

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  
《マレーシア》

— 結果概要 —

2017年10月

# 目次

---

1. 調査の概要
2. 調査結果概要①ー日本コンテンツの不正流通対策の在り方ー
3. 調査結果概要②ー日本コンテンツのマレーシア市場における流通の現状ー
4. 調査結果概要③ー日本コンテンツの不正流通の動向ー
- 参考資料1. 日本コンテンツの入手・視聴経験率〈各国・地域比較〉
- 参考資料2. 全体傾向・コンテンツ類型ごとの傾向・特徴
- 参考資料3. 地域間比較による傾向・特徴
- 参考資料4. 正規流通(オンライン)に対する要望(配信条件・価格)
- 参考資料5. コンテンツ類型別経路別の入手・視聴の件数
- 参考資料6. コンテンツ類型別入手・視聴の侵害規模
- 参考資料7. 日本コンテンツの侵害規模の推計方法
- 参考資料8. コンテンツ類型別アップロードの件数
- 参考資料9. コンテンツ類型別入手・視聴の侵害規模の各国比較

# 1. 調査の概要

## 調査の目的

- 海外における効果的な不正コンテンツ対策を企画・立案する上での基礎資料とするため、マレーシア市場における日本のオンライン流通、パッケージ流通型コンテンツの流通の現状を調査分析し、コンテンツの種類別、流通形態別に侵害規模を推計した。

## 調査の対象コンテンツ

- 調査対象コンテンツは、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）とした。

## 調査の方法

- 文献資料調査、日本の権利者に対するヒアリング調査、マレーシアからの留学生・社会人、マレーシア在住の一般消費者を対象にしたグループインタビュー調査、現地店舗調査、マレーシアにおいて日本コンテンツを入手・閲覧可能であり、かつ、グループインタビュー調査結果等からユーザの利用経験率が高いと想定されるコンテンツ流通サイト調査、現地のインターネットユーザを対象としたWEBアンケート調査を実施した。

## 参考図

### <WEBアンケート調査の方法>

■調査実施時期：2017年3月16日～20日

■調査実施地域：マレーシア全国（都市部（Klang Valley、ジョホール・バル特別市（Johor Bahru）、ペナン島市（Pulau Pinang））とその他地域に分けて集計）

### ■調査実施方法

a) 日本コンテンツ入手経験率の調査

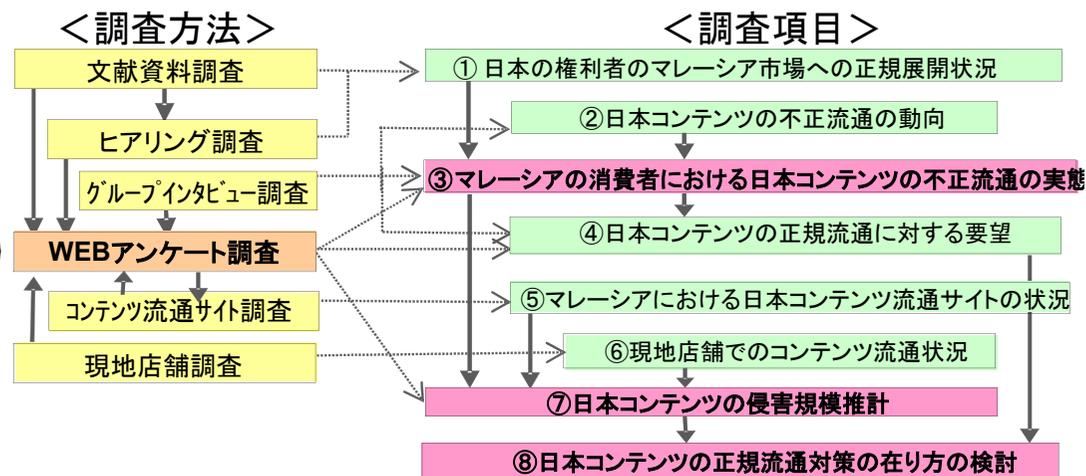
<サンプル>

合計800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800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）



## 2. 調査結果概要①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

##### ■ マレーシアにおける不正流通対策は不十分

- 日本の権利者によるマレーシアにおける不正流通対策はいまだ十分とは言えず、今後、マレー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である。

##### ■ 著作権教育や著作権意識の啓発の効果は大きい

- 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ってい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。

##### ■ オンラインでの正規流通を特に強化

- マレーシアでは既に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・視聴できる地域もあるが、今後はさらにインターネット環境が整備された地域も拡大することにより、インターネット上でのコンテンツの流通が増加し、主流になっていくと想定される。
- そのため、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。
- 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く、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と考えられる。

## 2. 調査結果概要①ー日本コンテンツの不正流通対策の在り方ー

### すべてのコンテンツ類型：

- 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る。
  - WEBアンケート調査により、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おり、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。

### 映像（アニメ、映画、テレビ番組）、ゲーム：

- 店舗調査の結果からは未だに少なくない量の海賊版が流通している。
  - 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懸念あり。

