

## 開 議

○鈴木富美子議長 おはようございます。

これから本日の会議を開きます。

本日の会議に欠席の通告議員は、ございません。

よって、ただいまの出席議員は定足数に達しております。

本日の会議は、配付しております議事日程第2号をもって進めます。

### 日程第1 市政一般に関する質問

○鈴木富美子議長 日程第1、市政一般に関する質問を行います。

なお、質問の時間は答弁を含めて60分以内となっておりますので、ご協力をお願いいたします。

それでは、順次ご指名いたします。

### 勝見英一郎議員の質問

○鈴木富美子議長 順位1番、議席番号3番、勝見英一郎議員。

(3番勝見英一郎議員登壇)

○3番 勝見英一郎議員 政新長井の勝見です。

本日の一般質問は、デジタル社会への対応という視点で大きく2点質問いたします。そのうちの主要なテーマは、生成AIへの対応です。

最近、急速にChatGPTなどの生成AIが話題となってきたのはご承知のとおりです。

これまでもICT技術の進歩は革新的ではありませんでしたが、それとは次元の違う世界に切り替わった感じがいたします。ChatGPTの公開は昨年11月だったにもかかわらず、驚異的なスピードで世界中に広まりました。日本も同じく、現在、ChatGPTなど生成AIに関するセミナーは人気の講座となっております。

そうした風景を見て感じるのは、生成AIの進歩に、それをどう利用していくのかという条件整備が追いついていないのではないかということです。よく言われる個人情報の保護、著作権の保護でさえも、どこまでがオーケーでどこからアウトなのか、実は判然とはしておりません。野村総合研究所が今年4月に関東圏で行った調査では、ChatGPTの利用率の上位は、1位が学生、2位が教職員だったということを知ると、一層対応を急ぐ必要を感じたところです。また、この調査によれば企業の利用率は学生や教職員より低いのですが、その理由は企業情報の漏えいの懸念ということでした。とすれば、公的機関においても個人情報という同様の課題があるということになるのではないのでしょうか。現在、多くの自治体が利用場面の特定とガイドラインの作成に取り組んでおりますが、本市においても後れを取れない課題であると感じたところです。

そこで、今回はChatGPTなどの生成AIの利用に関し質問いたしますが、併せてデジタル関連として、スマートシティ長井実現事業についても質問させていただきます。

最初に、スマートシティ長井実現事業の現状と今後について、政策推進監にお尋ねいたします。この事業は令和3年9月定例会で議決され動き出したもので、ちょうど2年がたちました。ただ、令和7年度までの計画期間5年間として見ると、今は折り返しに当たる時期と考えます。そこで、確認しておきたい部分について5点質問いたします。

1点目ですが、重要業績評価指標、KPIと中間時点での検証についてお尋ねいたします。

KPI指標は、計画段階ではMa a Sとスマートストア決済金額、ながいコイン決済金額、子供の見守り情報ページ及び河川水位情報のホームページへのアクセス数、eスポーツ参加者数の4つについて、年度ごとに数字をもって示されておりました。例えばMa a Sとスマートストアの決済金額については、2年目終了時点で1,977万7,000円、5年目終了時点で3,128万8,000円となっております。また、事業全体の中間的な検証については、当初の計画では2022年6月に行うとされておりました。

では、こうしたKPI指標及び検証はどのようなものであったかをお聞かせいただきたいと思っております。そのうち検証については、昨年12月27日の長井市スマートシティ推進協議会で報告された資料がそれであろうと思っておりますが、KPI指標が示された事業に絞って検証結果を教えてくださいいただければと思っております。

また、ながいコインについては、計画段階では新型コロナ関連での発行は考えていなかったはずですので、それを除いた決済金額を教えてください。

あわせて、KPI指標など当初のままでいいのか、実際取り組んでみて修正すべき点はないのかをお尋ねいたします。

次に、ながいコインへのポイント付与についてお尋ねいたします。

ながいコインを推進する目的は、地域経済の循環、住民の市政参加促進、住民の利便性向上の3点にあるとされております。3月31日時点での総消費額は3億円を超しているようですので、地域商店への貢献も高いと考えます。

さて、2番目の住民の市政参加促進に関してですが、市が主催する健康教室や地域ボランティアなどへの参加に対するポイント付与を通して様々な施策への参加を促すとするもので、私

は、この点にながいコインの価値を感じておりました。ただ、ポイント付与はまだ十分には展開されていないようですので、進める上で困難な事情があるとすれば何なのか、今後どのように進める考えなのかをお聞かせいただきたいと思っております。

次に、スマートストアについてお尋ねいたします。

資料によれば、昨年3月30日から今年の3月31日までの1年間の延べ利用者数は、伊佐沢スマートストアが1,367名、市役所内が2,711名、60歳以上の方の利用率は、伊佐沢でおよそ七、八%、市役所で18、19%。伊佐沢の利用率が低いと見えるかもしれませんが、私は高齢化という地域課題を考えたとき、伊佐沢タイプをどう利用拡大につなげるかは重要なテーマだと考えております。例えば、市営バスが乗車人数の多寡で存在価値が決まるものでないように、地域のスマートストアも利用者の多寡で決まるものではないと考えます。地方において、これからますます移動支援、買物支援の必要性が高まる時、伊佐沢タイプは重要な社会実験と位置づけてよいのではないのでしょうか。であれば、商品の品ぞろえはこれでいいのか、配達できるようにはならないのか、ネットショッピングを加えられないか、専用スマートフォンをコミュニティセンターに常置できないか、日にちと時間を限定して有人にできないかなどなど、考える材料は幾つもあるのではないのでしょうか。

