

平成 26 年 6 月 24 日現在

機関番号：38001

研究種目：基盤研究(C)

研究期間：2011～2013

課題番号：23530561

研究課題名(和文) 日本製娯楽ソフトのポスト違法ダウンロードに関する消費行動パターンとプロセスの研究

研究課題名(英文) A Study of Consumption Patterns and Processes of Post-Illegal Downloading Behavior towards the Japanese Entertainment Contents

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

交付決定額(研究期間全体)：(直接経費) 3,800,000円、(間接経費) 1,140,000円

研究成果の概要(和文)：デジタル・ネットワークの登場により、娯楽産業の伝統的商業活動は大きく変容した。世界的ITネットワーク網の拡大により国境を越えた違法ダウンロードの蔓延など企業は新たな経済問題に直面している。本研究は日本製娯楽ソフトを対象とする違法ダウンロード後(ポスト違法ダウンロード)消費行動モデルを構築し、日本製娯楽ソフトの人気と不正利用が多いアジア市場において流通現場の視察や違法ダウンロード経験者に対するヒアリング調査などを実施した。

研究成果の概要(英文)：Digital networks and technology have changed radically the traditional way of doing business. Digital communication technology, however, has also created an easy way of interacting and sharing entertainment contents in Internet or social media networks, thus leading to the illegal downloading problem in the digital era. From the consumer behavior perspective, this research has proposed the concept of the post-illegal downloading behavior towards the Japanese entertainment contents in Asia. The author conducted the field research, interviewed with the internet users who experienced the post-illegal downloading behavior, and tested the proposed research model.

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：ポスト違法ダウンロード行動 デジタル海賊版 私的空間利用行動 公的空間利用行動 海賊版行為
シェアリング行動 アジア消費者

様式 C-19

1. 研究開始当初の背景

デジタル・ネットワークの登場は娯楽業界の商業活動形態に大変革をもたらした。世界的 IT ネットワーク網の拡大により娯楽企業は新たな問題に直面している。ファイル交換ネットワークは、P2P をはじめ Winny、Workslink、KaZaa、Kuro など多様なサイトがあり、先進・途上国を問わず世界都市でその存在が確認されている。日本製デジタルコンテンツの不正利用による推定被害額は年々増加し、中国、インドネシア、台湾、韓国、フィリピン、タイなどのアジア市場で流通する日本製娯楽コンテンツ（音楽、映画、アニメ、ゲーム）の8割以上は海賊版であると推定される。違法ダウンロードに対する法的措置や外国製コンテンツに対する保護法制は国によって取り組みが異なり、事実上放任状態に置く国があることから、個人間、個人・業者間の日本製娯楽ソフトのファイル交換や不正配信などが海外、特にアジア地域において急増している。

日本製娯楽ソフトの不正利用による経済的社会的損失については、近年、研究機関、業界団体、行政機関などが調査分析を進めている。それらの分析アプローチは「予防」と「被害拡大防止」のいずれかに分類することができる。「予防」アプローチによる研究は、海賊版作成の技術的阻止を目的とし、セキュリティ技術開発や設定方法を追究する情報工学的な研究である。「被害拡大防止」アプローチによる研究は、コンテンツ不正利用の非合法性に対する認識を高めることをねらいとし、ネットポリスの導入、摘発強化などの制裁措置のあり方を検討する法的研究である。

しかしながら、この二つのアプローチだけでは、コンテンツ不正利用の被害拡大を抑制することは不十分であるように思われる。IT 先進国であり知的財産権保護政策に積極的な米国内でさえ、コンテンツ不正利用と訴訟件数は年々増加しているからである。

筆者は平成 20～22 年の科研費研究において、アジア中間層における日本製娯楽コンテンツの不正利用行動に関する理論的実証的研究を行い、アジア 4 か国の不正利用行動の実態について知見を得る一方、新たに解明すべき課題を発見した。違法ダウンロードしたエンドユーザーがさらなる違法ダウンロードを繰り返す傾向があることが、ヒアリング調査により明らかになった。コンテンツの不正利用増加という社会現象の実態を理解するには、エンドユーザーの消費後行動の究明が必要なのである。そこで、今回の科研費研究では、消費者行動論アプローチから、日本製娯楽ソフトのポスト違法ダウンロード (post-illegal downloading behavior) における消費行動パターンとプロセスを解明することを目的とした。

