

(仮称) 長崎市DX推進計画 (案)

令和 年 月

長崎市

目次

第1章 計画の概要	1
1 計画の背景・目的.....	1
2 計画の位置づけ.....	2
3 計画の期間.....	3
4 推進体制.....	3
第2章 国・長崎県の動向	4
1 国の動向.....	4
2 長崎県の動向.....	5
第3章 本市を取り巻く情報化の動向とこれまでの取組状況	7
1 本市を取り巻く情報化の動向.....	7
2 本市のこれまでの取組状況.....	7
第4章 デジタル化の進展による社会変容	9
1 データが活用される社会.....	9
2 新しい技術やサービスで、暮らしやすさが向上している社会.....	9
3 あらゆるモノがサービスとして利用される社会.....	9
4 様々な価値観を持つ人が活躍する社会.....	9
5 リアルの価値が再評価される社会.....	9
第5章 目指す姿	11
1 デジタル技術で人と人とがつながり、自分らしくいられるまち.....	11
2 デジタル技術が生活に溶け込み、便利で暮らしやすいまち.....	11
3 データの活用により、新たな産業・サービスが生まれるまち.....	11
4 次代を担う若者たちが国内外を舞台に活躍するまち.....	11
5 デジタル技術で新たな楽しみ方を創出し、人をひきつけているまち.....	11
6 行政DXにより、質の高い市民サービスが提供されるまち.....	12
第6章 基本方針	13
1 デジタル・ディバイドをつくらない.....	13
2 暮らしを支える基盤の最適化.....	13
3 活躍の機会を創出.....	13
4 変化に対応できる人材の育成.....	13
5 まちの魅力向上.....	13
6 スマート市役所への変革.....	13

第7章 基本施策	14
基本方針1 デジタル・ディバイドをつくらない	14
1 デジタル活用を支援する	14
2 人と人をつなぐ仕組みをつくる	14
基本方針2 暮らしを支える基盤の最適化	15
1 産業のスマート化を推進	15
2 デジタル技術で健康をサポート	15
基本方針3 活躍の機会を創出	16
1 データ利活用の促進	16
2 チャレンジの場をつくる	16
基本方針4 変化に対応できる人材の育成	17
1 GIGAスクール構想の推進	17
2 デジタル社会を担う若者の育成	17
基本方針5 まちの魅力向上	18
1 XRコンテンツの創造	18
2 デジタルマーケティングの推進	18
基本方針6 スマート市役所への変革	19
1 スマートフォンの中に市役所をつくる	19
2 働き方を変革する	19
3 セキュリティの確保及びパーソナルデータの適正な取扱い	20

用語集

第1章 計画の概要

1 計画の背景・目的

(1) 背景

急速な少子高齢化による人口減少時代を迎え、2040年には日本の65歳以上の高齢者人口がピークになるとされている。

地域が抱える課題も複雑化、多様化する一方、労働人口が減少する中でも、先端技術の活用により生産性を向上することで、サービスを継続して提供できるよう、企業や行政においてデジタル化の推進が求められてきた。

このような中、新型コロナウイルス感染症の拡大により、ライフスタイルや働き方など、社会の前提が大きく変容したことにより、行政や様々な分野でデジタル化への対応の遅れが課題として浮き彫りとなったことから、最新のデジタル技術を活用し、仕事のやり方や組織のあり方までも変革するような、デジタル・トランスフォーメーション(DX)^{※1}への取組みがより一層求められている。

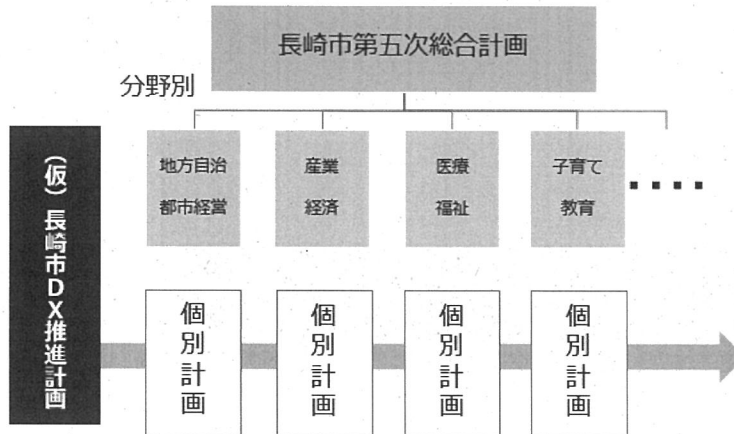
本市では、高齢者人口が2025年にピークを迎える見込みであるなど、全国より早いペースで高齢化が進んでいるほか、若い世代の転出超過や少子化も進展しており、労働力の絶対量の不足は、本市の産業全体に影響を及ぼすものである。地場企業や長崎市は、最新のデジタル技術を活用し、仕事のやり方や組織のあり方までも変革するような、デジタル・トランスフォーメーション(DX)を強力に進めていかなければならない。

