

令和 8 年 9 月定例会 一般質問

令和 8 年 9 月 3 0 日

岩本 ゆうすけ議員

大阪維新の会、大阪府議会議員団の岩本ゆうすけです。
通告に従い、順次質問します。



(1) 万博で披露された技術の社会実装について

2025大阪・関西万博では「未来社会の実験場」のもと、社会課題の解決につながる技術・製品やアイデアが披露されました。大阪ヘルスケアパビリオンでは、430を超える中小企業やスタートアップがリボンチャレンジに出展しました。また府では「未来創造会議」を設立、4分野8プロジェクトを選定し社会実装に取り組んでいると聞いています。

万博の成果を一過性のものに終わらせず、新技術等の実装化・事業化を進め、府民生活の向上や地域課題の解決につなぎ、府内全域に広げることが重要です。

そこで万博で披露された新技術等を、どのように実装化や事業化につなげ、市町村等とも連携しながら府内全域へ展開していくのか、商工労働部長にお伺いします。

(答弁)

○万博で披露された最先端技術の社会実装については、未来創造会議を通じて取組を進めているところ。

一方で、「リボーンチャレンジ」などに出席した企業の実装については、今年度は、万博で披露された技術等の早期の事業化をめざす府内ものづくり中小企業 92 社を対象として、技術開発や試作等に必要な経費の助成を行っている。加えて、専門家による伴走支援を行うなど、事業化に向けた取組を後押ししているところ。

○このような取組により、新技術等の実装化・事業化を進めるほか、大阪産業局や商工会・商工会議所とも連携しながら、その進捗を府内市町村と共有して、地域が抱える課題の解決にもつなげ、万博の成果を広く府民に実感いただけるよう取り組んでいく。

(要望)

万博で披露された技術・サービスについては、その後をしっかり追ひ、市町村や公共施設での実証、公共調達も視野に進めていただきたいと思います。

万博会場で「未来の技術」として見たものが、数年後には地元の市役所や病院、介護施設、企業で当たり前に使われている。そこまでいって初めて、社会実装と言えるのではないのでしょうか。

規制が壁となる場合は国にも声を届けながら、市町村や経済団体とも連携し、その流れを府域全体へ広げていただくことを求めます。

(2-1) 北河内地域の道路ネットワーク機能強化に向けた取組

北河内では国道1号、第二京阪道路などが整備される一方、ラッシュ時の渋滞など道路ネットワークにはなお課題があります。朝、仕事や学校へ向かう人、病院へ向かう方、荷物を運ぶ事業者さん。道路ネットワークは、地図上の線ではなく、府民の日々の移動を支えるものです。

副首都をめざす大阪にとっても、平時・非常時の両面から、北河内地域と大阪都心部や隣接都市へのアクセス強化が重要です。

そこで、北河内地域における道路ネットワークの機能強化に向けた取組について、都市整備部長にお伺いします。

(答弁)

○北河内地域では、国道1号や第二京阪道路など放射軸を担う路線に加え、大阪中央環状線など環状軸を担う路線が整備されている。

○現在、さらなる環状機能の強化に向け、第二京阪道路へのアクセス機能も担う都市計画道路千里丘寝屋川線などの整備とともに、地域の交通の利便性や安全性の向上を図り、道路ネットワーク強化に寄与する都市計画道路対馬江大利線などの事業を進めているところ。

○引き続き、事業中路線の着実な推進を図るとともに、お示しの北河内地域における道路ネットワークの機能強化については、新たな拠点開発などの動向を見据えつつ、必要に応じて検討していく。

