

文化審議会第1期文化経済部会（第1回）

令和3年12月22日

※第1期文化経済部会委員を事務局より紹介。

※部会長の選任及び部会長代理の指名が行われ、部会長に吉見委員、部会長代理に岡室委員が選ばれた。

【吉見座長】 開会に当たり、座長として一言御挨拶を申し上げます。

この部会は、審議事項として、文化と経済の好循環を構想していくことが一番のポイントになっております。しかしながら、文化と経済の関係を考えるに当たって、私たちは何度も、「文化」とは何かという根本に戻る必要があります。私の考えでは、文化の概念にとって最も重要なのは、文化とはつまりカルチャーですけれども、アグリカルチャー、農業と語源が重なっていることです。すなわち、文化は人と社会を耕すプロセス、土壌を豊かにして良い木を育てることで、その根本にあるのは循環型の社会モデルです。

これは、近代工業社会の大量生産、大量流通、大量消費とは全く違う社会モデルに基づいた世界像だと考えております。「文化」という土壌を豊かにし、そこに良い実のなる樹木を育てる好循環をいかに形成するかということが、経済との好循環という今回の課題の核にあるこれから探究すべきテーマだと私は考えております。

もちろん、21世紀における「文化」は、単に芸術文化、あるいは文化財だけを指すものではありません。漫画やアニメ、映画、テレビやラジオの番組までのメディア文化、そして町並みや景観、価値ある建物を含めた意味での都市文化、あるいは地域の伝統という意味の民俗文化、食文化、ファッション等々、実に多様なもので、かつて、T・S・エリオットは、ダービーの競馬からキャベツの切り方まで全部が、つまり生活の全てが文化なのだと言いましたし、あるいは鶴見俊輔は、文化とは要するに楽しい記号なんだと。純粹芸術、大衆芸術、限界芸術という彼の非常に有名な三分法はそこから出てきているわけです。

このような意味での文化を時の政権が重視し、柱を立てた時期が、戦後、少なくとも戦後2回あったと思います。その2回目は1970年代末、大平政権のときです。1979年の1月に大平総理は、施政方針演説の中で2つの柱を掲げられました。1つは、田園都市構想でした。つまり、集中から分散へ、東京集中から地方分散、多核分散的な国土へという柱でした。もう一つは、経済中心から文化重視へ、文化的成熟という柱でした。それから40年、今日、岸

田総理が今お立てになられている1つの柱は、デジタル田園都市構想であることは、皆さんよく御存じだと思います。

このデジタル田園都市構想の中には大平ルネッサンスがあるのだとすれば、もう一つの柱として、デジタル文化立国構想というか、デジタル成熟文化社会構想、デジタルを媒介に成熟文化社会を醸成していく構想があっても、全く不思議ではないはずです。

今回、この部会の中で3つのワーキンググループが立てられ、アート振興、基盤・制度、グローバル展開について具体的に御議論いただくわけですが、親部会としてのこの部会では、それらを貫くものとして、文化のシェールガスの発掘といいますか、日本には本当に有形無形の文化資産が大量に堆積している。それらを発掘し、棚卸しし、活性化していく、あるいはよみがえらせていく様々な活動に注視していきたいと思います。

町並みやまちづくりについては後藤委員や金野委員がお詳しいと思いますけれども、昨今では、妻有や瀬戸内、奥能登、いろいろな形で芸術祭が地域の文化資産の発掘をやってありますし、それらが地域観光や、あるいはブラタモリのようなものまで含めてまち歩きの活発化につながっています。同じようなことは、食文化や工芸、服飾文化、様々なジャンルとつながって、これから広がっていくフェーズにあると思います。

そうした中で、先ほどデジタルを媒介にと申しましたけれども、デジタル化できるものとできないもの、あるいはデジタル化すべきものとすべきでないものがありますし、このデジタルと、実際の町並みとか風景とか味とか肌触りとか職人技とかそういうものとの関係をどうつくっていくかがとても、経済との循環ということでは重要になります。

そういうふうな議論、どんな提言になるのかまだ分かりませんが、そうした我々のアピールというか柱を立てることを、文化庁の皆様と一緒に、そして何よりもこの審議会部会の先生方と一緒に議論していければと思っています。以上、最初に一言、方向ということでお話をさせていただきました。

