

情報通信審議会 情報通信政策部会

デジタル・コンテンツの流通の促進等に関する検討委員会 第20回 議事録

1 日時：平成19年7月19日（木）9：30～11：00

2 場所：総務省 第一特別会議室

3 出席者（敬称略）

（1）委員（専門委員含む）

村井 純（主査）、浅野 睦八、池田 朋之、石井 亮平、石橋 庸敏、稲葉 悠、岩浪 剛太、植井 理行、大山 永昭、華頂 尚隆、河村真紀子、佐藤 信彦、椎名 和夫、菅原 瑞夫、関 祥行、園田愛一郎、高橋 伸子、田胡 修一、田村 和人、土井美和子、所眞 理雄、長田 三紀、生野 秀年、福田 俊男、堀 義貴 （以上25名）

（2）オブザーバー

川瀬 真（文化庁）、菊池 尚人（慶應義塾大学）、吉川 治宏（三井物産株式会社）、杉原 佳堯（インテル株式会社）、野中 康行（株式会社東芝）、元橋 圭哉（日本放送協会）、安江 憲介（株式会社三菱総合研究所）、吉岡 謙二（日本電信電話株式会社）

（3）事務局

小笠原情報通信政策局情報通信政策課コンテンツ流通促進室長

（4）総務省

中田政策統括官、河内官房審議官、秋本情報通信政策課長、吉田放送政策課超、吉田地上放送課長、武田衛星放送課長、藤島地域放送課長

【村井主査】 おはようございます。ただいまから情報通信審議会デジタル・コンテンツの流通の促進等に関する検討委員会第20回会合を開催致します。委員の皆様におかれましては、朝早くからお忙しいところをお集まりいただきまして、まことにありがとうございます。

本日ご欠席の委員、ご出席くださったオブザーバーに関しましては、いつものように席上に配付致しました資料をご覧ください。

本日は前回に引き続き、本委員会の検討の取りまとめとなる中間答申の骨子案について意見交換をしていただきます。全体の流れとしましては、最初に事務局からコンテンツ取引市場検討会の検討状況についてご報告いただきます。この検討会での検討内容は、中村委員から進捗状況としてご報告いただいておりますが、本委員会での検討にも活かしていくべきだというご指摘がありましたので、コンテンツ取引市場に関する提言のあり方とあわせて後ほど意見交換をお願い致します。

それから、本日11時から開催されます情報通信政策部会で、本委員会の検討状況の報告

をさせていただきますので、その報告案についても説明致します。

それでは、資料の確認と説明を事務局よりお願いいたします。

【小笠原コンテンツ流通促進室長】 それでは、お手元の資料1が、取引市場形成に関する検討会の検討の概要をご報告するものになります。資料2は、最初に2枚ほど全体の目次をつけておりますが、今回中間答申に盛り込む提言の概要でございます。本日はこれを中心に説明をさせていただきます。検討の経緯につきましては、整理は事務局の責任で行っておりますが、これまでの皆様のご発言、ご意見を可能な限り子細に記録させていただきましたものをつけております。そして「検討の前提になる事実関係について」と、基本的にはこれまで審議会に公表資料として提出いただいたもの、あるいはご報告いただいたものから、答申に盛り込むべきものを中心に抜粋しております。最後に資料3として、今後のスケジュールをつけております。

それでは、引き続き、コンテンツ市場の取引の形成に関する検討会の検討の概要につきご報告させていただきます。この検討については、昨年11月、報道発表させていただいたコンテンツ取引市場の形成に関する検討会において、現在までに8回開催されております。座長は立教大学の舟田先生にお勤めいただき、当委員会のメンバーの中では中村委員に構成員としてご参加をいただいているわけでございます。

まず、コンテンツ市場の取引の形成ということで、1ページ目にコンテンツ市場の現状を示しております。日本の映像コンテンツ市場の中での放送コンテンツの位置づけとして、昨年の第3次中間答申でもご指摘いただいておりますが、地上放送は我が国のコンテンツ政策の中核であり、コンテンツ産業の占める役割は極めて重要である。下のグラフにもごさいますように、数字上でも映像コンテンツ市場の中での放送コンテンツの役割というのは非常に重要ということが明らかとなっております。

そして、こういったコンテンツ市場につきましては、政府として、今後10年間でコンテンツ市場を約5兆円拡大させる、そういった目標を立てております。これだけプレゼンスの大きい放送コンテンツでございますので、市場の拡大を図る上でそのマルチユースの拡大も非常に重要となってくる、ということでございます。そういう基本的な認識のもとにコンテンツ市場、特に放送コンテンツの取引、それから二次利用をどう進めていくのか、ということ議論の対象としているのがこの検討会でございます。前提として、コンテンツの二次利用や取引にかかわる関係者がどういった意思でいるかということを最初に確認しておりますが、全体として、放送コンテンツの関係者すべてが既にマルチユースの促進、市場の拡大ということを基本的な方針としているということが明らかとなっております。

政府としては、先ほど申し上げたような数値目標を立てておりますし、放送事業者さんも、中期経営計画の中で、二次利用市場として放送コンテンツの取引を活性化していくというこ

とについて、基本的な経営方針として表明されております。当委員会においても、この中の放送事業者さんからその一つの例をご報告いただいたように、放送事業者さんから明確なご説明があったところでございます。それから、権利者団体の方々としても、適正な対価を前提として、二次利用の使用許諾というのは積極的に行っていく、これが基本的な姿勢であるということをお場でも明言されております。それから、投資家のお立場から見たときにも、映画の世界ではコンテンツ製作の金融支援スキームが非常に多様化・発展しており、放送事業への既存の出資を含め、一般の機関投資家の間でもコンテンツへの投資については非常に関心が高まっている。

いずれにせよコンテンツのマルチユースを促進するための制作者、権利者、放送事業者、投資家、すべてがマルチユースに向けた、前向きな、そして積極的に促進していこうという意思があることは、いろいろな市場からも、あるいはご報告からも明解であったということでもあります。

