

○田渕参事官 それでは、時間を過ぎましたので始めさせていただきます。

本日は御多忙のところ、御参集いただき、誠にありがとうございます。内閣府知財戦略推進事務局の田渕でございます。

本日の進行について御説明いたします。

まず、会議中はノイズを防ぐため、発言時以外はマイクのミュートをお願いします。事務局でミュート操作をさせていただく場合があります。また、御発言を御希望の場合は挙手ボタン及びチャット機能にてお知らせいただきますよう、お願いいたします。御発言される際にはマイクをミュート解除にいただき、発言が終わりましたら、マイクを再度ミュートにして挙手ボタンを解除していただくよう、お願いいたします。

事前にWebex使い方ガイドを送付しております。チャットや挙手についても簡単に記載しておりますので、適宜御確認いただければと思います。また、使い方ガイドには、当事務局の電話番号も記載しておりますので、突然落ちてしまった、声が途切れているなどのトラブルが発生しましたら、会議中でも御連絡をお願いいたします。よろしいでしょうか。

それでは、ただいまから「知的財産戦略本部第1回構想委員会・コンテンツ小委員会」を開催いたします。

この小委員会は、令和2年3月27日の知財戦略本部構想委員会座長決定により開催されましたコンテンツワーキンググループをおおむね承継し、クリエイターが持続的にコンテンツを創作できる環境が整備され、海外展開を含むコンテンツの円滑な流通及び利用が促進されるとともに、クリエイターへの適切な対価還元が実現する方策について幅広く検討することを目的としております。本日も有識者の皆様方の様々な識見をお借りしたいと考えております。

委員については、事前に送付しております参考資料2「構想委員会の運営について」の別紙2を御覧ください。委員長は中村委員に御就任いただいております。本日、上野委員、大崎委員は御欠席です。あと、川上委員がまだお入りになっていないかと思っております。林委員は遅れて参加されます。

それでは、ここからの議事進行につきましては、中村委員長をお願いいたします。

○中村委員長 おはようございます。

委員長職を仰せつかりました中村伊知哉でございます。私は3月まで慶應大学の所属だったのですけれども、この4月にiUという名前の新しい大学を立ち上げまして、その立場で参加をすることとしています。

先月開かれた構想委員会を私は欠席しまして、そのときにコメントを提出したものを事務局が今日の参考資料6として含めてくださっているのですが、時間があれば後で御覧い

ただければと思うのですけれども、そこにちょっと書きました、今はもうコロナ後の政策を練る時期になっていて、これまでの知財戦略とは異次元のデザインが求められるのではないかという認識でこの小委員会の検討に当たりたいと思っております。どうぞよろしくお願いいたします。

今日は、顔合わせという趣旨も含んでいると伺ったのですけれども、皆さんにマイクをミュートにしているのですが、カメラもミュートにしておられる方がいるので、どんな人が確認しているかというのが見られればと思うので、一回で結構ですのでカメラミュートを解除できる人はしてみてもらえませんか。

こんな皆さんでお届けしますという感じでよろしいでしょうか。よろしくお願い致します。

それでは、議題に入っていきたいと思いますが、冒頭、知財事務局の田中局長から御挨拶を頂けますでしょうか。よろしくお願い致します。

○田中局長 委員長、ありがとうございます。

今週からこの知財戦略推進事務局長を務めることになりました田中茂明と申します。皆様にはこれから大変お世話になります。どうぞよろしくお願い致します。

知的財産戦略本部のほうでは、毎年、今後の知的財産政策のよりどころになります知的財産推進計画を取りまとめさせていただいているわけでございますけれども、この5月に2020年度版の計画を構想委員会での御議論を踏まえて本部で総理の下で決定してございます。

先ほど、委員長のほうからもお話がございましたように、もとよりデジタル化の大きな波は来ていたわけでございますけれども、その加速度と影響力はさらに大きく広がっておりまして、知的財産政策を取り巻く環境も大きく変わってきてございます。そこに重ねて、コロナの事態が発生したわけございまして、コロナのビフォーアフターで社会の様相は変わってくるという議論も構想委員会のほうで議論いただきまして、知的財産政策のポートフォリオを少し見直していくという議論をさせていただいたということだと思います。

その中で、よりデジタルの時代に合った知的財産政策の在り方を議論するということで、コンテンツ以外のところでも、データの問題をこれからどう取り扱っていくか、知的財産の権利に関する考え方をどういうふうに時代にアジャストしていくか、標準戦略をどうしていくかとか、今の時代ならではの、しかも解決の急がれる課題がたくさん整理をされてございます。

この戦略を踏まえまして、大きな意味で今すぐ取り組んで解決しなければならない課題はきちんと整理をされたと思っておりますので、その実現とそのスピードを上げ、官民の活動のレベルをさらに上げるためにどうするかという具体論をやらせていただくということに今後はウエートを置くことを考えますと、コンテンツはコンテンツでデジタルの時代に合わせてどういうふうに変えていくか。著作権の在り方、エコシステムの在り方、利益の還元の方法、様々な課題があります。極めて専門的な議論もございまして、後ほど事務局の田中参事官から御説明をさせていただきますけれども、より専門的で具体論に

踏み込んだ議論をするためにも、少し検討の体制を、レイヤー構造を分けてやっていったほうがいだろうということで、コンテンツ小委員会を新たに立てさせていただきまして、コンテンツワーキンググループで御議論いただいた議論も土台にしながら専門的に御議論いただくということで、今回、こういう体制を新たに整理させていただいた部分もごさいます。

中には、法的な問題についてかなり専門的な議論をする作業も必要になってくるものですから、そういうレイヤーのものについては、また特別にタスクフォースもつくって詰めていくということで、このコロナの時代にまたまた歴史の動きが加速しておりますので、アジャイルに問題解決をしていくためにも皆様の御知見をお借りいたしまして、さらに具体化を加速させていただきたいと思ひます。

どうぞよろしくお願ひ申し上げます。

○中村委員長 どうもありがとうございました。

では、事務局から配付資料の確認をお願いします。

○田渕参事官 事前に資料1と2、参考資料1、2、3、4、5、6をPDFでお送りしております。本日は画面共有もさせていただきまひすけれども、適宜、お手元でも御参照いただければと思ひます。よろしくお願ひいたしまひす。