それでは、議事について進めさせていただきます。「文化経済部会における論点について」ということについて、事務局より説明をお願いいたします。

【寺本課長】 簡単に御説明申し上げます。資料の6をご覧ください。こちら、議論の視点の例として幾つか挙げさせていただいており、大きく3つの構成でつくっております。

1つ目は総論として、2つ目は具体論として、3つ目は全体を通底する総括的視点としてでございます。

まず、総論の部分ですが、文化と経済の好循環という視点、この観点から、文化芸術の分野、領域が、それから文化芸術活動が、自律的・持続的に発展していけるような状況をつくっていくということが非常に重要だろうと認識しております。そのためには、国内でつくり出される、ないし、活動がなされる文化芸術の表現に対して、もともと大きくある価値が、さらに形成され、維持され、増進されていく、そういったことが不可欠という大前提で認識を持っております。

そう考えたときに、非常に重要だと考えますのは、受け手に当たる方々、つまり、もともと伝統的なものであれ、新しいものであれ、演じ手や担い手が表現をするわけですがけれども、それを受け手として見る方々、それは今の世代の方々、将来という意味では未来の世代、そしてグローバル化が続いている進んだ時代においては世界の目線にどう応えていくのか、それが重要になるのかなと考えております。

受け手に喜ばれ、期待にどう応えていくか、そこをどう考えていくかというのは、論点であるのかなと考えております。

そして、当然ですがけれども、新たに担い手をつくって、その方々が担いたいという意識をどう形成していくか。そういったことをうまく連動させていくことが、この文化芸術領域の持続的な発展に非常に有効なのではないかと考えております。

そうした状況の下で、政策の取組構造をどう考えていくかということをぜひ御議論いただいたり、お願いできればと考えております。

それから、2ページ目の魅力の発信というのも非常に重要な要素ではないかと考えております。受け手を考えた場合に、効果的な発信の在り方というのはどういったものであるのか。また、グローバル化・デジタル化が非常に進んでいる中で、発信を行う環境それから実際に活動を行う環境、こういったものが最適化されているか、効率化されているか、そういったところも検証していく必要があると考えています。

ここではアートや舞台芸術、活字、映像、音楽などの各領域を挙げておりますが、具体論という2つ目の観点から、領域ごとに取組をなすべき課題、もしかしたら構造的なものもあるかもしれませんが、個々にもう少し目先の課題というのものもあるかもしれませんが、そういった構造的課題も含めて見いだしながら議論をしていく必要があるのではないの、という観点で、アートや舞台芸術など、幾つか検証すべき観点を例示させていただいております。

こういう取組を見いだしては実際に実現をしていく、問題を解決していく、そういうこと

をこの部会での皆様の御議論を経て、その具体的なアクションとして私ども事務局としては取っていきたいと考えております。そして、その取組の進捗や成果、そういったものもまたフィードバックさせていただきながら、さらに議論を深めていく、そういうサイクルをつくれないかなと考えております。

3つ目に、総括的にということでございますが、これまでも様々な体制や取組があり、領域ごとに構造的課題を見いだして様々な取組を進めていくということで考えていくとして、これをひとくくりに考えていきますと、文化芸術領域全般について、横断的にはあるのですが、課題の把握・解決を進めて、要すれば必要な資金供給なども、モラルハザードが生じない形で果たして、それで持続的・自律的な文化芸術活動を実現できるような機能が、十分に機能できているのかどうか、さらに効果を上げるにはどうすればいいのか。この4ページには、真の文化芸術振興機能というふうに書いてございますけれども、そういった機能をどう形成していくか、改善していくか、そういうことを目線として持って御議論いただくことになるのかなと考えております。

簡単でございますけれども、以上です。

【吉見座長】 寺本課長、ありがとうございました。

今のお話について、何か御質問はございますでしょうか。意見交換の時間は、この後できる限り取りたいと思っておりますけれども、当面、今の課長からのお話についてご質問ございましたら、お願いいたします。

