

第16回 KIYODOって何？

上州高校の仲よし男女四人組がハワイアンバンドを結成して1年になります。メンバーは、ウクレレの山田君、スラックキーギターの蘭子さん、もう1人、ハワイ生まれでウクレレのアンジェラさん、そしてウッドベースの拓郎君で、メンバーは毎週日曜日、山田君の家で練習に励んでいます。

近頃、みんなの腕も上がってきたので、地元の夏祭り得意の腕前を披露することになりました。これまで生音で演奏を楽しんでいたのですが、お金を出し合ってミキサー、スピーカー、マイクロフォン、ケーブルやらと、必要な機材を買うことにしました。(皆、熱が入っていますね。)

3月1日、それぞれが貯めたお金を持ち寄り、テーブルの上に出し合いました。その金額は、山田君が4万円、蘭子さんが6万円、アンジェラさんが10万円、拓郎君が5万円の合計25万円です。

メンバーの 出資金	3月1日 (万円)
山田君	4.0
蘭子さん	6.0
アンジェラさん	10.0
拓郎君	5.0
合計	25.0

それから、メンバーは勇んでなじみの楽器店を訪れ、希望の品々決めました。ところが、機材の値段の合計金額はなんと45万円でした。これでは20万円足りません。

そこで、メンバーは、足りない20万円をつくるため、それぞれ好きなアルバイトでお金を稼ぐことにしました。

(中略)

1カ月後の4月1日、メンバーは山田君の家に集まり、稼いだお金を出し合いました。

山田君は新聞配達で稼いだ4万5千円、蘭子さんは花屋で稼いだ3万円、アンジェラさんは文具店で稼いだ3万5千円、拓郎君は牛乳配達で稼いだ5万円で、合計16万円です。

これで、みんなの出資額の合計は、山田君が8万5千円、蘭子さんが9万円、アンジェ

ラさんが13万5千円、拓郎君が10万円で、合計41万円となりました。目標の45万円には少し及びませんが、それでもみんなよくがんばりましたよね。

メンバーの出資金	3月1日 (万円)	アルバイトで 稼いだお金 (万円)	4月1日 (万円)
山田君	4.0	4.5	8.5
蘭子さん	6.0	3.0	9.0
アンジェラさん	10.0	3.5	13.5
拓郎君	5.0	5.0	10.0
合計	25.0	16.0	41.0

さて、ここで、メンバーに朗報が飛び込んできました。アルバイトで一番貢献した人に、アンジェラさんのお父さんがアロハシャツの仕立券をプレゼントしてくれるというのです。

では、誰が一番貢献したのでしょうか。答えは簡単、5万円を稼いだ拓郎君です。彼がプレゼントを受け取りました。

でも、もう少し見ていきましょう。貢献の度合いは、金額でなく別な種類の数字で表すことができます。それは、メンバーごとの稼いだ金額が3月1日の合計金額25万円をどれだけ増やしたかの比率です。次のように求めます。

山田君	$(4万5千円 / 25万円) \times 100$ で、	18%
蘭子さん	$(3万円 / 25万円) \times 100$ で、	12%
アンジェラさん	$(3万5千円 / 25万円) \times 100$ で、	14%
拓郎君	$(5万円 / 25万円) \times 100$ で、	20%
合計	$(16万円 / 25万円) \times 100$ で、	64%

こうすると、全体の伸び率である64%のうち、各メンバーが何ポイント(%表示)を伸ばしたかがわかります。

この比率を「寄与度」といいます。「寄与度」はあるデータを構成する項目の増減が、全体をどのくらい押し上げたり、押し下げたりしているかを表すものです。

お話の中の「メンバーの出資金」がここでいう「あるデータを構成する項目」、同様に、「3月1日の合計金額25.0万円」が「全体」、「アルバイトで稼いだお金」が「増減」、そして「3月1日の合計25万円をどれだけ増やしたかの比率」が「寄与度」にあたります。

メンバーの 出資金	3月1日 (万円)	アルバイトで 稼いだお金 (万円)	4月1日 (万円)	3月1日の合計25 万円をどれだけ増や したかの比率
あるデータを 構成する項目		増減 (万円)		寄与度 (%)
山田君	4.0	4.5	8.5	18
蘭子さん	6.0	3.0	9.0	12
アンジェラさん	10.0	3.5	13.5	14
拓郎君	5.0	5.0	10.0	20
合計	25.0	16.0	41.0	64

↑
全体

群馬県の県民経済計算の名目県内総生産の対前年度増加寄与度はこの方法で出していますので、よかったら見てみてくださいね。(次のURLをクリック)

群馬県統計情報提供システム 県民経済計算 <https://toukei.pref.gunma.jp/pec/>

※ 下線部は、総務省統計局ホームページ「なるほど統計学園」の統計用語辞典から引用しました。