
エンタメとウェルビーイング ～社会実装に向けた実証実験へ～

「エンタメとウェルビーイング」準備学習会
2025年度活動報告

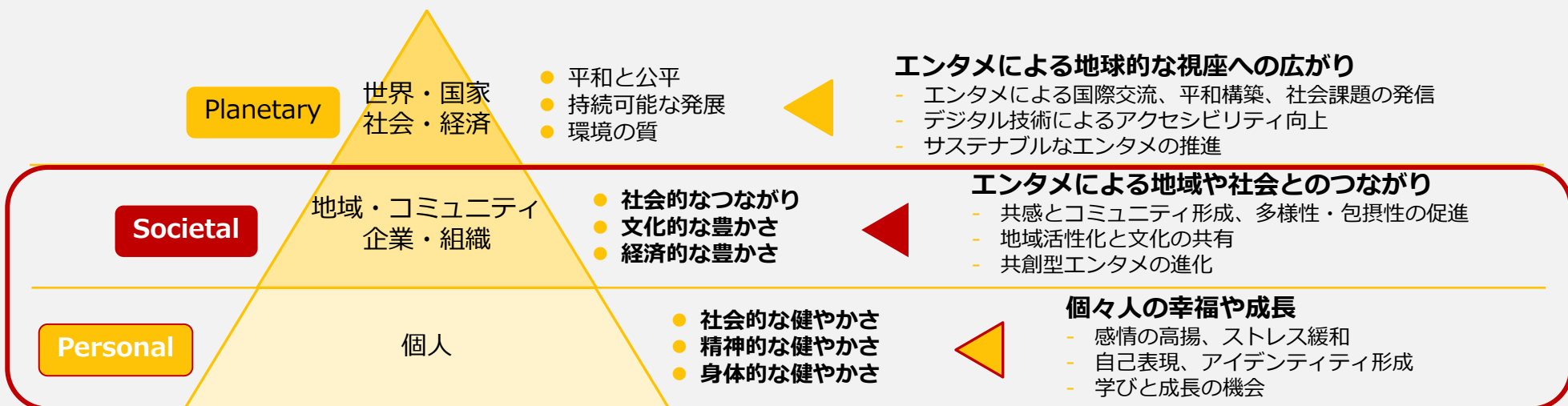
1. エンタメ×ウェルビーイングのイメージ

本準備学習会が考えるウェルビーイング

- ウェルビーイングとは「良い状態」、「満たされた状態」を指す
- 一次的な幸福感（Happiness）ではなく**継続的な充実感や満足感**を表すもの
- 主体は「個人」だけでなく、企業や組織、地域コミュニティなど「社会」全体や、ひいては世界や国家といった**地球的な視座を含む**
- 個人の身体・精神の健やかさのみならず、社会的・文化的な豊かさや、社会（世界）の持続的発展等を含む

➔ 本検討においては、その中でも特に「**地域や社会とのつながり**」に着目する

ウェルビーイングの分類とエンタメによる効果イメージ



出所：国際連合、OECDのニュースリリースより「エンタメとウェルビーイング」準備学習会作成

「集客エンタメ」によるウェルビーイングへの貢献

- 本準備学習会では、**コンサートや演劇、映画、スポーツイベント等の人々が鑑賞・観戦を目的に集う「集客エンタテインメント」**（以後「集客エンタメ」）とウェルビーイングとの関係を検討
- 集客エンタメは、経済的・産業的な価値に加えて、特に「**地域・社会とのつながり**」に着目した場合、例えば以下の効果が得られ、ウェルビーイングにつながると考えられる
 - ① **地域内外からヒト・モノ・テクノロジーを地域に集積する**
 - ② **個人同士をコミュニティとして地域につなげる**
 - ③ **地域社会の社会的・文化的な健やかさを育む**

