

第5節 福井県におけるシビックテックの手法としての「アイデアソン・ハッカソン」(福井県)

小西 敦(静岡県立大学経営情報学部 教授)

本節では、福井県(以下「県」ということがある)におけるシビックテックの手法としての「地域課題解決のためのアイデアソン・ハッカソン事業」(以下「本事業」ということがある)を紹介する。本事業は、県が、2021年度から県事業として予算措置し、今年度(2022年度)に2年目となっているものである。

本節では、県のホームページ掲載資料(以下「県HP資料」という)並びに2022年11月15日に行った県地域戦略部DX推進課(以下「県DX推進課」という)に対するインタビュー調査の結果及びその際にご提供いただいた資料(以下「インタビュー結果等」という)等に基づいて、以下の記述を行う。

1. 事業の概要

本事業は、県のシビックテックの一手法として、位置づけられている。県は、「アイデアソン」を、「対話を通じて、地域課題解決のための新たなアイデアを創出するイベント」、「ハッカソン」を、「アイデアソンで生まれたアイデアをプログラムなどで開発するイベント」と、それぞれ説明している¹¹。

アイデアソン・ハッカソンの運営そのものは、プロポーザル方式で選ばれ、委託された事業者(以下「事業者」という)が行う。県は、本事業全体のスキームを構築し、アイデアソン・ハッカソンにおいて対話等の対象となるテーマの公募やその選択を、事業者と協議しつつ行うとともに、委託費¹²等の予算措置等を行っている。

本事業は、2021年度から開始され、同年度及び2022年度に、年2回、計4回のアイデアソン・ハッカソンが行われている。

(1) 本事業のきっかけ・背景¹³

本事業のきっかけは、2020年7月に策定した「福井県長期ビジョン」の策定

¹¹ 福井県『「地域課題解決のためのアイデアソン・ハッカソン事業」企画・広報・運営業務 委託企画提案の募集要領』(以下「提案募集要領」という)1頁。

¹² 2022年度の委託料の予算限度額は、「2,452千円(消費税および地方消費税を含む。ただし、消費税率は10%とする。)」(提案募集要領3頁)とされている。

¹³ 「本事業のきっかけ・背景」は、インタビュー結果等による。なお、(公財)ふくい産業支援センターでは、2012年5月26・27日、「モバイルデバイス向けのアプリケーション開発のフレームワークに関する、スマートフォン向けアプリケーションを開発するイベント『Smartphone App Hackathon(スマートフォン・アップ・ハッカソン)』を開催」(同月8日同センタープレスリリース)している。しかし、インタビュー結果等によれば、このイベントと、本事業とは直接の関係はないとのことであった。

過程において、5,000 人を超える県民の参加を得たことにある。この県民参加の中で、県民との対話の重要性を再認識し、県民と現場で連携して課題解決に自ら取り組むプロセスを目的とするシビックテック（＝住民発の地域課題の IT による解決）の一手法として、アイデアソン・ハッカソンを実施してみてもどうか、という発想が職員内で生まれ、事業化に至った。

本事業の背景としては、次のようなものがあると思われる。

杉本達治知事の就任（2019 年 4 月）以降、現在の福井県政は、「徹底現場主義」、「チームふくい」、「チャレンジ」を基本的な考え方としている。

県の DX の推進は、この基本的な考え方と軌を一にして、「県民本位の地域社会の実現のため、県民目線で政策や実行の仕組みを再デザイン」することとしている（県の DX 推進の考え方については、本節末の「(参考) 福井県 DX 推進の考え方」を参照）。その際に、シビックテックという手段を通じて、「地方の実情を踏まえ、デジタルの利便を生活レベルで実感できる取り組みを、県民とともに」進めている。

福井県のアイデアソン・ハッカソンは、このシビックテックという手段のうちの具体的な取り組みの一手法として、位置づけられている。

（2）本事業の目的¹⁴

本事業は、上記のシビックテックの目的と同様、「県民と現場で連携して課題解決に自ら取り組むプロセス」を一義的な目的としている。具体的には、「課題聴取」、「協働の環境作り」、「解決策検討」、「高揚感や熱量の醸成」、「広く周知を集めた議論」など、「プロセス」そのものに意義を見出している。それゆえ、『イベント』や『行為』の成果物（アイデアやアプリ等）のみを以て評価することはない」という姿勢でいるとのことである。

