

秋田市デジタル化推進計画
【第2.0版】（骨子案）

秋田市

令和5年12月

目 次

I	はじめに	-----	1
II	現状と課題	-----	2
III	秋田市デジタル化推進計画【第2.0版】	-----	10
IV	取組事項	-----	17
V	デジタル化の推進に係る個別施策	-----	26
VI	用語解説	-----	27

I はじめに

1 計画の改定趣旨

デジタル技術を活用した社会変革を意味する「デジタル・トランスフォーメーション（DX）」の必要性が広く認識されるようになり、産業の振興や地域課題の解決に導くものとして、官民間問わずDX推進の気運が高まりつつあります。

また、新型コロナウイルス感染症の拡大が、国民の日常生活や働き方、価値観等に大きな変化をもたらしたことを契機に、国ではIT基本法の見直しやデジタル庁の設置、地方自治体における情報システム標準化への着手など、デジタル社会の実現に向けた動きが一層加速しています。

このような中、人口減少や高齢化に伴う生産年齢人口の減少などの課題を抱える本市が、これからの社会経済の変化に対応し、持続可能な社会の実現に取り組みながら力強く歩んでいくためには、デジタル化の推進が急務となっています。

そのためには、こうしたデジタル化の急激な変化を本市の社会課題を解決する機会として捉え、制度、組織の在り方、人材育成およびデジタルデバйд対策なども含めて、各事業が構造としてつながり、課題解決につながるようデジタル化を進めていく、そして、市全体のビジョンを持ってデジタル化を進め、かつ改革していくことが必要です。

このビジョンの実現のためには、市民に身近な行政体としての本市の役割は極めて重要であり、市民とともにデジタル化による改革を推進する意義は極めて大きいものです。

これらの状況を踏まえつつ、第14次秋田市総合計画の「ともにづくり ともに生きる 人・まち・暮らし」という基本理念のもと、「デジタル市役所」の実現を含めた本市のデジタル化を推進していくために、「秋田市デジタル化推進計画」を「秋田市デジタル化推進計画【第2.0版】」として改定し、本市の情報化施策全体の方向性を示すものです。

II 現状と課題

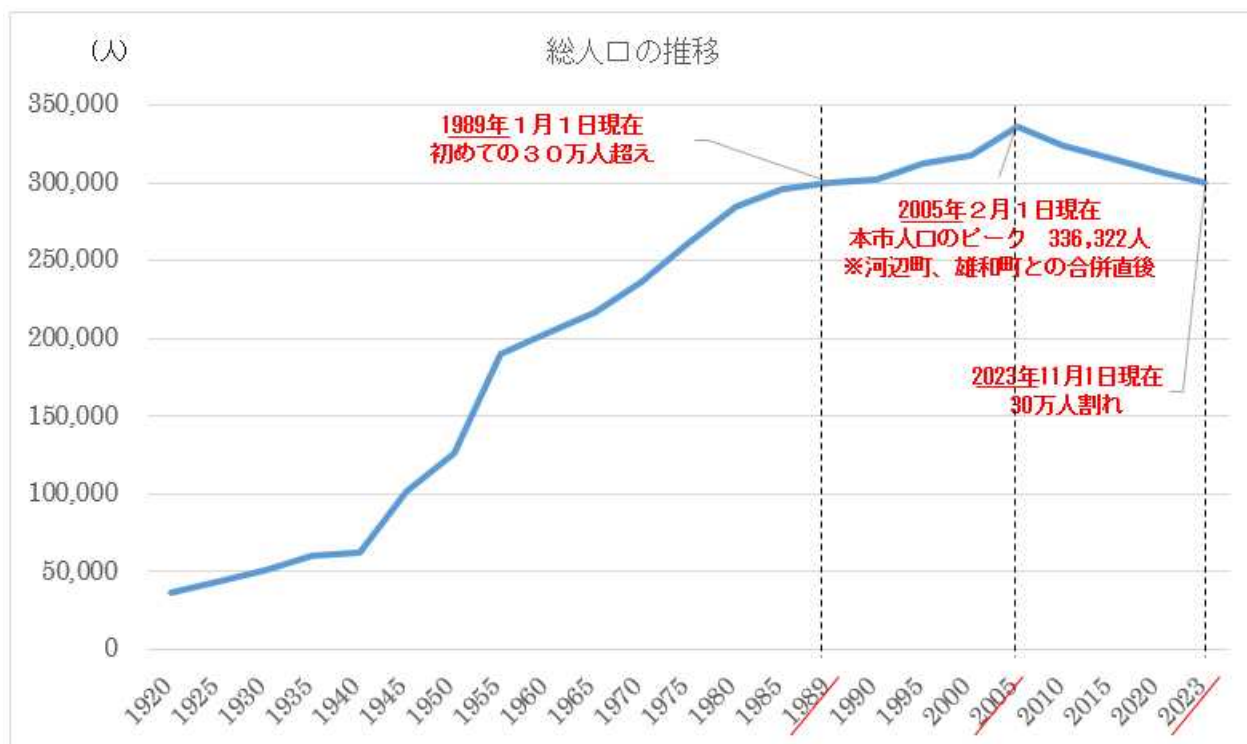
1 本市の現状と課題

(1) 人口減少と少子高齢化

本市の人口は、戦後、周辺町村との合併を経て急増し、高度経済成長期以降も一貫して増加を続けましたが、2003（平成15）年には減少に転じています。2005（平成17）年には河辺町・雄和町と合併して33万人に達しましたが、その後も減少が続き、2023（令和5）年11月1日時点で30万人を下回った状態です。

今後については、国立社会保障・人口問題研究所（以下「社人研」という。）の平成30年3月推計によると、2045（令和27）年には、22万6千人（2015（平成27）年から約28%減少）になると予想されています。

【総人口の推移】



出典：国勢調査、秋田市情報統計課「秋田市人口世帯表」

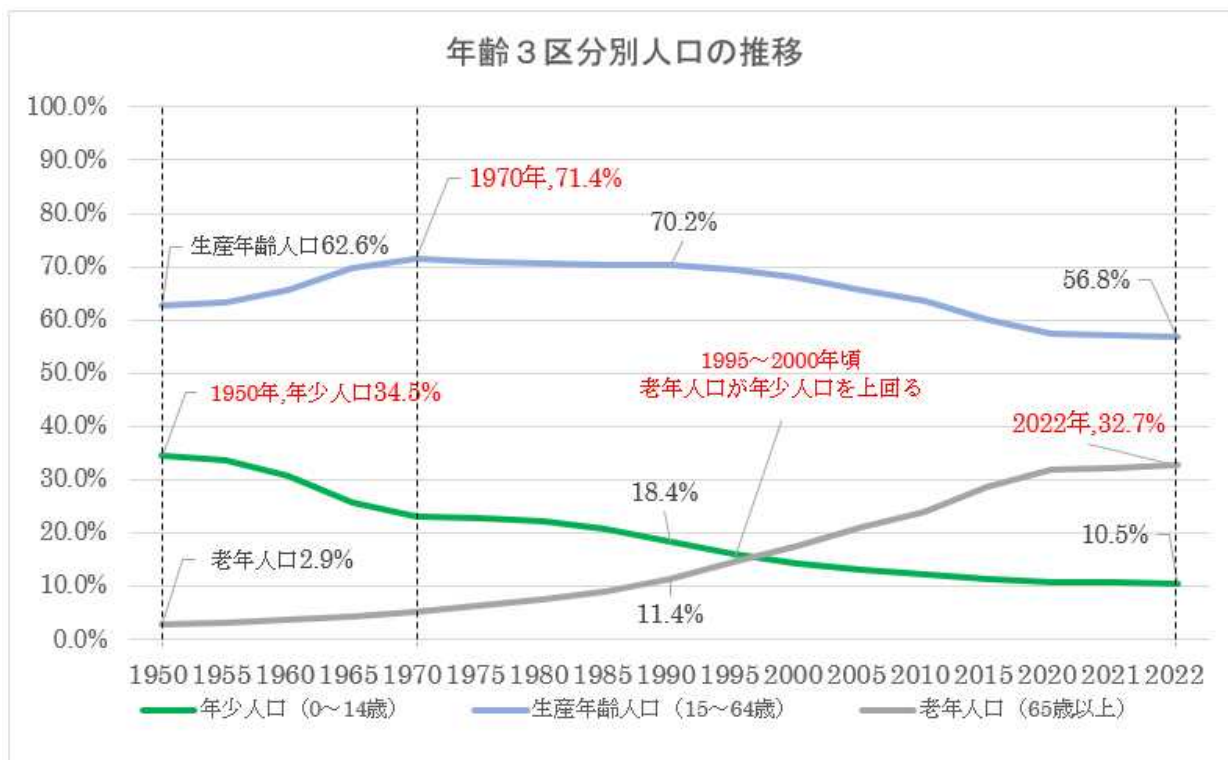
※国勢調査の結果をグラフ化。ただし、1989(昭和64)年1月1日現在、2005(平成17)年2月1日現在および2023(令和5)年11月1日現在の数値は、「秋田市人口世帯表」による。

年齢3区分別人口の推移をみると、生産年齢人口は戦後増加を続けましたが、2005（平成17）年以降は減少に転じています。年少人口は、1950年代前半には「団塊の世代」、1970年代には「団塊ジュニア世代」の誕生により増加しましたが、長期的には減少傾向が続き、1990年代後半には老年人口を下回っています。老年人口は、生産年齢人口が順次老年期に入り、また、平均余命が延びたことから、

一貫して増加を続けていますが、2020年代以降は10万人前後で推移すると推計されています。

社人研の推計(平成30年3月公表)では、今後、年少人口が減少する一方、老年人口は増加を続け、2045(令和27)年には生産年齢人口を上回ると推計されており、老年人口の増加により、社会保障制度への影響のほか、介護の需要増加や介護人材の不足等が予想されます。

【年齢3区分別人口の推移】



出典：国勢調査、秋田市情報統計課「秋田市年齢別・地区別人口」
 ※国勢調査の結果をグラフ化。ただし、2021(令和3)年および2022(令和4)年の数値は、「秋田市年齢別・地区別人口」による。

本市の人口は、社会減の傾向が縮小しているものの、死亡数が出生数を上回る自然減の傾向が年々強まっているため、人口動態の減少幅は拡大する傾向にあり、生産年齢人口の減少は避けられない現状にあることから、限りある経営資源を効率的に活用し、安定した質の高い公共サービスを提供する必要があります。

そのため、地域情報化と行政情報化の各分野においてデジタル化を積極的に推進し、少子高齢化・人口減少に伴う地域の課題解決にもつながるデジタル技術の活用ならびに行政手続の簡素化および行政運営の効率化など更なる業務改革を進め、市民の利便性向上を図ることが必要です。

2 デジタル化の流れ ～DXの広がり～

(1) DXの定義

DX(Digital Transformation デジタル・トランスフォーメーション)とは、2004年にスウェーデンのウメオ大学のエリック・ストルターマン教授によって提唱された概念で、デジタル技術を社会に浸透させて人々の生活をより良いものへと変革することを意味します。

