

東京の観光振興を考える有識者会議
議事録

令和5年11月2日（木）17：14～18：50

自由学園明日館

【早川総務部長】

お待たせいたしました。マリ・クリスティーヌさんが少々遅れるということですので、定刻より前ですけれども、これより「東京の観光振興を考える有識者会議」を開会いたします。

東京都産業労働局総務部長の早川でございます。議事に入るまで進行役を務めさせていただきます。

ここで本日の資料の確認をさせていただきます。

お手元には議事次第、座席表、資料1の委員名簿をお配りしております。なお、資料1から資料6及び本日のプレゼンテーション資料は、卓上のタブレット端末で御覧いただけます。オンラインで御参加の方は、事前に事務局より送付しておりますので、資料を御覧ください。

なお、資料を御覧いただくタブレット端末につきましては、御自由に操作いただけますが、事務局がページを送った場合には、皆様の端末にも同じページが表示されますので、あらかじめ御承知おきください。

続いて、マイクの操作について申し上げます。

オンラインで御参加いただいている委員の方々につきましては、発言される時のみマイクをオンにいただき、それ以外はミュートにさせていただきますようお願いいたします。会場の委員の方々につきましては、御発言の際、マイクの中央のボタンを押して、赤く点灯してから御発言いただきますようお願い申し上げます。御発言が終わりましたら、再度中央のボタンを押してマイクをオフにしてください。

次に、本日の委員の皆様の出欠状況について御報告させていただきます。

本日は、委員15名中12名の皆様に御出席をいただいております。うち3名の皆様にはオンラインでの御参加をいただいております。出席者につきましては、座席表の配付をもって代えさせていただきます。

この後の議事進行につきましては、佐藤座長にお願いしたいと思います。よろしく願いいたします。

【佐藤座長】

それでは、2023年度第3回目の「東京の観光振興を考える有識者会議」の議事を進行させていただきます。

本日は、ユニークベニューである自由学園明日館での開催であります。環境が変わることで、よりフレッシュな発想での議論ができるのではないかと期待をしているところでございます。

また、本日は、2024年度から2026年度までの3か年間にかかる新たな東京都観光産業振興実行プランの素案について、有識者会議として議論する最後の機会であります。委員の皆様の御協力を得て有意義な議論を行ってまいりたいと考えておりますので、どうぞよろしくお願いをいたします。

それでは、初めに小池知事から一言御挨拶をお願いいたします。

【小池知事】

皆様、こんばんは。今日は有識者会議にお集まりいただきまして、誠にありがとうございます。

今日は、新宿都庁を離れまして、こちらはユニークベニューになっておりますが明日館、フランク・ロイド・ライトの設計で、とてもすばらしい雰囲気でございます。自由学園明日館として地域の方々もお使いになったり、様々な会合を開いたりしているところでございます。子供たちが未来に向けて夢を育んだ場所でございますし、こうやって、ちょっと違うアトモスフィアというのでしょうか、そういう中で東京の観光について考えるのも、一つ新しい考えもまた出てくるかなと思っております。

改めて思うのですけれども、日本の照明、ここに照明が幾つか加えてありますけれども、日本の家もそうですし、いろいろなところの照明が海外のものと違いますよね。照度というか。改めてそんなことを思わせてくれます。

今日はオンラインでもつながっています。それぞれの皆さん、石井さん、先ほどお母様の園遊会の様子が映っておりましたよ。今日はお天気でもよかったですね。

ユニークベニューでありますけれども、この場を含めて都内に75か所ございます。もっともっと活用するほうが、より有効利用と、かえって手入れも行き届くのではないだろうかと思っております。今日はそういうことで皆様方には御足労をおかけしておりますけれども、いつもの会議とちょっと違う雰囲気でも活発な御議論をいただければと思います。

それにしても、渋谷区長が「ハロウィンには来るな」と言ったり、とにかく、今、インバウンドのお客さんも非常に増えてきているかと思えます。また、ビジネスもかなりいろいろな行き交い、交流も行われているかと思えます。

そういえば、昨日の話なのですけれども、池袋に、これは都の施設として作りましたアニメコンテンツの拠点としまして、アニメ東京ステーションを開きまして、昨日は石川委員にも動画協会として参加していただきました。駅の反対側のほうではありますけれども、ぜひ覗いてみていただければと思います。

『鉄腕アトム』とかセル画でずっと保存してあるのですが、せっかく保存してあるのだったら見てもらおうということで、そういう展示の場を作ったり、それから、アニメごとの企画展を行います。

昨日は『NARUTO -ナルト-』をテーマにした企画展に行ってまいりまして、最近のITの技術で、かめはめ波ではなくて、NARUTOの、何というのですかね、とにかく渦を起こすようにできるのです。それを楽しんでもらったり、それから、世界で有名な日本の人というか日本のキャラクターというか、それで言うとNARUTOが上位に入っているというので、人気投票、多分日本で知られているの

は、1番はオノ・ヨーコですかね。どうでしょうかね。ほとんど日本人は知られていないので、キャラクターのほうが知られているという、何かうれしいような悲しいような現実であります。

いずれにしても、池袋にはトキワ荘がありますので、アニメイトもありますし、秋葉原もそうなのですけれども、ずっと回遊できるようにして、1か所だけで終わるのではなく、次はここ、次はあそこ、それから、マンホールにもキャラがあるよねというようなことを総合的に世界に対してアピールをするということで、アニメファン、漫画ファンには行き先をちゃんと教えてあげるということをしていきたいと思っております。

ということで、人気作品の展示イベント、そして、ワークショップなど、日本が世界に誇るキラーコンテンツの魅力を発信してまいります。今日はアニメ東京の解説に、今御紹介させていただきました石川さんにプレゼンテーションしていただこうと思います。

これまでの議論を踏まえまして、来年度からの3か年にわたってどのようにやっていくのか、東京都観光産業振興実行プラン、その素案づくりということで御議論いただいておりますが、その取りまとめをしておりますので、内容について御議論をお願いしたいと思います。

食や文化、東京の多彩な魅力にさらに磨きをかける、世界を惹きつける活力あふれる都市にしていきたいと思っておりますので、本日も忌憚のない御意見を伺わせていただければと思います。よろしくお願いいたします。ありがとうございます。

【佐藤座長】

知事、どうもありがとうございました。

それでは、まず事務局から資料の説明をいただき、その後、石川委員からプレゼンテーションをしていただきます。プレゼンテーション終了後、委員の皆様は御議論いただきたいと思います。

それでは、まず、事務局より資料説明をお願いいたします。

【前田観光振興担当部長】

それでは、事務局から御説明をいたします。お手元のタブレットを御覧いただければと思っております。

本日はユニークベニユーの御紹介ということで、こちら自由学園明日館にお伺いさせていただいております。この建物は、大正時代の1921年に女学校として建てられました。国の重要文化財でございます。使いながら文化的価値を保存する動態保存のモデルとして運営されております。現在は地域の会議や会合のほか、ユニークベニユーとしてファッションショーとかコンサート、そういった幅広い用途で利用されておまして、去年は900件の御利用があったということでございます。コロナ前は1,200件ということで、一旦減ってはござい

ますが、今後さらにご活用いただければと思っております。また、英国の観光ガイドブックの『ロンリープラネット』の東京版にも、池袋の観光スポットとして掲載されております。詳細につきましては、お手元にリーフレットございますので、後ほど御覧いただければと思います。

次に、東京のユニークベニユ어의活用について簡単に御紹介いたします。

博物館・美術館、歴史的建造物といった、会議やレセプションを開催することで、特別感とか地域の特性を演出できる会場として使われる場所ですけれども、こうしたユニークベニユ어가、MICEを誘致することについては欠かせないということですので、私ども東京都としましても、ユニークベニユ어를活用したMICEの開催を促進するために、主催者とか施設に対しまして開催に要する費用の助成を行っております。また、ウェブサイトによるPRや会場の紹介などにつきましては、ワンストップの相談支援窓口を設けておりまして、こちらによるサポートも行っております。

では、次に「PRIME観光都市・東京 東京都観光産業振興実行プラン2024-2026素案」について御説明いたします。

これまで委員の皆様から頂戴した御意見を踏まえまして、来年度からの3か年の観光産業振興実行プランの素案をまとめております。こちらの概要版のほうで御説明いたします。

まず「プランの策定の意義」でございます。

新型コロナウイルス感染症が観光産業に深刻な影響を及ぼす中、都は、これまで現行のプランに基づき、事業者の経営力向上支援をはじめとする様々な取組を着実に実施してまいりましたが、水際対策の終了や旅行者の志向・関心等の多様化など、観光を巡る動向の変化を踏まえまして、東京の観光施策を再構築する必要がございます。

そこで、2024から2026年までの3か年にかかる新たなプランの推進により、東京の観光都市としての国際競争力を強化し「PRIME観光都市・東京」を実現することといたしたいと考えております。