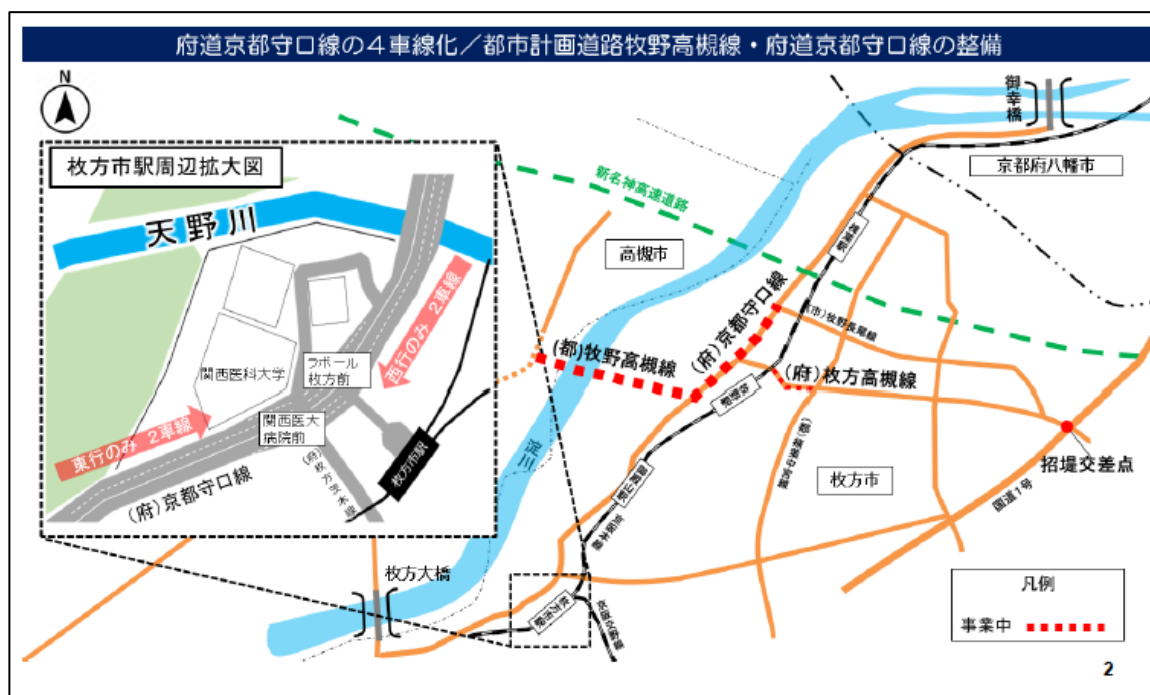
(要望)

現在の道路整備に加え、各市中心部から高速道路までアクセス性の向上も重要です。今後、新名神高速道路整備や沿線地域のまちづくり等も見据え、国や関係機関と連携し、例えば阪神高速12号守口線の大日から北方向への新名神への延伸など広域道路ネットワークの強化を検討いただきたいと思います。



(2-2) 府道京都守口線の4車線化

府道京都守口線は地域交通を支える幹線道路であり、国道170号以北について大半が都市計画4車線道路として計画があるものの、一部を除き4車線化されていません。



本路線のうち特に枚方市駅周辺の区間は、通過交通に加え駅へ向かう交通が集まることから慢性的に渋滞が発生しており、一部は主要渋滞箇所にも選定されています。

枚方市駅へ向かう一部区間では、車線を増やす対策も行われています。しかし、この付近では車線数が区画ごとに変わり、渋滞が続いている状態です。2車線が1車線になるところでは、非常に渋滞が発生している。1車線が2車線になって、2車線が1車線になる、そういったところで渋滞が発生している。渋滞解消のために都市計画に位置付けられた4車線化の検討が必要です。

そこで、府道京都守口線の枚方市駅周辺区間における4車線化について、都市整備部長の所見をお伺いします。

(答弁)

○お示しの府道京都守口線の枚方市駅周辺区間については、令和4年度に、関西医大病院前交差点付近において交通量調査を実施し、最大渋滞長が330mであるなど、渋滞状況を確認したところ。

○一方、本区間の北側において、都市計画道路牧野高槻線の整備を進めており、この路線の供用により交通分散が図られ、京都守口線の渋滞緩和に寄与するものと考えている。

○このため、まずは牧野高槻線の整備を着実に進め、供用後の交通状況を確認し、京都守口線の4車線化について見極めていく。

(要望)