そこでお尋ねいたしますが、地域課題を踏まえ、スマートストアの利便性をどのように高めていくか、政策推進監のお考えをお聞かせください。

次に、eスポーツについてお尋ねいたします。

まず、eスポーツスタジオN e s tですが、これまでオンラインイベントやプログラミング教室、高齢者のゲーム体験などを企画し、利用拡大に努めてこられました。高スペックのパソ

コンを備えたN e e s tは、eスポーツ以外にも利用場面は多いと聞きます。しかしながら、タスに行くたびに気にかけて見ているのですが、利用は活況とは言い難い気がいたします。

また、eスポーツを長井市の特徴にしたいという意気込みは感じるのですが、一方、そのことに苦戦している印象が強いのも事実です。脳の活性化に役立つ、交流機会の拡大に役立つ、コミュニケーション能力を高めるのに役立つなど、eスポーツの有用性を様々示してこられたのは、苦戦を打開する一手を探しておられたのだらうと思います。しかし、私はもっと単純に、eスポーツというのは本来ゲームなのではないか、だから面白いのではないかという気がしてなりません。それに何かを付け加えようとすれば、かえて本来の面白さを薄めてしまうのではないか、そんな気がしております。次の質問にも関連しますが、eスポーツは民間移譲に最も近い事業と考えております。そうした視線でN e e s tの在り方とeスポーツの今後の方向性を考えていきたいと思うのですが、政策推進監はどのように捉えておられるでしょうか、お考えをお聞かせください。

この件の最後に、交付金事業の期間以後に向けての工程をお尋ねいたします。スマートシティ長井実現事業は、実質的に2年目に入ったばかりだと言われます。令和3年度はシステムなどの準備で終わり、令和4年度からスタートしたというのが実情ですから、感覚としてはまだスタートしたばかりなのかもしれません。ただ、この事業は5年間で8億2,000万円、5割の補助があり、残りの5割についても80%の交付税措置があるというものの、6年目以降は、料金収入と一般財源で8,000万円以上を必要とする事業です。

昨年6月定例会の一般質問で、民間に移譲できるものは移譲を前提として収益体制を図るなど必要ではないかと申し上げた際、政策推進監

は、それを念頭に取り組むと話されました。そうした見込みのある事業はどれなのか、本市が取り組むべきとして残す事業はどれなのか、そうした検討をどんな観点で行うのか、どんな工程なのか、それらを説明いただきたいと思えます。

ここからは、生成A Iに関して、最初に市長に質問いたします。

C h a t G P Tについての感想は最初に述べたとおりですが、ほかの方のお話をお聞きする中に、人工知能が人類の知性を超える特異点、シンギュラリティーという言葉が何度か出てきました。これまでもA Iを注目する場面は多くありましたが、それでもシンギュラリティーはまだ実感のない言葉でしかなかったように思います。それがC h a t G P Tや画像生成A Iなどの登場によって、実現するかしないかは別にして、急に現実味を持って受け止められ始めたように思います。

こうした状況下で多くの自治体は、まずは業務の効率化の面から生成A Iの導入を考え始めました。C h a t G P Tが自治体業務で得意とするのは、一般的な問合せへの対応や行政手続の案内、地域の施設・イベント情報の提供、緊急時の情報提供、福祉やサポート制度の案内、環境保護活動や健康に関することなど、様々な情報の提供などがあります。と、これはC h a t G P Tからの回答です。実際、県内自治体でも、文章の要約や政策の立案、情報検索や表計算のプログラムコードの作成などの業務での利用が検討されております。そうなると当然、情報漏えいや著作権侵害、ファクトチェックなどへの対応が必要となりますので、導入する機関はどこも、使用機器の制限や入力情報の制限などのガイドライン作成を急いでいる状況と言えます。

こうした中で、本市はどうされるのか。生成A Iは間違いなく急速に広がり進化することを

考えれば、早くに対策を検討しガイドラインを示すことが必要と考えますが、市長のお考えはいかがでしょうか。

関連して、近年のデジタル技術の高度化にどのように対応していくかお尋ねいたします。

これまで本市では、デジタル推進室が対応の中心だったと思います。小倉室長をはじめ、若手を中心にしっかり対応されてきましたが、これだけの変化を見ると、今後はもっと大変になるだろうなという心配がよぎります。かといって、室の人数を増やすとか専任を配置するとか、専門人材を確保するとかいうのは容易ではないのではないかと。それなら思い切って職員の大学院就業制度などを取り入れてみてはどうか、そんな考えも浮かびました。もちろんこれは一例です。ですが、少なくとも、今後の生成A Iをはじめとしたデジタル技術の高度化にどのように人的に備えるかは大切と考えます。そのことについて市長はどのようにお考えか、お示しいただきたいと思います。