日本におけるDXは、2018年に経済産業省が「デジタルトランスフォーメーションを推進するためのガイドライン(DX推進ガイドライン)」を取りまとめたことを契機に広がったと言われていています。このガイドラインでは、DXの定義を「企業がビジネス環境の激しい変化に対応し、データとデジタル技術を活用して、顧客や社会のニーズを基に、製品やサービス、ビジネスモデルを変革するとともに、業務そのものや、組織、プロセス、企業文化・風土を変革し、競争上の優位性を確立すること」として、ビジネスでの優位性の確立にDXが必要であるという観点に立っています。

その後、国では、「デジタル田園都市国家構想総合戦略」において、「観光DX」「教育DX」「医療・介護分野でのDX」「地域交通・物流・インフラDX」など、各分野がデジタル化を進め、生活をより良いものとする方向性を示すとともに、地方自治体に対しては、「自治体デジタル・トランスフォーメーション(DX)推進計画」で、各自治体の実現すべきデジタル化の要素を述べています。

このように、現在国内で用いられているDXとは、ビジネスだけでなく、組織内部から社会までその範囲を拡大し、デジタル技術を用いて、社会の各分野や組織全体を見直し、それ自体を変革していく、という広い意味となっています。

(2) デジタル化の動向

デジタル化、DXの急激な進捗の背景として、以下の要素があります。

ア スマートフォンの社会インフラ化

国の「令和5年版情報通信白書」によると、デジタルを活用する際に必要となるインターネットなどに接続するための端末について、令和4年の情報通信機器の世帯保有率は、「モバイル端末全体」で97.5%であり、その内数である「スマートフォン」は90.1%、パソコンは69.0%となっています。

また、令和4年のインターネット利用率(個人)は84.9%となっており、端末別のインターネット利用率(個人)は、「スマートフォン」(71.2%)が「パソコン」(48.5%)を22.7ポイント上回っています。

また、5Gなど通信の高速化、大容量化とともに、様々なサービスがスマートフォンの「アプリ」で提供されたことにより、時間と場所に縛られず、いつでもどこからでも必要な情報にアクセスできるようになったほか、SNSによるコミュニケーション方式の変化、スマートフォンの機能を利用したマイナンバーカードの読取りやキャッシュレス決済の普及など、様々な場面での利用が進み、スマートフォンの存在が、現在の社会では既に前提になっていると言えます。

このことから、今後の市民向けのサービスは、スマートフォンでの利用を第一

とし、誰一人取り残されない社会の実現のためには、スマートフォンでサービスを利用できるスキルレベルとなることに主眼を置くべきと考えます。

イ インターネットを基盤としたデジタル化の拡大

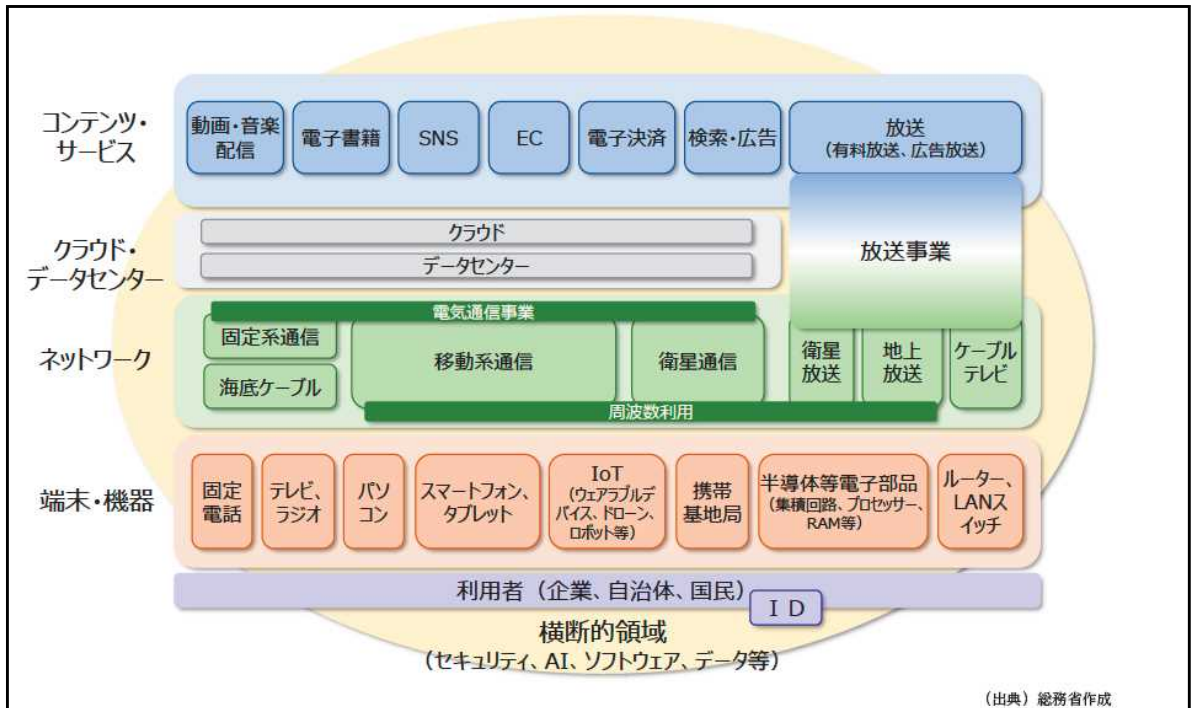
この10年の間に、ネットワークインフラとしてのインターネットは急速に進歩し、それを基盤とした各種サービスの爆発的な普及といった環境の変化が起きました。

これに加え、GAFに代表されるデジタルプラットフォーマーの台頭や、SNSおよびネットショッピングを含めた世界的な規模でのデジタルサービスの普及、地図情報や画像情報を中心としたサービスの高度化と一般化、さらには近年のChatGPT等のAI技術の発展など、社会や経済の姿は既に大きく変化し、今後もさらに変化していくことが予想されます。

「令和5年版情報通信白書」においても、「通信インフラの高度化やスマートフォンの普及等に伴い、データを活用した多様なデジタルサービスは我々の生活に不可欠なものとなっている。メタバースやデジタルツイン等の新たなデータ利活用の形も注目を集めており、地域活性化、防災、多様な働き方の実現等の我が国が抱える様々な社会的・経済的課題解決に貢献することが期待されている。」と述べられるとともに、「データの安全かつ適正な流通を促進し、データ利活用の恩恵を誰もが享受できる社会の実現に向けた取組の推進が重要」としています。

また、同白書では、「データ流通の新たな潮流」として、ブロックチェーンを活用したデータの流通・分散管理をベースとする「Web3」。メタバースやデジタルツインを活用した新たなサービスがエンターテインメントのみならず、教育、地域活性化、インフラ管理、防災、農業等でも活用され始めていること。対話型言語モデル「ChatGPT」などテキストを入力すると画像を生成する「プロンプト型画像生成AI」にも注目しています。

本市においても、これらのデジタル化の拡大と普及に積極的に対応していくことで、地域課題の解決等につながっていくことが期待されます。



ICTを取り巻くレイヤー構造 (令和5年版情報通信白書)

ウ 新型コロナウイルス感染症の拡大を契機とした生活様式の変化とデジタル化

国の「自治体デジタル・トランスフォーメーション(DX)推進計画【第2.0版】」で述べられているように、「新型コロナウイルス対応において、地域・組織間で横断的にデータが十分に活用できないことなど様々な課題が明らかとなったこと」が契機となり、日本において「こうしたデジタル化の遅れに対して迅速に対処するとともに、「新たな日常」の原動力として」デジタル化およびDXを急速に進めることが急務となりました。

国においては、こうした認識に基づき、「デジタル社会の実現に向けた改革の基本方針」を令和2年12月閣議決定し、令和3年には、「デジタル社会形成基本法」が成立しました。また、同年6月には、「デジタル社会の実現に向けた重点計画」が閣議決定しました。その後も「自治体デジタル・トランスフォーメーション(DX)推進計画【第2.0版】」等を策定するなど、国と地方自治体全てが、デジタル化、DXを急速に進めています。

国の「デジタル社会の実現に向けた重点計画」においては、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」を掲げており、このような社会を目指すことは、「誰一人取り残さない、人に優しいデジタル化」を進めることにつながるとしてしています。本市においても、その実現に向けて、具体的にデジタル化を進める必要があります。

3 国のデジタル化施策

国は、平成28年12月に「官民データ活用推進基本法」を施行し、「行政手続のオンライン利用の原則化」をはじめ、「オープンデータ等の推進」、「マイナンバーカードの活用」等を重要施策として示すなど、これまでも行政のデジタル化を推進してきたところですが、新型コロナウイルス感染症の流行により、多くの課題が露見され、なお一層のデジタル化が求められるようになりました。

令和2年7月には「世界最先端デジタル国家創造宣言・官民データ活用推進基本計画」が閣議決定され、「全ての国民がデジタル技術とデータ利活用の恩恵を享受するとともに、安全で安心な暮らしや豊かさを実感できるデジタル社会の実現」に向けた国全体のデジタル政策が取りまとめられました。

令和2年12月には、「デジタル社会の実現に向けた改革の基本方針」が閣議決定され、目指すべきデジタル社会のビジョンとして「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～誰一人取り残さない、人に優しいデジタル化～」を基本方針として示しました。同基本方針には、デジタル庁の設置やIT基本法の見直しも盛り込まれました。

また、同月には、デジタル社会の到来に向け、様々な行政サービスのデジタル化やデジタルサービスの普及などの方針を示した「デジタル・ガバメント実行計画」を、これまでの取組の進展や、新型コロナウイルス感染症への対応で明らかになった課題等を踏まえ、改定するとともに、自治体が重点的に取り組むべき事項・内容を具体化し、総務省および関係省庁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」を策定しました。

令和3年6月には、「デジタル社会の実現に向けた重点計画」が策定され、デジタル社会の形成のために国が迅速かつ重点的に実施すべき施策に関する基本的な方針等を定め、その後「デジタル・ガバメント実行計画」等関連計画については、この計画に統合されていくこととなります。

令和3年9月には、デジタル改革関連法の中でも中核となる「デジタル社会形成基本法」が施行され、デジタル社会の形成に関する基本理念や施策策定の基本方針、国・自治体・事業者の責務等が示されました。同法の施行と同時に、デジタル社会実現の司令塔として「デジタル庁」が発足しています。

以降も、国においては、新たに「デジタル田園都市国家構想」を掲げるなど、自治体DXに関連する様々な動きがあり、令和4年6月には、「デジタル社会の実現に向けた重点計画」および「デジタル田園都市国家構想基本方針」が閣議決定され、国としての方針が示されています。

