

## 第5回経済・テクノロジー委員会 議事録

1. 開催日時 2017年7月14日(金)13時00分～15時00分

2. 開催場所 虎ノ門ヒルズ森タワー9階 会議室TOKYO

### 3. 出席者(五十音順)

#### 経済・テクノロジー委員

大田弘子委員長、榎田竜路委員、翁百合委員、キャシー松井委員、  
篠原弘道委員、高田創委員、宮川美津子委員、  
宮部義幸委員、村井純委員、加賀谷齊氏(才藤栄一委員代理)、河合大洋氏(伊勢清貴委員代理)

#### オブザーバー

内閣官房 十時憲司 内閣参事官、経済産業省 加藤誠 企画官  
東京都 越秀幸 計画調整担当部長

#### 組織委員会事務局

古宮副事務総長、  
宇陀チーフテクノロジーイノベーションオフィサー、中村企画財務局長、  
館テクノロジーサービス局長、平田イノベーション推進室長、石川アクション&レガシー部長

### 4. 議事次第

1. アクション&レガシープラン2017と東京2020参画プログラム
  - (1)アクション&レガシープラン2017概要 (2)東京2020参画プログラムの現状
2. レガシー創出および機運醸成に向けたアクション
  - (1)「地域の魅力」発信プロジェクトの進捗状況 (2)「ジャパブランドの発信」に向けた検討
  - (3)東京2020参画プログラムの活性化
3. 東京2020大会に向けた取組
  - (1)組織委員会の取組(テクノロジーサービス局/イノベーション推進室)
  - (2)経済界協議会の取組(ハードレガシーの取組)

### 5. 配布資料(※は机上配布のみ)

資料1:経済・テクノロジー委員会 委員名簿

資料2:夏へ向けた機運醸成策

資料3:アクション&レガシープラン2017概要と参画プログラムの現状

資料4:アクション&レガシープラン2017 第5章 ※

資料5:アクション&レガシープラン取組事例

資料6:委員ご提出資料(榎田委員、才藤委員、村井委員)

資料7:テクノロジーサービス局の取組

資料8:東京2020大会におけるイノベーション施策について

## 6. 議事録

### ○古宮副事務総長

皆さま、今日はありがとうございます。時間になりましたので、ただいまより東京オリンピック・パラリンピック競技大会組織委員会第5回経済・テクノロジー委員会を開催いたします。今回は2月に開催をいたしました。アクション&レガシープラン2016の取組状況の報告、それから、東京2020参画プログラムについて御議論をいただいたというのが前回でございました。今回は東京2020大会開催まであと約3年に迫っております、さまざまな具体的な動きが加速し始めております。後ほどそれぞれの動きについて委員の皆様と意見交換をさせていただきたいと思っておりますので、ぜひ忌憚らない御意見を賜ればというふうに思います。

なお、前回と同様になりますけれども、本委員会はメディアの方々にも公開といたします。撮影は冒頭のみでございますけれども、記者の方々、会議中、傍聴取材可能とさせていただきたいと思っております。それでは、本委員会の委員長でいらっしやいます政策研究大学院大学の田田弘子委員長から御挨拶をお願いしたいと思います。よろしくお願いいたします。

### ○大田委員長

今日はお忙しいところありがとうございます。3年後の今日は開会式を10日後に控えて、かなり熱狂に包まれていると思います。この暑さの中で議論すると現実感が湧いてくると思いますので、今日はよろしくお願いいたします。こうやって法被を着まして、何か旅館の女将と番頭みたいだと言いながら、これは「ハッピー」と「法被」をかけてあるそうですから、ぜひ3年間着続けたいと思います。

大会に向けた準備が徐々に進んでおります。政府、東京都、経済界それぞれ、いろんな取組が本格化しております。その一つとして「都市鉱山からつくる！みんなのメダルプロジェクト！」と。携帯電話の中に含まれている金属でメダルをつくらうということで、あちらにボックスが用意してございますので、使用済みの携帯電話をお持ちの方はぜひ入れていただきたいし、今日お忘れの方も、もしありましたらぜひよろしくお願いいたします。

今日、御議論いただきたいのは三つです。まず一つは、大会後のレガシーを生み出すために、2020年までにアクション&レガシープランについて毎年更新することになっております。この2017年版を、委員の皆様、大会ステークホルダーの御意見も踏まえて策定いたしましたので、これを御議論いただき、御承認いただきたいと思っております。このアクション&レガシープランについて、来年以降はどれぐらい実現しているか、定量的な記述を入れることも事務局として検討していると聞いています。それから、2番目、地域の魅力の発信ですとかジャパンブランドの復権、それから参画プログラムの活性化といったものをこれから具体的にどう進めていくか、ぜひ皆さんの御意見をいただきたいと思っております。それから最後に大会で実装されます具体的なテクノロジーを紹介していきたいと思っておりますので、これまでに検討が進んでいるものの御報告をいただきます。よろしくお願いいたします。

### ○古宮副事務総長

大田委員長、ありがとうございました。本日は大田委員長を初めとする専門委員の先生の方々、それから伊勢委員の代理として河合様、それから才藤委員の代理で加賀谷様に御出席をいただいております。よろしくお願いいたします。

それから、さらにオブザーバーとして、政府のほうから、内閣官房の十時内閣参事官、経済産業省の加藤企画官、それから東京都よりオリンピック・パラリンピック準備局の越計画調整担当部長にもお越しいただいております。総勢14名ということで御出席をいただいております。お手元の御出席者の名簿を御覧いただければというふうに思います。それでは、これから議事に入りたいと思っておりますので、大変恐縮ですが、ムービー、スチールの皆様、御退出をお願いしたいと思います。

(退出)

それでは、これから先の議事の進行は大田委員長をお願いしたいと思います。よろしくお願いいたします。

### ○大田委員長

それではまず、夏に向けた機運醸成策を、議事の前に事務局より御説明をお願いいたします。

○石川アクション&レガシー部長

はい。本日議事が盛りだくさんでございますので、簡単に御説明をさせていただきます。資料2を御覧ください。まずは、今着ていただいています法被とうちわですけれども、これも夏に向けた機運醸成のグッズとして、今、作成しております。1枚目をめくっていただきたいというふうに思います。夏に向けた機運醸成グッズとして、うちわ、法被、あと浴衣等々、いろんな関連グッズを今製作しています。また、夏祭りも参画プログラムに認証し、各地で行われる3年前イベント、フラッグツアールとの連携をとって盛り上げていこうということを考えています。2枚目の写真が施策の例ですけれども、丸川大臣にもご協力いただき、5月12日に発表いただきました。また、法被、うちわ、浴衣も、7月初旬以降一般販売をしております、こういったものをまずは夏の機運醸成施策として、展開を図っております。簡単でございますけれども、以上です。

○大田委員長

はい。ありがとうございます。それでは、議事に入ります。まず一つ目の議題としまして、アクション&レガシープラン2017、それから昨年10月にスタートして、今、広がりを見せております東京2020参画プログラム、この二つについて、現状を事務局より御報告をお願いいたします。

○石川アクション&レガシー部長

はい。資料3を御覧いただきたいとします。1枚目をおめくりください。まずアクション&レガシープラン2017年の概要でございます。昨年、アクション&レガシープラン2016の策定にあたり、いろいろと御議論いただきまして、ありがとうございます。このアクション&レガシープランは、2020年の大会の年に、東京大会レポートということで最終的には取りまとめていきたいと考えておりますが、2017、2018、2019の各年のこのプランの内容については、基本的には昨年の2016年のアクション&レガシープランの項目を踏襲していきたいというふうに考えています。もちろんいろんなその間のアクションが追加、変更等がありますので、そういったアクションについては、さまざまなステークホルダーの皆様のアリリングのもとに修正を図っていきたくており、2017年のプラン概要であります。1枚目をめくってください。これはイメージ図ということで、本文とアクション一覧と参画プログラムを、後ほど御説明しますが、これまで約1万件のアクションを認証しており、認証した事業を記載していきたいとします。これがアクション&レガシープラン2017でございます。次に2番の、プランの中におけます経済・テクノロジー分野の内容についてでございます。これはさまざまに昨年御議論いただきました「ジャパブランドの復権」をテーマといたしまして、経済とテクノロジーのそれぞれのレガシーコンセプト、それに伴う課題に対するアクションということで整理をさせていただきました。

今後の検討方針ですが、先ほど冒頭、委員長からもありましたとおり、全ての項目にどれだけ付記できるかはまだわかりませんが、何らかのこのレガシーコンセプトに対しての定量指標を用いてモニタリング的なものを導入していきたいと考えています。また、大会に実装される具体的なテクノロジーについても、先々このプランで記載をしていきたいというふうに考えております。具体的な進め方については、次回以降の委員会で、御提示、御議論をさせていただければなというふうに考えておりますので、よろしく願いいたします。

続きまして、参画プログラムの現状も簡単に御説明をさせていただきたいとします。参画プログラムそのものは、先ほどのレガシーコンセプトに基づいたさまざまな団体が行うアクションを組織委員会として認証させていただいて、大会関連マークをそこに付与させていただき、機運醸成につなげていこうというものでございます。ここにありまして、今、足元約230団体、アクションの数では約1万件になっております。内訳としては6,079件がアクションの認証総数で、あわせて教育プログラムの実施校ということで、学校も認証しております。したがって、合わせて約1万件という整理になっております。次のページをめくっていただきまして、この具体的な参画プログラムの実例でございます。先ほどの都市鉱山のメダルです。また、2番目が大会マスコットのデザイン募集、これも参画プログラムの一例として、マスコットのデザインについては今後全国の小学校に投票をさせていただいて、このマスコットのデザインを募集するような活動も考えております。次のページが、拡大に向けてということで、7月24日がオリンピックの3年前になりますので、こういった「3 Years to Go!」というようなマークを付記したマークもつくりまして、これをアクションに付与するような取組も行っております。次のページが参画プログラムの対象拡大というものでございます。これは先ほど約230の団体と言いましたが、来週7月20日からその団体を一気に拡大しまして、東京大会に向けて盛り上げにつなげていきたいというふうに考えております。最後のページを御覧ください。これが先ほどの約230の団体として、7月20日以降に公共関連からその他の団体まで、この全ての団体に対象を広げまして、機運醸成につなげていくような取組を行っております。説明は以上でございます。