そういう前提の下にどういった方策を考えていくのかということですが、この検討会での問題意識と検討の進め方の手順を5ページに記載いたしました。まずコンテンツのマルチユースを進めるために取引市場を形成する、そのための具体策の検討をどう進めていくべきか、ということでございます。コンテンツについては、様々な新しい資金調達手法、それに伴う製作手法が既に開拓されておまして、こういったことが放送コンテンツのマルチユースにかかわるビジネスチャンスの一つの契機になるのではないかと問題意識が指摘されておりました。ただ、議論の順番として、まずはそういった取引市場を形成するための具体的な手法が先に議論されるべきであり、その結果、コンテンツを財産、資産としてどう評価していくかということがついてくるのではないかと。従って、まずはそういったコンテンツのマルチユースや取引市場を促進、形成していくために、どういった具体的手法があるのかといったことがまず議論の最初に来るべきであろう、というところで議論が始まっております。

その取引市場の形成について具体論として議論する際には、まず放送コンテンツが多様化し、質的な向上があり、そしてその魅力が向上する、それがまず大前提である。そういう意味では、例えば映画のようなコンテンツも参考にして、資金をいろいろなところから導入していく、そういったことを含めた新たな製作手法を検討するといったことも必要ではないかと、そういった問題意識が続いていたわけでございます。

ただ、その際、先ほど他分野、特に映画の分野を参考にと申し上げましたが、映画あるいはアニメーションといった世界は、いわゆるコンテンツビジネス、つまりコンテンツの製作流通に重点を置いて収益を上げ、還元していくビジネスであるのに対して、放送の場合は、コンテンツとメディアが一体として行われているビジネスである。その相違を踏まえた上で放送ビジネスにふさわしいメリットのあるマルチユースという事業の枠組みの検討が必要で

あろうご指摘もございました。そして、知財立国にふさわしい権利の保護が前提となるのであれば、いろいろな新たな手法の会得も可能であろうといった認識もございました。

今申し上げたのは、あくまでも具体的な手法を模索していくという観点でございますが、(3)は、仮にそういった具体的な手法によって、二次利用と取引が進み収益が増大していくのであれば、本放送に重点を置く放送のコンテンツに関し、現在の評価手法に加えて、新たな評価手法も検討の視野には入るのではないかと、といった視点でございます。

特に放送の場合、いろいろなジャンルがございます。そういう中では性格上二次利用には必ずしもなじまないコンテンツもある。従って、そういうことも全部一緒に資産評価するというのはいかがなものかというご指摘もございました。一方で、非常に積極的に二次利用されている分野も確実にあるわけで、必要なデータの積み上げがあれば、そういった二次利用になじむコンテンツの投資もさらに拡大され、魅力あるコンテンツの創造も促進されていくのではないかと。議論の手順としてはこのようなところであったかと思えます。

それから、諸外国ではコンテンツの取引についてどういったルールや制度があるのかということを紹介しております。8ページは、諸外国のルールや制度を考える上で、それぞれ諸外国特有の事情を配慮した上で議論するべきではないかというご指摘に対する、一例でございます。この内容自体は当委員会でもたしか紹介されたかと思えますが、これはあくまで放送番組全体の話というよりは、こういった例もあったということであります。例えばアメリカのルールや制度ということコンテンツ取引で議論し、それを日本にも適用できないかということ議論する場合には、こういった事情も考慮する必要があるのではないかと、一つの例でございます。

アメリカでも当然、放送コンテンツについてはファースト・ウィンドウ、一次利用、それからセカンド・ウィンドウ、二次利用、それぞれあるわけですが、まずファースト・ウィンドウでの放送コンテンツの取引相場ですが、例えば1998年の「ER」の例を挙げておりますが、各エピソードにつき1,300万ドル、約13億円の高額契約が行われた例があり、22エピソード全部を合計すると、8億5,800万ドル、約850億円を上回る高額な取引が行われているという実態が、まず一次利用の時点ではあります。

それから二次利用の事例で、例えばCBSの「CIS」という非常に人気のドラマがありますが、その場合、海外でどれぐらい稼ぎだしているかということ、2億5,000万ドル、ほぼ300億円ぐらいを海外で持っている。

従って、国内での取引事情、それから海外での市場展開の状況、こういった諸事情をかんがみた上で諸外国の状況というのは議論する必要があるのではないかと、といった例でございます。

次のページでは、基本的にはどういう考え方で具体策を論じていくかということで3点ほ

ど示しております。まず、一番最初のところですが、既に先ほどの10年間5兆円という認識のベースとして、コンテンツ産業を今後の基幹産業の一つと位置づけていく。その育成・発展には産官が一致協力していくということは基本的な方針であろう、ということですが、具体的な数値目標を掲げている以上、現在の取り組みをさらに加速推進する具体策の検討が必要となっている。これが基本でございます。

ただし、下に書いてありますとおり、具体策の検討に当たっては、あくまで民間ベースの放送コンテンツビジネスの基本構成、これは最大限尊重されるべきであろう。例えば、どういったジャンルの取引を促進すべきなのか。あるいは、編成のあり方、あるいは重点的に二次利用のウィンドウのどういったところを重視していくのか。あるいは海外市場にどういふふうに展開していくのか。基本的にはすべてビジネス主体の判断に委ねられるべきことであろうということであります。

しかし、放送コンテンツを見る場合、やはり放送事業者さんが今後の基幹産業の一つと位置づけられたコンテンツ産業の根幹を担う重要な事業者さんとなります。昨年の第3次中間答申でも同じ認識を示していることは申し上げましたが、そういう意味で我が国のコンテンツ産業全体の発展を先導するという重要な意味合いもあります。例えば映画とかアニメーションとか、そういった他分野のコンテンツ産業の方々からも、先導者として参考とすべき分野として注視されていくだろうと思えますし、産業全体の今後の動向に非常に大きな影響があると思われます。確かに民間主導、ビジネスの主体の判断、尊重であり、放送事業者のコンテンツに係る取組に関することではありますが、一定の提言をやっていてもいいのではないかと考えております。

このような認識のもと、例えばどんなことが考えられるのかということを経つか提案をしております。最初の、新たな製作手法の開拓でございますが、常時安価かつ安定的なコンテンツ供給を実現するためには、放送コンテンツの製作に必要な資金、あるいはリスクを、放送事業者さんが負担されてきたというのが、製作手法の基本的なモデルであり、また、それには合理性があるという点については認識に相違はなかったと記憶しております。

ただし、多様化を図る、そしてマルチユースをさらに促進するという観点から見れば、放送事業者さんに加えて、あくまで自ら資金とリスクを負担する意思がある、そういった製作者の方々積極的にマルチユースを展開できる枠組みも検討の余地はあるのではないかと、そういった提案がなされておりました。その際、先ほど申し上げたとおり、放送分野においては、コンテンツ製作と放送メディアの運営は一体として行われておりますので、映画その他のいわゆるコンテンツ事業は、参考とすべきところは多々ありますが、製作手法をそのまま導入するという点については、多角的な論点を検討する必要があるだろうということであり、こういった新たな手法については、放送事業者さんにおいても様々試みられている例が

