

一方、調査1(CERO会員のゲームソフト会社に対する調査)においては、「テレビゲームに関する苦情が寄せられたことがあるか」という質問に対しては、83.3%（30社）が「ある」と答えていましたが、その内容をたずねたところ、商品の性能や機能、あるいは品薄に対するものが多く、テレビゲームの悪影響に関する苦情はほとんど寄せられていませんでした。さらに、これらの30社に対して、「レーティングに関する苦情が寄せられたことがあるか」を尋ねたところ、「ある」と答えた会社は26.7%（8社）、「ない」と答えた会社は70%（21社）、未記入3.3%（1社）でした。そして、レーティングに関する苦情の内容としては、「基準が分かりにくい」、「基準が厳しすぎる」などが挙げられていました。

調査2(PIO-NETデータベース調査)でも、テレビゲームに対する苦情は予想より少ないことがわかりました。

PIO-NETに寄せられたあらゆる苦情・相談はおよそ670万件強あり、そのうちテレビゲームに関するものは1143件でした。これら1143件のうち、「売買に関するもの」が42.9%（490件）、「動作に関するもの」が18.8%（215件）、「内容に関するもの」が5.0%（57件）、その他が33.3%（381件）でした。内容に関する57件の苦情のうち、倫理問題に関するものは15件あり、その多くが「言葉遣いや映像表現が子どもに不適切」というものでした。また、レーティングに関するものが7件ありました。以上のように、PIO-NETデータベース全体から見ると、テレビゲームの内容やレーティングに関する苦情はかなり少ないと見えます。

2.3. CEROの認知度が低い

調査1、および調査3の結果から、CEROの認知度がそれほど高くないことがわかりました。

たとえば、調査1（全国の諸団体に対する調査）では、「CEROの名前を聞いたことがある」と答えたのは38.7%（55団体）でした。さらに、「CEROがテレビゲームのレーティングを行っていることを知っていた」と答えたのは35.2%（50団体）でした。

また、調査3（ゲームユーザーおよび青少年の保護者へのグループインタビュー調査）においても、「(レーティング)マークが小さくて目立たない」、「製品のCMでも(レーティングを)知らせてほしい」、などのCEROのレーティングの認知度を上げるためにの工夫をしてほしいとの声が多く聞かれました。

2.4. 判定理由の情報公開が望まれる

調査1の自由記述、調査3および4のインタビュー内容、および調査5の審議会等の議事録から、レーティングの判定理由を公開してほしいという要望がみられました。

たとえば、調査3のユーザー・保護者へのインタビューでは、「どのような表現のために特定のレーティングがつけられたのかを示してほしい」、「CEROのウェブサイトなどで調べれば、レーティング区分の理由が詳細にわかるようにして欲しい」などの意見がありました。調査4の有識者に対するインタビューでも同じような意見があると同時に、「審査基準の公開は望まれるが、誤解をうむ可能性があることにも注意すべき」という慎重な意見も出されました。

Meanwhile, for research activity 1), (2) (Questionnaire about complaints sent to CERO member companies manufacturing videogame software), 83.3% (30 companies) responded "yes" to the question, "Have you ever received a complaint about a videogame?" However, the complaints were mostly about the performance or function of the product or a shortage of supply, and there were few complaints about the adverse effect of a videogame. When asked if they had received a complaint about the rating of a videogame, 26.7% (8 companies) responded "yes", 70% (21 companies) responded "no", and 3.3% (one company) gave no answer. The complaints about the rating were, "The standard is difficult to understand", "The standard is too strict", and so on.

Research activity 2) (PIO-NET database research) revealed that the number of complaints about videogames was smaller than anticipated.

In total, more than 6.7 million complaints or requests for consultation had been sent to PIO-NET, and 1,143 cases concerned videogames. Among them, 42.9% (490 cases) were about "sale and purchase of videogames", another 18.8% (215 cases) were about "behavior of videogames", 5.0% (57 cases) were about "content of videogames", and 33.3% (381 cases) were about other matters. Out of 57 complaints about the content of videogames, 15 were about ethical problems; many of them were "words and images used in the videogames are inappropriate for children". Seven complaints were about the rating of games. On the whole, there were very few complaints about the contents or rating of videogames in the PIO-NET database.

2.3 Low recognition of CERO

Research activities 1) and 3) revealed that people's awareness of CERO was not very high.

In research activity 1), (1) (Questionnaire about complaints sent to relevant organizations), only 38.7% (55 organizations) responded, "I have heard the name CERO", and 35.2% (50 organizations) responded, "I know that CERO organizes the rating system for videogames".

In research activity 3) (Group interviews of game users and parents of juveniles), many people insisted that CERO should take measures to raise the level of awareness of the rating system, saying, "The rating symbol is too small to be recognized" and "The rating should be announced as part of the advertisement of the product".

