

## 2025 年・オンラインで流通する日本発コンテンツの海賊版被害額を調査

2026 年 1 月 26 日

CODA は、経済産業省より受託した「令和 7 年度コンテンツ海外展開促進事業（知的財産権侵害対策強化事業）」の一環として、オンライン上で流通する日本発コンテンツの海賊版被害額の調査を実施しました。本調査は、PwC コンサルティング合同会社に再委託して実施したものであり、このたび、その結果を取りまとめました。

調査の結果、2025 年調査における日本発コンテンツのオンライン上の海賊版被害額は、デジタルコンテンツだけで 5.7 兆円と推計されました。また、本年度から調査を開始した偽キャラクターグッズによる被害額は 4.7 兆円となり、合計で約 10.4 兆円に上ると推計されました。

### 1. 海賊版被害額

2025 年に実施した日本、中国、ベトナム、フランス、アメリカ、ブラジルの消費者へのアンケート調査をもとに日本発コンテンツのオンライン上の海賊版被害額を算出しました。デジタルコンテンツの海賊版被害額は、2022 年調査の 2.0 兆円<sup>1</sup>から 2025 年の 5.7 兆円<sup>2</sup>まで約 3 倍に拡大しました。

また、本年度からオンライン上の偽キャラクターグッズの海賊版被害額の調査を開始し、2025 年の海賊版被害額は 4.7 兆円という結果になりました。

オンライン海賊版被害額	2022 年	2025 年
映像	0.9 兆円	2.3 兆円
出版	0.8 兆円	2.6 兆円
音楽	0.1 兆円	0.3 兆円
ゲーム	0.1 兆円	0.5 兆円
小計	2.0 兆円	5.7 兆円
キャラクターグッズ	(調査実績なし)	4.7 兆円
合計	-	10.4 兆円

※2022 年、2025 年ともにアンケート調査結果を係数化して推計した被害額を比較

<sup>1</sup>2022 年調査の被害額推計方法のうちアンケート結果を起点とした推計方法による被害額

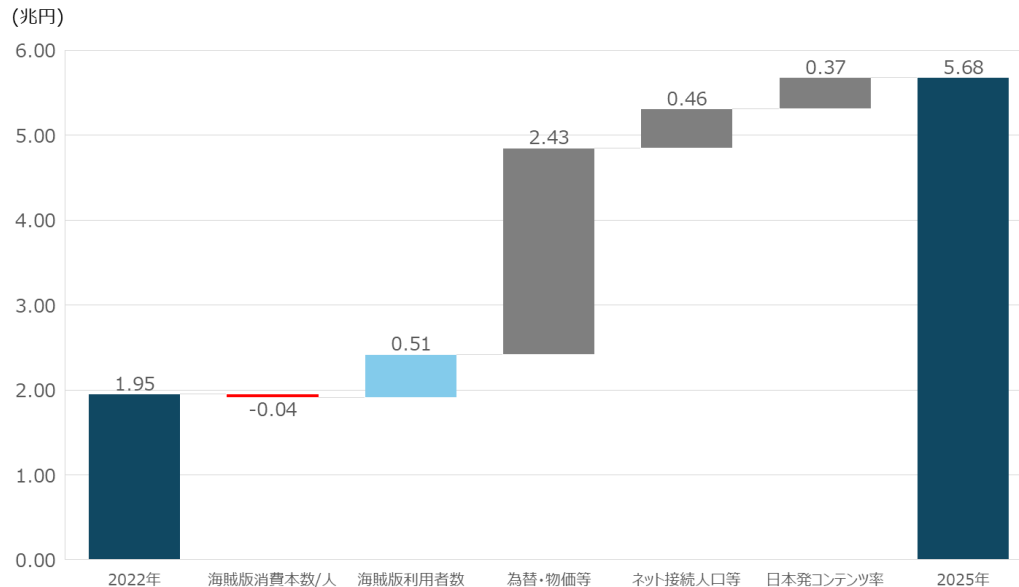
<sup>2</sup>2025 年調査の「ユーザー起点推計」による被害額（2022 年調査と同じ推計方法の額）

### 2. 原因分析

一人あたり海賊版消費本数は減少しましたが、為替・物価等の変動や、海賊版利用者数や

ネット接続人口の増加、日本発コンテンツの世界的な浸透の加速等により、デジタルコンテンツの海賊版被害額は増加しました。

＜デジタルコンテンツの海賊版被害額の増加の影響要因＞



経済産業省が 2025 年 6 月に発表した「エンタメ・クリエイティブ産業戦略」において、日本発コンテンツの海外市場規模を 2033 年までに 20 兆円に拡大する目標が掲げられる中、拡大を続ける海賊版被害への対策を一層強化していくことの重要性が高まっています。

CODA では、今後も関係機関や権利者と連携しながら、引き続き海外における海賊版コンテンツに対する有効な対策を推進し、日本コンテンツの正規版流通の促進に向け活動してまいります。

■ 経済産業省プレスリリース

<https://www.meti.go.jp/press/2025/01/20260126001/20260126001.html>

■ 参考リリース：2019 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

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

■ 参考リリース：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

<https://coda-cj.jp/news/1472/>

■ 本件に関するお問い合わせ：

CODA 事務局

電話：03-3524-8880（桑原・湯口）

e-mail：[research@coda-cj.jp](mailto:research@coda-cj.jp)

---

## CODA について

CODA（一般社団法人コンテンツ海外流通促進機構）は、2002 年に日本コンテンツの海外展開の促進と海賊版対策を目的として、経済産業省と文化庁の呼びかけで設立されました。音楽、映画、アニメ、放送番組、ゲーム、出版などの日本が誇るコンテンツは、日本の国際プレゼンス向上や経済成長の一翼を担っています。デジタル技術の普及が進む今日、巧妙化する著作権侵害から日本のコンテンツ産業を守り、その発展を図ることが一層重要になっています。その中で CODA は、国内外の関係政府機関、団体、企業と叡知を結集し、権利侵害への直接的、間接的な対策や広報啓発活動などに取り組むことで、オンラインを含めた海賊版の抑止や摘発に貢献しています。具体的な事業内容は <https://coda-cj.jp/activity/> から。