

CODAの最近の取組



一般社団法人コンテンツ海外流通促進機構（CODA）
事業本部 副本部長（国内事業）高木 俊

2026年 3月26日

オンライン上で流通する 日本発コンテンツの 海賊版被害額の調査



2026年1月26日公表・2025年調査

調査アプローチと被害額の推計ロジック

データ収集

① グローバル市場推計

世界5地域（北米、中南米、欧州、アジア太平洋、中東・アフリカ）別でコンテンツ市場規模と成長率の算出・推計

② 消費者アンケート

海賊版被害の実態を把握するため、日本、中国、ベトナム、フランス、アメリカ、ブラジルの6か国において消費者アンケートを実施

- ▶ 海賊版コンテンツの消費経験がある人数
- ▶ ひとりあたりの海賊版コンテンツの消費量
- ▶ 全コンテンツ消費に占める日本コンテンツの割合
- ▶ 1本あたりコンテンツ単価

被害額推計

③ 海賊版流通量（消費量）の算出

②のアンケートの係数を用いた推計方法により海賊版の流通量を算出

また①の市場データ（PwCグローバルエンタテインメント&メディアアウトルック）や各種業界レポートと②の一部の係数を用いた検算用の推計方法も実施

以上の複数の方法により海賊版コンテンツの流通量（「広義の海賊版被害額」）を算出

検証

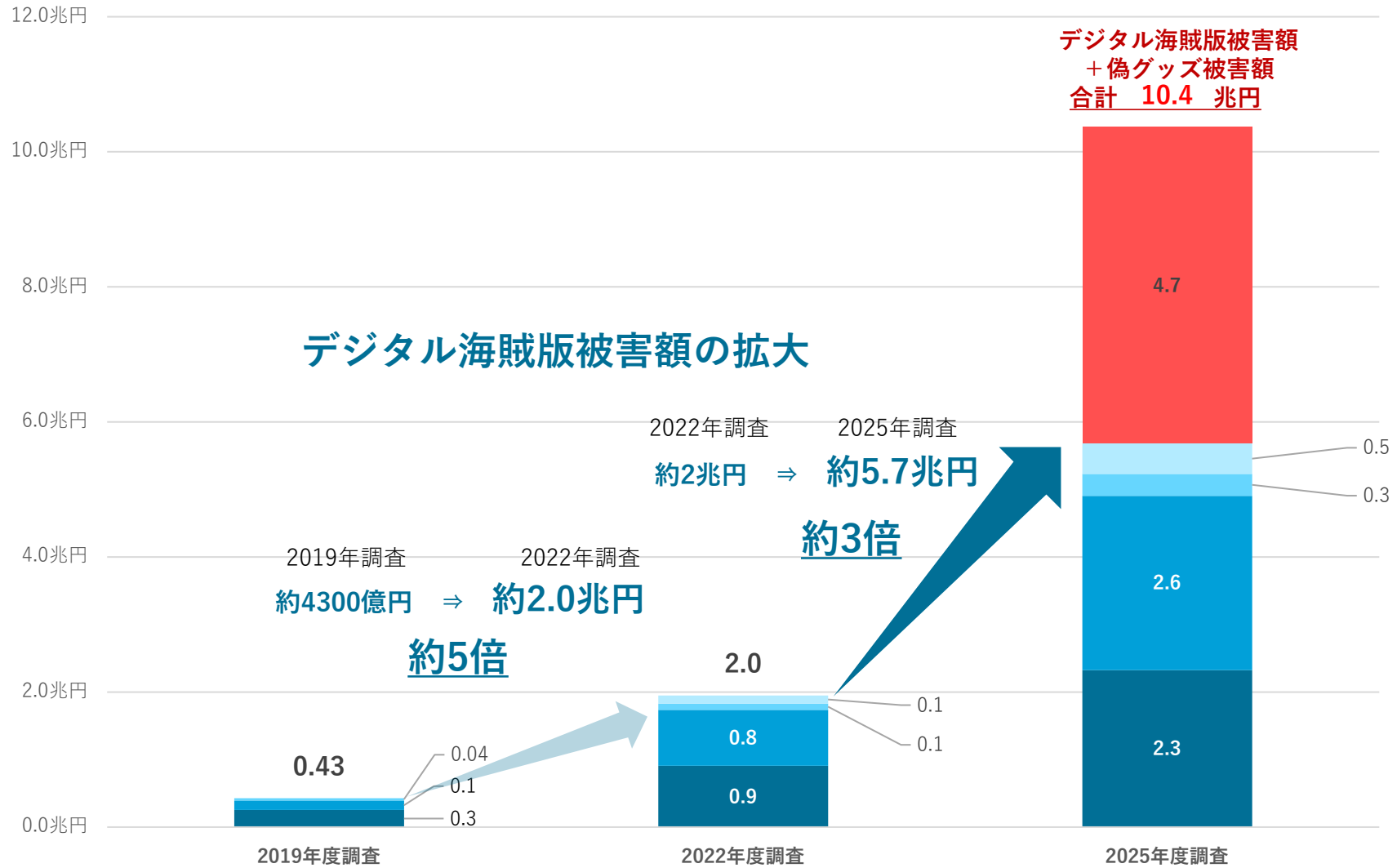
④ 正規版転換率の考慮と海賊版被害額（売上阻害額）の算出

③の流通量に、②のアンケート結果から導き出される正規版への「転換率」（＝「コンテンツが無料で流通していなかったとして、お金を払ってでも購入してよい」と回答した比率）を掛け合わせ、**海賊版の流通により本来の権利元に利益が還元されなかったコンテンツの消費総額**（「狭義の海賊版被害額」）を算出

⑤ 有識者と業界団体へのヒアリング

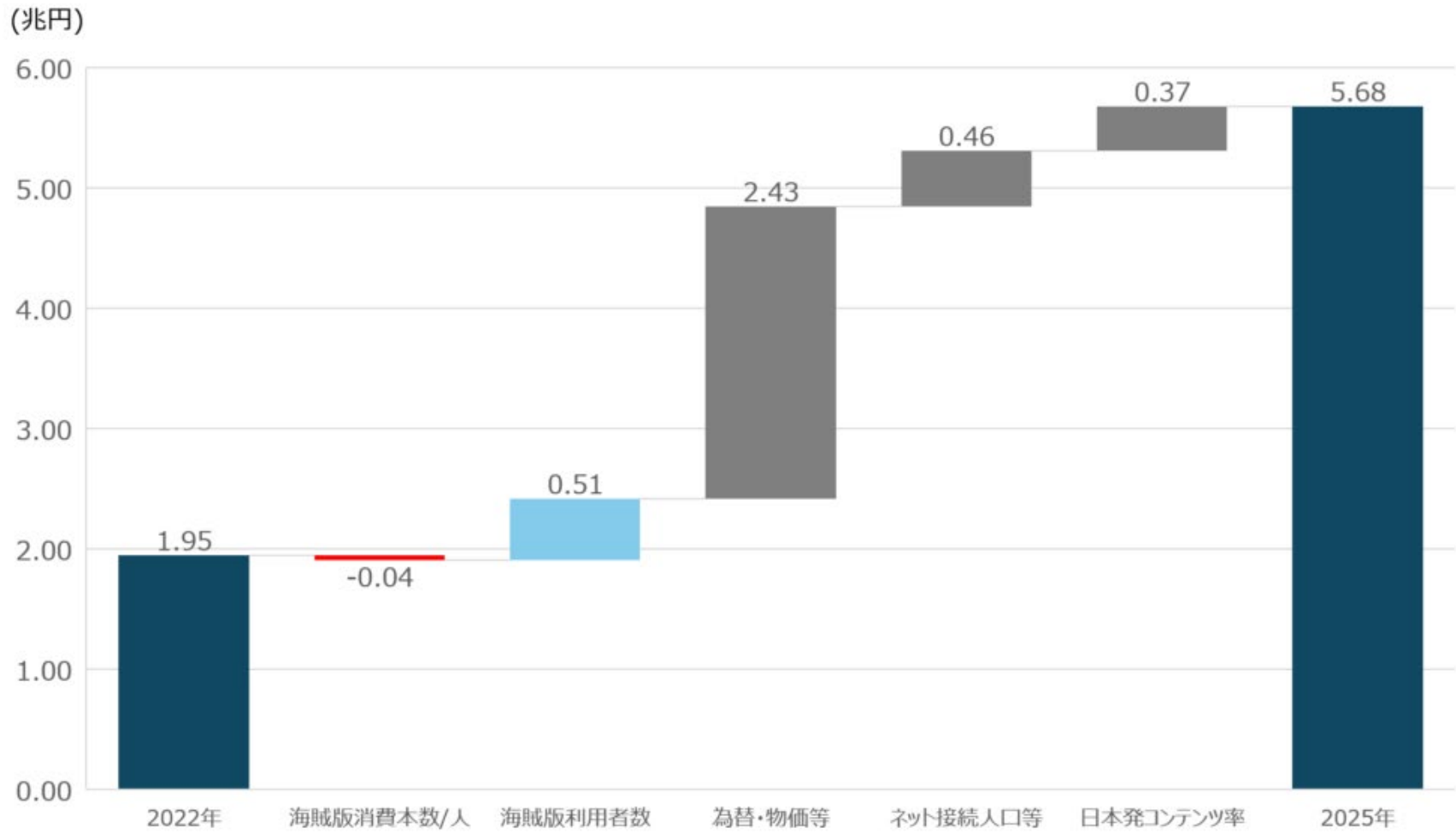
各ジャンルの有識者にヒアリングを行い、推計プロセスや推計結果の妥当性を検証
また推計結果について各分野の業界団体に調査結果の妥当性と課題をヒアリング