次に、教育現場における生成A Iに関して、教育長に質問いたします。

夏休みには必出の読書感想文ですが、ChatGPTに中学生に人気の本を5冊上げてくださいと質問すると、5冊を上げてくれます。そのうち面白そうな1冊を取り上げて、感想文を書いてくださいと指示すると、ちゃんとした文章を書いてくれます。これに中学生の言葉でと条件を加えると、いかにも中学生らしい言葉に書き直してくれます。多分、社会や理科の問題などはChatGPTが得意とするところでしょう。教職員の利用場面でいえば、国語、数学、理科などの成績と、生徒会や学級の役員、部活動の状況などの文言から1学期の講評を書かせれば、それなりの文章を書いてくれます。このChatGPTはエクセルへの挿入も可能ということですから、慣れた人ならもっと利用範囲は拡大します。もちろん条件に合った問題を作

成させることもできます。とはいえ、ChatGPTの回答は質的には劣りますし、間違いも見られます。もっとも試したのは無料版ですので、有料版ならもっと有能かもしれません。

問題なのは、こういうことが今は普通に行うことができるということです。こうした状況を踏まえ、今年7月に文部科学省は、生成A I利用に関する暫定的なガイドラインを示しました。つまり、正式なガイドラインは待たずに、暫定的であっても早く示す必要があったということだと思います。

では、現在、本市の小・中学校の児童生徒及び教職員に対し、生成A Iの利用についてどのような指示がなされているのか、また、今後情報を整理して改めて指針としてまとめられるお考えか、お聞かせください。

次に、情報リテラシーについてお尋ねいたします。

これに関しては、これまでもコンピューターリテラシー、メディアリテラシーあるいは情報モラル教育などの形で実践されておりましたし、昨年12月に示された生徒指導提要でも、インターネット、携帯電話に関わる問題として章立てし、課題認識を示しております。しかしながら、これまでの取扱いはインターネットを介した情報収集や人権侵害につながるSNSでの書き込み等を想定したものに限られ、現在の生成A Iを想定したものではありませんでした。一方、生成A Iの教育現場への蔓延は、時を要さないだろうと感じます。そのためガイドライン作成を急ぐわけなのですが、それと同時に、情報リテラシー教育の見直しも必要になってまいります。生成A Iを前提とした情報リテラシー教育の例は少ないでしょうから手探りになると思いますが、指導主事に限らず、例えば若手教員を中心としたチームで検討するなど、生成A I普及を踏まえた情報リテラシー教育を確立することは重要と思います。その点、教育長はどの

ようにお考えか、お聞かせください。

最後に、最近ますます疑問になったことについて、教育長の見解をお尋ねいたします。

それは、高度なデジタル化は子供の能力を伸ばすものなのかということです。例えばデジタル教材です。来年度から新しく採用される小学校の教科書では、どの教科書会社もQRコードから様々な資料にアクセスできるようにしていて、そのQRコードも、2018年度の前回検定時に比べ数倍から十数倍に増えているということです。もちろん教科書の内容は変わっておりませんから、それだけで子供の学習対象はぐっと増えたこととなります。また、デジタル画像は子供が集中するといいます、それは動画に引きつけられるからで、かえって集中を阻害することになってはいないのかという気もいたします。中央教育審議会ではデジタル教材について、機能を充実させ、個々の子供に合わせて選択し提供するといいます、教員にその余裕はあるのでしょうか。とりわけの危惧は、これからはネットで知識を得られる時代だから覚えることよりも活用することが大事だといって、結果的に覚えることをおろそかにしてきたのに、今度は生成AIの登場で、考えることさえも要らないとなりがねないのではないか、これで子供の能力は育つのかということです。

昨年8月の山形新聞記事に、6年生の担任の言葉が載っておりました。機能を使うだけでは一昔前の教科書を教える授業になる。目の前の児童に合わせた工夫を大事にしたい。デジタルの教育への活用は進められるべきものではありませんが、この先生のような意識がなくならないでほしい、それができる学校であってほしい、そうでないと、教育はデジタルに飲み込まれると強く思うものです。

では、改めて、デジタル社会における教育について、教育長のお考えをお聞かせいただきたいと思います。

以上、デジタルに関連して、市長、教育長、政策推進監に答弁を求め、壇上からの一般質問を終わります。

○鈴木富美子議長 内谷重治市長。

○内谷重治市長 おはようございます。

勝見英一朗議員のご質問にお答えいたします。

勝見議員からは、大きく2項目にわたってご質問、ご提言をいただいております。私からは、2番目のChatGPTなど生成AIの利用と制限についてということで2点ほどご質問、ご提言をいただいておりますのでお答えいたします。

まず最初は、市役所業務の生成AIの利用と制限についてということで、①として、負担の軽減につながる業務や一律に回答する業務等、活用場面を検証し、個人情報や著作権保護の観点から制限事項を明確にするなど、ガイドラインの整理が必要ではないかというようなご提言でございます。

生成AIの急速な進歩とそれに伴う活用頻度の増加については、勝見議員ご指摘のとおりでございます。その背景としては、一般ユーザーが無料で利用できるサービスが増えていること、特にChatGPTなどは自然な文章で対話することができるという利点が上げられると思います。従来のネット検索サービスは、キーワードと関連の高いウェブページが表示され、その中から目的に合うページを探し出す必要があるのに対して、ChatGPTは投げかけた質問に対し要点をまとめて回答してくれるため、求めている回答が得られた場合は非常に効率的であると言えます。

一方で、ChatGPTは回答の作成過程が明らかでないという問題、一言一句同じ質問をしても同じ回答とならない、事実と異なる誤った回答をするという場合があります。AIの学習内容に最新の情報が反映されていない、日本の情報の学習内容が十分でないなど、多くの問

