

# 日本の漫画業界における海賊版利用者の 正規サービスへの取り込み

パナソニック コネクト

松塚 夢

国際基督教大学

稲葉 祐之

## 要約

本研究では、日本の漫画業界における海賊行為をビジネス面から防ぐ方法について検討する。データの分析からは、日本の漫画業界における海賊利用者は、経済状況の悪さ、セキュリティ意識の低さ、海賊行為に対する罪悪感の小ささの3点は海賊行為の行いやすさとは関連が弱いことが明らかになった。また、日本の海賊版漫画利用者は「購買までは至らないが、少し気になる未読作品を労力的・時間的負担なく享受できること」「学生も使いやすく、手頃に作品を享受できること」「合法かつ容易にアクセスできること」を兼ね備えたサービスを求めていることがわかった。その結果、現状の漫画サービスは「学生も使いやすく、手頃に作品を享受できること」「合法かつ容易にアクセスできること」という需要は満たしていたが、「購買までは至らないが、少し気になる未読作品を労力的・時間的負担なく享受できること」という需要は満たしていないことが明らかになった。分析の結果、海賊版利用者の需要を反映したビジネスモデルは「人気作品も取り扱う総合型漫画サービスによる定額読み放題型サービス」、もしくは「漫画誌の定期購読と広告収益型サービスの併用」であることを示した。

## キーワード

海賊版, デジタル・パイレシー, 都度課金型, 定期購読型, 定額読み放題型

## I. はじめに

本稿は、日本の漫画業界における海賊行為をビジネス面から防ぐ方法についての研究である。出版系違法サイトへのアクセス数が5年間で3倍増えた一方で、音楽業界では違法アクセス数は1/3に減少した（MUSO, 2022）。海賊版利用者数や違法サイトへのアクセス数が業界の収益回復と共に減っていったことから、音楽業界は海賊版利用者の正規サービスへの取り込みに成功したと言える（Vonderau, 2019; Hern, 2021）。それを可能にしたのが定額制音楽ストリーミングという新しいビジネスモデルである（Halmenschlager & Waelbroeck, 2014）。日本でも近年ストリーミング型電子漫画サービスの売上が劇的に伸びており、フリーミアムモデルを取り入れているものも多い。しかし、売上の伸びが違法サイトへのアクセス数に影響を与えている様子はない（ABJ, 2022）。つまり、現状の漫画サービスは売上を伸ばしてはいるものの、海賊版利用者の取り込みには成功していないことが示唆される。本研究では、日本の漫画業界における海賊行為をビジネス面から抑止する方法について探求する。

## II. 先行研究

本章では海賊行為、特にデジタル・パイレシーの需要促進要因や有効な海賊行為抑止策について文献レビューを行い、本研究の理論枠組みとリサーチ・クエスチョンを提示する。

### 1. デジタル・パイレシーの需要促進要因

多くの消費者は、市場が消費者の需要を満たせていないことを理由に海賊行為を正当化している（Dootson & Suzor, 2015）。消費者が海賊行為を正当化する要因に関して、Stryzowski & Scorpecci (2009) は、海賊行為の中でもデジタル・パイレシーの需要が促進される要因を製品固有要因、個人固有要因、市場固有要因の3種類に分類した。

製品固有の需要促進要因はコンテンツの魅力、品質、消費・保管の容易性、価格の4つに分けられる。コンテンツの魅力とは、海賊版が持つ効用の大きさを指している。品質の高さとはいわゆる音質や画質のことであり、商品のコンテンツ・内容面以外の魅力を指す。消費・保管の容易性と

は取得した商品に簡単にアクセスできるかどうかである。価格とは海賊版が無料、もしくは無料に近いことを指す。

個人固有の需要促進要因は経済状況、セキュリティ意識、海賊行為への態度の3つに分けられる。経済状況とは、消費者が娯楽消費に関する予算の決定を左右する要素のことを指す。セキュリティ意識とは違法なサービスに関連する潜在的なセキュリティリスクに対する意識のことである。海賊行為への態度とは、海賊行為をすることに対して個人が感じる心理的な負担、いわゆる罪悪感の大きさのことである。