オンラインで流通する日本コンテンツの海賊版被害と偽グッズ被害額



※2019年調査はゲーム分野の被害額が算定されていない

2022年度推計に対する要因ごとの変化インパクト（4分野合計・全世界）



※2022年度調査のアンケート推計と2025年度調査のユーザー起点推計（アンケート推計と同じ）の狭義の被害額の変化
 ※各係数の寄与は、他の係数を前回水準に固定して算出。また各係数が同時に変化することにより生じる単独変化以上の差分は、各係数の変化量の比率に応じて各係数に織り込み済

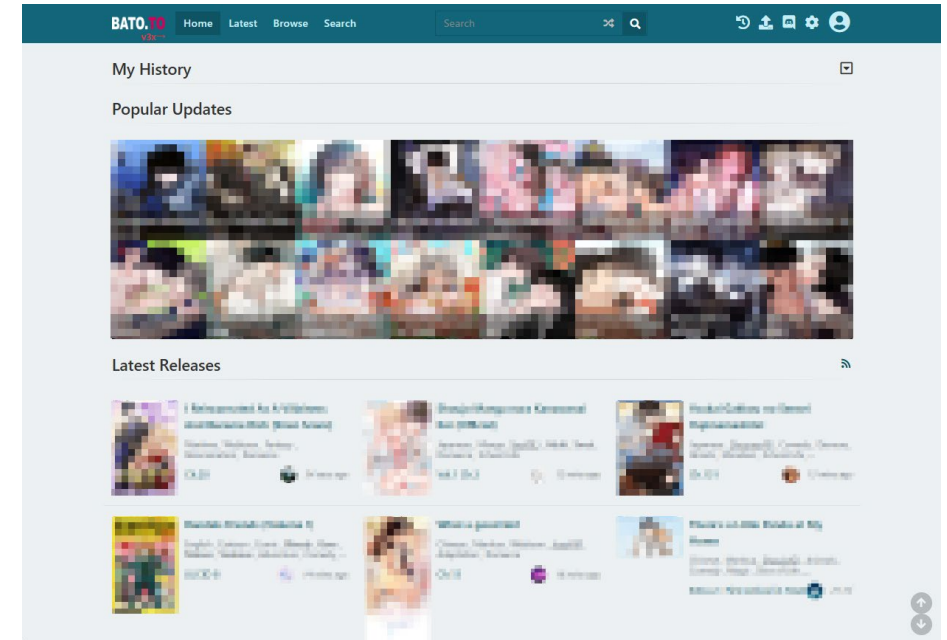
摘発事例



侵害に対する実際のCODAの活動

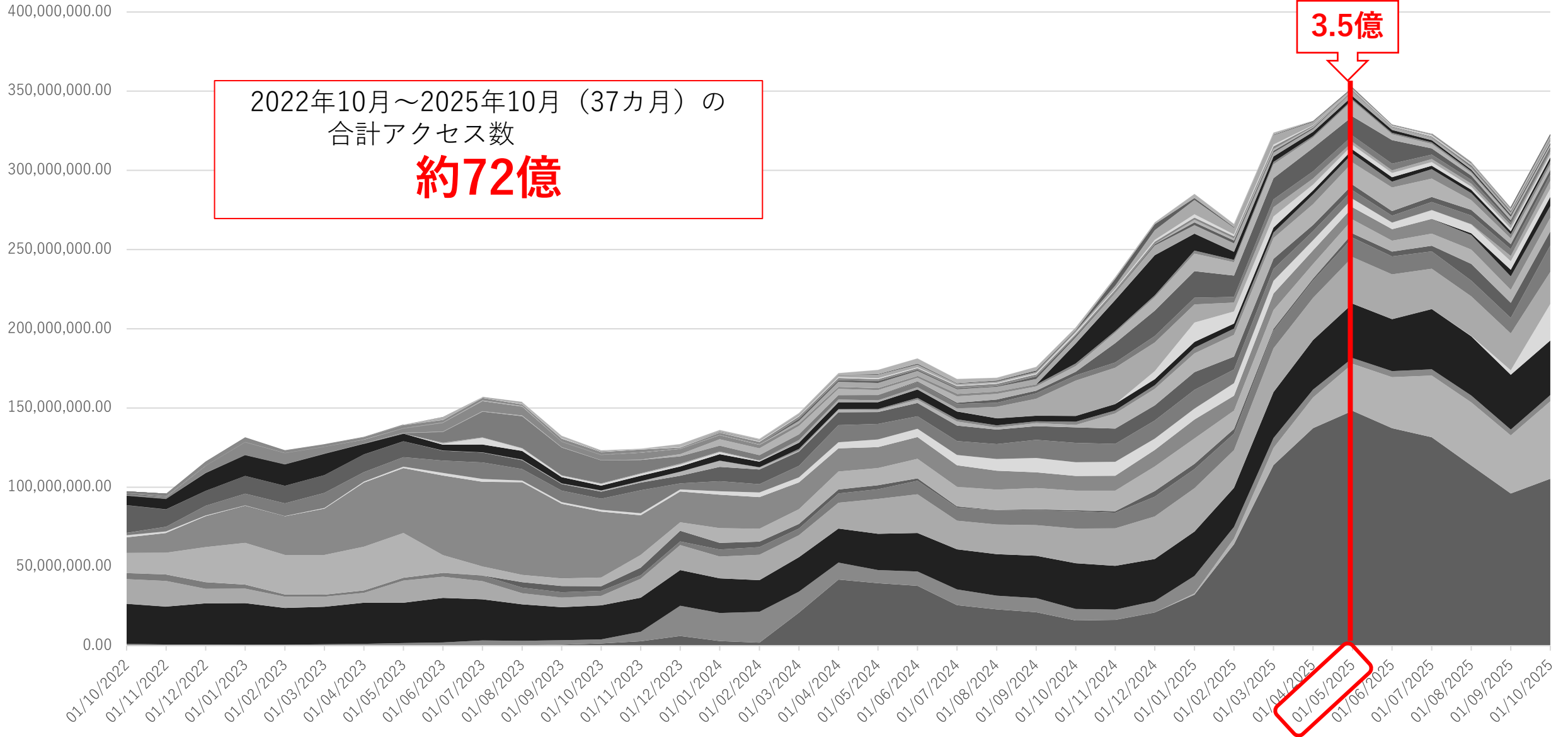
BATO.TOの特徴

- 2014年に開設された投稿型の海賊版サイト
- 英語などの複数言語に翻訳された日本をはじめ韓国・中国などの人気漫画の投稿を掲載し、広く海外に向けて配信
- 投稿されていた無許諾の翻訳漫画の多くは、**いわゆるスキャンレーションによるもの**。特に近年、日本漫画やアニメの世界的な人気の高まりとAI技術の普及により、このような無許諾翻訳漫画による被害は深刻化しており、**「BATO.TO」はその主要な流通拠点のひとつ**
- 中国国内からは閲覧できないようジオブロッキング(地域視聴制限)が施されており、「国内で侵害実態がない」状況を装いながら、世界中(アメリカ、インドネシア、マレーシアなど)から膨大なアクセスを集め不当に広告収入を得ていた。
- 運営者は異なるドメインを用いて大量の類似サイトを同時に運営しており、**出版社/CODAの調査で確認しているだけでも60サイト**に上る



BATO.TO (xbato.com) トップページ
(2025年11月確認・一部画像加工)

Similarweb (worldwide : 2022年10月～2025年10月)