題があると言われております。個人情報や機密情報の開示等については、生成AIの提供者において禁止事項として定められていますが、著作権侵害があった場合に誰が責任を負うことになるのかなど、いまだ様々な議論がなされている段階であると認識しているところでございます。

県内では、酒田市が県内の自治体で初めて本格導入し、ガイドラインを定めて、一般文書の生成や会議録などの要約などに活用するとしております。また、南陽市などその他の自治体でも活用に向け研修会などを開催し、準備を進めていると伺っております。生成AIの有効性はまだまだ検証が必要であり、市独自の検証だけでは限界があると思っております。こうした自治体の取組状況などを踏まえながら、私は慎重に検討すべきだと考えております。特に個人情報の漏えいというのが我々行政にとっては致命的でありますので、そこを、やっぱりいろいろ騒がれている、はやりだからということで飛びつくのは極めて危険だと思っております。

続きまして、2点目のデジタル技術の高度化に備えた対応が必要ではないかというようなご提言でございます。

長井市では、令和2年の7月に総合政策課にデジタル推進室を設け、専門職員の配置だけでなく、各課の若手職員に兼務辞令を発令しまして、デジタル技術の活用事例を学びながら、業務や地域の様々な課題について議論することを第1ステップとしました。いわゆるNTTからのデジタル人材の派遣をいただいたということでございます。その議論の中で、デジタル技術を取り入れることが有用と思われる課題については、具体的なデジタル技術は民間事業者から提案いただき、提案内容や費用なども考慮しながら採用の可否を決定しているところでございます。

デジタル技術が高度化している昨今の状況は勝見議員ご認識のとおりで、職員自身がデジタ

ル技術を理解することの必要性は言うまでもありません。しかしながら、デジタル分野は範囲が広く、いわゆる最先端なんですね。我々市町村職員が最先端の技術を常に学んでいくということは、私は不可能だろうと思っております。したがって、職員全員が、進捗、進歩のスピードも速いわけですから、理解することは容易ではなく、とはいえ、勝見議員ご提案の制度を活用し、専門知識を習得した特定の職員だけがそれを担うことも、私どものような小さな自治体では難しいであろうと考えます。デジタル人材や民間事業者においても全ての分野に精通して人材はそうそう多くはなく、現在のところはいないと私は思っております。関連する分野ごとに詳しい事業者や人材の協力、支援を得ながらデジタル技術の活用を進めていくことが現時点では有効な方法ではないかと思いますが、様々な制度の活用についても必要な情報収集を行い、今後の検討課題としていきたいと思っております。

例えば専門の大学院とか専門の大企業等々で研修させて学ばせるというのは、私ども市町村では考えるべきではないと。大体そういう人間は、行ったら戻ってこないですよ。最先端の技術を学んで地元に戻ってきて、それこそ一般の市民のレベルに合わせて、市役所のデジタル技術をその人間が引っ張っていけるかという、やはり市役所の場合は全ての市民生活を担っているわけですから、その人材のいわゆる技術だけでは誤った判断をしがちです。したがって、私は、やはりNTTのほうからデジタル人材を派遣していただいているように、もうそれよりもむしろ高額になるかもしれませんが、有能な人材をきちんと契約して、年間でコンサルティングを行っていただくというのが最もふさわしい形であろうと思っております。

なお、質問ではございませんが、スマートシティ長井のことについてのいろいろ質問ござい

ました。これ、そもそも論なんですけど、なぜ私ども長井市が全国の市町村に先駆けて、特に東北では、スマートシティに取り組んでるのは私ども長井市だけでございます。そもそもなぜ長井市がデジタル技術をほかの自治体に先駆けてトップランナーの一つになろうとしたか。それはとりもなおさず、今我々の長井市のみならず山形県、地方の都市に住んでいる若い人たちは、やはり仕事がないというよりは、自分が就きたい仕事がないということ、あるいは進学に行ったまま、そのまま戻ってこれないというのが今までの現状であったと思います。それは賃金格差とかいろいろあったんですけども、一番は、やはり自分の就きたい仕事がないか地方では見つからないと。

ところが、いわゆるICT技術、あるいは現在のChatGPT、生成AIじゃないですけど、やはりAIやドローン、ロボット、GPS、そして5Gをはじめとした最新のデジタル技術を生かすことによって、必ずや地方に住みながらも世界を相手に仕事ができる、そういうチャンスが来る、それがデジタル技術の活用だと言われておりました。

ただ、現状は、新型コロナが進展したことによって、勝見議員も御存じ、一度お話ししたことあると思うんですが、首都圏はじめ都会からかなり若い人たちが戻ってきたんですね。それはなぜか。業種によってはテレワークでいいよと、会社に出社することがないと。出社するのはせいぜい月1回とかそんなんでいいということから、特に私どもで把握してる女性なんかについては300人ぐらい戻ってきてたんですね。この状況を見ても、これからデジタル化がどんどん進めば、東京の会社、大企業に勤めて、必ずしも勤務地のそばに住む必要がないという時代が必ず来ると思っておりました。