4 これまでの本市の取組

(1) 本市のデジタル化の現状

本市ではこれまで、各種届出やイベントの申込みに係る電子申請、市税に係る申告（eLTAX）、文化施設・スポーツ施設の利用に係る公共施設案内・予約システムなどを展開し、市民サービスの向上に努めてきました。

また、庁内におけるデジタル化の推進として、行政情報ネットワークの整備、行政事務システムの導入など、様々なシステムや情報基盤の整備にも取り組んできました。

令和3年6月には「秋田市デジタル化推進計画」を策定し、市役所に行かなくても各種行政手続が可能となる「デジタル市役所」の実現を目標として掲げ、オンラインでの行政サービスの提供や行政手続の簡素化・行政運営の効率化などを進めてきたほか、キャッシュレス決済導入やコミュニティセンターへのWi-Fiの整備、汎用機システムのオープン化など、より一層デジタル化を推進してきたところです。

(2) 秋田市デジタル化推進計画（令和3年6月策定）

本市では、デジタル化を部局横断的に推進するため、「デジタル化推進本部」を令和3年5月に設置し、同年6月に「秋田市デジタル化推進計画」を策定しました。

この計画では、「①手続における情報通信の技術の利用等に係る取組（オンライン化原則）」「②官民データの容易な利用等に係る取組（オープンデータの推進）」「③個人番号カードの普及および活用に係る取組（マイナンバーカードの普及・活用）」「④利用の機会等の格差の是正に係る取組（デジタルデバイド対策等）」「⑤情報システムに係る規格の整備および互換性の確保等に係る取組（標準化、デジタル化、システム改革、業務の見直し（BPR））」「⑥先端技術を活用した取組」「⑦デジタル化により新たな価値を生み出す取組」の7つの基本的な方針を掲げているものです。

この計画に基づき、本市では、これまで市民の利便性の向上と行政運営の効率化を図るとともに、本市全体のデジタル化を推進してきました。

特に、「デジタル市役所の実現」を目指し、各種証明書や粗大ごみ収集申込みなどオンライン申請を進めるとともに、窓口手数料や観光・文化施設の入場料等の支払いにキャッシュレス決済を導入したほか、RPA等による事務の効率化にも取り組んできました。

また、デジタルに不慣れな市民の方でもデジタル機器やサービスを利用できるよう、スマートフォン教室の開催や相談窓口を設置するなど戦略的なデジタルデバイド対策も進めてきました。

このように、市民サービスの向上に向けた地域情報化に関する取組を着実に進めるとともに、基幹システムの最適化やRPA導入などにより内部の行政事務を効率化する行政情報化にも取り組んできたところです。

しかし、近年はこれまで以上にデジタル環境の変革が急激に進んでおり、生成AIをはじめとする先進的な技術やビッグデータ、RPA等を活用した、新たな

視点からの業務効率化や市民サービスの向上が求められています。

(3) 秋田市デジタル化推進計画【第2.0版】

本市では、DXという言葉が一般化するより前から、単なるデジタル化ではなく、BPRによる業務改革やデジタル人材の育成、グループウェアを介したナレッジマネジメント等を、互いに連携させながら同時に取り組み、庁内の文化を徐々に変革してきた経緯があります。

また、この時に培った人材の重要性という視点に基づき、令和3年に策定した「秋田市デジタル化推進計画」においては、行政情報化だけでなく地域情報化を含め、誰一人取り残すことのないデジタル改革を目指してきました。

これらの経緯を踏まえ、本市においては、DXという言葉を超えて新たに使用するのではなく、以前から親しまれ、着実に進めてきた「デジタル化」という言葉を引き続き使用し、その中で、DXも実現していくこととします。

このことから、本計画の名称は、先の計画をバージョンアップするという意味を含め、「秋田市デジタル化推進計画【第2.0版】」とします。

Ⅲ 秋田市デジタル化推進計画【第2.0版】

1 理念

「第14次秋田市総合計画」においても、基本理念として「ともにづくり ともに生きる 人・まち・暮らし ～元気と豊かさを次世代に 人口減少を乗り越えて～」としており、その視点として「行政の各分野においてもICTやAIをはじめとしたデジタル技術を積極的に活用し、行政手続の簡素化や行政運営の効率化などによる業務改革を進め、市民の利便性の向上に努める」というデジタル市役所の実現を目指しております。

また、市民一人ひとりが暮らしの豊かさを実感し、「このまちで生きる」ことに幸せと誇りを感じ、都市としての魅力を高めていくために、デジタル技術を積極的に活用し、かつ市民一人ひとりが、デジタル化のメリットを実感できることが肝要であり、それにより「心豊かな暮らし」とそれを支えるデジタル化などの「社会基盤」をバランスを取りながら、推進していくこととします。

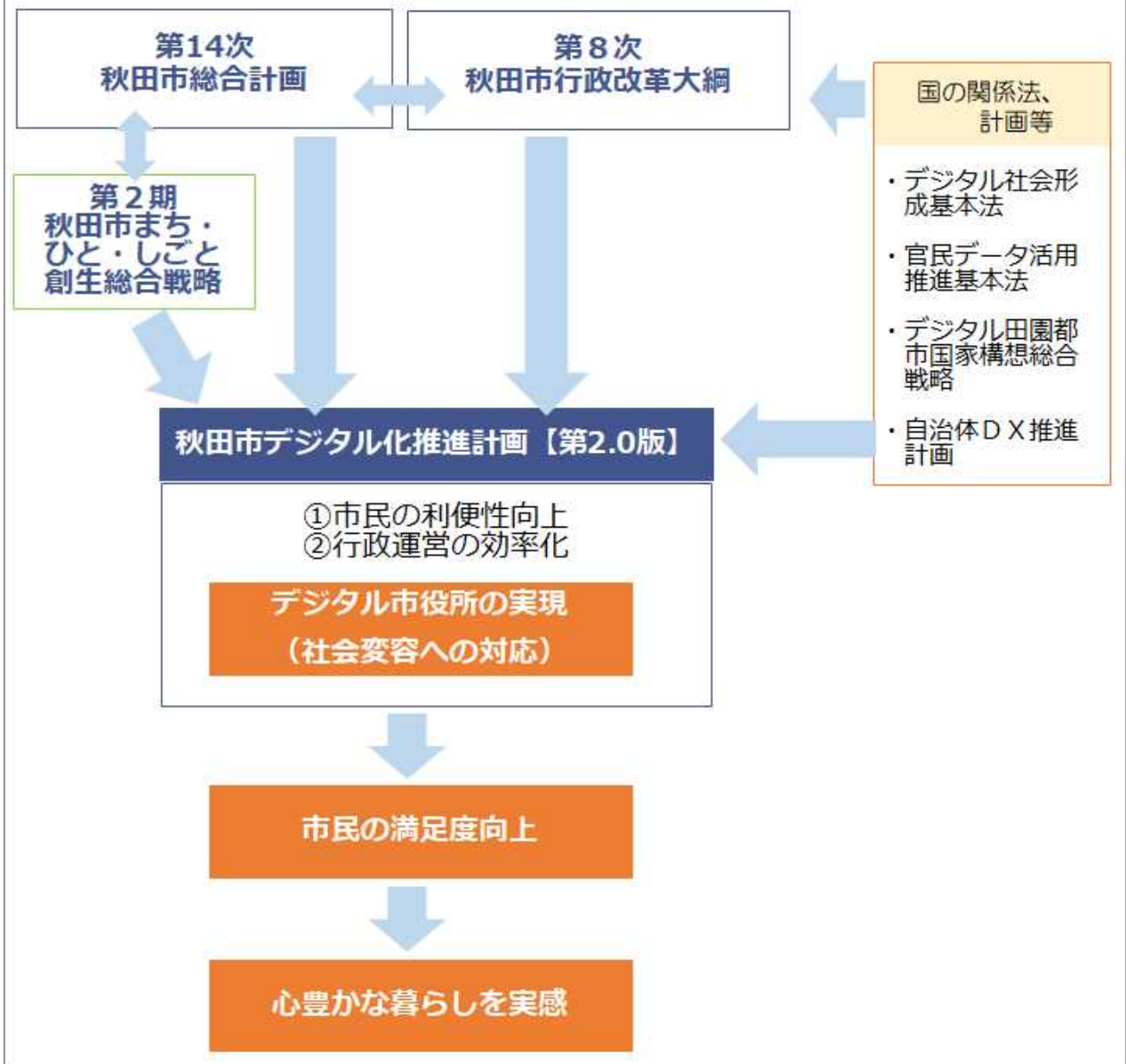
2 計画の位置付け

本計画は、本市の最上位計画である「第14次秋田市総合計画」に掲げる基本構想実現のため、市民の利便性向上や行政運営の効率化に資するデジタル化に関する施策の基本的指針を示すことを目的とした個別計画です。

また、本市の行政改革の総合的な指針となる「第8次秋田市行政改革大綱」や、デジタル化の推進およびICTやAIの活用を横断的視点として取り入れている「第2期秋田市まち・ひと・しごと創生総合戦略」とも関連性が深いことから、これらとの整合性を図っています。

本計画は、官民データ活用推進基本法第9条第3項に規定する官民データ活用推進計画として位置付けるとともに、その他国の計画等との関連として、「自治体デジタル・トランスフォーメーション(DX)推進計画」で示されている取組事項や、「デジタル田園都市国家構想総合戦略」で示される地方の課題解決に係る考え方を取り込みながら、本市の特性や実情を踏まえた内容としています。

デジタル化推進計画【第2.0版】と総合計画等との関係性



3 計画期間

本計画の期間は令和6年度から令和8年度の3年間とします。なお、この期間中に必要であれば随時構成を変更することとします。また、各事業については、新規の事業の追加や開始年度の調整管理もあることから、毎年改訂します。