ございまして、下にNHKさんとフジテレビさんの例をそれぞれ公表資料からペーストさせていただきました。時間帯や、番組のジャンルなどを公表し、オープンに企画を公募するという取り組みが既に進んでいるところでございます。

映画について参考すべき分野は多々あるが、それぞれの違いは認識した上で進めていくべきではないかという点、その違いをちょっと簡単にまとめております。コンテンツビジネスというのがコンテンツごとの収支を明確化していくということを基本としているのに対して、コンテンツとメディアを一体的に運営するのであれば、当然ながら、その総合的な収支を勘案しながらビジネスをやっていくという違いはあるでしょうし、それから流通させるコンテンツの内容そのものについても、放送の場合は1点の基準、あるいはルールが存在しているわけですが、映画の場合は特段そういった制度上の制約はない、ということをご参考までに付記してあります。

仮にそういった新たな製作手法を検討する余地があるとすると、これまでの放送コンテンツは、放送事業の筋からいって、あくまで本放送、再放送を目的として製作されているわけですから、特にこれまで蓄積されてきた放送コンテンツには、放送後継続的に二次利用することを前提として製作されているものとは限らないわけです。従って、そういったコンテンツを資産としてどのように評価していくかというのは、あくまで個別の企業がそれぞれ二次利用をどの程度考えておられるかといったことを含めて、企業ごとに判断されてきているというのが実態でありそこに合理性があるわけでございますが、先ほどのような新たな手法を導入していくことも視野に入れますと、そういったコンテンツの取引を希望する方々がいつでも必要な情報が得られ、その情報に基づいて価格を提案していく。そして、それを購入して二次利用に供していく。そういった枠組みも検討することが必要ではないか。従って、もし、そこに制度的な措置の検討の余地があるなら、iとiiに書いてあるようなことを含めて検討する必要があるのではないかということでもあります。

仮に、こうした製作手法や評価手法を放送コンテンツ分野に導入するとすれば、あくまで試行的に関係者の協力を得て実証実験として行い、その効果を検証することからまずは始めるべきではないか。関係者が実証実験の成果を共有し、民間主導でマルチユースが促進されていく。まずはそれを期待するということで進捗状況を注視するというではないか。そういったことが議論されているわけでございます。

例えば実証実験で考えられるやり方として、例が挙がっていますが、基本的には新たな製作手法に意欲を見せている方々を公募する形式でいろいろな枠組みを考えてはどうか。ただし、どんな方々に番組企画製作をやっていただくか、あるいはどんな放送時間枠をそれ向けに設定したかということについては、あくまでも放送事業者さんの編成権の範囲で判断されるべき事項であろうということでございます。

以上がコンテンツ取引市場の検討会における検討の概要です。

続きまして、本委員会における第4次中間答申骨子案にて、提言の概要について簡単に説明させていただきます。

まず資料2。本委員会のテーマは、いわゆるコピーワンスの改善のあり方、それからコンテンツ取引市場の形成と取引の活性化に向けた具体策の2つがありました。先程ご説明したとおり、資料構成としては、中間答申の中に提言としてどのような内容を盛り込んでいくか、件等の経緯として答申の中に明記すべき皆様のご意見、そして皆様のご意見の前提となりました様々な事実関係について整理したものをつけております。

それでは、提言概要についてご説明させていただきます。いわゆるコピーワンスのあり方から入りますが、前提として、いってみればデジタル時代におけるコンテンツ保護のあり方について幾つかご議論いただきました。基本的にデジタル時代におけるコンテンツ保護のあり方をどのように考えるか。その際、消費者の利便性の確保とコンテンツの保護のバランスについてどのように考えるか。そういった点について様々なご議論が行われているわけではございますが、さきの委員会で村井主査のご発言にありましたとおり、そういった議論を経て、基本的な考え方としては3点に整理されているわけでございます。

1番目、あらゆるメディアがデジタル化に向かう中で、コンテンツ大国にふさわしい、多様で豊かなコンテンツの製作・流通を促進していくことが重要である。ただ、そのためにはコンテンツにかかわるすべての関係者がそれぞれの役割の下に努力していくということが不可欠だろうと。特に、才能ある多くの若者がコンテンツを創造する仕事を選択するインセンティブを絶やささない、これが最も重要なことである。従って、コンテンツを尊重、適切に保護すること、創造に関与したクリエイターに適正な対価が得られる環境を実現すること。これがコンテンツ大国を実現するのに不可欠な要素であり、それに向けてすべての関係者がそれぞれの役割を担って努力していく、そういうことが非常に重要であると。これがこの問題を考えていく上での基本的なスタンスということでもあります。

今申し上げた2つの原則を実現していくための制度やルールをどうしていくべきかについて、基本的な姿勢は同じだと思います。コンテンツの尊重と保護、それから創造に関与したクリエイターへの単価の実現、そういった基本的な姿勢は完全に同一のもとに、法律や商慣習、ルール、といった既存の制度の有効活用をどうやっていくかについて、様々な検討が様々な場で行われているわけです。例えば、コンテンツの流通促進、競争力強化のための法制度について検討されているのが知的財産推進本部、文化庁の文化審議会、それから当審議会の先の諮問がありますし、私的録音録画補償金制度のあり方については文化庁にて議論が進められているところです。

コンテンツのマルチユースを前提として適正な対価の還元を実現する、この契約ルールを

どうするのかについては、経団連さんで映像コンテンツ大国を実現する検討委員会が開催されるなど、非常にたくさんの方でいろいろな検討が行われていますが、繰り返しになりますが、当審議会としてもこうした活動と、基本的な認識は共有した上で具体的な提言を行う。それとともに、今申し上げた様々な検討の場においてそれぞれの組織の役割に応じて、クリエイターに適切な対価を還元していく。このための制度やルールのあり方について、もちろん消費者の利便性を欠くことのバランスにも常に配慮しつつ、可能な限り早期に具体策がまとめられるということを当審議会としても期待するということでもあります。

こうやって様々な場で、制度やルールのあり方について具体策が打ち出されていくことで、今回、審議会が提言していくことの政策効果も大きく引き出されてくのではないかとということでございます。

