

生成AIを使った若者によるワークショップの事例研究

AIは民主主義を

深化させるか？〔Ⅱ〕

NIRA 研究報告書

2025.3

谷口将紀・竹中勇貴 著

EXECUTIVE SUMMARY

政治や政策をめぐる議論の場において、生成 AI はどのように活用できるのであろうか。自治体における ChatGPT を使った住民ワークショップの事例を基に考察した。ワークショップでは、生成 AI はアウトプットをする際にその場にいる人に付度をすることがないなど、人間どうしの議論で生じがちな制約を乗り越えるのに役に立つ様子が見られた。

同時に、生成 AI には、誤情報や政治的に偏った内容を提示するといったリスクもある。自治体などにおいて議論の場に生成 AI を導入する際には、議論はあくまで人間中心とするなど、本報告書で提示するガイドラインを参考にすることが望まれる。

● ワークショップで見られた ChatGPT の効果（第 2 章）

ワークショップでは、中学生を中心とした若い住民が集まり、北海道東神楽町の 2050 年に向けた長期的なビジョンを議論した。参加者はワークショップ当初、日常生活の中で感じる課題を述べるが多かった。しかし、参加者が ChatGPT に色々な質問をし、出てくる回答に触れることで、自身の考えと ChatGPT の出力を掛けあわせ、未来志向の政策アイデアを提示するようになった。

● 生成 AI の活用可能性（第 3 章第 1 節）

ワークショップを通して見えてきた生成 AI の活用可能性として、以下の点を挙げることができる。

- ・人間が持つアイデアを発展させる。
- ・その場にいない人（未来人など）の立場を代弁してもらうことができる。
- ・アウトプットをする際に、その場にいる人に付度することがない。
- ・ワークショップに必要な資料作成などの業務を効率化する。

● 生成 AI のリスク（第 3 章第 2 節）

同時に、生成 AI を使用する際のリスクもいくつか指摘できる。

- ・地域の雰囲気や関係者の空気感といった「現場知」を学習するのは難しい。
- ・政治的に偏った内容を出力する可能性がある。
- ・誤情報をあたかも正しい情報であるかのように提示することがある。
- ・生成 AI が議論の場に入ることに、人間の側が拒否反応を示す可能性がある。
- ・透明性やアカウンタビリティが十分ではない。

● 生成 AI 活用のガイドライン（第 4 章）

自治体などにおいて生成 AI を使った議論の場を設ける際、生成 AI の可能性を最大限生かしつつ、想定されるリスクに備えるために実践すべきことを、ガイドラインの形で挙げている（図）。

大原則

- (1)議論は人間中心とし、生成 AI はあくまで「ツール」として位置づける
- (2)生成 AI を使う目的を明確にする

生成 AI へのインプットについて

- (3)学習させる情報のバランスに配慮する
- (4)個人情報のインプットは避ける

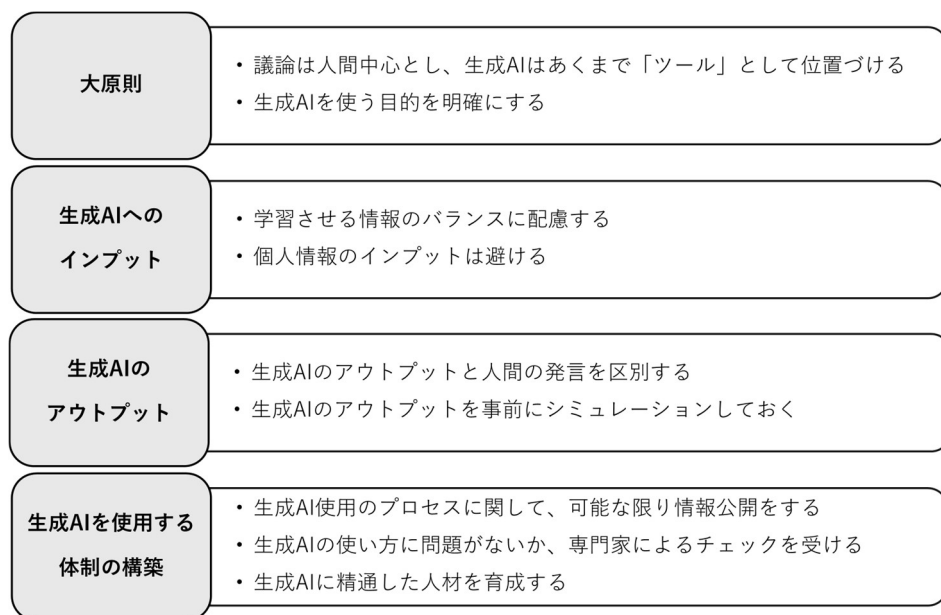
生成 AI のアウトプットについて

- (5)生成 AI のアウトプットと人間の発言を区別する
- (6)生成 AI のアウトプットを事前にシミュレーションしておく

生成 AI を使用する体制の構築

- (7)生成 AI 使用のプロセスに関して、可能な限り情報公開をする
- (8)生成 AI の使い方に問題がないか、専門家によるチェックを受ける
- (9)生成 AI に精通した人材を育成する

図 政治的な議論における生成 AI 活用のガイドライン



（出所） 筆者作成。

Contents

第 1 章	はじめに	1
第 2 章	北海道東神楽町における ChatGPT を使った 住民ワークショップ	3
	1. ワークショップにおける ChatGPT の使い方	3
	2. ワークショップでの議論の内容	8
	3. 「若者発：東神楽町 2050 ビジョン」の取りまとめ	11
第 3 章	政治的な議論における生成 AI の活用可能性と リスク	12
	1. 政治的な議論における生成 AI の活用可能性	12
	2. 政治的な議論における生成 AI のリスク	15
第 4 章	結論	19
	1. 知見のまとめ	19
	2. 政治的な議論における生成 AI 活用のガイドライン	20
補 遺	「若者発：東神楽町 2050 ビジョン」	24

第1章 はじめに

政治的な議論における生成 AI の活用

近年、AI は様々な形で政治・行政に活用されるようになってきている。2024 年の東京都知事選に立候補した安野貴博氏が提唱する「ブロードリスニング」では、人々から寄せられた膨大な意見を集約することに AI が使われている。台湾でオードリー・タン氏の主導によって構築されたプラットフォーム「vTaiwan」でも、政策アイディアの提示から意思決定の段階まで、随所で AI の技術が使われている。議事録の作成や行政サービスの提供といった業務を AI によって自動化・効率化する試みも広まっている（井熊・井上・木通 2018; 稲継 2018）¹。

その中で本報告書は、政治的な議論という場面に注目して、生成 AI の活用可能性を模索する。ここで政治的な議論として念頭に置いているのは、いわゆるミニ・パブリックスのような、人々がその場で直接意見を交わす形での議論である。自治体レベルを中心に、このような議論の場が実際の政策形成に活用されることは、今や珍しくない（長野 2024）。そして、現在の水準の生成 AI であれば、議論に資するような情報を提供すること、政策のアイディアを提示すること、さらには人間に対して直接的に「意見」を述べることで、多くの形で議論に関与することができると考えられる。

同時に、生成 AI を使う際には、生成 AI のリスク、そしてリスクを踏まえて実践すべきことについての議論も必要となる（山本 2023）。生成 AI を政治的な議論の場に導入すれば、当然、参加者が生成 AI からのアウトプットに直接的に触れることになる。その場合のリスクとして、「世論誘導」など様々なものがすでに指摘されており（NHK 取材班 2020）、対策が必要とされる。AI 全般に関するガイドラインであれば多くのものが存在するが²、政治分野に焦点を当てた議論はそれほど豊富に蓄積されているわけではない。

本報告書の概要

以上のことを踏まえて、本報告書では、政治的な議論の場における（1）生成 AI の活用可能性、（2）生成 AI のリスクについて論じるとともに、（3）生成 AI を最大限活用しつつ、リスクに備えるためのガイドラインを示す。なお、以下本報告書で単に「生成 AI」といったときには、基本的に ChatGPT のような大規模言語モデル（LLM）を指すものとした。

¹ 学術的にも、AI と政治の関係については公共政策や政治哲学をはじめ多くのアプローチで議論されるようになってきている（クーケルバーク 2023; 工藤 2019; 佐藤 2017; 蒔田 2020; 2021）。

² 例として EU の「AI 法（AI Act）」、OECD の「AI 原則（AI Principles）」、内閣府統合イノベーション戦略推進会議による「人間中心の AI 社会原則」が挙げられる。

上記の関心から、すでに NIRA 総合研究開発機構（以下 NIRA）では 2023 年から 2024 年にかけて研究プロジェクトを実施し、報告書『AI は民主主義を深化させるか？：少子化政策の財源に関する調査実験』を公表した（谷口・鈴木・竹中 2024）。このプロジェクトでは、少子化政策の財源をテーマとした熟慮型のアンケート調査から、ChatGPT が提示する意見は人間よりもマクロな視点に立っていること、人間にとって実際に参考になると評価されたことなど、議論に生成 AI を導入することが有益である可能性を示唆する結果が得られた。

もっとも、政治的な議論の場において生成 AI が役に立つかは、結局のところ実際にやってみなければ分からない。そこで、続くプロジェクトでは、2024 年 8 月に北海道東神楽町において ChatGPT を使った住民ワークショップを同町と共同で開催することにした。本報告書の内容は、このワークショップの経験を基にしたものである。同様の取り組みを行おうとする政治・行政の関係者はもちろん、AI と政治の関係について関心を持つ研究者や市民も広く読者として念頭に置いている。なお、北海道東神楽町を対象にした本プロジェクトは NIRA と東神楽町の持ち寄り型共同研究であり、NIRA が東神楽町から金銭的対価を受けたものではない。

以下、第 2 章では北海道東神楽町のワークショップについて ChatGPT の使い方や議論の内容といった詳細を述べる。第 3 章では、ワークショップから得られた知見として、生成 AI の活用可能性とリスクを指摘する。最後の第 4 章では、結論を述べるとともに、実践向けのポイントとして、生成 AI を使う際のガイドラインを提示する。

第2章 北海道東神楽町における ChatGPT を使った住民ワークショップ

要旨

ワークショップでは、中学生を中心とした若い住民が集まり、北海道東神楽町の 2050 年に向けた長期的なビジョンを議論した。未来志向の議論に若者が参加することには大きな意味があるが、社会や政策に対して若者が持つ発想力はどうしても限られてしまう。そこで、若者の思考を補うことを目的として ChatGPT を導入した。

参加者はワークショップ当初、未来に向けたビジョンというよりは、日常生活の中で感じる課題を述べるが多かった。しかし、参加者が ChatGPT に色々な質問をし、出てくる回答に触れることで、自身の考えと ChatGPT の出力を掛けあわせ、未来志向の政策アイデアを提示するようになった。

本章では、2024 年 8 月に北海道東神楽町において開催された、ChatGPT を使った住民ワークショップについて、ChatGPT を活用するためにどのような体制を整備したか、ChatGPT を導入することで議論にどのような効果があったのかなどを述べる。

