

# GLOCOM Review

Volume 11, Number 1 (82)  
October 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

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

2014年10月21日発行（第11巻第1号通巻82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/>>



# 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

田中 辰雄<sup>1</sup>

## 目次

1. フェアユースの現状と利点.....	2
2. データと分析手法.....	4
3. 記述統計分析.....	7
4. パネル回帰.....	11
5. 結論.....	15
参考文献.....	15

## あらまし

フェアユース(fair use)の法理とは、一定の条件を満たせば著作権者の許可なしで作品を利用できることである。アメリカでは、フェアユースがあるため他の国より著作物の利用が進み、これがアメリカ経済の利益になっているという指摘があり、アメリカ以外の国でもフェアユースを導入する動きがある。一方、日本でのフェアユースは導入への動きは鈍い<sup>2</sup>。それはコンテンツ産業の利益を害するものとして認識されているからである。

はたして、フェアユースはコンテンツ産業の収益を減らすのだろうか増やすのだろうか。本稿ではアメリカ型フェアユースを導入した台湾を対象とし、フェアユース導入（トリートメント群）と非導入（コントロール群）との差の差を比較する DID(Difference in Differences) の手法を用いて検討を行った。

結論として、台湾のコンテンツ産業はフェアユース導入にともなって付加価値と雇用者数がともに増えていることから、フェアユース導入が産業を成長させていると判断できる。したがって、フェアユースは権利者の利益を増やす可能性が高い。台湾の場合、フェアユースの導入によって、コンテンツ産業の成長率は付加価値伸び率で 40%、雇用者数伸び率 20% 程度底上げされたと考えられ、これがフェアユース導入の利益となる。

---

<sup>1</sup> 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

<sup>2</sup> 日本におけるフェアユース全般の解説としては中山(2009)を参照

## 1. フェアユースの現状と利点

フェアユース導入の現状について簡単に概説する。フェアユースとは権利者に許諾を受けることなく作品を利用できる法理のことである。アメリカでは同国著作権法 107 条に規定され、次の 4 要件を元にフェアユースかどうか判断される。すなわち、(1) 利用目的に公共性があるか、(2) 著作物がニュースなど単なる事実であるか、(3) 利用が全体に比して一部分（引用）にとどまるか、(4) 元の権利者の収益を害しないか。この 4 要件はすべて満たす必要はなく、どの要件をどれくらいの重みで適用するかは裁判所の判断に任される。具体例を示さない一般的規定なので、具体的にある利用方法がフェアユースとして許されるかどうか裁判所で争うまでわからない、という点で予見可能性が低いという難点がある。しかし、その反面、技術革新や新ビジネスの登場に伴う新しい利用形態に迅速に対処できる利点がある。

これに対してイギリスでは、無許諾で利用が可能な利用形態を、たとえば障害者向けの翻訳はフェアユースとして認める、など具体的に列挙する方法がとられている。この方法は、具体的な利用形態が示されるので、合法か違法かが事前に予見可能という利点があるが、その代償として、新しい利用方法が登場した時に自動的にそれを排除してしまうので、どうしても利用が制限的になる欠点がある。

実際にフェアユースによる作品利用が進んでいるのはアメリカなので、フェアユースといえばアメリカ型が話題になることが多い。実際、最近、フェアユースを導入する国は、アメリカ型フェアユースを導入するケースが多く、なかには従来イギリス型だったフェアユースの規定をアメリカ型に切り替えた国もあるほどである。本稿でもアメリカ型フェアユースを扱い、単にフェアユースと言った場合、アメリカ型フェアユースをさすとする。

ちなみに、日本では一時期フェアユース導入が議論になり、何年間かかけて一部導入されたが、無許諾での利用方法を列挙するイギリス型であったため、制限色が強いものとなった。

フェアユースの経済的利点は 2 点にまとめられる<sup>3</sup>。第一は、コンテンツの新しい利用方法に迅速に対応できることである。古典的事例はビデオデッキの事例で、アメリカでビデオデッキが登場した時、映画会社が著作権法を盾に販売差し止めを求めたのに対し、裁判所はこれをフェアユースの範囲内として訴えを退けた。これによってレンタルビデオという新

---

<sup>3</sup> 本稿ではとりあげないが、個別列挙方式ではなくフェアユースのような一般規定で対処することには経済的観点以外の利点も指摘される。ひとつは、法執行上、違反事例が頻発するときは個別列挙方式がよく、違反事例が少ないときは一般規定がよいとされるからという点である。交通違反は違反が無数に発生するので、予見可能性を高めるため、また実際に違反事例が多くて網羅的に列挙ができるために個別列挙方式になっている。著作権違反はそれに比べて違反事例は稀であり、網羅的列挙は難しく、一般規定のほうが望ましいことになる。もうひとつの利点として政治バイアスを廃して公平性が保てるという利点も指摘される。個別列挙方式では対象が立法過程で決まるために政治的なバイアスが入りやすい。一般規定にしておけば適用は司法の場で決まるため、政治的に立場の弱い人の声も反映できる。田村（2010）はこの政治バイアスの問題を重要視している。

しい市場が立ち上がり、人々の福利厚生は増加し、映画会社にとっても新たな収益源になった<sup>4</sup>。

検索エンジンにも似た問題がある。検索エンジンはウェブの内容をいったん読み取り、その一部を保持、表示する。他人の著作物をいったんコピーして「利用する」ため、日本では著作権上の合法性が問われ、一時、検索エンジンの開発が滞った。アメリカでは検索エンジンでの一時的なコピーの利用はフェアユースの一部と考えられて検索エンジンの開発が進み、グーグルのような巨大な企業が誕生するきっかけとなっている（城所,2009）。