それから、これまでの議論において再三発言があり明らかになったことは、善意の利用者が様々なウィンドウを介してコンテンツを私的に楽しむこと、これを妨げる権利者やクリエイターの方々というのは基本的にいらっしゃらないということ。そして、主査のご発言にもありました、ポータブルデバイスの著しい発展の中でおそらく今後急速に普及していくと予想されますが、放送コンテンツについても様々な機器で持ち歩くという可能性について否定する意見もないということであったと思います。

そして、最後の3点目でございますが、デジタル化、ブロードバンド化に向けては非常に重要なマイルストーンがあって、その一つが2011年の放送のデジタル完全移行でございます。その前提となる受信機の普及、そのための視聴者のご理解、そういう観点から見たときに、コピーワンスのあり方を改善していくということは、視聴者のご理解を得ていく上で必要不可欠である。そういったことを考慮に入れて検討していく必要があるということで、以上3点の基本的な考え方をもとにしてコピーワンスをどのように考えていくかということが議論されたわけでありまして。

おおむね、①から④の選択肢について、長い時間かけてご議論いただき、7月12日の委員会で主査より、この4つの中では④の考え方を基本として提案が行われました。いわゆるCopy One Generationの考え方の適用+何らかの制限という方向でございます。そして、こうしたルールのエンフォースメントのあり方については引き続きの検討課題ということであるかと思っております。

方向性については、もう皆さん既にお聞きのところですので、簡単に言及いたしますが、(2)(3)については、チューナーとハードディスクなど同一筐体で、そのハードディスクにCOG蓄積が行われた場合、同一筐体内の出力、外部機器へのDTCP出力回数について一定の制限を設ける。その回数を考えるに当たっては3つの要因、善意の利用者の家庭内の楽しむことが妨げられない、ポータブルデバイスの登場により、コンテンツを楽しむ形態



が多様化している、権利者の方々からのご指摘ですが、そういったポータブルデバイスにより視聴形態が多様化していくとしても、1人の視聴者が必要なバックアップの数は、原則として1つではないか。操作の誤りとか、あるいはその他の要因を考慮して余裕を見たとしても、バックアップは3つではないか、そういったご指摘について十分考慮しながら議論することが必要であろうということをございました。

そこで、主査のご発言を追っておりますが、①で書いておりますとおり、家庭内のDVDで楽しむということに加えて、iPodみたいなポータブルプレイヤー、あるいは携帯電話への記録によりコンテンツを楽しむことが今後ますます一般化していくだろう。あるいは、こうした技術進歩の成果を視聴者に還元していく必要性については、当委員会でどなたもご否定されていらっしゃらない、つまり共通認識の一つであるということ。そうした認識のもとに、結論としては3デバイス×3人で9個と。これにオリジナル1個を加えて10個。ただ、10回目については、メディアデバイスに記録が行われればオリジナルのコンテンツは消去することではどうかということをございました。そして1回のカウントの基準としては極めて厳しく考える。ここまでの回数があれば、メディアの不良、機器操作の誤り、そういったことについての余裕は見込むことができるのではないかとあります。そして、こういったルールについてはあくまで今後新たに販売される機器を前提とする。基本的にはこういった考え方は地上放送その他、無料広告放送を想定する。三波共用の受信機といったような場合、当然、無料放送と有料放送で、受信機の動作の区別の技術的な工夫が必要であるということをございます。

こうした主査からのご提案に対して、例えば、今や海賊版は業者ではなく、普通の一般人でも簡単に作れ、かつそれが頒布されてしまう状況に至っていると。そういったことを十分に考慮する必要があるのではないか。さらに、そういった海賊版によって、まさに複製を基本とする映画のようなビジネスに一体どういう影響が及んでいくのか。非常に破壊的な影響になる恐れはないのか。あるいは、こういった枚数が非常に増えることが、映画や放送に出演されている実演家の方々へのギャランティーといったことにどう影響が及ぶのか、非常に不透明かつ不安なところがある、といったご指摘があったところをございます。

それに対して、当然ながらこういった対策をとっていくときに、あわせて考慮すべき事項として、まずはこういったテクノロジーの進歩にあわせ、今の時点では予想されない様々な事態が生ずることは当然想定されるわけでありまして、技術、あるいは制度、あるいは市場の状況に応じてルールは適時見直されていくことが当然である。従って、その意味で今回提案されたルールについても、暫定であって、行政はもちろんのこと、この場にご参加いただいている各関係者等もそれぞれの立場から技術や市場の状況を注視することを前提として、必要があれば新たなルールを提案していく。そういう性格のものであろうということが一つ

目でございます。

そして、あくまで今提案されたルールが善意の視聴者、例えば私的に楽しむことを前提としている以上、当然、無断頒布、無断販売は論外であり抑止しなければならないことであります。従って、例えば、各チャンネルを明示するマークがデジタル放送には基本的には挿入されていますが、例えば無料頒布あるいは販売されているDVDの画面にこうしたマークが出たということであれば、違法コピーの疑いが極めて濃厚で、それは違法であり、また、基本的にはそれを購入することが望ましくなく、そういう事実が見つければ通報するといった一連の事実について、行政、消費者、放送事業者、メーカー、関係者がみんなで協力して周知活動に取り組んでいくということが重要ではないか。そのことによってそういった海賊版等の抑止を図るべきではないのかということでもございました。

以上、すべて放送コンテンツの重要性という観点に立脚しているという点では何ら変わらないわけですが、将来の優れたクリエイターの卵である子供たち、そういった人たちにとって放送コンテンツが最も貴重な手本であること、これは間違いないわけでありまして、そういう意味で放送番組と、それを製作される放送事業者さんの役割が極めて重要となってくる。そうした観点でいえば、例えば教育分野で子供たちや、あるいはクリエイターを目指す方々、そういった子供たちや若者に簡単に共有、利活用されることを想定したコンテンツの開発、製作に放送事業者さんが取り組まれることを期待するというでもございます。

以上がコピーワンスにかかわる課題でございますが、1-7ページ以降は、先ほどご紹介したコンテンツ取引市場にかかわる議論の集約でございます。

この前ご紹介いたしましたように、選択肢としてはここに掲げた3点に集約されております。権利者の許諾を得る手続の簡素化、権利や窓口に関する情報の集約、公開、それから放送コンテンツとその製作主体の多様化に関するもの。そういった3つの選択肢に整理された上で、しかも後につけました検討の経緯を踏まえて、以下のように考えるのが適当ではないかということで議論の集約を作成いたしました。