(2) 目的

労働力の絶対量が不足する人口減少時代へ備えるとともに、新型コロナウイルス感染症を契機に急速に進むデジタル社会へ対応し、市民の暮らしやすさや訪れる人の過ごしやすさに貢献するため、様々なデータやIoT^{※2}、ロボット、AI^{※3}等といった先端技術を長崎の産業や生活に取り入れ、地域経済の発展と地域課題の解決を実現する「都市のデジタル化」と、先端技術を活用し業務等を標準化することで持続可能な形で行政サービスを提供していく「行政のデジタル化」を戦略的かつ計画的に推進することで長崎市全体が変革することを目的とする。

2 計画の位置づけ

長崎市第五次総合計画の下位計画として、総合計画で掲げる目指すべき都市像「個性輝く世界都市」「希望あふれる人間都市」の実現をデジタル化の側面から支援するための計画とし、各分野の個別計画を横断的につなぎ合わせる「横串」としての役割を持たせる。



なお、官民データ活用推進基本法（平成 28 年法律第 103 号）第 9 条第 3 項において、市町村における官民データ活用の推進に関する施策の基本的な計画の策定が努力義務とされており、同法が地方に求める施策を本計画に含むことにより、「市町村官民データ活用計画」にも位置づける。

* 地方に求める施策と本計画における表記

地方に求める施策	本計画での表記
手続における情報通信の技術の利用等	行政手続のオンライン化
官民データの容易な利用等	オープンデータ ^{※4} の推進
個人番号カードの普及及び活用	マイナンバーカードの普及・活用
利用の機会等の格差是正	デジタル・ディバイド ^{※5} 対策
情報システムに係る規格の整備及び互換性の確保等	情報システムの標準化・共通化

3 計画の期間

令和4（2022）年度～令和12（2030）年度

2022 ⇒ 2030

2022年 (R4)	2023年 (R5)	2024年 (R6)	2025年 (R7)	2026年 (R8)	2027年 (R9)	2028年 (R10)	2029年 (R11)	2030年 (R12)
長崎市第五次総合計画 2022(令和4)年～2030(令和12)年								
(仮)長崎市DX推進計画 2022(令和4)年～2030(令和12)年								
基本施策 2022年～2024年 (R4) (R6)			基本施策 2025年～2027年 (R7) (R9)			基本施策 2028年～2030年 (R10) (R12)		

※ デジタル技術の進展、社会変容に対応し、必要に応じて毎年度見直し

4 推進体制

市長を本部長とする長崎市デジタル・トランスフォーメーション（DX）推進本部が、DXに関する施策の総合的な推進の役割を担うこととし、各部局が所管する取組みや、部局を超えた横断的な取組みを推進していくこととする。

※ 1 デジタル・トランスフォーメーション（DX）

「デジタルによる変革」を意味し、ITの進化にともなって新たなサービスやビジネスモデルを展開することでコストを削減し、働き方改革や社会そのものの変革につなげるもの。

※ 2 IoT

Internet of things の略。人を介さず、自動車、家電などあらゆるモノがインターネットにつながり、情報のやり取りをすること。

※ 3 AI

Artificial Intelligence の略。人工知能。

※ 4 オープンデータ

行政や公共機関などが保有する地理空間情報、防災・減災情報、統計情報といった公共性の高いデータのうち、「機械判読に適したデータ形式で、二次利用が可能な利用ルールで公開されたデータ」のこと。

※ 5 デジタル・ディバイド

インターネットやパソコン等の情報通信技術を利用できる者と利用できない者との間に生じる格差。

第2章 国・長崎県の動向

1 国の動向

(1) 経済発展と社会的課題の解決を両立する Society5.0 の実現へ

国は、第5期科学技術基本計画（平成28（2016）年1月策定）で、Society5.0^{*1}を提唱し、IoT、ロボット、AIやビッグデータ^{*2}といった社会のあり方に影響を及ぼす新たな技術を、あらゆる産業や社会生活に取り入れ、経済発展と社会課題解決を両立していく新たな社会の実現を目指している。

(2) 官民データ活用推進基本法等の制定

平成28（2016）年12月、官民データの適正かつ効果的な活用の推進を目的として官民データ活用推進基本法が施行され、国民が安全で安心して暮らせ、豊かさを実感できるデジタル社会の実現を目指し、基本的施策として行政手続等のオンライン化原則やオープンデータの推進等が明記された。

令和元（2019）年12月には、「情報通信技術を活用した行政の推進等に関する法律（デジタル手続法）」（平成14年法律第151号）が施行され、デジタル技術を活用した行政の推進の基本原則として、「デジタルファースト（個々の手続・サービスが一貫してデジタルで完結する）」「ワンスオンリー（一度提出した情報は、二度提出することを不要とする）」「コネクテッド・ワンストップ（民間サービスを含め、複数の手続・サービスをワンストップで実現する）」を掲げている。

(3) コロナ禍を契機にデジタル化が加速

令和2（2020）年7月、新型コロナウイルス感染拡大を踏まえ、官民データ活用推進基本計画が改訂され、ITやデータを活用した感染拡大阻止に取り組むとともに、長期間又は断続的な接触機会の減少の中にあっても、社会が機能し、経済が成長可能となるよう、テクノロジーを駆使した災害対応を進め、デジタル化による社会の強靱化を図ることとされた。

