

令和6年第4回竹原市議会定例会議事日程 第4号

令和6年12月18日（水） 午前10時開議

会議に付した事件

日程第 1 一般質問

(1) 道法 知江 議員

令和6年12月18日開議

(令和6年12月18日)

議席順	氏 名	出 欠
1	平 井 明 道	出 席
2	村 上 ま ゆ 子	出 席
3	蕎 麦 田 俊 夫	出 席
4	下 垣 内 和 春	出 席
5	今 田 佳 男	出 席
6	山 元 経 穂	出 席
7	高 重 洋 介	出 席
8	堀 越 賢 二	出 席
9	川 本 円	欠 席
10	大 川 弘 雄	出 席
11	道 法 知 江	出 席
12	吉 田 基	出 席
13	宇 野 武 則	出 席
14	松 本 進	出 席

職務のため議場に出席した者は、下記のとおりである

議会事務局長 笹 原 章 弘

議会事務局係長 木 原 昌 伸

説明のため議場に出席した者は、下記のとおりである

職名	氏名	出欠
市長	今榮敏彦	出席
副市長	新谷昭夫	出席
教育長	高田英弘	出席
総務部長	向井直毅	出席
企画部長	國川昭治	出席
市民福祉部長	森重美紀	出席
建設部長	岡崎太一	出席
教育委員会教育次長	沖本太	出席
教育委員会参事	大橋美代子	出席

午前10時00分 開議

議長（高重洋介君） おはようございます。

ただいまの出席議員は13名であります。定足数に達しておりますので、これより本日の会議を開きます。

お手元に議事日程第4号を配付しております。この日程のとおり会議を進めます。

日程第1

議長（高重洋介君） 日程第1、昨日に引き続き一般質問を行います。

質問順位7番、道法知江議員の登壇を許します。

11番（道法知江君） おはようございます。

令和6年第4回一般質問、飛翔会の道法知江でございます。通告に従いまして、一般質問を行います。

1、竹原発スタートアップ事業について。

革新的なビジネスを生み出そうとするスタートアップ（新興企業）は、社会の課題解決とともに経済成長を加速化させる起爆剤として期待されています。本市も持続可能で魅力あるまちづくりを推進するため、総合計画と一体的に進める竹原市デジタル田園都市国家構想総合戦略において、産業を活性化させることでぎわいをつくる、竹原へ新しい人の流れをつくるなどがあります。

仕事づくりでは、将来的な市内での創業や雇用創出を目指し、先進的なアイデアや技術により新しいビジネスを創出するスタートアップ事業について、以下の点をお伺いいたします。

- ①竹原のDX事業。
- ②未来のデジタル人材育成事業。
- ③就労環境。
- ④新たなビジネスの創出、企業活動の活性化。
- ⑤市内事業者との連携。
- ⑥女性のチャレンジ応援事業。
- ⑦大学や研究機関との連携。
- ⑧人材、資金問題など、現時点の進捗状況と課題、目指す数値目標をお聞きいたします。

2点目の質問でございます。

eスポーツを介して人が集まる場所づくり。

eスポーツとはエレクトロニック・スポーツの略称で、ビデオゲームの対戦をスポーツ競技に見立てた名称です。eスポーツの条件には、対戦相手がいる、競技性がある、勝敗が判断できるなどが挙げられ、大会は海外では2000年頃から、日本では2010年代に入ってから開催されるようになり、競技人口や観客者は増え続け、市場規模も拡大しています。ちなみに、大会の賞金は年々高騰して、本年の夏にサウジアラビアで開催された優勝賞金はeスポーツ史上最大となる6000万ドル、約90億円となりました。

eスポーツは、電子機器を介して2人以上で競う対戦競技で、ただ単にゲームをするだけでなく、偶然性や課金による優遇などを完全に排除し、統一された競技ルールとスポーツマンシップの下、知力、体力、チームワークを最大限に生かしてアスリート同士が競い合うスポーツ種目となります。

第2の人生を送る高齢者にとっても、加齢に伴って身体機能は徐々に低下してきますが、eスポーツは老若男女が年齢を問わず競い合えます。また、世代間交流のきっかけにもなります。今では、ネットを通じて離れている孫と遊ぶことも一つのeスポーツの形です。秋田県では、60歳以上の高齢者で構成されたプロチームもあります。

