

平成 28 年度
文化庁委託調査

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《マレーシア》

資料編

平成 29 年 3 月

新日本有限責任監査法人

◇◇ 資料編 目 次 ◇◇

1. アンケート調査票.....	1
2. 日本コンテンツ入手経験率の調査結果（アンケート調査 A／地域別クロス集計） 10 0	
3. 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結果（アンケート調査 B ／地域別クロス集計）	126

1. アンケート調査票

＜マレーシアにおけるコンテンツ流通についての調査票＞ アンケートA－

《ご自身についておうかがいします。》

F 0 A. アンケートに回答する言語を選択してください。(SA)

1. マレー語	2. 英語	3. 中国語（簡体字）
---------	-------	-------------

F 0 B. あなたの民族をお教えてください。(SA)

1. マレー系	2. 中華系	3. インド系	4. 原住民
5. その他（→具体的に			

F 1. あなたの性別をお教えてください。(SA)

1. 男性	2. 女性
-------	-------

F 2. あなたの年齢をお教えてください。(SA)

1. 20 歳未満	2. 20～29 歳
3. 30～39 歳	4. 40～49 歳
5. 50～59 歳	6. 60 歳以上

F 3. あなたのご職業をお教えてください。(SA)

1. 自営業・家族従業者	2. 自由業（個人事業者）
3. 教員	4. 会社役員・管理職
5. 事務職	6. 労務職
7. 販売・サービス職	8. 専門技術職・研究職
9. パート・アルバイト	10. 専業主婦
11. 学生・生徒	12. 無職
13. その他（	

F 4. あなたが同居している家族は何人ですか。あなたご自身を含めてお答えください。(SA)

1. 1 人	2. 2 人
3. 3 人	4. 4 人
5. 5 人	6. 6 人以上

F 5.あなたのお住まいはどこですか。（SA）

<Federal territory>

- 1.クアラルンプール (Kuala Lumpur)
- 2.ラブアン (Labuan)
- 3.プトラジャヤ Putrajaya)

<State>

- 4.ジョホール州 (Johor)
- 5.クダ州 (Kedah)
- 6.クランタン州 (Kelantan)
- 7.ヌグリ・スンビラン州 (Negeri Sembilan)
- 8.パハン州 (Pahang)
- 9.ペラ州 (Perak)
- 10.プルリス州 (Perlis)
- 11.セランゴール州 (Selangor)
- 12.トレンガヌ州 (Terengganu)
- 13.ペナン州 (Pulau Pinang)
- 14.マラッカ州 (Malacca)
- 15.サバ州 (Sabah)
- 16.サラワク州 (Sarawak)

F 5_A. あなたのお住まいはどこですか。（SA）

- 1.Klang Valley
- 2.ジョホール・バル特別市 (Johor Bahru)
- 3.ペナン島市 (Pulau Pinang)
- 4.その他

F 6. あなたの世帯の年間収入（同居する家族の1年間の収入の合計）はおいくらですか。
(SA)

1. RM12,000 未満
2. RM12,000-RM17,999
3. RM18,000-RM23,999
4. RM24,000-RM29,999
5. RM30,000-RM35,999
6. RM36,000-RM41,999
7. RM42,500-RM47,999
8. RM48,000-RM53,999
9. RM54,000-RM59,999
10. RM60,000-RM119,999
11. RM120,000 以上
12. 分からない

F 7. あなたが1ヶ月に趣味や余暇、嗜好品などに自由に使えるお金（お小遣い）はおいくらですか。（SA）

1. RM20 以下
2. RM21 - RM40
3. RM41 - RM60
4. RM61 - RM100
5. RM101 - RM150
6. RM151 - RM200
7. RM201 - RM250
8. RM251 - RM300
9. RM301 - RM400
10. RM401 - RM500
11. RM501 以上
12. 分からない

F 8. あなたが1ヶ月にコンテンツに消費するお金は平均するとおいくらですか。コンテンツのダウンロード料金やCDやDVDの購入費用、有料放送の視聴料、コンサートの入場料、映画館の入場料を含みますが、携帯電話代は含みません。(SA)

1. RM0
2. RM10 以下
3. RM11 - RM15
4. RM16 - RM20
5. RM21 - RM30
6. RM31 - RM40
7. RM41 - RM60
8. RM61 - RM100
9. RM101 - RM150
10. RM151 - RM200
11. RM201 - RM250
12. RM251 - RM300
13. RM301 - RM350
14. RM351 - RM400
15. RM401 - RM450
16. RM451 - RM500
17. RM501 以上
18. 分からない

F 9. あなたが保有している、もしくは同居の家族が保有していてあなたが利用できる機器は、次のどれですか。(MA)

1.	PC	(→インターネット接続の可否	1. 可能	2. 不可)
2.	携帯電話	(→インターネット接続の可否	1. 可能	2. 不可)
3.	スマートフォン	(→インターネット接続の可否	1. 可能	2. 不可)
4.	タブレット	(→インターネット接続の可否	1. 可能	2. 不可)
5.	MP4 プレイヤー	(→インターネット接続の可否	1. 可能	2. 不可)
6.	PSP/PS Vita	(→インターネット接続の可否	1. 可能	2. 不可)
7.	携帯音楽プレイヤー	(→インターネット接続の可否	1. 可能	2. 不可)
8.	DVD プレイヤー			
9.	CD プレイヤー			
10.	その他 ()		
		(→インターネット接続の可否	1. 可能	2. 不可)

問1 最近3ヶ月間にアニメ、映画（アニメを除く）、テレビ番組（ドラマ、その他）、音楽、ゲーム、マンガなどのコンテンツ*を、ネットや携帯電話、店舗を通じて、有償または無償で入手・視聴*したことがありますか。コンテンツ種類別に、入手・視聴したことがあるコンテンツ国・地域（もともとのコンテンツが制作された国・地域）全てを選択してください。コンテンツそのものがネット上にあるオンラインコンテンツの場合、ダウンロードで入手していなくても、ストリーミングで視聴した場合も含まれます。紙やDVD、CDなどのパッケージで販売されているパッケージ型コンテンツを入手した場合も対象とします。(SA)

※なお、コンテンツがどこの国のコンテンツであるのかについては、例え、マレーシア語で出版・放送されていても、必ずしもマレーシアのコンテンツでない場合があるので、どこの国のコンテンツか分からない場合は、「10. 不明」を選択してください。

***コンテンツとは**

アニメ、映画（アニメを除く）、テレビ番組（ドラマ、バラエティ、その他）、音楽、ゲーム、コミック、ファッション雑誌、書籍とします。また、本アンケートでは、商業目的で制作されたコンテンツのみを対象とし、個人が趣味で撮影したビデオなどは対象外とします。

***「入手」「視聴」とは**

「入手」とはダウンロード等によりコンテンツのファイルを自らの端末にダウンロードやコピーすること、パッケージを購入すること、「視聴」とはストリーミング等によってファイルを入手せずに閲覧することをいいます。

		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
		マレーシア	中国	香港	台湾	日本	韓国	米国	欧州	その他地域	不明	入手・視聴経験
(1)	アニメ（映画、テレビ番組）											
(2)	映画（アニメを除く）											
(3)	テレビ番組（ドラマ）											
(4)	テレビ番組（バラエティ）											
(5)	テレビ番組（ドキュメンタリー等）											
(6)	音楽（携帯電話用メロディ等を含む）											
(7)	ゲーム（オンラインゲーム）											
(8)	ゲーム（スマホのゲームアプリ）											
(9)	ゲーム（ゲーム専用機用ゲーム）											
(10)	ゲーム（PC用ゲームで非オンラインのもの）											
(11)	コミック（単行本、コミック誌）											
(12)	雑誌（ファッション等）											

(13)	書籍（小説等）											
------	---------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

《日本のコンテンツの入手経験のある場合はアンケートBへ》

《日本のコンテンツの入手経験のない場合は以下の設問へ》

問 13-1. 著作権という言葉を知っていますか？(SA)

1. 知っている

2. 知らなかった

問 13-2. 音楽や映画のような著作物は「著作権法」で保護されていることを知っていますか。(SA)

1. 知っている

2. 知らなかった

問 13-3. 著作物を利用する場合に、作曲家や映画製作者といった著作物を作った人から許可が必要であることを知っていますか？(SA)

1. 知っている

2. 知らなかった

問 13-4. 音楽や映画のような著作物の価格には著作物を作った人に対する対価が含まれていることを知っていますか？(SA)

1. 知っている

2. 知らなかった

問 13-5. 海外の著作物であってもマレーシアの著作権法で保護されていることを知っていますか？(SA)

1. 知っている

2. 知らなかった

—アンケートB—

《ご自身についておうかがいします。》

F 0 A. アンケートに回答する言語を選択してください。(SA)

- | | | |
|---------|-------|--------------|
| 1. マレー語 | 2. 英語 | 3. 中国語 (簡体字) |
|---------|-------|--------------|

F 0 B. あなたの民族をお教えてください。(SA)

- | | | | |
|-----------------|--------|---------|--------|
| 1. マレー系 | 2. 中華系 | 3. インド系 | 4. 原住民 |
| 5. その他 (→具体的に) | | | |

F 1. あなたの性別をお教えてください。(SA)

- | | |
|-------|-------|
| 1. 男性 | 2. 女性 |
|-------|-------|

F 2. あなたの年齢をお教えてください。(SA)

- | | |
|------------|------------|
| 1. 20 歳未満 | 2. 20～29 歳 |
| 3. 30～39 歳 | 4. 40～49 歳 |
| 5. 50～59 歳 | 6. 60 歳以上 |

F 3. あなたのご職業をお教えてください。(SA)

- | | |
|--------------|----------------|
| 1. 自営業・家族従業者 | 2. 自由業 (個人事業者) |
| 3. 教員 | 4. 会社役員・管理職 |
| 5. 事務職 | 6. 労務職 |
| 7. 販売・サービス職 | 8. 専門技術職・研究職 |
| 9. パート・アルバイト | 10. 専業主婦 |
| 11. 学生・生徒 | 12. 無職 |
| 13. その他 () | |

F 4. あなたが同居している家族は何人ですか。あなたご自身を含めてお答えください。(SA)

- | | |
|--------|----------|
| 1. 1 人 | 2. 2 人 |
| 3. 3 人 | 4. 4 人 |
| 5. 5 人 | 6. 6 人以上 |

F 5.あなたのお住まいはどこですか。(SA)

<Federal territory>

- 1.クアラルンプール (Kuala Lumpur)
- 2.ラブアン (Labuan)
- 3.プトラジャヤ Putrajaya)

<State>

- 4.ジョホール州 (Johor)
- 5.クダ州 (Kedah)
- 6.クランタン州 (Kelantan)
- 7.ヌグリ・スンビラン州 (Negeri Sembilan)
- 8.パハン州 (Pahang)
- 9.ペラ州 (Perak)
- 10.プルリス州 (Perlis)
- 11.セランゴール州 (Selangor)
- 12.トレンガヌ州 (Terengganu)
- 13.ペナン州 (Pulau Pinang)
- 14.マラッカ州 (Malacca)
- 15.サバ州 (Sabah)
- 16.サラワク州 (Sarawak)

F 5_A. あなたのお住まいはどこですか。(SA)

- 1.Klang Valley
- 2.ジョホール・バル特別市 (Johor Bahru)
- 3.ペナン島市 (Pulau Pinang)
- 4.その他

F 6. あなたの世帯の年間収入（同居する家族の1年間の収入の合計）はおいくらですか。
(SA)

1. RM12,000 未満
2. RM12,000-RM17,999
3. RM18,000-RM23,999
4. RM24,000-RM29,999
5. RM30,000-RM35,999
6. RM36,000-RM41,999
7. RM42,500-RM47,999
8. RM48,000-RM53,999
9. RM54,000-RM59,999
10. RM60,000-RM119,999
11. RM120,000 以上
12. 分からない

F 7. あなたが1ヶ月に趣味や余暇、嗜好品などに自由に使えるお金（お小遣い）はおいくらですか。（SA）

1. RM20 以下
2. RM21 - RM40
3. RM41 - RM60
4. RM61 - RM100
5. RM101 - RM150
6. RM151 - RM200
7. RM201 - RM250
8. RM251 - RM300
9. RM301 - RM400
10. RM401 - RM500
11. RM501 以上
12. 分からない

F 8. あなたが1ヶ月にコンテンツに消費するお金は平均するとおいくらですか。コンテンツのダウンロード代金やCDやDVDの購入費用、有料放送の視聴料、コンサートの入場料、映画館の入場料を含みますが、携帯電話代は含みません。(SA)

1. RM0	2. RM10 以下
3. RM11 - RM15	4. RM16 - RM20
5. RM21 - RM30	6. RM31 - RM40
7. RM41 - RM60	8. RM61 - RM100
9. RM101 - RM150	10. RM151 - RM200
11. RM201 - RM250	12. RM251 - RM300
13. RM301 - RM350	14. RM351 - RM400
15. RM401 - RM450	16. RM451 - RM500
17. RM501 以上	18. 分からない

F 9. あなたが保有している、もしくは同居の家族が保有していてあなたが利用できる機器は、次のどれですか。(MA)

1. PC	(→インターネット接続の可否	1. 可能	2. 不可)
2. 携帯電話	(→インターネット接続の可否	1. 可能	2. 不可)
3. スマートホン	(→インターネット接続の可否	1. 可能	2. 不可)
4. タブレット	(→インターネット接続の可否	1. 可能	2. 不可)
5. MP4 プレイヤー	(→インターネット接続の可否	1. 可能	2. 不可)
6. PSP/PS VITA	(→インターネット接続の可否	1. 可能	2. 不可)
7. 携帯音楽プレイヤー	(→インターネット接続の可否	1. 可能	2. 不可)
8. DVD プレイヤー			
9. CD プレイヤー			
10. その他 ()		
	(→インターネット接続の可否	1. 可能	2. 不可)

問1 最近3ヶ月間にアニメ、映画（アニメを除く）、テレビ番組（ドラマ、その他）、音楽、ゲーム、マンガなどのコンテンツ*を、ネットや携帯電話、店舗を通じて、有償または無償で入手・視聴*したことがありますか。コンテンツ種類別に、入手・視聴したことがあるコンテンツ国・地域（もともとのコンテンツが制作された国・地域）全てを選択してください。コンテンツそのものがネット上にあるオンラインコンテンツの場合、ダウンロードで入手していなくても、ストリーミングで視聴した場合も含みます。紙やDVD、CDなどのパッケージで販売されているパッケージ型コンテンツを入手した場合も対象とします。(MA)

※なお、コンテンツがどこの国のコンテンツであるのかについては、例え、マレーシア語で出版・放送されていても、必ずしもマレーシアのコンテンツでない場合があるので、どこの国のコンテンツか分からない場合は、「10. 不明」を選択してください。

*コンテンツとは

アニメ、映画（アニメを除く）、テレビ番組（ドラマ、バラエティ、その他）、音楽、ゲーム、コミック、ファッション雑誌、書籍とします。また、本アンケートでは、商業目的で制作されたコンテンツのみを対象とし、個人が趣味で撮影したビデオなどは対象外とします。

*「入手」「視聴」とは

「入手」とはダウンロード等によりコンテンツのファイルを自らの端末にダウンロードやコピーすること、パッケージを購入すること、「視聴」とはストリーミング等によってファイルを入手せずに閲覧することをいいます。

		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
		マレーシア	中国	香港	台湾	日本	韓国	米国	欧州	その他地域	不明	入手・視聴経験
(1)	アニメ（映画、テレビ番組）											
(2)	映画（アニメを除く）											
(3)	テレビ番組（ドラマ）											
(4)	テレビ番組（バラエティ）											
(5)	テレビ番組（ドキュメンタリー等）											
(6)	音楽（携帯電話用メロディ等を含む）											
(7)	ゲーム（オンラインゲーム）											
(8)	ゲーム（スマホのゲームアプリ）											
(9)	ゲーム（ゲーム専用機用ゲーム）											
(10)	ゲーム（PC用ゲームで非オンラインのもの）											
(11)	コミック（単行本、コミック誌）											
(12)	雑誌（ファッション等）											
(13)	書籍（小説等）											

《上記問 1 で日本の(1)アニメの入手・視聴経験のある方におうかがいします》

問 2-1 最近 3 ヶ月間に、日本のアニメを「無償または有償で入手・視聴」したことがありますか。

以下の手段別に経験がある場合を選択してください。（MA）

*「入手」「視聴」とは

「入手」とはダウンロード等によりコンテンツのファイルを自らの端末にダウンロードやコピーすること、パッケージを購入すること、「視聴」とはストリーミング等によってファイルを手に入らずに閲覧することをいいます。

			無償での入手・視聴経験		有償での入手・視聴経験	
			1 入手	2 視聴	3 入手	4 視聴
㊦ オンライン流通	a-1	特定事業者・運営者によるコンテンツ配信				
	a-2	動画投稿サイトによる流通（YouTube、等）				
	a-3	リンクサイト／リーチサイトによる流通（フォーラム等からのリンクを含みます）				
	a-4	P2P サイト／P2P ソフトによる流通（サーバからは実際のコンテンツではなくファイル情報等が記載されているファイルのみをダウンロードし、実際のコンテンツの入手には P2P 技術を利用した専用ソフトを使用する場合にはこの形態となります。）				
	a-5	ストレージサービスによる流通（ファイルシェアリングサイトを含みます）				
	a-6	電子メールやメッセージなどによる知人間の流通				
	a-7	アプリによる流通				
㊧ パッケージ流通	b-1	実店舗によるパッケージ販売				
	b-2	雑誌やテレビ等によるパッケージの通信販売				
	b-3	インターネットによるパッケージ販売				
	b-4	オークション等によるパッケージの流通				
	b-5	ハードディスクドライブや USB ディスク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				
	b-6	イベント会場でのパッケージ販売				
	b-7	パッケージのレンタル				

	b-8	知人間のパッケージの流通				
c テレビ放送・映画館	c-1	地上波テレビ放送の視聴				
	c-2	衛星テレビ放送の視聴				
	c-3	ケーブルテレビの視聴				
	c-4	映画館における鑑賞				
	c-5	カラオケのカラオケ店等での利用				

(a-1)特定事業者・運営者によるコンテンツ配信（PC 用、携帯端末用）

特定の事業者、運営者などが、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形態

(a-2)動画投稿サイトによる流通（PC 用、携帯端末用）

YouTube など特定のコンテンツ共有サイトにユーザがコンテンツをアップロードし、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形態

(a-3) リンクサイト／リーチサイトによる流通（PC 用、携帯端末用）

自身のサイトにはコンテンツ等を掲載せず（ただし、サムネイル情報などの説明表示を除く）、他のサイトに蔵置された動画、音楽、ゲームその他のコンテンツへのリンク情報を提供し、利用者を特定のサイトへ誘導することを目的としたサイト。コンテンツへのリンク情報を提供しているフォーラム等を含みます。

(a-4) P2P サイト／P2P ソフトによる流通（PC 用、携帯端末用）

ファイル交換ソフト（P2P ソフト）により、特定のコンテンツ提供者やサイト等を介することなく、ユーザ間でコンテンツがネット上を流通する形態。サーバからは実際のコンテンツではなくファイル情報等が記載されているファイル（BitTorrent の.torrent ファイル等）のみをダウンロードするが、実際のコンテンツの入手には P2P 技術を利用した専用ソフトを使用する場合にはこの形態となります。また、P2P の技術を用いてインターネット上で放映されているテレビ放送の形態である P2P テレビもこの形態となります。

(a-5) ストレージサービスによる流通（PC 用、携帯端末用）

インターネット上でハードディスク等の記憶装置を提供し、ファイル保管用のディスクスペースにデータを保存することができるサービス。ストレージサービスでは様々なファイルをインターネット経由で保存することができ、利用したいときに読み出すことができる。ファイルシェアリングサイトを含みます。

(a-6) 電子メールやメッセージなどによる知人間の流通

電子メールやメッセージなどにより友人・知人間でコンテンツをやりとりする形態（友人・知人が自身のブログ等でコンテンツを提供し、仲間うちだけ閲覧・ダウンロードできる状態になっている場合はこの形態となります。）

(a-7)アプリによる流通

スマホのアプリを活用して、ユーザがコンテンツを閲覧したりダウンロードしたりして視聴す

る形態

(b-1) 実店舗によるパッケージ販売

(b-2) 雑誌やテレビ等によるパッケージの通信販売

(b-3) インターネットによるパッケージ販売

(b-4) オークション等によるパッケージの流通

ネットを利用したオークションによるパッケージ型コンテンツの販売

(b-5) ハードディスクドライブやUSBディスク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

(b-6) イベント会場でのパッケージ販売

(b-7) パッケージのレンタル

(b-8) 知人間のパッケージの流通

(c-1)地上波テレビ放送の視聴

(c-2)衛星テレビ放送の視聴

無料チャンネルで視聴した場合には「無償」、有料チャンネルで視聴した場合には「有償」としてお答えください。

(c-3)ケーブルテレビの視聴

無料チャンネルで視聴した場合には「無償」、有料チャンネルで視聴した場合には「有償」としてお答えください。

(c-4)映画館における鑑賞

(c-5) カラオケのカラオケ店等での利用

カラオケ店や飲食店において、カラオケ用の音楽や映像を視聴し、店にカラオケ代や部屋代、飲食代等としてお金を支払った場合には「有償」、特にお金を支払わずに視聴した場合には「無償」としてお答えください。

問 2-2 最近 3 ヶ月間に、日本のアニメを入手・視聴した頻度について、経験のある手段別にあてはまる選択肢を選択してください。（SA）【経験のある手段のみ回答するように表示】

問 2-3 最近 3 ヶ月間に、日本のアニメを入手・視聴した頻度が最も高い手段について、あてはまる選択肢 1 つを選択してください。（SA）

			問 2-2 入手・視聴頻度						問 2-3
			1	2	3	4	5	6	
			ほとんど毎日	1 週間に 2 ～ 3 回くらい	1 週間に 1 回くらい	1 ヶ月に 1 回くらい	2 ～ 3 ヶ月に 1 回くらい	その他	最も頻度が高い手段
(e) オンライン流通	a-1	特定事業者・運営者によるコンテンツ配信	1	2	3	4	5	6	1
	a-2	動画投稿サイトによる流通（YouTube、等）	1	2	3	4	5	6	2
	a-3	リンクサイト／リーチサイトによる流通（フォーラム等からのリンクを含みます）	1	2	3	4	5	6	3
	a-4	P2P サイト／P2P ソフトによる流通（サーバからは実際のコンテンツではなくファイル情報等が記載されているファイルのみをダウンロードし、実際のコンテンツの入手には P2P 技術を利用した専用ソフトを使用する場合にはこの形態となります。）	1	2	3	4	5	6	4
	a-5	ストレージサービスによる流通（ファイルシェアリングサイトを含みます）	1	2	3	4	5	6	5
	a-6	電子メールやメッセージなどによる知人間の流通	1	2	3	4	5	6	6
	a-7	アプリによる流通	1	2	3	4	5	6	7
(g) パッケージ流通	b-1	実店舗によるパッケージ販売	1	2	3	4	5	6	8
	b-2	雑誌やテレビ等によるパッケージの通信販売	1	2	3	4	5	6	9
	b-3	インターネットによるパッケージ販売	1	2	3	4	5	6	10
	b-4	オークション等によるパッケージの流通	1	2	3	4	5	6	11
	b-5	ハードディスクドライブや USB ディスク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	1	2	3	4	5	6	12
	b-6	イベント会場でのパッケージ販売	1	2	3	4	5	6	13
	b-7	パッケージのレンタル	1	2	3	4	5	6	14
	b-8	知人間のパッケージの流通	1	2	3	4	5	6	15

c テレビ放送・映画館	c-1	地上波テレビ放送の視聴	1	2	3	4	5	6	16
	c-2	衛星テレビ放送の視聴	1	2	3	4	5	6	17
	c-3	ケーブルテレビの視聴	1	2	3	4	5	6	18
	c-4	映画館における鑑賞	1	2	3	4	5	6	19
	c-5	カラオケのカラオケ店等での利用	1	2	3	4	5	6	20

問 2-4 日本のアニメを入手・視聴するために、上記問 2-3 で選択した最も入手・視聴頻度の高い手段を利用した理由は何ですか。(MA)

- | | |
|-------------------------------|-----------------------|
| 1. 無償だから | 2. ファイルの品質が高いから |
| 3. 付加価値が高いから (字幕付き、CM 無し、など) | |
| 4. 容易に入手できるから | 5. 正規版であるから |
| 6. 正規版がないから | 7. リリースが早いから |
| 8. 入手先が信頼できるから | 9. いつも PC を使っていて便利だから |
| 10. ウィルス等のリスクが少ないから | |
| 11. ファイル交換ソフト(P2P ソフト)より簡単だから | |
| 12. 1 コンテンツ全体を 1 回で入手できるから | |
| 13. 品揃えが豊富だから | 14. 物があって安心だから |
| 15. コレクションのためだから | 16. 臨場感があるから |
| 17. その他 () | |

問 2-5 最近 3 ヶ月間に日本のアニメを入手・視聴したコンテンツの件数を経験のある手段別にお答えください。コンテンツの数は 1 コンテンツにつき 1 件と数えることとし、テレビ番組であれば話単位とします。

			無償での入手・視聴件数		有償での入手・視聴件数	
			1	2	3	4
			入手	視聴	入手	視聴
e オンライン流通	a-1	特定事業者・運営者によるコンテンツ配信				
	a-2	動画投稿サイトによる流通（YouTube、等）				
	a-3	リンクサイト／リーチサイトによる流通（フォーラム等からのリンクを含みます）				
	a-4	P2P サイト／P2P ソフトによる流通（サーバからは実際のコンテンツではなくファイル情報等が記載されているファイルのみをダウンロードし、実際のコンテンツの入手には P2P 技術を利用した専用ソフトを使用する場合にはこの形態となります。）				
	a-5	ストレージサービスによる流通（ファイルシェアリングサイトを含みます）				
	a-6	電子メールやメッセージなどによる知人間の流通				
	a-7	アプリによる流通				
g パッケージ流通	b-1	実店舗によるパッケージ販売				
	b-2	雑誌やテレビ等によるパッケージの通信販売				
	b-3	インターネットによるパッケージ販売				
	b-4	オークション等によるパッケージの流通				
	b-5	ハードディスクドライブや USB ディスク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				
	b-6	イベント会場でのパッケージ販売				
	b-7	パッケージのレンタル				
	b-8	知人間のパッケージの流通				
c 映画館・テレビ放送	c-1	地上波テレビ放送の視聴				
	c-2	衛星テレビ放送の視聴				
	c-3	ケーブルテレビの視聴				

問 2-9 **日本のアニメ**をインターネットからファイル入手せずにストリーミング等で視聴する場合、視聴するために使用する端末は何ですか。あてはまる機器をすべてお答えください。(MA)

- | |
|---------------------------------------------------|
| 1. PC (自分または家族保有) |
| 2. PC (インターネットカフェ) |
| 3. 携帯電話 |
| 4. スマートホン |
| 5. タブレット |
| 6. MP4 プレイヤー |
| 7. PSP/PS VITA |
| 8. その他 () |
| 9. インターネットからストリーミング等で視聴はしない (ダウンロードまたはパッケージの購入のみ) |

問 2-10 **日本のアニメ**をインターネットから入手・視聴する場合、正規版か海賊版か意識しますか。(SA)

- | | | |
|----------|-----------|---------|
| 1. 意識しない | 2. 多少意識する | 3. 意識する |
|----------|-----------|---------|

《上記問 2-10 で「2. 多少意識する」「3. 意識する」とお答えになった方におうかがいします。》

➤ 附問 **日本のアニメ**をインターネットから入手・視聴する場合に正規版か海賊版か意識する方にお伺いします。正規版か海賊版かは、入手・視聴に影響がありますか。(SA)

- | |
|-----------------------------------------------------|
| 1. 入手・視聴には影響がない |
| 2. 正規版があれば正規版を入手・視聴するようにするが、海賊版しか無い場合には海賊版を入手・視聴する。 |
| 3. 正規版しか入手・視聴しない |

問 2-11 **日本のアニメ**をパッケージで入手する場合、正規版か海賊版か意識しますか。(SA)

- | | | |
|----------|-----------|---------|
| 1. 意識しない | 2. 多少意識する | 3. 意識する |
|----------|-----------|---------|

《上記問 2-11 で「2. 多少意識する」「3. 意識する」とお答えになった方におうかがいします。》

➤ 附問 日本のアニメをパッケージで入手する場合に正規版か海賊版か意識する方にお伺いします。正規版か海賊版かは、入手に影響がありますか。(SA)

1. 入手には影響がない
2. 正規版があれば正規版を入手するようにするが、海賊版しか無い場合には海賊版を入手する。
3. 正規版しか入手しない
4. 正規版は高いので海賊版しか入手しない

問 2-12 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、どのような条件による配信を望みますか。その条件についてあてはまる選択肢全てをご選択ください。(MA)

1. 音声のマレーシア語に吹き替えされていること
2. 音声が英語に吹き替えされていること
3. 音声が中国語に吹き替えされていること
4. 音声がオリジナルの日本語のままであること
5. マレーシア語字幕付きであること
6. 英語字幕付きであること
7. 中国語字幕付きであること
8. 日本の放送や劇場公開とほぼ同じタイミングで入手・視聴できること
9. HD 品質であること
10. ダウンロードできること
11. コンテンツの時間（容量）に合わせて価格設定がされていること
12. 日本のコンテンツが同じサイトでたくさんまとまって配信されていること
13. 入手・視聴したいコンテンツを探しやすいこと
14. 特に条件はない
15. 特に正規版を望まない
16. その他（ ）

問 2-13 上記問 2-12 で選択した条件を満たして、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、コンテンツ1件あたりどのような価格なら支払ってもいいですか。(SA)

- | | | |
|--------------|-----------------|-------------|
| 1.無償 | 2.RM2 未満 | 3.RM3 未満 |
| 4.RM4 未満 | 5.RM6 未満 | 6.RM10 未満 |
| 7.RM15 未満 | 8.RM20 未満 | 9.RM40 未満 |
| 10.2.RM60 未満 | 11.RM80 未満 | 12.RM100 未満 |
| 13.RM100 以上 | 14.月額固定の会員制ならよい | |
| 15.その他（ ） | | |

問 2-14 日本のアニメに関連した商品（フィギュア、ゲーム、おもちゃ等）を正規に販売する場合、どのような店舗から購入したいと思いますか。最もあてはまる選択肢1つを選んでください。
(SA)

- | | |
|---------------------|-----------------|
| 1. デパート | 2. 専門店 |
| 3. 正規の権利者が開設しているサイト | 4. インターネット通販サイト |
| 5. その他（ | ） |

問 2-15 日本のアニメの情報をどこから入手しますか？ 最も入手している方法についてお答えください。(SA)

- | |
|---------------------|
| 1. コンテンツホルダーのウェブサイト |
| 2. フォーラムサイト |
| 3. ニュースサイト |
| 4. コンテンツを入手しているサイト |
| 5. テレビ・ラジオ |
| 6. 口コミ |
| 7. その他（ |

《上記問 1 で日本の(2)映画（アニメを除く）の入手・視聴経験のある方におうかがいします》

問 3-1 最近 3 ヶ月間に、日本の映画（アニメを除く）を「無償または有償で入手・視聴」したことがありますか。以下の手段別に経験がある場合を選択してください。（MA）

*「入手」「視聴」とは

「入手」とはダウンロード等によりコンテンツのファイルを自らの端末にダウンロードやコピーすること、パッケージを購入すること、「視聴」とはストリーミング等によってファイルを手に入らずに閲覧することをいいます。

			無償での入手・視聴経験		有償での入手・視聴経験	
			1 入手	2 視聴	3 入手	4 視聴
e オンライン流通	a-1	特定事業者・運営者によるコンテンツ配信				
	a-2	動画投稿サイトによる流通（YouTube、等）				
	a-3	リンクサイト／リーチサイトによる流通（フォーラム等からのリンクを含みます）				
	a-4	P2P サイト／P2P ソフトによる流通（サーバからは実際のコンテンツではなくファイル情報等が記載されているファイルのみをダウンロードし、実際のコンテンツの入手には P2P 技術を利用した専用ソフトを使用する場合にはこの形態となります。）				
	a-5	ストレージサービスによる流通（ファイルシェアリングサイトを含みます）				
	a-6	電子メールやメッセージなどによる知人間の流通				
	a-7	アプリによる流通				
g パッケージ流通	b-1	実店舗によるパッケージ販売				
	b-2	雑誌やテレビ等によるパッケージの通信販売				
	b-3	インターネットによるパッケージ販売				
	b-4	オークション等によるパッケージの流通				
	b-5	ハードディスクドライブや USB ディスク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				
	b-6	イベント会場でのパッケージ販売				
	b-7	パッケージのレンタル				

	b-8	知人間のパッケージの流通				
C テレビ放送・映画館	c-1	地上波テレビ放送の視聴				
	c-2	衛星テレビ放送の視聴				
	c-3	ケーブルテレビの視聴				
	c-4	映画館における鑑賞				
	c-5	カラオケのカラオケ店等での利用				

(a-1) 特定事業者・運営者によるコンテンツ配信（PC 用、携帯端末用）

特定の事業者、運営者などが、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形態

(a-2) 動画投稿サイトによる流通（PC 用、携帯端末用）

YouTube など特定のコンテンツ共有サイトにユーザがコンテンツをアップロードし、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形態

(a-3) リンクサイト／リーチサイトによる流通（PC 用、携帯端末用）

自身のサイトにはコンテンツ等を掲載せず（ただし、サムネイル情報などの説明表示を除く）、他のサイトに蔵置された動画、音楽、ゲームその他のコンテンツへのリンク情報を提供し、利用者を特定のサイトへ誘導することを目的としたサイト。コンテンツへのリンク情報を提供しているフォーラム等を含みます。

(a-4) P2P サイト／P2P ソフトによる流通（PC 用、携帯端末用）

ファイル交換ソフト（P2P ソフト）により、特定のコンテンツ提供者やサイト等を介することなく、ユーザ間でコンテンツがネット上を流通する形態。サーバからは実際のコンテンツではなくファイル情報等が記載されているファイル（BitTorrent の.torrent ファイル等）のみをダウンロードするが、実際のコンテンツの入手には P2P 技術を利用した専用ソフトを使用する場合にはこの形態となります。また、P2P の技術を用いてインターネット上で放映されているテレビ放送の形態である P2P テレビもこの形態となります。

(a-5) ストレージサービスによる流通（PC 用、携帯端末用）

インターネット上でハードディスク等の記憶装置を提供し、ファイル保管用のディスクスペースにデータを保存することができるサービス。ストレージサービスでは様々なファイルをインターネット経由で保存することができ、利用したいときに読み出すことができる。ファイルシェアリングサイトを含みます。

(a-6) 電子メールやメッセージなどによる知人間の流通

電子メールやメッセージなどにより友人・知人間でコンテンツをやりとりする形態（友人・知人が自身のブログ等でコンテンツを提供し、仲間うちだけ閲覧・ダウンロードできる状態になっている場合はこの形態となります。）

(a-7) アプリによる流通

スマホのアプリを活用して、ユーザがコンテンツを閲覧したりダウンロードしたりして視聴する形態

- (b-1) 実店舗によるパッケージ販売
- (b-2) 雑誌やテレビ等によるパッケージの通信販売
- (b-3) インターネットによるパッケージ販売
- (b-4) オークション等によるパッケージの流通

ネットを利用したオークションによるパッケージ型コンテンツの販売

- (b-5) ハードディスクドライブやUSBディスク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
- (b-6) イベント会場でのパッケージ販売
- (b-7) パッケージのレンタル
- (b-8) 知人間のパッケージの流通

(c-1)地上波テレビ放送の視聴

(c-2)衛星テレビ放送の視聴

無料チャンネルで視聴した場合には「無償」、有料チャンネルで視聴した場合には「有償」としてお答えください。

(c-3)ケーブルテレビの視聴

無料チャンネルで視聴した場合には「無償」、有料チャンネルで視聴した場合には「有償」としてお答えください。

(c-4)映画館における鑑賞

(c-5) カラオケのカラオケ店等での利用

カラオケ店や飲食店において、カラオケ用の音楽や映像を視聴し、店にカラオケ代や部屋代、飲食代等としてお金を支払った場合には「有償」、特にお金を支払わずに視聴した場合には「無償」としてお答えください。

問 3-2 最近 3 ヶ月間に、日本の映画（アニメを除く）を入手・視聴した頻度について、経験のある手段別にあてはまる選択肢を選択してください。（SA）

問 3-3 最近 3 ヶ月間に、日本の映画（アニメを除く）を入手・視聴した頻度が最も高い手段について、あてはまる選択肢 1 つを選択してください。（SA）【経験のある手段のみ表示】

			問 3-2 入手・視聴頻度						問 3-3
			1	2	3	4	5	6	
			ほとんど毎日	1 週間に 2 ～ 3 回くらい	1 週間に 1 回くらい	1 ヶ月に 1 回くらい	2 ～ 3 ヶ月に 1 回くらい	その他	最も頻度が高い手段
e オンライン流通	a-1	特定事業者・運営者によるコンテンツ配信	1	2	3	4	5	6	1
	a-2	動画投稿サイトによる流通（YouTube、等）	1	2	3	4	5	6	2
	a-3	リンクサイト／リーチサイトによる流通（フォーラム等からのリンクを含みます）	1	2	3	4	5	6	3
	a-4	P2P サイト／P2P ソフトによる流通（サーバからは実際のコンテンツではなくファイル情報等が記載されているファイルのみをダウンロードし、実際のコンテンツの入手には P2P 技術を利用した専用ソフトを使用する場合にはこの形態となります。）	1	2	3	4	5	6	4
	a-5	ストレージサービスによる流通（ファイルシェアリングサイトを含みます）	1	2	3	4	5	6	5
	a-6	電子メールやメッセージなどによる知人間の流通	1	2	3	4	5	6	6
	a-7	アプリによる流通	1	2	3	4	5	6	7
g パッケージ流通	b-1	実店舗によるパッケージ販売	1	2	3	4	5	6	8
	b-2	雑誌やテレビ等によるパッケージの通信販売	1	2	3	4	5	6	9
	b-3	インターネットによるパッケージ販売	1	2	3	4	5	6	10
	b-4	オークション等によるパッケージの流通	1	2	3	4	5	6	11
	b-5	ハードディスクドライブや USB ディスク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	1	2	3	4	5	6	12
	b-6	イベント会場でのパッケージ販売	1	2	3	4	5	6	13
	b-7	パッケージのレンタル	1	2	3	4	5	6	14

	b-8	知人間のパッケージの流通	1	2	3	4	5	6	15
C テレビ放送・映画館	c-1	地上波テレビ放送の視聴	1	2	3	4	5	6	16
	c-2	衛星テレビ放送の視聴	1	2	3	4	5	6	17
	c-3	ケーブルテレビの視聴	1	2	3	4	5	6	18
	c-4	映画館における鑑賞	1	2	3	4	5	6	19
	c-5	カラオケのカラオケ店等での利用	1	2	3	4	5	6	20

問 3-4 **日本の映画（アニメを除く）**を入手・視聴するために、上記問 3-3 で選択した最も入手・視聴頻度の高い手段を利用した理由は何ですか。(MA)

- | | |
|-------------------------------|-----------------------|
| 1. 無償だから | 2. ファイルの品質が高いから |
| 3. 付加価値が高いから（字幕付き、CM 無し、など） | |
| 4. 容易に入手できるから | 5. 正規版であるから |
| 6. 正規版がないから | 7. リリースが早いから |
| 8. 入手先が信頼できるから | 9. いつも PC を使っていて便利だから |
| 10. ウィルス等のリスクが少ないから | |
| 11. ファイル交換ソフト(P2P ソフト)より簡単だから | |
| 12. 1 コンテンツ全体を 1 回で入手できるから | |
| 13. 品揃えが豊富だから | 14. 物があって安心だから |
| 15. コレクションのためだから | 16. 臨場感があるから |
| 17. その他（ | ） |

問 3-5 最近 3 ヶ月間に日本の映画（アニメを除く）を入手・視聴したコンテンツの件数を経験のある手段別にお答えください。コンテンツの数は 1 コンテンツにつき 1 件と数えることとし、映画であれば映画単位とします。（数字を記入）

			無償での入手・視聴件数		有償での入手・視聴件数	
			1	2	3	4
			入手	視聴	入手	視聴
e) オンライン流通	a-1	特定事業者・運営者によるコンテンツ配信				
	a-2	動画投稿サイトによる流通（YouTube、等）				
	a-3	リンクサイト／リーチサイトによる流通（フォーラム等からのリンクを含みます）				
	a-4	P2P サイト／P2P ソフトによる流通（サーバからは実際のコンテンツではなくファイル情報等が記載されているファイルのみをダウンロードし、実際のコンテンツの入手には P2P 技術を利用した専用ソフトを使用する場合にはこの形態となります。）				
	a-5	ストレージサービスによる流通（ファイルシェアリングサイトを含みます）				
	a-6	電子メールやメッセージなどによる知人間の流通				
	a-7	アプリによる流通				
g) パッケージ流通	b-1	実店舗によるパッケージ販売				
	b-2	雑誌やテレビ等によるパッケージの通信販売				
	b-3	インターネットによるパッケージ販売				
	b-4	オークション等によるパッケージの流通				
	b-5	ハードディスクドライブや USB ディスク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				
	b-6	イベント会場でのパッケージ販売				
	b-7	パッケージのレンタル				
	b-8	知人間のパッケージの流通				
c) テレビ放送・映画館	c-1	地上波テレビ放送の視聴				
	c-2	衛星テレビ放送の視聴				
	c-3	ケーブルテレビの視聴				
	c-4	映画館における鑑賞				
	c-5	カラオケのカラオケ店等での利用				

問 3-6 入手した日本の映画（アニメを除く）コンテンツのうち、実際に視聴・閲覧するコンテンツの割合はどのくらいですか。（SA）

1. 100%
2. 80%程度
3. 50%程度
4. 30%程度
5. 10%程度
6. 無しまたはほとんど無し

問 3-7 日本の映画（アニメを除く）をインターネットから入手（コピーやダウンロード）する場合、入手するために使用する端末は何ですか。あてはまる機器をすべてお答えください。（M A）

1. PC（自分または家族保有）
2. PC（インターネットカフェ）
3. 携帯電話
4. スマートホン
5. タブレット
6. MP4 プレイヤー
7. PSP/PS VITA
8. その他（ ）
9. インターネットから入手はしない（ストリーミングまたはパッケージの購入のみ）

問 3-8 日本の映画（アニメを除く）をインターネットから入手（コピーやダウンロード）した後、入手したファイルを視聴する端末は何ですか。あてはまる機器をすべてお答えください。（MA）

1. PC（自分または家族保有）
2. PC（インターネットカフェ）
3. 携帯電話
4. スマートホン
5. タブレット
6. MP4 プレイヤー
7. PSP/PS VITA
8. その他（ ）
9. インターネットから入手はしない（ストリーミングまたはパッケージの購入のみ）

問 3-9 日本の映画（アニメを除く）をインターネットからファイル入手せずにストリーミング等で視聴する場合、視聴するために使用する端末は何ですか。あてはまる機器をすべてお答えください。（MA）

1. PC（自分または家族保有）
2. PC（インターネットカフェ）
3. 携帯電話
4. スマートホン
5. タブレット
6. MP4 プレイヤー
7. PSP/PS VITA
8. その他（ ）
9. インターネットからストリーミング等で視聴はしない（ダウンロードまたはパッケージの購入のみ）

問 3-10 日本の映画（アニメを除く）をインターネットから入手・視聴する場合、正規版か海賊版か意識しますか。(SA)

1. 意識しない 2. 多少意識する 3. 意識する

《上記問 3-10 で「2. 多少意識する」「3. 意識する」とお答えになった方におうかがいします。》

➤ 附問 日本の映画（アニメを除く）をインターネットから入手・視聴する場合に正規版か海賊版か意識する方にお伺いします。正規版か海賊版かは入手・視聴に影響がありますか。(SA)

1. 入手・視聴には影響がない
2. 正規版があれば正規版を入手・視聴するようにするが、海賊版しか無い場合には海賊版を入手・視聴する。
3. 正規版しか入手・視聴しない

問 3-11 日本の映画（アニメを除く）をパッケージで入手する場合、正規版か海賊版か意識しますか。(SA)

1. 意識しない 2. 多少意識する 3. 意識する

《上記問 3-11 で「2. 多少意識する」「3. 意識する」とお答えになった方におうかがいします。》

➤ 附問 日本の映画（アニメを除く）をパッケージで入手する場合に正規版か海賊版か意識する方にお伺いします。正規版か海賊版かは入手に影響がありますか。(SA)

1. 入手には影響がない
2. 正規版があれば正規版を入手するようにするが、海賊版しか無い場合には海賊版を入手する。
3. 正規版しか入手しない
4. 正規版は高いので海賊版しか入手しない

問 3-12 日本の権利者が日本の映画（アニメを除く）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、どのような条件による配信を望みますか。その条件についてあてはまる選択肢全てをご選択ください。(MA)

1. 音声のマレーシア語に吹き替えされていること
2. 音声の英語に吹き替えされていること
3. 音声の中国語に吹き替えされていること
4. 音声のオリジナルの日本語のままであること
5. マレーシア語字幕付きであること
6. 英語字幕付きであること
7. 中国語字幕付きであること
8. 日本の劇場公開とほぼ同じタイミングで入手・視聴できること
9. HD 品質であること
10. ダウンロードできること
11. コンテンツの時間（容量）に合わせて価格設定がされていること
12. 日本のコンテンツが同じサイトでたくさんまとまって配信されていること
13. 入手・視聴したいコンテンツを探しやすいこと
14. 特に条件はない
15. 特に正規版を望まない
16. その他（)

問 3-13 上記問 3-12 で選択した条件を満たして、日本の権利者が日本の映画（アニメを除く）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、コンテンツ 1 件あたりどのような価格なら支払ってもいいですか。(SA)

- | | |
|--------------|------------------|
| 1. 無償 | 2. RM2 未満 |
| 3. RM3 未満 | 4. RM4 未満 |
| 5. RM6 未満 | 6. RM10 未満 |
| 7. RM15 未満 | 8. RM20 未満 |
| 9. RM40 未満 | 10. RM60 未満 |
| 11. RM80 未満 | 12. RM100 未満 |
| 13. RM100 以上 | 14. 月額固定の会員制ならよい |
| 15. その他 () | |

問 3-14 日本の映画（アニメを除く）の情報をどこから入手しますか？最も入手している方法についてお答えください。(SA)

- | |
|---------------------|
| 1. コンテンツホルダーのウェブサイト |
| 2. フォーラムサイト |
| 3. ニュースサイト |
| 4. コンテンツを入手しているサイト |
| 5. テレビ・ラジオ |
| 6. 口コミ |
| 7. その他 () |

《上記問 1 で日本の(3)(4)(5)テレビ番組（ドラマ、バラエティ、ドキュメンタリー等でアニメを除く）の入手・視聴経験のある方におうかがいします》

問 4-1 最近 3 ヶ月間に、日本のテレビ番組（アニメを除く）を「無償または有償で入手・視聴」したことがありますか。以下の手段別に経験がある場合を選択してください。（MA）

*「入手」「視聴」とは

「入手」とはダウンロード等によりコンテンツのファイルを自らの端末にダウンロードやコピーすること、パッケージを購入すること、「視聴」とはストリーミング等によってファイルを入手せずに閲覧することをいいます。

			無償での入手・視聴経験		有償での入手・視聴経験	
			1	2	3	4
			入手	視聴	入手	視聴
e) オンライン流通	a-1	特定事業者・運営者によるコンテンツ配信				
	a-2	動画投稿サイトによる流通（YouTube、等）				
	a-3	リンクサイト／リーチサイトによる流通（フォーラム等からのリンクを含みます）				
	a-4	P2P サイト／P2P ソフトによる流通（サーバからは実際のコンテンツではなくファイル情報等が記載されているファイルのみをダウンロードし、実際のコンテンツの入手には P2P 技術を利用した専用ソフトを使用する場合にはこの形態となります。）				
	a-5	ストレージサービスによる流通（ファイルシェアリングサイトを含みます）				
	a-6	電子メールやメッセージなどによる知人間の流通				
	a-7	アプリによる流通				
g) パッケージ流通	b-1	実店舗によるパッケージ販売				
	b-2	雑誌やテレビ等によるパッケージの通信販売				
	b-3	インターネットによるパッケージ販売				
	b-4	オークション等によるパッケージの流通				
	b-5	ハードディスクドライブや USB ディスク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				
	b-6	イベント会場でのパッケージ販売				
	b-7	パッケージのレンタル				
	b-8	知人間のパッケージの流通				

C テレビ放送	c-1	地上波テレビ放送の視聴					
	c-2	衛星テレビ放送の視聴					
	c-3	ケーブルテレビの視聴					
	c-5	カラオケのカラオケ店等での利用					

(a-1)特定事業者・運営者によるコンテンツ配信（PC 用、携帯端末用）

特定の事業者、運営者などが、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形態

(a-2)動画投稿サイトによる流通（PC 用、携帯端末用）

YouTube など特定のコンテンツ共有サイトにユーザがコンテンツをアップロードし、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形態

(a-3) リンクサイト／リーチサイトによる流通（PC 用、携帯端末用）

自身のサイトにはコンテンツ等を掲載せず（ただし、サムネイル情報などの説明表示を除く）、他のサイトに蔵置された動画、音楽、ゲームその他のコンテンツへのリンク情報を提供し、利用者を特定のサイトへ誘導することを目的としたサイト。コンテンツへのリンク情報を提供しているフォーラム等を含みます。

(a-4) P2P サイト／P2P ソフトによる流通（PC 用、携帯端末用）

ファイル交換ソフト（P2P ソフト）により、特定のコンテンツ提供者やサイト等を介することなく、ユーザ間でコンテンツがネット上を流通する形態。サーバからは実際のコンテンツではなくファイル情報等が記載されているファイル（BitTorrent の.torrent ファイル等）のみをダウンロードするが、実際のコンテンツの入手には P2P 技術を利用した専用ソフトを使用する場合にはこの形態となります。また、P2P の技術を用いてインターネット上で放映されているテレビ放送の形態である P2P テレビもこの形態となります。

(a-5) ストレージサービスによる流通（PC 用、携帯端末用）

インターネット上でハードディスク等の記憶装置を提供し、ファイル保管用のディスクスペースにデータを保存することができるサービス。ストレージサービスでは様々なファイルをインターネット経由で保存することができ、利用したいときに読み出すことができる。ファイルシェアリングサイトを含みます。

(a-6) 電子メールやメッセージなどによる知人間の流通

電子メールやメッセージなどにより友人・知人間でコンテンツをやりとりする形態（友人・知人が自身のブログ等でコンテンツを提供し、仲間うちだけ閲覧・ダウンロードできる状態になっている場合はこの形態となります。）

(a-7)アプリによる流通

スマホのアプリを活用して、ユーザがコンテンツを閲覧したりダウンロードしたりして視聴する形態

(b-1) 実店舗によるパッケージ販売

(b-2) 雑誌やテレビ等によるパッケージの通信販売

(b-3) インターネットによるパッケージ販売

(b-4) オークション等によるパッケージの流通

ネットを利用したオークションによるパッケージ型コンテンツの販売

(b-5) ハードディスクドライブやUSBディスク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

(b-6) イベント会場でのパッケージ販売

(b-7) パッケージのレンタル

(b-8) 知人間のパッケージの流通

(c-1)地上波テレビ放送の視聴

(c-2)衛星テレビ放送の視聴

無料チャンネルで視聴した場合には「無償」、有料チャンネルで視聴した場合には「有償」としてお答えください。

(c-3)ケーブルテレビの視聴

無料チャンネルで視聴した場合には「無償」、有料チャンネルで視聴した場合には「有償」としてお答えください。

(c-5) カラオケのカラオケ店等での利用

カラオケ店や飲食店において、カラオケ用の音楽や映像を視聴し、店にカラオケ代や部屋代、飲食代等としてお金を支払った場合には「有償」、特にお金を支払わずに視聴した場合には「無償」としてお答えください。

問 4-2 最近 3 ヶ月間に、日本のテレビ番組（アニメを除く）を入手・視聴した頻度について、経験のある手段別にあてはまる選択肢を選択してください。（SA）

問 4-3 最近 3 ヶ月間に、日本のテレビ番組（アニメを除く）を入手・視聴した頻度が最も高い手段について、あてはまる選択肢 1 つを選択してください。（SA）【経験のある手段のみ表示】

			問 4-2 入手・視聴頻度						問 4-3
			1	2	3	4	5	6	
			ほとんど毎日	1 週間に 2 ～ 3 回ぐらい	1 週間に 1 回ぐらい	1 ヶ月に 1 回ぐらい	2 ～ 3 ヶ月に 1 回ぐらい	その他	最も頻度が高い手段
e オンライン流通	a-1	特定事業者・運営者によるコンテンツ配信	1	2	3	4	5	6	1
	a-2	動画投稿サイトによる流通（YouTube、等）	1	2	3	4	5	6	2
	a-3	リンクサイト／リーチサイトによる流通（フォーラム等からのリンクを含みます）	1	2	3	4	5	6	3
	a-4	P2P サイト／P2P ソフトによる流通（サーバからは実際のコンテンツではなくファイル情報等が記載されているファイルのみをダウンロードし、実際のコンテンツの入手には P2P 技術を利用した専用ソフトを使用する場合にはこの形態となります。）	1	2	3	4	5	6	4
	a-5	ストレージサービスによる流通（ファイルシェアリングサイトを含みます）	1	2	3	4	5	6	5
	a-6	電子メールやメッセージなどによる知人間の流通	1	2	3	4	5	6	6
	a-7	アプリによる流通	1	2	3	4	5	6	7
g パッケージ流通	b-1	実店舗によるパッケージ販売	1	2	3	4	5	6	8
	b-2	雑誌やテレビ等によるパッケージの通信販売	1	2	3	4	5	6	9
	b-3	インターネットによるパッケージ販売	1	2	3	4	5	6	10
	b-4	オークション等によるパッケージの流通	1	2	3	4	5	6	11
	b-5	ハードディスクドライブや USB ディスク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	1	2	3	4	5	6	12
	b-6	イベント会場でのパッケージ販売	1	2	3	4	5	6	13
	b-7	パッケージのレンタル	1	2	3	4	5	6	14

問 4-5 最近 3 ヶ月間に日本のテレビ番組（アニメを除く）を入手・視聴したコンテンツの件数を
経験のある手段別にお答えください。コンテンツの数は 1 コンテンツにつき 1 件と数えるこ
ととし、テレビ番組であれば話単位とします。

			無償での入手・視聴件数		有償での入手・視聴件数	
			1	2	3	4
			入手	視聴	入手	視聴
e) オンライン流通	a-1	特定事業者・運営者によるコンテンツ配信				
	a-2	動画投稿サイトによる流通（YouTube、等）				
	a-3	リンクサイト／リーチサイトによる流通（フォーラム等からのリンクを含みます）				
	a-4	P2P サイト／P2P ソフトによる流通（サーバからは実際のコンテンツではなくファイル情報等が記載されているファイルのみをダウンロードし、実際のコンテンツの入手には P2P 技術を利用した専用ソフトを使用する場合にはこの形態となります。）				
	a-5	ストレージサービスによる流通（ファイルシェアリングサイトを含みます）				
	a-6	電子メールやメッセージャーなどによる知人間の流通				
	a-7	アプリによる流通				
g) パッケージ流通	b-1	実店舗によるパッケージ販売				
	b-2	雑誌やテレビ等によるパッケージの通信販売				
	b-3	インターネットによるパッケージ販売				
	b-4	オークション等によるパッケージの流通				
	b-5	ハードディスクドライブや USB ディスク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				
	b-6	イベント会場でのパッケージ販売				
	b-7	パッケージのレンタル				
	b-8	知人間のパッケージの流通				
c) テレビ放送	c-1	地上波テレビ放送の視聴				
	c-2	衛星テレビ放送の視聴				
	c-3	ケーブルテレビの視聴				
	c-5	カラオケのカラオケ店等での利用				

問 4-6 入手した日本のテレビ番組（アニメを除く）コンテンツのうち、実際に視聴・閲覧するコンテンツの割合はどのくらいですか。（SA）

1. 100% 2. 80%程度
3. 50%程度 4. 30%程度
5. 10%程度 6. 無しまたはほとんど無し

問 4-7 日本のテレビ番組（アニメを除く）をインターネットから入手（コピーやダウンロード）する場合、入手するために使用する端末は何ですか。あてはまる機器をすべてお答えください。（MA）

1. PC（自分または家族保有）
2. PC（インターネットカフェ）
3. 携帯電話
4. スマートホン
5. タブレット
6. MP4 プレイヤー
7. PSP/PS VITA
8. その他（ ）
9. インターネットから入手はしない（ストリーミングまたはパッケージの購入のみ）

問 4-8 日本のテレビ番組（アニメを除く）をインターネットから入手（コピーやダウンロード）した後、入手したファイルを視聴する端末は何ですか。あてはまる機器をすべてお答えください。（MA）

1. PC（自分または家族保有）
2. PC（インターネットカフェ）
3. 携帯電話
4. スマートホン
5. タブレット
6. MP4 プレイヤー
7. PSP/PS VITA
8. その他（ ）
9. インターネットから入手はしない（ストリーミングまたはパッケージの購入のみ）

問 4-9 日本のテレビ番組（アニメを除く）をインターネットからファイル入手せずにストリーミング等で視聴する場合、視聴するために使用する端末は何ですか。あてはまる機器をすべてお答えください。（MA）

1. PC（自分または家族保有）
2. PC（インターネットカフェ）
3. 携帯電話
4. スマートホン
5. タブレット
6. MP4 プレイヤー
7. PSP/PS VITA
8. その他（ ）
9. インターネットからストリーミング等で視聴はしない（ダウンロードまたはパッケージの購入のみ）

問 4-10 日本のテレビ番組（アニメを除く）をインターネットから入手・視聴する場合、正規版か海賊版か意識しますか。(SA)

1. 意識しない 2. 多少意識する 3. 意識する

《上記問 4-10 で「2. 多少意識する」「3. 意識する」とお答えになった方におうかがいします。》

➤ 附問 日本のテレビ番組（アニメを除く）をインターネットから入手・視聴する場合に正規版か海賊版か意識する方にお伺いします。正規版か海賊版かは入手・視聴に影響がありますか。(SA)

1. 入手・視聴には影響がない
2. 正規版があれば正規版を入手・視聴するようにするが、海賊版しか無い場合には海賊版を入手・視聴する。
3. 正規版しか入手・視聴しない

問 4-11 日本のテレビ番組（アニメを除く）をパッケージで入手する場合、正規版か海賊版か意識しますか。(SA)

1. 意識しない 2. 多少意識する 3. 意識する

《上記問 4-11 で「2. 多少意識する」「3. 意識する」とお答えになった方におうかがいします。》

➤ 附問 日本のテレビ番組（アニメを除く）をパッケージで入手する場合に正規版か海賊版か意識する方にお伺いします。正規版か海賊版かは入手に影響がありますか。(SA)

1. 入手には影響がない
2. 正規版があれば正規版を入手するようにするが、海賊版しか無い場合には海賊版を入手する。
3. 正規版しか入手しない
4. 正規版は高いので海賊版しか入手しない

問 4-12 日本の権利者が日本のテレビ番組（アニメを除く）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、どのような条件による配信を望みますか。その条件についてあてはまる選択肢全てをご選択ください。(MA)

1. 音声のマレーシア語に吹き替えされていること
2. 音声の英語に吹き替えされていること
3. 音声の中国語に吹き替えされていること
4. 音声のオリジナルの日本語のままであること
5. マレーシア語字幕付きであること
6. 英語字幕付きであること
7. 中国語字幕付きであること
8. 日本の放送とほぼ同じタイミングで入手・視聴できること
9. HD 品質であること
10. ダウンロードできること
11. コンテンツの時間（容量）に合わせて価格設定がされていること
12. 日本のコンテンツが同じサイトでたくさんまとまって配信されていること
13. 入手・視聴したいコンテンツを探しやすいこと
14. 特に条件はない
15. 特に正規版を望まない
16. その他（ ）

問 4-13 上記問 4-12 で選択した条件を満たして、日本の権利者が日本のテレビ番組（アニメを除く）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、コンテンツ 1 件あたりどのような価格なら支払ってもいいですか。(SA)

- | | | |
|--------------|------------------|--------------|
| 1. 無償 | 2. RM2 未満 | 3. RM3 未満 |
| 4. RM4 未満 | 5. RM6 未満 | 6. RM10 未満 |
| 7. RM15 未満 | 8. RM20 未満 | 9. RM40 未満 |
| 10. RM60 未満 | 11. RM80 未満 | 12. RM100 未満 |
| 13. RM100 以上 | 14. 月額固定の会員制ならよい | |
| 15. その他（ ） | | |

問 4-14 日本のテレビ番組（アニメを除く）の情報をどこから入手しますか？最も入手している方法についてお答えください。(SA)

1. コンテンツホルダーのウェブサイト
2. フォーラムサイト
3. ニュースサイト
4. コンテンツを入手しているサイト
5. テレビ・ラジオ
6. 口コミ
7. その他（ ）

《上記問 1 で日本の(6)音楽（携帯電話用メロディ等を含む）の入手・視聴経験のある方におうかがいします》

問 5-1 最近 3 ヶ月間に、日本の音楽（携帯電話用メロディ等を含む）を「無償または有償で入手・視聴」したことがありますか。以下の手段別に経験がある場合を選択してください。（MA）

*「入手」「視聴」とは

「入手」とはダウンロード等によりコンテンツのファイルを自らの端末にダウンロードやコピーすること、パッケージを購入すること、「視聴」とはストリーミング等によってファイルを手せず閲覧することをいいます。

			無償での入手・視聴経験		有償での入手・視聴経験	
			1	2	3	4
			入手	視聴	入手	視聴
e) オンライン流通	a-1	特定事業者・運営者によるコンテンツ配信				
	a-2	動画投稿サイトによる流通（YouTube、等）				
	a-3	リンクサイト／リーチサイトによる流通（フォーラム等からのリンクを含みます）				
	a-4	P2P サイト／P2P ソフトによる流通（サーバからは実際のコンテンツではなくファイル情報等が記載されているファイルのみをダウンロードし、実際のコンテンツの入手には P2P 技術を利用した専用ソフトを使用する場合にはこの形態となります。）				
	a-5	ストレージサービスによる流通（ファイルシェアリングサイトを含みます）				
	a-6	電子メールやメッセージャーなどによる知人間の流通				
	a-7	アプリによる流通				
g) パッケージ流通	b-1	実店舗によるパッケージ販売				
	b-2	雑誌やテレビ等によるパッケージの通信販売				
	b-3	インターネットによるパッケージ販売				
	b-4	オークション等によるパッケージの流通				
	b-5	ハードディスクドライブや USB ディスク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				
	b-6	イベント会場でのパッケージ販売				
	b-7	パッケージのレンタル				
	b-8	知人間のパッケージの流通				

c) テレビ放送・映画館等	c-1	地上波テレビ放送の視聴				
	c-2	衛星テレビ放送の視聴				
	c-3	ケーブルテレビの視聴				
	c-4	映画館における鑑賞				
	c-5	カラオケのカラオケ店等での利用				
	c-6	ライブ・コンサートにおける鑑賞				
	c-7	ラジオ放送の聴取				

(a-1) 特定事業者・運営者によるコンテンツ配信（PC 用、携帯端末用）

特定の事業者、運営者などが、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形態

(a-2) 動画投稿サイトによる流通（PC 用、携帯端末用）

YouTube など特定のコンテンツ共有サイトにユーザがコンテンツをアップロードし、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形態

(a-3) リンクサイト／リーチサイトによる流通（PC 用、携帯端末用）

自身のサイトにはコンテンツ等を掲載せず（ただし、サムネイル情報などの説明表示を除く）、他のサイトに蔵置された動画、音楽、ゲームその他のコンテンツへのリンク情報を提供し、利用者を特定のサイトへ誘導することを目的としたサイト。コンテンツへのリンク情報を提供しているフォーラム等を含みます。

(a-4) P2P サイト／P2P ソフトによる流通（PC 用、携帯端末用）

ファイル交換ソフト（P2P ソフト）により、特定のコンテンツ提供者やサイト等を介することなく、ユーザ間でコンテンツがネット上を流通する形態。サーバからは実際のコンテンツではなくファイル情報等が記載されているファイル（BitTorrent の.torrent ファイル等）のみをダウンロードするが、実際のコンテンツの入手には P2P 技術を利用した専用ソフトを使用する場合にはこの形態となります。また、P2P の技術を用いてインターネット上で放映されているテレビ放送の形態である P2P テレビもこの形態となります。

(a-5) ストレージサービスによる流通（PC 用、携帯端末用）

インターネット上でハードディスク等の記憶装置を提供し、ファイル保管用のディスクスペースにデータを保存することができるサービス。ストレージサービスでは様々なファイルをインターネット経由で保存することができ、利用したいときに読み出すことができる。ファイルシェアリングサイトを含みます。

(a-6) 電子メールやメッセージなどによる知人間の流通

電子メールやメッセージなどにより友人・知人間でコンテンツをやりとりする形態（友人・知人が自身のブログ等でコンテンツを提供し、仲間うちだけ閲覧・ダウンロードできる状態になっている場合はこの形態となります。）

(a-7)アプリによる流通

スマホのアプリを活用して、ユーザがコンテンツを閲覧したりダウンロードしたりして視聴する形態

(b-1) 実店舗によるパッケージ販売

(b-2) 雑誌やテレビ等によるパッケージの通信販売

(b-3) インターネットによるパッケージ販売

(b-4) オークション等によるパッケージの流通

ネットを利用したオークションによるパッケージ型コンテンツの販売

(b-5) ハードディスクドライブやUSBディスク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

(b-6) イベント会場でのパッケージ販売

(b-7) パッケージのレンタル

(b-8) 知人間のパッケージの流通

(c-1)地上波テレビ放送の視聴

(c-2)衛星テレビ放送の視聴

無料チャンネルで視聴した場合には「無償」、有料チャンネルで視聴した場合には「有償」としてお答えください。

(c-3)ケーブルテレビの視聴

無料チャンネルで視聴した場合には「無償」、有料チャンネルで視聴した場合には「有償」としてお答えください。

(c-4)映画館における鑑賞

(c-5) カラオケのカラオケ店等での利用

カラオケ店や飲食店において、カラオケ用の音楽や映像を視聴し、店にカラオケ代や部屋代、飲食代等としてお金を支払った場合には「有償」、特にお金を支払わずに視聴した場合には「無償」としてお答えください。

(c-6)ライブ・コンサートにおける鑑賞

(c-7) ラジオ放送の聴取

問 5-2 最近 3 ヶ月間に、日本の音楽（携帯電話用メロディ等を含む）を入手・視聴した頻度について、経験のある手段別にあてはまる選択肢を選択してください。（SA）

問 5-3 最近 3 ヶ月間に、日本の音楽（携帯電話用メロディ等を含む）を入手・視聴した頻度が最も高い手段について、あてはまる選択肢 1 つを選択してください。（SA）

			問 5-2 入手・視聴頻度						問 5-3
			1	2	3	4	5	6	
			ほとんど毎日	1 週間に 2 ～ 3 回ぐらい	1 週間に 1 回ぐらい	1 ヶ月に 1 回ぐらい	2 ～ 3 ヶ月に 1 回ぐらい	その他	最も頻度が高い手段
(e) オンライン流通	a-1	特定事業者・運営者によるコンテンツ配信	1	2	3	4	5	6	1
	a-2	動画投稿サイトによる流通（YouTube、等）	1	2	3	4	5	6	2
	a-3	リンクサイト／リーチサイトによる流通（フォーラム等からのリンクを含みます）	1	2	3	4	5	6	3
	a-4	P2P サイト／P2P ソフトによる流通（サーバからは実際のコンテンツではなくファイル情報等が記載されているファイルのみをダウンロードし、実際のコンテンツの入手には P2P 技術を利用した専用ソフトを使用する場合にはこの形態となります。）	1	2	3	4	5	6	4
	a-5	ストレージサービスによる流通（ファイルシェアリングサイトを含みます）	1	2	3	4	5	6	5
	a-6	電子メールやメッセージなどによる知人間の流通	1	2	3	4	5	6	6
	a-7	アプリによる流通	1	2	3	4	5	6	7
(g) パッケージ流通	b-1	実店舗によるパッケージ販売	1	2	3	4	5	6	8
	b-2	雑誌やテレビ等によるパッケージの通信販売	1	2	3	4	5	6	9
	b-3	インターネットによるパッケージ販売	1	2	3	4	5	6	10
	b-4	オークション等によるパッケージの流通	1	2	3	4	5	6	11
	b-5	ハードディスクドライブや USB ディスク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	1	2	3	4	5	6	12
	b-6	イベント会場でのパッケージ販売	1	2	3	4	5	6	13
	b-7	パッケージのレンタル	1	2	3	4	5	6	14
	b-8	知人間のパッケージの流通	1	2	3	4	5	6	15

問 5-5 最近 3 ヶ月間に日本の音楽（携帯電話用メロディ等を含む）を入手・視聴したコンテンツの件数を経験のある手段別にお答えください。コンテンツの数は 1 コンテンツにつき 1 件と数えることとし、音楽であれば曲単位とします。

			無償での入手・視聴件数		有償での入手・視聴件数	
			1	2	3	4
			入手	視聴	入手	視聴
e オンライン流通	a-1	特定事業者・運営者によるコンテンツ配信				
	a-2	動画投稿サイトによる流通（YouTube、等）				
	a-3	リンクサイト／リーチサイトによる流通（フォーラム等からのリンクを含みます）				
	a-4	P2P サイト／P2P ソフトによる流通（サーバからは実際のコンテンツではなくファイル情報等が記載されているファイルのみをダウンロードし、実際のコンテンツの入手には P2P 技術を利用した専用ソフトを使用する場合にはこの形態となります。）				
	a-5	ストレージサービスによる流通（ファイルシェアリングサイトを含みます）				
	a-6	電子メールやメッセージなどによる知人間の流通				
	a-7	アプリによる流通				
g パッケージ流通	b-1	実店舗によるパッケージ販売				
	b-2	雑誌やテレビ等によるパッケージの通信販売				
	b-3	インターネットによるパッケージ販売				
	b-4	オークション等によるパッケージの流通				
	b-5	ハードディスクドライブや USB ディスク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				
	b-6	イベント会場でのパッケージ販売				
	b-7	パッケージのレンタル				
	b-8	知人間のパッケージの流通				
c 映画館等 テレビ放送・	c-1	地上波テレビ放送の視聴				
	c-2	衛星テレビ放送の視聴				
	c-3	ケーブルテレビの視聴				

問 5-8 日本の音楽（携帯電話用メロディ等を含む）をインターネットから入手（コピーやダウンロード）した後、入手したファイルを視聴する端末は何ですか。あてはまる機器をすべてお答えください。（MA）

1. PC（自分または家族保有）
2. PC（インターネットカフェ）
3. 携帯電話
4. スマートホン
5. タブレット
6. MP4 プレイヤー
7. PSP/PS VITA
8. 携帯音楽プレイヤー
9. その他（ ）
10. インターネットから入手はしない（ストリーミングまたはパッケージの購入のみ）

問 5-9 日本の音楽（携帯電話用メロディ等を含む）をインターネットからファイル入手せずにストリーミング等で視聴する場合、視聴するために使用する端末は何ですか。あてはまる機器をすべてお答えください。（MA）

1. PC（自分または家族保有）
2. PC（インターネットカフェ）
3. 携帯電話
4. スマートホン
5. タブレット
6. MP4 プレイヤー
7. PSP/PS VITA
8. 携帯音楽プレイヤー
9. その他（ ）
10. インターネットからストリーミング等で視聴はしない（ダウンロードまたはパッケージの購入のみ）

問 5-10 日本の音楽（携帯電話用メロディ等を含む）をインターネットから入手・視聴する場合、正規版か海賊版か意識しますか。(SA)

1. 意識しない 2. 多少意識する 3. 意識する

《上記問5-10で「2. 多少意識する」「3. 意識する」とお答えになった方におうかがいします。》

➤ 附問 日本の音楽（携帯電話用メロディ等を含む）をインターネットから入手・視聴する場合に正規版か海賊版か意識する方にお伺いします。正規版か海賊版かは入手・視聴に影響がありますか。(SA)

- | |
|-----------------------------------------------------|
| 1. 入手・視聴には影響がない |
| 2. 正規版があれば正規版を入手・視聴するようにするが、海賊版しか無い場合には海賊版を入手・視聴する。 |
| 3. 正規版しか入手・視聴しない |

問 5-11 日本の音楽（携帯電話用メロディ等を含む）をパッケージで入手する場合、正規版か海賊版か意識しますか。(SA)

- | | | |
|----------|-----------|---------|
| 1. 意識しない | 2. 多少意識する | 3. 意識する |
|----------|-----------|---------|

《上記問 5-11 で「2. 多少意識する」「3. 意識する」とお答えになった方におうかがいします。》

➤ 附問 日本の音楽（携帯電話用メロディ等を含む）をパッケージで入手する場合に正規版か海賊版かは正規版か海賊版か意識する方にお伺いします。入手に影響がありますか。(SA)

- | |
|-----------------------------------------------|
| 1. 入手には影響がない |
| 2. 正規版があれば正規版を入手するようにするが、海賊版しか無い場合には海賊版を入手する。 |
| 3. 正規版しか入手しない |
| 4. 正規版は高いので海賊版しか入手しない |

問 5-12 日本の権利者が日本の音楽（携帯電話用メロディ等を含む）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、どのような条件による配信を望みますか。その条件についてあてはまる選択肢全てをご選択ください。(MA)

- | |
|-----------------------------------|
| 1. 音声のマレーシア語に吹き替えされていること |
| 2. 音声の英語に吹き替えされていること |
| 3. 音声の中国語に吹き替えされていること |
| 4. 音声がオリジナル（日本語等）のままであること |
| 5. 歌詞のマレーシア語字幕付きであること |
| 6. 歌詞の英語字幕付きであること |
| 7. 歌詞の中国語字幕付きであること |
| 8. 日本の公開とほぼ同じタイミングで入手・視聴できること |
| 9. HD 品質であること |
| 10. ダウンロードできること |
| 11. コンテンツの時間（容量）に合わせて価格設定がされていること |

12. 日本のコンテンツが同じサイトでたくさんとまって配信されていること
13. 入手・視聴したいコンテンツを探しやすいこと
14. 映像付きであること
15. 特に条件はない
16. 特に正規版を望まない
17. その他 ()

問 5-13 上記問 5-12 で選択した条件を満たして、日本の権利者が日本の音楽（携帯電話用メロディ等を含む）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、コンテンツ 1 件あたりどのような価格なら支払ってもいいですか。(SA)

- | | |
|--------------|------------------|
| 1. 無償 | 2. RM2 未満 |
| 3. RM3 未満 | 4. RM4 未満 |
| 5. RM6 未満 | 6. RM10 未満 |
| 7. RM15 未満 | 8. RM20 未満 |
| 9. RM40 未満 | 10. RM60 未満 |
| 11. RM80 未満 | 12. RM100 未満 |
| 13. RM100 以上 | 14. 月額固定の会員制ならよい |
| 15. その他 () | |

問 5-14 日本の音楽（携帯電話用メロディ等を含む）の情報をどこから入手しますか？最も入手している方法についてお答えください。(SA)

1. コンテンツホルダーのウェブサイト
2. フォーラムサイト
3. ニュースサイト
4. コンテンツを入手しているサイト
5. テレビ・ラジオ
6. 口コミ
7. その他 ()

《上記問 1 で日本の(7)ゲーム（オンラインゲーム）の入手・視聴経験のある方におうかがいします》

問 6-1 最近 3 ヶ月間に、日本のゲーム（オンラインゲーム）をプレイした頻度について、あてはまる選択肢を選択してください。（SA）

- | | |
|-------------------|-------------------|
| 1. ほとんど毎日 | 2. 1 週間に 2～3 回ぐらい |
| 3. 1 週間に 1 回ぐらい | 4. 1 ヶ月に 1 回ぐらい |
| 5. 2～3 ヶ月に 1 回ぐらい | 6. その他（ ） |

問 6-2 最近 3 ヶ月間にプレイした日本のゲーム（オンラインゲーム）の件数を有償／無償別にお答えください。コンテンツの数は 1 コンテンツにつき 1 件と数えることとし、ゲームであればゲーム本数単位とします。

- | | |
|-------|---|
| (1)無償 | 件 |
| (2)有償 | 件 |

問 6-3 日本のゲーム（オンラインゲーム）をプレイするために使用する端末は何ですか。あてはまる機器をすべてお答えください。（MA）

- | | |
|------------------|-------------------|
| 1. PC（自分または家族保有） | 2. PC（インターネットカフェ） |
| 3. 携帯電話 | 4. スマートホン |
| 5. タブレット | 6. MP4 プレイヤー |
| 7. PS2 | 8. PS3 |
| 9. PS4 | 10. PSP |
| 11. PS Vita | 12. Nintendo 64 |
| 13. Nintendo Wii | 14. Nintendo DS |
| 15. Nintendo 3DS | 16. X Box |
| 17. X Box 360 | 18. その他（ ） |

問 6-4 日本のゲーム（オンラインゲーム）をプレイする場合、正規版か海賊版か意識しますか。（SA）

- | | | |
|----------|-----------|---------|
| 1. 意識しない | 2. 多少意識する | 3. 意識する |
|----------|-----------|---------|

《上記問 6-4 で「2. 多少意識する」「3. 意識する」とお答えになった方におうかがいします。》

➤ 附問 日本のゲーム（オンラインゲーム）をプレイする場合に正規版か海賊版か意識する方にお伺いします。正規版か海賊版かは実際のプレイに影響がありますか。（SA）

1. プレイには影響がない
2. 正規版があれば正規版を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プレイする。
3. 正規版しかプレイしない

問 6-5 日本の権利者が日本のゲーム（オンラインゲーム）を正規にインターネット上でプレイできるようにした場合、どのような条件による配信を望みますか。その条件についてあてはまる選択肢全てをご選択ください。(MA)

1. 音声のマレーシア語に吹き替えされていること
2. 音声の英語に吹き替えされていること
3. 音声の中国語に吹き替えされていること
4. 音声のオリジナル（日本語等）のままであること
5. マレーシア語表記であること
6. 英語表記であること
7. 中国語表記であること
8. 日本での公開とほぼ同じタイミングで入手・視聴できること
9. HD 品質であること
10. 特に条件はない
11. 特に正規版を望まない
12. その他（ ）

問 6-6 日本のゲーム（オンラインゲーム）の情報をどこから入手しますか？最も入手している方法についてお答えください。(SA)

1. コンテンツホルダーのウェブサイト
2. フォーラムサイト
3. ニュースサイト
4. コンテンツを入手しているサイト
5. テレビ・ラジオ
6. 口コミ
7. その他（ ）

《上記問 1 で日本の(8)(9)(10)ゲーム（オンラインゲームを除く）の入手の経験のある方におうかがいします》

問 7-1 最近 3 ヶ月間に、日本のゲーム（オンラインゲームを除く）を「無償または有償で入手」したことがありますか。以下の手段別に経験がある場合を選択してください。（MA）

*「入手」とは

「入手」とはダウンロード等によりコンテンツのファイルを自らの端末にダウンロードやコピーすること、パッケージを購入することをいいます。

			1 無償	2 有償
e オンライン流通	a-1	特定事業者・運営者によるコンテンツ配信		
	a-3	リンクサイト／リーチサイトによる流通（フォーラム等からのリンクを含みます）		
	a-4	P2P サイト／P2P ソフトによる流通（サーバからは実際のコンテンツではなくファイル情報等が記載されているファイルのみをダウンロードし、実際のコンテンツの入手には P2P 技術を利用した専用ソフトを使用する場合にはこの形態となります。）		
	a-5	ストレージサービスによる流通（ファイルシェアリングサイトを含みます）		
	a-6	電子メールやメッセージャーなどによる知人間の流通		
	a-7	アプリによる流通		
g パッケージ流通	b-1	実店舗によるパッケージ販売		
	b-2	雑誌やテレビ等によるパッケージの通信販売		
	b-3	インターネットによるパッケージ販売		
	b-4	オークション等によるパッケージの流通		
	b-5	ハードディスクドライブや USB ディスク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		
	b-6	イベント会場でのパッケージ販売		
	b-7	パッケージのレンタル		
	b-8	知人間のパッケージの流通		

(a-1)特定事業者・運営者によるコンテンツ配信（PC 用、携帯端末用）

特定の事業者、運営者などが、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形態

(a-3) リンクサイト／リーチサイトによる流通（PC 用、携帯端末用）

自身のサイトにはコンテンツ等を掲載せず（ただし、サムネイル情報などの説明表示を除く）、他のサイトに蔵置された動画、音楽、ゲームその他のコンテンツへのリンク情報を提供し、利用者を特定のサイトへ誘導することを目的としたサイト。コンテンツへのリンク情報を提供しているフォーラム等を含みます。

(a-4) P2P サイト／P2P ソフトによる流通（PC 用、携帯端末用）

ファイル交換ソフト（P2P ソフト）により、特定のコンテンツ提供者やサイト等を介することなく、ユーザ間でコンテンツがネット上を流通する形態。サーバからは実際のコンテンツではなくファイル情報等が記載されているファイル（BitTorrent の.torrent ファイル等）のみをダウンロードするが、実際のコンテンツの入手には P2P 技術を利用した専用ソフトを使用する場合にはこの形態となります。また、P2P の技術を用いてインターネット上で放映されているテレビ放送の形態である P2P テレビもこの形態となります。

(a-5) ストレージサービスによる流通（PC 用、携帯端末用）

インターネット上でハードディスク等の記憶装置を提供し、ファイル保管用のディスクスペースにデータを保存することができるサービス。ストレージサービスでは様々なファイルをインターネット経由で保存することができ、利用したいときに読み出すことができる。ファイルシェアリングサイトを含みます。

(a-6) 電子メールやメッセージなどによる知人間の流通

電子メールやメッセージなどにより友人・知人間でコンテンツをやりとりする形態（友人・知人が自身のブログ等でコンテンツを提供し、仲間うちだけ閲覧・ダウンロードできる状態になっている場合はこの形態となります。）

(a-7) アプリによる流通

スマホのアプリを活用して、ユーザがコンテンツを閲覧したりダウンロードしたりして視聴する形態

(b-1) 実店舗によるパッケージ販売

(b-2) 雑誌やテレビ等によるパッケージの通信販売

(b-3) インターネットによるパッケージ販売

(b-4) オークション等によるパッケージの流通

ネットを利用したオークションによるパッケージ型コンテンツの販売

(b-5) ハードディスクドライブや USB ディスク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

(b-6) イベント会場でのパッケージ販売

(b-7) パッケージのレンタル

(b-8) 知人間のパッケージの流通

問 7-2 最近 3 ヶ月間に、日本のゲーム（オンラインゲームを除く）を入手した頻度について、経験のある手段別にあてはまる選択肢を選択してください。（SA）

問 7-3 最近 3 ヶ月間に、日本のゲーム（オンラインゲームを除く）を入手した頻度が最も高い手段について、あてはまる選択肢 1 つを選択してください。（SA）

			問 7-2 入手頻度						問 7-3
			1	2	3	4	5	6	
			ほとんど毎日	1 週間に 2 ～ 3 回ぐらい	1 週間に 1 回ぐらい	1 ヶ月に 1 回ぐらい	2 ～ 3 ヶ月に 1 回ぐらい	その他	最も頻度が高い手段
(e) オンライン流通	a-1	特定事業者・運営者によるコンテンツ配信	1	2	3	4	5	6	1
	a-3	リンクサイト／リーチサイトによる流通（フォーラム等からのリンクを含みます）	1	2	3	4	5	6	3
	a-4	P2P サイト／P2P ソフトによる流通（サーバからは実際のコンテンツではなくファイル情報等が記載されているファイルのみをダウンロードし、実際のコンテンツの入手には P2P 技術を利用した専用ソフトを使用する場合にはこの形態となります。）	1	2	3	4	5	6	4
	a-5	ストレージサービスによる流通（ファイルシェアリングサイトを含みます）	1	2	3	4	5	6	5
	a-6	電子メールやメッセージャーなどによる知人間の流通	1	2	3	4	5	6	6
	a-7	アプリによる流通	1	2	3	4	5	6	7
(g) パッケージ流通	b-1	実店舗によるパッケージ販売	1	2	3	4	5	6	8
	b-2	雑誌やテレビ等によるパッケージの通信販売	1	2	3	4	5	6	9
	b-3	インターネットによるパッケージ販売	1	2	3	4	5	6	10
	b-4	オークション等によるパッケージの流通	1	2	3	4	5	6	11
	b-5	ハードディスクドライブや USB ディスク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	1	2	3	4	5	6	12
	b-6	イベント会場でのパッケージ販売	1	2	3	4	5	6	13
	b-7	パッケージのレンタル	1	2	3	4	5	6	14
	b-8	知人間のパッケージの流通	1	2	3	4	5	6	15

問 7-4 日本のゲーム（オンラインゲームを除く）を入手するために、上記問 7-3 で選択した最も入手頻度の高い手段を利用した理由は何ですか。(MA)

1. 無償だから	2. ファイルの品質が高いから
3. 付加価値が高いから（マレーシア語表記、CM 無し、など）	
4. 容易に入手できるから	5. 正規版であるから
6. 正規版がないから	7. リリースが早いから
8. 入手先が信頼できるから	9. いつも PC を使っていて便利だから
10. ウィルス等のリスクが少ないから	
11. ファイル交換ソフト(P2P ソフト)より簡単だから	
12. 1 コンテンツ全体を 1 回で入手できるから	
13. 品揃えが豊富だから	14. 物があって安心だから
15. コレクションのためだから	16. その他（ ）

問 7-5 最近 3 ヶ月間に日本のゲーム（オンラインゲームを除く）を入手したコンテンツの件数を経験のある手段別にお答えください。コンテンツの数は 1 コンテンツにつき 1 件と数えることとし、ゲームであればゲーム本数単位とします。

			1 無償	2 有償
オンライン流通	a-1	特定事業者・運営者によるコンテンツ配信		
	a-3	リンクサイト／リーチサイトによる流通（フォーラム等からのリンクを含みます）		
	a-4	P2P サイト／P2P ソフトによる流通（サーバからは実際のコンテンツではなくファイル情報等が記載されているファイルのみをダウンロードし、実際のコンテンツの入手には P2P 技術を利用した専用ソフトを使用する場合にはこの形態となります。）		
	a-5	ストレージサービスによる流通（ファイルシェアリングサイトを含みます）		
	a-6	電子メールやメッセージャーなどによる知人間の流通		
	a-7	アプリによる流通		
通パッケージ流	b-1	実店舗によるパッケージ販売		
	b-2	雑誌やテレビ等によるパッケージの通信販売		
	b-3	インターネットによるパッケージ販売		

問 7-8 日本のゲーム（オンラインゲームを除く）をインターネットから入手（コピーやダウンロード）した後、入手したファイルをプレイする端末は何ですか。あてはまる機器をすべてお答えください。（MA）

1. PC (自分または家族保有)
2. PC (インターネットカフェ)
3. 携帯電話
4. スマートホン
5. タブレット
6. MP4 プレイヤー
7. PS
8. PS2
9. PS3
10. PS4
11. PSP
12. PS Vita
13. ファミコン
14. スーパーファミコン
15. Nintendo 64
16. Nintendo Wii
17. Nintendo GB/GBA
18. Nintendo DS
19. Nintendo 3DS
20. X Box
21. X Box 360
22. その他 ()
23. インターネットから入手はしない (パッケージの購入のみ)

問 7-9 日本のゲーム（オンラインゲームを除く）をインターネットから入手する場合、正規版か海賊版が意識しますか。(SA)

1. 意識しない 2. 多少意識する 3. 意識する

《上記問 7-9 で「2. 多少意識する」「3. 意識する」とお答えになった方におうかがいします。》

➤ 附問 日本のゲーム（オンラインゲームを除く）をインターネットから入手する場合に正規版か海賊版か意識する方にお伺いします。正規版か海賊版かは入手に影響がありますか。(SA)

1. 入手には影響がない
2. 正規版があれば正規版を入手するようにするが、海賊版しか無い場合には海賊版を入手する。
3. 正規版しか入手しない

問 7-10 日本のゲーム（オンラインゲームを除く）をパッケージで入手する場合、正規版か海賊版か意識しますか。(SA)

1. 意識しない 2. 多少意識する 3. 意識する

《上記問 7-10 で「2. 多少意識する」「3. 意識する」とお答えになった方におうかがいします。》

➤ 附問 日本のゲーム（オンラインゲームを除く）をパッケージで入手する場合に正規版か海賊版か意識する方にお伺いします。正規版か海賊版かは入手に影響がありますか。(SA)

1. 入手には影響がない
2. 正規版があれば正規版を入手するようにするが、海賊版しか無い場合には海賊版を入手する。
3. 正規版しか入手しない
4. 正規版は高いので海賊版しか入手しない

問 7-11 日本の権利者が日本のゲーム（オンラインゲームを除く）を正規にインターネット上で入手できるようにした場合、どのような条件による配信を望みますか。その条件についてあてはまる選択肢全てをご選択ください。(MA)

1. 音声のマレーシア語に吹き替えされていること
2. 音声の英語に吹き替えされていること
3. 音声の中国語に吹き替えされていること
4. 音声のオリジナルの日本語のままであること
5. マレーシア語表記であること
6. 英語表記であること
7. 中国語表記であること
8. 日本での公開とほぼ同じタイミングで入手・プレイできること
9. 画像が高品質であること
10. コンテンツの時間（容量）に合わせて価格設定がされていること
11. 日本のコンテンツが同じサイトでたくさんまとまって配信されていること
12. 入手したいコンテンツを探しやすいこと
13. 特に条件はない
14. 特に正規版を望まない
15. その他（)

問 7-12 上記問 7-11 で選択した条件を満たして、日本の権利者が日本のゲーム（オンラインゲームを除く）を正規にインターネット上で入手できるようにした場合、コンテンツ 1 件あたりのような価格なら支払ってもいいですか。(SA)

- | | |
|--------------|------------------|
| 1. 無償 | 2. RM2 未満 |
| 3. RM3 未満 | 4. RM4 未満 |
| 5. RM6 未満 | 6. RM10 未満 |
| 7. RM15 未満 | 8. RM20 未満 |
| 9. RM40 未満 | 10. RM60 未満 |
| 11. RM80 未満 | 12. RM100 未満 |
| 13. RM200 未満 | 14. RM500 未満 |
| 15. RM500 以上 | 16. 月額固定の会員制ならよい |
| 17. その他 () | |

問 7-13 日本のゲーム（オンラインゲームを除く）の情報をどこから入手しますか？最も入手している方法についてお答えください。(SA)

- | |
|---------------------|
| 1. コンテンツホルダーのウェブサイト |
| 2. フォーラムサイト |
| 3. ニュースサイト |
| 4. コンテンツを入手しているサイト |
| 5. テレビ・ラジオ |
| 6. 口コミ |
| 7. その他 () |

《上記問 1 で日本の(11)コミック（単行本、コミック誌）の入手・閲覧経験のある方におうかがいします》

問 8-1 最近 3 ヶ月間に、日本のコミック（単行本、コミック誌）を「無償または有償で入手・閲覧」したことがありますか。以下の手段別に経験がある場合を選択してください。（MA）

*「入手」「閲覧」とは

「入手」とはダウンロード等によりコンテンツのファイルを自らの端末にダウンロードやコピーすること、パッケージを購入すること、「閲覧」とはストリーミング等によってファイルを入手せずに閲覧することをいいます。

			無償での入手・閲覧経験		有償での入手・閲覧経験	
			1 入手	2 閲覧	1 入手	2 閲覧
e) オンライン流通	a-1	特定事業者・運営者によるコンテンツ配信				
	a-2	動画投稿サイトによる流通（YouTube、等）				
	a-3	リンクサイト／リーチサイトによる流通（フォーラム等からのリンクを含みます）				
	a-4	P2P サイト／P2P ソフトによる流通（サーバからは実際のコンテンツではなくファイル情報等が記載されているファイルのみをダウンロードし、実際のコンテンツの入手には P2P 技術を利用した専用ソフトを使用する場合にはこの形態となります。）				
	a-5	ストレージサービスによる流通（ファイルシェアリングサイトを含みます）				
	a-6	電子メールやメッセージャーなどによる知人間の流通				
	a-7	アプリによる流通				
g) パッケージ流通	b-1	実店舗によるパッケージ販売				
	b-2	雑誌やテレビ等によるパッケージの通信販売				
	b-3	インターネットによるパッケージ販売				
	b-4	オークション等によるパッケージの流通				
	b-6	イベント会場でのパッケージ販売				
	b-7	パッケージのレンタル				
	b-8	知人間のパッケージの流通				

（注）「パッケージ」は紙の本のことを指す。

(a-1)特定事業者・運営者によるコンテンツ配信（PC 用、携帯端末用）

特定の事業者、運営者などが、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形態

(a-2)動画投稿サイトによる流通（PC 用、携帯端末用）

YouTube など特定のコンテンツ共有サイトにユーザがコンテンツをアップロードし、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形態

(a-3) リンクサイト／リーチサイトによる流通（PC 用、携帯端末用）

自身のサイトにはコンテンツ等を掲載せず（ただし、サムネイル情報などの説明表示を除く）、他のサイトに蔵置された動画、音楽、ゲームその他のコンテンツへのリンク情報を提供し、利用者を特定のサイトへ誘導することを目的としたサイト。コンテンツへのリンク情報を提供しているフォーラム等を含みます。

(a-4) P2P サイト／P2P ソフトによる流通（PC 用、携帯端末用）

ファイル交換ソフト（P2P ソフト）により、特定のコンテンツ提供者やサイト等を介することなく、ユーザ間でコンテンツがネット上を流通する形態。サーバからは実際のコンテンツではなくファイル情報等が記載されているファイル（BitTorrent の.torrent ファイル等）のみをダウンロードするが、実際のコンテンツの入手には P2P 技術を利用した専用ソフトを使用する場合にはこの形態となります。また、P2P の技術を用いてインターネット上で放映されているテレビ放送の形態である P2P テレビもこの形態となります。

(a-5) ストレージサービスによる流通（PC 用、携帯端末用）

インターネット上でハードディスク等の記憶装置を提供し、ファイル保管用のディスクスペースにデータを保存することができるサービス。ストレージサービスでは様々なファイルをインターネット経由で保存することができ、利用したいときに読み出すことができる。ファイルシェアリングサイトを含みます。

(a-6) 電子メールやメッセージなどによる知人間の流通

電子メールやメッセージなどにより友人・知人間でコンテンツをやりとりする形態（友人・知人が自身のブログ等でコンテンツを提供し、仲間うちだけ閲覧・ダウンロードできる状態になっている場合はこの形態となります。）

(a-7)アプリによる流通

スマホのアプリを活用して、ユーザがコンテンツを閲覧したりダウンロードしたりして視聴する形態

(b-1) 実店舗によるパッケージ販売

(b-2) 雑誌やテレビ等によるパッケージの通信販売

(b-3) インターネットによるパッケージ販売

(b-4) オークション等によるパッケージの流通

ネットを利用したオークションによるパッケージ型コンテンツの販売

(b-6) イベント会場でのパッケージ販売

(b-7) パッケージのレンタル

(b-8) 知人間のパッケージの流通

問 8-2 最近 3 ヶ月間に、日本のコミック（単行本、コミック誌）を入手・閲覧した頻度について、
経験のある手段別にあてはまる選択肢を選択してください。（SA）

問 8-3 最近 3 ヶ月間に、日本のコミック（単行本、コミック誌）を入手・閲覧した頻度が最も高
い手段について、あてはまる選択肢 1 つを選択してください。（SA）

			問 8-2 入手・閲覧頻度						問 8-3
			1	2	3	4	5	6	
			ほとんど毎日	1 週間に 2 ～ 3 回ぐらい	1 週間に 1 回ぐらい	1 ヶ月に 1 回ぐらい	2 ～ 3 ヶ月に 1 回ぐらい	その他	最も頻度が高い手段
(e) オンライン流通	a-1	特定事業者・運営者によるコンテンツ配信	1	2	3	4	5	6	1
	a-2	動画投稿サイトによる流通（YouTube、等）	1	2	3	4	5	6	2
	a-3	リンクサイト／リーチサイトによる流通（フォーラム等からのリンクを含みます）	1	2	3	4	5	6	3
	a-4	P2P サイト／P2P ソフトによる流通（サーバからは実際のコンテンツではなくファイル情報等が記載されているファイルのみをダウンロードし、実際のコンテンツの入手には P2P 技術を利用した専用ソフトを使用する場合にはこの形態となります。）	1	2	3	4	5	6	4
	a-5	ストレージサービスによる流通（ファイルシェアリングサイトを含みます）	1	2	3	4	5	6	5
	a-6	電子メールやメッセージなどによる知人間の流通	1	2	3	4	5	6	6
	a-7	アプリによる流通	1	2	3	4	5	6	7
(g) パッケージ流通	b-1	実店舗によるパッケージ販売	1	2	3	4	5	6	8
	b-2	雑誌やテレビ等によるパッケージの通信販売	1	2	3	4	5	6	9
	b-3	インターネットによるパッケージ販売	1	2	3	4	5	6	10
	b-4	オークション等によるパッケージの流通	1	2	3	4	5	6	11
	b-6	イベント会場でのパッケージ販売	1	2	3	4	5	6	13
	b-7	パッケージのレンタル	1	2	3	4	5	6	14
	b-8	知人間のパッケージの流通	1	2	3	4	5	6	15

（注）「パッケージ」は紙の本のことを指す。

問 8-4 日本のコミック（単行本、コミック誌）を入手・閲覧するために、上記問 8-3 で選択した最も入手・閲覧頻度の高い手段を利用した理由は何ですか。(MA)

問 8-5 最近 3 ヶ月間に日本のコミック（単行本、コミック誌）を入手・閲覧したコンテンツの件数を経験のある手段別にお答えください。コンテンツの数は 1 コンテンツにつき 1 件と数えることとし、コミックであれば話／冊単位とします。

			無償での入手・閲覧件数		有償での入手・閲覧件数	
			1	2	3	4
			入手	閲覧	入手	閲覧
e) オンライン流通	a-1	特定事業者・運営者によるコンテンツ配信				
	a-2	動画投稿サイトによる流通（YouTube、等）				
	a-3	リンクサイト／リーチサイトによる流通（フォーラム等からのリンクを含みます）				
	a-4	P2P サイト／P2P ソフトによる流通（サーバからは実際のコンテンツではなくファイル情報等が記載されているファイルのみをダウンロードし、実際のコンテンツの入手には P2P 技術を利用した専用ソフトを使用する場合にはこの形態となります。）				
	a-5	ストレージサービスによる流通（ファイルシェアリングサイトを含みます）				
	a-6	電子メールやメッセージなどによる知人間の流通				
	a-7	アプリによる流通				
g) パッケージ流通	b-1	実店舗によるパッケージ販売				
	b-2	雑誌やテレビ等によるパッケージの通信販売				
	b-3	インターネットによるパッケージ販売				
	b-4	オークション等によるパッケージの流通				
	b-6	イベント会場でのパッケージ販売				
	b-7	パッケージのレンタル				
	b-8	知人間のパッケージの流通				

（注）「パッケージ」は紙の本のことを指す。

問 8-6 入手した日本のコミック（単行本、コミック誌）コンテンツのうち、実際に見たり読んだりするコンテンツの割合はどのくらいですか。（SA）

1. 100%	2. 80%程度
3. 50%程度	4. 30%程度
5. 10%程度	6. 無しまたはほとんど無し

問 8-7 日本のコミック（単行本、コミック誌）をインターネットから入手（コピーやダウンロード）する場合、入手するために使用する端末は何ですか。あてはまる機器をすべてお答えください。（MA）

- | | |
|--------------------------------------------|-------------------|
| 1. PC（自分または家族保有） | 2. PC（インターネットカフェ） |
| 3. 携帯電話 | 4. スマートホン |
| 5. タブレット | 6. MP4 プレイヤー |
| 7. PSP/PS VITA | |
| 8. その他（ | ） |
| 9. インターネットから入手はしない（サイトから直接閲覧またはパッケージの購入のみ） | |

問 8-8 日本のコミック（単行本、コミック誌）をインターネットから入手（コピーやダウンロード）した後、入手したファイルを見たり読んだりする端末は何ですか。あてはまる機器をすべてお答えください。（MA）

- | | |
|--------------------------------------------|-------------------|
| 1. PC（自分または家族保有） | 2. PC（インターネットカフェ） |
| 3. 携帯電話 | 4. スマートホン |
| 5. タブレット | 6. MP4 プレイヤー |
| 7. PSP/PS VITA | |
| 8. その他（ | ） |
| 9. インターネットから入手はしない（サイトから直接閲覧またはパッケージの購入のみ） | |

問 8-9 日本のコミック（単行本、コミック誌）をインターネットからファイル入手せずに直接サイトから閲覧する場合、閲覧するために使用する端末は何ですか。あてはまる機器をすべてお答えください。（MA）

- | | |
|-------------------------------------------|-------------------|
| 1. PC（自分または家族保有） | 2. PC（インターネットカフェ） |
| 3. 携帯電話 | 4. スマートホン |
| 5. タブレット | 6. MP4 プレイヤー |
| 7. PSP/PS VITA | |
| 8. その他（ | ） |
| 9. インターネットから直接閲覧はしない（ダウンロードまたはパッケージの購入のみ） | |

問 8-10 日本のコミック（単行本、コミック誌）をインターネットから入手・閲覧する場合、正規版か海賊版か意識しますか。（SA）

- | | | |
|----------|-----------|---------|
| 1. 意識しない | 2. 多少意識する | 3. 意識する |
|----------|-----------|---------|

《上記問 8-10 で「2. 多少意識する」「3. 意識する」とお答えになった方におうかがいします。》

➤ 附問 日本のコミック（単行本、コミック誌）をインターネットから入手・閲覧する場合に正規版か海賊版か意識する方にお伺いします。正規版か海賊版かは入手・閲覧に影響がありますか。
(SA)

- | |
|-----------------------------------------------------|
| 1. 入手・閲覧には影響がない |
| 2. 正規版があれば正規版を入手・閲覧するようにするが、海賊版しか無い場合には海賊版を入手・閲覧する。 |
| 3. 正規版しか入手・閲覧しない |

問 8-11 日本のコミック（単行本、コミック誌）をパッケージで入手する場合、正規版か海賊版か意識しますか。(SA)

- | | | |
|----------|-----------|---------|
| 1. 意識しない | 2. 多少意識する | 3. 意識する |
|----------|-----------|---------|

《上記問 8-11 で「2. 多少意識する」「3. 意識する」とお答えになった方におうかがいします。》

➤ 附問 日本のコミック（単行本、コミック誌）をパッケージで入手する場合に正規版か海賊版か意識する方にお伺いします。正規版か海賊版かは入手に影響がありますか。(SA)

- | |
|-----------------------------------------------|
| 1. 入手には影響がない |
| 2. 正規版があれば正規版を入手するようにするが、海賊版しか無い場合には海賊版を入手する。 |
| 3. 正規版しか入手しない |
| 4. 正規版は高いので海賊版しか入手しない |

問 8-12 日本の権利者が日本のコミック（単行本、コミック誌）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、どのような条件による配信を望みますか。その条件についてあてはまる選択肢全てをご選択ください。(MA)

- | |
|--------------------------------------|
| 1. マレーシア語表記であること |
| 2. 英語表記であること |
| 3. 中国語表記であること |
| 4. 日本発売とほぼ同じタイミングで入手・閲覧できること |
| 5. 高画質であること |
| 6. ダウンロードできること |
| 7. 日本のコンテンツが同じサイトでたくさんまとまって配信されていること |
| 8. 入手・閲覧したいコンテンツを探しやすいこと |
| 9. 特に条件はない |
| 10. 特に正規版を望まない |
| 11. その他 () |

問 8-13 上記問 8-12 で選択した条件を満たして、日本の権利者が日本のコミック（単行本、コミック誌）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 件あたりどのような価格なら支払ってもいいですか。(SA)

1. 無償
2. RM2 未満
3. RM3 未満
4. RM4 未満
5. RM6 未満
6. RM10 未満
7. RM15 未満
8. RM20 未満
9. RM40 未満
10. RM60 未満
11. RM80 未満
12. RM100 未満
13. RM100 以上
14. 月額固定の会員制ならよい
15. その他（ ）

問 8-14 日本のコミック（単行本、コミック誌）の情報をどこから入手しますか？最も入手している方法についてお答えください。(SA)

1. コンテンツホルダーのウェブサイト
2. フォーラムサイト
3. ニュースサイト
4. コンテンツを入手しているサイト
5. テレビ・ラジオ
6. 口コミ
7. その他 ()

《上記問 1 で日本の(12) 雑誌（ファッション等）の入手・閲覧経験のある方におうかがいします》

問 9-1 最近 3 ヶ月間に、日本の雑誌（ファッション等）を「無償または有償で入手・閲覧」したことがありますか。以下の手段別に経験がある場合を選択してください。（MA）

*「入手」「閲覧」とは

「入手」とはダウンロード等によりコンテンツのファイルを自らの端末にダウンロードやコピーすること、パッケージを購入すること、「閲覧」とはストリーミング等によってファイルを手に入らずに閲覧することをいいます。

			無償での入手・閲覧経験		有償での入手・閲覧経験	
			1 入手	2 閲覧	3 入手	4 閲覧
e) オンライン流通	a-1	特定事業者・運営者によるコンテンツ配信				
	a-2	動画投稿サイトによる流通（YouTube、等）				
	a-3	リンクサイト／リーチサイトによる流通（フォーラム等からのリンクを含みます）				
	a-4	P2P サイト／P2P ソフトによる流通（サーバからは実際のコンテンツではなくファイル情報等が記載されているファイルのみをダウンロードし、実際のコンテンツの入手には P2P 技術を利用した専用ソフトを使用する場合にはこの形態となります。）				
	a-5	ストレージサービスによる流通（ファイルシェアリングサイトを含みます）				
	a-6	電子メールやメッセージなどによる知人間の流通				
	a-7	アプリによる流通				
g) パッケージ流通	b-1	実店舗によるパッケージ販売				
	b-2	雑誌やテレビ等によるパッケージの通信販売				
	b-3	インターネットによるパッケージ販売				
	b-4	オークション等によるパッケージの流通				
	b-6	イベント会場でのパッケージ販売				
	b-7	パッケージのレンタル				
	b-8	知人間のパッケージの流通				

（注）「パッケージ」は紙の本のことを指す。

(a-1)特定事業者・運営者によるコンテンツ配信（PC 用、携帯端末用）

特定の事業者、運営者などが、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形態

(a-2)動画投稿サイトによる流通（PC 用、携帯端末用）

YouTube など特定のコンテンツ共有サイトにユーザがコンテンツをアップロードし、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形態

(a-3) リンクサイト／リーチサイトによる流通（PC 用、携帯端末用）

自身のサイトにはコンテンツ等を掲載せず（ただし、サムネイル情報などの説明表示を除く）、他のサイトに蔵置された動画、音楽、ゲームその他のコンテンツへのリンク情報を提供し、利用者を特定のサイトへ誘導することを目的としたサイト。コンテンツへのリンク情報を提供しているフォーラム等を含みます。

(a-4) P2P サイト／P2P ソフトによる流通（PC 用、携帯端末用）

ファイル交換ソフト（P2P ソフト）により、特定のコンテンツ提供者やサイト等を介することなく、ユーザ間でコンテンツがネット上を流通する形態。サーバからは実際のコンテンツではなくファイル情報等が記載されているファイル（BitTorrent の.torrent ファイル等）のみをダウンロードするが、実際のコンテンツの入手には P2P 技術を利用した専用ソフトを使用する場合にはこの形態となります。また、P2P の技術を用いてインターネット上で放映されているテレビ放送の形態である P2P テレビもこの形態となります。

(a-5) ストレージサービスによる流通（PC 用、携帯端末用）

インターネット上でハードディスク等の記憶装置を提供し、ファイル保管用のディスクスペースにデータを保存することができるサービス。ストレージサービスでは様々なファイルをインターネット経由で保存することができ、利用したいときに読み出すことができる。ファイルシェアリングサイトを含みます。

(a-6) 電子メールやメッセージなどによる知人間の流通

電子メールやメッセージなどにより友人・知人間でコンテンツをやりとりする形態（友人・知人が自身のブログ等でコンテンツを提供し、仲間うちだけ閲覧・ダウンロードできる状態になっている場合はこの形態となります。）

(a-7)アプリによる流通

スマホのアプリを活用して、ユーザがコンテンツを閲覧したりダウンロードしたりして視聴する形態

(b-1) 実店舗によるパッケージ販売

(b-2) 雑誌やテレビ等によるパッケージの通信販売

(b-3) インターネットによるパッケージ販売

(b-4) オークション等によるパッケージの流通

ネットを利用したオークションによるパッケージ型コンテンツの販売

(b-6) イベント会場でのパッケージ販売

(b-7) パッケージのレンタル

(b-8) 知人間のパッケージの流通

問 9-2 最近 3 ヶ月間に、日本の雑誌（ファッション等）を入手・閲覧した頻度について、経験のある手段別にあてはまる選択肢を選択してください。（SA）

問 9-3 最近 3 ヶ月間に、日本の雑誌（ファッション等）を入手・閲覧した頻度が最も高い手段について、あてはまる選択肢 1 つを選択してください。（SA）

			問 9-2 入手・閲覧頻度						問 9-3
			1	2	3	4	5	6	
			ほとんど毎日	1週間に2～3回ぐらい	1週間に1回ぐらい	1ヶ月に1回ぐらい	2～3ヶ月に1回ぐらい	その他	最も頻度が高い手段
e オンライン流通	a-1	特定事業者・運営者によるコンテンツ配信	1	2	3	4	5	6	1
	a-2	動画投稿サイトによる流通（YouTube、等）	1	2	3	4	5	6	2
	a-3	リンクサイト／リーチサイトによる流通（フォーラム等からのリンクを含みます）	1	2	3	4	5	6	3
	a-4	P2P サイト／P2P ソフトによる流通（サーバからは実際のコンテンツではなくファイル情報等が記載されているファイルのみをダウンロードし、実際のコンテンツの入手には P2P 技術を利用した専用ソフトを使用する場合にはこの形態となります。）	1	2	3	4	5	6	4
	a-5	ストレージサービスによる流通（ファイルシェアリングサイトを含みます）	1	2	3	4	5	6	5
	a-6	電子メールやメッセージなどによる知人間の流通	1	2	3	4	5	6	6
	a-7	アプリによる流通	1	2	3	4	5	6	7
g パッケージ流通	b-1	実店舗によるパッケージ販売	1	2	3	4	5	6	8
	b-2	雑誌やテレビ等によるパッケージの通信販売	1	2	3	4	5	6	9
	b-3	インターネットによるパッケージ販売	1	2	3	4	5	6	10
	b-4	オークション等によるパッケージの流通	1	2	3	4	5	6	11
	b-6	イベント会場でのパッケージ販売	1	2	3	4	5	6	13
	b-7	パッケージのレンタル	1	2	3	4	5	6	14
	b-8	知人間のパッケージの流通	1	2	3	4	5	6	15

(注) 「パッケージ」は紙の本のことを指す。

問 9-4 日本の雑誌（ファッション等）を入手・閲覧するために、上記問 9-3 で選択した最も入手・閲覧頻度の高い手段を利用した理由は何ですか。(MA)

1. 無償だから
2. 品質が高いから
3. 付加価値が高いから（翻訳付き、広告無し、など）
4. 容易に入手できるから
5. 正規版であるから
6. 正規版がないから
7. リリースが早いから
8. 入手先が信頼できるから
9. いつも PC を使っていて便利だから
10. ウィルス等のリスクが少ないから
11. ファイル交換ソフト(P2P ソフト)より簡単だから
12. 1 コンテンツ全体を 1 回で入手できるから
13. 品揃えが豊富だから
14. 物があって安心だから
15. コレクションのためだから
16. その他（ ）

問 9-5 最近 3 ヶ月間に日本の雑誌（ファッション等）を入手・閲覧したコンテンツの件数を経験のある手段別にお答えください。コンテンツの数は 1 コンテンツにつき 1 件と数えることとし、雑誌であれば冊単位とします。

			無償での入手・閲覧件数		有償での入手・閲覧件数	
			1	2	3	4
			入手	閲覧	入手	閲覧
e) オンライン流通	a-1	特定事業者・運営者によるコンテンツ配信				
	a-2	動画投稿サイトによる流通（YouTube、等）				
	a-3	リンクサイト／リーチサイトによる流通（フォーラム等からのリンクを含みます）				
	a-4	P2P サイト／P2P ソフトによる流通（サーバからは実際のコンテンツではなくファイル情報等が記載されているファイルのみをダウンロードし、実際のコンテンツの入手には P2P 技術を利用した専用ソフトを使用する場合にはこの形態となります。）				
	a-5	ストレージサービスによる流通（ファイルシェアリングサイトを含みます）				
	a-6	電子メールやメッセージャーなどによる知人間の流通				
	a-7	アプリによる流通				
g) パッケージ流通	b-1	実店舗によるパッケージ販売				
	b-2	雑誌やテレビ等によるパッケージの通信販売				
	b-3	インターネットによるパッケージ販売				
	b-4	オークション等によるパッケージの流通				
	b-6	イベント会場でのパッケージ販売				
	b-7	パッケージのレンタル				
	b-8	知人間のパッケージの流通				