○大田委員長

はい。ありがとうございます。このアクション&レガシープランの経済・テクノロジー分野で具体的にどう進めるかは、また次回以降提示がなされます。それから、東京2020参画プログラムを経済・テクノロジー分野でどう進めるかは後で議論させていただきます。今の御説明につきまして、何か御意見がありますでしょうか。よろしいですか。

(なし)

はい。それでは、7月24日開催予定の理事会での決定までの間、関係機関と調整してまいります。調整につきましては委員長と事務局に御一任いただければと思います。よろしいでしょうか。

(了承)

はい。ありがとうございます。では、調整後、委員の皆様と共有させていただきます。それでは、ここから今日のメインですけれども、アクション&レガシープランに掲げた経済・テクノロジー分野で具体的にどう取り組んでいくか、現状でどう進んでいるかということについて意見交換したいと思います。まず「地域の魅力」発信プロジェクト、これは榎田委員が進めてくださっています。これについて、まず事務局より御説明をお願いいたします。

#### ○石川アクション&レガシー部長

はい。ありがとうございます。本日の本題でございますレガシーコンセプトに基づいたアクションをどういうふうに関後うまく運用していくかということにつきまして、ぜひ活発な御議論をいただきたいと思っております。まずは、高校生を活用した地方の魅力発信のプロジェクトが「底力の発揮」のコンセプトに紐づいた具体的なアクションとして進捗しておりますので、簡単に御説明をさせていただきます。

まず1枚目をめくっていただきまして、この榎田委員の地域の魅力発信のプロジェクトに関しましては、これは今パナソニック様に連携いただけるということになりまして、今パナソニックさんが「KWN(キッド・ウィットネス・ニュース)」という、学生にいろんな題材でビデオを作成して、それをグローバルに発信するという取組をさせていただいております。これに榎田さんが今関連している高校の高校生にも参画をいただいて、この媒体・枠組みを使ってグローバルに情報発信するということを、年内にもスタートする予定です。次に連携アクションの概要ということですが、学生が制作した映像をグローバルに発信するとともに、テーマとして「地方の魅力」を掲げた上で、榎田さんが監修の特別ワークショップを開講して、これを東京2020公認プログラムとしていきたいと思っております。そしてその学生が、東京大会とのつながりや参加意識の醸成を図るようなものと考えていきたいと思っております。また、足元、年内にはまず映像制作とグローバルへの情報発信ということから始めていきたいと思っておりますが、この情報発信と、旅行スポンサーをうまく連携し、地域の発信と地域の旅行商品という枠組みをうまく構築するべく、今、議論を詰めております。具体的なものになるかはちょっとまだ今検討中でございますけれども、この旅行スポンサーと榎田委員のプロジェクトの連携を、来年度に向けてどう進めるかということは今検討している状況でございます。

最後にホストタウンとの連携ということですが、今、内閣官房さんが主体となり、大会に向けてスポーツ、グローバル、地域の活性化、観光振興等に関する観点からさまざまな交流を図る地方公共団体をホストタウンとして位置づけております。このホストタウンにおける地方自治体の学生にもこのプロジェクトに参画してもらって、それをまたグローバルに発信することによって、組織委員会、パナソニック様、また旅行会社のスポンサー様、政府である内閣官房、これが四位一体となって、この大会に向けたレガシーの創出につながる活動になるような今取組を進めておりますので、本日、御報告と御議論をいただきたいと思っております。以上でございます。

#### ○大田委員長

ありがとうございます。では、榎田委員より補足の御説明とビデオの紹介をお願いします。

#### ○榎田委員

それでは、ちょっと高校生が編集してくれたビデオがあります。私がやっていることに関して高校生が編集してくれたビデオがありますので、ちょっと御覧いただきたいと思っております。

(ビデオ上映)

ありがとうございます。結局、その、地域の魅力をといたときに、地域の魅力って何なのかということをやちゃんと取材してそれを整理して編集するという技術自体が、地域の人を持っていないんですね。なので、引っ張りようがないし、引っ張ってきたとしても、それをどういうふうデザインして伝えていくかということをや基本的に学ぶ機会がないということに気づいて、地道に高校生向けにこうやってきました。対話という最近のはやりの言葉ですけども、結局映像にすることで思考が可視化できるので、考えをまとめたり、それに新しい情報をまたネットで引いてきて、それをまたその映像のところに入れたりとか、そういうことができるようになってきました。ですから、Aの意見 vs Bの意見という感じじゃなくて、Aの意見とBの意見がまざったらCになっちゃう、そういう感じのことをやってきて、そうすると高校生と地域の企業の連携がすごく加速してきた。こういったことを踏まえて、2月にちょっと発表させていただきましたが、そうしてきたら、皆さんのおかげで、パナソニックさんとか、いろんな協力を得て、こういった高校生たちが本当に自分たちの活動を、自分たちが引っ張ってきたもの、自分たちが気づいた地域の魅力なり可能性みたいなものをグローバルに配信できるという環境ができて、これは非常にありがたいと思っております。

課題としては、僕1人でやっているものから、今、大体5校、まあ頑張って年10校、僕1人の場合ですね。ですから、何とか、高校の先生を指導者として育成できる形ができれば、すごく楽になります。実際何人かは指導していますが、それをもうちょっと組織的にできれば、オリンピックに向けて非常にこれはおもしろい動きができてくるんじゃないかというふうに思っています。

地方をずっと行っていると、ちょっと普通では考えられないようないろんな可能性が見えますので、それをいろんな人につなげるのに、直接、世界の人に来るとするのは難しいと思うので、端的に映像で知らせるとするのは、これはすごく大事だなと思っております。ですから、そういった情報を若い感覚で育てることがまず大事。そのためには指導者が欲しいよねと。

最後に、せっかくこういうふうやって、オリンピックと連動、連携させたような形で、要は、企業と高校生が組んで、東京2020に向けていろんな商品開発やサービス開発をこれからやっていくと思っております。そのできたものをオリンピックのときに同時にみんなで見られるような場があれば、それを目標にして、もっとみんな頑張れるかなというのがあります

ので、皆さんで御議論していただきたいところは、どうやって指導者を増やすかということと、ちゃんとそれを発表する場、共有する場をどうやってつくっていくかみたいなことを御議論いただくと、私としてはありがたいと思います。以上です。

○大田委員長

ありがとうございました。では、連携なさるパナソニックの宮部さん、何か補足がありますか。

○宮部委員

榎田先生の取組に、私たち昔から、89年、アメリカで始めたわけではありますが、こういう枠組みがそのまま土台として使っていただけるということでしたので、これはもう積極的に使わせていただきたいと思います。ここの映像を見ても、やっぱり高校生、ここは小学生から入っていますが、高校生の映像を使った表現能力って、すごいですよね。だから、こういうのに、さらに今のその指導者を育成されて広がってけば、もっともっと高校生の目線でいろんな地域の情報が世界中に発信できるのではないかなと、すごく期待をしております。

○大田委員長

ありがとうございます。では、内閣官房から、ホストタウンについての御説明をお願いいたします。

○十時内閣官房参事官

内閣官房オリンピック競技大会・パラリンピック競技大会事務局でございます。お手元の資料の下のほうに、「ホストタウンの第四次登録について」という資料が別刷りで配られていますでしょうか。先週7月7日に第四次の登録を終えまして、41件のホストタウンが新たに追加登録され、現在179件のホストタウンが登録されておりまして、自治体数で言えば251の自治体がホストタウンという取組を進めております。このオリ・パラを契機に、全国でオリ・パラの参加国との間で交流を深めていこうという取組で、事前キャンプの受け入れを初めとして、さまざまな交流を進めていただくことを企図しているものでございます。自治体を中心になって進めていただいておりますが、やはり現地でのおもてなしとか交流という意味では、商店街だったり文化団体だったり、あるいは何よりも若者の子どもたち、こういった方々との交流とか受け入れということが大事だと思っております。最近、例えば6月に山形県村山市でブルガリアの新体操のナショナルチームの事前キャンプを受け入れましたが、このときも茶道の体験だとかサクランボ狩りだとか、あるいは華道の体験とか、さまざまな日本の食とか文化の体験もしていただきながら、子どもたちとの交流をするような取組が進んでおります。悩みは、やはり自治体のほうでこういう交流をしていこうというときに、具体的に何をやればいいのか、なかなか見えてこない。悩んでいるところも多くございまして、今日のお話にありましたこのプロジェクトも、学生と企業がコラボレーションして新しい発信をしていくところにホストタウンや自治体も絡んでいけると、ホストタウン、各自自治体の魅力をさらに発信し、そこでの交流がさらに深まる、進化するというふうに期待しておりまして、ぜひ、ホストタウンのそれぞれの地域でも、この取組に積極的に参画していただけるような環境をつくっていただけるとありがたいと思っております。

○大田委員長

ありがとうございます。榎田さんがやっておられる、認知開発力を高めて企業と学生がコラボして新しい映像をつくるという取組みが、まずはパナソニックのこのキッド・ウィットネス・ニュースを通じてアメリカはじめ各国に発信される。そして、例えば、旅行会社を通じて、高校生のつくった旅行プログラムみたいなものを広げることできる。さらに指導者を増やすことができれば、ホストタウンにも広がることできる、ということですね。今ホストタウンは179ですから、これが増えて200を超えたりすると、かなりの力になるということですね。それでは、今こういうところまで進んでいるわけですが、皆さんから何かアドバイス、御意見、ありますでしょうか。

