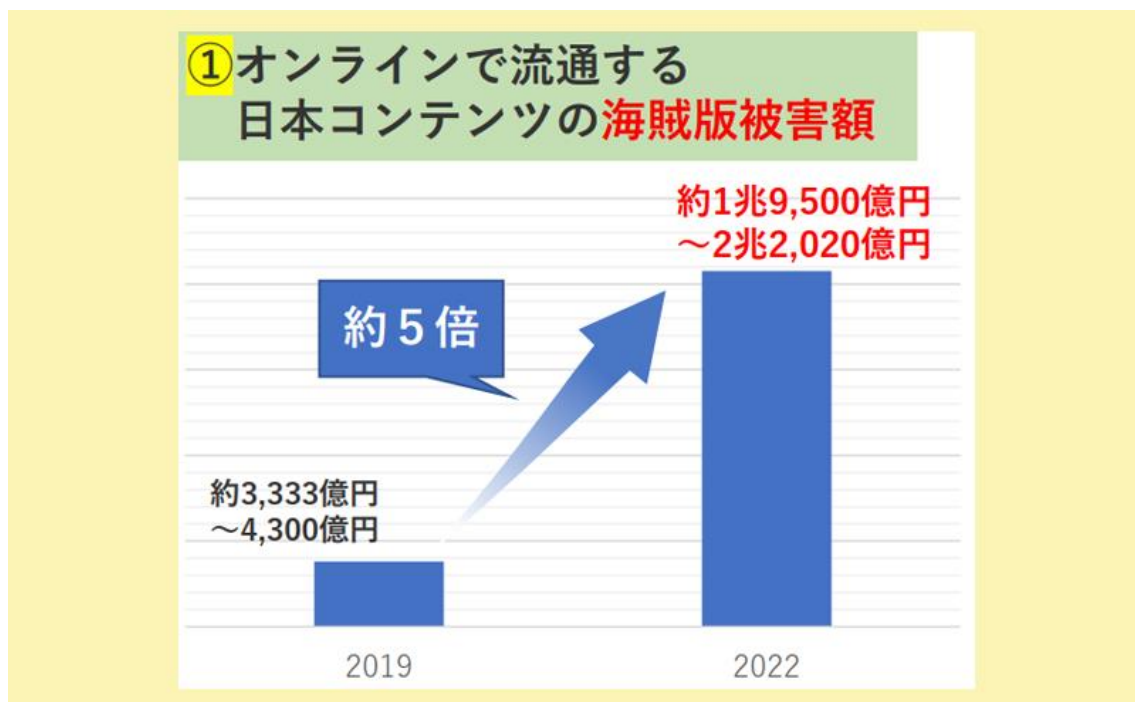


## 2022年・オンラインで流通する日本コンテンツの海賊版被害額を推計

2023年4月21日

CODAは、PwCコンサルティング合同会社に対して、「2022年のオンライン（ダウンロード、ストリーミング等）で流通する日本コンテンツの海賊版被害額の算出」について調査を依頼しました。この調査は2019年度に同様の調査を行っており、当時の調査結果との比較も行いました。

この結果、2022年のオンライン上で流通する日本コンテンツの海賊版の被害額は、約1兆9,500億円～2兆2,020億円であると推計されています。2019年度調査においては、その被害額が約3,333億円～4,300億円であったことから、3年前の調査から約5倍程度上振れた推計結果となりました。



調査では、まず映像、出版、音楽、ゲームの4メディア（ジャンル）について、世界5地域（北米、中南米、欧州、アジア太平洋、中東・アフリカ）別でコンテンツ市場規模と成長率の算出・推計を行い、2021年の世界のコンテンツの正規版市場は約98兆円と推計されました。

これをもとに、海賊版被害額の算定においては、日本、米国、フランス、中国、ブラジ

ル、ベトナムに対する消費者アンケートを2022年に実施し、各国において海賊版コンテンツ消費経験がある人数、ひとりあたりの海賊版コンテンツの消費量、コンテンツ消費に占める日本コンテンツの割合、コンテンツ単価を算出するとともに、PwCコンサルティング合同会社の提供する市場データ（グローバル エンタテインメント&メディアアウトロク）や各種業界レポート結果を用いて海賊版流通量をいくつかの方法で算出しました。

この結果、2022年のオンライン上で消費されている日本コンテンツの世界における海賊版流通量は、映像、出版、音楽、ゲームの4メディア合計で約6兆5,116億円～7兆8,510億円と推計されました。さらにこの推計値については、各ジャンルの有識者にヒアリングを行い、この妥当性を検証いただきました。

これら流通量に、上記6カ国を対象に実施したアンケート結果から正規版への転換可能率（無料でもなくとも購入していた割合）、さらに有識者ヒアリングの結果を踏まえ、海賊版被害額を算出した結果、2022年のオンラインで流通する日本コンテンツの海賊版の被害額は、約1兆9,500億円～2兆2,020億円であると推計されました。なお、この内訳は、映像が約9,065億円～1兆4,297億円、出版が約3,952億円～8,311億円、音楽が約224億円～922億円、ゲームが約1,203億円～3,551億円となりました。

CODAでは引き続き、海外での著作権侵害への有効な対策を実施し、正規版流通のための環境作りを目指し、活動してまいります。

なお本調査は、経済産業省委託事業の一環として行われました。

■調査報告書（概要）

[2022kaizokubanhighai\\_researchreport.pdf](#)

■2019年調査の海賊版被害額を推計

<https://coda-cj.jp/news/454/>

■本件に関するお問い合わせ：

CODA事務局 [research@coda-cj.jp](mailto:research@coda-cj.jp)