（注）「パッケージ」は紙の本のことを指す。

問 9-6 入手した日本の雑誌（ファッション等）コンテンツのうち、実際に見たり読んだりするコンテンツの割合はどのくらいですか。（SA）

1. 100%	2. 80%程度
3. 50%程度	4. 30%程度
5. 10%程度	6. 無しまたはほとんど無し

問 9-7 日本の雑誌（ファッション等）をインターネットから入手（コピーやダウンロード）する場合、入手するために使用する端末は何ですか。あてはまる機器をすべてお答えください。
(MA)

1. PC (自分または家族保有)
2. PC (インターネットカフェ)
3. 携帯電話
4. スマートホン
5. タブレット
6. MP4 プレイヤー
7. PSP/PS VITA
8. その他 ()
9. インターネットから入手はしない (サイトから直接閲覧またはパッケージの購入のみ)

問 9-8 日本の雑誌（ファッション等）をインターネットから入手（コピーやダウンロード）した後、入手したファイルを見たり読んだりする端末は何ですか。あてはまる機器をすべてお答えください。（MA）

1. PC (自分または家族保有)
2. PC (インターネットカフェ)
3. 携帯電話
4. スマートホン
5. タブレット
6. MP4 プレイヤー
7. PSP/PS VITA
8. その他 ()
9. インターネットから入手はしない (サイトから直接閲覧またはパッケージの購入のみ)

問 9-9 日本の雑誌（ファッション等）をインターネットからファイル入手せずに直接サイトから閲覧する場合、閲覧するために使用する端末は何ですか。あてはまる機器をすべてお答えください。（MA）

1. PC (自分または家族保有)
2. PC (インターネットカフェ)
3. 携帯電話
4. スマートホン
5. タブレット
6. MP4 プレイヤー
7. PSP/PS VITA
8. その他 ()
9. インターネットから直接閲覧はしない (ダウンロードまたはパッケージの購入のみ)

問 9-10 日本の雑誌（ファッション等）をインターネットから入手・閲覧する場合、正規版か海賊版か意識しますか。(SA)

1. 意識しない 2. 多少意識する 3. 意識する

《上記問 9-10 で「2. 多少意識する」「3. 意識する」とお答えになった方におうかがいします。》

➤ 附問 日本の雑誌（ファッション等）をインターネットから入手・閲覧する場合に正規版か海賊版か意識する方にお伺いします。正規版か海賊版かは入手・閲覧に影響がありますか。（SA）

1. 入手・閲覧には影響がない
2. 正規版があれば正規版を入手・閲覧するようにするが、海賊版しか無い場合には海賊版を入手・閲覧する。
3. 正規版しか入手・閲覧しない

問 9-11 日本の雑誌（ファッション等）をパッケージで入手する場合、正規版か海賊版か意識しますか。(SA)

1. 意識しない 2. 多少意識する 3. 意識する

《上記問 9-11 で「2. 多少意識する」「3. 意識する」とお答えになった方におうかがいします。》

➤ 附問 日本の雑誌（ファッション等）をパッケージで入手する場合に正規版か海賊版か意識する方にお伺いします。正規版か海賊版かは入手に影響がありますか。(SA)

1. 入手には影響がない
2. 正規版があれば正規版を入手するようにするが、海賊版しか無い場合には海賊版を入手する。
3. 正規版しか入手しない
4. 正規版は高いので海賊版しか入手しない

問 9-12 日本の権利者が日本の雑誌（ファッション等）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、どのような条件による配信を望みますか。その条件についてあてはまる選択肢全てをご選択ください。(MA)

1. マレーシア語表記であること
2. 英語表記であること
3. 中国語表記であること
4. 日本発売とほぼ同じタイミングで入手・閲覧できること
5. 高画質であること
6. ダウンロードできること
7. 日本のコンテンツが同じサイトでたくさんまとめて配信されていること
8. 入手・閲覧したいコンテンツを探しやすいこと
9. 特に条件はない
10. 特に正規版を望まない
11. その他 ()

問 9-13 上記問 9-12 で選択した条件を満たして、日本の権利者が日本の雑誌（ファッション等）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件あたりどのような価格なら支払ってもいいですか。(SA)

- | | |
|--------------|------------------|
| 1. 無償 | 2. RM2 未満 |
| 3. RM3 未満 | 4. RM4 未満 |
| 5. RM6 未満 | 6. RM10 未満 |
| 7. RM15 未満 | 8. RM20 未満 |
| 9. RM40 未満 | 10. RM60 未満 |
| 11. RM80 未満 | 12. RM100 未満 |
| 13. RM100 以上 | 14. 月額固定の会員制ならよい |
| 15. その他 () | |

問 9-14 日本の雑誌（ファッション等）の情報をどこから入手しますか？最も入手している方法についてお答えください。(SA)

1. コンテンツホルダーのウェブサイト
2. フォーラムサイト
3. ニュースサイト
4. コンテンツを入手しているサイト
5. テレビ・ラジオ
6. 口コミ
7. その他（ ）

《上記問 1 で日本の(13)書籍（小説等）の入手・閲覧経験のある方におうかがいします》

問 10-1 最近 3 ヶ月間に、日本の書籍（小説等）を「無償または有償で入手・閲覧」したことがありますか。以下の手段別に経験がある場合を選択してください。（MA）

*「入手」「閲覧」とは

「入手」とはダウンロード等によりコンテンツのファイルを自らの端末にダウンロードやコピーすること、パッケージを購入すること、「閲覧」とはストリーミング等によってファイルを手に入らずに閲覧することをいいます。

			無償での入手・閲覧経験		有償での入手・閲覧経験	
			1 入手	2 閲覧	3 入手	4 閲覧
e) オンライン流通	a-1	特定事業者・運営者によるコンテンツ配信				
	a-2	動画投稿サイトによる流通（YouTube、等）				
	a-3	リンクサイト／リーチサイトによる流通（フォーラム等からのリンクを含みます）				
	a-4	P2P サイト／P2P ソフトによる流通（サーバからは実際のコンテンツではなくファイル情報等が記載されているファイルのみをダウンロードし、実際のコンテンツの入手には P2P 技術を利用した専用ソフトを使用する場合にはこの形態となります。）				
	a-5	ストレージサービスによる流通（ファイルシェアリングサイトを含みます）				
	a-6	電子メールやメッセージなどによる知人間の流通				
	a-7	アプリによる流通				
g) パッケージ流通	b-1	実店舗によるパッケージ販売				
	b-2	雑誌やテレビ等によるパッケージの通信販売				
	b-3	インターネットによるパッケージ販売				
	b-4	オークション等によるパッケージの流通				
	b-6	イベント会場でのパッケージ販売				
	b-7	パッケージのレンタル				
	b-8	知人間のパッケージの流通				

(a-1)特定事業者・運営者によるコンテンツ配信（PC 用、携帯端末用）

特定の事業者、運営者などが、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形態

(a-2)動画投稿サイトによる流通（PC 用、携帯端末用）

YouTube など特定のコンテンツ共有サイトにユーザがコンテンツをアップロードし、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形態

(a-3) リンクサイト／リーチサイトによる流通（PC 用、携帯端末用）

自身のサイトにはコンテンツ等を掲載せず（ただし、サムネイル情報などの説明表示を除く）、他のサイトに蔵置された動画、音楽、ゲームその他のコンテンツへのリンク情報を提供し、利用者を特定のサイトへ誘導することを目的としたサイト。コンテンツへのリンク情報を提供しているフォーラム等を含みます。

(a-4) P2P サイト／P2P ソフトによる流通（PC 用、携帯端末用）

ファイル交換ソフト（P2P ソフト）により、特定のコンテンツ提供者やサイト等を介することなく、ユーザ間でコンテンツがネット上を流通する形態。サーバからは実際のコンテンツではなくファイル情報等が記載されているファイル（BitTorrent の.torrent ファイル等）のみをダウンロードするが、実際のコンテンツの入手には P2P 技術を利用した専用ソフトを使用する場合にはこの形態となります。また、P2P の技術を用いてインターネット上で放映されているテレビ放送の形態である P2P テレビもこの形態となります。

(a-5) ストレージサービスによる流通（PC 用、携帯端末用）

インターネット上でハードディスク等の記憶装置を提供し、ファイル保管用のディスクスペースにデータを保存することができるサービス。ストレージサービスでは様々なファイルをインターネット経由で保存することができ、利用したいときに読み出すことができる。ファイルシェアリングサイトを含みます。

(a-6) 電子メールやメッセージなどによる知人間の流通

電子メールやメッセージなどにより友人・知人間でコンテンツをやりとりする形態（友人・知人が自身のブログ等でコンテンツを提供し、仲間うちだけ閲覧・ダウンロードできる状態になっている場合はこの形態となります。）

(a-7)アプリによる流通

スマホのアプリを活用して、ユーザがコンテンツを閲覧したりダウンロードしたりして視聴する形態

(b-1) 実店舗によるパッケージ販売

(b-2) 雑誌やテレビ等によるパッケージの通信販売

(b-3) インターネットによるパッケージ販売

(b-4) オークション等によるパッケージの流通

ネットを利用したオークションによるパッケージ型コンテンツの販売

(b-6) イベント会場でのパッケージ販売

(b-7) パッケージのレンタル

(b-8) 知人間のパッケージの流通

問 10-2 最近 3 ヶ月間に、日本の書籍（小説等）を入手・閲覧した頻度について、経験のある手段別にあてはまる選択肢を選択してください。（SA）

問 10-3 最近 3 ヶ月間に、日本の書籍（小説等）を入手・閲覧した頻度が最も高い手段について、あてはまる選択肢 1 つを選択してください。（SA）

			問 10-2 入手・閲覧頻度						問 10-3
			1	2	3	4	5	6	
			ほとんど毎日	1 週間に 2 ～ 3 回ぐらい	1 週間に 1 回ぐらい	1 ヶ月に 1 回ぐらい	2 ～ 3 ヶ月に 1 回ぐらい	その他	最も頻度が高い手段
e オンライン流通	a-1	特定事業者・運営者によるコンテンツ配信	1	2	3	4	5	6	1
	a-2	動画投稿サイトによる流通（YouTube、等）	1	2	3	4	5	6	2
	a-3	リンクサイト／リーチサイトによる流通（フォーラム等からのリンクを含みます）	1	2	3	4	5	6	3
	a-4	P2P サイト／P2P ソフトによる流通（サーバからは実際のコンテンツではなくファイル情報等が記載されているファイルのみをダウンロードし、実際のコンテンツの入手には P2P 技術を利用した専用ソフトを使用する場合にはこの形態となります。）	1	2	3	4	5	6	4
	a-5	ストレージサービスによる流通（ファイルシェアリングサイトを含みます）	1	2	3	4	5	6	5
	a-6	電子メールやメッセージなどによる知人間の流通	1	2	3	4	5	6	6
	a-7	アプリによる流通	1	2	3	4	5	6	7
g パッケージ流通	b-1	実店舗によるパッケージ販売	1	2	3	4	5	6	8
	b-2	雑誌やテレビ等によるパッケージの通信販売	1	2	3	4	5	6	9
	b-3	インターネットによるパッケージ販売	1	2	3	4	5	6	10
	b-4	オークション等によるパッケージの流通	1	2	3	4	5	6	11
	b-6	イベント会場でのパッケージ販売	1	2	3	4	5	6	13
	b-7	パッケージのレンタル	1	2	3	4	5	6	14
	b-8	知人間のパッケージの流通	1	2	3	4	5	6	15

（注）「パッケージ」は紙の本のことを指す。

問 10-4 日本の書籍（小説等）を入手・閲覧するために、上記問 10-3 で選択した最も入手・閲覧頻度の高い手段を利用した理由は何ですか。(MA)

1. 無償だから
2. 品質が高いから
3. 付加価値が高いから（翻訳付き、広告無し、など）
4. 容易に入手できるから
5. 正規版であるから
6. 正規版がないから
7. リリースが早いから
8. 入手先が信頼できるから
9. いつも PC を使っていて便利だから
10. ウィルス等のリスクが少ないから
11. ファイル交換ソフト(P2P ソフト)より簡単だから
12. 1 コンテンツ全体を 1 回で入手できるから
13. 品揃えが豊富だから
14. 物があって安心だから
15. コレクションのためだから
16. その他（ ）

問 10-5 最近 3 ヶ月間に日本の書籍（小説等）を入手・閲覧したコンテンツの件数を経験のある手段別にお答えください。コンテンツの数は 1 コンテンツにつき 1 件と数えることとし、書籍であれば冊単位とします。

			無償での入手・閲覧件数		有償での入手・閲覧件数	
			1	2	3	4
			入手	閲覧	入手	閲覧
e) オンライン流通	a-1	特定事業者・運営者によるコンテンツ配信				
	a-2	動画投稿サイトによる流通（YouTube、等）				
	a-3	リンクサイト／リーチサイトによる流通（フォーラム等からのリンクを含みます）				
	a-4	P2P サイト／P2P ソフトによる流通（サーバからは実際のコンテンツではなくファイル情報等が記載されているファイルのみをダウンロードし、実際のコンテンツの入手には P2P 技術を利用した専用ソフトを使用する場合にはこの形態となります。）				
	a-5	ストレージサービスによる流通（ファイルシェアリングサイトを含みます）				
	a-6	電子メールやメッセージャーなどによる知人間の流通				
	a-7	アプリによる流通				
g) パッケージ流通	b-1	実店舗によるパッケージ販売				
	b-2	雑誌やテレビ等によるパッケージの通信販売				
	b-3	インターネットによるパッケージ販売				
	b-4	オークション等によるパッケージの流通				
	b-6	イベント会場でのパッケージ販売				
	b-7	パッケージのレンタル				
	b-8	知人間のパッケージの流通				

（注）「パッケージ」は紙の本のことを指す。

問 10-6 入手した日本の書籍（小説等）コンテンツのうち、実際に見たり読んだりするコンテンツの割合はどのくらいですか。（SA）

1. 100%	2. 80%程度
3. 50%程度	4. 30%程度
5. 10%程度	6. 無しまたはほとんど無し

1. PC (自分または家族保有)	2. PC (インターネットカフェ)
3. 携帯電話	4. スマートホン
5. タブレット	6. MP4 プレイヤー
7. PSP/PS VITA	
8. その他 ()	
9. インターネットから入手はしない (サイトから直接閲覧またはパッケージの購入のみ)	

1. PC (自分または家族保有)	2. PC (インターネットカフェ)
3. 携帯電話	4. スマートホン
5. タブレット	6. MP4 プレイヤー
7. PSP/PS VITA	
8. その他 ()	
9. インターネットから入手はしない(サイトから直接閲覧またはパッケージの購入のみ)	

1. PC (自分または家族保有)	2. PC (インターネットカフェ)
3. 携帯電話	4. スマートホン
5. タブレット	6. MP4 プレイヤー
7. PSP/PS VITA	
8. その他 ()	
9. インターネットから直接閲覧はしない (ダウンロードまたはパッケージの購入のみ)	

1. 意識しない 2. 多少意識する 3. 意識する

《上記問 10-10 で「2. 多少意識する」「3. 意識する」とお答えになった方におうかがいします。》

➤ 附問 日本の書籍（小説等） をインターネットから入手・閲覧する場合に正規版か海賊版か意識する方にお伺いします。正規版か海賊版かは入手・閲覧に影響がありますか。(SA)

- | |
|-----------------------------------------------------|
| 1. 入手・閲覧には影響がない |
| 2. 正規版があれば正規版を入手・閲覧するようにするが、海賊版しか無い場合には海賊版を入手・閲覧する。 |
| 3. 正規版しか入手・閲覧しない |

問 10-11 日本の書籍（小説等） をパッケージで入手する場合、正規版か海賊版か意識しますか。(SA)

- | | | |
|----------|-----------|---------|
| 1. 意識しない | 2. 多少意識する | 3. 意識する |
|----------|-----------|---------|

《上記問 10-11 で「2. 多少意識する」「3. 意識する」とお答えになった方におうかがいします。》

➤ 附問 日本の書籍（小説等） をパッケージで入手する場合に正規版か海賊版か意識する方にお伺いします。正規版か海賊版かは入手に影響がありますか。(SA)

- | |
|-----------------------------------------------|
| 1. 入手には影響がない |
| 2. 正規版があれば正規版を入手するようにするが、海賊版しか無い場合には海賊版を入手する。 |
| 3. 正規版しか入手しない |
| 4. 正規版は高いので海賊版しか入手しない |

問 10-12 日本の権利者が日本の書籍（小説等） 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、どのような条件による配信を望みますか。その条件についてあてはまる選択肢全てをご選択ください。(MA)

- | |
|--------------------------------------|
| 1. マレーシア語表記であること |
| 2. 英語表記であること |
| 3. 中国語表記であること |
| 4. 日本発売とほぼ同じタイミングで入手・閲覧できること |
| 5. 高画質であること |
| 6. ダウンロードできること |
| 7. 日本のコンテンツが同じサイトでたくさんまとまって配信されていること |
| 8. 入手・閲覧したいコンテンツを探しやすいこと |
| 9. 特に条件はない |
| 10. 特に正規版を望まない |
| 11. その他 () |

1. 無償
2. RM2 未満
3. RM3 未満
4. RM4 未満
5. RM6 未満
6. RM10 未満
7. RM15 未満
8. RM20 未満
9. RM40 未満
10. RM60 未満
11. RM80 未満
12. RM100 未満
13. RM100 以上
14. 月額固定の会員制ならよい
15. その他 ()

1. コンテンツホルダーのウェブサイト
2. フォーラムサイト
3. ニュースサイト
4. コンテンツを入手しているサイト
5. テレビ・ラジオ
6. 口コミ
7. その他 ()

《いずれかの日本のコンテンツの入手・視聴・閲覧経験のある方全てにおうかがいします》

問 11. 最近 3 ヶ月間に日本のコンテンツをインターネット経由で入手・視聴・閲覧した具体的なサイトについてすべてお答えください。(MA)

○ポータルサイト・リンクサイト・フォーラム等

1. 8comic (<http://www.comicbus.com/comic/>)
2. AcFun (<http://www.acfun.cn/>)
3. anime-planet (<http://www.anime-planet.com/>)
4. animestreams (<http://www.animestreams.net/>)
5. bulumanga (<http://bulumanga.com/index.html>)
6. DM5 (<http://www.dm5.com/>)
7. drama365.se (<http://drama365.se/>)
8. FREE ANIMEMUSIC (<http://www.freeanimemusic.org/>)
9. FuNica (<http://funica.f-n.me/>)
10. Goodreads (<https://www.goodreads.com/>)
11. Icdrama (<http://icdrama.se/>)
12. Kukudm (<http://www.kukudm.com/>)
13. Love TV show (<http://www.lovetvshow.com/>)
14. MANGA HERE (<http://www.mangahere.co/>)
15. Mangafreak (<http://www3.mangafreak.net/>)
16. Maplestage (<http://maplestage.com/>)
17. Myself (<http://myself-bbs.com/portal.php>)
18. THE HYLIA (<http://anime.thehylia.com/>)
19. Youku (<http://www.youku.com/?spm=a2hcm.20025999.qheader.5~5~5~A>)
20. 楓林網 (<http://8drama.com/>)
21. Google (<https://www.google.com.my/>)
22. Veoh (<http://www.veoh.com/>)
23. YouTube (<https://www.youtube.com/>)
24. その他 (具体的に :)

○主に動画関係のサイト

1. AcFun (<http://www.acfun.cn/>)
2. anime network (<http://www.theanimenetwork.com/Watch-Anime>)
3. anime-planet (<http://www.anime-planet.com/>)
4. crunchyroll (<http://www.crunchyroll.com/>)
5. drama365.se (<http://drama365.se/>)
6. go go anime (<http://ww1.gogoanime.io/>)
7. Google (<https://www.google.com.my/>)
8. Icdrama (<http://icdrama.se/>)
9. kiss anime (<http://kissanime.io/>)

10. Love TV show (<http://www.lovetvshow.com/>)
11. Maplestage (<http://maplestage.com/>)
12. Myself (<http://myself-bbs.com/portal.php>)s
13. Nico Nico Douga (<http://www.nicovideo.jp/>)
14. Youku (<http://www.youku.com/?spm=a2hcm.20025999.qheader.5~5~5~A>)
15. YouTube (<https://www.youtube.com/>)
16. 楓林網 (<http://8drama.com/>)
17. Anime Bibly (<http://animebibly.com/>)
18. Anime FreakTV (AFTV) (<http://www.animefreak.tv/>)
19. Anime Streams (<http://animestreams.net/>)
20. AnimeLab (<https://www.animelab.com/home>)
21. Anime-Manga JP (<http://anime-manga.jp/>)
22. AnimeNewsNetwork (<http://www.animenewsnetwork.com/>)
23. AnimeVu (<http://animevu.com/>)
24. animeplus (<http://www.animeplus.tv/>)
25. mangapanda (<http://mangapanda.info/>)
26. Gooddrama (<http://gooddrama.to/>)
27. 123movie (<https://123movies.is/>)
28. Dimsum (<https://www.dimsum.my>)
29. Fun! Japan Malaysia (<https://malaysia.fun-japan.jp/>)
30. GogoAnimeTV (<https://ww1.gogoanime.io/>)
31. Iflix (<https://www.iflix.com>)
32. KissAnime (<http://kissanime.io/>)
33. My Anime List (<https://myanimelist.net/>)
34. My Drama List (<http://mydramalist.com/>)
35. Netflix (<http://www.netflix.com/>)
36. Veoh (<http://www.veoh.com/>)
37. その他（具体的に：)

○主に音楽関係のサイト

1. FREE ANIMEMUSIC (<http://www.freeanimemusic.org/>)
2. FuNica (<http://funica.f-n.me/>)
3. Google (<https://www.google.com.my/>)
4. THE HYLIA (<http://anime.thehylia.com/>)
5. YouTube (<https://www.youtube.com/>)
6. AnimeNewsNetwork (<http://www.animenewsnetwork.com/>)
7. Fun! Japan Malaysia (<https://malaysia.fun-japan.jp/>)
8. FVOst.net (<http://fvost.net/>)
9. cdjapan (<http://www.cdjapan.co.jp/>)
10. Gendou's Anime Music (<http://gendou.com/>)
11. iTunes (<http://www.apple.com/itunes/>)
12. Joox (<http://www.joox.com/>)

13. My Anime List (<https://myanimelist.net/>)
14. Nico Nico Douga (<http://www.nicovideo.jp/>)
15. OstHime (<http://osthime.com/>)
16. RAKU (<http://raku.my/>)
17. Spotify (<http://www.spotify.com/>)
18. The Hylia (<http://anime.thehylia.com/soundtracks>)
19. Yonder (<https://www.yondermusic.com/>)
20. その他（具体的に：

)

○主にゲーム関係のサイト

1. Google (<https://www.google.com.my/>)
2. Nico Nico Douga (<http://www.nicovideo.jp/>)
3. Anime Bibly (<http://animebibly.com/>)
4. Fun! Japan Malaysia (<https://malaysia.fun-japan.jp/>)
5. その他（具体的に：

)

○主に出版物関係のサイト

1. 8comic (<http://www.comicbus.com/comic/>)
2. anime-planet (<http://www.anime-planet.com/>)
3. bulumanga (<http://bulumanga.com/index.html>)
4. crunchyroll (<http://www.crunchyroll.com/>)
5. DM5 (<http://www.dm5.com/>)
6. Goodreads (<https://www.goodreads.com/>)
7. Google (<https://www.google.com.my/>)
8. Kukudm (<http://www.kukudm.com/>)
9. MANGA HERE (<http://www.mangahere.co/>)
10. Mangafreak (<http://www3.mangafreak.net/>)
11. 楓林網 (<http://8drama.com/>)
12. Anime FreakTV (AFTV) (<http://www.animefreak.tv/>)
13. Anime-Manga JP (<http://anime-manga.jp/>)
14. AnimeNewsNetwork (<http://www.animenewsnetwork.com/>)
15. Fun! Japan Malaysia (<https://malaysia.fun-japan.jp/>)
16. Mangafox (<http://www.mangafox.me>)
17. Mangahere (<http://www.mangahere.co/>)
18. mangapanda (<http://mangapanda.info/>)
19. Manhua.dmzj.com (<http://manhua.dmzj.com/>)
20. My Anime List (<https://myanimelist.net/>)
21. Japan Trends (<http://www.japantrends.com/>)
22. Live Japan (<https://livejapan.com/>)
23. RoceksNews24 (<http://en.rocketnews24.com/>)
24. その他（具体的に：

)

○通販サイト等

その他（具体的に：

)

○なし

問 12. 最近 3 ヶ月間に日本のコンテンツを自分のブログ等のサイトにアップロードしたり、コンテンツ共有サイトにアップロードしたり、ファイル共有ソフトで公開したりしたことがありますか。
(SA)

- | | |
|-------|--------|
| 1. はい | 2. いいえ |
|-------|--------|

《上記問 12 で「1. はい」とお答えになった方におうかがいします。》

➤ 附問 1. 最近 3 ヶ月間に他のサイトやパッケージ等で入手した日本のコンテンツを自分のブログ等のサイトにアップロードしたりファイル共有ソフトで公開したりした頻度についてお答えください。(SA)

- | | |
|-------------------|-------------------|
| 1. ほとんど毎日 | 2. 1 週間に 2～3 回ぐらい |
| 3. 1 週間に 1 回ぐらい | 4. 1 ヶ月に 1 回ぐらい |
| 5. 2～3 ヶ月に 1 回ぐらい | 6. その他 () |

➤ 附問 2. 最近 3 ヶ月間に他のサイトやパッケージ等で入手した日本のコンテンツを自分のブログ等のサイトにアップロードしたりファイル共有ソフトで公開したりしたコンテンツ分野として、あてはまる選択肢すべてをお答えください。(MA)

- | | |
|----------------------------|--------------------|
| 1. アニメ（映画、テレビ番組） | 2. 映画（アニメを除く） |
| 3. テレビ番組（ドラマ） | 4. テレビ番組（バラエティ） |
| 5. テレビ番組（アニメ・ドラマ・バラエティ以外） | |
| 6. 音楽（携帯電話用メロディ等を含む） | 7. ゲーム（オンラインゲーム） |
| 8. ゲーム（スマホのゲームアプリ） | 9. ゲーム（ゲーム専用機用ゲーム） |
| 10. ゲーム（PC 用ゲームで非オンラインのもの） | |
| 11. コミック（単行本、コミック誌） | 12. 雑誌（ファッション等） |
| 13. 書籍（小説等） | 14. その他 () |

➤ 附問 3. 最近 3 ヶ月間に日本のを自分のブログ等のサイトや共有サイトでアップロードして公開したものについて、アップロードの手段別にアップロードした件数についてお答えください。

(FA)

		アップロード件数
(1)	アニメ（映画、テレビ番組）	
(2)	映画（アニメを除く）	
(3)	テレビ番組 （ドラマ）	
(4)	テレビ番組 （バラエティ）	
(5)	テレビ番組 （ドキュメンタリー等）	
(6)	音楽（携帯電話用メロディ等を含む）	
(7)	ゲーム （オンラインゲーム）	
(8)	ゲーム （スマホのゲームアプリ）	
(9)	ゲーム （ゲーム専用機用ゲーム）	
(10)	ゲーム （PC 用ゲームで非オンラインのもの）	
(11)	コミック（単行本、コミック誌）	
(12)	雑誌（ファッション等）	
(13)	書籍（小説等）	
(14)	その他（○○○○）	

➤ 附問 4. 最近 3 ヶ月間に自分のブログ等のサイトにアップロードしたりファイル共有ソフトで公開したりした日本のコンテンツはどのようにして入手しましたか、入手元についてお答えください。(MA)

1. 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
2. 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
3. マレーシアのテレビ番組（CATV 等）を録画・ダビングにより入手
4. 日本のコンテンツ配信サイト（権利者のサイト等）から入手
(※動画配信サイトの公式チャンネルから入手した場合は、こちらの選択肢を選択してください。)
5. マレーシアや他の日本以外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
6. マレーシアや他の日本以外の国の動画配信サイトから入手
7. マレーシアや他の日本以外の国の動画投稿サイト（YouTube、等）から入手
8. マレーシアや他の日本以外の国のストレージサービスから入手
9. 日本の動画投稿サイト（YouTube 日本版、ニコニコ動画等）から入手
10. 日本の SNS、ブログ（MIXI 等）から入手
11. その他日本のサイトから入手
12. P2P ソフトで入手
13. 日本に住んでいる知人からファイルを直接入手
14. 日本に住んでいる知人から DVD や出版物を共有サイト等にアップロードしてもらって入手
15. 日本に住んでいる知人から DVD や出版物を送ってもらい入手
16. 日本に旅行した際に DVD や出版物を入手
17. マレーシアで購入したりレンタルした DVD や出版物から入手
18. その他（)

➤ 附問 5. 最近 3 ヶ月間に日本の放送コンテンツを自分のブログ等のサイトや共有サイトでアップロードして公開したりする理由についてあてはまる選択肢をお選びください。(MA)

- | |
|--------------------------------------------------|
| 1. 友人・知人に見てもらうため |
| 2. 不特定多数の他の利用者に見てもらうため |
| 3. 自分が好きなアーティスト・タレント・芸能人を応援したいため |
| 4. 自分が好きな投稿者を応援したいため |
| 5. 日本の文化・芸能を世界に広めたいため |
| 6. 共有サイトを利用する際のポイント獲得に必要なだから |
| 7. お金儲けのため |
| 8. 自分の楽しみや自慢のため |
| 9. 自分が欲しいコンテンツをダウンロードするためには、別のコンテンツのアップロードが必要だから |
| 10. その他 () |

問 13-1. 著作権という言葉を知っていますか？(SA)

- | | |
|----------|-----------|
| 1. 知っている | 2. 知らなかった |
|----------|-----------|

問 13-2. 音楽や映画のような著作物は「著作権法」で保護されていることを知っていますか。(SA)

- | | |
|----------|-----------|
| 1. 知っている | 2. 知らなかった |
|----------|-----------|

問 13-3. 著作物を利用する場合に、作曲家や映画製作者といった著作物を作った人から許可が必要であることを知っていますか？(SA)

- | | |
|----------|-----------|
| 1. 知っている | 2. 知らなかった |
|----------|-----------|

問 13-4. 音楽や映画のような著作物の価格には著作物を作った人に対する対価が含まれていることを知っていますか？(SA)

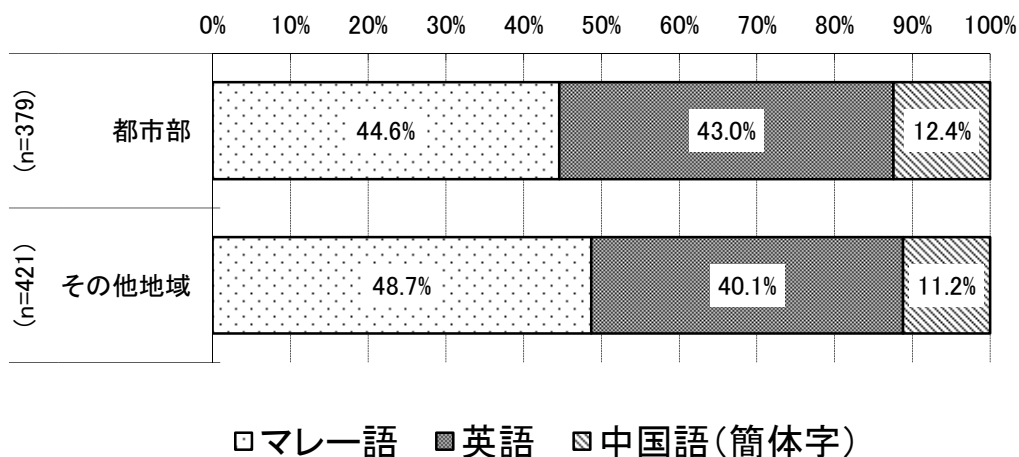
- | | |
|----------|-----------|
| 1. 知っている | 2. 知らなかった |
|----------|-----------|

問 13-5. 海外の著作物であってもマレーシアの著作権法で保護されていることを知っていますか？(SA)

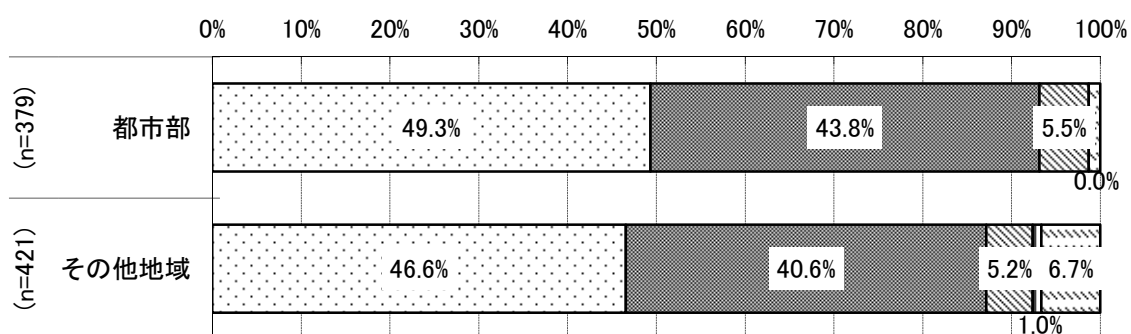
- | | |
|----------|-----------|
| 1. 知っている | 2. 知らなかった |
|----------|-----------|

2. 日本コンテンツ入手経験率の調査結果（アンケート調査 A／地域別クロス集計）

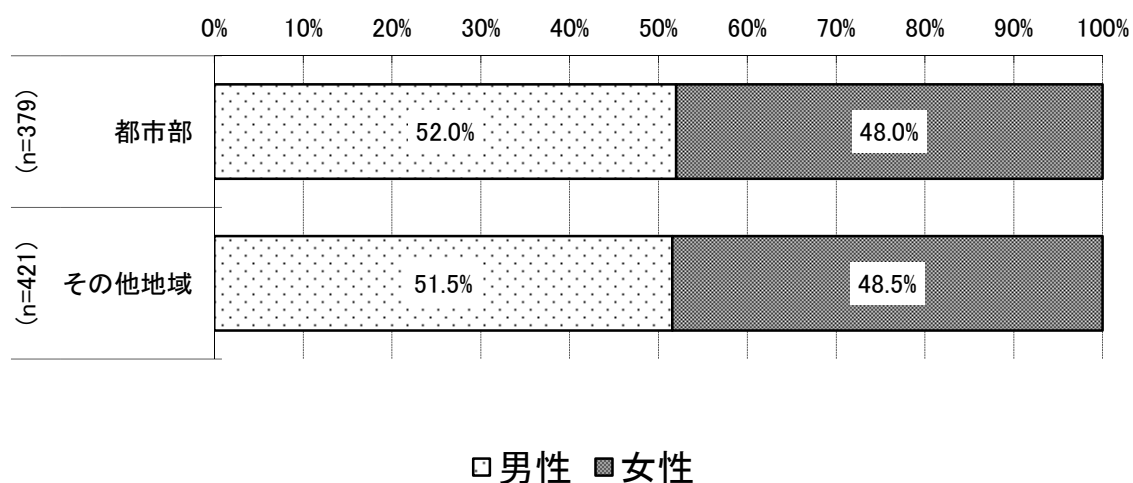
図表 A-2-1 言語（FOA）（単数回答）



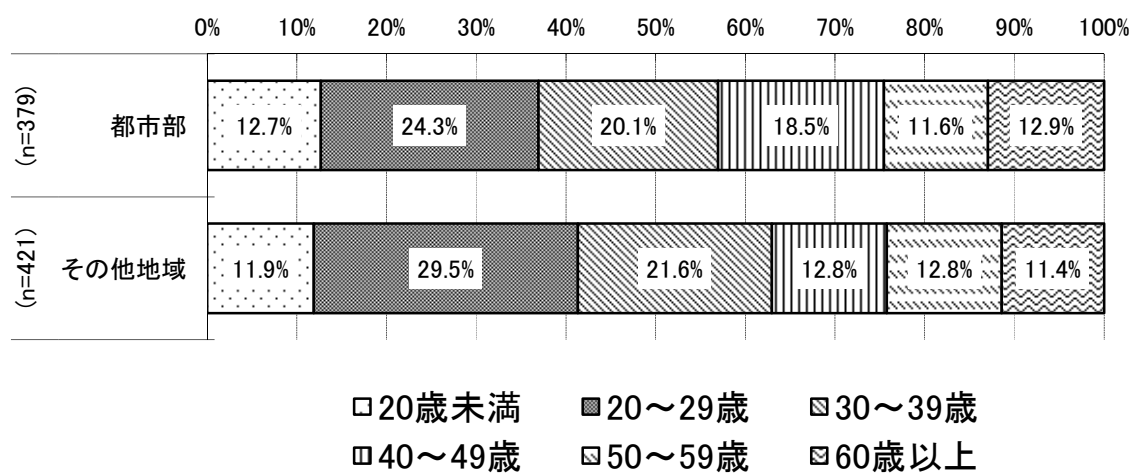
図表 A-2-2 民族（FOB）（単数回答）



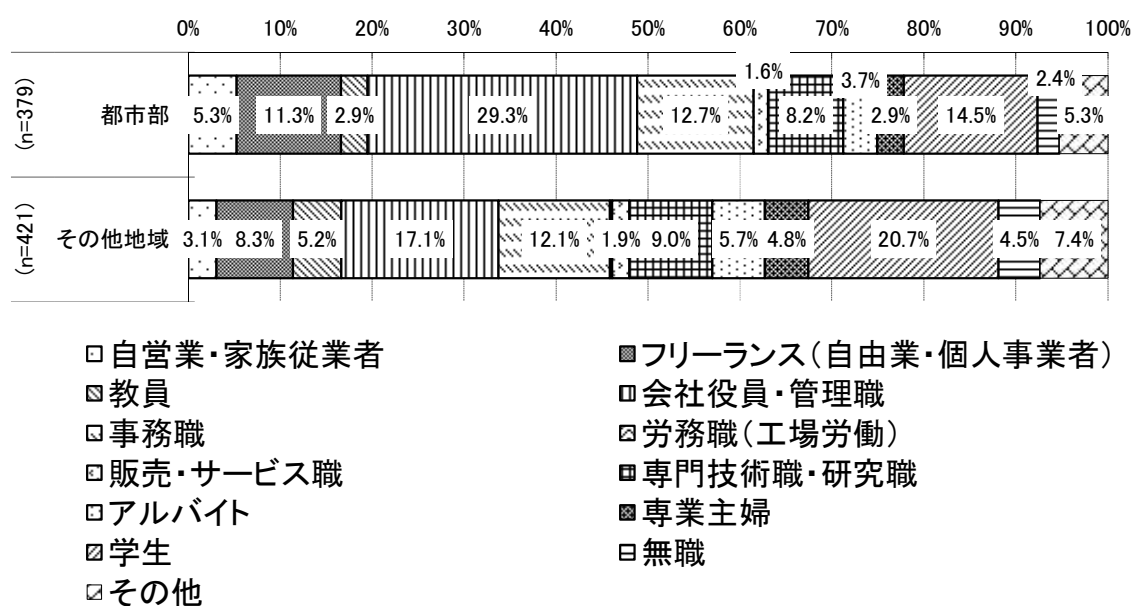
図表 A-2-3 性別（F1）（単数回答）



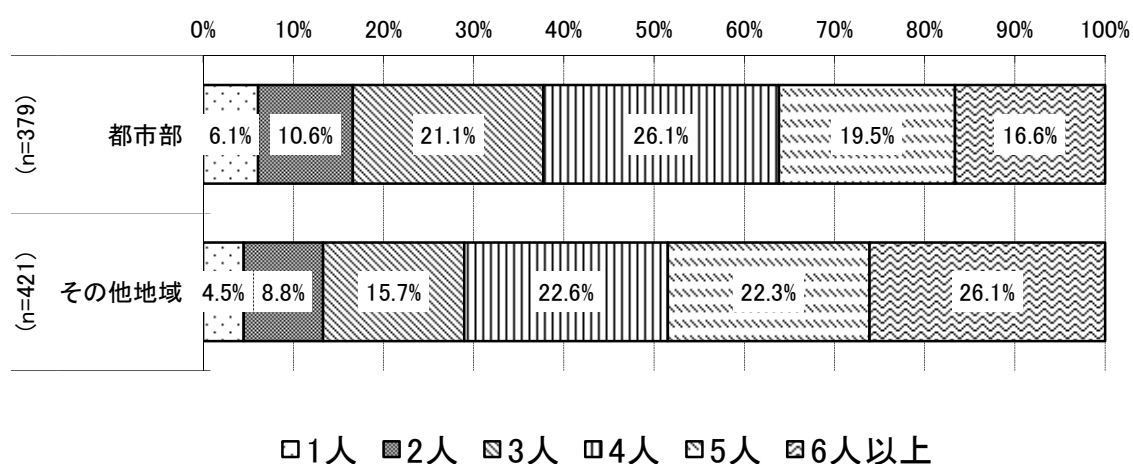
図表 A-2-4 年齢（F2）（単数回答）



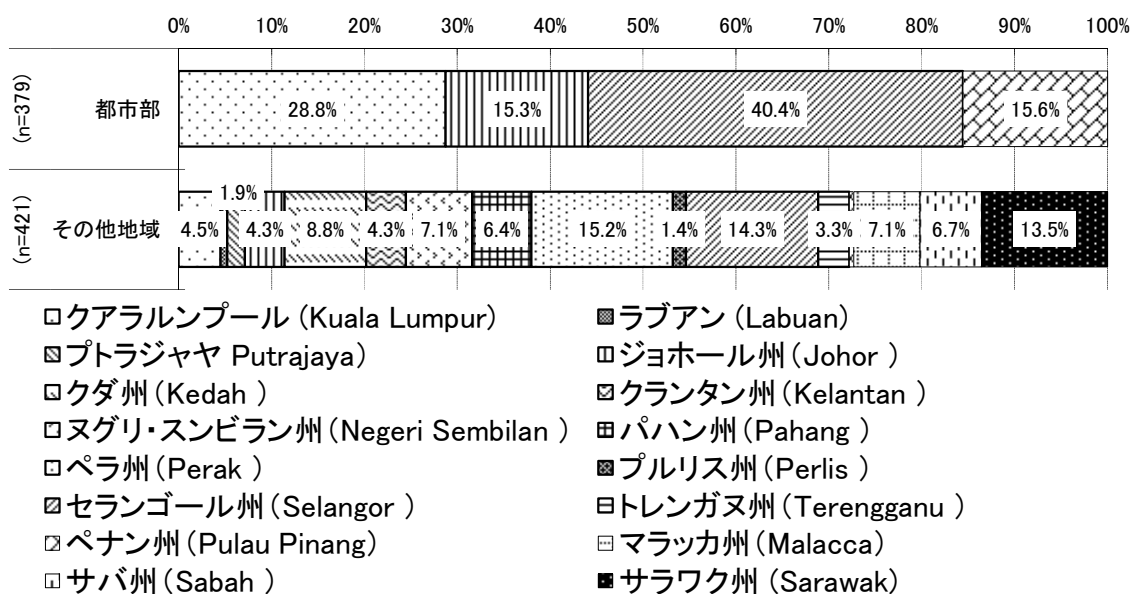
図表 A-2-5 職業 (F3) (単数回答)



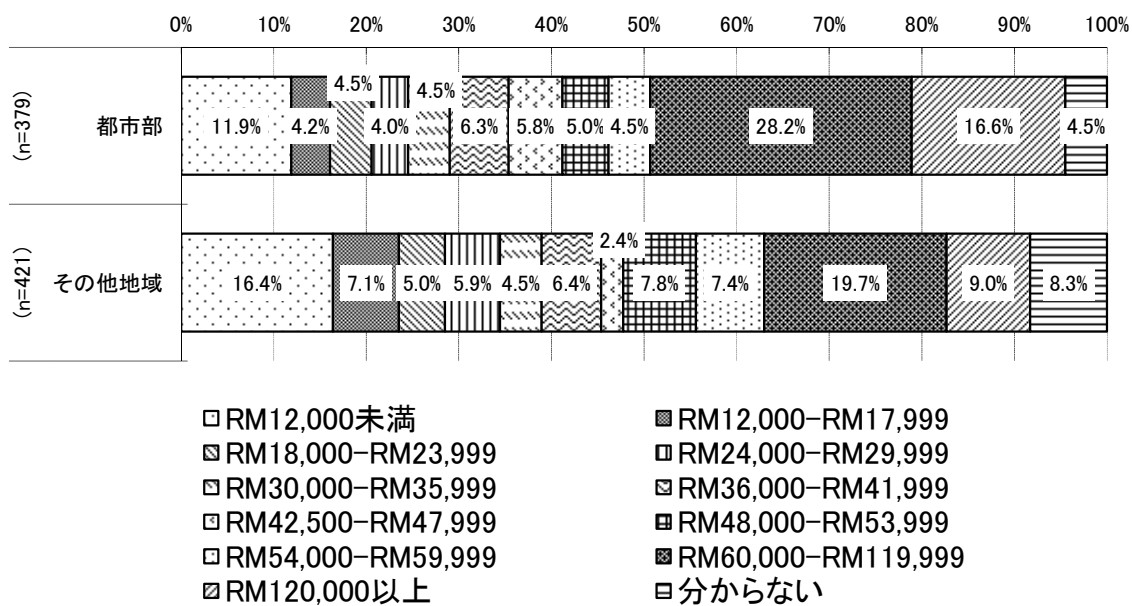
図表 A-2-6 同居家族 (F4) (単数回答)



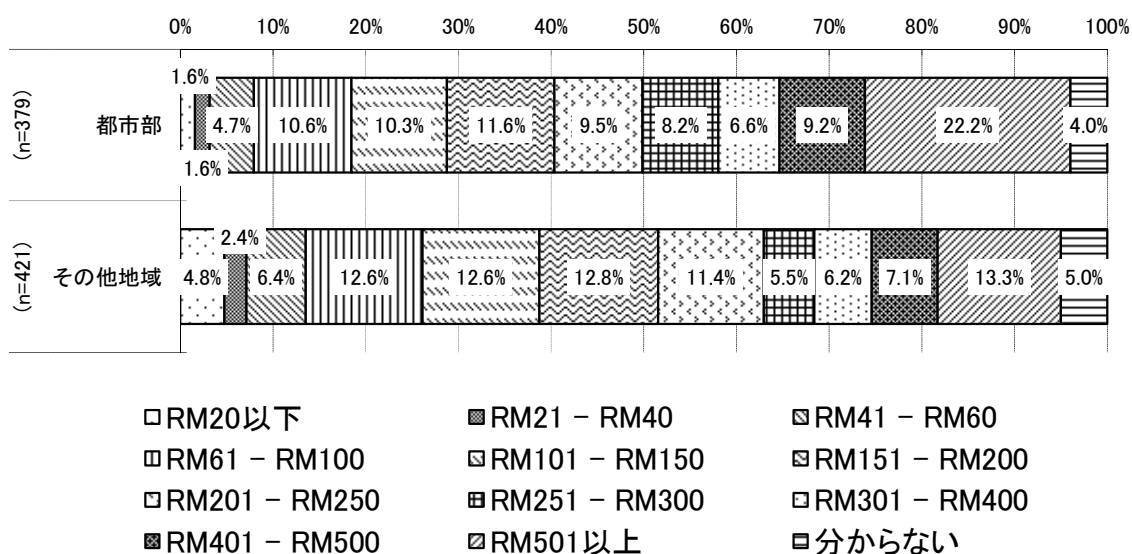
図表 A-2-7 住まい (F5) (単数回答)



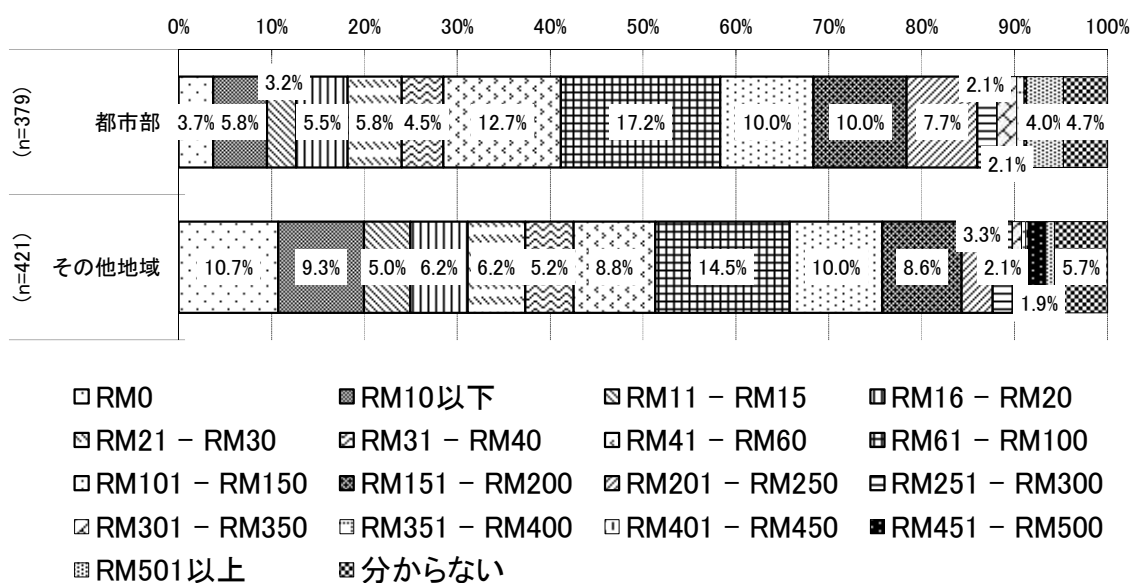
図表 A-2-8 世帯の年間収入 (F6) (単数回答)



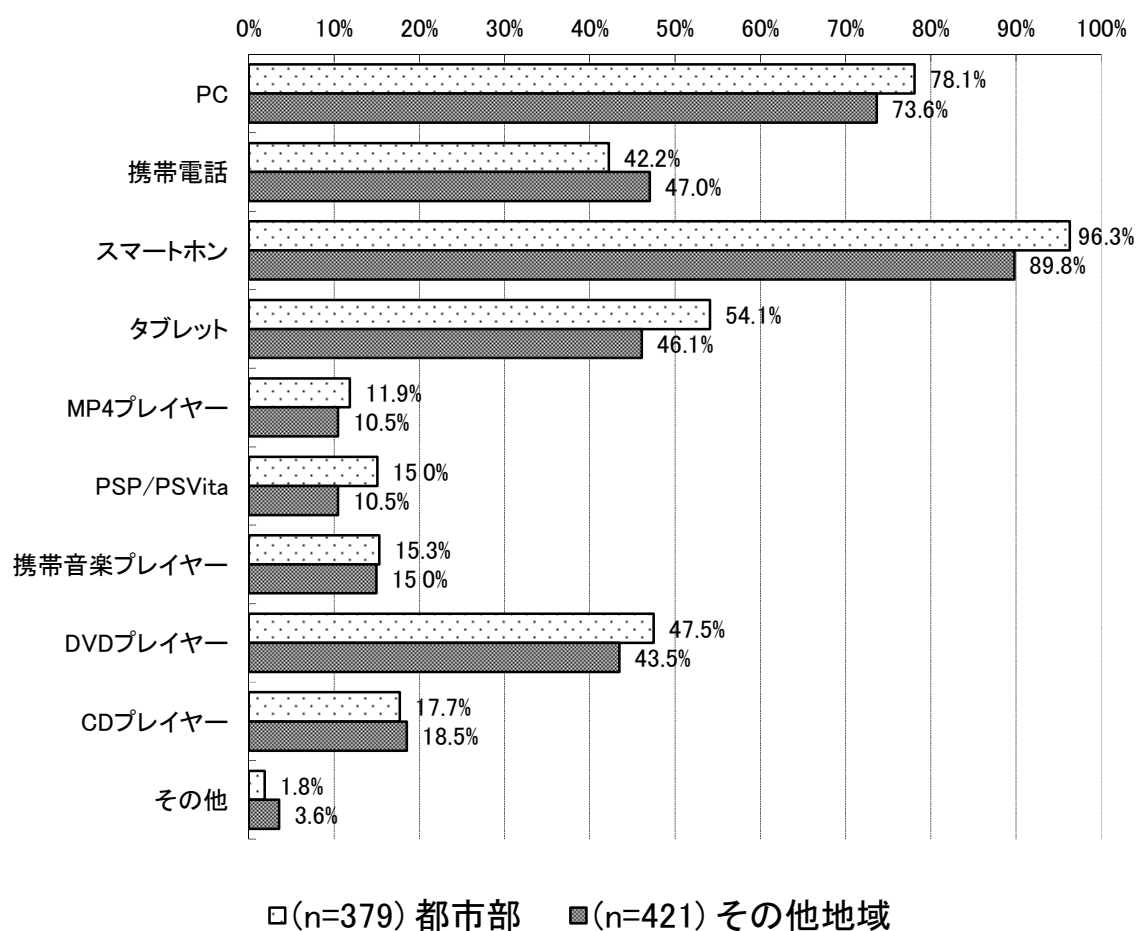
図表 A-2-9 1ヶ月に趣味や余暇、嗜好品などに自由に使えるお金（F7）（単数回答）



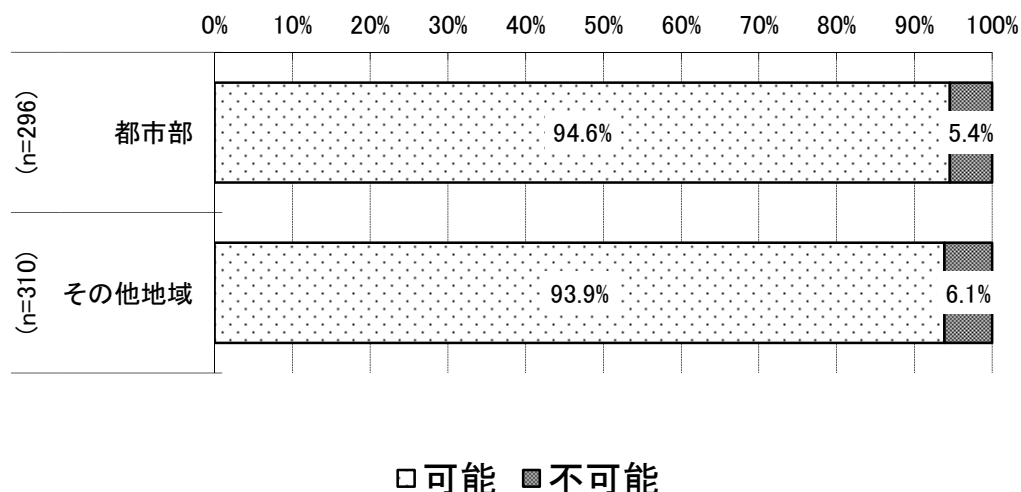
図表 A-2-10 1ヶ月にコンテンツに消費するお金平均（F8）（単数回答）



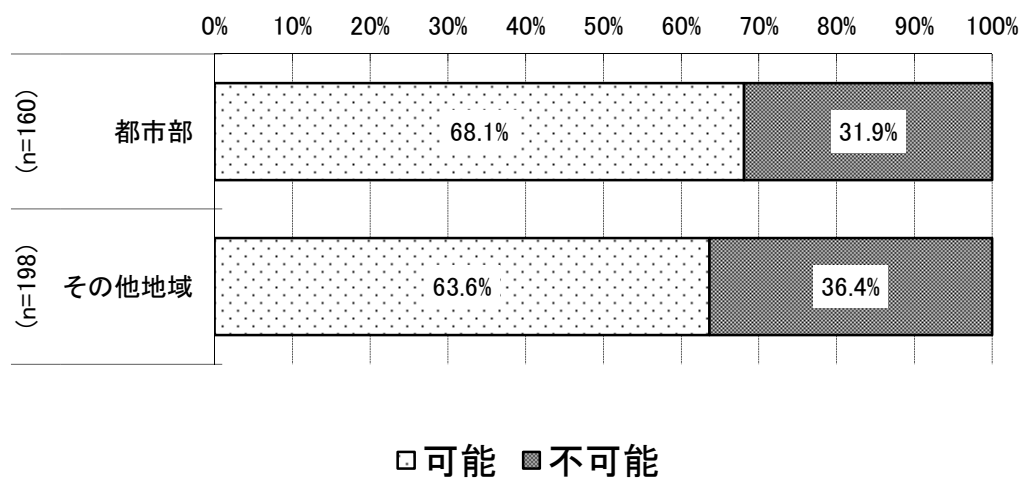
図表 A-2-11 保有して利用できる機器（F9_A）（複数回答）



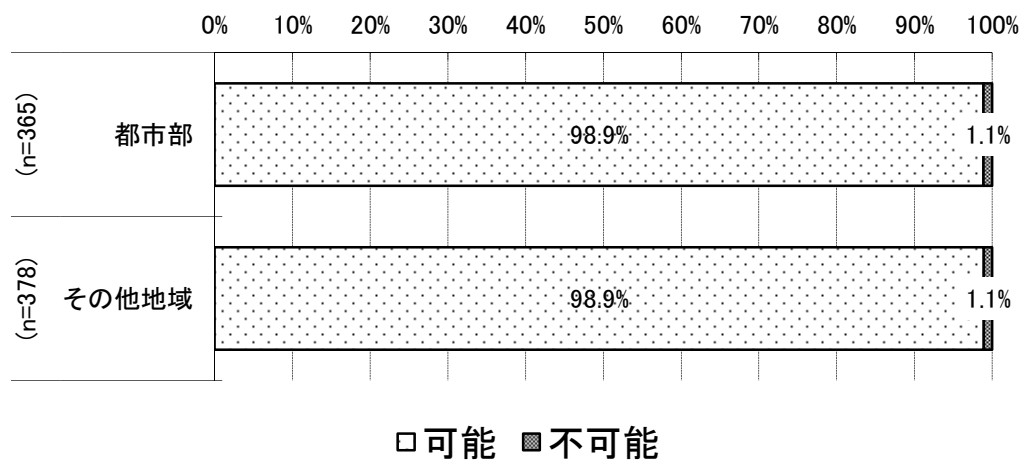
図表 A-2-12 保有して利用できる機器のインターネット接続の可否 1) PC (F9_B_1) (単数回答)



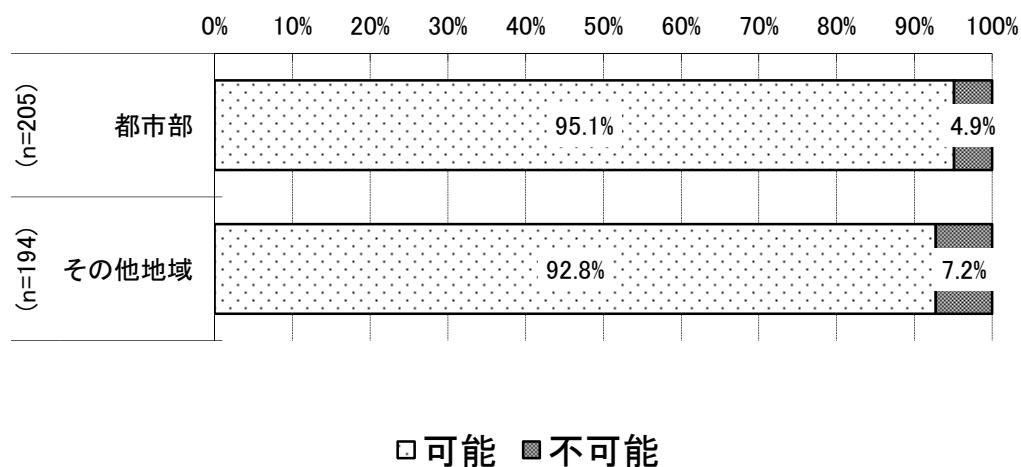
図表 A-2-13 保有して利用できる機器のインターネット接続の可否 2) 携帯電話 (F9_B_2) (単数回答)



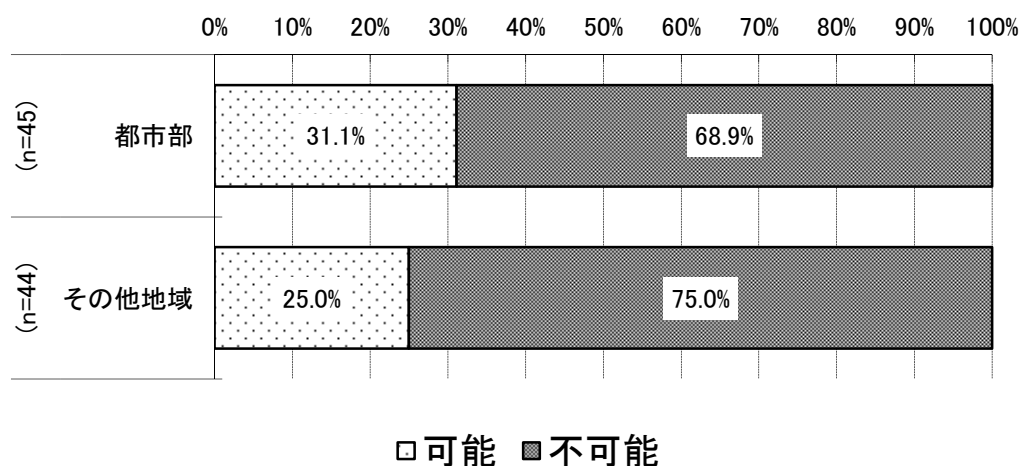
図表 A-2-14 保有していて利用できる機器のインターネット接続の可否 3) スマートホン
(F9_B_3) (単数回答)



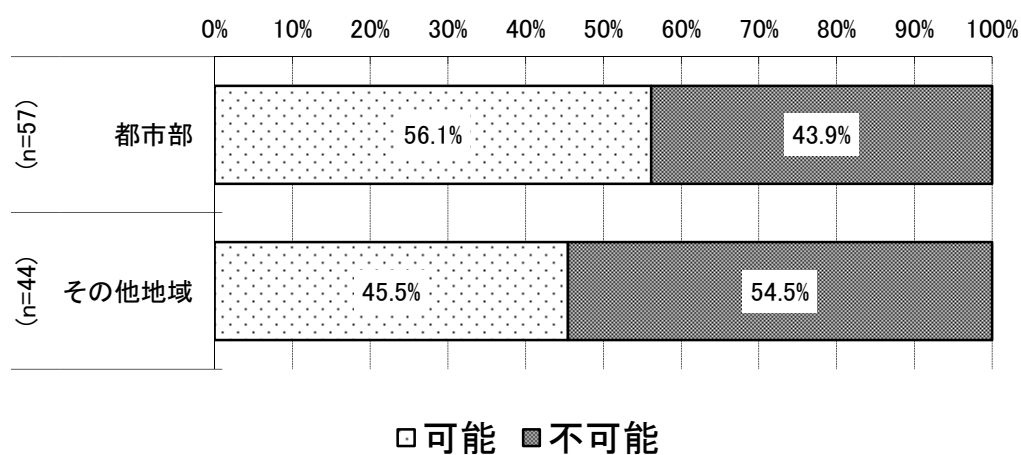
図表 A-2-15 保有していて利用できる機器のインターネット接続の可否 4) タブレット (F9_B_4) (単数回答)



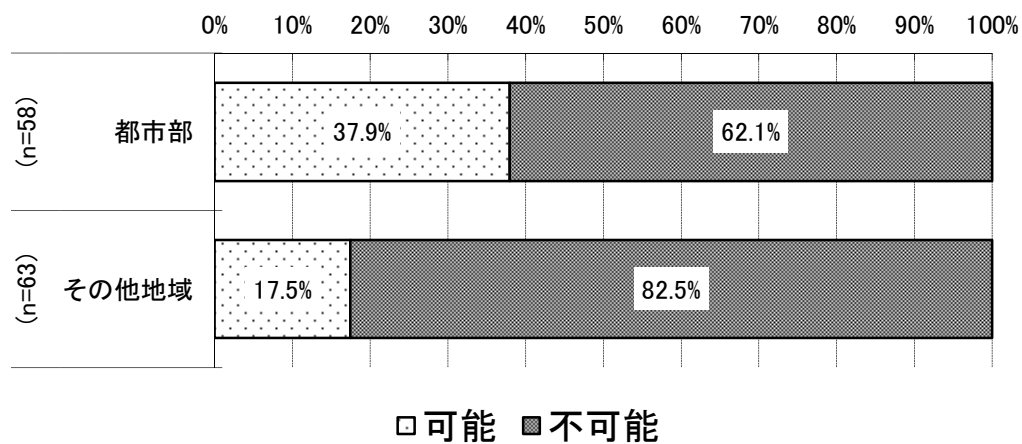
図表 A-2-16 保有して利用できる機器のインターネット接続の可否 5) MP4 プレイヤー (F9_B_5) (単数回答)



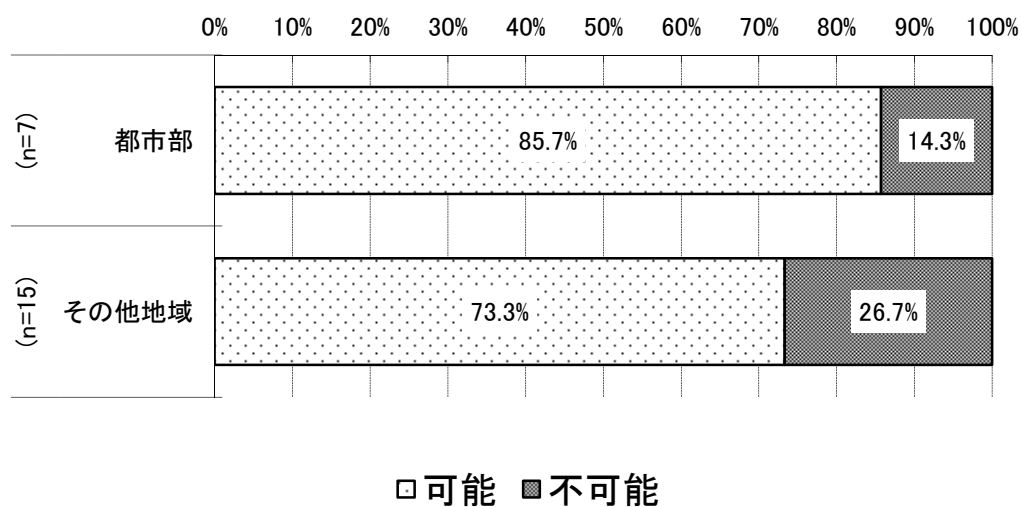
図表 A-2-17 保有して利用できる機器のインターネット接続の可否 6) PSP/PSVita (F9_B_6) (単数回答)



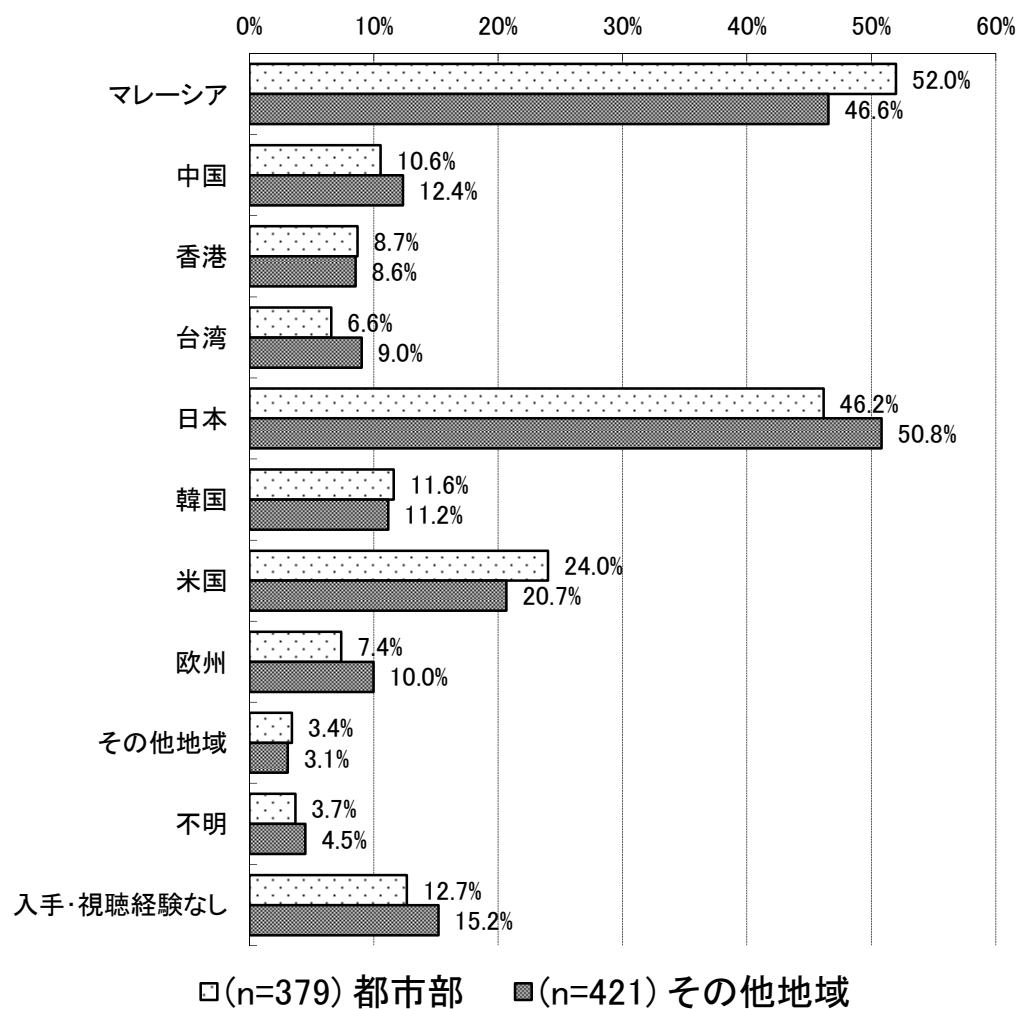
図表 A-2-18 保有して利用できる機器のインターネット接続の可否 7) 携帯音楽プレイヤー (F9_B_7) (単数回答)



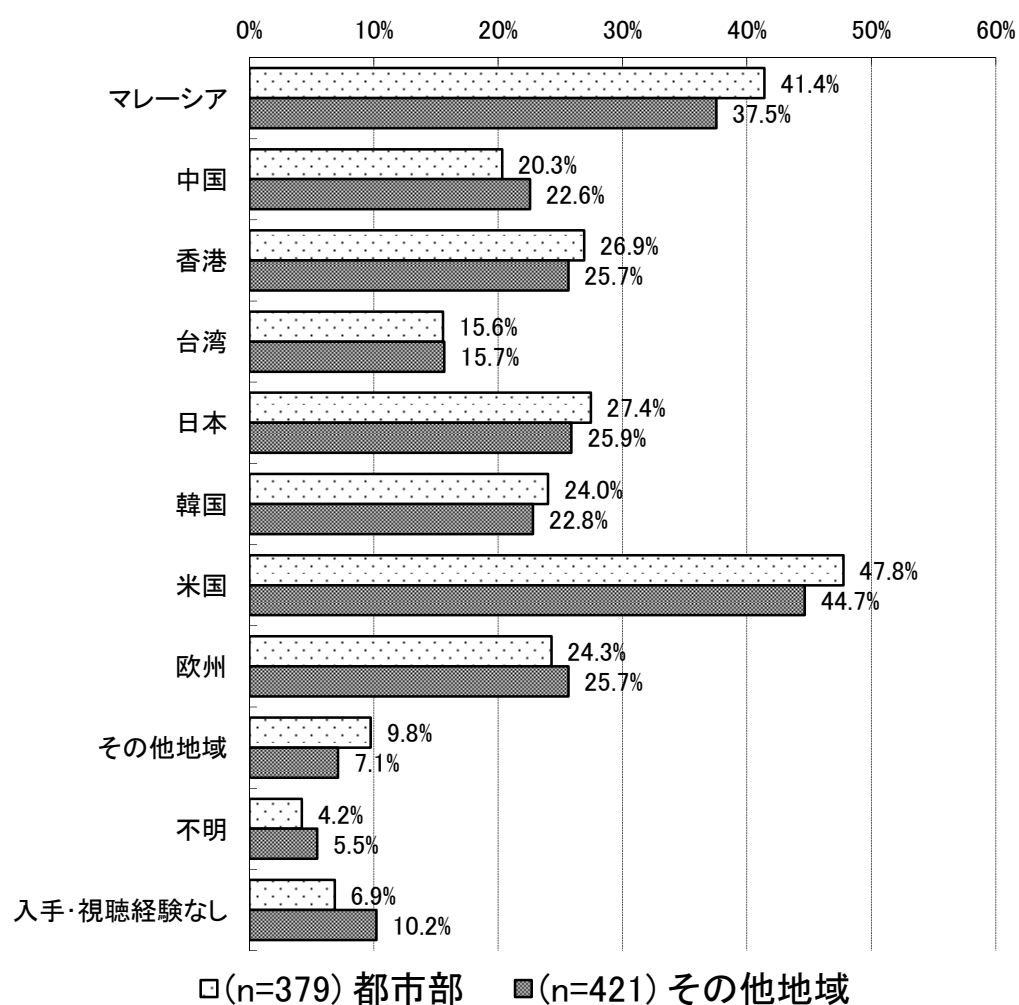
図表 A-2-19 保有して利用できる機器のインターネット接続の可否 10) その他 (F9_B_8) (単数回答)



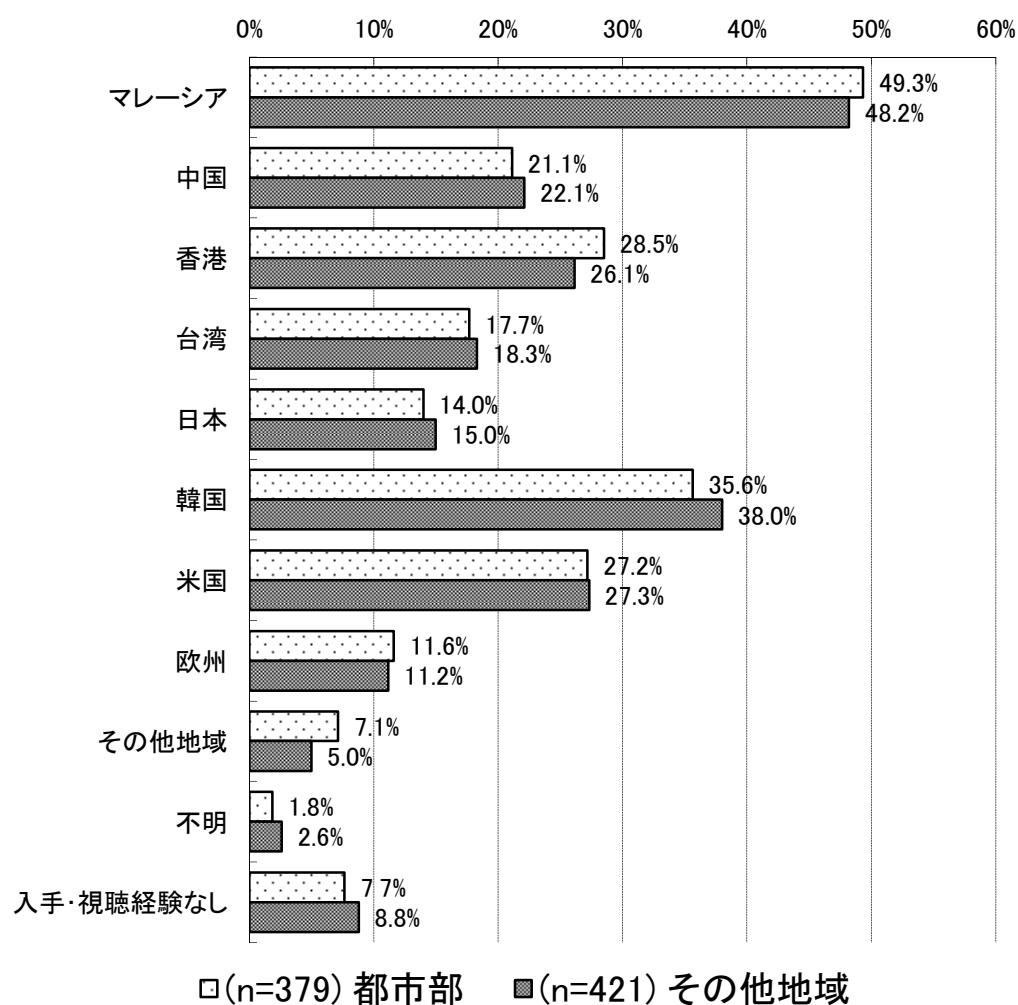
図表 A-2-20 アニメ(映画、テレビ番組)の入手・視聴経験のある国(Q1_1) (複数回答)



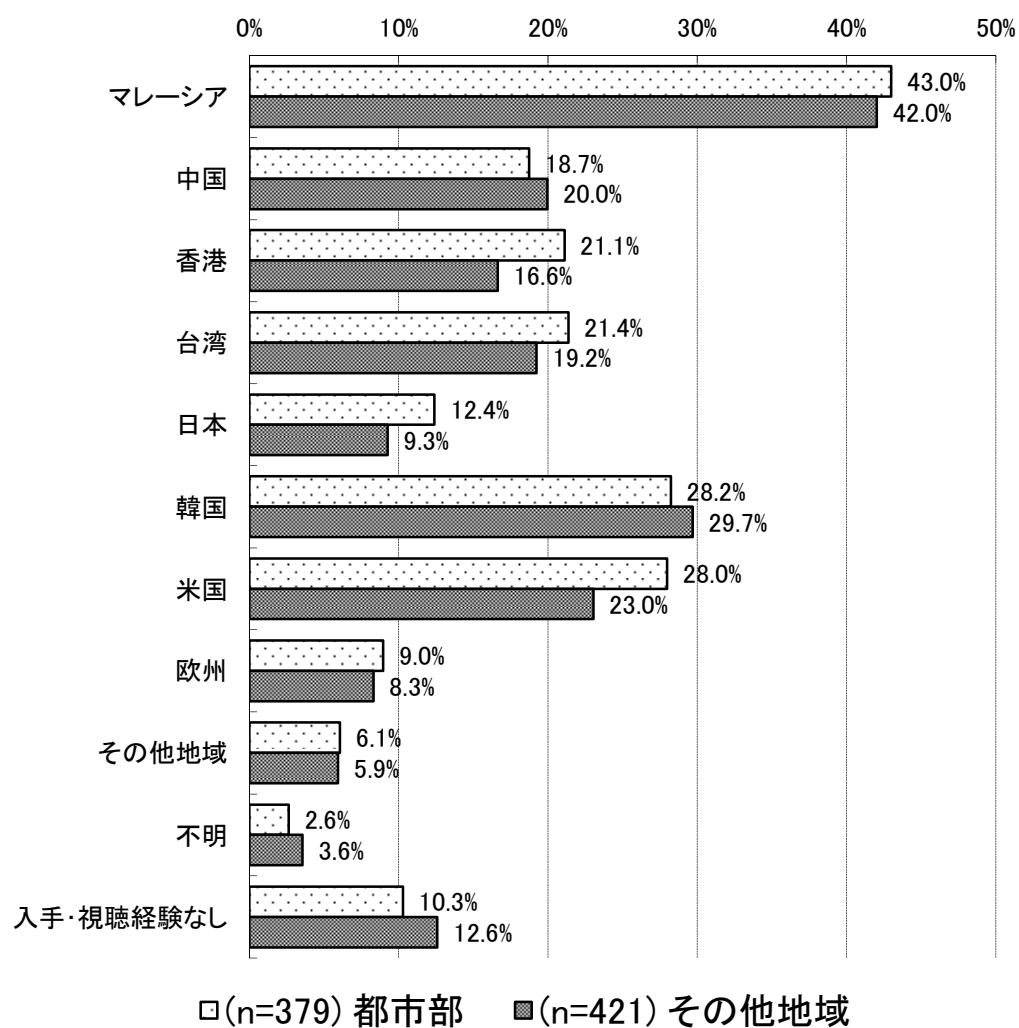
図表 A-2-21 映画（アニメを除く）の入手・視聴経験のある国（Q1_2）（複数回答）



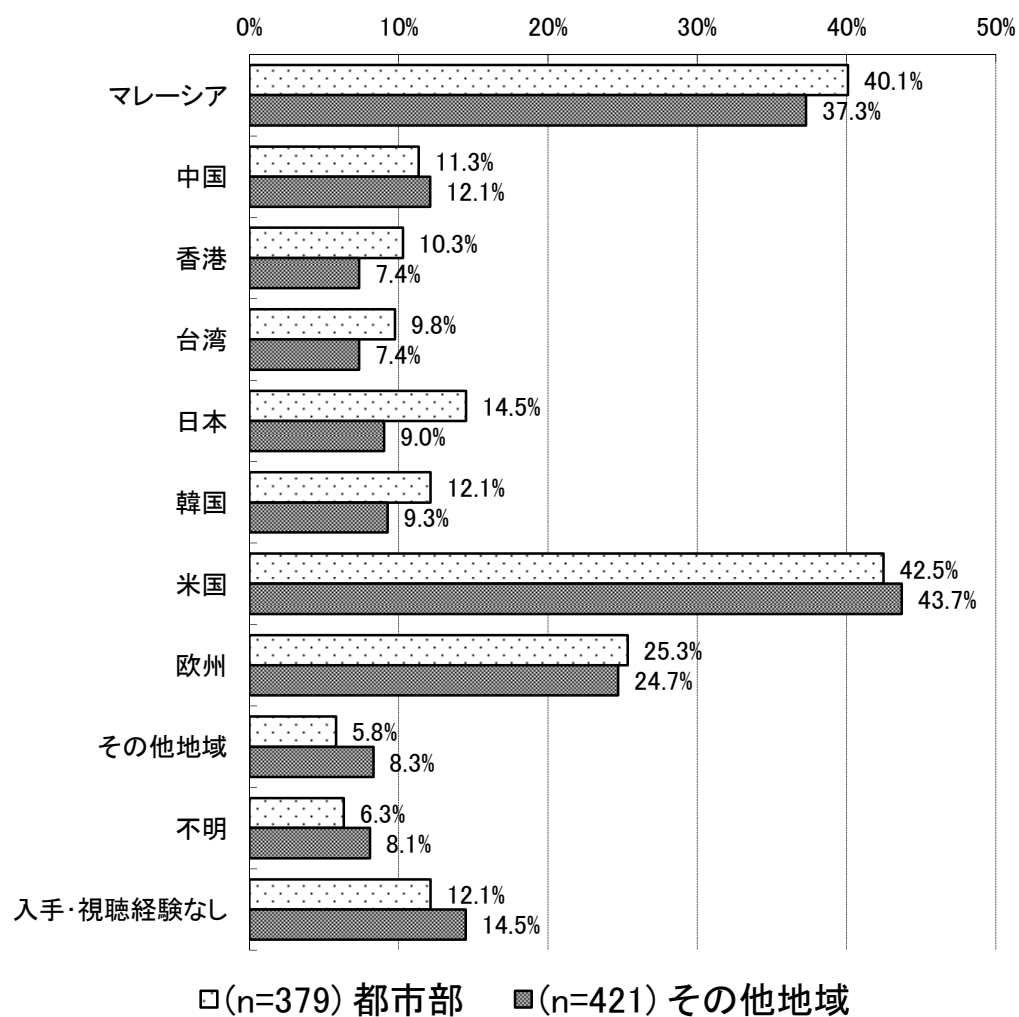
図表 A-2-22 テレビ番組（ドラマ）の入手・視聴経験のある国（Q1_3）（複数回答）



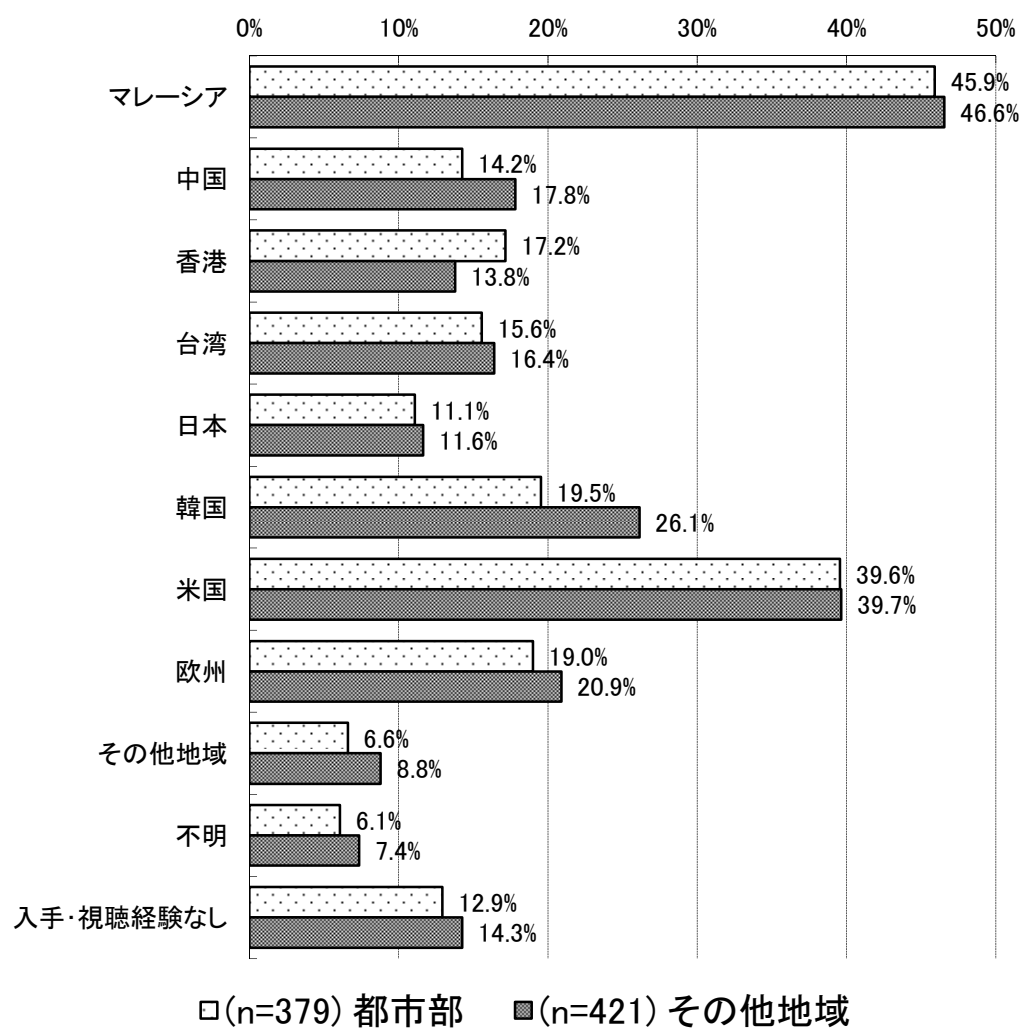
図表 A-2-23 テレビ番組（バラエティ）の入手・視聴経験のある国（Q1_4）（複数回答）



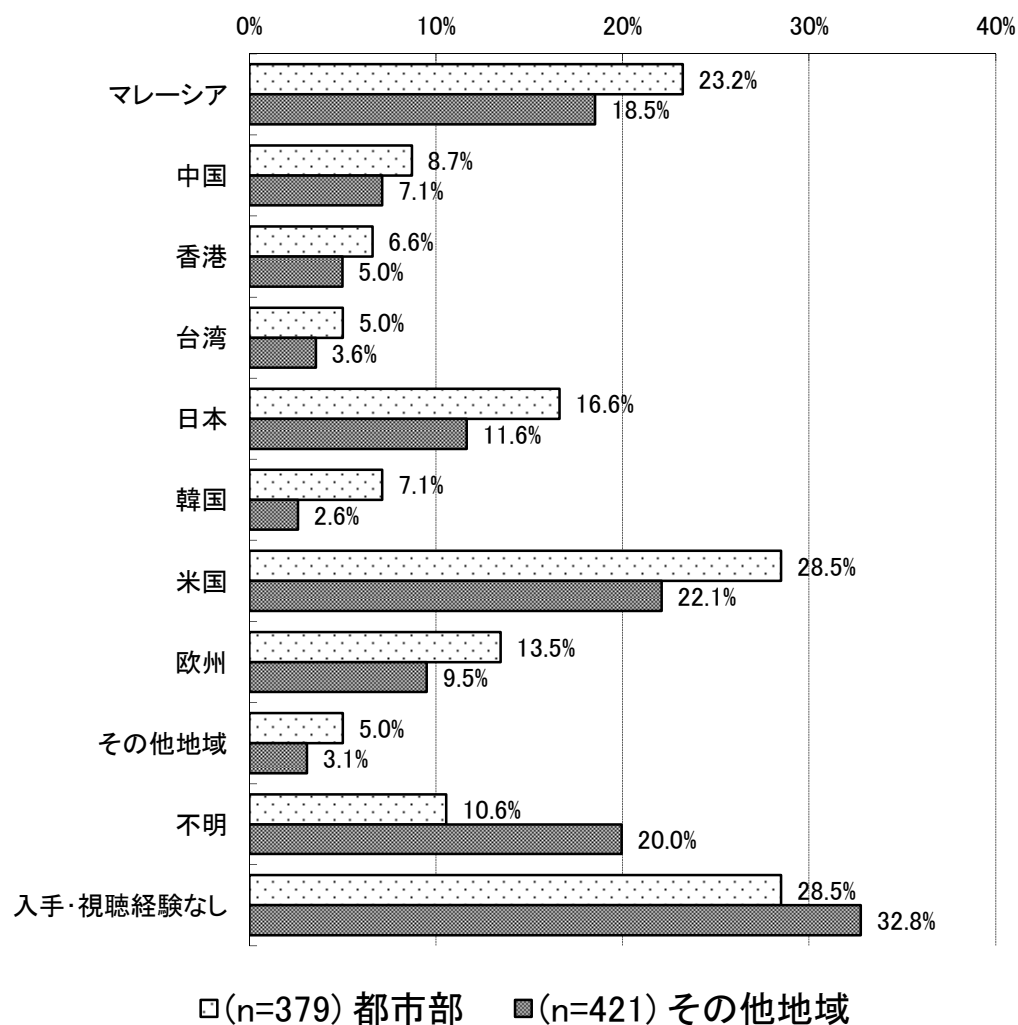
図表 A-2-24 テレビ番組（ドキュメンタリー等）の入手・視聴経験のある国（Q1_5）（複数回答）



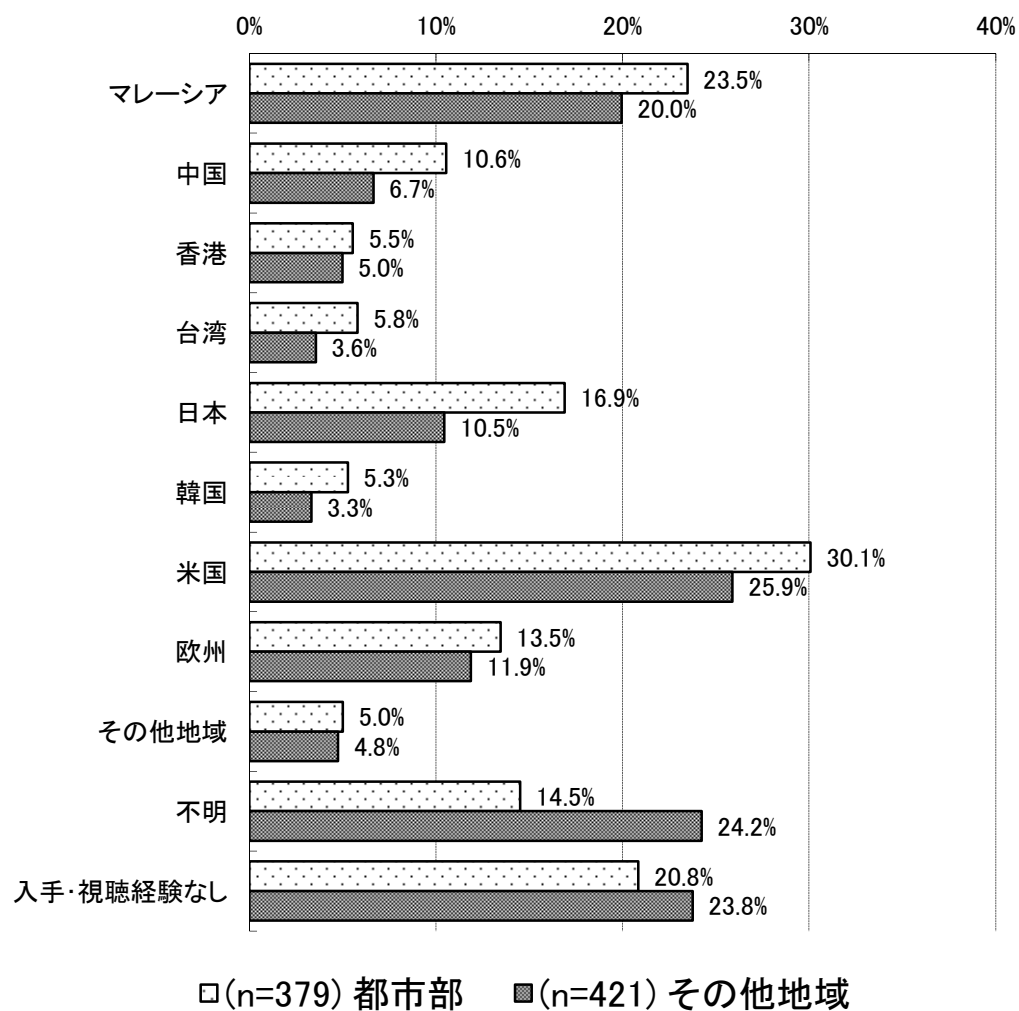
図表 A-2-25 音楽（携帯電話用メロディ等を含む）の入手・視聴経験のある国（Q1_6）
（複数回答）



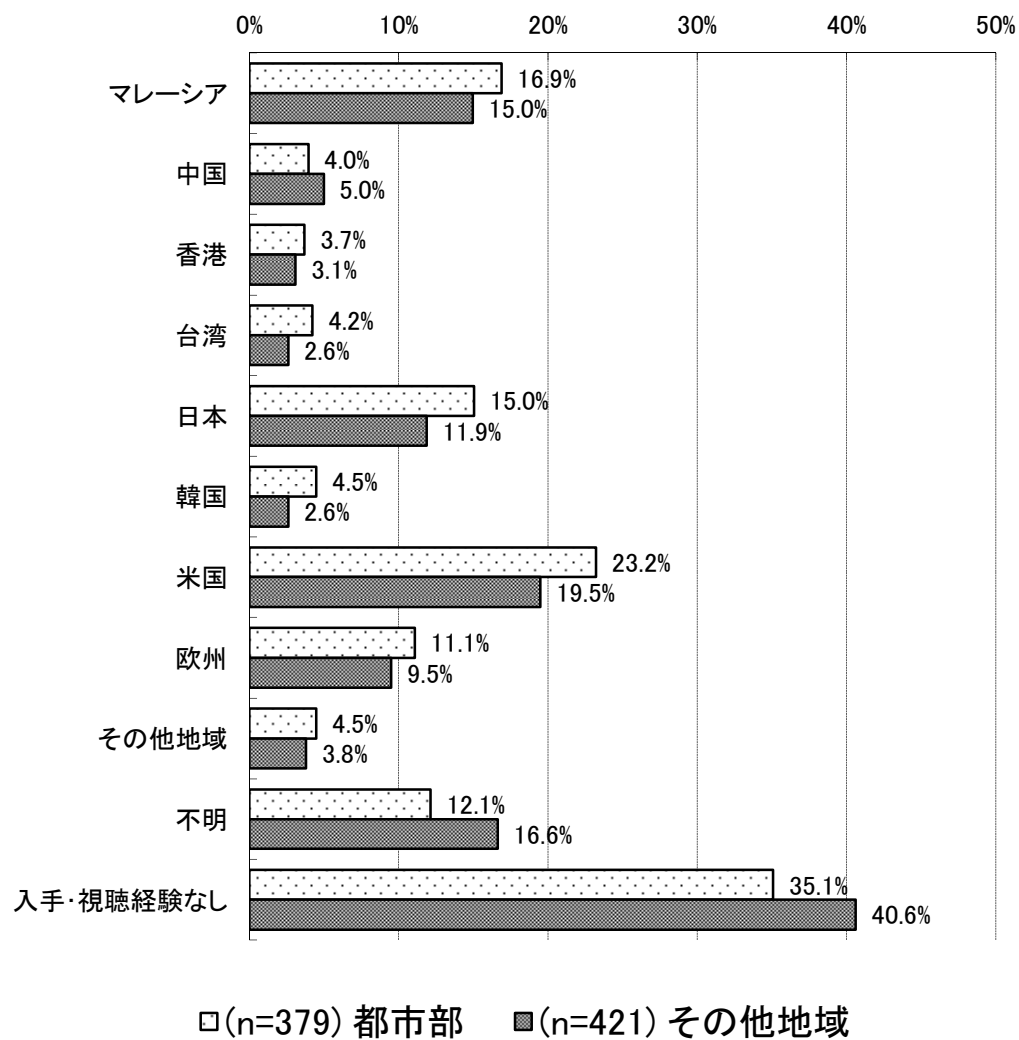
図表 A-2-26 ゲーム（オンラインゲーム）の入手・視聴経験のある国（Q1_7）（複数回答）



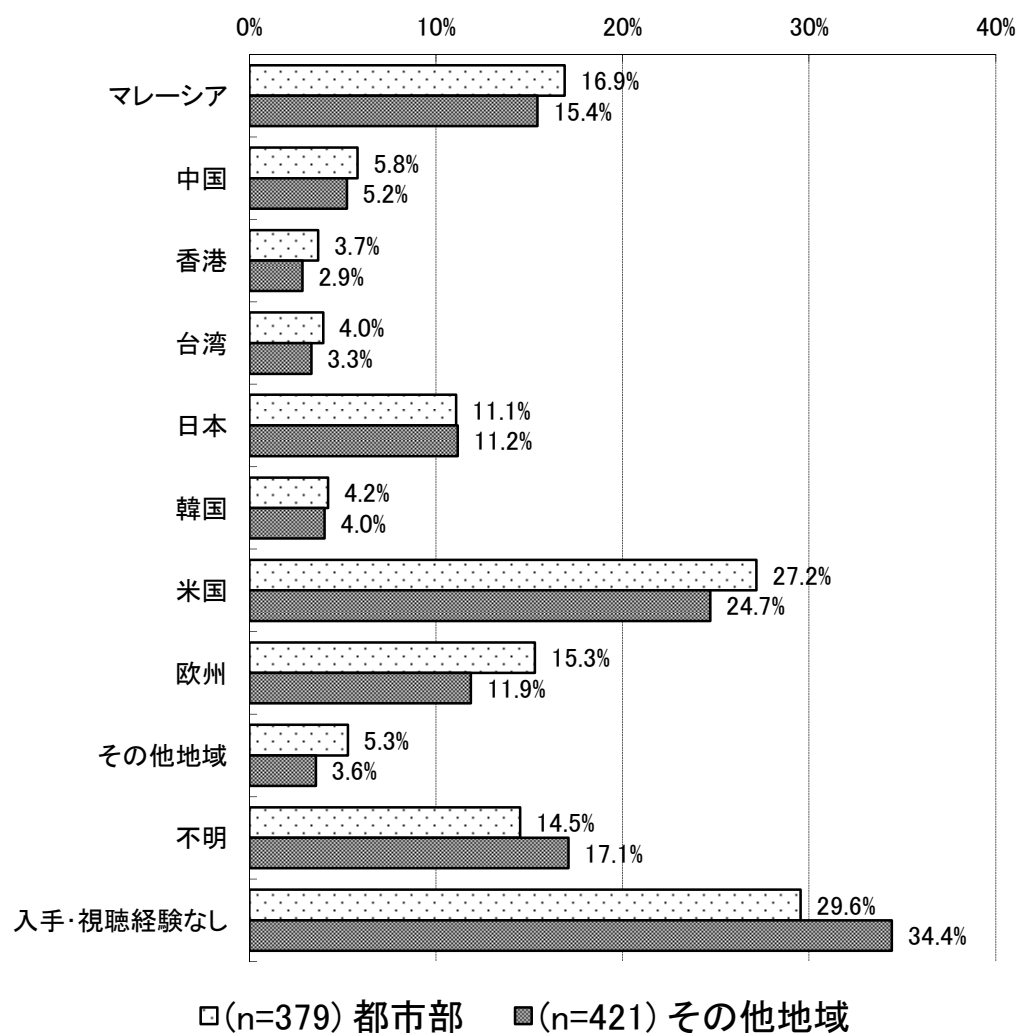
図表 A-2-27 ゲーム（スマホのゲームアプリ）の入手・視聴経験のある国（Q1_8）（複数回答）



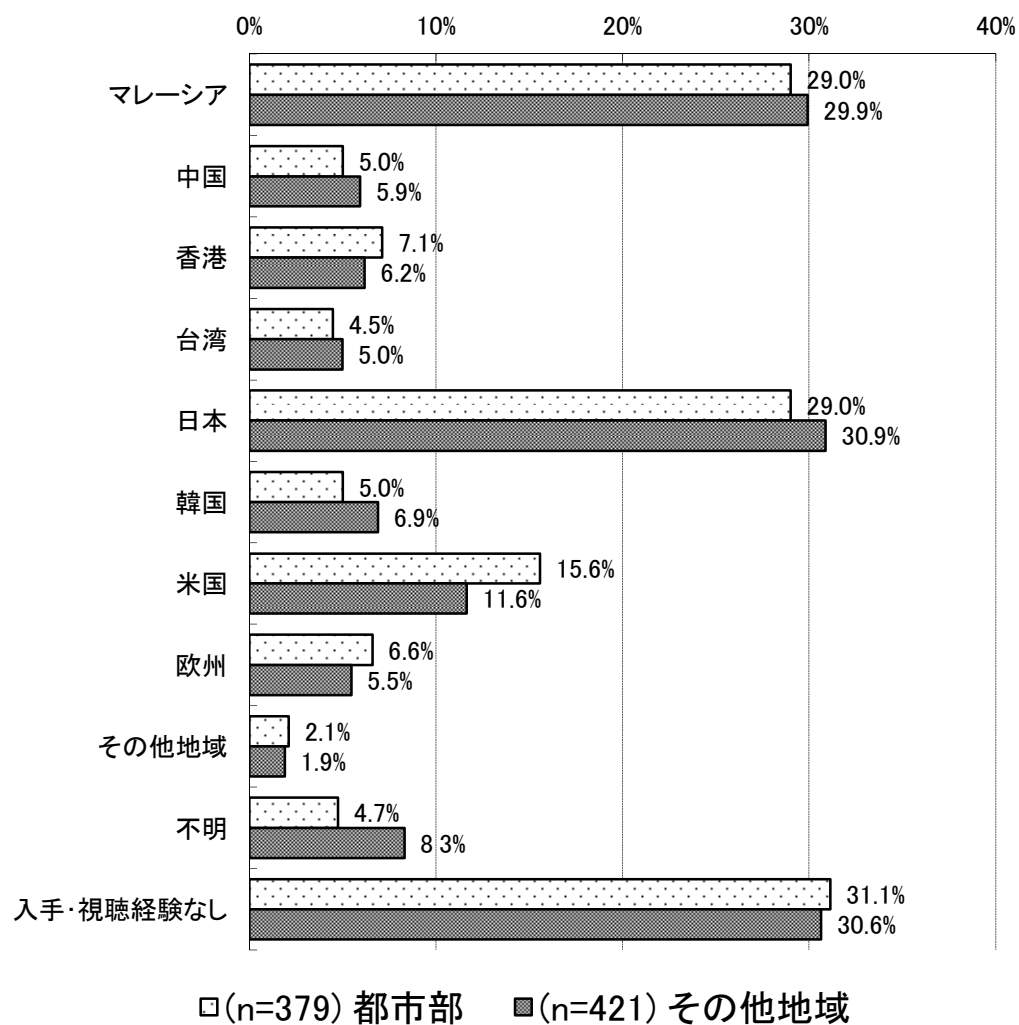
図表 A-2-28 ゲーム（ゲーム専用機用ゲーム）の入手・視聴経験のある国（Q1_9）（複数回答）



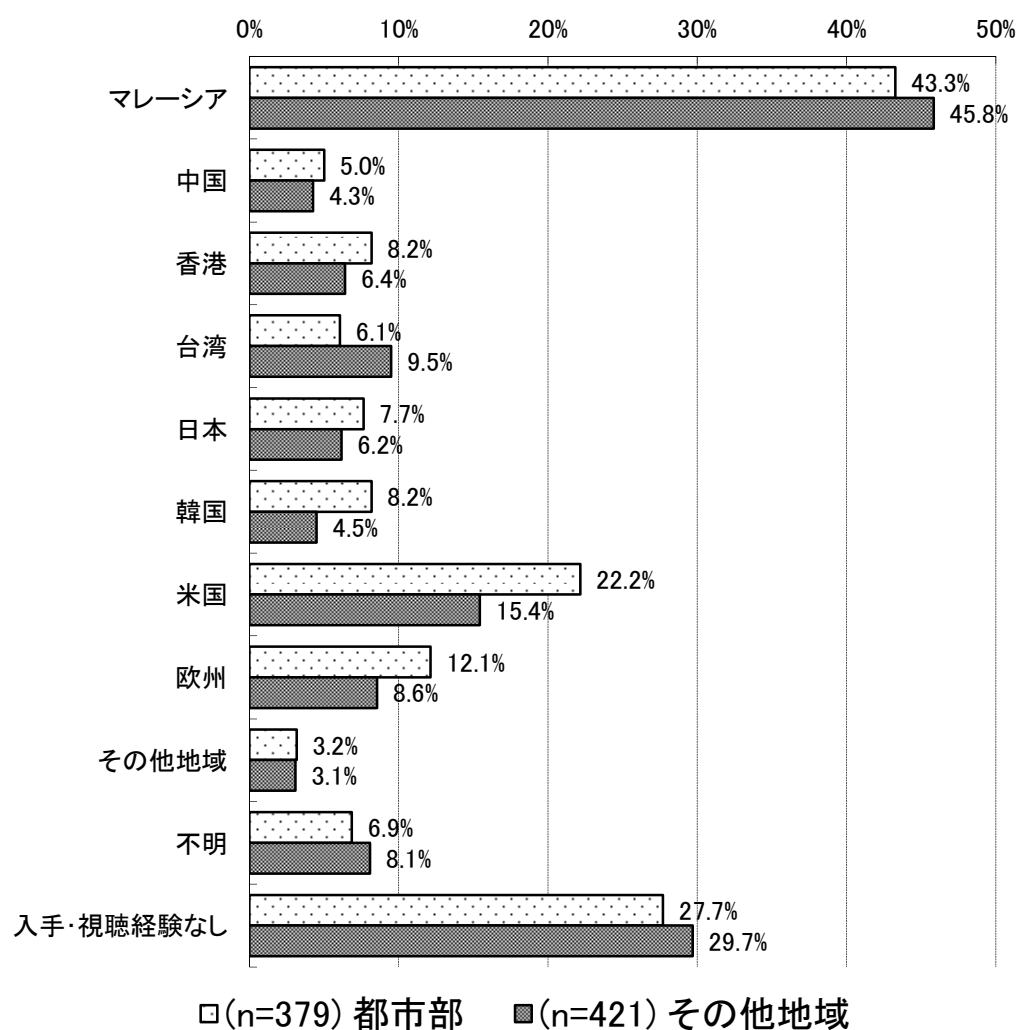
図表 A-2-29 ゲーム（PC 用ゲームで非オンラインのもの）の入手・視聴経験のある国（Q1_10）（複数回答）



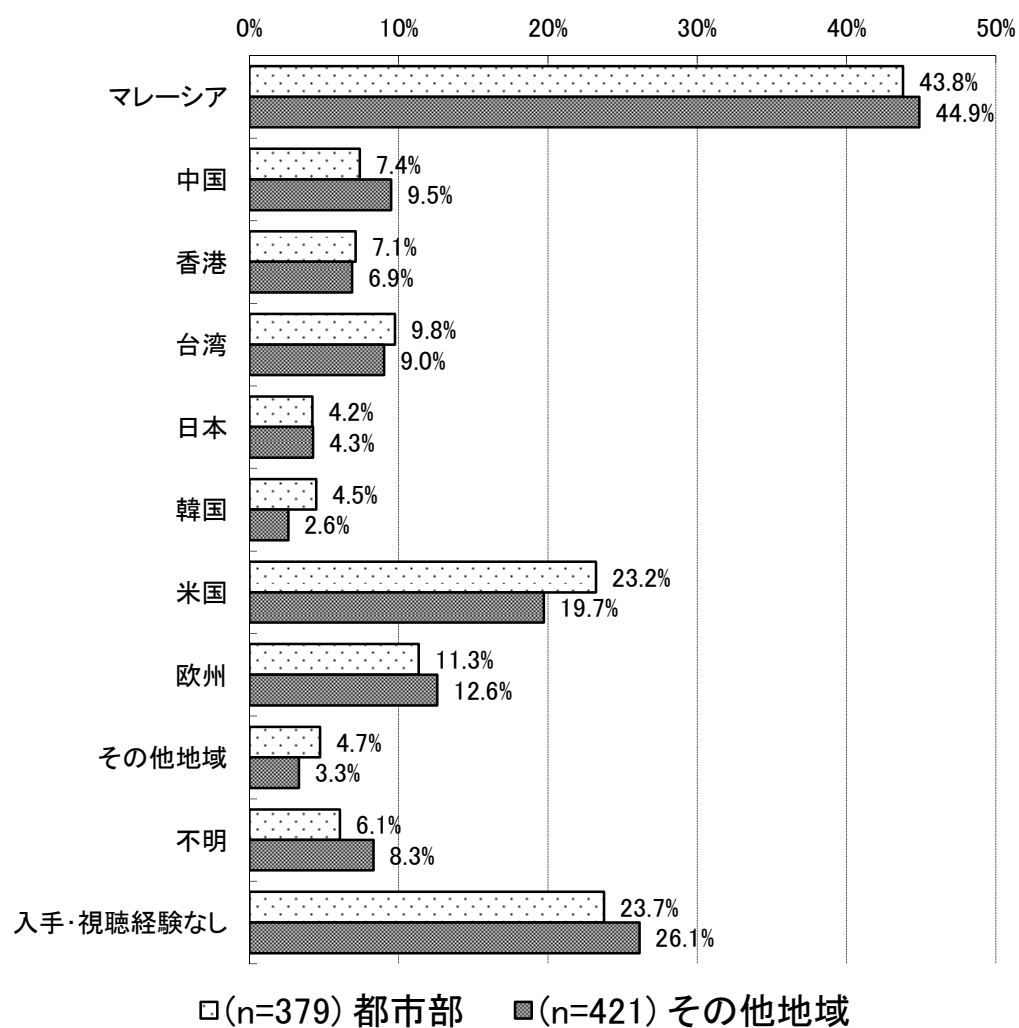
図表 A-2-30 コミック（単行本、コミック誌）の入手・視聴経験のある国（Q1_11）（複数回答）



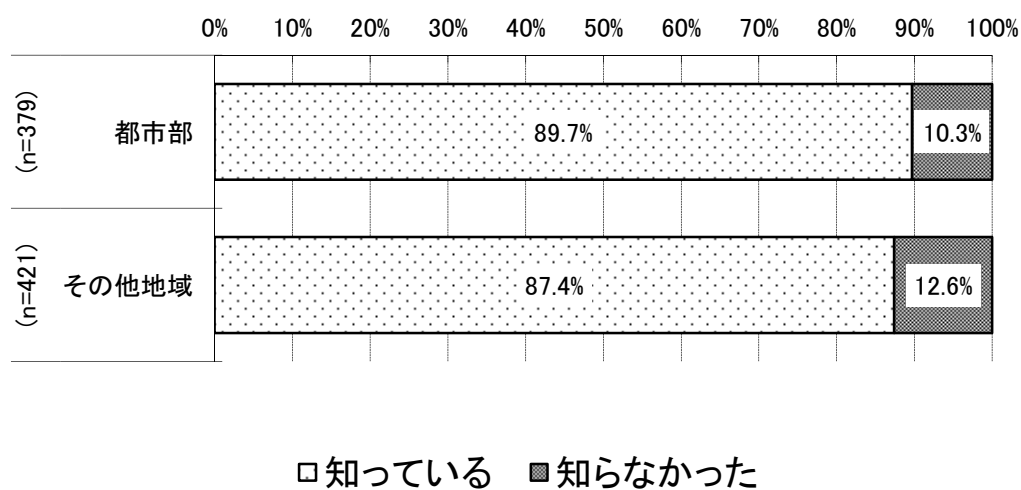
図表 A-2-31 雑誌（ファッション等）の入手・視聴経験のある国（Q1_12）（複数回答）



