

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 《ベトナム》

— 結果概要 —

2016年3月

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. 地域間比較による傾向・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. まとめーベトナムと他国との比較ー
12. 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

- 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
- コンテンツの種類別・流通経路別の侵害規模を推計

【調査対象国・地域】 ベトナム（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、衛星テレビ、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、カラオケ店等での利用

調査方法

<WEBアンケート調査の方法>

■調査実施時期：2016年3月15日～18日

■調査実施地域：ベトナム全国（中央直轄市（ハノイ市、ホーチミン市、ハイフォン市、ダナン市、カンター市）とその他地域に分けて実施）

■調査実施方法

a) 日本コンテンツ入手経験率の調査

<サンプル>

合計1,000件（性別年齢層別の人口構成にあわせてサブリング）

b) 日本コンテンツ入手経験者の日本コンテンツ入手実態調査

<サンプル>

合計1,000件（日本コンテンツの入手経験のあるインターネットユーザを対象）

<調査方法>

文献資料調査

ヒアリング調査

グループインタビュー調査

WEBアンケート調査

コンテンツ流通サイト調査

現地店舗調査

<調査項目>

①日本の権利者のベトナム市場への正規展開状況

②日本コンテンツの不正流通の動向

③ベトナムの消費者における日本コンテンツの不正流通の実態

④日本コンテンツの正規流通に対する要望

⑤ベトナムにおける日本コンテンツ流通サイトの状況

⑥現地店舗でのコンテンツ流通状況

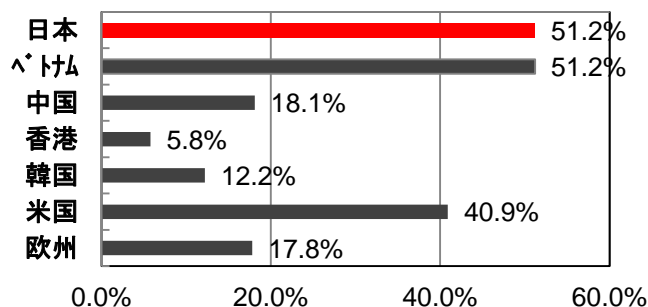
⑦日本コンテンツの侵害規模推計

⑧日本コンテンツの正規流通対策の在り方の検討

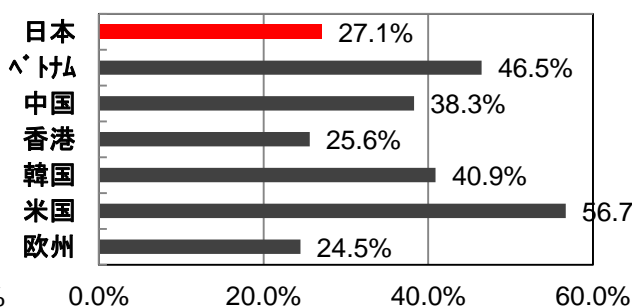
2. 日本コンテンツの入手経験率＜各国・地域比較＞①

- アニメでは、ベトナムと並んで日本コンテンツの入手・視聴経験率が5割程度と最も高い。コミックはベトナムに次いで4割弱と2番目に高く、ゲーム（ゲーム専用機用ゲーム）では、ベトナム、米国に次いで3番目に高くなっている。
- 韓国と比較すると、映画、テレビ番組（ドラマ、バラエティ）、音楽、雑誌において、韓国の割合の方が日本よりも高い。
- コンテンツの入手・視聴経験率のある国として、映画（アニメを除く）では、米国コンテンツの割合が最も高く、その他のすべてのコンテンツにおいて、ベトナムコンテンツの割合が最も高くなっている。