○中村委員長 よろしくお願ひします。皆さん、よろしいでしょうか。

では、議事に入りまひしょう。まず、資料1のコンテンツ小委員会の今後の主な検討課題と検討体制に関する議論として、それから、資料2のデジタル時代における著作権制度・関連政策の在り方検討タスクフォースの開催についての2つについて、事務局から説明をお願いします。

○田渕参事官 では、資料共有を始めさせていただきます。

まず、資料1「コンテンツ小委員会の今後の検討体制と主な検討課題について」でございまひす。

先ほど局長からもお話がありましたけれども、知的財産戦略本部の下の検討体制を再編しております。今般、新しく構想委員会を「本会合」とそこから切り出した「コンテンツ小委員会」に分けております。構想委員会本会合につきましては、7月28日に開催いたしまひして、今後の主な検討課題と検討体制について意見交換を行ったところでございまひす。このコンテンツ小委員会の下に「デジタル時代における著作権制度・関連政策の在り方検討タスクフォース」を新たに設けるといふ形になってございまひす。このコンテンツ小委員会ですが、コンテンツワーキンググループの議論をおおむね承継するものでございまひす。

参考資料4「コンテンツワーキンググループの検討状況について」ですが、4月に開催された構想委員会でこの資料を配付して、構想委員会の委員の方々と共有しております。こちらの議論を基本的には承継する形となっております。

このときは、知財計画2020以降に向けた論点に関する意見交換ということで、コンテンツを取り巻く市場や技術の変化に伴い、ビジネスモデルや収益構造も変化している中で、

本来、対価還元されるべきクリエイターに対価還元されていない可能性はあるか。もしあるとすれば、どのような方策により対価還元を実現できるか。また、コンテンツ配信ビジネスにおいて、円滑な利活用が進まない場面はあるか。あるとすれば、どのような方策が必要か。また、こういった課題に対応するために、ブロックチェーンやフィンガープリント等の最新技術をどのように活用できるか。コンテンツの海外展開を支援する官民の取組としてどのようなものが必要と考えられるか。また、新型コロナウイルス感染症による影響を踏まえた方策について、意見交換をしました。そのときに出た主立った意見については、参考資料4に記載していますので、適宜御参照いただければと思います。

また、参考資料3といたしまして、このコンテンツワーキングの議論も踏まえた知財計画2020の概要を配付しております。

参考資料3の23ページ以降がコンテンツ・クリエーション・エコシステムの構築ということで、具体的な取組内容も含めた施策を示しておりますので、こちらも適宜御参照いただければと思います。

また資料1に戻りまして、具体的検討課題について基本的にはワーキンググループを引き継ぐ形となっております。海外展開を含むコンテンツの円滑な流通及び利用促進策、クリエイターへの適切な対価還元方策、コンテンツ制作にかかる取引適正化・就業環境の向上、海賊版対策となっております。

デジタル時代の著作権・関連政策についてはタスクフォースで検討する予定となっております。知財計画2020記載事項のうち、デジタルアーカイブとロケ環境の改善については、別の会議体で検討予定となっております。

次に、デジタル時代における著作権制度・関連政策の在り方検討タスクフォースについてでございます。こちらは、参考として記載している知財計画2020の関連部分を受けて検討を開始するものでございます。デジタル時代におけるコンテンツの流通・活用の促進に向けて、新たなビジネスの創出や著作物に関する権利処理及び利益分配の在り方、市場に流通していないコンテンツへのアクセスの容易化等をはじめ、実態に応じた著作権制度を含めた関連政策の在り方について関係者の意見や適切な権利者の利益保護の観点に十分に留意しつつ検討を行い、2020年内に知的財産戦略本部の下に設置された検討体、これはこのタスクフォースを指しておりますけれども、この検討体を中心に具体的な課題と検討の方向性を整理する。その後、関係府省において速やかに検討を行い、必要な措置を講ずるという記載を受けて検討を開始するものでございまして、こちらのほうに暫定的なスケジュール案を載せてございます。8月にも事業者、権利者等のヒアリングを始めまして、そうしたヒアリングを踏まえて10月頃から12月にかけて論点整理、具体的課題の整理、検討の方向性の整理、取りまとめを行いたいと考えております。メンバーといたしましては、こちらに掲載の方々となります。

このタスクフォースの開催に当たってのコンテンツ小委員会の委員長決定が資料2のほうになります。

このほか、参考資料5として「文化芸術・エンターテインメント業界向けの支援策について」という新型コロナウイルス感染症の感染拡大に対応した支援策についてまとめた資料。参考資料6として、先ほど小委員長から御紹介のありました提出意見もお配りしております。

事務局からの説明は以上となります。

○中村委員長 どうもありがとうございました。

では、ここから質疑応答と意見交換の時間にしたいと思います。質問、コメント、問題意識などあれば何でも結構ですので出していただければと思いますが、冒頭、事務局から説明がありましたけれども、御発言のある方はチャット機能で言っていただいてもいいですし、この画面で手を挙げていただけて見つけたら指名をいたします。どなたからでも結構です。いかがでしょうか。

冒頭、田中局長のおっしゃった具体論のアクション、アジャイルは大賛成でございまして、じっくり考えることが許される時期ではないなど。平時ではなくて戦時体制で、アジャイルでアクションというものが求められている時期なのだろうと思ってございまして、そのような感じでこの議論を進められればいいなと思っています。いかがでしょうか。

瀬尾さん、お願いします。

○瀬尾委員 最初に中村委員長がおっしゃった、いわゆるアフターコロナの対応というのは全くそのとおりだと思います。

一つ、今、実務的というお話もございましたけれども、特にクールジャパンとか海外展開を含めて基本的な方向性をこれまでのインバウンド中心のものからまず変えないとならないのではないかと思います。実は、クールジャパンは私も結構いろいろ関わらせていただいている中で、最初は海外にきちんと日本のコンテンツの良さを知らしめて、それにつれて、物とかいろいろなものを海外に展開して販売をしていくようなことにつなげて、さらにその後にインバウンドという非常に長いスパンの政策が最初にあったかと思うのです。その後、やはりインバウンドを中心に一番経済的効果の高いところにシフトしていった経緯があると思うのですけれども、これからはインバウンドに急にシフトするというよりは、最初のように海外にきちんとコンテンツを人を介して、下手したら海外の制作とかいった形のものにも協力したり、それについて日本製品の販売をしたりという外向きのベクトルの方向にシフトしないと厳しいかなと思います。