よろしゅうございましょうか。

では、今日は第1回ですので、ブレインストーミングを活発にやることを、残り時間でぜひやらせていただきたいと存じます。この部会で何を議論すべきなのか、出口をどこに求めるべきなのかといったようなことについて、どんなことでも結構ですので、今日これまでにいろいろ出た話も含めて、御自由に御意見をいただきたいと存じます。

御意見を全員の方からいただきたと思いますけれども、挙手ボタンを押していただいで御発言いただければと存じます。私のほうから指名をさせていただきます。よろしく願いいたします。いかがでございましょうか。ボタンの押し方がわかりにくければ、フィジカルに手を挙げていただいても結構でございます。

島谷先生、お願いします。

【島谷委員】 島谷です。近くにいたので最初に発言させていただきます。

今の議論、説明を受けますと、現代アートに割と特化されている形はするのですが、伝統

文化との関わりはどのように考えていったらいいのかということも考慮していただきたいと思いますので、その点について皆さんの御意見も頂戴したいです。

【吉見座長】 島谷先生、大変重要なポイントをありがとうございます。私も全く同感です。ぜひ、そういうふうな伝統文化、あるいは歴史的な文化資産、そうした人々の生活に溶け込んでいるものも含めて活発な御意見いただきたいと存じます。

黒澤委員、お願いします。

【黒澤委員】 大変僭越ながら、先生方の前に発言させていただきます。

現代美術に特化することなく伝統工芸や産業にまで、それからハイアートだけではなくてカルチャー全般に対して目配せをしていくというのは私も全く同感です。特に私の今関わっている美術館のコレクションを充実させていくことで、文化経済政策の展開構造と今後の検討の中に、「日本という博物館への気づきを」というスローガンというかキャッチがありましたけれども、国全体が日本という国における文化をどのように国内外に知らしめていくのか、またはその過程で充実させていくのかといったところに、大変まだ余地があるのではないかと考えています。

それから、地方と都市のモデルについては、全く環境が異なる中で、どのぐらいターゲットにしていいいのかということ、このワーキンググループ自体はもうスケジュールがされていますけれども、どのぐらいの期間で何を達成していけばいいのかといった、その期間の見通しなども含めて皆さんと御意見を交わしたいなと思っています。

以上です。

【吉見座長】 ありがとうございました。黒澤さんの今の御意見に私も全く同感でございます。つまり、一つ一つの美術館、ミュージアムだけがミュージアムなのではなくて、日本全体がミュージアムである。それはどういうことなのかを議論していきたいと思います。それから、地方と都市に関しては、昨今で言えば、むしろ地方のほうが文化的にはずっと先端的なことをやっているという印象も持っております。どのぐらいの期間でというのは、事務局の御意見、御発言をいただかないと、私には答えられないのですが。

【寺本課長】 事務局でございます。差し当たって、ワーキンググループを含めた検討は、年度内、次の3月末までに集中的に議論をして、アクションを取るべきものをひとつ形にしていきたいと思っています。それを回しながら、翌年度以降は、議論を継続する形で行うのか、アクションにしばらく専念するのか、そこは議論の結論を踏まえながらというふうに考えております。

【吉見座長】 後藤先生が手を挙げていらっしゃったと思うので、後藤先生、お願いいたします。

【後藤委員】 私のほうから、2つ。1つは、技術や技能という観点をもう少し出して。そうすると、担い手が、材料とか道具とかいろいろなもっと幅広い分野に及ぶはずで、普通、経済影響とか、海外で芸術文化を取り上げる場合は、その行為そのものではなくて周辺のところまで含めて、経済的な効果とか影響というのは考えているので、その観点を忘れないでいただきたい。これは伝統とかなり結びつくと思っています。

それからもう一つは、やはりその行為が行われる場ですね。座長もおっしゃっていましたが、町並みであったり文化財であったり、もしくは美術館であったり博物館であったり。文化庁のほうで文化観光拠点の法律ができましたけれども、非常に縦割りのようになっていて、こういったものとの関連で話されていないような気がしてならないので、そういったところも含めて、文化財を例えば文化芸術の場として利用することをもっと推進するか、そこに何かのインセンティブがあるとか。よく芸文基金でもそういうこと言っているのですけれども、一度も取り上げていただいたことがないので、ぜひお願いします。