（3）本事業の基本的なスキーム¹⁵

2021 年度及び 2022 年度の実績から、本事業の基本的なスキームを描くと、次のようなものとなる。

- ① 年度単位で 2 回開催
- ② 運営は事業者へ外部委託
- ③ 3 月に県庁各課と市町等に課題照会¹⁶

¹⁴ 「本事業の目的」は、インタビュー結果等による。

¹⁵ 「本事業の基本的なスキーム」は、インタビュー結果等による。

¹⁶ G 空間未来デザインプロジェクト編『アイデアソンとハッカソンで未来をつくろう』（インプレス R&D、2015 年、Kindle 版）は、アイデアソンやハッカソンの特徴として、「データありき」ではなく、「課題ファースト」であるとしている（同書 19 頁）の

- ④ 3月～5月に事業者を公募し、契約
- ⑤ 7月及び11-12月頃に事業実施
- ⑥ 随時、共同実施自治体のフォローアップ・事業化検討等

(4) 本事業の2021年度の実施状況¹⁷

本事業の2021年度における実施状況の概況は、下記のようなものであった。

表1 本事業2021年度実施状況

回	分類	イベント名	月日	参加人数
1	アイデアソン	美しい浜アイデアソン	7月24日	24名
2	アイデアソン・ハッカソン	地方創生ハッカソン in 福井	11月27・28日	29名

(注) 県HP掲載資料等に基づき、筆者作成。

(5) 本事業の2022年度の実施状況¹⁸

本事業の2022年度における実施状況の概況は、下記のようなものであった。

表2 本事業2022年度実施状況

回	分類	イベント名	月日	参加人数
1	アイデアソン・ハッカソン	みんなでつくる稼ぐ観光ハッカソン	7月16日	34名
2	アイデアソン・ハッカソン	守る環境ハッカソン in 鯖江	12月16・17日	29名

(注) 県HP掲載資料等に基づき、筆者作成。

2. 各回の実施内容

2021年度及び2022年度の各回の実施内容をやや詳しくみると、下記のようなものである。

で、この課題照会とその後の課題決定もアイデアソンやハッカソン実施の重要な作業となると思われる。

¹⁷ 「本事業の2021年度の実施状況」は、県HP掲載資料「美しい浜アイデアソン」(https://www.pref.fukui.lg.jp/doc/dx-suishin/top_d/fil/R3_20210724_ideathon.pdf) 及び「地方創生ハッカソン in 福井」(https://www.pref.fukui.lg.jp/doc/dx-suishin/top_d/fil/R3_20211127_hackathon.pdf) の記述による。

¹⁸ 「本事業の2022年度の実施状況」は、県HP掲載資料「みんなでつくる稼ぐ観光ハッカソン」(https://www.pref.fukui.lg.jp/doc/dx-suishin/top_d/fil/R4_20220716_hackathon.pdf) 及び「福井県のDX推進について」(<https://www.pref.fukui.lg.jp/doc/dx-suishin/top.html>) の記述等による。

(1) 2021年度第1回(7月24日)の実施内容¹⁹

① イベント概要

ICTを活用した美しい浜の維持を目的とした、「海洋ゴミ収集の省力化」、「収集したごみの処理、再資源化」、「ごみ問題の周知」をテーマに、ICTテクノロジーを活用した新たなサービスや課題解決を目指し、アイデアソンを開催した。

② 開催日時

2021年7月24日(海の日) 10時～16時

③ 開催場所等²⁰

オンライン開催&美浜町役場

④ 参加人数

24名、アイデアを出したのは、5チーム

⑤ タイムテーブル

当日のタイムテーブルは、下記の表3のとおり。

表3 2021年7月24日のタイムテーブル

時間	内容
10:00-10:30	開催の挨拶、オリエンテーション、アイスブレイク
10:30-11:10	美浜町の海岸における海洋ゴミ問題について
11:10-12:10	ゴミ処理の作業流れと課題を整理する
12:10-13:00	昼休憩
13:00-14:00	テクノロジーによる課題解決方法(アイデア)を検討
14:00-15:00	発表準備
15:00-15:30	アイデア発表(1チームあたり発表6分)
15:40-15:55	審査結果発表、コメント