牧野高槻線の整備・供用後だけでなく、将来交通量も見据え、京都守口線のさらなる機能強化を検討いただきたいです。

(2-3) 都市計画道路牧野高槻線及び京都守口線の整備状況

牧野高槻線については、これまでも早期整備を訴えてきました。淀川渡河橋は、地域間の移動だけでなく、災害時の道路ネットワーク強化にも重要です。また府道枚方高槻線の歩道整備や、接続する京都守口線の拡幅を進んできており、地元の期待も高まっています。

そこで、枚方市域の都市計画道路牧野高槻線及び牧野高槻線と接続する府道京都守口線について、両路線の現在の取組状況を都市整備部長へお伺いします。

(答弁)

○まず都市計画道路牧野高槻線の枚方市域については、これまで道路及び淀川を渡る橋梁の設計や、土地の境界確定並びに用地買収を進めてきたところであり、約7割の用地買収が完了。

○次に、府道京都守口線については、牧野高槻線から市道牧野長尾線までの区間における4車線化に向け、これまで土地の境界確定及び用地買収を進めてきており、約7割の用地買収が完了。また、既に事業用地が確保されている区間から順次工事を進めているところ。

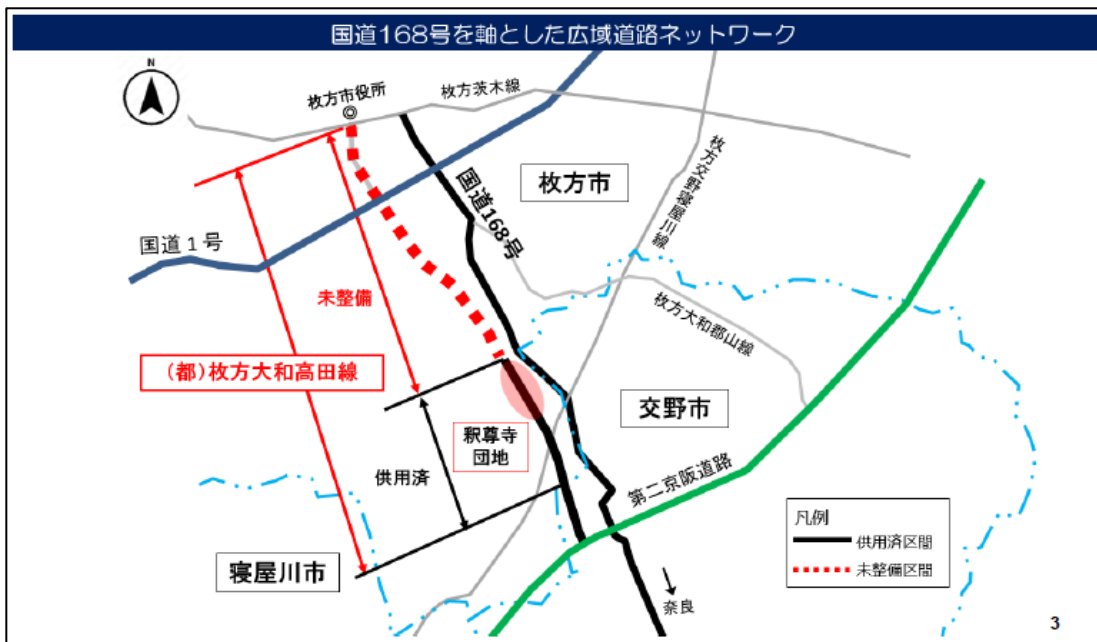
○引き続き、地元市とも連携しながら用地買収を進め早期供用に向けて着実に取り組んでいく。

(要望)