以上です。

【吉見座長】 ありがとうございました。

先ほどから山田委員が手を挙げていらっしゃったように思うのですが、お願いいたします。

【山田委員】 ハイエンド・ブランディング・プロデューサーの山田と申します。どうぞよろしくお願いします。

今皆様が挙げられたことには、全て同意いたします。その上で、先ほど事務局からの説明の中にも、文化と経済の好循環ということが挙がっていましたし、受け手をどういうふうに想定するのかという大事な問いかけがあったと思います。文化を活用して経済を活性化するという命題をいただいているのですが、文化というのは非常に範囲が広く、全ての人が該当するとは思いつつも、ベンチマークすべきターゲット層が幾つかあります。

私は観光庁の富裕層観光の推進委員も務めていますが、文化と観光をどのように抱き合わせて推進していくかということを様々な角度から考えています。その中で、特にハイエンド・ラグジュアリー・トラベラーと言われる富裕層観光者は、芸術に対する造形が深く、大きな金額を投じますので、そこに対しての施策というのは一つ提言していきたいと思っています。また、そのためのプロモーションですが、いろいろと外務省も経産省も、それから

JNTO等も発信はしていますけれども、それが富裕層に刺さるものにはなっていないというのが現状の課題としてあります。その辺りの設計と、情報発信も含めた施策の方向性についてご提案していければと思っています。

以上です。

【吉見座長】 ありがとうございます。

まずは生駒委員、それから大舘委員、そして岡室委員の順で御発言いただきたいと思います。それで、実際にフィジカルに手を挙げていただいている3の方がいらっしゃって、その後に御発言をいただくという順番にいたします。

【生駒委員】 そうしましたら、少し手短に話させていただきます。

私自身はファッションから伝統工芸まで関わってきているのですが、文化は日本における最大の資源だと信じて疑わないという状況です。先ほど、シェールガスと言われましたが、日本の文化はレアメタル的なぐらいの価値があるのではないかと考えているんですね。

まず、問題点としては、日本人自身が、自ら持っている文化に対しての誇りを持つことが重要なのではないかと。私も一時期、日本遺産の件で日本全国を回って、その地域の歴史や文化に対して地元の方が本当に無関心で興味がないというか、価値を見いだせてないということを経験しました。むしろ、日本の文化に対しては、世界の方のほうの評価はるかに高いんですね。この温度差をどう埋めていくか、日本からどのように発信していくかということが重要。

そして、そのときに、やはり価値づけ、ブランディングが非常に重要ではないか。魅力的に価値づけをして、高く売るではないですけども、先ほどハイエンドのお話がありましたが、世界の富裕層には刺さる高品質の文化を提供できる国だと思いますので、ぜひその辺りの、文化と現実の好循環について、御一緒に皆様と考えていければと思います。

【吉見座長】 ありがとうございます。

続けてお願いいたします。大舘さんになるのかな。

【大舘委員】 大舘と申します。私は、文化、特に現代アートに従事おります。文化芸術に関しては、もちろん伝統芸術も含め、全て人が成しているものだと思います。なので、まず人の労働環境の充実と、その上で経済が回らないと外に発信できないことが1点。

それと、もう一つは、受け手を誰にするかということですけども、海外作家とも働く機会が多く、海外作家が日本で制作したいという相談も受けます。従って、日本が日本に住む

芸術従事者の発信の場であると同時に制作の場になるということ、つまりは、ニューヨークもしくはロンドン、ベルリンほか諸外国で芸術の中心とされている環境になるためには、そうした発信、日本に拠点を置く人だけではなく、海外で現在は受け手とみなされている人たちが、日本においてもつくり手になるような環境ができれば良いかなと思っています。

以上です。

【吉見座長】 ありがとうございます。

岡室委員、お願いいたします。

【岡室座長代理】 文化の価値の創造ということがやはり重要と考えておりまして、たとえば、先日亡くなられた、舞台衣装などを手がけていらした、アカデミー賞も取られたワダ・エミさんは、晩年、中国のほうにも拠点を持っていっていらしたのですが、それはなぜかというと、中国のほうが大事にしてもらえるとおっしゃっていたんですね。なので、芸術家をどんなふうに日本で擁護して大事にしていくかということも課題だと感じております。また、私は大学の博物館の館長をしておりまして、大学の博物館ですから、当然のことながら非営利なんですね。非営利というのはつまり無料だということなのですけども、無料で文化を提供するということは、SDGsの誰も取り残さないという観点から非常に重要と考えております。

