

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

—結果概要—

2015年3月

新日本有限責任監査法人

EY

Building a better
working world

目次

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

1. 調査の目的・方法

調査の目的

海外における効果的な
海賊版対策の企画・立案のため

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

【調査対象国・地域】 インドネシア(調査方法によっては、都市部に限定して実施した。)

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

【調査対象コンテンツの流通経路】

<オンライン流通>

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

<パッケージ流通>

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

<テレビ放送・映画館等>

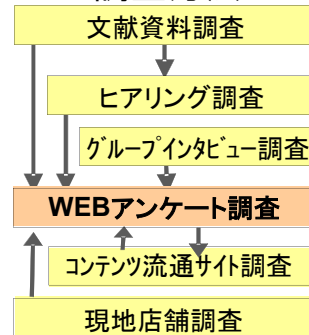
- ・地上波テレビ放送 ・衛星テレビ放送 ・ケーブルテレビ放送 ・映画館での上映 ・ライブ・コンサートでの公演 ・ラジオの視聴

調査方法

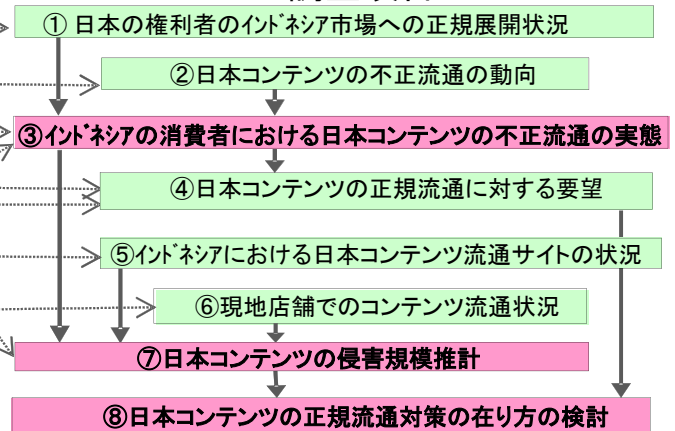
<WEBアンケート調査の方法>

- 調査実施時期:2015年3月17日～20日
- 調査実施地域:ジャカルタ、メダン
- 調査実施方法
 - 日本コンテンツ入手経験率の調査
<サンプル>
合計600件(性別年齢層別の人口構成にあわせてサンプリング)
 - 日本コンテンツ入手経験者の日本コンテンツ入手実態調査
<サンプル>
合計600件
(日本コンテンツの入手経験のあるインターネットユーザを対象)

<調査方法>



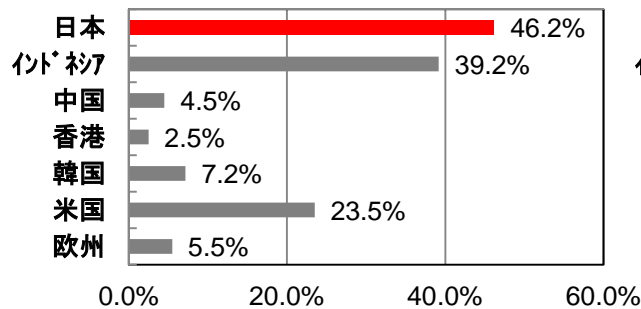
<調査項目>



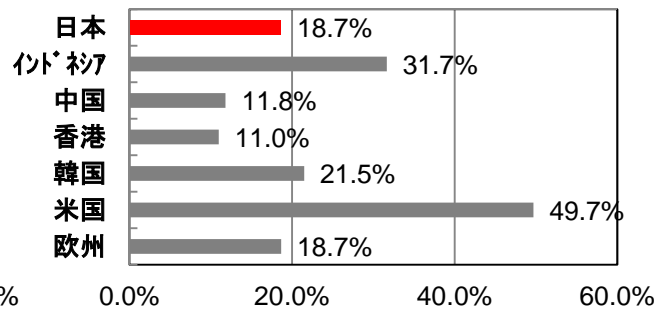
2. 日本コンテンツの入手経験率＜各国・地域比較＞①

- アニメ、ゲーム専用機用ゲーム、コミックでは、日本コンテンツの入手・視聴経験率が最も高い。オンラインゲーム、スマホのゲームアプリ、PC用ゲーム(非オンラインのもの)でも、米国に次いで2番目に高く、2割程度となっている。
- 映画(アニメを除く)、テレビ番組(ドラマ、バラエティ)、音楽において、いずれも韓国の割合の方が日本よりも高かった。
- コンテンツの入手・視聴経験率のある国として、テレビ番組(バラエティ、ドキュメンタリー等)、音楽、雑誌、書籍はインドネシアコンテンツの割合が最も高いが、アニメ、ゲーム、コミックにおいては、インドネシアコンテンツよりも日本コンテンツの方が入手・視聴経験率が高い。