ゲームが及ぼすよい影響として、認知症予防効果や脳梗塞などで片手がうまく動けない方が、ゲームに集中しているうちに動けないはずの手がほんの少し動いたなどの報告もあり、eスポーツの認知機能への影響に関するデータの提供も行っています。

対人コミュニケーションが不得意な学生や、イベントに参加した不登校の子供が学校に通えるようになるなど、eスポーツという共通項で集まれるコミュニティや場所があることが、人々の生き方や暮らしにより影響を及ぼしていくようになります。新庁舎移転に伴い、複合施設の整備にこのような場所の提供ができるよう検討していただきたいことと、市長、教育長がeスポーツをどのように認識されているのか、研究されようとしているのかお伺いいたします。

3点目の質問でございます。

加齢性難聴の対策です。

2025年には国民の約3人に1人が65歳以上の高齢者になる見込みで、高齢者が増えるにしたがって難聴者の数も増加していくと考えられます。聴力は、加齢とともに確実に衰えていく傾向にあります。臨床研究によると、70代前半は約半数、70代後半は7

割、80代になると約8割の方が難聴者に該当すると言われています。

この数字は改めて驚かれるかもしれません、実は難聴者に該当するほど、聴力が衰えているのに聞こえにくさを自覚していなかったり、医療機関を受診しない人が多くいて、知らず知らずのうちに聴力が低下して、本人はちょうどよいと感じるテレビの音量が同居する家族にとっては非常にうるさいと注意され、家族などの周囲の勧めで渋々医療機関を訪れるケースは少なくないようです。

早い段階で自分の聞こえにくさの状態を知ったり補聴器の使用を始めたりすることはとても重要で、そのまま放置しておくとQOL、生活の質に大きく関わってしまいます。認知症になる最も大きな環境要因とも言われる加齢性難聴にどのような対策が講じられていますか。

補聴器購入に保険適用がありますが、どのような助成がありますか。

中等度の難聴でも補聴器の使用は望ましいと考えますか。

補聴器は安価なものでも10万円以上いたします。負担は小さくありません。補聴器の購入助成をお考えでしょうか。

また、60代以上であれば、自覚症状の有無にかかわらず耳鼻科などのクリニックを受診し、早期発見につなげることが重要と考えますが、この点についてどのような対策をされているのかお伺いいたします。

あわせて、軟骨伝導イヤホンについてをお伺いいたします。

軟骨伝導とは第3の聴覚経路とも呼ばれ、近年、聞こえの悪さの軽減、難聴で困らない社会環境の整備に寄与しています。集音器の軟骨伝導イヤホンで聞こえをよくする、音を大きくし、多くの加齢性難聴の方に役立っています。

難聴者は推定1,400万人以上いると言われています。軟骨伝導イヤホンを使った集音器が全国の自治体や金融機関など1,300を超える窓口で活用されています。窓口では難聴者と交わす会話は大声になるため、個人情報や相談内容を周囲に聞かれ、そばに座った人でも居づらいことがあります。軟骨伝導イヤホンは音漏れがなく、特定多数の人が着けても拭けるので衛生的で、清潔イヤホンとして普及が進んでいます。御本人のプライバシーを守り、職員が円滑にコミュニケーションが取れるよう、軟骨伝導イヤホンをぜひ新庁舎窓口に設置を御検討いただきたい。市長の御所見をお伺いいたします。

以上でございます。

議長（高重洋介君） 順次答弁を願います。

市長。

市長（今榮敏彦君） 道法議員の質問にお答えいたします。

2点目のeスポーツを介して人が集まる場所づくりについての御質問は、後ほど教育長がお答えいたします。

1点目の竹原発スタートアップ支援事業についての御質問でございます。

竹原発スタートアップ支援事業につきましては、全国の高等専門学校生を対象とした起業家プログラムの実施による人材育成等の取組を土台として、スタートアップと市内事業者等のオープンイノベーションの拠点となるコワーキングスペースを運営し、市内で展開される各実証事業を通じてスタートアップ等の人材の誘致や竹原市内のデジタル人材を育成することで将来的な市内での創業や雇用創出、さらには産業の活性化と若者にとって魅力的な雇用の場の確保を目指すものであります。