2. 研究の目的

本研究はアジア消費者を対象に、日本製娯楽ソフトのポスト違法ダウンロード行動について概念的実証的に分析する。具体的には、

1) 違法ダウンロードしたエンドユーザーの特性別（長期/短期利用者、ヘビー/ライトユーザー、私的/公的利用）に消費行動パターンを分析する。

2) ポスト違法ダウンロード行動のプロセスと包括的なメカニズムを解明し、基盤となる因果構造モデルを構築する。

3) アジアの大都市で日本製娯楽ソフトを

違法ダウンロードしたユーザーを対象に、因果構造モデルを国際比較検証し、地域的特性を導出する。

4) 日本製娯楽ソフトの種類とポスト違法ダウンロード行動パターンとの関連性を検証する。

以上の研究をふまえて、海外市場における日本製娯楽ソフトの利用適正化にむけた施策を取りまとめ、提言を試みる。

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。そのうえで、新たな文献調査と概念モデルの構築、作業仮説の設定、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) 基礎的データ・資料の収集： 対象国の日本製娯楽コンテンツの不正利用に関する最新のマクロデータや報告書を、ジェトロ・アジア経済研究所やメディアコンテンツ関連団体などにて収集し、整理。

(2) 文献レビューとモデルの構築： 先行研究の整理とポスト違法ダウンロード行動に関する構造方程式モデルの構築。

(3) 国内・海外調査活動の実施： アジア大都市にて、インターネット・ユーザーや流通関連業者への聞き取り調査およびアンケート調査の実施。

(4) 研究成果報告書の作成： 調査データを用いたモデルの実証的分析とまとめ。

4. 研究成果

平成21年度～23年度までに実施した海外調査の研究成果を論文や報告書にまとめ、発表した。

(1) 「海外市場における日本製娯楽ソフトの不正利用状況と消費メカニズム」と題した研究テーマを発表した(沖縄県民カレッジ

連携講座、2011、pp.1-10)。アジア市場における日本製娯楽ソフトの不正利用状況を広く知ってもらうため、海外調査で収集した資料や街の写真などを紹介し、不正利用行動の種類と行動が発生するメカニズムについて説明した。不正利用者の消費メカニズムは、商品の「購買意思決定」に関する心理的行動的要因が関係していることを、アジア消費者意識調査において確かめた。価格要因だけでなく非価格要因(知的財産権に関する法制度の未発達、パーソナル・ネットワーク内における海賊版に対する態度、ソフトウェアの使用経験や知識、製品属性に対する期待など)が購買意思決定にかかわり、購買を継続していると理解することができる。アジアのインターネット利用者は利用目的によって行動が異なる傾向にある。筆者が行った海外インタビューより、インターネット利用者は、利用目的が「私的空間利用」か「公的利用」かによって、流動的ないしは応變的に不正ダウンロードを行っていることがわかった。アジアの消費者は「不正ダウンロードに対する社会的受容」の影響を特に受けやすいことが明らかになった。この講座の内容を原稿にまとめた。『産業情報を取り巻く情報』(東洋企画、2012年出版)の「第6回 海外市場における日本製娯楽ソフトの不正利用状況と消費メカニズム」(pp.127~157)である。

(2) 「Post-illegal Downloading Behavior of Asian Consumers towards Japanese Entertainment Software: A Case Study of Thai Internet Users in Bangkok」『産業総合研究』、第21号、2013、pp.17-22。本研究では、バンコクにおける日本製娯楽ソフトのポスト違法ダウンロードに対する消費行動を調査した。日本娯楽ソフトを違法ダウンロードしたタイ人消費者を対象にインタビューし、モデルのパイロット・スタディを行った。

(3) 「 A Conceptual Model Building of Knowledge Sharing Behavior of Entertainment Software in the Private Space 」 『産業情報論集』、Vol.9、No.1&2、2013、pp.51-59。本研究は私的空間における日本製娯楽コンテンツ・シェアリング行動モデルに対する検証作業を進めた。コンテンツ・シェアリング行動モデルを用いて、検証作業を進めた。インターネット・ユーザーの違法ダウンロード行動およびコンテンツ・シェアリング行動に影響を与える諸要因を整理し、コンテンツ・シェアリング行動に関する前後段階のプロセスという概念枠組みを提示した。

