

## 一 地域幸福度（Well-Being）指標の活用

（石破総理の所信表明演説）

- 国全体の経済成長のみならず、国民一人当たりのGDPの増加と、**満足度、幸福度の向上**を優先する経済の実現を目標とします。そのために、**官民で総合的な「幸福度・満足度」の指標を策定・共有**し、一人一人が豊かで幸せな社会の構築を目指します。
- （デジタル田園都市国家構想）地域の豊かさをそのままに、都市と同じ又は違った利便性と魅力を備えた、魅力溢れる新たな地域づくりです。具体的には、「暮らし」や「産業」などの領域で、デジタルの力で新たなサービスや共助のビジネスモデルを生み出しながら、デジタルの恩恵を地域に届けることを目指します。

○デジタル社会の実現に向けた重点計画  
（令和5年6月9日閣議決定）

第3-1の2（3）デジタル田園都市国家構想の実現に向けた重点検討課題

- ・地域幸福度（Well-being）指標の活用促進  
総合戦略に基づく施策全体の取組状況の評価において、地域ごとの特徴把握や、目指すべき地域の在り方を検討するために利用できる、地域幸福度（Well-being）指標の活用促進を強化する。
- このため、デジタル田園都市国家構想交付金TYPE2/3等の採択団体を始めとする意欲ある自治体における、**Well-being指標を用いた住民の幸福度の評価・分析を促進する**。あわせて、その分析結果を地域への投資を呼び込む仕組みにつなげることで、域内外の住民を巻き込んだまちづくりの取組の活性化を図る。

[https://www.kantei.go.jp/jp/102\\_ishiba/statement/2024/1004shoshinhyomei.html](https://www.kantei.go.jp/jp/102_ishiba/statement/2024/1004shoshinhyomei.html)

○デジタル田園都市国家構想総合戦略  
（令和5年12月26日閣議決定）

第2章（1）デジタルの力を活用した地方の社会課題解決・魅力向上

地域幸福度（Well-being）指標を用いた取組の評価手法等を積極的に活用しながら、特定の事業者だけでなく、地域の事業者や市民を幅広く取組に巻き込んでいくことで、地域が一体となって、幸福度の高い地域社会の実現を図り、その持続可能性を高めていく

○経済財政運営と改革の基本方針2023  
（令和5年6月16日閣議決定）

（効果的・効率的な支出の推進とE B P Mの徹底強化）  
さらに、**地方自治体におけるWell-being指標の活用を促進する。**

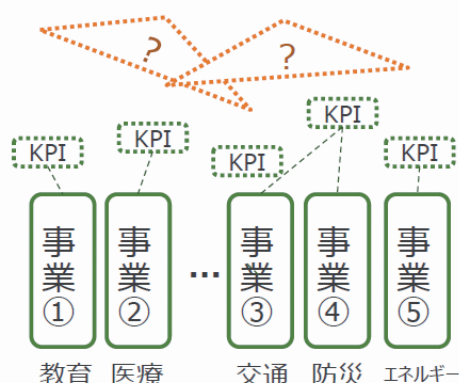
7

## 一 地域幸福度（Well-Being）向上に向けた指標の活用

- これまでのまちづくりでは地域全体の目指す価値観の明示が不十分であり、目的や取組も十分に整合されていなかった。**地域全体のWell-Beingの向上に向けた共通指標を利用することで、価値観や目的をすりあわせ複数サービスの円滑な連携を図ることができる。**
- 地域幸福度（Well-Being）指標の活用をコミュニケーションのきっかけとすることで、**地域全体の目指したい姿の検討がより具体的になり、産学官、市民含め、地域の様々なプレイヤーの協力を引き出すことが可能。**また、地域幸福度（Well-Being）指標をKPIとして持つことで、**地域の様々なプレイヤーが自分たちの活動を評価しやすくなる。**