1. ワークショップにおける ChatGPT の使い方

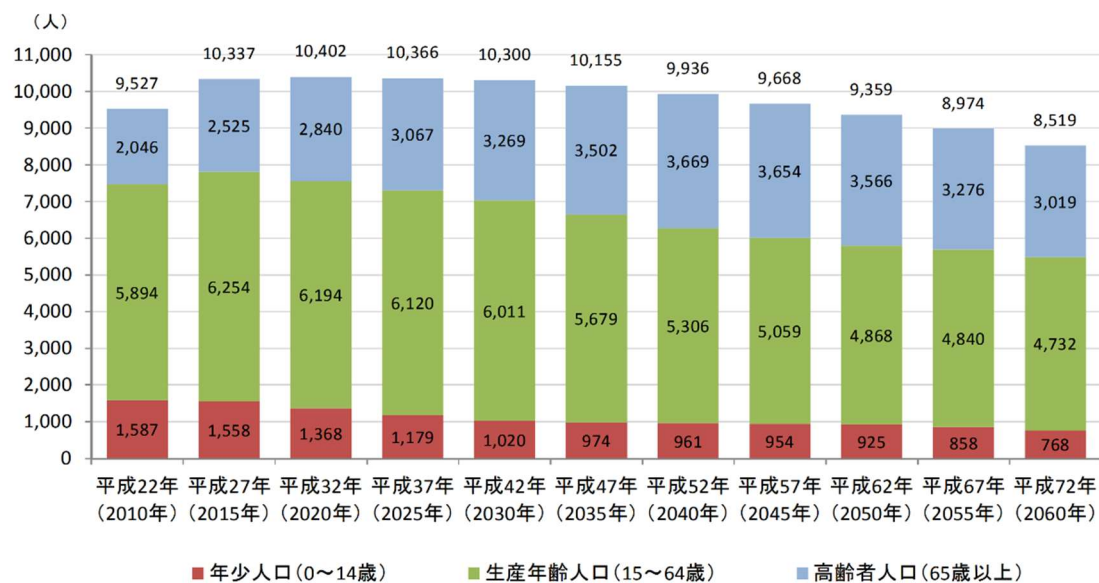
ワークショップが実現した経緯

まず、北海道東神楽町の基本的な情報、そして本ワークショップが実現した経緯について説明しておきたい。東神楽町は北海道のほぼ中央に位置した町であり、旭川市に隣接していること、町内に旭川空港があることなどから、立地条件は良好である。また、町内からは大雪山の景観を見ることができ、周辺には富良野や美瑛といった有名な観光地がある。人口は 1 万人程度であり、旭川市のベッドタウンとして近年は人口増の傾向にある。2024 年に人口戦略会議によって発表された、いわゆる「消滅可能性自治体」にも含まれていない。しかし、東神楽町が公表した資料によれば、人口は今後減少に転じることが予想されており（図 2-1）、将来の人口減少を念頭に置いた政策が求められている状況にはある。

2012 年に初当選してから 2024 年 2 月に 4 期目を迎えた町長の山本進氏は、町内のデジ

タル化を積極的に推進しており、本プロジェクトはそのような町長の関心と、政治における AI の活用可能性を探るという NIRA の方向性が合致することによって実現した。東神楽町では、2025 年から 12 年を期間とする総合計画の策定が進められているところであったため、さらに長い 2050 年という未来を見据えた「東神楽町 2050 ビジョン」を作成するとともに、総合計画策定の議論においても参考にすることとなった。そして、ビジョンの作成のために AI を使った住民ワークショップを開催する運びとなった。

図 2-1 東神楽町の人口予測



※平成 22 年：住民基本台帳（10 月 1 日現在）、平成 27 年以降：推計値

（出所） 東神楽町が 2015 年 9 月に公表した「東神楽町 人口ビジョン」 p37 より。

ワークショップにおける ChatGPT の位置づけと体制

こうして開催された「東神楽町 2050 ビジョンワークショップ」の概要を、表 2-2 にまとめている。テーマとしては、「教育」と「まちづくり」の 2 つを設定した。東神楽町のウェブページでの募集などに応じた参加者に、2 つのテーマのうち希望する方を選んでもらっている。表にあるように、それぞれのテーマに 2 つずつ小テーマを設定している。

その上で、2050 年という未来を志向した議論をするために、ワークショップでは中学生を中心とした若い住民を参加者とし、ChatGPT は参加者の思考を補うことを目的として導入した。10-20 代の住民は 2050 年には社会の中核を担う年齢となるため、将来に向けた政策を考えるためには議論に参加することが有効であると考えられる。しかし、若いからこそ社会や政策に対する発想力はどうしても限られてしまう。そこで、ChatGPT が参加者に情報やアイデアを提示し、参加者がそれを参考にすることで、議論が充実したものにな

ることを狙った。

表 2-2 東神楽町 2050 ビジョンワークショップの概要

テーマ	教育	まちづくり
小テーマ	キャリア教育	公共交通
	デジタル教育	魅力あるまちづくり
参加者	中学生4人	中学生3人
	大学生1人	高校生1人
		社会人1人
開催日	2024年8月9日	
	第1回	13:00-15:30 16:00-18:30
	2024年8月21日	
	第2回	13:00-15:30 16:00-18:30
開催場所	東神楽町複合施設「はなのわ」	

(出所) 筆者作成。

ChatGPT の具体的な使い方であるが、第1回ワークショップではモデレーターが参加者から質問を募集して ChatGPT を操作し、その回答を画面に投影する形とした。第2回ワークショップでは、参加者が ChatGPT に触れる機会を多くするために、参加者1人ひとりに ChatGPT 用の PC を用意した。その上で、モデレーター及び大学生の学生アドバイザー4名が参加者に付き添い³、ChatGPT にどういったことを聞けばよいかを助言する、PC への入力操作をするなどといった形で参加者をサポートした。モデレーターは、第1回ワークショップでは古田大輔氏（株式会社メディアコラボ代表）が、第2回では竹中が務めた。

参加者には、議論の中で ChatGPT に聞きたいことを自由に挙げてもらっている。様々な種類の質問があったが、特に有効であったと考えられるのは以下の3つであった。なお、参加者からの希望にはなるべく柔軟に応じるようにしたが、ChatGPT には誤情報を提示するリスクがあることから、事実関係に関する質問は避けることをあらかじめ方針として決めた。

●将来の予測

例：2050年の東神楽町にはどのような交通手段が存在するかを予測してもらう

●特定の人になりきった上での意見

例：2050年の東神楽町の住民として、東神楽町に今からどのようなまちづくりをしてほしいかを述べてもらう

³ 学生アドバイザーは、東京大学教育学部において牧野篤教授の指導を受けている学生である。ワークショップに先立って、ChatGPT の使い方や注意点について打ち合わせをしている。牧野氏は、以前から東神楽町のまちづくりに関わってきた経緯がある。

●政策アイデアの提示

例：今の住民が 2050 年になっても東神楽町に住み続けたいと思えるような政策のアイデアを挙げてもらう

ChatGPT の使い方に問題がないかを専門的な観点からチェックするために、AI 分野の専門家である加藤善大氏と加藤究氏（ともにフューチャー株式会社シニアアーキテクト）がプロジェクトに参加した。両氏はワークショップの準備段階からミーティングに参加してコメントをしており、第 1 回ワークショップでは現地で臨席している。

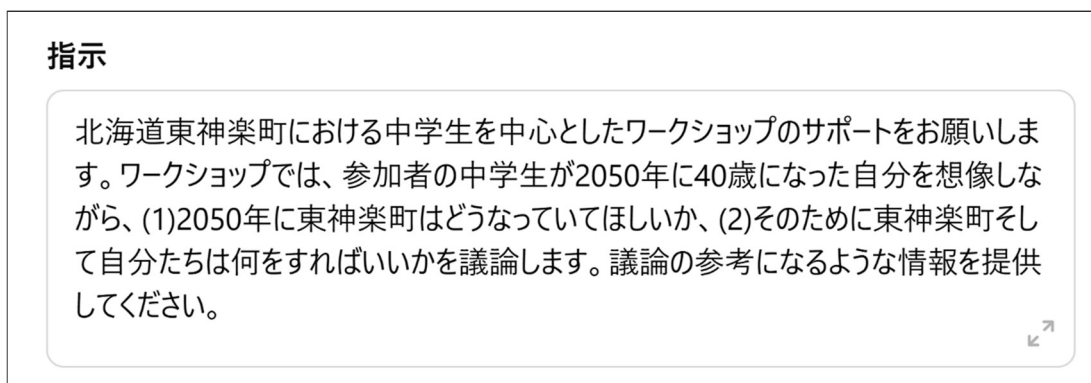
また、ワークショップに先立って、ChatGPT がどのような質問に対してどのような回答をするかシミュレーションを重ねている。望ましくない言葉や明らかな誤情報、東神楽町の実態とかけ離れた回答などが出てこないか、東神楽町職員の協力も受けながらチェックをした。

GPTs の設定内容

ワークショップ当日の ChatGPT との会話は、通常の会話画面ではなく、GPTs を利用して行った。GPTs は ChatGPT の機能の 1 つで、ChatGPT を使うシチュエーションを指示したり、必要な情報を学習させたりすることで、使い道に合った回答を得やすくなるという機能である。そこで、GPTs をどのように設定したかを公開しておきたい。

GPTs には様々な設定項目があるが、今回使用した GPTs において重要なのは「指示」と「知識」の 2 つである。「指示」の欄には、GPTs を使う目的などを入れる。以下が実際の文であり（図 2-3）、本ワークショップの趣旨として参加者にアナウンスした内容と同一である。

図 2-3 ワークショップで使用した GPTs における「指示」項目の内容



（出所） ChatGPT のスクリーンショット。

「知識」の項目では、GPTs に東神楽町についての情報を学習させた。これによって、ChatGPT の回答がどこの自治体にも当てはまるような一般論ではなく、東神楽町の実態に即したものになることが期待される。具体的には、以下のファイルをアップロードした。

●東神楽町の統計

東神楽町の地理的条件や立地、人口、財政状況、小学校・中学校における教員や児童・生徒の数、東神楽町の歴史など、東神楽町に関する情報が包括的に掲載されている。

●令和 6 年度町政執行方針

町長が町議会で 1 年間の町政の方針について包括的に述べたもの。町としての考えがまとめられた資料として利用した。

●東神楽町教育ビジョン 2024

総合計画と一体的に策定された、教育分野の個別計画。策定されたのは 2013 年であるが、2024 年までを期間としているので使用することにした。教育分野に特化して町としての考え方が示された資料であるといえる。

●令和 5 年度東神楽町民アンケート報告書

町が総合計画の策定に向けて住民に実施したアンケートの報告書。「これまでの施策に対する評価」や「これからの東神楽町の町づくりについて」などがテーマであり、住民からの自由回答も含まれている。住民側の意見を学習させるための資料として使用した。

●東神楽町内の写真

東神楽町がソーシャル地図アプリ「Map Life」上にリリースした「ひがしかぐら観光マップ（景観編）」において、利用者から投稿された東神楽町の風景写真（図 2-4）⁴。ChatGPT に画像を生成させるケースを想定して使用した。

