松江市

Ruby City MATSUE 2.0

2024 - 2029

メッセージ

松江市は、2006年から産官学とRubyコミュニティの連携により「Ruby City MATSUEプロジェクト」を推進し、国内外から「Rubyのまち」として注目を浴びるようになりました。

そして今、みんながデジタル技術を利活用できる時代、グローバルにネットワークを広げられる時代を迎え、「夢を実現できる Rubyのまち」に進化するときが来ています。

だれもが「夢」の実現に向けて、最初の一歩を踏み出せる松江市になることを目指し、「TECH STEP JUMP」をコンセプトに掲げて新たなプロジェクトをスタートします。
松江市発のサービスやプロダクトが、世界のみんなをハッピーにする、そんな未来を「オール松江市」となって、ともに築いてまいりましょう！

松江市長

上定 昭仁

松江市がIT・オープンソースソフトウェア、特にRubyを中心とした産業振興策として、「Ruby City MATSUEプロジェクト」を開始してから、20年近くが経ちました。

松江市からの応援もあって、Rubyは世界中で広く使われるようになり、有名なWebサービスを含めて数限りないほどのプロダクトで採用されています。皆さんが日々お使いのサービスも、Rubyを使って動作しているかもしれません。

上定市長がリーダーシップをとって推進されている「Ruby City MATSUE 2.0」においては、これまで以上に地元の産業振興やDX、
そして人材育成に焦点を当てています。
松江市が単なる「Rubyのメッカ」から「名実ともにRubyで
栄える街」になる日も遠くないと信じています。

Ruby開発者・松江市名誉市民

まつもとゆきひろ

matz

目次

1. Ruby City MATSUE 2.0 策定における前提情報
1.1　計画の策定背景　・・・03-04
1.2　Ruby City MATSUEプロジェクトの課題　・・・05-07
2. Ruby City MATSUE 2.0 計画内容
2.1　バージョンアップの考え方　・・・08
2.2　基本構想　・・・09
2.3　Ruby City MATSUE 2.0 これからの事業の柱　・・・10
2.4　Ruby City MATSUE 2.0 アクションプラン　・・・11
2.4.1　事業化支援　・・・12-13
2.4.2　人材育成　・・・14
2.4.3　企業誘致　・・・15
2.4.4　コミュニティ　・・・16
2.5　スケジュール　・・・17
2.6　目標指標　・・・18

1.1 計画の策定背景
“MATSUE DREAMS 2030”の実現

現状

人口減少が進み、特に若者の市外・県外転出への対策が求められます

- 松江市の人口は2000年の21.2万人をピークに減少に転じ、2020年には20.4万人となりました。特に20歳～24歳の就職による転出が最も大きな要因となっています。
- 全国の多くの地方都市と同様に、人口減少のスピードは加速していくと見込まれており、国立社会保障・人口問題研究所の推計によれば、2060年の人口は15.5万人と推計されています。
- 進学や就職を機に市外・県外に転出する人が多く、人口の減少傾向を緩和するためには若い世代の人たちの夢が実現できるまちになることが重要です。

目指す姿

MATSUE DREAMS 2030（松江市総合計画）に掲げる「夢を実現できるまち 誇れるまち」を目指します

- 「住んでみたい」「住み続けたい」「帰ってきたい」と思えるまちには、活気と安心感があります。
- 成長のための機会の創出とサポートをさらに充実させ、挑戦自体を賞賛する文化・風土づくりを後押しすることで、「Ruby City MATSUE 2.0」を通じて松江を活気と安心感に溢れる「夢を実現できるまち 誇れるまち」にしていきます。

1.1 計画の策定背景
“Ruby City MATSUE 2.0”に向けて

*1 X-Tech（クロステック）：産業や業種を超えてテクノロジーを活用したソリューション として、新しい価値や仕組を提供する動き
*2 プロダクト：顧客のニーズや課題を解決し、価値を提供するために市場に投入される製品やサービス

現状

誘致企業同士・市内IT企業・地元企業の連携・交流の促進が必要です

- Ruby City MATSUEプロジェクトをスタートした2006年以来17年間で誘致したIT企業は40社を超えましたが、地元企業や誘致企業同士が連携・交流する場の整備は道半ばです。
- 現在、あらゆる産業分野においてIT・デジタルの活用が注目されていますが、地元企業との接点が十分に構築できていなかったため、協業、X-Tech[*1] による新しいプロダクト[*2] の開発機会に恵まれず、潜在するシナジーを発揮しきれていません。

