

文化庁 グローバルな著作権侵害への対応の強化事業  
海外における著作権侵害等に関する実態調査《タイ》

—結果概要—

2014年6月

新日本有限責任監査法人

**EY**

Building a better  
working world

# 目次

---

1. 調査の目的・方法
2. 日本コンテンツの入手・視聴経験率〈各国・地域比較〉
3. 全体・コンテンツ類型ごとの傾向・特徴
4. 都市間比較による傾向・特徴
5. 正規流通(オンライン)に対する要望(配信条件・価格)
6. コンテンツ類型別経路別の入手・視聴の件数
7. コンテンツ類型別入手・視聴の侵害規模
8. 日本コンテンツの侵害規模の推計方法
9. コンテンツ類型別アップロードの件数
10. まとめー日本コンテンツの不正流通対策の在り方ー

# 1. 調査の目的・方法

## 調査の目的

海外における効果的な  
海賊版対策の企画・立案のため

ー日本のオンライン型コンテンツ及びパッケージに係る著作権侵害の実態を調査分析  
ーコンテンツの類型別・流通経路別の侵害規模を推計

【調査対象国・地域】 タイ全土

【調査対象コンテンツ類型】 映像(アニメ、映画、テレビ放送番組)、音楽、ゲームソフト、出版物(コミック、雑誌、書籍)

【調査対象コンテンツの流通経路】

### <オンライン流通>

- ・特定事業者・運営者によるコンテンツ配信
- ・動画投稿サイトによる流通
- ・リンクサイト／リーチサイトによる流通
- ・P2Pサイト／P2Pソフトによる流通
- ・ストレージサービスによる流通
- ・インターネット上の知人間の流通
- ・電子メールやメッセージ等による知人間の流通

### <パッケージ流通>

- ・実店舗によるパッケージ販売
- ・雑誌やテレビ等によるパッケージの通信販売
- ・インターネットによるパッケージ販売
- ・オークション等によるパッケージの流通
- ・ハードディスクドライブやUSBメモリ等へのコンテンツのコピーサービス又はコンテンツ入りの外付けハードディスクドライブの販売
- ・イベント会場でのパッケージ販売
- ・パッケージのレンタル
- ・知人間のパッケージの流通

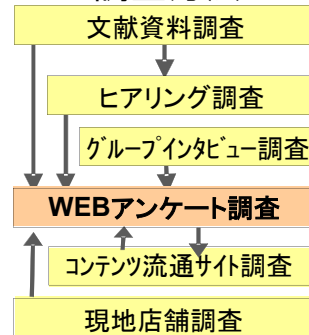
<テレビ放送・映画館等> 地上波テレビ放送 ・衛星テレビ放送 ・ケーブルテレビ放送 ・映画館での上映 ・ライブ・コンサートでの公演

## 調査方法

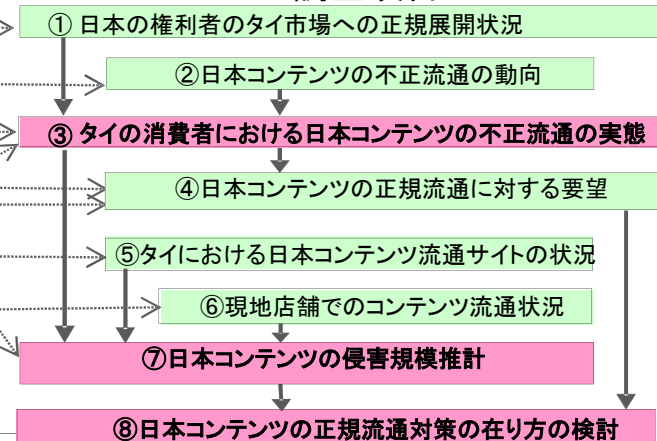
### <WEBアンケート調査の方法>

- 調査実施時期: 2014年3月19日～22日
- 調査実施地域: タイ全土
- 調査実施方法
  - a) 日本コンテンツ入手経験率の調査  
<サンプル>  
合計1,000件(性別年齢層別の人口構成にあわせてサンプリング)
  - b) 日本コンテンツ入手経験者の日本コンテンツ入手実態調査  
<サンプル>  
合計1,000件  
(日本コンテンツの入手経験のあるインターネットユーザを対象)

