

## 継続的な検討課題について～ワーキンググループ最終報告書(抜粋)～

## 「継続的な検討課題」について

…「継続的な検討課題」は、令和4年度の施策案に現時点では盛り込み切れなかった内容について、令和5年度以降を含め、継続的に検討を続けることを県庁に求めるものです。

これにより、「報告書には書いたが、結局実施されなかった」という事態を防止し、継続的な状況レビューのもと、成長戦略会議が求めた中間報告の実現に向けて、県庁に引き続き最大限の尊重を求めるものです。

成長戦略会議が掲げたゴールは広範で、各分野に抜本的な改革を迫る内容であるため、十分な検討のリードタイムが必要で、初年度からすべてを網羅的に予算化することは困難です。

また、制度や仕組み、県庁の仕事の進め方の改革など、単なる予算措置だけでは達成できない内容も多く含まれています。このため、単に令和4年度の予算措置である「実施すべき施策概要案」の策定のみで作業完了とせず、そこでカバーしきれなかった課題を継続的に検討することを求めるものです。

なお、「継続的な検討課題」は、限られた検討時間の中で、各WG が強く課題意識をもった内容を記載したものであり、ここに明示された内容のみを今後継続的に検討すればよい、という限定列挙ではありません。よって、これ以外でも「中間報告」及びこれを受けて県で取りまとめた「中間とりまとめ」に記載されている内容、また今後の検討の中で新たに浮かび上がる課題は、すべて「継続的な検討課題」になることを、ここに確認します。

以下、各WG の検討状況を記載いたします。

---

## 1. 真の幸せ(ウェルビーイング)戦略ワーキンググループ

### 1. 県民のウェルビーイングの向上、多様性の促進

男性・女性・年配者・若年者などによって区別する考え方を排除するために、活躍するリーダーや企業経営者の意識改革をはじめとした啓発活動が必要。

### 2. 富山県の未来を支える子ども達を育てる支援

子どもは親だけが育てるのではなく「地域で育てる」事により、子どもだけではなく周囲の大人達のウェルビーイングの向上にも繋いでいけるような施策が重要。

### 3. 人材交流・人材集積の促進

ワークライフバランスではなくワークインライフ(生活の一部に仕事がある)の考え方に基づき、「行きたい県、住みたい県」となるようなロールモデル育成とその広報活動が必要。

## 2.まちづくり戦略ワーキンググループ

自然風土と開かれた文化的環境を組み合わせたウェルビーイングなまちづくり・地域づくりを富山県発で生み出すべく、県が市町村や民間と連携して中長期的な重要課題にも積極的に取り組む(その際トライ&学び、やり抜く姿勢、外部との共創、柔軟な官民連携等の価値観を重視する)。具体的には、

- インフラの維持管理が困難な中山間地域での価値の高い“開疎”な空間づくり
- デマンド交通や将来的には自動運転等を活用した新たな公共交通の体系づくり
- 官と民を繋ぐ公益性のある中間支援組織(官民連携のシンクタンク)の設立
- まちづくりの次世代を担うプレーヤー(若者、社会起業家等)の育成支援
- 「オープンシティ」の全国二番目(日本海側初)の実証実験誘致

については、在り方に関する集中的な議論を含めて、今後も継続的に検討を行うこととする。

## 3.ブランディング戦略ワーキンググループ

### ● 体制の再構築

ブランディングという、社会潮流を捉えて質の高い表現活動を展開していかなければならない本領域において、柔軟性の高い組織体制を構築。県が予算化・支援して民間が行うのではなく、一体となって運営していく半官半民の組織を想定。(参考:渋谷未来デザイン)

### ● 成功事例の展開

利賀村発の世界的オーベルジュ「レヴォ」のようなウェルビーイングの高い富山のイメージを拡張しながら、関係人口の増加に寄与している成功事例を方程式化。「地元素材×トップクリエイター×第三者評価」(レヴォ方式)を、他の案件に当てはめて支援を行う。

#### 1.新たなクリエイター呼び込み

「幸せ人口 1000 万」を実現していくためには、地域の資源や素材を魅力として創出できるクリエイターの存在が必須。一般層向けの施策とは別予算で、まずはクリエイターに焦点を当て、彼らの活動を支えるコミュニティを全 15 市町村に設置。(参考:ジソウラボ)

#### 2.県内クリエイターの増加

本業の傍らクリエイターとして活躍している人を「複業クリエイター」として一層の活用を進めたり、オンラインスクールの運営企業と手を組んで県内の女性クリエイターを育成したりすることで、クリエイター人口そのものを拡大。