新規事業開発のための意識づけや事業化支援の枠組みづくりが求められています

- 新規事業開発の必要性は感じながらも、限られた予算・人材において既存事業の維持・継続を優先せざるを得ないといった事情から、経営資源の投下に踏み切れていない企業が多く、新規事業開発を行うための動機づけや事業化支援の枠組み整備が望まれる状況です。
- ユニークなプロダクトを開発しようとする意欲や問題意識は醸成されつつあるものの、プロダクトの価値を世に届け、持続可能なビジネスモデルに昇華するための仕組みが求められています。

目指す姿

エンジニアやコミュニティの力で、挑戦と共創によってユニークなプロダクトや産業を創ります

- 誰もがいきいきと挑戦し活躍できるしごとをつくるため、挑戦を楽しむエンジニアの育成に取り組むとともに、プロダクトを創り上げるために必要な環境を整備します。
- 様々な産業との「掛け算」が可能なIT産業の強みを活かし、松江らしい新産業の創出を図るとともに、「Ruby City MATSUEプロジェクト」を支える多様なコミュニティとの連携を強化します。

1.2 Ruby City MATSUEプロジェクトの課題

人材育成

*ITコミュニティ：RubyコミュニティやOSSコミュニティをはじめとしたITに関するコミュニティ

これまでの人材育成の取り組み

スモウルビーを活用したプログラミング学習

- 2016年から全市内中学校・義務教育学校で、プログラミングに初めて触れる生徒も楽しんで学べる機会を提供しました。
- 教育機関・ITコミュニティ*等と連携し、課外でプログラミングを楽しめる機会を設けました。

Ruby人材育成補助金

- 島根大学と松江高専を対象にRubyやOSS（オープン・ソース・ソフトウェア）に関する知識・開発スキルの向上を目的とした授業に対する補助制度を設け支援しました。

学生向けハッカソン

- 県内のIT企業と市内の学生が一緒に開発を進めるハッカソンを実施することにより、企業に対する理解を促し、働くイメージが湧くようサポートしました。

課題と強化すべき点

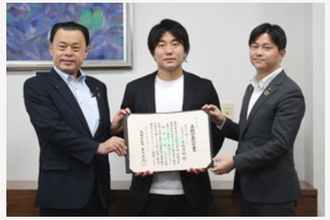
- 開発スキルはあるものの、自信がない人が多い。
- 新人に任せてもらえる仕事が限られていて、新しいことに挑戦する意欲を持ちにくい。
- 挑戦して失敗したとき、挑戦への賞賛よりも失敗という結果に注目されてしまうため、挑戦・再挑戦がしにくい。
- 教育課程の一部にプログラミング学習が取り入れた一方、課外の取組みが無くなり、積極的・自発的に開発を楽しんだ経験を持つ小中学生が少なくなった。

- 年齢や経験関係なく、気軽に挑戦できる場と挑戦自体を賞賛する文化づくり
- 「始めたい」「続けたい」と感じることができる、「楽しい」コンテンツづくり

1.2　Ruby City MATSUEプロジェクトの課題

企業誘致

これまでの企業誘致の取り組み



島根県と協調した企業立地奨励制度

- Rubyのまちとして、プロモーションや補助金などによるIT企業の誘致に力を入れた結果、40社を超えるIT企業の誘致に成功しました。

お試しサテライトオフィス

- IT企業向けにオフィス環境や交通費を提供し、松江での暮らしや地元企業との交流など、充実した「お試し勤務体験」の機会を創出しました。

松江式ワーケーション

- ストレスサイエンス、地域とのコミュニケーションなどを特色としたワーケーションプログラムを実施しました。

課題と強化すべき点

- IT企業の誘致は進んだが、地元企業との連携強化の余地があり、協業やDXなどの新規事業開発に向けた具体的な取組みは道半ば。
- スタートアップやベンチャー企業などの誘致や実証実験の件数が少ない。

