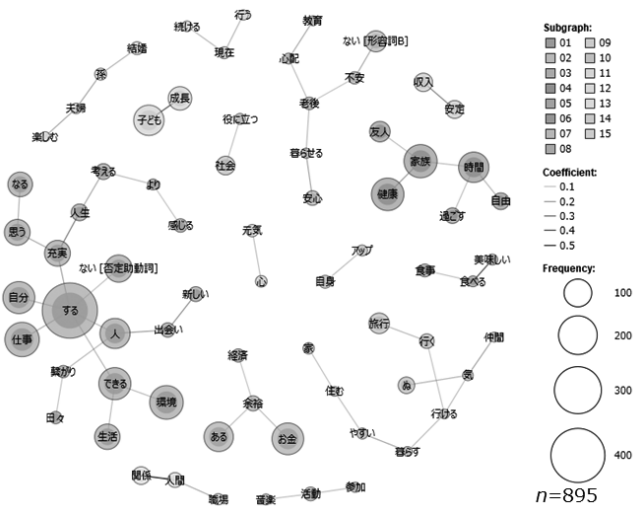


図5 「より充実させるもの」に関する自由記述の共起ネットワーク

出所：KH Coder を利用して筆者作成

10-20代 (n=227)				30-40代 (n=351)				50-60代 (n=256)				70-80代以上 (n=82)			
日々の幸せ		今後、より充実		日々の幸せ		今後、より充実		日々の幸せ		今後、より充実		日々の幸せ		今後、より充実	
抽出語	回答数	抽出語	回答数	抽出語	回答数	抽出語	回答数	抽出語	回答数	抽出語	回答数	抽出語	回答数	抽出語	回答数
食べる	93	する	67	家族	149	する	118	する	93	する	78	健康	22	する	29
する	87	お金	43	する	123	仕事	71	家族	84	健康	67	する	21	健康	25
美味しい	66	自分	38	美味しい	88	家族	68	健康	43	家族	41	家族	15	生活	11
食事	61	環境	34	食べる	83	子ども	68	食事	41	できる	38	孫	14	なる	10
友人	52	仕事	34	子ども	67	環境	56	できる	38	仕事	38	できる	13	ある	9
家族	44	人	31	過ごす	62	時間	53	感じる	35	生活	35	感じる	13	ない	8
人	36	できる	29	食事	60	お金	52	食べる	32	自分	33	生活	12	環境	8
時間	34	時間	26	感じる	47	できる	44	美味しい	32	お金	32	ある	11	思う	8
好き	33	友人	25	時間	47	充実	42	ない	30	子ども	30	ない	7	人	8
感じる	30	ある	24	仕事	45	健康	41	幸せ	30	人	30	過ごす	7	元気	7
自分	29	趣味	24	健康	37	成長	38	過ごす	29	環境	28	子ども	7	自分	7
過ごす	28	ない	23	幸せ	35	自分	36	仕事	28	思う	27	自分	7	孫	7
できる	27	家族	23	ない	33	ある	35	時間	27	ある	26	出来る	7	旅行	7

図6 年齢グループ別 頻出語リスト

出所：KH Coder を利用して筆者作成

3.4. 「仕事」に言及する回答者の割合

3.2で示した、「より充実させるもの」に関する自由記述の共起ネットワークの図(図5)において、「仕事」のバブルが比較的大きく表示されている。自由記述「日々の幸せ」と「より充実させるもの」の回答を統合し、「仕事」「会社」「組織」に言及している回答と、文脈から「仕事」に関連する内容と判断できる回答の回答者数を集計したところ、全体の約3割あった(図7)。

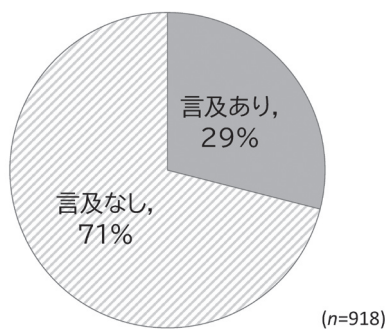


図7 自由記述で「仕事」に言及した回答者の割合

出所：筆者作成

4. 「仕事」にまつわる分析結果と考察

今回のアンケート調査では、他の設問で「ウェルビーイングの規定因(ウェルビーイング実感に影響する要因)」の把握を試みた⁽⁵⁾。ウェルビーイングの規定因として「日常の主な活動(仕事・学業・家