次に「観光を巡る動向」です。

世界の観光需要は着実に回復しておりますが、一方で、観光客の増加が著しい地域では住民生活への影響が生じるという懸念もございます。

「東京への評価・期待」といたしましては、米国の旅行雑誌『コンデナスト・トラベラー』などの読者の人気投票では、コロナ禍の2021年でも東京が1位を獲得するなど、海外から高い評価を得ておりますけれども、ランキングの順位は毎年変動しておりまして、都市間競争というのは激しくなっております。

また、外国人旅行者には食やショッピング、伝統文化などの人気が高いところでございます。

そして、観光産業におきましては、人材需給の逼迫、DXの取組状況や収益力

といった課題がございます。

また、旅行者の意識やニーズという面では、個人の志向・関心等により、旅行のテーマや目的が多様化しております。また、サステナビリティへの意識が高まっております。

こうした動向も踏まえまして、今後の観光産業振興の考え方といたしまして、まず基本方針ですけれども、第1に「復活した観光需要の積極的な取り込み」でございます。

2025年の世界陸上やデフリンピックといった国際的なスポーツイベントの東京開催も捉えまして、積極的な誘客というのは、活力ある東京へと発展していくためには大変重要でございます。

次に「観光における持続可能性の確保」です。

観光を将来にわたって持続可能なものとするために、経済の活性化のみならず自然環境や文化の保全、住民と旅行者の良好な関係づくりなど、様々な面でバランスの取れた観光振興が重要であると考えておりまして、いわゆるオーバーツーリズムへの対策も不可欠と考えております。

そして、3つ目が「観光産業の基盤の強靱化」です。

観光は多くの民間事業者の方々が支えておりまして、人材不足をはじめとする課題への対策を講じることを考えております。

次のページでは、取組の実効性を高めていくための視点を5つに整理しております。

1点目は「東京ならではの質の高い観光体験の提供と発信」です。

東京の特色を生かし、観光消費の拡大にもつなげていくため、食、文化、ナイトタイム観光などのテーマを重点的に強化としております。

また、様々なデータの集約・分析を通じて、より効果的なプロモーションの実現を検討してまいります。

2点目は「観光客へのサポート機能の向上」です。

都の観光公式サイトを通じたエンターテインメント等のチケット購入の円滑化や、障害のある方がより快適に観光を楽しめるようにするためのサポートの充実などを検討しております。

3点目が「日本各地との連携の促進」です。

日本の玄関口、ゲートウェイとして、東京と日本各地の魅力の相乗効果を發揮できる誘客の取組を推進いたします。万博の開催に向けて、関西の自治体と連携するなどの取組を検討しております。

4点目が「サステナブル・ツーリズムの一層の推進」です。

オーバーツーリズム対策についての地域の取組への支援や観光客のマナー向上、サステナビリティの確保に関する国際認証の取得支援などの取組を検討しております。

5点目が「観光関連事業者の経営力強化への支援」です。

人材確保、DXの推進や収益力向上について、支援策の充実を検討し、産業の活性化を後押しすることとしております。

次のページは、これまで御説明しました取組の全体像でございます。

基本方針と取組推進の視点に基づき、主な取組を3つの戦略に体系立てて進めていくこととしております。

では、それぞれの戦略による取組の方向性でございます。

戦略1は「東京の特色を活かす観光振興」について、まずは「『食』の魅力の強化」です。

東京の食の魅力の様々な側面を海外に発信するとともに、ヴィーガンやハラールといった食の多様性への対応を支援いたします。

次に「文化資源の活用促進」です。

地域の文化資源を活用した取組を支援するとともに、アニメ東京ステーションを活用した誘客を進めてまいります。

次に「ナイトタイム観光の促進」です。

プロジェクトマップのさらなる展開、また、地域の特色を生かした夜間イベントの実施のサポートを検討しております。

次に「多摩・島しょ地域の観光振興」です。

豊かな自然を活用した体験型コンテンツの開発を支援するとともに、年間を通じて安定的な集客を目指す取組への支援を検討しております。

次に「より快適な観光を実現するための環境整備」です。

バリアフリー情報発信のサポートやチケット購入の円滑化、また、デフリンピックを見据え、観光ボランティアの聴覚障害者の方々への対応力向上に取り組むことを検討しております。

次に「新たな観光テーマの開拓」です。

今後のニーズが高まる可能性のある観光テーマを探求するほか、例えば美容技術のような、海外に比べ東京の先進的なサービスが観光資源にならないかといった検討でございます。

戦略2「プロモーションの新たな展開」です。

まず「戦略的な海外プロモーションの推進」として、世界各国、各地域に向けて、市場の特性を踏まえたプロモーションを実施し、東京ブランドを発信することといたします。

次に「デジタルマーケティングの強化」です。

個人の志向・関心等による旅のテーマや目的の多様化を踏まえ、きめ細かいプロモーションを実現するため、様々なデータを集約・分析する基盤の構築を検討してまいります。

「日本各地との連携の促進」については、万博開催に向け、関西の自治体と

連携した相互プロモーション等の取組を検討しております。

次に「ビジネス交流の拡大」です。

MICEの誘致におけるユニークベニユーの活用や、サステナビリティに配慮したMICE開催の支援などに取り組むこととしております。

戦略3「持続可能な観光地域経営の推進」です。

まず「観光関連事業者の経営力強化」です。

人材確保支援やデジタル化による業務効率化支援等に取り組むこととしております。

次に「地域における観光まちづくりの推進」です。

観光協会など地域の主体による取組や、事業者の災害対応力強化などをサポートしていくこととしております。

最後に「サステナブル・ツーリズムの推進」です。

外国人旅行者のマナー啓発や、住民の旅行者受入機運の醸成のほか、国際認証の取得サポートなどがございます。

最後に「政策目標」といたしまして、観光客数や消費額を掲げております。

こちらは現在のプランで、既に2030年を見据えた目標を設定しておりますので、引き続きこちらを目標としております。

事務局からの説明は以上でございます。

【佐藤座長】

ありがとうございました。

ただいま事務局から、新たな東京都観光産業振興実行プランの素案について説明がありました。基本方針から説き起こして、取組の推進に当たっての視点を押さえた上で、具体的な取組の方向性まで体系的に整理されていると理解いたしました。また、その体系の中に、これまでの有識者会議において委員の皆様から頂戴した御意見も適切に反映されていたと考えます。

次に、事務局から説明のあった新しいプランにおいても、東京の特色を生かす観光振興の一環として、先ほど小池知事のお話にもありましたアニメ東京ステーションの活用が盛り込まれておりましたけれども、続いて「観光資源としてのアニメーションの魅力」につきまして、石川委員からプレゼンテーションをしていただきます。よろしく願いいたします。

【石川委員】

私は日本動画協会の理事長、そして、一般社団法人アニメツーリズム協会の理事長を務めております石川と申します。どうぞよろしく願いいたします。

本日は「観光資源としてのアニメーションの魅力」と題しましてお話をさせていただきます。よろしく願いいたします。

コロナ禍によりまして、アニメーション業界も、働き方はもちろんのこと、制作、事業、両面からの変化を迫られてきました。巣ごもり消費というのです

か、巣ごもり需要と呼ばれます、おうちになければいけないというような内向きな暮らしの時代でございました。その中でも、アニメーションというコンテンツは幸いなことに視聴者の皆さんをはじめ、それから、お客様に活用いただく機会をいただけるようになっておりました。今、すっかりアフターコロナの段階を迎えまして、アニメーション産業におきましては「待っていました」と言われんばかりに急速に外とのつながりを回復させる動きが生まれております。

この動きは様々なコラボを生み出しておりまして、そうしたアニメコラボに国内外のお客様がとても関心を寄せてくださっているところがございます。そして、アニメツーリズムも、アニメーションの魅力が観光資源につながる本来の形を回復しているのではないかと思うところです。

今回は、大まかではございますけれども、幾つかの事例を御覧いただきながら、アニメコラボやアニメツーリズムが、アニメーションだからこそ、そして、その観光資源になるのではないかという、その未来についてお話しできればと思っています。

その前に、アニメ市場について大まかにお伝えできればと思います。

今御覧いただいております資料ですけれども、一般社団法人日本動画協会におきまして、「アニメ産業レポート」を毎年お届けしてございます。本年度版、2023年版は今月刊行を予定しておりますので、最新の動向を共有いただくまでにはもうしばらくお待ちいただきたいと思っております。

一昨年の動向を御覧いただきまして、アニメ産業は、配信、商品化、海外セールスがリードしておりまして、コロナ禍における「密」を前提としてしまうような国内ライブエンターテインメントの不振を、カバーしてございます。そして、市場の売上規模は2兆7422億円まで伸ばす結果となっており、再び右肩上がりの市場を回復させつつあると思っています。

この年にはグローバル配信、同時配信というサービスが拡大しまして、海外ファンと日本の視聴者との時差が全くないというような傾向が出ておりまして、日本の新作アニメが海外でも同時に御覧いただけまして、流行に国境がない視聴環境が拡大してまいります。