- 企業誘致後の交流機会の創出
- ワークショップなどによる接点づくり
- 松江の特徴、強みと相性の良い企業への戦略的なアプローチ

1.2 Ruby City MATSUEプロジェクトの課題

コミュニティ

これまでのコミュニティ活性化の取り組み

松江オープンソースラボ

- エンジニアが気軽に交流し、情報交換するための拠点施設。「Rubyのまち」の象徴として認知され、コミュニティが行う非営利の活動の基盤として利用されました。

ITコミュニティへのイベント支援

- エンジニアが集まって勉強会が開催されたほか、企業の枠を越えた交流が行われました。

多様なコミュニティとの連携企画

- 起業に関する勉強会を開催しました。

海外Rubyコミュニティとの交流・支援

- Rubyコミュニティを通じて、松江市と海外とのネットワークづくりを推進しました。

課題と強化すべき点

- 松江オープンソースラボの利用目的の多様化（有料のリスキリング講座・eスポーツなど）により、柔軟な運用が希望されている。
- ITコミュニティの活動内容が見えづらく参加するきっかけがないため、エンジニアではない人や地元企業などとの交流に繋がっていない。
- 松江市が、Rubyコミュニティが持つ海外とのつながりを産業政策に活かしきれていない。

- 松江オープンソースラボの設備や運営の充実
- Rubyコミュニティの活動内容の「見える化」
- イベント機会などを活用したコミュニティ間の連携促進
- 海外のRubyコミュニティとの関係拡充

2.1 バージョンアップの考え方

Ruby City MATSUEプロジェクトの課題等

新たな事業の構築により解決すべき課題

- 新規事業開発に向けた意識づけが弱い
- 事業化支援の枠組みがない

新たな視点で解決・強化すべき課題

- 挑戦自体を賞賛する環境が十分に整っていない
- 誘致企業と地元企業との連携が生まれにくい
- コミュニティ活動の支援（松江オープンソースラボの柔軟な運用、地元企業や海外Rubyコミュニティとの連携など）

Ruby City MATSUE 2.0

「事業化支援」を柱に加え、従来からの柱も再構築

松江市の課題となっている「地域経済の活性化」を実現すべく、「事業化支援」を新たな柱に掲げます。従来から掲げている、「人材育成・企業誘致・コミュニティ（支援）の3つの柱」についてもブラッシュアップを図ります。

「挑戦」と「共創」

Rubyの開発では、「挑戦」を賞賛するコミュニティの文化と、世界中から開発に貢献する「共創」の意識によって、技術上の様々な課題が解決されてきました。私たちが直面している課題もRuby流の手法で解決できると考え、これらのエッセンスを取組みに加えます。

「オープン・マインド＆コミュニケーション」

あらゆるコミュニティの連携と共生につなげるため、文豪・小泉八雲（ラフカディオ・ハーン）が私たちに伝えてくれた「オープン・マインド（敬意・寛容・共感を持って多様な価値観を受け入れる開かれた精神）」を尊重してコミュニケーションを図ります。

2.2 基本構想

目指す姿

TECH STEP JUMP / テック ステップ ジャンプ

デジタルのチカラで、夢をカタチにするまち・松江

これまでの事業の柱	アプローチ	これからの事業の柱
Ruby City MATSUE 人材育成 企業誘致 コミュニティ	【挑戦】 自らの能力を最大限に 発揮できる環境づくり	Ruby City MATSUE 2.0 事業化支援 NEW FEATURES 人材育成 UPDATE 企業誘致 UPDATE コミュニティ UPDATE
	【共創】 業種や分野、コミュニティ等を 超えた共創の場づくり	

基本姿勢

オープン・マインド＆コミュニケーション

オープン・マインド（開かれた精神）とコミュニケーションが、コミュニティを豊かにし、夢をカタチにする

2.3　これからの事業の柱 Ruby City MATSUE 2.0

事業化支援

想いと技術で
プロダクトを創ろう

新たなプロダクトを創り出すには、「ユニークなアイデアや想い」、そして「実現するための技術」が必要です。
エンジニアが事業化を目指すためのプログラムや、アイデアを持った人と出会えるプログラムなどを提供することで、想いと技術を交差させ、新たな事業の創出を図ります。

