

ひめじみらい × デジタル戦略

2026 → 2031
toward 2040

(案)

令和8年（2026年）x月
姫路市

第1章 はじめに

1. 本市を取り巻く社会情勢 . . . P4
2. 本市の取組の現在地（これまでの成果と課題） . . . P5

第2章 本戦略の目的等

1. 本戦略の目的 . . . P10
2. 本戦略の位置づけ . . . P10
3. 本戦略の期間（計画期間） . . . P10

第3章 ビジョンと戦略

1. 2040年のビジョン . . . P12
2. ビジョン達成のための戦略 . . . P15
3. 全体像 . . . P18

第4章 重点施策・事業

1. 戦略実行における基本原則 . . . P20
2. 各レイヤーの重点施策・事業 . . . P21
 - (1) コア事業レイヤー . . . P21
 - (2) 地域環境レイヤー . . . P27
 - (3) デジタル基盤レイヤー . . . P33

第5章 推進体制・評価

1. 本戦略の推進体制 . . . P39
2. 庁内推進体制 . . . P40
3. 評価指標（KGI/KPI） . . . P41

（参考資料）

1. 用語集 . . . P44
2. 本戦略の策定プロセス . . . P51

第1章

はじめに

今、本市を取り巻く社会環境は、かつてないスピードで、しかも根本から変化しようとしている。こうした予測困難な時代において、本市が持続的に発展し、すべての市民が豊かさと幸福を実感できる未来を築くためには、**デジタル技術を有効に活用した抜本的な変革、すなわちDX（デジタル・トランスフォーメーション）の推進が不可欠**である。

本戦略は、上記の認識のもと、特に以下の3つの大きな潮流を正確に捉え、これからの本市のまちづくり、とりわけ**デジタルの力を活用した「ひめじ創生」の羅針盤として策定するものとする。**

(1) 人口減少と労働力不足の進行 (直面する課題)

- 本市においても、人口減少と少子高齢化の進行は、地域の存続の基盤を揺るがす喫緊の課題。
- 生産年齢人口の減少は、行政サービスの維持を困難にするだけでなく、地域産業の活力・競争力低下に直結。
- 人手不足による事業継続の断念、イノベーションの停滞などの課題に対し、デジタル技術による生産性の飛躍的向上と、新たな付加価値を創出するビジネスモデルへの変革が必要。

(2) デジタル技術の加速度的進化 (変革の手段)

- 一方で、この難局を乗り越えるための強力な手段も、加速度的に進化。その代表格が、近年急速に社会実装が進む「生成AI」及びその関連技術である。
- これまで困難であった地域課題解決への扉を開く大きな可能性を秘めている一方、いわゆる「ハルシネーション」や著作権侵害、犯罪等への悪用、人が担ってきた労働の代替による影響など、新たな問題も発生。
- 問題に対応しつつ有効な活用方法を模索する、難しい舵取りが求められる。

(3) “ウェルビーイング”の概念への注目 (追求する価値の変化)

- 目指すべき社会の姿も、より高次のものへと変化。
- 「身体的・精神的・社会的に良好で満たされた状態」を示す「ウェルビーイング」の概念が注目されており、国のデジタル田園都市国家構想においても、「心豊かな暮らし（Well-Being）の実現」が主要な目標として掲げられている。
- 本市においても、市民一人ひとりの多様な幸福の実現に関する包括的な価値概念としてこれを重視し、DXを進める必要がある。

前節で述べた現状認識のもと、本市においても、前身の計画である「第2期姫路市官民データ活用推進計画」に基づき、大きく以下の2つの取組を通じて、デジタル化・DXの推進に努めてきた。これら一連の取組は、本市のデジタル化・DXを次のステージに進めるための確かな土台となるものである。

(1) 姫路版スマートシティの推進

- 「子どもが生まれる前から就職し自立するまでを『子育て』と捉え、保護者と子どもに対する一貫した切れ目のない子育て支援を行う」ことに重点を置き、母子健康手帳アプリを通じた乳幼児健診・小児予防接種のデジタル化や、多様な学びに触れることのできる学習プラットフォームの導入など、子育てや教育分野に関するDXを推進。
- この結果、核となるサービス・基盤の整備が進むとともに、これらの取組を通じて、本市がデジタル技術を活用して目指すべき未来に対する解像度が着実に向上したと言える。

(2) 自治体DXの推進

- 本市の「自治体DX」として、デジタルを活用した行政事務の効率化や市民との接点の多様化・高度化、その土台となる庁内デジタル人材の育成やデジタル・デバйд対策等、包括的に取組を進めてきた。
- 行政手続のオンライン化率は着実に向上し、市民の利便性向上が図られたほか、庁内向けの生成AIシステムの導入や、市民向け福祉相談AIチャットシステムの運用を開始するなど、生成AIを活用した先進的な取組も着実に進展している。

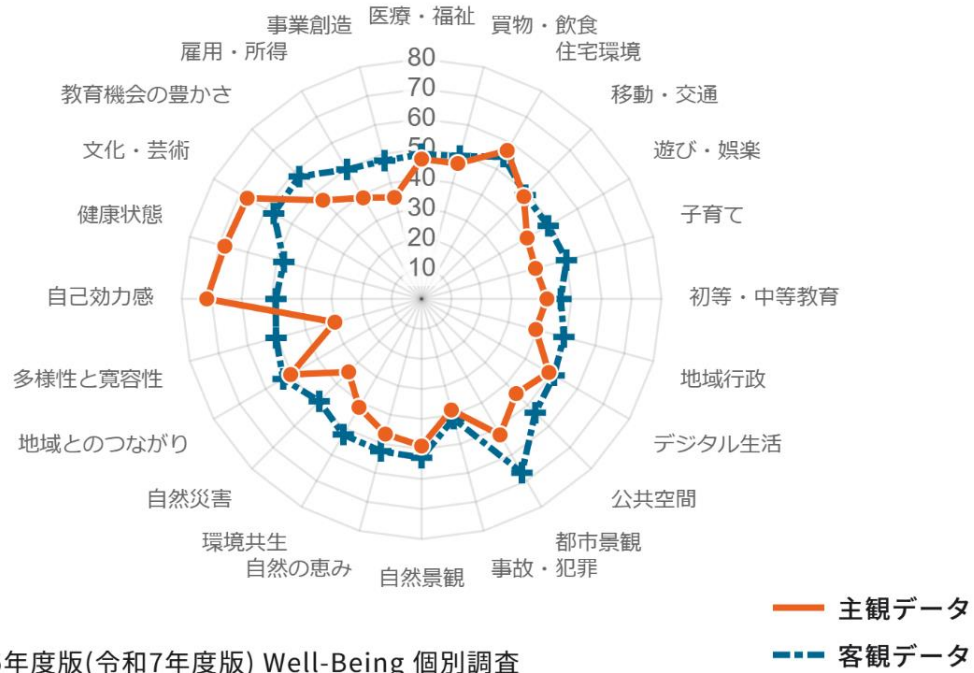
しかしながら、これらの「点」としての成果が、市民一人ひとりの生活の質や幸福度の向上として、暮らし全体で幅広く実感される「面」としての効果に直結したかを問われれば、その実感はまだ十分とは言えない。

さらに、地方創生の最大の目標である人口減少の緩和や、避けられない未来としての人口減少社会への適応といった根本的な成果に確実に結びつけるには至らなかったことを、厳しく認識する必要がある。

なお、本市では、各政策分野における客観的状況や市民の実感（満足感・幸福感）を概観する指標として「地域幸福度（Well-Being）指標」を採用しており、指標上の本市の特徴として、多くの項目で客観データが市民の実感を示す主観データを上回る傾向にある。

【参考】地域幸福度（Well-Being）指標：令和7年度個別調査結果

カテゴリー別



【出典】2025年度版(令和7年度版) Well-Being 個別調査

出典：デジタル庁 Well-Being指標ダッシュボード (<https://well-being.digital.go.jp/dashboard>)

地域幸福度（Well-Being）指標とは

- 地域幸福度（Well-Being）指標は、各自治体における「暮らしやすさ」と「幸福感（Well-being）」を数値化・可視化したものであり、「主観指標」と「客観指標」で構成される。
 - 主観指標（主観データ）：
市民アンケートをもとに「幸福感」を算出したもの
 - 客観指標（客観データ）：
公開されている統計データをもとに「暮らしやすさ」を測定したもの
- まちのデジタル化・スマート化に当たり、個々のデジタル化手法等の議論に偏ることなく、市民の幸福感（Well-being）の向上を目的に据え、デジタル化・スマート化に伴う心豊かな暮らしの変化を可視化することを狙いとして開発された。
- 国が掲げるデジタル田園都市国家構想において、構想実現のための共通指標として採用されたことを契機に、各自治体でまちづくりの共通言語としての活用が進んでいる。

※ 指標に関する詳細はデジタル庁ウェブサイトに掲載
(<https://well-being.digital.go.jp/about/>)

【参考】

地域幸福度（Well-Being）指標（令和7年度個別調査結果）における本市の傾向と分析

- 右表のとおり、多くの項目において、統計データに基づく「客観指標」が市民アンケートに基づく「主観指標」を上回っている。これは、行政が提供しているインフラや各種サービス、地域の経済的・環境的条件（客観的な充足度）が、市民一人ひとりの満足度や幸福感に十分に反映されていないことを示唆している。
- 「客観指標」と「主観指標」の乖離が著しい項目（右表の青字項目）については、市民がその資源の存在を認識していないか、又は資源に対する心理的・物理的障壁を感じている可能性が高い。
- 指標全体が全国平均（偏差値50）を大きく上回る水準にはないことから、本市の都市としての体力向上は引き続き重要となる。特に、客観指標・主観指標ともに低い項目は、本市が中長期的に解決すべき構造的な弱点と捉えられる。
- これらの分析結果は、客観的な環境をいかにして市民の実感へとつなげるか、その「つながりの質」を改善していくことが、本市のデジタル戦略における重要な視点となることを示唆している。

カテゴリ・評価指標	主観データ偏差値	客観データ偏差値	主観－客観
医療・福祉	46.6	48.2	-1.6
買物・飲食	46.7	49.3	-2.6
住宅環境	57.1	54.7	2.4
移動・交通	48.2	48.9	-0.7
遊び・娯楽	40.6	48.7	-8.1
子育て	39.3	50.0	-10.7
初等・中等教育	41.8	46.4	-4.6
地域行政	39.4	49.1	-9.7
デジタル生活	49.0	51.0	-2.0
公共空間	44.6	53.6	-9.0
都市景観	52.3	66.9	-14.6
事故・犯罪	38.3	41.3	-3.0
自然景観	49.0	52.9	-3.9
自然の恵み	46.6	52.5	-5.9
環境共生	41.7	52.2	-10.5
自然災害	34.4	48.2	-13.8
地域とのつながり	50.4	53.3	-2.9
多様性と寛容性	29.9	50.2	-20.3
自己効力感	71.6	48.6	23.0
健康状態	67.9	47.5	20.4
文化・芸術	67.1	56.9	10.2
教育機会の豊かさ	46.5	57.7	-11.2
雇用・所得	38.9	49.8	-10.9
事業創造	35.0	47.7	-12.7