### <調査方法>



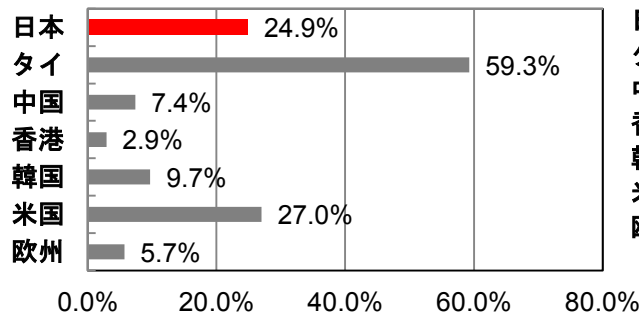
### <調査項目>



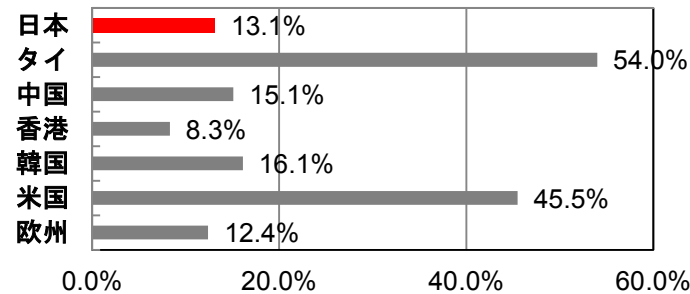
## 2. 日本コンテンツの入手経験率＜各国・地域比較＞①

- 地元のタイを除くと、オンラインゲーム、ゲーム専用機用ゲーム、コミックでは、日本の入手・視聴経験率が最も高い。アニメ、スマホのゲームアプリも、タイ、米国に次いで入手・視聴経験率が高く、2割を超えている。
- 「コンテンツの入手・視聴経験のある国」として、いずれのコンテンツ類型もタイの割合が最も高かった。
- その他、タイ以外で入手・視聴経験率が2割を超えている国・地域別のコンテンツ類型は、米国のアニメ、映画、テレビ番組(ドキュメンタリー等)、音楽、スマホのゲームアプリとなっている。

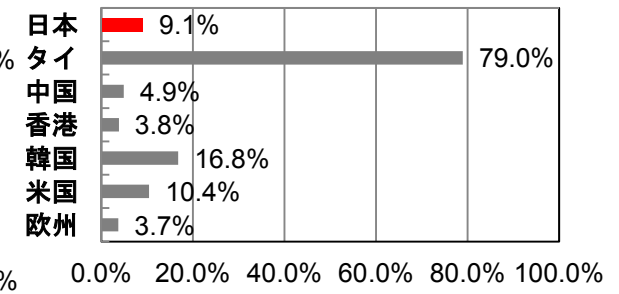
①アニメ（映画、テレビ番組） (n=1000)



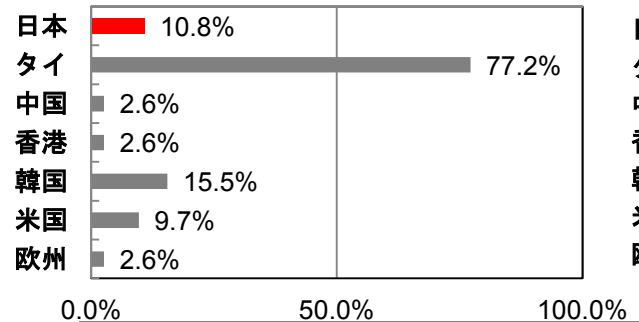
②映画（アニメを除く） (n=1000)



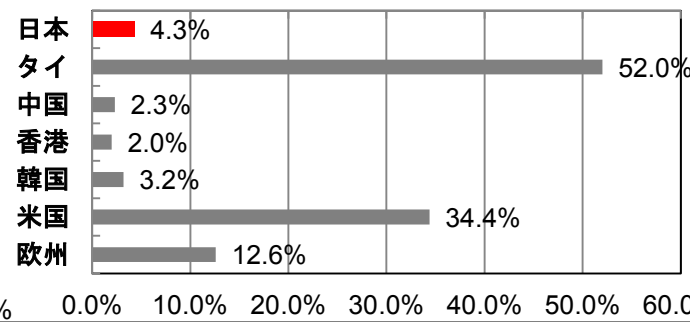
③テレビ番組（ドラマ） (n=1000)



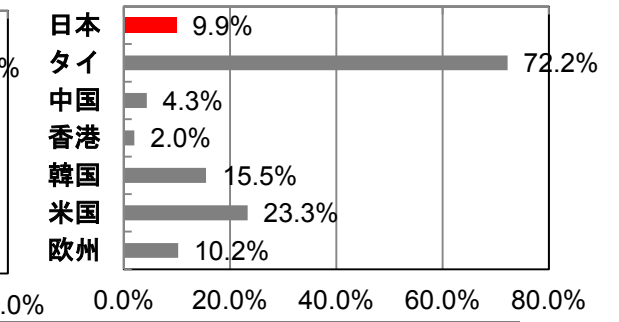
④テレビ番組（バラエティ） (n=1000)



⑤テレビ番組（ドキュメンタリー等） (n=1000)

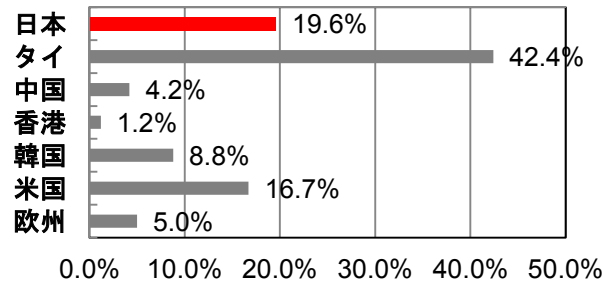


⑥音楽（着メロ等を含む） (n=1000)