人材育成

「できない」
「分からない」を
恐れず、楽しもう

未知のことにチャレンジするためには、好奇心と同時に失敗をバネにする心構えが大切です。
「楽しい」を入り口に、エンジニアリングの喜びを体験できる場をつくり、次世代エンジニアを育成します。
また、技術の研鑽に加え、ビジネスノウハウなどを修得する機会を提供し、エンジニアの能力開発を支援します。

企業誘致

IT企業との「掛け算」で
松江ならではの
産業を創ろう

IT産業は様々な産業との掛け合わせが可能な、柔軟性のある産業です。
これからは、戦略的に「誘致企業×地元IT企業」「誘致IT企業×地元企業」の連携を促進し、掛け合わせることで、松江らしい新産業の共創事例を創出します。

コミュニティ

技術的な知見の有無や
国内外を問わず
大きな連帯を創ろう

RUBY CITY MATSUEプロジェクトの17年はコミュニティ活動によって支えられてきました。
これからも対話を通じて、松江オープンソースラボに期待されている役割や多様なコミュニティ連携について共に考え、大きな連帯に繋げていきます。

2.4 アクションプラン Ruby City MATSUE 2.0

	事業化支援	人材育成	企業誘致	コミュニティ
プロジェクト	• エンジニア×起業家のハッカソン • IT企業×地元企業/異業種とのチームづくり • ビジネスプランコンテスト	• 次世代エンジニアの育成 • エンジニアの能力開発	• 新産業誘致 • IT企業誘致	• 松江オープンソースラボの充実 • ITコミュニティの活動支援 • 多様なコミュニティの連携
ステップ	1.「MATSUE起業エコシステム」との連携 2.挑戦の日常化 3.挑戦を事業に繋げるサポート	1.人材育成施策のリニューアル 2.人材育成に関わる支援者の拡大 3.人材の活躍の場の創出	1.誘致企業へのアプローチ 2.実証実験や拠点開設・移転に向けた地元企業との連携 3.拠点開設・移転後の事業連携・拡大	1.ITコミュニティとの対話 2.コミュニティ間の連携促進 3.個別の連携から大きな連帯へ
目標指標（KPI）	• プロダクトアイデア事業化件数（件） • プロダクトアイデア創出件数（件）	• 地域における新規雇用者数（人） • プロダクトアイデア創出件数（件）	• 地域における新規雇用者数（人） • 市外スタートアップ等とのコンタクト数（件）	• プロダクトアイデア創出件数（件） • 市外スタートアップ等とのコンタクト数（件）

2.4.1　事業化支援　Ruby City MATSUE 2.0

想いと技術でプロダクトを創ろう

目標指標（KPI）

- プロダクトアイデア事業化件数（件）
- プロダクトアイデア創出件数（件）

プロジェクト

1

エンジニア×起業家のハッカソン

エンジニアと起業家がチームを作り、1ヶ月間で試作品開発を目指すプログラム「Future Creative Works（FCW）」を開催します。エンジニアは起業家から事業づくりに必要なスキルを学ぶとともに、松江発の事業を連続的に生み出すことを目指します。

2

IT企業×地元企業/異業種とのチームづくり

地元の多様な業種の企業が抱える課題をITで解決する方法を考えるきっかけとして、交流会やワークショップなどを通じて新たなつながりをつくる場を提供し、DXや協業などの事例が生まれる環境をつくります。

3

ビジネスプランコンテスト

「松江オープンソース活用ビジネスプランコンテスト」を「MATSUE起業エコシステム」と連携して行い、事業化に向けた仮説検証などを評価項目に加えて、コンテストをアップデートします。

ステップ

フェーズ１

「MATSUE起業エコシステム」との連携

- FCWやビジネスプランコンテストをリニューアルするとともに、「MATSUE起業エコシステム」のプログラムと連携してプロジェクトの効果を高めます。

フェーズ2

挑戦の日常化

- プロジェクトを連続的に実施することを通じ、事業化の実例を創ります。
- エンジニアが日常的にプロダクトを創れるよう「MATSUE起業エコシステム」がプログラムを提供します。

