

## レポート

## 【概要版】子どもの居場所の評価手法の開発

～分野横断的・組織横断的に政策効果が期待される地域事業の評価手法  
(SROI およびレーダーチャート評価)の開発・試行～

社会政策部 研究員 泉川 真喜  
地域政策部 研究員 杉山 桜子  
地域政策部 主任研究員 西尾 真治  
社会政策部 主任研究員 喜多下 悠貴  
特定非営利活動法人みんなのコード 末廣 優太

### 【要旨】

子どもの居場所づくりが重要な政策課題となっており、子どもの居場所は全国で増加傾向にあるが、その政策効果の捉え方には難しい面があり、評価が十分に行われているとはいえない状況である。本調査研究では、特定非営利活動法人みんなのコードの実施する CCH(コンピュータクラブハウス加賀、以下「CCH」)を取り上げ、子どもの居場所の評価方法を検討・実施し、今後の望ましい評価方法について考察を行った。CCH は、子どもにテクノロジーに触れる機会を提供しており、子どもが創造的な活動に取り組めることが特徴の、子どもの居場所の 1 つである。

行政が子どもの居場所事業に取り組む場合、短期間では効果が表れにくいや、複数の政策分野を横断していること等から、アウトカムを適切に捉えることが難しく、過小評価されやすい傾向があるといえる。そこで、アウトカムを適切に評価するために、子どもの居場所事業の持つ効果の多面性に着目し、統合的な評価手法である SROI(社会的投資収益率)分析と、効果の各側面を評価するレーダーチャート分析を試行的に実施し、効果の可視化を試みた。評価の際には、対話を通じてアウトカムや事業の望ましい方向性等を検討することで、単に評価結果を得るだけでなく、その評価プロセスを通じて各ステークホルダーが事業の価値を認識・共有することも重視し、分析方法を検討・実施した。

SROI 分析の結果から、CCH の投資収益率は約 1.31 と算出された。これにより、事業の有効性・効率性が検証され、子どもの居場所として多面的な価値を有していることが確認された。レーダーチャート分析からは、CCH が子どものプログラミングをはじめとしたデジタルスキルの獲得に寄与し、子どもが新たなことに挑戦できる環境としての効果を有していることが明らかになった。

多面的な価値を有する子どもの居場所を事業として評価する際には、事業の実施者や関係者間で目線を合わせ、その価値を共有することが重要である。今後の展望として、経済的な価値や効率性にとどまらない、地域におけるアクセスのしやすさや、事業の持つ補完的な役割に注目することで、より適切に価値を把握し、子どもの居場所事業の政策効果を一層高めていくことにつなげられると考えられる。

## 目次

1.	はじめに .....	3
(1)	こどもの居場所の現況 .....	3
(2)	こどもの居場所の特徴と評価の現状 .....	4
(3)	自治体事業におけるこどもの居場所の評価 .....	4
(4)	本調査研究の対象と目的 .....	5
2.	特定非営利活動法人みんなのコードの概要 .....	5
3.	評価の設計 .....	6
4.	採用した評価方法とその概要 .....	7
(1)	評価方法の検討 .....	7
(2)	SROI 分析 .....	8
(3)	レーダーチャートによる多面的な効果の可視化 .....	8
5.	分析の全体像とアンケート調査 .....	9
(1)	アンケート調査の実施 .....	10
(2)	アンケート調査の結果概要 .....	11
6.	結果 .....	13
(1)	SROI 分析の結果 .....	13
(2)	レーダーチャート分析の結果 .....	13
[1]	CCH 通所期間による比較 .....	13
[2]	全国平均との比較 .....	13
7.	まとめ .....	15
(1)	CCH 事業の評価 .....	15
(2)	望ましいこどもの居場所事業の評価方法 .....	15

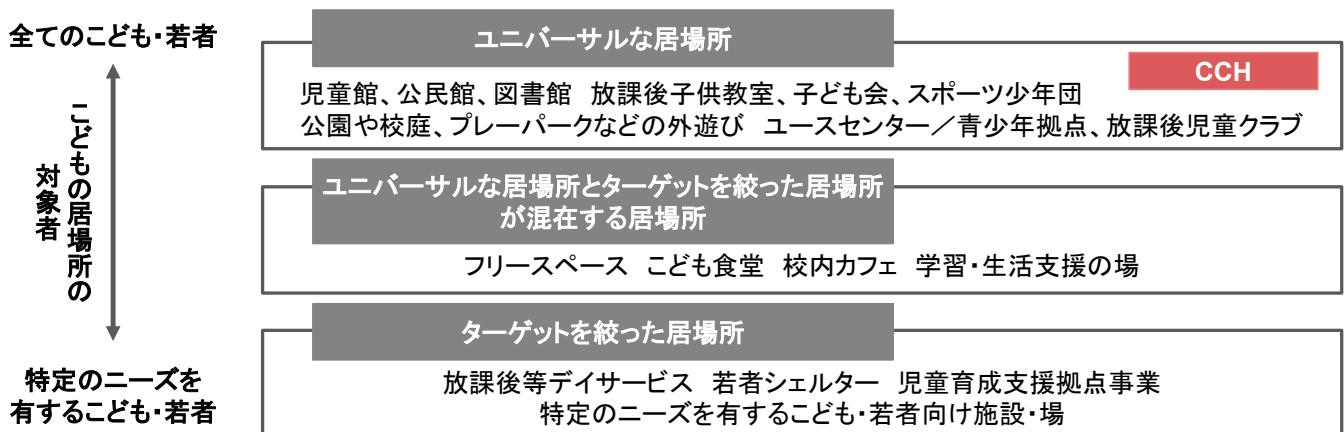
## 1. はじめに

### (1) 子どもの居場所の現況

現在、地域コミュニティの変化や、共働き世帯の増加・核家族化により、子どもが安心して過ごせる居場所づくりが政策課題となっている。日本において、約 9 人に 1 人の子どもが相対的貧困状態にあり<sup>1</sup>、また、コロナ禍以降不登校児童生徒数が増加し、小中学生の 3.7% が不登校である<sup>2</sup>ことをはじめとして、いじめや虐待、ヤングケアー等、子どもはさまざまな困難に直面している。こうした困難に直面する子どもにとって、安心して過ごせる居場所の確保が重要である。現在、「子どもの居場所づくり」は子ども家庭庁を中心に政策として推し進められており、子ども食堂に限定した調査では、子ども食堂の数は 2024 年 12 月時点で 10,867 カ所とされており、2019 年から 7,000 カ所近く増加している<sup>3</sup>。調査で確認できない居場所も含め<sup>4</sup>、子どもの居場所の数は増加傾向にある。