最近のクラウドサービスでも同様の問題が発生している。クラウドサービスでは、ユーザは購入した音楽をクラウドに置き、スマートフォン、パソコン、音楽プレイヤーなど好きな機器で聞くことができる。しかし、日本では著作権法上の位置づけがあいまいでこのサービスの立ち上がりが遅れた。アメリカではフェアユースの一部と認識され、日本よりサービスの立ち上がりが先行している。このようにフェアユースには新しい利用方法を迅速に導入できるという利点がある

フェアユースの第二の利点は、既存の作品を使って新しい作品をつくる再創造・二次利用の促進である。音楽のリミックスは既存の音楽の断片を組み合わせることで、既存の音楽の断片を自由に使えることが前提になる。パロディ作品も既存の作品に手を加えることが多く、これも既存の作品を自由に使えなければ制作困難である。日本の場合でいえば同人市場がもっともフェアユースの恩恵を受ける市場である。同人市場は既存作品のキャラクターや世界観を使って描かれるものが多いためである。日本の場合、同人市場は新人漫画作家の育成のインキュベーション機能を果たしており、日本の漫画産業隆盛の基礎になっている。

なお、同人市場については、フェアユースがなくても日本ですでに同人市場が隆盛しているのではないかという指摘があるかもしれない。しかし、現状の同人市場はフェアユースがないため著作権上では限りなく違法に近い存在である。現在は多くの漫画作家や出版社が同人市場の新人インキュベーション機能を認めて、差し止め訴訟などをしないがために、かろうじて存在を許されているに過ぎない。すなわち法的な基盤はきわめて弱い。たとえば、著作権が非親告罪化されて誰でも訴えることができるようになれば、同人市場は深刻な打撃を受ける恐れがある。フェアユースの導入はこのような打撃を防ぎ、同人市場の法的な存在基盤を確立できる利点がある。

このようにフェアユースの利点は多く指摘される。このような認識を受け、アメリカ以外の国がフェアユースを導入する事例が出てきた。事例を表 1 にまとめる。なお、ニュージー

---

<sup>4</sup> なお、フェアユースのない日本でビデオデッキが問題なく普及したのは、日本の著作権法に家庭内の私的利用については録音録画を認めるという例外条項（著作権法 30 条）があったためである。この条項は日本における一種のフェアユースと解釈できないこともないが、家庭内の個人的利用に限られるため適用範囲が狭く、フェアユースほどの汎用性がない。近年ネットの普及に伴って登場している新たな利用方法、たとえば検索エンジンやクラウドサービスなどは家庭内の私的利用とは言えず、著作権法 30 条では対処できない。

ランドと香港は英国型のフェアユースを導入している。

表 1 フェアユース導入国の事例

導入国	導入年	概要
台湾	1992	米国型フェアユースを導入
フィリピン	1997	米国型フェアユースを導入
シンガポール	2004	英国型だったフェアユースを米国型に変更
イスラエル	2007	英国型だったフェアユースを米国型に変更
韓国	2011	米国型フェアユースを導入, 同時に 3 ステップテストも導入

フェアユース導入に反対する立場は、フェアユースがコンテンツ産業の収益を害し、権利者の利益を損じるものと認識している。フェアユースは著作物を無許可で利用できるようにする制度であるから、権利者の権利が制限されるという意味では、確かに権利者にとって不利な制度である。

ただし、これまでにフェアユースを廃止した国は知られていない。世界の潮流はフェアユースの導入に向かっていているように見える。これらの国のなかではコンテンツ産業の育成に熱心な韓国が導入しているのが注目に値する。フェアユースがコンテンツ産業の利益にならないのなら、韓国のような国がフェアユースを導入するのは不可解であろう。

## 2. データと分析手法

本稿では、フェアユースの導入によってコンテンツ産業の規模が拡大するかどうかを検証する。フェアユースに関連する産業としてはコンテンツ産業以外にもソフトウェア産業があるが、ソフトウェア産業は標準化競争やハードウェアとの一体化、ベンチャー企業の優位性などソフトウェア産業特有の要因が成長率を大きく左右し、またソフトウェアは輸出入あるいは海外開発が盛んなため、国単位で政策変化の効果を分析しにくいという難点がある。これに対し、広く文化産業ともいわれるコンテンツ産業はどの国でも似たような規模で存在し、主として国内市場を相手に、国民の所得上昇とともにゆるやかに成長することが多く、政策変化の影響を計測しやすい。

政策変化の効果を見るためには、政策を導入した場合と導入しなかった場合との比較をするのがよい。このような比較方法は DID(Difference in Differences, 差の差の比較)と呼ばれる。

たとえば若年層の就職支援政策の効果をみるとする。図 1a で縦軸に若年層の就業率をとり、ある地域で政策を導入する前が A 点、政策導入後が B 点であるとする。政策実行後に就業率が A から B へ上がっているのであるから政策効果があったと思われるかもしれないが、政策がなくても景気の改善など他の要因で就業率は上がっていたのかもしれない。そこで、政策を導入しなかった地域と比較する。この政策を導入しなかった地域を見つけてきて

就業率が図 1a のように同時期に C から D に同じように上がっているとすると、政策がなくても就業率が同じように上がっているのであるから、当該地域の実業率の上昇は景気的好転など他の原因のためで、政策の効果ではないとみなすことができる。しかし、図 1b のように当該地域の実業率の上昇と A→B の方が C→D よりも大きいなら、政策の効果があったことになる。すなわち B と A との差と D と C との差の大きさを比較するので、差の差をとるこの手法を DID という。政策を導入した対象はトリートメント、導入しない対象はコントロールと呼ばれる。