そして、そのときに、物はコミュニケーションなり密が伴わないので、実際の輸出ということには問題がないと思うのですけれども、例えば、人の行き来を減らしていくようなバーチャルの制作環境とか日本のアピールとかいう形に変えていくことを考えたほうがいいように思います。日本は世界的にアニメが物凄く強力なツールとしてあるので、そういった日本の得意なコンテンツを軸に、海外に出ていくような形のクールジャパンとかコンテンツ戦略の変更というものを最初にある程度方向性として考えたらどうかなと思います。

全てコロナでバーチャル上への移行は進んでいるのですけれども、いかにバーチャル上

で自分のポジションとかいろいろなものを早く取れるかということで、多分世界が競争し始めることになると思いますから、バーチャルの未開拓の部分という荒野にいかにか日本が先に立って、先にテリトリーを取るかというスピード競争になっているように思いますので、ぜひそういう観点があることを考えていったらどうかと思います。

以上でございます。

○中村委員長 ありがとうございます。

ほかにどうでしょうか。

渡部さん。

○渡部委員 初回なので全体的に。

先ほど事務局から御説明いただいた戦略計画2020は、5月27日に本部会合で決定したもので、ちょうどこの時期は5月25日に非常事態宣言が解除されたということで、皆さん多分ほっとして次は秋か冬ぐらいかなと考えていた時期だと思うのです。ところが、御案内のとおり、今まさしくまた増えてきてしまって、この数か月でも物の見方を変えざるを得ないところがでてきておりまして、ワクチンなどの開発も非常に進んではいるのだけれども、どうもコロナ感染症がきちんと終息するというのが近々に来るといふふうには考えられない状況にはなります。

そうしますと、アフターコロナという明確なイベントの前と後という考え方ではなくて、恐らくこのようなウィズコロナの状態です。市場構造がある程度変わってきて、今現在でもうかなり変わってきていますので、その市場構造の中で一定期間継続していく中でサプライチェーン、ビジネスモデルあるいはビジネスエコシステムが変わってしまっているのです。それは、ある程度の時間がたつとそんなに簡単に戻ってこないという状態になると思います。

そうしたときに、財政的な支援はまさしく緊急で必要なものは必要なのですが、市場構造の変化に対応する投資となるような財政的な支援と、当面もちこたえるために何とかするという考え方の2つに分かれてくると思います。そういう意味では、この市場構造の変化に対応する投資となるような財政的措置というものが、市場の変化に不確実性がありますので、状況を見極めつつ、先ほどアジャイルという言葉もありましたけれども、段階的に行うということが必要かと思います。

加えて、コンテンツで著作権の話であれば、まさしく制度的な支援なのですけれども、市場構造が新たに発展していくときにやはり段階的に考えていかないといけない。アジャイルという言葉も制度が対象になると、ステップ・バイ・ステップという考え方にしていく必要があると思います。著作権制度に当てはめると、少なくともこの期間の著作権市場というのは、リアルで用いられたものがデジタルの市場に移行するということが始まっていますけれども、おそらくこれから投資もデジタルの側にお金 comes しますので、大規模な変化が起きるといふことになります。そうしたときに、収益構造も変わってくる。特定の物理的な制約のあるリアルの利用者からのものと、世界市場に広がったデジタル市場の対象

とは大きく変わりますので、そのトランスフォーメーションが制度上、円滑に進むように支援していくことが必要になります。これもやはり財政的支援と同じく、市場の変化に不確実性がありますので、段階的にかつ迅速かつ柔軟に行われることが必要となります。

その点、今回、そういう意味では参考になる先駆けた事例が遠隔教育における著作権の問題だったと思います。改正著作権法については、制度はできていたわけですが、その補償金制度のスタートは、実は来年度からの予定だったわけですが、このコロナ感染症拡大に際して、SARTRASさんのほうで英断をさせていただいて今年度に承認していただいた。来年度は対価を決定するというので、これはステップ・バイ・ステップになるわけですが、そういうようなことをいろいろなところでやっていかないといけないのだろうと思います。

先ほどの改正著作権の補償金の問題も、これから結構いろいろありますので、デジタルに対する対価の決定とか、補償金制度に組み入れられていないコンテンツの取扱いとかいう課題についても、情勢を見ながら場合によってはこの先も段階的に進めていくという考え方もあるかもしれません。

いずれにしても、著作権全体で今こういうことを上手に乗り切っていってモデルをつくっていけば、必ず次につながるのだろうと考えております。

以上でございます。

○中村委員長 ありがとうございます。

ほかにどうでしょうか。

堀さん。

○堀委員 事務局の御説明のとおりだと思いますし、瀬尾さんが言っていることもしかりなわけですが、まず、今、コンテンツの分野で一番僕などが苦勞しているところなので、何が起こったかということは把握しなければいけないと思うのです。

一つは、うちがやっている舞台とテレビと音楽について、どういうことが起こったかということをお話させていただきますと、劇場に関しては50%のキャパシティで始まります。まだうちの会社は9月からなので、よその会社の舞台に行ってきたけれども、50%とはいえ50%入っていない状況です。人が間隔を空けてもまだ怖いというところで、特に高齢者は戻ってきていないし、これが1年2年と続けば、恐らくこの状況は相当厳しい方向で続く。

では、舞台の配信に関して、日本で舞台芸術というものの大きなウエートを占めているのはミュージカルなのでありますが、結局ほとんどは外国の作品でどれも契約上配信ができません。なので、慌てて朗読劇とか作って配信をやらうとしてもなかなかチケットは売れない。音楽と演劇と配信の価格を何となく合わせているので、高くても3,000円で配信をやっている。演劇も音楽ライブもチケット単価1万円前後で売っているものが主ですから、配信ではとても50%入れていないお客さんの足しにもならないということが起きています。これは多分ずっと続くと思います。

もう一つ、テレビは太田さんがもろにそうですけれども、緊急事態宣言以降、テレビの接触頻度が非常に上がりまして、ゴールデンタイムは流すドラマがなくなって再放送をやって、その中には10%以上、下手すると新作よりも視聴率を稼ぐものが出てきた。一方で、バラエティーはそれほど大きく伸びたものではなくて、ほとんどは情報番組が中心に視聴率が伸びた。あわせて、公開はしておりませんが、Netflixの加入者は非常に増えているはずなのです。『愛の不時着』に代表される韓国ドラマにまんまとやられてしまった。今日までずっと『愛の不時着』が1位で、ベストテン中7位ぐらいまでは全部韓国ドラマ、あとは日本のアニメーション。日本の作品が国内の配信でも全然見られていないということになりました。もしこの逆が海外でできていれば、世界中で巣籠もりしていたときに流すものがあつたなら、ひょっとして日本のコンテンツが世界に浸透する脈があつたかもしれないのに、このチャンスをまんまと日本のコンテンツは逃した。20年ぐずぐず海外に出られなかったツケがこのコロナ禍に回ってきたと思います。