子どもの居場所は、「子ども・若者が過ごす場所・時間・人との関係性すべてが、子ども・若者にとっての居場所になり得る」<sup>5</sup>とされており、特定の場所に限定されないものとして捉える必要がある。大別すると、誰でも使える「ユニバーサルな居場所」としては、児童館・公民館・図書館・放課後児童クラブ等が挙げられ、プレーパーク、公園や校庭等も含まれる。一方、特定のニーズを有する子どもが対象となる「ターゲットを絞った居場所」としては、放課後等デイサービス、若者シェルター等が挙げられる。さらに「ユニバーサルな居場所」と「ターゲットを絞った居場所」が混在する居場所として、フリースペース、子ども食堂、学習・生活支援の場等が挙げられる(図表 1)。なお、本調査研究で対象とした、子どもの居場所である CCH(コンピュータクラブハウス加賀)は、図表 1 に示すように、対象となるすべての年齢の子どもが利用できることから、ユニバーサルな居場所と位置づけられる。

図表 1 子どもの居場所の類型



(出所) こども家庭庁「子どもの居場所づくりに関する調査研究 報告書概要」を基に当社作成

<sup>1</sup> 厚生労働省「2022 年国民生活基礎調査の概況」

<sup>2</sup> 文部科学省「令和 5 年度児童生徒の問題行動・不登校等生徒指導上の諸課題に関する調査結果の概要」

<sup>3</sup> NPO 法人全国こども食堂支援センター・むすびえ「『2024 年度こども食堂全国カ所数調査』(確定値)結果のポイント」

[https://musubie.org/wp/wp-content/uploads/2025/02/Siryou1\\_Point\\_250212.pdf](https://musubie.org/wp/wp-content/uploads/2025/02/Siryou1_Point_250212.pdf)(2025/5/12)

<sup>4</sup> 民間の実施する子どもの居場所は制度の裏付けや行政への届け出の必要がないため、実数の全容の把握が難しい。図表 1 に示すように、児童館 4,259 カ所(出所:厚生労働省「社会福祉施設等調査」)や放課後児童クラブ 25,635 カ所(出所:こども家庭庁「令和 6 年 放課後児童健全育成事業(放課後児童クラブ)の実施状況」)等も、子どもの居場所に含まれる。

<sup>5</sup> こども家庭庁「子どもの居場所づくりに関する指針」

## (2) 子どもの居場所の特徴と評価の現状

上述したように、全国的に子どもの居場所を導入・設置しようとする動きが広がっている。同時に子ども家庭庁や地方公共団体(以下、「自治体」)等でも子どもの居場所の実態を把握しようとする取り組みがなされており<sup>6</sup>、全国に存在する子どもの居場所のサービスや提供者等の実態は少しずつ明らかにされてきている。

一方で、その効果の検証や評価は十分になされておらず、子どもの居場所が短期的・長期的に子どもにもたらす影響や、子どもの居場所が地域やステークホルダーにもたらす波及効果は十分に明らかになっていない。子どもの居場所の有用性や効果を示すことは、子どもの居場所についての社会的関心が高まっている中で、さらなる導入・設置や効果的な運営を後押しするためにも重要であり、有効な評価手法の確立が求められる。

## (3) 自治体事業における子どもの居場所の評価

全国の自治体において社会課題は複雑化しており、限られた予算を効果的に活用するためには、子どもの居場所のように多面的な効果が期待できる事業の重要性が一層高まっているといえる。一方、子どもの居場所を事業として自治体が実施する際には、通常の行政事業の評価スキームでは効果検証が難しい現状がある(図表2)。

子どもの居場所事業の評価を行う上では、単一のアウトカムに限定せず、波及・相乗効果を想定した分野・組織横断的な複数のアウトカムを想定することが重要である。また、こうした分野・組織を横断したアウトカムを想定するプロセス自体が重要であり、ステークホルダー間で事業の多面的なアウトカムやその発現の流れを共有することで、より効果的な事業連携を行うことにつながり、事業のアウトカムの最大化を図ることができると考えられる。

図表2 自治体事業における子どもの居場所の評価の難しさ

評価の論点	子どもの居場所の特徴	評価の難しさ
子どもに生じる変化の見取りづらさ	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 子どもが安心して過ごすことのできる場所であり、子どもの安心感や被受容感が獲得される</li> <li>■ 子どもが安心感を抱くことで、取り組みや活動に参加することが可能になる場合もある</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 子どもの心理的な安全等、主観的なアウトカムが短期的に向上するが、学力や、健康面などの測定しやすい客観的なアウトカムに直接結びつきづらく、短期での向上が感じづらいため、事業として効果が測定しづらい</li> <li>■ 子どもの変化はゆるやかに生じるため、短い期間ではなく、複数年単位での変化を測定する必要がある</li> </ul>
複数の政策分野を横断	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ カフェやフリースペース等の子どもの居場所は、地域コミュニティのよりどころとしての価値も有する</li> <li>■ 学校教育だけでなく、福祉的な施策やまちづくりにも関わる性質を有する</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 分野横断的な課題に対応し、複数のアウトプットを包含する事業の評価を行うには、複数部署に跨る評価の検討が必要で、特別な配慮と工夫が求められる</li> <li>■ 子どもの通所数等をアウトカムとして設定した場合、子どもの居場所の持つ多様な効果を評価できない</li> </ul>
外部組織との連携が重要	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 運営の委託を行う等、自治体以外の主体(NPO等)との協働によって推進する</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 特定の部署(教育委員会・子ども政策課／等)から委託する場合、組織内の連携が取りづらく、一体的に事業の目標やアウトカムの設定を行うことが難しい</li> </ul>

(出所) 当社作成

<sup>6</sup> たとえば、子ども家庭庁「子ども・若者の居場所の確保に関する実態把握のための調査研究」や、北海道「『子どもの居場所』に関する実態調査」、鹿児島県「子どもの居場所に関する実態調査」等が挙げられる。

#### (4) 本調査研究の対象と目的

本調査研究では、上述した特徴や評価するまでの課題を有する、子どもの居場所の評価手法について、「特定非営利活動法人みんなのコード」(以下「みんなのコード」)が加賀市の委託により実施する<sup>7</sup>子どもの居場所である「コンピュータクラブハウス加賀(CCH)」事業を取り上げ、その成果を適切に把握できる手法を検討し、インパクトの評価を行った。

CCHは、市内で多くの子どもがテクノロジーに触れられる場所として設置された居場所であり、誰でも利用可能な居場所であるため、幅広い子どもが利用する中で、特にニーズの高い子ども(学校に通いづらい等)も、継続して利用している特徴を有している。

本調査研究では、自治体の計画や施策を整理してCCH事業の位置づけを明確にした上で多面的なアウトカム設計を行い、また、多面性を有する子どもの居場所のアウトカムを適切に評価する方法の検討を目的とし、分析を試みた。