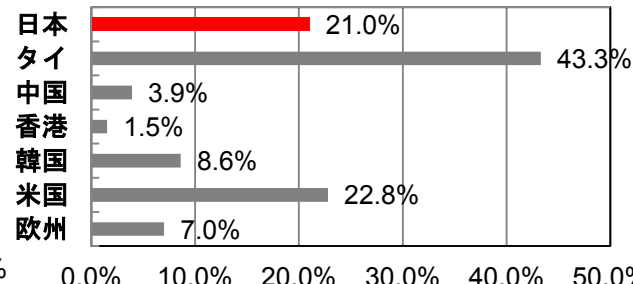


## 2. 日本コンテンツの入手経験率<各国・地域比較>②

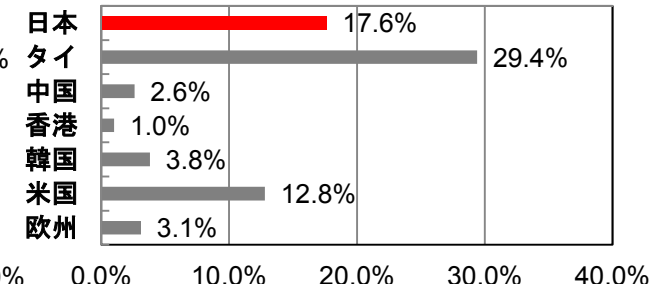
⑦ゲーム（オンラインゲーム）（n=1000）



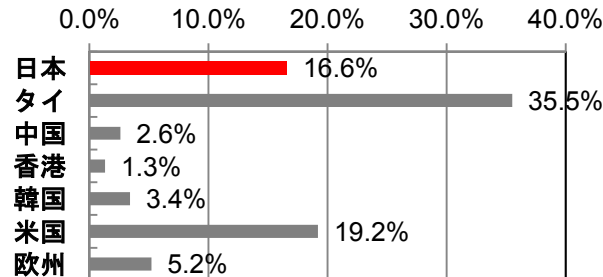
⑧ゲーム（スマホのゲームアプリ） n=1000



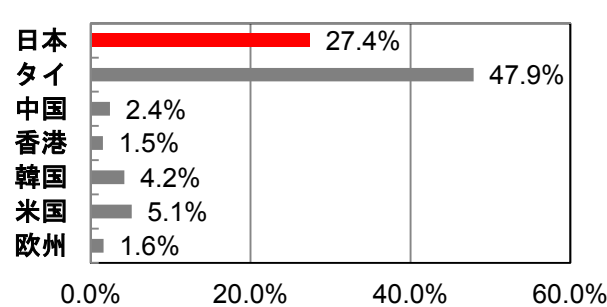
⑨ゲーム（ゲーム専用機用ゲーム）（n=1000）



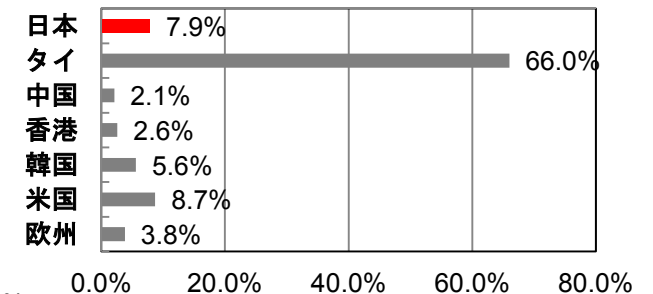
⑩ゲーム（PC用ゲームで非オンラインのもの）（n=1000）



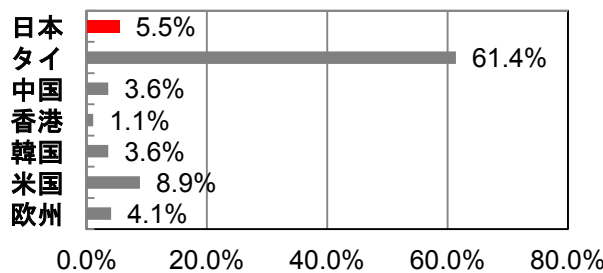
⑪コミック（単行本、コミック誌）（n=1000）



⑫雑誌（ファッション等）（n=1000）



⑬書籍（小説等）（n=1000）



### 3. 全体・コンテンツ類型ごとの傾向・特徴①

- 日本コンテンツの全コンテンツ類型合計の一般市民1人あたりの年間平均入手・視聴件数は、単純平均で、オンラインが160件、パッケージが71件、テレビ放送等が44件となっており、オンラインが全体の6割弱を占める。

