

○郡山りよう君 立憲・社民・無所属、郡山りようでございます。皆様よろしく願いいたします。実は、昨日、厚労委員会で七月の参議院選挙当選後初めての質問ということで、まあ二日連続ということで慣れているかなと思ったら、今生まれたの子牛のように足ががくがくしておりますがどうぞ、小野田大臣、松本大臣、よろしく願いいたします。あと、委員会の皆様もお願いいたします。

私なんです、元々物づくり、自動車部品メーカーの製造の現場で働いていた物づくりの現場出身であり、また労働組合で活動をしていた、労働組合、中小のものづくりのJAMと、あとは鉄鋼ですね、あと重工、そして非鉄、そして建設、四業種から成る基幹労連からも応援をいただいているところの出身でございます。

私、やはり現場で働いてきたということで、やっぱり働くというところを重要視しております。

まさにデジタルも、宇宙産業を含めて、成長産業は現場で働く人たちが成り立っていると私は思っております。ですので、その働くことについて、それぞれの、小野田大臣、松本大臣に働くことへの定義や御所見についてまずお伺いしたいと思えます。よろしく願いいたします。

○国務大臣（松本尚君） ありがとうございます。私も大学卒業して三十何年ももう働いているん

ですけれども、まあ働くことの定義というのはなかなか難しゅうございますけれども、定義はさておいて、それについての所見だけは述べさせていただきます。

何のために働くかということだと思いますけど、まず幾つか考えられると思います。時として生活の糧のために働くということもございましょう。

あるいは、時として社会貢献のために働く、社会づくり、国づくりのために働くということもあると思いますし、また時として無償の献身というところでも働く意味がそこにあるのかと思います。

私も医師として仕事してまいりましたので、まさにこの生活の糧でもございましたし、患者さんのために身を粉にして働いたときもございましたので、私の経験からすると、今言ったような三つが大きく分けられるかなと。その上で、これらを統合したものが働くことではなからうかというふうに思っております。

ありがとうございます。

○国務大臣（小野田紀美君） 定義についてはやはり厚生労働省とかそっちなかなと思うのでお答えしづらいんですけども、先生、二十分しかないお時間で、どう、短く言った方がいいですか。（発言する者あり）

○委員長（松下新平君） ちょっと待って。指名しますから。

○郡山りよう君 済みません。

また同じ失敗を繰り返してしまいました。また指名されていないのに答えるという。

端的で大丈夫でございます。

○国務大臣（小野田紀美君） 私にとって働くというのは人生だと思っております。

○郡山りよう君 ありがとうございます。

昨日の厚労委員会でも申し上げたんですが、働く語源というのは、諸説あるんですが、はたを楽にする、やはり周りを幸せにするということがございます。なので、松本大臣、小野田大臣おっしゃっていたことは、まさに周囲を楽にする、はたを幸せにするような、そういうミッションで今いろいろ活動されているのかなと思って、それはもう私も全く同感でございます。

その働くことに関して、成長産業を支えているのは先ほど人と申し上げたんですが、やはり技術だけじゃなくて、その職場に対する投資、働きやすくする環境整備も成長を後押しする原動力、エンジンになると思うんですね。

そこで、小野田大臣にお伺いしたいと思います。ちょっと今回の委員会とは毛色は違うんですが、小野田大臣所管の宇宙政策の現場について、現場を見られたことがあるか、あれば、現場を見た感想、所感をお伺いできればと思います。お願いいたします。

○国務大臣（小野田紀美君） 大臣に就任して十日後に、早速、衛星の測位を行う日本独自の準天頂衛星システム「みちびき」を製造している三菱電機の工場を視察させていただきました。その際、開発、製造現場の幹部始め若手技術者の方々と意見交換をさせていただきました。米国を始め他国と日本の衛星開発環境の違いであるとか、AIを始めとするデジタル技術、新規技術の現場への導入の可能性もそうですし、あと、将来の我が国の宇宙産業を支えていく人材の育成確保、これ、まさに働く現場のことも含めていろいろなお話を伺ったところです。

