

討議型世論調査と小規模コワーキングスペース の創出：実証分析と経済実験による提案

日本大学経済学部 中川ゼミナール

概要

本論文では若者が活躍する社会を作るためには若者予算、内省的成長を促す産業に予算を割り振る事が適切であると実証分析を用いて明らかにし、それに伴いコワーキングスペースの創出、及び若者議会をさらに発展させた意思決定の手段として討議型世論調査の採用を提案する。

はじめに

本フォーラムのテーマである「若者が活躍社会の拡大」を達成するために、まず新城市の現状分析を行ったところ、若者が活躍する社会を創造する上でいくつかのハードルが存在すること、またそれとは反対に既に新城市では若者が活躍するための土壌を整えようとしていることが判明した。しかし現状、その環境を十分には活かしきれていないと捉え、これらの課題の解決策を客観的に分析するために実証分析を利用した。また、その解決策を実行に移すための方法として行った経済実験を踏まえた提案を行う。

第一章

1-1.新城市の現状

まず「若者が輝く社会」として、新城市がどのような状態にあるかという点を、まずは人口面から描写し、その後新城市の政策動向を描写する。また、地価に注目して、新城市での事業コストを描写する。

図 1-1.1-2 から読み取れるように新城市の人口は年々減少しており、過疎化が進行していると言える。さらに、人口減少に伴い、いわゆる若者と呼ばれる世代である年少人口とそれを含める生産年齢人口の割合が減少傾向にあり、高齢者世代が含まれる老年人口割合が増加傾向にある。

我々は、若者に対する行政サービスと高齢者にかかる行政サービスの方向性によって若者人口の流出を防ぎ、流入を促進するのではないかという一つの仮説をこの論文のテーマの一つに掲げた。我々が注目しているのは、特にその相対的な位置づけである。予算という政策資源に限りがある限り、「若者活躍社会」を実現するためには、できるだけ若者に割く割合を高いものとすべきであろう。しかし、実態は新城市において若者予算は 7,702 千円であり、高齢者予算は 1,310,400 千円となっている。このように高齢者に割く予算が膨大なものとなっている。

さらに我々は、新城市の先進的な若者減少の対策である取組として若者減少の対策として「若者議会」ⁱⁱに注目した。若者議会によって、若者の意見が、現状より多く反映された政策やイベントなどを行うことができれば、若者にとって住みやすい環境づくりをすることが可能となり、若者が新城市に集まってくるのではないだろうか。

最後に地価である。新城市の地価推移は図 3 から読み取れるように年々下落傾向にあり、最新の地価公示価格は平均 5 万 0877 円/m² (2018 年 [平成 30 年])、坪単価では平均 16 万 8191 円/坪である。これは、全国的に見ても比較的安価であるといえる。この安価な土地を活用した事業提案を第 3, 4 章で行う。

1-2. 若者議会の課題点

以下では、特徴的な施策である若者議会について記述する。我々は、実際に 8 月 31 日に行われた若者議会を傍聴し、その際にヒアリングを行った。そこでは、構成メンバーの

大半が高校生であることが見てとれた。この状態では、高校生の意見が実際の割合よりも過剰に反映されてしまい、若者と呼ばれる世代の総括的意見とは言えないのではないだろうかという懸念を持った。つまり、若者議会には代表制の低さという面での課題があると言えるだろう。

しかし、若者議会のメンバー選出の方法は立候補制であるが、第四期目にあたる現在まで定数以上に立候補者が出たことはない。これは、若者議会の知名度や、時間的余裕のない社会人の参加の難しさから、立候補者が比較的時間に余裕のある者に絞られてしまうからではないか。構成メンバー多くが高校生である原因もここにあるといえる。

また、若者議会は1000万円という予算の〇〇%の用途を決めるという機能を与えられている。つまり、若者議会のメンバーは市職員や市議会議員とは違い、専門的な知識を持ち合わせているわけではないため、若者のアイデアを専門家のアドバイスで微修正を行うという試みとしてこの施策を理解することができよう。このように、若者予算や高齢者予算の大きな組み換えや大きなプロジェクトを実施することは元々予定されていないため、「若者活躍社会」の実現には限定的な効果しか持ちえない可能性が高い。これらに関する大きな提案は第3章以降で述べることとし、次に現在の若者議会の運用改善の提案を行うこととする。

1-3. 問課題点解決案の提案

先に述べたように、代表制の低さの原因は、知名度と社会人の参加の低さにあるといえるだろう。そのためこの2つの課題を改善することが現状の若者議会には必要である。

まず知名度を上げる方法として、SNSの利用を提案する。若者議会という若者が主体となって取り組む事業の広報として、若者の身近なツールであるSNSの利用は大きな効果が期待できるのではないだろうか。さらに、SNSは雑誌やTVなど他の情報媒体よりも比較的取り組みやすいという利点も存在する。

次に、社会人の参加率の低さという課題については、年に60回直接会場に集まらなければならないことが、特に社会人の参加率を下げている原因ではないだろうかと考える。

中でも、参加場所に直接足を運ばなければならないという責務は、高校生や大学生に比べて時間価値の高い社会人には非常に大きな負担であろう。

そのため、参加方法をオンライン化にすることによって現状よりも社会人の参加率を上げることが期待できるだろう。さらに、オンラインという手段をとることで、新城市内に住んでいる様々な若者（会場の遠くに住んでいる若者）が参加しやすくなるため、より多くの意見を取り入れられるようになる。

