

トピック

「ダッシュボード」の活用に向けて

—満足度・生活の質を表す指標群の試案—

政策統括官(経済社会システム担当)付
参事官(総括担当)付
上別府 晃佑

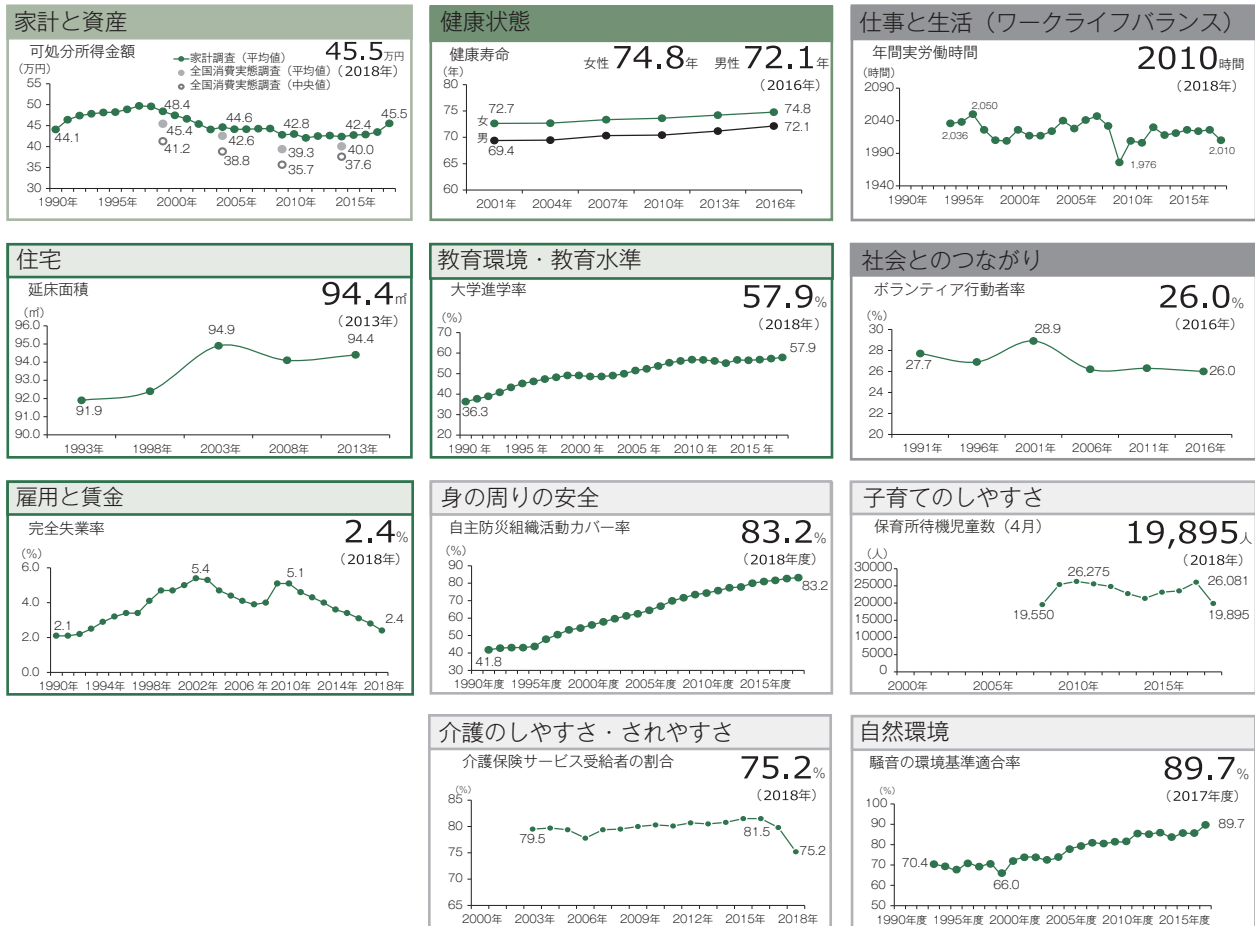
はじめに

本稿では、本年7月30日に内閣府が公表した「満足度・生活の質を表す指標群(ダッシュボード)」の試案(図1)について、ダッシュボードと合わせて公表された「『満足度・生活の質に関する調査』に関する第2次報告書」を基に、策定までの経緯を振り返るとともに、今後の活用に向けた展望と課題を紹介したい。

