

出張報告書

下関市議会議長殿

令和5年(2023年)8月16日

職氏名 総務委員会 委員長 林 真 一 郎 副委員長 坂 本 晴 美 委 員 片 山 房 一 委 員 井 川 典 子 委 員 山 野 陽 生 委 員 秋 山 賢 治 委 員 早 川 幸 汰 議会事務局 議事課主査 花 谷 禎 久 議事課主任 山 田 直 美	用 務 所管事項調査 1. 地域コミュニティ活性化推進計画について 2. 協働のまちづくりチャレンジ事業について 3. スマートシティ加賀の取組について
期 間 令和5年7月5日から 令和5年7月7日まで	出張先 石川県 金沢市 石川県 加賀市

令和5年度総務委員会の活動方針に沿い、所管事項の調査・研究の充実を図るため、石川県金沢市において、地域コミュニティ活性化推進計画及び協働のまちづくりチャレンジ事業について、また、同県加賀市において、スマートシティ加賀の取組について、それぞれ先進地視察を実施したので、その概要を報告する。

1. 地域コミュニティ活性化推進計画について
2. 協働のまちづくりチャレンジ事業について

【石川県 金沢市】(人口 約45万1千人 面積 約469km²)

石川県のほぼ中央に位置する。加賀藩前田家の城下町として栄え、加賀友禅や金箔、九谷焼などの伝統工芸や伝統芸能が残る。太平洋戦争の戦災を免れたため、重要伝統的建造物群保存地区である東山や主計町の茶屋街、寺町台など藩制時代の町並みを残し、毎年多くの観光客が訪れる観光都市。多くの高等教育機関が集まる学園都市でもある。

【出席者等】

金沢市

市民協働推進課 山田 課長補佐

金沢市議会

【調査概要】

金沢市役所の委員会室において、視察の冒頭、議会事務局上出次長から挨拶をいただき、林委員長の答礼後、所管部局から地域コミュニティ活性化推進計画及び協働のまちづくりチャレンジ事業の取組について説明を受け、質疑応答を行った。

1. 地域コミュニティ活性化推進計画について

1) 金沢市の地域コミュニティの概況

令和5年4月1日現在において、総人口45万8,005人、世帯数は21万2,096世帯、そのうち町会の加入世帯数は14万4,294世帯。町会（自治会）の数は1,345で町会加入率は68.03%となっている。

町会加入世帯数は、町会加入世帯の世帯分離等により増えているが、集合住宅の増加により町会加入率はほぼ横ばいから低下傾向にある。

自治会の最小単位である町会組織をおおむね小学校区内で束ねているのが、校下（地区）町会連合会であり、それをまとめているのが金沢市町会連合会である。校下（地区）町会連合会数は62。



2) 金沢型コミュニティ「金沢方式」

金沢市のコミュニティの特徴としては、公民館や消防分団等の運営は各地域の住民が主導し、活動は多くのボランティアで支えられており、運営費や施設整備費の一部は地域で賄っているという「金沢方式」と呼ばれるもので、住民自身の施設・財産としての自覚を生み、結果的に住民の自治意識を育てているというものである。

この金沢方式の在り方について、近年は市外から転入される方に御理解いただけない部分もあるが、地域の財産という意識の下で管理しているという実績がある。

3) 地域コミュニティの推進

集合住宅が増えてきたことにより、町会への加入が弱まってきているとのことで、平成20年4月に「集合住宅におけるコミュニティ組織の形成の促進に関する条例」を施行したが、それを地域コミュニティの充実と市民協働を総合的に推進するという一方で、条例を発展的に廃止し、「地域コミュニティの活性化の推進に関する条例」を平成29年4月から施行している。

4) 地域コミュニティ活性化推進条例

条例の基本理念として、安全で安心な住みよいまちづくりには地域コミュニティが重要であるという基本的なところを確認した上で、地域活性化の主体は地域住民であり、地域住民及び町会その他の地域団体、事業者といった様々な主体が相互の理解と連携の下に協働すること、ボランティア活動団体、NPO等多様な主体の活動との連携及び調和することを掲げている。

