

GLOCOM Review

Volume 13, Number 1 (84)
June 2015

クリエイターはフェアユース導入に賛成か反対か

田中辰雄

GLOCOM

Center for Global Communications, International University of Japan
国際大学グローバル・コミュニケーション・センター

2015年6月30日発行（第13巻第1号通巻84号）
発行人 庄野次郎 編集人 豊福晋平
発行 国際大学グローバル・コミュニケーション・センター

GLOCOM Review の本論文は著者が著作権を保有しています。
本論文について、著者は以下のライセンスで利用を許諾しています。
Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)
<<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>>



クリエイターはフェアユース導入に 賛成か反対か

田中 辰雄¹

目次

1. 問題意識 ―クリエイターとフェアユース	2
2. 調査対象クリエイターのプロフィール.....	5
3. フェアユース導入の賛否	8
4. フェアユース導入賛否の考察.....	13
5. 結論	18

あらまし

アメリカ型の一般規定によるフェアユースを日本に導入する試みは権利者団体の反対でついでしてきた。しかし、実はクリエイター自身はフェアユース導入に賛成である。フェアユース導入に賛成するクリエイターは 7 割弱に達しており、この数値は少々クリエイターの類型を変えても変わらない。プロでもアマでも、創作作品が音楽でも画像でも、企業所属でもフリーでも、7 割近い人がフェアユースの導入に賛成する。クリエイターの多数派がフェアユースに賛成であるのだから、日本でフェアユースを導入すればスムーズに受け入れられることだろう。

キーワード

著作権, フェアユース, 権利制限, クリエイター

¹ 慶應義塾大学経済学部准教授・国際大学グローバル・コミュニケーション・センター主幹研究員

1. 問題意識 — クリエイターとフェアユース

著作権の世界には一定の条件のもとで著作物を無許諾で利用できる制度があり、フェアユース、フェアディール、あるいは(著作権の)権利制限などと呼ばれる。このときの条件の付け方でこれらは 2 種類に区別できる。ひとつは一般的な要件をならべて、実際の判断は裁判所にならう一般規定型で、もう一方は具体的な権利制限事例を法律に明示する個別列挙型である。

アメリカでは一般規定がとられており、フェアユースと呼ばれている。公共性や権利者への被害が無いなど 4 つの一般的要件を用意し、それらを満たすかどうかを裁判所がその都度判断する。具体的には次の 4 要件が考慮される。(1) 利用目的が非営利あるいは公共的であるか、(2) 著作物に創造性が乏しく、単なる事実の記述であるか、(3) 利用されている部分が一部であるか(引用の場合)、(4) オリジナルの著作者の収入に被害を与えないか。フェアユースと認められるためにこれらの 4 要件をすべて満たす必要はない。どれを重んじるかは裁判所の裁量にまかされており、裁判所の総合判断としてフェアユースか否かが決められる。いわば利用の合法非合法の境目にグレーゾーンをつくり、判例で柔軟に対応することで世の中の変化に対応しようという制度である(上野(2007))。

これに対し、フランスやドイツ等の大陸型の国は、個別列挙方式をとる。具体的な権利制限規定を列挙する方法で、たとえば、キャラクターグッズの企画書を書くときに、「企画書にキャラクターの写真を貼るのは無許諾でよい」のように具体的な個別事例を念頭に法に条文を追加していく²。この個別列挙方法では、グレーゾーンが少ないため、裁判をしなくても違法合法の区別が付きやすいという利点がある。日本もこの個別列挙型をとっている。

一般規定型と個別列挙型は一長一短をもち、長く共存してきた。しかし、デジタル化とネットが急激に進み、作品の新しい利用形態が次々と生じる中で、個別列挙型の不備と、アメリカ型の一般規定のフェアユースの利点が強く意識されるようになってきた。

たとえば、検索エンジンは、データベースをつくる時にウェブサイトの中身を自社のサーバにコピーして解析するので、一時的にせよ複製をつくることになる。アメリカではフェアユースがあるためにこの複製は著作権法上の問題とされることはなく、グーグルなどの検索ビジネスの飛躍的な成長を助けた。しかし、個別列挙型をとる日本では検索エンジンでの複製が必ずしも合法でないことが一因となって、検索エンジン・ビジネスの立ち上がりが遅れた。日本で検索エンジンでの複製が合法化されたのは 2009 年の著作権法改正の時であるが、時すでに遅く検索エンジンでのグーグルの覇権が確立した後であった(城所(2008))。

² 実際の法律ではキャラクターグッズの企画書など固有名詞は使わず、法律用語に言い換えられて一般化はされている。ただし、法の制定段階では具体的な適用事例の検討はなされており、現実の法の運用は、その解釈に沿って行われる。したがって、個別列挙方式は事実上、極めて限定的となる。

最近ではクラウドサービスの問題も指摘される。クラウドサービスではたとえば楽曲をクラウドサーバにおいて、携帯音楽機器やスマホ、パソコン等さまざまな端末で再生させて楽しむ。このサービスはこれまでになかったもので、個別列挙の対象ではない。個別列挙されてない利用方法は厳格には違法なので、事業者は積極的にビジネス展開できない。これに対してフェアユースがあると、フェアユースの抗弁が可能なのでフェアユースを論拠にビジネス展開を行う事業者が現れ、新しいビジネスモデルの実験が行われる。実際、クラウドサービスではアメリカが先行した。技術革新が激しい産業でこの差は大きく効いてくる(城所(2013)あるいは経済産業省(2012))。

フェアユースがあることでコンテンツの利用が促進され、新しいビジネスが生まれることを定量的に示した研究もある。Ghafele and Gibert (2012)はシンガポールにおいてフェアユースの導入によって著作権の関連産業の売り上げが増加、あるいは少なくとも減少していないと報告した。田中(2014)は台湾についてフェアユース導入後にコンテンツ産業の売り上げが増加したことを見出している。³

このように一般規定によるアメリカ型フェアユースは合法違法が裁判をするまでわからないという不確実性の問題がある反面、デジタル化とネット化が急激に進む中で新しい利用方法への対応を可能にした可能性が高い。これをうけて、最近ではアメリカ以外の国でフェアユースを導入する動きがある。たとえば台湾は1992年、韓国は2011年にアメリカ型の一般規定のフェアユースを導入した。日本でも法学者からさえフェアユースを導入すべきではないかという意見が見られるようになった(フェアユース研究会(2010))。

しかし、日本でのアメリカ型フェアユースの導入は何度か政策課題にあがったが、いずれも、権利者団体の反対により、現在まで導入にはいたっていない。権利者団体が反対する理由は、そもそも権利制限の一般規定を導入しなければならないほどの重大な問題は生じていないというものである。フェアユースでできることは契約ベースでもできることで、フェアユースの必要性自体を否定する。またフェアユースを口実にして居直り侵害行為者が蔓延するという心配や、権利者側に訴訟コストが発生するとの声もある。⁴

このような反対意見を受け、2012年の著作権法改正で認められたフェアユースの事例は、先に述べたキャラクターグッズの企画書の例やDVDの修理の時に一時的に複製をつくることを認める等きわめて限定的な事例にとどまり、一般規定とはほど遠いものにとどまった(山本(2012))。フェアユースをめぐる審議会の議事録を読めば、多くの権利者団体が一般規定によるフェアユースに強い反対意見を述べており、アメリカのような一般規定型のフェアユースは日本では受け入れられないかのように見える⁵。