## 2. 特定非営利活動法人みんなのコードの概要

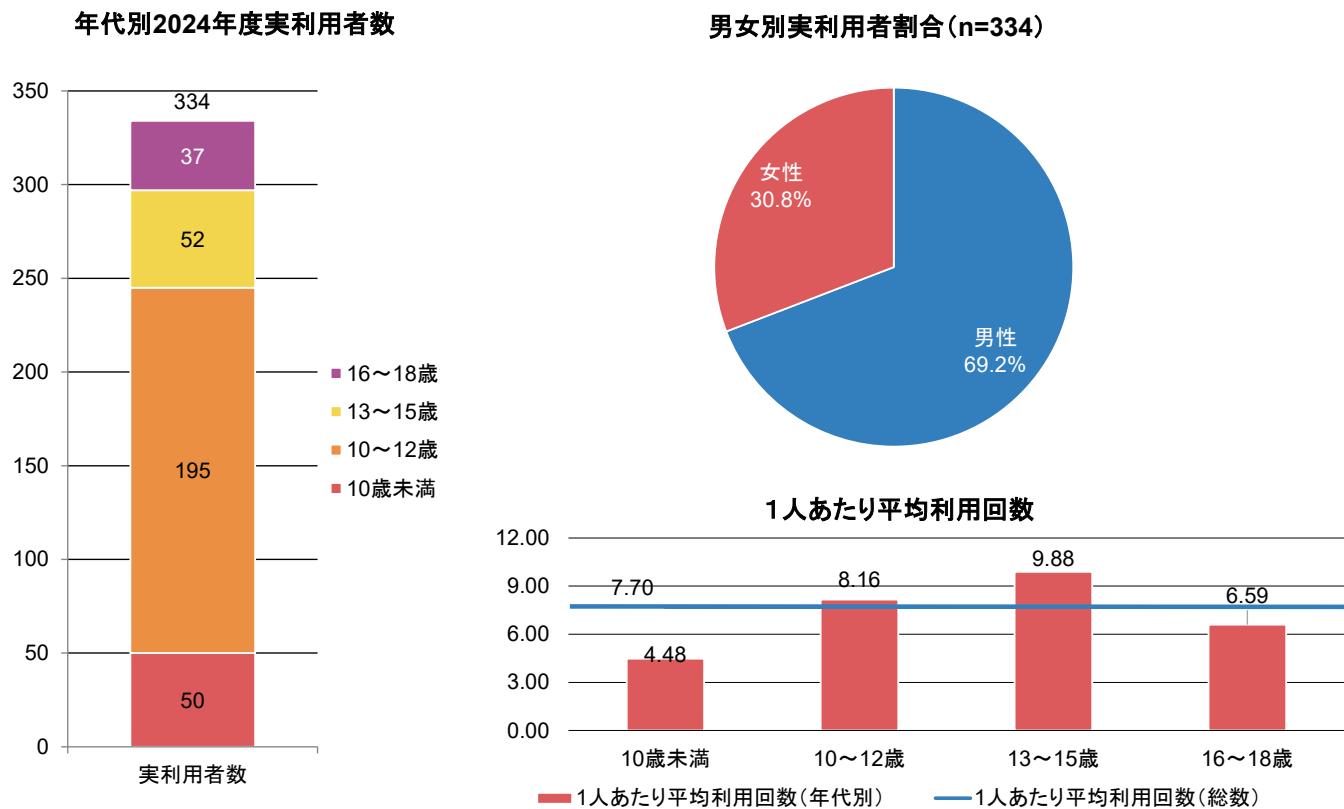
みんなのコードは、全国で情報・テクノロジー教育の普及活動を推進するNPO法人である。公教育におけるテクノロジー教育拡充に向けた政策提言や学術機関と連携した実証研究、授業用プログラミング教材の開発・無償提供、プログラミング教育を担う先生方向けの各種研修の企画・開催、子どもたちが自由にテクノロジーに触れられる第三の居場所「みんなのクリエイティブハブ」の運営等、幅広い取り組みを行っている。

コンピュータクラブハウス加賀は、みんなのクリエイティブハブの先駆けとして2019年に加賀市に設置された拠点であり、加賀市の委託事業として実施されている。人口減少が進む過疎地域における先進的な教育実践の一環として、The Clubhouse Network<sup>8</sup>をモデルに設置された。施設は約100m<sup>2</sup>の空間に2つの区画を持ち、プログラミング用PC、3Dプリンター、VR(仮想現実)機器、グラフィック・映像・音楽制作環境等を備えており、誰でも無料で利用できる。運営体制としては、フルタイムスタッフ(社員)1名、パートタイムスタッフ(社員)2名、メンター(アルバイト)8名が在籍し、開館時間中は基本的に3名以上が常駐する体制となっている。開館時間は水曜日13:00~20:00、木曜日・金曜日16:00~20:00、土曜日13:00~19:00であり、放課後を中心に週21時間開館している。加賀市内外の子どもたちが参加し、キャリア教育や課題探究活動を通じて、学校教育では得がたい学びや地域・企業との新たなつながりを生み出している。2024年度の延べ利用者数は2,572人、実利用者数は334人で、1人当たり平均約7.7回利用した。男女別では、延べ利用者が男性1,717人・女性855人、実利用者が男性231人・女性103人である。年齢別では、延べ利用者のうち10歳未満224人、10~12歳1,592人、13~15歳514人、16~18歳244人、実利用者では10歳未満50人、10~12歳195人、13~15歳52人、16~18歳37人だった。

<sup>7</sup> 2025年3月時点

<sup>8</sup> The Clubhouse Networkは、社会経済的に恵まれない若者にテクノロジーを用いた創造的学習の機会を提供することを目的として、1993年に米国ボストンで設立された青少年向けのテクノロジー学習ネットワークである。ネットワークは、2020年代には21か国160拠点以上を擁するまでに拡大している。