同年12月に策定された「デジタル社会の実現に向けた改革の基本方針」では、デジタル社会の目指すビジョンとして、「デジタルの活用により、一人ひとりのニーズに合ったサービスを選ぶことができ、多様な幸せが実現できる社会」が掲げられるとともに、「誰一人取り残さない、人に優しいデジタル化」を進めることとされた。

同日、デジタル社会の実現に向けた改革の基本方針を踏まえ、「デジタル・ガバメント実行計画」が改正され、自治体の情報システムの標準化・共通化の推進や行政手続のオンライン化等を盛り込み、デジタル・ガバメントの取組みを加速することとされた。

また、国は、自治体が重点的に取り組むべき事項・内容を具現化するとともに、国による支援策等を取りまとめた「自治体デジタル・トランスフォーメーション（DX）推進計画」を策定し、自治体の情報システムの標準化・共通化や、行政手続のオンライン化など6つの重点取組事項や、自治体DXの取組みとあわせて地域社会のデジタル化とデジタル・ディバイド対策に取り組むべき事項として示した。

（４）デジタル庁の設置

令和3（2021）年5月12日にデジタル社会形成基本法やデジタル庁設置法を含むデジタル改革関連6法が成立し、同年9月1日にデジタル庁が設置された。「誰一人取り残さない、人に優しいデジタル化を。」をミッションに掲げ、デジタル社会形成の司令塔として、未来志向のDXを大胆に推進し、デジタル時代の官民のインフラを今後5年で一気に作り上げることを目指している。

2 長崎県の動向

（１）県民が安全で安心して暮らせ、豊かさを実感できる強靱なデジタル社会の実現

県は、令和3年3月に「ながさき Society5.0 推進プラン」を策定し、2040年問題をはじめ、中長期的な視点から、本県が直面する地域課題をしっかりと認識し、あらゆる分野において、積極的かつ能動的にICT^{※3}の利活用による課題解決、デジタル・トランスフォーメーション（DX）の推進を実行し、県民の豊かで質の高い生活及び産業振興、地域活性化が図られる、Society5.0の実現を目指すこととしている。

本市に関連する取組みとして、県は、この「ながさき Society5.0 推進プラン」に基づき、県内市町と共同し、スマート社会の礎となる、行政と民間が有する様々なデータの集積・共有・活用を可能とする「データ連携基盤」を、令和3年度中に構築することとしている。

※1 Society5.0

狩猟社会（Society 1.0）、農耕社会（Society 2.0）、工業社会（Society 3.0）、情報社会（Society 4.0）に続く、新たな社会を指すもので、第5期科学技術基本計画において我が国がめざすべき未来社会の姿として初めて提唱された言葉。仮想空間と現実空間を高度に融合させたシステムにより、経済発展と社会的課題の解決を両立する、人間中心の社会（Society）。

※2 ビッグデータ

従来の構造化データ（Excel等）と異なり、テキスト・音声・動画・画像・SNS・Web

ページなどから得られるデータ含む様々な種類・形式のデータによって構成された巨大なデータ群のこと。

※3 ICT

Information & Communications Technology の略。情報通信技術。

第3章 本市を取り巻く情報化の動向とこれまでの取組状況

1 本市を取り巻く情報化の動向

インターネットは、これまでも生活を支えるものであったが、新型コロナウイルス感染症の拡大に伴い、テレワークや在宅学習など、非対面・非接触での新しい生活様式に不可欠な高速・大容量の通信が可能な光回線の整備が急務となった。

このことを受け、国は、Society5.0を支えるインフラとして進めていた光回線の整備を前倒しすることとし、この国の補助事業を活用する電気通信事業者を長崎市も財政支援することで光回線の整備を進めており、令和4年度には市内全域で光回線による超高速インターネットが利用できるようになる。

令和3年11月に開業した「出島メッセ長崎」は、大容量の光ケーブルを施設内に引き込み、10Gbps^{*1}のインターネット環境が整ったMICE^{*2}施設である。5G^{*3}基地局も随時設置することとしており、リアル・オンラインのハイブリッド会議、eスポーツ^{*4}など、多様な催事に対応できる。

長崎は知の拠点が充実してきており、長崎大学は令和2年4月に情報データ科学部を設置し、長崎県立大学は平成28年4月に日本初の情報セキュリティ学科を設置するとともに、令和5年度には情報セキュリティ産学共同研究センターの開設を予定しているなど、情報系人材の教育環境が整っている。

また、長崎県が新たな基幹産業の創出を目指す産業分野のひとつとして「AI・IoT・ロボット関連産業」が位置付けられている中、情報通信関連企業の立地が相次いでいる。

2 本市のこれまでの取組状況

本市の情報化推進については、平成23年度に策定した「長崎市情報化推進計画」に基づき、取り組んできた。

本計画は、長崎市第四次総合計画に定める将来の都市像の実現に向け、様々な施策や事業を情報化の側面から支援し、市民の利便性や満足度の向上を図ることを目標とし、「情報発信力強化」、「産学官民協働による地域情報化推進」、「情報化推進による安全・安心で豊かな生活の実現」、「行政事務の効率化・簡素化による市民サービスの向上」の4つの柱を基本として、基幹業務システムのオープン化などに取り組むとともに、総合計画に定める基本施策や個別施策の実施にあたり、各部局におけるICTの有効な利活用や検討などの取組みを支援してきた。