³ フェアユースを理論的に擁護する議論としては取引費用によるものがよく知られている(Gordon(1982))

⁴文化庁長官官房著作権課、平成22年、「文化審議会著作権分科会法制問題小委員会権利制限の一般規定に関する最終まとめ」

http://www.bunka.go.jp/seisaku/bunkashingikai/chosakuken/bunkakai/32/pdf/shiryo_3_1.pdf

⁵たとえば、著作権分科会 著作物等の適切な保護と利用・流通に関する小委員会 平成26年第7回(2014年10月31日)の議事録を参照

http://www.bunka.go.jp/seisaku/bunkashingikai/chosakuken/hogoriyo/h26_07/

しかし、著作権に関しては、権利者団体が権利者たちの意見を代弁しているとは限らないことに注意する必要がある。たとえば、著作権保護期間延長が話題になった時、多くの権利者団体が保護期間延長に賛成したが、同じ時期にかなりの数のクリエイターが保護期間延長に反対する団体を結成し、権利者の賛否は真二つに割れた（田中・林(2008)）。日本で保護期間延長が見送りになったのは、このように権利者の意見が割れたことが大きい。フェアユースの場合にもクリエイター個々人の意見は権利者団体とは異なる可能性がある。そこで、本稿ではクリエイター個々人がフェアユースについてどう思っているかをクリエイターへのアンケート調査で調べた。

その結果、驚くべきことに、クリエイターの 7 割近くはフェアユース導入に賛成している事がわかった。反対者は 2 割程度にとどまる。審議会等での議論とは大きく異なり、クリエイターの圧倒的多数はフェアユース導入に賛成である。

さらにこの結果はクリエイターの属性にはよらない。プロでもアマでも、創作作品が音楽でも画像でも文章でも、企業所属でもフリーでも、6～7 割が賛成で反対が 2 割以下という結果は変わらない。人格権重視の人ではフェアユースへの支持がやや減るが、それでも減少はわずかで、6 割弱はフェアユース導入に賛成であり大勢は動かない。すなわち、クリエイターの 7 割近い人がフェアユース導入を支持するという結果は、クリエイターの属性によらない頑健な結果である。

審議会など政策討議の場では権利者団体がフェアユース導入に反対意見を述べるが、本稿の調査結果によれば、それは個々のクリエイターの意見を代表しているとは思えない。権利者団体の反対を押し切ってフェアユースを導入しても個々のクリエイターからの批判意見はほとんど出て来ないと思われる。

2. 調査対象クリエイターのプロフィール

調査のためにはクリエイターを抽出する必要がある。クリエイターへのアンケート調査は田中（2015）が日米比較の点から行っており、ここではインターネット調査会社のモニターから創作活動をした個人をスクリーニングで選びだしている。本稿でもインターネット調査会社のモニターからクリエイターを抽出した。抽出条件は次の問いに「はい」と答えた人である。

問 あなたは過去1年の間に、音楽、イラスト、漫画、動画、記事・小説などの創作物を作成して一般に公表しましたか？ 公表は、営利、非営利問わず、またウェブサイトや同人誌での公表を含みます。

1 はい 2 いいえ

営利、非営利を問わないので、収入を得ていないアマチュアも含まれる。調査対象のクリエイターをプロだけでなくアマまで含めたのは、多くのアマがいてこそ、そのなかからプロが育ってくるためである。マンガの同人市場が有名だが、これはマンガ同人に限らない。インターネットの普及に伴い、音楽やゲーム、小説などでもアマが多数の作品をネットで発表し、その中からプロが育つという回路ができつつある。著作権が創作の動機付けであり文化の発展を目指すものなら、プロを志して努力するこれらアマの意欲も考慮しなければならない。発表場所を既存の商業媒体だけでなくウェブや同人誌も含めたのも同様の趣旨である。

サンプリングの際にはフェアユースについての認知について割り付けを行った。フェアユースの認知の度合いはクリエイターによって差がある。フェアユースを知らない人ばかりになると意識調査の趣旨が伝わりにくいため、フェアユースを知っている人を優先的にサンプリングした。

使った調査会社はマイボイス社で、得られたサンプルの大きさは1091人、調査時点は2015年2月である。彼らのプロフィールを以下でざっとみておく。

まず、プロとアマの比率を見るために、創作活動で収入を得ているかどうかをたずねた。図1がその結果である。創作が主たる収入源と答えた人が16%、副収入と答えた人が15.1%いる。以下の分析ではこの両者をあわせてプロと呼ぶことにする。それ以外の選択肢は収入を得ていないか、得ていたとしても限られており、アマと呼ぶことにする。この分類によれば、今回のサンプルではプロは3割、アマは7割となる。

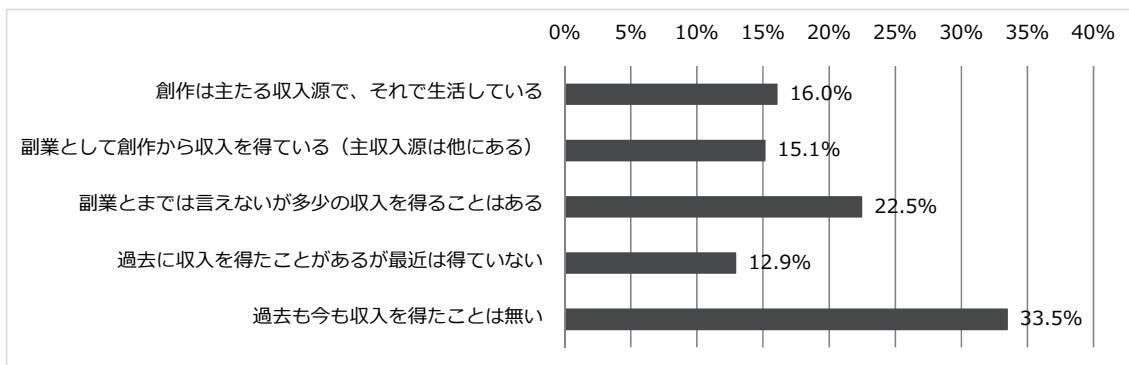


図 1 あなたは創作活動で収入を得ていますか？
2015年2月 クリエイター調査, n=1091

創作活動の分野は図 2 に見るように画像と文章がそれぞれ 3 割と多い。画像とはマンガやイラストであり、文章とはウェブ上などに書く記事・エッセイ・小説などである。音楽も 2 割存在しており、この 3 つで 8 割を占める。動画とゲームはそれぞれ 1 割程度である。動画とゲームが少ないのは、ある程度のプログラミング技能が必要であり、また制作がひとりでは完結せずチーム作業が必要などの壁があるためと考えられる。