2.4 Disclosure of the reasoning for rating

In research activity 1), in the interviews of research activities 3) and 4), and in the minutes of the Council for Promoting Sound Growth of Children, some people requested that the reasons for a rating should be disclosed.

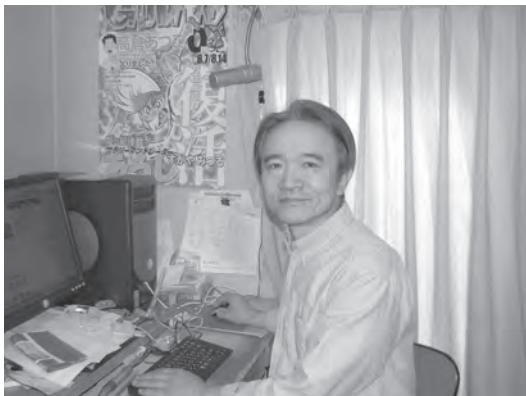
In research activity 3) (Group interviews of game users and parents of juveniles), some people said, "The standard for rating should be clarified," and "The reason for a rating should be publicized on the website of CERO or through some other media". Similar comments were made in research activity 4) (Interviews of intellectuals and people concerned), but there were others who were more cautious, saying "In principle, the rating standard should be disclosed, but it should be done in such a way as to avoid misunderstanding".

そのなかで、ひとり気を吐いているのがゲームです。いや、これにインターネットを加えてもいいのかかもしれません。

ゲームとネットが元気なのは、ドラスティックな進化と競争があるからでしょう。マンガも、いまや紙の出版物としてだけでなく、ゲーム機やケータイ、パソコンと、より親和性が高い、新しいメディアになっていく必要があるのではないかでしょうか。

そんな将来のマンガのプラットフォームについて、もっと研究してみたいと考え、2005年、早稲田大学人間科学部スクールへの入学を果たしました。パソコンとネットを使った通信制大学ですが、2009年の3月、なんとか無事に最短の4年間で卒業を果たし、4月からは早稲田大学大学院人間科学研究科への通学をはじめています。

すでに58歳で、加齢による記憶力の低下などは避けようがありません。でも、世の中には知らなかったことが多く、学ぶべきことはたくさんあります。このような学びの過程を経て実感するのは、人間、いくつになっても「進化」が可能だということ。できれば今後も、さらに進化を重ねたいと考えています。そう、絶えず進化をつづけるゲームマシンのようにです。というわけで、大学院で新たにPythonというプログラミング言語の学習をはじめたりと、まだまだスリリングで楽しい人生を送っているところです(笑)。



In these circumstances, only videogames are making a good show. The production of Internet products is also very active.

What makes these industries vigorous is dramatic progress and severe competition. Comics should aim to become a new entertainment media not only on paper, but also on other devices such as game consoles, mobile phones and computers.

In 2005, I entered the e-school of the School of Human Sciences of Waseda University in the hope of studying future platforms for comics. My studies consisted of a correspondence course of learning by personal computers and the Internet. I graduated from the program after four years in March 2009, and proceeded to the Graduate School of Human Sciences of the university in April.

I am already 58 years old, and my memory has been deteriorating with age. However, there are still many things that I don't know and that I should learn. The experience of learning at college has made me realize that a man is able to make progress regardless of his age. I would like to make further progress in the future, just like a game machine that continues to develop. Thus, I have just started studying the programming language called Python, and I am still enjoying a thrilling and pleasant life.

Profile

すがや みつる

Mitsuru Sugaya

マンガ家・小説家・大学院生

1950年、静岡県生まれ。小学生のときからマンガを描きはじめ、高校時代から石ノ森章太郎氏に師事。1972年『仮面ライダー』(原作・石ノ森章太郎)でマンガ家デビュー後、主に児童マンガの分野で作品を多数発表。1983年『ゲームセンターあらし』『こんにちはマイコン』の2作で第28回小学館漫画賞受賞。1994年、本名の菅谷充名義で『漆黒の独立航空隊』(有楽出版社)を執筆し、架空戦記小説作家としてデビュー。以後、架空戦記、自動車レース小説などを多数手がける。代表作は、長年のモータースポーツへの関わりを活かしたレース小説『龍の伝説』(ニュース出版)、『旭日のGP』(学研)など。近刊に『反世界大戦——覇龍の剣』(有楽出版社)、『荒鷦の帝国空軍』(学研)がある。現在、社会人学生として早稲田大学大学院人間科学研究科に在学中。

「すがやみつる Homepage」 <http://www.m-sugaya.com/>

「すがやみつる blog」 <http://sugaya.otaden.jp/>

「ゲームセンターあらし」公式サイト <http://www.m-sugaya.com/arashi/>

Comic writer, novelist and graduate student

Born in Shizuoka Prefecture in 1950. Started writing and drawing comics in elementary school. Taught by Mr. Shotaro Ishimori since high school. Made his debut as a comic writer and artist with his first work "Kamen Rider" (original comic by Shotaro Ishimori), and produced many works in the field of children's comics. Awarded the 28th Shogakukan Comic Award for "Game Center Arashi" and "Hello, Microcomputers!" in 1983. Made his debut as a writer of fictional war chronicles with "Independent Black Air Squadron" (by Yuraku Publishing) under his real name in 1994. Wrote a number of war chronicles and motor race novels. His works include the auto racing novels "The Legend of Dragons" (by News Publishing) and "Grand Prix of Rising" (by Gakken), based on his long-term experience in motor sports, and the recent "Parallel-world War - Sword of Dragons" (by Yuraku Publishing) and "The Air Force of Eagles" (by Gakken). Student of the Graduate School of Human Sciences of Waseda University.

