

岡崎市議会議長 様

支出番号

会派名 チャレンジ岡崎  
代表者名 杉山 智騎

下記のとおり、政務活動を実施したので報告します。

## 政務活動旅行報告書

令和4年 5 月 30 日提出

活動年月日	令和 4 年 5 月 18 日 (水) ~ 令和 4 年 5 月 20 日 (金)	
氏名	杉山 智騎、近藤 敏浩、青山 晃子	
用務先 及び 内 容	1 5月18日	用務先 神奈川県 川崎市
		内 容 子どもの権利条例について
	2 5月19日	用務先 東京ビッグサイト
		内 容 自治体総合フェア2022
	3 5月20日	用務先 神奈川県 藤沢市
		内 容 誰もが遊べるインクルーシブな遊具について
	4	用務先
		内 容
備 考		



# 令和4年度 行政視察報告書

令和4年5月30日(月)  
チャレンジ岡崎 杉山 智騎  
近藤 敏浩  
青山 晃子

## 1. 視察日程

令和4年5月18日(水)～5月20日(金)

## 2. 視察先及び視察内容

- (1) 神奈川県川崎市  
子どもの権利条例について
- (2) 自治体総合フェア 2022  
地域で創り、育み、守り、持続可能な地域社会へ
- (3) 神奈川県藤沢市  
誰もが遊べるインクルーシブな遊具について

## 3. 視察内容

### ■視察先：神奈川県川崎市

5月18日(水) 13:30～

#### i) 子どもの権利条例について

##### 条例制定の背景》

- ・1998年11月に実施された市民意識調査で「こどもの守られる権利」「育つ権利」の保障が不十分であると考えている市民が4割にのぼった。背景としてこの頃、家庭内暴力事件や校内暴力、長期欠席の増加があった。また、1989年に国連が採択した「児童の権利に関する条約」を1994年に日本が批准していた。市長が公約に掲げたこともあり、1998年から2年をかけて条例を制定した。

##### 条例までの取り組み》

- ・専門家だけでなく市民を巻き込むことを意識、2年間で200回を超える会議や集会を開催している。「子ども権利条例調査研究委員会」は当事者である子ども9名を含むメンバーで調査活動と19回の委員会開催をした。上記委員会の子ども委員からの提案(子ども代表は本当に私たちだけよいか)によって、「調査研究委員会子ども委員会」が発足、公募による子ども達の意見反映



が実施された。公募の市民で構成される「市民サロン」も開催されている。

- ・ 条例策定の事務局を務めたのは市民参加のノウハウがあったことから教育委員会事務局が務めた。庁内調整は「川崎市子ども権利条例関係部局幹事会」で行われた。策定後の事務局は市長部局となっている。

- ・ 2000年12月市議会において条例が制定された。

#### 条例の特徴》

- ・ こどもの権利条約の理念に基づき、こどもが保護される対象から「権利の主体者」とされた。国際的な原則である「こどもの最善の利益の確保」「差別の禁止」「こどもの意見の尊重」が重視されている。
- ・ こどもの権利保障を総合的に捉え、権利保障に実効性をもたせるため総合条例とし、理念だけでなく具体的な制度や仕組みを盛り込んだ内容とした。
- ・ 前文にてこどもの権利についての考え方の共有が行われている。「こどもが権利の全面的な主体者」「権利はこどもにとって必要不可欠なもの」「権利が保障される中で守られる豊かなこども時代」「権利の相互尊重」「こどもは大人とともに社会を構成するパートナー」「こどもの権利保障は全ての人々の共生の推進と権利保障につながる」
- ・ こどもの権利保障のための仕組みづくりとして「こども会議等（参加）」「川崎市子ども夢パーク（居場所）」「川崎市人権オンブズパーソン（救済）」「川崎市子どもの権利委員会（検証）」がある。



#### 条例制定後の取り組み》

- ・ 2001年条例推進のためにはこども関係施策を総合調整する必要があることから市民局人権男女共同参画室に「子どもの権利担当」を設置した。
- ・ 同年「川崎市オンブズパーソン条例」制定、相談救済機関として川崎市オンブズパーソンを設置した。
- ・ 2008年子ども関係施策の一元化を図るため「市民・こども本部」を設置、区役所には「こども支援室」を設置し各分野を総合的、横断的に連携する体制を整えた。
- ・ 2013年児童虐待対策強化のためこども本部に「児童家庭支援・虐待対策室」、区役所に「児童家庭課」を設置した。
- ・ 2016年組織強化のため、こども本部を「こども未来局」に改め「青少年支援室」を設置、区役所に「地域みまもり支援センター」を設置した。こどもの権利担当は青少年支援室となった。
- ・ 11月20日を「かわさきこども権利の日」とし、前後1カ月の間で、市民協働でこどもの権利に関する周知普及事業を行っている。また一律学校においてはこどもの権利に関する週間を設定、権利学習などを実施している。そのほか「かわさき子どもの権利の日のつどい（令和3年は講演会）」や、権利に関する周知広報が行われている。
- ・ おとな向けの情報誌作成から親子で考えるための絵本の作成、どんなに捨てられても、もしもの時に思い出してもらえるためには目に多く触れさせることが必要だからと学校では毎年A4三つ折りサイズのリーフレット配布が行われている。全児童生徒に配られる人権オンブズパーソンの相談カードは生徒手帳に入るサイズで相談先の一覧が掲載されている。