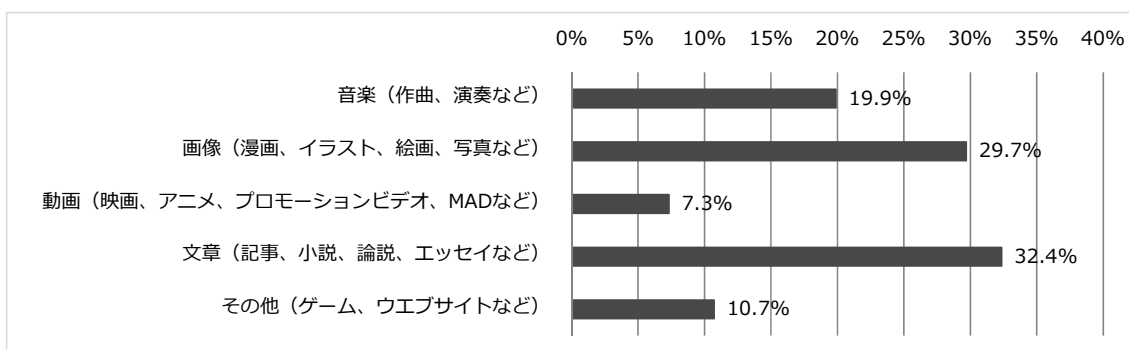


図 2 あなたの主たる創作物は何でしょうか？
2015年2月 クリエイター調査, n=1091

図 3 は企業との関係を尋ねたものである。クリエイターには企業に属して活動する人と独立してフリーの人がいる。今回のサンプルでは、独立している人が 66%と圧倒的に多い。これはアマの人が 7 割と多いためと考えられる。著作権についての意識はフリーかどうかにも影響する可能性があるため、フリーかどうかを属性として配慮しておく。

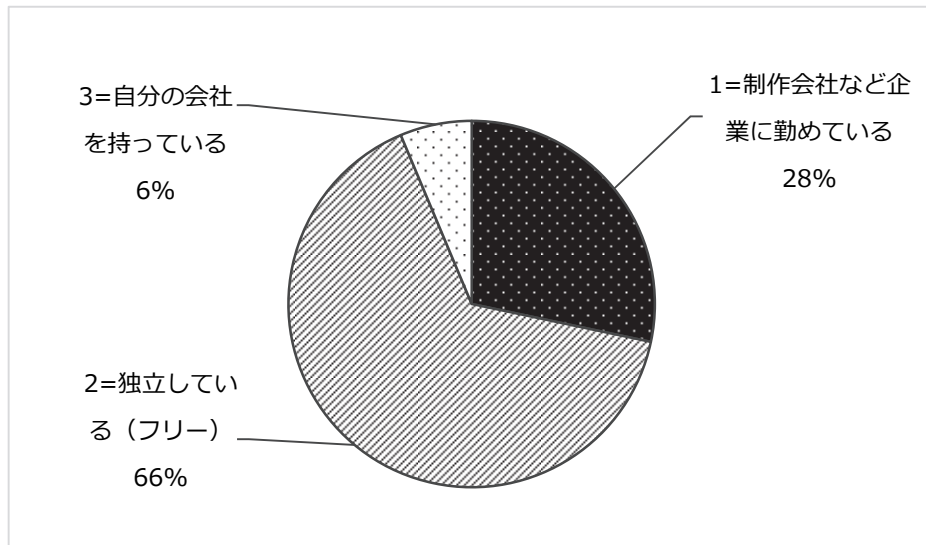


図 3 フリーか企業の一員か
2015年2月 クリエイター調査, n=1091

最後にフェアユースの認知状況を尋ねた。図 4 がその結果である。選択肢は 3 通りで、1) ということか知っている、2) 聞いたことはあるがどういうものかはわからない、3) 知らない、の 3 つから選んでもらった。サンプリングする時、3) の知らない を選んだ人が 3 割以下になるようにサンプリングした。結果として、図 4 からわかるようにほぼ 3 等分されている。なお、図 5 はこれをプロとアマに分けたもので、プロの場合の方が知っている人が 45%と増えており、プロの方の認知が進んでいることがわかる。

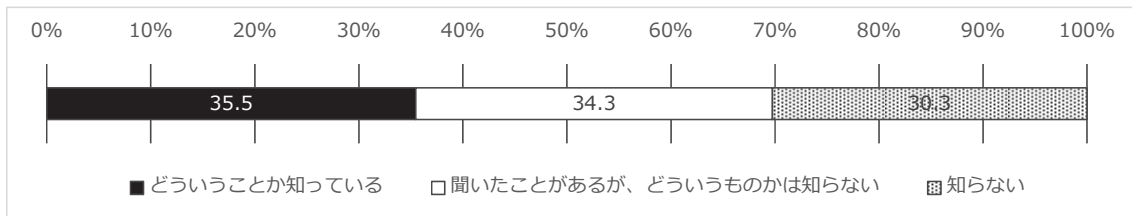


図 4 あなたは「フェアユース」を知っていますか？
2015年2月 クリエイター調査, n=1091

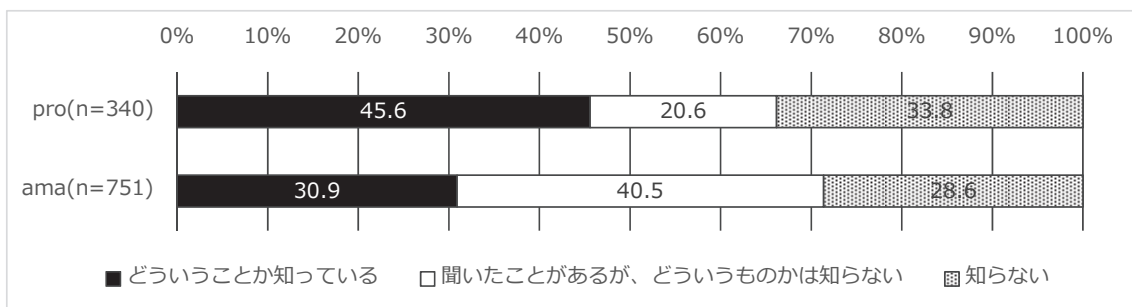


図 5 あなたは「フェアユース」を知っていますか？プロアマ別
2015年2月 クリエイター調査, n=1091

3. フェアユース導入の賛否

まず、関心の的であるフェアユースへの賛否を尋ねる。ただし、図 4 に見るように我々のサンプルではフェアユースの中身を知らない人が 6 割にもなるので、まずフェアユースについて説明を行った。以下が説明文である。少し長いが重要な部分なので引用する。

☆以下にフェアユースについての説明を述べます。

これを読んでからお答えください。

フェアユースとは、利用目的が非営利だったり、著作者への損害が小さい場合などに、著作者の許可なしで作品を利用できることです。日本では導入されていませんが、海外では導入している国があります。導入された場合、以下の利用例は著作者の許諾なしにできるようになる可能性が高いです

- 1) 学校など教育現場で書籍の一部をコピーして使う
- 2) 自作動画に市販曲の BGM つけて YouTube などで公開する
- 3) アマチュアバンドが市販曲を演奏して YouTube などで公開する
- 4) Facebook などに本や映画の感想を書く際に、作品の画像の一部を貼り付ける
- 5) 既存作品を組み合わせた MAD, コラージュ,
リミックスなどをウェブで公開する
- 6) コミケなどの同人活動で市販作品の二次創作を配布する。
- 7) 自宅の蔵書を業者に頼んですべて電子書籍化してもらう

#なお、フェアユースが導入されても上記すべてが直ちに合法化されるわけではなく、実際にフェアユースにあたるかどうかは、営利的か、被害があるかなどに照らして一つ一つ裁判所の判断で決めていくことになります。