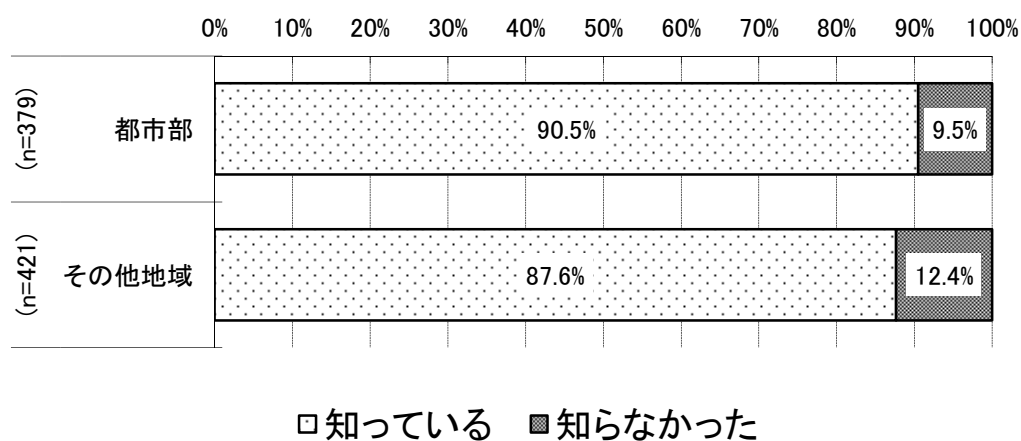
図表 A-2-32 書籍（小説等）の入手・視聴経験のある国（Q1_13）（複数回答）



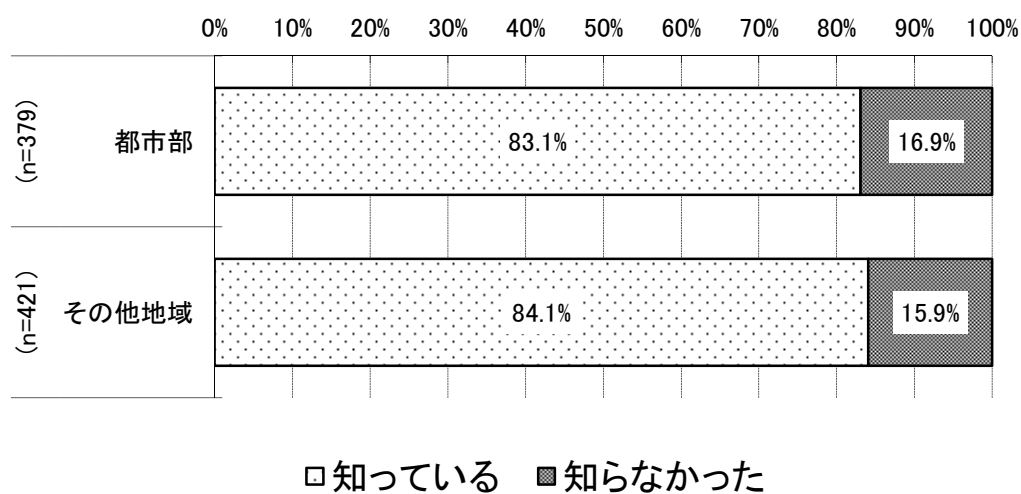
図表 A-2-33 著作権の認知有無（Q13_1）（単数回答）



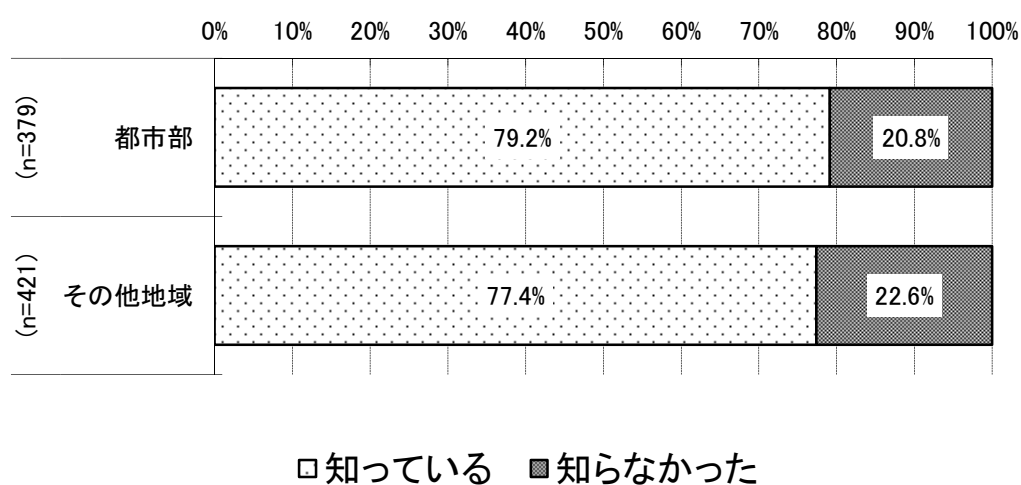
図表 A-2-34 著作物における著作権法による保護の認知有無（Q13_2）（単数回答）



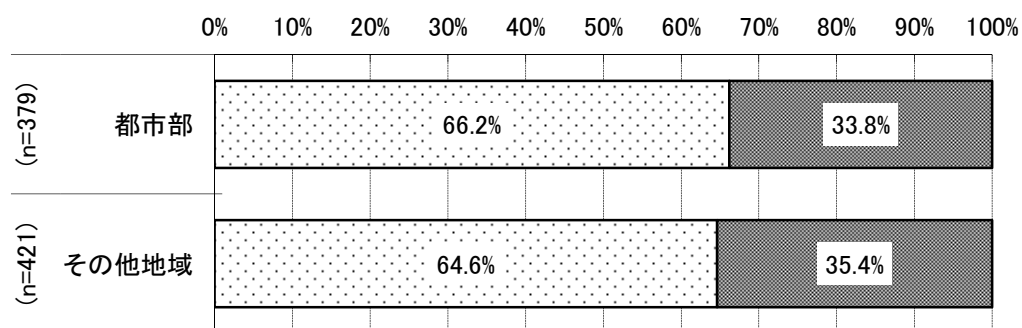
図表 A-2-35 著作物を利用する場合、著作物を作った人からの許可の必要の認知有無（Q13_3）（単数回答）



図表 A-2-36 著作物の価格に著作物を作った人に対する価値が含まれていることの認知有無（Q13_4）（単数回答）



図表 A-2-37 海外の著作物においてのマレーシアの著作権法による保護の認知有無（Q13_5）（単数回答）



□ 知っている ■ 知らなかった

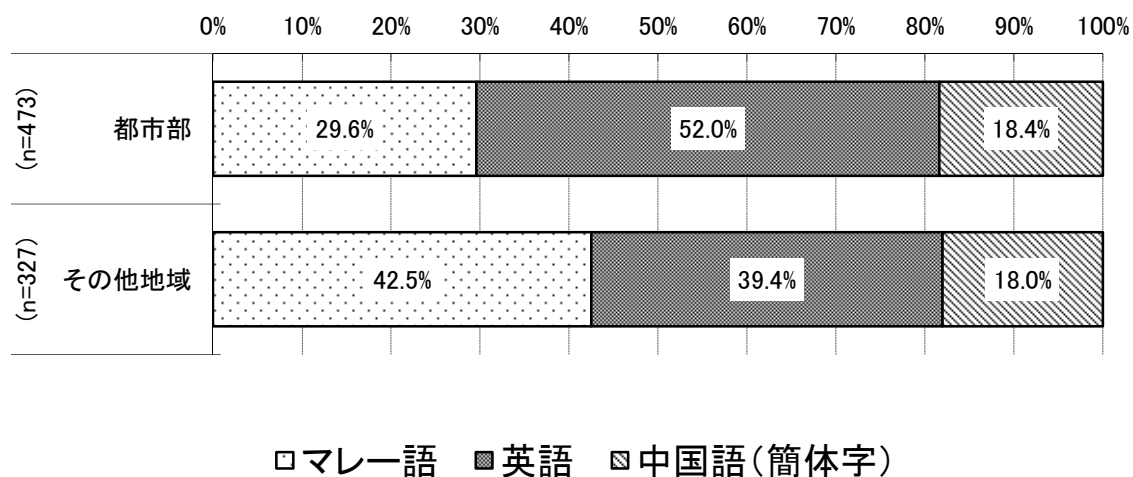
3. 日本コンテンツ入手経験者の日本コンテンツ入手実態調査結果（アンケート調査 B／地域別クロス集計）

<目 次>

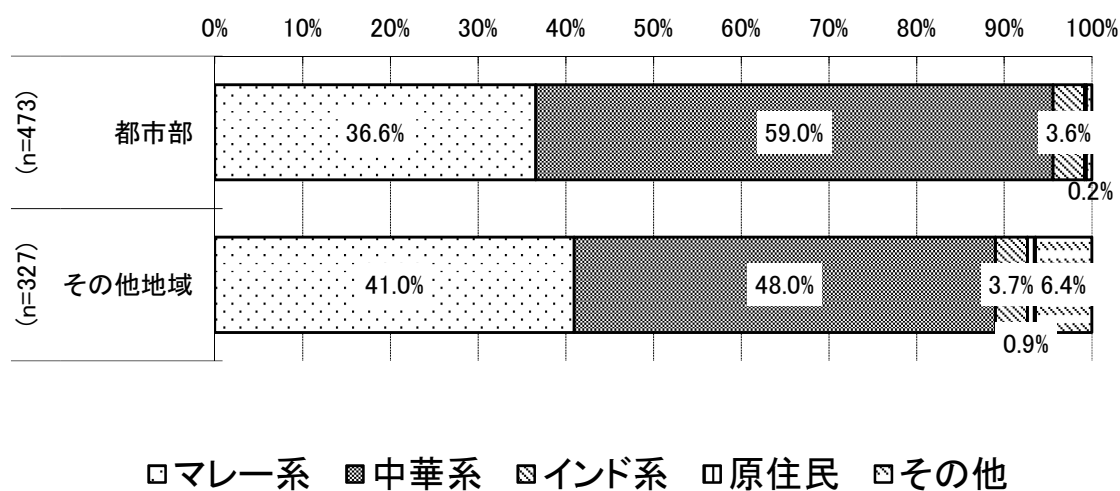
(1)	回答者の属性	127
(2)	コンテンツの入手・視聴経験のある国	137
(3)	日本のアニメの入手・視聴の状況	150
(4)	日本の映画の入手・視聴の状況等	171
(5)	日本のテレビ番組の入手・視聴の状況等	190
(6)	日本の音楽の入手・視聴の状況等	209
(7)	日本のゲーム（オンラインゲーム）の入手・視聴の状況等	230
(8)	日本のゲーム（オンラインゲーム以外）の入手・視聴の状況等	235
(9)	日本のコミックの入手・視聴の状況等	252
(10)	日本の雑誌の入手・視聴の状況等	268
(11)	日本の書籍の入手・視聴の状況等	284
(12)	日本のコンテンツをインターネット経由で入手・視聴・閲覧したサイト	300
(13)	日本のコンテンツのアップロードの状況	304
(14)	著作権についての認知状況等	308

(1) 回答者の属性

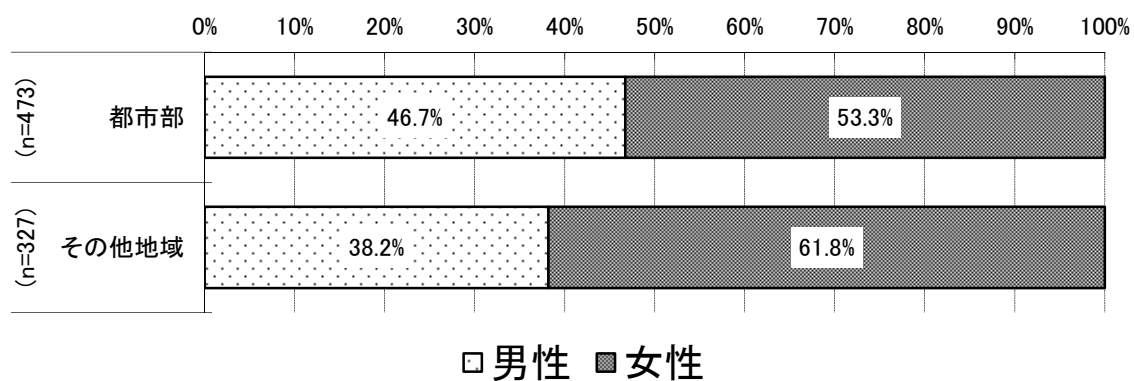
図表 B-3-1 言語 (FOA) (単数回答)



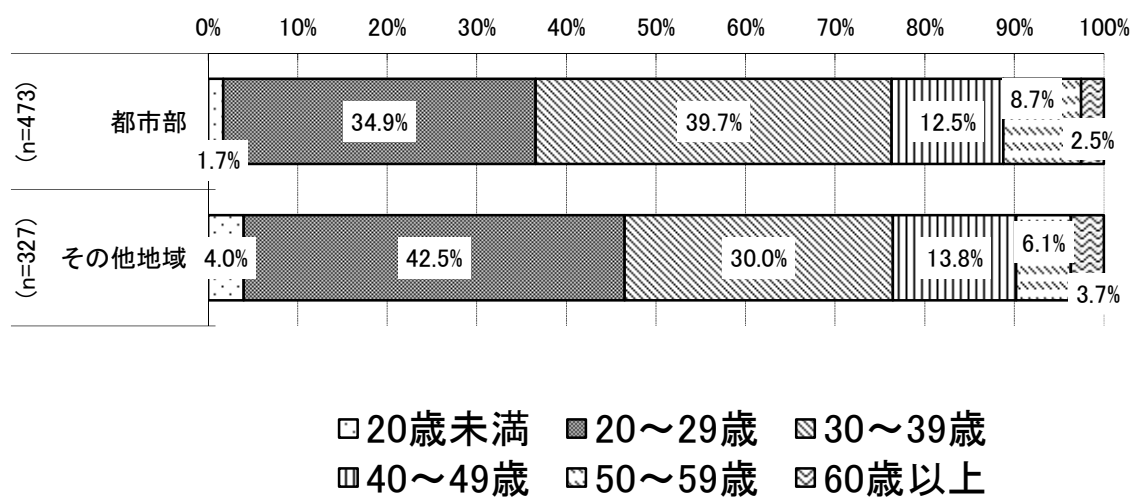
図表 B-3-2 民族 (FOB) (単数回答)



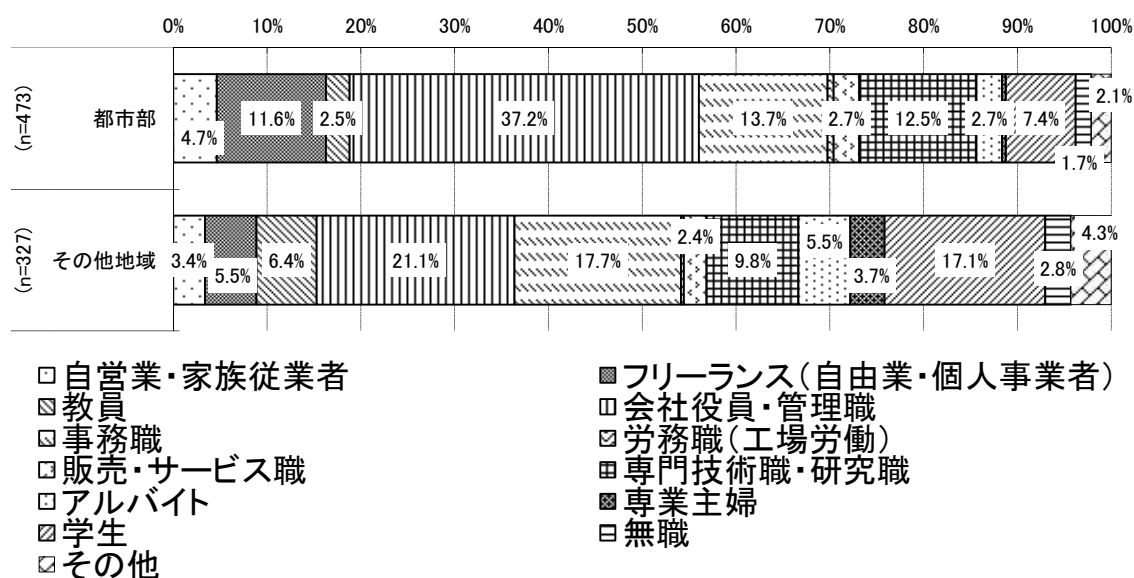
図表 B-3-3 性別（F1）（単数回答）



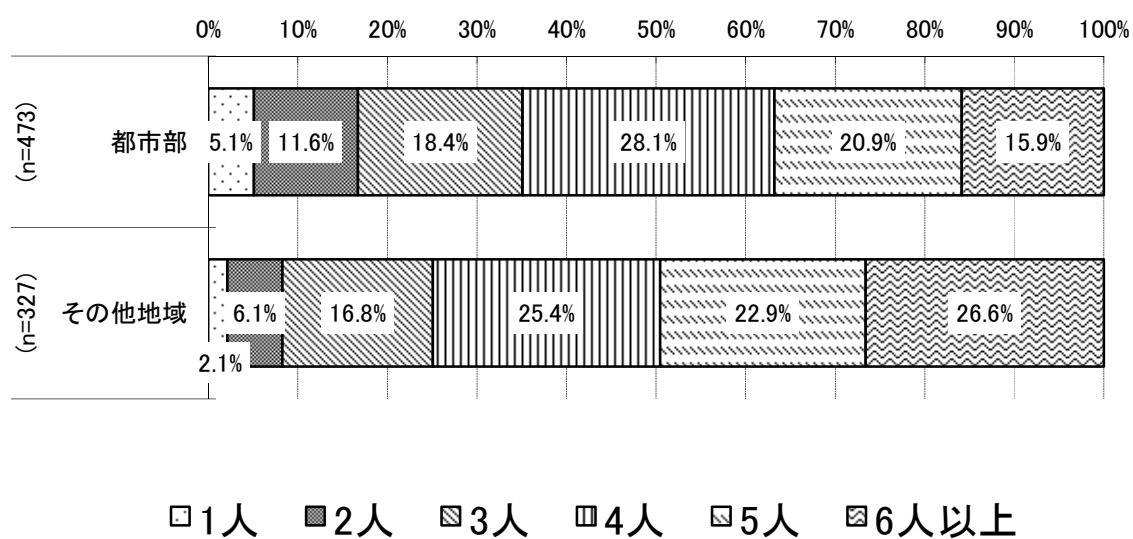
図表 B-3-4 年齢（F2）（単数回答）



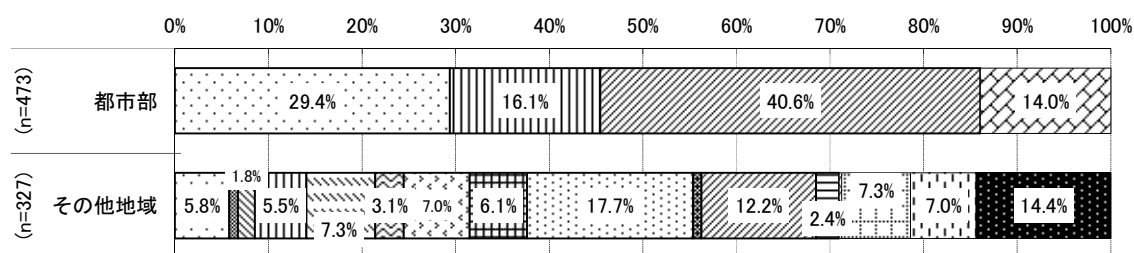
図表 B-3-5 職業 (F3) (単数回答)



図表 B-3-6 同居家族 (F4) (単数回答)

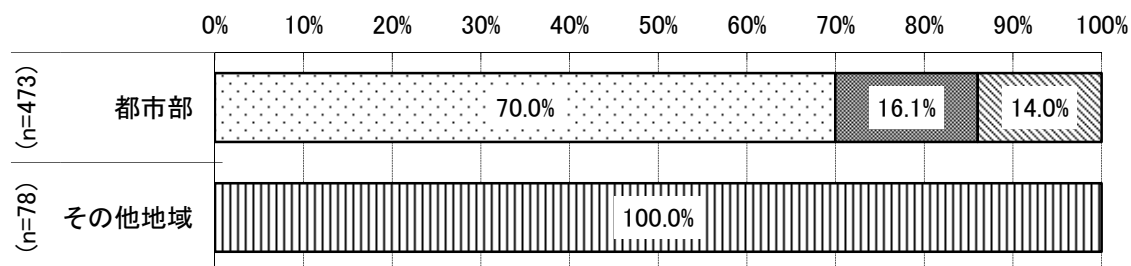


図表 B-3-7 住まい (F5) (単数回答)



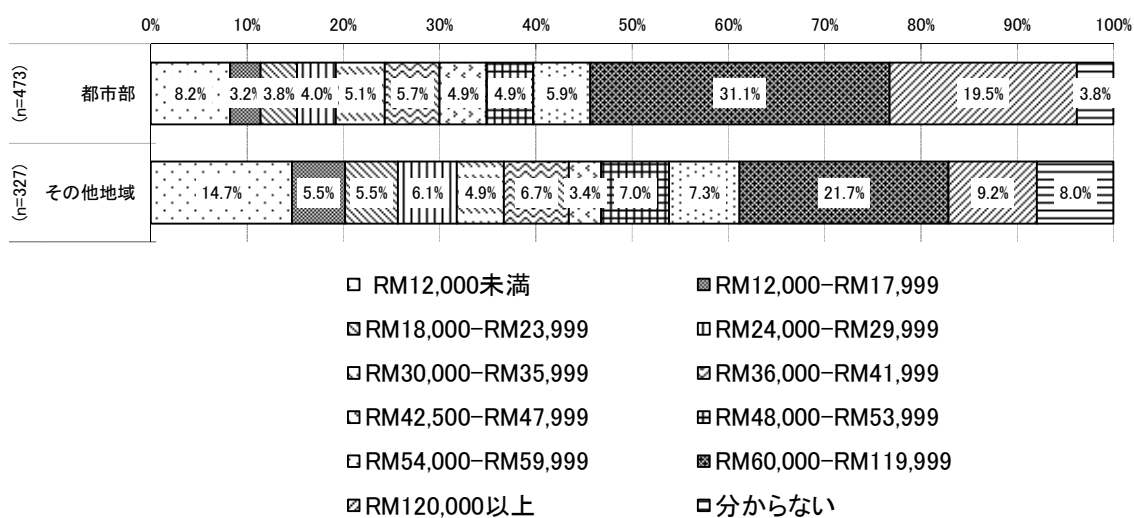
- | | |
|--------------------------------|-----------------------|
| □ クアラルンプール (Kuala Lumpur) | ■ ラブアン (Labuan) |
| ■ プトラジャヤ (Putrajaya) | □ ジョホール州 (Johor) |
| ■ クダ州 (Kedah) | ■ クランタン州 (Kelantan) |
| ■ ヌグリ・スンビラン州 (Negeri Sembilan) | ■ パハン州 (Pahang) |
| ■ ペラ州 (Perak) | ■ プルリス州 (Perlis) |
| ■ セランゴール州 (Selangor) | □ トレンガヌ州 (Terengganu) |
| ■ ペナン州 (Pulau Pinang) | □ マラッカ州 (Malacca) |
| ■ サバ州 (Sabah) | ■ サラワク州 (Sarawak) |

図表 B-3-8 住まい (地域区分) (F5) (単数回答)

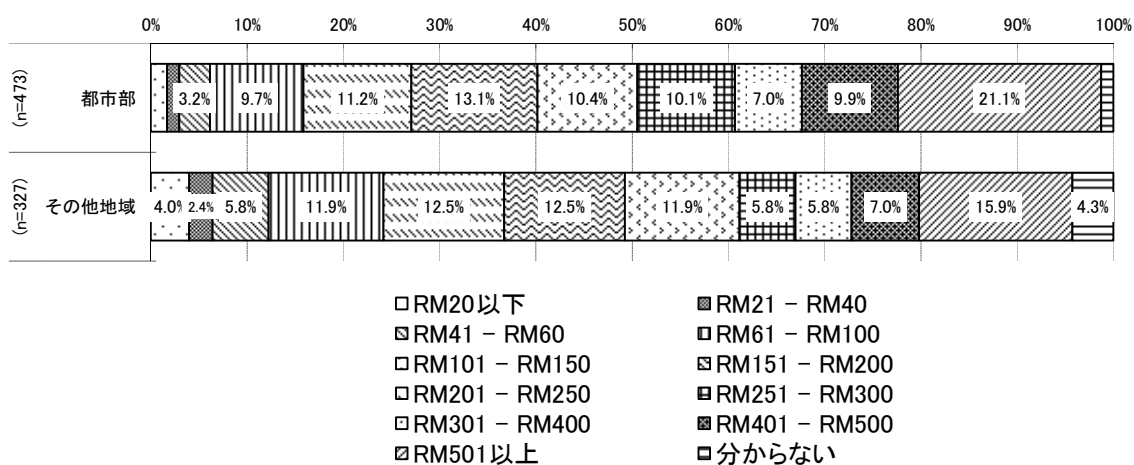


- Klang Valley
- ジョホール・バル特別市 (Johor Bahru)
- ペナン島市 (Pulau Pinang)
- その他

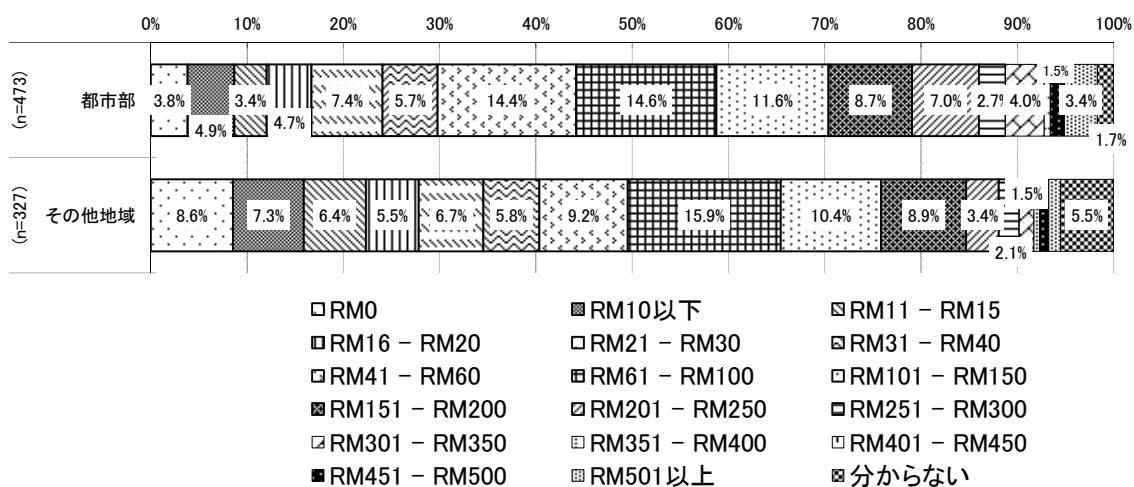
図表 B-3-9 世帯の年間収入（F6）（単数回答）



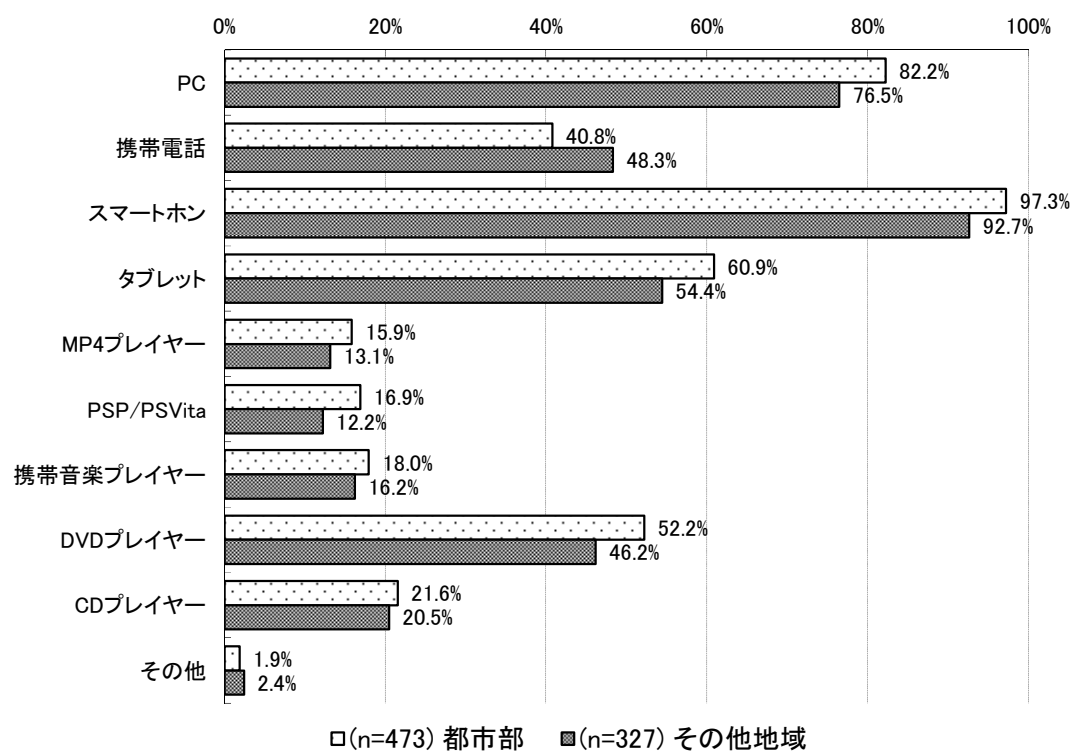
図表 B-3-10 1ヶ月に趣味や余暇、嗜好品などに自由に使えるお金（F7）（単数回答）



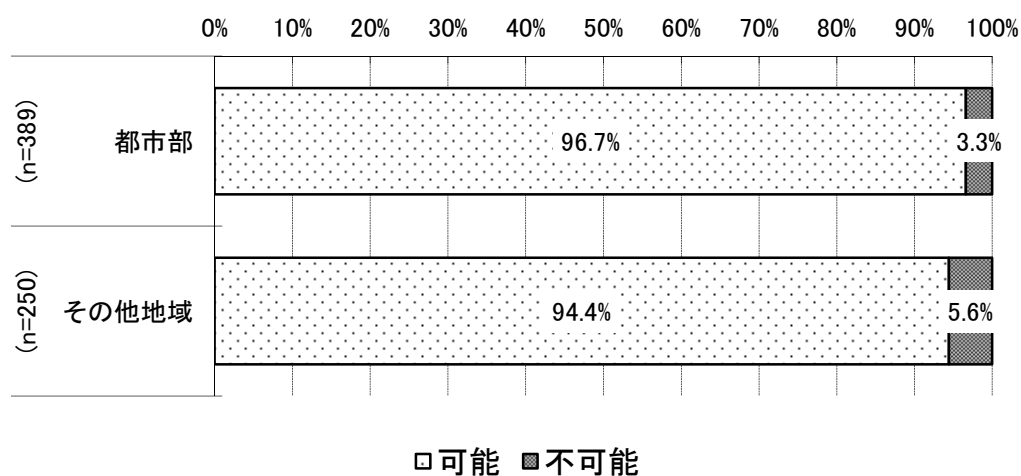
図表 B-3-11 1ヶ月にコンテンツに消費するお金平均 (F8) (単数回答)



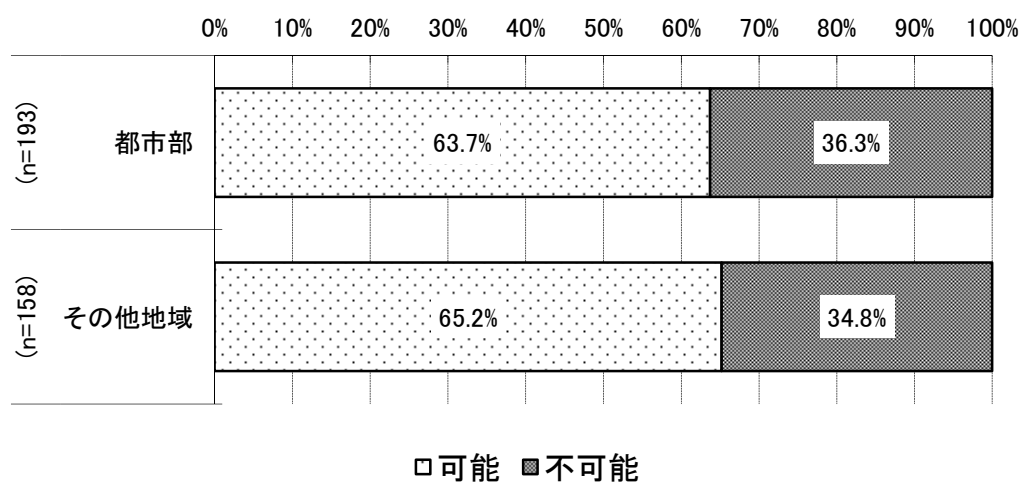
図表 B-3-12 保有して利用できる機器 (F9_A) (複数回答)



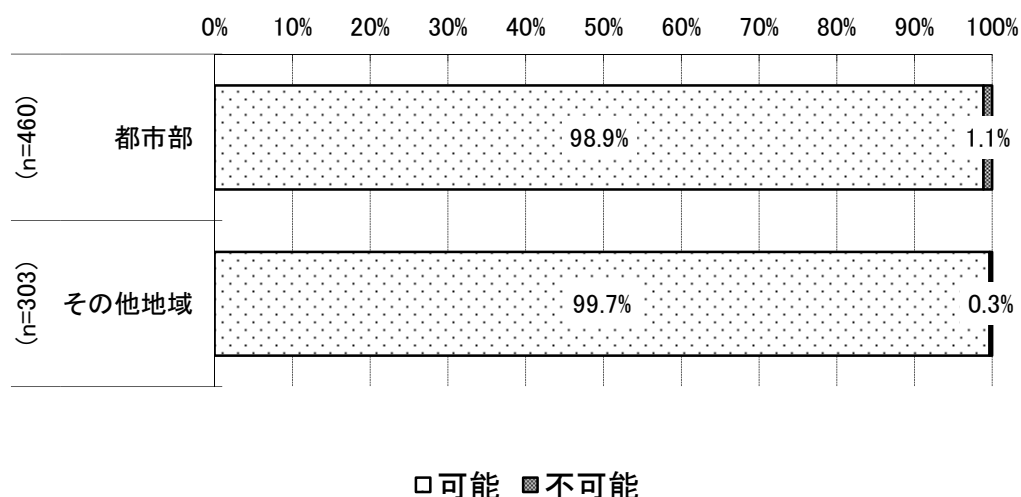
図表 B-3-13 保有して利用できる機器のインターネット接続の可否 1) PC (F9_B_1) (単数回答)



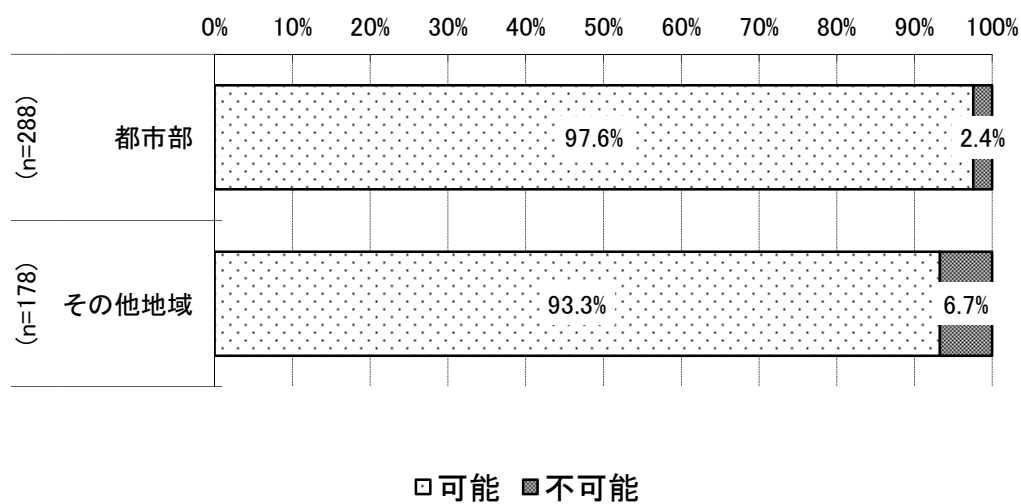
図表 B-3-14 保有して利用できる機器のインターネット接続の可否 2) 携帯電話 (F9_B_2) (単数回答)



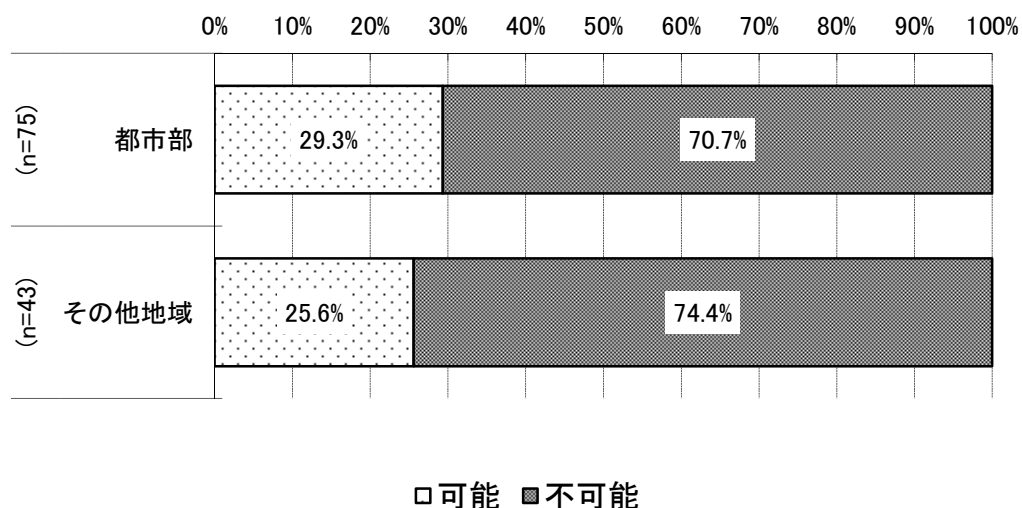
図表 B-3-15 保有していて利用できる機器のインターネット接続の可否 3) スマートホン
(F9_B_3) (単数回答)



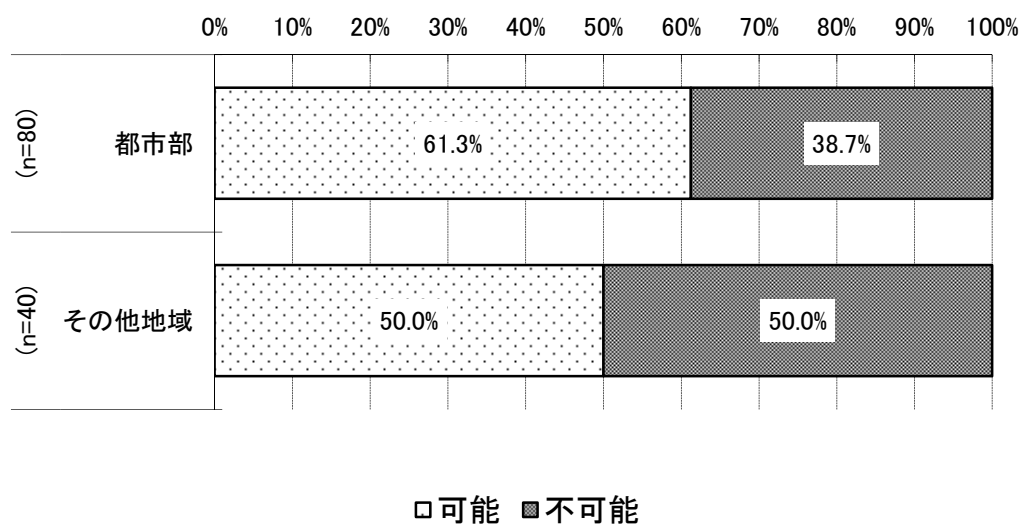
図表 B-3-16 保有していて利用できる機器のインターネット接続の可否 4) タブレット (F9_B_4) (単数回答)



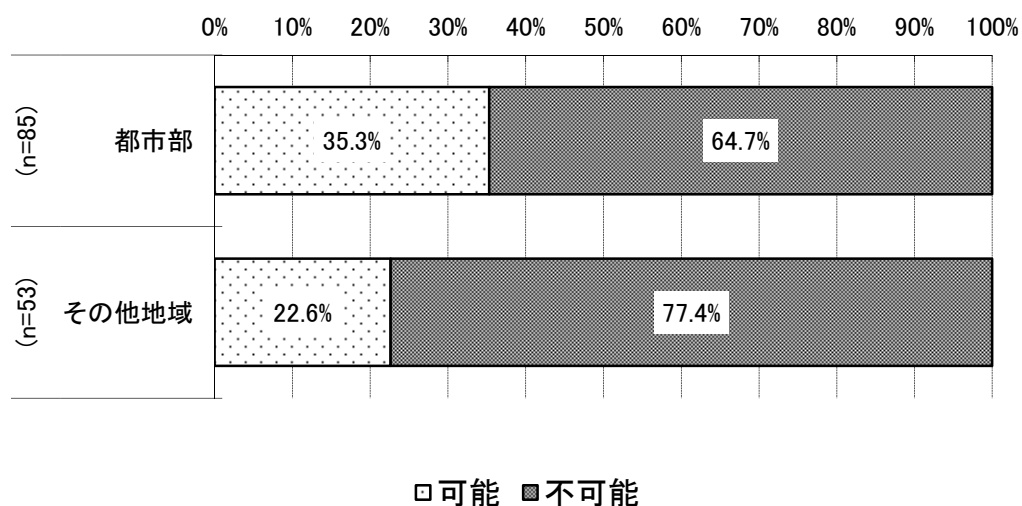
図表 B-3-17 保有して利用できる機器のインターネット接続の可否 5) MP4 プレイヤー (F9_B_5) (単数回答)



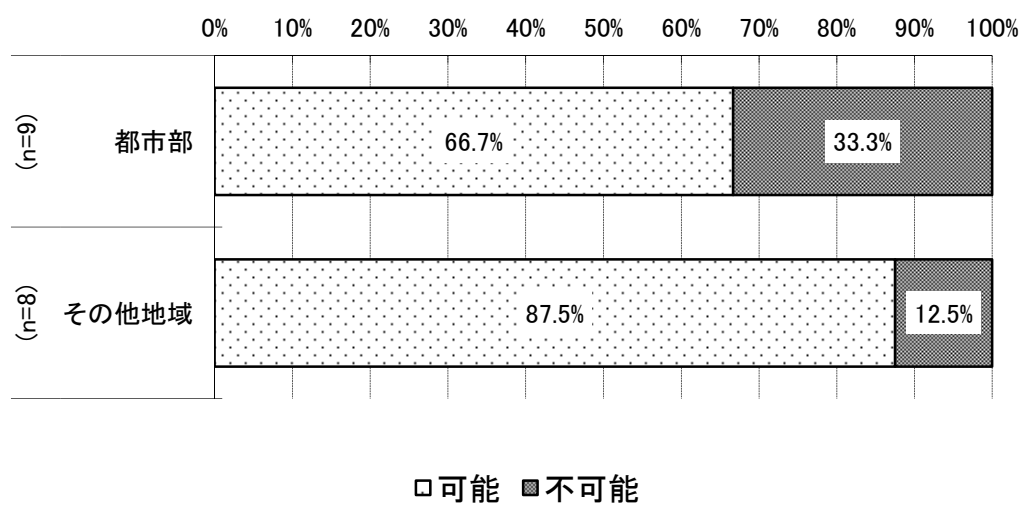
図表 B-3-18 保有して利用できる機器のインターネット接続の可否 6) PSP/PS Vita (F9_B_6) (単数回答)



図表 B-3-19 保有して利用できる機器のインターネット接続の可否 7) 携帯音楽プレイヤー (F9_B_7) (単数回答)

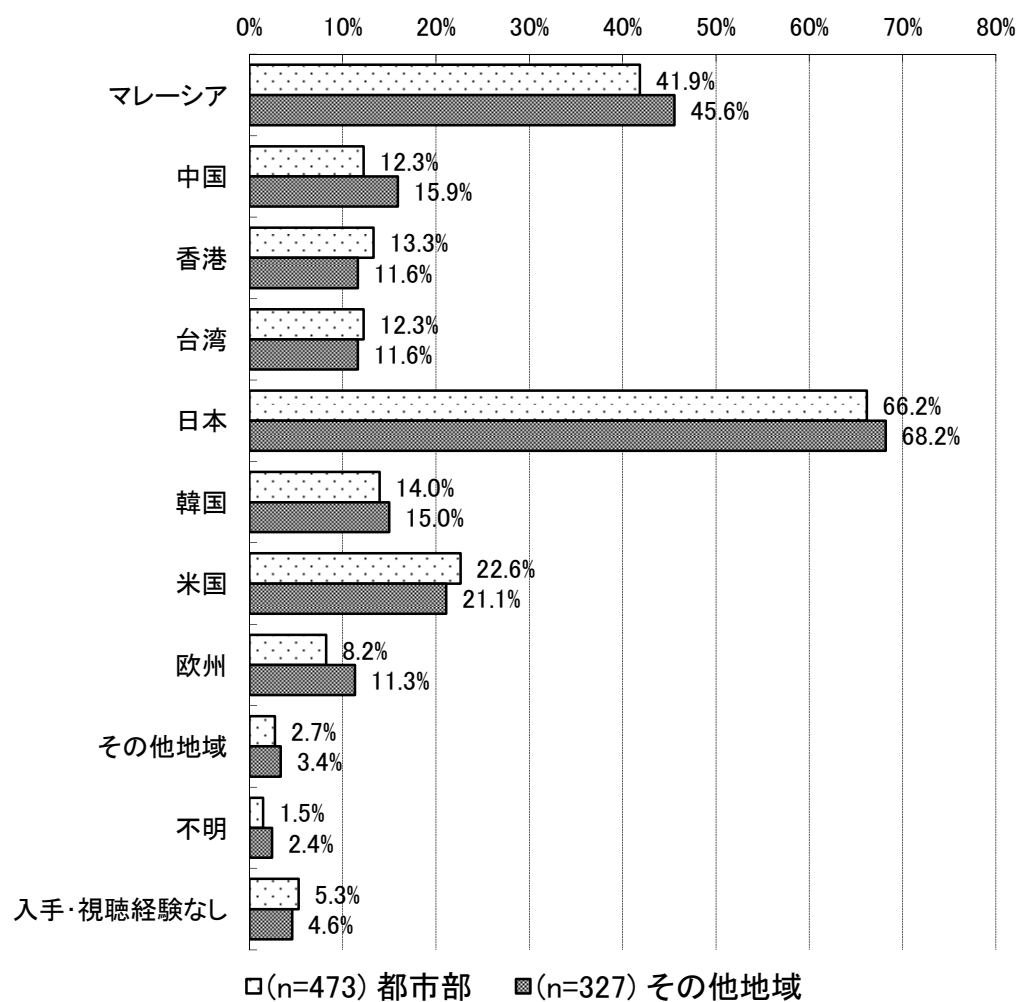


図表 B-3-20 保有して利用できる機器のインターネット接続の可否 10) その他 (F9_B_8) (単数回答)

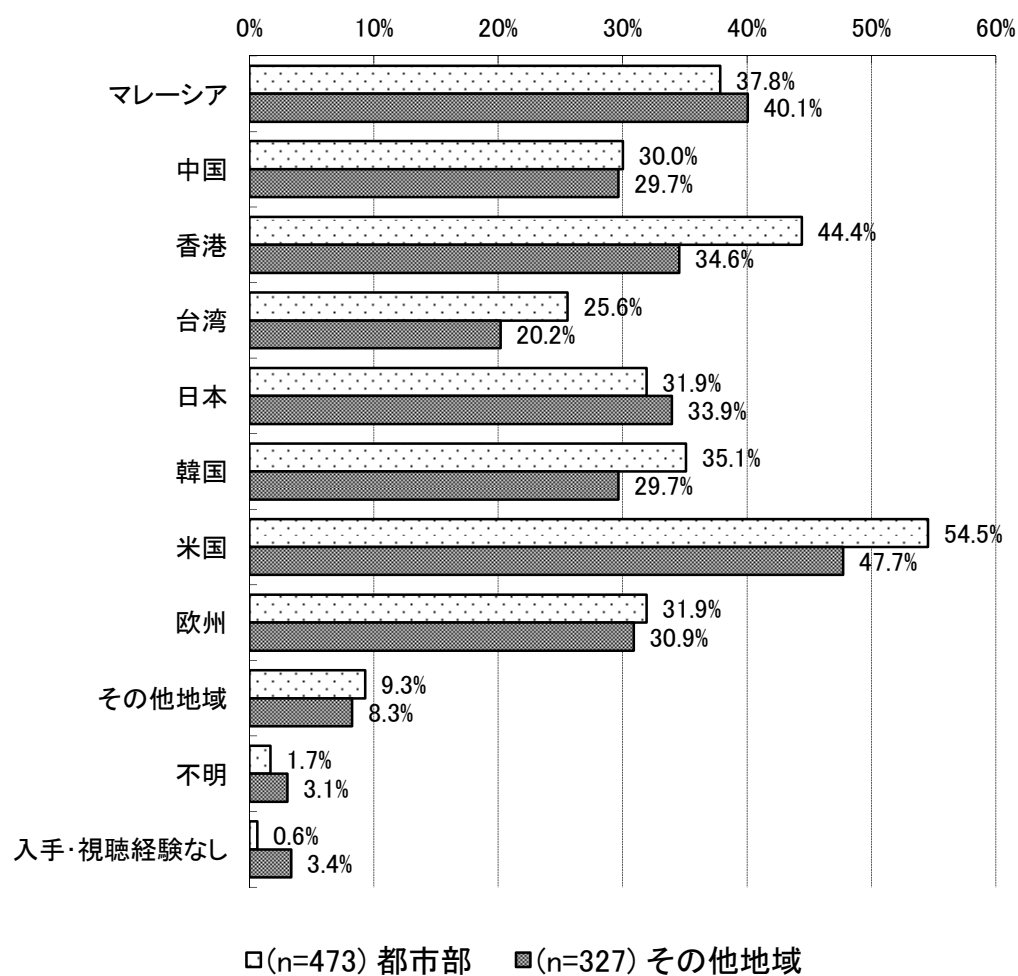


(2) コンテンツの入手・視聴経験のある国

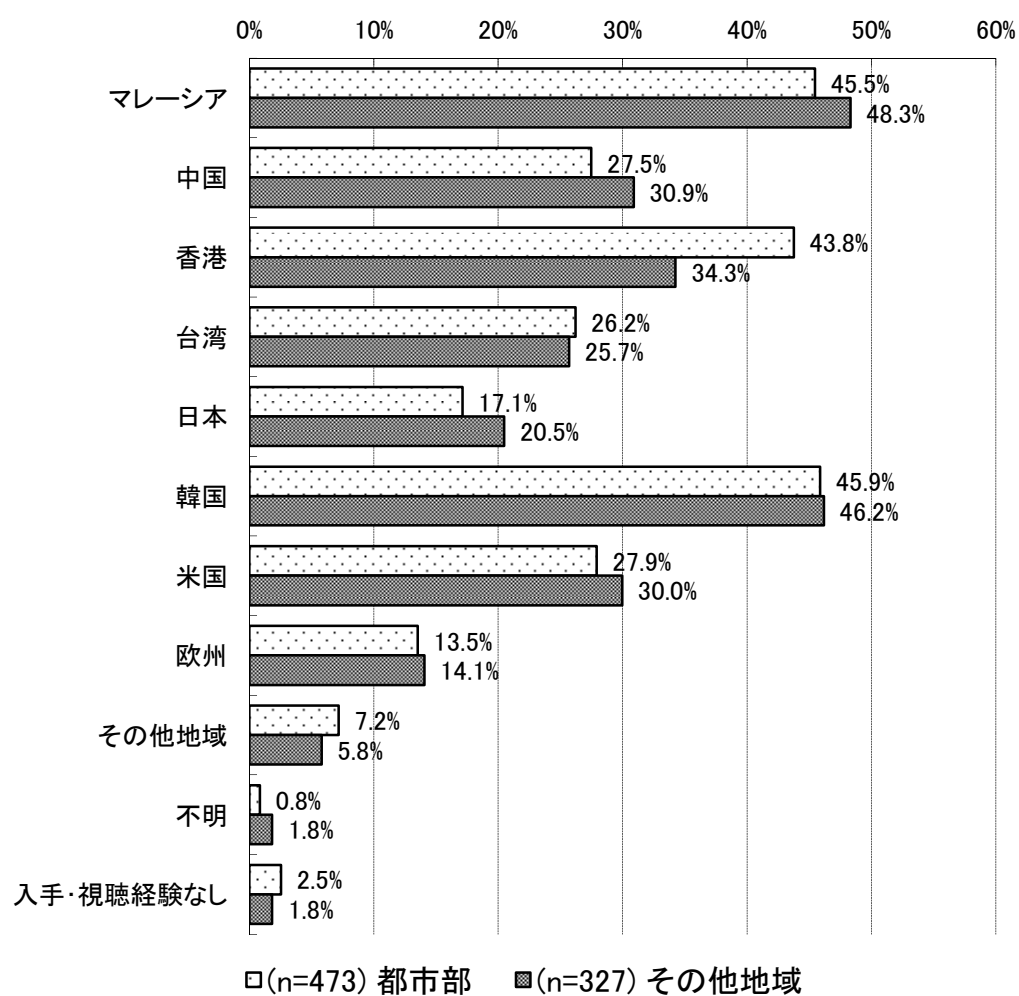
図表 B-3 -21 アニメ（映画、テレビ番組）の入手・視聴経験のある国（Q1_1）（複数回答）



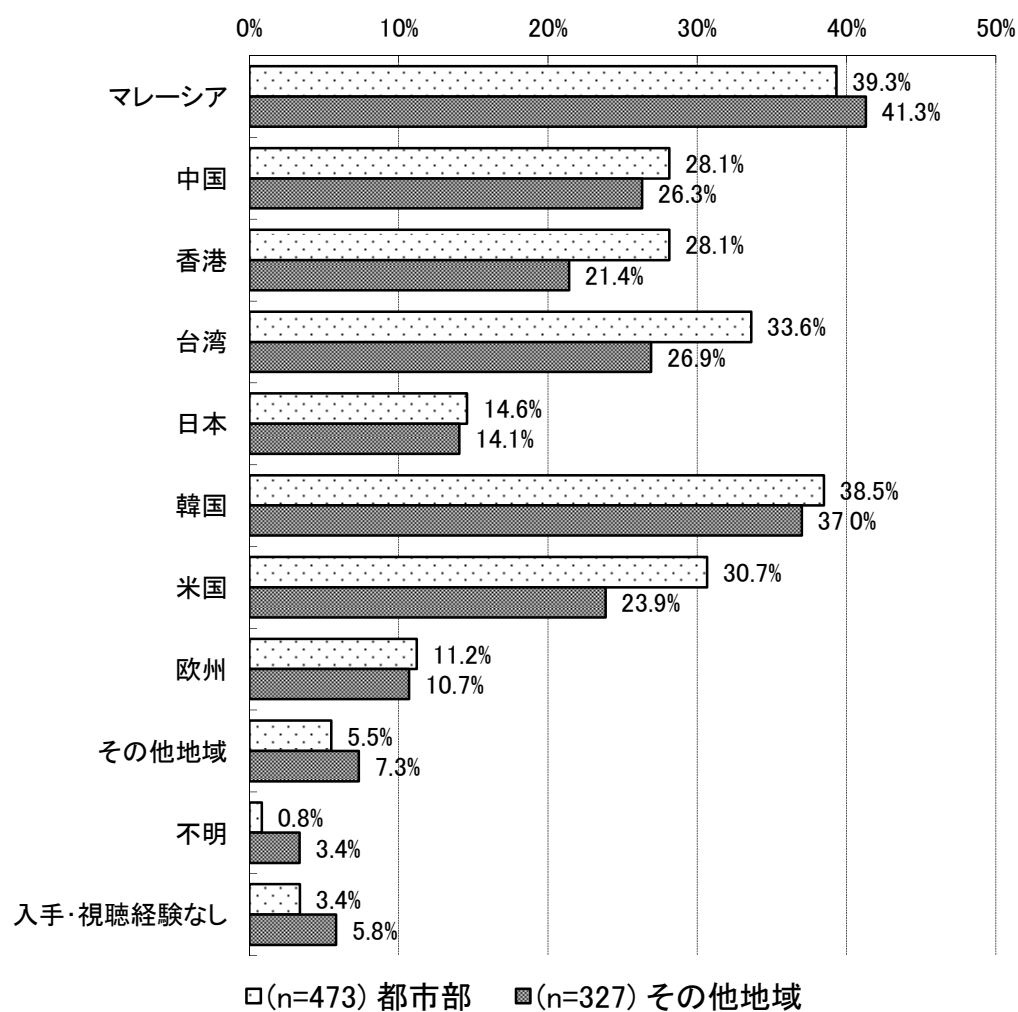
図表 B-3-22 映画（アニメを除く）の入手・視聴経験のある国（Q1_2）（複数回答）



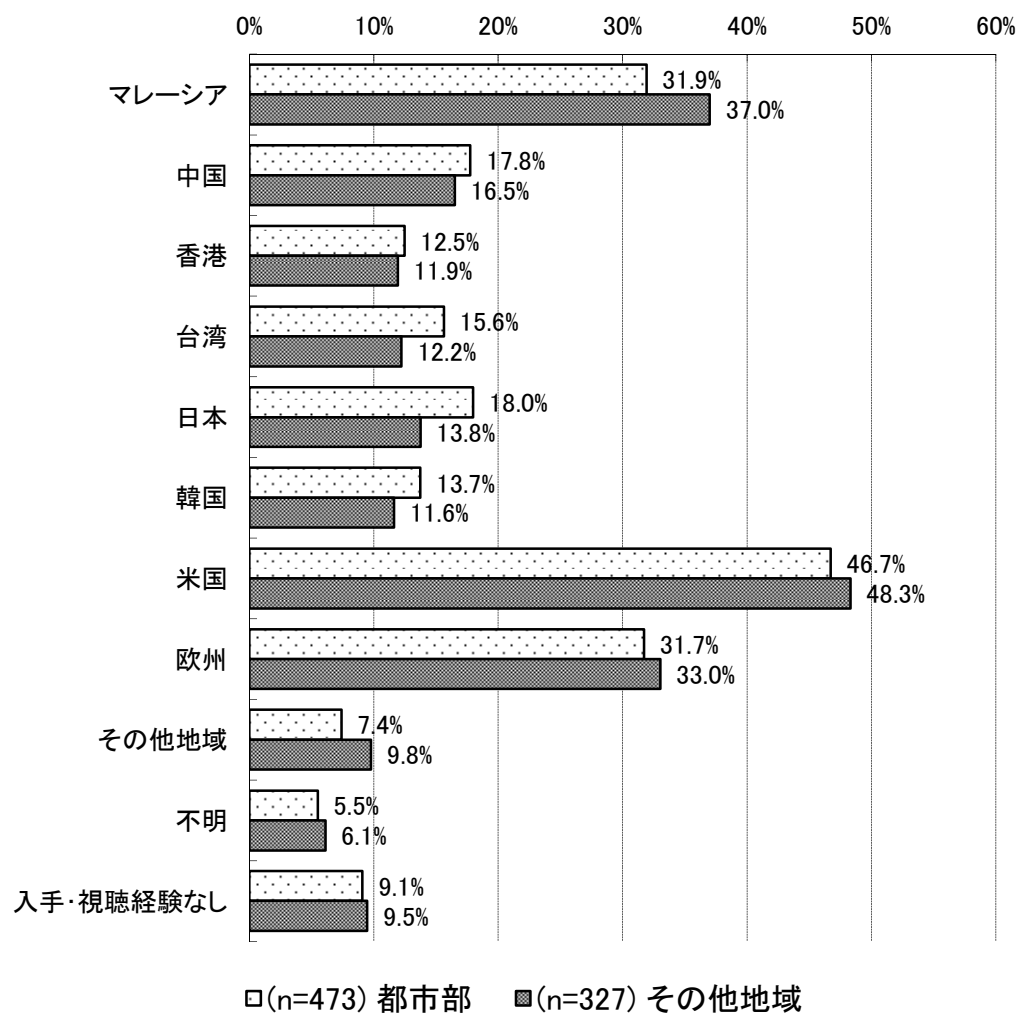
図表 B-3 -23 テレビ番組（ドラマ）の入手・視聴経験のある国（Q1_3）（複数回答）



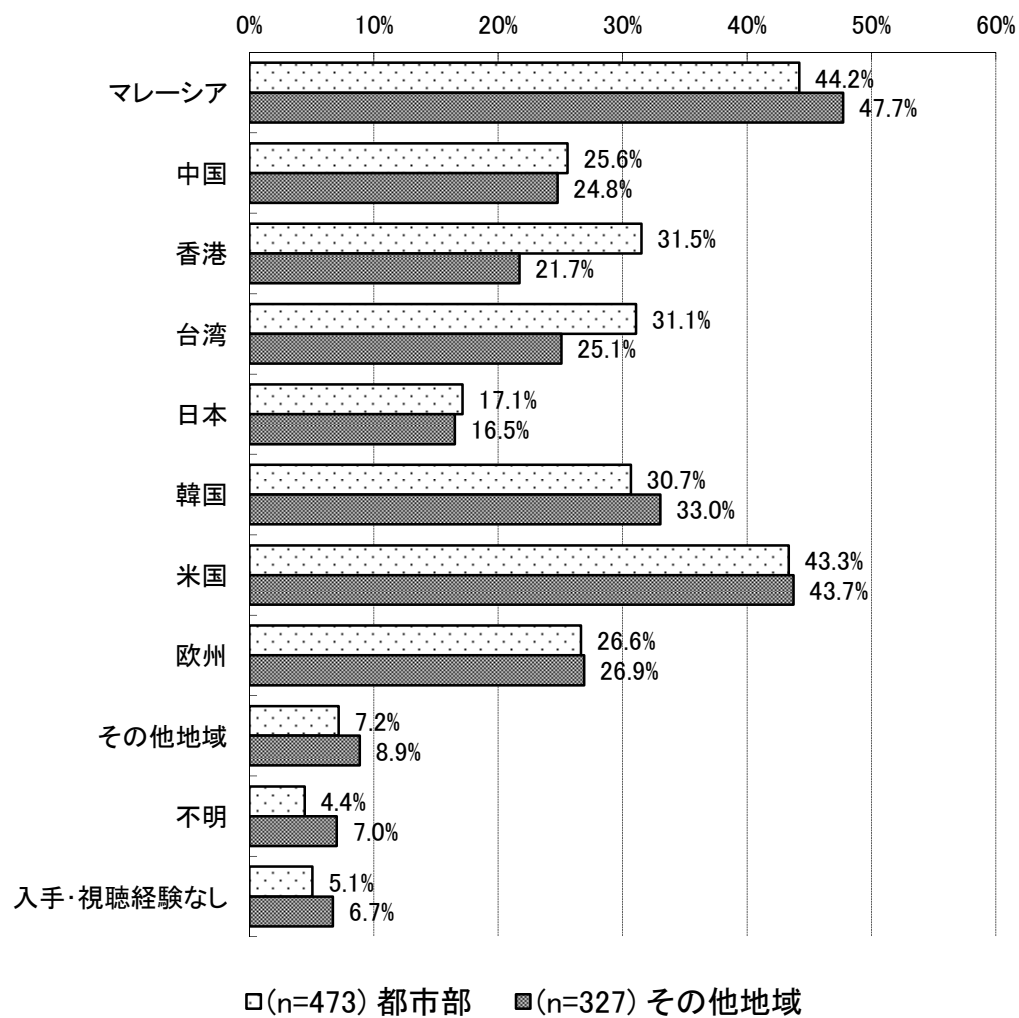
図表 B-3 -24 テレビ番組（バラエティ）の入手・視聴経験のある国（Q1_4）（複数回答）



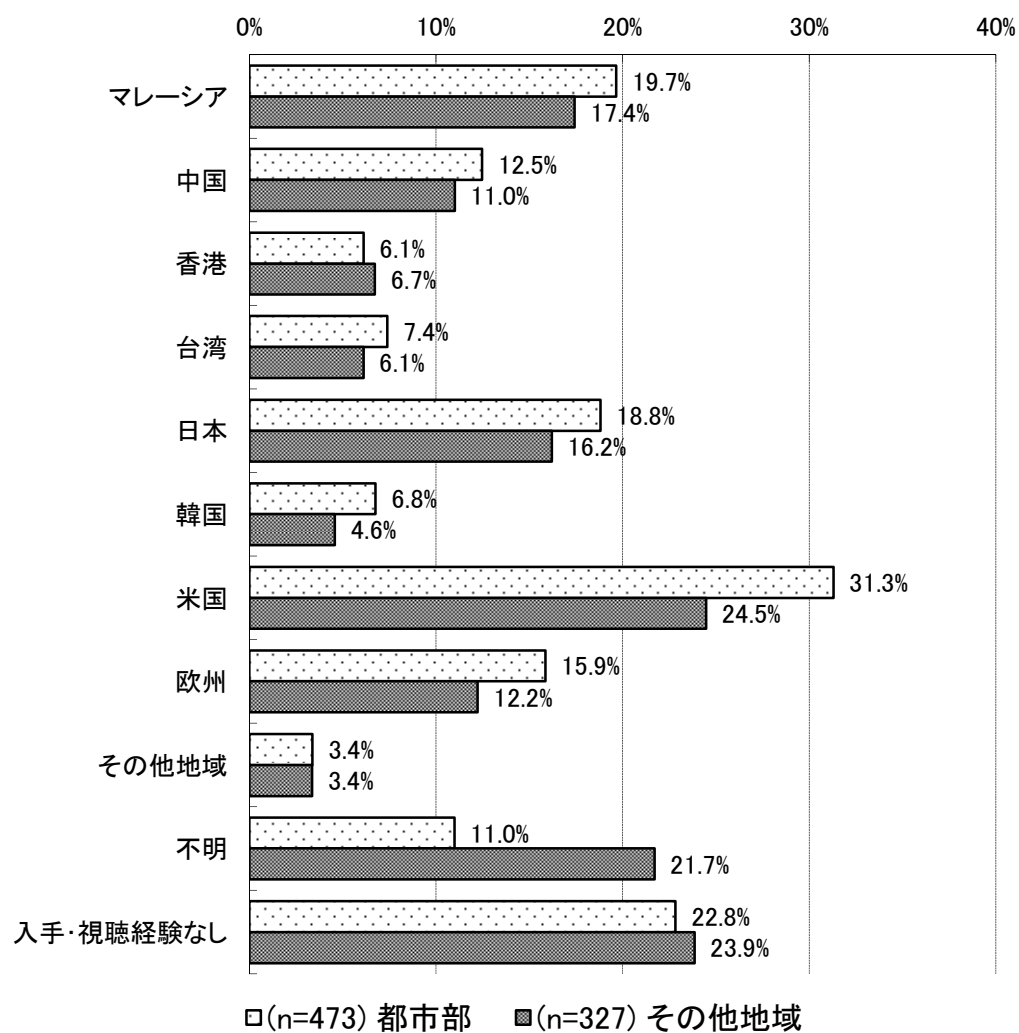
図表 B-3 -25 テレビ番組（ドキュメンタリー等）の入手・視聴経験のある国（Q1_5）（複数回答）



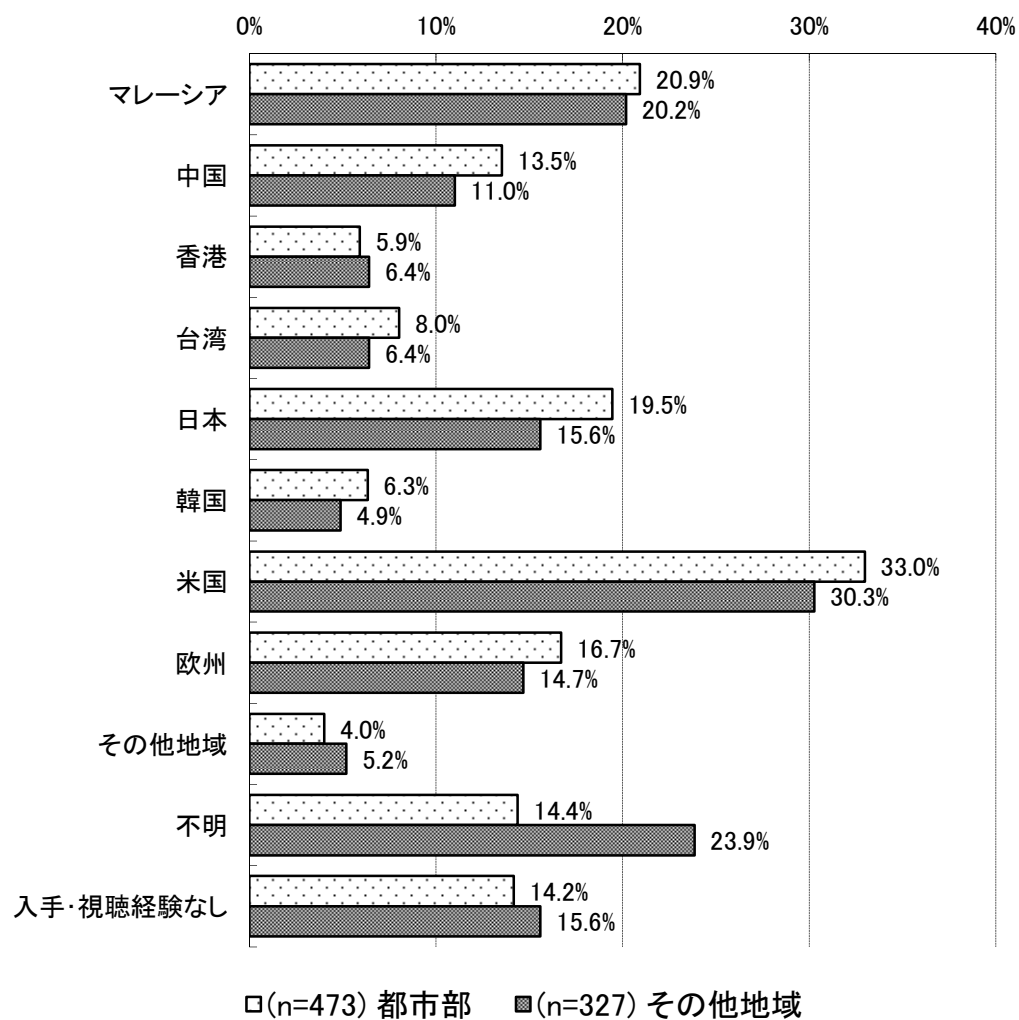
図表 B-3-26 音楽（携帯電話用メロディ等を含む）の入手・視聴経験のある国（Q1_6）
（複数回答）



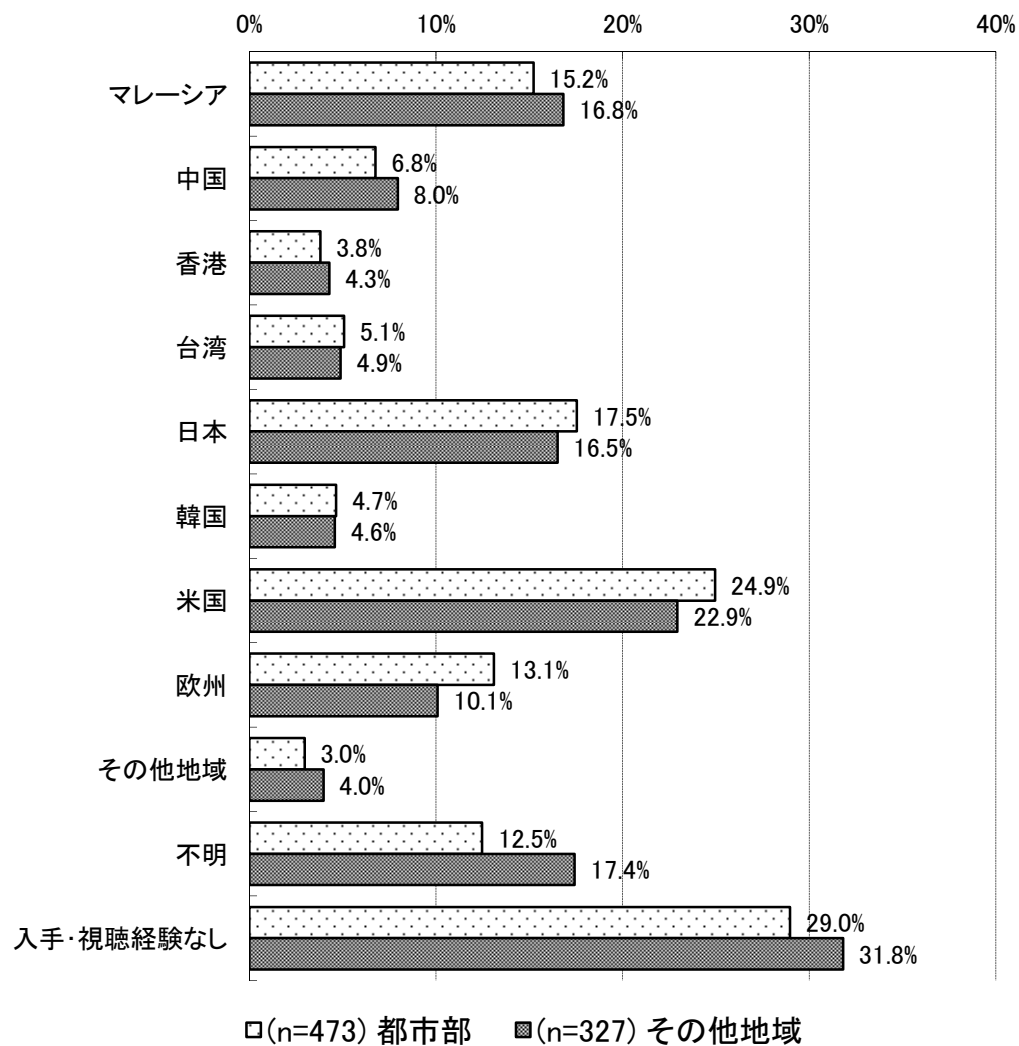
図表 B-3 -27 ゲーム（オンラインゲーム）の入手・視聴経験のある国（Q1_7）（複数回答）



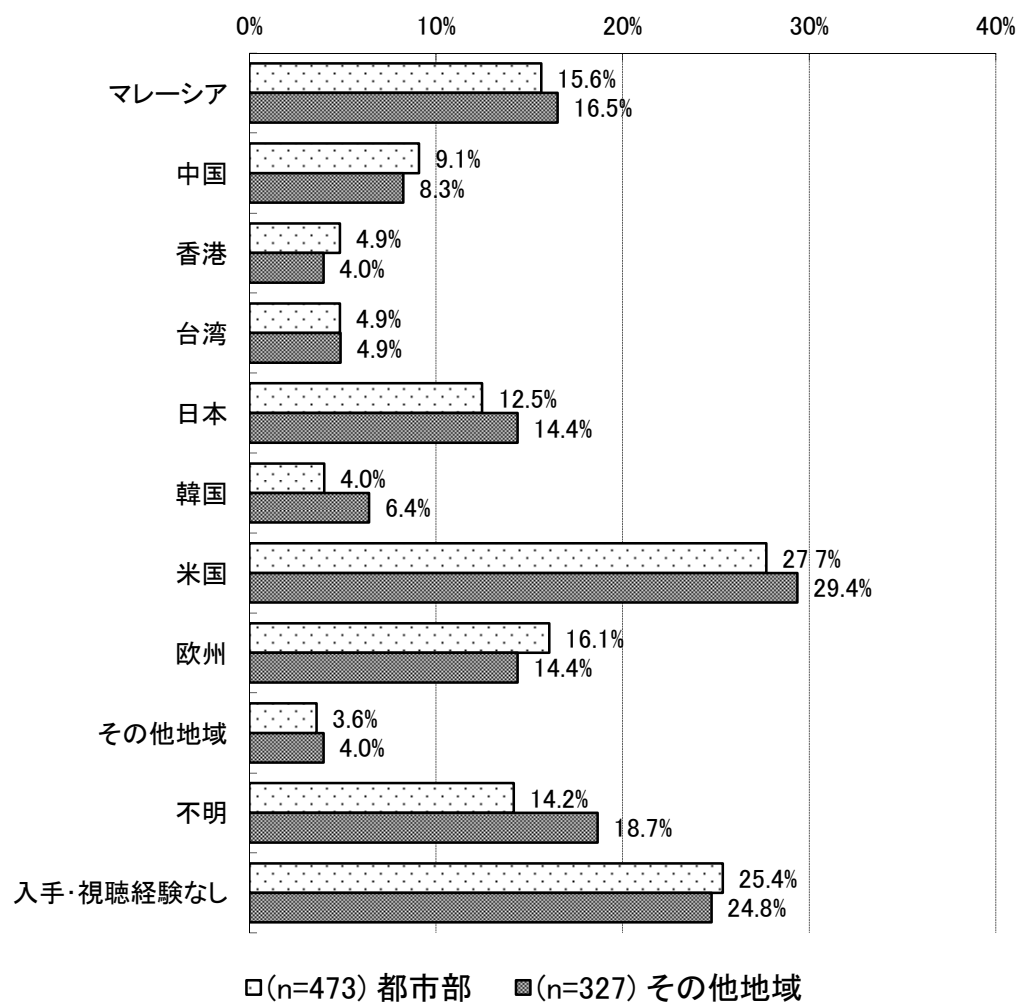
図表 B-3-28 ゲーム(スマホのゲームアプリ)の入手・視聴経験のある国(Q1_8 ゲーム)
(複数回答)



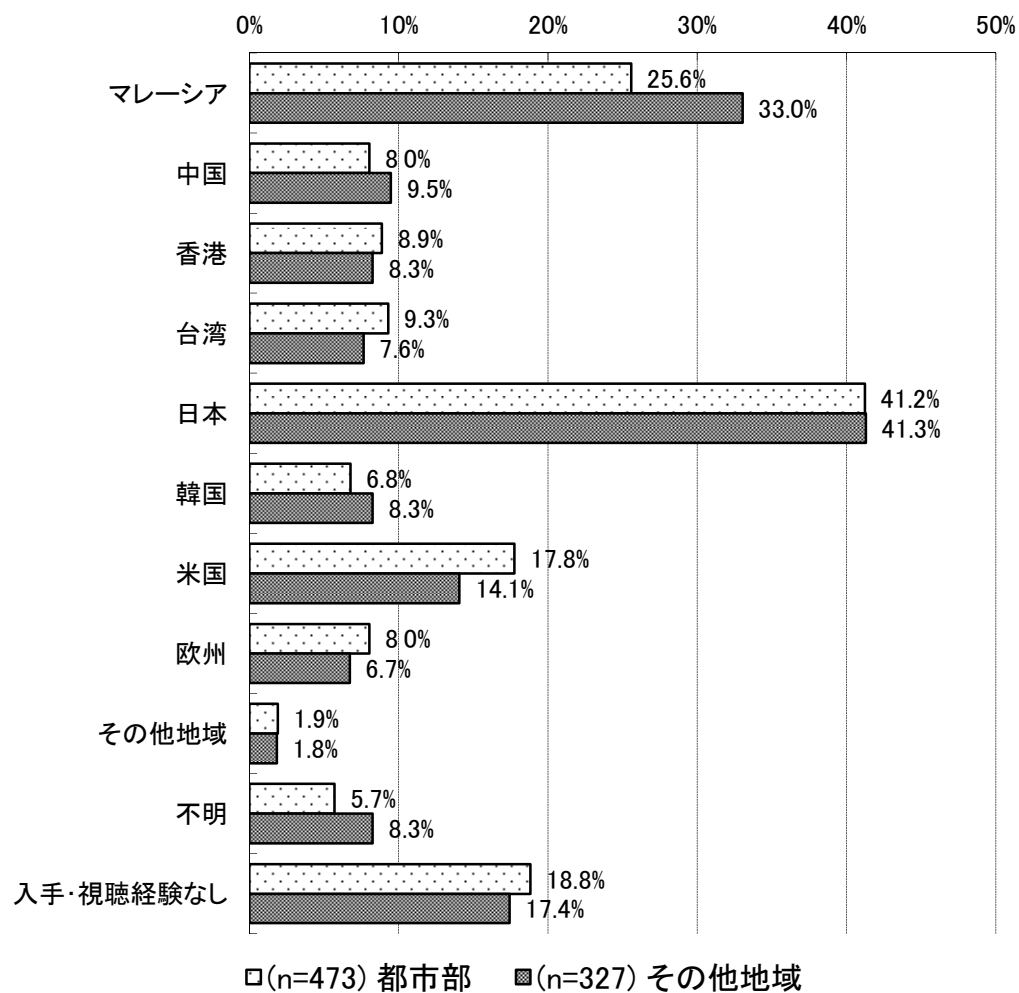
図表 B-3 -29 ゲーム（ゲーム専用機用ゲーム）の入手・視聴経験のある国（Q1_9）（複数回答）



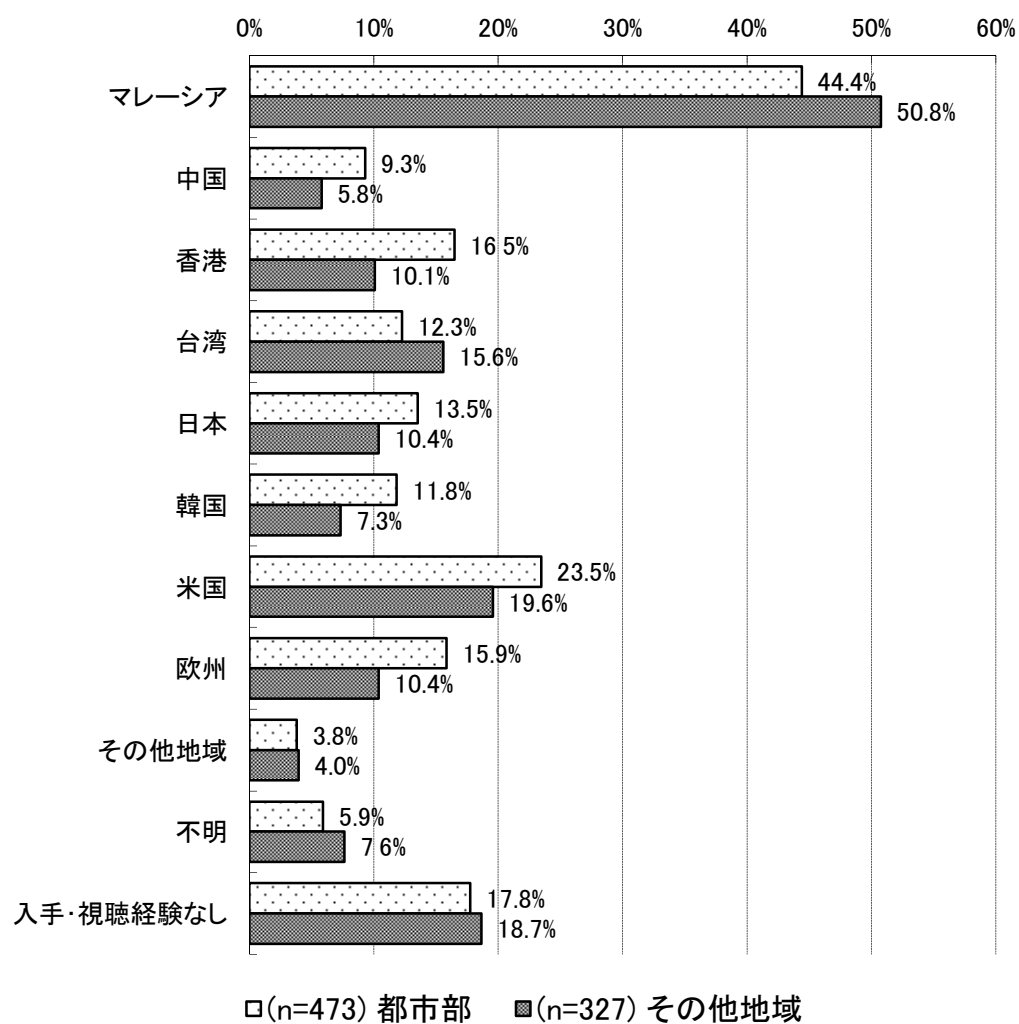
図表 B-3 -30 ゲーム（PC 用ゲームで非オンラインのもの）の入手・視聴経験のある国（Q1_10）（複数回答）



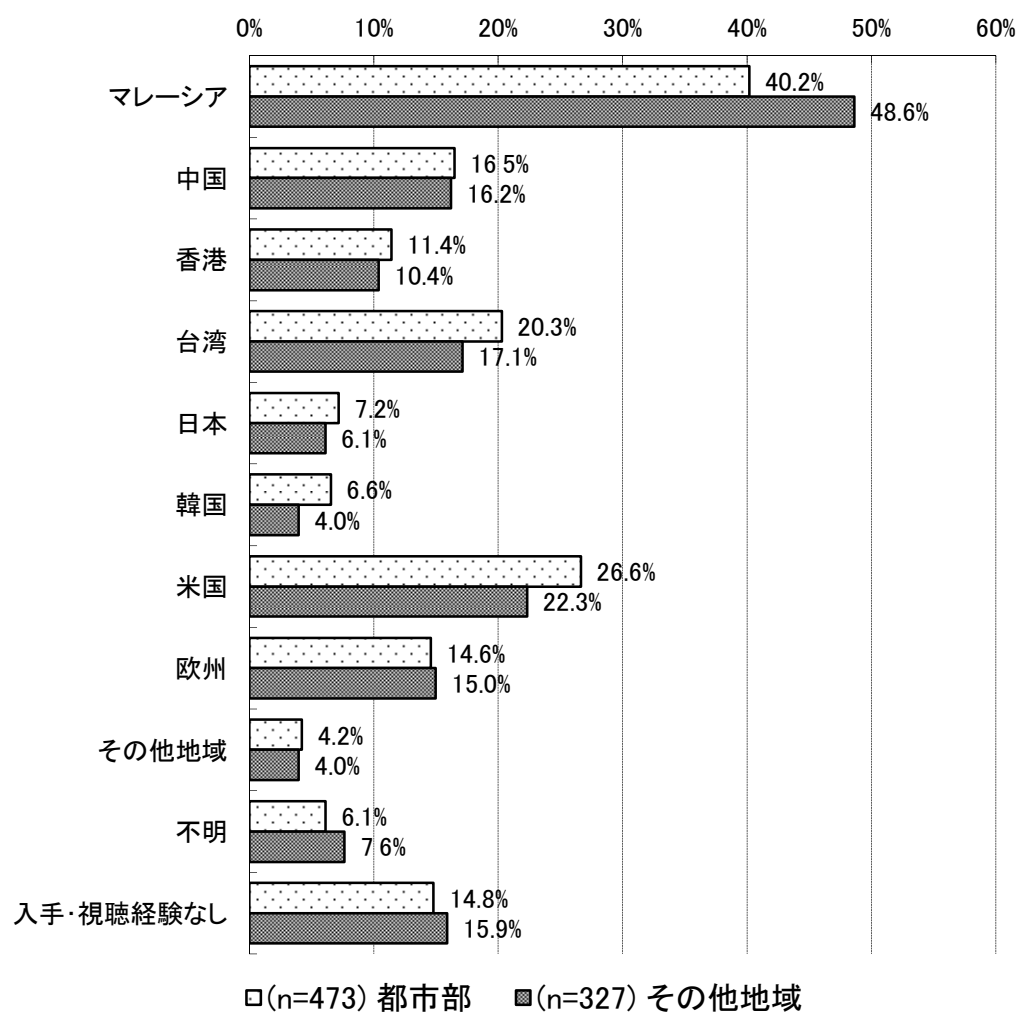
図表 B-3 -31 コミック（単行本、コミック誌）の入手・視聴経験のある国（Q1_11）（複数回答）



図表 B-3 -32 雑誌（ファッション等）の入手・視聴経験のある国（Q1_12）（複数回答）

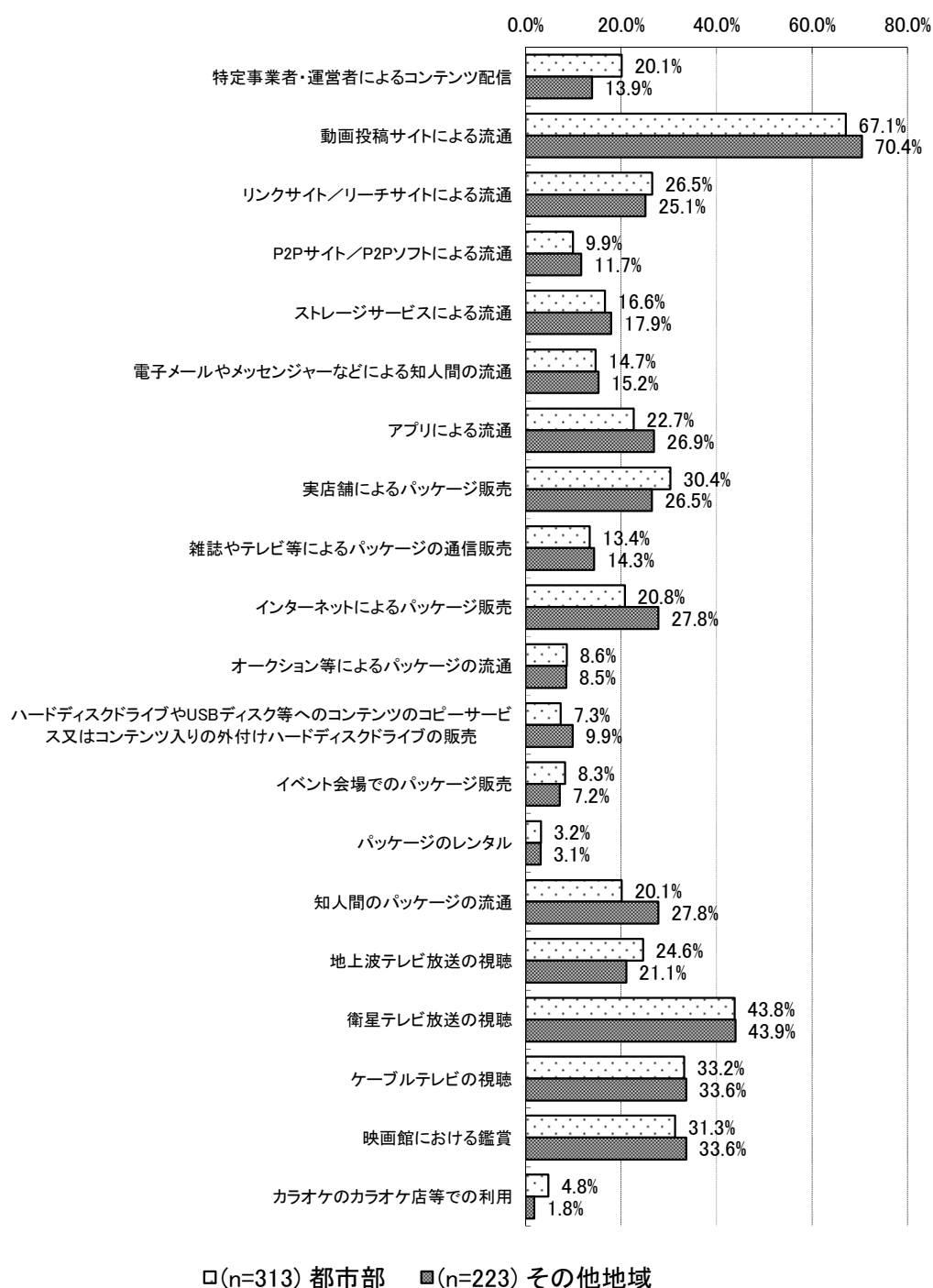


図表 B-3 -33 書籍（小説等）の入手・視聴経験のある国（Q1_13）（複数回答）

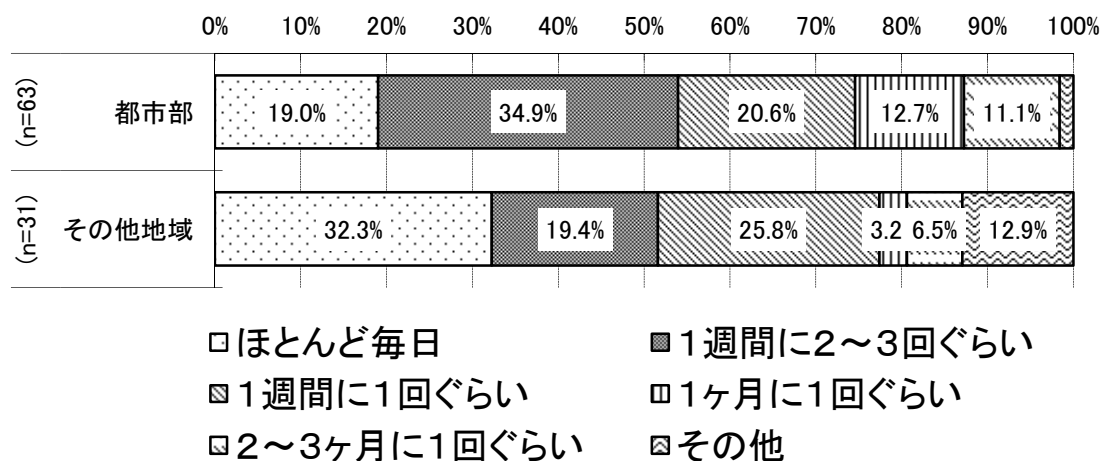


(3) 日本のアニメの入手・視聴の状況

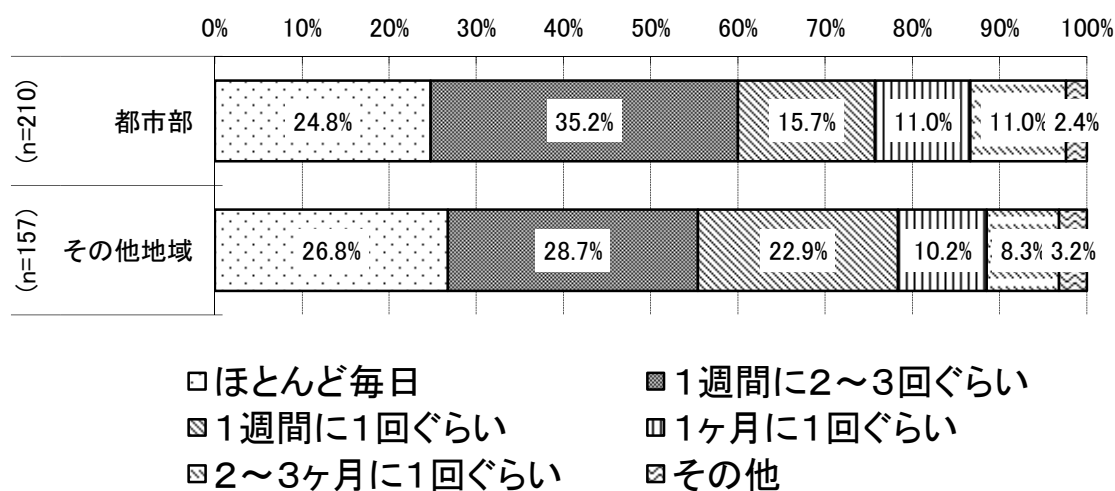
図表 B-3 -34 日本のアニメを「無償または有償で入手・視聴」した経験のある手段（Q2_1）（複数回答）



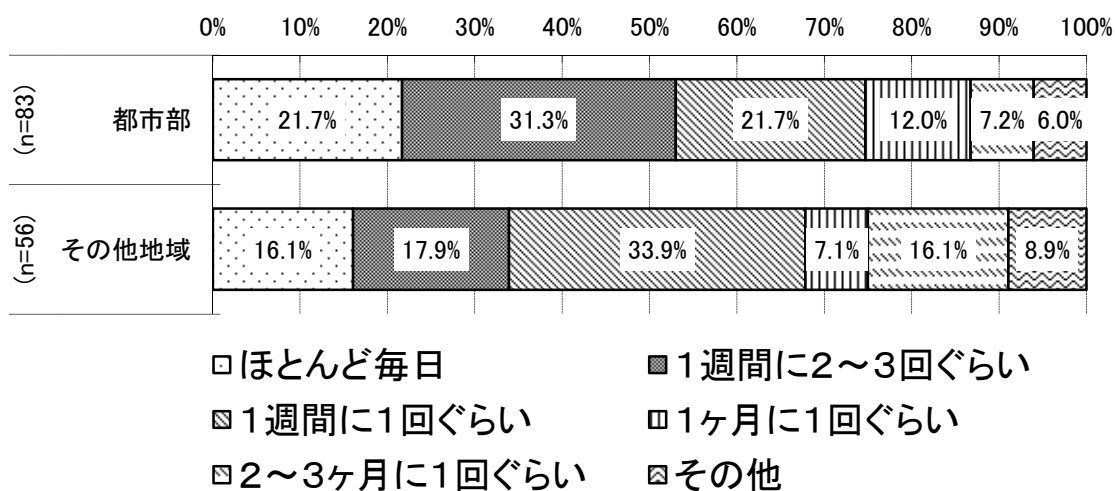
図表 B-3-35 日本のアニメの入手・視聴頻度 1) 特定事業者・運営者によるコンテンツ配信 (Q2_2_1) (単数回答)



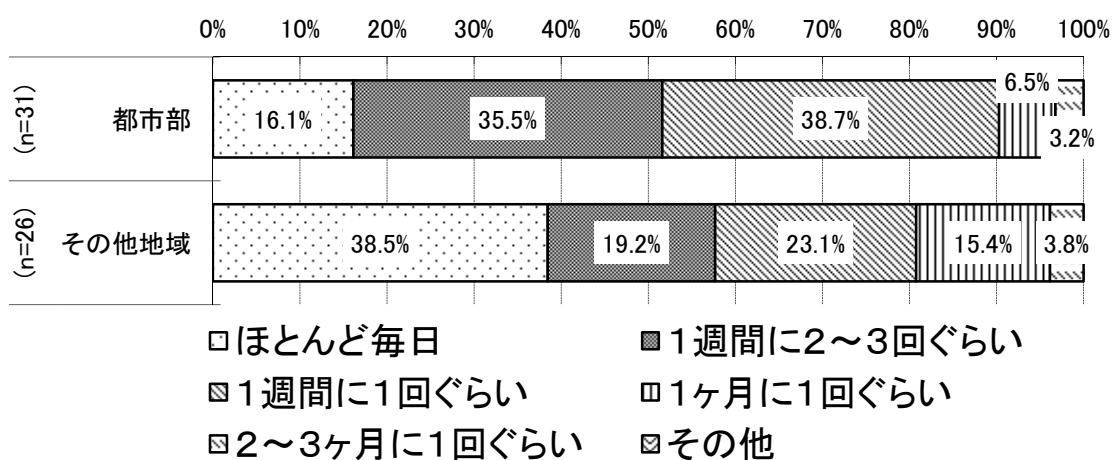
図表 B-3-36 日本のアニメの入手・視聴頻度 2) 動画投稿サイトによる流通 (Q2_2_2) (単数回答)



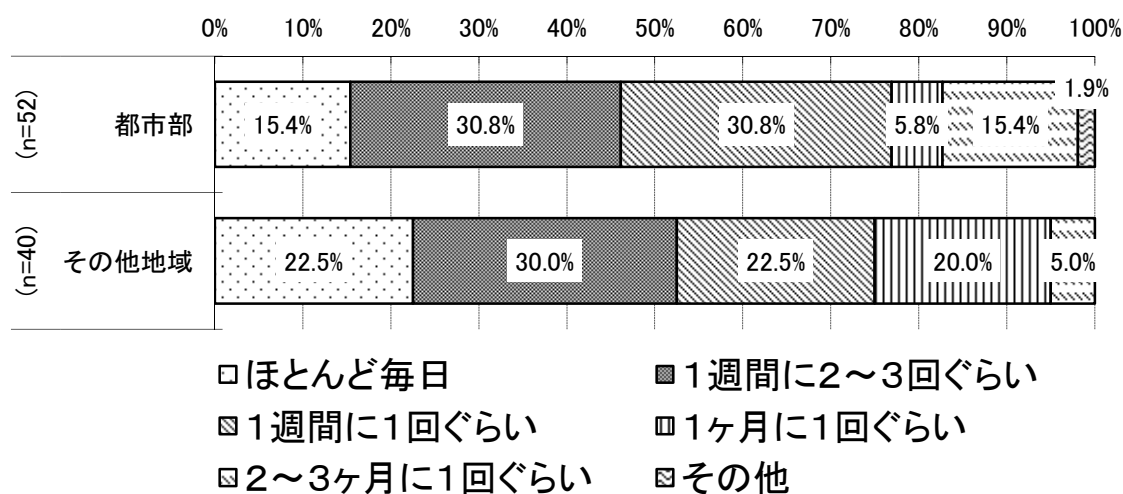
図表 B-3-37 日本のアニメの入手・視聴頻度 3) リンクサイト／リーチサイトによる流通
(Q2_2_3) (単数回答)



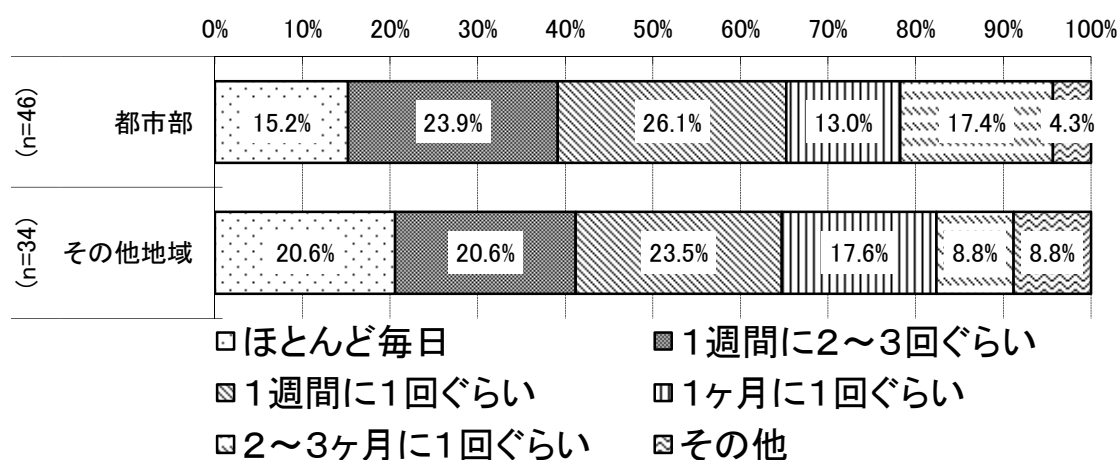
図表 B-3-38 日本のアニメの入手・視聴頻度 4) P2P サイト／P2P ソフトによる流通 (Q2_2_4) (単数回答)



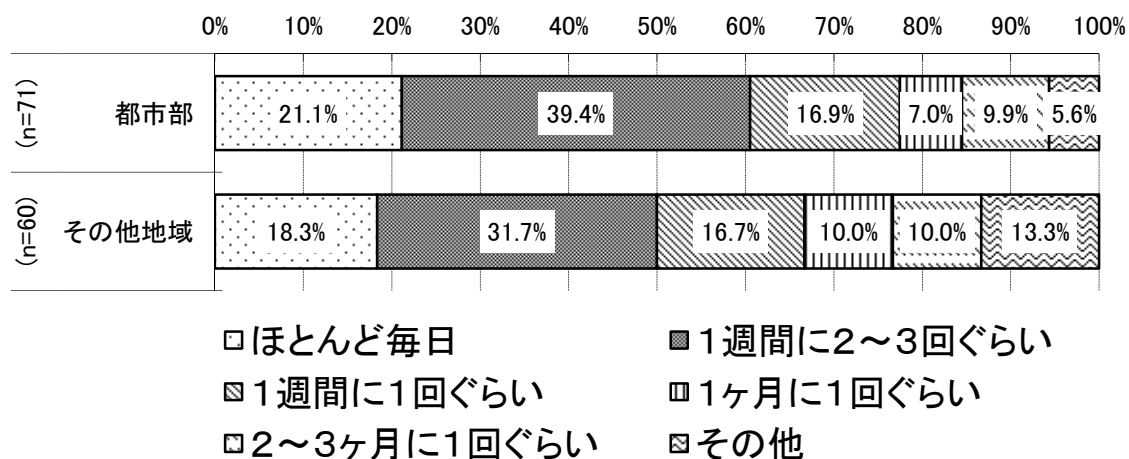
図表 B-3-39 日本のアニメの入手・視聴頻度 5) ストレージサービスによる流通 (Q2_2_5) (単数回答)



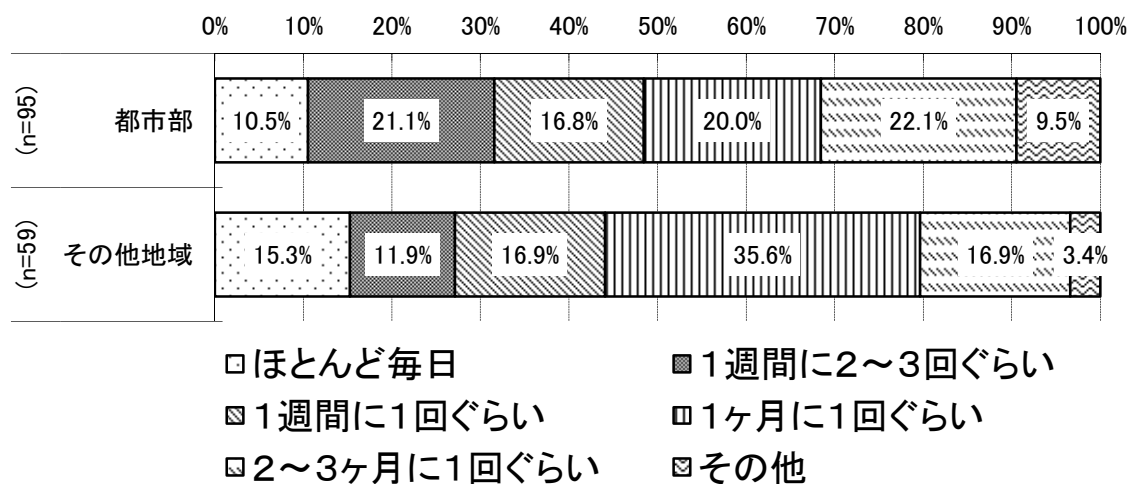
図表 B-3-40 日本のアニメの入手・視聴頻度 6) 電子メールやメッセージなどによる知人間の流通 (Q2_2_6) (単数回答)



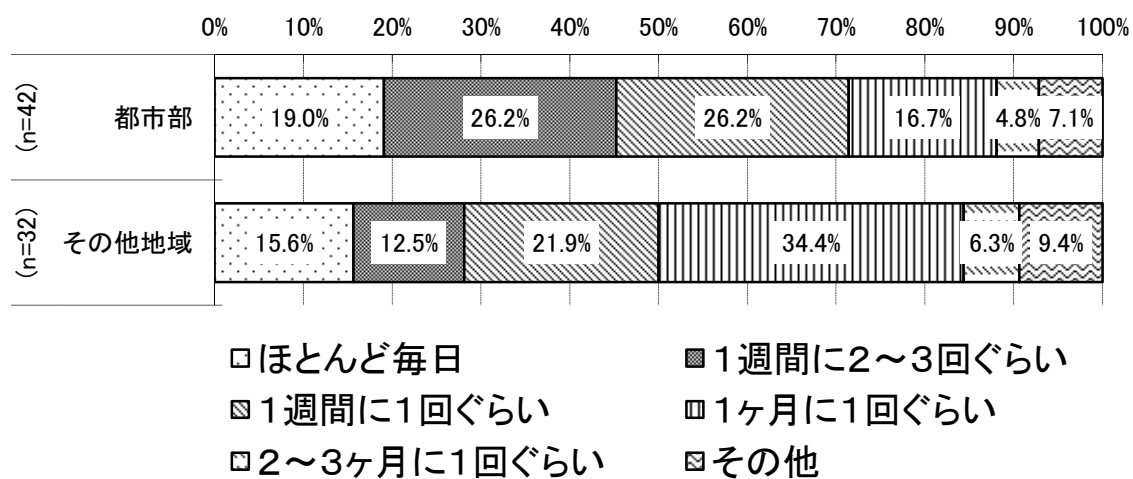
図表 B-3-41 日本のアニメの入手・視聴頻度 7) アプリによる流通 (Q2_2_7) (単数回答)



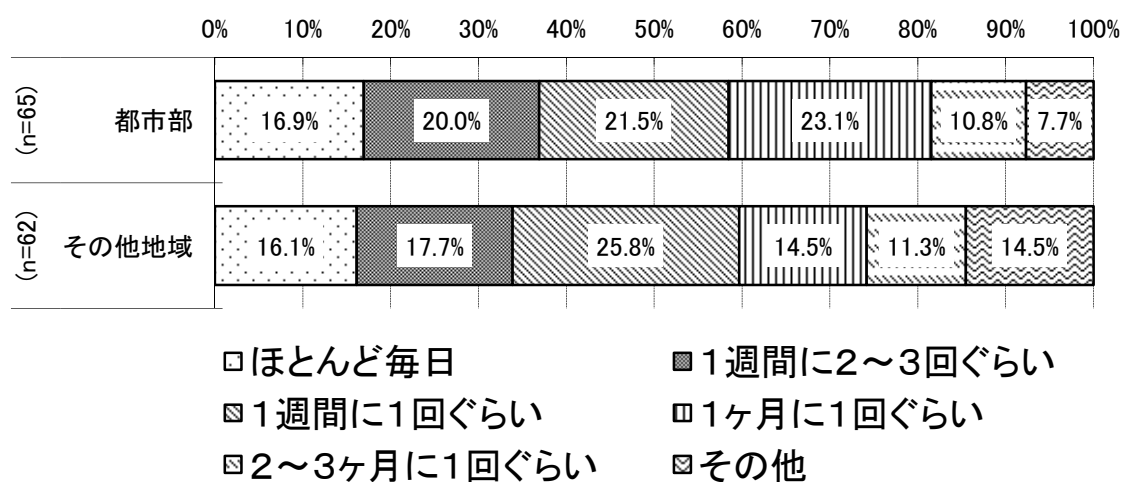
図表 B-3-42 日本のアニメの入手・視聴頻度 8) 実店舗によるパッケージ販売 (Q2_2_8) (単数回答)



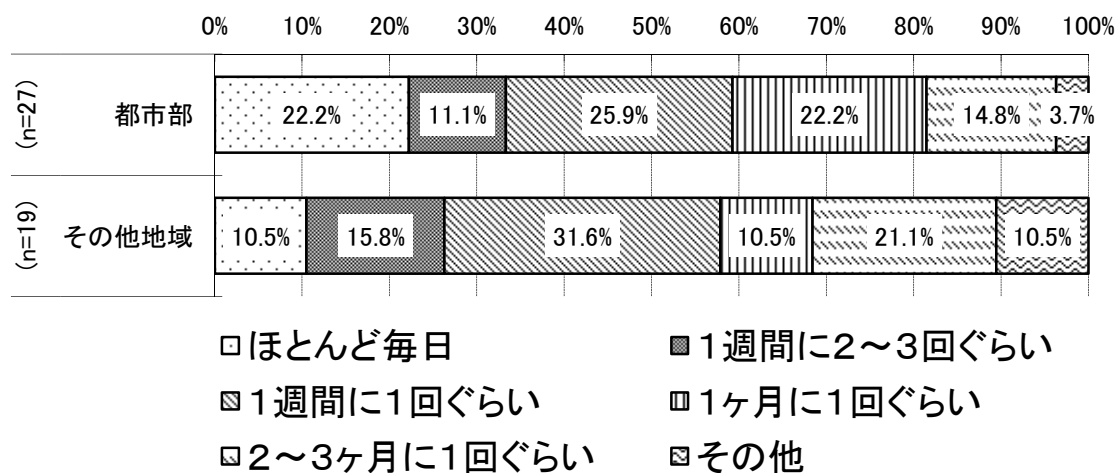
図表 B-3-43 日本のアニメの入手・視聴頻度 9) 雑誌やテレビ等によるパッケージの通信販売 (Q2_2_9) (単数回答)



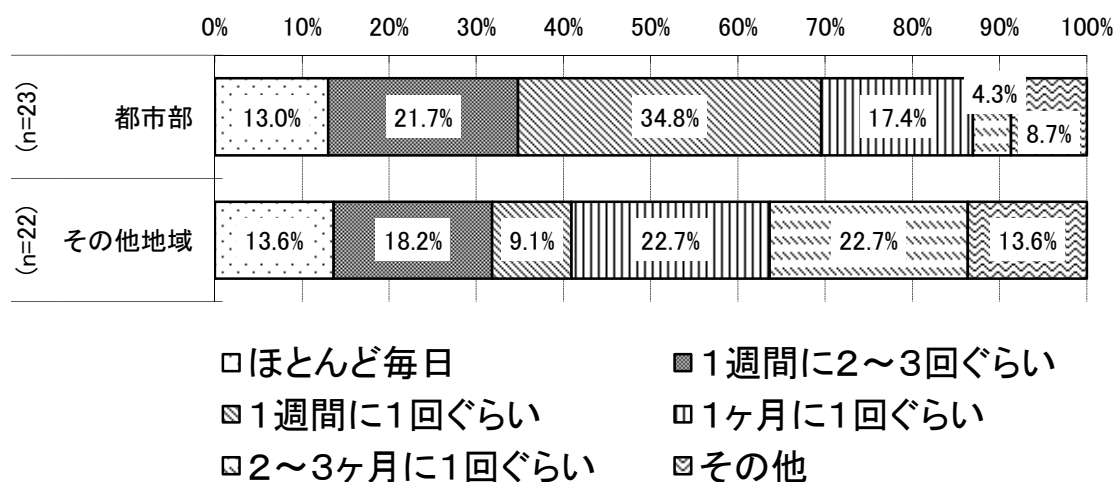
図表 B-3-44 日本のアニメの入手・視聴頻度 10) インターネットによるパッケージ販売 (Q2_2_10) (単数回答)