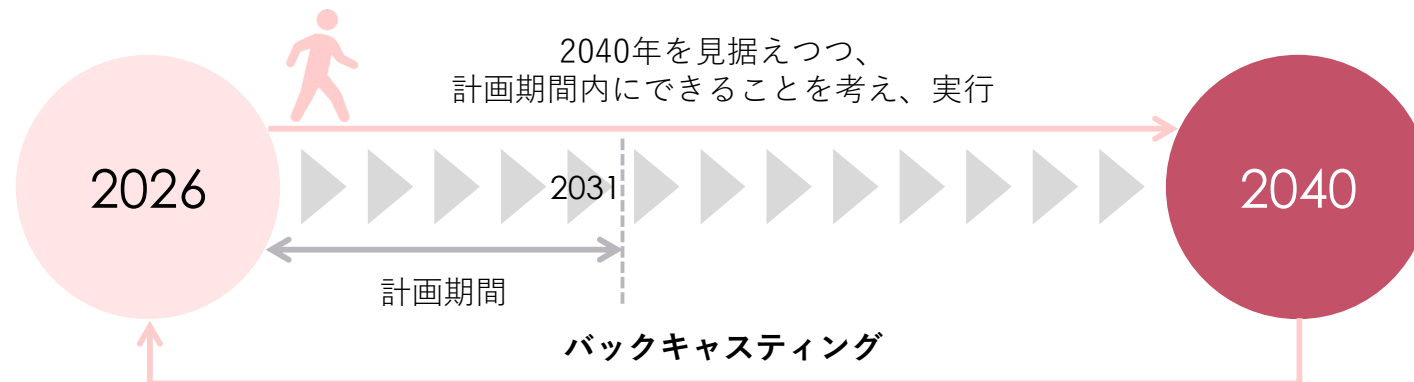
※赤字：偏差値50を下回る項目
青字：「主観－客観」の数値がマイナス10以下の項目

従来の延長線上にある取組だけでは、もはや時代の変化のスピードに対応できない。

この厳しい現状認識に立ち、本戦略では、これまでの取組で得られた成果と基盤を最大限に活かしつつ、前身の計画までのアプローチを以下のとおり抜本的に見直す。

- デジタル技術を取り巻く情勢が目まぐるしく変化する一方で、DXの取組が社会構造の変革や新たな文化の醸成に至るまでには、相応の期間を要することが見込まれる。このため、**少子高齢化・生産年齢人口減少に起因する問題が噴出すると言われる「2040年」**を射程としてビジョンを描出し、**バックカスティング**で本戦略の期間（計画期間）内に実行すべき施策等を立案する。
- ビジョン達成のために**真にリソースを投下すべき分野・取組を特定**することで、より戦略的にデジタル化・DXに取り組む。

「市民のウェルビーイングの実現」と「地域の持続可能性の確保」という成果を確かなものにするため、新たな羅針盤として本戦略を策定し、DXを強力に推進することをここに宣言する。



第2章

本戦略の目的等

1. 本戦略の目的

- ・ 急速な人口減少の抑制だけでなく、人口減少の潮流を所与のものとして受け止め、これに適応するための施策を行うことが必要。
- ・ 本戦略は、「**市民のウェルビーイングの実現**」と「**地域の持続可能性の確保**」を目指して、**デジタル技術及びデータを最大限に活用し、人口減少社会への適応を含めた地方創生（ひめじ創生）策を効果的に推進すること**を目的とする。

2. 本戦略の位置付け

- ・ 官民データ活用推進基本法（平成28年法律第103号）第9条第3項に基づく**市町村官民データ活用推進計画**
- ・ 姫路市総合計画「ふるさと・ひめじプラン2030」に基づく**デジタル分野の個別計画**
- ・ **デジタルの力を活用した地方創生（ひめじ創生）の羅針盤**
- ・ 本市における**地域DX施策の方向性を示す総合的な計画**

3. 本戦略の期間（計画期間）

- ・ **令和8年度（2026年度）～令和13年度（2031年度）＜6年間＞**
- ・ 前期：令和8年度～令和10年度＜3年間＞／後期：令和11年度～令和13年度＜3年間＞に分け、**前期の取組の成果から、必要に応じて後期における計画内容の大幅改訂を実施**する。
- ・ 見直しについては、前期・後期の切れ目に限らず、国等の動向やデジタル技術の趨勢を鑑みて、随時柔軟に改訂を行う。

第3章

ビジョンと戦略



デジタルを触媒として、あらゆる属性の市民が多様な“好き”や“得意”を発見・活用・表現・共有・継承し、自らのライフスタイルや地域社会に投影することを通じて、「暮らしている地域」や「つながりのある地域」のウェルビーイングが相乗的に高められている状態

ビジョンの背景

- 目指すべき価値が多面的な幸福（＝ウェルビーイング）に変化している中、社会的・精神的充足を超える「自己実現」が、将来的に尊重される価値の中心になっていくと考えられる。
- その上で、2040年に想定される、人的資源が極めて限られた状況のもとで地域の持続可能性を確保するには、一人ひとりの“好き”や“得意”という自発的なエネルギーを地域課題の解決に結びつけることが有用である。
- また、一人ひとりが“好き”を突き詰め、デジタル技術を駆使して“得意”を拡張し、創造性を発揮することは、深刻な労働力不足の課題に直面する地域産業の生産性向上・付加価値創出や、地域経済のレジリエンスを高めることにもつながる。

具体的なまちの姿

- 姫路が、「子どもの“好き”や“得意”の発見のフィールド」及び「若者の自己実現のユニークな舞台」となっている。地元企業・既存産業との多様な化学反応や、若者が地域課題の解決に取り組む姿が、まちの至るところで観測される。
- 必要な支援とすぐにつながる/必要な情報が手元に届く/希望を行政に伝えられる/子どもが生き抜く力を身に付ける環境が整い、子育ての不安が払拭されている。
- これらにより、定住と子育ての循環による人口減少の緩和のみならず、一人ひとりの人的資本としての質向上による人口減少への適応が図られ、その成果が、地域経済の循環や賑わいの創出といった形で、広く他の世代にも波及している。
- 上記のような世代間の「間接的な恩恵の波及」から、多様な世代の“好き”や“得意”を通じて、例えば、若手農家がIoTやドローンを駆使して栽培した野菜を他の世代が購入するような「間接的な交流」、大学生が高齢者を対象にAI見守りアプリの検証を行ったり、若者のAI活用の知見と旧来のものづくりの経験を融合してイノベーションを生み出したりといった、顔の見える「直接的な共創」まで、グラデーションをもつ多様なつながりが生まれている。
- それだけにとどまらず、高齢者をはじめとするあらゆる世代にとって、デジタルが自らの“好き”や“得意”を社会とつなぐための強力な翼となっている。例えば、長年趣味で続けてきた書道や絵画をデジタルアートとしてSNSで発信したり、退職者がオンライン講座で自身の技術を次世代に伝授したりと、一人ひとりの経験と知恵が新たな価値を創造している。
- こうした若者発のエネルギーと、多世代がそれぞれの場所から放つ輝きが、デジタルを触媒として縦横無尽に交差し、互いに学び合い、支え合う「共創」へと昇華することで、誰もが孤立することなく、自分の役割と生きがいを実感できる、豊かで温かなコミュニティが築かれている。

1

子ども・若者が“好き”や“得意”を発見し、
自己実現へつなげている

2

その力が地域の幅広い世代へと波及し、
グラデーションのある多様なつながりが
生まれている

4

あらゆる人の輝きが縦横無尽に交差し、
互いに学び合い、支え合う「共創」へと
発展している

3

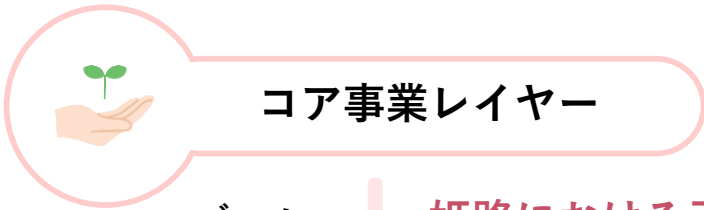
若者だけでなく、あらゆる世代がデジタルを
活用し、“好き”や“得意”を発信している





- 前節のビジョン達成のため、地方創生の観点から必要と想定される要素を3つの領域（レイヤー）に分け、資源を戦略的に配分し、相乗効果の最大化を狙う。
- まず、重点投資領域である「コア事業」として、未来の源泉であり地方創生のエンジンとなる子ども・若者の成長と挑戦を支えることに注力する。ここで生まれた活力が、さまざまな場面や営みにおいて化学反応を創出し、地域経済とコミュニティを活性化させ、その恩恵が他世代へと波及することを目指す。
- また、「地域環境」として、上記の活力を受け止め、まち全体の魅力を高めるとともに、すべての市民の快適で安心な暮らしと多彩な交流を実現する。後述の「デジタル基盤」の構築と相まって、全世代の“好き”や“得意”が花開く環境をつくる。
- そして、これらを効率的・効果的に実現するため、行政が主体となってデジタル社会の土台を整え、安全・安心の裏付けのもと、デジタル活用を「あたりまえ」にする「デジタル基盤」を構築する。

これらを三位一体で推進することで、一人ひとりの自己実現がそれを必要とするコミュニティを通じてつながり、世代や立場を超えた共創を生み、地域社会への具体的な貢献として、地域全体のウェルビーイング向上につながることを目指す。



コア事業レイヤー

ゴール

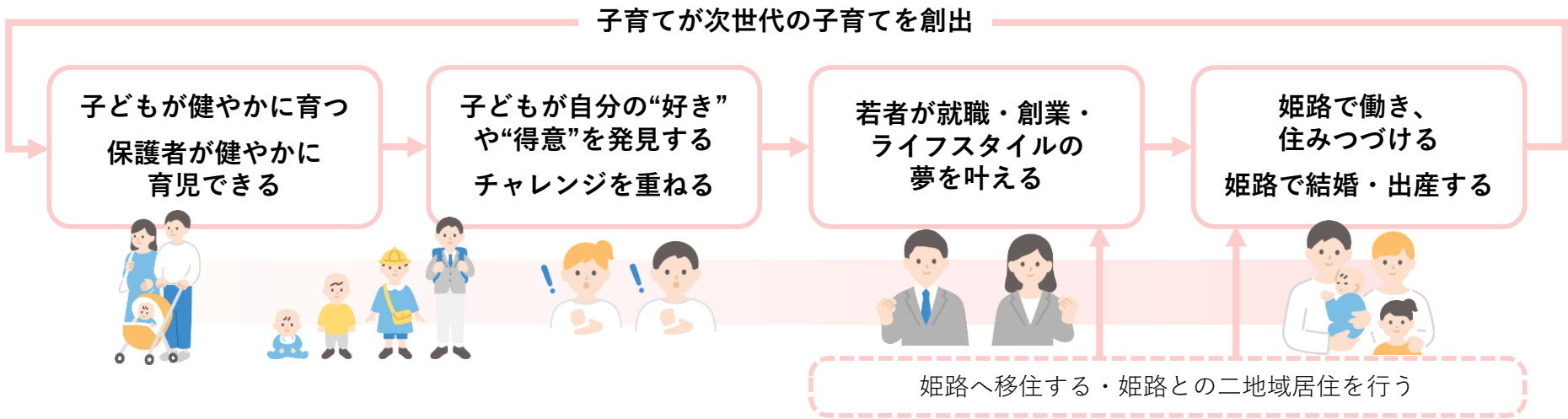
姫路における子ども・若者の成長と活躍

概要

子どもが生まれる前から自立するまでを「子育て」と捉え、乳幼児期の健康と子育て、就学期の教育、社会に出る際の労働環境・地域産業、その後のライフスタイルに主眼を置き、保護者・子ども双方に対する切れ目のない支援を行う。これにより、子ども・若者がチャレンジを重ねながら成長し、最終的に地域経済の循環や地域課題解決の担い手となるまでを一貫して支える。