図表 3 コンピュータクラブハウス加賀の 2024 年度利用者実績



(出所) 当社作成

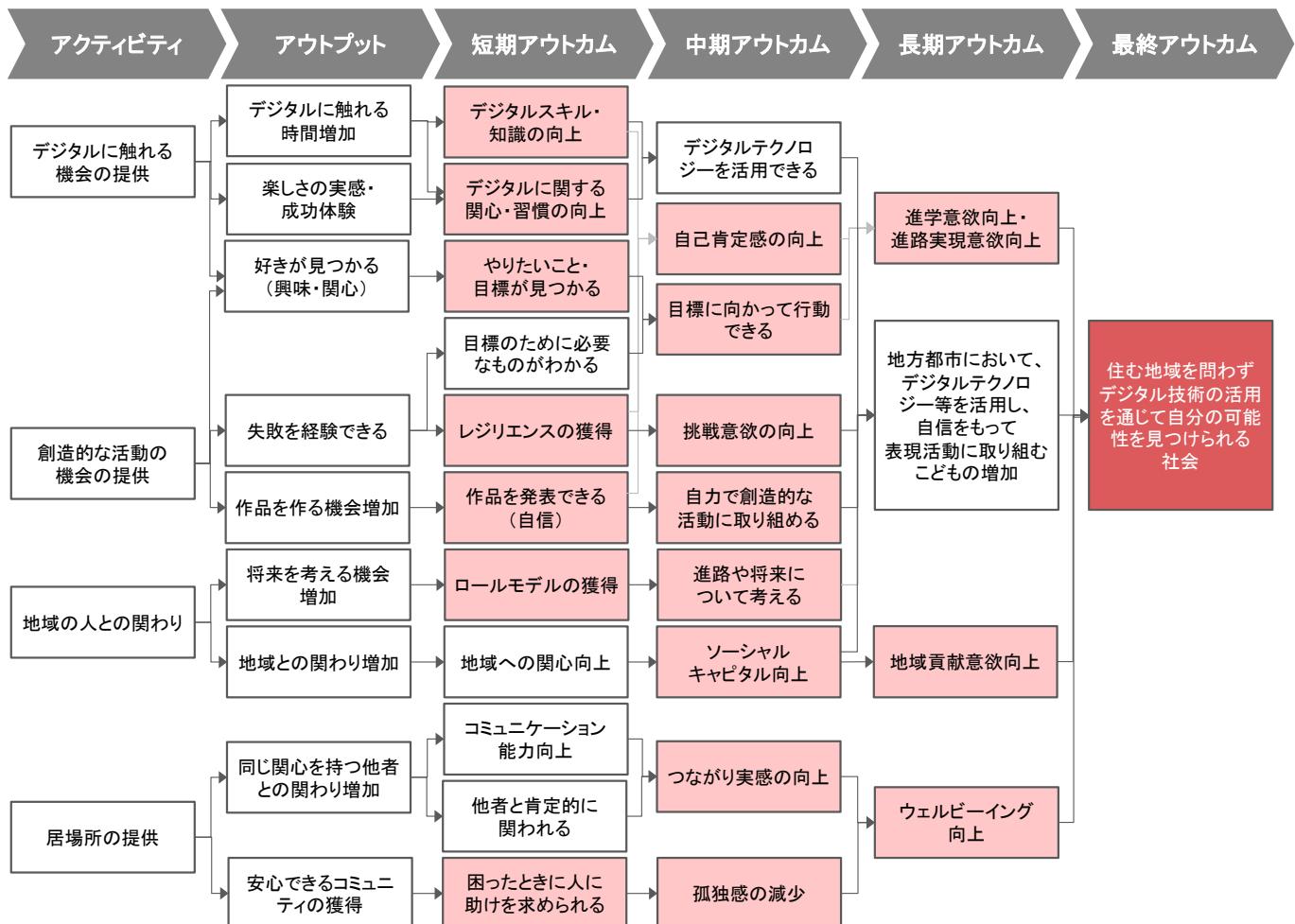
### 3. 評価の設計

評価を行うに当たり、CCH 事業についてロジックモデルを用いて効果の発現の流れの整理を行い、アンケート調査および、後述する 2 つの評価手法を用いることで、CCH 事業がもたらす、多面的かつ分野横断的な効果の評価を行った。ロジックモデルとは、ステークホルダーごとに、活動(アクティビティ)、結果(アウトプット)、成果(アウトカム)までをつなぎ合わせ、効果が発現するまでの流れを図示化したものである。

みんなのクリエイティブハブ事業では、「当初気力や自信のなかつたこどもが CCH に通う中で安心感を抱き、デジタル等の取り組みに参加するようになる」、「そうした取り組みの中からやりたいことや興味関心を持つものが見つかり、デジタル等の取り組みに触れる時間が増加する」、「作品の発表等、新たな挑戦への意欲が生じ、失敗してもあきらめず、目標の実現に向かって打ち込む」、「自信を持って自走(行動)できるようになる」といったこどもの状態変化のモデルを仮定している。このモデルを踏まえ、CCH に通うこどもを対象としてロジックモデルを作成した。

ロジックモデルに含まれる複数のアウトカムのうち、みんなのコードが重視するアウトカムを特に重要なアウトカムとみなして抽出し、分析の対象とした。評価の対象として抽出したアウトカムは、図表 4 に示すように色付けを行っている。

図表4 ロジックモデル



(出所) 当社作成

#### 4. 採用した評価方法とその概要

##### (1) 評価方法の検討

CCH 事業は前述の通り、多面的なアウトカムを有する事業であり、この多面性をどのように評価に反映するかが重要な観点となる。そこで、①多面的な効果を統合して評価する方法と、②多面的な効果の各側面に着目して評価する手法を検討した。

検討の結果、①について事業の複数のアウトカムを統合し、経済的な価値に変換して評価を行う「SROI 分析」を用いることとした。②については、行政事業のアウトカム目標における CCH 事業のアウトカム目標の充足率をレーダーチャートで示す評価手法(以下「レーダーチャート」)を採用した。

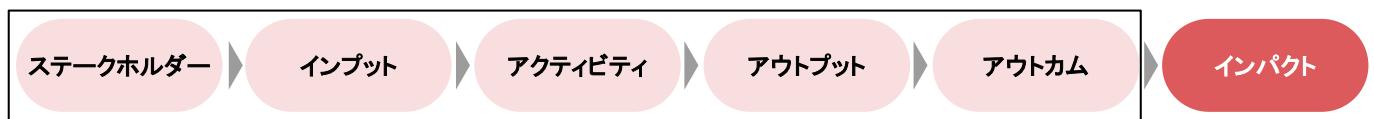
上記の 2 種類の評価方法によって、多面的な事業が有している統合的な経済価値を示すとともに、複数の行政領域をまたがる分野横断的な特性をその側面ごとに定量的に評価し、可視化することを試みた。

## (2) SROI 分析<sup>9</sup>

SROI(Social Return on Investment:社会的投資収益率)分析は、事業がもたらす社会的インパクトについて、貨幣価値に換算した定量的評価を行うものであり、事業活動によって生じた効果(社会的価値)を貨幣価値に当てはめて換算することで、効果を定量的に可視化し、事業に投入された費用(リソース)に対してどの程度の便益(リターン)があったかを示す。ステークホルダーごとにインプット、アウトプット、アウトカムを定義し、それぞれを定量的に評価することで、事業全体の社会的価値を示すことが可能とされている。

本調査研究では、事業のスコープとステークホルダーを確定したのち、インパクトマップを作成して整理を実施した。インパクトマップでは、ステークホルダーごとに、アウトカムにつながる因果的な流れを整理しており、ステークホルダーのアウトカムを貨幣価値に換算し、合計したものがインパクトとして算出される(図表 5)。

図表 5 インパクトマップの概念図



(出所) 当社作成

SROI の算出に当たっては、過大評価を避けるために死荷重<sup>10</sup>・置換効果<sup>11</sup>・寄与率<sup>12</sup>・遞減率<sup>13</sup>の 4 つの観点から、事業以外の外部要因を差し引くことが必要となる。また、SROI 分析では、財務プロキシの設定や、寄与率等の数値の変更等によって、算出結果を変更することが容易にできてしまう課題がある。

そこで、本調査研究では、アウトカムを重複しないよう計上するとともに、同一の財務プロキシ<sup>14</sup>を利用しないことで、インパクトの過大評価を行わないよう適切に分析を行ったうえ、同一指標での追証が可能となるようにしており、SROI 分析の結果となるインパクトだけでなく、SROI の算出に至るプロセスを重視して分析を実施した。

## (3) レーダーチャートによる多面的な効果の可視化

CCH 事業は、自治体における複数の政策分野にまたがる効果を有することから、それらの政策分野において自治体が実施している個別事業のアウトカムに対して、CCH 事業がどれだけ寄与しているのか、寄与度を算出することで、CCH 事業の行政事業への分野横断的な影響を適切に評価することを試みようとした。