今回、文化と経済の好循環ということに、今日のお話の中でも自律性ということが盛んに言われておりますが、経済的な自律性と非営利ということがどのように両立しうるかを考えたときに、やはり行政の支援が非常に重要だと感じております。もちろん、行政におんぶに抱っこという形ではない形が模索されるべきではあるとは思いますが、経済の自律性と非営利ということと行政の支援、その辺りの関係についても考えていきたいと思っています。

以上です。

【吉見座長】 ありがとうございます。

それでは、続きまして、フィジカルに手を挙げてくださった委員の方をお願いいたします。サコ委員、山口委員、佐伯委員ということでよろしゅうございましょうか。

【サコ委員】 ありがとうございます。今回はグローバル化とデジタル化の話が出ていて、最近かなり、芸術あるいは文化の価値づけというのは、グローバルに展開すると、そのコンテンツの理解の仕方であったりとか、あるいはその背景にある逆に日本というものの自体を、文化というのは独り歩きしないので、やはりもっともっとそこら辺に関して、その文化がど

ういう背景のものなのかということも含めてどこかで発表していく必要があるかなと思っています。皆さんも御存じのように、最近かなりブロックチェーンを使って、例えば芸術の価値というのは結構もう国境を越えて決めていくというようなプロセスもやっているし、特に現代美術だと今もうそういう世界に入っているのです、デジタルと、ある意味で非常に土着的な文化というものの組合せを、今回グローバルという意味で展開していくときに何が必要なのかというのは、十分検討する必要があるのではないかなと思って発言させていただきました。

以上です。

【吉見座長】 ありがとうございます。それでは、続きまして山口委員、お願いいたします。

【山口委員】 ありがとうございます。我々、産業界としては、ビジネスの手法を使ったエコシステムをつくるということを、循環システムということを考えてビジネスをしている会社が非常に多いのですが、その中で、その手法をアート産業に入れたらどうかということで、産業化について検討をしています。先ほど座長からも、今サコ様からも、デジタル化という話が出たのですが、来年からは多分、NFTというものが日本でも元年になるのではないかとと言われて、産業界として結構大手が参入しますので、注目を浴びているのですが、NFTアートあるいはそこからつながるメタバース、この世界というのは、多分、今まで例えばメディアアートとかパフォーマンスアーツなどの非常に残し方や売り方が難しかったものが、多分そういう、もうちょっと違うもので出せるかなと思っています。新しい発表の場とかあるいはプロモーションの場としてもそれらが考えられるんじゃないかなと思っていますので、単なるDXということではなくて、もっと先の世界が開けてくるのではないかなと思っていますので、ここら辺の議論もしっかりやりたいと思っています。

よろしくお願いします。

【吉見座長】 ありがとうございます。

佐伯委員、お願いいたします。

【佐伯委員】 まず印象なのですが、私、文化庁（芸術文化課）OBとして、「文化経済・国際課」という課ができているということに時代の進展を感じています。私が在籍していた頃の文化庁は経済的観点では成り立たない分野、端的に言えばリクープできない芸術分野（ハイカルチャー）を支援するのだという気配が濃厚で、私が専門とする映画映像分野（ポピュラーカルチャー）の振興は、立ち上げ時にはやや肩身の狭い思いがしたものです。

というのも、映画やアニメーションは経済が先というか、経済と共にある分野だからです。作品であり商品である。ヒットすれば何百万人も観客が押し寄せる、アニメーションなどは国際的な発信力も強い、もちろんそうでない作品も多いのですが。その現実——製作・配給・興行・観客——などに目配りしながら、経産省のコンテンツ課とも連携して振興策を進めたことを覚えています。

今回の議論は、その流れを推し進めて、従来の「文化芸術」の枠に経済的な観点を導入して、これからの在り方をもう一回考えようという試みだと理解しています。多少経験がある部分もあるかもしれないので、皆様の議論を見ながら、その推移を見ながら、発言できるところは発言していこうかなと思っております。