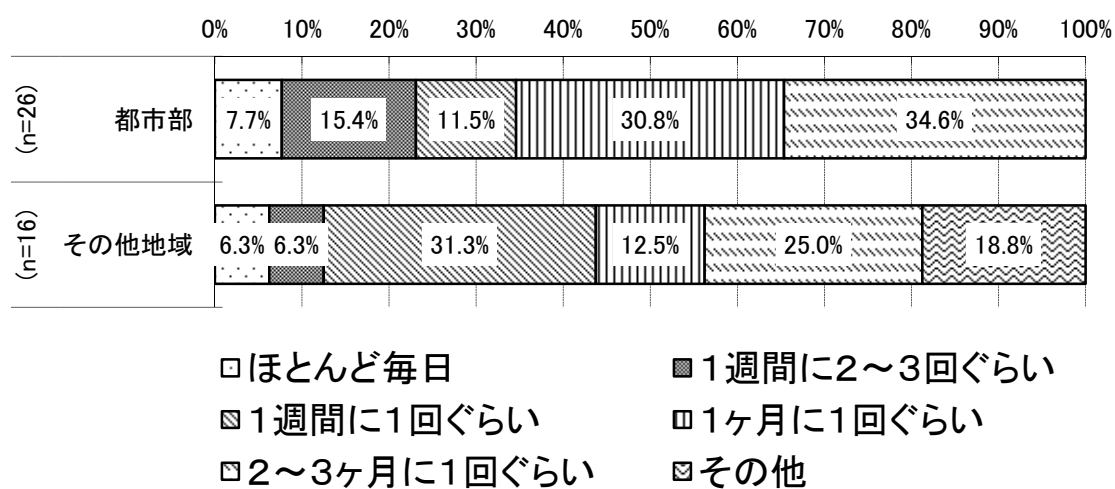
図表 B-3 -45 日本のアニメの入手・視聴頻度 11) オークション等によるパッケージの流通 (Q2_2_11) (単数回答)



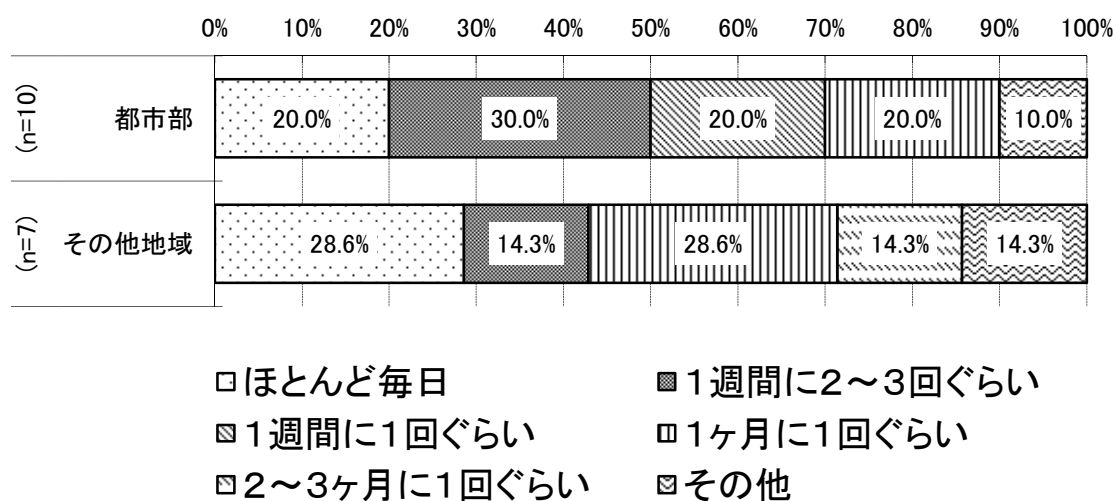
図表 B-3 -46 日本のアニメの入手・視聴頻度 12) ハードディスクドライブや USB ディスク等へのコンテンツのコピーサービス又はコンテンツ入りの外付けハードディスクドライブの販売 (Q2_2_12) (単数回答)



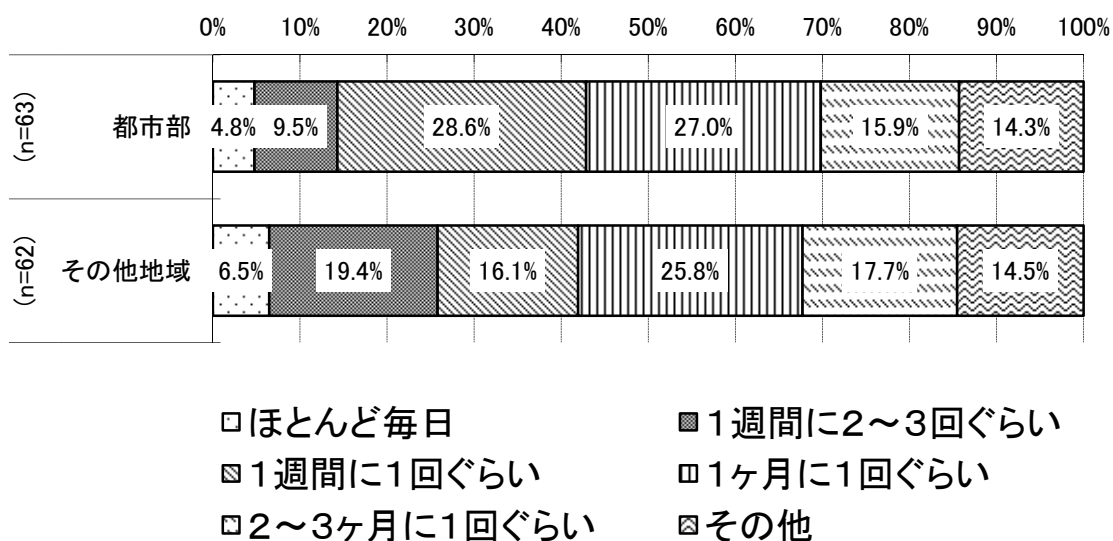
図表 B-3-47 日本のアニメの入手・視聴頻度 13) イベント会場でのパッケージ販売 (Q2_2_13) (単数回答)



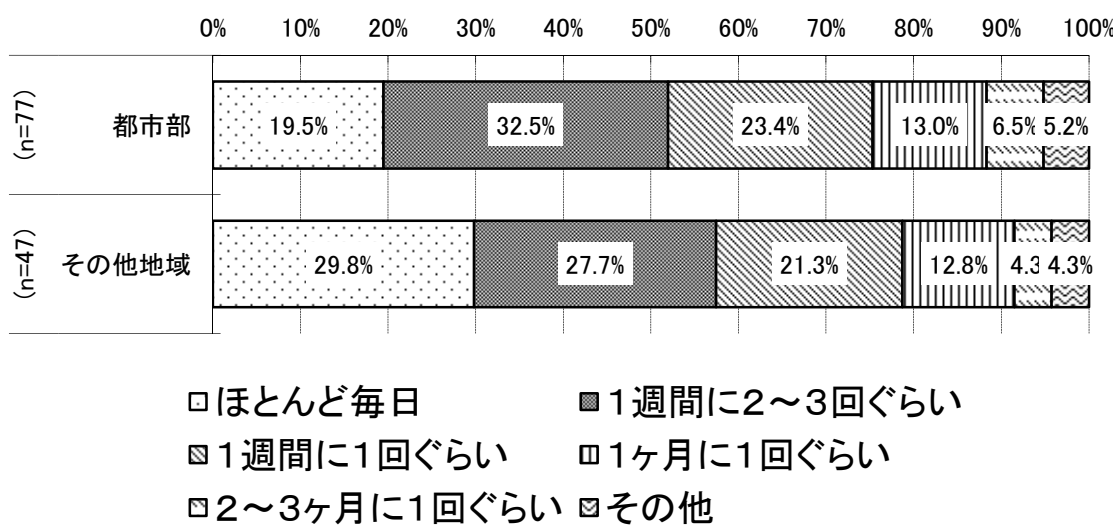
図表 B-3-48 日本のアニメの入手・視聴頻度 14) パッケージのレンタル (Q2_2_14) (単数回答)



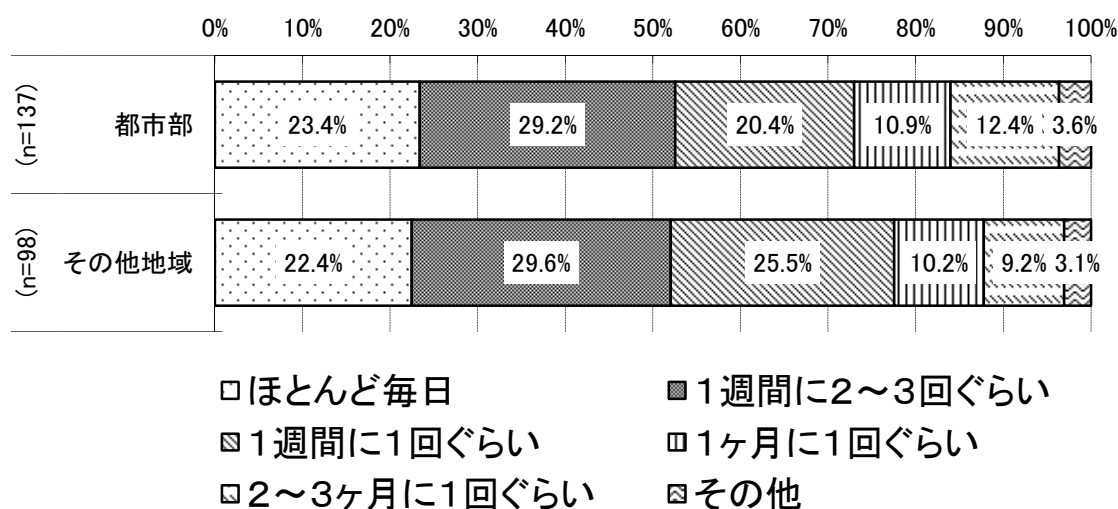
図表 B-3-49 日本のアニメの入手・視聴頻度 15) 知人間のパッケージの流通 (Q2_2_15)
(単数回答)



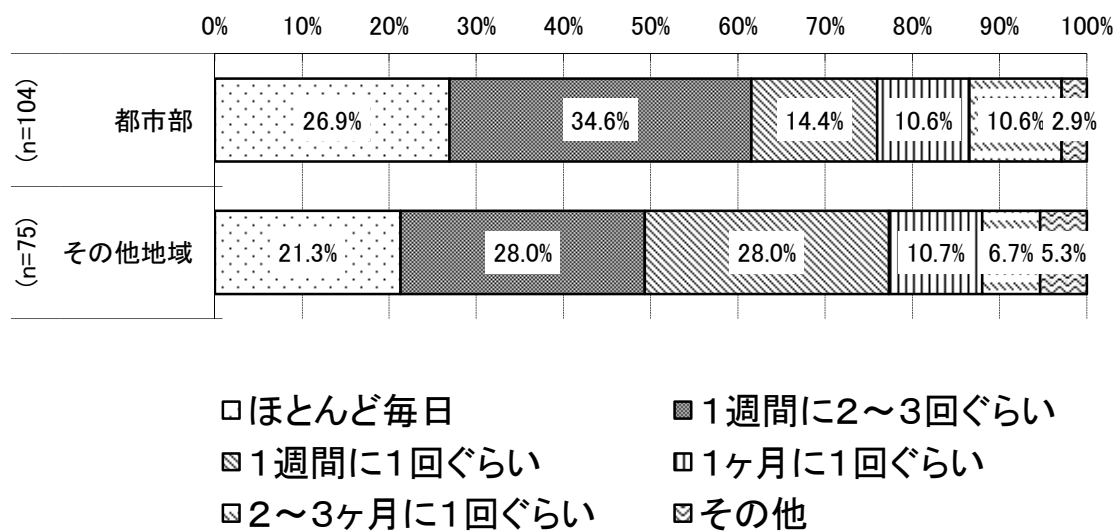
図表 B-3-50 日本のアニメの入手・視聴頻度 16) 地上波テレビ放送の視聴 (Q2_2_16)
(単数回答)



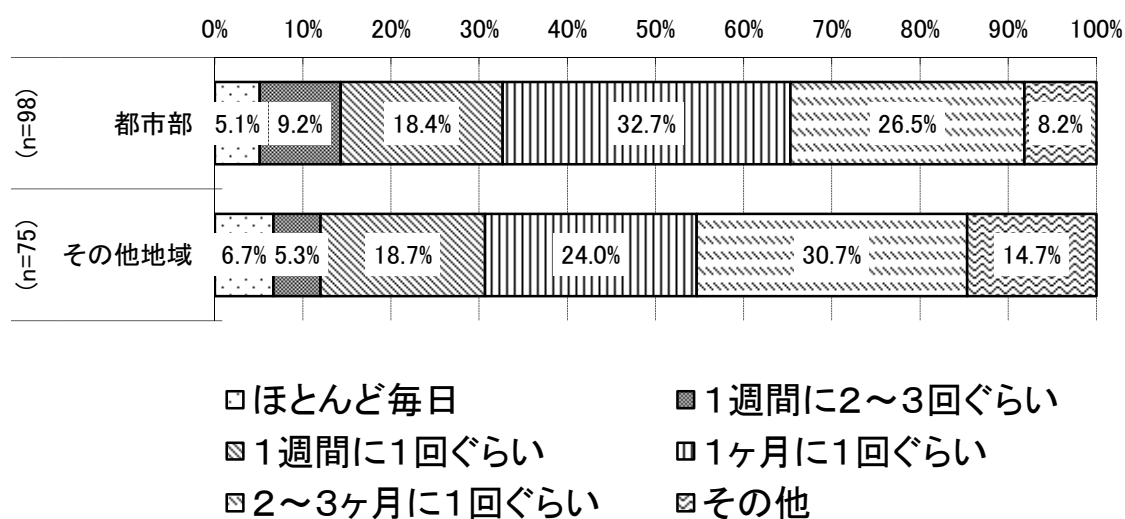
図表 B-3-51 日本のアニメの入手・視聴頻度 17) 衛星テレビ放送の視聴 (Q2_2_17) (単数回答)



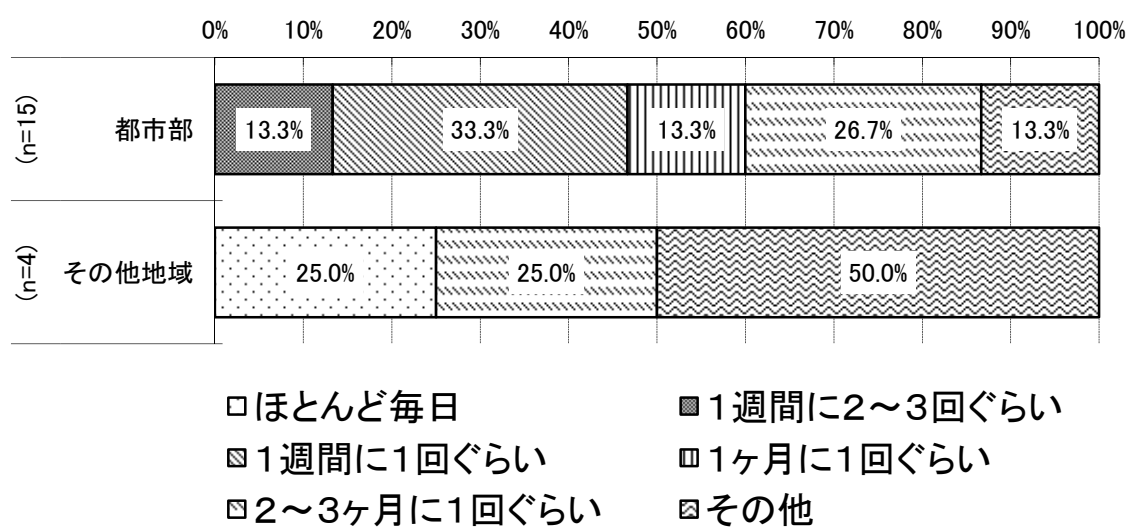
図表 B-3-52 日本のアニメの入手・視聴頻度 18) ケーブルテレビの視聴 (Q2_2_18) (単数回答)



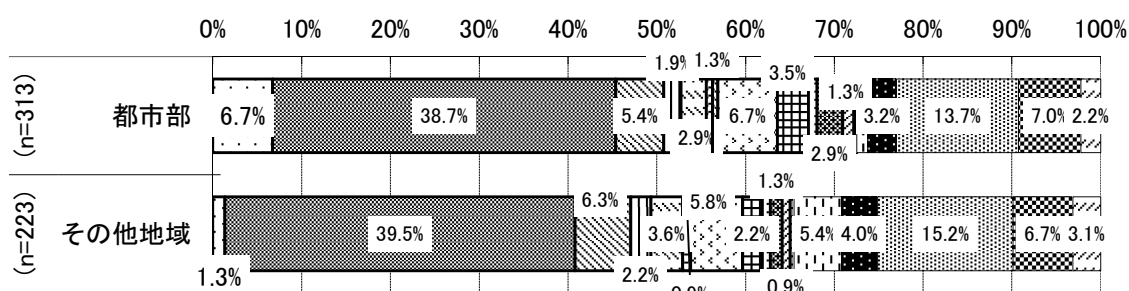
図表 B-3 -53 日本のアニメの入手・視聴頻度 19) 映画館における鑑賞 (Q2_2_19) (単数回答)



図表 B-3 -54 日本のアニメの入手・視聴頻度 20) カラオケのカラオケ店等での利用 (Q2_2_20) (単数回答)

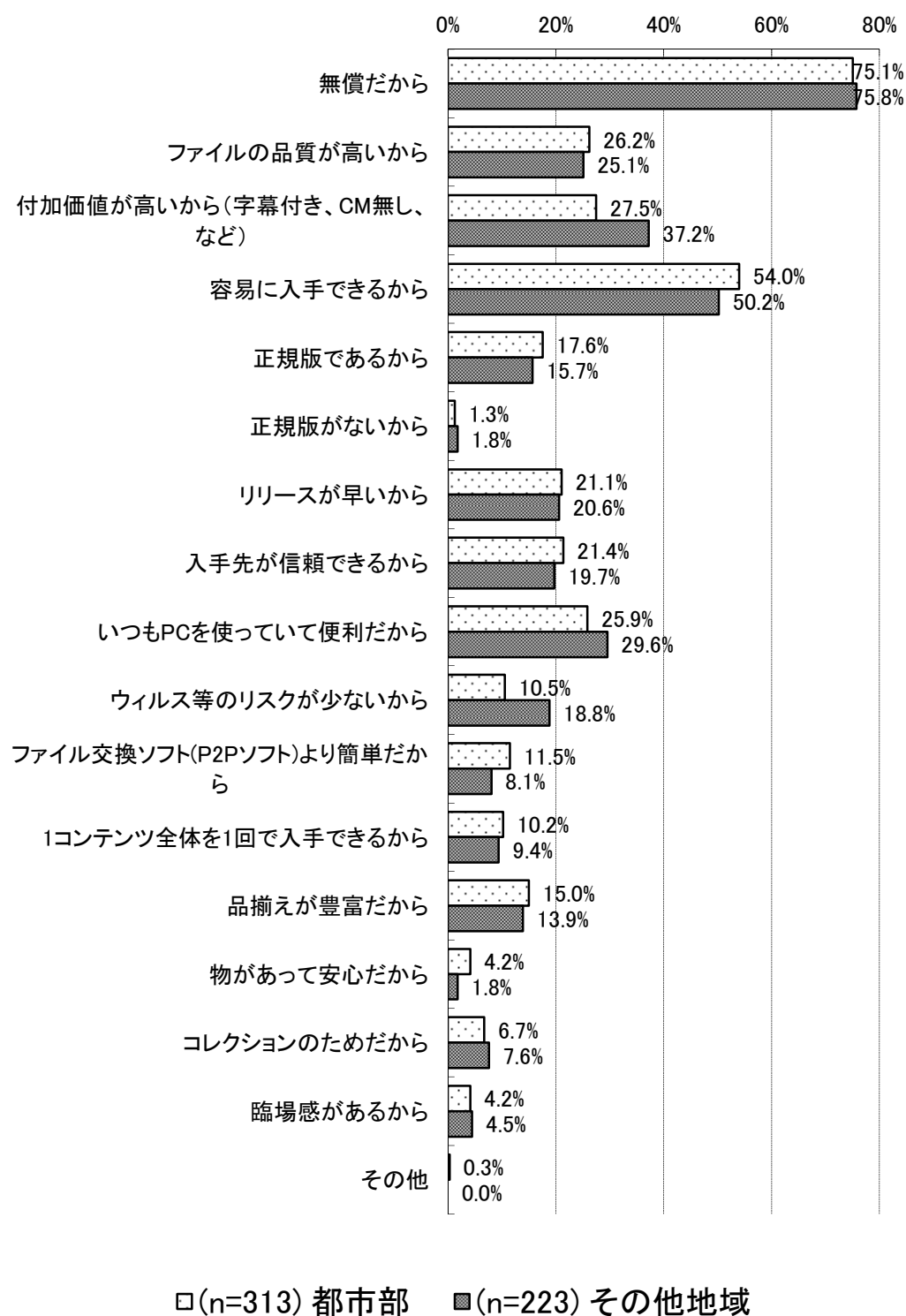


図表 B-3-55 日本のアニメの入手・視聴頻度が最も高い手段（Q2_3）（単数回答）

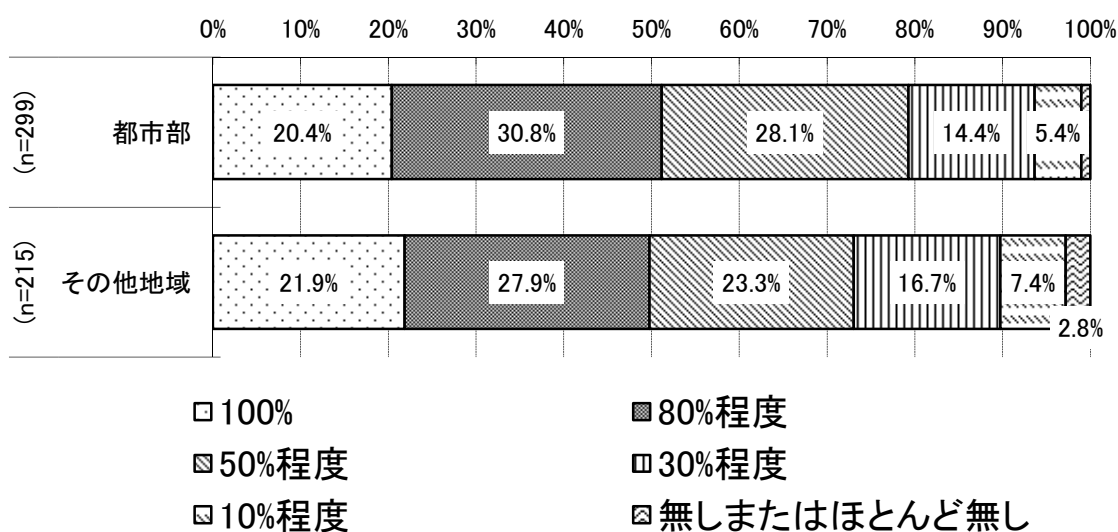


- 特定事業者・運営者によるコンテンツ配信
- 動画投稿サイトによる流通
- ▨ リンクサイト／リーチサイトによる流通
- ▩ P2Pサイト／P2Pソフトによる流通
- ストレージサービスによる流通
- ▨ 電子メールやメッセージなどによる知人間の流通
- アプリによる流通
- ▩ 実店舗によるパッケージ販売
- 雑誌やテレビ等によるパッケージの通信販売
- インターネットによるパッケージ販売
- ▨ オークション等によるパッケージの流通
- ▩ ハードディスクドライブやUSBディスク等へのコンテンツのコピーサービス又はコンテンツ入りの外付けハードディスクドライブの販売
- ▨ イベント会場でのパッケージ販売
- ▩ パッケージのレンタル
- ▨ 知人間のパッケージの流通
- 地上波テレビ放送の視聴
- ▨ 衛星テレビ放送の視聴
- ▨ ケーブルテレビの視聴
- ▨ 映画館における鑑賞
- ▨ カラオケのカラオケ店等での利用

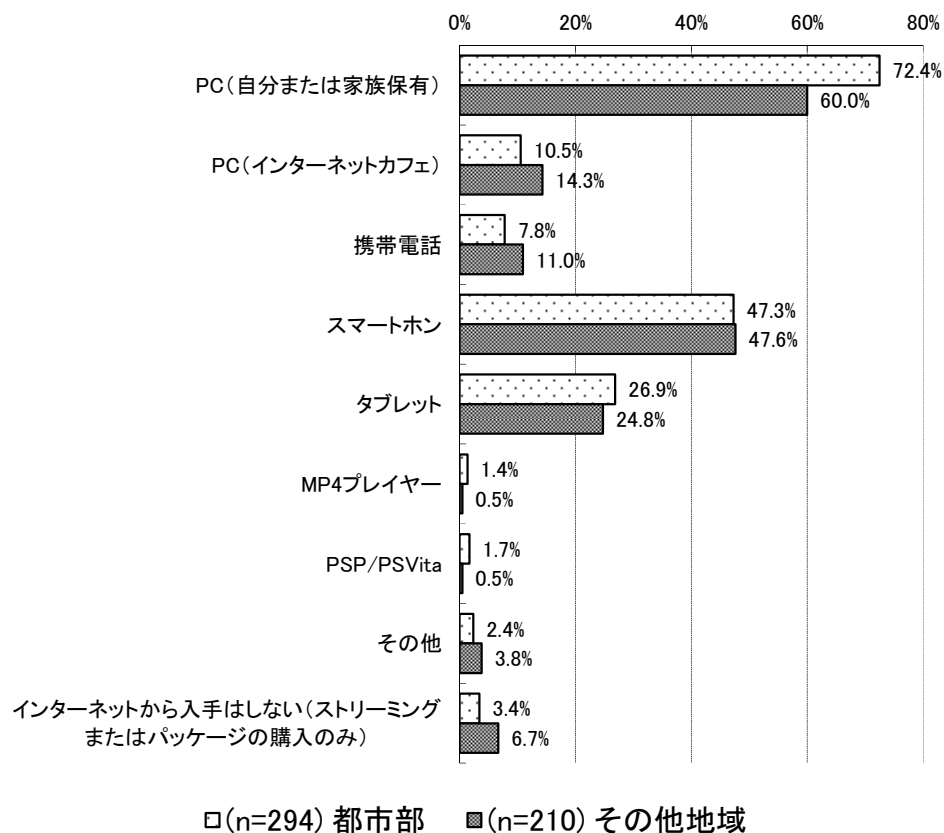
図表 B-3-56 日本のアニメを入手・視聴するために、Q2_3 で選んだ手段を最も高い頻度で利用する理由（Q2_4）（複数回答）



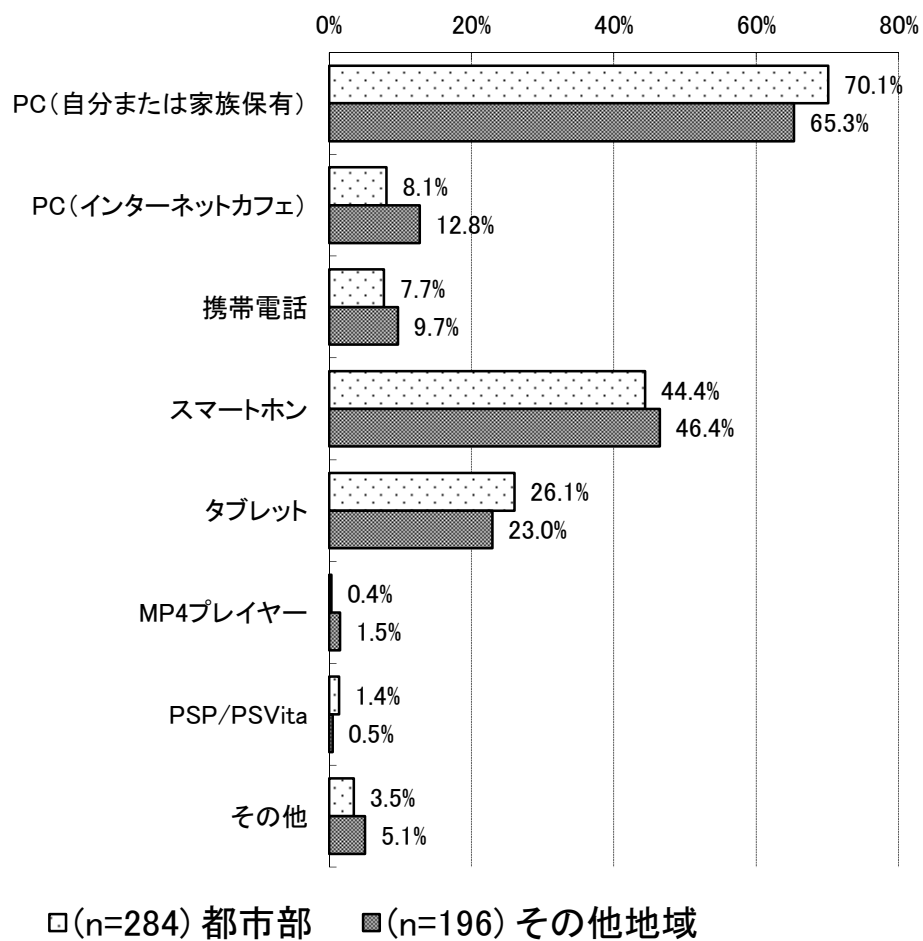
図表 B-3-57 日本のアニメコンテンツのうち、実際に視聴・閲覧するコンテンツの割合
(Q2_6) (単数回答)



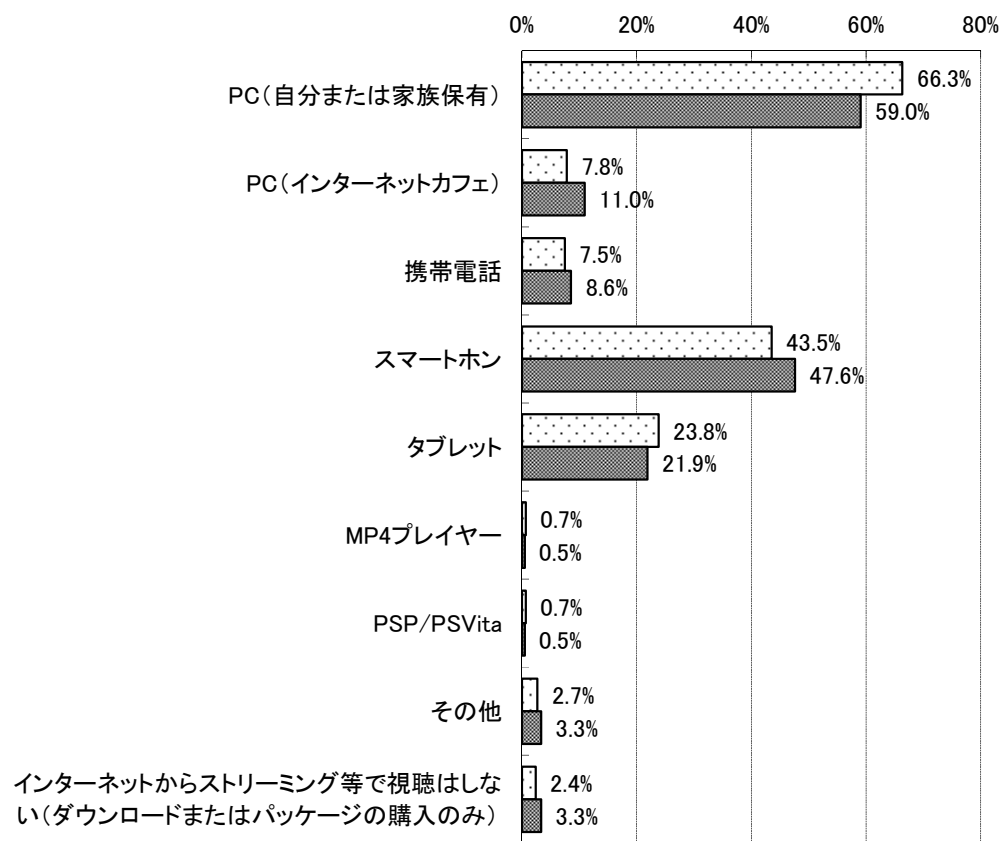
図表 B-3-58 日本のアニメをインターネットから入手するため使用する端末 (Q2_7) (複数回答)



図表 B-3 -59 日本のアニメをインターネットから入手した後、視聴する端末（Q2_8）（複数回答）

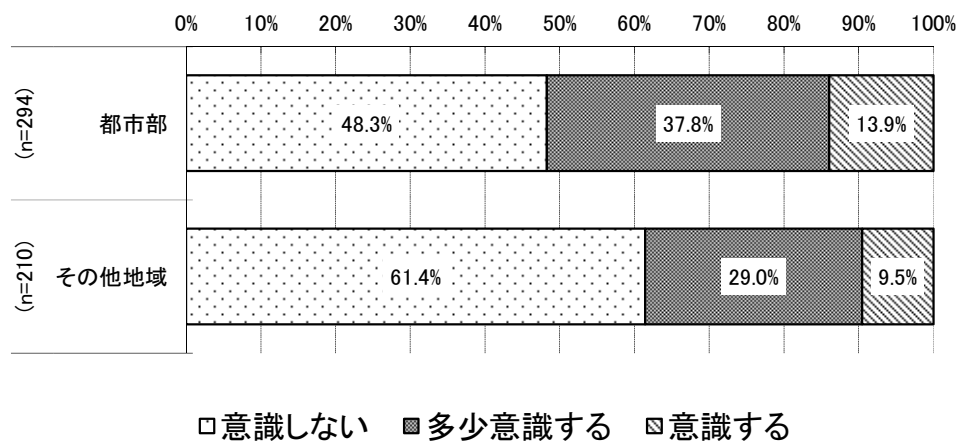


図表 B-3-60 日本のアニメをインターネットからファイル入手せずにストリーミングなどで視聴するために使用する端末（Q2_9）（複数回答）



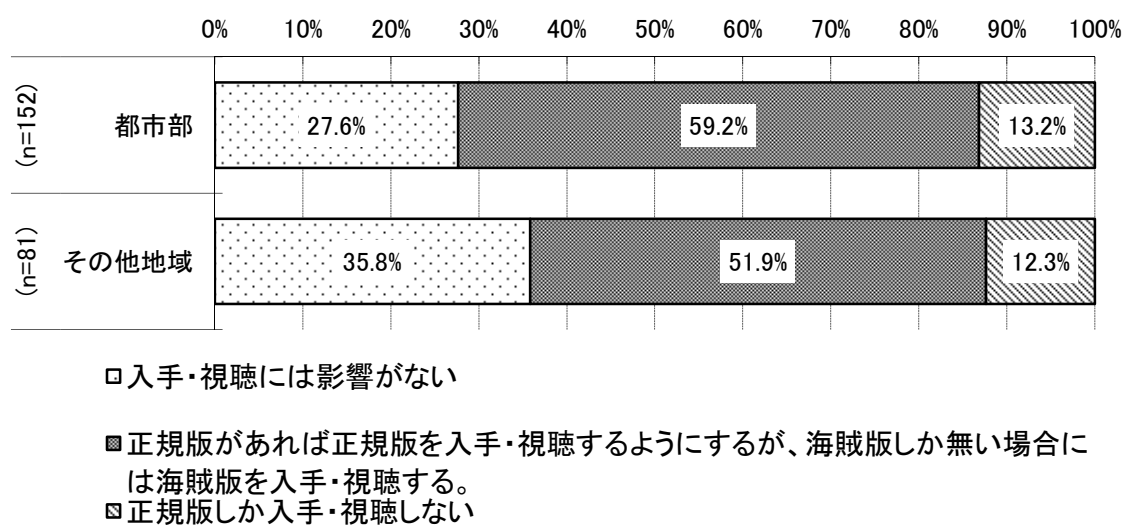
□(n=294) 都市部 ■(n=210) その他地域

図表 B-3-61 日本のアニメを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（Q2_10）（単数回答）

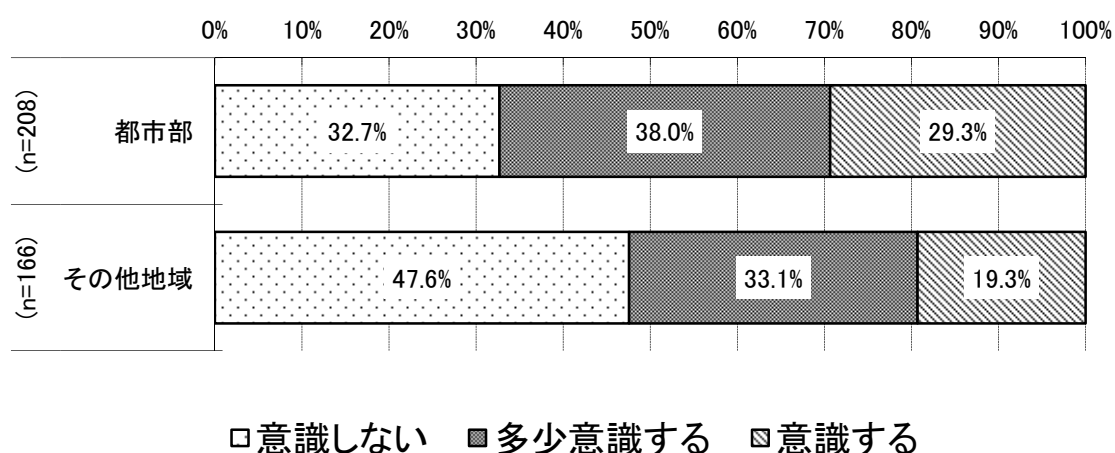


□意識しない ■多少意識する ▨意識する

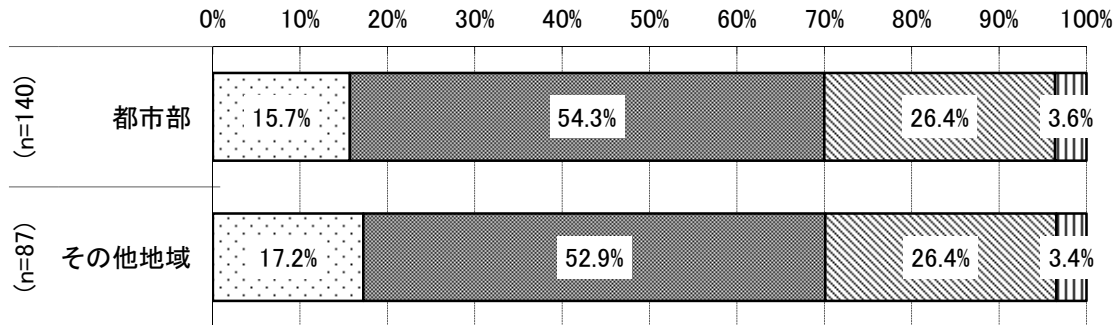
図表 B-3-62 日本のアニメをインターネットから入手・視聴する場合において正規版・海賊版の認識が入手に与える影響度（Q2_10_A）（単数回答）



図表 B-3-63 日本のアニメをパッケージで入手する場合、正規版の認識有無（Q2_11）（単数回答）

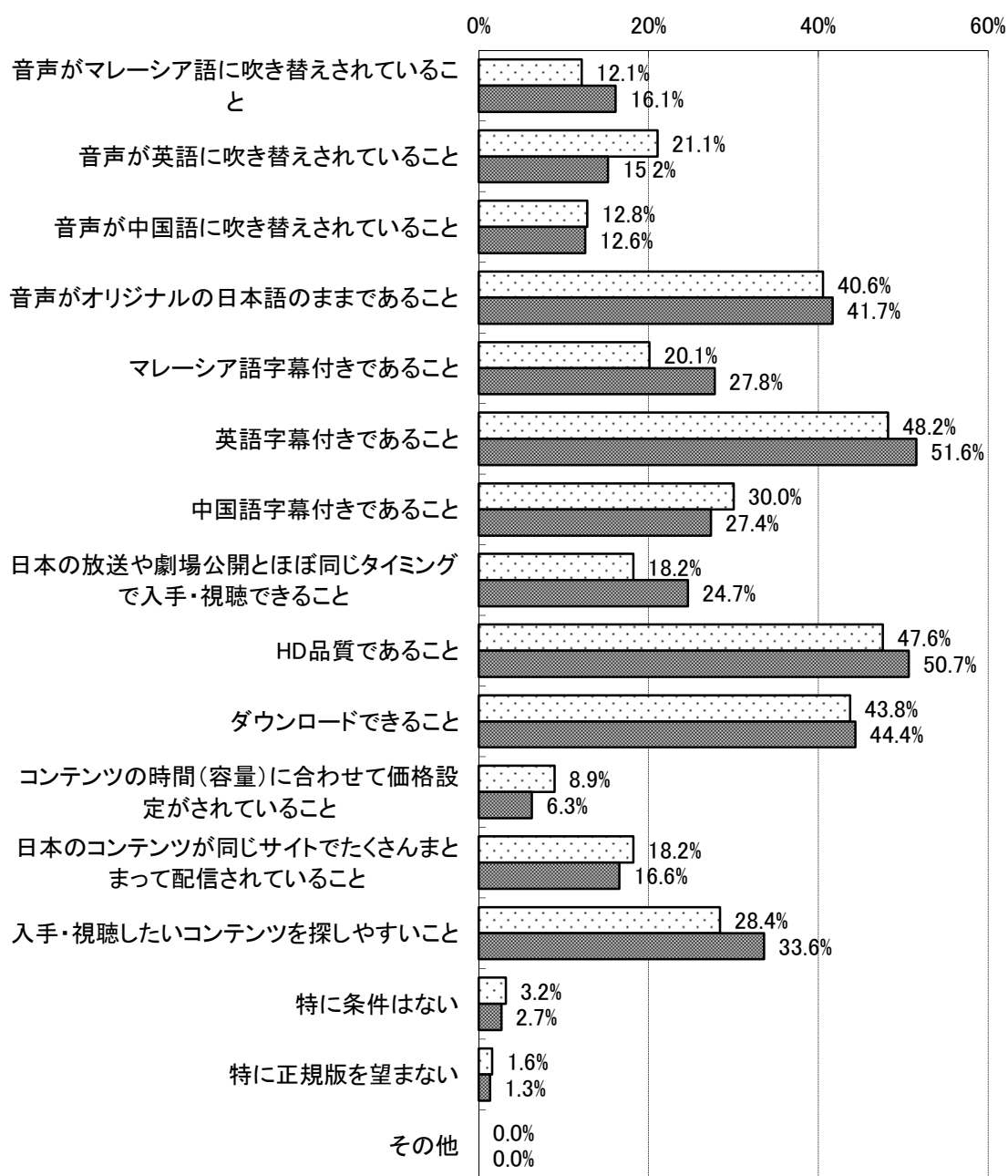


図表 B-3-64 日本のアニメをパッケージで入手する場合において正規版・海賊版の認識が入手に与える影響度（Q2_11_A）（単数回答）



- ☐ 入手には影響がない
- ☒ 正規版があれば正規版を入手するようにするが、海賊版しか無い場合には海賊版を入手する。
- ☒ 正規版しか入手しない
- ☐ 正規版は高いので海賊版しか入手しない

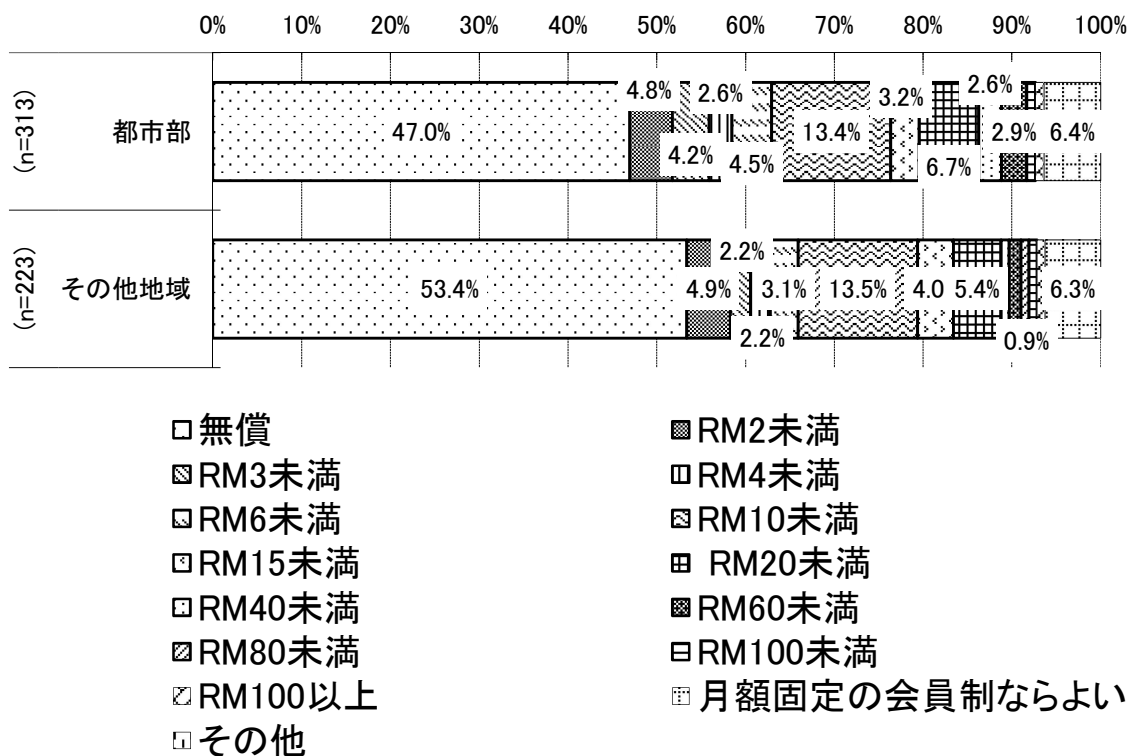
図表 B-3-65 日本の権利者が日本のアニメを正規にインターネット上で入手・視聴できるようにした場合、望む配信条件（Q2_12）（複数回答）



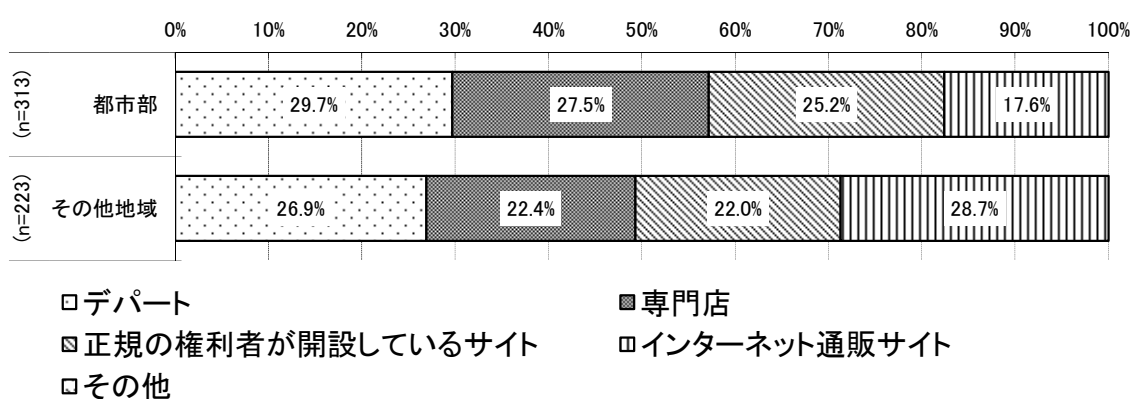
□(n=313) 都市部

■(n=223) その他地域

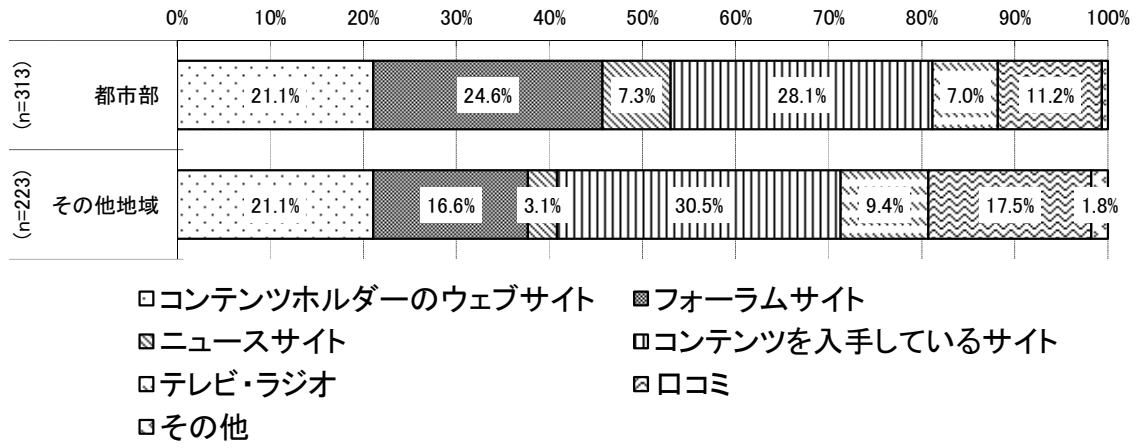
図表 B-3-66 日本の権利者が日本のアニメを正規にインターネット上で入手・視聴できるようにした場合、コンテンツ 1 件あたりの価格（Q2_13）（単数回答）



図表 B-3-67 日本のアニメに関連した商品を正規に販売する場合、一番好む購入店舗（Q2_14）（単数回答）

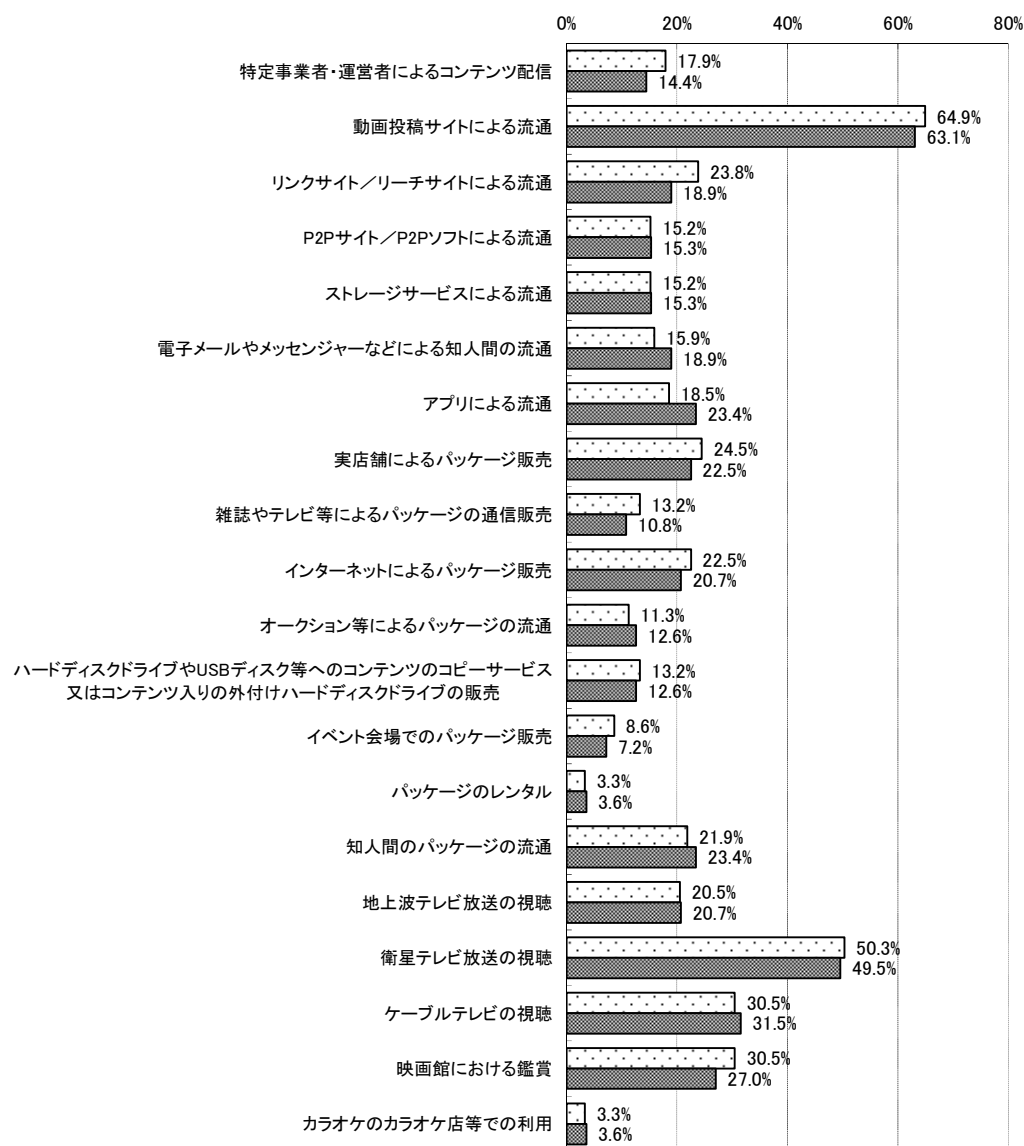


図表 B-3 -68 日本のアニメの情報を最も入手している方法（Q2_15）（単数回答）



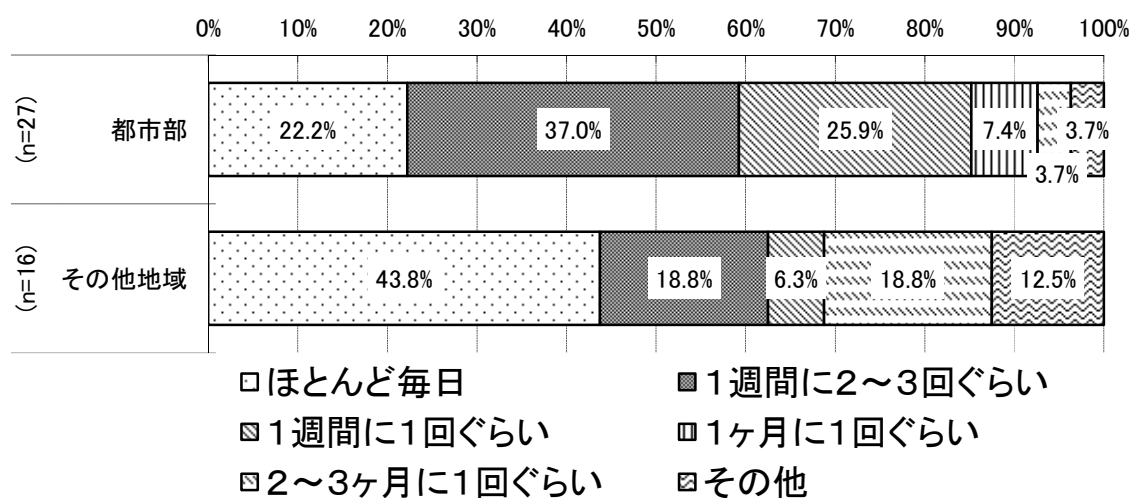
(4) 日本の映画の入手・視聴の状況等

図表 B-3-69 日本の映画（アニメを除く）を「無償または有償で入手・視聴」した経験のある手段（Q3_1）（複数回答）

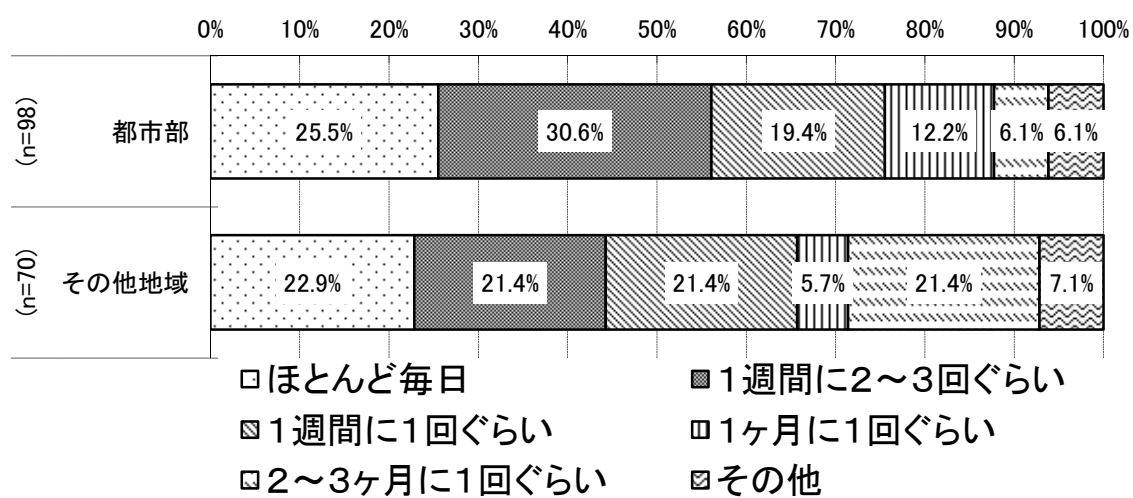


□(n=151) 都市部 ■(n=111) その他地域

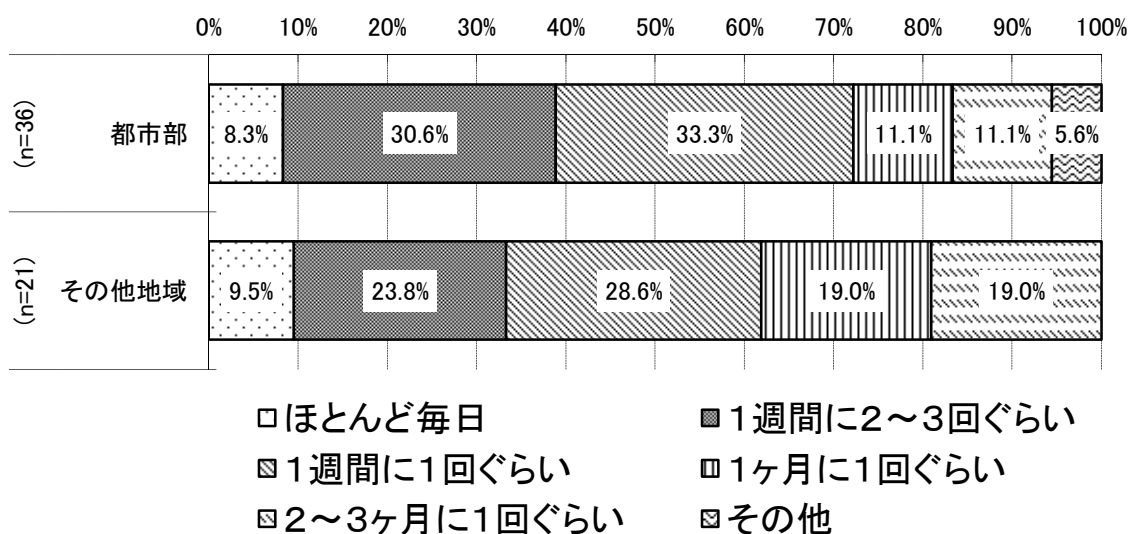
図表 B-3-70 日本の映画（アニメを除く）の入手・視聴頻度 1）特定事業者・運営者によるコンテンツ配信（Q3_2_1）（単数回答）



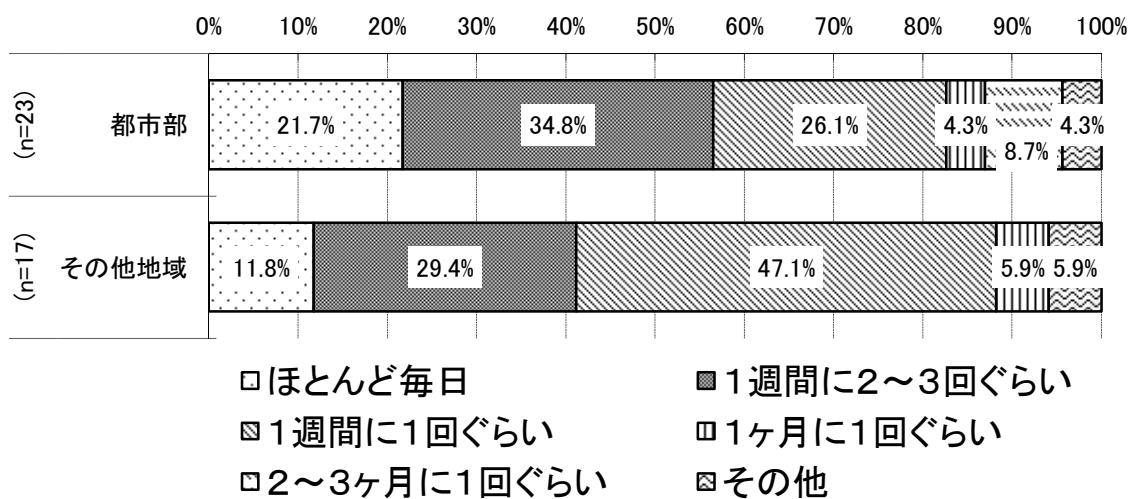
図表 B-3-71 日本の映画（アニメを除く）の入手・視聴頻度 2）動画投稿サイトによる流通（Q3_2_2）（単数回答）



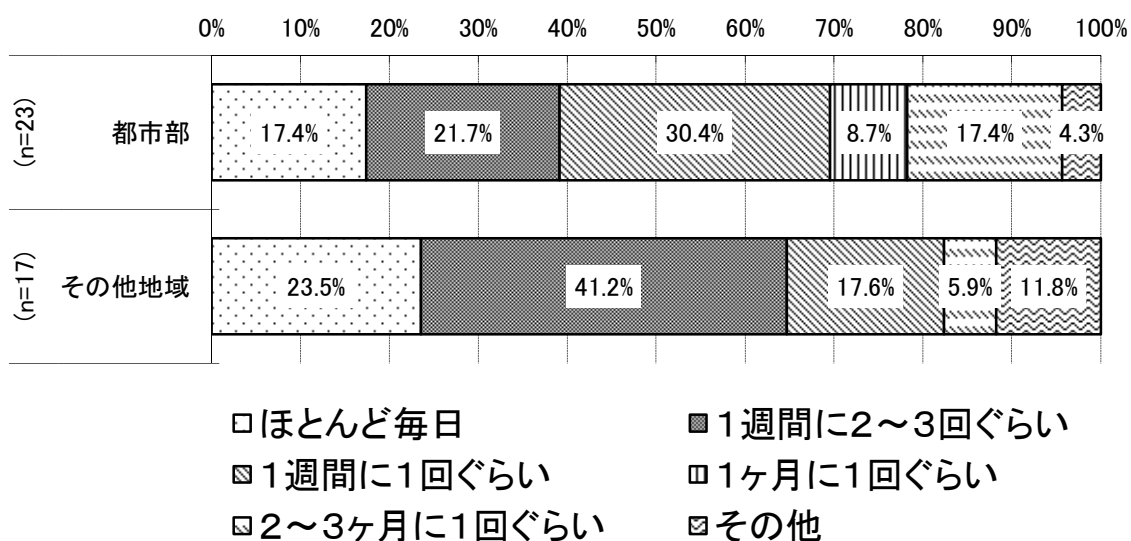
図表 B-3-72 日本の映画（アニメを除く）の入手・視聴頻度 3) リンクサイト／リーチサイトによる流通（Q3_2_3）（単数回答）



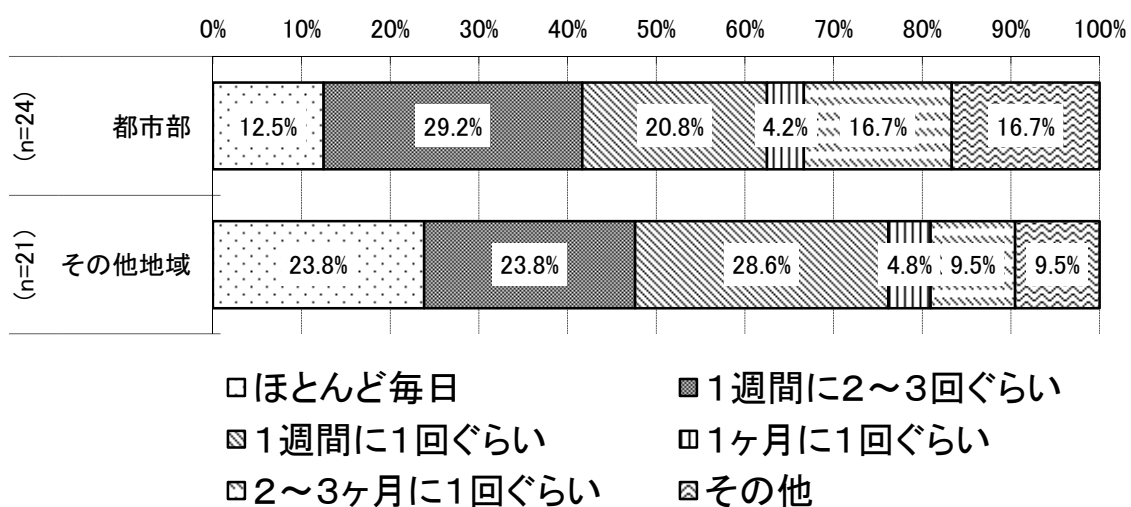
図表 B-3-73 日本の映画（アニメを除く）の入手・視聴頻度 4) P2P サイト／P2P ソフトによる流通（Q3_2_4）（単数回答）



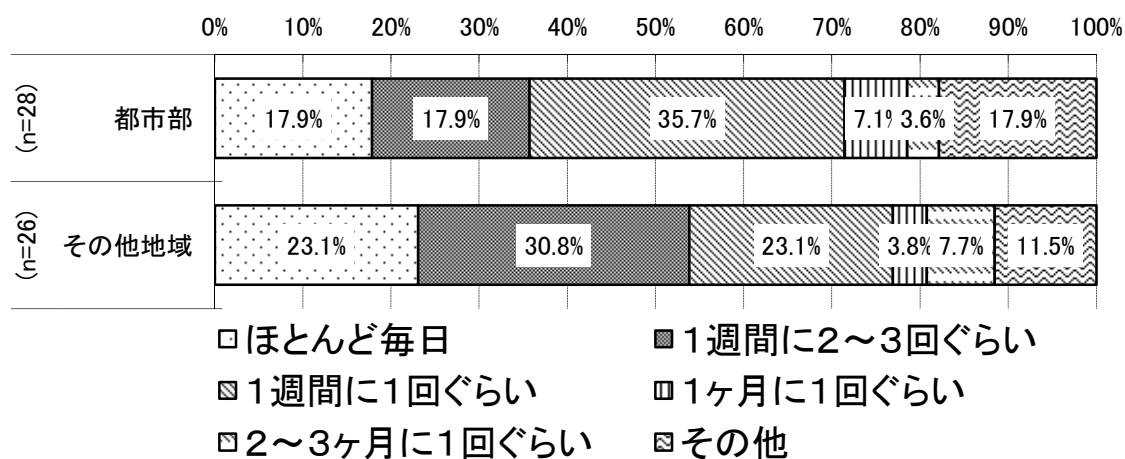
図表 B-3-74 日本の映画（アニメを除く）の入手・視聴頻度 5）ストレージサービスによる流通（Q3_2_5）（単数回答）



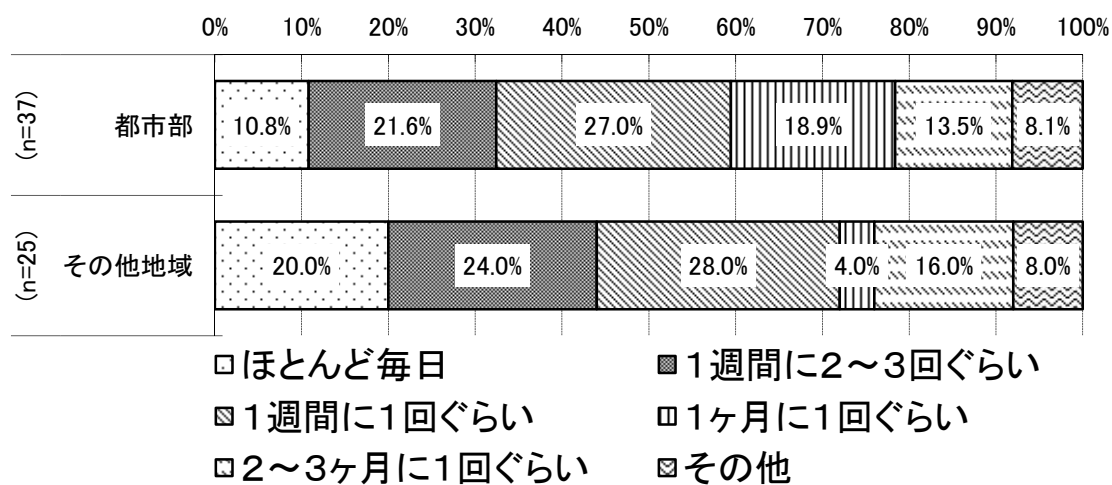
図表 B-3-75 日本の映画（アニメを除く）の入手・視聴頻度 6）電子メールやメッセージなどによる知人間の流通（Q3_2_6）（単数回答）



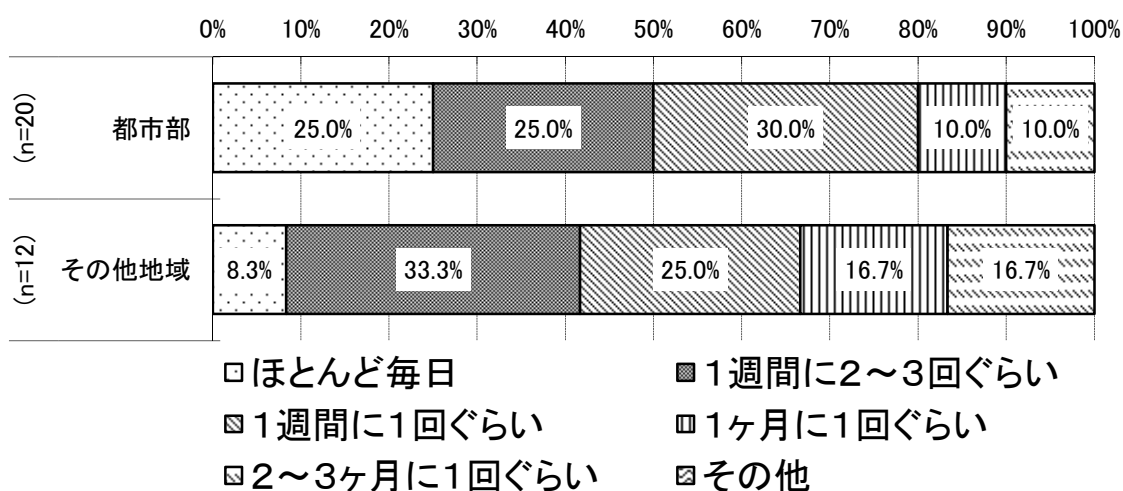
図表 B-3-76 日本の映画（アニメを除く）の入手・視聴頻度 7) アプリによる流通（Q3_2_7）（単数回答）



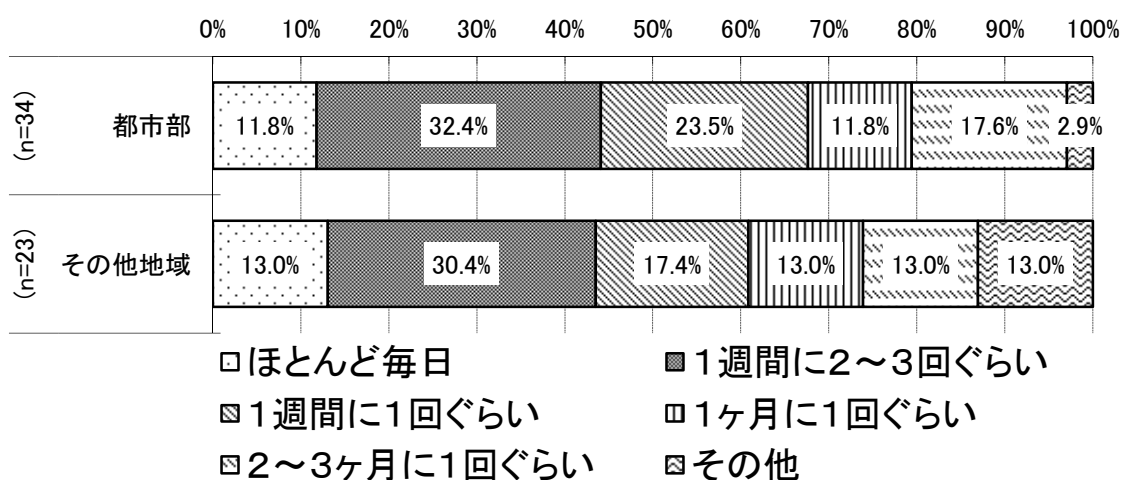
図表 B-3-77 日本の映画（アニメを除く）の入手・視聴頻度 8) 実店舗によるパッケージ販売（Q3_2_8）（単数回答）



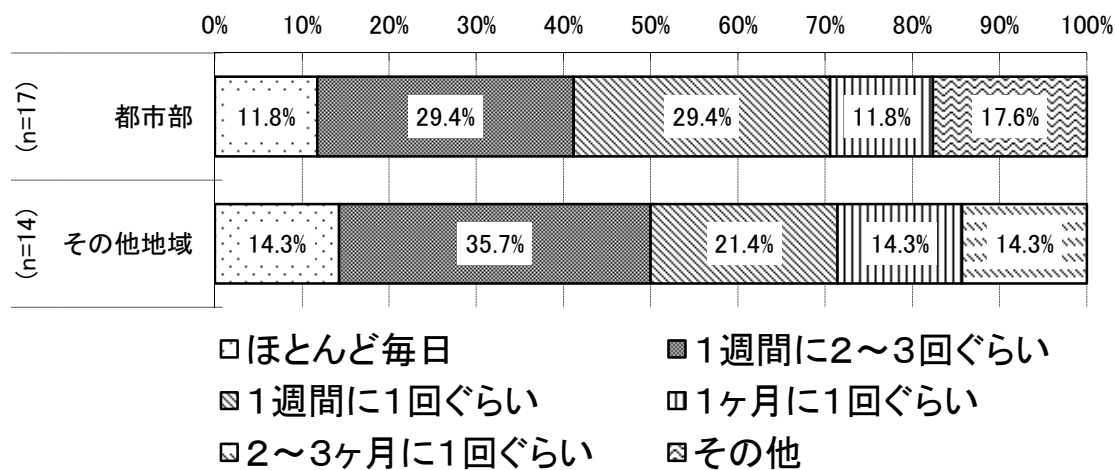
図表 B-3-78 日本の映画（アニメを除く）の入手・視聴頻度 9) 雑誌やテレビ等によるパッケージの通信販売（Q3_2_9）（単数回答）



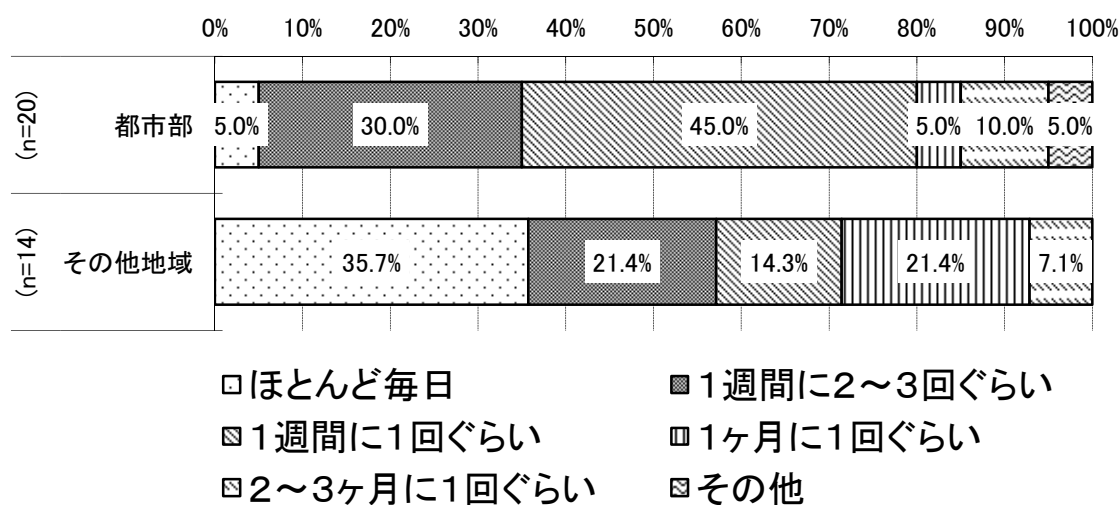
図表 B-3-79 日本の映画（アニメを除く）の入手・視聴頻度 10) インターネットによるパッケージ販売（Q3_2_10）（単数回答）



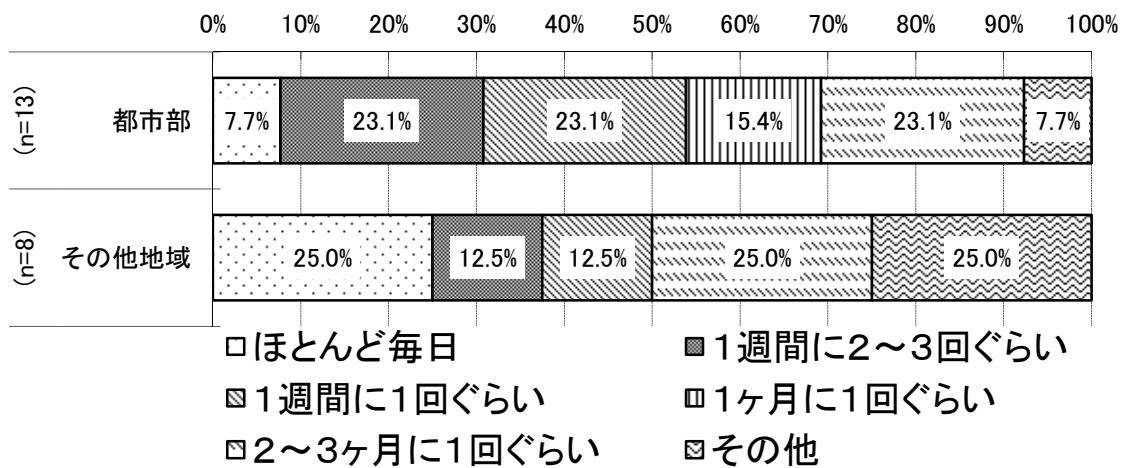
図表 B-3-80 日本の映画（アニメを除く）の入手・視聴頻度 11）オークション等によるパッケージの流通（Q3_2_11）（単数回答）



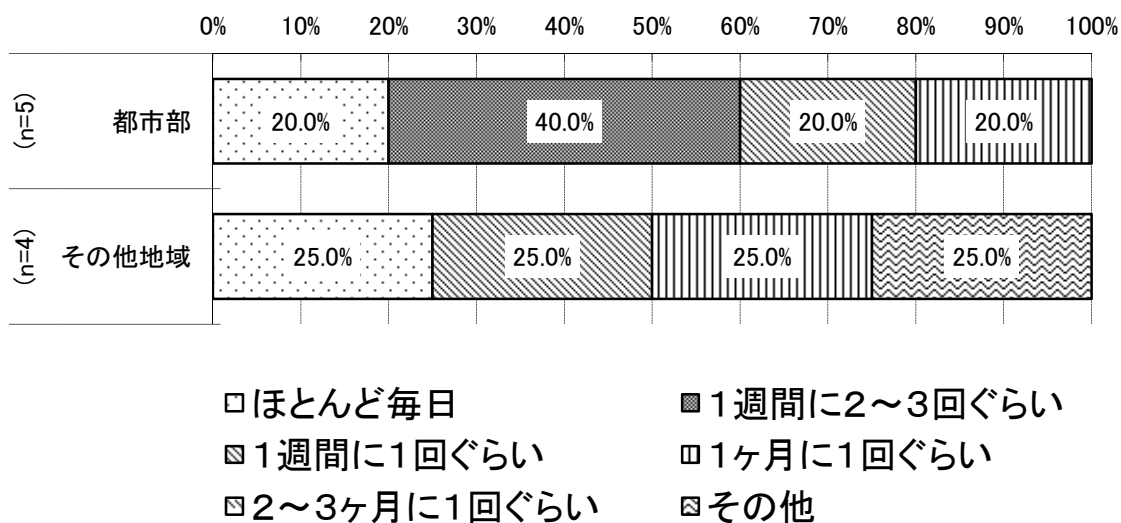
図表 B-3-81 日本の映画（アニメを除く）の入手・視聴頻度 12）ハードディスクドライブやUSBディスク等へのコンテンツのコピーサービス又はコンテンツ入りの外付けハードディスクドライブの販売（Q3_2_12）（単数回答）



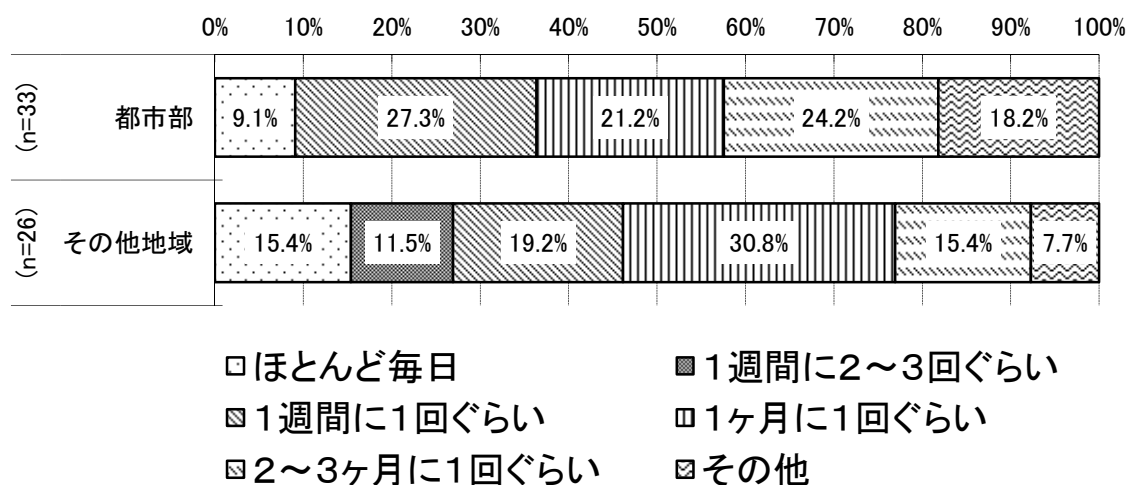
図表 B-3-82 日本の映画（アニメを除く）の入手・視聴頻度 13）イベント会場でのパッケージ販売（Q3_2_13）（単数回答）



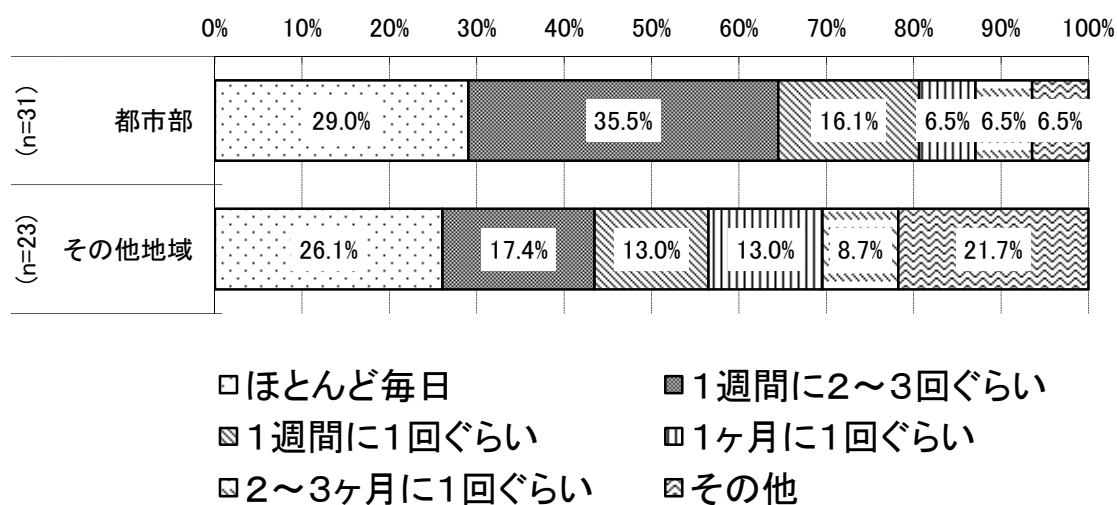
図表 B-3-83 日本の映画（アニメを除く）の入手・視聴頻度 14）パッケージのレンタル（Q3_2_14）（単数回答）



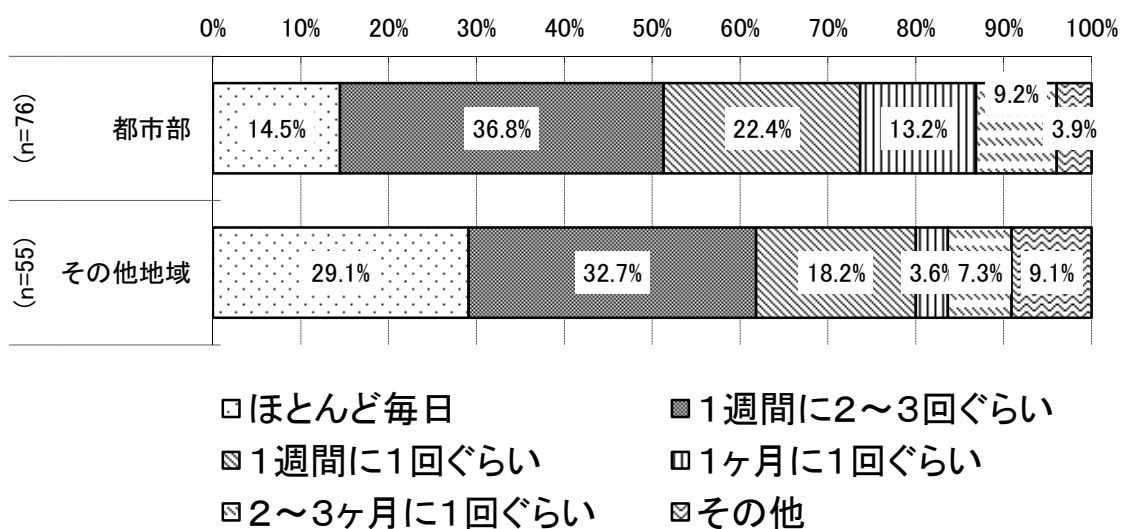
図表 B-3-84 日本の映画（アニメを除く）の入手・視聴頻度 145）知人間のパッケージの流通（Q3_2_15）（単数回答）



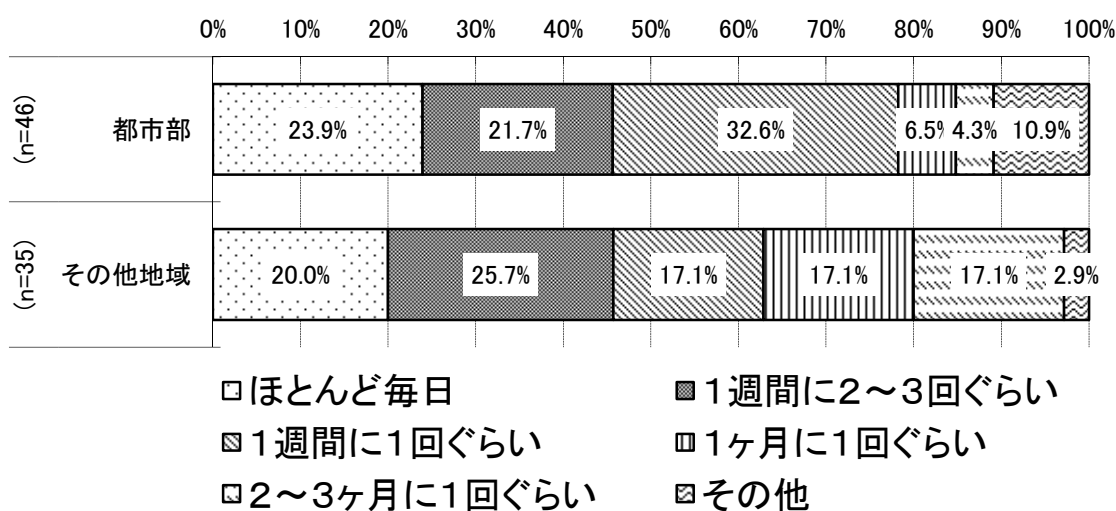
図表 B-3-85 日本の映画（アニメを除く）の入手・視聴頻度 16）地上波テレビ放送の視聴（Q3_2_16）（単数回答）



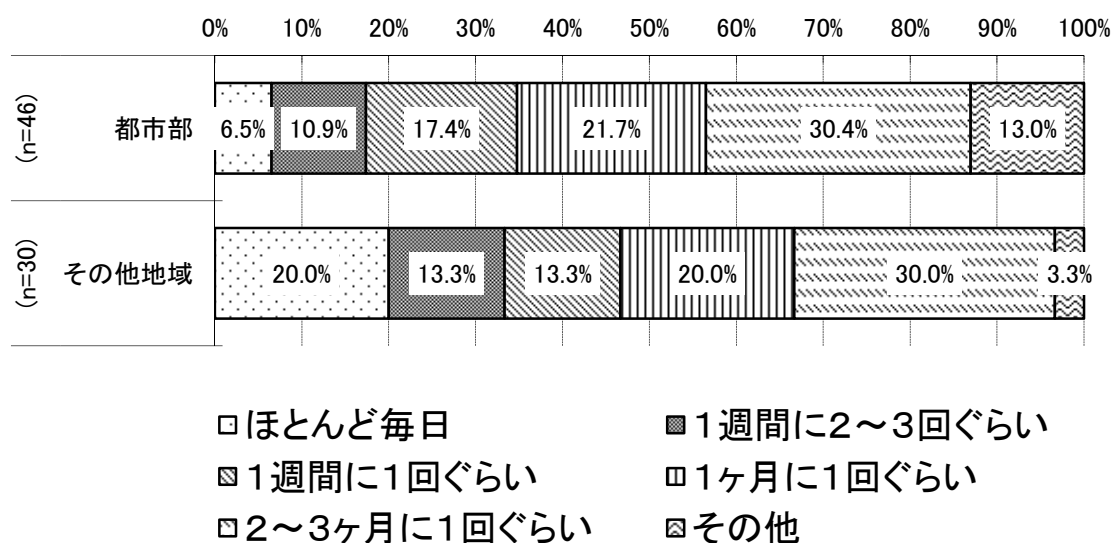
図表 B-3-86 日本の映画（アニメを除く）の入手・視聴頻度 17) 衛星テレビ放送の視聴
(Q3_2_17) (単数回答)



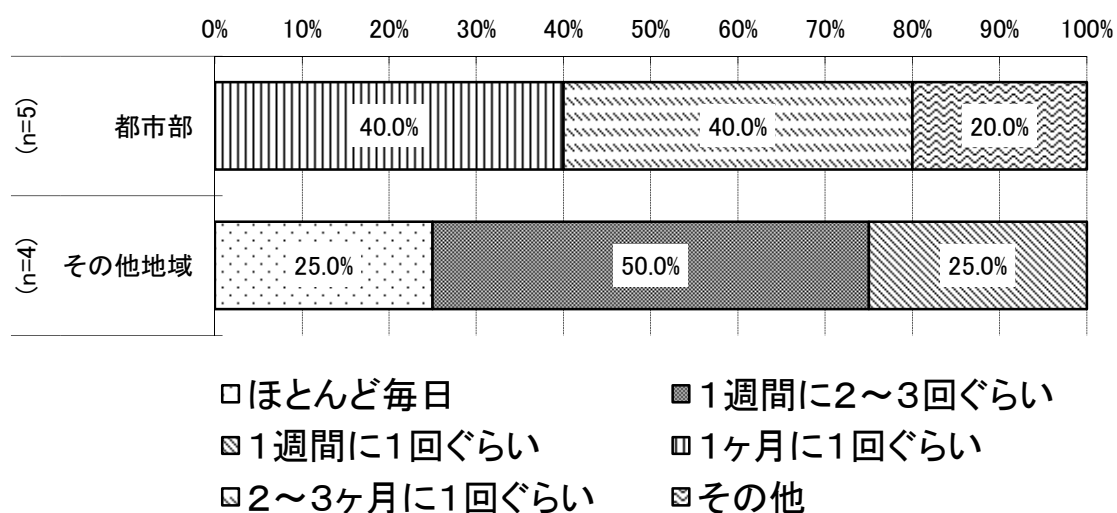
図表 B-3-87 日本の映画（アニメを除く）の入手・視聴頻度 18) ケーブルテレビの視聴
(Q3_2_18) (単数回答)



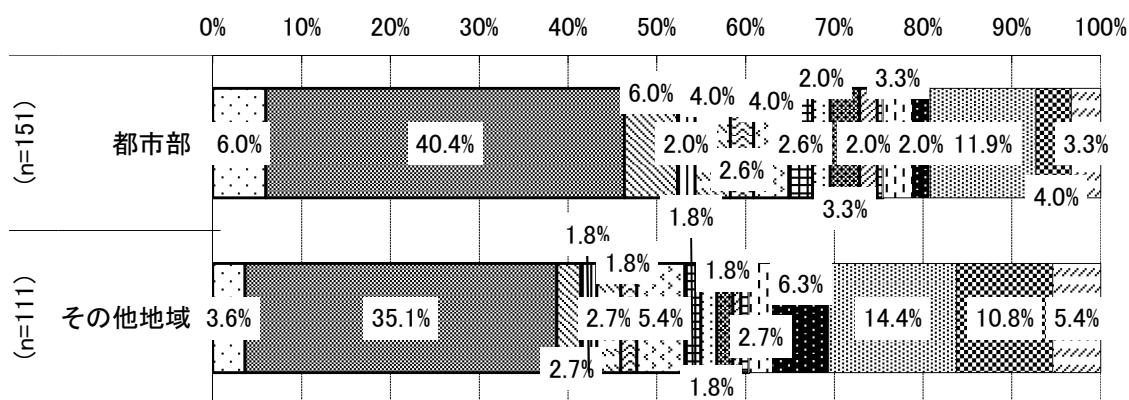
図表 B-3-88 日本の映画（アニメを除く）の入手・視聴頻度 19) 映画館における鑑賞（Q3_2_19）（単数回答）



図表 B-3-89 日本の映画（アニメを除く）の入手・視聴頻度 20) カラオケのカラオケ店等での利用（Q3_2_20）（単数回答）

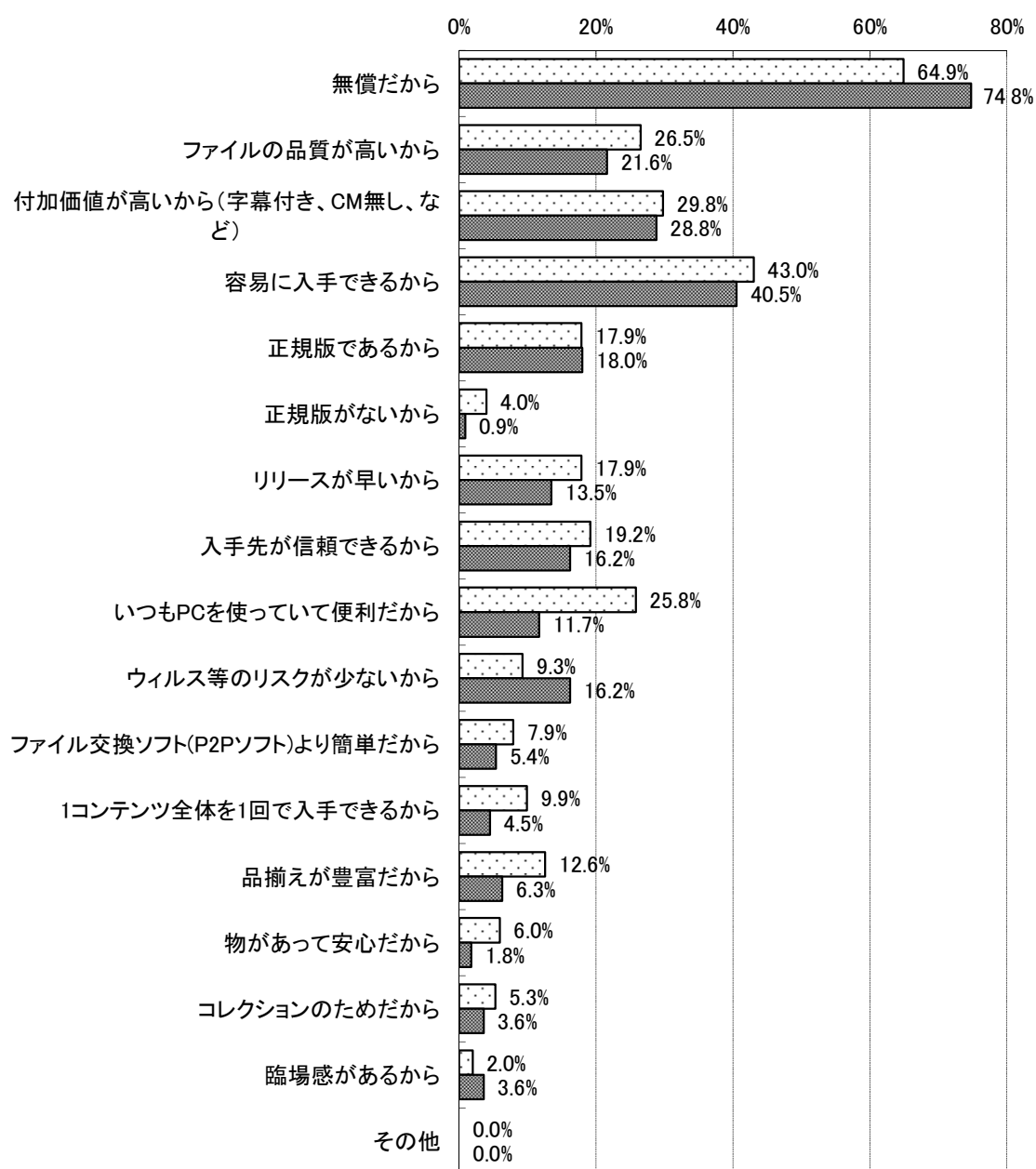


図表 B-3-90 日本の映画（アニメを除く）の入手・視聴頻度が最も高い手段（Q3_3）（単数回答）



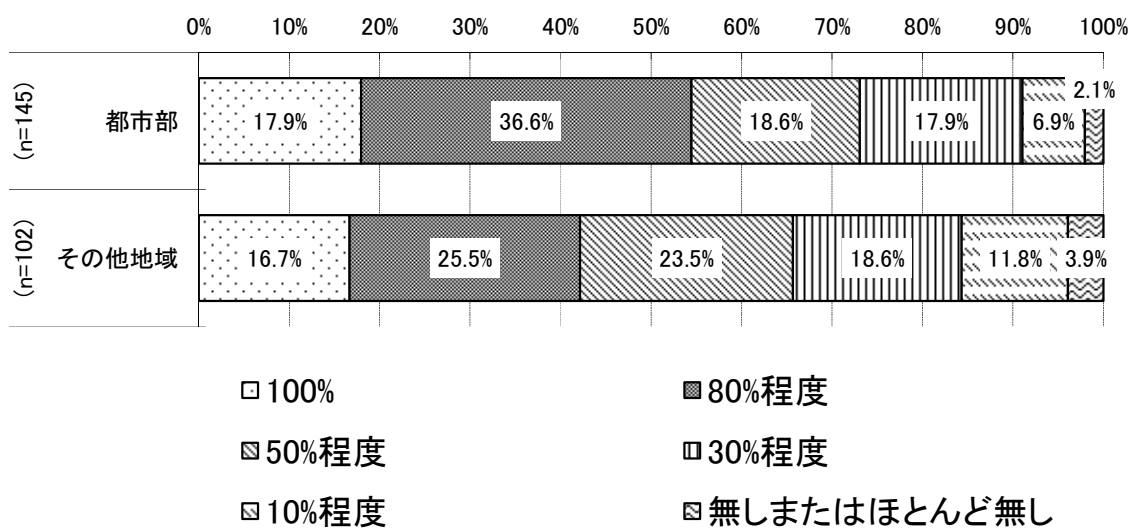
- 特定事業者・運営者によるコンテンツ配信
- 動画投稿サイトによる流通
- ▣ リンクサイト／リーチサイトによる流通
- ▤ P2Pサイト／P2Pソフトによる流通
- ▥ ストレージサービスによる流通
- ▧ 電子メールやメッセージなどによる知人間の流通
- ▨ アプリによる流通
- ▩ 実店舗によるパッケージ販売
- 雑誌やテレビ等によるパッケージの通信販売
- インターネットによるパッケージ販売
- ▬ オークション等によるパッケージの流通
- ▭ ハードディスクドライブやUSBディスク等へのコンテンツのコピーサービス又はコンテンツ入りの外付けハードディスクドライブの販売
- ▮ イベン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
- ▱ 地上波テレビ放送の視聴
- ▲ 衛星テレビ放送の視聴
- △ ケーブルテレビの視聴
- ▴ 映画館における鑑賞
- ▵ カラオケのカラオケ店等での利用

図表 B-3-91 日本の映画（アニメを除く）を入手・視聴するために、Q3_3 で選んだ手段を最も高い頻度で利用する理由（Q3_4）（複数回答）

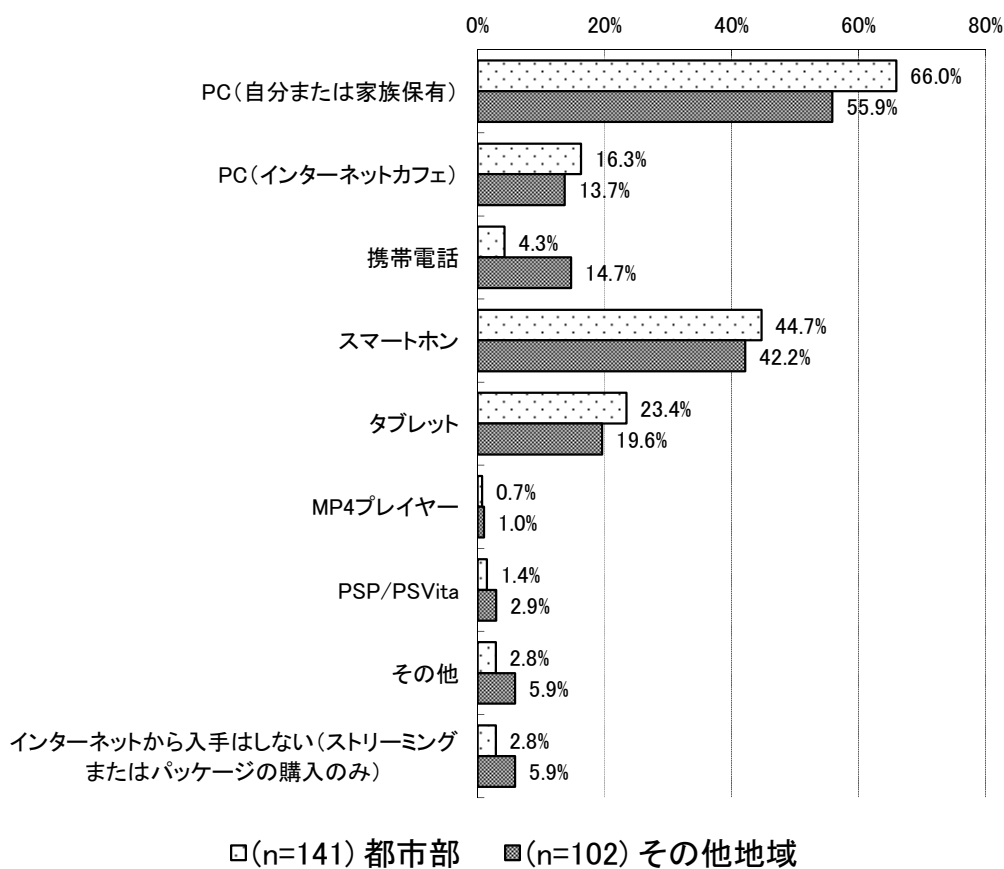


□(n=151) 都市部 ■(n=111) その他地域

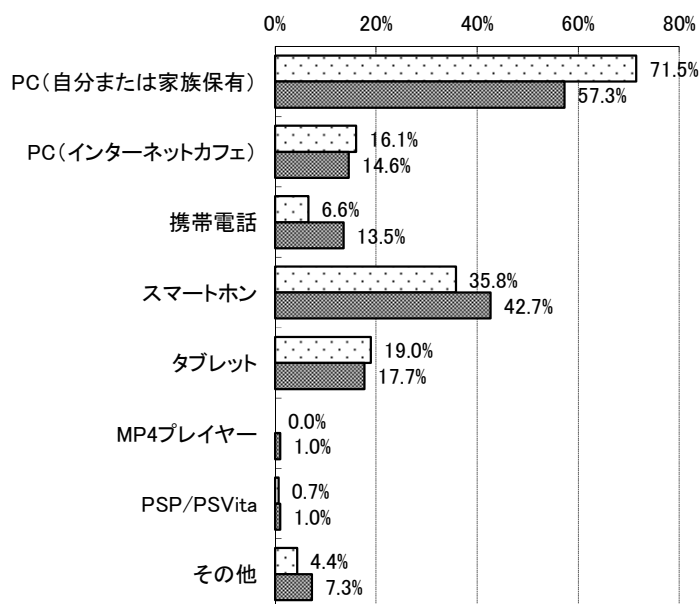
図表 B-3-92 日本の映画（アニメを除く）コンテンツのうち、実際に視聴・閲覧するコンテンツの割合（Q3_6）（単数回答）



図表 B-3-93 日本の映画（アニメを除く）をインターネットから入手するため使用する端末（Q3_7）（複数回答）

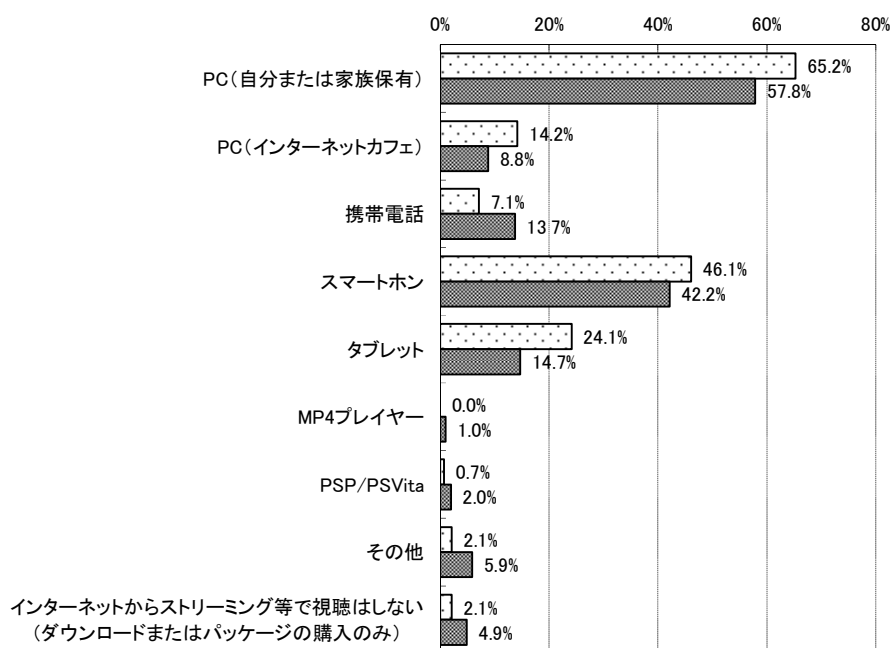


図表 B-3-94 日本の映画（アニメを除く）をインターネットから入手した後、視聴する端末（Q3_8）（複数回答）



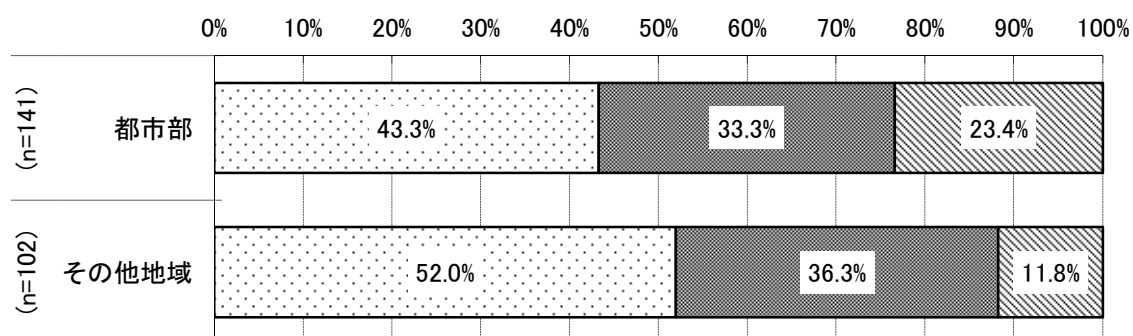
□(n=137) 都市部 ■(n=96) その他地域

図表 B-3-95 日本の映画（アニメを除く）をインターネットからファイルを入手せずにストリーミングなどで視聴するために使用する端末（Q3_9）（複数回答）



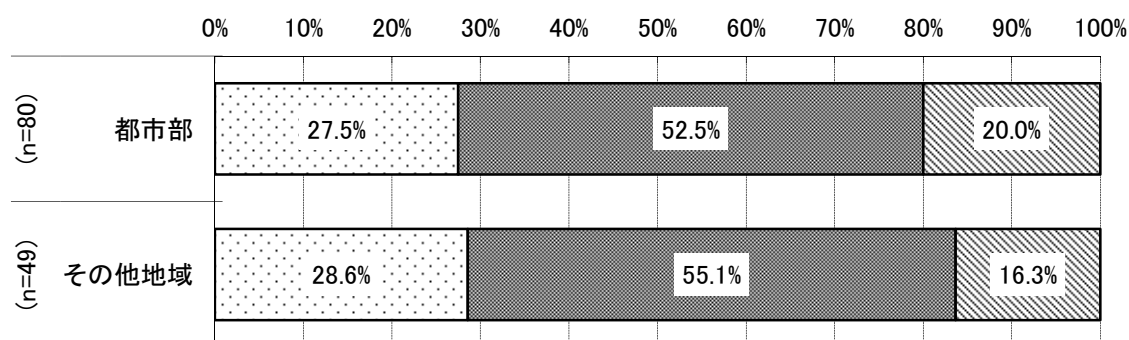
□(n=141) 都市部 ■(n=102) その他地域

図表 B-3-96 日本の映画（アニメを除く）を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（Q3_10）（単数回答）



□ 意識しない ■ 多少意識する ▨ 意識する

図表 B-3-97 日本の映画（アニメを除く）をインターネットから入手・視聴する場合において正規版・海賊版の認識が入手に与える影響度（Q3_10_A）（単数回答）

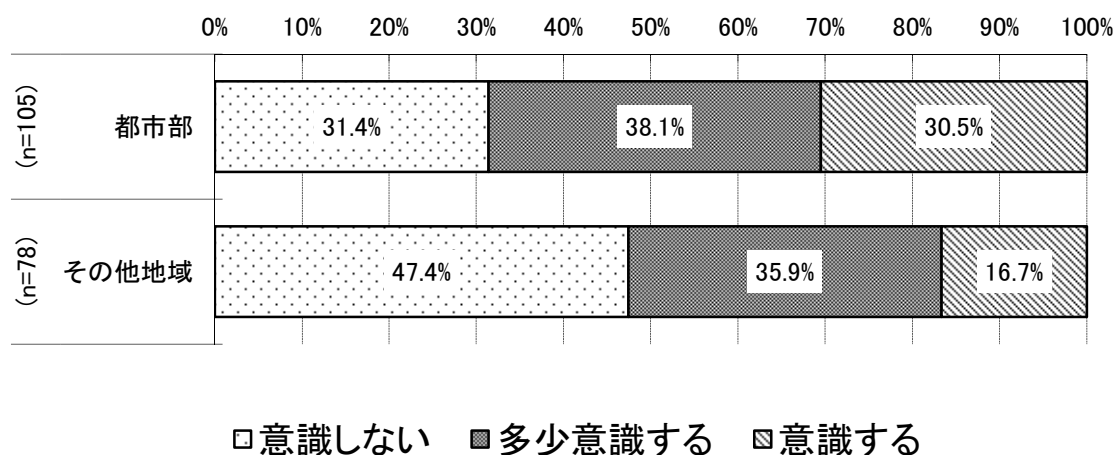


□ 入手・視聴には影響がない

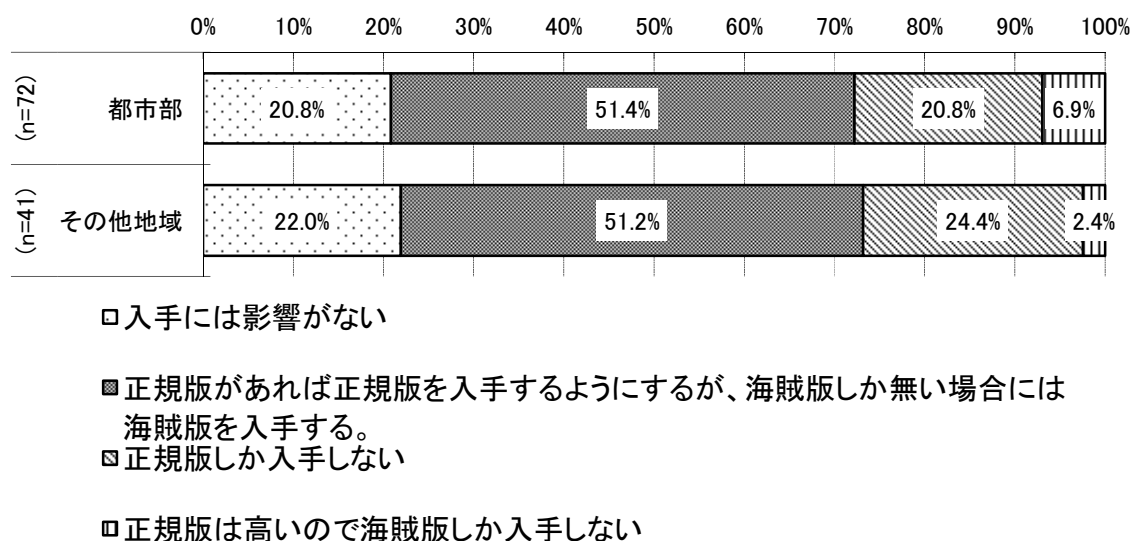
■ 正規版があれば正規版を入手・視聴するようにするが、海賊版しか無い場合には海賊版を入手・視聴する。