しかし、加賀市では、個別事業が目指すアウトカム自体が設定されていないため、寄与度の算出が行えないケースがあった。そこで、分析対象として、主要なステークホルダーである「CCH に通うこども」に着目し、こどもに生じる多面的な効果の可視化を行うこととした(図表 6)。

<sup>9</sup> 本節は、特定非営利活動法人ソーシャルバリュージャパン「社会的投資収益率について」  
<https://socialvaluejp.org/impactassessment/aboutsroi/>(2025/02/27)を参照している。

<sup>10</sup> プロジェクトを実施しなくても生じたインパクト。この影響を差し引く必要がある。

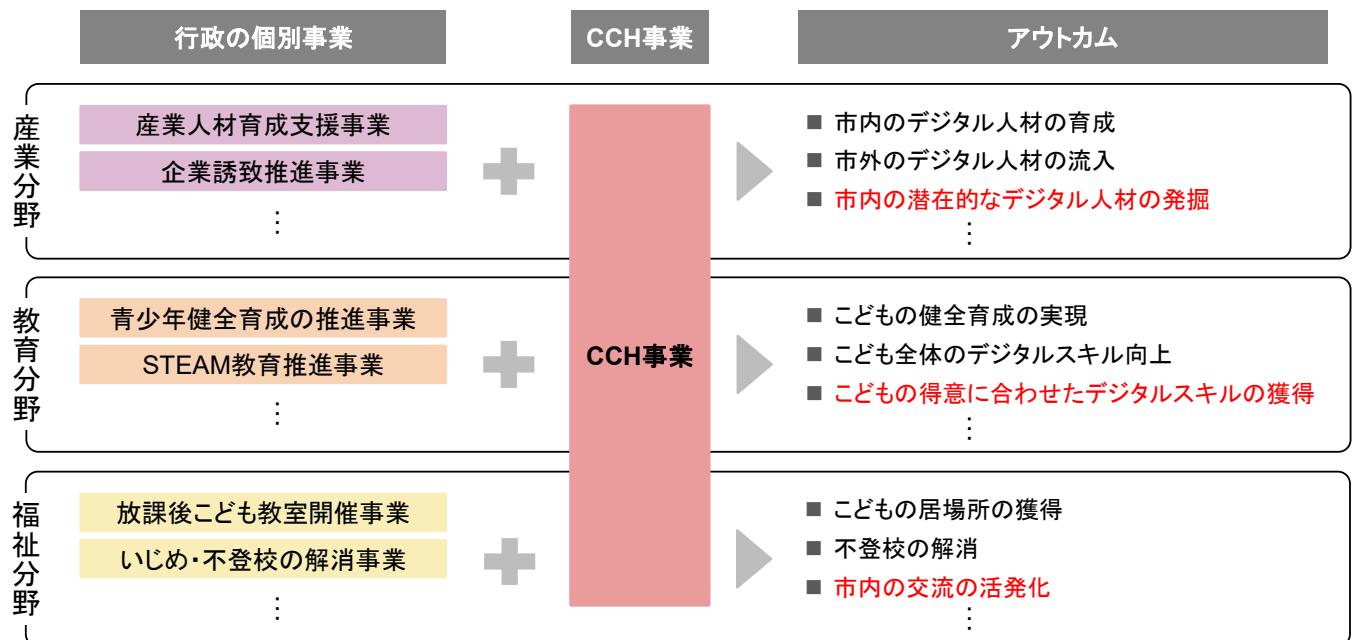
<sup>11</sup> プロジェクトによるポジティブな成果に対し、ネガティブな成果が発生する割合のこと。

<sup>12</sup> プロジェクトの実施がどれだけインパクトに寄与しているかの割合。SROI 算出時にはプロジェクト実施以外の要因による影響を除外する必要がある。