- ・小1、小5、中1に、こどもの権利学習資料をタブレット配布、教員には指導資料を配布し、権利学習がしやすい環境を整えている。CAPプログラムの実施。教職員向け「こどもの権利 Q&A」を作成配布。
- ・2003年こどもの居場所として「川崎市子ども夢パーク」が開設、フリースクールを併設、こども会議の専用会議室もこの中にある。現在の所長は大学生の頃、開設に関わっていた。園内には条例の大きな横断幕が掲げられており、図書コーナーにはこどもの権利に関する本が置かれている。
- ・こどもの参加として「川崎市子ども会議」を設置、市長への報告や提言も行っている。大人サポーターも同時募集され、研修が行われる。これ以外にも行政区単位、学校単位でもこども会議が開催され、こどもの参加の機会を広く設けている。

## ii) 所感・岡崎市への提言

### 所感》

- ・「調査研究委員会こども委員会」の立ち上がり経緯にはまさにこどもの意見が反映されている。こども達からの「私達だけでいいのか」の問いかけに対して「あなたたちが代表なのだからそれでいい」ではなく、「では公募で意見を募ろう」と、対等な委員会構成者として対応しているし、本気でいいものをつくりたいという意気込みを感じる。
- ・広報ツールの幅が広く、徹底している。それでも2017年の意識調査では条例の認知度がこども約50%、大人約40%である。2008年ごろ一度ぐっと下がり、今はまた上がってきているところだろうだが、条例制定当初の熱を持ち続けることが難しいことを実感した。CAPプログラムは岡崎市はコロナ禍実施できていない。継続実施できているのは児童虐待への危機感、意識が強いからだろうと感じた。
- ・川崎子ども夢パークの園内は、リスクとハザードを意識した遊具設置がされており、こども達の考える機会、経験する機会が大切にされている。コロナ禍、バスケット等の騒音問題が起きているそうだが、一律の禁止ではなく、こども達にどうしたらよいと思うかを投げかけているそう。老朽化で取り壊した場内のタワー跡地や火焚き場の利用、こども横町の実施に向けてなどさまざまなこどもの会議体があり、自分たちのことを自分たちで考える、決めることが出来ており、まさにこどもの権利の実践の場となっているのを感じた。
- ・こども会議の参加者も当初より落ち込んでいるとのこと。市長提言や施策への反映など実績、手ごたえがあると翌年への継続参加や友達を誘っての参加につながりやすいそう。コロナ禍でも形を工夫しつつ会議が実施されているところも素晴らしい。

### 岡崎市への提言》

- ・こどもの権利の周知
- ・こどもの権利条例の制定
- ・こども会議の実施

以上3点の早期導入の検討をお願い致します。

## ■視察先：自治体総合フェア 2022（東京ビッグサイト）

5月19日（木） 10:00～

### ○自治体 DX の推進について

#### ・講師

総務省 自治行政局 地域力創造グループ 地域情報化企画室長 小牧 兼太郎氏

#### ・内容

##### 【ICT化】

○組織・業務の効率化を主な目的として、業務を情報通信技術に代替すること。

##### 【DX（デジタル・トランスフォーメーション）】

○住民サービスの向上を主な目的として、デジタル技術も用いて新しい価値を生み出したり、仕組みを変えること。

### ○当面のデジタル改革における主な項目（案）

#### 1. 国民に対する行政サービスのデジタル化の推進

課題：新型コロナウイルスへの対応の中で給付金の支給が遅れるなど、デジタル化の遅れが顕在化した。

→：新型コロナ対策など緊急時の行政サービスのデジタル化

課題：国民サービス向上のため、デジタル化の基盤であるマイナンバーカード等を徹底的に利活用することが必要である。

→：マイナンバーカード等の活用の推進

課題：国・地方を通じて情報システムや業務プロセスがバラバラで、組織横断的なデータの活用が必ずしも十分ではない。

→：霞が関・地方のシステム刷新

#### 2. 暮らしのデジタル化の促進

課題：医療・教育・防災など国民生活に密着に関連する分野において、徹底した国民目線で、一人一人の暮らしに応じたサービスを通じて、デジタル化の効果を実感いただくこと。