また、国の制度改正やマイナンバーなど新たな制度への対応をはじめ、年金機構の情報漏洩を受けて求められたセキュリティ対策の強化など、直近の課題に対して適時対応してきたところである。

※1 bps

データ転送の速度を表す単位で、1秒あたり何ビット転送されるかを示す。インターネットや携帯電話の通信速度などを表す際に使われる。

※2 MICE

MICEとは、企業等の会議（Meeting）、企業等の行う報奨・研修旅行（インセンティブ旅行、Incentive Travel）、国際機関・団体、学会等が行う国際会議（Convention）、展示会・見本市、イベント（Exhibition/Event）の頭文字を使った造語で、これらのビジネスイベントの総称。

※3 5G

第5世代移動通信システム。高速大容量、低遅延、多数同時接続の特徴を持つ。

※4 eスポーツ

エレクトロニック・スポーツの略。電子機器を用いて行う娯楽、競技、スポーツ全般を指す言葉であり、コンピューターゲームをスポーツ競技として捉える際の名称。

第4章 デジタル化の進展による社会変容

世界的にデジタル化が進展する中、様々なICT企業（デジタル・プラットフォーマー）が誕生し、これまでになかった技術やサービスが生まれ出され、社会の前提やライフスタイルが大きく変化しようとしている。この変化の兆候も踏まえ、2030年までにデジタル化の進展により起こりうる社会を描いておく。

1 データが活用される社会

現実の世界から収集した様々なデータが活用され、サイバー空間（仮想空間）とリアル空間（現実空間）を融合させることで、経済発展と社会的課題の解決が図られるSociety5.0の実現に向かっている。

〔関連〕 AI、IoT、デジタルツイン^{*1}、ビッグデータ、オープンデータ

2 新しい技術やサービスで、暮らしやすさが向上している社会

自動化、無人化や遠隔診療などの新たな技術やサービスが、社会に実装され、暮らしやすさが向上している。

〔関連〕 5G、ドローン、自動運転、遠隔診療、ロボット

3 あらゆるモノがサービスとして利用される社会

モノの「所有」から「利用」への変化がさらに進み、身の周りにあるあらゆるモノがサービスとして利用され、所有しないことが当たり前となり、必要なモノが、必要なときに必要なだけ、サービスとして利用される。

〔関連〕 サーキュラーエコノミー^{*2}、シェアリングエコノミー^{*3}、サブスクリプション^{*4}

4 様々な価値観を持つ人が活躍する社会

これまでの常識や価値観にとらわれない人が、社会にその個性や才能を認められ、新しい価値を生み出そうと挑戦し、活躍している。

〔関連〕 オープンイノベーション^{*5}、ダイバーシティ^{*6}、インクルージョン^{*7}

5 リアルの価値が再評価される社会

様々な分野でデジタル化、バーチャル化が進む一方で、デジタルでは代替できない、リアルでの交流や体験の価値が再評価される。

〔関連〕 ワークেশョン^{*8}、関係人口^{*9}、ニューツーリズム^{*10}

※1 デジタルツイン

現実の社会から収集した様々なデータを、まるで双子であるかのように、仮想の空間（コンピュータ上）で再現する技術のこと。

※2 サーキュラーエコノミー

循環型経済。製品、素材、資源の価値を可能な限り長く保全・維持し、廃棄物の発生を最小限化する経済システムのこと。

※3 シェアリングエコノミー

個人や企業が持つモノや場所、スキルなどの有形・無形資産を、必要な人に提供したり、共有したりする新しい経済の動きのことや、そうした形態のサービスのこと。

※4 サブスクリプション

、定額料金を支払い利用するコンテンツやサービスのこと。商品を「所有」ではなく、一定期間「利用」するビジネスモデル。

※5 オープンイノベーション

異業種、異分野が持つ技術やアイデア、サービス、ノウハウ、データなどを組み合わせ、革新的なビジネスモデル、サービス開発、組織改革、地域活性化等につなげるイノベーションの方法論のこと。

※6 ダイバーシティ

多様性・相違点・多種多様性などの意味を持つ言葉。

※7 インクルージョン

「包括」「包含」「一体性」などの意味を持つ言葉。多様な人々が互いに個性を認め、一体感を持って活動している状態。

※8 ワークেশョン

「ワーク」と「バケーション」を組み合わせた造語。観光地やリゾート地でテレワークを活用し、働きながら休暇をとる過ごし方。

※9 関係人口

地域と多様にかかわる人々を指す言葉。

※10 ニューツーリズム

従来の旅行とは異なり旅行先での人や自然との触れ合いが重要視された新しいタイプの旅行のこと。

第5章 目指す姿

デジタル社会の進展は、長崎市にとって地理的な制約を取り除き、開港以来 450 年の間、交流により新たな価値を創造して栄えてきた歴史や文化、風土など、まちの個性や強みを更に向上させる好機である。

このデジタル化の進展にともなう社会変容への確に対応し、長崎のまちづくりをデジタル化の側面から支えることで、どのようなまちとしたいのか、2030 年の長崎市の目指す姿を描く。