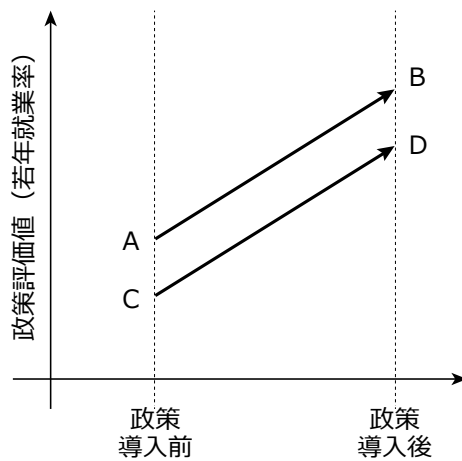


図 1a 政策導入効果がない場合

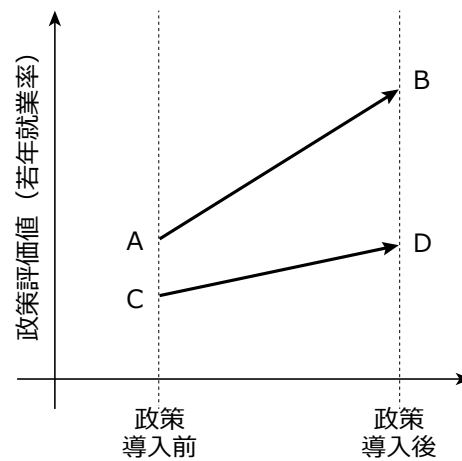


図 1b 政策導入効果がある場合

ただし、フェアユースの場合、ひとつの国の異なる地域で異なる政策が導入されるという理想的な状況はない。台湾というひとつの国のある地域 A でフェアユースが導入され、他の地域 B では導入されないということはない。したがって、比較対象たるコントロール産業は、コンテンツ産業と比較的似た状況にある他の産業をとるしかない。ここでは二つのコントロール産業をとる。

ひとつは、産業分類上比較的近い産業群をとる方法である。コンテンツ産業は文化産業と呼ばれ、パーソナルサービス産業の一種に分類されている。パーソナルサービス産業には、コンテンツ以外にも医療、スポーツ、修理、美容院、クリーニングなどがあり、これらのパーソナルサービス産業はフェアユースの影響を受けない。これらフェアユースの影響を受けないパーソナルサービス産業をコントロールとする。産業が厳格には一致しないことによる攪乱は混入するが、同じ国の産業なのでマクロ的な景気動向は同じ条件になる。

もうひとつのコントロール産業として、他の国のコンテンツ産業をとる。ここでは比較的似た発展段階にある国として韓国を選んだ。韓国もフェアユースを導入しているが 2011 年と直近なので、それまでの期間を比較対象とする。国が異なることによるマクロ動向の差などの攪乱は混入するが、同じコンテンツ産業なので、産業の違いによるずれは少ないと期待できる。

同じ手法でフェアユースの効果进行分析した先行事例として Ghafele and Gibert(2012)が

シンガポールについて行った研究がある。シンガポールは 2007 年にフェアユースを導入した。彼らは著作権に関連しない冷蔵庫など電気機器産業をコントロールとし、トリートメントとして、著作権関連のデジタルコピー産業（ハードディスクやレコーダーなど）とコンテンツ産業をとった。分析の結果、2007 年以降にシンガポールの著作権関連のデジタルコピー産業の付加価値は増加し、コンテンツ産業の付加価値は微減したものの有意な変化ではなかった。経済全体として付加価値は増加しておりフェアユースは経済にプラスであったと結論付けている。

本稿の研究が彼らと異なるのは、コントロールとしてパーソナルサービス産業と他国のコンテンツ産業を取っている点である。財貨とサービスの区別を考えると電気機器をコントロールに取るのはあまり望ましくない。また、電気機器は東アジア諸国では輸出産業であることが多いので、市場規模は外国需要の影響を免れない。そこで、本稿では同じサービス産業内のパーソナルサービスと他国のコンテンツ産業をコントロールとしてとって、この問題を回避する。

とりあげた具体的な産業は表 2 のとおりである。いずれも台湾でのフェアユース導入年である 1992 年の前後を通じてデータが継続して取れる産業を選んだ。

表 2 トリートメント・コントロールに用いる産業群

トリートメント	台湾 コンテンツ産業（7つ）
	motion picture production & distribution（映画製作・配給）
	motion picture projection（映画上映）
	radio and TV broadcasting（テレビ・ラジオ放送）
	radio % TV program supplies（テレビ・ラジオ番組制作）
	theatrical and dance performances（演劇・ダンスなど舞台芸術）
	music performances（音楽演奏）
stadium and amusement park スタジアム・遊園地・テーマパーク	
コントロールその1	台湾 フェアユースに関連しないパーソナルサービス産業（6つ）
	automobile and motorbike repair 自動車・バイク修理
	other repair (electric products) その他電気製品などの修理
	laundry service クリーニング
	barber 床屋
	tailor 仕立て屋
medical and health care(hospital, clinic etc.) 医療サービス（病院・クリニックなど）	
コントロールその2	韓国のコンテンツ産業（8つ）
	motion picture production(映画制作)
	motion picture distribution（映画配給）
	motion picture projection（映画上映）
	radio broadcasting(ラジオ放送)
	TV broadcasting(テレビ放送)
theater operation(劇場経営)	