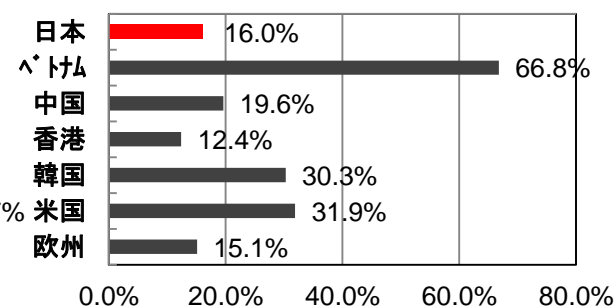
①アニメ（映画、テレビ番組）（N=1000）



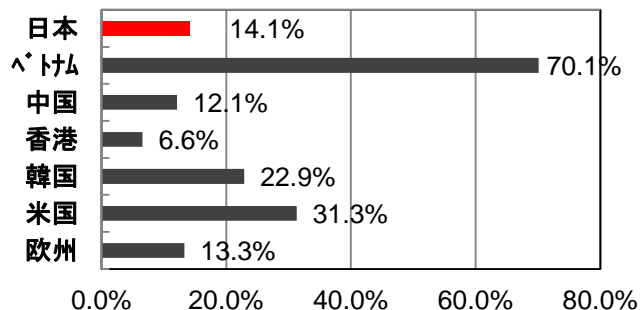
②映画（アニメを除く）（n=1000）



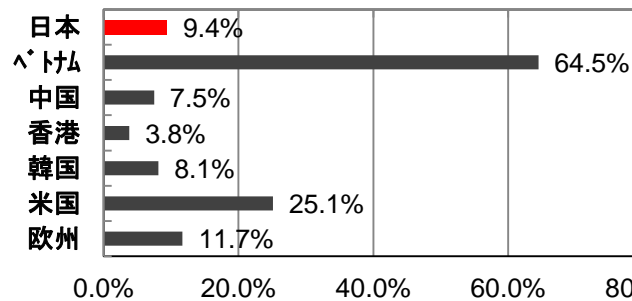
③テレビ番組（ドラマ）（n=1000）



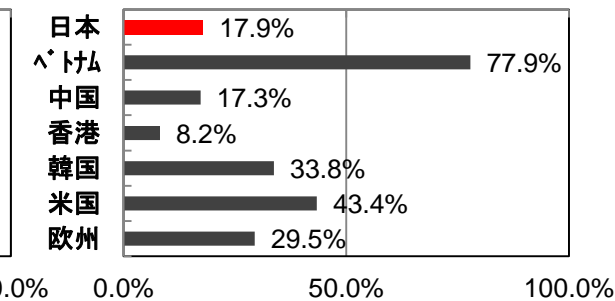
④テレビ番組（バラエティ）（n=1000）



⑤テレビ番組（ドキュメンタリー等）（n=1000）

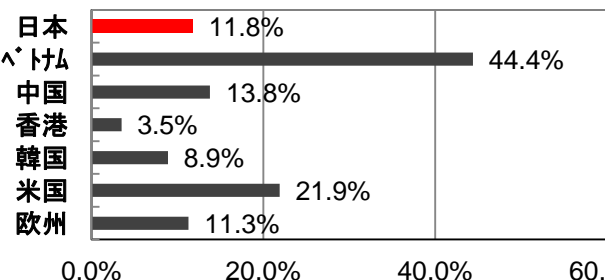


⑥音楽（着メロ等を含む）（n=1000）

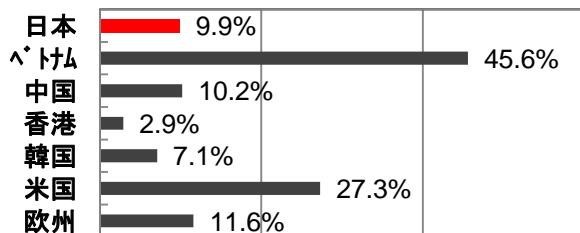


2. 日本コンテンツの入手経験率＜各国・地域比較＞②

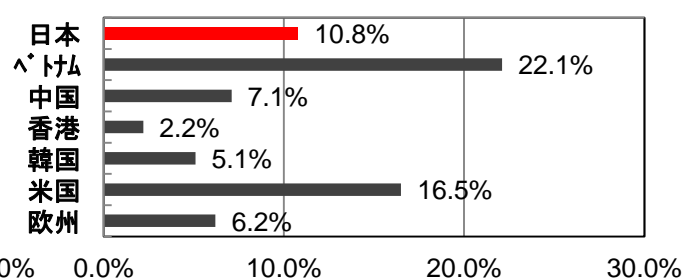
⑦ゲーム（オンラインゲーム）（n=1000）



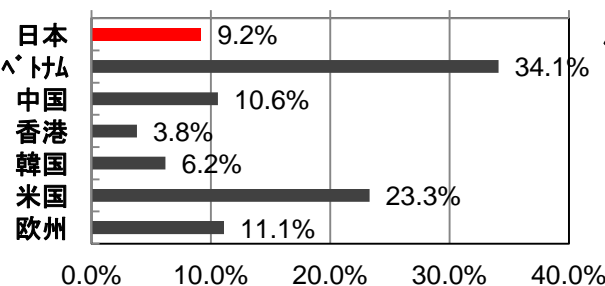
⑧ゲーム（スマホのゲームアプリ）（n=1000）



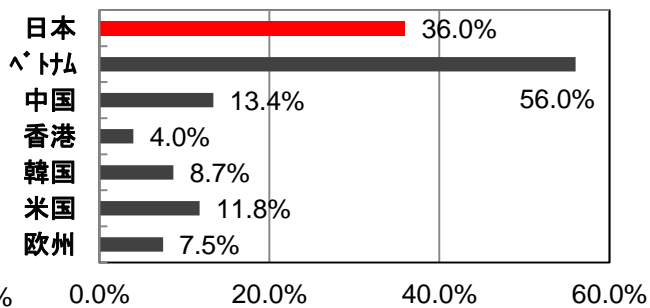
⑨ゲーム（ゲーム専用機用ゲーム）（n=1000）



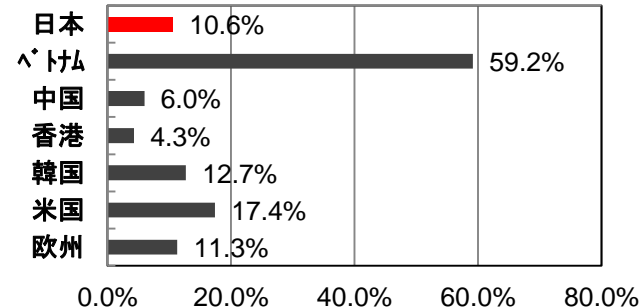
⑩ゲーム（PC用ゲームで非オンラインのもの）（n=1000）



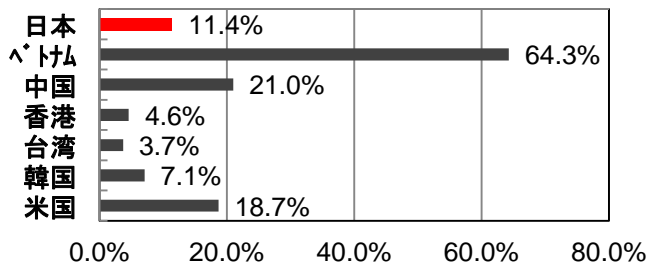
⑪コミック（単行本、コミック誌）（n=1000）



⑫雑誌（ファッション等）（n=1000）



⑬書籍（小説等）（n=1000）



注：ベトナムコンテンツの入手経験率が高い理由について、グループインタビューでは、アニメやゲーム、コミックなどは、日本のコンテンツの人気が高いことが確認されているが、ウェブアンケート調査では、ベトナム語に翻訳されて流通している場合は、オリジナルが日本のコンテンツでもベトナムコンテンツと回答されている可能性がある。

