

デジタル関連部活支援の在り方に関する検討会
第2回デジタル関連部活支援の在り方ワーキンググループ
議事要旨

【開催概要】

日時：令和4年1月17日（月） 13:00-15:00

場所：オンライン開催（Webex）

出席者：池田委員、鵜飼委員、鹿野委員、佐々木委員、下田委員、田中（沙）委員、利根川委員、中井委員（代理：田中（達）様）、中島委員、中山委員、花田委員、平田委員（代理：岡島様）、福原委員、萬谷委員、宮島委員

オブザーバー：総務省情報流通行政局情報流通振興課情報活用支援室、文部科学省文化庁参事官（芸術文化担当）付学校芸術教育室、一般社団法人組込みシステム技術協会、一般社団法人全国地域情報産業団体連合会、一般社団法人電子情報技術産業協会、一般社団法人日本IT団体連盟、株式会社JTB、公益社団法人全国高等学校文化連盟、特定非営利活動法人 HUBGUJO、独立行政法人情報処理推進機構

事務局：経済産業省商務情報政策局情報技術利用促進課、株式会社ボストン・コンサルティング・グループ

【議事要旨】

1. 開会

- 本日はデジタル関連部活支援の在り方ワーキンググループの第2回として開催させていただく。まず事務局から本日のアジェンダについて説明させていただいた後、自由討議とさせていただく。

2. 事務局説明

「資料1」に基づく事務局の説明

- 本日は今までの議論も踏まえながら、事務局の提言骨子案に対するインプットを頂戴したい。
- 特に、深掘りすべき論点のうち、「外部支援」に絞って議論をさせていただきたい。主な論点としては「仲介役」を誰が担えるのか、そしてどのような役割が期待され、どのように持続可能な形としていけるのか等についてインプットをいただきたい。

3. 自由討議

萬谷委員

- 仲介役はもちろん重要だが、誰が担うかは相当難しい。地域によって状況、傾向も異なるので、各地域で主体的に活動している団体が担っていかなければ、マッチングの実効性が担保できない。
- また、企業と活動主体をつなげていくだけだと属人性があるので、IT人材の中途採用市場が活況になっている状況を踏まえると持続性という観点で属人性を下げるなどの工夫も必要になる。

宮島委員

- 提言が「動く」ものになるためには、「総論賛成」を超えて、実際に実践をする方々のハードルを解消していく必要がある。「やってみたいけど手が出ていない」ところを支援することこそが重要であり、学校に少しでもデジタル関連部活が増える、といった実績につながるような形にしたい。その観点でも、教育現場の方にとって「何があれば動くのか」を具体的に知りたい。
- 例えば、全国組織があればもっと進みやすくなるのか。教育現場がマッチング組織の主体となるのは難しいと思うが、CSR として行えるような企業が担っていくことは出きるのか。更には部活動改革の文脈もあり部活動を支援する組織も立ち上がっていると思うので、運動部の支援団体とデジタル関連部活の支援が連携していく、ということも考えられるのか。これらを見極めるためにも、教育の現場の皆様の声が聞こえる形でメディアも活用しながら進めていくことも重要。

中井委員代理田中様

- 支援をする側、支援を受ける側が直接マッチングをしていくと乱立するため、やはり一定一律で行う団体があつた方がいいだろう。例えば、企業であればインターンの拡張のような形になり得るが、取組としてまばらになってしまう可能性。学校・教育委員会としても、自治体による温度差なども出てくることに加え、自治体に支援企業がいなければハードルが高い可能性もある。
- 上記も踏まえると、経済産業省主導などで新たな団体を作っていくのが現実的ではないか。

福原委員

- 学校現場は現状でも業務量があふれており、新たに何かを担っていくのは難しい、というのが率直な意見。先生方に何かをやっていただくリソースが残っていない。
- 現状、様々な企業が取り組まれている一方で広がっていないのはなぜか、ということを改めて考えたい。個人、地域単位での参加ももちろん重要だが、既にある高校の部活動への支援をどのように全国で実施していくのか、また大元にある教科のサポートもどのように行っていくのか、という観点で考えるべきだろう。その意味で、仲介役が全国規模でやっていくべき。

花田委員

- 部活動改革の議論が進展してきている。特に、教員の働き方改革という観点での部活動改革の流れがかなり進んできた。その中で、「デジタル関連部活を支援する」というメッセージを出すと、学校側は混乱する可能性がある。その整合性はまず提言において確保していくべき。
- 仲介役については、全国で状況が異なる。全国を網羅的にカバーする組織は難しいと想定される。一方で、一定の共通項はあるはずなので、経済産業省等がお墨付きを与える、といった具合で束ねながら、あとは支援を求める学校、実際に協力できる企業がマッチングしていく形になるといいのでは。

池田委員

- 昨年 12 月の検討会で提示いただいたアンケート結果でも、学校・教員で「有償でも支援を受けたい」との回答が 2 割程度しかおらず、仲介役を事業として運営していくことは難しい可能性が高い。
- 仲介役の設立・運営コストは極力抑える必要がある。例えば、ネット上でニーズ・シーズを集約し

