

令和5年度の「新たな検討課題(案)」と各戦略における主な関連事項について

1 趣旨

- ・成長戦略のビジョンの実現に向け、①科学技術や社会情勢の変化等への対応、②戦略の各柱の相乗効果等を高める分野横断的な課題、について「新たな検討課題」として議論し、成長戦略の実効性をさらに高めていくことが重要。
- ・このため、下表の成長戦略の効果を高めるための「A. 新たな検討課題(案)」1～4について、成長戦略会議で議論いただき、令和6年度の施策に反映させることとしている。
- ・下表は、1～4の「A①検討課題(案)」について、各戦略における「B. 主な関連事項(=やるべきこと、創出する効果等)」を整理したもの。
※ 「A②重点的に取り入れる視点(案)」、「B. 主な関連事項」の記載事項は、成長戦略会議や各プロジェクトチームでのご意見、ご提案を整理して記載

2 「新たな検討課題」と各戦略における主な関連事項(=創出する成果等)について

No.	A. 新たな検討課題(案)		B. 各戦略における「主な関連事項(=やるべきこと、創出する成果等)」					
	①検討課題(案)	②重点的に取り入れる視点(案)	①ウェルビーイング戦略	②まちづくり戦略	③ブランディング戦略	④新産業戦略	⑤スタートアップ支援戦略	⑥県庁オープン化戦略
1	クリエイティブ・デザイン思考	<ul style="list-style-type: none"> ・アート/クリエイティブ/デザインの活用 ・デザイン思考の活用 	<ul style="list-style-type: none"> ・デザインを活用した「ウェルビーイング」の効果的な普及 ・デザイン思考によるウェルビーイングを意識した新たなサービス・製品の創出 ・クリエイティブ人材の集積 	<ul style="list-style-type: none"> ・若手芸術家の活動フィールドを提供し、支援するアーティストビレッジの創出 ・アートな公共建築の建設 ・小資本でも改造できる、自由度の高い「ハッカブルな空間」の創出 	<ul style="list-style-type: none"> ・産業界との連携による人材集積 ・芸大(芸術学部)学生との連携・支援による人材育成 ・複業クリエイターへの支援、集積 ・地元素材×トップクリエイター×第三者評価 による地域資源の再編集 	<ul style="list-style-type: none"> ・クリエイティブ産業の集積 ・「デザイン思考」による経営・商品開発の普及 ・ブランディングによる農林水産物の高付加価値化 		<ul style="list-style-type: none"> ・県民に“刺さる”(個々の県民のニーズに合致した)情報発信
		<ul style="list-style-type: none"> ・関連するマネジメント手法の活用 〔・OODAループ ・アジャイル 等〕 		<ul style="list-style-type: none"> ・トライ&エラー(学び)によるまちづくりの促進 			<ul style="list-style-type: none"> ・スタートアップからのスタートアップ支援 	<ul style="list-style-type: none"> ・トライ&エラー(学び)、スタートアップによる施策実施(OODAループ/アジャイル手法の活用)
2	人材育成	<ul style="list-style-type: none"> ・「新しい価値」を生む人材の育成 〔・突き抜けた人材(独創的思考) ・チャレンジ人材〕 	<ul style="list-style-type: none"> ・児童・生徒に向けた「ウェルビーイング」の普及啓発 ・チャレンジする文化の醸成(多様性を許容する環境づくり) 	<ul style="list-style-type: none"> ・まちづくりプレイヤーの育成 	<ul style="list-style-type: none"> ・クリエイティブ人材の育成 ・ハイエンド観光に対応したサービスを提供できる人材の育成 	<ul style="list-style-type: none"> ・生きる力・非認知能力の涵養 ・データサイエンス教育、STEAM教育、DX教育の推進 ・プロジェクト学習の推進 ・リカレント教育・リスクリングの推進 	<ul style="list-style-type: none"> ・アントレプレナーシップ(起業家精神)の涵養 ・社会起業家の育成支援 ・チャレンジする文化の醸成(金融教育の推進) 	<ul style="list-style-type: none"> ・越境人材、ファシリテーター人材の育成 ・「県の広報マン」としての マインド・スキル醸成 ・360° 評価の検討 ・「攻めの行政」の推進
3	デジタル・DX	<ul style="list-style-type: none"> ・最新のデジタル技術の活用(メタバース、ウェブ3、NFT) ・オープンデータの推進 ・「誰一人取り残さない」DX ・デジタルマーケティング(サーロインの法則)の推進 	<ul style="list-style-type: none"> ・「ウェルビーイングテック」の推進 	<ul style="list-style-type: none"> ・スマートシティの推進 ・DXによる地域課題解決・地域振興の実証実験誘致 ・シビックテックコミュニティとの連携強化 	<ul style="list-style-type: none"> ・メタバース空間を活用したブランディングの推進 	<ul style="list-style-type: none"> ・テクノロジーを活用したビジネスモデルの構築 ・DX産業の集積・振興 ・DX人材の育成・集積 ・産業網のデータ連携 ・オープンデータの活用 ・データ利活用による新たな農林水産業振興 		<ul style="list-style-type: none"> ・自治体DXの推進 ・デジタルを活用した情報発信の推進(サーロインの法則) ・オープンデータの活用、県民の行政参加推進 ・県民のデジタルリテラシー向上 ・県職員の働き方改革
4	官民連携	<ul style="list-style-type: none"> ・民間との共創 ・柔軟な官民連携の推進 ・ボトムアップな官民連携の推進 	<ul style="list-style-type: none"> ・「関係人口1000万」に向けた多様な人材との連携 ・県民のウェルビーイング向上に向けた地域社会との連携 〔・「地域で育てる」子育ての推進 等〕 	<ul style="list-style-type: none"> ・中間支援組織による柔軟な官民連携による事業展開 ・企業のCSV(Creating Shared Value)との連携 	<ul style="list-style-type: none"> ・中間支援組織による柔軟な官民連携による事業展開 	<ul style="list-style-type: none"> ・産学官連携によるビッグデータの活用 ・産学官連携による製品開発 ・革新的な実証実験・プロジェクトの誘致 	<ul style="list-style-type: none"> ・スタートアップエコシステムの確立 	<ul style="list-style-type: none"> ・越境人材の育成 ・シビックテックコミュニティとの連携強化 ・PFS、SIBの導入による官民連携の検討

3 今後の議論の流れ

- ・第3回会議(当会議)で、今後、成長戦略会議で検討する「新たな検討課題」を選定し、各戦略における主な関連事項(創出する成果等)を検討・整理
- ・第4回会議(R5.3予定)以降、成長戦略会議に各分野の有識者を招へいし、戦略の効果を高めるための「新たな検討課題」についてプレゼンいただき、上記の「主な関連事項等」の各項目等について議論
※ 各戦略において、どのような成果を創出する必要があるのか、またその成果を創出するためにどのような取り組みが必要かなどについて、ご意見いただきたい。
→ 議論の結果をとりまとめ、各PTで「令和6年度重点事業」の議論に反映し、事務局において、具体的な予算事業を「令和6年度アクションプラン」としてとりまとめ