また、商品化にもとても興味深い傾向が生まれておりまして、キャラクター市場では、「癒し」から「推し」というような購入を通じて応援をするというファンのスタイルが今拡大しつつございます。こうしたファンの環境や活動の変化は、いよいよアフターコロナとともにアニメーション産業がコロナ禍以前から力を注いできたアニメコラボをより活発にしているところがございます。

アフターコロナとともにコラボカフェ、それから、ホテルコラボ、これはキャラクタールームなど個性的な客室づくりによるサービスのことでございますけれども、同時に、キャラクターレストランといったような飲食や宿泊などのリアルな活動を前提として、固有のグッズ販売、それから、サービスが組み込

まれましたアニメコラボが成り立ってございます。ここも大きく回復しているところでございます。

それは、また、ポップアップストア、販売キャンペーンなど、ECではなく本来にリアル店舗に足を運ぶ「モノ消費」「コト消費」が一つになったようなイベント的なアニメコラボの復活にも見られる傾向だと思います。こうしたアニメコラボを、いかにこれからツーリズムとつなげられるかというところが鍵を握るところかと思っております。

観光資源としてとなりますと、やはりアニメツーリズムにも注目しておきたいところです。一般社団法人アニメツーリズム協会では、ファン投票を基に毎年「訪れてみたいアニメ聖地88」というのがございまして、一覧を更新しながら、年度ごとの活動を続けています。今、国内外から、6月1日現在で2万票ほどの聖地88というところの皆さんから投票をいただいております。

資料には、東京にある選定作品、施設をまとめてございます。北は北海道から南は沖縄まで88作品、26施設、それから、2つのイベント、自治体にして117の市区町村が2023年版には制定されております。

「アニメ聖地」とは言いますが、コンテンツの種別はアニメ作品に限るものでもなく、いろいろな施設等も選定対象に入っております。ファンの皆さんの投票が始まりですから、コンテンツの世界観が結ぶ御縁というところもありますけれども、やはり物語の舞台となったところを訪ねてみたい、見てみたい、そういう気持ちが、行動が、アニメツーリズムには宿っているのではないかと思うところです。

「訪れてみたい聖地88」には、札所というインフォメーションスポットを設置してございます。これは0番札所、1番札所、88番札所ということで、88番札所は東京都庁の中に入っております。

ツーリズムの視点からは、こうしたスポットを通じて、「アニメ聖地」がお客様のそれぞれの「没入感」というか「達成感」を見える化することができますし、点から線へと具体的な地域活性化につなげていくきっかけになるのではないかと、受け止めてございます。

アニメーションの魅力という話になりますと、十人十色、本当に語り合うことができます。大好きなシーン、せりふ、キャラクターも多様化する一方です。そうした中で、アニメツーリズムの可能性については、アニメコラボに見られるような作品固有の世界観、それが真ん中で機能しているように思います。それは、やはり作品と皆さんが一体感を感じることができるようなことかと思っております。

資料は難しく書いてございますけれども、お客様と私たちを結ぶのは、やはり「作品愛」と呼ぶような、そんな力かなと思います。そこで、提供する、お

届けする側、受け止める側、それぞれのバランスがとても重要かと思ひまして、お客様のニーズがどこにあるかということをしつかりキャッチしながら、お届けする側、受け止める側、それぞれの交わりを考えていかななくてははいけないかなと思ひます。

アニメーション作品の舞台として描かれれば、すぐに観光地になれるというものではなく、そういう意図がなかったにもかかわらず、ファンの皆さんが大量に訪れてしまう、そういうことで住環境や交通事情にも影響を与えてしまうというようなことは、やはり考えていかななくてははいけない点かなとも思ひていきます。アニメコラボによる熱量、バランスを注意深く見つめながら推進していくことが、これからのアニメツーリズムの責務ではないかと思ひていきます。

先ほど小池都知事からお話ありがとうございましたけれども、アニメ東京ステーションを10月31日にグランドオープンさせていただきました。まさにアニメーションの魅力を活用して、新たな観光集客施設として充実を図っていきたくと思ひております。ここには、アニメの過去作品の大切なアーカイブ、中間成果物があります。これはやはり皆さんに見ていただかなくては意味がないのかなと思ひていきますので、ぜひ皆さんに体感していただくように、私どもも、皆さんが足を運びたくなるような取組を積極的にしていかななくてははいけないと思ひていきます。

先ほど小池都知事もおっしゃったように、点を線にどのように結びつけばいいかということにも、具体的に取り組んでおりまして、早速、池袋のスタンプラリーの1か所としても選定をしていただいております。点を線にしていく工夫と共に、皆さんがどう楽しんでいただけるのかということを考えながら、誘客をしていきたくと思ひているところでございます。それには、やはりSNSを使った発信力、それから、ここにこういう施設があるよというプロモーションを積極的に行っていきたくと思ひております。

ぜひ、ここにいる皆様にも体験をしていただきたいと思いますので、よろしくお願ひいたします。

私のプレゼンはここで終了いたします。御清聴ありがとうございました。

【佐藤座長】

石川委員、ありがとうございました。

さて、会議途中ではございますが、ここで小池知事は御都合により御退席されます。

【小池知事】

先ほどのNARUTOの企画展ですが、こんなふうに、自分が映っている動画ができる。

【石川委員】

体験していただいて、自分のスマホなどにダウンロードできるので、本当に

海外の方をはじめ来館者にとっては、お土産というか、これを体験することが記念になるのでは…と思います。

【小池知事】

そういうことでございます。

それと、もう席を立つことになって申し訳ないのですけれども、最近思うのですが、昨日の例のハロウィンのことについても、路上飲みが随分コロナ禍で広がってしまったのが定着してきている。それから、夜のお店が早く閉めてしまう。ナイトタイムエコノミーをどのように活用していけばいいのかわかるということなどなど。

また、コロナ禍でお客様は戻りました。ただし、それをどう、より有効に楽しんでもいただけるか。ホテルも随分できました。もともとは2020大会に合わせてということなのですが、一方で、すごくラグジュアリーなホテルがたくさんあると同時に、出張者にとっては結構厳しい状況ができていのではないかなと思ったり、コロナの5類以降の話、インバウンドの方々が戻ってきたはいけれども、戻り方もこれまでとは違ってきているのではないか、キャッシュレスはますます世界中で広がっている。それから、いわゆる、これからの人材不足という、物流の2024問題、誰がバスを運転するのか、タクシーはどうするのか、また、新たな課題も山積みになっているかと思います。せっかくの観光資源を、そういった回していくための工夫がこれからまた必要なのではないだろうかと思っております。

SNSがこれだけ世の中を、ウクライナしかりガザしかり、これだけの状況をいろいろ世界を変えていく中において、東京として何を発信していくのかななども含めてまた御議論をいただき、今日はたたき台で皆さんに御議論いただきますけれども、事態は常に変化を遂げていると思っております。変化に遅れることなく先取りをできるような、そういう観光都市東京であり続けたいと思っておりますので、どうぞよろしくお願い申し上げます。

本日もお忙しいところ、誠にありがとうございました。

【佐藤座長】

小池知事、ありがとうございました。

それでは、御都合により御退席ということで、よろしく願いいたします。

(小池知事退室)

【佐藤座長】

それでは、意見交換に入ります。

本日御欠席の委員の方々からも事前にコメントをいただいておりますので、まず、事務局より御紹介いただきます。その後、皆様から御意見を頂戴したいと思います。

【前田観光振興担当部長】

それでは、お手元のタブレットを御覧ください。御説明させていただきます。

まず、小巻委員ですけれども、外国人旅行者の交通手段について、課題をおっしゃっております。やはりスマホ1つで乗りこなせるようにするなど課題があると思いますので、DXの推進と併せて改善を進めていく必要がある。

それから、2つ目としましては、羽田空港や東京駅や品川などで、東京が日本の玄関口であるということを経験的に統一感を持って打ち出していけるといいのではないかとというようなアイデアをいただきました。

次に、滝委員でございますけれども、江戸時代の約260年の中で育てられた東京の食をはじめとする高度な文化は、欧米でも非常に注目されている。参勤交代によって地方の優れた文化が江戸にもたらされて、それが歴史的資産として蓄積されている。その中には相続税等によって消滅危機のある歴史的建造物も多く、それらの保護・保存の強化が必要と考えている。

東京で地方の文化に触れることで、東京をハブとした地方への旅行にもつながることになる。

こうした質の高い江戸の歴史的資産に積み上げて、現代につながる食をPRしていくということも大切ではないかと考えています。

続きまして、伊達委員でございます。

3ついただいております、1つ目としましては、外国人旅行者は「わびさび」とか「武士道」を英語で語れる識者を訪ねるなど特別な体験を重視している。日本人には普通でも外国人にとってより特別な体験を精査し発信することが必要ではないか。