⁴ 「ひがしかぐら観光マップ（景観編）」の写真ページより
(<https://www.mplf.net/maps/archive/5adee2e823840c296df6deed/wall/photo-list?hl=ja>)。2025 年 2 月 28 日最終アクセス。

図 2-4 GPTs に学習させた東神楽町の風景写真の例



(出所) 写真はソーシャル写真アプリ「Map Life」の「ひがしかぐら観光マップ（景観編）」より。

2. ワークショップでの議論の内容

(1) 第1回ワークショップにおける議論：東神楽町が抱える課題の抽出

2 回のワークショップでの議論を大きくまとめると、1 回目で東神楽町の問題点が抽出され、2 回目でその問題を解決するための政策アイデアが提示された、という流れになる。2 回のワークショップのどちらにおいても ChatGPT を使ったが、第1回のワークショップでは参加者が ChatGPT の存在に慣れていないこともあってか、ChatGPT のアウトプットを踏まえた議論というよりは、参加者の日常的な経験からの問題提起が多かった。

第1回ワークショップで提示された参加者の意見の例を、以下に抜粋して示す。

キャリア教育

- 職業体験の対象が町内にある職業に限られるため、体験したくてもできない職業が多い。

デジタル教育

- 教員がデジタル機器の操作に慣れておらず、授業が止まってしまうこともある。
- 生徒によって SNS の使い方の習熟度に大きく差があり、SNS を使いこなせない人が友達との会話についていけないなど、現実の人間関係に影響を与えることもある。
- SNS のリテラシーについての授業は、してはいけないことや危険なことの話ばかりで、SNS を前向きに使っていく方法を考える機会があまりない。

公共交通

- バスの本数が少なく、長い時間待つ必要がある。
- バス停が狭く、居心地が悪い。ゴミが捨てられていることもある。

魅力あるまちづくり

- 東神楽町は美瑛や富良野といった周辺の自治体に比べて名物や観光名所がなく、東神楽町らしさが感じられない。
- 東神楽町は「花のまち」として知られ、「花まつり」というイベントもあるが、町内では花が前面に出てきているように感じられない。

（２）第２回ワークショップにおける議論：ChatGPT のアウトプットと政策アイデア

第２回ワークショップでは、第１回で提示された東神楽町の課題を踏まえ、参加者が政策案を提示していった。モデレーター及び学生アドバイザーが参加者とグループを形成して ChatGPT を使いながら政策案を考え、グループごとに全員の前で発表し、全体でディスカッションをした。参加者１人に１台の PC を割り当てたため、参加者が ChatGPT に質問をする機会も十分に確保でき、参加者の問題意識と ChatGPT の出力がうまく結びついたと考えられる提言もいくつかあった。そのうち、特に興味深かったものを例として２つ挙げる。

●公共交通と地域コミュニティ

東神楽町の公共交通について、第1回ワークショップではバスの本数が少なくバス停で待つ時間が長い上に、バス停の居心地が悪いことへの不満が相次いでいた。そこで、第2回ワークショップでは、ChatGPT に 2050 年におけるバスのあり方を予測してもらったところ、地域住民の交流を支えるためのコミュニティバスが発展しているという記述があった（図 2-5）。そこから、ある参加者は公共交通が単なる移動の手段ではなく、人々の交流やコミュニティの維持にも寄与するという発想を得た。そして、バス停の居心地をよくし、バスを待つ時間を利用して他の住民と交流できる場所として整備できないか、という提言が生まれた。

図 2-5 2050 年の東神楽町におけるバスについて ChatGPT が予測した結果

5. 地域密着型のコミュニティバス

- **ローカルコミュニティバス:** 地域住民の交流や生活を支えるため、短距離で運行するコミュニティバスが発展しています。これらのバスは、小型で柔軟な運行が可能で、町内の細かなニーズに応えています。
- **観光と連携したバスルート:** 観光資源を巡るバスルートが整備されており、観光客にとっても便利な交通手段となっています。観光案内が多言語対応で提供され、訪問者の利便性が向上しています。

（出所） ChatGPT のスクリーンショット。

●文化的活動を通じたアイデンティティの創出

ある参加者は、第1回ワークショップにおいて、地域のダンス・演劇サークルに所属しているが、その活動が町としてあまり注目されていないという意見を述べていた。同時に、美瑛や富良野といった有名な観光コンテンツを持つ周辺の自治体に比べて、「東神楽町にはこれがある」という感覚があまり持てないとの問題点も指摘した。

これら2つの問題意識を踏まえ、第2回ワークショップで2050年の舞台芸術についてChatGPTに予測をしてもらったところ、図2-6のように地域における文化がその地域のアイデンティティの形成と関連している旨の記述が出てきた。それによって上記2つの点がつながり、東神楽町独自の曲や東神楽町を題材とした演劇を作って広めることを通じて、東神楽町民としてのアイデンティティを確立させ、東神楽町に住み続けたいと思える人を増やすことができるのではないか、という提言につながった。

ChatGPTを使うことにより、中学生を中心とした若い住民が、しかもワークショップの限られた時間の中でこれらの提言に至ったことは、特筆に値するだろう。

図 2-6 2050 年の舞台芸術について ChatGPT が予測した結果

5. 地域振興と地方劇場の役割

人口減少と都市集中化が進む中、地方劇場の役割が再評価されるでしょう。地方のコミュニティに根ざした舞台芸術が、地域振興や文化保護の一環として重要な役割を果たすと考えられます。地方の劇場や文化施設が、地域のアイデンティティを反映した作品を通じて、観光や地域経済の活性化に貢献することが期待されます。

(出所) ChatGPT のスクリーンショット。

3. 「若者発：東神楽町 2050 ビジョン」の取りまとめ

2 回のワークショップの内容は、「若者発：東神楽町 2050 ビジョン」という文書に取りまとめられ、2024 年 9 月に開催された総合計画策定委員会の中でワークショップ参加者の代表から策定委員会の委員長に手交された。ビジョンの全文は報告書末尾の補遺に掲載している。

ビジョンは全部で 3 章構成である。イントロダクションの第 1 章、本ワークショップの概要をまとめた第 2 章に続いて、具体的な提言を第 3 章でまとめている。「キャリア教育」「デジタル教育」「公共交通」「魅力あるまちづくり」という小テーマごとに、(1) 若者が提起した東神楽町の課題 (2) 提案 (3) 具体的な施策という順番で整理している。(1) がおおむね第 1 回ワークショップにおける議論の内容に相当し、東神楽町の課題を挙げている。(2) は、第 2 回ワークショップで最終的に参加者から示された政策提言を、文章の形でまとめたものである。(3) では、(2) の文章において具体的な提言案に該当する箇所を箇条書きの形でまとめ直している。

なお、本ビジョンの政策提言は、2050 年というかなり先の未来を念頭に置いた、しかも若い世代によるものである。したがって、町として対応すべき問題か、既存の町の政策と整合的かなど、いくつかの「大人の事情」を考慮しつつも、参加者のリアルな声や魅力的な提言はなるべく削ることなく盛り込むことを方針としている。

第3章 政治的な議論における生成 AI の活用可能性とリスク

要旨

ワークショップを通して見えてきた生成 AI の活用可能性として、以下の点を挙げることができる。

- ・人間が持つアイデアを発展させる。
- ・その場にはいない人（未来人など）の立場を代弁してもらうことができる。
- ・アウトプットをする際に、その場にいる人に忤度することがない。
- ・ワークショップに必要な資料作成などの業務を効率化する。

同時に、生成 AI を使用する際のリスクもいくつか指摘できる。

- ・地域の雰囲気や関係者の空気感といった「現場知」を学習するのは難しい。
- ・政治的に偏った内容を出力する可能性がある。
- ・誤情報をあたかも正しい情報であるかのように提示することがある。
- ・生成 AI が議論の場に入ることにより、人間の側が拒否反応を示す可能性がある。
- ・透明性やアカウンタビリティが十分ではない。

本章では、プロジェクト全体を通して得られた知見として、政治的な議論における生成 AI の活用可能性とリスクを挙げていく。

1. 政治的な議論における生成 AI の活用可能性

●人間のアイデアを発展させる

生成 AI の活用可能性としてまず挙げられるのは、人間の思考を刺激し、人間が持つアイデアを発展させることである。第2章で述べたように、コミュニティ作りの一環としてのバス停の整備や、町の歌を作ることを通した町民としてのアイデンティティの創出といった提言は、まさに参加者が持っていた発想と ChatGPT の回答が組み合わせあって、新たなアイデアが得られた例であるといえる。

なお、ここで指摘しているのは生成 AI そのものが何かいいアイデアを出してくれるよう期待する、ということではない。生成 AI はすでに存在するデータを学習し、それを基

にしてアウトプットをしているにすぎず、生成 AI からのアウトプット自体に新規性を期待できるとは限らない。

●議論の視点を多様化する

次に、生成 AI に特定の立場の人になりきってもらうことで、議論の視点を多様化することである。例えば、本ワークショップにおける ChatGPT の使い方として、2050 年の東神楽町の住民になりきってもらい、町の様子や実施してほしい政策などを尋ねるというものがあった。もちろん、人間が 2050 年の住民の立場を想像して議論する方法もありうるが、生成 AI に未来の人の立場を代弁してもらうことは、生成 AI の有効な使い方の 1 つであると考えられる（谷口・鈴木・竹中 2024）。

この使い方は、未来人に限らず様々な立場からの意見を生成 AI に述べさせる形で、広く応用が利くだろう。議論の場には様々な属性の人がなるべくバランスよく参加することが望ましいが、スケジュールや予算といった現実的な制約によって実現できないことも多い。もちろん、生成 AI のアウトプットをそのまま当事者の意見として使うことはできないが、議論の場にいる人がいない人に対する想像力を高め、議論の視野を広げることには資すると思われる。

●「人間らしさ」の制約を乗り越える

生成 AI が人間と自然に会話できるほどの能力を備えながら人間ではないことは、議論において「人間らしさ」から生じる制約を乗り越えることに役に立つ。

そもそも、政治や政策といった話題について、生身の人間を相手に正面から議論することにはどうしても心理的な負担がかかってしまう。しかし、そういう人であっても、生成 AI が相手であれば気軽に意見を述べるができるかもしれない。実際、本ワークショップでも、人間どうして議論する時間には口数が少なかった参加者が、ChatGPT を前にすると積極的に質問を投げかけるようになるという一幕があった。

また、生成 AI は、人間とは違って何かを言う際に忖度をすることがない。今回のワークショップは若者を中心としたこともあって、参加者からは比較的遠慮なく意見が寄せられた。しかし、年齢がより高い人が議論をする場合、言いたいことがあっても気を遣って言えないケースもある。例えば、自治体関係者や地域の有力者が積極的に関与している政策について、正面から問題点を指摘することを躊躇してしまうかもしれない。この点、生成 AI であれば問題であることは問題であるとはっきり述べる。このことは、議論のアジェンダや、議論の中で参加者が考慮する情報を多様化することにつながるだろう。