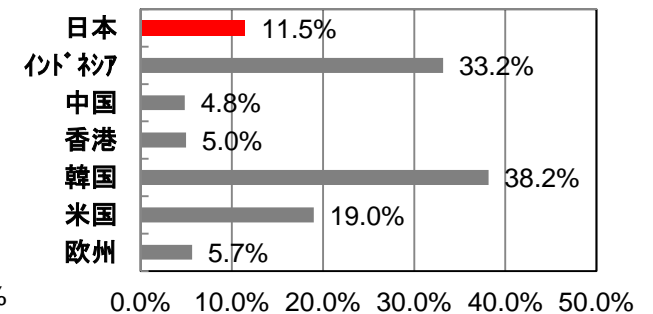
①アニメ(映画、テレビ番組) (N=600)



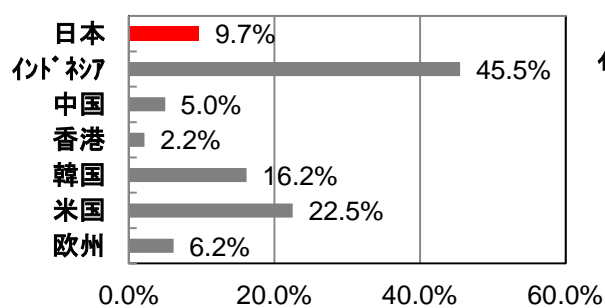
②映画(アニメを除く) (n=600)



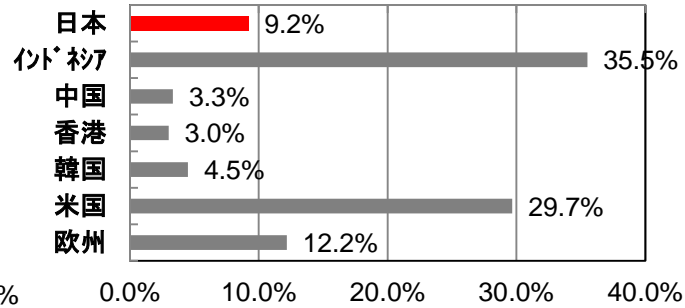
③テレビ番組(ドラマ) (n=600)



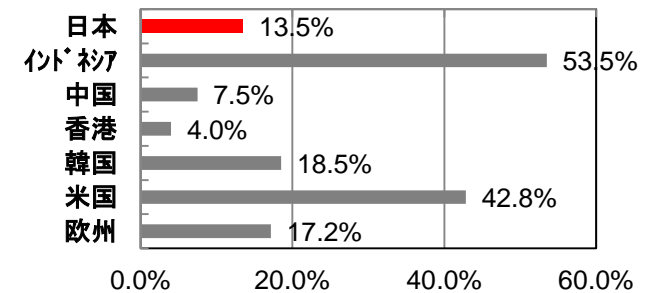
④テレビ番組(バラエティ) (n=600)



⑤テレビ番組(ドキュメンタリー等) (n=600)

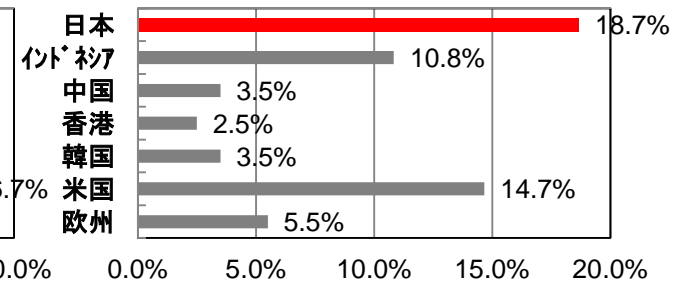
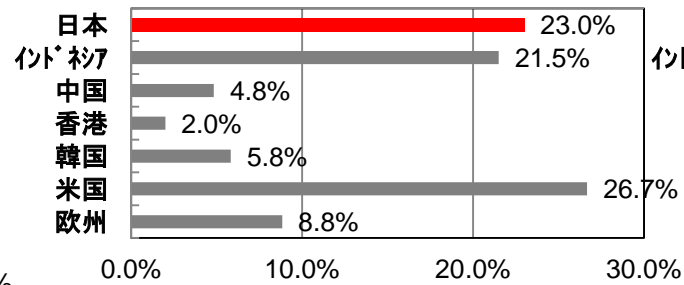
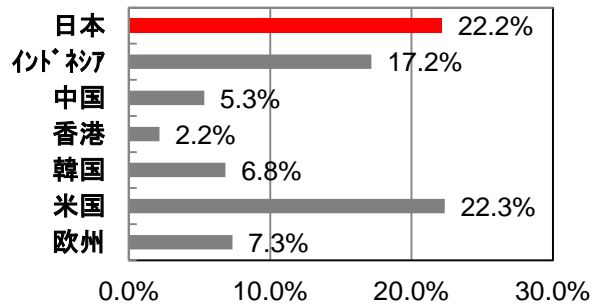


⑥音楽(着メロ等を含む) (n=600)

