

令和4年度 海賊版被害額調査事業

最終報告書

2023.03



1. 本調査事業の背景・目的および実施内容
2. 前回調査（2019 年調査）以降の注目すべき環境変化の観点
 1. 環境変化に関するデスクリサーチ結果まとめ
3. 世界のコンテンツ市場規模
 1. 世界のコンテンツ市場規模の推計結果
 2. 世界全体の市場規模集計結果
4. デジタル流通する日本コンテンツの海賊版による被害額の推計
 1. 被害額の定義と推計アプローチ
 2. 海賊版流通額と被害額の推計結果
 3. 推計結果まとめ
5. 2019年被害推計に対する変化（考察）（抄）
 1. 消費実態の変化（アンケート推計）
 2. 正規市場規模、海賊版比率、日本コンテンツ率の変化（トップダウン推計）
 3. 推計結果まとめ

1. 本調査事業の背景・目的および実施内容

- 本調査事業では、今後の侵害対応のあり方に加え、正規版コンテンツの流通のあり方等を確認し、日本コンテンツの海外展開の拡大の一助とするため、「世界のコンテンツ市場規模の推計」および「デジタル流通する日本コンテンツの海賊版による被害額の推計」の2点を実施

本調査事業の背景・目的

● 本調査事業の背景

- アニメ・マンガ等をはじめとする日本のコンテンツは世界的にも非常に高い評価を受けており、今後一層の国際展開が期待されている。他方で、海外での日本コンテンツに関する権利侵害は深刻な状況となっている
- 特に新型コロナウイルス感染拡大に伴う「巣ごもり需要」の増加に伴い、その被害状況は一層深刻な状況となっている

● 本調査事業の目的

- 世界及び日本のコンテンツ市場規模とその外側で流通する日本コンテンツの海賊版による被害を調査することにより、今後の侵害対応のあり方に加え、正規版コンテンツの流通のあり方等を確認し、日本コンテンツの海外展開の拡大の一助とする

本調査事業の主要な実施内容

1. 世界のコンテンツ市場規模の推計

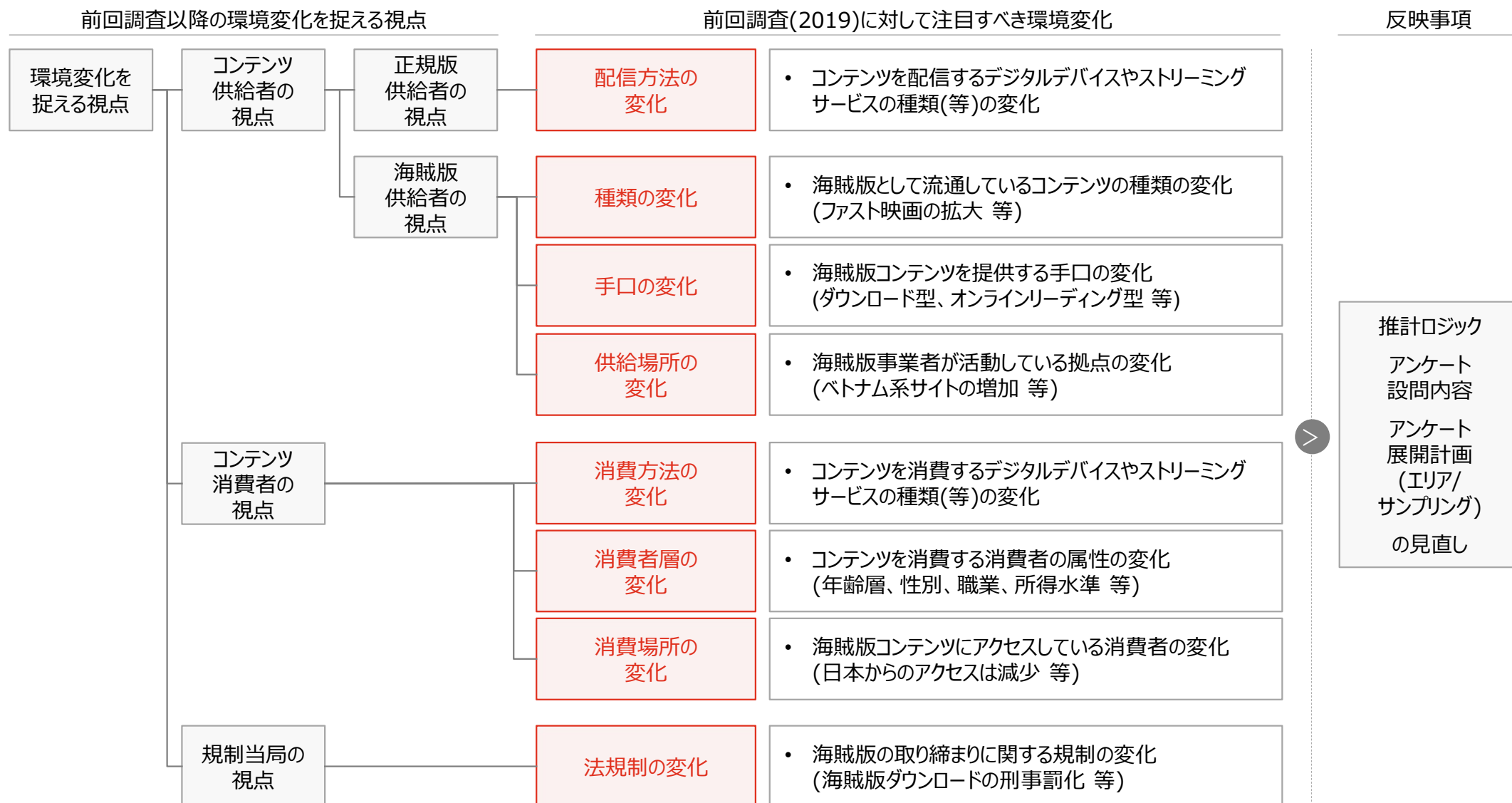
- 次の各地域におけるコンテンツ産業の市場規模および成長率の推計を行う
 - 5 地域：アジア太平洋、北米、中南米、欧州、中東・アフリカ
 - 6 主要国：日本、アメリカ、フランス、中国、ブラジル、ベトナム