新都市の年齢別人口の推移

出典: 国勢調査を独自集計、「日本の地域別将来推計人口(平成30(2018)年3月推計)」(国立社会保障・人口問題研究所)

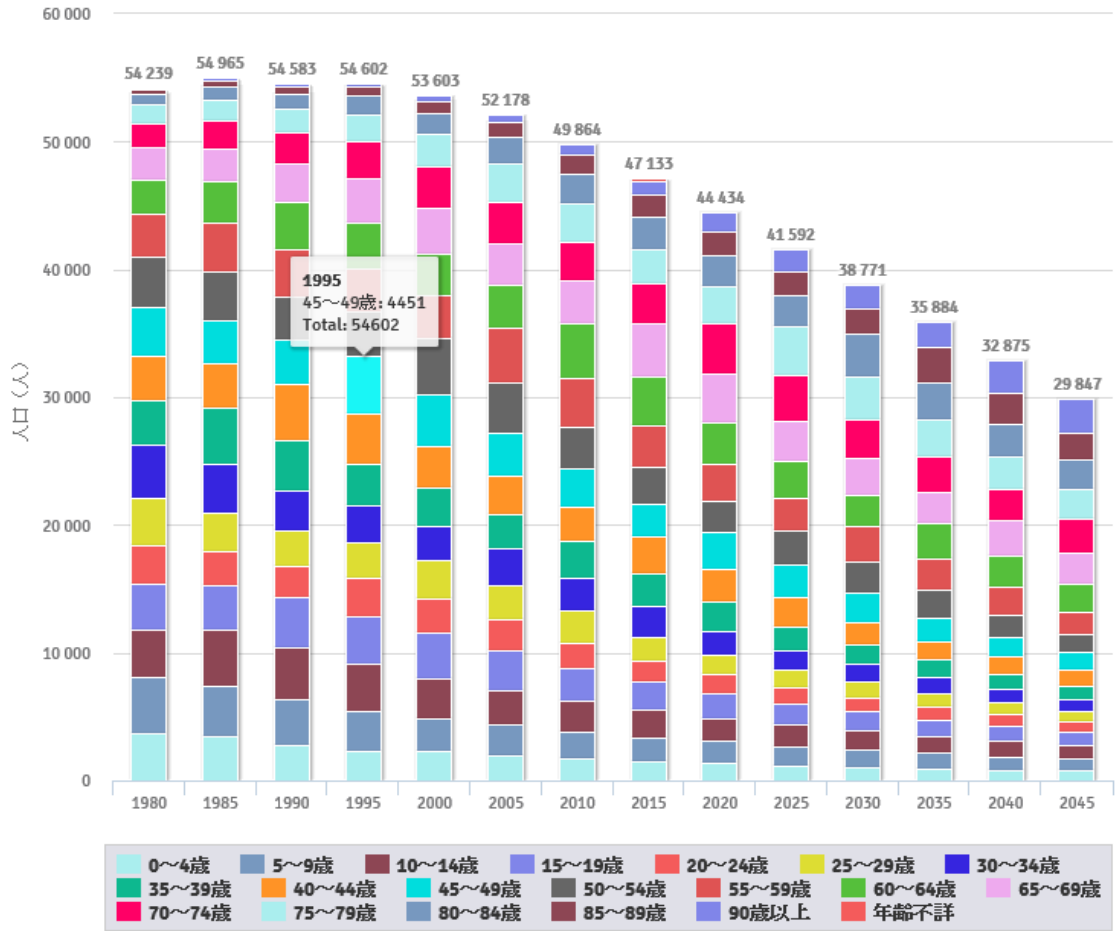


図 1-1

日本全国の地価推移グラフ

1983年[昭和58年]～

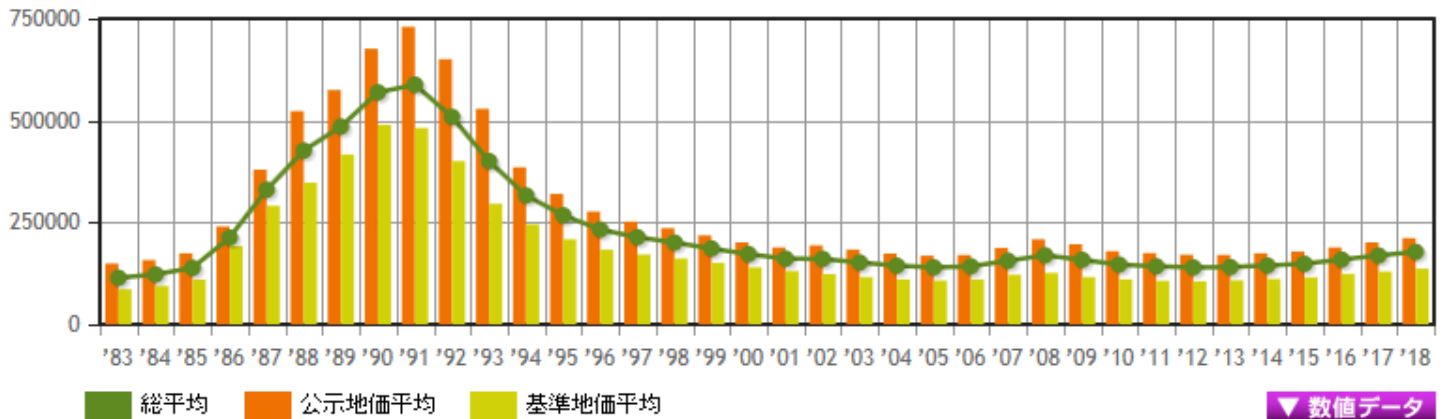


図 1-2

参照：愛知県新城市-市町村別の5歳年齢階級別人口の推移

(<https://ecitizen.jp/Population/City/23221>)