1 デジタル技術で人と人とがつながり、自分らしくいられるまち

デジタル技術でその困りごとが解決され、多様なコミュニティにおける人と人とのつながりが深まり、広がることで、互いを認め合い、自分らしくいられる住みやすいまちとなっています。

2 デジタル技術が生活に溶け込み、便利で暮らしやすいまち

生活のあらゆる場面で、デジタル技術を活用した様々なサービスが提供され、利用者は、特段意識せずその恩恵を享受し、長崎に合ったコンパクトで暮らしやすいまちとなっています。サービスの利用は個人で選択できるため、一人ひとりの価値観に合わせて、暮らし方を選択することができます。

3 データの活用により、新たな産業・サービスが生まれるまち

行政や企業などが持つ様々なデータが活用され、市内企業の経営改革や新規事業の創出につながっています。情報系企業の進出や起業が増えるとともに、既存産業との連携が進み、本市の産業全体が、デジタル化により活性化しています。

4 次代を担う若者たちが国内外を舞台に活躍するまち

全国から夢や希望を持つ人材が集まり活躍した、かつての長崎のように、学都・長崎で教育を受けた様々な能力や個性を持つ若者たちと国内外から集まった若者たちが長崎で交流し、AIなどの先端技術を駆使して、国内外を舞台に活躍し、いきいきと暮らしています。その活躍が世界から多様な人材を呼び込み、脈々と引き継がれる交流からイノベーションが生まれるまちとなっています。

5 デジタル技術で新たな楽しみ方を創出し、人をひきつけているまち

デジタル技術を活用し、世界に通じる独自の歴史・文化などまちの魅力は、更に向上しています。100年に一度の変革で進化したまちは、これまでになかった体験や楽しみが増

え、国内外から人が集まるまちとなっています。

6 行政DXにより、質の高い市民サービスが提供されるまち

市役所自ら挑戦して、行政のデジタル化を進めており、市民が利用しやすい市役所に革新し、市内事業者のデジタル化も牽引しています。変革により生まれた時間や財源は、市民に還元され、これまで以上に良質なサービスが提供されるまちとなっています。

デジタル化を進めるうえで大切なこと

デジタル化は「人々の暮らしを豊かにする」「人々の生命や安全を守る」「人々を成長させる」など、人に貢献する手段であり、デジタル化社会の中心となるのは「人」です。

また、デジタル化社会においては、資源となり、イノベーションによる新たな価値を創造するものは、様々な「データ」です。

このような、データを利活用して人々が安全にかつ安心して豊かな生活を送るためには、「セキュリティ」が確保され、しっかりと守られている必要があります。

第6章 基本方針

デジタル社会の進展という好機を活かし、本市の目指す姿を実現するため、次のとおり基本方針を定める。

1 デジタル・ディバイドをつくらない

誰もが自分らしく豊かな生活を送れる社会を目指し、インターネット等のデジタル技術を利用できる人とそうでない人との間に情報格差（デジタル・ディバイド）が生じないよう、誰一人取り残さない、人にやさしいデジタル化を推進します。

〔分野例〕医療・福祉・防災等

2 暮らしを支える基盤の最適化

様々なヒト・モノ・コトを、デジタル技術でつなげることで、利便性や生産性を向上させ、生活を支える都市機能を最適化し、持続可能なまちを構築します。

〔分野例〕交通・物流・環境・農林水産業等

3 活躍の機会を創出

様々なデータを活用できる場を提供するとともに、企業や大学をつなぎ、多様な活躍の機会も創出することで、志を持った誰もが失敗を恐れずに挑戦できる環境をつくります。

〔分野例〕産業・都市OS等

4 変化に対応できる人材の育成

次代を担う若者や子どもたちが、変化が激しく、先行きが見通せない不確実な社会を生きる力を身に付けるとともに、その能力を伸ばし、いかに発揮できるよう、学びと成長を支えます。

〔分野例〕子育て・教育等

5 まちの魅力向上

デジタル技術により、まちの魅力を磨き上げるとともに、これまでにない体験や楽しさ、過ごしやすさを提供し、国内外の人から選ばれるまちにします。

〔分野例〕観光・移住促進等

6 スマート市役所への変革

まちの基盤となる市役所が自ら挑戦し、相手の時間を奪わない、いつでもどこでも利用できるスマート市役所に変革し、職員でないとできない仕事を充実させていきます。

〔分野例〕行政等

第7章 基本施策

基本方針1 デジタル・ディバイドをつくらない

1 デジタル活用を支援する

(1) 現状（課題）

デジタル化の進展や新型コロナウイルス感染症がもたらすニューノーマル^{※1}を背景に、市民の生活スタイルや社会経済システムは急激に変容しつつある。しかしながら、このデジタル社会へ対応できず、デジタル化の恩恵を受けることが困難な市民が生じることも想定されることから、取り残さないよう支援する取組みが必要となる。

(2) 取組内容

インターネット等のデジタル技術を利用できる人とそうでない人との間に情報格差が生じないように、様々な主体と連携して支援を行う。また、デジタル化に関する施策を実施する際は、身体的、社会的、その他の様々な理由で利用できない人への対応もあわせて行う。