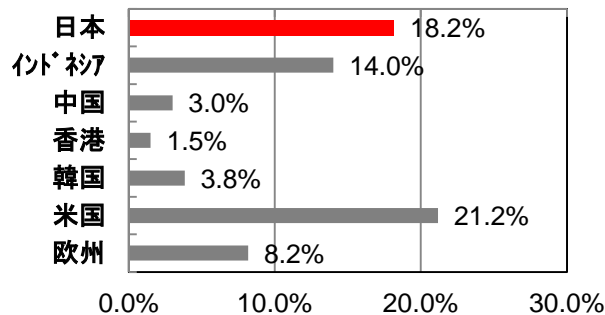


2. 日本コンテンツの入手経験率<各国・地域比較>②

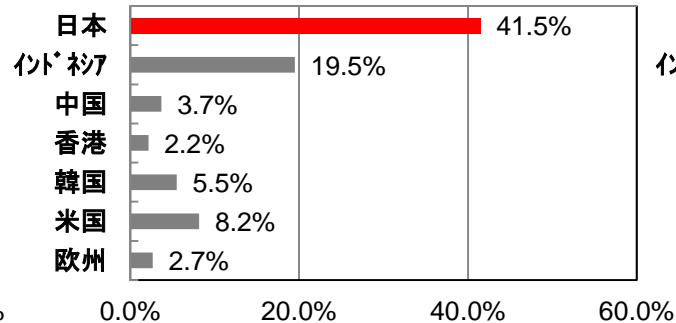
⑦ゲーム（オンラインゲーム）（n=600） ⑧ゲーム（スマホのゲームアプリ）（n=600） ⑨ゲーム（ゲーム専用機用ゲーム）（n=600）



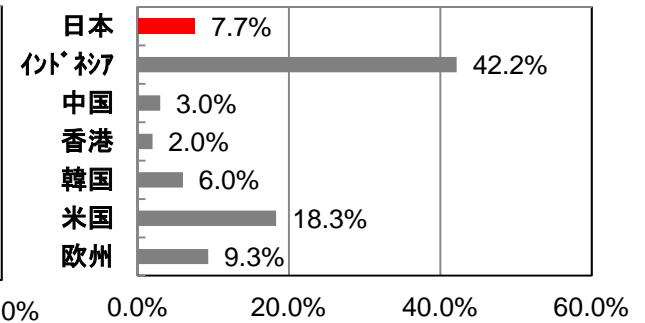
⑩ゲーム（PC用ゲームで非オンラインのもの）（n=600）



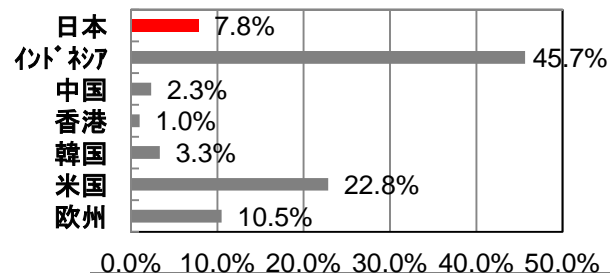
⑪コミック（単行本、コミック誌）（n=600）



⑫雑誌（ファッション等）（n=600）



⑬書籍（小説等）（n=600）



3. 全体傾向・コンテンツ類型ごとの傾向・特徴①

- 日本コンテンツの全コンテンツ類型合計の都市部の一般市民1人あたりの年間平均入手・視聴件数は、単純平均で、オンラインが175件、パッケージが52件、テレビ放送等が47件となっており、オンラインが全体の6割弱を占める

入手・視聴
頻度が最も
高い手段

- アニメ、映画、テレビ番組といった動画、音楽については、「**動画投稿サイトによる流通**」による入手・視聴頻度が最も高い(3~5割)。
 - ✓ 「動画投稿サイトによる流通」は、この他、コミック、雑誌、書籍においても高い頻度で入手・視聴されており、これらについての対策を講じる必要がある。
- ゲーム(オンラインゲーム以外)では「**P2Pサイト/P2Pソフトによる流通**」による入手・視聴頻度が最も高い(2割前後)。
- コミック、雑誌については、「**実店舗によるパッケージ販売**」による入手・視聴頻度が最も高い(2~3割弱)。
- 書籍について、ジャカルタでは「**実店舗によるパッケージ販売**」(3割弱)、メダンでは「**動画投稿サイトによる流通**」の入手・視聴頻度が最も高くなっている。(3割弱)

入手・視聴
頻度が最も
高い手段を
利用する理
由

- アニメ、テレビ番組、音楽、ゲーム(オンラインゲーム以外)については、「**無償だから**」が最も高かった(アニメ:7割前後、テレビ番組:6割弱~6割強、音楽:6割強、ゲーム(オンラインゲーム以外):5割強~6割弱)。
- コミックについては、「**容易に入手できるから**」という理由が高くなっている(5割弱~6割強)。
- 雑誌、書籍については、ジャカルタでは「**容易に入手できるから**」(雑誌:5割、書籍:5割弱)、メダンでは「**品質が高いから**」(雑誌:7割弱、書籍:6割)が最も高いというように傾向の差が見られる。
- また、アニメ、映画、テレビ番組、音楽、ゲーム(オンラインゲーム以外)については、「**容易に入手できるから**」という理由も高くなっている(アニメ:6割強、映画:5割強~6割、テレビ番組:5割~6割弱、音楽:5割強~6割弱、ゲーム(オンラインゲーム以外):4割強~5割弱)。