もう一つ、音楽もライブは全然できない状況になっています。各アーティストが配信のライブをやろうとしています。実際にやっているところも数多い。ただ、ここでレコード会社との専属契約の問題が出てきて、最大手の会社などは自社の配信プラットフォーム以外で配信する場合には、ライブで演奏する楽曲1曲当たり3万円から5万円、専属解放の料金を要求しています。20曲やれば100万円です。とても配信チケット2,500円でやれる収益と見合わない専属解放料というものを要求されるので、配信のライブも控えるということも起きている。

ですから、要はこの数か月の状況を見てきた中で、とどまるところが元請と下請の関係がすごく強くて、やりたくてもやれないものが日本の場合たくさんある。劇団四季さんも今はオリジナル作品を作ろうと舵を切りました。うちもオリジナル作品を作ることを何年も前からやっているのですが、ここでも権利問題があつて、完全にうちのオリジナルの作品で黒澤明の『生きる』という作品を2年前にやって、これをまた再来月に再演するのですけれども、これは外国人に楽曲を作らせているのですが、通常、外国人の作家を使うときはアメリカの場合にはASCAPかBMIの登録になるのですけれども、お願いしてJASRACの登録にしてもらったおかげで多分配信はできるのです。ただ、『生きる』という作品のリメイク権がハリウッドにあつて、日本以外の配信ができない。音楽の権利は処理できている、元の原作の権利がアメリカに渡っていると世界中で配信できないという現実もあります。以前ホリプロが制作したミュージカル『デスノート』などもそうです。

なので、日本が海外にコンテンツを打って出るときというのは、主たるライツホルダー、プロデューサーが独占的に許諾できるような強い権力を持たなければいけないし、何か原作物をやるとしたらグローバルライツをプロデューサーが持っている、あるいは日本人あるいは外国人を使っても日本の権利処理で間に合う状態で海外に持っていく。少なくともこの2、3年はリアルでの外国との交流は非常に厳しい状況になっていますので、これをやっていかないと、今回のNetflixのようなことがどんどん起きるのだろう。現実的に今起



こっていることをまず共有として発言させていただきます。

ありがとうございました。

○中村委員長 どうもありがとうございました。

非常にリアルな実態を教えていただいて、これが続くという認識の下での政策論を聞かせないといけないですね。

コーカーさん。

○コーカー委員 皆さんおはようございます。

今、堀さんのおっしゃっていたことはとても賛成で、弊社が外国人の購入者が参加しやすい配信イベントが多い会社として、やはりインディーズではなくてメジャーなものになるほどいろいろなリスクが増えますので、例えば、洋楽のカバーが入っているライブ、洋楽で日本を含めてアジアとかアメリカに向けてライブ配信、メジャーレーベルでASCAP、BMIとかオーストラリアのAPRA AMCOSとかちゃんといろいろ登録している著作権のそういう曲がたくさん入っているライブとかはすごく難しくなって、韓国とかほかの国はそういうものを全然気にしないでがんがん海外に出しましょうと。これでどこまでビジネスにダメージするか、海外向けの配信するのが怖くなって、そういう企画をやめる人たちとかという話が実はたくさんあります。

インバウンドだけではなくて、インターネットを通してデジタルコンテンツをたくさん海外向けに出しましょうと。すごくいいチャンスなのに、この辺はぜひこのグループで少しずつベストプラクティスというか、エキスパートとしてこういうふう改善していこうとか、ここがないとかいうものを一緒に考えたらいいなと思って。多分堀さんの今おっしゃったことと結構似ている案件がたくさんあって、うちだけが結構迷って、すごく一人になってしまっている気がしますので、業界全体の話題、議題、問題なので、すごく聞いて安心しました。それだけです。

○中村委員長 ありがとうございます。

太田さん。

○太田委員 テレビ東京の太田と申します。

堀さんがすごく大きな視点の話をしてくださったので、自分はもう少しマイクロというか、現場に近い人間なので現場の話ができたと思うのですが、今回の議題としてロケ環境の改善と撮影スタッフの環境改善という話があったと思うのですが、それはまさに至急にしたいほうがいいなと思っています。というのは、今後どんどんバーチャルになっていくと思うのですが、多分バーチャルに行けば行くほど、リアルがすごく大切になっていて、そうするとリアルな現場で撮影をするドラマはすごく大切になってくるのですが、今はすごくロケもやりづらくて、ロケ現場に関しては、例えば、テレビ東京だと先週か先々週に銀座ですごくソーシャルディスタンスを守りながらロケをしていたのですが、結局テレビ東京にクレームが何十件も来て、社内全体としてロケを中止しようというお触れが出てしまったりとか、自分はドラマを撮影しているのですが、ロケ場所もコロナ

が怖いから貸してくれないとかになってしまうので、コロナ以前からやりづらかった環境が今は本当にしんどいというものがあります。

もう一つ、撮影スタッフに関して、この会議で僕は何回か言ったことがあるかもしれないのですが、基本、日本のドラマのスタッフは全員フリーランスで、ドラマのスタッフは現場スタッフなので掛け持ちができないため、もともと結構かつかつの生活をしている人が多いのですが、今は特にコロナで作品が延期になったときにそのお金を誰が払うのかという話になっていて、テレビ東京などは、テレビ東京が何割負担しましょうとか、まだうちはましなほうなのですから、制作会社経由の作品とかはうやむやになったままゼロ円とかもあるのです。Netflixなどはそこがすばらしくて、アプライしたら10万円をクリエイターほぼ全員に支給するというをやったりしていて、一会社にも日本のテレビ局が負けているなという気持ちはすごく感じているので、このコロナをきっかけにそこら辺のロケ環境と撮影スタッフの環境改善ができるといいなと思っております。

