

令和元年度
知的財産権ワーキング・グループ等侵害対策強化事業
(知的財産権侵害対策強化事業)に関する
委託業務(コンテンツ市場規模等調査事業)

2020/3/31

PwCコンサルティング合同会社



1. 事業の背景・目的等について

1-1. 事業の背景・目的、実施内容

・本事業は、音楽、映像、出版、ゲーム等のメディアを中心に、①世界及び日本のコンテンツ市場規模、②日本コンテンツの海賊版による被害額を算出・推計し、今後の日本コンテンツの海外展開の拡大の一助とすることを目的としています。

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。

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。

		1. 世界及び日本のコンテンツ市場規模の算出・推計	2. 日本コンテンツの海賊版による被害額の算出・推計
実施内容	対象地域	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 世界5地域 (世界全体、および北米、中南米、欧州、アジア太平洋、中東・アフリカの地域別) ✓ 主要6か国 (日本、アメリカ、フランス、中国、インド、インドネシア) 	※ 共に仕様書より
	対象期間	<p>2018年を基準に前後10年間を算出</p> <ul style="list-style-type: none"> - 2014~2018年: 実績値を元に分析 - 2019~2023年: マクロ動向(経済、人口、技術など)を元に分析 	<p>2019年より将来5年程度を予測</p> <ul style="list-style-type: none"> - 技術動向、トレンドなどの文献・データを元に分析
	対象メディア・ジャンル	<p>音楽、映像、出版、ゲーム</p> <p>※ 上記に加えて、別途VR、アニメ、マンガ、キャラクターの市場規模を推計する</p>	<p>音楽、映像、出版、ゲーム</p> <p>※ そのうち、オンライン(ダウンロード、ストリーミング等)で流通する海賊版の中での「日本のコンテンツ」の海賊版の被害を推計する</p>
	実施事項	<p>調査に当たっては、映画上映、テレビ放送、ストリーミング配信、ライブ等の流通経路別やマンガ、アニメ、VR等の表現フォーマット別の市場規模が把握できるよう工夫する</p>	<ul style="list-style-type: none"> ① これまでの海賊版の被害額調査に関する公開情報を収集し、その根拠・妥当性について再検討する ② コンテンツの違法な消費方法に関する手法の変遷や違法消費されるコンテンツジャンルについて体系的に整理し、妥当な形で説明のつく算出方法を推計値と共にモデル化する ③ 今後の海賊版流通に関する傾向・予測を5年程度のトレンドと共に示唆として取りまとめる <p>※ 実施にあたっては、デスクリサーチやアンケート調査に加え、ヒアリング、ワーキンググループの開催を通じて有識者からの意見招請を行う</p>

2. 海賊版被害額の算出について

2-1. 推計方法

- 日本、米国、フランス、中国、インド、インドネシアに対する消費者アンケートを実施し、消費者の月あたりの海賊版利用率、海賊版利用量、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、機会損失率を算出するとともに、ウェブサイト分析ツールによる調査を実施し、海賊版の流通量を算出しました。
- 計算案A～Cそれぞれのデメリットを補完すべく、3つの方法で被害額を算出し、妥当な数値を検証しました。

参考とするデータ

- ✓ 正規版市場データ
- ✓ 正規版・海賊版消費比率
- ✓ デジタルでのメディア利用率
- ✓ 海賊版利用率
- ✓ 海賊版利用量(1人あたり)
- ✓ 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
- ✓ 無料でなくても購入していた割合(機会損失率)
- ✓ 海賊版サイトにおける流通量