たけはらDX事業につきましては、令和5年度に6社のスタートアップが竹原をフィールドとして地域課題の解決及び新たな事業の創出に向け、市内事業者と連携しながら実証事業を行ったところであり、今年度も継続して活動され、うち1社が竹原に拠点を設立され、2社が事務所の設置を検討されております。今年度におきましても、4社のスタートアップが本市において実証事業を進めており、企業誘致のみならず人材の誘致に向けて着実に取組を進めているところであります。

次に、未来のデジタル人材育成事業につきましては、スタートアップ等との交流により新しい技術やアイデアに触れるなど、興味を深める機会を提供することでDXを推進するなど、産業活性化につながる人材を育成する取組であります。

今年度におきましては、スタートアップの代表者等が講師となり市内の学校に出向き、生徒が将来社会人として自立していくために必要な意欲や能力を身につけるきっかけづくりを目的とした出前授業をはじめ、中学校及び義務教育学校の後期課程生徒を対象とした探究学習への支援を実施しているところであります。

就労環境につきましては、若者や女性の転出超過により市内企業は若手人材が不足しており、本市といたしましても若手人材の誘致、育成が必要であると認識しております。

こうした状況の中、この課題の解消に向けた取組の一つとして、未来のDX人材育成事業及び女性のチャレンジ応援事業により、起業や新規事業の創出、DXを推進する人材の育成、女性の自分らしい多様な働き方の実現に向け取り組んでいるところであります。

新たなビジネスの創出、企業活動の活性化につきましては、令和5年度から進めている

たけはらDX事業において、実証を行うスタートアップと市内事業者が課題解決に共に取り組む中で関係性を構築するなど、一過性の取組ではなく持続的かつ継続性のある取組として進めているところであり、スタートアップの拠点の設立等により新たなビジネスの創出、企業活動の活性化につながるものと考えております。

こうした持続的かつ継続性のある取組を進めていくことにより、現在、製造業や宿泊業、サービス業など十数社の市内事業者や団体との連携が生まれ、スタートアップと市内企業とのつながりがより深いものとなっており、スタートアップの事業成長や市内事業者の新たな展開が創出されているところであります。

次に、女性のチャレンジ応援事業につきましては、女性が隙間時間を活用するなどの自分らしい多様な働き方に向けチャレンジしたい意欲を応援するものであります。

今年度につきましては、スキルアップ機会の提供として、情報発信のスキルを磨くチラシ作成等のデザイン講座やSNS等の投稿についての講座などを開催しており、11月末時点において合計39人が受講されております。引き続きスキルアップの機会を提供しながら多様な働き方の実現に向け取り組むとともに、スタートアップとの交流機会の提供など将来的に起業を目指す女性を応援する取組として推進してまいりたいと考えております。

次に、大学や研究機関との連携につきましては、各スタートアップが実証を進めていく中で、広島商船高等専門学校をはじめ大学や研究機関等との連携を図っているところであります。引き続き取組を進めていく中で、関係機関とのさらなる連携を図ってまいりたいと考えております。

資金問題の課題につきましては、一般的にスタートアップは立ち上げから間もなく実績も少ないため、事業を行うための資金獲得に苦慮している現状があると認識しております。

こうした中、竹原発スタートアップ支援事業におきましては、たけはらDX事業の中で採択したスタートアップの実証が円滑に進むよう、本市でスタートアップ及び協働する市内事業者が実証活動を行う拠点を確保するとともに、活動における様々な支援を行っているところであります。また、次の事業展開に向けた資金調達については、各スタートアップがベンチャーキャピタルからの出資による調達や国、県をはじめ、民間等が募集する新市場の開拓に取り組むプロジェクトの実証支援等に係る助成金の活用により資金獲得に努めおられます。今後におきましてもたけはらDX事業を継続し、スタートアップと市内

事業者との協業による実証活動や多種多様な交流連携により、市内事業者の新たな事業創出や事業拡大、人材の誘致育成等につなげてまいりたいと考えております。

次に、3点目の加齢性難聴の対策についての御質問でございます。

加齢による難聴は、年齢を重ねるごとに感覚細胞が衰えて聞こえが悪くなることから多くの人が直面する問題であります。特に、高齢者の難聴はコミュニケーション障害や社会的孤立や鬱病を引き起こす要因となり、ひいては認知症を発症するリスクを高める要因ともなり得る重要な課題であります。

