

地域再生計画

1 地域再生計画の名称

青少年ICTパークプロジェクト

2 地域再生計画の作成主体の名称

北海道旭川市

3 地域再生計画の区域

北海道旭川市の全域

4 地域再生計画の目標

4-1 地方創生の実現における構造的な課題

当市では、若年者、働き世代の流出に歯止めがかからない状況が続いており、平成30年10月～令和元年9月における34歳以下の社会増減が987人の転出超過と若年者及び働き手世代の流出が課題となっている。さらに今後20年間にわたる生産年齢人口（15歳～64歳）では、2019年の約18万6千人から2040年は約12万5千人に減少すると推計（旭川市人口ビジョン改訂版）されるなど、働き手の減少への対策は一刻の猶予もままならない状況となっている。

そのような状況の中、職業別の求人倍率（令和元年10月ハローワーク旭川）では、建設採掘4.87倍、サービス2.40倍、生産工程1.97倍など、生活・経済・産業を支える地域中小企業の慢性的な人材不足が深刻な課題となっている。

若年層の流出と人材不足が深刻化する一方で、様々な理由からひきこもりとなっている人も全国で約115万人いると推計（40歳以下約54万人、40歳以上64歳以下約61万人、平成30年内閣府調査）されている中で、本市及び北北海道地域にも相当数存在すると推定され、彼らの社会復帰の機会を創出することも課題となっている。

また、人口減少と高齢化が進行する中で、このような人材不足の課題解決の手法として、AIやRPA、自動運転などの先端技術を様々な産業分野で活用する

Society 5.0の構築が特に本市のような地方都市において重要と見込まれるが、北海道ITレポート2018によると、北海道内の平成29年度の情報産業における従業員数は、約21,000人となっており、食料品製造業に次ぐ位置にあるにも関わらず、市内の情報通信業の従業員数は1,365人で19産業大分類のうち15位と他産業と比較して少数であり、人材や中核企業の確保、育成が進んでいるとは言えない状況である。さらに、北海道ITレポート2018においても、北海道内の事業所の7割以上がSEが不足していると回答するとともに、6割以上の事業所が最大の経営課題は人材の確保・育成と回答していることから情報通信業において人材の確保や育成は大きな課題となっている。

しかし、セミナー開催などこれまでのIT人材育成の手法では、若者達の興味を喚起できず、プログラミング等の学習のきっかけが無い状況にある。当市の中心市街地は交通の結節点であり、多くの学生などが周辺の建物で自習しており、IT関連の学習に興味を持つきっかけがあれば、集い、楽しみ、学ぶ流れができ、集うことで中心市街地の活性化にもつながる。

一方で、小学校では今年度からプログラミング教育が始まっており、ICT、IoTを創り出すことに興味を持つ子どもたちが増えてくると見込まれる。また、市内では民間企業を中心に道北eスポーツ協会を立ち上げているほか、一部の高校等の部活動としてeスポーツ部を設置し、全国大会に出場するなど、eスポーツの普及が図られつつあり、これらの動向を生かしながら、IT人材の育成につなげることで、地域課題の解決を地域で図ることが必要である。

4-2 地方創生として目指す将来像

【概要】

旭川市は、北北海道で最大の商業・物流の拠点となっているほか、医療福祉、教育、文化など、都市機能が集積する圏域の経済、生活を支える中核都市となっている。

しかし、現状は、少子高齢化に加え、若年者をはじめとした現役世代の転出超過の進行から、これら産業を支える地域中小企業の人手不足が社会問題化している。

一方で、市内には青少年のひきこもりも相当数いると推測されており、これ

らの若者たちとその家族の生活のほか、まちの未来にとっても社会復帰の取組が必要である。

人手不足の対応や働き方改革においては、今後、AIやRPA、自動運転などSociety 5.0の構築による課題解決が期待されているが、本市においては、このような先端技術を含め、ICT関連プログラマーなどの人材育成の場、あるいは、青少年がこれらに興味を持つ機会が乏しい状況にあり、これまでのIT人材育成の手法とは全く別のアプローチで、近年、世界で注目を集めるeスポーツを入り口として、若者達がIT技術に興味を持ち、集い、学ぶ機会を創出する試みが必要である。