この説明はわかりやすさを優先させたため、法的には正確性を欠いている面がある。たとえば 1) の教育現場での利用はフェアユースが無い現時点でもおおむね可能である。また説明文では、フェアユースが導入されると「以下の利用例は著作者の許諾なしにできるようになる可能性が高いです」と述べているが、可能性が高い は言いすぎで、「可能性が出てくる」くらいのほうが現実的かもしれない。全体としてこの説明はややフェアユース導入で可能になることを積極的に主張しており、フェアユースを肯定する方向にバイアスがかかっている恐れがある。この点は後で考察する。

この説明のあとでフェアユースの是非を問うた。問いは次のような形である。

問：日本にはフェアユースの制度はありません。日本でもフェアユースを導入し、コンテンツを許諾なしに利用できる範囲を広げるべきという意見があります。この意見に賛成ですか。反対ですか。

選択肢は賛成から反対まで4段階とし、それ以外に5) 賛成とも反対ともいえない、6) わからない、を用意した。図6がその結果である。

ここで注目すべきは、賛成と、どちらかといえば賛成をあわせた賛成が67%(=27.8+39.2)に達している事である。実に7割弱の人が賛成している。反対は17.9%(=10.8+6.1)で2割以下である。審議会等で権利者団体が一様にフェアユース導入に反対を述べたこととは好対照をなしている。すでに述べたように設問の仕方に偏りがあるかもしれない、あるいはウェブモニターによるサンプリングの偏りもあるので、このような調査結果には常に誤差がつきものである。しかし、7割対2割という比率の差は大きく、少々の誤差修正でひっくり返る差ではない。

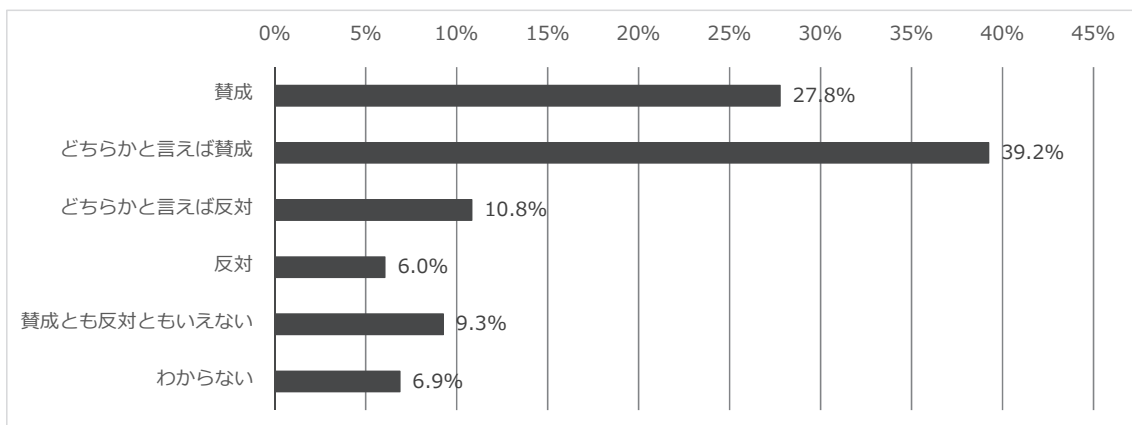


図6 日本にはフェアユースの制度はありません。日本でもフェアユースを導入し、コンテンツを許諾なしに利用できる範囲を広げるべきという意見があります。この意見に賛成ですか。反対ですか。

2015年2月、クリエイター調査,n=1091

クリエイターの7割弱がフェアユースに賛成という結果はどれくらい頑健だろうか。我々のサンプルは、フェアユースを知っている人を多めに集めておりランダムサンプルではない。そもそもクリエイターという調査対象は母集団が定義しにくく、ランダムサンプル自体が困難である。プロとアマの比率は我々のサンプルでは3対7であるが、これが世の中に存在するすべてのクリエイターの比率を正しく反映しているかどうかを確かめるすべはない。このようなサンプリングにともなう欠点を補い、結果の頑健性を高めるため、いくつかの方法でクリエイターを分類して賛否を見てみることにする。どのような分類をしても結果の大勢が変わらなければ、サンプリングの偏りの影響はないだろうと推測できる。

まず、プロとアマの差を見よう。我々のサンプルではアマが7割と多い。アマは二次創作などで人の作品を利用する立場にあり、また収入も少ないのでフェアユース導入に賛成であろうが、プロはフェアユースの恩恵が少ないのでフェアユースに反対するのではないだろうか。この可能性を見るためにプロとアマに分けて賛否を集計した。図7がそれである。塗りつぶしがプロで、斜線がアマである。一見して明らかなようにほとんど差が無い。プロとアマの間で意見の相違は全く見られず、プロでもアマでもフェアユース導入に7割が賛成である。プロとアマでは収入の違い、二次創作の重要性等で立場の違いがあるが、フェアユース導入については、それらはまったく影響していないことがわかる。

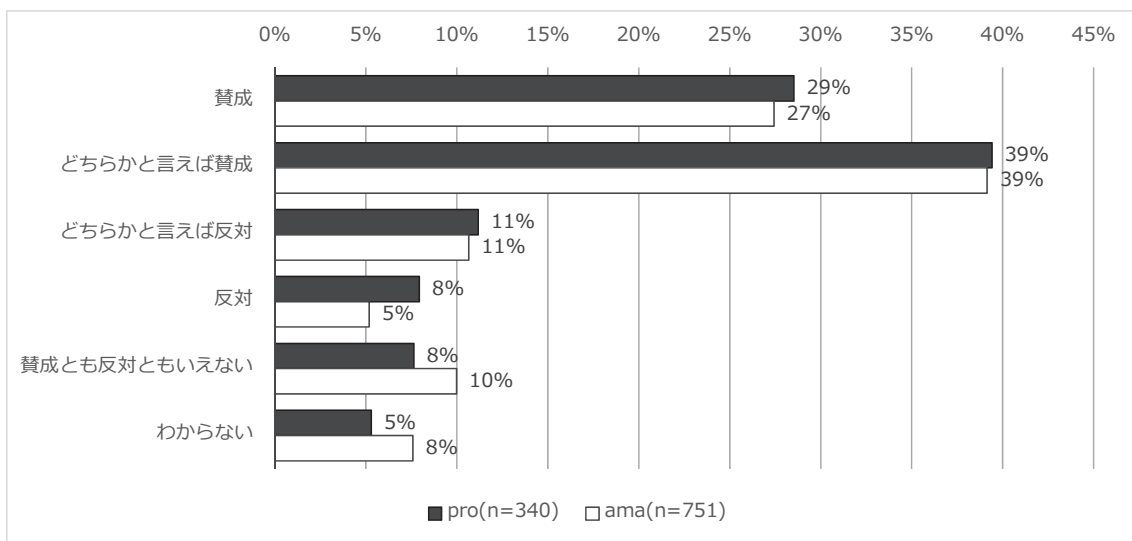


図7 フェアユースへの賛否：プロアマ別
2015年2月，クリエイター調査，n=1091

次に、フェアユースの認知別にみてみよう。認知は今回のサンプリングで意図的に割り付けをした変数で、3通りのタイプがある。フェアユースを知っている/名前を聞いたことがある/知らない、の3タイプである。この認知別に分けたときの賛否の分布を見てみる。