入手・視聴  
頻度が最も  
高い手段

- アニメ、映画、テレビ番組、音楽、コミックでは「動画投稿サイトによる流通」による入手・視聴頻度が最も高い(3~4割)。
  - ゲーム(オンラインゲーム以外)では「リンクサイト/リーチサイトによる流通」による入手・視聴頻度が最も高い(3割前後)。
    - ✓ 「リンクサイト/リーチサイトによる流通」は、ゲーム(オンラインゲーム以外)、コミック、雑誌、書籍において高い頻度で入手・視聴されており、これらについての対策を講じる必要がある。
  - 書籍では、「特定事業者・運営者によるコンテンツ配信(※)」による入手・視聴頻度が最も高い(2~3割弱)。
  - 雑誌は、バンコクでは「リンクサイト/リーチサイトによる流通」(3割弱)、その他地域では「特定事業者・運営者によるコンテンツ配信」の入手・視聴頻度が最も高い(3割弱)
- (※) 自ら管理するサイト・ブログなどでコンテンツを提供し、それをユーザが閲覧したりダウンロードしたりして視聴するサービスを提供する事業者

入手・視聴  
頻度が最も  
高い手段を  
利用する理  
由

- アニメ、映画、テレビ番組、音楽、コミックについては、入手・視聴頻度が最も高い手段を利用する理由として、「無償だから」が最も高かった(アニメ:6割弱~7割強、映画:5割強~8割弱、テレビ番組:6割弱~8割弱、音楽:6割強~7割弱、コミック:5割前後)。
- 書籍については、バンコクでは「品質が高いから」(5割弱)、その他地域では「無償だから」(4割)が最も高いというように傾向の差が見られる。
- アニメ、映画、テレビ番組、音楽、ゲーム(オンラインゲーム以外)については、「容易に入手できるから」という理由も高くなっている(アニメ:3割強、映画:3割強~4割弱、テレビ番組:2~3割強、音楽:3割強、ゲーム:3割強)。また、コミック、雑誌については、書籍と同様に、「品質が高いから」が高くなっている(コミック:3~4割弱、雑誌:4割強)。

### 3. 全体・コンテンツ類型ごとの傾向・特徴②

#### 正規版の認識有無／認識が入手・視聴に与える影響度(オンライン)

##### 正規版 の認識 有無

- いずれのコンテンツ類型でも、「多少意識する」の割合が最も高い。
- コンテンツ類型のうち、「意識する」の割合の方が「意識しない」の割合よりも高かったのは、バンコクでは、映画(2割強)、雑誌(3割弱)、書籍(3割強)のみであり、その他地域では、オンラインゲーム(3割弱)、雑誌(2割)、書籍(3割弱)のみであった。
- 「意識しない」の割合については、コンテンツ類型ごとに地域間で差があり、テレビ番組、音楽、書籍については、バンコクの方がその他地域よりも高く(2割強～3割強)、アニメ、映画、ゲーム(オンラインゲーム以外)については、その他地域の方がバンコクよりも高い(2割強)という傾向が見られた。

##### 入手・視 聴に与 える影 響

- いずれのコンテンツ類型でも、「正規版があれば正規版を入手(プレイ)するようにするが、海賊版しか無い場合には海賊版を入手・視聴(プレイ)する」の割合が最も高く、これはバンコク及びその他地域でも同様の傾向であった。
- 「入手・視聴(プレイ)には影響がない」の割合は、アニメ、テレビ番組、音楽、オンラインゲーム、コミック、雑誌、書籍において、その他地域の方がバンコクよりも高い(2割強～4割弱)という傾向が見られた。映画については、逆に、バンコクの方がその他地域よりも高い(2割強)という傾向であった。

## 4. 地域間比較による傾向・特徴

### バン コク

- 「1ヶ月にコンテンツに消費するお金」については、その他地域と比較して高い水準にある。
- インターネットから入手・視聴する場合、「正規版の認識有無」については、その他地域と比較して「意識する」割合が高い(テレビ番組、ゲームを除く)。
- 「日本の権利者が日本のアニメを正規にインターネット上で入手・視聴できるようにした場合、望む配信条件」について、アニメ、映画、テレビ番組、オンラインゲームでは、「タイ語字幕付きであること」あるいは「タイ語表記であること」が最も高く、音楽やゲーム(オンラインゲーム以外)では、「HD品質であること」あるいは「画像が高品質であること」が最も高い。
- 日本のコンテンツのアップロード・公開の頻度は、その他地域と比較して高い水準にある。
- 「日本のコンテンツのアップロード・公開したコンテンツの入手元」については、「日本のテレビ番組(衛星放送等)を受信して、録画・ダビングにより入手」「日本のテレビ番組の転送サービス(日本で受信した番組をインターネット等で転送して視聴できるサービス)により入手」「タイのテレビ番組(CATV等)を録画・ダビングにより入手」「タイや他の国のコンテンツ配信サイト(権利者のサイト等)から入手」が、その他地域と比較して高い水準にある。(3割前後)