データソースはいずれも両国の事業所統計である。事業所統計の調査年は5年程度の間隔が空くので、サンプル数はそれほど多くはない。そこで、上記の産業をすべて使ったパネル回帰にして自由度を確保する。なお、対象年次は、台湾が、1971年、1976年、1981年、1986年、1991年、1996年、2001年、2006年の8年間で、韓国は1981年、1985年、1991年、1995年、2000年、2005年、2011年の7年間である。

フェアユース導入時点(1992年)以降に台湾のコンテンツ産業の成長率が比較対象たるコントロールより伸びたかどうかを見る。なお、産業を細分化してあるので、個別産業の成長率にはトレンド的な変化がある。たとえば、テレビ産業では最初は成長率が高くしだいに低下してくるが、ラジオ放送では当初から低く停滞的である。したがって、すべての産業についてトレンド変数を入れて産業別のトレンドは取り除く。

グラフに描くと以下のようになる。図2で縦軸は産業の成長率、横軸は時間である。図2aがコンテンツ産業、図2bがコントロールとなる産業の事例である。この場合、産業別のトレンドとしてはコントロール産業の成長率の方が加速しているが、トレンドは問題ではない。問題なのは1992年を境にして成長率が増えたかどうかである。図2aではフェアユース導入以降は成長率が増加したが、この加速は図2bの他の産業の増加よりも大きい。すなわち成長率の変化がコンテンツ産業のほうが大きい。もしこのような結果が得られれば、1992年以降に、コンテンツ産業の成長率がコントロールとなる産業よりも高まったことになり、フェアユースが産業成長率を高めた証拠とみなせる。

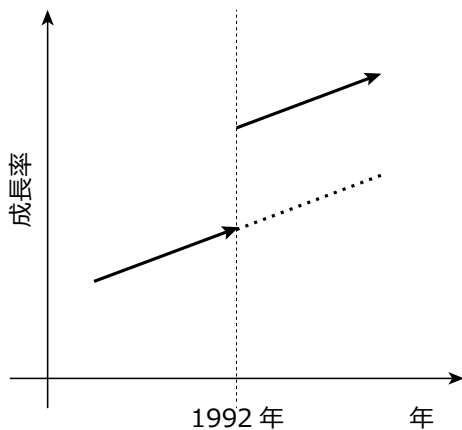


図 2a コンテンツ産業の成長率

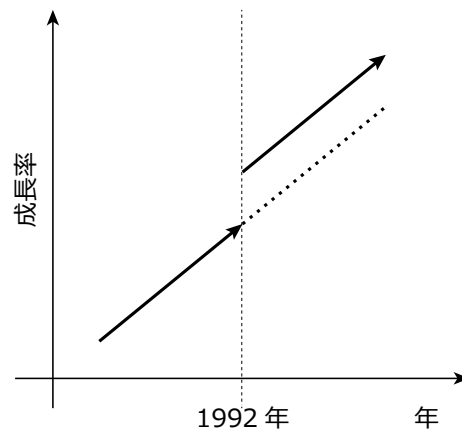


図 2b コントロールとなる産業の成長率

### 3. 記述統計分析

回帰の前に記述統計で概観を見る。まず、実際の事例をひとつあげる。下の図は、台湾の映画館(motion picture projection)についてグラフにしたもので、図3aは実質付加価値の5年前に比べての伸び率、図3bは従業員数の伸び率である。台湾でのフェアユースの導入は1992年なので、影響が現れるのはそれ以降であり、図の1996年、2001年、2006年の3年

がそれにあたる。付加価値（図 3a）では 1996 年と 2001 年ははっきりしないが、2006 年には付加価値伸び率が大きく伸びている。従業員数（図 3b）では 1991 年までの低下傾向が、1996 年からは上昇傾向に変わったように見える。

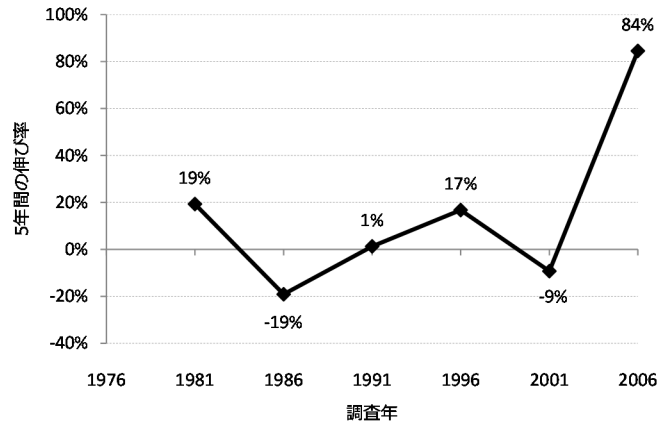


図 3a 台湾映画館の実質付加価値の推移

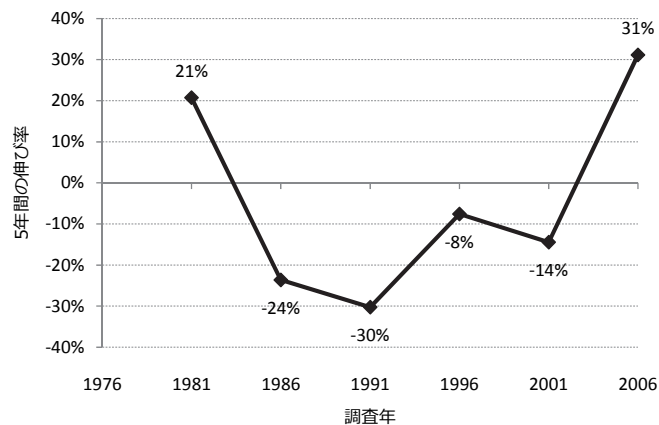


図 3b 台湾映画館の従業員数の伸び率推移

しかし、すでに述べたように、この上昇がフェアユースの影響かどうかはわからない。1996 年以降の上昇は、経済成長にともなって他のサービス産業、や同時期の他の国のコンテンツ産業でも観察されるような一般的な傾向かも知れないからである。台湾のこの時期のコンテンツ産業での変化がフェアユース導入のためかどうかを見るためには、比較対象のコントロール群と比較してみる必要がある。