したがって、個別の技術どうのこうのよりも、まずはデジタル化をほかの自治体に先駆けて取

り入れることによって様々なメリットが考えられると。したがって、令和2年に私ども全国の30の市でしか派遣を認められなかったデジタル人材の派遣を真っ先に東北では手を挙げて、東北で3市しか採択してもらえませんでした。それが我々としては地域課題の解決にもつながるということで、各課から職員を選抜して辞令を出しながら、デジタル推進室をつくったと。それがスマートシティ長井の採択につながったと思っております。

ただし、スマートシティ長井というのは12分野に及びますけれども、ほとんど、そんなに最先端のものだけではないんですね。あらゆる分野で実証実験をしているということが今の状況です。ですから、一つ一つ見たらいろんな課題はあります。でも、それを総合的にやっていくということが、長井市役所、ひいては職員そのものの意識改革につながりますし、また、それをやってる自治体ということで、昨年だけでももう相当な数の視察が、現在も来ております。これによって、私ども長井市の取組の姿勢を若い人たちに感じてもらおうという考え方です。

ですから、ChatGPTもそうなんですけども、一つ一つは確かにいい技術はあります。デジタル田園都市国家構想、私どもでいえばデジタル田園都市交付金などを活用して横展開をして、いろんな事例で問題解決をしている自治体、そういったところを学びながら、我々もそれを取り入れて一方でやっていくと、そういうことが目的でありますので、デジタルということで、一つ一つのことは検討はしなきゃいけないんですけども、それをどうのこうのというのは慎重にしていかないと、ちょっと誤った道に行ってしまうなと思ってるところでございます。

余計なことを申し上げましたけども、したがって、これから議論はいろいろ必要なんですけども、まず一番の肝腎なところは、我々は、地

方に戻りたい、あるいは長井市に戻りたいという、若い人たちに限らずそういった方々の受皿になれるように、デジタル技術をほかのまちに先駆けて取り組んできたというのが実態であります。まだまだ足りない部分ございますので、ぜひご指導賜りますようお願いいたします。

○鈴木富美子議長 土屋正人教育長。

○土屋正人教育長 おはようございます。

私からは、大きく2点、学校教育の中の学校現場における生成A Iの利用と制限、そして、デジタル社会は子供の能力を伸ばす方向に働くのかについてご質問いただきましたので、お答えいたします。

まず、生成A Iに関しては、議員からもご紹介のとおり、文部科学省から、令和5年7月4日に初等・中等教育段階における生成A Iの利用に関する暫定的なガイドラインが示されました。この中では、このガイドラインの位置づけ、概要、教育利用の方向性、その他として情報の保護、教育情報セキュリティ、そして著作権の保護等が示されております。特にこのガイドラインの中の位置づけを見ますと、国としての一定の考え方、それから活用の適否の判断の参考資料として使ってくださいということ、さらに、広島A Iプロセス、いわゆるG7サミットで合意された国際的ルールづくりに向けた議論、これらも踏まえていますということが示されております。これらを見ますと、教育現場という狭いものだけではなくて、世界、国としての大きな課題であるということも推察されるところであります。

このことについて、各学校には本市からはこのガイドラインを送付し周知を促しておりますけれども、教育委員会として、これを踏まえた独自の具体的な指示についてはまだ行っていない状況です。しかし、この内容から見たときに、危機感を持ちつつ進めなければならないということで、今話を進めているところです。

まず、生成A Iについて様々な立場で率直な意見交換が必要であるという考えから、8月の21日月曜日に、4名の教育委員、この中には保護者の代表の方、それから大学の講師もおりますし、校長経験者もおります。民間の方もおります。これらの方と若手教員指導員、元校長先生、そして学校教育課の指導主事と合同で、生成A Iをテーマにした話し合う機会を設けたところです。それぞれ生成A Iも、私のは無料ですけども、体験しつつ臨みました。それぞれの立場から率直な、そして貴重な意見が出されましたので、ちょっと项目的にご紹介をいたします。

子供に使わせるのはやっぱり怖い。語彙力、文章力への影響。辞書で自分の知りたい情報を得る、自分の力で探していくという力がつかなくなるのではないか。それから、子供たちは既にインターネット上の情報を活用した調べ学習などを実施し、ネットリテラシーを学んでいる。その一方で、自ら正しい情報かどうかを判断する力の必要性がますます高まるため、生成A Iを利用する際には、子供たちにも時間をかけてしっかりと教えていく必要がある。ICTはあくまでもツールとして補完的に使うという原点に立ち返ることが肝要であろう。それから、子供にとっての有益性と教員にとっての有益性を分けて考える必要があるだろう。教員の業務効率化につながる可能性は高いが、使っている場面とふさわしくない場面を見極める必要があり、そのためには教員自身の学びや研究が前提となるであろう。これらのことが出ました。議員からのご指摘の点にも触れているなど思っております。

このような意見を踏まえ、その有効性や課題を児童生徒と教職員の立場から整理し、国、県からの指針も視野に入れ、適宜方針を示してまいる所存であります。

特に教員の活用については、議員からもご指



摘あったように、非常に危惧も感じております。私も試してみましたが、通知表の所見も出てきます。算数の所見、それから通知表の評定についても例として出てきます。特にこの中で非常に危険だと思ったのは、例えば子供の情報、プライバシーの情報、それから子供の成績、それもAIに、ChatGPTとか、このところに聞くとそれなりの答えを出してくれるんですけども、その情報が、全くこちらのフィルターもなしにそのコンピューターの中に入り込んでしまって、どこで使われるか分からないという危惧を改めて持ったところです。