フェーズ3

挑戦をプロダクトに繋げるサポート

- 挑戦するエンジニアのプロダクトを「MATSUE起業エコシステム」が持つ仮説検証や資金調達に関する機能で事業化に繋げます。

2.4.1 事業化支援 Ruby City MATSUE 2.0
MATSUE起業エコシステムとの連携

“Ruby City MATSUE 2.0”は「創る」に特化、アイデア創出と事業化は“MATSUE起業エコシステム“がカバー

「MATSUE起業エコシステム」においては、挑戦の入り口である雑談的な交流機会から、仮説検証のフォロー、資金調達等まで一気通貫でサポートできるようカバーしている。
「Ruby City MATSUE 2.0」の強みは『夢をカタチにするチカラ』となるエンジニアリングである。
そこで、「MATSUE起業エコシステム」と連携し、試作品やプロダクトをつくるフェーズに特化した支援を行うことで、松江発の新ビジネスの創出を図る。

2.4.2 人材育成 Ruby City MATSUE 2.0

「できない」「分からない」を恐れず、楽しもう！

目標指標（KPI）

- 地域における新規雇用者数（人）
- プロダクトアイデア創出件数（件）

プロジェクト

1 次世代エンジニアの育成

「Matz葉がにロボコン」のように、「楽しい」を入り口に、エンジニア・学生・指導者・保護者・行政などが協力して、こどもたちの未来を創造するための学習と体験の場を創ります。

2 エンジニアの能力開発

引き続き、エンジニア自身が技術を研鑽できるよう環境を整え、RubyやOSSの開発に貢献する人材の育成を行います。
また、新たにエンジニアのアイデアを事業化する人材育成プログラムを提供します。

ステップ

フェーズ1 人材育成施策のリニューアル

- ロボコン等の参加者拡大に向け、学習と体験の場への集客施策を実施します。
- 大学・高専・コミュニティと共にIT・デジタル人材育成施策のブラッシュアップを行います。
- エンジニアが新規事業ボードゲーム等を体験できる機会を創出します。

フェーズ2 人材育成に関わる支援者の拡大

- 各プロジェクトへの支援の輪を広げ、協働して人材育成の場を創ります。

フェーズ3 人材の活躍の場の創出

- コミュニティと連携し、Rubyエンジニアのカンファレンス参加を支援します。
- インターンや海外留学など企業や海外での実務経験を通じた、ビジネス即応力の修得を支援します。

2.4.3　企業誘致 Ruby City MATSUE 2.0

IT企業との「掛け算」で松江ならではの産業を創ろう

目標指標（KPI）

- 地域における新規雇用者数（人）
- 市外スタートアップ等とのコンタクト数（件）

プロジェクト

1　新産業誘致

松江市の地理的・文化的特性と相性が良く、今後、市場拡大が見込める領域の事業を手がける企業に対して、実証実験の実施や拠点開設・移転を促します。

2　IT企業誘致

引き続き、「Ruby City MATSUE」ブランドや国内外のRubyネットワークを駆使し、地域経済の活性化につながる企業の誘致に取り組みます。誘致企業と地元企業との連携強化に注力するとともに、Rubyコミュニティと連携して誘致企業やUIターンエンジニアとの協働によるIT人材育成に取り組みます。

ステップ

フェーズ１　誘致企業へのアプローチ

- 松江市の特性と相性がよく、市場拡大が見込める事業領域（水上交通、ブルーカーボン、再生可能エネルギー、海洋ロボティクス、養殖など）を絞り込み、当該事業を手掛ける企業に対してアプローチします。
- 独自のサービスを手掛け、地元企業との連携意向があるIT企業にアプローチします。

フェーズ2　実証実験や拠点開設・移転に向けた地元企業との連携

- 「MATSUE起業エコシステム」と連携した実証実験の実施や「お試しサテライトオフィス」を活用することにより松江市内での事業実践を促します。
- 松江市のコミュニティとの交流を促進するとともに、事業シナジーのある地元企業を紹介します。