事・地域活動ほか)に満足している」ことが影響することが分かった。これは、日常の主な活動に満足している人ほど、ウェルビーイングの実感評価が高いことを示している。

本調査の回答者の約7割が働いて収入を得ている人であることから(図3)、日常の主な活動を「仕事」と捉えて回答した人が比較的多いことが考えられる。このため、「仕事に満足していること」がウェルビーイング実感の向上に影響すると捉えられる。また、「仕事」は、全体の回答の「より充実させるもの」の中で最も頻出した名詞(表5)であることから、「仕事」に着目し、その文脈や属性についての探求を試みた。

4.1. 多様な「仕事」の文脈

まず、「仕事」の内容を確認する。回答者毎の「日々の幸せ」の回答と「より充実させるもの」の回答を一つの文書として統合した上で、「仕事」「会社」「組織」に言及している回答および文脈から「仕事」に関連する内容と判断できる回答を対象に、KH Coderの「共起ネットワーク」コマンドを用いて、出現頻度の多い語や、一つの文内で共に出現する語同士の関係を示した(図8)。「仕事」・「環境」、「充実」・「人生」、「収入」・「安定」、「目標」・「達成」、「経済」・「余裕」・「不安」、「人間」・「関係」などの語が共起している。

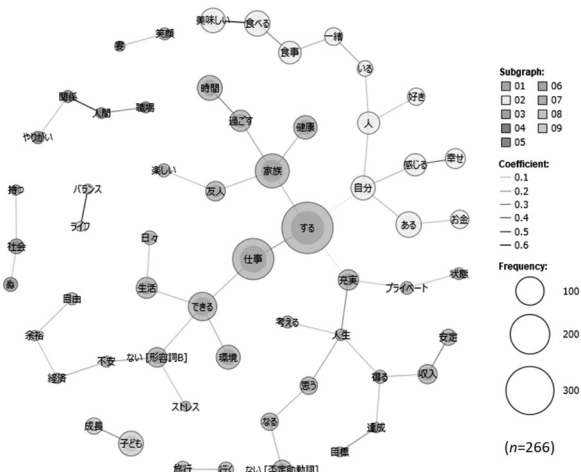


図8 自由記述で「仕事」に言及している回答の共起ネットワーク
出所：KH Coder を利用して筆者作成

表6 「仕事」に言及している文脈の分類と回答例

分類	回答例 (抜粋、一部要約)
仕事の有無	「仕事があり、お金があり…」 「健康で仕事ができること」 「仕事が続けられること」
経済的安心	「仕事で安定し、金銭的な不安がないこと」 「安定した収入を得られる仕事」
やりがい・充実	「やりがいのある仕事でできた時」 「仕事で充実している時」 「仕事に熱中している時」 「仕事で達成感を得られた時」
評価	「仕事で上司から認められた時」 「仕事で信頼を得られた時」
社会参加	「仕事で社会の役に立つ」 「仕事を通して社会との接点を保持し、責任感や自己有用感を持ち続けられること」
チャレンジ	「仕事とプライベートにメリハリを付け、成長できる環境」 「仕事やプライベートでもチャレンジできる環境」 「様々な環境での仕事の経験」 「仕事や趣味を通じた経験」
人間関係・労働環境	「やりがいがあり、人間関係が良好な職場環境」 「仕事環境が良くなること」 「人間関係が良好で適切に賃金が支払われる職場環境」 「自由に働ける環境と身体」 「育児をしながらも正社員で働ける環境」 「仕事と育児がストレスなく両立できる環境」
ワーク・ライフ・バランス	「仕事と家庭の充実」 「仕事とプライベートの時間のバランス」
余暇時間	「仕事終わりに美味しいもの」 「仕事から解放されている時」

出所：筆者作成

次に、KH Coder の「KWIC コンコーダンス」と「コロケーション統計」コマンドを用いて、「仕事」の文脈を確認し、分類を行った(表6)。文脈は多岐に渡り、「仕事があること」、「仕事ができる状況(環境)であること」がウェルビーイングであると考えられる人がいる一方で、「仕事をしていない時間」や「仕事とプライベートの充実(ワーク・ライフ・バランス)」を重視する人もいる。また、「仕事にやりがいを感じる時」や、「評価された時」、「チャレンジできる環境にある時」など、仕事の中身に意義を感じる人がいることも分かった。さらに、「人間関係」や「雇用条件」などの労働環境への言及も見られた。