ダッシュボード策定の経緯

近年、国際連合やOECDといった国際機関においてGDPだけでは捉えきれない幸福や満足の全体図を解明し、政策改善に役立てていこうとする試みが活発化している。こうした国際的潮流も踏まえ、我が国でも、骨太方針2017において、ダッシュボードの作成に向けた検討を行う旨、同2018において、満足度・生活の質を示す指標群を構築する旨の方針が示された。これらの方針を踏まえ、内閣府において、満足度から経済社会の構造をより「見える化」し、政策運営に活かしていくべくダッシュボード構築に向けた検討を開始、2018年9月に「満足度・生活の質指標群に関する研究会」を立ち上げた。研究会では、まず、ダッシュボード構築に向けた論点整理を行った。具体的には、主観的な指標である満足度を分野ごとに有意に説明できる客観的な統計指標で関連づけて、その全体像を客観指標群として一覧表示することが重要との観点から、①生活全体の主観的満足度(以下、「総合主観満足度」という。)、②生活分野別の主観的満足度(以

図1 満足度・生活の質を表す指標群(ダッシュボード)



下、「分野別主観満足度」という。)③生活分野別の主観的満足度に影響を与える重要項目、④属性及び生活実態、について調査すべきというものである。こうした方針を踏まえ、2019年2月には、1万人を対象としたWEB調査を実施、同調査に基づき、2019年中のダッシュボード構築に向けた更に具体的な検討を行うことになった。

ダッシュボード構築に向けた具体的な検討

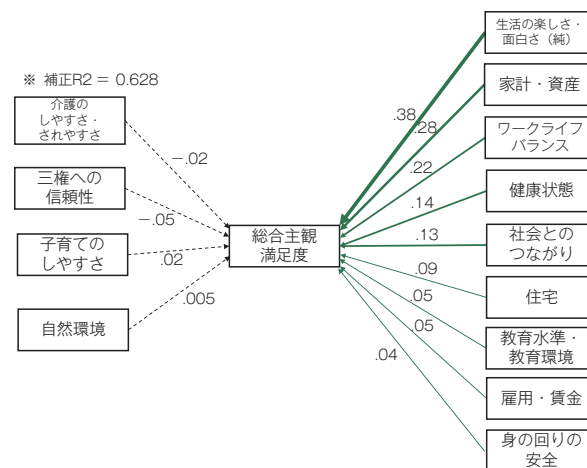
ダッシュボードの原義は自動車等の「計器盤」である。私たちが車を運転する際にメーターをみるように、一覧表示された指標を確認しながら政策立案することを想定し、デザインしている。このダッシュボードに取り入れるべき分野の検討に当たっては、OECDによる先行事例10分野の分類をベースとしつつ、日本の経済社会において、重要な課題である少子化・高齢化と密接に関係する、①子育てのしやすさ、②介護のしやすさ・されやすさ、③生活の楽しさ・面白さ、の3つの分野を独自に追加し、合計で13分野を選定した。その上で、それぞれの分野別主観満足度が、総合主観満足度に対して与える影響について検証した。

まず、総合主観満足度を被説明変数、分野別満足度を説明変数とする重回帰分析を行った。結果は「生活の楽しさ・面白さ」、「家計・資産」、「ワーク・ライフ・バランス」、「健康状態」、「住宅」、「教育」、「雇用・賃金」、「社会とのつながり」の8分野が有意となり、「身の回りの安全」、「自然環境」、「政治・行政・裁判所への信頼性」、「子育てのしやすさ」、「介護のしやすさ・されやすさ」の5分野は有意な結果が得られなかった。