2つ目としましては、外国人が求めているナイトライフ観光についてでございますけれども、施設の閉館、観光名所とかレストランが早いと。伝統芸能やコンサートにドレスアップして訪れても、講演後に訪れるそれなりのレストランも閉店が早いため食事に困ると。観光や文化を楽しみ、その流れで飲食も満喫できるトータルな観光が必要ではないか。

3つ目としましては、障害のある方がより観光を楽しむためにはということで、インフォメーションセンターの整備を進め「視覚障害の方に音声ガイド」「聴覚障害の方に文字表示」の機器類の貸出しが必要ではないか。ホテルでも貸出し対応力を向上させる。補助金とか容積割増し等の施策が必要ではないかということでございます。

既存の施設や公開空地のインターロッキングや樹木の隆起への補修費補助金などを導入しまして、バリアフリーを再整備する必要があるのではないかと御意見をいただきました。

【佐藤座長】

ありがとうございました。

それでは、事務局から御説明いただいた資料や石川委員のプレゼンテーショ

ンを踏まえまして、皆様から御意見をいただきたいと思います。時間が限られておりますので、誠に申し訳ないのですが、御発言は一人3分をお願いいたします。

では、まず、オンラインで御参加の委員の方から御意見をいただきたいと存じます。最初に石井委員、お願いいたします。

【石井委員】

皆様、こんにちは。今回もオンラインで失礼させていただいております。

事務局の皆様、石川委員、大変楽しい、そして、含蓄のあるプレゼンテーションをありがとうございました。

まず、おまとめいただきました今回のPRIME観光都市のプランについてですが、初めて重点的に強化すべき3つの点が挙げられている、その中にナイトタイム観光というのが入っているということで、夜景を担当する仕事としている私としては大変心強く感じております。ありがとうございます。

それから、アニメのプレゼンテーションですが、宮崎駿さんの『君たちはどう生きるか』という日本で大ヒットした映画が、実は昨日からフランスで公開になりました。私も見に行っただけですが、夜だったせいかお子さんはあまりいなかったのですが、とにかく映画館びっしりで、それも日本人はその中に私一人みたいな状況であったのです。これは私も今さらながら非常に驚きまして、日本のアニメがこれだけ日本以外の方に、それも初日の夜にわざわざ行くぐらい皆さん熱意を持って待たれていたのかということで、その状況に非常に感銘を受けて、日本のアニメの力を再確認したばかりのところでございます。

幾つか気になったところを、お時間も限られておりますので挙げさせていただきます。

まず、まとめていただいたPRIME観光の資料ですが、ライトアップのイベントとかプロジェクトマップなどに非常に力を入れているということが分かりまして、大変評価すべき内容だと思いますが、片やライトアップというのは、イベントだけではなくて、恒久的に、そして、都市のインフラとして整備していくべき対象のものでもございます。まず、目立つような大きなものを作るためにイベントは大変効果的ですが、住宅地、観光の方がいろいろなところにもいらっしゃるという状況の中で、安全、分かりやすさ、いろいろなヒエラルキーを基に夜景というものが総括的に計画的に整備されていくべきであろうと思います。マスタープランをつくるという作業をしていただいていると思いますが、それをもっと拡充して、さらにPRもしていくようなことが必要ではないかと思っております。

それから、インフラということで、昨日、一昨日、築地の再開発のことがニュースに出ておりましたけれども、例えば築地に行くまでの、銀座から築地へ

のフローをうまく流すための一つの心のバリアというのが、首都高が流れている部分、あそこが物理的にも心理的にも非常にバリアになっているのではないかと私は常々思っておりまして、あの辺をカバーして緑化するとか、また、ナイトタイムに、そこが全体的にエリアとして楽しめるとか、何かそういうインフラとして都が大きく取り組んでいくべき課題がまだあるのではないかとお見受けしておりますので、この次の課題として加味していただければと思います。

それから、先ほど、知事の話もございましたが、人材育成ということで、例えばライトアップするために照明デザイナーという職種があるわけですが、照明デザイナーが学べる学校というのが日本にないのです。アニメ学院とかはすごくたくさんありますけれども、例えばマッピングを作るための教育とか指導、そういうものが非常に今のところ少ない状況でございます。

フランスにアンギャンという小さな町がありまして、20年前にデジタルアートに特化しようとして決めて、すごく特化した政策を進めていく中の一つに、デジタルアートの学校を作るという取組をしました。当時は、初めは学生が少ないという状態だったのですが、二十何年たった今、世界で3番目の学校に成長しているということで、その卒業生が、また新しく町のいろいろなことを牽引し、さらに世界中にその発信力を高めていっているという状況がある。

こうした20年かかるような計画ができるのは、やはり行政の指導であるべきだと思いますので、ライトアップとかプロジェクションマッピングで世界的に特化したいということであれば、教育も含めた人材育成に取り組まれるようなことをしていただけたらいいのではないかと思った次第です。

以上でございます。

【佐藤座長】

石井委員、ありがとうございます。

続いて、鎌田委員ですが、御都合でもう既に退席をされてしまったようでございます。それでは、田中委員、お願いいたします。

【田中委員】

田中です。どうぞよろしくお願いいたします。

まず、PRIME観光都市東京の全体の構成、各重点施策には賛同するところで、貴重な資料をおまとめいただいたこと、事務局の皆様にもまず感謝申し上げます。

全体に関することから言わせていただきますと、まず、東京の観光には、体験価値を最大化するために、また、オーバーツーリズムを意識することからも、東京の暮らしと観光業の融合といったことを意識してはどうかと思うところです。今の東京の暮らしから生み出されるものを観光メニューに組み入れていくという精神を打ち出すと、東京ひいては日本への理解が深まる場所ですし、今、起業家を日本に呼ぼうといった流れも出てきている中、そういう流れも観光のきっかけにでき、雇用も観光起点で生み出されるということができるので

はないかと思っています。

2つ目からは各論なのですが、今日も御紹介いただいたユニークベニューに関しては、世界に誇れるヘリテージがあって、今、画面にもとてもすてきな自由学園の建築が見えているのですが、小池都知事も最初に「照明も違いますね」とおっしゃっていました。一つ一つの中に文化的価値、継承されることの意味など、様々なアカデミックな知見が入っていると思いますので、これらも全部パッケージにして、ヘリテージを観光メニューにしたいです。付加価値とは、ほとんどが情報によるものですから、その情報の価値をどんどん増やしていく展開ができると思っています。

もう一点、食も、食体験、食材、料理方法、この辺りが全部観光の素材になるかと思っています。築地でマグロをさばいて、そこでみんなでお料理をするということ自体を、私たちはお料理として見ますけれども、前に取材したところでは、魚料理の準備からの一連をチームワークとして、提供する企業があります。アメリカの企業等は日本よりもエンゲージメントとが希薄だったりもするので、社員研修に使っているという事例も聞いています。

あとは、この間もタイの方が、日本料理を使ったホームパーティーをしたいからと、日本食の作り方を全部知りたいと話していました。ドン・キホーテで食材を買うプラスアルファ、また、別な関心から日本を知りたいというようなことも聞きましたので、東京に来て体感してもらうということが、すごく重要かと思いました。

先ほど石川様から、素晴らしいプレゼンをいただいたのですが、東京と各地のアニメの聖地を結ぶということ、既にやらっしやるかもしれませんが、VRやAR等いろいろなものを活用して、東京を起点にアニメの聖地につながって行って、東京発地域への集客も活発化できるかと思っています。

最後に、ナイトタイムエコノミーは、石井リーサさんもお話しされましたけれども、夜というとはやはり光とか音楽とかいろいろな素材が浮かびます。今、とかくナイトタイムエコノミーで注目されているのが、割とにぎやかな社交の場が目立っているわけなのですが、静と動のところで考えると、静かな場所も東京の暗闇を体験するなど、美術館、浜離宮、小石川植物園、新宿御苑など無数にあります。こういう場や空間を規制緩和でどのように観光のために公開されるか。また、その中には、新たな才能を持った人たちが入ってくると思いますので、ここで新たな観光産業における職業を、肩書きもつけて募集をしたり、若い人たちに浸透してもらったり、あるいはキャリアのある年配の方々に知識人として入ってもらうなど、新たな観光人材の発掘にもなるかと期待します。

以上、よろしく願いいたします。

【佐藤座長】

田中委員、ありがとうございました。

それでは、会場の委員の方々からも御意見を頂戴したいと思います。

時間の関係もございますので、山田委員から時計回りで順番に御発言をいただければと思います。それでは、まず山田委員、よろしく願いいたします。

【山田委員】

よろしく願いいたします。

まず、事務局の方々による資料がとても皆様の意見が反映されていて、ありがとうございました。石川委員のアニメのプレゼンテーションもありがとうございました。

先日、国連のUNWTOの、1週間ぐらい各国のアジア諸国の政府が集まる観光会議で講師をさせていただいたのですけれども、基本的にテーマはサステナビリティとMICEというところが多くて、サステナビリティとかSDGsは2030年までのゴールなので、今、SDGsとかサステナビリティというのをこれからうたうというのは、もはやそれができていて当たり前という方向に行っているなというのが国際的には感じました。