5) 地域コミュニティ活性化推進計画2023

この条例に基づき、平成30年2月に「地域コミュニティ活性化推進計画」を策定している。これは地域コミュニティをどのように活性化し維持存続していくかを計画し推進するもので、おおむね5年ごとに見直すこととしており、本年3月に「地域コミュニティ活性化推進計画2023」を策定。

計画を策定するにあたっては、人口減少、高齢化、価値観やライフスタイルの変化、さらにはコロナの影響による新たな生活様式への対応といった社会情勢を盛り込むほか、1, 345の全町会長にアンケート調査を行い、地域コミュニティの抱える課題を整理した上で、策定している。

アンケート調査では、役員の高齢化や現役世代の担い手不足に対する意見が多かった。

新しい計画では地域コミュニティの将来像、目指す姿として「地域に誇りと愛着を持って、多様な主体が参加・協力してまちづくりに取り組む持続可能な地域コミュニティ」とし、施策の方向性として「地域コミュニティの醸成」、「地域コミュニティの組織の持続可能性の向上」、「地域コミュニティ活動のさらなる活性化」、「多様な主体との連携促進」の4つの基本方針を掲げている。

計画の目標として、1つ目は町会加入世帯数を現在の14万3,700世帯から14万6,000世帯へ増やすことであるが、前計画において町会加入率というのが目標だったが、町会加入率の基になる総世帯数が実態とかけ離れてきたという経緯があり、目標を町会加入世帯数としている。

2つ目として、地域活動発信アプリ・結ネットを全ての校下に普及させること、3つ目として、多様な主体との連携により取り組む事業数を40事業とすることを掲げている。

6) 主な施策

①旧町名復活事業（基本方針1関係）

住居表示により失われた旧町名を地域住民による議論により復活させるもの。恐らく金沢市が全国最初に取り組を行ったというもので、現在27町名が復活している。

復活すること自体が目的ではなく、復活について地域で様々な議論を行い、住居表示が変わることでの不都合を含めて地域の将来について考える機会になるとともに、

地域の学び直しや住民相互の連帯意識の醸成や活性化が目的となっている。

町会の総意がなければ実施できないという考え方であるため、行政主導ではなく、あくまでも地域主導の事業。復活に至らなくても、そこに至るまでのプロセスがコミュニティの活性化につながっており、また、旧町名の復活が文化の継承にも有効。

②地域コミュニティICT化推進プロジェクト事業（基本方針2関係）

地域の中で情報共有と発信、若い世代の町会活動参加を図るために町会活動等のICT化を支援するもので、電子回覧板アプリ「結ネット」を普及させるもの。

町会の情報発信や参加確認機能、市からの情報配信、災害時の安否確認の機能もあり、従来の回覧版に比べ運営の負担軽減につながっている。

このアプリは金沢市内の企業が地域活動の要望の中から独自で開発したもの。地域主導で企業と地域が契約し、それに対し市が補助を出している。市も協力して普及させていこうということで、令和3年に市と町会連合会と開発企業とで三者協定を締結。アプリは全国的にも普及している状況。

③地域コミュニティ活性化事業（基本方針3関係）

町会加入率の向上を図る啓発事業や交流事業、地域コミュニティの活性化を図るイベントの開催などに補助を行っている。

④市民活動DX推進事業（基本方針3関係）

地域のデジタル化を推進し負担の軽減を図っていくものとして、デジタル技術を取り入れるための手法、Zoomでの会議、簡単なものからレベルの高いものまでを章立てにしてまとめた「地域活動デジタル活用ガイド」を作成し公開している。

活動が楽になったという声もあり、デジタルを活用することで、若い方や現役世代が町会活動や地域活動に取り組むきっかけになる。

⑤地域コミュニティ・学生連携促進事業（基本方針4関係）

若い世代が不在のため地域の行事ができないという課題があったが、金沢市は学生のまちであり、学生団体を町会行事に派遣して地域の活性化と学生の地域活動への参加を促進しようとする事業。

地域から要望のあるイベントと学生が参加したいイベントをマッチングさせ、派遣するもので、今年度からモデル的に実施している。

地域コミュニティに対し市から補助を行っているが、その財源として平成29年度途中からごみ袋を有料化した、その販売収入を基金として積立てて、財源を拠出している。事業数は64の事業、予算ベースで4億4,000万円である。