3. 全体傾向・コンテンツ類型ごとの傾向・特徴②

正規版の認識有無／認識が入手・視聴に与える影響度(オンライン)

正規版 の認識 有無

- ジャカルタでは、テレビ番組、音楽、オンラインゲーム、ゲーム(オンラインゲーム以外)、コミックでは、「意識する」の割合が最も高い(テレビ番組:4割強、音楽:4割強、オンラインゲーム:4割強、ゲーム(オンラインゲーム以外):4割強、コミック:4割弱)。
- メダンでは、テレビ番組、音楽、オンラインゲーム、コミックでは、「意識しない」の割合が最も高い(テレビ番組:4割弱、音楽:4割弱、オンラインゲーム:5割弱、コミック:4割弱)。
- 地域により正規版の認識に差がないのはアニメ、映画、書籍であり、アニメでは「意識しない」の割合が最も高く(映画:3割強)、映画、書籍では、「多少意識する」が最も高い(書籍:4割強~5割弱)。

入手・視 聴に与 える影 響

- いずれのコンテンツ類型でも、「正規版があれば正規版を入手(プレイ)するようになるが、海賊版しか無い場合には海賊版を入手・視聴(プレイ)する」の割合が最も高く、これはジャカルタ及びメダンでも同様の傾向であった。
- 「入手・視聴(プレイ)には影響がない」の割合は、音楽、コミックを除くすべてのコンテンツ類型において、ジャカルタの方がメダンよりも高いという傾向が見られた。

4. 都市間比較による傾向・特徴

ジャカルタ

- インターネットから入手・視聴する場合、「正規版の認識有無」については、コミックを除いて、いずれも、メダンと比較して「意識する」もしくは「多少意識する」の割合が高い。パッケージ入手についても同様の傾向。
- 「日本の権利者が日本のアニメを正規にインターネット上で入手・視聴できるようにした場合、望む配信条件」について、音楽とオンラインゲームを除く、すべてのコンテンツ類型で、「HD品質であること」あるいは「画像が高品質であること」が最も高い。音楽は「ダウンロードできること」、オンラインゲームでは「インドネシア語表記であること」が最も高い。
- 「日本の権利者が日本のコンテンツ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」は、雑誌、書籍以外は、「無償」の割合が最も高い。
- 「コンテンツの情報を最も入手している方法」についてはすべてのコンテンツ類型で「フォーラムサイト」が最も高い。