○高田委員

今御説明いただいたような点というのは、私も非常にいいことだなと思っております。特に政府自体も、2020年、訪日外客4,000万人というような目標を掲げているというところからしますと、そういうインバウンドという関係のところと結びつけるというのが私は重要ではないかなと思っております。そこでの一つの好循環の源みたいなものとして、今、大田先生がおっしゃったような海外に伝えていくというような国内・国外の両方向に向けて発信することが大事だと思っております。例えば、いろんな選手団が来たときに、選手も含めて日本に来ているんだということが相手国のもとに伝わりますと、国内だけでなく国外からもフィードバックが出てくるということもありえると思います。特にインバウンドの観点で申し上げましても、いわゆるゴールデンルートと言われているところは人が来ても、それ以外のところの地域のところになかなか波及が及ばないということが今非常に重要な点になっておりますので、そういう意味では、地域に広げるという意味では非常にいいコンテンツということにもなるかと思っております。そういう、国自体の観光政策といったものと一緒にあって対応しながらこのものを生かしていくという発想がかなり重要ではないかと思っております。

○大田委員長

ありがとうございます。パナソニックのキッド・ウィットネス・ニュースは、今何カ国ぐらいに発信されていますか。

#### ○宮部委員

これはインターネットのウェブサイトからアクセスできるので、映像を見るだけであれば、どこからでも見ていただくことができます。現時点では日、英、仏が基本的な3言語として対応しています。

#### ○大田委員長

英語で出れば、アジアでもかなり見てもらえますからね。インバウンド上も大変重要だという高田さんの御発言がありました。これをさらに指導者をどう広げて、どんな形で発信していくかが重要ということですね。ビデオを作成した後は、キッド・ウィットネス・ニュース以外の発信もできますか。

#### ○石川アクション&レガシー部長

はい。これは今後の検討ですけれども、この枠組み自体を東京2020の公認プログラムという形で認証します。当然、パナソニック様、先々、ちょっとまだ見えていませんが、旅行会社ともうまくコラボがとれるのであれば、パナソニック様と旅行会社を通じて発信できます。かつ組織委員会からも発信できます。あわせて政府がホストタウンと連携をとるといふことであれば、政府機関を通じて、この取組自体を発信できるということにもなりますので、今言ったようなところからいろんな形で発信はできるんじゃないかなと思います。

#### ○村井委員

いつも榎田さんの話を聞くと、いろいろ感銘を受けることがあるのだけれども、ここで言いたいのは言葉の使い方についてです。観光といいます。榎田さんがされていることは観光以上のことですね。実は英語ではtourismというのとsite-seeingというのは全然違うのです。「戦略の施策などでも、どうしてもこれは「観光」という言葉になってしまうのです。

これは役所の守備範囲の関係なのかもしれないけれども、例えば大学の学問としてのtourismというのは、いろいろな移動に対して、その地域を活性化するとか、経済の問題、それから留学の問題、就業の問題、環境の問題、こういうものを全部含めてtourismといっています。そのため、Department of Tourismという大学の枠組みは、そういうことを全て勉強する、研究する場面のことを指すのです。

つまり、ここで観光という言葉が出てきて、それから旅行会社と言うとどうしても観光(sight-seeing)になってしまう。tourismというのは、人間が移動することで何か生まれてくるという、もっと多角的な意味を持っており、特に経済活動と人間の成長みたいなことが含まれています。そのため、この辺りで観光といわゆる英語のtourism、片仮名で言うとツーリズムというときもあるんですけど、言葉の使い方を少し気にしたほうがいいと思うのです。私の提案を言うと、このオリ・パラを機に、例えばツーリズムという言葉を引ききちんと定義する。それで、より多角的で生産的な領域だということの認識ができるようになると、うれしいなと思います。

#### ○大田委員長

おっしゃるとおりですね。榎田さんのプロジェクトはその地域の単なる魅力だけでなく、その地域の企業とコラボしてやるわけですね。だから、もっと大きいメッセージになりますよね。

#### ○石川アクション&レガシー部長

わかりました。観光という枠組みより、もっと大きなメッセージや定義づけについて預からせていただいて、中で議論していきたいというふうに思います。

#### ○大田委員長

そうですね。日本の魅力というときに、sight-seeingとしての魅力の発信だけではなくて、tourismとしての魅力の発信というのをきちんと位置づけていただきたいということですね。お願いします。ほか、何かありますでしょうか。キャシーさん。

#### ○キャシー委員

先ほど榎田さんがおっしゃった、これからスケールアップするために指導者をもっと増やさないといけないと思いますが、一番ネックになりそうなのは、文部科学省との交渉ですか。あるいはこれはボランティアベースで募集するつもりですか。どういう具体的な形を考えていらっしゃいますか。

#### ○榎田委員

高校の先生という限りは、やっぱり文科省がちょっと理解を示していただかないと困るなということです。日本には特

別活動という部類がありまして、例えば部活とか、そういうのは特別活動にあたります。小学校だったら、学級会とか掃除とか、掃除当番等があるんですけど、そういうのは全部特別活動なので、その領域からでいいので入ってくれないかなど。やっぱり5教科がベースで大事なんだけど、でも、それを補完する能力というか、そのベースになる能力だと思うので、やっぱり文科省かと思います。ボランティアベースでしたら、実は僕はその地域では大人たちも指導しているので、その大人たちが一緒に高校生と一緒にやるといった形は今できつつあります。ですけれども、やっぱりその大人たちが教えるのに結局僕が行くということになると、さっきと話は同じことになってしまうので、むしろ高校生が大人を指導してくれるみたいな状態ができると、すごくいいかなと思っています。高校の先生というところはおっしゃるとおりの関門があるなというふうに感じております。

#### ○大田委員長

具体的には、そのホスタウンの高校の先生と、何らかそういう場がつかれないかということになりますか。何か、動きに向けてブレイクスルーする方法ってありませんか。

#### ○十時内閣官房参事官

私たち内閣官房のほうでも、ホスタウンで先行的な取組、特徴的な取組をしているところをうまくハイライトしながら、ほかのところにも広げていこうというような取組をこれから進めていこうとしております。そういったところで、やはりこのような取組に意欲のある自治体、あるいはそういう人のいらっしゃる地域ということで、うまく、先行的な取組を幾つかつくりながら、ぜひ、それを横展開していくような形というのを考えていければと思っています、これから皆さんと御相談をさせていただければと思います。

#### ○村井委員

一応、全国の高校生を応援するような活動を、インターネット上でしたことがあるのですが、どこがボトルネックになるかということ、高校だと県立なので県となります。文科省が直接県に口を出せるかというよく分かりませんが、県が乗ってくればいいので、ホスタウンの認定をするときに、ホスタウンと地方自治体との連携を政府のほうからサポートしてねという依頼を盛り込んでいただければいいと思っています。

#### ○十時内閣官房参事官

ホスタウンで言いますと、都道府県レベルの知事さんとか、都道府県がかなり熱心に市町村と一緒に取り組んでいるところもございまして、そういったところであれば、高校ですとか、榎田委員がこれまでやられている実業高校、総合高校みたいなところも含めて、いろいろと深くやっていける場所も出てくるかもしれません。また市町村で熱心なところは、中学とか、そういったレベルでもやっていけるかもしれないなと思っています。ホスタウン自体、そういう自治体で教育の分野というのも一生懸命やっていたいかなきゃいけないと思っていますが、企業にもぜひ一緒にやっていただきたいという思いが強いものですから、その企業サイドのほうとのタイアップという意味でも、このプロジェクトが一つの契機、突破口にもなってくればというふうに期待をしております。

#### ○石川アクション&レガシー部長

あわせて、このホスタウンの自治体が実施するさまざまな事業やイベント、この榎田さんのプロジェクト以外につきましても、基本的には政府と組織委員会、組織委員会のこの公認マークをつけた取組として推進しようというふうには思っていますので、それも少し後押しになればというふうには思っています。

#### ○大田委員長

オリパラに高校生、中学生が参画するというのは非常に大事なことで、それが一番のレガシーになりますので、ぜひ、このホスタウンの取組の中で自治体との連携、そして地元企業との連携という道をつくっていただきたいと思っています。ほか、よろしいでしょうか。

(なし)

それでは、貴重な御指摘をいただきましたので、これを踏まえて進めていただきたいと思っています。続いて、この委員会の重要コンセプトである、ジャパンプランドの復権、ジャパンプランドの発信ということについて意見交換をいたします。まず事務局より説明をお願いいたします。

#### ○石川アクション&レガシー部長

今、委員長からございましたとおり、この経済・テクノロジー委員会におけます経済、テクノロジーの両分野で共通して「ジャパンプランドの復権」というテーマを整理いただきました。このジャパンプランドの発信をする中におきまして、委員の皆様からもこれまでロンドンのTHIS IS GREATのような取組ができないかというろんな御意見を頂戴しておりましたけれども、今、足元、どう動くかになっているかということを少し整理立

てて御説明をさせていただいた後に、改めてまた御議論、御意見を頂戴できればなというふうに思っております。

ページはこのジャパブランドの発信に向けた検討についてでございます。Great Britainキャンペーンを参考に、この日本が誇る最先端、選りすぐりのものをジャパブランドとして国内、海外に発信する具体的なアクションを進めたいということだというふうに思います。

2ページ目に参考ということで、GREATキャンペーンの状況ですが、基本的には英国政府が中心になって推進して、200億円以上の予算を活用し、政府でも一省庁だけではなく幾つかの省がコラボをして取り組んだというものです。活動事例としては、ここも共通のロゴだとかパンフレット、映像等、統一コンセプトをもとにした、プロモーション展開を図っていたというものだと思います。これはイギリスの発表でございますけれども、海外の来訪者が200万人近くになったとか、消費額が9億6,000万ポンド以上になったとか、輸出が50%以上拡大したなどがこのGREATキャンペーンの効果として整理されております。