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465件、パッケージが67件、テレビ放送等が154件となっており、オンラインが全体の7割弱を占める

入手・視聴
頻度が最も
高い手段

- アニメ、映画（アニメを除く）、テレビ番組などの映像、音楽、コミック（中央直轄市）では、「動画投稿サイトによる流通」による入手・視聴頻度が最も高い。（3割強～5割強）。
 - ✓ 「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「特定事業者・運営者によるコンテンツ配信」と「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（3割前後）。
- 雑誌については「特定事業者・運営者によるコンテンツ配信」による入手・視聴頻度が最も高い（3割強）。
- 書籍については、「特定事業者・運営者によるコンテンツ配信」が最も高い（2割強～3割）。「動画投稿サイトによる流通」（再掲）及び「P2Pサイト／P2Pソフトによる流通」による入手・視聴頻度も高い。

入手・視聴
頻度が最も
高い手段を
利用する理
由

- アニメ、映画（アニメを除く）、テレビ番組、音楽については、「無償だから」が最も高い。その他に、「ファイルの品質が高いから」と「容易に入手できるから」という理由も高くなっている。
- ゲーム（オンラインゲーム以外）、コミック、雑誌、書籍については、「ファイルの品質が高いから」及び「品質が高いから」という理由が最も高く、品質に対するこだわりの強さがうかがえる。次いで、「無償だから」と「容易に入手できるから」という理由も高くなっている。
- 音楽、ゲーム（オンラインゲーム以外）、コミック、雑誌については、「入手先が信頼できるから」という理由も高くなっており、コンテンツの品質と相まって、入手先がどこなのかについても関心があると考えられる。