2. 協働のまちづくりチャレンジ事業について

1) 応募部門と団体の要件、委託料と採用予定数

金沢市とパートナーシップで取り組むまちづくり企画のアイデアを公募し、一緒に市民協働で事業を進めていこうというもの。令和5年度で11年目の事業。

NPO、市民団体、町会などの地域団体、学生団体からの企画提案を外部審査、ブラッシュアップ審査を行い、公益性・共同性がある事業を採択している。

応募部門は4部門を設定し、スタート部門は委託料10万円以下で3事業程度、一般部門は30万円以下で4事業程度、団体連携部門は40万円以下で3事業程度、学生・高校生部門は10万円以下で5事業程度を採用予定としている。

2) 対象テーマ・事業

①魅力づくり、②まちづくり、③ものづくり、④ひとづくり、⑤環境づくり、⑥くらしづくり、⑦絆づくりの7つのテーマを設けており、これに合致する事業提案のうち、行政と協働が可能なもの、公益性のあるものについて審査し、採択している。

3) 事業の流れ

一次審査は書類選考。一次審査を受けた段階で、再審査となった場合は内容をブラッシュアップし再提出すれば二次審査に入る。

今年度は20団体の応募があり、一次審査で19団体が通過した。再審査の段階で1団体が断念し、二次審査の段階で18団体であった。

二次審査は公開プレゼンテーションで、今年度は3団体が採択にならず、15団体の事業を開始している。

金沢学生のまち市民交流館内にある市民活動サポートセンターに常駐しているコーディネーターに相談しながら事業を進め、途中、中間報告を行い、3月に成果発表会という流れになっている。

4) 令和4年度採択事業

学生部門では放置竹林の問題。スタート部門では産業政策課とタイアップしたクリスマスマーケット。一般部門では障害福祉課と一緒に障害者の方のアート活動を町なかで展示している。団体連携部門ではプログラミングコンテストを産業政策課と一緒に開催するなどといった活動が実施されている。

チャレンジ事業も11年目になると、資金も行政の補助金頼みとなり、何回かチャレンジしていく中で自己財源やスポンサーを見つけてくれればいいが、自立につながっていないところもある。

今年度は自立につながるよう、クラウドファンディングによる資金確保を応援する事業を始めている。市民活動団体の自主的な活動や自立した活動の自走というものを支援

している。

【主な質疑応答】

Q 現在の単一自治会の会長の年齢層と人材育成の取組があれば。

A 60代の方や現役を退いた方が圧倒的に多い。男性で高齢の方が多い。

人材育成は難しいところで、市民活動サポートセンターで提案をしながらではあるが、デジタル技術の活用で、今スマートフォンを使ったアプリで何かやってみたいという町会もあり、支援しながら若い人を取り込んでいって、その中から次の担い手になっていただくということができれば。

Q デジタル技術の活用について、行政としてはどのようなサポートをしているか。

A 「地域活動デジタル活用ガイド」を使って、62の町会連合会の事務をしている方を対象とした講演会やITに詳しいアドバイザーを招聘して研修会を開催している。要望があれば地域へ出向いて講座を開催したい。

また、市民活動サポートセンターでは、地域からの依頼に応じて、LINEの使い方への支援もしている。

Q デジタル活用の中で、お年寄りの方は慣れていないという面もあるが。

A 地域活動は誰も取り残さないということが基本理念なので、紙媒体も当然併用して行う。

当課でのデジタル講座だけではなくて、デジタル行政戦略課という部署でも高齢者向けのLINE教室をやっている。様々なチャンネルを利用しながら、誰も取り残されることがないように、少しずつやっていくしかない。