▨ 正規版しか入手・視聴しない

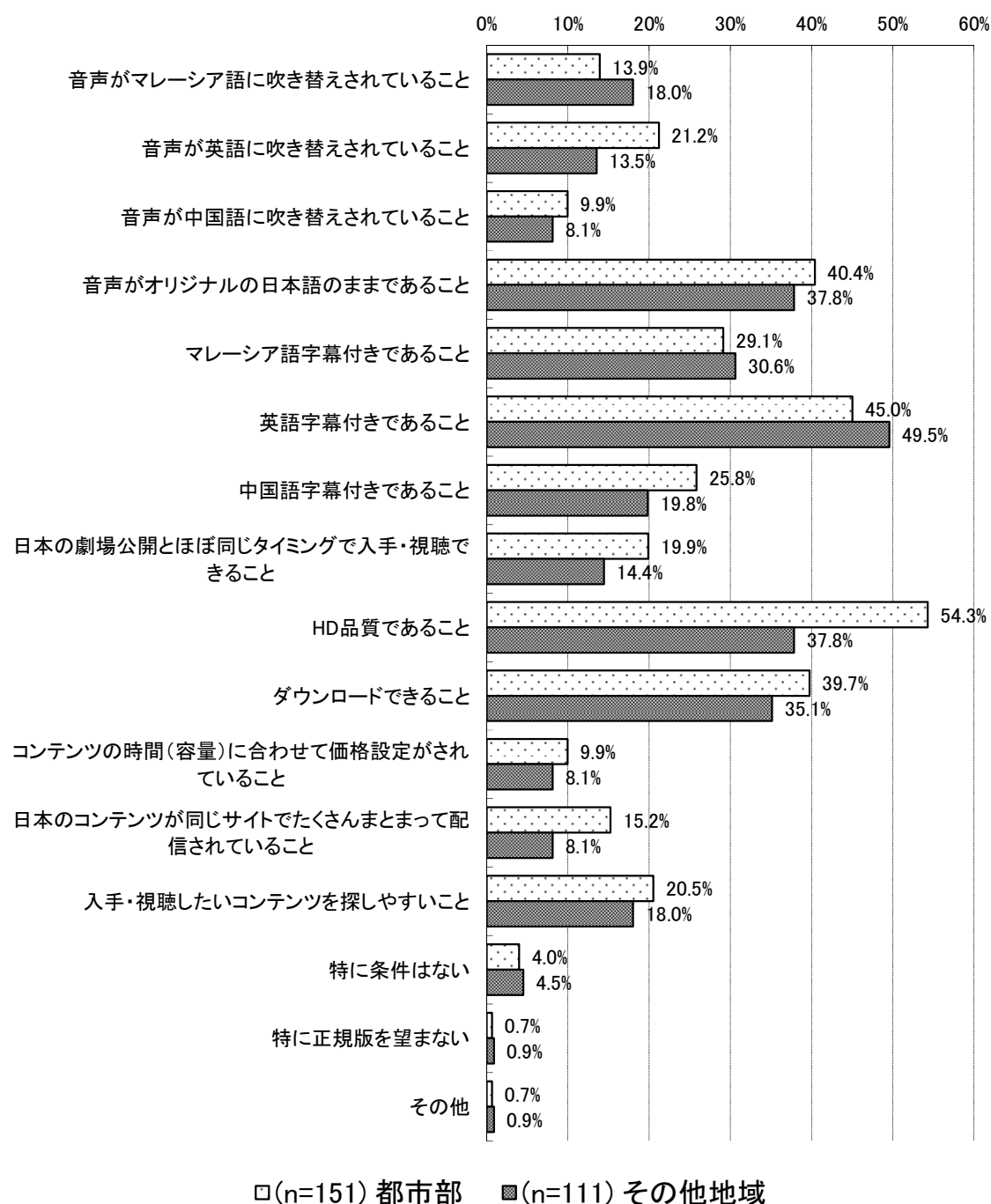
図表 B-3-98 日本の映画（アニメを除く）をパッケージで入手する場合、正規版の認識有無（Q3_11）（単数回答）



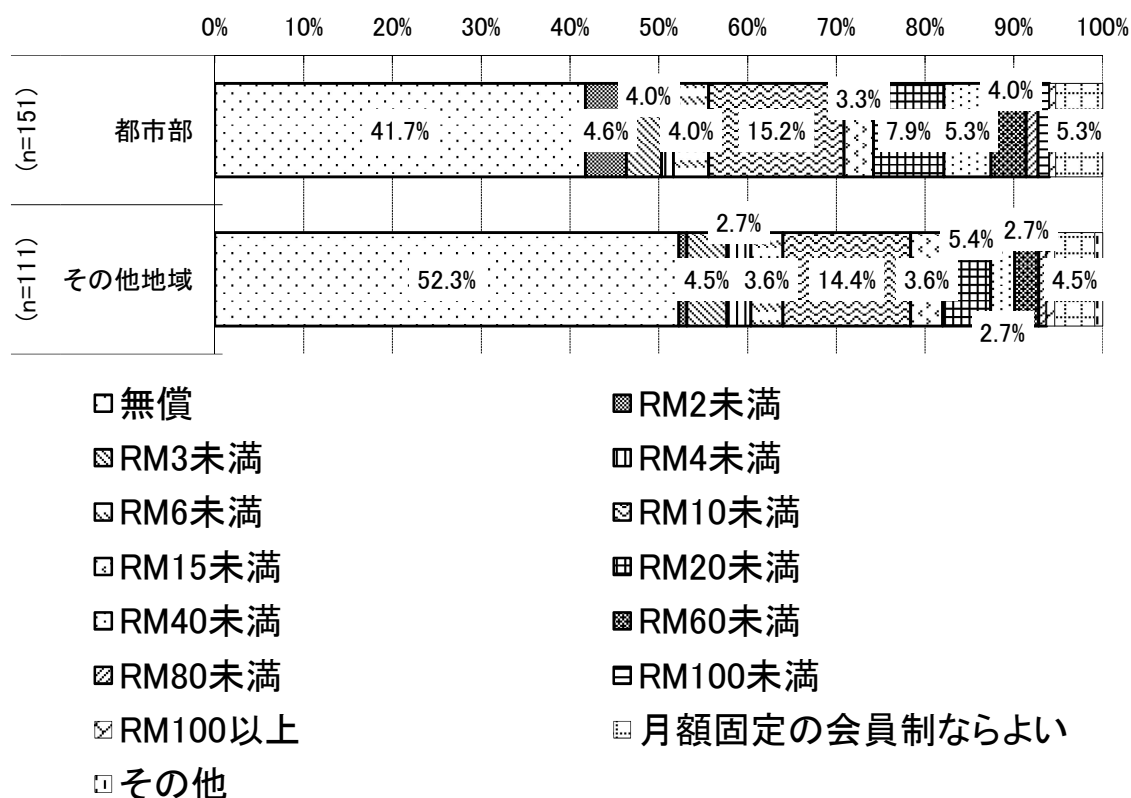
図表 B-3-99 日本の映画（アニメを除く）をパッケージで入手する場合において正規版・海賊版の認識が入手に与える影響度（Q3_11_A）（単数回答）



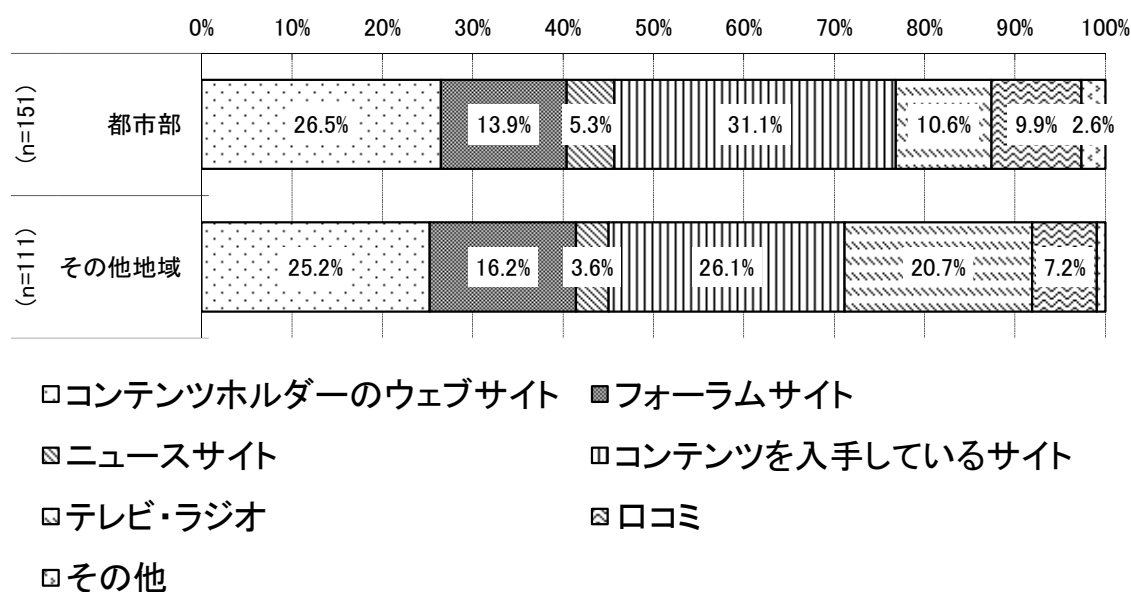
図表 B-3-100 日本の権利者が日本の映画（アニメを除く）を正規にインターネット上で入手・視聴できるようにした場合、望む配信条件（Q3_12）（複数回答）



図表 B-3-101 日本の権利者が日本の映画（アニメを除く）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、コンテンツ 1 件あたりの価格（Q3_13）（単数回答）

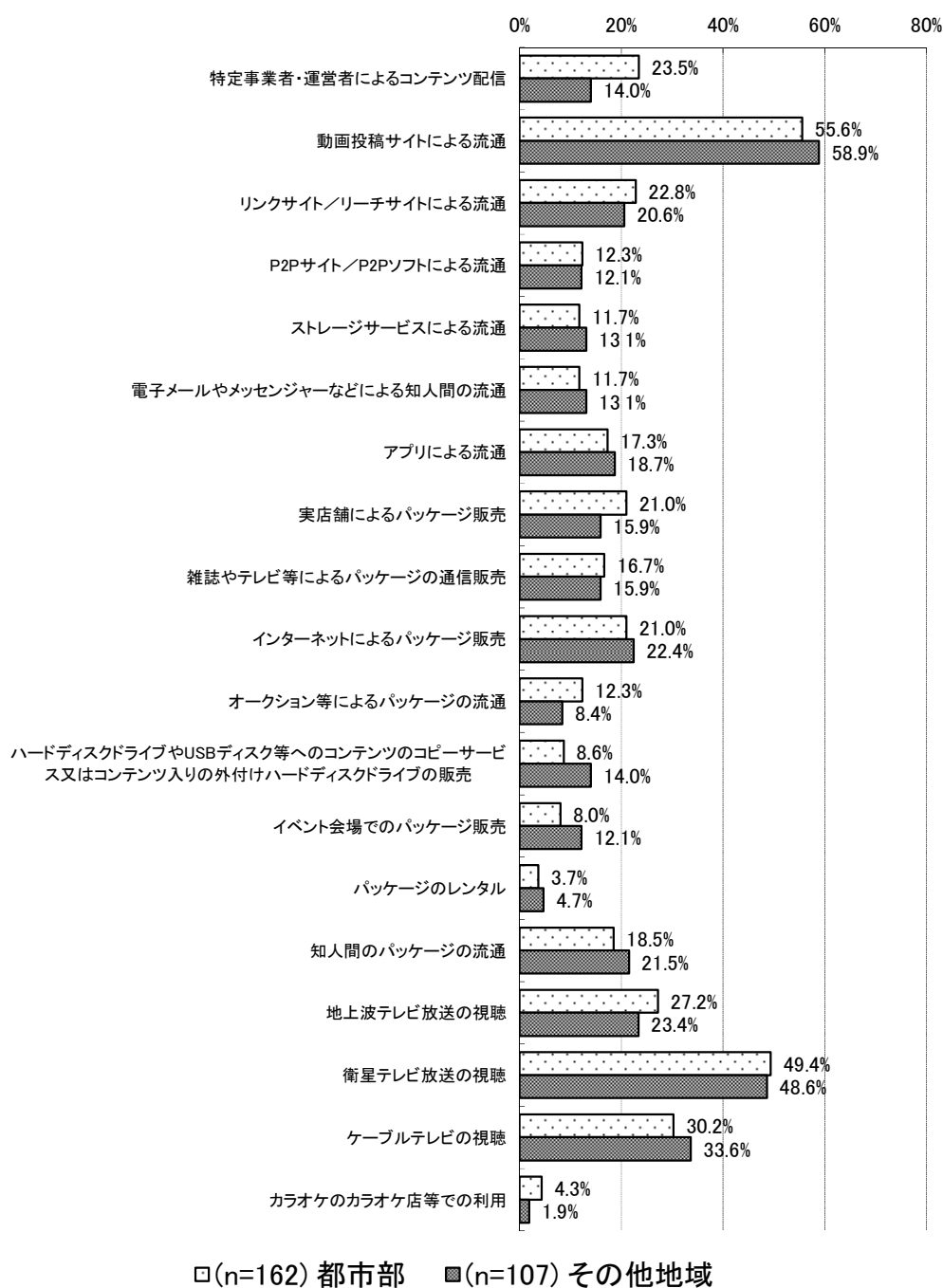


図表 B-3-102 日本の映画（アニメを除く）の情報を最も入手している方法（Q3_14）（単数回答）

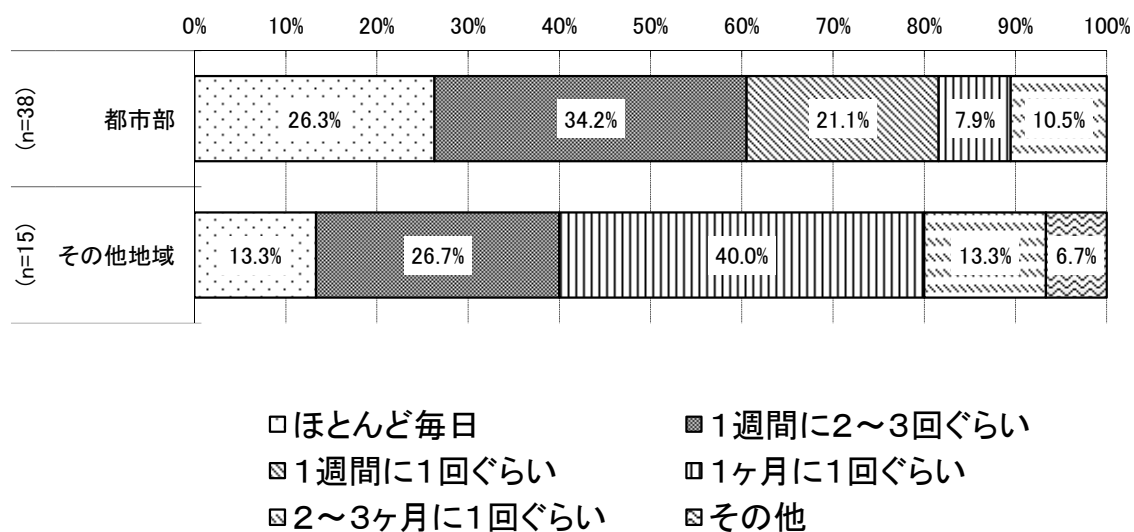


(5) 日本のテレビ番組の入手・視聴の状況等

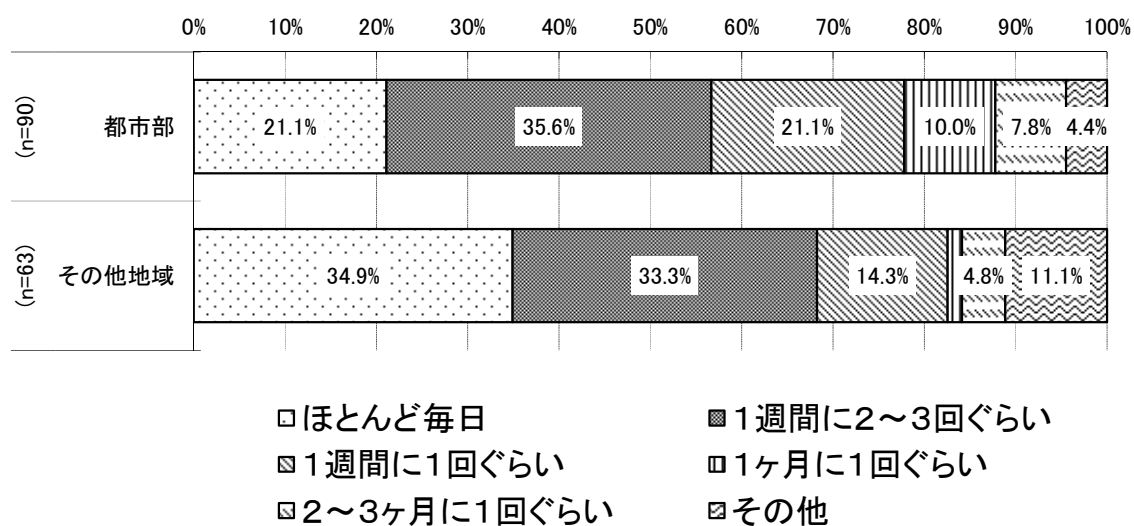
図表 B-3-103 日本のテレビ番組（アニメを除く）を「無償または有償で入手・視聴」した経験のある手段（Q4_1）（複数回答）



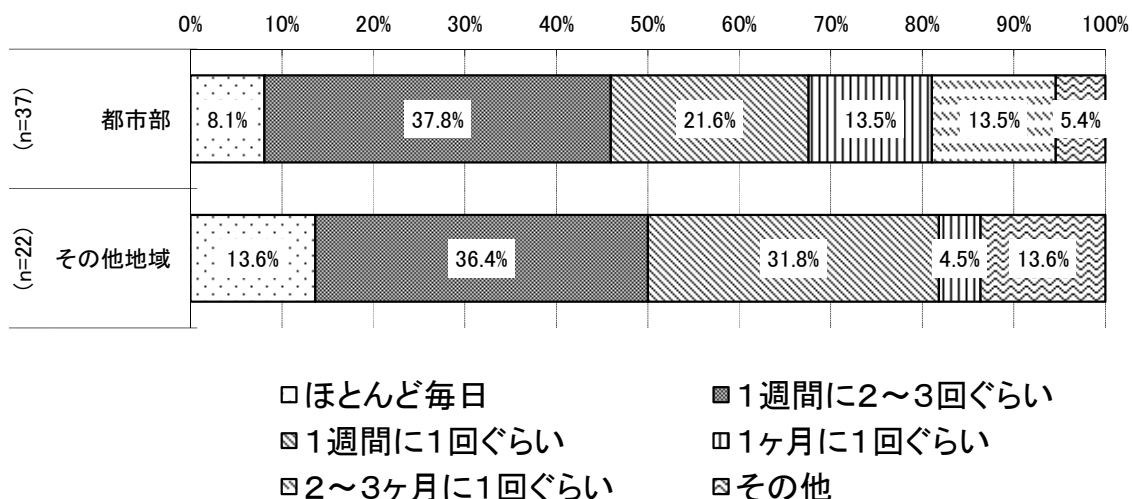
図表 B-3-104 日本のテレビ番組（アニメを除く）の入手・視聴頻度 1）特定事業者・運営者によるコンテンツ配信（Q4_2_1）（単数回答）



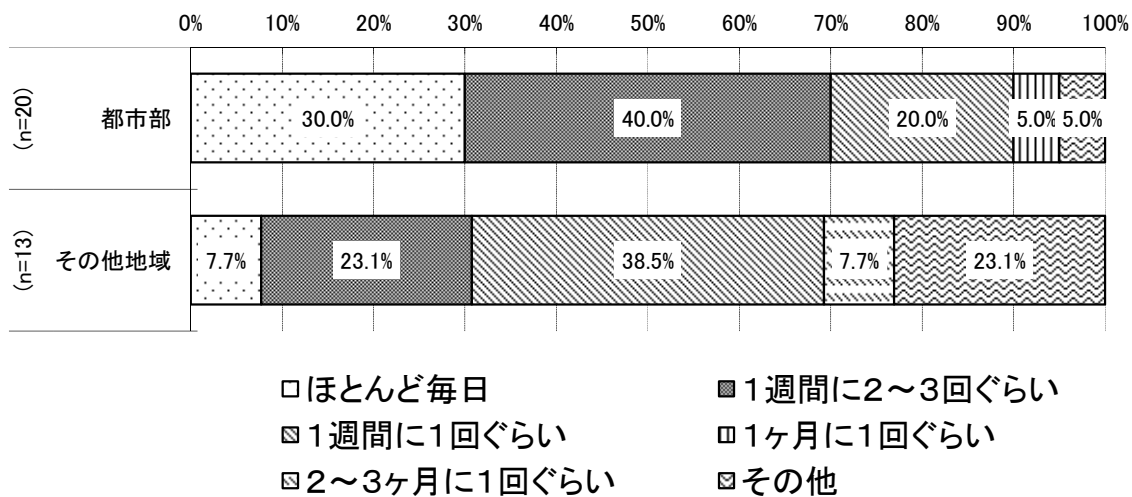
図表 B-3-105 日本のテレビ番組（アニメを除く）の入手・視聴頻度 2）動画投稿サイトによる流通（Q4_2_2）（単数回答）



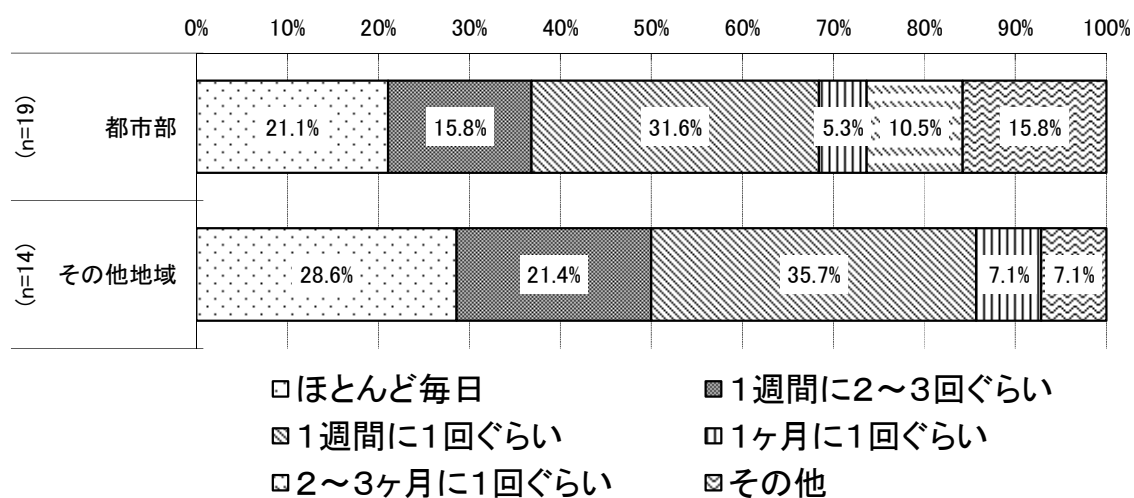
図表 B-3-106 日本のテレビ番組（アニメを除く）の入手・視聴頻度 3) リンクサイト／リーチサイトによる流通（Q4_2_3）（単数回答）



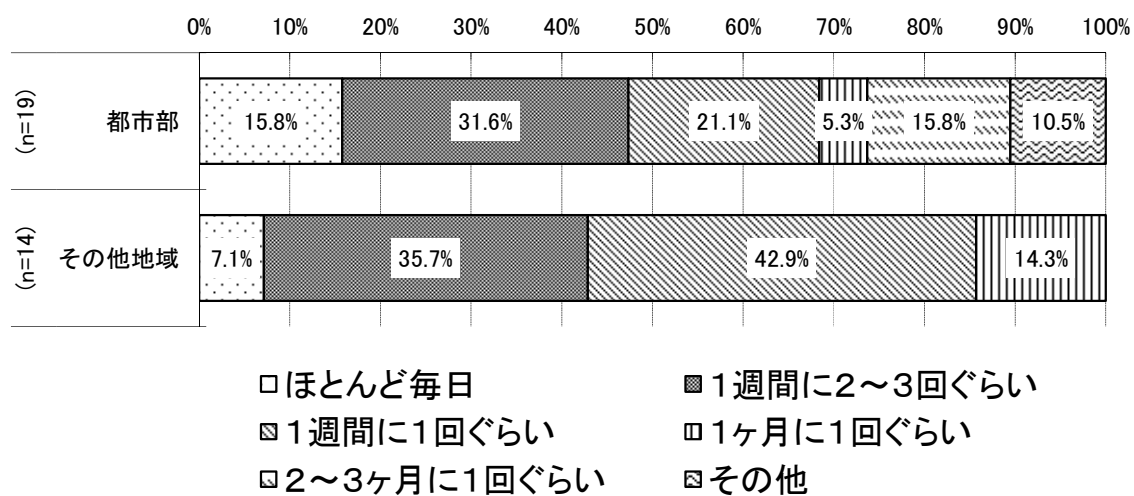
図表 B-3-107 日本のテレビ番組（アニメを除く）の入手・視聴頻度 4) P2P サイト／P2P ソフトによる流通（Q4_2_4）（単数回答）



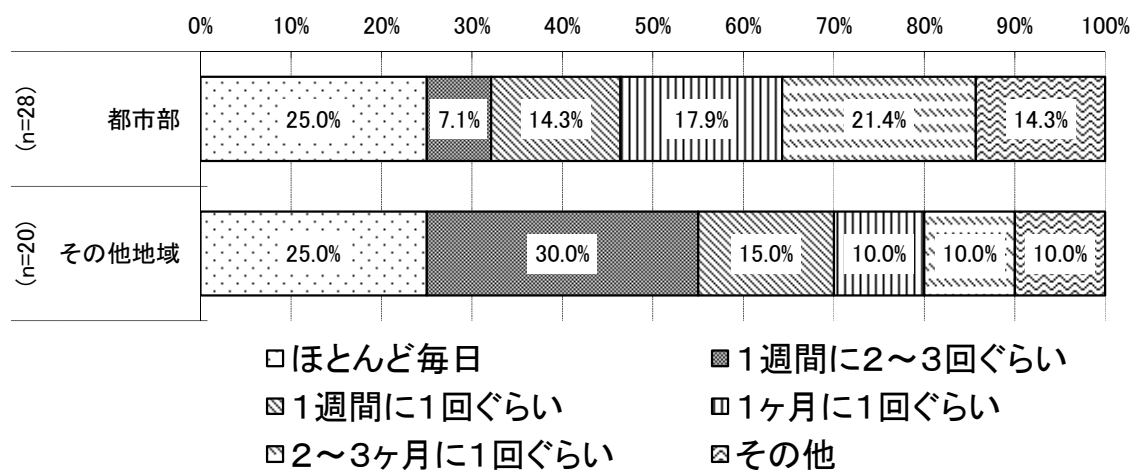
図表 B-3-108 日本のテレビ番組（アニメを除く）の入手・視聴頻度 5) ストレージサービスによる流通（Q4_2_5）（単数回答）



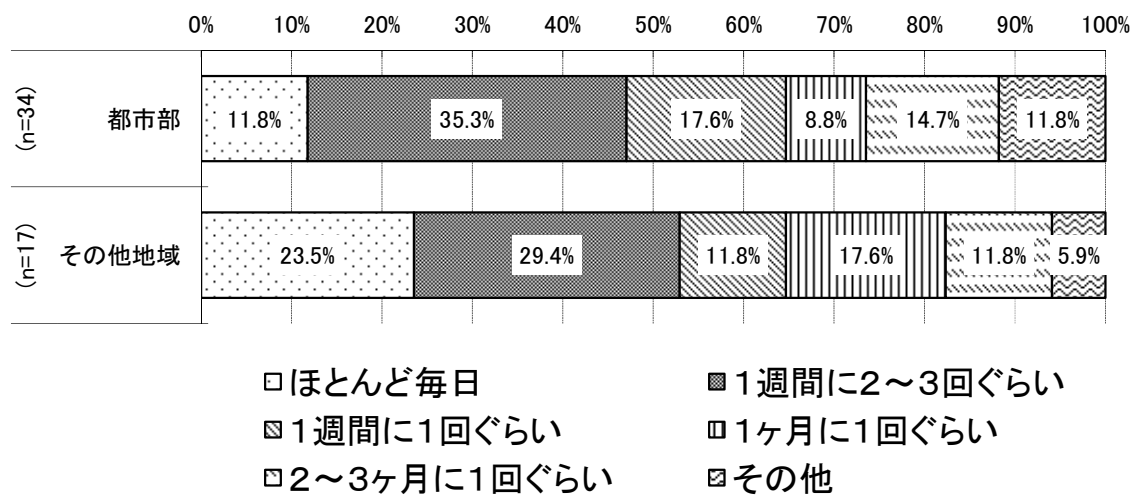
図表 B-3-109 日本のテレビ番組（アニメを除く）の入手・視聴頻度 6) 電子メールやメッセージなどによる知人間の流通（Q4_2_6）（単数回答）



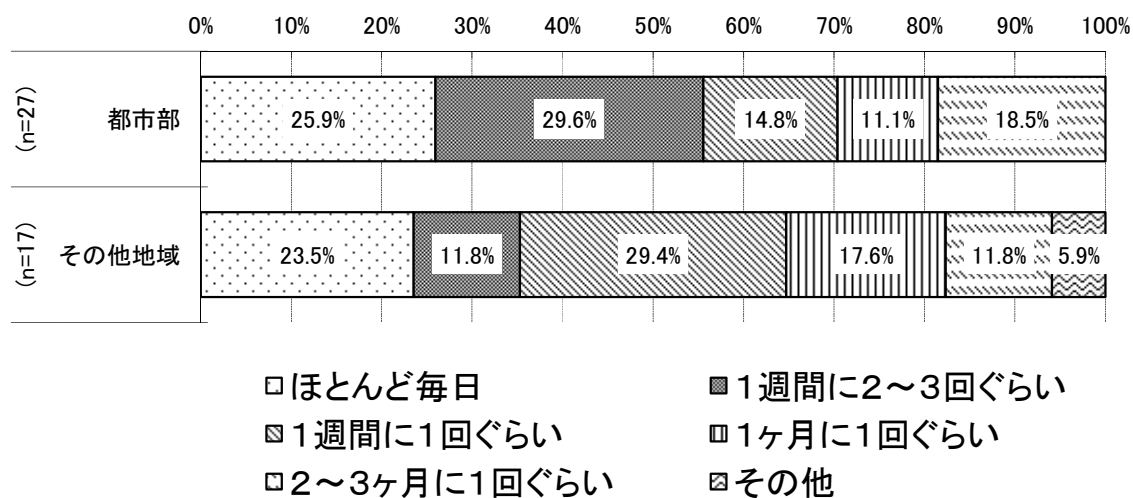
図表 B-3-110 日本のテレビ番組（アニメを除く）の入手・視聴頻度 7) アプリによる流通（Q4_2_7）（単数回答）



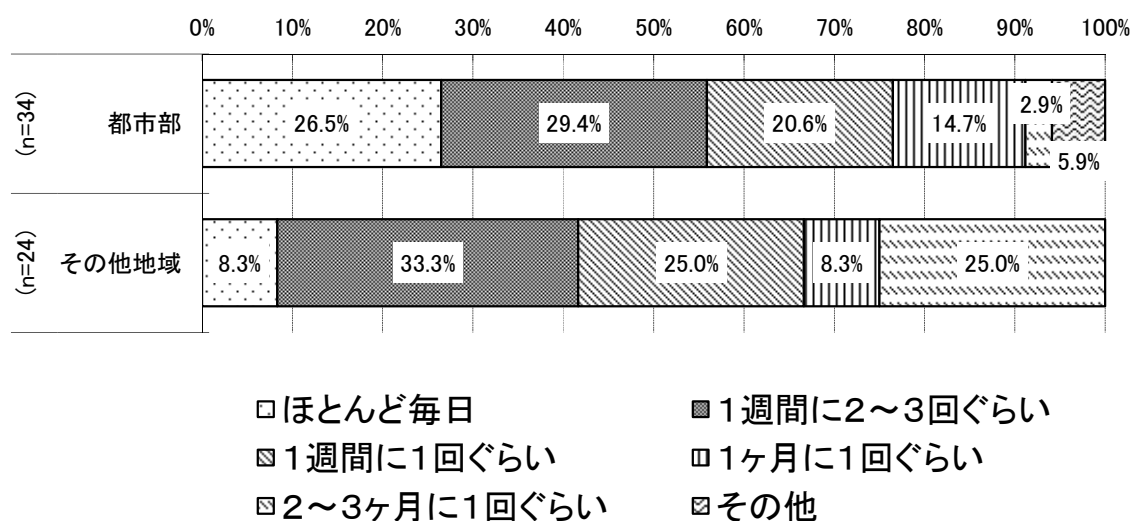
図表 B-3-111 日本のテレビ番組（アニメを除く）の入手・視聴頻度 8) 実店舗によるパッケージ販売（Q4_2_8）（単数回答）



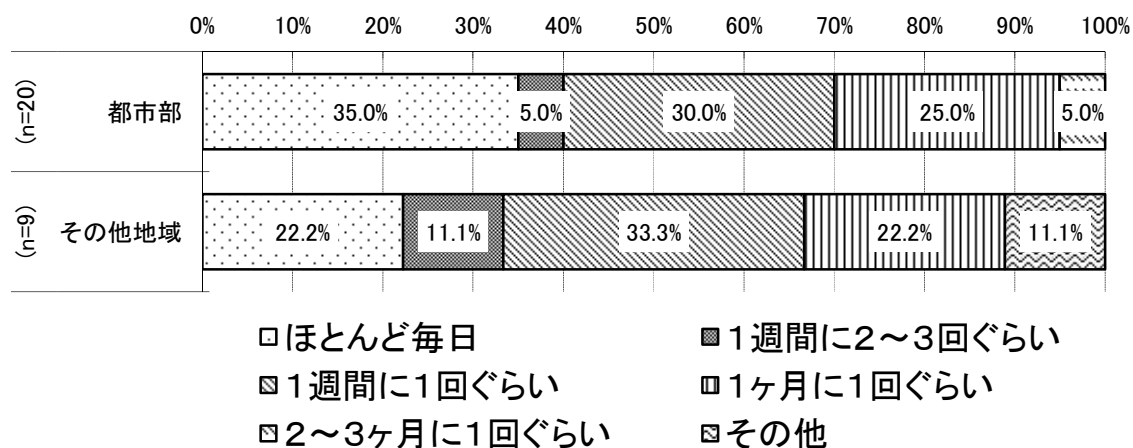
図表 B-3-112 日本のテレビ番組（アニメを除く）の入手・視聴頻度 9) 雑誌やテレビ等によるパッケージの通信販売（Q4_2_9）（単数回答）



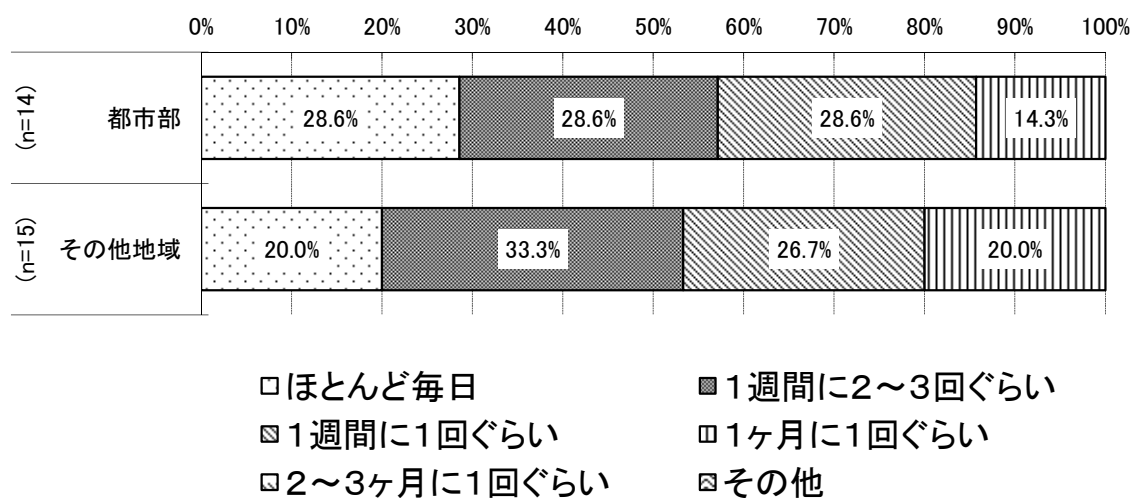
図表 B-3-113 日本のテレビ番組（アニメを除く）の入手・視聴頻度 10) インターネットによるパッケージ販売（Q4_2_10）（単数回答）



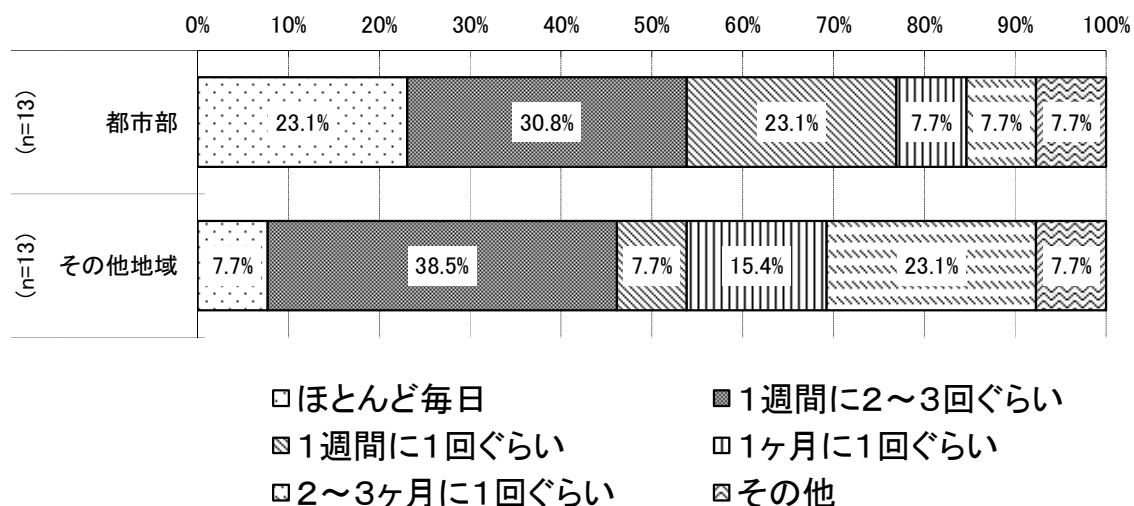
図表 B-3-114 日本のテレビ番組（アニメを除く）の入手・視聴頻度 11) オークション等によるパッケージの流通（Q4_2_11）（単数回答）



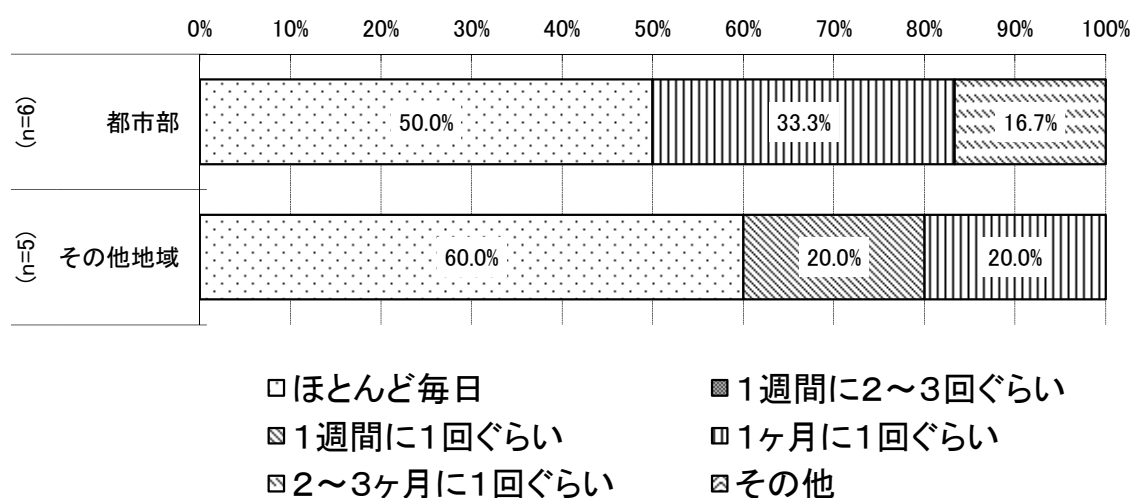
図表 B-3-115 日本のテレビ番組（アニメを除く）の入手・視聴頻度 12) ハードディスクドライブ等へのコンテンツのコピーサービス又はコンテンツ入りの外付けハードディスクドライブの販売（Q4_2_12）（単数回答）



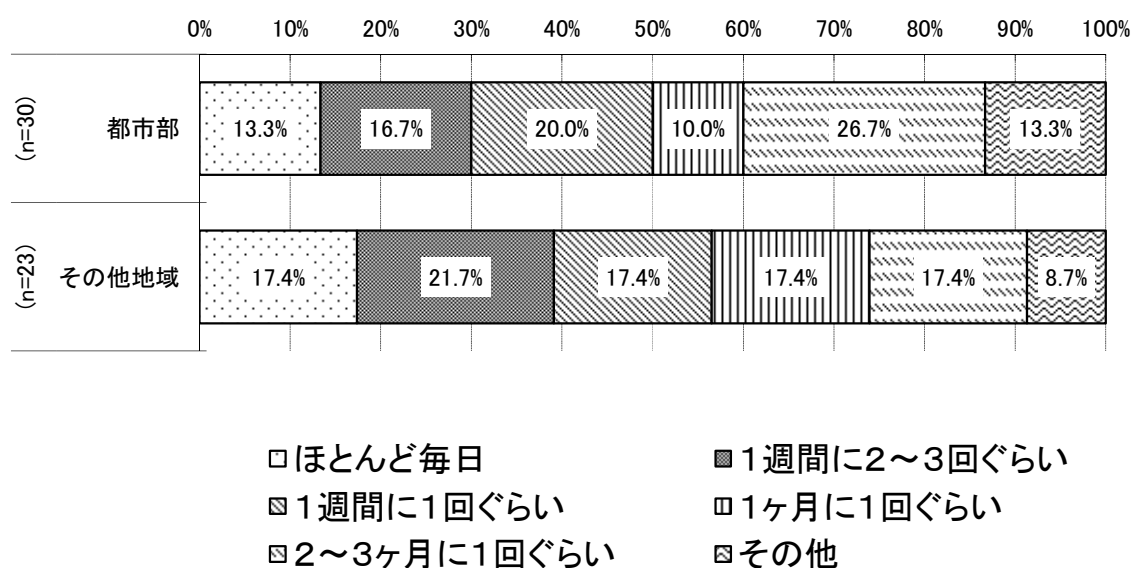
図表 B-3-116 日本のテレビ番組（アニメを除く）の入手・視聴頻度 13) イベント会場でのパッケージ販売（Q4_2_13）（単数回答）



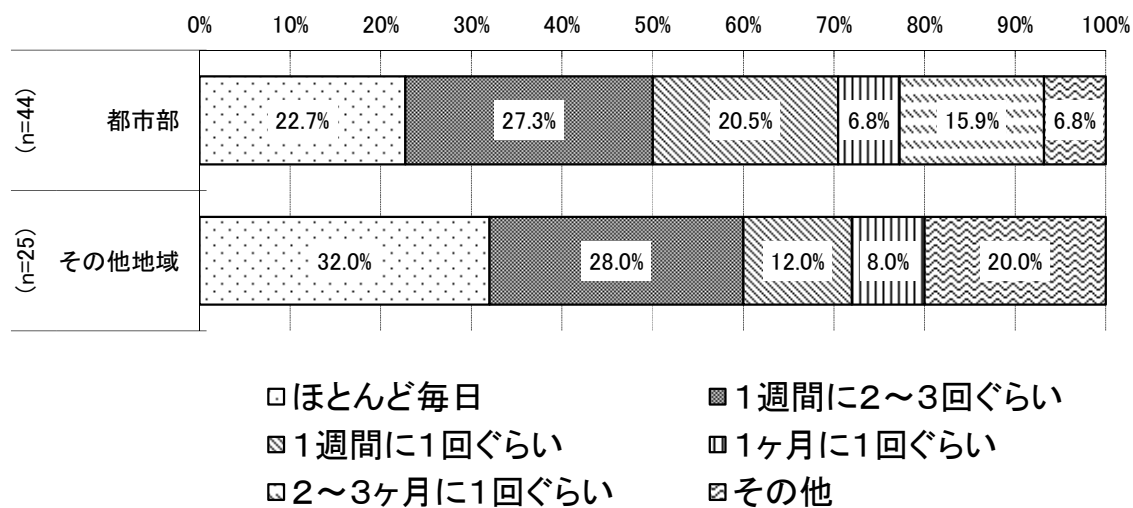
図表 B-3-117 日本のテレビ番組（アニメを除く）の入手・視聴頻度 14) パッケージのレンタル（Q4_2_14）（単数回答）



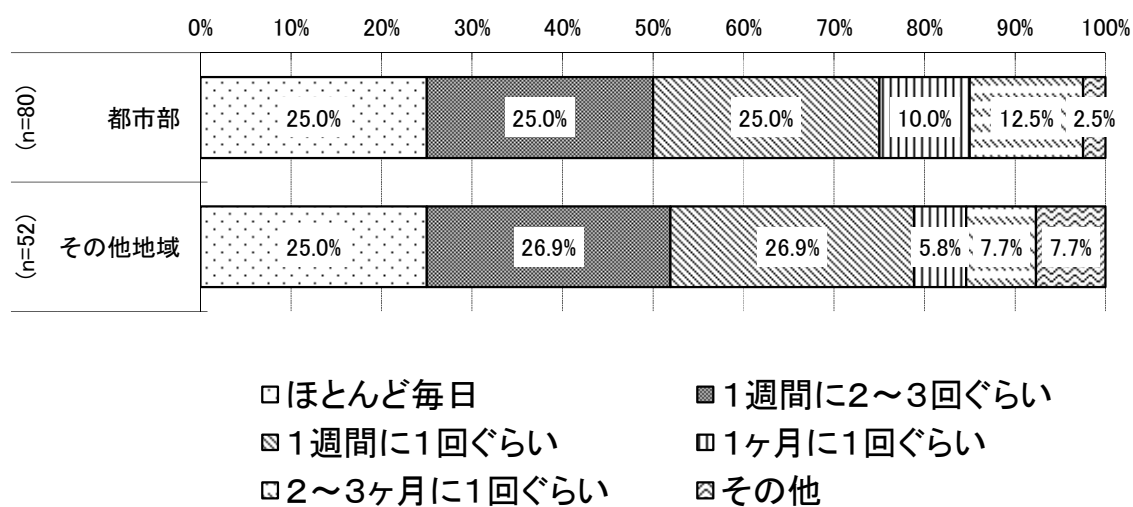
図表 B-3-118 日本のテレビ番組（アニメを除く）の入手・視聴頻度 15) 知人間のパッケージの流通（Q4_2_15）（単数回答）



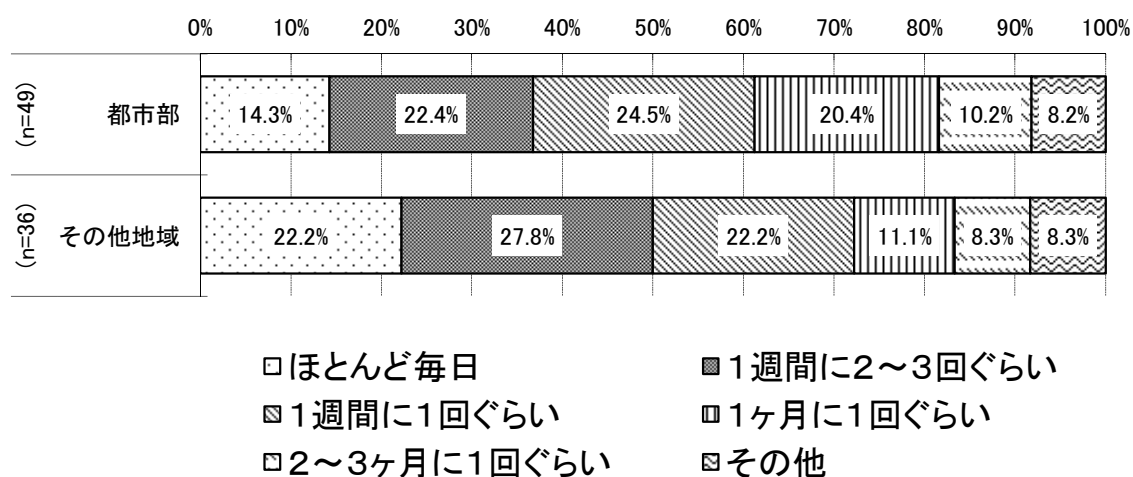
図表 B-3-119 日本のテレビ番組（アニメを除く）の入手・視聴頻度 16) 地上波テレビ放送の視聴（Q4_2_16）（単数回答）



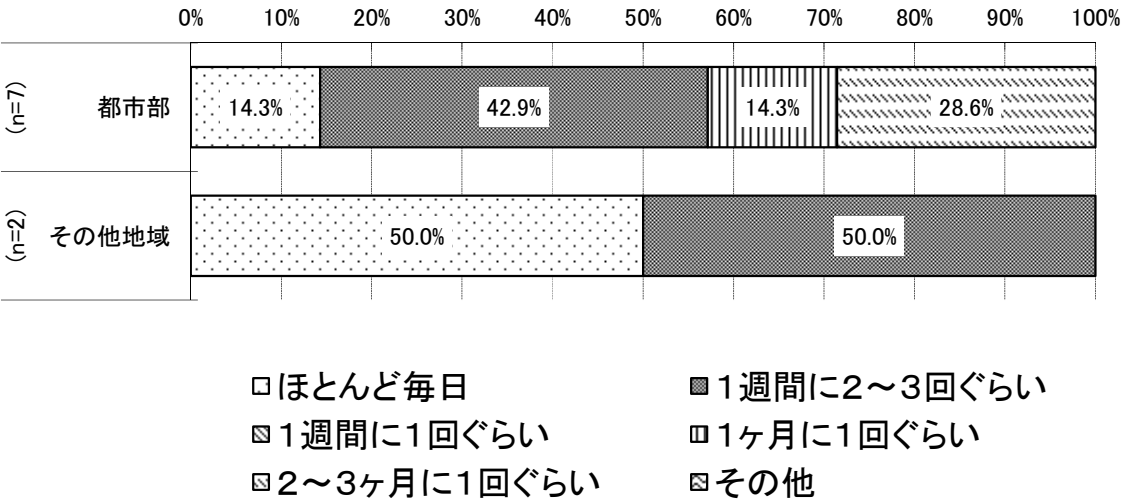
図表 B-3-120 日本のテレビ番組（アニメを除く）の入手・視聴頻度 17) 衛星テレビ放送の視聴（Q4_2_17）（単数回答）



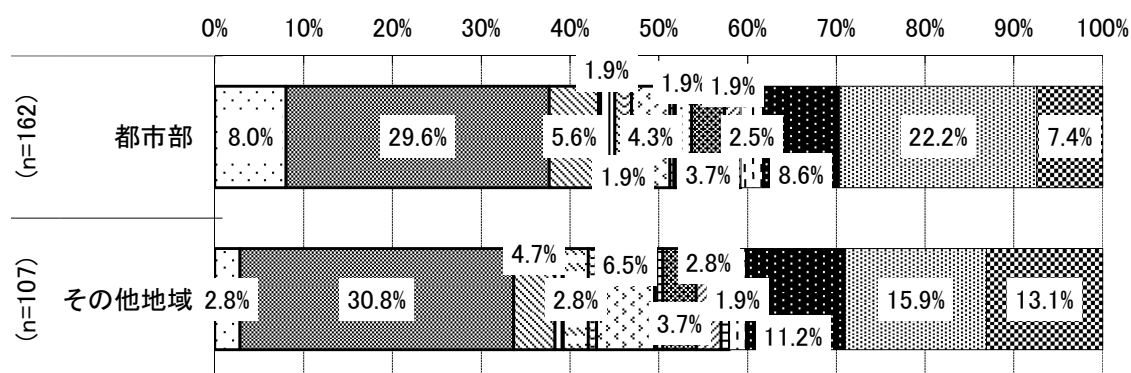
図表 B-3-121 日本のテレビ番組（アニメを除く）の入手・視聴頻度 18) ケーブルテレビの視聴（Q4_2_18）（単数回答）



図表 B-3-122 日本のテレビ番組（アニメを除く）の入手・視聴頻度 19) カラオケのカラオケ店等での利用（Q4_2_19）（単数回答）

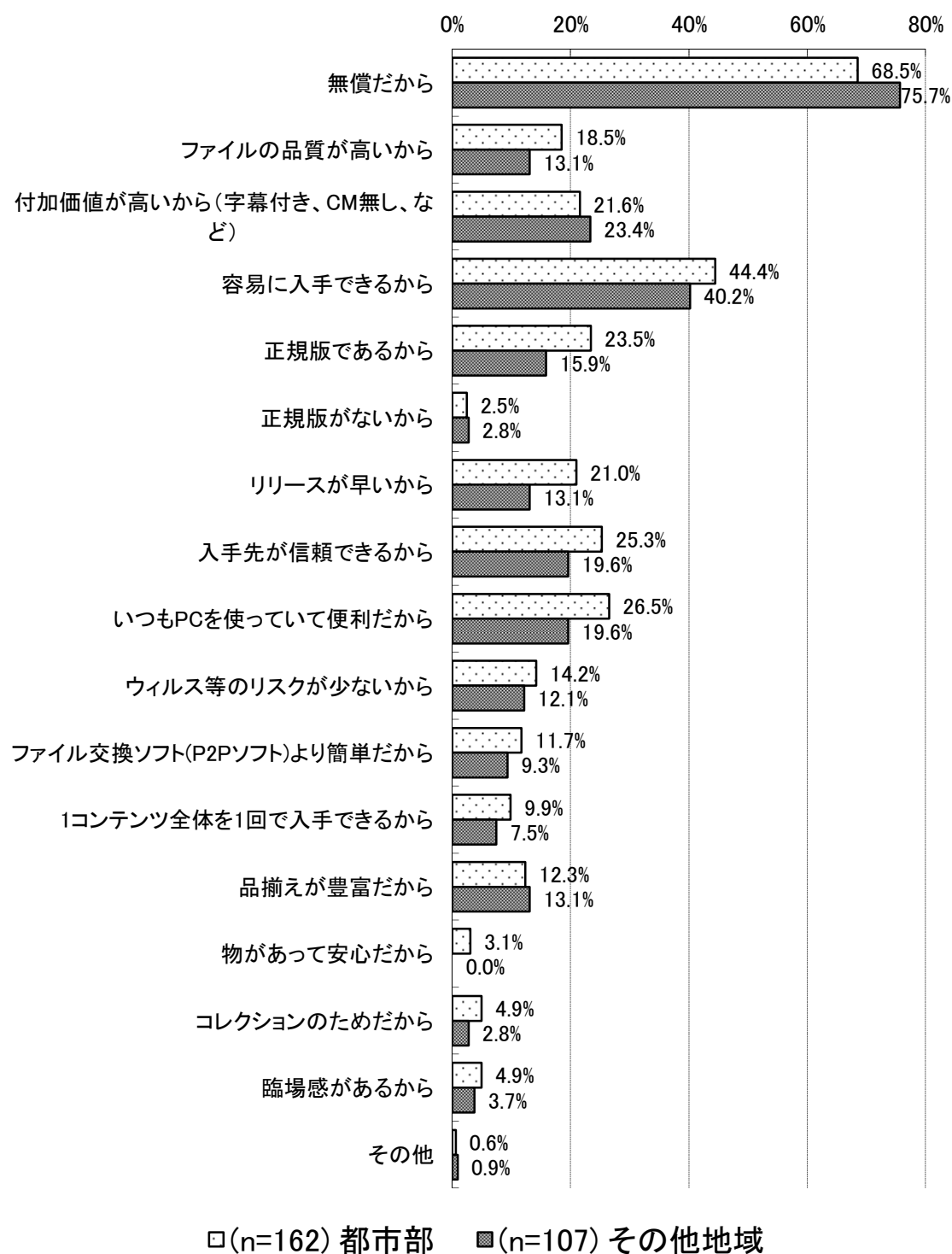


図表 B-3-123 日本のテレビ番組（アニメを除く）の入手・視聴頻度が最も高い手段（Q4_3）（単数回答）

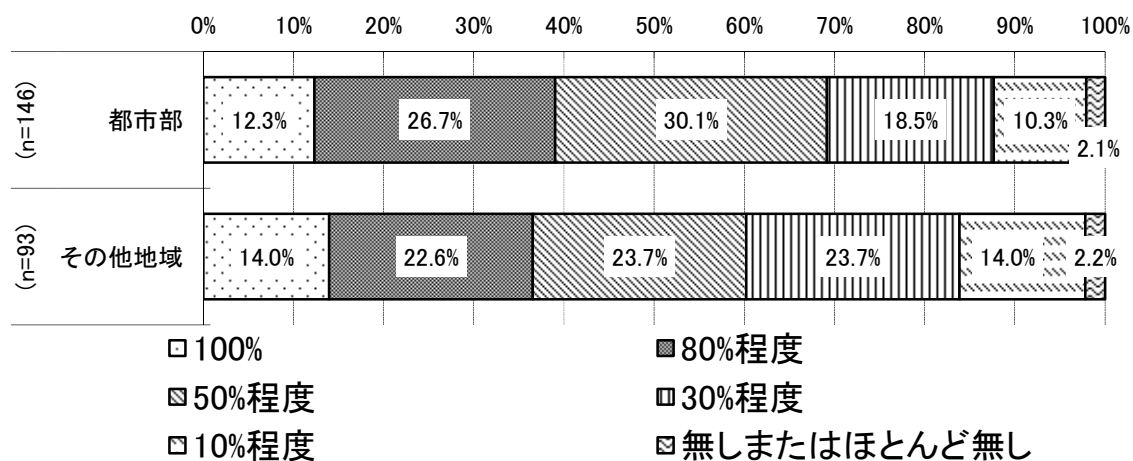


- 特定事業者・運営者によるコンテンツ配信
- 動画投稿サイトによる流通
- ▨ リンクサイト／リーチサイトによる流通
- ▩ P2Pサイト／P2Pソフトによる流通
- ▧ ストレージサービスによる流通
- ▦ 電子メールやメッセージなどによる知人間の流通
- ▤ アプリによる流通
- ▣ 実店舗によるパッケージ販売
- ▢ 雑誌やテレビ等によるパッケージの通信販売
- インターネットによるパッケージ販売
- オークション等によるパッケージの流通
- ▦ ハードディスクドライブやUSBディスク等へのコンテンツのコピーサービス又はコンテンツ入りの外付けハードディスクドライブの販売
- ▤ イベン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
- 地上波テレビ放送の視聴
- ▨ 衛星テレビ放送の視聴
- ▩ ケーブルテレビの視聴
- ▧ カラオケのカラオケ店等での利用

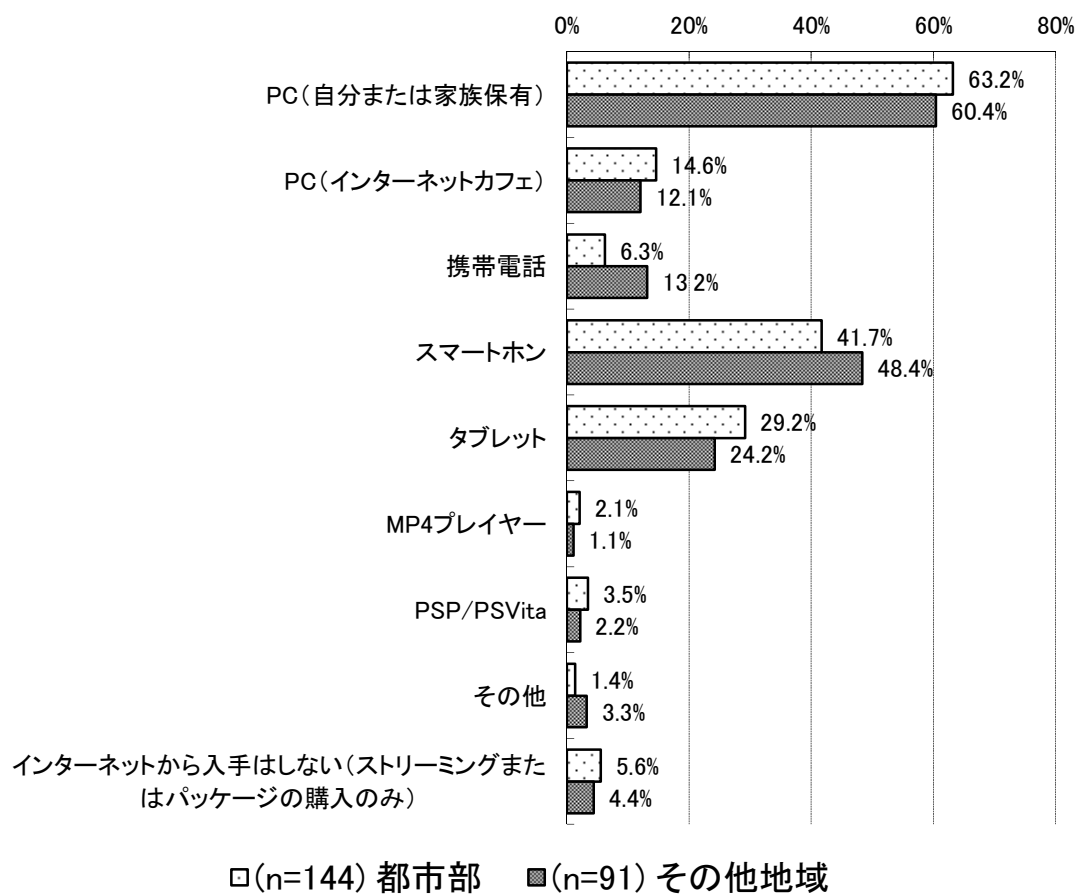
図表 B-3-124 日本のテレビ番組（アニメを除く）を入手・視聴するために、Q4_3 で選んだ手段を最も高い頻度で利用する理由（Q4_4）（複数回答）



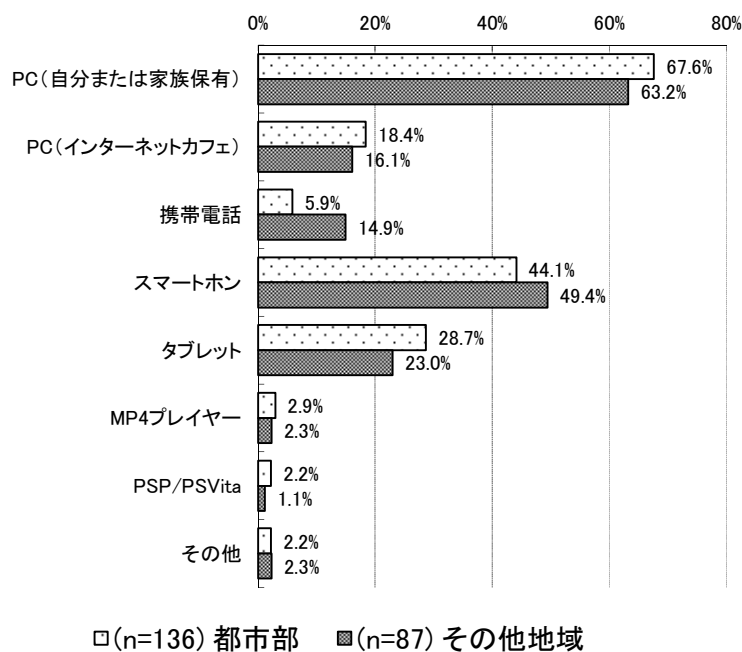
図表 B-3-125 日本のテレビ番組（アニメを除く）コンテンツのうち、実際に視聴・閲覧するコンテンツの割合（Q4_6）（単数回答）



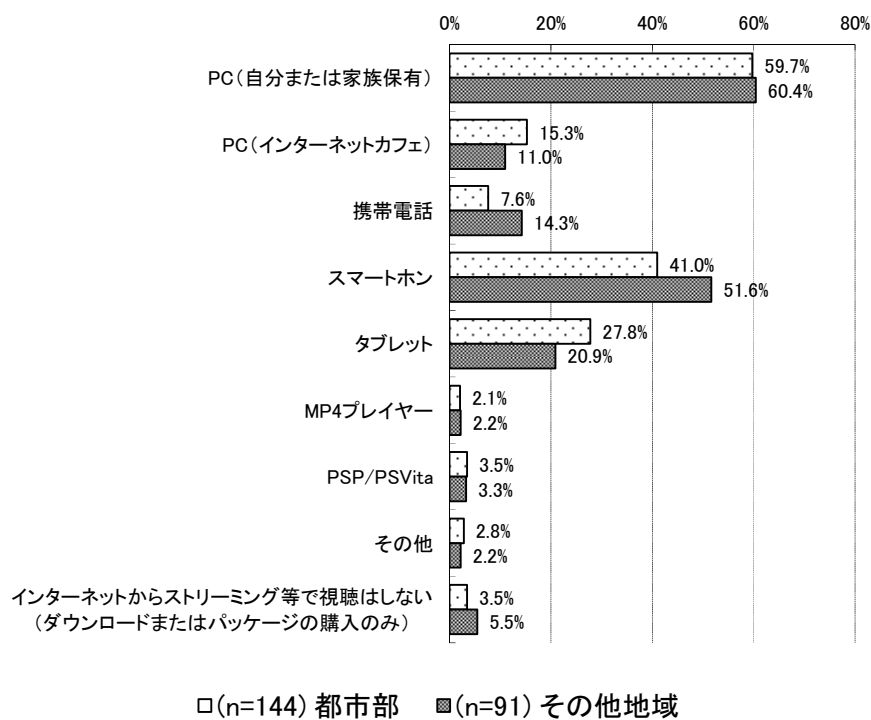
図表 B-3-126 日本のテレビ番組（アニメを除く）をインターネットから入手するため使用する端末（Q4_7）（複数回答）



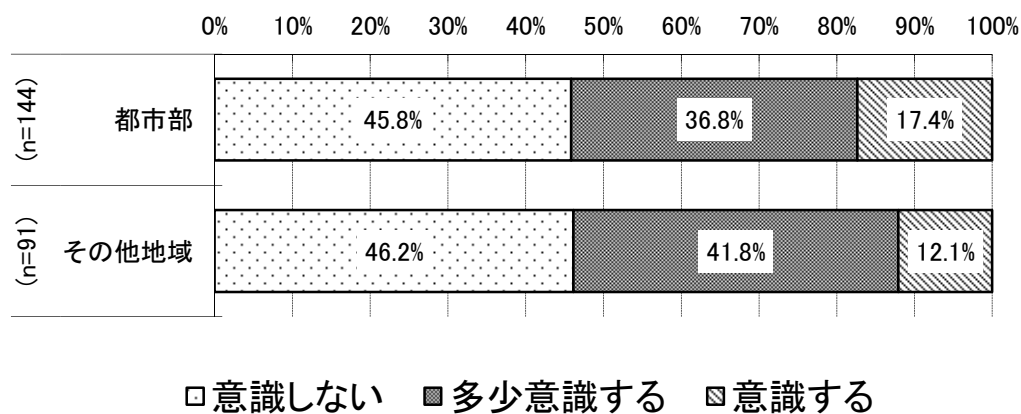
図表 B-3-127 日本のテレビ番組（アニメを除く）をインターネットから入手した後、視聴する端末（Q4_8）（複数回答）



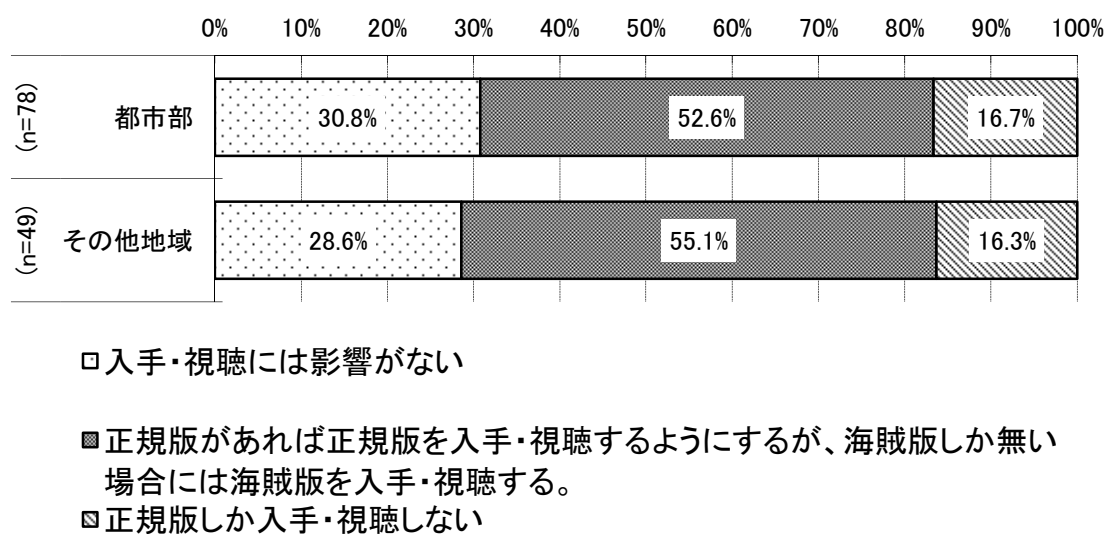
図表 B-3-128 日本のテレビ番組（アニメを除く）をインターネットからファイル入手せずにストリーミングなどで視聴するために使用する端末（Q4_9）（複数回答）



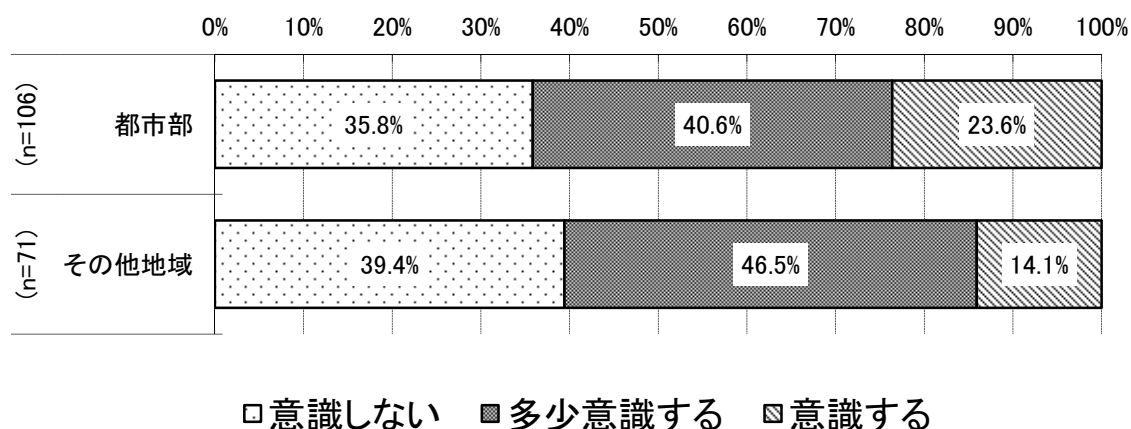
図表 B-3-129 日本のテレビ番組（アニメを除く）をインターネットから入手・視聴する場合、正規版の認識有無（Q4_10）（単数回答）



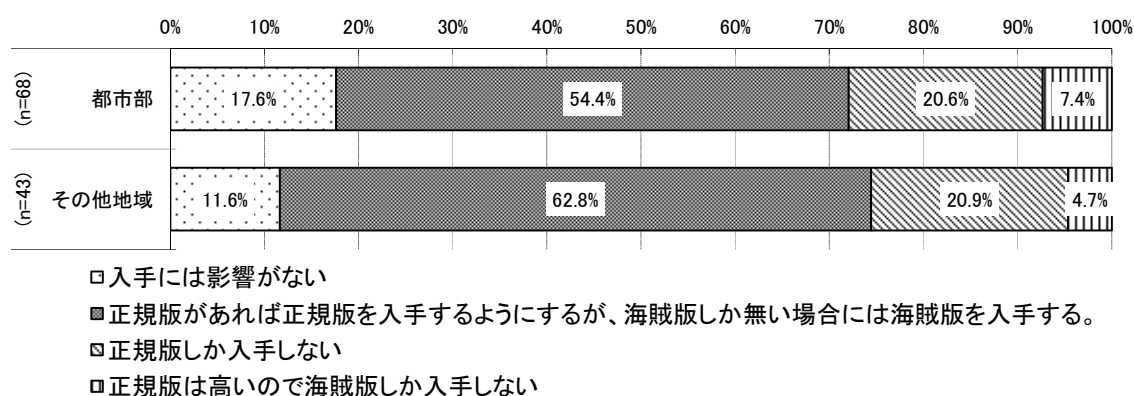
図表 B-3-130 日本のテレビ番組（アニメを除く）をインターネットから入手・視聴する場合において正規版・海賊版の認識が入手に与える影響度（Q4_10_A）（単数回答）



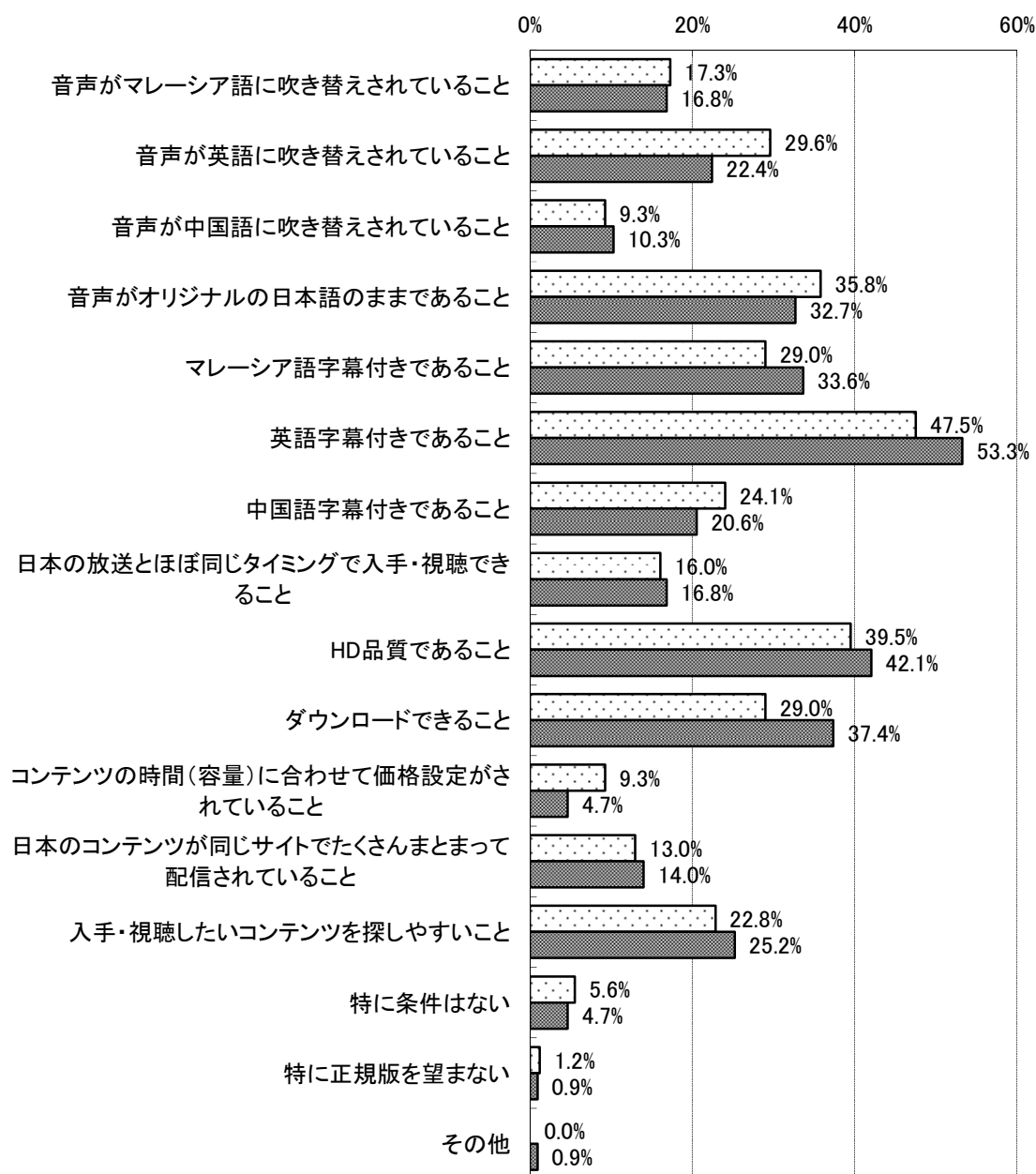
図表 B-3-131 日本のテレビ番組（アニメを除く）をパッケージで入手する場合、正規版の認識有無（Q4_11）（単数回答）



図表 B-3-132 日本のテレビ番組（アニメを除く）をパッケージで入手する場合において正規版・海賊版の認識が入手に与える影響度（Q4_11_A）（単数回答）

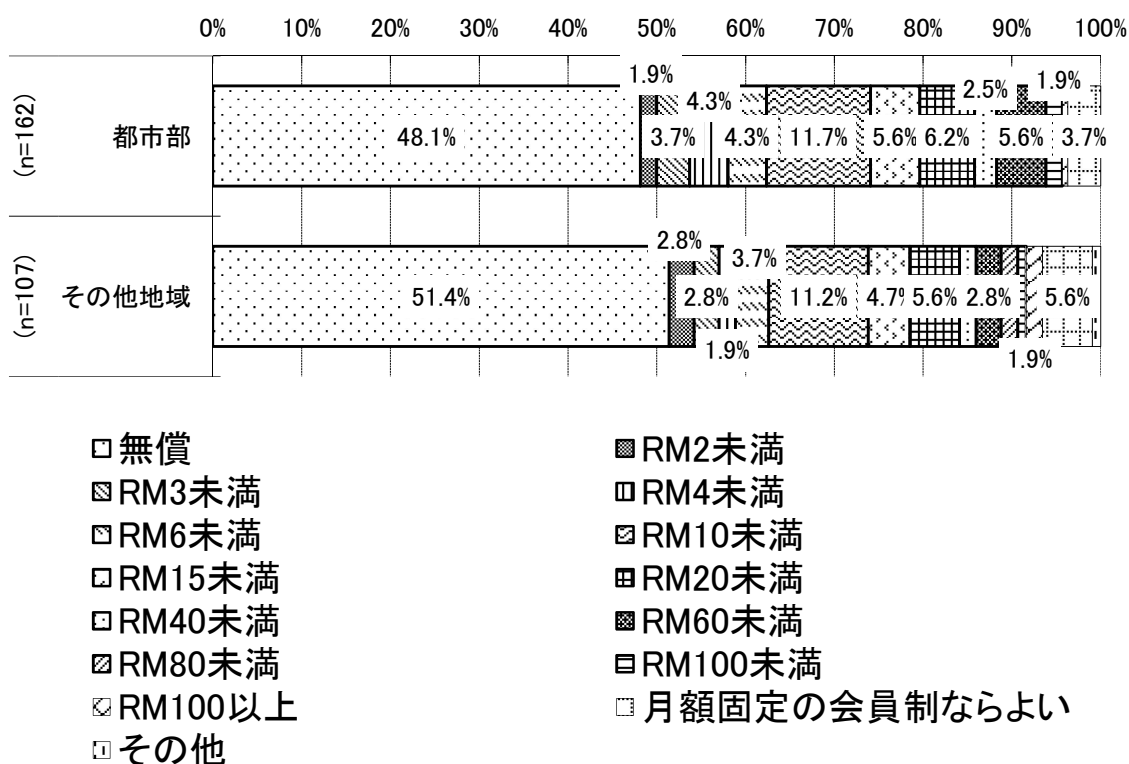


図表 B-3-133 日本の権利者が日本のテレビ番組（アニメを除く）を正規にインターネット上で入手・視聴できるようにした場合、望む配信条件（Q4_12）（複数回答）

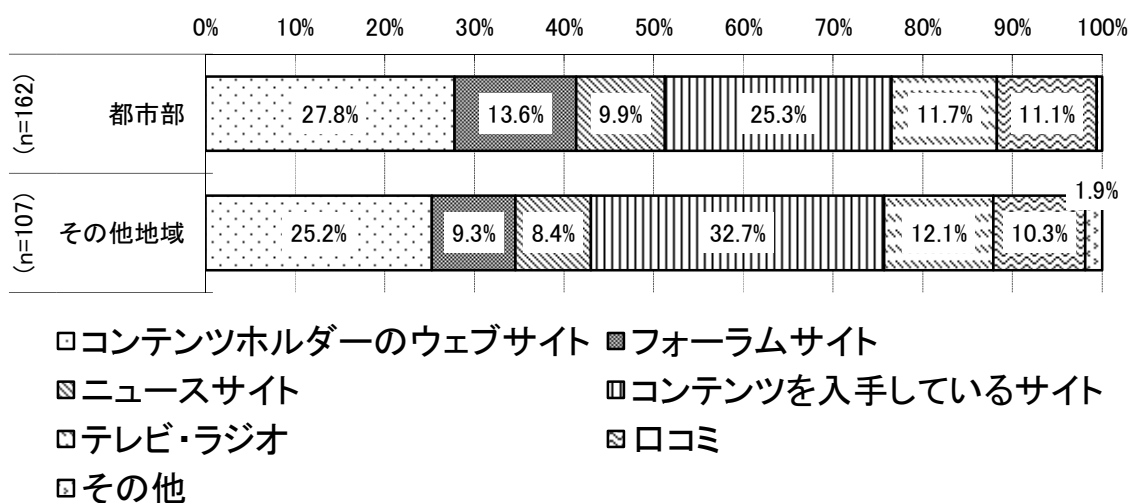


□(n=162) 都市部 ■(n=107) その他地域

図表 B-3-134 日本の権利者が日本のテレビ番組（アニメを除く）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、コンテンツ 1 件あたりの価格（Q4_13）（単数回答）

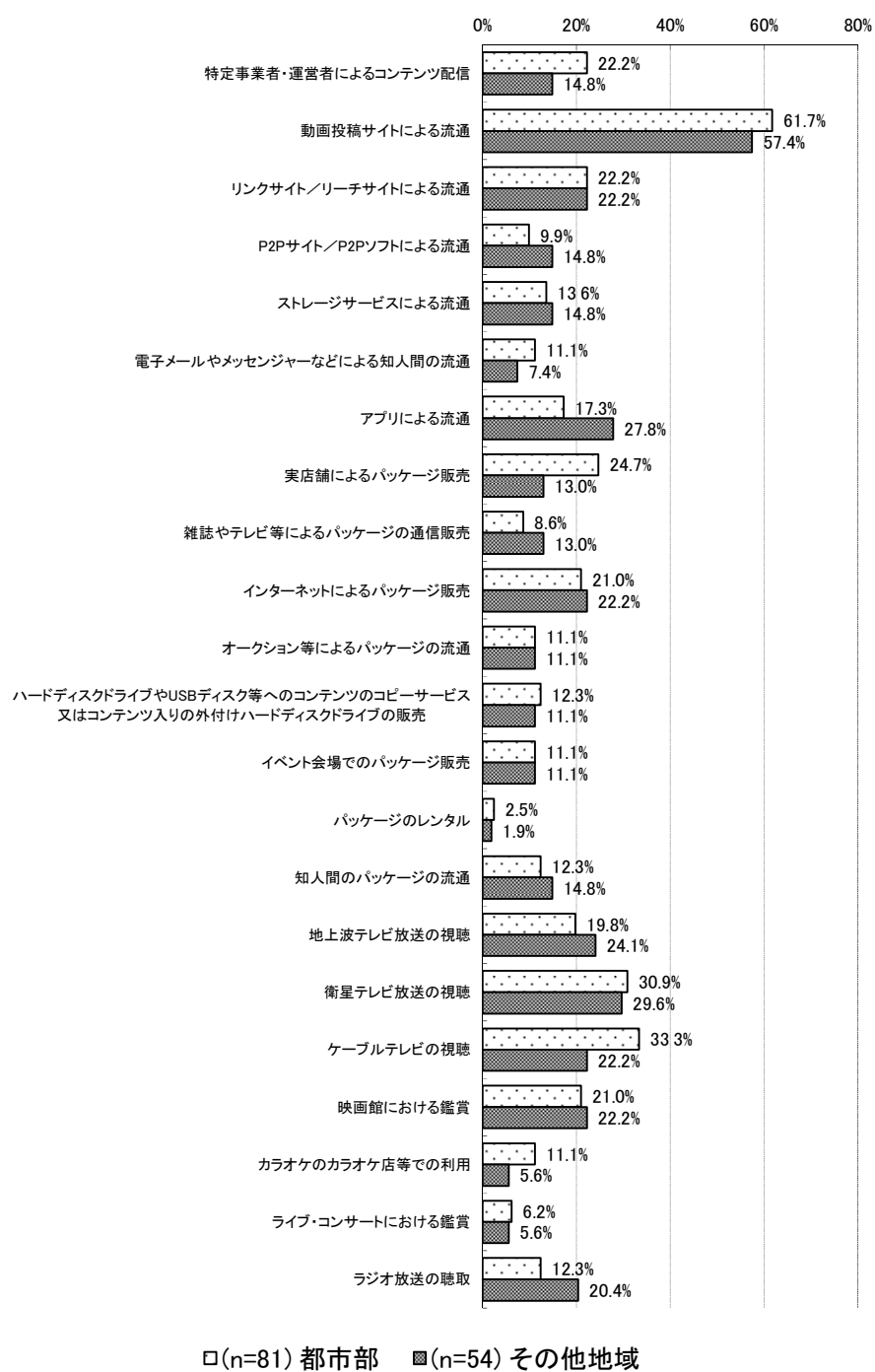


図表 B-3-135 日本のテレビ番組（アニメを除く）の情報を最も入手している方法（Q4_14）（単数回答）

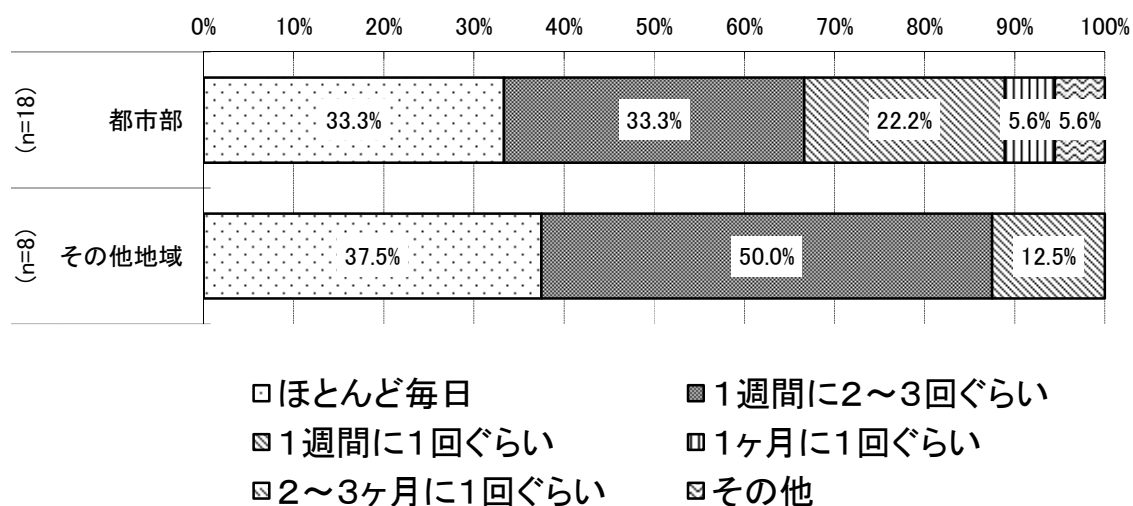


(6) 日本の音楽の入手・視聴の状況等

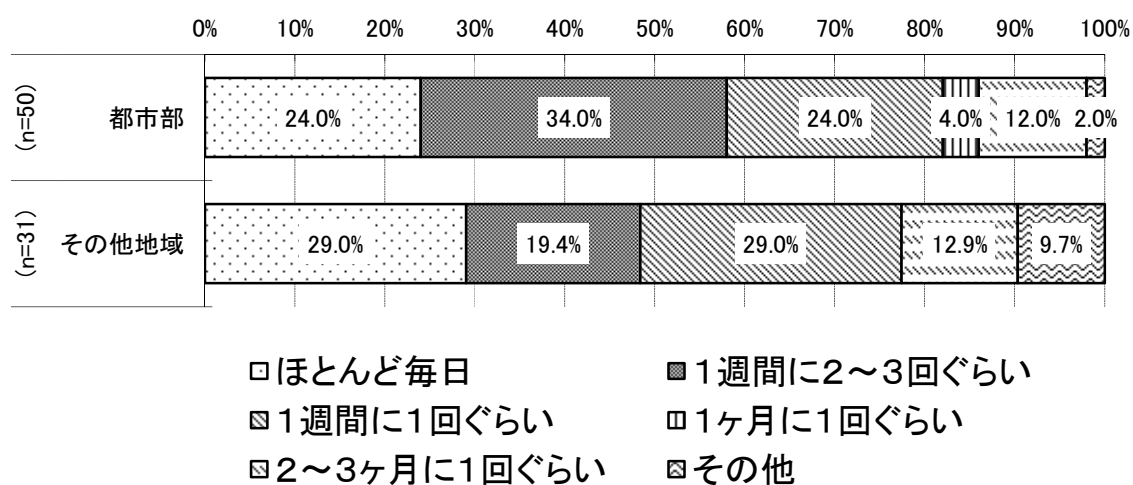
図表 B-3-136 日本の音楽（携帯電話用メロディ等を含む）を「無償または有償で入手・視聴」した経験のある手段（Q5_1）（複数回答）



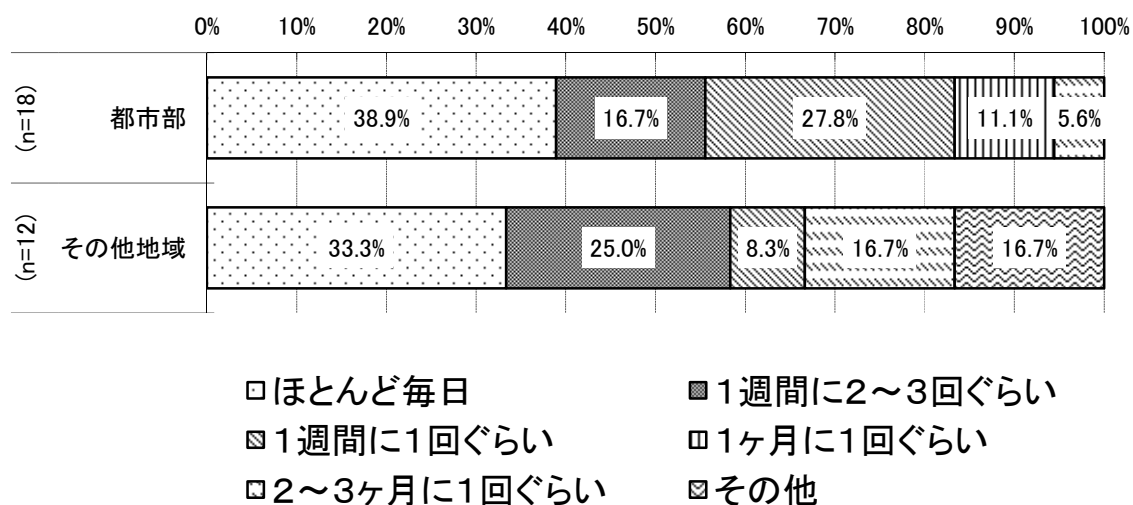
図表 B-3-137 日本の音楽（携帯電話用メロディ等を含む）の入手・視聴頻度 1）特定事業者・運営者によるコンテンツ配信（Q5_2_1）（単数回答）



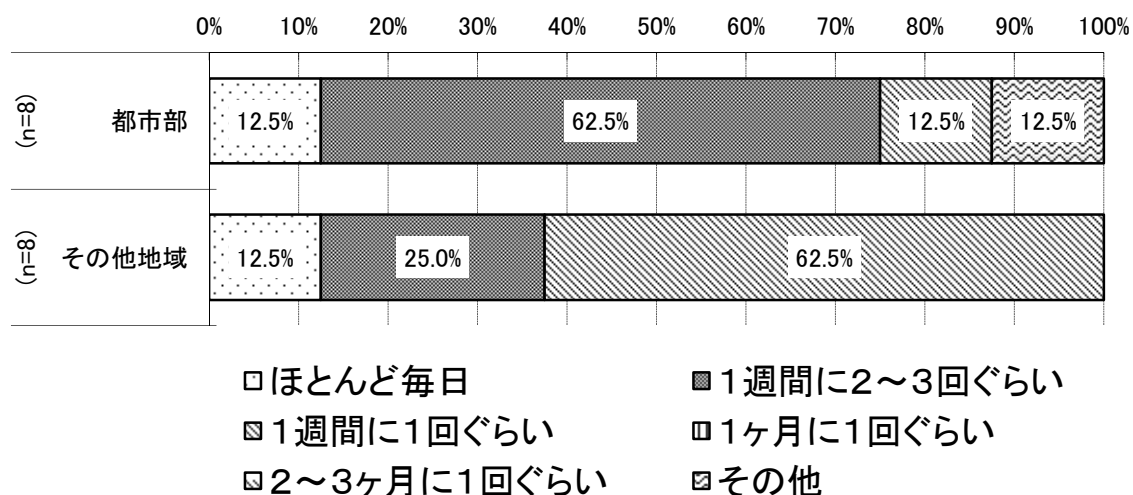
図表 B-3-138 日本の音楽（携帯電話用メロディ等を含む）の入手・視聴頻度 2）動画投稿サイトによる流通（Q5_2_2）（単数回答）



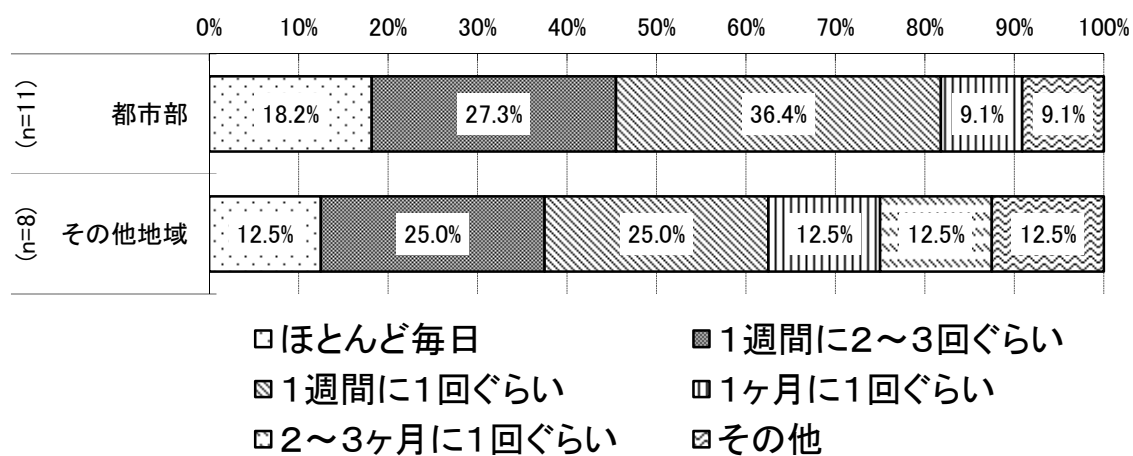
図表 B-3-139 日本の音楽（携帯電話用メロディ等を含む）の入手・視聴頻度 3）リンク
サイト／リーチサイトによる流通（Q5_2_3）（単数回答）



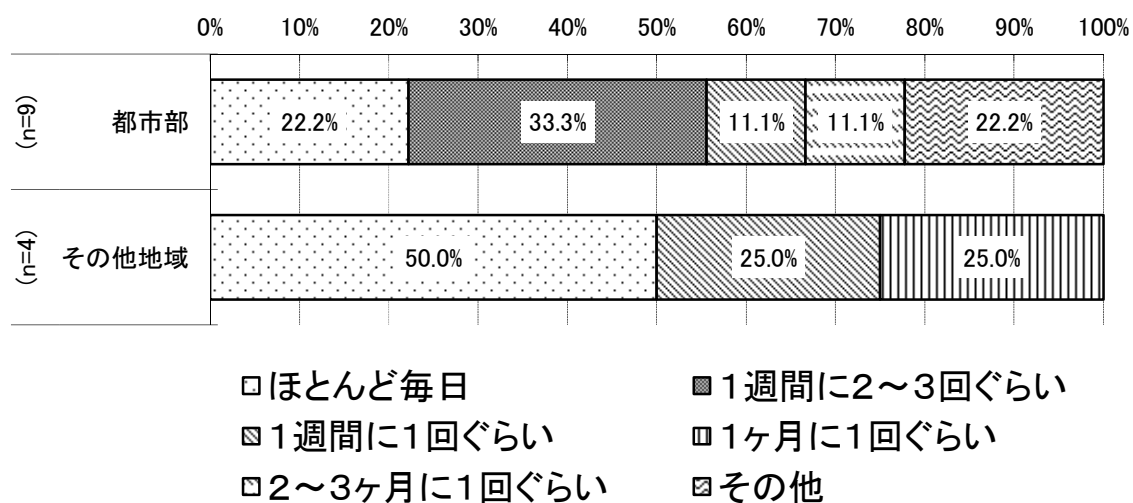
図表 B-3-140 日本の音楽（携帯電話用メロディ等を含む）の入手・視聴頻度 4）P2P サ
イト／P2P ソフトによる流通（Q5_2_4）（単数回答）



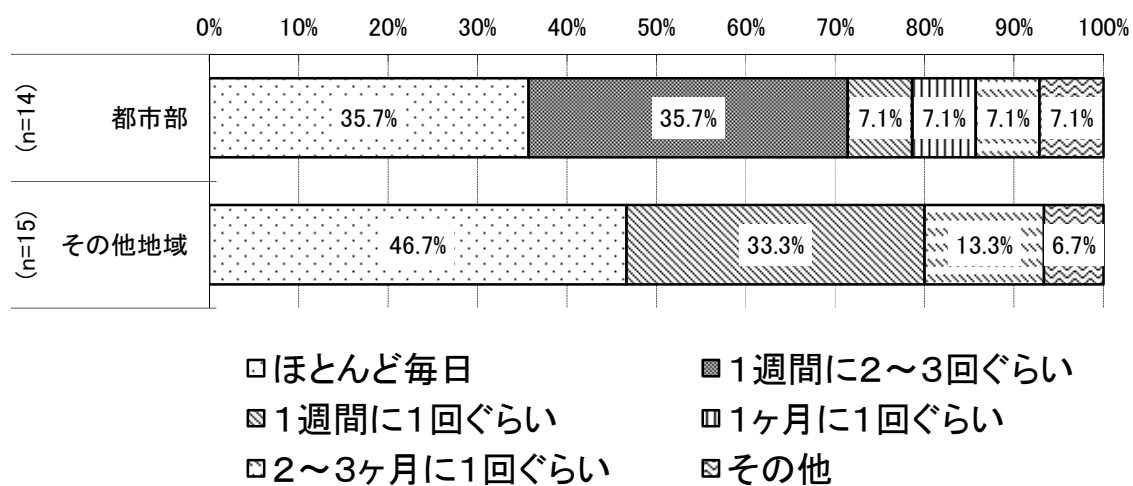
図表 B-3-141 日本の音楽（携帯電話用メロディ等を含む）の入手・視聴頻度 5）ストリーミングサービスによる流通（Q5_2_5）（単数回答）



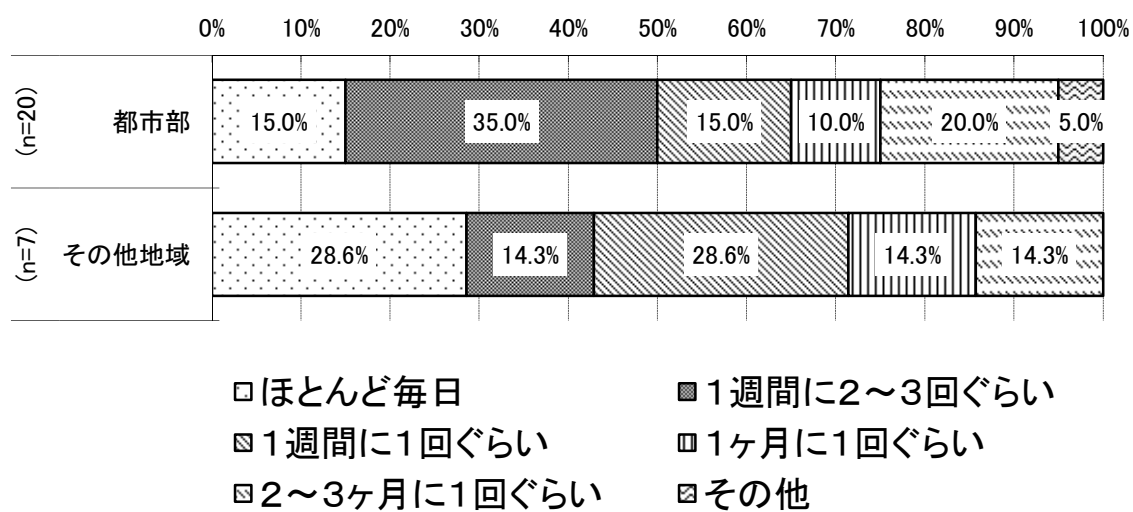
図表 B-3-142 日本の音楽（携帯電話用メロディ等を含む）の入手・視聴頻度 6）電子メールやメッセージなどによる知人間の流通（Q5_2_6）（単数回答）



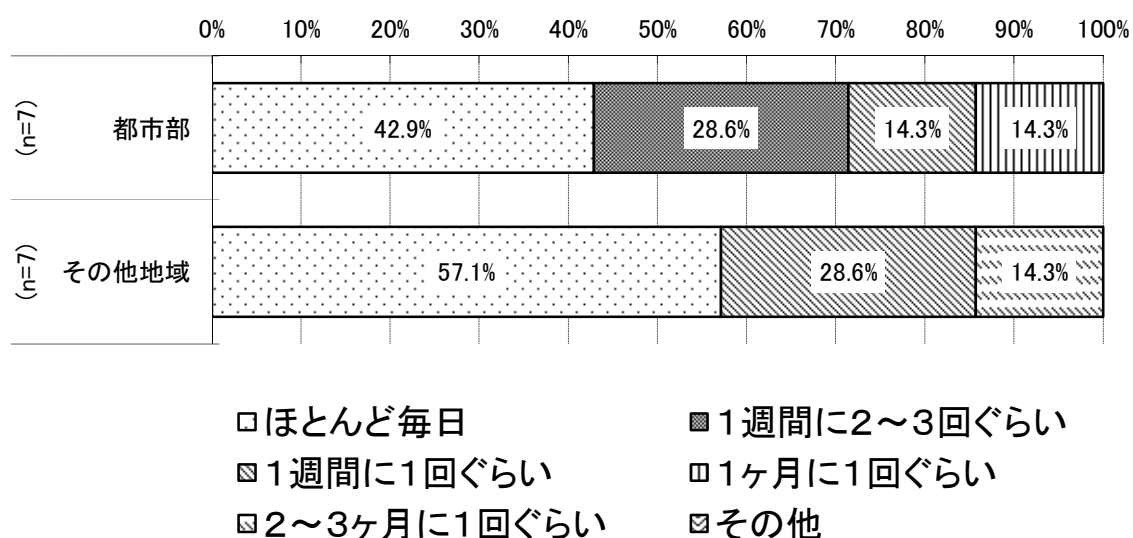
図表 B-3-143 日本の音楽（携帯電話用メロディ等を含む）の入手・視聴頻度 7) アプリによる流通（Q5_2_7）（単数回答）



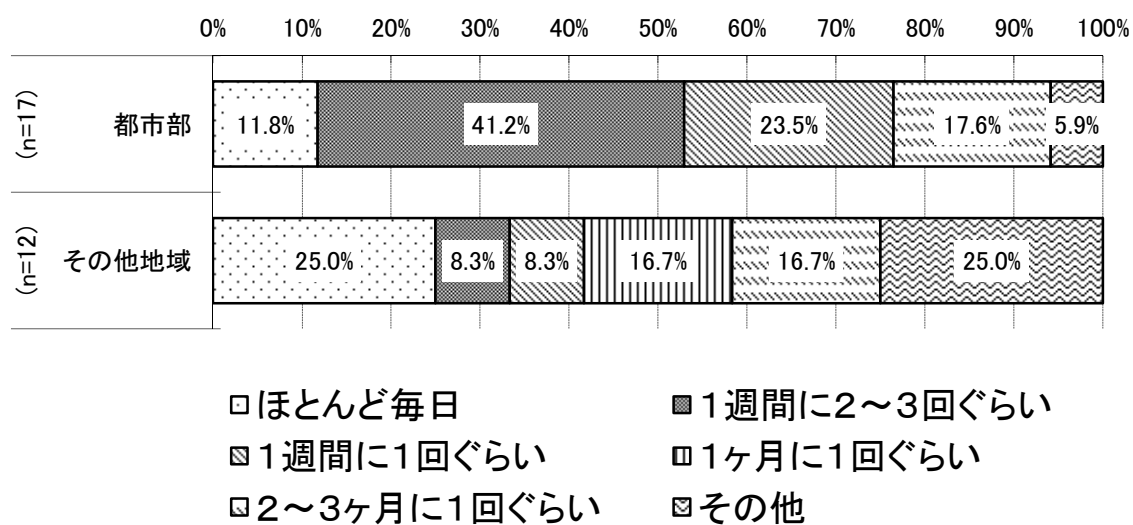
図表 B-3-144 日本の音楽（携帯電話用メロディ等を含む）の入手・視聴頻度 8) 実店舗によるパッケージ販売（Q5_2_8）（単数回答）



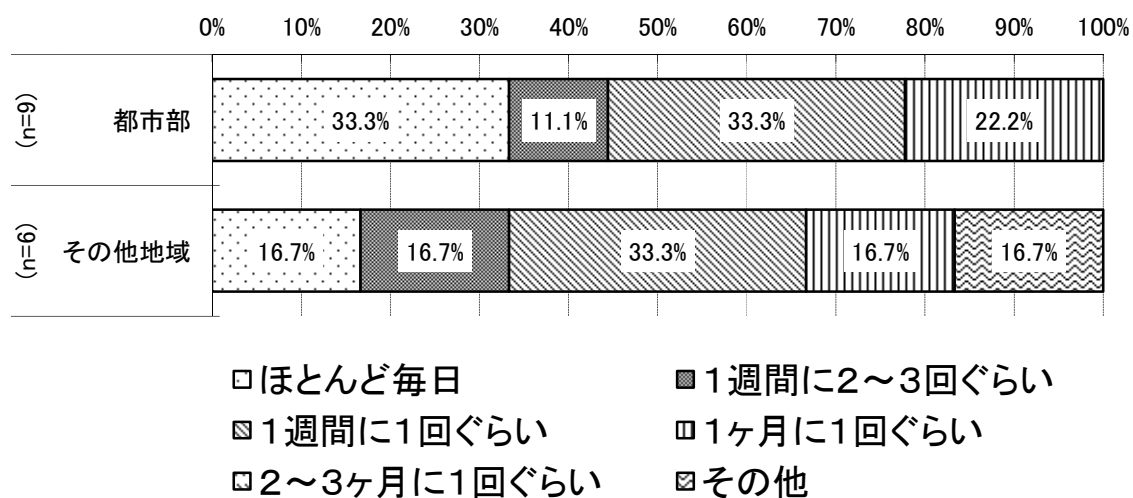
図表 B-3-145 日本の音楽（携帯電話用メロディ等を含む）の入手・視聴頻度 9）雑誌やテレビ等によるパッケージの通信販売（Q5_2_9）（単数回答）



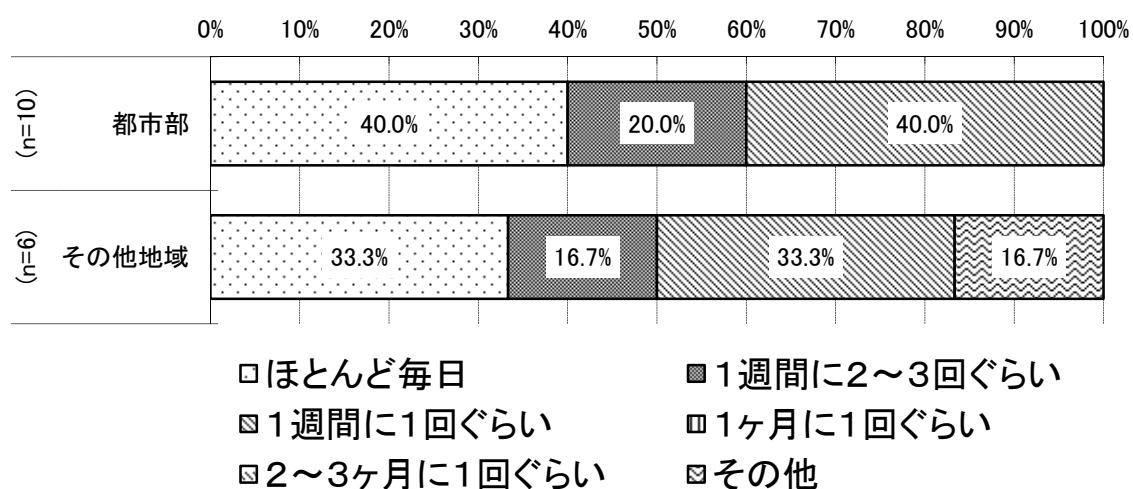
図表 B-3-146 日本の音楽（携帯電話用メロディ等を含む）の入手・視聴頻度 10）インターネットによるパッケージ販売（Q5_2_10）（単数回答）



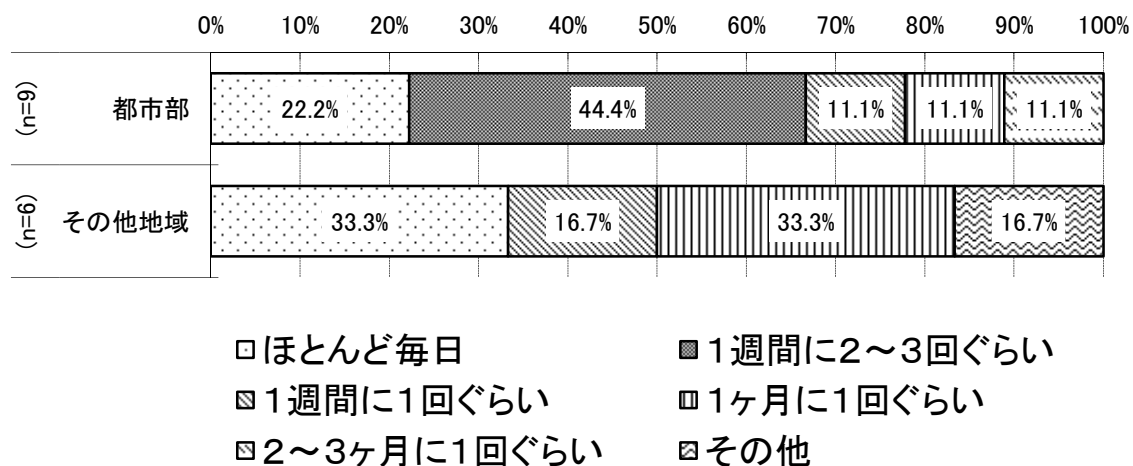
図表 B-3-147 日本の音楽（携帯電話用メロディ等を含む）の入手・視聴頻度 11）オークション等によるパッケージの流通（Q5_2_11）（単数回答）