対象領域

母子保健・健康、子育て、教育、労働・産業





地域環境レイヤー

ゴール

心地よい生活環境と多様なつながりの創出

概要

リアルとデジタルの連携により、コア事業で生まれた活気の受け皿になるとともに、若者を含めたあらゆる世代の活躍の土壌としても機能する、まちの賑わいと共創の文化を醸成する。併せて、広い市域を有し、地域間の人口の偏在が生じている本市の特性を鑑み、暮らしと健康の維持に必要な基礎的サービスとの接続性や、もしものときの安心を確保するための仕組みを整備する。

対象領域

医療・福祉、モビリティ、防災・防犯、観光・経済、市民共創・コミュニティ活性化



デジタル基盤レイヤー

ゴール

コア事業・地域環境を支えるデジタル推進基盤の確立

概要

デジタルの力が、他の2つのレイヤーで余すところなく発揮されるように、デジタル活用へのためらいや不安感を取り除くとともに、デジタル技術とデータが両輪で活用され、着実に価値を生み出すことのできる環境を整備する。また、行政がその役割をしっかりと果たせるよう、庁内DXを通じて、市民の利便性向上と行政事務効率化の同時達成を目指す。

対象領域

市民のデジタル活用支援、情報セキュリティ、データ利活用環境整備、庁内DX

2040年のビジョン

一人ひとりの“好き”や“得意”が
地域のウェルビーイングにつながる姫路（まち）

コア事業レイヤーのゴール

姫路における子ども・若者の
成長と活躍

地域環境レイヤーのゴール

心地よい生活環境と
多様なつながりの創出

デジタル基盤レイヤーのゴール

コア事業・地域環境を支える
デジタル推進基盤の確立

Why
ビジョン

What
戦略

How
戦術

デジタルを活用して
“好き”や“得意”の種を育てる

デジタルの力が
発揮される土壌を整える

地域環境レイヤー

コア事業レイヤー

デジタル基盤レイヤー

デジタルを活用して
“好き”や“得意”が花開く環境をつくる

戦略実行における基本原則

- ① デジタル活用の自己目的化の抑止
- ② AI技術の戦略的活用
- ③ 分野間連携による課題解決力の向上
- ④ 庁内外の協調を通じた投資対効果の確保
- ⑤ 持続可能なサービス設計と戦略的広報
- ⑥ 対話とデータに基づく継続的な価値創造

各レイヤーにおけるデジタル施策・事業の実施

第4章

重点施策・事業

各レイヤーにおけるゴールの達成を目指して、急速な技術の発展や変化する社会情勢への確に対応しつつ、限られた資源で最大の効果を創出するため、以下の6点を全てのデジタル施策・事業実施プロセスにおける基本原則として定める。

① デジタル活用の自己目的化の抑止

デジタルの導入そのものを目的とせず、常に「市民にどのような変化をもたらすか」を問い続けるため、各レイヤーにおいて一貫したロジックモデルを構築し、政策目標（ゴール）と、そこに至るために創出すべき市民・生活の変化（アウトカム）を明確に定義する。全ての**デジタル施策・事業はこれらアウトカムの達成に資する有効な「手段」として位置づけ**、真に地域課題を解決し、市民の幸福度を最大化する視点で検討・実施していく。

② AI技術の戦略的活用

生成AI技術の加速度的進化を好機と捉え、**本質的な課題解決と抜本的な業務効率化の両面からAIを戦略的に活用**する。膨大な情報の要約や対話による思考プロセスの支援といった生成AIの機能を活かし、行政を含む地域の人的資源をより創造的・対面的な業務へ振り向ける。活用に当たっては、倫理的問題や個人情報漏えい等のリスクを想定し、適切なガバナンスのもと、安全性と革新性を両立させたスマートな行政運営を実現する。

③ 分野間連携による課題解決力の向上

市民が直面する課題の多くは、単一の分野で解決できない複合的なものである。これに対し、**従来の縦割りの発想ではなく、市民の視点から課題を捉え直し、分野横断での解決を推進**する。各部局が保有するデータや知見、施策等をデジタルで掛け合わせ、統合的な解決策として市民に提供することで相乗効果を生み出す「チームとしての行政」の実践により、複雑な課題への確に対応し、市民にとっての真の価値を創出する。

④ 庁内外の協調を通じた投資対効果の確保

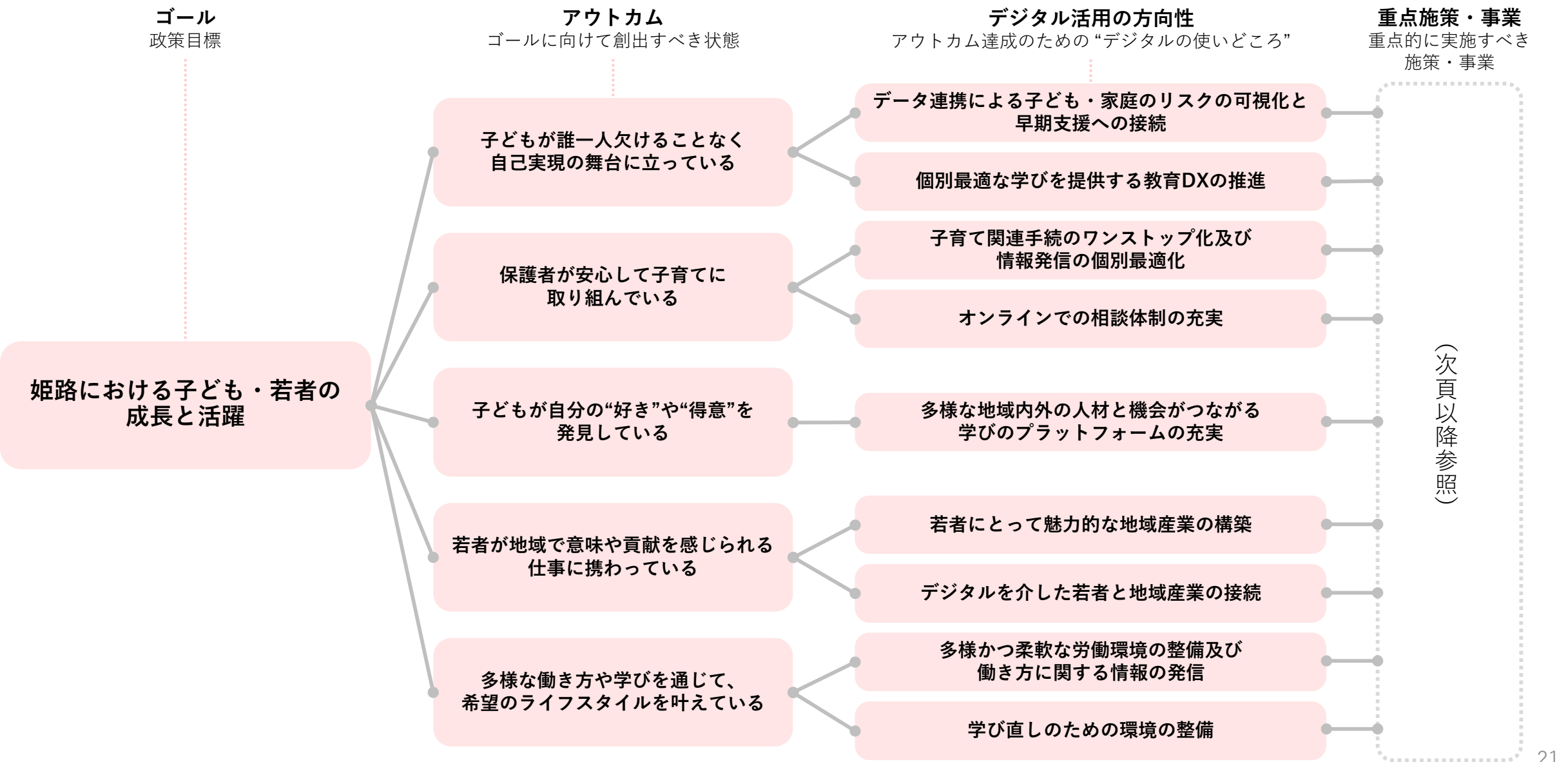
限られた資源を効率的・効果的に活用するため、デジタル関連の重複投資を排除する。具体的には、基盤的なサービス・システムについて庁内での共通化を進めるほか、国が整備するデジタル公共インフラ・デジタル公共財の活用や、県・他自治体との共同調達・共同利用を積極的に推進する。これにより、コスト削減、開発期間の短縮、相互運用性の確保を同時に実現し、質の高いサービスを迅速かつ低コストで市民へ提供する。

⑤ 持続可能なサービス設計と戦略的広報

デジタルサービスは、導入して終わりではなく、届けるべき市民に広く・深く浸透させ、かつ、将来にわたって価値を届け続けることが重要である。そのため、各施策・事業の**企画・設計段階から持続可能性を織り込み、官民連携や推進を担う人材・体制といった「デジタルを支えるリアルな仕組み」の構築を原則**とする。併せて、市民の広い認知と深い共感を得られる、**人間中心の視点に立った戦略的広報に取り組む**。

⑥ 対話とデータに基づく継続的な価値創造

市民との共創関係を醸成しつつ、デジタル技術の進化や社会情勢の変化に柔軟に対応するための改善サイクルを確立する。デジタルの特性を活かした双方向コミュニケーションを通じて市民の声を収集するとともに、主要な施策・事業において、定量的指標に紐づくデータに基づき効果を評価する。この**両面からの洞察をもとに、改善から撤退・再構築までの選択肢を機動的に判断し、目的とする価値を継続的に高めていく**。



アウトカム①：

子どもが誰一人欠けることなく
自己実現の舞台に立っている

デジタル活用の方向性：

データ連携による子ども・家庭のリスクの可視化と早期支援への接続

子どもが抱える健康・発達や家庭環境、教育機会の確保に関する各種のリスクを早期に発見し必要な支援につなげるため、福祉・保健・教育の各分野において、データやAI等のデジタル技術の活用を進める。
また、困難を抱える子どもについて、大人に比べて明確なSOSの発信や自身が置かれた状況の客観視が難しいことを踏まえ、個人情報の取扱いに配慮しながら福祉・保健・教育分野のデータを連携させることでリスクを可視化し、プッシュ型・アウトリーチ型の支援につなげる「こどもデータ連携」の取組を推進する。

重点施策・事業：

- AIを活用した福祉相談チャットシステムの充実（児童生徒向けサービスの検討）
- 分野内・分野間のデータ連携を見据えた5歳児検診のデジタル化
- 学校における「心の健康観察」や保健関連データの利活用
- こどもデータ連携の推進

デジタル活用の方向性：

個別最適な学びを提供する教育DXの推進

子どもの基礎学力を向上させ、学びに対する積極性や将来の進路等の選択肢を確保するため、国の教育DX・教育データ利活用に関する動向や、教育委員会における、デジタル活用と従来のアナログな学習方法との最適なバランスの検討を踏まえつつ、学校から配布される学習用端末やデジタル教科書、動画授業・AIドリル等のデジタル教材の活用、AIによる学習支援の導入検討等を通じて、個々の苦手分野や学習の遅れに対応できる個別最適な学習環境を整備する。

重点施策・事業：

- オンライン学習サービスやAIを活用した基礎学力向上支援
- 学習プラットフォームにおける教科学習コンテンツの強化
- 学校や家庭におけるデジタル教科書の効果的活用の促進

アウトカム②：
保護者が安心して
子育てに取り組んでいる

デジタル活用の方向性：
子育て関連手続のワンストップ化及び情報発信の個別最適化

子育てに伴う保護者の時間的・心理的負担を軽減するため、デジタル技術を活用した子育て関連手続の利便性向上と情報提供の最適化を図る。
導入済みの子育て応援アプリ「ひめっこ手帳」について、子育てに関するさまざまな情報取得・制度利用・相談等のハブとして充実を図るほか、全国共通の情報連携基盤（PMH：Public Medical Hub）と連携した電子版母子健康手帳への拡充を行う。
また、一時的な保育関連サービス利用の円滑化に資するマッチングサービスを導入するとともに、国が整備する子育て支援制度レジストリ等と連携することで、個々の状況に応じた子育て支援情報をプッシュ型で的確に届けられる体制の構築を進める。