→：デジタル庁主導で全体像（見取り図）を描き、暮らしを変えるデータ連携を実現  
包括的データ戦略の推進

データの信頼性を確保する仕組みを実現

#### 3. 産業全体のデジタル化とそれを支えるインフラ整備

課題：産業全体のデジタル活用を進め、経済成長や社会活動の円滑化を図るとともに、デジタル社会を支える安全安心な基盤を整備すること、優秀な人材を育成すること。

→：5G、ビヨンド5Gの推進、半導体戦略の具体化

データセンター等の最適配置

経済安全保障の基盤となるデジタルインフラの整備

認証・新世紀版の確立による法人向け行政サービスの質の向上

デジタル人材育成の強化

#### 4. 誰一人取り残さないデジタル社会の実現

課題：デジタル社会においても、年齢・地理的条件や経済的状況等に基づく格差を生じることなく、全ての国民が情報にアクセスできる環境を構築すること。

→：ICT 機器・サービスに関する相談体制の充実

情報バリアフリー環境の実現

中小企業のデジタル化の支援

市区町村等における国民のアクセスポイントの確保

#### ・所感・岡崎市への提言

デジタル庁が掲げた「当面のデジタル改革における主な4つの項目」の課題と対応に基づいて、地方自治体も対策を講じないといけない。本市もデジタル田園都市国家構想関連の施策を存分に活用し、積極的にDX化を推進しないとイケない。デジタル田園都市国家構想関連の施策は「デジタル基盤の整備」「デジタル人材の育成・確保」「地方の課題を解決するためのデジタル実装」「誰一人取り残されないための取組」の4点が主。自治体に取り組む施策等は「推進体制の構築（組織体制の整備やデジタル人材の確保・育成など）」「6つの重点取組事項『自治体情報システムの標準化・共通化』『マイナンバーカードの普及促進』『行政手続きのオンライン化』『AI・RPAの利用推進』『テレワークの推進』『セキュリティ対策の徹底』」などがある。大阪府豊中市、群馬県前橋市、福島県磐梯町、大阪府、長野県伊那市、福島県大玉村などの先進事例などを見ても、本市のDX化の速度が遅いことがわかる。特に、AI・RPAの導入に関しては全く取り組まれていないと言っても過言ではない。市区町村（政令指定都市除く）では、AI導入済みは21%、RPA導入済みは19%だが、検討していないのは30%前後なので取り残されないよう努めないといけない。DX推進の組織を配置する、CDO、CDO補佐官などに外部人材を任用など話があったが、まずは職員の中からデジタル人材を育てる必要があると感じた。そのデジタル人材のチームを作り、庁内を横断的に考え、どのようにDX化を推進していくのがいいのかを検討し、岡崎市民のためにもDX化に真剣に取り組むべきと考える。

#### ○都市と連動したメタバースによる新たなまちづくりの可能性

—バーチャル渋谷の事例から学ぶ—

#### ・講師

(一社) 渋谷未来デザイン 理事/事務局長

長田 新子氏

KDDI (株) 事業創造本部 副本部長 兼 ビジネス開発部長

中馬 和彦氏

#### ・内容

長田氏と中馬氏のトークセッション形式

○Web3は、トークンやNFT等ブロックチェーン技術およびそれらを使ったサービスのこと。

○Web3とメタバースが融合することで、ユーザーはPFに依存しない形でアイテムデータの所有や売買、制作などができるようになり、メタバースがより実社会に近いものへと変化していくことが予測されている。

○プレメタバース (CLOSED & PAY ex:Fortnite、あつまれ! どうぶつの森)

○メタバース (OPEN & EARN ex:Decentraland、the SANDBOX)

- Web3 とメタバースを融合させて、独自の暗号通貨を発行し、土地を含む NFT アイテムを取引
- メタバース=SNS 化したオンラインゲーム×Web3 (アイテムの所有・ユーザー主体の経済活動)
- バーチャル渋谷は国内初となる自治体公認のメタバース。

事業者が単独で企画・運営しているものではなく、渋谷に関係する複数のステークホルダーが密接に連携し、実在都市との連動を志向している仮想空間であることが最大の特徴。

- 自治体でメタバースを活用するために

目的・ビジョン『メタバースは一つの方法論、何を実現したいかが重要』

オープンイノベーション『理想の都市実現のためには幅広い関係者を巻き込みが必要』

バーチャルシティの How『メタバースやデジタルツインなど、実現手段は様々』

#### ・所感・岡崎市への提言

今まで持っていたメタバースの価値観がかなり修正され、目から鱗なトークセッションだった。もっと近未来的なもの(映画のマトリックスの世界)だと考えていたが、もっと現実世界と密接なもので、メタバースと現実世界をどのように作用させ活用させるかというもの。この概念を基にバーチャル渋谷が始動。現状で5%のクオリティであるという発言にはかなりの衝撃をうけた。理由も明確であり、現在利用者の大半はスマホを使っており、スマホの性能が上がれば、それに応じて性能も上げることができる。また、5Gにスマホが対応できていないことも大きな要因。本市でメタバースを取り入れるという構想は聞いたことはないが、本市の寺院や歴史建造物をメインに歴史トラベル的なメタバースができるとかなり盛り上がりを見せると思う。本市だけでなく、織田信長公の愛知県愛西市、伊達政宗公の山形県米沢市、真田幸村公の長野県上田市、石田三成公の滋賀県長浜市などとコラボしながら、歴史メタバースが構築されれば、各武将の出身地が盛り上がりを見せると感じた。これからの時代、当たり前技術になり、普段の生活に浸透してきそうな考え方。怖い面もやはりあるが、どのように利用し、活用するかがポイント。本市も各市と連携し壮大なまちおこしを起すタイミングなのかもしれない。ぜひ本市で前向きな検討を要望します。