市場固有の需要促進要因は入手容易性、懲罰リスクの2つに分けられる。入手容易性とは海賊版の入手のしやすさ、懲罰リスクとは法整備や制裁による懲罰の受けやすさである。

## 2. 海賊行為の抑止策

海賊行為の抑止として有効だと考えられているのは、海賊版の代替となる合法的なアクセス手段の提供である (Liebowitz, 2006; Dootson, Johnston, Beatson & Lings, 2016)。合法的なアクセス手段の提供文化の普及を制限することなく権利者に利益をもたらすため、従来の法規制や制裁の厳罰化による抑止策よりも経済的、社会的に意義がある。したがって、国内漫画市場でもこのような海賊

版抑止策の有効性が高いことが示唆される。

## 3. リサーチ・クエスチョン

先行研究から、日本の漫画業界において消費者の需要を取り込んだ合法的サービスの存在は海賊行為抑止策としての有効性の高さが示唆された。しかし、現状の漫画業界には様々な電子漫画サービスが存在し年々売上を伸ばしているにもかかわらず、消費者は依然として違法漫画サイトの利用を続けており抑止効果は見られない。また、先行研究からは「正規漫画サービスによる海賊版利用者の需要カバー率が高いほど海賊版利用者は減る」という仮説が立てられる。つまり、現状の電子漫画サービスでは海賊版利用者の需要は満たせておらず、海賊行為の抑止には成功していないと言える。この場合、次の2点の問いが浮かぶ。RQ1: 日本の漫画市場に対する海賊版利用者の需要はどのようなものか。

RQ2: 現状の電子漫画サービスでは海賊版利用者のどのような需要を満たせていないのか。

この2つの問いが明らかになることで海賊行為の抑止として有効なビジネスモデルを示すことができるだろう。したがって、本研究のリサーチ・クエスチョンは上記の2つである。

表—1 デジタル・パイラシーの需要促進要因

デジタルパイラシーの需要促進要因	デジタル・パイラシーを促進する特性
製品固有要因	
コンテンツの魅力	コンテンツが魅力的
品質	高品質
消費・保管の容易性	消費・保管が容易
価格	無料もしくは低価格
個人固有要因	
経済状況	支払い能力が低い
セキュリティ意識	セキュリティ意識が低い
海賊行為への態度	海賊行為に対して罪悪感が小さい
市場固有要因	
入手容易性	海賊版へのアクセスが容易
懲罰リスク	法整備や制裁の欠如

出典: Stryzowski & Scorpecci, 2009を元に筆者作成

### III. リサーチ・デザイン

本研究では日本の漫画業界における海賊版利用者の需要の分析、海賊行為の抑止に着目した電子漫画サービスの分析という、萌芽的トピックを扱うため、質的研究を用いている。

まずRQ1を明らかにするため、スノーボールサンプリングによる半構造化インタビューを用いた質的研究を行う。ここでは、Stryczkowski & Scorpecci (2009) に基づく「デジタル・パイラシーの需要促進要因」を分析枠組みとして用いる。これは同枠組みが、消費者が海賊版に惹かれる理由を多面的に分析することに適しており、日本の漫画業界における海賊版需要の高さの原因分析にも有効であるためである。本研究では1人30分の半構造化インタビューを、21歳から24歳までの女性10名、男性3名の計13名に対して実施した。インタビューでは合法・違法問わずどのようなサービス・方法で漫画を読んでいるかとその理由を質問し、必要に応じて追加の質問を行った。収集されたデータは分析枠組みを用いたパターンマッチングにより分析された。インタビューは13人に行った時点で理論的飽和に達した。次にRQ2を明らかにするため、現在主流となっている3つのビジネスモデル（都度課金型、定期購読型、読み放題型）を反映した3つの漫画サービス（LINEマンガ、少年ジャンプ+、コミックシーモア）を対象に分析を行った。ここでの分析枠組みは、インタビューで明らかになった海賊版利用者の需要のうち、コンテンツの魅力、品質、消費・保管の容易性、価格、入手容易性の5点に関連する需要である。需要促進要因のうち「経済状況」を省いた理由としては、金銭的負担を感じることなく作品を享受したいという需要は「価格」に対する需要と重なるからである。「セキュリティ意識」「海賊行為への態度」「懲罰リスク」を省いた理由は、正規サービスがそもそも合法であるという時点で、セキュリティリスクや罪悪感を感じずに作品を読みたい、懲罰を受けたくない、という需要は満たされるからである。