#### 3.県外メディアへのPR強化

県内の新たな取組みの価値を評価するために、積極的に在京・海外メディアを巻き込み、外部評価を高めていく。日本橋とやま館を単なる物販スペースとして運営するのではなく、ブランド体験やPR拠点として活用することで、富山出身者や最上級観光客との関係性も構築。

### ● ビジョンを体現した象徴的景色の創出

環水公園のような、県内外の人が集まりやすい県管轄エリアを活用し、ウェルビーイングを

体現した象徴的な場(景色)を創出。ビジョンを言葉だけではなく体験できるものとして一つつくることで拠点化。(全国展開のフランチャイズ店舗などではなく)

#### 4.新産業戦略ワーキンググループ

- 従来から環境問題やサステナビリティに先進的に取り組んできた富山県として、カーボンニュートラルとサーキュラーエコノミーを軸にした、さらに大胆な大戦略を描く。世界的に、ESG(環境・社会・ガバナンス)への国際標準準拠と評価の要求が、サプライチェーン全般に対して進んでいる。富山県には部品や素材、生産機械などサプライチェーンの上流に位置する中小企業が多いため、「国際標準化時代の地方産業の在り方」を描き、DXを取り入れた省人化など先手を打った対応準備を県が支援し、SDGsを県民運動化することなどにより、競争力の維持・強化を図る。
- いっぽう、県外大企業の下請けでない、地元で根差した新しい自立経済圏の構築のためには、自然や風土など富山県の資産を活用しつつ、テクノロジーやデザインを上手に導入する、地産地消型などの新しい企業群が生まれることが期待される。これには、新産業戦略だけでなく、まちづくり戦略、ブランディング戦略、スタートアップ支援戦略との横断的連携が期待される。
- デジタル・トランスフォーメーションについては、企業側だけでなく、サービスの利用者たる一般県民全般に対しても、デジタルサービス利用の普及啓発を行う必要がある。これにより、新サービスが利用されるだけでなく、企業側にもマネタイズ可能なデータが集積する。
- くすりについては、成長のための戦略を、新薬開発に限らず、予防医療やヘルスケアなど関連分野も含めて、広く検討する。
- 人材育成では、大学や産業界などと連携したリカレント教育の充実が重要である。公教育においては、プロジェクト学習などの新しい施策を実施するためにも、質の高い教師が一人一人の生徒ときちんと向きあえる現場の質とリソースのゆとりが何よりも重要である。そのための財政的・人事的コミットメントを引き続き検討する。
- 富山県をフィールドとした実証実験の誘致においては、県外のスタートアップ等と呼び込み、県内への移転や県内企業/スタートアップとの連携を活発化させる。また、大企業等の実証実験で起こりがちな「場所貸し」とならないように、県内の企業/団体との座組みを重視して実施し、知見や成果を県内で生かせるように留意して進める。

#### 5.とやまスタートアップ戦略会議

(富山県成長戦略会議スタートアップ支援戦略ワーキンググループ)

- 富山県として創業ベンチャーを発掘し、支援するエコシステムを創出するために、国で行っている施策のひとつ、J-Startup を参考とした富山独自のスタートアップ発掘支援策を検討する。実際の制度設計、運営の解像度の向上、運営主体や支援者の具体像など今後議論を深める。また実施するならば、「日本一親切である」「日本一熱心である」「日本一の支援体制

である」などのエッジを示すべき。

- 一方で、傑出した起業家を支援するだけでなく、創業者の裾野を増やしていくことが重要であり、そのための起業家教育やカジュアルに相談をできる場の創出が必要で、県の創業支援センターの活用や大学発ベンチャーの支援体制、起業家プログラムなどの「実施すべき施策」であげられている項目を具体的な議論を通じて県内で社会実装化する。

## 6. 県庁オープン戦略ワーキンググループ

- トップダウンで廃止すべき無駄な業務の洗い出しと、トップからのコミットメント。
- 現場の主体性を引き出し、取れるリスクの線を見極められるようになるためには、ミッション・ビジョン・バリューのような「何のために何をやるか」が、県庁全体の大きなミッションからブレイクダウンされ、部・課・係の単位で言語化・共有されていることが重要。また、その決定過程に現場の職員が参加できていることが重要。民間企業で多く活用される「オフサイト」のような場を検討する。
- 360度評価において、部下が上司を評価することを検討する。
- 広報予算が各事業予算に紐づいており、広報のやり方が事業ごとにバラバラであることへの対応。まずは局所的にベストプラクティスを作ることに注力しながらも、それを横展開するために、広報・広告に関する手法のガイドラインを県庁として作成していく。
- オープンデータ活用や住民参加などにおける、県と市町村との連携を検討する。