●政治的な議論の機会を増やす

最後に、生成 AI が議論の場を設けるためのコストを下げうることを指摘したい。今回の住民ワークショップのような取り組みを行うためには、参加者に配布する資料の作成や議論の内容の取りまとめなど、大きな手間がかかる。そういった業務に生成 AI を活用して効率化することは、人々による議論の場をより積極的に活用する可能性を開くと考えられる。

実際に、今回のワークショップでも参加者に配布する資料の作成に ChatGPT を導入している。図 3-1 は、ワークショップのテーマの 1 つである東神楽町のまちづくりについて、ChatGPT に SWOT 分析⁵をしてもらった結果である。ChatGPT に東神楽町の統計集をアップロードして SWOT 分析をするよう命令するだけで、瞬時に結果が出力される。この SWOT 分析の結果は、東神楽町職員と共同で事実関係を確認する⁶、中学生が理解できるように表現を変えるなどの作業を経た上で、実際に参加者への配布資料に盛り込んでいる。

⁵ 「SWOT」は、強み (strength)、弱み (weakness)、機会 (opportunity)、脅威 (threat) の頭文字を取ったものである。

⁶ 例えば、図 3-1 の「全体の 27.6%が 65 歳以上」というのは、正確な数字ではない。

図 3-1 ChatGPT が東神楽町のまちづくりについて SWOT 分析を実行した結果

Strengths (強み) 1. 交通アクセスの良さ: 東神楽町は旭川市に隣接しており、旭川空港からも近く、JR旭川駅や主要高速道路にもアクセスが良い。 2. 自然環境の豊かさ: 大雪山連峰のふもとに位置し、肥沃な土壌を活かした農業が盛ん。豊かな自然環境が魅力。 3. 観光施設の充実: ひがしかぐら森林公園、温泉施設「森のゆ花神楽」など、観光やアウトドア活動を楽しめる施設が多い。 4. 人口増加: 大規模宅地開発により、人口が増加しており、住みやすい環境が整備されている。 Weaknesses (弱み) 1. 人口の高齢化: 全体の27.6%が65歳以上であり、高齢化が進行している。 2. 公共交通機関の限界: 主要交通機関へのアクセスは良いが、町内の公共交通手段が限られている可能性がある。 3. 冬季の気候条件: 北海道の特有の厳しい冬季条件が、生活や観光に影響を及ぼすことがある。 Opportunities (機会) 1. 観光業の発展: 既存の観光資源を活かし、更なる観光業の発展が期待される。特に、自然や温泉を活用した観光客の誘致。 2. 農産品のブランド化: 肥沃な土壌を活かした農産品のブランド化や、直販市場の拡大が期待できる。 3. 新しい住民の誘致: 交通の利便性を活かし、都市からの移住者や新しい住民の誘致を推進する。 Threats (脅威) 1. 自然災害: 地震や台風などの自然災害によるリスクが存在し、インフラや生活への影響が懸念される。 2. 人口減少: 長期的には高齢化による人口減少が懸念され、地域社会の活力低下につながる可能性がある。 3. 競合する地域の発展: 近隣都市や他の観光地との競争が激化し、観光客や新規住民の確保が難しくなる可能性がある。 ↓

(出所) ChatGPT のスクリーンショット。

2. 政治的な議論における生成 AI のリスク

次に、政治的な議論の場で生成 AI を使用する際のリスクを挙げる。本プロジェクトでは、ChatGPT を使うことによる問題が生じないよう、AI の専門家の監修を受ける体制を構築することをはじめ、細心の注意を払った。よって、ワークショップに関して目立ったトラブルが生じることはなかった。本節で挙げるのは、実際に生じたインシデントから得られた教訓というよりは、プロジェクトの議論の中でリスクとして提起され、筆者らが留意

した点である。

●大規模言語モデルと現場知

ChatGPT のような大規模言語モデルは、言語化することが難しい情報を扱うことが得意ではない。そのため、地域の雰囲気や関係者の空気感といった「現場知」を踏まえた回答は期待できない。もちろん、技術的には必要な情報を言語化して学習させることで対処できる部分もあるが、限界があろう。

今回のワークショップの例でいえば、東神楽町が「花のまち」というスローガンを掲げている一方で、参加者からは町内で花が見られる箇所はごく一部であり、それほど「花のまち」という感覚がないことが相次いで指摘された。これは、筆者らが実際に現地を訪れた際の感覚とも一致する。しかし、インターネット上で東神楽町について検索すると、「花のまち」として知られているという趣旨の文章が数多くヒットする。したがって、生成 AI も「花のまち」としての東神楽町を高く評価する。このように、当事者が実感していることと生成 AI が学習していることには、大きなギャップが存在する可能性がある。

●生成 AI のアウトプットのバイアス

生成 AI のアウトプットは、学習した内容に大きく左右される。特に、自身で生成 AI に何らかの情報を学習させる場合には、その内容に注意することが必要である。自治体の実態に即した回答を得ようとするあまり、学習させる情報の量を多くしすぎると、アウトプットが学習させた情報に過剰に引っ張られてしまう、過学習（overfitting）の問題が生じうる。また、学習させる内容に偏りがあると、アウトプットもまた偏ってしまう可能性が高くなる。

学習させる内容の偏りとアウトプットの関係性を、簡単な例でデモンストレーションしてみたい。図 3-2 は、ChatGPT に「あなたは東神楽町の住民です。東神楽町における観光についての意見を簡潔に述べてください。」と尋ねた結果を、(1) 町政執行方針のみを学習させた場合、(2) 住民アンケートのみを学習させた場合、(3) 双方を学習させた場合でそれぞれ示したものである。東神楽町における観光客数の回復を指摘するパターン 1 と、観光面で更なる取り組みが必要であるとするパターン 2 では、明らかに温度差があることが分かる。そして、町政執行方針と住民アンケートの両方を学習させたパターン 3 では、観光におけるこれまでの実績と今後の課題の双方がバランスよく言及されている。

図 3-2 ChatGPT に学習させる資料によるアウトプットの違い

パターン1 町政執行方針のみを学習させた場合
東神楽町は、花と緑にあふれた景観や「ひがしかぐら森林公園『森のゆ花神楽』といった多彩なレジャー資源に恵まれており、近年はコロナ禍前の9割まで観光客数が回復しています。町全体で「花のまち」ブランドを活かした観光振興策や複合施設の整備を進めており、今後もイベントや地域連携を強化して、多くの人に訪れてもらえる魅力ある観光地としてさらに発展してほしいと考えます。
パターン2 住民アンケートのみを学習させた場合
東神楽町は空港があり自然も豊かで、観光資源を育てる余地が十分ある一方、まだ観光の盛り上がりには欠けると感じる住民が多いように思います。観光情報をわかりやすく発信する仕組みや、観光に携わる人材を育成する体制づくりなどを進めて、町外から訪れる人に「立ち寄りやすい」「滞在したい」と思ってもらえる環境を整えることが望まれます。
パターン3 町政執行方針と住民アンケートの双方を学習させた場合
東神楽町は「花のまち」というイメージと豊かな自然環境が大きな魅力で、コロナ禍前の観光客数にほぼ近い水準まで回復してきています。今後さらに観光を盛り上げるためには、森林公園や町内の花壇など既存の観光資源を生かしたイベントの企画や、SNSなどを活用したわかりやすい情報発信の強化が重要だと感じます。地元住民としては、花の美しさやのどかな風景を楽しんでもらえるよう、地域全体で「花のまち」の魅力を発信し、観光客と住民が交流できる場や機会をもっと増やしてほしいと思います。

(注) 図は、ChatGPT に「あなたは東神楽町の住民です。東神楽町における観光についての意見を簡潔に述べてください。」と尋ねた結果である。

(出所) ChatGPT のスクリーンショット。

また、今回のワークショップではイデオロギー対立が顕在化するような展開となることはなかったが、生成 AI が政治的にバイアスを持った内容を提示する可能性にも注意が必要である。海外の研究では、ChatGPT が左派的なバイアスを持つこと (Motoki, Pinho Neto, and Rodrigues 2024)、そして特定の立場になりきってもらう質問への回答は、同じ立場の人間を対象にした世論調査の結果と乖離があることなどが指摘されている (Argyle et al. 2023; Bisbee et al. 2024)。日本においてはどうかをはじめ、今後の研究によって議論の動向が変化していく可能性も大いにある。しかし、生成 AI に完全な中立性を期待することはいずれにしても現実的ではないと考えられる。

●ハルシネーション

生成 AI が誤情報をあたかも真実であるかのように提示することは、ハルシネーション (hallucination) と呼ばれる。多くの大規模言語モデルのアウトプットは、この単語の後にはこの単語が続く可能性が高い、というように単語どうしを確率的に組み合わせたものにすぎず、何かを検索した結果ではない。

現に、自治体の業務に生成 AI の導入を進める際には、検索目的での使用はなるべく避けることが方針として掲げられることが多くなっている。例えば、生成 AI を全庁的に導入した先駆例として知られる横須賀市では、当初生成 AI を検索のために使う職員が 38.5%

存在したという。そこで、検索という使い方が必ずしも望ましいわけではないことを庁内報などで周知することにより、検索目的で使う職員は 30.4%に減少し、その代わりに多様な方法で活用されるようになったことが報告されている⁷。

●生成 AI に対する人間の認識

議論の場に生成 AI が入ることを人間の側がどう受け止めるか、という問題もある。本ワークショップに限っていえば、ChatGPT に対する参加者の評価はおおむね好意的であったようである。例えば、ワークショップ後に NHK がある参加者に実施したインタビューでは⁸、「最初は ChatGPT の使い方が分からなかったが、自分の意見を補足するものとして有効であることが分かった」というコメントがあった。しかし、そもそも本ワークショップのように生成 AI を使うと公式に表明した場には、生成 AI に懐疑的な人が集まりにくいだけかもしれない。

学術研究では、AI に対する人間の反応は実に多様であることが示されている (Aoki 2020)。AI に対する嫌悪感はもちろん、逆に AI の判断しか信用しようとししない自動化バイアス (automation bias)、AI のアウトプットのうち、元々の自分の考えと一致するものしか受け入れようとししない傾向などが指摘されている (Alon-Barkat and Busuioc 2023)。これでは、生成 AI は人間の思考を広げるどころか、人間が元から持っている認知の歪みを増幅させるだけである。

●透明性とアカウンタビリティの欠如

最後に、政策決定に求められる「透明性 (transparency)」や「アカウンタビリティ (accountability)」といった概念は、生成 AI を使用する上でも重要になる。現在の生成 AI は極めて高度化している代わりに、学習した情報から出力に至る過程を完全に把握することは難しく、ブラックボックスの状態になっている。したがって、生成 AI がなぜその出力に至ったのかを誰も説明できず、決定した政策によって生じた問題の責任を生成 AI 自身が取ることできない。生成 AI を政治的な議論に活用する場合、生成 AI が持つ透明性やアカウンタビリティの欠如は、生成 AI が介在して形成された政策に対する信頼性の低下にそのままつながりかねない (Busuioc 2021; Grimmlikhuijsen 2023)。