### コミック、書籍：

- 海外からマレーシアへの英語版や中国語版の輸入が中心で、現地事業者が直接ライセンスすることによる正規のビジネス展開は限られていると想定される。
- 多くのユーザが日本コンテンツを入手・視聴している。
  - ただし、海賊版をオンラインで入手・視聴しているユーザも少なくない。今後、正規ビジネスを展開する場合には、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ことが必要と考えられる。
  - 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可能になれば、大きなビジネスに発展させることも期待できる。

### <わが国政府として必要な対策>

- 現地政府に対して、著作権意識の啓発、不正流通に関する情報提供、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。

## 2. 調査結果概要②ー日本コンテンツのマレーシア市場における流通の現状ー

---

### 調査項目① 日本コンテンツのマレーシア市場における流通の現状

#### 日本コンテンツの正規展開の状況

- 日本の権利者へのヒアリング等から、映像（アニメ、映画、テレビ放送番組）については、DVD等のパッケージ流通を中心に一定程度正規展開がなされているが、音楽、ゲームソフトについては、ほとんど正規展開がなされていない。
- 雑誌、コミック、書籍については一部正規展開がなされているが、多くは海外からの輸入である。

#### 日本コンテンツの流通の現状

- マレーシアでは、他国と比べて、全体的に日本コンテンツの平均入手・視聴件数が少ない。日本コンテンツの入手・視聴経験のある人の割合がベトナム等と比べて全体的に低いことが一つの要因となっている。
- 流通経路別では、パッケージ流通の構成割合が他国に比べて少なくなっている。マレーシアのインターネット環境が整備されていることが背景にあると思われる。
- オンライン流通及びパッケージ流通における入手・視聴件数が少なくなっているその他の要因として、権利者が正規展開していない、正規コンテンツの現地でのリリースが遅い、海賊版対策がなされていない等、海賊版流通の増大には様々な問題が複合的に絡んでいると考えられる。

## 2. 調査結果概要②ー日本コンテンツのマレーシア市場における流通の現状ー

---

### 調査項目① 日本コンテンツのマレーシア市場における流通の現状（続き）

#### 著作権の認知度、正規版の意識

- 著作権の認知度は、マレーシアでは9割弱とインドネシア（8割強）を上回り、ベトナム（9割強）、タイ（9割強）、中国（9割強）とほぼ同等に高い水準で認知されている。
- 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、日本のアニメコンテンツに関してマレーシアにおける正規版の意識は低い。
  - 「意識する」割合は、マレーシアが1割前後であるのに対して、インドネシアは2割強、ベトナムとタイは2割弱と高く、中国は1割前後とマレーシアと同程度。
  - 「意識しない」割合は、マレーシアが5割弱～6割強であるのに対して、ベトナムが4割強～5割弱、インドネシアは4割強、タイは2割強と低く、中国は5割強と同程度。
- 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、マレーシアでは正規版でも無償を望む割合が高い。
  - 「無償」の割合は、マレーシアは5割前後であるが、ベトナムとインドネシアが2割強、タイは1割強～3割弱と低く、中国は4割前後。

（※）比較データについて、マレーシアは2017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。

## 2. 調査結果概要③ー日本コンテンツの不正流通の動向ー

---

### 調査項目② 日本コンテンツの不正流通の動向

#### 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マレーシアにおける[日本コンテンツの侵害規模は大きい](#)。
- 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21億件](#)。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5億円（注1）](#)、すべて有料配信と仮定した場合は[約1兆2,300億円（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（マレーシアのサイトの1,000ビューあたりの広告単価を乗じて推計）。

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、マレーシアにおけるコンテンツ類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）。

- マレーシアにおいて、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。
- パッケージについて、マレーシアでは、オプティカルディスクは、MDTCCに申請して認可されれば、ODL（Optical Disc Label）というシールが貼られるが、[日本コンテンツの海賊版を申請してもMDTCCが判断できないため、海賊版にもODLが貼られてしまい、ユーザにとって正規品との区別ができない上に、海賊版を正規版と誤認して安心して入手してしまいかねない状況](#)となっている。

## 2. 調査結果概要③ー日本コンテンツの不正流通の動向ー

---

### 調査項目② 日本コンテンツの不正流通の動向（続き）

#### 他国と比較したマレーシアにおける日本コンテンツの侵害状況

- ・ 全国ネットユーザの侵害規模で見るとマレーシアは侵害件数が最も少ない。中国が最も多く、次いで、ベトナムが多い。
- ・ 1人当たりの無許諾と考えられる流通経路の平均入手・視聴件数を見ると、マレーシアは中国に次いで少ない。ベトナムが最も多い。

#### 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。

- ・ マレーシアのユーザの一定数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。他国と比較して、正規版と意識してインターネットから入手・視聴する人が少ない。

