

# デジタルコンテンツ視聴に関する大学生の実態調査 —著作権侵害に対する一考察—

稲葉利江子<sup>†</sup> 山崎礼実<sup>†</sup> 渡邊恵理子<sup>‡</sup> 小舘香椎子<sup>‡</sup>  
津田塾大学<sup>†</sup> 電気通信大学<sup>‡</sup>

## 1. はじめに

近年、インターネットの利用率は79.5%となるとともに、スマートフォン・タブレット端末の普及に伴い、インターネット接続が身近なものとなった。一方で、インターネット利用者の利用目的として、「デジタルコンテンツの入手・聴取（無料のもの）」は、家庭内インターネット利用で18%、家庭外利用で10%になる。年代別に見ると、20代は家庭内外の利用を含め約25%と他の世代に比べて多い。

また、平成22年度経済産業省委託調査により、動画共有サイト上に海賊版動画などの侵害コンテンツが大量にアップロードされているという実態が明らかにされ[1]、平成24年の同委託調査では、侵害コンテンツの保存場所となっているストレージサイトや侵害コンテンツにユーザを誘導するリーチサイトの存在や新たな問題点が明らかにされてきた[2]。

一方、2009年の著作権法改正により、違法にアップロードされていると知りながら個人的に使用する目的での音楽や映像のダウンロードが違法となり、2012年には、私的違法ダウンロードは刑事罰化された。しかしながら、視聴やダウンロードを行なうエンドユーザは後を絶たない。そこで、本研究では、デジタルコンテンツ利用者が多い20代を含む大学生を対象としたデジタルコンテンツ視聴に関するアンケートを実施し、実態調査を行なったので報告する。

## 2. 調査概要

### 2.1 アンケート対象者

調査対象者は、デジタルコンテンツを日常的に利用しており、かつ無料でのコンテンツ利用をインターネット利用目的に上げる割合が高い20代を含む大学生とした。平成25年6月～7月

に東京都を中心とした大学10校の教員にWebアンケートを依頼した。ただし、一部、授業中にアンケートを実施するため、書面でのアンケートとなった。有効回答は男性314件女性268件の計582件（書面、108件）であった。

### 2.2 調査内容

動画コンテンツと音声ファイルを対象に、基礎的なデジタルコンテンツの利用実態とコンテンツの著作権侵害に対する意識に関する調査を行なった。

#### 1) デジタルコンテンツの視聴状況

デジタルコンテンツがどの程度、大学生エンドユーザに浸透しているかを明らかにする。また、動画コンテンツと音声ファイルにおいて、どのようなジャンルの利用需要が高いかについても合わせて明らかにする。

#### 2) コンテンツの著作権侵害に対する意識

エンドユーザがデジタルコンテンツを視聴する際に、著作権侵害のコンテンツであるかどうかを意識しているかについて、調査を行なう。

## 3. 調査結果

### 3.1 デジタルコンテンツの視聴状況

被験者の87.1%がいずれかのデジタルコンテンツを視聴していた。動画コンテンツは、利用者の72.4%（435名）、音声ファイルは45.4%（264名）であった。

また、それぞれのデジタルコンテンツをどのような端末により視聴しているかについて、調査した結果を表1に示す。

表1 端末別コンテンツ利用状況

利用端末	動画(n=435)	音声(n=264)
PCのみ	167(38.4%)	134(50.8%)
モバイルのみ	27(6.2%)	13(4.9%)
両方	241(55.4%)	117(44.3%)

$\chi^2$  検定の結果、コンテンツと利用端末には統計的に有意な関係が示され、コンテンツの種別により、利用端末の傾向には違いがあることがわかった。

また、視聴のみならず、ファイルのダウンロードの経験者は、動画コンテンツの利用者の42.8%、音

Survey of Copyright Infringement on Digital Contents in University Students.