(4) 「 Entertainment File Sharing in Thailand 」 『産業情報論集』、第 10 巻第 1 号、2013、pp.111-125。本研究は、タイにおける娯楽コンテンツのファイル共有に関する調査研究を体系的にまとめた。娯楽海賊版コンテンツの供給の仕組みおよび購買者の利用意思決定などに関する資料やこれまでの調査を整理し、バンコクにおける海賊版コンテンツの利用行動を、従来型供給チャンネル(公的空間) と新型供給チャンネル(私的空間) に分け、論文にまとめた。

(5) 「 Post-Illegal Downloading Behavior toward Japanese Entertainment Contents in the Public Space 」 『産業総合研究』、第 22 巻、2014、pp.13-25。本研究は、公的空間における日本製娯楽コンテンツのポスト違法ダウンロードについて調査した。筆者は、公的空間でポスト違法ダウンロードを体験したユーザーを 2 つのユーザー・グループ(「会社員」と「大学生」) に分け、ヒアリングを行った。公的空間でポスト違法ダウンロードを行った経験など利用行動を調査した。

(6) 「 Heavy versus Light Users: Post-Illegal Downloading Pattern of Japanese Entertainment Contents 」 『地域産業論叢』、Vol.12、2014、

pp.13-28。本研究は、組織における知識シェアリング行動モデルを応用し、デジタル海賊に対するインターネット・ユーザーの利用行動に関する意思決定プロセスを分析した。知識シェアリングモデルを展開したポスト違法ダウンロード行動モデルを構築し、短期利用者と長期利用者を対象とする、ポスト違法ダウンロード行動について分析を進めた。その結果、短期利用者と長期利用者の利用行動には差が殆ど認められないことがわかった。

(7) 「 Digital Piracy of Entertainment Contents in Asia 」 『産業情報論集』、第 11 巻第 1 号、2014 (印刷中) 。本研究は、東アジアおよび東南アジアにおける娯楽コンテンツのデジタル海賊コンテンツの流通状況を視察し、日本製娯楽ソフトのポスト違法ダウンロードに関する消費パターンの実態を、筆者が構築したポスト違法ダウンロード行動モデルを用いて明らかにした。

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 6 件)

1. 原田優也 「 Digital Piracy of Entertainment Contents in Asia (アジアにおける娯楽コンテンツのデジタル海賊行為) 」、『産業情報論集』、学内審査有、第 11 巻第 1 号、2014 (印刷中)
2. 原田優也 「 Heavy versus Light Users: Post-Illegal Downloading Pattern of

Japanese Entertainment Contents (インターネット・ユーザーのポスト違法ダウンロード・パターン～短期利用者 vs 長期利用者の事例について～)』、『地域産業論叢』、査読有、Vol.12、2014、pp.13-28

3. **原田優也**「Post-Illegal Downloading Behavior toward Japanese Entertainment Contents in the Public Space (公的空間における日本製娯楽コンテンツのポスト違法ダウンロード)」、『産業総合研究』、所内審査有、第 22 巻、2014、pp.13-25

4. **原田優也**「Entertainment File Sharing in Thailand (タイにおける娯楽コンテンツのファイル共有)」、『産業情報論集』、学内審査有、第 10 巻第 1 号、2013、pp.111-125

5. **原田優也**「A Conceptual Model Building of Knowledge Sharing Behavior of Entertainment Software in the Private Space (私的空間におけるコンテンツ・シェアリング行動モデル構築)」、『産業情報論集』、学内審査有、Vol.9、No.1&2、2013、pp.51-59

6. **原田優也**「Post-illegal Downloading Behavior of Asian Consumers towards Japanese Entertainment Software: A Case Study of Thai Internet Users in Bangkok (日本製娯楽ソフトのポスト違法ダウンロードに対するアジア消費者行動～バンコクの事例研究～)」、『産業総合研究』、所内審査有、第 21 号、2013、pp.17-22

〔図書〕(計 1 件)

1. **原田優也**「海外市場における日本製娯楽ソフトの不正利用状況と消費メカニズ

ム」、『産業を取り巻く情報-多様な情報と産業-』、東洋企画印刷出版、2012、pp.127-157

〔その他〕(計 1 件)

1. **原田優也**「海外市場における日本製娯楽ソフトの不正利用状況と消費メカニズム」、沖縄国際大学公開講座 2 1、うまんちゅ定例講座(沖縄県民カレッジ連携講座)、2011、pp.1-10

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