

デジタル田園都市国家構想交付金 実施状況及び効果検証

事業名	なとりスーパーキッズ育成事業	交付金対象期間	R5～R9年度
事業概要	既存施設の利用を促進する目的で、行政と民間企業が連携しながらスケートボード競技の育成プログラムを提供する。そして、将来的に育成プログラムに参加した子ども達が活躍することで、市内外の子どものスーパーキッズに対する憧れや誇りといったシビックプライドの醸成につなげるとともに、レベルの高い独自大会の開催を通して、全国的な本市の知名度向上、交流人口・関係人口の拡大につなげ、「子育て・教育先進地」としての地位を確立し、本市で子どもを育てたいと思う子育て世帯の移住・定住の促進につなげ、スーパーキッズのいるまちとして聖地化を目指すもの。		

<令和5年度 事業実施状況>

交付対象事業費（円）	事業実施内容	重要業績評価指標（KPI）										事業評価 (状況・課題・次年度以降に向けた見直し等)	所管課		
		指標名	単位	1年目（令和5年度）		2年目（令和6年度）		3年目（令和7年度）		4年目（令和8年度）				5年目（令和9年度）	
				目標	実績値	目標	実績値	目標	実績値	目標	実績値			目標	実績値
16,648,762	事業実施初年度ということで、オリンピック出場等将来のトップアスリートを目指している小学3～4年生を対象に、映像審査による一次選考会及び東京都内で技術審査による二次選考会を開催し、次年度から提供する育成プログラムの構築を行った。また、第1回Natori Cupとして小中学生を対象としたスケートボード競技の大会を開催し、同時開催イベントとして自転車競技体験イベントを実施し、事業のスタートアップを行った。	①年少人口 (15歳未満) 現状値：11,861人	人	12,128	11,365	12,395		12,662		12,933		13,200	令和5年度は、選考会を開催したところ、首都圏等から3名の応募があった。選考の結果、首都圏在住者を含む2名が合格となったことから、本市がメインターゲットとしている首都圏在住の子育て世帯に向けたプロモーションにつながったものと捉えている。 また、スケートボード競技の大会であるNatori Cup及び同時開催イベントである自転車競技体験会を開催し、参加者を含めてのべ100名の方々に来場いただいた。結果として、大いに盛り上がる大会となり、交流人口の拡大につながったものと捉えている。 次年度以降に向け、合格した2名への育成プログラムの提供やNatori Cupの更なる発展につながるようなプロモーション活動を行い、関係人口・交流人口の拡大のほか、移住・定住の促進につなげたい。	なとりの魅力創生課	
		②子育て世帯の 移住者の増 現状値：2世帯増	世帯	3	9	7		11		15		19			
		③Natori Cup 参加者数 現状値：0人	人	150	100	175		200		225		250			

デジタル田園都市国家構想交付金 実施状況及び効果検証

事業名	名取市地域DX推進事業	交付金対象期間	R5～R7年度
事業概要	少子高齢化や若い世代の人口流出等による将来的な担い手不足、移住・定住に向けた就業先の創出、起業支援や地場企業の魅力向上・課題解決、データに基づく施策推進および行政施策に住民の声を反映する仕組みづくりといった課題に対し、「デジタル技術を活用し多様な主体と共に誰もが豊かに暮らせる社会の実現」を目指す姿（ビジョン）として、デジタル技術を活用した市民利便性向上、社会課題の解決、新たな価値創造を図る。		