Q 地域コミュニティの取組を始めた時と比べて町会自体も活性化しているか。

A いろんな補助をしているが、やる気があるところは進む、できないところ、取り組めないところも当然ある。

何らかの手助けであったり、支援や協力、アドバイスをすることによって、持続可能なものになっているのではないかと思うが、全てがそうかというところではない。

Q 自前の集会所の維持とは別に公民館にも経費がかかることについて、トラブルは起こらないのか。

A 各町会単位で集会所を持っていたりするが、地域活動は公民館がベースで、集会所が地区全体の行事の活動拠点ということはあまりない。

集会所はどちらかというと集会や役員会をする場所で、建物も普通の家ぐらいの大きさ。活動は基本的には公民館が多い。

Q 町会長のアンケートの中で町会費が高いと感じた。恐らくこれが公民館の経費を負担しているものなのかと思うが。

A 金額が高いと言われる自治会の方と、これだけでいいのかという自治会の方もおられる。

- Q 下関市ではまちづくり協議会という仕組みを取り入れており、金沢市ではそういう選択はせずに、あくまで町会を中心にコミュニティ活動をやるという考えか。
- A 校下という小学校区の公民館単位でまちづくり協議会をつくっているところはある。町会連合会の組織の中にまた別にまちづくり協議会というのを設けて、検討している。市の関与はないが、行政が絡む特殊な目的のもの、例えば期成同盟会や再開発といったもので協議会をつくっているところもある。
- Q 地域コミュニティ・学生連携促進事業で、町会の行事等に学生団体を派遣しているが、学生と町会のマッチングは行政で実施しているのか。学生団体の数は。
- A マッチングは行政で行っている。今年はモデル的に行っている。
学生団体の数は把握できていないが、冬場に雪かきボランティア事業をやっており、そこには毎年20団体くらいが参加している。
- Q しっかりとした文化の下に、まちづくりがされているなという印象がある。町名を復活するという事業はお金はかかかっていないが、皆で話し合い、変える変えないという結果はあると思うが、これがまちづくりだなと。
- 一体誰が言い始めてこの事業をやっているのか。経費をかけないでうまくいったものがあれば教えていただきたい。
- A 市外にいる学生も巻き込んで、外から金沢を見るみたいなこと、そういうことは文化でなくても、切り口はあるのではないかと思う。
- Q 学生のまち市民交流館は、そういうものを目指してつくったものなのか、それともそういう動きがあるから、それに対応する施設としてつくったものなのか。
- A 市内にある金沢城公園の中に金沢大学があったが、郊外に移転してしまい、その危機感から。金沢市は長年学生を大事にし育ててきたことから、学生のまちを推進していこうという中で、その活動拠点としてできたもの。
建物は大正時代からの町家を改修したもので、学生が自由に出入りして、活用するというコンセプトで、コーディネーターが常駐している。
- Q コミュニティ事業に有料ゴミ袋の差益を財源としているとのことだが、どういった事業の財源となっているのか。
- A 地域コミュニティ事業と、有料ゴミ袋の販売施設、ゴミステーションの管理。
- Q 市職員のOBが、町会活動をやるということはあるか。
- A 町会長になっている方はそこそこいると思う。
- Q 旧町名復活事業の弊害はないか。
- A その地区に住んでいる方は結構大変かと。会社の住所など、全部変わる。郵便局にも協力をお願いをする。
バス停などは昔の名前のままであったりしており、これは地域の方の愛着とか誇りに関わるもの。
旧町名の復活は金沢のブランド的なところもあり、最初のスタートは経済同友会か

ら打診があった。



2. スマートシティ加賀の取組について

【石川県 加賀市】（人口 約6万5千人 面積 約306km²）

石川県南西端に位置し福井県と隣接する。藩政期には前田家加賀藩の支藩である大聖寺藩の城下町で、北前船で財をなした船主が集まるまちとして栄え、山中塗などの伝統工芸が今に伝わる。海岸線は越前加賀海岸国定公園で、加賀温泉郷には「山代」「山中」「片山津」の3つの温泉があり、観光業が盛ん。北陸新幹線の加賀温泉駅が2024年に開業予定である。

【出席者等】

加賀市

イノベーション推進部 山本 次長、同部 西山 リーダー、同部 細野 リーダー
企画課 平田 リーダー

加賀市議会

辰川 副議長、議会事務局 山田 局長、同局 奥 主任専門員

【調査概要】

加賀市役所の会議室において、視察の冒頭、辰川副議長から挨拶をいただき、林委員長から答礼を行った。

山田事務局長から加賀市の概要についての説明を受けた後、所管部局からスマートシティ加賀の取組について説明を受け、質疑応答を行った。

1) 加賀市の状況

加賀市の人口は、1990年には8万人であるが、2023年は6万3,000人で、2040年には4万2,000人台と予測されている。

観光入込客数は昭和の終わりの頃はほぼ400万人ぐらいであったが、直近で200万人弱にきたところでコロナの影響で、またさらに半減で100万人となり、こういったところを総合的に予測され、「消滅可能性都市」に指定された。