これは先に述べた設問の仕方による偏りをチェックする目的もある。もし、ここで行ったフェアユースの説明がフェアユースを肯定する方向に誘導的であるなら、これまでフェアユースを知らずにいたいわば“無知”な人は、すでに知っている人よりいわば“誘導”されやすいので、設問にひっぱられてフェアユースに好意的になるだろう。したがって、フェアユースを知らなかった人のほうに賛成が多いという結果が出れば、設問による誘導があったことの傍証となる。

図8がその結果である。タイプが3通りあるので、折れ線グラフで表した。黒塗りひし形(◆)がフェアユースを知っている人、白抜き四角(□)が名前を聞いたことがある人、白抜き三角(△)が知らない人である。まず、全体として認知に度合いにかかわらず、パターンはよく似ている事がわかる。フェアユース導入に賛成の人は、どのタイプでも7割近くに

達しており、フェアユース賛成は認知の差にはよらない。すなわちクリエイターの7割がフェアユース賛成という結果は、フェアユースの認知の程度によらない頑健な結果である。

ここで、小さな違いではあるが、フェアユースを知っていると答えた人では、積極的な賛成意見が多くなっている。賛成を選んだ人は、フェアユースを知っている人では36%で、名前だけ知っている人・知らない人の28%より有意に高い。先に述べたように、設問前に行ったフェアユースの説明が誘導的であるとすると、フェアユースを「知らない」人の賛同が強くなるはずである。現実には、それとは逆になっており、説明による誘導はないか、あったとしても限定的だったと考えられる。

なお、フェアユースを知らない、あるいは名前だけ知っているという人では、「賛成でも反対でもない」、あるいは「わからない」が増えている事も注目される。よく知らないのであれば態度決定に慎重になるのは自然なことである。逆に考えると、認知がすすめれば、フェアユース賛成がさらに増える可能性がある。

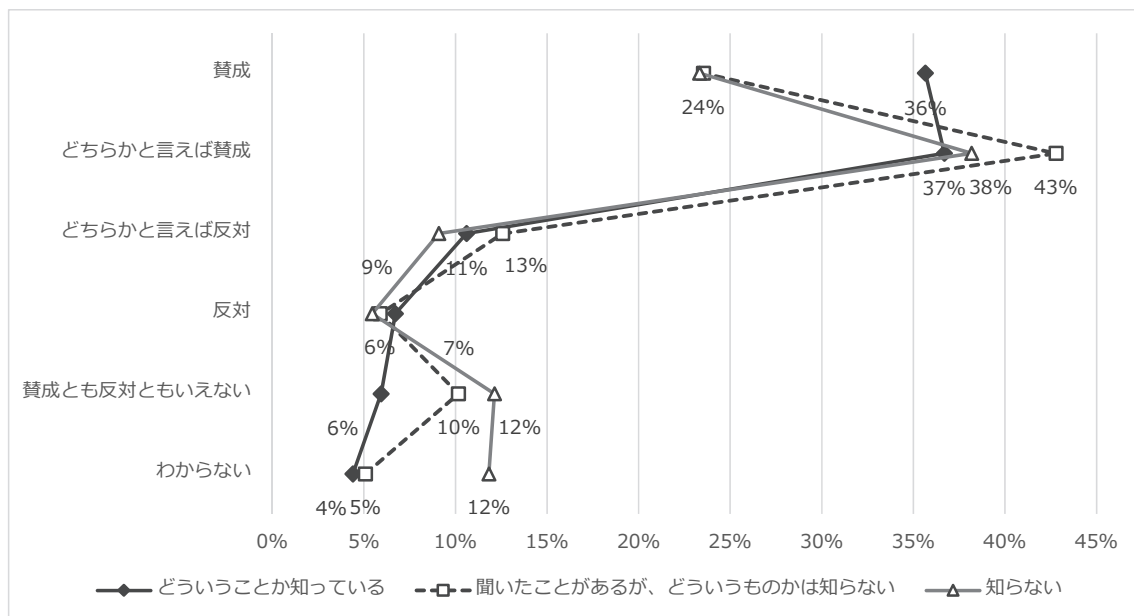


図 8 フェアユースへの賛否：認知別
2015年2月，クリエイター調査，n=1091

さらに作品の種類別にみておこう。画像、音楽、文章、動画といった作品種類別に意識の差があることはないだろうか。フェアユースに賛成するのは特定の分野だけとか、ある特定分野だけが導入に反対するというような傾向はないか。これを見るため、図9に創作作品の種類別での賛否をグラフにした。一見して明らかなようにパターンはほとんど同じであり、創作作品の分野による差は無い。フェアユースへの7割の賛同は、どのような創作作品を作っているかにかかわらない頑健な結果である。

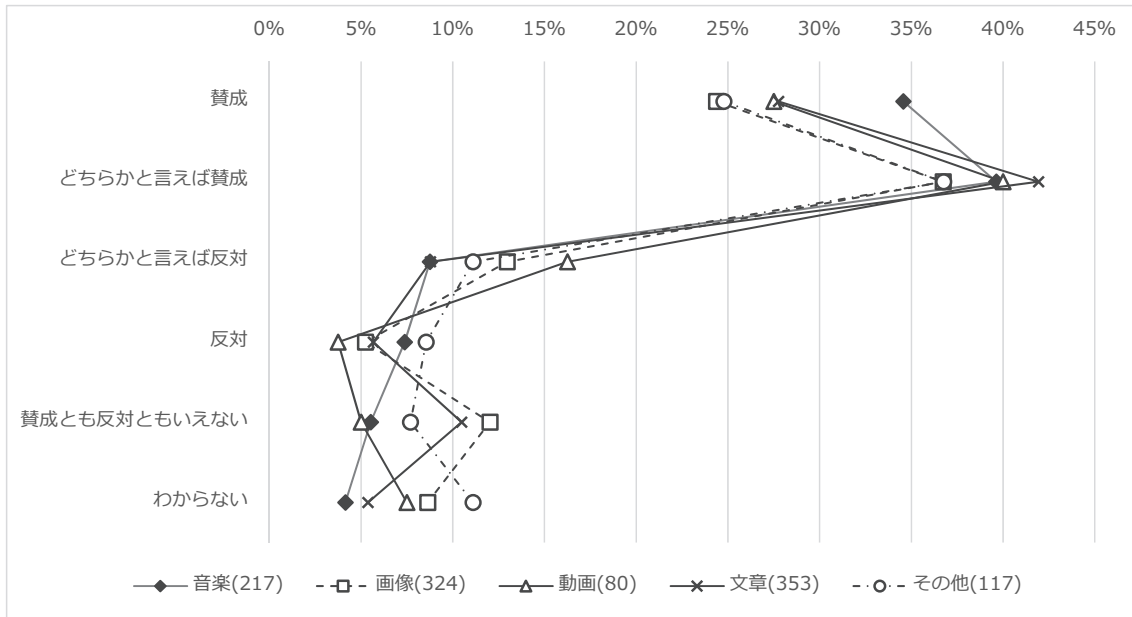


図 9 フェアユースへの賛否：作品種類別⁶
2015年2月，クリエイター調査，n=1091

さらに、フリーか会社所属で違いがあるかどうかとも見てみよう。フリーの人は会社からの法務からのバックアップを受けられず、また作品の売り上げと自身の収入が直結するという特徴がある。この特徴の結果として、フリーの人はフェアユース導入に積極的になる可能性と消極的になる可能性の両方の可能性が考えられる。図 10 が分けてみた結果であるが、ここでも差が見られない。クリエイターが会社所属でもフリーでもフェアユースへの賛同比率は 7 割で変わらない。