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

- アニメ、映画（アニメを除く）、音楽、コミックでは、「意識しない」の割合が最も高い（アニメ：4割強～5割弱、映画（アニメを除く）：4割前後、音楽：4割前後、コミック：4割強）。
- テレビ番組、オンラインゲーム、ゲーム（オンラインゲーム以外）、雑誌、書籍では、「多少意識する」の割合が最も高い（テレビ番組：4割強、オンラインゲーム：4割前後、ゲーム（オンラインゲーム以外）：4割強、雑誌：4割強～5割弱、書籍：4割強～5割強）。
- すべてのコンテンツ類型で、「意識する」と「多少意識する」とを合わせた割合は5割を超える。「意識する」と「多少意識する」とを合わせた割合が高いのは、ゲーム（オンラインゲーム以外）、雑誌、書籍で7割前後となっている。
- 「意識しない」の割合については、コミックと雑誌を除くすべてのコンテンツ類型において、その他地域の方が中央直轄市よりも高いという傾向が見られた

入手・ 視聴に 与える 影響

- いずれのコンテンツ類型でも、「正規版があれば正規版を入手（プレイ）するようになるが、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、これは中央直轄市及びその他地域でも同様の傾向であった。
- 「入手・視聴（プレイ）には影響がない」の割合は、アニメ、雑誌、書籍を除くすべてのコンテンツ類型において、その他地域の方が中央直轄市よりも高いという傾向が見られた。

4. 地域間比較による傾向・特徴

中央直轄市

(ハノイ市、ホーチミン市、ハイフォン市、ダナン市、カントー市)

- 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、コミックと雑誌を除いて、いずれも、**その他地域と比較して「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、ゲーム（オンラインゲーム以外）を除いて同様の傾向である。
- 「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・視聴できるようにした場合、望む配信条件」について、アニメ、映画（アニメを除く）、書籍を除く、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。アニメ、映画（アニメを除く）は**「ベトナム語字幕付きであること」**、書籍では**「ベトナム語表記であること」**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VND20,000以上支払ってもよいと考えている割合は、すべてのコンテンツ類型で4割超。
- 「コンテンツの情報を最も入手している方法」については、アニメを除くすべてのコンテンツ類型において、「コンテンツホルダーのウェブサイト」が最も高い。アニメでは「フォーラムサイト」の割合が最も高い。