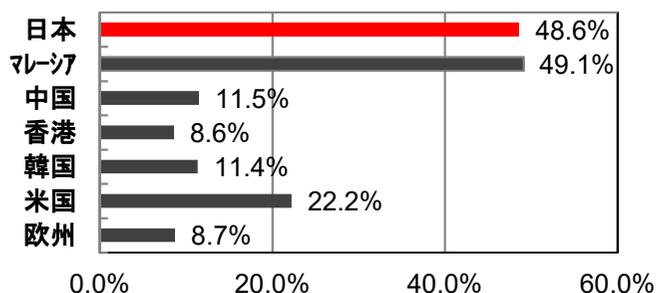


- そもそもユーザが正規版かどうかの判断ができない状況、
- インターネット上で正規にコンテンツを入手・視聴できないなかで、海賊版が容易に利用できる環境にあることが大きな要因

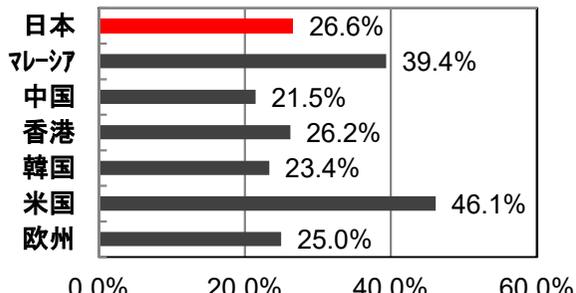
# 参考資料1. 日本コンテンツの入手経験率＜各国・地域比較＞①

- アニメ、コミックでは、マレーシアと並んで日本コンテンツの入手・視聴経験率が最も高い。映画、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）では、米国、マレーシアに次いで日本コンテンツの入手・視聴経験率が3番目に高くなっている。
- 韓国と比較すると、テレビ番組（ドラマ、バラエティ）、音楽において、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、テレビ番組（ドキュメンタリー等）、ゲーム全般では、米国の割合が最も高く、アニメ、テレビ番組（ドラマ、バラエティ）、音楽、雑誌、書籍において、マレーシアの割合が最も高くなっている。

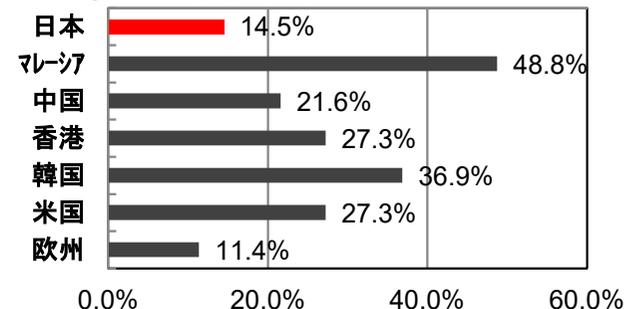
①アニメ（映画、テレビ番組） (N=800)



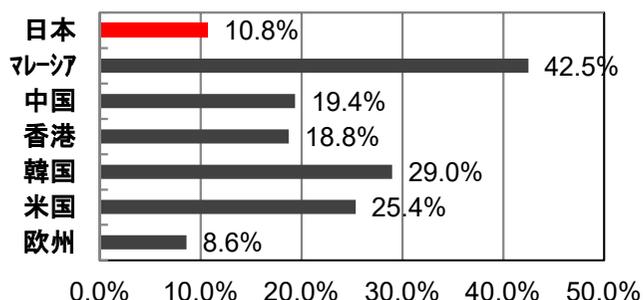
②映画（アニメを除く） (n=800)



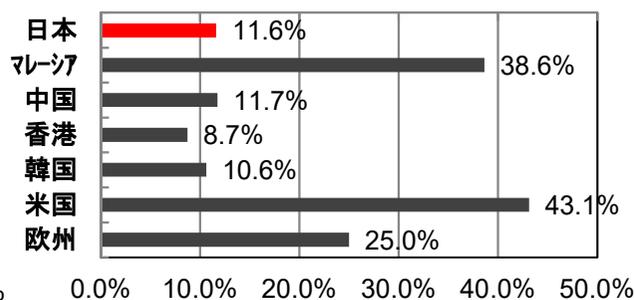
③テレビ番組（ドラマ） (n=800)



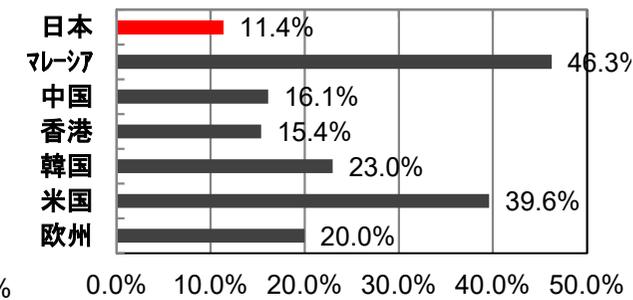
④テレビ番組（バラエティ） (n=800)



⑤テレビ番組（ドキュメンタリー等） (n=800)