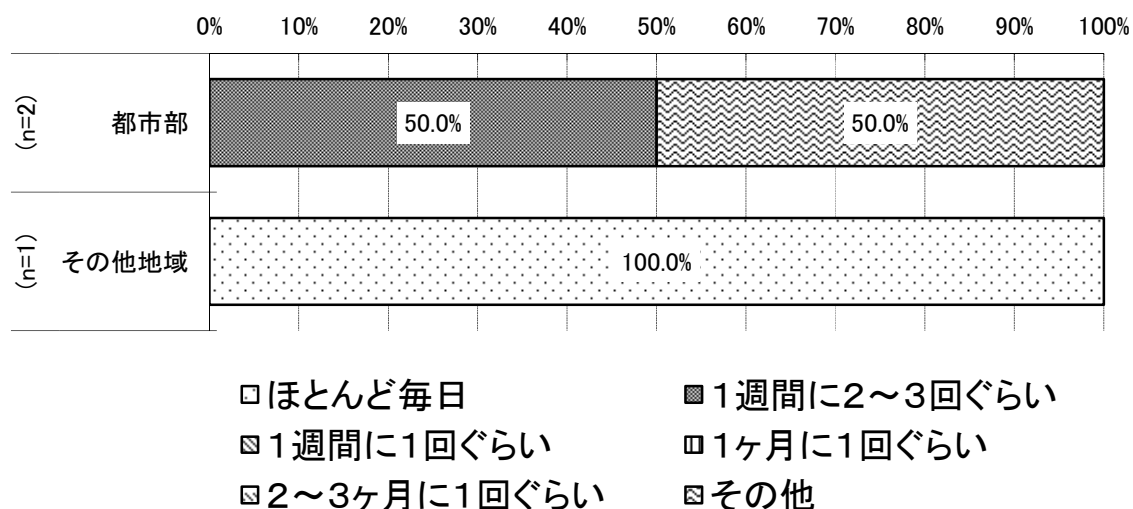
図表 B-3-148 日本の音楽（携帯電話用メロディ等を含む）の入手・視聴頻度 12）ハードディスクドライブやUSBディスク等へのコンテンツのコピーサービス又はコンテンツ入りの外付けハードディスクドライブの販売（Q5_2_12）（単数回答）



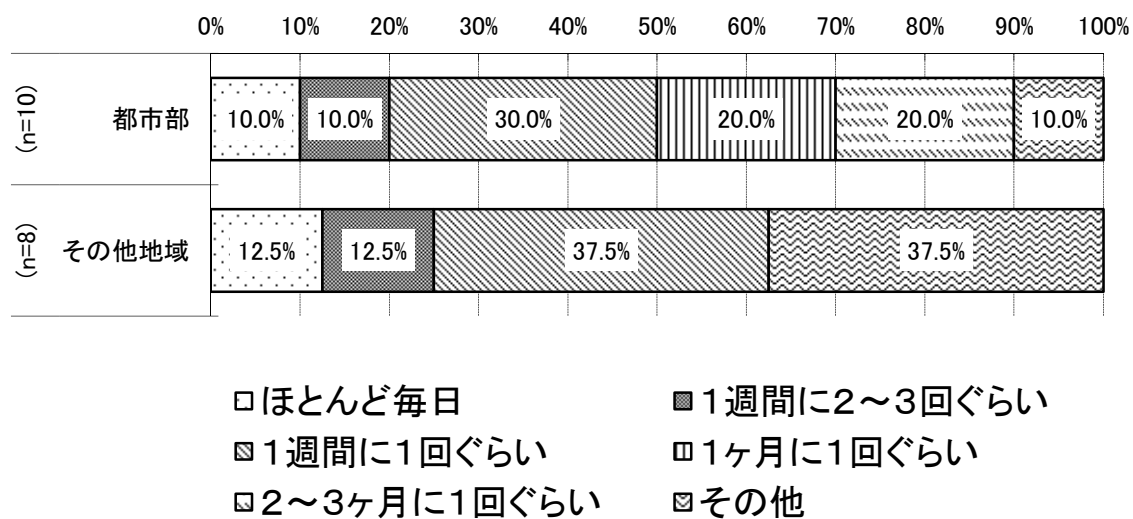
図表 B-3-149 日本の音楽（携帯電話用メロディ等を含む）の入手・視聴頻度 13) イベント会場でのパッケージ販売（Q5_2_13）（単数回答）



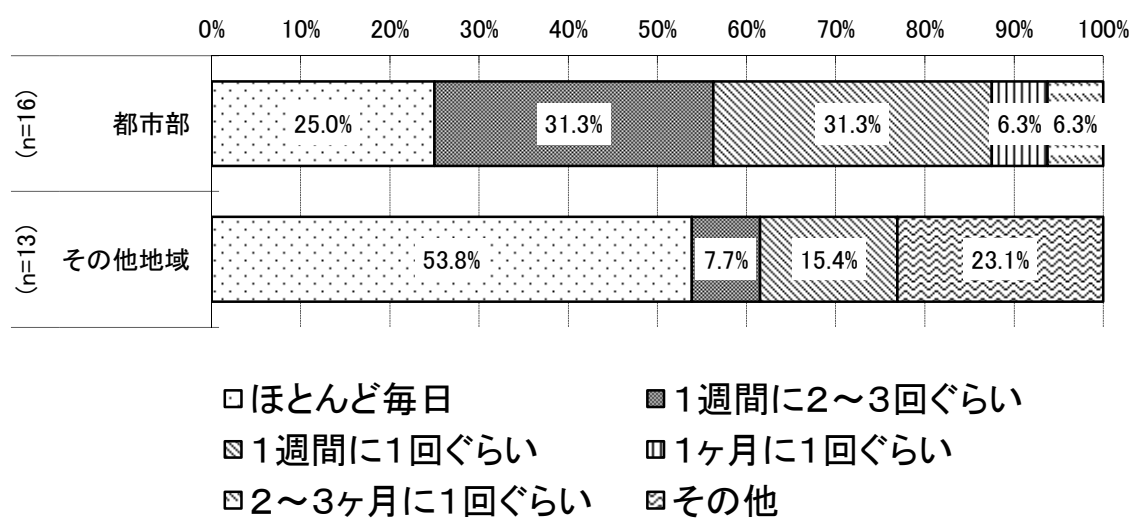
図表 B-3-150 日本の音楽（携帯電話用メロディ等を含む）の入手・視聴頻度 14) パッケージのレンタル（Q5_2_14）（単数回答）



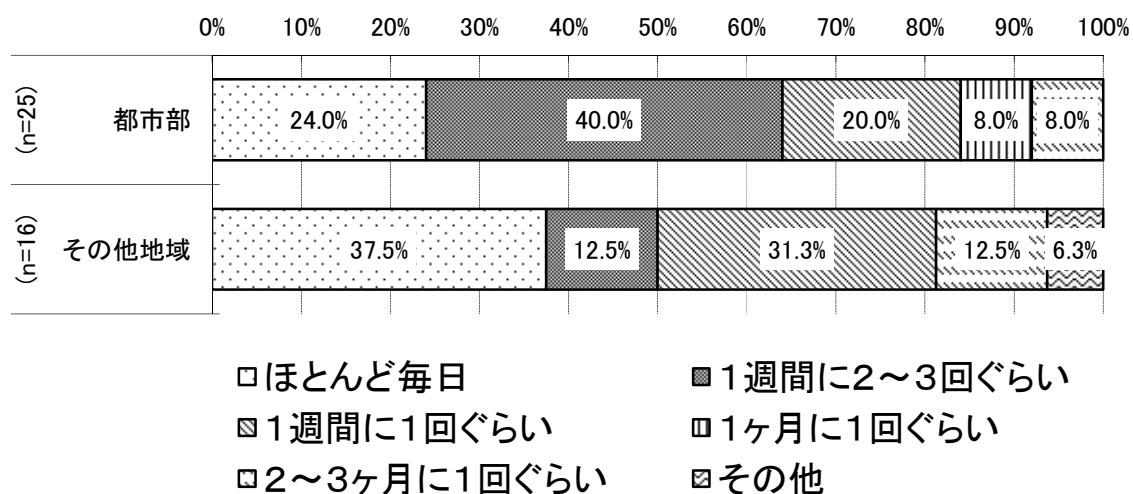
図表 B-3-151 日本の音楽（携帯電話用メロディ等を含む）の入手・視聴頻度 15) 知人間のパッケージの流通（Q5_2_15）（単数回答）



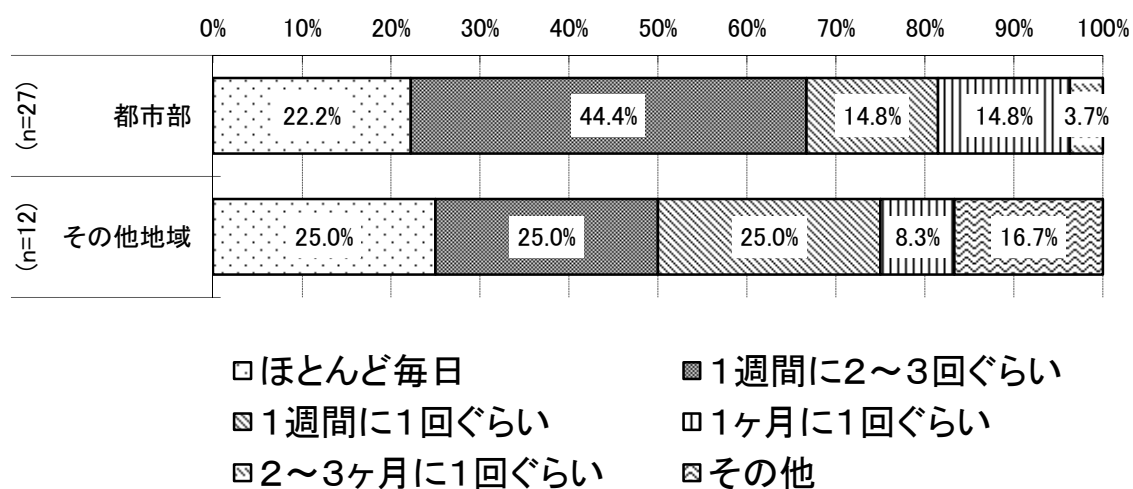
図表 B-3-152 日本の音楽（携帯電話用メロディ等を含む）の入手・視聴頻度 16) 地上波テレビ放送の視聴（Q5_2_16）（単数回答）



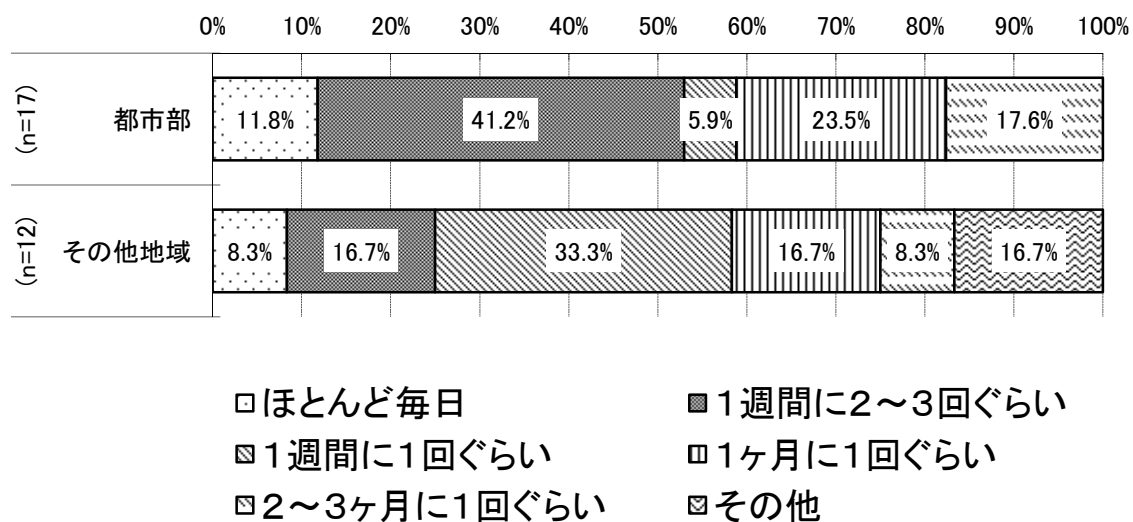
図表 B-3-153 日本の音楽（携帯電話用メロディ等を含む）の入手・視聴頻度 17) 衛星テレビ放送の視聴（Q5_2_17）（単数回答）



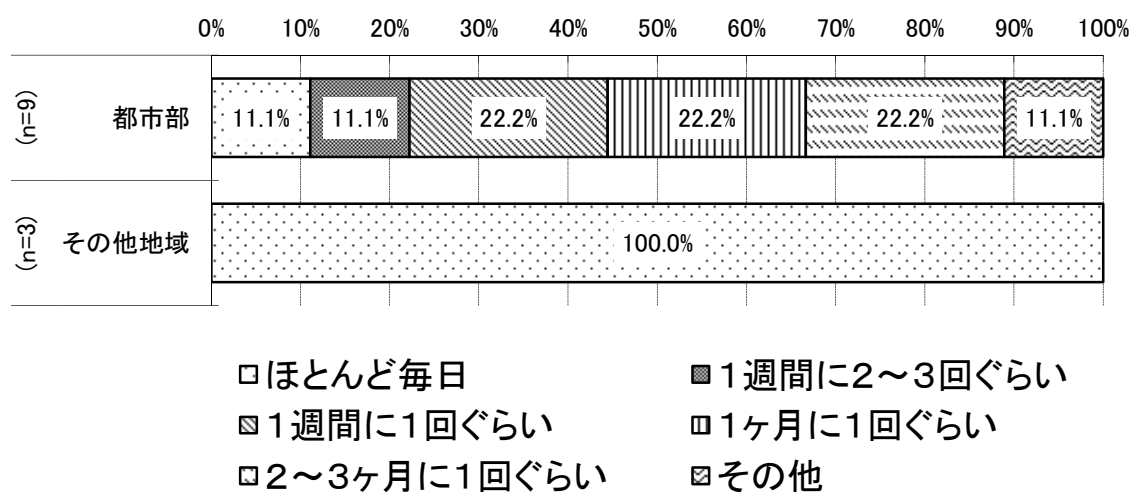
図表 B-3-154 日本の音楽（携帯電話用メロディ等を含む）の入手・視聴頻度 18) ケーブルテレビの視聴（Q5_2_18）（単数回答）



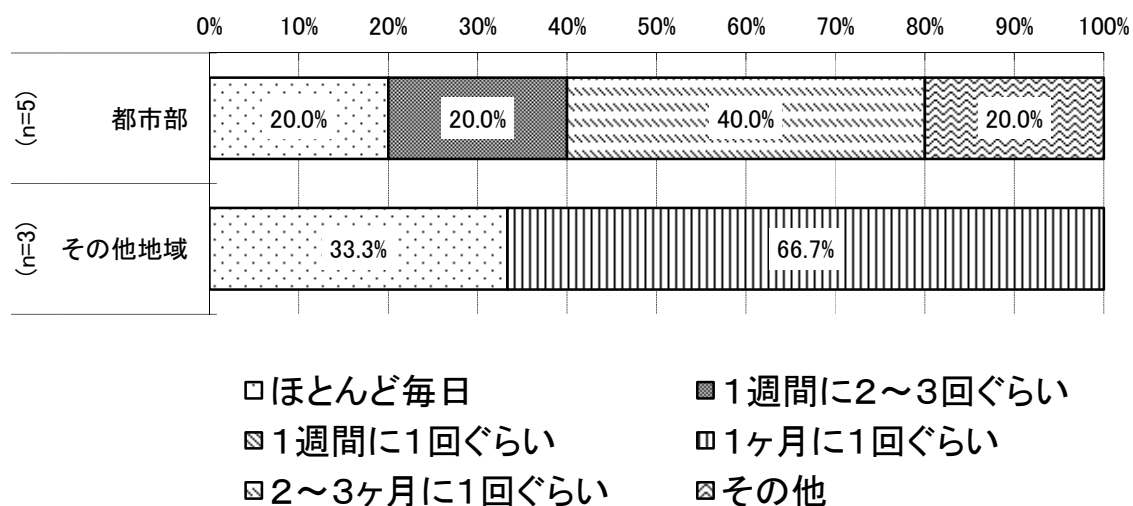
図表 B-3-155 日本の音楽（携帯電話用メロディ等を含む）の入手・視聴頻度 19）映画館における鑑賞（Q5_2_19）（単数回答）



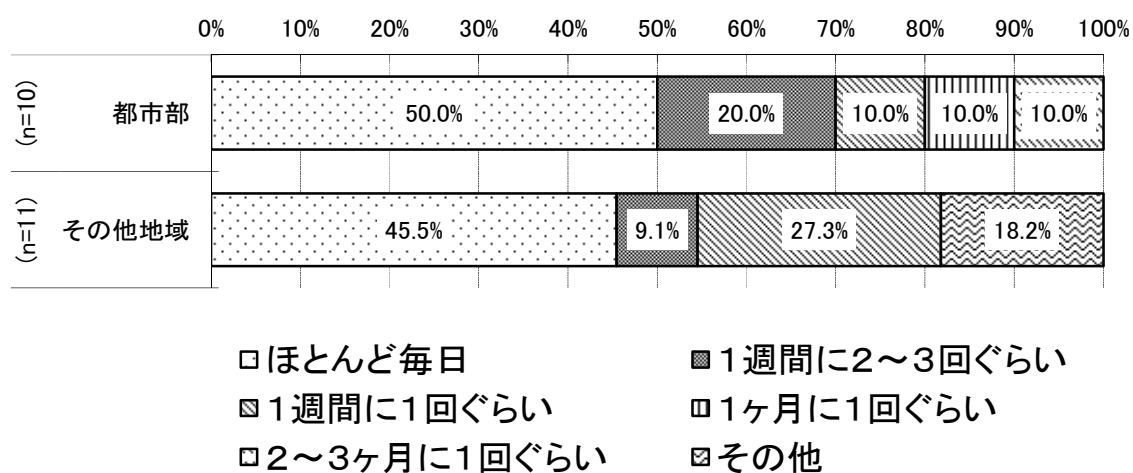
図表 B-3-156 日本の音楽（携帯電話用メロディ等を含む）の入手・視聴頻度 20）カラオケのカラオケ店等での利用（Q5_2_20）（単数回答）



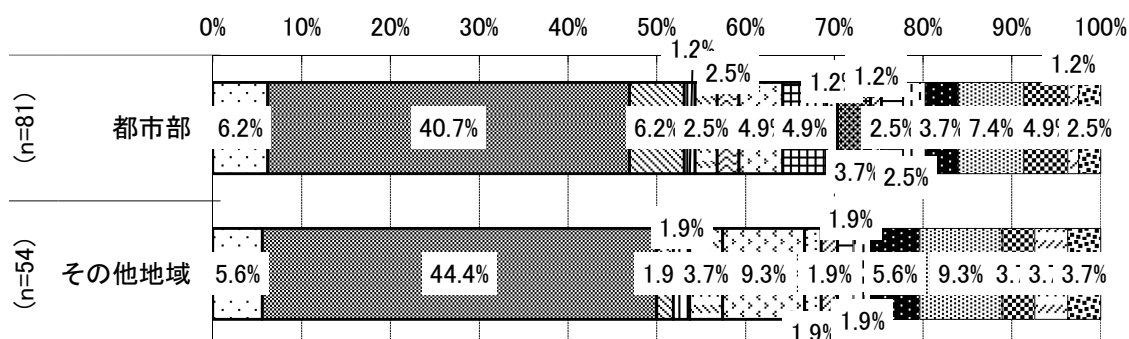
図表 B-3-157 日本の音楽（携帯電話用メロディ等を含む）の入手・視聴頻度 21) ライブ・コンサートにおける鑑賞（Q5_2_21）（単数回答）



図表 B-3-158 日本の音楽（携帯電話用メロディ等を含む）の入手・視聴頻度 22) ラジオ放送の聴取（Q5_2_22）（単数回答）

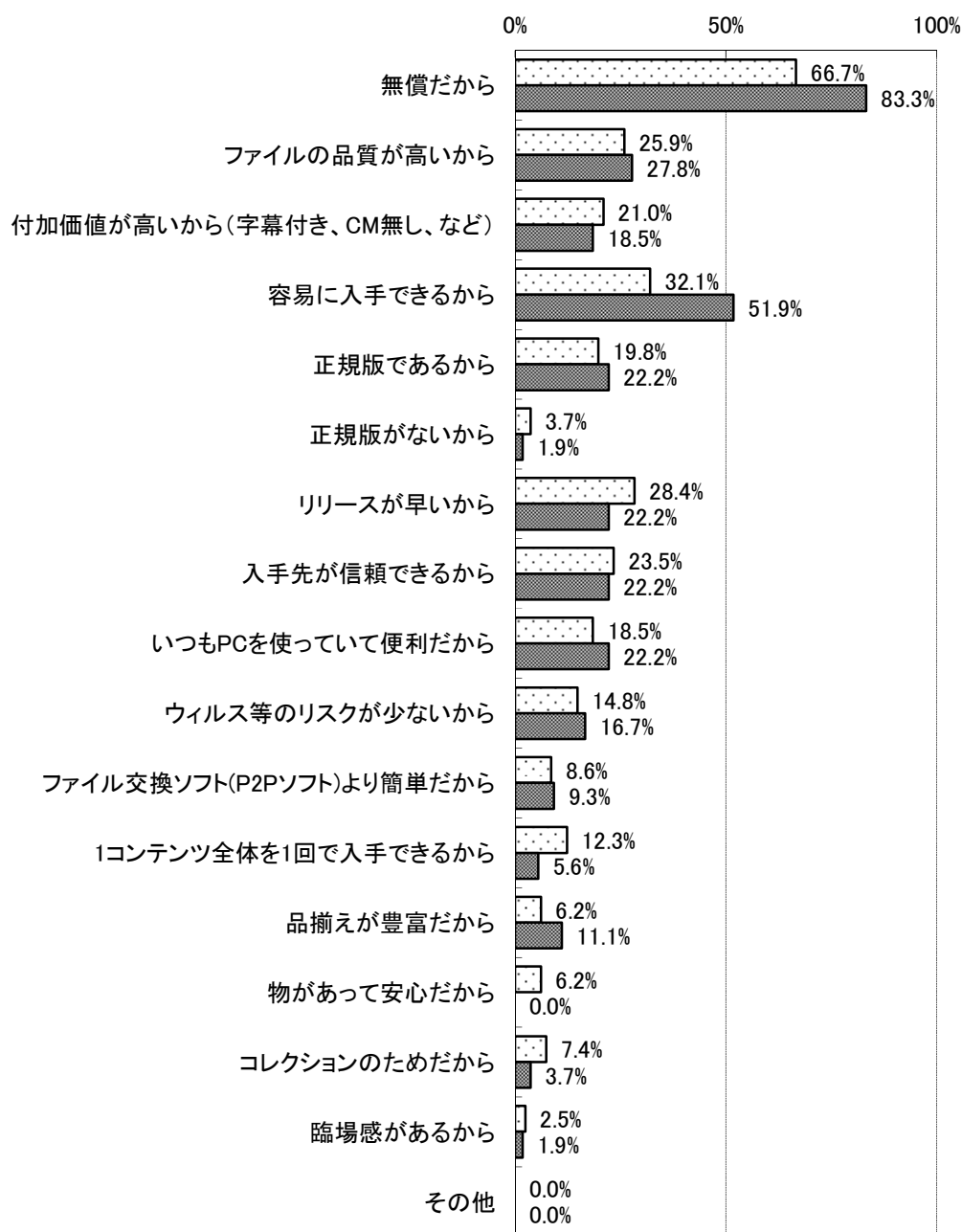


図表 B-3-159 日本の音楽（携帯電話用メロディ等を含む）の入手・視聴頻度が最も高い手段（Q5_3）（単数回答）



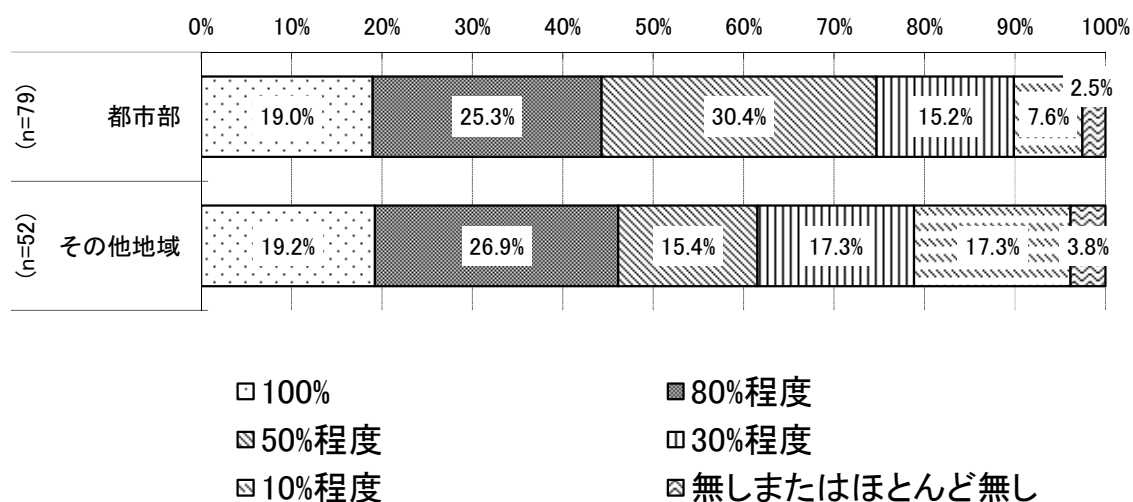
- 特定事業者・運営者によるコンテンツ配信
- 動画投稿サイトによる流通
- ▨ リンクサイト／リーチサイトによる流通
- ▩ P2Pサイト／P2Pソフトによる流通
- ストレージサービスによる流通
- ▨ 電子メールやメッセージなどによる知人間の流通
- アプリによる流通
- 実店舗によるパッケージ販売
- 雑誌やテレビ等によるパッケージの通信販売
- インターネットによるパッケージ販売
- ▨ オークション等によるパッケージの流通
- ハードディスクドライブやUSBディスク等へのコンテンツのコピーサービス又はコンテンツ入りの外付けハードディスクドライブの販売
- ▨ イベント会場でのパッケージ販売
- パッケージのレンタル
- 知人間のパッケージの流通
- 地上波テレビ放送の視聴
- ▨ 衛星テレビ放送の視聴
- ▨ ケーブルテレビの視聴
- ▨ 映画館における鑑賞
- ▨ カラオケのカラオケ店等での利用
- ▨ ライブ・コンサートにおける鑑賞

図表 B-3-160 日本の音楽（携帯電話用メロディ等を含む）を入手・視聴するために、Q5_3 で選んだ手段を最も高い頻度で利用する理由（Q5_4）（複数回答）

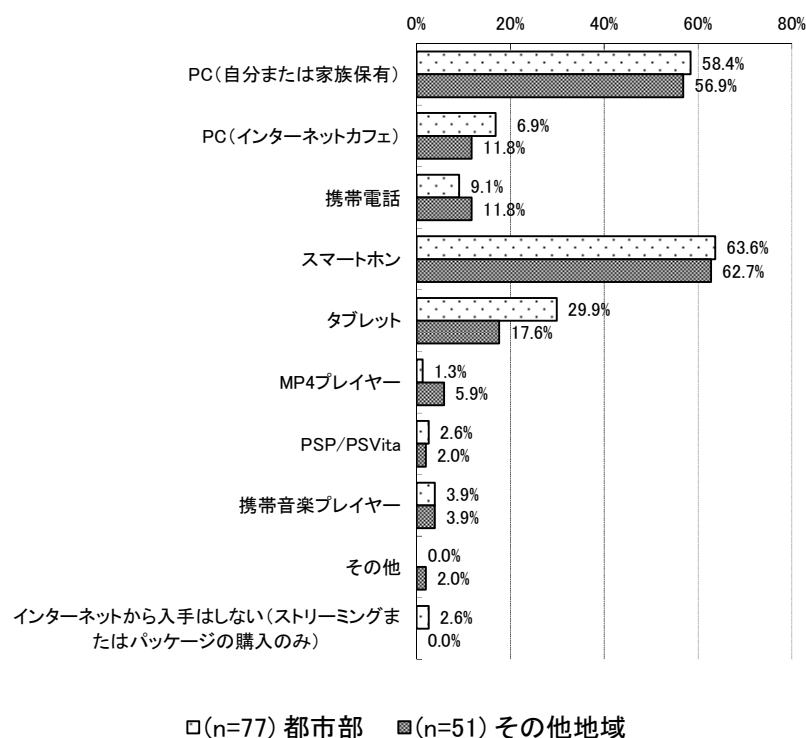


□(n=81) 都市部 ■(n=54) その他地域

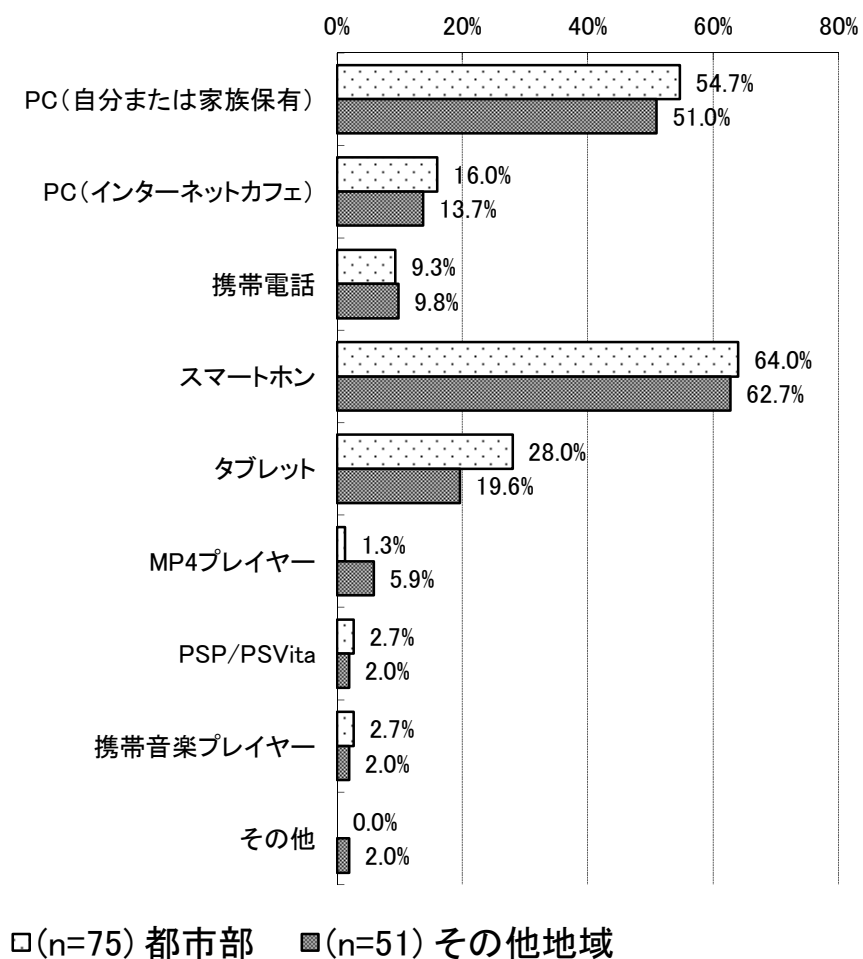
図表 B-3-161 日本の音楽（携帯電話用メロディ等を含む）コンテンツのうち、実際に視聴・閲覧するコンテンツの割合（Q5_6）（単数回答）



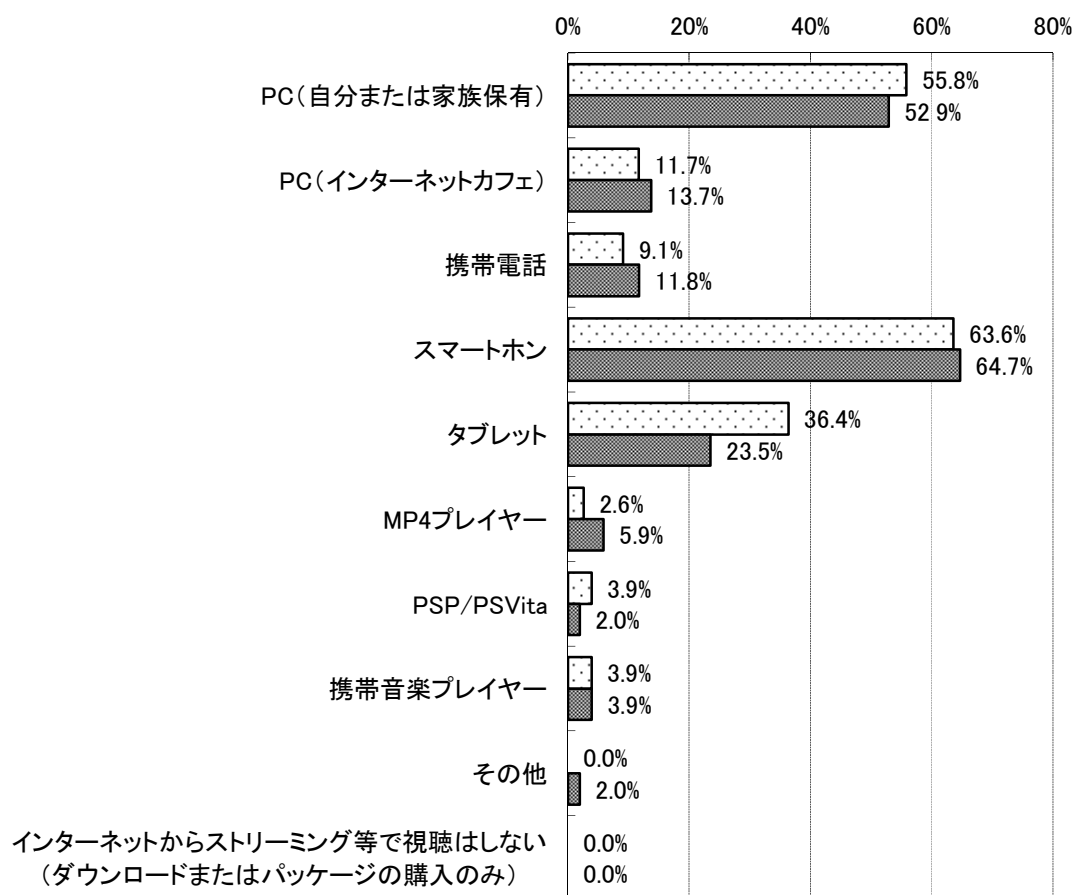
図表 B-3-162 日本の音楽（携帯電話用メロディ等を含む）をインターネットから入手するため使用する端末（Q5_7）（複数回答）



図表 B-3-163 日本の音楽（携帯電話用メロディ等を含む）をインターネットから入手した後、視聴する端末（Q5_8）（複数回答）

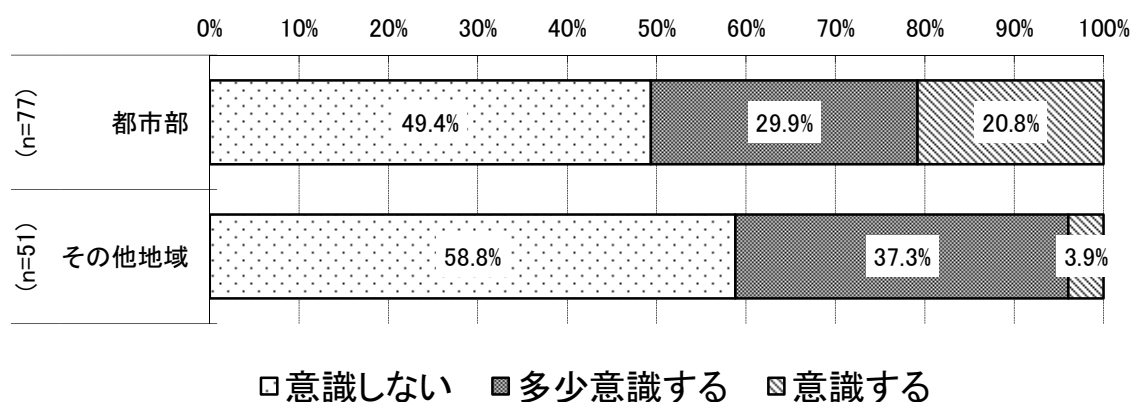


図表 B-3-164 日本の音楽（携帯電話用メロディ等を含む）をインターネットからファイルを手せずストリーミングなどで視聴するために使用する端末（Q5_9）（複数回答）

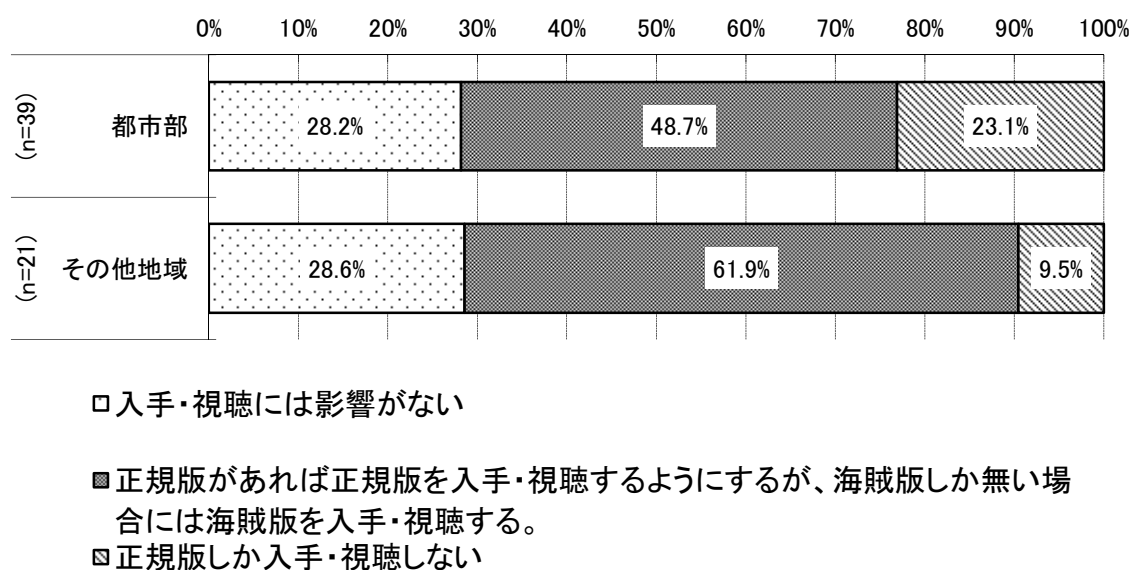


□(n=77) 都市部 ■(n=51) その他地域

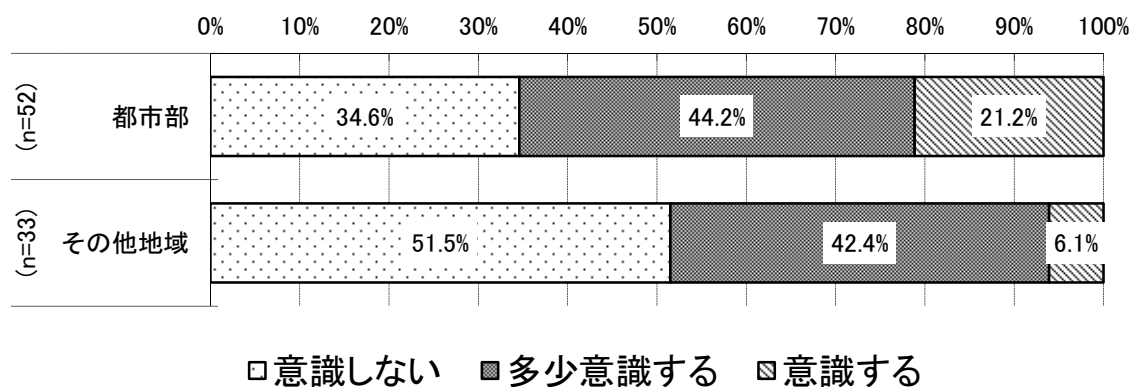
図表 B-3-165 日本の音楽（携帯電話用メロディ等を含む）をインターネットから入手・視聴する場合、正規版の認識有無（Q5_10）（単数回答）



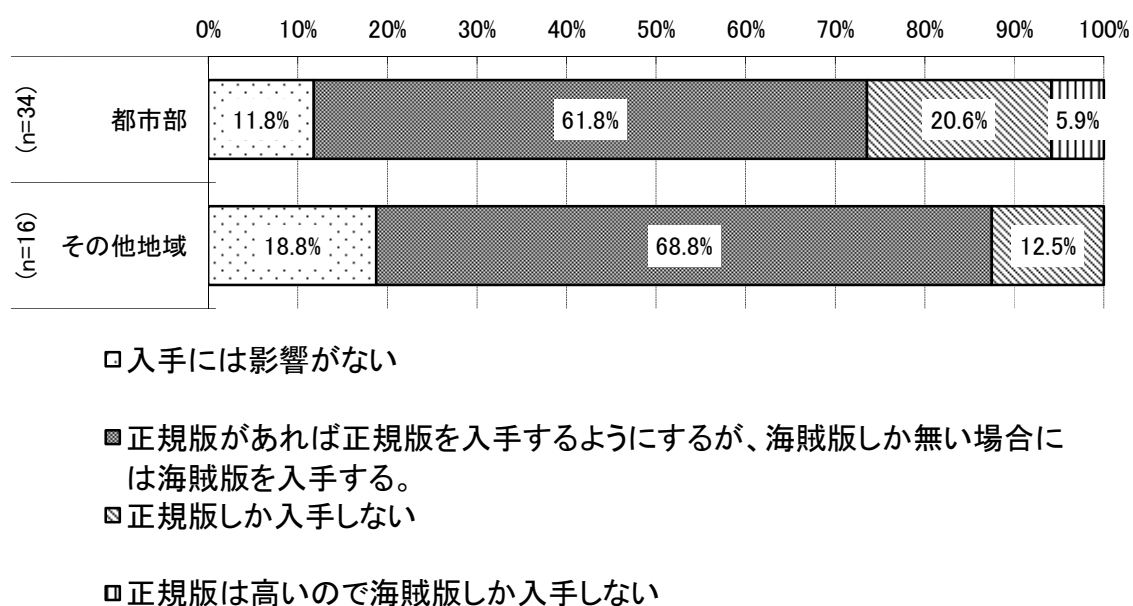
図表 B-3-166 日本の音楽（携帯電話用メロディ等を含む）をインターネットから入手・視聴する場合において正規版・海賊版の認識が入手に与える影響度（Q5_10_A）（単数回答）



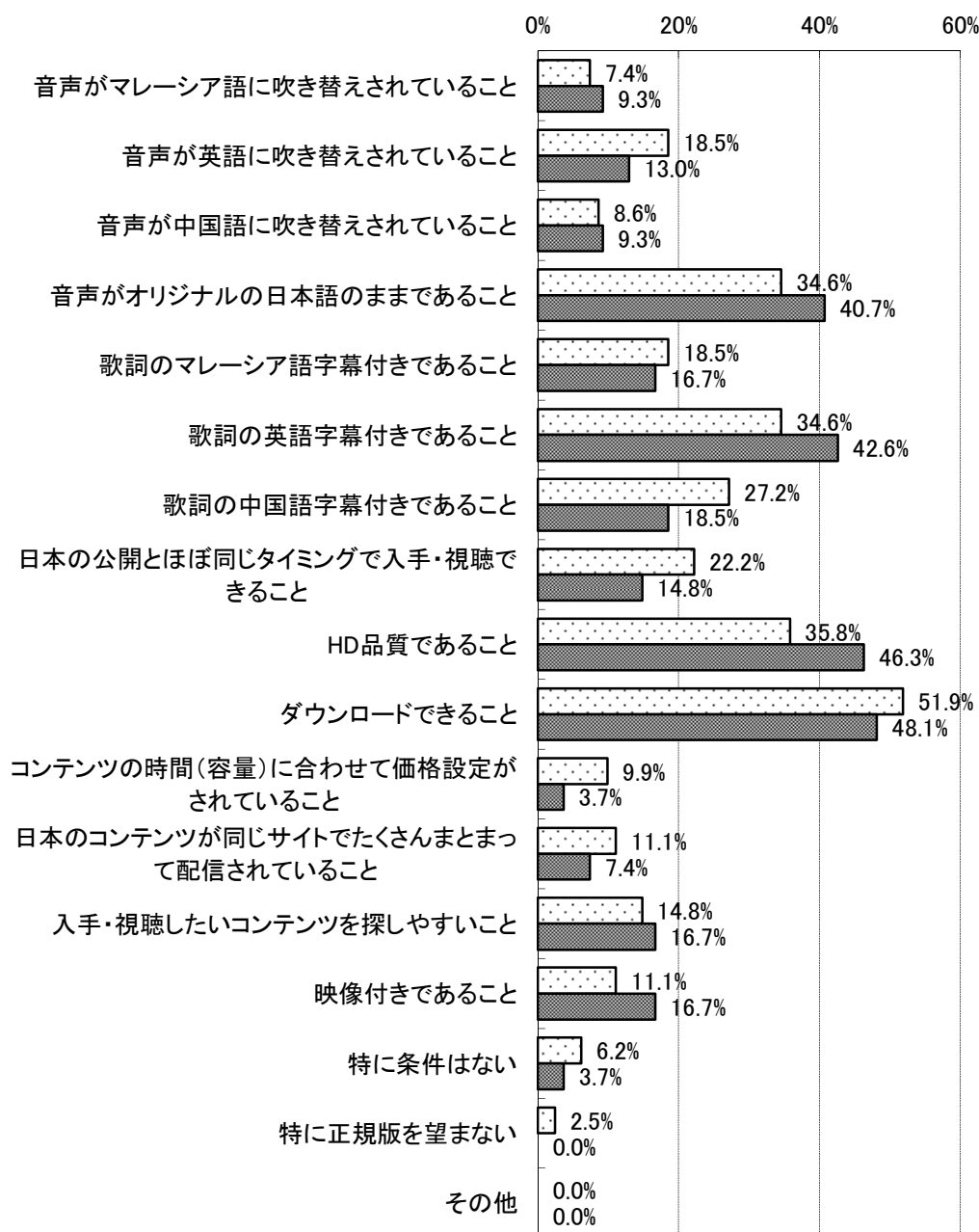
図表 B-3-167 日本の音楽（携帯電話用メロディ等を含む）をパッケージで入手する場合、正規版の認識有無（Q5_11）（単数回答）



図表 B-3-168 日本の音楽（携帯電話用メロディ等を含む）をパッケージで入手する場合において正規版・海賊版の認識が入手に与える影響度（Q5_11_A）（単数回答）

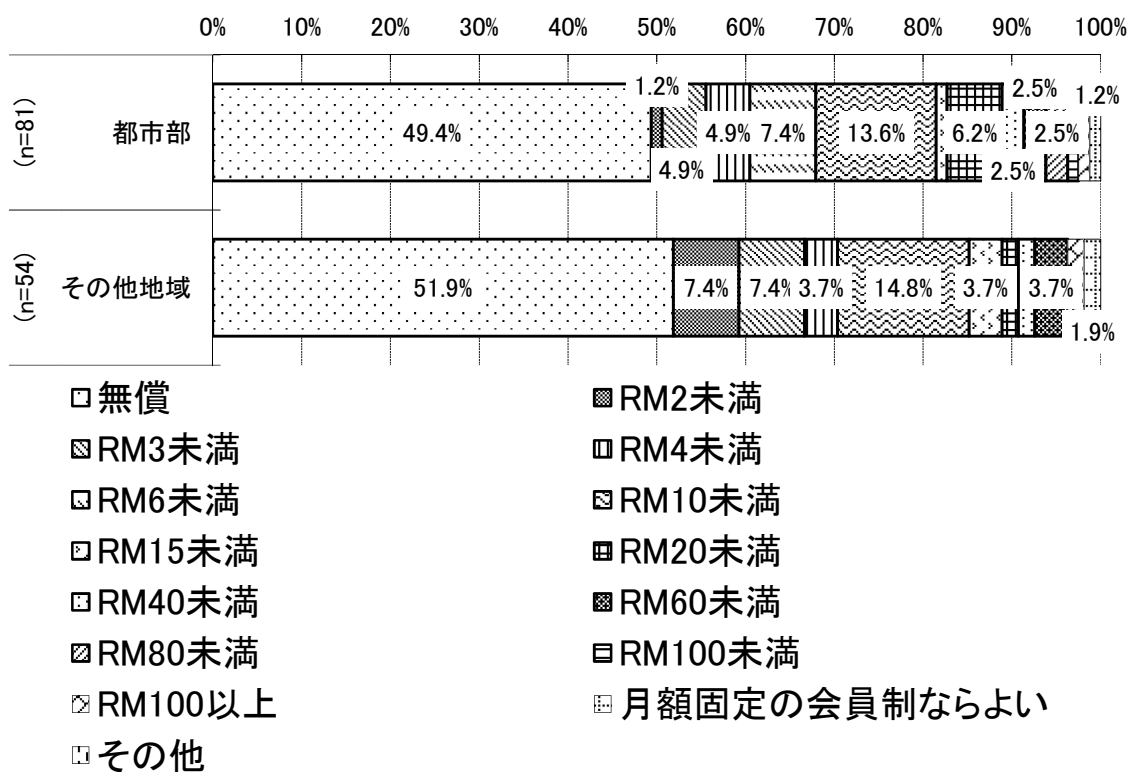


図表 B-3-169 日本の権利者が日本の音楽（携帯電話用メロディ等を含む）を正規にインターネット上で入手・視聴できるようにした場合、望む配信条件（Q5_12）（複数回答）

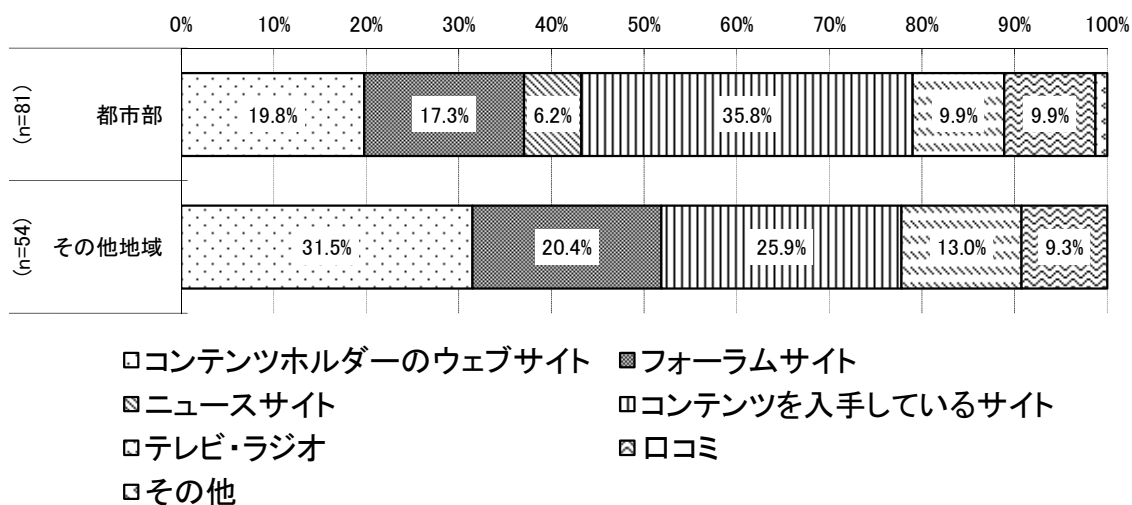


□(n=81) 都市部 ■(n=54) その他地域

図表 B-3-170 日本の権利者が日本の音楽（携帯電話用メロディ等を含む）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、コンテンツ 1 件あたりの価格（Q5_13）（単数回答）

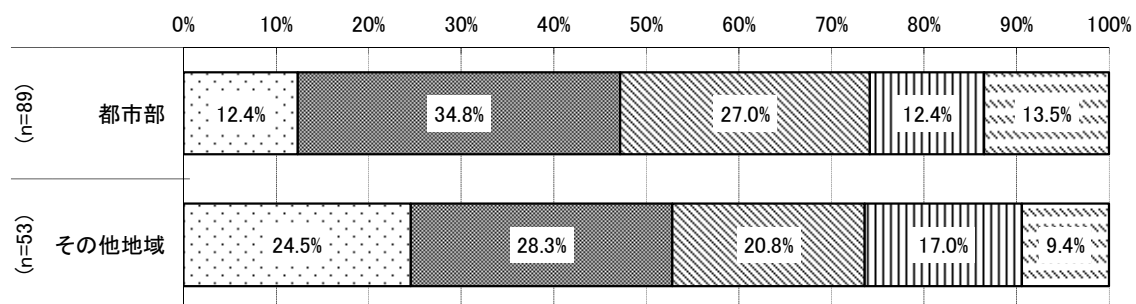


図表 B-3-171 日本の音楽（携帯電話用メロディ等を含む）の情報を最も入手している方法（Q5_14）（単数回答）



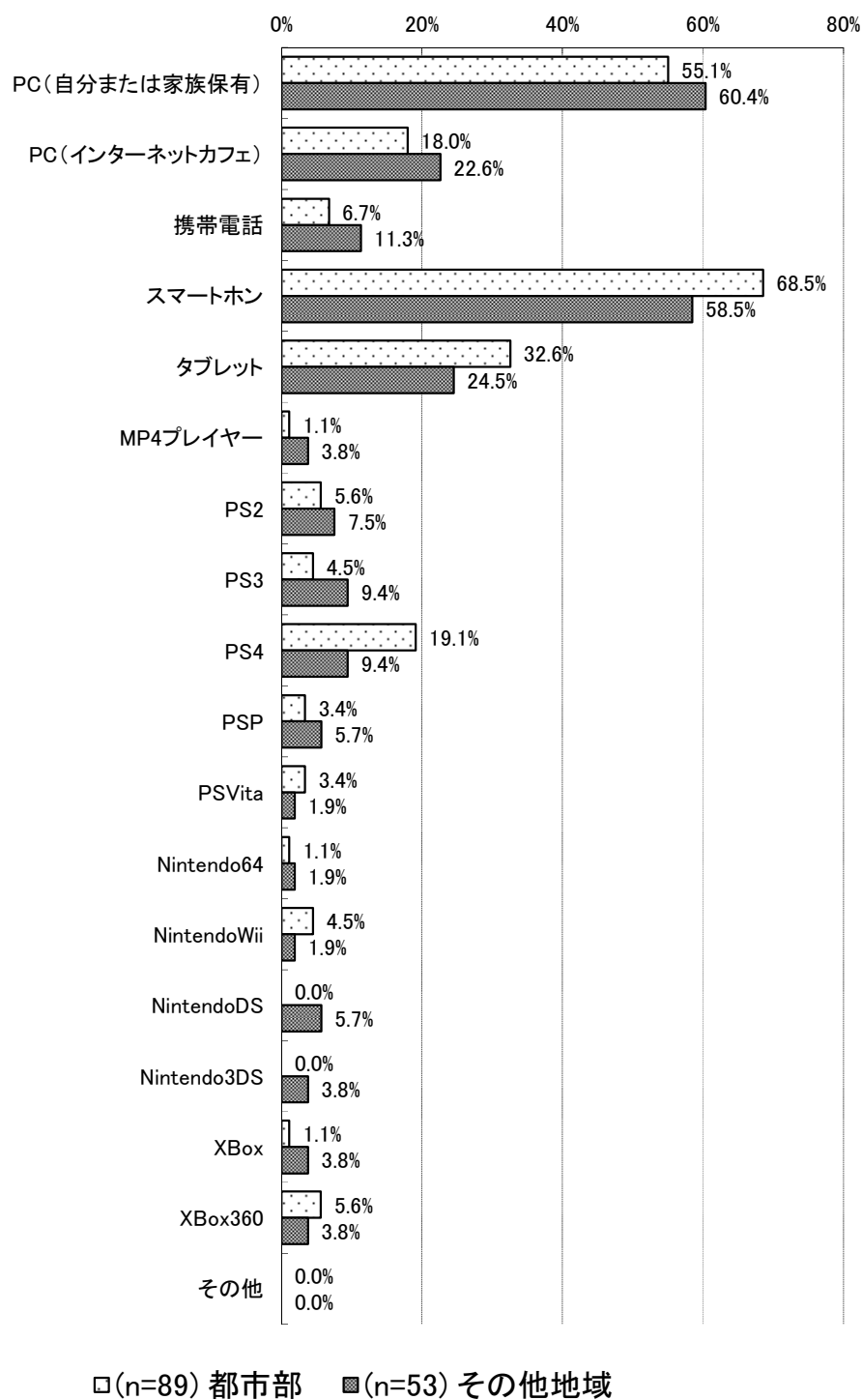
(7) 日本のゲーム（オンラインゲーム）の入手・視聴の状況等

図表 B-3-172 日本のゲーム（オンラインゲーム）をプレイした頻度（Q6_1）（単数回答）

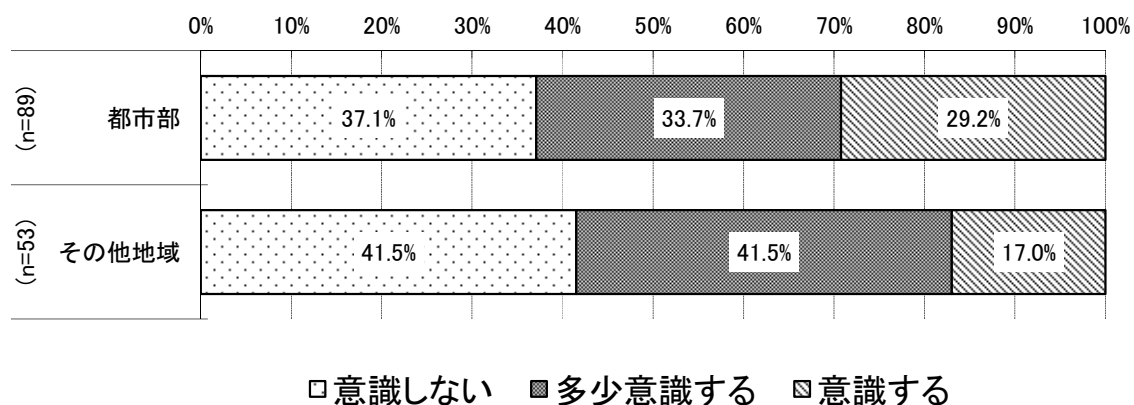


- ☐ ほとんど毎日 ☒ 1週間に2～3回ぐらい ☐ 1週間に1回ぐらい
☐ 1ヶ月に1回ぐらい ☐ 2～3ヶ月に1回ぐらい ☐ その他

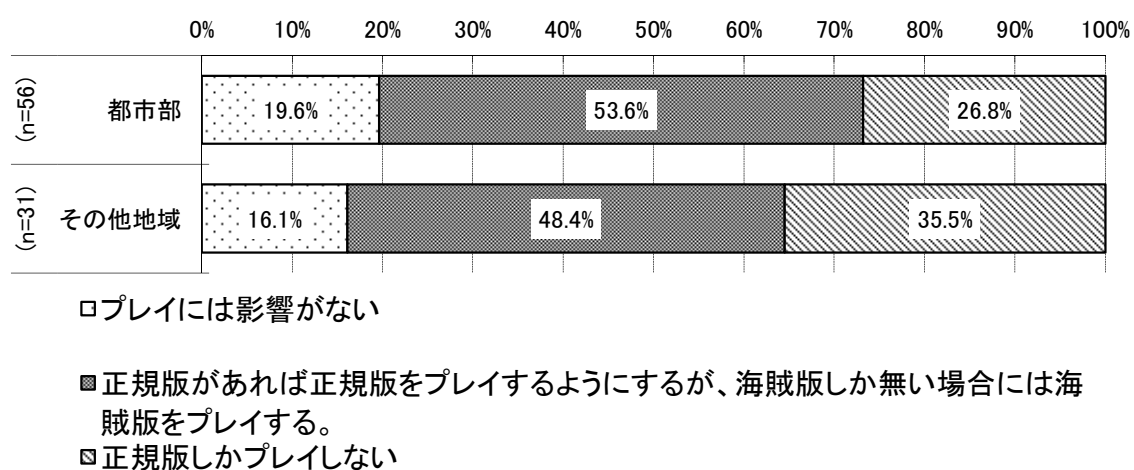
図表 B-3 -173 日本のゲーム（オンラインゲーム）をプレイするために使用した端末（Q6_3）（複数回答）



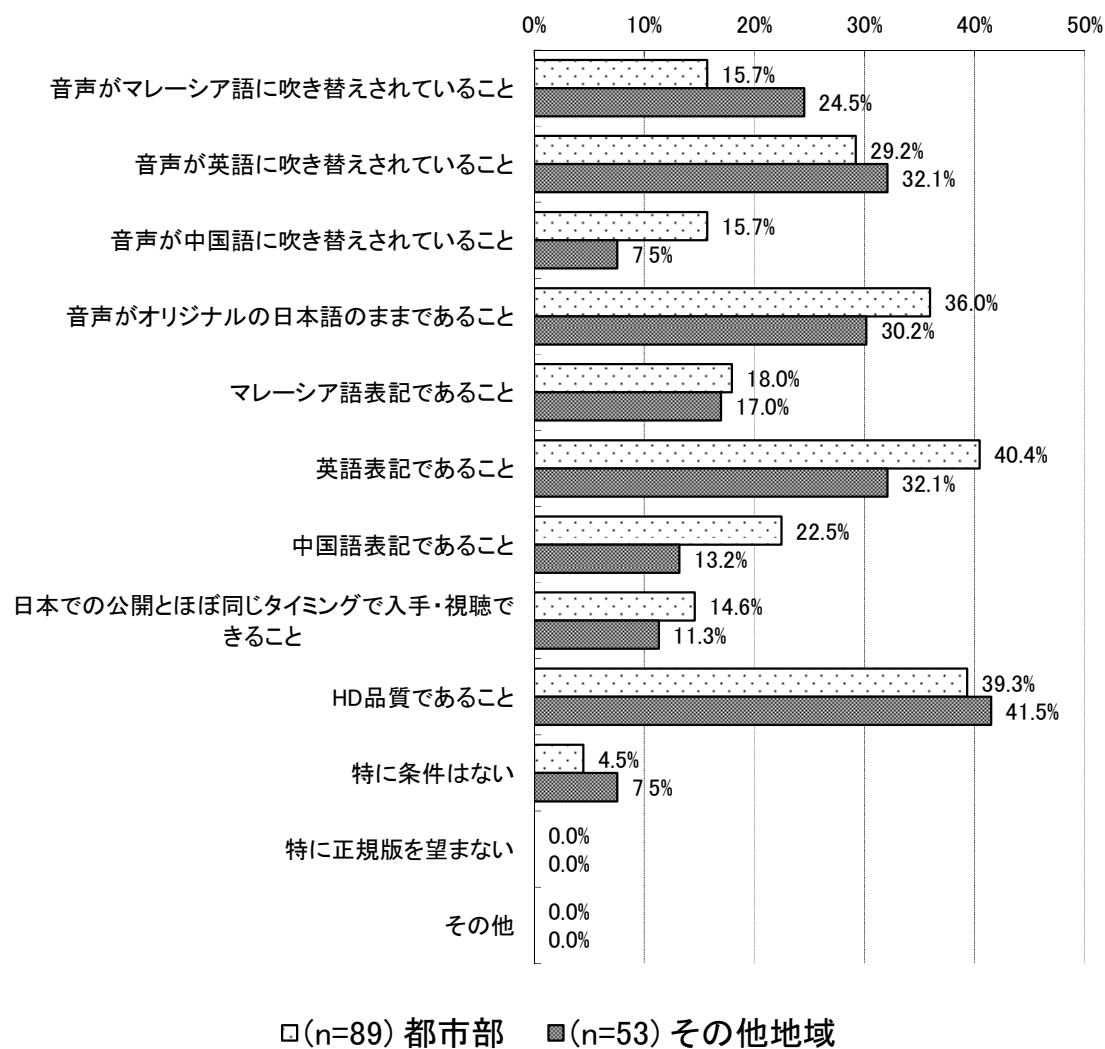
図表 B-3-174 日本のゲーム（オンラインゲーム）をプレイする場合に正規版の認識有無（Q6_4）（単数回答）



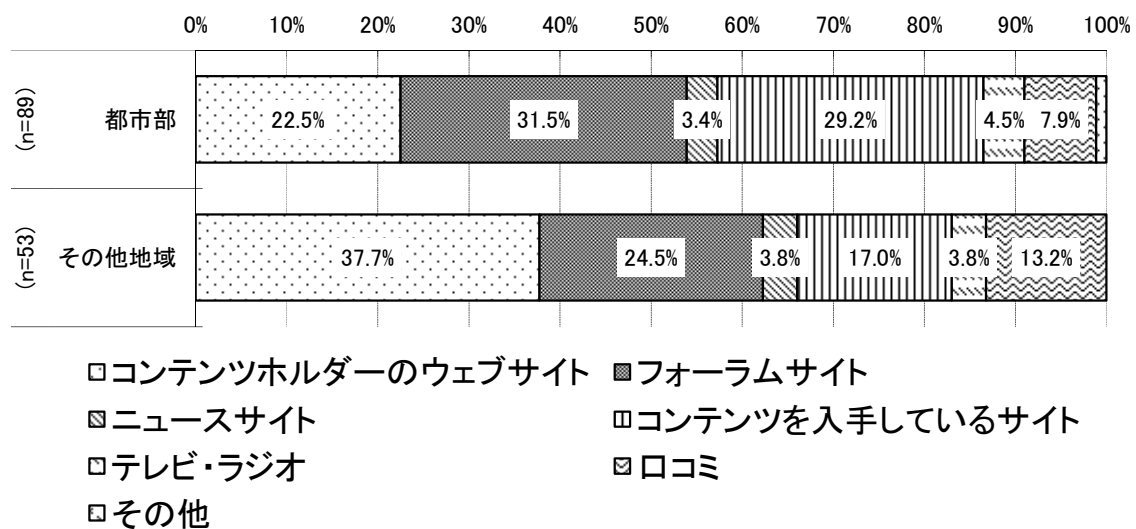
図表 B-3-175 日本のゲーム（オンラインゲーム）をプレイにおいての正規版・海賊版の認識がプレイに与える影響度（Q6_4_A）（単数回答）



図表 B-3 -176 日本の権利者が日本のゲーム（オンラインゲーム）を正規にインターネット上でプレイできるようにした場合、望む配信条件（Q6_5）（複数回答）

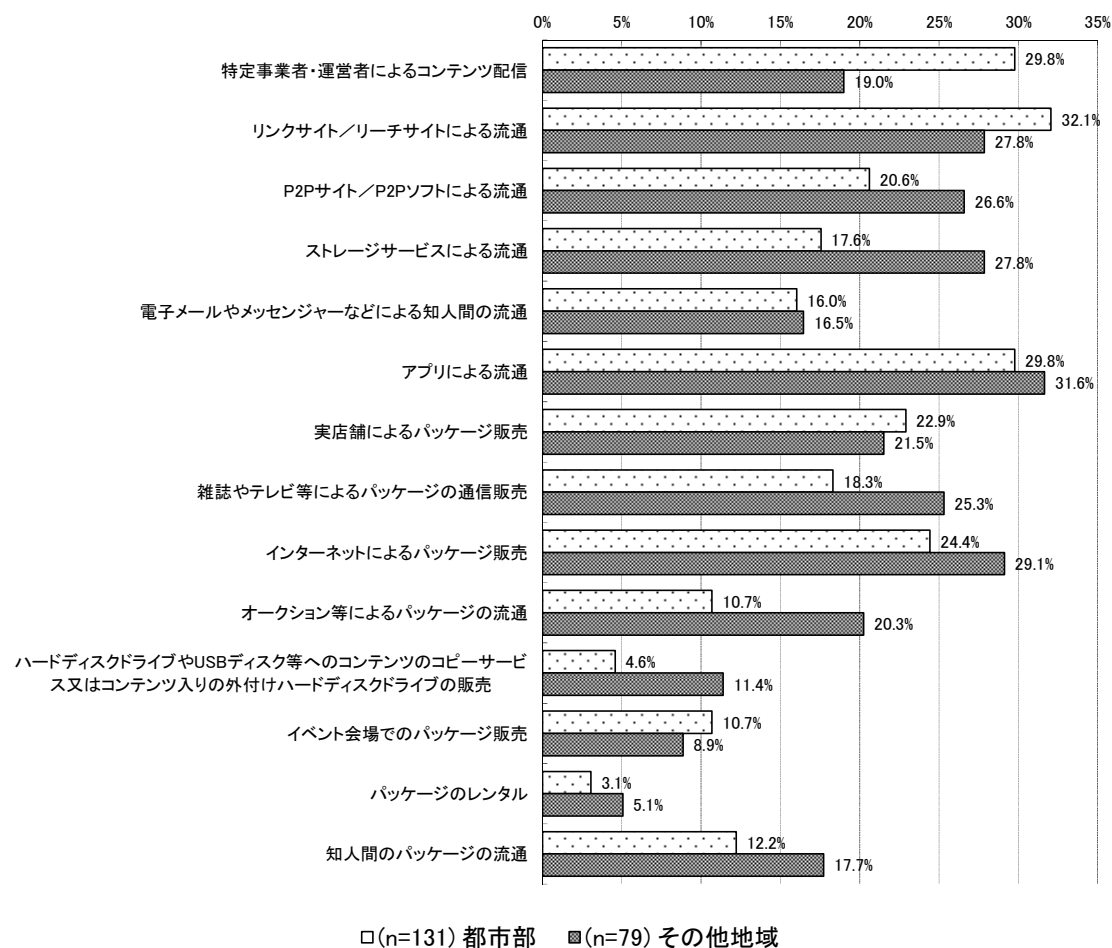


図表 B-3-177 日本のゲーム（オンラインゲーム）の情報を最も入手している方法（Q6_6）（単数回答）

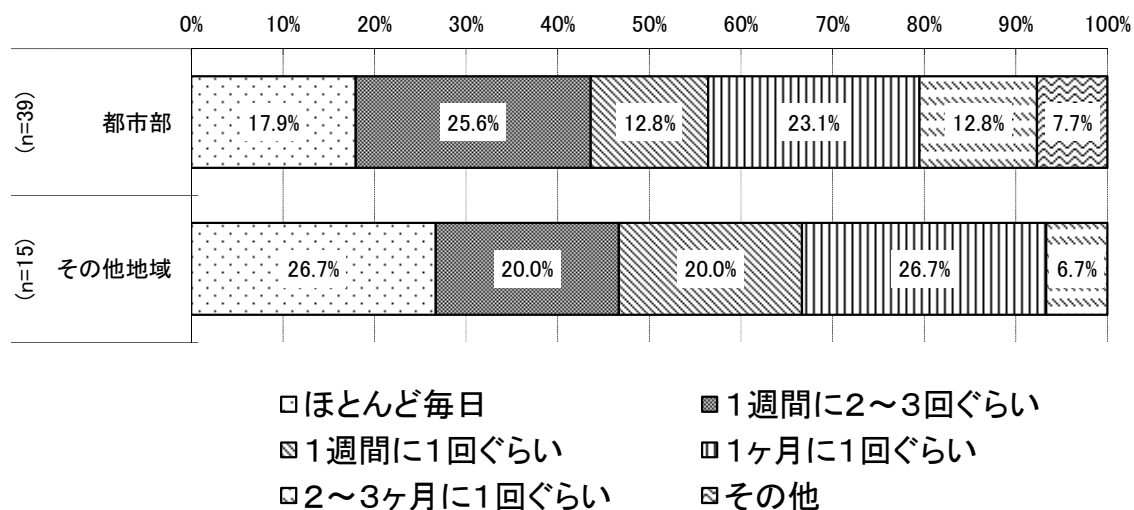


(8) 日本のゲーム（オンラインゲーム以外）の入手・視聴の状況等

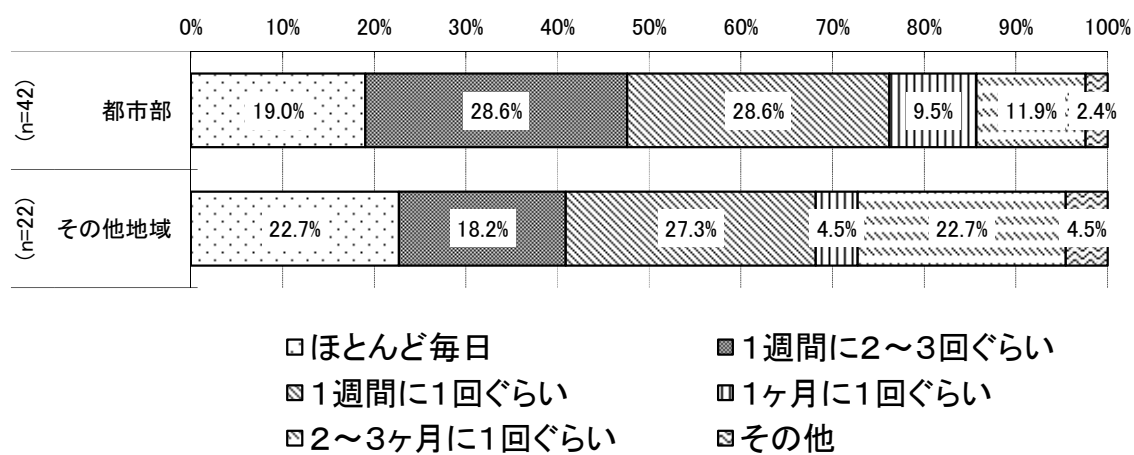
図表 B-3-178 日本のゲーム（オンラインゲームを除く）を「無償または有償で入手」した経験のある手段（Q7_1）（複数回答）



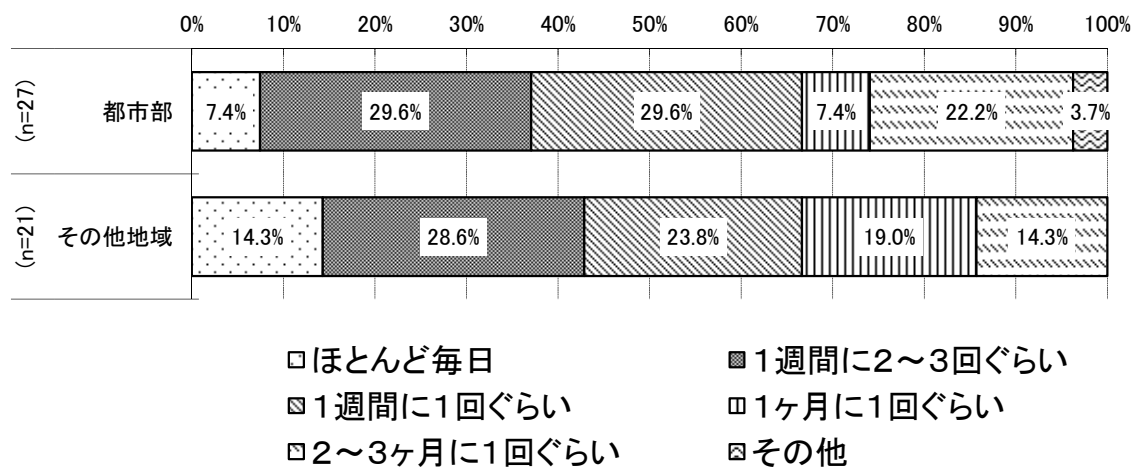
図表 B-3-179 日本のゲーム（オンラインゲームを除く）の入手頻度 1) 特定事業者・運営者によるコンテンツ配信（Q7_2_1）（単数回答）



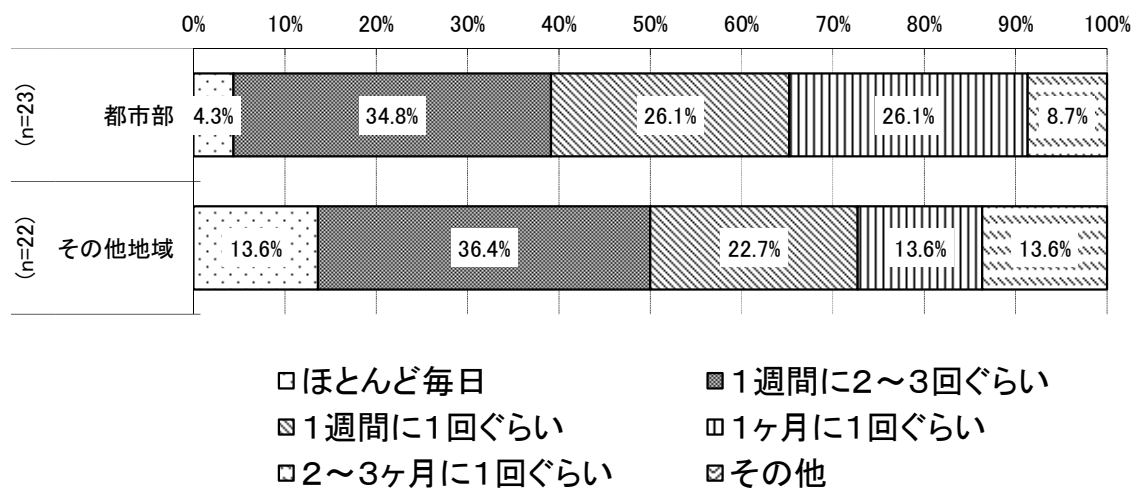
図表 B-3-180 日本のゲーム（オンラインゲームを除く）の入手頻度 3) リンクサイト／リーチサイトによる流通（Q7_2_3）（単数回答）



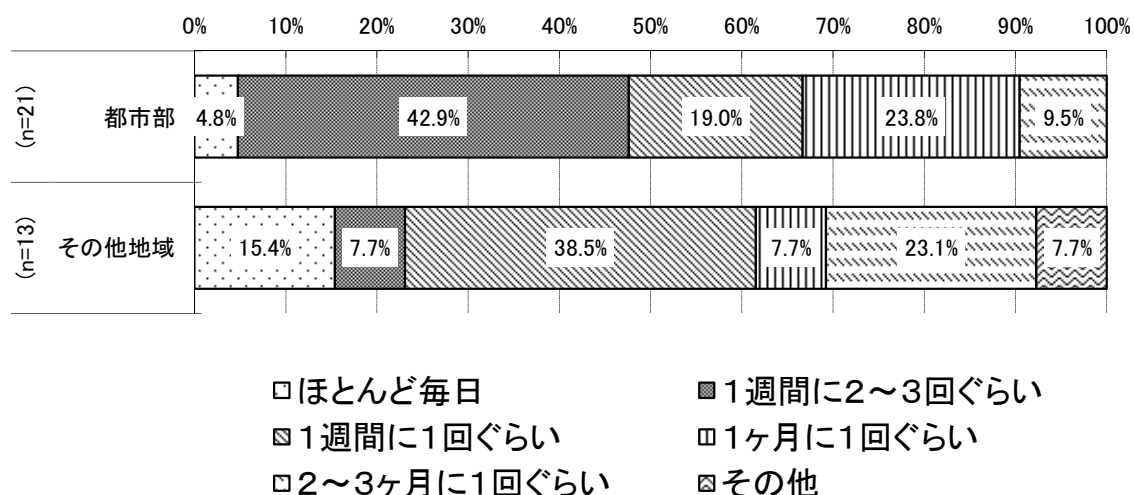
図表 B-3-181 日本のゲーム（オンラインゲームを除く）の入手頻度 4) P2P サイト／P2P ソフトによる流通（Q7_2_4）（単数回答）



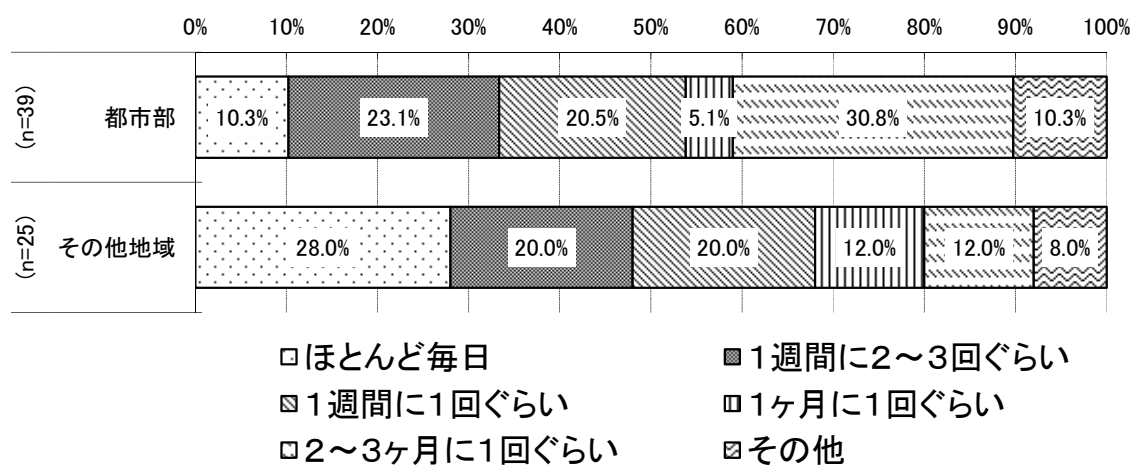
図表 B-3-182 日本のゲーム（オンラインゲームを除く）の入手頻度 5) ストレージサービスによる流通（Q7_2_5）（単数回答）



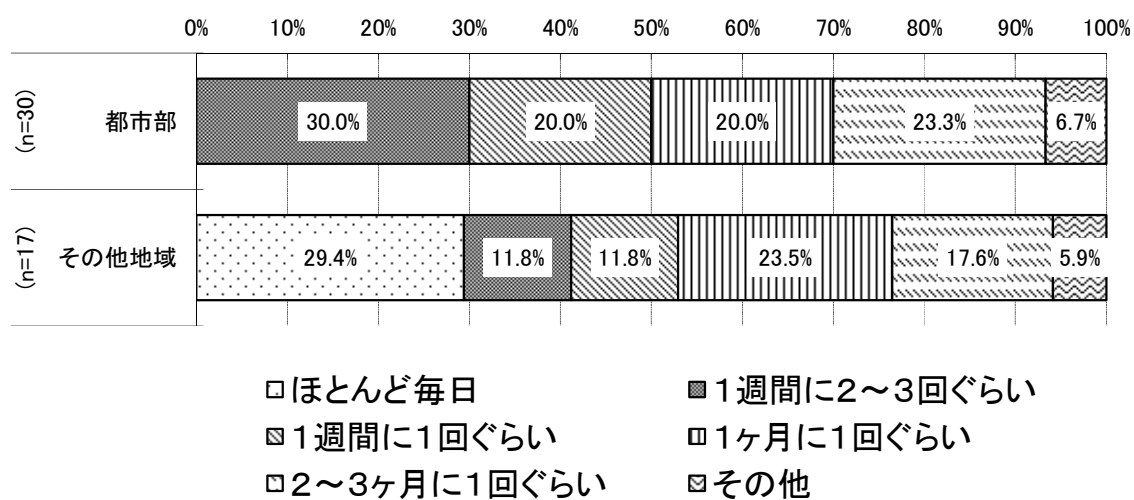
図表 B-3-183 日本のゲーム（オンラインゲームを除く）の入手頻度 6) 電子メールやメッセンジャーなどによる知人間の流通（Q7_2_6）（単数回答）



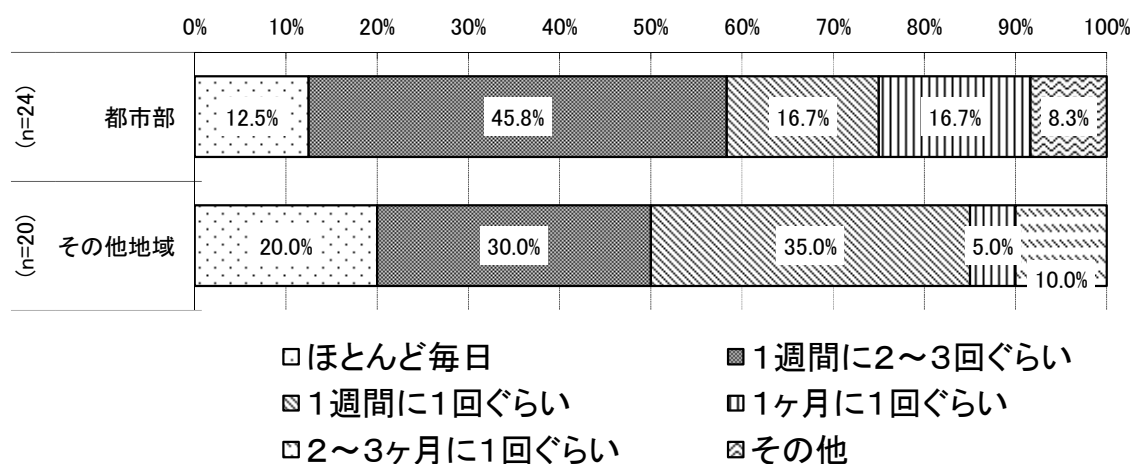
図表 B-3-184 日本のゲーム（オンラインゲームを除く）の入手頻度 7) アプリによる流通（Q7_2_7）（単数回答）



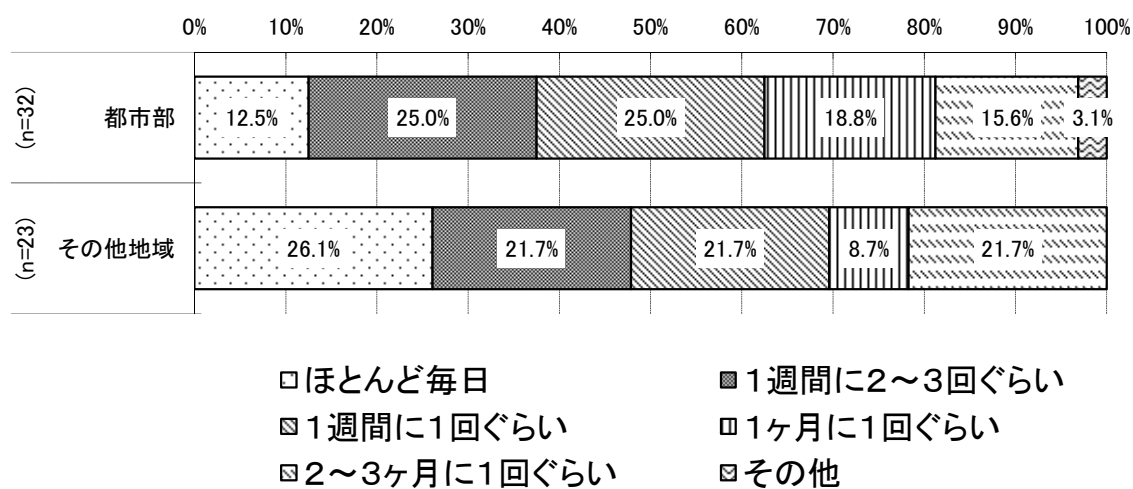
図表 B-3-185 日本のゲーム（オンラインゲームを除く）の入手頻度 8) 実店舗によるパッケージ販売（Q7_2_8）（単数回答）



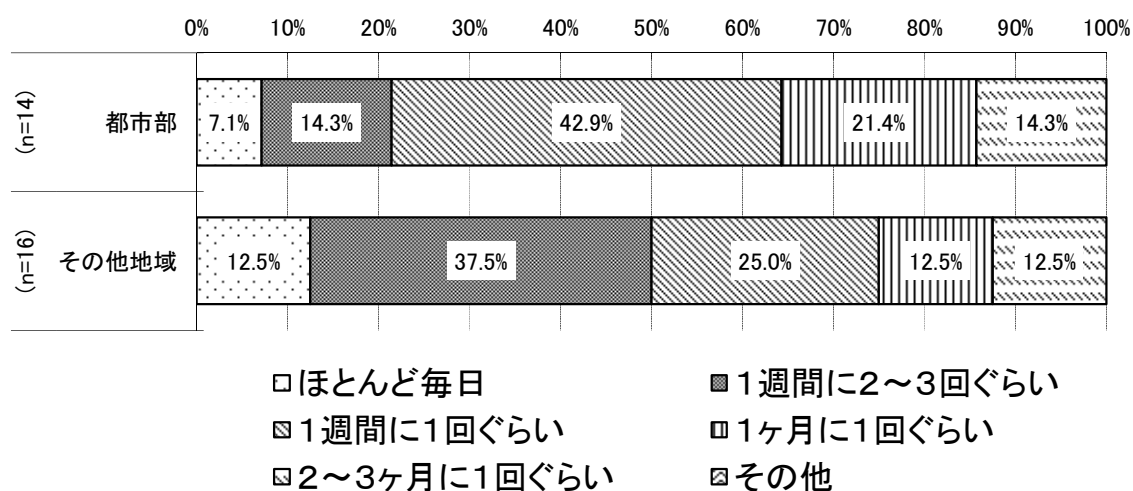
図表 B-3-186 日本のゲーム（オンラインゲームを除く）の入手頻度 9) 雑誌やテレビ等によるパッケージの通信販売（Q7_2_9）（単数回答）



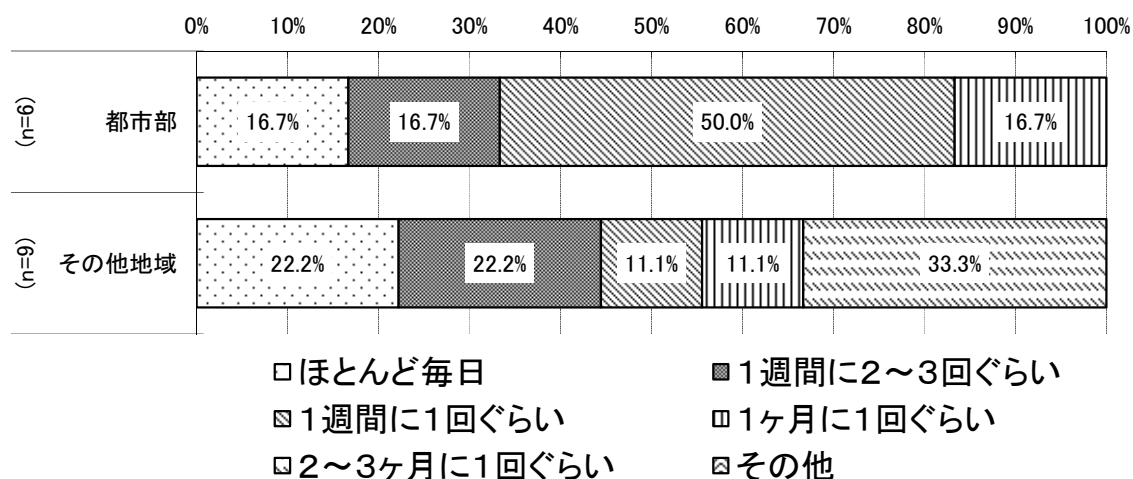
図表 B-3-187 日本のゲーム（オンラインゲームを除く）の入手頻度 10) インターネットによるパッケージ販売（Q7_2_10）（単数回答）



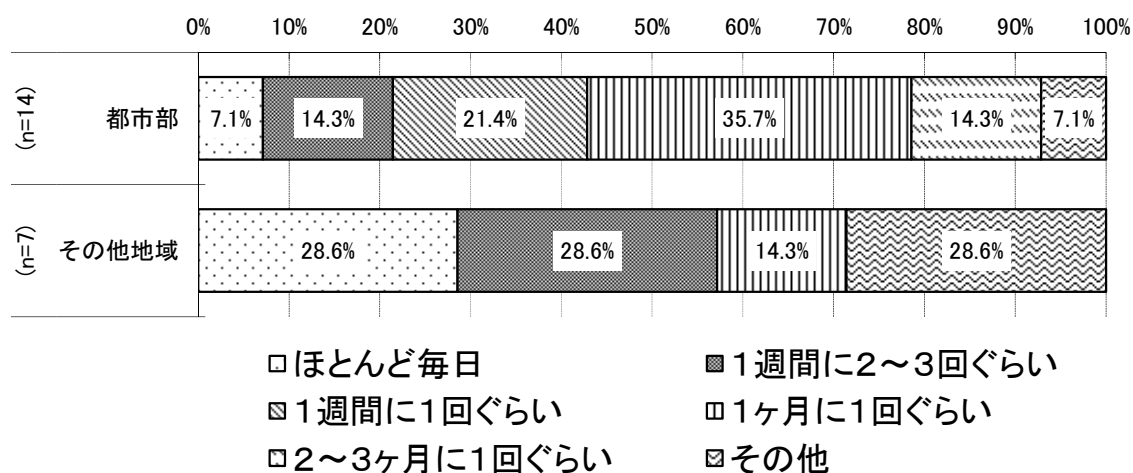
図表 B-3-188 日本のゲーム（オンラインゲームを除く）の入手頻度 11) オークション等によるパッケージの流通（Q7_2_11）（単数回答）



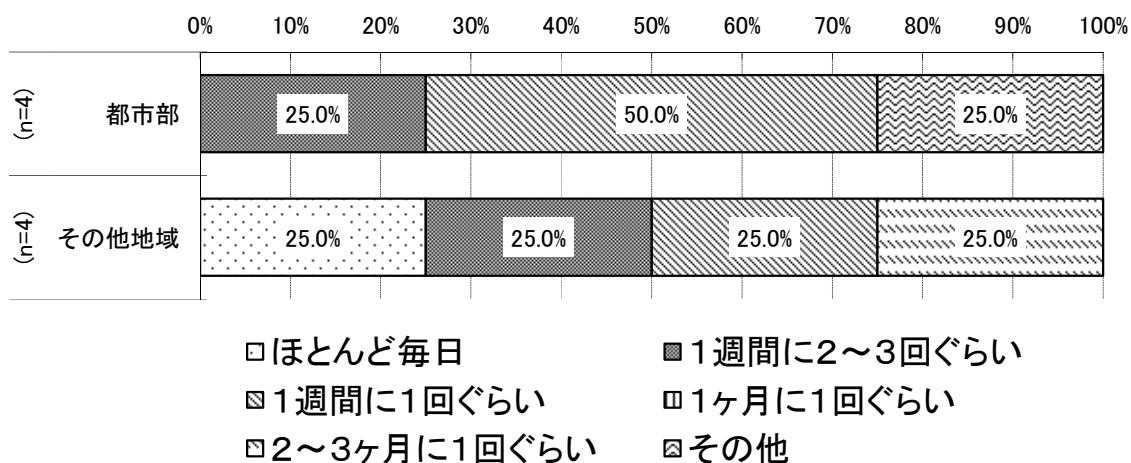
図表 B-3-189 日本のゲーム（オンラインゲームを除く）の入手頻度 12 ハードディスクドライブやUSBディスク等へのコンテンツのコピーサービス又はコンテンツ入りの外付けハードディスクドライブの販売（Q7_2_12）（単数回答）



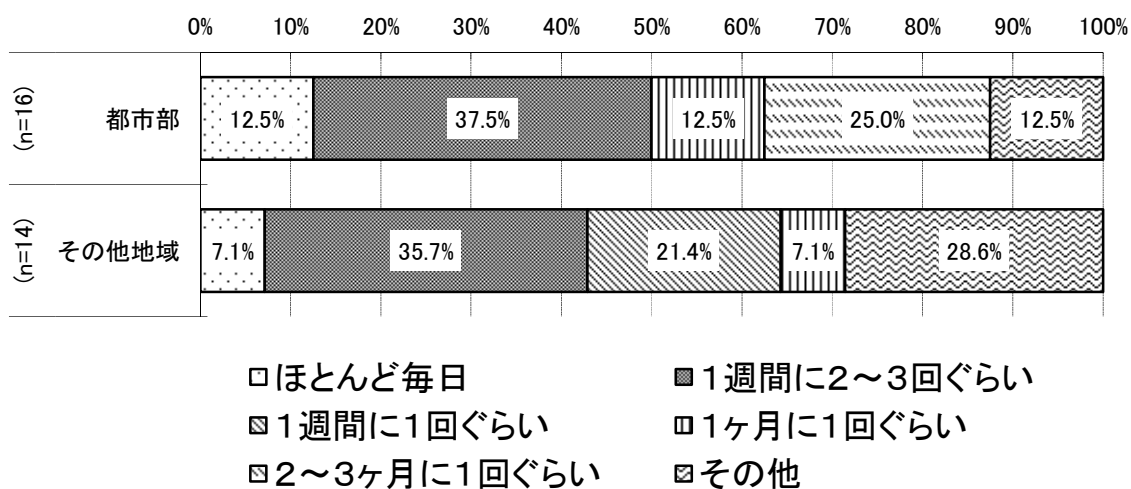
図表 B-3-190 日本のゲーム（オンラインゲームを除く）の入手頻度 13 イベント会場でのパッケージ販売（Q7_2_13）（単数回答）



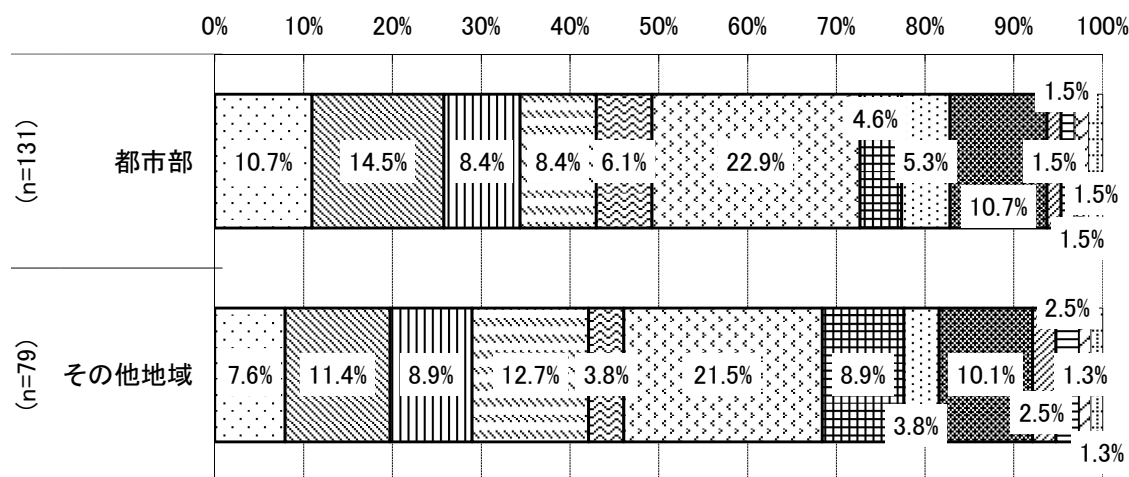
図表 B-3-191 日本のゲーム（オンラインゲームを除く）の入手頻度 14) パッケージのレンタル（Q7_2_14）（単数回答）



図表 B-3-192 日本のゲーム（オンラインゲームを除く）の入手頻度 15) 知人間のパッケージの流通（Q7_2_15）（単数回答）

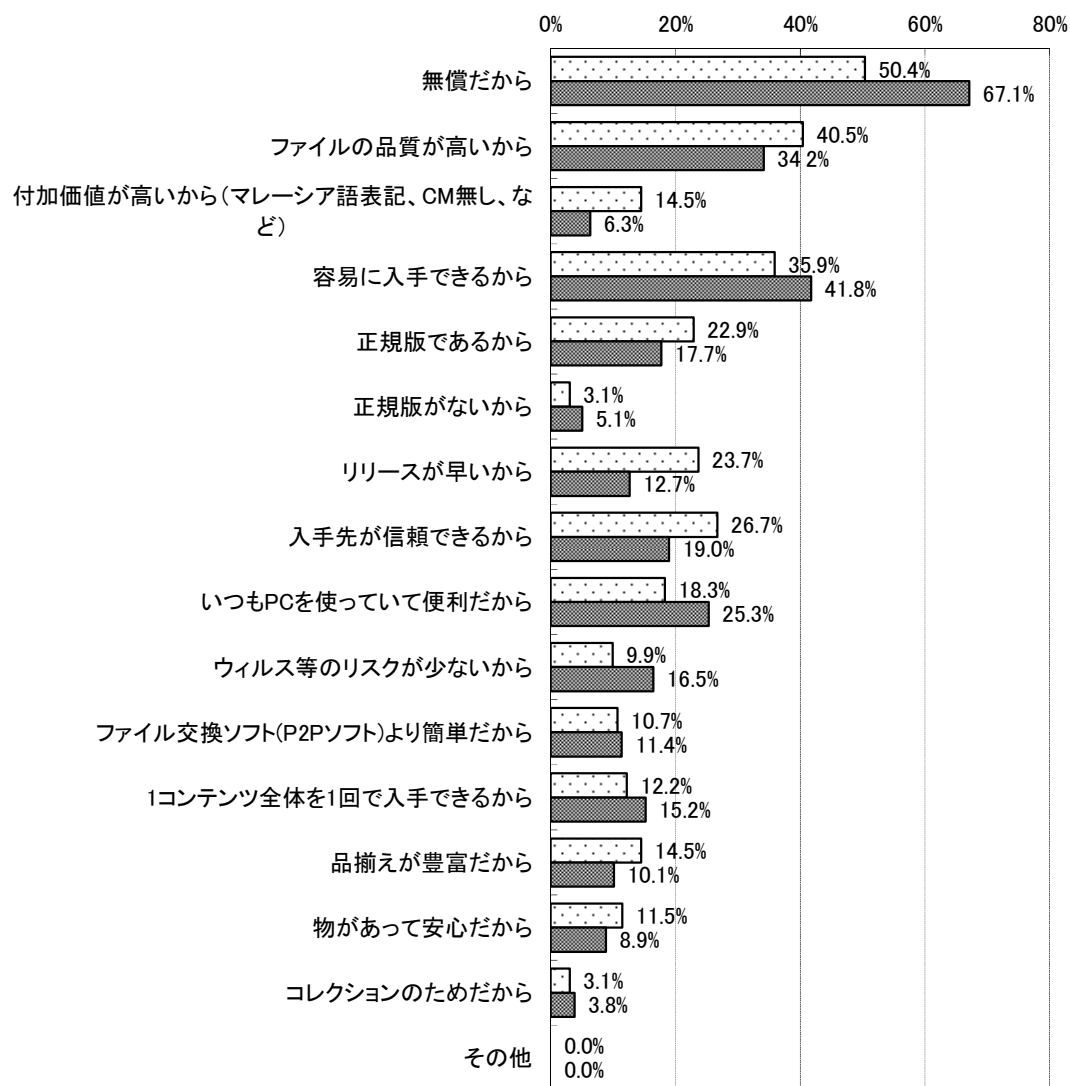


図表 B-3-193 日本のゲーム（オンラインゲームを除く）の入手頻度が最も高い手段（Q7_3）（単数回答）



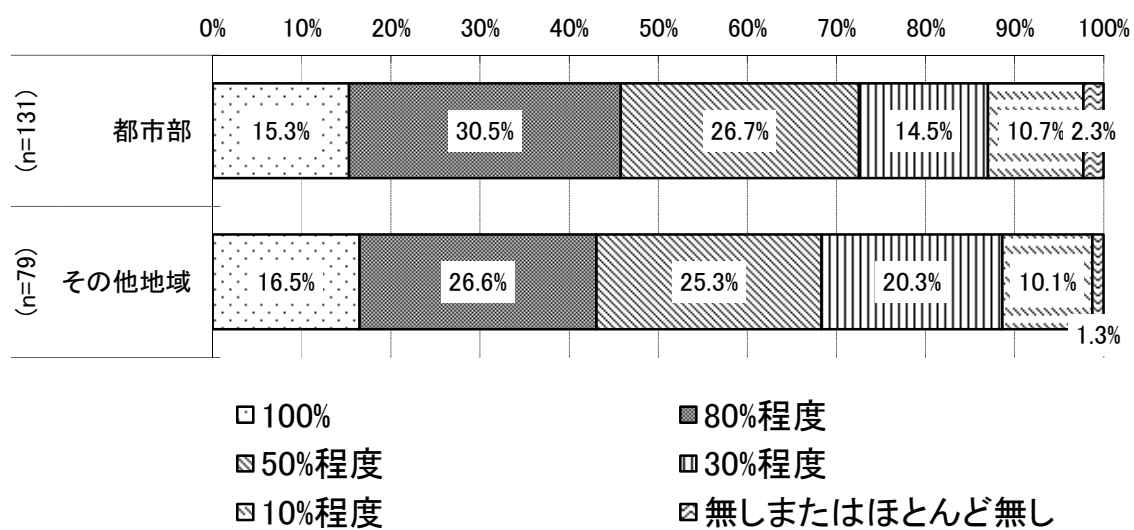
- 特定事業者・運営者によるコンテンツ配信
- リンクサイト／リーチサイトによる流通
- ▣ P2Pサイト／P2Pソフトによる流通
- ▤ ストレージサービスによる流通
- ▥ 電子メールやメッセージなどによる知人間の流通
- ▦ アプリによる流通
- ▧ 実店舗によるパッケージ販売
- ▨ 雑誌やテレビ等によるパッケージの通信販売
- ▩ インターネットによるパッケージ販売
- オークション等によるパッケージの流通
- ハードディスクドライブ等へのコンテンツのコピーサービス又はコンテンツ入りの外付けハードディスクドライブの販売
- ▬ イベント会場でのパッケージ販売
- ▭ パッケージのレンタル
- ▮ 知人間のパッケージの流通

図表 B-3-194 日本のゲーム（オンラインゲームを除く）を入手するために、Q7_3 で選んだ手段を最も高い頻度で利用する理由（Q7_4）（複数回答）

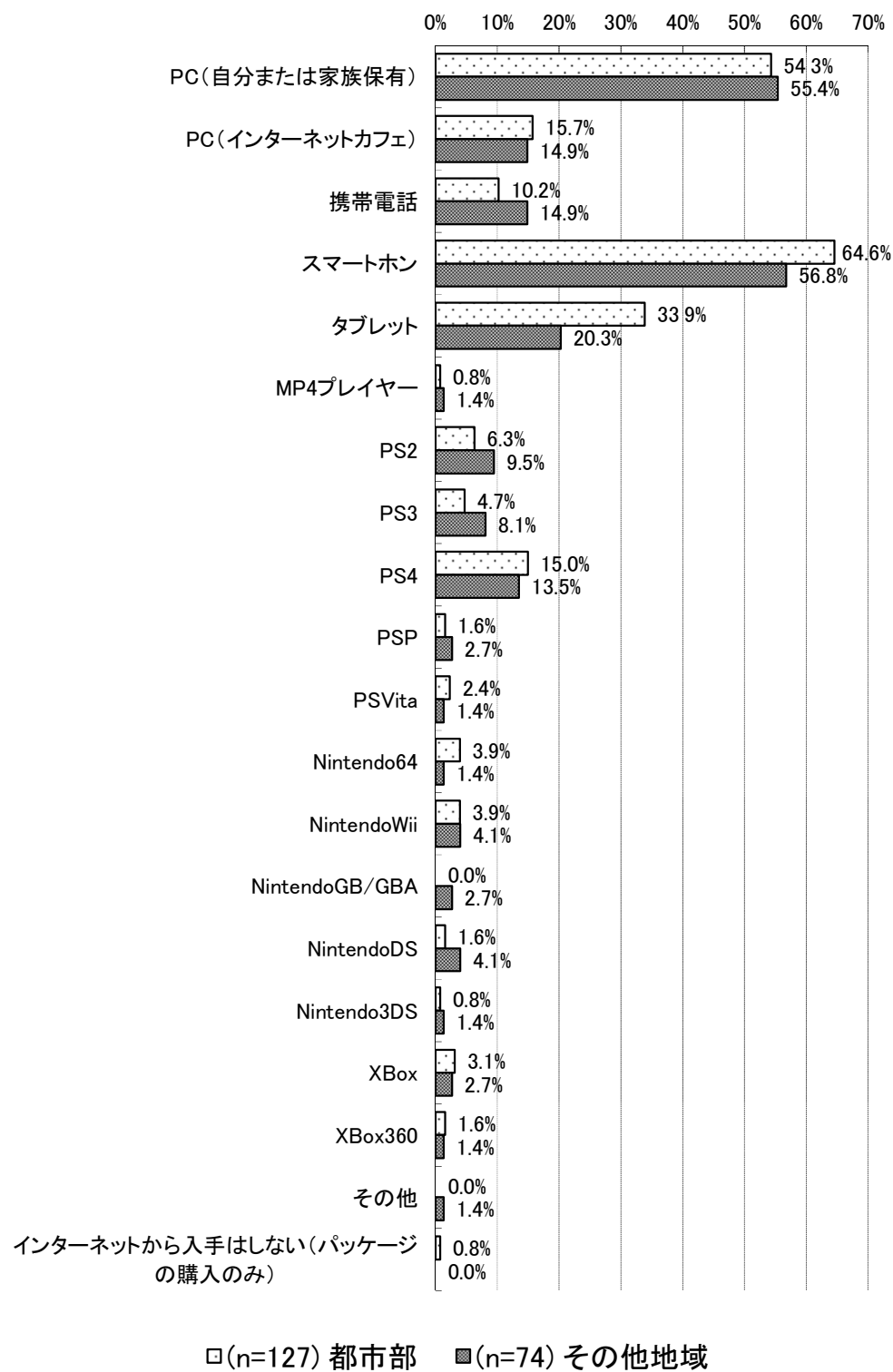


□(n=131) 都市部 ■(n=79) その他地域

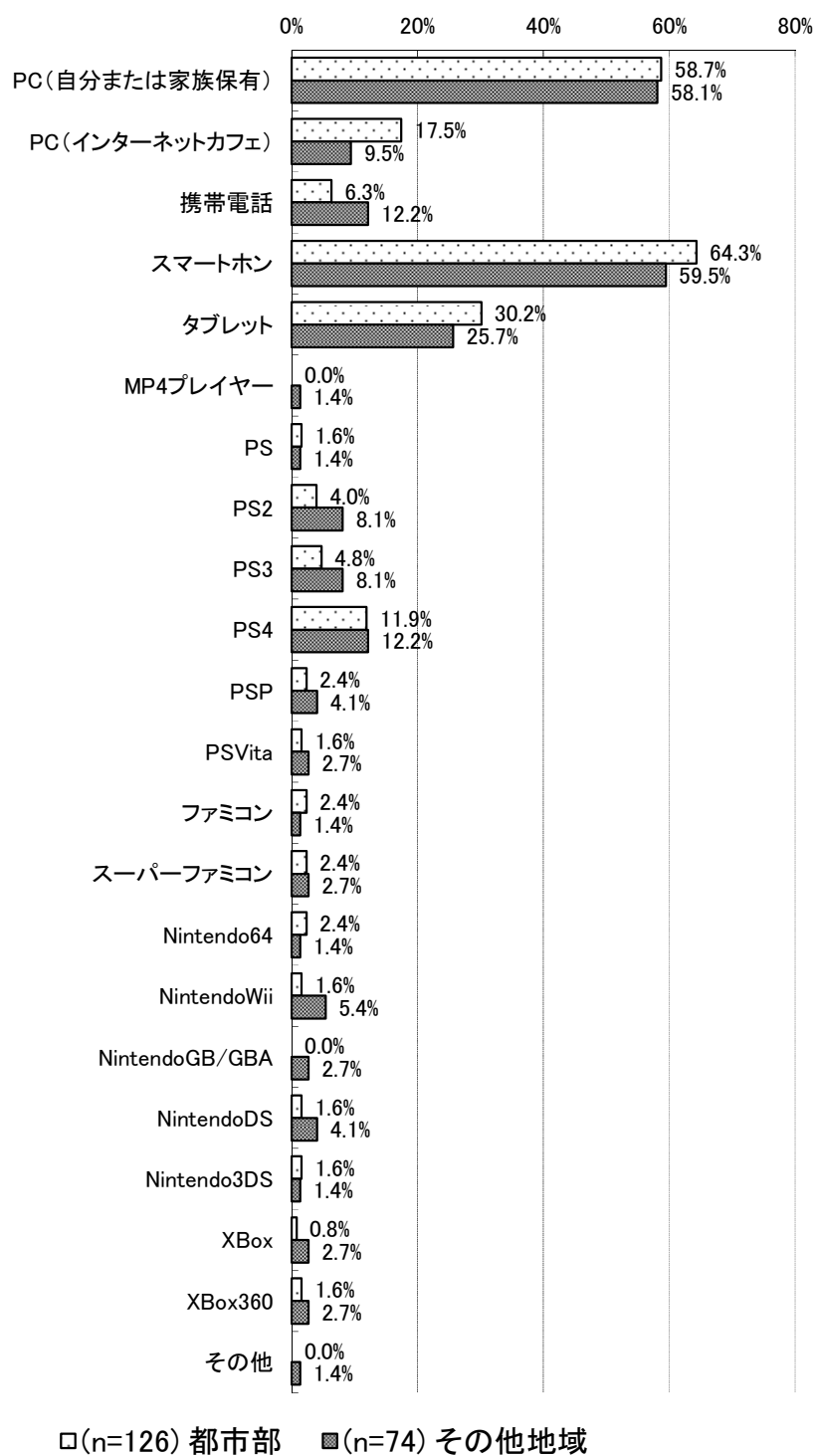
図表 B-3-195 日本のゲーム（オンラインゲームを除く）コンテンツのうち、実際に視聴・閲覧するコンテンツの割合（Q7_6）（単数回答）