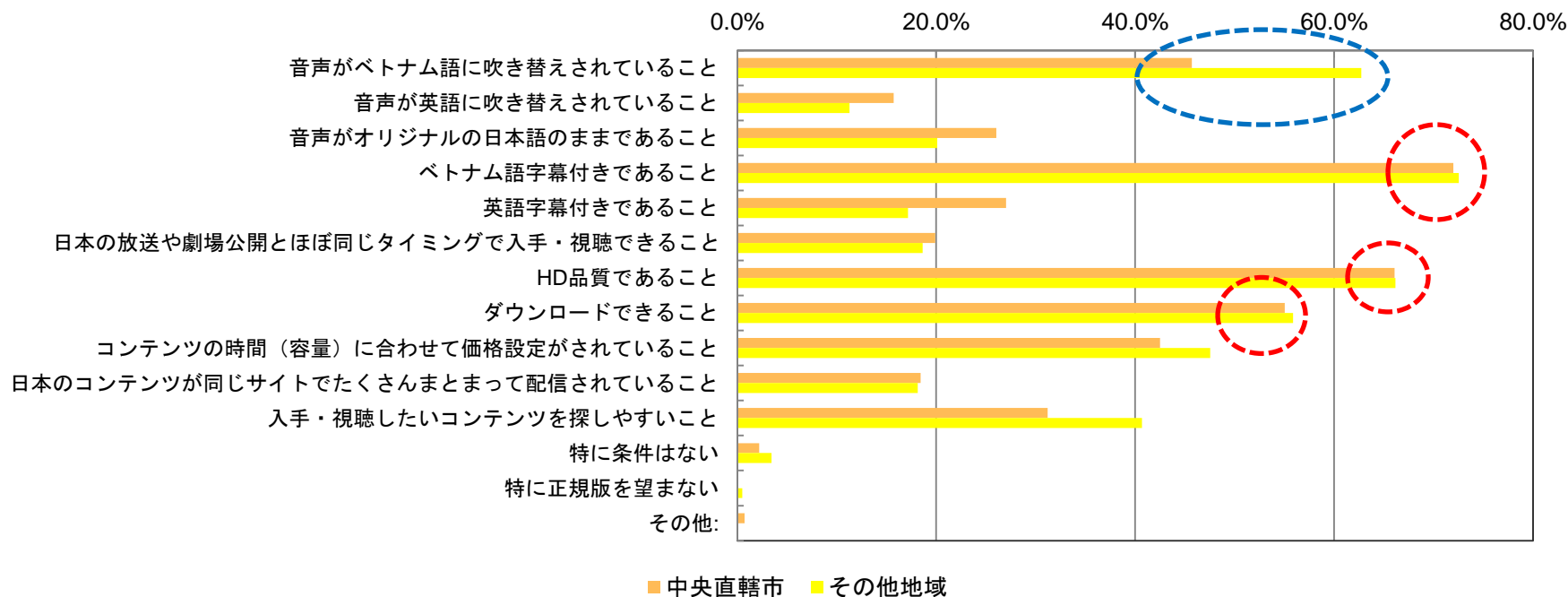
その他地域

- **アニメ、映画（アニメを除く）、テレビ番組（バラエティ）、雑誌では日本のコンテンツの入手・視聴経験の割合が中央直轄市よりも高い**。
- 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、コミックと雑誌を除いて、いずれのコンテンツ類型でも、中央直轄市と比較して**「意識しない」**の割合が高い。パッケージ入手についてもほぼ同様の傾向。
- 「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、オンラインゲームとゲーム（オンラインゲーム以外）を除くすべてのコンテンツ類型で、**「ベトナム語字幕付きであること」**もしくは**「ベトナム語表記であること」**の割合が最も高い。
- 「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VND20,000以上支払ってもよいと考えている割合は、すべてのコンテンツ類型で2割超。
- 「コンテンツの情報を最も入手している方法」については、アニメ、音楽、オンラインゲーム、コミックについては、「フォーラムサイト」が最も高く、映画（アニメを除く）、テレビ番組、ゲーム（オンラインゲーム以外）、雑誌については「コンテンツホルダーのウェブサイト」、書籍については「コンテンツを入手しているサイト」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、映画（アニメを除く）では、「ベトナム語字幕付きであること」、書籍では、「ベトナム語表記であること」、オンラインゲームでは、「HD品質であること」が、地域に関わらず最も高い。他方、テレビ番組、音楽、ゲーム（オンラインゲーム以外）とコミック、雑誌については、中央直轄市では、「高品質であること」が最も高いが、その他地域では、「ベトナム語字幕付きであること」または「ベトナム語表記であること」、「音声 베트남語に吹き替えられていること」が最も高く、地域差が出ている。
- ▶ アニメや映画（アニメを除く）、テレビ番組、音楽、コミック、雑誌、書籍については、「ダウンロードできること」も配信条件として望む割合が高いという傾向が見られた。