⁷ 横須賀市職員が 2024 年 3 月 19 日に財務総合政策研究所で行った講演の資料「行政機関での生成 AI の活用可能性と課題～横須賀市の ChatGPT の全庁的な活用事例から～」より (<https://www.mof.go.jp/pri/research/seminar/fy2023/lm20240319.pdf>)。2025 年 2 月 28 日最終アクセス。

⁸ インタビューの内容については、2 回のワークショップの現場取材した NHK 旭川放送局の上松凜助記者より情報提供を受けた。

第4章 結論

要旨

ワークショップを通して、生成 AI は人間だけの議論ではどうしても生じてしまう行動・発想の制約を乗り越えるという形で、有効に活用できることが明らかになった。他方で、生成 AI にはリスクもある。自治体などにおいて生成 AI を使った議論の場を設ける際、生成 AI の可能性を最大限生かしつつ、想定されるリスクに備えるために実践すべきことを、ガイドラインの形で挙げている。

大原則

- (1) 議論は人間中心とし、生成 AI はあくまで「ツール」として位置づける
- (2) 生成 AI を使う目的を明確にする

生成 AI へのインプットについて

- (3) 学習させる情報のバランスに配慮する
- (4) 個人情報のインプットは避ける

生成 AI のアウトプットについて

- (5) 生成 AI のアウトプットと人間の発言を区別する
- (6) 生成 AI のアウトプットを事前にシミュレーションしておく

生成 AI を使用する体制の構築

- (7) 生成 AI 使用のプロセスに関して、可能な限り情報公開をする
- (8) 生成 AI の使い方に問題がないか、専門家によるチェックを受ける
- (9) 生成 AI に精通した人材を育成する

1. 知見のまとめ

本報告書は、北海道東神楽町における ChatGPT を導入した住民ワークショップの詳細を述べるとともに、ワークショップを通じて明らかになった生成 AI の活用可能性とリスクを指摘した。

本ワークショップから得られた収穫として特に大きかったのは、政治的な議論における生成 AI の有効な使い方がいくつかの形で実感できたことである。その具体例は第3章で挙げたとおりであるが、大まかにいえば、生成 AI が議論の場に存在することによって、人間だけで議論するのでは直面していたであろう行動や発想の制約を乗り越えることができる、ということになる。人間だけで議論することには、人間であるからこそその限界がある。生成 AI は、そのアウトプットを通じて、人間どうしの議論をより充実したものにするポ

テンシヤルを秘めている。

もっとも、生成 AI が活きる局面は政治的な議論のプロセス全体のうちごく一部である。生成 AI が次々に使えるアイデアを出してくれるかというと、そうでもない。生成 AI はどんな問題でも解決してくれると過度な期待をしないこともまた重要である。生成 AI のアウトプットはあくまで「参考」であり、最後は人間が自分の頭で考えて議論をしなければならない。

本報告書では、生成 AI のリスクにも言及した。ハルシネーションや過学習といった、生成 AI の問題点として一般的に指摘されていることは、政治的な議論の場でもやはり問題となると考えられる。また、生成 AI の政治的バイアスのように、政治分野においてとりわけ留意すべき問題もある。生成 AI の技術が発展する中で、新たに生じるリスクを見極める姿勢が必要である。

本報告書の内容は、政策をめぐる議論の場に生成 AI を導入するという、今回のワークショップと同様の取り組みに広く応用可能であると考えている。しかし、本報告書が提示した知見は、あくまで人口 1 万人規模の自治体において、若い世代が 2050 年の未来を考えるという、特定のワークショップを基にしたものである。また、今回のワークショップでは、立場の対立する人が議論を通して合意形成をするというよりは、各参加者が独創的な政策アイデアを提示することの方に重きが置かれた。よって、参加者や趣旨などが異なるケースにおいては、新たな発見が得られる可能性もある。今後、議論の場に AI を導入する試みが各所で行われ、知見が蓄積されることも期待したい。

2. 政治的な議論における生成 AI 活用のガイドライン

最後に、実践的なポイントとして、政治的な議論において生成 AI の活用可能性を最大限発揮しつつ、リスクに対処するために注意すべきことをガイドラインとして提示する(図 4-1)。「大原則」、「生成 AI へのインプットについて」、「生成 AI のアウトプットについて」、「生成 AI を使用する体制の構築」という 4 つの観点から、9 つの点を挙げている。これらは、あくまで本報告書で指摘した範囲でのリスクを念頭に置いたものにすぎず、「すべてを守れば絶対に大丈夫」という性質のものではないことに注意されたい。

図 4-1 政治的な議論における生成 AI 活用のガイドライン

大原則	・ 議論は人間中心とし、生成AIはあくまで「ツール」として位置づける ・ 生成AIを使う目的を明確にする
生成AIへの インプット	・ 学習させる情報のバランスに配慮する ・ 個人情報のインプットは避ける
生成AIの アウトプット	・ 生成AIのアウトプットと人間の発言を区別する ・ 生成AIのアウトプットを事前にシミュレーションしておく
生成AIを使用する 体制の構築	・ 生成AI使用のプロセスに関して、可能な限り情報公開をする ・ 生成AIの使い方に問題がないか、専門家によるチェックを受ける ・ 生成AIに精通した人材を育成する

(出所) 筆者作成。

大原則

(1) 議論は人間中心とし、生成 AI はあくまで「ツール」として位置づける

まず重要なのは、議論の主人公はあくまで人間であり、生成 AI はそれを補助するツールとして位置づけることである。「人間中心」は今や AI 業界において標準的なスローガンとなっているが、同じことは政治的な議論の場においても当てはまる。

(2) 生成 AI を使う目的を明確にする

人間中心を原則とする以上、同じことを人間だけで行うのではどのような問題があり、その問題は生成 AI を使うことによってどのように解決できるのか、生成 AI を使う目的を明確にして関係者や参加者にも共有しておく必要がある。

生成 AI へのインプットについて

(3) 学習させる情報のバランスに配慮する

生成 AI に何かの情報を新しく学習させる場合は、特定の立場からの意見ばかり学習させることがないようにするなど、バランスに配慮することが求められる。

（４）個人情報のインプットは避ける

生成 AI に業務上知りえた個人情報や機密情報を入力することは厳禁である。特に公務員の場合は守秘義務との兼ね合いもあり、一般目的での利用以上に慎重さが求められる。

生成 AI のアウトプットについて

（５）生成 AI のアウトプットと人間の発言を区別する

最終的な判断を人間が担うためには、生成 AI のアウトプットと人間の発言を明確に区別すること、そして生成 AI の出力が人間の意見にどのような影響を与えたかを把握しておくことが必要である。

（６）生成 AI のアウトプットを事前にシミュレーションしておく

生成 AI の出力がライブで人々の目に触れる形で使用する場合、望ましくない文章が表示されるリスクを下げるために、生成 AI に入力する内容をあらかじめいくつか想定しておき、どのような出力が得られるかを試しておくことが有効である。

生成 AI を使用する体制の構築

（７）生成 AI 使用のプロセスに関して、可能な限り情報公開をする

生成 AI の推論の過程を 100%把握することは困難であるが、学習させた情報や質問の内容などが記録としてきちんと残され、可能な限り公開されている必要がある。

（８）生成 AI の使い方に問題がないか、専門家によるチェックを受ける

インプットする情報に偏りはないか、アウトプットに誤情報やバイアスがないかなど、専門家の監修を受けることができれば最善である。

（９）生成 AI に精通した人材を育成する

専門家のチェックを受けることが常に可能であるとは限らない。長期的には、職員組織の中で生成 AI の技術面をフォローできる人材育成も必要になるだろう。

参考文献

- 稲継裕昭 (2018) 『AI で変わる自治体業務：残る仕事、求められる人材』 ぎょうせい。
- 井熊均・井上岳一・木通秀樹 (2018) 『AI 自治体：公務員の仕事と行政サービスはこう変わる！』 学陽書房。
- M.クーケルバーク著／直江清隆・金光秀和・鈴木俊洋・二瓶真理子・古賀高雄・菅原宏道訳 (2023) 『AI の政治哲学』 丸善出版。
- 工藤郁子 (2019) 「政治における AI」 『三田評論』 1230: 34-39。
- 佐藤哲也 (2017) 「AI と政治」 『人工知能』 32 (5): 672-77。
- 谷口将紀・鈴木壮介・竹中勇貴 (2024) 『AI は民主主義を深化させるか？：少子化政策の財源に関する調査実験』 NIRA 総合研究開発機構。
- 長野基 (2024) 『市民ワークショップは行政を変えたのか：ミニ・パブリックスの実践と教訓』 勁草書房。
- 蒔田純 (2020) 「政策形成における AI 活用に関する一考察（上）」 『弘前大学教育学部紀要』 124: 31-40。
- (2021) 「政策形成における AI 活用に関する一考察（下）」 『弘前大学教育学部紀要』 125: 41-48。
- 山本龍彦 (2023) 『〈超個人主義〉の逆説：AI 社会への憲法的警句』 弘文堂。
- NHK 取材班 (2020) 『AI vs. 民主主義：高度化する世論操作の深層』 NHK 出版。
- Alon-Barkat, Saar, and Madalina Busuioc. 2023. “Human-AI Interactions in Public Sector Decision Making: “Automation Bias” and “Selective Adherence” to Algorithmic Advice.” *Journal of Public Administration Research and Theory* 33 (1): 153-69.
- Aoki, Naomi. 2020. “An Experimental Study of Public Trust in AI Chatbots in the Public Sector.” *Government Information Quarterly* 37 (4): 101490.
- Argyle, Lisa P., Ethan C. Busby, Nancy Fulda, Joshua R. Gubler, Christopher Rytting, and David Wingate. 2023. “Out of One, Many: Using Language Models to Simulate Human Samples.” *Political Analysis* 31 (3): 337-51.
- Bisbee, James, Joshua D. Clinton, Cassy Dorff, Brenton Kenkel, and Jennifer M. Larson. 2024. “Synthetic Replacements for Human Survey Data?: The Perils of Large Language Models.” *Political Analysis* 32 (4): 401-16.
- Busuioc, Madalina. 2021. “Accountable Artificial Intelligence: Holding Algorithms to Account.” *Public Administration Review* 81 (5): 825-36.
- Grimmelikhuijsen, Stephan. 2023. “Explaining Why the Computer Says No: Algorithmic Transparency Affects the Perceived Trustworthiness of Automated Decision-Making.” *Public Administration Review* 83 (2): 241-62.
- Motoki, Fabio, Valdemar Pinho Neto, and Victor Rodrigues. 2024. “More Human than Human: Measuring ChatGPT Political Bias.” *Public Choice* 198: 3-23.