2. デジタル流通する日本コンテンツの海賊版による被害額の推計

- 各国アンケート調査：**
主要国（日本、アメリカ、フランス、中国、ブラジル、ベトナム）における海賊版利用に関する消費者観点でのアンケート調査を実施する
- 海賊版被害推計：**
上記のアンケート調査結果を踏まえ、デジタル流通する日本コンテンツの海賊版による被害額の推計を行う
- ワーキング・グループの開催：**
本事業の関連分野に精通した有識者による検討会等を開催し、推計アプローチおよび推計結果に対して意見を招請し、妥当性を検証する

2. 前回調査(2019年調査)以降の注目すべき環境変化の観点

- コンテンツの「供給者」「消費者」「規制当局」の各視点から導いた8つの観点に基づき、前回調査以降の環境変化についてデスクリサーチを実施
- デスクリサーチの結果を踏まえて今回調査のアプローチ(推計ロジック・アンケート項目・アンケート展開計画)を見直し



2. 前回調査(2019年調査)以降の注目すべき環境変化の観点

－ 1. 環境変化に関するデスクリサーチ結果まとめ

- 供給者/消費者の観点では、ライブを含むストリーミングの拡大とファストコンテンツの増加、ベトナム/ブラジル系事業者の増加等の変化が見られる
- 規制の観点では、著作権法改正による海賊版コンテンツのダウンロードの罰則強化、リーチサイト規制などが挙げられる