### IV. 分析結果：デジタル・パイラシーの需要促進要因

「デジタル・パイラシーの需要促進要因」についてのパターンマッチングの結果、以下の分析結果が得られた。

#### I. 製品固有要因

製品固有要因に関しては、海賊版のコンテンツが魅力的である、品質が高い、消費・保管が容易である、価格が無料もしくは低いほど海賊行為が促進されることが明らかになり、分析枠組みで示された内容と全て一致した。分析ではさらに、これらの要因が国内漫画市場という文脈において、具体的にどのような特徴を指すのかを明らかにした（表2）。

海賊版利用者が魅力に感じるコンテンツは、アニメ化・実写化された話題作、出版社を問わず幅広いジャンルの作品、オリジナル・独占配信作品、過去の作品を含む週刊誌・月刊誌の掲載作品の4点であった。現状の電子漫画の正規サービスにおいてアニメ化・実写化された人気作品はマイナー作品に比べて、試し読みできる話数が限られていたり、定額制サービスでも取り扱いが無かったりする場合が多い。このような場合、身近に海賊行為者が多いと認識している、もしくは海賊版へのアクセスが容易だと認識している消費者は海賊行為を行うことが多かった。またアニメ化・実写化された人気作、幅広い出版社の作品、アプリオリジナル・独占配信作品は海賊版利用者と海賊版非利用者の双方に共通した需要であるのに対し、週刊誌・月刊誌の掲載作品は海賊版利用者固有の需要であった。海賊版利用者は週刊誌・月刊誌の連載を追っている割合が高く、「週刊少年ジャンプ作品」など作品単位ではなく雑誌単位で作品を認識している消費者が多い。したがって新連載、連載中、過去連載など、自分が追っている漫画雑誌の連載作品全体に魅力を感じていた。このような消費者は、興味はあるが買う程の魅力をまだ感じない作品、一気に読みたい未読の長期連載作品、ストーリーの途中でアニメが終わってしまった作品などを海賊版で読んでいた。

品質に関しては高画質やページの抜け落ちなどの不備が無いことが挙げられたが、電子漫画の品質の高さは正規版・海賊版問わず現代では当たり前だと認識されているた

め、需要としては弱いと言える。

消費・保管の容易性に関しては低い検索コストによる労力的負担の軽減と、広告の排除・少ない待ち時間による時間的負担の軽減に対する需要が見られた。価格に関しては低ければ低いほど望ましく、未読作品に対しては無料で読みたいという需要が見られた。しかし、海賊版利用者は漫画読書習慣が根付いており漫画愛読者である傾向が強くと、現在読んでいる作品の続きなど、面白いとわかっている作品には支払い意欲が高い。

製品固有要因を用いた分析から、海賊版利用者は「購買までは至らないが、少し気になる未読作品を労力的・時間的負担なく享受できること」に対する需要があることがわかる。

## 2. 個人固有要因

個人固有要因に関しては、分析枠組みと完全一致した項目はなかった（表3）。

経済状況に関しては、支払い能力と海賊行為の行いやすさに関連が見られるのは、金銭面での自由が少ない小学校から高校までの学生のみであった。また、消費者のセキュリティ意識の低さと海賊行為の行いやすさに関して関連は見られず、むしろ海賊版利用者の方が現状のセキュリティ意識が高い結果となり、海賊行為を行いリスクに晒されている