「集客エンタメ」のイメージ

音楽コンサート



©PIA MUSIC COMPLEX 2025

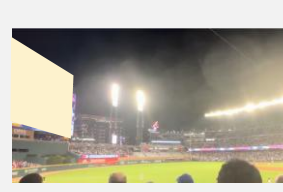
ステージ



映画



スポーツ



その他



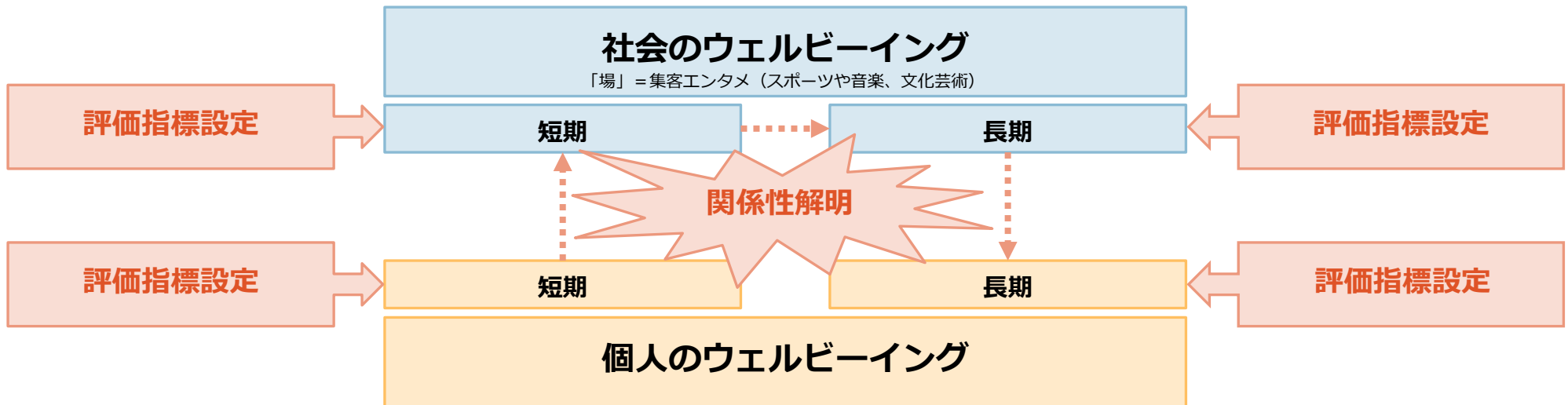
2. ウェルビーイングの指標検討 に向けた整理

ウェルビーイングの指標検討に向けた整理①

社会化に向けて求められるストック効果

- エンタメとウェルビーイングの関係を明らかにするためには、**評価指標設定**が不可欠
- ウェルビーイングには**継続的な充実感や満足感**が求められることから、**短期と長期の視点**が、「個人」のみならず「社会」へのひろがり**が考えられる**ことから、その要素や過程などの**関係性解明**が重要
- 「短期」と「長期」、「個人」と「社会」の視点を持ち、継続性のある社会のウェルビーイングの実現を検討するうえで、**短期的なフロー効果のみならず、長期的なストック効果(*)の実証も試みる**ことが肝要

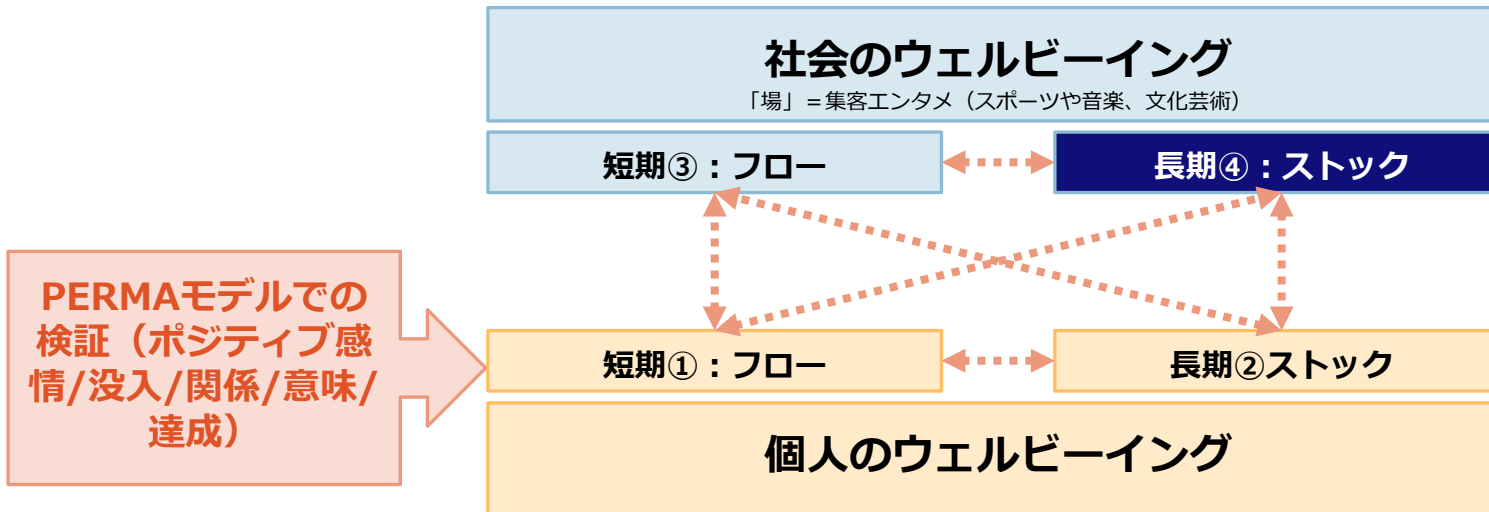
(*)整備した社会資本（インフラなど）が継続的に機能することで、長期的・継続的に得られる効果を指す