ていくことが考えられるが、揭示のみでは不十分なので、そのようなプラットフォームの運営を含め、何らかの仲介役は必要であろう。

- 本取組はデジタル人材育成、その先に国際競争力の向上という公益目的があることを踏まえ、国や地方自治体の財政措置を中心に仲介役を考えていくべき。
- 最後に、デジタルの領域は環境変化が非常に速いため、この取組が若年層等の実態に合う形になるかを継続的に見て、例えば5、6年程度で本取組の是非を含めスキーム自体を見直すことも考えるべき。

佐々木委員・事務局間の質疑

- 佐々木委員・前提として、経済産業省として仲介役部分の予算は出ない想定で進める必要があるのか。
- 事務局・予算については確約ができないため、国による予算措置がなくても持続的に続く仕組みにする必要があると考えている。
- 佐々木委員・パターン3（社団法人・業界団等が窓口となって広域の仲介役を担うパターン）が一番うまくいく可能性があるが、その場合はやはり最初は国の支援が入って、そこから自立していく、という順番の方が望ましいとはおもう。

田中（沙）委員

- 仲介役は「管理しない」ことが重要。「管理」の方向性だと支援する側、支援される側、双方に制約が生まれてしまう。その観点でも、仲介役をシステムで解決する、というのがあり得るのではないのか。
- もちろん、システムにするとやりたい人しかできない、全国が網羅できない、という点も懸念としてはあるが、それは別論点として解決策を考えていけばよい、ということでもあるはず。

中島委員

- 海外では一定STEAMなどの文脈（特に格差是正の文脈）で継続的な国家や地方自治体の予算がついている中で、日本においても時代の劇的なシフトに対応しなければならない、という形で継続的で総合的な予算をとることが重要。ハード・ソフト両面の支援の他、人材（メンター）育成も必要。
- 政権としてもデジタル人材への投資が掲げられている流れを活かし、しっかり打ち出していくべき。

事務局

- 政府としてもデジタル田園都市国家構想をはじめとして、デジタル人材育成の重要性は認識しているが、現時点で予算ありきの議論をすることは難しい。

利根川委員

- 仲介役を担うのは、3つのパターンの中であれば、学校に警戒されないためパターン3が有効である。非営利活動で重要になるのは、ミッション、ビジョン、パッションだと考える。
- 一方で、パターン3をやっていく上で越える必要がある懸念点としては、学校に余裕がなく動けない、学校・企業の文化が違い板挟みになりがち、といった点がある。また、予算については、

例えばみんなのコードでは企業の CSR 活動のなかでコーディネート費をいただく形をとっているが、そうするとスケールが難しい。

- また、全国でやるからには、システム化が必要となる。ただ、いきなり全国規模でシステムを作ろうとするとうまくいかない可能性がある。まずは人のオペレーションで仕組みを作り、その仕組みをシステム化していくのが良いのではないか。その上で、ジェンダー、地域の偏り、といった問題が生じたら、システムが適切に活用されるようオペレーションで対応していく、という形が良いのでは。そうすると、途中の段階で国の資金を入れる、という段階論も考えられる。
- また、企業の CSR においてもコスト対効果、という観点もある。IT と関連する企業の方からスポーツや植林もよいが、次世代育成も良いという意見をおっしゃっていただくこともあり、それを打ち出していくことも重要ではないか。

鵜飼委員・事務局の質疑

- 鵜飼委員・今回の議論は、部活一般の議論と共通している点もある。マッチングなどは、他の分野ではどのように考えられているのか？
- 事務局・スポーツの取組では、いくつかの企業がマッチングを行っている。また、自治体が委託する形でマッチングサイトが運営されている部分もある。

中山委員

- 今回はやはり学校における活動、特に部活動、そして教員、学習者を大事にしていくことが重要。その中で、教員の負担を軽減することは重要だが、校長や教頭を追い越すことがないようにすることも必要。
- また、仲介役は中立的なところであるべきなので、公的な組織も含め新規に作っていく、ということも検討されるべき。

佐々木委員

- 学校や地域から離れた活動が整備され、「やりたい生徒ができる」という形にしていくべきだし、その方が広がっていくのではないか。
- また、中高でやらないのだとすると、どこでやるのか？という点が論点になった際に、大学の活用等が考えられる。
- 大学でやる時も、多数の学生に対し一斉にイベントを開催するよりも、特定の高校の部活を長期的にメンタリングするほうがやりやすかったりするので、そのような多様な形を検討すべきではないか。

池田委員

- 企業として CSR の提供は可能かと思うが、仲介役については、少なくとも最初は財政措置も含めて、国や地方自治体が主導して進めるべきではないか。

萬谷委員

- 今回関連するステークホルダーは、転職市場で見られるものに近いのではないか。転職サ

イトに企業も個人も登録し、マッチングは直接プロフィールを見て行うこともあるが、ヘッドハンターが仲介していくこともある。

- この比喻であれば、最初のマッチングサイトの立ち上げはコスト面などから考えてやはり国などにやっていただく必要があるのではないか。
- ランニングコストは確かにどこかが担わなければならないので、企業が出していくことは一定理にかなっている。ただし、中高生は距離が遠く、費用対効果が見えにくすぎる。これを乗り越えるためには、採用に直接つながるようなイベント等が必要で、大学生、高専生が含まれるイベントになっていくと資金提供がしやすくなるのでは。
- また、学校にとって簡便に申請できるようにという議論があったが、実は学校の組織としての煩雑さ、例えば学校長を必ず通すなどもあるのではないか、という点も感じる。

