

平成 25 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《タイ》

資料編

平成 26 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）	91
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）	117

1. アンケート調査票

＜タイにおけるコンテンツ流通についての調査票＞ ーアンケートAー

《ご自身についておうかがいします。》

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)

- | |
|--|
| 1. Bangkok |
| ＜Central Region＞ |
| 2. Ang Thong 3. Chachoengsao 4. Chainat 5.Chanthaburi 6.Chonburi |

7. Kanchanaburi 8. Lopburi 9. Nakhon Nayok 10. Nakhon Pathom 11. Nonthaburi
12. Pathum Thani 13. Phetchaburi 14. Phra Nakhon Si Ayutthaya 15. Prachinburi
16. Prachuap Khiri Khan 17. Ratchaburi 18. Rayong 19. Sa Kaeo 20. Samut Prakan
21. Samut Sakhon 22. Samut Songkhram 23. Saraburi 24. Sing Buri 25. Suphan Buri
26. Trat

<Northeastern Region>

27. Amnat Charoen 28. Bueng Kan 29. Buriram 30. Chaiyaphum 31. Kalasin
32. Khon Kaen 33. Loei 34. Maha Sarakham 35. Mukdahan 36. Nakhon Phanom
37. Nakhon Ratchasima 38. Nong Bua Lamphu 39. Nong Khai 40. Roi Et
41. Sakon Nakhon 42. Sisaket 43. Urin 44. Ubon Ratchathani 45. Udon Thani
46. Yasothon

<Northern Region>

47. Chiang Mai 48. Chiang Rai 49. Kamphaeng Phet 50. Lampang 51. Lamphun
52. Mae Hong Son 53. Nakhon Sawan 54. Nan 55. Phayao 56. Phetchabun
57. Phichit 58. Phitsanulok 59. Phrae 60. Sukhothai 61. Tak 62. Uthai Thani
63. Uttaradit

<Southern Region>

64. Chumphon 65. Krabi 66. Nakhon Si Thammarat 67. Narathiwat 68. Pattani
69. Phang Nga 70. Phatthalung 71. Phuket 72. Ranong 73. Satun 74. Songkhla
75. Surat Thani 76. Trang 77. Yala

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. 72,000THB 以下
2. 72,001 - 120,000THB
3. 120,001 - 180,000THB
4. 180,001 - 240,000THB
5. 240,001 - 360,000THB
6. 360,001 - 600,000THB
7. 600,001 - 1,000,000THB

8. 1,000,001 - 1,500,000THB
9. 1,500,001 - 2,000,000THB
10. 2,000,001 - 2,500,000THB
11. 2,500,001 THB 以上
12. わからない

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. 100THB 以下
2. 101 - 500THB
3. 501 - 1,000THB
4. 1,001 - 1,500THB
5. 1,501 - 2,000THB
6. 2,001 - 2,500THB
7. 2,501 - 3,000THB
8. 3,001 - 3,500THB
9. 3,501 - 4,000THB
10. 4,001 - 4,500THB
11. 4,501 - 5,000THB
12. 5,001 - 6,000THB
13. 6,001 - 7,000THB
14. 7,001 - 10,000THB
15. 10,001 - 20,000THB
16. 20,001 THB 以上

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. 0
2. 50THB 以下
3. 51 - 100THB
4. 101 - 500THB
5. 501 - 1,000THB

6. 1,001 - 1,500THB
7. 1,501 - 2,000THB
8. 2,001- 2,500THB
9. 2,501 - 3,000THB
10. 3,001 - 3,500THB
11. 3,501 - 4,000THB
12. 4,001 - 4,500THB
13. 4,501 - 5,000THB
14. 5,001 - 6,000THB
15. 6,001 - 7,000THB
16. 7,001 - 10,000THB
17. 10,001 - 20,000 THB
18. 20,001 THB 以上

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)

*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手付けず閲覧することをいいます。

		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
		タイ	中国	香港	台湾	日本	韓国	米国	欧州	その他地域	聴経験なし 不明／入手・視聴
(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（着メロ等を含む）										
(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タイ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 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)

- | |
|--|
| 1. Bangkok |
| <Central Region> |
| 2. Ang Thong 3. Chachoengsao 4. Chainat 5.Chanthaburi 6. Chonburi |
| 7. Kanchanaburi 8. Lopburi 9. Nakhon Nayok 10. Nakhon Pathom 11. Nonthaburi |
| 12. Pathum Thani 13. Phetchaburi 14.Phra Nakhon Si Ayutthaya 15. Prachinburi |

16. Prachuap Khiri Khan 17. Ratchaburi 18. Rayong 19. Sa Kaeo 20. Samut Prakan
21. Samut Sakhon 22. Samut Songkhram 23. Saraburi 24. Sing Buri 25. Suphan Buri
26. Trat

<Northeastern Region>

27. Amnat Charoen 28. Bueng Kan 29. Buriram 30. Chaiyaphum 31. Kalasin
32. Khon Kaen 33. Loei 34. Maha Sarakham 35. Mukdahan 36. Nakhon Phanom
37. Nakhon Ratchasima 38. Nong Bua Lamphu 39. Nong Khai 40. Roi Et
41. Sakon Nakhon 42. Sisaket 43. Urin 44. Ubon Ratchathani 45. Udon Thani
46. Yasothon

<Northern Region>

47. Chiang Mai 48. Chiang Rai 49. Kamphaeng Phet 50. Lampang 51. Lamphun
52. Mae Hong Son 53. Nakhon Sawan 54. Nan 55. Phayao 56. Phetchabun
57. Phichit 58. Phitsanulok 59. Phrae 60. Sukhothai 61. Tak 62. Uthai Thani
63. Uttaradit

<Southern Region>

64. Chumphon 65. Krabi 66. Nakhon Si Thammarat 67. Narathiwat 68. Pattani
69. Phang Nga 70. Phatthalung 71. Phuket 72. Ranong 73. Satun 74. Songkhla
75. Surat Thani 76. Trang 77. Yala

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）はいくらですか。（SA）

1. 72,000THB 以下
2. 72,001 - 120,000THB
3. 120,001 - 180,000THB
4. 180,001 - 240,000THB
5. 240,001 - 360,000THB
6. 360,001 - 600,000THB
7. 600,001 - 1,000,000THB
8. 1,000,001 - 1,500,000THB
9. 1,500,001 - 2,000,000THB

- | |
|------------------------------|
| 10. 2,000,001 - 2,500,000THB |
| 11. 2,500,001 THB 以上 |
| 12. わからない |

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. 100THB 以下 |
| 2. 101 - 500THB |
| 3. 501 - 1,000THB |
| 4. 1,001 - 1,500THB |
| 5. 1,501 - 2,000THB |
| 6. 2,001 - 2,500THB |
| 7. 2,501 - 3,000THB |
| 8. 3,001 - 3,500THB |
| 9. 3,501 - 4,000THB |
| 10. 4,001 - 4,500THB |
| 11. 4,501 - 5,000THB |
| 12. 5,001 - 6,000THB |
| 13. 6,001 - 7,000THB |
| 14. 7,001 - 10,000THB |
| 15. 10,001 - 20,000THB |
| 16. 20,001 THB 以上 |

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. 0 |
| 2. 50THB 以下 |
| 3. 51 - 100THB |
| 4. 101 - 500THB |
| 5. 501 - 1,000THB |
| 6. 1,001 - 1,500THB |

7. 1,501 - 2,000THB
8. 2,001 - 2,500THB
9. 2,501 - 3,000THB
10. 3,001 - 3,500THB
11. 3,501 - 4,000THB
12. 4,001 - 4,500THB
13. 4,501 - 5,000THB
14. 5,001 - 6,000THB
15. 6,001 - 7,000THB
16. 7,001 - 10,000THB
17. 10,001 - 20,000 THB
18. 20,001 THB 以上

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。(MA)

*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手付けず閲覧することをいいます。

		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
		タイ	中国	香港	台湾	日本	韓国	米国	欧州	その他地域	聴経験なし 不明／入手・視聴
(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（着メロ等を含む）										
(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）										

2. 《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、無償・有償別、入手・視聴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	1	2	3	4
	a-2	動画投稿サイトによる流通 (YouTube、等)	1	2	3	4
	a-3	リンクサイト／リーチサイトによる流通	1	2	3	4
	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
	a-5	ストレージサービスによる流通	1	2	3	4
	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
パッケージ流通	b-1	実店舗によるパッケージ販売			3	
	b-2	雑誌やテレビ等によるパッケージの通信販売			3	
	b-3	インターネットによるパッケージ販売			3	
	b-4	オークション等によるパッケージの流通			3	
	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		3	
	b-6	イベント会場でのパッケージ販売			3	
	b-7	パッケージのレンタル			3	
	b-8	知人間のパッケージの流通	1		3	

c テレビ放送・映画館	c-1	地上波テレビ放送の視聴		2		4
	c-2	衛星テレビ放送の視聴		2		4
	c-3	ケーブルテレビの視聴		2		4
	c-4	映画館における鑑賞				4

(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）

(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）

(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。）

(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

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）【経験のある手段のみ表示】

			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（愛奇芸、PPS、等）	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	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	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
f 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	7
	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	8
	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	9
	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	10
	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	11
	b-6	イベント会場でのパッケージ販売	1	2	3	4	5	6	12
	b-7	パッケージのレンタル	1	2	3	4	5	6	13
	b-8	知人間のパッケージの流通	1	2	3	4	5	6	14

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。（数字を記入）

【経験のある手段のみ回答するように表示】

			無償での入手・視聴件数		有償での入手・視聴件数	
			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（愛奇芸、PPS、等）				
	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				
	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				
	a-6	電子メールやメッセージなどによる知人間の流通				
㊤ 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				
㊤ 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				

問 2-6 入手した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 2-7 日本のアニメ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)【排他設定】 |

問 2-8 日本のアニメ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)【排他設定】 |

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) 【排他設定】 |

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 タイ語に吹き替えされていること
2. 音声 オリジナルの日本語のままであること
3. タイ語字幕付きであること
4. 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
5. HD 品質であること
6. ダウンロードできること
7. 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
8. 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
9. 入手・視聴したいコンテンツを探しやすいこと
10. 特に条件はない【排他設定】
11. 特に正規版を望まない【排他設定】
12. 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. 5 パーツ未満 | 3. 10 パーツ未満 |
| 4. 20 パーツ未満 | 5. 30 パーツ未満 | 6. 50 パーツ未満 |
| 7. 70 パーツ未満 | 8. 100 パーツ未満 | 9. 200 パーツ未満 |
| 10. 300 パーツ未満 | 11. 500 パーツ未満 | 12. 500 パーツ以上 |
| 13. 月額固定の会員制ならよい | | |
| 14. 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（ ）

3. 《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、無償・有償別、入手・視聴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
㉞ 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
	a-2	動画投稿サイトによる流通 (YouTube、等)	1	2	3	4
	a-3	リンクサイト／リーチサイトによる流通	1	2	3	4
	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
	a-5	ストレージサービスによる流通	1	2	3	4
	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
㉟ パッケージ流通	b-1	実店舗によるパッケージ販売			3	
	b-2	雑誌やテレビ等によるパッケージの通信販売			3	
	b-3	インターネットによるパッケージ販売			3	
	b-4	オークション等によるパッケージの流通			3	
	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		3	
	b-6	イベント会場でのパッケージ販売			3	
	b-7	パッケージのレンタル			3	
	b-8	知人間のパッケージの流通	1		3	

c テレビ放送・映画館	c-1	地上波テレビ放送の視聴		2		4
	c-2	衛星テレビ放送の視聴		2		4
	c-3	ケーブルテレビの視聴		2		4
	c-4	映画館における鑑賞				4

(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）

(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）

(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。）

(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

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）【経験のある手段のみ回答するように表示】

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	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	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
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	7
	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	8
	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	9
	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	10
	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	11
	b-6	イベント会場でのパッケージ販売	1	2	3	4	5	6	12
	b-7	パッケージのレンタル	1	2	3	4	5	6	13
	b-8	知人間のパッケージの流通	1	2	3	4	5	6	14

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）

【経験のある手段のみ回答するように表示】

			無償での入手・視聴件数		有償での入手・視聴件数	
			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				
	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				
	a-6	電子メールやメッセージなどによる知人間の流通				
㊤ 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				
㊦ 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				

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。（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）【排除設定】 |

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）【排除設定】 |

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）【排他設定】

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. 音声がタイ語に吹き替えされていること
2. 音声がオリジナルの日本語のままであること
3. タイ語字幕付きであること
4. 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
5. HD 品質であること
6. ダウンロードできること
7. 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
8. 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
9. 入手・視聴したいコンテンツを探しやすいこと
10. 特に条件はない【排他設定】
11. 特に正規版を望まない【排他設定】
12. 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. 5 バーツ未満 | 3. 10 バーツ未満 |
| 4. 20 バーツ未満 | 5. 30 バーツ未満 | 6. 50 バーツ未満 |
| 7. 70 バーツ未満 | 8. 100 バーツ未満 | 9. 200 バーツ未満 |
| 10. 300 バーツ未満 | 11. 500 バーツ未満 | 12. 500 バーツ以上 |
| 13. 月額固定の会員制ならよい | | |
| 14. その他（ ） | | |

4. 《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、無償・有償別、入手・視聴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	1	2	3	4
	a-2	動画投稿サイトによる流通（YouTube、等）	1	2	3	4
	a-3	リンクサイト／リーチサイトによる流通	1	2	3	4
	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
	a-5	ストレージサービスによる流通	1	2	3	4
	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
パッケージ流通	b-1	実店舗によるパッケージ販売			3	
	b-2	雑誌やテレビ等によるパッケージの通信販売			3	
	b-3	インターネットによるパッケージ販売			3	
	b-4	オークション等によるパッケージの流通			3	
	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		3	
	b-6	イベント会場でのパッケージ販売			3	
	b-7	パッケージのレンタル			3	
	b-8	知人間のパッケージの流通	1		3	

c テレビ 放送	c-1	地上波テレビ放送の視聴		2		4
	c-2	衛星テレビ放送の視聴		2		4
	c-3	ケーブルテレビの視聴		2		4

(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）

(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）

(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。）

(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。

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）【経験のある手段のみ回答するように表示】

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
エ 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	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	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
オ 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	7
	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	8
	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	9
	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	10
	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	11
	b-6	イベント会場でのパッケージ販売	1	2	3	4	5	6	12
	b-7	パッケージのレンタル	1	2	3	4	5	6	13
	b-8	知人間のパッケージの流通	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。（数字を記入）

【経験のある手段のみ回答するように表示】

			無償での入手・視聴件数		有償での入手・視聴件数	
			1 入手	2 視聴	3 入手	4 視聴
㉟ 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				
	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				
	a-6	電子メールやメッセージなどによる知人間の流通				
㊦ 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				
㊧ 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 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）【排他設定】

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）【排他設定】

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ー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）【排他設定】

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. 音声がタイ語に吹き替えされていること
2. 音声がオリジナルの日本語のままであること
3. タイ語字幕付きであること
4. 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
5. HD 品質であること
6. ダウンロードできること
7. 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
8. 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
9. 入手・視聴したいコンテンツを探しやすいこと
10. 特に条件はない【排他設定】
11. 特に正規版を望まない【排他設定】
12. 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. 5 バーツ未満 | 3. 10 バーツ未満 |
| 4. 20 バーツ未満 | 5. 30 バーツ未満 | 6. 50 バーツ未満 |
| 7. 70 バーツ未満 | 8. 100 バーツ未満 | 9. 200 バーツ未満 |
| 10. 300 バーツ未満 | 11. 500 バーツ未満 | 12. 500 バーツ以上 |
| 13. 月額固定の会員制ならよい | | |
| 14. その他（ ） | | |

5. 《上記問1で日本の(6)音楽(着メロ等を含む)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(着メロ等を含む)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、無償・有償別、入手・視聴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	1	2	3	4
	a-2	動画投稿サイトによる流通 (YouTube、等)	1	2	3	4
	a-3	リンクサイト／リーチサイトによる流通	1	2	3	4
	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
	a-5	ストレージサービスによる流通	1	2	3	4
	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
パッケージ流通	b-1	実店舗によるパッケージ販売			3	
	b-2	雑誌やテレビ等によるパッケージの通信販売			3	
	b-3	インターネットによるパッケージ販売			3	
	b-4	オークション等によるパッケージの流通			3	
	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		3	
	b-6	イベント会場でのパッケージ販売			3	
	b-7	パッケージのレンタル			3	
	b-8	知人間のパッケージの流通	1		3	

c テレビ放送・映画館等	c-1	地上波テレビ放送の視聴		2		4
	c-2	衛星テレビ放送の視聴		2		4
	c-3	ケーブルテレビの視聴		2		4
	c-4	映画館における鑑賞				4
	c-5	ライブ・コンサートにおける鑑賞		2		4

(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）

(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）

(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。）

(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

問 5-2 最近 3 ヶ月間に、日本の音楽（着メロ等を含む）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）【経験のある手段のみ回答するように表示】

問 5-3 最近 3 ヶ月間に、日本の音楽（着メロ等を含む）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）【経験のある手段のみ表示】

			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
エ 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	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	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
セ 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	7
	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	8
	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	9
	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	10
	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	11
	b-6	イベント会場でのパッケージ販売	1	2	3	4	5	6	12
	b-7	パッケージのレンタル	1	2	3	4	5	6	13
	b-8	知人間のパッケージの流通	1	2	3	4	5	6	14

問 5-5 最近 3 ヶ月間に日本の音楽（着メロ等を含む）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。（数字を記入）

【経験のある手段のみ回答するように表示】

			無償での入手・視聴件数		有償での入手・視聴件数	
			1 入手	2 視聴	3 入手	4 視聴
㉟ 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				
	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				
	a-6	電子メールやメッセージなどによる知人間の流通				
㊦ 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				
㉞ 等 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				

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）【排他設定】

問 5-9 日本の音楽（着メロ等を含む）をインターネットからファイルを手に入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）【排他設定】

問 5-10 日本の音楽（着メロ等を含む）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（着メロ等を含む）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 5-13 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（着メロ等を含む）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. 5 バーツ未満	3. 10 バーツ未満
4. 20 バーツ未満	5. 30 バーツ未満	6. 50 バーツ未満
7. 70 バーツ未満	8. 100 バーツ未満	9. 200 バーツ未満
10. 300 バーツ未満	11. 500 バーツ未満	12. 500 バーツ以上
13. 月額固定の会員制ならよい		
14. その他 ()		

6. 《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。(数字を記入)

- | | |
|--------|---|
| (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. 音声がタイ語に吹き替えされていること
2. 音声オリジナル（日本語等）のままであること
3. タイ語表記であること
4. 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
5. HD 品質であること
6. 特に条件はない【排他設定】
7. 特に正規版を望まない【排他設定】
8. その他（ ）

7. 《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、無償・有償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
㊟ 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
	a-3	リンクサイト／リーチサイトによる流通	1	2
	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
	a-5	ストレージサービスによる流通	1	2
	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
㊤ パ ッ ケ ー ジ 流 通	b-1	実店舗によるパッケージ販売		2
	b-2	雑誌やテレビ等によるパッケージの通信販売		2
	b-3	インターネットによるパッケージ販売		2
	b-4	オークション等によるパッケージの流通		2
	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
	b-6	イベント会場でのパッケージ販売		2
	b-7	パッケージのレンタル		2
	b-8	知人間のパッケージの流通	1	2

(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）

(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）

(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。）

(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）【経験のある手段のみ回答するように表示】

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）【経験のある手段のみ表示】

			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 週間に一回ぐらい	1 ヶ月に一回ぐらい	2 ～ 3 ヶ月に一回ぐらい	その他（ ）	最も頻度が高い手段
㊟ 非パッケージ流通*	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	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	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
㊞ 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	7
	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	8
	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	9
	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	10
	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	11
	b-6	イベント会場でのパッケージ販売	1	2	3	4	5	6	12
	b-7	パッケージのレンタル	1	2	3	4	5	6	13
	b-8	知人間のパッケージの流通	1	2	3	4	5	6	14

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（タイ語表記、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。（数字を記入）

【経験のある手段のみ回答するように表示】

			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	1	2
	a-3	リンクサイト／リーチサイトによる流通	1	2
	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
	a-5	ストレージサービスによる流通	1	2
	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
㊤ パッケージ流通	b-1	実店舗によるパッケージ販売		2
	b-2	雑誌やテレビ等によるパッケージの通信販売		2
	b-3	インターネットによるパッケージ販売		2
	b-4	オークション等によるパッケージの流通		2
	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
	b-6	イベント会場でのパッケージ販売		2
	b-7	パッケージのレンタル		2
	b-8	知人間のパッケージの流通	1	2

問 7-6 入手した日本のゲーム（オンラインゲームを除く）コンテンツのうち、実際にプレイ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 7-7 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）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. PS2
8. PS3
9. PS4
10. PSP
11. PS Vita
12. Nintendo 64
13. Nintendo Wii
14. Nintendo GB/GBA
15. Nintendo DS
16. Nintendo 3DS
17. X Box
18. X Box 360
19. その他 ()
20. 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) 【排他設定】

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）【排他設定】

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 7-9 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. 音声がタイ語に吹き替えされていること |
| 2. 音声がオリジナルの日本語のままであること |
| 3. タイ語表記であること |
| 4. 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 |
| 5. 画像が高品質であること |
| 6. 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 |
| 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. 入手したいコンテンツを探しやすいこと |

- | |
|----------------------|
| 9. 特に条件はない【排他設定】 |
| 10. 特に正規版を望まない【排他設定】 |
| 11. 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 件あたりどのような価格なら支払ってもいいですか。(SA)

- | | | |
|------------------|-----------------|----------------|
| 1. 無償 | 2. 5 パーツ未満 | 3. 10 パーツ未満 |
| 4. 20 パーツ未満 | 5. 30 パーツ未満 | 6. 50 パーツ未満 |
| 7. 70 パーツ未満 | 8. 100 パーツ未満 | 9. 200 パーツ未満 |
| 10. 300 パーツ未満 | 11. 500 パーツ未満 | 12. 700 パーツ未満 |
| 13. 1,000 パーツ未満 | 14. 1,500 パーツ未満 | 15. 2000 パーツ未満 |
| 16. 3,000 パーツ未満 | 17. 3,000 パーツ以上 | |
| 18. 月額固定の会員制ならよい | | |
| 19. その他 () | | |

8. 《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、無償・有償別、入手・閲覧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
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
	a-2	動画投稿サイトによる流通（YouTube、等）	1	2	3	4
	a-3	リンクサイト／リーチサイトによる流通	1	2	3	4
	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
	a-5	ストレージサービスによる流通	1	2	3	4
	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
パッケージ流通	b-1	実店舗によるパッケージ販売			3	
	b-2	雑誌やテレビ等によるパッケージの通信販売			3	
	b-3	インターネットによるパッケージ販売			3	
	b-4	オークション等によるパッケージの流通			3	
	b-6	イベント会場でのパッケージ販売			3	
	b-7	パッケージのレンタル			3	
	b-8	知人間のパッケージの流通	1		3	

（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）

(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）

(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。）

(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）【経験のある手段のみ回答するように表示】

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）【経験のある手段のみ表示】

			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
㊦ 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	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	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
㊧ 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	7
	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	8
	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	9
	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	10
	b-6	イベント会場でのパッケージ販売	1	2	3	4	5	6	12
	b-7	パッケージのレンタル	1	2	3	4	5	6	11
	b-8	知人間のパッケージの流通	1	2	3	4	5	6	12

（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。（数字を記入）

【経験のある手段のみ回答するように表示】

			無償での入手・閲覧件数		有償での入手・閲覧件数	
			1 入手	2 閲覧	3 入手	4 閲覧
㊟ 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				
	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				
	a-6	電子メールやメッセージなどによる知人間の流通				
㊤ 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-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）
- 【排他設定】

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）
- 【排他設定】

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. タイ語表記であること |
| 2. 日本発売とほぼ同じタイミングで入手・閲覧できること |
| 3. 高画質であること |
| 4. ダウンロードできること |
| 5. 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 |
| 6. 入手・閲覧したいコンテンツを探しやすいこと |

- | |
|---|
| 7. 特に条件はない【排他設定】
8. 特に正規版を望まない【排他設定】
9. 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. 5 パーツ未満 | 3. 10 パーツ未満 |
| 4. 20 パーツ未満 | 5. 30 パーツ未満 | 6. 50 パーツ未満 |
| 7. 70 パーツ未満 | 8. 100 パーツ未満 | 9. 200 パーツ未満 |
| 10. 300 パーツ未満 | 11. 500 パーツ未満 | 12. 500 パーツ以上 |
| 13. 月額固定の会員制ならよい | | |
| 14. その他 () | | |

9. 《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、無償・有償別、入手・閲覧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付けず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
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
	a-2	動画投稿サイトによる流通（YouTube、等）	1	2	3	4
	a-3	リンクサイト／リーチサイトによる流通	1	2	3	4
	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
	a-5	ストレージサービスによる流通	1	2	3	4
	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
パッケージ流通	b-1	実店舗によるパッケージ販売			3	
	b-2	雑誌やテレビ等によるパッケージの通信販売			3	
	b-3	インターネットによるパッケージ販売			3	
	b-4	オークション等によるパッケージの流通			3	
	b-6	イベント会場でのパッケージ販売			3	
	b-7	パッケージのレンタル			3	
	b-8	知人間のパッケージの流通	1		3	

（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）

(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）

(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。）

(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）【経験のある手段のみ回答するように表示】

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）【経験のある手段のみ表示】

			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	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	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
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	7
	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	8
	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	9
	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	10
	b-6	イベント会場でのパッケージ販売	1	2	3	4	5	6	12
	b-7	パッケージのレンタル	1	2	3	4	5	6	11
	b-8	知人間のパッケージの流通	1	2	3	4	5	6	12

（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)

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。（数字を記入）

【経験のある手段のみ回答するように表示】

			無償での入手・閲覧件数		有償での入手・閲覧件数	
			1 入手	2 閲覧	3 入手	4 閲覧
㊟ 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				
	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				
	a-6	電子メールやメッセージなどによる知人間の流通				
㊤ 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-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）
- 【排他設定】

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）
- 【排他設定】

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. タイ語表記であること |
| 2. 日本発売とほぼ同じタイミングで入手・閲覧できること |
| 3. 高画質であること |
| 4. ダウンロードできること |
| 5. 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 |
| 6. 入手・閲覧したいコンテンツを探しやすいこと |
| 7. 特に条件はない【排他設定】 |

8. 特に正規版を望まない【排他設定】

9. 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. 5 パーツ未満

3. 10 パーツ未満

4. 20 パーツ未満

5. 30 パーツ未満

6. 50 パーツ未満

7. 70 パーツ未満

8. 100 パーツ未満

9. 200 パーツ未満

10. 300 パーツ未満

11. 500 パーツ未満

12. 500 パーツ以上

13. 月額固定の会員制ならよい

14. その他 ()

10. 《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、無償・有償別、入手・閲覧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
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
	a-2	動画投稿サイトによる流通（YouTube、等）	1	2	3	4
	a-3	リンクサイト／リーチサイトによる流通	1	2	3	4
	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
	a-5	ストレージサービスによる流通	1	2	3	4
	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
パッケージ流通	b-1	実店舗によるパッケージ販売			3	
	b-2	雑誌やテレビ等によるパッケージの通信販売			3	
	b-3	インターネットによるパッケージ販売			3	
	b-4	オークション等によるパッケージの流通			3	
	b-6	イベント会場でのパッケージ販売			3	
	b-7	パッケージのレンタル			3	
	b-8	知人間のパッケージの流通	1		3	

(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）

(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）

(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。）

(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）【経験のある手段のみ回答するように表示】

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）【経験のある手段のみ表示】

			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	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	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
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	7
	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	8
	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	9
	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	10
	b-6	イベント会場でのパッケージ販売	1	2	3	4	5	6	12
	b-7	パッケージのレンタル	1	2	3	4	5	6	11
	b-8	知人間のパッケージの流通	1	2	3	4	5	6	12

（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)

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。（数字を記入）

【経験のある手段のみ回答するように表示】

			無償での入手・閲覧件数		有償での入手・閲覧件数	
			1 入手	2 閲覧	3 入手	4 閲覧
㊟ 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				
	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				
	a-6	電子メールやメッセージなどによる知人間の流通				
㊤ 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-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

問 10-7 日本の書籍（小説等）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）
- 【排他設定】

問 10-8 日本の書籍（小説等）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）
- 【排他設定】

問 10-9 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 10-10 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 10-10 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. タイ語表記であること |
| 2. 日本発売とほぼ同じタイミングで入手・閲覧できること |
| 3. 高画質であること |
| 4. ダウンロードできること |
| 5. 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 |
| 6. 入手・閲覧したいコンテンツを探しやすいこと |
| 7. 特に条件はない【排他設定】 |

8. 特に正規版を望まない【排他設定】

9. その他 ()

問 10-13 上記問 10-12 で選択した条件を満たして、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件あたりどのような価格なら支払ってもいいですか。(SA)

1. 無償

2. 5 パーツ未満

3. 10 パーツ未満

4. 20 パーツ未満

5. 30 パーツ未満

6. 50 パーツ未満

7. 70 パーツ未満

8. 100 パーツ未満

9. 200 パーツ未満

10. 300 パーツ未満

11. 500 パーツ未満

12. 500 パーツ以上

13. 月額固定の会員制ならよい

14. その他 ()

- 1 1. 《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・リンクサイト等

- | | |
|----|---|
| 1. | Google Thailand (https://www.google.co.th/) |
| 2. | Pantip (http://pantip.com/forum/chalermkrung) |
| 3. | popcornfor2 (http://www.popcornfor2.com/content) |
| 4. | その他 (具体的に : _____) |

○主に動画関係のサイト

- | | |
|-----|--|
| 1. | dooseries (http://www.dooseries.com) |
| 2. | tvseriesclub (http://www.tvserieclub.com) |
| 3. | indeeserie (http://www.indeeserie.com) |
| 4. | nangonly (http://www.nangonly.com/tag-japanese.html) |
| 5. | jukool (http://www.jukkool.com) |
| 6. | doonung (http://www.doonung.com) |
| 7. | punanime (http://punanime.com) |
| 8. | rakseries (http://www.rakseries.com) |
| 9. | d-drama (http://www.d-drama.blogspot.com/japan) |
| 10. | drama-addict (http://www.drama-addict.com) |
| 11. | kodhit. (http://www.kodhit.com) |
| 12. | jkdramas (http://www.jkdramas.com) |
| 13. | 4shared (http://www.4shared.com) |
| 14. | dailymotion (http://www.dailymotion.com) |
| 15. | load cartoon free (http://load-anime.blogspot.jp) |
| 16. | d-addicts (http://www.d-addicts.com/forum) |
| 17. | Alive (http://alive.in.th) |
| 18. | Mthai (http://www.mthai.com) |
| 19. | Dark-dramas (http://www.dark-dramas.com) |
| 20. | Anime-Thai.net (http://www.anime-thai.net/bbs/forum.php) |
| 21. | Anime GX World of anime (http://www.animex.net/forum.php) |
| 22. | thaifairytail (http://www.thaifairytail.com) |
| 23. | toonhd (http://www.toonhd.com) |
| 24. | ThaiPBS (http://www.thaipbs.or.th/live) |
| 25. | Workpoint (http://www.workpointtv.com) |
| 26. | j-channel (http://www.j-channel.jp/index.html) |
| 27. | seesantv (http://www.seesantv.com) |
| 28. | Pantip (http://pantip.com/forum/chalermkrung) |
| 29. | popcornfor2 (http://www.popcornfor2.com/content) |
| 30. | cartoonbaka-th (http://cartoonbaka-th.com/portal.php?topic&topicid=3) |
| 31. | thaionepiece (http://thaionepiece.com) |
| 32. | sritown (http://www.sritown.com) |
| 33. | Doomanga (http://www.doomanga.com) |
| 34. | nipponanime (http://www.nipponanime.net) |
| 35. | Book exhibition (http://www.boomerangshop.com) |

36.	dvdmm (http://www.dvdmm.com/index.php)
37.	ilovejrock (http://www.ilovejrock.com)
38.	sw-dvd (http://www.sw-dvd.com)
39.	series20b (http://www.series20b.com/store/product/)
40.	lovelydvd (http://lovelydvd.com/catalog.php?category=6)
41.	Thaigaming (http://thaigaming.com/)
42.	animegame2013 (http://www.animegame2013.net)
43.	thailandtorrent (http://www.thailandtorrent.com)
44.	livejournal (http://www.livejournal.com)
45.	narutoct1 (http://www.narutoct1.com)
46.	fancubnaruto (https://facebook.com/pages/แฟนคลับนารูโตะ)
47.	anime-i (http://anime-i.com)
48.	laboonfs (https://facebook.com/LaboonFS)
49.	narutozero (http://narutozero-plus.blogspot.jp)
50.	endlessnightdvd (http://www.endlessnightdvd.com)
51.	direct-torrent (http://direct-torrent.com:443)
52.	wunjun group (http://group.wunjun.com)
53.	rakgames (http://www.rakgames.com/year2)
54.	その他 (具体的に :)

○主に音楽関係のサイト

1.	mp3freefree (http://mp3freefree.com)
2.	songdee (http://www.songdee.com)
3.	4shared (http://www.4shared.com)
4.	load cartoon free (http://load-anime.blogspot.jp)
5.	Anime-Thai.net (http://www.anime-thai.net/bbs/forum.php)
6.	Anime GX World of anime (http://www.animex.net/forum.php)
7.	thafairytail (http://www.thafairytail.com)
8.	tofupradio (http://tofupradio.becteroradio.com)
9.	nipponanime (http://www.nipponanime.net)
10.	Book exhibition (http://www.boomerangshop.com)
11.	dvdmm (http://www.dvdmm.com/index.php)
12.	ilovejrock (http://www.ilovejrock.com)
13.	series20b (http://www.series20b.com/store/product/)
14.	livejournal (http://www.livejournal.com)
15.	direct-torrent (http://direct-torrent.com:443)
16.	その他 (具体的に :)

○主にゲーム関係のサイト

1.	load-game free (http://load-xn--12clb8ahlh2bdlhyesalk.net/)
2.	Anime GX World of anime (http://www.animex.net/forum.php)
3.	Pantip (http://pantip.com/forum/chalermkrung)
4.	cartoonbaka-th (http://cartoonbaka-th.com/portal.php?topic&topicid=3)
5.	sritown (http://www.sritown.com)
6.	Doomanga (http://www.doomanga.com)
7.	nipponanime (http://www.nipponanime.net)

8. Ragnaok (<http://ragnaok.playpark.com>)
9. gamehotpcfree (http://gamehotpcfree.blogspot.com/p/blog-page_17.html)
10. gamestorrents (<http://gamestorrents.com/eng/>)
11. jps-game (<http://jps-game.blogspot.jp>)
12. gamepc2 (<http://loadgame24hr.blogspot.jp/>)
13. Thaigaming (<http://thaigaming.com/>)
14. animegame2013 (<http://www.animegame2013.net>)
15. happy2you (<http://www.happy2you.net/news/php>)
16. thailandtorrent (<http://www.thailandtorrent.com>)
17. ozonegame (<http://www.ozonegame.com>)
18. og-xbox360 (<http://og-xbox360-thailand.blogspot.jp>)
19. ps ducky (<http://psducky.blogspot.jp>)
20. JPS game (<http://jps-gamesblogspot.jp>)
21. wunjun group (<http://group.wunjun.com>)
22. rakgames (<http://www.rakgames.com/year2>)
23. その他（具体的に：)

○主に出版物関係のサイト

(コミック関係)

1. d-drama (<http://www.d-drama.blogspot.com/japan>)
2. Anime GX World of anime (<http://www.animex.net/forum.php>)
3. thaifairytail (<http://www.thaifairytail.com>)
4. mangastream (<http://www.mangastream.com>)
5. cartoonbaka-th (<http://cartoonbaka-th.com/portal.php?topic&topicid=3>)
6. Paikingz (<http://paiking10.blogspot.jp>)
7. thaionepiece (<http://thaionepiece.com>)
8. sritown (<http://www.sritown.com>)
9. haremmanga (<http://www.haremmanga.com>)
10. Doomanga (<http://www.doomanga.com>)
11. Mangabee (<http://www.mangabee.com>)
12. mangagoo (<http://www.mangagoo.com>)
13. nipponanime (<http://www.nipponanime.net>)
14. cartoonclub-th (<http://www.cartoonclub-th.com>)
15. niceoppai (<http://www.niceoppai.net>)
16. Bongkoch ebook store (<http://www.bongkoch.com>)
17. Thaigaming (<http://thaigaming.com/>)
18. animegame2013 (<http://www.animegame2013.net>)
19. siam inter comics (<http://www.sic.in.th>)
20. Luckpim (<http://www.luckpim.com>)
21. blazer-scans (<http://blazer-scans.blogspot.jp>)

- | | | |
|-----|--|---|
| 22. | narutoct1 (http://www.narutoct1.com) | |
| 23. | fancubnaruto (https://facebook.com/pages/แฟนคลับนารูโตะ) | |
| 24. | narutozero (http://narutozero-plus.blogspot.jp) | |
| 25. | mangafox (http://mangafox.me/) | |
| 26. | その他（具体的に： | ） |

（雑誌関係）

- | | | |
|----|--|---|
| 1. | Bongkoch ebook store (http://www.bongkoch.com) | |
| 2. | Luckpim (http://www.luckpim.com) | |
| 3. | その他（具体的に： | ） |

（文芸作品）

- | | | |
|----|--|---|
| 1. | Bongkoch ebook store (http://www.bongkoch.com) | |
| 2. | siam inter comics (http://www.sic.in.th) | |
| 3. | Luckpim (http://www.luckpim.com) | |
| 4. | その他（具体的に： | ） |

○ストレージサービスによる流通（PC 用）

- | | | |
|----|---|---|
| 1. | 4shared (http://www.4shared.com) | |
| 2. | upload-thai (http://www.upload-thai.com) | |
| 3. | その他（具体的に： | ） |

○P2P ソフト

- | | | |
|----|---|---|
| 1. | drama-addict (http://www.drama-addict.com) | |
| 2. | d-addicts (http://www.d-addicts.com/forum) | |
| 3. | gamestorrents (http://gamestorrents.com/eng/) | |
| 4. | thailandtorrent (http://www.thailandtorrent.com) | |
| 5. | direct-torrent (http://direct-torrent.com:443) | |
| 6. | 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（着メロを含む） | 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)
【経験のある分野のみ回答するように表示】

		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（着メロを含む）	
(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. タイのテレビ番組（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. タイや他の国のコンテンツ配信サイト（権利者のサイト等）から入手
6. タイの動画配信サイトから入手
7. タイの動画投稿サイト（YouTube、等）から入手
8. タイ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. 購入したりレンタルした DVD 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. 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)

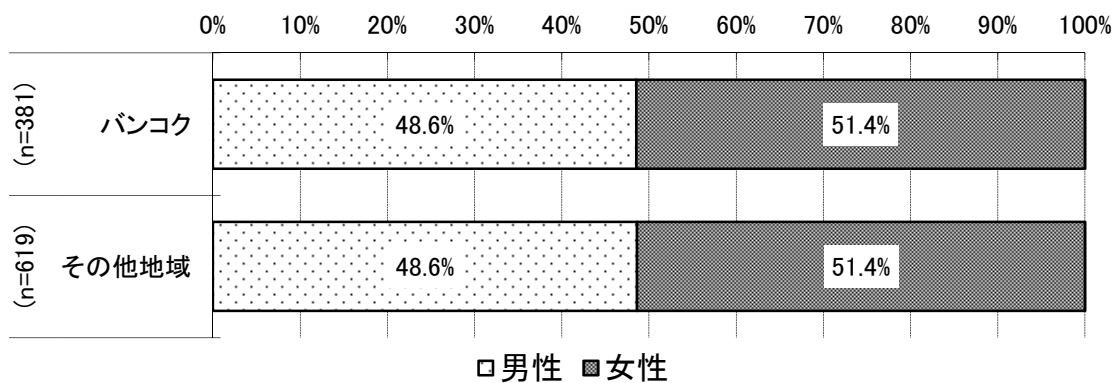
- | | |
|----------|-----------|
| 1. 知っている | 2. 知らなかった |
|----------|-----------|

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

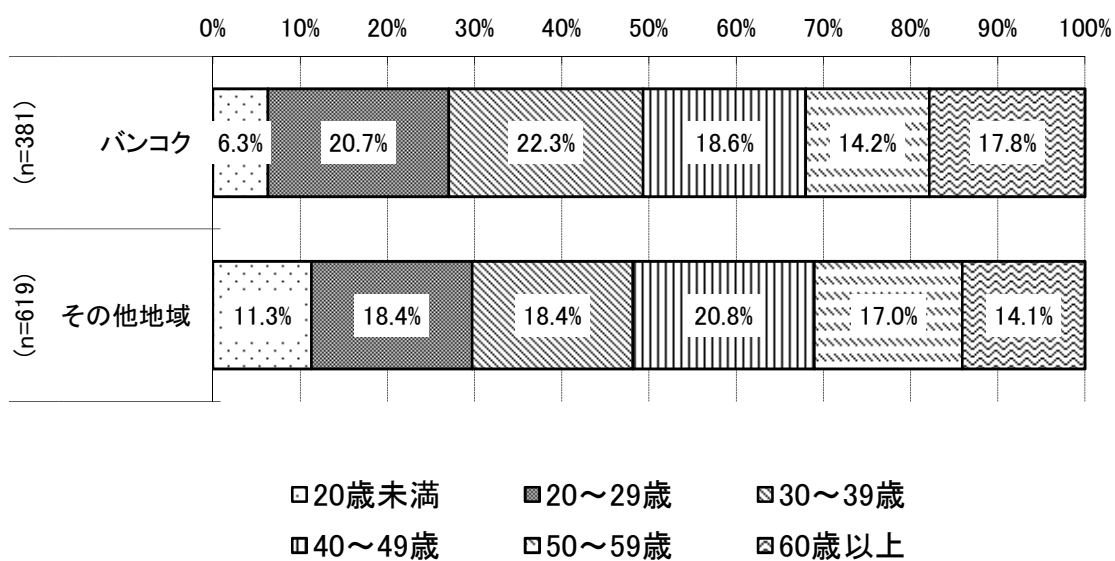
- | | |
|----------|-----------|
| 1. 知っている | 2. 知らなかった |
|----------|-----------|

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）

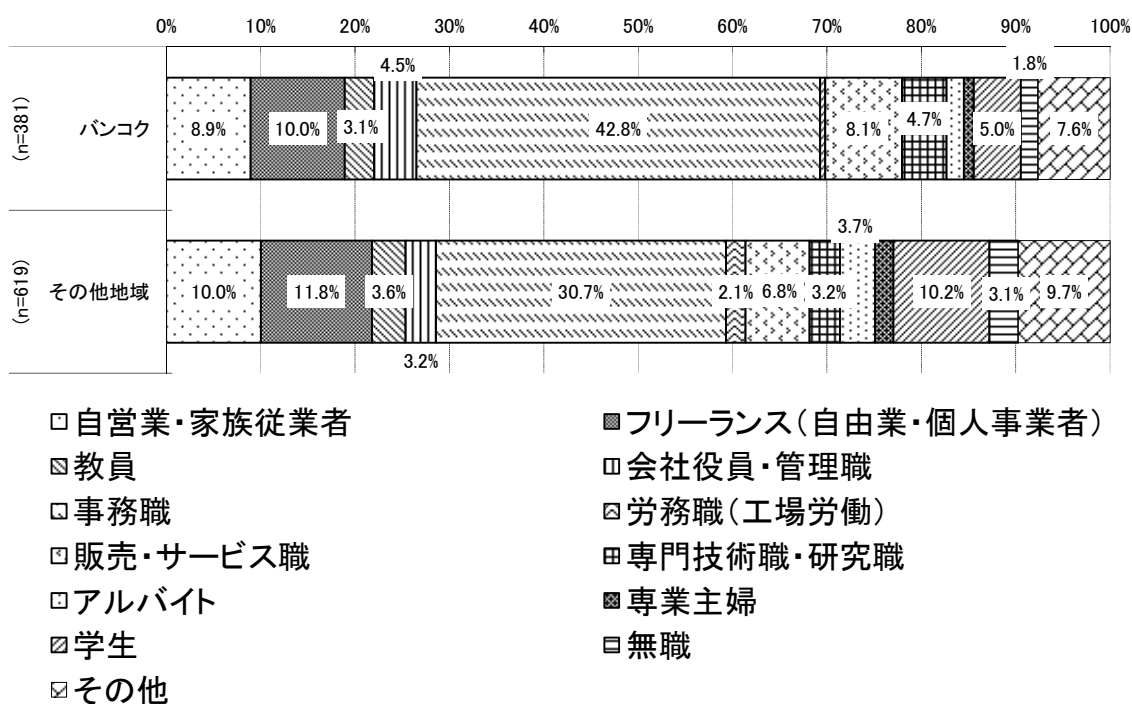
図表 A-2-1 性別（F1）（単数回答）



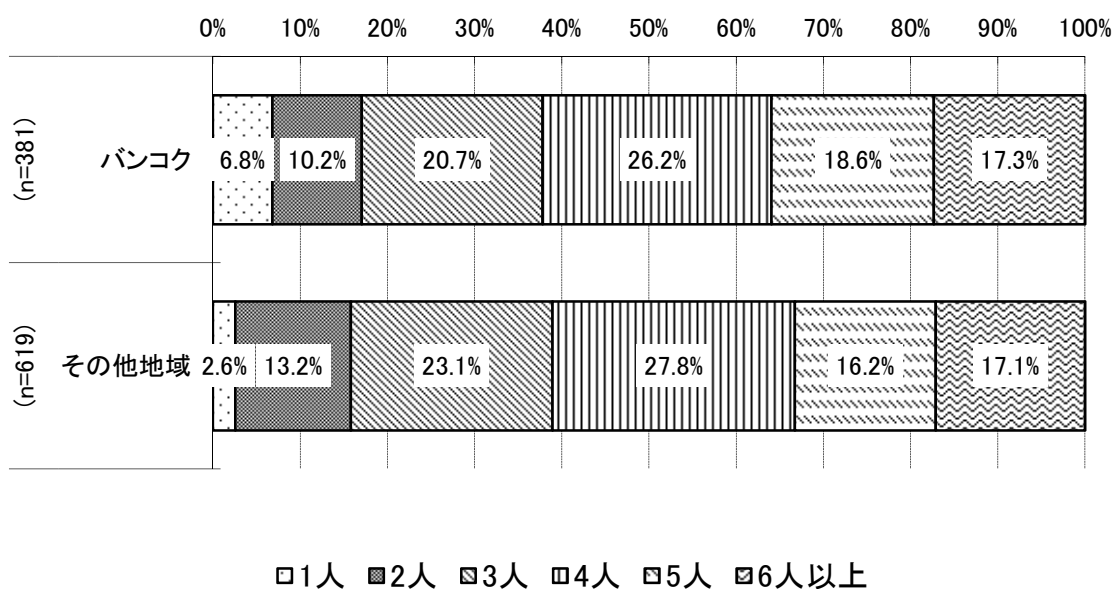
図表 A-2-2 年齢（F2）（単数回答）



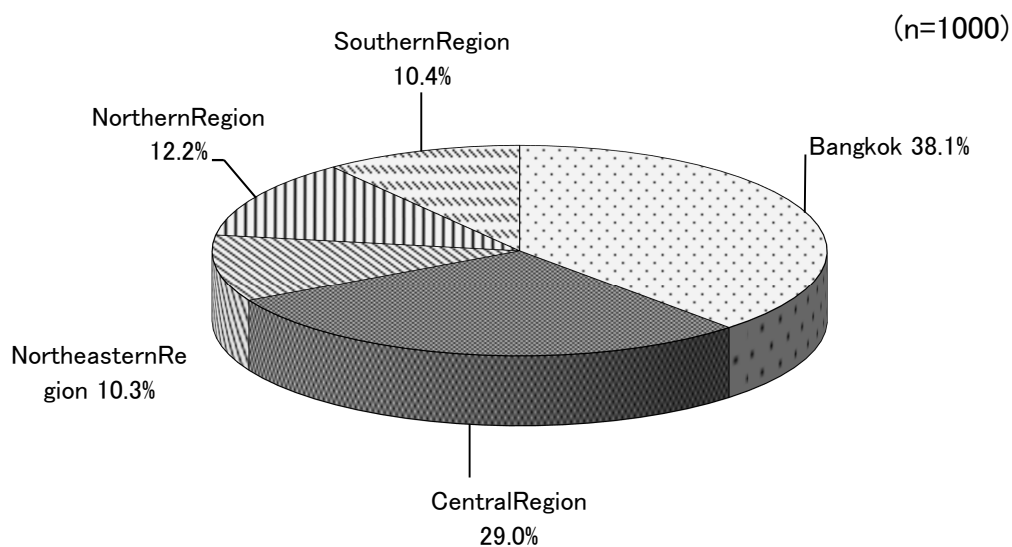
図表 A-2-3 職業 (F3) (単数回答)



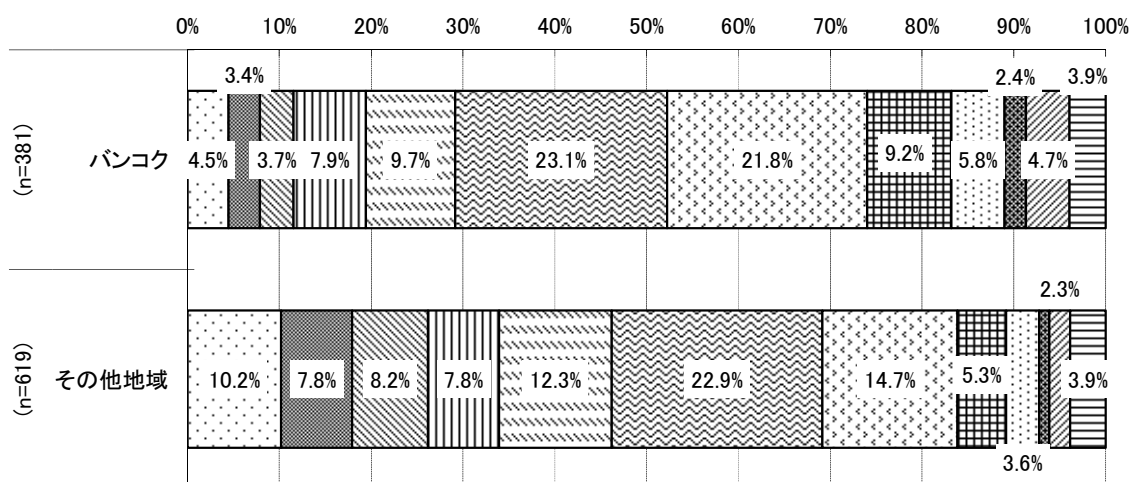
図表 A-2-4 同居家族 (F4) (単数回答)



図表 A-2-5 住まい (F5) (単数回答)

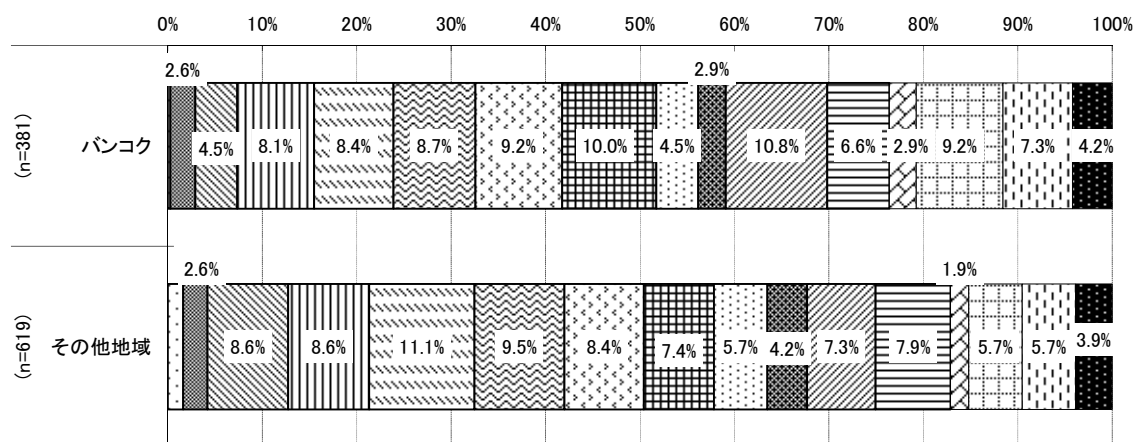


図表 A-2-6 世帯の年間収入 (F6) (単数回答)



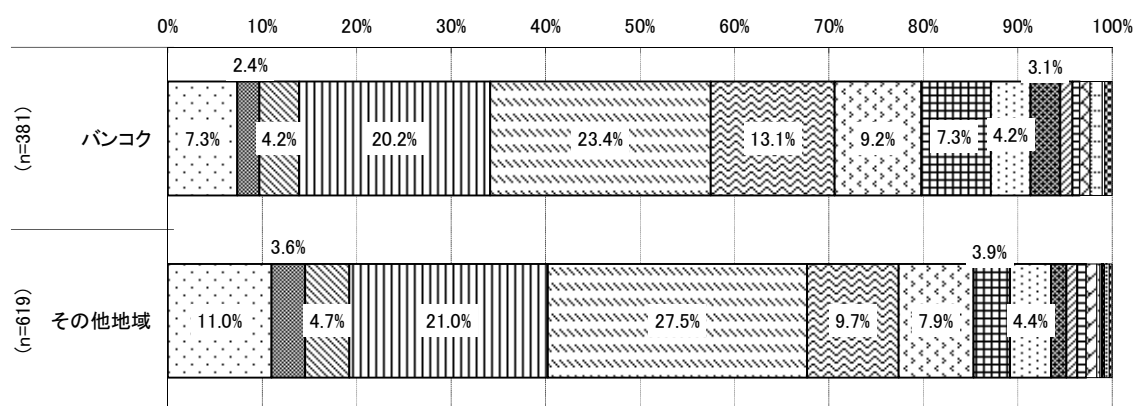
- 72,000 Baht or below
- 72,001 Baht to 120,000 Baht
- ▨ 120,001 Baht to 180,000 Baht
- ▩ 180,001 Baht to 240,000 Baht
- ▧ 240,001 Baht to 360,000 Baht
- ▦ 360,001 Baht to 600,000 Baht
- ▥ 600,001 Baht to 1,000,000 Baht
- ▤ 1,000,001 Baht to 1,500,000 Baht
- ▣ 1,500,001 Baht to 2,000,000 Baht
- ▢ 2,000,001 Baht to 2,500,000 Baht
- 2,500,001 Baht or above
- わからない

図表 A-2-7 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）



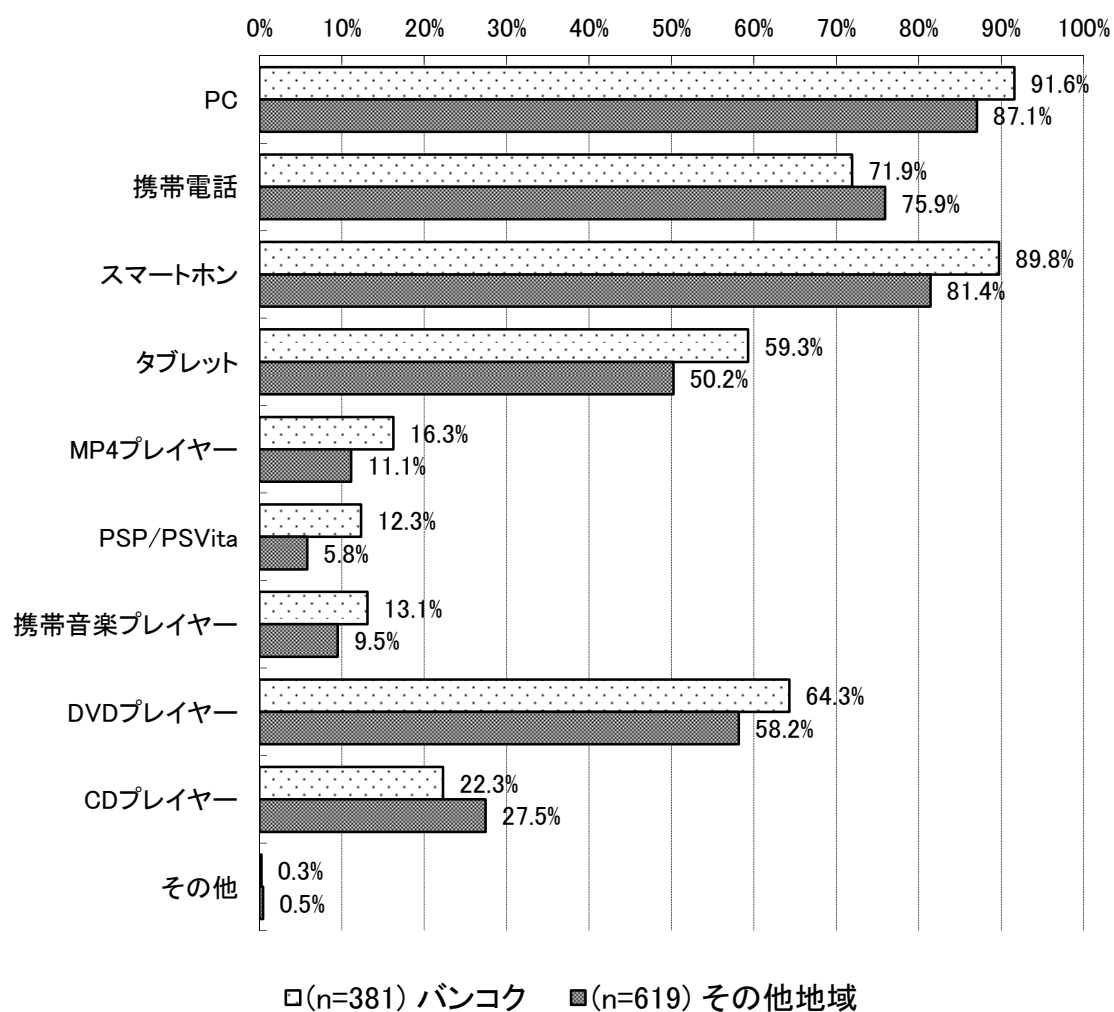
- 100バーツ以下
- 101バーツ以上500バーツ以下
- ▨ 501バーツ以上1,000バーツ以下
- ▩ 1,001バーツ以上1,500バーツ以下
- ▤ 1,501バーツ以上2,000バーツ以下
- ▥ 2,001バーツ以上2,500バーツ以下
- ▦ 2,501バーツ以上3,000バーツ以下
- ▧ 3,001バーツ以上3,500バーツ以下
- ▨ 3,501バーツ以上4,000バーツ以下
- ▩ 4,001バーツ以上4,500バーツ以下
- ▤ 4,501バーツ以上5,000バーツ以下
- ▥ 5,001バーツ以上6,000バーツ以下
- ▦ 6,001バーツ以上7,000バーツ以下
- ▧ 7,001バーツ以上10,000バーツ以下
- ▨ 10,001バーツ以上20,000バーツ以下
- 20,001バーツ以上

図表 A-2-8 1ヶ月にコンテンツに消費するお金平均（F8）（単数回答）

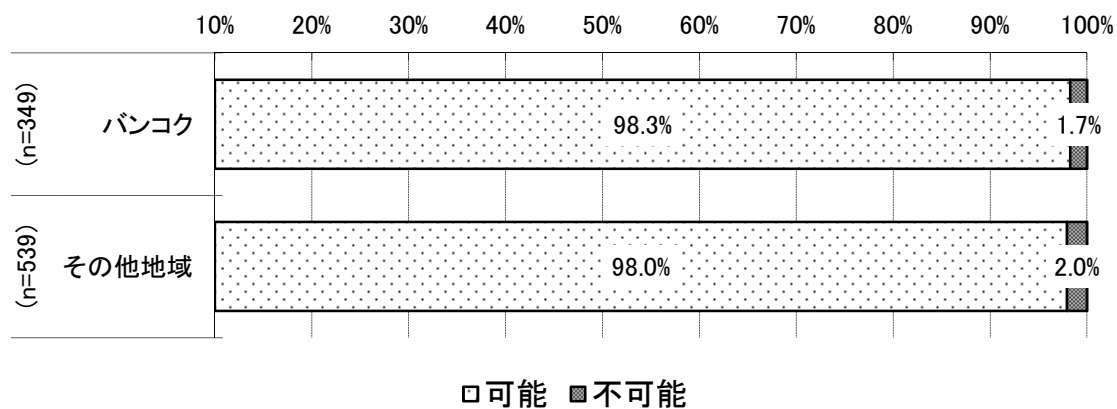


- 0パーツ(無し)
- ▨ 51パーツ以上100パーツ以下
- ▩ 501パーツ以上1,000パーツ以下
- ▧ 1,501パーツ以上2,000パーツ以下
- ▦ 2,501パーツ以上3,000パーツ以下
- ▤ 3,501パーツ以上4,000パーツ以下
- ▣ 4,501パーツ以上5,000パーツ以下
- ▢ 6,001パーツ以上7,000パーツ以下
- 10,001パーツ以上20,000パーツ以下
- 50パーツ以下
- ▤ 101パーツ以上500パーツ以下
- ▣ 1,001パーツ以上1,500パーツ以下
- ▢ 2,001パーツ以上2,500パーツ以下
- 3,001パーツ以上3,500パーツ以下
- 4,001パーツ以上4,500パーツ以下
- ▧ 5,001パーツ以上6,000パーツ以下
- ▦ 7,001パーツ以上10,000パーツ以下
- ▤ 20,001パーツ以上

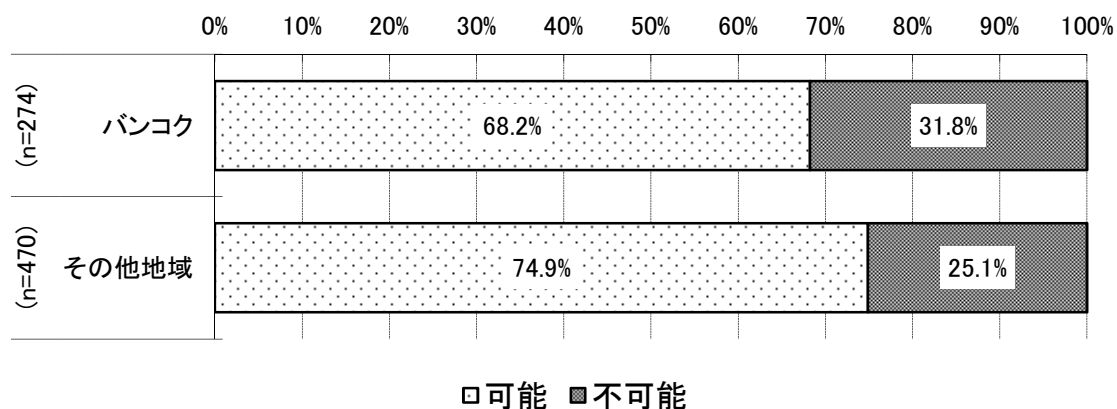
図表 A-2-9 保有して利用できる機器 (F9_A) (複数回答)



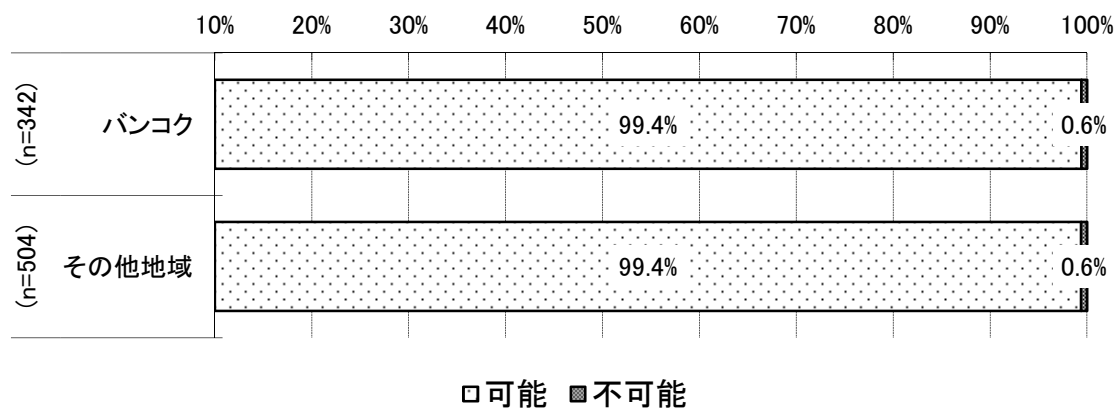
図表 A-2-10 保有して利用できる機器のインターネット接続の可否 1) PC (F9_B_1) (単数回答)



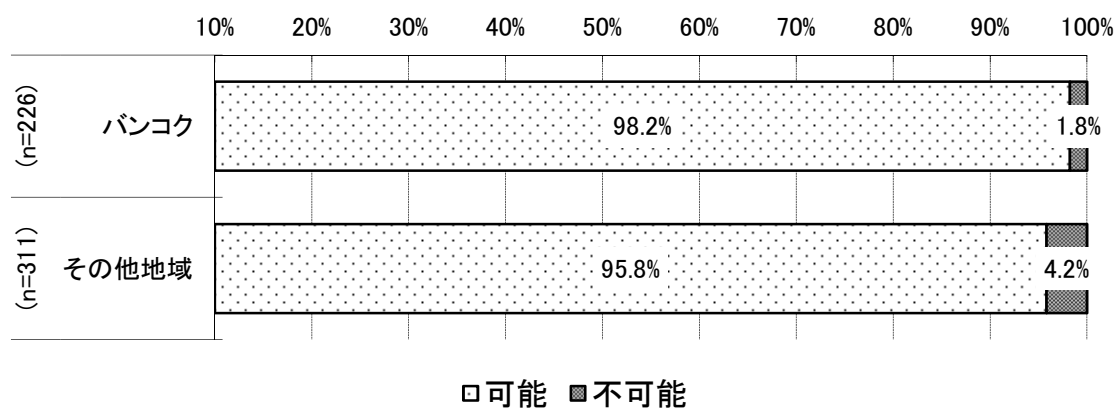
図表 A-2-11 保有して利用できる機器のインターネット接続の可否 2) 携帯電話 (F9_B_2) (単数回答)



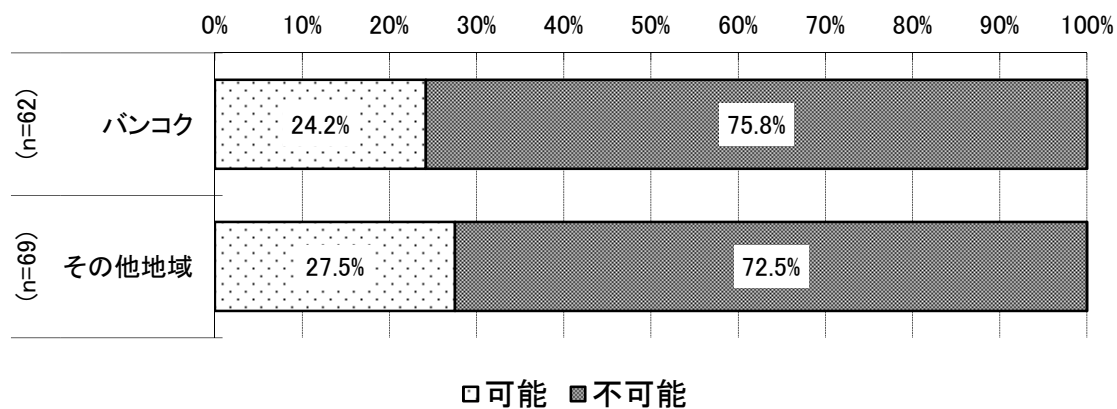
図表 A-2-12 保有して利用できる機器のインターネット接続の可否 3) スマートホン
(F9_B_3) (単数回答)



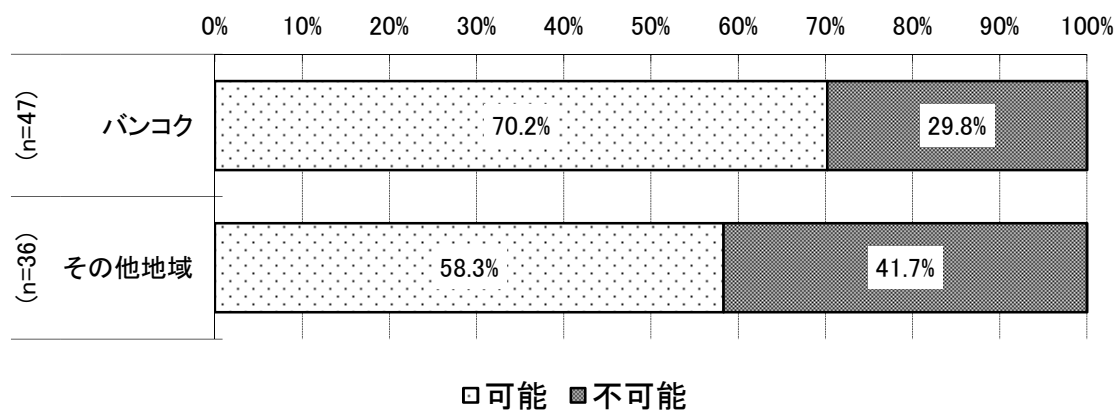
図表 A-2-13 保有して利用できる機器のインターネット接続の可否 4) タブレット (F9_B_4) (単数回答)



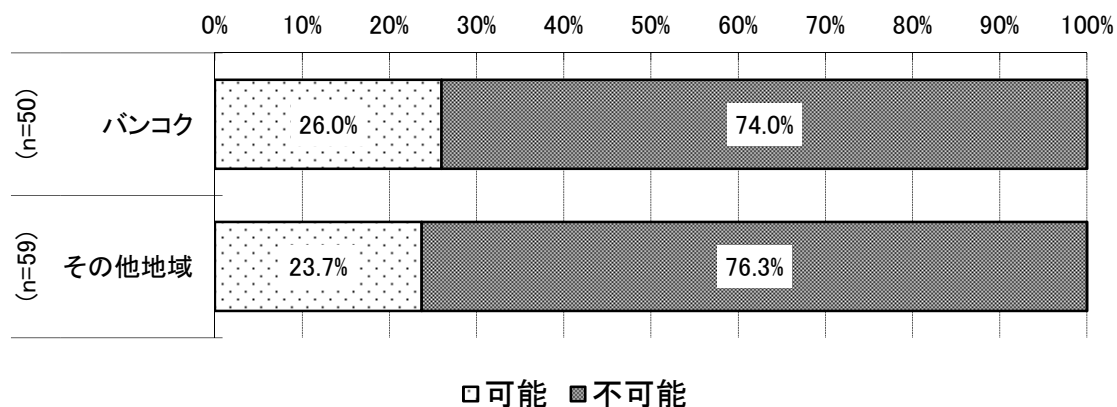
図表 A-2-14 保有して利用できる機器のインターネット接続の可否 5) MP4 プレイヤー (F9_B_5) (単数回答)



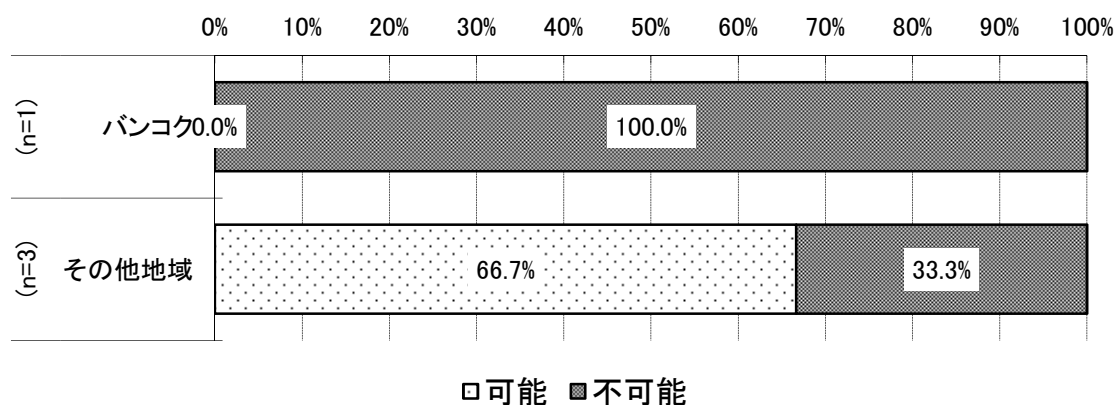
図表 A-2-15 保有して利用できる機器のインターネット接続の可否 6) PSP/PSVita (F9_B_6) (単数回答)



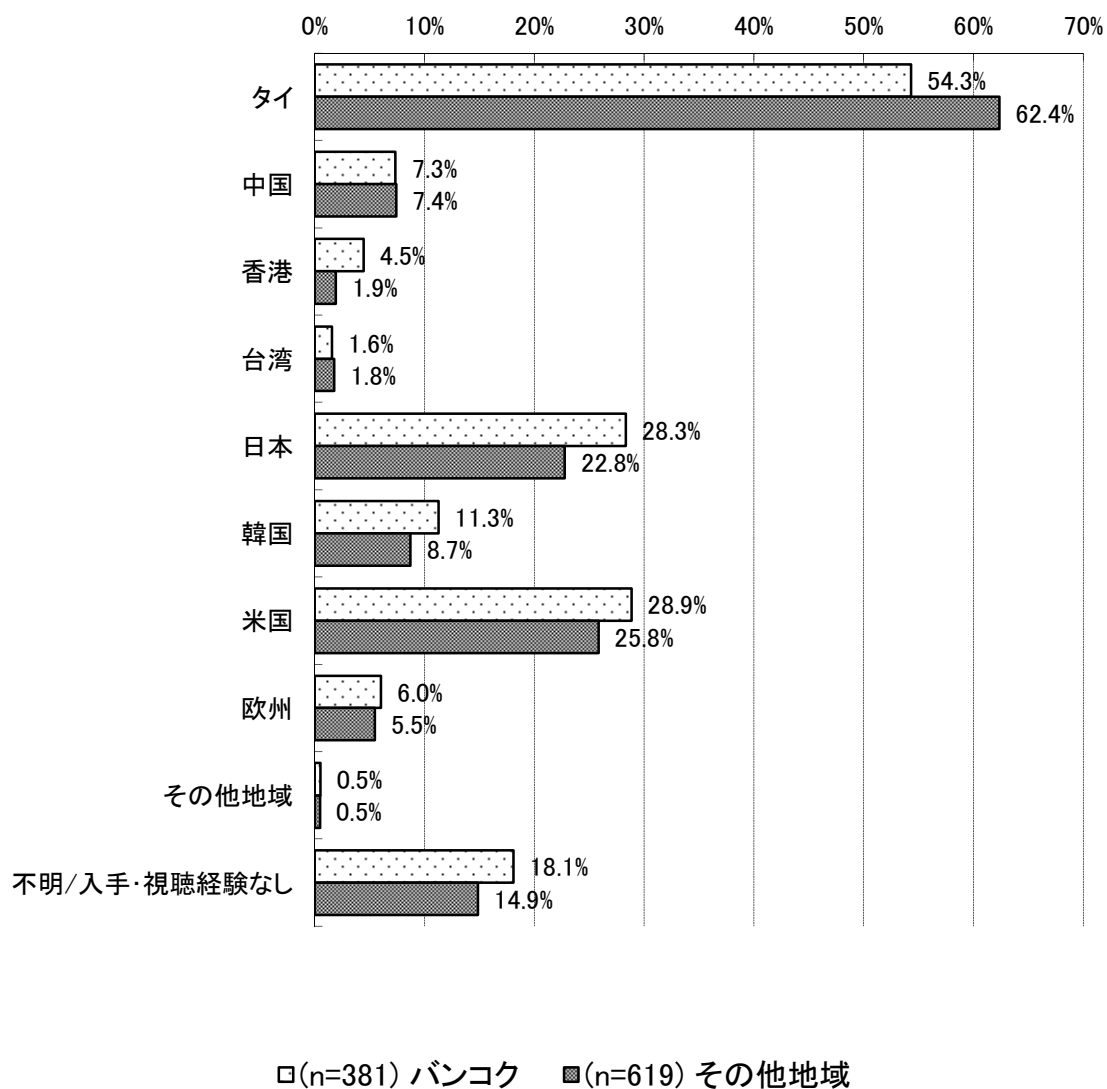
図表 A-2-16 保有して利用できる機器のインターネット接続の可否 7) 携帯音楽プレイヤー (F9_B_7) (単数回答)



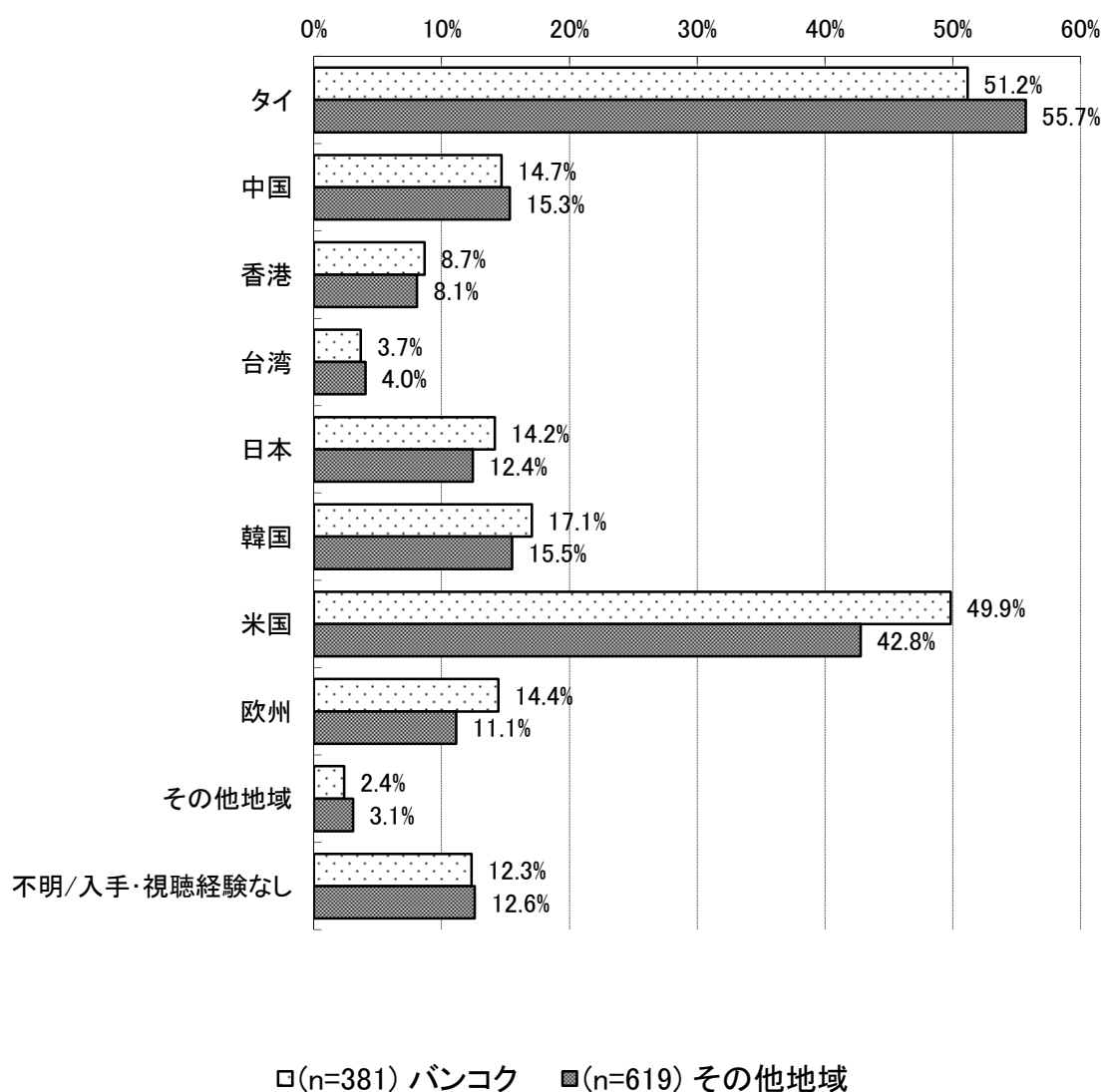
図表 A-2-17 保有して利用できる機器のインターネット接続の可否 10) その他 (F9_B_8) (単数回答)



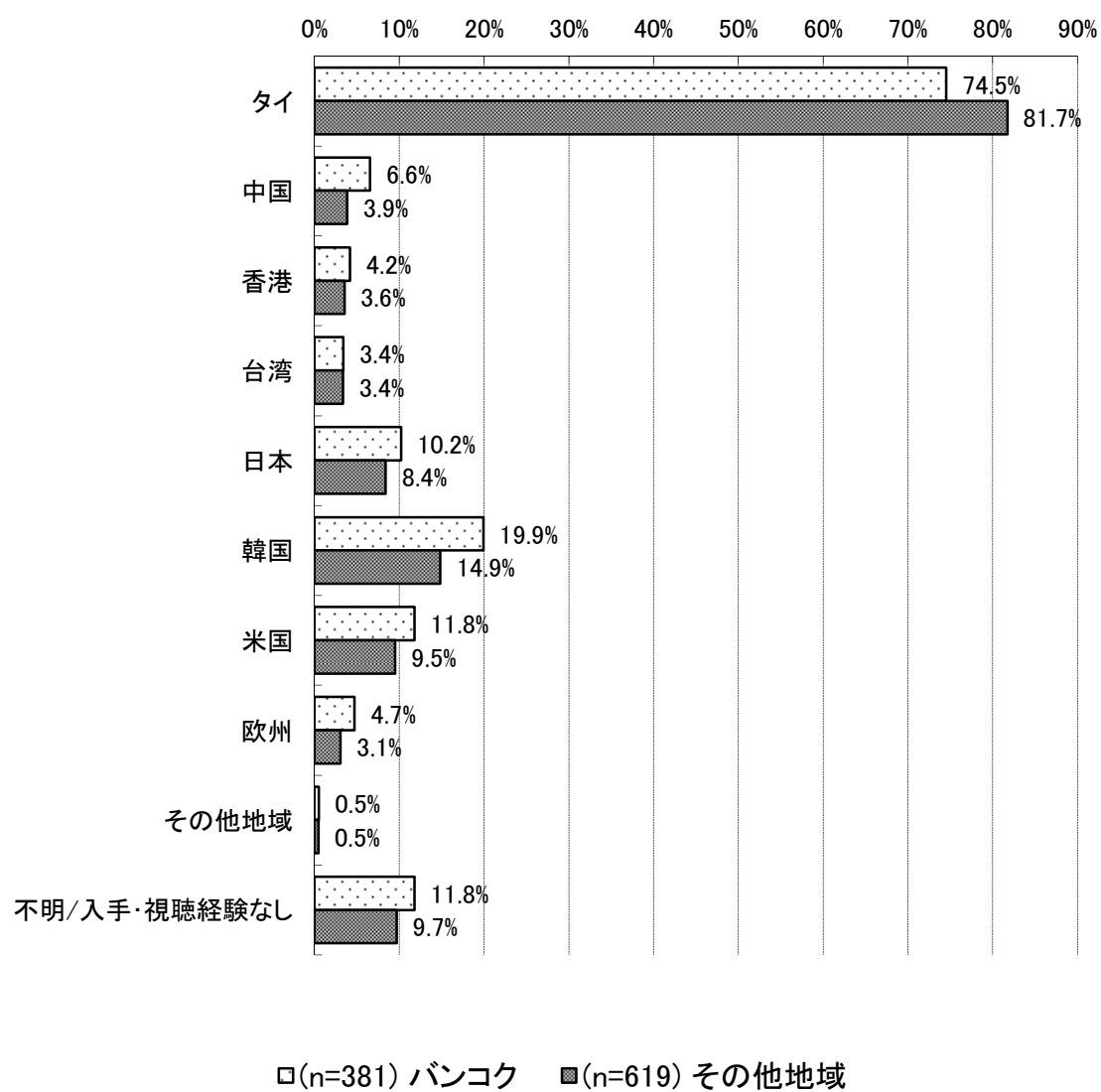
図表 A-2-18 アニメ(映画、テレビ番組)の入手・視聴経験のある国(Q1_1) (複数回答)



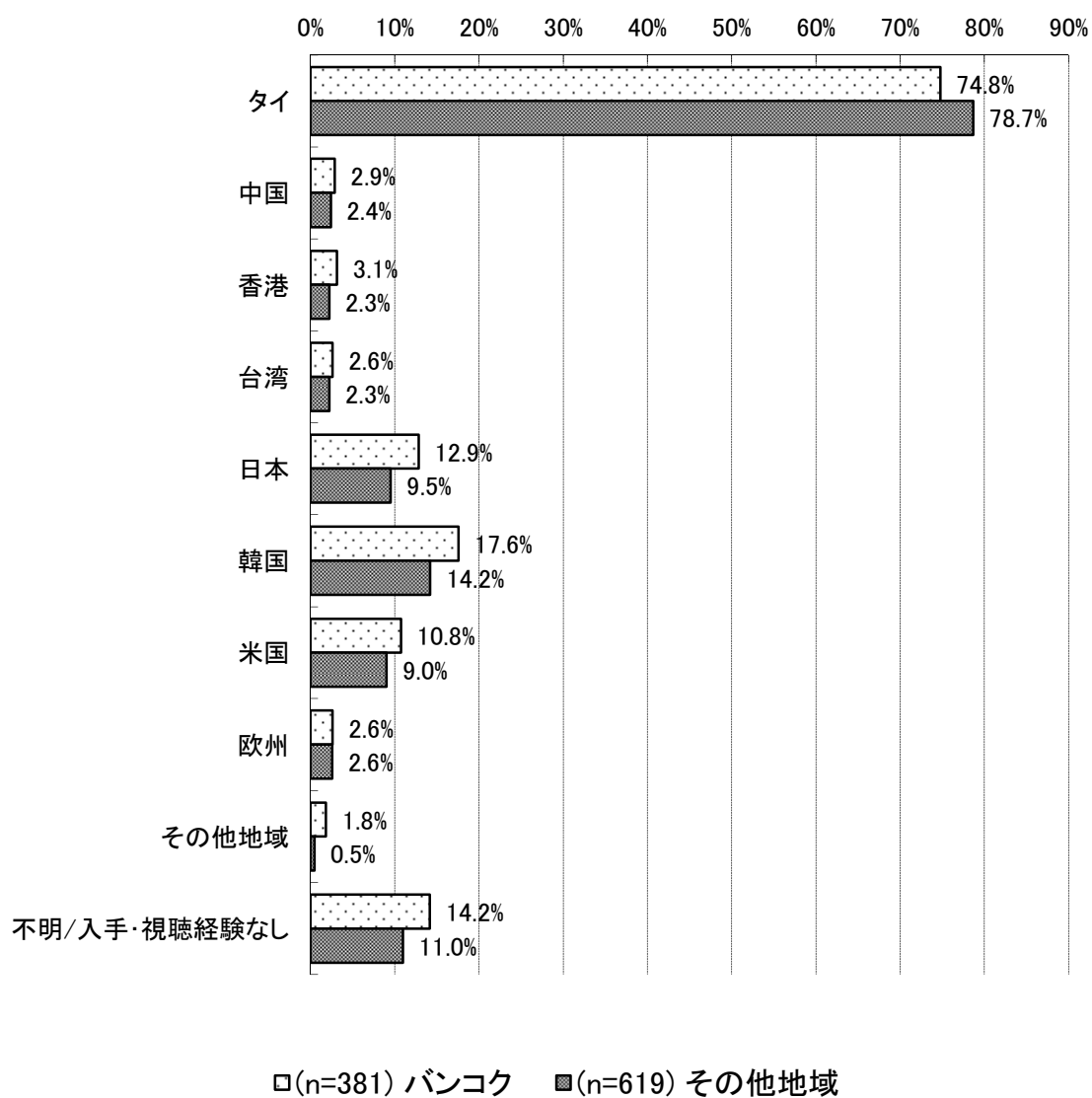
図表 A-2-19 映画（アニメを除く）の入手・視聴経験のある国（Q1_2）（複数回答）



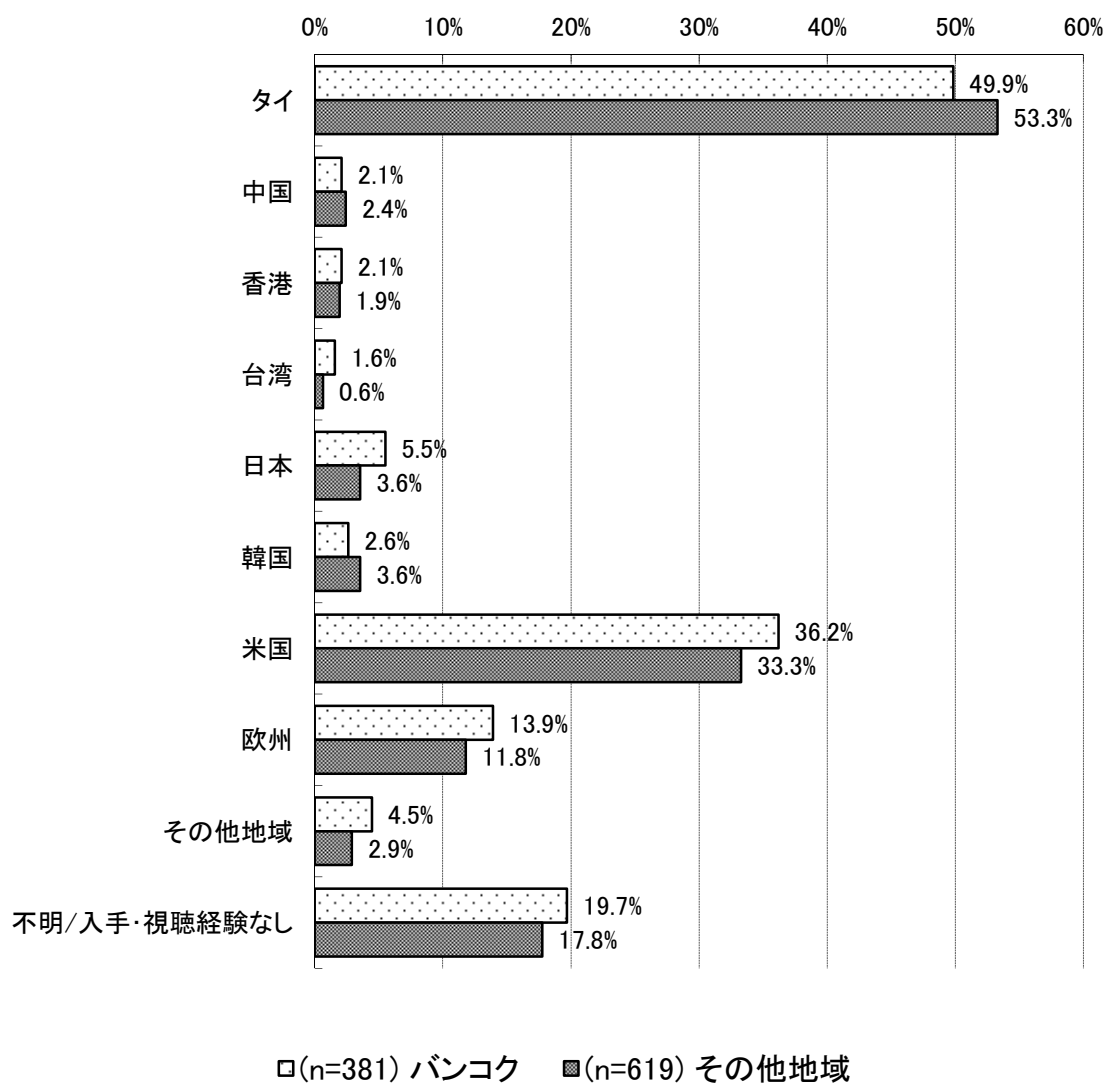
図表 A-2-20 テレビ番組（ドラマ）の入手・視聴経験のある国（Q1_3）（複数回答）



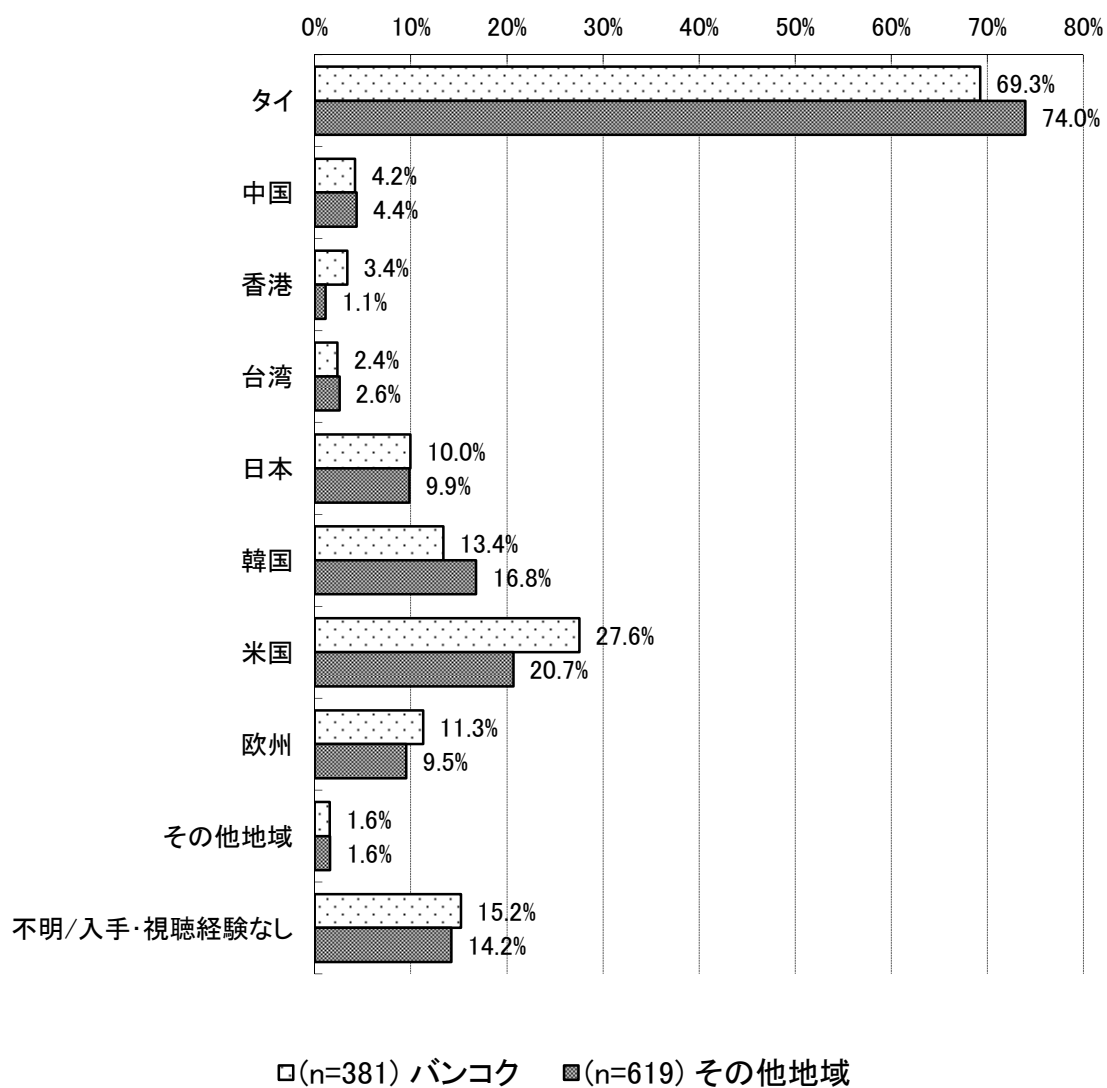
図表 A-2-21 テレビ番組（バラエティ）の入手・視聴経験のある国（Q1_4）（複数回答）



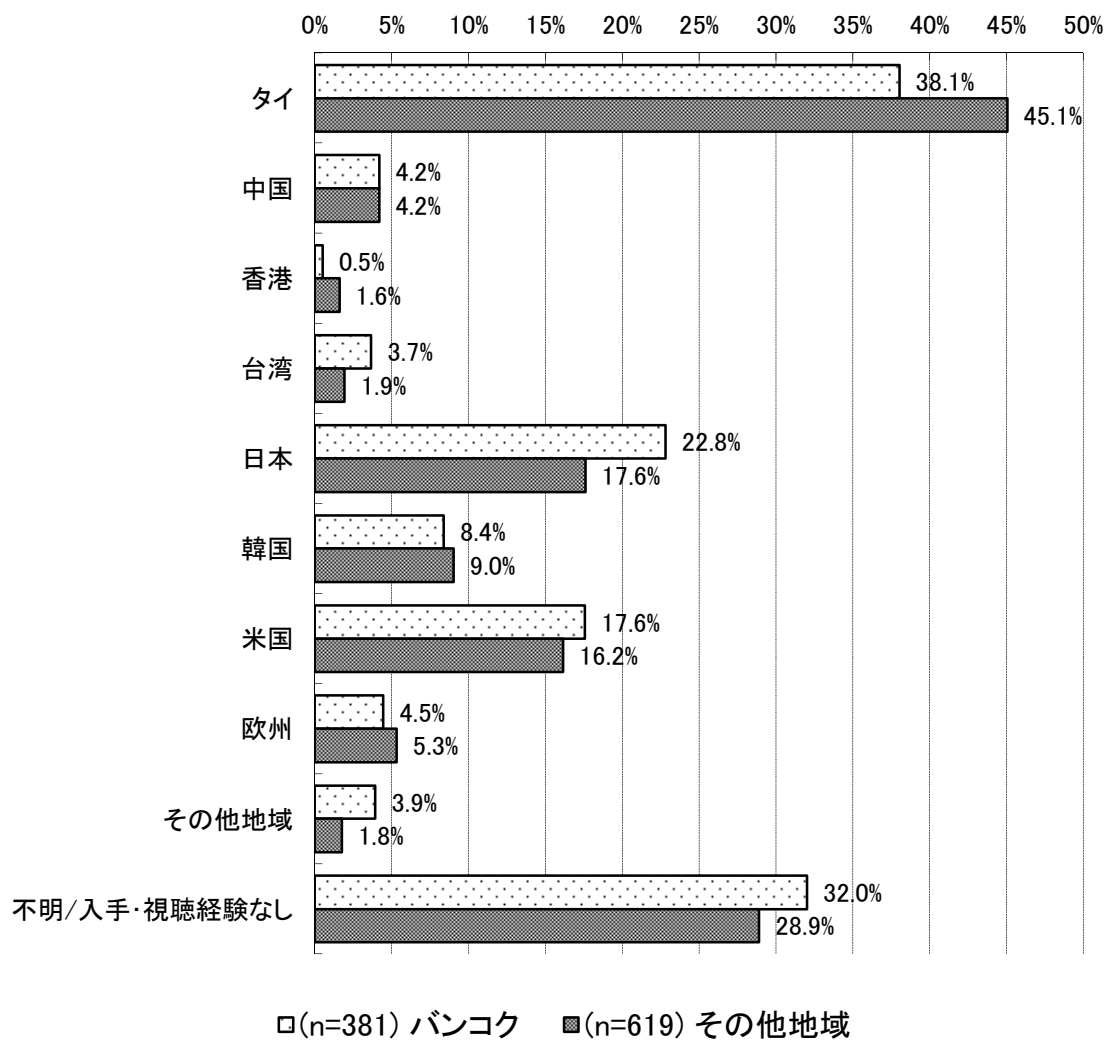
図表 A-2-22 テレビ番組（ドキュメンタリー等）の入手・視聴経験のある国（Q1_5）（複数回答）



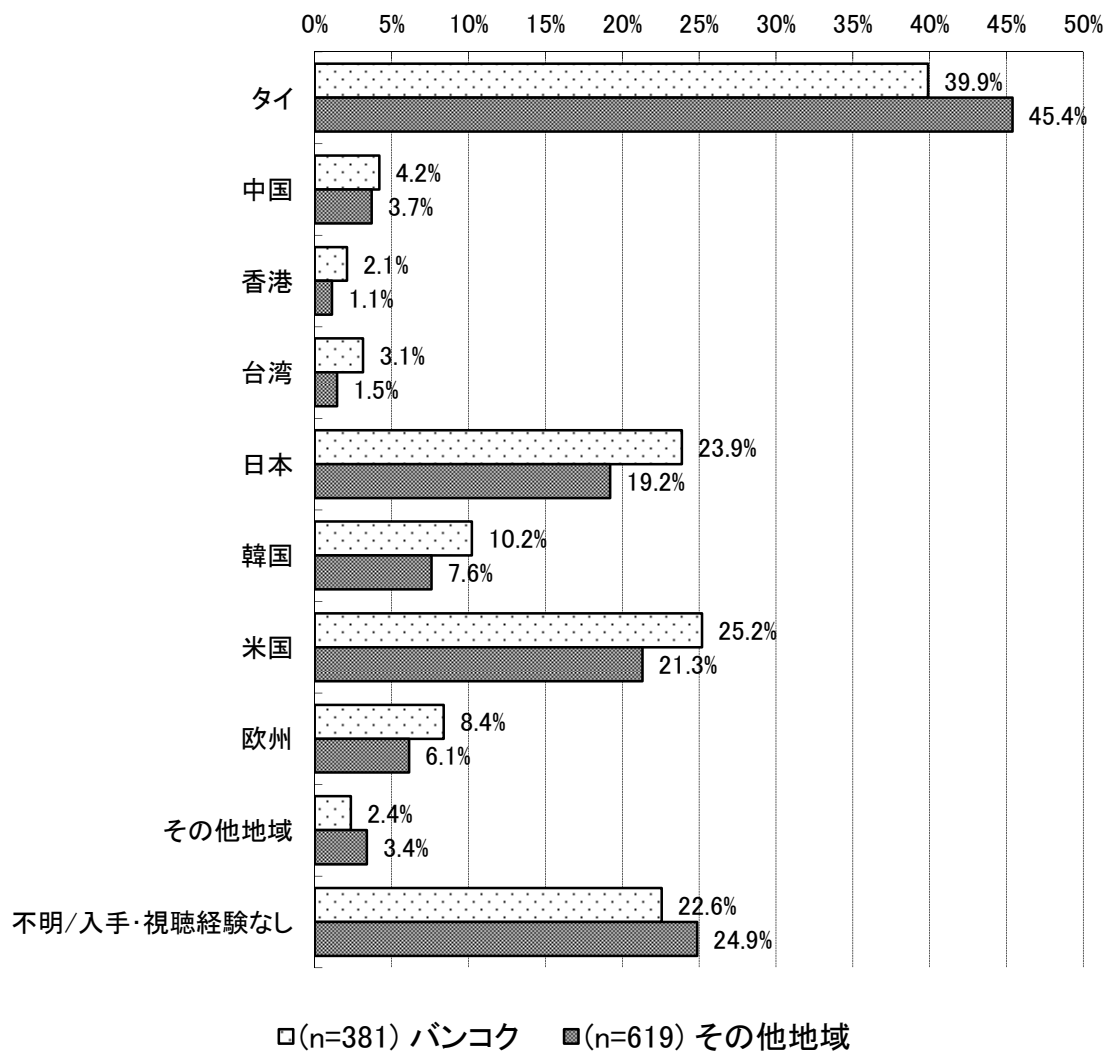
図表 A-2-23 音楽（着メロ等を含む）の入手・視聴経験のある国（Q1_6）（複数回答）