重点施策・事業：

- ・ 「ひめっこ手帳」を活用した子育て関連サービスのワンストップ化
- ・ 国の共通基盤（PMH）と連携した電子版母子健康手帳の導入
- ・ 一時預かりマッチングサービスの導入
- ・ 子育て関連情報のプッシュ型配信

デジタル活用の方向性：
オンラインでの相談体制の充実

子育てに関する不安や孤立感を解消し、早期に必要な支援へつなげるため、時間や場所の制約を受けずに相談できる環境を整備する。
比較的心理的ハードルの低い相談窓口として、生成AIを活用した子育て相談のチャットボットを導入し、休日や夜間を含め、よくある質問に24時間対応できる体制を構築する。併せて、専門職によるオンライン相談窓口を充実させ、より専門的な相談ニーズにも対応する。これにより、相談の初期段階におけるハードルを下げ、保護者の多様なニーズに応じた支援体制を強化する。

重点施策・事業：

- ・ AIを活用した子育て相談チャットシステムの導入
- ・ オンライン子育て相談窓口の充実

アウトカム③：

子どもが自分の“好き”や“得意”を発見している

デジタル活用の方向性：
多様な地域内外の人材と機会がつながる学びのプラットフォームの充実

子どもが学校教育の枠を超え、多様な学びや体験を通じて自身の興味・関心を発見できる機会を創出する。
中学校部活動の地域展開事業「姫カツ」等と連携し、スポーツや文化芸術活動、職業体験等について、学びたい人・体験したい人と教えたい人・体験させたい人をつなぐマッチングプラットフォームの導入を進める。
また、学習プラットフォーム「魔法スクール姫路城」に多様なコンテンツを集約し、オンラインによる学びの活動（インプット）の場として充実させるとともに、学びの成果や創作物、学習履歴等のアウトプットを可視化することで、子ども自身が自らの成長を実感し、主体的な進路選択につなげられる環境を整備する。

重点施策・事業：

- ・ 中学校部活動の地域展開事業「姫カツ」等と連携した学びのマッチングプラットフォームの導入
- ・ 学習プラットフォームにおける学びのコンテンツ及びイベントの充実
- ・ デジタルを活用した学びの成果や学習履歴の可視化

アウトカム④：

若者が地域で意味や貢献を感じられる仕事に携わっている

デジタル活用の方向性：
若者にとって魅力的な地域産業の構築

若者が将来にわたり地域で活躍できる基盤を構築するため、既存産業の高度化と新たな産業の創出を両輪で推進する。
大学や商工会議所等と連携し、市内事業所に対してデジタル化・DXの推進やAI等を活用したイノベーション創出を支援することで、生産性の向上と付加価値の創出を促し、国内外に対する競争力の向上につなげる。併せて、若者の新たな感性やデジタル技術、国際都市・ものづくり都市たる姫路の強みを活かしたITスタートアップ等の創業支援にも注力し、地域の課題解決につながる新事業が生まれる土壌を育む。これにより、若者が誇りとやりがいを持って働ける、多様で魅力的な雇用機会の創出を目指す。

重点施策・事業：

- 産学連携・産産連携による、AI等のデジタル技術を活用した企業のイノベーション創出支援
- ITスタートアップ等の創業支援
- 中小企業のデジタル化・DX推進支援

デジタル活用の方向性：
デジタルを介した若者と地域産業の接続

若者の価値観と市内企業の魅力との間に潜む情報格差を解消し、円滑なマッチングを促進するため、デジタル技術を活用した情報発信と交流機会の創出に取り組む。
企業の理念や働きがい、多様な背景を持つ人材の活躍が伝わるデジタルコンテンツの制作・発信を支援するほか、県等の取組と連携し、インターンシップ等のマッチング機能を強化する。また、産官学連携を通じて、在学中から地域企業や社会課題に触れる機会を設け、若者の地域への理解・愛着と多角的な視点を育み、将来の地域定着につなげる。

重点施策・事業：

- デジタル技術を活用したインターンシップ等のマッチング支援
- 市内企業の魅力発信コンテンツの充実
- 産官学連携による、AI等のデジタル技術を活用した地域課題解決の場の創出

アウトカム⑤：

多様な働き方や学びを通じて、
希望のライフスタイルを
叶えている

デジタル活用の方向性：
多様かつ柔軟な労働環境の整備及び働き方に関する情報の発信

若者や子育て世代が、ライフステージに応じて希望する働き方を選択できる環境を整備する。専門スキルや遊休時間を活かせるスキルシェアや、時間や場所にとらわれないクラウドソーシング、副業・兼業といった多様な働き方を推進するため、地域企業等と個人を繋ぐ機会の創出を支援する。併せて、市内で実現可能な多様な働き方やライフスタイルに関する情報を効果的に発信し、Uターンを含む若者の移住・定住を促進する。

重点施策・事業：

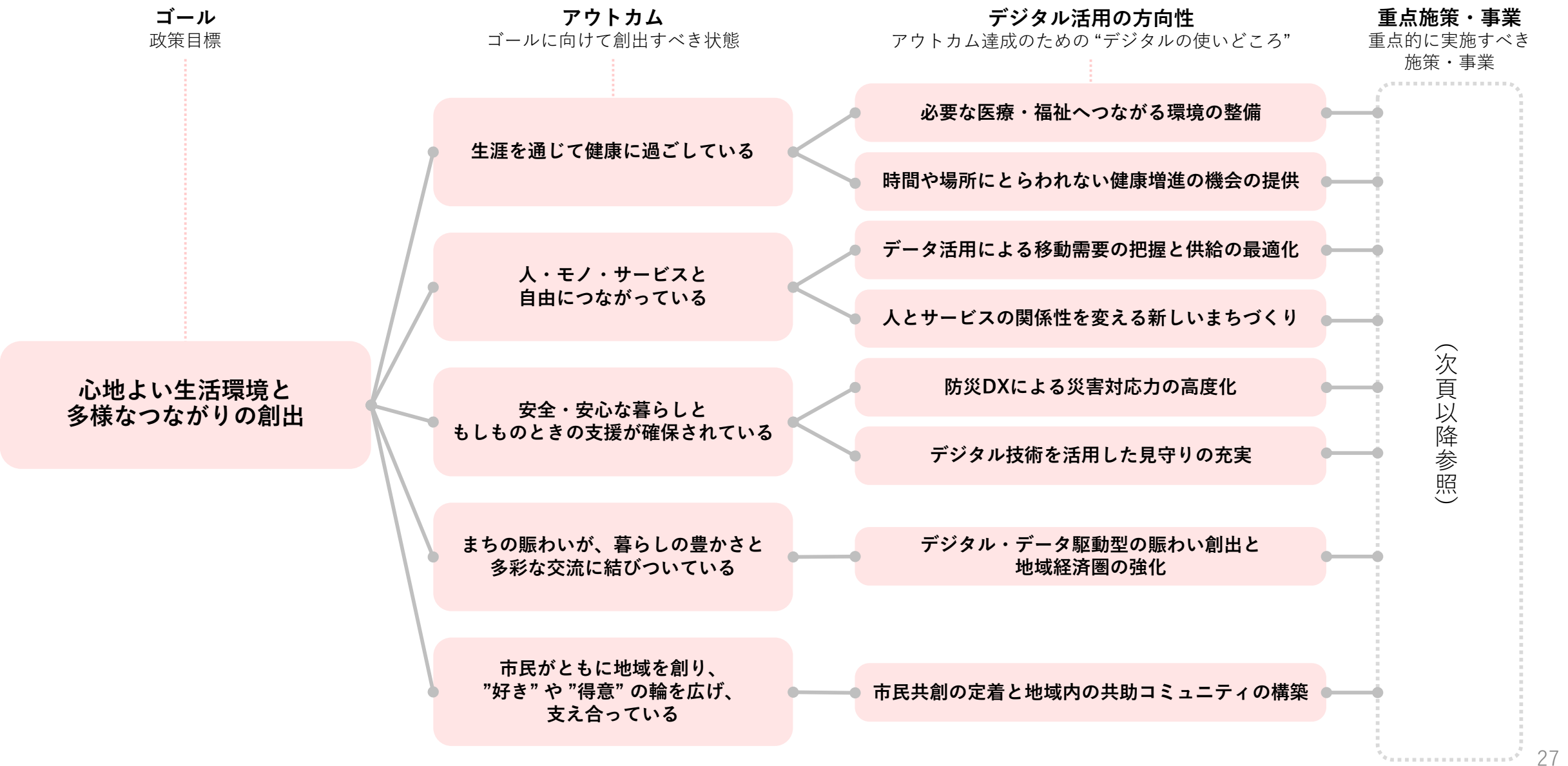
- スキルシェアやクラウドソーシング、副業マッチングの推進
- 姫路における多様な働き方やライフスタイルに関する情報の効果的な発信

デジタル活用の方向性：
学び直しのための環境の整備

社会の変化や技術の発展に柔軟に対応し、自らのキャリアを主体的に構築していけるよう、学び直しの機会を拡充する。特に、社会のデジタル化に対応するためのリスキリング（学び直し）を推進し、オンライン学習コンテンツの活用支援や、デジタル分野の専門スキルを習得するための講座開設等を検討する。これにより、若者がキャリアの節目で新たなスキルを獲得し、希望する仕事や働き方を実現できるよう支援するとともに、地域を担う次世代のデジタル人材育成につなげる。

重点施策・事業：

- リスキリングのためのオンライン学習コンテンツの活用支援及び講座開設等の検討
- オンライン講座等を活用した柔軟なリカレント教育の推進



アウトカム①：
生涯を通じて健康に過ごしている

デジタル活用の方向性：
必要な医療・福祉へつながる環境の整備

オンラインやAI等のデジタル技術を活用し、市民が必要なときにあらゆる場所から適切な医療・福祉サービスへつながることができる環境を整備する。生成AIを活用した対話型支援として、福祉相談窓口チャットシステムを充実させるとともに、医療相談システムの実証を通じて、健康等の問題について24時間いつでも気軽に相談できる体制の構築を図る。

また、高齢者等の健康リスク（軽度認知障害等）をAIにより早期発見する仕組みについて検討を行い、適切な疾病予防につなげることを目指す。

加えて、国や市内の医療機関と連携し、オンライン診療の普及を後押しすることで、通院が困難な方への対応や、かかりつけ医への継続的な相談がしやすい環境づくりを進め、市民の健康維持に貢献する。

重点施策・事業：

- AIを活用した福祉相談チャットシステムの充実（サービスの精度向上と対応範囲の拡大）
- AIを活用した医療相談の検討・実証
- AIを活用した高齢者等の健康リスク検知の仕組みの検討・実証
- オンライン診療の普及促進（市立の医療機関における実証の検討を含む）

デジタル活用の方向性：
時間や場所にとらわれない健康増進の機会の提供

市民一人ひとりが自らの健康に関心を持ち、主体的に健康づくりに取り組めるよう、デジタルの特性を活かした多様な機会を提供する。

フレイル予防アプリ等を活用し、日々の歩数や健康活動に応じたインセンティブを付与することで、楽しみながら継続できる健康増進やフレイル予防の活動を促す。併せて、世代を問わず参加でき、思考力やコミュニケーションの活性化にも繋がるeスポーツの体験機会を提供するなど、新たな健康増進の手法についても検討を進める。