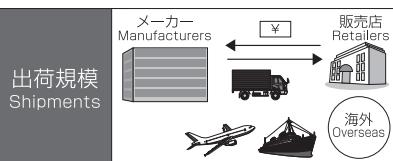
"Sugaya Mitsuru Homepage" <http://www.m-sugaya.com/>

"Sugaya Mitsuru Blog" <http://sugaya.otaden.jp/>

"Game Center Arashi" official website <http://www.m-sugaya.com/arashi/>

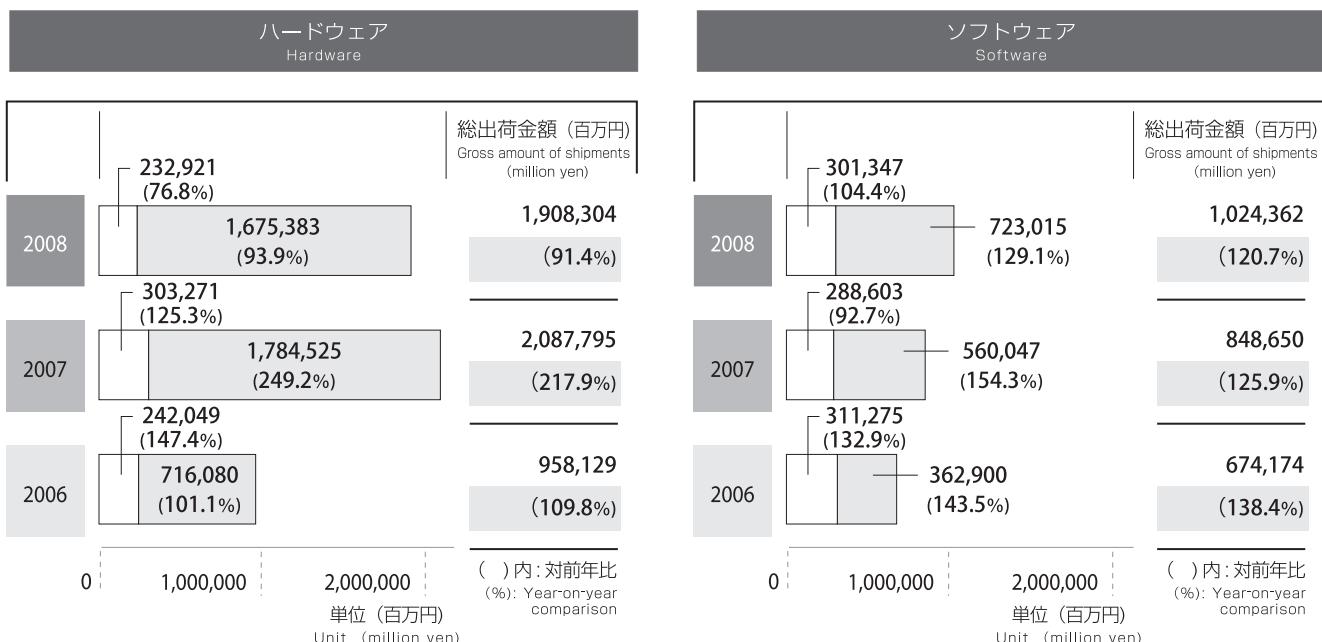
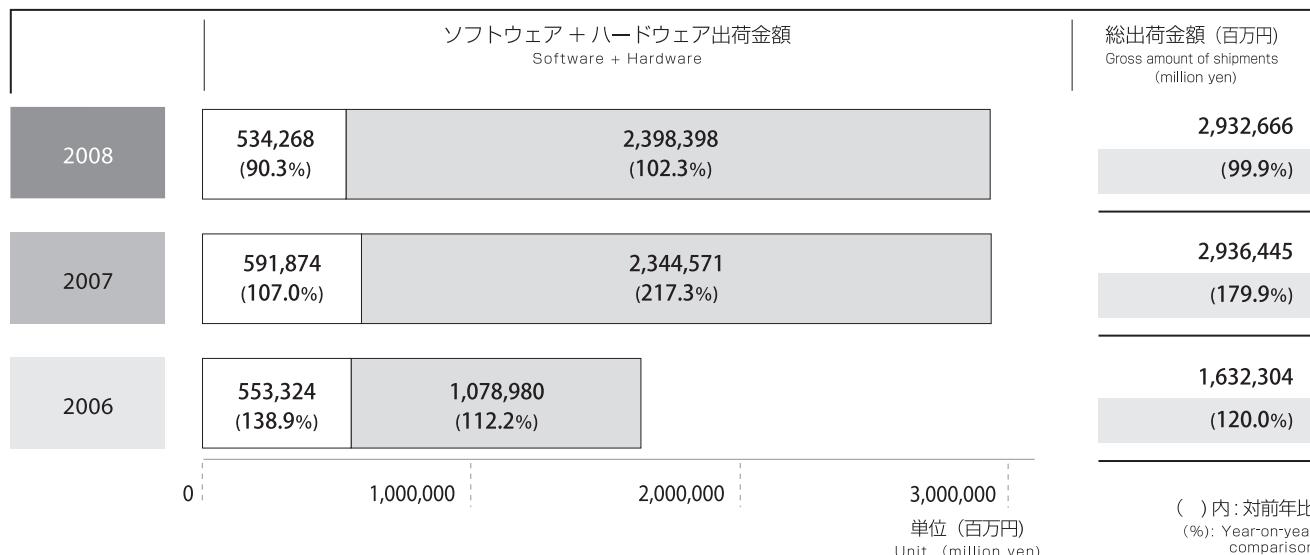
4. 国内・海外別家庭用ゲーム出荷金額規模