また、子供たちにですけれども、様々な宿題とかというのはあるのですけれども、私、非常に強く感じる危惧としては、事実に基づかない生成AIで作られたいわゆるフェイク画像、今これが社会問題や国際問題にまでなっているという、この事実です。子供たちも今ネット社会の中にいるわけですが、目の前に日々飛び込んでくる情報をうのみにせず、本当に正しい情報なのかどうかを見定めていく力、これが個々に求められるという非常に難しい時代が、まさにあつという間に到来したということがあります。教育委員会でも情報リテラシー教育の強化について検討していく必要があります、取り組んでいく方向性を持ってはありますが、学校教育という狭い領域を超えて、社会全体で学習していく必要があるということも強く感じているところです。

大きな2点目のデジタル社会は子供の能力を伸ばす方向に向かうのかというご質問について、それに関わりお答えを申し上げます。

教科書に掲載されているQRコード等、デジタル情報については非常に増えました。これはあくまでも教科書の内容、理解を深めるための補完的な資料として掲載されているものです。かつてはこういうのがなかったものですから、教師が大きな掛け図を用いて指導していた時代

もありましたけども、そうではなくて、これでは説明し切れない、音声ですとか動画も提供されて理解に役立てております。特に特性の強い子供にとっては非常に効果的だという実感も持っております。

ここで大事なことは、学校では今こそ学校の学びの価値というのをしっかり捉えることだと思っております。授業の中で私たちが願うことは、子供一人一人が、分かった、できた実感、成長する喜びを授業の中で実感させることです。その子供の姿から、学校で教えることの喜びを教師が実感することです。このことについては、デジタル化がどのように進んでもその本質は変わらないと思っております。生成AIが普及しても、授業の中で自分の考えを発表し、意見を交わしながら新しい価値を見いだす授業、身につけた学習を生かし、新しいことが分かる授業、学びの中で自分や友達の新しい面を発見する授業、これを目指すことが殊さら大事だと強く思ったところです。

生成AI、デジタル社会は、予想を超えた速さで進化し続けております。そして、ますます身近になっております。このような社会で生きていくための基本的な力、思考力、判断力、表現力が身につく日々の授業に取り組むこと、これが肝要だと今強く思っている次第です。

○鈴木富美子議長 竹田利弘政策推進監。

○竹田利弘政策推進監 おはようございます。

私のほうには、問1のスマートシティ長井実現事業の現状と今後についての5項目についてご質問ありますので、順次お答えさせていただきます。

まず、(1)の各事業における2年目終了時点でのKPIによる評価及び中間時点での検証はどのようになっているか、KPI指標などの修正すべき点はないかについてお答えいたします。

ご質問いただきました令和4年度の検証結果でございますが、それぞれ項目ごとにお答えい

たします。

なお、K P I、いわゆる目標値でございますが、全て前年度からの増加の数値としております。これは国のほうでこういうのでやりなさいという指標がありますので、それでございます。

また、このご質問にもございましたが、原則、K P Iでございますが、変更できることが一般的には1例だけだということがございます。それは事業費の増加によって、例えば3年目で、4年目、5年目続ける場合に事業費の増加を認められる場合でございますが、そういった場合、当然事業費を増額してK P Iはそのままということはあり得ませんので、その場合はK P Iも増加しなさいという国のほうの指導がございますので、その場合はK P Iの変更は認められると。あと、やってみてK P Iがなかなか目標をクリアできないから、じゃあ下方修正しますよということは原則的にございませぬ。それは、なぜそういったことになったのかということをきちんと分析しなさいよという指導でございますので、そこはK P Iの設定についてはご理解いただきたいと思っております。

それぞれの項目、検証結果でございますが、M a a Sとスマートストアの決済金額は、目標値1,977万7,000円に対しまして実績値が361万4,000円で、未達成でございました。主な要因でございますが、スマートストアのアプリの書式設定などが、いわゆるスマホに慣れてない人にとっては少々難しいことや、在庫リスクの観点もございまして日もちする商品がメインとなっていることから、利用者のニーズとのミスマッチがあるのではないかとといった点が上げられるものでございます。

ながいコインによる決済金額でございますが、目標値3,300万円に対しまして実績値は3億2,652万7,000円となっております。これは、新型コロナウイルス感染症対応地方創生臨時交付金を活用した事業で、プレミアム付ながいコイ

ンの発行や全市民への配布などを実施したことから、目標を大きく上回る結果となっております。その中で、勝見議員からご質問ありました交付金事業分を除いた決済金額ですが、90万円余りでございます。やはり新型コロナの交付金のながいコインのほうに傾注したということで、いわゆる一般分についてはなかなかそちらまで手が回らなかったということがありまして、非常に少ない金額になっておりますが、今後、交付金等の事業がいずれ終了した時点には、こちらのほうの有効活用というものを目指していきたいと考えてございます。

次の子供の見守り情報ページ及び河川水位情報のホームページのアクセス数につきましては、目標値が1億6,000万件に対しまして実績値が5,609万9,000件でございます。こちらも未達成です。要因といたしましては、子供の見守りのほうはある程度伸びてはいるんですけども、河川水位監視システムにおきまして、そのシステムが、L P W Aという非常に少ない消費電力で電波を、長距離の通信を可能にしておりますので、その特性上、カメラの画質が特に夜に非常に分かりづらいということや、あと河川によって限界水位が違うということで、市民の皆様に対してより正確な情報を伝えるための方策がまだまだ検討が必要だということでございまして、市民の皆様はまだ公開してないものですからアクセス数が非常に少ないということになっております。こちらにつきましては、やはり経費の問題で、L P W Aじゃない普通のも使いますと経費が膨大になるものですから、L P W Aを有効に活用していくことを検討しております。