4 推進体制

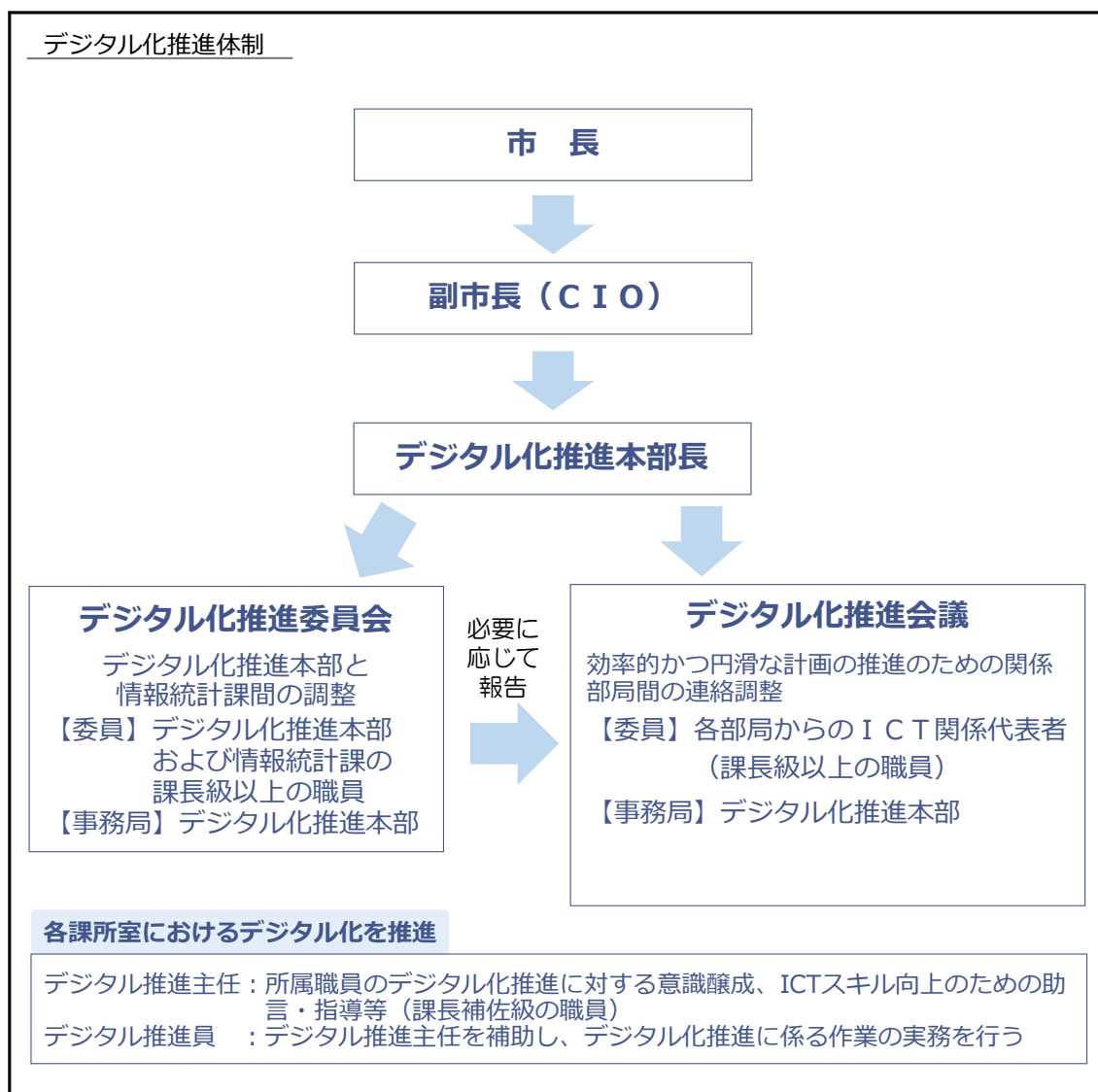
本計画の推進に当たっては、「デジタル化推進本部」がデジタル化に係る取組を企画・調整し、業務所管課へ技術的な指導・支援を行うなど、市全体のデジタル化を部局横断的に推進することとします。

本市全体としての推進には、実施部門である各部局との連携・協力が不可欠であることから、本市のデジタル化推進の中心的な役割を担う「デジタル化推進会

議」で本計画の取組状況の確認、各施策の進捗管理および効果に関する評価・分析を行い、必要に応じて本計画の見直しを実施します。

また、グループウェアの構築や行政情報ネットワークの活用など、全庁的な事項で情報統計課分掌事務と関わる事項については、「デジタル化推進委員会」で調整を図り、必要に応じてデジタル化推進会議へ報告を行います。

このほか、各課所室において、デジタル化推進の責任者となる「デジタル推進主任」（各課所室1名）および推進主任を補助する「デジタル推進員」（各課所室1名以上）を設置し、「デジタル化推進本部」「情報統計課」との間で連携を図ることとしています。この「デジタル推進主任・推進員」は、所属課所室においてデジタル技術を活用した手法を積極的に取り入れるほか、所属職員のデジタル化推進に対する意識の醸成等を図るとともに、ICTスキル向上のための助言・指導等を行うこととしています。



5 目指す将来像

理念において述べられているように、「行政の各分野においてもICTやAIをはじめとしたデジタル技術を積極的に活用し、行政手続の簡素化や行政運営の効率化などによる業務改革を進め、市民の利便性の向上に努める」とともに、市民が市役所に行かなくても全ての手続ができる機能を持つ「デジタル市役所」を実現することを目指します。

また、市民の「心豊かな暮らし」を実現するため、市民一人ひとりが「新しい生活様式」を支えるデジタル技術を使いこなしながら、自らの生活の質を高め、かつ誰一人デジタル化の進歩から取り残されない社会を実現することを目指す将来像とします。

その実現のために、「6 重要な視点」をキーポイントにしつつ、「7 施策の構成」として各施策を推進します。

6 重要な視点

計画の推進に当たっては、次の4つの重要な視点に留意しながら進めます。

視点① 利用者ファースト、デジタルファースト、スマホファースト

「人に優しいデジタル化」による市民一人ひとりに寄り添った豊かな社会の実現のため、利用者の視点に立って何が必要かを考え、市民にとって利用しやすい取組を展開し、多様なサービスの価値の向上を図ります。

またデジタルファーストとして、紙を介した業務をできるだけデジタル化し、効率性、即時性を図る必要があります。

最後にスマホファーストとして、既にスマートフォンは、パソコンの利用率以上となり、実質的にデジタル化における基盤となっていることから、今後のサービスは、これまでのパソコン中心ではなく、スマートフォンを中心にしていくとともに、デジタルデバイド対策では、スマートフォンのスキル講習を積極的に展開する必要があります。

視点② 情報の共有と価値の創出

データやそれから抽出された情報は、新たな価値創造の源泉であり、市民を含めた多様な主体による情報の円滑な共有・流通は、関係する多様な主体全体のレベルアップ、価値創造につながります。

このため、デジタル化においては、異分野の情報を結び付けることやその活用を促進することにより、新しい価値の創出やEBPM等による行政の政策立案力の向上等を図ります。

視点③ BPRを伴う改善と見直しの継続

デジタル化は、それぞれの事業で構築すれば終わりではなく、様々な見直し、そして改善を継続的に進めることが必要になります。また、デジタル化した部分だけでなく、その前後の作業も含め、全体を効率化するBPRとしての

工夫・見直し・最適化を続けていく必要があります。

視点④ デジタル人材の育成

デジタル化を推進していくための根本は、人材の育成です。「行政情報化」の観点では、デジタル技術を活用でき、BPRを自ら実行するためのスキルやマインドを持つ職員の育成が必要です。計画の推進に当たっては、デジタル人材の育成強化を図ります。

また、「地域情報化」の観点では、デジタル化による恩恵を享受できるよう市民一人ひとりのデジタルリテラシーの向上が必須となります。スマートフォン教室の開催やスマートフォン相談窓口の設置などにより、既に情報基盤となっているスマートフォンで様々なサービスを利用し、そのメリットを享受するための基礎を築くだけでなく、最終的に市民が互いに教え合える環境を構築し、そのサポートを行っていきます。

7 施策の構成

本市のデジタル化を進める上で、本市の「秋田市総合計画」と連携を取りながら、あわせて国の「自治体デジタル・トランスフォーメーション(DX)推進計画」および「デジタル田園都市国家構想総合戦略」との連携と整合性を図りつつ、本市として必要なデジタル化推進計画の施策体系として、デジタル技術の活用分野を大きく2つに分けて施策の柱とします。また、これらを支えるセキュリティ対策を徹底します。

(1) 「デジタル化の基礎条件整備」

デジタル化推進のためには、基礎条件となる基盤部分の積極的な整備が必要であり、基盤として3つの柱を設定します。1つ目は「デジタル基盤の整備」であり、「地域情報化」と「行政情報化」の整備を積極的に進めます。また、デジタル化を進める上で、デジタル技術を活用できる人材が必要不可欠であることから、2つ目として「デジタル人材の育成」を積極的に進めます。あわせてデジタル化による利益を享受する上でデジタルに不慣れな高齢者等のリテラシー向上なども必須となるため、3つ目として「誰一人取り残されないための仕組み」である「デジタルデバイド対策」等を推進します。

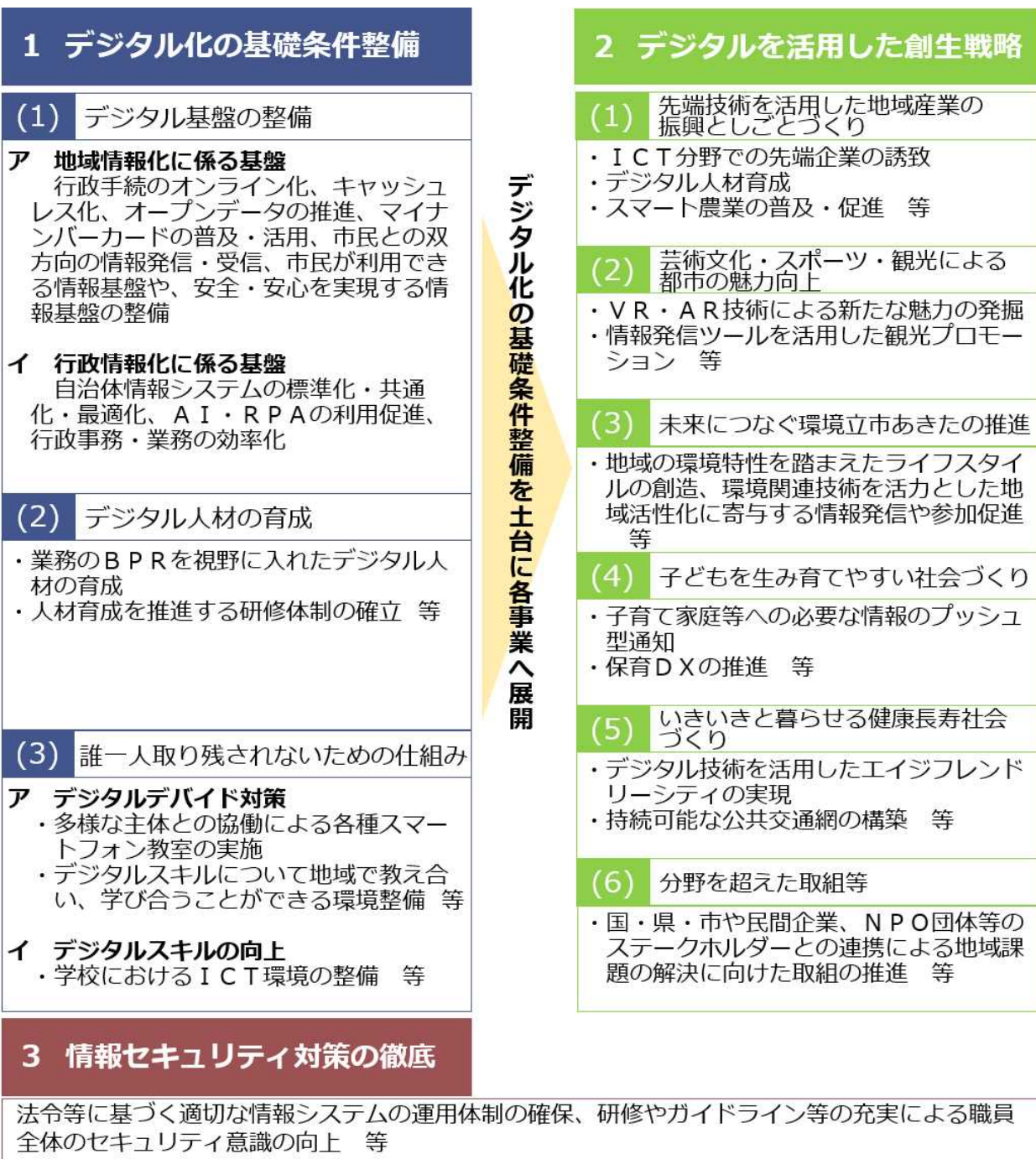
これらの要素は、デジタル化を推進する上で基礎条件と言えるものであり、その整備は、これからのデジタル社会を形成していく上で必須となるものです。また、次の創生戦略を展開していく上で前提であり、基盤となる部分と言えます。