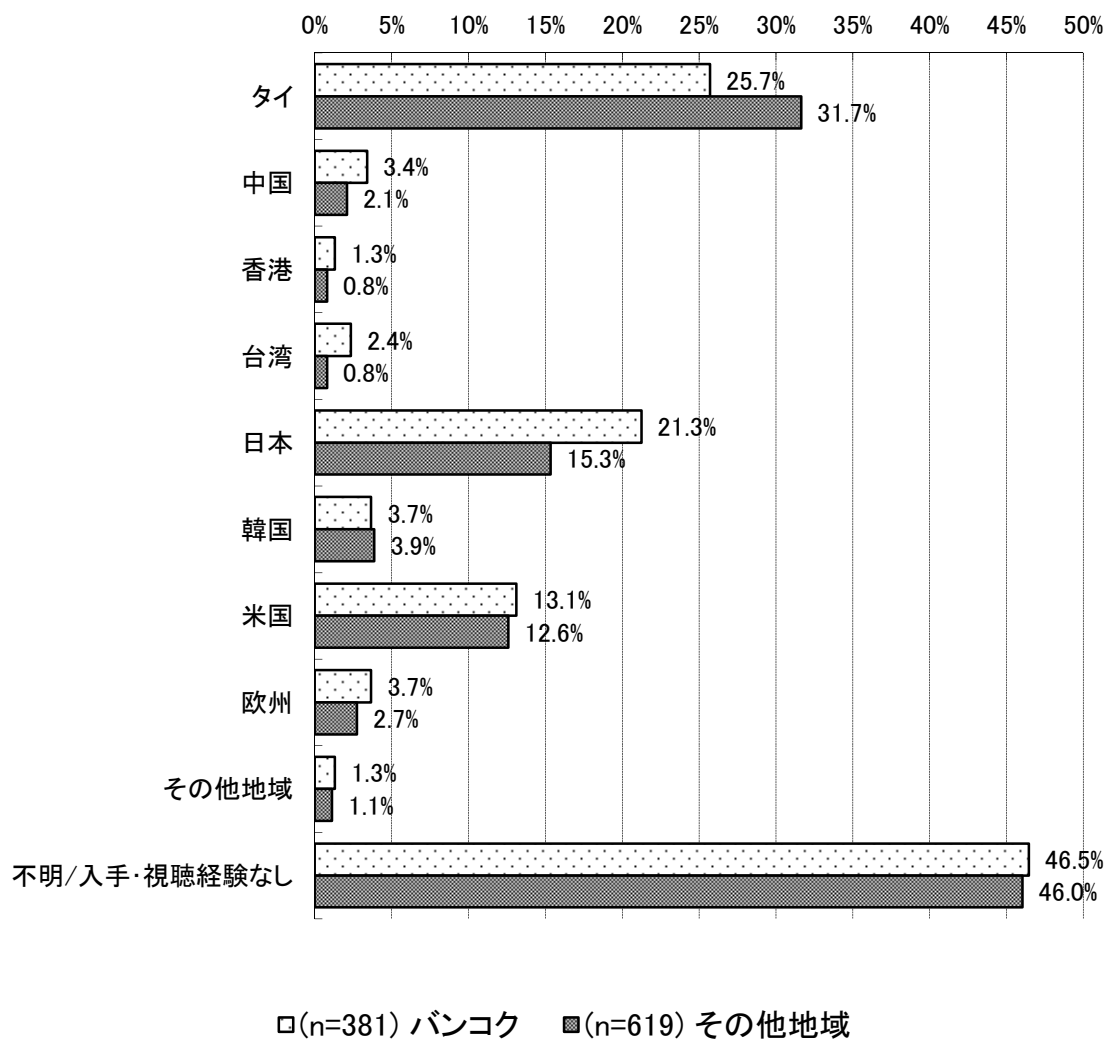
図表 A-2-24 ゲーム（オンラインゲーム）の入手・視聴経験のある国（Q1_7）（複数回答）



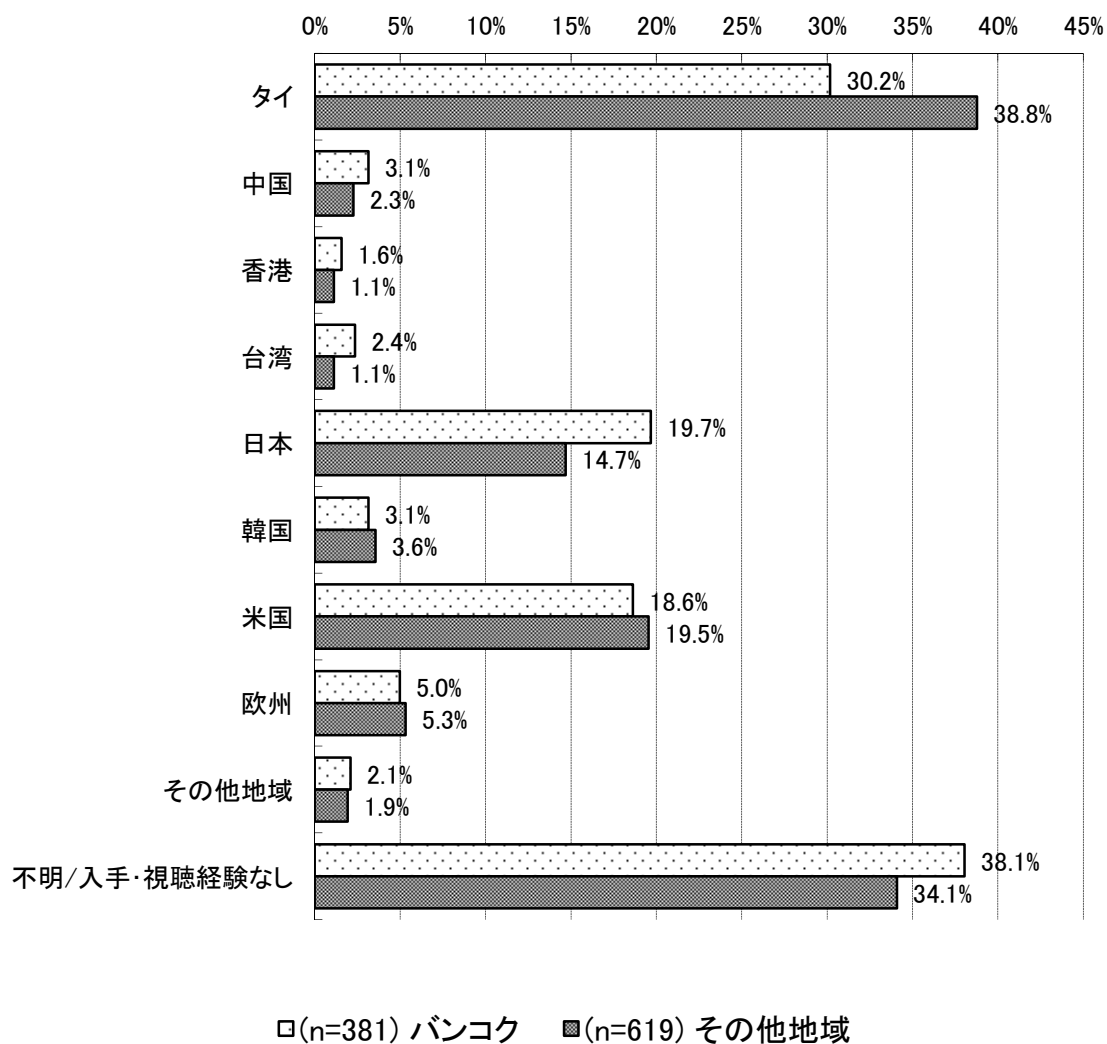
図表 A-2-25 ゲーム（スマホのゲームアプリ）の入手・視聴経験のある国（Q1_8）（複数回答）



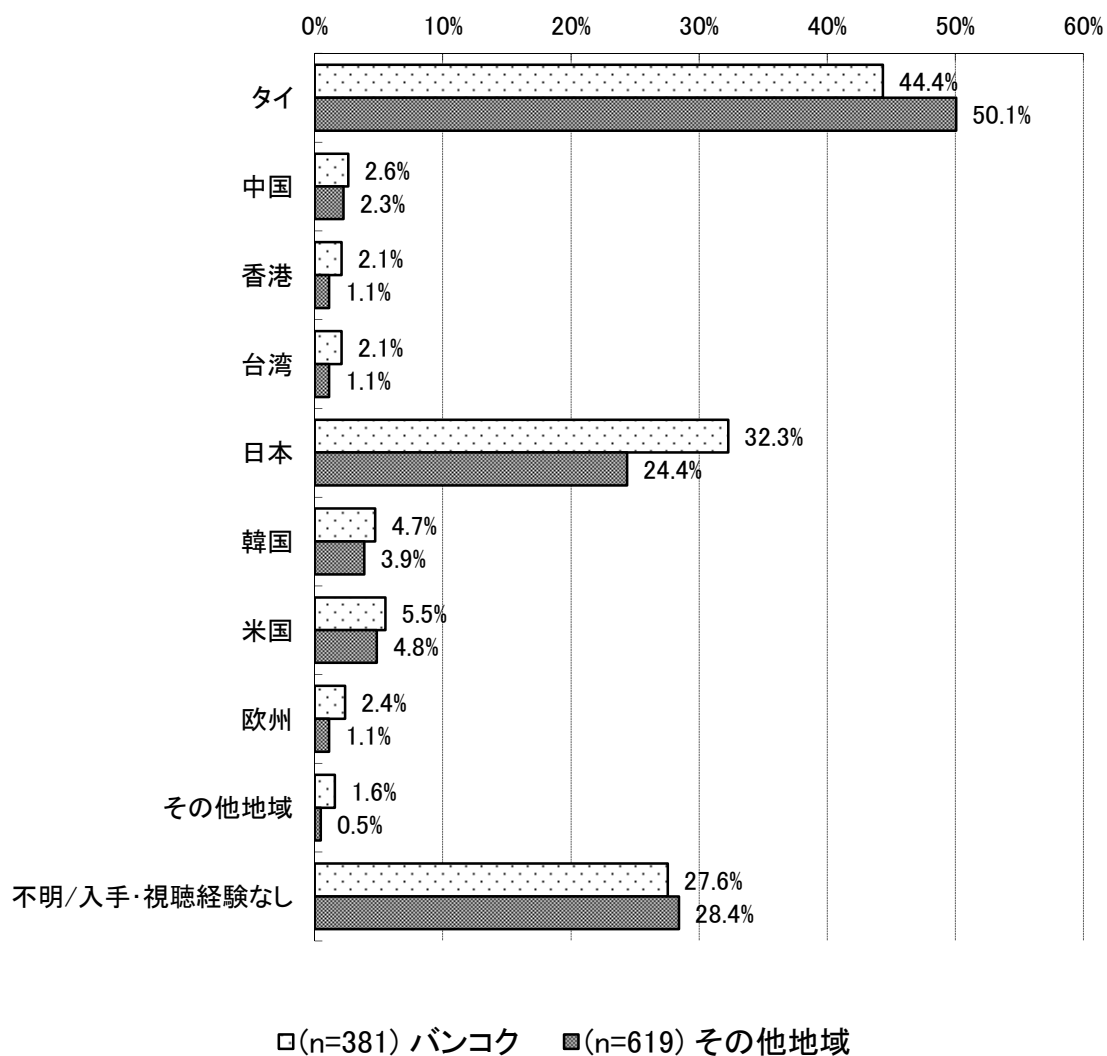
図表 A-2-26 ゲーム（ゲーム専用機用ゲーム）の入手・視聴経験のある国（Q1_9）（複数回答）



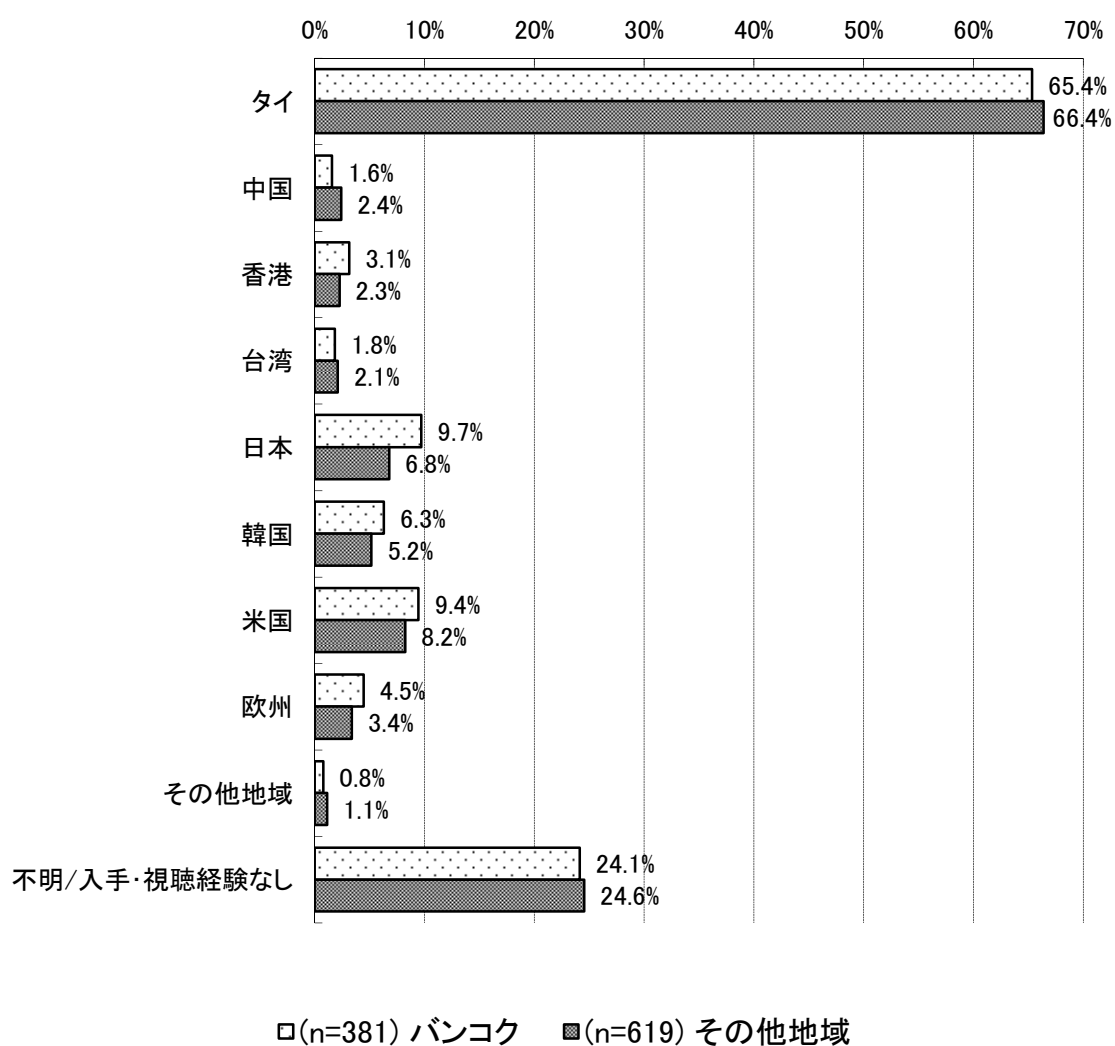
図表 A-2-27 ゲーム（PC 用ゲームで非オンラインのもの）の入手・視聴経験のある国（Q1_10）（複数回答）



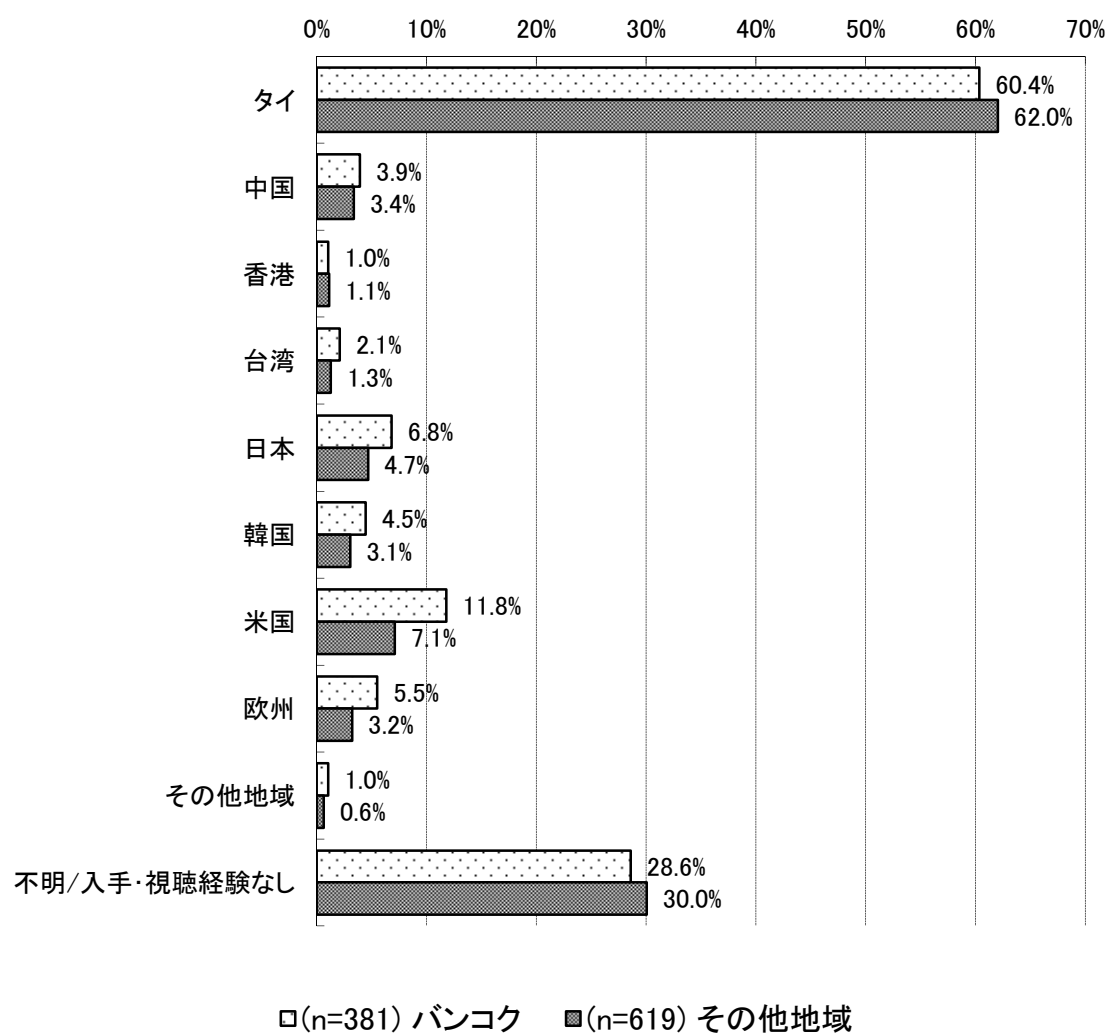
図表 A-2-28 コミック（単行本、コミック誌）の入手・視聴経験のある国（Q1_11）（複数回答）



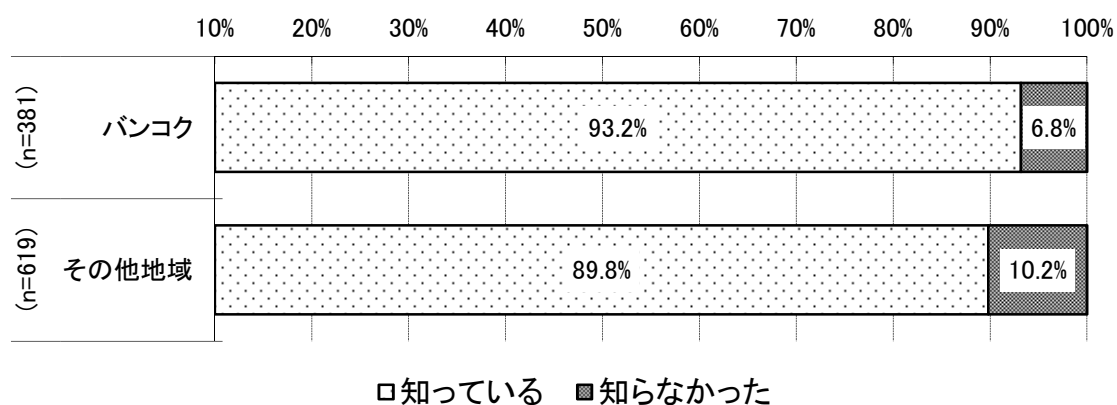
図表 A-2-29 雑誌（ファッション等）の入手・視聴経験のある国（Q1_12）（複数回答）



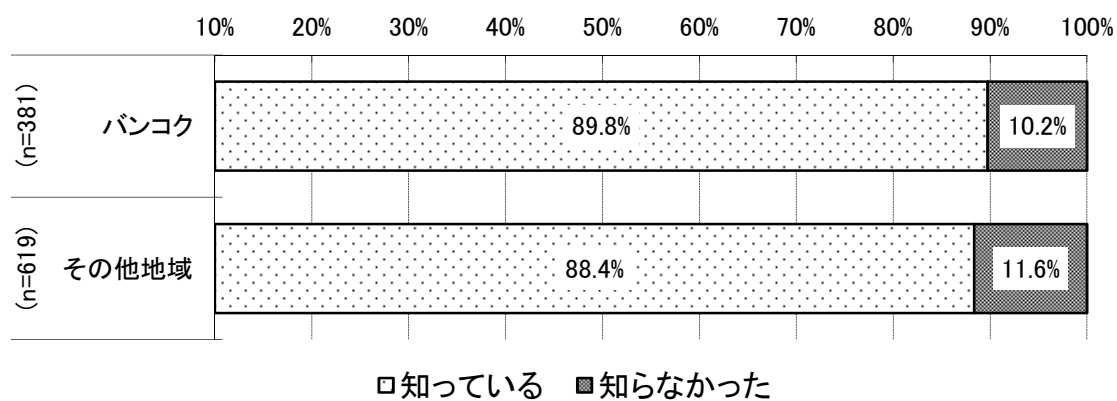
図表 A-2-30 書籍（小説等）の入手・視聴経験のある国（Q1_13）（複数回答）



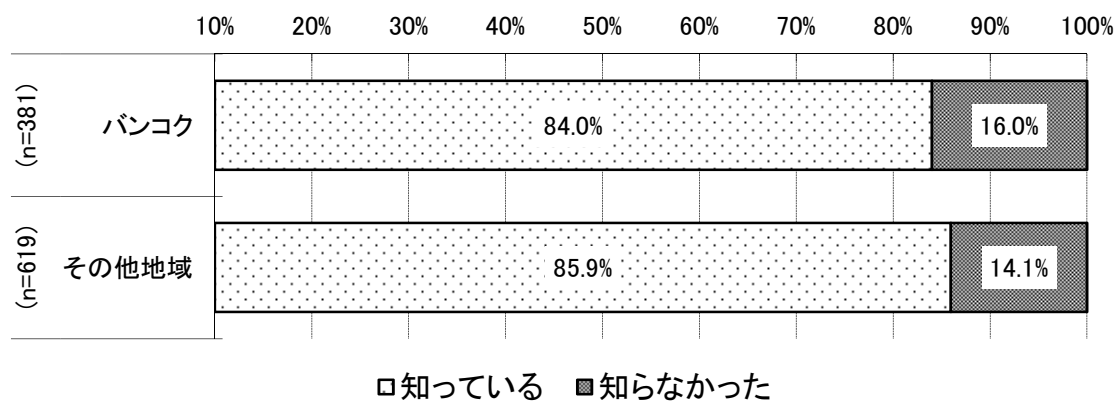
図表 A-2-31 著作権の認知有無（Q13_1）（単数回答）



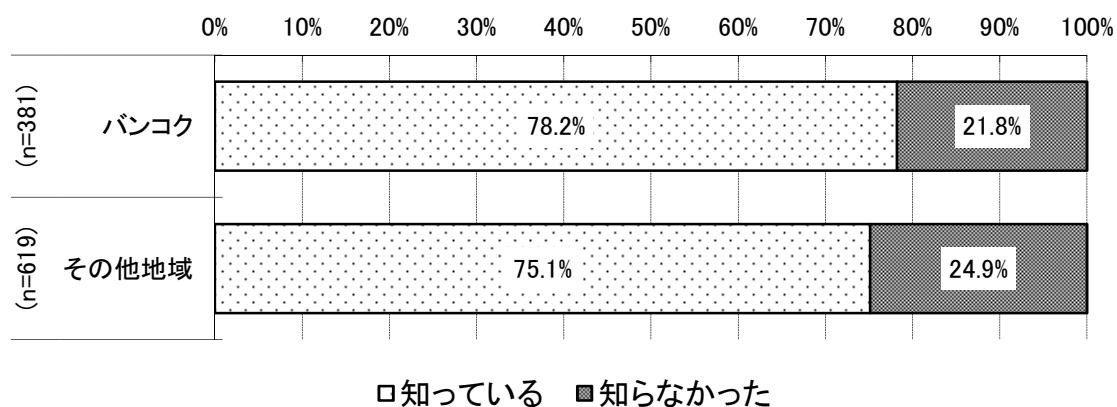
図表 A-2-32 著作物における著作権法による保護の認知有無（Q13_2）（単数回答）



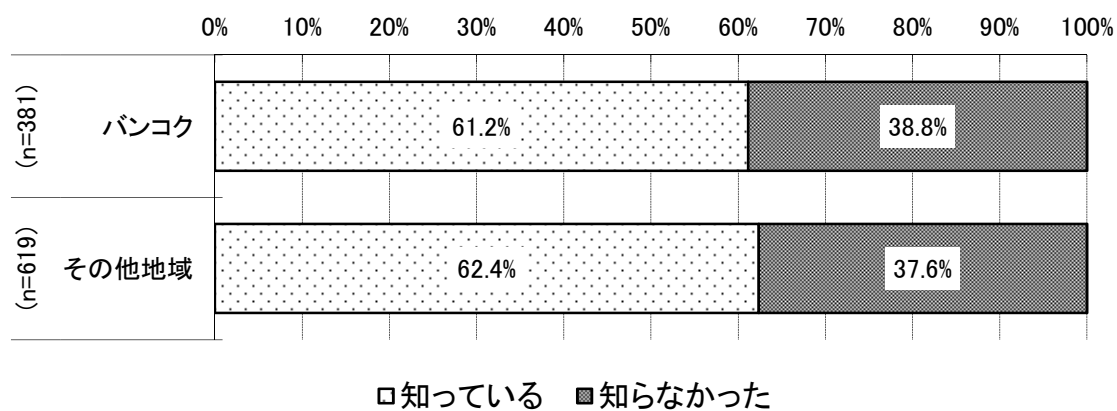
図表 A-2-33 著作物を利用する場合、著作物を作った人からの許可の必要の認知有無（Q13_3）（単数回答）



図表 A-2-34 著作物の価格に著作物を付くあ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-2-35 海外の著作物においてのタイの著作権法による保護の認知有無（Q13_5）
（単数回答）



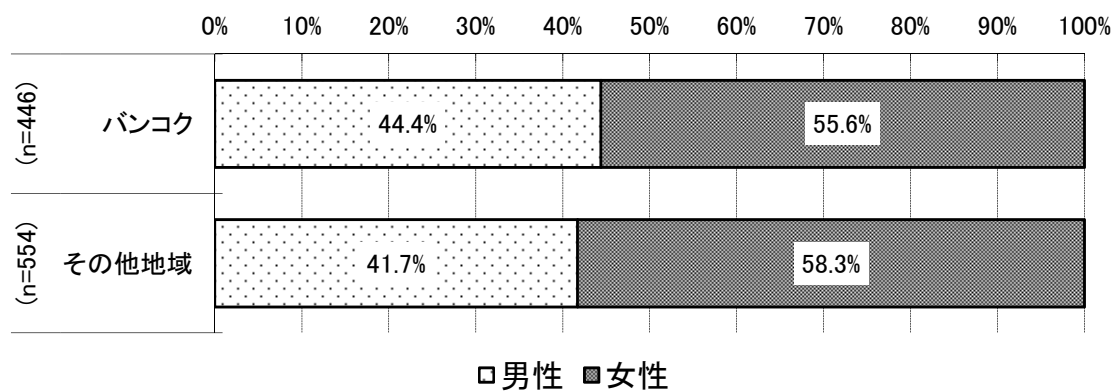
3. 日本コンテンツ入手経験者の日本コンテンツ入手実態調査結果（アンケート調査 B／地域別クロス集計）

<目 次>

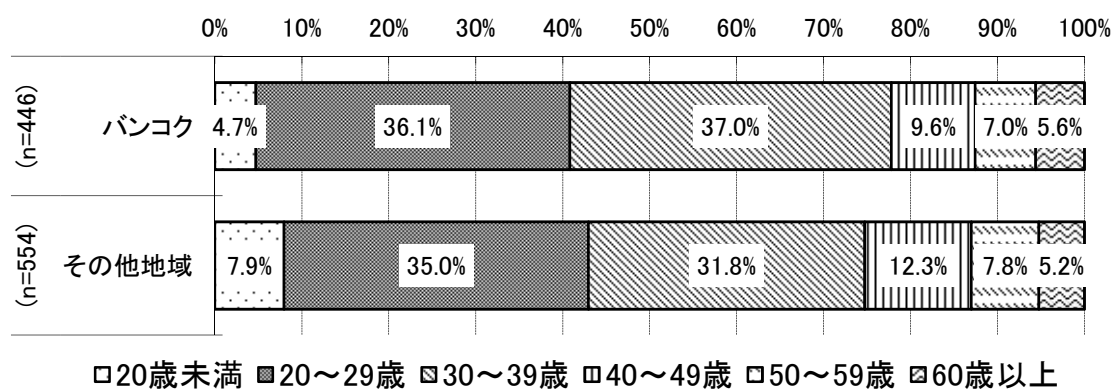
(1)	回答者の属性	118
(2)	コンテンツの入手・視聴経験のある国	127
(3)	日本のアニメの入手・視聴の状況	140
(4)	日本の映画の入手・視聴の状況等	162
(5)	日本のテレビ番組の入手・視聴の状況等	183
(6)	日本の音楽の入手・視聴の状況等	203
(7)	日本のゲーム（オンラインゲーム）の入手・視聴の状況等	224
(8)	日本のゲーム（オンラインゲーム以外）の入手・視聴の状況等	228
(9)	日本のコミックの入手・視聴の状況等	245
(10)	日本の雑誌の入手・視聴の状況等	263
(11)	日本の書籍の入手・視聴の状況等	281
(12)	日本のコンテンツをインターネット経由で入手・視聴・閲覧したサイト	299
(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

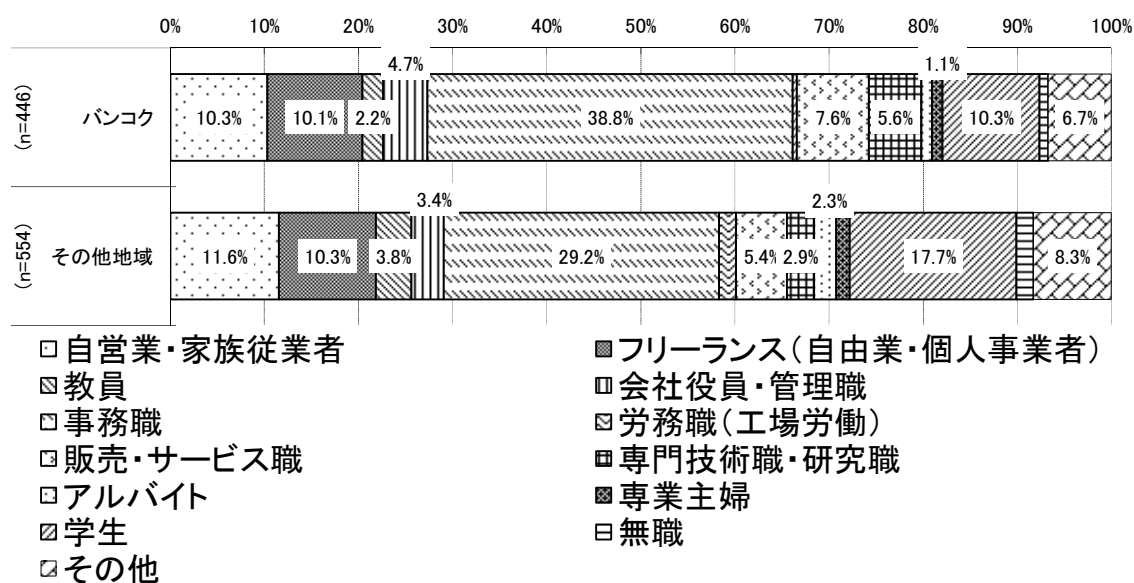
図表 B-3-1 性別（F1）（単数回答）



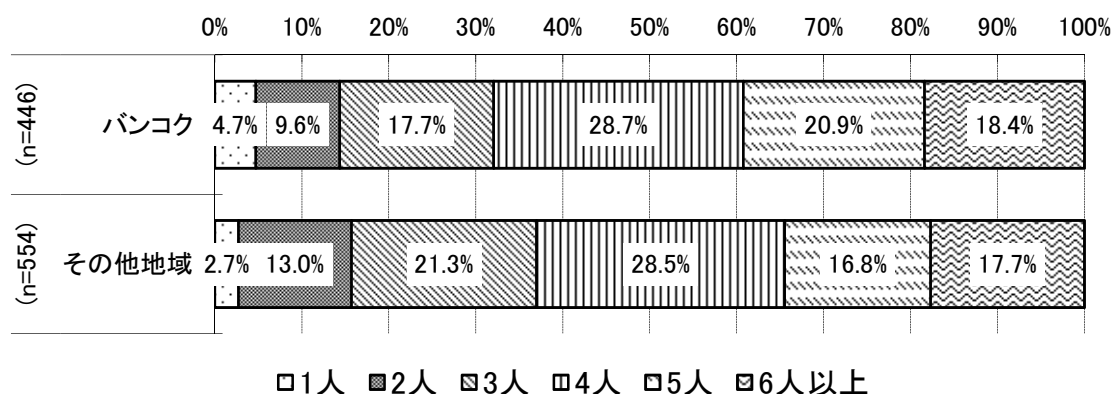
図表 B-3-2 年齢（F2）（単数回答）



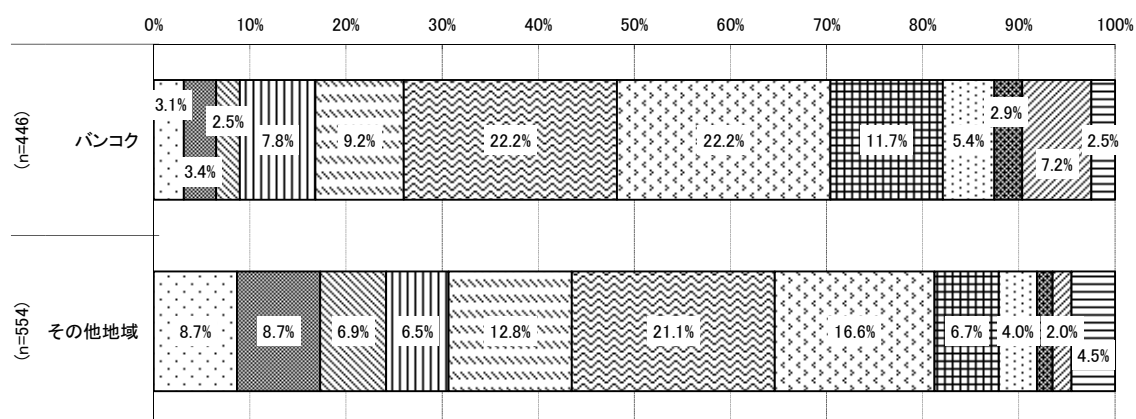
図表 B-3-3 職業 (F3) (単数回答)



図表 B-3-4 同居家族 (F4) (単数回答)

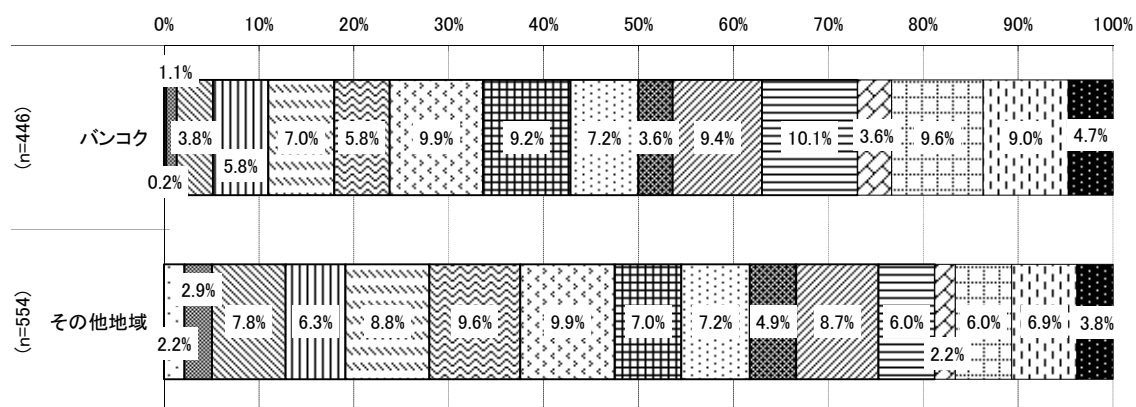


図表 B-3-5 世帯の年間収入（F6）（単数回答）



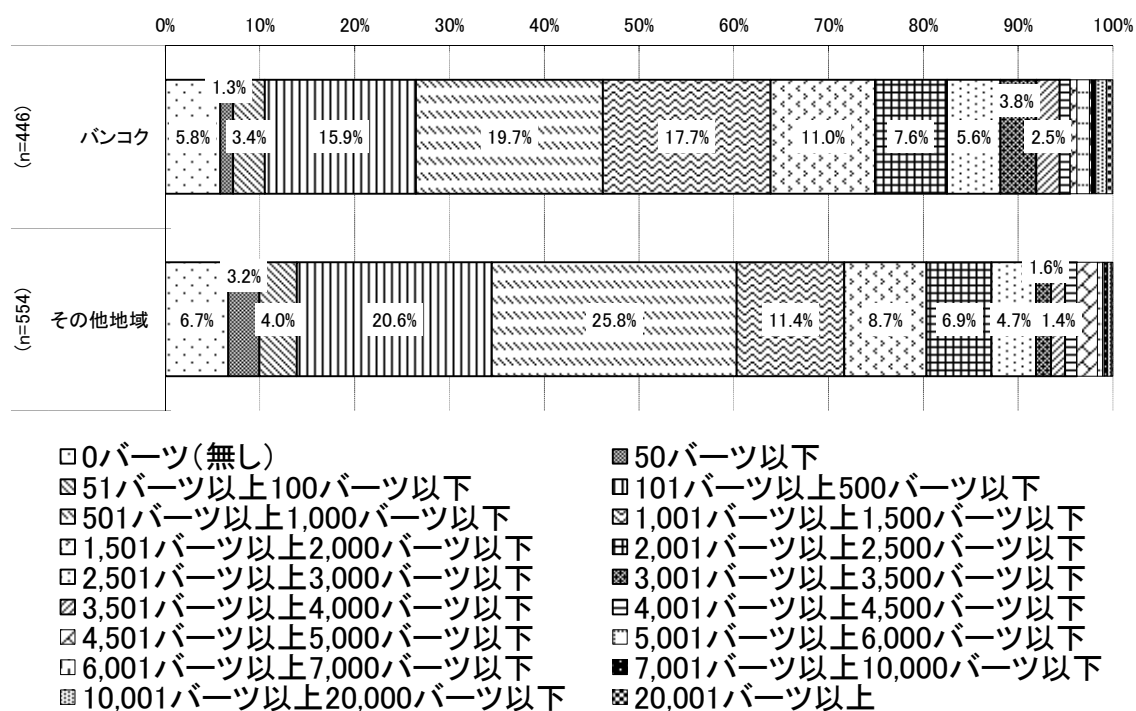
- 72,000バーツ以下
- ▤ 120,001バーツ以上180,000バーツ以下
- ▥ 180,001バーツ以上240,000バーツ以下
- ▦ 240,001バーツ以上360,000バーツ以下
- ▧ 360,001バーツ以上600,000バーツ以下
- ▨ 600,001バーツ以上1,000,000バーツ以下
- ▩ 1,000,001バーツ以上1,500,000バーツ以下
- 1,500,001バーツ以上2,000,000バーツ以下
- 2,000,001バーツ以上2,500,000バーツ以下
- ▬ 2,500,001バーツ以上
- 72,001バーツ以上120,000バーツ以下
- 180,001バーツ以上240,000バーツ以下
- ▤ 240,001バーツ以上360,000バーツ以下
- ▥ 360,001バーツ以上600,000バーツ以下
- ▦ 600,001バーツ以上1,000,000バーツ以下
- ▧ 1,000,001バーツ以上1,500,000バーツ以下
- ▨ 1,500,001バーツ以上2,000,000バーツ以下
- ▩ 2,000,001バーツ以上2,500,000バーツ以下
- わからない

図表 B-3-6 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）

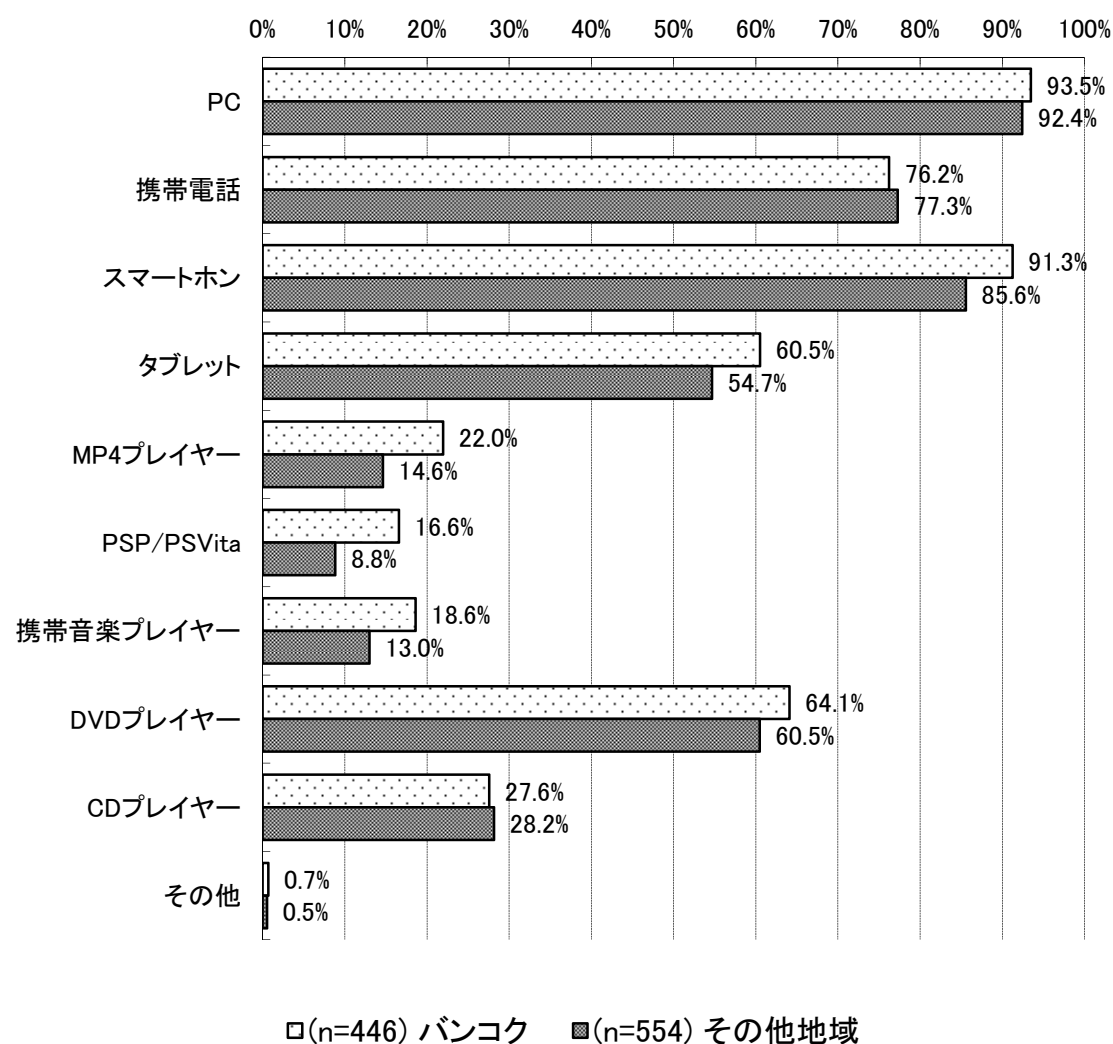


- | | |
|--------------------------|-------------------------|
| □ 100バーツ以下 | ■ 101バーツ以上500バーツ以下 |
| ▨ 501バーツ以上1,000バーツ以下 | □ 1,001バーツ以上1,500バーツ以下 |
| ▩ 1,501バーツ以上2,000バーツ以下 | ▨ 2,001バーツ以上2,500バーツ以下 |
| ▧ 2,501バーツ以上3,000バーツ以下 | ▩ 3,001バーツ以上3,500バーツ以下 |
| ▦ 3,501バーツ以上4,000バーツ以下 | ▧ 4,001バーツ以上4,500バーツ以下 |
| ▥ 4,501バーツ以上5,000バーツ以下 | ▦ 5,001バーツ以上6,000バーツ以下 |
| ▤ 6,001バーツ以上7,000バーツ以下 | ▥ 7,001バーツ以上10,000バーツ以下 |
| ▣ 10,001バーツ以上20,000バーツ以下 | ▤ 20,001バーツ以上 |

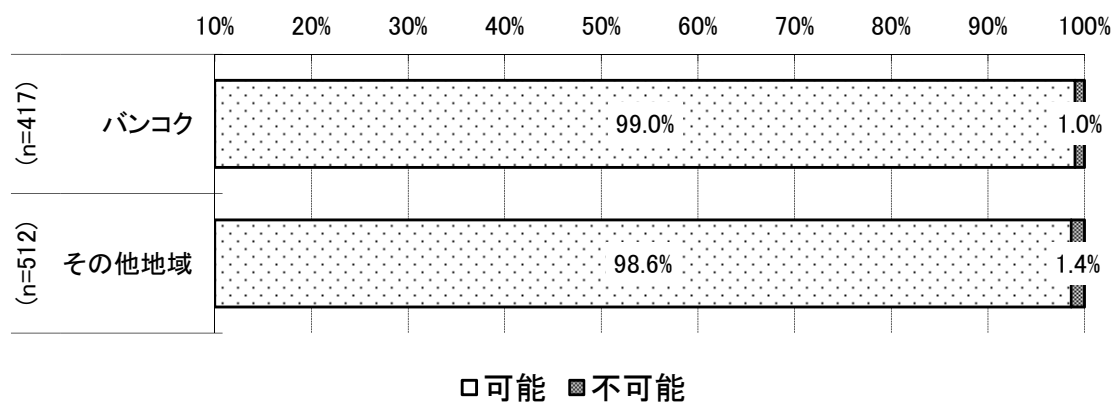
図表 B-3-7 1ヶ月にコンテンツに消費するお金平均（F8）（単数回答）



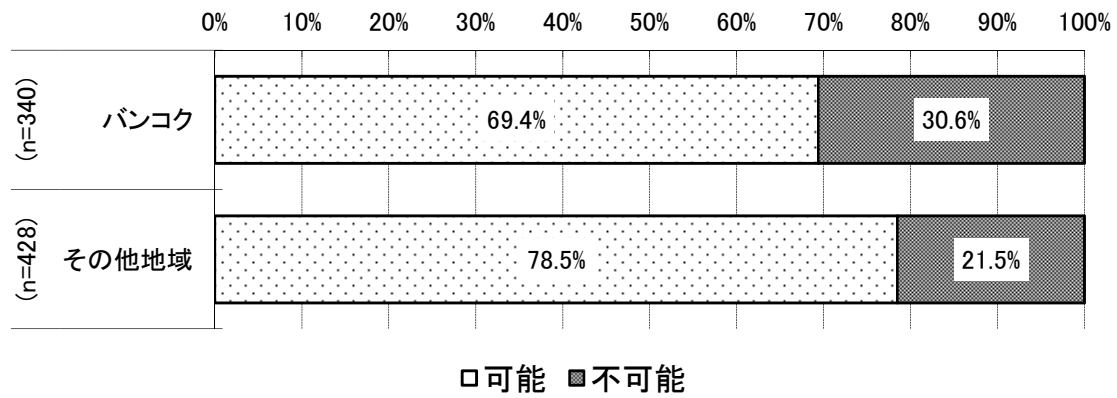
図表 B-3-8 保有していて利用できる機器 (F9_A) (複数回答)



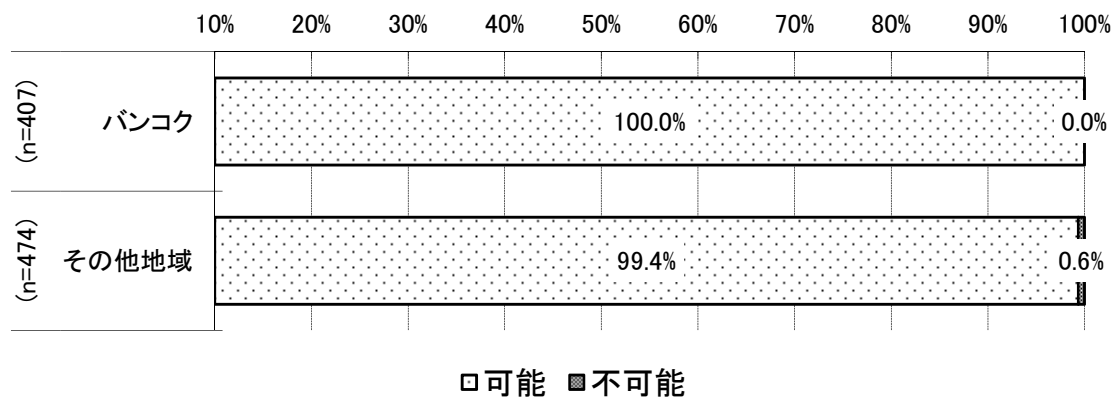
図表 B-3-9 保有していて利用できる機器のインターネット接続の可否 1) PC (F9_B_1) (単数回答)



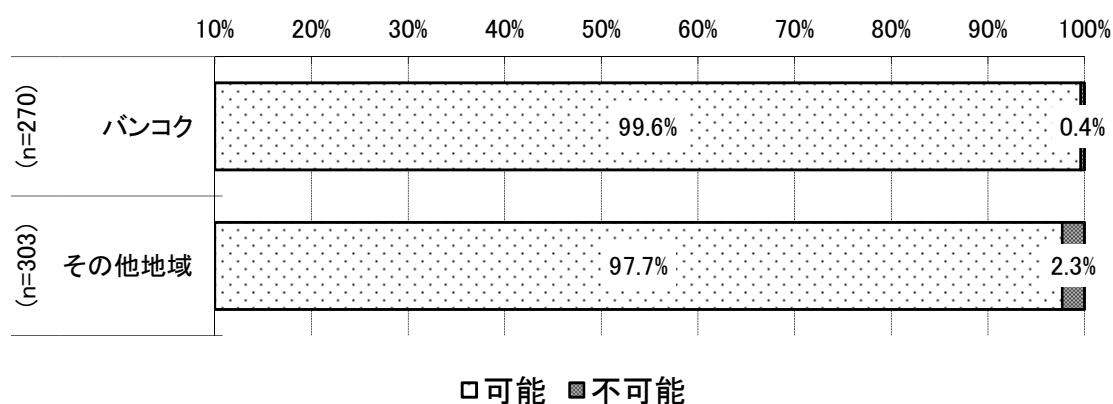
図表 B-3-10 保有して利用できる機器のインターネット接続の可否 2) 携帯電話 (F9_B_2) (単数回答)



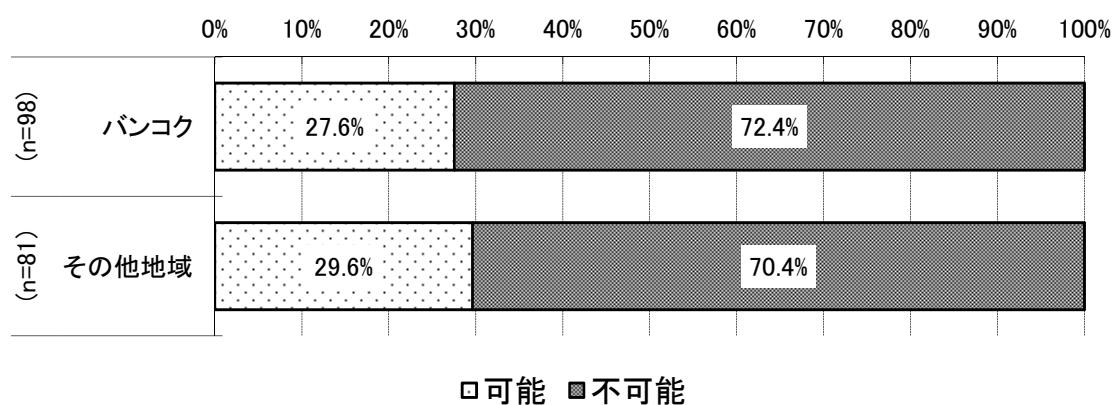
図表 B-3-11 保有して利用できる機器のインターネット接続の可否 3) スマートホン (F9_B_3) (単数回答)



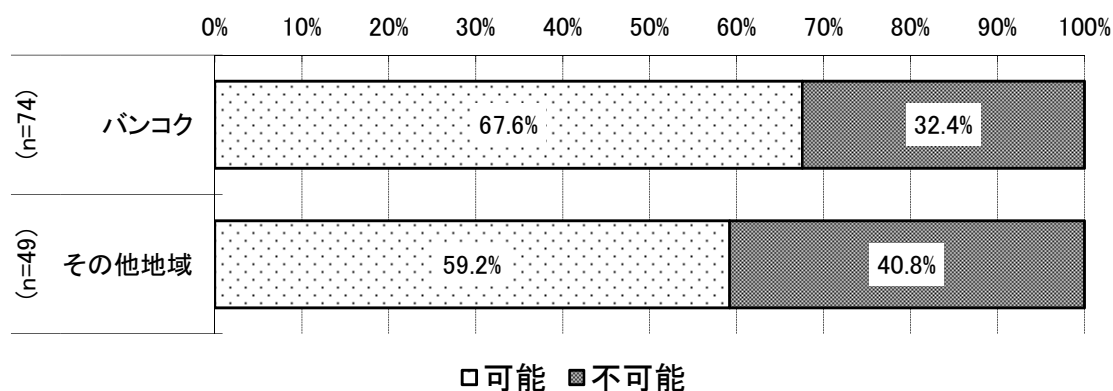
図表 B-3-12 保有して利用できる機器のインターネット接続の可否 4) タブレット (F9_B_4) (単数回答)



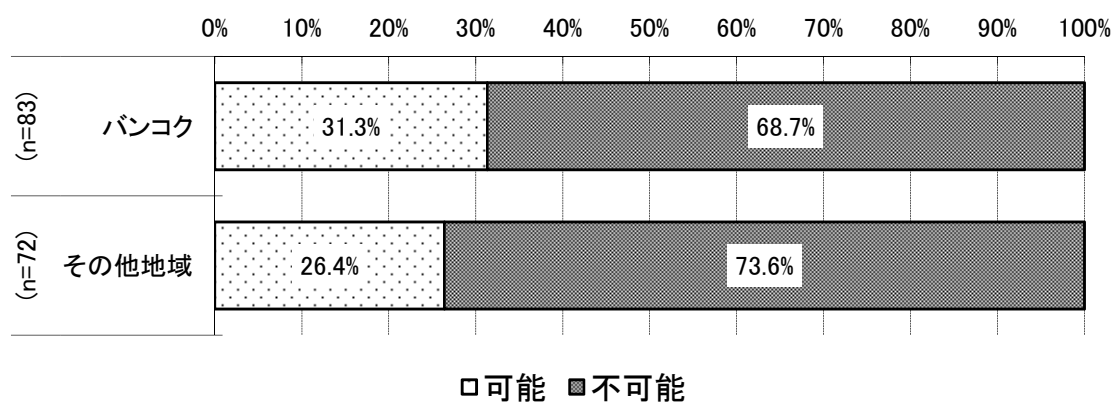
図表 B-3-13 保有して利用できる機器のインターネット接続の可否 5) MP4 プレイヤー (F9_B_5) (単数回答)



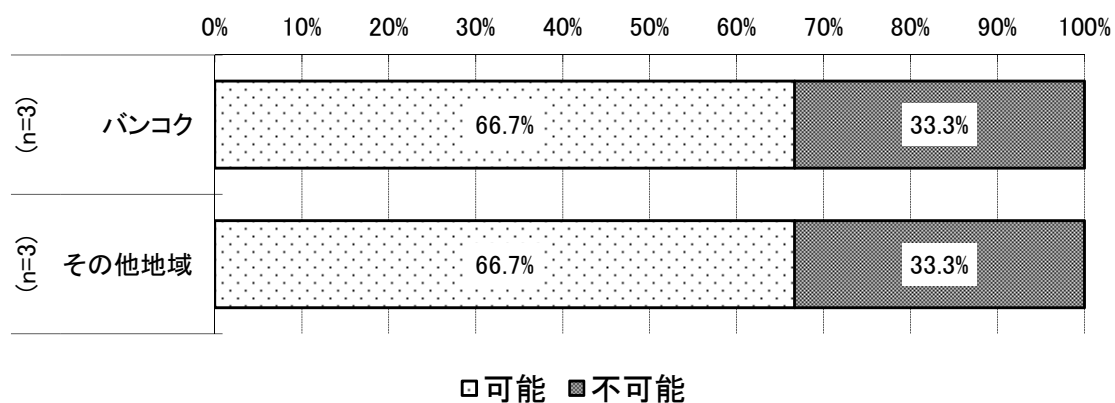
図表 B-3-14 保有して利用できる機器のインターネット接続の可否 6) PSP/PS Vita (F9_B_6) (単数回答)



図表 B-3-15 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)

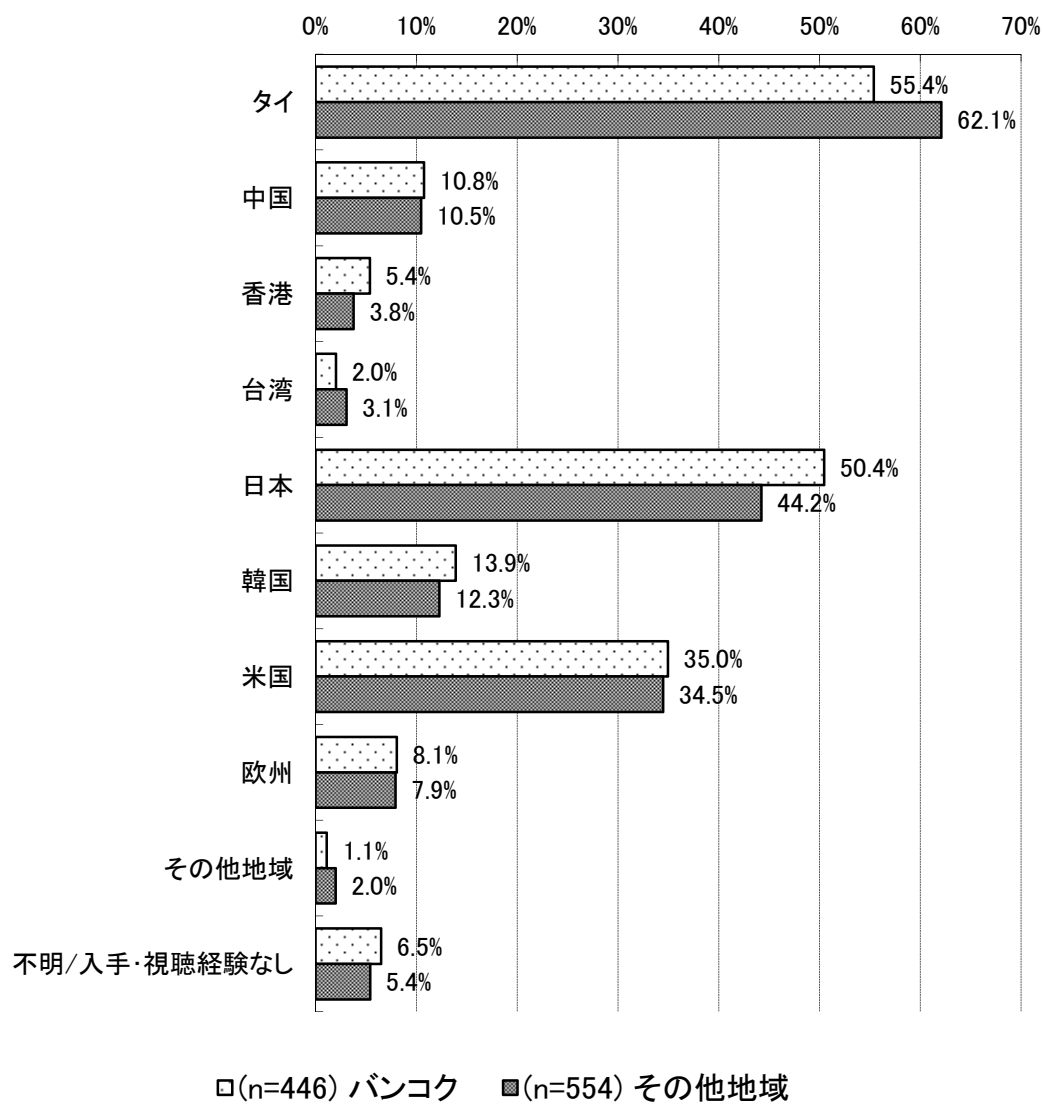


図表 B-3-16 保有して利用できる機器のインターネット接続の可否 10) その他 (F9_B_8) (単数回答)

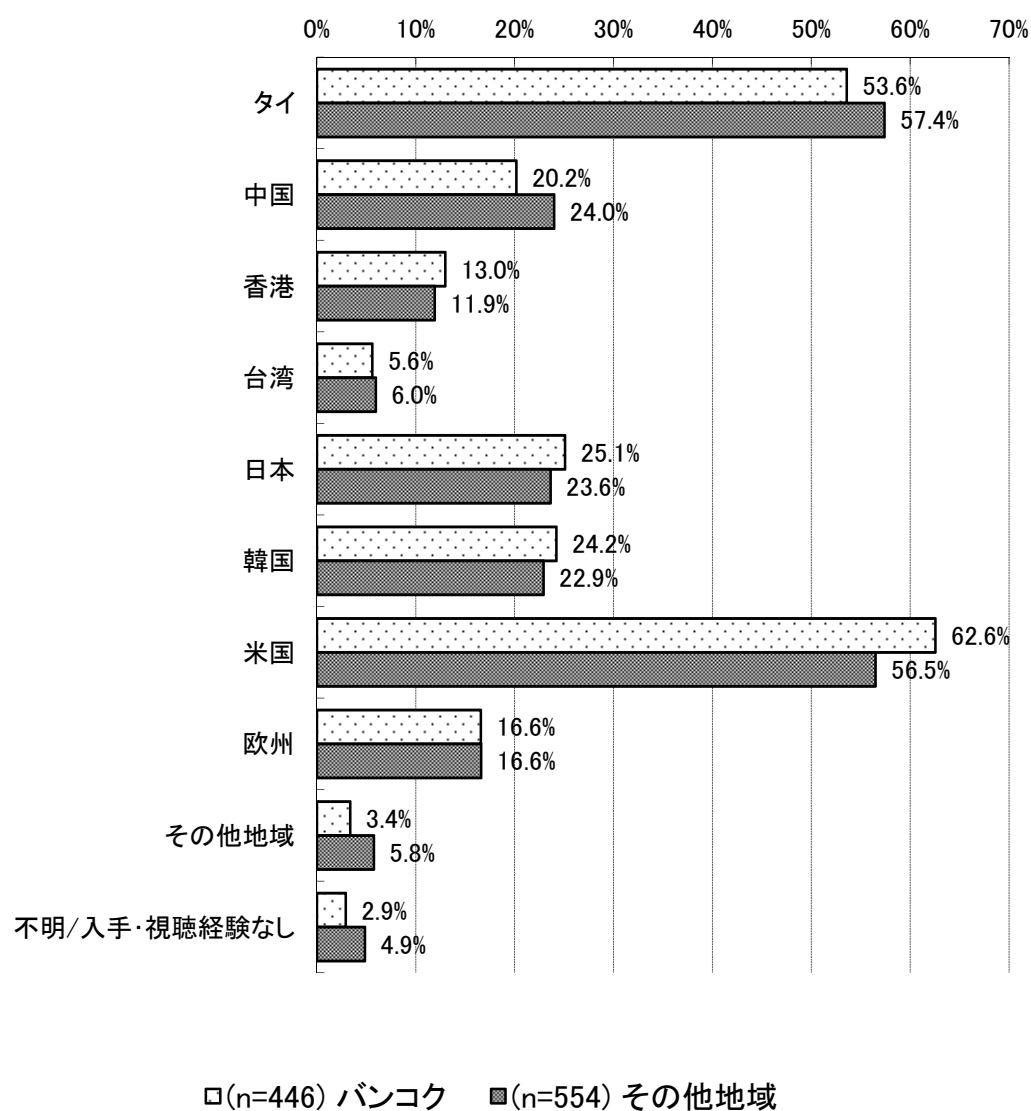


(2) コンテンツの入手・視聴経験のある国

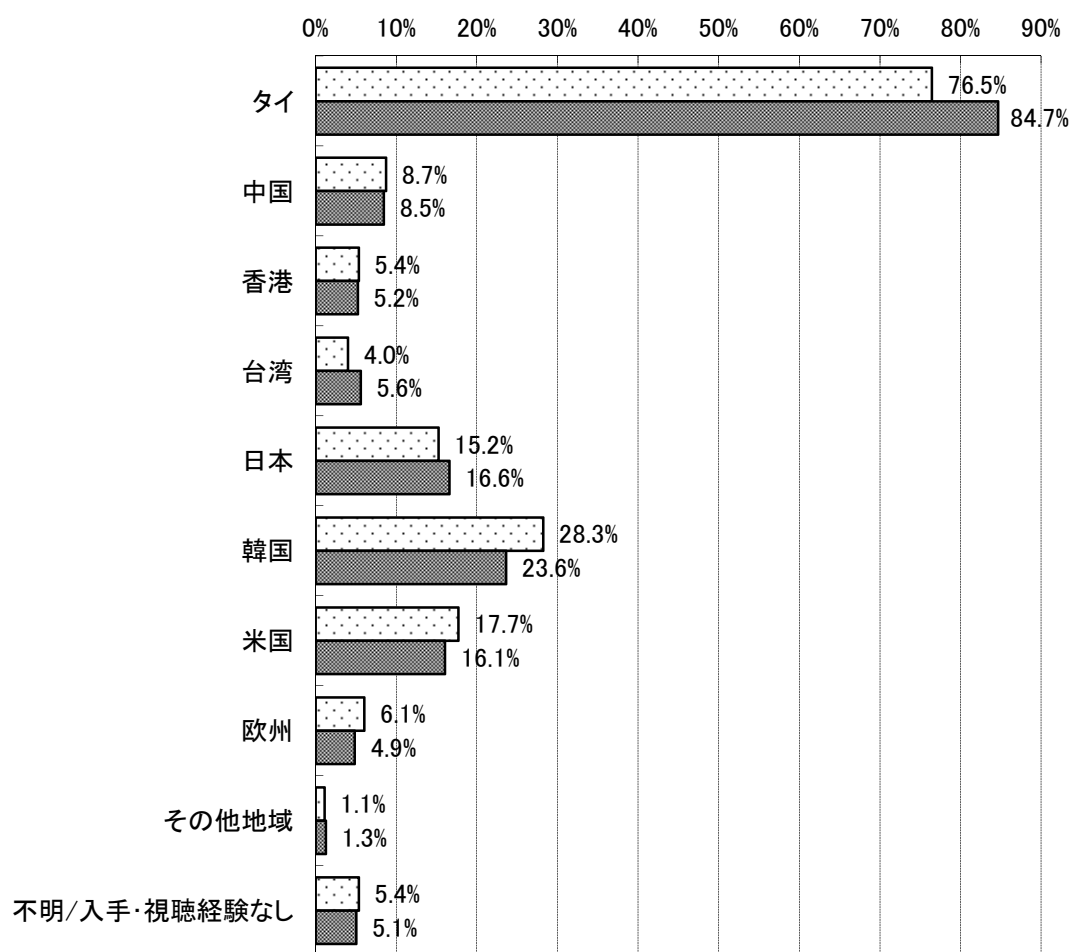
図表 B-3-17 アニメ（映画、テレビ番組）の入手・視聴経験のある国（Q1_1）（複数回答）



図表 B-3-18 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）

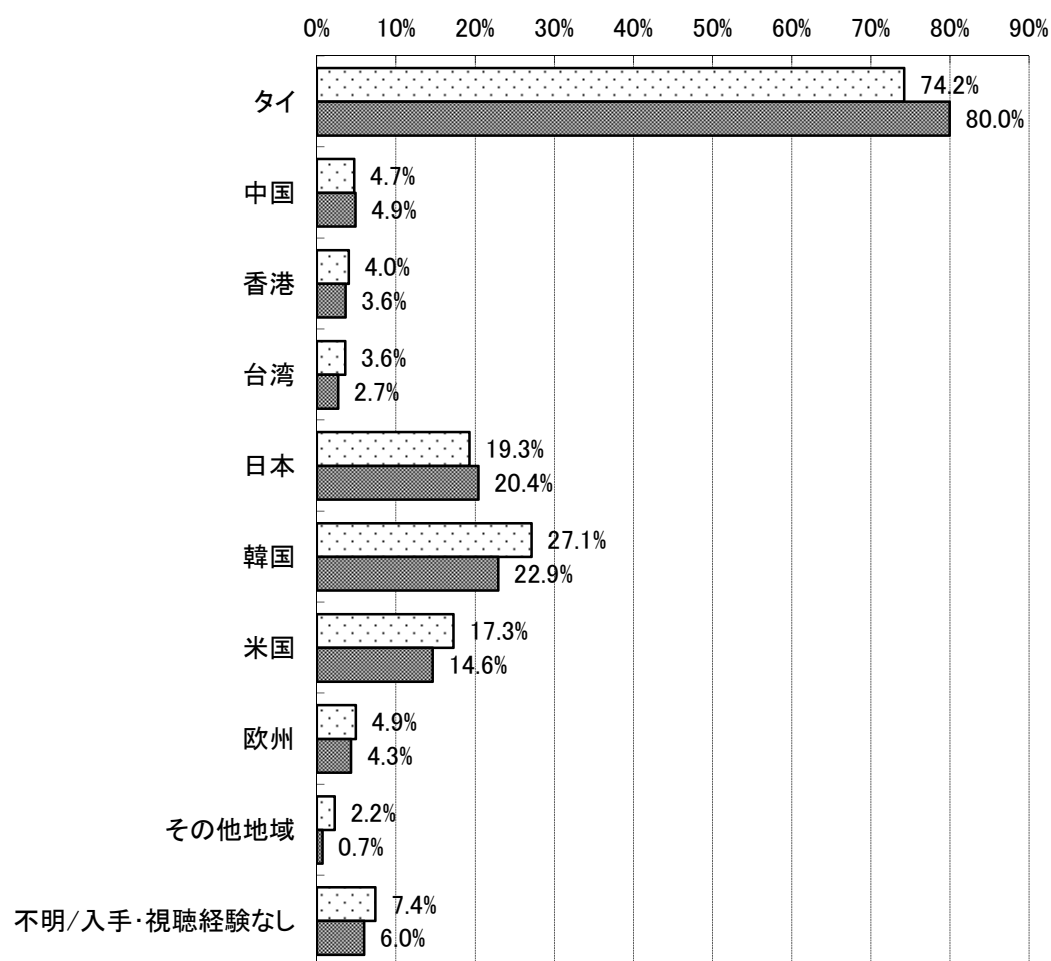


図表 B-3-19 テレビ番組（ドラマ）の入手・視聴経験のある国（Q1_3）（複数回答）



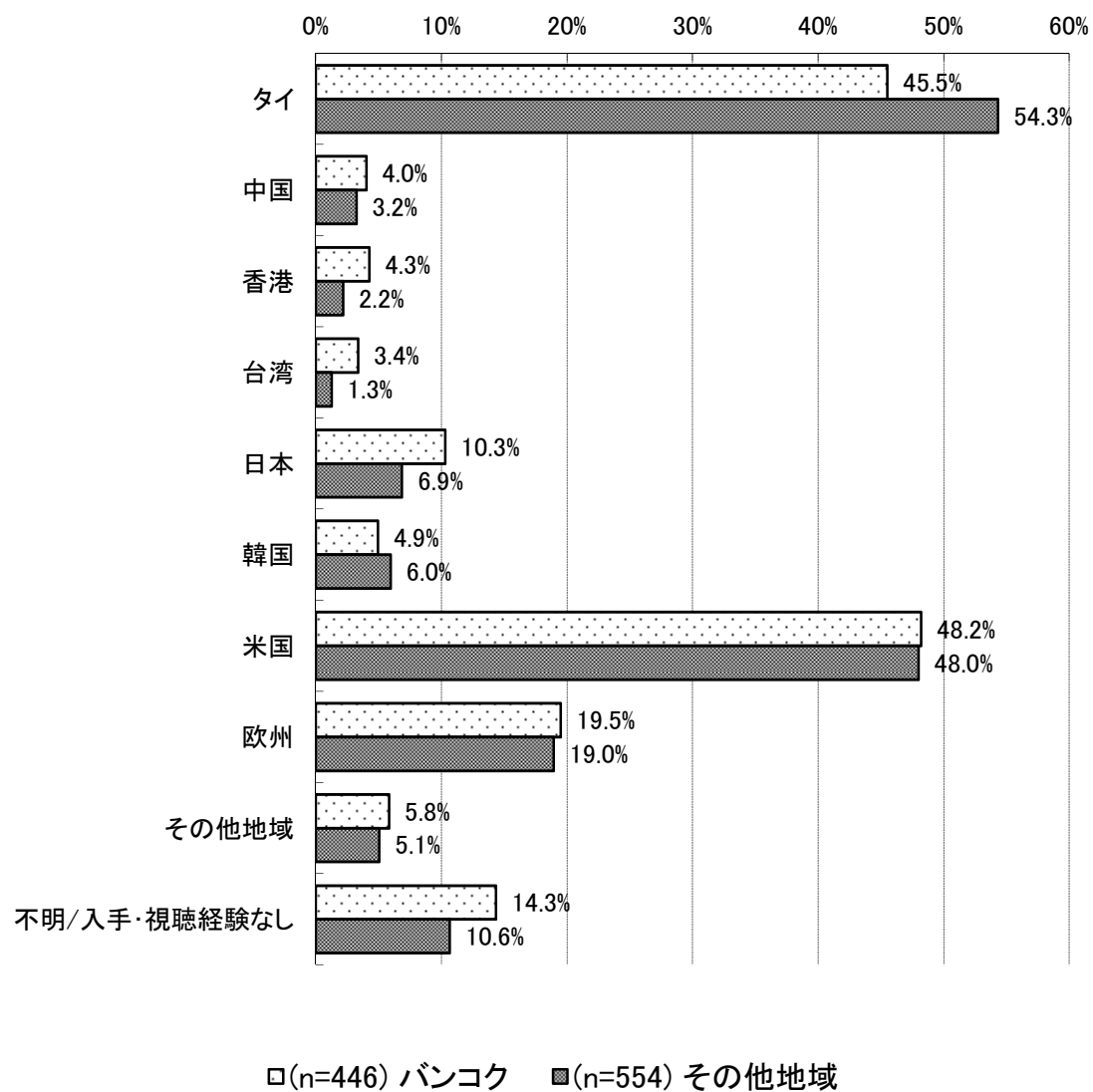
□(n=446) バンコク ■(n=554) その他地域

図表 B-3 -20 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）

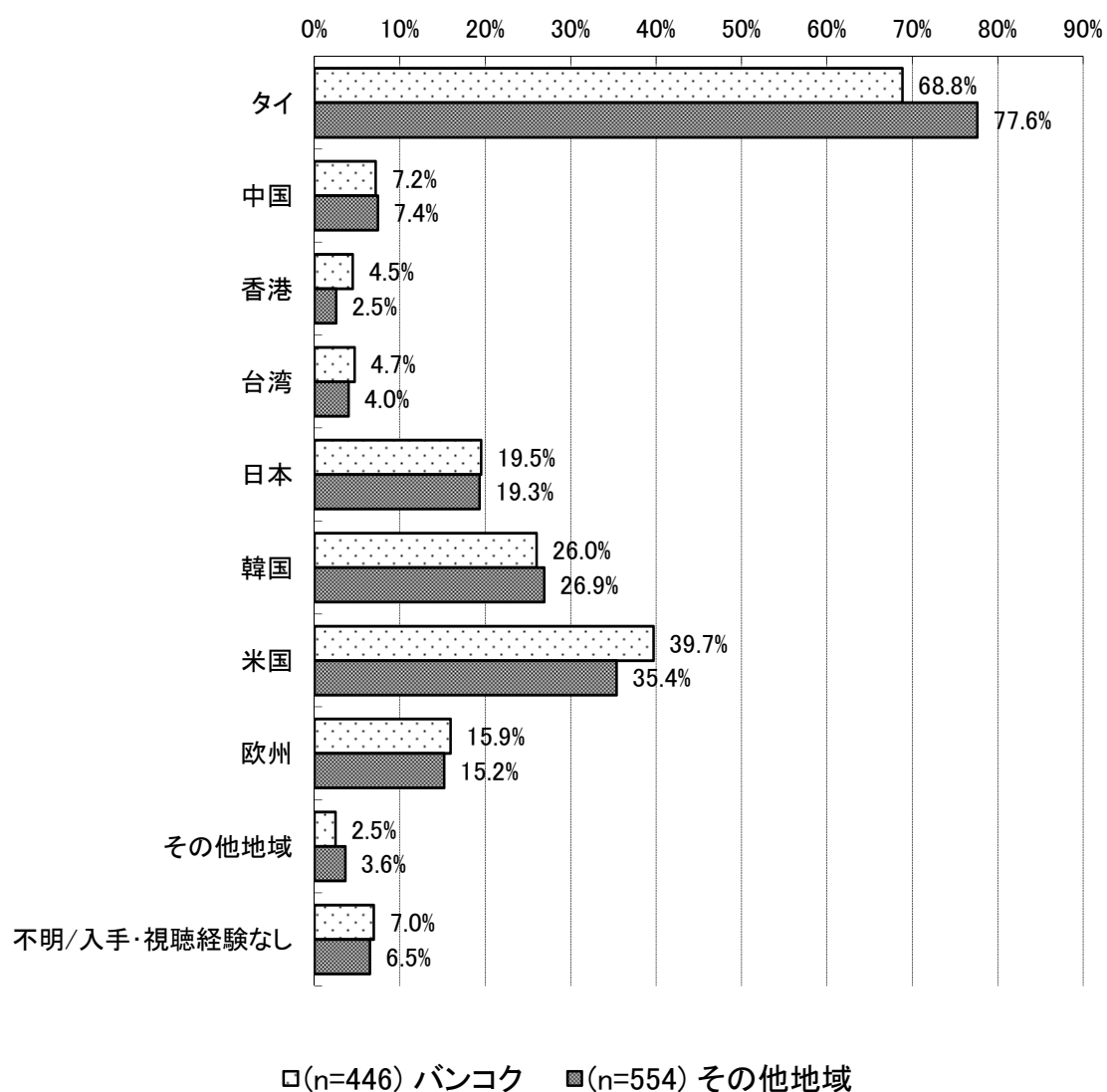


□(n=446) バンコク ■(n=554) その他地域

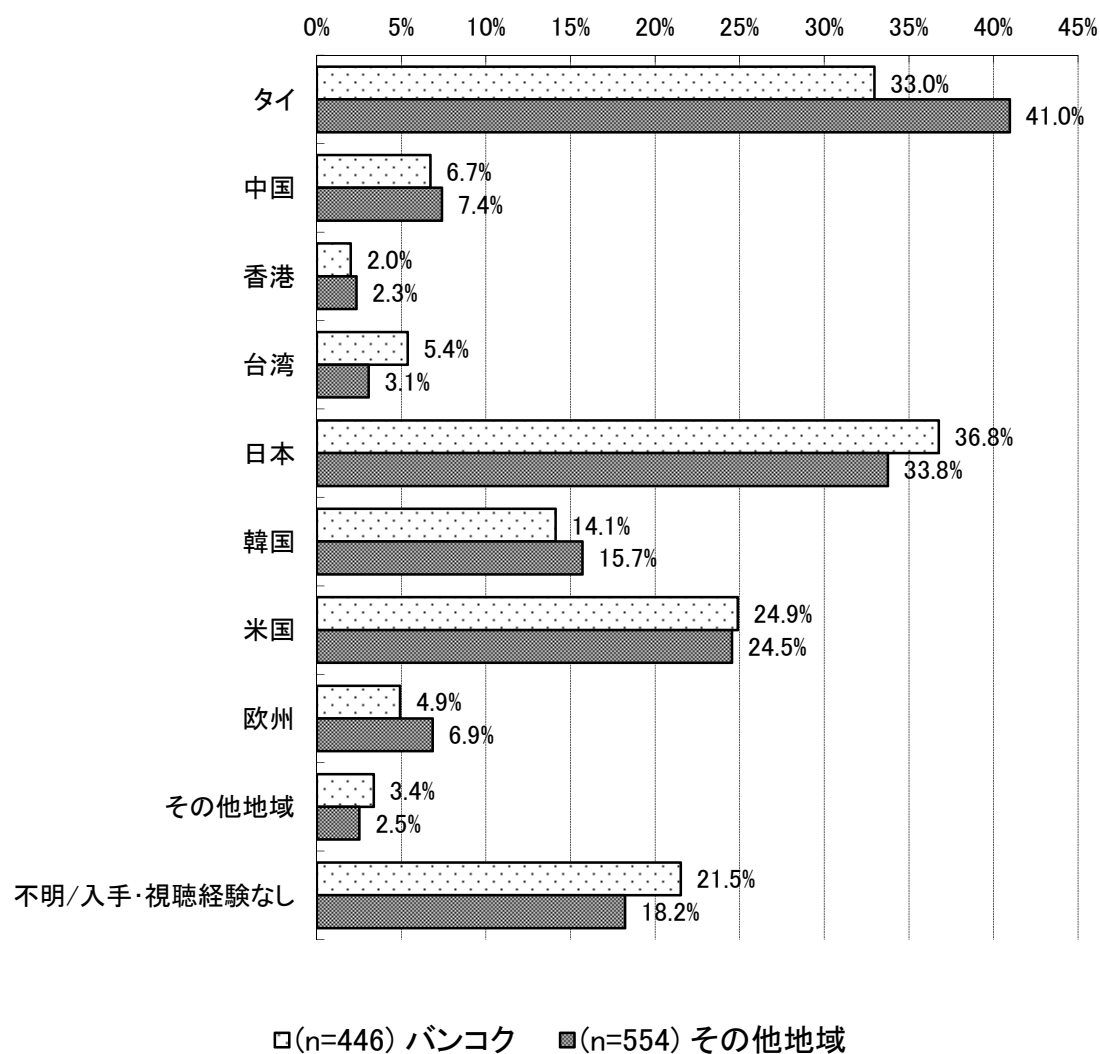
図表 B-3 -21 テレビ番組（ドキュメンタリー等）の入手・視聴経験のある国（Q1_5）（複数回答）



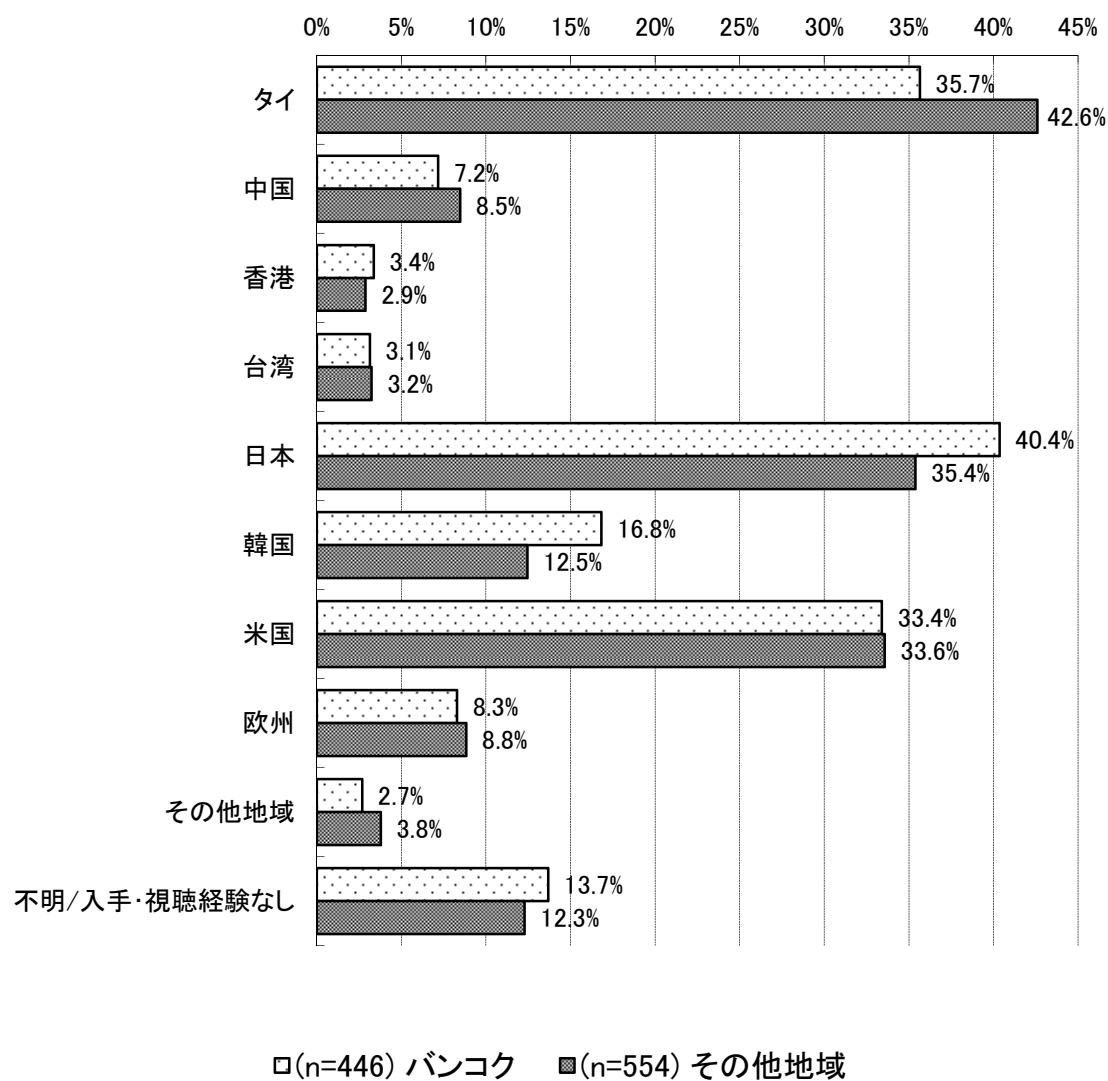
図表 B-3 -22 音楽（着メロ等を含む）の入手・視聴経験のある国（Q1_6）（複数回答）



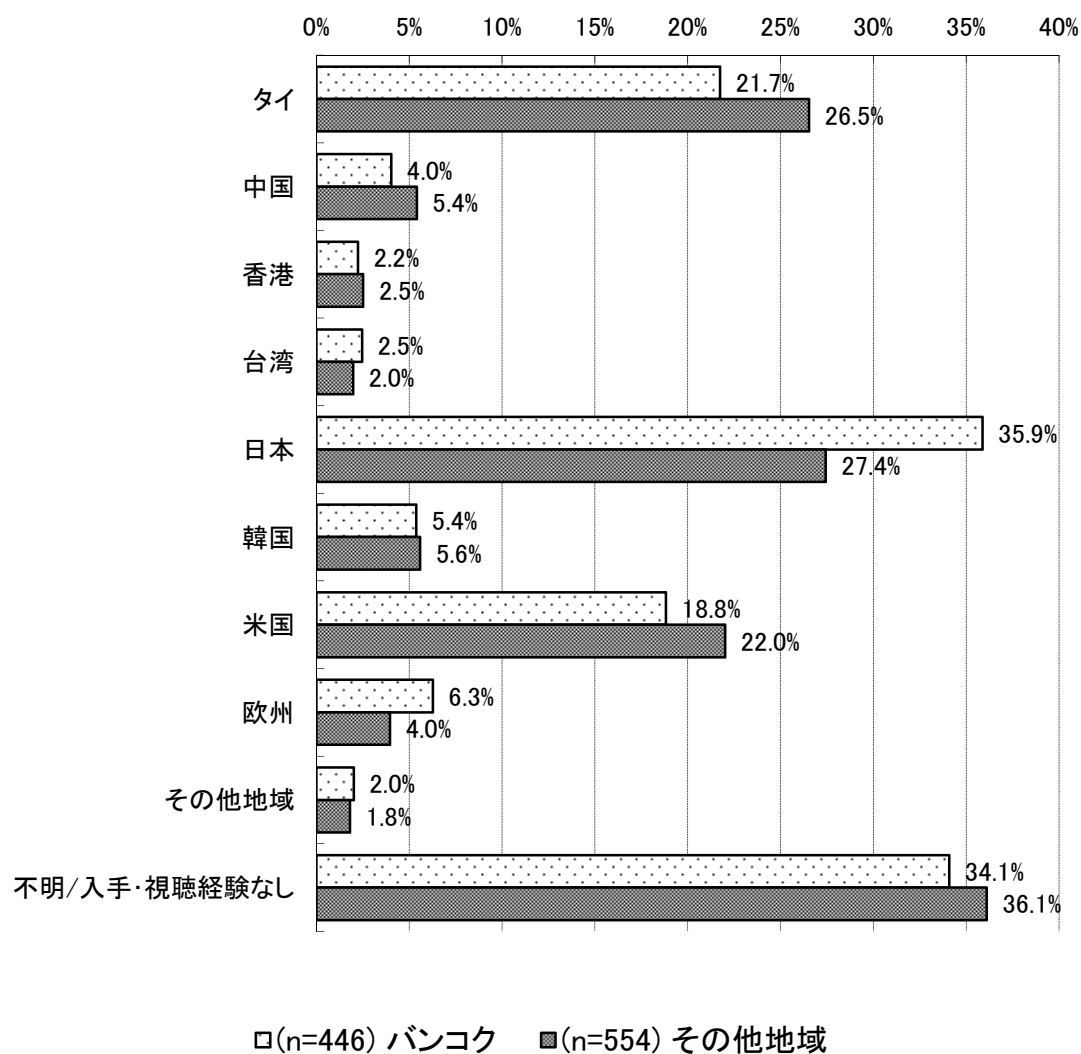
図表 B-3 -23 ゲーム（オンラインゲーム）の入手・視聴経験のある国（Q1_7）（複数回答）



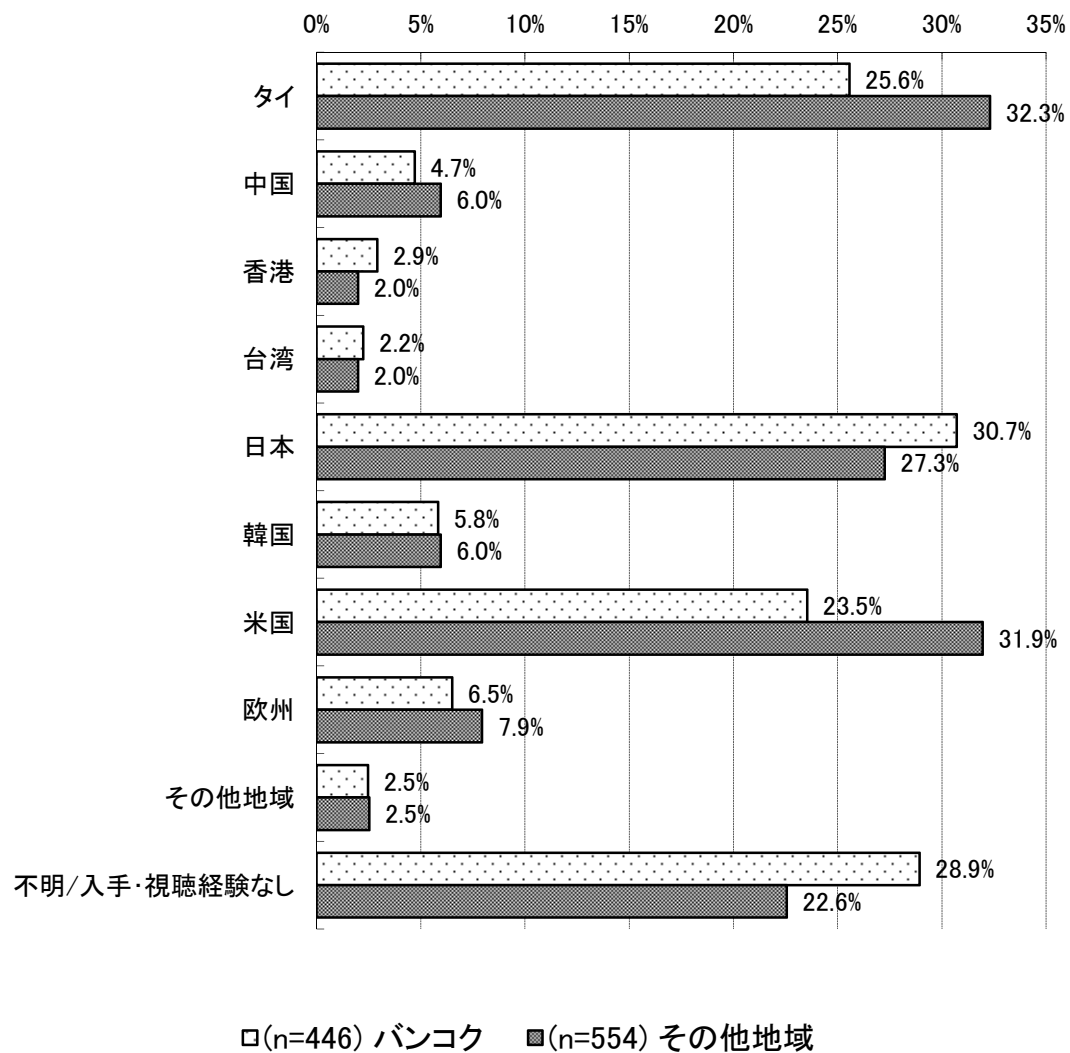
図表 B-3-24 ゲーム(スマホのゲームアプリ)の入手・視聴経験のある国(Q1_8 ゲーム)
(複数回答)



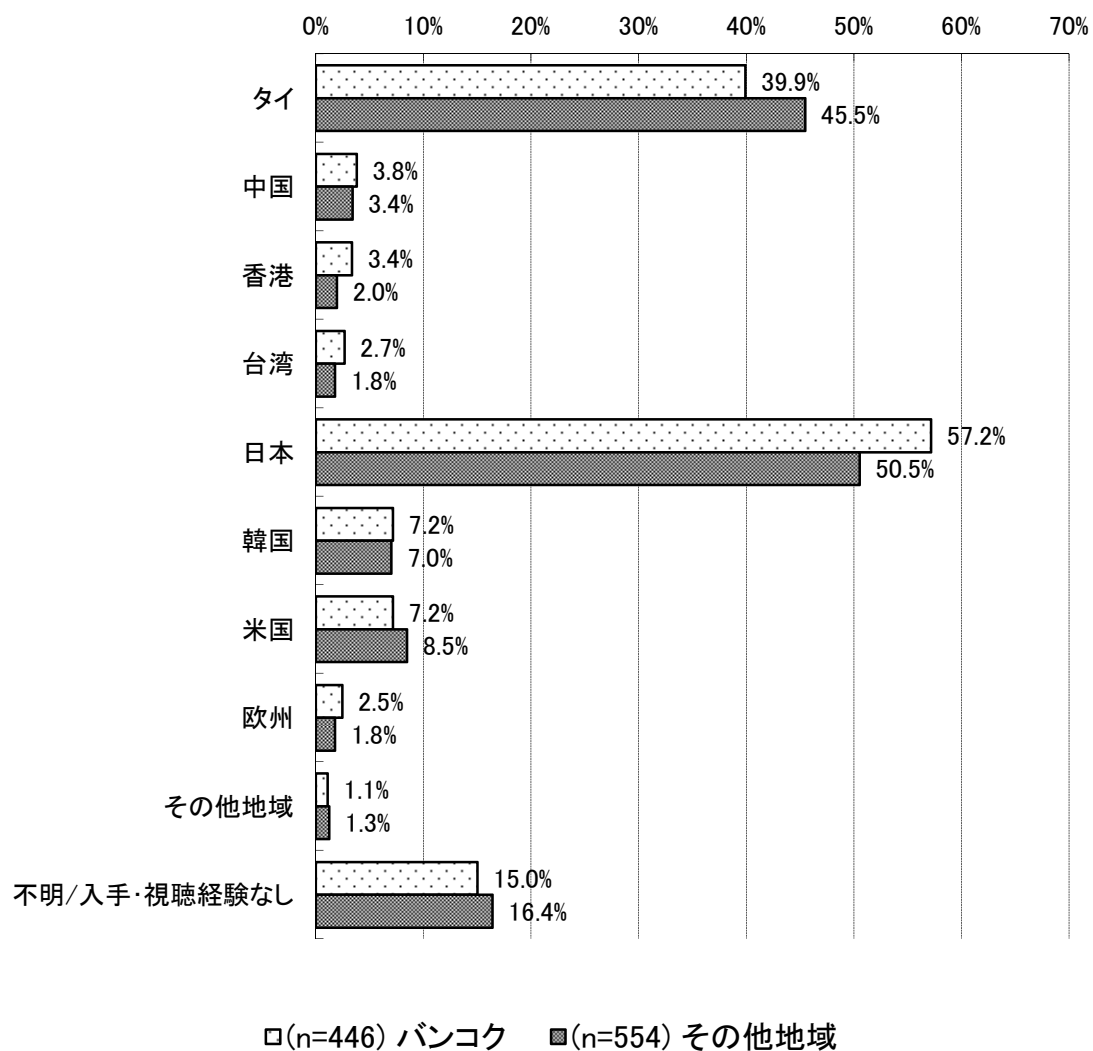
図表 B-3 -25 ゲーム（ゲーム専用機用ゲーム）の入手・視聴経験のある国（Q1_9）（複数回答）