<sup>13</sup> プロジェクトの実施によるインパクトが、期間の結果によってその効果を減少させる割合。

<sup>14</sup> アウトカムを貨幣価値換算するために用いる係数のこと。

図表 6 行政分野における市の個別事業とCCH事業の関係の概念図



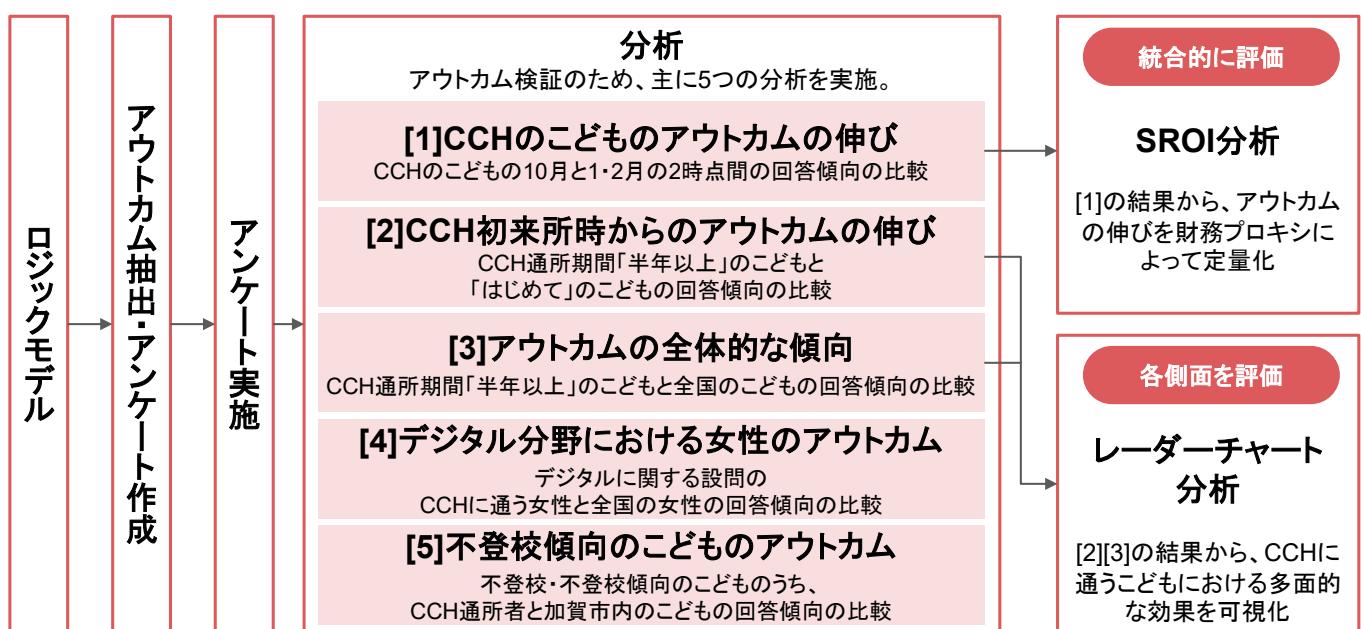
※赤字:CCH事業によって新たに生じるアウトカム

(出所) 当社作成

## 5. 分析の全体像とアンケート調査

分析の全体像(図表 7)および分析に用いるアウトカム一覧(図表 8)は以下の通りである。

図表 7 分析の全体像



※本調査では分析に足る人数が確保できなかったため、[4]および[5]の結果は掲載しない

(出所) 当社作成

図表 8 分析に用いるアウトカム一覧

項目	アウトカム	アンケート項目・用いる指標	SROI	レーダーチャート
デジタル	デジタルに関する関心・習慣の向上	設問複数	(1)	○
	デジタルスキル・知識の増加	設問複数	(1)	○
キャリア	ロールモデルの獲得	ロールモデルがいる	(2)	-
	進路や将来について考える	自分の進路や将来について深く考える	(2)	○
挑戦・目標	挑戦意欲の向上	新しいこと・難しいことに挑戦する	(3)	○
	やりたいこと・目標が見つかる	将来の夢や目標ややりたいことがある	(3)	-
	目標に向かって行動できる	決めたことは、最後までやりとげる	(3)	-
創造	創造力の向上	新しいものを考えたり作る	-	○
失敗と行動	失敗経験の獲得	立ち直れないような大きな失敗をする	(4)	-
	諦めない力の獲得	失敗したときにその理由を考える	(4)	○
自己肯定感・自信	自己肯定感の向上	自分にはよいところがある	(5)	○
	レジリエンスの獲得	失敗しても自信を取り戻せる	(5)	○
学習	進学意欲の向上	進学意欲がある	(6)	-
居場所・信頼感・安心感	困った時に人に助けを求められる	困った時にたよれる人がいる	(7)	○
人間関係	つながり実感の向上・孤独感の減少	人とのつきあいがある	(8)	○
地域貢献・地域への意識	地域貢献意欲の向上	地域や社会をよくするために何かしてみたい	(9)	○
ソーシャルキャピタル	ソーシャルキャピタルの向上	地域の行事に参加する	(10)	-
		小さい子どもの世話をする	(10)	-
		お年寄りの世話をする	(10)	-

(出所) 当社作成

### (1) アンケート調査の実施

アンケート調査の実施概要は下表の通りである(図表 9)。

図表 9 アンケート調査概要

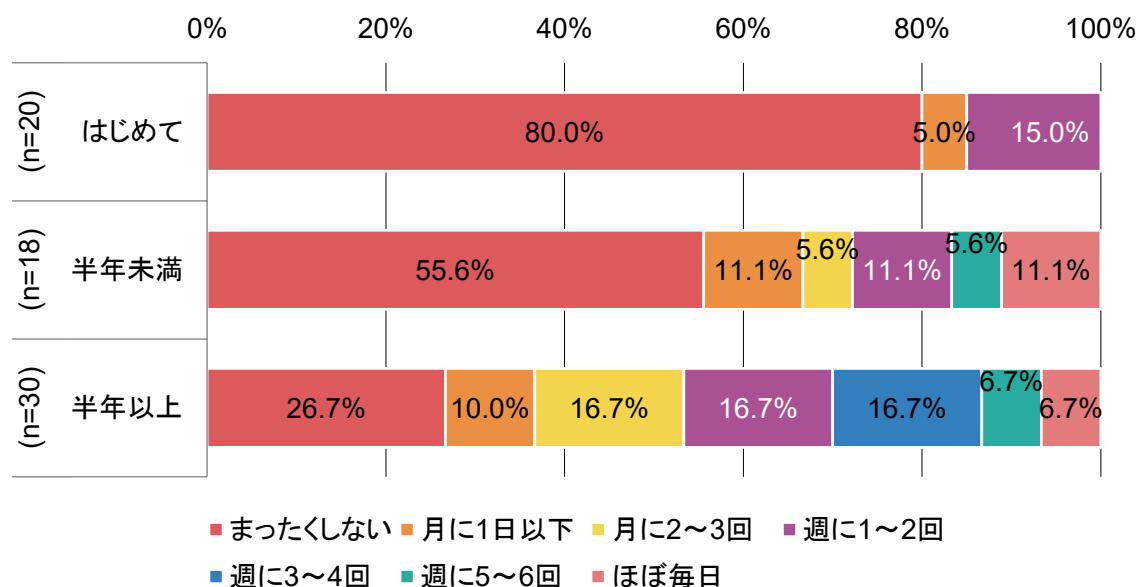
目的	CCH通所者にもたらす影響の把握
対象・回収方法	対象:CCHに通う小学4年生～高校3年生のこども 回収方法:CCH来所時にタブレット端末より回答
期間	第1回:2024年10月～12月 第2回:2025年1月～3月
回収数	第1回:52名(うち第2回も回答した回答者21名) 第2回:37名(うち第1回も回答した回答者21名)
アンケート項目	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 回答者属性(氏名、性別、学年)</li> <li>■ 学校などの居場所 <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ 学校の登校状況 <b>※第2回アンケートからの追加項目</b></li> <li>✓ CCHの通所状況、楽しさ</li> <li>✓ 困った時に頼れる人、ロールモデルの有無</li> <li>✓ 人との付き合いについての認識</li> </ul> </li> <li>■ デジタル利用 <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ デジタルを使う時間(学校内外の宿題、作品の作成など)</li> <li>✓ デジタル学習意欲</li> <li>✓ デジタルを用いた活動(情報の評価、プログラミングなど) <ul style="list-style-type: none"> <li><b>※一部項目は第2回アンケートから追加</b></li> </ul> </li> </ul> </li> <li>■ 自身のこと <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ 自身について当てはまるもの(挑戦心、継続力、自己肯定感など) <ul style="list-style-type: none"> <li><b>※一部項目は第2回アンケートから追加</b></li> </ul> </li> <li>✓ 現在の生活の満足度、今後の進学意欲</li> <li>✓ この1年間で経験したこと(地域行事への参加など)</li> </ul> </li> </ul>
集計パターン	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ アンケート全体の集計(N=68)</li> <li>■ アンケート全体の通所期間別集計(N=68)</li> <li>■ アンケートの2回回答者についての2時点間集計(N=21)</li> <li>■ アンケート全体の性別別集計(N=64)</li> </ul> <p>※性別別集計では性別「その他」と回答した4名を除いたN=64で集計した  <b>※不登校・不登校傾向の児童・生徒はN=3となつたため今回の分析の対象外とした</b></p>

(出所) 当社作成

## (2) アンケート調査の結果概要

設問「デジタルを使う時間(音声・絵・動画を作る時間)」について、「まったくしない」と回答したデジタルに触れていない子どもの割合は、通所期間「はじめて」では8割にも上ったが、通所期間「半年以上」になると3割弱にまで減少した。一方、「週1回以上」と回答したデジタルに頻繁に触れている子どもの割合は、通所期間「はじめて」では15%しかいなかつたが、通所期間「半年以上」になると約5割にまで増加している。CCHに通う多くの子どもがデジタルに触れる機会を得ていることに加え、デジタルに関心のある子どもにはより積極的な活用につながっているといえる(図表10)。