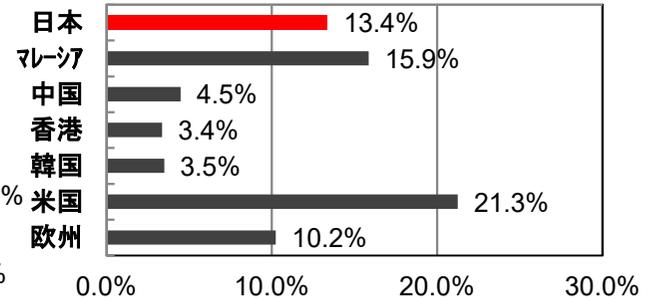
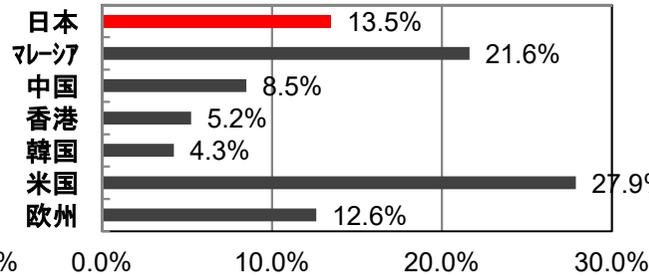
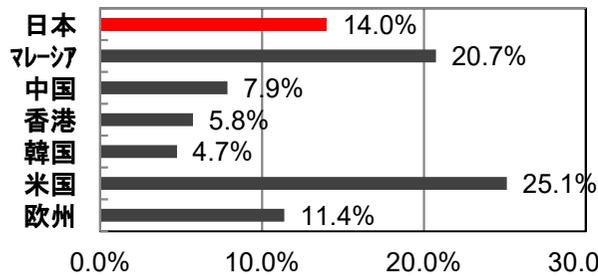


⑥音楽（携帯電話用メロディ含む） (n=800)

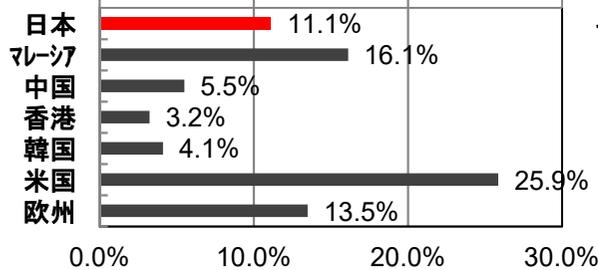


# 参考資料1. 日本コンテンツの入手経験率＜各国・地域比較＞②

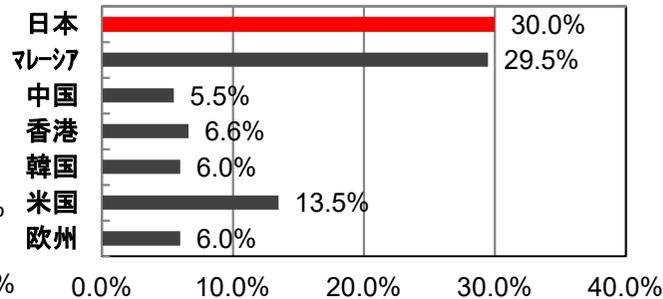
⑦ゲーム（オンラインゲーム）（n=800）      ⑧ゲーム（スマホのゲームアプリ）（n=800）      ⑨ゲーム（ゲーム専用機用ゲーム）（n=800）



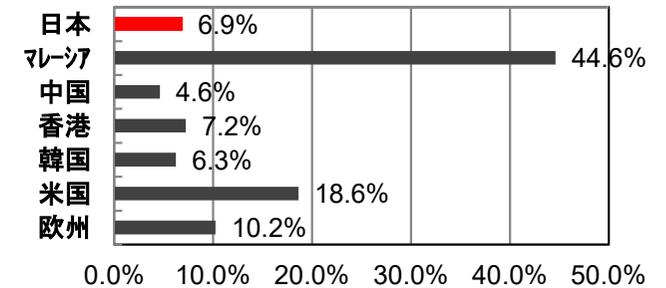
⑩ゲーム（PC用ゲームで非オンラインのもの）（n=800）



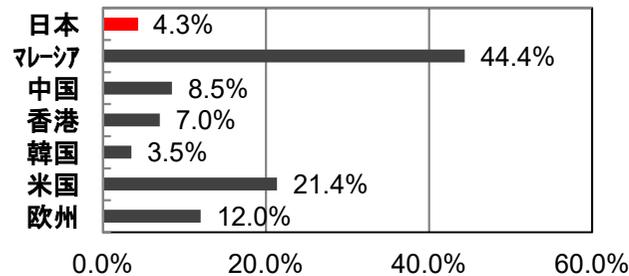
⑪コミック（単行本、コミック誌）（n=800）



⑫雑誌（ファッション等）（n=800）



⑬書籍（小説等）（n=800）



注：マレーシア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、マレーシア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マレーシアコンテンツと回答されている可能性がある。