下田委員

- 高専は支援を受ける側、提供する側、いずれでもあり得る。支援する側であれば、インセンティブとしてはやはり受験者の確保。その相似形は企業がロボコンへアプローチし社員候補を確保しているような動きだろうと思う。
- 一方で、支援を受ける側として考えると、やはり企業の最先端の取組を知りたい、というニーズがある中で、最初にワンストップで支援を申請できるような場所、ポータルサイト等がなければ、受ける側としてはなかなか難しいと感じていた。

中島委員

- 高専、大学、専門高校の関与もあると良い。資金の出どころとしても、もちろん国からあるとベストだが、大学が連合していくことも選択肢としてあるのではないか。
- 地域で「場」を持っているところ、そしてそこに常駐する人材がいるような場、例えば図書館やミュージアムなどを活用していくことも考えられる。

オブザーバー 一般社団法人組込みシステム技術協会 荒木様

- この仕組みを支えていくためには、産業界がどこまでお金を出せるかが重要。E-sportsなどを参考にすると、関連事業者が生徒を集めることができるマッチングポータルの運用が必要だろう。教育事業者による大会運営の要望がある時に、その集客も実施できる。
- その時、公平性や証明が必要な部分があるため、スキル標準等が示されることで効率的なマッチング、育成ができていくだろう。

オブザーバー 特定非営利活動法人 HUBGUJO 赤塚様

- 岐阜県郡上市で、社会課題解決のオンライン PBL を実施している。生徒と直接活動をする中で感じたこととして、実は IT に触れる機会が小中ではない一方で、有望な領域として関心自体はかなり高い。そこを一步踏み出すことが中々できない。
- なぜ踏み出せたのか、という点を聞くと、特に高校では進学や就職の見通しも含め学校、教員が支援してもらうことが重要であることが分かった。それを踏まえると、高校の進路担当者を起点に学校にアプローチしていくことが有効だと感じ実践している。

- このように、進路・進学と関係するところにインセンティブを置いていただけるとうまくいくのではないかと。生徒自身も求めているし、特に都市部にいない生徒はそのような機会に対し積極的。
- 教員に加え、地域にいるメンターの支援が加われば、裾野がもっと広がっていくはず。

鹿野委員

- 大会運営については、前回紹介のあった大阪・関西万博と一定連携した取組が可能な状況が見えてきた。
- 一方で、ガイドラインやマッチングといった点については、公的な形で進めていくことが必要であると思っている。

宮島委員

- 新たな取組が出てきたときに、どのように自治体や学校との接点を得ていくべきか、どうすれば仲間にしていけることができるのか、学校の皆様にお伺いしたい。

花田委員

- 運動部では、社会体育に移行していくという流れがある中で、部活動指導員を設置し、運営、保護者対応、引率までを対応する仕組みを作っている。
- 学校としてお願いしたいのは、このように企業が全面的にバックアップし部活動を支援していただける、という形があるとありがたい。
- また、運動系の部活動でも、学習者の数が減っていることもあり単独での部活動の維持が難しいことも多い。複数学校の生徒を集め活動している場合もある。

福原委員

- 「普及する」ための観点として、実績として書ける、かつ学校としても目指せるものとしてやはりインターハイのような、デジタル部活の日本の総本山を作り、そこに地域クラブ等も含め応募できる、という仕組みを作っていく必要がある。
- 現状あるものとしては全国高等学校文化連盟なので、それをデジタルの観点でサポートする動きを作っていき、「デジタル部」ができていけばそこに任せていける。

利根川委員

- 福原委員のように、明確にビジョンがあることがやはり重要だと思う。今回の取組はやはり中高生等が主役なので、そこを前提としつつ、実際問題としてリソースが足りていない現場をどのように支えていくか、という方向で検討を進めていければと思う。

中島委員

- デジタルのテーマは、外国と比較してまだ「日常化」していないところはあると思う。デジタルにアートや社会表現、地域課題などを結び付けていき、それを見える化していく。「日常化」のためにも、やはり美術館や図書館といった場の活用やメンター育成も重要と

考える。

4. 閉会

鹿野委員

- 全国的な組織はやはりあった方がいいだろう、というのは皆様の共通認識かと思う。一方で、どこが担っていくかは継続して議論していく必要がある。
- 本日はあまり話が出なかったが、都道府県レベルでは教育と産業を担っている部署が連携していくことも一定重要ではないかと感じた。

事務局

- 何らかの中立的な組織が必要であることを改めて確認できた。一方で、「誰が担うか」は悩ましい問題なので、引き続き議論をさせていただければと思う。

お問合せ先

商務情報政策局 情報技術利用促進課

電話：03-3501-2646

FAX：03-3580-6073