

観光・地域づくり・暮らし部会 (項目のたたき台)

1 新たなスタイルによる観光振興

- ・「人をいかに集めるか」という価値観が変容し人が来ないと、集まらないと成り立たないという社会・ビジネスモデルからの脱却が必要
- ・新規顧客の獲得だけでなく、リピーター、ファンをいかに大事にするか、リテンションに注力する必要がある
- ・本県が観光地として選ばれるためには、日本における本県の意味づけを明確にする必要がある
- ・「少人数化」「多様化」が求められ、「上質な旅」観光コンテンツの「質」が求められる

(1) 新たな観光振興

- ・デジタルを活用し、「静かな観光地」としてブランド化・利便性や三密回避のための予約システムの構築
- ・観光に関する情報を一元的に管理し、AIによる分析など官民が観光施策の向上に利用できるデータベースの構築
- ・富山ファン、リピーター獲得のための特別感のある商品、企画の達成
- ・富裕層などターゲット別の商品造成や広報
- ・マイクロツーリズムの促進

(2) ワークেশンの推進

- ・ワークেশン人口増加を見据えたインフラ整備、県内資産を活用した価値創造
- ・ワークেশンで本県を訪れた先進的な外部人材が高校や大学で多様な学びを提供できる「教育ワークেশン」の推進(他のワークেশンと差別化を図る)

(3) 効果的なPR

- ・デジタル、オンラインを活用した魅力的なPR
- ・映画、ドラマの積極的誘致
- ・海外への効果的な情報発信(日本人には響かなくても外国人にはものすごく魅力的なものがある)
- ・観光戦略をたてられ、信頼力のある外部人材の登用

2 訪れてみたい、住み続けたいと思える地域づくり(移住・定住・分散型社会の促進)

- ・テレワークの普及はチャンスだが、逆に本県の魅力を高めないと地元の優秀な人材が流出する
- ・移住者は増加するが、軽井沢のようなシンボリックな地域が選択される
- ・本県が選ばれるには、ブランディングが重要、価格以外で選ばれる要素をつくりあげる必要がある
- ・移住・定住を促進するには、教育面の魅力向上が必要(子どもの教育がアンカーとなる)
- ・柔軟な発想やコミュニケーション能力などを身に付けるには、オンライン・デジタルばかりでなく、本物の芸術・文化に触れ、多様性を受け入れる教育環境が必要
- ・誰一人として取り残さない、県民すべての満足度を向上させ、住み続けたい地域を目指す

(1) 魅力的な地域づくり・特色あるまちづくり

- ・富山湾のビーチを「日本のビーチ100選」にランクインさせるなど、身近で分かりやすい地域資源を磨き上げ、シンボル(尖がり)として地域の魅力をPR
- ・知識層や富裕層をターゲットにしたモデル的なまちづくり(お洒落な健康増進施設の整備や公共交通の充実)
- ・小さなコミュニティの意見を反映する仕組みとして、デジタルを活用した住民参加型の予算編成
- ・かかりつけ医や介護支援まで包括的に幅広くカバーする医療機関の周辺には高齢者のコミュニティ(高齢者のシェアハウス)があり、さらにその周辺には若者が農業で起業し、高齢者がサポートできるようなまちづくり

(2) 地域人材の育成

- ・魅力的な人がいるところには、人が集まることから、魅力的な人の呼び込みや人材づくりを進めるとともに県内の人と県外の人を結ぶネットワークの構築
- ・地域で課題を発見し、「外」から人を呼び込み伴走しながら、地域課題を解決し、それが新たな経済活動につながる「ラボ」の創設
- ・廃館した旅館等を借り上げ、地域づくりを任せてみるなど、人づくりにつながるトライアル事業の実施(インキュベーション実践型プログラムなど)

(3) 医療・福祉の充実

- ・高齢者などデジタル弱者に対するIT教育の支援
- ・全世代が平易に操作できるITツールの開発

- ・オンライン診療は試し運用を続けるとともに、誰もがオンライン診療を受けられる環境の整備(コンビニに電話ボックス型のシステムを設置するなど)
- ・県民が必要とする情報(子育て、医療、災害情報など)をまとめて定期的に発信するアプリの開発

(4) 本県ならではの魅力的な教育環境

- ・IT教育の先進県を目指すため、デジタル機器・IT環境を徹底的に整備(教員のIT教育も必要)
- ・最先端のIT人材に触れる機会の提供
- ・県内外の子どもや親が参加し、金融、アートなど学校では扱わない多様な知恵を授けるサマースクールの実施
- ・シビックプライドの形成を目指し、地域産業を知ってもらうフィールドワーク、長期休暇中は県外・海外などを体験する教育プログラムの整備
- ・大学生、高校生等を対象にした起業家育成プログラム(若年層向け起業未来塾)

(5) 芸術・文化の充実

- ・一流の芸術・文化に触れあえるライブハウスなどの誘致やオンライン配信施設・設備の充実
- ・本県アーティストを活用(芸術文化の地産地消し)、学校での質の高い生の芸術鑑賞の機会を充実

(6) 企業誘致

- ・GAFAsなどのIT、CASE関連の世界的企業(サテライトオフィス)を誘致し、地域のPRや地域と連携して地域課題の解決に貢献してもらう

●3つテーマ

- 1) デジタル化を溶け込ませるような専門家集団の組織化(人材育成/規制緩和)
- 2) インフラの整備
- 3) 派生して各分野ごとのDX化の推進(教育、医療、観光、文化、福祉、交通など)