本事業では、eスポーツの北北海道における大会・練習場所の拠点と、若者たちのプログラミング学習の拠点、IT企業等の誘致と連携によるIT人材の育成拠点の3つの拠点が1つの施設に集合する（仮称）青少年ICTパークを設置・運営し、eスポーツの普及促進をきっかけに、ひきこもりを含む圏域の若者たちが、この拠点に集って楽しみ、プログラミングなど先端技術に興味を持ち、自ら学び、成長していくほか、彼らをIT企業等が人材として育成し、雇用することで、先端技術に関する学習、人材育成、地域経済活性化が一体となった新たな地方創生を目指す。

また、（仮称）青少年ICTパークを中心市街地に設置・運営することで、若者たちが集うことで賑わい創出につながり、特に世界中に普及しつつあるeスポーツをきっかけとして、国内外の家族連れ観光客が楽しめるスポットとなる可能性があり、本市での滞在時間・期間の増加による活性化も目指す。

この新たな取組により、3ヶ年で、市内外の企業・団体、教育機関、IT誘致企業等が連携して（仮称）青少年ICTパークを、北北海道の圏域住民や観光客なども含め、多くの若者が集い、楽しみ、学び、更にはIT人材として仕事もできる拠点施設として確立し、Society 5.0時代の人材確保を図る。

【数値目標】

K P I	事業開始前	2020年度増加分	2021年度増加分
	(現時点)	1年目	2年目
情報通信業就職者数(人)	0	0	2
企業立地件数(件)	0	2	4
観光宿泊延数(千泊)	1,083	10	15

2022年度増加分	2023年度増加分	2024年度増加分	K P I 増加分
3年目	4年目	5年目	の累計
4	9	12	27
6	9	9	30
43	65	84	217

5 地域再生を図るために行う事業

5-1 全体の概要

5-2の③のとおり。

5-2 第5章の特別の措置を適用して行う事業

○ 地方創生推進交付金(内閣府)：【A3007】

① 事業主体

2に同じ。

② 事業の名称

青少年ICTパークプロジェクト～eスポーツをきっかけにIT人材の育成と中心市街地の賑わい創出～

③ 事業の内容

(一社)大雪カムイミンタラDMOと、旭川市、NTT東日本(株)、道北eスポーツ協会、旭川商工会議所、旭川観光コンベンション協会、旭川情報産業事業共同組合等で設立する「(仮称)青少年ICTパーク推進協議会」が主体となって、(仮称)青少年ICTパークにおいて、次の事業

を展開する。

新型コロナウイルス禍にあつて、国においては「新しい生活様式」が示されるなど、集客施設の運営には感染拡大を防止するための適切な対応が求められており、感染状況に応じた対応を行う必要がある。施設の運営開始時期を見定めることはもとより、施設に入る際のアルコール消毒やマスクの着用について周知徹底を行うとともに、観覧席を空けて座るなどソーシャルディスタンスを意識した設備配置など、いわゆる「3密」を避けた運営を行う。

また、新型コロナウイルス感染症の収束後に向けては、テレワークなどの新たな働き方が急速に普及し、ICT技術のこれまで以上の活用とIT人材の需要が高まり、IT人材の育成がこれまで以上に重要になるとともに、（仮称）青少年ICTパークの様な観光客を含め様々な人々が楽しめる場所が求められ、イベントの開催を通じた賑わい創出による地域経済の活性化を図っていくことが重要であるため、アフターコロナを見据えた事業構築を進める。

1 eスポーツ拠点の管理・運営

- 元映画館の劇場施設を活用し、観覧可能なeスポーツ拠点の設置⇒企業協賛のeスポーツ大会を毎週、毎月開催して賑わい創出
- eスポーツトレーニングルームの設置⇒平日も若者で賑わう拠点の創出
- VRや大人数同時参加の新たなeスポーツ体験⇒道北地域のみならず観光で来ている海外の若者も楽しめる場の創出
- 選手育成講座，学校部活動指導者育成講座（外部講師招聘）
- 高齢者の認知症対策としてのeスポーツ体験会，障がい者も健常者と一緒に楽しめる場としてのeスポーツ体験会の開催など