次に、どのような人が「仕事」に言及しているのかを確認する。図9は、自由記述で「仕事」に言及している職業別、性別の回答者数と、その属性ごとの「仕事」に言及している人の割合を示す。男女ともに、「正規従業員・職員」は全体の割合と同様に3割が、「自営業・自由業」は過半数が、「仕事」に言及している。また、働いていない人も「仕事」に言及しており、「主婦(n=48)」は21%が言及し、仕事を通じた「社会との接点」「居場所」「育児との両立」「仕事復帰」といった記述がみられる。「学生」も約3割が「仕事」に言及しており、「アルバイトでの経験」を通じた仕事のやりがいや評価だけでなく、将来的な「就職後の生活」への不安や希望に関する記述がみられた。

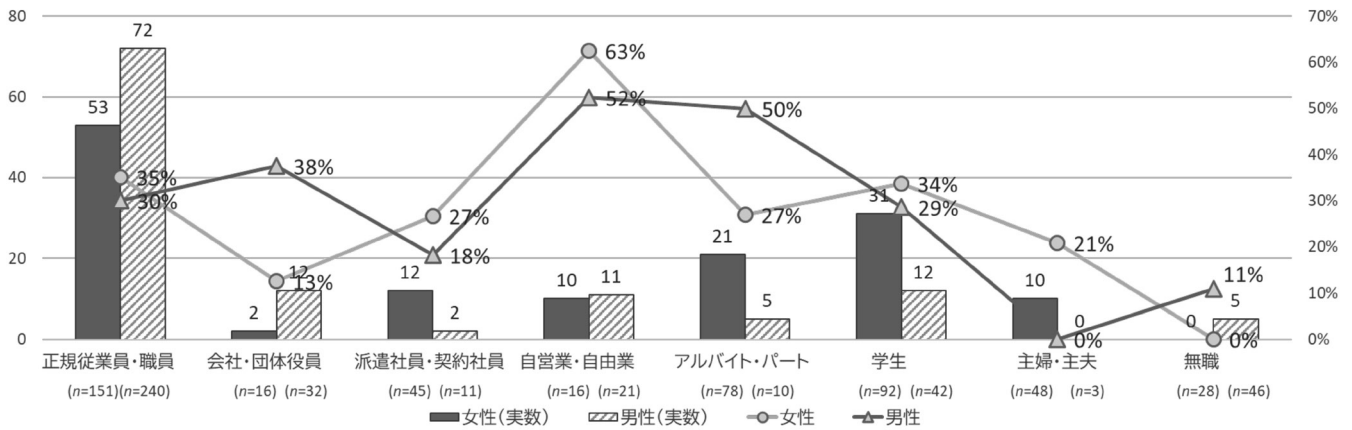


図9 「仕事」に言及する回答者の職業別性別の回答数と割合

出所：筆者作成

注：「日々の幸せ」と「より充実させるもの」についての自由記述の回答を統合し、「仕事」関係として「仕事」「会社」「組織」への言及に加え、仕事の文脈を含む回答を対象に分析。

表7 「仕事」「お金」に言及している学生による自由記述の文脈の分類と回答例

分類	回答例(抜粋、一部要約)
選択肢	「好きな仕事」「自分のしたいお仕事」「目指す職についていること」「希望の就職先につくこと」「自分の人生がはっきり見えたときにもっと幸せになれる」
やりがい・チャレンジ	「やりがいのある仕事をするのができれば、人生が充実になる」「仕事でのやりがい」「不安なく起業できたり、キャリアアップのための転職ができたりすることそしてそれが保障される環境があること」「福岡に住んでいても、東京や大阪と同じくらいの仕事の機会があること。特にクリエイティブ職や研究・開発職の求人」「仕事や趣味におけるよい巡り合わせ、自分の力を発揮できる機会」「自由な環境で新しいことや誰も取り組んだことのない課題に挑戦できること」「程よい責任感、ストレスを感じることができる仕事とその仕事を通して得られる達成感」
評価	「就職先での評価」「ちゃんとした就職先で、自分の実力を発揮して、社会や他者に認めてもらうこと」「自分が社会に必要とされていると感じられる体験や瞬間」
収入	「働くことによってお金を得て、自分の夢である海外へ行く」「人間らしく生きることのできる収入や環境」「お金や環境の面で制約を受けない」「職場で給料をだんだん上げること」
安定	「安定した仕事」「就職して安定を得ること」
人間関係	「精神的負担が少ない環境で好きな仕事をする」「人間関係に気を使い過ぎずに済む仕事環境」「尊敬できる人に囲まれる環境」
時間	「働いていても自分のタイミングでプライベートを充実させられること」「趣味をより満喫するのに必要なお金と時間」「安定した収入と休日のある仕事」「自分の時間は持たなくても収入を得ることができるようになり、欲しい物を買うことで心や人生を満たし充実させる」