¹⁹ 「2021年度第1回(7月24日)の実施内容」は、前掲県HP掲載資料「美しい浜アイデアソン」の記述による。

²⁰ G空間未来デザインプロジェクト編前掲は、「アイデアソン&ハッカソンをどのような場所で開催するかはとても重要な問題」とし、「魅力的な場所で開催を」と提言している(同書16頁)。2021年度第1回(7月24日)の実施では、新型コロナ感染症対策もあり、Zoomと美浜町役場になったようである。本事業でも、2021年度第2回では、一乗谷朝倉氏遺跡の現地でフィールドワークをしたり、2022年度第2回では、越前がにロボコンの見学や越前ガニを味わう実食タイムを設定したりするなど、工夫が凝らされている。

15:55-16:00	閉会の挨拶
-------------	-------

(注) 前掲県 HP 掲載資料「美しい浜アイデアソン」に基づき、筆者作成。

⑥ 審査結果

審査の結果、チーム B の「G-sports」が優勝

⑦ 優勝チームのアイデア内容

ア) 着目した課題

- ・ ボランティアに依存しているが人手不足。
- ・ ゴみの処理費用のコストが高く持続性に欠けると考えられる(ビジネス化の必要)。

イ) サービス概要

- ・ ゴみを分別するとポイントがたまり、そのポイントを企業の商品と交換することや観光地で優遇を受けることができる。
- ・ ゴみ拾いをトレジャーハンティングというスポーツ化することにより人手不足を解消する。
- ・ 漂着ごみのデータをリアルタイムに収集し、データベース化して現状把握を行う。

ウ) G-sports の提供価値

- ・ 作業者にとってゴミ分別は手間だったのが楽しみになる。参加者の頑張りを可視化。
- ・ 漂流ゴミの位置や量の共有化。データの共通利用。
- ・ 観光業界や企業との連携による経済活性化。関係人口増加への寄与。
- ・ 他自治体と連携したゴミ対策が可能となる。

(2) 2021 年度第 2 回 (11 月 27・28 日) の実施内容²¹

① イベント概要

福井市の「一乗谷朝倉氏遺跡における観光周遊性の向上」と「DX の推進による地域活性化」という 2 つのテーマをもとに、革新的なアイデアと技術によって解決することを目的として、ハッカソンを開催した。

② 開催日時

2021 年 11 月 27 日 (土曜日) 10 時～20 時、同月 28 日 (日曜日) 8 時 30 分

²¹ 「2021 年度第 2 回 (11 月 27・28 日) の実施内容」は、前掲県 HP 掲載資料「地方創生ハッカソン in 福井」の記述による。

～17時

③ 開催場所

福井県織協ビル（オフィス棟）

④ イベントテーマ

ア) テーマ（i）

一乗谷朝倉氏遺跡における観光周遊性の向上：福井市の一乗谷朝倉氏遺跡は、年間70万人以上が来訪し、2022年の県立「一乗谷朝倉氏遺跡博物館」²²開館、2024年の新幹線開業等による来訪者が増加する見込みがある。このような状況に向けて、一乗谷朝倉氏遺跡が現在抱える課題を解決し、観光客の周遊性、利便性を向上するための提案を募集。

イ) テーマ（ii）

DXの推進による地域コミュニティの活性化：福井市では、地域コミュニティの担い手不足を解消し、地域コミュニティの維持、活性化を目指している。具体的例として、「1. 自治会活動のデジタル化、2. 日常生活での課題解決に向けたデジタル技術の導入、3. 地域住民のデジタル技術活用能力の向上」について取り組もうとしており、今回はその実現に向けた提案を募集。