まず、許諾手続の簡素化でございますが、特に②のところ、先ほどもご紹介いたしましたし、この場でも再三ご発言があったと思いますが、コンテンツの二次利用に伴う取引の活性化については、放送事業者さんの基本的な経営方針でございますし、権利者の方々にすれば、適正な対価の確保を前提で積極的に許諾していくことが基本的な姿勢である。これは再三表明されているわけでありまして。こうした状況の中では、コンテンツの許諾手続の簡素化もさることながら、まずは現行制度の許諾権を前提として、取引市場形成に資する製作手法とか、あるいはルール形成に取り組むことが肝要ではないかということでもございます。

そして、許諾手続の簡素化という流れの中でのIPマルチキャスト放送の自主放送について、著作権上どういう取り扱いにしていくかということも議論されましたが、一般論として

は、デジタル時代のコンテンツ流通のルールは適時見直されていくことが当然であり、また実際、国会、知財本部等様々な場でIPマルチキャスト放送の非常に大きな潜在力に着目して、ルールの見直しを検討すべきではないかという提言も行われているわけであります。

ただし、そういったルールの改正の前提としては、それに伴うビジネスの変化、あるいはニーズがあるわけございまして、とりわけそういった新たなメディアが普及していく上では、そのビジネスの受益者が一定の投資を行い、その収益がビジネスを支える関係者に適切に還元されていくことが重要になります。従って、審議会の見解としては、こういったルール改正の議論の前提として、放送事業者さん、通信事業者さん、実演家の方々、そういった方々が協力して、IPマルチキャスト自主放送という新たな対価がそれぞれに還元されていくモデルの創出に取り組むことが、まずは必要ではないかということであります。例えば、実演家の方々に新たな出演機会を設ける、そういった前提に立って、新たな製作手法やそのための資金調達、あるいはリクープ手法、それを確立するための試行実施と、そういった努力がまずは必要ではないかということございまして。

それから、iiの権利や窓口に関する情報の集約・公開という考え方につきましては、まさに当委員会の新たに審議テーマとして、この前、部会において決定されました、コンテンツ競争力強化のための法制度のあり方の中でまさに議論していくものと思います。

②にありますとおり、今後製作される放送コンテンツを中心として、どんな権利関係、あるいは窓口関係に関する情報の集約が可能であるか。あるいは、そういったデータベースをほかにつくる場合には、どういった組織、資金負担のあり方が必要か、そういった検討を進めていくということではないかと思えます。

そして最後に、放送コンテンツとその製作主体の多様化でございますが、これについては先ほどご説明させていただきました取引市場の検討会の議論を踏まえ、基本的にこの①にあるような、これまでは放送コンテンツの安定した供給として、放送事業者さんがリスクと資金を負担するという前提でビジネスは動いてきているわけですが、その中でも放送事業者さんが積極的なマルチ展開を実施されているというのは、この場でも再三ご報告があり、ご発言がございました。ただ、先ほど申し上げたコンテンツの多様化ということ、そしてそれをベースとしたマルチユースの促進という観点から見たときには、放送事業者さんはもちろんでございますが、自ら資金とリスクを負担する意思のあるコンテンツ製作者の方々には、自己の判断で積極的にマルチユースを展開できる新たな製作の枠組みを検討することが必要ではないかということ、それを提言の中に盛り込んでどうかということございまして。

長くなり恐縮ですが、取引市場の検討会の検討の概要、それから中間答申に盛り込んでいかかかと考えられる提言の概要についてご説明させていただきました。

【村井主査】 ありがとうございます。

取引市場に関する検討の経過と、中間答申案と連続で説明していただきました。まずは今までも何度か取引市場に関してのご報告をお願い致しました、三井物産の吉川様にお越しいただいておりますので発言をお願いします。

【吉川オブザーバー】 三井物産、吉川でございます。

コンテンツ取引市場形成に関する検討会ですが、事務局から発表がございましたように、8回にわたり製作会社、テレビ局、著作権隣接権団体、金融機関、商社、広告代理店、投資家という、非常に多岐にわたる有識者によって議論が進められました。原則、非公開会議ですので、議論の内容について詳細を私の口から細かくお話しするわけにはいかないのですが、事務局報告資料にもありましたように、現行1兆円の市場を1.6兆円にするという、非常に意欲的な方向性を国が出しているということ。その飛躍的な市場拡大を支えるためには、新たな製作資金の調達方法が必要ではないかということに対する検討であるとか、コンテンツの二次利用促進にかかわる問題点の抽出、解決策の検討であるとか、市場拡大、二次利用促進を促す実証実験にかかわる議論というものを、かなり精力的に行ったところでございます。

特に、テレビ局さんに関しましては、実証実験に関し、多々困難な問題がある中、かなり前向きな対応をなされたことは非常に高く評価されるべきではないかと思われます。ただ、私が参加しておりました中での懸念事項、そしてまた議論の中で不十分であったと思われる部分に関しまして若干コメントさせていただきますと、まず、実証実験に関して目的設定についての議論が不十分。そしてまた、目的が今のところ不明確ではないかという部分がやはり懸念される部分としてございます。これに関してはもう少ししっかりといた目標設定を行うべきではないかと。それに伴い効果測定方法など、実施にかかわるルールをさらに詰める必要があるのではないかと。あと、こういうふうな実験を行う場合の運営主体をもう少し明確化するべきじゃないかという、この3点についてさらなる検討が必要ではないかと思います。

民間が参加して実証実験をやるとなれば、民間企業としては当然のことではあります、株主説明責任が果たせる形での参加にならなければいけないので、やはり目標設定であるとか、効果測定に関しては明確に議論するべきではないかという部分がございます。

それと、実証実験が行われている間、すべての議論が停止するわけではなくて、実証期間実施中におきましてもモニタリングをすることと並行して、その後のマーケット、二次利用、また市場拡大に対する施策に関しては、並行して議論しなければいけないのではないかと、いうことをコメントとして出させていただきたいと思います。

【村井主査】 どうもありがとうございました。

この検討会の状況に関しては、本委員会では中村委員からも何度かご発言いただいておりますが、本日、代理として慶應大学の菊池先生がいらっしゃっていますので、菊池先生からもコメントをお願いいたします。