以上です。

○中村委員長 ありがとうございます。

川上さん、お願いします。

○川上委員 ここ1か月ぐらいの大きな出来事として、米国がTikTokを禁止する、米国市場から排除するみたいなことを言ったということがあります。これに対して、日本でも一部の議員の方がTikTokを排除するべきだみたいな議論もあったわけなのですが、これはおそらく米国のほうでは実現してしまう可能性が非常に高いと思っていまして、そうするとその後日本はどうするのか。日本も何となく外圧に弱い国ですから、何だかんだと排除しなければいけないような羽目に陥る展開というのは、個人的には十分あり得るのではないかと思うのです。

そうしますと、今までやっていたブロッキングの議論とかに影響する話だと思っていて、簡単に言うと整合性が取れなくなる。ここ数年間ブロッキングの議論が迷走した理由の一つは、ブロッキングには、児童ポルノによるかなり無理やり決まった例外があったということが大きいと思うのですが、同じような別の例外的なことというのが、安全保障なのか何なのかそういう名目でTikTokみたいなことでも起こる可能性があるのだと思います。

そうすると、例えば、海賊版アプリをブロッキングするのはやってはいけないのだけれども、TikTokは排除しても構わないみたいな理屈を何とかしてつくらなければいけないわけで、それは僕は非常に難しいと思うのです。本当は明らかにTikTokのほうを排除してはいけない、何の問題もないアプリだと思うのですが、排除しなければならない。そういった場合に、何か整合性が取れるような議論ができるような準備をしておくべきではないかと思えます。

そうしますと、重要なのは個人情報の保護をどう考えるのかという問題だと思うのです。知財というのは今までコピーライトということで、割とコンテンツのコピー云々のその延

長線上の議論しかされていなかったわけですが、クラウド上で権利を管理される時代には、クラウド上に当然そのコンテンツを持っている人の個人情報が含まれるわけで、あるサービスを排除するのだとしたら、個人情報を不正利用するような可能性がある場合には問題だという理論構成をきつとすることになるのだと思うのですが、旧来からの著作権だったりとか知財の延長線上の話だけではなく、クラウドに対応した議論も今後検討していくべきではないかと思います。

以上です。

○中村委員長 ありがとうございます。

ほかにございますでしょうか。

内山さん。

○内山委員 青学の内山です。半分ぐらいの方は1年ぶりで、またよろしく願いいたします。

冒頭にあった、有事なので短期的に勝負しなければいけないということに関していうと2点あって、世の中全部がウェブに押し込まれている時代になってきていて、UGC的なコンテンツは放っておいても急増している状態になっていると思うのです。その中でいいコンテンツが埋もれない仕掛けとか、育成するというよりも発掘する仕掛けというものを早急に考えないと、まさしくグレシャムの法則が発動してしまわないかという危惧感を個人的には持っています。

何人もの方が指摘されているとおり、ライツの問題も非常にシビアで~~すので~~、もちろん適正な処理というものは必要ですが、同時にどう時間をかけずに処理するかという視点も含めて考えていきたい。タスクフォースが立ち上がるということですので、そこでも議論できればと考えております。

中長期的な観点でいうと、GAFAsの独り勝ちというか、この第1四半期、第2四半期を見ても大変好調な利益をあげているので、映画や音楽に見られるようなアメリカ資本によるグローバル支配という中で、どうやって日本から発信していくかということは、ますます中長期的には考えなければいけないのだろうなと思っています。それもまた、恐らく適正配分という議論の中で出てくることではないかと考えますので、またその場において議論をさせていただければと考えます。

以上でございます。

○中村委員長 ありがとうございます。

ほかに何かありますか。

瀬尾さん。

○瀬尾委員 2回目ですみません。

さっき、太田さんの発言であったのですが、日本のクリエイターは写真家もイラストレーターもそうなのですが、フリーがすごく多いのです。フリーは物すごく今回のコロナで根こそぎダメージを食らっている感じがある。これは、多分堀さんのおっし

やっていた音楽関係にも非常に多いと思うのです。

一つは、今、緊急的にそういうフリーの人たちをどういうふうに今後も生きながらえるか。多分やめてしまう人が結構出てきている状態があるので、そういう人たちをどういうふうにとどめるか。ある意味で言うと、その人たちがいないとできないので、それが一つ。

もう一つは、写真家で思っているのですけれども、いわゆる事務所化です。みんなフリーではなくて、事務所でマネジメントしてもらってやるというクリエイターがある程度体制をつくらないと、何かがあったときにすごく厳しい。なので、ここは堀さんが、例えばミュージシャンとかを昔から事務所化しているのではないですか。そういったことを単純にミュージシャンだけではなくて、例えば写真家であったりとかイラストレーターであったりとかいうところも、みんなある程度事務所のようにまとめた形で体制をつけていくということが私はすごく必要ではないかと思っているので、こちら辺はぜひオンラインでもお知恵を頂いたりしながら、自助努力と今の緊急な何かのものが必要な状態にあるということは写真家の立場からもぜひ申し上げておきたいと思って発言させていただきました。

以上です。

○中村委員長 太田さん。

○太田委員 今の瀬尾さんの意見に少しだけ補足させていただきますと、恐らくバーチャルが進んでいって、今後さらに勝ち組と負け組の差がどんどん広がっていくのですよね。今、僕らもドラマで俳優をキャスティングするときに、コロナのおかげでいわゆる主演クラスの人は空いているかもしれないからと行くのですけれども、今までぎりぎり舞台とかで食べていた人たちはすごく優先順位が下がっていて、実際にコロナで大人数の撮影もできないからその人はやめようかと。実際に僕もそういうクラスの俳優の友人とかいて、その人たちが食えなくなってきていて、今後、それがすごく増えてくるので、俳優に限らず芸人さんとかミュージシャンも全部そうだと思うのですけれども、その人たちに向けた何かというものが必要なのだろうなというのは思います。

以上です。

○中村委員長 ありがとうございます。

そんなところでしょうか。よろしいですか。

今日は、これからどのようにこの委員会を進めていくかのキックオフと顔合わせという趣旨だったのですけれども、実にたくさんの問題提起や論点を出していただいたと思います。

私が全体を聞いていて、大きくメタでマクロな指摘と具体でミクロな話と両方出てきていると思うのです。メタでいうと瀬尾さんが全体の方向性、アウトバウンドでインバウンドで来たらその次を考えないということですか、渡部さんからウィズコロナで構造が変化していくので段階的な対応をとという指摘がありましたし、川上さんから外交や国際環境の変化で我が国の政策との整合性をどう取るかとか、内山さんもアメリカの支配への対応をどうするのかという御指摘がありました。