## 参考資料2. 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136件、パッケージが24件、テレビ放送等が39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、テレビ番組などの動画、音楽、コミックでは、「動画投稿サイトによる流通」による入手・視聴頻度が最も高い。
  - ✓ 「動画投稿サイトによる流通」は、この他、雑誌、書籍においても高い頻度で入手・視聴されており、動画や音楽などに加えて、従来、紙媒体で流通していたコミック、雑誌、書籍などにおいても、スキャンデータで流通することが増大している実態が窺える。
- ゲーム（オンラインゲーム以外）では「実店舗によるパッケージ販売」と「P2Pサイト／P2Pソフトによる流通」による入手・視聴頻度が高い。
- 雑誌、書籍については、都市部で「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、テレビ番組、音楽、ゲーム（オンラインゲーム以外）、コミックについては、「無償だから」が最も高い。その他に、「容易に入手できるから」と「ファイルの品質が高いから」という理由も高い。
- 雑誌、書籍については「品質が高いから」と「入手先が信頼できるから」という理由が高く、「品質に対するこだわりの強さがうかがえる。」書籍については「正規版であるから」という理由も高くなっている。
- 「無償だから」と「容易に入手できるから」という理由は、不正流通と関連性が高いが、「正規版であるから」に加えて、「品質が高いから」や「入手先が信頼できるから」という理由は、正規流通へのニーズに結びつく可能性が高いと考えられる。

## 参考資料2. 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、テレビ番組、音楽、ゲーム（オンラインゲーム以外）、コミック、雑誌では、「意識しない」の割合が最も高い。
- ゲーム（オンラインゲーム）について、都市部では「意識しない」の割合が最も高いが、その他地域では「意識しない」と「多少意識する」の割合が最も高く、書籍では「多少意識する」の割合が最も高い。
- アニメ（その他地域）を除く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4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）、書籍である。
- 「意識しない」の割合については、すべてのコンテンツ類型において、その他地域の方が都市部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、これは都市部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、テレビ番組、ゲーム（オンラインゲーム）、ゲーム（オンラインゲーム以外）、雑誌を除くすべてのコンテンツ類型において、その他地域の方が都市部よりも高いという傾向が見られた。

## 参考資料3. 地域間比較による傾向・特徴

### 都市部

(Klang Valley、ジョホール・バル特別市、ペナン島市)

- 「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、テレビ番組、ゲーム（オンラインゲーム）、ゲーム（オンラインゲーム以外）、雑誌で、「英語字幕付きであること」または「英語表記であること」の割合が最も高く、映画、コミック、書籍は、「HD品質であること」または「高品質であること」、「高画質であること」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、テレビ番組、コミック、雑誌、書籍については、「コンテンツホルダーのウェブサイト」が最も高く、アニメ、映画、音楽については「コンテンツを入手しているサイト」、ゲームについては「フォーラムサイト」が最も高い。