#### ○都市機能の目となるネットワークカメラが貢献するスマートシティソリューション

##### ・講師

アクシスコミュニケーションズ(株) カスタマーサクセス営業部 大部 信氏

##### ・内容

#### ○ネットワークカメラのソリューション

##### ・違和感検知

AI画像解析による予兆検知・早期発見

24時間監視・即時通知を自動化

警備コストの削減

※例えば、長時間滞留、違和感行動、転倒、ふらつき、喧嘩・暴力行為

##### ・ナンバープレート分析

ナンバープレートをカメラ上で画像解析

台数をカウントして混雑状況を可視化

どの時間帯にどの地域から来たのかを可視化

- ・騒音監視
- ・クラウドプラットフォーム

#### ・所感・岡崎市への提言

ネットワークカメラをどのように自治体へ活用するか。箱根町の観光 DX の事例では繁忙期における観光客の集中・混雑の課題を車両ナンバーの分析により観光促進や渋滞緩和を目指している。行動パターンや趣味・思考に合わせたサービス提供をすることによって、住民と来訪者がそれぞれ快適な生活、観光ができる街づくりを行っている。観光地ならではの対策で非常に素晴らしい取り組みだが、本市には向いていないものであった。茨城県境町での自動運転バスの事例では小型バスを遠隔地でオペレーターによる監視を行いながらの、自治体による実用化がなされている。境町では住民の理解も高く、民有地をバスの停留所に提供する住民も少なくなく、町全体で運行を支えている。本市で取り入れたい先行事例。この自動運転バスを数台走らせることにより、ランニングコストの軽減を図ることが可能となる。本市では公共交通の充実という観点でバスなどの実証実験が行われているが、順調に進んでいるとは言えない状況でもある。市民の足が確保されない限り、免許返納や健康まちづくりは上手くいかないと感じている。これからの本市のことを考えればバスの自動運転などは取り入れる技術であるので検討することを強く要望する。

#### ○自治体 DX 白書からひも解く！自治体 DX 実践者のホンネ

##### ・講師

自治体 DX 白書 共同編集長／磐梯町 CDO (最高デジタル責任者)	菅原 直敏氏
自治体 DX 白書 共同編集長／(株)電通 シニアコンサルタント	西寫 公基氏
凸版印刷株式会社 DX デザイン事業本部	
ビジネスアーキテクトセンター 事業企画本部 スマートシティ推進部	鮫島 淳志

##### ・内容

3人の講師による自治体 DX に関する現状のまとめ。

##### 1. 西寫 公基氏

講師自身は「デジタル田園都市国家構想」(講師はデジ田と略称する)のウォッチャーであるとのことで、その視点に立った内容であった。デジ田とは何か。

- 「デジタル実装を通じて地方が抱える課題を解決し、誰一人取り残されずすべての人がデジタル化のメリットを享受できる心豊かな暮らしを実現する」というもの。
- 岸田文雄内閣総理大臣の下で発表された 2021 年度補正予算、2022 年度予算総額計 5.7 兆円にも及ぶ構想である。地方自治体は DX 推進の為にしっかりと交付金を受けていくことが重要である。
- 「宏池会」が過去行ってきた政策の途上にある。「地方創生」をデジタル起点にやっていくとい



う考えや、故大平正芳総理が政策研究会を発足させて掲げた取り組みに、「田園都市構想」があったことにも触れる。

- 「デジタル田園都市国家構想実現会議議事要旨」を読み気付いたこととして、自治体が新たな交付金のメニューを予想する上で発言に注目すべき、キーパーソンをあげる（キーパーソンの発言から新たな交付金メニューが生まれる）。
- デジタル人材を 230 万人作るという構想であることを重要視すべき、デジタル甲子園を開催することをあげ、関連交付金を受けるために考えることとした。

## 2.菅原 直敏氏

講師自身は磐梯町の CDO を努めているとのことで、自治体側からの視点が話の内容。自身をソーシャルワーカーと捉えており、ゆえに地域の課題をデジタル技術で解決していくのだという。

ポイントを次に掲げる

- ① デジタル技術は手段であって目的ではない。
- ② 人に優しいデジタル技術が重要であり、誰 1 人取り残されないこと。
- ③ 行政・地域・社会のあらゆる分野がデジタルによって再構築される。

磐梯町では、

- 地域のさらなる価値創造、共生社会の共創のための手段として、デジタル変革に積極的に取り組んで行く。
- 「誰もが自分らしく生きられる共生社会の共創」を掲げる。
- 人づくりが大切なので CDO に就任して半年間は職員研修を行いリテラシー向上につとめた。後に質問に答え、トップから研修により意識を変えたと打ち明ける。
- どんな思いを解決するかが重要。その解決手段が DX・デジタル変革。「はやり言葉に踊らされず何をするか考えよう」との話、課題解決の中で、手段がデジタルでないという解もあり得るという。そのことも含め DX であるとのこと。
- 先の講師西脇氏の紹介するデジタル甲子園に対しては審査員を務めながらも批判的。
- 「DX」をデジタル技術の活用に焦点をあてた「Dx」ではなく、変革に焦点をあてた「dx」の意識を持って、取り組みを進めている。
- 業務効率化、省人化、コスト削減を主目的とする ICT 化と、町民本位の行政、地域、社会の実現を主目的とするデジタル変革を、明確に区別して用いている。
- 自治体におけるデジタル変革(デジタルトランスフォーメーション、DX)とは、自治体がデジタル技術も活用して、住民本位の行政、地域、社会を実現するプロセスのこと。
- ブロックチェーン技術を活用したデジタル地域通貨を発行した。

## 3. 鮫島 淳志氏

つくば市のスマートシティへの取り組みを、凸版印刷社員として民の立場から協力している。

- 自治体ホームページだけでは住民に情報が伝わらない、多言語対応が進んでいない、自治体に寄せられる問い合わせが多く対応しきれないなどの課題をつくばスマートシティアプリ『つくスマ』で解決を目指す。
- つくスマとは…スマートホンアプリ（凸版印刷のクラシラセル）である。利用者が属性及び関心

のあるカテゴリー（例：防災・子育て等）を登録してもらい必要な情報をパーソナライズしてプッシュ発信する。多言語対応（日・中・英・韓）している。データ連携基盤を介したサービス連携（バス・タクシー・移動スーパーの位置リアルタイム情報取得・表示）を行う。