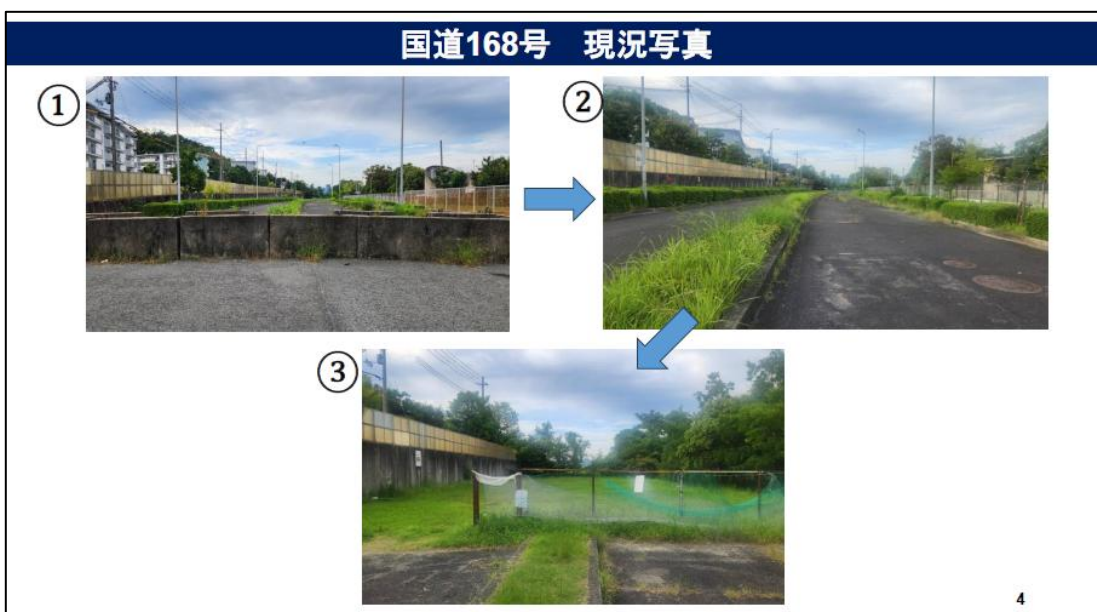
京都守口線・牧野高槻線については着実に進めていただきたいと思います。

(2-4) 国道168号を軸とした広域道路ネットワーク

国道 168 号は枚方・北河内から奈良へ繋がる南北軸として重要な路線です。



その国道 168 号に併行する都市計画道路枚方大和高田線については、第二京阪道路から枚方市釈尊寺町付近までの区間が整備されましたが、その先が未整備、釈尊寺団地付近で行き止まりの状況です。現地確認しましたが、第二京阪から道路を進むと、パネルのように、車止めのような構造物があり (①)、その先をさらに歩くとフェンスで途切れていました (②③)。



さらにその先のところは、草木の茂る未整備空間が広がっています。



枚方大和高田線の整備に対する府の認識について、都市整備部長にお伺いします。

(答弁)

○本府の道路事業については、継続事業の着実な推進を図るとともに、新規の事業について、早期の整備効果発現や、渋滞等の地域の交通課題の解消、まちづくり等の他施策との連携による相乗効果等の観点に基づき優先度を評価し、費用対効果を確認した上で、順次、整備を進めている。

○議員お示しの枚方大和高田線のうち釈尊寺団地以北については、費用対効果等の課題もあるため、事業化に至っていないが、国道168号の交通状況の変化やまちづくりの状況を踏まえつつ当該路線の整備について見極めていく。

(要望)

本路線は、1957年・昭和32年に都市計画決定され、枚方市からも長年にわたり幾度も要望されながら、整備が事業化に至っていません。今回、市職員・地元の生き字引のような方と意見交換したところ、何十年も待っていると、都市計画にも位置づけてほしいと、非常に望まれていました。先ほど費用対効果の話もありましたが、土地も買いだしている部分もあるということなので、周辺のまちづくりや接続道路・将来交通量などを踏まえ、地域住民や地元枚方市の意見も聞きながら、規模を含め事業化の可能性について改めて検討いただきたいと思います。



(3-1) 長時間のスクリーンタイムによる健康影響と子どもの健康づくり

近年、子どものスクリーンタイムが長時間化し、睡眠時間の減少など生活習慣の乱れ、また視力や姿勢・疲労等の心身への影響が懸念されています。

日本医師会と日本小児科医会も約 10 年前、注意喚起されていましたが、今やデジタル機器は子どもの生活にさらに身近なものとなりました。



先日、友人家族と食事した際、子どもがタブレットを顔 10 センチほどの距離に近づけて見てました。思わず「そんな近くで見なくても」と言ってしまいました。子どものデジタル機器の利用は、利用時間だけでなく使い方も含め健康の観点で考える必要があります。