消費者アンケートより算出

ウェブサイト分析ツールSimilarWebより算出

	計算案A アンケート調査結果からの係数を用いた推計	計算案B 正規版市場からの係数を用いた推計	計算案C デスクトップ調査の実績値を用いた推計
	アンケート結果から得られた 海賊版利用率、1人あたり利用量、日本コンテンツ割合、コンテンツ単価 を地域・メディアごとに係数化し、人口に乗じて算出	世界における正規版市場データをもとに、アンケート結果から得られた 正規版・海賊版の消費比率、日本コンテンツ割合 を乗じて算出	海賊版サイトの掲載数、ストリーミング数、ダウンロード数、サイトトラフィック等から流通量(本数) を推計し、 コンテンツ単価 を乗じて算出
前提となる仮説	アンケート対象国における日本コンテンツ率や海賊版率は、近隣諸国にも適用可能である	正規版市場における日本コンテンツ率と海賊版市場における日本コンテンツ率には相関がある	アクセス数等のデータを取得し、流通実績値から海賊版被害額の推計が可能である
メリット	<ul style="list-style-type: none"> 実際のユーザのアンケート回答を元に係数を策定するため、B推計より現実性が高い形で推計可能 	<ul style="list-style-type: none"> GEMOの正規版市場のバランスを加味した上で推計するため、各メディアや国のバランスを反映させることが可能 	<ul style="list-style-type: none"> 実際の海賊版流通を確認の上で推計するため、より実態に即した形で推計が可能
デメリット	<ul style="list-style-type: none"> アンケートの誤答や、平均値を逸脱する回答に係数が引きずられる 消費総額と総量から単価を割り出すため、定額課金などで消費数が多いと単価が下がってしまう 	<ul style="list-style-type: none"> 係数を全体にかけるため、例えばゲームより映像の方が海賊版率が高いなど正規版のバランスとは異なる実態を反映しづらい 	<ul style="list-style-type: none"> 目算での確認に限界がある 参考にするサイトの選択により海賊版の種類や数に偏りが生じる
対応策	<ul style="list-style-type: none"> B推計とのバランスを見て推計値の妥当性を確認 外れ値は係数に加味しない 	<ul style="list-style-type: none"> メディア毎、国ごとの傾向値を反映したアンケート結果を利用する 	<ul style="list-style-type: none"> A推計、B推計の数値の妥当性確認の根拠として活用する

2. 海賊版被害額の算出について

2-2. 有識者へのヒアリングによる妥当性の検証

- 映像・出版・音楽・ゲームの各業界に属する企業に対し、各担当者が認識している海賊版被害額についてヒアリングを行いました。
- ゲーム業界以外の映像・出版・音楽業界については、一次推計の値について、おおむね妥当とのご意見をいただきました。他方、ゲームについては、オンラインゲームの普及により、海賊版による被害はほとんど存在しないのご意見をいただきました。

	ヒアリング対象	ヒアリング概要(海賊版被害額の妥当性について)
映像	アニメジャーナリスト アニメ配給会社	<ul style="list-style-type: none"> ✓「アニメ産業レポート」によれば、アニメの全世界における正規版市場は約2兆1,000億円と算出(注：アニメそのものの売上だけでなく、音楽やライブ等の売上を含む)されており、アニメそのものの正規版市場はうち約1兆円程度と考えられることを考えれば、海賊版による被害額として、6,000億円程度であれば納得できる ✓サブスクリプションサービスが普及してからは、プラットフォームとの契約は再生数に関わらず一括のため、海賊版が流通しているからといって被害額というふうには捉えづらいが、流通量ベースで言えば、映像メディア全体で6000~1兆2000億円という数字はそれなりに納得できる
出版	大手出版社 2社	<ul style="list-style-type: none"> ✓国内のマンガ市場は紙とデジタル併せて4,000億円程度で、海外で1,000億円弱と想定している。流通量ベースで言えば、国内市場と同等かそれ以上の被害があると思っているので、3,000億~1兆4,000億円程度という被害額は妥当だと思う ✓漫画村によってマンガ業界全体の売上は約2割減少したと言われており、日本国内の漫画正規版市場が約4,000億円であることを考慮すると、マンガ村単体による被害額だけでも約800億円に上ると推計される。漫画村閉鎖後も、月間4,000万アクセス以上の海賊版サイトが複数存在することを考慮すると、被害額は1兆円以上と考えられる
音楽	業界団体	<ul style="list-style-type: none"> ✓海賊版による被害額が1,000億~3,000億円というのは感覚的には妥当だと思う ✓海外では、ストリーミングで配信されている音楽を、mp3コンバーターツールを利用してダウンロードされる場合が多いが、日本では、MUSICFM等の海賊版アプリによる被害が他媒体と比べて大きい
ゲーム	業界団体	<ul style="list-style-type: none"> ✓オンラインゲームが主流になっており、ユーザー間にインタラクティブにプレイできる環境が整っていないと、ゲームとして求められる機能を果たせなくなってきた。また、定期的にアップデートする必要があり、運営コストが増大であることから、海賊版コンテンツの配信は困難であり、海賊版による被害はほとんどないと考えられる。しかし、ヒットタイトルの模倣ゲームは後を絶たない ✓ほとんどのオンラインアプリゲームは無料配信されており、国・地域を問わず、インターネット環境さえあれば無料で正規版ゲームをプレイできることから、わざわざ手間をかけて、不完全な海賊版ゲームを運営・配信しても消費する人はほとんどいないのではないかと