 <参加者11名>

▼水上克美さま

移住者を含めた、デジタル化の高齢者ケア

高齢者向けのデジタルケア

一旦リタイアした高齢者の方を富山にきていただく

▼鳴河宗聡さま

人不足に対する打ち手、医療マップ(症状から医療機関を探せる)、高齢者の生活向上

▼高橋純さま

デジタル化に再度、投資すべき

学校教育分野においては、規制が多すぎてマインドがなくなっている

IT化の推進など、現場を解きほぐす・支援するためのサポートが必要

▼金谷智さま

医療・福祉、観光、産業など、全ての根幹となる、デジタル人材、起業家人材・人づくり・関係人口づくり

- ・ 他県に先駆けた、オンラインの教育実践充実のための投資
- ・ 新たな産業を生み出せる人材育成・起業家人材教育⇔県外人材の活用、外部人材の誘致
- ・ ITリテラシーをあげられるデジタル人材の育成⇔教育×IT事業への投資

▼瀬山さま

▼西島さん

デジタルによる変化に、多様な人を取り残さない教育

▼原井沙友里さま

人の流れが変わるので、魅力的なプレイヤーとなりうる人を育てること、地域の内外の人に触れる、教育に全ての課題があると考えるので、今回のチームにおいて取り組みたい

▼蓑口恵美さま

1) 未来への投資

- ・ 徹底的に若い人に「遊べる土壌」を提供する ※まじめすぎ！
- ・ ITで起業しやすい土壌をつくる。何をするかはとやかく言わない
(例：福岡市のスタートアップカフェ的な)
- ・ ITが必要なテーマの人材を募集する (IT×医療/IT×農業/IT×教育/IT×交通)
- ・ 女性/アジア系の海外の方多様性がある人材に投資する

2) 現在の市民への投資

- ・ デジタル支援は多世代に長期的にうつすら行う (パブリックデジタルカフェ)

▼村上宏康さま

人の集まる場を作る

▼丸山美由紀さま

デジタル化が進んでも、リアルな空間での芸術、生演奏を届けたい
安全に遂行できるイメージづくりを
教育に組みこむなど

▼能作千春さま

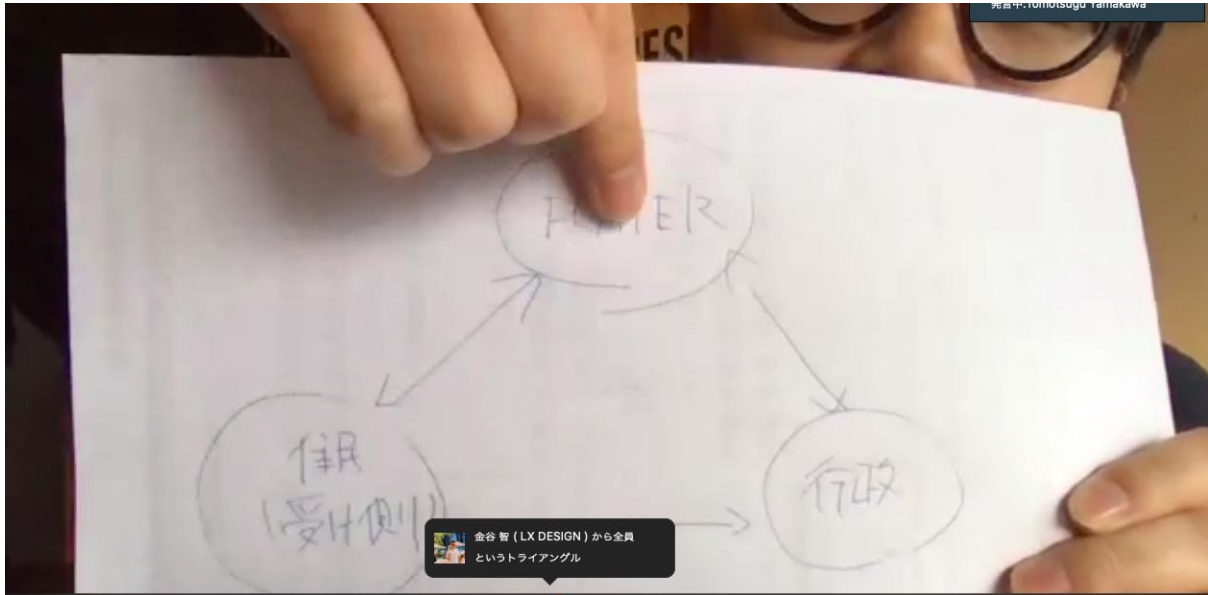
デジタルの活用による、教育環境の充実、インバウンド向けの情報発信

▼猪井博登さま

交通においても、これまであった課題が露見しただけ
情報技術を使って、ボトムアップで他の産業との関わりを考えないといけない時期

▼山川智嗣

デジタルの力で場から解放される
観光や暮らし方を考える時に“教育”課題は必ず伴う
東京との単位互換、休日の分散など、DXを進める上でのハードル解消▼



プレイヤー⇔受け側⇔行政というトライアングル

<まとめスライド作ってみました>

https://docs.google.com/presentation/d/1GtHaL4wFF-IKIfqlvz_vzcwvbIn15iAS-zQD8EGjMow/edit?usp=sharing

本チームとして取り組むテーマ（素案）