(3) 3年後の目指す状態

公共施設や地域におけるコミュニティにおいて、デジタル技術を利用できない人をサポートする仕組みが構築されている。

2 人と人をつなぐ仕組みをつくる

(1) 現状（課題）

本市では、各地域の特色を活かした取組みが、様々な団体との連携のもとで積極的に行われ、地域のつながりが深まっている。また、SNSの普及などにより地域だけでなく多様なコミュニティが生まれている。一方で、少子化や高齢化に加え、新型コロナウイルス感染症による社会変容は、人と人とのつながりの希薄化も招いている。

(2) 取組内容

デジタルが人と人をつなぐのを強め、地域の大切な情報の共有や、困りごとの解決につながる「助け合い、支え合い」の仕組みをつくる。

(3) 3年後の目指す状態

複数の地域において、デジタル技術を活用したコミュニティ内のつながりを強める仕組みが動き始めている。

基本方針2

暮らしを支える基盤の最適化

1 産業のスマート化を推進

(1) 現状（課題）

本市は全国より早いペースで高齢化が進んでおり、特に水産農林の分野では、従事者数が、総人口の減少率以上に減少し、高齢化している。今後、あらゆる分野で、さらに労働力が不足していく中で、あらゆる分野においてデジタル技術の活用は急務である。

(2) 取組内容

暮らしを支える様々な産業分野において、AIやロボット、IoT等のデジタル技術を活用した品質や生産性の向上を目指す取組みを支援する。

(3) 3年後の目指す状態

複数の産業分野においてデジタル技術導入による生産性等の向上が実証され、導入が進んでいる。

2 デジタル技術で健康をサポート

(1) 現状（課題）

平均寿命の延び以上に健康寿命を延ばすことは、個人の生活の質の低下を防ぐ観点からも、社会的負担を軽減する観点からも重要となっており、体や心の健康づくりの推進を一層図ることが必要となっている。

また、人口減少が進む中でも、誰もが住み慣れた地域で、安心して暮らせる環境を維持することが必要となる。

(2) 取組内容

ICTなどの活用により、遠隔診療や健康管理などを支援し、どこにいても安心して暮らせる環境を実現する。

(3) 3年後の目指す状態

デジタル技術を活用した複数のサービスが提供され、心身とも健康だと感じている市民が増えている。

1 データ利活用の促進

(1) 現状（課題）

スマートシティ^{※2}を実現するためのカギは、行政や民間等で保有するデータを連携させ、分野・組織を超えたデータ活用とサービス提供を可能とすることであるが、本市が保有する行政データについては、一部のデータのみ公開にとどまっている。

(2) 取組内容

スマートシティ実現のためには、様々なデータが流通し活用される必要があることから、官民の相互連携を前提としたデータ整備を行うとともに、データ利活用の促進を通じた地域経済の活性化や地域課題の解決を図っていく。

(3) 3年後の目指す状態

民間と行政で持続可能なデータ連携基盤の運営体制が確立され、新たなサービスの創出につながっている。

2 チャレンジの場をつくる

(1) 現状（課題）

GIGAスクール構想^{※3}の推進により、プログラミング教育が充実してきているが、教育の過程でテクノロジーに関心を持った子どもたちが、さらに学びを深める場が十分でない。また、多くの若者が就職や進学タイミングで他都市に転出している状況である。今後、この状況を好転させるためには、市内のDXを牽引するICT企業のスタートアップを支援することなどにより「チャレンジできる場」を数多くつくっていく必要がある。

(2) 取組内容

デジタル技術への興味を深めたい子どもたちが、多様な最新のテクノロジーに触れ、日常生活ではできない体験をしたり、思い描いていることを実現できる場をつくる。また、若者が新たな価値やサービスの創出に向け、チャレンジできる環境をつくる。

(3) 3年後の目指す状態

子どもたちがいつでも安全に、無料で最新のテクノロジーに触れられる場が提供されている。また、若者による起業が増加している。

基本方針4 変化に対応できる人材の育成

1 GIGAスクール構想の推進

(1) 現状（課題）

コロナ禍を契機に、子どもたちへの一人一台端末の配布など、学校教育におけるデジタル化が急速に進んでいる。今後、一人ひとりの理解度に応じた学習や各自の意見を即時に共有し、多様な意見にも触れられる協働学習の実現が求められている。

(2) 取組内容

家庭でも安全に端末を利用できる環境を実現し、「一人ひとりに合わせた学び」や、自他の考えを広げ、深めて、新たな考えを生み出す「創造性を育む学び」を実現する。

(3) 3年後の目指す状態

児童・生徒が課題を解決する中で、自分自身の生き方について考える力を身につけている。家庭でも安全に端末を利用できる環境が実現しており、個別学習や協働学習のための授業内容が構築されている。

2 デジタル社会を担う若者の育成

(1) 現状（課題）

長崎県内の大学では、近年、情報技術系の学部が相次ぎ創設されるなど、知の拠点として充実してきており、デジタル人材を求めるICT企業の誘致も増加している。

一方で、新卒者の転出超過は続いており、デジタル社会を牽引していく長崎で学んだ若者にとって魅力あるしごとの場づくりを継続するとともに、今後ますます不足することが見込まれるデジタル人材の育成について支援していく必要がある。