出所：筆者作成

注：「日々の幸せ」と「より充実させるもの」についての自由記述の回答を統合し、「仕事」に言及は、「仕事」「会社」「組織」への言及に加え、仕事の文脈を含む。「お金」に言及は、「お金」「収入」「給料」「賃金」「昇給」「資産」に言及を含む。

自由記述「より充実させるもの」の回答には、「お金」への言及も多くみられた(図5)。「お金」は、10-20代の「より充実させるもの」の抽出語リスト(図6)でトップとなった名詞であり、10-20代(n=227)のうち約6割が学生である。そこで、「仕事」に限らず、「仕事」または「お金」に言及している学生(n=63)の回答を対象に、KH Coderの「KWICコンコーダンス」と「コロケーション統計」コマンドを用いて文脈を確認し、分類を行った(表7)。好きな仕事、希望の就職先、といった仕事の選択肢があることや、仕事の中身に対し、やりがいや達成感を感じられるかどうか、そして、仕事を通じて評価されることや収入を得ることなどが意識されている。また回答には、「働いても自分のタイミングで…」や「自分の時間は持たなくても…」といった、仕事によって時間的制約を受けることになっても、プライベートを大切に「ワーク・ライフ・バランス」を意識した記述が見られた。

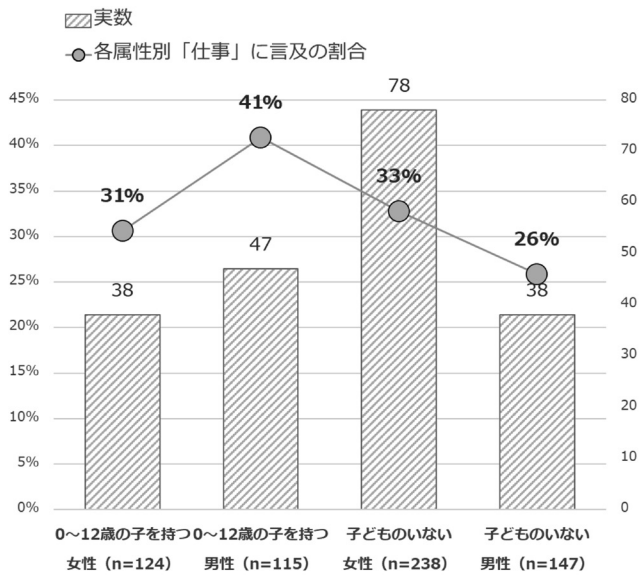


図 10 「仕事」に言及する回答者の傾向（子どもの有無別・性別）

出所：筆者作成

4.2. 「仕事」と「育児」への言及

次に、0-12歳の子どもを持つ女性（n=124）、0-12歳の子どもを持つ男性（n=115）、子どものいない女性（n=238）、子どものいない男性（n=147）が、自由記述「日々の幸せ」、「より充実させるもの」の回答のいずれかまたは両方において、「仕事」に言及している回答者のそれぞれの属性ごとの割合を比較した（図10）。そして、これら「仕事」に言及する人のうち、「育児」にも言及する回答者のそれぞれの属性ごとの割合を比較したところ（図11）、21%の子どもを持つ女性が「育児」に言及しているのに対し、同じく子どもを持つ男性は2%しか言及しておらず、子育て中の男女間における意識の差が表れた。

「仕事」に言及する女性が「育児」に言及する回答には、正社員で働いていても育児中は無理なく働ける環境、子育てを終え働ける環境、仕事と育児がストレスなく両立できる環境、育児をしながらも仕事を持って自分の社会的な居場所があること、などがみられた。