若者議会 HP-What's 若者議会

(<http://wakamono-gikai.jp/whats/>)

土地価格がわかる土地代データ

(<https://tochidai.info/>)

第二章 実証分析と考察

2-1. 推定方法

ここでは若者を引き寄せる要因を実証的に分析し、その結果に基づき考察を行う。また、市町村別での分析は各自治体によりデータの公開に差異があり完全な情報を把握するのは難しかったため都道府県データを活用し分析を行った。

実証モデルとして

$$Y = \alpha + \beta X1 + \gamma X2 + \delta X3 + \varepsilon X4$$

を用いた。説明変数の Y には若者(15歳～39歳)の転入超過数、被説明変数の X1 には大学進学率、X2 の製造業の事務所数、X3 には情報通信業の事務所数、X4 には若者予算/高齢者予算を使用した。ここで示す若者予算とは歳出の内、若者を主眼に置いているとみられる歳出を合計したものである。内訳は児童福祉費、職業訓練費、失業対策費、教育費、社会福祉費である。同様に高齢者予算も歳出の内、高齢者を主眼に置いたと思われる歳出の合計であり、内訳は老人福祉費、生活保護費、社会福祉費である。

2-2. 結果予想

表 2-1 被説明変数と予想される符号

	仮説
大学進学率	< 0
製造業	> 0
情報通信業	> 0
若者予算/高齢者予算	> 0

高等教育機関への進学により 18 歳から 22 歳の若者は、知名度の高い大学が集中する都

道府県に流出すると思われる。そのため X1 大学進学率の上昇は若者の転入超過数に対して負の関係であると予想する。製造業の事務所数の増加は、若者の就職先の確保に繋がるため X2 製造業の事務所数の増加は、若者の転入超過数に対して正の関係であると予想する。情報通信業は高等教育で培った技術を利用できるため、高等教育機関で訓練を受けた若者が就職する傾向がある。そのため X3 の情報通信業の事務所数の増加は若者にとって魅力のある雇用機会の増加と同一であるため、若者の転入超過数に対して正の関係であると予想する。若者予算/高齢者予算の値が高いということは高齢者に向けての歳出と比較して若者に向けての歳出の割合が多いこととなる。これは高齢者より若者に向けての福利厚生が充実していることを示す。そのため X4 若者予算/高齢者予算の上昇は若者の転入超過数に対して正の関係であると予想する。

2-3. 推定結果

表 2-2 分析結果

	係数	標準誤差	t 値	サンプル数
切片	-1376.31	5376.652	-2.559791	47
大学進学率	-716.994	6845.843	-1.0473421	47
製造業	321.972***	0.277316	11.6103047	47
情報通信業	331.081***	478.3627	6.92113971	47
若者予算/高齢者予算	347.256**	1609.205	2.15794846	47

注 1 **、***はそれぞれ 5%、1%で有意

注 2 R2 は 0.939 であった

表 2-2 に分析結果が示されている。結果は概ね予想通りとなった。まず転入超過と関係深いと思われた X1 大学進学率は事前の予想通り負の係数が得られたものの有意な結果を得られなかった。X2 製造業、X3 の情報通信業、X4 の若者予算/高齢者予算、共に有意かつ正の係数という結果を得られた。

2-4. 考察

2-3 の推定結果から大学進学率は負の係数ではあるものの有意な結果ではないため若者の流出と進学率はあまり因果関係あるとはいえない。大学進学率を高める施策は、人的資本の価値を上げて移動性を高めるということが指摘されることが、それを反映している可能性が高い。

また、2-3 の推定結果から製造業や情報通信業の事務所数の増加は若者の転入超過数を増やす上で有効である。現に大企業などの誘致に熱意を注いでいる自治体は少なくない。これらの誘致により地元雇用の確保が図れる上に固定資産税などにより自治体の税収も潤

い、福祉政策を十分に行うことも可能となる。実際に鳥取県の日吉津村^{ひえつそん}という米子市に隣接する村は王子製紙と巨大商業施設の立地により安定した財政基盤を構築している。これを利用して、福祉政策にも力を入れており鳥取県内で唯一若者の転入超過数が正の自治体となっている。このように産業誘致の成功例はいくつか存在し、若者を呼び込むには手っ取り早い手段ではある。