(2) 取組内容

急速に変化するデジタル社会に対応し、未来のまちをつくるデジタル人材の育成を支援する。

(3) 3年後の目指す状態

即戦力のデジタル人材として活躍できる実践的なカリキュラムを産学官が連携して実施している。

1 XRコンテンツの創造

(1) 現状（課題）

本市は、歴史や文化などポテンシャルがあるものの、十分に活かしきれておらず、顧客ニーズに対応した資源磨きと活用、魅力あるコンテンツづくりが不十分である。デジタル社会に対応するためには、デジタル技術と地域資源の融合によって相乗効果を生み出し、これまでにない魅力あるコンテンツを創造することが求められている。

(2) 取組内容

リアル（現実空間）の良さをバーチャル（仮想空間）の利点と融合させることで、新たなXR^{※4}コンテンツを創造し、これまでにない体験や楽しさを提供し、まちの魅力を向上させる。

(3) 3年後の目指す状態

地域資源が磨かれ、魅力あるコンテンツとして活用されている。

2 デジタルマーケティングの推進

(1) 現状（課題）

人口減少時代という局面を迎え、都市の活力を維持続けるためには、人口減少対策とともに、交流人口拡大の取組みが欠かせない。旅行のスタイルが団体から個人・小グループに変化・多様化しており、「量」より「質」を重視する必要が生じており、きめ細やかなマーケティングが求められている。

(2) 取組内容

地域観光の課題、地域事業者や訪問客ニーズをマーケティングの力で解決し、新たな観光需要を創出する。

(3) 3年後の目指す状態

デジタルマーケティング^{※5}でターゲットとした来訪者が増加している。

基本方針6 **スマート市役所への変革**

1 スマートフォンの中に市役所をつくる

(1) 現状（課題）

本市は、書面・押印・対面を前提とした手続きが多く、来庁する時間や窓口での待ち時間など市民等の時間を奪っている。

(2) 取組内容

市役所に市民等が足を運ばなくても市のサービスを楽しむことができる仕組みを構築し、様々な行政サービスをスマートフォン、パソコン、タブレットなどで利用できるようにする。

(3) 3年後の目指す状態

申請件数が多く、市民や事業者の利便性向上の効果が高い手続きがオンライン化され、また、相談等もオンラインで利用できるようになり、市民等の手続きに要する手間や時間が削減されている。

2 働き方を変革する

(1) 現状（課題）

本市は、生産年齢人口が減少の一途をたどっている。そのような中でも、デジタル技術の活用により生産性を向上することで、サービスを継続して提供できるよう、企業や行政においてデジタル化の推進が求められている。

(2) 取組内容

デジタル技術を活用して業務プロセス自体に変革を起こし、情報システムの標準化・共通化や業務の自動化・ペーパーレス化など社会のデジタル化に対応することで、市民の利便性向上や業務の効率化を図る。

(3) 3年後の目指す状態

新庁舎移転を契機に新たな働き方が定着しており、多くの職員がデジタル技術を活用して業務を効率化していくという意識を持ち、スマート市役所の実現へ向け、業務システムの標準化・共通化が順調に進んでいる。

3 セキュリティの確保及びパーソナルデータの適正な取扱い

(1) 現状 (課題)

都市と行政のデジタル化を推進することにより、様々な情報をデジタルデータとして取扱うこととなるため、市民等が安心・安全にサービスを利用できるよう、情報セキュリティの確保と個人情報を含むパーソナルデータ^{※6}の適正な管理が求められる。

(2) 取組内容

デジタル化の推進により増加する情報やその情報を管理するシステムについて、法令等に則り適正に管理するとともに、個人情報保護法の改正など、ルールの見直しに適宜対応し、安全安心なサービスを提供していく。

(3) 3年後の目指す状態

法令等に基づいた適切な情報セキュリティ対策を講じており、その保有するパーソナルデータが適正に取扱われている。

※1 ニューノーマル

「新しい常態」を意味し、社会に大きな変化が起こり、変化が起こる以前とは同じ姿に戻ることができず、新たな常識が定着すること。

※2 スマートシティ

先進的技術の活用により、都市や地域の機能やサービスを効率化・高度化し、各種の課題の解決を図るとともに、快適性や利便性を含めた新たな価値を創出する取組みであり、Society 5.0 が先行的に実現している場。

※3 GIGAスクール構想

Global and Innovation Gateway for All の略。児童生徒向けの1人1台端末と、高速大容量の通信ネットワークを一体的に整備し、多様な子どもたちを誰一人取り残すことなく、公正に個別最適化された創造性を育む教育を実現させる構想。

※4 XR

VR (仮想現実)・AR (拡張現実)・MR (複合現実) など現実世界と仮想世界を融合し、新たな体験をつくり出す技術の総称。

※5 デジタルマーケティング

インターネットやIT技術など「デジタル」を活用したマーケティングの手法。

※6 パーソナルデータ

個人の属性情報、移動・行動・購買履歴、ウェアラブル機器から収集された個人情報を含む個人に関する様々な情報。

用語集

(数字⇒アルファベット⇒五十音順)