- 行政からの情報発信を、画一的で一方的なものから一人ひとりに合った必要な情報とサービスの提供に変える。それもスピーディーに。
- 目指すゴールビジョンは自治体のもの。自治体が動かないとプロジェクトも止まる（受講者の質問に答えたもの。）

#### ・所感・岡崎市への提言

自治体 DX を推進するために必要な考え方を、様々な立場から自治体 DX に携わる 3 者のホンネによりひも解くセミナーであった。西畠氏によれば、デジタル田園都市国家構想をしっかりと読み解き、交付金を確保することにより推進するもの。菅原氏によれば、まずデジタル人材をしっかりと育て、住民本位の考えの基に、地域の課題解決の手段として推進するもの。鮫島氏は、住民の情報格差を解消するソリューションの導入により生活課題を解決することで、自治体 DX を促進するという。三者それぞれ主張は違うようだが、基本的な考えは同じであった。

そのことをふまえ、磐梯町におけるデジタル変革(DX、デジタルトランスフォーメーション)の定義である「自治体・町民等が、デジタル技術も活用して、町民本位の行政・地域・社会等を再デザインすることである」や、「デジタル技術の活用は手段であって目的ではないため、結果的にデジタル技術を用いない取り組みであってもデジタル変革にあたる」のような考え方への理解は必要であり、岡崎市が DX を考える上で取り入れるべきものとする。

つくば市では、つくスマを導入しスマートシティ化を進めるに当たり、後に幅広い活用が見込まれる個人のデータのセキュリティ確保やシステムの安全性・透明性担保等に対する市民等の懸念を和らげ、地域に先端技術を社会実装していく際の中心は常に市民であることを示すため、市として守るべき倫理原則を制定した。この考え方は重要だと考え、岡崎市にも制定を提言したい。

#### ○スマートシティで実現する「地域らしいまちづくり」

##### ・講師

NEC スーパーシティ事業推進本部 上席事業主幹 西岡 満代氏

##### ・内容

NEC のスマートシティへの取り組みの紹介

- FIWARE をベースにした NEC 都市 OS を自治体に提供する。安心なデータ利活用を促進する。
- まず、都市を「見える化」するところからはじめる。課題の洗い出しのためデータ蓄積。住所に座標を割り当てるところから始めたところもある。
- 地域特有の課題の解決のための、都市の課題を経営視点で捉え直すための情報の可視化。
- 住む人の、集まる人のウェルビーイング向上を図る。

共創 自治体との取り組み事例

- 岡山市：エビデンスベースドヘルスケアポータルサイト

- ▶ 甲府市：三条市：：ウェルビーイング計測ポータルサイト
- ▶ 杉並区：スマート街路灯カメラ。マンホールの状況を監視。
- ▶ 六本木：スマート街路灯カメラ。人流を把握し情報分析する。
- ▶ 富山市：住民向け防災ダッシュボード。道路の傷みの可視化。ライフライン共通プラットフォーム。データ連係によって実現する価値の創造。医療と移動。
- ▶ 浜松市：小学生のGPS移動データより、通学路の安全を考える。
- ▶ 宇都宮市：LINEアプリと連携してリアルタイム情報発信。通常時は餃子情報だが災害時は避難情報に変わる。

#### ・所感・岡崎市への提言

「現在だけでなく過去・将来の市民の声に耳を傾け、データを示しながら説得責任を果たし、戦略に基づく施策につなげ、シビックプライドの向上という定性的な効果だけでなく税収増や歳出削減という経営視点の定量的な効果にもつなげて意味のある小さな成功にもつなげていく。こうしたサイクルを回していき、一人ひとりの住民に寄り添うウェルビーイングの実現へと繋げる」纏めるとこのようであったと思うが、DXという手法を用いてこのようなことを行っていくことを提言する。

意味のある小さな成功につなげていく具体例として、富山市の事例の中に、座標軸上に住民基本台帳データをマッピングしデータ蓄積を続けるというものがあった。このデータの活用により、未就学児と卒業予定児童を地図上に可視化することで、スクールゾーンをより適切に設定できるようになったとあった。これはほんの一例であり、様々なEBPMやEIPMの政策判断をより適切に行い課題を解決につなげる「意味のある小さな成功」に利用できると考える。センサーネットワークの導入もあった。これにより、例えば市内河川の水位監視をリアルタイムに行うことが出来、定点観測しているものを常に送信することが出来、例えば、上流域で時間雨量〇〇ミリが2時間続くと、3キロ先の小河川で何センチ水位が上がるかとか、データを有効活用出来、従来よりも素早く効率的なアラートの発令が可能となる。このようなシステム導入への要望は市民の方から度々伝わっており、提言する。

#### ○コロナ禍におけるこれからのオフィスのあり方

##### ・講師

(公社)日本ファシリティマネジメント協会 専務理事 成田 一郎氏

##### ・内容

###### (1)ファシリティマネジメントの基本を知る FM とは

- ▶ 企業・団体等が保有または使用する全施設資産及びそれらの利用環境を経営戦略的視点から総合的且つ総括的に企画、管理、活用する経営活動
- ▶ 自然環境・人・人工環境 において、FMとは人にとっても、地球にとっても、全体が最適になるようにマネジメントすること。