Amount of household games shipped for both domestic and overseas markets



国内総出荷金額
Gross amount of domestic shipments

海外総出荷金額
Gross amount of overseas shipments



注1) ソフトウェア出荷金額にXbox360・Xboxソフトウェアの海外法人による日本での出荷金額は含んでいない。

) ハードウェア出荷金額にXbox360・Xboxハードウェアの海外法人による日本での出荷金額は含んでいない。

Note 1) The shipments of software do not include shipments of Xbox360 and Xbox software packages directed to Japan by foreign corporations.

The shipments of hardware do not include shipments of Xbox360 and Xbox hardware packages directed to Japan by foreign corporations.

【参考:Xbox360・Xboxの海外法人による日本での出荷金額】

Reference: The amounts of Xbox360 and Xbox shipments to Japan by foreign corporations.

海外法人による日本での ハードウェア+ソフトウェア出荷金額 Gross amount of hardware and software shipments by foreign corporations	海外法人による日本での ハードウェア出荷金額 Hardware shipments to Japan by foreign corporations	海外法人による日本での ソフトウェア出荷金額 Software shipments to Japan by foreign corporations
9,461	9,353	108
0	0	0
9,014	6,756	2,258
6	0	6
7,484	6,064	1,420
0	0	0

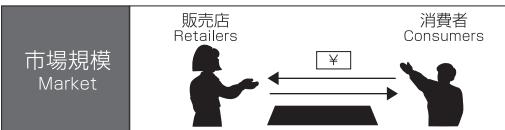
2008	Xbox360	金額 (百万円) Amount (million yen)	9,461	9,353	108
	Xbox	金額 (百万円) Amount (million yen)	0	0	0
2007	Xbox360	金額 (百万円) Amount (million yen)	9,014	6,756	2,258
	Xbox	金額 (百万円) Amount (million yen)	6	0	6
2006	Xbox360	金額 (百万円) Amount (million yen)	7,484	6,064	1,420
	Xbox	金額 (百万円) Amount (million yen)	0	0	0

注2) 「Xbox360」「Xbox」の海外法人による日本でのソフトウェア・ハードウェアの出荷金額はCESAによる推計値。

Note 2) The amounts of Xbox360 and Xbox software and hardware shipped to Japan by foreign corporations were estimated by CESA.

