

第4回清水町みらい会議要旨

○開催日 令和2年9月17日(木)

○会場 清水町役場4階 第1会議室

○出席者(委員)

- ・岩崎 清悟 座長 (静岡ガス株式会社 特別顧問)
- ・中山 勝 副座長 (一般財団法人企業経営研究所 理事長)
- ・植田 勝智 委員 (ファルマバレーセンター センター長)
- ・川村結里子 委員 (株式会社結屋 代表取締役)
- ・鈴木 誠一 委員 (株式会社エステック 代表取締役)
- ・三船美也子 委員 (一般社団法人日本親子体操協会 理事)
- ・矢嶋 敏朗 委員 (日本大学国際関係学部 国際総合政策学科 准教授)
- ・長倉 一正 委員 (有限会社長倉書店 代表取締役)

デジタル化とまちづくりについて話し合った。

1 デジタル化と今後のまちづくり、および社会の在り方について

(1) 日本のデジタル化の遅れ

・自動車の開発は、日本では電気自動車が主流だが、海外の主流は「空飛ぶ車」だ。ブラジルでは^{※1}Uberと組んでタクシーを走らせる方向だが、こういった情報が日本にはなかなか入ってこない。デジタル化の遅れを感じている。

(2) 差別や格差を生まないデジタル化

・お年寄りもいれば、小学生くらいのときからスマホを使ってコミュニケーションはデジタルで、という子供もいる。家庭によってもデジタル環境は異なり、ネット環境やパソコンがない家もある。誰もが簡単にデジタルにアクセスできているわけではない。

・デジタル化に置いていかれる人が出てくるのもよくない。誰でも簡単に使えるツールが出てきてほしい。使えたら便利だけど自分は使えない、という状況はよくない。

・デジタル化を進めるためには町中にWi-Fiを張り巡らせる必要がある。そして、高齢者の方にどうやってITを使ってもらうか。“ITの壁”といわれるが、いまだにスマホではなくガラケーの方もいる。孫

とのコミュニケーションなどを通じて、楽しみながら使ってもらえる必要がある。

・テレビ会議はツールを使える人にとっては簡単だが、お年寄りにとってはどうか。お年寄りも使えるツールがあるとよい。

(3) 住居のデジタル化

・高齢化に対する住まいの在り方として、お年寄りが尊厳をもって自分らしく楽しく生活してもらうために「居室をデジタル化する」という考え方がある。遠隔医療に保険が利くようになりオンラインの受診も可能になった。10年後、20年後は、人にとって代わってロボットが介護を担っているかもしれない。

・住居のデジタル化は、超高齢化対策の中で最後の看取りをどうするかという、大きな問題に関わってくる。自分たちが子どもの頃はかかりつけ医に看取られて家で亡くなっていたが、今は救急車で運ばれる。新しい看取りの様式が生まれれば、大きな文化的インパクトになるのではないか。またそこまでの過程で、介護をどうしていくのか、ロボットをどう活用していくか、検討が必要だ。

・災害が起こるとライフラインが確保できなくなるが、各戸がソーラーパネルと蓄電池を備え、さらに水も賄えれば素晴らしい。

・ハザードマップにかかる場所でも、リバーサイドなどはとても魅力的な場所であるが、売れていないようだ。最近では、洪水に強い家というものが売られ始めている。水が出たら浮き、引いたら元に戻り、洪水が起きても浸水しない家が、技術的に可能なようだ。

(4) 魅力ある映像の発信

・今の旅行情報源はユーチューブやインスタグラムの写真だ。またネットを通じてバーチャルでガイドツアーが提供されたりしている。清水町でも映像を作って発信してはどうか。映像で地域を紹介することで、将来の定住人口増につなげてはどうか。オプションツアーを映像で提供することで、「行ってみたい」から「深く知りたい」へ、さらに「住んでみたい」になるはずだ。

・保険会社などから親子の体操動画の撮影依頼が来ている。イベントにお客さんを集めることができないため、企業は、自分たちの商品を認知してもらう機会がなく、動画配信を利用した企業イメージPRを考え出している。PRのための動画活用の必要性は感じている。

・映像はより身近になる。ただ、映像で見たものはやはりその目で見たくなると思う。柿田川はまさにいい例だ。どこに行けば本物を見られるのか、どこに行けば味わえるのか、町としても考えてほしい。最後はデジタルではなくリアルで感じてほしい。

・将来、清水町で、リモートワークで多くの人が仕事をするようにな

ると、疲れたときに富士山や柿田川を眺めることができれば、ものすごく癒しになるし、回復につながる。そういった環境を作ることが大切だ。

(5) デジタルを用いたさまざまな分野の課題解決

・農業については県のA O I - P A R C^{※2}という研究機関があるが、やはりテーマはデジタル化だ。農業従事者たちの目線をすべてデジタル化して再現する、といった研究をすすめている。こういった技術を活用していけば、清水町にも若者の就農者が増えるかもしれない。