重点施策・事業：

- スマートフォンアプリを通じた健康増進・フレイル予防の促進
- eスポーツに取り組む機会の提供

アウトカム②：

人・モノ・サービスと
自由につながっている

デジタル活用の方向性：
データ活用による移動需要の把握と供給の最適化

交通手段の確保が困難な地域においても市民が安心して生活が続けられるよう、移動にかかる需給の適切なマッチングにつながる仕組みづくりを進める。まずは、交通事業者等と連携の上、市内の移動・交通データ及び地域特性等の周辺情報を収集・統合・分析することで、地域や市民の移動に関する課題を明らかにし、デジタル技術の活用を含め、他分野と連携した潜在的な移動需要の掘り起こし及び効率的な供給体制の構築に向けた対策を検討する。併せて、山間部や離島等における買い物需要の充足及び配送の担い手不足の課題に対応する観点から、デジタル技術を活用した効率的な食料品、日用品、医薬品等の配送サービスについて検討を行う。

重点施策・事業：

- ・ 移動・交通データを活用した課題の明確化と対策の検討
- ・ デジタル技術を活用した配送サービスの検討・実証

デジタル活用の方向性：
人とサービスの関係性を変える新しいまちづくり

市民が行政サービスにアクセスする際の物理的・時間的制約を解消し、利便性の向上を図るとともに、広い市域へ効率的に行政サービスを展開する。引き続きオンライン申請の普及を図るほか、市役所本庁に出向くことなく各種相談が可能となるリモート相談窓口の拡充など、「行かない窓口」の取組を推進する。さらに、行政サービスの提供側が市民の近くへ赴く「移動市役所」について、移動投票所としての活用を含め、オンラインサービスを組み合わせた実証実験を検討する。これにより、市民の移動負担を軽減し、誰もが等しく行政サービスを受けられる環境を目指す。

重点施策・事業：

- ・ リモート相談窓口等の「行かない窓口」の充実
- ・ 移動市役所・移動投票所の検討・実証

アウトカム③：
安全・安心な暮らしと
もしものときの支援が
確保されている

デジタル活用の方向性：
防災DXによる災害対応力の高度化

災害時において、自助・共助・公助が連携して機能し、市民一人ひとりが自らの命と生活を守り抜けるよう、防災分野におけるデジタル技術の活用（防災DX）を推進する。
個々が置かれた状況に応じて、平時における防災対策や避難場所等の情報を届ける仕組みを構築し、自助の行動を支援するほか、災害時要援護者支援事業のデジタル化を進め、有事における安否・避難情報等が関係者に共有される仕組みの構築を目指す。
また、公助の領域として、ドローン等を活用した発災直後の迅速な状況把握や、スマートフォンを活用した円滑な避難所の入退所管理、被災者支援システムの活用を通じた生活再建までのフェーズにおける支援体制の強化により、被災者支援の迅速化と質の向上を図る。

重点施策・事業：

- 個別最適化された防災・避難情報の提供
- 災害時要援護者支援事業のデジタル化及び有事における情報共有の仕組みの構築
- ドローン等を活用した被災状況の把握
- スマートフォンを活用した避難所入退所の仕組みの導入
- 被災者支援システムの導入・活用を通じた支援体制の強化

デジタル活用の方向性：
デジタル技術を活用した見守りの充実

子どもや高齢者など、支援を必要とする人々が地域で安心して暮らせるよう、デジタル技術を活用した見守り体制を強化する。
IoTセンサー等を用いて高齢者の生活状況をさりげなく見守り、異常を検知した際に家族や支援者へ通知する仕組みの導入や、GPSタグ等を活用し、子どもの登下校や認知症の高齢者の外出時における位置情報を共有することで、万一の際の早期発見につなげるなど、地域全体での見守りネットワークの構築を支援する。

重点施策・事業：

- AIやIoTを活用した子ども・高齢者等の見守り支援の検討

アウトカム④：

まちの賑わいが、
暮らしの豊かさと多彩な交流に
結びついている

デジタル活用の方向性：
デジタル・データ駆動型の賑わい創出と地域経済圏の強化

地域の賑わいを創出し、その活力を地域経済の発展につなげるため、デジタル技術とデータを活用した観光・経済施策を推進する。
スマートフォンの位置情報等から得られる人流データやデジタルチケット等の消費行動データを分析し、効果的な観光施策に活用する。また、地域の観光資源、食や宿泊等の体験活動と姫路城等の施設利用を組み合わせたデジタルチケットの導入により、来訪者の滞在時間や周遊性の向上を図る。
将来的には、デジタル地域通貨の導入も視野に入れ、地域内での経済循環と広範な消費行動データの活用を目指す。
併せて、国が推進する「ふるさと住民登録制度」との連携を図りつつ、観光資源のメタバース化やNFT（非代替性トークン）・DAO（分散型自律組織）等のWeb3技術の活用を通じて、デジタル上の賑わいをリアルへと波及させ、関係人口の創出・深化へとつなげるプロセスについて検討を行う。

重点施策・事業：

- 人流・消費行動データを活用した観光施策の推進
- デジタルチケットを活用した観光需要の創出
- デジタル地域通貨の導入検討
- メタバースやWeb3技術等を活用した観光振興及び関係人口の創出

アウトカム⑤：

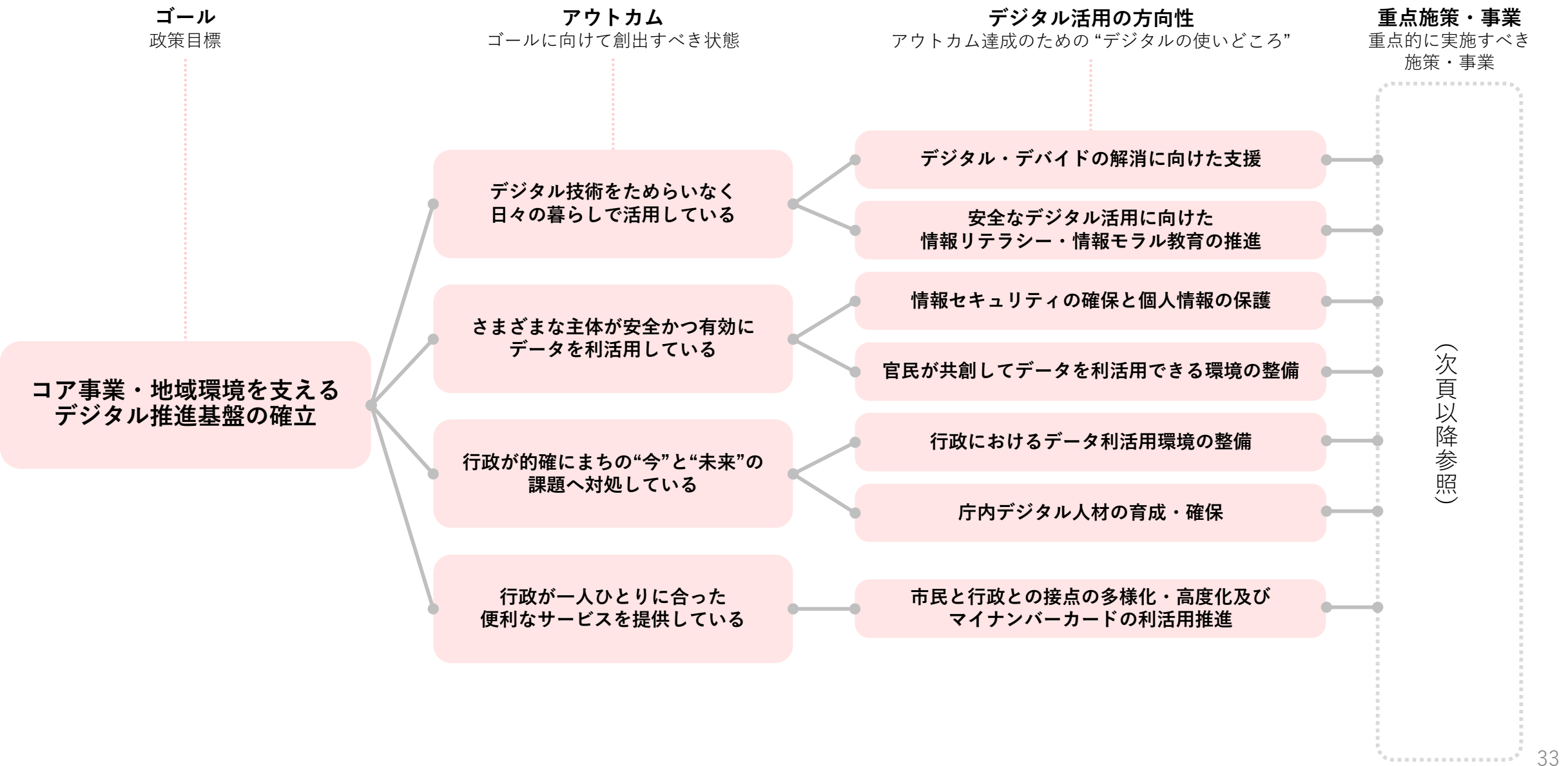
市民がともに地域を創り、
”好き” や ”得意” の輪を広げ、
支え合っている

デジタル活用の方向性：
市民共創の定着と地域内の共助コミュニティの構築

市民がまちづくりに主体的に関わり、互いに支え合う共助の文化を醸成するため、デジタルを活用した市民共創の仕組みを構築する。
オンライン上で市の政策・施策について意見交換や合意形成が可能な市民共創プラットフォームを充実させるほか、多様な市民の声をAIで分析し、新たな政策課題や市民ニーズを発掘するブロードリスニングの取組を進める。
また、自治会における電子回覧板の導入や、地域情報共有サービスの活用によるコミュニティの強化を図るとともに、まちへの想いや共感、まちづくりへの参画に対するインセンティブを定量的な価値へと変換する仕組みとしてのデジタル地域通貨の活用を通じ、市民共創の裾野を広げる。

重点施策・事業：

- 市民意見の投稿・合意形成が可能な市民共創プラットフォームの充実
- AIを活用したブロードリスニングの実施
- AIを活用した市民意見の発掘
- 自治会における電子回覧版の導入
- 地域情報共有サービスの活用
- デジタル地域通貨を触媒とする市民共創の推進



アウトカム①：

デジタル技術をためらいなく
日々の暮らしで活用している

デジタル活用の方向性：
デジタル・デバイドの解消に向けた支援

年齢等の属性にかかわらず、誰もがデジタル技術の恩恵を受けられる社会を目指し、デジタルの利活用に関する格差（デジタル・デバイド）の解消に取り組む。
公民館等におけるスマートフォン講座等の学びの機会を充実させるほか、国が推進する「デジタル推進委員」の取組や県が実施するデジタル・デバイド対策事業と連携し、身近な地域でデジタル機器の操作等を相談・学習できる機会を確保する。また、地域の実情に応じて、スマートフォン操作等の初歩的な疑問に寄り添う市民ボランティア「デジタルサポーター」を育成・配置し、地域の中での教え合い・助け合いの文化を育む。

重点施策・事業：

- 公民館等におけるスマートフォン講座等の充実
- 国や県が実施するデジタル・デバイド対策事業との連携
- 「デジタルサポーター」の育成

デジタル活用の方向性：
安全なデジタル活用に向けた情報リテラシー・情報モラル教育の推進

市民がデジタル技術の利便性を享受すると同時に、そのリスクを理解し、安全に活用できる能力とマインドを育む環境を整備する。
SNSや生成AI等の普及を踏まえ、学校教育等の場において、子どもに対する情報モラル・リテラシー教育の機会やその内容を充実させるとともに、子どものSNS利用に関する指針の策定を検討する。
また、警察や消費生活センター等の関係機関間の連携を土台に、インターネット上の偽情報や消費者トラブル、詐欺、人権侵害等のリスクとその対処法について、市の広報媒体等を活用して周知を図ることに加え、「デジタルサポーター」の取組等とも連携し、身近な相談機会を確保することで、被害の未然防止を図る。