⑤ 参加人数

29名、5チームが提案提出（うち、テーマ（i）について提案したのが1チーム、テーマ（ii）について提案したのが3チーム、両方について提案したのが1チーム）

⑥ タイムテーブル

当日のタイムテーブルは、下記の表4及び表5のとおり。

表4 2021年11月27日のタイムテーブル

時間	内容
10:00-10:10	主催者挨拶、オリエンテーション
10:10-10:20	福井県のDX戦略について
10:20-10:40	福井市殿下地区課題説明

²² 2022年10月1日、朝倉氏が5代100年にわたって治めた戦国城下町の全体像や歴史的価値を楽しみながら学べる博物館が開館。約170万点の出土品の中から国指定重要文化財を多数含む約800点の資料を展示するほか、戦国大名朝倉氏の当主が居住した館の原寸再現、遺構の露出展示、城下の町並みを再現した巨大ジオラマなどがある。

10:40-11:00	一乗谷朝倉氏遺跡課題説明
11:00-11:20	開発ツールの紹介
11:20-12:00	チームビルディング、フィールドワーク準備
12:00-12:45	ランチタイム
12:45-13:00	一乗谷朝倉氏遺跡フィールドワーク
13:00-15:10	殿下地区グループワーク
15:10-18:30	アイデアソン・ハッカソン
18:30-20:00	中間発表
20:00-	28日の説明、終了挨拶

(注) 前掲県 HP 掲載資料「地方創生ハッカソン in 福井」に基づき、筆者作成。

表 5 2021 年 11 月 28 日のタイムテーブル

時間	内容
8:30-	開場
9:00-9:05	28日の案内
9:05-12:00	ハッカソン
12:00-13:00	ランチタイム
13:00-15:00	ハッカソン
15:10-16:20	成果発表
16:20-16:40	審査、他チームのレビュー
16:40-16:50	審査結果発表、表彰
16:50-17:25	審査委員コメント、閉会挨拶
17:25-17:30	写真撮影
17:30	終了

(注) 前掲県 HP 掲載資料「地方創生ハッカソン in 福井」に基づき、筆者作成。

⑦ 審査結果

審査の結果、Dチームの「デンガ放送」が優勝

⑧ 優勝チームの提案内容

ア) 内容

デバイスをテレビに接続するだけで、テレビを用いた「双方向情報共有サービス」を提供。イベントや防災情報の入手やそれらへの回答を容易に実現。

イ) アイデアの背景にある認識

高齢者を理解し、高齢者の立場に立ってサービスを提供する必要がある。

(3) 2022年度第1回(7月16日)の実施内容²³

① イベント概要

福井県観光連盟の課題「稼ぐ観光」をテーマに、革新的なアイデアと技術によって地域の課題解決を目的として、ハッカソンを開催した。

② 開催日時

2022年7月16日(土曜日) 10時～17時

③ 開催場所

Fスクエア(AOSSA 7階)

④ イベントテーマ

本県は、2024年春に北陸新幹線の開業が見込まれており、これに併せ、福井県観光連盟では、2024年度の県内観光消費額1,700億円を目標に掲げている。

各市町では観光消費額の増加に向けて、稼げる観光産業の強化が必要不可欠であり、各地で多様化した観光産業をより一層盛り上げるため「稼ぐ観光」をテーマに実施した。

⑤ 参加人数

34名、アイデアを出したのは、6チーム

⑥ タイムテーブル

当日のタイムテーブルは、下記の表6のとおり。

表6 2022年7月16日のタイムテーブル

時間	内容
10:00-10:20	オープニング(企画説明、アイスブレイク、関係者挨拶)
10:20-10:40	福井県観光連盟による課題共有
10:40-11:30	アイデアソン
11:30-12:00	アイデア発表
12:00-13:00	昼休憩
13:00-16:00	ハッカソン
16:00-17:00	最終発表、講評