【菊池オブザーバー】 菊池尚人です。木曜の朝は中村委員、テレビ朝日の「スーパーモーニング」に出演しておりますので、かわりにこれまでの検討会に参画してきた中村委員の実質的な代理として発言させていただきます。

検討経緯と各委員の意見にかんがみますと、放送コンテンツのマルチユースにつきましても、放送事業者、権利者団体等関係者が現在の努力を継続することによって、民間主導で確実に進捗するものと考えてのが適当だと考えます。そして、提案にあります実証実験によって、これをさらに加速推進する新たな手法が開拓されるものと期待しております。

しかしながら、検討会での議論を踏まえ、審議会という場ではもう一步踏み込んだ議論が必要であるとも思われます。先述しました放送事業者、権利者団体等関係者が現在の努力を継続することによって、放送コンテンツのマルチユースが民間主導で確実に進捗するという考え方を確認及び検証するために、当審議会におきましても放送コンテンツのマルチユースの現状を把握することを目的として、適時関係者から事情をヒアリングすると、必要な取り組みを実施していくのが適当であろうと思われます。なお、こうした作業の過程で予期せぬ事態によってビジネスベースでのマルチユースについて期待したような進捗が見られなかったり、実証実験でも試みられた手法による促進効果があらわれなかったりする可能性も全く皆無ではございません。それへの担保として諸外国の状況を考慮し、今回の審議過程で指摘されました手法、制度上の措置を含めたあらゆる選択肢を念頭に置いた上で、地上波からIPマルチキャストまでの放送コンテンツのマルチユースを促進するための具体的あり方について、審議会でも実験と並行して多角的に行うべきと考えます。

例えばIPマルチキャストをファースト・ウィンドウにする枠組みを検討するには、ユーザー数が一定の水準になっている現在は、従来よりも検討するタイミングにふさわしいと考えますし、事前に権利処理ルールのあり方を延々と議論する前に、コンテンツを流通させる立場であるインフラ事業者は、番組プロダクションですとか芸能プロダクションへの投資実績を重ねることで初めてコンテンツの権利に関してビジネスベースでの説得的な発言ができると考えます。

それから、なお、今回のいわゆるコピーワンスの改善は機器メーカーの売上の増大に寄与するところが大きいためと考えますので、制度改正により手にする金銭的成果を私的録画補償金などを通じてソフトやコンテンツ側に還元することによって、ハードからソフトへの適正なマネーフローが保たれて、ひいてはハード、ソフト相対としての全体利益が拡大するものと考えます。

以上でございます。

【村井主査】 ありがとうございます。

それでは、取引市場に関する検討の経過とあわせて先ほどご説明いただきました第4次中

間答申骨子案も含めましてご発言をお願いします。まず、高橋委員よろしく願いいたします。

【高橋委員】 審議会の委員も兼ねておりますので、その視点から申し上げたいと思います。

ご報告、ご説明ありがとうございました。コンテンツ取引市場検討会のご報告で、市場形成に向けて非常に前向きな検討が行われたということがわかりました。また、今、オブザーバーのお二方のご意見から、目標設定がまだ不明確なところがあるのではないかとか、効果測定の方法に関してまだ検討の余地がある、ということでございましたが、私もこの検討の報告書に書かれております実証実験を試行的に実施し、その効果を検証するという点と、マルチユースが促進されることを期待して、その進捗状況を注視するところまでは書かれているのですが、だれが、いつ、どのように検討し、進捗状況をモニタリングするのかということは、この検討会の報告の中からは明らかにされていないと思いました。

これを中間答申にしっかり盛り込む必要があると思います。民間主導でいく方向性には賛成ですが、当審議会としても、その検討会にかかわった人間としても、応援、促進していく必要があると思います。先ほどうまくいかない場合もあり得るというご懸念を示されましたが、実証実験をして、マルチユースの実験をするまでに、やっぱり最低でも2年ぐらいかかってしまうとすると、政府がその政策課題として挙げておりますコンテンツ立国であるとか、アナログ停波とリッチコンテンツが流れていくタイミング等々を考えると、やはりかなり短いサイクルで当審議会に報告、関係者のヒアリングをして、みんなで成功させる方法を考える必要があると思います。

ですので、長くなりましたが、審議会の報告の中に実証実験に関しての検証、それからモニタリングに関して的確な記述が必要だと思えます。以上でございます。

【村井主査】 ありがとうございます。

それでは、椎名委員、お願いいたします。

【椎名委員】 まず、コンテンツ取引市場の拡大に関してですが、実証実験ということで、その提言が民間主導ということでもあり、関係する人たちがそれぞれの本来の立ち位置に近いところで行われる実証実験になっていくのだと思うのですが、ぜひ、やはりこれも再三申し上げているのですが、著作権とか許諾権がマルチユースの阻害要因ではなかったのだということとをきちんと証明できるような実証実験になっていくことを期待したいと思えます。

この検討委員会だけではなく、最近はいろいろなところでも著作権や許諾権が阻害要因でないということは、もはや共有された事実だと思うんですね。また、検討委員会に対する新規の諮問事項もあるようなので、行政やこうした審議会の場においてぜひ著作権や許諾権をいじるのではなく、成果の還元が確保されつつ、マルチユースが進む方法についてご議論いただきたいと思っております。

流通の拡大ということで、パイプの太さの話ばかりが出てしまうのですが、例えば、そういう著作権とか許諾権の議論とは別に、コンテンツに伴うメタデータの蓄積により、コンテンツ自身の価値を増すことで、そのマルチユースを進めるといった観点も必要なのではないかと考えています。

それから、IPマルチキャストの自主放送等の関連ですが、これはやはりかねてから申し上げているとおり、ビジネスの実態がないところでのルール変更はあり得ないと考えています。これも答申の中に出てきますが、IPマルチキャスト事業主さん自らが関係者にメリットがあるような新しいビジネスモデルを提示していただければ、実演家としても積極的に協力をしていきたいと思っています。

以上です。

【村井主査】 ありがとうございます。

今、椎名委員からマルチキャストの話が出ましたが、今日は岸上委員がご欠席ですので、かわりにNTTの吉岡様に参加していただいています。何かございましたら、どうぞよろしくをお願いします。

【吉岡オブザーバー】 NTTの吉岡でございます。本日、岸上委員の代理ということで出席をさせていただきました。今、IPマルチキャストについてのご発言をいただきましたが、IPマルチキャスト関連は新しいビジネスということで、まだまだインキュベーションの段階にあり、多々課題があるところではございますが、そういった中で一つの課題として認識していきたいと考えております。