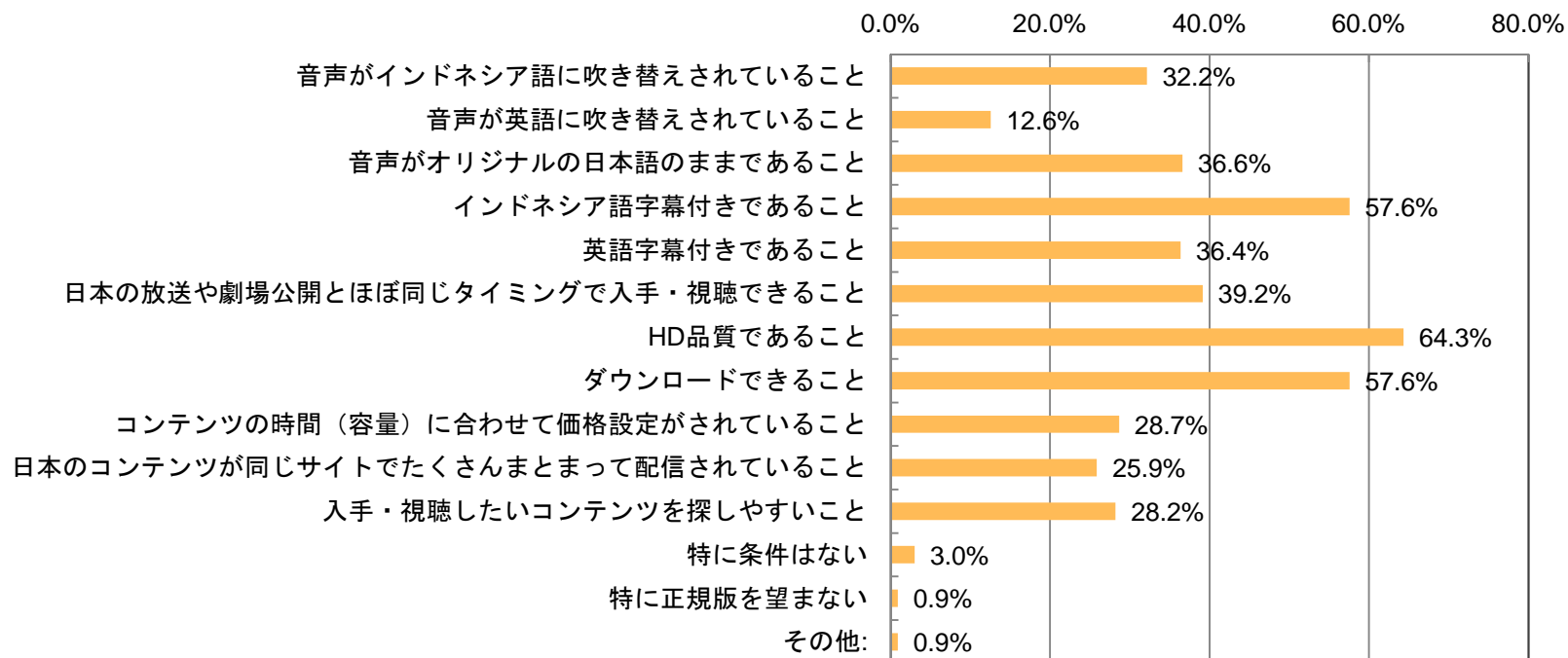
メダン

- 書籍を除くすべてのコンテンツ類型で、日本のコンテンツの入手・視聴経験の割合がジャカルタよりも高い。
- インターネットから入手・視聴する場合、「正規版の認識有無」については、コミックを除いて、いずれのコンテンツ類型でも、ジャカルタと比較して「意識しない」の割合が高い。パッケージ入手についても同様の傾向。
- 「日本の権利者が日本のコンテンツ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」として、アニメ、映画、テレビ、音楽、コミック、雑誌、書籍で、ジャカルタと比較して「ダウンロードできること」の割合が高い。
- 「日本の権利者が日本のコンテンツ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」は、映画、ゲーム（オンラインゲーム以外）以外は、「無償」の割合が最も高い。
- 日本のコンテンツのアップロード・公開の頻度は、ジャカルタと比較して「ほとんど毎日」の割合が高い。
- 「コンテンツの情報を最も入手している方法」については、映画、テレビを除くすべてのコンテンツ類型で、「フォーラムサイト」が最も高い。映画、テレビは、「ニュースサイト」が最も高い。

5. 正規流通(オンライン)に対する要望①(配信条件)

- ▶ アニメ、テレビ番組では、「HD品質であること」、ゲーム(オンラインゲーム以外)では「画像が高品質であること」、コミック、雑誌、書籍では、「高画質であること」が、地域に関わらず最も高く、コンテンツの高い品質に対する配信条件を望むという傾向が見られた。
- ▶ 音楽については、ジャカルタでは「ダウンロードできること」、「音声がオリジナル(日本語等)のままであること」、「HD品質であること」、メダンでは、「ダウンロードできること」が最も高いという傾向が見られた。

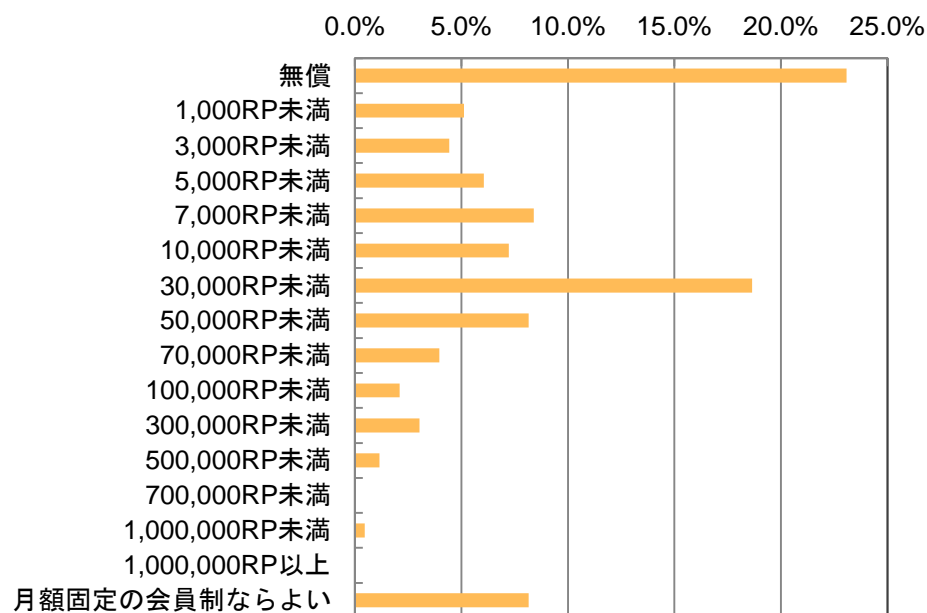
＜日本の権利者が日本のアニメを正規にインターネット上で入手・閲覧できるようにした場合、望む配信条件(N=429)＞



5. 正規流通(オンライン)に対する要望②(価格)

- ▶ ジャカルタでは、雑誌と書籍以外のいずれのコンテンツ類型においても、コンテンツ1件あたり支払ってもよい価格として、「無償」の割合が最も高く、メダンでは、映画とゲーム(オンラインゲーム以外)以外のいずれのコンテンツ類型においても、コンテンツ1件あたり支払ってもよい価格として、「無償」の割合が最も高いという傾向が見られる。
- ▶ 他方、「10,000RP以上」など、一定の価格を支払ってもよいと考える回答者が一定数(全体の4割弱程度)存在している。