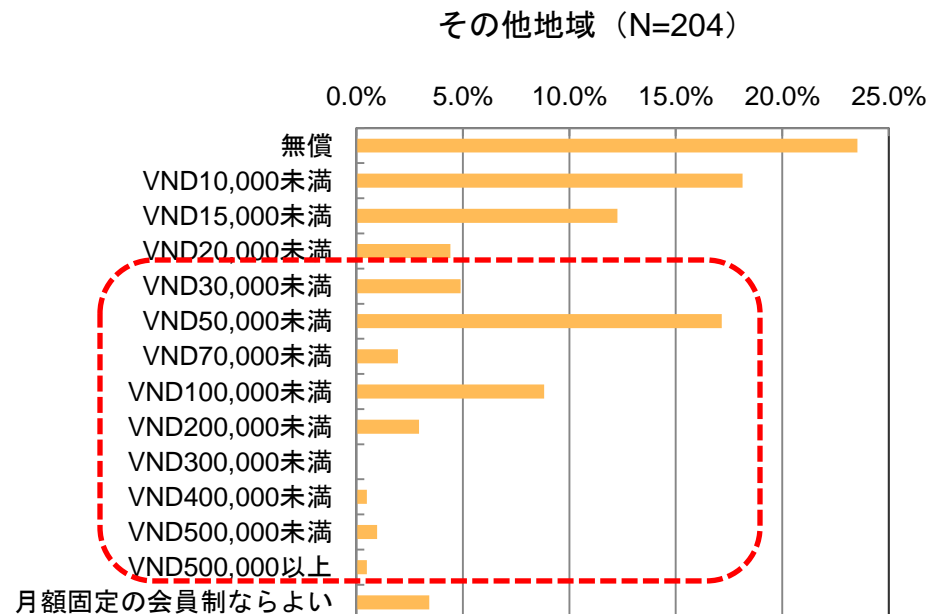
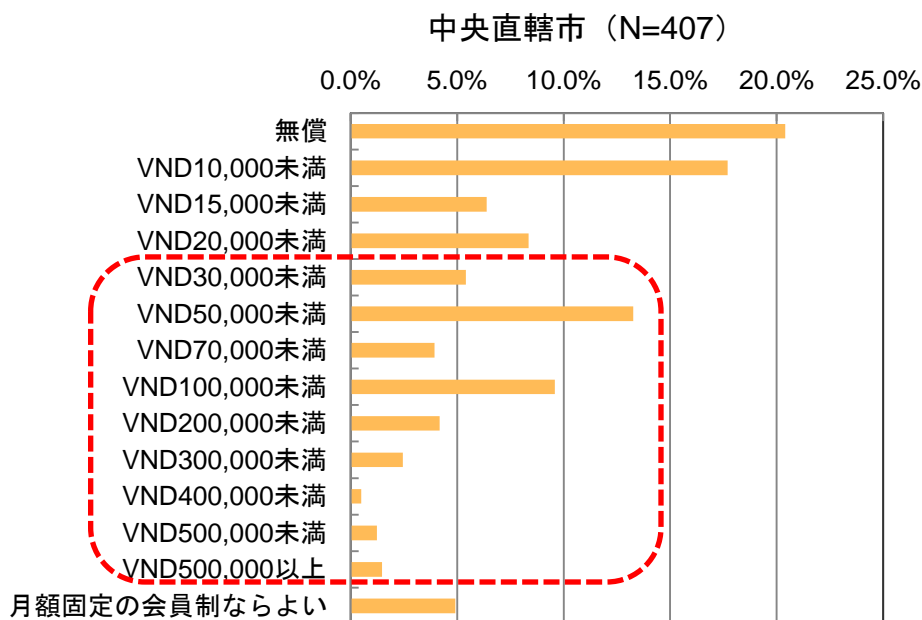
<日本の権利者が日本のアニメを正規にインターネット上で入手・閲覧できるようにした場合、望む配信条件（N=611）>



5. 正規流通(オンライン)に対する要望②(価格)

- ▶ 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、無償の割合が最も高いが、コンテンツ1件あたりの価格VND20,000（日本円で約100円）以上支払ってもよいと考えている割合は、中央直轄市では4割を超えている。
- ▶ その他地域でも、VND20,000以上支払ってもよいと考えている割合は、3割を超えている。
- ▶ このように一定の価格を支払ってもよいと考える回答者が一定数存在している。

＜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＞



※ベトナムドンの為替相場は約0.005円（※平成28年3月1日のBloombergによる公表相場（仲値）で、1ベトナムドン=0.0051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:ベトナム)