視点		注目すべき変化	リサーチ結果サマリ
供給者	正規版	配信方法の変化	• コロナで多くの事業者がストリーミングサービスを拡大 • ライブストリーミング配信の増加
	海賊版	種類の変化	• タイムパフォーマンスの要求に応える海賊版コンテンツの増加やバリエーションの拡大(ファスト映画、ファスト漫画) • ライブストリーミングコンテンツの海賊版流通の増加
		手口の変化	• ダウンロード型・P2P型の減少 • ストリーミング型やスマホで手軽に見られるサイトの増加 • 収益化の手段としては、①広告収入 ②有料販売 ③個人情報売却 の3パターンが主流
		供給場所の変化	• ベトナム系事業者の増加 • ブラジルでは著作権侵害コンテンツが蔓延
消費者		消費方法の変化	• コロナ禍の巣ごもりによりコンテンツ消費量が増加 • ストリーミングサービスの利用増加
		消費者層の変化	• スマートフォンを初めて持つ年齢＝デジタルコンテンツにアクセス可能な年齢の低年齢化
		消費場所の変化	• 海賊版サイトへのアクセスが多い国の上位10ヶ国 米国、ロシア、インド、中国、ブラジル、フランス、トルコ、ベトナム、インドネシア、ウクライナ(日本は14位)
規制当局		法規制の変化	• R2著作権法改正でのダウンロードに対する罰則強化 (マンガなど静止画を含む海賊版コンテンツダウンロードの罰則強化、リーチサイト規制、等)

3. 世界のコンテンツ市場規模

－ 1. 世界のコンテンツ市場規模推計結果

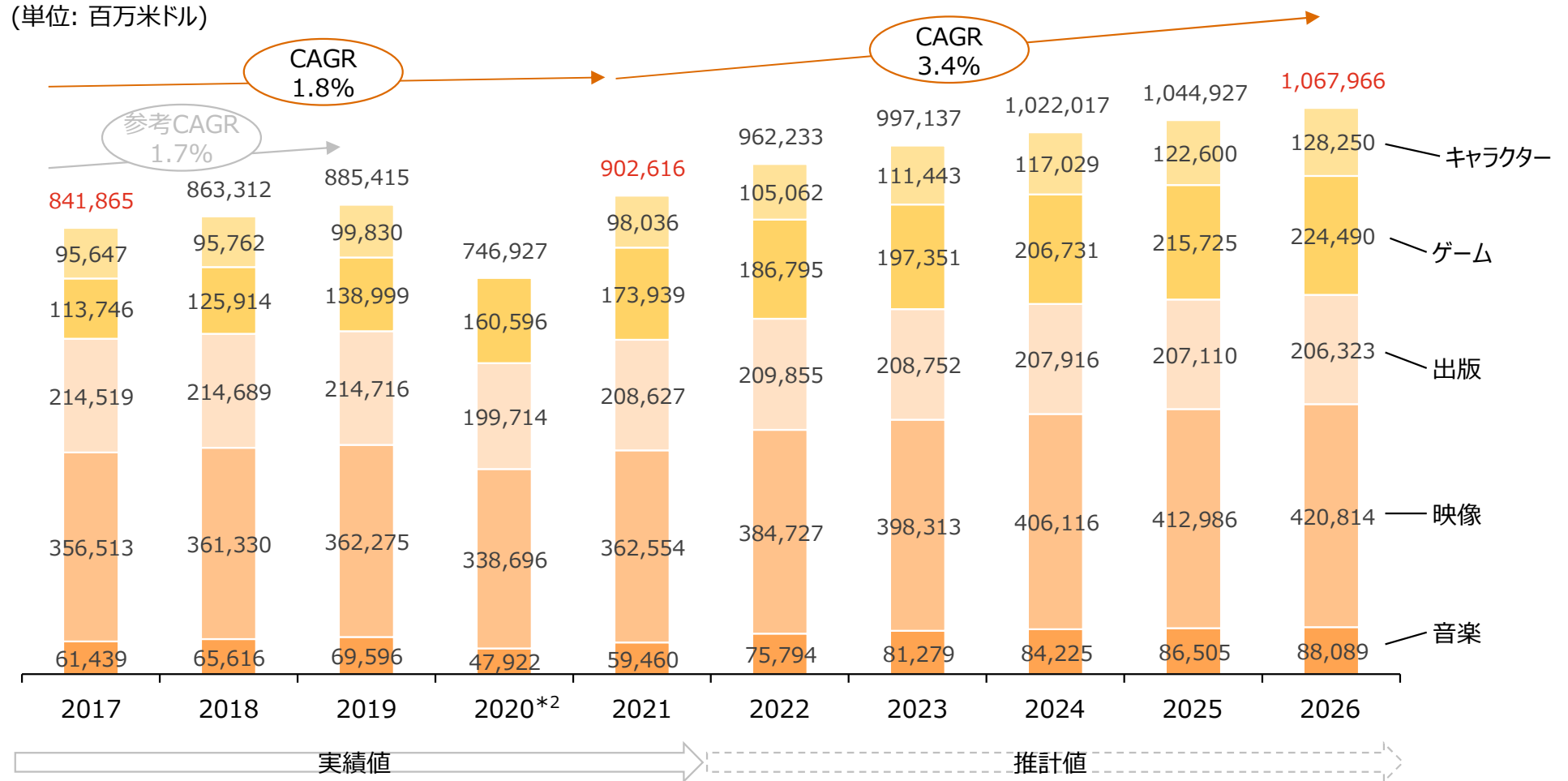
- ・現時点で市場規模の大きい映像・出版分野だけでなく、大きな市場規模拡大が予想されるゲーム分野においても早期の注視・警戒が必要か
- ・また、デジタル市場の拡大が見込まれることから、コンテンツの流通量・流通速度が加速することを念頭に置いた海賊版対策が必要か