<日本の権利者が日本のアニメを正規にインターネット上で入手・閲覧できるようにした場合、コンテンツ1件あたりの価格(N=429)>



※インドネシアルピアの為替相場は約0.01円(平成27年1月9日の三菱東京UFJ銀行による公表相場(仲値)で、100インドネシアルピア=0.95円)。

6. コンテンツ類型別経路別の入手・視聴件数(一般市民1人あたり、1年間:インドネシア都市部)

- ▶ 日本コンテンツの類型別ではアニメ、コミックの平均入手・視聴件数が多い。
- ▶ オンライン流通が主流であるが、パッケージ流通も依然として残っている。インドネシア都市部では、テレビ放送が正規に展開されているため、アニメや映画、テレビ番組、音楽において、テレビ放送等がパッケージ流通よりも多くなっている。経路別では、動画投稿サイト、リンクサイト/リーチサイトが多く、アニメでは、地上波、ケーブルテレビによる流通が多い。

		アニメ(映画、テレビ番組)	映画(アニメを除く)	テレビ番組(アニメを除く)	音楽(着メロ等を含む)	ゲーム(オンラインゲーム)	ゲーム(オンラインゲームを除く)	コミック(単行本、コミック誌)	雑誌(ファンション等)	書籍(小説等)	合計
オンライン流通	a-1)特定事業者・運営者	2.9	0.4	2.1	2.3	7.6	2.3	4.1	0.6	1.1	23.3
	a-2)動画投稿サイト	28.6	5.5	6.7	8.1	0.0	0.0	8.4	1.4	2.3	61.0
	a-3)リンクサイト/リーチサイト	12.8	1.0	2.5	3.8	0.0	2.8	9.7	1.2	1.5	35.3
	a-4)P2Pサイト/P2Pソフト	2.8	0.4	1.6	1.4	0.0	1.4	2.0	0.3	1.0	10.9
	a-5)ストレージサービス	8.0	0.6	2.9	2.6	0.0	2.0	6.6	0.6	0.6	23.8
	a-6)ネット上の知人間の流通	6.6	0.2	2.8	2.0	0.0	2.2	4.8	1.3	1.1	21.0
パッケージ流通	b-1)実店舗による販売	3.8	0.4	1.0	0.6	0.0	2.0	5.4	0.4	1.5	15.1
	b-2)雑誌・テレビ等通信販売	0.7	0.0	0.5	0.4	0.0	0.3	0.4	0.2	0.1	2.6
	b-3)インターネット販売	1.2	0.1	0.6	0.4	0.0	0.8	0.8	0.3	0.2	4.4
	b-4)オークション等	0.2	0.0	0.2	0.2	0.0	0.2	0.2	0.1	0.1	1.2
	b-5)HDD等へのコピー等	2.2	0.2	0.8	2.4	0.0	1.7	0.0	0.0	0.0	7.2
	b-6)イベント会場での販売	0.3	0.0	0.3	0.3	0.0	0.2	0.3	0.1	0.1	1.6
	b-7)レンタル	1.4	0.0	0.7	0.1	0.0	0.6	1.5	0.1	0.2	4.6
	b-8)知人間の流通	5.2	0.3	1.3	1.7	0.0	1.8	3.6	0.4	0.7	14.8
テレビ放送等	c-1)地上波テレビ放送の視聴	11.0	0.1	2.9	2.2	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	16.3
	c-2)衛星テレビ放送の視聴	6.4	0.1	1.6	1.9	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	10.0
	c-3)ケーブルテレビの視聴	11.0	0.7	3.1	2.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	16.8
	c-4)映画館における鑑賞	2.1	0.1	0.0	0.4	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	2.6
	c-5)ライブ・コンサートにおける鑑賞	0.0	0.0	0.0	0.3	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.3
	c-6)ラジオ放送の聴取	0.0	0.0	0.0	1.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	1.0
a)オンライン流通合計		61.7	8.0	18.6	20.2	7.6	10.7	35.5	5.4	7.7	175.3
b)パッケージ流通合計		15.1	1.0	5.4	6.1	0.0	7.5	12.1	1.6	2.8	51.5
c)テレビ放送・映画館等合計		30.5	1.0	7.6	7.8	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	46.9
a)オンライン流通計(除、知人間)		55.1	7.8	15.8	18.2	7.6	8.5	30.7	4.1	6.6	154.3
b)パッケージ流通計(除、知人間)		9.9	0.7	4.1	4.4	0.0	5.7	8.6	1.3	2.1	36.7
c)テレビ放送・映画館等合計		30.5	1.0	7.6	7.8	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	46.9
総合計		107.3	10.0	31.6	34.1	7.6	18.1	47.6	7.0	10.4	273.8

(注)表示単位未満四捨五入の関係で、積み上げと合計は一致しない場合がある。

7. コンテンツ類型別入手・視聴の侵害規模(主にオンライン上の侵害)