3-2 家庭用ゲーム国内市場規模

Domestic Market for Household Games



2008年家庭用ゲーム国内市場規模
Domestic market for household games in 2008

658,022 百万円
million yen

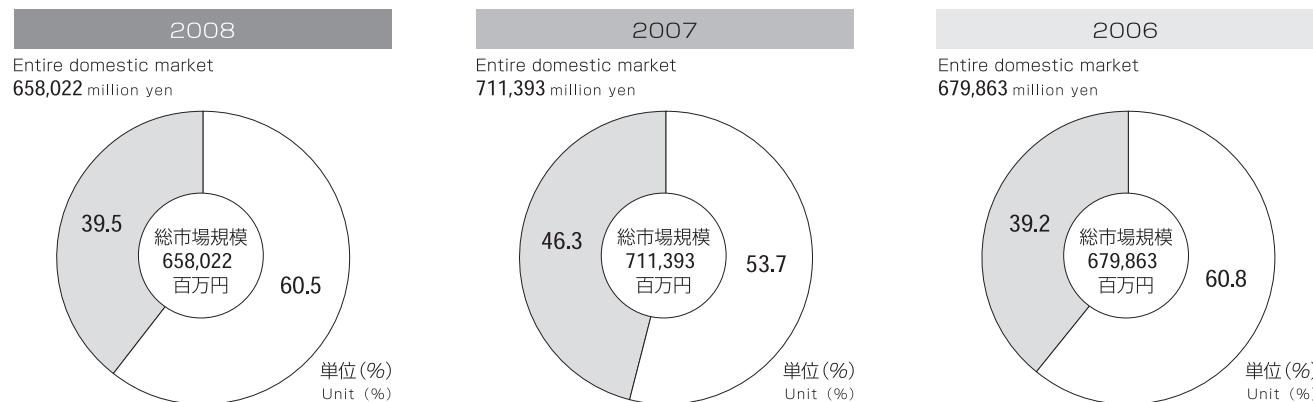
ソフトウェア国内市場規模
Domestic software market

ハードウェア国内市場規模
Domestic hardware market

	ソフトウェア + ハードウェア国内市場規模 Domestic software + hardware market		国内総市場規模(百万円) Entire domestic market (million yen)
2008	398,007 (104.1 %)	260,015 (79.0 %)	658,022 (92.5 %)
2007	382,343 (92.5 %)	329,050 (123.5 %)	711,393 (104.6 %)
2006	413,333 (131.6 %)	266,530 (146.1 %)	679,863 (136.9 %)

0 200,000 400,000 600,000 800,000
単位(百万円)
Unit (million yen)

()内: 対前年比
(%): Year-on-year comparison



【参考：家庭用ゲーム機専用ダウンロード販売サービスによるゲームコンテンツ国内市場規模推計】

Reference: Estimated scale of the domestic market for downloading of household game contents from online sales sites for household games

2008年 家庭用ゲーム機専用ダウンロード販売サービスによるゲームコンテンツ国内市場規模
(「2009CESA一般生活者調査」による推計値)

2008 domestic market for downloading of household game contents from online sales sites for household games
(Values are based on the 2009 CESA research of the general public.)

1,888 百万円
million yen

注) 「2009CESA一般生活者調査」における、家庭用ゲーム機専用ダウンロード販売サービスによるゲームコンテンツ(家庭用ゲームソフトおよび追加ダウンロードアイテム) 購入(2008年1月～12月)についての集計結果より、以下の手順にて推計。

- 1) いずれかのダウンロード販売サービスによる購入率を一般生活者ベースに換算。
- 2) 3～79才の人口データにより、いずれかのダウンロード販売サービスによる購入人口を推計。
- 3) 購入人口×年間平均購入金額により全ダウンロード販売サービスの国内市場規模金額を算出。

Note) The values are calculated according to the procedure shown below, based on the results of the research of the general public regarding the purchase of downloaded game contents (game software and additional downloaded items) (Jan~Dec 2008).

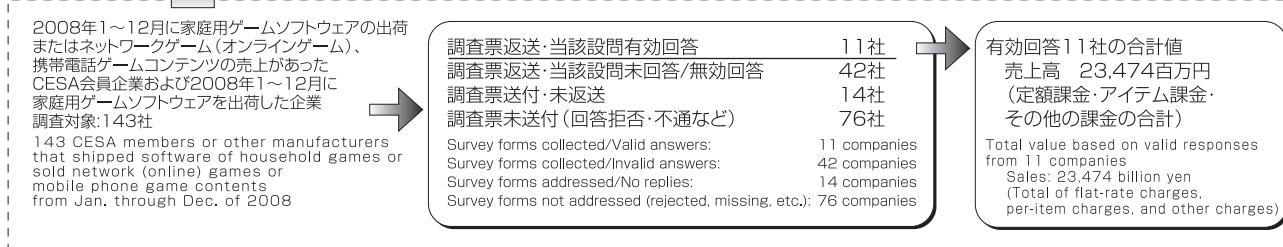
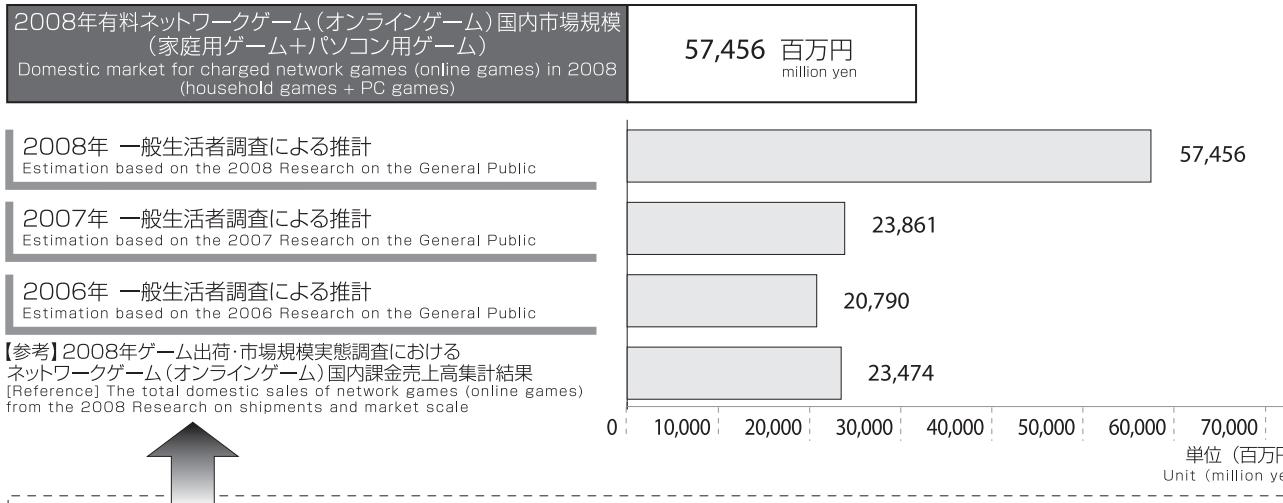
1) The purchase rate for download sales is converted into the rate for the general public.