< 令和5年度 事業実施状況 >

交付対象事業費（円）	事業実施内容 1年目（令和5年度）	重要業績評価指標（KPI）								事業評価 （状況・課題・次年度以降に向けた見直し等）	所管課
		指標名	単位	1年目（令和5年度）		2年目（令和6年度）		3年目（令和7年度）			
				目標	実績値	目標	実績値	目標	実績値		
69,787,000	<p>●なとり共創ラボ</p> <p>市民や地域企業の行政参画を通じて地域課題の発掘・解決の推進を図る、「なとり共創ラボ」の創設について、令和6年度の運営開始に向けて調査検討およびプロポーザルによる事業者公募のための業務仕様書調整を実施した。</p>	①なとり共創ラボ（仮称）に参加する住民（延べ人数） 現状値：0	人	120	0	1,515		2,490		<p>・なとり共創ラボ</p> <p>令和6年度の運営開始に向けた準備段階のため、事業実績はなし。共創ラボは参加者による自立運営を目標としているため、令和6年度中の運営体制、ラボ活動の整理・調整が課題となる。</p>	DX推進室
	<p>●高品質な生活基盤構築</p> <p>・スマートシティアプリ（情報発信プラットフォーム） システム仕様調整後、プロポーザルによる事業者選定を実施し、アプリケーションを構築を開始。（10月） 名取市公式ポータルアプリ「ナトぼた」として、市ホームページと連携した各種情報発信のほか、デマンド交通、デジタル地域通貨、既存のアプリ等への共通の入り口となるプラットフォームとして、令和6年3月1日にリリース。 アプリのリリースにあたり、報道発表や広報なとりへの折込チラシによる全戸配布、市内公共施設等へのポスター掲示や市民課窓口での転入者向け案内等による周知・PRを図った。</p>	②スマートシティアプリのダウンロード数（累計） 現状値：0	DL数	500	1,063	3,400		3,900		<p>・スマートシティアプリ</p> <p>R5年度はリリース後1か月間のダウンロード者数をKPIとして設定したが、想定を上回る結果であったことから、周知が浸透したこと、アプリの利便性が一定数の市民ニーズを満たすものであったことが要因であると推測として捉えている。 市民の利便性向上とダウンロード数の増加に向け、アプリ自体に魅力的で便利な機能の整備が必要であり、宮城県や近隣市町村から情報を収集し、市民にとって便利な機能を追求する。 また、市民のニーズや改善点を把握するため、アプリ利用者からの意見やフィードバックを収集する仕組みの構築も検討を要する。 市民へのアプリ普及と利用率を高めるためには、使い方の啓発やトレーニングも必要であるため、デジタルデバйд対策と併せて実施する。</p>	
	<p>・デジタル地域通貨</p> <p>令和6年度中の実証実験および本格実施に向け、地域通貨システムの仕様調整後、プロポーザルによるシステム事業者選定を実施し、システムの構築を開始。（1月） 商工会や観光物産協会、大学教授を含めた検討委員会を設置し、運用に係る協議を実施した。</p> <p>・スマートストア</p> <p>令和5年度中の実証実験開始に向け、運営体制やシステムの仕様調整後、プロポーザルによる運営事業者選定を実施し、店舗構築を開始。（10月） 令和5年12月1日に市役所1階に店舗開設し実証実験を開始。 定期的な運営事業者との打ち合わせを行い、データ分析等を行いながら商品の入れ替えや仕入れ先の拡大等を実施している。</p>	③デジタル地域通貨による決済金額（累計） 現状値：0	千円	65	0	125,000		150,000		<p>・デジタル地域通貨</p> <p>令和6年度中の実証実験結果等をふまえた継続的な運用の検討が必要である。また、魅力向上のためには、加盟店の増加のほか、行政施策への参加、ボランティアや地域活動等参加促進のためのインセンティブ（行政ポイント）付与等、今後の活用について検討が必要である。</p> <p>・スマートストア</p> <p>令和5年12月1日の運営開始以降、3月末までの売上は1,287,172円となっている。（月平均321,793円） 実証実験で得られた知見（購買データ）を生かし持続可能なビジネスモデルへの転換を図るとともに、「買い物困難地域」における無人店舗設置（商圏・商品・損益分岐点など）の検討を行う必要がある。 今後とも「ユーザーが使いやすいかどうか」という視点で実証実験を継続していく。また、購買データの蓄積・分析により売上・利用者増加のための取組を行い、購買データの蓄積・分析による適切なユーザーニーズの把握を行うことで、過剰在庫の抑制及びフードロスの削減に継続的に取り組んでいく。</p>	

69,787,000	<p>● 高齢者を中心とするデジタルデバインド対策</p> <p>市の委託事業のほか、総務省デジタル活用支援推進事業を活用し、高齢者向けのデジタル機器操作教室を開催した。スマホの基本操作のほか、デマンド交通やバスロケーションサービス等の利用方法等の内容を実施し、サービスの普及促進を図った。</p> <p>またeスポーツ体験会を開催し、デジタル機器への抵抗感払拭、フレイル対策のきっかけづくりとして実施した。スタッフとして尚絅学院大学生に参加いただき、世代間交流の役割も果たした。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・スマホ教室：委託事業、総務省事業をあわせて74回開催（全11公民館で開催）し、延べ438名が参加。 ・eスポーツ体験会：22回開催（全11公民館）し、延べ234名が参加。 	④本施策に関する利用者満足度 現状値：未測定	点	3.05	未測定	3.10		3.15	<p>・高齢者を中心とするデジタルデバインド対策</p> <p>アンケート調査では、第1回目、2回目共に、講義内容に対する満足度（1回目 84.9%、2回目 85.2%が満足、大変満足と回答）は高く、受講者からは継続した開催の要望も多かったことから、デジタルデバインド対策としての有効性が認められた。スマホを所有しているが、操作に不安を抱えている方が多いことがわかり、令和6年度は、スマホ未所有者対策に加え、既所有者への継続的なサポートとして、個別相談窓口を設け、デジタルデバインド対策を図る。また、R6年度以降については、実施形態、手法などについて、その都度検討のうえ、継続した取組を考えていきたい。</p> <p>eスポーツ体験会について、第1回、第2回共にアンケート調査での満足度は高く（第1回：99%、第2回：97.8%が満足と回答）、デジタル機器への抵抗感が少なくなったと回答した方が60%以上の結果となった。また、次回開催への参加も90%以上の方が参加したいと回答されており、デジタルにふれあう機会の創出や世代間交流の場として、eスポーツ体験を実施する。</p> <p>④本施策に関する利用者満足度のKPIについて、R5年度未測定である理由については、スマートシティアプリ内のアンケート機能を活用して、調査を行うこととしているところだが、本アプリがR6年3月のリリースであったことのほか、デジタル地域通貨事業がR6年度中の実施であることから、地域DX推進事業の施策全体に係る満足度調査を実施する状況に至らなかったためである。</p> <p>令和6年度は各事業の進捗に応じて、調査を実施することとする。</p>	DX推進室
------------	--	---------------------------	---	------	-----	------	--	------	--	-------