重点施策・事業：

- 学校や家庭における情報モラル・リテラシー教育の推進
- 子どものSNS利用に関する指針の検討
- 市の広報媒体等を活用したデジタル活用に関するリスクとその対処法の周知
- デジタル・デバイド対策と連携したインターネットトラブルの防止

アウトカム②：

さまざまな主体が安全かつ有効にデータを利活用している

デジタル活用の方向性：
情報セキュリティの確保と個人情報の保護

データの利活用を推進する上で、データを取り巻く市民の財産と権利を守り、信頼を確保するため、情報セキュリティの確保と個人情報保護を徹底する。地域社会におけるDXを進めるに当たって、個人のデータが秩序なく蓄積・連携されることがないように、データの収集・利用等に関する明確なルールを定め、組織的に管理・統制を図る「データガバナンス」を確立する。また、情報セキュリティポリシーに基づき、PDCAサイクルによる継続的な改善とインシデント対応に係る体制の確立を図り、技術の進展や新たな脅威に対応するとともに、個人情報保護の観点から「攻め」に対する「守り」のバランスを適正化し、安全・安心なデータ利活用環境を維持する。

重点施策・事業：

- ・ 地域社会DXにおけるデータガバナンスの確保
- ・ 情報セキュリティポリシーの適正な運用と継続的な改善

デジタル活用の方向性：
官民が共創してデータを利活用できる環境の整備

行政が保有するデータを社会の共有財産として位置づけ、新たな価値創造につなげるため、官民共創によるデータ利活用を推進する。市の行政データを二次利用しやすい形式で公開する「姫路市・播磨圏域連携中枢都市圏オープンデータカタログサイト」やオープンデータを活用したダッシュボードを充実させ、市民や事業者がデータを利活用しやすい環境を整備する。さらに、公開されたデータを活用し、市民と行政が協働して地域課題の解決を目指す「シビックテック」の取組を推進し、市民参加による新たな公共的サービスの創出を促す。

重点施策・事業：

- ・ オープンデータ利活用の促進
- ・ シビックテックの推進

アウトカム③：

行政が的確に
まちの“今”と“未来”の課題へ
対処している

デジタル活用の方向性：
行政におけるデータ利活用環境の整備

効果的、効率的な政策展開を目指し、行政データや統計データなど合理的根拠に基づく政策立案（EBPM：Evidence-Based Policy Making）を推進するため、庁内のデータ利活用環境を整備する。
データ利活用に対する機運を高めるための職員研修等の実施や、庁内で保有するデータを横断的に分析できる「行政情報分析基盤」やBIツールの活用により、データに基づく施策の立案や効果測定、将来推計等を推進する。
また、人口動態や財政状況、事業の進捗状況等を分かりやすく可視化する「政策ダッシュボード」を構築し、行政経営における迅速かつ的確な意思決定を支援することで、質の高い行政サービスの提供につなげる。

重点施策・事業：

- 多様なデータを活用した全庁的なEBPMの推進
- データ利活用の機運醸成に資する職員研修等の実施
- 政策ダッシュボードの構築

デジタル活用の方向性：
庁内デジタル人材の育成・確保

行政のデジタル化・DXを組織全体で推進するため、職員の能力開発と専門人材の確保を両輪で推進する。
デジタル化・DXの推進に必要な職員像を定義した上で、階層やスキルに応じた体系的なデジタル人材育成研修を引き続き実施し、組織全体の変革マインドとデジタルリテラシーの底上げを図る。併せて、高度な専門知識を持つ外部デジタル人材を登用し、その知見を庁内の施策推進や人材育成に活かすことで、専門性と実践力を兼ね備えた組織体制を構築する。

重点施策・事業：

- 職員向けデジタル人材育成研修の充実
- 外部デジタル人材の登用と専門的知見の活用

デジタル活用の方向性：
**市民と行政との接点の多様化・高度化及びマイナンバーカードの
利活用推進**

デジタル技術を活用して行政との接点（タッチポイント）を多様化・高度化し、市民が自身のニーズに合わせて、より便利に行政サービスを利用できる環境を整備する。また、確実に個人を特定し、その属性やニーズに合致した利便性の高い行政サービスを提供するため、引き続きマイナンバーカードの利活用を推進する。

具体的には、国のオンライン市役所構想や自治体情報システムの標準化、国が整備を進める行政保有データの連携基盤（公共サービスメッシュ）に関する動向に留意しつつ、行政手続のオンライン化に引き続き取り組むほか、業務プロセスの抜本的な見直し（BPR：Business Process Re-engineering）を前提として、「行かない・待たない・書かない窓口」の導入を進める。併せて、主要な接点の一つとして、デジタル地域通貨を基軸とした市民ポータルアプリの導入によるサービスの集約化を検討するとともに、マイナンバーカード認証に基づく電子通知サービスの充実を図る。

また、市からの情報発信について、適切な発信が市民共創の土台となることも踏まえ、市民のニーズや伝達の効率性、各政策分野で求められる行動変容等に応じて、活用するプル型・プッシュ型の発信手段（市Webサイト、市公式LINEアカウント、各種公式SNS、電子通知サービス等）を整理・整備し、適切なチャネルから効率的・効果的に情報が伝わる状態を目指す。加えて、条例や規則・要綱等に規定するアナログ的な手法がデジタル化・DXの妨げとならないよう、アナログ規制の点検・見直しを行う。

アウトカム④：

**行政が一人ひとりに合った
便利なサービスを提供している**

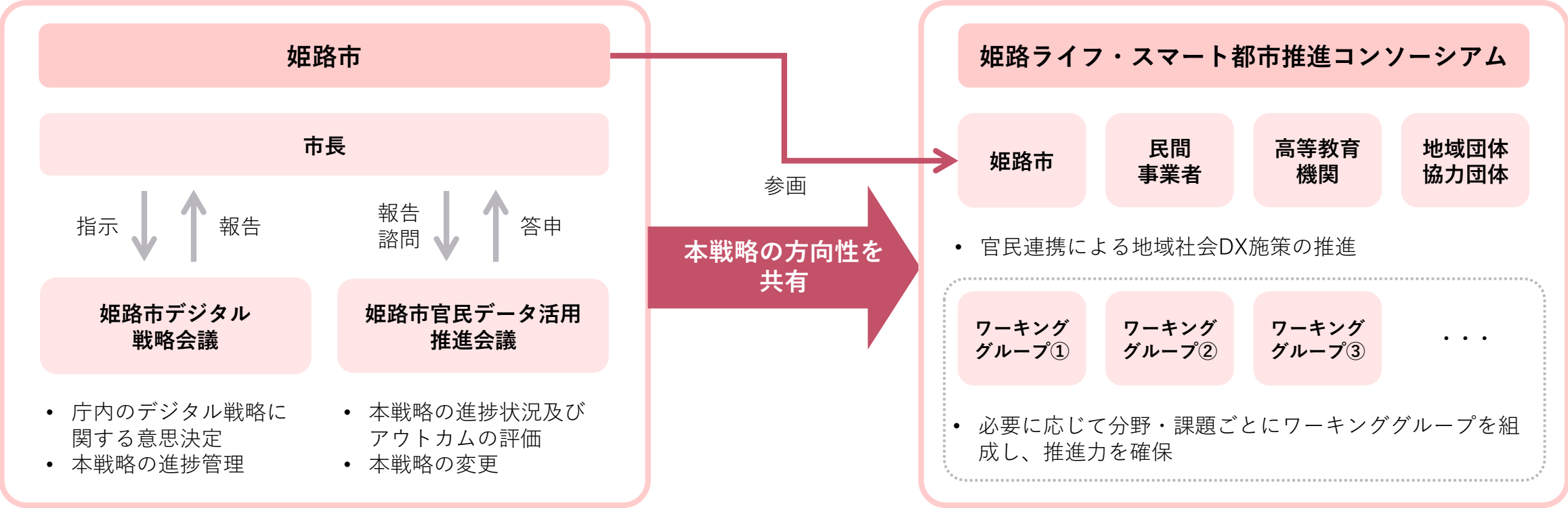
重点施策・事業：

- 行政手続のオンライン化
- 業務プロセスの抜本的見直し（BPR）の実施
- 「行かない・待たない・書かない窓口」の導入
- デジタル地域通貨を基軸とした市民ポータルアプリの導入検討
- 電子通知サービスの充実
- プル型・プッシュ型の情報発信手段の最適化
- アナログ規制の点検・見直し

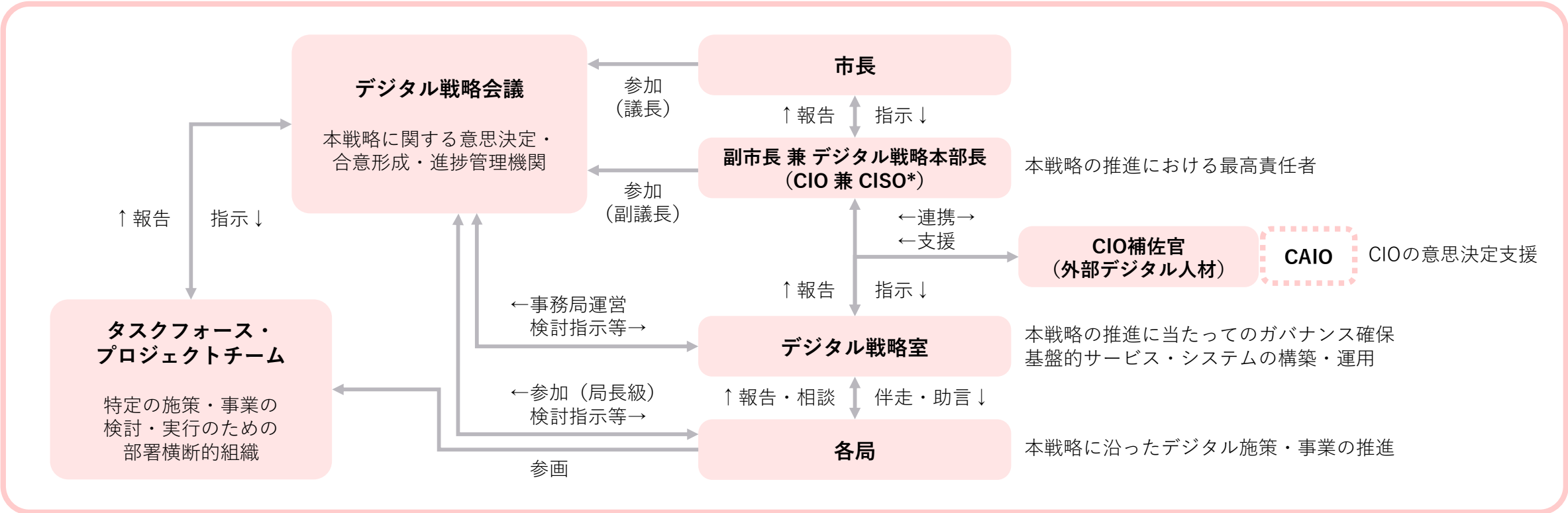
第5章

推進体制・評価

- 市内のデジタル戦略に関する意思決定機関である「姫路市デジタル戦略会議」で、本戦略の進捗状況を管理する。
- また、本戦略の策定・変更について審議を行う附属機関である「姫路市官民データ活用推進会議」を定期的を開催し、本戦略の進捗状況及びアウトカムの評価を行うとともに、必要に応じて本戦略の改訂についても審議を行う。
- 姫路版スマートシティ事業を推進するための官民連携の枠組みとして組成された「姫路ライフ・スマート都市推進コンソーシアム」について、本戦略の方向性に基づき地域社会DX施策を推進するための官民連携の共同体として位置づけを見直し、強化を図る。