### その 他地 域

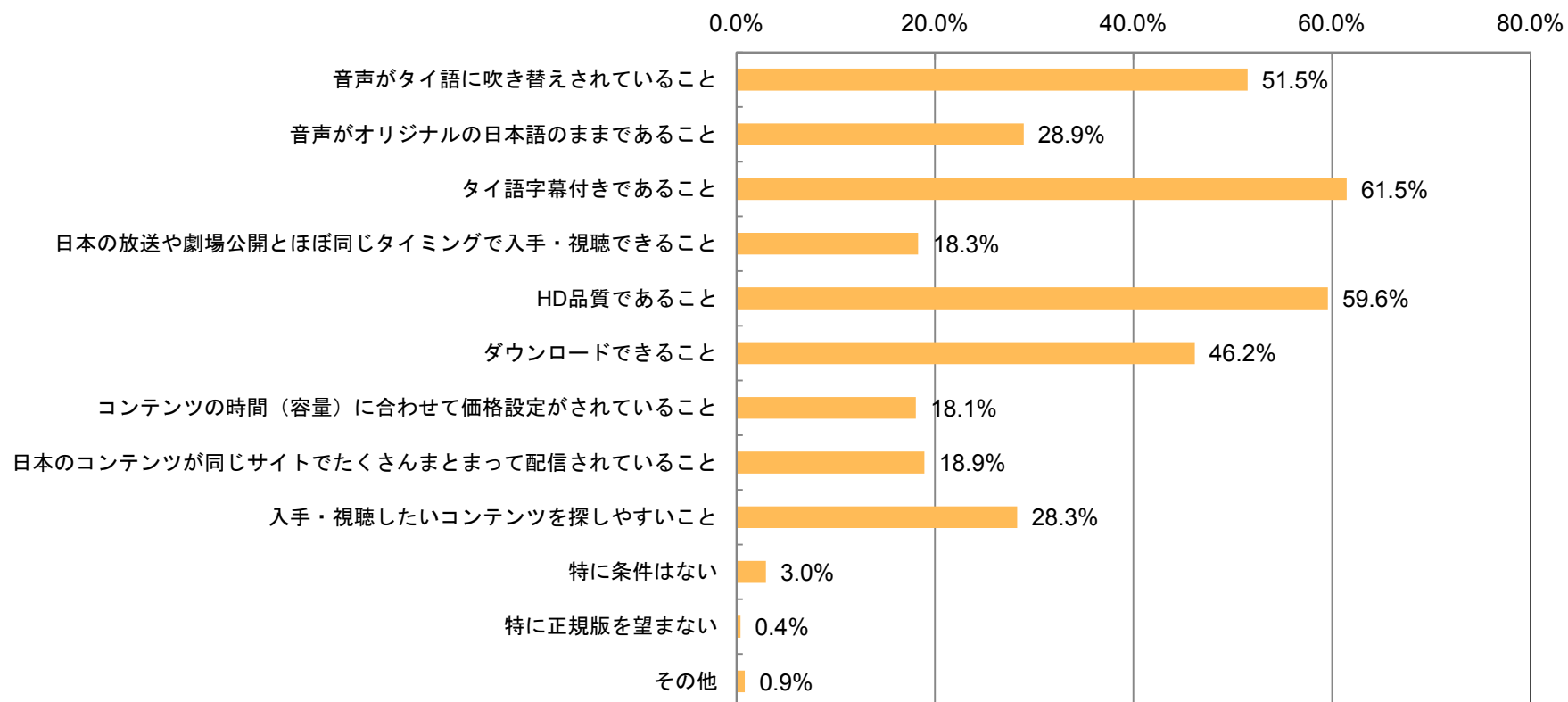
- 日本のテレビ番組(ドラマ、バラエティ)の人气がバンコクと比較してやや高い。
- バンコクと比較して携帯電話の利用度が高く、コンテンツの入手・視聴によく利用されている(スマートフォンはバンコクの方が利用度が高い)。
- 「日本の権利者が日本のアニメを正規にインターネット上で入手・視聴できるようにした場合、望む配信条件」について、アニメ、音楽では、「HD品質であること」が最も高いが、映画、テレビ番組については、「音声はタイ語に吹き替えされていること」が最も高い。



## 5. 正規流通(オンライン)に対する要望①(配信条件)

- ▶ アニメ、映画、テレビ番組では「タイ語字幕付きであること」、「音声がタイ語に吹き替えされていること」が高く、また、いずれのコンテンツにおいても、高い品質を求めるという傾向が見られた。
- ▶ 音楽、コミック、雑誌、書籍では「ダウンロードできること」も高く、加えて、音楽では「音声がオリジナルの日本語のままであること」も高いという傾向が見られた。