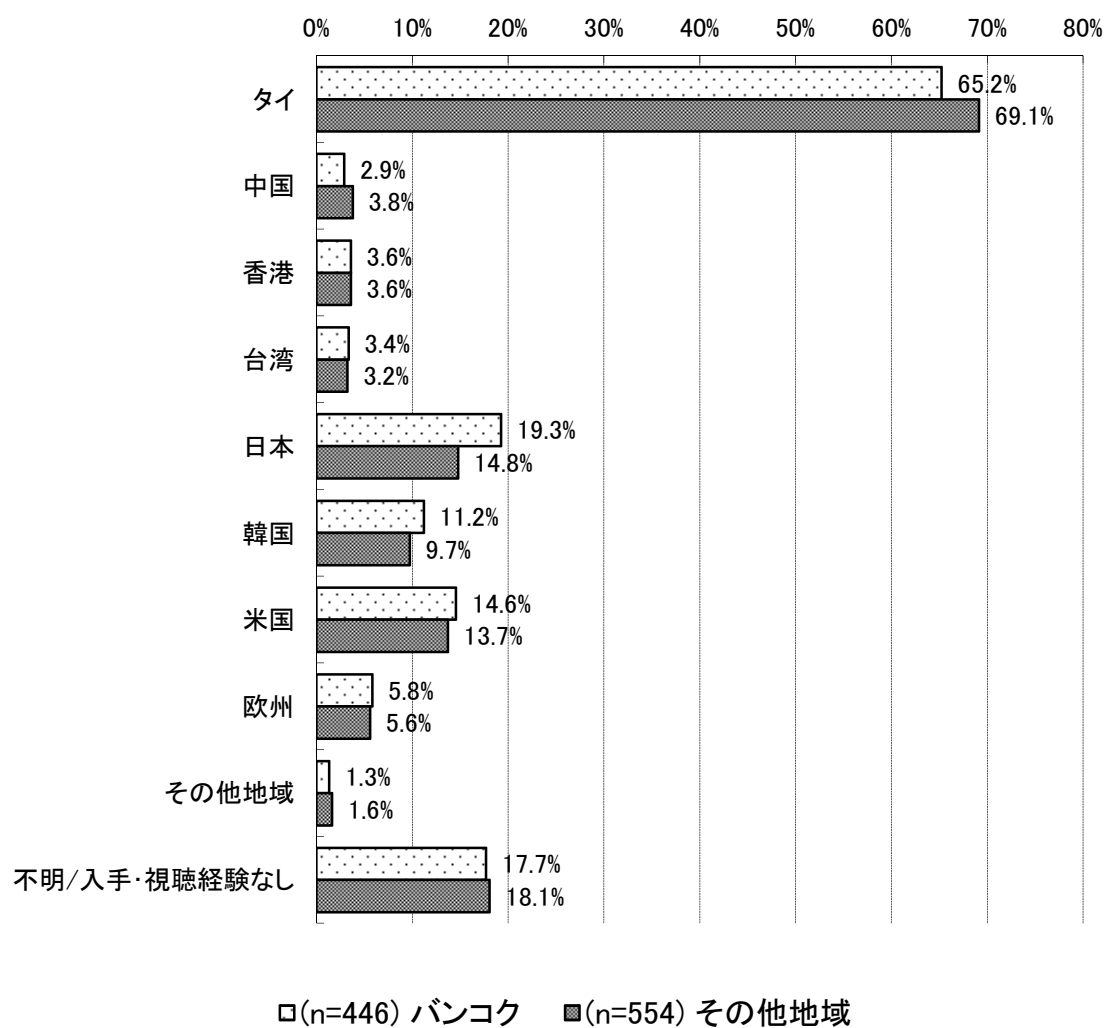
図表 B-3 -26 ゲーム（PC 用ゲームで非オンラインのもの）の入手・視聴経験のある国（Q1_10）（複数回答）



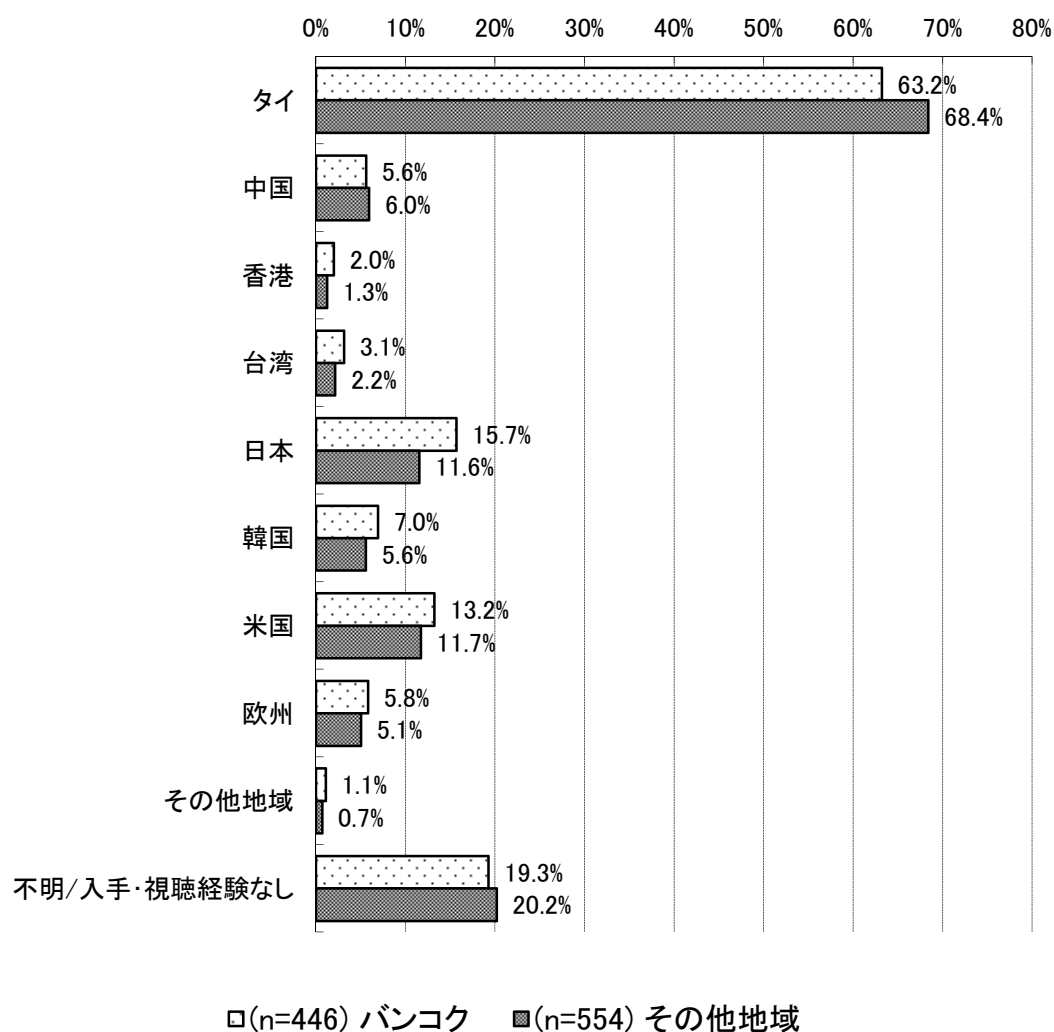
図表 B-3 -27 コミック（単行本、コミック誌）の入手・視聴経験のある国（Q1_11）（複数回答）



図表 B-3 -28 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）

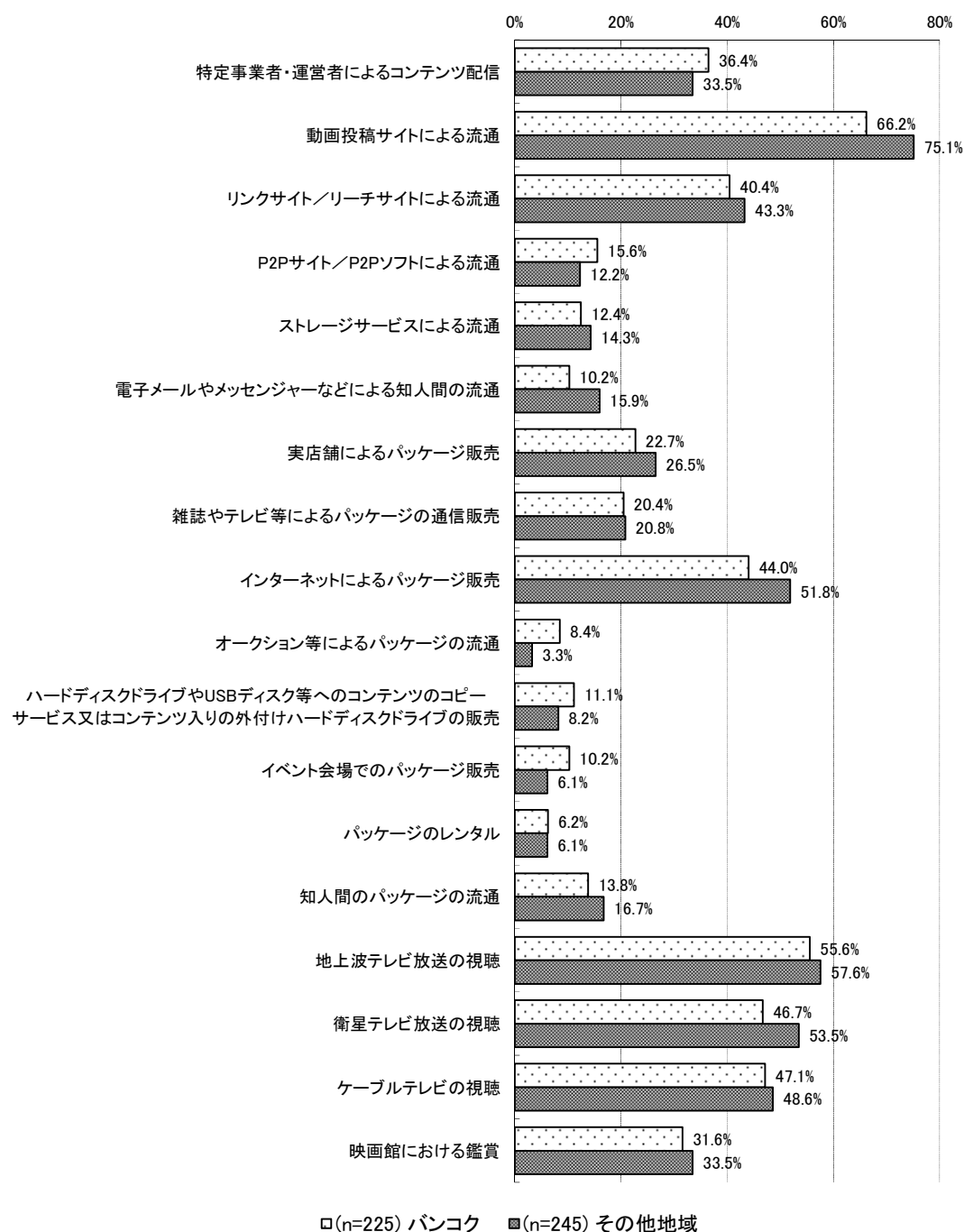


図表 B-3 -29 書籍（小説等）の入手・視聴経験のある国（Q1_13）（複数回答）

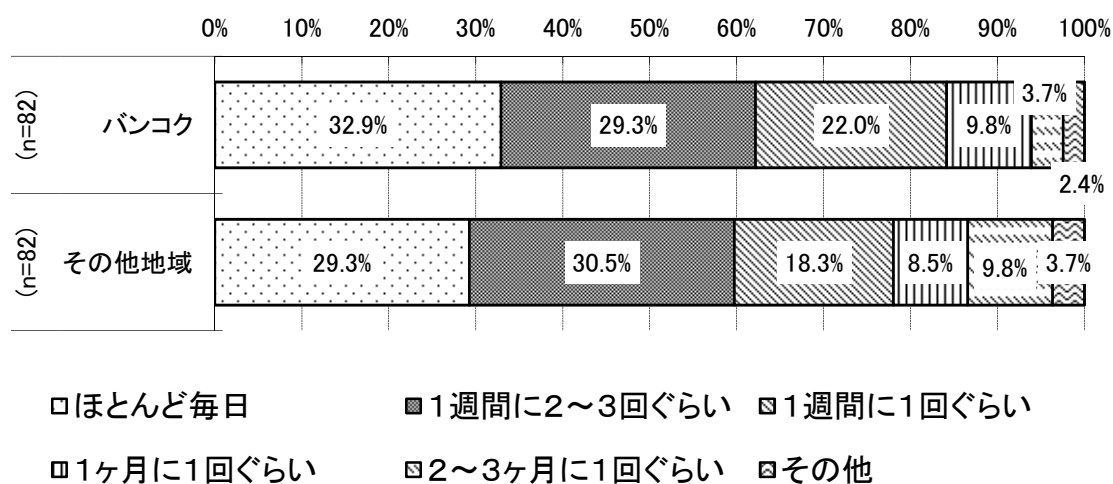


(3) 日本のアニメの入手・視聴の状況

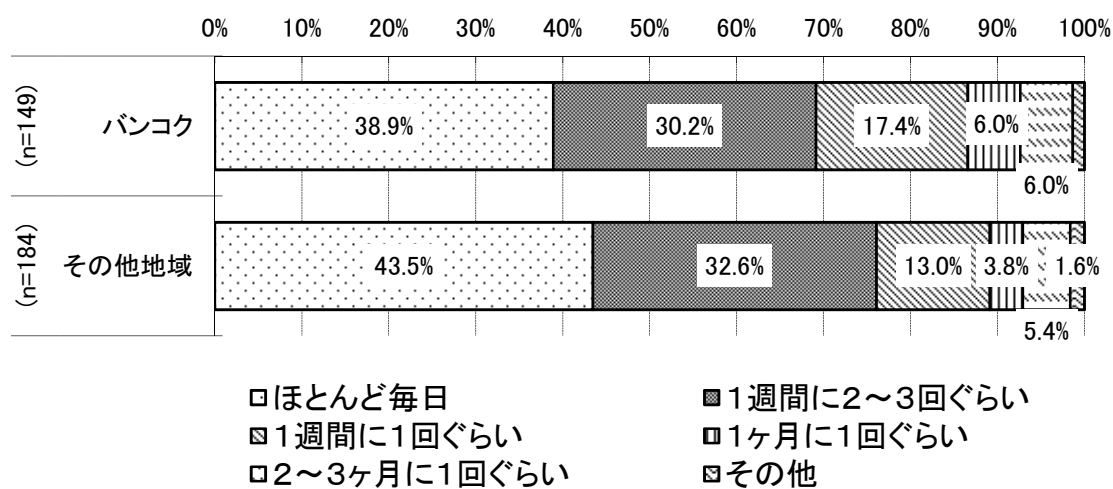
図表 B-3 -30 日本のアニメを「無償または有償で入手・視聴」した経験のある手段（Q2_1）（複数回答）



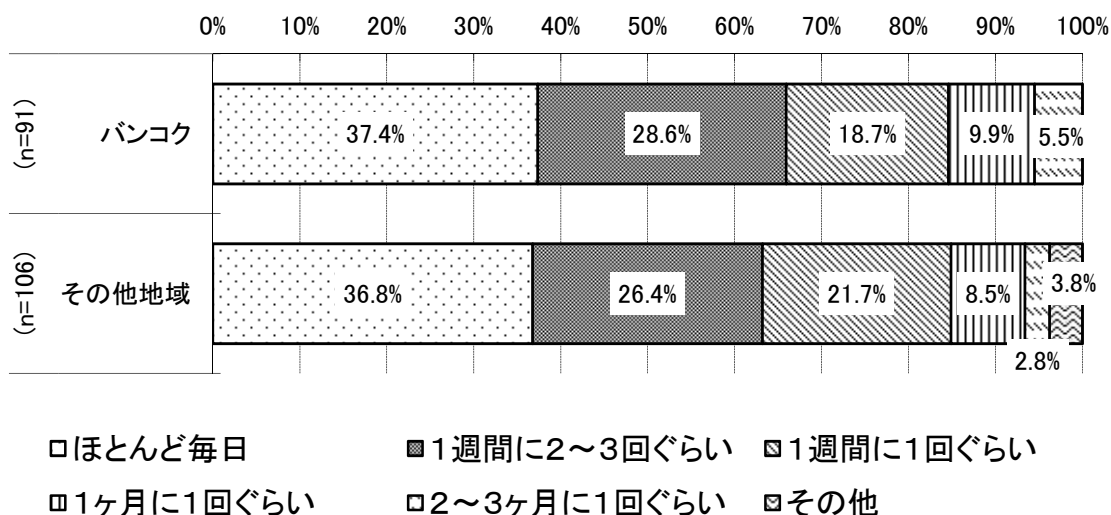
図表 B-3-31 日本のアニメの入手・視聴頻度 1) 特定事業者・運営者によるコンテンツ配信 (Q2_2_1) (単数回答)



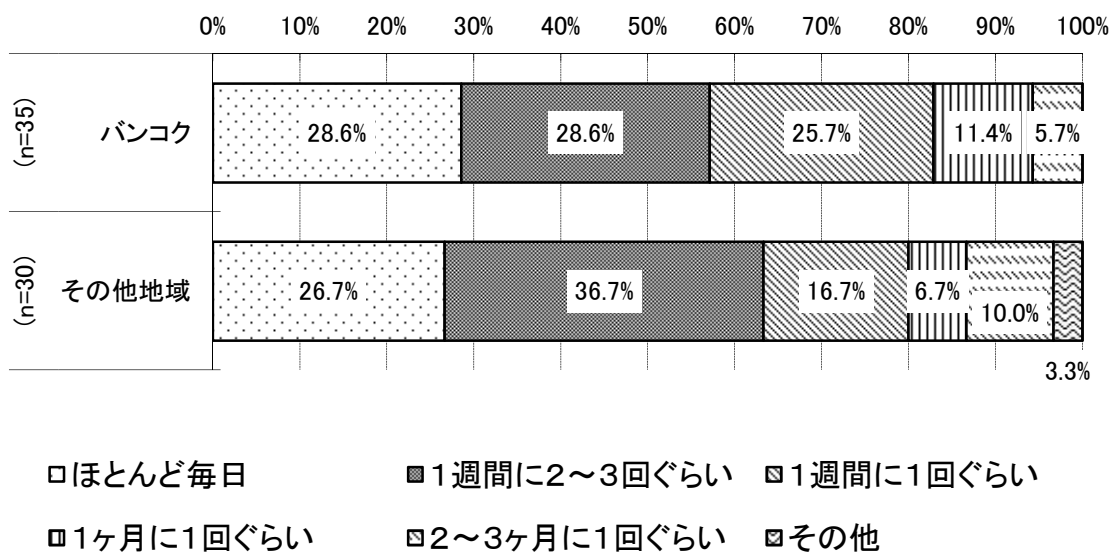
図表 B-3-32 日本のアニメの入手・視聴頻度 2) 動画投稿サイトによる流通 (Q2_2_2) (単数回答)



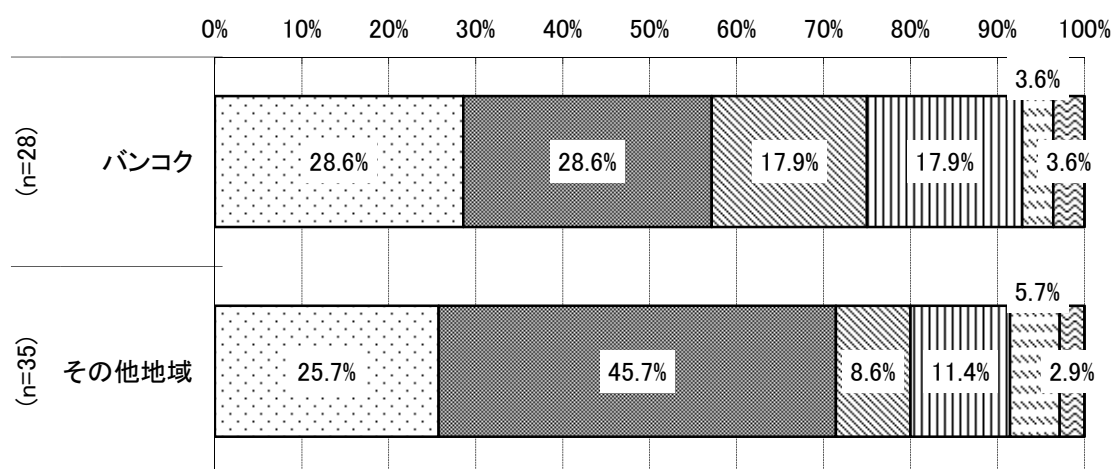
図表 B-3-33 日本のアニメの入手・視聴頻度 3) リンクサイト／リーチサイトによる流通
(Q2_2_3) (単数回答)



図表 B-3-34 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)

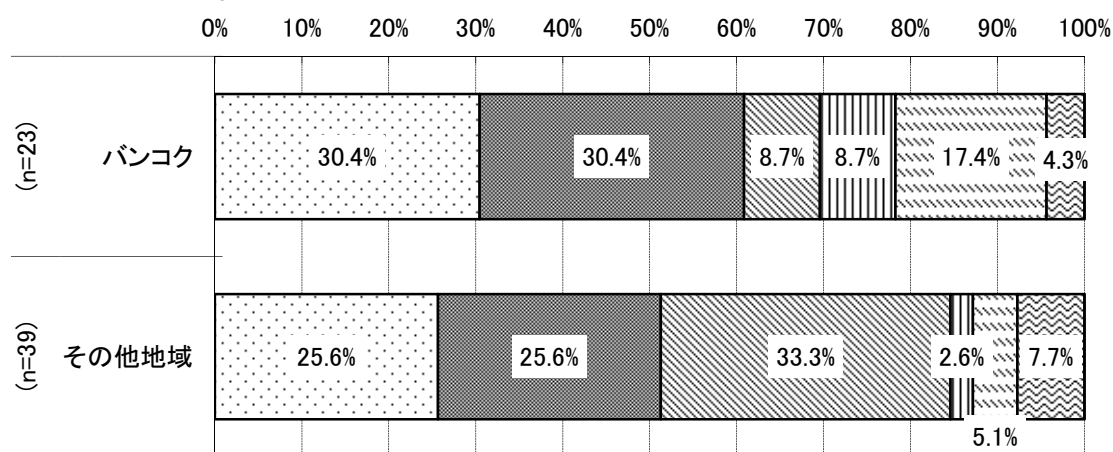


図表 B-3-35 日本のアニメの入手・視聴頻度 5) ストレージサービスによる流通 (Q2_2_5) (単数回答)



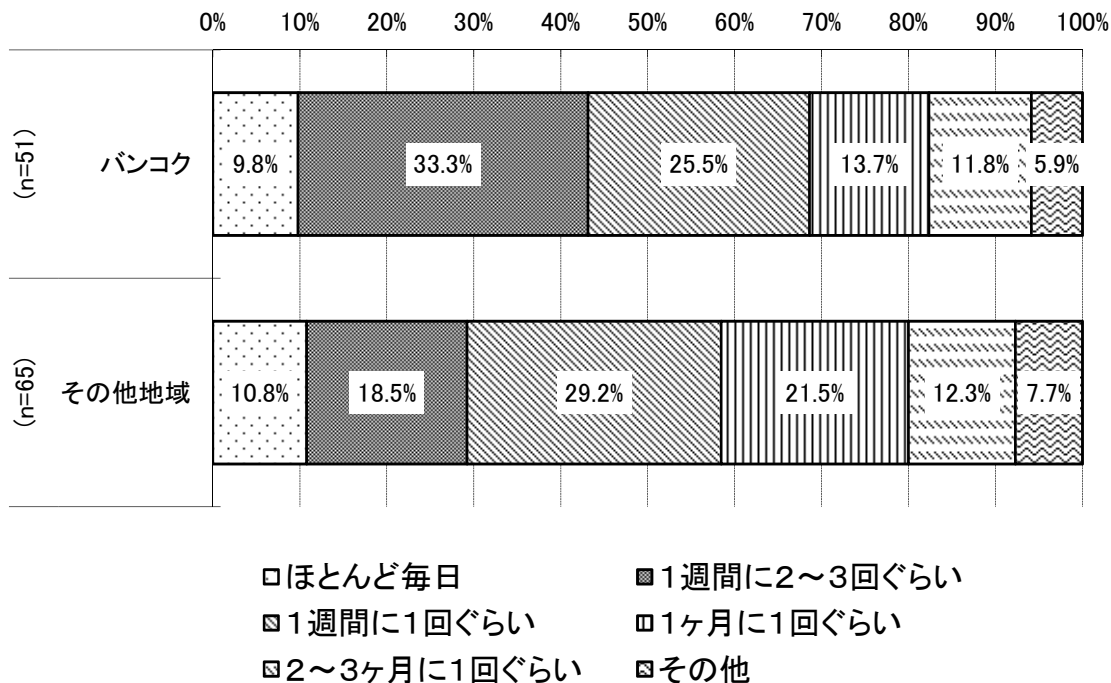
☐ ほとんど毎日 ☒ 1週間に2～3回ぐらい ☐ 1週間に1回ぐらい
☐ 1ヶ月に1回ぐらい ☐ 2～3ヶ月に1回ぐらい ☐ その他

図表 B-3-36 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)

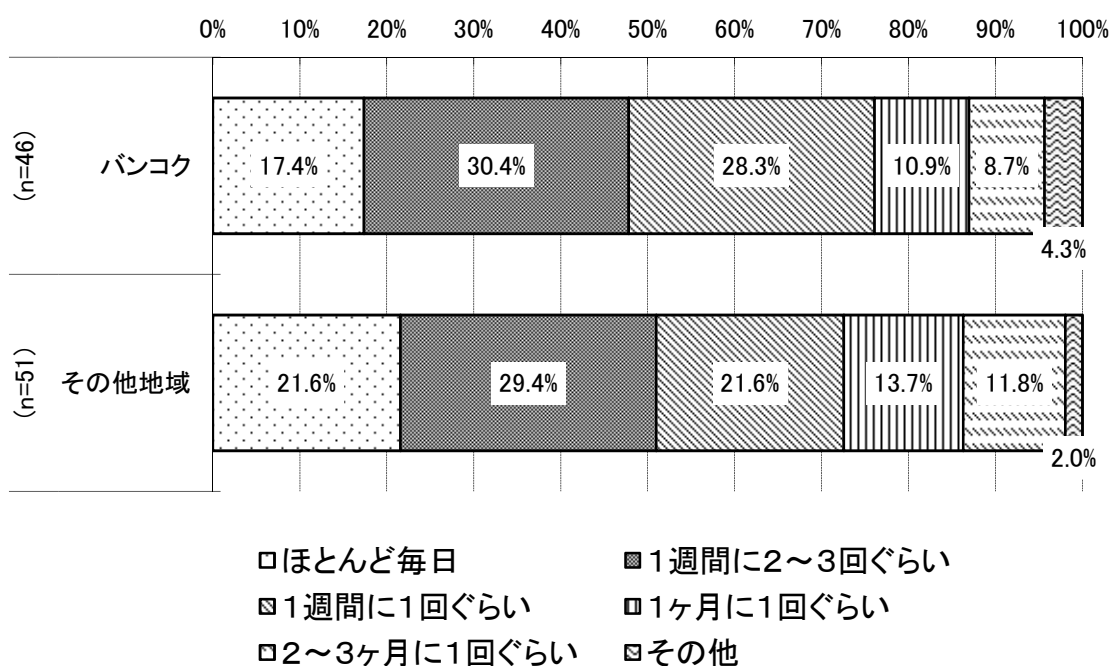


☐ ほとんど毎日 ☒ 1週間に2～3回ぐらい
☒ 1週間に1回ぐらい ☐ 1ヶ月に1回ぐらい
☐ 2～3ヶ月に1回ぐらい ☐ その他

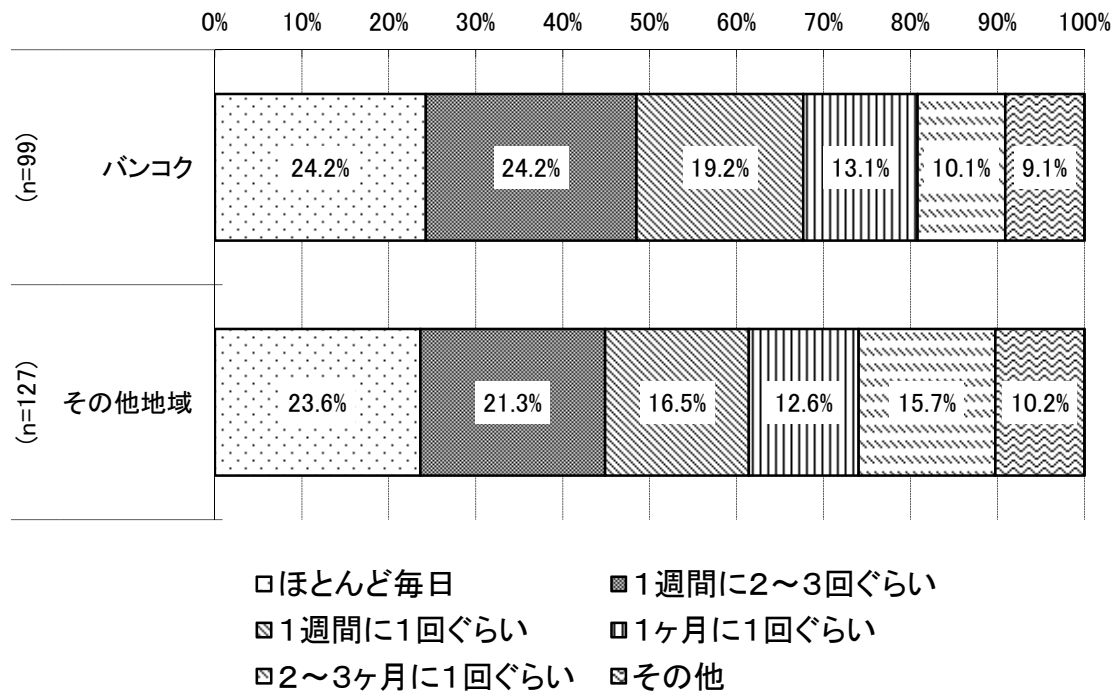
図表 B-3-37 日本のアニメの入手・視聴頻度 7) 実店舗によるパッケージ販売 (Q2_2_7)
(単数回答)



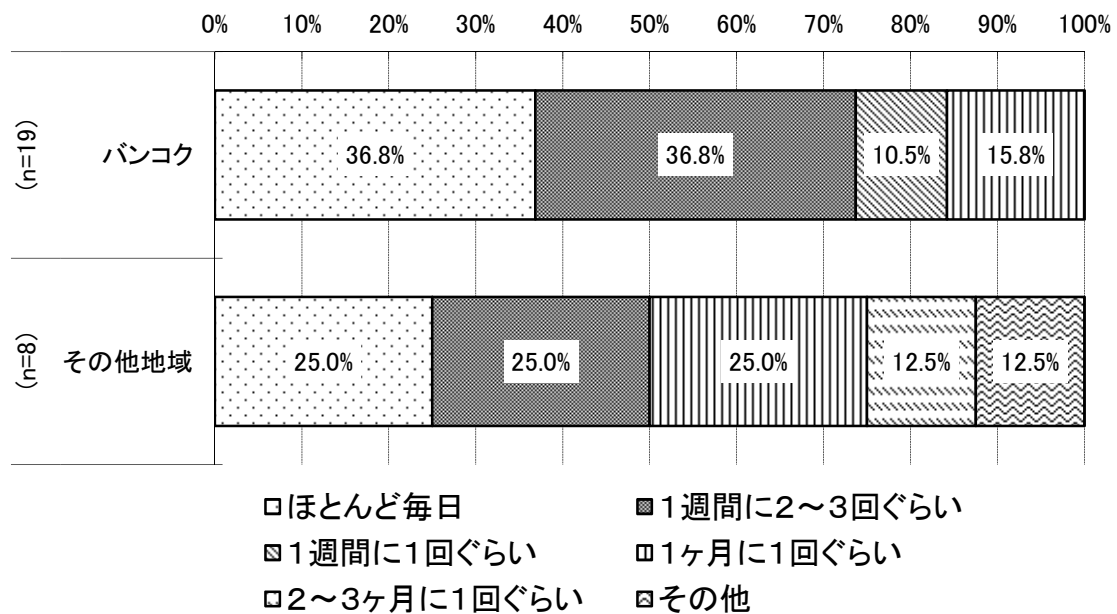
図表 B-3-38 日本のアニメの入手・視聴頻度 8) 雑誌やテレビ等によるパッケージの通信販売 (Q2_2_8) (単数回答)



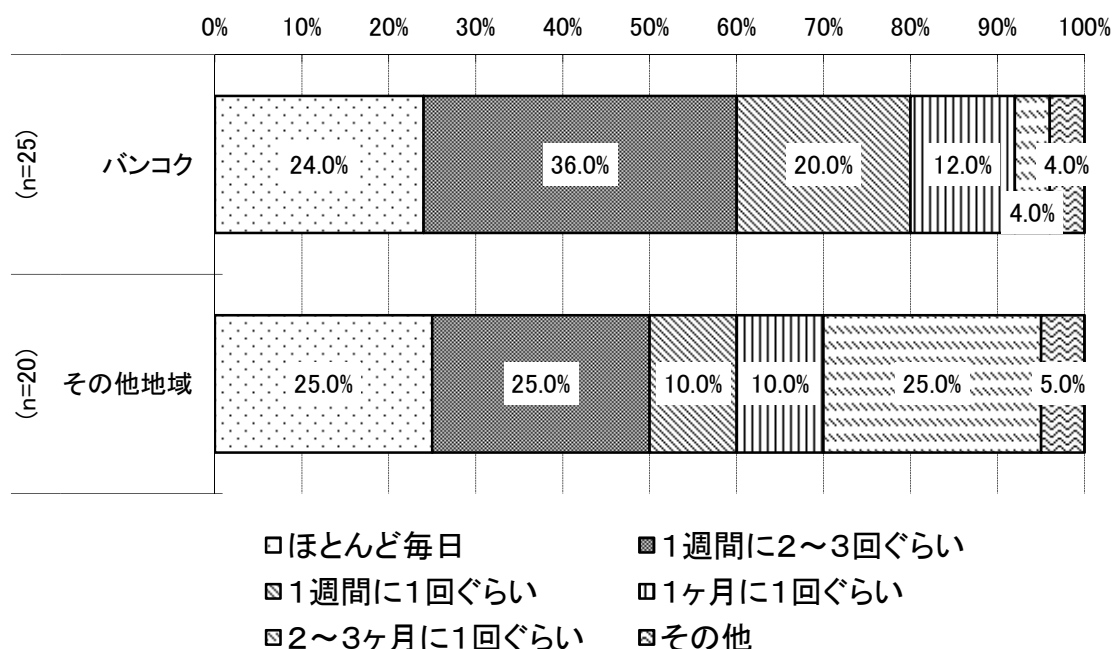
図表 B-3-39 日本のアニメの入手・視聴頻度 9) インターネットによるパッケージ販売 (Q2_2_9) (単数回答)



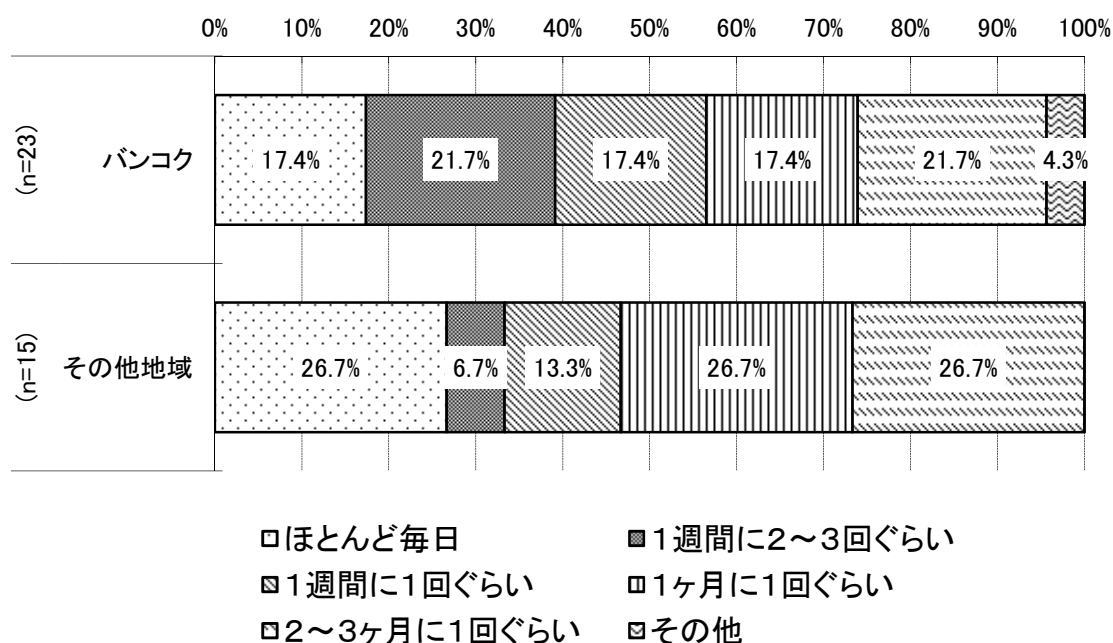
図表 B-3-40 日本のアニメの入手・視聴頻度 10) オークション等によるパッケージの流通 (Q2_2_10) (単数回答)



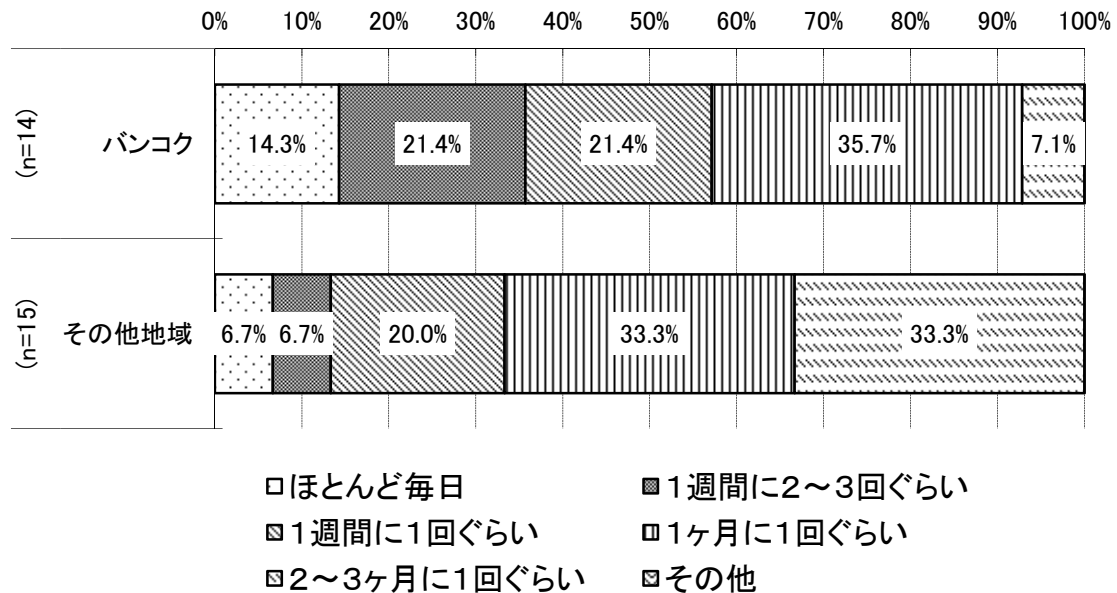
図表 B-3 -41 日本のアニメの入手・視聴頻度 11) ハードディスクドライブや USB ディスク等へのコンテンツのコピーサービス又はコンテンツ入りの外付けハードディスクドライブの販売 (Q2_2_11) (単数回答)



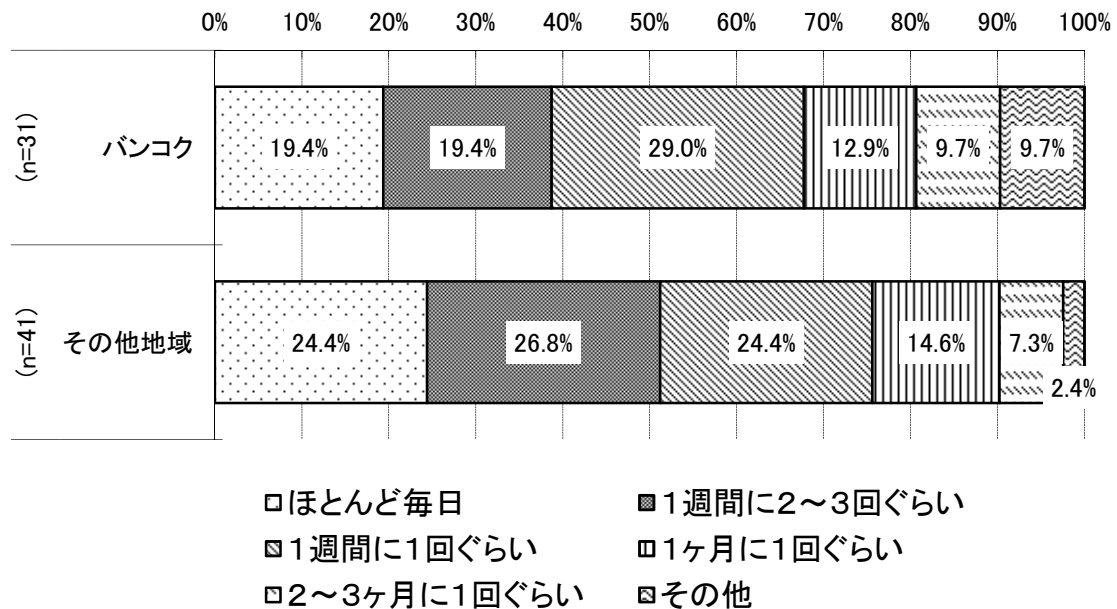
図表 B-3 -42 日本のアニメの入手・視聴頻度 12) イベント会場でのパッケージ販売 (Q2_2_12) (単数回答)



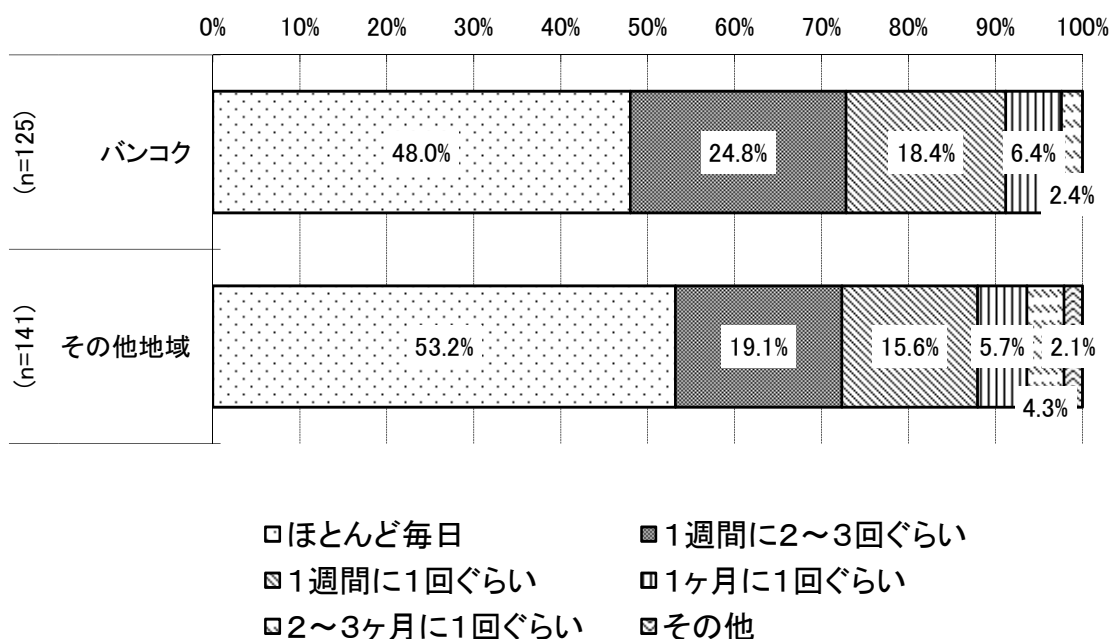
図表 B-3 -43 日本のアニメの入手・視聴頻度 13) パッケージのレンタル (Q2_2_13) (単数回答)



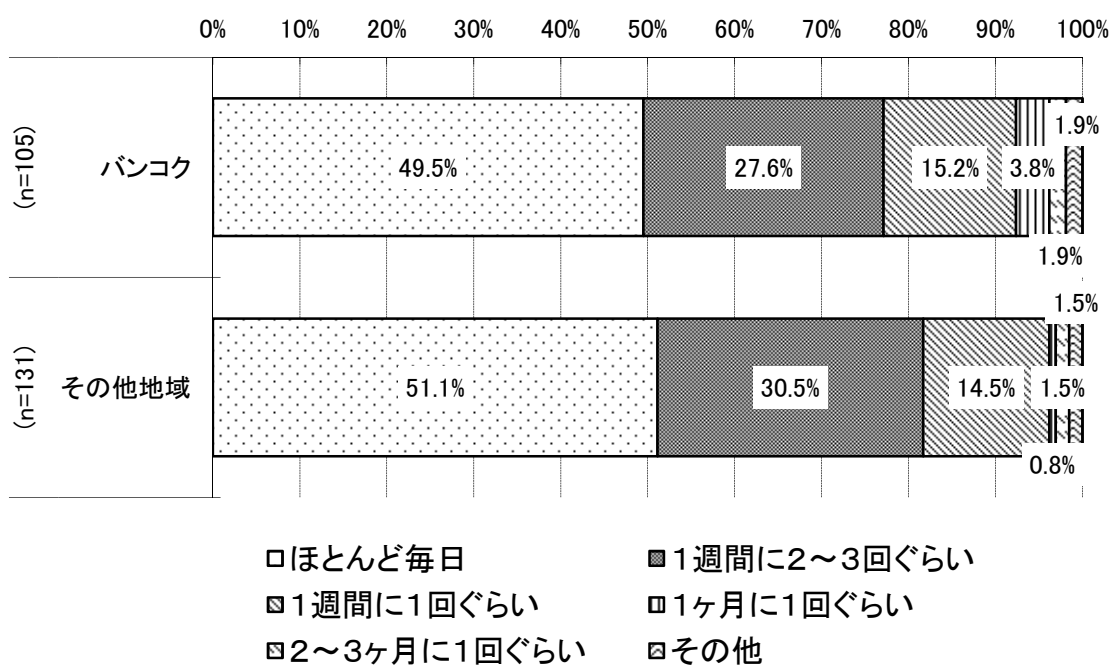
図表 B-3 -44 日本のアニメの入手・視聴頻度 14) 知人間のパッケージの流通 (Q2_2_14) (単数回答)



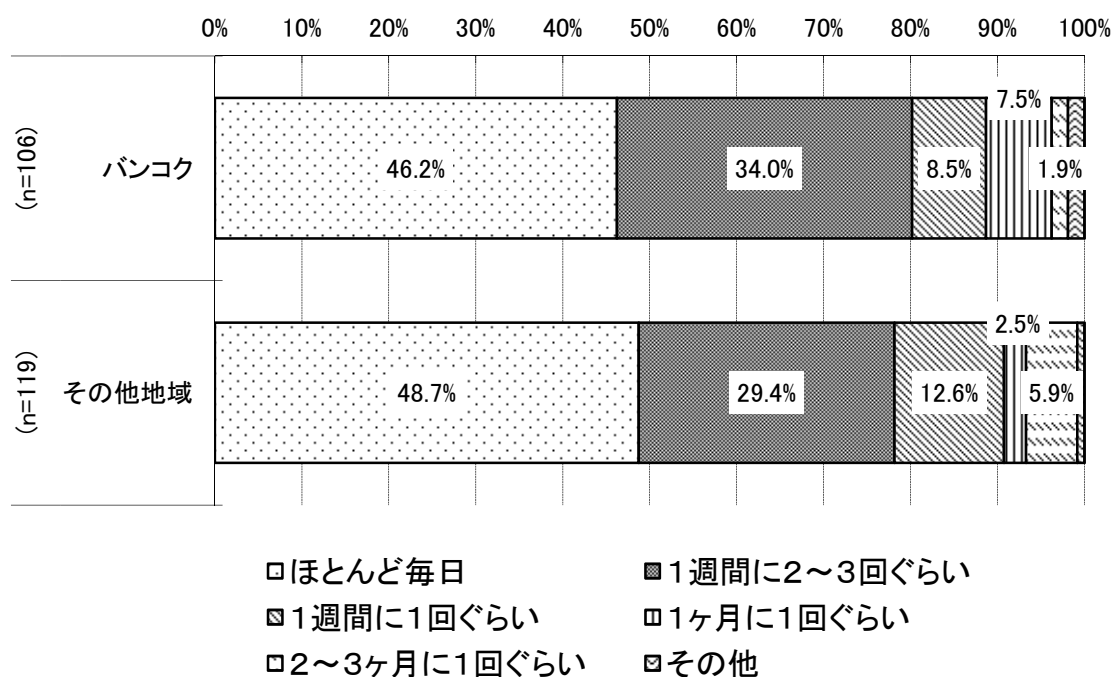
図表 B-3-45 日本のアニメの入手・視聴頻度 15) 地上波テレビ放送の視聴 (Q2_2_15)
(単数回答)



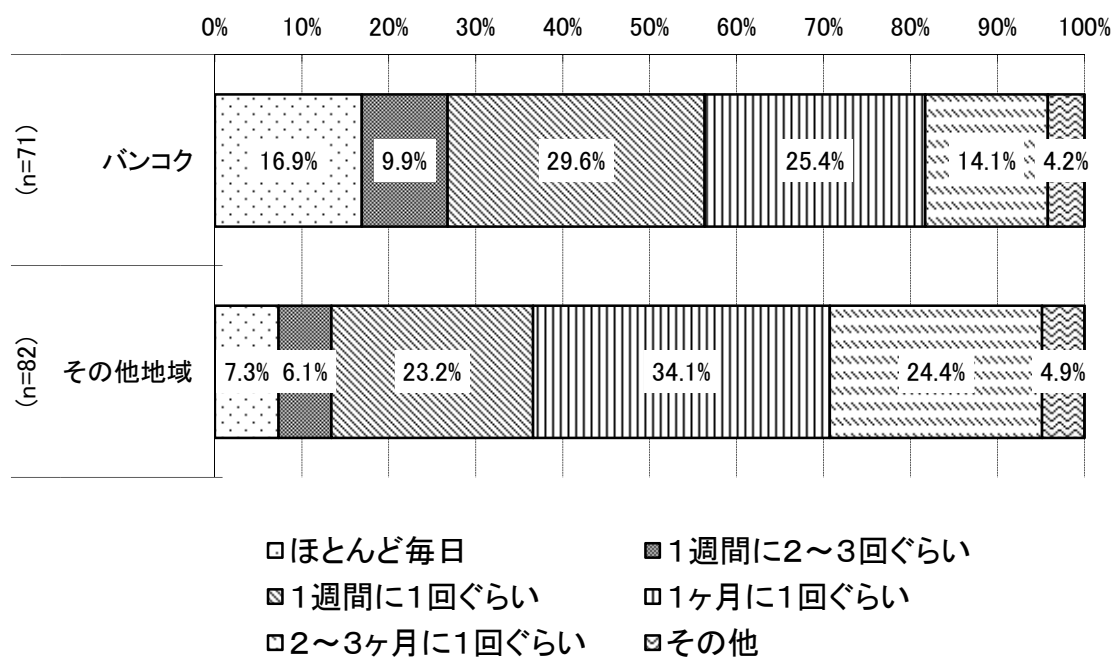
図表 B-3-46 日本のアニメの入手・視聴頻度 16) 衛星テレビ放送の視聴 (Q2_2_16) (単数回答)



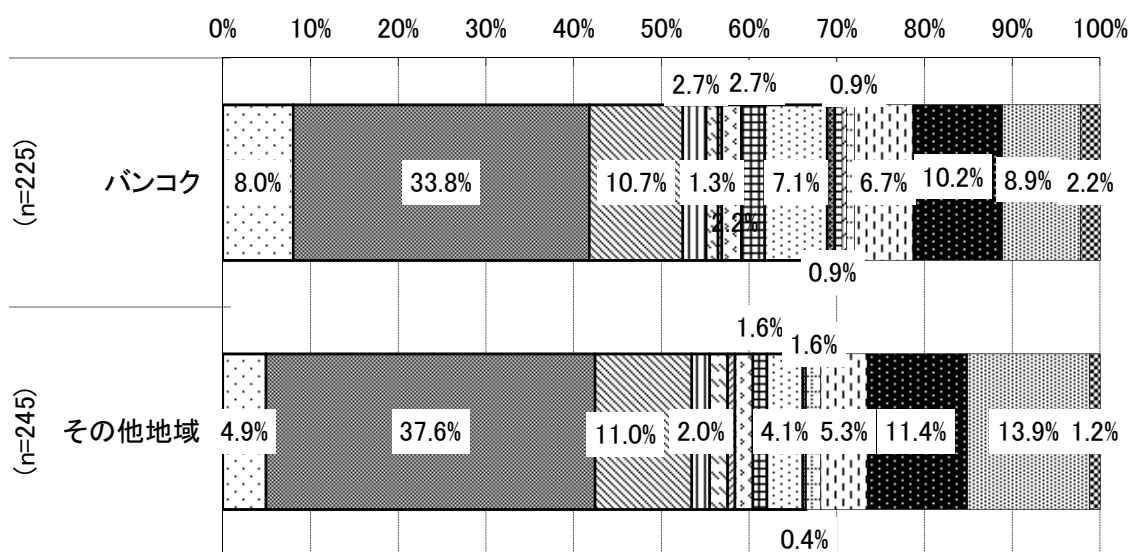
図表 B-3 -47 日本のアニメの入手・視聴頻度 17) ケーブルテレビの視聴 (Q2_2_17) (単数回答)



図表 B-3 -48 日本のアニメの入手・視聴頻度 18) 映画館における鑑賞 (Q2_2_18) (単数回答)

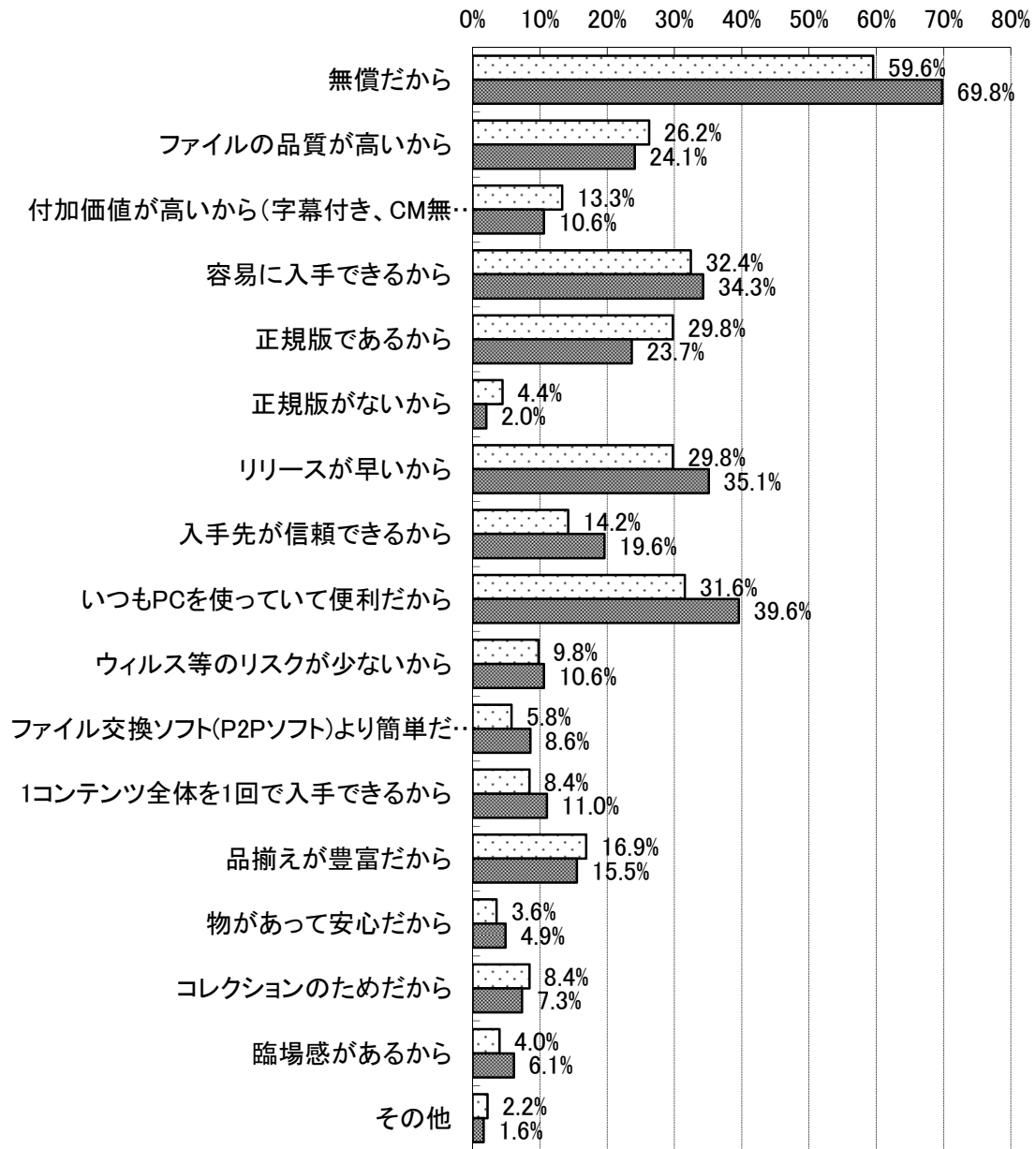


図表 B-3-49 日本のアニメの入手・視聴頻度が最も高い手段（Q2_3）（単数回答）



- 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
- ▩ 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

図表 B-3-50 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)



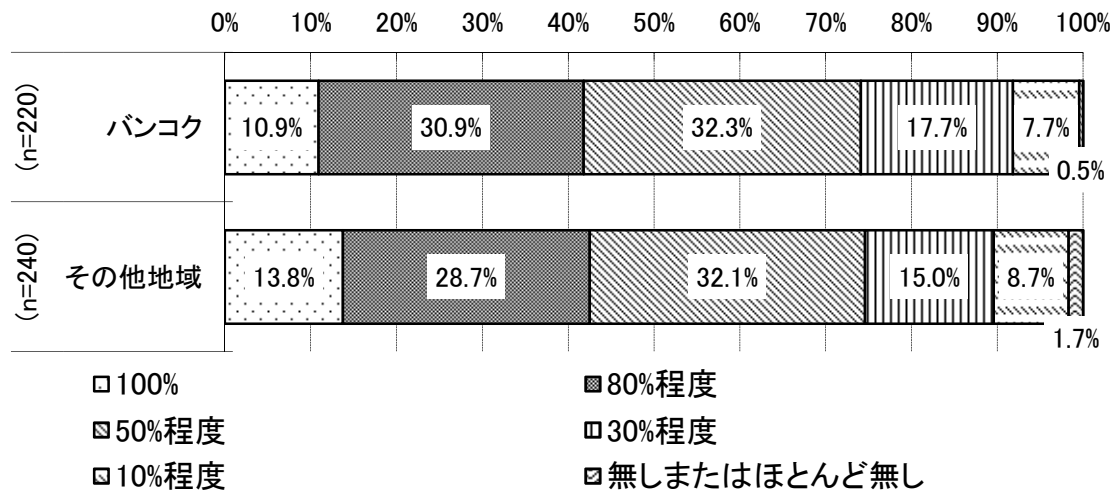
□(n=225) バンコク ■(n=245) その他地域

図表 B-3-51 手段別／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)

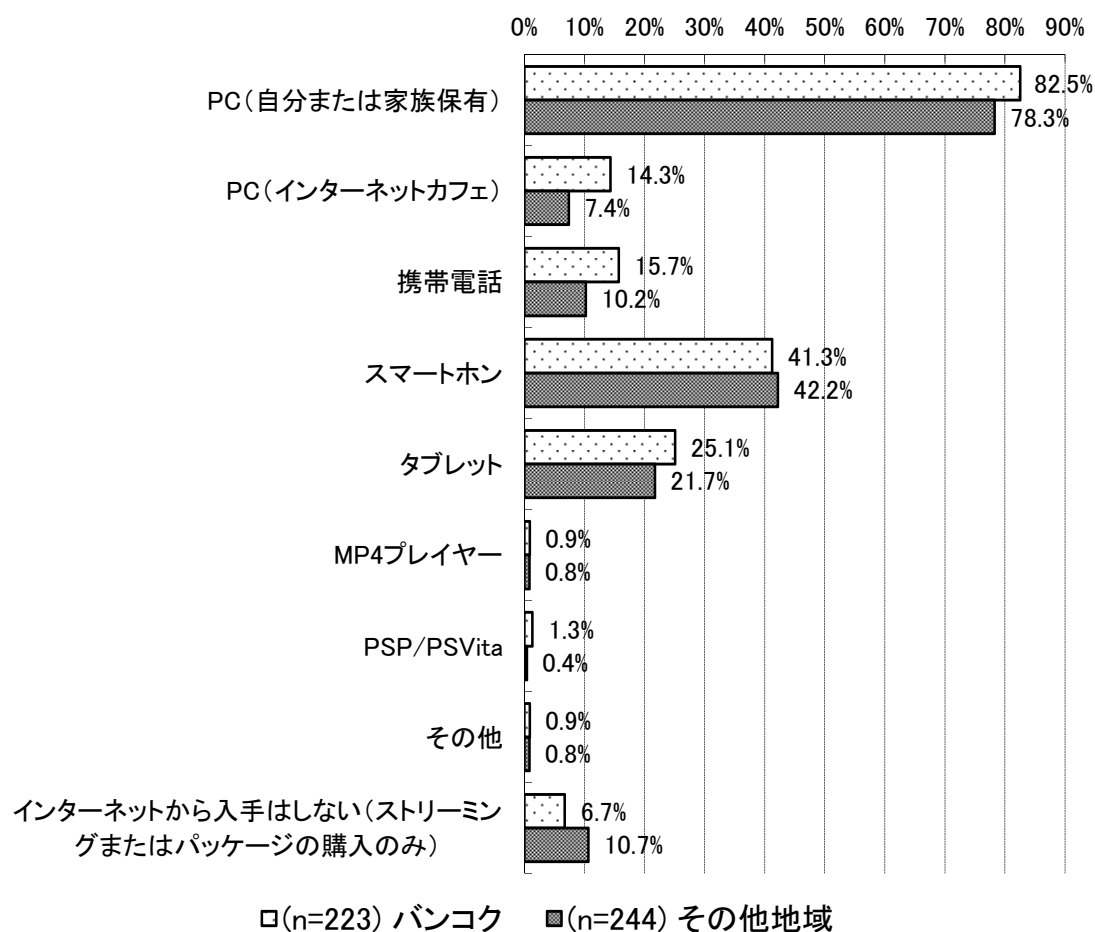
		無償だから	ファイルの品質が高いから	付加価値が高いから (字幕付き、CM無し、など)	容易に入手できるから	正規版であるから	正規版がないから	リリースが早いから	入手先が信頼できるから	いつもPCを使っていて便利だから	ウィルス等のリスクが少ないから	ファイル交換ソフト(P2Pソフト)より簡単だから	1コンテンツ全体を1回で入手できるから	品揃えが豊富だから	物があって安心だから	コレクションのためだから	臨場感があるから	その他
(n=30)	特定事業者・運営者によるコンテンツ配信	56.7%	40.0%	16.7%	20.0%	36.7%	3.3%	20.0%	16.7%	13.3%	10.0%	3.3%	10.0%	6.7%	0.0%	6.7%	3.3%	0.0%
(n=168)	動画投稿サイトによる流通	76.8%	28.0%	12.5%	42.9%	18.5%	1.8%	39.3%	13.7%	50.0%	8.9%	8.3%	14.9%	14.3%	4.8%	7.7%	3.0%	1.8%
(n=51)	リンクサイト／リーチサイトによる流通	64.7%	43.1%	7.8%	29.4%	19.6%	3.9%	43.1%	15.7%	43.1%	5.9%	7.8%	7.8%	9.8%	7.8%	5.9%	2.0%	3.9%
(n=11)	P2P サイト／P3P ソフトによる流通	81.8%	63.6%	18.2%	45.5%	18.2%	18.2%	72.7%	27.3%	63.6%	27.3%	18.2%	45.5%	27.3%	27.3%	36.4%	9.1%	0.0%
(n=8)	ストレージサービスによる流通	50.0%	62.5%	25.0%	37.5%	0.0%	12.5%	50.0%	0.0%	37.5%	0.0%	0.0%	0.0%	12.5%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
(n=3)	電子メールやメッセージなどによる知人間の流通	66.7%	66.7%	0.0%	33.3%	0.0%	0.0%	33.3%	0.0%	33.3%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
(n=10)	実店舗によるパッケージ販売	10.0%	20.0%	0.0%	20.0%	50.0%	10.0%	10.0%	10.0%	10.0%	0.0%	20.0%	0.0%	40.0%	20.0%	40.0%	0.0%	0.0%
(n=10)	雑誌やテレビ等によるパッケージの通信販売	50.0%	30.0%	10.0%	20.0%	70.0%	0.0%	30.0%	30.0%	20.0%	10.0%	20.0%	10.0%	30.0%	10.0%	10.0%	0.0%	0.0%
(n=26)	インターネットによるパッケージ販売	42.3%	42.3%	19.2%	50.0%	42.3%	15.4%	26.9%	23.1%	38.5%	15.4%	7.7%	15.4%	11.5%	7.7%	26.9%	3.8%	0.0%
(n=3)	オークション等によるパッケージの流通	33.3%	33.3%	33.3%	33.3%	100.0%	0.0%	33.3%	66.7%	33.3%	0.0%	33.3%	0.0%	33.3%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
(n=0)	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	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%

		無償だから	ファイルの品質が高いから	付加価値が高いから (字幕付き、CM無し、など)	容易に入手できるから	正規版であるから	正規版がないから	リリースが早いから	入手先が信頼できるから	いつもPCを使っていて便利だから	ウィルス等のリスクが少ないから	ファイル交換ソフト(P2Pソフト)より簡単だから	1コンテンツ全体を1回で入手できるから	品揃えが豊富だから	物があって安心だから	コレクションのためだから	臨場感があるから	その他
(n=2)	イベント会場でのパッケージ販売	0.0%	0.0%	50.0%	0.0%	0.0%	0.0%	50.0%	0.0%	50.0%	50.0%	0.0%	50.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
(n=1)	パッケージのレンタル	100.0%	100.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	100.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
(n=6)	知人間のパッケージの流通	66.7%	83.3%	33.3%	66.7%	0.0%	16.7%	50.0%	66.7%	33.3%	33.3%	0.0%	50.0%	16.7%	0.0%	50.0%	16.7%	0.0%
(n=28)	地上波テレビ放送の視聴	78.6%	0.0%	0.0%	17.9%	21.4%	0.0%	25.0%	14.3%	17.9%	7.1%	0.0%	0.0%	21.4%	0.0%	0.0%	10.7%	3.6%
(n=51)	衛星テレビ放送の視聴	68.6%	0.0%	5.9%	29.4%	43.1%	0.0%	23.5%	15.7%	23.5%	15.7%	9.8%	0.0%	23.5%	0.0%	0.0%	7.8%	2.0%
(n=54)	ケーブルテレビの視聴	57.4%	0.0%	13.0%	20.4%	25.9%	0.0%	16.7%	22.2%	22.2%	9.3%	1.9%	0.0%	13.0%	0.0%	0.0%	5.6%	3.7%
(n=8)	映画館における鑑賞	0.0%	0.0%	25.0%	25.0%	37.5%	0.0%	25.0%	12.5%	0.0%	12.5%	0.0%	0.0%	50.0%	0.0%	0.0%	50.0%	0.0%

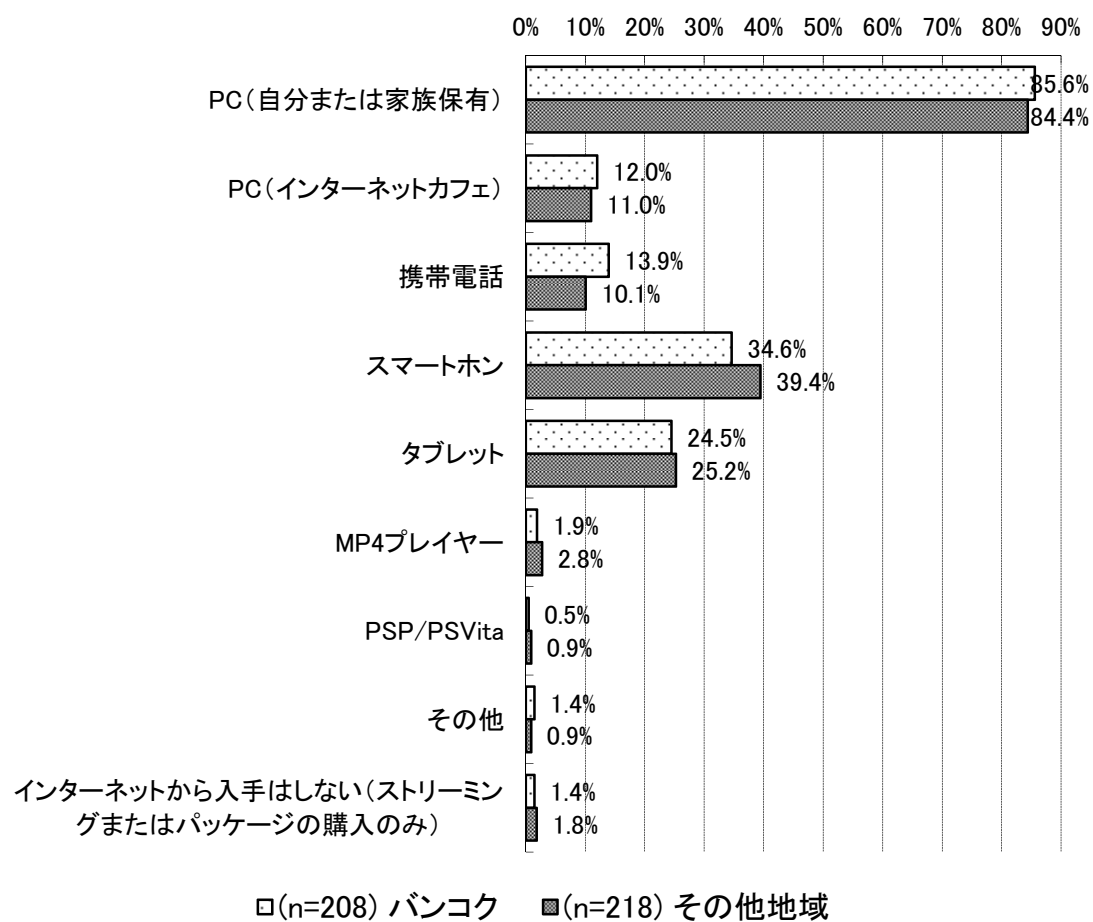
図表 B-3-52 日本のアニメコンテンツのうち、実際に視聴・閲覧するコンテンツの割合
(Q2_6) (単数回答)



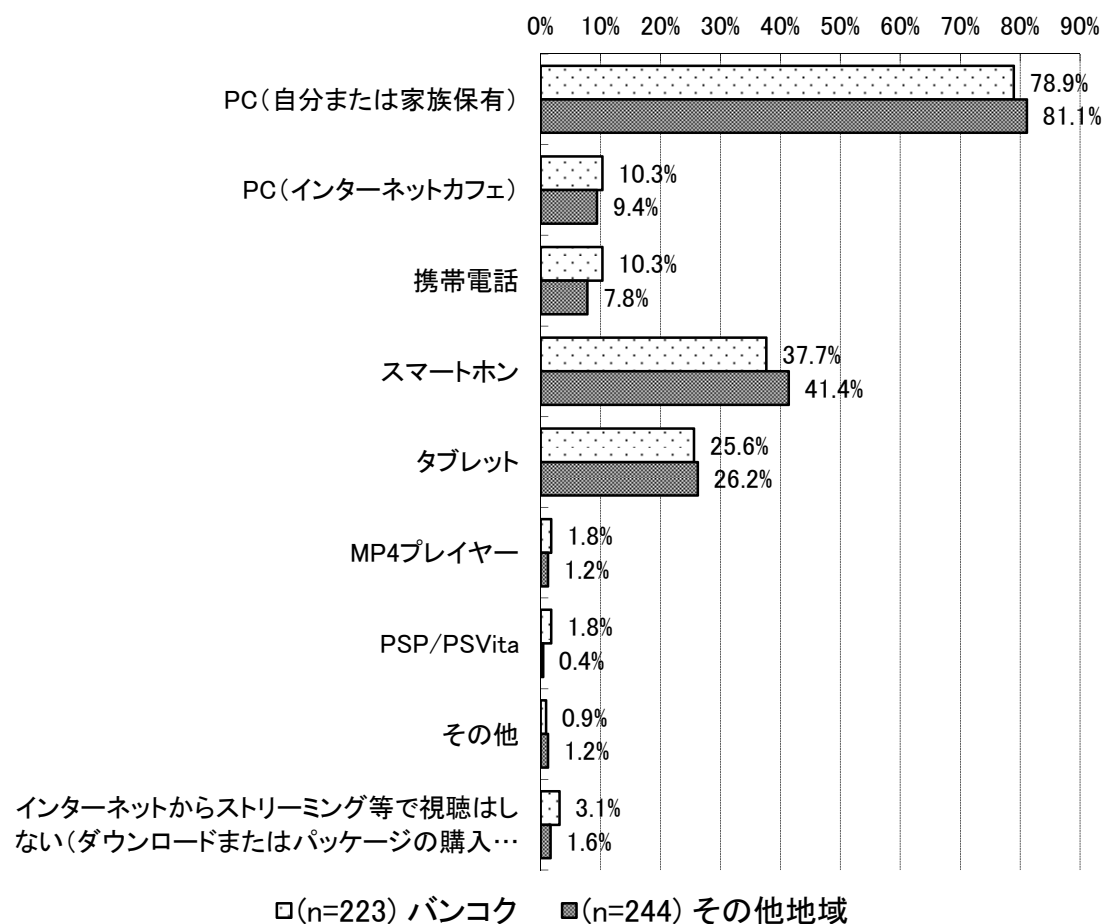
図表 B-3 -53 日本のアニメをインターネットから入手するため使用する端末（Q2_7）（複数回答）



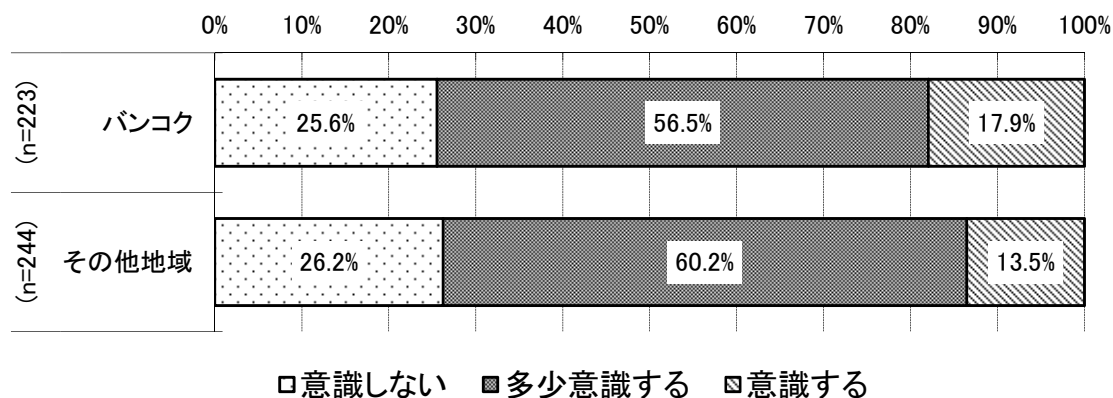
図表 B-3 -54 日本のアニメをインターネットから入手した後、視聴する端末（Q2_8）（複数回答）



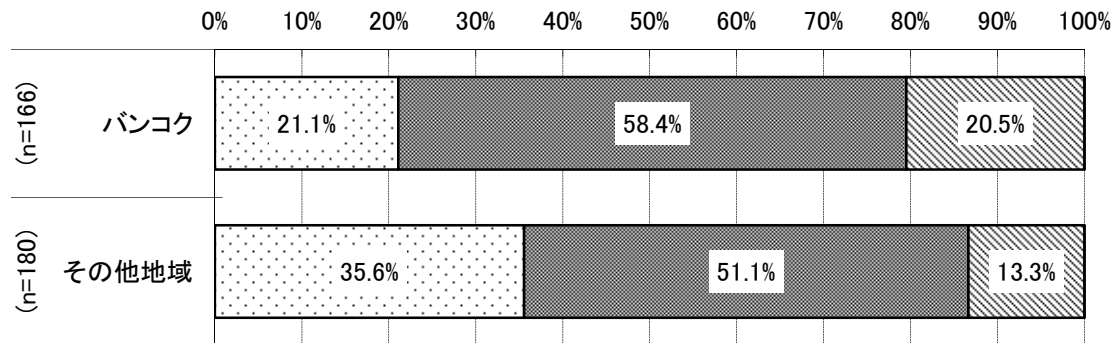
図表 B-3-55 日本のアニメをインターネットからファイル入手せずにストリーミングなどで視聴するためにしようする端末（Q2_9）（複数回答）



図表 B-3-56 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）



図表 B-3-57 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）

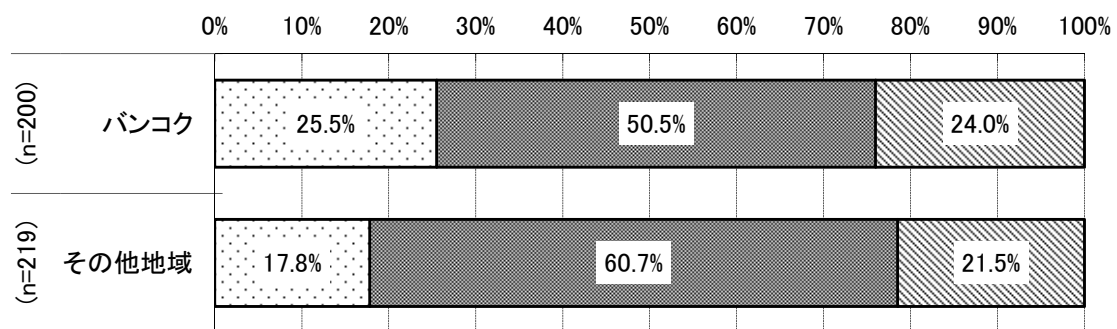


□ 入手・視聴には影響がない

■ 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。

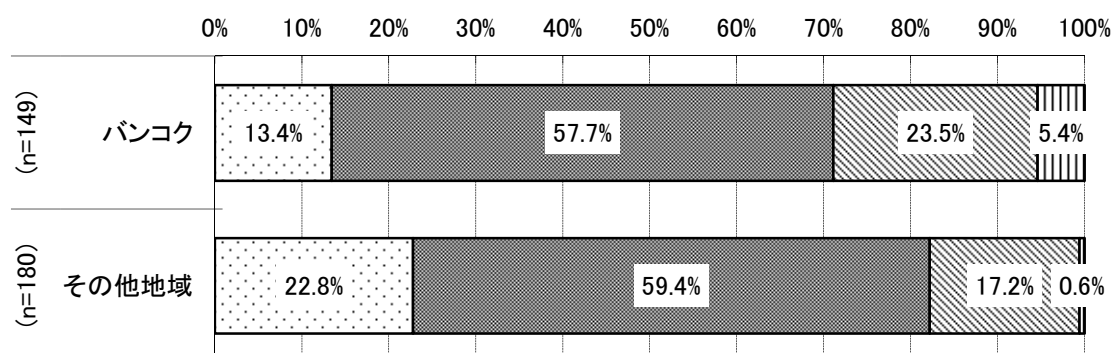
▣ 正規版しか入手・視聴しない

図表 B-3-58 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）



□ 意識しない ■ 多少意識する ▣ 意識する

図表 B-3-59 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）



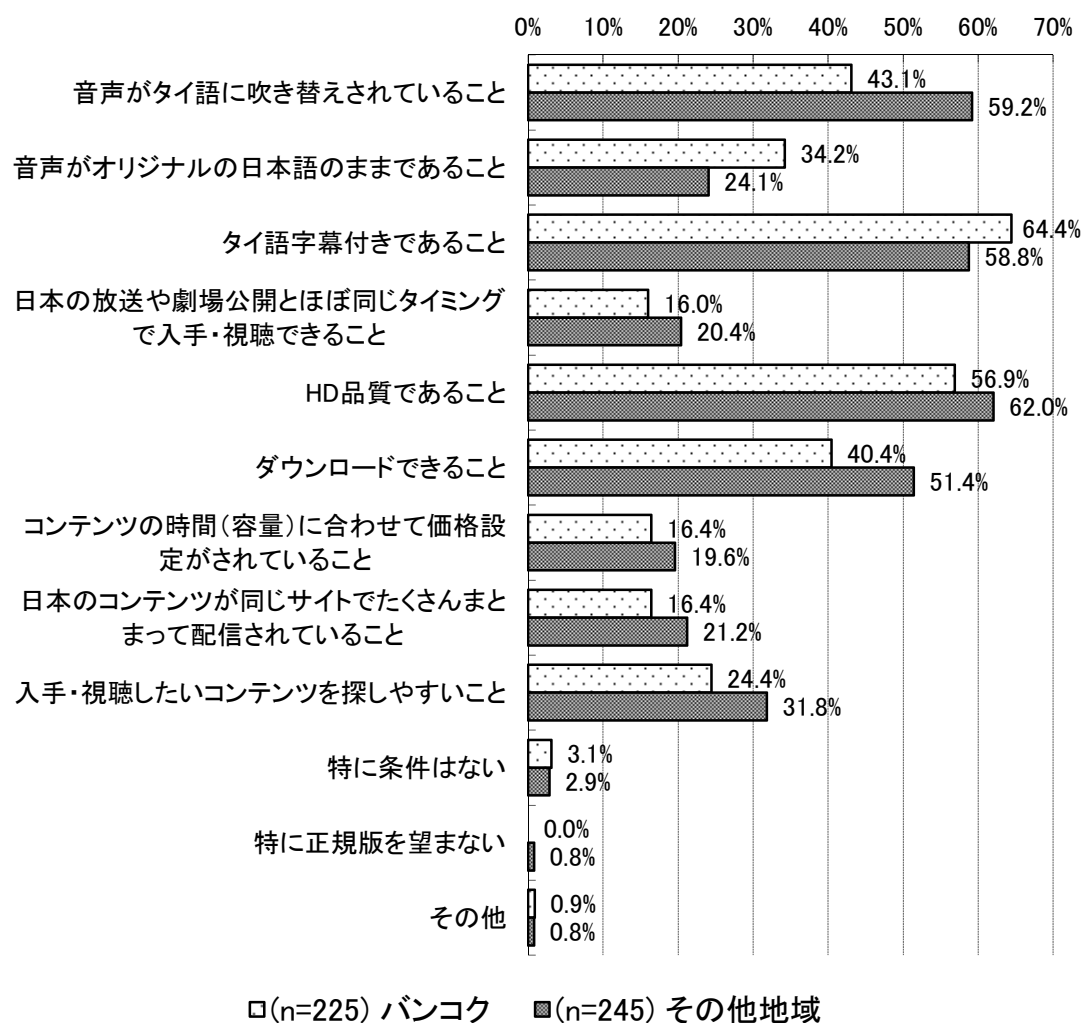
□入手には影響がない

■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。

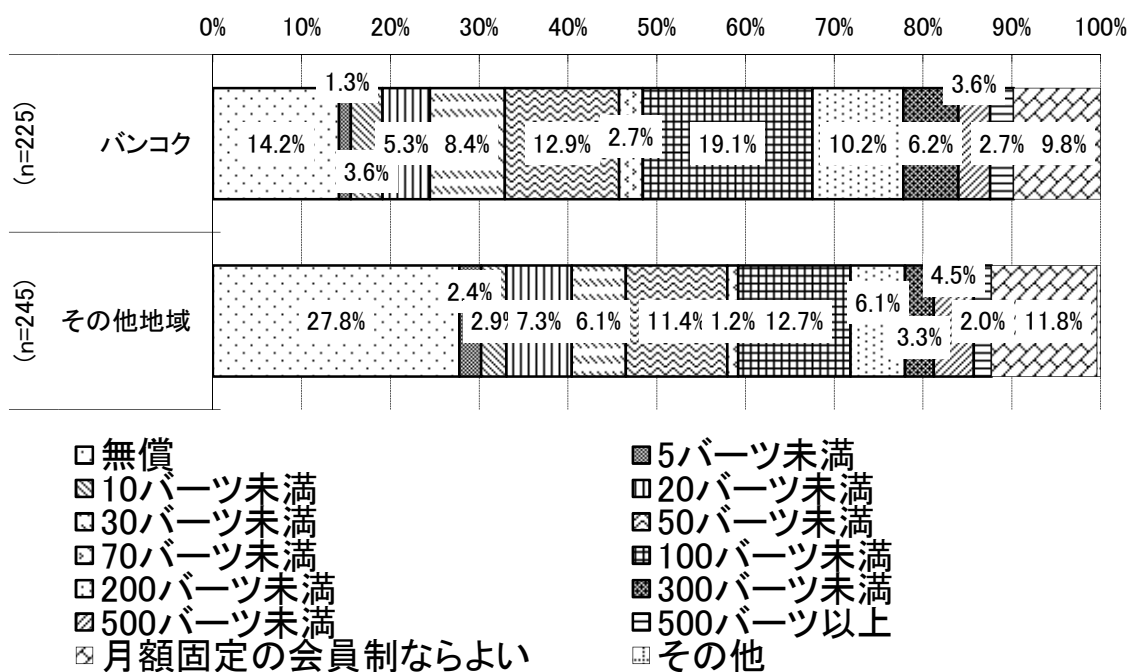
▣正規版しか入手しない

▤正規版は高いので海賊版しか入手しない

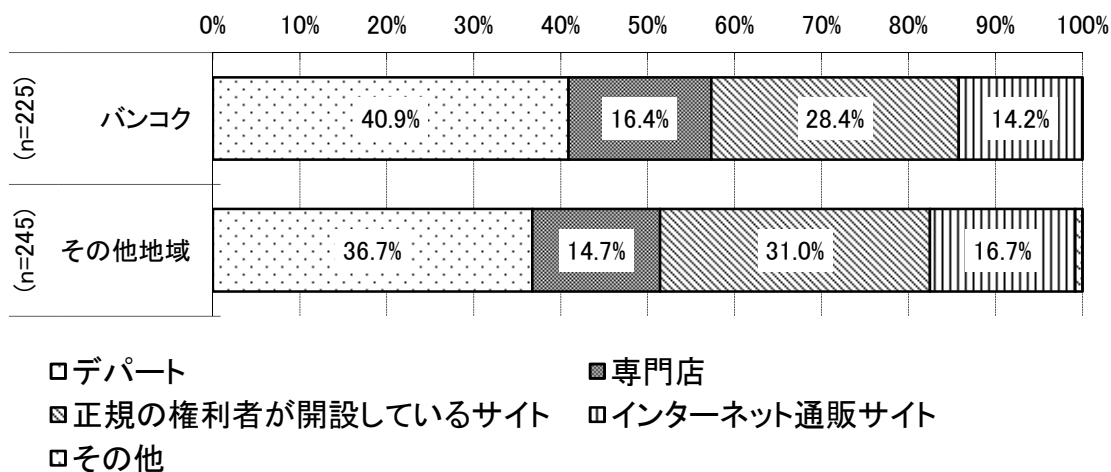
図表 B-3-60 日本の権利者が日本のアニメを正規にインターネット上で入手・視聴できるようにした場合、望む配信条件（Q2_12）（複数回答）



図表 B-3-61 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）

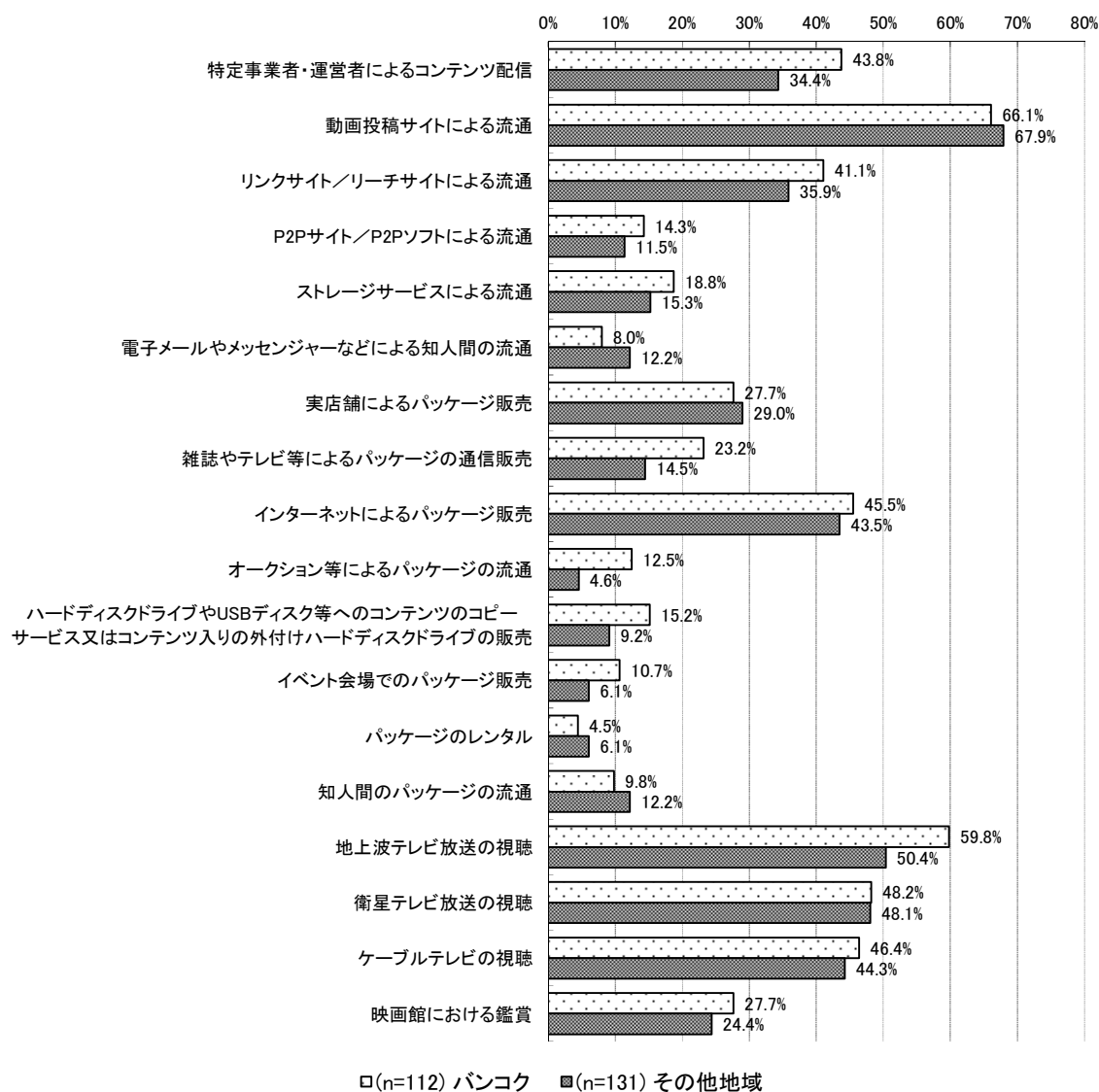


図表 B-3-62 日本のアニメに関連した商品を正規に販売する場合、一番好む購入店舗（Q2_15）（単数回答）

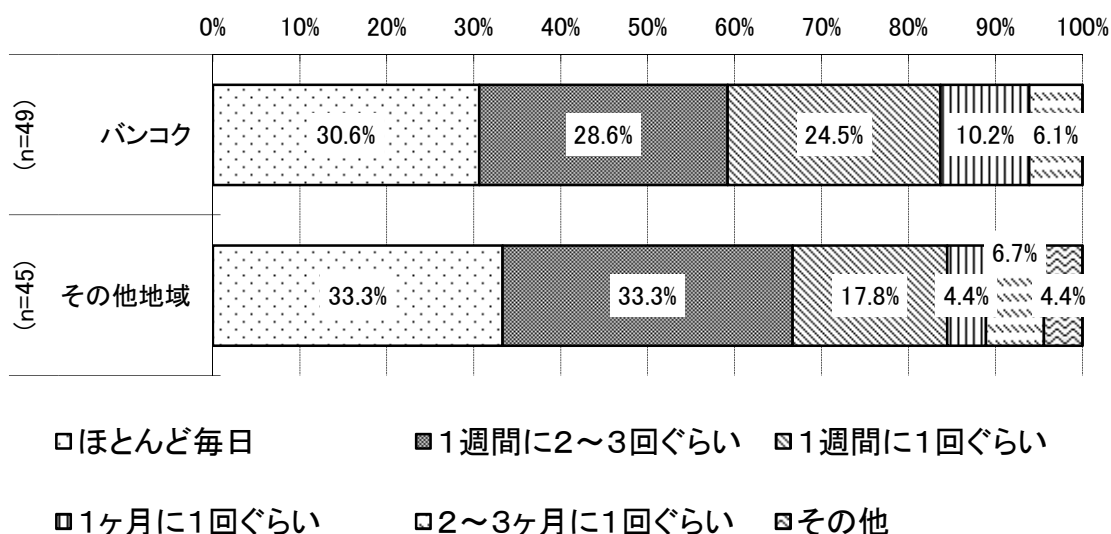


(4) 日本の映画の入手・視聴の状況等

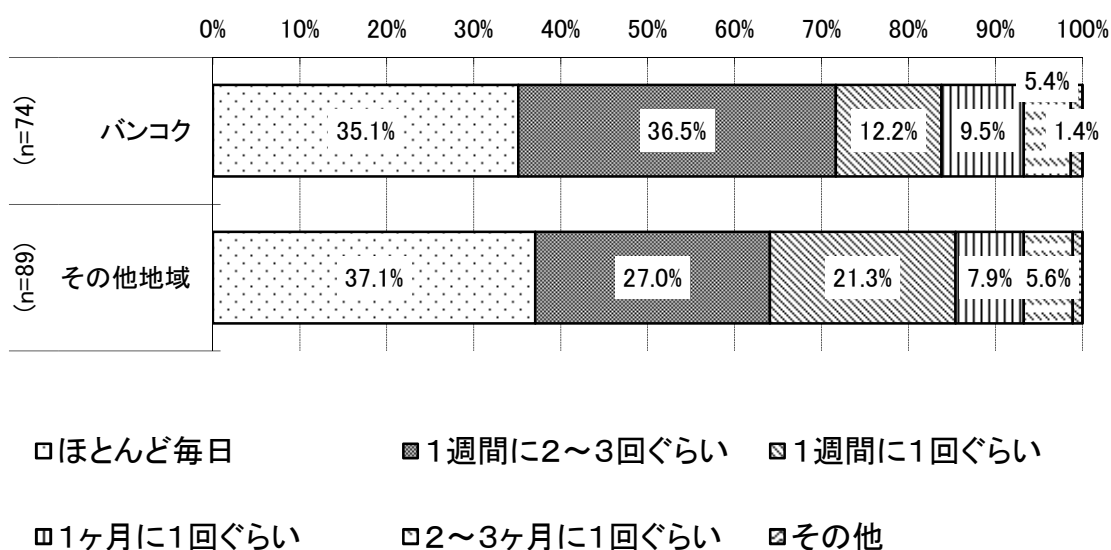
図表 B-3-63 日本の映画（アニメを除く）を「無償または有償で入手・視聴」した経験のある手段（Q3_1）（複数回答）



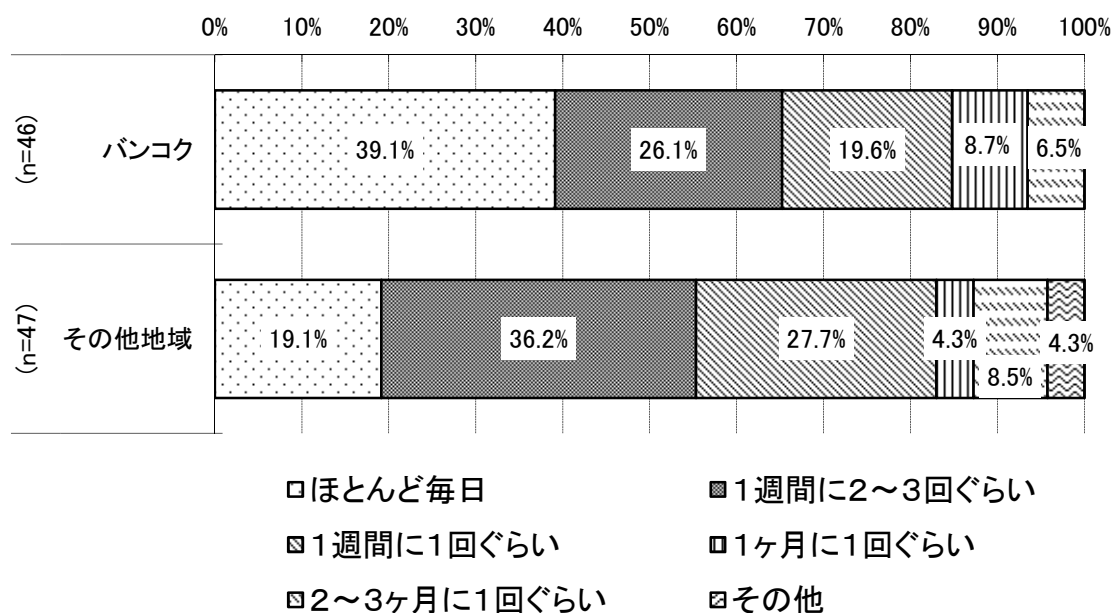
図表 B-3-64 日本の映画（アニメを除く）の入手・視聴頻度 1）特定事業者・運営者によるコンテンツ配信（Q3_2_1）（単数回答）



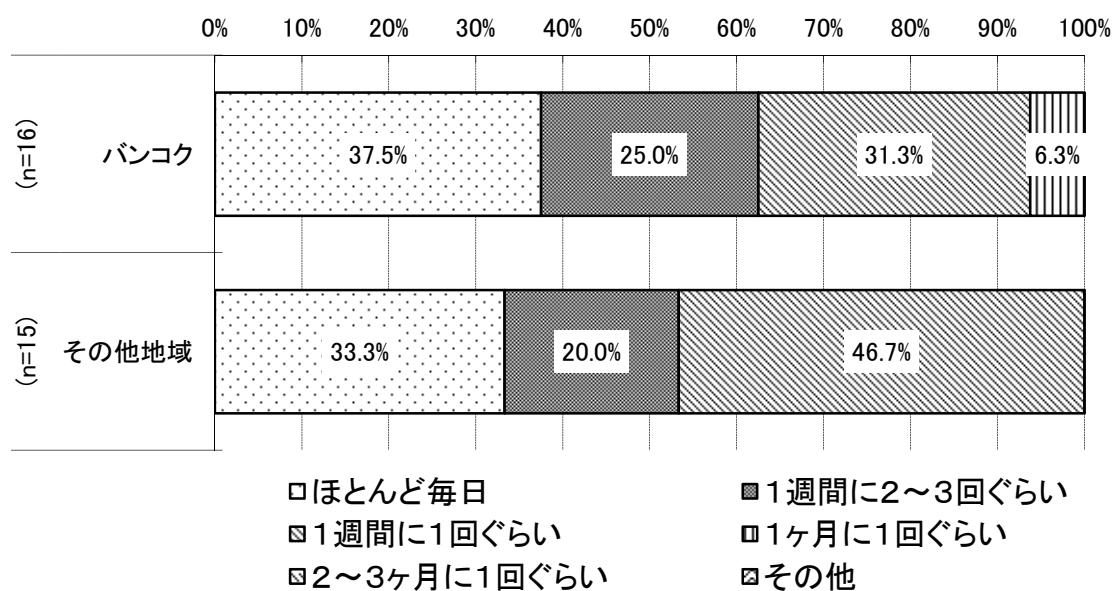
図表 B-3-65 日本の映画（アニメを除く）の入手・視聴頻度 2）動画投稿サイトによる流通（Q3_2_2）（単数回答）



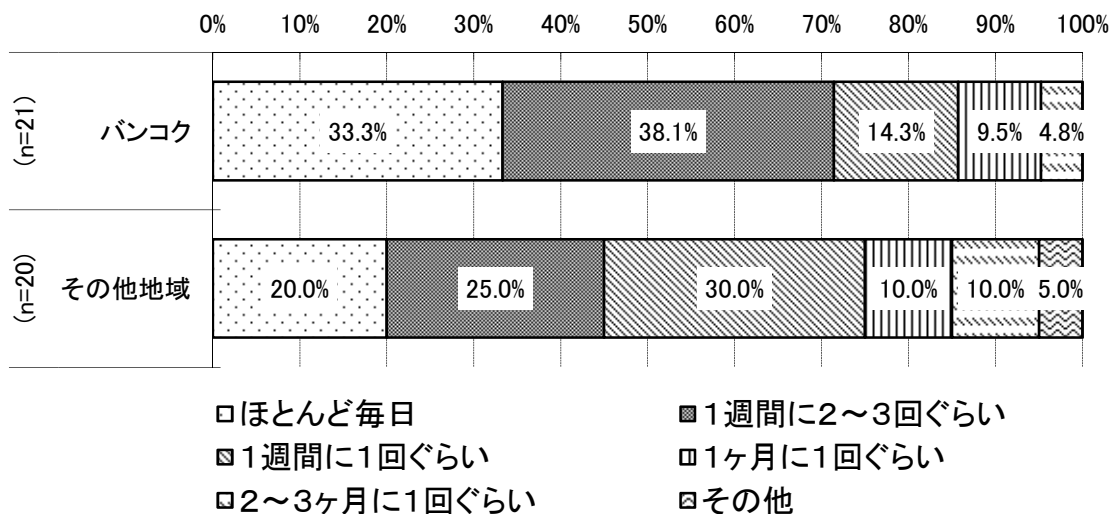
図表 B-3-66 日本の映画（アニメを除く）の入手・視聴頻度 3) リンクサイト／リーチサイトによる流通（Q3_2_3）（単数回答）



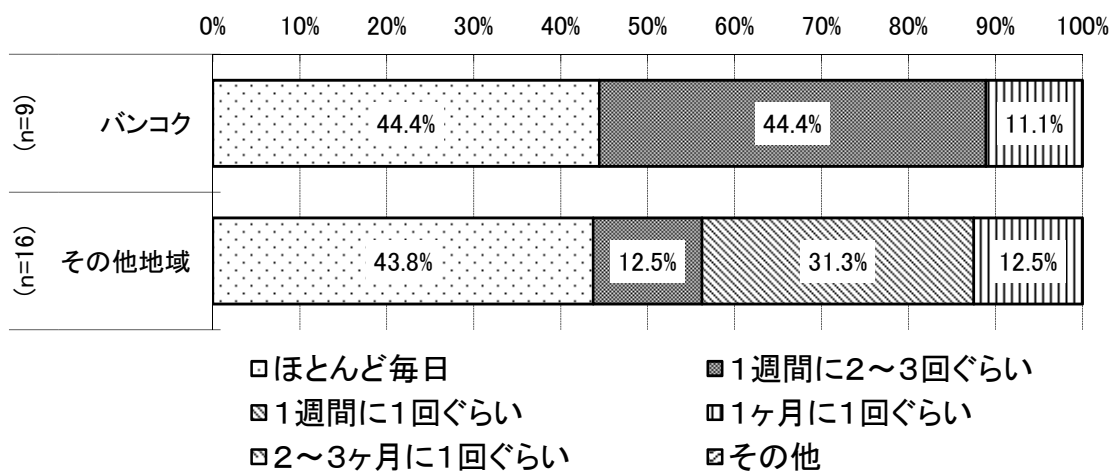
図表 B-3-67 日本の映画（アニメを除く）の入手・視聴頻度 4) P2P サイト／P2P ソフトによる流通（Q3_2_4）（単数回答）