- 庁内における推進力を高めるため、引き続き市長をトップ、各局長等を構成員とする「デジタル戦略会議」を運営し、その下部組織としてタスクフォースやプロジェクトチームの枠組みを活用しながら、本戦略の実行に関する全庁的な体制を構築する。
- また、デジタル戦略本部長である副市長をCIO（Chief Information Officer：最高情報責任者）として明確に位置づけ、本戦略の推進における司令塔となるほか、CIO補佐官として外部デジタル人材を登用し、専門的見地からCIOの意思決定を支援する。併せて、CAIO（Chief AI Officer）の登用等、AIの戦略的活用に向けた体制の検討を行う。
- デジタル部門（デジタル戦略室）は、全体最適の視点で各局の取組を支援し、本戦略推進に当たってのガバナンスを確保する。



* CISO（Chief Information Security Officer）：最高情報セキュリティ責任者。姫路市情報セキュリティポリシーにおいて規定

本戦略の推進による全体的な成果を評価するため、KGI（Key Goal Indicator：重要目標達成指標）を設定するとともに、その達成に向けた重要な施策・事業の進捗及び成果を評価するため、各レイヤーにおいて複数のKPI（Key Performance Indicator：重要業績評価指標）を設定する。本KGI及びKPIは、本戦略の推進体制（P36）における進捗管理の基礎データとする。なお、本戦略の前期/後期の切れ目において本KGI及びKPIについても見直しを図るため、前期の最終年度である令和10年度の目標値を設定することとする。

			現状値		目標値（令和10年度）
KGI	地域幸福度（Well-Being）指標（個別調査）における「デジタル生活」因子の主観指標		49.0（R7年度調査）	▶▶▶	55.0
KPI	コア事業レイヤー	子育て応援アプリ「ひめっこ手帳」の月間アクティブユーザー数	4,460人（R7.4～R8.3）	▶▶▶	8,000人
		姫路市学習プラットフォームの月間アクティブユーザー数	1,537人（R7.4～R8.3）	▶▶▶	8,000人
	地域環境レイヤー	姫路城の年間入城者数に占めるデジタルチケットの利用率	8.9%（R7.4～R8.2）	▶▶▶	40%
		電子回覧板を導入した自治会の数	0団体（R8.3末）	▶▶▶	100団体
	デジタル基盤レイヤー	市が実施する又は公共施設で実施されるスマートフォン講座等の延べ受講者数	32,814人（R6年度）	▶▶▶	40,000人
		行政手続のオンライン利用率	19.9%（R6年度）	▶▶▶	70%

- KGIとして設定した「**地域幸福度（Well-Being）指標（個別調査）における『デジタル生活』因子の主観指標**」は、本戦略の目的である「市民のウェルビーイングの実現」を構成する一要素として、本市において地域生活にデジタルがどの程度浸透しているかを問うもので、本戦略の実行の結果を統合的に評価する指標として位置付ける。

 - 算出方法

毎年度、市が独自に実施する「個別調査」に基づきデジタル庁が算出・公開する数値（偏差値；全国平均＝50）を引用する。
- コア事業レイヤーのKPIである①**子育て応援アプリ「ひめっこ手帳」の月間アクティブユーザー数**及び②**姫路市学習プラットフォームの月間アクティブユーザー数**は、「ひめっこ手帳」が子育て支援、「姫路市学習プラットフォーム」が多様な学びへのハブとなる想定であることを踏まえ、子育て分野及び教育分野の核となるデジタルサービスがどの程度日常的に利用されているかを計測するものである。

 - 算出方法

①②：当該年度における月間アクティブユーザー数（当該月に1回以上サービスを利用したユーザーの数）の平均値を算出する。
- 地域環境レイヤーのKPIである①**姫路城の年間入城者数に占めるデジタルチケットの利用率**及び②**電子回覧板を導入した自治会の数**は、同レイヤーの中でも特に土台的役割となる観光・経済分野及び市民共創分野の指標として、賑わい創出のプロセスや地域コミュニティの現場にデジタルがどの程度浸透しているかを計測するものである。

 - 算出方法

①：当該年度の姫路城への全入城者（延べ人数）のうちデジタルチケット利用者の割合を算出する。
 ②：当該年度末における電子回覧板導入済み自治会の累計数を算出する。（参考：令和8年2月現在、市内に924の自治会が存在）
- デジタル基盤レイヤーのKPIである①**市が実施する又は公共施設で実施されるスマートフォン講座等の延べ受講者数**及び②**行政手続のオンライン利用率**は、デジタル推進基盤の重要な要素である、誰もがデジタルの恩恵を受けられる地域社会づくり及び「デジタルファースト」の実現に向け、行政及び市民がどの程度関与しているかを計測するものである。

 - 算出方法

①：当該年度において市が実施した又は公共施設で実施されたスマートフォン講座・パソコン講座等の延べ受講者数を算出する。
 ②：当該年度にかかる、オンライン化された行政手続のうち月間平均処理件数60件以上の手続におけるオンライン手続の利用率を算出する。



Appendix

參考資料

用語（50音順）	説明
アウトカム	行政等の活動が住民や社会に与える成果や効果のこと。単なる活動量（アウトプット）ではなく、それによって生じた変化や便益を指す。
アウトリーチ	行政機関側から積極的に住民に働きかけ、必要な情報や支援を届けるアプローチのこと。申請を待つだけでなく、潜在的な対象者を発見し早期の支援につなげることを狙いとする。
アクティブユーザー	特定の期間内に、ウェブサイトやアプリケーション等のサービスを1回以上利用した利用者の数のこと。サービスの利用実態を測る指標の一つ。
アナログ規制	デジタル庁が中心となって見直しを進める、目視や書面掲示、常駐等のアナログ対応を義務付ける法令等のこと。デジタル技術の活用を阻む一因とされている。
「行かない・待たない・書かない」窓口	住民が来庁せず手続きでき（行かない）、窓口での待ち時間や書類記入の負担を減らす（待たない・書かない）ことを目指す行政窓口の改革のこと。
移動市役所	市役所の窓口機能を搭載した車両で、地域に出向いて各種証明書の発行や届出の受付、相談機能の提供等を行うサービスのこと。
ウェルビーイング	住民の多元的な幸福を包含する概念で、一般的には「身体的、精神的、社会的にすべてが満たされた良好な状態」を指す。
オープンデータ	国や地方公共団体が保有する公共データを、営利・非営利を問わず誰もが自由に二次利用できるよう、機械判読に適した形式で、原則として無償で公開されたデータのこと。
共創	産官学民等の多様な主体が協力して新たな価値を創造したり、社会課題の解決に取り組んだりすること。
クラウドソーシング	インターネットを通じて、不特定多数の人々に業務を委託する業務形態のこと。専門知識やスキルを持つ個人に仕事を依頼できる。

用語（50音順）	説明
公共サービスメッシュ	デジタル庁が整備を進める、行政が持つデータの活用・連携を迅速にするための情報連携基盤のこと。行政が持つデータを活用・連携することで、住民サービス体験のさらなる向上や、自治体職員の業務の効率化・負担軽減を目指す。
子育て支援制度レジストリ	こども家庭庁・デジタル庁が推進する、国や自治体が提供する子育て支援制度の情報を集約したデータ基盤のこと。登録されたデータをもとに、子育て支援制度情報を適時適切に住民へ届けることを目指す。
災害時要援護者支援事業	災害発生時に自力での避難が困難な高齢者や障害者等を対象に、避難支援や安否確認等を地域で支える体制を平常時から整備しておく事業のこと。
自治体DX	「地域DX/自治体DX/地域社会DX」を参照。
情報セキュリティ	情報の機密性、完全性、可用性を維持すること。サイバー攻撃や情報漏えい等の脅威から、組織が持つ情報資産を保護するための技術的・物理的・人的・組織的対策の全般を指す。
情報モラル	インターネット等の情報通信技術を利用する上で、皆が安全・快適に活動するために求められる道徳や規範のこと。他者への配慮、人権の尊重、知的財産権の保護等が含まれる。
情報リテラシー	情報を適切に収集・理解し、それらを有効に活用する能力のこと。
スキルシェア	個人が持つ専門的な知識やスキル、経験等を、必要とする他者に提供・共有するサービスのこと。
生成AI	学習データに基づき、利用者の指示に応じて文章、画像、音声、プログラムコード等を新たに作り出すAI（人工知能）のこと。

用語（50音順）	説明
ダッシュボード	複数の情報をグラフや表等で一覧表示し、直感的に把握できるようにした画面やツールのこと。
地域幸福度（Well-Being）指標	市民の「暮らしやすさ」と「幸福感」を、アンケートによる主観指標と統計データによる客観指標を用いて数値化・可視化する指標のこと。
地域DX/自治体DX/地域社会DX	「地域DX」は、総務省が推進する、地域におけるDX（デジタル・トランスフォーメーション）の取組の総称で、「自治体DX」と「地域社会DX」から構成される。 「自治体DX」は行政手続のデジタル化や行政内部のデータ連携等を通じて住民の利便性向上と業務効率化を図ること、「地域社会DX」はデジタルの力を活用して地域課題の解決を図ることを指す。
チャットボット	「チャット（対話）」と「ボット（ロボット）」を組み合わせた言葉で、テキストや音声を通じて自動的に対話を行うプログラムのこと。
デジタル公共インフラ/デジタル公共財	デジタル社会の共通的な基盤となる仕組みのこと。「デジタル公共インフラ」は、国等が整備し広くデジタルサービスを支える公共的なインフラを指し（例：マイナンバーカードによる公的個人認証）、「デジタル公共財」は、誰もが自由に利用でき社会課題の解決に貢献するデジタル技術やデータ（例：オープンソースソフトウェア、オープンデータ）を指す。
デジタル推進委員	デジタル庁が推進する取組で、デジタル機器やサービスに不慣れな方へのサポートを通じて、デジタル社会の利便性を誰一人取り残されず享受できる環境を作っていくための取組及びこれに携わる人のこと。
デジタル・デバイド	インターネットやコンピュータ等の情報通信技術を利用できる人と利用できない人との間に生じる、情報へのアクセスや活用の格差のこと。
デジタルファースト	個々の行政手続やサービスが、最初から最後まで一貫してデジタルで完結するようにすることを目指す原則のこと。

用語（50音順）	説明
デジタルリテラシー	デジタル技術を理解し、目的のために適切かつ効果的に活用する能力のこと。
バックカスティング	あるべき未来を描き、そこから逆算して現在行うべき活動やその優先順位を決める思考法のこと。現状の延長線上にない、変革を伴う目標設定に有効な手法。
ハルシネーション	AI（人工知能）が、学習データに含まれない誤った情報や、文脈と無関係な内容を、もっともらしく生成してしまう現象のこと。幻覚を意味する英単語（hallucination）に由来する。
プル型/プッシュ型	「プル型」は利用者が自ら情報を取りに行く（Pull）方式で、Webサイトでの検索等が該当。「プッシュ型」はサービスの提供者から利用者へ情報を送り届ける（Push）方式で、アプリへの通知等が該当。
ふるさと住民登録制度	総務省等が推進する取組で、地方創生の一環として「関係人口」に着目し、住所地以外の地域に継続的に関わる方々を登録できる制度。関係人口の規模や地域との関係性を可視化し、地域の担い手確保や活性化につなげることを目指す。
フレイル	加齢により心身の活力（筋力、認知機能、社会とのつながり等）が低下した、健康な状態と要介護状態の中間の段階のこと。
ブロードリスニング	SNS、意見募集プラットフォーム等のインターネット上の投稿やその他の手段で表明された膨大な意見等を、AI（人工知能）等を活用して集約・分析し、住民の意見やニーズを可視化・把握する手法のこと。
ブロックチェーン	取引履歴等のデータを暗号技術で「ブロック」単位にまとめ、鎖（チェーン）のようにつないで複数の参加者で分散管理する技術のこと。改ざんが極めて困難で信頼性が高く、仮想通貨をはじめ、金融、契約、物流等のさまざまな活動に応用されている。
メタバース	インターネット上に構築された、利用者がアバター（デジタル上の仮想的な「分身」）を介して活動する仮想空間のこと。コミュニケーションや経済活動の新たな場として注目される。