次に、「生活の楽しさ・面白さ」について、総合主観満足度と似た概念である可能性を考慮し、他の12分野の満足度と重回帰分析を実施した結果、「政治・行政・裁判所への信頼性」と「雇用・賃金」からの満足度以外の10分野で有意となった。また、特に「社会とのつながり」や「ワーク・ライフ・バランス」の偏回帰係数が高く、「家計・資産」という金銭的なものから得られる満足度よりも高いという特徴がみられた。さらに「生活の楽しさ・面白さ」の満足度のうち、他の10分野の要因では統計的に説明できない部分(いわゆる「残差」)。以後、「楽しさ・面白さ(純)」という。)と他の12分野の満足度を説明変数、総合主観満

足を被説明変数として重回帰分析を行ったところ、①有意となる分野が増える、②有意となったすべての分野の説明力が高まるという結果となった(図2)。

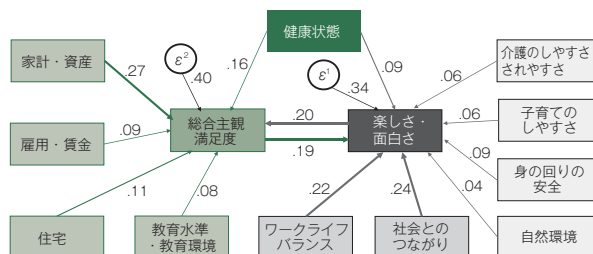
図2 「生活の楽しさ・面白さ(純)」を用いた重回帰



※矢印は、実線のもが有意 (t 値 ≥ 2)。点線は有意とならなかった。
※数字は偏回帰係数。

最後に、総合主観満足度と生活の楽しさ・面白さが相互に影響し合うと仮定し、パス解析による検証を行った(図3)。

図3 パス解析の結果



※数字はパス係数。は有意 ($|Z$ 値 ≥ 2) かつ符号条件(符号+)を満たす。 ϵ は誤差。
※ $R^2=0.730$ (全体)、 0.660 (総合主観満足度)、 0.602 (楽しさ・面白さ)

結果、重回帰モデルにおいて有意とならなかった「子育てのしやすさ」、「介護のしやすさ・されやすさ」、「身の回りの安全」を含め13分野のうち「政治・行政・裁判所への信頼性」以外の12分野が有意になった。その上で、客観指標の選定が困難であった「生活の楽しさ・面白さ」を除いた11分野を分野別主観満足度として選定することとした。

客観指標群は、WEB調査の結果を用いて、回答者から見て重要度が高かった項目について相関関係が有意な指標を客観指標とした(図4)。例えば、「『家計・資産』に関する現在の満足や不満に大きく影響しているものはどれか」という質問に対して最も多かった回

答である「世帯の総収入」については「可処分所得額」を、2番目に回答の多かった「将来の収入の見込み」については「生涯賃金」を、それぞれの相関関係を確認の上、客観指標として取り入れた。そして、これら全体を俯瞰できるようにしたものがダッシュボードである。

今後のダッシュボード活用に向けた展望と課題

本ダッシュボードは暫定試案であり、今後、総合主観満足度と分野別主観満足度の関係をより精緻化するとともに、ダッシュボードをより客観的で利便性が高いものに改善していきたいと考えている。また、将来的には、住民の方の満足度を高めるという観点から、

地方自治体の担当者が政策を企画立案する際に利用していただきたいと考えている。

例えば、ある自治体において、特定の政策が客観指標や分野別満足度、または総合主観満足度に有意に影響を与えることが検証された場合、類似の自治体においても先進優良事例として政策の企画立案の参考とすることが可能となる。さらに人口規模、年齢別などの細かな指標を対比することができるようになれば、地域ごとの実情が異なる地方において、人口減少・少子高齢化などの課題を解決するための利便性の高いツールとなるだろう。

本稿が、我が国における満足度に関する取組の理解を促すための一助となれば望外である。

上別府 晃佑（かみべっぷ こうすけ）

図4 満足度・生活の質を表す指標の見取図