2. 海賊版被害額の算出について

2-3. 総括

- 3つのアプローチから算出した定量的な値、またヒアリング結果を元にした定性的な値を元に、最終的な各メディアにおける日本コンテンツ海賊版被害額を算出しました。
- 本結果から海賊版の継続的な対策が必要であると共に、正規版が入手できないために海賊版が利用されている場合もあり、その市場を収益化することも有効であると考えられます。また、海賊版を通じて日本コンテンツの認知度向上や、正規版への購買に繋がっている可能性もあり、その新たな活用を模索することも効果的と考えます。

日本コンテンツ海賊版被害額

メディア	海賊版流通量推計値	アメリカ	フランス	インドネシア	中国	インド	日本	海賊版流通量推計値
映像	7481億4724万1490円 ~ 1兆0735億7375万5673円	21.0%	22.6%	26.7%	22.4%	26.6%	19.1%	1545億2607万5601円 2533億4325万3066円
出版	5337億7233万2424円 ~ 5753億1599万1651円	25.6%	26.7%	32.8%	23.4%	29.0%	27.7%	1407億6624万0425円 1552億0839万7503円
音楽	1092億0198万9775円 ~ 1516億9145万4157円	25.4%	23.9%	22.3%	17.1%	26.1%	18.5%	236億3591万5026円 359億2192万7024円
ゲーム	2268億9546万7083円 ~ 4718億3362万3438円	29.6%	15.3%	18.5%	26.9%	35.5%	23.2%	0円
合計	1兆9044億9884万6354円 ~ 1兆9859億3300万9338円	正規版への転換可能率						3333億7038万8130円 ~ 4300億3142万0514円

業界団体との
ヒアリングより
「ゲームの海賊版は
ほぼゼロである」

今後必要と考えられる取組

① 継続的な海賊版対策	<ul style="list-style-type: none"> 海賊版は放置すると被害が拡大するため、海賊版コンテンツに対しては引き続き削除要請など対応を行うことが必要 新たなビジネスモデルを構築することにより、戦略的に海賊版対策を行っていくことが求められる
② 正規版コンテンツの流通促進	<ul style="list-style-type: none"> 現在コンテンツを流通させていない国や地域に対しても、正規版コンテンツを流通させることで、海賊版での流通は抑制しうる 共通のプラットフォームなど、消費者が正規版にアクセスしやすい仕組みを構築することが重要 ライトユーザーの獲得を促進する一方、ヘビーユーザーからの収益を最大化する仕組みを検討していかなければならない
③ 著作権教育・意識啓発	<ul style="list-style-type: none"> 消費者に対し、著作権に対する意識啓発を行うことで、海賊版を消費しようとする意識を抑制できる 海賊版の消費量が高く、国内のコンテンツ産業が成熟していない国において、クリエイター育成等の支援を行っていくことも一案

pwc.com

© 2019 PricewaterhouseCoopers Aarata LLC. All rights reserved.

PwC refers to the PwC network member firms and/or their specified subsidiaries in Japan, and may sometimes refer to the PwC network. Each of such firms and subsidiaries is a separate legal entity. Please see www.pwc.com/structure for further details.

This content is for general information purposes only, and should not be used as a substitute for consultation with professional advisors.