分類	市場規模推計結果		海賊版対策に係る示唆
全体	- 世界のコンテンツ市場規模は約840億米ドル(約91兆円)に対して、2021年時点で約900億米ドル(約98兆円)と、成長し、今後5年間で年平均約3.4%の成長予測 - 分野間では2021年時点で、映像が最大の市場規模を誇り、2番手が出版であるが、2026年時点ではゲームが2番手となる見込み		多くの地域・国で今後も大きな市場規模が予測される映像分野、および、縮小傾向が予測されるものの現時点ではまだ大きな市場規模を持つ出版分野においては、市場規模の大きさに伴い海賊版被害も大きいため、引き続き被害状況の注視が必要
分野別	音楽	- 地域別では北米、国別ではアメリカが最大の市場規模を誇るが、2017年と比較して中東アフリカや中国、ブラジルの市場規模成長率が高い - デジタル領域であるストリーミングの市場規模の占める割合は2017年から大きく拡大	音楽や映像分野については、地域では中東・アフリカ、個別国では中国・ブラジル等で今後市場規模の成長が見込まれることから、海賊版被害も同時に拡大するリスクがあり、海賊版流通を注視・警戒する必要
	映像	2017年から2021年にかけてはアメリカが地域別・国別で最大の市場規模を誇るが、中国等のアジア太平洋の市場規模成長率が高い - 国や地域を問わず、デジタル領域が市場の大半を占めており、フィジカル領域の映画館については新型コロナウイルスにより落ち込んだ市場が回復する見込み	キャラクター分野については、地域では北米、個別国では中国・アメリカ・ブラジルについて大きな成長が予測されることから、海賊版被害も同時に拡大するリスクがあり、海賊版流通の動向を注視・警戒する必要
	出版	- 国や地域を問わずで出版全体の市場規模は縮小傾向 - 全てのフィジカル領域(書籍、雑誌、新聞、広告)で市場規模に占める割合が減少することが、市場規模縮小の要因	今後大きな市場拡大が予測されるゲーム分野においては、正規版流通の拡大に伴って海賊版被害が拡大する可能性も見込まれるため、仮に現時点では他分野と比較して被害意識が限定的であったとしても、海賊版流通の動向に対して早い段階から注視・警戒する必要
	ゲーム	- 国や地域を問わず市場規模は拡大傾向であり、特にブラジルの市場規模成長率が突出 - デジタル領域(ソーシャル・コンソール等)が市場規模の大半を占める	音楽・映像・出版・ゲーム市場では、国や地域を問わずデジタル市場の拡大が見込まれることから、国境を跨いだコンテンツの流通がこれまで以上に加速すると見込まれるため、流通量・流通スピードの加速を念頭に置いた海賊版対策が必要となる可能性
	キャラクター	- 市場規模や成長率において、北米が最も大きなプレゼンスで、国別では中国・アメリカ・ブラジルの3カ国で特に大きな成長予測 - 国や地域を問わず「玩具」および「衣料品・服飾品」の2つが過半数を占める最大の市場カテゴリー	キャラクター市場では、エリアを問わず「玩具」および「衣料品・服飾品」の2カテゴリーが過半数を占め、これらの商品に関する海賊版流通状況の把握および対策が有効か