ここまで、プロかアマか、創作物の種類、フェアユースを知っているかどうか、フリーかどうかなどの違いがフェアユースへの賛否に影響するかを見てきたが、結果はいずれも影響していない。分類を変えてもフェアユース導入に賛同する人が 7 割である事実は動かない。したがって少々サンプリングバイアスがあったとしても、フェアユース導入に賛成する人が過半数という事実は動かないだろう。クリエイターの大半がフェアユース導入を容認するのは、サンプリングによらない頑健な事実と考えられる。

⁶ それぞれの種類に含まれる属性は次の通り。音楽（作曲，演奏など）（217），画像（漫画，イラスト，絵画，写真など）（324），動画（映画，アニメ，プロモーションビデオ，MAD など）（80），文章（記事，小説，論説，エッセイなど）（353），その他（ゲーム，ウェブサイトなど）（117）

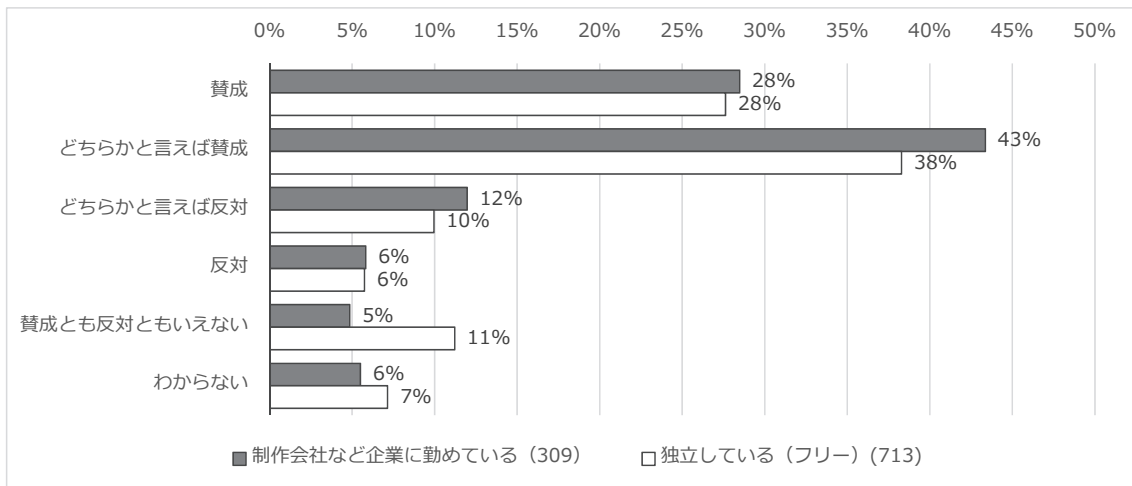


図 10 フェアユースへの賛否：フリー・会社所属
2015年2月、クリエイター調査

4. フェアユース導入賛否の考察

次にフェアユース導入の賛否の詳細を見てみる。まずフェアユース導入に賛成する理由、反対する理由をみてみよう。

フェアユース導入に賛成と答えた 731 人に、フェアユース導入に賛成する理由を、用意した4つの選択肢から選んでもらった。図 11 がその結果である。複数回答なので合計は100%を超える。一番多く選ばれたのは「著作者に損害を与えない限り、作品は多くのユーザに利用されるべきだから」という答えである。著作権法は創作者の収入確保と同時に創作物の利用促進を唱っており、その趣旨からして妥当な結果である。ついで「創作は先人の著作物のある程度は借用して行うものだから」という点に支持があつまっている。次代の創作のためには現在の創作物の利用に制限を加えない方がよいという意見で、これもフェアユース擁護の観点からよく指摘される。3番目は新しいビジネスが生まれやすくなるという意見で、企業側からはこの利点が指摘されることが多い。4番目はインターネットの普及で創作活動が広く一般人に広がったことを論拠とするものである。一般人は既存の作品をもとに二次創作的に作品を作ることが多く、これを支援したいという意見と解釈できる。

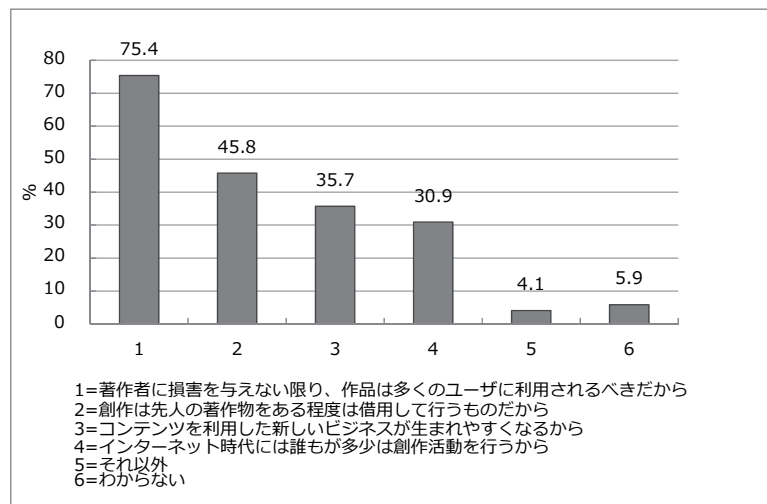


図 11 フェアユース導入に賛成する代表的な意見をいくつかあげますので、
共感できるものがあればいくつでも選んでください。
2015年2月、クリエイター調査 賛成した人のみ n=731

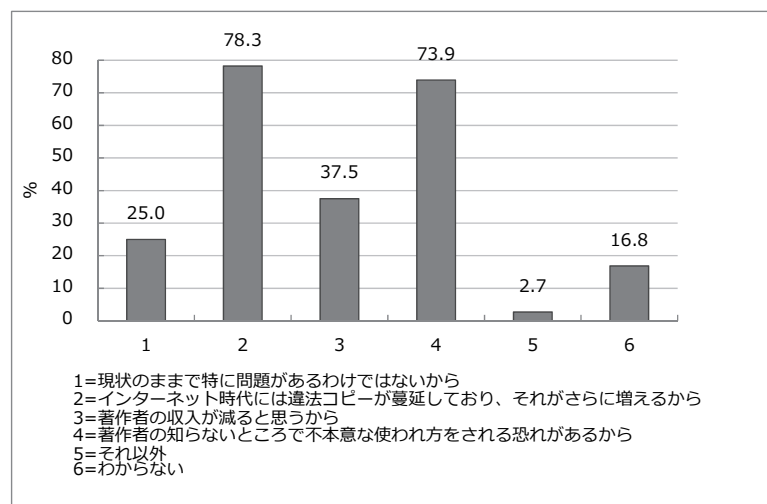


図 12 フェアユース導入に反対する代表的な意見をいくつかあげますので、
共感できるものがあればいくつでも選んでください。
2015年2月、クリエイター調査 反対した人のみ n=184