²³ 「2022年度第1回(7月16日)の実施内容」は、前掲県HP掲載資料「みんなでつくる稼ぐ観光ハッカソン」の記述による。

17:00-

クロージング

(注) 前掲県 HP 掲載資料「みんなでつくる稼ぐ観光ハッカソン」に基づき、筆者作成。

⑦ 審査結果

審査の結果、チーム B の「ミケツ」が優勝

⑧ 優勝チームのアイデア内容

ア) テーマ

「よりはやく、よりスマートに福井の決済をすべて一瞬で」

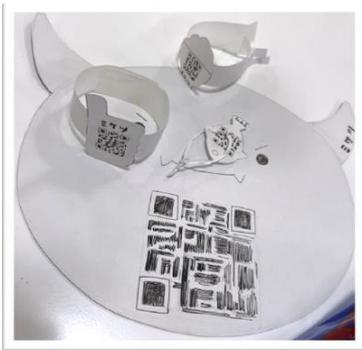
イ) サービス概要

- ・ QR コード付きアクセサリを用いた観光特化型電子決済を構築し、観光客が県内観光地を顔パスで観光できるといった特別感の創出や、支払いストレス軽減を実現。
- ・ 観光消費者の属性取得を簡便化し、キャッシュポイントや集客ポイントの把握強化。

ウ) 成果品・利用のイメージ

観光客は QR コード付きアクセサリを提示⇒店舗側はアプリで決済金額入力・QR 読取⇒「誰が、何処で、何を」購入した等の属性情報や集客ポイント・キャッシュポイントの把握が簡便に！⇒ターゲットを絞った観光施策が可能。

○ (参考) 当日作成された QR 付きアクセサリ



出典：前掲県 HP 掲載資料「みんなでつくる稼ぐ観光ハッカソン」

(4) 2022 年度第 2 回 (12 月 17・18 日) の実施内容²⁴

① イベント概要

ゴミを減らし環境を守るためにはどうしたらいいかに真剣に向き合い、IT の力でゴミ問題を解決するため、『『守る環境ハッカソン in 鯖江』～次世代に残そう美味しい越前ガニ～』を開催。

データを活用してゴミ問題から環境を守るためのアプリを開発。

本イベントでは、はじめに越前がにロボコンの見学や越前ガニを味わう実食タイムを設定。

② 開催日時

2022 年 12 月 17 日 (土曜日) 17 時 45 分～、同月 18 日 (日曜日) 9 時～15 時

③ 開催場所

ショッピングシティ ベル、ラポーゼかわだ、jig.jp 鯖江本店

④ イベントテーマ

「ゴミを減らし環境を守るためにはどうしたらいいか」、「IT の力でゴミ問題を解決する」

⑤ 参加人数

29 名、アイデアを出したのは、7 チーム

⑥ タイムテーブル

当日のタイムテーブルは、下記の表 7 及び表 8 のとおり。

表 7 2022 年 12 月 17 日のタイムテーブル

時間	内容
17:45	集合
17:45-18:00	夕食・アイスブレイク
18:00-19:30	鯖江市による課題共有
20:00-	アイデアソン・ハッカソン

(注) 前掲県 HP 掲載資料「守る環境ハッカソン in 鯖江」及び県からの教示に基づき、筆者作成。

²⁴ 「2022 年度第 2 回 (12 月 17・18 日) の実施内容」は、県 HP 掲載資料『『守る環境ハッカソン in 鯖江』～次世代に残そう美味しい越前ガニ～』及び県からの教示による。

表 8 2022 年 12 月 18 日のタイムテーブル

時間	内容
9:00	ハッカソン（再開）
12:00-13:00	休憩
13:00-15:00	成果発表
15:00	講評

（注）前掲県 HP 掲載資料「守る環境ハッカソン in 鯖江」及び県からの教示に基づき、筆者作成。

⑦ 審査結果

審査の結果、チーム D「ゴミ分別判定アプリ ぶんぶんカンタくん」が最優秀賞

⑧ 最優秀チームのアイデア内容

ア) テーマ

「ごみの分別をもっとカンタンに！もっとスマートに！」

イ) サービス概要

ごみ分別が「難しい」・「面倒」であるという課題を解消するために、ごみの画像を投稿するだけで、分別方法を教えてくれるチャットボットを構築。ごみ分別作業を、もっと簡単で・もっとスマートなものへ変革。