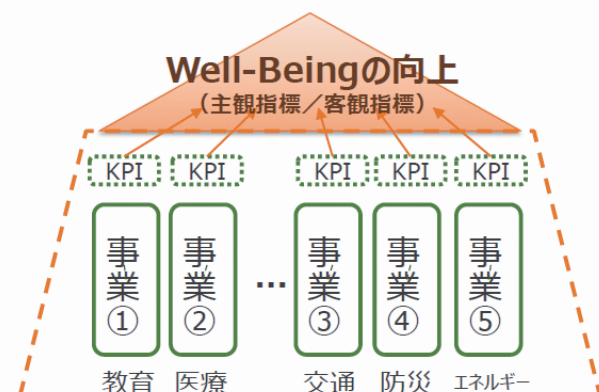
### 現状

- 複数事業を包括する街全体の目指す価値観の明示が不十分。各事業が目指すまちづくりの目的や取組もバラバラ。
- KPIの設定も事業毎に独自に設定されており、相互の連関性は低い。



### 今後

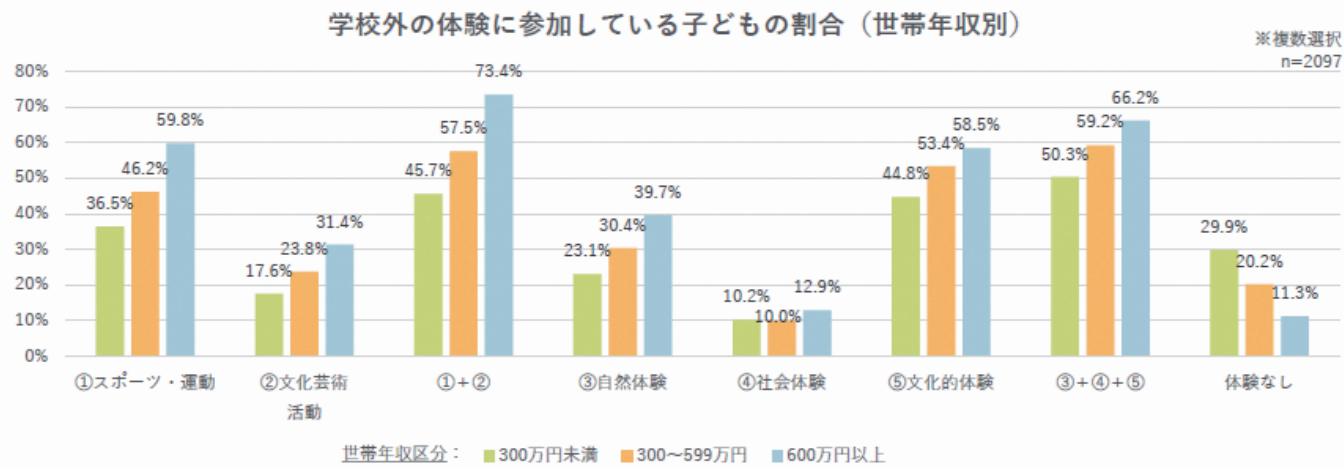
- Well-Being指標を活用することにより、地域全体の目指したい姿の検討がより具体化。
- 共通の指標をKPIとして持つことで、地域の様々なプレイヤーが自分たちの活動を評価しやすくなる。