一方で、具体的な話で言うと、堀さんやコーカーさんから特に配信ビジネスについての今のリアルな実態を踏まえてどう突破するのか。逆に太田さんからリアルのロケとか、瀬尾さんからも指摘のありましたフリーのスタッフをどう突破するのかということも頂きました。

事務局からもこのようなことを議論していきましようという提案を頂いていますので、そのようなことを一度整理していただいて、今後の議論あるいはヒアリングですとかそんなことに進められればいいかなと思っています。

何か皆さんから追加で要望などありますでしょうか。よろしいでしょうか。このようなことを掘り下げていこうという提案などありましたら、この後でも事務局のほうにお届けいただければと思います。

林さん。御無沙汰です。

○林委員 御無沙汰しております。皆さんお元気でしょうか。お久しぶりです。

皆様のお話とちょっとずれてしまったら恐縮なのですが、1点目はフリーランスのアーティストの支援策についてです。まず、配信ビジネスのところで、アーティストの方々が、コロナ禍の現状で、リアルとともにネット上でも御自身の配信ができるようにしていくためには、今までアーティストだけなされていた方にはITに関するノウハウがないので、どうやってそれを課金に結びつけていくとか、サイトの作り方とかそういうもののサポートをする方々が必要ではないかと思うのです。ローレンさんのお話は途中からしか聞けなかったのですが、こうしたことを、もうちょっと業界でサポートするようなシステムを進めたり、例えば、この知財本部などでそれをさらにバックアップしていく予算を振り向けることができないかなということ、今の緊急の話として一点、ご提案したいと思います。

それから、フリーランスの方は、例えば、私などの弁護士も実は個人事業主として、お客様からの依頼がなければ収入はゼロのフリーランスです。ただ、海外でどうしているかといったらアメリカなどは組合があると思いますし、仕事を受ける際の組合でのルールを結構厳しく決めています。私も契約書チェックをすることがあるのですが、日本のテレビクルーがアメリカで仕事をしようと思ったらそういう方たちの契約はかなり厳格なものをやっていると思います。元請・下請問題とも共通しますが、フリーランスの方々の地位向上という意味ではそういう組織など、実際にフリーランスの方々が活動しやすくするためのインフラ的な整備も必要だと思います。

2点目なのですが、川上さんが御提案なさったような議論というのは、タスクフォースの中で今後、詰めていくべきことと思っています。もはや著作権というものに限らず、データというものが個人情報だったりそれ以外のデータもあるので、データが価値を持っているという意味でその扱いについてのルール形成、合意形成をどういうふうに行っていくのか、法律なのか法律未満の手段か。それを載せていくためにルール以外のアーキテクチャーのシステムのほうで、例えば、権利処理とか課金の在り方だと

かオンライン契約だったりカタログのデータベースを作ったりとか、そういったアーキテクチャーの話もタスクフォースでやっていけないかなと思っております。

以上です。

○中村委員長 どうもありがとうございます。

最初にあったライブハウスなどの配信への取組はビジネスとしても対応されつつありますし、支援措置も講じられつつあると聞いておりますので、その辺りの実態や措置についても共有して議論ができればなと思います。冒頭、田中局長からもデータを中心に据えるとお話がありました。データにどのように向き合っていくかというのも、この委員会の大きなテーマになってくることは間違いないと考えております。よろしくをお願いします。

ほかによろしいでしょうか。

ローレンさん、どうぞ。

○コーカー委員 配信撮影の予算のお話に関してですが、私より詳しい人はたくさんいるのですけれども、今までのZAIKOで2,000本ぐらいのライブ配信イベントが終わりまして、先々週は1,500で、今は4か月で2,000以上、チケット制有料ライブ配信。

それで、撮影チームには大体4つのパターンがあって、テレビ系の撮影チーム、普通にWOWOWとかで働いているような人たち、普通にテレビをつくっている撮影チーム。アーティストが自分で何とかする、マネジャーがカメラを持って適当に自分でやってしまう。その2つは結構問題が多いです。問題が起これば大体はその2つ。テレビと違うことがいろいろあるというのと、慣れていない人たちが担当しているのです。

一番うまくいくのは、もちろんライブ配信撮影専門の動画制作チーム。そういうチームが幾つかあって、本当に30万とか40万でもライブ配信を撮影しますみたいな。2人がカメラを持って1人がセッティングして、オーディオチャンネルもしっかりつくっていますみたいなもので、それを結構お勧めしています。

あと、すごくうまくいくのは、ずっと慣れている会場。例えば、ロフトというライブハウスとか下北沢のFEVERとか、毎週何回も弊社を使ってライブ配信をやっているのですけれども、それでも経済的にすごく困っています。それは別として、やはり毎週やっていますので、ライブハウスにある動画とかいつも使っている設定があって、弊社は相談されるときはライブ配信に慣れている制作チームをお勧めするか、もしくは、いつも慣れているライブハウスでやったほうがいいのです。自分でゼロからつくらないこと。もしくは、テレビチームと、もちろんハッピーですけれども、それも結構ビッグな話になりますので、高いですし個人のアーティストはそういうものできないので、もし予算的な話になりましたら、ボリュームで考えると、個人ではなくてやはりライブハウスに回すのが間違いないと思います。

意見でした。

○中村委員長 ありがとうございます。

川上さん、お願いします。

○川上委員 今の話は、データのほうの権利化の議論はぜひやっていただきたいと思います。具体的に価値を持つデータということになると、最初に考えるべきは個人情報だと思うのです。実際に個人情報というのは従来から価値あるものとして扱われてきていて、どんな小さなお店でも顧客リストというのはDMを送るリストとして価値あるもので、時にはそれを業者とかに売買されていたのですが、これが資産として守られる権利なのか、売買してもいいのかということ、それは不明確で、たとえば、営業の電話をかけると、なぜ、この電話番号を知っているとクレームを言われたりして、場合によっては消したりもしていると思いますが、非常に曖昧な状態でこっそりやりとりをされているわけです。

特にこれはネットになると、紙の名簿をこっそりやりとりしなくても、リアルタイムで顧客リストのDBをほかのところにつなげることが可能に成ります。また、グローバルプラットフォームが圧倒的に最大の顧客リストを一手に握るわけで、それがネットにつながってとても強い立場になります。顧客リストの売買が非常にグレーな環境では、なし崩し的にプラットフォーム以外が個人情報のリストを持つことが非常に難しくなってしまうと思うのです。ですので、プラットフォームを介さないでも情報のやり取りができるような仕組みをつくるということが、コンテンツの会社に限らず、日本の企業にとっては重要なことだと思います。