(2) 「デジタルを活用した創生戦略」

(1)「デジタル化の基礎条件整備」を土台として、本市のデジタル化をさらに発展させていくために、大きく5つの戦略を掲げており、秋田市総合計画の各戦略にも連動しています。また5つの枠を超えた部分として、分野を超えた取組等を設定しています。

これらの戦略を推進することで、デジタルの力を活用して、地域課題の具体的な解決を目指していきます。

【施策体系図】



8 情報セキュリティ対策の徹底

本計画の推進に当たっては、日々複雑化・巧妙化するサイバー攻撃等に対応するため、情報セキュリティ対策を徹底する必要があります。

本市が保有する情報には、市民の個人情報のみならず、行政運営上重要な情報など、外部への漏えい等が発生した場合に、極めて重大な結果を招く情報が多数含まれています。このため、取り扱う情報を様々な脅威から防ぐことは、市民のプライバシーや財産等を守り、行政事務の安定的な運営のためにも必要不可欠です。

そのため、最新の情報セキュリティに関する動向を注視しつつ、「サイバーセキュリティ基本法」、「サイバーセキュリティ戦略」（平成27年9月4日閣議決定）、「地方公共団体における情報セキュリティポリシーに関するガイドライン」、「秋田市情報セキュリティポリシー」に基づく適切な情報システムの運用体制を確保するとともに、研修やガイドライン等の充実による知識・経験の共有化などにより、継続的に職員全体のセキュリティ意識の向上を図ります。

また、自治体の情報システムの標準化・共通化、マイナンバーカードの普及促進により、自治体におけるデータ活用の可能性が拡大するため、「個人情報の保護に関する法律」に基づくデータの公開、運用を図ることとし、適切なデータ活用に努めることとします。

IV 取組事項

1 デジタル化の基礎条件整備

(1) デジタル基盤の整備

ア 地域情報化に係る基盤

(7) 行政手続のオンライン化

デジタル手続法では、行政のあらゆるサービスを最初から最後までデジタルで完結させるために不可欠なデジタル3原則(①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。②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。③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。)が基本原則として示されています。

新型コロナウイルス感染症で顕在化した課題等を克服し、新たな生活様式へ対応するには行政手続のオンライン化が有用であるため、これまでに実施してきたマイナンバーカードを利用したオンラインでの転出手続や証明書の交付請求に加え、引き続き、書面・対面規制の見直しの観点から、オンライン化されていない手続について早期のオンライン化に取り組むとともに、既にオンライン化されている手続についても、使い勝手の向上等を通じて、オンライン利用の拡大を図ります。

(イ) キャッシュレス化

市県民税(普通徴収)や固定資産税などの市税については、既にスマートフォン決済やクレジットカードによる納付が可能となっているほか、庁舎や市民サービスセンターの窓口、観光施設等における手数料や入場料等についてもクレジットカードや電子マネーなどのキャッシュレス決済が利用可能となっています。今後は、利用者からの要望を踏まえながら、必要に応じてキャッシュレス対応を進めることにより、市民サービスの向上を図ります。

(ウ) オープンデータの推進

公共データを誰もが利用しやすい形でアクセスできるようにするオープンデータの取組は、行政の高度化・効率化・透明性向上とともに、民間における創意工夫を生かした多様なサービスの迅速かつ効率的な提供、官民協働での諸課題の解決等に資するものとして推進してきたところです。

また、利用したいデータや公開しているデータの質の向上に関する要望を受け付け、今後の方針を関係者で話し合う官民ラウンドテーブルを開催し、オープンデータの利活用等に関する意見交換や新たなデータ公開も行ってきました。

今後も引き続き、データに係るセキュリティや個人情報の適正な取扱いを確保しつつ、公共データの公開および活用を進めます。

(エ) マイナンバーカードの普及・活用

マイナンバーカードは、オンライン上での確実な本人確認が可能な、デジタル社会の基盤となるツールです。

現在でも、本人確認書類としての利用はもとより、健康保険証利用やオンラインでの確定申告、各種証明書のコンビニ交付サービスなど様々な場面で利活用がなされています。

今後も、引越しワンストップサービスや行政手続のオンライン化など、利活用シーンの拡大が見込まれていることから、引き続きマイナンバーカードを取得しやすい環境の整備に努めます。

(オ) 市民への情報発信、市民からの情報受信

SNSが幅広い世代に浸透し、情報発信の手段が多様化するにつれ、自治体にはこれまで以上に最適な媒体の選択、的確な利用者ニーズの把握、リアルタイムを意識した情報発信などが求められるようになりました。

本市でも長らくホームページとして「秋田市公式サイト」を情報発信の中心的媒体として活用してきましたが、近年ではYouTubeのほか、LINE、Facebook、Instagram、X（旧Twitter）など、多種多様な情報発信手段を情報の種類や対象者に応じて使い分けています。

情報発信においては、障がいの有無、年齢、環境等に関わらず、必要な情報を必要なときに受け取れるよう、文字だけでなく、映像や音声など、動画を活用した多角的な情報発信を推進するため、職員誰もが簡易に動画を作成し、配信できる環境を整備していきます。

また、市民からの情報受信の面では、秋田市公式LINEにより利用者の利便性を向上させるとともに、市民からの情報受信ツールとしてもLINEを活用し、市民と行政のコミュニケーションの双方向化を図っていきます。

(カ) 市民が利用できる情報基盤の整備

観光や防災の拠点施設等において、市民および来訪者の情報収集等の利便性を高めるため、公衆無線LAN環境の整備を行ってきました。

市役所本庁舎や市民サービスセンターのほか、千秋公園や大森山動物園等の観光施設、あきた芸術劇場ミルハスや文化創造館等の文化施設、市立体育館や八橋運動公園のスポーツ施設、図書館やコミュニティセンター等、多くの施設で利用されており、今後も安定稼働に努めます。

市公衆無線LAN利用可能な市施設等

令和5年9月現在

利用可能施設	利用可能SSID
市本庁舎、市民SC6か所（西部市民SC除く） 市民交流プラザ	AKITACITY_FREE_Wi-Fi
コミュニティセンター31か所	AKITACITY_FREE_Wi-Fi_CC
大森山動物園	Omoriyama Wi-Fi
市立図書館、河辺分館、フォンテ文庫	akitacitylib
上記以外の市施設等（西部市民SC、観光施設等）	Akita-City_WiFi

詳細は、<https://www.city.akita.lg.jp/kanko/1015784/1015792.html>

(キ) 安全・安心を実現する情報基盤の整備

大規模化・複合化する災害への対応や冬期における雪対策のために、デジタル技術等を用いた迅速・的確な情報の収集および伝達は、初動体制の確立や応急対策の実施など、迅速かつ適切に対応する上で重要です。そのためには、安全・安心を実現する社会基盤としての「情報基盤」を構築することが不可欠と言えます。

このため、デジタル技術を有効に活用し、災害等の情報を一元的に把握し共有できる体制を整備し、迅速かつ円滑な災害情報収集・伝達活動を展開するために、関係部門での情報共有機能の強化や、災害情報の地図化等による伝達手段の拡充、防災情報の充実・高度化、緊急時に対応できるリモートワーク環境の整備等を進めます。

また、冬期における雪対策については、市民協働の推進や高齢者支援策などの充実を図るとともに、除排雪車両運行管理システムなどを活用した、市民への的確な情報提供と迅速かつ効果的な除排雪体制を強化することにより、安全で円滑な道路交通が確保された雪に強いまちを目指します。

イ 行政情報化に係る基盤

(7) 自治体情報システムの標準化・共通化・最適化

自治体が運用する基幹業務システムは、これまで、それぞれの自治体が個別に開発・カスタマイズし、利用されてきました。その結果、維持管理や制度改正時の改修等においても個別対応が必要となり、その負担が課題となっています。また、給付金等を全国一斉に行う業務においても、各自治体ごとにシステム開発を要することから、迅速に実施することができないという問題も生じています。

そこで、国は自治体情報システムの標準化・共通化を推進し、住民記録や税、福祉などの基幹系20業務について、国が定める標準仕様に準拠した標準準拠システムの利用を義務付けるとともに、それを国が整備するガバメントクラウド上で利用することを努力義務としています。

本市においても、基幹系20業務システムについて、ガバメントクラウド上に構築された標準準拠システムへの移行を着実に進めます。

(イ) AI・RPAの利用促進

国が策定した「自治体デジタル・トランスフォーメーション(DX)推進計画」では、自治体は国が作成するAI・RPAの「導入ガイドブック」を参考に、導入・活用して業務の効率化を進めるよう示されており、AI・RPAの利活用は今後重要な位置付けとなっています。

AIは、文書の要約や生成などが可能なChatGPT等の生成AI分野において、問合せ内容の自動応答機能など、幅広い分野での活用が期待されています。

RPAは、人が行う定型的なパソコン操作をソフトウェアのロボットが代わりに行うもので、単純作業の自動化や事務処理の正確性向上などが期待されています。

AI・RPAを活用した業務の効率化については、業務プロセスの見直し(B

PR)など、根本的な対応策を検討し、その上で自動化を行うことが有効です。このことから、AI・RPAの活用方法に加え、業務プロセスの分析手法や業務効率化への意識を醸成する研修等を職員に実施することにより、その利用を促進し業務の効率化を図り、市民サービスの向上につなげていきます。

(ウ) 行政事務・業務の効率化

本市はこれまでも、行政事務システムにおける電子決裁の導入や、グループウェア等を活用したシステムの内製化をはじめ、アナログ業務のデジタル化に積極的に取り組んできました。

特に、情報の共有化による業務の平準化や属人化の防止に関しては、庁内の職員研修を制度化することで計画的にデジタル化を推進できる人材を育成し、行政事務・業務の効率化を図ってきたところです。