以上です。

【吉見座長】 ありがとうございました。

金野委員、お願いします。

【金野委員】 どうしても、有形無形の作品のほうに議論が行くと思うのですが、それを入れる容れ物というのがやっぱり大事でありまして、例えば美術館・博物館や、我々がやっているような文化財建造物とか町並み、集落、もっと大きく言うと国土という容れ物がありますよね。そういうものも実は作品なんです。そういう、作品と容れ物というものの総体を文化経済として捉えるための枠組み、そこでどうやってマネタイズするのかという、大きな枠組みの議論が必要なのではないかなと思います。

以上です。

【吉見座長】 ありがとうございました。

ほかによろしければ、大橋委員、それから小池委員。

【小池委員】 すみません。チャットのほうにテキストでお送りさせていただきました。お願いいたします。

【吉見座長】 今、同じことを御発言いただくこともできますか。

【小池委員】 かしこまりました。日本の美術界の弱点というのは、やっぱりマーケットサイズの小ささだと思っております。諸外国、先進国に比べて、マーケットサイズの小さなというのは、とてもとても比較できないぐらい状況がよくなくて、日本でもアカデミアの世界というのは昔から頑張っていらっしゃると思うんですけれども、その増幅装置となる資本、マーケットとのつながりが非常に弱いというのはよくないことだと思っています。なので、ここは、アカデミアとビジネス、マーケットの世界というのがお互いにつながり合っ

高め合っていくというような、そういう仕組みがいろんな面から必要だと思っております。

【吉見座長】 ありがとうございました。

大橋委員、何かございますでしょうか。

【大橋委員】 ありがとうございます。手短かにですけれども、まず、今回この議論を始めるに当たって、観光とか食の話が座長からもありましたけれども、文化庁の施策の枠にとられない議論をしていただきたいと思いますと思っています。教育、労働、ビザの問題も間接的に触れられた委員がいらっしゃいましたけれども、VCも含めて様々論点があつて、「文化×（掛ける）」というところの「×（掛ける）」というのは非常に幅が広いということなので、その辺りをしっかり見ていただきたいと思いますということと、最終的にはKPIにつなげていただきたいと思いますと思っています。でないと、多分これ短期の話で終わっちゃうと思うので、きっちり例えば文化経済計画みたいなのを立てていただいて、その中のKPIでしっかり施策の担当者にも意識づけをしていただくのは重要だと思っています。

以上です。ありがとうございます。

【吉見座長】 ありがとうございました。今、最後におっしゃっていただいた文化経済計画の立案みたいのところまでいけば、大変いいと思っております。

一通り、全員の委員の方から御発言いただいたように思うんですけれども、このことを議論まで進めるのは今日は時間的に不可能でございます。したがいまして、こちらの事務局のほうで、今日の先生方からいただいた御発言の内容をまとめて少し整理をさせていただきたいと考えております。次回にフィードバックをするつもりです。

皆様からお話をいただいたことは多くの点で重なっておりまして、これまでの蓄積とか伝統とか、あるいは地方で蓄積されたもの、こういうものを広げて考えていくときに、その入れ物や環境の問題はとても重要なことです。さらに、技術や技能や職能、あるいはデジタルということも含めて……。

河島先生を落としていた。失礼しました。大変申し訳ありません。

河島先生、大変申し訳ありませんでした。ぜひお願いします。

【河島委員】 いいですか。じゃあ、一言ということでしたので、申し訳ありません。ちょっと手も挙げそびれておりました。

私、文化経済学とか文化政策学というのが専門でして、そうすると、この資料6は、正直言って、それ全部なんですね。これを4回の部会でどうやって何か形にしていくのだろうというのは、全く見えないなと思って、ちょっと戸惑っていたところで、発言がしにくかった

ところですよ。

ワーキンググループについてはかなりテーマが特定されていて、とても分かりやすいのでいいと思うのですが、この部会全体として、しかも、基本的に年度末までという辺りで、文化庁が何を狙っているのかなって本当にちょっと分からなかったんですが、私の前に発言していらした大橋委員のお話で、あ、そうかとかなりすっきりしたところでして、そういう文化経済計画ですかね。文化庁としては、今までも文化芸術推進基本計画というのがあって、そちらで大分カバーしていることもあるのですが、ちょっとそれを超えた何か違う次元で打ち出していきたいということかなというふうに理解しております。