あと、eスポーツの参加者数につきましては、目標値が247万3,000人に対して77万9,000人となっております。これは、いわゆる令和3年度に実施しましたeスポーツイベントにつきましてはそれなりの数が集まりましたが、やはりタス1階に新設しましたeスポーツスペースの活

用が、まだまだ周知等もありますし、あと新型コロナの影響でなかなか出てくるというのが少なかつたもんですから、そちらの影響もあるのかと思います。

事業全体といたしましては、令和4年度については、事業2年目とはいえ実質的にスタートした年だったものですから、なかなか実績は上がっておりませんが、これまでのデータを分析をいたしまして本年度からやっておりますので、KPI達成について取組を進めていきたいと考えております。

あと、次の(2)ながいコインのポイント付与はどのように進めるかにつきましては、これまで、先ほども申し上げましたが、ながいコインの施策におきましては新型コロナウイルス感染症対応地方創生臨時交付金を活用したことから、決済金額が3億円以上になっております。加盟店舗数も165店舗になっておりますので一定の効果はあったものと思いますが、やはりこの効果を継続するため、あと、ながいコインをさらに定着することが必要であるため、健康教室や各種ボランティア活動など市主催の事業に参加いただいた市民に対してながいコインを付与する取組は、事業への参加と市民の行動変容を促し、ながいコインの浸透にもつながるため、市としても積極的に導入したいと考えておりますが、現在どの事業においてどのようにポイントを付与するかを各課と検討しているところでございまして、できれば年度内に試験的な運用を開始したいということで、今検討を進めておるところでございまして。特に福祉部門とか厚生部門と積極的に取組の検討を進めてございまして。

あと、(3)のスマートストアの利便性をどのように高めていく考えかについてお答えいたします。

勝見議員ご指摘のとおり、スマートストアの利用拡大につきましては、特に伊佐沢スマートストアの利便性を高め、利用者をどう広げてい

くかが課題の一つと捉えております。伊佐沢スマートストアは、もともと市内のスーパーまで車で10分程度、あと地域内にコンビニ等はなく、定期の移動販売も廃止という状況の中で、人件費をかけないキャッシュレス決済の推進と併せて、移動手段のない買物弱者支援を想定し設置したものでございます。

こうした状況を踏まえまして、今年の6月ですが、伊佐沢地区全世帯約340世帯を対象に、スマートストア利用に関するアンケート調査を実施させていただきました。約5割の170世帯の方から回答をいただいております。

アンケートの内容ですが、例えばスマートストアで決済に必要なスマートフォンを所持しているかとか、あと買物の際の移動手段とか、利用したい時間帯とか、あと、店に置いてあれば購入したい商品などの設問を設定いたしました。回答結果の単純集計は既に終わっておりますが、やはり分析するにはクロス集計、どういった地区の人がとか、どういった年齢の人がどういったことをとということ、今クロス集計をやっているところでございまして。それで、そういったことを分析をして、弱点となってる部分と、あと逆にもっと伸ばせる部分を分析いたしまして、利便性向上に向けて来年以降、来年以降というか、この結果ができ次第、活用していきたいと思っております。

あと、その中で特に多かったのは、利用時間を延ばしてほしいと。今8時になっておりますが、10時まで延ばしていただければ非常に活用しやすいという意見がありましたので、それについては今事業者のほうと、特にそれはなるべく早くできるということで、特に多かったのがその点でしたので、その辺は市役所にあるスマートストアと併せて検討していきたいと考えております。

あと、(4)のN e s tの在り方とeスポーツの今後の方向性をどのように考えてるかで

ございますが、勝見議員ご案内のとおり、ゲームとして楽しむものとeスポーツは捉えることもできます。リズムゲーム「太鼓の達人」や車のレースなど、子供から高齢者まで誰もが楽しめるコンテンツはその一例かと思えます。その一方で、eスポーツは一つの職業としても確立されておりまして、世界的には年収が1億円を超える人気プレーヤーもおりまして、例えば韓国などでは、国民の人気を得てタレントのように様々な方面で活躍しているため、なりたい職業の上位にランクインするなど、eスポーツのプロプレーヤーは、若者にとって多くの支持を得ているとも言われております。また、I O C、国際オリンピック委員会でございますが、一昨年、eスポーツの公式大会を開催することを発表し、オリンピックバーチャルシリーズとして注目されるなど、スポーツ競技として、いわゆるゲームだけではない競技としての存在感も高まっております。このほか、eスポーツは、ご案内のとおり、認知症予防や健康寿命延伸などにも効果が期待され、市としても介護予防の施策として取り入れようとしております。

このように、同じeスポーツでも様々な側面があると思えます。やっぱり単純なのはゲームの一面とか、認知症予防とか、そういうのありますので、どの部分に重点を置き強化していくのか、それによって今後の方向性も変わってくると思えます。令和7年度までの実証実験期間中に実施する様々な取組の中で効果を十分に検証いたしまして、方向性を検討していきたいと思えますが、やはり単なるゲームではないという捉え方もI O Cもしておりますし、いろんな面で検討をしていきたいと思えます。