今後、業務効率化の根幹を担ってきたグループウェアを最新バージョンに更新することから、これを機に、これまでの取組内容の整理・分析を行い、行政事務・業務のなお一層の効率化に努めます。

(2) デジタル人材の育成

デジタル化の推進に当たっては、データやデジタル技術を活用し、各課所室の業務自体のBPRを視野に入れた変革につなげていくデジタル人材が、職員として適切に配置されるよう人材育成に取り組むことが必要です。

デジタル化推進のための人材育成に当たっては、中長期的な観点で、一般職員も含めた人材育成の重要性や意義、所属や職位に応じて身につけるべきデジタル技術等の知識・能力・経験、研修体系等を設定した体系的な人材育成方針を持つ必要があります。

あわせて、セキュリティなど最新動向を踏まえた研修等に取り組む必要があるとともに、管理職等向けの意識改革のための研修や、各担当職員向けの業務に活用できるような実践的な研修、動画研修により受講者が随時受講可能な研修体制を確立するなど、創意工夫を用いた職員育成の取組が必要です。

また、職員採用試験にデジタル枠を設け、ICT関連の職務経験者を採用するなど、人材確保にも努めており、引き続き、デジタル人材の確保・育成策の検討を進めます。

(3) 誰一人取り残されないための仕組み

ア デジタルデバイド対策

誰もがデジタル化の恩恵を受けられるためには、地理的な制約のほか、年齢、性別等による格差を是正する必要があるとあり、高齢者をはじめとするデジタル技術に不慣れな方がデジタル機器の使用方法を学べるようにサポートすることが重要です。

国では、「デジタル社会の実現に向けた重点計画」において、目指すべきデジタル社会のビジョンとして「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」を掲げており、このような社会を目指すことは、「誰一人取り残さない、人に優しいデジタル化」を進めることにつながるとし、国全体で取組を推進しています。

本市では、市民がデジタル社会の利便性を実感できるよう、多様な主体と協働しながら、様々な形態によって事業を展開することを目指しています。

デジタルスキルの定着には、スマートフォン教室を受講した後も継続して学習することや、場所や時間を問わず反復することができるサポートが必要です。また、将来的に行政の支援を離れても市民がそれぞれの地域において仲間同士で教え合い学び合うことができる環境の整備が重要です。

その実現のため、国のデジタル活用支援推進事業として各種スマートフォン教室を開催するほか、マンツーマンで繰り返し学べる相談窓口や各地域に講師を派遣する出前講座を実施しています。さらに、動画やテキストによるデジタル活用支援に力を入れ、各種スマートフォン教室のフォローアップを図っています。次頁図「高齢者等デジタル活用支援の仕組み」にあるとおり、デジタル活用への支援として、これら全ての事業が連携することが重要であり、各事業が単独ではなく連動することで相乗効果生まれ、市民のデジタルスキルが着実に定着し向上することが期待されます。

その他にも国や県、教育機関などの様々な主体による取組との連携を図るほか、LINEを活用した情報配信等を展開し、地域におけるデジタル活用支援を進めます。

本市では、将来的には市民がデジタル技術の恩恵を受け、心豊かな暮らしを送ることができる社会を目指し、誰一人として取り残されない仕組みづくりを推進します。

イ デジタルスキルの向上

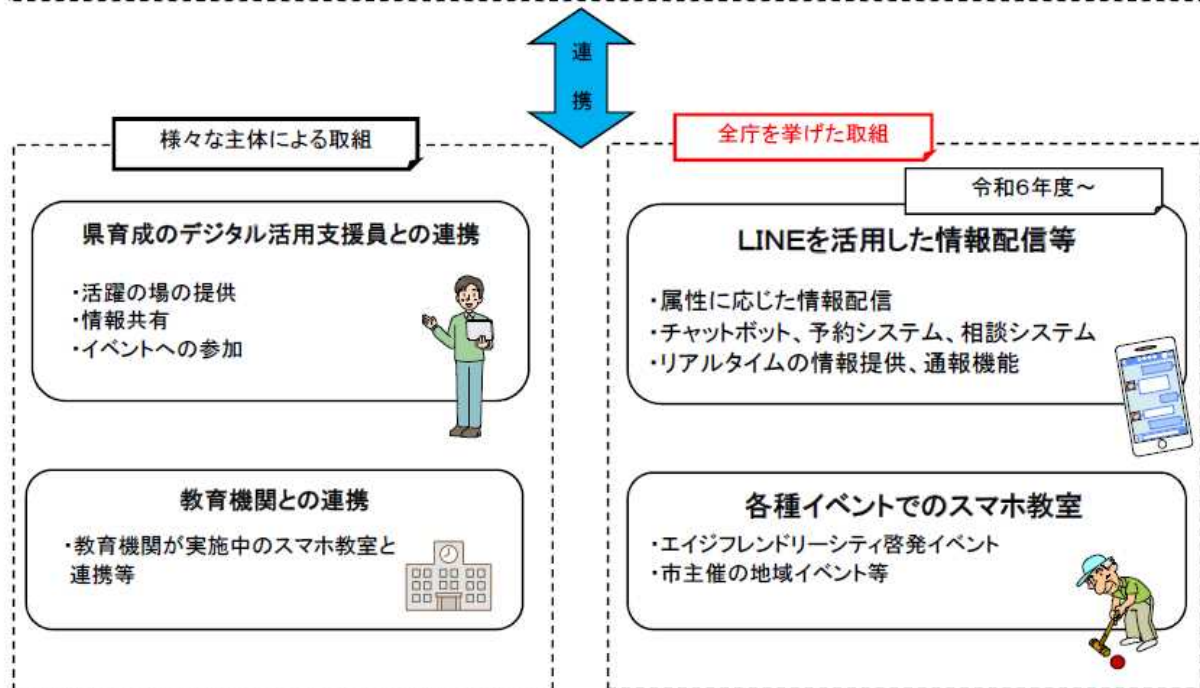
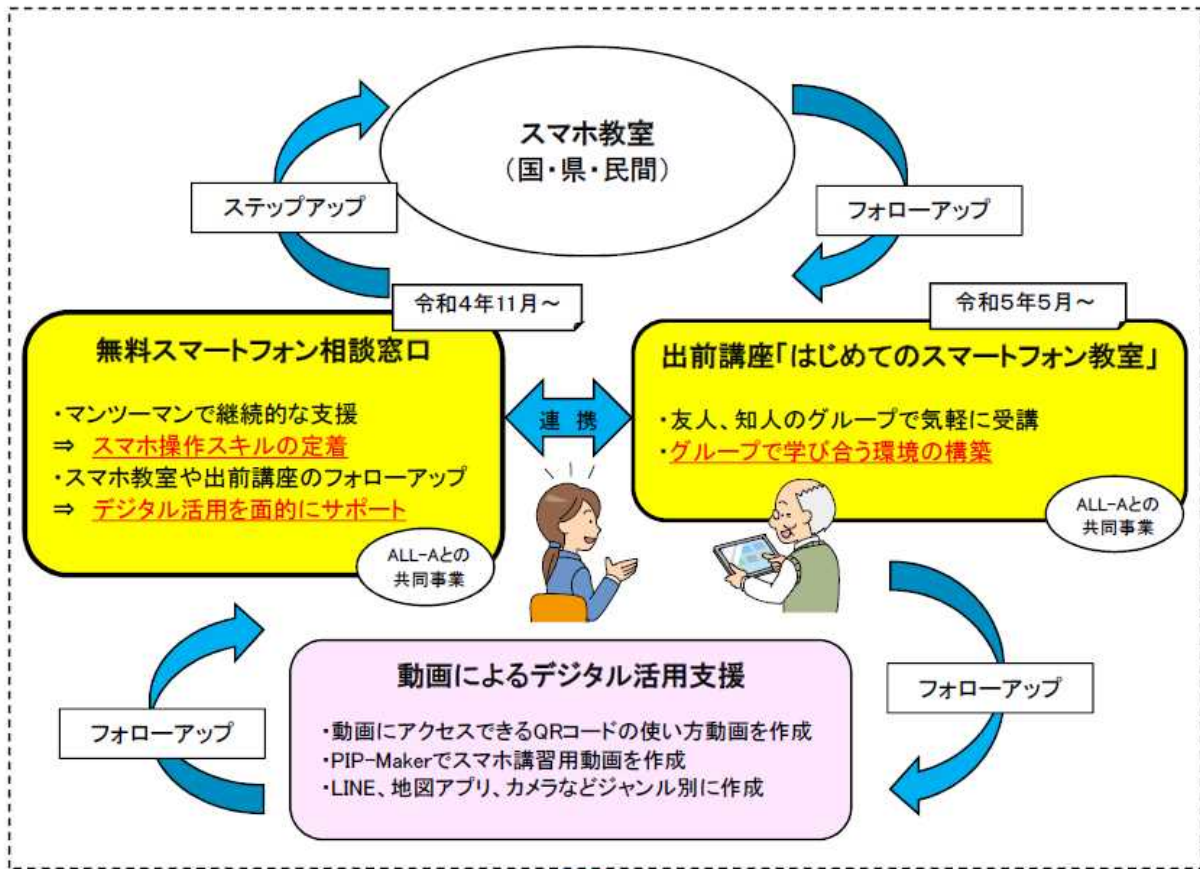
次世代を担う子どもたちには、ICTスキルを使いこなすための資質や能力を育成する教育が必要です。

このため、GIGAスクール構想に基づき、児童生徒への1人1台のタブレット端末の配布や校内LANなどの通信環境を整備するほか、学習ソフトの更新などにより、学校におけるICT環境の整備を図ってきました。また、ICTを効果的に活用した授業実践を積み重ねていくことで、教員のICTを活用した指導力のなお一層の向上を図ることが重要です。

子どもたちが、ICTを活用して情報を主体的に収集・判断・表現・処理・創造する活動や、互いの考えを共有して学び合う活動を通して思考力や表現力等をはぐくみます。

また、既にスキルを持つ市民の方にも、急速に進むデジタル化に対応するためには継続的なデジタルスキルの向上が必要です。その実現のため、デジタルスキル向上に資する動画の作成・公開などを通して、継続的なスキル向上が可能な環境の実現を目指します。

高齢者等デジタル活用支援の仕組み



2 デジタルを活用した創生戦略

(1) 先端技術を活用した地域産業の振興としごとづくり

今後の大きな成長が見込まれるICT分野での先端企業の誘致や農業分野におけるICT等先端技術の活用による生産性向上などに取り組むことにより、本市の持つ潜在力をいかしながら地域産業の振興を図り、経済活動の活性化と雇用の質の向上につなげることが求められています。

さらには、今後のまちづくりのモデルとして、民間との協働により、先端技術を活用し、スマート農業などの産業分野と、観光、スポーツ、環境、防災などの分野と一体的に展開することで、人口減少・少子高齢化の進行に伴う地域の課題解決につなげていく必要があります。