用語	解説	ページ
5G (ファイブ・ジー)	第5世代移動通信システム。高速大容量、低遅延、多数同時接続の特徴を持つ。	P 7
AI	Artificial Intelligence の略。人工知能。	P 1
bps	データ転送の速度を表す単位で、1秒あたり何ビット転送されるかを示す。インターネットや携帯電話の通信速度などを表す際に使われる。	P 7
eスポーツ	エレクトロニック・スポーツの略。電子機器を用いて行う娯楽、競技、スポーツ全般を指す言葉であり、コンピューターゲームをスポーツ競技として捉える際の名称。	P 7
GIGAスクール構想	Global and Innovation Gateway for All の略。児童生徒向けの1人1台端末と、高速大容量の通信ネットワークを一体的に整備し、多様な子どもたちを誰一人取り残すことなく、公正に個別最適化された創造性を育む教育を実現させる構想。	P 16
ICT	Information & Communications Technology の略。情報通信技術。	P 5
IoT	Internet of Things の略。人を介さず、自動車、家電などあらゆるモノがインターネットにつながり、情報のやり取りをすること。	P 1
MICE	MICEとは、企業等の会議 (Meeting)、企業等の行う報奨・研修旅行 (インセンティブ旅行、Incentive Travel)、国際機関・団体、学会等が行う国際会議 (Convention)、展示会・見本市、イベント (Exhibition/Event) の頭文字を使った造語で、これらのビジネスイベントの総称。	P 7
Society 5.0	狩猟社会 (Society 1.0)、農耕社会 (Society 2.0)、工業社会 (Society 3.0)、情報社会 (Society 4.0) に続く、新たな社会を指すもの。第5期科学技術基本計画で我が国がめざすべき未来社会の姿として初めて提唱された言葉。サイバー空間 (仮想空間) とフィジカル空間 (現実空間) を高度に融合させたシステムにより、経済発展と社会的課題の解決を両立する、人間中心の社会 (Society)。	P 4
XR	VR (仮想現実)・AR (拡張現実)・MR (複合現実) など現実世界と仮想世界を融合し、新たな体験をつくり出す技術の総称。	P 18
インクルージョン	「包括」「包含」「一体性」の意味を持つ言葉。多様な人々が互いに個性を認め、一体感を持って活動している状態。	P 9

用語	解説	ページ
オープンイノベーション	異業種、異分野が持つ技術やアイデア、サービス、ノウハウ、データなどを組み合わせ、革新的なビジネスモデル、サービス開発、組織改革、地域活性化等につなげるイノベーションの方法論のこと。	P 9
オープンデータ	行政や公共機関などが保有する地理空間情報、防災・減災情報、統計情報といった公共性の高いデータのうち、「機械判読に適したデータ形式で、二次利用が可能な利用ルールで公開されたデータ」のこと。	P 2
関係人口	地域と多様にかかわる人々を指す言葉。	P 9
サーキュラーエコノミー	循環型経済。製品、素材、資源の価値を可能な限り長く保全・維持し、廃棄物の発生を最小限化する経済システムのこと。	P 9
サブスクリプション	定額料金を支払い利用するコンテンツやサービスのこと。商品を「所有」ではなく、一定期間「利用」するビジネスモデル。	P 9
シェアリングエコノミー	個人や企業が持つモノや場所、スキルなどの有形・無形資産を、必要な人に提供したり、共有したりする新しい経済の動きのことや、そうした形態のサービスのこと。	P 9
スマートシティ	先進的技術の活用により、都市や地域の機能やサービスを効率化・高度化し、各種の課題の解決を図るとともに、快適性や利便性を含めた新たな価値を創出する取組であり、Society 5.0 が先行的に実現している場。	P 16
ダイバーシティ	多様性・相違点・多種多様性などの意味を持つ言葉。	P 9
デジタルツイン	現実の社会から収集した様々なデータを、まるで双子であるかのように、仮想の空間（コンピュータ上）で再現する技術のこと。	P 9
デジタル・ディバイド	インターネットやパソコン等の情報通信技術を利用できる者と利用できない者との間に生じる格差。	P 2
デジタル・トランスフォーメーション（DX）	「デジタルによる変革」を意味し、ITの進化にともなって新たなサービスやビジネスモデルを展開することでコストを削減し、働き方改革や社会そのものの変革につなげるもの。	P 1
デジタルマーケティング	インターネットやIT技術など「デジタル」を活用したマーケティングの手法。	P 18
ニューツーリズム	従来の旅行とは異なり旅行先での人や自然との触れ合いが重要視された新しいタイプの旅行のこと。	P 9

用語	解説	ページ
ニューノーマル	「新しい常態」を意味し、社会に大きな変化が起こり、変化が起こる以前とは同じ姿に戻ることができず、新たな常識が定着すること。	P 14
パーソナルデータ	個人の属性情報、移動・行動・購買履歴、ウェアラブル機器から収集された個人情報を含む個人に関する様々な情報。	P20
ビッグデータ	従来の構造化データ (Excel 等) と異なり、テキスト・音声・動画・画像・SNS・Web ページなどから得られるデータ含む様々な種類・形式のデータによって構成された巨大なデータ群のこと。	P 4
ワーケーション	「ワーク」と「バケーション」を組み合わせた造語。観光地やリゾート地でテレワークを活用し、働きながら休暇をとる過ごし方。	P 9