▶ 日本コンテンツの類型別ではアニメの平均入手・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。また、ベトナムでは、テレビ放送が正規に展開されているため、アニメや映画(アニメを除く)、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、動画投稿サイトが多く、映像(アニメ、映画、テレビ番組)では、動画投稿サイトに次いで、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(ファッション等)	書籍(小説等)	合計
オンライン流通	a-1)特定事業者・運営者	23.3	12.1	13.9	11.8	7.0	3.3	19.7	3.6	4.7	99.4
	a-2)動画投稿サイト	75.5	27.5	22.6	20.6	0.0	0.0	25.1	4.1	7.2	182.6
	a-3)リンクサイト/リーチサイト	19.6	11.6	10.1	9.2	0.0	3.7	17.5	2.5	3.5	77.8
	a-4)P2Pサイト/P2Pソフト	7.3	3.7	5.8	4.8	0.0	1.7	4.7	1.6	1.2	30.9
	a-5)ストレージサービス	13.6	6.2	6.1	5.2	0.0	2.1	9.6	1.4	1.7	45.9
	a-6)ネット上の知人間の流通	6.1	4.8	2.6	1.4	0.0	1.0	10.1	0.7	1.4	28.0
パッケージ流通	b-1)実店舗による販売	1.8	1.8	1.5	0.9	0.0	0.6	2.6	0.5	0.5	10.2
	b-2)雑誌・テレビ等通信販売	1.6	1.0	1.3	0.6	0.0	0.5	1.6	0.4	0.2	7.2
	b-3)インターネット販売	4.4	2.2	1.9	1.4	0.0	1.0	2.6	0.7	1.1	15.3
	b-4)オークション等	0.8	0.6	0.7	0.5	0.0	0.3	0.3	0.2	0.1	3.5
	b-5)HDD等へのコピー等	3.8	3.8	1.7	1.7	0.0	1.6	0.0	0.0	0.0	12.6
	b-6)イベント会場での販売	1.0	0.4	0.5	0.8	0.0	0.3	0.5	0.4	0.2	3.9
	b-7)レンタル	1.5	0.8	0.3	0.5	0.0	0.2	0.9	0.2	0.1	4.5
	b-8)知人間の流通	1.9	1.2	0.8	1.3	0.0	0.6	3.4	0.3	0.4	10.0
テレビ放送等	c-1)地上波テレビ放送の視聴	17.2	6.5	5.3	4.6	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	33.6
	c-2)衛星テレビ放送の視聴	19.4	6.7	8.8	5.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	40.0
	c-3)ケーブルテレビの視聴	32.0	13.2	12.4	7.9	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	65.5
	c-4)映画館における鑑賞	3.1	1.4	0.0	0.9	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	5.4
	c-5)カラオケのカラオケ店等での利用	2.9	1.2	0.8	1.3	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	6.2
	c-6)ライブ・コンサートにおける鑑賞	0.0	0.0	0.0	1.1	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	1.1
	c-7)ラジオ放送の聴取	0.0	0.0	0.0	1.9	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	1.9
a)オンライン流通合計		145.4	66.0	61.0	53.0	7.0	11.8	86.7	13.8	19.8	464.5
b)パッケージ流通合計		16.7	11.7	8.7	7.7	0.0	5.1	11.9	2.7	2.7	67.2
c)テレビ放送・映画館等合計		74.6	29.0	27.3	22.7	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	153.5
a)オンライン流通計(除、知人間)		139.3	61.2	58.4	51.6	7.0	10.8	76.7	13.2	18.4	436.5
b)パッケージ流通計(除、知人間)		14.8	10.5	7.8	6.5	0.0	4.5	8.5	2.4	2.3	57.2
c)テレビ放送・映画館等合計		74.6	29.0	27.3	22.7	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	153.5
総合計		236.8	106.6	97.0	83.4	7.0	16.8	98.6	16.6	22.5	685.2

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

7. コンテンツ類型別入手・視聴の侵害規模(主にオンライン上の侵害)

- ▶ 侵害規模(件数ベース)は全国のネットユーザで年間約145億件。
- ▶ オンライン流通における入手・視聴件数が増えている理由として、ベトナムでは国策でインターネット環境が整備されていること、Wi-Fiが活用できるエリアが広がっていること、スマートホンの普及度が上がり、日常的にコンテンツを入手・視聴できる環境が実現できていること、などが考えられる。

単位:百万件、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	9,704	4,404	4,074	3,616	-	840	5,197	892	1,247	29,974	1,126,104	4,423
全国ネットユーザ	4,688	2,128	1,968	1,747	-	406	2,511	431	602	14,480	544,021	2,137

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(映像、音楽については、ベトナムにおけるコンテンツ類型別のダウンロード価格、その他については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5,400億円と推計できる。

注2. 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(ベトナムのサイトの1,000ビューあたりの単価を乗じて推計)。

侵害金額は約21億円と推計できる。

注3. 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(アニメを除く)・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、ベトナム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

- ・ベトナム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) × ベトナムにおける金額単価 (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 : ベトナムの人口統計より設定

(C) ベトナム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（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5割弱。類型別では、アニメが多い。
- ▶ 一般市民1人あたりのアップロード件数については、合計で1年間に50件強。コンテンツ類型別では、アニメが多くなっている。
- ▶ 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人口を乗じると、アップロード件数の規模を推計でき、全国ネットユーザで1年間に約18億件と計算できる。

<ベトナムにおけるアップロード経験>

	経験無	経験有
全国	53.5%	46.5%



<ベトナム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	71.8%	48.2%	34.2%	33.5%	17.8%	49.2%	32.3%	27.5%	10.5%	14.0%	38.9%	23.2%	18.1%

<ベトナムにおける一般市民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	10.3	8.8	2.9	2.8	1.7	8.7	4.6	2.7	0.9	1.1	5.2	2.5	1.6	53.8

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

- 他のアジア諸国と同様に、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いることから、日本コンテンツの認知度も一定程度あり、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。インターネットの普及に伴い、日本のコンテンツに対する人気も高まっている。ただし、ベトナム語で流通している日本コンテンツについては、ベトナムコンテンツと認識されているケースも多いと考えられる。