3. 世界のコンテンツ市場規模 - 2. 世界全体の市場規模集計結果

- 世界全体では2017年時点の約8,400億米ドル(約91兆円)に対して、2021年時点で約9,000億米ドル(約98兆円※1)と、成長
- 今後は、2026年時点では約11,000億米ドル(約116兆円)と推計され、2021年を起点として年平均約3.4%の成長見込み

世界全体でのコンテンツ市場規模の推移



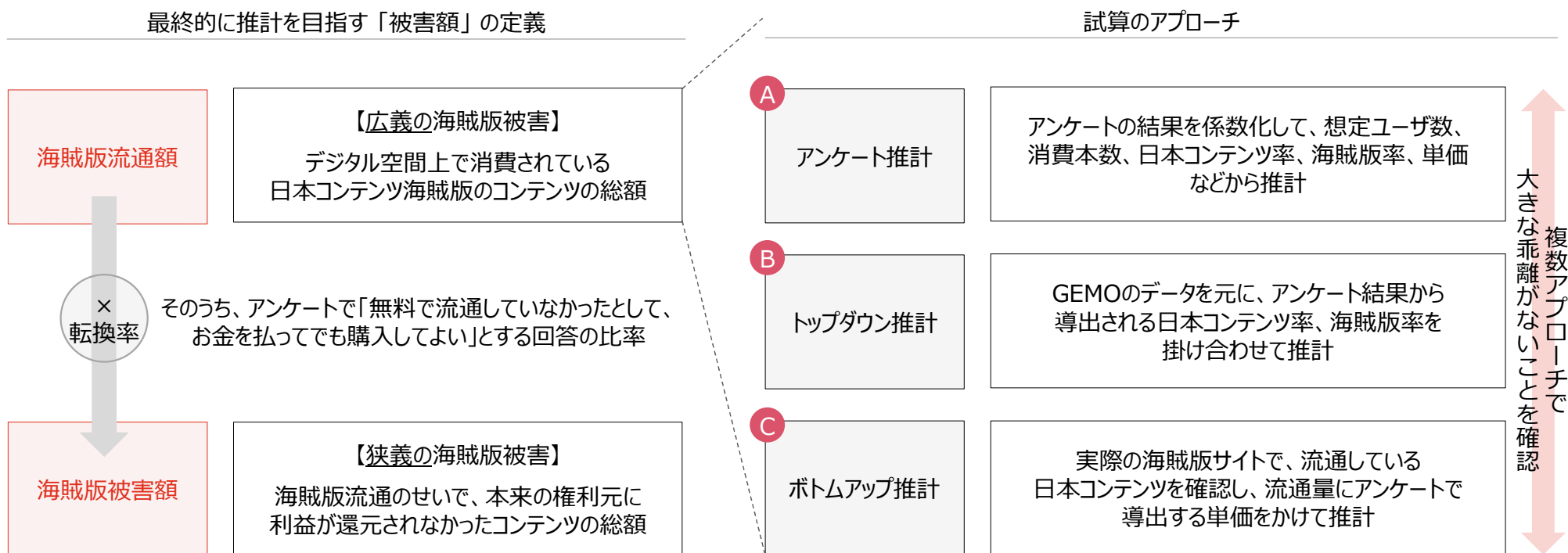
出典：PwC「グローバルエンタテインメント&メディアアウトlook2022-2026」、Licensing International「グローバルライセンシング調査」(2018-2022)、IMF「World Economic Outlook Database, April 2022」

脚注：*1 1米ドル=108.49円で算出。*2 2020年はLicensing Internationalより当該レポートは発刊されず、今回参照した最新レポートにおいても2020年は欠損値として数値公表なし

4. デジタル流通する日本コンテンツの海賊版による被害額の推計

－ 1. 被害額の定義と推計アプローチ

- 本調査では、各国別・地域別・世界全体における「海賊版流通額」および「海賊版被害額」を推計
- また、「海賊版流通額」については、複数のアプローチで推計を行い、推計結果を突合することでその妥当性を担保