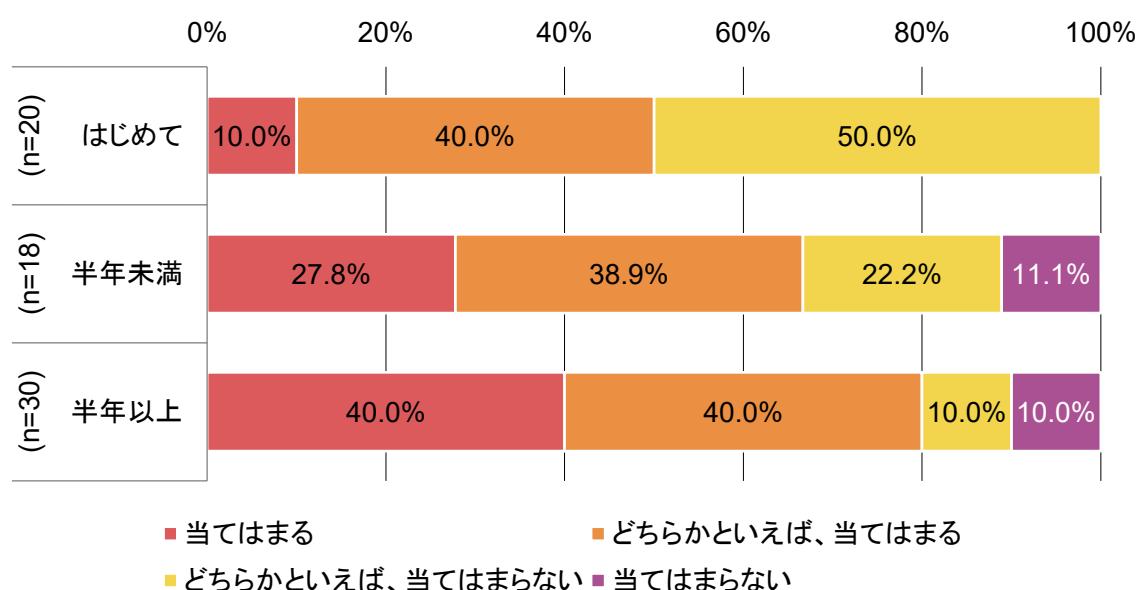
図表 10 「デジタルを使う時間(音声・絵・動画を作る時間)」(通所期間別)



(出所) 当社作成

設問「難しいことにチャレンジしたい」を見ると、通所期間「はじめて」では肯定的な回答割合は 5 割にとどまるが、通所期間「半年以上」になると 8 割にまで増加している。肯定的な回答の内訳では、より積極的な「当てはまる」と回答した割合は、通所期間が長くなるほど増加する傾向が見られ、「半年以上」では 4 割となっており、CCH に通う多くのこどもは強い挑戦心を持っているといえる(図表 11)。

図表 11 「難しいことにチャレンジしたい」(通所期間別)



(出所) 当社作成

## 6. 結果

### (1) SROI 分析の結果

CCH に通う子どものアウトカムを、2 時点のアンケートの比較分析によって測定した。CCH による多面的な効果の発現の流れを表したロジックモデルを活用した推計により、インパクトを合計した総便益は 27,087,105 円となり、事業実施費の 20,693,000 円との比較から、SROI(社会的投資収益率)は 1.31 と算出された(図表 12)。投資収益率は費用以上の便益が生じたことを示す結果となり、費用を大きく上回る効果が事業によってもたらされたことが明らかとなった。この推計結果によって、CCH 事業が多面的な効果を有しており、効果の有効性・効率性を統合的に把握できたといえる。

図表 12 SROI の算出

$$\text{貨幣価値換算したアウトカムの社会的価値} = \text{アウトカムの便益} \times \text{寄与率} \times (1 - \text{死荷重}) \times (1 - \text{透減率})$$

$$\frac{\text{貨幣価値換算したアウトカムの社会的価値の総計}}{\text{事業実施費等の投入した費用}} = \frac{27,087,105}{20,693,000} = \text{SROI} \\ \text{1.31}$$

(出所) 当社作成

### (2) レーダーチャート分析の結果

分析では、取得可能な全国の子どものデータを比較対象とした。また、CCH が子どもにもたらす影響は通所期間とともに現れると仮説を立て、通所期間での比較を行うこととした。具体的には、①CCH 通所者の通所期間による比較と、②CCH 通所者と全国平均との比較を行った。

#### [1] CCH 通所期間による比較

通所期間による比較をすると、10 項目中 5 項目について、通所期間「半年以上」が「はじめて」を上回った。特に「挑戦・目標」や「失敗と行動」、「デジタルスキルの習得」では 10 ポイント以上上回っており、CCH に通うことできらの能力を伸ばすことができると示唆される。一方で、「人間関係」や「自信」、「デジタルへの関心」では、逆に通所期間「はじめて」より「半年以上」の方が下回る結果となった。「デジタルへの関心」では、通う期間が長くなることで、デジタルの利用が身近で当たり前になり、あえて「関心がある」と回答しなくなった可能性もあると考えられる(図表 13)。

#### [2] 全国平均との比較

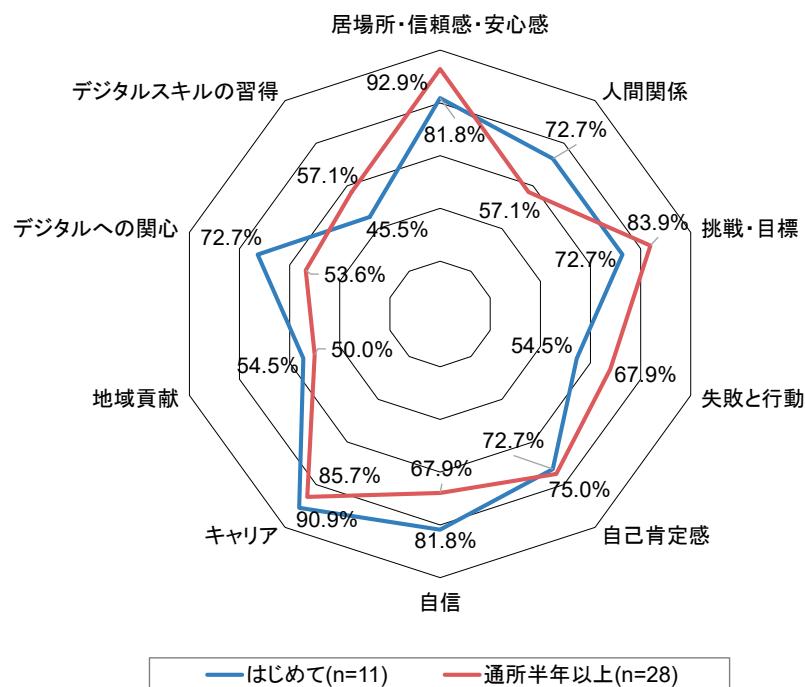
全国平均との比較を見ると、9 項目中 5 項目において CCH 通所者が全国平均を上回った。特に「挑戦・目標」と「デジタルスキルの習得」では 20 ポイント以上高い結果となり、CCH 事業がもたらす代表的な効果であるといえる。一方で、「人間関係」や「自己肯定感」、「キャリア」等の項目では CCH 通所者が全国平均を下回った。この