そこで、長時間のスクリーンタイムによる健康影響をどう認識し、また子どもに対する健康づくりにどう取り組んでいるか、健康医療部長にお伺いします。

(答弁)

○国のガイドラインでは、小中高校生の自由時間等の余暇におけるスクリーンタイムは、1日2時間以下が推奨されている。

また、長時間のスクリーンタイムは、睡眠時間やメンタルヘルスへの悪影響が示されていることから、府としても健康には望ましくないと認識している。

○このため、府では「大阪府健康増進計画」において、子どもの頃から、適切な生活習慣を身につけることは、生涯にわたり健康的な生活を送るために重要であるとの認識のもと、取組を進めてきたところ。

○具体的には、令和6年度より、長時間のスクリーンタイムの注意喚起を含めた生活習慣の改善を促す啓発資材を全ての公立小学校に配布するとともに、自身の生活習慣についてチェックできる「健活キッズしんだん」を府ホームページに公開し、これまで約4,500名の子どもに参加いただいた。

○今後、「健活キッズしんだん」で得られたデータ等を分析の上、その結果も踏まえ効果的な周知啓発を行う等、学校等の教育機関とも連携し、子どもの生活習慣の改善につながる取組を進めていく。

(3-2) デジタルを活用した学習による効果と健康への影響

子どもの一日を想像しますと、学校の授業ではタブレット、家に帰ればスマホやゲーム・動画。それぞれ目的が違ってても、一日を通せば画面に向かう時間は相当なものです。学校と家庭等を合わせた、子どもの一日全体のスクリーンタイムに目を向ける必要があります。

教育基本法では「人格の完成」と「心身ともに健康な国民の育成」を掲げています。学校でのデジタル活用も、この教育の目的に照らして考える必要があります。

子どもの机の上には、タブレットも、教科書も、ノートもあります。大切なのは、どれを使わせるかを先に決めることなく、何を身につけてほしいのか、その目的から学び方を選ぶことです。

北欧の視察に行った際、効果やエビデンスを踏まえてデジタルを活用することや、幼児期のスクリーン利用を極力抑える考え方が示されていました。

端末やネットワーク環境など基盤整備が進んだ今、問われるのは使い方だと思っています。どの場面でデジタルが学びに役立ち、どの場面で紙や手書き、対話、実体験・表現活動が力を発揮するのか。学習効果と健康への影響の両面

から検証し、改めて設計していく段階に来ていると思います。

こちらは文科省「学習者用デジタル教科書の効果・影響等に関する実証研究事業」です。Pが紙、Dがデジタルですが、優位性は観点によって一様ではありません。

紙の教科書とデジタル教科書の比較						
P=紙、D=デジタル(タブレット端末)						
先行研究	観点	集中力	記憶	意欲	理解度	思考力
1	表示媒体が文章理解と記憶に及ぼす影響	主観評価 P優位	試験成績 P優位		試験成績 P優位	
2	電子教科書使用時の紙ノートの必要性		試験成績 同等			試験成績 P優位
3	学習教材としてのデバイスの特性		試験成績 P優位	主観評価 D優位	試験成績 P優位	試験成績 D優位
4	デジタル教科書の活用実態			主観評価 D優位	客観評価 D優位	客観評価 P優位

小学4年生が対象

出典：文部科学省 令和3年度「学習者用デジタル教科書の効果・影響等に関する実証研究事業」7

そこで学校での児童生徒の学びの充実に向け、教育活動における効果的な端末活用と児童生徒の健康面に配慮した端末利用の一体的な取組をどう進めているのか、教育長にお伺いします。

(答弁)

○小中学校においては、学習の基盤となる資質・能力の一つである情報活用能力を育成し、学びの質の一層の向上を図ることが重要である。そのため、学習活動においては、デジタルかアナログかの二項対立ではなく、それぞれの良さや特性を補完しあいながら、発達段階に応じて効果的に端末を活用することが大切であると捉えている。