続きまして、今、既存の、日本におきましてこのジャパブランドの発信において、既存の見本市だとか展示会、そして政府を初めとしたさまざまなプロジェクトが立ち上がっておりますので、こういった枠組みをうまく利用して発信が何かできることを検討ができないかということは今検討しております。一覧に整理しましたが、対象は、伝統的技術、先端技術を中心とし、その発信媒体としてさまざまな大規模展示会、そしてさまざまな政府内の取組、発信ツール・コンテンツがあります。内閣官房ではbeyond 2020の枠組みや、経産省を中心に検討していただいておりますテクノロジーのショーケースの話など、幾つかございますので、そういったことをまず御説明させていただきたいと思っております。

まず足元、CEATEC JAPANです。このCEATEC JAPANを2020年まで毎年、オリンピック・パラリンピックと絡めた大規模イベントとして活用をいただいております。これは村井先生もIoTコンソーシアムとして御参画されると伺っています。オリンピック・パラリンピックスポンサーも一昨年までは数社だったものが、昨年こういった形で出展するということで、10社以上の大会スポンサー企業が参画をしています。続いて、今年度のCEATEC JAPANにおける特別企画展ということで、「Real 2020 Showcase」という特別な展示会の枠組みをつくって、さまざまな技術を発信していく、2020年に向けた特別企画展というものもスタートをしております。そして東京モーターショーについてですが、今年度の東京モーターショーにおいてはまだ難しい部分がありますが、次回以降、この東京モーターショーと連携して、何らかのこのテクノロジーを発信できることができないかということ、組織委員会と東京モーターショーの企画事務局も今考えておまして、そういったこともうまく活用できたらなというふうに思っています。

また、次のページがbeyondプログラムです。これは政府が主体となりまして、いわゆる文化プログラムを中心としたプログラムとなります。こういった枠組みもうまく使っていけないかということも考えていきたいというふうに思っていますので、御議論、御意見等があれば、よろしくお願いたします。以上です。

#### ○大田委員長

ありがとうございます。では、このbeyondプログラムと、それから経済産業省の取組を、簡単に御説明をお願いいたします。

#### ○十時内閣官房参事官

改めまして、内閣官房ですけれども、beyond 2020プログラムにつきましては、2020年以降を見据えて、地域性豊かで多様性に富んだ文化を生かして、成熟社会にふさわしい次世代に誇れるレガシーの創出に資する文化プログラムを認証しております。具体的には日本文化の魅力を発信するものであって、かつ共生社会、ないしは国際化につながるレガシーを創出するような取組を含む文化プログラムということで認証しております。文化といっても、伝統的な文化、芸術から、クールジャパン、あるいは祭りや花火といった地域の魅力を発信するようなさまざまなイベント、取組を幅広く文化プログラムとして認証をしておりますので、かなり幅の広い取組ではございますけれども、グレートキャンペーンほどまでには全てのビジネスとか商品までを含んだものではないということをお理解いただければと思います。

#### ○加藤経済産業省企画官

経済産業省の加藤でございます。ジャパブランドの発信に係る取組について、検討段階ではございますけれども、御説明させていただきます。

現在、経済産業省では、東京オリンピック・パラリンピック開催時に提供が想定されます世界最先端の我が国の技術、テクノロジーを一堂に集め、その実機を展示しまして、来訪者が実際に体験できる場の設置を検討しております。

具体的には、2020年に訪日する外国人旅行者の一連の動線を想定しまして、イミグレーションから移動、食事、宿泊、スポーツ観戦、観光、ショッピングなど、入国から出国までのさまざまな場面で触れるであろう利便性を、ストーリーとして体験できる展示とすることを考えております。また、システム輸出等の促進や投資呼び込みに向けた商談をできる場も併設することで、具体的なビジネスにつなげる機会とするとも考えています。

今後、各方面と連携しながら構想を具体化して、実現に向けて関係各位の御協力を賜りたいと思ってい



ます。

#### ○大田委員長

わかりました。この見本市は、業種横断的、企業横断的ですから、高品質、高性能経済をどう見せていくのかというのは難しい課題ですが、何かジャパンブランドの見せ方について御提言、御意見がございませうでしょうか。

#### ○篠原委員

質問ですが、CEATECとか東京モーターショーとか、こういうところを通じてジャパンブランドの発信の統一感をまとめていくということで、国内的に統一をするというのは多分こういうところである程度できると思っています。昨年、我々もCEATECで展示したものをドイツのCeBITに持って行って、やっぱりヨーロッパで発信するというのをやりました。CeBITがいいのかどうかはわかりませんが、ここでそのまとまった展示物をどうやってグローバルに出していくのかというのは、何か具体的な計画はあるんでしょうか。CEATECとかは国内なので、このジャパンブランドというのは国内に広げるだけじゃなくて、グローバルに訴えていかなきゃいけないので、そのグローバルに訴える場として何か具体的な御計画をお持ちですかという質問です。

#### ○石川アクション&レガシー部長

そういう意味ですと、グローバルに訴える仕掛けについて今具体的に検討しているものはありません。

#### ○篠原委員

例えば今どこの国に行っても、エアポートを出ると、まず、ぱっと見えるのは、LGだったりサムソンだったり、そのテレビのコマーシャルが目に入ります。そうやって、やっぱり世界中で、例えば韓国なんかはやっぱりブランドを展開しています。同じような格好で、せっかくジャパンブランドというのを日本の中でみんなまとめてくり上げていくなったら、グローバルに出していくことをやはりしていかなないと、日本に来られた外国人にたまたま見てもらっただけじゃなくて、海外にいらっしゃる方々に、目に触れるような機会をつくっていくことは大事なんじゃないかなというふうに思いました。

#### ○大田委員長

これまでの御説明は日本に来た人に対してどう見せるかでしたが、オリ・パラに向けてその機運を高めていくということも含めて、海外でどうアピールするかが重要という御意見ですよね。ぜひ、御検討をいただければと思います。

#### ○宇陀チーフテクノロジーイノベーションオフィサー

今年のCeBITで私が説明させてもらいましたが、そのきっかけは、CeBIT側に知り合いがいたものですからリクエストが来たのであって、日本からリクエストしては行っていません。CeBITは、ドイツ、ハノーバーで開催されたイベントですけれども日本の様々な企業が出展したビッグイベントでした。しかし、それは今年たまたま安倍首相とメルケル首相とのシェイクハンドから、スポンサーカントリーということになったということで行ったわけで、やっぱり多分今年で終わるだろうなと思います。

それを組織委員会が主体的にやれるかという、それもちょっと位置づけが違うような気がするのですが、おっしゃっていることは極めて正しく、もっともっと海外に発信したほうがいいなと私も痛感しますけれども、それを組織委員会が主体的にというのはちょっと違うのかなと思っています。それは経産省とか内閣官房とか、そういったところがやっぱり主導していただけたほうがいいんじゃないかなと思います。

#### ○村井委員

CEATECが14.5万人、モーターショーが80万人と書いてありますが、どのくらいがドメスティックのビジターで、どのくらいがインバウンドのビジターかという統計を持っていると思いますので、海外からの訪問客が多い見本市をすこし調査していただいて、そこをターゲットにして動かしていくのもありだと思います。それから、CeBITのように、前年は数社しか出展していなかったのが、昨年は108社も出展してかなり特殊ではありましたが、ああいうことはこれから起こるかもしれないので、そこに乗っかっていくことはいいことではないかなと思いますね。

#### ○高田委員

今御説明いただいたこのCEATECですとか、さまざまなものというのは私も非常にいいことだと思います。ただ、ロンドンのTHIS IS GREATだけがいいというわけではないと思うんですが、あのような形で、教育や投資、

ツーリズムが共通で統合的に対応したということで、まさにそのグレートブリテンブランドを売っていったということだと思っています。

そういう意味で言うと、やっぱりせつかくのチャンスなので、日本も日本のブランドを、これを機に売るといふようなことでも、しかもそれを海外に向けてということ、例えば在外公館辺りのところ、例えば大使館もそうなんですけれども、必ず日本の紹介なんかもあるわけですね。こういったところに一つのブランドというものをつけながら、必ずその紹介をしていくというか、しかもそれに統合した一つのブランドであったりとか名称をつけたりとか、もしくは標語をつけていくとか、こういったようなものはとても必要です。例えばジェット口でもいいと思いますし、さまざまな海外における日本のネットワーク等を全部統合したもの辺りを考えていながら、もうまさに、単にオリンピックのところだけではなくて、各所共通して、そういう枠組みがやはり重要で、まさにこの機会を逃しちゃうのはもったいないので、これはぜひやっていってもいいんじゃないかなとは思っています。

#### ○大田委員長

何か統一のキャッチフレーズをつくって、統一的に横断的に見せていくということですね。THIS IS GREATみたいなことですね。

#### ○翁委員

今の高田さんと同じ意見を申し上げようと思っていたんですけども、GREATキャンペーンのときは、かなり政府が、在外公館とか、かなりリーダーシップをとってアピールを海外にやるようにしていったので、そういう体制がまだちょっとできていないんじゃないかなというふうに思うので、ぜひ構築していただければと思います。

#### ○大田委員長

今のような御意見は前から出ている御意見ですので、ぜひまた御検討いただいて、次回でも議論させていただければと思います。

あと、見本市に関連して今日二つ資料を出していただいていますので、これについて御説明いただきたいと思っています。村井委員と、それから加賀谷委員から出ています。それでは、まず村井委員から御説明をお願いします。

