

# 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》の結果について

平成 27 年 9 月  
文化庁長官官房国際課

## 1. 調査の目的

効果的な海外における海賊版対策を企画・立案する上での基礎資料とするため、インドネシアにおける日本のパッケージ及びノンパッケージ型コンテンツに係る著作権侵害の実態を調査分析するとともに、コンテンツの種類別の流通・利用形態、侵害規模を推計する。

## 2. 調査委託先

新日本有限責任監査法人

## 3. 調査の内容

**調査対象国:** 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）

**対象コンテンツ:** 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)

**調査の方法:** 文献調査, 日本のコンテンツホルダーへのヒアリング調査, グループインタビュー調査, 現地店舗調査, コンテンツ流通サイト調査を実施し, それらの調査結果をふまえ, インドネシアにおいてWEBアンケートによるサンプリング調査を実施(サンプル 600 件(性別年齢層別の人口構成に合わせてサンプリング))

## 4. 調査結果のポイント

○ 日本コンテンツを利用したことのある割合(各国・地域比較(日本, インドネシア, 中国, 香港, 韓国, 米国, 欧州))

- 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。
- 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。

○ 利用の傾向・特徴

- 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
- 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)。
- 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）
- 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）するようにするが、海賊版しかない場合には海賊版を入手・視聴（プレイ）する」の割合が最も高い。

#### ○ 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）は全国ネットユーザ人口換算で年間約 29 億件。
- コンテンツ類型別では、侵害規模（件数ベース）が大きいのは、アニメ（約 10.9 億件）、コミック（約 5.85 億件）、音楽（約 3.9 億件）、テレビ番組（アニメを除く）（約 3.1 億件）となっている。

#### ○ 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・視聴経験者のうち日本コンテンツをアップロードした経験のある者の割合は 3 割程度。 類型別では、アニメ（67.9%）、映画(アニメを除く)（59.4%）が多くなっている。

#### 【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>

- 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。

##### <政府として必要な対策>

- 今後、我が国政府は、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。