○府立高校においては、これまでの学習活動の良さを生かしながら、生徒の発達段階を踏まえて、探究的な活動など各校の特色や教科・科目の特性等に応じ、メリハリをつけて端末を適切に組み合わせ、学びの充実を図っている。

○一方、長時間の端末の使用は、目の疲労や視力低下、姿勢の悪化など、健康への影響も懸念される。府としては、小中学校に対し「児童生徒の健康に留意して ICT を活用するためのガイドブック」をはじめ、国が作成した資料等を市町村教育委員会を通じて周知し、姿勢の改善や過度な利用にならないよう注意喚起を行っている。また、市町村教育委員会に対する指導・助言事項においても、健康への影響に十分留意するよう記載している。

○引き続き、市町村及び各学校が健康面に配慮しつつ、効果的な端末の活用を進められるよう支援していく。

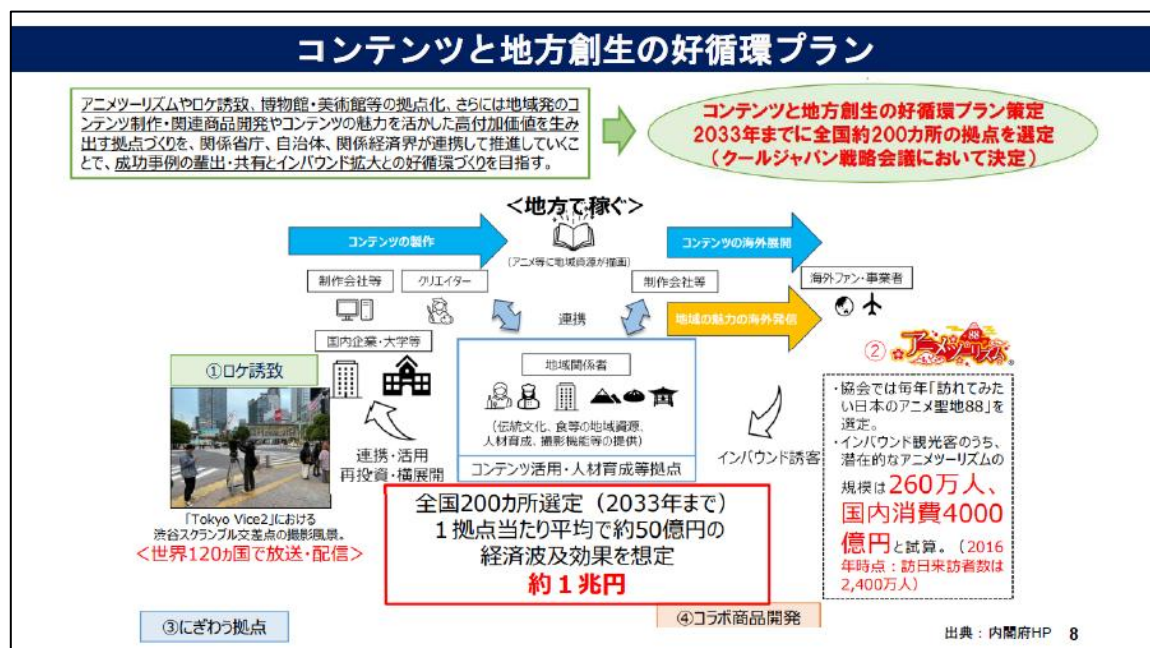
(要望)

学習効果と健康への影響を検証し、発達段階や学習目的に応じて使う場面を選ぶことが重要です。子どもの学びと健康を中心に、バランスを不断に検証いただきたいと思います。

6月議会の堀江議員への答弁であった情報活用能力ステップシート等にも健康面への配慮を明記するなど、児童生徒や保護者に具体的に伝わる取組を求めます。

(4-1) アニメや漫画等のコンテンツを活用した誘客促進

昨年9月の一般質問で、大阪フィルム・カウンシルの取組強化を取り上げました。アニメや音楽・漫画・ゲームといったコンテンツの経済的・観光的価値は高まっています。



国もコンテンツを成長産業と位置付け、2033 年までに全国約 200 か所の「コンテンツ地方創生拠点」の選定をめざし、第 1 弾として 23 拠点が選定されたところです。世界市場規模は約 135 兆円、石油化学産業や半導体産業を上回る勢いです。