#### ○村井委員

実は、最初のこの会議で、プロジェクションマッピングシティというコンセプトを私から提出しました。プロジェクションマッピングというのは至る所で良いものがあるのですけれども、世界で活躍しているデザイナーやアーティストに結構多くの日本人がいるということなので、戻ってきてくれるかどうかはわからないのですが、うまく協力していきたいという考えがあります。また、そもそもプロジェクションマッピングは技術ですので、三次元の空間や動いているものに対して、どのようにして映像をつくれるかという高度な映像技術が裏にあります。そういう意味ではテクノロジーということにもなるかと思っています。少しビデオをご覧ください。

(ビデオ上映)

次に、資料を見てください。なぜ渋谷でプロジェクションマッピングができなかったかということなんですけれども、いろいろな条例と道交法、それから建物の関係の法律との調整で、やはりプロジェクションマッピングをビルの反対側から投影するということは今できないのです。これは、プロジェクションマッピングだけから見れば、ある意味のハンディキャップになっています。例えば、プロジェクションマッピングの光がドライバーの目に入って眩しかったりするといけなとか、幾つかの理由があります。そのため、国土交通省、東京都、区、警察、それぞれの規制がありまして、この許認可がとれないのでプロジェクションマッピングはできないというのが現状です。

本日、御覧いただいたように、渋谷だけでなく、もっと先端的なものをつくれる可能性が各地にあると思います。そのための課題を解いていくことができれば、技術とアーティストの力を終結できるのではないかなという気がいたしますので、この規制については、役所も含めて進める必要があるかと思っています。

次のページを見ていただきますと、特にプロジェクションマッピングに関する規制の東京都のバージョンを、例として書かせていただきました。これ以外、例えばドローンなどが出ればもっといろいろな規制がありますけれども、オリ・パラを機にそういうことができるようになる、あるいはイベントの定義の中に、こういった新しいものをカテゴリーとして入れていただいて、その許認可のとり方がワンストップになるとか、そういうことを考えていく必要があるのではないかなと思います。ある意味、問題提起なものですけれども、プロジェクションマッピング等の試みが、規制で身動きがとれなくてほかより劣るものであるということ、おそらく関係者の方も読んでいないのではないかなということ、御紹介いたしました。以上です。

#### ○大田委員長

ありがとうございます。これは規制改革会議でもちょっと検討したいと思っています。それでは、今の御質問はこの後いただくことにして、才藤委員の代理の加賀谷さん、お願いいたします。

## ○加賀谷氏(才藤委員代理)

才藤委員の代理の加賀谷です。ジャパンブランドの発信ということで、ロボットについてお話しさせていただきたいと思います。ロボットといいましても、オリンピック・パラリンピックですので、やはり人に対するロボットがテーマになります。

1番目の資料の下ですけれども、日本が直面するのは高齢社会ではなくて超高齢化社会ですね。グラフは介護保険の申請者ですが、年々増えているということで、高齢のしかも障害者が増えているというのが現実です。

次のページに行きまして、実際いわゆる高齢者世帯と言われるものは総世帯の4分の1まで増えてきてまして、半分は夫婦2人、半分は独居。そうなりますと、もう老老介護か、1人だと介護すらできないということで、環境の支援が必要だろうということです。我々リハビリテーション医学の専門家から見ると、どうやって環境をつくったらいいか。やはりロボットしかないなということになります。

そこで、ロボティクススマートホームを開発しようとしています。現状でも、幾つかロボティクススマートハウスと言われるものはありますが、問題点としては、高齢者はなかなか複雑なものは使いにくく、簡単なものがよい。

もう一つは、介護のロボットを考えたとき、どこに入れるかが問題となります。日本の家屋は非常に狭いです、欧米の広い家とは違って。普通のトイレでは2人で入って1人が介護されるには狭いです。さらにロボットが入ったら、空間には限りがありますので、もう空間ごと開発するしかありません。一般的にはスマートハウスと呼ばれますけど、ハウスというのはいわゆる建物ですね。建物じゃなくて、空間、あるいは人が住む、そういうことを考えて我々はスマートホームと呼んでいます。

次のページに行きまして、愛知県豊明市は我々の大学のある市で、ここにURの団地があります。URの団地は日本全国にありますけど、昭和40年代に建てられて、住民が高齢化していて、空き室も非常に増えています、問題になっています。豊明団地も同様でどうしようということで、我々の大学と豊明市、UR都市機構で協定を結びまして、団地の中に藤田保健衛生大学の学生、あるいは教職員に住んでもらおうということになりました。現在、実際に住んでいます、数十人が団地の中に住んでまして、そこにイベントの写真もついていますけど、若い人が来ることで高齢者も活気が出てきています。そして今、この豊明団地はURの団地の中で入居率が全国1位となっており、非常に活性化しています。

この団地、高齢者、学生、教職員が住んでいるというこの中に、ロボティクススマートホームをつくらうとしています。高齢者はなかなか動けないので、団地の中に作れば実際のユーザーである高齢者が来てくれるだろうということで、去年の8月にそれが決定しまして、現在ほぼ完成しています。今年の9月にオープンセレモニーを開く予定で、今、計画を立てています。さらに開発に関しては、そのページの下ですけれども、大学の中にロボティクスセンターも6月からついています。幸い愛知県、国土交通省、文科省などから補助をいただけて、それで資金は何とかなっているという状況です。

次のページに行きまして、何をやるかということですが、そこに五つ載っていますけど、まず空間ごとのデザインですね。それから、移乗という乗り移りのロボット、サーバント、召し使いみたいなロボットとか、テレビ型の機器で遠隔をやらうと考えています。とにかく実用であるというのは結構重要で、あるけど使えないというものは多いので、そうではなくて実際使えるものをつくらうということです。下のほうには幾つかロボットが書かれていますけど、我々藤田保健衛生大学で今まで企業様と開発したロボットがたくさん載っています。

次のページに、RSHプロジェクトと言いまして、愛知県は御存じのとおりものづくりでは日本でも有数、ナンバーワンと言ってもいいのではないかと考えていますけど、それだけ企業様がそろってまして、そういう幾つかのところと組んで、このプロジェクトを進めています。2020年にワールドロボットサミットも愛知県で開かれることが決定しています。これにも関与していきたいと思っています。

一番最後のページですけれども、特に日本のロボット技術、これをジャパンブランドとして発信していきたいと思っています。このロボティクススマートホームは、高齢少子化社会、この長寿社会を支援する。それから、日本のロボットが導入された高齢者標準住宅をアピールしていく。アジア、特に欧米は家は広いかもしれませんが、アジアは大体日本と同じような状況です。ここで言っているアジアは東南アジアや東アジアですけど、ここをターゲットにしたものを世界にもアピールしていきたい。選手村に実際ロボティクススマートホームのモデルルームを配置して、ユニバーサル社会、この未来体験フィールドを実際見に来ていただきたい。団塊の世代が後期高齢者に入っていく2025年問題がありますが、2020年、この東京オリンピックの年をアンカーとして、この問題を解決につなげていこうと、こういうふうを考えています。以上です。

## ○大田委員長

ありがとうございました。高齢先進国への挑戦ということの一つの具体的な例ですね、先ほど、感動の共有に関して、プロジェクションマッピングの話もありましたが、これも含めて皆様から引き続き御意見をいただきたいと思っています。どうぞ。

## ○石川アクション&レガシー部長

プロジェクションマッピングのちょっとレギュレーションの話から変わりますが、プロジェクションマッピングを活用できる機会の話ですが、資料3の最後に、この東京2020参加プログラムの対象拡大という表があります。東京大会の直前にこの東京2020フェスティバルというものを今検討しておりまして、要は大会に向けた

半年程度の期間を、大規模文化イベントをやろうというふうに考えております。これは大会組織委員会、東京都、政府、三者で協力してやることを考えていまして、例えばこの大規模イベントの中で、文化×テクノロジーということで、このマッピング技術を使って、例えばそういう東京駅とかそういう都市部とかにそういったものを発信するという事は、考え方としては可能だと思います。

このいわゆる東京フェスティバルのコンセプト自体は、アクション&レガシー部の文化・教育チームが今検討しておりますので、こういったところとも連携をしてうまくできないか検討を進めていきたいというふうに思っております。また、ロボットの件は平田さん、お願いいたします。

#### ○平田イノベーション推進室長

イノベーション推進室を担当しております平田と申します。後で御報告をさせていただきますが、ロボットにつきましても、イノベーションテーマの一つに、やっぱり日本の先端技術を世界に見せつけたいということで、オリンピックを契機に、そこに先ほど経産省さんからもございましたけれども、先端技術をショーケースという形でいろんなところにロボットを展示したいということを今検討しております。ただ、まだ検討はこれからでございますけれども、文部科学省、経済産業省、あと東京都等とも連携して、どういう形で見せれば世界に発信できるかということこれから詰めてまいりたいというふうなことでございます。

#### ○大田委員長

ありがとうございます。東京2020フェスティバルでこういうプロジェクションマッピングを展開するというのは、先ほどの村井先生の話で言うと、イベント時に特例として規制を外して、それで突破口を開いていくという考えですね。ジャパンブランドをどう見せていくかということで、何か追加的な御意見はございませんでしょうか。

#### ○宮川委員

一つ一つ今伺っておりますと、非常に魅力的なイベントのアイデアや、実際に行われている企画があって、非常にすばらしいと思っておりますが、いろいろなところで単発的にばらばらと行われているように感じます。この東京2020オリンピックのためのイベントなんだというところの、何かこう統一した感じというんですか、そういうものがうまく考えられているのか見えてきていないというのが感想ですけれども、いかがでしょうか。

#### ○大田委員長

先ほど出ていた御意見と共通して、要はTHIS IS GREATみたいな何か統一したものをしっかりつくって、そのコンセプトで全体をまとめながらアピールするという、そういうことですね。ぜひ御検討をよろしくお願いいたします。