・G I G A^{※3}スクール構想の推進にあたっては、先生方のI T^{※4}リテラシー向上という課題がある。また教育とも関連するが、デジタルの図書館も充実させていく必要がある。書籍だけではなく映画など、家庭にいながらさまざまな種類の配信を楽しめる環境づくりが望まれる。

・人が担うべきところを補完してもらおう社会、デジタル化でロボットがみんなやってくれる社会は、すごく便利で助かる。一方で、本当は人がやった方がよかったけどデジタルが取って代わってしまう、といったことがないよう、人がやった方がいい部分を棲み分けて考えてほしい。

2 清水町におけるデジタル化について

(1) デジタル化に取り組む姿勢

・清水町自体がデジタル化に踏み切る姿勢を示すことが大切だと思う。他の市町に先駆けて、デジタル化では常に新聞に出るくらいにならないとだめだ。そうすれば注目も集まるし推進しやすくなる。スピード感と本気度が試される。

・西伊豆町の地域通貨「サンセットコイン」のように、地域内循環を作る必要がある。お年寄りも必要ならば使う。「みんなが使う」ものをどんどん推進する姿勢を見せてほしい。スピード感をもって進めれば、他の市町に水をあけることができる。まちの中にデジタルを浸透させられると面白い。

・町がデジタル化に向けての取組を全部そろえてやるのは難しい。どこか1つでいいから特化して、若い力を呼び込んで一緒になって実験しながら解決していく。国にはデジタル庁ができる。清水町にもデジタル課を作ってはどうか。のべつ幕なしにやるのではなく、清水町の規模だからできる、手が付けられるところをまずやってみる。そこから広がるはずだ。

・役場にI Tリテラシーの高い人を一人雇ってはどうか。そして、細かなものでいいのでどんどん動画を作って配信していく。それが教材になったりツアーになったりすれば、学生や子供たちの密を避けた学

習にもつながる。

(2) 柿田川の魅力の発信

・柿田川に町のライブカメラを設置してはどうか。朝から夜まで、さまざまな定点から観られるとよい。柿田川周辺の空気の匂いやせせらぎの音など、非常に現実味のある配信ができると良い。

・柿田川の動画を作り、日常的にいつでも観られるようにしても、それだけでは観てもらえない。作ったら、予算を使ってきちんとPRすべきだ。それも、行政だけがやるのではなく町民をどう巻き込むかがポイントだ。清水町の「^{※5}ファンベース」を作るために、巻き込み型の取組が必要だ。デジタル化をしようと声高に言うのではなく、楽しくやれるようなことをどんどん作り、町民に提案していく。そういうコミュニケーションができるとよい。

・新幹線に乗っていて、富士山が見えると7・8割の人がカメラを向ける。それほど人気の富士山と柿田川がセットで見られるといい。

(3) 利便性の高い医療提供体制

・清水町には、病院が非常に多い。しかし待ち時間が長いことで、体系化されていないことに気づいた。どこかが交通整理をして、専門性をもった病院に患者を振り分けることができれば、清水町の病院の多さという特色を活かせるのではないだろうか。

・病院に行く目的だけに特化して、全国に先駆けてウーバーを解禁してはどうか。便利で安価なシステムだと思う。

・病院の混雑状況をみながら適切な時間に行けるとなると、とても良いと思う。

・^{※6}ウェアラブルが発達し、今は酸素飽和度まで測定できる。酸素飽和度は肺の活動状態を知る数値で、肺炎やコロナ感染の判定にも使われている。モデル地域を決めて医者や訪問看護ステーションと連携し、行く必要の有無を判断してもらえる、といったことができるといい。

・タクシー代を出して、空いている病院に患者に来てもらってはどうか。情報を開示した上で、受診するかしないかは患者が決めればよい。患者の側には待たずに診てもらいたいという欲求がある。

・マイナポイントを申請すると、健康保険証の登録へと続く。登録してくれると、その人がそれまでどんな治療を受けてどんな薬を飲んできたかの情報を自治体がすべて把握できる。笑街健幸都市を目指す清水町にとっては参考になる。

- ※ 1 **ウーバー** …アメリカ合衆国の企業であるウーバー・テクノロジーズが運営する、自動車配信ウェブサイトおよび配車アプリ
- ※ 2 **AOI-PARC**…県内外の研究機関や企業等が、互いの技術力やアイデア力を持ち寄り、協創して農業の生産性革新に取り組むための拠点
- ※ 3 **GIGAスクール構想**…文部科学省が提唱する「児童生徒向けの一人一台端末と、高速大容量の通信ネットワークを一体的に整備することで、多様な子供たち一人一人に個別最適化され、資質・能力が一層確実に育成できるような教育ICT環境を実現させる」構想
- ※ 4 **リテラシー**…与えられた材料を適切に理解・解釈し、活用する能力
- ※ 5 **ファンベース**…ファンを大切にし、ファンをベースにして中長期的に売上や価値を上げていく考え方
- ※ 6 **ウェアラブル**…「着用できる」、「身に着けられる」という意味の言葉