ウ) 成果品・利用のイメージ

ごみの写真を撮影・チャット投稿⇒AI がごみを識別し、分別方法を提案。

3. 事業から得られた示唆と今後の課題

（1）得られた示唆

本事業から得られた示唆について、羅列的に私見を述べると、以下のとおりである。

① 運営主体が地方自治体ではないことの意義

第一に、本事業では、アイデアソン・ハッカソンのイベントの主催者は県ではあるが、運営主体は、県から委託された事業者である。

このような運営方法であることによって、イベントにおいて、地方自治体も参加者の一員となり、他の参加者と同じ土俵に立った対等な立場で参加することが可能となる。

この結果として、イベントで出されたアイデアの多くが、行政への陳情要望型ではなく、住民・企業や旅行者等を課題解決の主役とするもの、となっていると思われる。

ただし、イベント運営を外部委託することに伴う課題もあると思われる（後記（2）①）。

② 県と市町の役割

第二に、本事業では、県（DX推進課）と市町との間で、効果的な役割分担ができていると思われる。

県は、基本的なスキーム設計、イベント運営主体となる事業者の選定、テーマ選択などで役割を担っている。これに対し、市町は、テーマの候補となる課題の提案者や説明者、アイデアソン・ハッカソンで創出されたアイデアや課題解決策の素案（プロトタイプ）の政策化・事業化などの役割を担っている。

少ない職員で、直接住民に接する仕事が多い市町村では、手続部分に人手を割くことが難しいと思われる。このような現状を考えると、手続部分を県が行うという役割分担は、効果的なものとなるのではないだろうか。

イベント運営主体となる適切な事業者の選定は、アイデアソン・ハッカソンの成否に影響する重要な作業である。この選定作業は、プロポーザル方式などで行うことが必要になり、そのこと自体に多くの手間暇がかかる²⁵。この部分を県が担うことによって、市町は、地域課題の詳しい説明や解決策の政策化・事業化などに専念できるのではないだろうか。

③ イベント段階では成果を強くは志向しないことの意義

第三に、本事業では、アイデアソン・ハッカソンの段階では、成果物の完成を強くは志向しないで、アイデアソン・ハッカソンのプロセスそのものを有意義なものと捉えている²⁶。

このことは、アイデアソン・ハッカソンを行政側からのオーダーに応答するソリューションの提示だけにとどめないという結果を生んでいるのではないだろうか。多様な参加者が熱心に地域課題やその解決策を検討し、かつ、DX技術による解決可能性にも触れることによって、行政だけに頼らない地域課題の解決という道筋が見えてくるのではないだろうか²⁷。

²⁵ ヒアリングでも、県が行う場合でも、年2回の実施がスケジュール的に限度ではないか、との声があった。

²⁶ 県の「未来をつくる実践目標チャレンジ2021【ver.3】」では、【施策7-2】「AI・IoTなど技術革新を活かした新サービスの創出」のKPIとして、「未来技術を活用したプロジェクトの件数」の目標値が「8件」、実績値が「9件」とされ、本事業の2021年度実施の2件は、この9件の内訳として把握されている（51頁）。

²⁷ G空間未来デザインプロジェクト編前掲は、「G空間未来デザインプロジェクトでは、新しいサービスを生み出すためにプロセスや手法を確立すること、つまり方法論を最重要視してい」とされる（同書18頁）。ただし、福井県の場合は、アイデアソンやハッカソンをシビックテックという手段のうちの具体的な取り組みの「一手法」として位置づけているので、この手法だけに拘って取り組んでいるわけではない点には、留意が必要である。

(2) 今後の課題

最後に、本事業を外部から観察した者として筆者が感じた今後の課題について、簡単に触れて、本節を終わりとしたい。

① イベント主体が委託事業者であることによる不安定性

課題の第一は、イベント運営主体が毎年度県の公募選定による事業者であることから生まれる不安定性、である。

このことは、特徴の第一にあげたようなメリットもある一方で、予算で設定される委託料上限次第では、事業者の選択が困難になることも考えられる。

複数年度の契約を可能とする長期継続契約（地方自治法 234 条の 3 の規定に基づく契約）の活用など、イベント運営主体をより安定的に確保するための工夫も必要ではないだろうか。