#### ○宮部委員

プロジェクションマッピングの件ですけども、オリンピックの開閉会式の演出ということではロンドン大会ぐらいから使われ始めて、前回のリオでは、かなり大がかりなものがありました。やっぱりそれを上回る演出を東京でやらないといけなと思いますので、そういう意味では、コンテンツをつくる面での成熟度をもっともっと高めていかないとはいけません。よって、いろんな機会を多くつくって、クリエイターの方々の経験の場を増やして行って、東京では更に格段に違った演出というところにつなげていきたいなど、いけなと思いますので、ぜひその辺、盛り上げをよろしくお願いいたします。ハードウェア的には、明るくなるとか、解像度が上がるとか、そういうことは当然なりませんが、やはりこの演出の差で徹底的なところを見せたいというふうに思います。

#### ○高田委員

今御説明があった中で、例えば技術の面も非常に重要だと思いますし、高齢化社会を売り込むというのも非常に重要だと思います。それから、我々もこの場でも何回か御説明したんですけども、金融の面で言うとやっぱりフィンテックというんでしょうか、そういう金融技術というんでしょうか、こうしたものもショーケースとしてどんどん売り込んでいくということが重要だと思っています。例えば電子マネーでありますとか、これは会場内、もしくはそれ以外ということもあるんだろうと思うんですが、そういうものをどんどん提示していてもいいんだろうなと思います。

それから、改めてなんですけれども、そういうものをやっぱり統合してどう見せるかという発想は、今ぐらいに考えておかないとなかなかできなくなるといいますので、内に向けても外に向けても、両面で国全体として取り込むということが重要だろうなというふうに思っております。

#### ○大田委員長

プロジェクションマッピングは東京都の御協力も必要ですので、ぜひその連携もよろしくお願いいたします。

## ○篠原委員

ジャパンブランドの発信からはちょっとずれてしまうんですけども、今のプロジェクションマッピングの件は、オリンピックの開会式、閉会式を含めて、その前から、さっきおっしゃった前の段階から含めて、クリエイターの力を使ってこれまでにないものを見せるということは大事だと思います。一方で、パラリンピックを考えたときには、当然ながら視覚障害の方、聴覚障害の方もいらっしゃるの、そういうときはやっぱりこの今のプロジェクションマッピングとは違う、新たな、例えばハプティクス(触覚技術)みたいなものを使っていくとか、何かそういう新たなものを今回提案するというのをしたら、日本らしいのかなというふうに思っていました。

## ○村井委員

おっしゃるとおりだと思います。エンターテインメントやガイダンス、それからサインージも、今アクセシビリティとの組み合わせの中で発展しようとしていると思いますので、ご指摘のことも含めて進めていかなければいけないと思います。ただ、さきほどの宮部さんにおっしゃっていただいたような、アーティストとか企画とかも、やはりトレーニングをしていかないといけないのですよね。それで、篠原さんがご指摘のことも含めて、成熟していく必要があると思います。そのためには、直前のイベントというのでにわかにはできるというのではなく、やはりそこへ向けた積み重ねが必要かと思いました。特に規制は、なかなか変えるのは難しいと思います。

また、高田さんが話されたペイメントの件は、3年あれば何とかできるのではないかと思います。先日、有名な中国の方がツイッターでつぶやいた件が話題になっていて、御存じの方がいるかもしれないけど、「久しぶりに財布を買ったわ」というつぶやきがありました。現金がないと買い物ができない都市東京というのを広く言われてしまいましたので、そういう意味では2020年には現金は必要のない都市になっているといいなと個人的に思います。

## ○大田委員長

地方でカード決済ができないところもまだありますので大きい課題ですね。

高田さんの話に関連して、今日出されている東京都の資料で国際金融都市構想もありますが、あと3年でどこまでできるのでしょうか。

## ○高田委員

そうですね。ちょうどこの議論自体は結構前からやってはいましたが、改めてもう一回だと思いますし、いいチャンスだと思いますので、こういう機運を盛り上げて、フィンテックも含めて、今回、成長戦略なんかに組み込まれてきていますので推進してほしいと思います。

## ○翁委員

成長戦略に少し関わっていて、ソサエティー5.0というコンセプトが出ていたんですけども、やっぱりフィンテックにしても、それから介護でロボットやセンサーを使うにしても、技術革新を使ってどうやって新しい社会をつくっていくかという、その新しい社会というのが2020年に見えているといいなという感じがします。

介護なんか2020年には新しい介護システムをつくるという目標にはなっているんですけども、村井先生もさっきおっしゃいましたけれども、そこまでにいかに全体を進めていくかということで、多分見せるだけじゃだめなんだろうなというふうに思っています。やっぱり国全体としても加速していくということが必要ななというふうに思います。フィンテックももちろん本当にそうだと思いますし、オープンAPIを進めるとか、フィンテック企業を東京も誘致するとかいろいろ出てきていますけども、実態として進めていくということだと思っています。

## ○大田委員長

プロジェクションマッピングやフィンテックは、レギュラトリー・サンドボックス制度を使えないんですか。

## ○翁委員

私もまさにプロジェクションマッピングはサンドボックスを使えると思っています。まだ海のものとも山のものとも分かりませんが、横断的に全ての省庁に関わるようなものというのをレギュラトリー・サンドボックスはすごく考えているので、多分プロジェクトそのものなので、レギュラトリー・サンドボックスは使えるんじゃないかなというふうに思います。

## ○大田委員長

サンドボックスを使うためには、企業が関係する役所に申請して認められるということですよ。

## ○翁委員

はい、そうですね。それでやる価値があるということだったら、まずやってみると。それで、インフォームドコンセントのもとでやってみるというもので、しばらくやってみれば、それを本格化していくというものです。そして関係する省庁が全部関わるといところでレギュラトリー・サンドボックスのよさがあるので、多分使えるんじゃないかなと思います。

## ○大田委員長

2020年の前に一度サンドボックスとしてやってみて、問題も把握した上で東京オリンピックでやるというのはいいかもしれませんね。今の点も含めて御検討いただけますでしょうか。よろしいでしょうか。

それでは、最後の議題で、東京2020参画プログラムの活性化ですね。この参画プログラムの中に経済・テクノロジー分野で入れるのはそう簡単ではないところがありますので、ぜひ皆さんの御提言をいただきたいと思います。まず事務局より御説明をお願いいたします。

## ○石川アクション&レガシー部長

本日の議論の最後の議題になります。レガシー創出、参画プログラムの活性化に向けた取組案の資料を御覧ください。

参画プログラムというのは、レガシーコンセプトに基づいたアクション、取組を認証するものです。足元約1万件のアクションを認証させていただいております。そのうち、やはり経済・テクノロジー分野というと、そのうち55件にとどまっております。内容でいきますと、経済に関わるシンポジウムしかり、テクノロジーに関わる見本市、いわゆる展示会、あとは多言語だとかサイバーセキュリティーだとか、エネルギーに関する各スポンサー様の取組やイベント等々、具体的にこういうものにとどまっております。1万件のうち本当にその中心になるものが、文化、持続可能性、あとスポーツ分野が中心になっております。経済・テクノロジーのアクションをどういう形で拡大していったらいいか、できるかということ、ぜひ委員の皆様から御意見を賜ればというふうに思っています。

参画プログラムの経済・テクノロジー分野の活性化、アイデア(案)ということで、例えば経済とオールジャパンの分野のコラボ、テクノロジーとオールジャパンのコラボ、テクノロジーとスポーツのコラボ、各分野をコラボするような形で何かしらのアイデアができないだろうか。経済×オールジャパンでは、先ほど申し上げた榎田さんのプロジェクト等を中心とするようなもの、テクノロジー×オールジャパンでは、例えばここで書いてあるとおり高臨場感技術とインタラクティブなコミュニケーション技術を活用した競技観戦みたいなもの、テクノロジー×スポーツでは、VRを活用した、例えば競技大会イベントだとか、トップアスリートの動きを体感するものだとか、こういうロボコンみたいなものも活用したポッチャ大会とか、何かこういう取組なり催し物をできないかなというふうに考えております。これもあくまでアイデア出しで、スポーツ・健康、街づくり・持続可能性、次のページにある文化・教育とも、今、具体的なアイデアを募集しつつ、その内容に基づいて組織委員会が主体となって関係のところに働きかけをして、このプログラムを構築していくという動きも必要になってくると思っております。ぜひ委員の皆様から御意見を賜ればなというふうに思っています。よろしく願いいたします。

## ○大田委員長

はい。ありがとうございます。では、参画プログラムで経済・テクノロジーでどういうことが考えられるか、何かアイデアがありましたらお願いいたします。

## ○篠原委員

よろしいですか。弊社が今年5月に熊本で歌舞伎をやり、多分参画プログラムだと思います。あれが多分ここに入っていないのは、テクノロジーが前面に出ているのではなくて、文化というのが前面に出ているからだと思うんです。

私、何が言いたいかというと、テクノロジーが前面に出るようないわゆるその参画プログラムを探していくよりも、テクノロジーを活用して、例えばほかの分野と一緒に何かやっていくというようなことを増やしていくことが大事だと思っています。

これは宣伝じゃないんですけれども、今年の秋のCEATECで、私、今、電子情報通信学会の会長なものですから、CEATECでこの2020に向けた議論をいろんな業界をまたいでしましようというふうなことで、トヨタさんにも御参加いただきますし、才藤先生にも御参加いただくんですけども、それ以外にも旅行業界の方とか警備業界の方に入っていて、それと技術が掛け合わせることによって何ができるかというような、多分そういうふうなことを増やしていかないと、単純に技術の参画プログラムなんかを出していくという話だと、あんまりおもしろみがないような気がするんです。だから考えるべきは、そうやって技術と色々な分野を掛け算するような場をいかにつくっていくかということを考えていくことのほうが近道なんじゃないかなというふうに、私はちょっと今感じました。