以上でございます。

【村井主査】 ありがとうございます。

それでは、今まで本委員会で検討して参りましたすべてのことを含めて、どなたか発言ございますでしょうか。

【植井委員】 今回の中間答申の骨子案の中にもございますし、先ほど総務省からご説明いただきましたコンテンツ取引市場の形成に関する検討会でもございますが、資料1、10ページのコンテンツ取引市場の形成に向けた新たな政策手法の開拓の現状の部分。細かい部分ではございますが、まさに本検討委員会におきましても、コンテンツへのリスペクトと、それからクリエイターへの適正な対価の還元というところが皆様の共通認識として大きくクローズアップされてきたところでもございますので、この10ページの現状のところの放送コンテンツの製作資金及び製作にかかるリスクを放送事業者が負担しているという部分、間違いなことではございますが、ここで「常時、安価かつ安定的なコンテンツ供給」という言い方につきましては、細かいことではございますが、必ずしも安価というよりは、やはり適正な対価を提示してのコンテンツ供給でもございますので、安価という物言いではなく、「適正な対

価でかつ安定的なコンテンツ供給を実現する観点から」というところで、文言を修正していただければと思っております。

これは最初のほうの、今申し上げました10ページのみならず、同様に中間答申の提言概要の1-9のiiiの部分で、やはり同様の表現がございますので、ここも「安価」ではなく、「適正な対価で」というような言い方に修正していただきたいと思っております。私どもは放送事業者として、クリエイターの方へも適正な対価が行き渡るようなところを終始心がけているつもりでもございますので、そのようにお願いいたします。

【村井主査】 ありがとうございます。

そのほか何かございますか。

【所委員】 このたびの第4次答申案、皆様のいろいろなご努力、特に村井主査、事務局の皆様の大変なご努力でここまでまとまったというのは、心から感謝する次第でございます。

幾つか気がついたことを申し上げさせていただきます。まず、この第4次中間答申を拝見しますと、骨子ですので本文にはあるのかもしれませんが、第3次答申との関係についての記述がなく、第3次答申でいろいろ出てきた結果のうちどの部分を第4次で議論しているのか、第3次答申から引き継がれる部分がどこで、変わった部分がどこのなのかというのは、よく読んでもなかなかわかりにくいところがまだ残っているのではないかと思います。

もう少し具体的に申し上げますと、第3次答申では2011年のアナログ放送の停波、全面的な地上デジタル放送への移行に対して、普及促進をどんどん進めなければいけないという議論を行っていたわけですが、今回のこの第4次中間答申は、そもそもデジタル放送はどうあるべきかというところにポイントが移っていて、基本的なところからしっかり議論をしようということですのでこれはすばらしいことだと思います。

一方、その結果で出てきている、例えば1-5の一番下に「当該ルールは」というつけ足しのように書いてあって、これは第3次中間答申からいえば、逆に地上デジタル放送をどういう形で決めていこうかということ議論していたわけなので、大きな流れとしては、デジタル放送がどうあるべきかという次には、地上デジタル放送がどうあるべきか。地上デジタル放送というのは何度か出てきておりますように、公共放送、もしくは公共的な放送で、我が国の基幹放送である。こういうところでのものについてどうあるべきかという、きっちりと二段階での議論をしたほうがわかりやすいんじゃないかと思います。

それで、第3次答申のときに議論も出てきて、それから第4次、今回の冒頭でも幾つか議論がなされました中で、やっぱりコピーワンスの改善、それからEPN、こういう議論はあくまでも公共的な基幹放送に関しての議論をしていったわけで、一般的なデジタル放送をEPNでやろうという話は一度ももちろん出てきていないわけですし、そういう中でこら辺のところをもう少し整理をして書いたほうが、我々、議論を重ねてきたことが明確に皆様に



伝わるのではないかと考えます。

具体的な項目については、それぞれ書かれているとおりなのですが、整理の仕方としてもう少し工夫されると、よりわかりやすい内容になるのではないかと思います。

以上でございます。

【村井主査】 ありがとうございます。

そのほか何かございますか。

【稲葉委員】 コンテンツ市場の形成に関しては、まだ幾つかのプレゼンテーションがあったり、実証実験についてのご報告があったり、私どもも放送局の取組を報告したりいたしました。まだ生煮えな部分も多いように感じておりますが、中間報告的にはこれで結構かと。これで結構というよりも、中間報告が必要なことはよく理解できますが、まだ議論が十分に尽くされていない部分もある面もございますので、そういったことに留意すべきというようなことが盛り込まれるほうが適当かと思えます。

それから、やはり今の報告というか、この取りまとめは2つありまして、COGの改善に関しましては、視聴者の皆様のご要望と権利者のご意見等も勘案しつつ、私どもも、放送事業者も意見を言って10回ということで大筋合意に至ったかと思われませんが、このコンテンツ市場形成という側面から見ますと、放送事業者の二次利用拡大等にかかなり力点がある取りまとめとなっております。マルチウィンドウでコンテンツを提供していかうというような意味からいうと、コンテンツ保護、コピー10回というものは必ずしも整合性がとれないといえますか、コンテンツ流通にはブレーキ要因として働く。優れた機器の普及を通じて、視聴者の利便性を非常に大きく改善するという意味で大きな効果があるかと思えますが、コンテンツそのものがどういうウィンドウに出ていくのかということと、あるいは我々がつくった放送の二次利用という意味でいろいろな形態をとって流通させようというような意味からすると、あらかじめコピーが優れた形のまま録られるということは、ある種のブレーキ要因として働くのだというご認識も必要なのではないかと思います。

ここへ来てのことです。COGに関しましては、今さらルールをどうこうということは考えておりませんし、ここに至った努力には非常に敬意を表したいと考えておりますが、そういう側面もあるということは一言申し上げておきたいと思えます。

【村井主査】 ありがとうございます。

そのほか何かございますか。

【元橋オブザーバー】 先ほどから実証実験をどう評価するか、あるいはどのように目的を設定するかということが議論されていて、それは極めて重要なことだと思いますが、なかなかそれが数値化しにくい事情があるということもご理解をいただきたいと思ひましてコメントさせていただきます。