FMは「第四の経営基盤」

- 経営資源「人材・資金・情報・ファシリティ」マネジメント→経営基盤「人事・財務・情報システム・FM」
- 経営資源に横串を通すマネジメントで経営基盤を強化する

#### FM 導入のメリット

- 経営力・組織力の向上に役立つ
- 環境の変化に対応する
- 満足度・幸福度（ウェルビーイング）が向上する
- まちづくりから地球環境へ寄与し、持続可能へ

#### (2)ワークプレイスを考える

- コロナ禍の中テレワーク導入は一気に進んだ
- テレワークは、離職率低下、人材確保、生産性向上、働き方改革につながる。人材の FM
- ワークプレイス DX の提言。コワーキング、シェアオフィス、ワーケーション 情報の FM (AI, ビッグデータ、デジタルツール)

#### (3)FM の事例を考える

- 青森県庁舎：地上 8 階の建物の上階部分を除去する「減築」手法によって合理的な耐震改修を実現。併せて外断熱による省エネ改修を行い、外装を一新した（県産ヒバ材を使用）。
- 武雄市図書館・博物館：官民連携によるまちづくり。民間の会社が指定管理者となる。開放的でおしゃれな内観に加え館内に TSUTAYA・スターバックスが入っていることで全国区の話に。
- 武蔵野プレイス：駅前。ワークスペースがある図書館。吹き抜けのカフェも。地上三階地下三階。
- 神奈川県住宅供給公社：生涯賃貸、生涯自立を目指す。物件をデータベース化。課題のみえる化。

#### ・所感・岡崎市への提言

岡崎市では、高度成長期に人口の急激な増加に合わせて多くの施設を整備してきたが、築 30 年以上の建築物の割合は 57%となっている。今後、少子高齢化の進行や生産年齢人口の減少による税収減が見込まれ、施設の維持管理経費が大きな財政負担になることが予測され、将来を見据えた中長期的な視点が不可欠である。そこで、市政経営の主軸として、施設等に関わる組織が一体となり、継続的に公共施設等総合管理計画に取り組んでいる。

令和 4 年 3 月に改訂された岡崎市公共施設等総合管理計画を見る限り、岡崎市は公共施設マネジメントにしっかり取り組んでいると理解でき、他自治体の取組みを提言する必要は無いと思われるが、2022年度最優秀 FM 賞として板橋区における取組みが、掲載された冊子が講演会場で配られていたので、その取組みを提言したい。

板橋区による公共施設マネジメントの取組みは、現状の把握と「見える化」として、人口や財政の状況、施設の現況(利用状況・管理運営経費・近隣自治体との比較・LCC など)である。また、施設整備における基本的な考え方や施設種別ごとの整備の方向性、区内を 18 地区に分けて現状と将来の方向性をまとめた「基本方針」を定め、2013年に「マスタープラン」を策定した。次に、計画を推進・実行するため、区議会や全庁的な検討、学識経験者の助言、財政シミュレーション、区民意調査や意見募集、説明会の実施、地区ごとの集約プランの編成、施設整備における実施方針等をまとめ、

2015年に「個別整備計画」を策定した。公共施設の耐用年数が長期間にも及ぶことから40年の計画として、10年を第1期とし、前期5年間は年次計画を後期5年間は目標事業量を示して総合計画へ反映し、以降10年を経るごとにローリングしていくこととした。

2019年には、「個別整備計画」策定後の状況変化や課題に的確に対応し、再編・整備を着実に実行していくため、施設の改築・改修等の実施時期と、経費の目安を示した情報からなる、区の総合計画と一体的な基礎計画として、「ベースプラン」へと整理した。特筆すべき点は、「ベースプラン」で示した更新時期を迎える施設について、あり方を検討する必要がある施設を「経営革新計画」に位置づけて検討した上で、整備が必要な施設を「実施計画」へ反映し、「ベースプラン」へフィードバックするサイクルとした点である。

維持改修経費の予算編成にあたっては、重要度や緊急度などの観点から全案件に優先順位を付け、その結果を基に採否を決定している。具体的には、見積書、図面、部位データ、工事履歴、法定・日常点検等の情報から劣化の状況や運営上の影響を判断し、全案件を指数化していく。同一指数となる場合は、耐用年数、二次被害や事故の可能性、ユニバーサルデザインへの貢献、温室効果ガスの削減などを数値化することにより優先順位を決定している。この取り組みにより、財政部局へ示した優先順位の高い案件については概ね採択され、突発的な緊急工事が大幅に減少するなど一定の成果が挙がってきている。以上が板橋区による公共施設マネジメントの取り組みであり、提言するものである。

#### ○時代に合わせた窓口業務に！自治体がキャッシュレスにする理由と上手な運用方法

##### ・講師

三鷹市 市民部市民課 青木 涼子氏

##### ・内容

- ・三鷹市役所市民課総合窓口は2021年1月18日「キャッシュレス決済」と「セミセルフレジ」の同時導入した。
- ・同時導入のきっかけは、市民からの電子マネー、クレジット対応要望の声。総務省や経済産業省がキャッシュレス決済を推進する政策を進めていることも後押し。
- ・このタイミングで導入したのは新型コロナウイルス感染症の感染拡大のため。現金授受をしないことで、利用者と市民の接触機会を減らし、滞在時間の短縮にもつなげたかった。4月の繁忙期までに実現する必要があったため1月の導入となった。
- ・混雑緩和のためのこれまでの取り組みは、予約システムの導入、後日の証明書郵送など。
- ・自動精算可能なセミセルフレジを合わせて導入することで、多くの決済手段に対応したかった。
- ・2020年夏に導入検討開始、予算が通ったのが11月、そこから2カ月で導入。
- ・重視したのは電子マネー、クレジットカード、QRコード決済などの全キャッシュレス決済を使うこと、導入機種選定の際に重視したのは操作が難しくないこと、入金確認が一度で済むこと。
- ・導入で滞在時間短縮の効果はあった。セルフレジよりキャッシュレス決済のほうが時間短縮効果は大きい。キャッシュレス決済利用派全体の15%ほど。
- ・利用者からも職員からも便利になったと好評。