## ○石川アクション&レガシー部長

貴重な御意見ありがとうございます。まさにそのとおりだと思っています。今、篠原さんがおっしゃるように、NTTさんで実施していただいた映像技術を使った歌舞伎の話もありまして、まさにそれは文化×テクノロジーだと思います。その各横断的な柱を掛け合わせたような取組もこれからおそらく出てくるというふうに思いますので、いま一度その辺のそのまとめ方とか進め方みたいなことは、中でもちょっと一度議論していきたいというふうに思います。そして、篠原副社長がおっしゃったNTTさんの取組は歌舞伎シアターでバーチャル技術を使った歌舞伎をお披露目するというようなことも、この公認プログラムとして認証させていただいております。ありがとうございました。

## ○河合氏(伊勢委員代理)

トヨタ自動車として貢献させていただける領域と云ったら、ロボットですか水素社会ということだと思いますが、先ほど皆さんから議論いただきましたように、どこで何をどのように見て体験いただくかみたいなプロデュースするという力は物すごく重要だと思っています。我々、コンテンツはいろいろ準備できるんですけど、それをどういうふうにプロデュースして、世界中の方に体験、見ていただくかというところが重要だと思うものから、そこをどういうふうに進めていくかという話は、この仕組みもまさにそうですが、即準備を始めていただきたいというふうに思います。

## ○榎田委員

今のお話で出ていますが、前々から経産省さんには御提案していたんですけど、もしかしたら今のお話と先ほどのジャパンブランドの発信にもつながってくると思うんですけども、例えばこれって結局マッチングの話だと思っています。つまり、例えばテクノロジーをこっちに出して、すごいだろうと云って、すごいです、欲しいです、というのはマッチングかもしれないし、例えばあなたと一緒にやりたいなというオファーが来るというのも、これはマッチングだと思います。そういう場所としては、例えばリアルに、エキシビションを行ってやると云っても、僕も中小企業の社長さんたちが仲間にたくさんいるものでお台場のビッグサイトに行ったとしても必ず迷子になるんですよ。その社長のところにとどり着けないわけ。で、何を求めてくるんだろうなと思って、

そのとき何を考えたかという、バーチャルエキシビションってできないのかしらと思いました。VR技術もあるし。ただ、そうすると、経産省さん系の中小企業何とかとかのマッチングサイトって死ぬほどあります。ところが、あれは、もう絶対マッチングできないようにできているという感じ。読めないし、わからないし、その技術が知らない人はマッチングしないわけですよ。

でも、僕の経験上、僕は社長さんをくっつけたというのは、僕、技術のことはわからないので、この社長とあの社長は合いそうだなと思う感じでくっつけています。そうすると、何かうまくいくんですね。だから、技術の内容よりも違うタグづけがあると思っています。それは、映画の中は、実際そういうキャラクターというのは、そういうタグづけをしているんですね。そのタグづけの技術は僕は持っているので、何かAIとうまくくっつけて、日本が多分世界発のバーチャルエキシビションで、AIによるマッチングを、リコメンデーションも含めてどんどん出していけるような仕組みがあると、例えばジャパンブランドというときも、海外に出ていく前に海外の人が参加してくれるようなバーチャルな空間であればいいな。ただ、僕は全体の技術をちょっと理解していないものですから、マッチングの技術に関してはあるんですけども、それをどうAIに入れていくのかとか、そういうのはちょっとわからないので。でも、それがあれば多分理想だし、多分世界ではないものだなというふうに考えています。

## ○村井委員

インターネット上でエキスポを開催するということは何度か試みられていて、我が国もやりました。古くはミスターエキスポのような堺屋太一さんのリードで内閣を中心にやったこともあります。その後、技術は進歩していますので、基本的には今おっしゃるように、オンライン上でそういうものをきちんと発信していくというのはできると思います。また、マッチングの技術もできるので、それとオリ・パラをどのように絡めるのかということの知恵があれば、技術的あるいはサービスの体制は問題なくできるのではないかと思いますので、ぜひ、検討していける場があれば、私も参加してやっていきたいと思っています。

## ○加藤経済産業省企画官

先ほど申し上げました、最先端技術のショーケースのような場を活用したリアルのコミュニケーションも非常に重要ですし、それに加えて今、榎田委員がおっしゃったようなバーチャルでの形も視野に入れ、物理空間的なバリアをとって全世界に広く発信しPRしていく可能性も探れればと思っております。

## ○大田委員長

ぜひ、御検討をよろしく願いいたします。ほかはいかがでしょうか。

## ○篠原委員

ちょっとシャビーなアイデアかもしれないんですけども、例えばテクノロジー×スポーツで幾つか例がございます。特にこの中の、「タイガーウッズのゴルフスイングをパワースーツを着用し体感」とか。まあ、これがいいかどうかは別にして、こういうのは非常に具体的ですよね。こういう具体的な夢みたいなものを先にテーマとして与えて、それを実現しようと思う人たちは集まってくださいというふうな格好のハッカソンみたいなものをやるのも一つじゃないかと思えます。そうしないと、やっぱりどうしても技術オリエンテッドで考えていると、この技術をどう見せるかというような話になってしまって、やっぱりなかなかその感動を与えるものになっていかないと思えます。だから、そういう意味では、本当は小学生などに夢をたくさん書いてもらって、その小学生の夢をかなえられる企業群の集まりみたいな話を例えばやってみたりすると、新たなチャレンジにつながるのかなというふうに思いました。

## ○大田委員長

おもしろいですね。事務局でご検討ください。ほかはいかがでしょうか。よろしいでしょうか。  
(なし)

いろいろ貴重な御意見をありがとうございました。それでは、最後に東京2020に係る取組について、テクノロジー施策とイノベーションの推進について御説明をお願いいたします。

## ○館テクノロジーサービス局長

それでは、テクノロジーサービス局より報告させていただきます。まず一つ目のスポーツ観戦を進化させるテクノロジーということで、先ほどテクノロジー×スポーツというテーマもありました。大会用のモバイルアプリケーション・プロジェクトというものを今年度立ち上げるべく、今準備中でございます。二つ目のスポーツ振興のレガシーを目指したCRM基盤、カスタマー・リレーションシップ・マネジメント。これは大会に携わっていただいた方々の貴重な記録を、サービスごと、システムごとにばらばらに管理されないための情報管理の仕組みというものを、今引き続き検討中でございます。

それから、競技会場で整備すべきICT環境とレガシーとしての利活用ということで、先日、費用分担に関しまして一定の整理ができましたことから、競技場Wi-Fi等、ICT環境に関する関係機関での協議を今加速させるべく準備中でございます。

まず一つ目のモバイルアプリケーションに関しましては、次のページにありますコンセプトということで、個人ごとにカスタマイズされたおもてなし体験。この中にインバウンドの観光客の方、あるいは障害者のアクセシビリティの観点も盛り込みたいと思えます。

それから、イノベティブな顧客接点ということで、モバイルアプリケーションの重要性というのは実は大会ごとに重要になっておまして、昨年のリオ大会では、実は大会期間中に競技情報にアクセスされた方の8割以上が、このモバイルアプリケーションを経由していたという統計がございます。イノベティブなタッチポイントがますます増えてくると思えます。

最後にこういったアプリケーション、サービスを実現するにあたりまして、やはり柔軟性、迅速性のあるエコシステム、環境が必要だというふうに感じます。

次のページに、オープン・イノベティブな開発プロジェクトということで、ポンチ絵を描いてございます。

前回、ちょっと御報告させていただきました。昨年、「東京2020アイデアソン」ということで大学生を数十人集めまして、こういったテクノロジーを使ってパラリンピックをいかに楽しむかと、楽しませることができるかというアイデアコンテストをやりました。その中でスマートフォンを使って、車椅子バスケットボールをこうやったら見やすくてできる、あるいはポッチャをどうやったら進行をわかりやすくてできるみたいなアイデア、皆さん非常に活発に出てきました。こういったものをやはり大会本番である程度実現しようとしたときに、全てを組織委員会だけで開発するのではなく、一種のオープンAPIを用意して、もう少しいろいろな方々に開発、あるいはハッカソンイベントみたいなものに参加していただくような仕組みづくりというのが非常に重要だと思います。そういったコンセプトのもと、ピンクの部分だけが組織委員会が開発いたしまして、グレーの部分というのは一種開放して、スポンサー企業様ですとか、そういった学生のコミュニティーにもどんどん参加していただくようなコンセプトのもと、今、準備をしているところでございます。

それから、CRMのほうでございます。ポイントは、ロンドン大会でも、やはりチケットを購入された方々、ボランティア参加された方々の情報が当初はばらばらに管理させていましたが、これは非常に大会後に貴重なソフトウェアレガシーになるはずだということで、今、その大会後の引き継ぎ先と想定されます幾つかのスポーツ関係機関等とも話を始めてございます。

最後のページに書いてありますとおり、ロンドン大会では、530万人のこういった顧客データベースがSport Englandという公的機関に引き継がれて、その後のスポーツ振興の活動に活用されてございます。東京大会、多ければ1,000万人を超えるデータベースが構築される可能性もあります。ということで、これをぜひ、大会後を見越して、引き継ぎやすいような形で、なるべく今後システムのほうも拡充していきたいというふうに考えてございます。以上です。

## ○平田イノベーション推進室長



では、引き続きまして、イノベーション施策についての御報告を申し上げます。前回2月のときに、イノベーションを検討するためにイノベーション推進室をつくるための活動を始めましたという報告を申し上げます。この前回資料に書かせていただいているのがそのときの報告資料でございます。