実証実験そのもの、あるいはそういう目的設定とか評価の重要性に水をさすつもりは毛頭ありませんが、この報告書の中で書かれているような、既に様々な外部の製作会社への製作委託、発注、企画募集をさせていただいている中での経験を申し上げますと、これは確実に効果があります。例えば、私どもでいうと、NHKの中のディレクター、プロデューサーだけではなくて、外の製作会社の様々なノウハウとか、独自の情報源を持ったディレクター、プロデューサーとまさに競争、競合しながら企画を提案し、それを同一条件で採択をしていく中から番組が作られていくわけで、確実に私どものインハウスだけで製作していたときに比べて、NHKの番組は変わったねと、幅が広がったねと、多彩になったということ、外の視聴者の皆さんからもご評価いただきますし、私どもの中でもそう考えております。当然、中のディレクターやプロデューサーに対するいい刺激になっていると。

ただ、それをどうやって数値化するか、報告をしていくかというところは、なかなか一般の方にわかりにくいということもありますので、その点をご留意をいただきたいと思います。

それから、報告も、あくまでも製作者、放送局という編成責任、あるいは報道、表現の自由を一番大事に根幹に考えている事業者がやるということで、外の製作会社に企画を募集するとはいっても、やはり一義的には放送する番組なわけですから、その放送内容については、放送局の責任で製作を管理し、マネジメントしていかなければいけないということで、任せきりにするのではなくて、取材、製作段階から放送に至るまで品質管理というのはしっかりとやっていかなければいけない、これは当然のことだと思います。ですから、そういう点も踏まえて、実証実験の評価手法あるいは目的設定は、ぜひ放送番組に似つかわしい手法というものを見つけていただきたいと思っていますし、私どもはそれは経費の節減とかいうことではなく、あくまでも放送番組の多様化と質の向上、そして二次利用の促進が目的なのだろうと位置づけております。

【村井主査】 ありがとうございます。

時間がまいりましたが、どなたか何か、これだけは、ということがございますか。

【高橋委員】 今、放送局の方のご意見として、議論が尽くされていないとか、評価方法に対するご懸念とかご注文があるということを承りましたが、やはりこの議論、より透明性高く、消費者も含めて皆さんがわかる場で、専門的なことなるべく説明してやっていくということが必要だと思います。議論が尽くされていないと思われる部分に関しても、平場での議論でお願いしたいということでございます。

【村井主査】 ありがとうございます。

それでは、時間の関係で、本日の議論はここまでとさせていただきます。今日は非常に貴重なご意見をいただきました。先ほどご説明いただいたような方向でこの中間答申に向けた取りまとめの作業を進めさせていただきます。

まず、コピーワンスの件ですが、皆様にご指摘いただいておりますように、立場によってご意見が違う大変難しいテーマであるにもかかわらず、意見の集約に向かって、皆様にはいろいろなご努力、非常に活発な議論を行っていただき、今日に至りました。非常に粘り強く、真摯に参加をしていただいたことに改めて、心から感謝いたします。

高橋委員からもご指摘がありましたように、透明性が高く、わかりやすい形で議論できる場ができたことは大変貴重なことだと理解をしております。引き続き扱っていくテーマに關しまして、議論の透明性を保った上で検討を進めるという点でも本委員会は大変貴重な議論の場になると思います。それから先ほどのコピーワンスの件も、メディアで報道される際に10回という数がひとり歩きしてしまうという側面がありますが、皆様、ご承知おきのよう、10回をめぐる議論の背景には様々な、大変重要な考え方が盛り込まれておりまして、部会におきましては、背景にある考え方も含めてご報告をさせていただくように私も努力をさせていただきます。先ほど議論がなされた実証実験のことも同じですが、実行してみると分かることが、たくさん出てまいります。実験などを行なった際に、問題が生じ、どういう問題が起こっているのかを議論する必要があるれば、またこの検討委員会で議論しようということと前回合意をいただきましたので、この委員会の場での新しい議論に關しても、ぜひ皆様のご協力をお願いして進めていきたいと思ひます。

私から申し上げた10回という提案につきましては、今でもいろいろなご懸念や不安も伺っておりますので、この検討委員会という場所を今後も利用して議論していきたいということとでございます。また10回という提案がどう伝わって行って、国民の皆様の目にどう映るかということにつきましてもぜひ関心をお持ち頂き、ご指摘下さい。

コピーワンスのあり方の改善についてですが、この中間答申の作成に必要な素材につきましては大体整理がついてきましたし、本日も新たに、非常に重要な視点からのご意見をいただいております。それらの素材を活かしながら、事務局と私とで答申案を作成し、皆様にチェックをしていただくというプロセスを、今から短い期間に行うということと進めさせていただきます。そのプロセスにも、ぜひまた皆様のご協力をお願い致します。

それから、取引市場の形成に關しまして、本日も、いろいろなご意見をいただいておりますし、多様な課題もあると伺いましたので、事務局と相談をして、現段階から反映作業を行ない、皆様にチェックしていただき、ご紹介させていただいて、案の中に本日の意見を具体的に盛り込んでいきたいと思ひます。従いまして、皆様と調整をした中間答申の案は、次回の委員会で改めてご報告させていただけると思ひます。

本委員会は全部の会合を公開で行い、透明性を配慮して運営をするということと進めてきましたので、ときには会場からあふれんばかりの傍聴の方に来ていただきました。私は会合を公開したということは今回のようなテーマを議論する中で、とても大事なことだったと思

います。今後修正する答申案も同様にした上で提出しますが、今日お配りしている答申案も後ろの方に皆様のアイデアがきちんと出るようにしてあります。今回の中間答申案が流通していく過程でも、どういう議論があったのかということは少なくとも記録で公開させていただき、一般の皆様も見るができるよう運ばせていただいております。このような意見の交換や討議を公開の中で進めることは、本委員会にとってとても大事なテーマだったと思いますし、これからも同様の進め方になると思いますので、ぜひ、ご理解とご協力をお願い致します。

それでは、最後に事務局から。

【小笠原コンテンツ流通促進室長】 次回の委員会は8月1日17時を予定しております。場所については別途お知らせをいたしますが、総務省ではございませんで、また霞が関ビル、ゴールドスタールームを予定しております。

主査からご発言いただきましたとおり、至急、答申本文を作成いたしまして、可能な限り早期に皆様にご照会を図りたいと思いますので、よろしく願いいたします。

それから、本日は11時から情報通信政策部会が開催されます。ご出席の方、お手数でございますが、会場の移動をよろしく願いいたします。

以上です。

【村井主査】 それでは、本日の会議を終了いたします。どうもありがとうございました。

以上