② 体験活動への参加状況（中分類）

Chance for Children

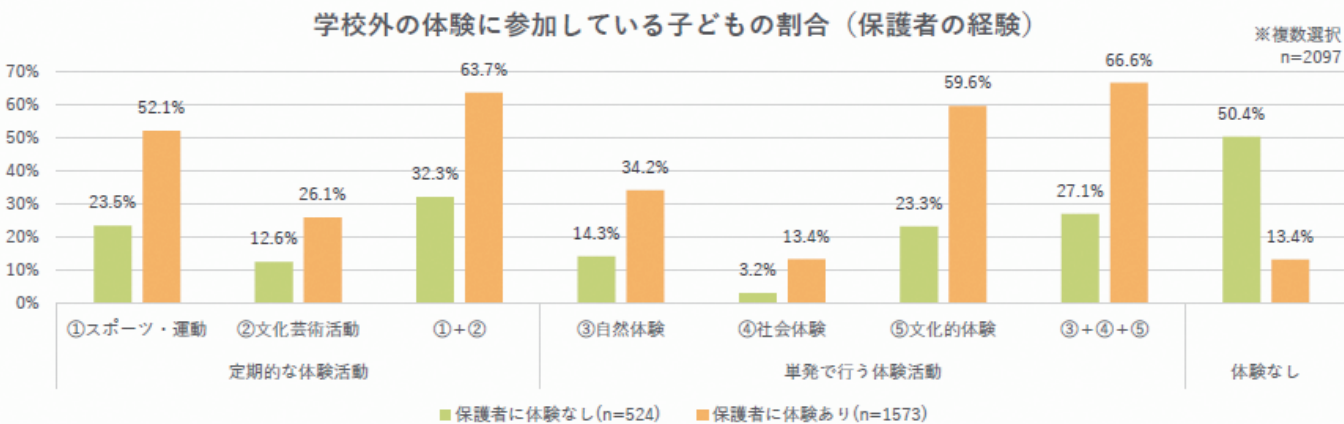
- ✓ 世帯年収300万円未満の家庭と、世帯年収600万円以上の家庭を比較すると、「社会体験」以外の分野で学校外の体験に参加している子どもの割合に10ポイント以上の差が生じている。「スポーツ・運動」については20ポイント以上の差がある。



| 世帯年収区分           | 定期的な体験活動<br>（習い事、クラブ活動等） |         |       | 単発で行う体験活動 |       |        |       | 体験なし  |
|------------------|--------------------------|---------|-------|-----------|-------|--------|-------|-------|
|                  | ①スポーツ・運動                 | ②文化芸術活動 | ①+②   | ③自然体験     | ④社会体験 | ⑤文化的体験 | ③+④+⑤ |       |
| 300万円未満(n=1025)  | 36.5%                    | 17.6%   | 45.7% | 23.1%     | 10.2% | 44.8%  | 50.3% | 29.9% |
| 300～599万円(n=530) | 46.2%                    | 23.8%   | 57.5% | 30.4%     | 10.0% | 53.4%  | 59.2% | 20.2% |
| 600万円以上(n=542)   | 59.8%                    | 31.4%   | 73.4% | 39.7%     | 12.9% | 58.5%  | 66.2% | 11.3% |

⑤ 保護者の経験（体験活動の参加状況）

Chance for Children



■ 学校外の体験活動への参加状況と保護者の体験有無（種類別）

|     |           |              | 子ども      |         |       |           |       |        |       |       |
|-----|-----------|--------------|----------|---------|-------|-----------|-------|--------|-------|-------|
|     |           |              | 定期的な体験活動 |         |       | 単発で行う体験活動 |       |        |       | 体験なし  |
|     |           |              | ①スポーツ・運動 | ②文化芸術活動 | ①+②   | ③自然体験     | ④社会体験 | ⑤文化的体験 | ③+④+⑤ |       |
| 保護者 | 全体        | 体験なし(n=524)  | 23.5%    | 12.6%   | 32.3% | 14.3%     | 3.2%  | 23.3%  | 27.1% | 50.4% |
|     |           | 体験あり(n=1573) | 52.1%    | 26.1%   | 63.7% | 34.2%     | 13.4% | 59.6%  | 66.6% | 13.4% |
|     | 定期的な体験活動  | 体験なし(n=699)  | 25.6%    | 12.7%   | 34.2% | 19.5%     | 5.4%  | 33.0%  | 37.6% | 42.8% |
|     |           | 体験あり(n=1398) | 54.6%    | 27.7%   | 66.7% | 34.1%     | 13.6% | 59.2%  | 66.2% | 12.5% |
|     | 単発で行う体験活動 | 体験なし(n=921)  | 35.5%    | 17.8%   | 46.6% | 16.9%     | 4.5%  | 30.6%  | 35.7% | 36.4% |
|     |           | 体験あり(n=1176) | 52.4%    | 26.5%   | 63.1% | 38.9%     | 15.9% | 66.1%  | 73.1% | 11.8% |