・所感・岡崎市への提言

所感》

岡崎市はコンビニでの証明書交付も始まっている。キャッシュレス決済だけにするのか、セミセルフレジを合わせて導入するのは、市役所窓口利用者の年齢層にもよってくる。高齢者をおいてきぼりにしないという点で、セミセルフレジの導入は評価する。証明書交付までの時間短縮は職員の働く環境整備にもつながる。岡崎市で効果があるのかの判断のためには利用者アンケート、実態調査などが望ましい。

提言》

窓口業務改善のための利用者アンケート、利用実態調査の実施

上記の検討をお願い致します。

○部品メーカーの新たな挑戦。位置情報活用を中心とした自治体様向け新サービス

・講師

(株) アイシン ビジネスプロモーション部 加藤 博巳氏

・内容

・道路維持管理支援サービス

ごみ収集車や、乗り合い送迎サービス「チョイソコ」の車両にカメラ、センサーを搭載、車両情報から画像やデータで路面状況を的確に把握することができます。対象の道路について既に走行したかどうかを色分けを行い、道路管理の手間を省く。

・誘導型ナビゲーションアプリ観光ナビ

運行者が行って欲しい場所へ観光客を誘導するコースを自由に作成。専用設備が不要、運用者自身でコースの編集等が可能。英語・中国語・韓国語に対応。翻訳後の案内文章を登録すると発話も可能。

・所感・岡崎市への提言

所感》

ごみ収集車の入れない路地などもあり全面管理は難しい。導入することでどれくらい現状から削減できる時間手間があるのかは検証が必要。

どうする家康に関する観光推進の中では、観光施設近隣のお店などへの誘導をうたっている。コース設定なども自由度が高く、季節に合わせた観光案内を組むことも可能であり、導入の価値があると考ええる。

提言》

・誘導型ナビゲーションアプリ観光ナビ

上記導入に向けての検討をお願い致します。

○農業×SDGs =新たな価値創造！テクノロジーで生まれる新たな取り組み

・講師

山梨県 農政部 農業技術課

(株) プラントフォーム 代表取締役 CEO 山本 祐二氏

・内容

- ・4パーミル・イニシアチブとは、土壌中に炭素を貯留することにより大気中の二酸化炭素濃度を低減し、地球温暖化を抑制する国際的な取り組みであり、世界の土壌表層の炭素量を年間4パーミル(=0.4%)増加させることができれば、人間の経済活動等によって増加する大気中の二酸化炭素の増加を実質ゼロにすることができるという考え方に基づく取り組み。
- ・4パーミル・イニシアチブの取り組みによって生産された果実等を、脱炭素社会の実現に貢献した農産物として認証する「やまなし4パーミル・イニシアチブ農産物等認証制度」を制定。
- ・効果については、2020年から4パーミルイニシアチブ農産物ブランド強化事業費で実施された「バイオ済を用いた土壌炭素貯留によるCO<sub>2</sub>削減効果の検証」にて検証されている。
- ・燐モキ製作所の無煙炭化器を使用。高炭素率(80~99%)の炭が短時間で生成できる。

・所感・岡崎市への提言

4パーミル・イニシアチブについての研究

上記を検討お願い致します。

■視察先：秋葉台公園（神奈川県藤沢市）

5月20日（金） 10:00～

i) 誰もが遊べるインクルーシブな遊具について

視察目的

共生社会の実現を目指す誰一人取り残さないまち（インクルーシブ藤沢）を目指し、秋葉台公園の広場にある既存の遊具を改修し、誰もが遊べて、誰もが楽しめる広場の整備が完了し、令和3年3月13日にオープンした。藤沢市は市制80周年、人口44万人と岡崎市と類似する。公園の遊具の更新時期を迎えているところも然り。東京都を中心にインクルーシブな遊具の設置が広がりつつある現在、参考にし、提言を行うべく、視察を行った。

## 秋葉台公園へのアクセスマップ



- ◆ 秋葉台公園は小田急電鉄江ノ島線湘南台駅よりタクシーで10分（1400円）の距離に位置し、慶応大学湘南キャンパスが近く、路線バスの本数は豊富であり公共交通の便は良い。
- 秋葉台公園へインクルーシブな遊具を整備した経緯、背景
  - 藤沢市の公園施設長寿命化計画に基づき、令和2年度の計画に秋葉台公園の遊具更新が含まれていたこと。
  - 既存の複合遊具がバリアフリー対応であったこと。
  - 身障者対応の駐車スペースが確保できること。
  - 令和2年度の施政方針で「共生社会の実現をめざす誰一人取り残さないまち」（インクルーシブ藤沢）を目指しており、そのテーマの一環として「誰もが遊べて、誰もが楽しめる広場」へと整備することが必要であること
- インクルーシブな遊具を整備するにあたり
  - 広場の整備にあたっては、国及び神奈川県整備指針、ガイドライン等が策定されていないため、遊具導入に際しては、どのような基準で整備をしていくかなどが課題となった。
  - インクルーシブな遊具を整備した公園として砧公園が先行していた。
  - 五社の事業者よりコトブキを選んだ。
  - 秋葉台公園では遊具を先行して整備を行い、実際に利用が始まった後、意見、要望を受け反映していきたいと考えた。