それとは別の話で、コンテンツに関わる話で僕が重要だと思っているのは、今後、デジタル化されていって、デジタルの中でクリエイターが収益を上げなければいけない。そのときに、パブリッシャーの力が弱くなっていくのが、長期的にはすごくクリエイターにとってマイナスになるだろうと思います。これは短期的には実は逆のことが起こっているように見えます。クリエイターとパブリッシャーだと、パブリッシャーのほうが基本的には強いので、どちらかということ、クリエイターの人たちはパブリッシャーに搾取されているのではないかということを思いがちなのですけれども、実際にはクリエイターの収益の分け前を社会の中で確保するという大きな役割を担っているのはパブリッシャーなのです。ですが、これがグローバルプラットフォームに支配された世界では、非常にパブリッシャーの立場が弱くなってしまいます。

例えば、今、UUUMというところがYouTuberとかの事務所としてはすごく最大手なのですが、彼らが実際にマネジメント料として取っているのは通常のタレントとかに比べて非常に安い。3割とか、ひよっとしたら人気の人たちだと1割しか取っていないみたいなことがあるわけなのですけれども、それでも取り過ぎだということで人気のあるタレントが流出していく。なぜかということ、個人のほうが力が強くて、何だったらプラットフォームと直接ディールをしてもいいみたいなこととかを思えるからなのですけれども、これは要するにプラットフォームとクリエイターの間にあるパブリッシャーの中抜きなのです。これは進行すると、結果的にコンテンツはまとまったほうが強いのですから、そこでパブリッシャーがいなくなってしまうとプラットフォームと交渉できる強力なプレーヤーが存在しなくなってしまう。そうすると、プラットフォーム側が力学的に強くなってし

まいますから、結果的にはクリエイターが受け取る収益の配分比率が下がってしまう。クリエイターに落ちる総額の収入は減ってしまうのです。ですが、短期的にはパブリッシャーを抜いたことによって、特に人気のあるクリエイターは一見得をしたかのように思うという構造があるわけです。

これは、特にYouTuberに限らず、ネット時代のプラットフォームとクリエイターの関係では全般的に起こることなのですけれども、そこで何が起こるかというパブリッシャー外し、中抜きみたいなことが起こる。それが出来上がってしまったコンテンツ領域というのは逆にクリエイターの収益が下がってしまうでしょう。ですので、プラットフォームに対する規制というのは今後いろいろ議論されると思うのですけれども、一つの重要な論点としては、クリエイターがまとまってパブリッシャーという形でプラットフォームと対抗できるようなことをいかに可能にするかという点で制度設計を考えるということが今後必要になってくると思いますので、そういった議論もここでされると非常にいいと思います。

以上です。

○中村委員長 ありがとうございます。

非常に重たい問題提起です。

堀さん、お願いします。

○堀委員 まさに川上さんが言ったことは、うちのような会社のことを言っているのだと思うのですけれども、先ほどフリーランスの話が瀬尾さんから林さんからも出ていたのですが、結局、日本は「中小企業は日本の宝だ」ということを言って、ずっとこの50年やってきて、おそらくフリーと言われる人たちも、自分の会社を興すミュージシャンたちもそうですけれども、組織に属したくないということと誰かから指示されたくないということで次々に小さい会社をつくり独立し、同じような業種、例えば大田区の金型を作る工場でも、4人、5人の工場がたくさんあって、それがあつきのグレッシュムの法則ではないですが、元請は安いほうにいつてしまう。結局こういう事態になったときに、僕らは舞台をつくっていても、これまで5公演ぐらい中止にしているのですけれども、一番ギャラの安い人たちには100%払ったのです。主役は一律10万とかにしてしまった。松竹さんも同じことが起きていて、主役はゼロなのです。下のほうの人たちに厚く払っている。

なので、うちを大手と言うかどうか分かりませんが、大手とやっていた人たちは比較的救われているのです。小さな劇団とかに出演をしようとしていた出演者やスタッフにはほとんどキャンセル料が払われていないのです。結局、同じようにあつきの金型の工場と一緒に、安くやっている小さな業者はこういう事態が起きるとつらいと思うのです。同じような業種の人たちが大きい会社になって、元請と対抗していかなければいけない。

デフレ慣れしているのでどうしても値上げをしてはいけないという圧力が出てくるのと僕は思うのですけれども、仮にGo Toキャンペーン、Go Toイベントが始まるとどうなるか分かりませんが、僕はコロナが終息した後にやったほうが良いと思うけれども、Go



Toイベントキャンペーンでお客さんは2割引でチケットを買えると言われていたのですが、制作者には何のプラスもない。うちの現場の社員にはGo Toイベントが始まったらちゅうちょなく2割値上げしろ、それをお客さんに説明しろと言っています。この2割がなかったらうちの経営はきついのだという説明を丁寧にしていけば、納得してくれるお客さんもいる。納得してくれないお客さんははなからしようがないと思うようにしろと、制作者たる自分の命を守ることのほうが先なのだとおっしゃっているのです。でも、いまだに元請が赤字になってくると、どうしても下のほうに下のほうに、おそらくテレビ局もこれから制作費をカットするとか、僕らの出演料をカットするとか、ギャラの高いベテランを出演させないようにするとか、いろいろなことが起こると思う。写真家の人たちもアメリカみたいにエージェント制度の下に写真家が集まる。それが束になって大手を交渉する。日本でもエージェントの業者がもうかるとおっしゃっていたら多分やっていると思うのです。でも、日本でエージェントをしてももうからないとおっしゃっているから日本はやっていない。だから、付け入るメリットを求める業界、あらゆる業種、何もエンターテインメントだけではないと思いますので、再編して、対抗軸を作る。それこそGAFAnante巨大なところと対抗できる企業は今のところ日本にないわけです。少なくとも、大手自動車メーカーと下請とか、テレビ局と下請制作会社とかが対等に対抗できるようにしないとこの先下請はどんどん疲弊して無くなっていきます。

先ほどの配信にあたり楽曲解放で3万円取られるという話も、音楽三団体でこんな時期に何を言っているのだとレコード会社に要望書まで出しているのです。そういう活動ができないような個々のフリーの人たちは、この2、3年で瀬尾さんがおっしゃるように廃業したって行き場がないわけです。この状況は大変なことだと思います。