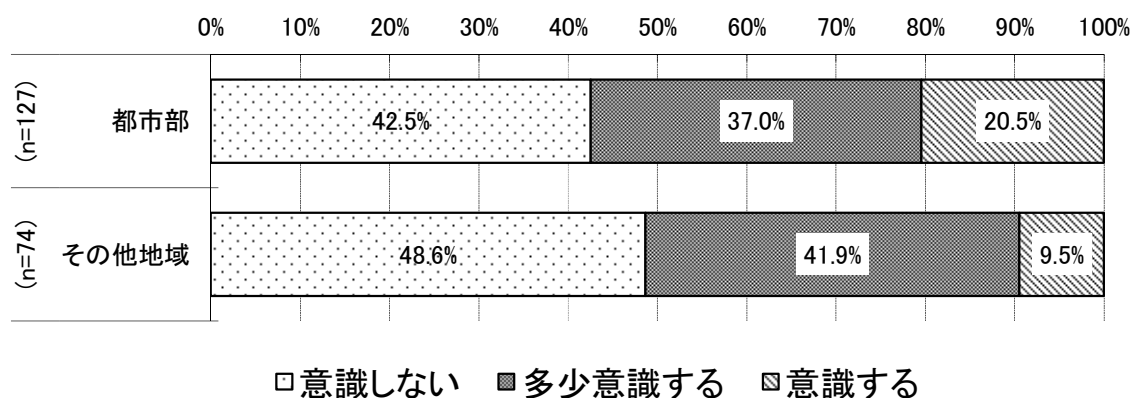
図表 B-3-196 日本のゲーム（オンラインゲームを除く）をインターネットから入手するため使用する端末（Q7_7）（複数回答）



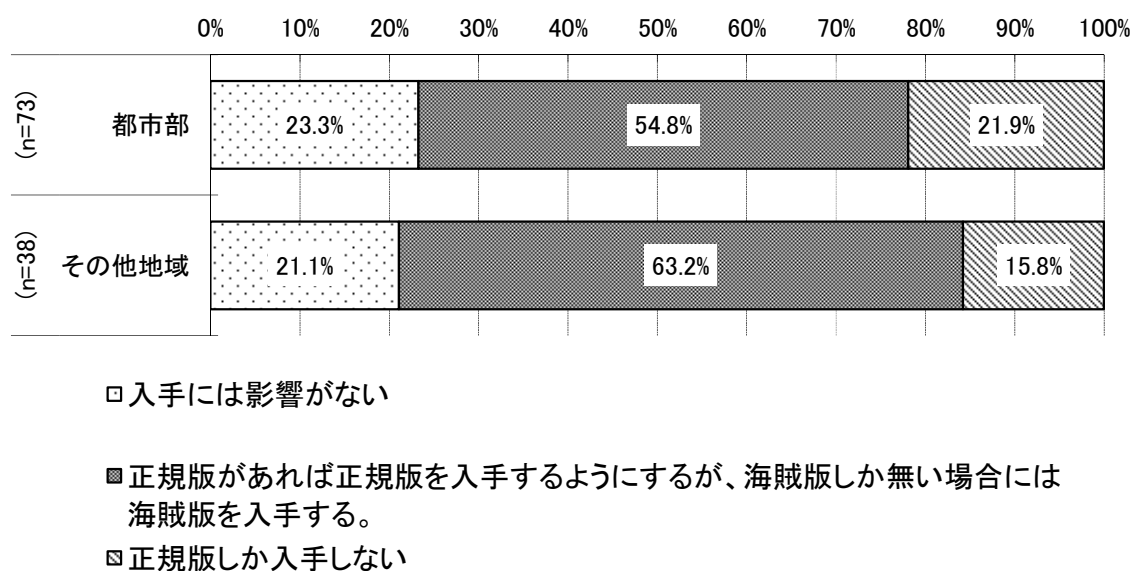
図表 B-3-197 日本のゲーム（オンラインゲームを除く）をインターネットから入手した後、プレイする端末（Q7_8）（複数回答）



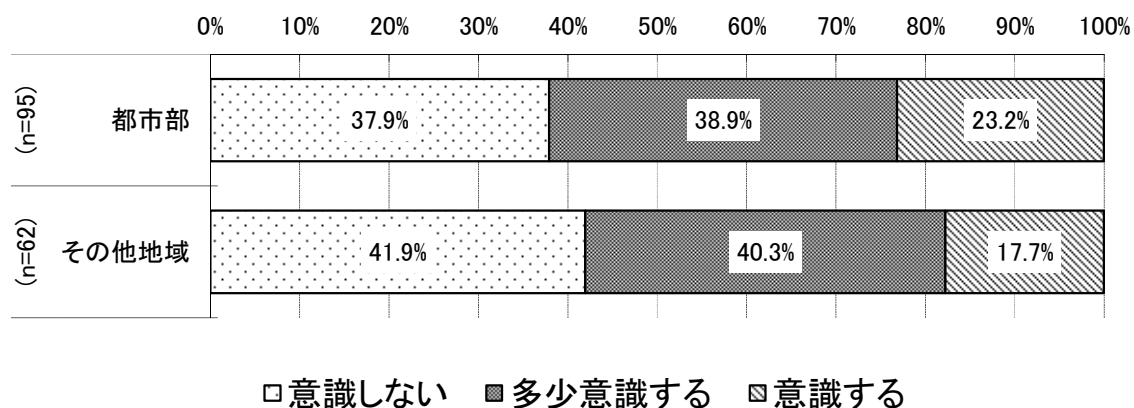
図表 B-3-198 日本のゲーム（オンラインゲームを除く）をインターネットから入手する場合、正規版の認識有無（Q7_9）（単数回答）



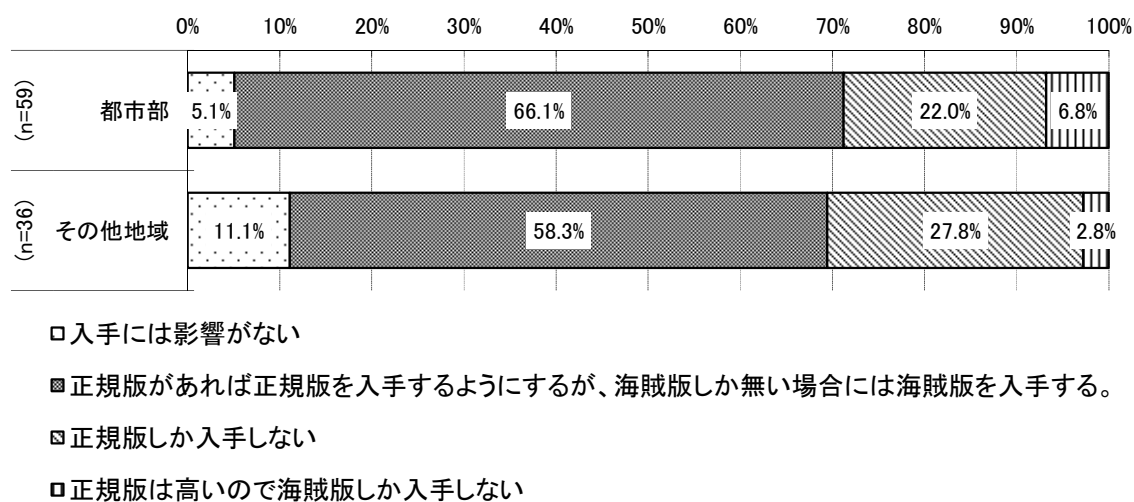
図表 B-3-199 日本のゲーム（オンラインゲームを除く）をインターネットから入手する場合における正規版・海賊版の認識が入手に与える影響度（Q7_9_A）（複数回答）



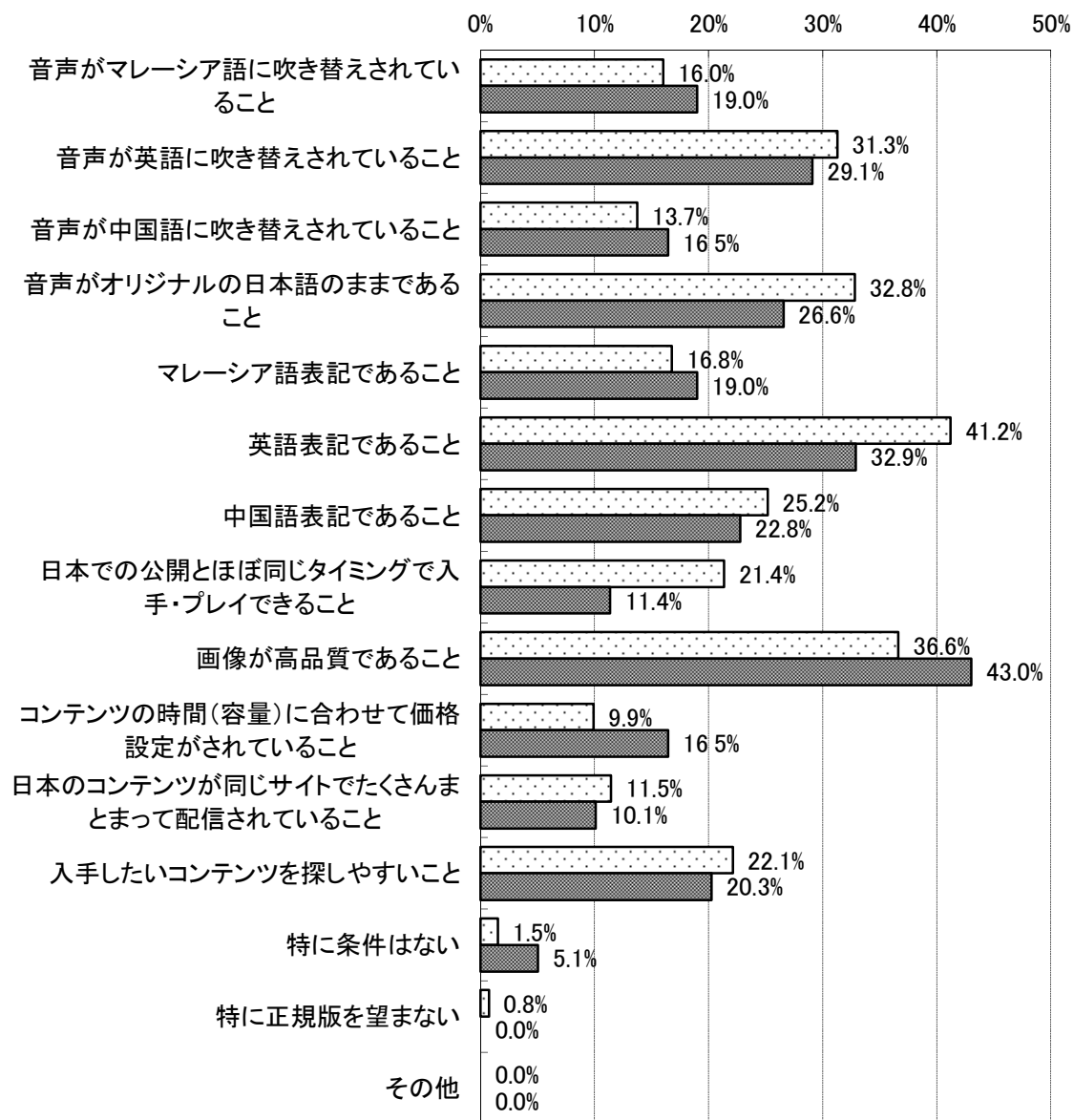
図表 B-3-200 日本のゲーム（オンラインゲームを除く）をパッケージで入手する場合、正規版の認識有無（Q7_10）（単数回答）



図表 B-3-201 日本のゲーム（オンラインゲームを除く）をパッケージで入手する場合に於いての正規版・海賊版の認識が入手に与える影響度（Q7_10_A）（複数回答）

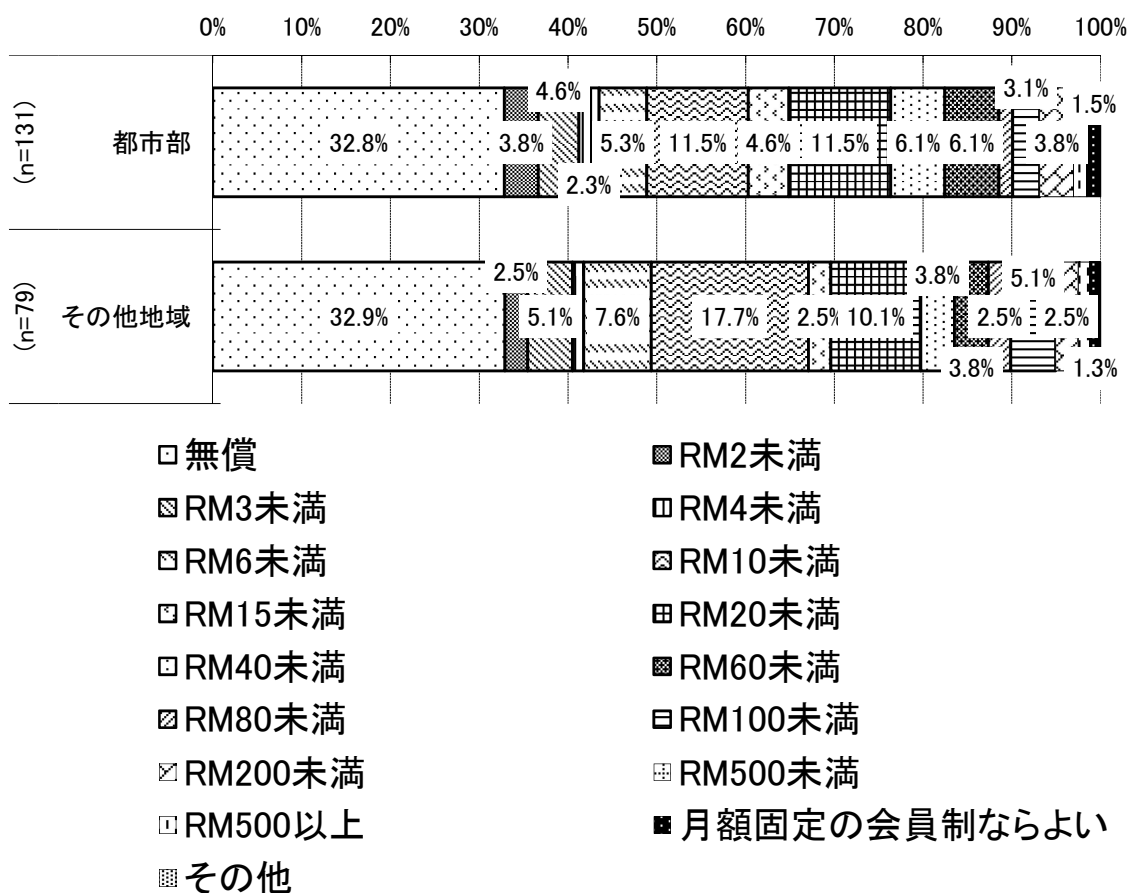


図表 B-3-202 日本の権利者が日本のゲーム（オンラインゲームを除く）を正規にインターネット上で入手できるようにした場合、望む配信条件（Q7_11）（複数回答）

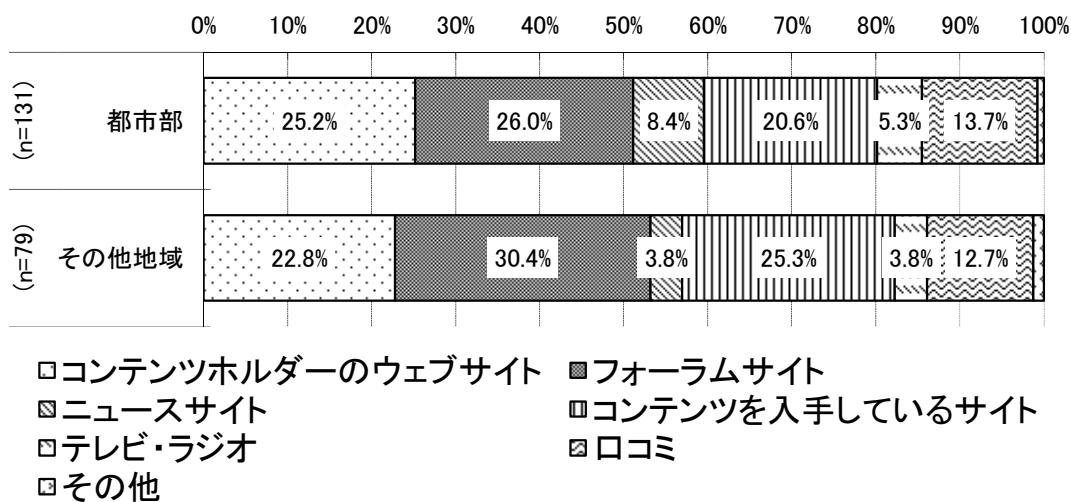


□(n=131) 都市部 ■(n=79) その他地域

図表 B-3-203 日本の権利者が日本のゲーム（オンラインゲームを除く）を正規にインターネット上で入手できるようにした場合、コンテンツ 1 件あたりの価格（Q7_12）（単数回答）

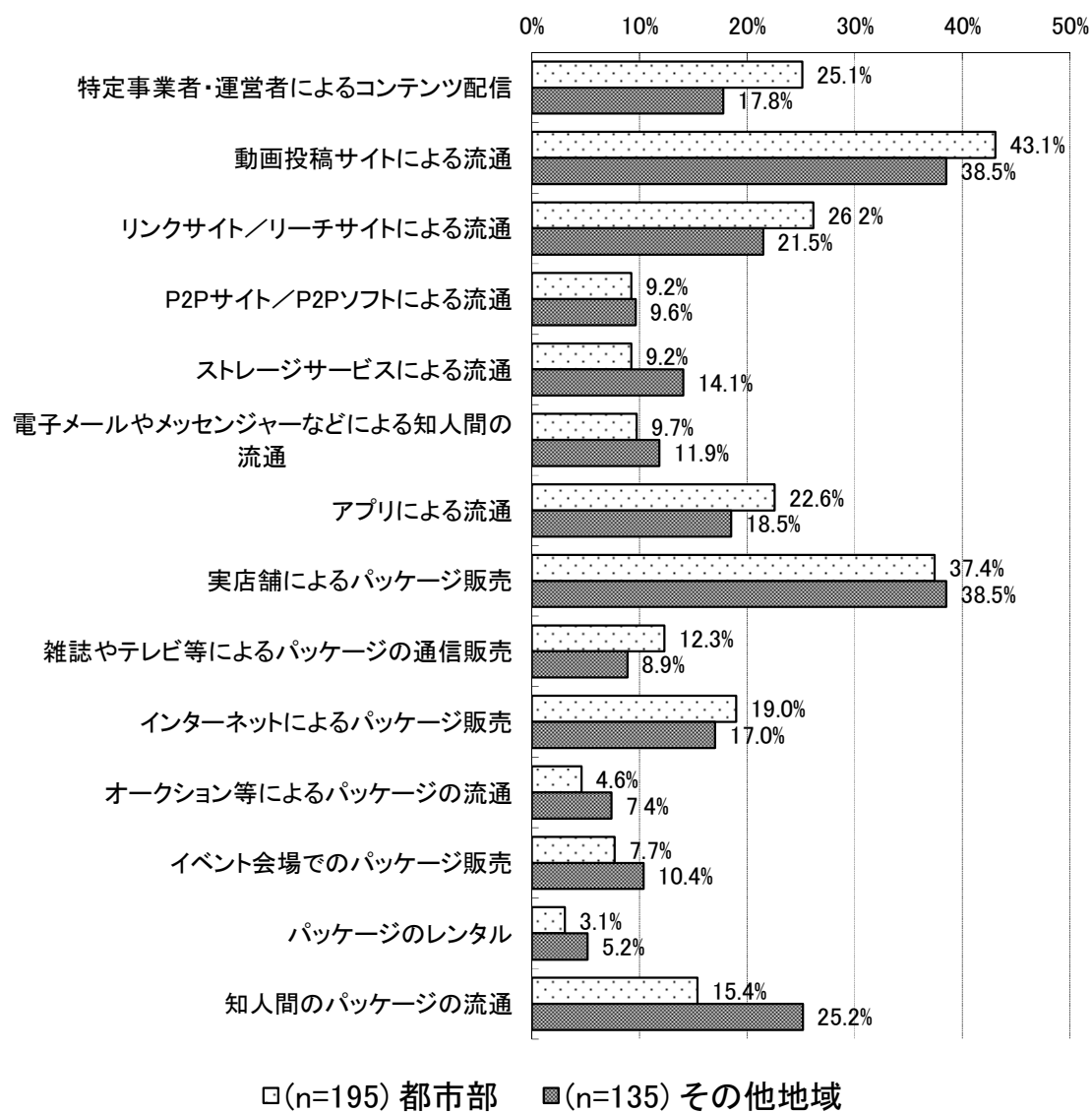


図表 B-3-204 日本のゲーム（オンラインゲームを除く）の情報を最も入手している方法（Q7_13）（単数回答）

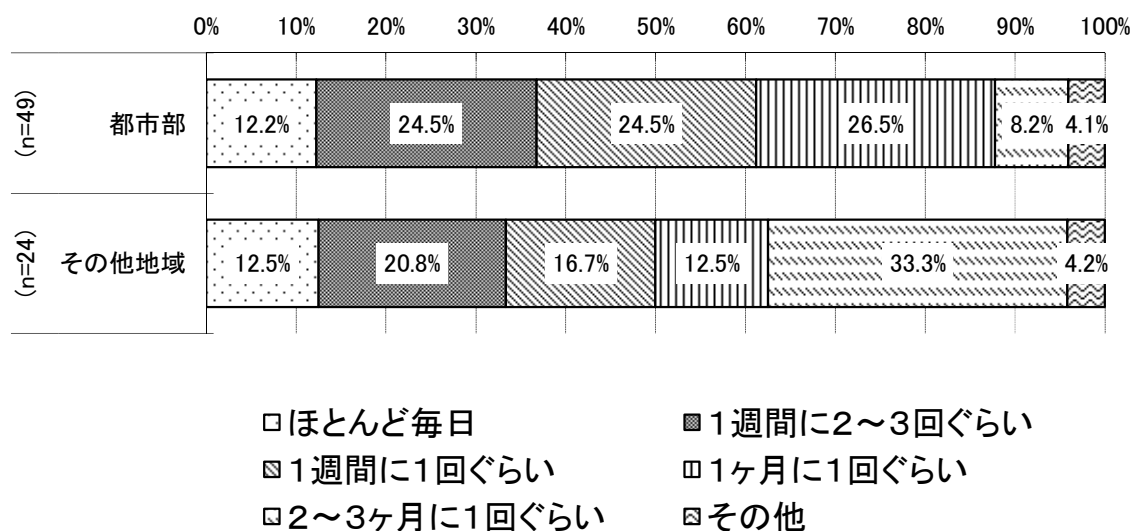


(9) 日本のコミックの入手・視聴の状況等

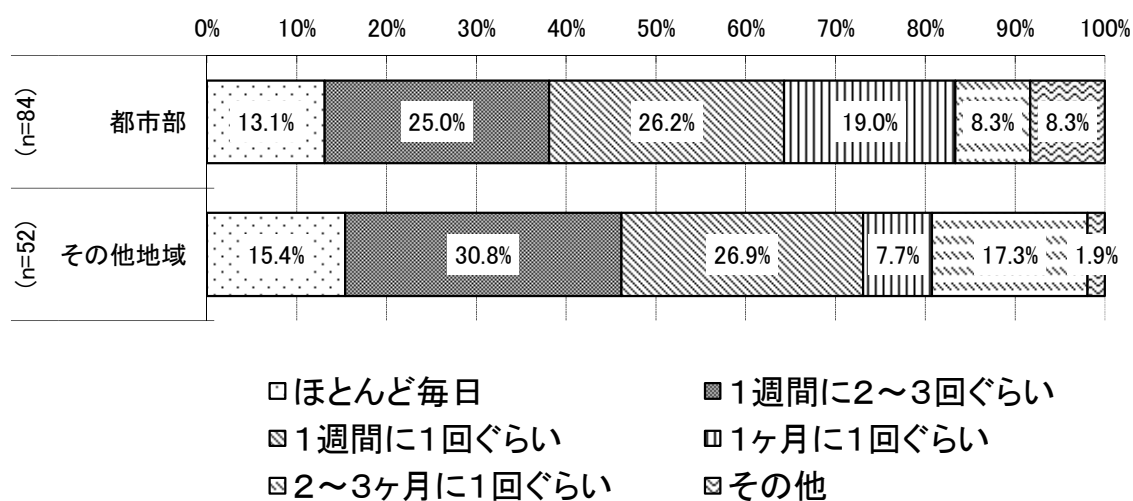
図表 B-3-205 日本のコミック（単行本、コミック誌）を「無償または有償で入手・閲覧」した経験のある手段（Q8_1）（複数回答）



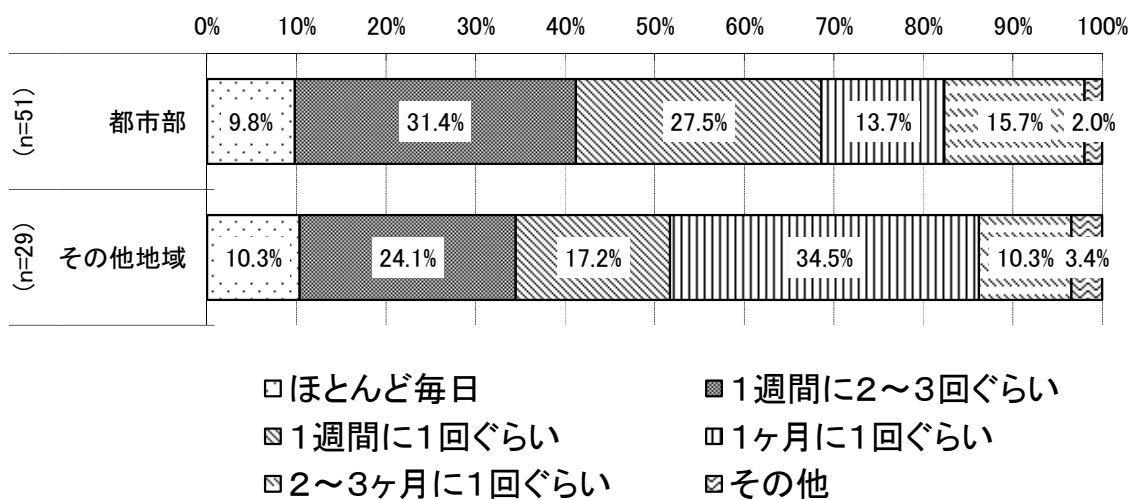
図表 B-3-206 日本のコミック（単行本、コミック誌）の入手・閲覧頻度 1）特定事業者・運営者によるコンテンツ配信（Q8_2_1）（単数回答）



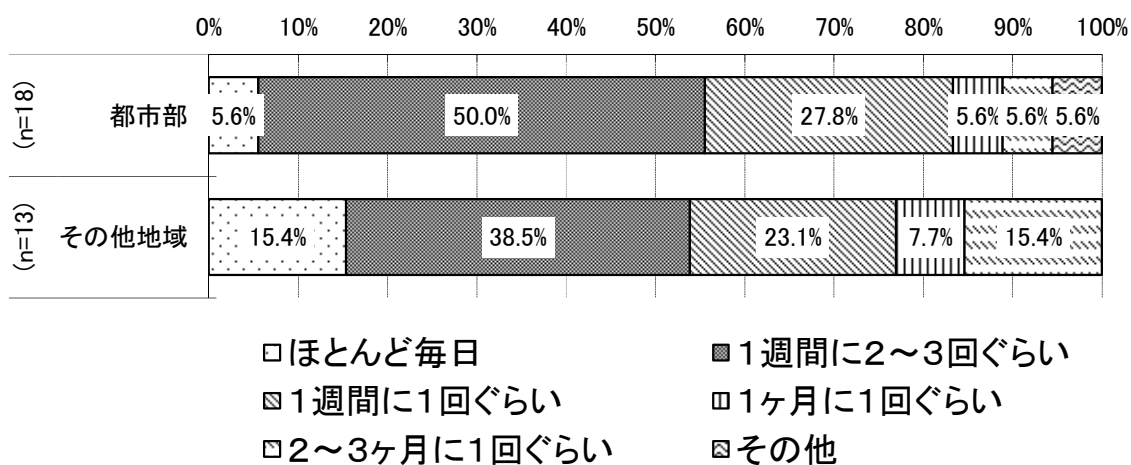
図表 B-3-207 日本のコミック（単行本、コミック誌）の入手・閲覧頻度 2）動画投稿サイトによる流通（Q8_2_2）（単数回答）



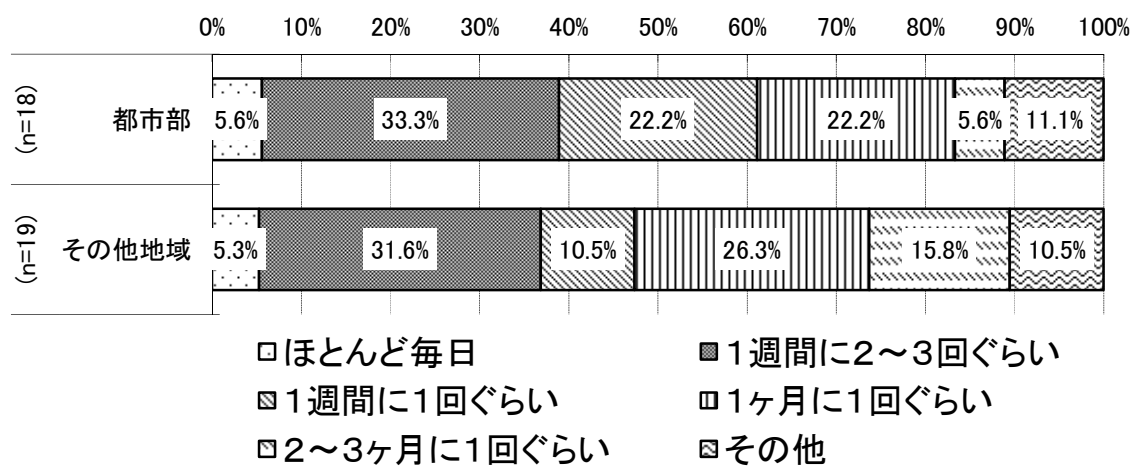
図表 B-3-208 日本のコミック（単行本、コミック誌）の入手・閲覧頻度 3）リンクサイト／リーチサイトによる流通（Q8_2_3）（単数回答）



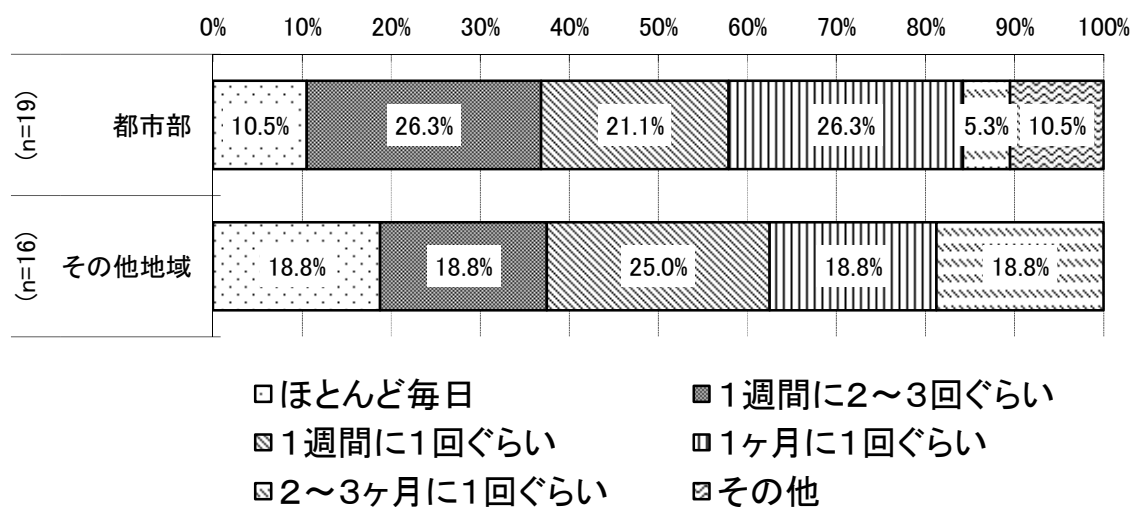
図表 B-3-209 日本のコミック（単行本、コミック誌）の入手・閲覧頻度 4）P2P サイト／P2P ソフトによる流通（Q8_2_4）（単数回答）



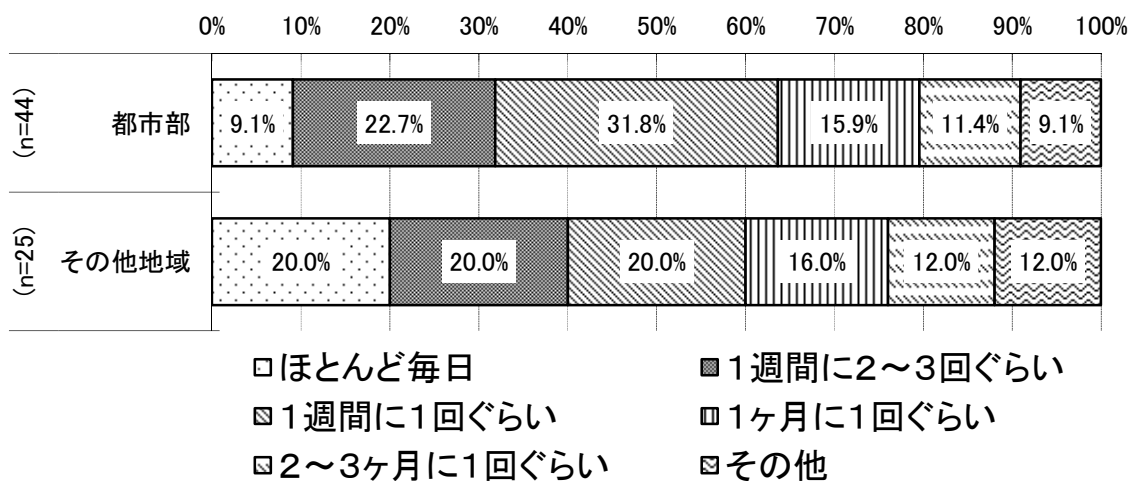
図表 B-3-210 日本のコミック（単行本、コミック誌）の入手・閲覧頻度 5）ストレージサービスによる流通（Q8_2_5）（単数回答）



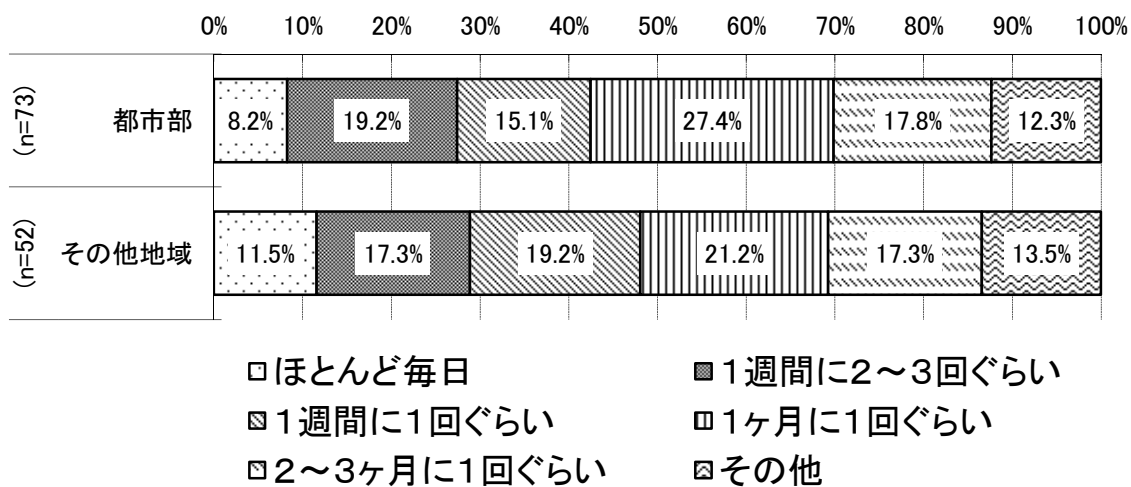
図表 B-3-211 日本のコミック（単行本、コミック誌）の入手・閲覧頻度 6）電子メールやメッセージなどによる知人間の流通（Q8_2_6）（単数回答）



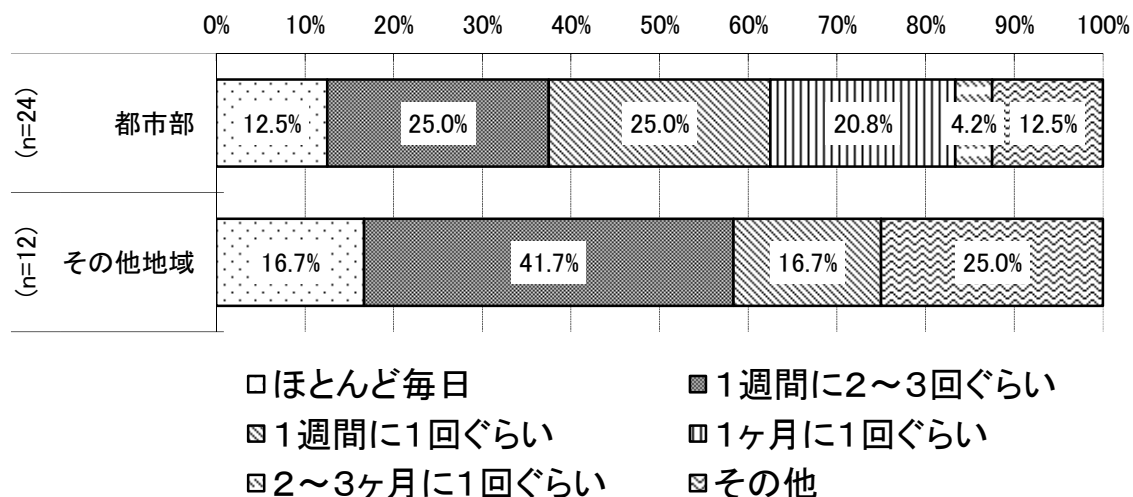
図表 B-3-212 日本のコミック（単行本、コミック誌）の入手・閲覧頻度 7）アプリによる流通（Q8_2_7）（単数回答）



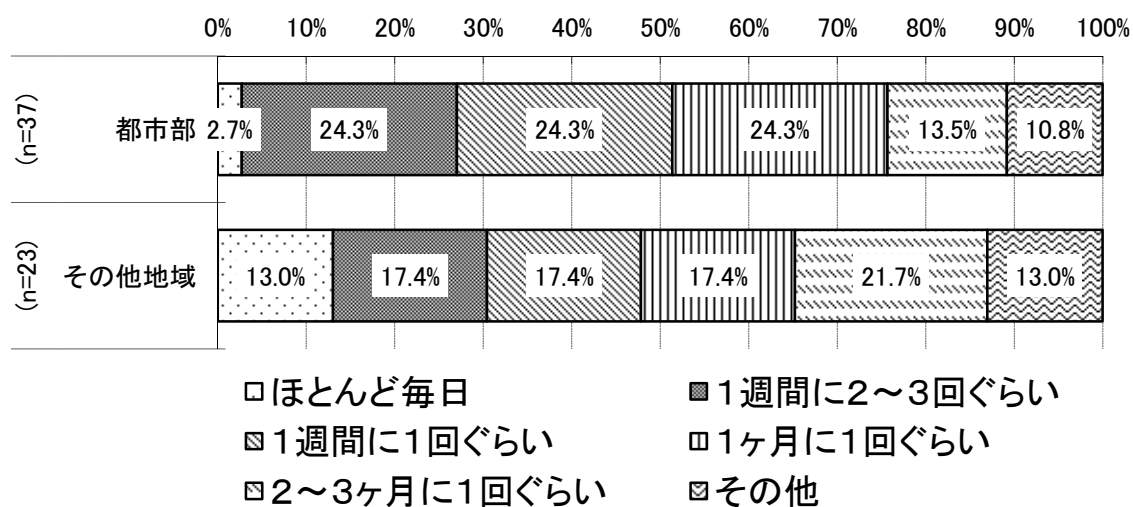
図表 B-3-213 日本のコミック（単行本、コミック誌）の入手・閲覧頻度 8）実店舗によるパッケージ販売（Q8_2_8）（単数回答）



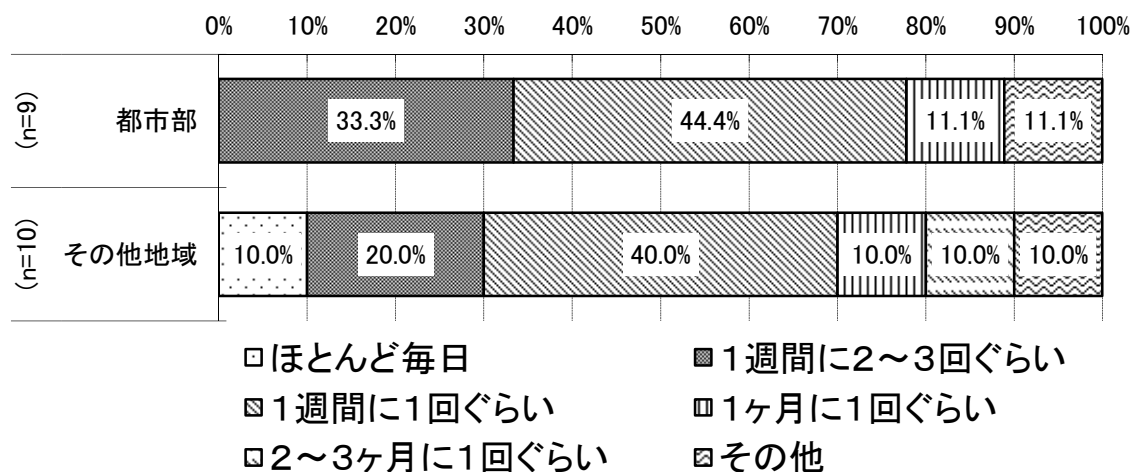
図表 B-3-214 日本のコミック（単行本、コミック誌）の入手・閲覧頻度 9）雑誌やテレビ等によるパッケージの通信販売（Q8_2_9）（単数回答）



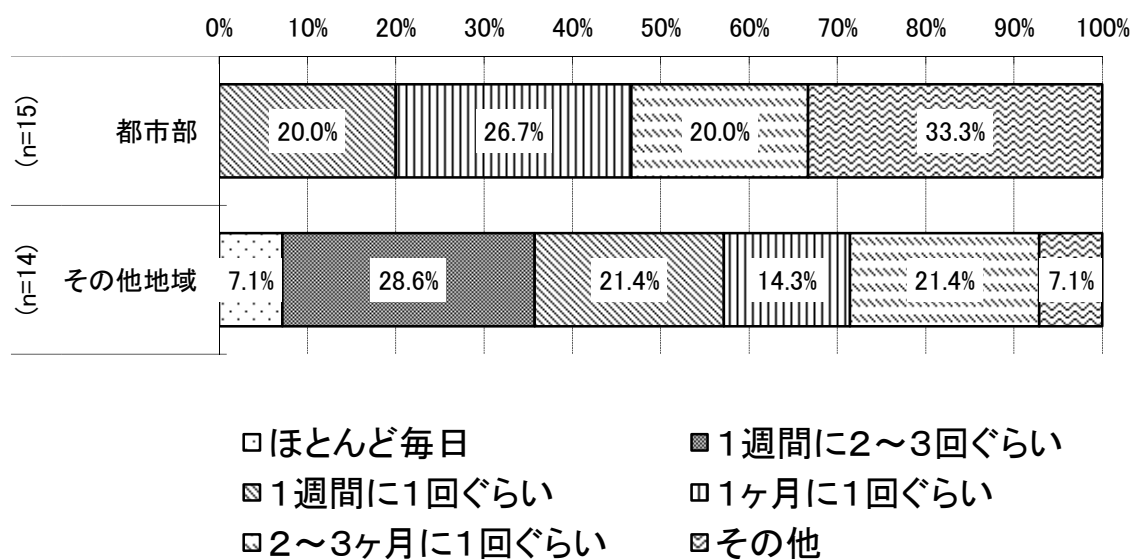
図表 B-3-215 日本のコミック（単行本、コミック誌）の入手・閲覧頻度 10）インターネットによるパッケージ販売（Q8_2_10）（単数回答）



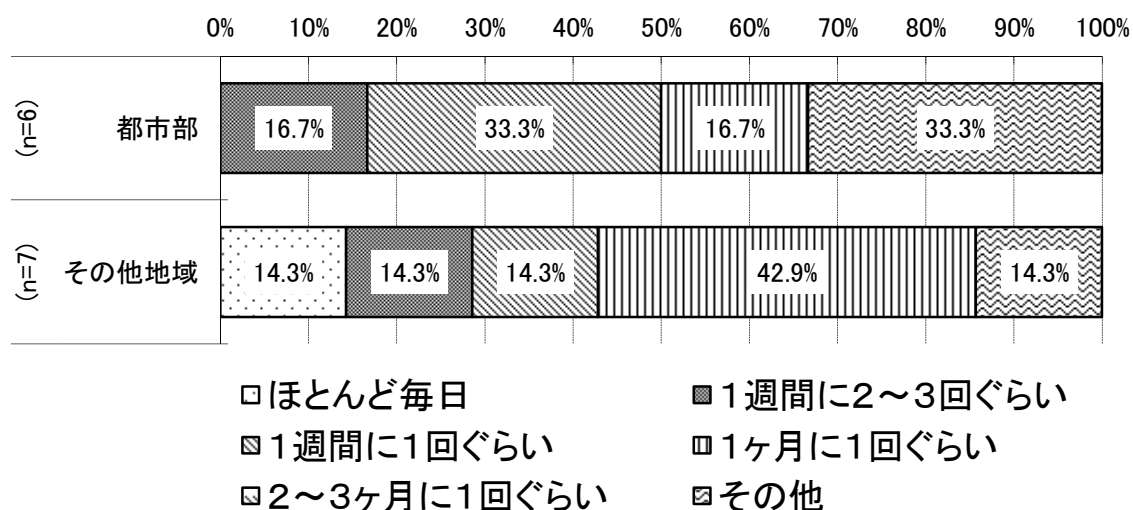
図表 B-3-216 日本のコミック（単行本、コミック誌）の入手・閲覧頻度 11）オークション等によるパッケージの流通（Q8_2_11）（単数回答）



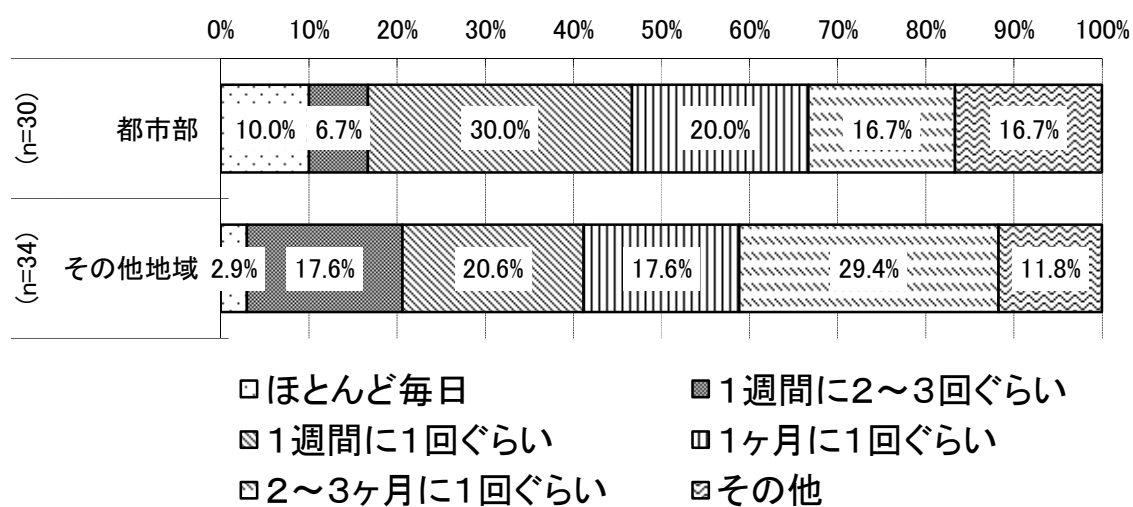
図表 B-3-217 日本のコミック（単行本、コミック誌）の入手・閲覧頻度 13）イベント会場でのパッケージ販売（Q8_2_13）（単数回答）



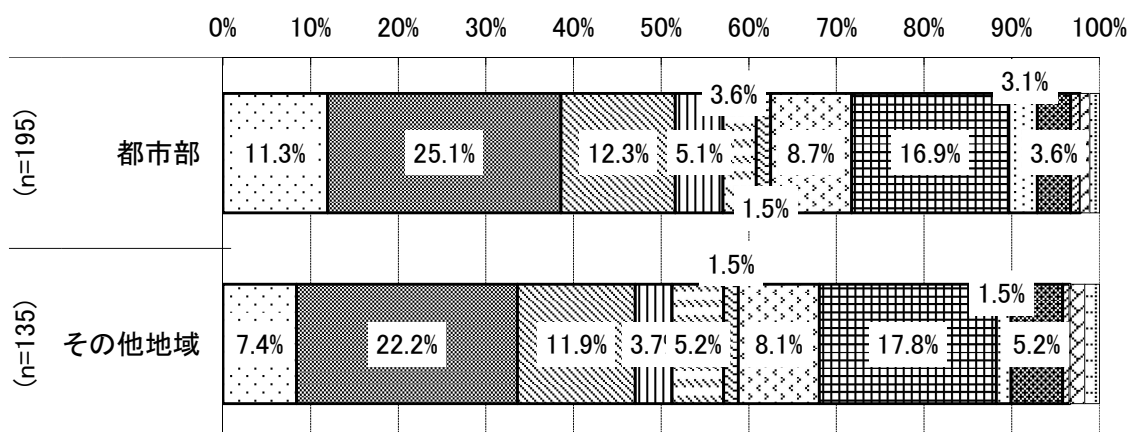
図表 B-3-218 日本のコミック（単行本、コミック誌）の入手・閲覧頻度 14）パッケージのレンタル（Q8_2_14）（単数回答）



図表 B-3-219 日本のコミック（単行本、コミック誌）の入手・閲覧頻度 15）知人間のパッケージの流通（Q8_2_15）（単数回答）

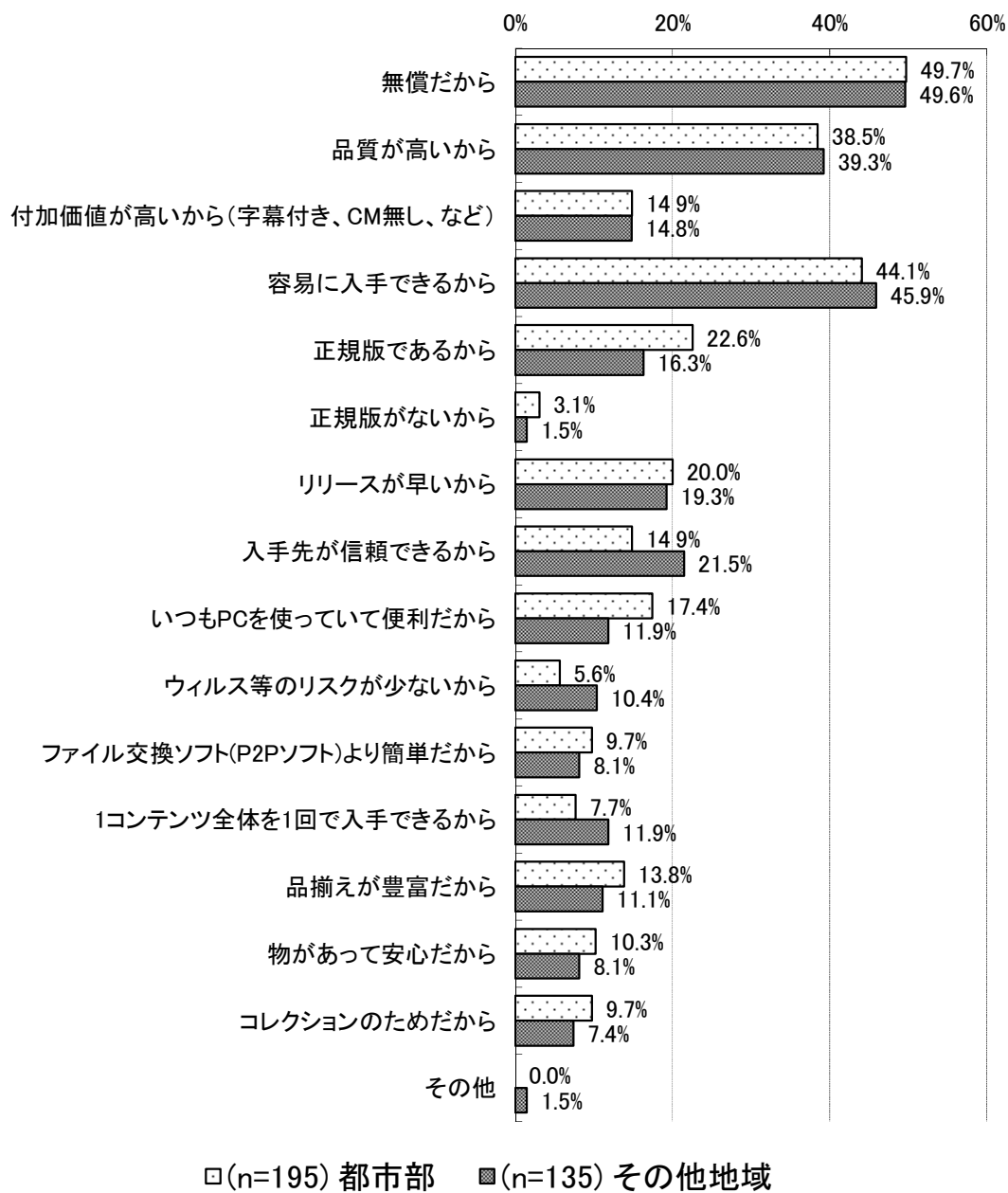


図表 B-3-220 日本のコミック（単行本、コミック誌）の入手・閲覧頻度が最も高い手段（Q8_3）（単数回答）

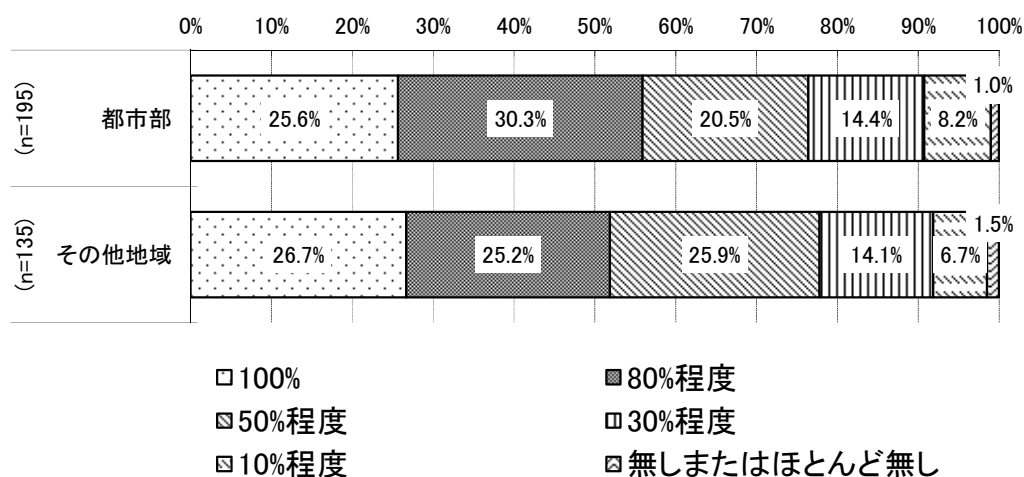


- 特定事業者・運営者によるコンテンツ配信
- 動画投稿サイトによる流通
- ▨ リンクサイト／リーチサイトによる流通
- ▩ P2Pサイト／P2Pソフトによる流通
- ▧ ストレージサービスによる流通
- ▦ 電子メールやメッセージなどによる知人間の流通
- ▤ アプリによる流通
- ▥ 実店舗によるパッケージ販売
- ▣ 雑誌やテレビ等によるパッケージの通信販売
- ▢ インターネットによるパッケージ販売
- オークション等によるパッケージの流通
- イベント会場でのパッケージ販売
- ▣ パッケージのレンタル
- ▢ 知人間のパッケージの流通

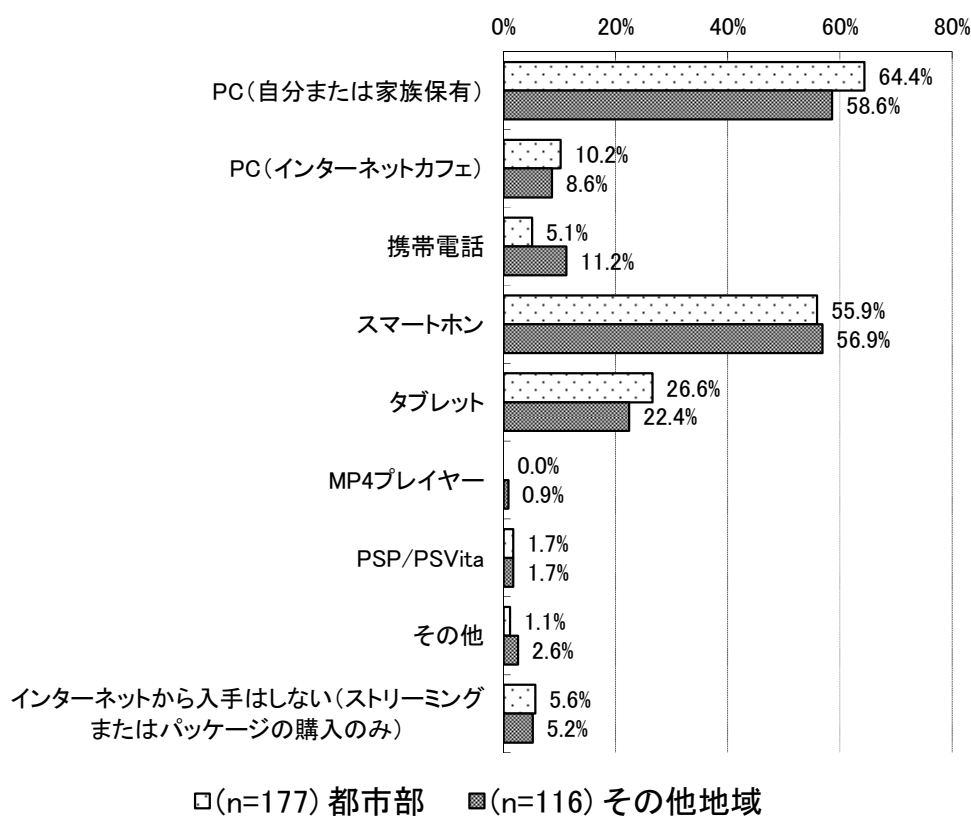
図表 B-3-221 日本のコミック（単行本、コミック誌）を入手・閲覧するために、Q8_3で選んだ手段を最も高い頻度で利用する理由（Q8_4）（複数回答）



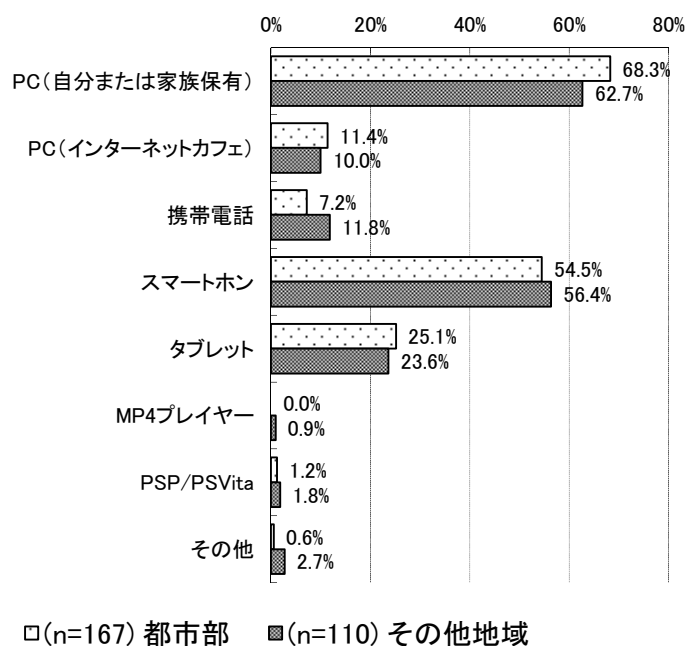
図表 B-3-222 日本のコミック（単行本、コミック誌）コンテンツのうち、実際に閲覧・閲覧するコンテンツの割合（Q8_6）（単数回答）



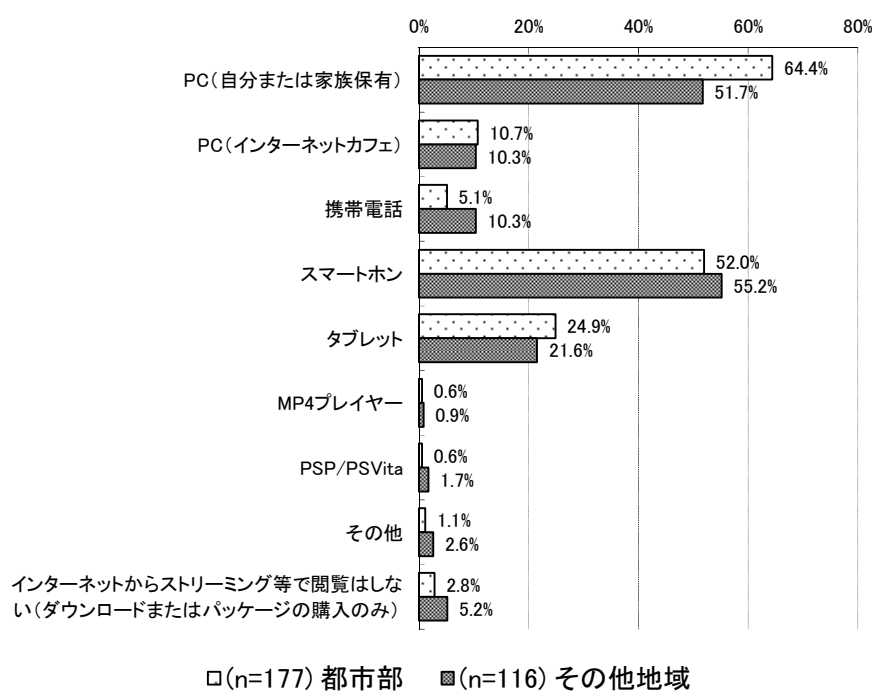
図表 B-3-223 日本のコミック（単行本、コミック誌）をインターネットから入手するため使用する端末（Q8_7）（複数回答）



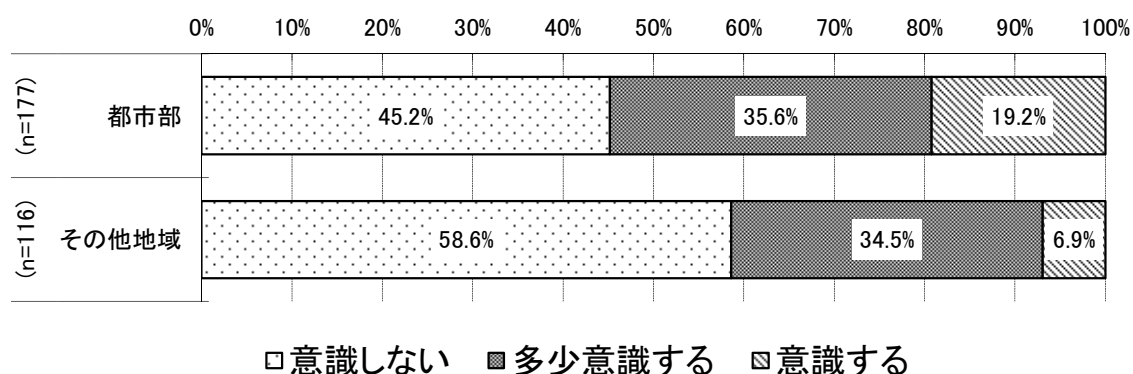
図表 B-3 -224 日本のコミック（単行本、コミック誌）をインターネットから入手した後、
閲覧する端末（Q8_8）（複数回答）



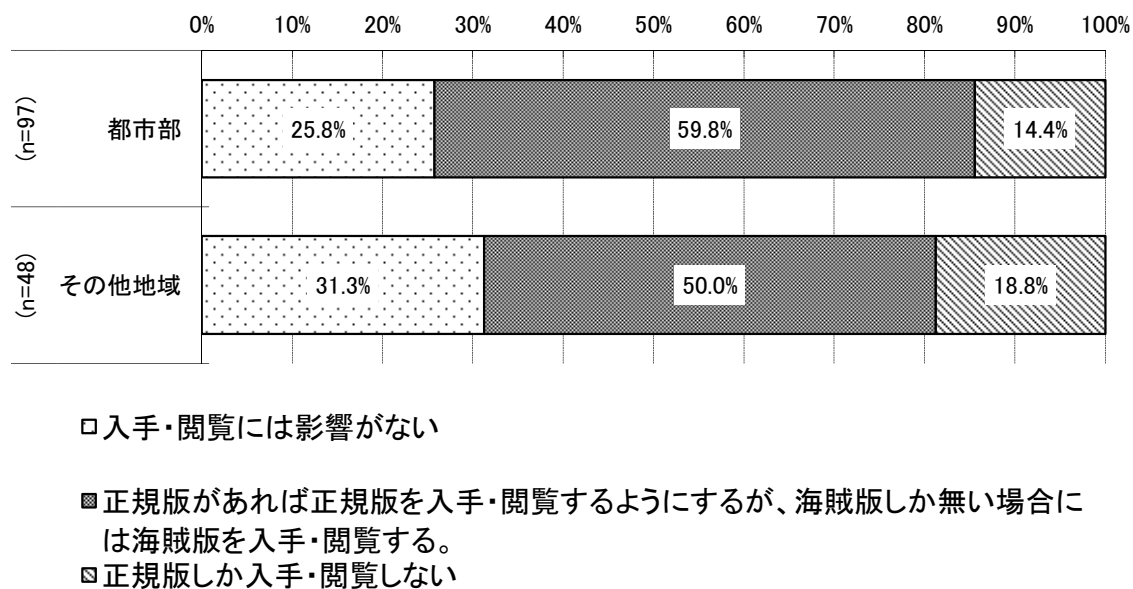
図表 B-3 -225 日本のコミック（単行本、コミック誌）をインターネットからファイルを
入手せずにストリーミングなどで閲覧するために使用する端末（Q8_9）（複数回答）



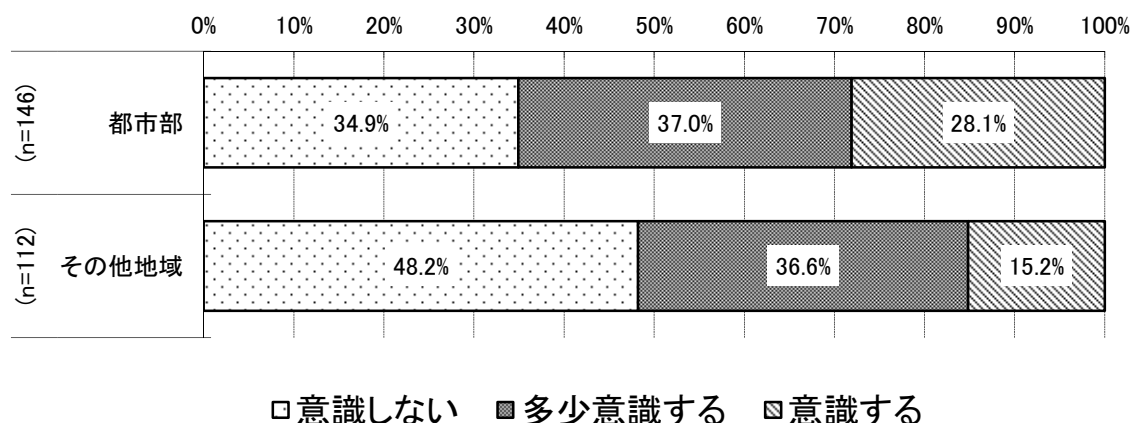
図表 B-3-226 日本のコミック（単行本、コミック誌）をインターネットから入手・閲覧する場合、正規版の認識有無（Q8_10）（単数回答）



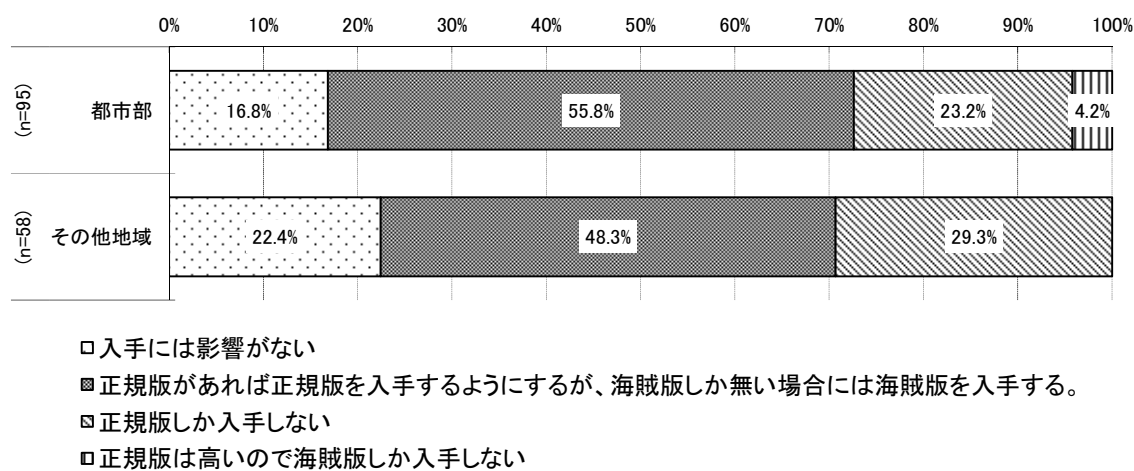
図表 B-3-227 日本のコミック（単行本、コミック誌）をインターネットから入手・閲覧する場合における正規版・海賊版の認識が入手に与える影響度（Q8_10_A）（複数回答）



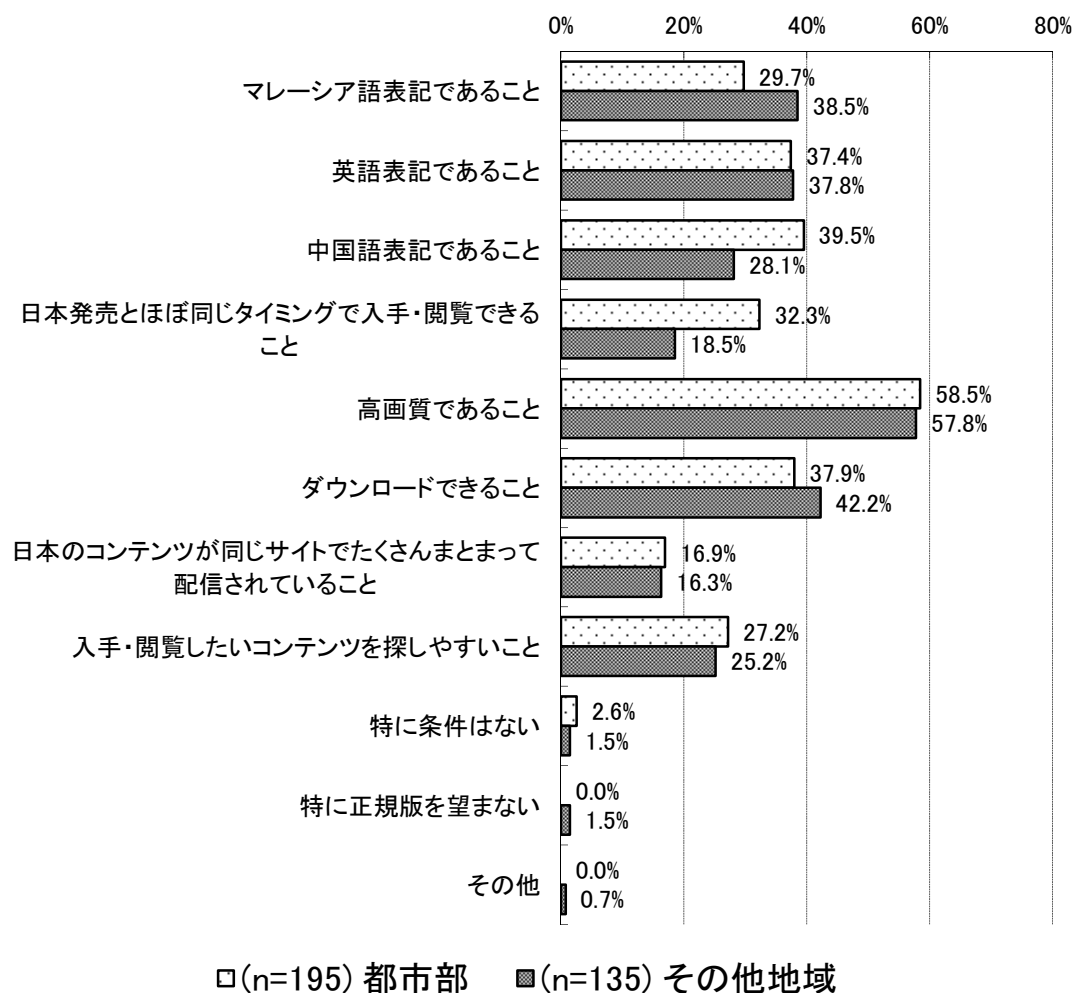
図表 B-3-228 日本のコミック（単行本、コミック誌）をパッケージで入手する場合、正規版の認識有無（Q8_11）（単数回答）



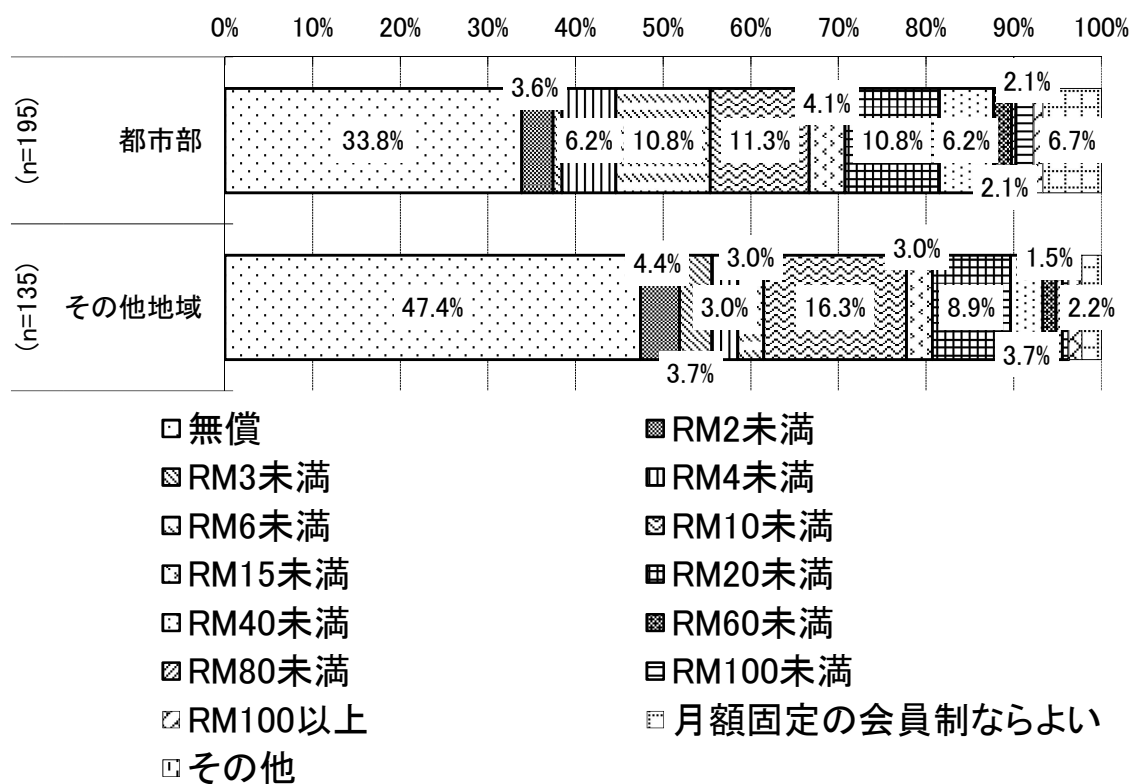
図表 B-3-229 日本のコミック（単行本、コミック誌）をパッケージで入手する場合においての正規版・海賊版の認識が入手に与える影響度（Q8_11_A）（複数回答）



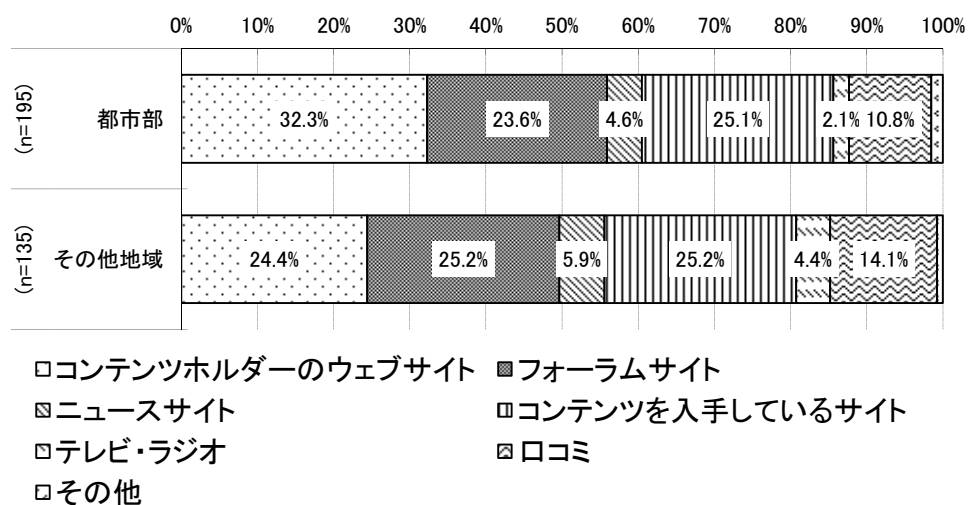
図表 B-3 -230 日本の権利者が日本のコミック（単行本、コミック誌）を正規にインターネット上で入手・閲覧できるようにした場合、望む配信条件（Q8_12）（複数回答）



図表 B-3-231 日本の権利者が日本のコミック（単行本、コミック誌）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（Q8_13）（単数回答）

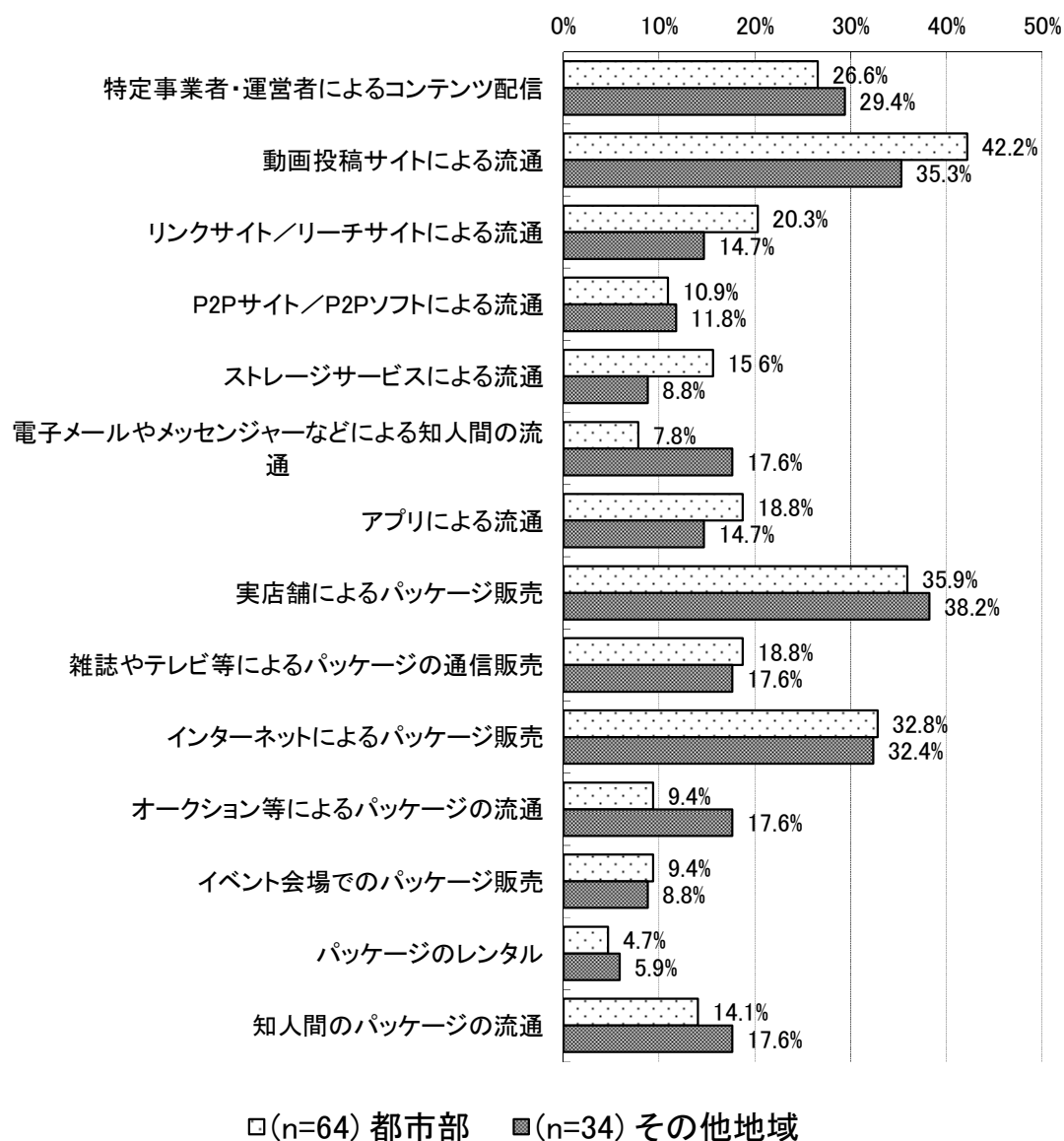


図表 B-3-232 日本のコミック（単行本、コミック誌）の情報を最も入手している方法（Q8_14）（単数回答）

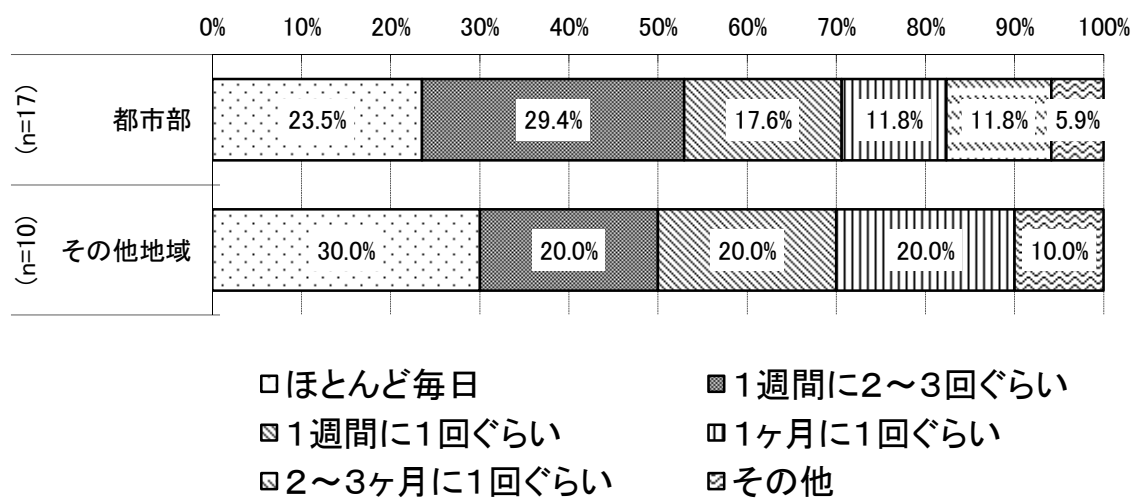


(10) 日本の雑誌の入手・視聴の状況等

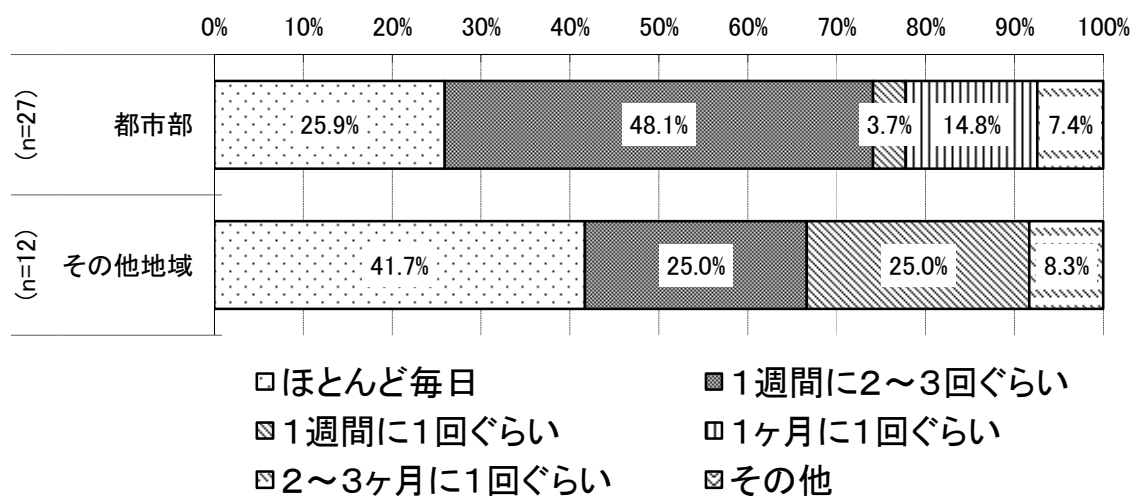
図表 B-3-233 日本の雑誌（ファッション等）を「無償または有償で入手・閲覧」した経験のある手段（Q9_1）（複数回答）



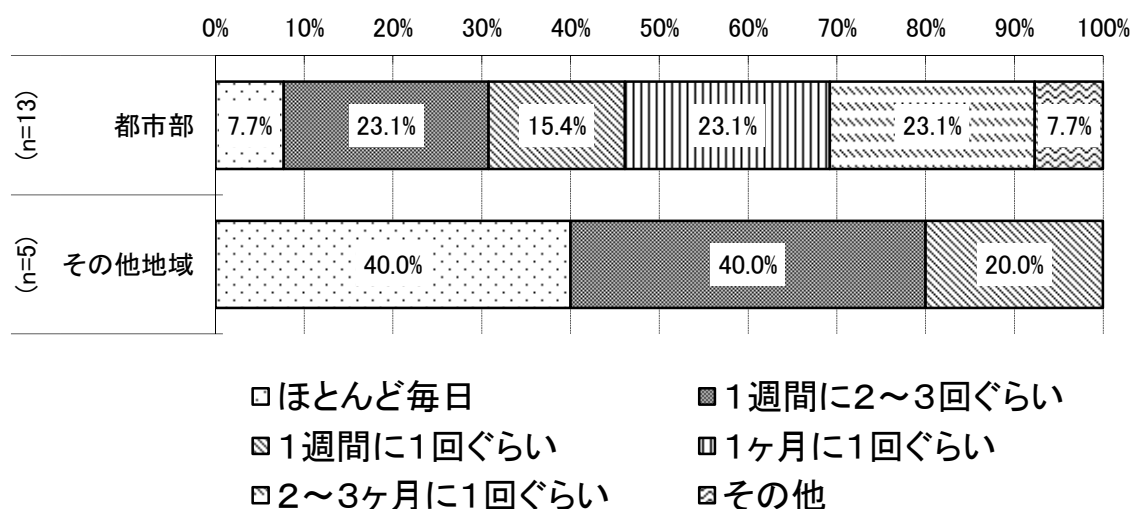
図表 B-3-234 日本の雑誌（ファッション等）の入手・閲覧頻度 1) 特定事業者・運営者によるコンテンツ配信（Q9_2_1）（単数回答）



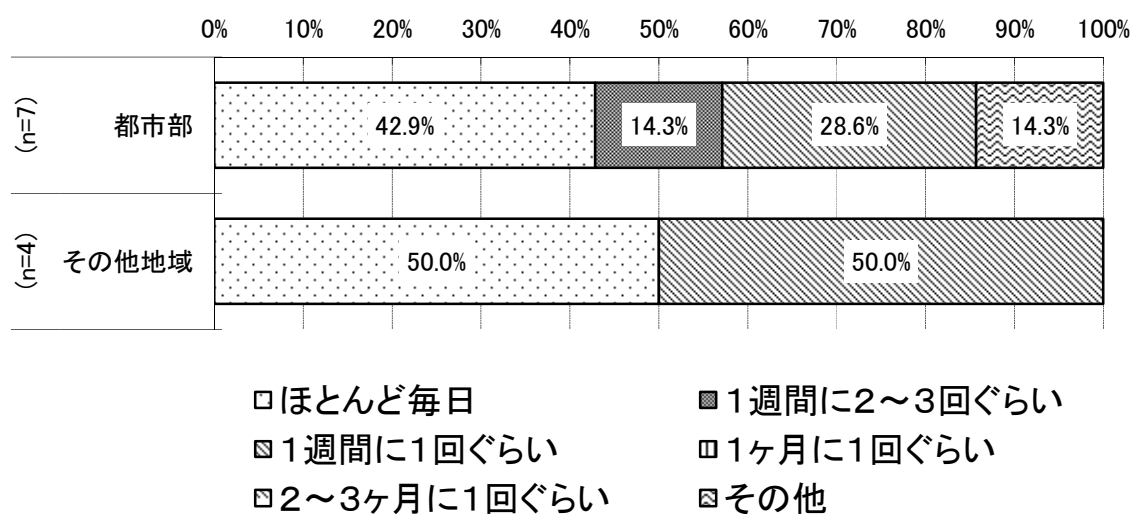
図表 B-3-235 日本の雑誌（ファッション等）の入手・閲覧頻度 2) 動画投稿サイトによる流通（Q9_2_2）（単数回答）



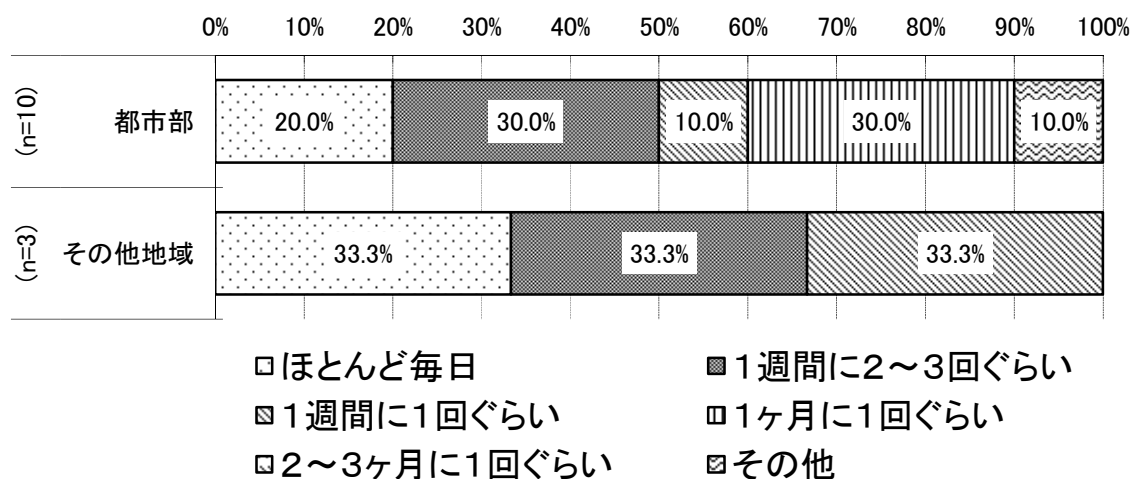
図表 B-3-236 日本の雑誌（ファッション等）の入手・閲覧頻度 3) リンクサイト／リーチサイトによる流通（Q9_2_3）（単数回答）



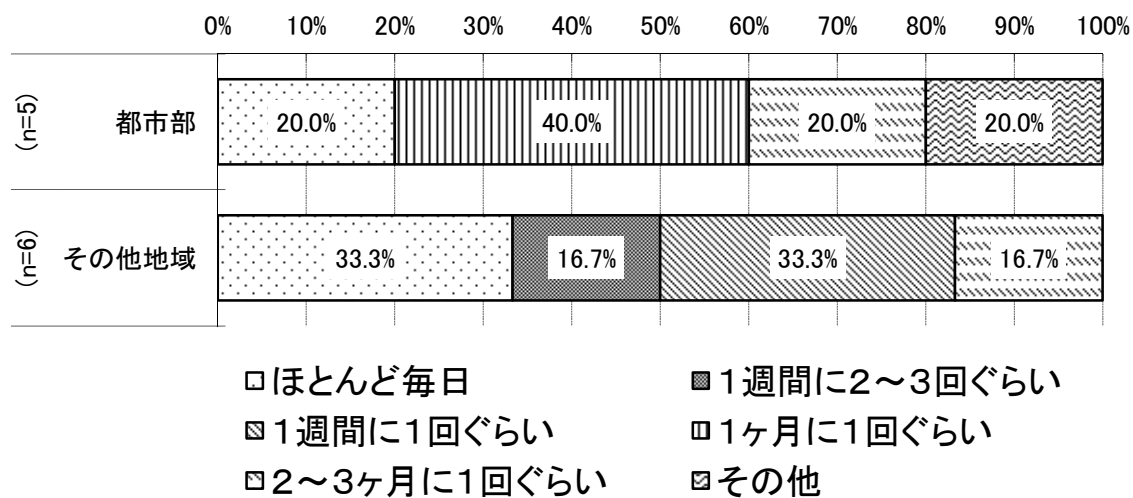
図表 B-3-237 日本の雑誌（ファッション等）の入手・閲覧頻度 4) P2P サイト／P2P ソフトによる流通（Q9_2_4）（単数回答）



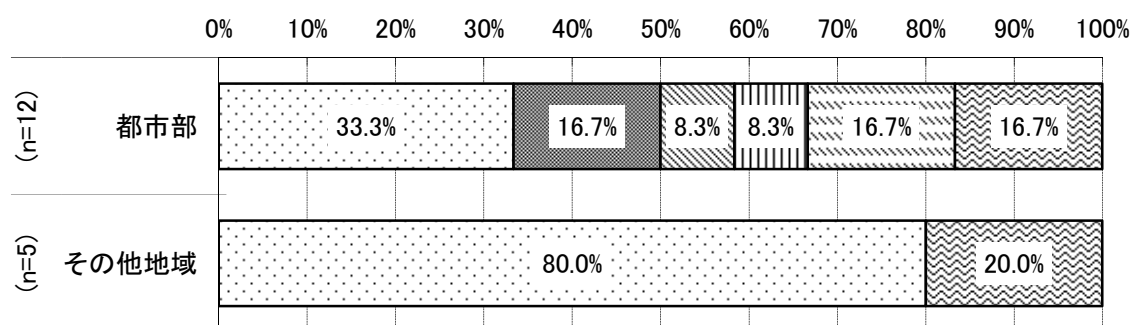
図表 B-3-238 日本の雑誌（ファッション等）の入手・閲覧頻度 5) ストレージサービス
による流通（Q9_2_5）（単数回答）



図表 B-3-239 日本の雑誌（ファッション等）の入手・閲覧頻度 6) 電子メールやメッセンジャーなどによる知人間の流通（Q9_2_6）（単数回答）

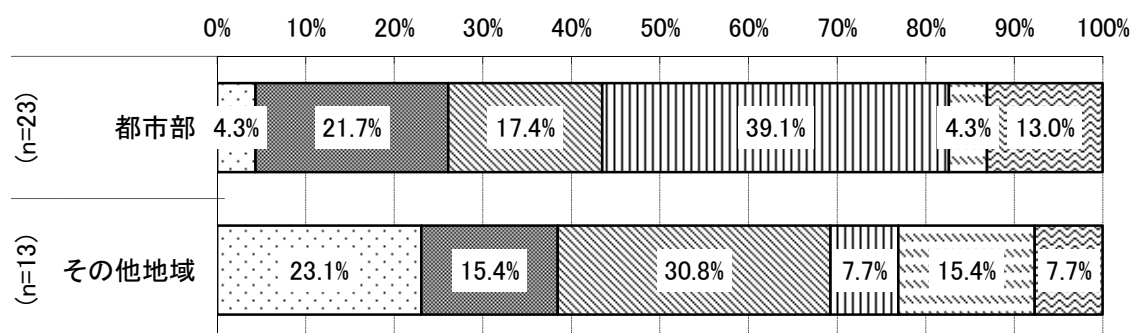


図表 B-3-240 日本の雑誌（ファッション等）の入手・閲覧頻度 7) アプリによる流通（Q9_2_7）（単数回答）



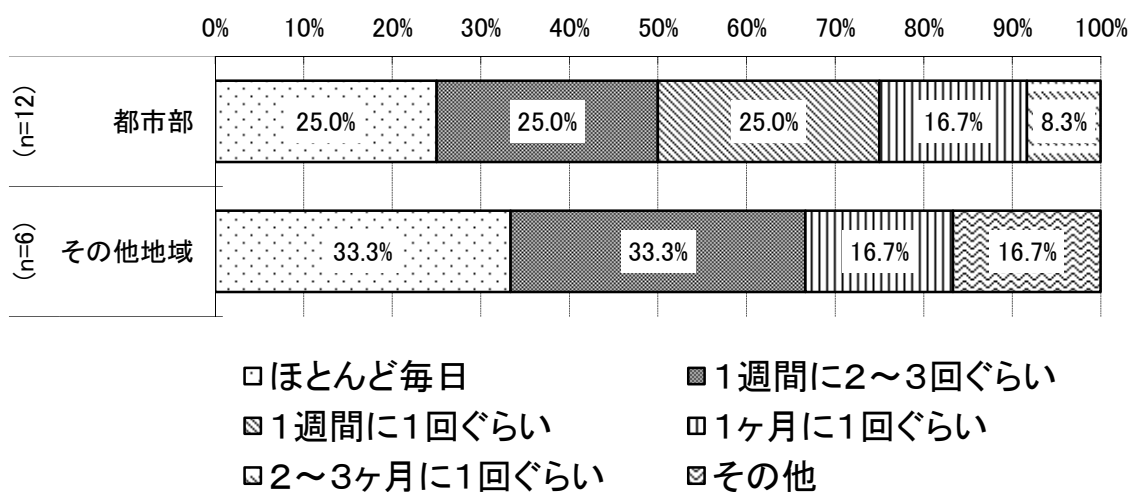
- ほとんど毎日
- 1週間に2～3回ぐらい
- ▨ 1週間に1回ぐらい
- ▩ 1ヶ月に1回ぐらい
- ▧ 2～3ヶ月に1回ぐらい
- ▦ その他

図表 B-3-241 日本の雑誌（ファッション等）の入手・閲覧頻度 8) 実店舗によるパッケージ販売（Q9_2_8）（単数回答）

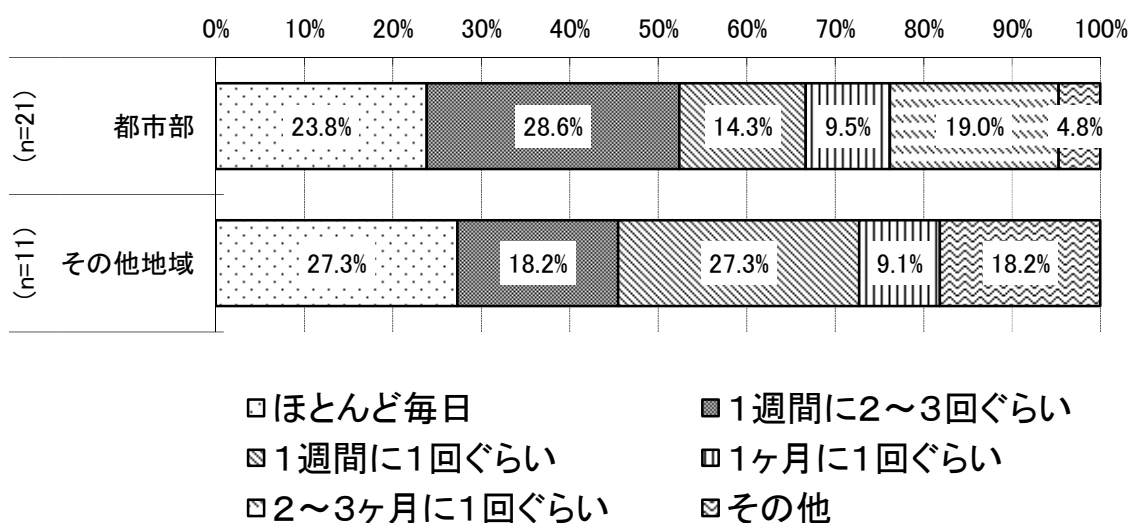


- ほとんど毎日
- 1週間に2～3回ぐらい
- ▨ 1週間に1回ぐらい
- ▩ 1ヶ月に1回ぐらい
- ▧ 2～3ヶ月に1回ぐらい
- ▦ その他

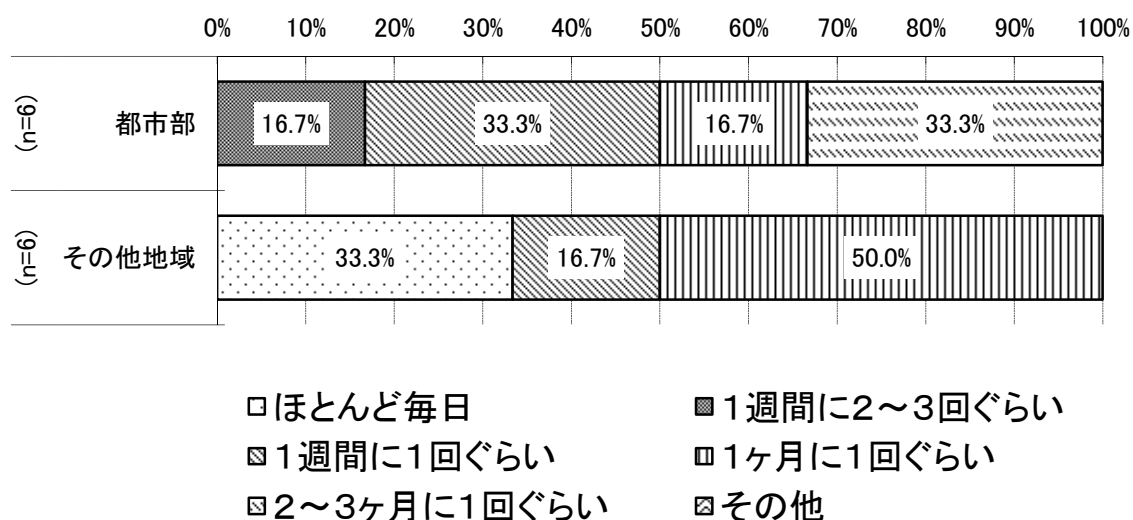
図表 B-3-242 日本の雑誌（ファッション等）の入手・閲覧頻度 9) 雑誌やテレビ等によるパッケージの通信販売（Q9_2_9）（単数回答）



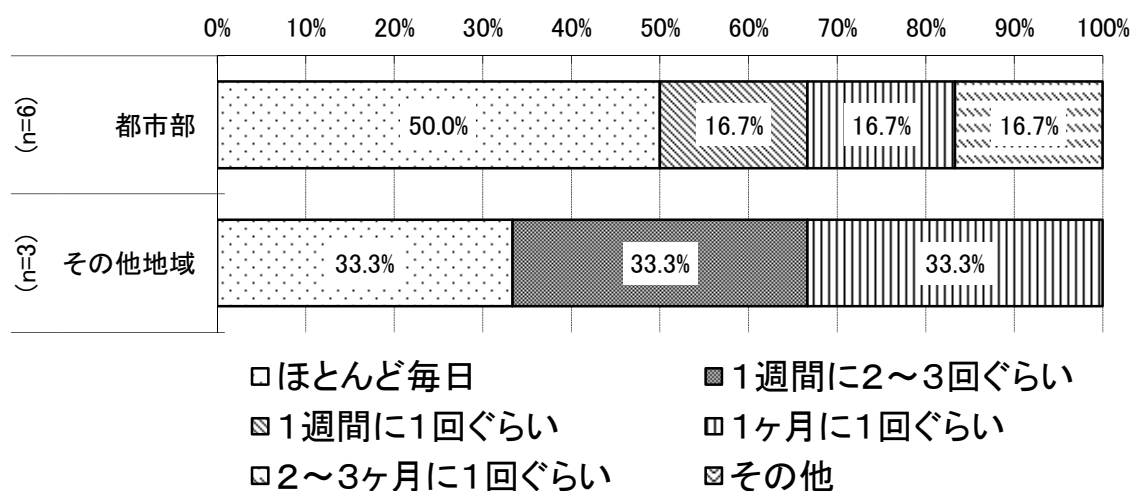
図表 B-3-243 日本の雑誌（ファッション等）の入手・閲覧頻度 10) インターネットによるパッケージ販売（Q9_2_10）（単数回答）



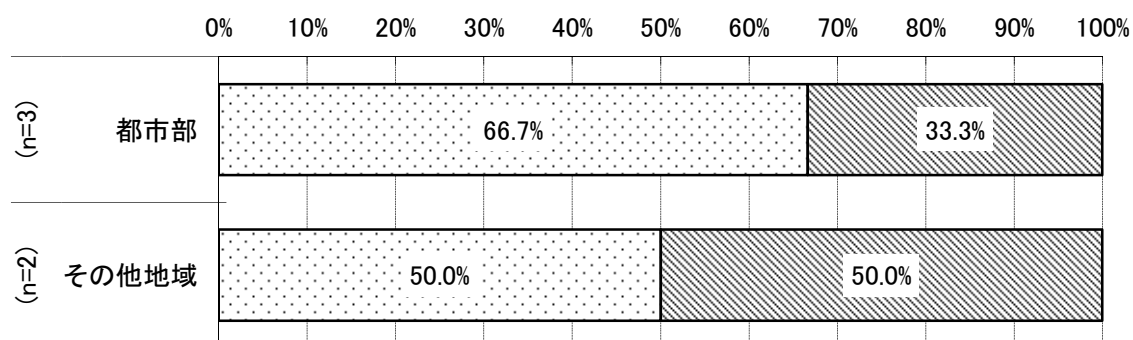
図表 B-3-244 日本の雑誌（ファッション等）の入手・閲覧頻度 11) オークション等によるパッケージの流通（Q9_2_11）（単数回答）



図表 B-3-245 日本の雑誌（ファッション等）の入手・閲覧頻度 12) イベント会場でのパッケージ販売（Q9_2_12）（単数回答）

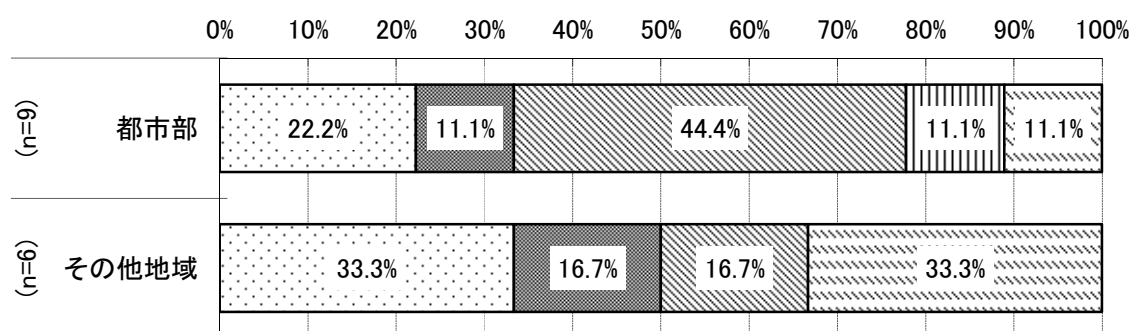


図表 B-3-246 日本の雑誌（ファッション等）の入手・閲覧頻度 13) パッケージのレンタル（Q9_2_13）（単数回答）



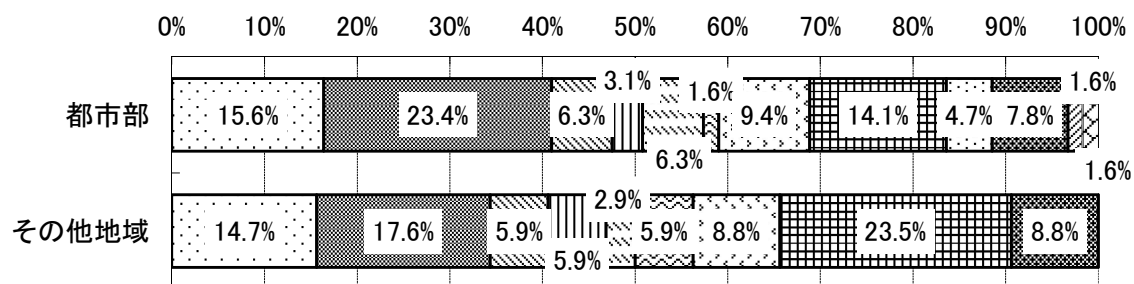
☐ ほとんど毎日
☐ 1週間に1回ぐらい
☐ 2～3ヶ月に1回ぐらい
☐ 1週間に2～3回ぐらい
☐ 1ヶ月に1回ぐらい
☐ その他

図表 B-3-247 日本の雑誌（ファッション等）の入手・閲覧頻度 14) 知人間のパッケージの流通（Q9_2_14）（単数回答）



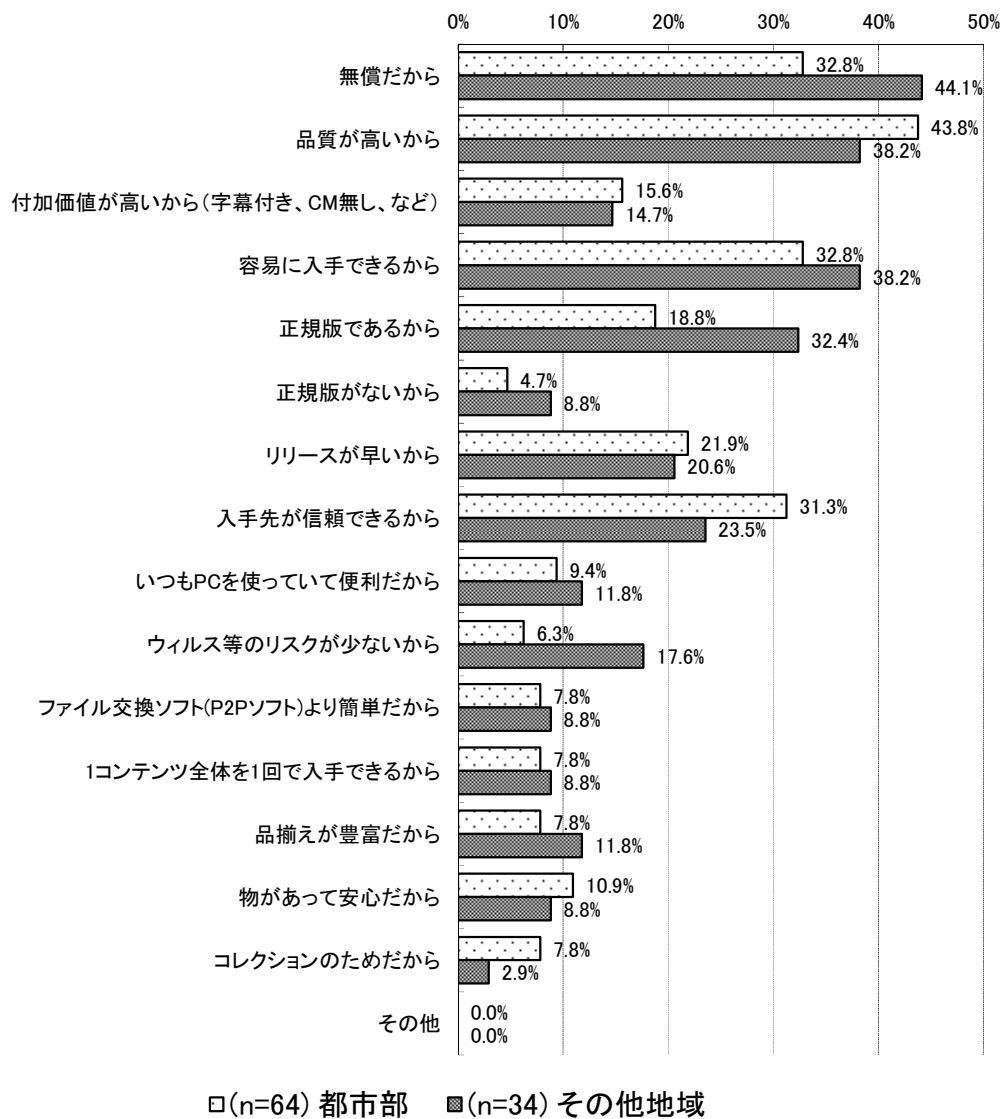
☐ ほとんど毎日
☐ 1週間に1回ぐらい
☐ 2～3ヶ月に1回ぐらい
☐ 1週間に2～3回ぐらい
☐ 1ヶ月に1回ぐらい
☐ その他