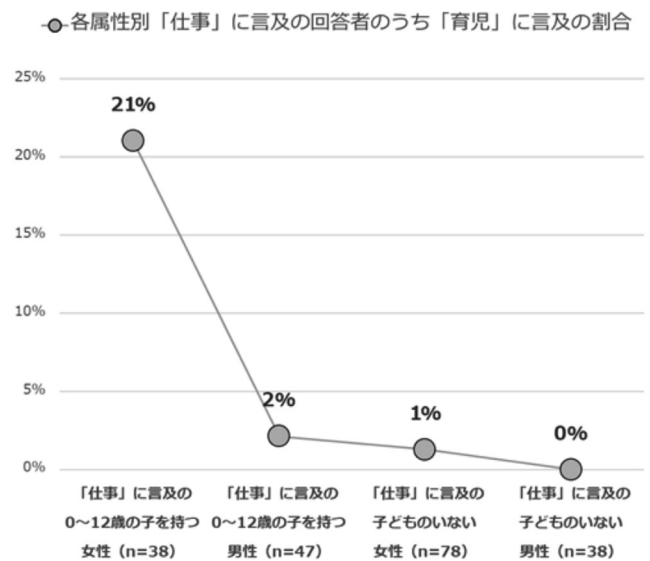


図 11 「仕事」に言及する回答者のうち「育児」に言及する回答者の傾向（子どもの有無別・性別）

出所：筆者作成

4.3. 余暇時間とワーク・ライフ・バランス

今回のアンケート調査では、平日1日あたりの余暇時間（睡眠、労働、食事、家事等の生活を営む上で必要となる時間を除く）と、その余暇時間が十分だと感じるかを尋ねた。男女別に余暇時間とその余暇時間への満足度をみると（図12）、男女とも「2時間」の余暇時間が最も多いが、満足している人は半数もいない。余暇時間が「2時間未満」で満足している回答者は20%を切る。男女ともに8割以上が満足するのは余暇時間が「5時間以上」の回答者であるが、過半数が満足する余暇時間は男女で異なる。女性は「2時間」で満足する人が32%と限定的であるが、「3時間」になると66%と過半数が満足と感じている。女性の回答には、この1時間の余暇時間に差がみられたのに対し、男性は「2時間」で45%が満足、「3時間」で54%が満足、「4時間」で53%が満足と、「4時間」でも十分だと感じない人が半数いることが分かった。

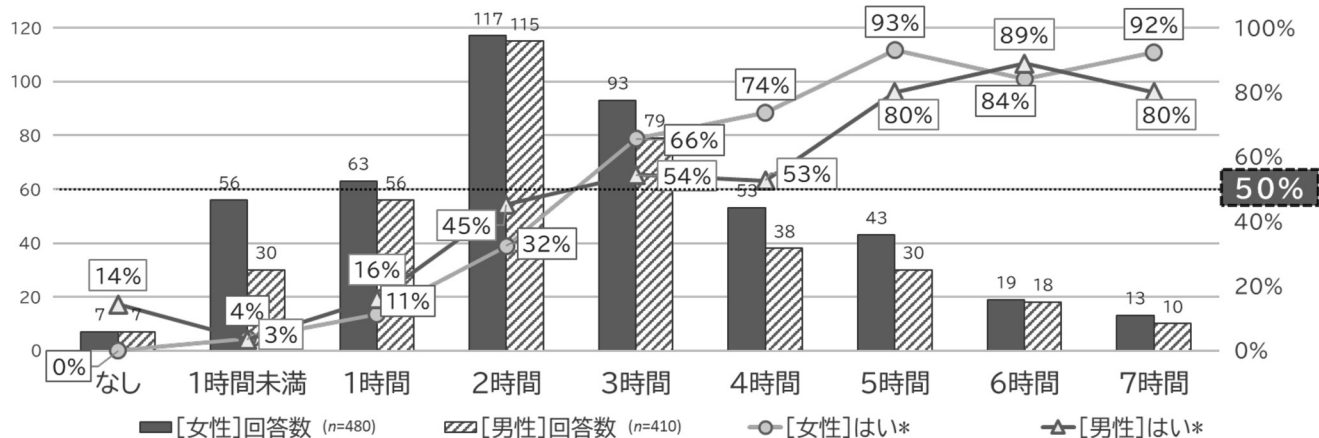


図 12 余暇時間に満足している人の割合（性別）

出所：筆者作成

注：「回答者が答えた『平日1日あたりの余暇時間』は十分だと感じるか」の問いに対する回答。「はい」は「どちらかと言えば「はい」を含む。「いいえ」は「どちらかと言えば「いいえ」を含む。回答数合計に空白の回答は含まない。

全体的に、余暇時間が十分でないと感じる人が多い一方で、「時間」は「日々の幸せ」および「より充実させるもの」の頻出語の上位10語に含まれており（表4、表5）、関心の高い回答者が多い。「時間」に言及している「日々の幸せ」の回答例として、家族とゆっくりした時間、穏やかな時間、趣味の時間、仕事とプライベートの時間のバランスが取れている状態、自分の時間、があった。「より充実させるもの」の回答例として、自由な時間、時間の余裕、家族・友人との時間、があった。余暇時間は満たされていないものの、ワーク・ライフ・バランスが重視されていると捉えることができる。