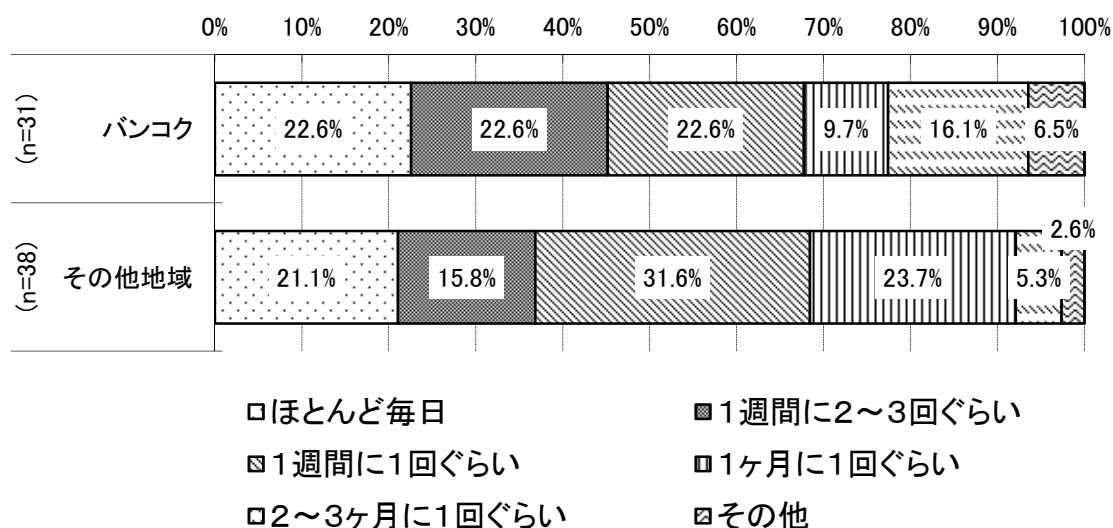
図表 B-3-68 日本の映画（アニメを除く）の入手・視聴頻度 5）ストレージサービスによる流通（Q3_2_5）（単数回答）



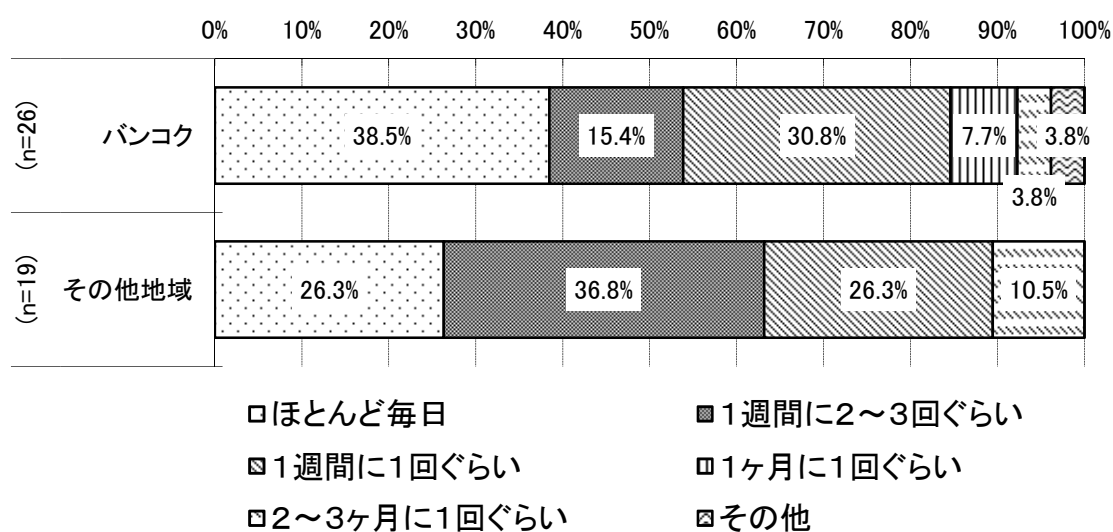
図表 B-3-69 日本の映画（アニメを除く）の入手・視聴頻度 6）電子メールやメッセージなどによる知人間の流通（Q3_2_6）（単数回答）



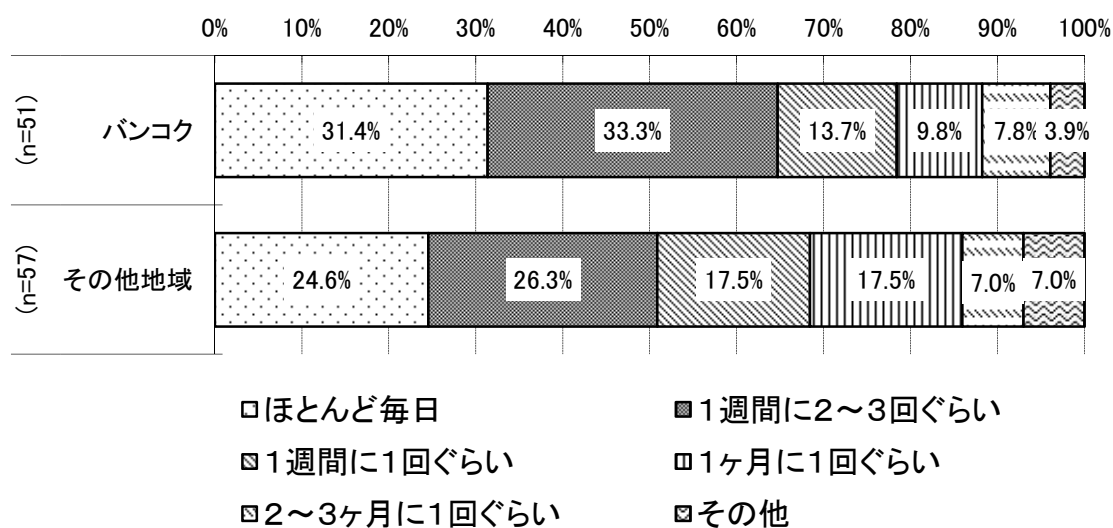
図表 B-3-70 日本の映画（アニメを除く）の入手・視聴頻度 7) 実店舗によるパッケージ販売（Q3_2_7）（単数回答）



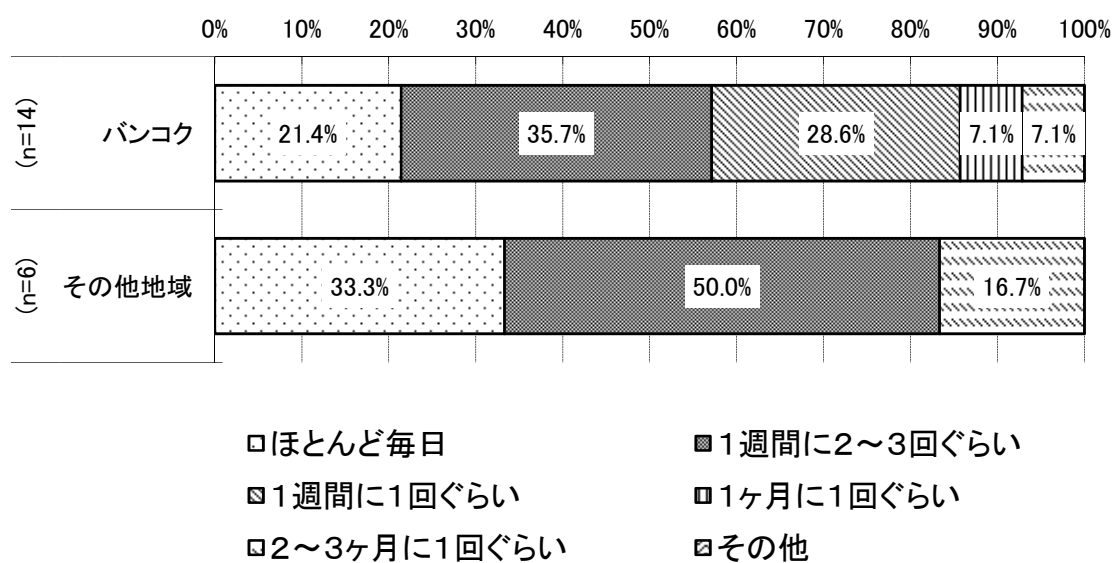
図表 B-3-71 日本の映画（アニメを除く）の入手・視聴頻度 8) 雑誌やテレビ等によるパッケージの通信販売（Q3_2_8）（単数回答）



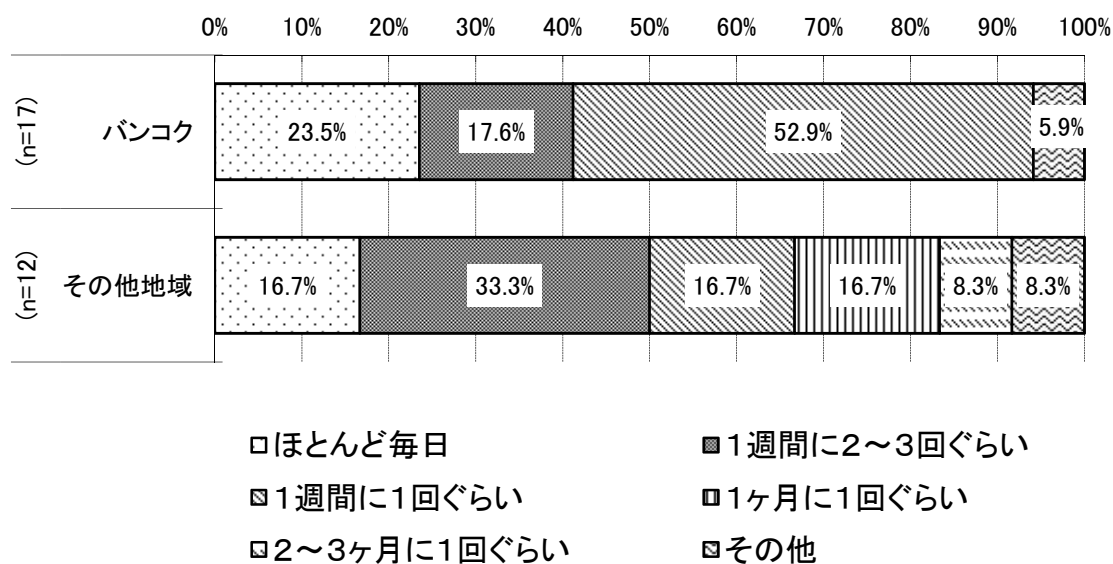
図表 B-3-72 日本の映画（アニメを除く）の入手・視聴頻度 9) インターネットによるパッケージ販売（Q3_2_9）（単数回答）



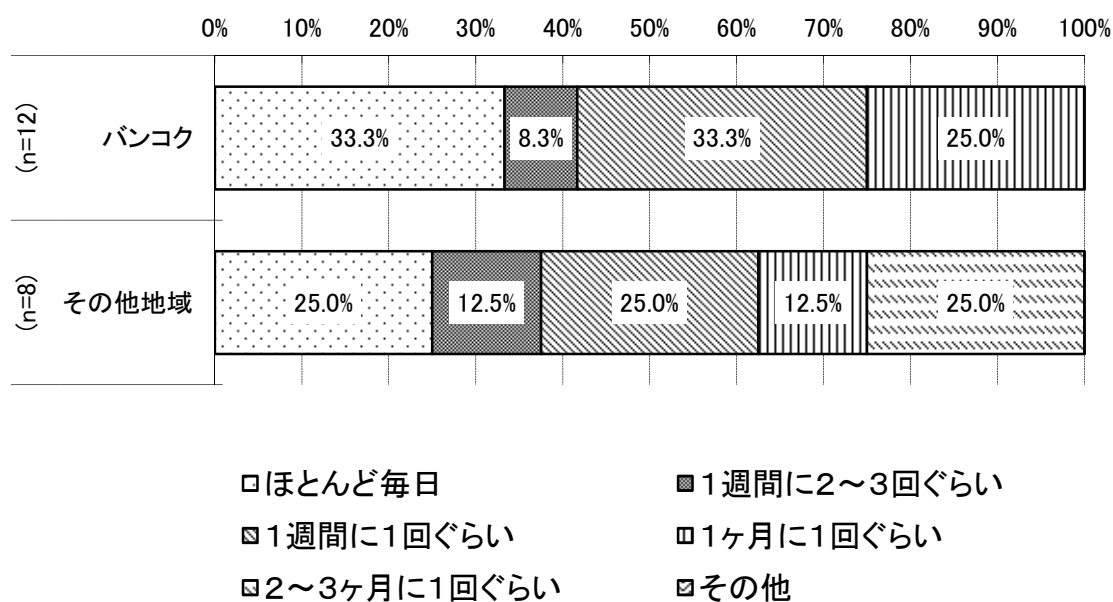
図表 B-3-73 日本の映画（アニメを除く）の入手・視聴頻度 10) オークション等によるパッケージの流通（Q3_2_10）（単数回答）



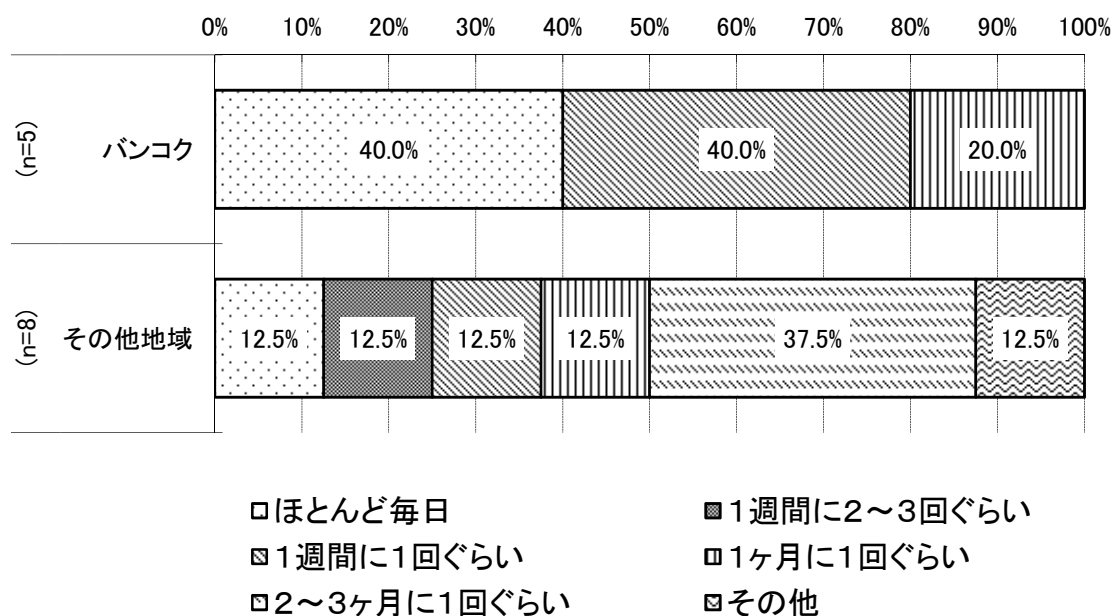
図表 B-3-74 日本の映画（アニメを除く）の入手・視聴頻度 11) ハードディスクドライブやUSB ディスク等へのコンテンツのコピーサービス又はコンテンツ入りの外付けハードディスクドライブの販売（Q3_2_11）（単数回答）



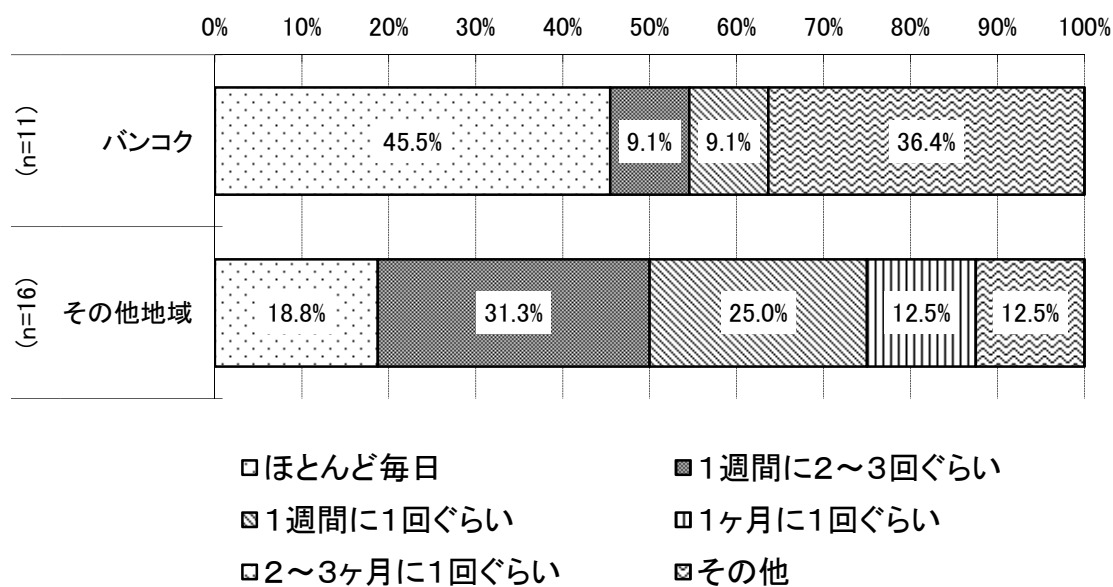
図表 B-3-75 日本の映画（アニメを除く）の入手・視聴頻度 12) イベント会場でのパッケージ販売（Q3_2_12）（単数回答）



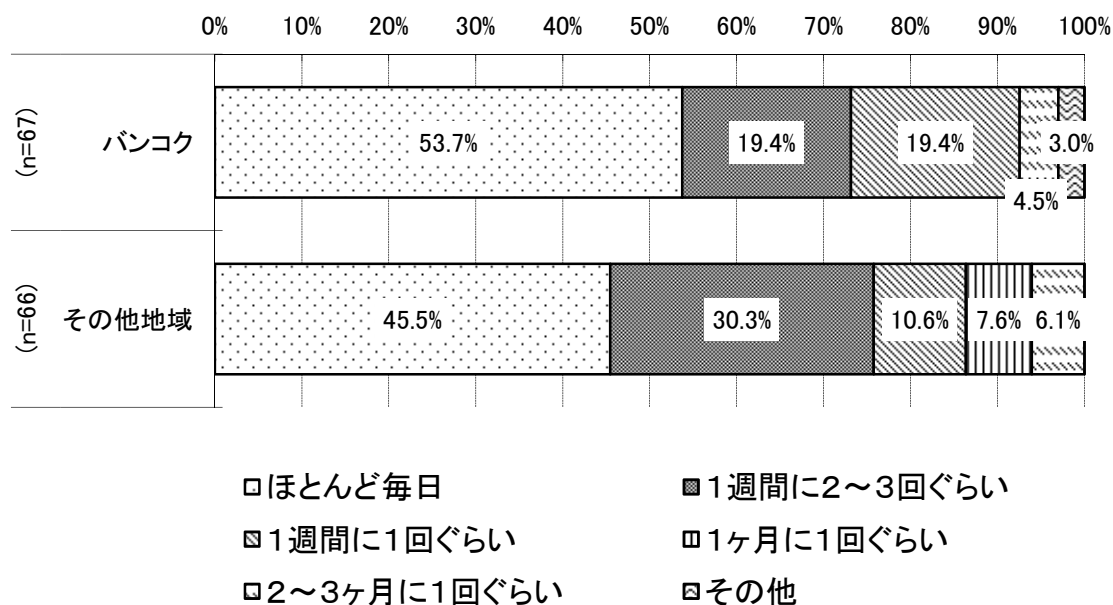
図表 B-3-76 日本の映画（アニメを除く）の入手・視聴頻度 13) パッケージのレンタル
(Q3_2_13) (単数回答)



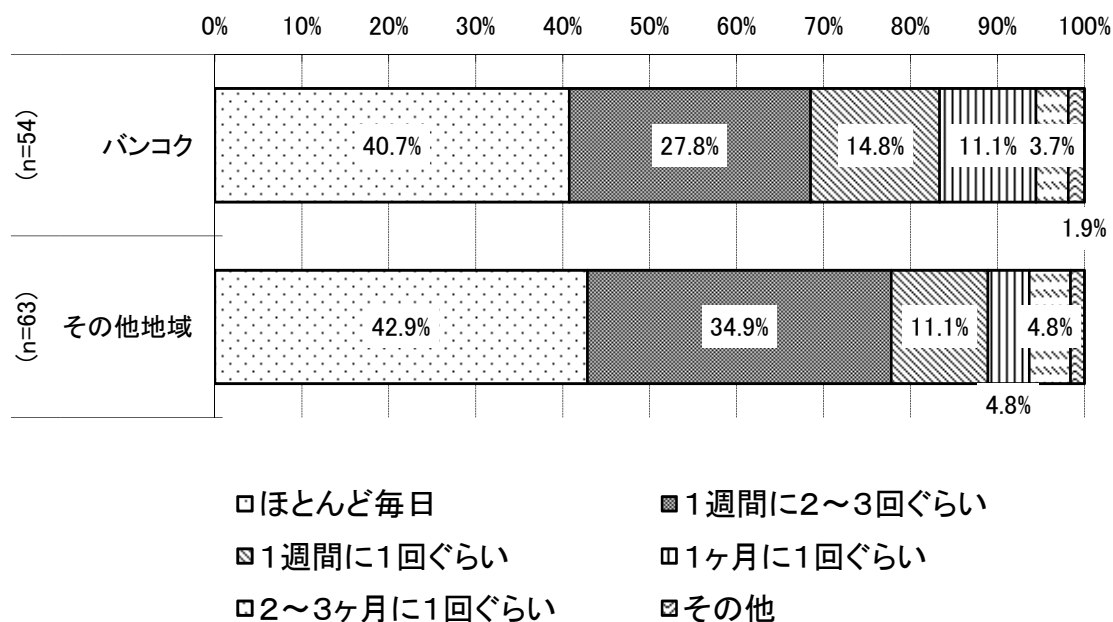
図表 B-3-77 日本の映画（アニメを除く）の入手・視聴頻度 14) 知人間のパッケージの流通 (Q3_2_14) (単数回答)



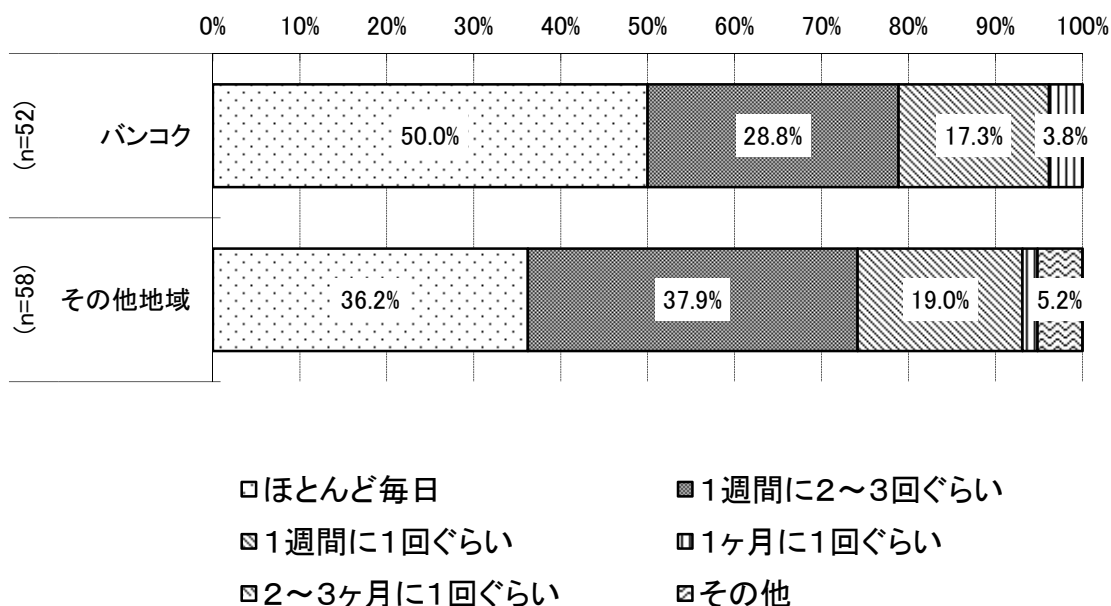
図表 B-3-78 日本の映画（アニメを除く）の入手・視聴頻度 15) 地上波テレビ放送の視聴（Q3_2_15）（単数回答）



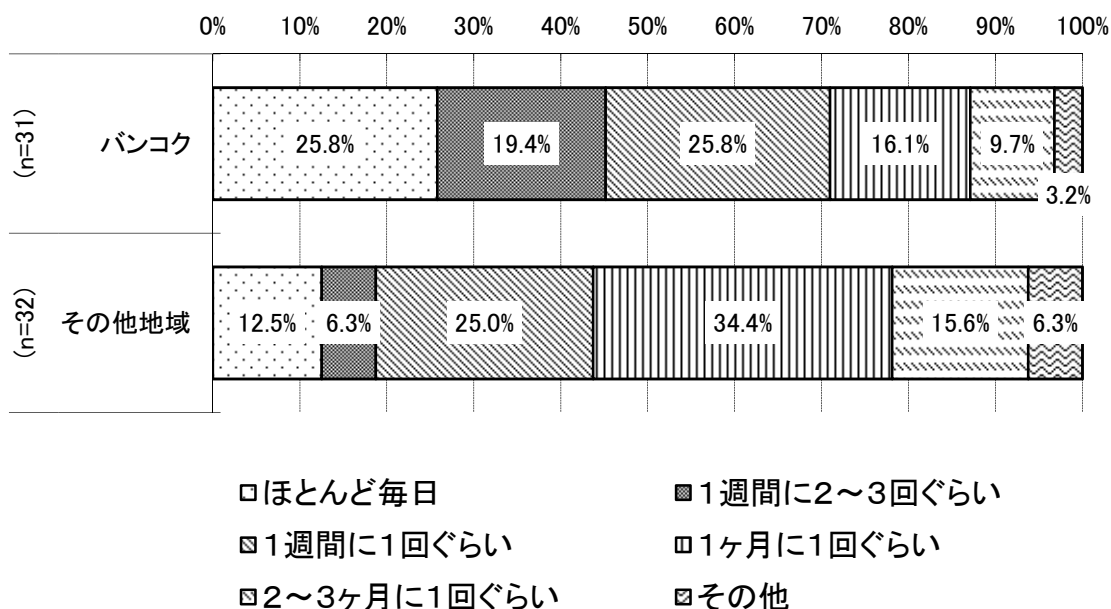
図表 B-3-79 日本の映画（アニメを除く）の入手・視聴頻度 16) 衛星テレビ放送の視聴（Q3_2_16）（単数回答）



図表 B-3 -80 日本の映画（アニメを除く）の入手・視聴頻度 17) ケーブルテレビの視聴
(Q3_2_17) (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 18) 映画館における鑑賞 (Q3_2_18) (単数回答)

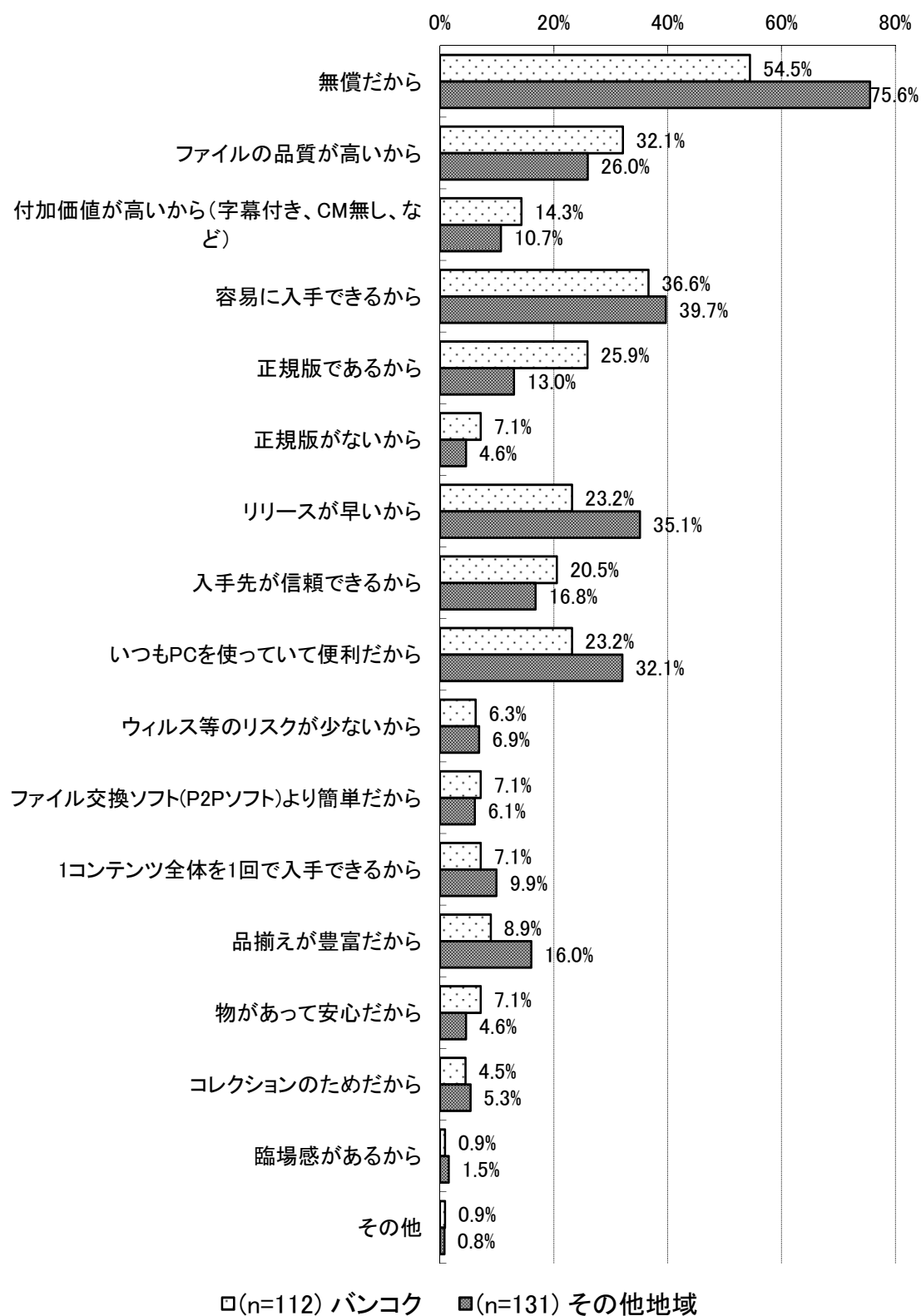


図表 B-3-82 日本の映画（アニメを除く）の入手・視聴頻度が最も高い手段（Q3_3）（単数回答）

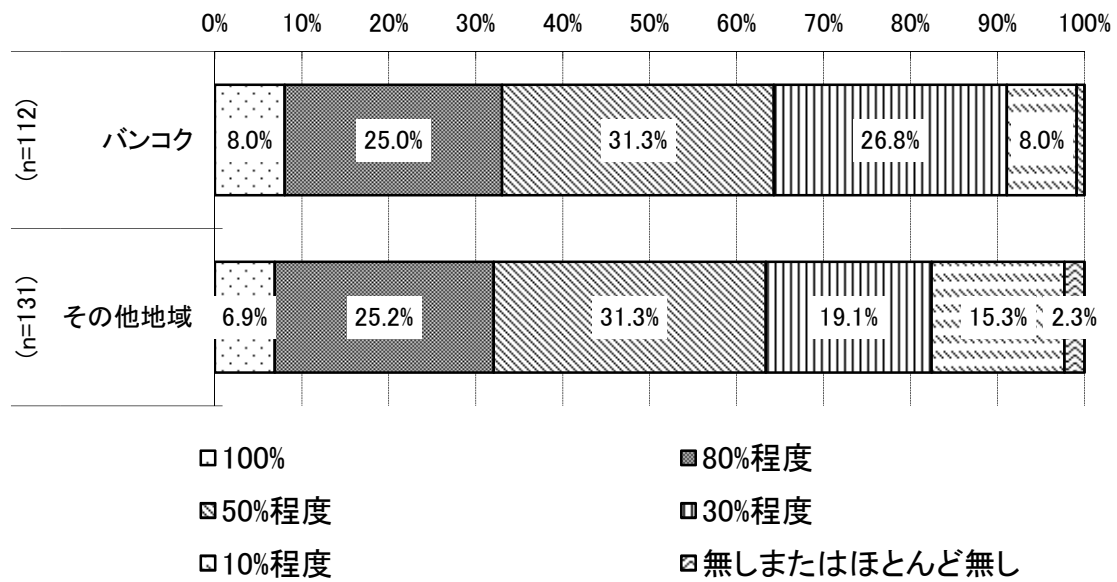


- ☐ 特定事業者・運営者によるコンテンツ配信
- ☒ 動画投稿サイトによる流通
- ☒ リンクサイト／リーチサイトによる流通
- ☒ P2Pサイト／P2Pソフトによる流通
- ☐ ストレージサービスによる流通
- ☒ 電子メールやメッセージなどによる知人間の流通
- ☐ 実店舗によるパッケージ販売
- ☒ 雑誌やテレビ等によるパッケージの通信販売
- ☐ インターネットによるパッケージ販売
- ☒ オークション等によるパッケージの流通
- ☒ ハードディスクドライブやUSBディスク等へのコンテンツのコピーサービス又はコンテンツ入りの外付けハードディスクドライブの販売
- ☐ イベント会場での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

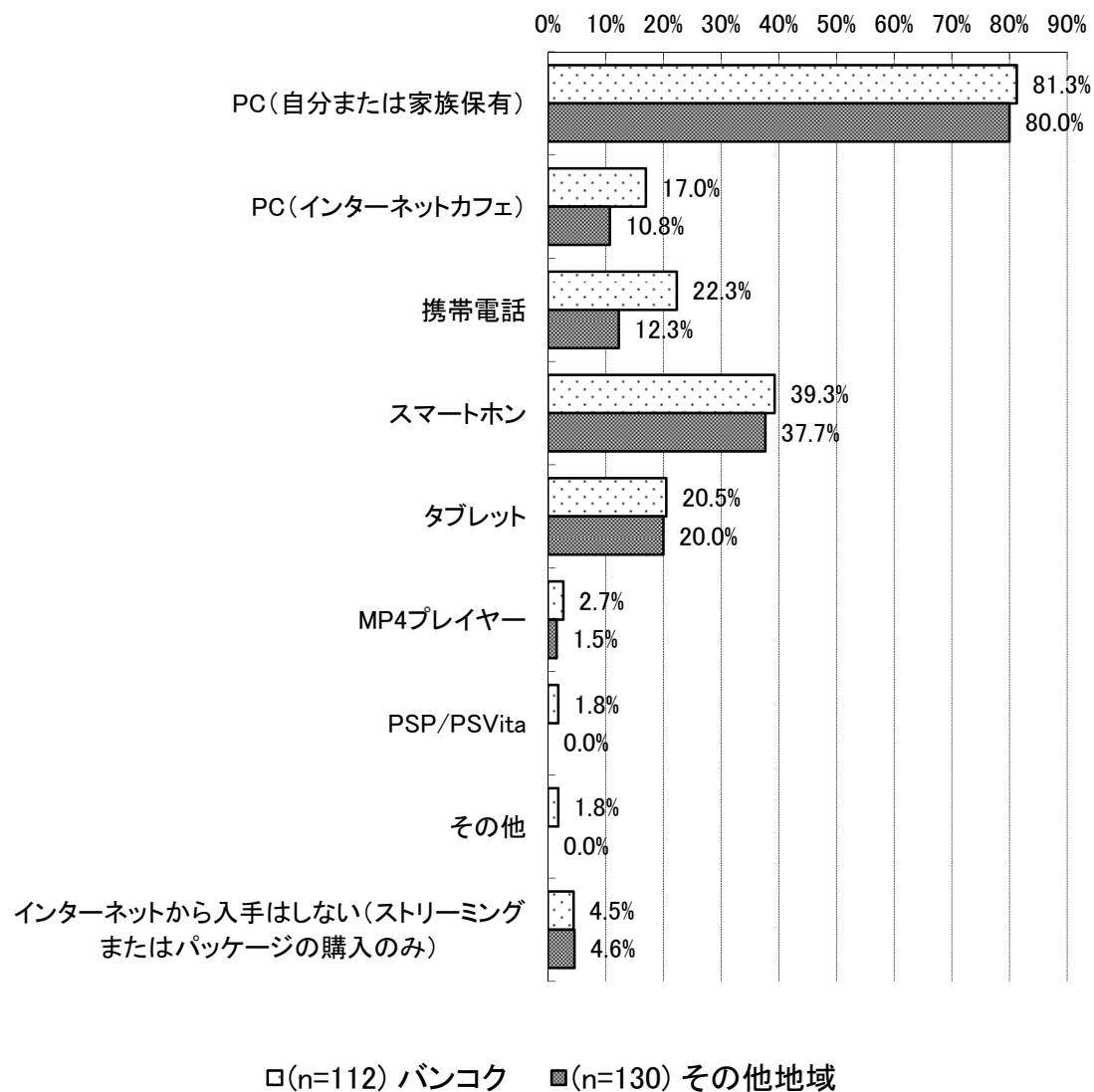
図表 B-3 -83 日本の映画（アニメを除く）を入手・視聴するために、Q3_3 で選んだ手段を最も高い頻度で利用する理由（Q3_4）（複数回答）



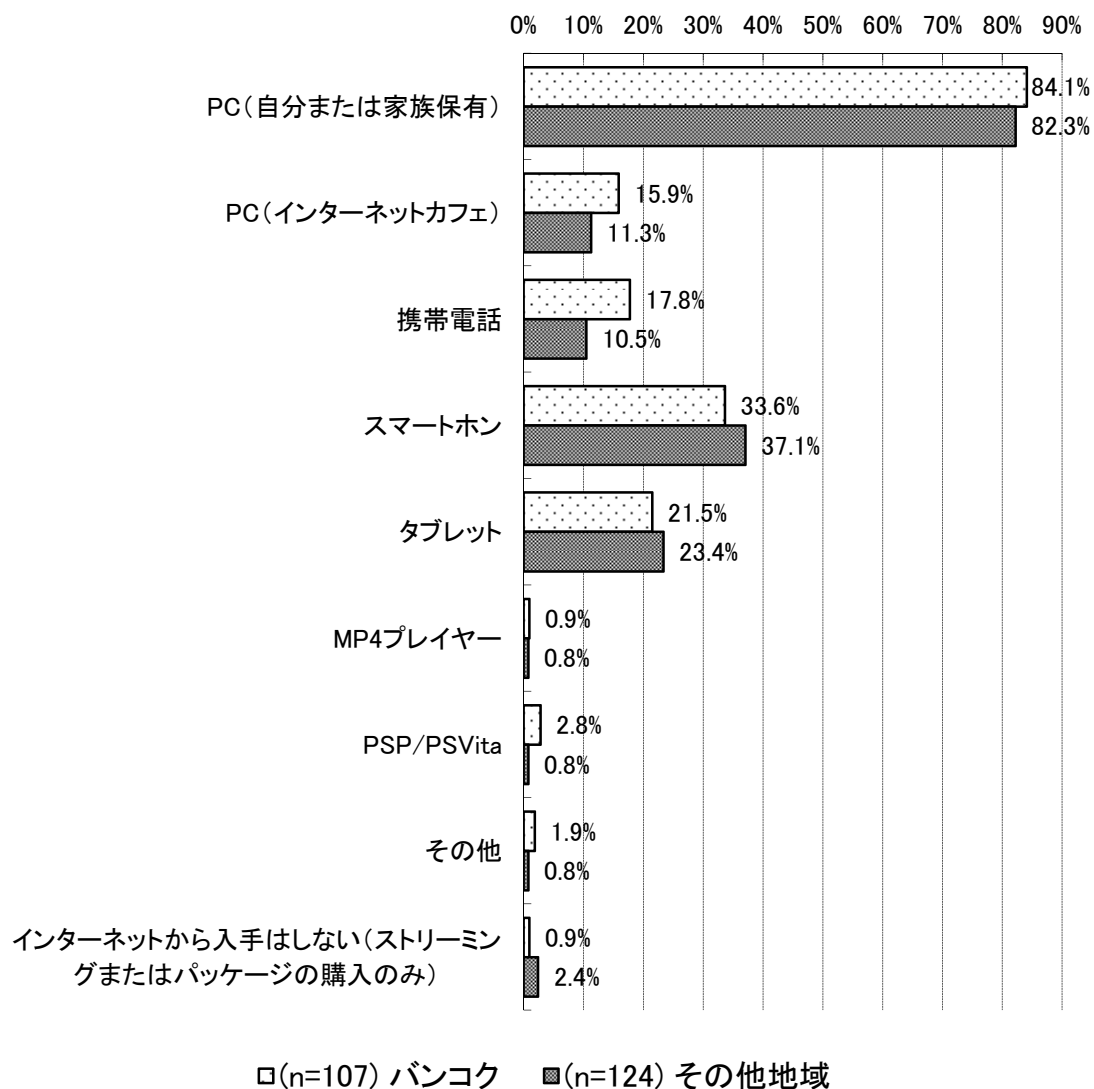
図表 B-3-84 日本の映画（アニメを除く）コンテンツのうち、実際に視聴・閲覧するコンテンツの割合（Q3_6）（単数回答）



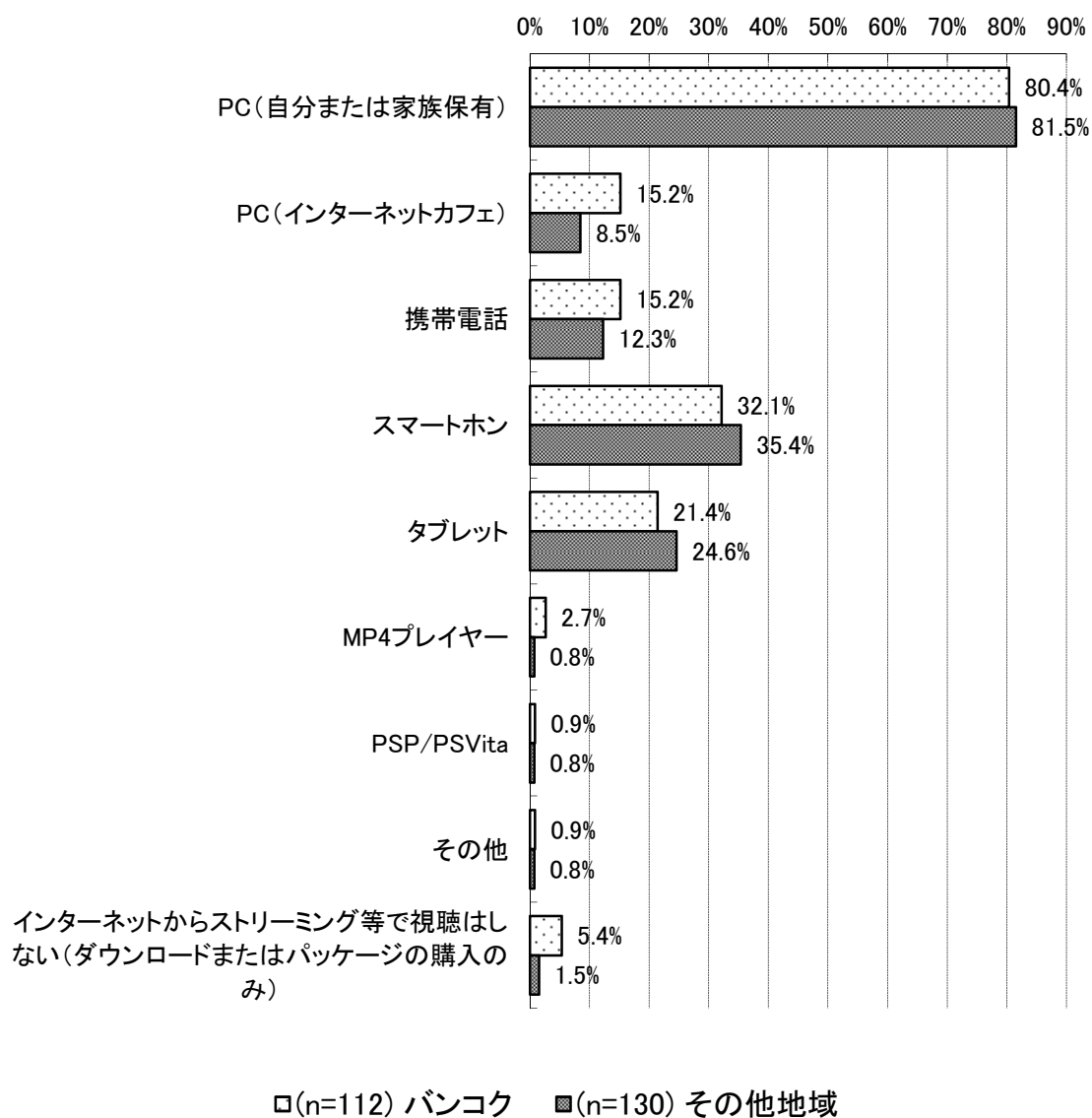
図表 B-3-85 日本の映画（アニメを除く）をインターネットから入手するため使用する端末（Q3_7）（複数回答）



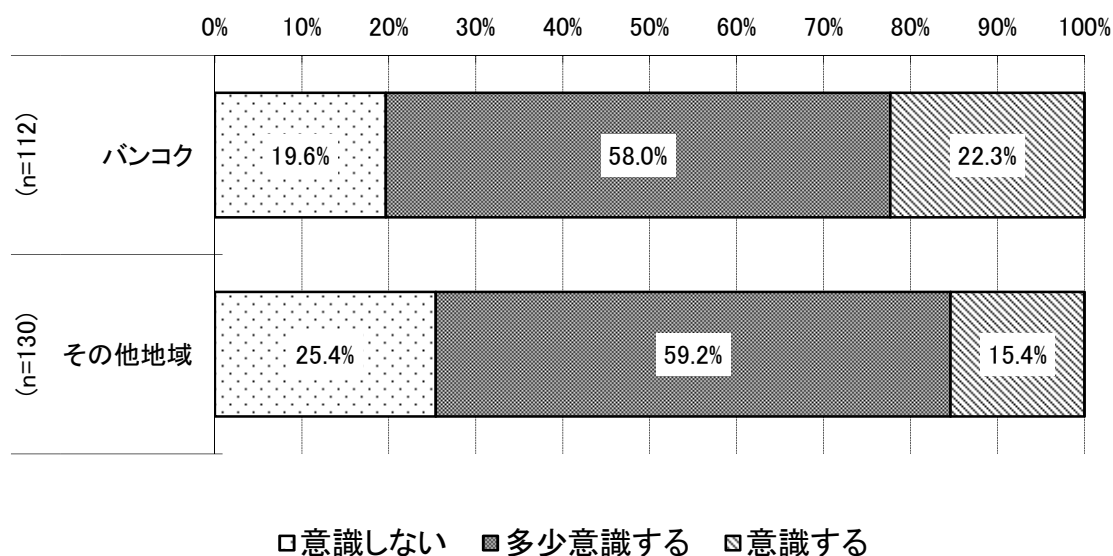
図表 B-3-86 日本の映画（アニメを除く）をインターネットから入手した後、視聴する端末（Q3_8）（複数回答）



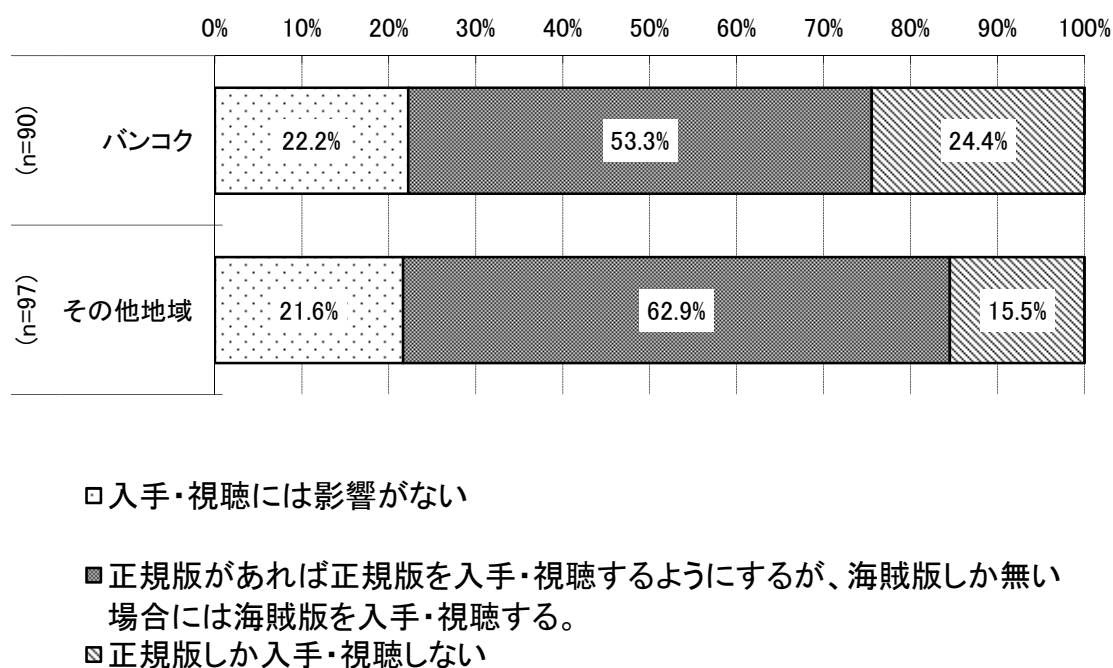
図表 B-3-87 日本の映画（アニメを除く）をインターネットからファイル入手せずに
ストリーミングなどで視聴するためにしようする端末（Q3_9）（複数回答）



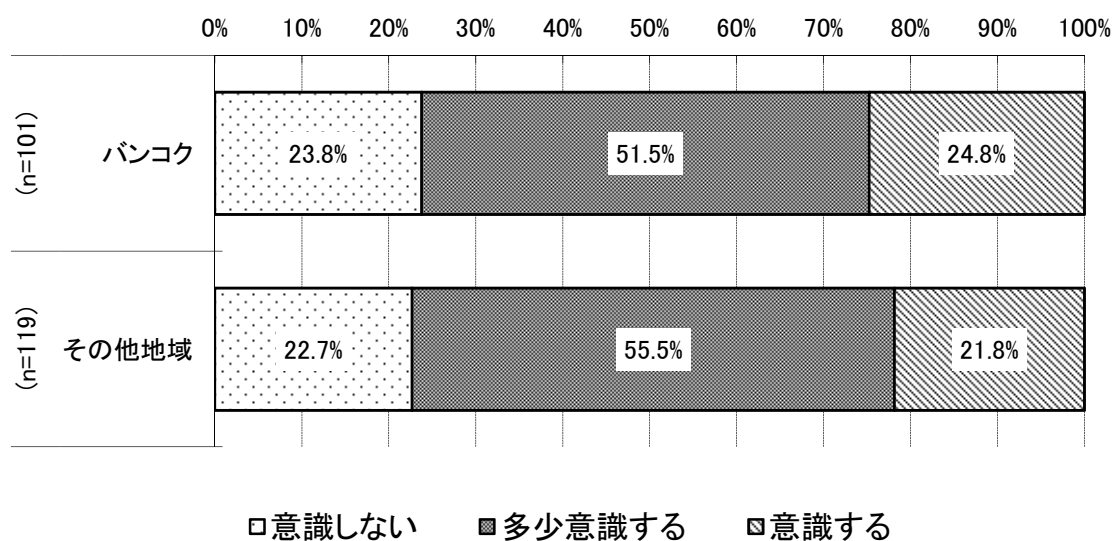
図表 B-3-88 日本の映画（アニメを除く）をインターネットから入手・視聴する場合、正規版の認識有無（Q3_10）（単数回答）



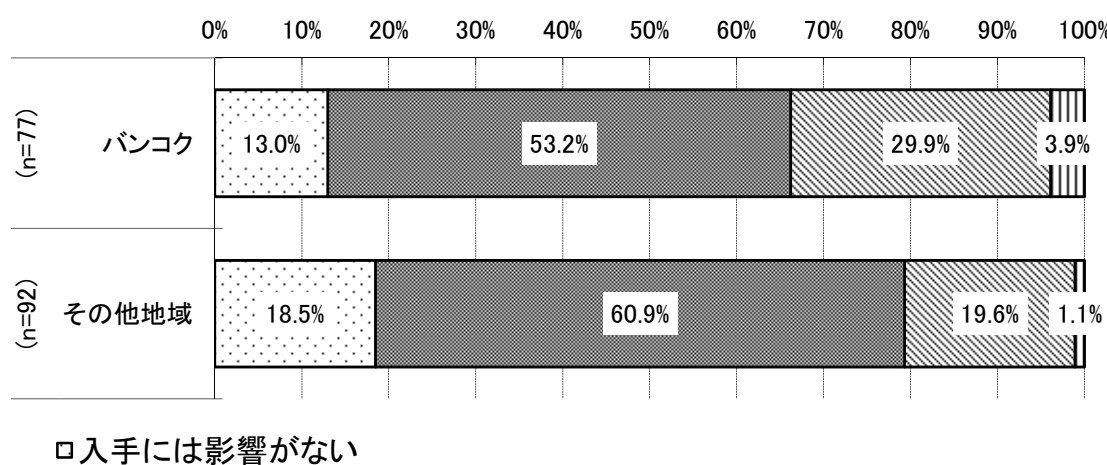
図表 B-3-89 日本の映画（アニメを除く）をインターネットから入手・視聴する場合において正規版・海賊版の認識が入手に与える影響度（Q3_10_A）（単数回答）



図表 B-3-90 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-3-91 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）



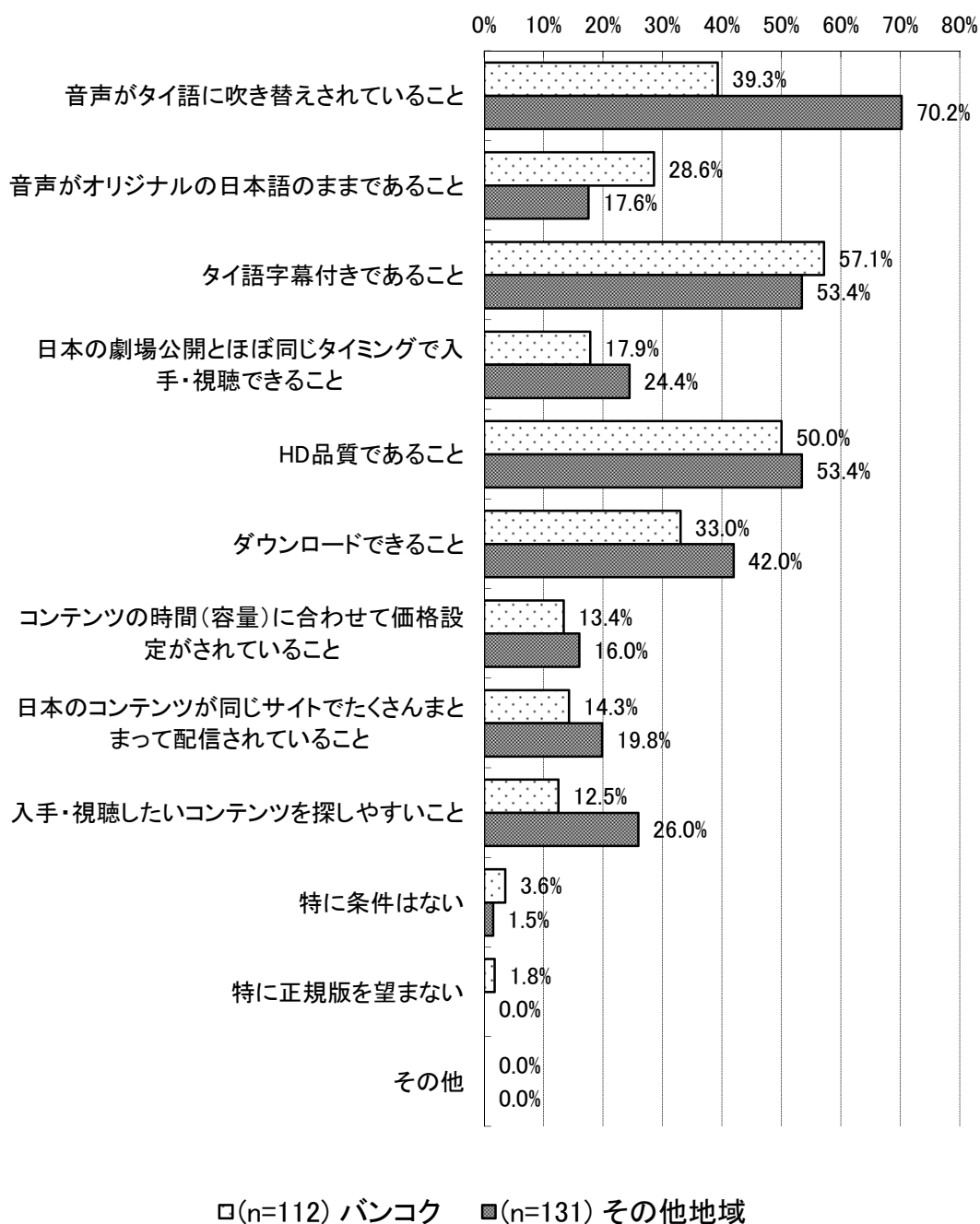
□入手には影響がない

■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。

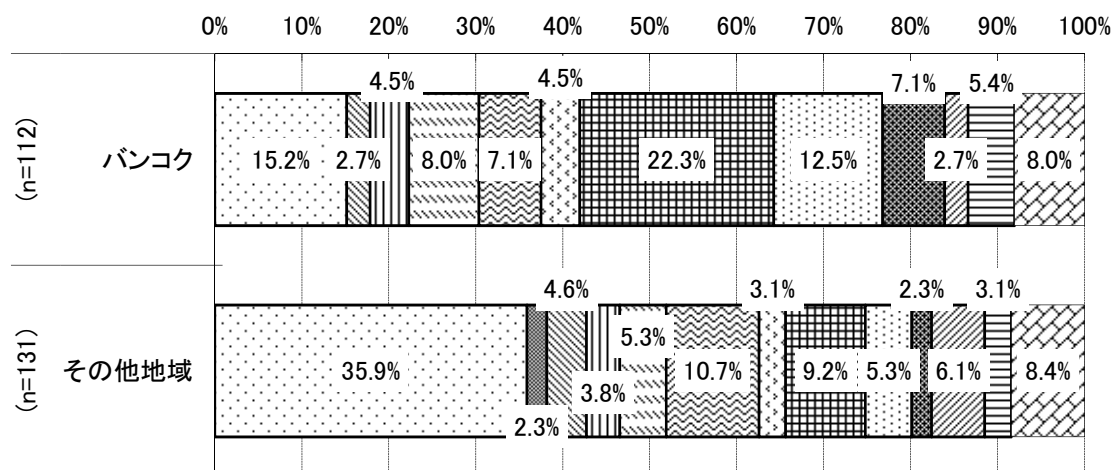
▨正規版しか入手しない

▤正規版は高いので海賊版しか入手しない

図表 B-3-92 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）



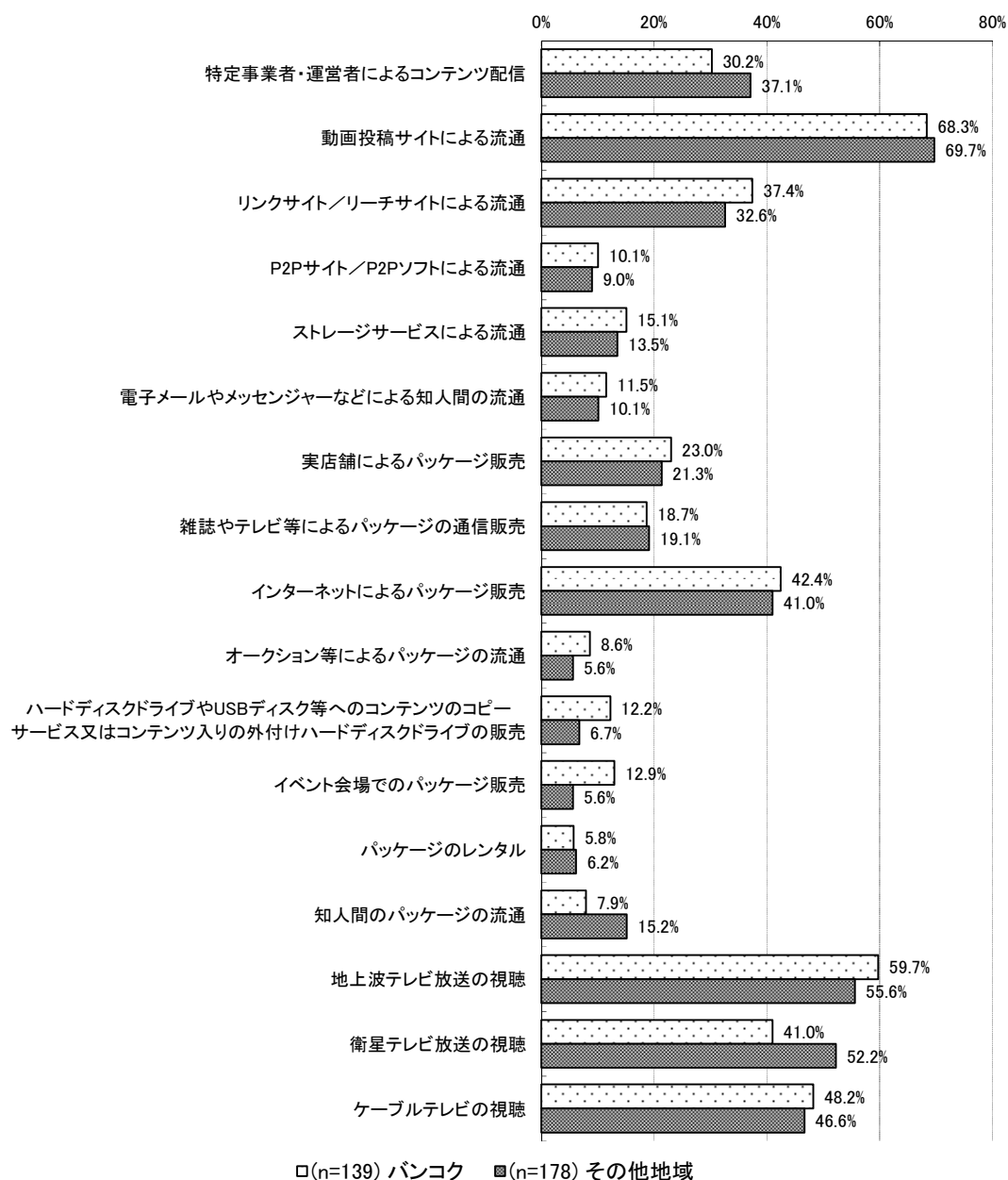
図表 B-3-93 日本の権利者が日本の映画（アニメを除く）を正規にインターネット上で入手・視聴できるようにした場合、コンテンツ 1 件あたりの価格（Q3_13）（単数回答）



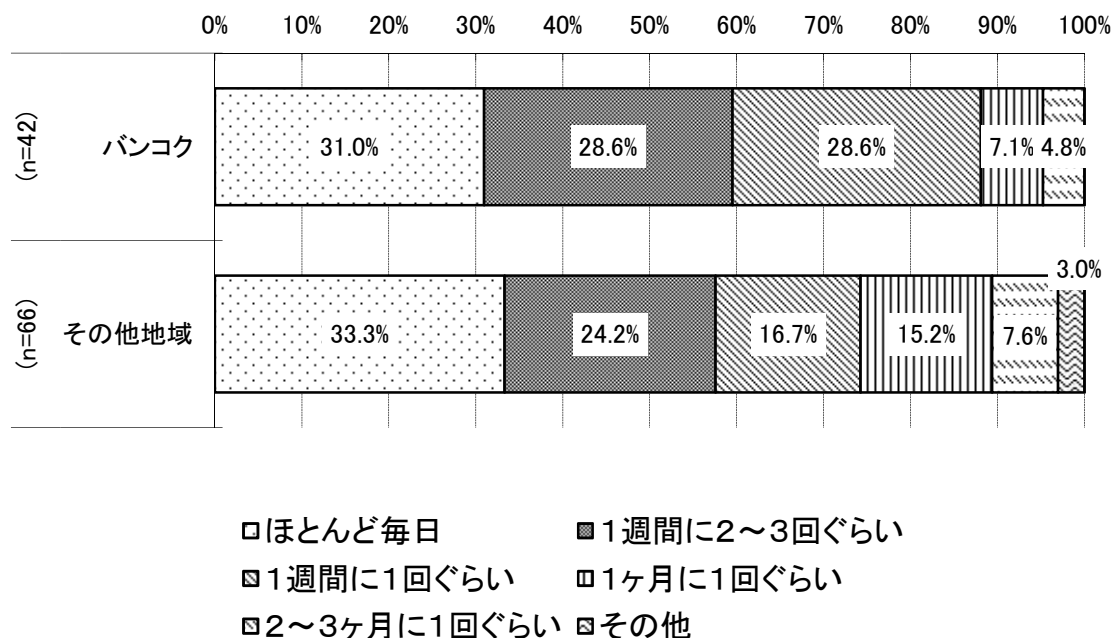
- 無償
- ▤ 10バーツ未満
- ▥ 20バーツ未満
- ▦ 30バーツ未満
- ▧ 70バーツ未満
- ▨ 200バーツ未満
- ▩ 500バーツ未満
- 月額固定の会員制ならよい
- 5バーツ未満
- 100バーツ未満
- ▬ 300バーツ未満
- ▭ 500バーツ以上
- ▮ その他

(5) 日本のテレビ番組の入手・視聴の状況等

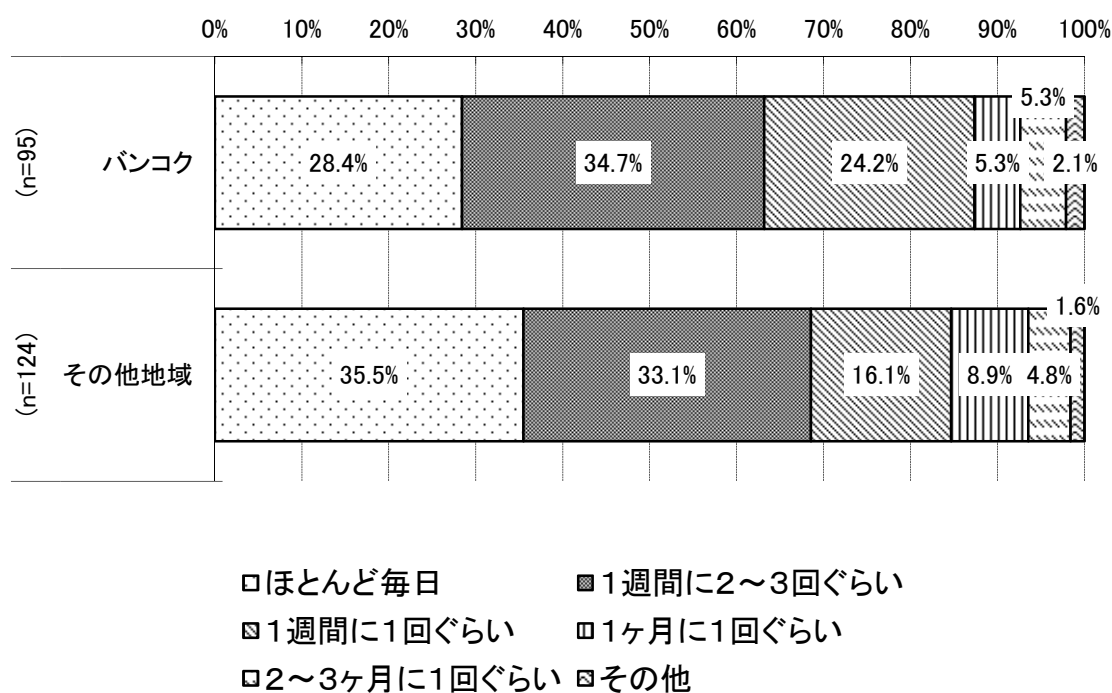
図表 B-3-94 日本のテレビ番組（アニメを除く）を「無償または有償で入手・視聴」した経験のある手段（Q4_1）（複数回答）



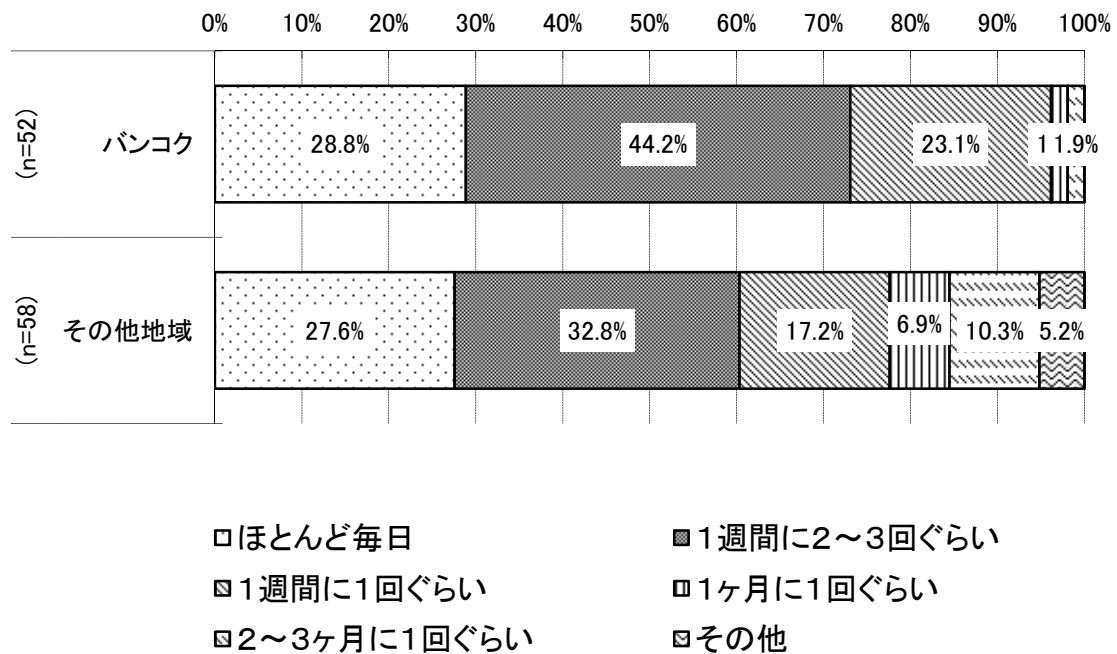
図表 B-3-95 日本のテレビ番組（アニメを除く）の入手・視聴頻度 1) 特定事業者・運営者によるコンテンツ配信（Q4_2_1）（単数回答）



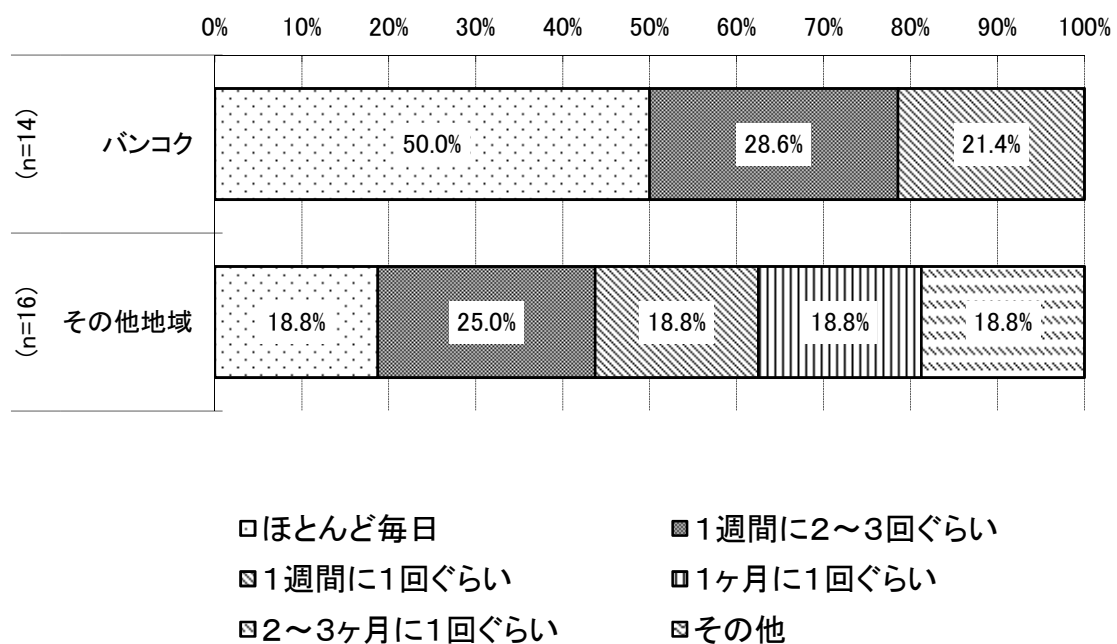
図表 B-3-96 日本のテレビ番組（アニメを除く）の入手・視聴頻度 2) 動画投稿サイトによる流通（Q4_2_2）（単数回答）



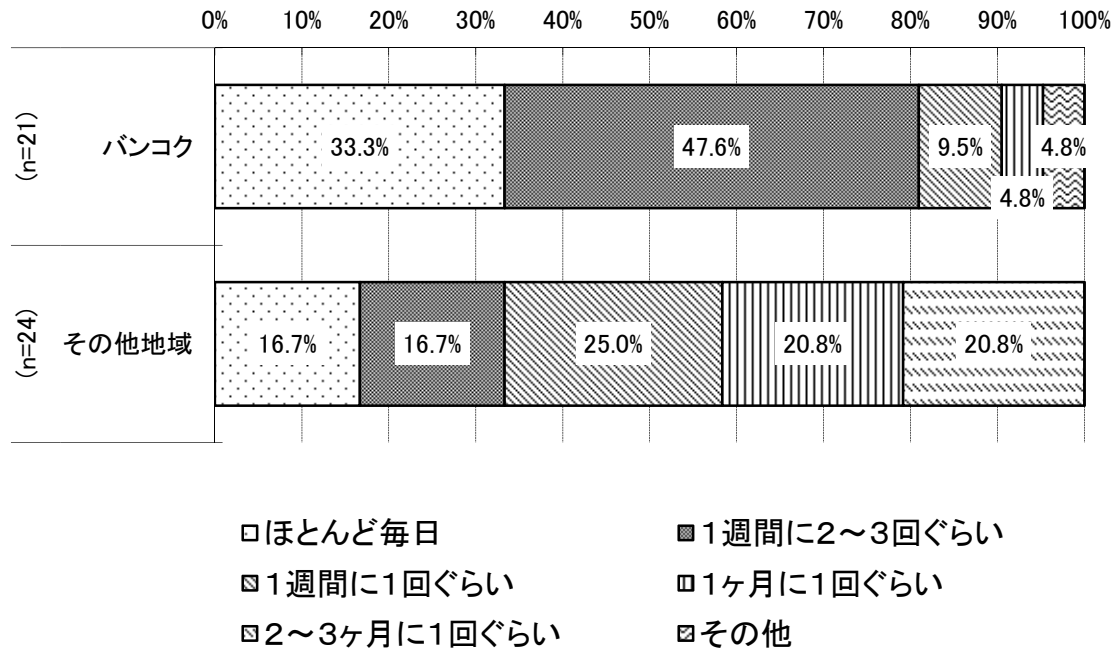
図表 B-3-97 日本のテレビ番組（アニメを除く）の入手・視聴頻度 3) リンクサイト／リーチサイトによる流通（Q4_2_3）（単数回答）



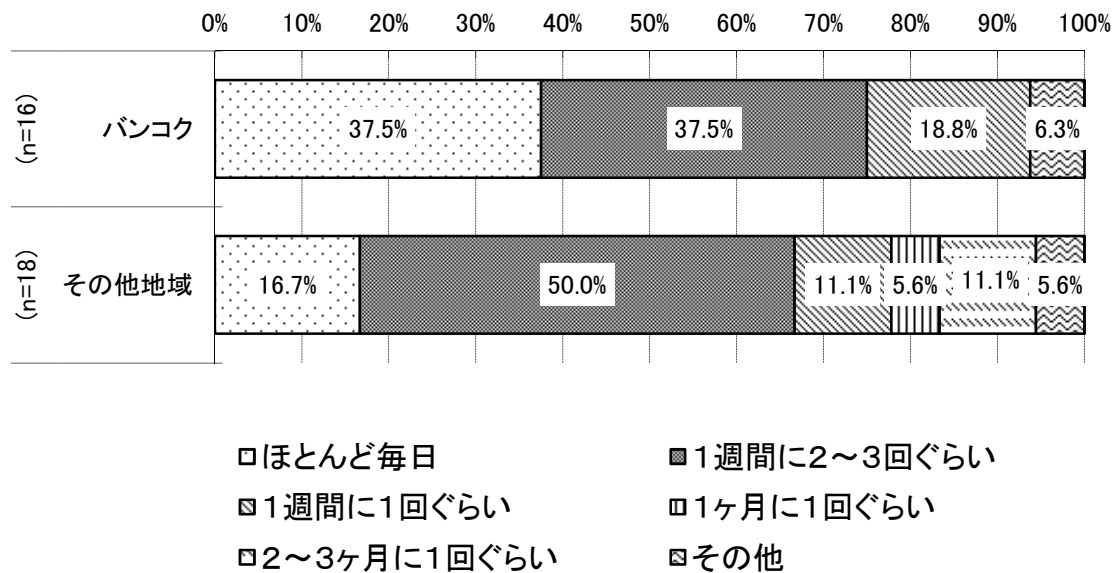
図表 B-3-98 日本のテレビ番組（アニメを除く）の入手・視聴頻度 4) P2P サイト／P2P ソフトによる流通（Q4_2_4）（単数回答）



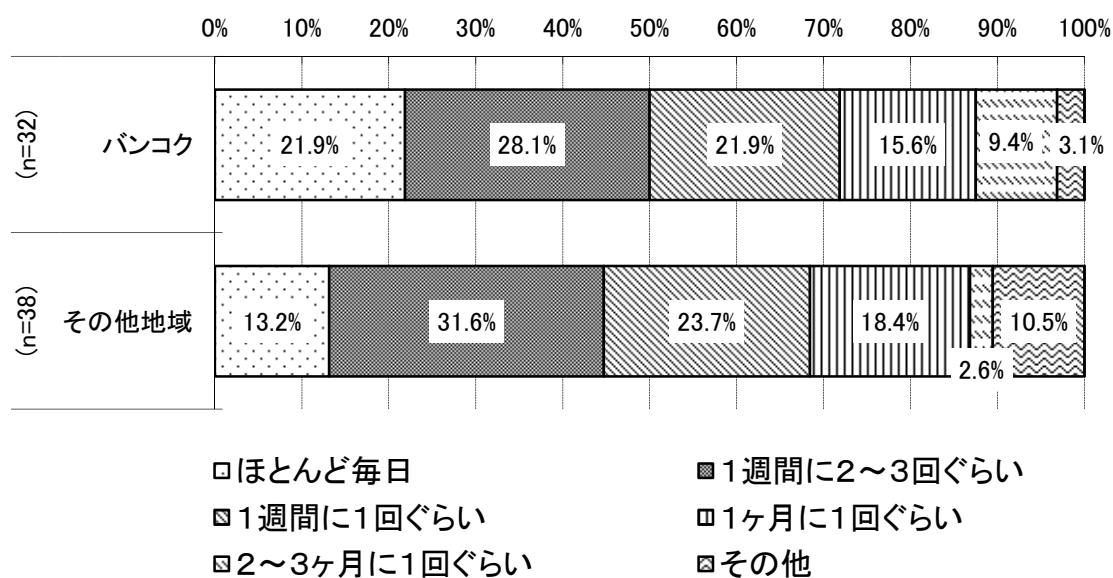
図表 B-3-99 日本のテレビ番組（アニメを除く）の入手・視聴頻度 5) ストレージサービスによる流通（Q4_2_5）（単数回答）



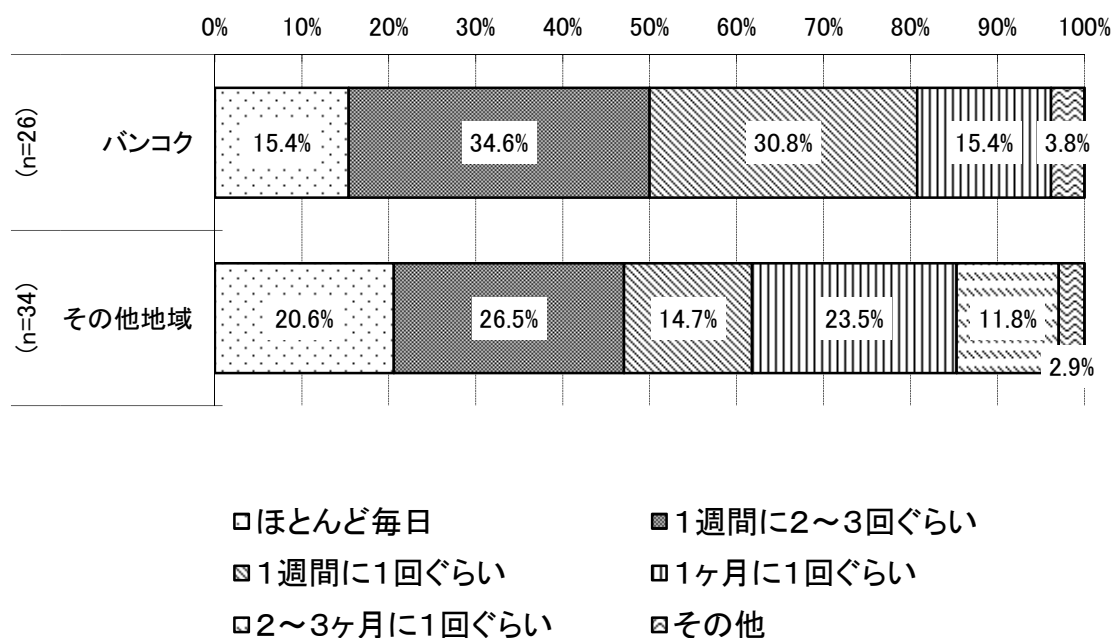
図表 B-3-100 日本のテレビ番組（アニメを除く）の入手・視聴頻度 6) 電子メールやメッセージなどによる知人間の流通（Q4_2_6）（単数回答）



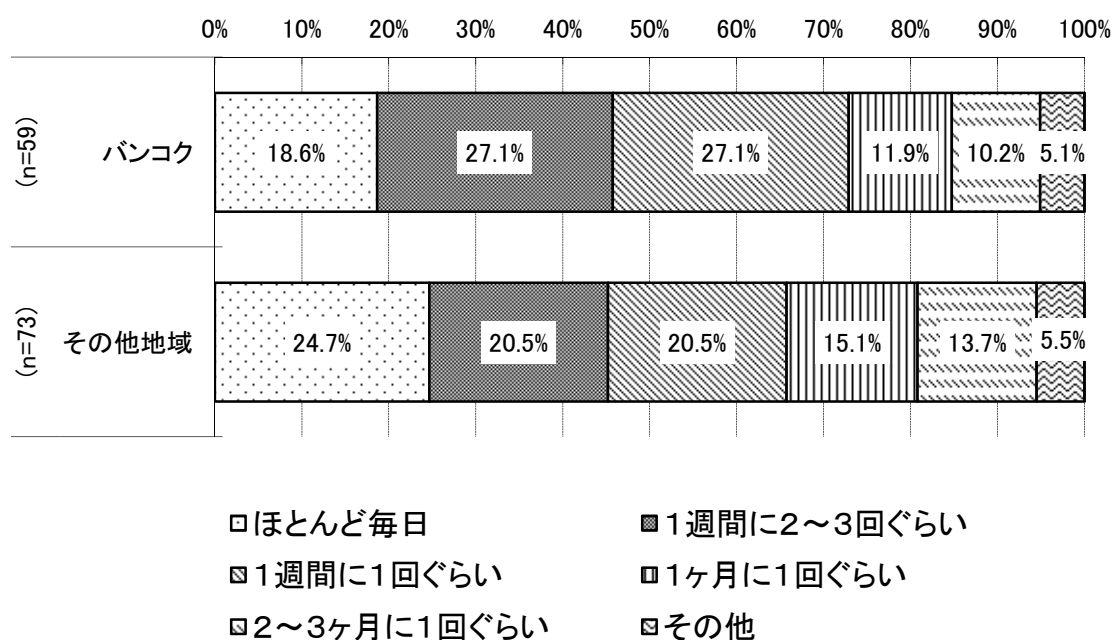
図表 B-3-101 日本のテレビ番組（アニメを除く）の入手・視聴頻度 7) 実店舗によるパッケージ販売（Q4_2_7）（単数回答）



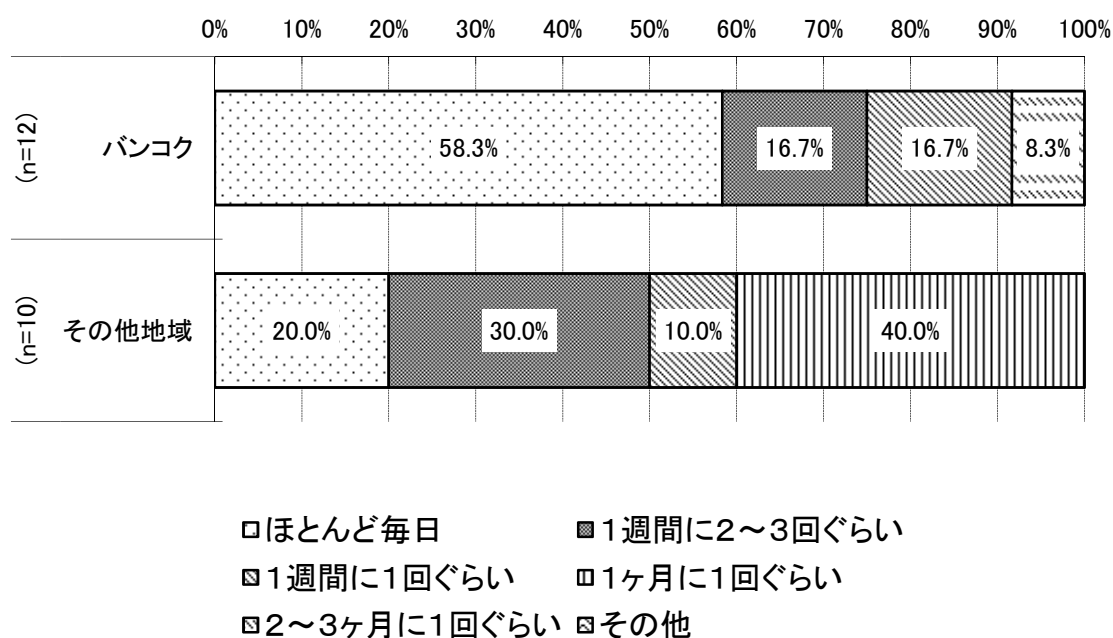
図表 B-3-102 日本のテレビ番組（アニメを除く）の入手・視聴頻度 8) 雑誌やテレビ等によるパッケージの通信販売（Q4_2_8）（単数回答）



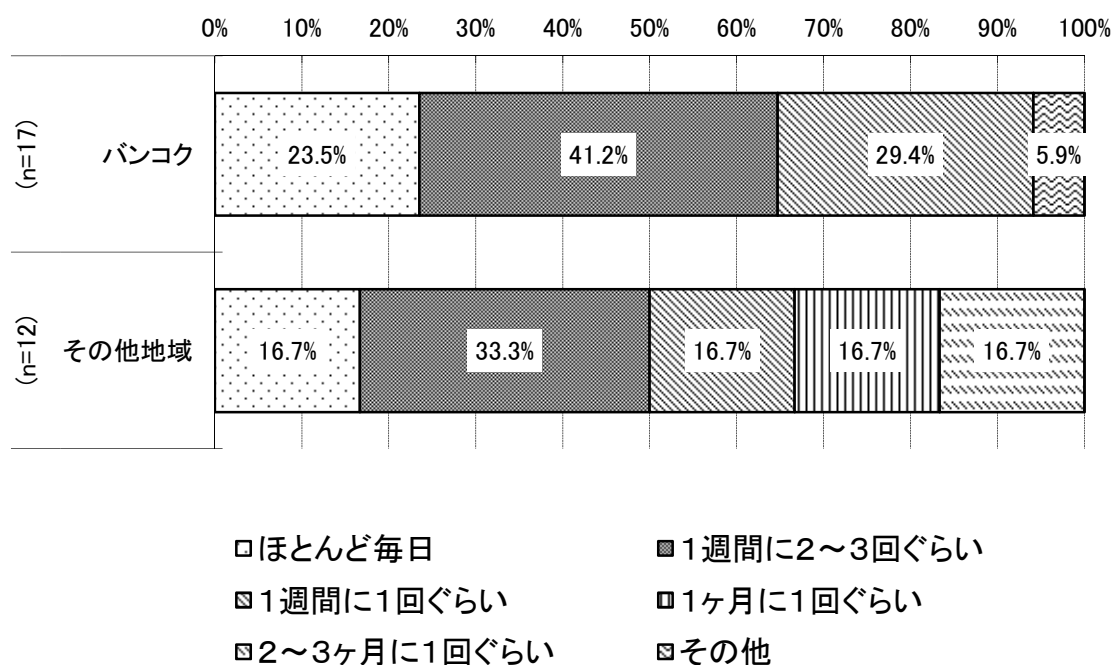
図表 B-3-103 日本のテレビ番組（アニメを除く）の入手・視聴頻度 9) インターネットによるパッケージ販売（Q4_2_9）（単数回答）



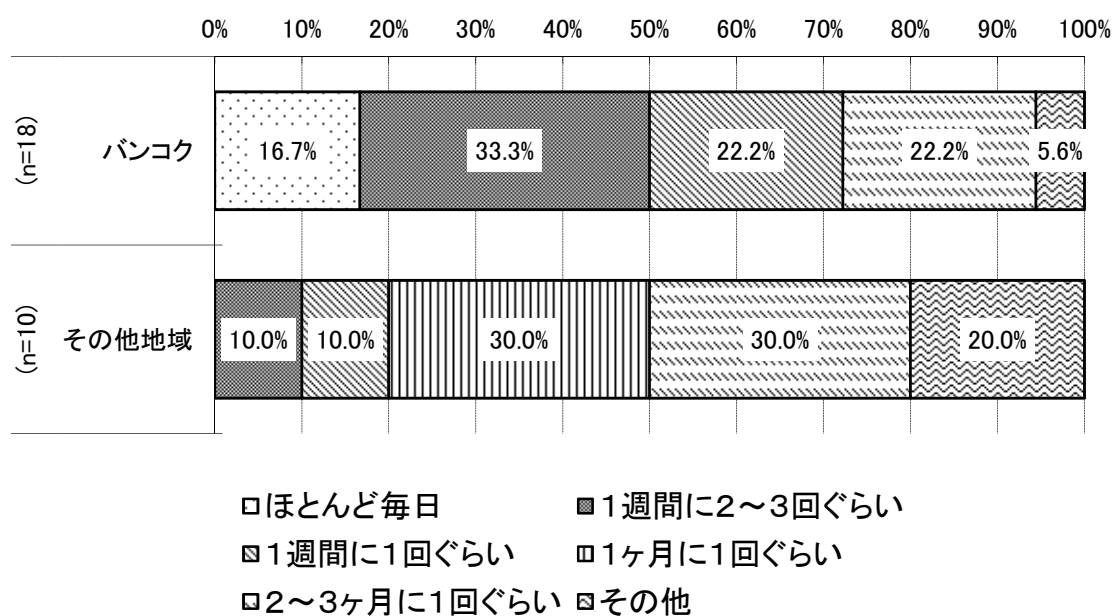
図表 B-3-104 日本のテレビ番組（アニメを除く）の入手・視聴頻度 10) オークション等によるパッケージの流通（Q4_2_10）（単数回答）



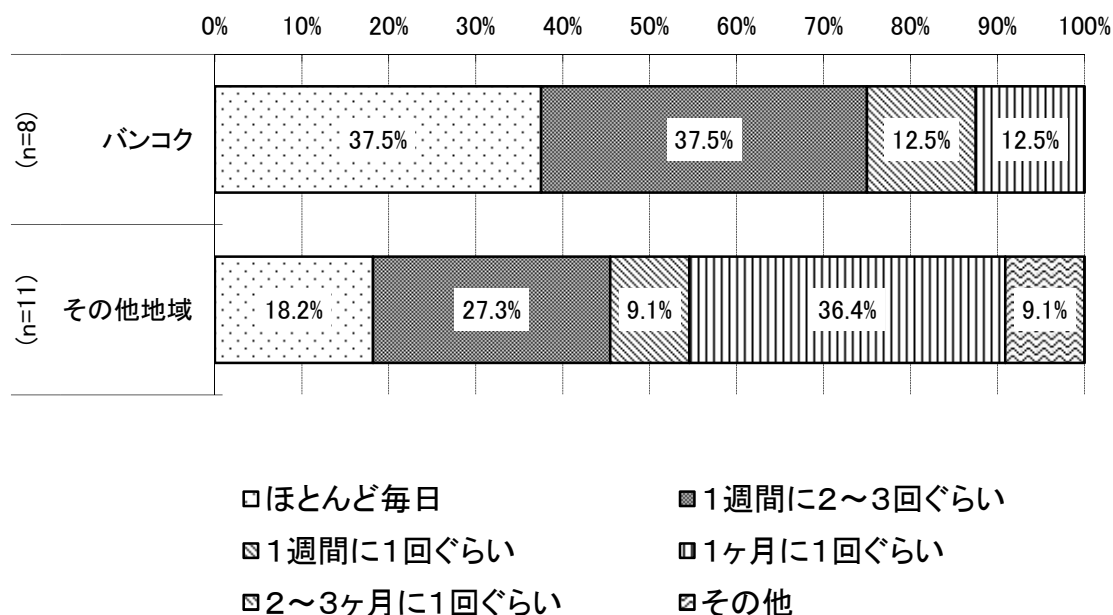
図表 B-3-105 日本のテレビ番組（アニメを除く）の入手・視聴頻度 11) ハードディスクドライブ等へのコンテンツのコピーサービス又はコンテンツ入りの外付けハードディスクドライブの販売（Q4_2_11）（単数回答）



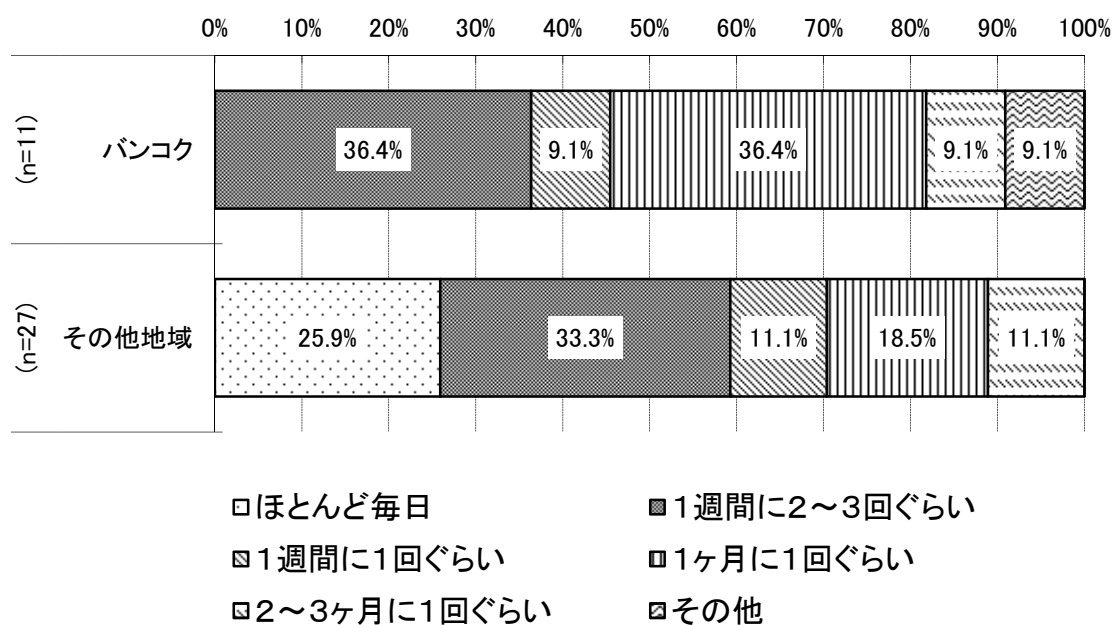
図表 B-3-106 日本のテレビ番組（アニメを除く）の入手・視聴頻度 12) イベント会場でのパッケージ販売（Q4_2_12）（単数回答）



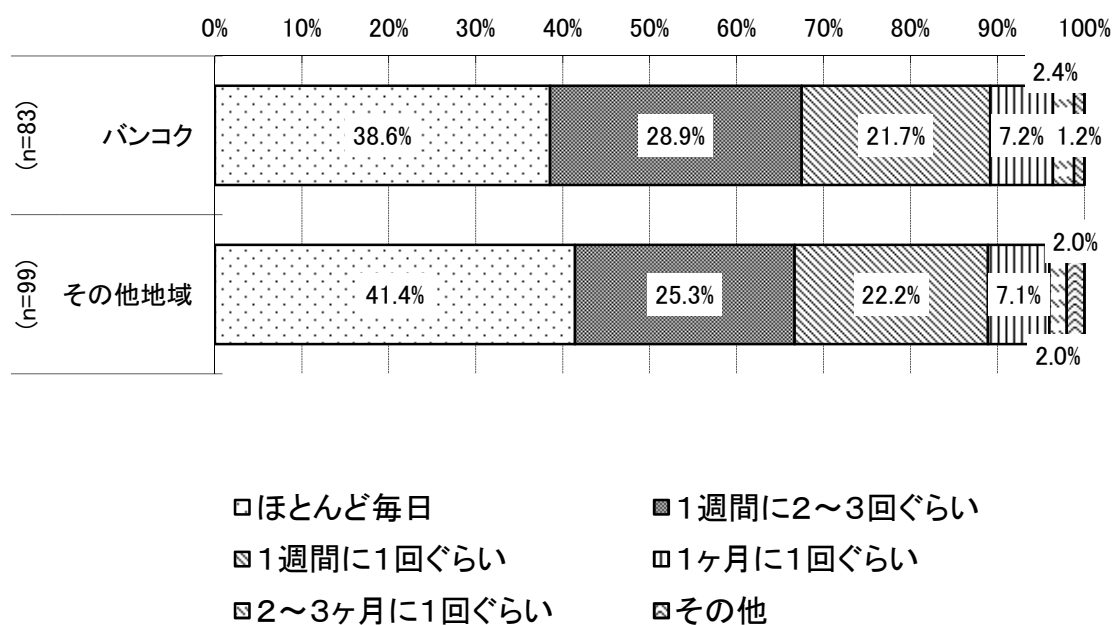
図表 B-3-107 日本のテレビ番組（アニメを除く）の入手・視聴頻度 13) パッケージのレンタル（Q4_2_13）（単数回答）



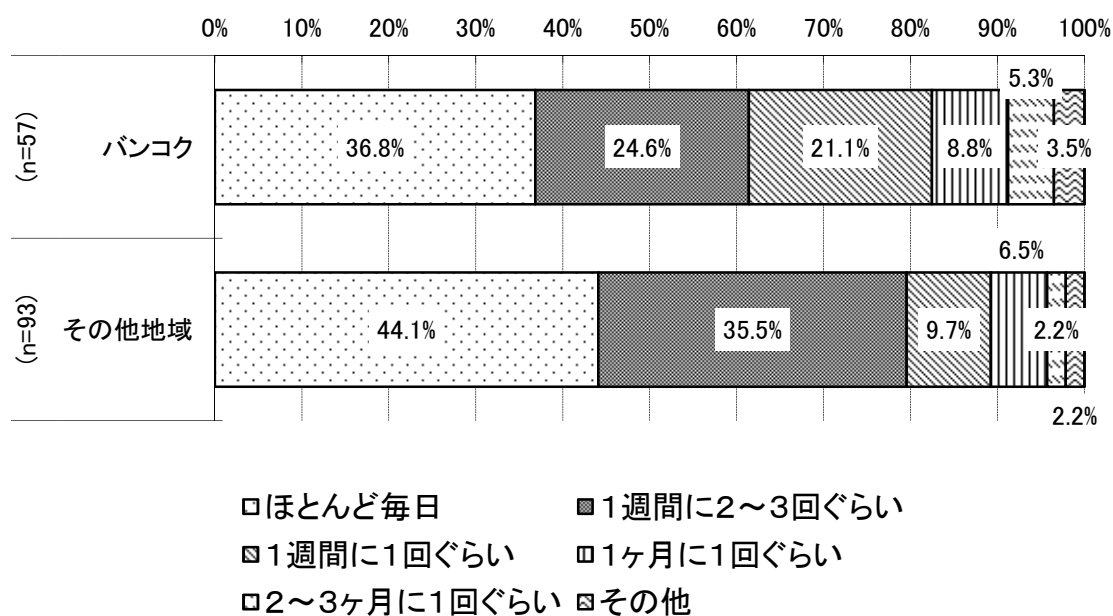
図表 B-3-108 日本のテレビ番組（アニメを除く）の入手・視聴頻度 14) 知人間のパッケージの流通（Q4_2_14）（単数回答）