4. デジタル流通する日本コンテンツの海賊版による被害額の推計

－ 2. 海賊版流通額と被害額の推計結果

- ・ 今回調査における世界全体ベースの海賊版被害額では、前回調査で約3,300億円～約4,300億円であったところ、今回推計では約1.9兆円～約2.2兆円と、約 5 倍程度の上振れでの推計結果

				世界全体							
Target Lv.1	Lv.2	Lv.3	単位	2022アンケート			2022トップダウン		2022ボトムアップ (参考)前回結果		
				VS 2022トップダウン	VS 2019アンケート		VS 2019トップダウン		2019アンケート	2019トップダウン	
海賊版被害額	4分野		十億円	1,950.1	89%	N/D	2,202.3	N/D	N/D	333.3	430.0
	合計	映像	十億円	906.5	63%	N/D	1,429.7	N/D	N/D	154.5	253.3
		出版	十億円	831.1	210%	N/D	395.2	N/D	N/D	140.7	155.2
		音楽	十億円	92.2	412%	N/D	22.4	N/D	N/D	23.6	35.9
		ゲーム	十億円	120.3	34%	N/D	355.1	N/D	N/D	0.0	
海賊版流通額	4分野		十億円	6,511.6	83%	328%	7,851.0	412%	N/D	1,985.6	1,904.4
	合計	映像	十億円	3,086.3	60%	287%	5,169.1	691%	583.0	1,073.5	748.1
		出版	十億円	2,640.0	220%	495%	1,199.5	209%	644.0	533.7	575.3
		音楽	十億円	351.6	351%	232%	100.2	92%	N/D	151.6	109.2
		ゲーム	十億円	433.7	31%	191%	1,382.2	293%	N/D	226.8	471.8

4.デジタル流通する日本コンテンツの海賊版による被害額の推計

－ 3. 推計結果まとめ

- ・ 世界全体ベースでの推計結果として、前回調査対比で約 5 倍程度の上振れ(約2.0兆円～約2.2兆円)と、世界的な被害の増加が伺われる
- ・ 被害増加の要因としては、ゲームの被害を織り込んだ点を除けば、海賊版経験者・海賊版消費本数・転換率の増大によるものと思料

テーマ	サマリ
推計対象	・ 推計では海賊版流通額（広義）、および、海賊版被害額（狭義）の両項目を推計
推計の前提	・ 有効回答のみを抽出するため、アンケート請負企業（GMO社）側および調査チーム側の 2 段階のデータクレンジングを実施 ・ 有効回答数として、日本463(/875)、中国190(/554)、ベトナム169(/431)、アメリカ217(/457)、フランス207(/583)、ブラジル171(/495) ・ 消費者アンケートおよび市場規模の金額換算に利用した為替レートは、今回推計に利用した市場規模レポートにおいて利用されていた為替レートに則り、2021年の通年平均レートを採用
調査対象項目別の推計結果	・ 世界全体の海賊版流通額（広義の被害）としては、約6.5兆円(アンケート推計)～約7.9兆円(トップダウン推計) ・ 海賊版被害額（狭義の被害）としては、約2.0兆円(アンケート推計)～約2.2兆円(トップダウン推計)
推計結果の比較	・ 今回推計結果について海賊版流通額ベースでを突合比較すると、4 分野合計での乖離幅は83%と、概ね近い水準に着地と言えるものと思料 ・ 海賊版流通額ベースでの前回の2019年調査との比較では、アンケート推計で328%、トップダウン推計で412%と、ともに上振れでの推計結果 ・ <u>今回調査における世界全体ベースの海賊版被害額では、前回調査で約3,300億円～約4,300億円であったところ、今回推計では約1.9兆円～約2.2兆円と、約 5 倍程度の上振れでの推計結果</u>
2019年の被害規模に対する変化の考察	・ <u>海賊版被害額ベースで約 5 倍程度の上振れている要因としては、大きくは以下の 2 点が想定される</u> - <u>調査対象 4 カ国をベースとして比較した場合の「海賊版経験あり人数」「ひとりあたり海賊版消費本数」「転換率」の要素の増大</u> - <u>2019年調査では被害なしとしたゲーム分野の被害の織り込み</u>