どうやって脱却するかということで、一つは先進テクノロジーの導入、もう一つが人材の育成、これを成長戦略の大きな2本柱として掲げ、取組を進めている。

I o Tなどの最先端の技術を活用できる人材による、市内産業の生産性や技術開発力の強化を進め、その結果、加賀市が実証フィールドとして、産業が集積した活力あるまちになっていくことを目指していくものである。

官民で連携し、市民との合意形成を図るために、産業団体、観光協会、J A、まちづくり団体で組織した、スマートシティ推進官民連携協議会を設立し、スマートシティ構想、スマートシティ宣言、スマートシティ加賀運営の5原則を掲げている。

2) これまでの主な取組

①加賀のロボレーブ国際大会の開催【国内初】

ロボットをプログラミングして、コースを走らせるなど課題をクリアさせるもので、市内の小・中・高校生のほか、海外からも参加があった。

②プログラミング教育の推進

国がプログラミングを必修化するのに3年先駆けて、全小中学校でプログラミング教育を進めている。

③ブロックチェーン都市宣言【国内初】

④コンピュータークラブハウス加賀【国内初】

子供たちがパソコン使ったり、動画をつくったりする場所として、コンピュータークラブハウスを設置

⑤S T E A M教育の推進【全国トップクラス】

⑥マイナンバーカードの申請率は95.4%、交付率84.2%

マイナンバーカードの連携も含めまして、200種類を超える行政手続に電子申請を導入している。

⑦アバターの活用【北陸初】

⑧空飛ぶクルマ・ドローンを用いた地方創生

空の産業の集積を目指して、加賀市内の高精度の3Dマップなどのインフラ整備を行っている。さらに、北陸で唯一、加賀市が国土交通省の指定試験機関の海事協会から、ドローンの試験会場として指定を受けている。

⑨MaaSの推進

路線バス、鉄道、タクシーなど幾つかある交通モードを、共通のプラットフォームで統合して、経路検索から予約、そして決済をスマートフォンで、できるような仕組みを取り入れている。

3) 取組の成果

総デジタル社会推進賞や総務大臣表彰を受賞し、昨年、国家戦略特区「デジタル田園健康特区」に認定されている。

4) これからの重点取組

国家戦略特区に認定されたことを強みとして、規制緩和を行い、市民の個人単位のパーソナルデータを情報銀行を通じて、便益を得る仕組みを提供するという「医療版情報銀行」に取り組む。

加賀市版のスマートパス構想事業として顔認証とマイナンバーカードを使って、病院での診療受付や保険の資格確認を、認証のみでできるようにする。

また、webⅢの技術とマイナンバーカードを使って、e-加賀市民制度を構築する。市民と市民以外という二つのくくりだけではなくて、その間にe-加賀市民という概念をつくり、市外に住んでいても、市民しか受けることができないサービスを受けることができるといったもの。

そのほか、世界のデジタルクリエイターが参加するTHU JAPANというイベントを開催し、加賀市が日本の拠点になるように取り組んでいく。

5) 人材育成

人への投資として、教育と人材育成に分け、限られた予算と人材の中で集中的に投資している。

日本の教育問題として、かつては画一的で詰め込み型の教育が均質な労働力というもの的大量に供給できたが、日本は基礎学力が高いが労働生産性では真ん中よりも少し下という状況にあり、基礎学力の高さが必ずしも、生産性に結びついていないのではないかと。そこで、これまでの教育とは変わる、革新的な教育改革が必要になってくるのではないかと。ということで、まず、幼児教育として、創造性・社会性を育み子供たちから可能性を奪わない取組を実践している。芸術を通して自己表現を磨く、地域と連携して表現活動するような空間を設計するなど、小さいうちから労働生産性が上がるような狙いがある。

小・中学校では、画一的な教育から創造性を生み出す教育へ、①今までのそろえる教育から伸ばす教育へ、②不登校の問題や発達支援の問題から誰一人取り残さない教育を進める、③小中一貫したSTEAM教育を推進、④地域全体で子育てをしていけるような環境をつくる、といった大きく4つの柱を掲げている。