だから、行政がそれに関しては合従連衡を促すとか、後継者がいなくて廃業せざるを得ない飲食店もこの数か月でいっぱい出たと思うのですけれども、そういうものを統合してサポートするのはとても重要なのではないかと僕は思います。僕が言っている話かどうか分かりませんが、川上さんの話を聞いてなるほどなとおっしゃって御意見しました。

○中村委員長 これまであちこちで話題は出てきたことはありますけれども、こういう場でその議論をちゃんとしたことはないですよ。ですから、大きなアメリカの力あるいは資本へ何らかに対応するあるいは元請に対抗するために、どのようにまとまるというキーワードでの施策があり得るかというのは新しいテーマですかね。どのようにもむことができるか考えてみます。ありがとうございます。

その辺りでよろしいでしょうか。

どうもありがとうございます。

では、今日の最初の会合をこの辺りにしておきたいとおっしゃるけれども、ここまでの議論について、改めて田中局長から御挨拶いただけますでしょうか。

○田中局長 多岐にわたる御意見を頂きまして、本当にありがとうございます。

当初、事務局のほうからこういう課題、これまでの議論からの継続ということも含めて

課題提示をさせていただきましたけれども、改めて現場の皆さんの思いや声をお聞きいたしますと、世の中時々刻々様相変化して新しい課題が出てきているなということを深く感じました。

その中で幾つか御議論の中で共通的に出てきた話で、例えばフリーランスの話でございますとか、元請と下請の関係であるとか、新しいビジネスのバリュー構造の中で利益分配がどうなるのか、その中でプロデューサー的な機関の役割はどうか。こういった問題は元からあった問題かもしれませんが、今回のデジタル、コロナの中で問題の重要性がさらに昇華したような問題にも感じました。

大きな意味では競争政策上の問題、産業組織の在り方の問題のようにも思われますけれども、そういう観点からもぜひ少し論点を整理して御議論させていただきたいと思います。

フリーランスはフリーランスでこの業界にかかわらず、政府全体としてコロナ対応の中で、給付をするというだけではなくて、この方々の権利をどうするかという議論は浮き上がってきておりまして、これは伝統的に労働法制との関係の中でずっと宿題になっている問題なのですが、手を付けなければいけないという機運も出てきています。

プラットフォームの議論もございました。これは別途成長戦略の一環の中で、プラットフォームの問題をどう取り上げるか、あるいは、デジタルの市場構造についてどういうふうに政策的に取り組むかということで、別途組織が出来上がっておりまして、その中で集中的、専門的に議論することになっています。

何が言いたいかと申しますと、そういう意味で知財戦略本部以外のところでも今日、話題に上りました問題について、別の切り口から政策手段を編み出すつもりで議論しているところがありますが、そういうところとも密接に連携して、問題意識もそういう部局と共有していく。私ども内閣府にあるわけで、総合調整のために設けられている本部でございますので、今日の御意見をそういう部局とも共有しながら、知財本部としては何ができるか、他の部局には何をやらせてもらうかという部分をいろいろ整理しながら進めていきたいと思っております。

今日はもう一つあった大きな話で、地政学的な問題がコンテンツやデジタルの世界の中でも大きな影響を及ぼしてきているという話がございます。地政学は明らかにデータをめぐるヘゲモニー争いに変わってきています。そういう意味でいろいろな軸の話がありまして、いわゆる地政学的な意味でのデータヘゲモニー争いと、プラットフォームのネットワーク外部効果をどうコントロールしていくかという話と、データデモクラタイゼーションをどう進めていくかという話がほぼ混然一体になっているという状況にある中で、やはりコンテンツの世界におけるプラットフォームの影響が大きくなっている。プラットフォーム自身にとっても、コンテンツ自身を一つの稼ぎ頭というだけではなくて、まさに自分たちプラットフォームの空間の中に顧客を呼び込んでいくための一つのパイプラインとして非常に重視していくという新しいビジネスモデルが、特にアジアのプラットフォームを中心に出来上がっているところがあって、その中で様々な利益分配の形態があ

るとか、個々のプレーヤーの間の権利関係という問題がまた大きく浮き上がっているのだと思います。

こういった問題についても、データのほうはデータのほうで知財本部としても重要な課題ということに知財推進計画上なっておりますけれども、IT本部その他のところで総合的に議論していこうという議論もごございます。データの国際的なフリーフローの問題はDFFTの問題として国際的な議論もあります。そういった問題をやっている部局ともきちんと問題意識を共有しながら、知財推進計画としてどういうアウトプットを出していけるかというものを委員長とも御相談しながら、あるいは構想委員会委員長の渡部さんとも御相談しながら、それらについて皆様とお諮りをしていきたいと思っております。

今日はいろいろ御意見を頂きまして大変ありがとうございました。

○中村委員長 どうもありがとうございました。

○田中局長 私はこれから皆様とお会いいたしますけれども、私の前にこの事務局で皆様方にお世話になった三又のほうから御挨拶をさせていただきたいと思っております。

○三又前局長 皆さんお忙しいところ、今日はありがとうございました。

先週まで知財事務局長をしておりました三又でございます。8月1日付で退任をいたしました。

今日、御参加いただいている方の中には、昨年来構想委員会でお世話になった方、今年の3月からのワーキンググループでお世話になった方、新しく今日の第1回から御参加いただいている方がいらっしゃると思っております。新しい方については、本当に入れ違いになってしまって残念なのですが、これまで大変お世話になりました。ありがとうございます。

今日は非常に中身の濃い御議論をたくさん頂きましたけれども、まさにポストコロナのビジネス、産業の在り方というものを既に議論しなければいけない時期に来ていると中村委員長からもお話がありましたけれども、そういうことでまた新しい知財戦略、コンテンツ戦略を打ち立てていただくスタートだと思っておりますので、引き続きよろしくお願ひしたいと思います。私自身はこれからもいろいろな形で皆様にお世話になることがあると思っております。この場をお借りして御挨拶させていただきました。ありがとうございました。また今後ともよろしくお願ひいたします。

○中村委員長 三又さん、どうもありがとうございました。お疲れさまでした。では、最後に事務局から伝達事項をお願いします。

○田淵参事官 次回のコンテンツ小委員会の開催予定につきましては、改めて事務局から御案内いたします。

○中村委員長 どうもありがとうございました。

これで閉会といたします。御多忙のところ、ありがとうございました。