2) The number of purchasers of downloaded games is estimated based on population data for 3-79 year-olds.

3) The amount of all the download sales in the domestic game market is calculated based on the value obtained by multiplying the number of purchasers by the average purchase amount.

1. 有料ネットワークゲーム(オンラインゲーム)国内市场規模(家庭用ゲーム+パソコン用ゲーム)

Domestic market for charged network games (online games) (household games + PC games)

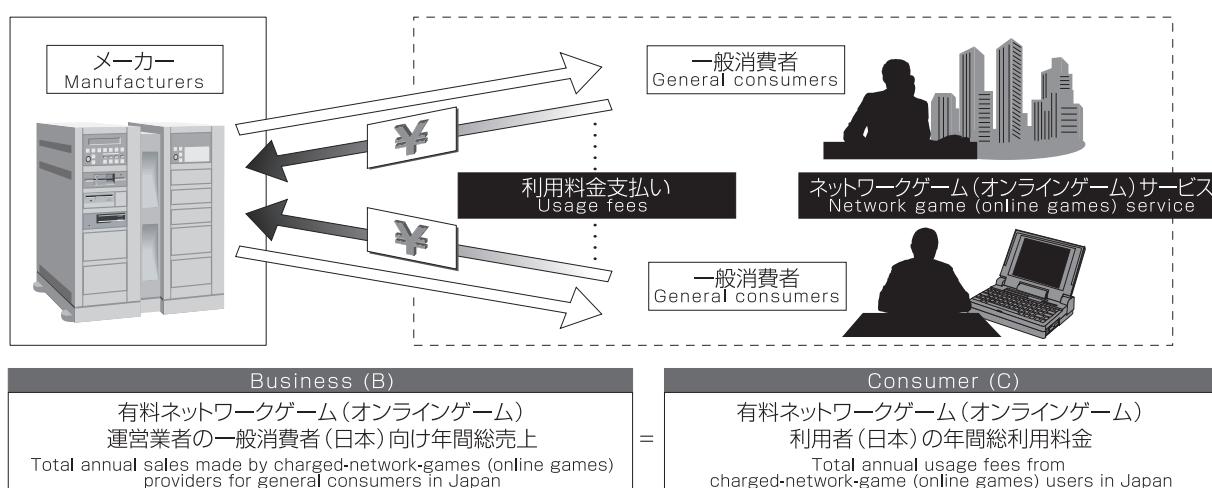


有料ネットワークゲーム(オンラインゲーム)市場規模把握を目的として対象メーカーに対するアンケート調査を実施したが、回答サンプルが少なく、また総数の算定やカバー率が把握できないことから、市場規模推計ができるない。

In an attempt to estimate the overall market scale of charged network games(online games), a questionnaire survey was carried out on relevant producers. However, due to the low resulting response rate to the survey, it was not possible to accurately estimate either the size or the coverage rate of the market.

しかし一方で、有料ネットワークゲーム(オンラインゲーム)は利益構造が「Business to Consumer (B to C)」いわゆる「企業と一般消費者間で直結して行われる電子商取引」構造に当たることから、

Because the profit structure of the charged network games (online games) industry is such that consumers purchase directly from business enterprises via electronic commerce.



という関係式が成り立つ。
The above business equation can be deduced.

このことから、2008年一般生活者調査結果から推計した数値に基づき「有料ネットワークゲーム(オンラインゲーム)国内市场規模」を算定した。
Accordingly, the scale of the domestic market of charged network games (online games) was estimated using data derived from the 2008 Research on the General Public.