世界経済会議（ダボス会議）では、技術革新の中で、数年で8,000万件の仕事がなくなる一方で、新たな仕事が9,700万件は出てくるであろうと言われており、2030年までに全世界で10億人をリスクリングするといった宣言が出されている。

加賀市でも、産・官・金（金融機関）・労（労働者）が一丸となって、市内事業者のリスクリングを進めていこうと、加賀市リスクリング宣言を行っている。労働者側からもリスクリングを進めていこうというところが機運を盛り上げていけるのではないかと考えている。

「消滅可能性都市の逆転劇。起こしたくないか」という内容の広告を本年3月の日経新聞全国版に掲載している。自治体としては異例と思われるが、インパクトがある内容で、加賀市のホームページのアクセス数が増えたほか問い合わせもあった。

この消滅可能性都市というレッテルから脱却していこうと、職員一丸となって頑張っている。

6) 行政手続のデジタル化

マイナンバーカードを活用したデジタル化の取組として、電子申請サービスを2020年の8月から開始している。

オンラインで手続が完結できる指定申請方法を導入し、行政手続だけではなくて住民アンケートや庁内の調査案件などにも活用。令和5年4月30日時点で234種類の行政手続で電子申請を導入している。

電子申請サービスを導入したことで、24時間受付可能となり、住民の利便性が向上しただけでなく、電話や応対が減り、システムの再入力も必要なくなるなど、職員の事務効率化も達成されている。

電子申請サービスの特徴は、マイナンバーカードによる公的個人認証を活用したデジタル認証アプリ・クロスIDと、簡単に行政手続の申請フォームが作成できるLOGOフォームを連携することによってつくっており、窓口で本人確認が必要だった行政手続をオンラインで完結できるサービスとなっている。

市役所に行かなくても24時間いつでもどこからでも待ち時間なしで行政手続ができるだけでなく、面倒な氏名や住所などの入力やハンコによる押印が不要となっている。

申請フォームも簡単に作成できることから、行政手続を簡単に始めることが可能。

234の電子申請サービスのうち、加賀市独自のものが190手続。

独自のものには2種類の申請方法があり、クロスIDを使った電子申請で93手続、クロスIDを使わない一般的な電子申請で97手続を受け付けている。

それ以外に、政府が運用しているマイナポータルで申請できるぴったりサービスで39手続、それ以外として、電子入札や施設予約などの手続を合わせて234手続となっている。

クロスIDを使った電子申請の93手続の内訳は、許可申請や変更手続などの行政手続が67、国保加入者の人間ドック助成申請や、第三子以降の誕生の祝い金の申請など補助金や助成申請が24、それ以外に過誤納金の還付手続など2。

クロスIDを使わない一般的な電子申請の97手続における内訳は、ものづくりラボの利用申込み予約、講座申込みやアンケートなどで56、学生証の再発行や通学証明書の交付申請など20、新型コロナウイルスワクチンの接種クーポンなどの手続として21。

【主な質疑応答】

Q デジタル化の取組に対し、市全体の機運が上がっている実感はあるか。

A まだ道半ばというところ。市民からデジタル化の言葉が分からないといったような率直な意見も耳にしている。一方で、今のデジタル化の取組にかなり期待しているという声もいただいているところ。

これまで市役所に行かないとできなかった手続が、スマホやパソコンでできるといった電子申請の取組は市民が実感できる成果の一つだと思っている。

もう少し先の話ではあるが、マイナンバーカードを活用した取組として、加賀市立病院での診療受付が顔認証でできるようになる、にこにこパークという子供向けの屋内遊戯施設、現在は入館時には市が発行したパスカードの提示が必要だが、顔認証で入館できるようになる。そういった市民が実感できるサービスを今、一つ一つ増やしていこうとしているところ。そういった取組をする中で浸透しているところは実感している状況。