引き続き、現場の方々の声にしっかりと耳を傾けていきたいと思っています。

○郡山りよう君 ありがとうございます。

その中で、支えている物づくりの人材育成のことも聞かれたと思うんですけど、特に、技術人材の重要性和働く環境の整備の必要、重要性に対する見解、小野田大臣の見解をお願いいたします。

○国務大臣（小野田紀美君） 宇宙分野においても人材育成等もちろん重要であると認識をしています。

先ほど申し上げた三菱電機の視察でも、若手技術者に業務を通じた学びの機会を提供する等、高度な技術力を必要とする宇宙分野の人材を育成しているということとほかに、そうした人材が長い

間その職場で働きたいと思ってもらえる、そういう職場環境づくりにも努めているというふうにも伺いました。

引き続き、労働環境については厚労省ですけれども、ただその関係省庁ともしっかりと連携をしながら、物づくりの現場の人材育成と職場環境の整備の推進というのは私としてもしっかりと取り組んでまいりたいと思っています。

○郡山りよう君 小野田大臣、力強い御答弁ありがとうございます。

なぜこの質問をしたかと言いますと、実は、日本国内の宇宙産業の玄関といえば、要は、射場、ロケットの発射場ですね、種子島宇宙センターや内之浦宇宙空間観測所など射場がございしますが、現場の声として、もう施設の老朽化、例えばトイレの、まあ本当古くて、その中で女性のエンジニアとかも現地に派遣されて活躍をしていると。今後、発射場の利用、利活用って今後増えていくと思うんですね。その中で、そういった環境整備も必要じゃないかと私は思っております。

実は、安全衛生法上では人数に対して便器が何台ついているところはあって、満たしてはいるんですが、足下の現地の環境の状況というのはなかなかその法律では捉えることができないし、宇宙政策の最先端の技術に対して、現場の方は決して最先端の施設の環境とは言えない状況なんです。

是非、一度現場を見ていただき、実は私も見に行きたいんですが、そちらの方に、技術、育成だけではなく、足下の職場環境の方にも投資をしていただきますよう、やはり宇宙政策の司令塔なので、是非投げかけをお願いできればと思いますが、大臣、いかがでしょうか。

○国務大臣（小野田紀美君） その打ち上げの現場も可能であれば急ぎ視察をさせていただきたいとは思いますが、ちょっと前の所管になります。前、防衛大臣政務官をしていたときも、現地に行ったときには抜き打ちでVIP用じゃないトイレを使わせてもらって、トイレの故障がないとか、そういうそのやっぱり現場の方たちがいかに働く環境が整えられているかというところを、その投資がどうしても違っていると優先されて、その方々の環境が二の次にされていくということは良くないというふうに個人的には思っていたので、そこは、見に行く暁には、見に行けたときにはしっかりと拝見していきたいと思っています。

○郡山りよう君 是非、期待しております、よろしくお願いいたします。

さて、次は、デジタル庁の施策加速推進についてお伺いしたいと思います。

私、先ほど言ったように、物づくりの現場で働いていた物づくり出身でございます。デジタル庁

においては、直接的な中小企業向けのデジタル化に向けた取組や補助金というのは直接はないんですが、間接的にはその現場を支えていると言っても過言ではないと思っております。

ちなみに、日本の労働生産性は、OECD三十八か国中、時間当たりが二十九位、そして一人当たり三十二位と決して高くはございません。また一方で、物づくりの製造業の労働生産性は三十四か国十九位で、何とか個人でそれぞれ技能を持っている方が改善等を重ね踏ん張っているような状況だと言えます。

まず、物づくり、製造業、中小企業のそうした状況をデジタル庁としてどのように受け止めているのか、まず松本大臣の見解をお伺いします。お願いいたします。

○国務大臣（松本尚君） ありがとうございます。物づくりについての御質問ですけども、我が国は物を作って大きくなってきた国だというふうに思っております。それは多分、委員も同じ考えではないかと思いますが、物づくりは国や社会の基盤でございますから、これからもしっかりと物を作っていける国にしなきゃいけないというふうに思います。