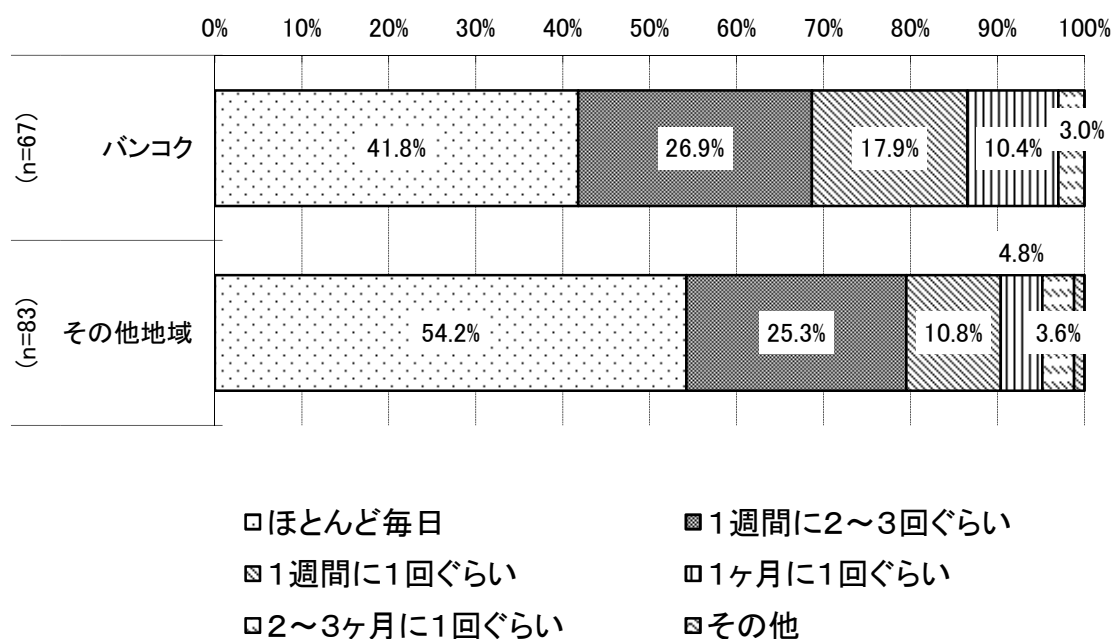
図表 B-3-109 日本のテレビ番組（アニメを除く）の入手・視聴頻度 15) 地上波テレビ放送の視聴（Q4_2_15）（単数回答）



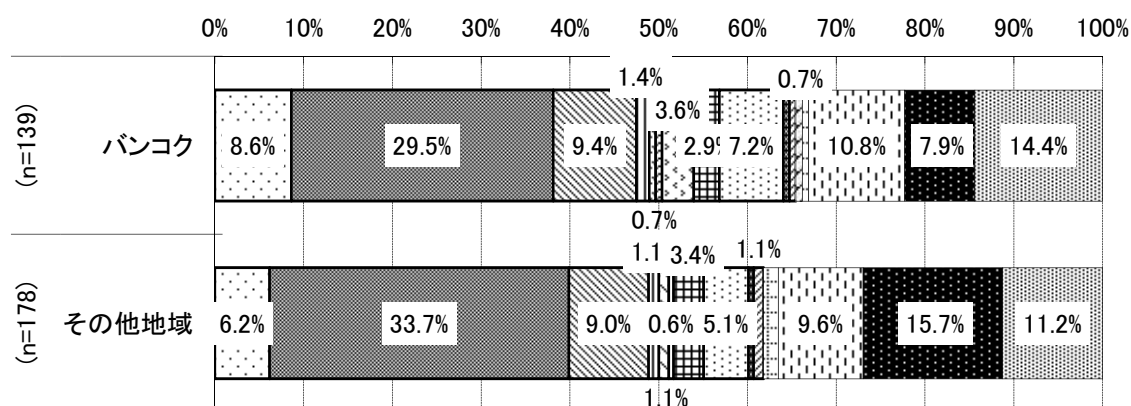
図表 B-3-110 日本のテレビ番組（アニメを除く）の入手・視聴頻度 16) 衛星テレビ放送の視聴（Q4_2_16）（単数回答）



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 17) ケーブルテレビの視聴（Q4_2_17）（単数回答）

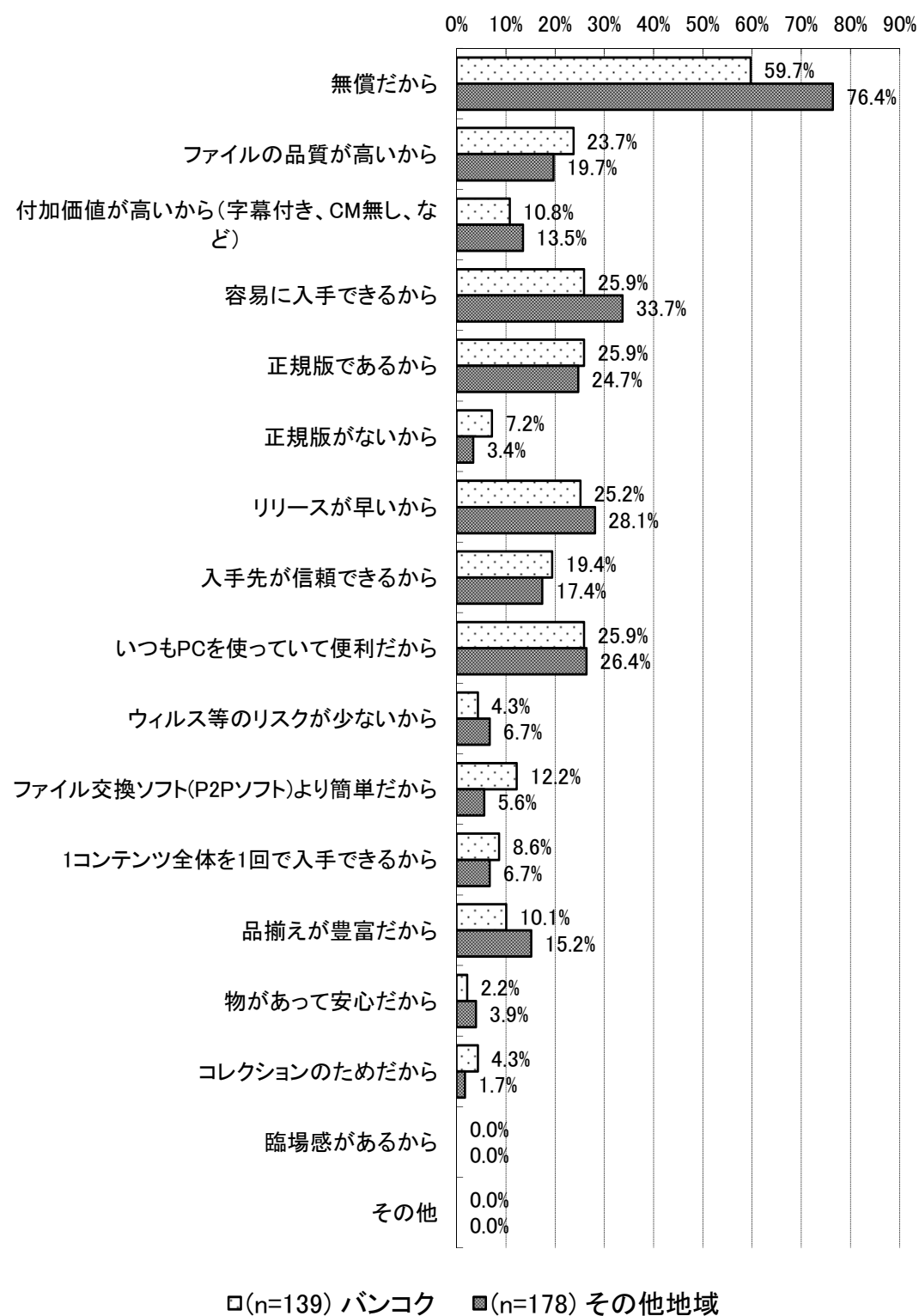


図表 B-3-112 日本のテレビ番組（アニメを除く）の入手・視聴頻度が最も高い手段（Q4_3）（単数回答）

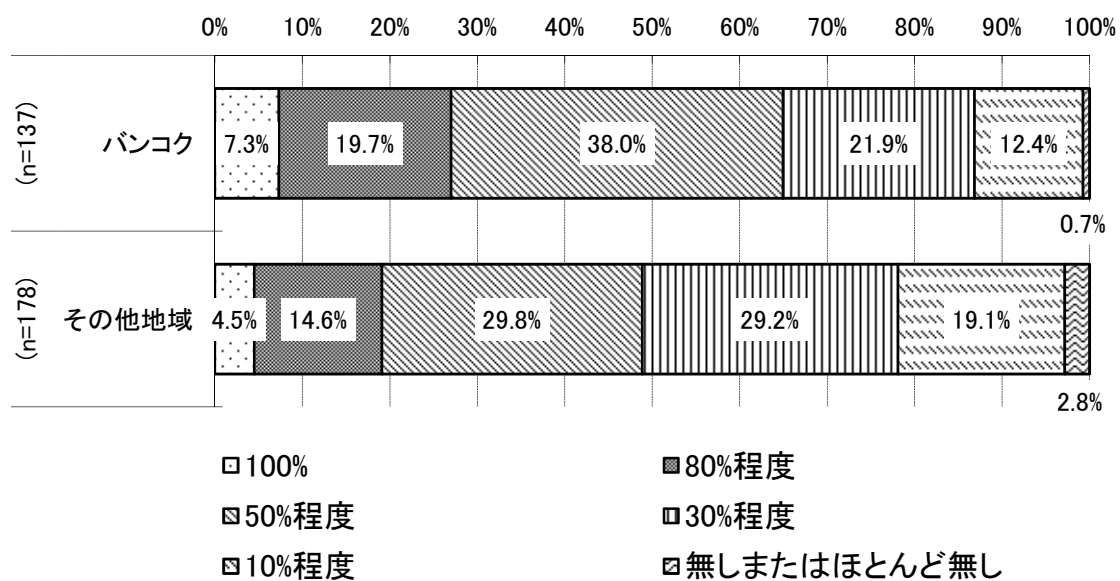


- 特定事業者・運営者によるコンテンツ配信
- 動画投稿サイトによる流通
- ▨ リンクサイト／リーチサイトによる流通
- ▩ P2Pサイト／P2Pソフトによる流通
- ▧ ストレージサービスによる流通
- ▦ 電子メールやメッセージなどによる知人間の流通
- ▤ 実店舗によるパッケージ販売
- ▣ 雑誌やテレビ等によるパッケージの通信販売
- ▢ インターネットによるパッケージ販売
- オークション等によるパッケージの流通
- ハードディスクドライブやUSBディスク等へのコンテンツのコピーサービス又はコンテンツ入りの外付けハードディスクドライブの販売
- ▦ イベント会場でのパッケージ販売
-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

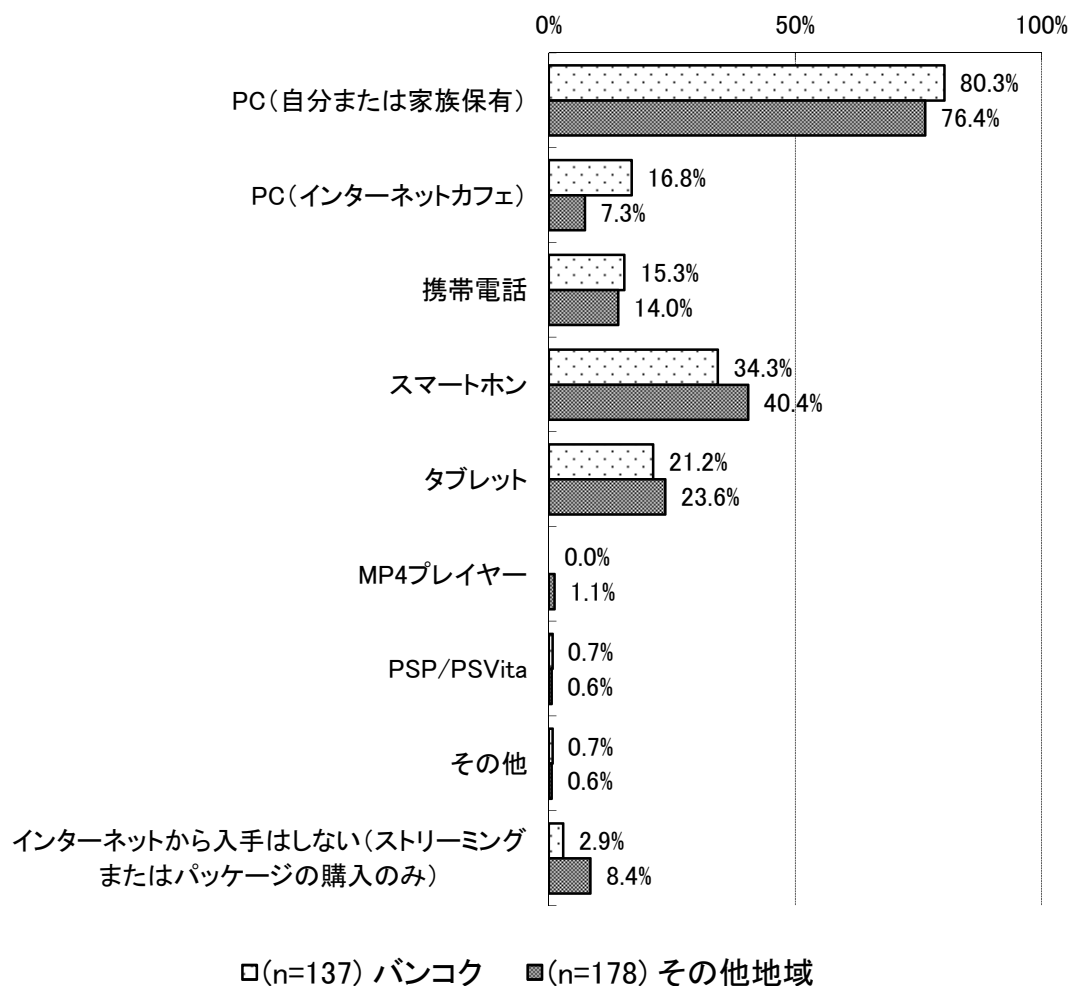
図表 B-3-113 日本のテレビ番組（アニメを除く）を入手・視聴するために、Q4_3 で選んだ手段を最も高い頻度で利用する理由（Q4_4）（複数回答）



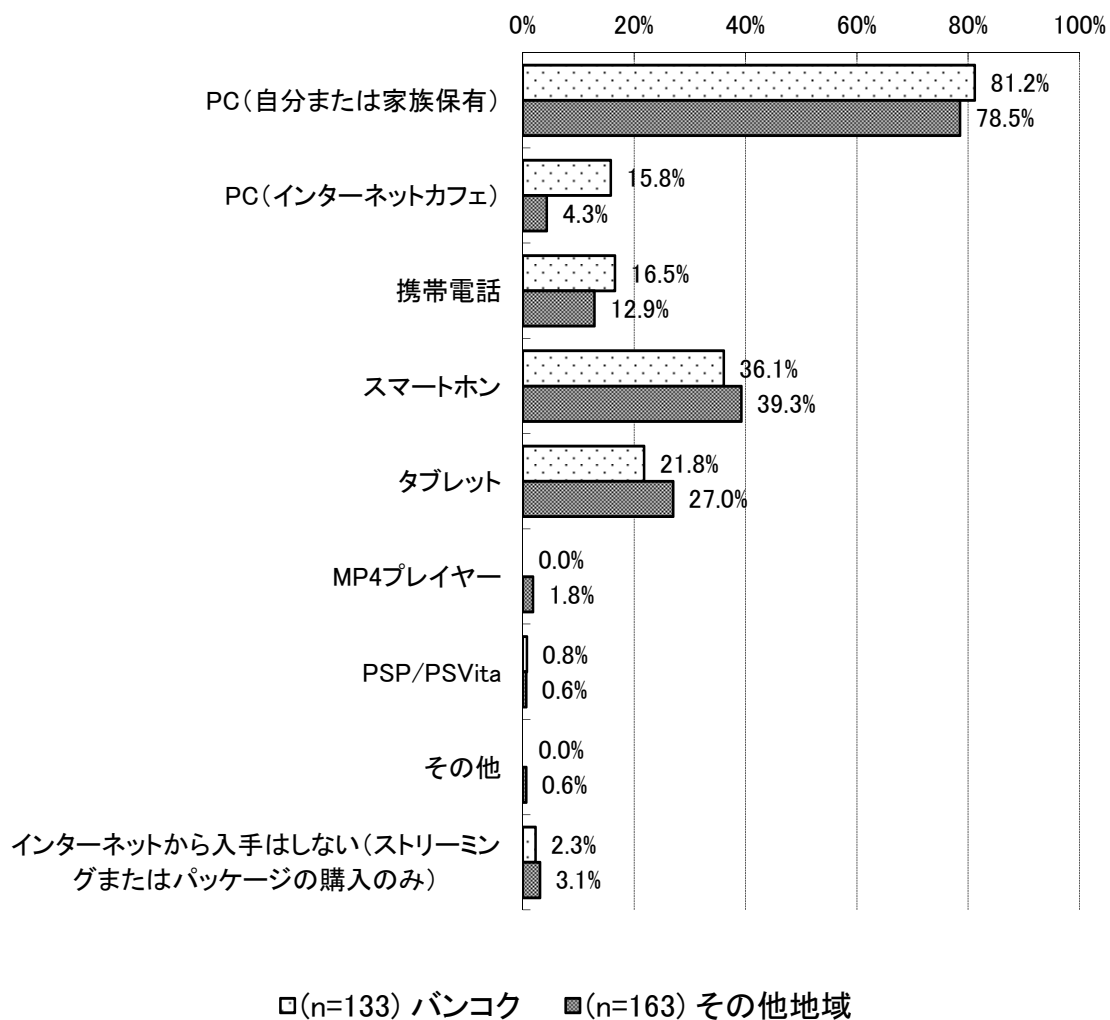
図表 B-3-114 日本のテレビ番組（アニメを除く）コンテンツのうち、実際に視聴・閲覧するコンテンツの割合（Q4_6）（単数回答）



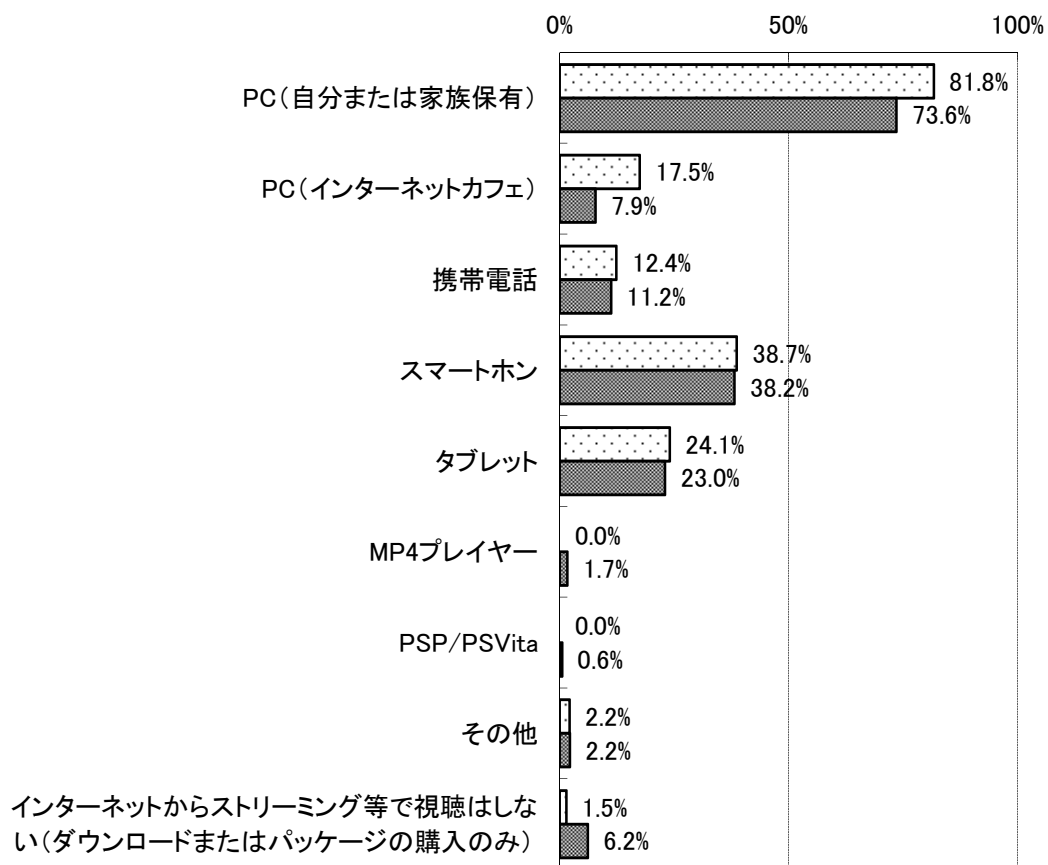
図表 B-3-115 日本のテレビ番組（アニメを除く）をインターネットから入手するため使用する端末（Q4_7）（複数回答）



図表 B-3-116 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）

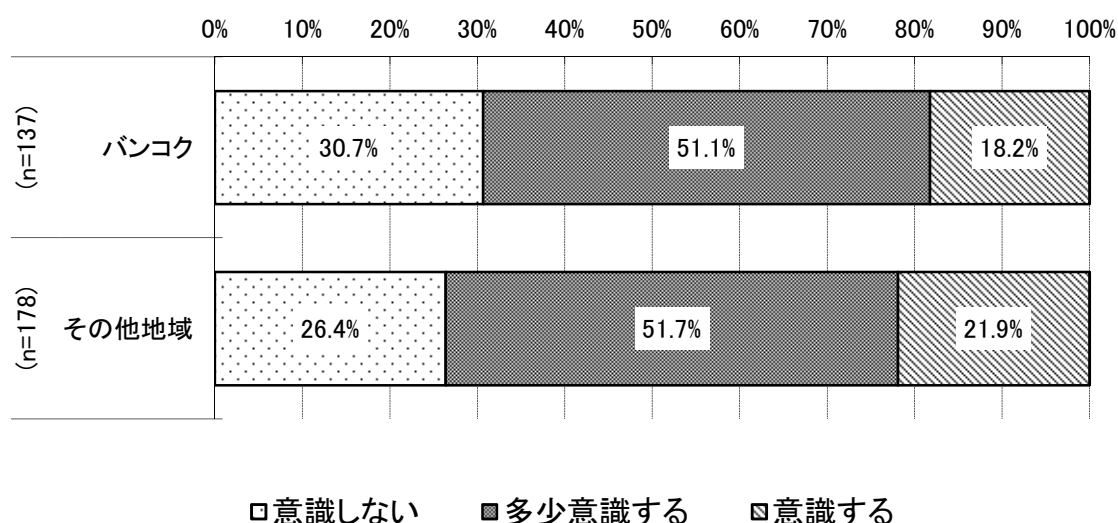


図表 B-3-117 日本のテレビ番組（アニメを除く）をインターネットからファイル入手せず
にストリーミングなどで視聴するために使用する端末（Q4_9）（複数回答）

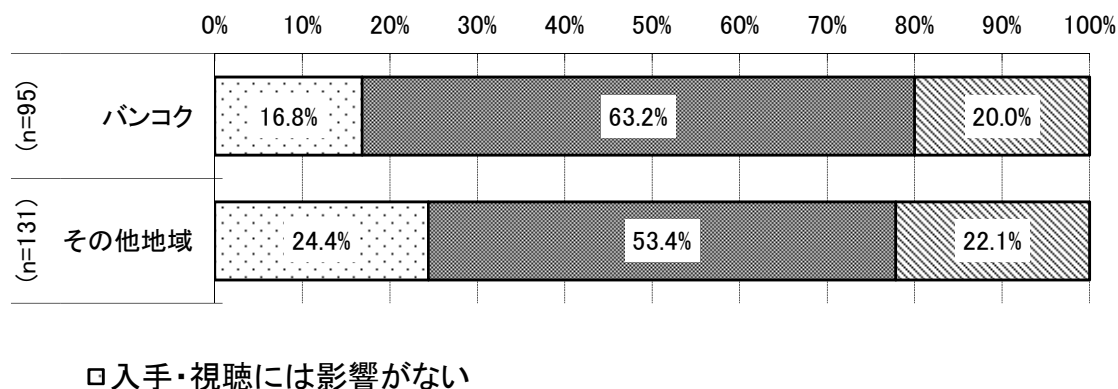


□(n=137) バンコク ■(n=178) その他地域

図表 B-3-118 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-3-119 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）

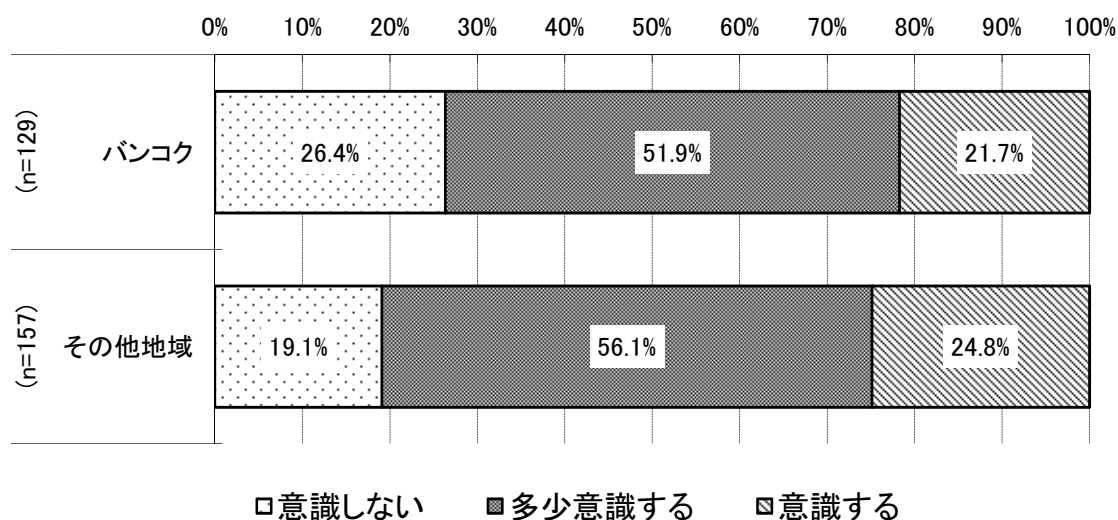


□入手・視聴には影響がない

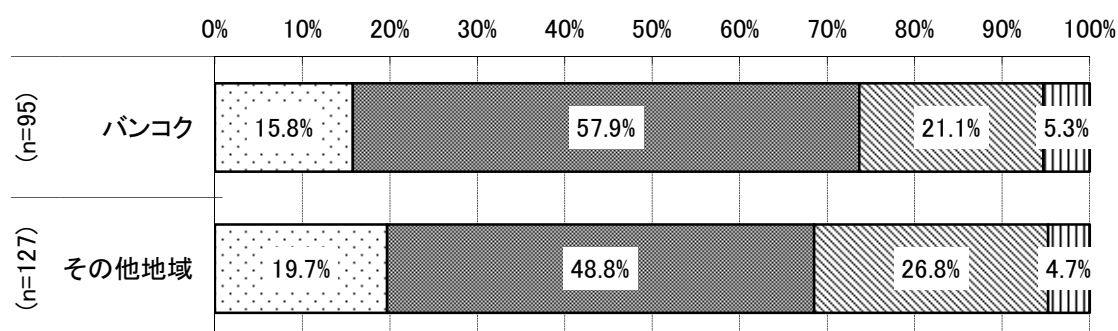
■正規版があれば正規版を入手・視聴するようにするが、海賊版しか無い場合には海賊版を入手・視聴する。

▨正規版しか入手・視聴しない

図表 B-3-120 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-3-121 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）



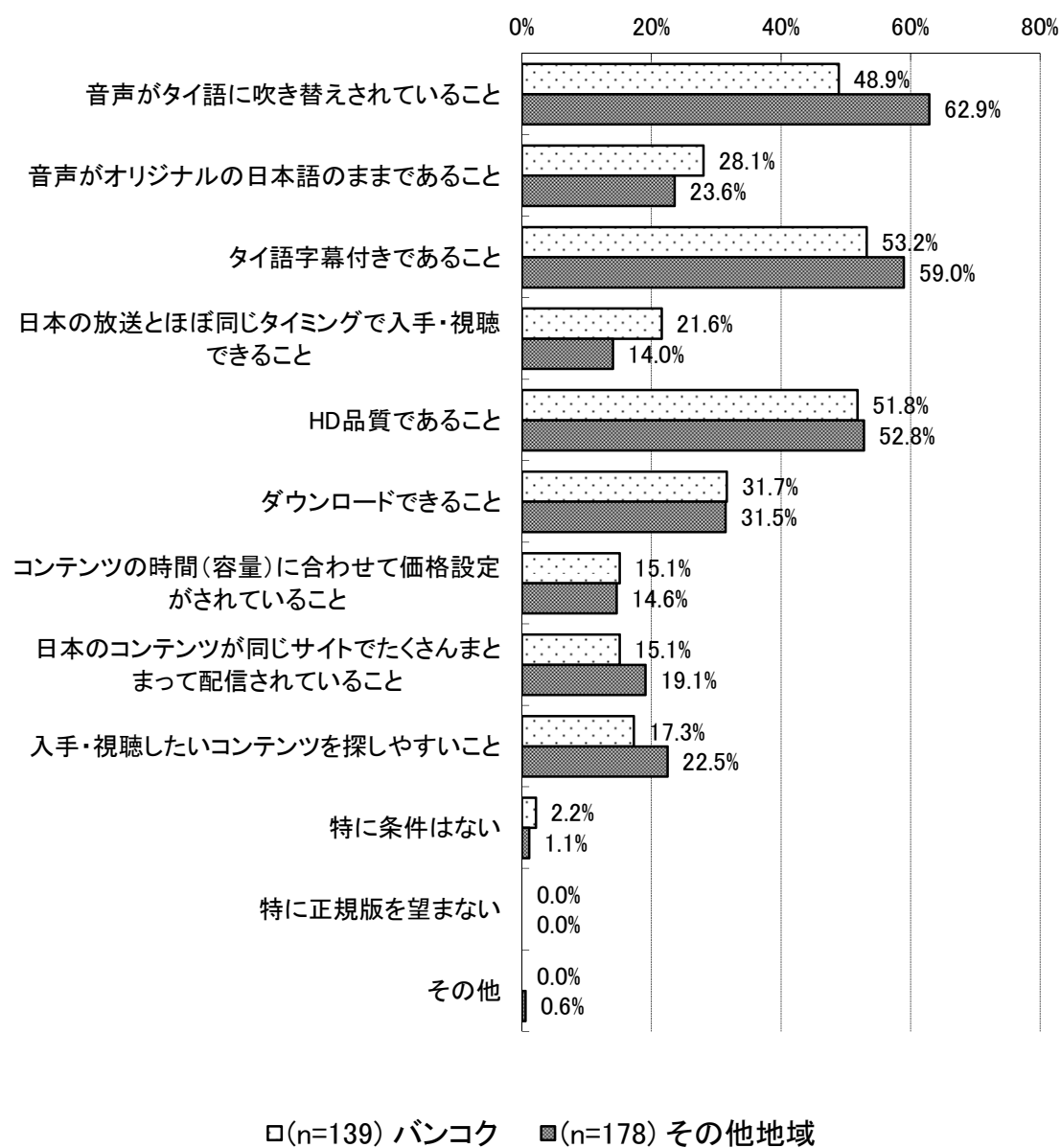
□入手には影響がない

■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。

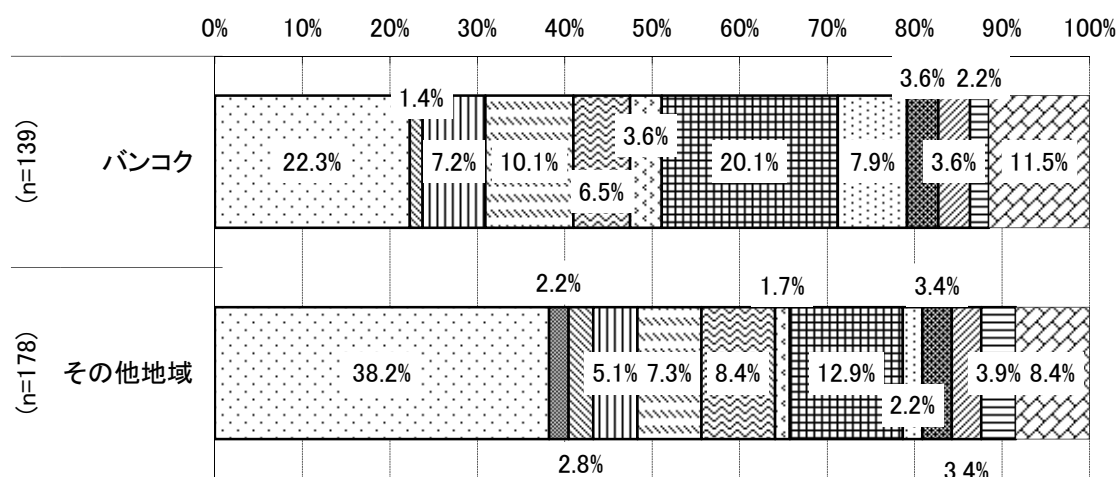
▨正規版しか入手しない

▤正規版は高いので海賊版しか入手しない

図表 B-3-122 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）



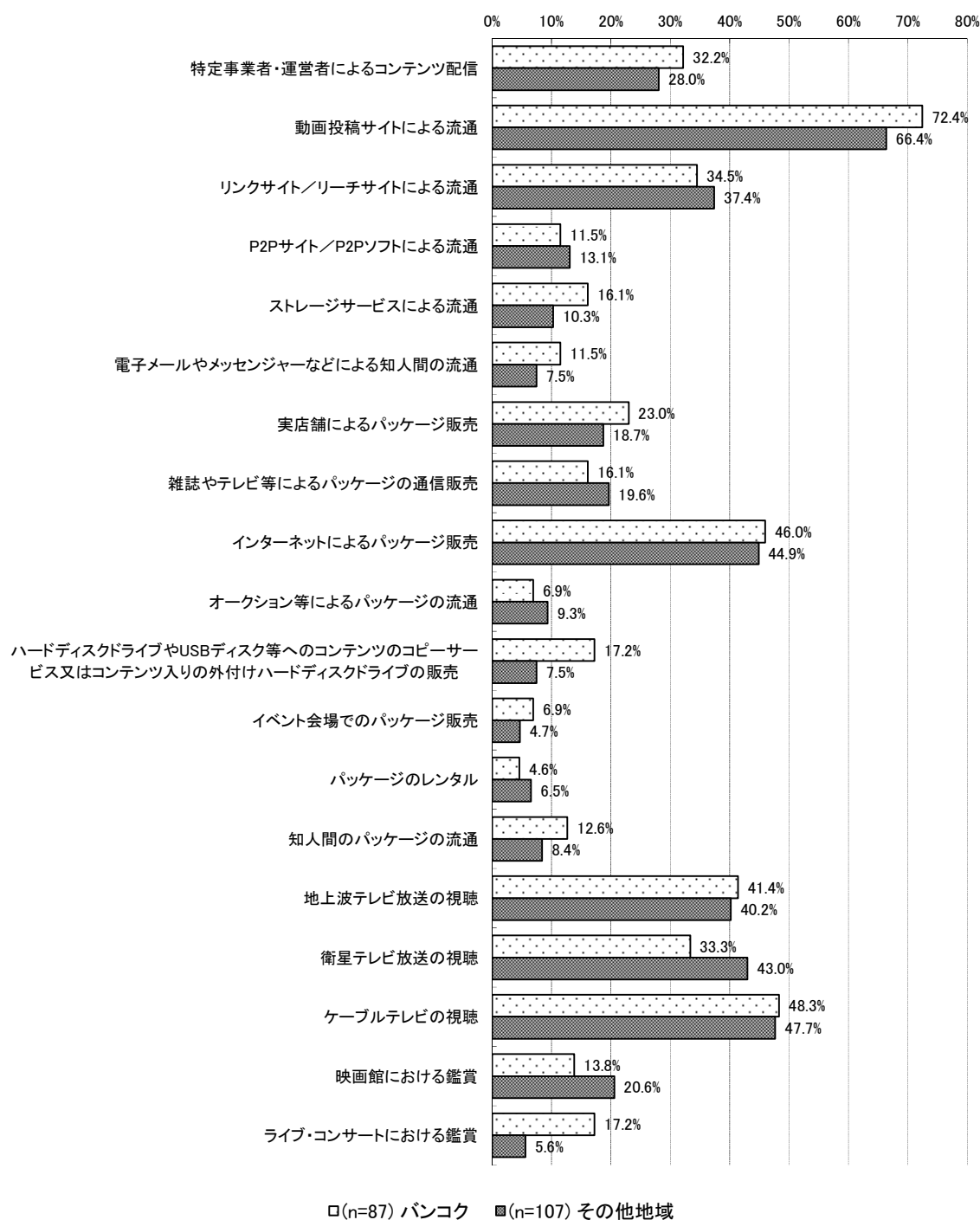
図表 B-3-123 日本の権利者が日本のテレビ番組（アニメを除く）を正規にインターネット上で入手・視聴できるようにした場合、コンテンツ 1 件あたりの価格（Q4_13）（単数回答）



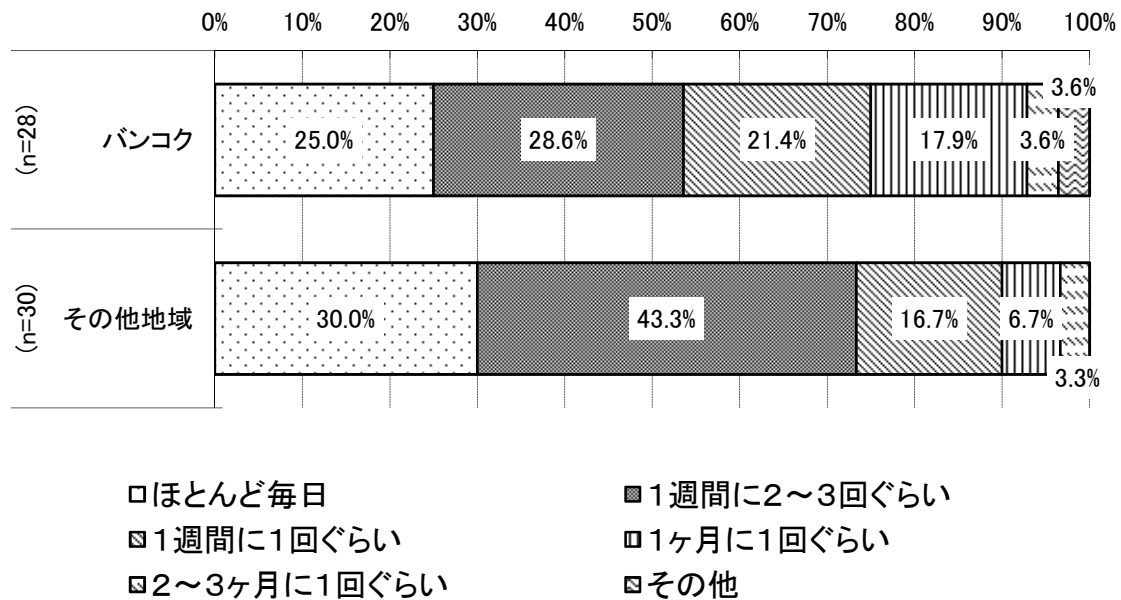
- 無償
- ▨ 10バーツ未満
- ▩ 30バーツ未満
- ▧ 70バーツ未満
- ▦ 200バーツ未満
- ▤ 500バーツ未満
- ▣ 月額固定の会員制ならよい
- 5バーツ未満
- ▧ 20バーツ未満
- ▩ 50バーツ未満
- ▨ 100バーツ未満
- ▤ 300バーツ未満
- ▦ 500バーツ以上
- その他

(6) 日本の音楽の入手・視聴の状況等

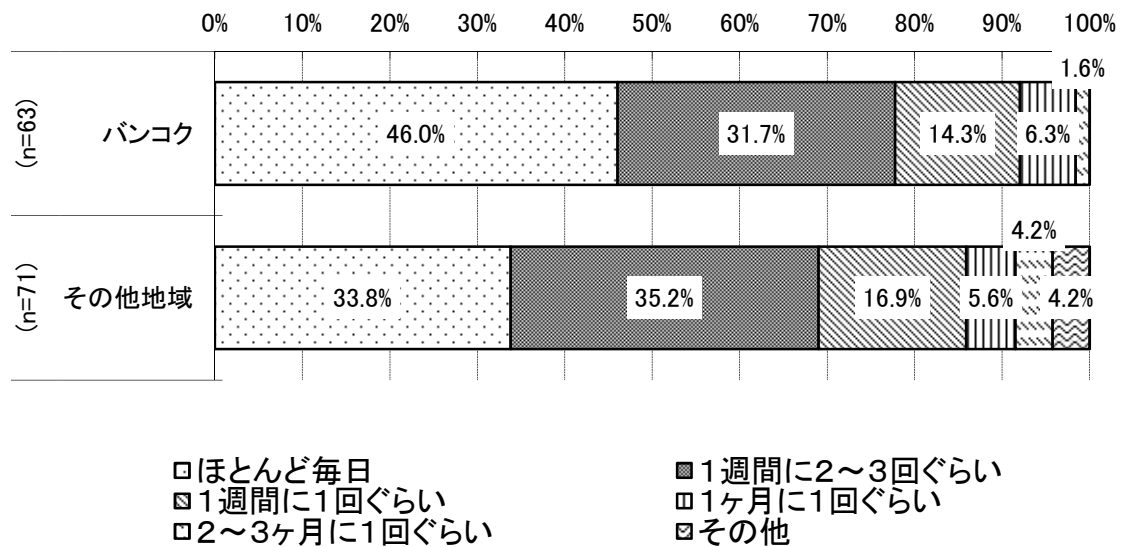
図表 B-3-124 日本の音楽（着メロ等を含む）を「無償または有償で入手・視聴」した経験のある手段（Q5_1）（複数回答）



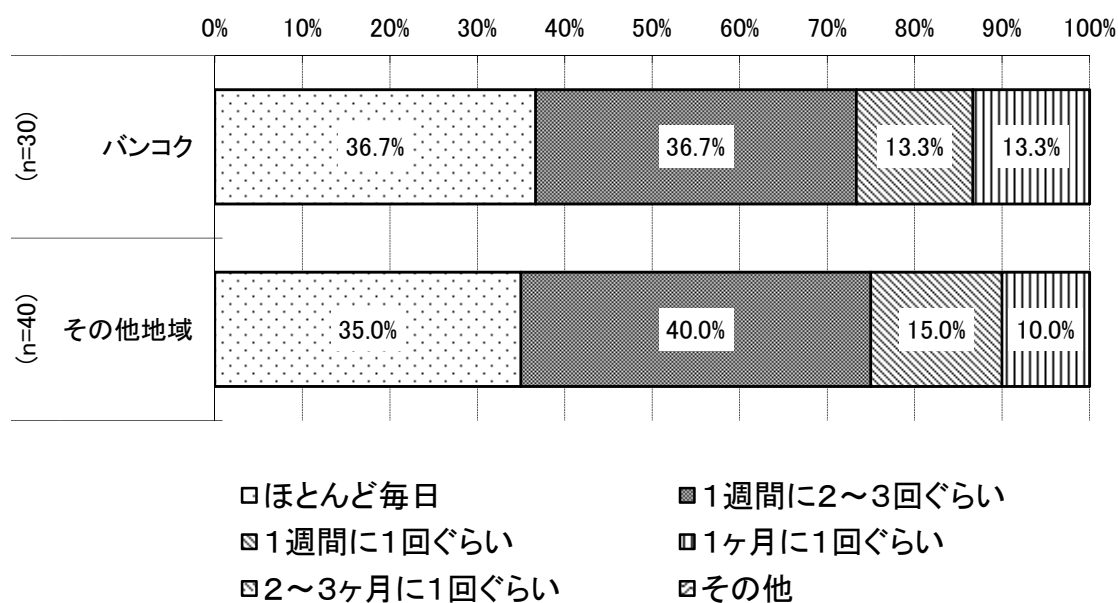
図表 B-3-125 日本の音楽（着メロ等を含む）の入手・視聴頻度 1) 特定事業者・運営者によるコンテンツ配信（Q5_2_1）（単数回答）



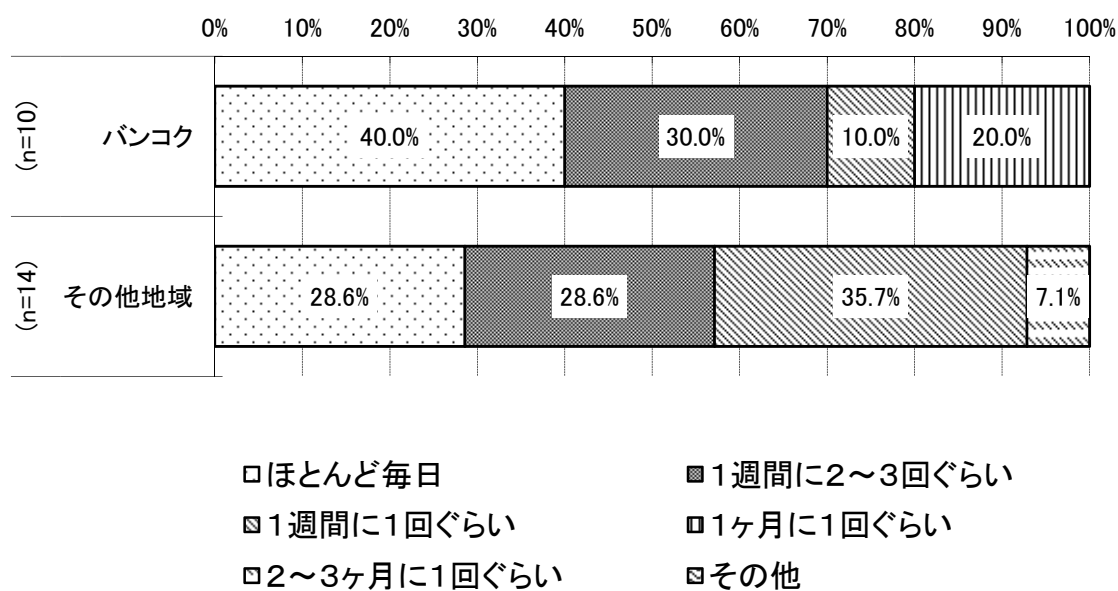
図表 B-3-126 日本の音楽（着メロ等を含む）の入手・視聴頻度 2) 動画投稿サイトによる流通（Q5_2_2）（単数回答）



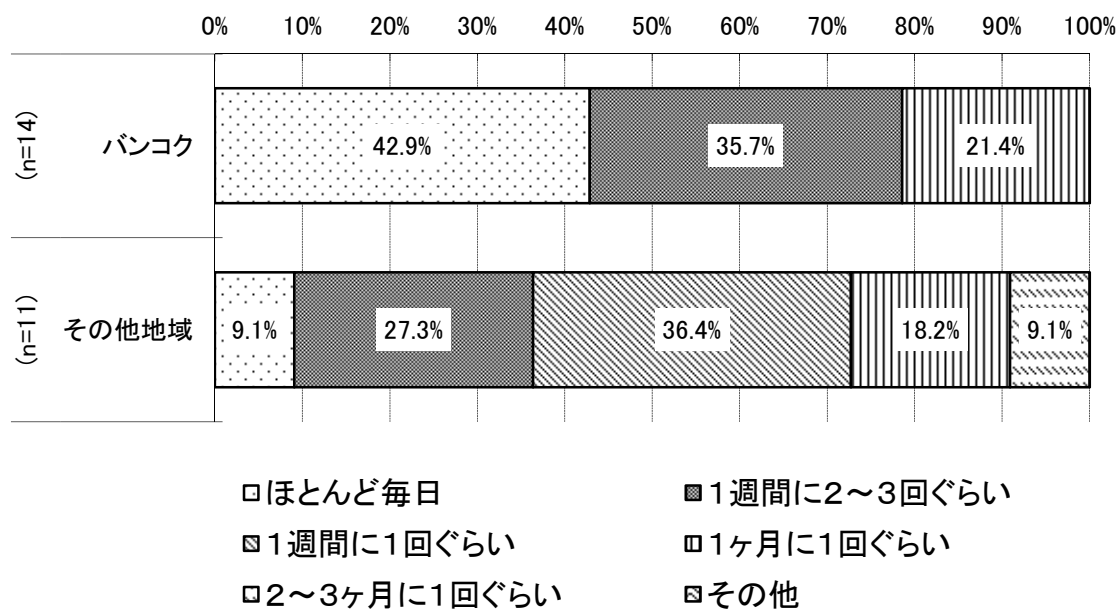
図表 B-3-127 日本の音楽（着メロ等を含む）の入手・視聴頻度 3) リンクサイト／リーチサイトによる流通（Q5_2_3）（単数回答）



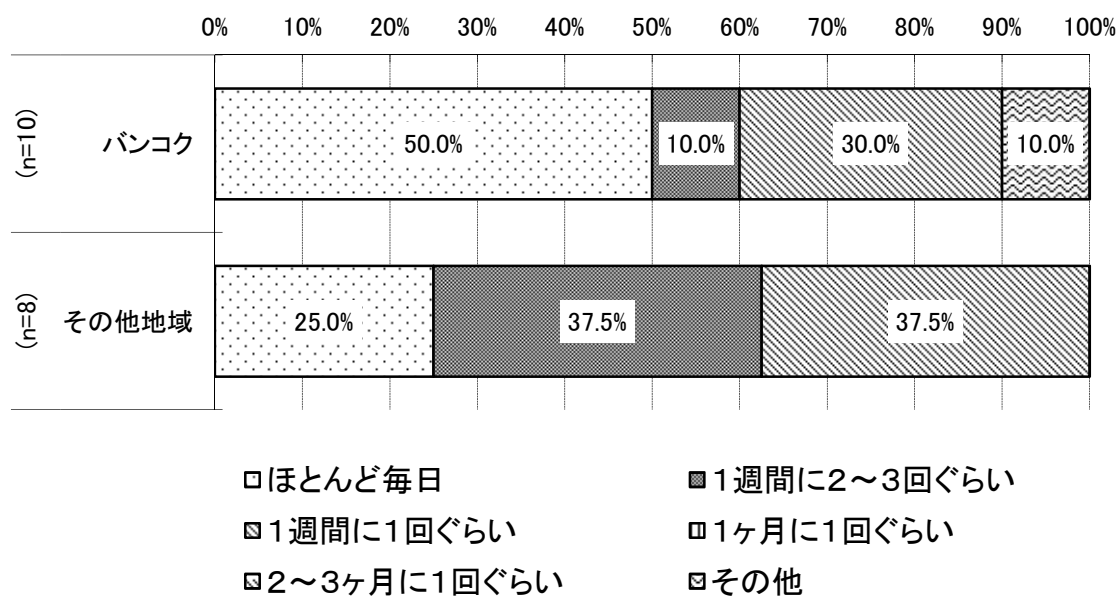
図表 B-3-128 日本の音楽（着メロ等を含む）の入手・視聴頻度 4) P2P サイト／P2P ソフトによる流通（Q5_2_4）（単数回答）



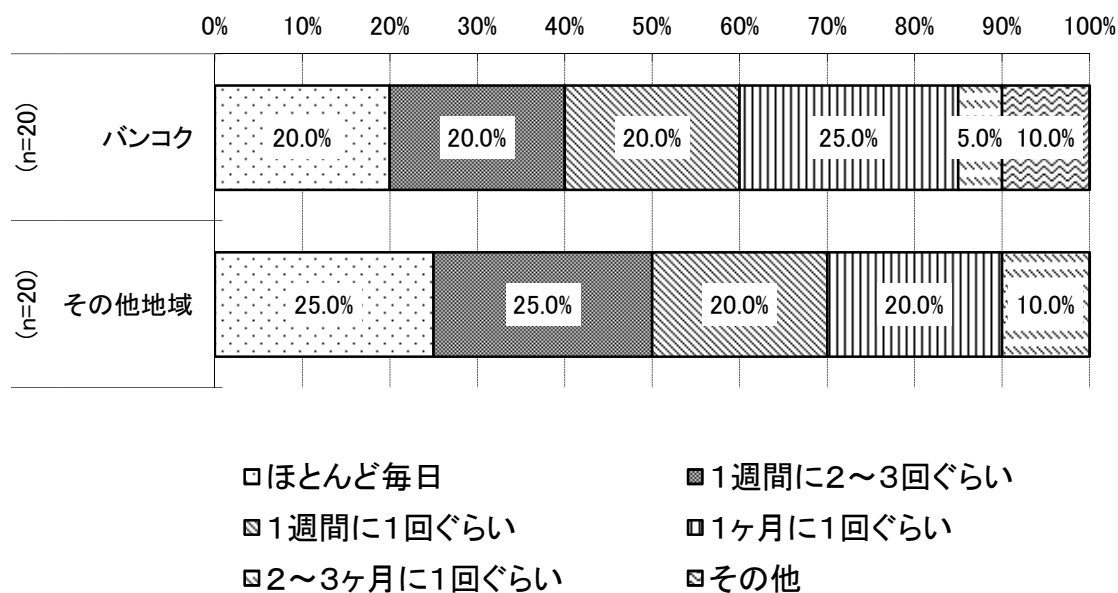
図表 B-3-129 日本の音楽（着メロ等を含む）の入手・視聴頻度 5) ストレージサービスによる流通（Q5_2_5）（単数回答）



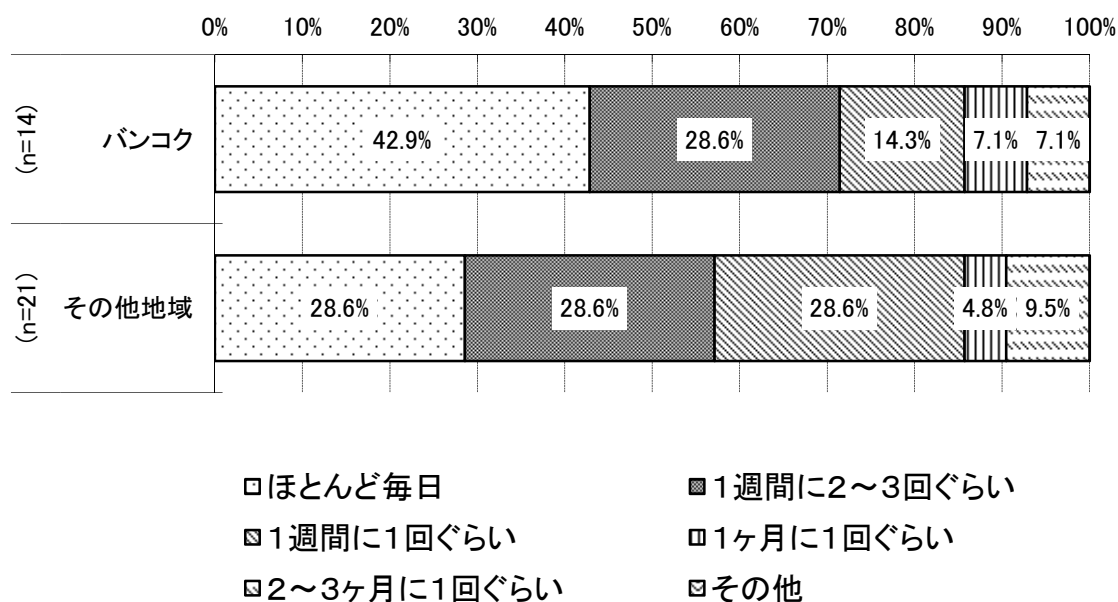
図表 B-3-130 日本の音楽（着メロ等を含む）の入手・視聴頻度 6) 電子メールやメッセージャーなどによる知人間の流通（Q5_2_6）（単数回答）



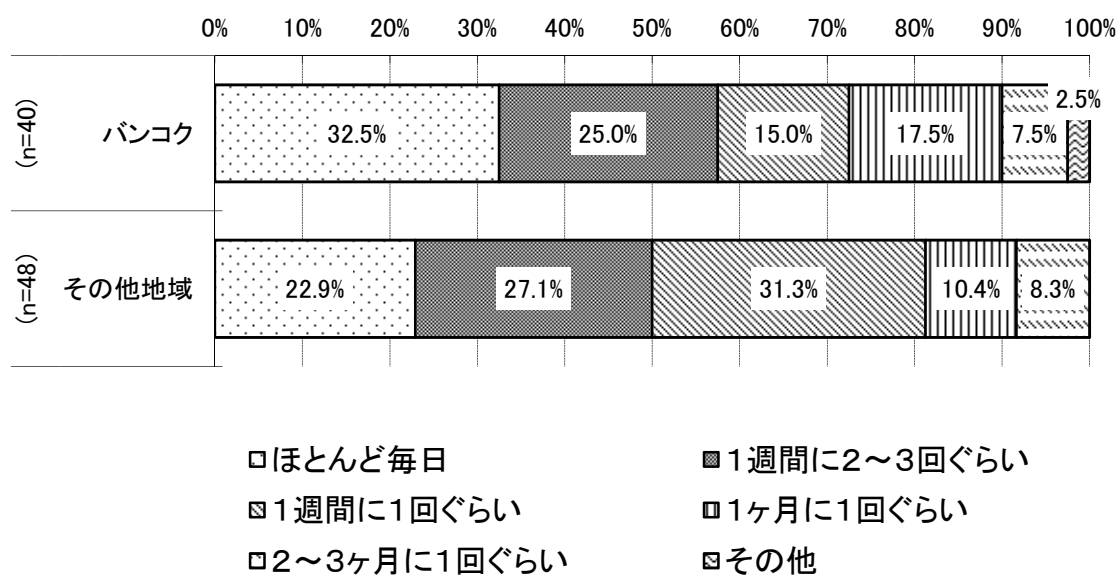
図表 B-3-131 日本の音楽（着メロ等を含む）の入手・視聴頻度 7) 実店舗によるパッケージ販売（Q5_2_7）（単数回答）



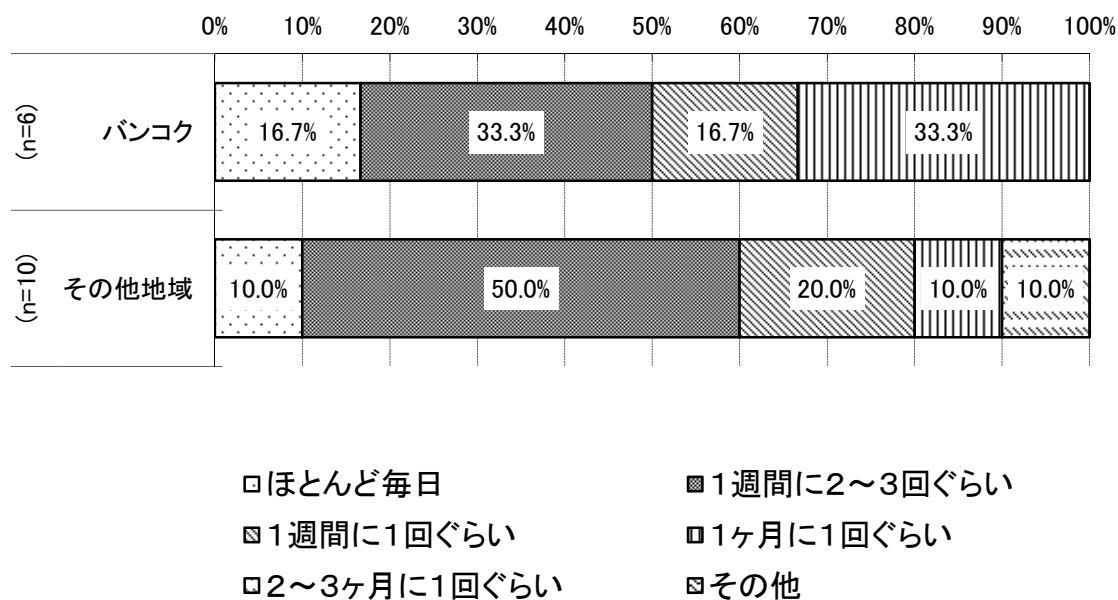
図表 B-3-132 日本の音楽（着メロ等を含む）の入手・視聴頻度 8) 雑誌やテレビ等によるパッケージの通信販売（Q5_2_8）（単数回答）



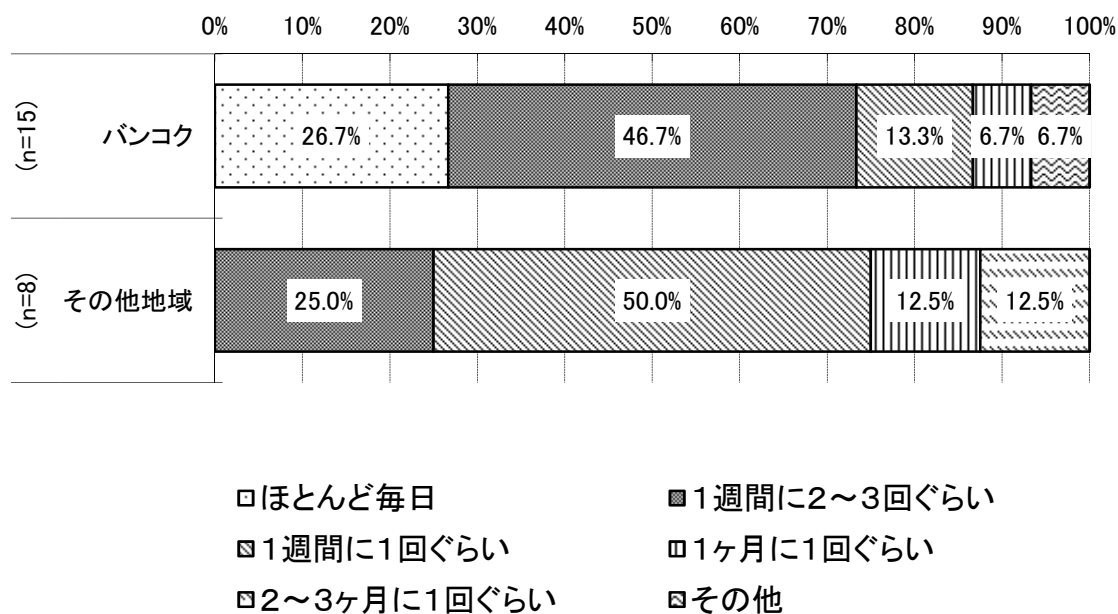
図表 B-3-133 日本の音楽（着メロ等を含む）の入手・視聴頻度 9) インターネットによるパッケージ販売（Q5_2_9）（単数回答）



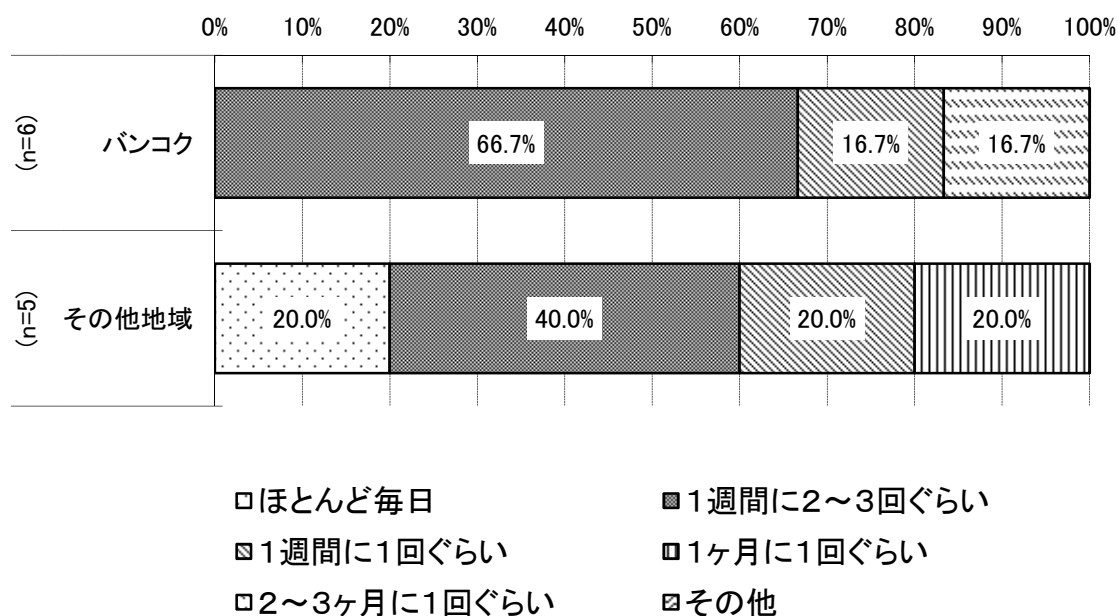
図表 B-3-134 日本の音楽（着メロ等を含む）の入手・視聴頻度 10) オークション等によるパッケージの流通（Q5_2_10）（単数回答）



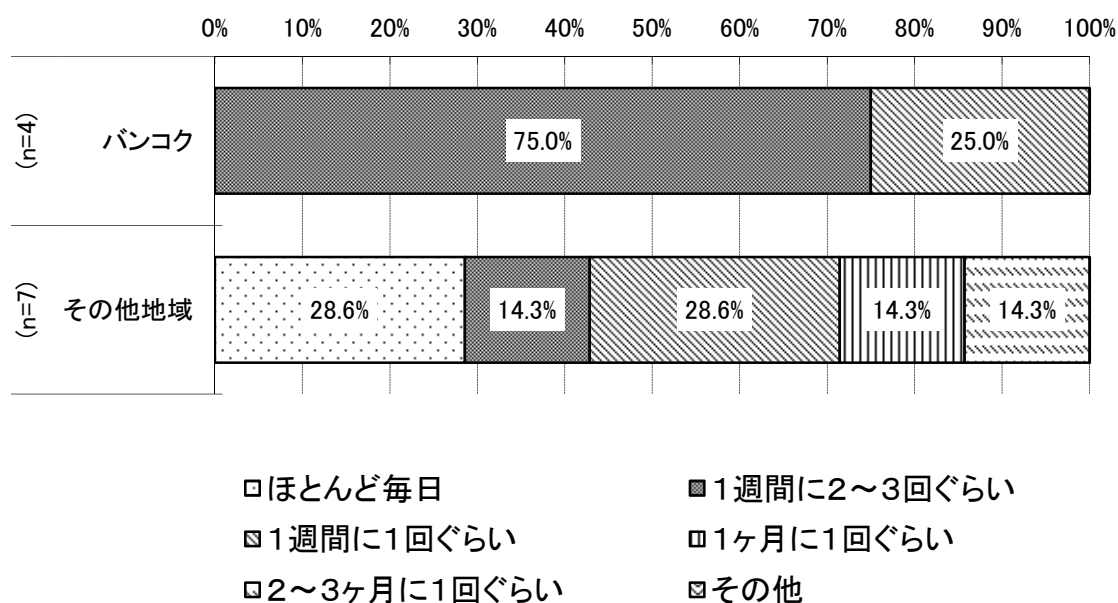
図表 B-3-135 日本の音楽（着メロ等を含む）の入手・視聴頻度 11) ハードディスクドライブやUSBディスク等へのコンテンツのコピーサービス又はコンテンツ入りの外付けハードディスクドライブの販売（Q5_2_11）（単数回答）



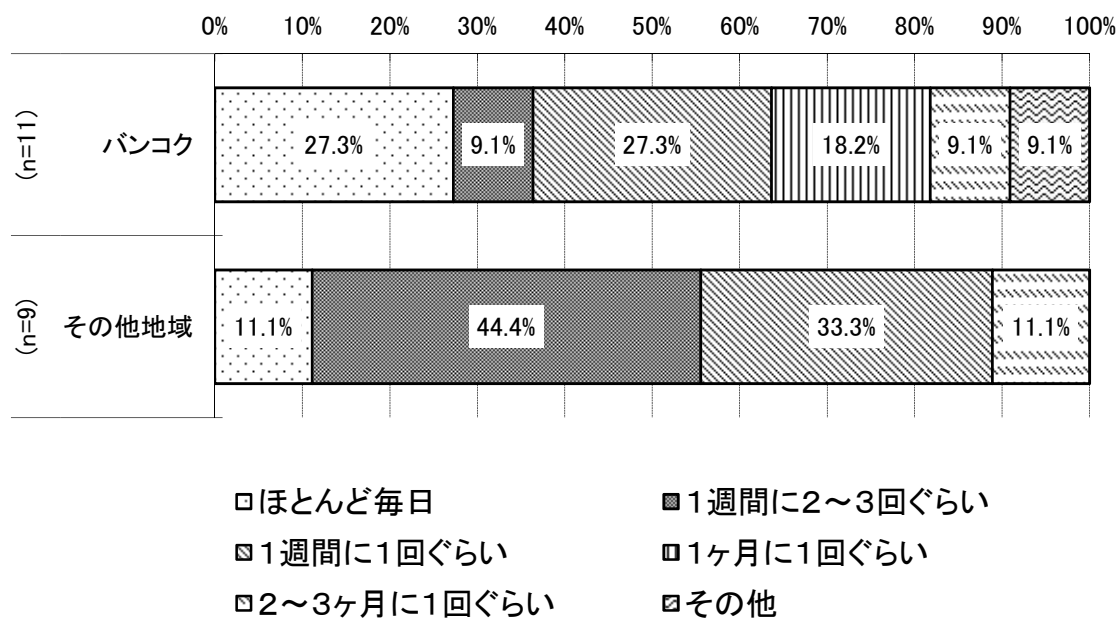
図表 B-3-136 日本の音楽（着メロ等を含む）の入手・視聴頻度 12) イベント会場でのパッケージ販売（Q5_2_12）（単数回答）



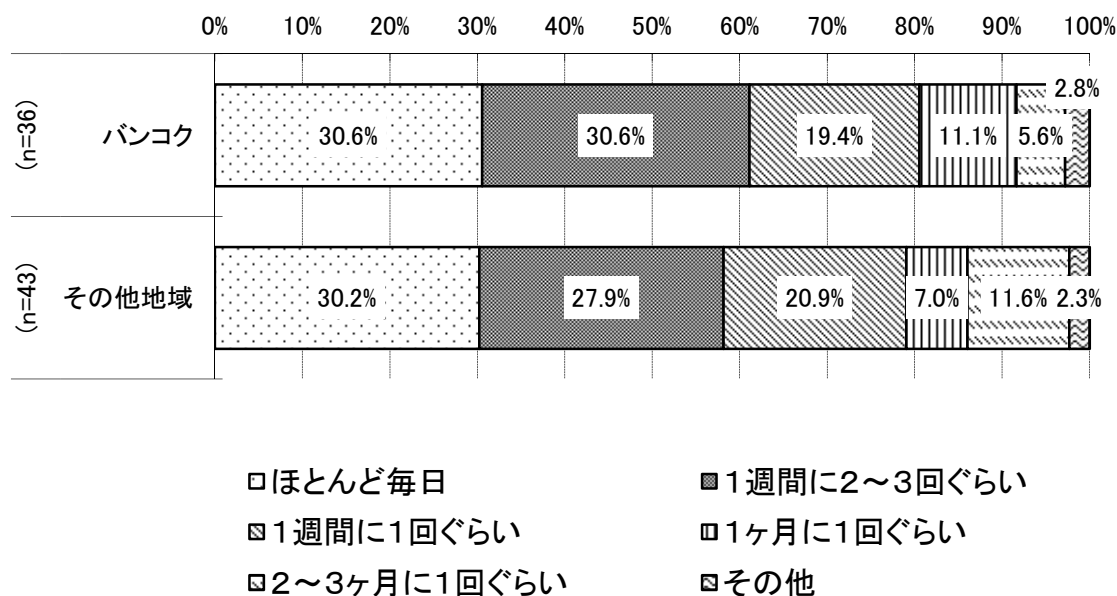
図表 B-3-137 日本の音楽（着メロ等を含む）の入手・視聴頻度 13) パッケージのレンタル（Q5_2_13）（単数回答）



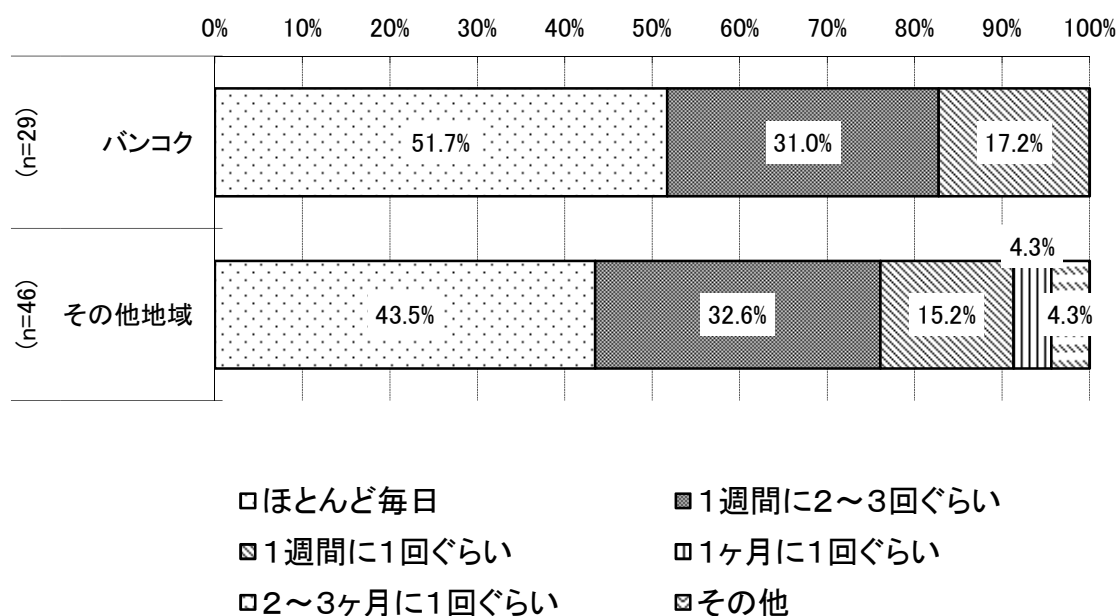
図表 B-3-138 日本の音楽（着メロ等を含む）の入手・視聴頻度 14) 知人間のパッケージの流通（Q5_2_14）（単数回答）



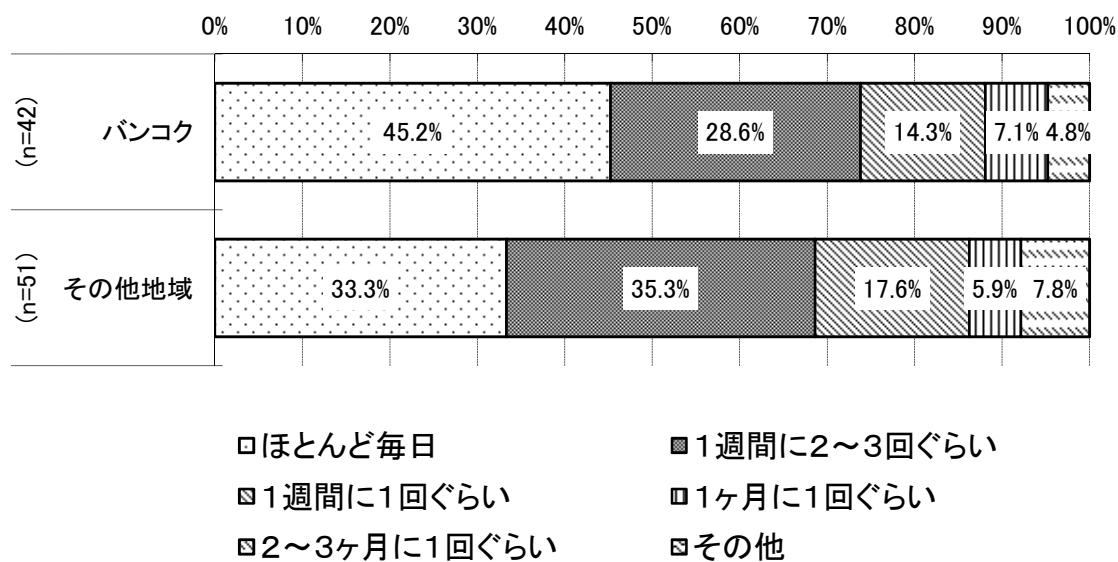
図表 B-3-139 日本の音楽（着メロ等を含む）の入手・視聴頻度 15) 地上波テレビ放送の視聴（Q5_2_15）（単数回答）



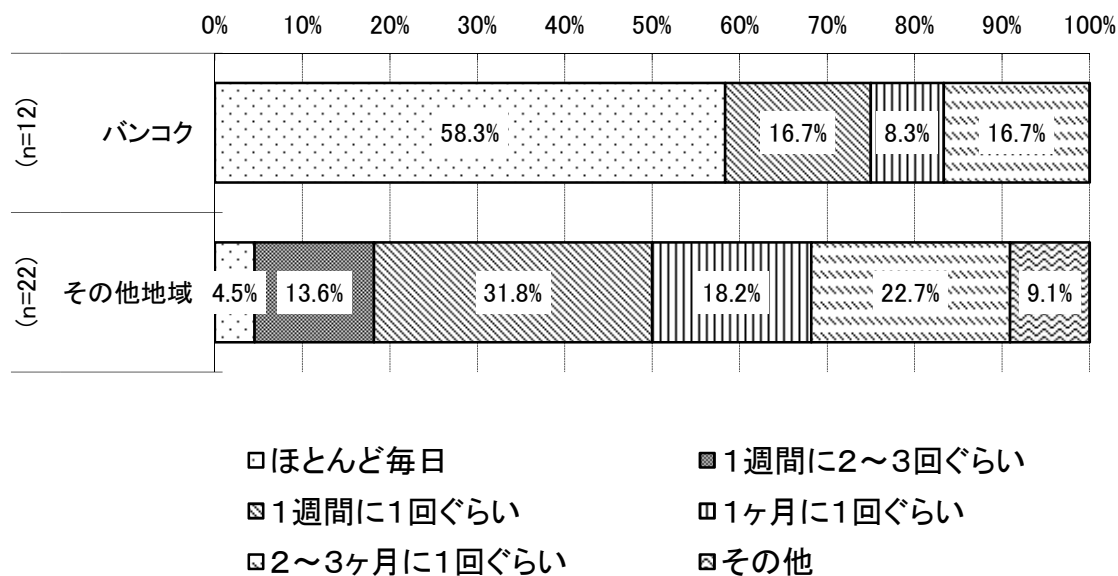
図表 B-3-140 日本の音楽（着メロ等を含む）の入手・視聴頻度 16) 衛星テレビ放送の視聴（Q5_2_16）（単数回答）



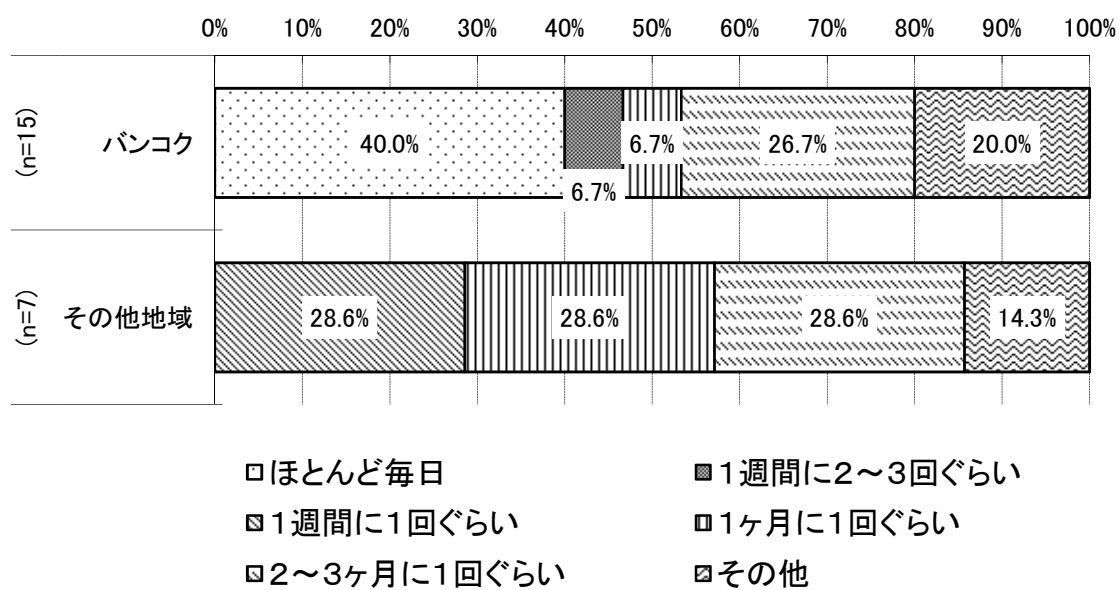
図表 B-3-141 日本の音楽（着メロ等を含む）の入手・視聴頻度 17) ケーブルテレビの視聴（Q5_2_17）（単数回答）



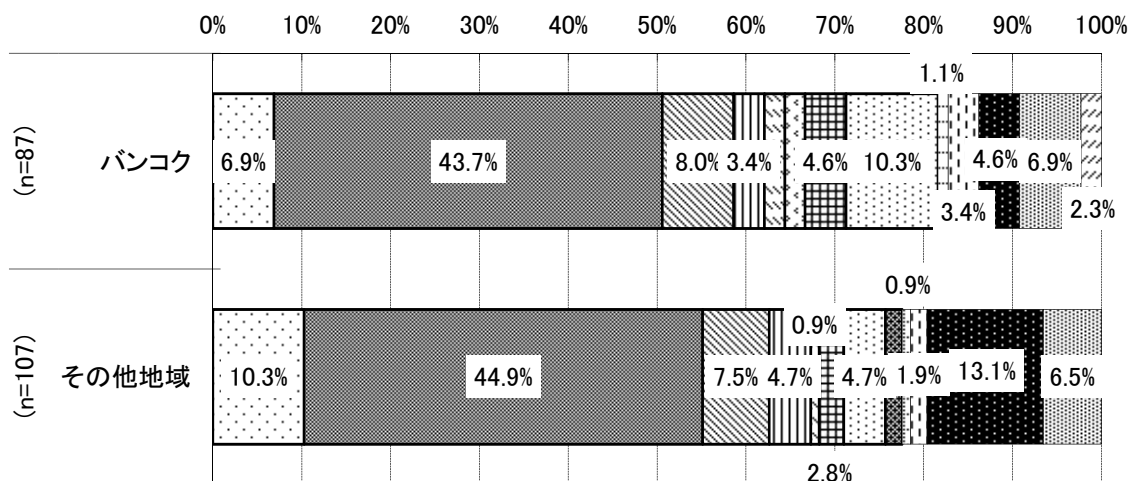
図表 B-3-142 日本の音楽（着メロ等を含む）の入手・視聴頻度 18) 映画館における鑑賞（Q5_2_18）（単数回答）



図表 B-3-143 日本の音楽（着メロ等を含む）の入手・視聴頻度 19) ライブ・コンサートにおける鑑賞（Q5_2_19）（単数回答）

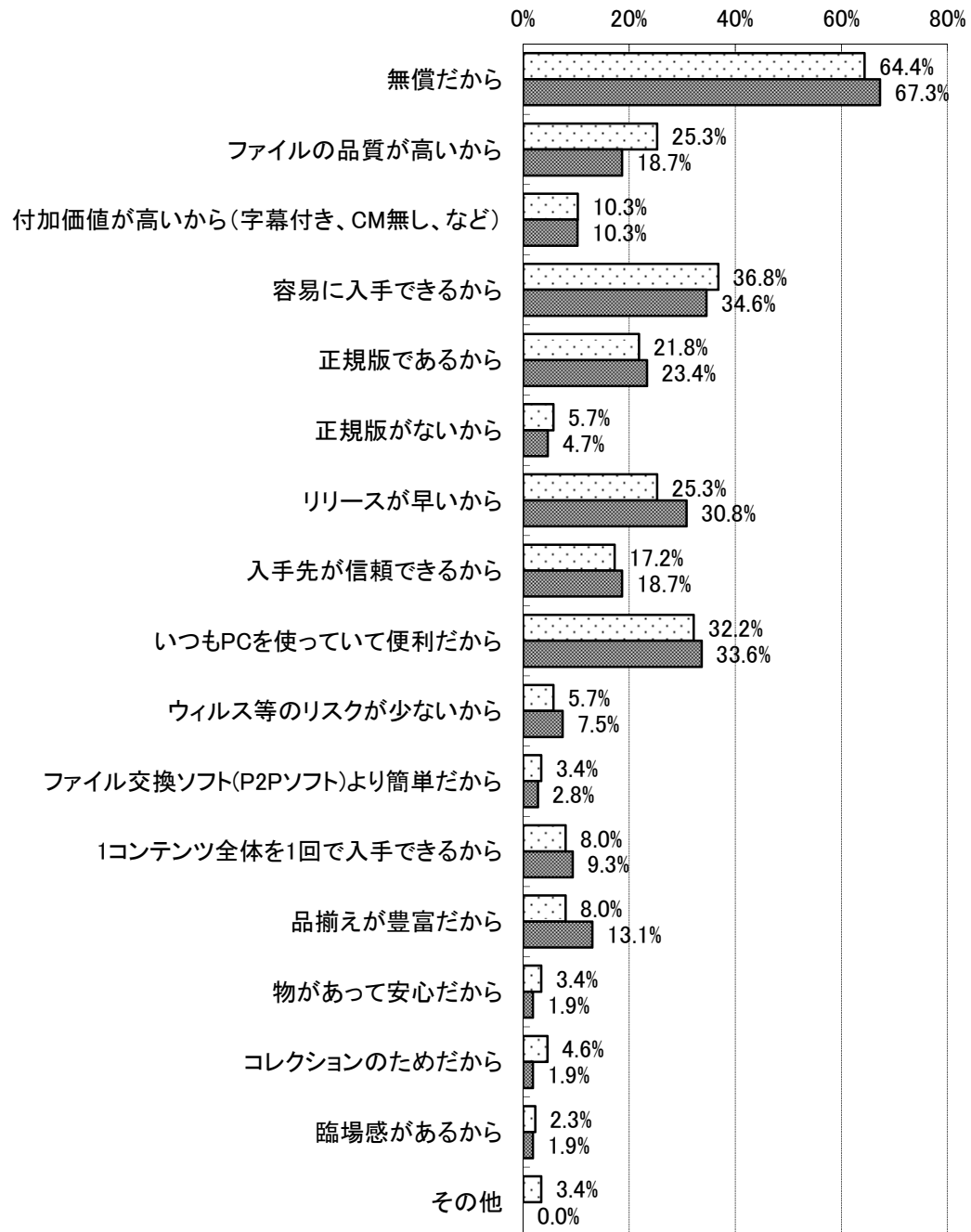


図表 B-3-144 日本の音楽（着メロ等を含む）の入手・視聴頻度が最も高い手段（Q5_3）
（単数回答）



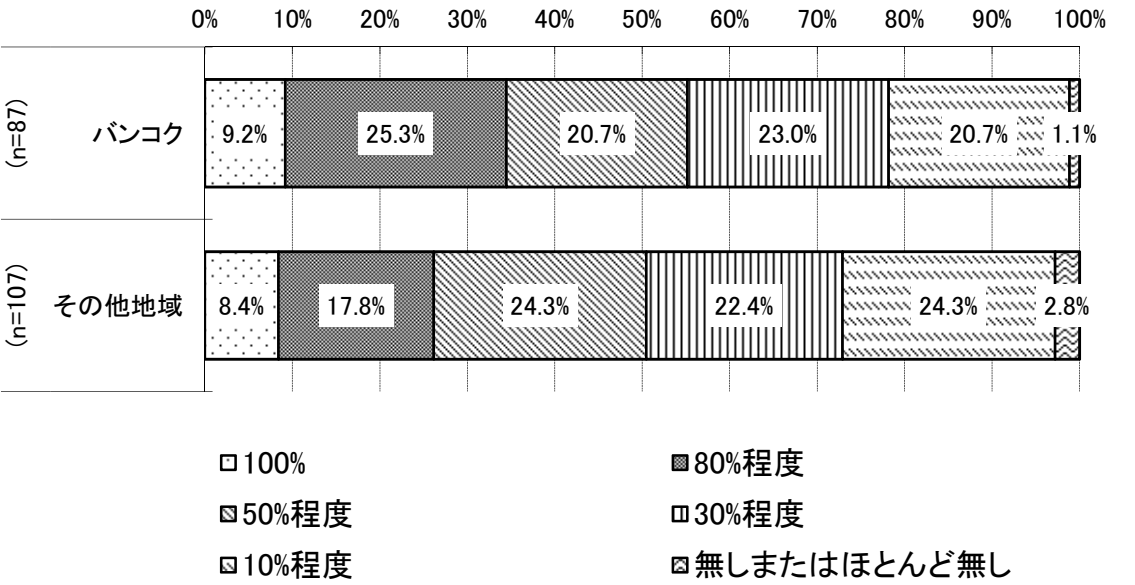
- ☐ 特定事業者・運営者によるコンテンツ配信
- ☒ 動画投稿サイトによる流通
- ☒ リンクサイト／リーチサイトによる流通
- ☒ P2Pサイト／P2Pソフトによる流通
- ☒ ストレージサービスによる流通
- ☒ 電子メールやメッセージなどによる知人間の流通
- ☐ 実店舗によるパッケージ販売
- ☒ 雑誌やテレビ等によるパッケージの通信販売
- ☐ インターネットによるパッケージ販売
- ☒ オークション等によるパッケージの流通
- ☒ ハードディスクドライブやUSBディスク等へのコンテンツのコピーサービス又はコンテンツのインストール等のハードディスクドライブの販売
- ☐ イベント会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
- ☒ ライブ・コンサートにおける鑑賞

図表 B-3-145 日本の音楽（着メロ等を含む）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）

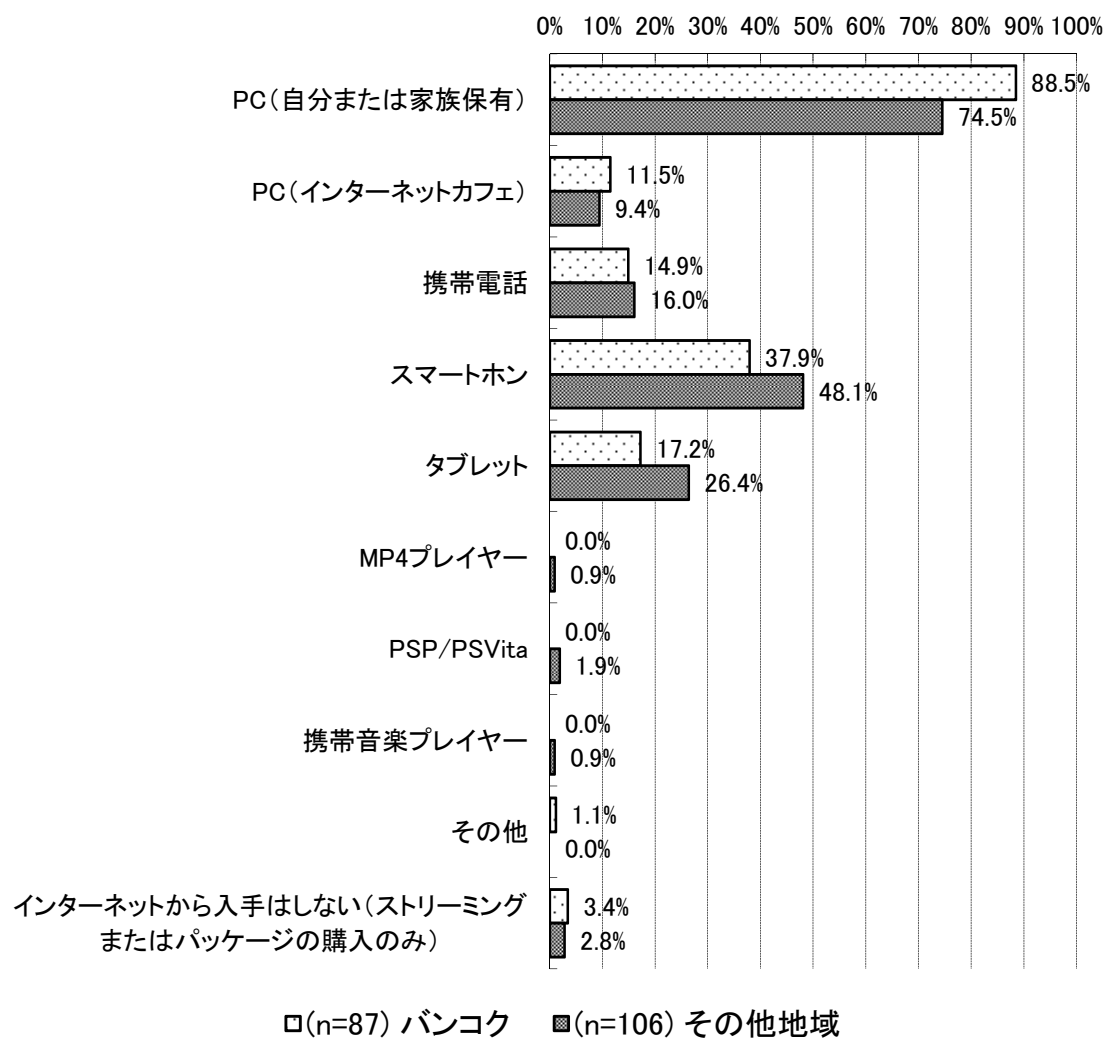


□(n=87) バンコク ■(n=107) その他地域

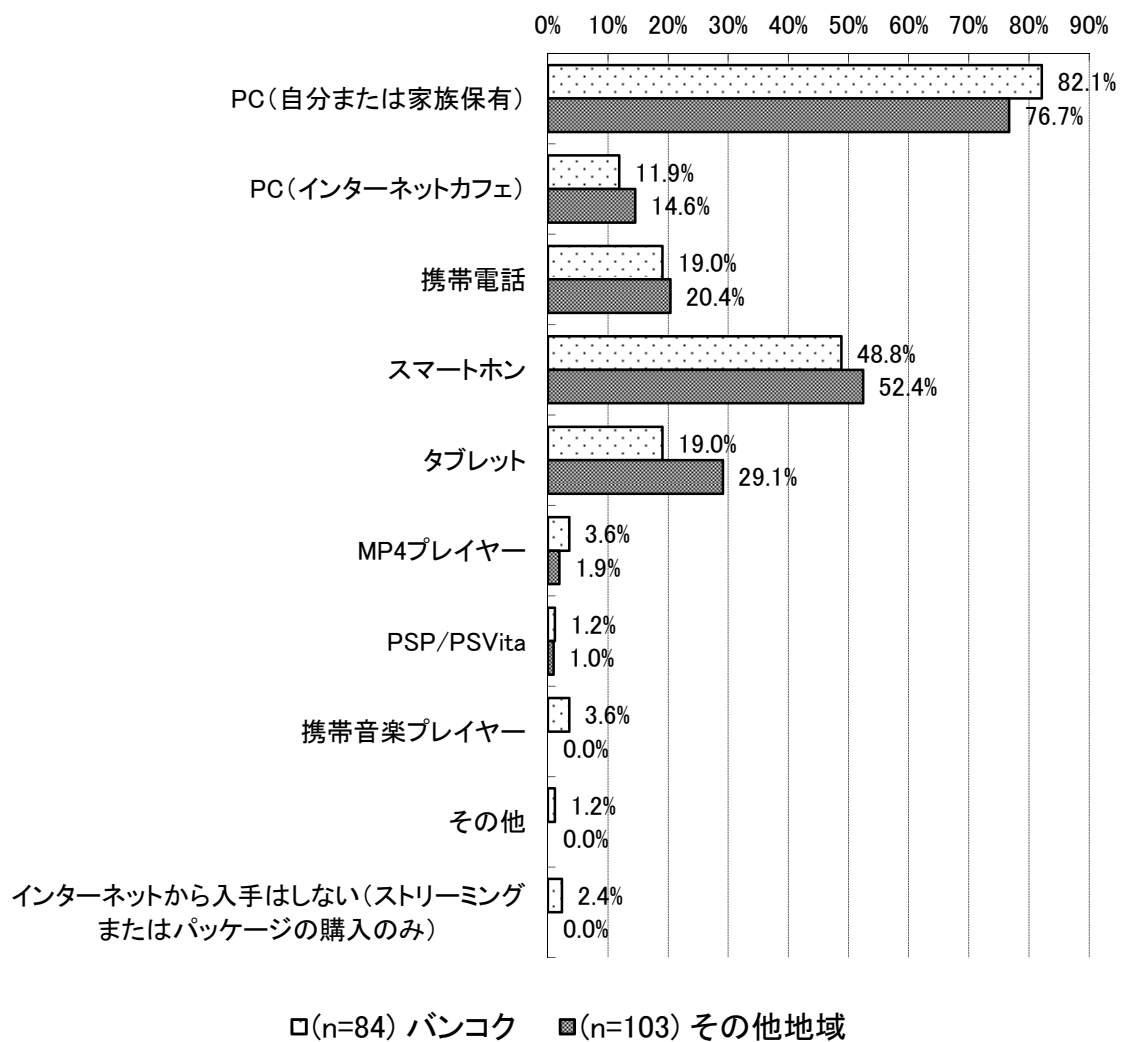
図表 B-3-146 日本の音楽（着メロ等を含む）コンテンツのうち、実際に視聴・閲覧するコンテンツの割合（Q5_6）（単数回答）



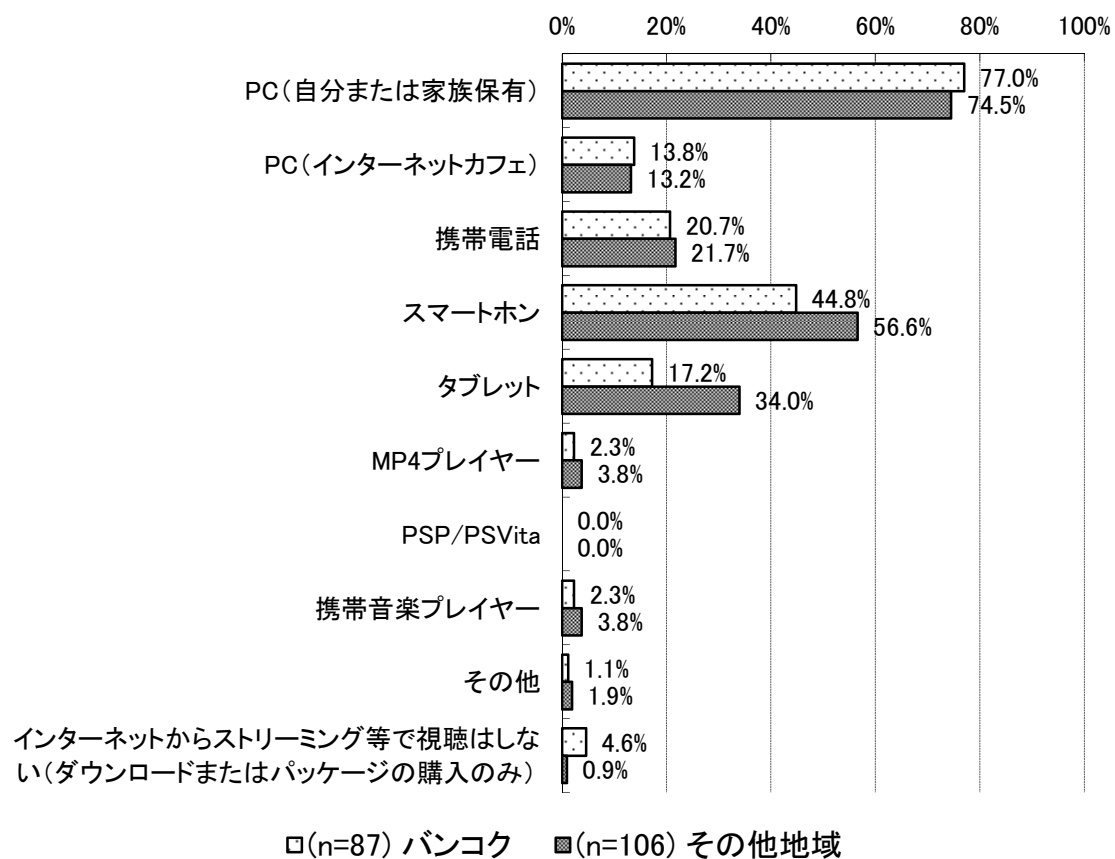
図表 B-3-147 日本の音楽（着メロ等を含む）をインターネットから入手するため使用する端末（Q5_7）（複数回答）



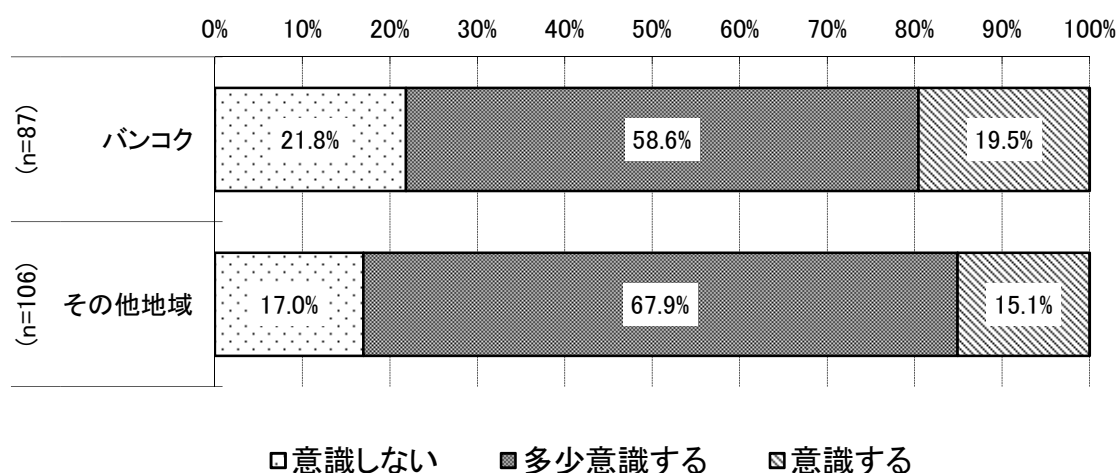
図表 B-3-148 日本の音楽（着メロ等を含む）をインターネットから入手した後、視聴する端末（Q5_8）（複数回答）