Q 取組の予算と職員の体制は。

A イノベーション推進部のデジタル化関連の予算規模は5億4,000万円。ほかに、各部局でのデジタル化関連施策の予算があるので、市全体ではもっと増える。

職員の体制として、加賀市の最高デジタル責任者（CDO）は市が募集をかけて応募のあった方で民間からの登用。出身はソニー系列のグループで、身分は任期付の部長級職員。

そのほか、デジタル専門人材の募集に応募した民間の方が4人。任期付の課長級職員でイノベーション推進部に所属し、プロジェクトを牽引する役割。

計5人が民間からの登用で、任期は最長5年。

イノベーション推進部は、現在、CDO以下係員まで含めて16人の体制。

デジタル化のシステム構築を進めていく中での委託にあたっては、プロジェクトごとに公募のプロポーザルをすることが多い。全国のデジタル関連の企業から応募を受

け、選定会を経て選定している形。

Q 住民票や印鑑証明についてのデジタル化の取組は。

A コンビニエンスストアでの交付。

Q 国家戦略特区デジタル田園健康特区に認定されてからの利点は。

A 内閣府調査事業で、国の交付金10分の10の事業というものが採択されたり、国家戦略特区としての規制緩和に合わせて、自治体だけでは動けないようなところを、国と一緒に取り組んだり、あるいは他の自治体の国家戦略特区内で既に認定を受けている規制緩和というものを使えるといったメリットがある。

Q 現在234の手続で導入されているが、一度に導入されたのか。

A 2020年の8月の段階で、1手続から始めた。国保加入者の人間ドック助成申請。市の全ての手続の中から、利用状況の多いもの、条例等の制約がないもの、加賀市独自の対応・判断だけでできるものを洗い出して、その中でまず一つから始めようということであった。

その後、2021年3月末までに130手続ほど始めて、順次これまで少しずつ増やしてきて、今のところ234。

Q 手続きやサービスの種類が増える都度、経費がかかっているのか。

A 申請フォームの経費は1手続であろうが100手続であろうが変わらない。

申請フォームは、今使っている申請書を見ながら職員が手作業で作っているため、外部委託はない。

当時はイノベーション推進部ではなくスマートシティ課だったが、その職員2人が頑張っ普及し、各課1申請ぐらひはスマートシティ課の職員が申請フォームを作った。今は各課の職員で作る形。

Q 全ての手続きが書かない窓口のような申請になっているのか。

A デジタルIDを使った93の電子申請は住所等があらかじめ入力されるが、LOGOフォームを使った一般の電子申請は全て入力が必要。

このLOGOフォームができたからといって仕事の流れが直接何か大幅に変わったというよりは、申請書を入力できるというだけで、それ以降は今までの市の運用とほとんど変わっていない。

例えば、申込みをして終わるものはそれで終了し、申請後、通知書が発行されるものについては、今までどおり郵送される。市役所に取りに来てくださいというものは直接来ていただくということ。運用はそれほど変わらず、単純に申請する手間が減るというところ。

Q 電子申請の割合はどの程度か。

A 感覚的なもので聞いているが、電子申請化されたものの2割程度が電子申請を利用されていると聞いている。

Q 「市内初等中等教育全てを革新」とあるが、具体的に進んでいるものがあれば。

A 今年の1月に、加賀市教育ビジョンを策定した。産業の集積と人材育成を掲げる中で、市内の子供たちへの教育に力を入れていく、教育への投資に無駄なものは一切ない、子供たちが学べることによって加賀市の消滅可能性都市からの脱却を実現していく、という強い思いを持って教育に取り組んでいる。

昨年10月に、教育長を文部科学省の職員から招聘し、国とのパイプを持ちながら、その一つとしてこの教育ビジョンを作り、大きな柱の中で取り組んでいる。

特徴的なものでいうと、未来は自分でつくる、小中一貫したSTEAM教育の推進。

加賀市は必修化より2年先駆けてプログラミング教育を始めた中で、小学校4年生から中学校3年生まで授業でのプログラミング関係の教育事業のほか、コンピュータクラブハウスというものを設置している。

このコンピュータクラブハウスでは家庭的に恵まれない環境の子供たちであろうと、テクノロジーに気軽に触れ合い、そこにいる指導者的な方からアドバイスを受けながら自分の才能を伸ばす、そういった場である。

実際、そこに毎週子供たちが来て、自分のやりたいことを助言をもらい、自分で考えながら実現していく、そういった取組を行っている。

この教育ビジョンの中では、先生の話を一方向的に聞くのではなく、自分たちが主体的に学ぶ、そういったような教育の仕方を実現・目指しており、一つの形ができ上がりがつつある。

地域と一緒にというところでは、コミュニティースクールを全ての小中学校でつくっていくという取組を進めている。