なので、これからすることは、もちろんいろいろな分野、サステナビリティというのはどんどん考えていかなければいけないと思うのですけれども、それを冠にするというよりは、本当に楽しいとか面白いということに関してやっていく、その中で、もちろんサステナビリティというものも、例えば東京都だったらSusHi Techとか、そういうところできちんと体験していくということが大事だと思いました。

一つ気になったのが、1週間の中で全部国際会議みたいな感じだったのですけれども、食のパフォーマンスがあって、それが韓国のキンパだったのです。前もちょっと申し上げたと思うのですけれども、前回のミラノ万博のときは、中国パビリオンが「寿司は中国のものである」というプレゼンをしていて、今は笑っているのですけれども、10年後、20年後、国のパワーを考えると、寿司が本当に日本のものではなくなってしまうのではないかと、ちょっと危機を覚えた。

先ほど、今日お休みの滝さんの江戸の話もありましたけれども、今回もSusHi Techということもあって、東京はおいしいものはほとんど外から来ていて、東京は江戸前寿司というのがあって、実は東京のもので、何かしらの形でちょっと担保する形というのができたらいいのではないかなと、これはしつこく言っているのですけれども、そういうのを感じました。

あと、サステナビリティは、先ほども申し上げたのですけれども、環境とかということ以外に、日本の伝統文化のサステナビリティとか、アニメーションのサステナビリティとか、アニメーションも、この前、英国大英博物館でアニメをやっている、日本のものだというエクスプラネーションが一つもなかつ

たのです。だから、見ている人にしたらこれはどこのものか分からない。作品のエクスプラネーションはあるのですが、やはりアートは、そこがうまいかどうかというのもすごく大事。やはり、そういうキュレーションみたいな、もう少しきちんと日本のものを守るというIPが少し弱いというところを、もう少し都としてやっていけるといいのではないかなと思いました。

あと、東京というところで、特に食についてはそうなのですが、東京が国際都市、先ほどもあった世界で1位という、国際都市としての東京なのか、47都道府県の1つのシティーの東京なのかによって戦略は全然変わってくると思うのですが、それを多分、毎回するイベントによってもその対象というのは変わってくると思うのですが、それがどういう東京としての観光振興をしたいのかというのを、1回ずつ、きちんとターゲットを絞ってやっていくということが大事なのかなと思っています。

先ほどコロナ後という話があったと思うのですが、コロナ後、本当にこのDX化、ライドシェアとかの話もそうだと思うのですが、先ほどのアニメとか食とか宿とか、本当にコンテンツは素晴らしい、それがどうにもシームレスにつながらない。先ほど回していくと都知事もおっしゃっていましたが、そこをどのようにするのかというのを本格的に考えたほうがいいのではないかなと思っています。

プロモーションという話もあったのですが、これも海外を見ているのであれば、関西との連携ももちろんすごく、国内で一致団結というのでも必要なのですが、海外に向けてのプロモーションというのは、どのように東京都として。海外に住んでいるとすごくいろいろな国のプロモーションを見るのですが、東京とか日本のプロモーションは見たことがなくて、18年に海外に住んでいて一回も見たことがないのです。そこら辺のプロモーションというのをどのようにしていくかということも大事なのではないかなと思います。

ちょっと話がずれるのですが、今、サグラダファミリアは300年の歴史があって、日本はすごくスペインよりもというか歴史があって、これは2026年にできるのですが、何かこういうような事業を、今の我々がというか東京が始めていく。別に自分たちが生きていうちに見られなくても、未来のためというのでも何かの面白い一つアイデアなのではないかなと思います。

規制緩和、先ほど一言あったのですが、私、メインはエンターテインメントをやっていて、やはり日本の規制緩和のために、今、どんどん韓国や中国に抜かされている。ここら辺の規制緩和というのでも、もしかしたら東京都のほうで見直せる、企業だけではなく都と一緒にできることなのではないかなと感じました。

以上、3分ぐらいかなと思います。

【佐藤座長】

ありがとうございました。

では、次はマリ委員、お願いいたします。

【クリスティーヌ委員】

たくさんのお話が出ましたので、なるべく重複しないようにしたいと思うのですが、先ほどのアニメ、本当に楽しく、私は、たまたま若いときから松本零士先生と仲よくさせていただいて、よく海外からのアニメ好きな方々が先生のところに、弟子入りしたい、または先生に会いたいということで、よく行かせていただいていたのです。

外国の方というのは、自分が好きな作家の方々のところに何とかして近づきたいということで出かけてこられるわけなのです。アニメにしてもエンターテインメントにしても、身近で触れたり感じられたりするということ。そして、憧れているものに対して物すごく、「オタク」という言葉を使いたくないので、それだけ知識の深い方が非常に多いわけなのです。むしろ日本人よりよく分かっていて、私もよく友達から連絡が来て、うちの子供が行くのですけれどもどこどこに連れて行ってと。そんなところがあったのかしらと、こちらも分からないようなところもたくさん紹介していただけるのです。

なので、私たちがいろいろなものを発信するというのもすごく大事なのですけれども、発信するものの内容というものが、本当に相手が欲しいものなのかどうか分からずに、ただどんどん作って行って発信してもあまり意味がなく、むしろ、労力としては無駄になってしまう。だから、もっときちんとした調査をしながら、外国の人は日本をどう見ているか、どのようにして、自分たちが訪れたいのかということに対する知識をもっと高めていく上においては、やはり、そうやってマーケティングリサーチをしたりするということはすごく大事ではないかと思うのです。

あと、もう一つは、観光というものは、なぜ人が来られるかということの原点を見失ってはいけないと思うのは、東京に何で人々が来るかといいますと、やはり漠然として、昔の日本と新しい日本が両方ここに存在しているとはいうものの、どこに行けば何が見られるかがよく分からなくて来られるわけなのです。

今、皇居が、日本を訪れる方々の一番最初に来られるスポットの一つであるわけですから、皇居の周辺に大勢の方々がいらっしゃるのですけれども、中に入れないということの不満が非常に大きいのです。もちろん、西側のほうには入れるのですけれども、でも、そこに彼らが想像するようなお城もなく、跡は残っていますし、中には情報がたくさんあって、そういうところで日本を最初に感じられるような、何か形をもう少し作って差し上げたらいいいのではないかなと思うのです。

もちろん、江戸博物館がもう少ししたらまた開かれますから、そのときには、

そちらまで行けば見えると思うのですけれども、許されることであるのならば、もう少しCGとかアニメとかいろいろなもので、皇居をもう少し楽しんで、日本、そして、江戸の歴史を本場で味わえるような、そういうソフトというものをもっと提供して差し上げればいいのではないかと思います。

あと、もう一つは、オーバーツーリズムに関して一番大きな課題としては、大勢の方々に来ていただくということがすごく大事なことだと思うのです。それが利益にももちろんつながりますし、地域のGDPにもつながるわけなのですが、でも、ローカルな方々がハッピーでない限りは、どんなツーリズムが増えても、地域の方々のまちづくりであったり、全てにおいてローカルファーストという認識を持ちながら都市計画、まちづくりをすることによって、その上に観光は乗っかってくると思うのです。

先ほどこちょっと海外の話も出たのですけれども、例えば谷中とか昔の町並みがまだ残っているようなところを、特別なときでいいと思うのですが、例えばパリでミラノでも古いスペインの町へ行っても、道をちゃんと閉鎖してくださるのです。そこでストリートパーティーみたいな形で、いろいろな企業やイベントに貸していただけたりするわけですから、そういう、先ほどの規制緩和も含めて、そうやって道を止めてもいいような仕組み、少なくとも東京都の中でも、サイデンステッカーが言うハイタウンとロータウンというのがありまして、下町のところにでもそうやって歩行者天国的に、だけれども、入り口のところで招待状をいただければ、そこに入ってちょっとお酒をたしなみながら、その町の文化を少し知ることができたり、やはりムードを味わうということがすごく大事だと思います。

仕組みはいろいろあると思うのですけれども、一番重要だと思いますのは、やはり地域づくり、まちづくりで、地元に住んでらっしゃる方にとって御迷惑にならない仕組みを持ちながら、海外の方々にとっても非常に魅力的にして差し上げることが大事ではないかと思います。

これで終わらせていただきます。

【佐藤座長】

マリ委員、ありがとうございました。

それでは、続いて、牧野委員、お願いいたします。

【牧野委員】

よろしく申し上げます。

石川委員、プレゼンテーション、ありがとうございました。大変ためになりました。特に同時配信をされているというところは知っていたところだったので、海外市場の割合が市場としても50%を超えているという数字ですよね。そのぐらいだなと思いました。やはり海外の若い人たちと話すときに、やはりアニメがコミュニケーションとしてのきっかけというか、話のきっかけ