最後、5問目の質問でございますが、スマートシティ長井実現事業の令和8年度以降の取扱いについて、今後どのような観点と工程で検討を進めていくかについてでございますが、昨年6月議会でも答弁させていただきましたとおり、

スマートシティ長井実現事業は、生活のあらゆる分野でデジタル技術を活用することで、短期的には、人口減少下においても生活に必要な機能を維持し、中長期的には、事業の中で収集するデータを活用し、新たなサービスや価値の創出につなげていくことを目的とし、令和7年度までの5年間の実証実験という位置づけで実施しているものでございます。

具体的な事業につきましては、もう既に議員の皆様にもご案内のとおり、市営バスのデジタル技術導入による、いわゆる利用者データの収集など、スマートストアの運営、ながいコインの導入とか子供の見守り、河川の監視、あと、今非常に効果を上げてるとするのは有害鳥獣、いわゆる熊のA Iを活用した監視等、あと、eスポーツとドローンの普及等でございます。

ここで、議員からご指摘ございましたが、民間事業者による対応が可能かについては、交付金期間終了後は、やはり民間事業者のほうでやっていただけるものについては民間事業者の方にやっていただきたいなと思っております。まだ今のところは収益性も若干問題がありますが、例えばスマートストアやeスポーツの一部の部分、例えば高齢者の部分についてはやはり市でやっていくべきだと思いますが、あと、ながいコインについても、ほかの県外の市町村では、例えば地元の信金等の金融機関が主導的にやるところでございますので、そういったことも検討していく必要があると思えます。

ただし、令和3年度から7年度までの交付金期間は行政が実証実験として実施し、特に民間事業者の方の利用がその後、見込まれるものについては、積極的にデータを取って活用できるようにしていきたいと思えます。

ただし、また一方で、例えば公共交通の最適化や河川の水位監視、有害鳥獣対策などは、やはりこれは行政の責任としてやっていくべきものであると思えますので、その辺の分類は、こ

の実証実験の期間中にしっかりと検証していき  
たいと思います。

○鈴木富美子議長 3番、勝見英一朗議員。

○3番 勝見英一朗議員 時間ありませんので再  
質問はいたしません、デジタル化の推進につ  
いては、これはそのまま進むものだと思ってお  
りますし、それを前提にしてそれに対応してい  
くというのが基本的な姿だろうと思っておいま  
すので、それにどう対応していくのかという観  
点で質問させていただきました。

なお、前に質問したときの市の職員のデジタ  
ル化への対応については、市長もおっしゃっ  
ておりましたけれども、市の業務に精通した者が  
その技術を高めていく必要があると以前おっし  
ゃっておりました。そういう観点からも、長井  
市の職員の魅力を向上するためにも、例えば大  
学院就業制度のような形で勉強できる機会など  
があればいいなど、そんな思いをしたところで  
した。

それから、スマートシティについても、もち  
ろんこれは、こうした地域社会の中では必要な  
技術になってまいります。そのときにこれを計  
画の中では実装していくとしておりますし、ま  
た、昨年6月に中間の評価を行うとしておいま  
すので、それをどのように踏まえて、そして8  
年目以降に持っていくのかというような観  
点で質問させていただいたところです。

ChatGPTの教育現場への活用について  
は、多分これも進んでいくんだろうと思いま  
す。その中で、与えられた情報が何が正しいのか判  
断する重要性がますます高くなっていると教育  
長はおっしゃったわけなんです、ただ、Ch  
atGPTが回答したその情報以上の知識を子  
供が持っているかどうか、あるいは教職員が持  
っているかどうか、それを持っていないければフ  
ァクトチェックができないわけですので簡単に  
は言えないなと思っておりますし、なお、質問  
できませんでしたがけれども、この情報管理の責

任に当たる最大の責任者である校長についても、  
もっと深い知見が必要だと感じてるところです。  
以上で質問を終わります。

## 平 進介議員の質問

○鈴木富美子議長 次に、順位2番、議席番号13  
番、平 進介議員。

○13番 平 進介議員 おはようございます。  
共創長井の平 進介でございます。よろしく  
お願いいたします。

このたびも、一問一答方式にて一般質問を行  
います。今定例会の一般質問は、大きく3点に  
ついてお尋ねいたしますので、前向きな答弁を  
お願いいたします。

1番目は、少年議会についてであります。こ  
の件につきましては、今年3月定例会で質問い  
たしました。

本市では、平成16年度から少年議会が始まり  
ました。議員は、長井南中学校、長井北中学校、  
長井工業高校、長井高校からそれぞれ選任され、  
令和元年度まで毎年開催されております。合計  
16回開催されたこととなります。令和2年度と  
令和3年度につきましては、新型コロナウイルス  
感染症対策等により中止となりましたが、こ  
の間200名を超える少年議員が誕生したこと  
となります。

しかしながら、昨年度の令和4年度についま  
しては、少年議会ではなく少年会議として開催  
されました。内谷市長が、長井南・長井北中  
学校の3年生、長井工業高校の2年生、長井高  
校の1年生を対象に講話を行ったので、その講  
話を基に、4人ずつの混合4グループに分かれ  
た生徒たちが、地域をよりよくするためのアイ  
デアを発表したということになります。

少年議会、少年会議はどちらも市に対してア