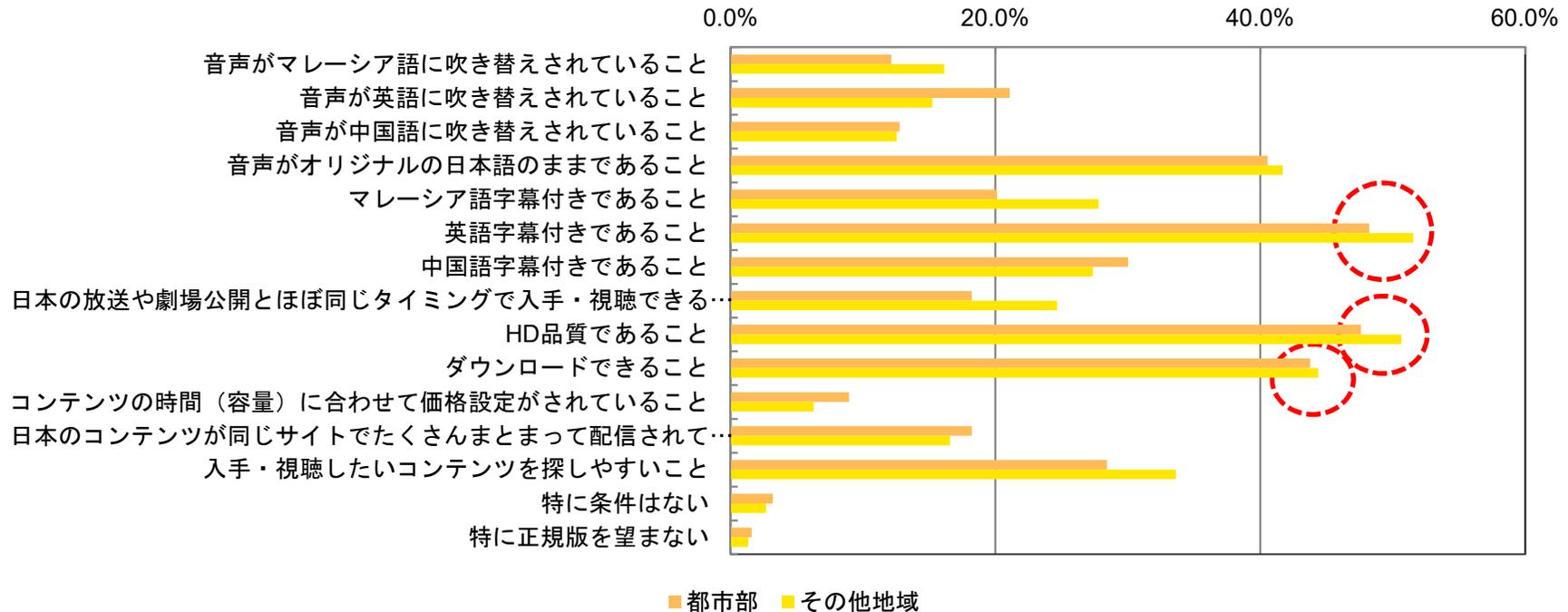
### その他地域

- 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、すべてのコンテンツ類型で、都市部と比較して「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、アニメ、映画、書籍で、「英語字幕付きであること」または「英語表記であること」の割合が最も高く、テレビ番組、音楽、コミックでは、「ダウンロードできること」、ゲーム（オンラインゲーム）、ゲーム（オンラインゲーム以外）、雑誌では、「HD品質であること」または「画像が高品質であること」、「高画質であること」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、音楽、ゲーム（オンラインゲーム）、書籍については、「コンテンツホルダーのウェブサイト」が最も高く、アニメ、映画、テレビ番組、コミックについては「コンテンツを入手しているサイト」、ゲーム（オンラインゲーム以外）、雑誌については「フォーラムサイト」が最も高い。

## 参考資料4. 正規流通(オンライン)に対する要望①(配信条件)

- ▶ アニメ、映画、テレビ番組では、「英語字幕付きであること」、音楽では、「ダウンロードできること」、ゲーム(オンラインゲーム)、ゲーム(オンラインゲーム以外)、雑誌では、「日本語表記であること」、コミックでは、「高画質であること」の割合が、地域に関わらず高い。また、ほとんどのコンテンツ類型で、「HD品質であること」または「高品質であること」、「高画質であること」の割合が高い。
- ▶ 都市部を中心に、アニメ、映画、テレビ番組、音楽、ゲーム(オンラインゲーム)、ゲーム(オンラインゲーム以外)で、「音声がオリジナルの日本語のままであること」の割合が高く、コミック、雑誌、書籍で「中国語表記であること」の割合が高いという傾向が出ている。

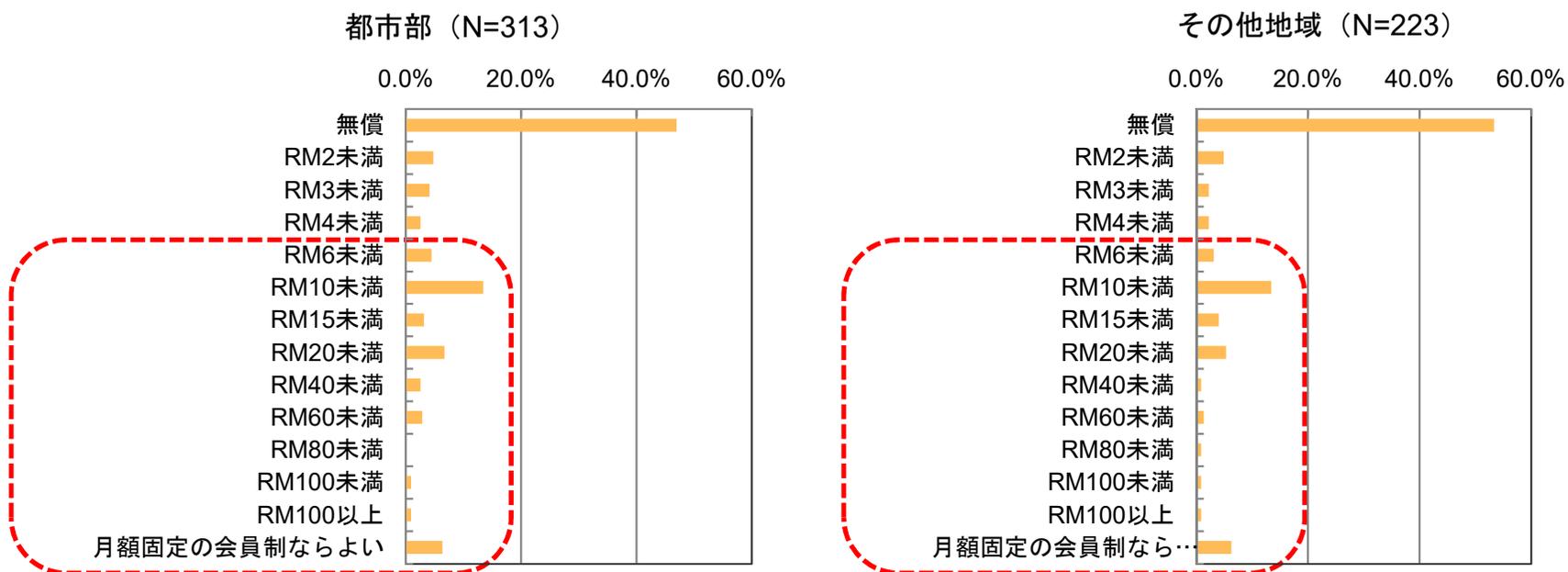
＜日本の権利者が日本のアニメを正規にインターネット上で入手・閲覧できるようにした場合、望む配信条件(N=611)＞