2. 「2009CESA一般生活者調査」による推計

Estimation based on data from the 2009 CESA Research on the General Public

(1) 2008年有料ネットワークゲーム（オンラインゲーム）参加率

Rate of users who play in charged network games (online games) in 2008

■ 2008年一般生活者・全体ベース（男女・年齢別）

2008 General Public/Total (by gender and age)

2008年 一般生活者 General Public	全 体 Total	年齢別 Age										
		3~9才 yrs.	10~14才 yrs.	15~19才 yrs.	20~24才 yrs.	25~29才 yrs.	30~34才 yrs.	35~39才 yrs.	40~49才 yrs.	50~59才 yrs.	60~69才 yrs.	
男性 Male	1.8	0.0	2.7	0.0	1.8	6.7	6.5	1.5	1.6	2.5	0.0	0.0
女性 Female	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

単位(%)

Unit (%)

(2) 2008年有料ネットワークゲーム（オンラインゲーム）参加人口推計

Estimated population playing in charged network games (online games) in 2008

上記有料ネットワークゲーム（オンラインゲーム）参加率を男女・年齢別人口データに乘じて各年代の参加人口推計を算出し、それらを合計。
The above rates were multiplied with population figures for each specific age-gender group to obtain each group's estimated population.
These were then added to produce an estimated overall total population.

2008年有料ネットワークゲーム（オンラインゲーム）参加人口
Population playing in charged network games (online games) in 2008
112 万人
10,000 persons

2008年 一般生活者 General Public	全 体 Total	年齢別 Age										
		3~9才 yrs.	10~14才 yrs.	15~19才 yrs.	20~24才 yrs.	25~29才 yrs.	30~34才 yrs.	35~39才 yrs.	40~49才 yrs.	50~59才 yrs.	60~69才 yrs.	
全 体 (万人) Total (10,000 persons)	112	0	8	0	6	26	29	7	13	22	0	0
構成比(%) Share (%)	100.0	0.0	7.4	0.0	5.6	22.9	26.2	6.5	11.9	19.5	0.0	0.0
男性(人) Male (persons)	112	0	8	0	6	26	29	7	13	22	0	0
構成比(%) Share (%)	100.0	0.0	7.4	0.0	5.6	22.9	26.2	6.5	11.9	19.5	0.0	0.0
女性(人) Female (persons)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
構成比(%) Share (%)	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

2008年 人口データ(参考) Population data (reference)	全 体 Total	年齢別 Age										
		3~9才 yrs.	10~14才 yrs.	15~19才 yrs.	20~24才 yrs.	25~29才 yrs.	30~34才 yrs.	35~39才 yrs.	40~49才 yrs.	50~59才 yrs.	60~69才 yrs.	
全 体 (万人) Total (10,000 persons)	11,795	794	598	611	698	757	899	962	1,622	1,782	1,735	1,338
構成比(%) Share (%)	100.0	6.7	5.1	5.2	5.9	6.4	7.6	8.2	13.8	15.1	14.7	11.3
男性(万人) Male (10,000 persons)	5,876	407	306	313	358	385	455	486	816	887	847	616
構成比(%) Share (%)	49.8	3.4	2.6	2.7	3.0	3.3	3.9	4.1	6.9	7.5	7.2	5.2
女性(万人) Female (10,000 persons)	5,919	387	292	298	339	372	444	476	806	894	888	722
構成比(%) Share (%)	50.2	3.3	2.5	2.5	2.9	3.2	3.8	4.0	6.8	7.6	7.5	6.1

注) 2005年国勢調査をもとに単純年齢シフトで推計。

Note) Figures for the population groups were taken from the 2005 census, and then "shifted up" the necessary number of years to produce current population level estimations.

(3) 2008年有料ネットワークゲーム（オンラインゲーム）国内市場規模推計

Estimated scale of domestic market for charged network games (online games) in 2008



「2009CESA一般生活者調査」結果に基づき、有料ネットワークゲーム（オンラインゲーム）参加者ベースにて算出。
The calculation was based on the number of users of charged network games (online games) derived from the 2009 CESA Research on the General Public.

【参考：2008年有料ネットワークゲーム（オンラインゲーム）国内RMT市場規模推計】
Domestic RMT market for charged network games (online games) in 2008