だが、成功例のモデルがあることを理由に企業誘致政策に力を入れるのは時期尚早である。成功の裏には数々の失敗も存在する。その最たる例は三重県亀山市である。自治体は多額の補助金(三重県が約 90 億円、亀山市が約 45 億円)を投入してシャープ亀山工場の誘致を実現させたものの、2008 年のリーマンショックによりシャープ本社は経営難に陥り、その後も経営を立て直すことができず亀山第一工場は 2009 年に閉鎖、2016 年にシャープは鴻海精密工業に買収された。これにより先行きが怪しくなった。幸いにも鴻海精密企業は亀山工場のフル稼働に熱意を示しているが、この例からも窺えるように産業誘致型都市の将来は誘致した企業の業績に左右され安定した成長が難しい。

さらに企業の誘致を成功させるには、交通網の整備や補助金の交付などが必要であり容易に実現できるものではない。早期撤退の防止に補助金の返還などの厳しい規定を設けている自治体は、企業から敬遠され自治体と企業のマッチアップを成功させるのは難しい。誘致に成功した場合もその後の企業へのアフターケアが必要となる。またグローバル化の進展により製造拠点の海外移転が進み、昔と比較して誘致を行うのは難しくなっている。

上記のことから自治体の産業を活性化するには産業誘致を進めるだけではなく、自治体内の人的資本や社会資本などの整備を推進し内生的成長がしやすい環境を形成するべきである。次章ではこれらの考察を踏まえた上、第 1 章で記述した不動産価格の低廉さ、空家スペースの多さを利用した民間主導の産業育成について述べたいと思う。

第三章

3-1. コワーキング・シェアオフィスの導入

前章の分析にあるように、地域で内発的なイノベーションを起こすことが地域の活性化には重要である。それを促進する取組として現在広がってきているコワーキングスペースやシェアオフィス等の活動に注目したい。

コワーキングとは、事務所スペース、会議室、打ち合わせスペースなどを共有しながら独立した仕事を行う共同ワークスタイルである。起業家、フリーランス、出帳が多い職に就く者などが興味を持つ場だ。シェアオフィスは、自社だけではない複数の利用者がフリーアドレス形式で使用する。シェアオフィスでは個別の占有スペースは基本的になく、安価に利用でき、仕事場としても高い機能を持つのがその魅力的な部分だ。

そして、これらの場所を貸すだけではなく、利用者同士が交流を図り、コミュニティを活性化する事でビジネスを新しく展開する事ができる。

そこで、私たちが新都市に対して提案する案は、コワーキング、シェアオフィスを導入するこ

とである。この提案を行う狙いは、コワーキング・シェアオフィスの導入より新城市におけるイノベーションを促進させることである。

3-2. 先進事例の調査

そこで実際にそのような事業を行っている「株式会社ハバタク」という企業にヒアリングを行い、その中の「BABAME BASE」と「錦町ブンカイサン」に着目した。

ハバタク株式会社では秋田の五城目町の廃校になった馬場目小学校の校舎を活用して、「BABAME BASE」地域活性化センターを開設した。ここでは起業やコミュニティ活動を実施する事業者を支援する場となっている。「BABAME BASE」を直訳すると「馬場目の基点」という意味だ。これには二つの捉え方があり、一つ目は入居企業・団体の更なる活躍を広げるための活躍の場としての基点となること。二つ目は、様々なイベントや体験学習を通じて地域交流の基点となることだ。

しかし、この事業では公共施設である学校をリノベーションしているため規模が大きく、維持費と人件費が多くかかることから新城市で行うことは難しいと判断した。そこで私たちは新城市に数多くみられる空き家をうまく活用することはできないかと考えた。

次に「錦町ブンカイサン」は、ハバタク株式会社とプラットフォームサービス株式会社により神田錦町に「人と事業と文化が育つビルとして開設されたものだ。「錦町ブンカイサン」は国内外が交わりながら、生まれてくる新たな問いを世の中に投げかけていくような、そんな次世代の育つ食住業近接コミュニティビルになる。

ここでは神田町の学びの町として発展させることを背景として、旧居酒屋を受け継ぎ新しい問いを生み出している。1.2階が地域の食文化や作り手の情熱を編集し、五感で楽しめる「風土は food」からという食べられるミュージアム。3から5階ではお米を育てるように時間をかけて志を育み事業を生み出す「農耕型インキュベーション」拠点である。この中の、3階における「農耕型コワーキングスペース」に焦点をおき考える。

ここには、人の幸せを探究する事業価値と、売上や利益額などの数字を探究する経済価値の両立を志す起業家の人を対象とした会員制のコワーキングスペースがある。様々な起業家教育プログラムやイベント、入居する起業家の事業開発に向けた実験場機能を提供している。このスペースは Wi-Fi 環境が整備されていて、30分200円から利用することができ、会議室もあり、話し合えるスペース、スタンディングワークスペースとして設備が整っている。

この特徴として、一つの企業に独占して提供するのではなく、複数の企業、またはベンチャー企業に提供することにより多くの集客から利益を得ることができ、そこで必要な人件費なども補うことができる。

3-3. 新城市でのコワーキングスペースの展開

我々がヒアリングを行った結果、これらの事業が地域との密接な関係を創出しており、新しいコミュニティの場を設けることで産業起こしの「きっかけとなっていることがわかる。しかし、先進事例のヒアリングでわかったのは、コスト抑制の重要性である。新城市には空家が2460棟（平成25年時点・総務省）あり、不動産を比較的低廉に入手することが可能である。このため、