すべての産業について同様のグラフを書くのは煩雑なので、1992 年以前と以後の平均成長率を比較してみることにする。図 4 は台湾のコンテンツ産業とパーソナルサービス産業について、1992 年のフェアユース導入以前と以後の平均成長率をグラフにしたものである。白い棒がフェアユース導入前の付加価値伸び率、黒い棒がフェアユース導入後の付加価値の伸び率をあらわす。左端の映画製作・配給業は、フェアユース導入前の伸び率が 5 年で

28%だったのが、フェアユース導入後は5年で37%に上昇した。コンテンツ産業全体を見ると音楽演奏を除く6つの産業で伸び率が高まっていることがわかる。これに対して比較対象であるパーソナルサービス産業では、同じ1992年前後で伸び率が上がっているのはその他電気機器修理業の1つだけで、残りの5産業は伸び率が低下している。すなわち、コンテンツ産業ではフェアユース導入後の産業の伸び率が比較対象たるパーソナルサービス産業よりも高くなっている。これはフェアユースの導入によりコンテンツ産業の成長率が上がった可能性を示唆する。

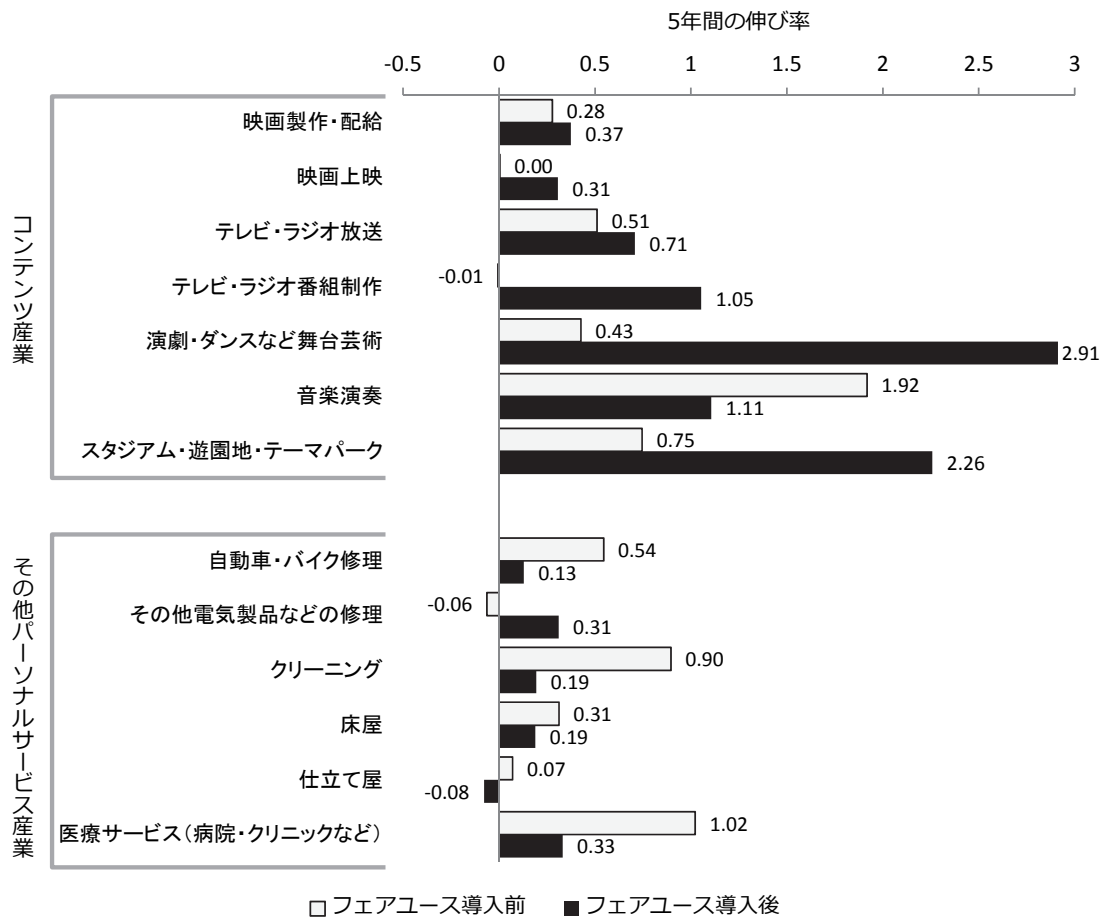


図 4 フェアユース導入前後(1992年)の実質付加価値の伸び率：台湾  
伸び率は5年間の伸び率

次に韓国コンテンツ産業をコントロールとした場合のグラフを示す。韓国の事業所統計データでは付加価値がわからず、雇用者数しか取れないので、雇用者数の伸び率についてグラフを描いた。図5がそれである。