図表 B-3-248 日本の雑誌（ファッション等）の入手・閲覧頻度が最も高い手段（Q9_3）（単数回答）

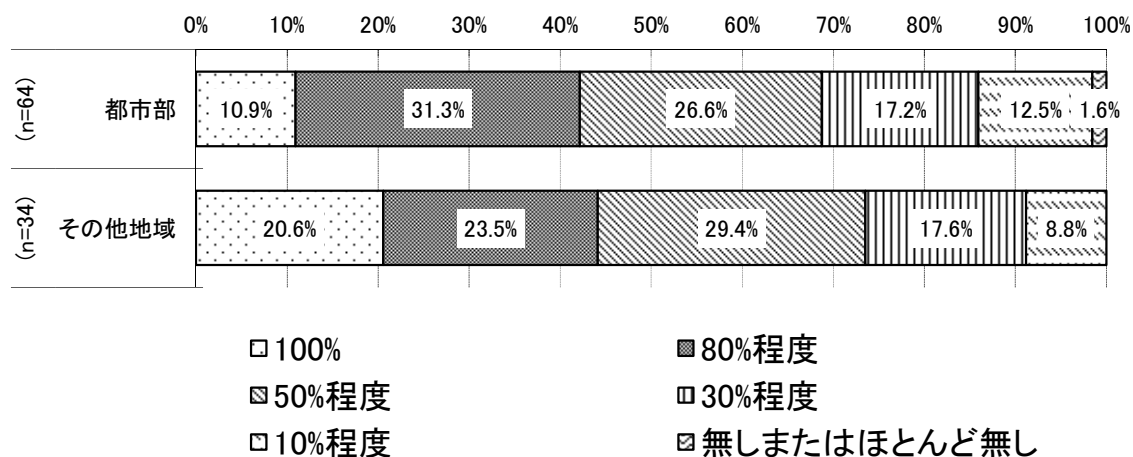


- 特定事業者・運営者によるコンテンツ配信
- 動画投稿サイトによる流通
- ▨ リンクサイト／リーチサイトによる流通
- ▩ P2Pサイト／P2Pソフトによる流通
- ▧ ストレージサービスによる流通
- ▦ 電子メールやメッセージなどによる知人間の流通
- ▤ アプリによる流通
- ▥ 実店舗によるパッケージ販売
- ▣ 雑誌やテレビ等によるパッケージの通信販売
- ▢ インターネットによるパッケージ販売
- オークション等によるパッケージの流通
- イベント会場でのパッケージ販売

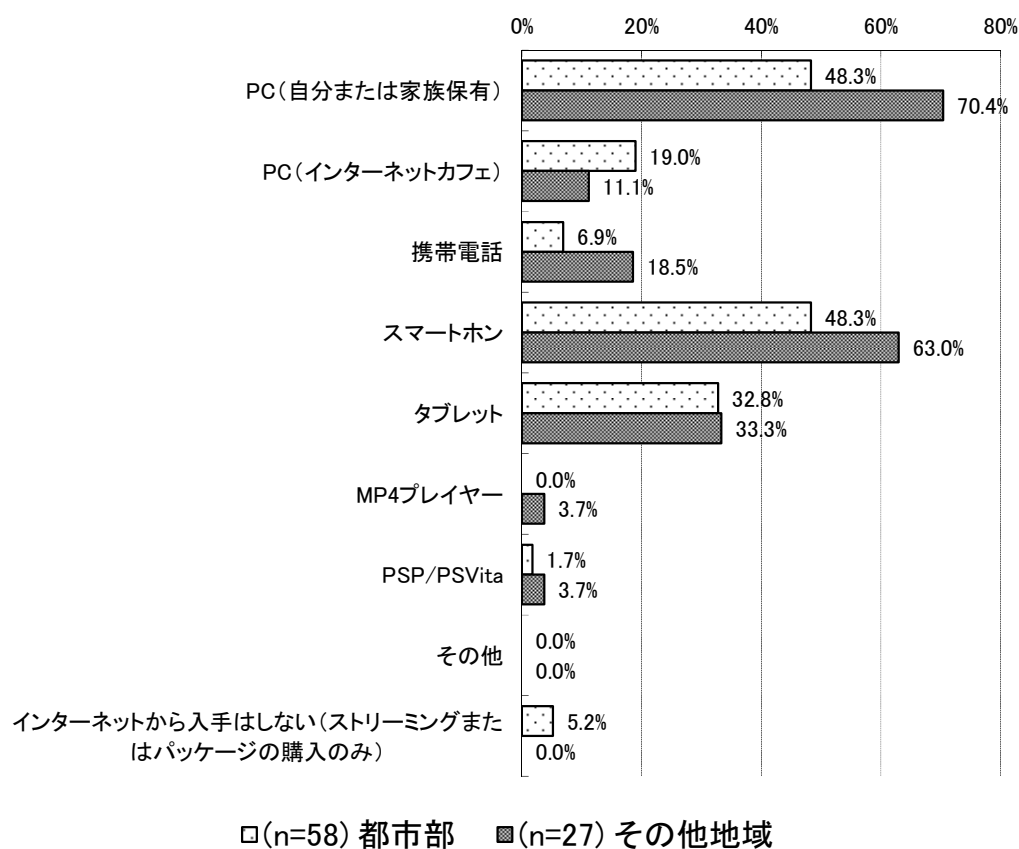
図表 B-3-249 日本の雑誌（ファッション等）を入手・閲覧するために、Q9_3 で選んだ手段を最も高い頻度で利用する理由（Q9_4）（複数回答）



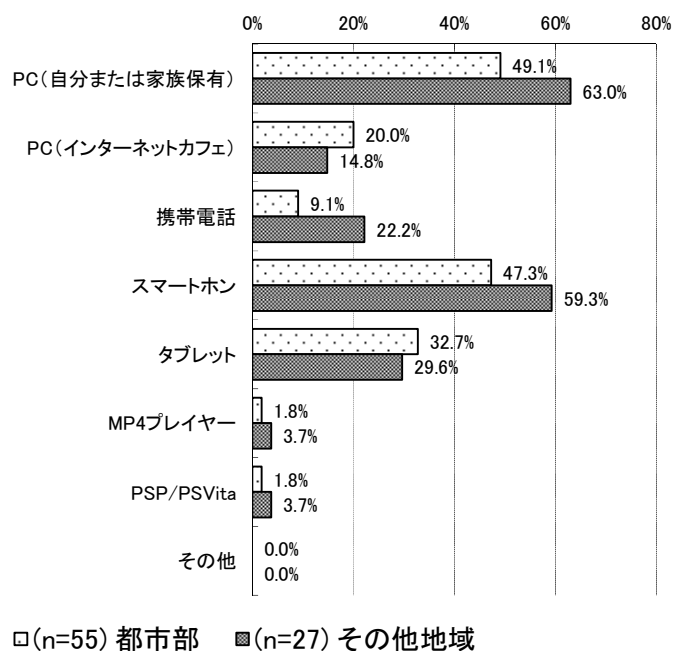
図表 B-3-250 日本の雑誌（ファッション等）コンテンツのうち、実際に閲覧・閲覧するコンテンツの割合（Q9_6）（単数回答）



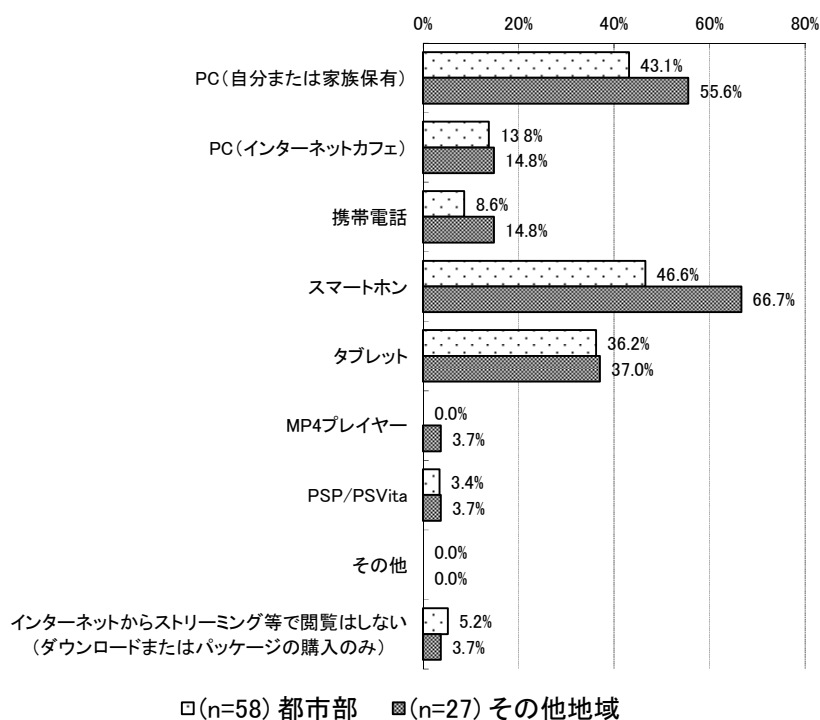
図表 B-3-251 日本の雑誌（ファッション等）をインターネットから入手するため使用する端末（Q9_7）（複数回答）



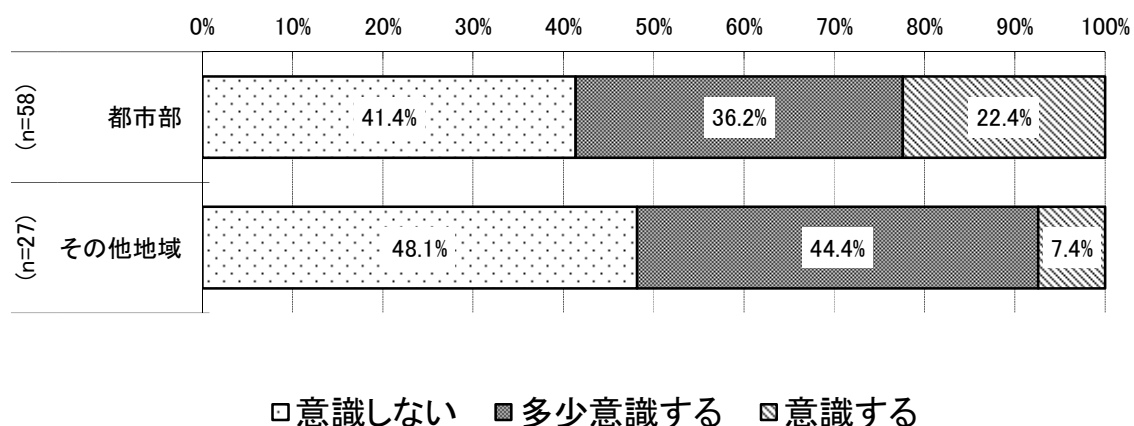
図表 B-3-252 日本の雑誌（ファッション等）をインターネットから入手した後、閲覧する端末（Q9_8）（複数回答）



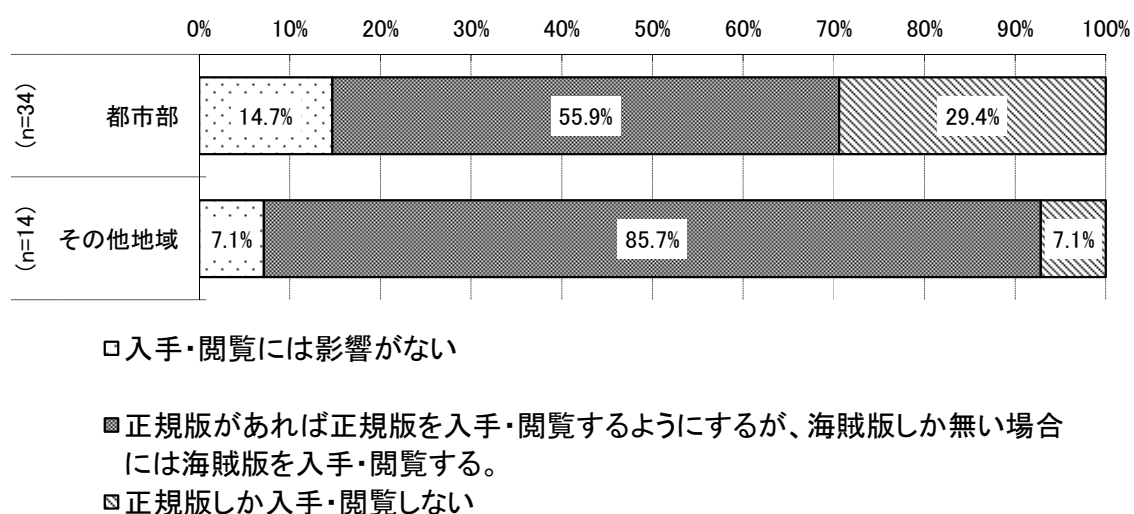
図表 B-3-253 日本の雑誌（ファッション等）をインターネットからファイル入手せずにストリーミングなどで閲覧するために使用する端末（Q9_9）（複数回答）



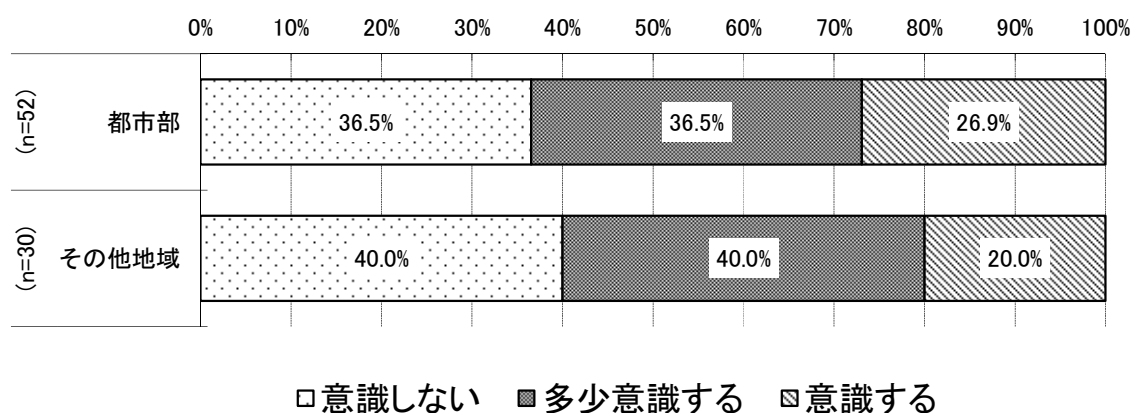
図表 B-3-254 日本の雑誌（ファッション等）をインターネットから入手・閲覧する場合、正規版の認識有無（Q9_10）（単数回答）



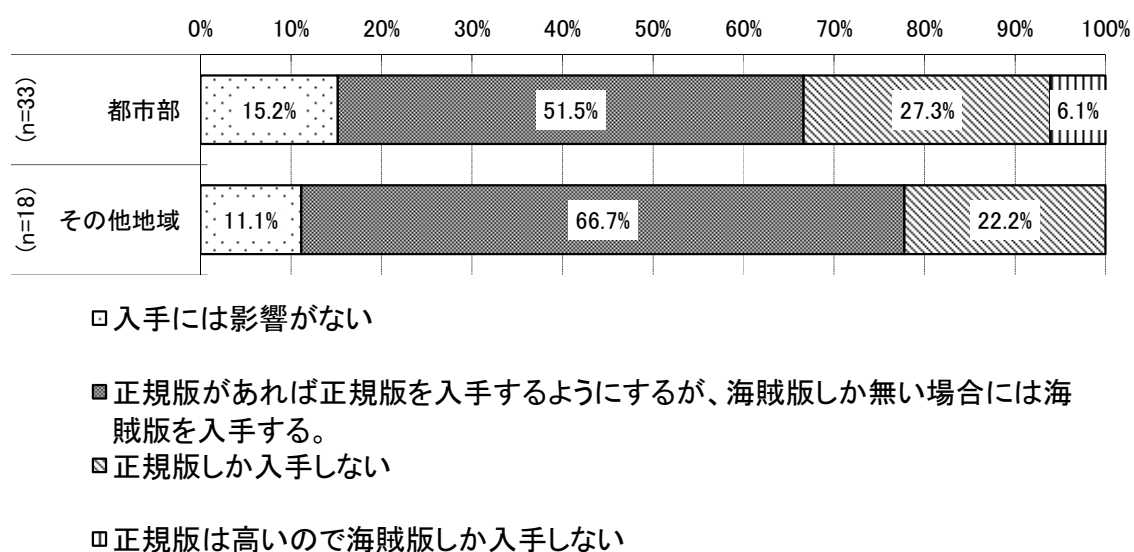
図表 B-3-255 日本の雑誌（ファッション等）をインターネットから入手・視聴する場合、正規版・海賊版の認識が入手に与える影響度（Q9_10_A）（複数回答）



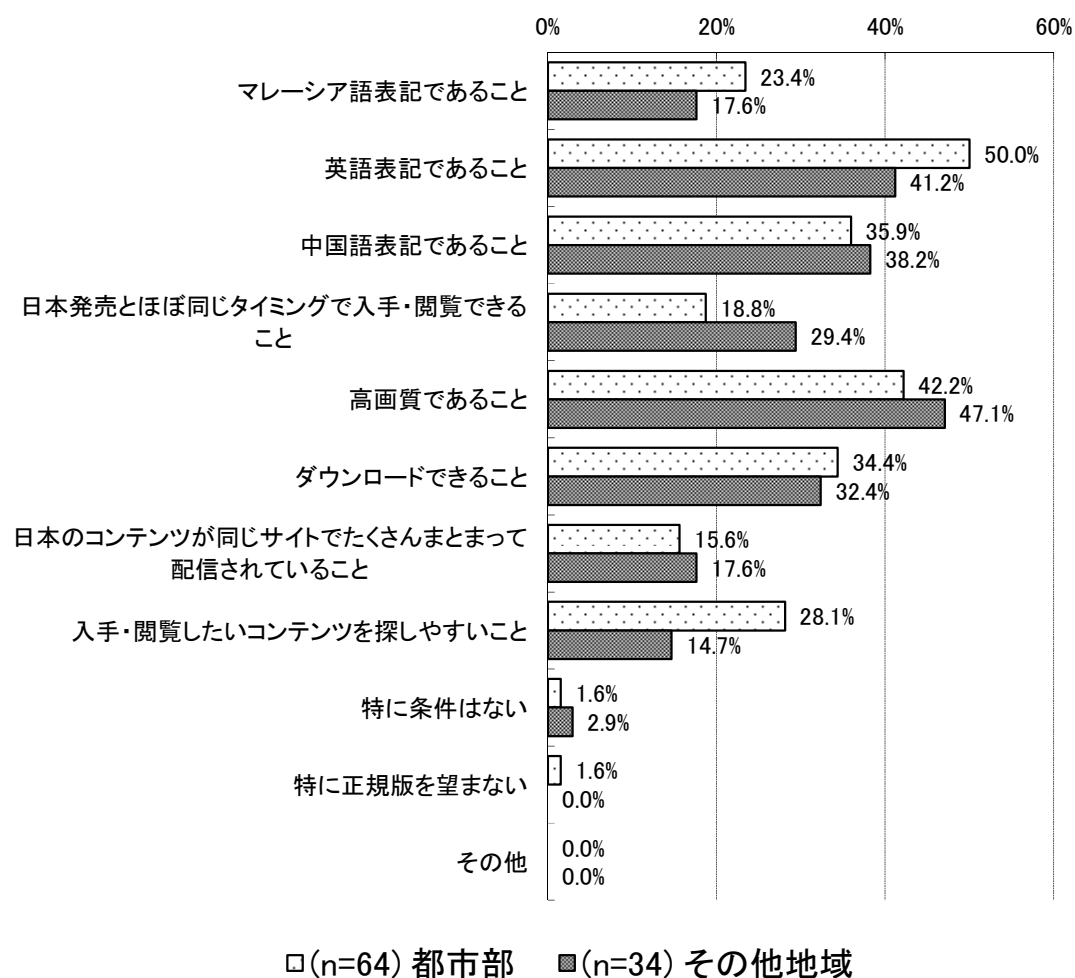
図表 B-3-256 日本の雑誌（ファッション等）をパッケージで入手する場合、正規版の認識有無（Q9_11）（単数回答）



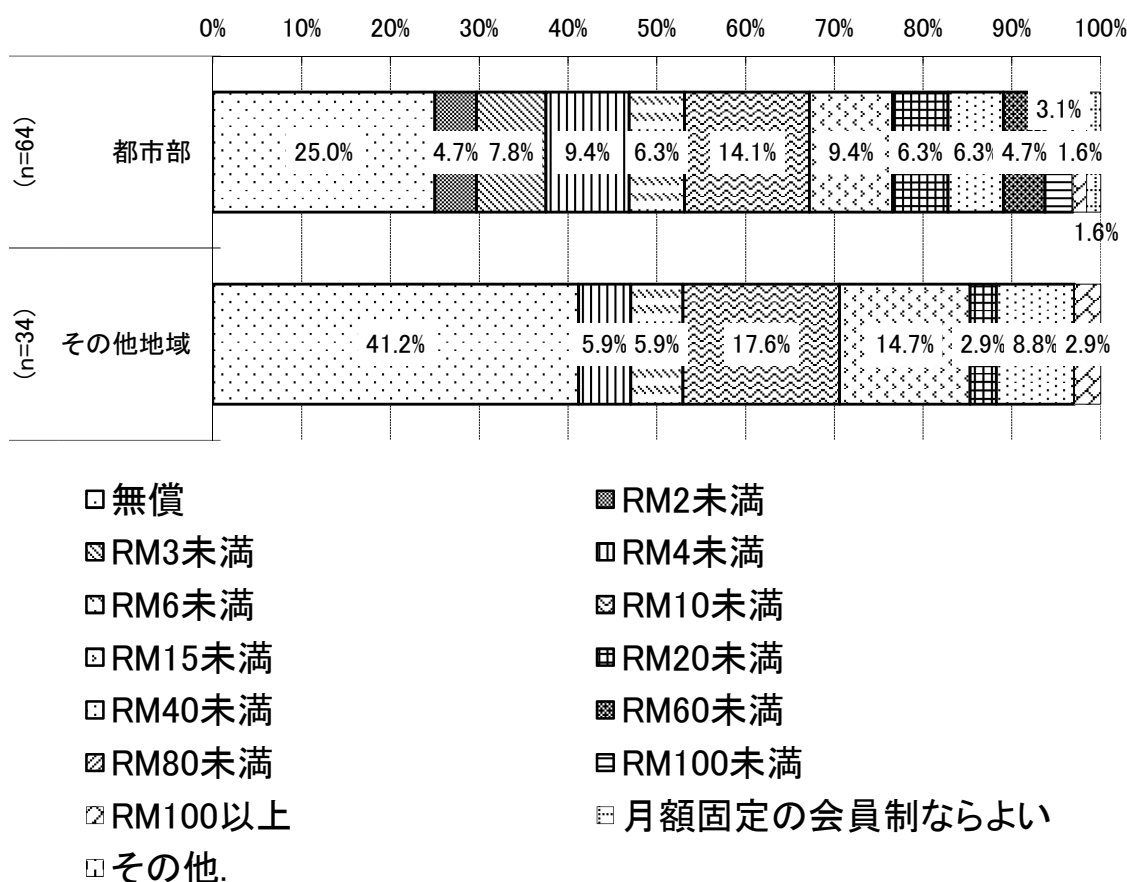
図表 B-3-257 日本の雑誌（ファッション等）をパッケージで入手する場合における正規版・海賊版の認識が入手に与える影響度（Q9_11_A）（複数回答）



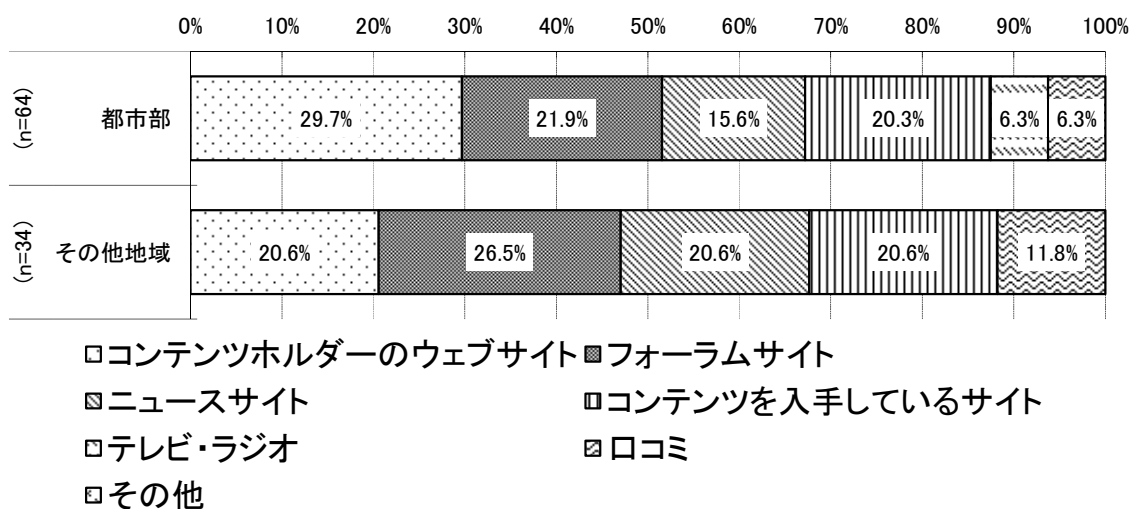
図表 B-3 -258 日本の権利者が日本の雑誌（ファッション等）を正規にインターネット上で入手・閲覧できるようにした場合、望む配信条件（Q9_12）（複数回答）



図表 B-3-259 日本の権利者が日本の雑誌（ファッション等）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（Q9_13）（単数回答）

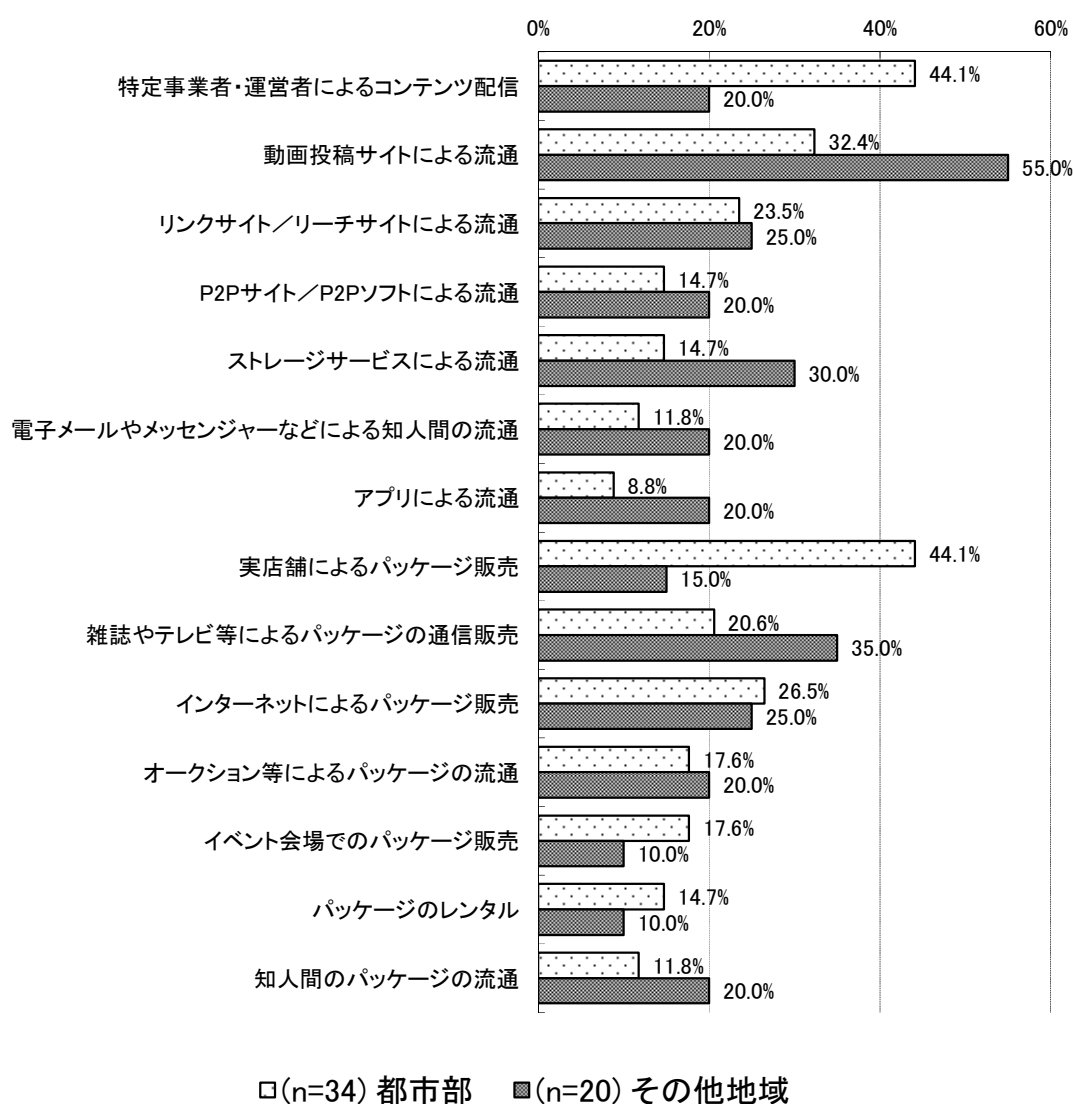


図表 B-3-260 日本の雑誌（ファッション等）の情報を最も入手している方法（Q9_14）（単数回答）

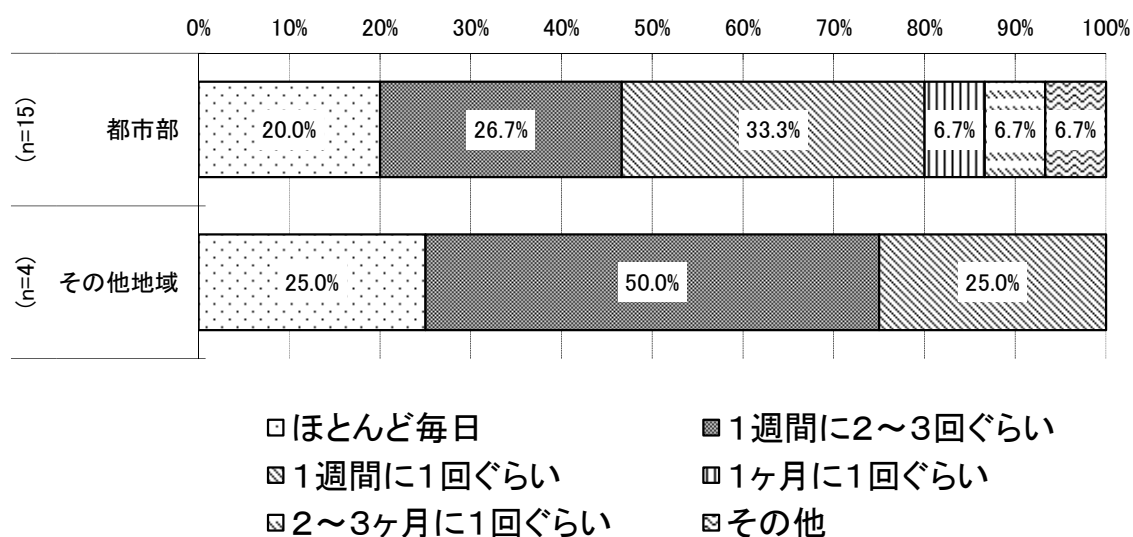


(11) 日本の書籍の入手・視聴の状況等

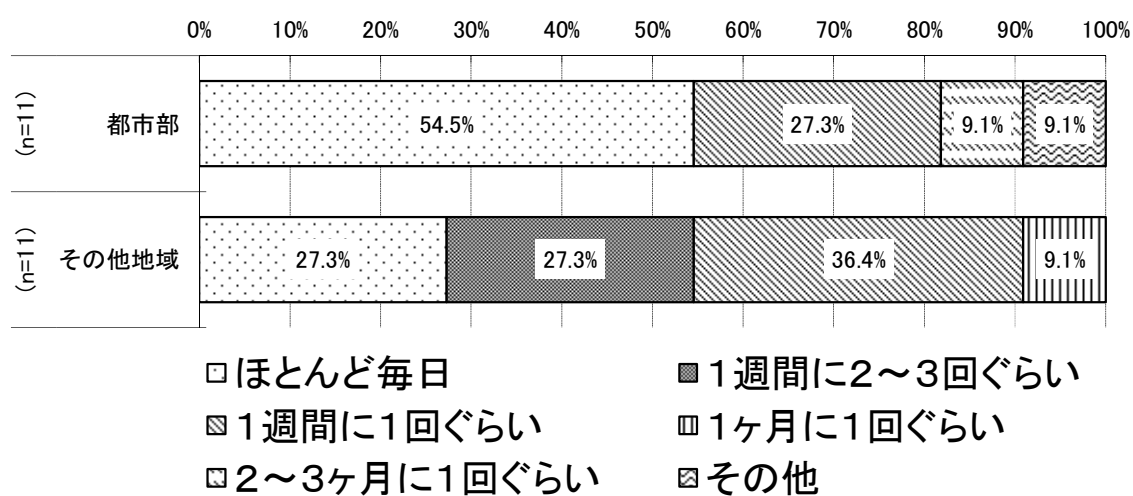
図表 B-3 -261 日本の書籍（小説等）を「無償または有償で入手・閲覧」した経験のある手段（Q10_1）（複数回答）



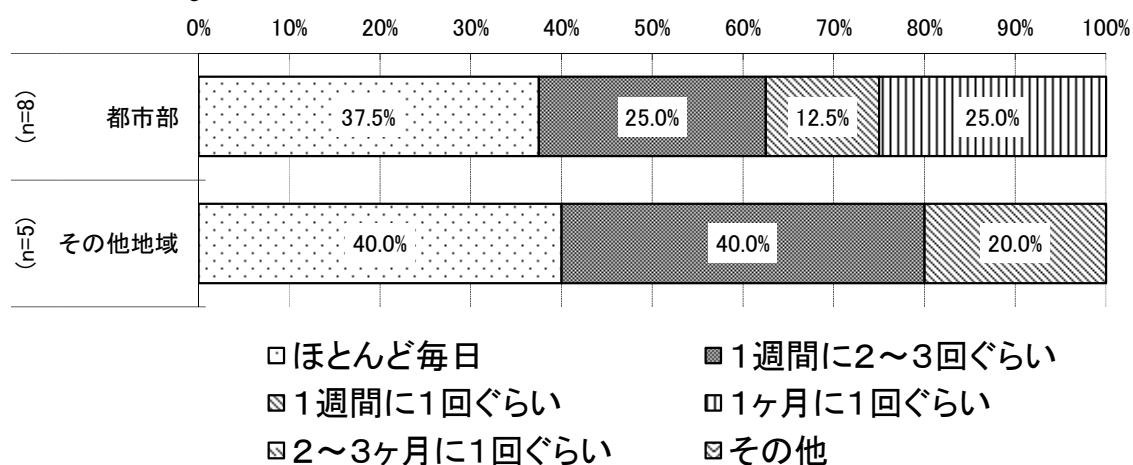
図表 B-3-262 日本の書籍（小説等）の入手・閲覧頻度 1）特定事業者・運営者によるコンテンツ配信（Q10_2_1）（単数回答）



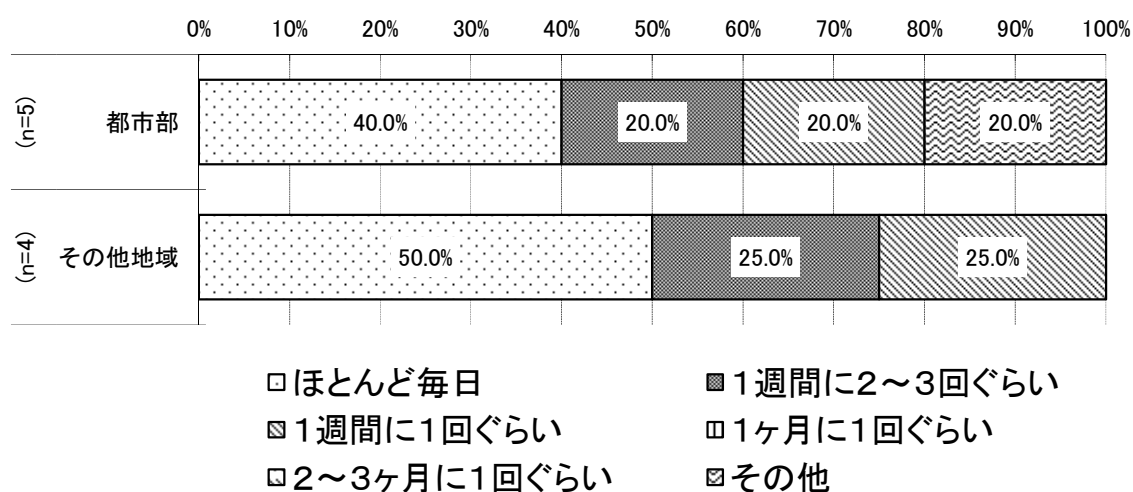
図表 B-3-263 日本の書籍（小説等）の入手・閲覧頻度 2）動画投稿サイトによる流通（Q10_2_2）（単数回答）



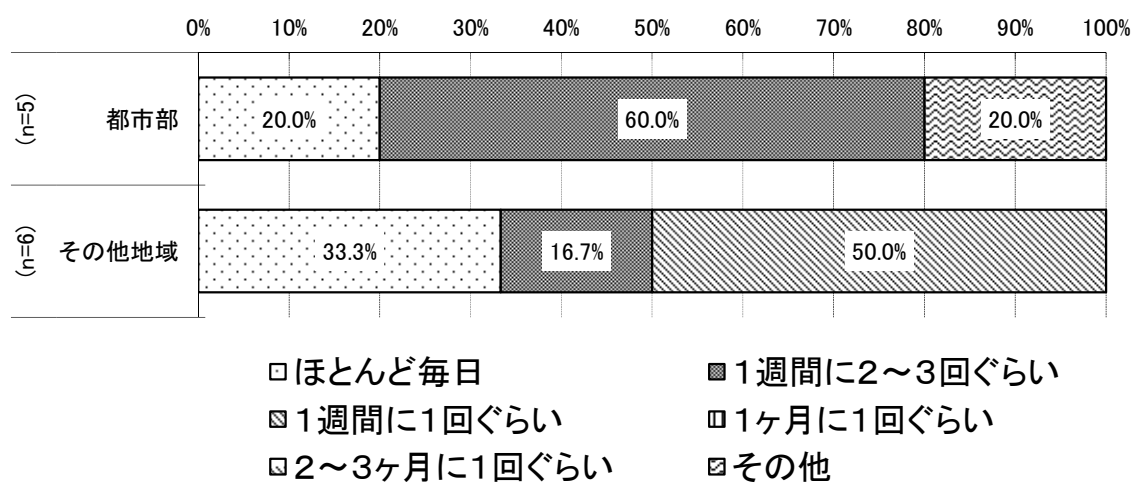
図表 B-3-264 日本の書籍（小説等）の入手・閲覧頻度 3）リンクサイト／リーチサイト
による流通（Q10_2_3）（単数回答）



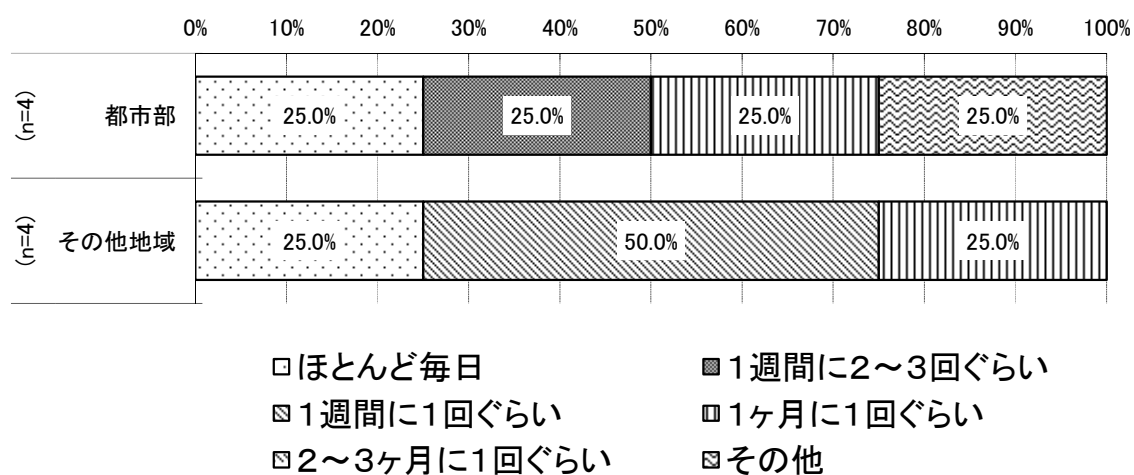
図表 B-3-265 日本の書籍（小説等）の入手・閲覧頻度 4）P2P サイト／P2P ソフトによる流通（Q10_2_4）（単数回答）



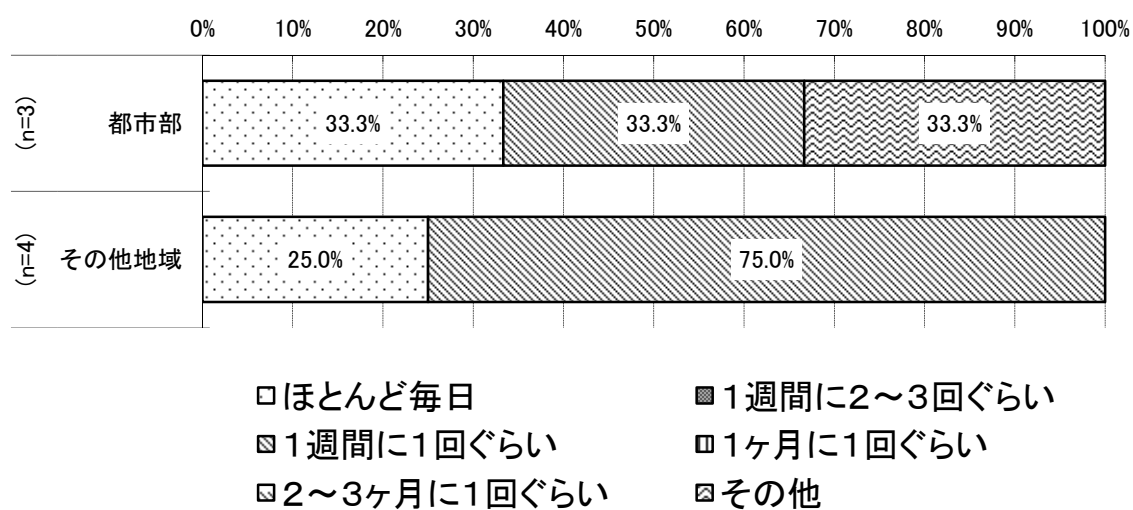
図表 B-3-266 日本の書籍（小説等）の入手・閲覧頻度 5) ストレージサービスによる流通（Q10_2_5）（単数回答）



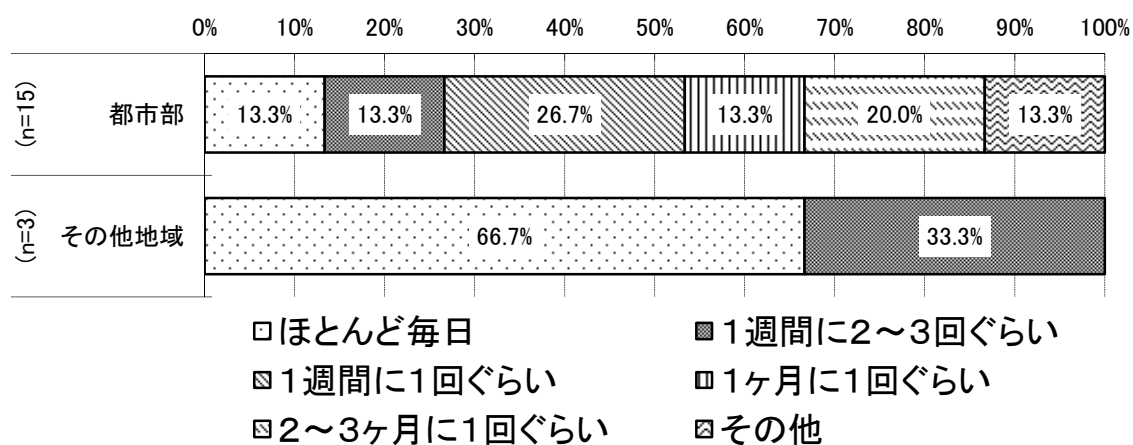
図表 B-3-267 日本の書籍（小説等）の入手・閲覧頻度 6) 電子メールやメッセージなどによる知人間の流通（Q10_2_6）（単数回答）



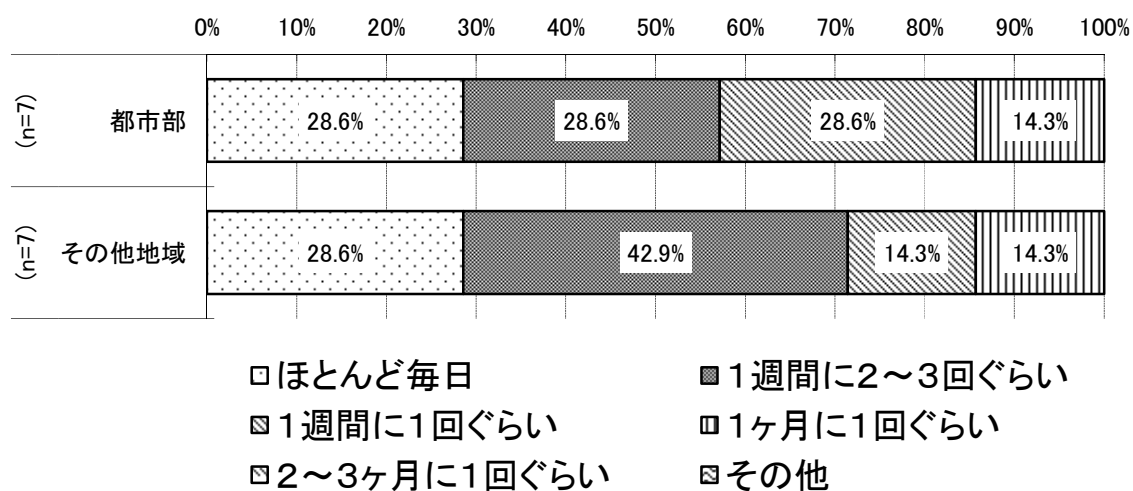
図表 B-3-268 日本の書籍（小説等）の入手・閲覧頻度 7) アプリによる流通（Q10_2_7）（単数回答）



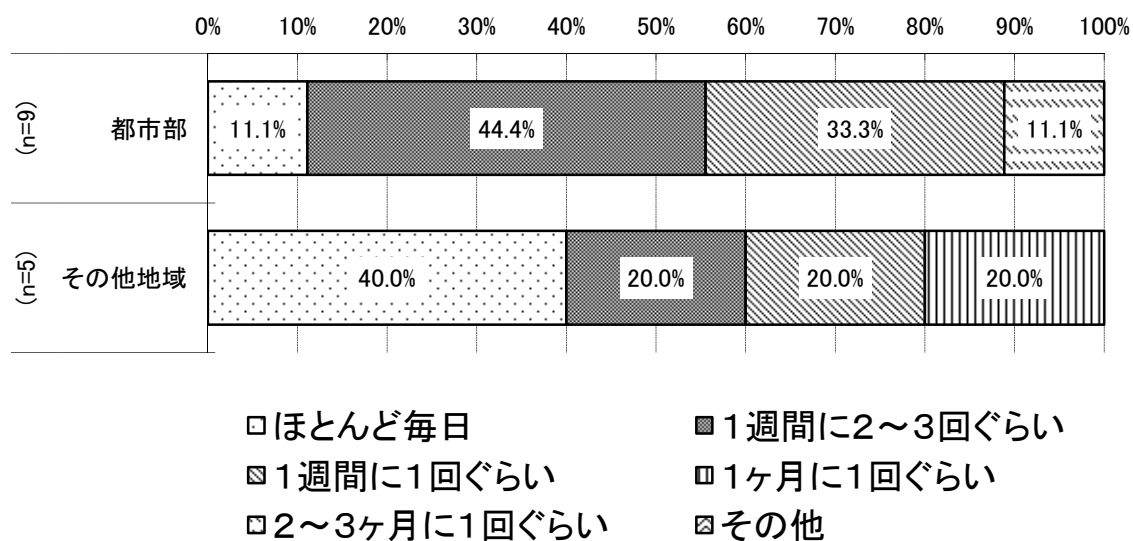
図表 B-3-269 日本の書籍（小説等）の入手・閲覧頻度 8) 実店舗によるパッケージ販売（Q10_2_8）（単数回答）



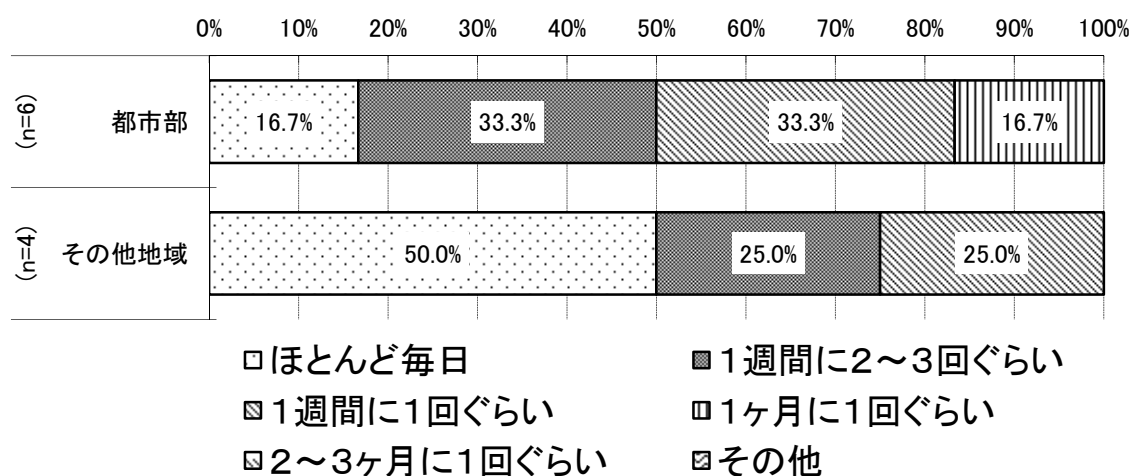
図表 B-3-270 日本の書籍（小説等）の入手・閲覧頻度 9) 雑誌やテレビ等によるパッケージの通信販売（Q10_2_9）（単数回答）



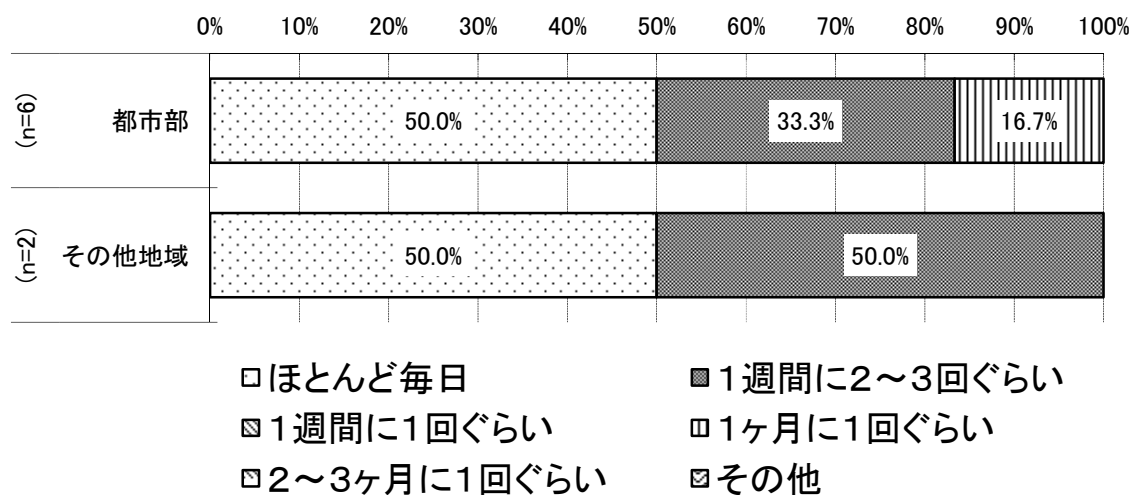
図表 B-3-271 日本の書籍（小説等）の入手・閲覧頻度 10) インターネットによるパッケージ販売（Q10_2_10）（単数回答）



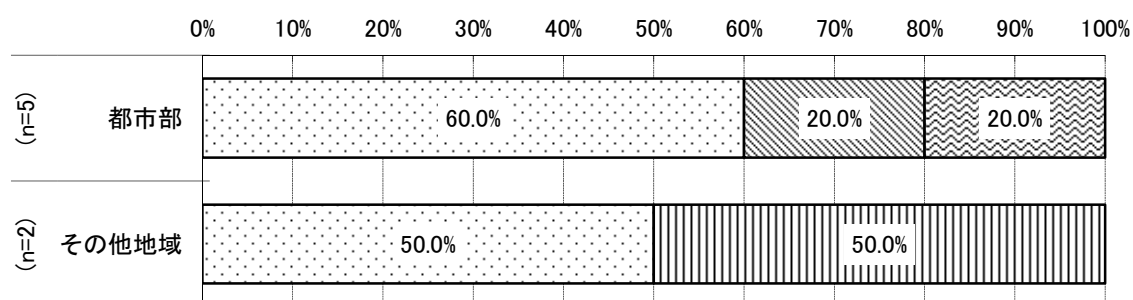
図表 B-3-272 日本の書籍（小説等）の入手・閲覧頻度 11) オークション等によるパッケージの流通（Q10_2_11）（単数回答）



図表 B-3-273 日本の書籍（小説等）の入手・閲覧頻度 12) イベント会場でのパッケージ販売（Q10_2_12）（単数回答）

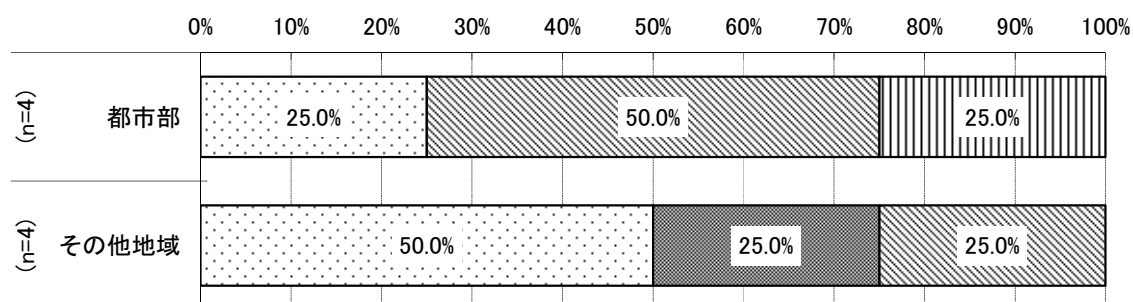


図表 B-3 -274 日本の書籍（小説等）の入手・閲覧頻度 13) パッケージのレンタル (Q10_2_13) (単数回答)



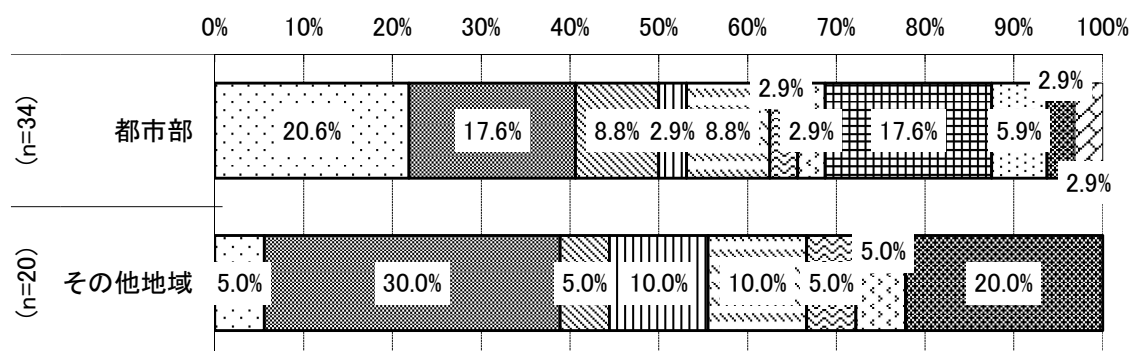
- ☐ ほとんど毎日 ☒ 1週間に2～3回ぐらい
☒ 1週間に1回ぐらい ☐ 1ヶ月に1回ぐらい
☐ 2～3ヶ月に1回ぐらい ☒ その他

図表 B-3 -275 日本の書籍（小説等）の入手・閲覧頻度 14) 知人間のパッケージの流通 (Q10_2_14) (単数回答)



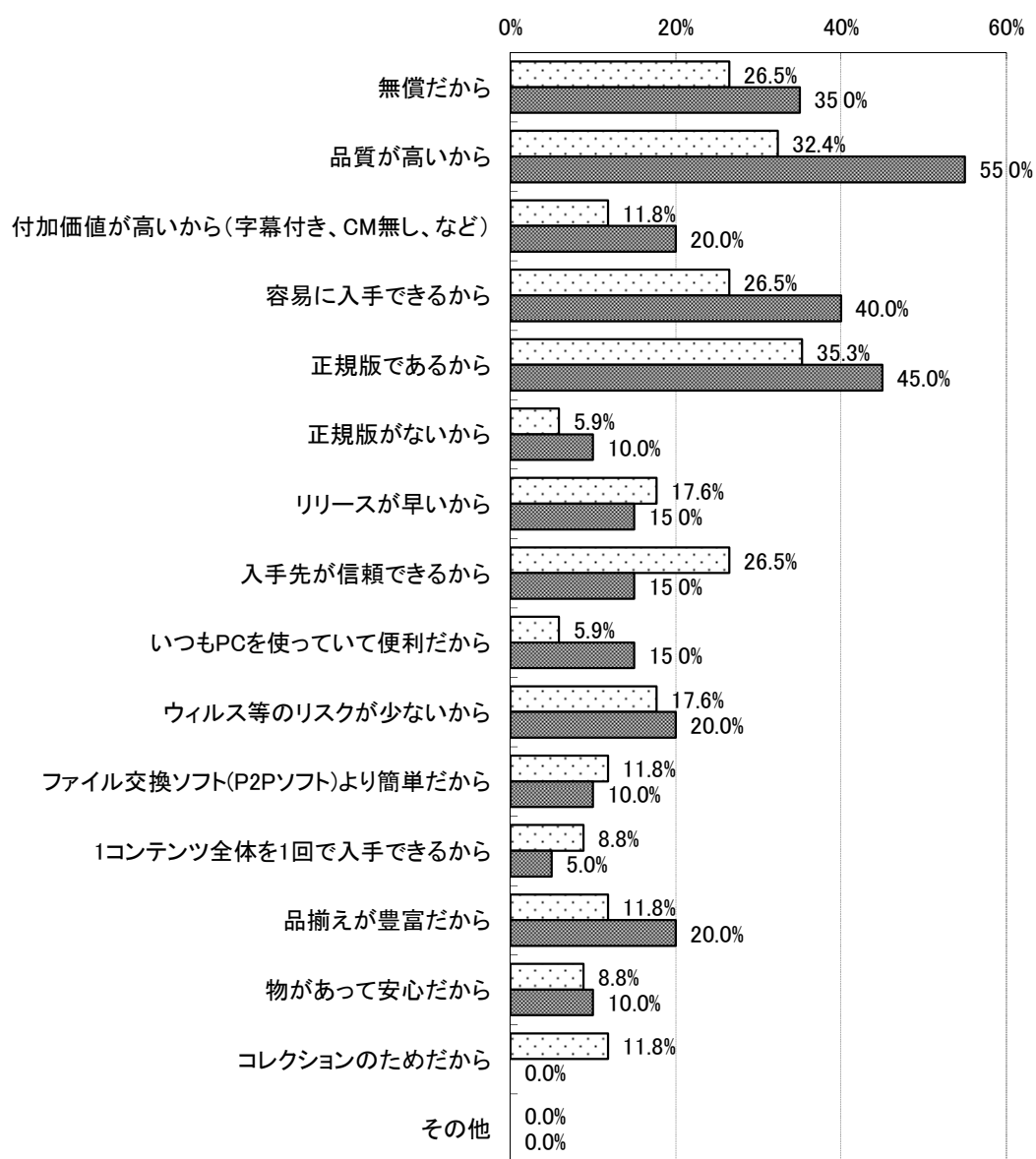
- ☐ ほとんど毎日 ☒ 1週間に2～3回ぐらい
☒ 1週間に1回ぐらい ☐ 1ヶ月に1回ぐらい
☐ 2～3ヶ月に1回ぐらい ☒ その他

図表 B-3-276 日本の書籍（小説等）の入手・閲覧頻度が最も高い手段（Q10_3）（単数回答）



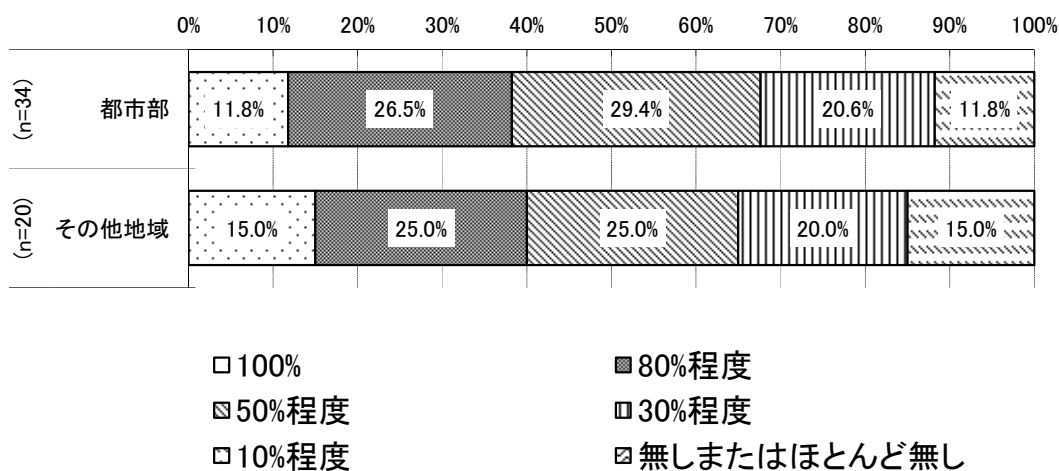
- 特定事業者・運営者によるコンテンツ配信
- 動画投稿サイトによる流通
- ▨ リンクサイト／リーチサイトによる流通
- ▩ P2Pサイト／P2Pソフトによる流通
- ストレージサービスによる流通
- ▨ 電子メールやメッセージなどによる知人間の流通
- アプリによる流通
- ▩ 実店舗によるパッケージ販売
- 雑誌やテレビ等によるパッケージの通信販売
- インターネットによるパッケージ販売
- ▨ オークション等によるパッケージの流通
- ▩ イベント会場でのパッケージ販売
- ▨ パッケージのレンタル
- 知人間のパッケージの流通

図表 B-3-277 日本の書籍（小説等）を入手・閲覧するために、Q10_3 で選んだ手段を最も高い頻度で利用する理由（Q10_4）（複数回答）

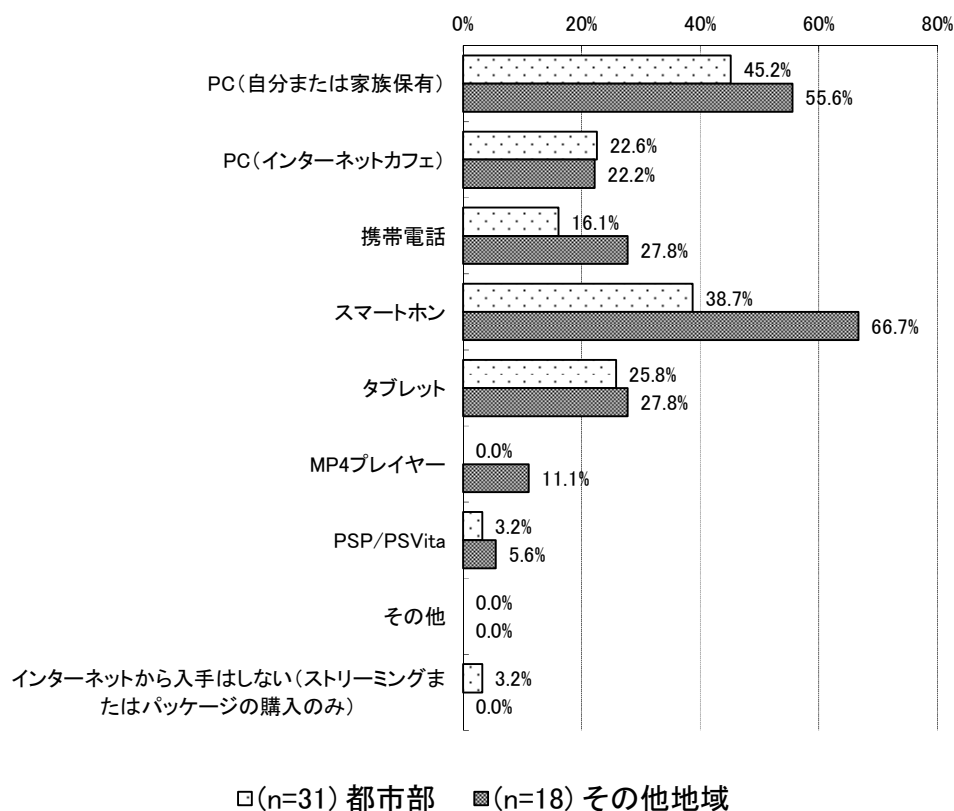


□(n=34) 都市部 ■(n=20) その他地域

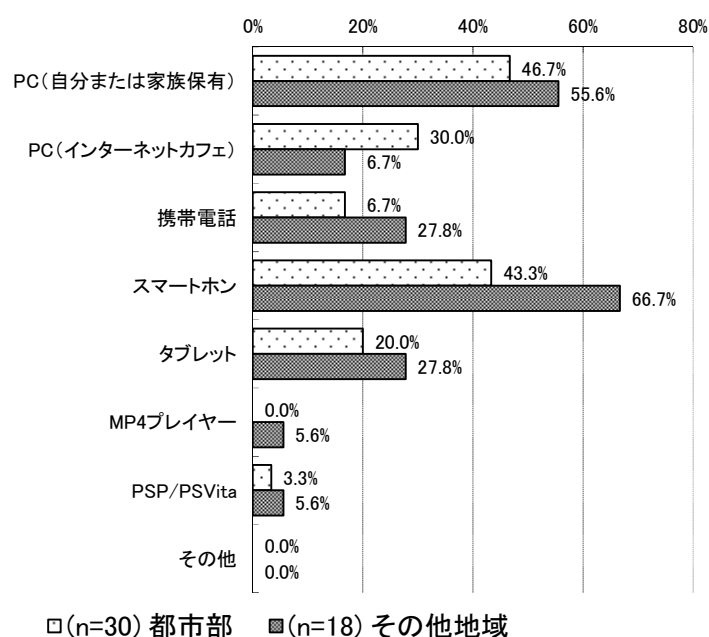
図表 B-3-278 日本の書籍（小説等）コンテンツのうち、実際に閲覧・閲覧するコンテンツの割合（Q10_6）（単数回答）



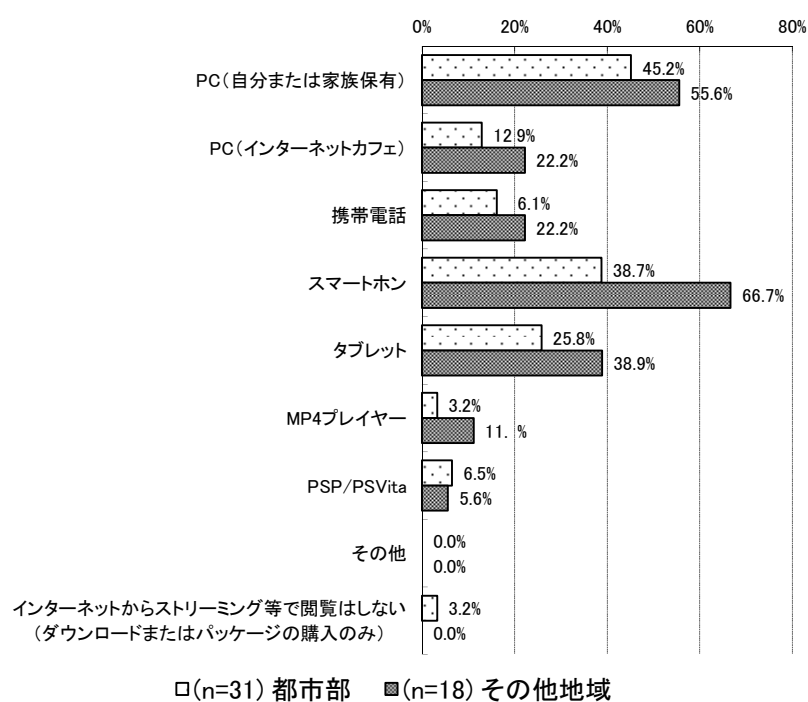
図表 B-3-279 日本の書籍（小説等）をインターネットから入手するため使用する端末（Q10_7）（複数回答）



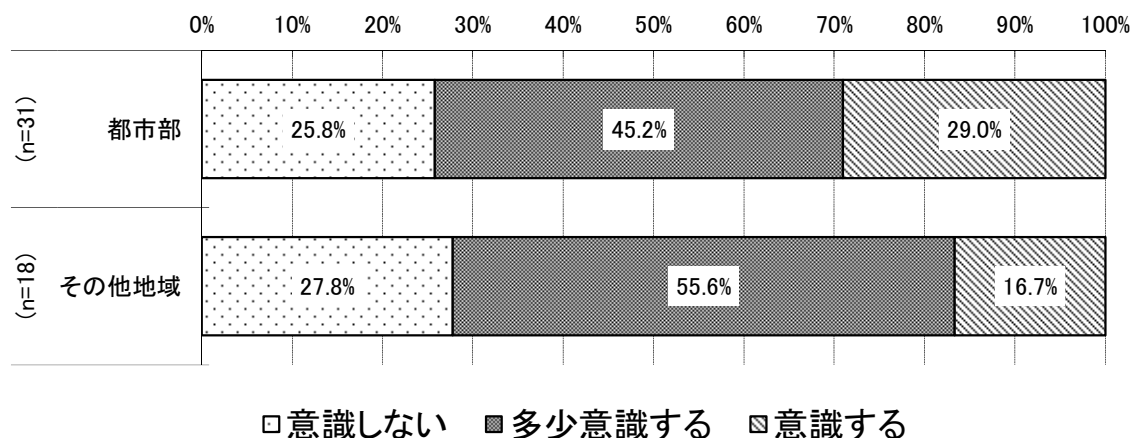
図表 B-3-280 日本の書籍（小説等）をインターネットから入手した後、閲覧する端末（Q10_8）（複数回答）



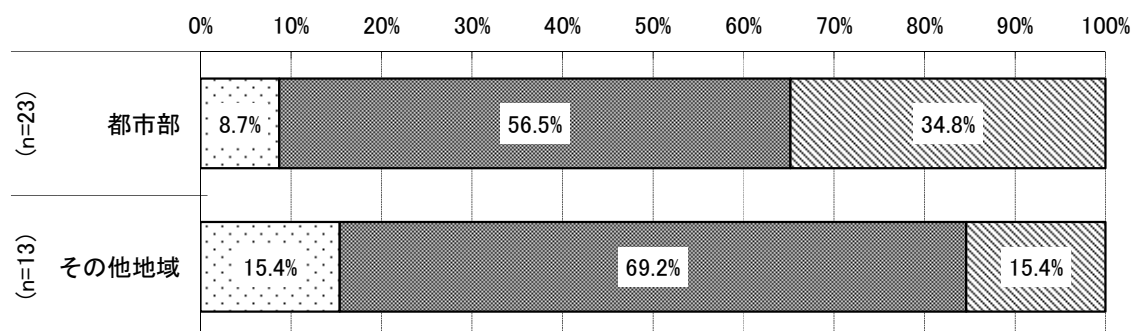
図表 B-3-281 日本の書籍（小説等）をインターネットからファイル入手せずにストリーミングなどで閲覧するために使用する端末（Q10_9）（複数回答）



図表 B-3-282 日本の書籍（小説等）をインターネットから入手・閲覧する場合、正規版の認識有無（Q10_10）（単数回答）

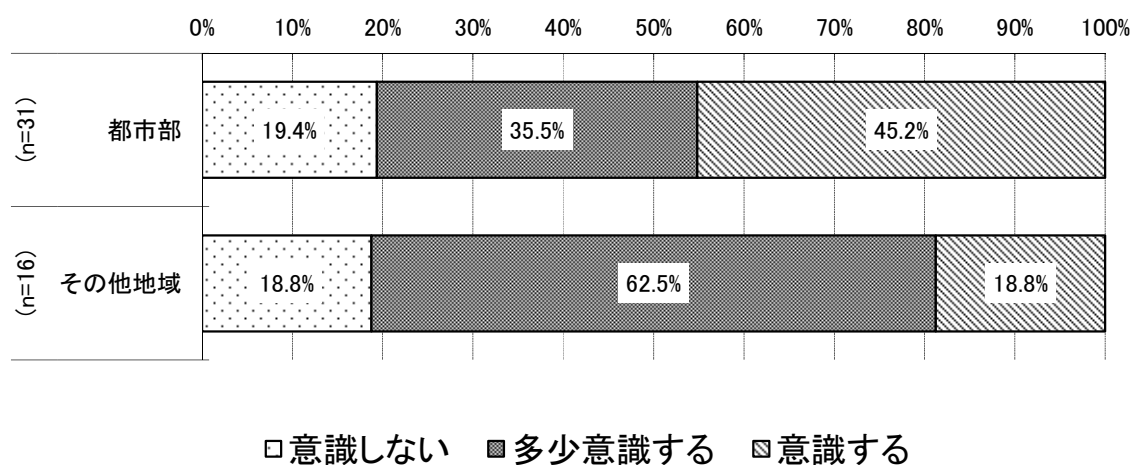


図表 B-3-283 日本の書籍（小説等）をインターネットから入手・閲覧する場合における正規版・海賊版の認識が入手に与える影響度（Q10_10_A）（複数回答）

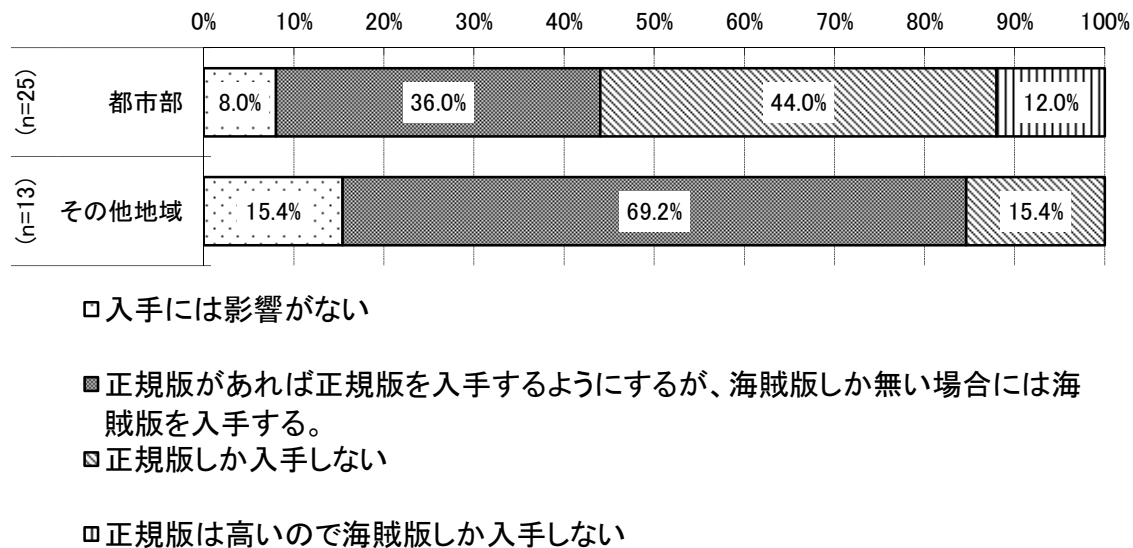


- 入手・閲覧には影響がない
- 正規版があれば正規版を入手・閲覧するようにするが、海賊版しか無い場合には海賊版を入手・閲覧する。
- ▨正規版しか入手・閲覧しない

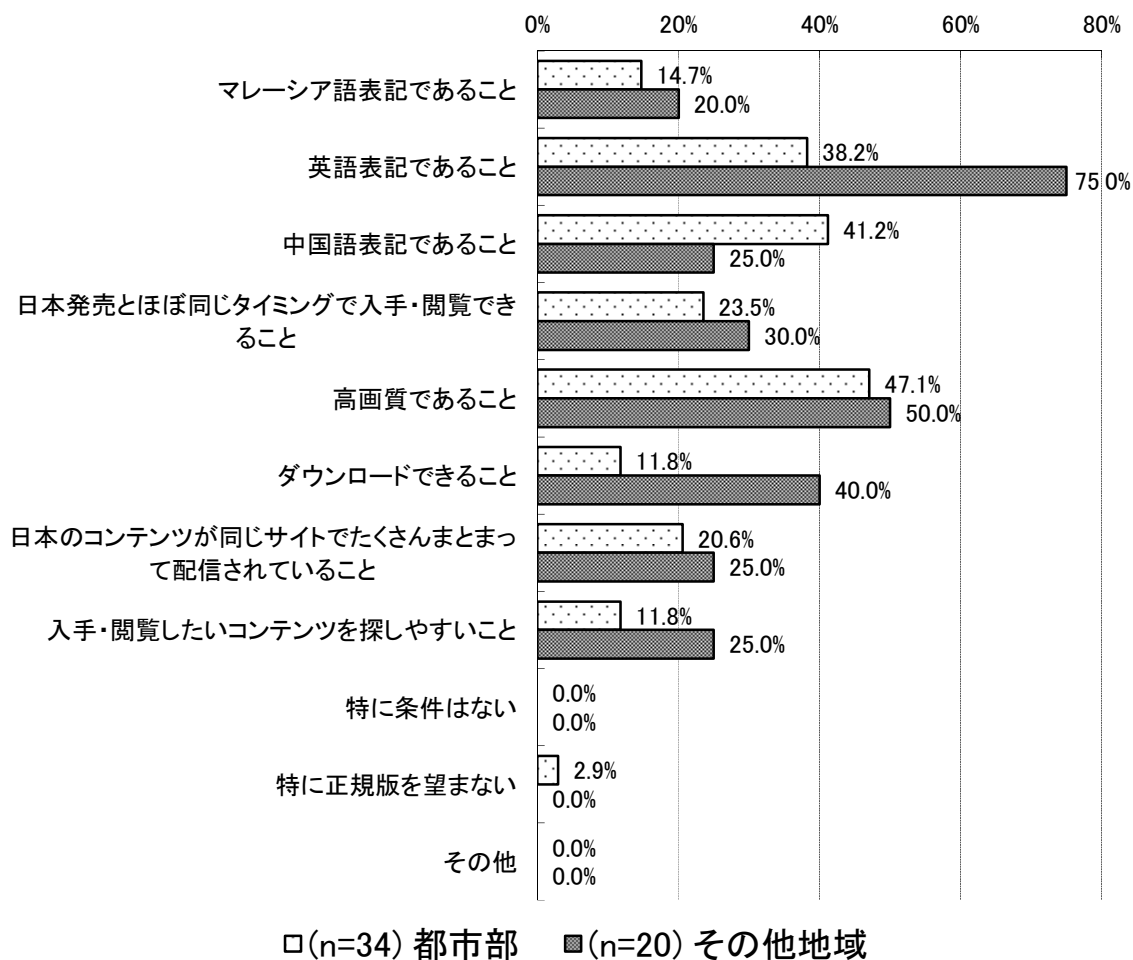
図表 B-3 -284 日本の書籍（小説等）をパッケージで入手する場合、正規版の認識有無（Q10_11）（単数回答）



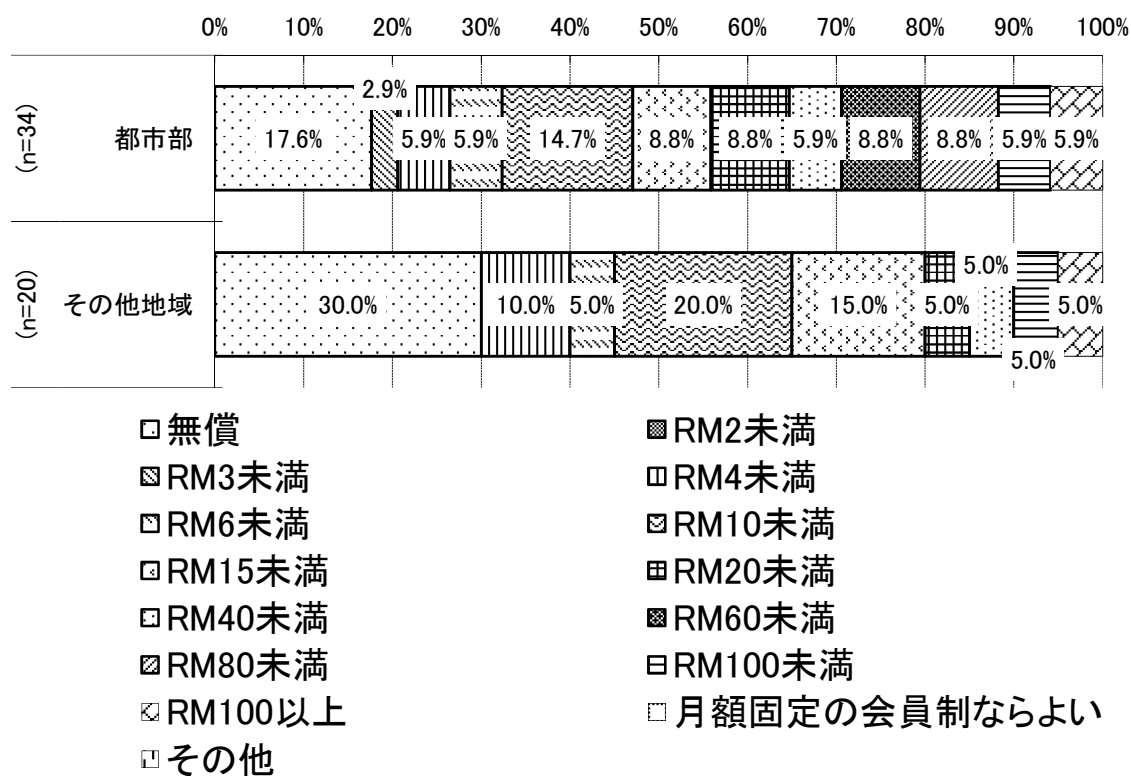
図表 B-3 -285 日本の書籍（小説等）をパッケージで入手する場合における正規版・海賊版の認識が入手に与える影響度（Q10_11_A）（複数回答）



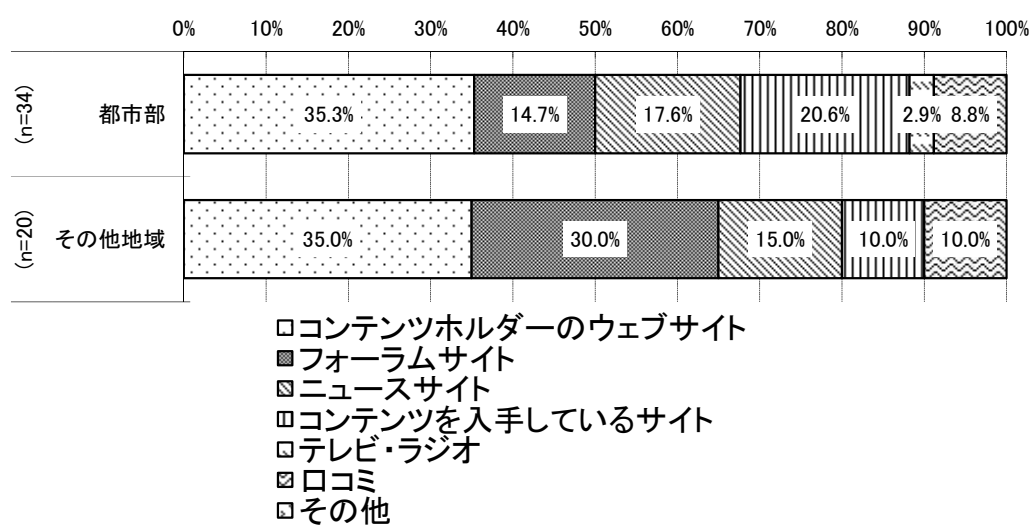
図表 B-3 -286 日本の権利者が日本の書籍（小説等）を正規にインターネット上で入手・閲覧できるようにした場合、望む配信条件（Q10_12）（複数回答）



図表 B-3 -287 日本の権利者が日本の書籍（小説等）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（Q10_13）（単数回答）



図表 B-3 -288 日本の書籍（小説等）の情報を最も入手している方法（Q10_14）（単数回答）



(12) 日本のコンテンツをインターネット経由で入手・視聴・閲覧したサイト

図表 B-3-289 日本のコンテンツをインターネット経由で入手・視聴・閲覧した具体的なサイト (Q11) (複数回答)

<ポータルサイト・リンクサイト等>

		8comic	AcFun	anime-planet	animestreams	bulumanga	DM5	drama365.se	FREE ANIME MUSIC	FuNica	Goodreads
(n=800)	合計	9.9%	5.4%	21.6%	14.5%	5.9%	5.1%	8.5%	12.6%	3.1%	5.1%
(n=473)	都市部	12.7%	5.7%	23.0%	15.4%	5.7%	5.3%	9.7%	12.5%	3.2%	4.7%
(n=327)	その他地域	5.8%	4.9%	19.6%	13.1%	6.1%	4.9%	6.7%	12.8%	3.1%	5.8%

		Icdrama	Kukudm	Love TV show	MANGA HERE	Mangafreak	Maplestage	Myself	THE HYLIA	Youku	楓林網
(n=800)	合計	7.4%	4.1%	7.8%	17.5%	8.5%	5.2%	1.9%	1.4%	11.7%	9.1%
(n=473)	都市部	8.7%	5.7%	7.8%	16.3%	8.0%	5.5%	1.9%	1.1%	11.0%	9.5%
(n=327)	その他地域	5.5%	1.8%	7.6%	19.3%	9.2%	4.9%	1.8%	1.8%	12.8%	8.6%

		Google	Veoh	YouTube	ポータルサイト・リンクサイト・フォーラム等_その他
(n=800)	合計	37.1%	2.7%	51.9%	1.0%
(n=473)	都市部	37.8%	2.7%	49.0%	1.5%
(n=327)	その他地域	36.1%	2.8%	56.0%	0.3%

<主に動画関係のサイト>

		AcFun	anime network	anime-plane t	animestream s	crunchyroll	drama365.se	go go anime	Google	Icdrama	Love TV show
(n=800)	合計	3.2%	8.9%	13.1%	9.4%	6.3%	8.7%	7.1%	23.1%	7.1%	5.8%
(n=473)	都市部	2.5%	9.7%	12.3%	10.8%	6.8%	8.7%	8.0%	21.8%	8.0%	4.7%
(n=327)	その他地域	4.3%	7.6%	14.4%	7.3%	5.5%	8.9%	5.8%	25.1%	5.8%	7.3%

		Maplestage	Myself	Nico Nico Douga	Youku	YouTube	楓林網	Anime Bibly	Anime FreakTV (AFTV)	AnimeLab	Anime-Manga JP
(n=800)	合計	3.9%	2.3%	2.4%	11.0%	41.9%	7.8%	1.6%	3.6%	2.6%	6.5%
(n=473)	都市部	3.8%	2.3%	2.7%	10.1%	38.1%	7.8%	1.7%	4.0%	2.7%	6.8%
(n=327)	その他地域	4.0%	2.1%	1.8%	12.2%	47.4%	7.6%	1.5%	3.1%	2.4%	6.1%

		AnimeNewsNetwork	AnimeVu	animeplus	mangapanda	Gooddrama	123movie	Dimsum	Fun! Japan Malaysia	GogoAnimeTV	Iflix
(n=800)	合計	1.6%	1.4%	3.1%	3.9%	5.6%	6.8%	3.5%	4.1%	2.9%	6.4%
(n=473)	都市部	1.9%	2.1%	2.5%	3.2%	6.8%	6.1%	4.7%	4.4%	3.6%	7.8%
(n=327)	その他地域	1.2%	0.3%	4.0%	4.9%	4.0%	7.6%	1.8%	3.7%	1.8%	4.3%

		Kiss Asian	KissAnime	My Anime List	My Drama List	Netflix	Veoh	主に動画関係のサイト_その他
(n=800)	合計	7.0%	8.1%	5.6%	5.6%	7.0%	1.6%	1.0%
(n=473)	都市部	6.8%	7.8%	5.5%	5.7%	7.4%	1.7%	1.3%
(n=327)	その他地域	7.3%	8.6%	5.8%	5.5%	6.4%	1.5%	0.6%

<主に音楽関係のサイト>

		FREE ANIMEMUSIC	FuNica	Google	THE HYLIA	YouTube	AnimeNewsNetwork	Fun! Japan Malaysia	FV0st.net	cdjapan	Gendou's Anime Music
(n=800)	合計	6.4%	1.8%	24.3%	2.1%	40.1%	4.1%	5.9%	1.9%	3.5%	1.8%
(n=473)	都市部	5.7%	1.5%	22.4%	2.3%	37.0%	4.9%	6.1%	1.9%	3.2%	1.7%
(n=327)	その他地域	7.3%	2.1%	26.9%	1.8%	44.6%	3.1%	5.5%	1.8%	4.0%	1.8%

		iTunes	Joox	My Anime List	Nico Nico Douga	OstHime	RAKU	Spotify	The Hylia	Yonder	主に音楽関係のサイト_その他
(n=800)	合計	13.8%	10.5%	4.3%	2.0%	1.0%	6.1%	11.2%	1.1%	3.4%	0.6%
(n=473)	都市部	14.2%	10.1%	4.4%	1.7%	0.4%	5.9%	11.0%	1.3%	3.2%	0.6%
(n=327)	その他地域	13.1%	11.0%	4.0%	2.4%	1.8%	6.4%	11.6%	0.9%	3.7%	0.6%

<主にゲーム関係のサイト>

		Google	Nico Nico Douga	Anime Bibly	Fun! Japan Malaysia	主にゲーム関係のサイト_その他
(n=800)	合計	44.2%	5.2%	8.5%	8.0%	0.7%
(n=473)	都市部	39.7%	5.3%	9.3%	7.2%	0.4%
(n=327)	その他地域	50.8%	5.2%	7.3%	9.2%	1.2%

<主に出版物関係のサイト>

		8comic	anime-planet	bulumanga	crunchyroll	DM5	Goodreads	Google	Kukudm	MANGA HERE	Mangafreak
(n=800)	合計	4.3%	7.6%	4.1%	5.1%	3.8%	4.3%	29.4%	3.9%	9.8%	4.8%
(n=473)	都市部	4.7%	7.2%	4.0%	5.7%	3.4%	4.0%	27.3%	4.0%	8.2%	4.2%
(n=327)	その他地域	3.7%	8.3%	4.3%	4.3%	4.3%	4.6%	32.4%	3.7%	11.9%	5.5%

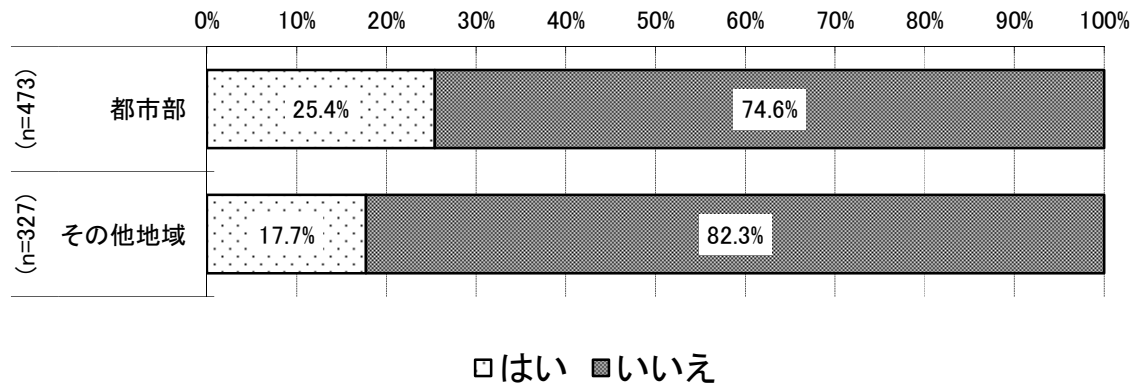
		Japan Trends	Live Japan	RocketsNews 24	主に出版物関係のサイト_その他
(n=473)	都市部	3.9%	4.3%	0.4%	0.8%
(n=327)	その他地域	4.7%	5.1%	0.4%	0.8%
(n=800)	合計	2.8%	3.1%	0.3%	0.6%

<通販サイト等>

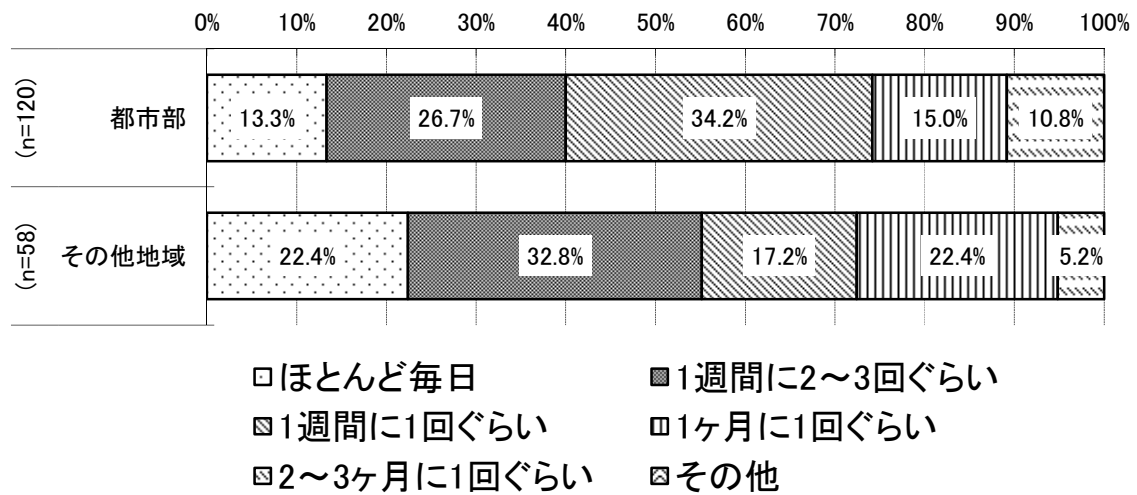
		通販サイト等_その他
(n=473)	都市部	2.6%
(n=327)	その他地域	2.1%
(n=800)	合計	3.4%

(13) 日本のコンテンツのアップロードの状況

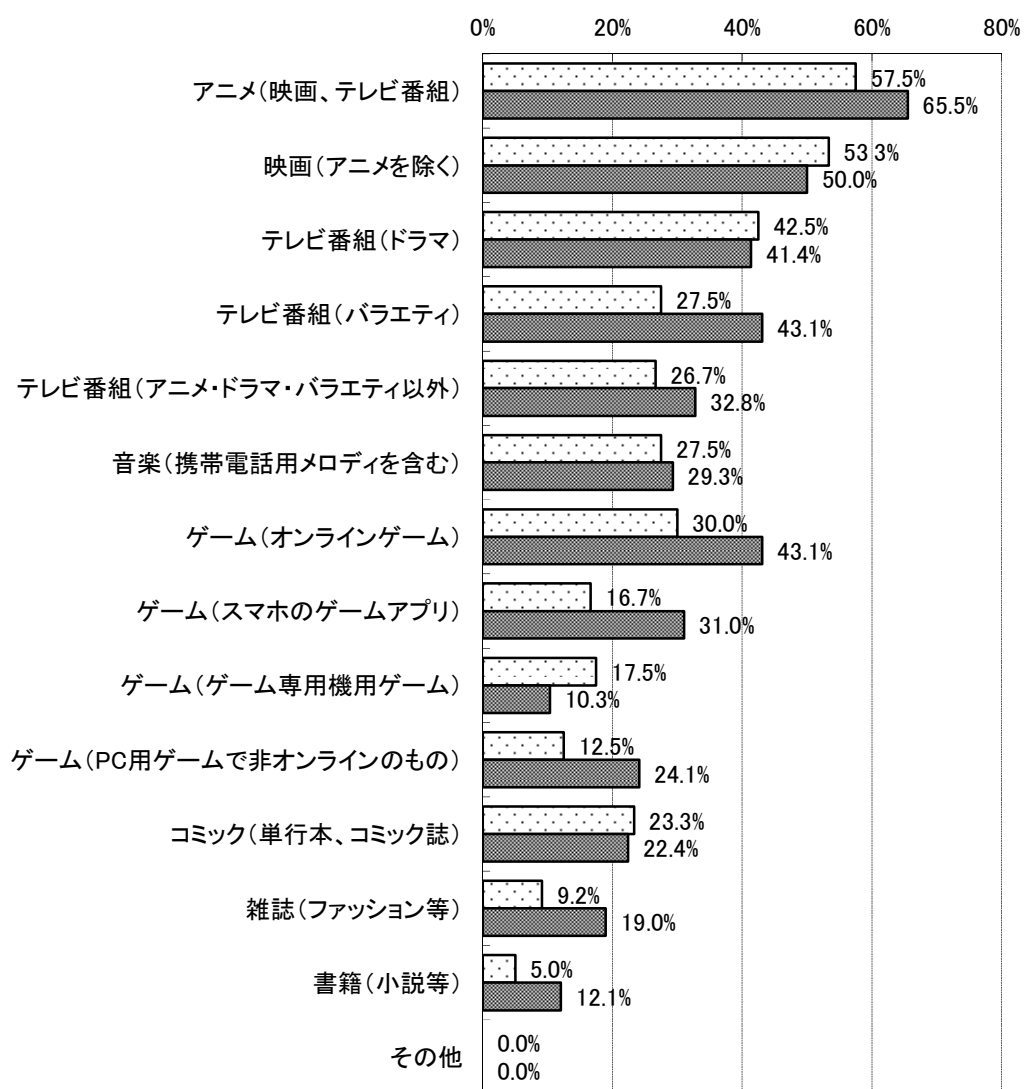
図表 B-3 -290 日本のコンテンツのアップロード・公開の経験有無 (Q12) (単数回答)



図表 B-3 -291 日本のコンテンツのアップロード・公開の頻度 (Q12_A) (単数回答)

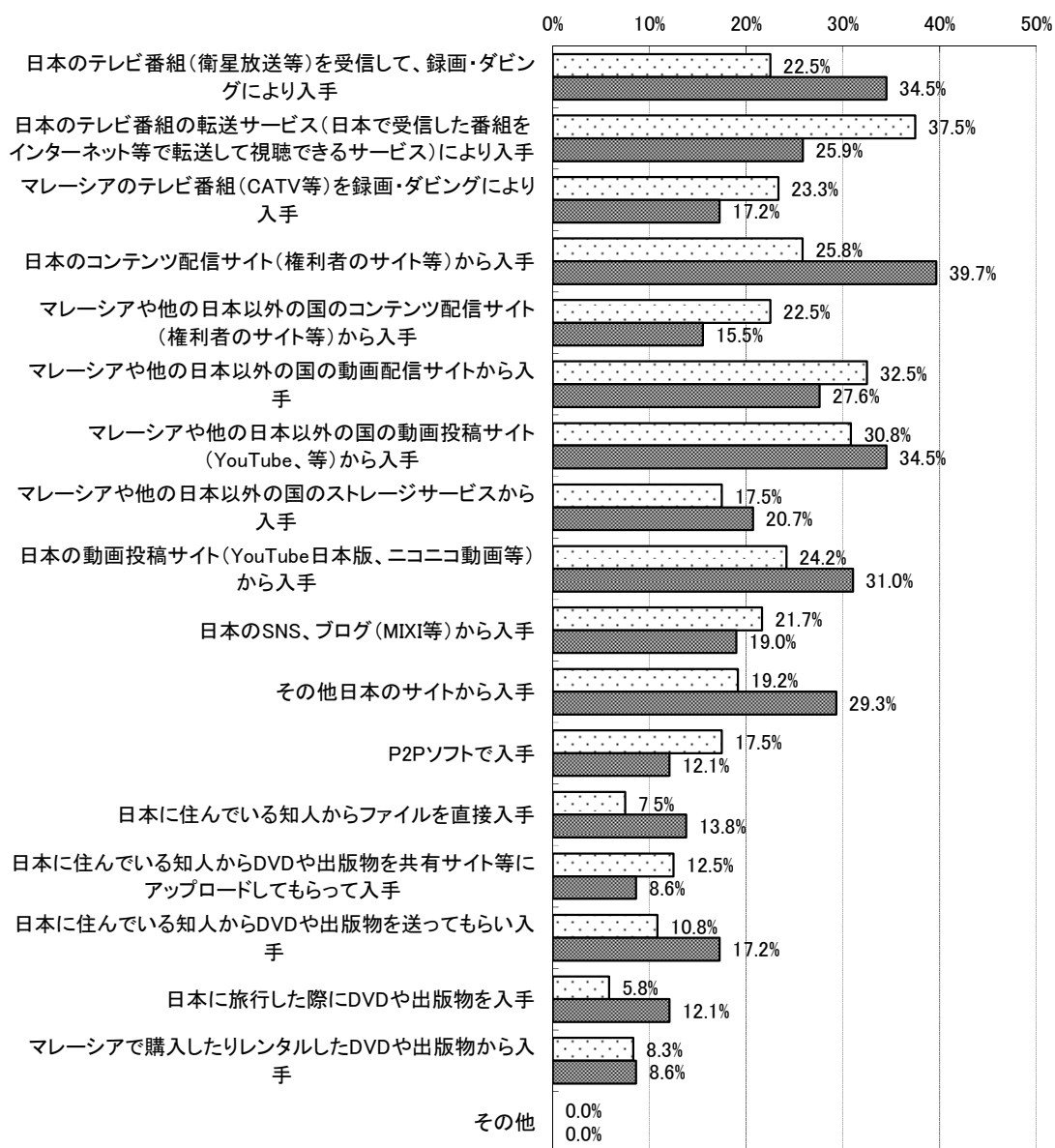


図表 B-3 -292 日本のコンテンツのアップロード・公開したコンテンツの分野（Q12_B）
（複数回答）



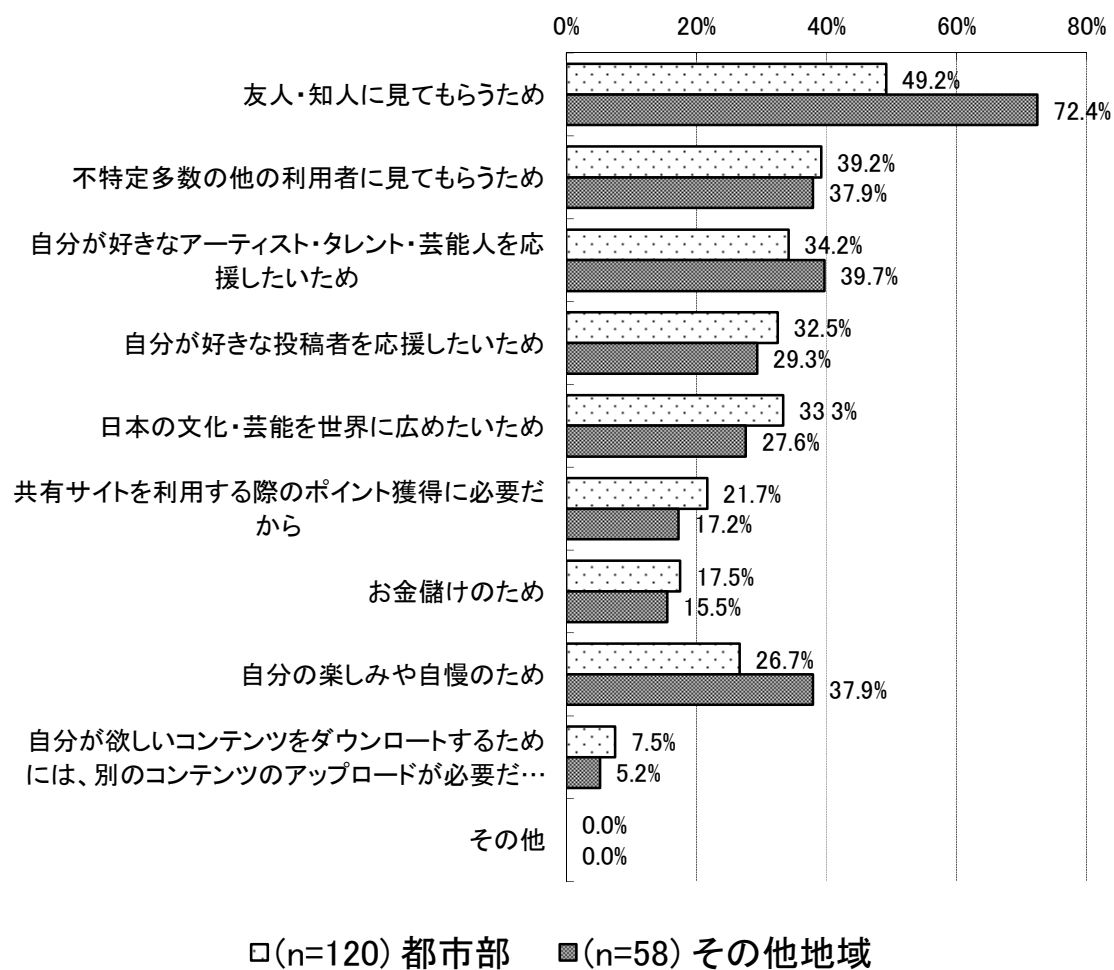
□(n=120) 都市部 ■(n=58) その他地域

図表 B-3-293 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（Q12_D）（複数回答）



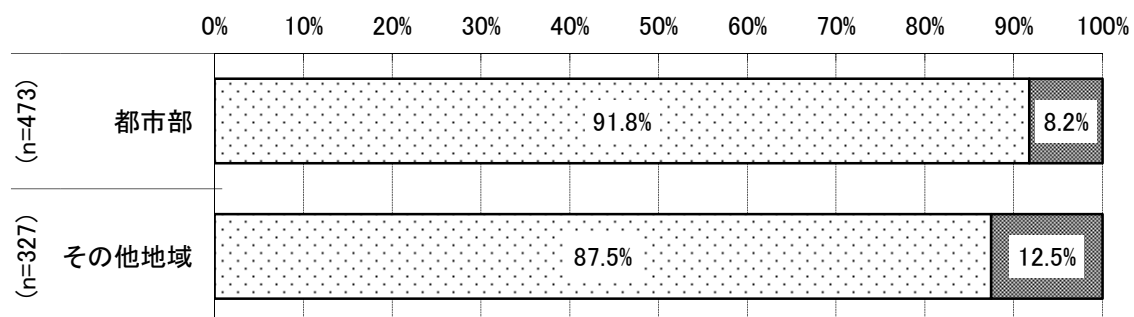
□(n=120) 都市部 ■(n=58) その他地域

図表 B-3 -294 日本のコンテンツをアップロード・公開した理由（Q12_E）（複数回答）



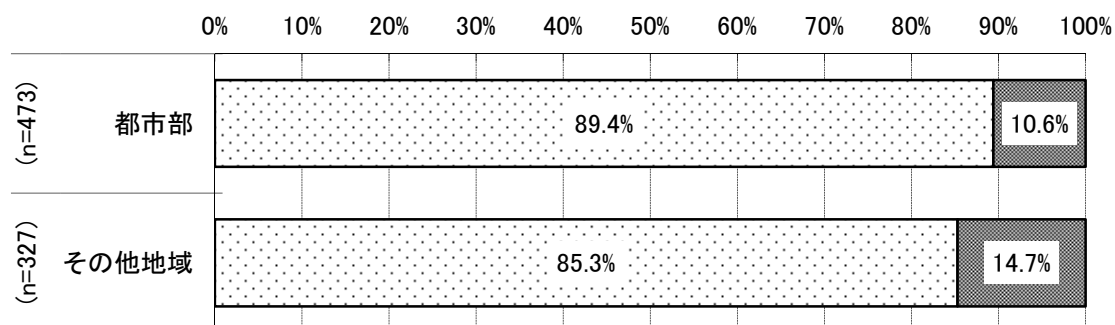
(14) 著作権についての認知状況等

図表 B-3 -295 著作権の認知有無 (Q13_1) (単数回答)



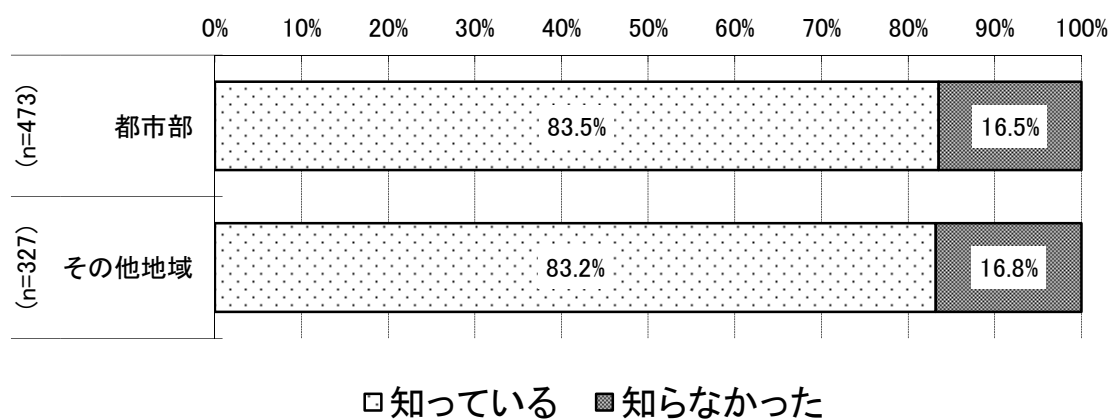
□ 知っている ■ 知らなかった

図表 B-3 -296 著作物における著作権法による保護の認知有無 (Q13_2) (単数回答)

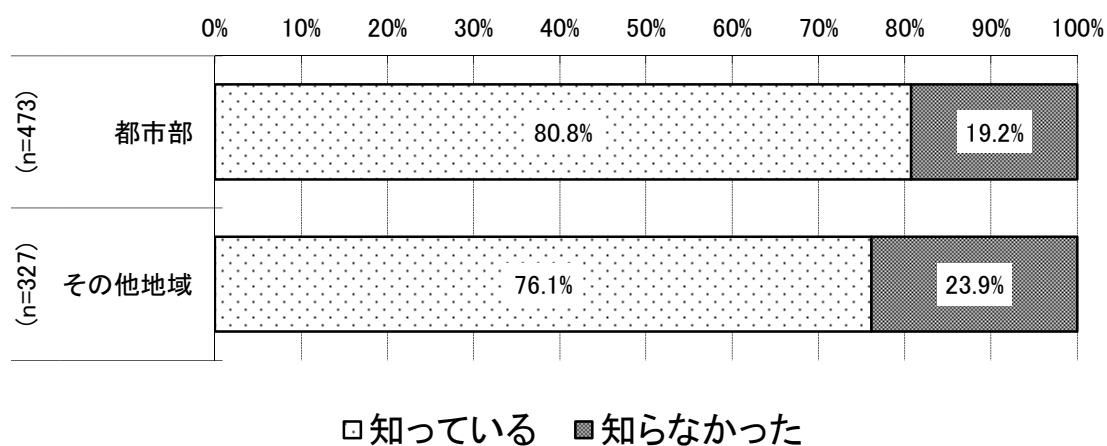


□ 知っている ■ 知らなかった

図表 B-3 -297 著作物を利用する場合、著作物を作った人からの許可の必要の認知有無(Q13_3) (単数回答)



図表 B-3 -298 著作物の価格に著作物を作った人に対する価値が含まれていることの認知有無 (Q13_4) (単数回答)



図表 B-3 -299 海外の著作物においてのマレーシアの著作権法による保護の認知有無（Q13_5）（単数回答）