窓口での対応といたしましては、耳マークを提示し、説明の際には相手の目線に合わせ顔や口元が見えるようゆっくりかつはつきりした発音での会話と、必要な場合には筆談ボードを使用して対応しております。

加齢性難聴の方に対する支援としては、高度の難聴の方に対しては身体障害者手帳を交付し、障害者自立支援給付費により補聴器の助成を行っております。加齢性難聴は一般的に高音部から聽力低下が進行し、小さな音のみが聞こえにくくなるというだけでなく明瞭度が低下するなどするために、大きな声であっても内容が聞き取れない、声が大き過ぎると逆に聞き取れないという症状も生じます。

早期発見のための対策につきましては、加齢に伴う難聴等感覚器機能低下の早期スクリーニングとして、ヒアリングフレイルチェックを高齢者の介護予防の自主グループやふれあいサロン、老人クラブの出前講座等を実施し、身体的フレイルのみならず聴覚のケアについての普及啓発を図るとともに、必要に応じて医療機関への受診を進めてまいります。

また、補聴器については、本人に自覚がない場合、補聴器が必要であっても装着に消極的な高齢者が多いことや、補聴器を装着しても不快感や効果の実感のなさから装着をやめてしまうケースも多いことから、中等度の難聴の方に対しての補聴器の助成は他市町の状況を踏まえ検討してまいりたいと考えております。

軟骨伝導イヤホンの窓口への設置につきましては、高齢者の方が安心して相談や手続が行えるよう、他市町の利用状況や効果などを調査するとともに、試験的な導入について進めてまいります。

以上、私からの答弁といたします。

議長（高重洋介君） 教育長。

教育長（高田英弘君） 道法議員の質問にお答えいたします。

2点目のeスポーツを介して人が集まる場所づくりについての御質問でございます。

e スポーツにつきましては、エレクトロニック・スポーツの略で、広義には、電子機器を用いて行う娯楽、競技、スポーツ全般を指すと一般社団法人日本 e スポーツ連合によつて定義されており、経済の活性化や交流人口の拡大につながるコンテンツとして注目を集めるとともに、年齢や性別、国籍、障害等の壁を越えて誰もが参加できるコミュニケーションツールとしての利用が進んでおります。

こうした中、全国の自治体では、教育、高齢者福祉、共生社会の実現、観光、産業振興などの施策分野において、地域課題の解決に生かす目的で e スポーツを活用する事例がありますが、本市における e スポーツの活用については、全局的に今後の活用に向けた検討が必要な現状にあると認識しております。

e スポーツの教育分野での活用につきましては、ほかの自治体において中高生の交流施設への e スポーツの導入やオンライン部活動としての活用事例を確認しておりますが、議員が御提案されている不登校対策での活用といたしましては、一部のフリースクールで e スポーツを導入し、不登校の生徒同士がコミュニケーションを図りながら活用している事例があり、こうしたことからも e スポーツが他者とコミュニケーションを図るツールの一つとして、そして社会とのつながりを持つことができるといった利点からも不登校支援の一助となる可能性があると考えております。

また、人生 100 年時代を見据え、全ての人がウェルビーイングを実現するため、幅広い年齢層が共に活躍しながら学びの成果を得ていく生涯学習の推進を図る中で、e スポーツが持つ特性を活用することも求められていくのではないかと考えております。

一方で、今年度の全国学力・学習状況調査における生徒質問紙の調査項目である、平日におけるテレビゲームやスマートフォンを用いたゲームの利用時間に関する本市の中学生の調査結果について、平日に 3 時間以上もの時間をゲームに費やす割合が非常に高く、こうした状況はゲームにより十分な睡眠時間が確保できず日常生活に支障を及ぼす可能性があるなど、ゲーム障害が発生する懸念もあると考えております。

教育委員会におきましては、学校教育の施策分野において e スポーツを導入することに関するメリット、デメリットを整理した上で導入の是非について慎重に検討する必要があると考えておりますが、生涯学習の推進を図る観点を含め、ほかの施策分野においても e スポーツの持つ可能性を生かすことができるよう、今後、調査研究する必要があると考えております。