空家をリノベーションした子ワーキングスペースの創出を提案する。リノベーション及び管理費を200万と想定することができるためⁱⁱⁱ、十分採算をとることができよう。近い空き家を活用して、アントレプレナー教育を推進することで新城市における産業の基点を生み出すことを提案する。

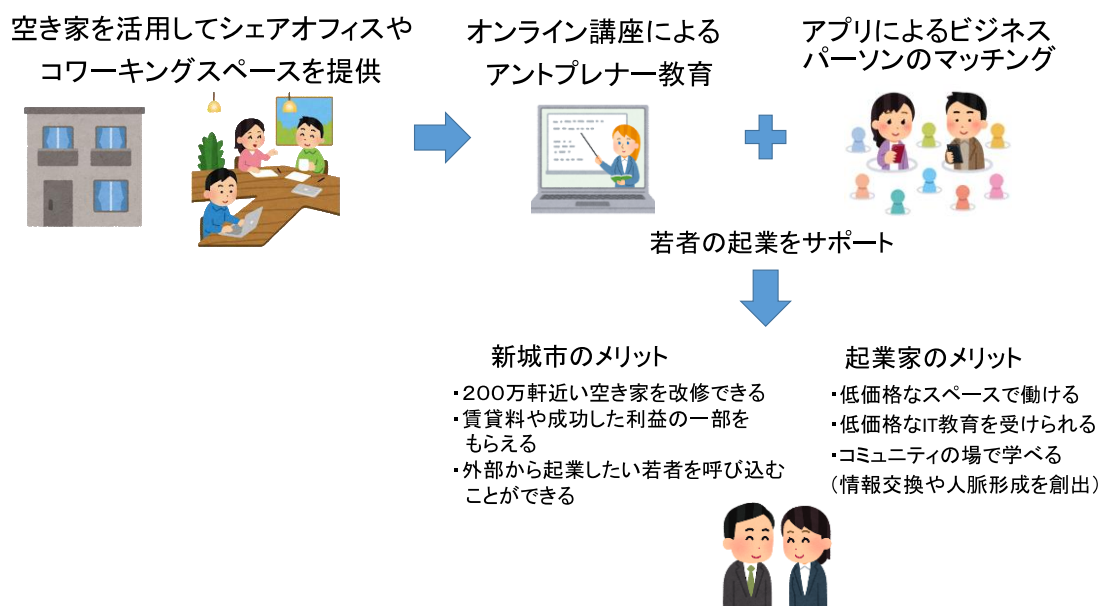


図 3-1

3-4. コワーキングスペースネットワークの創出

しかし、新城市のみで coworkingスペースを創出する効果は限られたものであろう。このため、大都市を中心に展開されている、 coworkingスペース及びシェアオフィスのネットワーク化を提案する。これらは、実際にシェアードワークプレイス co-ba として取り込まれつつある。

具体的には例えば、IT 教育を導入することにより非常に低価格、または無料で受けるようなアントレプレナー教育をすることなどが考えられる。オンライン講座により、大学の講義などを受けられるようにすることで、そのシェアオフィスにおけるネットワーク環境を整えることにより安価で教育を受けることが可能である。「MOOC」(大規模公開オンライン講座)で実施例ある。「MOOC」とはインターネットを介した大規模な公開オンライン講座だ。世界の大学の講義を受講できる上に、ほとんどが無償で受けることができるのがその魅力となる。インターネット環境があれば誰でもアクセスが可能であり、オンライン受講だけでなく、対面授業やテストなどもあり学生の理解を深める試みもある。日本からも東京大学が「MOOC」に進出している。

また新城市の若者と起業家の人をマッチさせることが可能である。アトラスという企業の「yenta」というアプリがある。このアプリでは、組織の枠を超えた横の繋がりを増やすことで、オープンイノベーション・働き方の多様化・生産性の向上を促進させることができる。また、ビジネスを加速させる出会いを生み出すアプリとされており、ビジネスパーソンとマッチングを促

し、情報交換、人脈形成、営業活動における出会いを創出している。ベーシックなコースでは通常の利用料金は無償である。これを活用することで、起業のサポートを行い、起業の成功の可能性を高めることができる。このような優れたアプリを利用するだけでなく、その効果的な使い方を、他のコワーキングスペースとの連携から学ぶことで、イノベーションを引き起こす可能性は大きく高まるのではないか。

この提案では、コワーキングスペースやシェアオフィスを提供することで賃貸料をとることができる。また、そこでアントレプレナー教育をすることにより若者をサポートし、その成功率を高めるための援助を行う。その代わりとして、その事業が成功した場合リターンとして、その利益の一部をもらうことで事業を成り立たせる仕組みとする。実際にこのような実施例が「錦町ブンカイサン」で行なわれている。

このような低価格な教育とその教育を受けるスペースを生み出すことで若者が起業しやすい環境が作られる。その結果、外部から起業したい若者が新城市を訪れ、若者を増やすことができると推測する。新城ではより魅力的な環境を整えるため、IT教育環境の整備、空家の改修、教育者への補助などに対して補助を行う新しいタイプの若者予算を計上する。