用語（50音順）	説明
モビリティ	人やモノの移動のこと。また、それを支える交通手段やサービスを指す。近年ではMaaS（Mobility as a Service：モビリティ・アズ・ア・サービス）のように、様々な交通手段を統合する概念も含まれる。
リカレント教育	学校教育を終えた社会人が、自身の必要なタイミングで再び大学等の教育機関に戻って学び、学習と就労を交互に繰り返すこと。
リスキリング	技術革新やビジネスモデルの変化に対応するために、新しい知識やスキルを習得すること。特に、DXの推進に伴うデジタルスキルの再習得を指すことが多い。
リモート相談窓口	ビデオ通話等を利用し、庁舎以外の場所から市役所の職員とオンラインで相談ができるサービスのこと。来庁が困難な住民の利便性向上につながる。
レジリエンス	災害等の予期せぬ事態が発生した際に、社会システムがその機能を速やかに回復・維持する能力や、変化にしなやかに適応する力のこと。
ロジックモデル	事業や施策等の手段から、その目的の達成に至るまでの論理的な因果関係を図式化したもの。
ワンストップ化	一か所で用事や手続きがすべて完了するように、窓口やサービスを一元化し、複数の場所へ赴く手間を省くこと。

用語（アルファベット順）	説明
AI Artificial Intelligence	人工知能。人間の学習能力、推論能力、判断能力等をコンピュータ上で実現しようとする技術やソフトウェアのこと。
AIドリル	AI（人工知能）を活用して、個々の児童生徒の学習達成度や理解度に応じた最適な問題を出題するデジタル教材のこと。
BIツール Business Intelligenceツール	組織が持つ様々なデータを収集・分析・可視化し、経営や業務における意思決定を支援するためのソフトウェアのこと。
BPR Business Process Re-engineering	本来の目的を達成するために、業務プロセスの観点から既存の組織、制度、業務フロー等を抜本的に見直し、再構築（リエンジニアリング）すること。
CAIO Chief AI Officer	最高AI責任者。組織におけるAI（人工知能）の利活用戦略やAI利活用に関する倫理、ガバナンス等を統括する最高責任者のこと。
CIO Chief Information Officer	最高情報責任者。組織の情報戦略を統括する最高責任者のこと。
CISO Chief Information Security Officer	最高情報セキュリティ責任者。組織の情報セキュリティ対策における最高責任者のこと。
DAO Decentralized Autonomous Organization	日本語訳は「分散型自律組織」。「ダオ」と読む。特定の管理者や中央集権的な主体が存在せず、ブロックチェーン上のプログラムによって自律的に運営される組織のこと。
DX Digital Transformation	デジタル・トランスフォーメーションの略。デジタル技術を活用して、製品やサービス、ビジネスモデルを変革し、組織文化や社会制度までも変革していくことで競争上の優位性を確立すること。
EBPM Evidence-Based Policy Making	客観的根拠に基づく政策立案。従来の経験や勘、前例への依存を脱却し、統計データ等の客観的な根拠（エビデンス）に基づき政策目的と手段の論理的関係を明らかにして企画・立案・評価を行うこと。

用語（アルファベット順）	説明
eスポーツ	エレクトロニック・スポーツの略。電子機器を用いて行う娯楽、競技、スポーツ全般を指し、狭義には、コンピューターゲームやビデオゲームを使った対戦をスポーツ競技として捉える際の名称のこと。
GPSタグ	人工衛星からの電波を利用して現在位置を特定できる小型のデジタル機器のこと。子どもや高齢者の見守り、資産管理等に利用される。
IoT Internet of Things	モノのインターネット。センサーやカメラ等の様々なモノがインターネットに接続され、相互に情報をやりとりする仕組みのこと。
KGI Key Goal Indicator	重要目標達成指標。組織やプロジェクトが最終的に目指す目標が、どの程度達成されたかを定量的に測定するための指標のこと。
KPI Key Performance Indicator	重要業績評価指標。組織の目標達成に向けた各プロセスの実施状況を計測し、評価するための指標のこと。
NFT Non-Fungible Token	日本語訳は「非代替性トークン」。ブロックチェーン技術を活用し、デジタルデータに唯一無二の価値を持たせた資産のこと。デジタル化された芸術作品やゲームアイテム等の所有権の証明等に用いられる。
PMH Public Medical Hub	デジタル庁が整備を進める、介護保険、予防接種、母子保健、公費負担医療や地方単独の医療費助成等に係る情報を、自治体や医療機関、対象者間で連携するシステムのこと。
SNS Social Networking Service	インターネット上で社会的なネットワークを構築するサービスのこと。個人間のコミュニケーションや情報発信、コミュニティ形成等に利用される。
Web3	ブロックチェーン技術を基盤とした、次世代の分散型インターネットの概念のこと。中央集権的なプラットフォームに依存せず、個人がデータを管理・活用できる世界を目指す。

本戦略の策定に当たり、姫路市附属機関設置条例（平成26年姫路市条例第3号）第2条別表に定める附属機関である「姫路市官民データ活用推進会議」を招集し、審議を行った。会議の組織、運営等に関する事項は、姫路市官民データ活用推進会議規則（令和元年姫路市規則第8号）に規定している。

【条例】

姫路市附属機関設置条例

- (趣旨)
- 第1条 地方自治法（昭和22年法律第67号）第138条の4第3項に規定する附属機関（以下「附属機関」という。）の設置等については、法律若しくはこれに基づく政令又は他の条例に定めがあるもののほか、この条例の定めるところによる。
- (附属機関の設置及び担件事務)
- 第2条 市は、別表執行機関の欄に掲げる執行機関の附属機関として、それぞれ同表附属機関の欄に掲げる附属機関を置く。
- 2 附属機関の担任する事務は、別表担件事務の欄に掲げるとおりとする。
- (守秘義務)
- 第3条 附属機関の委員は、職務上知り得た秘密を漏らしてはならない。その職を退いた後も、同様とする。
- (委任)
- 第4条 この条例に定めるもののほか、附属機関の組織、運営その他必要な事項は、当該附属機関の属する執行機関が定める。
- 附 則〔略〕

別表（第2条関係）〔抄〕

執行機関	附属機関	担件事務
市長	姫路市官民データ活用推進会議	官民データ活用推進基本法（平成28年法律第103号）に規定する市町村官民データ活用推進計画の策定又は変更に関する審議

【規則】

姫路市官民データ活用推進会議規則

(趣旨)

第1条 この規則は、姫路市附属機関設置条例（平成26年姫路市条例第3号）第4条の規定に基づき、姫路市官民データ活用推進会議（以下「推進会議」という。）の組織、運営その他推進会議に関し必要な事項を定めるものとする。

(組織)

第2条 推進会議は、委員15人以内で組織する。

2 委員は、次に掲げる者のうちから市長が委嘱する。

- (1) 学識経験のある者
- (2) 市民
- (3) 各種団体を代表する者又は各種団体から推薦された者

(任期)

第3条 委員の任期は、2年以内で市長が定める期間とする。ただし、補欠の委員の任期は、前任者の残任期間とする。

2 委員は、再任されることができる。

(会長及び副会長)

第4条 推進会議に、会長及び副会長を置く。

2 会長及び副会長は、委員の互選によって定める。

3 会長は、推進会議の会務を総理し、推進会議を代表する。

4 副会長は、会長を補佐し、会長に事故があるとき、又は会長が欠けたときは、その職務を代理する。

(会議)

第5条 推進会議の会議は、会長が招集し、会長が、その議長となる。

2 推進会議は、委員の総数の半数以上の者が出席しなければ、会議を開くことができない。

3 推進会議の会議の議事は、出席委員の過半数でこれを決し、可否同数のときは、議長の決するところによる。

4 推進会議の会議は、これを公開する。ただし、委員の発議により、出席委員の過半数で議決したときは、公開しないことができる。

(意見の聴取)

第6条 会長は、特に必要があると認めるときは、推進会議の会議に委員以外の者を出席させ、その説明又は意見を聴くことができる。

(庶務)

第7条 推進会議の庶務は、デジタル戦略室において処理する。

(補則)

第8条 この規則に定めるもののほか、議事の手続その他推進会議の運営に関し必要な事項は、会長が推進会議に諮って定める。

附 則

(施行期日)

1 この規則は、公布の日から施行する。

(招集の特例)

2 最初に招集される会議は、第5条第1項の規定にかかわらず、市長が招集する。

附 則（令和3年3月26日規則第15号）

この規則は、令和3年4月1日から施行する。

附 則（令和4年6月30日規則第44号）

この規則は、令和4年7月1日から施行する。

附 則（令和7年4月28日規則第32号）

この規則は、公布の日から施行する。

【委員名簿】

種別	氏名（敬称略）	所属等	備考
学識経験者	畑 豊	兵庫県立大学 理事兼副学長／社会価値創造機構長	会長
学識経験者	花田 経子	慶應義塾大学大学院 メディアデザイン研究所	
市民	上田 英男	（公募委員）	
市民	横谷 梓	（公募委員）	
各種団体推薦者（産業関係）	阿部 尚之	姫路商工会議所 産業政策担当部長	
各種団体推薦者（産業関係）	高田 理世	一般社団法人シェアリングエコノミー協会 地域共生事業部長	
各種団体推薦者（金融関係）	大田 和彦	株式会社三井住友銀行 姫路法人営業部 副部長	
各種団体推薦者（言論関係）	大久保 斉	株式会社神戸新聞社 姫路本社 編集部長	
各種団体推薦者（地域団体）	長田 秀人	姫路市連合自治会 副会長	副会長
各種団体推薦者（教育関係）	有本 佳代	姫路市連合PTA協議会 代表理事	
各種団体推薦者（教育関係）	森 道子	姫路市立中学校長会 会長	
各種団体推薦者（保育関係）	高橋 珠希	姫路市私立こども支援機構	
各種団体推薦者（医療関係）	來栖 昭博	姫路市医師会 理事	
各種団体推薦者（行政機関）	能本 達生	兵庫県 企画部デジタル戦略課長	

【会議開催状況】

会議	日時	場所	議題
令和7年度第1回会議	令和7年8月20日（水） 15時30分～17時00分	姫路市総合福社会館5階 第3会議室	1 計画策定の進め方等について 2 次期計画の方向性等について （1）これまでのデジタル化・DXの取組について （2）次期計画の方向性について
令和7年度第2回会議	令和7年11月20日（木） 14時00分～16時30分	姫路市役所本庁舎10階 第2会議室	次期計画の方向性及び骨子案について
令和7年度第3回会議	令和8年2月18日（水） 15時00分～17時00分	姫路市役所北別館3階 研修室A	次期計画案の検討について
令和8年度第1回会議	令和8年5月26日（火） 15時00分～17時00分	姫路市役所北別館3階 研修室A	「第3期姫路市官民データ活用推進計画（案）」に関する 市民意見（パブリック・コメント）の募集結果について



住むほどに
好きが深まる
姫のまち