2 プログラミング学習拠点の管理・運営

- プログラミング学習室の設置⇒例えば教育版マイクラフトを活用し、学生たちが楽しくプログラミングを自主学習できる環境の創出や、若者等のリカレント教育の場として活用

○大学と連携したプログラミング学習講座，プログラミングコンテスト出場支援

3 ICT人材等育成拠点の設置

○IT企業のサテライトオフィス，シェアリングオフィスの設置⇒道北圏の若者をプログラマーとして育成，採用

○誘致したIT企業との連携により，道北圏のひきこもりの若者等を対象にゲーム開発のデバックLab設置

④ 事業が先導的であると認められる理由

【自立性】

eスポーツ拠点では大会開催に当たり，参加料を徴収するほか，トレーニングルームを設置し，こちらからも利用料を徴収する。また，IT企業や関連企業からの寄付金により5年後を目処に自立化を目指す。

【官民協働】

官民で構成する「(一社)大雪カムイミンタラDMO」，「(仮称)青少年ICTパーク推進協議会」が事業推進主体となり，関係機関や団体，民間事業者から協力・支援を得ながら，eスポーツ，プログラミング学習，IT人材育成が一体となった施設運営を行う。

【地域間連携】

道北圏域においても，若年者，働き手の流出，それに伴う地域の人材不足は圏域の最も大きな共通課題であり，地域内に(仮称)青少年ICTパークのような拠点は存在しないことから，本事業において，Society 5.0の構築を担う人材育成を行う受け皿となる拠点を設置・運営し，地域内の自治体と連携し，多くの人材を呼び込むことで，地域内の様々な産業における人材不足の解消や地域内のひきこもりの社会復帰などにも繋がるものである。また，地域経済活性化の面においては，(一社)大雪カムイミンタラDMOを構成する自治体との連携により，観光客の滞在増加

に寄与する新たなコンテンツを生み出す事業となる。

【政策間連携】

本事業は人口減少・高齢化による人材不足の課題解決に向け Society 5.0の構築を担う人材育成を目的としているが、（一社）大雪カムイミントラDMOと（仮称）青少年ICTパークの設置・運営により、ひきこもりの社会復帰や中心市街地の賑わい創出、観光客の滞在時間・期間の増加を同時に図るものであり、地域社会の課題解決や地域経済の活性化にも効果的な事業である。

⑤ 事業の実施状況に関する客観的な指標（重要業績評価指標（KPI））

4-2の【数値目標】に同じ。

⑥ 評価の方法、時期及び体制

【検証方法】

「旭川市総合戦略検討懇談会」において、総合戦略に基づく施策の実施状況の検証で、交付金事業の総括及び施策の改善等に係る意見聴取を毎年度行い、翌年度の施策事業の構築に反映する（検証時期：翌年度8月頃）。

【外部組織の参画者】

有識者（大学教授等）、旭川商工会議所、旭川物産協会、旭川平和通商店街振興組合、指導農業士、旭川信用金庫、ハローワーク、連合北海道旭川地区連合会、北海道新聞社、旭川社会福祉協議会、旭川市民生児童委員、公募市民

【検証結果の公表の方法】

旭川市総合戦略検討懇談会での意見聴取の内容及び総合戦略に基づく各施策の検証結果については、市ホームページで公表する

⑦ 交付対象事業に要する経費

- ・ 法第5条第4項第1号イに関する事業【A3007】
総事業費 220,000千円

⑧ 事業実施期間

2020年4月1日から2025年3月31日まで

※ 企業版ふるさと納税との併用による事業実施期間延長適用

⑨ その他必要な事項

特になし。

5-3 その他の事業

5-3-1 地域再生基本方針に基づく支援措置

該当なし。

5-3-2 支援措置によらない独自の取組

該当なし。

6 計画期間

地域再生計画の認定の日から2025年3月31日まで

7 目標の達成状況に係る評価に関する事項

7-1 目標の達成状況に係る評価の手法

5-2の⑥の【検証方法】及び【外部組織の参画者】に同じ。

7-2 目標の達成状況に係る評価の時期及び評価を行う内容

4-2に掲げる目標について、7-1に掲げる評価の手法により行う。

7-3 目標の達成状況に係る評価の公表の手法

5-2の⑥の【検証結果の公表の方法】に同じ。