もう一つだけ資料6について考えたことですが、特に最初の、受け手をどうこうというところなのですが、あまりこれを総論として論じる意味はなくて、それぞれの分野で、例えば舞台芸術と一言言っても各種各様で、それぞれマーケティングがうまくできてないというような話であれば、それはそれで論じる価値はあるのですが、受け手を何かこう漠然と論じたりすることはあまりここで建設的ではないような気がしております。

あとは、それぞれかなり専門分野、特定のことに詳しい方々もいらっしゃるので、この部会での議論が楽しみだなと思っております。

ありがとうございました。

【吉見座長】 ありがとうございました。大変失礼いたしました。4回で、なおかつこれだけ他分野多様な多彩な委員の方々にお集まりいただいて、それをどういうふうにまとめるんだというのは、私のほうが聞きたいことです。私に課せられたのは、このメンバーで、ある時間的制約の中で何かをまとめることなので、その与えられた条件の中でできるだけのことをやりたいと思っていますので、どうかお力添えいただきたいと存じます。

それから、ちょっと余計な話なのですが、今日の操作上の問題もそうですが、オンラインでやれることには限界があって、コロナはこんな状況なのでどうなるか分からないのですが、本当は、1回でもいいですから懇談会というか、何か皆さんが軽食でいいのですが、懇談をするような場が設定できれば有難いと思っています。

(音声中断)

虎ノ門の霞が関の中枢に私、今日来ているんですが、DXと言いながら、この日本の現状は何たるやみたいな感じがしますが、それはそれ、いかんともしがたいので。

【岡室座長代理】 すみません、吉見先生のお話が途中ずっと聞こえなくて、今、復活したのですが、

【吉見座長】 あ、そうなんですか。じゃあ、ちょっと繰り返します。

先ほど申し上げましたのは、今日、先ほどの河島先生の御発言を受けて、この4回で、しかもこれだけ多分野で多彩な委員の方々に集まっていたいただいて何かをまとめろというのは、一体どうしたらいいのかというのは私のほうが聞きたいこととございますと、最初に申し上げました。しかしながら、それが条件ですので、その中でできる限りのことをしたいと思っておりますので、どうかお力添えをいただきたいと存じます。

それから、なかなかデジタルでという、できる議論に限界もありますので、本当は対面で集まってやりたいと私自身は思っておりますし、できれば、たった1回でもいいですから懇談会というか、お互いが何を考えているか、どういう人間であるのかということのある程度でも知ると、議論が全然違ってくると思うんですね。ですから、本当はそういう場が設けられれば一番いいなと思っております。これは私の思いでございます。ただ、コロナがどうなるか分かりませんので、当面はこの極めて技術的には難しい状況の中で議論を続けさせていきたいと思っております。

それから、今日出たもろもろの、出していただいた御発言、議論は、次回までに事務局のほうで私も含めてまとめさせて、皆さんのほうにフィードバックをさせていただきたいと存じます。大変、ブレインストーミングとしては非常にいい議論を、先生方委員の皆様にしていただいたと思っております。

それでは、もう時間がちょっと過ぎてしまいましたので、閉会とさせていただくことにいたします。今回、あまり時間がなくて大変恐縮でございましたけれども、別途資料をお送りし、また、次回はもうちょっと時間を取って議論を進めさせていただきます。

最後に、事務局から連絡事項をお知らせいただき、閉会といたします。

事務局お願いします。

【寺本課長】 本日はお忙しい中、お時間をいただきまして、どうもありがとうございます。また、御意見も大変ありがとうございます。踏まえまして、整理を進めながらと思っております。

次回、2月1日になっております。そこまで少し時間がありますので、その間に、今回の整理などを踏まえまして、少し、検討の御参考になるようなことなどを御提供させていただくとか、そういったことも挟みながらと思っております。

ぜひ今後ともよろしく願いいたします。どうもありがとうございました。

【吉見座長】 どうもありがとうございました。

以上で第1回閉会とさせていただきます。ありがとうございました。

— 了 —