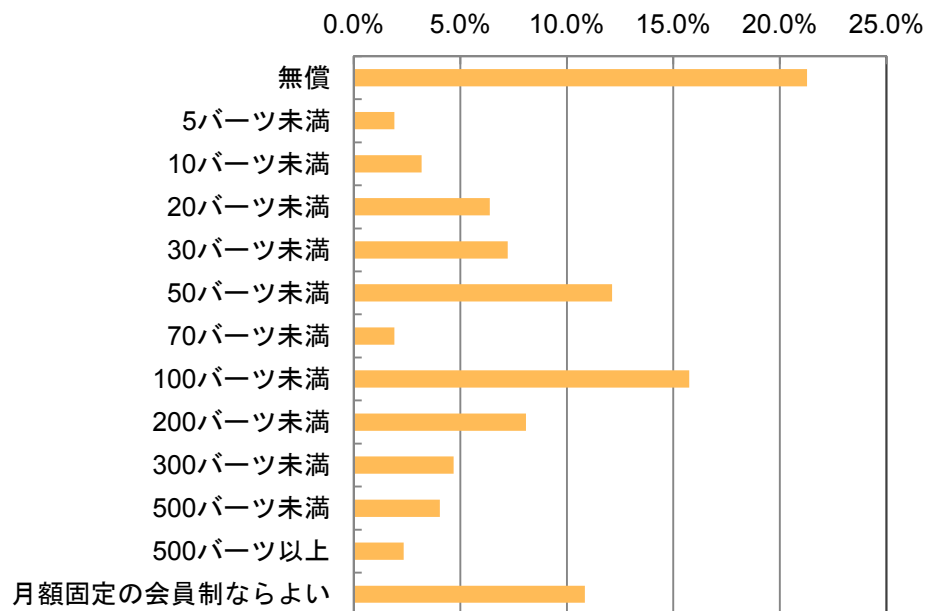
＜日本の権利者が日本のアニメを正規にインターネット上で入手・閲覧できるようにした場合、望む配信条件(N=470)＞



## 5. 正規流通(オンライン)に対する要望②(価格)

- ▶ アニメも含めて、いずれのコンテンツ類型においても、「無償」の割合が最も高い傾向であった。地域別にみると、バンコクでは、アニメと映画については、「無償」よりも「100パーツ未満」の方が高いという傾向が見られた。
- ▶ 他方、「50パーツ以上」など、一定の価格を支払ってもよいと考える回答者が一定数（全体の3～6割程度）存在している。

<日本の権利者が日本のアニメを正規にインターネット上で入手・閲覧できるようにした場合、コンテンツ1件あたりの価格(N=470)>



※タイパーツの為替相場は、平成26年1月6日の三菱東京UFJ銀行による公表相場(仲値)で、1タイパーツ=3.16円

## 6. コンテンツ類型別経路別の入手・視聴件数(一般市民1人あたり、1年間:タイ全土)

- ▶ 日本コンテンツの類型別ではアニメ、ゲーム、コミックの平均入手・視聴件数が多い。
- ▶ オンライン流通が主流であるが、パッケージ流通も依然として残っている。経路別では、動画投稿サイト、リンクサイト/リーチサイトによる流通が多い。

		アニメ (映画、 テレビ 番組)	映画(ア ニメを除 く)	テレビ 番組(ア ニメを除 く)	音楽(着 メロ等を 含む)	ゲーム (オンラ インゲー ム)	ゲーム (オンラ インゲー ムを除 く)	コミック (単行 本、コ ミック 誌)	雑誌 (ファッ ション 等)	書籍(小 説等)	合計
オン ラ イ ン 流 通	a-1)特定事業者・運営者	3.5	1.6	2.1	1.7	4.3	7.8	6.9	1.7	1.8	31.4
	a-2)動画投稿サイト	15.7	6.0	7.3	5.7	0.0	0.0	9.0	1.1	1.3	46.1
	a-3)リンクサイト/リーチサイト	16.9	2.9	2.5	2.8	0.0	2.5	9.5	1.3	1.6	40.0
	a-4)P2Pサイト/P2Pソフト	1.7	0.7	0.6	0.3	0.0	4.8	1.3	0.2	0.8	10.4
	a-5)ストレージサービス	1.5	1.0	1.0	0.4	0.0	10.2	4.1	1.3	0.2	19.7
	a-6)ネット上の知人間の流通	1.6	0.7	0.6	1.2	0.0	2.0	4.1	1.1	1.4	12.6
パ ッ ケ ー ジ 流 通	b-1)実店舗による販売	0.5	0.3	0.4	0.2	0.0	4.4	4.7	0.3	1.5	12.2
	b-2)雑誌・テレビ等通信販売	0.5	0.3	0.2	0.2	0.0	3.6	1.7	0.1	1.9	8.4
	b-3)インターネット販売	2.5	1.1	1.9	1.9	0.0	12.6	5.1	0.5	1.3	27.0
	b-4)オークション等	0.1	0.3	0.1	0.2	0.0	0.1	1.0	0.1	0.5	2.5
	b-5)HDD等へのコピー等	1.0	0.3	0.5	0.5	0.0	5.4	0.0	0.0	0.0	7.6
	b-6)イベント会場での販売	0.2	0.1	0.2	0.1	0.0	0.8	0.3	0.7	0.3	2.5
	b-7)レンタル	0.1	0.0	0.1	0.2	0.0	2.4	0.5	0.0	0.0	3.4
	b-8)知人間の流通	1.1	0.5	0.6	0.3	0.0	0.9	3.3	0.2	0.1	7.0
テ レ ビ 放 送 等	c-1)地上波テレビ放送の視聴	4.9	1.5	4.5	1.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	11.9
	c-2)衛星テレビ放送の視聴	5.6	2.9	3.9	1.5	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	14.0
	c-3)ケーブルテレビの視聴	6.4	2.6	4.2	3.1	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	16.4
	c-4)映画館における鑑賞	1.1	0.3	0.0	0.4	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	1.8
	c-5)ライブ・コンサートにおける鑑賞	0.0	0.0	0.0	0.2	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.2
a)オンライン流通合計		40.8	12.9	14.1	12.1	4.3	27.4	34.8	6.7	7.0	160.2
b)パッケージ流通合計		5.9	2.9	3.9	3.6	0.0	30.3	16.6	1.9	5.6	70.7
c)テレビ放送・映画館等合計		18.1	7.3	12.6	6.3	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	44.3
a)オンライン流通計(除、知人間)		39.3	12.1	13.5	10.9	4.3	25.3	30.7	5.7	5.6	147.5
b)パッケージ流通計(除、知人間)		4.9	2.4	3.3	3.3	0.0	29.3	13.3	1.8	5.5	63.7
c)テレビ放送・映画館等合計		18.1	7.3	12.6	6.3	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	44.3
総合計		64.9	23.1	30.7	22.0	4.3	57.6	51.4	8.7	12.6	275.2