- 市民の声(評価・要望)について

- 今まで乗ることができなかったブランコに乗ることができた。
- 遊具にスロープが付いているので歩行器のまま利用できる。
- 秋葉台公園第三駐車場から広場への通路にバリアフリー対応でなかった箇所がある。(バリアフリーの仕様に沿ったスロープへと改修を行い、課題を解消)
- 市民の声、要望、報告など LINE を利用して収集している。
- 利用実態調査については、コロナ禍であり実施していないが、今後アンケート調査等を進めていく予定。

## 秋葉台公園 イラストマップ



- ◆ 秋葉台公園は昭和 59 年に開園し、7, 70 ヘクタールの敷地面積を有する。インクルーシブな遊具は広場の中に設置されている。

### 秋葉台公園の中

- 広場の遊具構成

- 複合遊具 (プレイポートワンダー インクルーシブ) : 車いすのままアクセスできるスロープや、車いすからの移乗ポイントを設定した、アクセスシブルな構成で、難度のある動線や、気持ちの高ぶりで心がパニックになる子にとって、心の落ち着きを取り戻す空間 (クールダウンスポット) を設けてあり、多様な子が一緒に遊ぶことが出来る。ローラー滑り台は傾斜角度を控え速すぎない工夫、始点の地上高を控え地上より補助できる工夫をしてある。幅の広い滑り台は摩擦が高い設計で登ることも可能。様々な遊び方が出来る工夫がある。



- 回転遊具（オムニスピナー）：車いすからの移乗も可能な設計で、複数人乗り。座席背番の高さに変化があり、高い部分は外側で回すことでの手がかりや、体幹が弱い子も安定して座れるハイバック席である。体勢や難易度を選べるよう工夫することで、より多くの子どもたちが自分らしく楽しめるようになります。他の子の表情を見ながら遊べる位置で席を設置。慣性がつきすぎない安全設計。



- スイグ遊具（スウェイファン）：複数人で乗れるスライド式の遊具で、スロープが付いているため車いすのまま乗る事が出来る他、車いすの人も揺らす役ができる。



- 柵ベンチ（ボーダーベンチ）：ベンチと柵の両方を兼ねられる。見守りやすさが重視されるユニバーサルな遊び場に適した設備であり、適切なエリア分けもされている。見守る保護者の休憩場所としての機能を持つ。見通しの良さも考慮されている。

- ブランコ（3連サポート付ブランコ）：3連ブランコの1つが、体を保持する大型バケットシートを装備した構造で、ハーネスでしっかり体を固定するため、体幹が弱い子でも安心して乗ることができる。支点からシートまで柔軟な素材で繋がっていて振れが抑制されている。



#### ● インクルーシブ遊具の目指すところ、特徴のまとめ

- 「誰もが遊べて、誰もが楽しめる広場」へ整備をするうえで、障がいがある人もない人も一緒に遊べることを目標に遊具が選ばれた。
- 複合遊具には高さの違う滑り台の配置や、スロープの途中のパネルで遊べるよう工夫がある。
- 回転遊具・スイグ遊具・ブランコは周りから押したり揺らしたりすることで協力して遊べる構造となっている。
- 遊具設置事業者はコトブキであるが、遊具の主要部分はアメリカのランドスケープアーキテクト社のもので市民に馴染みのないものである。藤沢市は遊び方を紹介する動画を作成し配信している。

#### ii) 所感・岡崎市への提言

インクルーシブ公園（広場）でいちばん大切なことは、そこを訪れるすべての子どもが同じように楽しく遊べることである。みんなが一緒に楽しむためには、従来のユニバーサルデザインの視点だけでなく、誰でも同じ遊びを楽しめる、感覚を使って楽しめる、自分にあった遊びを楽しめる、落ち着ける場所がある、つながりを楽しめる（一緒に遊ぶことで楽しさが増幅し、楽しさを共有できる）工夫を取り入れる必要がある。また、ユニバーサルデザインのベンチや日陰になる休憩施設なども一緒に計画することでさらに快適な空間となる。駐車場からのアクセスしやすさや、園路やトイレのバリアフリー整備

などにも配慮が必要である。さらに、敷地面積に応じた、動線計画やエリア分けなど、多様な子どもに対しての細やかな検討も必要である。

視察最中、近隣の幼稚園（保育園）児60人ほどが遊具を使って遊んでいる場面に遭遇した。車椅子の子どもは午後から遊びに来ることが多いとのことで、視察中には会えなかった。

現状、障がいを持つ子どもが公園（広場）で遊ぶことを諦めているという実態があり、それは、その子どもの多様な経験や地域とつながる機会を奪うと同時に、障がいを持たない子どもにとっても多様な人と関わる機会を減らし、偏見や無関心を生まれやすくしてしまう。障がいを持つ子どもも、持たない子どもも一緒に遊べるインクルーシブな公園（広場）はそれを解消するには必要な場所である。