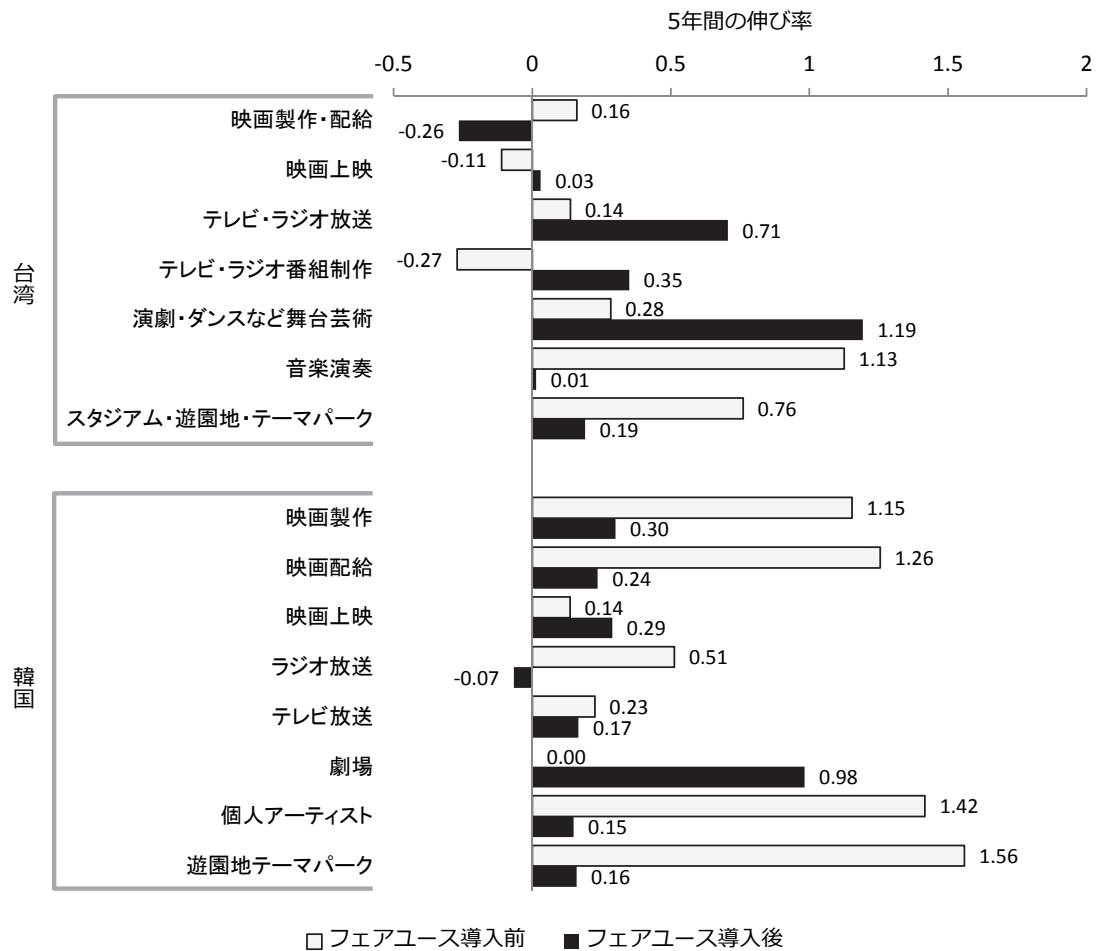


図 5 フェアユース導入（1992年）前後の雇用者数の伸び率  
(伸び率は5年間の伸び率, 比較対象の韓国はフェアユース導入せず)

雇用者数については、資本労働比率や生産性の伸びがあると産業が成長していても雇用者数は減少することがあるので、図4ほど単調な雇用増加傾向は期待できない。たとえば、図5で台湾の遊園地・テーマパーク産業の雇用者数の伸び率がフェアユース導入後に急減している。図4で遊園地・テーマパークの付加価値伸び率は増えているのに雇用者数伸び率が減っているのは、大型の設備を使った遊園地が増え、少ない雇用者数で多くの顧客を呼べるようになったためと推測される。

この事例からわかるように、問題とすべきは個々の産業の雇用者数が伸びたかどうかよりも、コントロールである韓国のコンテンツ産業との比較でどうかということである。そこで比較してみると、遊園地テーマパークについては図5に見るように韓国でも1992年以降は雇用伸び率が減少しており、近年の雇用伸び率の低下は、フェアユースの導入とは関係のない遊園地・テーマパーク産業に共通の現象と解釈できる。

音楽産業以外の他の産業について韓国との比較を行う。まず、韓国のコンテンツ産業では、1992年以後は伸び率が大きく低下した産業が多い。映画製作、映画配給、個人アーティスト

ト、テーマパークの4産業の伸び率が大きく低下している。これに対して台湾の場合、伸び率が大きく低下しているのは音楽演奏とテーマパーク2産業のみで、逆にテレビ・ラジオ放送、テレビ・ラジオ番組制作、舞台芸術の3つが大きく伸び率を上昇させている。全体として台湾のコンテンツ産業の伸び率の上昇のほうが顕著であるように見える。ただし、このグラフだけでは明瞭ではないので、統計的に確かめる必要がある。そこでパネル回帰を行う。

#### 4. パネル回帰

全体の傾向を見るため、次式をパネル推定する。

$$y_{it} = b * FUDT_{it} + b' * FUDC_{it} + c_i * time + d * csmp_t + u_i + e_{it}$$

被説明変数  $y$  は事業所統計での実質付加価値の伸び率と雇用者数の伸び率の二種類を使う。付加価値の実質化の際のデフレーターには、コンテンツ産業については「エンターテインメントサービス」の価格指数を、パーソナルサービス産業については「その他サービス」の価格指数を使った（医療のみ医療サービスの価格指数を使用）。雇用者数は正規雇用・非正規雇用を含む全雇用者数である。