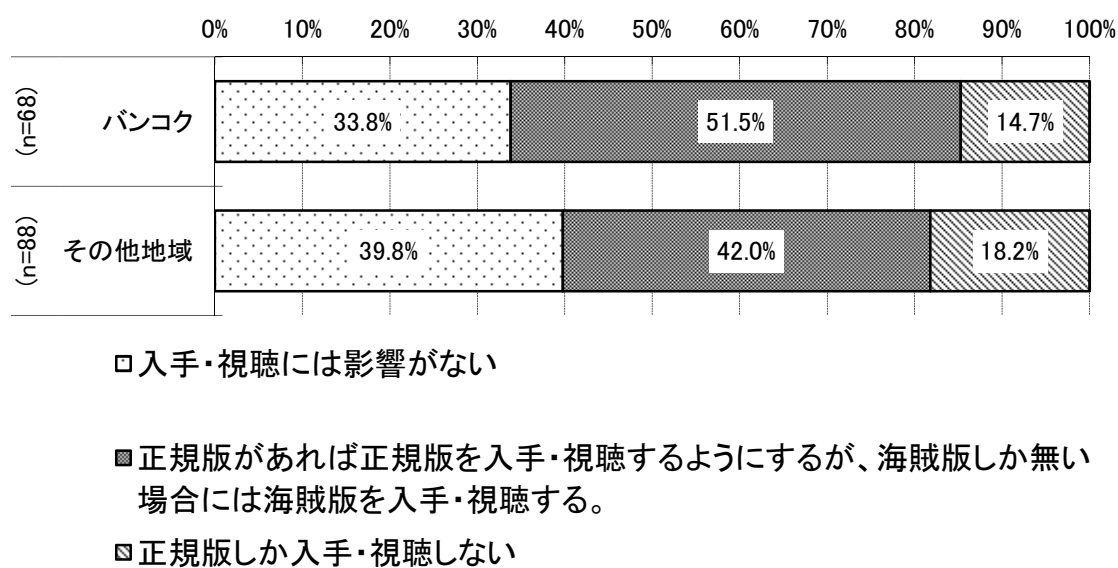
図表 B-3-149 日本の音楽（着メロ等を含む）をインターネットからファイル入手せずにストリーミングなどで視聴するために使用する端末（Q5_9）（複数回答）



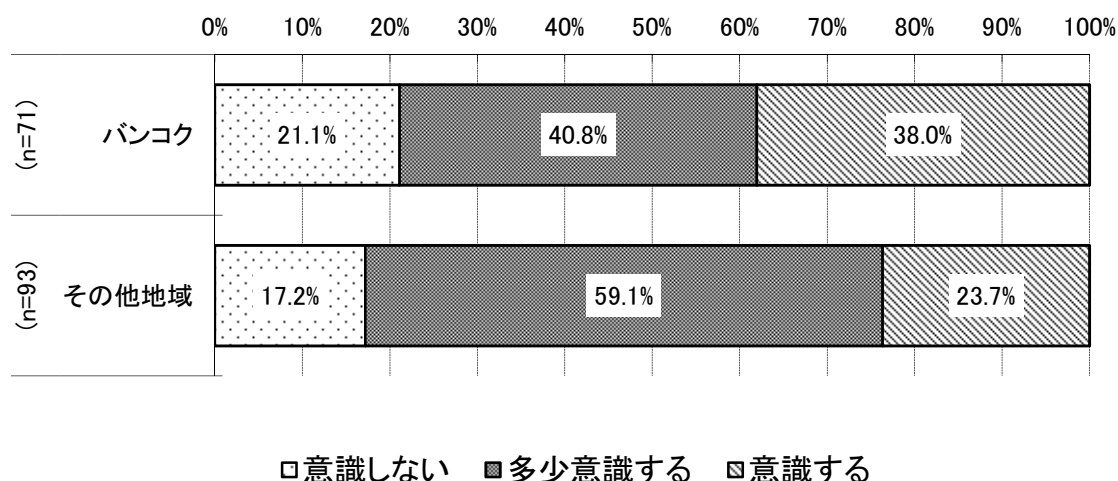
図表 B-3-150 日本の音楽（着メロ等を含む）をインターネットから入手・視聴する場合、正規版の認識有無（Q5_10）（単数回答）



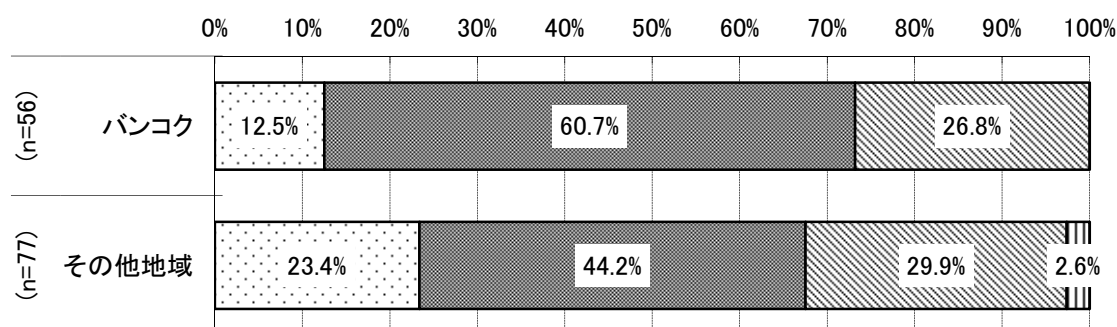
図表 B-3-151 日本の音楽（着メロ等を含む）をインターネットから入手・視聴する場合において正規版・海賊版の認識が入手に与える影響度（Q5_10_A）（単数回答）



図表 B-3-152 日本の音楽（着メロ等を含む）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-3-153 日本の音楽（着メロ等を含む）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）



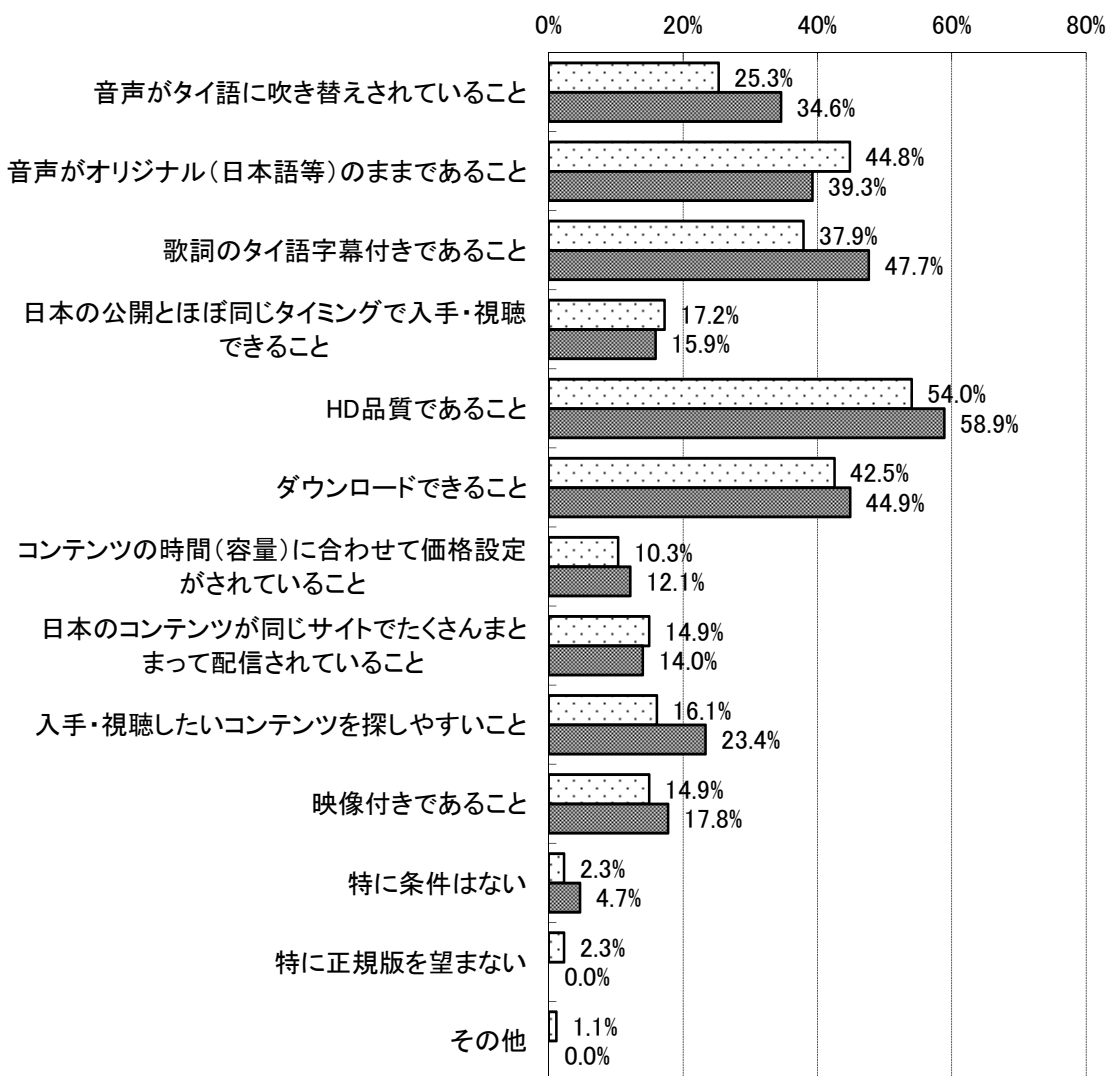
□ 入手には影響がない

■ 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

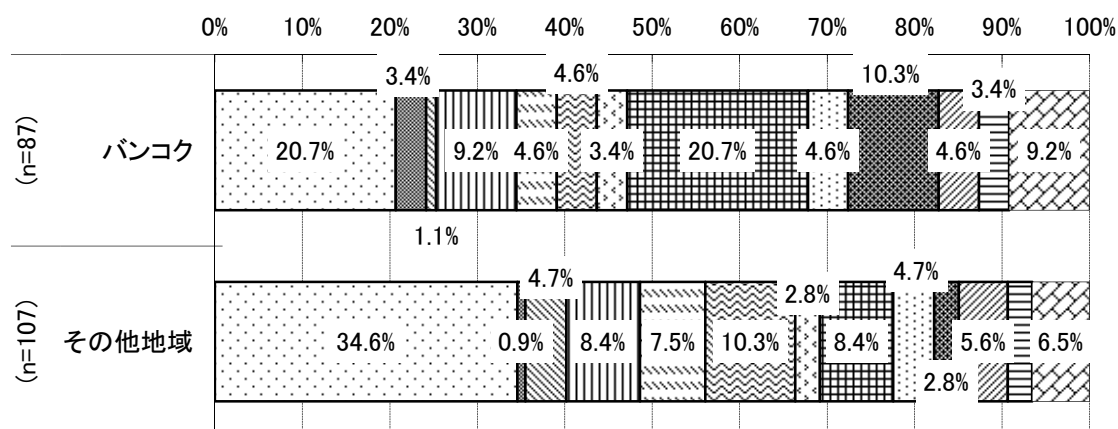
▮ 正規版は高いので海賊版しか入手しない

図表 B-3-154 日本の権利者が日本の音楽（着メロ等を含む）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=87) バンコク ■(n=107) その他地域

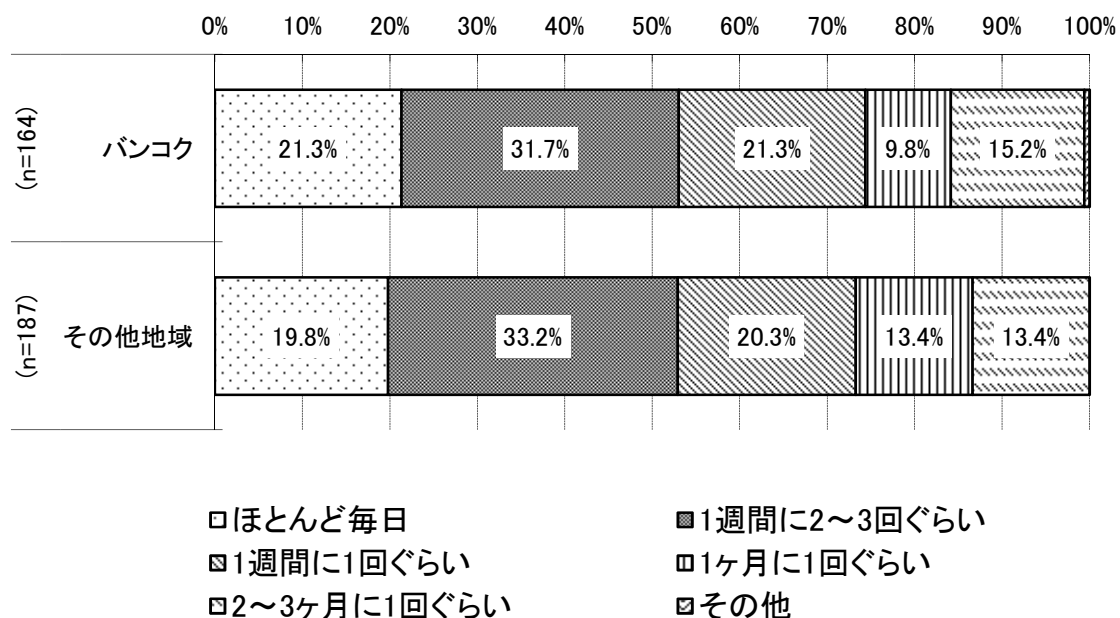
図表 B-3-155 日本の権利者が日本の音楽（着メロ等を含む）を正規にインターネット上で入手・視聴できるようにした場合、コンテンツ 1 件あたりの価格（Q5_13）（単数回答）



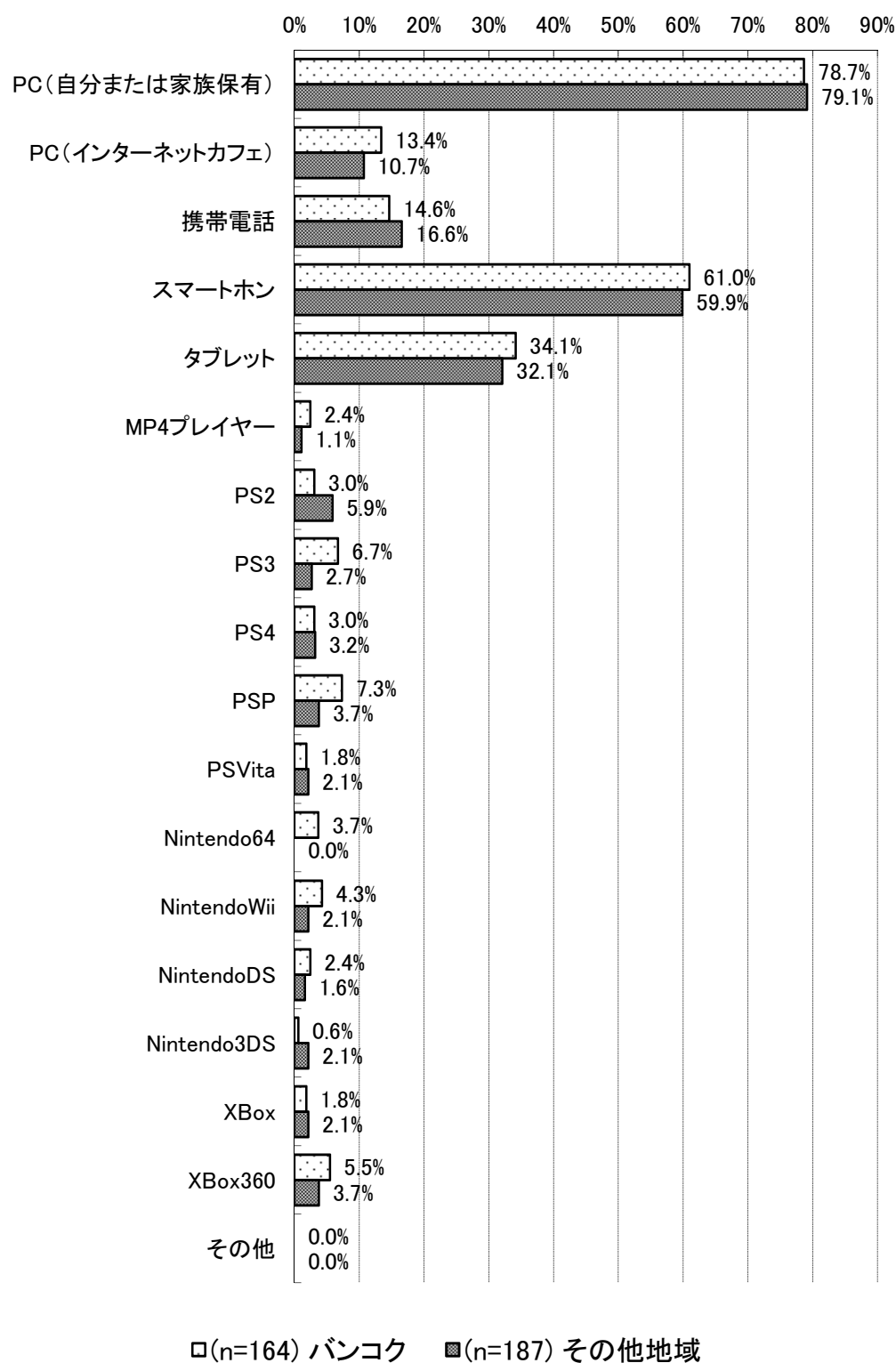
- | | |
|----------------|------------|
| □ 無償 | ■ 5バーツ未満 |
| ▤ 10バーツ未満 | ▥ 20バーツ未満 |
| ▦ 30バーツ未満 | ▧ 50バーツ未満 |
| ▨ 70バーツ未満 | ▩ 100バーツ未満 |
| ▪ 200バーツ未満 | ▬ 300バーツ未満 |
| ▮ 500バーツ未満 | ▯ 500バーツ以上 |
| ▧ 月額固定の会員制ならよい | ▨ その他 |

(7) 日本のゲーム（オンラインゲーム）の入手・視聴の状況等

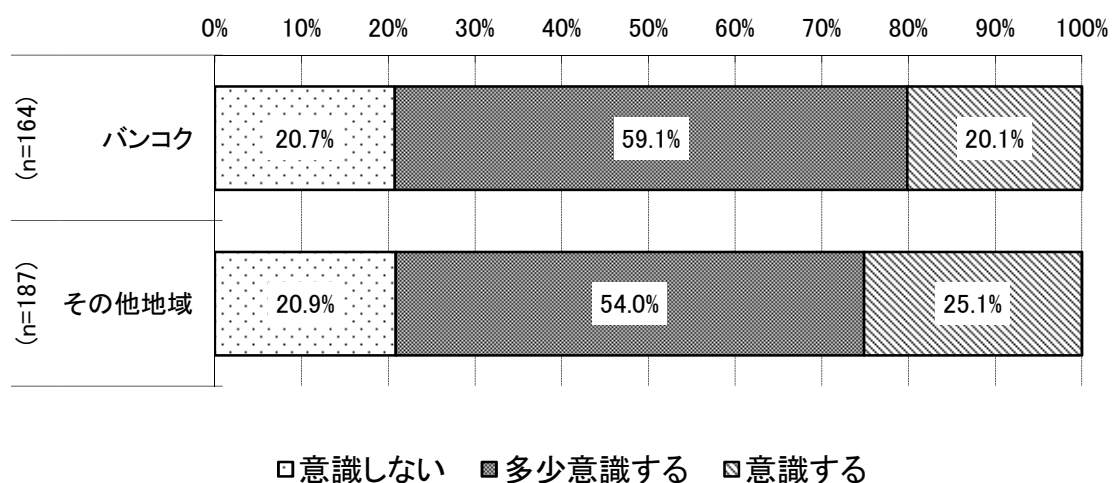
図表 B-3-156 日本のゲーム（オンラインゲーム）をプレイした頻度（Q6_1）（単数回答）



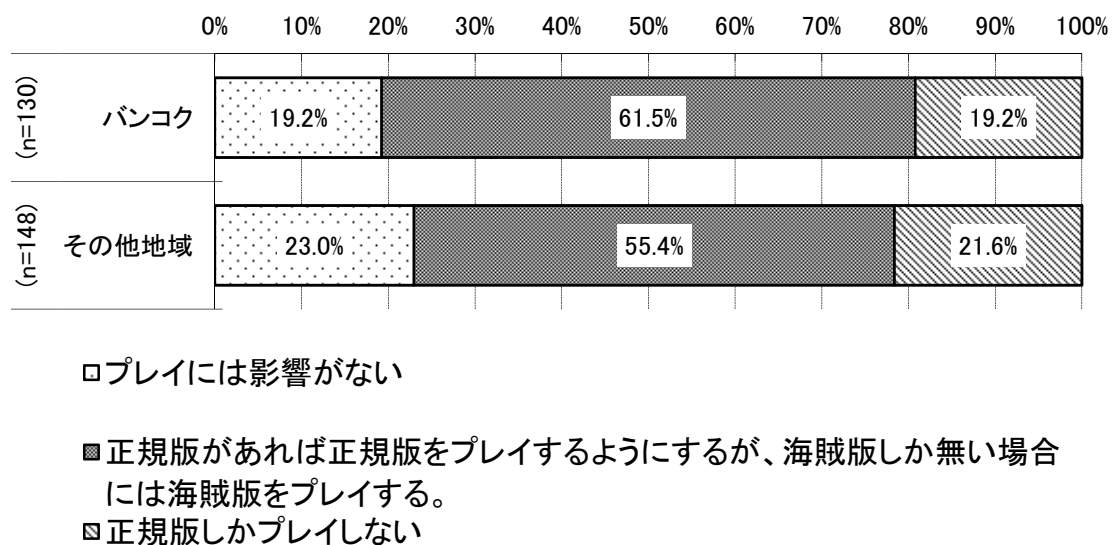
図表 B-3-157 日本のゲーム（オンラインゲーム）をプレイするために使用した端末（Q6_3）（複数回答）



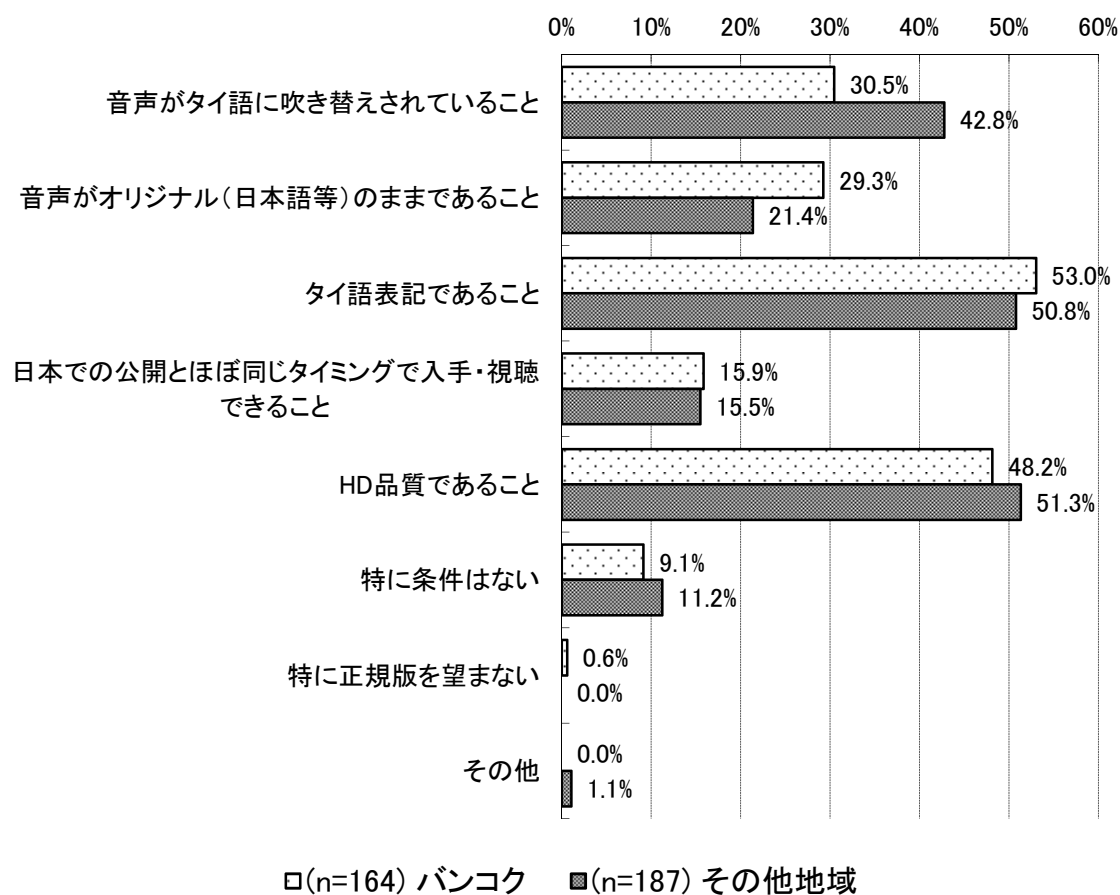
図表 B-3-158 日本のゲーム（オンラインゲーム）をプレイする場合に正規版の認識有無（Q6_4）（単数回答）



図表 B-3-159 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）

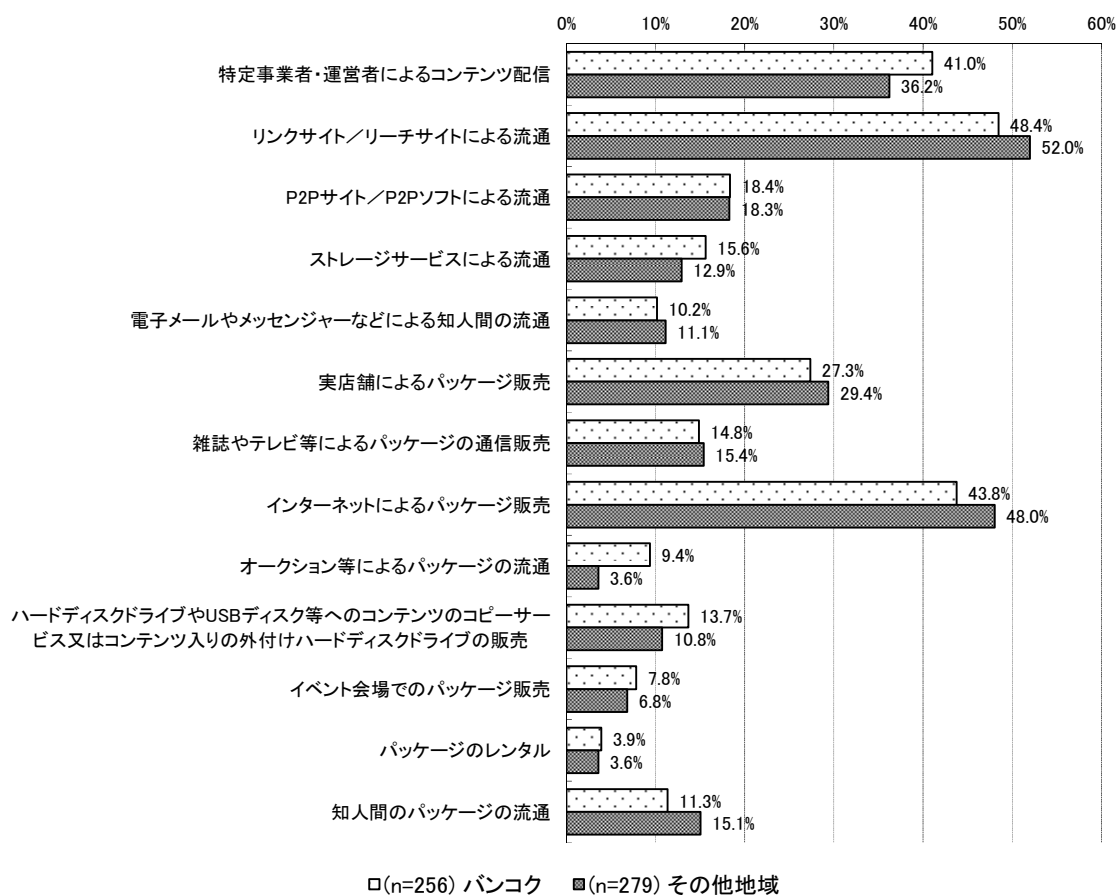


図表 B-3-160 日本の権利者が日本のゲーム（オンラインゲーム）を正規にインターネット上でプレイできるようにした場合、望む配信条件（Q6_5）（複数回答）

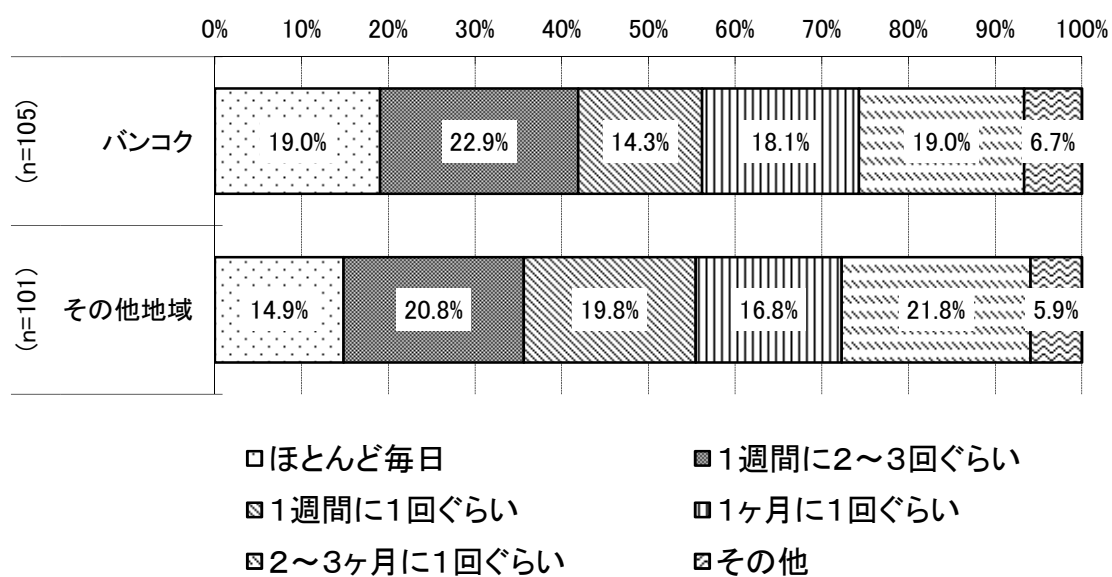


(8) 日本のゲーム（オンラインゲーム以外）の入手・視聴の状況等

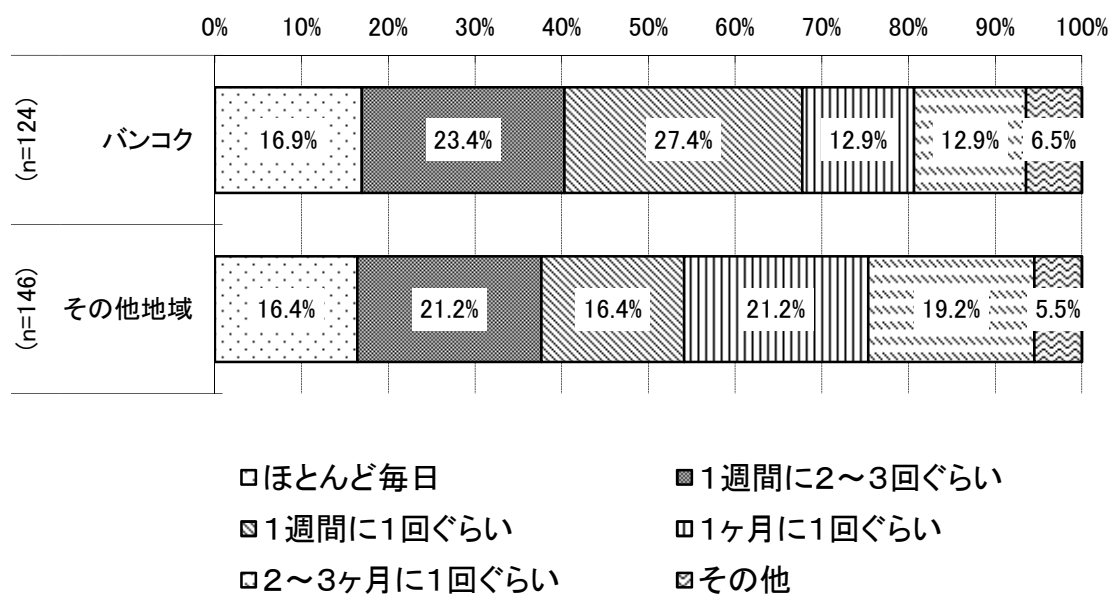
図表 B-3-161 日本のゲーム（オンラインゲームを除く）を「無償または有償で入手」した経験のある手段（Q7_1）（複数回答）



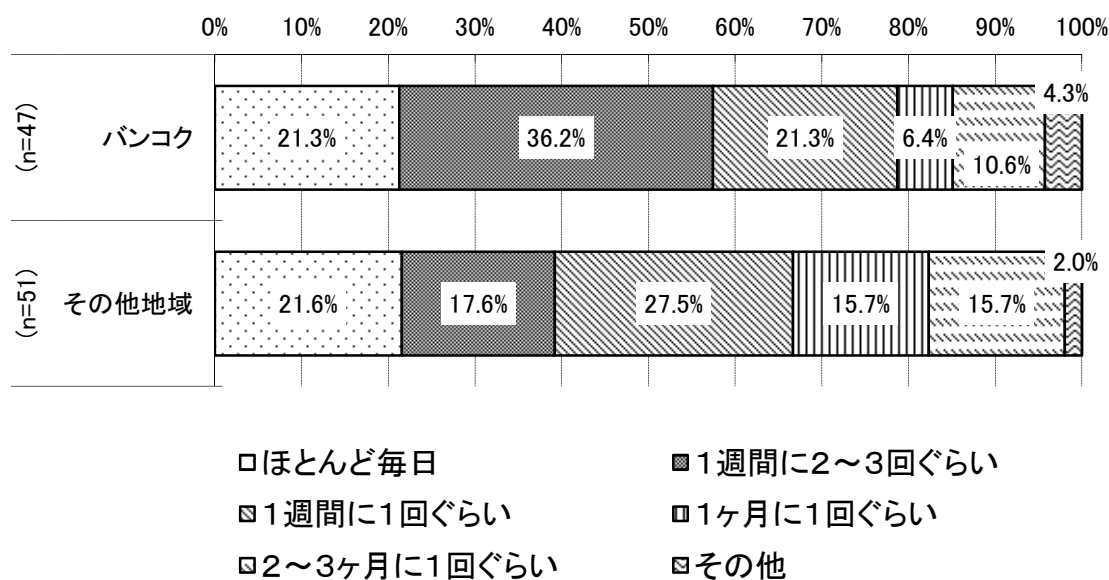
図表 B-3-162 日本のゲーム（オンラインゲームを除く）の入手頻度 1) 特定事業者・運営者によるコンテンツ配信（Q7_2_1）（単数回答）



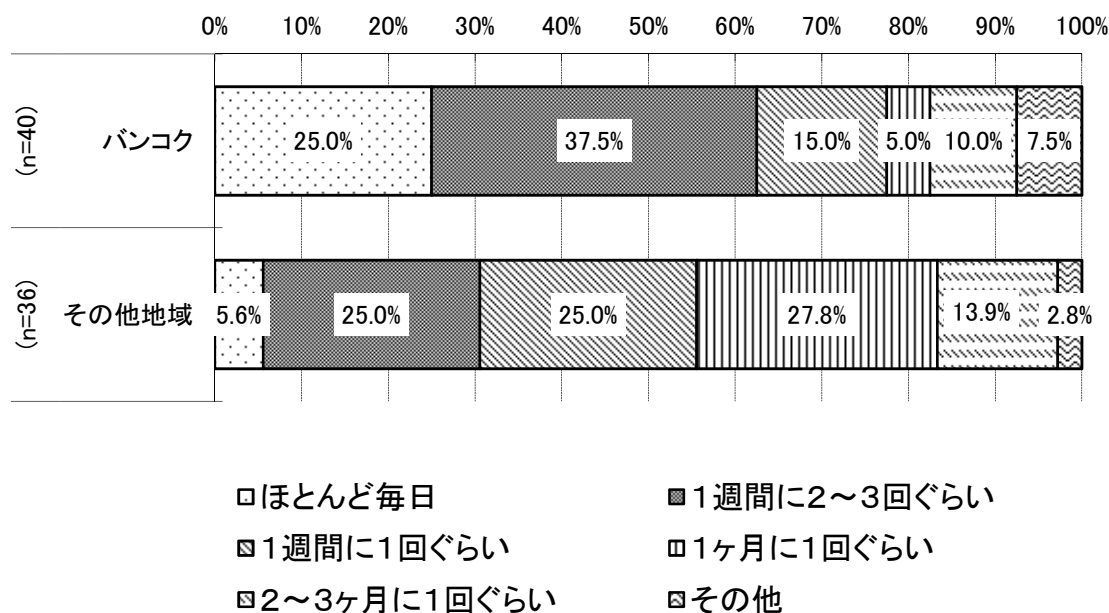
図表 B-3-163 日本のゲーム（オンラインゲームを除く）の入手頻度 3) リンクサイト／リーチサイトによる流通（Q7_2_3）（単数回答）



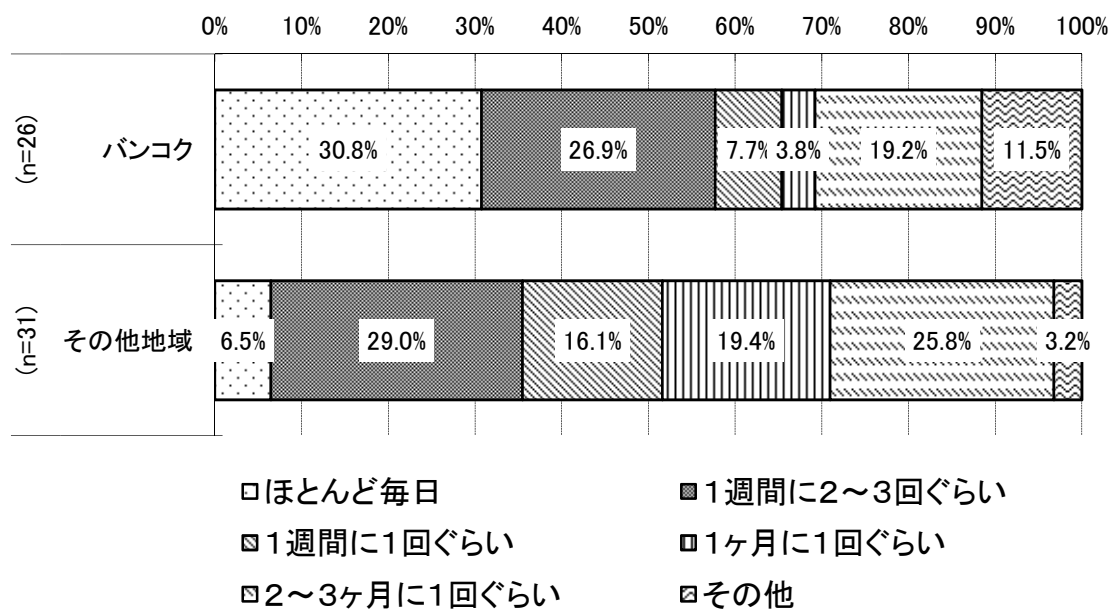
図表 B-3-164 日本のゲーム（オンラインゲームを除く）の入手頻度 4) P2P サイト／P2P ソフトによる流通（Q7_2_4）（単数回答）



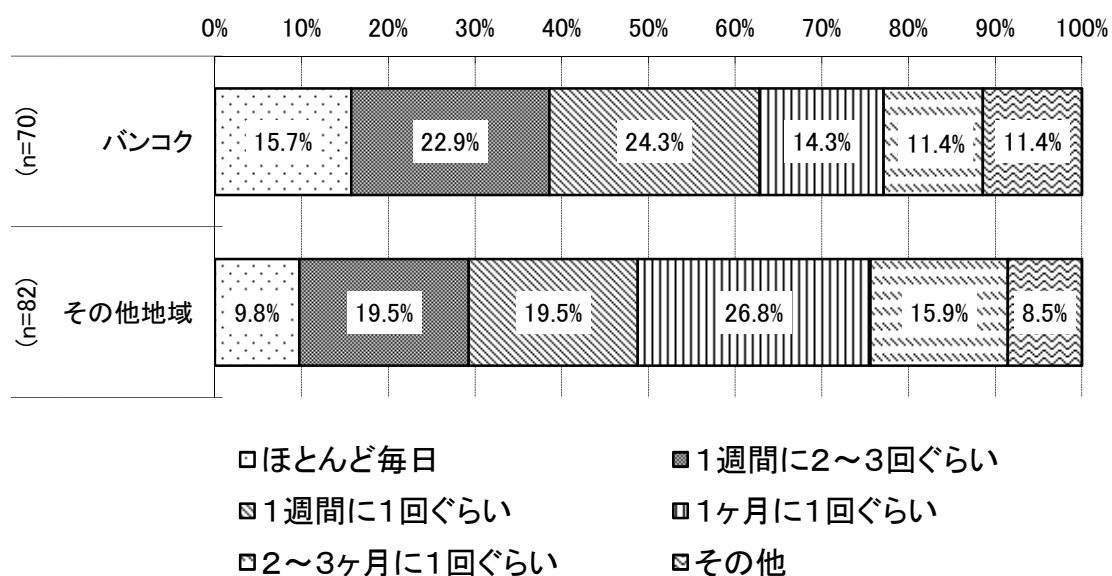
図表 B-3-165 日本のゲーム（オンラインゲームを除く）の入手頻度 5) ストレージサービスによる流通（Q7_2_5）（単数回答）



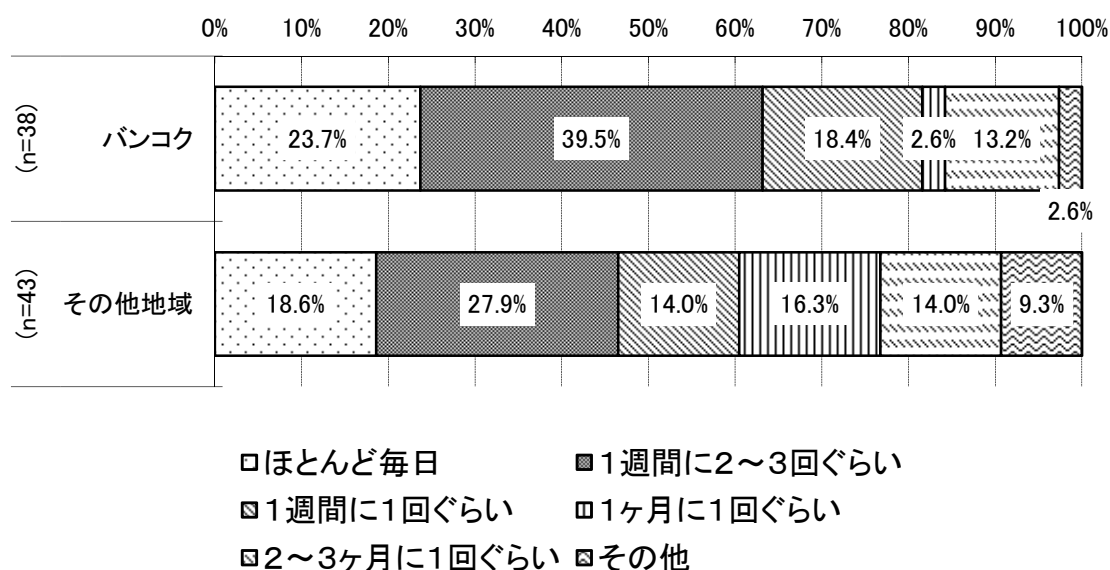
図表 B-3-166 日本のゲーム（オンラインゲームを除く）の入手頻度 6) 電子メールやメッセージなどによる知人間の流通（Q7_2_6）（単数回答）



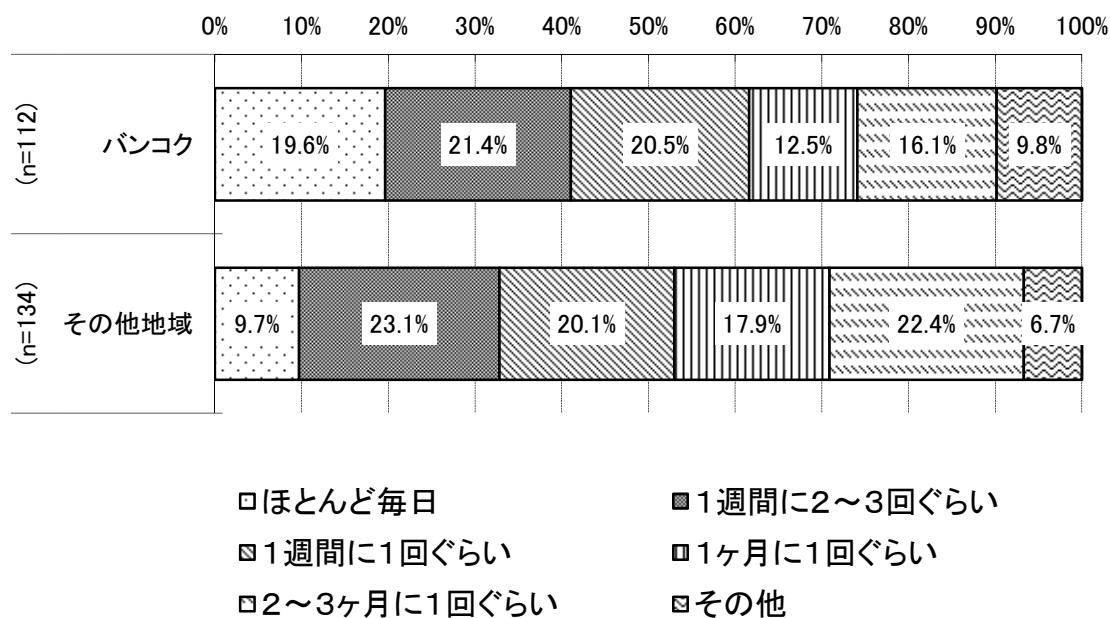
図表 B-3-167 日本のゲーム（オンラインゲームを除く）の入手頻度 7) 実店舗によるパッケージ販売（Q7_2_7）（単数回答）



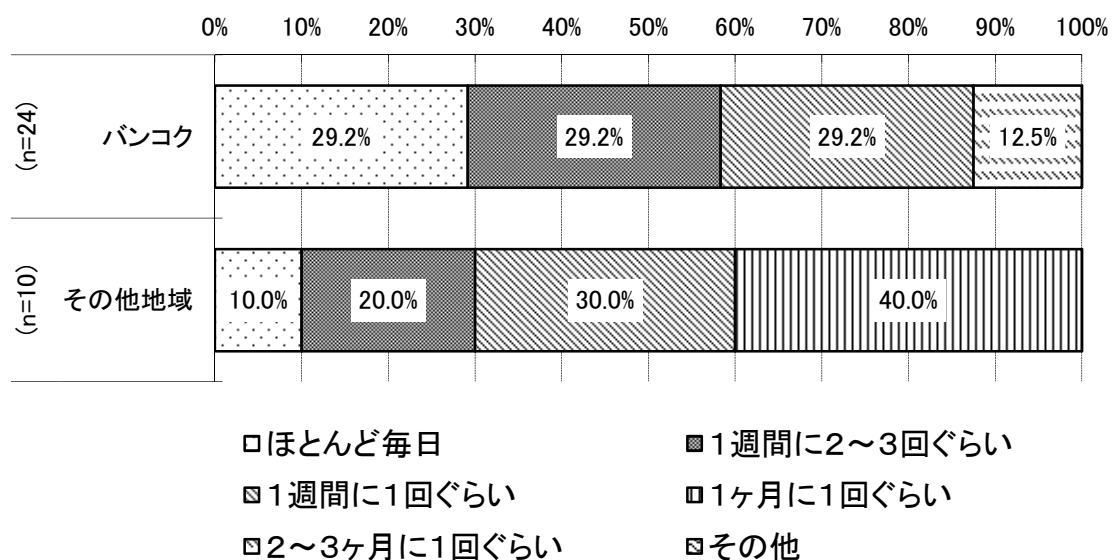
図表 B-3-168 日本のゲーム（オンラインゲームを除く）の入手頻度 8) 雑誌やテレビ等によるパッケージの通信販売（Q7_2_8）（単数回答）



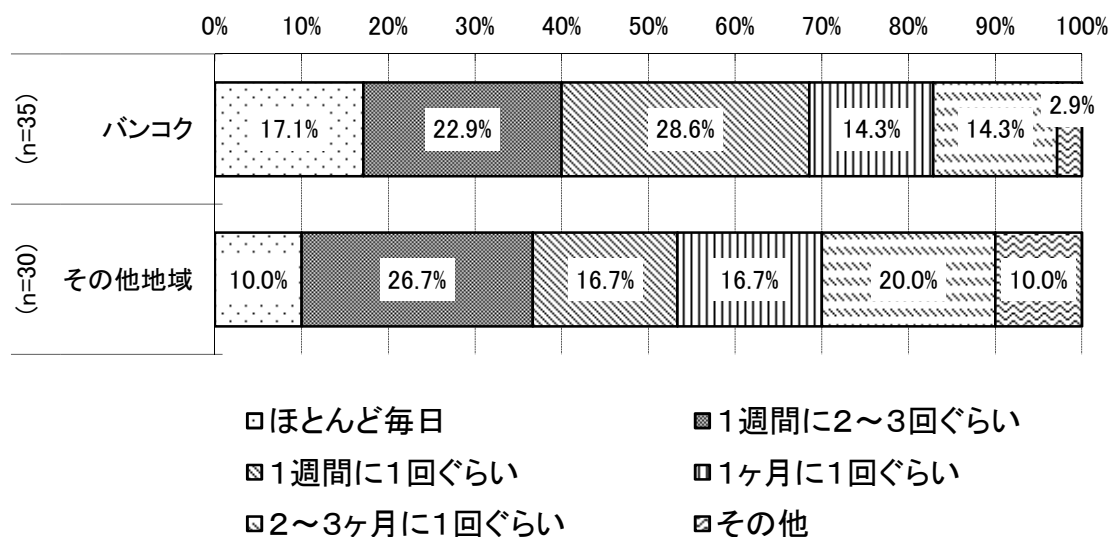
図表 B-3-169 日本のゲーム（オンラインゲームを除く）の入手頻度 9) インターネットによるパッケージ販売（Q7_2_9）（単数回答）



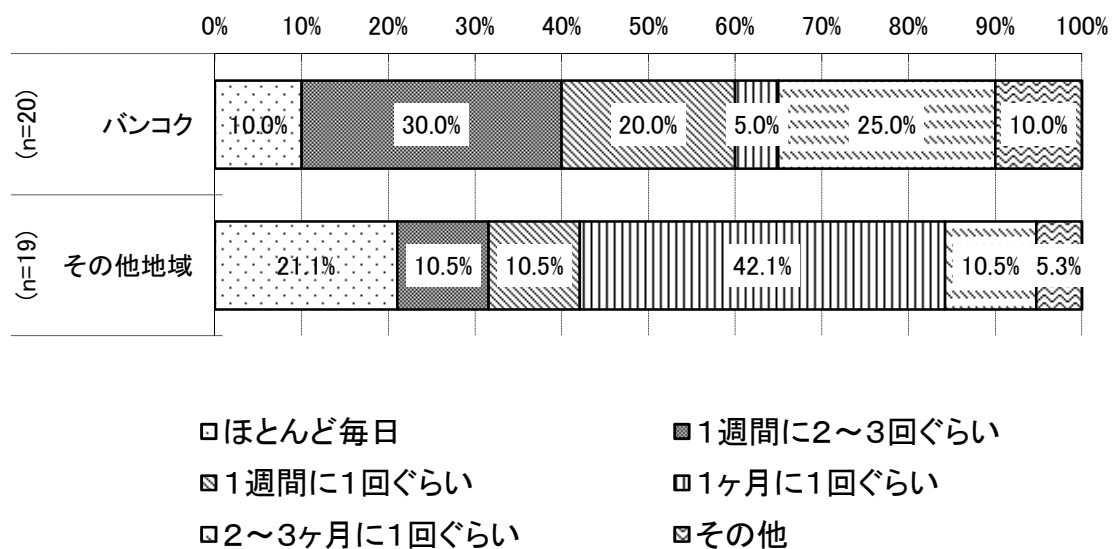
図表 B-3-170 日本のゲーム（オンラインゲームを除く）の入手頻度 10）オークション等によるパッケージの流通（Q7_2_10）（単数回答）



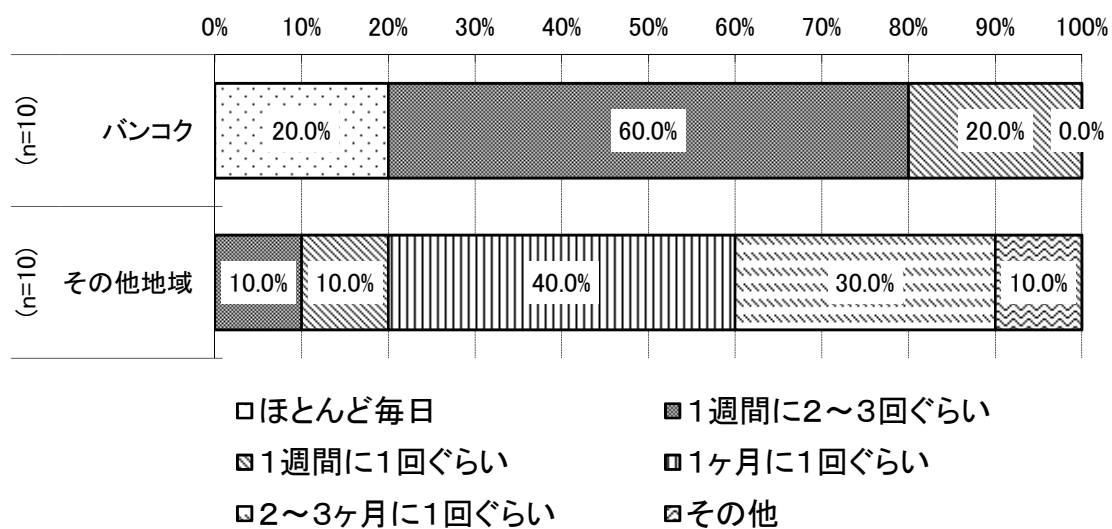
図表 B-3-171 日本のゲーム（オンラインゲームを除く）の入手頻度 11）ハードディスクドライブやUSBディスク等へのコンテンツのコピーサービス又はコンテンツ入りの外付けハードディスクドライブの販売（Q7_2_11）（単数回答）



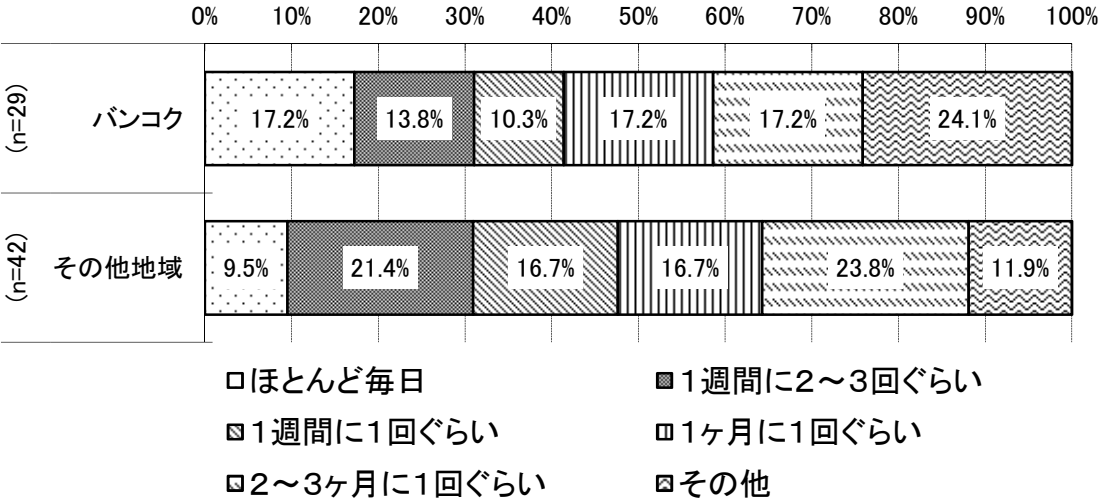
図表 B-3-172 日本のゲーム（オンラインゲームを除く）の入手頻度 12) イベント会場でのパッケージ販売（Q7_2_12）（単数回答）



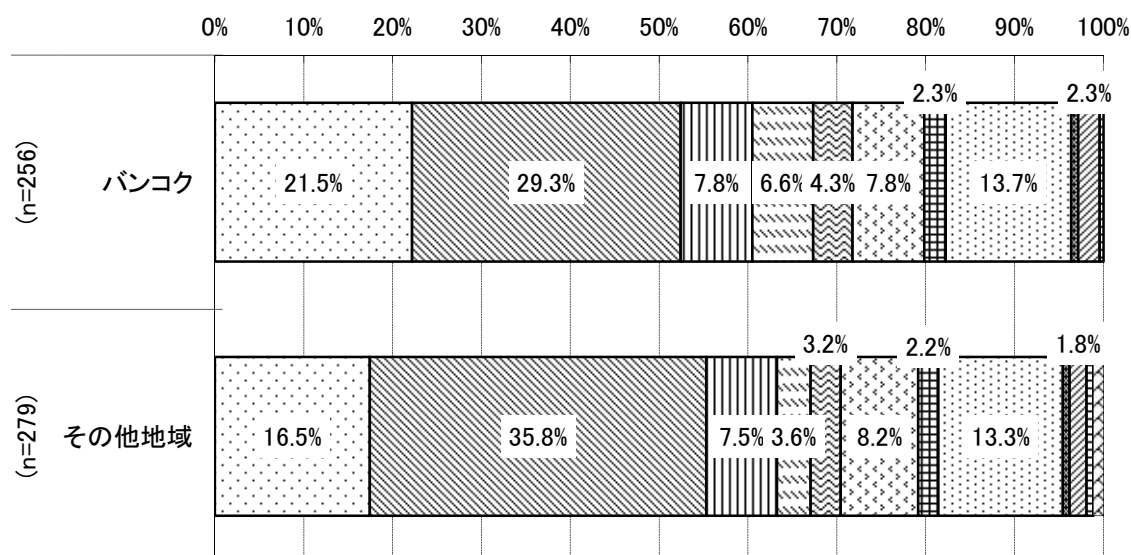
図表 B-3-173 日本のゲーム（オンラインゲームを除く）の入手頻度 13) パッケージのレンタル（Q7_2_13）（単数回答）



図表 B-3-174 日本のゲーム（オンラインゲームを除く）の入手頻度 14) 知人間のパッケージの流通（Q7_2_14）（単数回答）

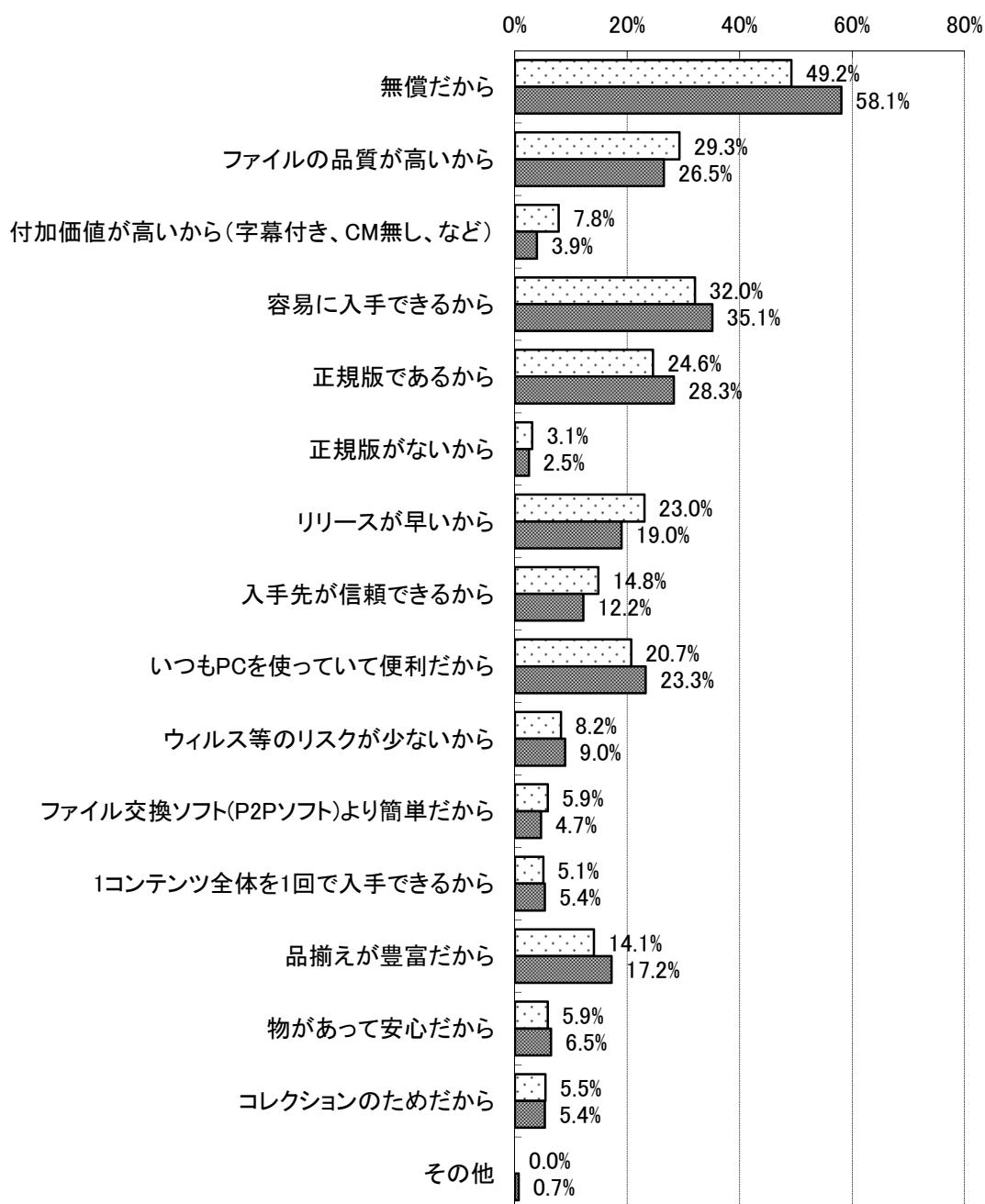


図表 B-3 -175 日本のゲーム（オンラインゲームを除く）の入手頻度が最も高い手段（Q7_3）（単数回答）



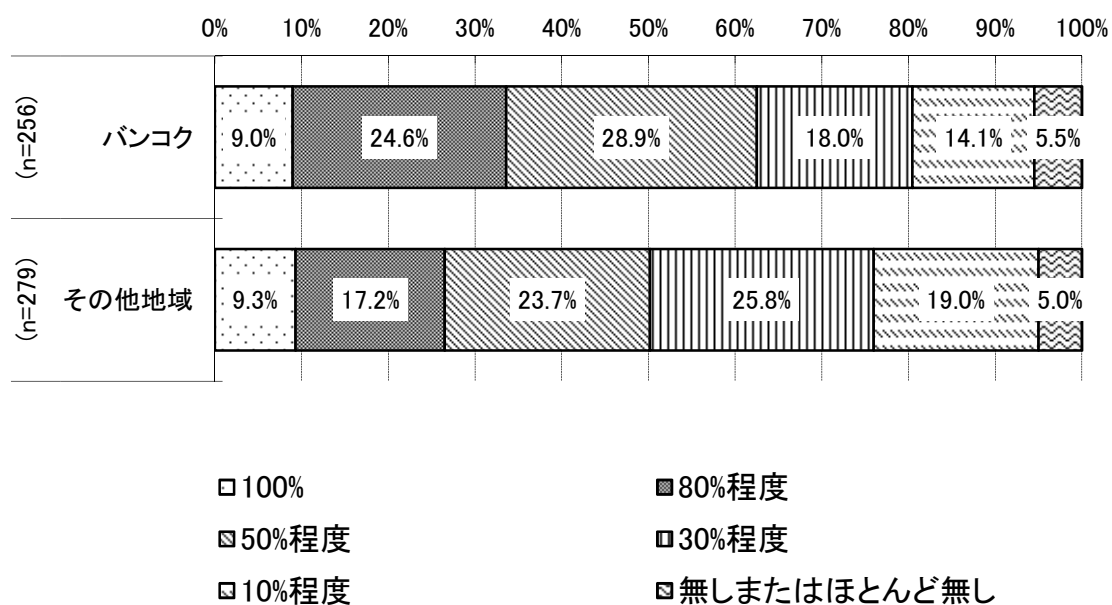
- ☐ 特定事業者・運営者によるコンテンツ配信
- ☒ リンクサイト／リーチサイトによる流通
- ☒ P2Pサイト／P2Pソフトによる流通
- ☐ ストレージサービスによる流通
- ☐ 電子メールやメッセージなどによる知人間の流通
- ☒ 実店舗によるパッケージ販売
- ☐ 雑誌やテレビ等によるパッケージの通信販売
- ☒ インターネットによるパッケージ販売
- ☐ オークション等によるパッケージの流通
- ☒ ハードディスクドライブ等へのコンテンツのコピーサービス又はコンテンツ入りの外付けハードディスクドライブの販売
- ☒ イベント会場でのパッケージ販売
- ☐ パッケージのレンタル
- ☒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

図表 B-3-176 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）

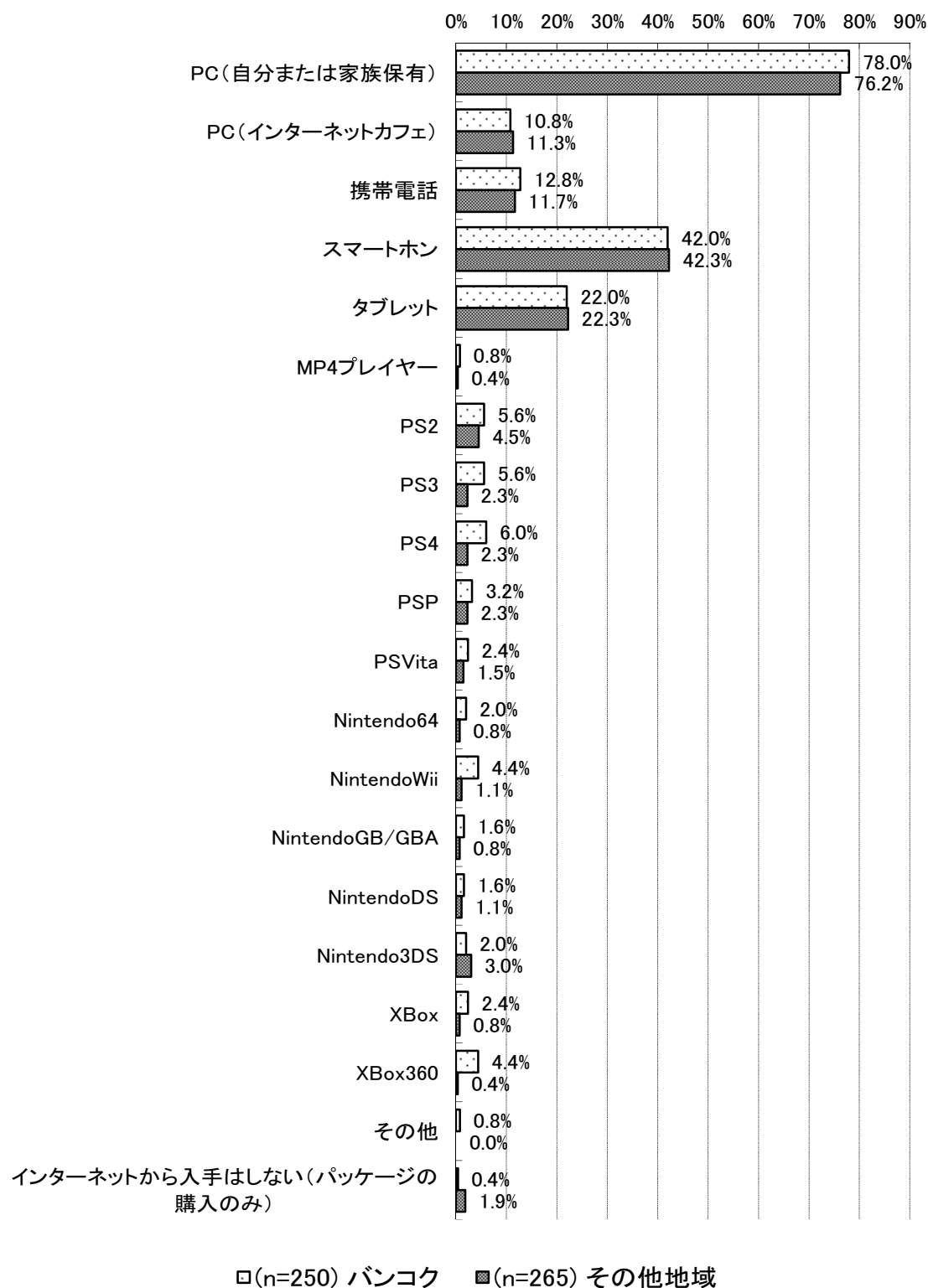


□(n=256) バンコク ■(n=279) その他地域

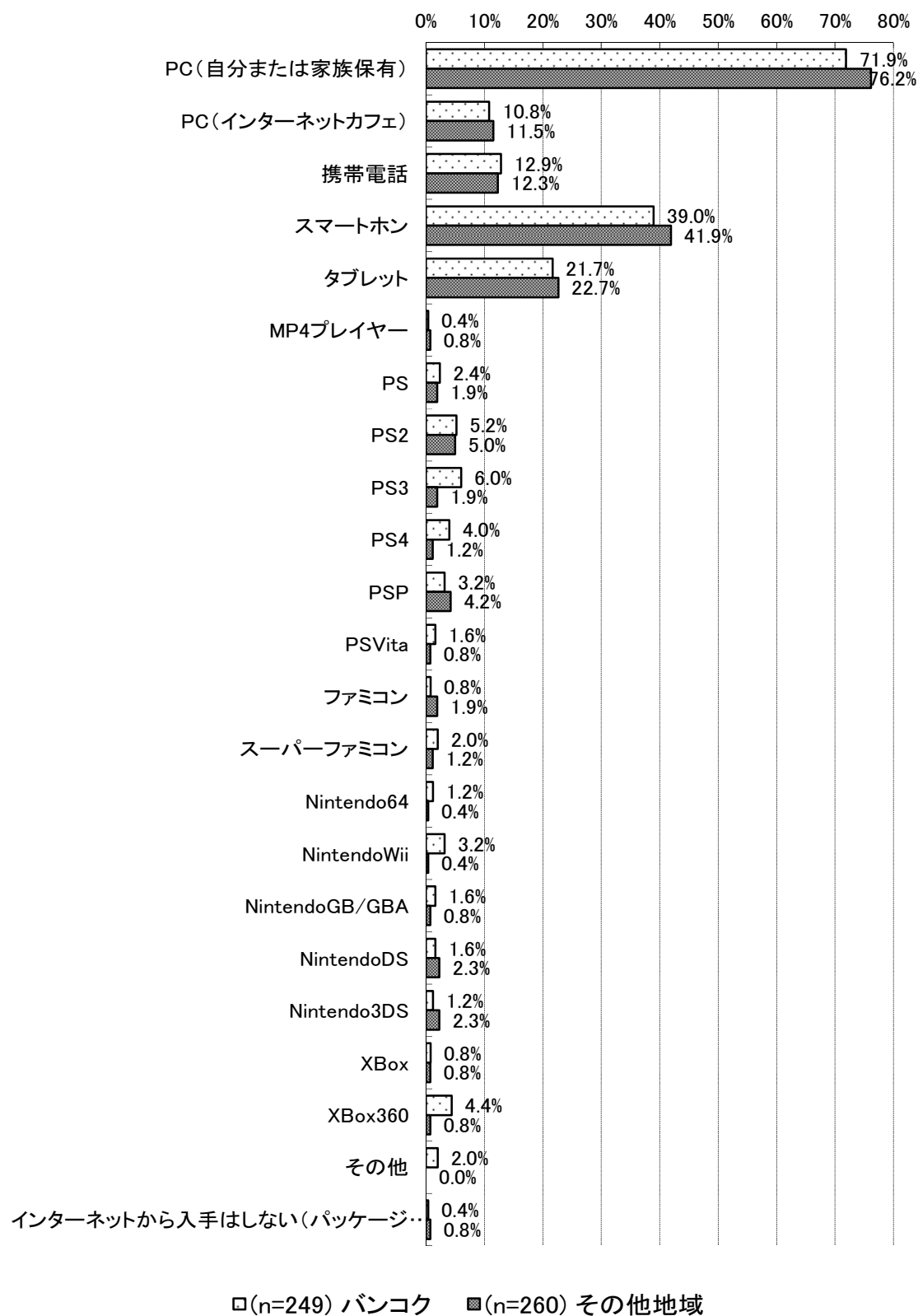
図表 B-3-177 日本のゲーム（オンラインゲームを除く）コンテンツのうち、実際に視聴・閲覧するコンテンツの割合（Q7_6）（単数回答）



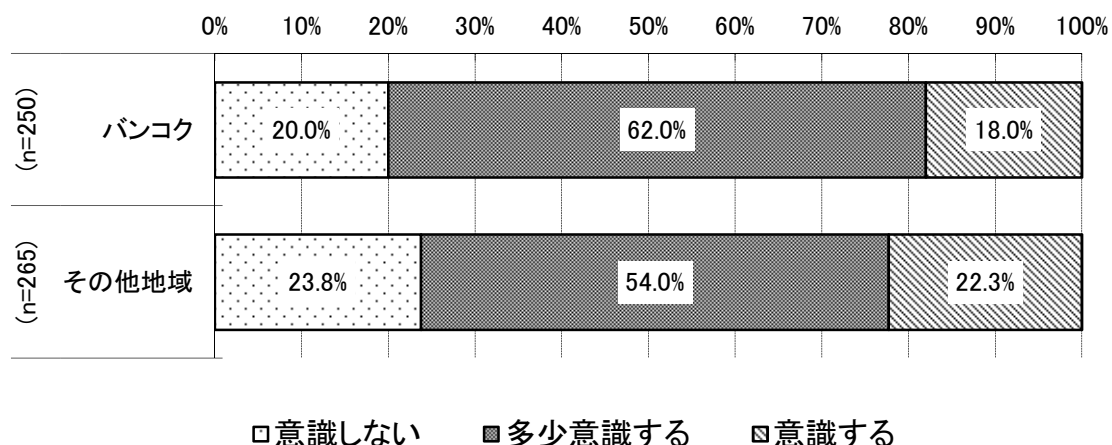
図表 B-3-178 日本のゲーム（オンラインゲームを除く）をインターネットから入手するため使用する端末（Q7_7）（複数回答）



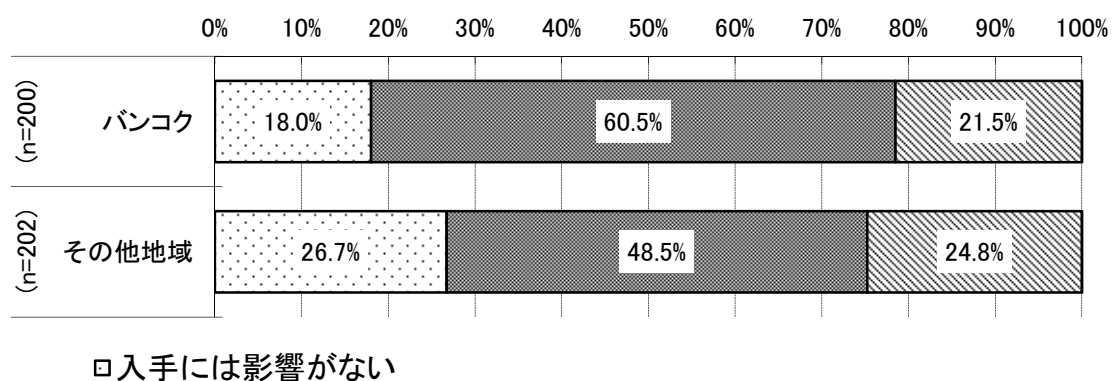
図表 B-3-179 日本のゲーム（オンラインゲームを除く）をインターネットから入手した後、プレイする端末（Q7_8）（複数回答）



図表 B-3-180 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-3-181 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）

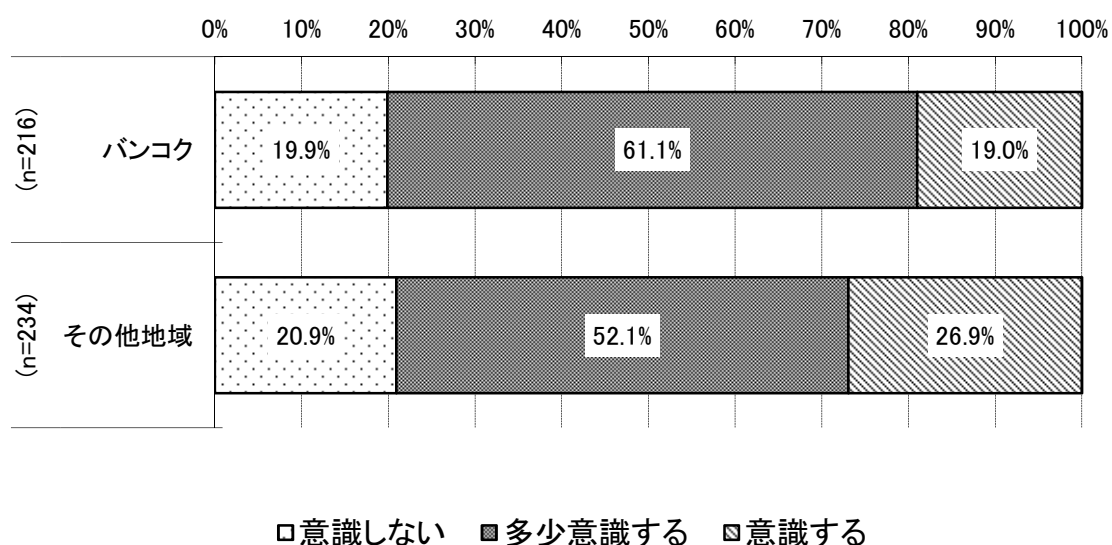


□ 入手には影響がない

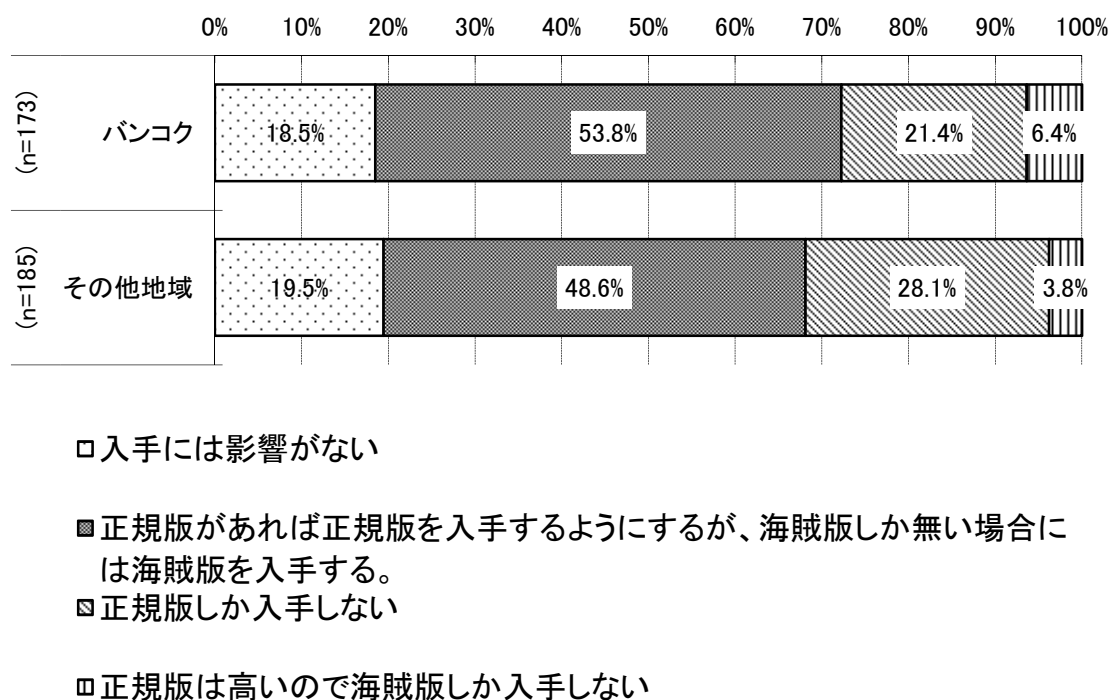
■ 正規版があれば正規版を入手するようにするが、海賊版しか無い場合には海賊版を入手する。

▨ 正規版しか入手しない

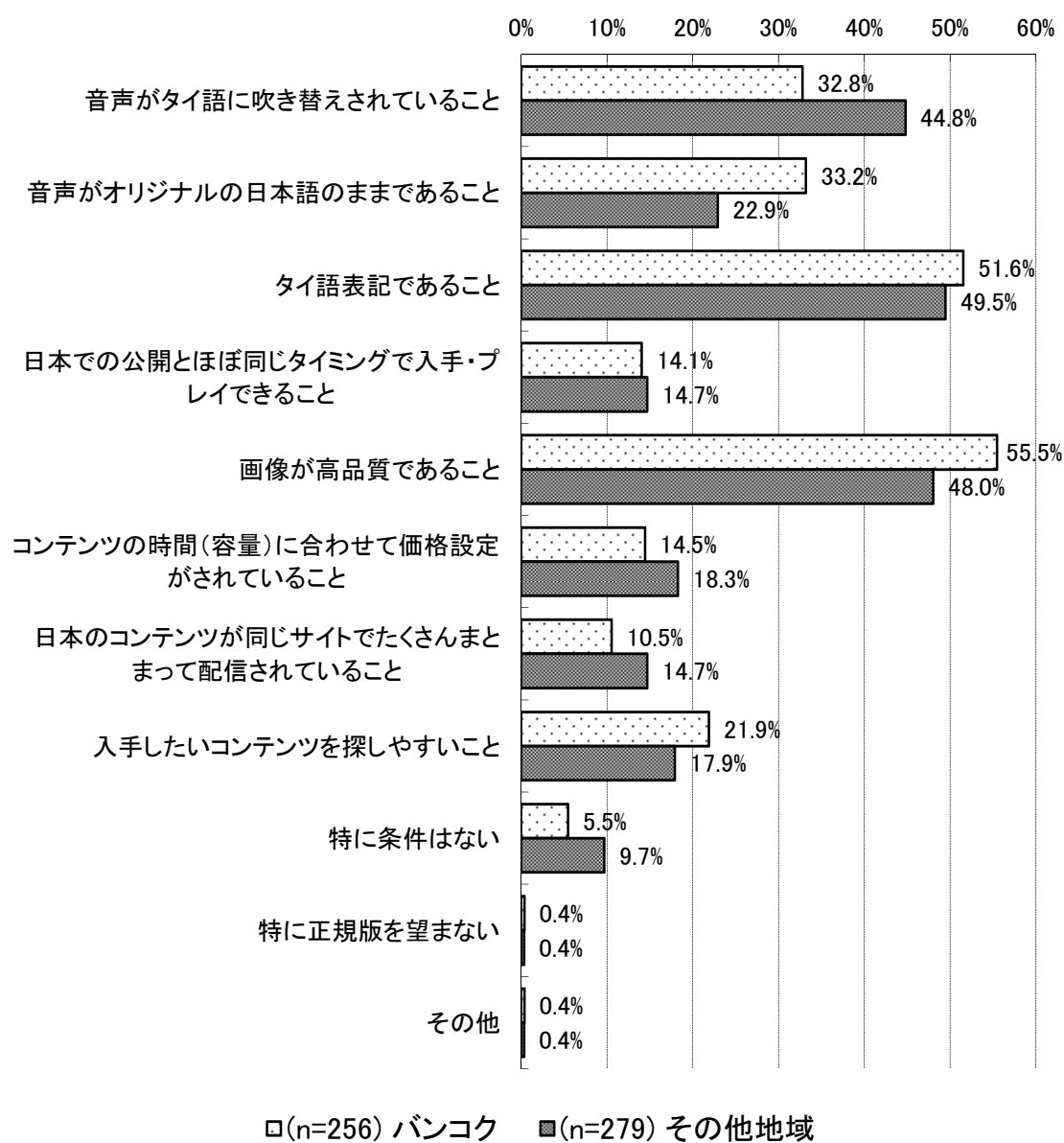
図表 B-3-182 日本のゲーム（オンラインゲームを除く）をパッケージで入手する場合、正規版の認識有無（Q7_10）（単数回答）



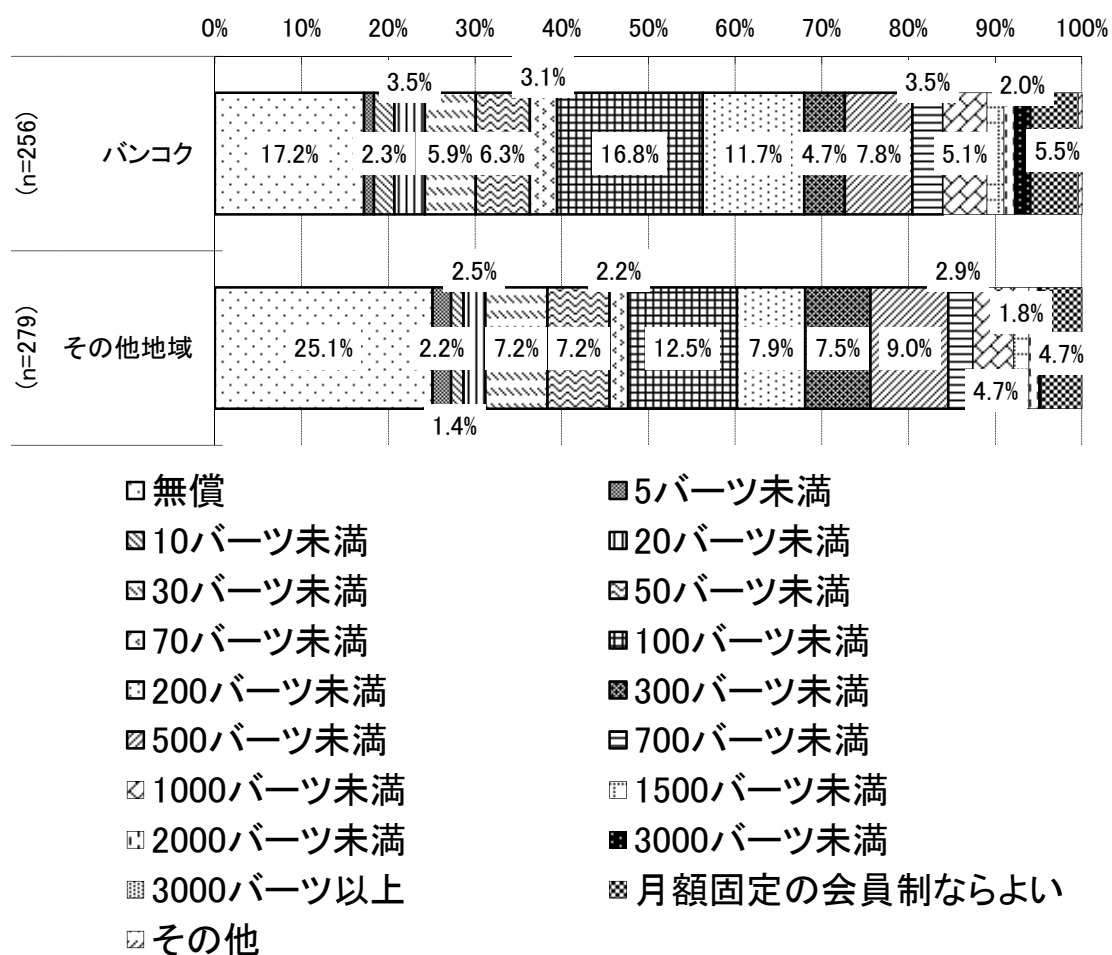
図表 B-3-183 日本のゲーム（オンラインゲームを除く）をパッケージで入手する場合における正規版・海賊版の認識が入手に与える影響度（Q7_10_A）（複数回答）



図表 B-3-184 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）

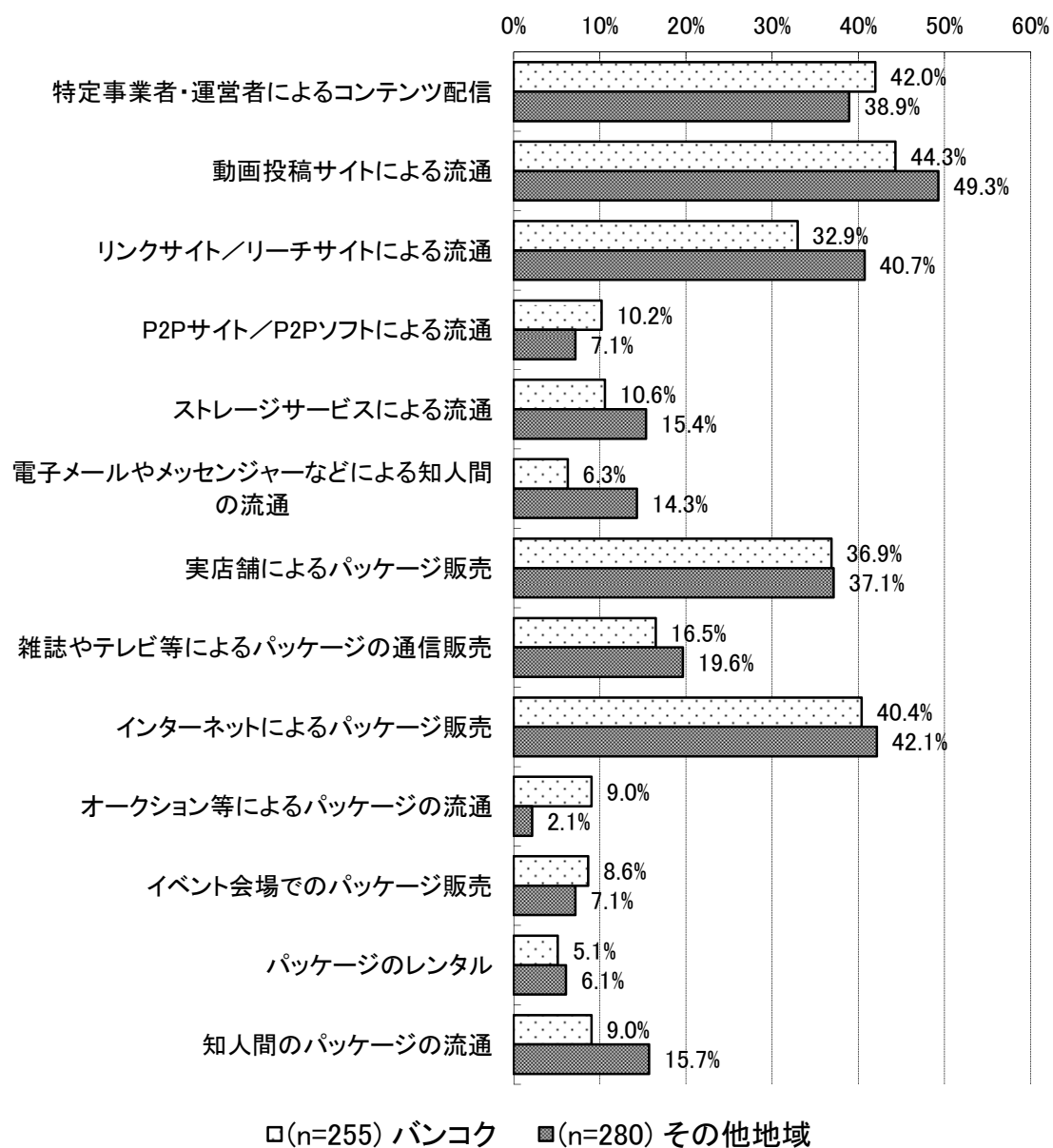


図表 B-3-185 日本の権利者が日本のゲーム（オンラインゲームを除く）を正規にインターネット上で入手できるようにした場合、コンテンツ 1 件あたりの価格（Q7_12）（単数回答）

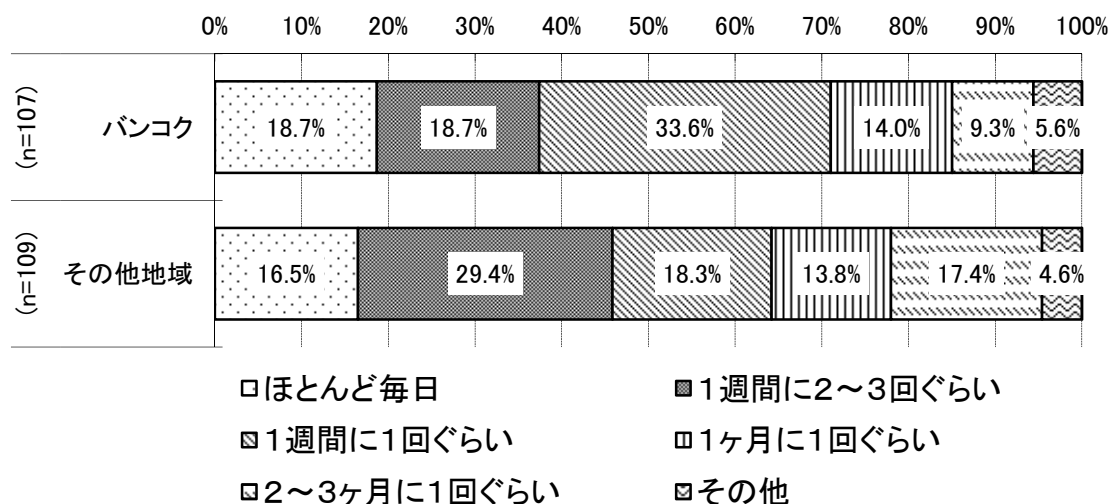


(9) 日本のコミックの入手・視聴の状況等

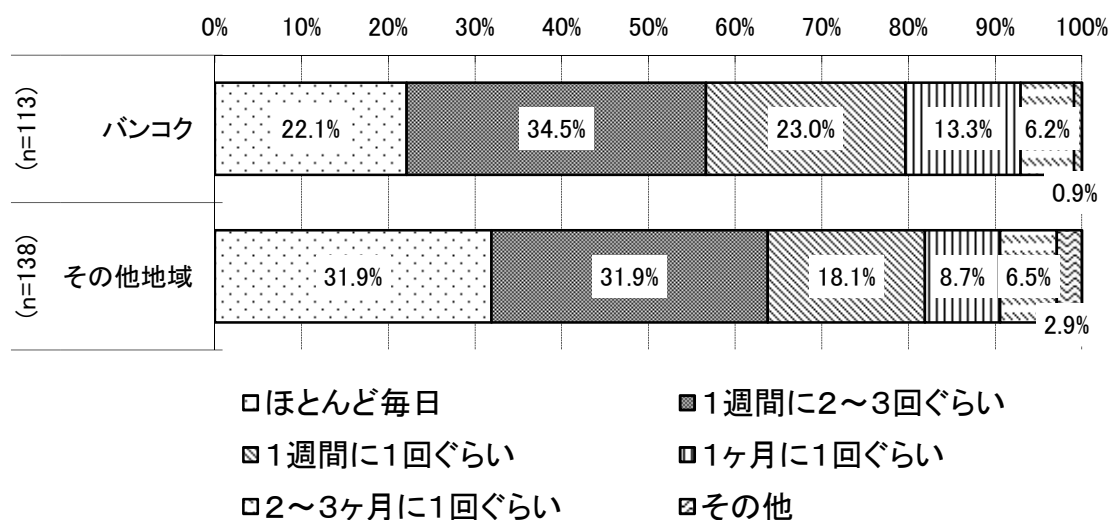
図表 B-3-186 日本のコミック（単行本、コミック誌）を「無償または有償で入手・閲覧」した経験のある手段（Q8_1）（複数回答）



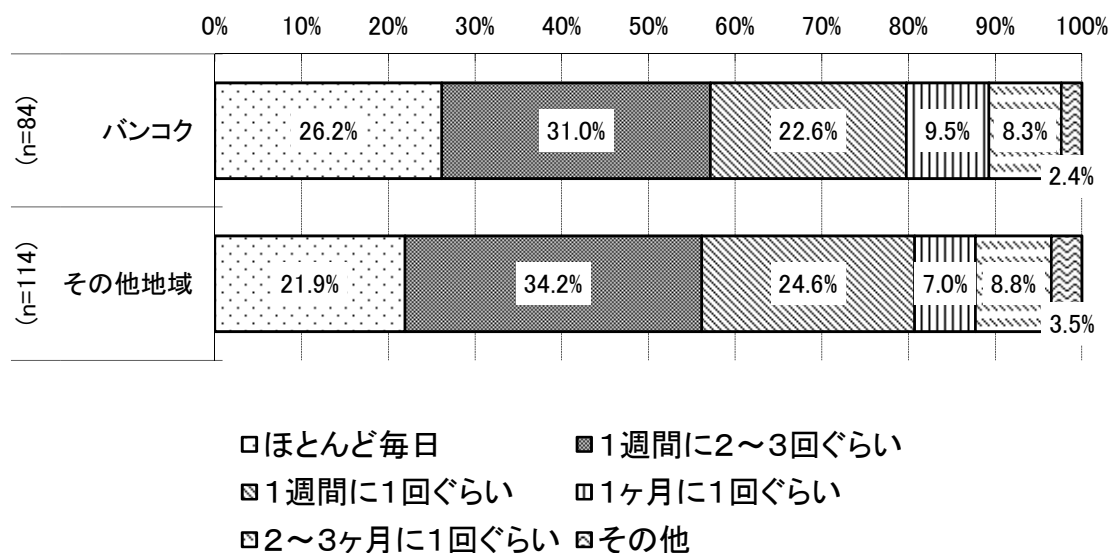
図表 B-3-187 日本のコミック（単行本、コミック誌）の入手・閲覧頻度 1）特定事業者・運営者によるコンテンツ配信（Q8_2_1）（単数回答）



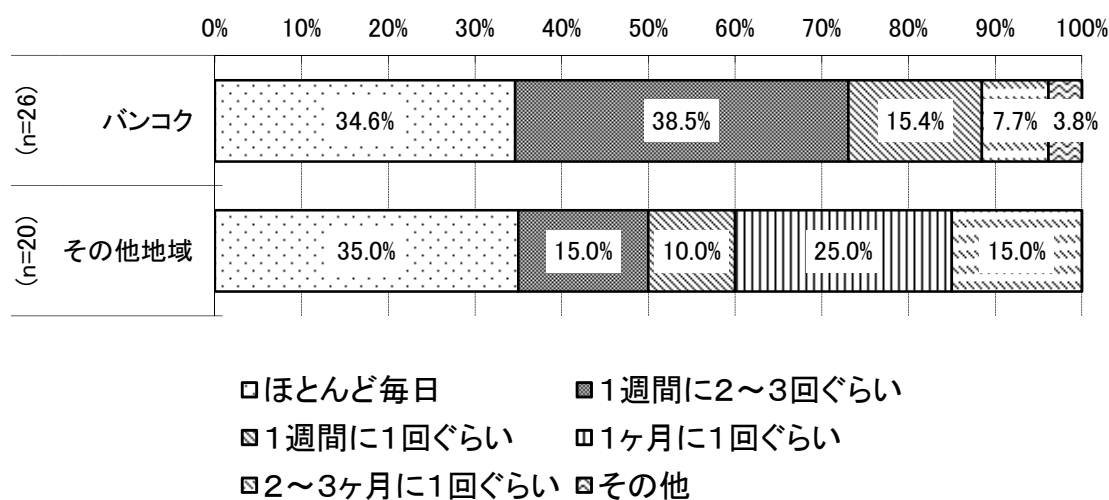
図表 B-3-188 日本のコミック（単行本、コミック誌）の入手・閲覧頻度 2）動画投稿サイトによる流通（Q8_2_2）（単数回答）