(2) 芸術文化・スポーツ・観光による都市の魅力向上

見る。聞く。触れる。味わう。薫る。五感を刺激する本市の魅力を引き続き、芸術文化、スポーツ、観光の視点から磨き上げ、交流人口の拡大を図るとともに、市民がいきいきと暮らす魅力あるまちづくりを進めていく必要があります。

そのために、デジタル化の先端技術を利用しながら、本市の新たな魅力を発信していくことが必要です。VR技術やAR技術を利用して、新しい魅力を付加するとともに、芸術文化・スポーツ・観光の映像コンテンツなどデジタル基盤を有効に活用しながら秋田市らしさを発信する必要があります。

(3) 未来につなぐ環境立市あきたの推進

恵まれた秋田の資源・エネルギーをいかし、環境と経済の好循環による便利で活力のある暮らしを実現するためには、環境関連産業の創出による地域経済の活性化や、温室効果ガスの吸収源となる森林の整備、環境への負荷の少ない心豊かな暮らし方への転換（ライフスタイルの創出）などを進め、内外にPRする必要があります。

また、市、事業者、市民が適切な役割分担のもと、環境への負荷の低減に協働で取り組むとともに、「もったいない」と思う心をはぐくみ、ごみの減量や資源の有効活用等について、自ら考え、行動する意識を醸成することで、持続可能な未来に向けた循環型社会の実現を図る必要があります。

そのため、地域の環境特性を踏まえたライフスタイルの創造および環境関連技術を活力とした地域活性化に資する事業を進めていくに当たり、デジタル技術を下支えに情報発信や参加促進に取り組む必要があります。

(4) 子どもを生き育てやすい社会づくり

結婚や妊娠・出産、子育ての当事者となる世代に対する必要な情報のプッシュ型通知や各種手続のオンライン化などにより、子育て家庭等が、様々な手続をスムーズに行うことができるよう、利便性が高まる取組を推進します。

また、デジタルの活用により、保育施設等における業務負担の軽減や、行政の事務の効率化を図ることで、これまでかかっていた時間やエネルギーをコア業務に振り向け、子育て支援施策の質の向上につなげていきます。

(5) いきいきと暮らせる健康長寿社会づくり

市民一人ひとりが心豊かにいきいきと幸せに暮らすためには、健康寿命を延ばしていくことが必要であり、元気な秋田市づくりの根本になるものです。高齢者が社会の支え手としての役割を担い、活躍できる社会の実現に向け、様々な分野で、デジタル技術を利用しながら「エイジフレンドリーシティ（高齢者にやさしい都市）の実現」に取り組んでいく必要があります。

また、公共交通に関しても、高齢者に限らず、誰もが日常生活や社会生活を営む上で必要不可欠な移動を円滑に行うことができる交通手段の確保と維持が求められており、デジタル技術を活用しながら、市民の利便性の確保と効率性を両立させていく必要があります。

そして、高齢者や障がい者、子育て中の親や子どもなど、誰もが安全安心に暮らせる健康長寿社会をつくるため、デジタル技術などの社会基盤の整備、それを利用した健康づくり、地域コミュニティでの高齢者の活躍の場の創出など、様々な部分でデジタル技術の活用が必要とされています。

(6) 分野を超えた取組等

各分野を超えて、国・県・市や民間企業、NPO団体等のステークホルダーが連携・協働し、地域課題の解決に向けたデジタル化の取組等を推進することは、より大きなデジタル化の流れを生み出すものです。

例えば、デジタル技術による地域通貨やメタバース技術を利用した仮想空間の共有などは、情報基盤の構築として複数の分野や業界における連携とデータの共有が必要になります。AI技術についても、今後分野を超えた研究と利用が進む可能性があります。

これら、分野や業界等を超えた異業種間での研究と共有などへの取組を最先端のデジタル技術を使いながら、推進する必要があります。

3 情報セキュリティ対策の徹底

本計画の推進に当たっては、日々複雑化・巧妙化するサイバー攻撃等に対応するため、情報セキュリティ対策を徹底する必要があります。そのため、最新の技術や知見を研究しつつ、行政内部の「三層の対策」の抜本的な見直しを含め、ガバメントクラウドの活用を前提とした新たなセキュリティ対策の在り方について、国における実証研究を含めた技術的検討も踏まえて、情報セキュリティ対策を徹底します。また、研修やガイドライン等の充実による知識・経験の共有化などにより、継続的に職員全体のセキュリティ意識の向上を図ります。

V デジタル化の推進に係る個別施策

(令和6年度事業予算案議会提案以降に掲載)

VI 用語解説

あ行

I o T (アイオーティ)

Internet of Things の略。「様々なモノとインターネットがつながること」を指す。例えば、自動車、家電、ロボット、施設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で、リモートで様々な作業が可能になるなど、新たな利用方法を生み出すという考え方。

I C T (アイシーティ)

Information and Communication Technologyの略で、情報通信技術のこと。

PCだけでなくスマートフォンやスマートスピーカーなど、様々な形状のコンピュータを使った情報処理や通信技術の総称。ICTはITに情報伝達の要素を含めたものと言われている。

I T (アイティ)

Information Technologyの略で、情報技術のこと。

PCのハードウェアやアプリケーション、OA機器、インターネットなどの通信技術、インフラといった様々なものを含む。

秋田市情報セキュリティポリシー

秋田市が保有する情報の安全性を確保するためのもので、市民の個人情報や行政情報をどのように守っていくのかを定めたもの。

アプリ

アプリケーションの略。スマートフォンの画面にある、複数のボタンマークが、一つひとつアプリであり、それをタップして起動する。

R P A (アールピーエー)

Robotic Process Automationの略で、人が行う定型的なパソコン操作をソフトウェアのロボットにより自動化するもの。

E C (イーシー)

Electronic Commerceの略で、電子商取引の意味。インターネットで行うネットショッピングはその代表例。Eコマースとも言われる。

E B P M (イービーピーエム)

Evidence Based Policy Makingの略で、客観的な証拠やデータに基づき、政策や施策の企画および立案を行うこと。

ウェアラブルデバイス

腕や頭部等、身体に装着して利用する I C T 端末の総称。体重や血圧など日々の身体データを収集したり、メール・SNSなどのチェックも可能となる。スマートウォッチと言われる時計型の装置が代表例。

Web 3 (ウェブ・スリー)

Web 3. 0とも呼ばれる次世代のWeb技術。ブロックチェーン技術や分散化技術などが取り入れられており、インターネットにおけるデータ通信の正確性・安全性・正当な所有制が確保されると言われている。

AI (エーアイ)

Artificial Intelligence (人工知能) の略で、人間のように学習するコンピュータシステムのこと。車の自動運転など、様々な分野での活用が期待されている。

AR (エーアール)

Augmented Reality (拡張現実) の略。VRは仮想世界を全て構築するが、ARは現実の情景を使いながら、その中にコンピュータを使い仮想の情報を重ね合わせるという部分が異なっている。

SNS (エヌエヌエス)

Social Networking Service の略。個人・複数間のコミュニケーションや交流のためにインターネット上に作られた民間サービス。具体的には、フェイスブック (FaceBook)、X (旧Twitter (ツイッター))、LINE (ライン) などがある。

e L T A X (エルタックス)

地方税の申告や申請、納税をインターネット上で行えるシステム。

オープンデータ

行政が保有するデータを加工・編集等が可能な形で公開し、営利・非営利を問わず、自由な利用を可能にすることにより、新たな価値を創造すること。

オンライン

インターネットなどのネットワークを通じて情報を送受信したり、サービスを利用したりする状態のこと。

か行

ガバメントクラウド

国が提供するクラウドサービスで、自治体が本サービスを利用することで、便利で安全安心な行政サービスの提供や、システムの導入・運用費用の削減が期待されている。

G A F A (ガーファ)

GAF Aとは、Google (グーグル)、Apple (アップル)、Facebook (フェイスブック (現「Meta」))、Amazon (アマゾン) の頭文字をとったもの。この4社の様々なサービスは、インターネットを通し、無料・有料で世界中が利用可能であり、インターネットと社会を改革したと言われている。本当の意味でのD Xプレイヤー。

官民データ活用推進基本法

平成28年12月14日公布・施行。令和3年9月1日改正。

インターネットなどを通じて流通する多様かつ大量の情報を活用することにより、急速な少子高齢化の進展への対応等我が国が直面する課題の解決や、活力ある日本社会の実現に寄与することを目的としている。

G I G A (ギガ) スクール構想

令和元年度に国が打ち出した学校教育におけるI C T環境に関する構想。

小・中・高等学校の高速大容量の校内L A Nと児童生徒1人1台のタブレット端末を整備するもの。

キャッシュレス化

紙幣や硬貨などの現金決済から、クレジットカード、電子マネー、スマホ決済アプリなどのキャッシュレスに切り替わっていくこと。

キャッシュレス決済

紙幣や硬貨などの現金を使用せずに対価を支払うこと。以前からあるクレジットカード、デビットカードも該当するが、近年スマートフォンで電子マネーやQRコード支払いなどができるようになった。

クラウド

クラウドコンピューティング(Cloud Computing)の略。データ、アプリケーション、コンピュータなどをインターネット上の資源として設置し、それをネットワーク経由で利用する仕組み。インターネットが雲(クラウド)としてよく図化されるため、このような名前になった。

グループウェア

グループ内で情報を共有したり、仕事を効率的に進めるためのツール。一般的にはメール、スケジュール管理、ファイル共有などの機能がある。

個人情報の保護に関する法律

平成15年5月30日公布・施行。令和5年6月7日改正。

個人情報の適正な取扱いに関し、個人情報の有用性に配慮しつつ、個人の権利利益を保護することを目的としている。

さ行

サイバー攻撃

悪意を持つ者が、コンピュータやネットワークを悪用して、個人情報や盗んだり、システムを壊すなどの攻撃を行うこと。

サイバーセキュリティ基本法

平成26年11月12日公布、平成27年1月9日施行。令和4年6月17日改正。

インターネットやスマートフォンなどの情報通信ネットワークを安全に利用できるようにするための法律であり、サイバー攻撃から、国民の個人情報や財産を守ることを目的とする。サイバー攻撃による被害を防ぐために、国や自治体、企業、個人が連携して取り組むことを定めている。具体的には、サイバーセキュリティに関する施策の総合的な推進、研究開発の推進、教育・啓発の推進など。

サイバーセキュリティ戦略

平成27年9月4日閣議決定。

インターネット上のサイバー空間（コンピュータ・ネットワーク上の仮想空間）の安全・安心を確保するための国家戦略。

サーバ

ネットワークを通じて、ウェブページの表示やデータの保存など、様々なサービスを提供するコンピュータのこと。

三層の対策

総務省が提唱している自治体の情報セキュリティ対策で、個人情報など重要な情報を扱うネットワークと、自治体の業務システムがあるネットワークを脅威にさらされやすいインターネットからそれぞれ分離する対策のこと。