私ども東京2020大会としましては、この三つの基本コンセプトを持っております。東京の大会を全員が自己ベストを目指すということ。それから、多様性と調和を目指す。あるいは、三つ目としまして、未来への継承というコンセプトをベースに、こういったものを受けてイノベティブな大会にするための施策を検討することとすることをやるというのを、前回御報告申し上げます。

4月1日にイノベーション推進室というものを設立しまして、私がおその責任者になりました。その後の検討を何回か重ねてまいりました。先ほど何人かの委員の方からも意見ございましたけれども、まずコンセプトを先につくって、その後アイデア、具体的なアイデアを幾つか検討してまいりました。

まずコンセプトでございますけれども、そこに書いてあります三つのその大会ビジョンに合わせたものに合わせようかということをお今考えてございます。一つ目が、全員が自己ベストということですが、これを全ての人たちに新しいスポーツ体験をもたらすということをお提唱してはどうかというふうにお私どもとしては捉えております。2番目の多様性と調和でございますけれども、これはあらゆる垣根をなくしたボーダーレスな大会、バリアフリーであるとかアクセシビリティとか、いろんな意見がございますけれども、インバウンドの方もいっぱい来られます。そういったことも含めまして、ボーダーレスな大会ということをお二つ目の目標にしてはどうかと。それから三つ目がレガシーでございますけれども、これは皆様からもいろんな御意見が出ておりますように、日本のソフト力、レガシー、あるいは技術力を全世界、次世代に発信すると。こういった三つのビジョンの読み替えを目標に、今、イノベティブな施策を検討している最中でございます。

次のページをおおめくりいただきたいと思おいます。

一つ目のスポーツ体験ということでございますけれども、ここには、大変申し訳ございませんが、まだフィージビリティの確認ができていないこと、あるいはまだまだ検討が不十分であるということから、今回は割愛をさせていただきます。ここに書いてあるような新しい体験をするというようなことを目指して、三つの観点から検討してございます。

一つは、従来観戦して目で見ているだけというようなスポーツを、少し技術の力を使って違う見せ方をする、あるいは普通の目に見えないようなところの解説を映像で補うというようなことでございます。あるいは、観戦でございますので、スポーツ体験というのは、やるだけではなくて観戦も含まれますので、応援そのものを体験として取り込んでしまおうということでございます。会場にいない方たちも応援ができて、それがみんなでお共有できると。そういったことを考えてはどうかということでございます。

自己ベストにつきましても、これにつきましては選手だけではなくて、いろんな方々の自己ベストを讃え合う文化をつくろうというコンセプトでございますけれども、特にアスリートの方々からは、金、銀、銅ではなくて、それはもちろん重要なことですが、本当の自分の自己ベストが出た、あるいはその国の記録が出たということに対しても、例えば讃え合うというようなことを考えてはどうかというような意見もいただいております。

二つ目、次のページをお御覧ください。ボーダーレスでございます。

これは皆様も多分想像できると思おいますけれども、一つは、「どこでも体感」と書いてございますけれども、会場に来られる方は限られております。世界にいろんな方がいっぱいおられて、かつ病気で来られない方たちもおられます。従来のようにテレビで見ることはおもちろん可能ですが、全く会場にいるのと同じような臨場感を持ってもし観戦できるとすれば、これはもうボーダーレスそのものではないかということでございます。

それから、「だれでも参画」。これも、アスリート以外にも参画できる方法はたくさんございます。ここでは、先ほど出てまいりましたロボティクス、いわゆる障害者であるとか力の弱い方を助けるようなロボットを活用するというようなアイデアが出ておりますけれども、こういった方たちも、例えばボランティアとして参加できるというような案が出ております。

あるいは、「だれとでも交流」。これは、総務省や東京都が進めておられます、多言語翻訳を中心にした、皆さんが自由にコミュニケーションが図れると、そういった場を提供するというようなアイデアでございます。

最後のページをお御覧ください。日本のソフト力ということでございますけれども、これは非常に多くのアイデアが実はございます。

現在検討してございますアイデアとして、一つは新しい世界標準を日本から発信しようではないかと。これは1964年のときにピクトグラムを日本から発信したように、今回出ておりますのは、障害の方も含めた、音であるとかアニメーションといった新しいピクトグラムの姿をここで発案をし、発信してはどうかと。やはり日本がピクトグラムの発信拠点であったということをおもう一回世界に知らしめたいというようなアイデアでございます。これは例えばのアイデアでございます。あるいは、おもてなしを前面に出すアイデア。それから「夢物語」と書いてございますけれども、まさにここはロボットであるとか、あるいは日本の文化そのものをおもっとアピールをして、インバウンドの方々に日本をお発信してわかっていただくと、こういったアイデアをお今検討してございます。

ただ、残念ながらまだ予算の関係もござおいます。あるいは具体的なフィージビリティや見せ方をどうするかといったような議論も今日ございましたけれども、そういったことも踏まえまして、検討がまだ続いている最中でございますので、もう少し固まった段階で皆様にお再度御披露させていただきたいというふうにお思っております。以上でございます。

○大田委員長

はい。ありがとうございます。

今の御説明に何か御意見、御質問ございますでしょうか。よろしいですか。

(なし)

それでは、経済界協議会や東京都の進捗で御説明はありますか。

#### ○石川アクション&レガシー部長

時間もございませんので、今日、机上に経済界協議会の取組と、東京都からの資料ということで、「ホストシティTokyoプロジェクト」と「国際金融都市・東京」の資料を配付させていただいております。経済界協議会については、スポンサー企業の枠組みを超えた経済界全体で取組を進めている内容でございます。特にハードレガシーの観点からさまざまな企業が資料に記載の取組を今推進しております。これらの取組と、組織委員会、東京大会との今後連携を具体的にまずは模索をしていきたいというふうに考えております。東京都の資料におかれましては、東京都が今取り組まれている施策でございますので、配付をさせていただき、後ほど御一読いただければなというふうに考えております。よろしくお願いいたします。

#### ○大田委員長

はい。ありがとうございました。

全体を通して何か御意見のある方はいらっしゃいますでしょうか。

#### ○宇陀チーフテクノロジーイノベーションオフィサー

例えば一つのアイデアとして、若い人たちが新しい技術に関心を持つということは、ジャパンプランドの活性化にもつながっていくんじゃないかなと思いますので、高校生や大学生をCEATECに無償で招待と参加の場を、榎田委員や経産省、内閣官房から提供してあげてもいいんじゃないかと思っており、ちょっと御検討いただければと思います。

あと、私も公私合わせて色々な空港を回って痛感することとして、例えばヨーロッパのいろんなハブ空港、ヒースローとかフランクフルトとかコペンハーゲンとか、規模がやっぱりすごくて、魅力があるんですね。成田とか羽田だと、すぐ何かラウンジに行っちゃうんですけども、海外の空港は本当にずっと歩いていても飽きない。それを見ると、やっぱり日本って、何か帰ってきたら寂しいなと思いました。やはり日本が魅力ある国というところの玄関ですから、経済・テクノロジー委員会そのものかどうかはわかりませんが、一つのテーマとして玄関口である空港について考えておいたほうがいいことじゃないかなと思いました。日本の空港はハブ空港的に言うと、全く魅力がないんじゃないかなと思います。アジアだとチャンギのほうがよっぽどゴージャスです。空港に関しては情報共有と感想です。すみません。あくまで情報ということで。

#### ○大田委員長

ありがとうございます。CEATECへの招待、そこに例えば小学生も呼んで夢を書いてもらうということもあわせて、御検討をお願いいたします。首都圏空港をどうするかは、この委員会を超えた話ではありますが、やっぱり玄関って物すごく大事ですので、今の空港であっても何か魅力的にする工夫はないか、これは組織委員会全体で御検討いただければと思います。ほか、何かございませんでしょうか。キャシーさん。

#### ○キャシー委員

少し思いましたのは、皆さん御存じのとおり、もう既に日本は人気な観光先になっています。2019年はラグビーワールドカップも迎えて、そして2020年はオリンピックがあり、外国人が多く来てくれると思います。数多くは来てくれると思うのですが、観光マーケットの中に占める割合って、はるかに小さいじゃないですか？ですから、2020年まで待たないで、今のうちからなるべく早く、日本の宣伝として一般的なキーワード、グレートジャパンとか何かしら横断的なコンセプトをつくって発信すれば、外国人も早くにに来てくれると思います。できるだけ早く日本のいいところを見せることも大事なかなと感じますね。

#### ○大田委員長

先ほどのTHIS IS GREATはいろんな分野の横断ですけども、今のお話は地域も含めた日本全体のアピールですね。ぜひ、御検討をよろしくお願いいたします。これも経済・テクノロジーを超える話ですので、組織委員会だけでなく国や東京都も含めた全体で御検討をよろしくお願いいたします。ほか、よろしいでしょうか。(なし)

はい。今日も大変貴重な御意見をありがとうございました。出された意見は事務局で整理して受け止めていただきたく、よろしくお願いいたします。それでは、最後に、今後のスケジュール、事務連絡について御説明をお願いします。

○石川アクション&レガシー部長

はい。本日は大変有意義な、また貴重な御意見を頂戴しまして、ありがとうございました。冒頭、また会の途中申し上げましたとおり、次回の委員会においては、まさに具体的な検討をしている、大会実装に向けたテクノロジーの内容や、アクション&レガシープランにおける経済・テクノロジーの幾つかのそのコンセプトをどういった指標で見えていくかということについて、御提案、御議論をさせていただければと思っております。

また、次回の委員会は来年の2月ごろを予定しておりますので、スケジュールにつきましては別途御連絡をさせていただきます。本日はどうもありがとうございました。以上でございます。

○大田委員長

来年2月まで少し時間がありますので、今日の御提言を議事録の中で確認して、取り組みに反映していただければと思います。今日はどうもありがとうございました。

以上