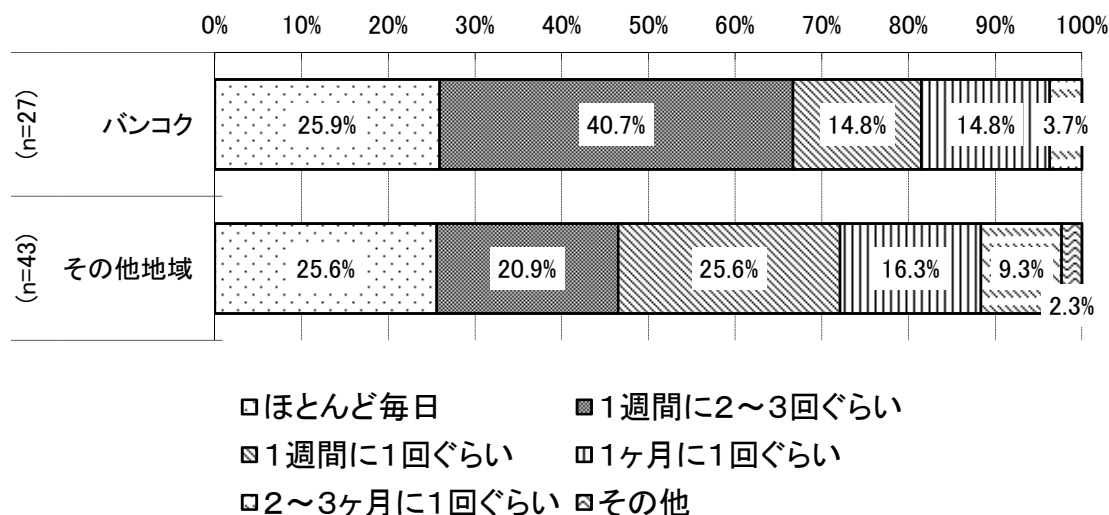
図表 B-3-189 日本のコミック（単行本、コミック誌）の入手・閲覧頻度 3）リンクサイト／リーチサイトによる流通（Q8_2_3）（単数回答）



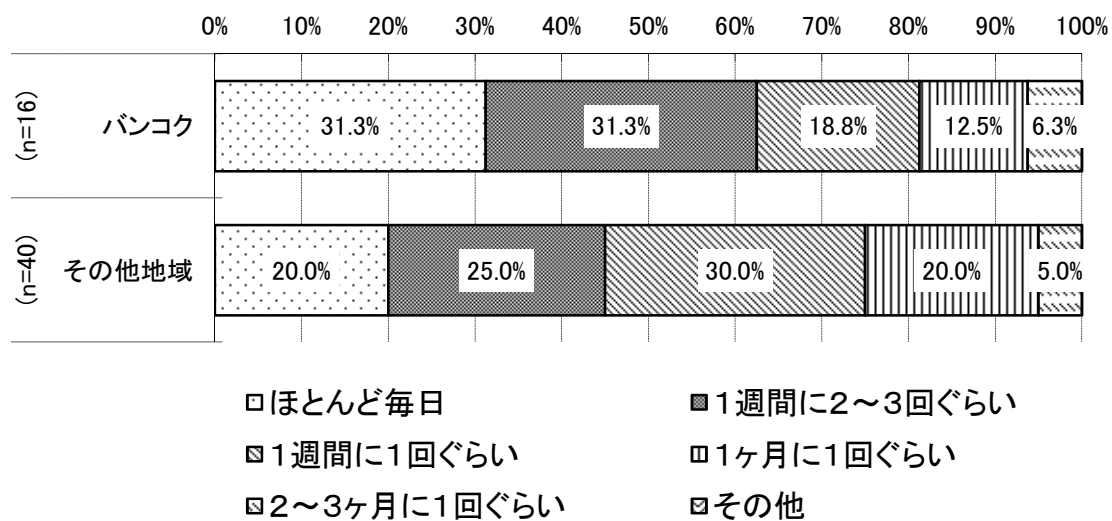
図表 B-3-190 日本のコミック（単行本、コミック誌）の入手・閲覧頻度 4）P2P サイト／P2P ソフトによる流通（Q8_2_4）（単数回答）



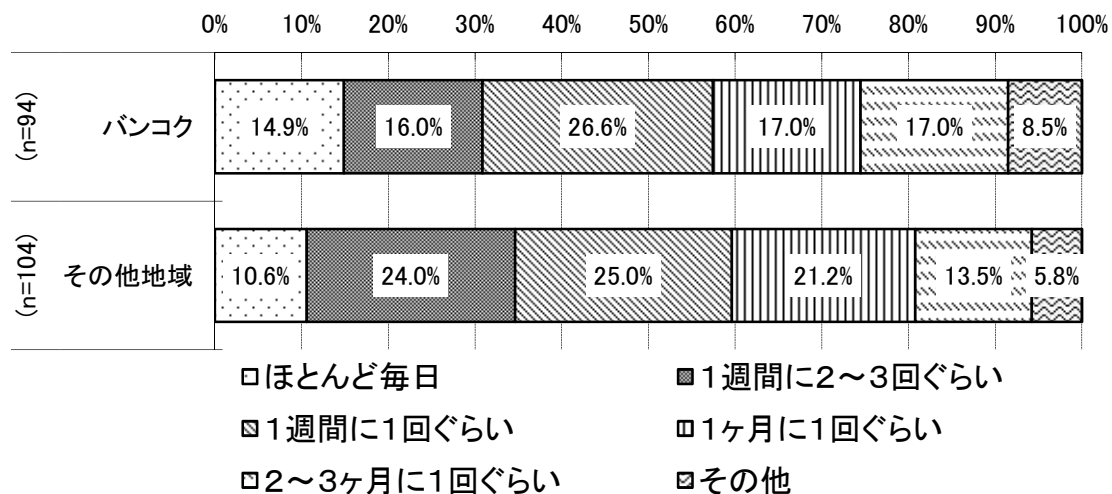
図表 B-3-191 日本のコミック（単行本、コミック誌）の入手・閲覧頻度 5）ストレージサービスによる流通（Q8_2_5）（単数回答）



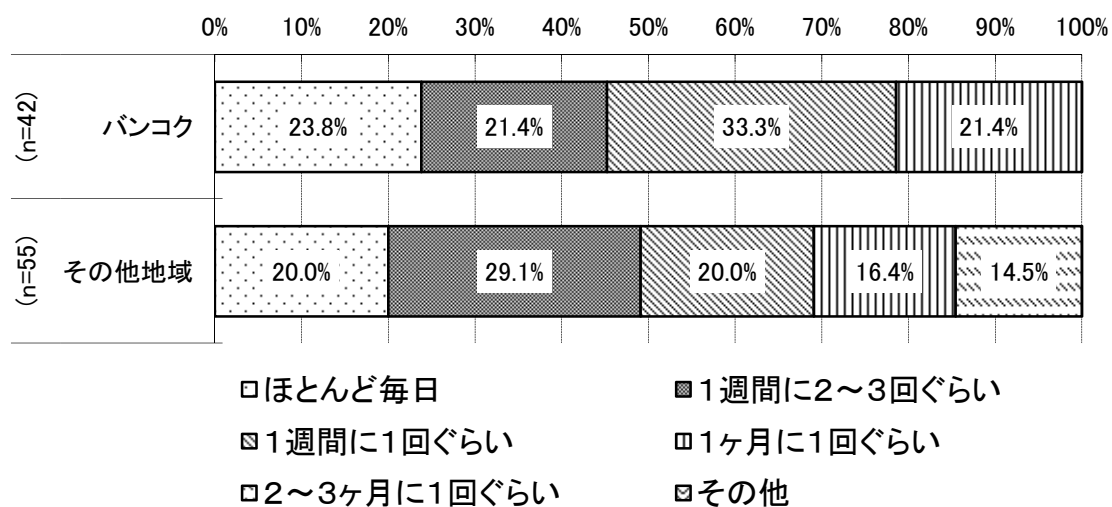
図表 B-3-192 日本のコミック（単行本、コミック誌）の入手・閲覧頻度 6）電子メールやメッセージなどによる知人間の流通（Q8_2_6）（単数回答）



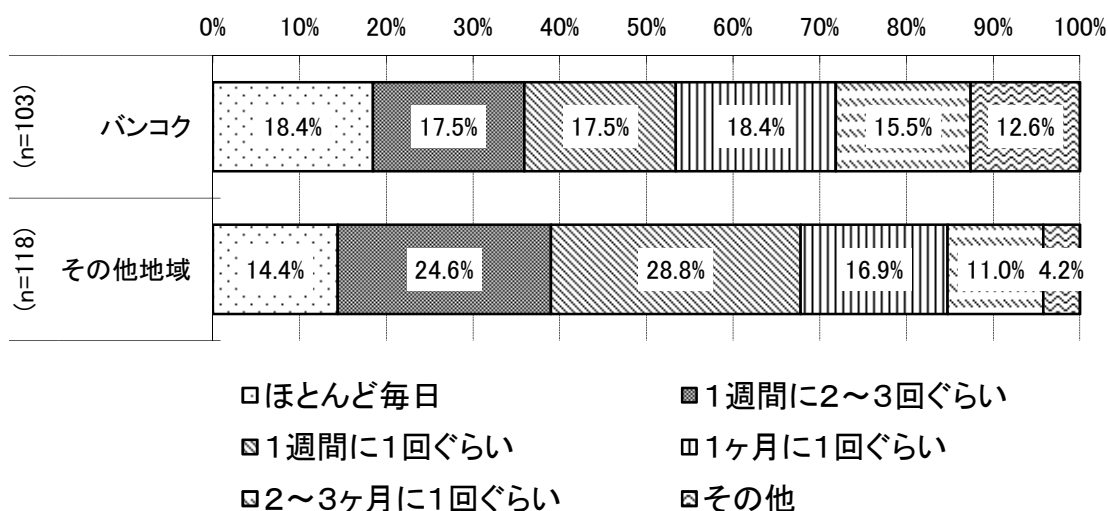
図表 B-3-193 日本のコミック（単行本、コミック誌）の入手・閲覧頻度 7）実店舗によるパッケージ販売（Q8_2_7）（単数回答）



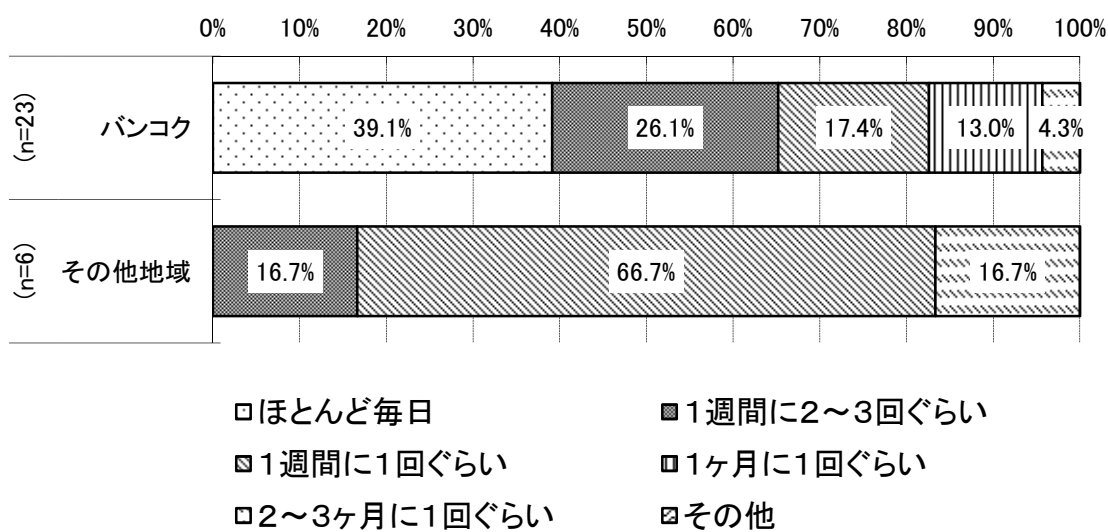
図表 B-3-194 日本のコミック（単行本、コミック誌）の入手・閲覧頻度 8）雑誌やテレビ等によるパッケージの通信販売（Q8_2_8）（単数回答）



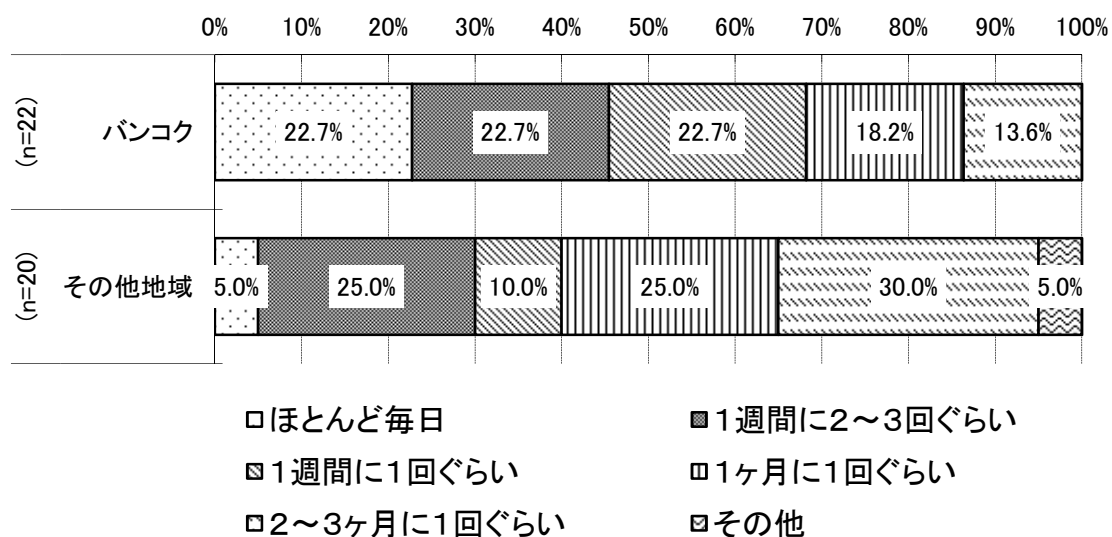
図表 B-3-195 日本のコミック（単行本、コミック誌）の入手・閲覧頻度 9) インターネットによるパッケージ販売（Q8_2_9）（単数回答）



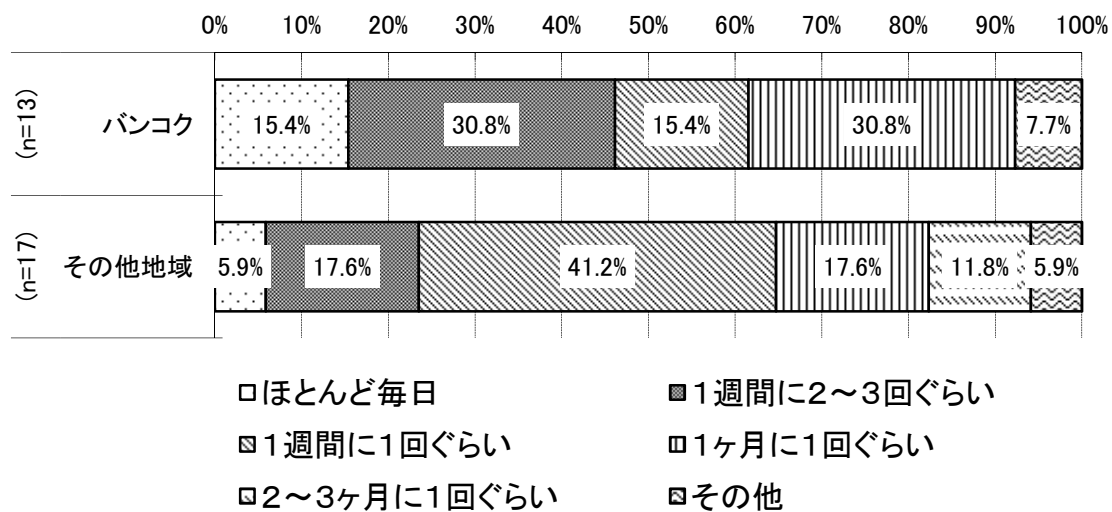
図表 B-3-196 日本のコミック（単行本、コミック誌）の入手・閲覧頻度 10) オークション等によるパッケージの流通（Q8_2_10）（単数回答）



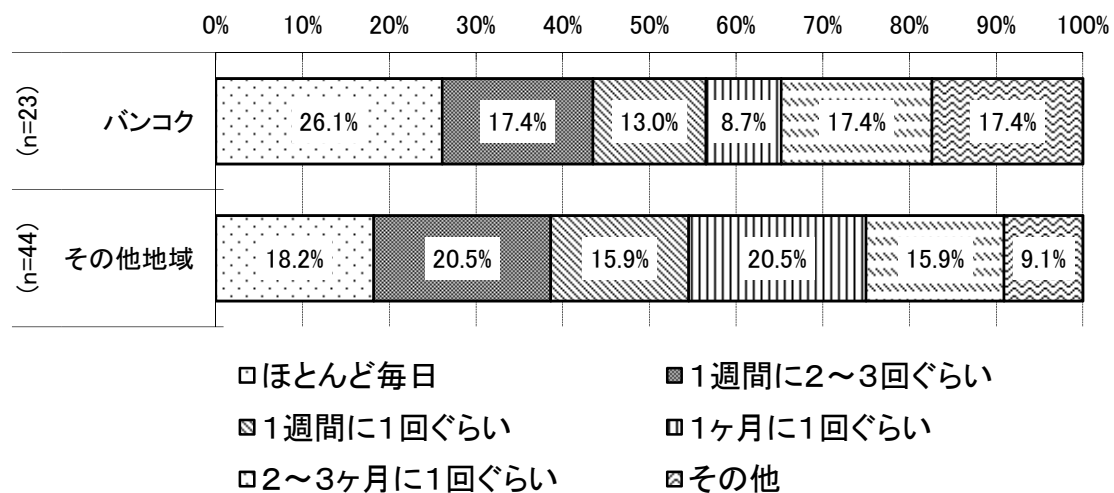
図表 B-3-197 日本のコミック（単行本、コミック誌）の入手・閲覧頻度 12) イベント会場でのパッケージ販売（Q8_2_12）（単数回答）



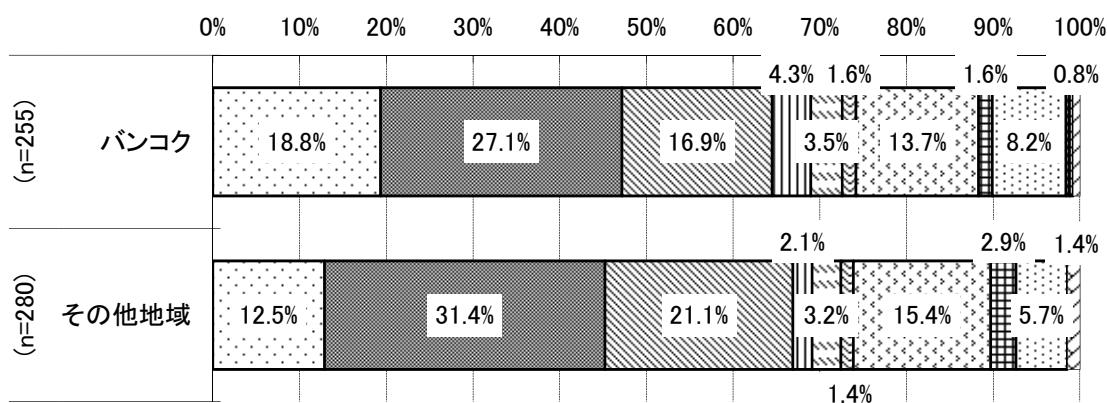
図表 B-3-198 日本のコミック（単行本、コミック誌）の入手・閲覧頻度 13) パッケージのレンタル（Q8_2_13）（単数回答）



図表 B-3-199 日本のコミック（単行本、コミック誌）の入手・閲覧頻度 14) 知人間の
パッケージの流通（Q8_2_14）（単数回答）

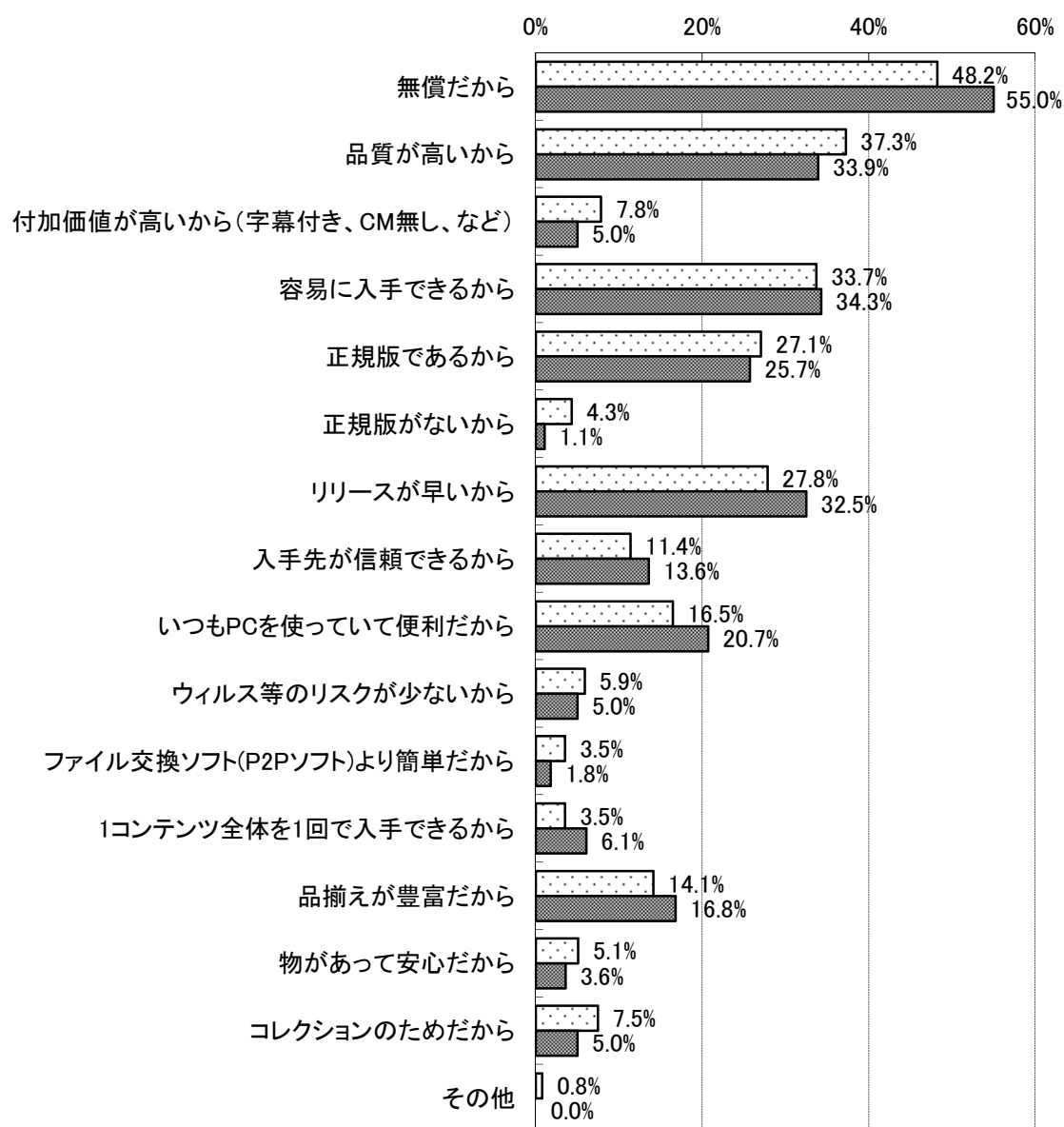


図表 B-3-200 日本のコミック（単行本、コミック誌）の入手・閲覧頻度が最も高い手段
（Q8_3）（単数回答）



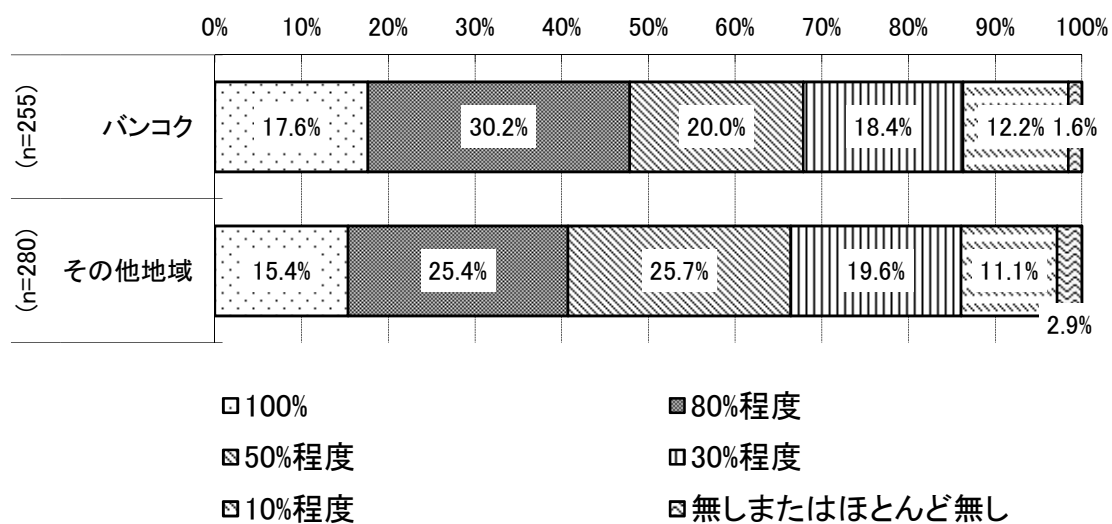
- 特定事業者・運営者によるコンテンツ配信
- 動画投稿サイトによる流通
- ▨ リンクサイト／リーチサイトによる流通
- ▩ P2Pサイト／P2Pソフトによる流通
- ストレージサービスによる流通
- ▨ 電子メールやメッセージなどによる知人間の流通
- 実店舗によるパッケージ販売
- ▩ 雑誌やテレビ等によるパッケージの通信販売
- インターネットによるパッケージ販売
- オークション等によるパッケージの流通
- ▨ イベント会場でのパッケージ販売
- パッケージのレンタル
- ▩ 知人間のパッケージの流通

図表 B-3-201 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）

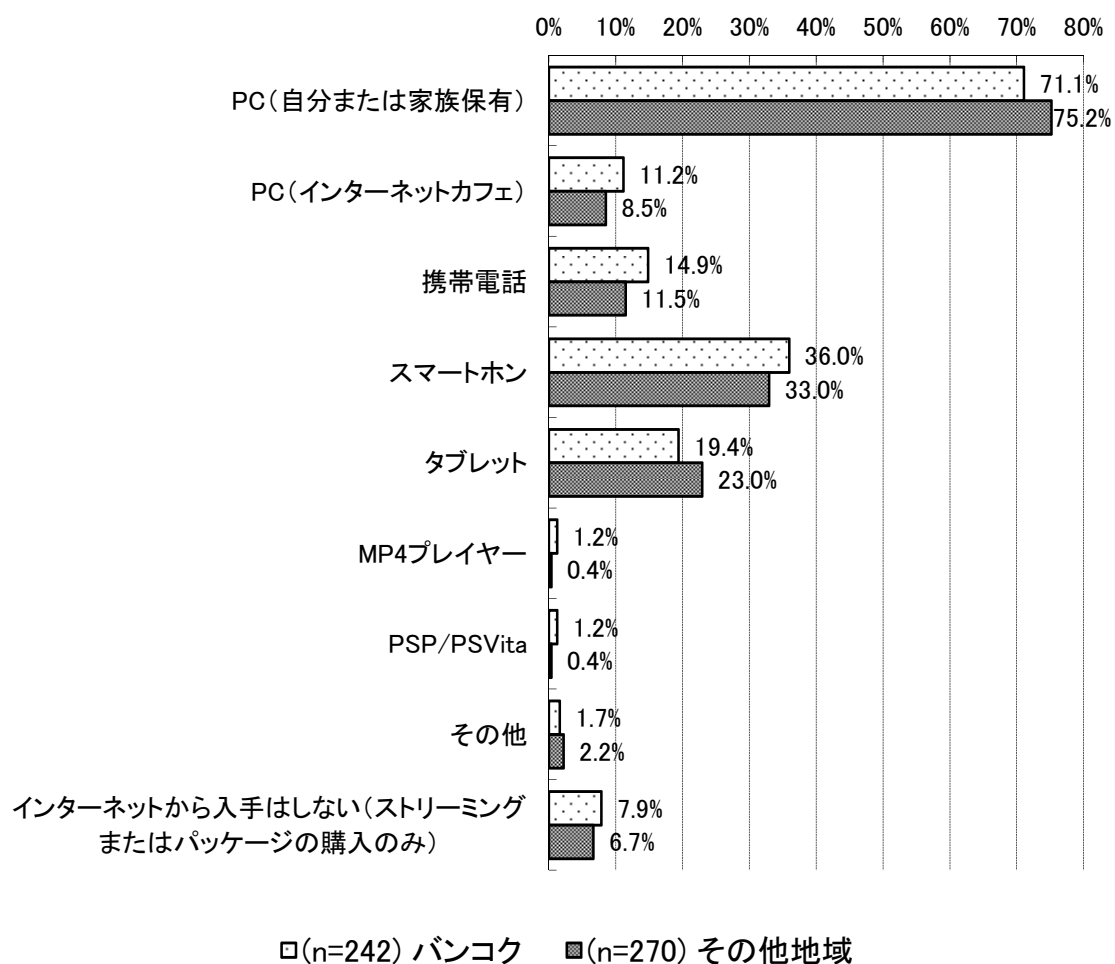


□(n=255) バンコク ■(n=280) その他地域

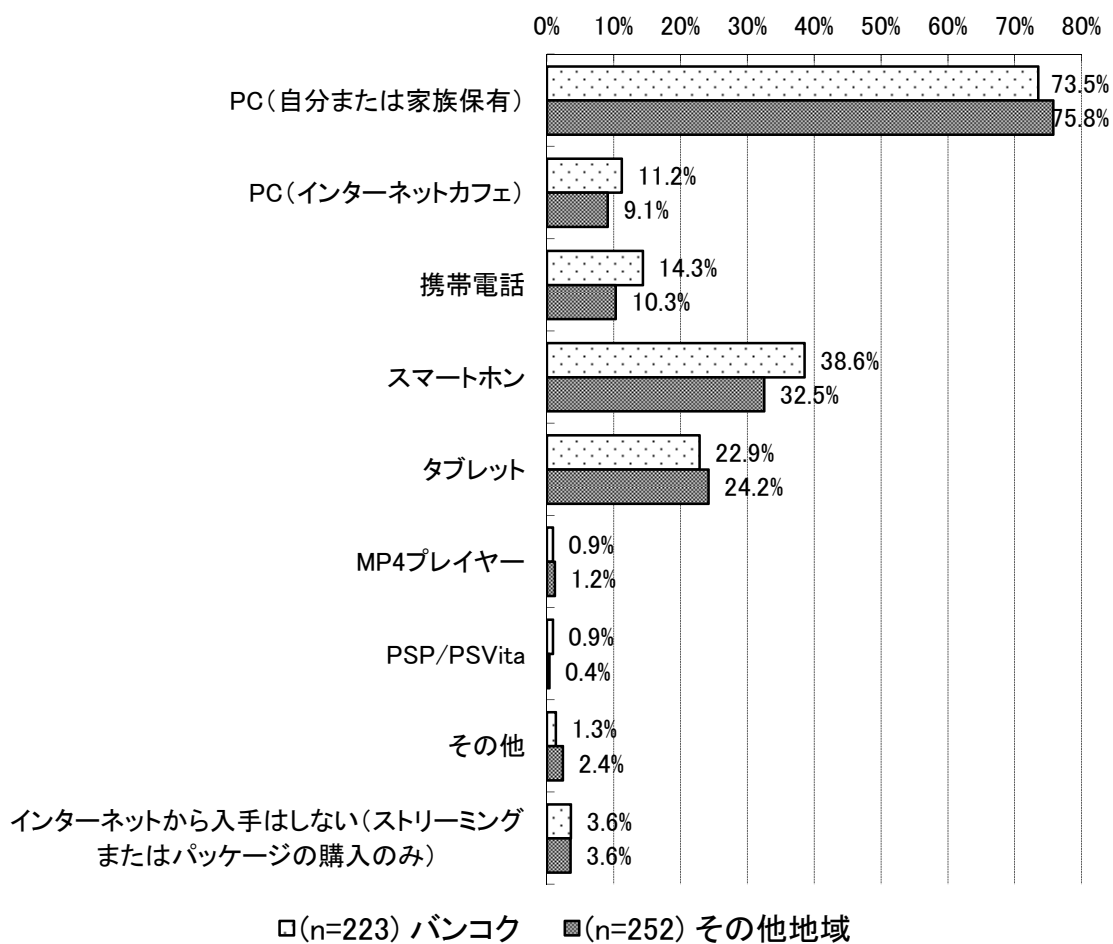
図表 B-3-202 日本のコミック（単行本、コミック誌）コンテンツのうち、実際に閲覧・閲覧するコンテンツの割合（Q8_6）（単数回答）



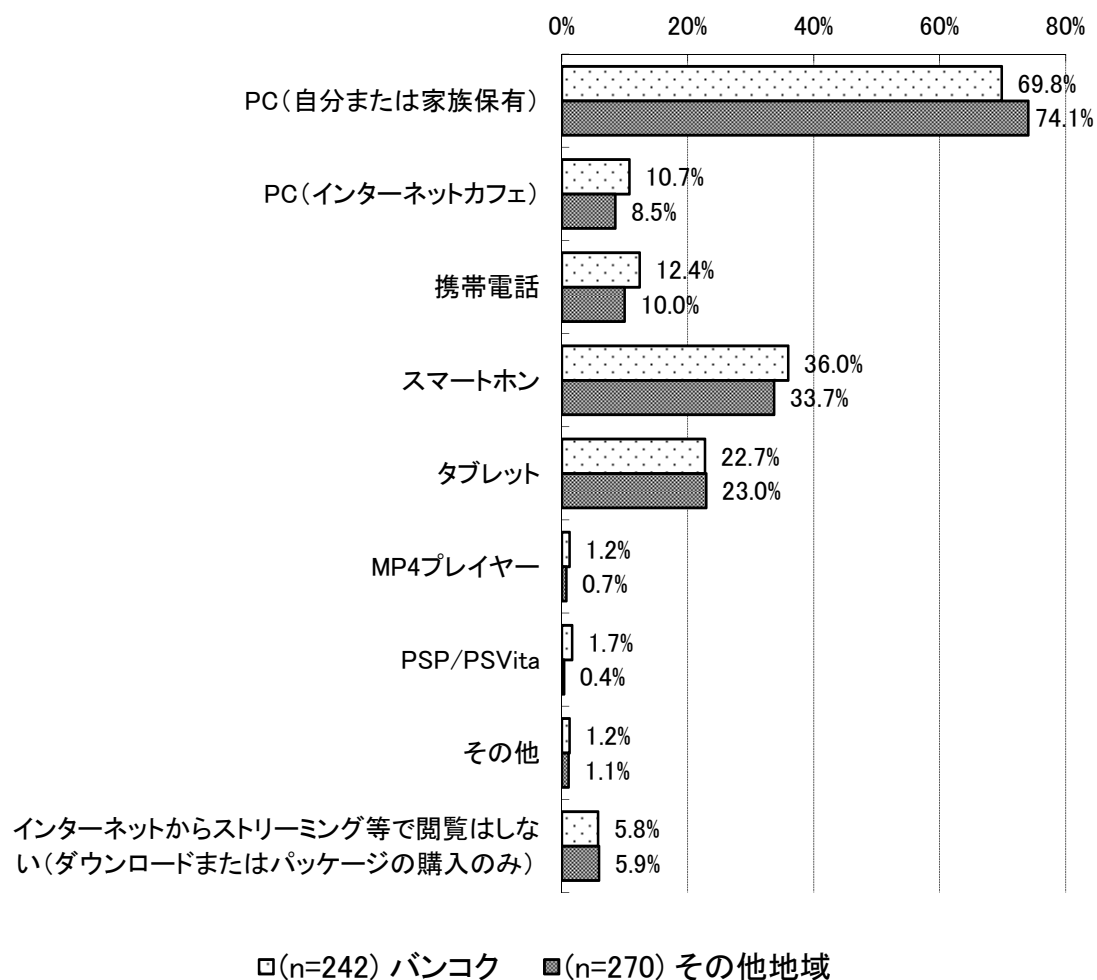
図表 B-3-203 日本のコミック（単行本、コミック誌）をインターネットから入手するため使用する端末（Q8_7）（複数回答）



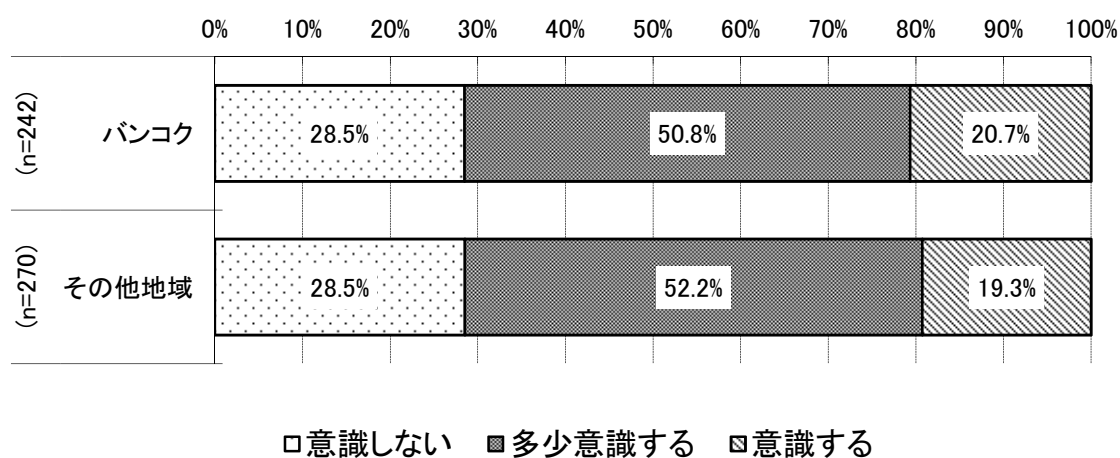
図表 B-3 -204 日本のコミック（単行本、コミック誌）をインターネットから入手した後、
閲覧する端末（Q8_8）（複数回答）



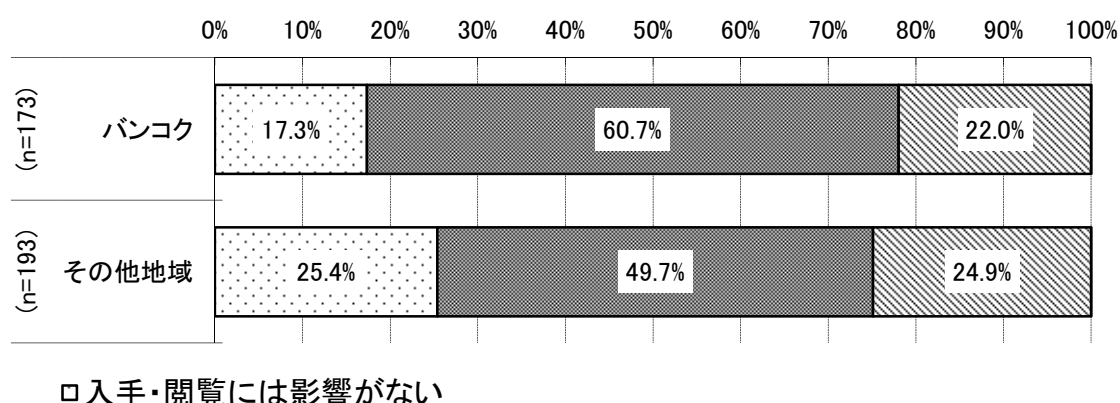
図表 B-3 -205 日本のコミック（単行本、コミック誌）をインターネットからファイルを手
 入れせずにストリーミングなどで閲覧するためにしようする端末（Q8_9）（複数回答）



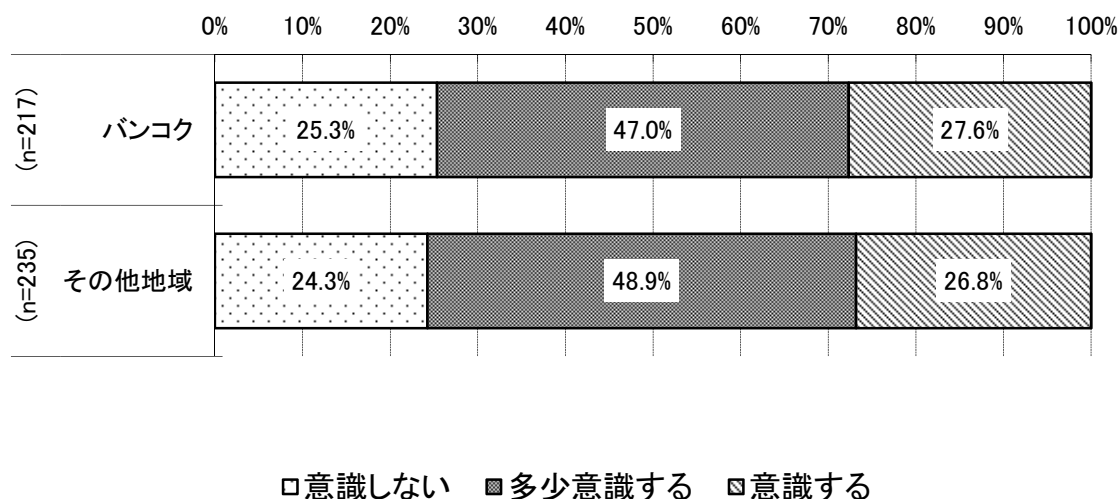
図表 B-3-206 日本のコミック（単行本、コミック誌）をインターネットから入手・閲覧する場合、正規版の認識有無（Q8_10）（単数回答）



図表 B-3-207 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-3-208 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）

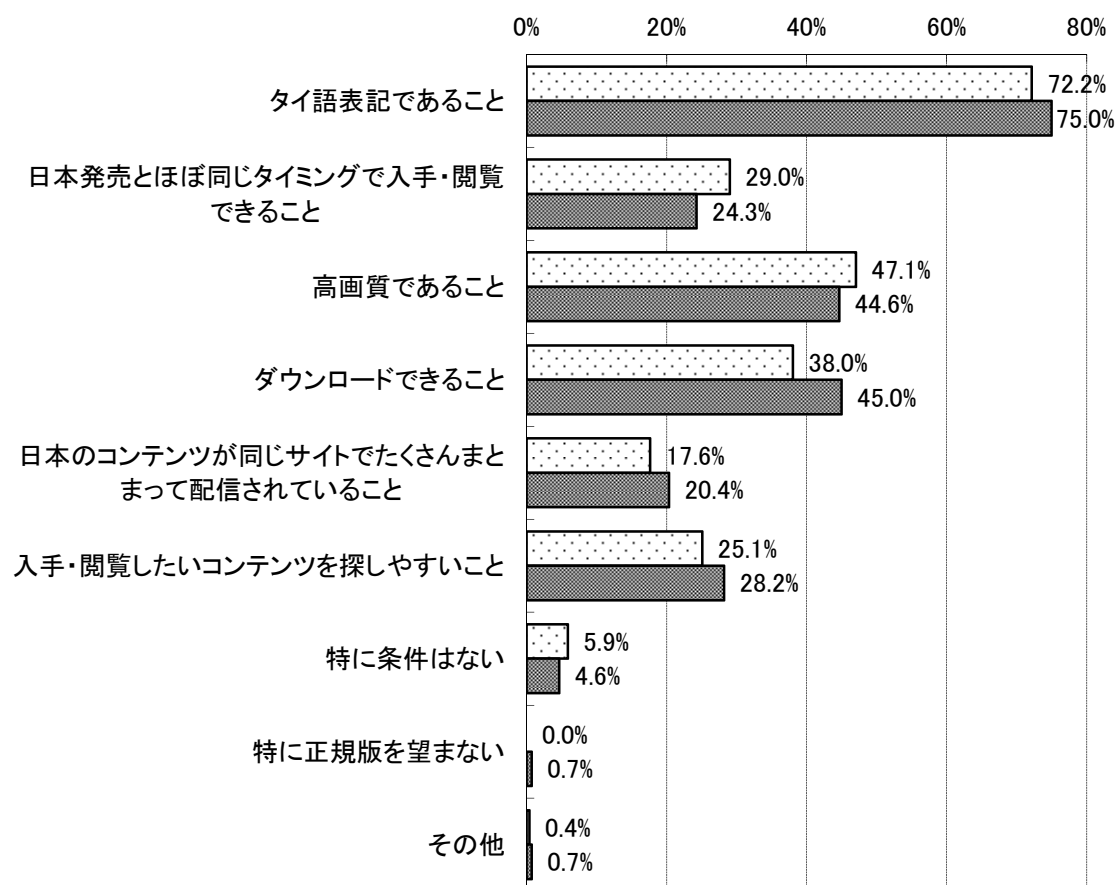


図表 B-3-209 日本のコミック（単行本、コミック誌）をパッケージで入手する場合における正規版・海賊版の認識が入手に与える影響度（Q8_11_A）（複数回答）



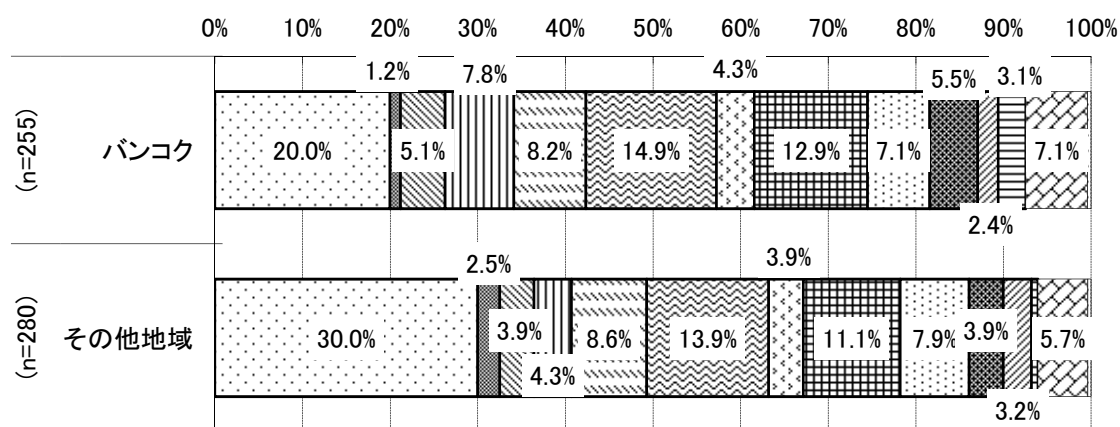
- 入手には影響がない
- 正規版があれば正規版を入手するようにするが、海賊版しか無い場合には海賊版を入手する。
- ▨正規版しか入手しない
- ▩正規版は高いので海賊版しか入手しない

図表 B-3 -210 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）



□(n=255) バンコク ■(n=280) その他地域

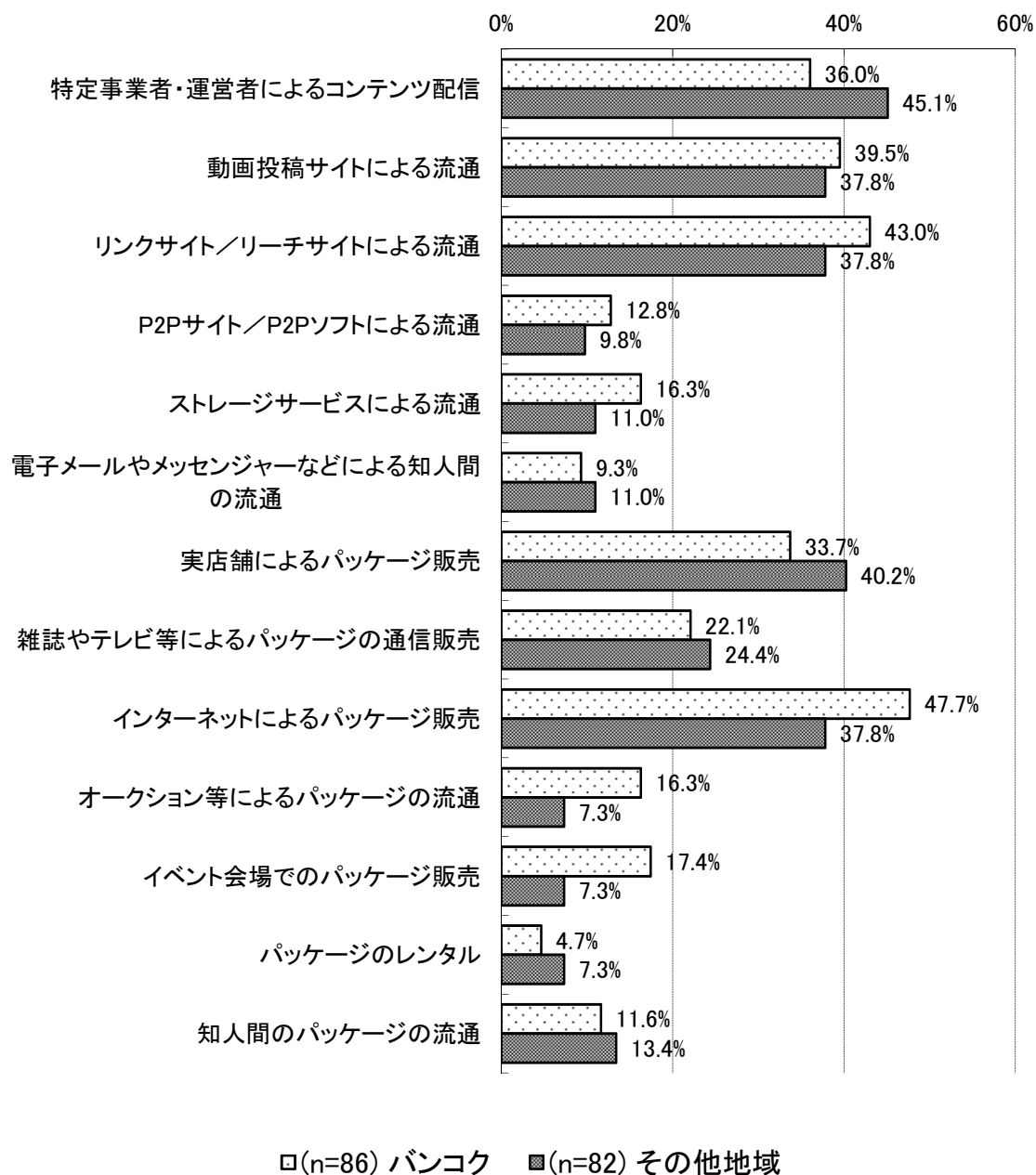
図表 B-3-211 日本の権利者が日本のコミック（単行本、コミック誌）を正規にインターネット上で入手・閲覧できるようにした場合、コンテンツ 1 件あたりの価格（Q8_13）（単数回答）



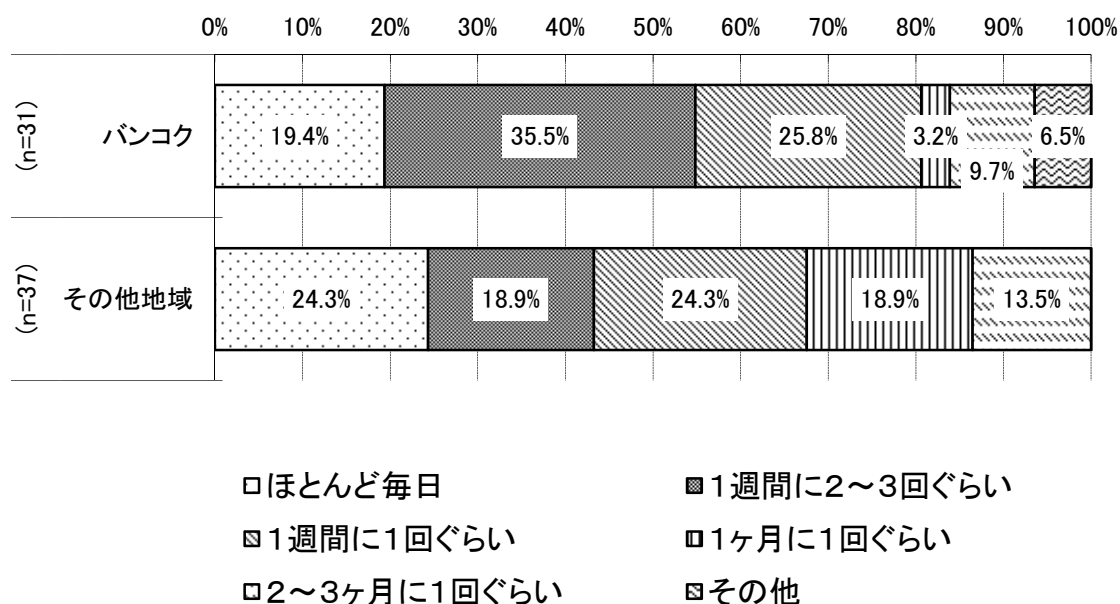
- 無償
- 5バーツ未満
- ▣ 10バーツ未満
- ▤ 20バーツ未満
- ▥ 30バーツ未満
- ▦ 50バーツ未満
- ▧ 70バーツ未満
- ▨ 100バーツ未満
- ▩ 200バーツ未満
- 300バーツ未満
- 500バーツ未満
- ▬ 月額固定の会員制ならよい
- ▭ その他

(10) 日本の雑誌の入手・視聴の状況等

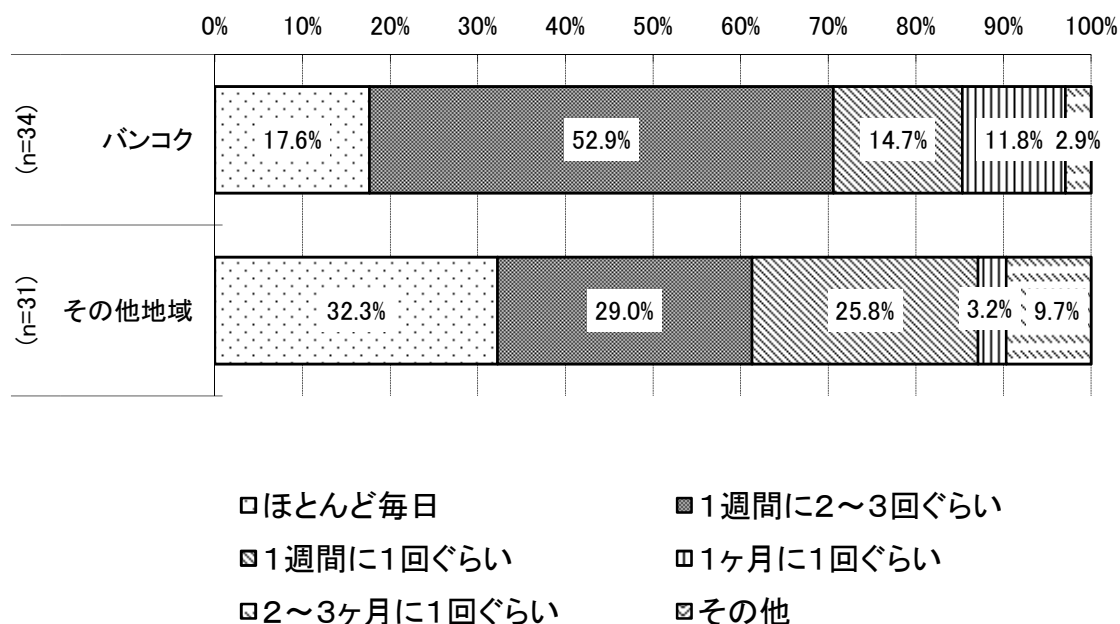
図表 B-3-212 日本の雑誌（ファッション等）を「無償または有償で入手・閲覧」した経験のある手段（Q9_1）（複数回答）



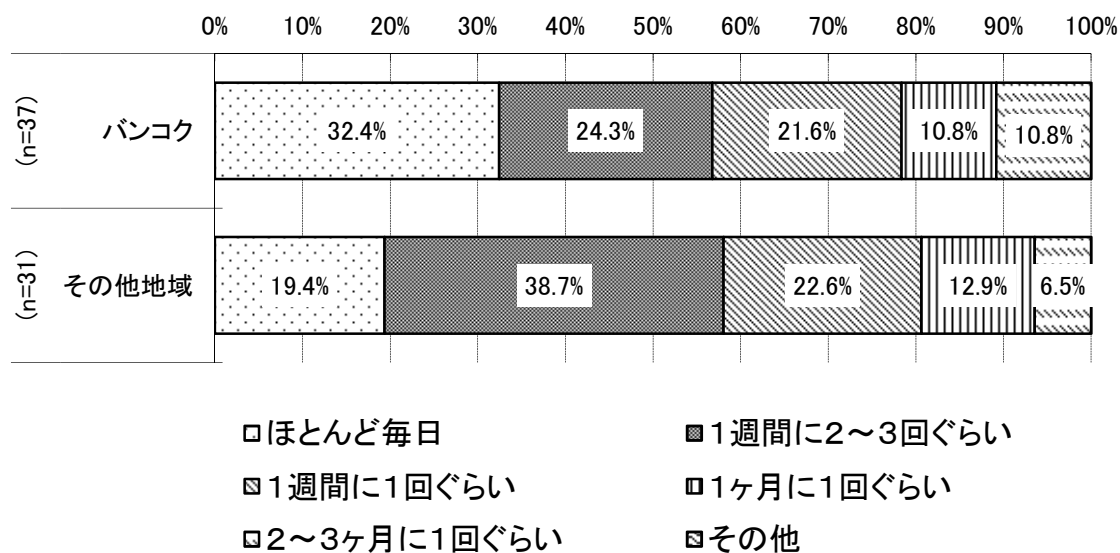
図表 B-3-213 日本の雑誌（ファッション等）の入手・閲覧頻度 1) 特定事業者・運営者によるコンテンツ配信（Q9_2_1）（単数回答）



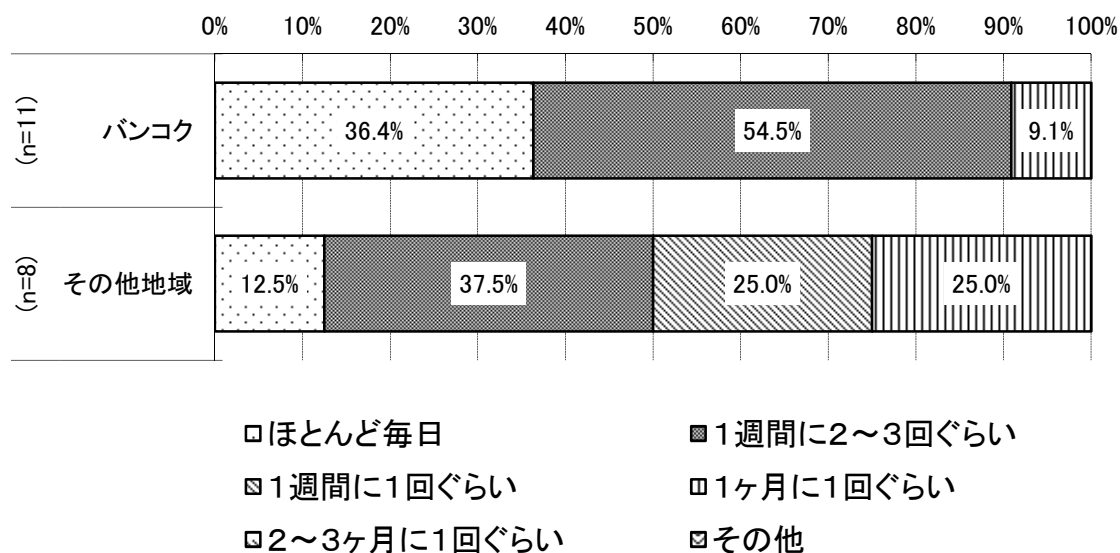
図表 B-3-214 日本の雑誌（ファッション等）の入手・閲覧頻度 2) 動画投稿サイトによる流通（Q9_2_2）（単数回答）



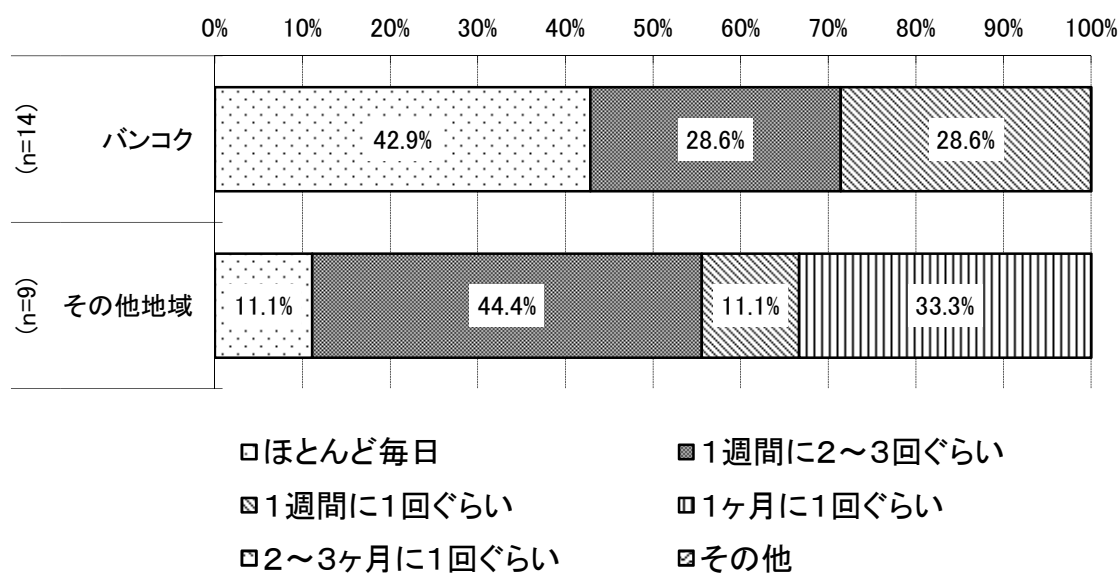
図表 B-3-215 日本の雑誌（ファッション等）の入手・閲覧頻度 3) リンクサイト／リーチサイトによる流通（Q9_2_3）（単数回答）



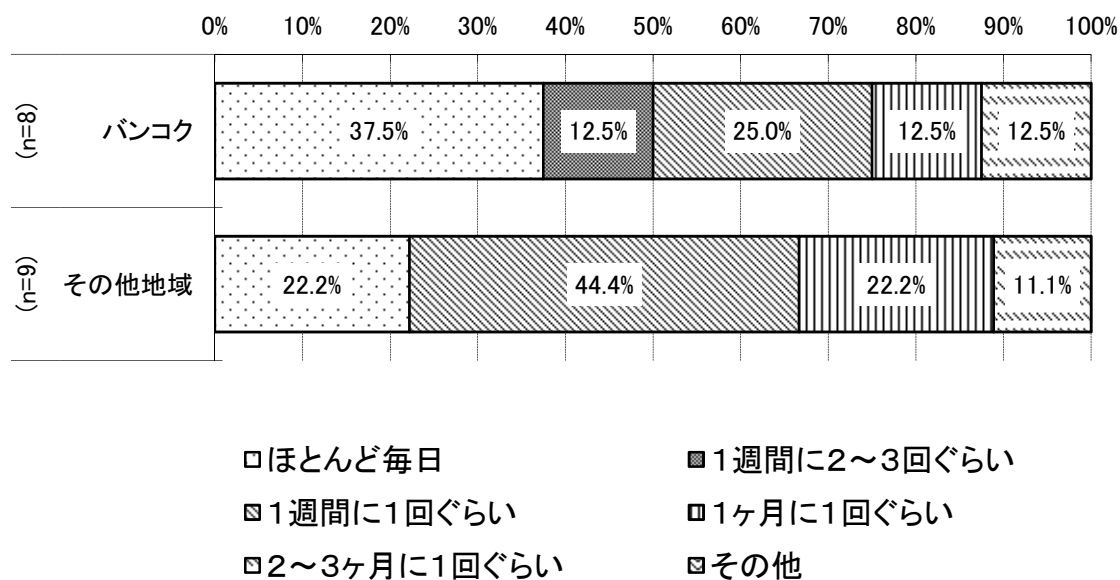
図表 B-3-216 日本の雑誌（ファッション等）の入手・閲覧頻度 4) P2P サイト／P2P ソフトによる流通（Q9_2_4）（単数回答）



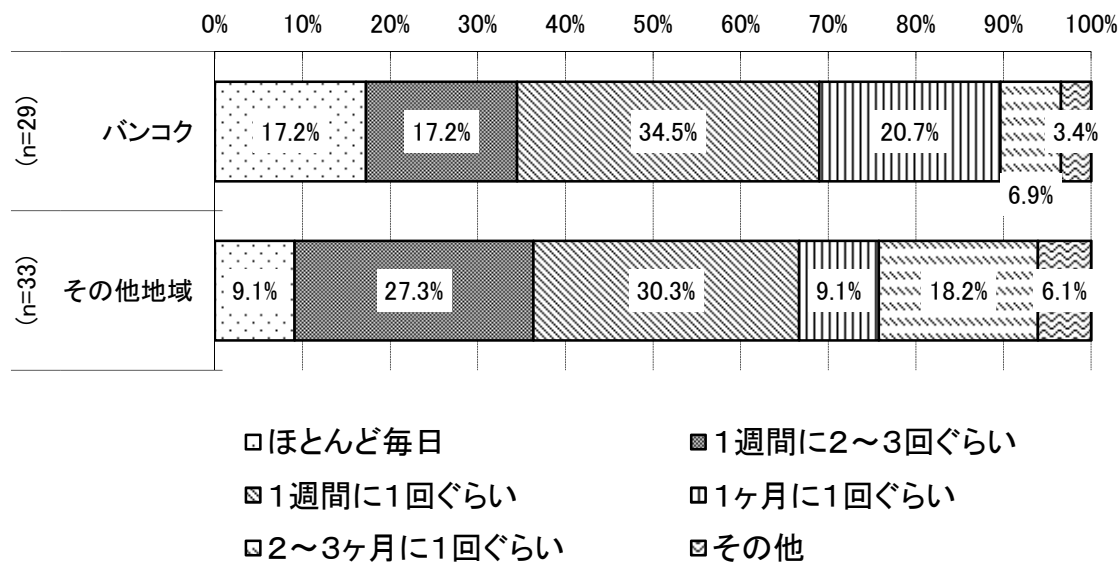
図表 B-3-217 日本の雑誌（ファッション等）の入手・閲覧頻度 5) ストレージサービス
による流通（Q9_2_5）（単数回答）



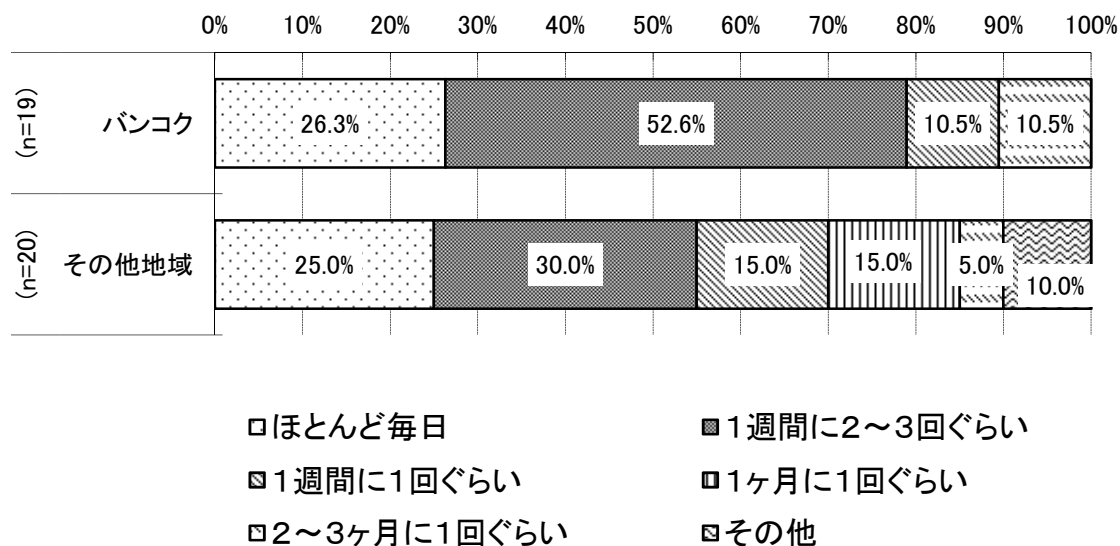
図表 B-3-218 日本の雑誌（ファッション等）の入手・閲覧頻度 6) 電子メールやメッ
ンジャーなどによる知人間の流通（Q9_2_6）（単数回答）



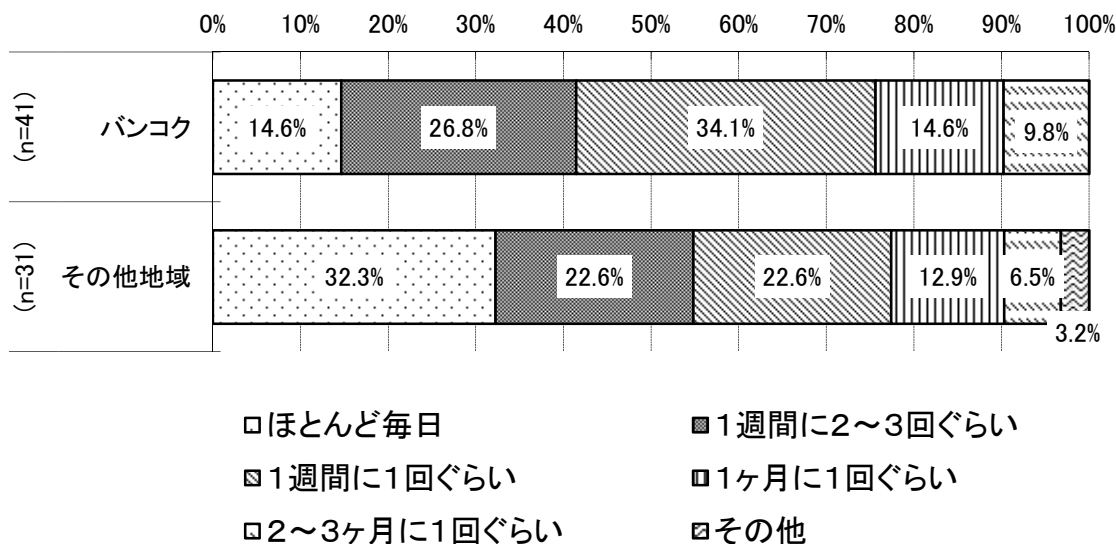
図表 B-3-219 日本の雑誌（ファッション等）の入手・閲覧頻度 7) 実店舗によるパッケージ販売（Q9_2_7）（単数回答）



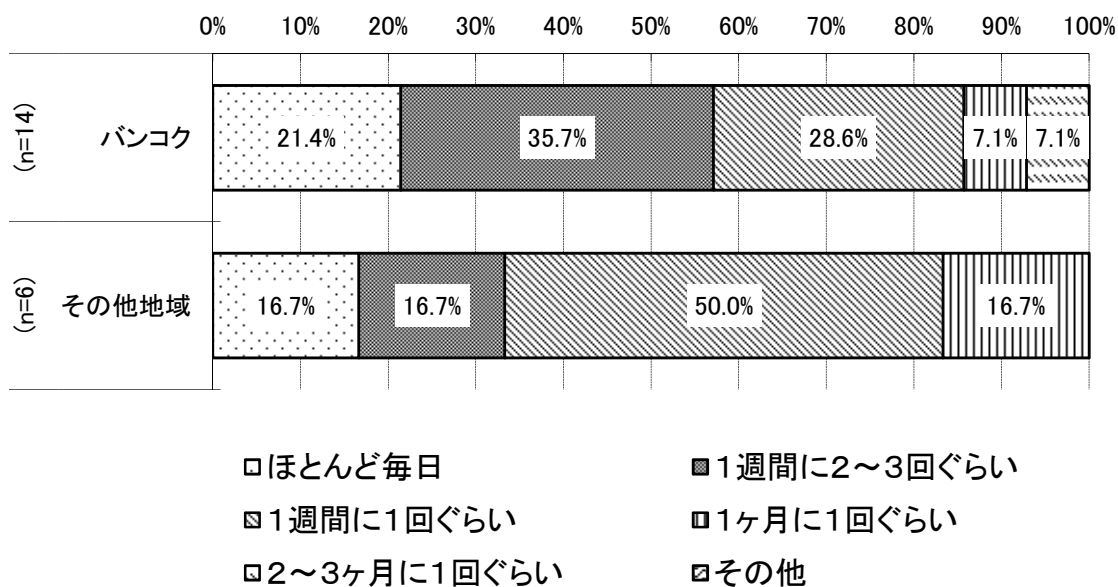
図表 B-3-220 日本の雑誌（ファッション等）の入手・閲覧頻度 8) 雑誌やテレビ等によるパッケージの通信販売（Q9_2_8）（単数回答）



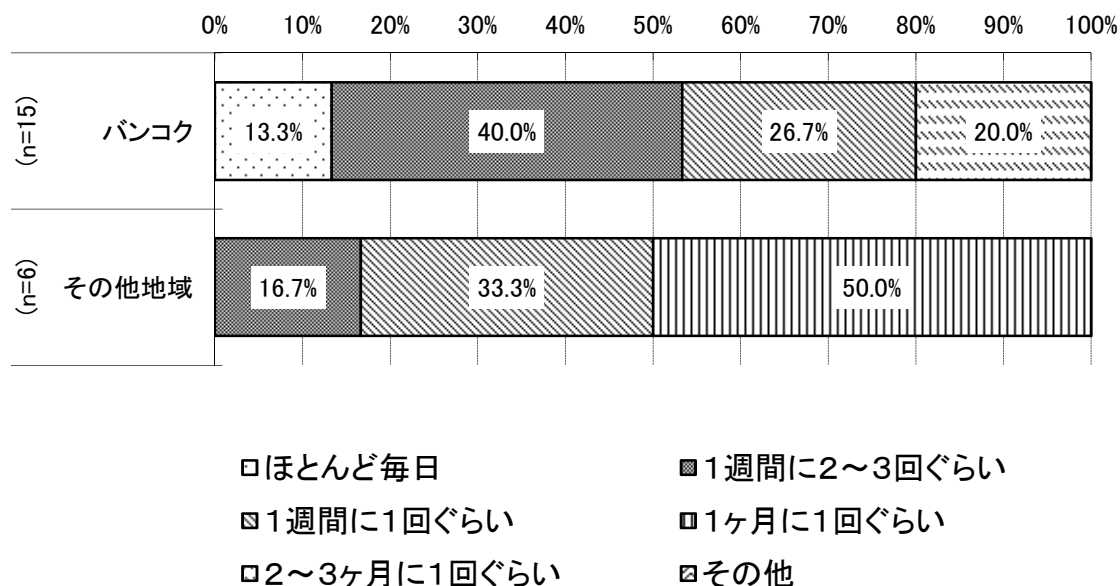
図表 B-3-221 日本の雑誌（ファッション等）の入手・閲覧頻度 9) インターネットによるパッケージ販売（Q9_2_9）（単数回答）



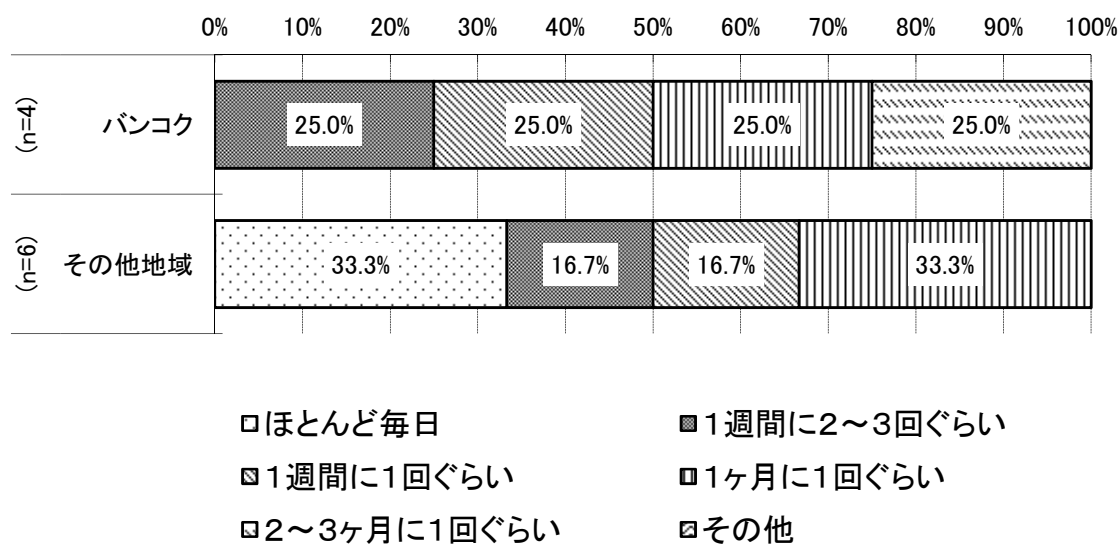
図表 B-3-222 日本の雑誌（ファッション等）の入手・閲覧頻度 10) オークション等によるパッケージの流通（Q9_2_10）（単数回答）



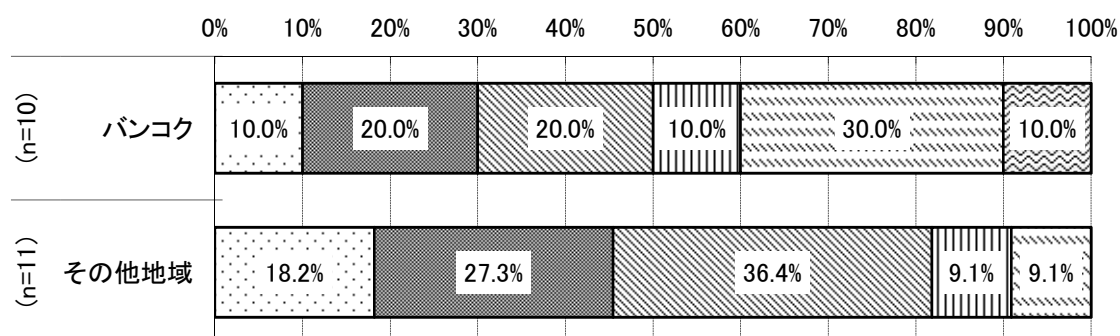
図表 B-3-223 日本の雑誌（ファッション等）の入手・閲覧頻度 12) イベント会場でのパッケージ販売（Q9_2_12）（単数回答）



図表 B-3-224 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）

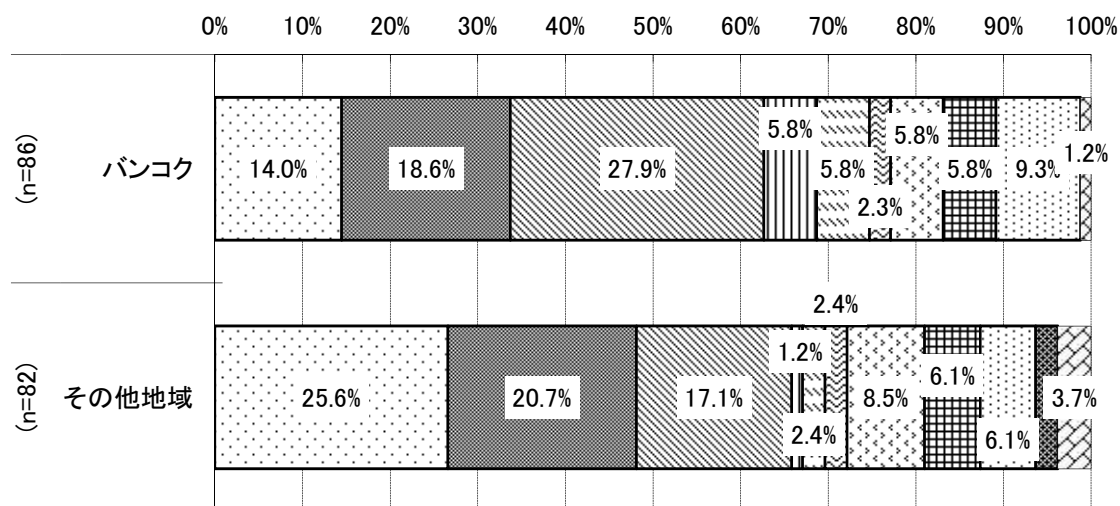


図表 B-3-225 日本の雑誌（ファッション等）の入手・閲覧頻度 14) 知人間のパッケージの流通（Q9_2_14）（単数回答）



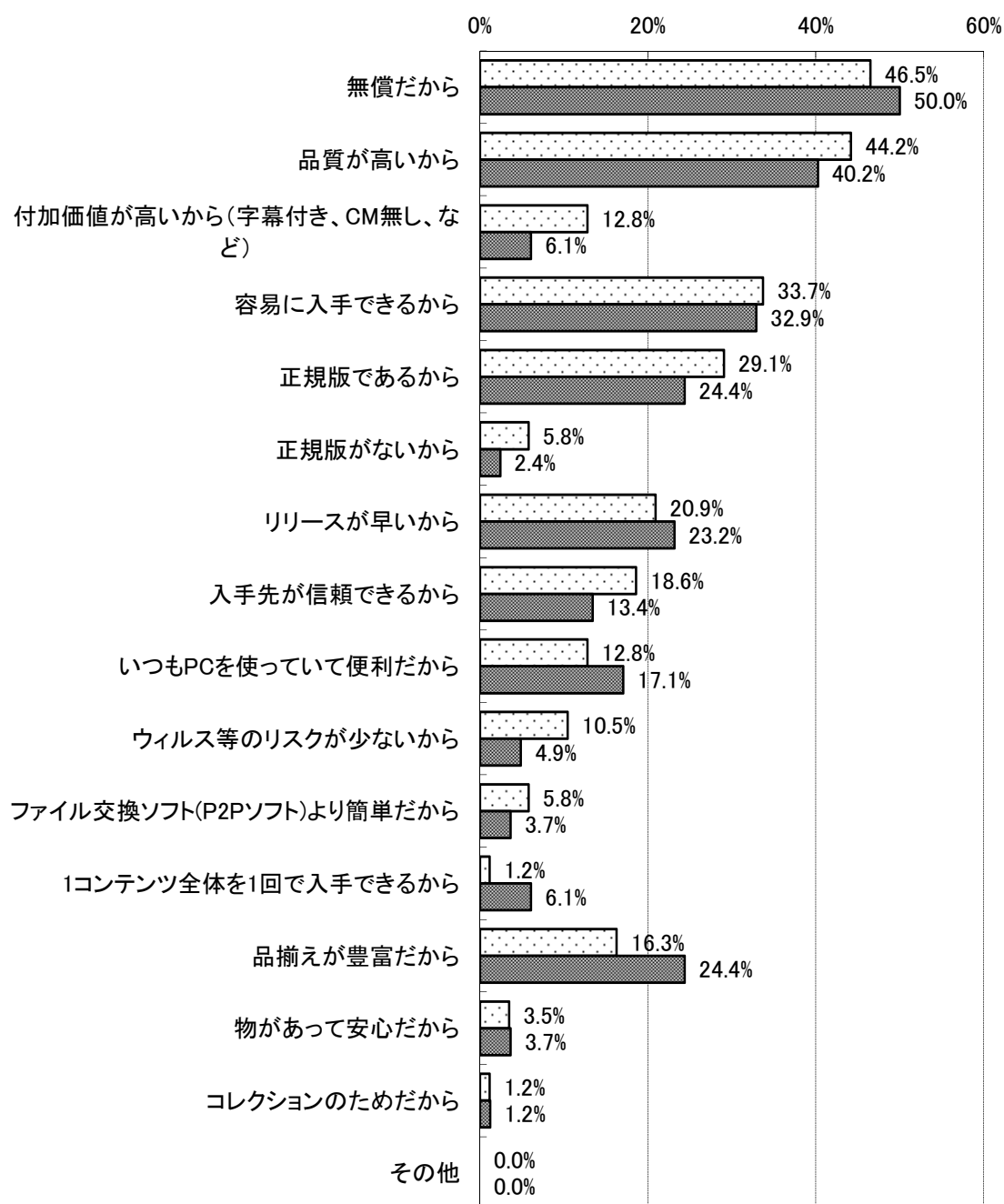
- ほとんど毎日
- ▣ 1週間に1回ぐらい
- ▤ 1週間に2～3回ぐらい
- ▥ 1ヶ月に1回ぐらい
- ▦ 2～3ヶ月に1回ぐらい
- ▧ その他

図表 B-3-226 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）



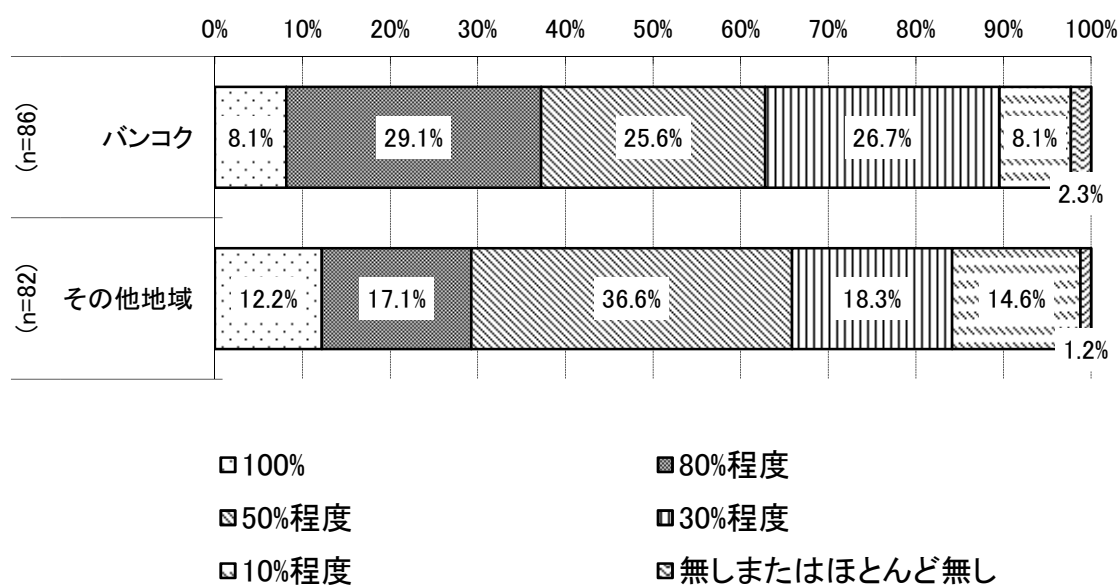
- 特定事業者・運営者によるコンテンツ配信
- 動画投稿サイトによる流通
- ▨ リンクサイト／リーチサイトによる流通
- ▩ P2Pサイト／P2Pソフトによる流通
- ストレージサービスによる流通
- ▨ 電子メールやメッセージなどによる知人間の流通
- 実店舗によるパッケージ販売
- ▩ 雑誌やテレビ等によるパッケージの通信販売
- インターネットによるパッケージ販売
- オークション等によるパッケージの流通
- ▨ イベント会場でのパッケージ販売
- ▩ パッケージのレンタル
- ▨ 知人間のパッケージの流通

図表 B-3 -227 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）

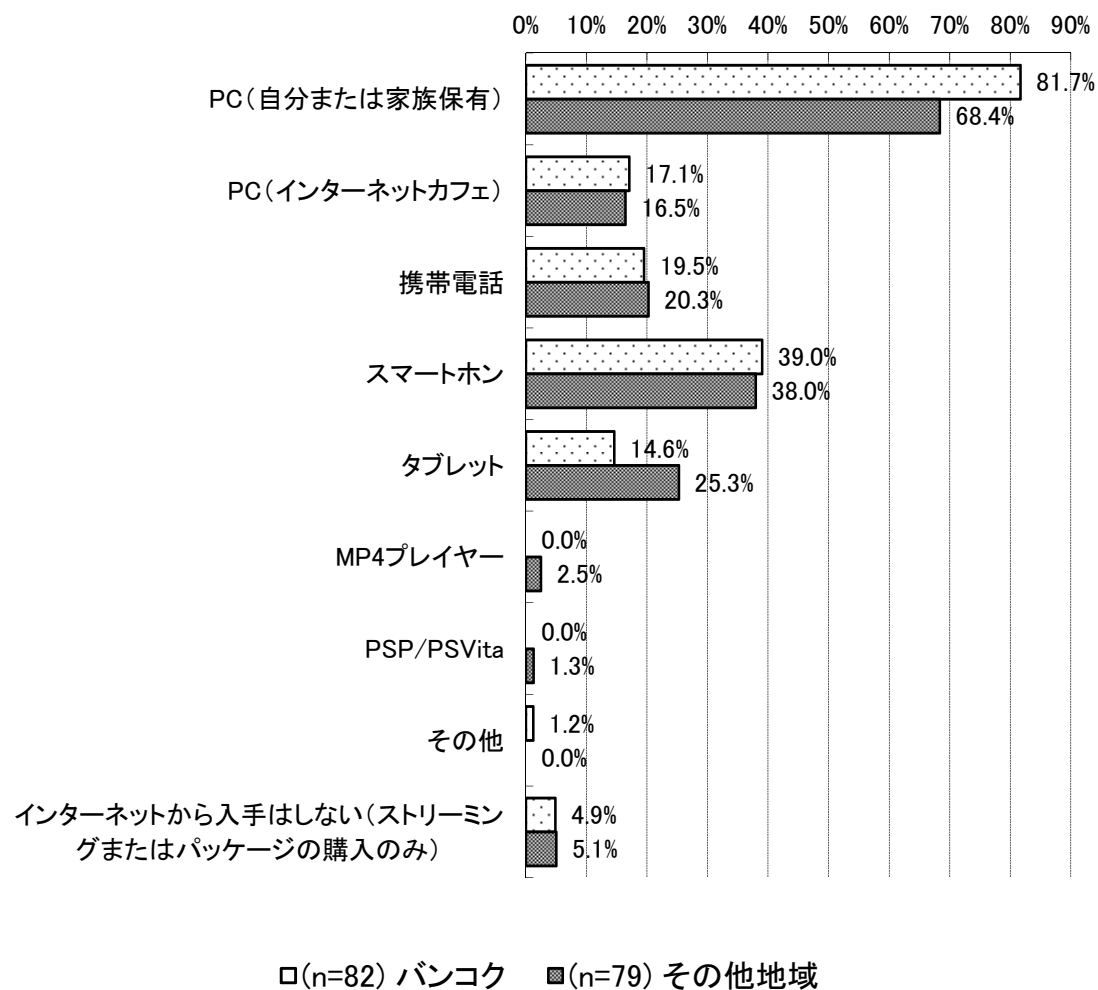


□(n=86) バンコク ■(n=82) その他地域

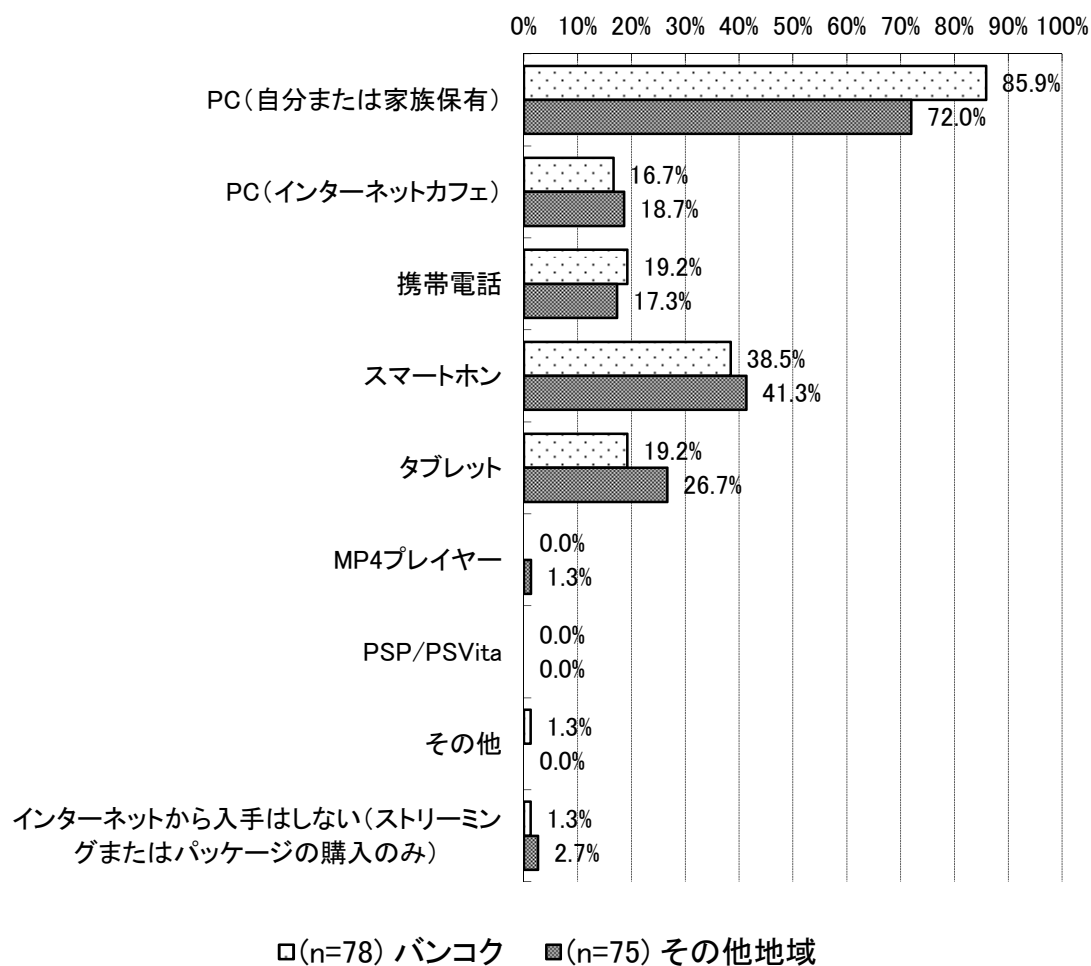
図表 B-3-228 日本の雑誌（ファッション等）コンテンツのうち、実際に閲覧・閲覧するコンテンツの割合（Q9_6）（単数回答）



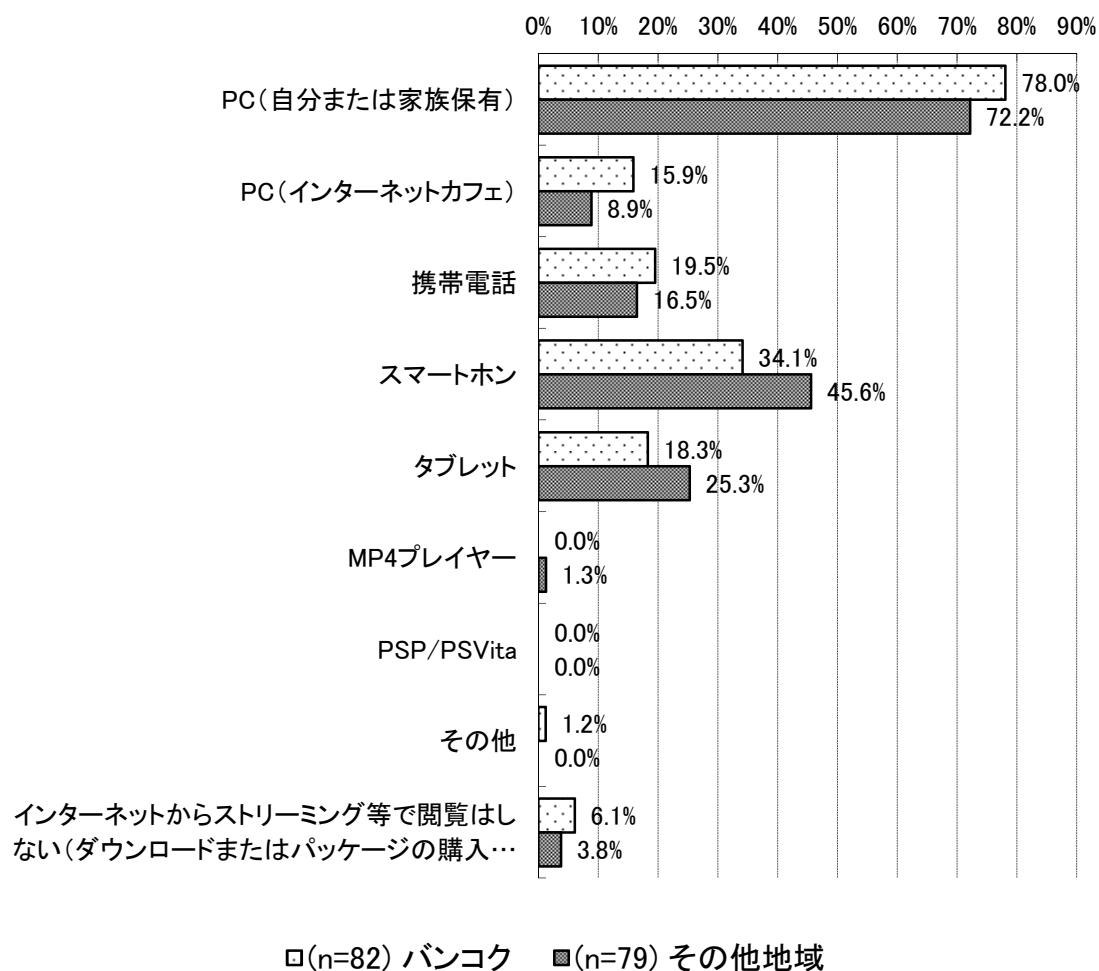
図表 B-3 -229 日本の雑誌（ファッション等）をインターネットから入手するため使用する端末（Q9_7）（複数回答）



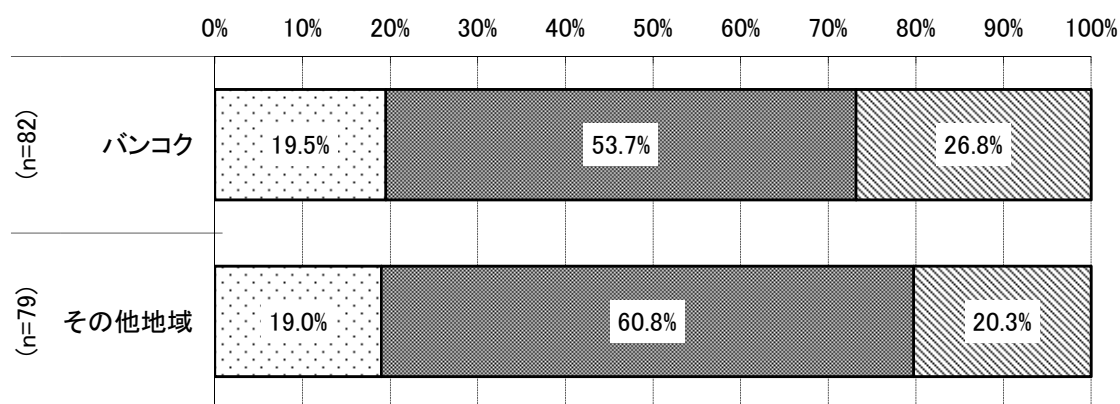
図表 B-3 -230 日本の雑誌（ファッション等）をインターネットから入手した後、閲覧する端末（Q9_8）（複数回答）



図表 B-3-231 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）

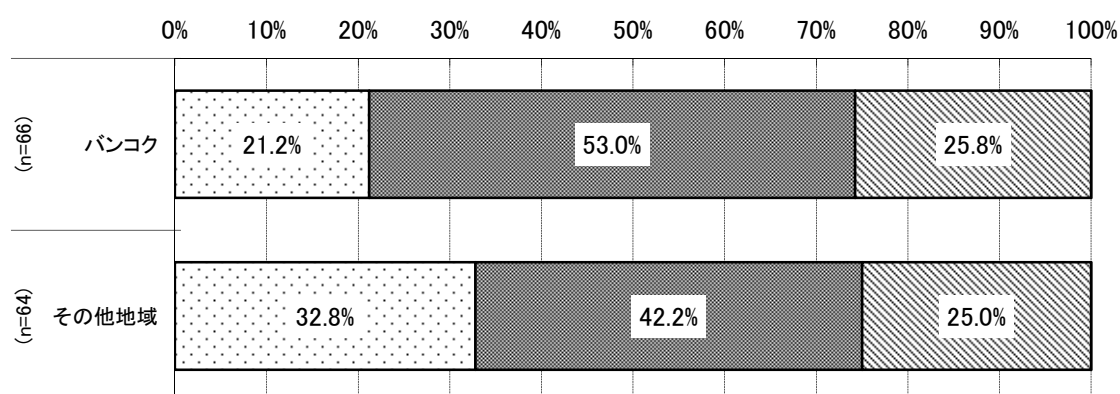


図表 B-3-232 日本の雑誌（ファッション等）をインターネットから入手・閲覧する場合、正規版の認識有無（Q9_10）（単数回答）



□意識しない ■多少意識する ▨意識する

図表 B-3-233 日本の雑誌（ファッション等）をインターネットから入手・視聴する場合における正規版・海賊版の認識が入手に与える影響度（Q9_10_A）（複数回答）