になったりするので、それだけ広がっているのだろうということを改めて実感させていただいた数字でした。

その上で、アニメツーリズムを、アニメ聖地巡礼というのを、世界に向けてやっていかなくてはいけないのだなというのを考えさせられましたし、あと、東京都として、ハブとして地方に誘客していくという中では、特にいいツールだなと思いましたので、ここはぜひやっていかなくてはいけないのではないかなという感想を持ちました。ありがとうございます。

事務局の資料なのですが、ほかの委員の発言もありましたが、食が重点施策というか強化してくところというのは、すごくいいところだなと思って拝見していました。

一方で、これまで食自体が、日本に来るときに一番期待されているものとしてはずっとあったところなので、ある意味、日本だったり、あるいは東京が食として非常に評判が高いということ自体は知られているところなので、むしろ、知られているところをもっと知ってもらいたいということよりは、これまでの議論にも確か出ていたと思うのですが、どこで食べればいいのかみたいなことを簡単に見つけられたり、あるいは海外で一般的になっているようなオンライン予約ができるということだったり、決済とかも含めて、そういったものを簡単に、実際に知っているだけではなくて、行って実際に食べられるというようなところの流れをぜひ対応できることをしていただければというのが思ったところでした。

また、その際に、日本食だけではなくて、聞いていると、日本で食べておいしいというのは日本食に限らず、世界の食でもおいしいという話があるので、そういう意味では、日本食だけを紹介することではなく、東京で食べるものがおいしいということで紹介していけばいいのではないかなと思うのと、東京の食がおいしいということを言ったときに、料理だったり、あるいは料理を作る料理人の仕事とか歴史とか、そういった話がよく取り上げられるところではあるのですが、東京の食がおいしいというのは、あらゆる工程、生産だったり加工だったり流通とか、そういったものがそろってこういったものができていると思うので、できれば、料理とか料理人だけではなく、広くそういったものが全てそろって東京の食はおいしいみたいなことを紹介できると、差別化するという意味においてはいいのではないかなと思ったというところで、食については思いました。

あと、江戸文化の話が出ていましたが、江戸博は、僕がトリップアドバイザー代表でいたときにも非常に人気の場所で、多くの人が訪れていましたし、江戸博が、今、改修工事で閉じているというところの中で、その代わりに深川江戸資料館が混んでいると聞くぐらいなので、外国人の方にも非常に関心が高いところだと思っています。

せっかくここで、これから改修後にオープンしていく形になると思いますが、ここが江戸とか東京の歴史を知ることのきっかけになっている場所というのは、かなり認知はあると思いますし、実際集まってきていますので、ここをきっかけにどうやって、実際に江戸から残るものだったりとか、体験できることだったりとか、行ける場所だったりというようなことを紹介できるかというところが、今後重要な活用場所になるのではないかなと思っています。まだまだ改修で、オープンまで時間あると思いますが、そこを使っていただけたいのではないかなと思いました。

ちょうど新宿御苑が非常に外国人が集まるというところで、国立公園のプロモーションにナショナルパークディスカバリーセンターというのを新宿御苑に作りましたけれども、それと同じような形で、江戸博は東京の江戸の文化とか、ああいうのを紹介するところで使えるのではないかなと思いますので、そこも考えていただければと思います。

最後に一点、ちょっと気になったところで、先ほど御紹介いただいた中で、東京の観光公式サイトの中で、チケットの販売をしてくというか、チケット購入できるようにしていくというところがあったと思いますが、チケット購入に関しては、東京の観光公式サイトだけに限らず、あくまで外国人の方が実際ふだん使っている場所に売り場がたくさんあったほうが良いと思うので、観光公式サイトに限らず、広くいろいろなところで買えるようにしてもらえば、快適な旅行につながるのではないかなと思いますので、その点は考慮いただければと思います。

以上です。ありがとうございます。

【佐藤座長】

牧野委員、ありがとうございました。

次、石川委員、先ほどのプレゼンテーションに加えてもし何かありましたら。

【石川委員】

ありがとうございます。

皆様にアニメの効果や影響力について、御理解いただけたかなと思っています。ただ、本当にIP（知的財産）として、アニメーションは日本の文化だというように国も声を高らかに言っているのですが、私は、これが本当に日本の文化であり続けられるかということについては、少し危機感を持っています。やはり、中国もそうですし、韓国もそうですし、インドや東南アジアにおいても、本当にアニメの制作については、相当な実力を上げてきておまして、作品数も相当多いですし、日本のアニメが産業としても現在のような位置を維持できるのか危機感を持っているところです。

先ほど石井委員からもお話しいただいたのですが、海外の皆さんが本当に日本のアニメが大好きでいらっしゃることはありがたい限りです。またい

っぼう、アニメ映画の劇場公開が始まりますと、そこには何回も何回もリピートで見てくださるお客様がいらっしゃる、本当にありがたく思っているのですが、そういう現象の熱量やエネルギーを、これからどのように文化や産業につなげていけるか、私どもだけの力ではそれがかなわないかなと思うところもあり、もっともっと、日本国内だけではなくて海外に展開していかなくては行けないかなと、動画協会の理事長として感じているところでございます。

アニメ東京ステーションにおきましては、さらにニーズに応えられるように、この施設に行くと、本当にアニメの体験ができる。例えば…なのですけれども、アニメの制作過程を御覧いただいて体験できるワークショップをしたり、研究や学習の助けとなるようなところも充実させていきたいと思っておりますので、東京都の担当部門の皆さんともいろいろ御相談しながら、未来につながるアニメの拠点となるようにしてまいりたいと改めて思いました。

以上です。

【佐藤座長】

ありがとうございました。

それでは、次に、星野委員、よろしく願いいたします。

【星野委員】

ありがとうございます。

4つあります。

第1は食の情報発信についてです。東京の魅力＝食と調査でも出ています。ニューヨークというとミュージカルですが、東京というと食なのです。そのため、東京ですばらしい食提供をしている方々が正しく評価される情報発信がとても大事だと思います。現状では、ミシュランに情報発信が依存し過ぎており、ミシュランが推進する施設に需要が集中していることは東京の観光にとって好ましくないと感じています。つまり多くの食提供事業者が過小評価されている。食提供における正しい情報を発信することが大事だと思います。

第2はDXについてです。観光DXを進めるのであれば、基本のサービスに集中すべきだと考えています。

観光の基本コンテンツは、泊まる、動く、食べる、遊ぶであり、それらの基本コンテンツを簡単に探し快適にオンライン予約できるようにすることが大切です。遊ぶという分野で日本らしいコンテンツでは、相撲、歌舞伎、その他様々ありますが、これらをニューヨークのミュージカルやスポーツ観戦の席のように簡単にオンラインで予約できるようにする。東京の基本コンテンツの第一は食ですから、もちろんレストランを簡単に探し、快適に予約できるようにすることも大切です。

第3は人材についてです。人材・人手不足という課題はコロナ禍以降深刻になり、今後も継続すると予想されています。この点については国の対策も一部

進んでいて、観光業界で外国国籍の方々を雇用できる幅が広がりつつあります。元々、特定技能1号が宿泊業に当てはまっていた。そこで曖昧になっている点をさらにはっきりさせたほうが良いと思っています。これは国の問題なのですが、ハウスキーピングとキッチン業務ができるのかできないのか。この点が、まだ今ひとつ曖昧になっています。

日本人でもできることは、海外からの方にはできないようにしようという思想があるのは理解できるのですが、それを一つのホテル内での業種に細かく当てはめていくと事業の生産性は落ちていきます。ハウスキーピングとキッチンにも人員が必要なのです。そのため、そこだけ外国人の方はできませんとなると、同じホテルのチームとして、一体感を持った運営がなかなかできないのです。ホテルで雇用し在留資格を出す場合には、あまりそこに線引きをせずに、生産性を上げるべく経営者に判断を任せたいと思っています。

もう一つ、特定技能2号については、より規制緩和が進んだ在留資格になることが、6月に閣議決定され、来年の秋から施行されます。特定技能1では家族の帯同が許可されていなかったものの、2号になると家族の帯同が許可されます。そうすると、家族、子供たちが一緒に来てくれます。これは良いことだと思っているのですが、東京都としては、そういった人たちの生活、学校、例えば言葉が分からない子供たちが来て東京都の小学校、中学校に通い始めた際にいじめや差別がないようにする、東京に来て、「東京に来てよかった」と思ってもらえるようなサポートを、ぜひしていただきたいと感じます。

第4は東京訪問者の満足度についてです。今年の夏、7月、8月に東京にいらしたインバウンドの顧客満足度は下がったと思っています。暑過ぎるからです。暑過ぎることに対して、情報発信をしなくて良いのだろうか、私は正直思いました。“天候快適指数”のようなものをきちんと情報発信すべきだと思います。もう少し秋にしたほうが良いかもしれない、春にしたほうが良いかもしれないなどと検討いただくということです。短期的には夏の需要が落ちることを懸念する方がいると思いますが、SNSの時代には、顧客は、東京は暑過ぎたと情報発信をしますと思いますので、長期的にはブランド力が下がる可能性があります。SNSの時代において観光マネジメントに必要なことは、ミスマッチをゼロにすることです。夏にいらっしゃる方々にはその時期の気温と湿度を事前に知っていただいた上でいらしていただく努力は、短期的にはこの時期の需要を下げるかもしれませんが、長期的にはブランド力維持につながります。