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ベトナムにおける[日本コンテンツの侵害規模は、大きいものとなっている](#)。
- ウェブアンケート調査結果から推計した侵害規模（件数ベース）は全国のネットユーザで[年間約145億件](#)。金額ベースでは、侵害推定件数がすべて無料配信だが広告収入があったと仮定した場合は[約21億円（注1）](#)、すべて有料配信と仮定した場合は[約5,400億円（注2）](#)と推計できる。
 - 注1. 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（ベトナムのサイトの1,000ビューあたりの単価を乗じて推計）。
 - 注2. 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（映像、音楽については、ベトナムにおけるコンテンツ類型別のダウンロード価格、その他についてはパッケージ料金単価の事例を件数に乗じて推計）。
- ベトナムにおいて、今後、[インターネットの接続環境がさらに整備され、PCやスマートホンの普及が更に拡大すると、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。

- ベトナム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高いものの、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. まとめーベトナムと他国との比較ー

日本コンテンツの流通の現状

- コンテンツ類型別に見ると、ベトナムは、他国と比べて、アニメや映画（アニメを除く）、テレビ番組などの映像や音楽、コミックなどで、日本のコンテンツの一般市民一人あたりの平均入手・視聴件数が多い。流通経路別に見ると、ベトナムは、オンライン流通やテレビ放送・映画館等での日本コンテンツの一般市民一人あたりの平均入手・視聴件数が他国に比べて多い。【オンライン流通合計】ベトナム：464.5件、インドネシア都市部：175.3件

日本コンテンツの侵害状況

- ベトナムでは他国と比べて一般市民一人あたりの平均アップロード件数が多い。（ベトナム：53.8件、インドネシア都市部：13.5件、タイ：11.5件、北京：17.1件、上海：18.3件、広州：16.9件、重慶：19.3件）

著作権の認知度、正規版の意識

- 著作権の認知度は、ベトナムでは9割強と、インドネシア（8割強）を上回り、タイ（9割強）、中国（9割強）と同等に認知されている。
- 日本コンテンツをインターネットで入手・視聴する際に正規版であることを意識するかどうかを、アニメコンテンツを例に比較すると、以下のような特徴がある。
 - 「意識する」割合は、ベトナムが2割弱であるのに対して、タイは2割弱と同程度、インドネシアでは2割強と多く、中国は1割前後と少ない。
 - 「意識しない」割合は、ベトナムが4割強～5割弱であるのに対して、インドネシアは4割強と同程度、タイは2割強と少なく、中国は5割強と高い。
- アニメコンテンツを例に、正規にインターネット上で日本コンテンツを入手・視聴できるようにした場合のコンテンツ1件あたりの価格について比較すると、以下のような特徴がある。
 - 「無償」の割合は、ベトナムが2割強であるのに対して、インドネシアが2割強と同程度で、タイは1割強と低く、中国は4割前後と高い。

（※）ベトナムは2016年調査であるが、他国については過去に調査した結果であることに注意

12. 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ベトナムにおける不正流通対策はいまだ十分とは言えず、今後、ベトナムの政府当局や現地の代理店等の関係者と協力して、不正流通対策を充実・強化していくことが必要である。
- ▶ ユーザの著作権の認知度は高いが、現状、コンテンツを入手・視聴する際に、著作権保護の行動につながない状況にあるため、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。
- ▶ ベトナム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、現在でもスマートホンが一定程度普及していること、また、**今後はインターネット環境の整備も更に進み、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、現在のテレビ放送やケーブルテレビ放送、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である。
- ▶ アニメ、映画、テレビ番組などの映像やゲームについては、市場では少なくない量の海賊版が流通しており、これらの取り締まりを実施して不正流通を減らさないと、正規流通を増加してもその効果が失われてしまうことが懸念される。
- ▶ すべてのコンテンツ類型で、オンラインで流通しているコンテンツの多くが海賊版であり、また、WEBアンケート調査で分かったようにユーザが頻繁に利用するサイトはある程度特定化されているので、正規展開と合わせて集中的に削除要請を図る方法が考えられる。
- ▶ WEBアンケート調査結果では、コンテンツの情報を最も入手している方法として、コンテンツホルダーのウェブサイトが多いことから、正規展開を進めていく上で、ユーザの利用度の高いコンテンツホルダーのウェブサイトとの連携が有効である。コミックや書籍に関しては、実店舗での紙媒体でのビジネスが軌道に乗っていると考えられるが、多くのユーザが動画投稿サイトや特定事業者・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である。

<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。
- 引き続き各国のコンテンツ不正流通にかかる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やコンテンツ情報の提供により認知や人気が高まった事例等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。