4.4. 考察

4.2で示した「育児」への言及の男女差（図11）から、女性は男性同様に「仕事」を意識しながら、男性よりも「育児」を意識する立場にあることが考えられる。周が、これまでの日本の女性について、「妊娠・出産を機にキャリアの主戦場から離れ、子育てがひと段落してから、パートとして再就職する専業主婦型のライフスタイルを選ぶことが多かった」と分析している通り⁽⁶⁾、育児や家事の主な担い手が女性となっている状況があり、令和2年度版男女共同参画白書⁽⁷⁾においても「家事・育児・介護」の負担が女性に偏っていることが改善されていないことが指摘されている。4.3で示した余暇時間への満足度の男女差（図12）は、女性が短い余暇時間で満足

しているというわけではなく、家事や育児に追われる女性が実質的に限られた余暇時間を受け入れざるを得ない状況があるとも考えられる。女性の活躍推進の観点では、子育て中の働く女性の離職防止や専業主婦のフルタイム職場への復帰を推進する必要があるためには、仕事を続けながらストレスなく育児が行える環境の整備が、職場でも家庭でも求められる。

また、自由記述において全体的に「時間」への言及が多くあり、仕事とプライベートの充実や休日の確保など、「ワーク・ライフ・バランス」は、働く人に限らず学生も意識していることが分かった。次代を担う学生が「仕事」に対して抱く期待や不安は、学生の地域定着を促進する上でも理解を深める必要がある、「ワーク・ライフ・バランス」の実現は方策の一つであると考えられる。

5. まとめ

自由記述の分析によって、人々の様々なウェルビーイングの捉え方のうち「仕事」に関連する内容を中心に、その傾向を把握することを試みた。一般的に自治体の実施するアンケート調査の自由記述欄は、必須回答ではなく、「もしあれば」といった補足的な項目となっており、十分な分析が行えない傾向がある。今回の調査では、選択式回答だけでなく、必須回答とした自由記述を併せて分析すること

によって、回答の背景の情報を得ることができ、把握しづらい人々の主観（考え方・感情）の傾向を一定程度把握できることが分かった。一方、今回のアンケート調査で設問に含まれていなかった所得や業種に関する情報があれば、より細かな傾向の把握とウェルビーイングの実感に繋がる対策の検討ができるようになると考えられる。

また、今回の分析では、頻出語や大きな割合を占める回答に着目して回答の傾向として示したが、政策や施策の検討を行う際には、属性ごとや地域ごとの課題把握において包摂性に留意し、小さな割合の回答にも着目する必要がある。

謝辞

本研究で用いたアンケート調査にご協力いただいた皆様にこの場を借りてお礼申し上げます。また、弊所 2022 年度・2023 年度総合研究の一環である同アンケート調査のデータ集計に関して、弊所 張睿研究スタッフに作業いただきました。感謝申し上げます。

参考文献

- (1) 菊澤育代, 山田美里. 2022 年度総合研究報告書 ウェルビーイング：新たな都市の評価に関する研究. [福岡市]: 公益財団法人福岡アジア都市研究所; 2023.
- (2) 樋口耕一. KH Coder 概要と特長 [Internet]. KH Coder. 2023 [cited 2023 Oct 30]. Available from: <https://kncoder.net/>
- (3) 樋口耕一. 社会調査のための計量テキスト分析【第2版】：内容分析の継承と発展を目指して. ナカニシヤ出版; 2023.
- (4) 中間玲子. 青年期の自己形成における友人関係の意義. 兵庫教育大学研究紀要：学校教育・幼年教育・教育臨床・障害児教育・言語系教育・社会系教育・自然系教育・芸術系教育・生活・健康系教育・総合学習系教育. 2014 Feb; 44: 9-21.
- (5) 菊澤育代, 山田美里. 主観的ウェルビーイングの規定因と政策形成に向けた考察. In: 都市政

策研究 第 25 号. 福岡アジア都市研究所; 2024. p. 57-67.

- (6) 周燕飛. 第 9 章 コロナ禍の女性雇用. In: 樋口美雄, 労働政策研究・研修機構, editors. コロナ禍における個人と企業の変容：働き方・生活・格差と支援策. 慶應義塾大学出版会; 2021. p. 213.
- (7) 内閣府. 令和 2 年版男女共同参画白書. 2020.