若者発：
東神楽町 2050 ビジョン

令和 6 年 9 月 24 日

若者発：東神楽町 2050 ビジョン

令和 6 年 9 月 24 日
(公財) NIRA 総合研究開発機構

目次

第 1 章	生成 AI を使った若者発のビジョンづくり	・・・	p1
第 2 章	東神楽町 2050 ビジョンワークショップについて	・・・	p3
第 3 章	東神楽町 2050 ビジョンの政策提案	・・・	p5

第 1 章 生成 AI を使った若者発のビジョンづくり

1 東神楽町 2050 ビジョンの目的

本ビジョンは、東神楽町に住む若者有志が 2050 年の未来を見据え、長期的な視点に立って東神楽町に求められる政策を提言するものである¹。現在、東神楽町では、令和 7 (2025) 年度以降の第 9 次総合計画の策定に向けた議論が進んでいる。その議論の場に、中学生を中心とした 20 代までの、次世代を担う若者の声を届けることが今回の取組の目的である。

私たちが直面する人口減少や地球環境問題などの課題は、長期的な視点なくしては解決できないものである。政策を議論していると、とかく短期的な思考がその場の空気を支配しがちとなるが、そうした事態に陥るのを防がなくてはならない。政策立案に関わる人々が、未来を担う若者の声に耳を傾け、決断し、果敢に挑戦し続けることができれば、私たちの社会は持続的なものへと大きく前進するだろう。

ここで集約された意見は、約 25 年後の 2050 年をターゲットとした時間軸を設定し、東神楽町に関する情報を事前に学習した AI (ChatGPT) も活用して議論を重ね、形成されたものである。若者が 2050 年という、将来の東神楽町、そして自分たちの姿を想像し、心のうちを誠実に言葉に表した結果である。

今回の取組は試行的な段階にあるが、未来を変える確実な一歩となることを期待する。

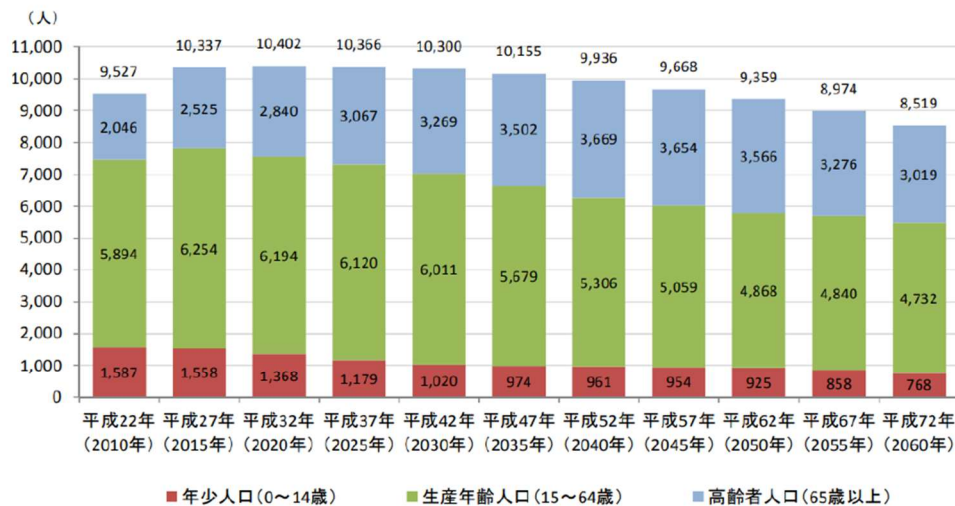
¹ 本ビジョンは、「東神楽町 2050 ビジョンワークショップ」における議論の内容をもとに、公益財団法人 NIRA 総合研究開発機構（以下、NIRA）が取りまとめたものである。なお、当プロジェクトは東神楽町と NIRA の持ち寄り型共同研究であり、NIRA は同町から研究費・委託費等の供与を受けていない。

2 東神楽町 2050 ビジョンの背景

東神楽町は、大雪山連峰をはじめとする豊かな自然環境に恵まれ、旭川市や旭川空港にも近いという立地の良さもあいまって、非常に住みやすい町として知られている。「街の幸福度 自治体ランキング 2022〈北海道版〉」（「大東建託いい部屋ネット」調べ）では第1位になった。

東神楽町の人口は近年、ひじり野地区を中心に増加しており、2010 年に 9,527 人であった人口は、2020 年には 10,402 人となった。しかし、「東神楽町人口ビジョン」における推計によれば、2050 年には人口が 9,359 人に減少し、65 歳以上人口の割合はおおよそ 35 %になると予測されている（図 1）。人口減少や高齢化による産業構造の変化が予想され、2050 年の東神楽町の住民の暮らしは、今とは大きく違うものになると考えられる。

図 1 東神楽町の人口推計（「東神楽町人口ビジョン」より）



もちろん、東神楽町の人口減少はいわゆる「消滅可能性自治体」に数えられるほど深刻なものではない。しかし、多くの住民が旭川市に通勤・通学し、買い物に出掛けており、東神楽町は同市の経済に大きく依存しているといえる。今後も住みやすい町であり続けるとは限らない。どうすれば住民が満足する行政サービスを継続することができるのか、そして東神楽町の住民であるという強い自己認識（アイデンティティ）や地元への愛着をどう維持していくかは、持続可能な東神楽町のあり方を考える上で重要な課題といえるであろう。

他方で、2050 年になると、AI をはじめとするデジタル技術の進展や新しい交通手段の登場によって、住民の生活はさらに便利に、そして豊かになっていることが予想される。例えば、現在は実験段階である自動運転も、2050 年には一般化し、バスが自動運転で運行している可能性もある。図 2 は、ChatGPT が生成した、2050 年に無人運転バスが走っている様子の画像である。

図 2 ChatGPT が生成した無人運転バスの画像



本ビジョンにおける提言は、2050 年になると人口減少や高齢化が進む一方で、東神楽町の政策の実現や人々の暮らしに役に立つ技術が進展しているという、両側面の状況を踏まえたものである。

第 2 章 東神楽町 2050 ビジョンワークショップについて

1 ワークショップの概要

本ビジョンは、東神楽町と NIRA が令和 6 年 8 月に開催した「東神楽町 2050 ビジョンワークショップ」で議論された内容を基にしている。このワークショップは、総合計画策定委員会の場に若い世代の意見を届けるために開催したものであり、中学生から 20 代までの 10 名の住民が参加した。

議論したテーマは以下の 4 つで、参加者に事前に実施したアンケートを踏まえて決定した。

- ・ キャリア教育
- ・ デジタル教育
- ・ 公共交通
- ・ 魅力あるまちづくり

今回のワークショップの特徴の一つは、参加者が2050年という少し先の未来を想像しながら議論したところにある。参加者には「自分が大人になったときに東神楽町がどのような町であってほしいか」、「自分が将来子どもを持ったとすると、子どもにはどのような教育を受けさせたいか」といった観点から議論をしてもらった。

もう一つの特徴は、議論の中でChatGPTを活用したことである。ChatGPTは、文字によるチャットが可能な生成系AIであり、入力された質問に答え、また、指定された条件に合わせて画像を生成することができる。参加者は中学生を中心とする若い世代であり、2050年の未来を想像してもらうといっても、社会情勢に関する知見も限られており、何の材料もなく想像することは簡単ではない。そこで、東神楽町の統計や風景画像といった情報をChatGPTに学習させた上で、東神楽町で将来普及している技術を予測させたり、将来の町並みの画像を生成させたりした。参加者は、ChatGPTから出力された画像やデータを参考にしながら議論を進めた。

2 ワークショップの進め方

ワークショップは、令和6年8月9日（金）、同21日（水）の2回に分けて行われた。第1回のワークショップでは、参加者が各テーマについての問題意識及び提言を一人ずつ述べ、第2回のワークショップでは、さらに議論を深めるために、グループディスカッションを行い、具体的な提言案をまとめた。参加者は「キャリア教育とデジタル教育」をテーマとするグループと「公共交通と魅力あるまちづくり」をテーマとするグループの2つに分かれた。参加したメンバーとグループ分けは第1回も第2回も変わらず、継続的に同じテーマに取り組んだ。

ワークショップの開催に先立ち、参加者に東神楽町の現状を把握してもらうため、資料を配布した。その中には、前章で述べた将来の人口推計とともに、東神楽町の教育あるいはまちづくりについて、ChatGPTによる「SWOT分析」の結果、つまり強みS（strength）、弱みW（weakness）、機会O（opportunity）、脅威T（threat）が含まれている。図3、4は実際に使用された資料の一部で、東神楽町の統計集などをChatGPTに読み込ませた上でSWOT分析を行い、その結果を平易な言葉に言い換えたものである。

また、ワークショップでは、ChatGPTを使いながら2050年の未来をよりじっくりと想像してもらうための時間をなるべく多く確保した。ChatGPTには、政策提案の「アイデア出し」や、2050年の未来の職業や移動手段などを予測するといった役割を担わせ、ChatGPTの出力結果は議論のたたき台として役立てた。

図3 ChatGPT による SWOT 分析の結果（教育）
東神楽町の教育の今とこれから

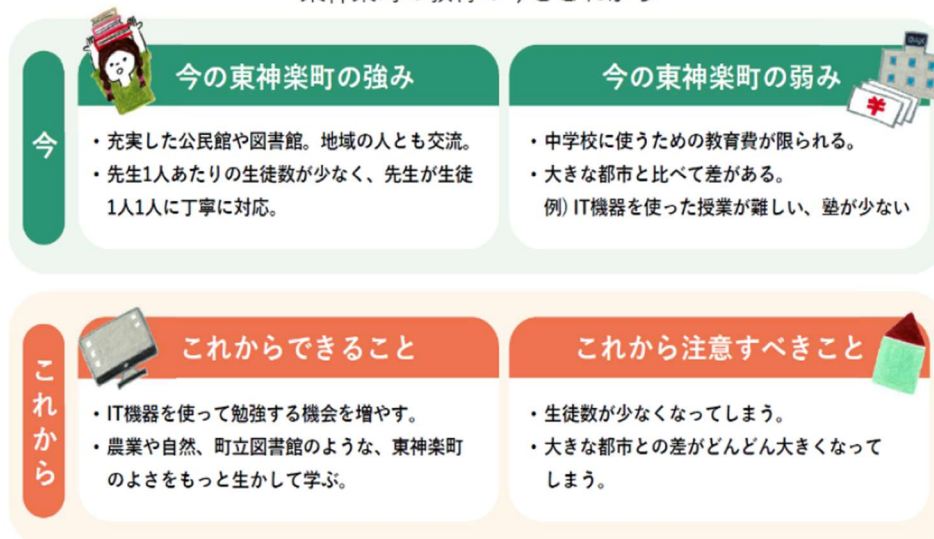
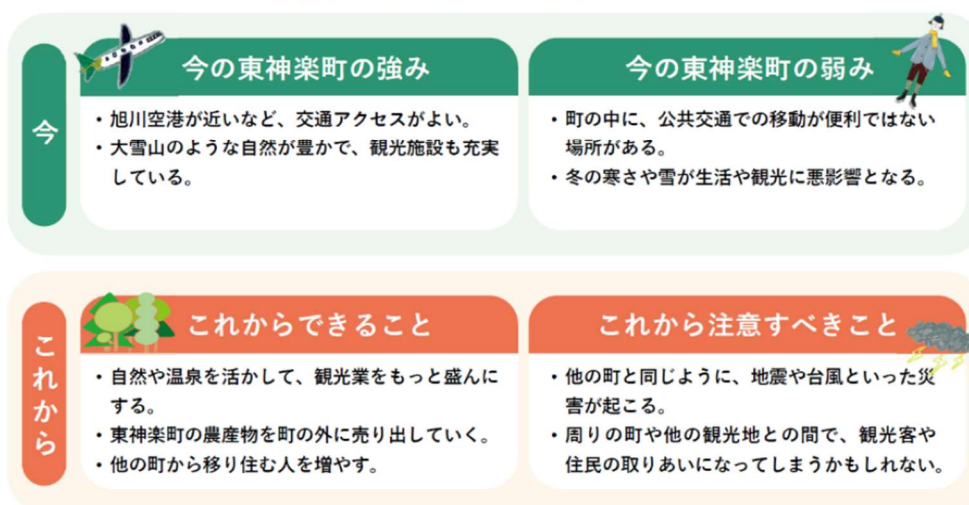