第4章 経済実験

第2章で若者予算/高齢予算の比率が若者の移入に大きな影響を与えているのだとすれば、第1章で指摘したような小さな予算額で若者予算を決定するよりも大きな変革が必要になるだろう。この場合、利害対立を超えた意思決定の手法として討議型世論調査の採用を提案する。

討議型世論調査とは大きな問題の方向性に対する意識調査であり、ランダムに母集団を代表する小集団を作って、最初のアンケートに加え知識の挿入、討議を経て2回目のアンケートをとる形である。そこから1回目と2回目のアンケート結果の違いを観察するものである(村上・荒巻(2011))。

ここで若者予算と高齢者の配分を大きく変えることを提案する。この場合、若者予算と高齢者予算のゼロサムゲームになるため、利害対立を解決するために若者は高齢者の立場に立ち、高齢者は若者の立場に立つ経験を最初に与える新しいタイプの討議型世論調査を提案する。

我々は1つの組織に男子と女子が存在し、それぞれのトイレを改善のために抛出することで、ダイバーシティを実現する「誰でもトイレ」を生み出す、という設定で実験を行った。つまり、意識的に男子と女子の利害対立がある状況を作り出し、新旧の討議型世論調査で利害対立を乗り越えた結論が導き出せるかを検討した。

具体的には2つのタイプの「誰でもトイレ」実験を行った。1つは、学生の自由な討議に任せて結論を出したタイプの実験、もう1つは専門家(当ゼミの指導教員)が入ってアドバイス、調整しながら議論を行った実験である。

2つのグループを用意し、1つは男子4人女子2人のXグループ、もう1つは男子2人女子4人のYグループを用意する。第1ステージでは実験者に抽象的な説明を行う。

第1ステージではグループA4000人とグループB2000人の計6000人（どちらのグループが男女かは分からない）から既存のトイレを改修し、「誰でもトイレ」を16個分設置とする。そしてそれぞれのグループから削減分をどのように配分するのかをアンケートをとる。この際、Xグループの男子にはAグループ（多数派）立場に立って意見を出してもらい、女子にはBグループ（少数派）に立って意見を出してもらおう。対してYグループは逆転した立場にし、男子には少数グループに、女子には多数グループでアンケートを取った。

第2ステージでは具体的な情報を加えてアンケートをとった。グループAの多数派（4000人）は男子、グループBの少数派（2000人）は女子という情報に加え、女子の方が、男子よりもトイレで時間がかかる+頻度の高い小便をする際に「短時間で済ませることのできる、小便器があるため、男子の方が効率的に用を足すことが可能になっている、などの詳細な情報を被験者に加えた。

この説明を踏まえて、どちらのトイレをどれだけ削減すべきかについて、それぞれの班で議論させた。この際、ステージ1で割り当てられたグループの設定は完全に無視することにする。

この実験結果の理想を先に言うと、両班とも男子が女子に譲るという結果が理想である。Xグループが女子に譲る方向になるのは明確だが、Yグループでは男女が逆転した立場を経験しているため、より譲り合った結果がでるのが望ましい。