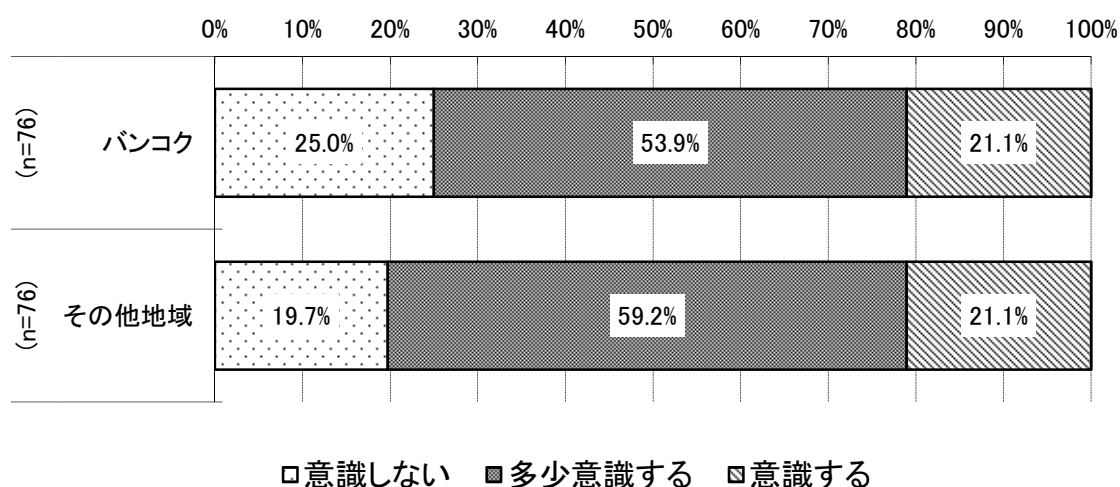


□入手・閲覧には影響がない

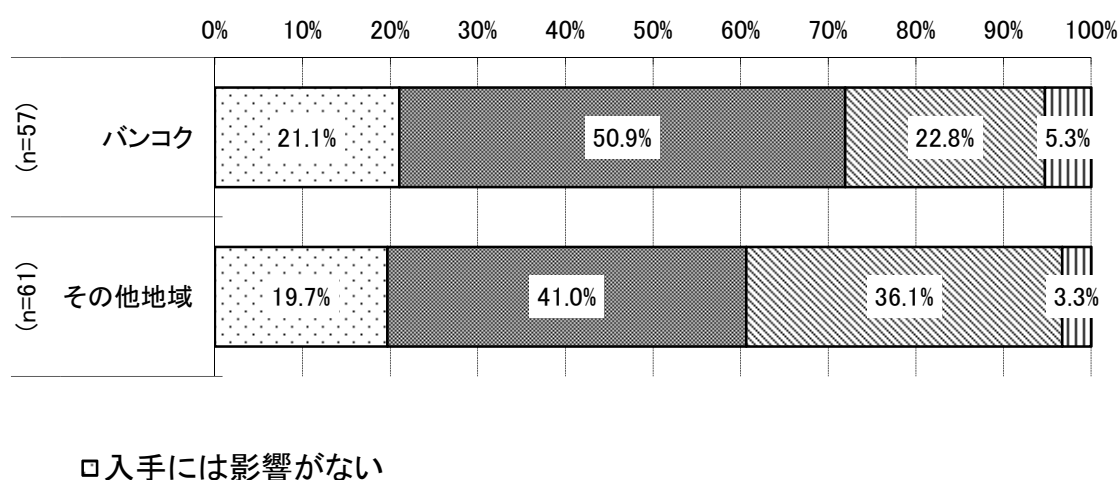
■正規版があれば正規版を入手・閲覧するようにするが、海賊版しか無い場合には海賊版を入手・閲覧する。

▨正規版しか入手・閲覧しない

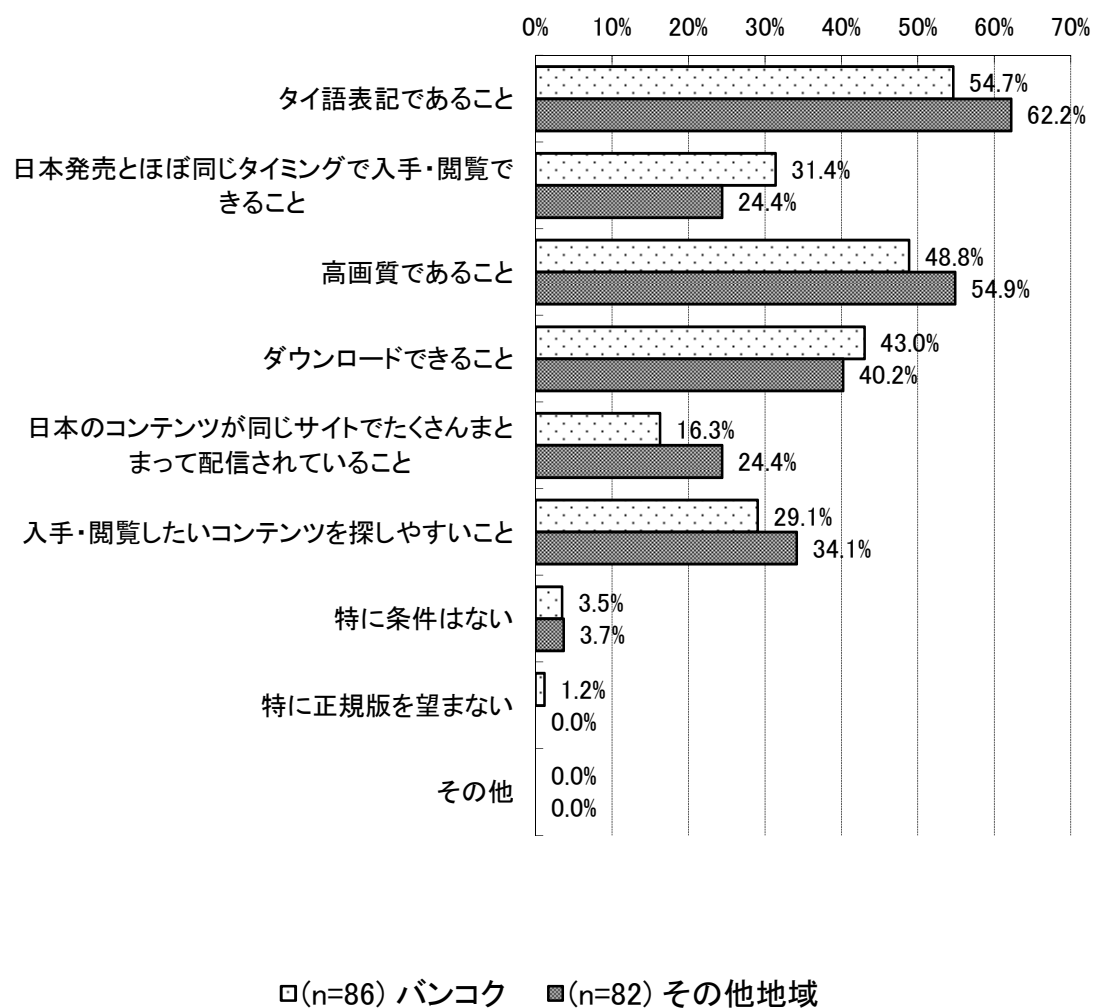
図表 B-3-234 日本の雑誌（ファッション等）をパッケージで入手する場合、正規版の認識有無（Q9_11）（単数回答）



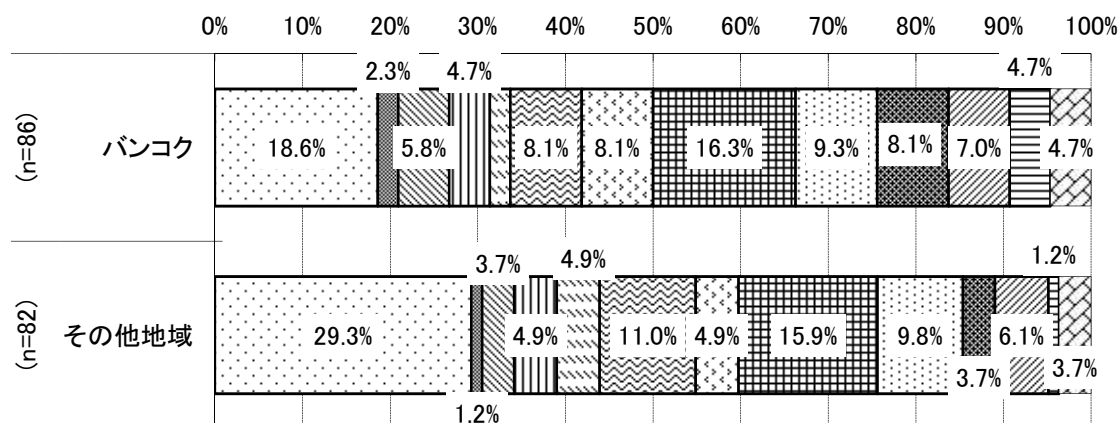
図表 B-3-235 日本の雑誌（ファッション等）をパッケージで入手する場合における正規版・海賊版の認識が入手に与える影響度（Q9_11_A）（複数回答）



図表 B-3-236 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）



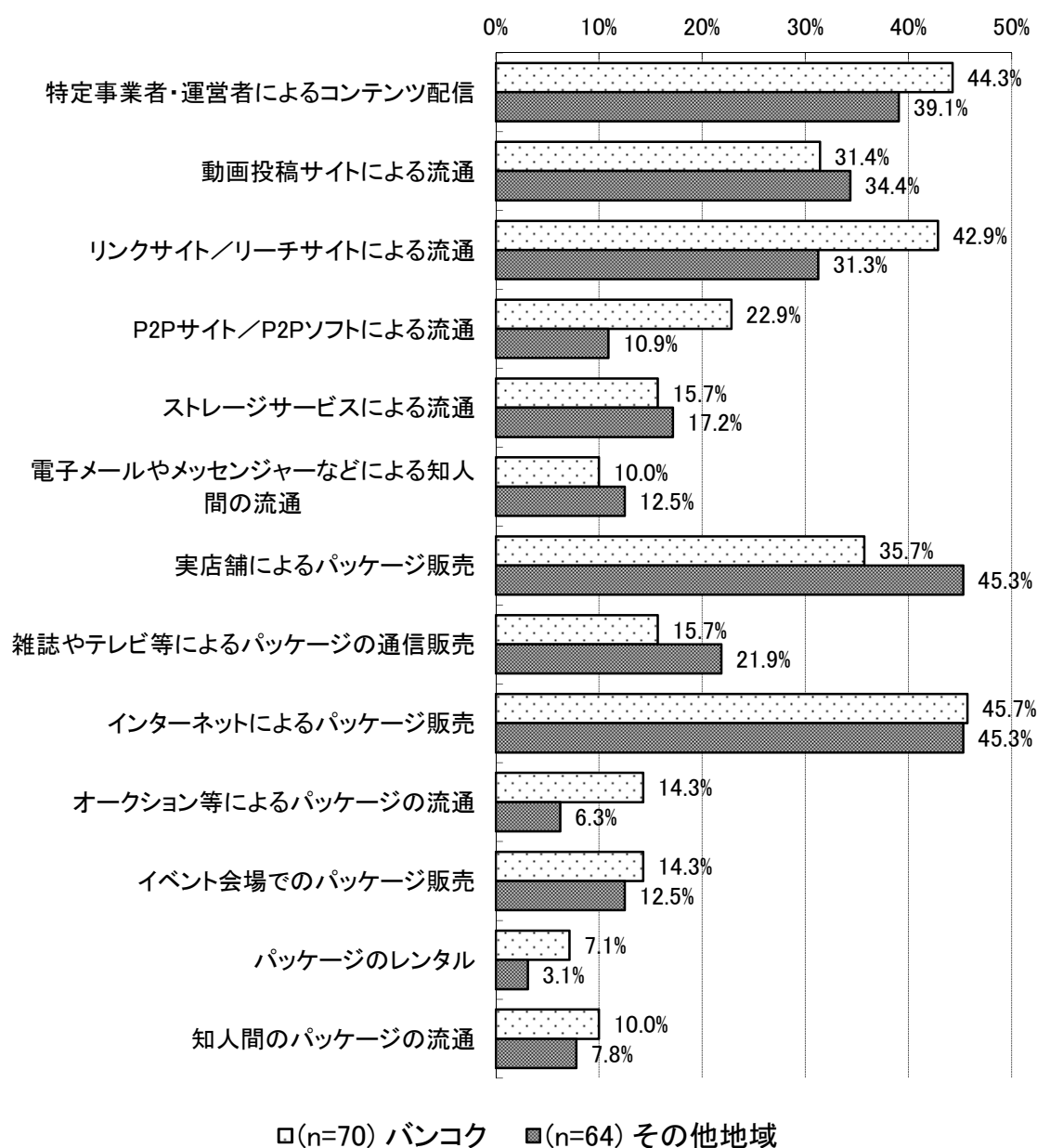
図表 B-3 -237 日本の権利者が日本の雑誌（ファッション等）を正規にインターネット上で入手・閲覧できるようにした場合、コンテンツ 1 件あたりの価格（Q9_13）（単数回答）



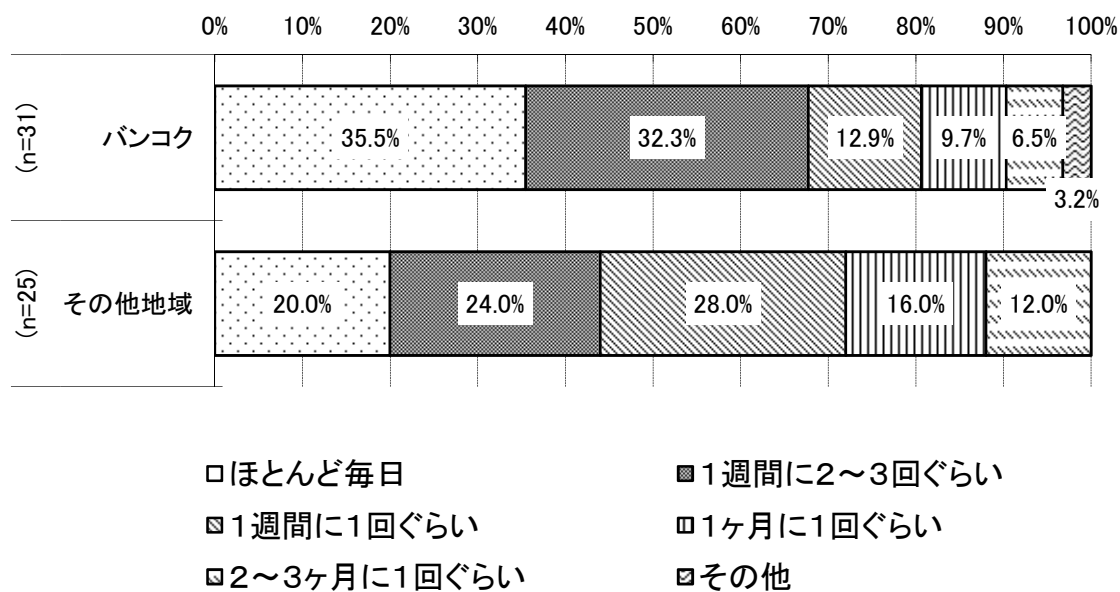
- 無償
- ▨ 10バーツ未満
- ▨ 30バーツ未満
- ▨ 70バーツ未満
- ▨ 200バーツ未満
- ▨ 500バーツ未満
- ☑ 月額固定の会員制ならよい
- 5バーツ未満
- ▨ 20バーツ未満
- ▨ 50バーツ未満
- ▨ 100バーツ未満
- ▨ 300バーツ未満
- ▨ 500バーツ以上
- ⊞ その他

(11) 日本の書籍の入手・視聴の状況等

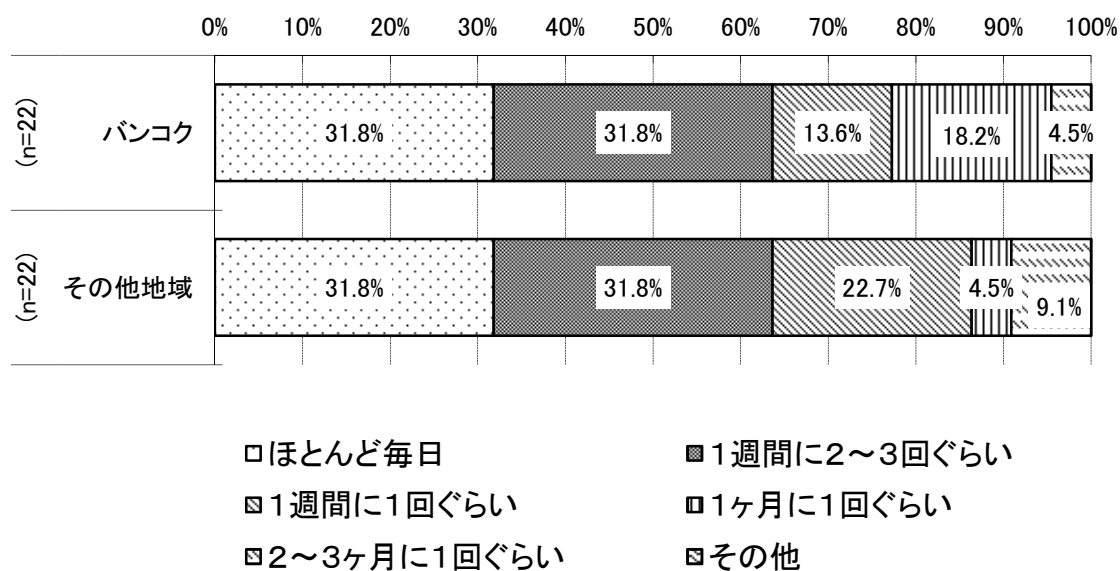
図表 B-3-238 日本の書籍（小説等）を「無償または有償で入手・閲覧」した経験のある手段（Q10_1）（複数回答）



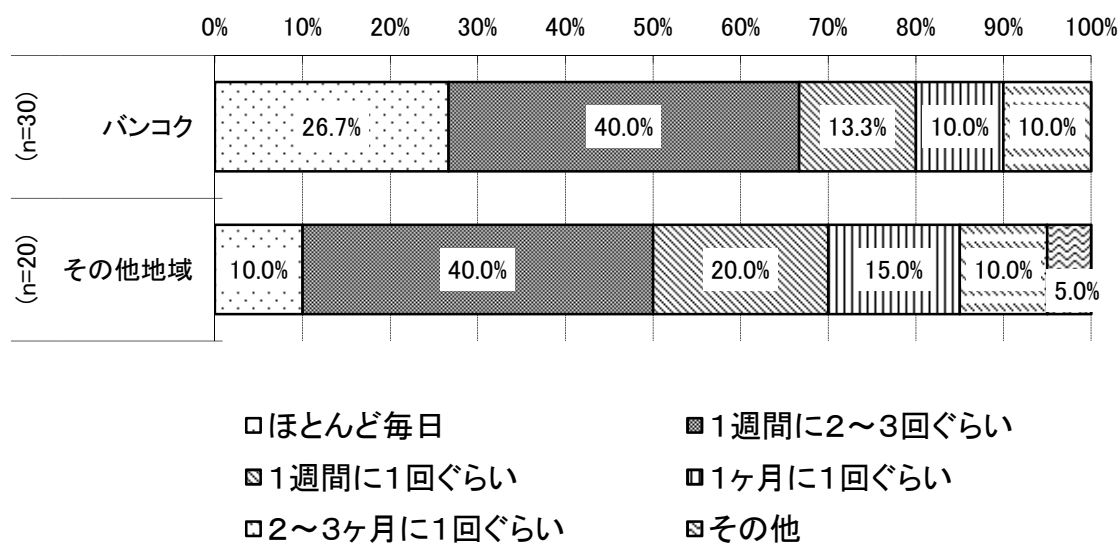
図表 B-3-239 日本の書籍（小説等）の入手・閲覧頻度 1）特定事業者・運営者によるコンテンツ配信（Q10_2_1）（単数回答）



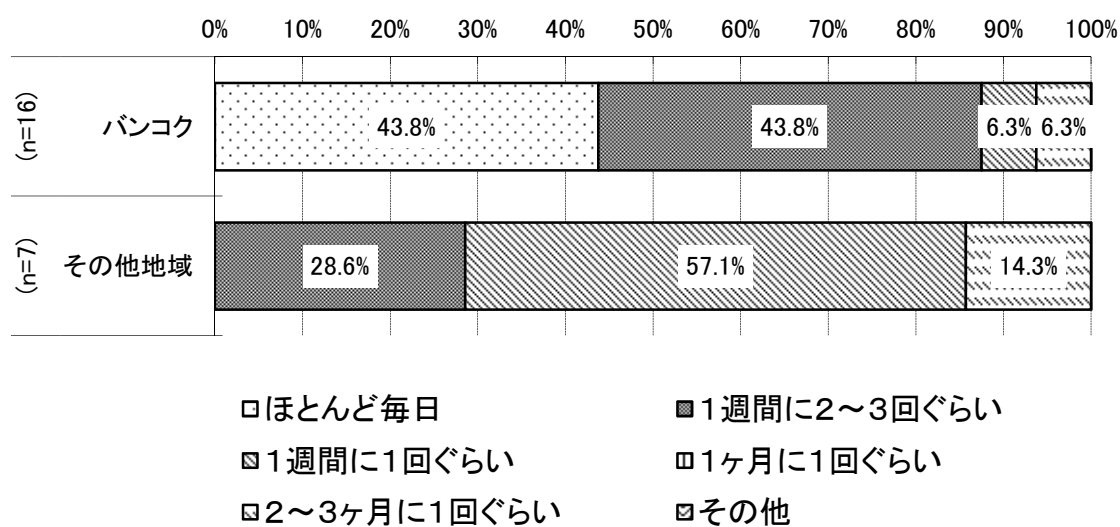
図表 B-3-240 日本の書籍（小説等）の入手・閲覧頻度 2）動画投稿サイトによる流通（Q10_2_2）（単数回答）



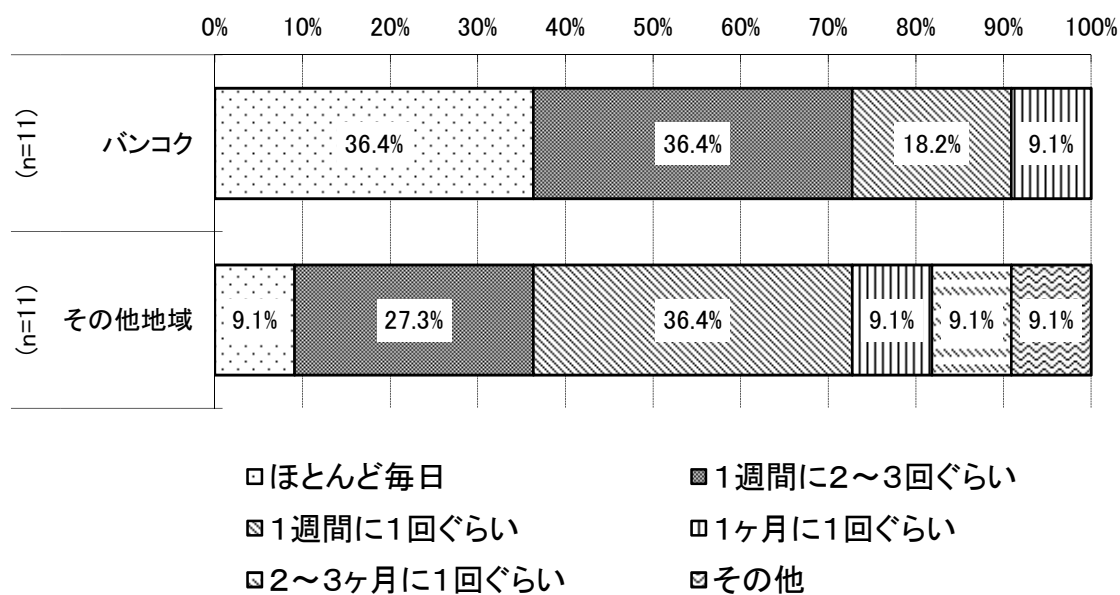
図表 B-3-241 日本の書籍（小説等）の入手・閲覧頻度 3）リンクサイト／リーチサイト
による流通（Q10_2_3）（単数回答）



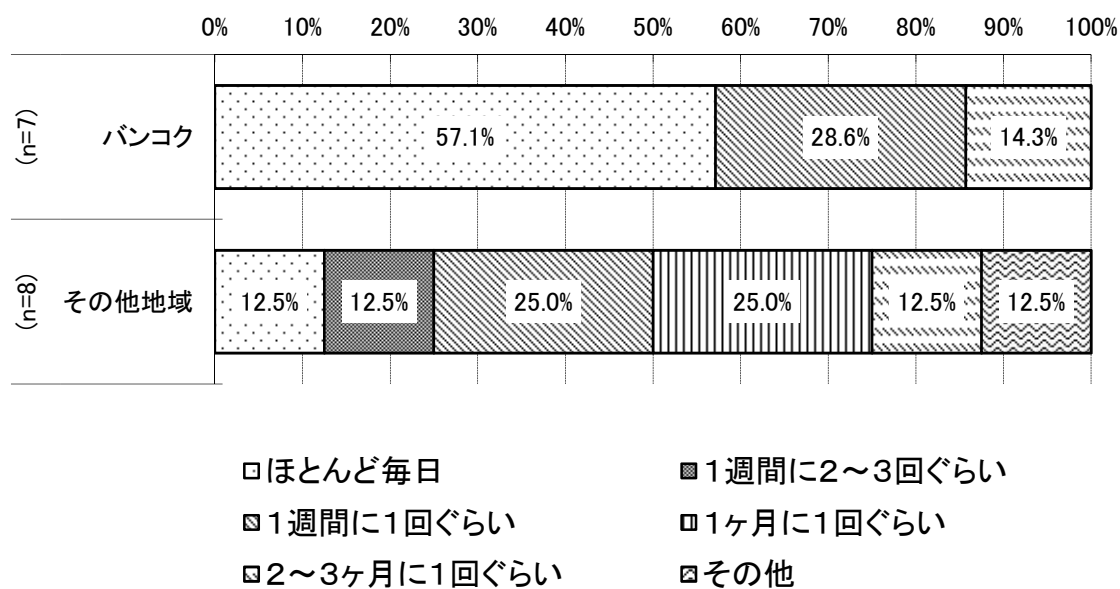
図表 B-3-242 日本の書籍（小説等）の入手・閲覧頻度 4）P2P サイト／P2P ソフトによる流通（Q10_2_4）（単数回答）



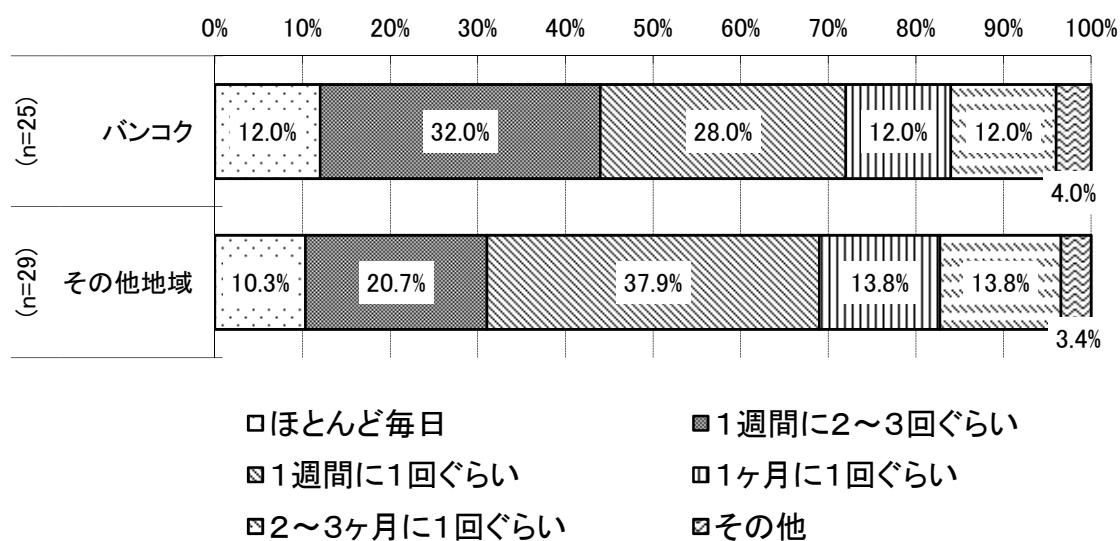
図表 B-3-243 日本の書籍（小説等）の入手・閲覧頻度 5) ストレージサービスによる流通（Q10_2_5）（単数回答）



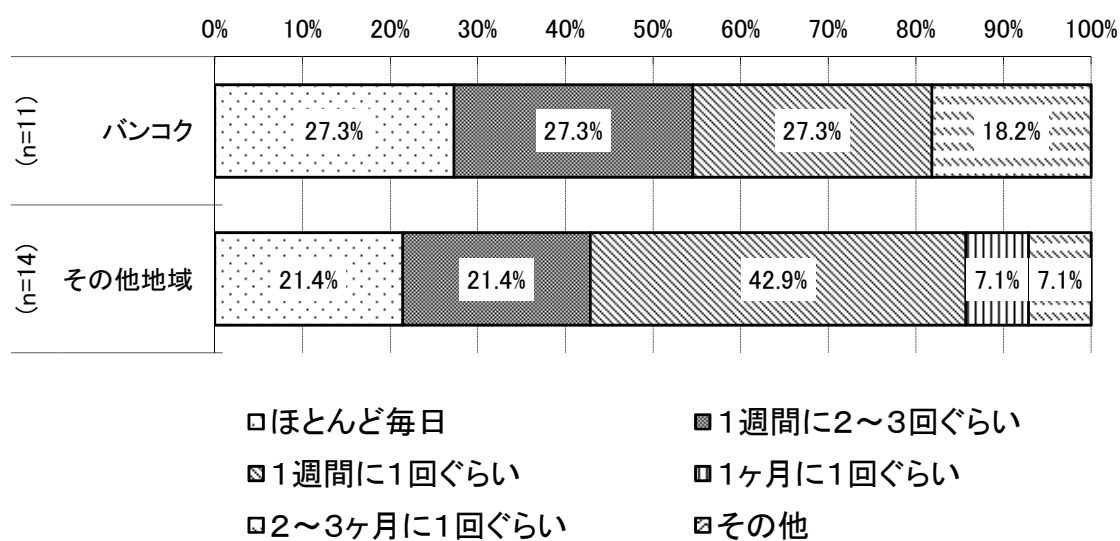
図表 B-3-244 日本の書籍（小説等）の入手・閲覧頻度 6) 電子メールやメッセージなどによる知人間の流通（Q10_2_6）（単数回答）



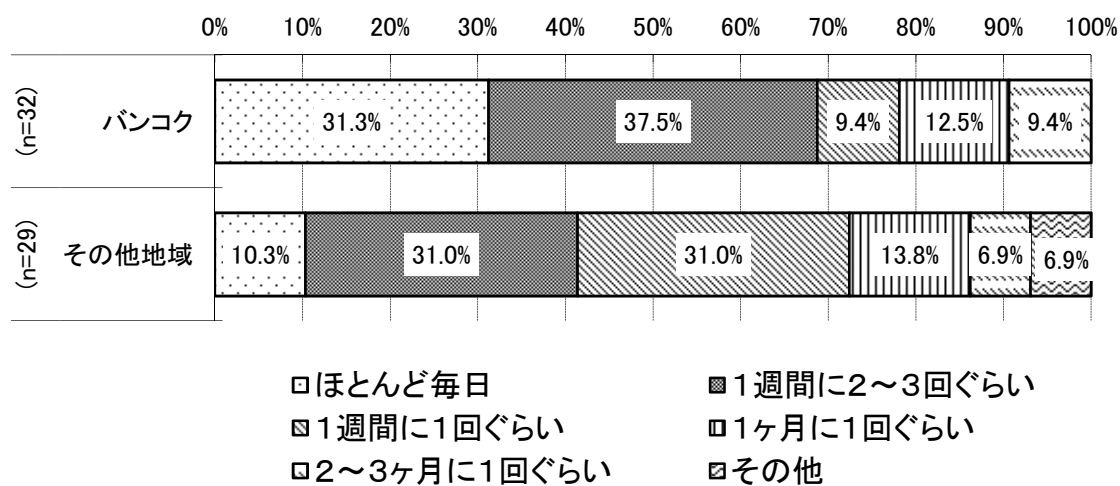
図表 B-3-245 日本の書籍（小説等）の入手・閲覧頻度 7) 実店舗によるパッケージ販売
(Q10_2_7) (単数回答)



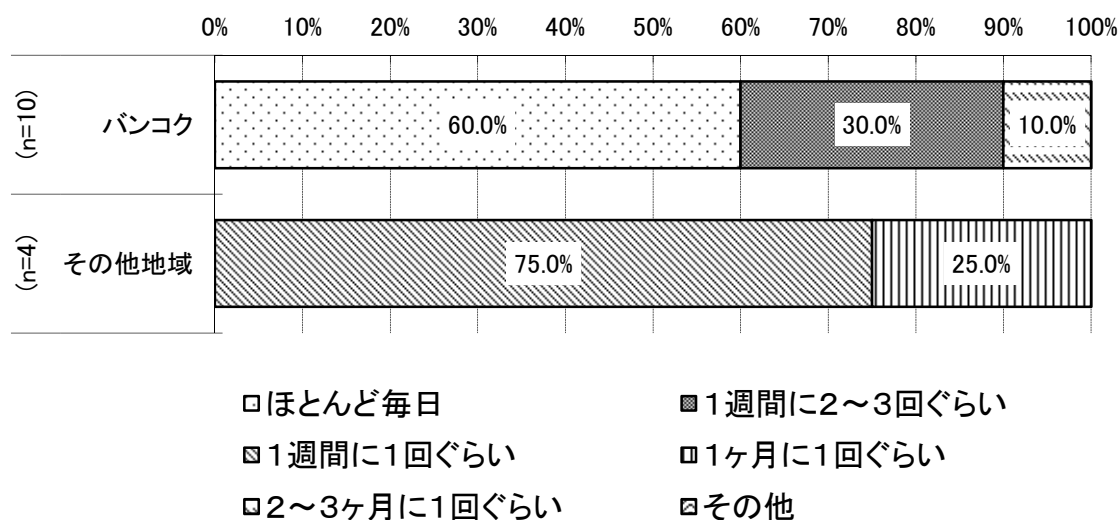
図表 B-3-246 日本の書籍（小説等）の入手・閲覧頻度 8) 雑誌やテレビ等によるパッケージの通信販売 (Q10_2_8) (単数回答)



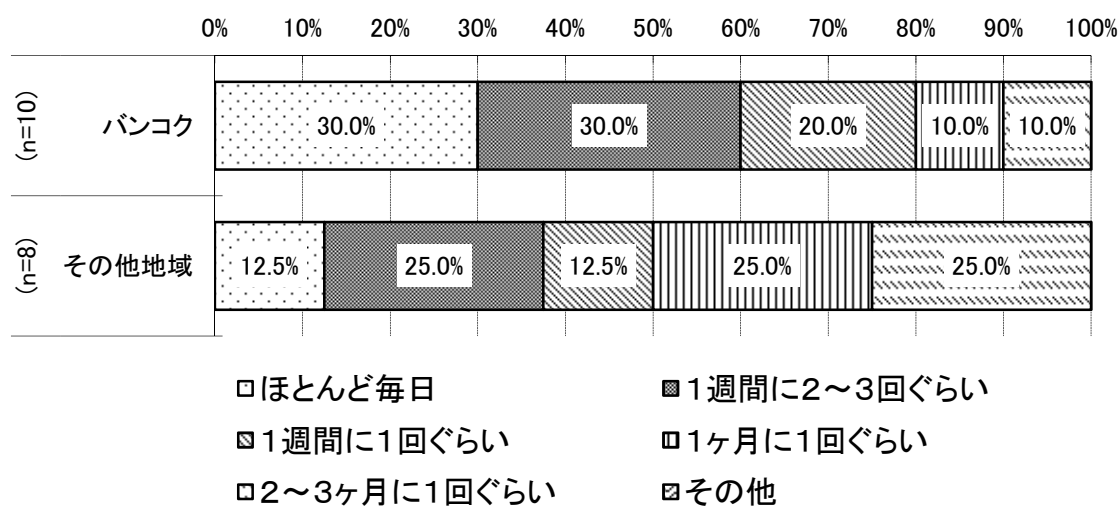
図表 B-3-247 日本の書籍（小説等）の入手・閲覧頻度 9) インターネットによるパッケージ販売（Q10_2_9）（単数回答）



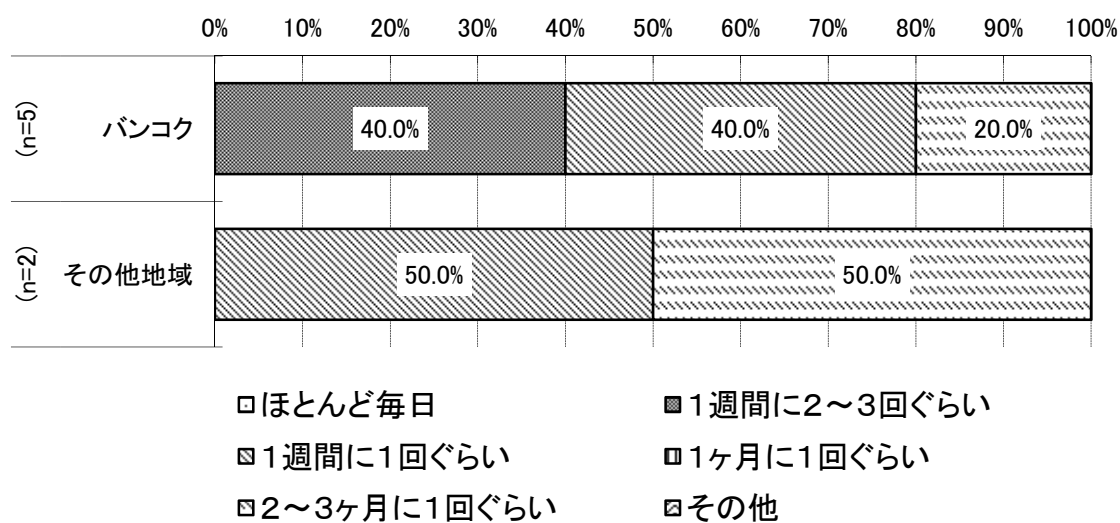
図表 B-3-248 日本の書籍（小説等）の入手・閲覧頻度 10) オークション等によるパッケージの流通（Q10_2_10）（単数回答）



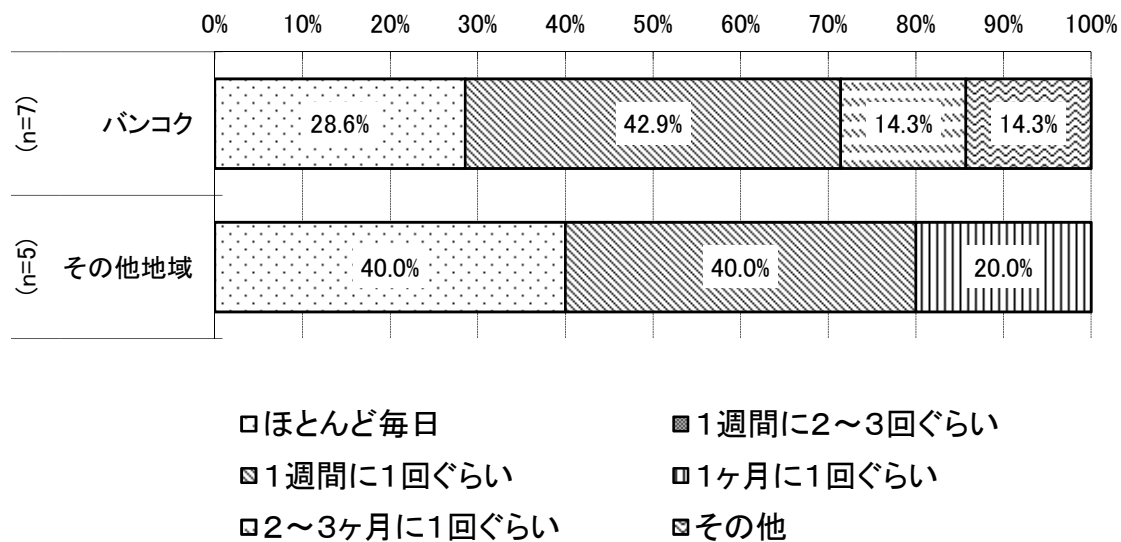
図表 B-3-249 日本の書籍（小説等）の入手・閲覧頻度 12) イベント会場でのパッケージ販売（Q10_2_12）（単数回答）



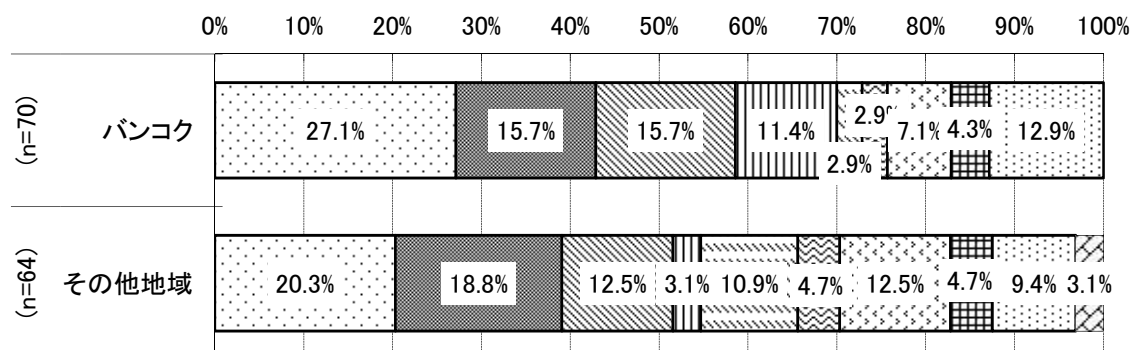
図表 B-3-250 日本の書籍（小説等）の入手・閲覧頻度 13) パッケージのレンタル（Q10_2_13）（単数回答）



図表 B-3-251 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)

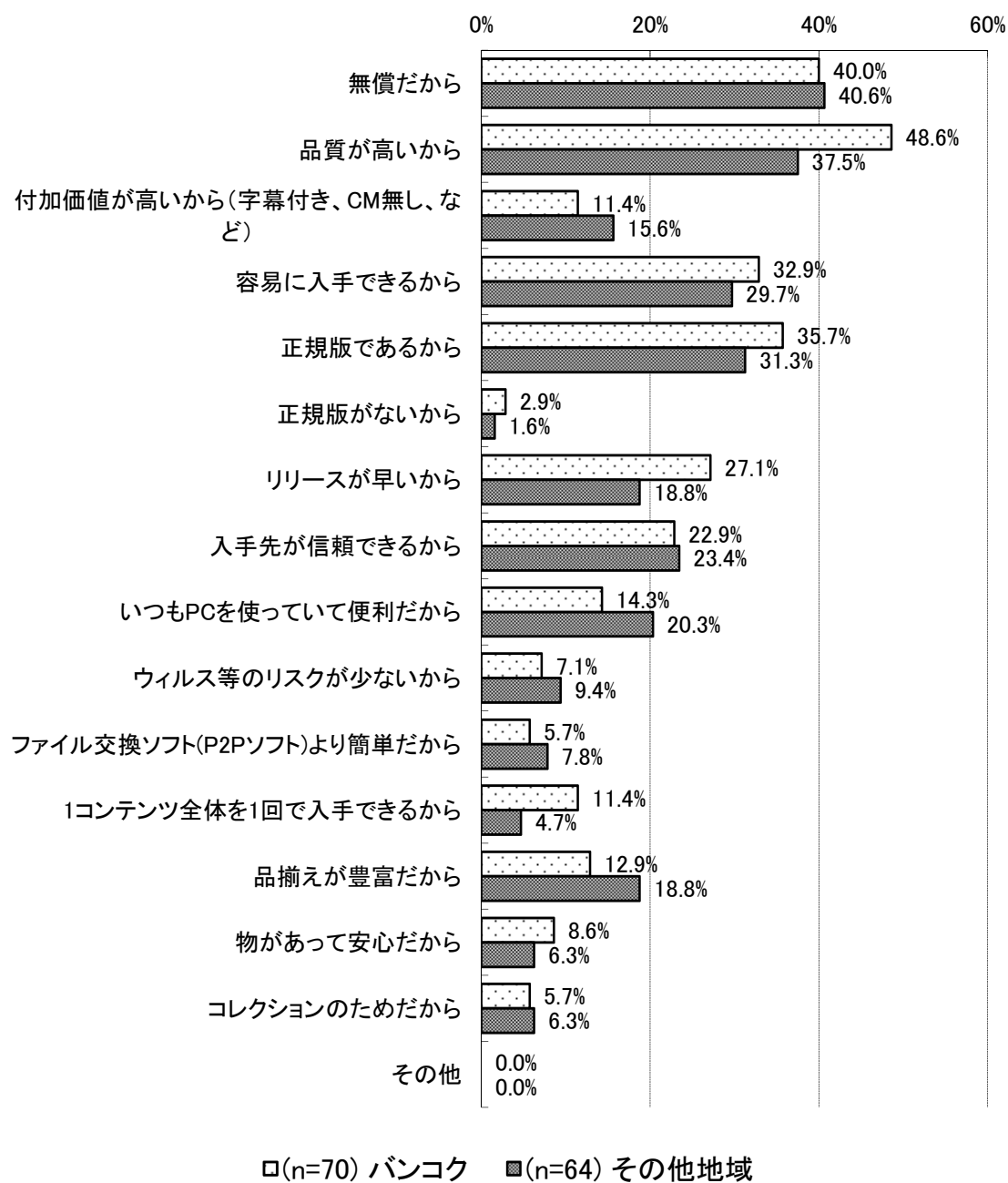


図表 B-3-252 日本の書籍（小説等）の入手・閲覧頻度が最も高い手段（Q10_3）（単数回答）

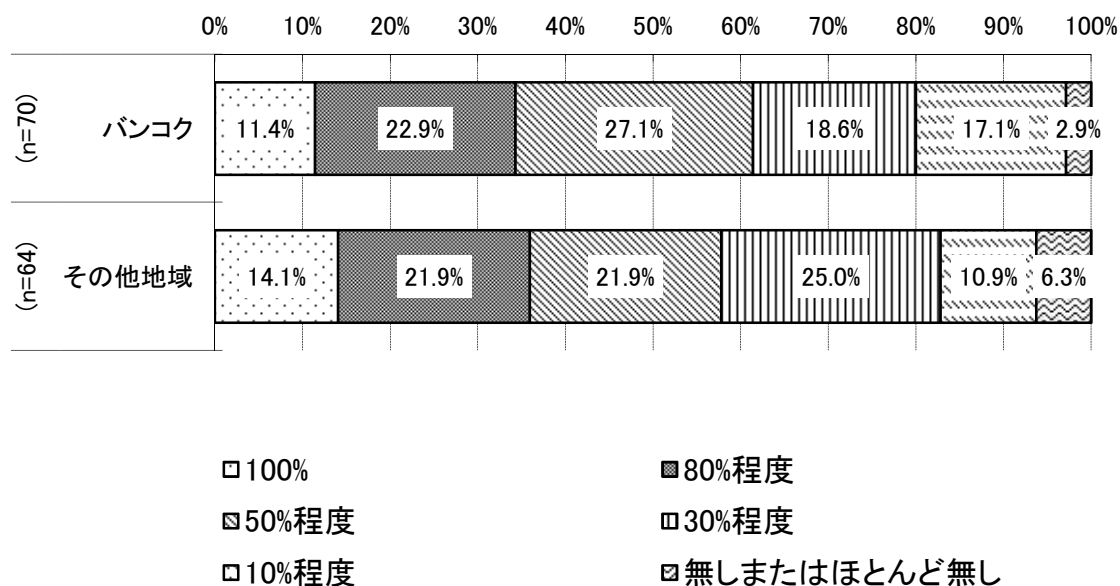


- 特定事業者・運営者によるコンテンツ配信
- 動画投稿サイトによる流通
- ▨ リンクサイト／リーチサイトによる流通
- ▩ P2Pサイト／P2Pソフトによる流通
- ▧ ストレージサービスによる流通
- ▦ 電子メールやメッセージなどによる知人間の流通
- ▤ 実店舗によるパッケージ販売
- ▥ 雑誌やテレビ等によるパッケージの通信販売
- ▣ インターネットによるパッケージ販売
- ▢ オークション等によるパッケージの流通
- イベント会場でのパッケージ販売
- パッケージのレンタル
- ▣ 知人間のパッケージの流通

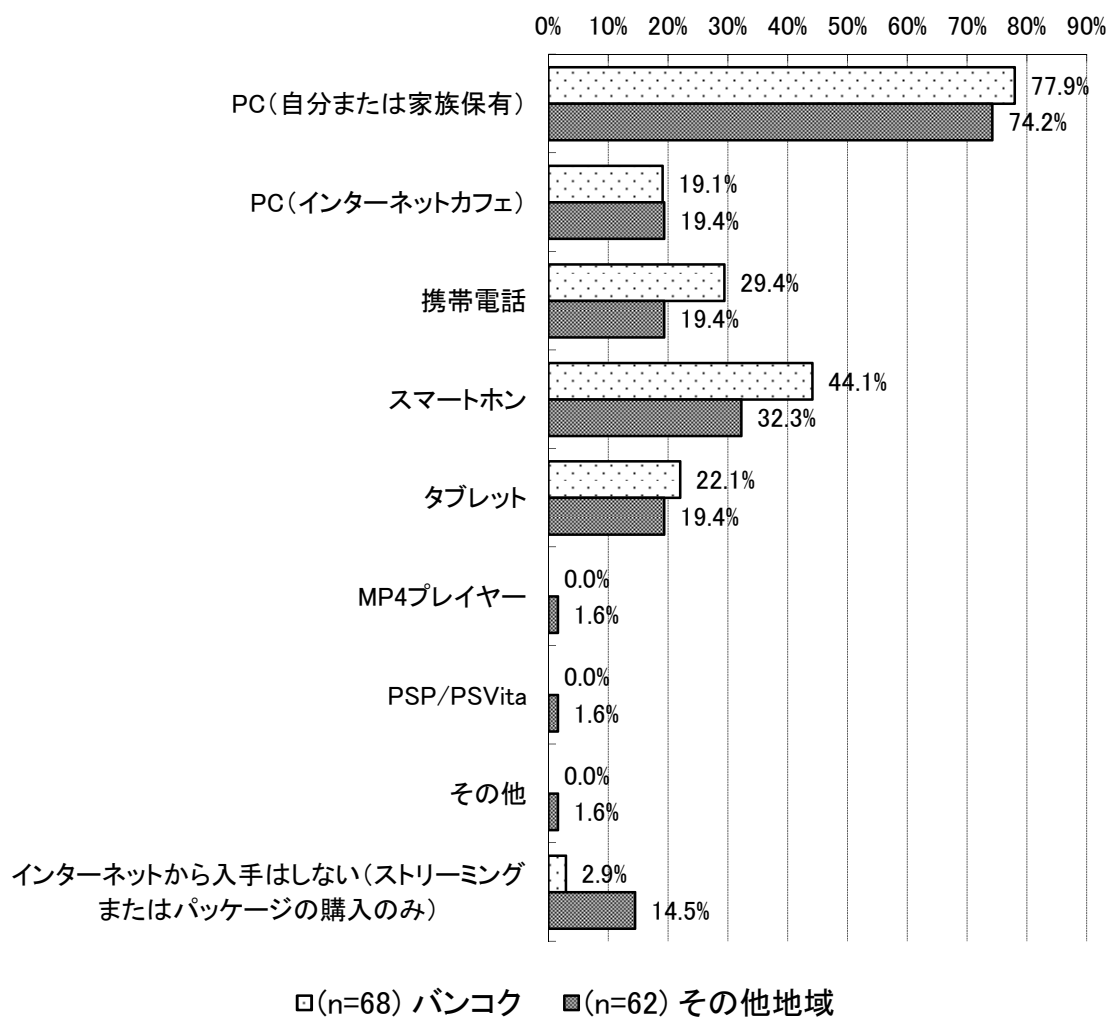
図表 B-3-253 日本の書籍（小説等）を入手・閲覧するために、Q10_3 で選んだ手段を最も高い頻度で利用する理由（Q10_4）（複数回答）



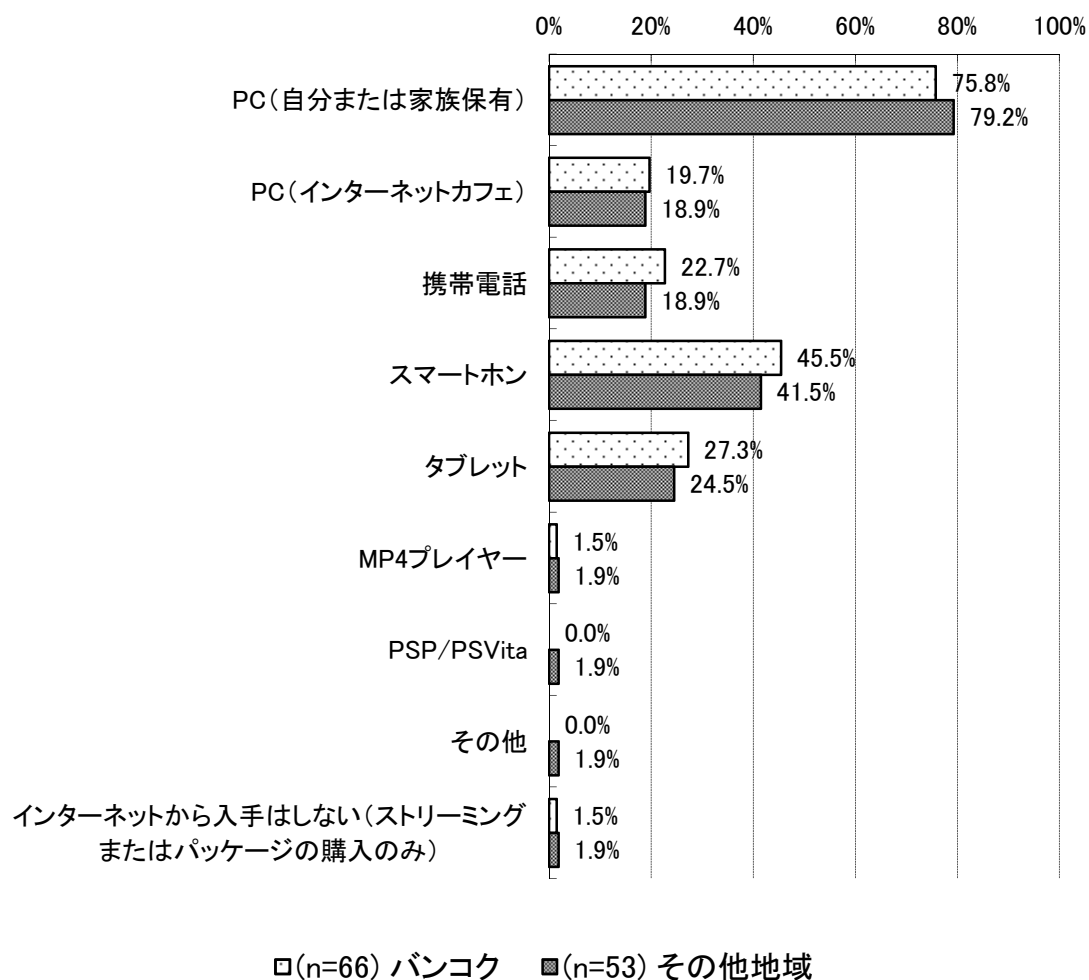
図表 B-3 -254 日本の書籍（小説等）コンテンツのうち、実際に閲覧・閲覧するコンテンツの割合（Q10_6）（単数回答）



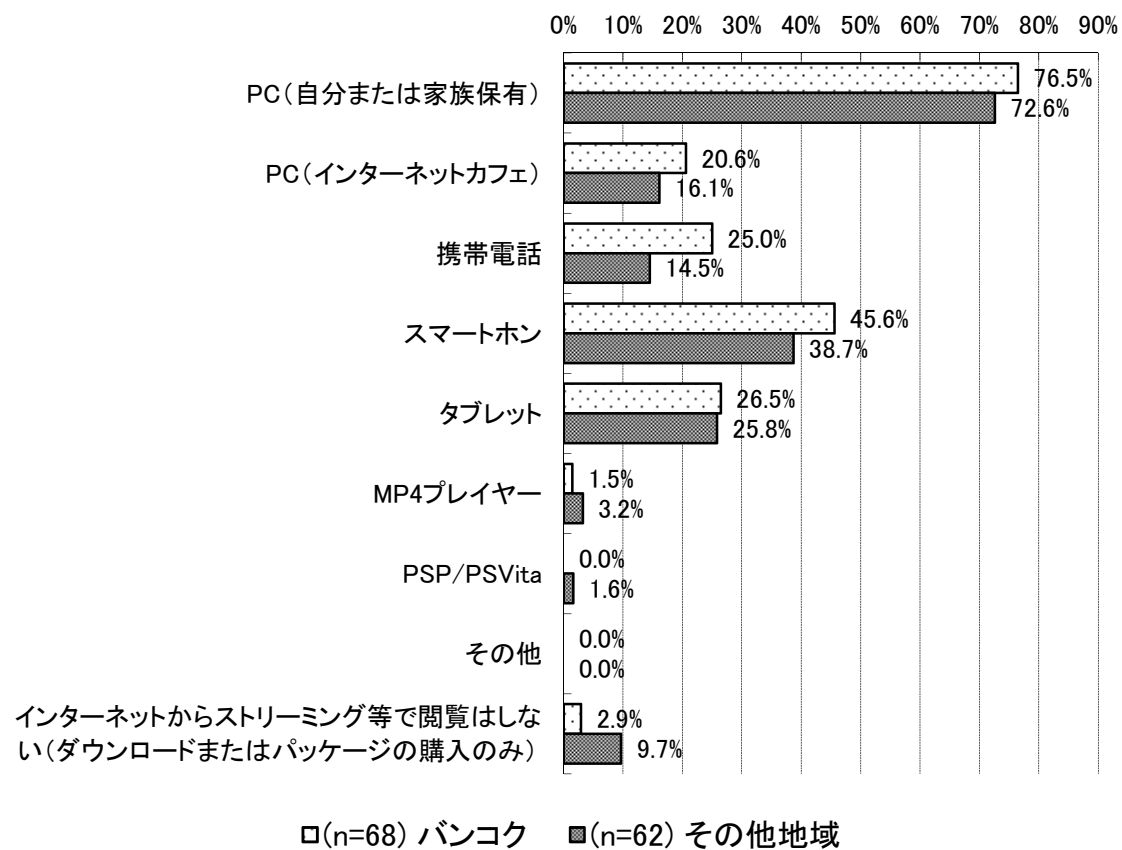
図表 B-3 -255 日本の書籍（小説等）をインターネットから入手するため使用する端末（Q10_7）（複数回答）



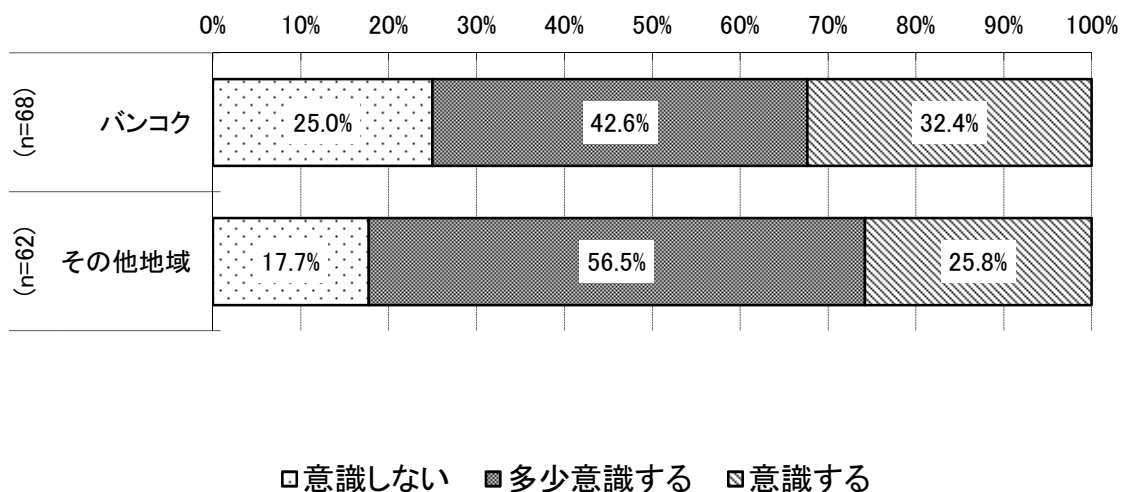
図表 B-3 -256 日本の書籍（小説等）をインターネットから入手した後、閲覧する端末（Q10_8）（複数回答）



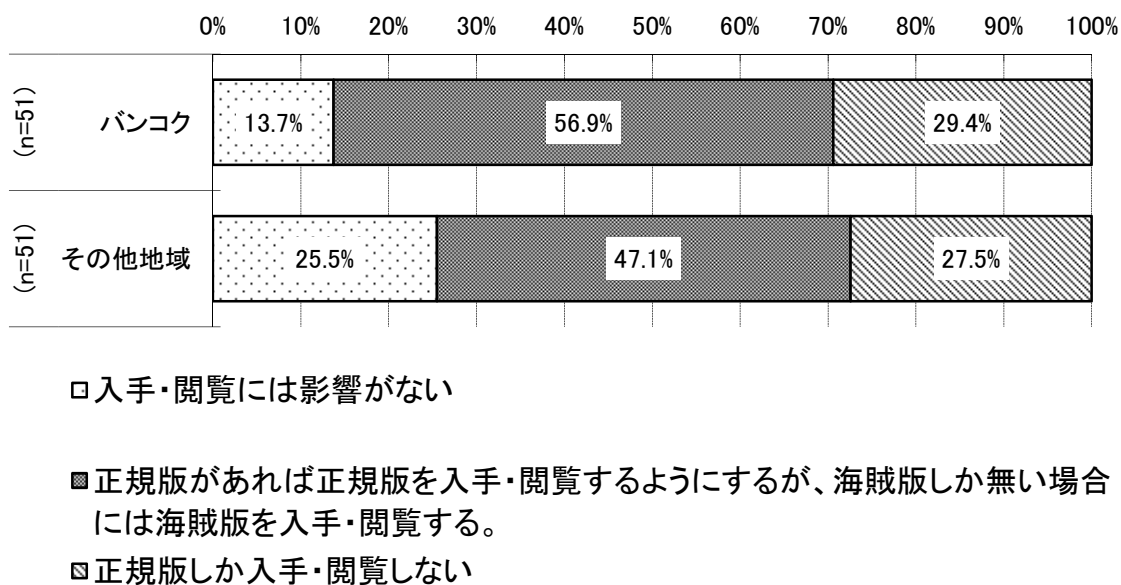
図表 B-3 -257 日本の書籍（小説等）をインターネットからファイル入手せずにストリーミングなどで閲覧するために使用する端末（Q10_9）（複数回答）



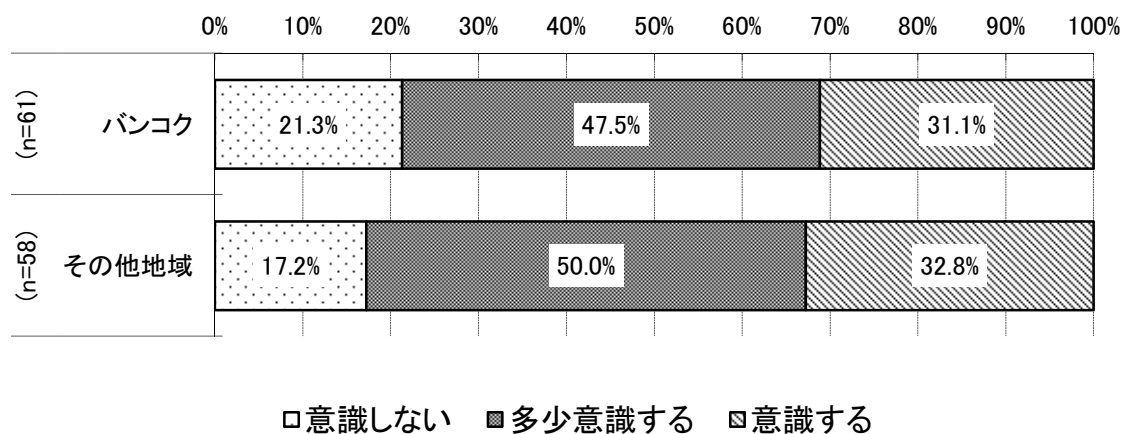
図表 B-3-258 日本の書籍（小説等）をインターネットから入手・閲覧する場合、正規版の認識有無（Q10_10）（単数回答）



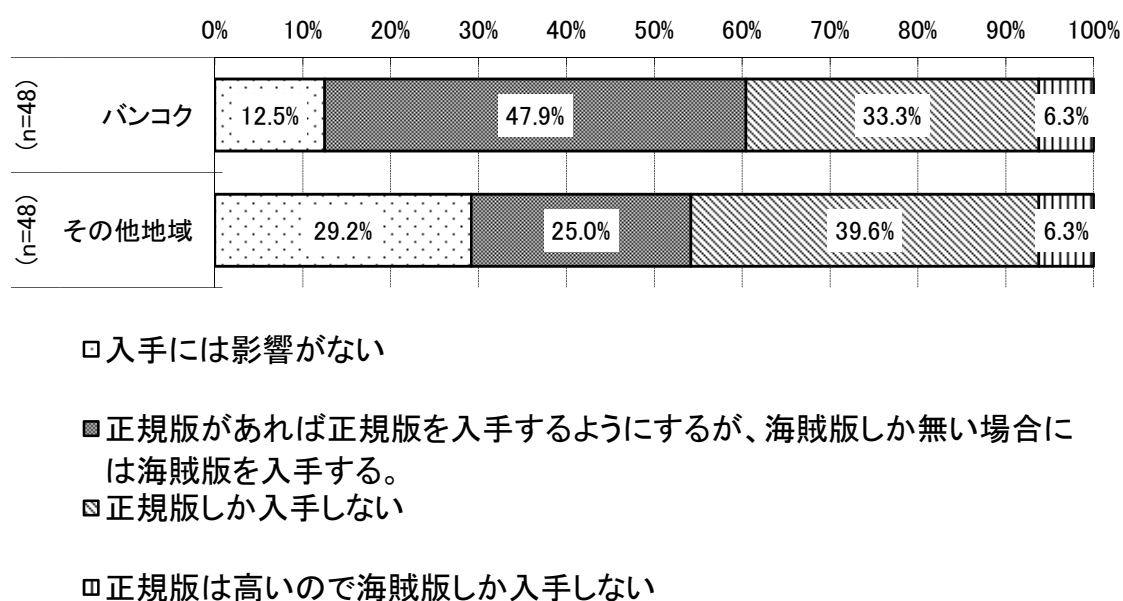
図表 B-3-259 日本の書籍（小説等）をインターネットから入手・閲覧する場合においての正規版・海賊版の認識が入手に与える影響度（Q10_10_A）（複数回答）



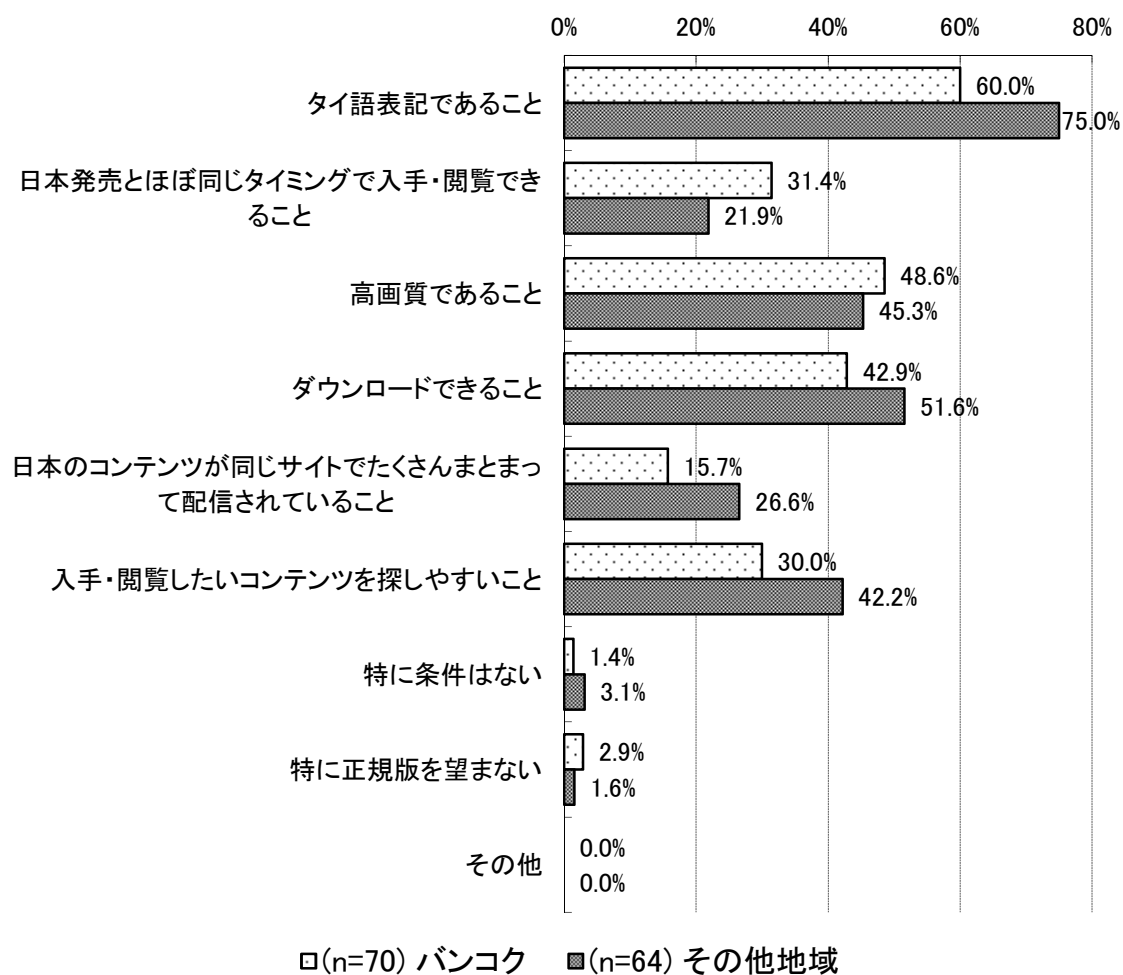
図表 B-3-260 日本の書籍（小説等）をパッケージで入手する場合、正規版の認識有無（Q10_11）（単数回答）



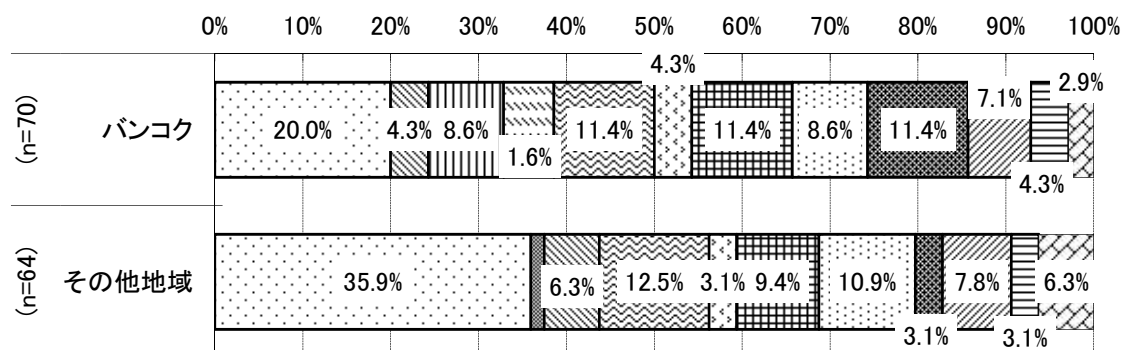
図表 B-3-261 日本の書籍（小説等）をパッケージで入手する場合における正規版・海賊版の認識が入手に与える影響度（Q10_11_A）（複数回答）



図表 B-3-262 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-3-263 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）



- 無償
- 5バーツ未満
- ▤ 10バーツ未満
- ▥ 20バーツ未満
- ▧ 30バーツ未満
- ▨ 50バーツ未満
- ▩ 70バーツ未満
- 100バーツ未満
- 200バーツ未満
- ▬ 300バーツ未満
- ▭ 500バーツ未満
- ▮ 500バーツ以上
- ▯ 月額固定の会員制ならよい
- ▰ その他

(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-3-264 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>

		GoogleThailand	Pantip	popcornfor2	ポータルサイト・リンクサイト等 _その他
(n=1000)	合計	77.7%	45.1%	11.6%	0.6%
(n=381)	バンコク	75.6%	43.6%	11.3%	0.3%
(n=619)	その他地域	79.0%	46.0%	11.8%	0.8%

<主に動画関係のサイト>

		dooseries	tvseriesclub	indeeserie	nangonly	jukool	doonung	punanime	rakseries	d-drama	drama-addict	kodhit.
(n=1000)	合計	15.5%	12.9%	3.6%	3.8%	4.2%	18.8%	2.4%	3.0%	6.6%	6.4%	10.8%
(n=381)	バンコク	15.7%	12.9%	3.9%	3.1%	4.2%	21.3%	2.1%	2.6%	5.8%	6.6%	10.2%
(n=619)	その他地域	15.3%	12.9%	3.4%	4.2%	4.2%	17.3%	2.6%	3.2%	7.1%	6.3%	11.1%

		jkdramas	4shared	dailymotion	loadcartoonfree	d-addicts	Alive	Mthai	Dark-dramas	Anime-Thai.net	AnimeGXWorldofanime	thaifairytale
(n=1000)	合計	3.2%	32.3%	13.6%	5.3%	2.2%	4.2%	28.4%	2.0%	8.1%	3.5%	2.4%
(n=381)	バンコク	1.8%	32.5%	13.9%	4.5%	1.3%	2.6%	28.1%	2.1%	7.9%	3.4%	3.1%
(n=619)	その他地域	4.0%	32.1%	13.4%	5.8%	2.7%	5.2%	28.6%	1.9%	8.2%	3.6%	1.9%

		toonhd	ThaiPBS	Workpoint	j-channel	seesantv	Pantip	popcornfor 2	cartoonbaka -th	thaihonepiec e	sritown	Doomanga
(n=1000)	合計	1.9%	10.0%	6.5%	3.5%	0.7%	16.4%	5.0%	4.2%	2.0%	2.7%	3.4%
(n=381)	バンコク	2.6%	10.5%	5.8%	4.2%	1.3%	15.5%	3.7%	4.5%	2.4%	3.7%	3.7%
(n=619)	その他地域	1.5%	9.7%	6.9%	3.1%	0.3%	17.0%	5.8%	4.0%	1.8%	2.1%	3.2%

		nipponanim e	Bookexhibit ion	dvdum	ilovejrock	sw-dvd	series20b	lovelydvd	Thaigaming	animegame20 13	thailandtorr ent	livejourna l
(n=1000)	合計	2.8%	2.4%	1.3%	1.9%	1.1%	2.0%	1.3%	4.9%	2.4%	5.4%	1.7%
(n=381)	バンコク	3.1%	2.1%	1.0%	1.3%	1.3%	1.0%	1.8%	5.2%	1.0%	4.7%	1.8%
(n=619)	その他地域	2.6%	2.6%	1.5%	2.3%	1.0%	2.6%	1.0%	4.7%	3.2%	5.8%	1.6%

		narutoctI	fancubna ruto	anime-i	laboonfs	narutozero	endlessnight dvd	direct-torr ent	wunjungroup	rakgames	主に動画関 係のサイト _その他
(n=1000)	合計	1.7%	2.6%	4.3%	1.6%	2.2%	1.0%	1.6%	1.3%	1.6%	1.2%
(n=381)	バンコク	1.8%	2.6%	3.9%	1.8%	2.1%	0.8%	1.8%	1.3%	1.6%	1.6%
(n=619)	その他地域	1.6%	2.6%	4.5%	1.5%	2.3%	1.1%	1.5%	1.3%	1.6%	1.0%

<主に音楽関係のサイト>

		mp3freefre e	songdee	4shared	loadcartoonf ree	Anime-Thai. net	AnimeGXWorIdofan ime	thaifairyt ail	tofuradio	nipponanim e	Bookexhibit ion
(n=1000)	合計	19.5%	6.1%	49.8%	3.7%	5.3%	3.0%	3.4%	2.8%	3.6%	2.1%
(n=381)	バンコク	19.2%	6.3%	47.2%	3.1%	6.3%	2.9%	2.9%	2.6%	3.9%	1.3%
(n=619)	その他地域	19.7%	6.0%	51.4%	4.0%	4.7%	3.1%	3.7%	2.9%	3.4%	2.6%

		dvdmm	ilovejrock	series20b	livejournal	direct-torrent	主に音楽関係のサイト _その他
(n=1000)	合計	1.5%	1.3%	2.6%	0.9%	1.0%	0.8%
(n=381)	バンコク	1.0%	1.0%	2.4%	0.8%	1.0%	0.8%
(n=619)	その他地域	1.8%	1.5%	2.7%	1.0%	1.0%	0.8%

<主にゲーム関係のサイト>

		load-gamefree	AnimeGXWorldofanime	Pantip	cartoonbakath	sritown	Doomanga	nipponanime	Ragnaok	gamehotpcfree	gamestorrents	jps-game	gamepc2
(n=1000)	合計	12.7%	5.0%	21.2%	6.2%	4.5%	4.8%	3.6%	8.9%	4.3%	3.9%	2.6%	5.8%
(n=381)	バンコク	12.9%	3.7%	21.5%	5.5%	4.7%	5.0%	3.9%	9.2%	4.2%	3.7%	3.1%	5.2%
(n=619)	その他地域	12.6%	5.8%	21.0%	6.6%	4.4%	4.7%	3.4%	8.7%	4.4%	4.0%	2.3%	6.1%

		Thaigaming	animegame2013	happy2you	thailandtorrent	ozonegame	og-xbox360	psduky	JPSgame	wunjungroup	rakgames	主にゲーム関係のサイト _その他
(n=1000)	合計	11.3%	2.7%	3.6%	5.3%	3.2%	0.9%	1.4%	2.6%	1.0%	3.2%	1.2%
(n=381)	バンコク	10.0%	2.1%	3.9%	5.2%	3.1%	1.0%	0.8%	2.1%	0.5%	2.4%	1.3%
(n=619)	その他地域	12.1%	3.1%	3.4%	5.3%	3.2%	0.8%	1.8%	2.9%	1.3%	3.7%	1.1%

<主に出版物関係（コミック関係）のサイト>

		d-drama	AnimeGXWorld dofanime	thaifair ytail	mangastream	cartoonba ka-th	Paiking z	thaione piece	sritown	haremman ga	Doomanga	Mangabee	mangagoo	nippona nime
(n=1000)	合計	7.1%	7.0%	5.6%	7.6%	9.7%	4.1%	5.3%	5.0%	2.5%	6.6%	4.6%	5.6%	4.2%
(n=381)	バンコク	5.8%	6.0%	6.6%	8.4%	11.5%	4.5%	5.0%	6.6%	2.4%	6.0%	3.7%	6.0%	5.2%
(n=619)	その他地域	7.9%	7.6%	5.0%	7.1%	8.6%	3.9%	5.5%	4.0%	2.6%	6.9%	5.2%	5.3%	3.6%

		cartoonclub-th	niceoppai	Bongkoche bookstore	Thaigaming	animegame 2013	siaminter comics	Luckpim	blazer-s cans	naruto ctl	fanclubn aruto	narutozero	mangafox	主に出版 物関係の サイト(コ ミック関 係) _その 他
(n=1000)	合計	13.0%	4.0%	3.6%	5.9%	2.5%	6.5%	2.5%	1.6%	1.2%	3.3%	2.2%	3.1%	1.2%
(n=381)	バンコク	14.4%	4.5%	4.7%	7.6%	3.1%	5.2%	2.4%	1.0%	0.8%	2.4%	1.8%	2.6%	1.3%
(n=619)	その他地域	12.1%	3.7%	2.9%	4.8%	2.1%	7.3%	2.6%	1.9%	1.5%	3.9%	2.4%	3.4%	1.1%

<主に出版物関係（雑誌関係、文芸関係）のサイト>

		Bongkochebookst ore	Luckpim	主に出版 物関係のサ イト(雑誌 関係) _その 他	Bongkochebookst ore	siamintercom ics	Luckpim	主に出版 物関係のサ イト(文芸 作品) _その 他
(n=1000)	合計	33.8%	12.4%	0.7%	18.0%	26.3%	6.9%	0.7%
(n=381)	バンコク	36.2%	11.5%	0.5%	20.7%	24.4%	5.8%	0.8%
(n=619)	その他地域	32.3%	12.9%	0.8%	16.3%	27.5%	7.6%	0.6%

<ストレージサービスによる流通（PC 用）>

		4shared	upload-thai	ストレージサービスによる流通（PC 用）_その他
(n=1000)	合計	46.9%	19.2%	1.0%
(n=381)	バンコク	50.1%	20.5%	1.0%
(n=619)	その他地域	44.9%	18.4%	1.0%

<P2P ソフト>

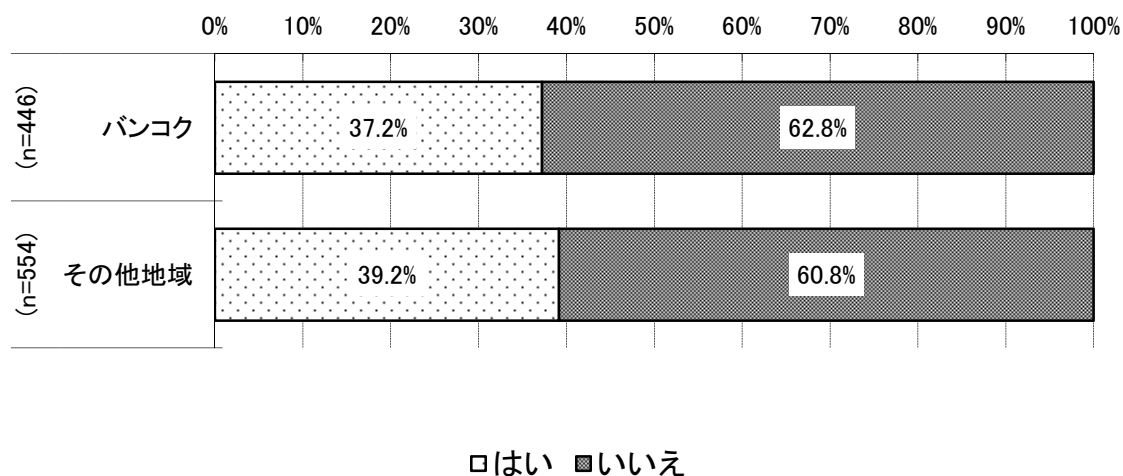
		drama-addict	d-addicts	gamestorrents	thailandtorrent	direct-torrent	P2P ソフト_その他
(n=1000)	合計	16.9%	7.4%	14.1%	18.4%	6.1%	0.9%
(n=381)	バンコク	17.3%	7.1%	14.7%	19.4%	6.0%	0.8%
(n=619)	その他地域	16.6%	7.6%	13.7%	17.8%	6.1%	1.0%

<通販サイト等>

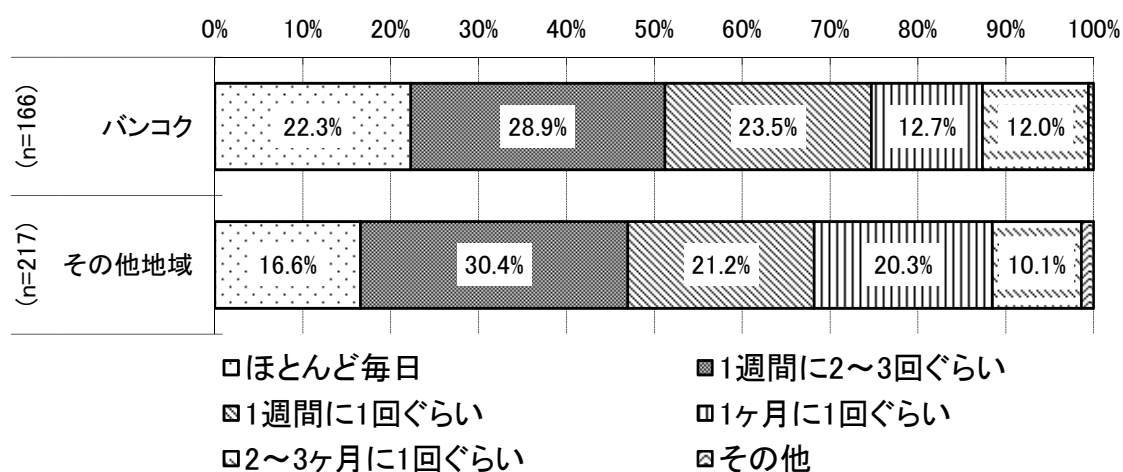
		通販サイト等_その他
(n=1000)	合計	1.8%
(n=381)	バンコク	2.1%
(n=619)	その他地域	1.6%

(13) 日本のコンテンツのアップロードの状況

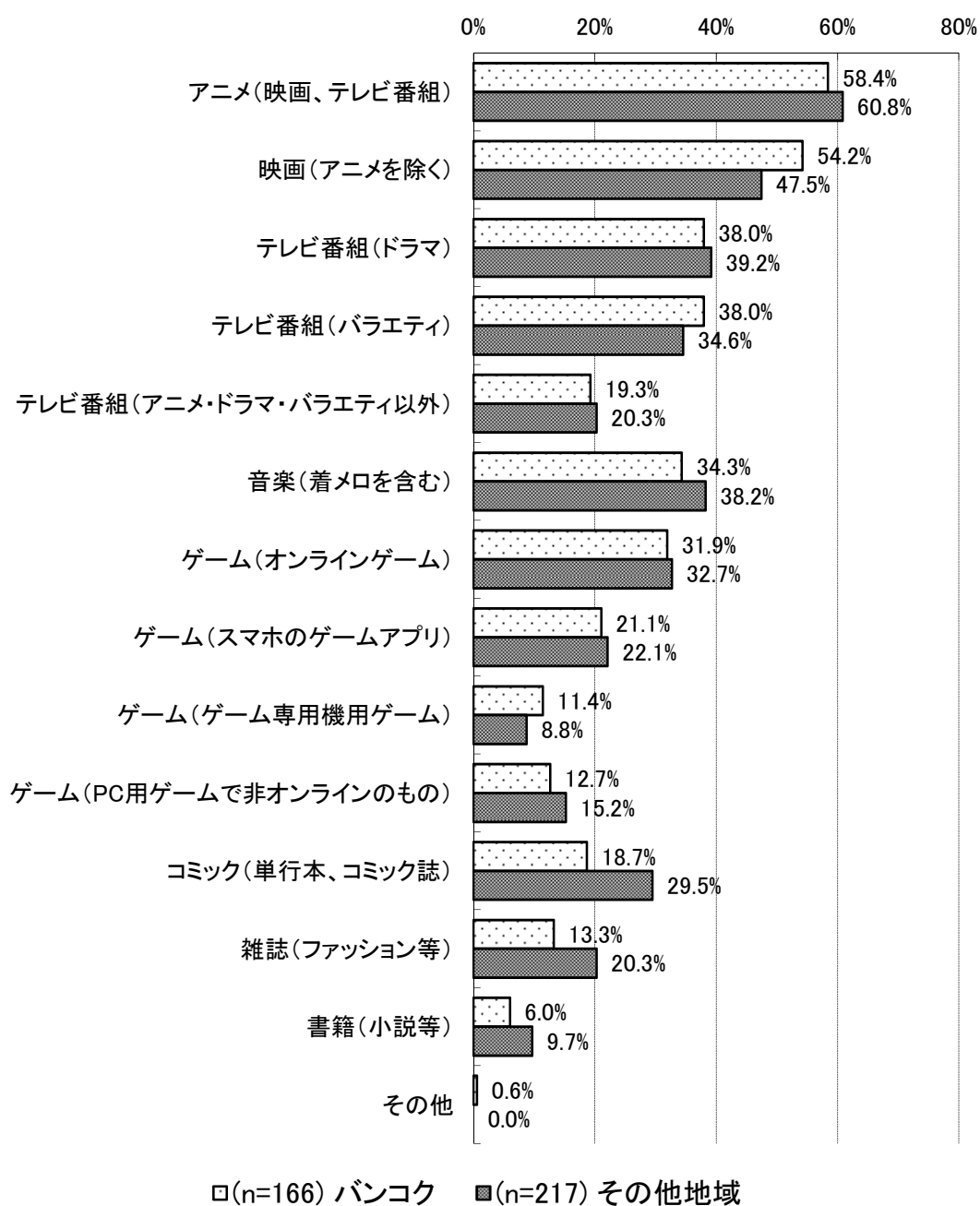
図表 B-3 -265 日本のコンテンツのアップロード・公開の経験有無 (Q12) (単数回答)



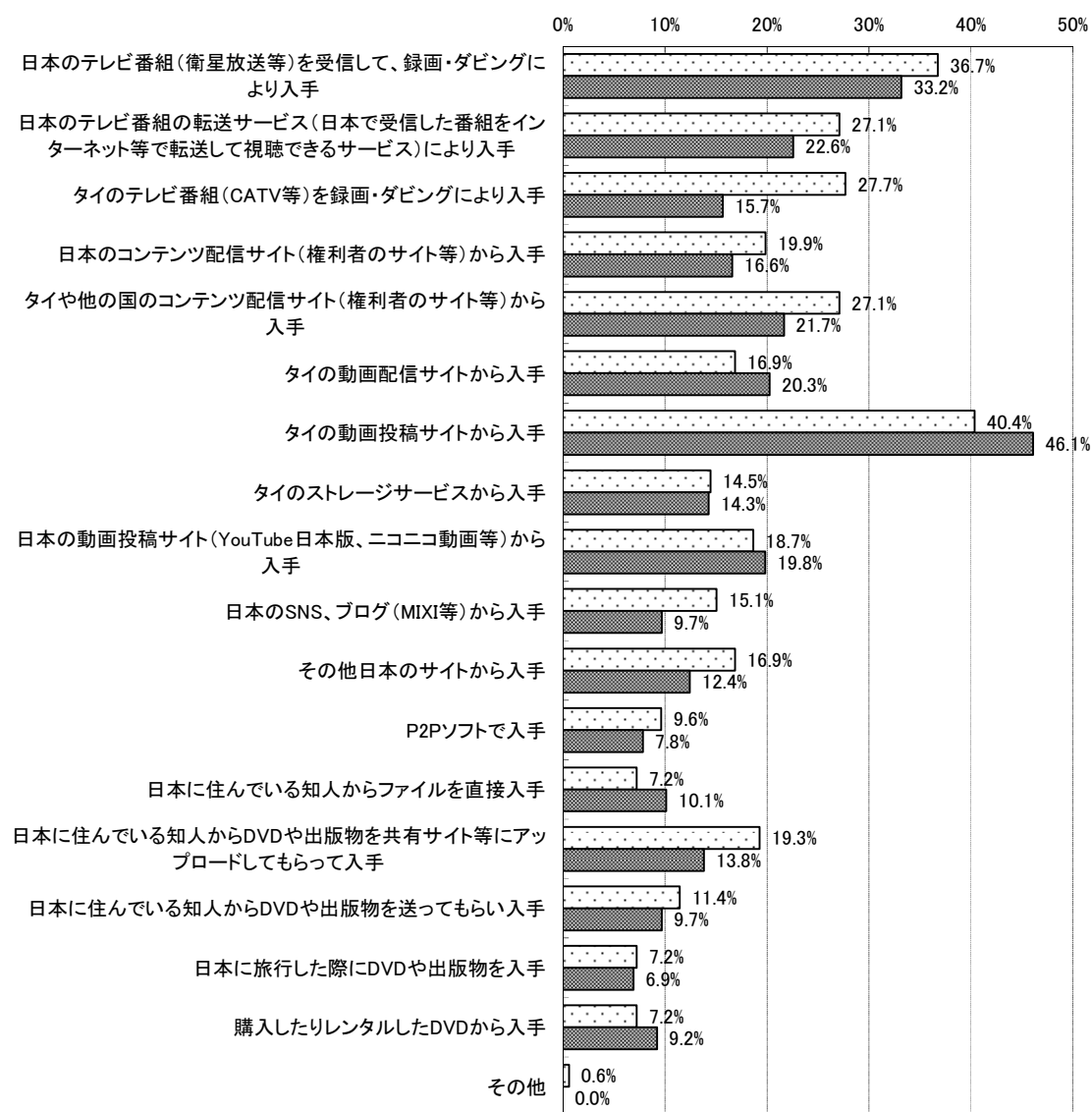
図表 B-3 -266 日本のコンテンツのアップロード・公開の頻度 (Q12_A) (単数回答)



図表 B-3 -267 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）

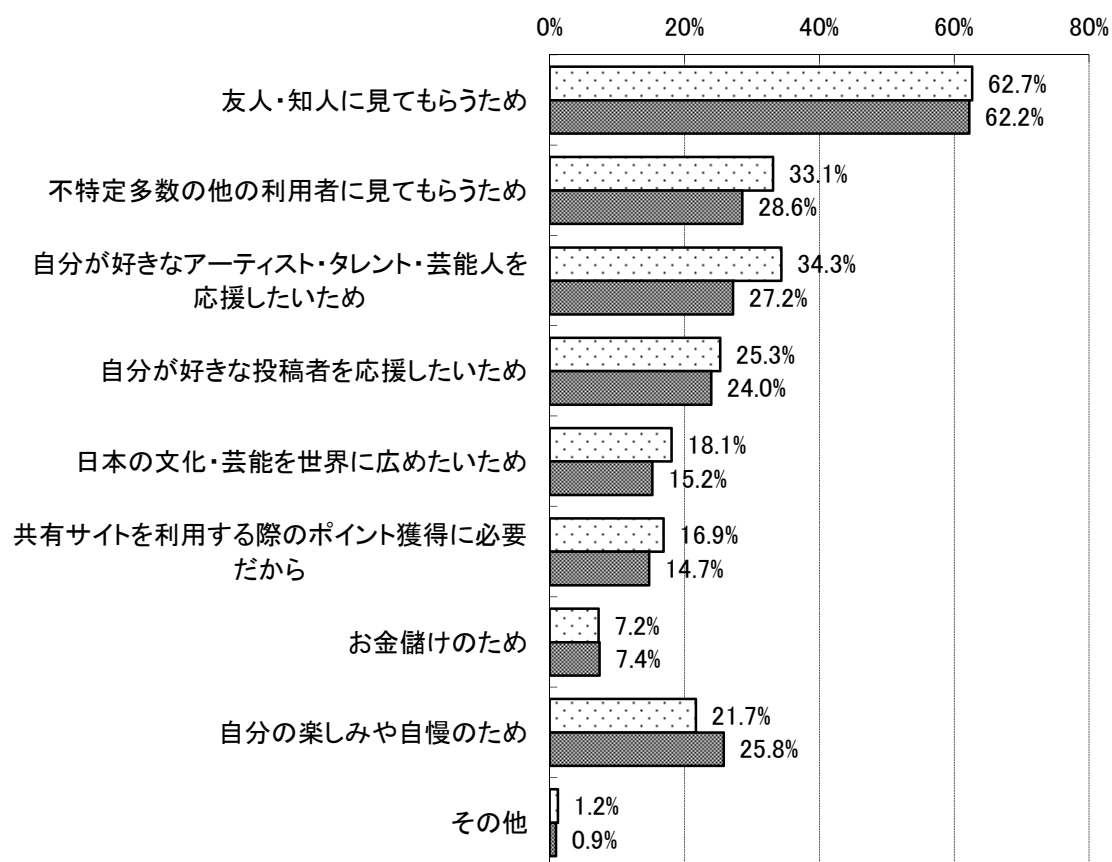


図表 B-3-268 日本のコンテンツのアップロード・公開したコンテンツの入手元（Q12_D）（複数回答）



□(n=166) バンコク ■(n=217) その他地域

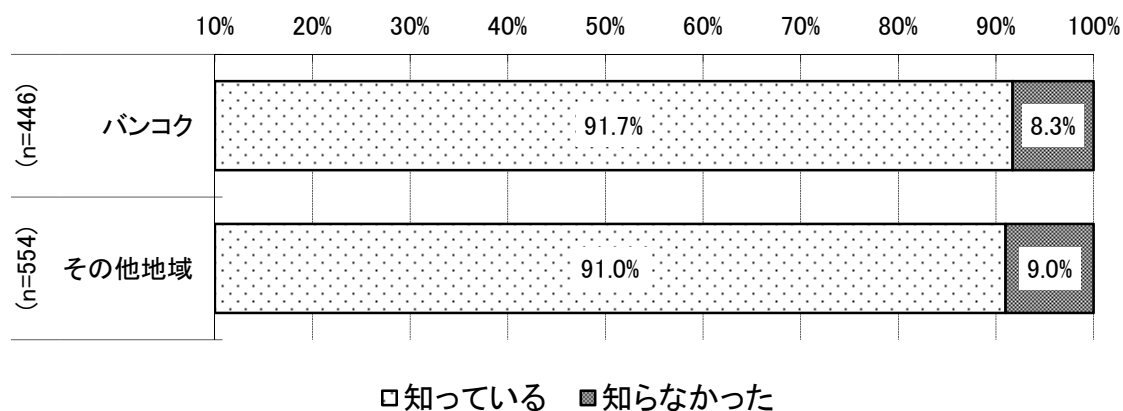
図表 B-3 -269 日本のコンテンツをアップロード・公開した理由（Q12_E）（複数回答）



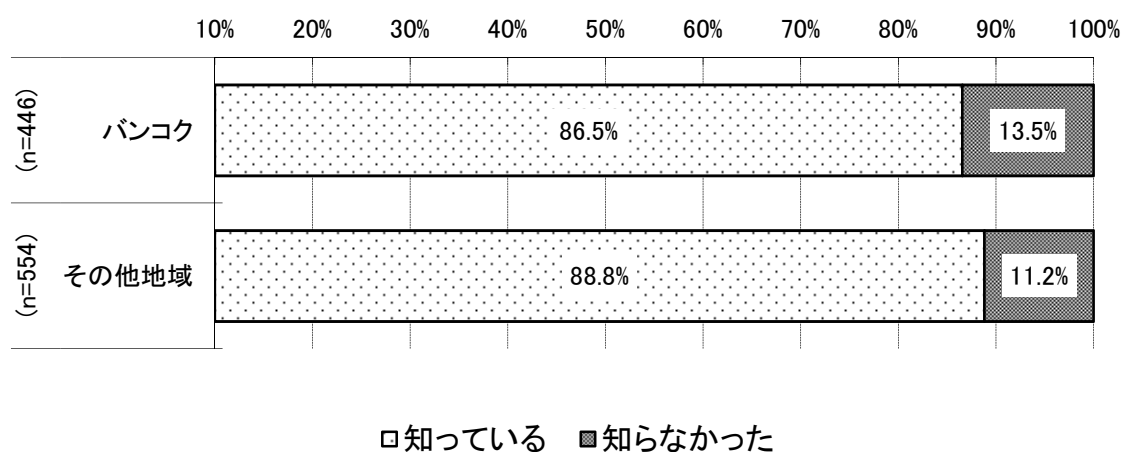
□(n=166) バンコク ■(n=217) その他地域

(14) 著作権についての認知状況等

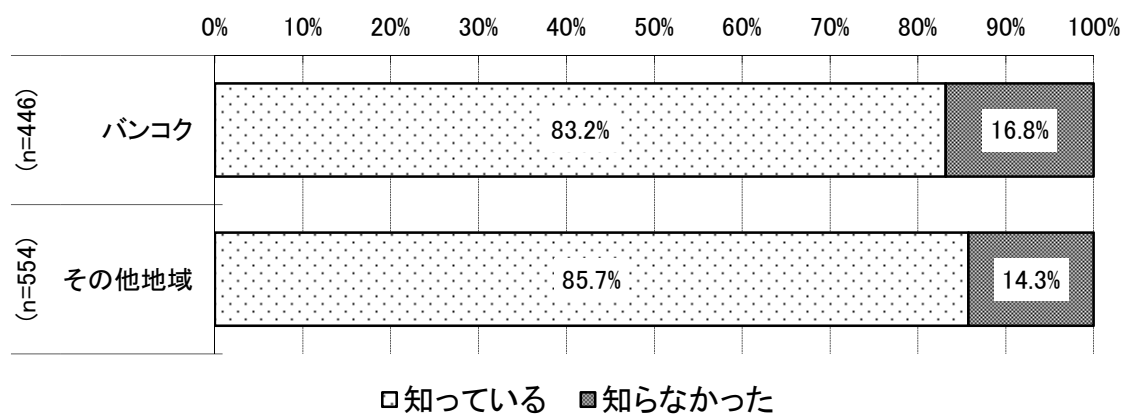
図表 B-3 -270 著作権の認知有無 (Q13_1) (単数回答)



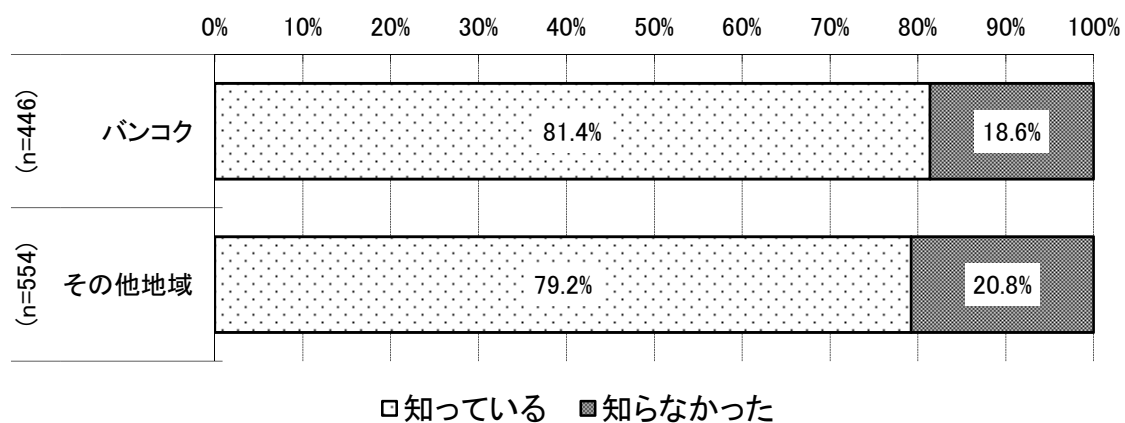
図表 B-3 -271 著作物における著作権法による保護の認知有無 (Q13_2) (単数回答)



図表 B-3-272 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-3-273 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-3-274 海外の著作物においてのタイの著作権法による保護の認知有無（Q13_5）
（単数回答）