摘発の経緯

2024年7月	<ul style="list-style-type: none">2024年7月に開催された出版海賊版対策会議において「BATO.TO」の問題が指摘されたことを契機に、CODAが実施する国際執行プロジェクト（CBEP）のターゲットサイトとして対策を開始エシカルハッカーなどサイバーセキュリティ専門家と連携し、オープン・ソース・インテリジェンス調査を実施中国のサービスを利用していたことが判明したことから、中国の調査会社の協力を得て運営者を特定
2025年9月	<ul style="list-style-type: none">日本の権利者からの要請を受け、CODA北京事務所が権利者に代わり公安局に刑事告発中国テンセント傘下閲文集団（China Literature Limited）にも協力を求め、同社が権利を有する中国漫画が「BATO.TO」で無断配信されていることを確認し、CODAと連携して公安局に刑事告発。
2025年11月	<ul style="list-style-type: none">上海市公安局による被疑者宅の家宅捜査を実施、被疑者の身柄拘束
2026年1月	<ul style="list-style-type: none">全60サイトの閉鎖を確認

日本のコンテンツIPの人気



侵害に対する実際のCODAの活動

日本のコンテンツIPの累積収入の世界ランキング

○ キャラクターが誕生してからの累積収入（USドルベース）ランキングでは、世界のTOP25の約半分にポケモン、ハローキティ、マリオ等の日本発コンテンツがランクインしている。

キャラクターに紐づく累積収入（2018年まで）

【1位～10位】

メディア・フランチャイズ	累積収入
1. Pokémon（ポケモン）	921億ドル
2. Hello Kitty（ハローキティ）	800億ドル
3. Winnie the Pooh	750億ドル
4. Mickey Mouse & Friends	706億ドル
5. Star Wars	656億ドル
6. Anpanman（それいけ！アンパンマン）	603億ドル
7. Disney Princess	452億ドル
8. Mario（マリオ）	361億ドル
9. Shōnen Jump / Jump Comics（少年ジャンプ / ジャンプコミックス）	341億ドル
10. Harry Potter	309億ドル

【11位～25位】

メディア・フランチャイズ	累積収入
11. Marvel Cinematic Universe	291億ドル
12. Spider-Man	271億ドル
13. Gundam（機動戦士ガンダム）	265億ドル
14. Batman	264億ドル
15. Dragon Ball（ドラゴンボール）	240億ドル
16. Barbie	240億ドル
17. Fist of the North Star（北斗の拳）	218億ドル
18. Cars	218億ドル
19. Toy Story	207億ドル
20. One Piece（ワンピース）	205億ドル
21. Lord of the Rings	199億ドル
22. James Bond	199億ドル
23. Yu-Gi-Oh!（遊☆戯☆王）	198億ドル
24. Peanuts	174億ドル
25. Transformers	172億ドル

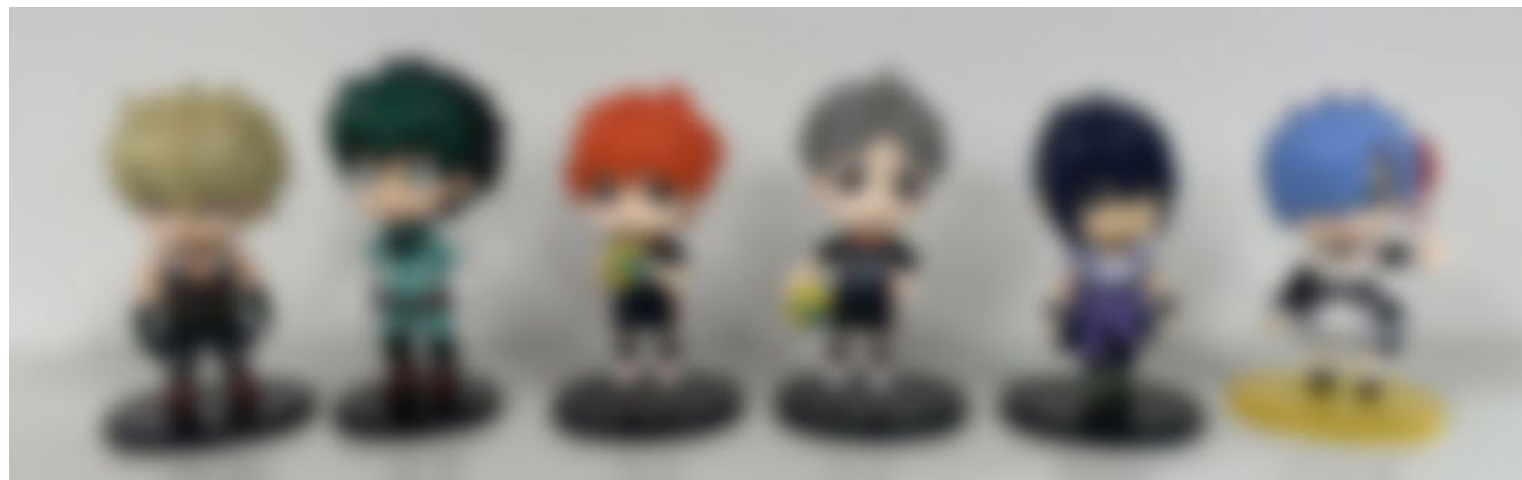
（注）数字は各社HP等から集めて推定された参考値であり、現在情報確認できない箇所があるため、最新情報は更新されている可能性がある。