5. 2019年被害推計に対する変化（考察）（抄）

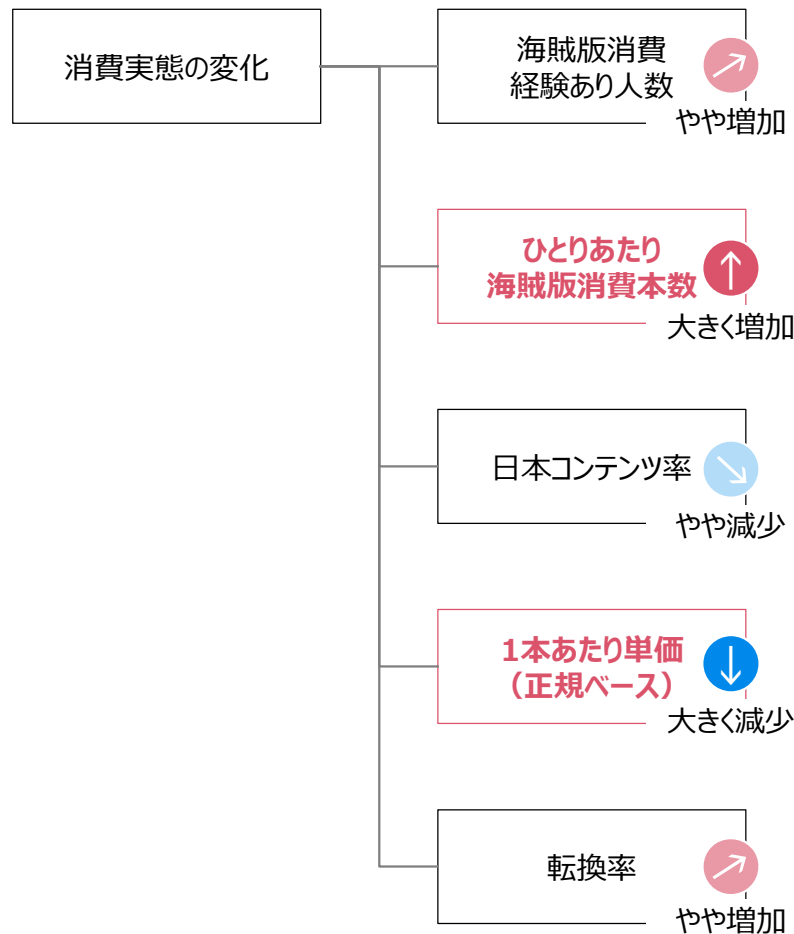
アンケート推計

トップダウン推計

－1.消費実態の変化（アンケート推計）

- ・ 複数国で共通の傾向としては、ひとりあたり海賊版消費本数の増加、1本あたり単価の減少の2点は特に大きなインパクト有

複数国で共通的に見られた消費実態の変化



消費実態の変化を齎した要因仮説

- ✓ 海賊版の手口の多様化による海賊版消費の誘発
- ✓ 海賊版消費に対する心理ハードルの低下

- ✓ コロナ禍をうけた巣ごもり等による余暇時間・消費本数の増加
- ✓ （調査設計の変更によるショートコンテンツ数の増加）

- ✓ 海外海賊版サイトの増加による日本コンテンツ掲載量の相対的な低下
- ✓ 日本コンテンツの競争力の低下による日本コンテンツ掲載量の低下

- ✓ サブスクリプションサービスの浸透による消費本数の増加
- ✓ コロナ禍をうけた収入減少等による低単価コンテンツ消費への移行（ゲーム等）

- ✓ コロナ禍をうけた巣ごもり等によるコンテンツ消費動機の増大
- ✓ 1本あたり単価の低下による正規購買ハードルの低下
- ✓ 正規版の高品質化(高画質・高音質化)による正規購買動機の増大