ウェルビーイングの指標検討に向けた整理②

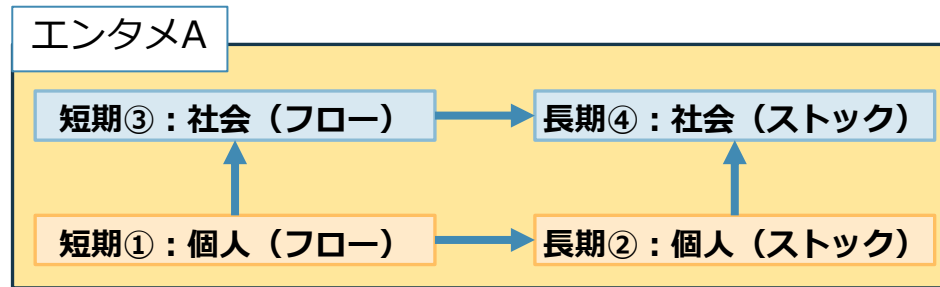
検証の方向性

- 【方向性1】 社会のウェルビーイングと個人のウェルビーイングに各々、短期的なものや長期的なものがある場合、集客エンタメによる**ウェルビーイングはどのように貢献できているか**
- 【方向性2】 (社会/個人) × (短期/長期) のウェルビーイングは**どのように測定可能で、どのようなメカニズムを有しているか**
- 【方向性3】 集客エンタメの種類、体験方法(リアル/オンライン、鑑賞/実践、習慣有無)、エンタメの複合により、**各ウェルビーイングの向上あるいは、陳腐化の低減にどのように作用するか**
- 【方向性4】 集客エンタメによる**社会のウェルビーイングのストック効果を最大化する方法**とは？



ウェルビーイングの指標検討に向けた整理③

社会のウェルビーイングストック測定への仮説



- エンタメが、ウェルビーイングのストック化に効果的であるモデルを検証することで、エンタメの価値を明示できる。
- 例えば、あるエンタメAでは、
 - 個人がエンタメに参加することで短期的にウェルビーイングが向上する（①）
 - また、個人がその場を継続することで、ウェルビーイングが個人に蓄積される（ストック）流れが起こる（②）
 - 個人のウェルビーイングストックの総和は社会のウェルビーイングストックの総和になると考えられる（④）
 - ただし、時間の経過とともに陳腐化されるウェルビーイング分は引き継がれないと仮定する必要がある
- PERMAモデルの各要素においては、陳腐化率が異なることが想定される。
 - P（ポジティブ感情）：ライブ中の「楽しさ」は短期間で消滅する可能性もある。
 - R（関係性）や M（意味）：ファン同士の交流や、推し活を通じた関係性及び意味の増加などの行動が付随する場合は陳腐化率が少ない可能性がある。
- エンタメ種別や個人の属性によっても陳腐化率は異なることが想定される。また、陳腐化率を低減するための方法もエンタメ種別により異なることが想定される。
 - **エンタメ毎にどのような手法により、どのようなウェルビーイング要素（PERMA）に効く手段があるかを特定できれば、エンタメによるウェルビーイングの社会ストック化が効果的にできる可能性がある。**

ウェルビーイングの指標検討に向けた整理④

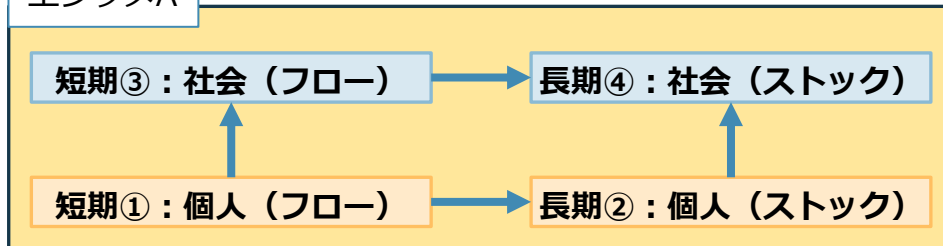
個人（フロー）の測定方法と社会（ストック）の関係性

- エンタメに参加することにより得られる、個人のウェルビーイング（フロー）は、PERMAモデルを利用し測定する。
- また、（個人/社会）×（フロー/ストック）の関係性では、経済学の資本蓄積モデル $K_{t+1} = (1 - \sigma) K_t + I_t$ （ K ：資本ストック、 σ ：陳腐化率、 I ：投資/フロー）の応用により、実施するエンタメ毎に蓄積される社会のウェルビーイングストックの測定を実施したい。