C I O（シーアイオー）

C I Oとは、Chief Information Officerの略称であり、「最高情報責任者」を意味する。

自治体デジタル・トランスフォーメーション(DX)推進計画

総務省が初版を令和2年12月25日策定。令和4年9月2日に【第2.0版】、令和5年11月7日に【第2.1版】として改定。主に自治体が重点的に取り組むべき事項・内容を具体的にまとめたもの。

情報セキュリティ

大切な情報を盗難や改ざん、破壊などから守るために必要な対策を行うこと。

情報システムの標準化・共通化

自治体ごとに異なる情報システムを一定の基準や規格に基づいて統一すること。これにより、行政サービスの質や利便性の向上が期待されている。

ステークホルダー

企業や行政などの活動に影響を受ける人や団体。例えば、企業であれば、株主、従業員、顧客、取引先、地域社会などがステークホルダーに該当する。行政であれば、市民、事業者、行政機関などが該当する。

スマート農業

ロボットやセンサーなどの先端技術を活用して、農作業の効率化や生産性向上を図る農業のこと。

スマートフォン

電話やインターネットなどの機能が一体となった、携帯電話のこと。略して「スマホ」と呼ばれることもある。

生成AI（セイセイエーアイ）

Generative AIとも呼ばれるAIの一種で、大量の学習したデータから、様々な新しいコンテンツ（文章や画像など）を生成することができるようになったAIのこと。具体的には、ChatGPT（チャット・ジーピーティー）などがある。

世界最先端デジタル国家創造宣言・官民データ活用推進基本計画

令和2年7月17日閣議決定。

全ての国民がデジタル技術とデータ利活用の恩恵を享受するとともに、安全で安心な暮らしや豊かさを実感できるデジタル社会の実現に向けた、国全体のデジタル政策を取りまとめたもの。

セキュリティアーキテクチャー

情報システムのデータなどを守るために施すセキュリティ対策の設計方針や構成。

セキュリティクラウド

県および市町村が個別に設置しているWebサーバ等の監視対象をクラウドに集約し、一元的に監視するとともに、ログ分析・解析など高度なセキュリティ対策を講ずる仕組み。

た行

地域通貨

地域経済の活性化等を主な目的として、特定の地域内やコミュニティにおいて流通する通貨。

地方公共団体における情報セキュリティポリシーに関するガイドライン

総務省が平成13年3月30日策定。令和5年3月28日改定。

情報セキュリティポリシー策定の参考となる地方公共団体向けガイドライン。「基本方針」と「対策基準」で構成され、策定の参考となる例文と、例文の解説が示さ

れている。

ChatGPT（チャットジーピーティー）

米OpenAI社が開発したA I の一種で、インターネットに公開されている膨大な量の文章を学習して、人間のように自然な文章を作成できるようになったA I。

DX（ディーエックス）

Digital Transformation デジタル・トランスフォーメーションを指す。英語圏では、「trans-」の略にXを使うため、DXとなる。もともと2004年にスウェーデンのウメオ大学のエリック・ストルターマン教授によって提唱された概念で、デジタル技術を社会に浸透させて人々の生活をより良いものへと変革することを意味する。その後の日本における意味の拡大は II-2-(1)を参照。

デジタル改革関連法

令和3年5月19日公布、同年9月1日施行。

地方自治体を含む行政システムの統一を図り、官民のデジタル化を推進することで国民や民間企業の利便性を向上させるための法律。新型コロナウイルス感染症への対応において、行政のデジタル化の遅れが顕著になったことが立法を後押しした。デジタル改革関連法は次の6法で構成される。

- ①「デジタル社会形成基本法」・・・デジタル改革に取り組む基本理念を制定。これに伴い、IT基本法は廃止。
- ②「デジタル庁設置法」・・・内閣直属のデジタル庁を設置、各省庁や自治体のデジタル化を推進。
- ③「デジタル社会の形成を図るための関係法律の整備に関する法律」・・・行政手続きでの押印義務を廃止するほか、個人情報の扱いを国の基準に合わせて、個人情報保護委員会に一元化。
- ④「公的給付の支給等の迅速かつ確実な実施のための預貯金口座の登録等に関する法律」・・・緊急時の給付金や児童手当などの公金給付に、登録した口座の利用を可能とする。
- ⑤「預貯金者の意思に基づく個人番号の利用による預貯金口座の管理等に関する法律」・・・マイナンバーと預貯金口座をひも付け、災害時などの現金給付を迅速化する。
- ⑥「地方公共団体情報システムの標準化に関する法律」・・・令和7年度を期限に、自治体ごとに異なる行政システムの統一を目指す。

デジタル・ガバメント実行計画

令和2年12月25日閣議決定。

デジタル社会の到来に向け、様々な行政サービスのデジタル化やデジタルサービスの普及などの方針が示されている。令和3年12月「デジタル社会の実現に向けた重点計画」閣議決定に伴い、廃止。

デジタル社会形成基本法

令和3年5月19日公布、令和3年9月1日施行。令和5年6月16日改正。

デジタル社会の形成に関して、基本理念や施策策定の基本方針、国・自治体・事業者の責務、デジタル庁の設置、重点計画の作成について定めた法律。

デジタル社会の実現に向けた改革の基本方針

令和2年12月25日閣議決定。

デジタル社会の将来像、IT基本法の見直しの考え方、デジタル庁設置の考え方等について、国としての方針を示すもの。

デジタル社会の実現に向けた重点計画

令和3年6月18日閣議決定。以降、毎年6月に改定。

目指すべきデジタル社会の実現に向けて、国が迅速かつ重点的に実施すべき施策を明記。

デジタルスキル

デジタル技術を扱う能力、技能。

デジタルツイン

現実の世界から収集した様々なデータを、まるで双子のようにコンピュータ上で再現する技術。機械の故障予兆検知や災害リスクの予測など、様々な分野での導入が進んでいる。

デジタルデバイド

一般的にインターネットやスマートフォンなど情報通信技術・機器の恩恵を受けることができる人と出来ない人の間に生じる格差を指し、通常「情報格差」と言われる。

デジタル田園都市国家構想基本方針

令和4年6月7日閣議決定。

デジタルの力を活用した地方の社会課題解決を実現するために、ハード・ソフトのデジタル基盤整備、デジタル人材の育成・確保、誰一人取り残されないための取組を行う「デジタル田園都市国家構想」において、構想が目指すべき中長期的な方向性を提示したもの。

デジタル田園都市国家構想総合戦略

令和4年12月23日策定。「まち・ひと・しごと創生総合戦略」を抜本的に変更した、令和5年度から令和9年度までの5か年の総合戦略。

デジタル田園都市国家構想基本方針で定めた方向性に沿って重要業績評価指標、施策の内容、工程表を示したもの。

デジタルトランスフォーメーションを推進するためのガイドライン（DX推進ガイドライン）

経済産業省で第1版として平成30年12月策定。令和4年9月13日に「デジタルガバナンス・コード2.0」に統合。

各企業の経営者が組織としてDXの実現やITシステムの構築を進めるために押さえるべきポイントがまとめられたもの。

デジタルプラットフォーマー

インターネット上の大規模なプラットフォームを通じて様々なサービスを提供する巨大IT企業を指す。具体的にはGAFANAなど。

デジタルリテラシー

パソコン、スマートフォンなどのデジタル機器を適切に使える能力を指す。デジタル化推進において誰一人取り残されないために、デジタル機器を使って、サービスを利用できるようにすることが重要であり、このため学ぶ機会を重点的に拡大している。

データセンター

コンピュータ本体やネットワークなど顧客のIT機器を設置する場所を提供し、ネットワーク経由で利用できるようにする施設を指す。ただし、近年はセンター側がコンピュータや記憶機器を用意し、その一部機能をインターネットを通して提供する場合が多い。

テレワーク

情報通信技術を活用した、場所や時間にとらわれない柔軟な働き方のこと。

ドローン

人が搭乗せず、遠隔操作により飛行する機器を指す。近年はカメラ等を搭載し、災害情報の調査や報道等で用いられたり、農薬散布に用いられたりする。

な行

ネットワークインフラ

ネットワーク・インフラストラクチャー（ネットワーク基盤）の略。パソコンやスマートフォンなどから、インターネットに接続を可能とする通信基盤を指す。

は行

ビッグデータ

スマートフォン等を通じた位置情報や行動履歴、インターネットやテレビの視聴・消費行動等に関する情報や小型化したセンサー等から得られる膨大なデータのこと。

引越しワンストップサービス

マイナンバーを使って引越しに必要な手続きをインターネットで一括して行えるサービス。これにより市役所への出向が減り、手続きがスムーズになる。

B P R (ビーピーアール)

Business process reengineeringの略。ビジネス・プロセスとは、仕事の流れや手順。B P Rは、このビジネス・プロセスを根本から見直し、効率化や改善を図る手法。

標準準拠システム

国が定めるデータ要件・連携要件に関する標準化基準に適合した情報システム。

5 G (ファイブジー)

5th Generation の略。スマートフォンなどに用いられる通信規格で、現在4 Gから5代目としての5 Gに徐々に移行している。超高速(下り20Gbps)、超低遅延(遅延1 ms程度)、多数同時接続(100万端末/km²)を特徴とし、遠隔医療、車の自動運転など操作が遅延できない場合に特に利用が期待される。

VR (ブイアール)

Virtual Reality (仮想現実) の略。現実にはない世界又は体験し難い状況をコンピュータによって立体的(3 D)で仮想空間上に作り出す技術。利用者は画面やVRゴーグルなどで、仮想空間でキャラクターを動かすなどして操作する。現在、VRゴーグルなどが急激に進歩している。

ブロックチェーン

取引の記録をブロックと呼ばれる小さなデータの塊に分けて、鎖のようにつなぎ合わせたデータベースのこと。取引の記録を改ざんすることが非常に困難なため、仮想通貨や電子契約などの分野で活用されている。

ま行

マイナンバー

日本に住民票を有する全ての人が持つ個人識別用の番号。

マイナンバーカード

個人番号(マイナンバー)が記載された顔写真付きのカードで、様々な行政サービスに利用できるほか、本人確認のための身分証明書としても利用できるもの。

メタバース

インターネット上の仮想空間。現実世界ではできないような体験や交流をアバター(インターネット上の自分の分身)を使って自由に楽しむことができる。

ら行

ルーター、LANスイッチ

コンピュータのネットワークからインターネットにおいては、光ケーブルなどの有線ケーブルや無線機器がコンピュータやスマートフォンに接続されているが、それらの間に存在し、通信内容の中継している無数の機器を指す。ネットワーク通信上、最も重要である。

レイヤー構造

層（レイヤー）構造。社会全体のデジタルを概観すると、基盤部分や、サービス部分など様々な部分がそれぞれでまとまり、層状に重なる概念図となる。それぞれの層は独立しながら、同じレベルの層や上・下の層と連携していくことが、層構造の概念である。

わ行

Wi-Fi（ワイファイ）

ケーブルを使わずに電波を使ってインターネットに接続（実際は、インターネットに接続されたルーターにWi-Fiで接続する。）できる技術のこと。無線LANともいう。