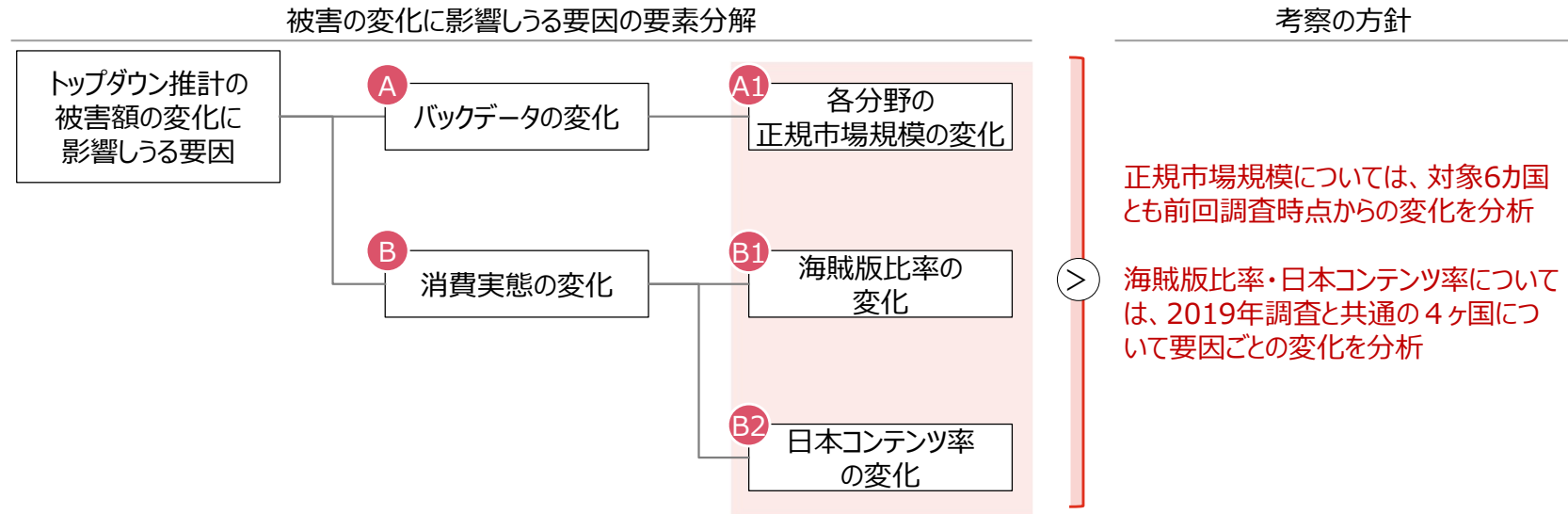
5. 2019年被害推計に対する変化（考察）（抄）

アンケート推計

トップダウン推計

－ 2. 正規市場規模、海賊版比率、日本コンテンツ率の変化（トップダウン推計）

- 2019年調査に対する被害の変化に影響する要因分析として、トップダウン推計ベースでは、バックデータとして「各分野の正規市場規模の変化」、消費実態の変化として「海賊版比率の変化」および「日本コンテンツ率の変化」について要因毎に変化を分析



- これらの分析結果を踏まえると、トップダウン推計ベースでの海賊版被害については、各分野の市場規模拡大によるところが大きい可能性
- 特に、他分野と比較して絶対的な市場規模が大きく、海賊版率も上昇傾向にある映像分野が被害拡大を牽引か

トップダウン推計における要素別の分析結果（再掲）

- 2021年のデジタル市場規模では映像およびゲームが相対的に大きく、ほとんどの分野・対象国において前回調査時点から大きく伸長
- 総消費数に占める海賊版消費の割合である海賊版比率については、映像・出版・音楽の3分野では上昇傾向であり、特に中国の上昇幅が目立つ
- 日本コンテンツ率は、アメリカのみ増加傾向

分析結果を踏まえた示唆

- トップダウン推計ベースでの被害拡大は、各分野の市場規模自体の拡大によるところが大きい可能性
- 特に映像分野については、他分野より市場規模が大きいことに加えて、海賊版率も上昇しているため、被害拡大を牽引か
- 出版・音楽分野でも海賊版率が高まっていることや、市場規模の大きい米国で日本コンテンツ率が高まっていることも、被害を押し上げている一因か

[pwc.com](https://www.pwc.com)

A solid orange horizontal bar spanning the entire width of the page at the bottom.