図4 ChatGPT による SWOT 分析の結果（まちづくり）
東神楽町のまちづくりの今とこれから



ワークショップのモデレーターは、第1回では古田大輔（株式会社メディアコラボ代表）が、第2回では竹中勇貴（NIRA）が務めた。第2回のグループディスカッションには、東京大学教育学部の大学生4名が討議の補助役として加わった。

第3章 東神楽町 2050 ビジョンの政策提案

1 政策提案の4つの柱

令和6年度までの現在の東神楽町第8次総合計画は「笑顔あふれる花のまち みんなで築こう活気ある東神楽」をスローガンにしている。果たして、2050年の東神楽町は笑顔があふれ、活気ある町になっているのであろうか。若者が住み続けたいと思う町であり続けているのだろうか。

2050年に、今の若者の夢がかなえられ、東神楽町民としてのアイデンティティを持ち、生きがいを感じられる町であるために、何をすべきか。ここでは、若者にとって関心の高い4つのテーマ、キャリア教育、デジタル教育、公共交通、魅力あるまちづくりを取り上げ、それぞれについて(1)現状の課題、(2)提案、(3)具体的施策を示す。

第1の柱「キャリア教育」

現在のキャリア教育は、自分たちの将来を具体的に想像する機会になっていないという問題がある。そのため、生徒には将来のキャリアについての明確なビジョンや多様な選択肢を提供するとともに、通常の教科においてもキャリアとの関係を意識できる教育にすることを提言する。

第2の柱「デジタル教育」

教育現場における、デジタル化への対応の課題が浮き彫りになった。AIも活用しながら、生徒一人一人の個性を把握し、それに寄り添った指導を実現することを提言する。

第3の柱「公共交通」

移動が不便で、仲間と集える居場所が不足しているという問題がある。新しい交通手段の開発・普及に取り組むとともに、サイクリングロードやバス停を地域コミュニティづくりの場として整備することを提言する。

第4の柱「魅力あるまちづくり」

「東神楽らしさ」を感じられる町づくりが求められる。旭川空港に近い立地を生かして、東神楽町に拠点を置く生活をサポートすることや、花や農産物を生かしたイベントの開催を行うことなどを提言する。

2 キャリア教育

2-1 若者が提起した東神楽町の課題

文部科学省が掲げるキャリア教育の目標は「社会的・職業的自立」であり、

単に就職に役立つ知識やスキルを身に着けるだけではなく、働くということを通じた社会参画の意識を育むことも含まれている。東神楽町の教育行政においても、生徒が「学びがい」や「生きがい」を感じることがキャリア教育の主要な要素に位置づけられている。しかし現場では、いくつかの課題が見られる。

中学校におけるキャリア教育は、目前の高校進学が話の中心となりがちで、生涯にわたる長期的なキャリアを考える機会が少ない。職場体験も実施されているが、体験内容が単純作業にとどまっているために働くことの意義を考える経験につながらず、東神楽町以外の職業を体験することも困難である。

また、普段の学習内容や学校生活が将来のキャリアにどう結び付くかについて実感を得られずにいる。例えば、学校で勉強する英語にしても、仕事上では、より実用性の高い語学の習得が求められているのではないかなど、目指す職業に必要とされる知識やスキルが何かが分からずにいる。また、学校生活においても、校則による行動や服装の制約が過度であり、生徒の積極的な関わりや自主的な判断を妨げている場合がある。

2-2 提案

第 1 に、生徒に将来のキャリアについての明確なビジョンを与える機会を増やすことである。地理的、時間的な制約を超え、職業についての多様な知見や経験を生徒が蓄積できるようにすることで、将来の職業選択の幅を増やす必要がある。そのため、デジタル技術を活用し、地域では体験できない職業についての情報収集や疑似体験ができるようにする。具体的には、VR や AR といった「仮想現実」の技術を活用し、オンライン職業図鑑を使って様々な職業に触れるとともに、その職業に就くための過程や必要なスキルを学べるようにする。さらに、職業体験などの経験を他の学校や自治体とも広く共有する。

第 2 に、キャリア教育を普段の学習と結び付けることである。現在のキャリア教育は、「総合的な探求の時間」の授業などで「特別な時間」として行われているが、通常の教科指導でもキャリアとの関係を意識できるようにする。これにより、働くことを遠い未来の、今の自分とは無関係の話ではなく、今の自分の学びと密接に関わる「自分ごと」として捉えられるようにする。

第 3 に、グローバルな視点に立った異文化理解を実用的なスキルとして習得できる機会を増やすことである。2050 年には、どのような職業に就いたとしても、外国人と接する機会は今より増えていると予想される。そこで、現在行われている台湾との交流事業を拡充することも含めて、より多くの生徒が異文化交流を経験できるようなイベントを開催する。

第 4 に、生徒が授業のみならず、学校生活全体により主体的に関われるようにすることである。キャリア教育の目的は、社会に積極的に参画し、コミュニティを自分たちで作り上げるという意識を醸成することにもある。そのため、学校の校則を時代の変化に即しつつ、かつ過度に制約的なものにならないようにするため、生徒自らが作成・見直しをできるようにする。

2-3 具体的な施策

〈キャリアの選択肢を増やす〉

・ VR や AR を使った職業体験

VR や AR といった仮想現実のデジタル技術を活用して職業体験を行う。参加者がオンラインで学校の垣根を越えて集まり、その職業の第一人者との対話を通じてキャリア意識を醸成する。

・ オンライン職業図鑑の充実と活用

個々の職業に就くために必要な知識やスキルまで盛り込んだ職業図鑑を作成してオンラインでアクセスできるようにし、東神楽町のウェブサイトや SNS で広報をする。

・ キャリアに関する情報の共有

職業体験などキャリア教育の成果を学校内はもちろん、他の学校の生徒ともオンライン上で共有し、意見を交換する。

〈キャリア教育を普段の学習とリンクさせる〉

・ 日常的なキャリア教育

通常の教科の授業の中でも、勉強する内容が将来の社会生活・職業生活とどのように関連しているかに言及する場面を増やす。

〈グローバルな視点を育てる〉

・ 異文化交流イベント

中学校卒業までの早い時期に、言葉・文化・マナーが異なる人と交流する機会を設け、異文化への理解を深めるとともに、グローバルな視野を育てる。

〈社会性を身につける学校生活〉

・ 学校生活への関わり方の見直し

学校の校則を、時代の変化に即し、かつ過度に制約的なものにならないようにするため、生徒自らが作成・見直しをできるようにする。

3 デジタル教育

3-1 若者が提起した東神楽町の課題

教育の情報化は全国的に推進されているが、東神楽町は周辺の自治体と比較してもデジタル化が大きく進展している。東神楽中学校では iPad が 1 人 1 台配布され、プロジェクター付きの黒板も設置されている。

しかし、デジタル導入に伴う現場での課題も存在する。教員がデジタル機器

の操作に不慣れであるために、授業が一時的に中断し、生徒が戸惑うことも多々ある。一方で、生徒はテストや家庭での自学自習の際に、紙と比べて iPad では不便である、あるいは集中できないと感じる場面がある。

さらに、ICT リテラシーについての知識が十分に教えられていないという課題もある。SNS アプリの使い方については技量や知識に個人差があり、習熟度の違いが学校での人間関係にも影響を及ぼしてしまう。また、授業では、インターネットの危険性についての話が多く、インターネットを前向きに活用する方法を学びたいという生徒のニーズに応えられていない。

3-2 提案

第 1 に、AI が一人一人の生徒に個性に合わせた最適な学びをサポートすることで、「塾いらず」の教育を実現することである。2050 年の AI 技術を活用して、授業やテストにおける生徒の行動や表情を分析して個性や習熟度を把握し、勉強を先取りしたい生徒とゆっくり学びたい生徒の双方に対応できるようにする。また、VR・AR の技術を使い、歴史的な事件をバーチャルで体験するなど、現実には不可能な体験を提供する「没入型授業」を行う。さらに、グループディスカッションの時間に AI を使用することで、生徒に新たな視点・知見を与えることで教育の質を上げる。

第 2 に、2050 年に向けては、「読み・書き・そろばん」と同じレベルで「情報」の知識を得られるよう、デジタルリテラシー教育を充実させることである。どの成長段階でどのような技術を習得することが適切か、を把握するための取組を学校現場で進める。ネットリテラシー教育については、「〇〇をしてはいけない」という禁止事項の指導だけではなく、インターネットを活用するための前向きな活用法を教える。例えば、生徒が学校公式の SNS を運営したり、AI を使って SNS でどのような発言をするとどのような影響があるのかをシミュレーションしたりといった、実践的な機会を設ける。さらに、ChatGPT によれば、2050 年には VR・AR 専門のデザイナーや、AI に関する倫理の専門家が生まれると予測される。こうした新たな分野における専門知識を学べる教育プログラムを実施する。

第 3 に、教育における「人とデジタルの共存のあり方」についての探求も重要である。2050 年には、AI が人間の教員を完全に代替できるという考え方が登場する可能性もある。その中で、人間中心のデジタル社会を形成するため、教育における AI と人間の役割分担のあり方を科学的に探求する場を設ける。

3-3 具体的な施策

〈デジタル技術の活用〉

・ AI による個別学習サポートシステム

AI が授業での生徒の行動やテスト中の表情などを分析することで、教員の指導をサポートするとともに、生徒の個性に合わせた最適な学びを支援する。

の操作に不慣れであるために、授業が一時的に中断し、生徒が戸惑うことも多々ある。一方で、生徒はテストや家庭での自学自習の際に、紙と比べて iPad では不便である、あるいは集中できないと感じる場面がある。

さらに、ICT リテラシーについての知識が十分に教えられていないという課題もある。SNS アプリの使い方については技量や知識に個人差があり、習熟度の違いが学校での人間関係にも影響を及ぼしてしまう。また、授業では、インターネットの危険性についての話が多く、インターネットを前向きに活用する方法を学びたいという生徒のニーズに応えられていない。