- ▶ 侵害規模(件数ベース)は全国都市部のネットユーザで年間約29億件。

単位:千件、百万円

	件数ベース										金額ベース	
	アニメ(映画、テレビ番組)	映画(アニメを除く)	テレビ番組(アニメを除く)	音楽(着メロ等を含む)	ゲーム(オンラインゲーム)	ゲーム(オンラインゲームを除く)	コミック(単行本、コミック誌)	雑誌(ファッション等)	書籍(小説等)	合計	有料DL換算合計	広告費換算
全国都市部	4,915,904	679,965	1,423,600	1,760,293	-	872,204	2,631,544	353,940	562,397	13,199,846	3,547,788	462
全国都市部ネットユーザ	1,095,755	151,564	317,320	392,369	-	194,414	586,571	78,893	125,358	2,942,246	790,802	103

注1. すべて有料配信と仮定した場合:有償ダウンロード換算して推計(インドネシアにおけるコンテンツ類型別のパッケージ料金単価の事例を件数に乗じて推計)。侵害金額は約8,000億円と推計できる。

すべて無料配信で広告収入のみと仮定した場合:広告費換算して推計(インドネシアサイトを対象としたGoogle Adwordsの日本コンテンツのキーワードの推奨クリック単価例と平均クリック率を乗じて推計)。侵害金額は約1億円と推計できる。

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

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

8. 日本コンテンツの侵害規模の推計方法

- ▶ 「侵害件数」については、インドネシアのインターネットユーザを対象としたアンケート調査結果から推計した日本コンテンツの流通経路別の平均入手・視聴件数に、権利者へのヒアリング調査結果等から推計した「無許諾とみなすことができる流通経路」により入手・視聴した割合を乗じ、さらに「対象人口」を乗じて算出した。
- ▶ 「侵害金額」については、上記の「侵害件数」に、市場調査を基に設定した金額単価を乗じて算出した。

推計にあたっての前提条件

- ・インドネシア都市部におけるデータをもとに推計
- ・コンテンツ類型別に推計

推計にあたっての基本的な仮定

- ・回答者すべてがインターネットユーザであるが、非インターネットユーザも基本的に同様の傾向を示すと仮定
- ・日本のコンテンツの入手・視聴経験者は、年齢や性別によらず、日本コンテンツ入手・視聴実態について同様の傾向を示すと仮定
- ・コンテンツ類型別アップロード件数の推計は、上記と同様の考え方で件数ベースの侵害規模を推計

推計の計算式

◎侵害件数(X) = (無許諾コンテンツの流通とみなすことができる流通経路の)一般市民1人あたりの日本のコンテンツの流通経路別平均入手・視聴件数(A) × 対象となる人口(B)

◎侵害金額(Y) = (X) × インドネシアにおける金額単価(有償ダウンロード料金換算、広告費換算)(C)

各値の推計方法

(A): (無許諾コンテンツの流通とみなすことができる流通経路の)一般市民1人あたりの日本のコンテンツの流通経路別平均入手・視聴件数の推計方法

= 一般市民1人あたりの日本のコンテンツの流通経路別平均入手・視聴件数(A')をもとに、**無許諾とみなすことのできる流通経路をコンテンツ分野別に特定**

→日本の権利者へのヒアリング調査や文献調査から、コンテンツ類型別に、日本のコンテンツ権利者が許諾していないと考えられる流通経路について、無許諾コンテンツの流通とみなした。

(A'): 一般市民1人あたりの日本のコンテンツの流通経路別平均入手・視聴件数の推計方法

【例】日本のアニメコンテンツを例に示す。

(A')一般市民1人あたりの日本のアニメコンテンツの流通経路別平均入手・視聴件数
= 一般市民における日本のアニメコンテンツの入手・視聴経験率 (a)
× 日本のアニメコンテンツ入手・視聴経験者の流通経路別入手・視聴経験率 (b)
× 日本のアニメコンテンツの流通経路別入手・視聴経験者の平均入手・視聴件数 (c)

(B) 対象となる人口: インドネシアの人口統計より設定

(C) インドネシアにおけるコンテンツ類型別金額単価(有償ダウンロード料金換算、広告費換算): 市場調査より設定

(a)(b)(c)はアンケート調査から算出。なお、アンケートでは最近3ヶ月間について調査していることから、年間規模を推計するため、12/3を乗じる。
(a): アンケートA問1、
(b): アンケートB問2-1、
(c): アンケートB問2-5

9. コンテンツ類型別アップロードの件数(都市部一般市民1人あたり、1年間)

- ▶ 日本コンテンツ入手・視聴経験者のアップロード経験割合は3割程度。類型別では、アニメ、映画が多い。
- ▶ 都市部の一般市民1人あたりのアップロード件数については、合計で1年間に10件強。コンテンツ類型別では、アニメ、音楽が多くなっている。
- ▶ 下表の都市部の一般市民1人あたりの平均アップロード件数に対象となる都市部の人口を乗じると、アップロード件数の規模を推計でき、全国都市部ネットユーザで1年間に約2.6億件と計算できる。