ことを認識することでセキュリティ意識が高まることが考えられる。海賊行為への態度に関しては、罪悪感を感じながらも海賊行為を続けている回答者が半数以上いたことから、海賊行為への態度と海賊行為の行いやすさの関連は弱いと言える。また、本研究では罪悪感を感じやすい消費者の特徴として、過去に海賊行為を行った経験があるが今は行っていない、作者への還元欲求が高い、規律性が高い、定期的な漫画読書習慣・漫画に対する熱量が高い、という4点が明らかになった。

以上の分析から、海賊版利用者は「学生も使いやすく、手頃に作品を享受できること」に対する需要があることがわかる。

## 3. 市場固有要因

市場固有要因に関しては、海賊版へのアクセスが容易であるほど海賊行為を行いやすことがわかり、分析枠組みと一致した（表4）。また、海賊版利用者はリンクの保存やブックマーク機能を利用することで入手容易性を各自で高めていることが新たに判明した。また、懲罰リスクと海賊行為の行いやすさには関連が見られなかったが、回答者全員が懲罰リスクは小さいと認識していた。また、海賊行為を合法だと思う、もしくは合法性を考えたことのない消費者は海賊行為を行いやすことが明らかになった。

表—2 国内漫画市場における海賊版利用者の需要（製品固有需要）

Stryzowski & Scorpecci (2009)		本研究によって明らかになった国内漫画市場における海賊版利用者の潜在的な需要
デジタル・パイレシーの需要促進要因	デジタル・パイレシーを促進する特性	
製品固有要因		
コンテンツの魅力	コンテンツが魅力的	<ul style="list-style-type: none"> <li>・アニメ化・実写化された人気作品を読みたい</li> <li>・特定の出版社に限らず幅広いジャンルの作品を読みたい</li> <li>・オリジナル・独占配信作品を読みたい</li> <li>・過去作品を含む週刊誌・月刊誌の掲載作品を読みたい</li> </ul>
品質	高品質	<ul style="list-style-type: none"> <li>・高画質で作品を読みたい</li> <li>・ページの抜け落ち等の不備なく作品を読みたい</li> <li>*正規版・海賊版問わず電子漫画の品質の高さは当たり前であると認識されている</li> </ul>
消費・保管の容易性	消費・保管が容易	<ul style="list-style-type: none"> <li>・労力的負担（検索コスト）なく作品を読みたい</li> <li>・時間的負担（広告、待ち時間）なく作品を読みたい</li> </ul>
価格	無料もしくは低価格	<ul style="list-style-type: none"> <li>・未読の作品は無料で読みたい</li> <li>*現在途中まで読んでいる作品の続きなど、面白いとわかっている作品に対する支払い意欲は高い</li> </ul>

出典：筆者作成



表—3 国内漫画市場における海賊版利用者の需要（個人固有需要）

Stryzowski & Scorpecci (2009)		本研究によって明らかになった国内漫画市場における海賊版利用者の潜在的な需要
デジタル・パライシーの需要促進要因	デジタル・パライシーを促進する特性	
個人固有要因		
揭示状況	支払い能力が低い	・金銭的負担を感じず作品を読みたい *支払い能力と海賊行為の行いやすさに関連が見られるのは、金銭面での自由が少ない小学校から高校までの学生のみ（先行研究の特性と一部不一致）
セキュリティ意識	セキュリティ意識が低い	・セキュリティリスクを感じずに作品を読みたい *海賊版利用者はリスクに晒されている認識があるため、セキュリティ意識はむしろ高まる（先行研究の特性と不一致）
海賊行為への態度	海賊行為に対して罪悪感が小さい	・罪悪感を感じずに作品を読みたい *海賊行為への態度と海賊行為の行いやすさは関連が弱い（先行研究の特性と不一致） *次の特性を持つ消費者は罪悪感を感じやすい： 1. 現在は利用していないが海賊版利用経験がある、2. 作者への還元欲求が高い、3. 規律性が高い、4. 漫画の定期的な読書習慣がある