海外における偽キャラクターグッズの問題

中国が仕出し国と思料される日本のコンテンツIPを侵害する偽グッズの製造拠点の問題



- 世界の各地域において日本コンテンツIPの偽グッズが販売されている
- 裏付けはないが、販売者によると「中国から仕入れた」と供述。
- 今後、中国において製造拠点などを明らかにし摘発に向けた取り組みを実施していく。



中国におけるキャラクターグッズの現状「グッズ経済ブーム」

キャラクターグッズの市場規模「グッズ経済ブーム」

	中国グッズ経済	2次元ユーザー
2023年	1,201億元(約2.47兆円)	
2024年	1,689億元(約3.47兆円)	5.03億人
2029年	3,089億元(約6.35兆円)	5.70億人

艾瑞諮詢 (iResearch) 調査

中国における人気IPキャラクター

1	Disney (アメリカ)	21	ドラえもん
2	ウルトラマン	22	遊☆戯☆王
3	機動戦士ガンダム	⋮	
4	サンリオ	25	新世紀エヴァンゲリオン
5	仮面ライダー	⋮	
6	原神(中国)	28	鉄腕アトム
7	POP MART(中国)	⋮	
8	故宮 (中国)	32	ジョジョの奇妙な冒険
9	B.Duck (香港)	33	NARUTO -ナルト-
10	トランスフォーマー	⋮	
11	ポケットモンスター	35	スーパーマリオ
12	ハリー・ポッター(イギリス)	36	初音ミク
13	Light and Night (中国)	⋮	
14	スヌーピー(アメリカ)	40	ハイキュー!!
15	Paul Frank (アメリカ)	41	SLAM DUNK
16	ONE PIECE	⋮	
17	雪王(中国)	49	名探偵コナン
18	ドラゴンボール	50	ブルーロック

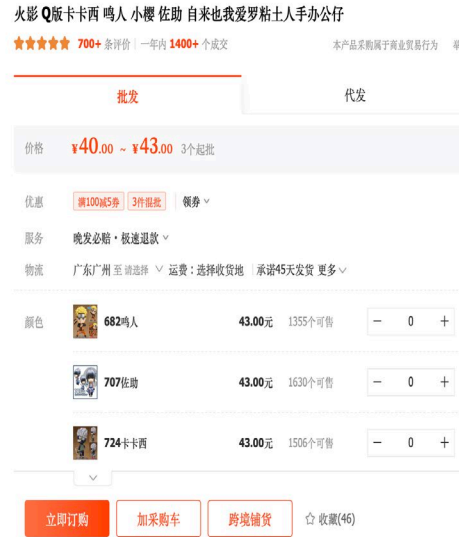
“上海オタクビル”百聯ZX創趣場 (南京東路)



中国ECサイトにおけるキャラクター・フィギュアの違法販売（事例）

1

低価格フィギュアの
卸売のショップが数多く存在



2

予約注文制
価格帯：2万円から7万円まで

高価格帯のフィギュアを
販売するショップ

デザイン、製造、販売まで一貫



ステージ①

共同エンフォースメントによる刑事手続きの確立(2025年4月～)



中国公安局より、**著作権法違反被疑事件にて**事件着手 →

刑事摘発後に
著作権、商標権で立件

ステージ②

中国Eコマースサイトとの間で正規流通及び市場正常化に関するMOU締結(2025年4月～)



2025年10月17日、アリババグループ傘下のECプラットフォーム淘天グループと
偽キャラクターグッズ対策を目的とした合意書 (MOU) を締結

ステージ③

中国Eコマースサイトにおける偽グッズに対する削除要請の実施(2026年4月～)



ステージ④

中国キャラクターイベントにおける偽キャラクターグッズ対策(2027年4月～)