以下が学生の自由な討議に任せた実験の結果である。

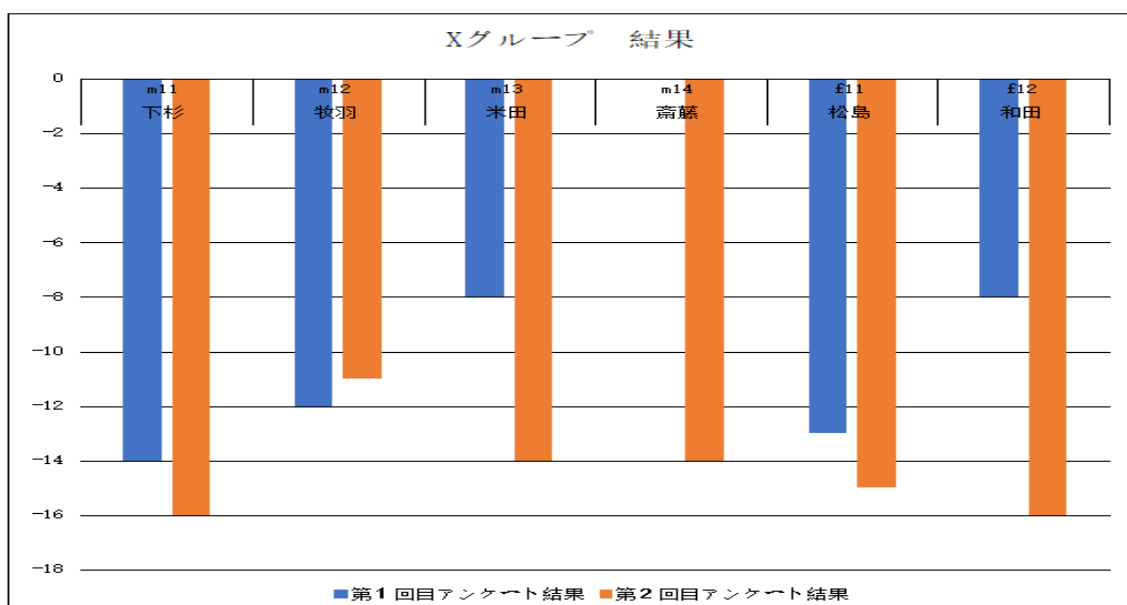


図4-1 専門家の介入がない場合のグループXの実験結果

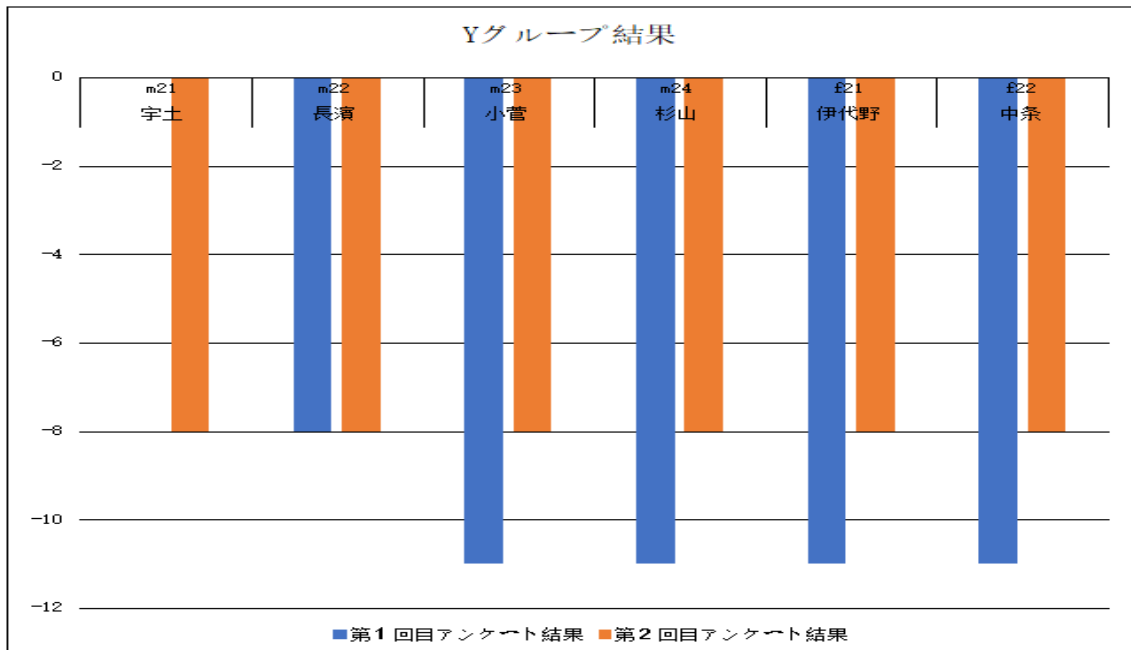


図4-2 専門家の介入がない場合のグループYの実験結果

続けて専門家が入って討議した実験の結果である。

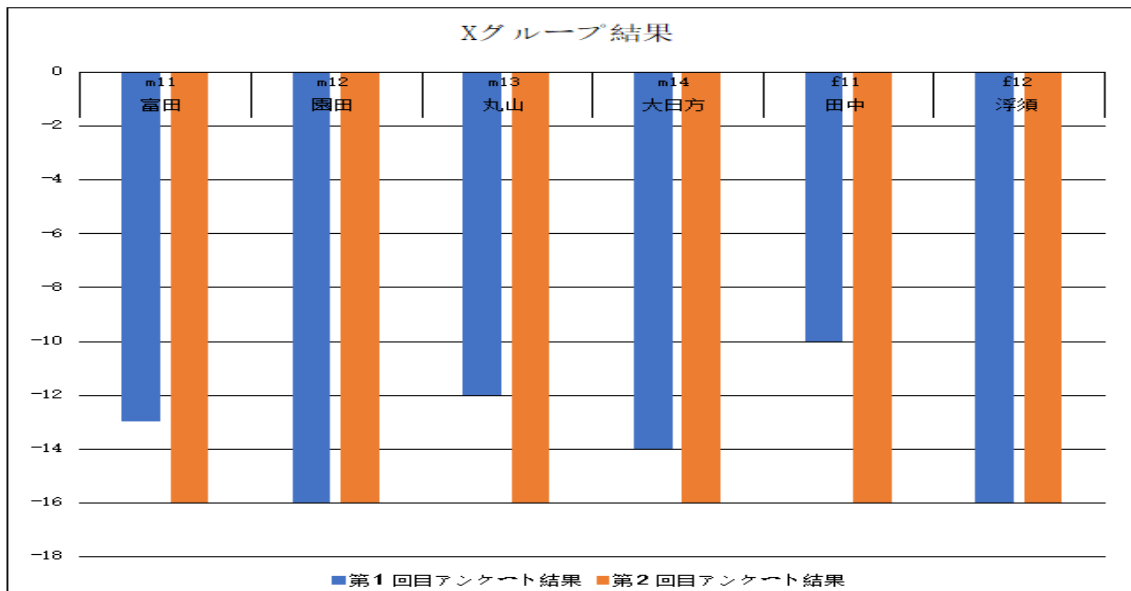


図4-3 専門家の介入がある場合のグループXの実験結果

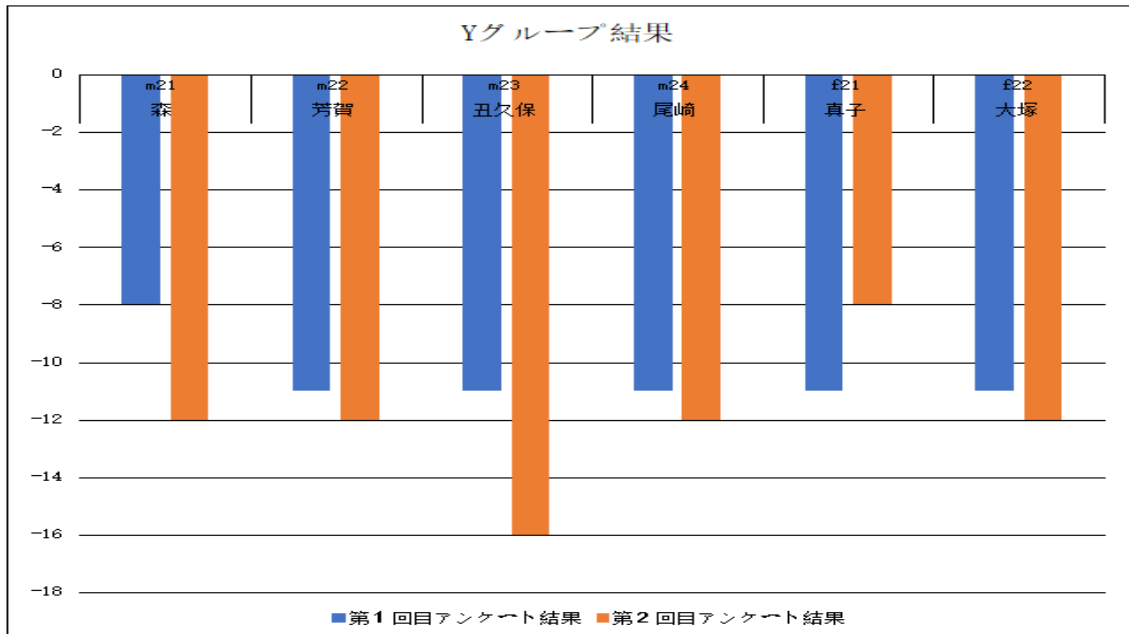


図4-4 専門家の介入がある場合のグループYの実験結果

実験を行ったところ、私たちゼミ生が自由に討議した実験では1つの班では予想していた結果が得られたものの、もう1つの班では予想していた結果は得られなかった（図4-1、図4-2参照）。

これに対して専門家がアドバイスをしながら討議した同様の実験では2つの班とも男子が女子に譲るという予想通りの結果がでた（図4-3、図4-4参照）。

この2つの実験結果の差がでた大きな要因としては、専門家の介入である。私たち学生のみの実験では、進行などをゲームの内容のみを理解しているゼミ生が行った。対して、もう1つの実験では専門家のアドバイスなどがある形で実験が進められた。ここで大きく実験結果に差が出たと私たちは考えた。

以上のことを踏まえると基本的には知識+討論は良い結論を導きやすいという結果が得られた。相手の立場に立つ経験を与える新タイプは専門家の介入がある場合により譲り合った結果をもたらす。

以上のことを踏まえて私たちの結論・提案を述べると

- ① 高齢者と若者の人口比率を反映した小集団をつくる
- ② また、1章における代表制が若者議会に欠けているという反省を生かし、地域の人口比率も反映させる
