

令和3年1月

# 魚津市定例記者会見



日時：令和3年1月4日(月) 午後1時30分～午後1時45分

場所：市役所第一会議室

報道出席者：北日本新聞社、富山新聞社、北陸中日新聞社、読売新聞社、朝日新聞社、NHK、KNB、NICE-TV、ラジオミュー

市当局出席者：市長、企画政策課長

## 1. 新年あいさつ

- ・あけましておめでとうございます。旧年中は、市政等についての情報を色々取り上げていただき、ありがとうございました。本年も魚津市が元気になれるように色々な取り組みにチャレンジしていきたいと思っておりますのでよろしくお願いいたします。

## 2. 市長からの発表事項

### (1) 映画「大コメ騒動」を応援するコラボ丼が販売されます

- ・米騒動をテーマにした映画『大コメ騒動』が1月1日から県内で先行公開されている。市内飲食店6店が映画を応援するとともに、魚津市が米騒動ゆかりの地であることをPRするために、コラボ丼を販売することになった。販売期間は令和3年1月8日(金)から3月31日(水)まで。販売店舗は市内飲食店6店舗。映画の全国公開日(1/8(金))にあわせて販売を開始する。このコラボ丼の定義は、①お米を使用していること、②女性スタッフの意見を取り入れること、③県内食材を使用していることとなっている。飲食店の方から自主的に応援を形にする取り組みが始まったので、市の方でも積極的にPRをして応援していきたい。6店舗のメニューはそれぞれ趣向を凝らした内容となっているので、私もぜひ完食したいと思っている。

(2) UOZUゲームジャム -winter-

- ・魚津市内でのゲーム関連産業の誘致及び雇用創出を目指す「つくるUOZUプロジェクト（新分野産業育成事業）」が、ゲーム開発イベント「UOZUゲームジャム-Winter-」を、開催する。今回は（新型コロナウイルス感染症の影響により）Web会議システム「Zoom」を用いてのオンライン開催となる。1月23日の13:00にスタートイベントを開催し、9日間でのゲーム開発をチームを組んで行い、31日の10:30から行われる最終発表会で発表し、グランプリを決定する。実行委員会メンバーは魚津市役所2階第1会議室から配信する。参加者の募集は1月20日まで。なお、当イベントは、富山県高齢福祉課と日本ゲートボール連合と連携して開催する。制作するゲームのテーマは両団体が提示し、参加者がテーマに合わせたゲームの制作を行う。

(3) 魚津市・黒部市合同「なんのせいっぺんきてみっしゃい」セミナー

- ・黒部市との連携事業として移住セミナーを開催する。連携して実施する理由は、魚津市単体での実施ではアピール効果が少ないことと、居住先を紹介する際に広域連携して取り組んだ方が移住希望者のニーズに応えられるため。今年は1月14日の18時から開催する。東京・有楽町のふるさと回帰支援センターでのリアル開催からオンライン開催に変更した。定員は15名。事前予約制。早期申込の方には魚津市からバイ貝の旨煮、黒部市から黒部米300gをプレゼントする。両方を合わせれば「バイ飯」が完成する組み合わせとなっている。ゲストは魚津市地域おこし協力隊の河野静恵さん、黒部市地域おこし協力隊の鈴木杏奈さん、新しい暮らし方実践人の大森和希さん。

(4) 雇用維持等相談窓口設置事業を2月末まで延長します

- ・魚津市では7月から市内の企業の雇用維持を目的に、各種制度を利用する際の相談窓口を商工会議所内に設置してきた。この度、雇用調整助成金特例措置などの対象期間が令和3年2月末日まで延長されたことや雇用環境の厳しさが依然として続くことが見込まれるため、相談窓口の設置期間も2月末まで延長することとした。なお、これまでの相談実績は7月は10件、8月は9件、9月は5件、10月と11月はそれぞれ3件、12月は0件だった。

### 3. 質疑応答の内容

「映画『大コメ騒動』を応援するコラボ丼」について

《記者からの質問》

コラボ丼は映画との正式なタイアップ商品なのか。

《回答》（市長）

名称使用の許可を取り、魚津市の各店舗で自主的に開発したメニューである。

「なんのせいっぺんきてみっしやいセミナー」について

《記者からの質問》

ゲストの3人はオンライン開催時にどこでスタンバイしているのか。

《回答》（市長）

魚津市役所と黒部市役所でスタンバイし、オンラインで参加する。

「UOZUゲームジャム-Winter-」について

《記者からの質問》

ゲームは若年層向きのコンテンツだと思われるが、高齢者向けと思われるゲートボールの団体と連携した理由は。

《回答》（市長）

ゲートボールの団体の方からアプローチが来た。ゲートボールはプレイ人口が高齢化し減少する問題に直面している。対策としてゲートボールのゲームを作ること、若い人へゲートボールを周知することができたり、逆に高齢の愛好者がゲームで楽しむことが期待できる。