② イベント参加者の多様性の確保

課題の第二は、イベント参加者の多様性の確保である。ヒアリングによると、上記の参加人数そのものは、アイデアソン・ハッカソンを実施していく上で、多くも少なくもなく、適切な人数であるようである。ただし、どうしても、リピーターが多くなり、参加者の多様性を広げていくことには難しさがあるようである。アイデアソン・ハッカソンでは、「多様な参加者による立場の違いを超えた対話」も特徴とされている²⁸ので、参加者に多様性があることが望ましいと思われる。

適当な対策を見出すのは困難であるが、例えば、日本公共政策学会が行っている公共政策フォーラム²⁹との連携など、学会との連携なども考えられるのではないだろうか。

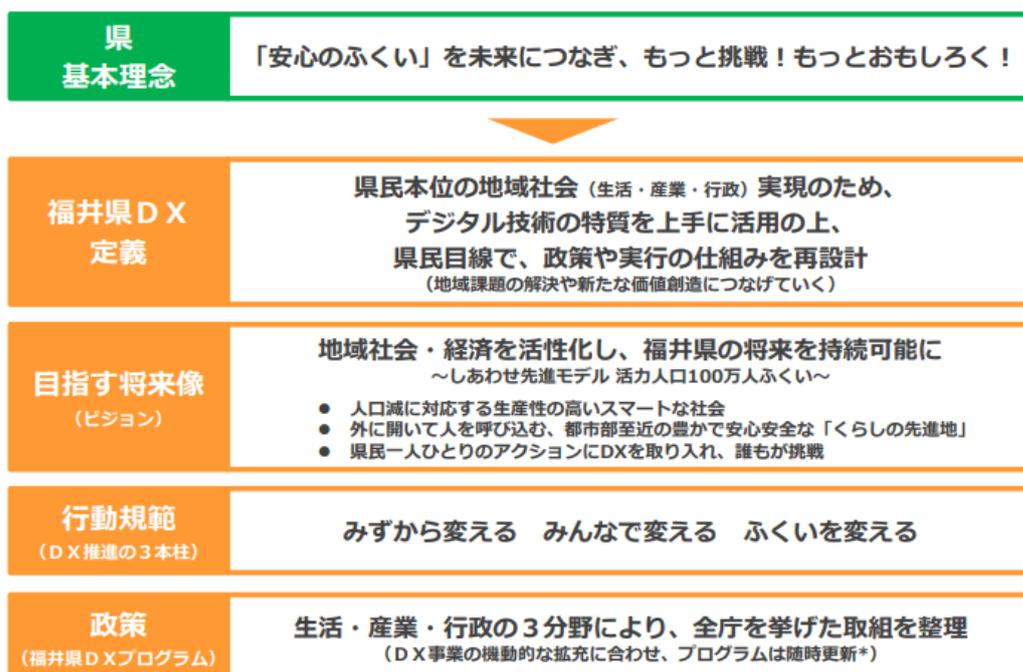
【謝辞】

本報告を執筆するに際して、お忙しい中、ヒアリング等に応じてください、たくさんのご教示をくださった福井県地域戦略部 DX 推進課の田畔資浩課長、角浩吉参事、古田宗寛主事をはじめとする関係の皆さんに感謝いたします。

²⁸ G 空間未来デザインプロジェクト編前掲 20 頁。

²⁹ 日本公共政策学会が、地方自治体と連携して、地域課題についての「大学生による政策コンペ」やシンポジウムなどを行うもの。最近の開催地（共催地方自治体）及びテーマは、次のとおり。2018 年：新城市「若者活躍社会の拡大」、2019 年：岩沼市「地域資源を活用した観光と交流人口拡大による震災復興」、2020 年（COVID-19 のため中止）、2021 年：加茂市「老若共同参画社会の実現を目指して」、2022 年：三重県南伊勢町「地域の活力につながる産業の活性化」。

(参考) 福井県 DX 推進の考え方



出典：「福井県DX推進プログラム ver.2.3 令和4年12月27日 現在」