Summary

● Opening Article

World Exposition and Urban Development
- The Case Study of the Expo 2025 Osaka, Kansai, Japan -

HASHIZUME Shinya
Distinguished Professor, Organization for Research Promotion
Osaka Metropolitan University
Director, Research Institute for Tourism Industry
Osaka Metropolitan University
Planning Committee member, Fukuoka Asian Urban Research Center

Preparations are underway to host the 2025 Japan World Exposition (Expo 2025 Osaka, Kansai) on Yumeshima, Osaka City. In this article, after introducing an overview of the Expo 2025 Osaka, Kansai, the development plan for its venue, Yumeshima Island, is discussed. Urban development triggered by large-scale events on reclaimed land has also been continued in Fukuoka City. The possibilities and limitations of international events that would induce urban development are discussed.

Keywords: World Expo, 2025 Japan World Expo (Expo 2025 Osaka, Kansai, Japan) , Osaka Bay Area Development, Use of the vacated site

● Research paper with referee reading

A Study on the Rule-Making for Promotion of e-Sports in Fukuoka City
- Based on the example of South Korea -

PARK Yon
Research fellow
Hyogo Earthquake Memorial 21st Century Research Institute
Research Strategy Center

Since 2018, many local governments have been aiming to community revitalization through e-sports. To achieve this, it is important not only to consider existing economic and industrial perspectives, but also to make e-Sports a "culture." This study presents the need for efforts to support this. In particular, Fukuoka City is celebrating the 20th anniversary of "Declaration of Game City", and it is necessary to simultaneously solve the problems of promoting the game industry, e-sports, and developing IT human resources through "legal support" from the government. This study will clarify the characteristics of the Korean e-Sports promotion law and the Busan/Seoul e-Sports promotion ordinance, and examine the parts that are applicable to Fukuoka City. This has significance as an urban policy.

Keywords: e-Sports, Community Development, Community Revitalization, e-Sports Promotion Ordinance, Fukuoka City, South Korea

● Research Report

Community Learning Centers and Local Government Officials
as Local Activity Bases in Community Governance
- Based on the Role of Social Education Staff as Community Support staff -

USAMI Jun
Lecturer (part-time) , Graduate School of Public Policy and Social Governance
Hosei University
Researcher, Research Division
Yamanashi Research Institute Foundation

Due to the coronavirus pandemic, various activities in local communities have come to a standstill, and the role of local government officials who have been involved in these activities has come to be reconsidered, as well as the role of community learning centers and district community learning centers, which are one of the bases of these activities. Under these circumstances, community learning centers and district community learning centers are expected to have not only the traditional lifelong learning (social education) function but also the community development function. They are expected to play the role of local officials who are active in the local community, which is the front line of local government, by connecting various actors in a network and coordinating the roles of each actor in overall governance.

Keywords: Local Community, Governance, Community Learning Center, Social Education Staff, Community Support Staff System

● Research Report

A Study Urban Policy in Collaboration with Universities
- Entrance, Exit, and Beyond. Seamless Collaboration in Fukuoka City -

HATAKEYAMA Naohisa
Senior Researcher
Fukuoka Asian Urban Research Center

The number of university students is increasing nationwide, but has remained flat in Fukuoka City. As competition among cities for university students is expected to intensify due to the declining birthrate, Fukuoka City and other municipalities where universities are located are increasingly developing towns that make use of universities and collaborating with universities. On the other hand, university students are not fully established in the region after graduation, and some are leaving the region. This raises two issues for community development that makes use of universities: attracting university students (entry point) and establishing human resources in the region after graduation (exit point) . The importance of a perspective in which all four parties-universities, municipalities where universities are located, the local business community, and university students-share the benefits of community development that makes the most of universities was recognized.

Keywords: University and regional cooperation, Securing university students, Inter-regional competition, Human resource retention, University town Fukuoka, Seamless cooperation

● Research Report

The Role of Subjective Evaluation in Policy - Looking ahead to policy developments in well-being -

KIKUSAWA Ikuyo
Director
A luten

As the focus on well-being grows, we have been observing cases of it being incorporated into the policies or evaluation criteria of countries and local governments. While the concept of well-being is widely supported, the inherent characteristic that people's "subjectivity" plays a crucial role makes difficult to put well-being policy into practice. Although whether to incorporate well-being into policies is left to individual countries and local governments, it is meaningful to analyze challenges that may arise when capturing well-being within a policy framework. Therefore, this paper summarized the issues that may arise when considering well-being within a policy framework. As a result, we clarified the significance of introducing well-being into policy: the effect of policy intervention on well-being and the improvement of the quality of policy evaluation using subjective indicators. Suggestions were made regarding the levels at which well-being should be incorporated into policy. Furthermore, it also examined the relationship between individual well-being and city's well-being.