フェーズ3　拠点開設・移転後の事業連携・拡大

- 地元企業との協業やDXを実現すべく、「事業化支援」による支援を行う。

2.4.4 コミュニティ Ruby City MATSUE 2.0

*MIXコミュニティ：アイデアベースから実践的なビジネスの相談まで、チャレンジャーが気軽に参加できる、松江市のコミュニティ

技術的な知見の有無や国内外を問わず大きな連帯を創ろう

目標指標（KPI）

- プロダクトアイデア創出件数（件）
- 市外スタートアップ等とのコンタクト数（件）

プロジェクト

1 松江オープンソースラボの充実

拠点である松江オープンソースラボを、これからを見据えてコミュニティの活性化に繋がるように設備や運営を見直します。

2 ITコミュニティの活動支援

ITコミュニティが主催するイベントへの共催・後援を行うとともに、松江市が主催する事業（IT教育など）への協力を依頼するなど、ITコミュニティとの連携を図ります。

3 多様なコミュニティとの連携

世界に広がるRubyのコミュニティやカンファレンスのネットワークに加わり、コミュニティ活動に貢献します。
また、地元企業、「MATSUE起業エコシステム」のMIXコミュニティ*とITコミュニティを繋げます。

ステップ

フェーズ1 ITコミュニティとの対話

- 夢をカタチにするまちのコミュニティ活動や事業化支援などをテーマに、「松江オープンソースラボの役割・設備・運営」や「多様なコミュニティとの連携」についてITコミュニティと話し合います。

フェーズ2 コミュニティ間の連携促進

- 対話に基づき松江オープンソースラボをリニューアルします。
- 多様なコミュニティとの交流イベントの開催、共同イベントの働きかけを行います。

フェーズ3 個別の連携から大きな連帯へ

- 松江オープンソースラボの充実や多様なコミュニティとの交流深化を進め、国内外を問わない大きな連帯へ繋げます。
- 大きな連帯の中からの新たなビジネス連携の創出を支援します。

2.5　スケジュール

事業化支援

		2024	2025	2026	~2029
エンジニア×起業家のハッカソン	FCWのリニューアル実施				
	FCWの本格実施				
	事業化のサポート				
チームづくり	IT企業×地元企業の交流機会の創出				
ビジネスプランコンテスト	ビジネスプランコンテストのリニューアル実施				
	ビジネスプランコンテストの本格実施				
	事業化のサポート				

人材育成

		2024	2025	2026	~2029
次世代エンジニアの育成	ロボコン等の参加者拡大				
	ロボコン等の支援者拡大				
	次世代エンジニアの活躍の場の創出				
エンジニアの能力開発	IT・デジタル人材育成施策のブラッシュアップ				
	IT・デジタル人材育成施策の本格実施				
	人材育成に関わる支援者の拡大				
	RUBYエンジニアのカンファレンス参加支援				
	新規事業開発ボードゲームの体験				
	海外等でのビジネス即応力習得支援				

企業誘致

		2024	2025	2026	~2029
新産業誘致・IT企業誘致	松江市と相性の良い事業領域の絞り込み				
	対象企業へのアプローチ				
	地元企業との連携に向けた調整				
	松江市内での事業実施				
	企業誘致				

コミュニティ

		2024	2025	2026	~2029
松江オープンソースラボの充実・ITコミュニティの活動支援・多様なコミュニティとの連携	コミュニティとの対話				
	松江オープンソースラボの役割等リニューアル				
	地元コミュニティとの交流イベント開催				
	海外Rubyコミュニティとの連携				
	大きな連帯の創出				
	大きな連帯を通じた新ビジネス創出				
	Rubyエンジニアのカンファレンス参加支援				

*2026年度に2027年度以降に向けた推進体制を再検討する。

2.6　目標指標（KPI）

松江市総合計画

*2022年度までは確定値（2023年度は2024年秋頃確定）

	2020年度	2021年度	2022年度	2023年度	2024年度	2025年度	2026年度	2029年度
市内ソフト系IT企業売上高（百万円）	24,886	23,920	24,344	25,200	26,000	26,800	27,600	30,000
IT従事者数（人）	1,124	1,168	1,183	1,250	1,265	1,285	1,305	1,365

Ruby City MATSUE 2.0推進計画　（事業期間2024年4月～2027年3月）

*地方再生法に基づく内閣府認定地域再生計画

*( )内は累計値

	2024年度	2025年度	2026年度	
地域における新規雇用者数（人）	+15	+20	+20	(55)
プロダクトアイデア事業化件数（件）	+1	+2	+5	(8)
プロダクトアイデア創出件数（件）	+50	+60	+70	(180)
市外スタートアップ等とのコンタクト数（件）	+3	+4	+5	(12)

2024年3月策定

松江市産業経済部まつえ産業支援センター