PERMAモデル

全体フレーム	要素	説明	内容
P/E/R/M/A	Positive Emotion	ポジティブ感情	日常で喜び・感謝・安らぎなどの快感情を体験できる状態
P/E/R/M/A	Engagement (Flow)	没入（フロー）	活動に深く集中・没入し、時間間隔が変わる体験がある。
P/E/R/M/A	Relationships	関係性	親密で支え合える人間寛解があり、困った時に頼れる。
P/E/R/M/A	Meaning	意味・目的	自分の行為が価値や目的と結びつき、人生に方向性を感じる。
P/E/R/M/A	Accomplishment	達成・自己効力	目標に向けて進捗し、やればできるという感覚がある。

エンタメA



（測定例）

$$\sum W_t = (1 - \sigma) \sum W_{t-1} + \sum I_t$$

前提：

- | | |
|------------------|------------|
| ①個人のウェルビーイングフロー | I_t |
| ②個人のウェルビーイングストック | W_t |
| ③社会のウェルビーイングフロー | $\sum I_t$ |
| ④社会のウェルビーイングストック | $\sum W_t$ |
| ウェルビーイングの陳腐化率 | σ |

(参考) 将来的な発展

社会のウェルビーイングストックの他の資本とのリンク

- 将来的には、本研究で検討する社会のウェルビーイングストックが、人的資本、社会的資本、文化的資本などどのように関係するの
かについて応用研究されることで、社会のウェルビーイングストックの概念がより理解されるものになると思料される。

主な効果	概要
経済的資本	アリーナやホール、競技場、交通インフラ等の新設 ファンダム、スポーツ愛好会の形成
人的資本	生産性向上・健康増進による労働力の拡大、医療・介護費の抑制
社会的資本	レガシー資産の設置による都市の活性化や魅力度の広報、地域の治安・環境の改善
文化的資本	地域住民への文化・芸術レベルの向上、観光地としての認知度向上

→ 将来的な、ウェルビーイング資本との関係性の検討

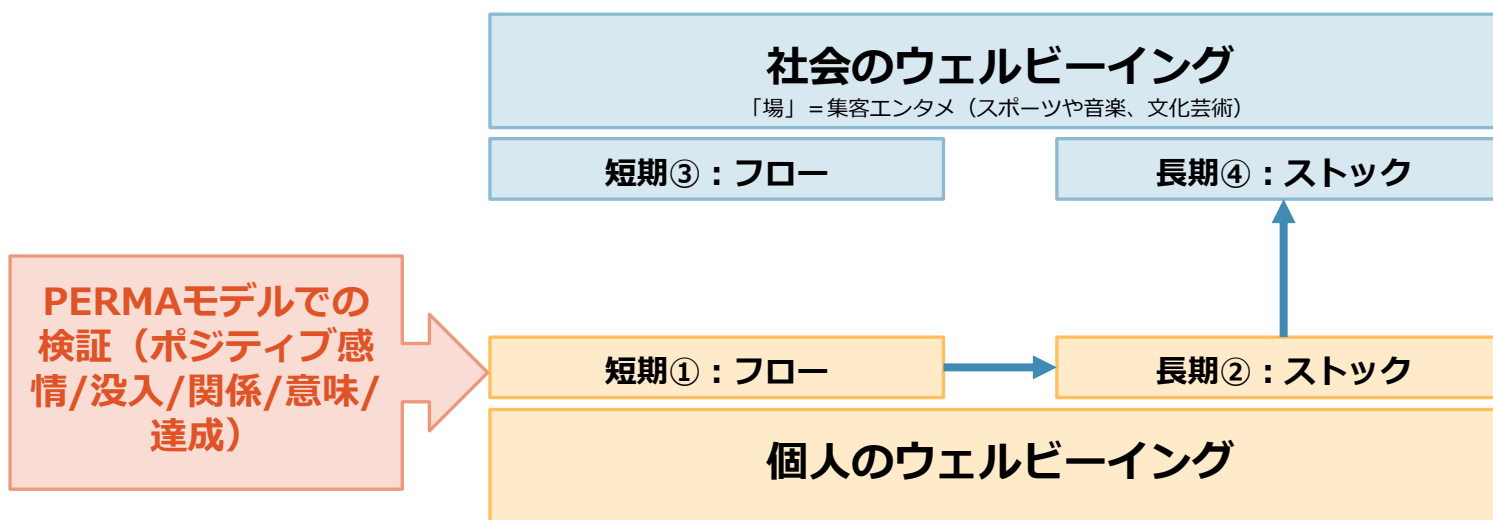
3. 実証実験に向けて

～エンタメ×ウェルビーイング
都市モデル創出のイメージ～

実証実験に向けた検証イメージ

検証の方向性 (個人・短期 → 個人・長期 → 社会・長期へ)