なお、新庁舎の移転に伴う e スポーツがプレーできる場所の設置につきましては、現庁

舎等解体後に整備を計画している複合施設において、中高生を含め市民の日常的な居場所を創出するという観点からWi-Fiなどのデジタル環境の整備は必要不可欠と考えておりますが、具体的な機能につきましては、今後の行政施策全般におけるeスポーツの活用可能性を踏まえて検討する必要があると考えております。

以上、私の答弁とさせていただきます。

議長（高重洋介君） 11番道法議員。

11番（道法知江君） 1番目の竹原発スタートアップは、同僚議員も昨日質問されております。ですので、再質問に関しては、本当にほぼ同じ御答弁になるのではないかなどというように思っております。

スタートアップの拠点の創出や新たなビジネスの創出、市内事業者と連携実証事業と大学との連携も組んでおられるということであります。イノベーションを生み出す、創業に対する金融支援ということで、やはり事業を起こすには資金がどうしても大事ではないかなということで思っていますけれども、そのことについても、金融支援としては日本政策金融公庫の創業融資や信用保証協会による創業関連保証などで手厚く行われている。特に18年の信用補完制度の見直しなどによって創業関連保証の限度額が3,500万円に増加していて、小規模なビジネスであれば融資による資金調達を十分に行うことができるのではないかということが載っていました。

それと、竹原発のなぜスタートアップなのかなということで聞かせていただいたことの御答弁の中にもあるように、スタートアップ等の人材の誘致や竹原市内のデジタル人材を育成することで、将来的な市内での創業や雇用創出、さらには産業の活性化と若者にとって魅力的な雇用の場の確保、これを目指すのだということです。

引き続きいろんなところからの実証実験等も行われているということをお聞きさせていただいております。明日には松阪邸でも一つの実証実験が行われるのではないかということが、今日の議員のほうの連絡網のほうでも流れてきました。

ですので、こういった情報、竹原市が今後市内に応じて創業とか雇用創出、たくさんの若い人たちに集まってきてくださいて産業の活性化、若者にとっても魅力的な雇用の場、こういうものを確保するという一つの希望になればすばらしいことではないかなと思っております。

ですので、それに対して一番大事なことは、市民に見えているかどうかということがやはり大事ではないかなと思います。何をやっているのかなと、このままでは竹原どうなる

のかなと御不満の声も聞いている中で、こうやって着実に少しづつスタートさせているのだということをぜひ、たけはらDXの実証事業などを市民の皆さんにしっかりとお伝えしていく。ホームページを使って御理解の輪を広げていくことが、これがまた新しく初めて見る全国、海外の方も見られるかもしれません、そういう方々たちが竹原に魅力を感じて興味を持っていただけるきっかけになるのではないかと思いますので、今後ホームページなどでしっかりとPR等も行って、実証実験の実態とかそういうものも行っていただければなというふうに感じております。

それと、eスポーツのことでは教育長の答弁にもありました。

答弁書の6ページになりますけれども、これ、市長に対しても、eスポーツとは何なのかというふうに伺っているのですけども、教育長のほうの丁寧な御答弁の中で、全国の自治体では、教育、高齢者福祉、共生社会の実現、観光、産業振興などの施策分野において地域課題の解決に生かす目的でeスポーツを活用する事例がありますが、本市におけるeスポーツの活用については、ここが大事だと思います。全局的に今後の活用に向けた検討が必要な現状にあると認識しております。

当然だと思います。eスポーツのことを市長部局と教育部局に両方にお伺いさせていただいておりますので、市長部局のほうとしたら、いわゆる高齢者の福祉とか共生社会の実現に対して、観光振興にも施策分野にも広がるのではないかというeスポーツですので、見解を、eスポーツに対する見解をお伺いさせていただきたいと思います。

議長（高重洋介君）企画部長。

企画部長（國川昭治君）eスポーツの今後の展開ということでございますけども、eスポーツの推進等につきましては先ほど教育長の答弁と重なる部分はあるかと思いますけども、eスポーツは誰でも参加し楽しめるユニバーサルスポーツでありまして、その特性を生かしまして地域の交流の活性化、あるいは福祉健康の向上、国際交流などの分野において活用の可能性が非常に広がってきているものと考えております。また、eスポーツにつきましては議員も御承知のとおり、10代から30代の若者層において非常に人気が高いということが特徴でもございます。

