

機関番号：38001  
研究種目：若手研究（B）  
研究期間：2008～2010  
課題番号：20730291  
研究課題名（和文）：アジア中間層における日本製文化コンテンツの不正利用行動に関する理論的実証的研究  
研究課題名（英文）：A Conceptual and Empirical Study of Illegal Downloading Behavior of Japanese Entertainment Contents on Asian Middle-class Family  
研究代表者  
原田 優也（HARADA YUYA）  
沖縄国際大学・産業情報学部・教授  
研究者番号：90352476

## 研究成果の概要（和文）：

アジア諸国のインターネット利用人口の増加にともない、デジタル海賊版や不正利用行動が増加している。知的財産権侵害問題に対する解決策を見出すために、「なぜアジア中間層ではコンテンツ不正利用に対する選好が高いのか」という行動科学的問いを解明することが緊要な課題である。本研究は日本製文化コンテンツのデジタル不正利用行動モデルを構築し、アジア中間層で海賊版ソフトウェア購入経験者を対象に実証性を検証した。

研究成果の概要（英文）：To answer the question of “why does Asian Middle-class family prefer to illegal downloading of Japanese Entertainment Contents (JECs)?”, this study has constructed the conceptual model of the Asian middle-class family's decision making toward an illegal downloading behavior of Japanese Entertainment Contents (JECs). The proposed model of the illegal downloading of JECs was tested to determine the generalizability of the research model. All respondents in this study were internet users who had experienced in illegal downloading of JECs for their recreation time.

## 交付決定額

(金額単位：円)

	直接経費	間接経費	合計
2008年度	1,200,000	360,000	1,560,000
2009年度	1,200,000	360,000	1,560,000
2010年度	700,000	210,000	910,000
年度			
年度			
総計	3,100,000	930,000	4,030,000

研究分野：社会科学

科研費の分科・細目：経営学・商学

キーワード：①消費者行動 ②違法ダウンロード ③海賊版ソフトウェア ④日本アニメ  
⑤知的財産権 ⑥アジア中間層

## 1. 研究開始当初の背景

高速インターネット通信技術、低価格・大容量のデータ保存媒体、ファイル交換ネットワーク（P2P ネットワーク）の普及はデジタル海賊版の世界を拡張させることとなった。漫画・アニメ、小説、映画、音楽、ゲームソフトなどの娯楽ソフトがオンラインでの海賊版行動の格好の標的となり、知的財産権侵害問題が浮上している。筆者は海賊版ソフトウェアのオフライン（店舗販売）における購買意思決定モデルを構築し、実証研究を重ねてきた。このモデルは価格要因に加え、非価格要因（パーソナル・ネットワーク内における海賊版製品の許容、新奇追求性、製品属性に対する期待、知的財産権関連法規の整備状況など）を含めた包括的な購買意思決定モデルである。平成 17～19 年度科研費（若手 B）の助成を受けて、タイ（バンコク）、フィリピン（マニラ）、中国（上海）、台湾（台北・台中）にて、伝統的流通チャネルでの日本アニメの海賊版ソフトウェア購入経験者を対象に、モデルの実証性を検証するとともに、流通状況の実態を報告してきた。

アジア 4 カ国における消費者ヒアリング調査から、ソフトウェアの若年層エンド・ユーザ（大学生やホワイトカラー）は日本アニメ・映画、J-POP、SONY プレイステーション 3 や任天堂ゲームソフトなどの利用頻度が高く、これらの正規デジタルコンテンツを自宅やネットカフェ、大学、職場などで不正にファイル交換したり、海賊版コンテンツ配信や海賊版 CD・DVD をオンラインショッピングで

日常的に購入している実像が浮彫りになった。アジア都市新中間層のコンテンツ消費は「アナログ行動」から「デジタル行動」へと着実に移行している。

アジア諸国のインターネット利用層の拡大に伴い、エンド・ユーザーのコンテンツ不正利用増加が予想される。不正利用によるコンテンツ産業や社会への負の影響は計り知れない。筆者が行ったアジア 4 カ国の大学、行政機関等での有識者インタビューより（於：平成 17～19 年度科研費海外調査）、オンラインにおけるコンテンツ不正利用に対する問題認識や研究関心は総じて高くないと印象を持った。コンテンツ不正利用が自宅やネットカフェなどの私的空間で行われていることから、知的財産権保護法に基づく伝統的な取り締まり強化や技術開発などの対策では問題の解決に限界がある。

本研究は、これまでのアジア 4 カ国調査で得た知見をもとに、アジア都市中間層のデジタルコンテンツ不正利用行動に関する消費者行動研究を試みる。筆者は過去にオンラインにおける購買行動と顧客満足概念研究を行い、バーチャルな顧客満足-購買/購買後の顧客態度形成に関する概念モデルを構築した。本研究は同モデルを足がかりとし、新たにデジタルコンテンツの不正なオンライン利用に関する構造方程式モデルを構築する。

## 2. 研究の目的

本研究はアジア都市中間層を対象に、日本

製文化コンテンツの不正利用行動を概念的実証的に分析する。次の4つの課題を設定する。

(1) アジア都市中間層を対象に、コンテンツ不正利用行動の動機を探り、購買意思決定要因を整理すること

(2) エンドユーザーのコンテンツ不正利用行動のプロセスとメカニズムを説明する包括的概念モデルを構築すること

(3) アジア大都市にて定量的定性的調査を実施し、構築されたコンテンツ不正利用モデルの検証を進め、一般モデルの構築を目指すこと

(4) コンテンツの種類別に不正利用行動パターンを比較分析し、コンテンツ適正利用促進策に関する示唆をまとめること

### 3. 研究の方法

これまでの研究成果のうち、海外ヒアリング調査記録を整理し、再検討を行った。その上で、新たな文献調査と概念モデルの構築と作業仮説設定、海外アンケート調査の準備を進める。手順は以下のとおりである。