(注) 表示単位未満四捨五入の関係で、積み上げと合計は一致しない場合がある。

## 7. コンテンツ類型別入手・視聴の侵害規模(主にオンライン上の侵害)

- ▶ 侵害規模(件数ベース)は全国ネットユーザで年間約22億件。金額ベースに換算すると、有償ダウンロード換算で約7,400億円、ネット広告費換算で約1億円と推計できる。

単位:千件、百万円

	件数ベース										金額ベース	
	アニメ(映画、テレビ番組)	映画(アニメを除く)	テレビ番組(アニメを除く)	音楽(着メロ等を含む)	ゲーム(オンラインゲーム)	ゲーム(オンラインゲームを除く)	コミック(単行本、コミック誌)	雑誌(ファッション等)	書籍(小説等)	合計	有料DL換算合計	広告費換算
全国	2,185,728	676,481	757,678	622,507	-	1,668,622	1,669,603	309,190	304,927	8,194,735	2,724,274	429
全国ネットユーザ	593,237	183,606	205,644	168,957	-	452,887	453,153	83,918	82,761	2,224,164	739,406	116

注1. 有償ダウンロード換算は、タイにおけるコンテンツ類型別の正規版パッケージ料金単価の事例を件数に乗じて推計した。

広告費換算は、タイにおける特定サイトの1ページビューあたりの広告費単価の事例(0.0166パーツ)を件数に乗じて推計した。

注2. 表示単位未満四捨五入の関係で、積み上げと合計は一致しない場合がある。

- 侵害規模推計にあたって無許諾の流通とみなした範囲
  - アニメ・映画・テレビ番組: オンライン流通(知人間除く)とHDD等へのコピー等
  - 音楽: オンライン流通(知人間除く)とHDD等へのコピー等
  - オンラインゲーム: 特定できず
  - ゲーム: オンライン流通(知人間除く)とHDD等へのコピー等
  - コミック: オンライン流通(知人間除く)
  - 雑誌、書籍: オンライン流通(知人間除く)

## 8. 日本コンテンツの侵害規模の推計方法

---

- ▶ コンテンツ類型別経路別入手・視聴・閲覧件数の推計
  - ▶ 一般市民1人あたりの日本コンテンツの平均入手件数を推計
    - ▶ 調査対象：タイ全国
    - ▶ アンケート結果を利用して、コンテンツ分野別コンテンツ流通経路別に推計
    - ▶ 例) 日本のアニメコンテンツの場合の平均入手件数の基本的な推計方法  
一般市民1人あたりの日本のアニメコンテンツの流通経路別平均入手件数  
＝一般市民における日本のアニメコンテンツの入手・視聴経験率(a)  
×日本のアニメコンテンツ入手・視聴経験者の流通経路別入手・視聴経験率(b)  
×日本のアニメコンテンツの流通経路別入手・視聴経験者の平均入手・視聴件数(c)
  - ▶ 無許諾とみなすことのできる流通経路をコンテンツ分野別に特定
    - ▶ 日本の権利者へのヒアリング調査や文献調査から、コンテンツ類型別に、日本のコンテンツ権利者が許諾していないと考えられる流通経路について、無許諾コンテンツの流通とみなした。
  - ▶ 侵害規模を推計
    - ▶ 無許諾コンテンツの流通とみなすことのできる流通経路の一般市民1人あたりの日本のコンテンツのコンテンツ類型別流通経路別平均入手件数に、対象となる人口を乗ずることにより、件数ベースの侵害規模を算出した。
    - ▶ 件数ベースの侵害規模をもとに、タイにおけるコンテンツ類型別正規版パッケージ単価の事例を乗じて、金額ベースの侵害規模を推計
  - ▶ 推計にあたっての基本的な仮定
    - ▶ 回答者すべてがインターネットユーザであるが、非インターネットユーザも基本的に同様の傾向を示すと仮定
    - ▶ 日本のコンテンツの入手・視聴者は、年齢や性別によらず、日本コンテンツ入手・視聴実態について同様の傾向を示すと仮定
- ▶ コンテンツ類型別アップロード件数の推計
  - ▶ 上記と同様の考え方で件数ベースの侵害規模を推計