このような中、本市におきましては人口減少、特に若年層の減少が進んでいるところでございまして、こうしたeスポーツの特徴を生かしまして、地域のにぎわいづくりや地域経済の活性化などの課題解決につなげていく一つのツールであるものと認識しているところでございますので、その活用方法等につきましては、他市町の動向等も含めまして調査

研究してまいりたいと考えております。よろしくお願ひいたします。

議長（高重洋介君） 11番道法議員。

11番（道法知江君） eスポーツということで、それは何ぞやとかということによく聞かれたりするのですけども、本当に国際的になっているということをここで御提案させていただきたいなと思って、そういった認識もあるということでしたので、承知いたしました。

それと、加齢性の難聴。ごめんなさい。先ほどのeスポーツに関しては全般的に取り組んでいただけるようにということだと思います。

3番目の加齢性難聴についてをお伺いさせていただいておりますが、答弁書によると、窓口の対応としても耳マークも掲示していていただいたり、相手の目線に合わせて顔や口元が見えるようにゆっくりはつきりした発音で会話を心がけてくださっているということではありますが、職員の方でも小さな声だったりとか、大きい声が必ず相手に伝わるかというと、またそうでもないこともあります。そういったことも含めてではありますので、ぜひヒアリングチェック、フレイルチェック、これも答弁書にもございました、ヒアリングチェックなどをぜひしていただきたい。無料で聞こえるチェックをぜひ御検討いただきたいなと思います。無料で聞こえのチェックを実施していただきたいなと思います。

また、答弁書のほうにも、軟骨伝導イヤホンについては試験的に導入と書かれておりましたので、ぜひ導入していただきて、その状況等もまた踏まえていろいろと御議論していただければなと思います。

いわゆる高齢者が圧倒的に増えているという現状を見ると、庁舎になかなか行きにくい、やっとの思いで行った、それでも相手に伝わりにくい、そして周りの人たちが非常にどこまでプライバシーのことをこの窓口で伝わるのか、伝えているのか、また聞いているのかということに非常に周りの人が気遣うこともありますので、その辺についても軟骨伝導イヤホンをぜひ試験的に導入ということでありましたので、速やかに導入していただければなというふうに思っております。

今回の質問書の中の答弁におきましては、非常に真摯に御答弁いただいているということに対して感謝申し上げます。そして、いよいよ今日が私のこの一般質問がこの議場で行われる議会の一般質問の最後の、最終ということでもありました。

思い起こせば、昭和41年、41年ですよね。41年に庁舎ができて、41年8月に庁

舎が落成して、9月にこの議場で議会が活発に行われてきて五十数年がたつというこの建物でもあり、またそれぞれのここを経験されていった先輩議員の方々、また職員の方々の議会に対する思いとか熱い期待とかそういうものを考えると非常に感無量になるような思いでいっぱいございます。そういう先輩方の心にも添えるように、また市民の方々に、より理解が深まるような議会の、活発な議会にしていかなければいけないなというふうに感じております。

市長さんにおかれでは、どうか理想は遠大に、本当に大きく広く理想は大きく持っていただいて、そして目的は明確にしていただいて、そして実践は足元から進めていたいだくように願いを込めていきたいと思います。政策というのはもう本当に人で決まるなというふうに感じております。ですので、私たちもたゆまぬ努力をし続けて、議会に対してもしっかりと誠心誠意、真心込めて議会活動を進めていかなければならぬという想いで、決意を新たにし、市民のニーズに応えていかなければならぬと、このように感じておりますので、私の一般質問はこれで終わらせていただきたいと思います。

以上でございます。

議長（高重洋介君） 以上をもって11番道法知江議員の一般質問を終結いたします。

これをもって一般質問を終結いたします。

以上で本日の日程は終了いたしました。

今後のスケジュールですが、会期日程表のとおり12月20日午前9時から議会運営委員会を、午前10時から本会議を再開することとし、本日はこれにて散会いたします。

午前10時39分 散会