3-2 提案

第 1 に、AI が一人一人の生徒に個性に合わせた最適な学びをサポートすることで、「塾いらず」の教育を実現することである。2050 年の AI 技術を活用して、授業やテストにおける生徒の行動や表情を分析して個性や習熟度を把握し、勉強を先取りしたい生徒とゆっくり学びたい生徒の双方に対応できるようにする。また、VR・AR の技術を使い、歴史的な事件をバーチャルで体験するなど、現実には不可能な体験を提供する「没入型授業」を行う。さらに、グループディスカッションの時間に AI を使用することで、生徒に新たな視点・知見を与えることで教育の質を上げる。

第 2 に、2050 年に向けては、「読み・書き・そろばん」と同じレベルで「情報」の知識を得られるよう、デジタルリテラシー教育を充実させることである。どの成長段階でどのような技術を習得することが適切か、を把握するための取組を学校現場で進める。ネットリテラシー教育については、「〇〇をしてはいけない」という禁止事項の指導だけではなく、インターネットを活用するための前向きな活用法を教える。例えば、生徒が学校公式の SNS を運営したり、AI を使って SNS でどのような発言をするとどのような影響があるのかをシミュレーションしたりといった、実践的な機会を設ける。さらに、ChatGPT によれば、2050 年には VR・AR 専門のデザイナーや、AI に関する倫理の専門家が生まれると予測される。こうした新たな分野における専門知識を学べる教育プログラムを実施する。

第 3 に、教育における「人とデジタルの共存のあり方」についての探求も重要である。2050 年には、AI が人間の教員を完全に代替できるという考え方が登場する可能性もある。その中で、人間中心のデジタル社会を形成するため、教育における AI と人間の役割分担のあり方を科学的に探求する場を設ける。

3-3 具体的な施策

〈デジタル技術の活用〉

・AI による個別学習サポートシステム

AI が授業での生徒の行動やテスト中の表情などを分析することで、教員の指導をサポートするとともに、生徒の個性に合わせた最適な学びを支援する。

ロードを利用することも多い。しかし、サイクリングロード沿いに休息や勉強する場所がなく、「居場所」が不足している。また、電動キックボードを使おうと思っても、充電できる場所が少ないという課題もある。

冬になると、雪によって道の端が見えず、田畑に転落してしまう事故が発生することがあり、安全性の確保も重要な課題である。

4-2 提案

第 1 に、新しい交通手段の普及に向けた「インフラ・ルール」を整備し、中高生が利用できる新しい移動手段を開発することである。2050 年には、ゼロカーボン（脱炭素）社会の実現のため、電動自転車や電動キックボードといった新しい交通手段、そしてそれらを支える技術が広く普及していると予測される。直線的な道路が多く、自動運転に適した条件を備える東神楽町には、全国に先駆けて自動運転を実装する先進的な自治体となるポテンシャルがある。具体的には、自動運転に必要な道路上の設備や充電スポットを整備するとともに、中高生が利用できる独自の交通手段の開発と普及を進める。また、タクシーの営業規制を見直し、地域独自のルールとして、新たに登場する移動手段の免許資格の対象に中高生を含める。

第 2 に、公共交通を住民同士の交流の場として捉え、東神楽町のコミュニティづくりという観点から整備することである。公共交通は、移動を便利にするためだけではなく、地域のコミュニティ形成にも役立つ。それは、若者が東神楽町に愛着を持ち、将来にわたって長く東神楽町に住みたいと思えるようなまちづくりにもつながるであろう。そのため、サイクリングロードを通勤・通学の手段として、より多くの住民が利用したくなるよう、カフェや休憩所といった居場所を設置し、また、サイクリングロードから市街地に移動しやすくするなど経路の工夫をする。さらに、利用者に合わせて運行経路や時間を柔軟に変えて運行する「デマンド交通」を、便利な交通手段として捉えるだけでなく、住民同士が直接的・間接的に交流する機会として捉え、利便性と居場所の両方を兼ね備えた交通手段として整備する。

4-3 具体的な施策

〈新しい交通手段とそれに伴って必要となるインフラ・ルール〉

- ・自動運転に必要な装置の整備

自動運転の車が走っている道路の位置を認識するために必要な機器を道路に沿って設置する。

- ・充電スポットの拡充

電動スクーターや電気自動車の充電スポットの数を増やす。例えば、「はなのわ」や「アルティモール」に設置することで、他の用事をしている間に充電ができるようにする。

- ・中高生が利用できる新たな移動手段の開発・普及
企業と連携し、中高生でも利用できる新たな交通手段の開発・普及を進める。
例えば、雪に特化した「電動そり」などがある。

- ・新たな交通手段に適合的なルールの整備
タクシーの営業規制を見直し、東神楽町のタクシー業者が東神楽町以外でも営業できるようにするとともに、町外のタクシー業者が東神楽町内の移動を担えるようにする。さらに、自家用車を活用したライドシェアを推進する。

〈コミュニティとしての公共交通〉

- ・サイクリングロードにおける施設の整備
サイクリングロードを町役場周辺の市街地まで延伸し、サイクリングロードの沿道にカフェなど食事や休憩ができる場所を作る。雪が積もる冬にはサイクリングロードをクロスカントリーの練習場として使えるように整備する。

- ・コミュニティスペースとしてのバス停の活用
利用者の多いバス停を中心に、暖房器具やゴミ箱を設置して居心地をよくするとともに、他の町民との交流がしやすいテーブルや座り心地のよい椅子を設ける。

- ・デマンド交通
バス停の場所に関係なく、利用者の行きたい場所に柔軟に向かうデマンドバスを導入する。

5 魅力あるまちづくり

5-1 若者が提起した東神楽町の課題

東神楽町が令和6年4月に実施したアンケート調査によると、東神楽町に対する住民の満足度は全体として高く、東神楽町に住み続けたいと考えている人が多い。しかし、2050年にかけて人口が現在の10,402人から9,359人に減少し、高齢化が進むと予測されている。その中で「東神楽町」で育ち、住むことの誇りが失われれば、将来、町を離れる若者が増えていく可能性がある。

東神楽町に対しては「全国的に通じるような町」であってほしいという思いはあるが、名物や観光名所のようなコンテンツを売り出している周辺の自治体に比べて、「東神楽町と言えば何か」をあまり明確に打ち出していないように感じられる。

例えば、東神楽町のアピールポイントとして「花のまち」があるが、町内の施設や道路で花を見ることができる場所は限られており、花まつりでも必ずしも「花のまち」であることが宣伝されている印象はない。さらに、冬の時期は

そもそも花を見ることが難しくなる。また、東神楽町を代表するインフラとして、「森のゆ ホテル花神楽」から忠別川沿いを通り東神楽町全体を横断し、旭川市につながる大規模なサイクリングロードがあるが、十分には活用されていないのも課題である。

5-2 提案

第 1 に、東神楽町の恵まれた環境や豊富な資源を生かし、東神楽町らしさを感じられるまちづくりを実現することである。東神楽町は、旭川空港に近いという立地や付加価値の高い農作物など、イノベーションの可能性を秘めた要素を持っている。東神楽町を旭川市の「郊外」と位置付ける従来の発想では、同市の人口減少、コンパクトシティ化の影響を感受せざるを得ない。むしろ旭川空港に視点を据え、人口 30 万人超の旭川市を「後背地（ヒンターランド）」と発想を転換することも一案である。空港近くにテレワークができるコワーキングスペースを設置し、旭川空港を東京や旭川市へのアクセスの近い便利な場所とすることで、旭川市の経済力を活用するのである。また、米を使った日本酒の製造や花の品種改良などにより、付加価値の高い産業の創出を目指す。

第 2 に、東神楽町の住民としてのアイデンティティを育て、東神楽町らしさを共有できる環境を整えることである。花や農産物を生かしたイベントの開催や景観づくり、販売所の開設などを行い、これらを通じて東神楽町の魅力を対外的に発信する機会を増やす。加えて、若年層が東神楽町を自分に成長する機会を与えてくれた場として捉え、将来にわたって積極的に関わりを持ちたいと思えるよう、歌やダンスなどの芸術活動や、VR や AR を使った先進的な仕掛けを取り入れ、若年層の感性に響く「場づくり」をする。これらのイベントを通じて、「花」「農産物」「歌やダンス」「デジタル」などの分野に関心のある町の内外の人々に東神楽町を知ってもらう機会を創出する。

5-3 具体的な施策

〈イノベーションを創造する場〉

・旭川空港近くのコワーキングスペース

旭川空港の近くやアクセスのいいところにコワーキングスペースを設置し、ベンチャー企業やスタートアップ企業が集積する場所とする。

・道の駅

旭川空港の近くに「道の駅」を作り、空港利用者が飛行機出発までの時間を過ごしたり、飛行機で到着してから一休みしたりできる場所を提供する。

・東神楽町独自の名産品の開発

東神楽町の米を使った日本酒や、東神楽町独自の品種の花を開発する。

〈東神楽町のアイデンティティ〉

- ・花のまち

旭川空港の周辺や空港から旭川市への道沿いなど、町外の人目につきやすい場所に花を植える。花まつりでは、花の形に開く花火の打ち上げ、花をテーマにしたプロジェクション・マッピング、ドローンを使った花の形のライトアップを行う。施設の名称にも「東花楽（ひがしかぐら）」のように「花」の文字を盛り込む。

- ・東神楽町の農産物を売り出すイベント

東神楽町の有名な農産品であるアスパラガス、玉ねぎ、米などを地元の農家が持ち寄って料理（野菜カレーなど）を作る、農業体験や農作物をその場で食べられるといったイベントを開催する。

- ・デジタルと芸術の融合

東神楽町の地元のダンス・演劇を地域で発表する場を増やす。町の歌のような東神楽町の文化を広める機会を提供する。VR や AR を活用し、デジタル技術と融合したイベントを開催する。2050 年の東神楽町をテーマに歌やダンスを交えたビデオを作成する。

おわりに

本ビジョンの政策提言は、東神楽町の若者が 2050 年の自分や東神楽町を想像し、そこから現在にさかのぼって思考を巡らせ、東神楽町に必要な施策を提言したものである。そのため、提言の中には、現行の制度の中では実現が必ずしも容易ではないものも含まれる。しかし、政策当局におかれては、2050 年に理想とする東神楽町をつくり上げるために、短期間での実現が困難であるとしても、今から動きはじめてほしい。本提案がきっかけとなって、現在の政策決定に深く関わる世代が、将来を担う若い世代の声に耳を傾け、世代を超えた議論が行われることを期待する。

著者

谷口 将紀 東京大学公共政策大学院教授／NIRA 総合研究開発機構理事長
竹中 勇貴 NIRA 総合研究開発機構研究コーディネーター・研究員



NIRA 研究報告書 2024 No.3

AI は民主主義を深化させるか？〔Ⅱ〕

—生成 AI を使った若者によるワークショップの事例研究—

発行 2025 年 3 月
公益財団法人 NIRA 総合研究開発機構
〒150-6034 東京都渋谷区恵比寿 4-20-3
恵比寿ガーデンプレイスタワー34 階
電話 03(5448)1710
ホームページ <http://www.nira.or.jp/>