ご利用に際してのご留意事項を最後に記載していますので、ご参照ください。

(お問い合わせ) コーポレート・コミュニケーション室 E-mail: info@murc.jp

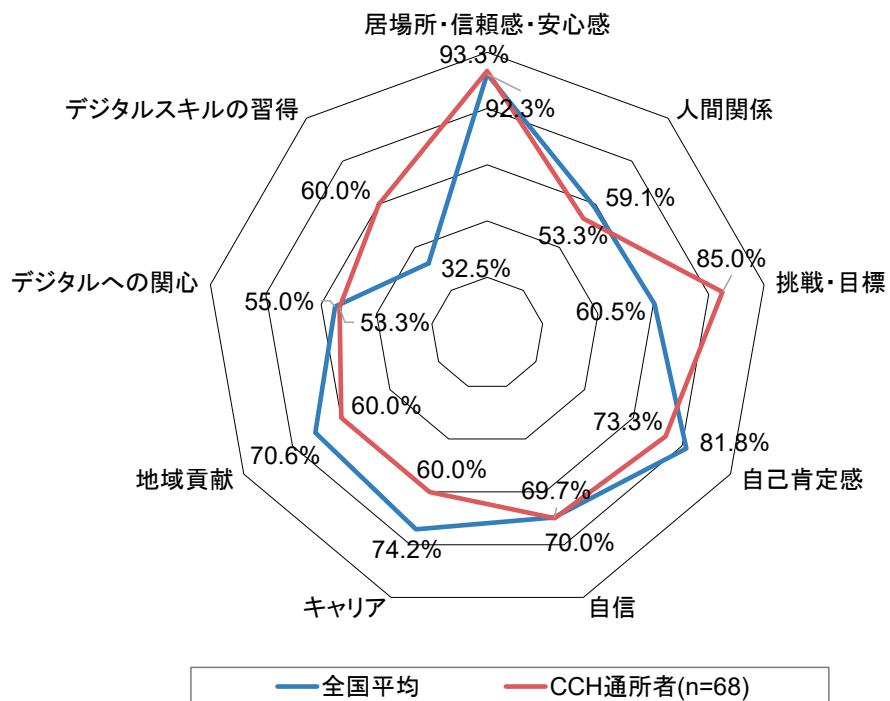
点については、不登校傾向にある児童・生徒や人間関係に課題を抱えるこどもが居場所を求めてCCHに訪れることがや、CCHに通所するこどもの学年段階は全国平均に比べて小学生の割合が高く、キャリアに対する意識が低いなど、そこに通所するこどもの特性が表れている可能性もあると考えられる(図表14)。

図表13 レーダーチャート(小中学生の通所期間での比較)



(出所) 当社作成

図表14 レーダーチャート(全国平均との比較)



(出所) 当社作成

## 7. まとめ

### (1) CCH 事業の評価

本調査研究では、アンケート結果および、SROI 分析、レーダーチャート分析から、CCH 事業が子どもにもたらし得る多面的・分野横断的な効果を確認し、CCH 事業の評価を行った。CCH 事業の持つ効果の多面性を統合的に分析した SROI 分析からは、CCH 事業は、経済的な価値として、事業に対して投じた費用を上回るインパクトを有していることが分かった。続いて、事業の効果の多面性の各側面に着目したレーダーチャート分析からは、「デジタルスキルの獲得・活用」および「挑戦・目標」の 2 項目において、CCH 事業が大きな効果を上げていることが分かった。CCH に通いテクノロジーに触れる中で、作品の制作を通してデジタルスキルを向上させ、作品の完成やデジタル大会への出場を通じた成功体験の蓄積によって、より難しいことや新しいことに挑戦する意欲が醸成され、新たなデジタル作品の制作に取り組むようになる、という正のサイクルが生み出されていると考えられる。

### (2) 望ましい子どもの居場所事業の評価方法

本調査研究では、子どもの居場所事業の価値について、望ましい評価方法を検討してきた。そのプロセスにおいて、従来の評価方法で見落とされがちであった、子どもの居場所の持つ多面性に着目し、その価値を可視化できたことは、本調査研究の一定の成果であるといえる。また、事業評価では、とかく最終的なインパクトの数字に着目されやすいものであるが、その事業が何を目指しているのか、アウトカムについて行政、事業の実施者、評価者で対話を重ねる中で、目線を合わせて価値を共有でき、評価のプロセスにも意義が見いだされたといえる。

子どもの居場所事業など、経済的に弱い立場に置かれている人々が受益者として想定される事業は、市場経済的・金銭的なインパクトを生じづらく、営利を目的とする企業の参入・サービス提供が難しい。そのため、行政事業として実施することによる効果が大きいものであるが、こうした行政事業では、適切なアウトカム設定が難しいために、事業の成果が認識されず、結果として自治体等の行政において予算が配分されづらい。例えば、事業の対象人数をアウトカムとして捉えると、施設規模の小さい事業では、広い対象者を前提とする既存事業と比較して、事業の成果が過度に小さく見えてしまうことがあり、費用対効果の観点から、行政事業として継続することが難しいと判断される可能性がある。

そこで、本調査研究で検討したように、行政事業への補完という観点や、費用と便益の観点から捉えることで、事業の成果を適切に把握することが可能であると考えられる。また、事業のアウトカムや価値について、ステークホルダー間で目線を合わせ、共有することが事業の継続の上で重要である。

行政事業の補完という観点では、学校教育事業等(例えば STEAM 教育や総合的な探究)において、不登校傾向等の特定のニーズを有する子どもは、学校教育では、事業のプログラムを十分に受けることができない可能性がある。そこで、子どもの居場所事業における活動によって、既存事業ではアプローチしづらい、特定のニーズを有する子どもにも学習機会を提供でき、行政の取組を補完することにつながる。

費用と便益の観点からは、ロジックモデルを用いて子どもに対する多面的なアウトカムを洗い出し、これをすべて貨幣価値化することで、子どもの居場所事業の便益を適切に算出でき、効果の過小評価を避けることが可能になる。

また、経済的価値を算出する前提として、その事業によってどのようなアウトカムを目指すのか、価値の認識をステークホルダー間ですり合わせることが必要となる。評価を単なる事業の継続や予算の獲得だけを目的として実施するのではなく、価値の共有に重点を置き、事業の効果をより高めることにつなげていくことが重要である。

#### － ご利用に際して －

- 本資料は、執筆時点で信頼できると思われる各種データに基づいて作成されていますが、当社はその正確性、完全性を保証するものではありません。
- また、本資料は、執筆者の見解に基づき作成されたものであり、当社の統一的な見解を示すものではありません。
- 本資料に基づくお客様の決定、行為、およびその結果について、当社は一切の責任を負いません。ご利用にあたっては、お客様ご自身でご判断くださいますようお願い申し上げます。
- 本資料は、著作物であり、著作権法に基づき保護されています。著作権法の定めに従い、引用する際は、必ず出所: 三菱 UFJ リサーチ&コンサルティングと明記してください。
- 本資料の全文または一部を転載・複製する際は著作権者の許諾が必要ですので、当社までご連絡ください。