## 参考資料4. 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RM4（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、都市部では3割を超えている。「月額固定の会員制ならよい」を合わせると4割を超える。
- ▶ その他地域でも、RM4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>



※マレーシアリングgit (RM) の為替相場は約25円 (※平成29年3月1日のマレーシア三菱東京UFJ銀行による公表相場 (仲値) で、RM1=25.45825円)。

# 参考資料5. 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:マレーシア)

- ▶ 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、マレーシアでは、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、衛星テレビ放送による流通が多い。

		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 を除く)	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	4.1	1.7	1.9	0.9	3.1	2.0	3.7	0.6	0.4	18.4
	a-2)動画投稿サイト	27.8	7.5	8.4	4.2	0.0	0.0	5.5	0.8	0.5	54.7
	a-3)リンクサイト/リーチサイト	8.2	2.0	1.8	1.0	0.0	0.7	3.2	0.4	0.3	17.4
	a-4)P2Pサイト/P2Pソフト	2.2	1.5	1.1	0.8	0.0	0.9	1.1	0.2	0.2	8.1
	a-5)ストレージサービス	5.3	2.4	1.0	0.8	0.0	1.1	1.2	0.3	0.3	12.4
	a-6)ネット上の知人間の流通	2.2	2.0	0.9	0.4	0.0	0.5	2.3	0.3	0.3	8.8
パッ ケ ー ジ 流 通	b-1)実店舗による販売	1.3	0.6	0.8	0.2	0.0	0.4	1.0	0.2	0.2	4.7
	b-2)雑誌・テレビ等通信販売	0.5	0.3	0.3	0.1	0.0	0.4	0.4	0.1	0.1	2.1
	b-3)インターネット販売	1.5	0.4	0.4	0.2	0.0	0.4	0.4	0.1	0.1	3.6
	b-4)オークション等	0.4	0.2	0.5	0.1	0.0	0.3	0.1	0.0	0.0	1.7
	b-5)HDD等へのコピー等	0.6	0.9	0.5	0.2	0.0	0.2	0.0	0.0	0.0	2.4
	b-6)イベント会場での販売	0.4	0.2	0.2	0.1	0.0	0.3	0.6	0.0	0.1	1.9
	b-7)レンタル	0.2	0.1	0.1	0.0	0.0	0.1	0.2	0.0	0.0	0.7
	b-8)知人間の流通	2.6	1.2	0.9	0.5	0.0	0.4	0.9	0.2	0.1	6.9
テレ ビ 放 送 等	c-1)地上波テレビ放送の視聴	3.0	1.5	1.6	0.7	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	6.8
	c-2)衛星テレビ放送の視聴	10.3	3.6	4.5	1.9	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	20.3
	c-3)ケーブルテレビの視聴	3.4	1.3	1.7	0.8	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	7.2
	c-4)映画館における鑑賞	1.5	0.7	0.0	0.2	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	2.4
	c-5)カラオケ店等での 利用	0.2	0.2	0.2	0.1	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.8
	c-6)ライブ・コンサートにおける 鑑賞	0.0	0.0	0.0	0.1	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.1
	c-7)ラジオ放送の聴取	0.0	0.0	0.0	0.9	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.9
a)オンライン流通合計		54.3	19.4	16.7	10.3	3.1	6.7	20.4	3.0	2.0	135.9
b)パッケージ流通合計		7.7	3.9	3.6	1.5	0.0	2.5	3.6	0.7	0.6	24.1
c)テレビ放送・映画館等合計		18.5	7.3	8.0	4.7	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	38.5
a)オンライン流通計(除、知人間)		52.2	17.4	15.8	10.0	3.1	6.2	18.0	2.7	1.8	127.1
b)パッケージ流通計(除、知人間)		5.1	2.7	2.7	1.0	0.0	2.0	2.7	0.5	0.5	17.1
c)テレビ放送・映画館等合計		18.5	7.3	8.0	4.7	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	38.5
総合計		80.5	30.6	28.3	16.6	3.1	9.1	24.0	3.7	2.7	198.5

(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。

# 参考資料6. 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21億件。
- ▶ 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、マレーシア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	1,227	425	378	236	-	150	419	63	41	2,940	1,734,115	748
全国ネットユーザ	872	302	269	168	-	106	298	45	29	2,090	1,232,919	532

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、マレーシア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1兆2,300億円と推計できる。

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(マレーシアのサイトの1,000ビューあたりの単価を乗じて推計)。侵害金額は約5億円と推計できる。

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)

## 参考資料7. 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、マレー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

- ・マレーシア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) × マレー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 : マレーシアの人口統計より設定

(C) マレー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

## 参考資料8. 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9件程度。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1.5億件と計算できる。

＜マレーシアにおけるアップロード経験＞

	経験無	経験有
全国	77.7%	22.2%



＜マレーシア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	60.1%	52.2%	42.1%	32.6%	28.7%	28.1%	34.3%	21.3%	15.2%	16.3%	23.0%	12.4%	7.3%