出典：筆者作成

表—4 国内漫画市場における海賊版利用者の需要（市場固有需要）

Stryzowski & Scorpecci (2009)		本研究によって明らかになった国内漫画市場における海賊版利用者の潜在的な需要
デジタル・パライシーの需要促進要因	デジタル・パライシーを促進する特性	
市場固有要因		
入手容易性	海賊版へのアクセスが容易	・サイトへ容易にアクセスしたい *海賊版利用者はリンクの保存等を行い入手容易性を高めている
懲罰リスク	法整備や制裁の欠如	・罰を受けたくない *海賊行為を合法だと認識している、もしくは考えたことがない消費者ほど海賊行為を行いやすい

出典：筆者作成

市場固有要因を用いた分析から、漫画市場には「合法かつ容易にアクセスできること」に対する需要があることがわかった。

以上の分析結果から、日本の海賊版利用者には、「購買までは至らないが、少し気になる未読作品を労力的・時間的負担なく享受できること」「学生も使いやすく、手頃に作品を享受できること」「合法かつ容易にアクセスできること」を兼ね備えたサービスに対する需要があることがわかった。以上がRQ1への本研究の回答である。

## V. 考察

都度課金型、定期購読型、読み放題型のビジネスモデルを採用するLINEマンガ、少年ジャンプ+、コミックシーモアの比較事例分析と考察からRQ2への回答を提示する。分析枠組みであるコンテンツの魅力、品質、消費・保管の容易性、価格、入手容易性の5点について考察する。

1. コンテンツの魅力：総合型サービスはその取り扱い作品の幅の広さや品数の多さから海賊版利用者の

需要に応えられていると言える。しかし、版元型も出版社によっては人気作の取り揃えが豊富であるため海賊版利用者のコンテンツ需要に一部応えられていることが分かる。

2. 品質：現状のサービスは海賊版利用者の需要に応えられている。
3. 消費・保管の容易性：定額読み放題型、定期購読型、広告収益型、完全無料型が海賊版利用者の需要と当てはまっている。定額読み放題型は定期的に漫画を読む週間があり、かつ気になる程度の作品であれば金銭的・時間的負担なく読みたいという傾向にある海賊版利用者に適している。また、定期購読型も、自分が読んでいる作品の続きに対して購買意欲の高い海賊版利用者に適したサービスである。広告収益型は待ち時間が数十秒で済むため時間的負担は少ないが、実際には1日数回までと制限が加えられていることが多く、無料で読むために24時間待たなければならない「待てば無料」型の補助的な役割にとどまっている。完全無料型は待ち時間も費用もかからない消費者にとって理想的なサービスだが、実際にはインディーズ作品などまだ人気の低い作品にしか適用されていない。
4. 価格：価格に関しては、マイナー作品やインディーズ作品は無料で享受できるサービスが多いが、人気作は有料で提供されるケースがほとんどであるため、海賊版利用者の需要は完全には満たせていないと言える。
5. 入手容易性：海賊版に比べて優れており、海賊版利用者の需要を満たしている。

以上の考察から、現状の正規漫画市場では、日本の海賊版漫画利用者による一般的な需要の高い人気作を時間的負担なく、かつ手頃に享受したいという消費と価格面における需要を満たせていないことがわかった。これが本研究のRQ2への回答である。このことから、海賊版利用者の需要を正規サービスで満たすには人気作も取り揃えた総合型漫画サービスによる定額読み放題型サービス、もしくは漫画誌の定期購読と広告収益型の併用が有効であると言える。漫画誌の定期購読は現状でも存在するが、定額読み放題