一方、フェアユース導入に反対する理由は図 12 にまとめた。フェアユースに導入に反対と答えた 184 人に複数回答で選んでもらった。反対理由としては 2 の「インターネット時代には違法コピーが蔓延しており、それがさらに増えるから」が最も多く、違法コピー蔓延がさらに進むことの懸念が大きい。また 4 の「著作者の知らないところで不本意な使われ方をされる恐れがあるから」もそれにほぼ並んでいる事が注目される。この不本意な使われ方というのはエロや暴力的な改変など権利者の意に沿わぬ使い方への拒否反応と考えられる。これは財産権的というより人格権的な観点からのフェアユース反対意見である。この二つは 7 割以上の方がフェアユースに反対する理由としてあげており、フェアユース導入反対の主要な理由である。3 の著作権者の収入が減るは 4 割弱で意外と低い。なお、1 の現状

のままで特に問題があるわけではないからというのは、審議会等で権利者団体がフェアユース導入への反論としてしばしば挙げる論点であるが、クリエイターの共感はほとんど得ていないようである。

ここで、フェアユース導入に反対する人が人格権的な側面を強調しているのは注目に値する。人格権的側面の影響をさらに詳しく見るため、クリエイターを、財産権的立場を重視するか、人格権的立場を重視するかで二つに分けた。分ける基準はゴーストライターを引き受けるかどうかで行った。ゴーストライター的な仕事をしてくれという依頼があったとき、高額報酬があれば引き受けるかどうかを尋ねると、784人は報酬によっては引き受けると答えたが、307人はどれだけもらっても拒否すると答えた。前者は財産権的、後者は人格権的と考えられる。これで二分したときのフェアユースの賛否が図13である。

図13を見ると、ゴーストライターになってもよいという財産権重視のクリエイターでは、フェアユースに賛成するのは70%(=29+41)である。一方、いくらもらっても拒否するという人格権重視のクリエイターでは、フェアユース賛成派は58%(=24+34)に低下する。人格権を重視する人は相対的にはフェアユースの導入に慎重であることがわかる。フェアユースを導入すると無許諾で利用される場面が増えるので、不本意な使われ方をされるリスクはどうしても高まる。これが賛成者を減らしていると考えられる。

但し、人格権重視の人も、フェアユース導入に積極的に反対しているわけではない。導入に対して「どちらかと言えば反対」と「反対」を足すと、財産権重視者は20%(=12+8)、人格権重視者は18%(=8+8)で、ほとんど差が無い。人格権重視派は「賛成とも反対とも言えない」と「わからない」が多く、いわば態度を決めかねているようである。すなわち、人格権重視派はフェアユース導入に関して判断がつかず、迷っている状態にある。もし日本でフェアユースを導入するなら、人格権的な側面を重視するクリエイターをどう説得するかがひとつの鍵になるだろう。なお、人格権重視者でも58%すなわち6割弱の人がフェアユース導入に賛成しており、大勢としては賛成が多数派であることは変わらないことも確認しておきたい。

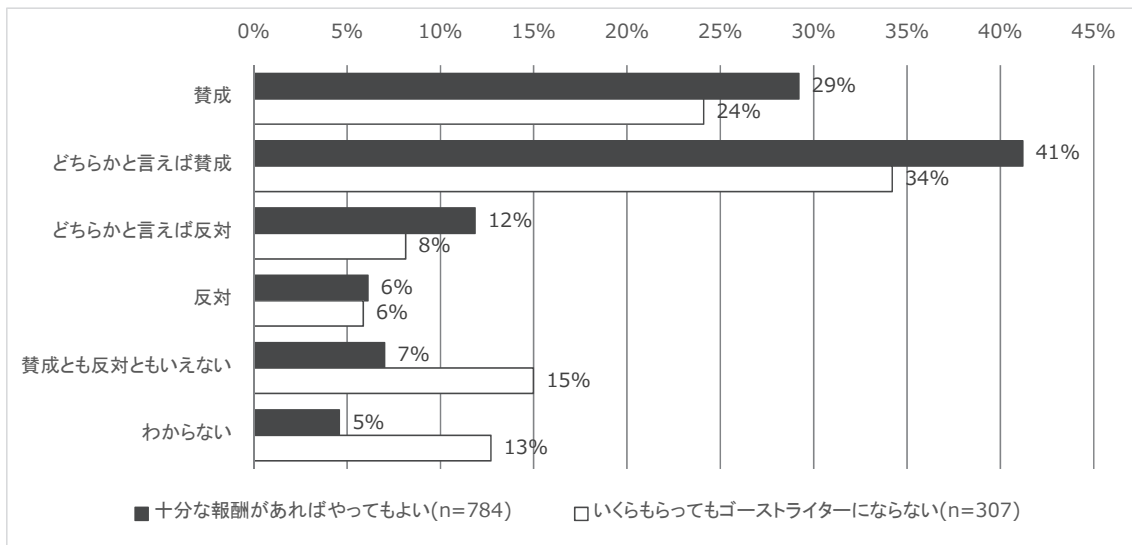


図 13 フェアユースへの賛否：ゴーストライターを引き受けるかどうか別
2015年2月，クリエイター調査 n=1091

ここまでクリエイターがフェアユース導入の賛成であることを見てきた。さまざまな方法でクリエイターを分類し直しても、フェアユース導入を支持する意見は常に6~7割に達しており、はっきりとした多数派である。フェアユース導入に反対する意見はどの分類でも2割程度にとどまる。フェアユースは著作権の権利制限であり、クリエイターの権利が制限されることであるにもかかわらず、これだけの支持が集まることは驚くべきことである。

ただし、クリエイターが、フェアユースの例に挙げた「YouTube にアップした自作の動画に市販曲の BGM をつける」などを、全面的に合法化してよいと考えているわけでは必ずしもないことには注意する必要がある。フェアユースの趣旨は利用にグレーゾーンをつくり、無許諾利用の是非をその都度 4 要件などに照らして判断していく点にある。例示した利用方法はいわばそのグレーゾーンの事例であり、フェアユースを導入したからといってこれらの事例が直ちにシロ（合法）になるわけではない。この点をクリエイターが理解しているかどうか確認する意味も含めて、ユーザに次のような問いを行った。

問：以下の行為はある程度行われてはいますが，許諾なしで行うと現在の法律では違法になりえます。これを許諾なしでやってもよいように法律を変えたらどうかという意見があります。あなたの意見はどうでしょうか？

- 1 自分で撮った動画に市販曲の BGM をつけて YouTube など公開
- 2 アマチュアバンドが市販曲を演奏して YouTube など公開⁷
- 3 Facebook などに本や映画の感想を書く際に，作品の画像の一部を貼り付ける
- 4 既存作品を組み合わせた MAD，コラージュ，リミックスをウェブで公開する
- 5 コミケなどの同人活動で市販作品の二次創作を配布する
- 6 自宅の蔵書を業者に頼んですべて電子書籍化してもらう

回答選択肢

- 1 許諾なしでやってよいと思う
- 2 許諾が必要と思う
- 3 わからない

ここで挙げたのはいずれもフェアユースの事例として最初の説明時に挙げたものである。フェアユースの場合は，これらの利用が認められるかどうかは，公共性や権利者の被害状況等を勘案しながらその都度判断されることになる。上の問いはそのような手続きを経ずに，法改正して一律に合法化してシロにしてしまうことの是非を問うており，フェアユースより強い想定になっている。いわば“乱暴”な設定になっている。この是非を問うた結果が図 14 である。この図はフェアユース導入に賛成と答えた人のみのグラフであることに注意されたい。