雪山には正しい情報の発信があります。フレッシュな雪が降るとか、降らないとか。気温が高過ぎとか、低くても良いなどなど。桜の開花と満開という情報もあります。同じように、東京の夏の気温、観光にとって快適なのかどうかを、出すことも、長期的な観光地としてのブランド力の維持に非常に大事だと私は思っています。

以上です。ありがとうございました。

【佐藤座長】

ありがとうございました。

それでは、次に、根木委員、お願いいたします。

【根木委員】

よろしく申し上げます。

まず、アニメについてのプレゼンテーションをありがとうございます。僕も、結構海外のアスリートと話をすることが多いのですが、僕のほうが知らなくて、海外のアスリートのほうがアニメのこと、日本のことを逆にすごく聞かれたり、楽しみにしていると言われることが多かったので、これは、ぜひ僕もアニメ東京ステーションに早く行かないと駄目だなと思っております。

あと、もう一つ、星野委員が今言われたように、本当にこの地球温暖化、沸騰化のところで、僕もスポーツの世界でいろいろな大会の関係をやっているのですが、実は今、学校でも本当に部活ができないぐらい暑くなったり、でも、大会は開かれているというところで、今はまだそのレベルなのですが、これは観光になると、急にこれを、温暖化を止めるために、みんなSDGsの活動をする必要なのなのですが、先ほど言われたように、今どういう状況かというところを伝えるというのはなるほどなと思ったのです。

東京オリパラも僕は関わっていたのですが、暑熱対策をいろいろ考えてやっていました。だから、実はこういうことやっているから、この暑さの中でもこういうところで楽しめますよということを逆にアピールするのかなど。本当にできないこととかではなくて、どう工夫するかということをしっかり伝えていくと。そうすると、夜の時間帯の、どういう活動ができますよというのが逆に売り込めるポイントなのかなと思っています。

僕らスポーツの大会も夜の時間をどうやっていくとか、どんなふうに競技を楽しんでもらえるかというのも、実は競技団体であったり大会をするときに、今すごく考えているので。それも観光と全く同じなのかなと思っています。

あと、これは個人的になるかもしれないけれども、デフリンピックが2025年にあるのですよ。聴覚障害大会。そこで、先ほど事務局のほうからも、観光ボランティアの人たちに、聴覚障害の人たちの対応というところもということで入れていただいて、本当にありがとうございます。でも、これは、聴覚障害の人だけではなくて、要は言語であったり多様な人たちがどんどん今来るようになった中の、それが障害と例えているだけのことなので、今のアプリだったりとか、本当にあらゆる人たちが日本に来て楽しんでいくということは何ら変わらないのかなと思っています。

その中で、僕自身がこの数年を考えたときに、東京で本当に街の中をうろろろするときに、今までは調べたりしていたけれども、何らアクセシビリティー

も調べないのです。それは全然行けるようになってきているという、ハード面もあるのですけれども、実はそれ以上に、本当に心のバリアフリーとかという言葉をよく使いますが、この数年の中で、もちろんその制度であったりということをしっかりとやっていって、基準などもあって、そういうところの意識が高まっていったと思うのですけれども、みんなが、いろいろな方たち、車椅子だけではなくていろいろな障害の方たち、高齢者の方たちに楽しんでもらおうという工夫がみんなの中で起こってきたと思うのです。

なので、結果として、僕は困らなくなったし、困るような場面があっても、何か自然に「何かお手伝いできることないですか」とか、皆さんの中で、お店の中でも、実は、今までこういうことを考えていなかったから僕らが使いにくかっただけの話で、そんなすごい工夫をしなくても、その気持ちを持つことで、心のバリアフリーという気持ちを持つだけで対応が全然変わるので。ぽつと入り口のところで、ここって使えますよねとかと、実はそういうことのほうがはるかに重要なのかなと思って、その流れがすごく来ているのかなと思いました。

あと、本当に街の中をうろうろしていて、僕は日本中、出張で行くことが結構多いのですけれども、車椅子ユーザーとか高齢者の方が、とにかく観光でいろいろな場所に寄って、僕はすごく増えてきているのではないのかなと思うのです。もちろん高齢化が進んできているから、割合として当然そうやってきているものもあるのですけれども、実は、今までなかなか出ても楽しめないよなと思ってた人たちが、いや、これはどんどん出て行けるぞ、どんどん楽しめるぞということが分かってきているのと、受入れ側の意識がどんどんどんどんいいほうに進んでいっているのかなというのは僕は思いました。

なので、それを自信を持つということは変ですけれども、今までは制度をしっかりやっていって、そうしなければならぬみたいな、実は受入れ側はルールがあるからというところからスタートしたかもしれないけれども、実は、今、自分たちが工夫することによって、どんどんどんどんいろいろな人たちに楽しんでもらえる、喜んでもらえるということが、いい形でどんどんどんどん進んでいっているのかなと思うので、これをより積極的に、もちろんいろいろな基準とかを高めていくということはすごく必要かと思うのですけれども、まずはみんなに本当に楽しんでいただくために、多くの方、全ての方にとという考え方をこれからより広めていけば、海外からもいっぱい来られるし、日本の人たちが、本当に多くの人たちが楽しめる観光が広がっていくと思います。

以上です。

【佐藤座長】

ありがとうございました。

それでは、次、アトキンソン委員、お願いいたします。

【アトキンソン委員】

今日の資料などでオーバーツーリズムの言葉が出ています。この言葉を使っていること自体は極めて不適切であって、この表現を全面的に使うものではない、削除するべきものだと思います。

東京もオーバーツーリズムだと言っているところは、オーバーツーリズムではないのです。ただ単にインフラ整備が足りないだけであって、別に過剰に人がきているという事実はありません。

例えば2019年のコロナ前のイギリスの数字を見れば、6781万人の国に4100万人の外国人観光客が来ています。国民に対して60.3%、6500万人のフランスに対して年間で8300万人が来ています。ですから、イギリスの場合ですと、国民に対してインバウンドは60.3%の数字になっていますけれども、日本の場合は、1億2500万に対して3188万人が来ただけで25.5%しか来ていません。これをオーバーツーリズムと軽々しく言うものではないと思います。

ベネチアを見てみますと、6万人の島に2000万人が来ていました。それはオーバーツーリズムです。東京に2019年で1500万人ぐらいしか来てなくて、ロンドンに2170万人が来ていました。オーバーツーリズムでも何でもありません。流行り言葉だからといって、その言葉を軽率に使うものではないと思います。

結局、京都はバスが足りないということがオーバーツーリズムだと言っているのだけれども、いや、それは需要の問題ではなくて供給の問題でしょうということで、インフラ整備がきちんとできていない。観光客に対してちゃんと対応ができていないから、バスが混んでいます。

それで、何が問題なのかというと、インバウンドに、「来てください」ということ言って、オーバーツーリズムを行政が口にした途端に「来るな」と。どっちなのですかと。来てほしいのか来てほしくないのかどっちなのかと。そういう危険な言葉遣いになっているわけなので、先ほどの話にありましたように、どうバランスを取るのかという問題だけであって、オーバーツーリズムという存在もしない言葉を、流行り言葉だからといって東京都の資料の中に書くことは、私としては改めるべきものだと思います。

地方に対しては、というか住民に対しては、説明が必要であるということは間違いありません。京都であっても、結局、外国人がバスに乗っている、だから自分たちは乗れないということを行います。ただ、外国人が乗っていることによって赤字路線が黒字になっているわけなので、多少待つかもしれないけれども、外国人が乗らないことになれば、それが廃線になれば、待つかもしれないことはないことになります。説明が足りていないということは間違いありません。

諸外国でそういう意味では、DMOを中心に、行政としては、いろいろところで、うるさいぐらい観光のメリットを説明している理由は、あなたには直接的なメリットがないように感じているかもしれないけれども、間接的なメリットはいっぱいあるので、直接的なメリットがなく、直接的なマイナスが発生して

いることで、そう簡単にオーバーツーリズムだと、観光は要らないんだという、または、人種差別的に発展しやすいようなことにすべきものではないと思います。

私としては、このオーバーツーリズムの問題で、いろいろなところでやはり人種差別的なネタに使われていることが非常に多いので、東京都としてオーバーツーリズムという言葉自体はやめていただきたいと思います。

以上です。

【佐藤座長】

ありがとうございました。

今のアトキンソン委員の御指摘なのですけれども、事務局の方でも、「バランスの取れた観光振興が重要」と書き込んでおられるのですが、あと一步工夫をして、今のアトキンソン委員の御指摘に応えられるような修正を考えていただければと思います。