Rieko INABA, Tsuda College

Remi YAMAZAKI, Tsuda College

Eriko WATANABE, Univ. of Electro-Communications

Kashiko KODATE, Univ. of Electro-Communications

声ファイルの利用者の 49.6% であり、両コンテンツの割合に違いは見られなかった。

次に、それぞれのコンテンツのジャンルに着目する。動画コンテンツでは、PC、モバイル端末ともに、「音楽PV」が最も多く、PCでは76%が、モバイル端末でも78%のユーザが視聴すると回答した。次いで「ライブ映像」となり、音楽関連のデジタルコンテンツの需要が高いことがわかる。また、音声ファイルでは、「音楽」が最も多く、PCでは93.6%、モバイル端末では91.5%のユーザが視聴すると回答している。音声ファイルでも音楽関連のデジタルコンテンツの需要が高いことがわかる。

### 3.2 コンテンツの著作権侵害に対する意識

著作権侵害に対する意識として、コンテンツを視聴する際に、公式に提供されたコンテンツであるか、著作権侵害の高い非公式なコンテンツであるかの意識について調査した。表2に、PC・モバイル端末別にその結果を示す。

表2 著作権侵害に対する意識

#### (a)PC

	動画(n=408)	音声(n=251)
公式のみ	83(20.3%)	62(24.7%)
公式・非公式	196(48.0%)	118(47.0%)
わからない	129(31.6%)	71(28.3%)

#### (b)モバイル

	動画(n=168)	音声(n=130)
公式のみ	63(23.5%)	37(28.5%)
公式・非公式	123(45.9%)	55(42.3%)
わからない	82(30.6%)	38(29.2%)

コンテンツの種類および端末によらず、「公式・非公式問わず」「わからない」が全体の70~80%以上を占めることがわかった。つまり、著作権侵害コンテンツであるかについては気にせず利用するエンドユーザが多いことがわかる。

さらに、意識に関してはより深い調査が必要と感じ、6名の被験者に対して、ヒアリング調査を行った。その結果、「著作権法を明確に理解していない」「著作権法の影響を感じないので、リスクを重く考えていない」「皆がやっているから問題ない」という侵害コンテンツの利用に対して、罪悪感やリスク認識があまりない傾向にあることがわかった。

## 4. 考察

調査結果を踏まえ、コンテンツ利用に関する意識に関して考察を加える。

デジタルコンテンツへのアクセス方法をアンケートにより調査したところ、動画コンテンツ視聴時の検索キーワードが、「動画」「動画ジャンル」「アーティスト名」「動画共有サイト名」「タイトル」「話数」「無料」「視聴」

「まとめ」の9種類に分類でき、これらの組み合わせによって検索が行なわれていた。また、中でも、「無料」がキーワードとして利用されている場合が多いことがわかった。音声ファイルにおいても、「無料」というキーワードは利用されており、この結果からエンドユーザは、無料でデジタルコンテンツの視聴を求める傾向にあることが予想される。

そこで、被験者6名にヒアリングを行なったところ、必ずしも全てのコンテンツを無料で見たい・見られるべきだと考えているわけではなかった。つまり、無料で視聴と有料コンテンツの購入を意識的に行なっているのである。エンドユーザにとって興味・感心の高いコンテンツについては、料金を支払うことに抵抗はない。ただし、興味・感心の低いコンテンツについては、無料でみたいと考え、インターネット上を検索し、侵害コンテンツを視聴している結果につながっているようである。

## 5. まとめ

本稿では、大学生を対象に侵害コンテンツの利用実態を明らかにするため、動画コンテンツと音声ファイルを対象としたアンケート調査を行なった結果を報告した。

本調査では、以下が明らかになった。

- 1) デジタルコンテンツの利用が浸透しており、音楽に関わるコンテンツの授業が最も高いということがわかった。
- 2) 著作権侵害のコンテンツであるかは意識せずに利用しているエンドユーザが多く、侵害コンテンツに対する罪悪感やリスクをあまり感じていない傾向があることがわかった。

これらの結果から、著作権法の正しい理解がエンドユーザに広がっていない現実も明らかとなった。今後、エンドユーザは著作権侵害コンテンツを無意識に利用する可能性が高く、著作権に関する教育の普及が急務である。

### 謝辞

本研究は、株式会社 Photonic System Solutions との共同研究により行なっています。

### 参考文献

- [1] 経済産業省, 自動動画検索技術を用いた海賊版対策に係る調査報告書, 2010.
- [2] 経済産業省, 平成23年度知的財産権侵害対策ワーキング・グループ等侵害対策強化事業(リーチサイトおよびストレージサイトにおける知的財産実態調査)報告書, 2012.