Keywords: Subjective indicators, well-being, city index, policy applications of well-being, long term well-being

● Research Report

Determinants of Subjective Well-being and the Process for Policy Development

KIKUSAWA Ikuyo
Director
A luten
YAMADA Misato
Chief Researcher
Fukuoka Asian Urban Research Center

Well-being has been variously defined, including a good life, comfort, health, happiness, and welfare, and has been used differently depending on the context. What is considered to be well-being varies from person to person, so it has the characteristic that each individual evaluates it subjectively, including its definition. However, effective indicator setting and policy evaluation have not been established, and many issues remain in applying the concept of well-being, which centers on subjective evaluation, to policy. In this regard, a questionnaire survey was conducted in Fukuoka City to evaluate the perceived sense of well-being, identify the determining factors, and examine the process of linking the analysis results to policy development. The results revealed that it is effective to utilize the survey results in setting indicators, targets, and priorities for the policy development of subjective well-being.

Keywords: Subjective well-being, EBPM, policy application of well-being, determinants of well-being, multiple regression analysis

● Research Report

“Work-Related Well-Being” as Interpreted From an Open-Ended Questionnaire

YAMADA Misato
Chief Researcher
Fukuoka Asian Urban Research Center

Well-being is not something that can be determined by someone else, but is influenced by the values formed by each person's thoughts, experiences, and environment. In this study, the open-ended responses to a questionnaire survey on well-being conducted in Fukuoka City were analyzed to attempt to understand people's various perceptions of well-being. As a result, there are findings include that improving a variety of work-related satisfaction is the key to improve the sense of well-being, that being able to raise children without stress while continuing to work is necessary for women raising children to feel well-being, and that not only working people but also students who are considering employment are highly interested in work-life balance.

Keywords: Well-being, Subjective Well-being, Open-ended Question, Quantitative Text Analysis, Text Mining, KH Coder

福岡アジア都市研究所（URC）について

公益財団法人福岡アジア都市研究所（URC）は、都市政策に関する調査研究、知識の普及及び情報の収集、提供、アジア諸都市との研究交流並びにこれらに関する事業を通じ、地域社会の発展に寄与することを目的としています。

沿革

- 1988（昭和 63）年 8 月 1 日 財団法人福岡都市科学研究所設立
- 1992（平成 4）年 10 月 7 日 財団法人アジア太平洋センター設立
- 2004（平成 16）年 4 月 1 日 両財団統合、名称変更（財団法人福岡アジア都市研究所）
- 2012（平成 24）年 4 月 1 日 公益財団法人福岡アジア都市研究所に名称変更

事業内容

- 都市政策に関する調査研究
- アジア交流ネットワークの形成
- 情報の収集・分析・加工・発信
- 人材育成

URC 都市政策資料室のご案内

（公財）福岡アジア都市研究所の都市政策資料室では、アジア地域を含む都市政策関連図書、各種調査・研究の成果報告書、行政資料などを幅広く収集し、公開しております。

場 所 福岡市博多区博多駅前 2-8-1（博多区役所 10 階）
開室時間 月曜日～金曜日 10：00～17：00
（休室は土・日・祝日、月の最後の業務日、年末年始、特別整理期間など）

図書の貸出や、調査相談、URC ホームページでの蔵書検索などのサービスを提供しております。ご利用について、お気軽にお問い合わせください。

電 話 092-710-6435
メール library@urc.or.jp
U R L <https://urc.or.jp/reference>

編集委員

松熊 功 (公財) 福岡アジア都市研究所 常務理事
唐 寅 (公財) 福岡アジア都市研究所 主任研究員 博士 (教育学)
畠山 尚久 (公財) 福岡アジア都市研究所 主任研究員

編集スタッフ

石黒 征一 (公財) 福岡アジア都市研究所 主任研究員

都市政策研究 第25号

Urban Policy Studies

発行

2024年3月

編集・発行

公益財団法人福岡アジア都市研究所

〒812-0011 福岡市博多区博多駅前2丁目8-1

Phone 092-710-6431

Fax 092-710-6433

E-Mail info@urc.or.jp

URL <https://www.urc.or.jp>

Fukuoka Asian Urban Research Center

2-8-1, Hakataekimae, Hakata-ku, Fukuoka, 812-0011, Japan

Phone +81-92-710-6431

Fax +81-92-710-6433

印刷

株式会社 博多印刷

表紙デザイン 日本気象協会衛星画像より作成