図 14 では，明らかに賛否は拮抗している。事例によっては法改正に反対する意見の方が多数派になることもある。フェアユース導入賛成派でも，最初から一律に法的にシロにしてしまうといういわば強硬策には抵抗があることがわかる。

今回のサンプルではフェアユース導入賛成派が 6~7 割であった。この数字は人によってははなはだ意外に思えるかもしれない。なぜせつかく持っている著作権という権利を放棄するのか。しかし，彼らは理由もなく権利を放棄する“頭のおかしな人”ではない。図 14 でわかるように，グレー領域の利用方法を一律にシロ判定するような強い法改正には慎重になっており，自分の権利を守る意識もある。フェアユースの特徴は，一律にシロ判定することではなく，個別の利用事例ごとにその是非を判断するグレーゾーンの設定にあり，その

⁷ YouTube とニコ動では JASRAC などの著作権権利管理団体と包括契約を結んでいるので，JASRAC の管理下にある楽曲については自分で演奏した曲をアップするのは合法である。ただし JASRAC 等の著作権管理団体の管理していない楽曲については違法になる。また包括契約を結んでいない他の動画サイトでも違法になる。

点をユーザは理解していると解釈できる。理解しているからこそ、一律のシロ判定には慎重な人が、フェアユース導入に賛成した。すなわち、ここで得たクリエイターの回答はそれなりにフェアユースの趣旨を理解したものであり、合理的なものであると解釈できる。

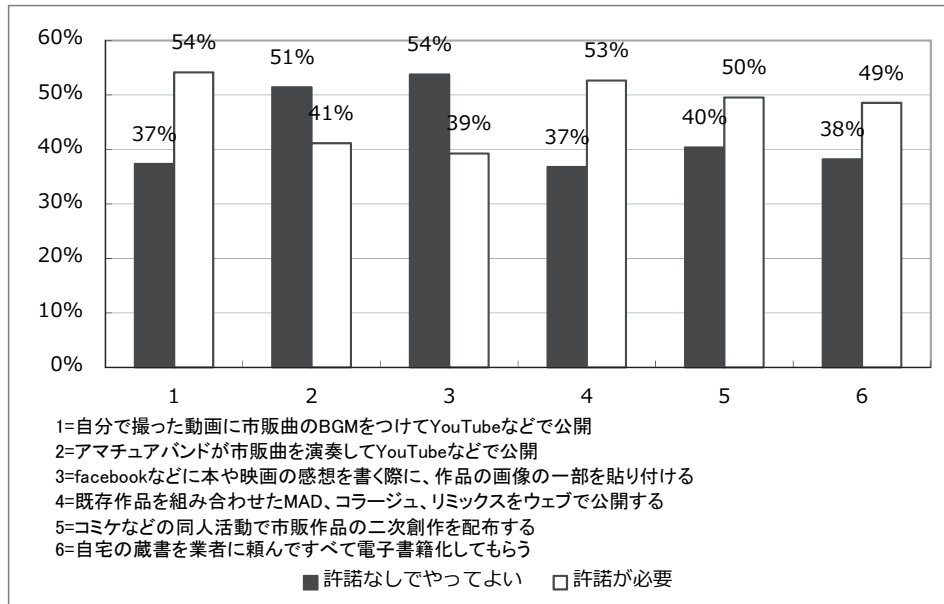


図 14 無許諾で利用出来るように法改正する事の是非
2015年2月 クリエイター調査
フェアユース導入に賛成した人のみ n=731

5. 結論

アメリカ型の一般規定によるフェアユースを日本に導入する試みは権利者団体の反対でついでしてきた。これまでの経緯を見る限り、日本でのフェアユースの導入はありえないことのように思えるかもしれない。しかし、実はクリエイター自身はフェアユース導入に賛成である。フェアユース導入に賛成するクリエイターは6割から7割に達しており、この数値は少々クリエイターの類型を変えても変わらない。プロでもアマでも、創作作品が音楽でも画像でもなんでも、企業所属でもフリーでも、7割近い人がフェアユースの導入に賛成する。フェアユース導入に賛成するクリエイターの方がずっと多いという事実は、調査サンプルの取り方には寄らない頑健な結果と考えられる。審議会等でフェアユースの導入に反対する権利者団体はクリエイターの声を反映していないと考えざるを得ない。

クリエイターの多数派がフェアユースに賛成なのであるから、日本でフェアユースを導入すればスムーズに受け入れられるだろう。問題があるとすれば、人格権重視の人がフェアユースへの態度を決めかねていることである。彼らに対しては、フェアユースを認めることが、エロや暴力的な改変を助長するものではないことを示して説得に当たるべきだろう。フェ

アユースがすでに導入されているアメリカで、エロや暴力等、作者の意に沿わない改変が日本以上になされているという証拠はない。フェアユースが導入されても人格権に基づく差し止め請求は可能なはずで、この点を示して同意をとっていくことは可能なはずである。この点を解決しておけば、日本でのフェアユース導入はすんなり進むと予想される。

田中辰雄（たなかたつお）
国際大学 GLOCOM 主幹研究員

参考文献

- Gordon, Wendy J. 1982 “Fair Use as Market Failure: A Structural and Economic Analysis of the "Betamax" Case and Its Predecessors,” *Columbia Law Review*, Vol. 82, No. 8, pp. 1600-1657
- Ghafele, Roya and Benjamin Gibert 2012 “The economic value of fair use in copyright law: counterfactual impact analysis of fair use policy on private copying technology and copyright markets in Singapore,” MPRA Paper No. 41664, October 2012
<http://mpra.ub.uni-muenchen.de/41664/>
- 上野達弘, 2007, 「著作権法における権利制限規定の再検討—日本版フェアユースの可能性—」 *コピーライト* 560号
- 城所岩生 2008 「著作物の複製・再利用を広く認める「フェアユース」規定を導入せよ」 *エコノミスト* 2008/9/16, pp80-83
- 城所岩生, 2013, 『著作権法がソーシャルメディアを殺す』 PHP 研究所
- 経済産業省 2012 「我が国のクラウドサービスにおける 競争環境等の整備についての検討」 「電子商取引及び情報財取引等に関する準則」の検討に関するクラウド研究会
http://www.meti.go.jp/committee/summary/ipc0004/pdf/020_s01_00.pdf
- 田中辰雄・林紘一郎, 2008, 『著作権保護期間—延長は文化を振興するか?』 勁草書房
- 田中辰雄, 2014 「フェアユース導入はコンテンツ産業にプラスかマイナスか」,
GLOCOM Review No1, 国際大学グローバル・コミュニケーション・センター
- 田中辰雄, 2015, 「クリエイター側は著作権保護をどうみているか—日米国際比較—」 著作研究 41号, 著作権法学会, 有斐閣
- フェアユース研究会, 2010, 『著作権・フェアユースの最新動向—法改正への提言』 第一法規株式会社
- 山本隆司, 2012 「2012年改正著作権法の内容 —フェアユースはどこまで認められたか—」, ビジネス法務, 中央経済社