本稿の分析趣旨のためには、被説明変数は実質付加価値がもっとも望ましい。が、残念ながら韓国の上業所統計の産業細分類では付加価値の記載がないので、雇用者数で代替する。雇用者数は資本労働比率や生産性の変化の影響を受けやすい難点があるが、その反面、作品のあたりはずれが大きいコンテンツ産業にあって長期趨勢を付加価値より正しく反映する利点がある<sup>5</sup>。

時間トレンド  $time$  の係数はサービスの種類ごとに異なるので、係数  $c_i$  はサービス  $i$  に依存する。結果として産業の数だけトレンド係数が推定される。

また、マクロの景気動向を表す指標として実質個人消費支出の伸び率  $csmp$  を説明変数に追加しておく。

フェアユースの効果を表すダミーは、1992年以降、すなわち1996年、2001年、2006年のときだけ1をとるダミー変数である。フェアユース導入の影響を受けるトリートメント群（台湾のコンテンツ産業）のときだけ1をとる  $FUDT$  と、フェアユースに関連しないコントロール群（台湾のパーソナルサービス産業、あるいは韓国のコンテンツ産業）のときだけ1をとる  $FUDC$  を用意し、両者の係数を比較する。

---

<sup>5</sup> 付加価値の場合、たとえば観測年がたまたま映画のヒット作に恵まれた年であると、映画産業の付加価値伸び率が趨勢以上に大きくなってしまふという問題がある。さらに付加価値では実質化の誤差がある。映画やテレビなど個別産業ごとのデフレーターは取得困難で、ここで用いたデフレーターはかなり粗く、誤差は避けられない。雇用者数はその時々の作品のヒットにはすぐには反応せずに時間をかけて調整され、またそもそも人数で実質値なのでデフレターの必要がない。したがって、付加価値にあった問題が発生しない。

FUDT<sub>it</sub>:フェアユースに関連した産業について、1992年以降1をとるダミー  
(台湾のコンテンツ産業について1992年以降1をとるダミー)

FUDC<sub>it</sub>:フェアユースと関連しない産業について、1992年以降1をとるダミー  
(台湾のパーソナルサービス産業について1992年以降1をとるダミー)  
(韓国のコンテンツ産業について1992年以降1を取るダミー)

フェアユースのトリートメント群 FUDT の係数のみが有意であるか、あるいは両方有意でも、トリートメント群の FUDT の係数がコントロール群 FUDC の係数より有意に大きければ、フェアユース導入がコンテンツ産業の生産活動を増やしたことになる。

推定はパネル推定の固定効果モデルで行う。産業の規模の差が大きいため、産業規模（平均実質付加価値額、あるいは雇用者数）でウェイトをつけて回帰する。

まず、台湾のパーソナルサービス産業をコントロールとしたときの推定結果を表 3 に示す。

まず、トレンド変数はほとんどが負であり、ほとんどの産業で成長率が低下傾向にある。これは計測期間中に台湾が高度成長から安定成長に移行し、経済全体の成長率が低下したからである。産業ごとの水準の差を取り除いたあとの決定係数（within 回帰の決定係数）は 0.447 と 0.501 で、ミクロデータへの回帰としては妥当な範囲である。

焦点となるコンテンツ産業のフェアユース導入ダミーの係数は、実質付加価値では 2.26、雇用者数では 1.09 で、いずれも有意に正の値である。これに対しコントロールであるパーソナルサービス産業の同時期ダミーの係数 0.18、-0.06 はいずれも有意でない。コンテンツ産業の係数とパーソナルサービス産業の係数が等しいかどうかを検定すると、p 値は 0.011 と 0.004 で、有意水準 5% で係数が等しいという帰無仮説が棄却される。すなわち、係数には有意に差がある。したがって、フェアユース導入によってコンテンツ産業の伸び率は上昇したと言ってよい。

係数の差（ $2.26 - 0.18$ ）、（ $1.09 - (-0.06)$ ）を 5 で割って年率に換算すると 0.42 と 0.23 となるので、フェアユースの導入は成長率を付加価値で 42%ポイント、雇用者数なら 23%ポイント引き上げることになる。この値は直感的にはやや大きすぎる。一つの理由は図 3b の映画館の例のように低下傾向にあった伸び率が 1992 年以降逆転して伸びている例があるからである。もうひとつの理由としては説明変数としてトレンドと消費支出以外の変数を使っていないため、まだ説明変数が不足している可能性もあるだろう。

表 3 Case1:コントロールとして台湾のパーソナルサービス産業をとったとき固定効果パネル推定、各産業の規模（付加価値額あるいは雇用者数）でウエイト付け

	I			II		
	実質付加価値伸び率			雇用者数伸び率		
	coeff	t-value	p-value	coeff	t-value	p-value
コンテンツ産業のフェアユース導入ダミー	2.26	3.22	0.00 ***	1.09	3.19	0.00 ***
プライベートサービス産業の同時期ダミー	0.18	0.61	0.55	-0.06	-0.47	0.64
産業別トレンド変数						
映画製作・配給	-0.68	-1.21	0.23	-0.42	-2.28	0.03 **
映画上映	-0.40	-0.99	0.33	-0.25	-1.50	0.14
テレビ・ラジオ放送	-0.49	-2.19	0.03 **	-0.25	-2.07	0.04 **
テレビ・ラジオ番組制作	-0.97	-1.29	0.20	-0.55	-1.60	0.12
演劇・ダンスなど舞台芸術	0.06	0.03	0.98	-0.26	-0.39	0.70
音楽演奏	-0.53	-0.13	0.90	-0.39	-0.33	0.75
スタジアム・遊園地・テーマパーク	-0.58	-1.80	0.08 *	-0.57	-3.96	0.00 ***
自動車・バイク修理	-0.08	-0.73	0.47	-0.06	-1.24	0.22
その他電気製品などの修理	0.13	0.61	0.54	0.11	1.34	0.19
クリーニング	-0.24	-1.13	0.27	-0.01	-0.12	0.90
床屋	-0.01	-0.12	0.90	0.01	0.13	0.90
仕立て屋	-0.10	-0.34	0.74	-0.04	-0.43	0.67
医療サービス（病院・クリニックなど）	-0.18	-2.05	0.05 **	-0.10	-2.43	0.02 **
個人消費支出伸び率	1.12	1.88	0.07 *	-0.05	-0.17	0.86
定数項	0.95	1.98	0.05 *	0.75	3.64	0.00 ***
サンプル数	72			72		
グループ数	13			13		
Within回帰の決定係数	0.447			0.501		
フェアユースダミーが等しいかどうかの検定（帰無仮説:係数は等しい）						
F 値	7.17			9.43		
p 値	0.011			0.004		