2025年度「コンテンツ地方創生拠点」応募要領	
応募類型	取組内容
① コンテンツ 観光振興型	食や文化等様々な地域資源とコンテンツの魅力とのかけあわせにより地域の魅力に新たな価値を創造し、 観光等、関連産業の活動拡大を通じて、地域の価値向上 （インバウンド誘客による消費拡大等）に主眼を置く取組。 （例：アニメツーリズム、ロケツーリズムなど）
② コンテンツ 産業振興型	地域発のコンテンツ創造やコンテンツ産業に係る クリエイター育成や関連企業の集積・誘致など、コンテンツ産業の振興 に主眼を置く取組。 （例：クリエイターやプロデューサー等の人材育成・確保事業、コンテンツ制作・育成・発信・研究拠点の整備・運営、コンテンツ関連企業の誘致活動、コンテンツの魅力を発信するイベント開催など）
③ 複合型	「① コンテンツ観光振興型」と「② コンテンツ産業振興型」の双方の要素を併せ持つ複合的な取組。

出典：内閣府HP 9

こうした国の動きもある中、大阪は「国際エンターテインメント都市 OSAKA」を掲げ、アジア No1 の国際観光都市を目指すとされています。府として、映画やドラマに加えアニメや漫画・音楽・ゲームなど、幅広いコンテンツが持つ情報発信力や誘客効果を大阪の都市魅力に取り込んでいくべきです。

そこで、「大阪フィルム・カウンスル」で実施しているようなロケ誘致の取組を、今後はアニメや漫画・ゲームなどの幅広いコンテンツも対象として拡大すべきと考えますが、府民文化部長の所見をお伺いします。

（答弁）

○映画やドラマに加え、アニメ等のコンテンツは国内外から高い関心を集めており、こうしたコンテンツを活用した誘客促進の取組は、観光消費の拡大はもとより、地域の魅力向上にもつながることから、重要であると認識。

○大阪観光局に設置している「大阪フィルム・カウンスル」では、国内外の映画、ドラマを中心に撮影支援等のロケーション誘致を行っており、アニメ作品に登場するゆかりの地を巡るロケ地マップの製作等にも取り組んでいるところ。

○今後、大阪のにぎわい創出に向け、大阪観光局と連携し、他の自治体の取組事例も参考にしながら、さらに幅広いコンテンツの活用に取り組んでまいりたい。

（要望）

大阪観光局とも協議し、地域情報の提供や関係者との調整などアニメや漫画、ゲーム等の製作段階での支援も広げていただきたいと思います。大阪を舞台とする新たな作品の創出を後押しするとともに、これまでの大阪ゆかりの作品や文化資源もたくさんあるので、それらを掘り起こし、過去の作品も取り上げていただきながら、地域の魅力づくりにつなげていただくよう求めます。