型サービスは人気作の取り揃えに乏しく、広告収益型を採用するサービスは少ないという現状があり、海賊版利用者の取込みには不十分なのである。

## VI. 結論

研究の理論的インプリケーションとして以下の3点が挙げられる。第一に、これまで研究の少なかった、国内漫画業界における海賊行為に対するビジネス面からのアプローチ方法について学術的に示した。第二に、「デジタル・パイラシーの需要促進要因」は地域・業界などの文脈に依存することを明らかにした。Stryzowski & Scorpecci (2009)による研究では一般的なデジタル・パイラシー需要を促進する要因が示されたが、本研究では日本の漫画業界という特定の地域・業界においては必ずしもそれらの要因が当てはまらないことがわかった。第三に、本研究は海賊版対策としての定額読み放題型サービスの可能性を示したTanaka (2020)の研究を裏付けた。

本研究の実践的インプリケーションは以下の4点である。第一に、海賊版利用者は熱心な漫画読者であるため、定額制サービスの活用や広告収益型によって幅広い作品へのアクセスを安価で提供することで、新たな読者を獲得し販路を拡大することができる可能性が高い。第二に、海賊版利用者は幅広いジャンルの作品に興味を持っているため、総合型が海賊版利用者の需要に即している。第三に、現状の漫画サービスにおいて主流である「待てば無料」システムは、時間的負担に敏感な海賊版利用者には適していない。第四に、正規漫画サービスは学生層にも使いやすいサービスを設計する必要がある。

## 引用文献

- ABJ. (2022). Shpanbutsu ihou saito no jyoukyou. <https://www.abj.or.jp/data> (December 19, 2022) (ABJ (2022). 「出版物違法サイトの状況」『ABJ』) (In Japanese)
- Dootson, P. & Suzor, N. (2015) The game of clones and the Australia tax: divergent views about copyright business models and the willingness of Australian consumers to infringe. *University of New South Wales Law Journal*, 38(1), pp. 206-239.

- Dootson, P., Johnston, K., Beatson, A., & Lings, I. (2016) Where do consumers draw the line? Factors informing perceptions and justifications of deviant consumer behaviour. *Journal of Marketing Management*, 32(7 - 8), pp. 750-776.
- Halmenschlager, C. & Waelbroeck, P. (2014), Fighting Free with Free: Freemium vs. Piracy. *SSRN*.  
<http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.2475641> (December 19, 2022)
- Hern, A. (2021). Streaming was supposed to stop piracy. Now it is easier than ever. *The Guardian*.  
<https://www.theguardian.com/film/2021/oct/02/streaming-was-supposed-to-stop-piracy-now-it-is-easier-than-ever> (December 19, 2022)
- Liebowitz, S. J. (2006). File sharing: creative destruction or just plain destruction? *The Journal of Law and Economics*, 49(1), 1-28.
- MUSO. (2022). 2021 MUSO discover piracy by industry data review. Retrieved from  
<https://f.hubspotusercontent40.net/hubfs/6347345/2021%20MUSO%20Discover%20Piracy%20by%20Industry%20Data%20Review.pdf> (December 19, 2022)
- Stryszowski, P. & D. Scorpecci (2009), Piracy of Digital Content, *OECD Publishing, Paris*.  
<https://doi.org/10.1787/9789264065437-en> (December 19, 2022)
- Tanaka, T. (2020). The potential of subscription manga streaming services: a countermeasure against manga piracy. *Information and communications policy research*. 3(2), 127-150.  
[https://doi.org/10.24798/jicp.3.2\\_127](https://doi.org/10.24798/jicp.3.2_127) (December 19, 2022)  
(田中辰雄 . (2020) . 「漫画の定額配信サービスの可能性：漫画海賊版への対抗策」『情報通信政策研究』3 (2) , 127-150.) (In Japanese)
- Vonderau, P. (2019). The spotify effect: Digital distribution and financial growth. *Television & New Media*, 20(1), 3-19.  
<https://doi.org/10.1177/1527476417741200> (December 19, 2022)