次にコントロールとして韓国のコンテンツ産業を使った場合を見てみよう。表 4 その推定結果である。韓国については雇用者数しかデータがないので回帰は一本だけである。

韓国のコンテンツ産業は計測期間中、伸び率が上昇気味であり、これを反映して韓国のコンテンツ産業の時間トレンドは正のものが多くなっている。

焦点であるフェアユース導入ダミーの係数は、台湾では 1.39 で正の値をとって有意であるのに対し、韓国では 0.22 で有意ではない。両国の係数が等しいことを帰無仮説にして検定すると p 値 0.0031 で棄却されるので、台湾の係数は韓国の係数より有意に大きいと言ってよい。すなわち、台湾のコンテンツ産業の伸び率は、フェアユースの導入によって、韓国

のコンテンツ産業と比べて高まった。

上昇幅の差を年率換算すると、 $(1.33 - 0.22) / 5 = 0.23$  となり、フェアユース導入によって雇用者数の伸び率は 23%ポイント増加する。この値はコントロールとして台湾のパーソナルサービス産業を使った表 3 での雇用者数回帰のときの値とほぼ一致しており、推定値の信頼性を高めるものである。

表 4 Case2:コントロールとして韓国のコンテンツ産業をとったとき  
固定効果パネル推定、各産業の規模（雇用者数）でウエイト付け

	雇用者数伸び率			
	coeff	t-value	p-value	
台湾コンテンツ産業のフェアユース導入ダミー	1.39	4.64	0.00	***
韓国コンテンツ産業の同時期ダミー	0.22	0.79	0.43	
産業別トレンド変数				
台湾：映画製作・配給	-0.42	-2.77	0.01	***
台湾：映画上映	-0.22	-1.53	0.13	
台湾：テレビ・ラジオ放送	-0.22	-2.12	0.04	**
台湾：テレビ・ラジオ番組制作	-0.36	-1.24	0.22	
台湾：演劇・ダンスなど舞台芸術	-0.38	-0.68	0.50	
台湾：音楽演奏	-0.50	-0.51	0.61	
台湾：スタジアム・遊園地・テーマパーク	-0.61	-5.16	0.00	***
韓国：映画製作	-0.17	-1.56	0.13	
韓国：映画配給	-0.05	-0.11	0.92	
韓国：映画上映	0.06	0.49	0.63	
韓国：ラジオ放送	0.09	0.40	0.69	
韓国：テレビ放送	0.01	0.07	0.94	
韓国：劇場	2.05	2.48	0.02	**
韓国：個人アーティスト	-0.39	-1.48	0.15	
韓国：遊園地テーマパーク	-0.33	-2.69	0.01	**
個人消費支出伸び率	1.70	3.06	0.00	***
定数項	0.31	0.74	0.46	
サンプル数	74			
グループ数	15			
Within回帰の決定係数	0.597			

フェアユースダミーが等しいかどうかの検定（帰無仮説：係数は等しい）

F 値 9.87

p 値 0.003



## 5. 結論

台湾では、フェアユースの導入によってコンテンツ産業の伸び率は上昇している。台湾の他のパーソナルサービスと比較しても上昇しているし、韓国コンテンツ産業と比較しても上昇している。産業の伸び率が高まれば権利者の利益になるはずであるから、フェアユースの導入は権利者の利益を増やすだろう。Ghafele and Gibert(2012)ではフェアユース導入はコンテンツ産業の成長に有意な影響を与えないという消極的な結果だったのに対し、本稿ではフェアユースはコンテンツ産業の成長率を上げるという積極的な結果が得られたことになる。

伸び率の上昇幅は今回の推定では付加価値で40%ポイント程度、雇用者数で20%ポイント程度である。この値はやや過大推定の嫌いがあるが、仮に半分としても20%、10%であり大きな値である。近年になって、多くの国がアメリカ型フェアユース導入をはじめたのは、この利益に気づいたからと解釈することができる。日本におけるフェアユース導入の議論は現在頓挫しているが、再度検討してもよいのではないかと思われる。

田中辰雄（たなかたつお）  
国際大学 GLOCOM 主幹研究員

## 参考文献

- 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/>
- 田村善之, 2010, 「日本版フェア・ユース導入の意義と限界」, 知的財産法政策学研究 vol32 pp.1-44
- 城所岩生, 2009, 「国家戦略の視点でフェアユース導入議論を」, 日経デジタルコア [http://digitalcore.info/post\\_209.html](http://digitalcore.info/post_209.html)
- 城所, 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, pp.80-83
- 中山信弘, 2009, 「著作権法改正の潮流」 コピライト 578号, pp.13-14