その上で、この労働力不足が直面する中で、物づくりを含むあらゆる産業の現場において生成AIやデジタルの力というのを活用していくことが

必要ですし、それを支えるのが我々デジタル庁の大きな役目だというふうに認識をしています。

委員御指摘のとおり、低い労働生産性をどう向上させるかということについて、特に、この今お話がありました中小企業さんにやはりしっかりとサポートしていかなくちゃいけないと思っています。実はいろんな補助金とかいろんな制度があつて、私も地元帰って中小企業の方々とお話すると、もう余りにもたくさんあつて複雑でよく分からないと、どこにどんな情報があるのか、あるいはそれをどうやって申請していいのかよく分からないということがございます。そういった意味でのいろんなシステムや補助金の見付けやすさというものもサポートしていくのが我々の役目だろうというふうに思っています。

そういう視点から、我々はこのGビズIDというのをつくって、Gビズポータルというのをつくって開発を進めているところです。これをしっかりと中小企業の皆さんに御活用いただけるように進めていきたいというふうに思っています。

その点、そういう形で間接的に中小企業を支えてまいりたいというふうに思っています。

○郡山りょう君 大臣、ありがとうございます。

そうなんです。物づくり、特に中小企業は人手不足の中で、なかなかその設備投資のリソースが少ない中で、どうやって生産性を上げているのか、

上げていくのか、人手不足を解消するのかというところが大きな壁になっています。

そこを解消できれば、実は成長産業の足下って、中小企業の多くの皆さん、日本では九九・七％、働く労働者でいうと六割の方たちが中小企業で働いて日本の五割の成長を支えていると言われますので、是非そこについても、そういったデジタルの観点でやっぱり支援をしていかなくやならない中で、先ほど大臣がおっしゃられたGビズポータルの取組、私は非常にいい取組だなと思っています。思いました。私もこういった仕組みがあるといいなと思っていた中で御庁進められているということ、是非後押ししたい意味で御質問をしたいなと思っております。

これ、あまたある、先ほど大臣がおっしゃった補助金、たくさんあるんですね。経産省であつたり厚生労働省の人材育成や賃上げ助成とか、たくさんあるあまたの補助金の申請に関わる検索、修正、手続などの一元化することにより、運用側と利用する側の負担も軽減される。特に、やはり中小企業の皆様は、その補助金申請というのは、実は、ある社長とお会いして、探しづらい、書類が多い、手続も給付も時間が掛かるという打ち上げがございましたので、やっぱりそういった簡素化というか時間を短縮することができて、その人手不足、会社自体、事業所自体の労働生産性を上

げることができるということで、非常に効果は大きいかと思っております。

あと、年末調整、今まさに時期に入るんですけど、これも、マイナポータルとGビズを連携できればもっと、個人も事業所も、そして政府の方も国税含めて短縮できるんじゃないかと思っています。実は、経理とか庶務担当の方たちが毎回工場に足を運んで、書き方が分からない、書き方間違っているという手続、物すごく工数掛かっているんですね。そういう現場も見てきました。で、その方たちだけ何かそういう税的なものの知識が上がついていて、我々はなかなか税的な知識というのは上がっていないところの課題もあるんですが、実は、令和八年三月にアルファ版のリリースに向けて、今各省庁に対して靴底を減らしながら足を運び、導入に向けたお願いをしていると聞いているところでございます。

しかしながら、現状のマイナポータルのように毎回カードを読み取らなければいけない手続、e-Taxそうなんですね。私も活用しているんですが、何回もカードを読み取ってやっているような状況もあると思います。ある中小企業を支援している中小企業診断士も、手間が掛かってしまえば様々なサービスがあっても活用しなくなるという御意見もいただいたんですね。全体を見据えたアーキテクトでなくては利便性向上につながらな

いですし、結果、双方に余計なコストや時間の負担が生じてしまうことも想定されると思います。

更にこの利便向上に向け、これらのサービスの改革と実装をより一層加速する考えがあるのかを大臣にお伺いしたいと思います。

○国務大臣（松本尚君） ありがとうございます。今委員御指摘のいろんな様々な指摘があつて、あとアイデアもいただきましたけれども、全て我々もその問題点については把握をしているところでございます。これから一つ一つまだ加速をしていかなきゃいけませんし、まずは、このGビズポータルのアルファ版をしっかりと各省庁に使用をお願いをして、そこから仕事を始めていきたいというふうに思っています。