- まずは、個人・短期（下図①）のウェルビーイングに関して明らかにしつつ、個人のウェルビーイングのストック化（②）に着目し、実証を行いたい
- 具体的な、エンタメを選定し1つずつ検証をしデータを蓄積したい。



エンタメ×ウェルビーイング都市モデル創出のイメージ

(例) さっぽろ地下街でのマラソン・ウォーキングイベントからの展開

社会課題

市民の健康問題

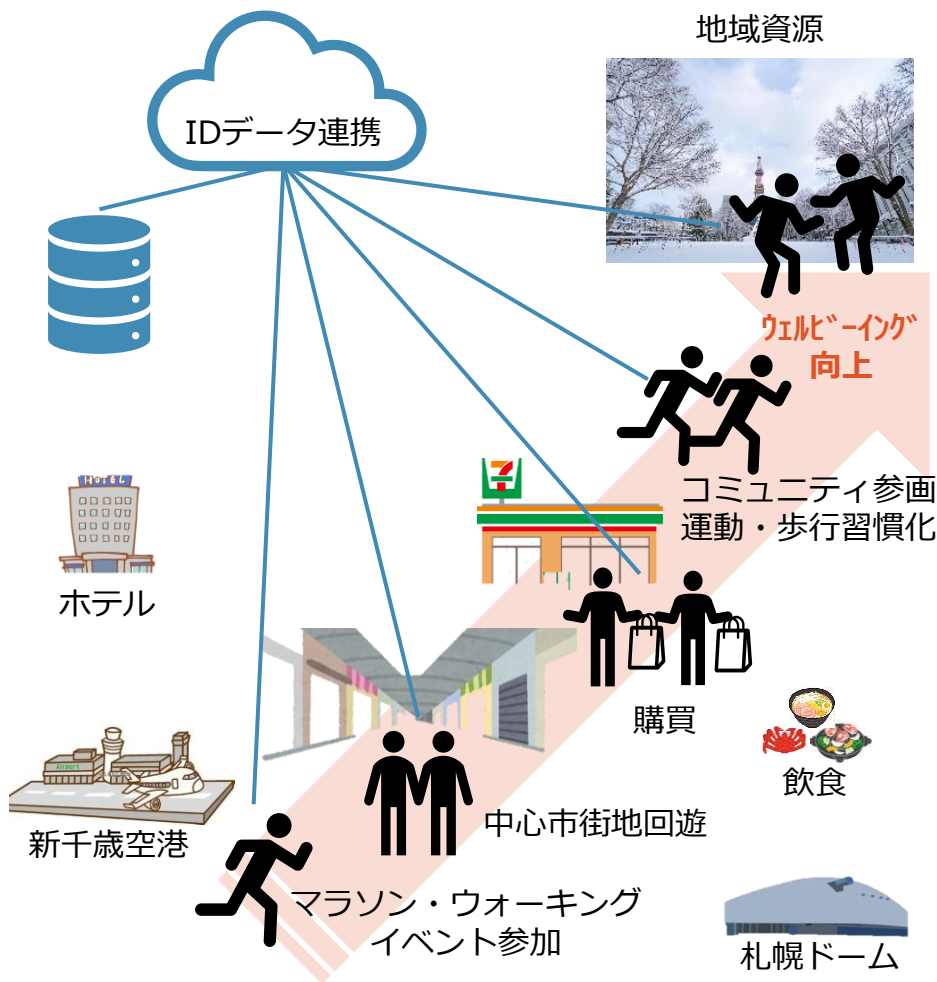
*冬季に運動・外出が
し難い

中心市街地の回遊
不足

商店街の活力
低下

地下街の新たな
価値創出

地域コミュニティ
希薄化



効果

社会的ウェルビーイング向上

人的資本（健康習慣等）、
社会資本（信頼・つながり等）

個人的ウェルビーイング向上

自己受容/対人/自律/環境制御/
目的/達成等

地域経済循環改善

経済波及効果、雇用創出、不動産
価値上昇、イノベーション促進等

公共空間の価値最大化

地下街やアリーナの
新たな活用方法等

観光・地域活性化

インバウンド誘致、
地域ブランディング等

派生効果