それでは、田川委員、お願いいたします。

【田川委員】

ありがとうございました。

今のアトキンソンさんのお話少し、付け加えさせていただきます。私自身もオーバーツーリズムは、ツーリズムをやる立場からすると、オーバーというのは非常にマイナス用語なので、これを言った瞬間に、本当に来てくれと言っているのかどうか疑問を感じます。というのは、要するに混雑緩和をすることが必要ということなのですよね。

戦後の成長の中で混雑緩和は日本ではいたるところでやってきましたよ。そういうことをやればいいので、山手線の混雑緩和、街の混雑緩和。なぜ混雑緩和という表現を使わないのかというのが、まず主張です。そういう意味で、混雑緩和をするための工夫はたくさんあると。日本語にいい言葉があるのに、わざわざオーバーツーリズムと、ベネチアやそういうところと一緒にしないでほしいなど。

実は、東京で議論するときも、今まで東京一極集中は駄目だという言い方でしたけれども、そんなことはないのではないかと思います。やはり、私は首都東京というキャピタルシティーの役割というのがあって、これは国家戦略とセットになっていると思うのです。東京の一極集中。一極集中するというのは、それだけの機能を持って、役割があって、その能力を全国へ発信すると。これが東京の役割の一つだと思います。

もう一つが、先ほどの東京のオリジナリティー。これは東京が一地方区として東京のオリジナリティーを徹底的に打ち出したいと皆さんから御意見があった。したがって、今回の東京の産業振興プランの、まだこれはロードマップができていないので分かりませんが、やはり首都東京としての役割でやるべきこ

とと、それから、東京のオリジナリティーを深めるという役割と2つ整理して、今ある戦略論の戦術論を全部整理していただきたいのです。それでロードマップができて、最後にあるような数字が出てくるというのは、やはりガバナンスとしてやり方だと思うのです。

これはぜひ、私は10年この会議に出ているけれども、どうしても点と線の中でずっとやってきて、面がなかなかできていないというのが東京のやり方。これは難しいです。私は東京の商工会議所、23区担当したけれども、これは東商としてどのようにするかと。地方の商工会議所のほうが、今、観光戦略は非常に素晴らしいです。今度は福岡でも提言が出ましたけれども、なかなか素晴らしいものが出ていますので、そういう意味では、東京のオリジナリティーとしてやるということと、国家戦略と同等でやるべき東京の役割を整理してやっていただきたいなと思います。

そういう意味で、2つのやり方を考えていただけるといいかなと。やはり、住民に受け入れられるというのが、最後は、住んでよし、訪れてよしの国家戦略ですから、そういう意味では都民にどういう説明をするかということは、私も都民なのですけれども、東京都民としては、まず東京都から観光戦略を説明されたことがない。正直言って一度もありません。区から説明はあるのですけれども、そこで東京都としては、市町村と区ですね。これはなかなか難しいのですけれども、そういうところと連携を、このロードマップの中でどのように具体的にしていくか書き込まないと、皆さんが言った食とか何とかといっても、23区担当者はみんなばらばらなのです。23区で区長さんがみんな勝手なことを言って、隣の区に行くと「知らない」とか言うので、これでは話にならないので、やはりそういう話が必要かと思います。

今、アニメの話点を点から線に行ったらけれども、面にしなくてははいけません。23区と都下も含めて全部すると、特に全国区でやると、そういうことが必要なので、そのことをやはりロードマップを書くときに整理整頓して出していただいたほうがよろしいのではないかなと思います。

以上です。

【佐藤座長】

ありがとうございました。

まだまだ御意見もおありかと思っておりますけれども、時間の関係もありますので、この辺りで議論、意見交換は終了ということにさせていただきます。

本日も、特に最後のほうはかなり盛り上がってまいりましたが、委員の方々から多様な、かつ、貴重な御意見を賜りまして、ありがとうございました。

今年度の有識者会議はこれで最後となりますけれども、本日、委員の皆様からいただいた御意見については、これを効果的に反映させることによって、新しい東京都観光産業振興実行プランの案をますますブラッシュアップしていた

だくよう、事務局に対してお願いいたします。

それから、委員の皆様におかれましては、時間が限られておりましたことで、会議の中では言及できなかったコメントなどがありましたら、いかなる方法でも構いませんので、事務局まで御連絡をいただきたいと思います。どうぞよろしくお願いいたします。

それでは、事務局にお返しいたしますので、連絡事項等がありましたらお願いいたします。

【早川総務部長】

本日は貴重な意見を賜り、ありがとうございました。

本会議につきましては、本日が今年度最後の開催となりますので、産業労働局長の坂本より一言御挨拶を申し上げます。

【坂本産業労働局長】

産業労働局長の坂本でございます。

委員の皆様には御多忙の折、今年度、3回にわたりまして観光産業振興実行プランの改定に向けて非常に示唆に富んだ御意見を頂戴いたしました。誠にありがとうございました。

今いただいたお話の中でも、かなり我々としては強烈な部分をいただいたような部分もあったのかなと、正直に感想としては申し上げておきたいと思えます。

オーバーツーリズムという言葉なのですけれども、たかが言葉、されど言葉というのは我々非常に重く受け止めております。いろいろと私どもも、議会等で答弁するとき、一つ一つ言葉を吟味しながら発言をするのです。この言葉を言ったことによる影響が世の中にどういう形で伝わってってしまうのか、これは細心の注意を払っています。

実際、オーバーツーリズムという言葉が意味しているところの概念の作り方は非常に難しいと思うのです。それで、いろいろな場で簡単に「オーバーツーリズムだよね」ということが言われてしまうし「それを解決しないといけないよね」と簡単に言われてしまうことはあるのです。ただ、アトキンソン委員がおっしゃられたように、そういうようなことを言うがために「来てくれるな」「来ないでいいんだ」という発信になってしまったら、これは元も子もないと。これは事実として重く受け止めたいと思えますが、さはさりながら、非常に狭い地域で混雑緩和ができていない、これは田川委員がおっしゃられたことにもつながっていくわけなのですけれども、そういう状況を解決しないといけないという、これもまた別の状況があることも確かなのです。この状況に我々どういう言葉でもって、どういう対策立てで向き合っていかなければいけないのかというのが非常にこのプランの問われているところではないのかなと思えます。

では、オーバーツーリズムという言葉が全部そぎ落としたりいいのか、解決になるのかと、それはそれで我々はよく考えていけないところだと思うのですが、まさしく、この観光振興をやるということは、そういう一つ一つの言葉、概念をめぐって、その裏側にぶら下がっている各般の問題点と、その解決策をどうやって作って一番効果を上げていくかということに尽きると思っています。そういった意味合いから、一つ一つ我々は丁寧にやっけないといけない部分もあると思っていますし、時間をかけなければならないという部分も同時にあると思っています。

点を線にするというお話を多々いただきましたけれども、アニメ拠点が1個できたから、これで全てが済むということではなくて、それを点にして面にしなないといけないというのが、これはまた仕事になると思っています。ただ、やはり面にまでするというのには一定の時間がかかるのですけれども、世の中は動きが早いので、この3年間でどこまで実現をしていかなければいけないのか、これ真摯に向き合っていきたいと思っています。

そうやっていくと、最終的に、最大公約数的に作ってしまうと、やはりこれはある意味で、湯冷ましみたいな内容になってしまって、飲んでも味がないなというプランではいけないと思います。ちょっと喉に引っかかって、これは違うのではないのかな、オーバーツーリズムという言葉が仮に残っていて、これは違うよね、飲み干せないというようなプランになるかもしれないのですけれども、また、これはこれでプランとしての問題提起につながっていくと思いますので、そういう意味合いから、少しシャープでとんがったような内容のものに成果物としてできたら一番いいのかなと思っています。

そういう意味で、あえてオーバーツーリズムと打って出ていくというやり方も、またはこれ手法の一つとしてあるかもしれません。ただ、そこでやはり指摘していただいた問題の所在が間違っ形にならないように、これはしっかりと受け止めてやるべき内容だと思っています。

やや長くなったのですけれども、今までこうした形でいただいた様々な御意見、これをプランの中にしっかりと盛り込んで、そして、物事自体をちゃんと先へ進めるということが重要だと思っています。今後とも皆様方から御指導、御鞭撻をいただきながら、しっかりと観光行政の振興、観光産業の振興を進めていきたいと思っていますので、何とぞよろしく願いいたします。今日は本当にどうもありがとうございました。

【早川総務部長】

プラン策定の今後のスケジュールにつきましては、本日、委員の皆様方からいただいた御意見も踏まえまして年内に案を公表し、その後、パブリックコメントを経て、来年2月に最終版を公表したいと考えております。

事務局からは以上でございます。どうもありがとうございました。

【佐藤座長】

それでは、司会の不手際で若干の時間を超過いたしましたが、以上をもちまして本日の会議を終了いたします。皆様、どうもありがとうございました。