委員の御指摘はしっかり承りたいと思います。ありがとうございます。

○郡山りよう君 ありがとうございます。

是非進めて、あとは、なかなかデジタル化に付いていけない方の、今移行期だと思しますので、そこも忘れずにカバーをしていきながら、私も一緒に取り組んでいくような議論を重ねていきたいと思えます。お願いいたします。

次に、ちよつと、ここからちよつと重い案件なんです、指名停止処分の事案についてデジタル庁の皆さんにお伺いしたいと思います。

まず、この概要について、御庁において指名停

止処分の事案があったということでございますが、約二百億円の随意契約の規模であると伺っています。具体的に、公表日だったりとか中身についてを伺いたいと思います。よろしくお願いいたします。

○政府参考人（三浦明君） お答え申し上げます。本年令和七年の九月二十六日に当庁が公表した指名停止につきまして御説明を申し上げたいと思います。

この度、アクセシチュア社が、いわゆるマイナポータルのシステムに関する契約の履行に際しまして、再委託などの申請が契約で必要とされているということを認識しつつも、デジタル庁の承認を得ずにA社に再委託を行うなどにより、事実を偽って業務を遂行していたということが判明をいたしましたということでございます。

このことから、私どもの内規でございますデジタル庁における物品等の契約に係る指名停止等措置要領、こちらに基づきまして、九月の二十六日より四か月間の指名停止措置を講じたものでございます。

以上でございます。

○郡山りよう君 ちよつと時間も迫ってきたんですが、具体的に内容について端的にお伺いしたいと思えますので、よろしくお願いいたします。

○政府参考人（三浦明君） 措置の内容といたし

ましては、指名停止四か月というものでございます。

○郡山りよう君 どのような経緯で違反に気付いたのか、あとは、受発注業務の具体的内容は、恐らくマイナポータル、八千人利用しているオンライン行政サービスの中のインターフェースだと伺っておりますが、当該の業務の現状はどうか、あとは無断で委託したため個人情報などのセキュリティ等リスク等はあるのかを端的に御説明いただきたいと思います。

○政府参考人（三浦明君） 委員御指摘のとおり、当該業務と申しますのはマイナポータルの改修に係るものでございました。具体的には、例えば引越しですとかパスポートの機能追加をしたものでございます。

現状といたしまして、あつ、この発覚の経緯でございますが、外部から連絡がありまして確認をしたというところでございます。

現状は、再発防止に関しましてアクセシビリティと交渉いたしましたして、再発防止措置を講ずるよう指示をして対応いただいているということになっております。

○郡山りよう君 そもそも今回、二百億円って結構な規模だと思うんですね。さっきのGビズポータルは二億円の予算に対して、物すごく大きい内容の中でこういったことが起こったということ

で、これ、よく言われるベンダーロックインの状況から、結局、随意契約、まあほかに公募できるんですが、ほかに競争相手が出ないぐらいの規模が大きくなっている、そこしか持っていないような状況になってしまったためのこうした案件じゃないかと思うんですが、今後も必要なのか、続けるのか、お願いいたします。

○政府参考人（三浦明君） ありがとうございます。

議員御指摘のベンダーロックインではないかという点に関しまして、私どもも競争性を持たせた形での契約には心掛けているところでございます。

また、特にマイナポータルに関して申し上げますと、年末から年始にかけまして大きなシステム更改予定をしております。その中でベンダーロックイン解消につながるような方策を講じていきたいと思っておりますし、さらに、ほかのベンダーからも聴取を行いまして、改善に取り組んでまいりたいというふうに思っております。

○郡山りよう君 時間がないのでこれで締めますけど、やはりベンダーロックインを行わないようにするためには、御庁の方でやっぱりアーキテクトや技術を一定持っておくべきじゃないかと思うんですね。

是非、そうしないと、結局ベンダーロックイン起こると保守費用も言いようで膨大になってしま

う、やはり、国の財源もやっぱり限りがありますし、我々の負担、国民の負担を減らすためにも、是非御庁の方で技術とか持っていたく人材育成をしていただきますようお願い申し上げます。今後ともよろしくお問い合わせいたします。

ありがとうございます。