＜インドネシア都市部におけるアップロード経験＞

	経験無	経験有
全国都市部	68.8%	31.2%



＜インドネシア都市部におけるアップロード経験者のコンテンツ類型別経験割合＞

	アニメ(映画、テレビ番組)	映画(アニメを除く)	テレビ番組(ドラマ)	テレビ番組(バラエティ)	テレビ番組(アニメ・ドラマ・バラエティ以外)	音楽(着メロを含む)	ゲーム(オンラインゲーム)	ゲーム(スマホのゲームアプリ)	ゲーム(ゲーム専用機用ゲーム)	ゲーム(PC用ゲームで非オンラインのもの)	コミック(単行本、コミック誌)	雑誌(ファッション等)	書籍(小説等)
全国都市部	67.9%	59.4%	32.6%	16.0%	12.8%	37.4%	39.0%	24.6%	10.7%	14.4%	31.0%	16.0%	10.7%

＜インドネシア都市部における一般市民1人あたりの年間平均アップロード件数＞

	アニメ(映画、テレビ番組)	映画(アニメを除く)	テレビ番組(ドラマ)	テレビ番組(バラエティ)	テレビ番組(アニメ・ドラマ・バラエティ以外)	音楽(着メロを含む)	ゲーム(オンラインゲーム)	ゲーム(スマホのゲームアプリ)	ゲーム(ゲーム専用機用ゲーム)	ゲーム(PC用ゲームで非オンラインのもの)	コミック(単行本、コミック誌)	雑誌(ファッション等)	書籍(小説等)	合計
全国都市部	2.2	1.6	0.9	0.4	0.2	2.0	1.6	0.9	0.3	0.5	1.6	0.6	0.7	13.5

10. まとめー日本コンテンツの流通と侵害の状況ー

日本コンテンツの流通の現状

日本のコンテンツに対する人気の高まり

- アニメやコミック等を通じて、子どもの頃から日本の文化に親しんでおり、日本のコンテンツが受け入れられる土壌ができています。

日本コンテンツの侵害状況

- 本調査において一定の仮説のもと推計したインドネシアにおける日本コンテンツの侵害規模は、大きくなっている。
- インドネシアにおいて、今後、PCの普及状況やインターネットの接続環境が整備されると、オンライン流通が増加し、それに伴い侵害も増加することが想定される。

著作権侵害等の調査結果から読み取れる原因

アンケート調査結果から以下の示唆を得た。

- インドネシアのユーザは日本の正規のコンテンツに対して一定の対価を支払ってもよいと考えている。
- 他方、ユーザの多くが著作権に対する認識はあるものの、それが著作権保護の行動につながっていない。



- インターネット上で正規にコンテンツを入手・視聴できないなかで、海賊版が容易に利用できる環境にあることが大きな要因。

11. まとめー日本コンテンツの不正流通対策の在り方ー

<権利者における不正流通対策と正規版の展開の必要性>

不正流通対策と正規版展開を車輪の両輪として実施していくことが必要

- 日本の権利者によるインドネシアにおける不正流通対策はまだ十分とは言えず、今後、インドネシアの政府当局や現地の代理店等の関係者と協力して、不正流通対策を充実・強化していくことが必要。
- 著作権の認知が低いにもかかわらず、正規品を意識している割合が一定程度あるため、著作権教育や著作権意識の啓発の効果は大きいと想定される。
- インドネシアではインターネットで大容量のコンテンツが十分スムーズに入手・視聴できる環境にはなっていないが、**今後はインターネット環境も整備され、インターネット上でのコンテンツの流通が増加し、主流になっていくことが想定される**ため、現在のテレビ放送、ラジオ放送やパッケージでの正規流通に加えて、**特にオンラインでの正規流通を強化**していくことが必要。
 - 正規展開については、アニメやテレビ番組、音楽において、WAKUWAKU JAPANやJKT48などの取り組みに見られるように一定の効果が上がってきている。こうした海賊版と差別化できる正規展開をいっそう拡充していくことが望まれる。
 - テレビや雑誌等のメディアにおける露出、インドネシアでのコンサートやイベント等のプロモーション等を活発に行うことにより、日本コンテンツにまずは興味を持ってもらうための取り組みをさらに強化・充実していくことが必要。
 - コミックに関しては、多くのユーザが動画投稿サイトやリンクサイト／リーチサイト、ストレージサービスを通じて入手・視聴していることから、これら動画投稿サイト等の海賊版を提供しているサイトを対象にスキャンデータによる不正流通に対する対策を講じるとともに、日本での出版時期とタイムラグのない形で現地で正規版を出版していくことが重要。

<わが国政府として必要な対策>

- 今後、わが国政府は、**現地政府に対して、著作権意識の啓発、不正流通対策を働きかけていく**ことが必要。
- さらに、引き続き各国の実態把握のための調査等に基づいた権利者への情報提供を行うとともに、日本の権利者の間で正規配信に成功した事例について共有する環境を整えることによって、日本の権利者が正規展開を行いやすくすることが重要。