## 9. コンテンツ類型別アップロードの件数(一般市民1人あたり、1年間)

- ▶ 日本コンテンツ入手・視聴経験者のアップロード経験割合は4割程度。類型別では、アニメ、映画、テレビ番組、音楽が多い。
- ▶ 一般市民1人あたりのアップロード件数については、合計で1年間に10件強。コンテンツ類型別では、アニメ、映画、音楽が多くなっている。
- ▶ 下表の一般市民1人あたりの平均アップロード件数に対象人口を乗じると、アップロード件数の規模を推計でき、全国ネットユーザで1年間に約1.7億件と計算できる。

<アップロード経験>

	経験有	経験無
全国	38.3%	61.7%

<アップロード経験者のコンテンツ類型別経験割合>

	アニメ(映画、テレビ番組)	映画(アニメを除く)	テレビ番組(ドラマ)	テレビ番組(バラエティ)	テレビ番組(アニメ・ドラマ・バラエティ以外)	音楽(着メロを含む)	ゲーム(オンラインゲーム)	ゲーム(スマホのゲームアプリ)	ゲーム(ゲーム専用機用ゲーム)	ゲーム(PC用ゲームで非オンラインのもの)	コミック(単行本、コミック誌)	雑誌(ファクション等)	書籍(小説等)
全国	59.8%	50.4%	38.6%	36.0%	19.8%	36.6%	32.4%	21.7%	9.9%	14.1%	24.8%	17.2%	8.1%

<一般市民1人あたりの平均アップロード件数>

	アニメ(映画、テレビ番組)	映画(アニメを除く)	テレビ番組(ドラマ)	テレビ番組(バラエティ)	テレビ番組(アニメ・ドラマ・バラエティ以外)	音楽(着メロを含む)	ゲーム(オンラインゲーム)	ゲーム(スマホのゲームアプリ)	ゲーム(ゲーム専用機用ゲーム)	ゲーム(PC用ゲームで非オンラインのもの)	コミック(単行本、コミック誌)	雑誌(ファクション等)	書籍(小説等)	合計
全国	1.7	1.3	1.0	1.1	0.7	1.3	1.0	0.8	0.4	0.3	0.7	0.9	0.3	11.5

## 10. まとめー日本コンテンツの不正流通対策の在り方ー

- ▶ 本調査において一定の仮説のもと推計したタイにおける日本コンテンツの侵害規模は、大きな数字となっている。
- ▶ しかし、アンケート調査結果から以下の示唆を得た。
  - ✓ タイのユーザは日本の正規のコンテンツに対して一定の対価を支払ってもよいと考えている。
  - ✓ 他方、ユーザの多くが著作権に対する認識はあるものの、それが著作権保護の行動につながっていない。

### <日本の権利者の対応として考えられる方策>

- ▶ インターネット上で正規にコンテンツを入手・視聴できないなかで、海賊版が容易に利用できる環境にあることが大きな要因。
- ▶ 不正流通対策と正規版展開を車輪の両輪として実施していくことが必要。日本の権利者によるタイにおける不正流通対策はまだ十分とは言えず、今後、タイの政府当局や現地の代理店等の関係者と協力して、不正流通対策を充実・強化していくことが必要である。特に市場では少なくない量の海賊版が流通しており、これらの取り締まりを実施して不正流通を減らさないと、正規流通を増加してもその効果が失われてしまうことが懸念される。
- ▶ 日本の権利者は、タイで正規展開をするに際して、独自でサイト開設したりする方法もあるが、言語の問題や維持管理の問題もあるため、ユーザが日常的に活用しているポータルサイトや動画投稿サイト、インターネット通販サイト等と連携して、供給・販売する方法が有用であると考えられる。

### <コンテンツ類型ごとの不正流通対策の方向性>

- **映像(アニメ、映画、テレビ番組)・音楽**: 流通しているコンテンツの多くが海賊版であり、また、ユーザが利用するサイトはある程度特定化されているので、正規展開と合わせて集中的に削除要請を図る方法が考えられる。
- **ゲーム**: 利用されるサイトが多数あり、また、リンクサイト／リーチサイトを利用されることも多いため、削除要請をしても別のサイトでアップロードされるなど、いたちごっこになる。正規展開を進めていく上で、リンクサイト／リーチサイトの対策を考えていく必要がある。
- **雑誌・コミック**: 多くのユーザが動画投稿サイトを通じて入手・視聴していることから、これら動画投稿サイト等の海賊版を提供しているサイトを対象にスキャンデータによる不正流通に対する対策を講じるとともに、特にコミックについては、日本での出版時期とタイムラグのない形で現地で正規版を出版していくことが重要。