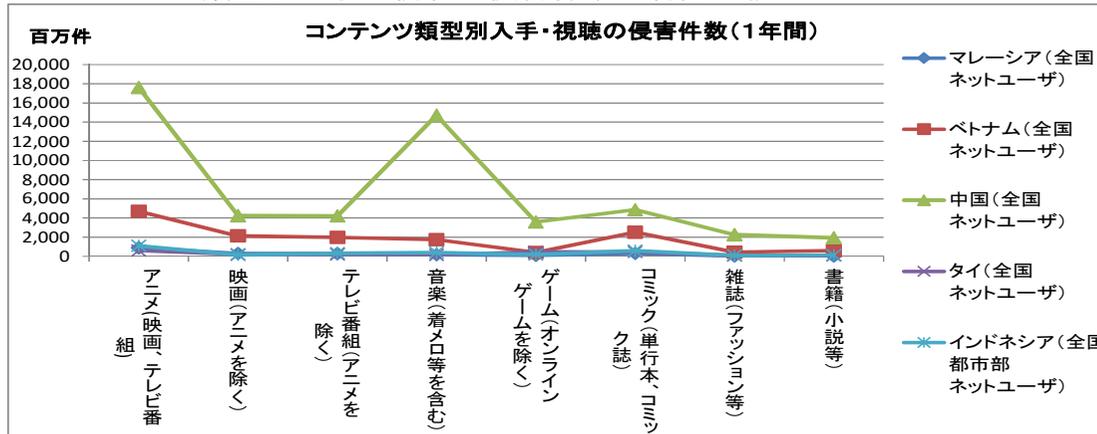
＜マレーシアにおける一般市民1人あたりの年間平均アップロード件数＞

	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	1.8	1.1	1.6	0.8	0.7	1.1	0.7	0.2	0.3	0.2	0.4	0.2	0.1	9.2

# 参考資料9. コンテンツ類型別入手・視聴の侵害規模の各国比較

- ▶ 全国ネットユーザの侵害規模で見ると、中国が最も大きく、次いで、ベトナムが多い。中国ではアニメ、音楽が多い。
- ▶ 1人当たりの無許諾と考えられる流通経路の平均入手・視聴件数を見ると、ベトナムが最も多く、中国が最も少ない。

＜コンテンツ類型別入手・視聴の侵害件数の各国比較＞

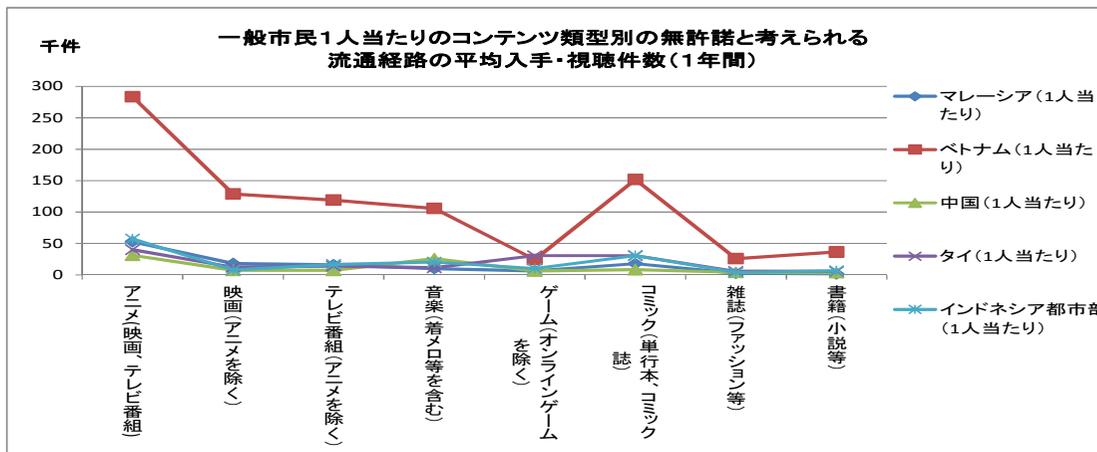


＜侵害件数の各国比較 (百万件)＞

国 (調査年度)	全国	全国ネットユーザ*
マレーシア (H28)	2,940	2,090
ベトナム (H27)	29,974	14,480
中国 (H24) (注1)	90,610	53,422
タイ (H25)	8,195	2,224
インドネシア (H26) (注2)	13,200	2,942

注1：重慶のデータをもとに全国規模に換算  
注2：全国都市部のデータ

＜一般市民1人当たりのコンテンツ類型別の無許諾と考えられる流通経路の平均入手・視聴件数の各国比較＞



＜1人当たり無許諾と考えられる流通経路の平均入手・視聴件数の各国比較 (件)＞

国 (調査年度)	全国ネットユーザ*
マレーシア (H28)	126.5
ベトナム (H27)	442.1
中国 (H24) (注1)	94.7
タイ (H25)	150.9
インドネシア (H26) (注2)	154.0

注1：重慶のデータをもとに全国規模に換算  
注2：全国都市部のデータ