- ③ 討議型世論調査は2～3日で済むため、今の若者議会よりもはるかに負担は小さく、働いている者の参加も可能である

- ④ ただし、遠方からの参加は IT 環境下で行う→これに関しては東工大の坂野教授の実験で検証済である。実験の結果、1つ目として web 上においても、実空間上の DP とほぼ同様に、代表性のある参加者が確認できた。2つ目に討議参加による学習効果も、ほぼ実空間と同様に起きることが確認できた。3つ目として、コストは、実空間上の DP に比べおよそ3分の1～5分の1程度で実現できるめどがたった。
- ⑤ 三章において提案した新しい若者予算を含む、予算配分の大きな変更を実現する

おわりに

これまでに第一章において新城市の現状及び課題を整理し、第二章の実証分析によって若者向け予算及び内省的成長に繋がる産業に予算を割く事が若者の転入比率に大きなプラスの影響を与えるという事が判明した。第三章では既に秋田県での実施例もあるコワーキングスペース、及びそれに伴うネットワークを利用したイノベーションの展開を提案した。また第四章では、従来の選挙法、世論調査では若者予算の増加に働きかけることが難しいと判断し、新たな意思決定の方法として討議型世論調査による予算配分の変更を提案した。

これらの提案を新城市で実現することで、これをモデルに地域での若者活躍社会の実現に寄与できればと考える。

(参考文献)

村上圭子・荒牧央（2011）、日本初実施・全国版「討議型世論調査」、<https://www.nhk.or.jp/bunken/summary/research/yoron/001.html>

i ここでは若者予算を若者議会予算、高齢者予算を後期高齢者医療特別予算としている（新城市ホームページ参照）。

ii 若者議会とは、新城市が若者の活躍できるまちにするために条例に基づき設置した議会であり、若者自らが予算提案権を持ち、予算の使い道を考え政策立案をするものである。この一連の流れを日本で初めて条例として定めた。

iii ヒアリング結果による