(1) 基礎データ・資料の収集 (JETRO-アジア経済研究所、メディアコンテンツ関連団体などにて) : 対象国の日本製文化作品コンテンツ (日本アニメ、日本製ゲームソフト、J-POP など) の不正利用に関する最新のマクロデータや報告書の収集および整理作業。

(2) 先行研究の整理とデジタルコンテンツの不正なオンライン利用に関する構造方程式モデルの構築。

(3) アジア都市中間層調査の設計と質問

紙及び翻訳作成。

(4) 国内・海外現地調査活動の実施 : 聞き取り調査およびアンケート調査を行った。

(5) 比較分析の遂行 :

① アンケート調査のデータ解析 : SPSS や AMOS を使用し、共分散構造解析による構造方程式モデルの検証。

② 国際比較分析により、コンテンツの不正利用行動のメカニズムに関する共通点・相違点を探り、モデルの修正を重ねる。最終的に、モデルの一般化抽象化を目指す。

(6) 研究成果報告書の作成

### 4. 研究成果

平成20年度～22年度までに実施した国内・海外研究調査 (台湾・中国・タイ・シンガポール・ベトナム) の研究成果を論文にまとめ、発表した。

(1) 「日本文化コンテンツの違法ダウンロードに関する行動意図～台湾大学生調査を事例として～」と題した論文を発表した (『産業総合研究』第18号、2010年)。台湾大学生調査を分析した結果、日本文化コンテンツの不正利用という行動的発現にいたる主たる要因は「違法ダウンロードに対する態度」、「主観的規範」、「実行可能性に対する評価」、「違法ダウンロードに対する知覚リスク」であることが確かめられた。

(2) 「拡張型技術受容モデルを用いた違法ダウンロード行動のメカニズム～アジア中間層の日本ゲームソフト利用を事例として～」と題した論文にまとめた (『産業情報論集』第7巻1号、2011年)。本研究は拡張

型技術受容モデルを展開した違法ダウンロード行動モデルを作成した。「知覚された利便性」と「知覚された楽しさ」の非価格要因がアジアのインターネット・ユーザーの違法ダウンロード行動に大きな影響を与えていることが確認された。

(3) 「内発的外発的動機によるネットユーザーの違法ダウンロード行動～シンガポールの事例研究」と題した論文を発表した(『地域産業論叢』第9集、2011年)。本研究では、シンガポール調査データを用いて、インターネット・ユーザーの違法ダウンロード行動に影響を与える諸要因を整理し、内発的外発的動機という概念枠組みを提示した。

(4) 「日本製ソフトコンテンツの違法ダウンロード行動パターンの国際比較分析」と題した論文を発表した(『産業総合研究』第19号、2011)。本研究は違法ダウンロード経験のあるユーザーを対象とするタイ・台湾・シンガポールの3カ国調査結果を比較分析した。日本製ソフトコンテンツの不正利用実行に影響を与える要因は「違法ダウンロードに対する態度」、「ダウンロード経験」、「違法ダウンロードに対する知覚リスク」であることが統計的に確かめられた。ネットユーザーは違法ダウンロードした後、他の見知らぬネットユーザーに日本製ソフトコンテンツを提供するというシェアリング行動が多いことを確認した。

また、本研究は「アジア中間層における日本製文化コンテンツの不正利用行動に関す

る理論的実証的研究」について知見を得る一方、新たに解明すべき課題が浮上した。

海外での定性的定量的調査から、違法にダウンロードしたコンテンツをネット上で配信する目的で、長期間にわたり違法ダウンロードを繰り返す「ヘビーユーザー」の存在を発見した。長期/短期利用者、ヘビー/ライトユーザー、私的/公的利用などエンドユーザーの特性別に不正利用行動パターンを分析すること、また、ポストダウンロードの消費行動(消費者間再利用行動)の実態を解明することが、アジア諸国の不正利用行動をより現実に整合的に理解するうえで重要な課題である。このため、エンドユーザーの特性別消費行動パターン及びポストダウンロードの消費行動に関してさらなる継続研究が必要である。

## 5. 主な発表論文等

(研究代表者、研究分担者及び連携研究者には下線)

[雑誌論文] (計4件)

- ① 原田優也「内発的外発的動機によるネットユーザーの違法ダウンロード行動～シンガポールの事例研究」『地域産業論叢』Vol.9 (査読有)、2011、pp. 31-40.
- ② 原田優也「日本製ソフトコンテンツの違法ダウンロード行動パターンの国際比較分析」『産業総合研究』第19号 (所内審査有)、2011、pp. 11-20.
- ③ 原田優也「拡張型技術受容モデルを用いた違法ダウンロード行動のメカニズム～アジア中間層の日本ゲームソフト利用を事例として～」『産業情報論集』第7巻第

1号(学内審査有)、2010、pp. 29-45.

- ④ 原田優也「日本文化コンテンツの違法ダウンロードに関する行動意図～台湾大学生調査を事例として～」『産業総合研究』第18号、(所内審査有)、2010、pp. 1-18.

## 6. 研究組織

### (1) 研究代表者

原田 優也 (HARADA YUYA)

沖縄国際大学・産業情報学部・教授

研究者番号：90352476

### (2) 研究分担者

なし

### (3) 連携研究者

なし