（４－２）IP を活用した府内周遊の促進について

昨今、企業やブランドが持つ知的財産、いわゆる IP 活用によるグッズ販売・イベント等が国内各所で展開されており、自治体にも多く見られます。

佐賀県では「サガプライズ！」として、アニメやゲームはじめ４３プロジェクトで IP と連携されてきました。

佐賀県「サガプライズ！」連携してきたプロジェクト（４３種）

43	キングダム	31	佐賀海苔主役祭り	15	ユーリ!!! on ICE
42	忍たま乱太郎	30	23時の佐賀飯アニメ	14	アフロマンス
41	劇場アニメ『ベルサイユのばら』	29	atmos28 サウナイキタイ	13	おそ松さん
40	ゴジラ	27	おみみあい	12	SHUGAR MARKET
39	entaku	26	ヴィンランド・サガ	11	SUNSHINE JUICE
38	島耕作シリーズ	25	クリエイターズ・ファイル	10	スプラトゥーン
37	リネージュW	24	いちごさん	09	ゼクシィ縁結び
36	ナムコレジェンダリー	23	ochaba	08	・ゼクシィ恋結び
35	絶メシロード	22	タノシナル	07	BEAMS
34	執事『サガスチャン』	21	銀魂	06	森永製菓
33	かいけつゾロリ	20	落合陽一	05	お台場新大陸
32	刀剣乱舞-ONLINE-	19	ストリートファイターⅡ	04	「歌舞伎」と「江戸文化」
		18	ポケットモンスター	03	丸善&ジュンク堂書店
		17	憂国院	02	スクウェア・エニックス
		16	The SAGA Continues...	01	GANORI
				01	宝島社

出典：佐賀県HP「サガプライズ！」より 10

ロマンシングサガのコラボ、また『キングダム』とコラボし、有明海沿いの防波堤に漫画全巻を掲出した「キングダム読破堤」などファンなら一度は訪れたいもので、私もTシャツを着て行ってきましたが、多くの観光客でにぎわっていました。県の資料によれば、コラボ4か月（6月14日時点）でキングダム空港には約15.5万人の来場、読破堤には約16万人が来場、古湯温泉にも約5500人という大きな成果が出ているとのことでした。

ロマンシング佐賀 マンホール



岩本 ゆうすけ撮影

11

キングダム読破堤



岩本 ゆうすけ撮影

12

このように IP 活用は、地域に新たな来訪動機を生み出すことにつながります。大阪でも、IP とコラボした“そこでしかできない体験・場所”を府内各地に創出できれば、来阪のきっかけとなり、府内周遊の促進にもつながると考えますが、府民文化部長の所見をお伺いします。

(答弁)

○国内外からの大阪への関心を高め、来阪意欲の醸成や府内周遊の促進を図るためには、大阪でしか体験できないコンテンツを府内各地で展開することが重要であり、その創出にあたっては、アニメやゲーム等の IP が持つ高い訴求力や集客力を活用することも非常に有効であると認識。

○府においては、これまでからアニメの IP を活用した大型イベントを実施してきたほか、今年度は大手ゲーム会社と連携し、ミッションに挑戦しながら府内の観光地を巡る、ゲームの世界観を活かした周遊ツアーを造成するとともに、ゲームの IP を活用したプロモーションを展開している。

○これからも、大阪にゆかりのある企業をはじめ、様々な主体と連携しながら、IP の持つ訴求力等を有効に活用し、さらなる誘客と府内周遊の促進に取り組んでまいります。

(要望)

この表はキャラクターの累積収入の世界ランキングを示しています。このように世界で大きな存在感を持つ日本発 IP の力を、大阪の魅力向上と府内周遊にもっと活かしていくべきだと考えています。今年度の IP 活用による府内周遊ツアーのような取組を単発にせず、商店街や観光施設等も巻き込みながら府内各地へ広げていただきたいと思います。

大切なのは、作品への関心を、地域への愛着につなげていくことです。観光の語源は、『観国之光』すなわち『国の光を観る』に由来するとされます。大阪には、まちの個性や積み重ねてきた歴史、そして何より人の温かさなど、観ていただきたい「光」が至るところにあります。

IP をきっかけに来阪された方が、駅を降り、商店街を歩き、地元の店でごはんを食べる、地域の人と触れ合う。帰る頃には、その作品だけでなく、そのまちそのものを好きになっている。迎える府民も、自らのまちの魅力を再発見する。そうした出会いを府内各地に広げ、地域のにぎわいと府民の誇りにつながる魅力づくりにつなげていくことが大事だと思っています。さきほどの答弁にあったように、しっかりと取り組んでいただくよう要望します。

さてこの４年間、大阪の成長を府民一人ひとりの暮らしにつなげることの重要性を感じてきました。万博を経て、その成果を府内各地に広げ、次の世代につなげていくことが重要です。引き続き現場の声を大切に、大阪の未来に向き合っていきたいと思います。

以上で今任期最後の質問を終わります。ありがとうございました。