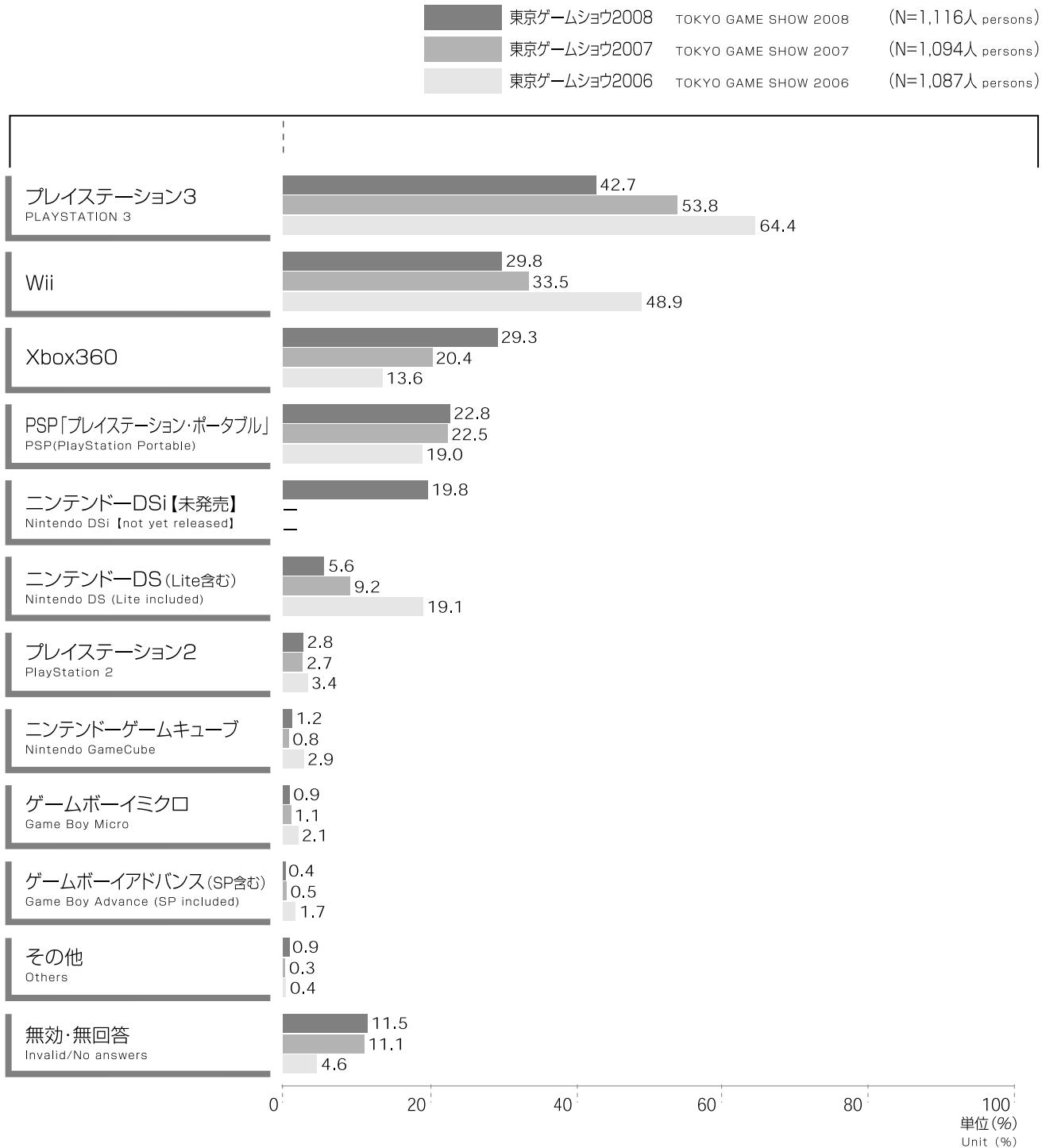
2008年有料ネットワークゲーム（オンラインゲーム）国内RMT市場規模推計 (「2009CESA一般生活者調査」による推計値) Domestic RMT market for charged network games (online games) in 2008 (Estimation based on the 2009 CESA Research on the General Public)	1,386 百万円 million yen
--	--------------------------

2. 購入希望のハードウェア

Hardware the respondents wish to purchase



質問文：今後購入したいと思う家庭用ゲーム機を全てお教えください。※PC・携帯電話は除きます。
Question : What household game machines do you want to buy? ※ Excluding PCs and mobile phones.



(注) 東京ゲームショウ2008調査より、選択肢「ニンテンドーDSi【未発売】」を追加した（東京ゲームショウ2008開催時は未発売、現在は発売済み）。

Note) Nintendo DSi was added to the TGS 2008 survey. (It was released after Tokyo Game Show 2008.)

順位 Rank	タイトル名 Title	世界累計出荷本数 (万本) Accumulated quantity of shipments (10,000 units)	メーカー名 Manufacturer	プラットフォーム Platform	発売日 Date of release		
					年 Year	月 Month	日 Day
279	スーパーメトロイド Super Metroid	142	任天堂(株) Nintendo Co.,Ltd.	スーパーファミコン/スーパーネス Super Famicom/Super NES	1994	3	—
	ソニックヒーローズ Sonic Heroes	142	(株)セガ SEGA CORPORATION	ニンテンドーゲームキューブ Nintendo GameCube	2005	1	5
	ポケモンXD 風の旋風 ダーク・ルギア Pokemon XD: Gale of Darkness	142	任天堂(株) Nintendo Co.,Ltd.	ニンテンドーゲームキューブ Nintendo GameCube	2005	8	—
	ソニック・ザ・ヘッジホッグ Sonic The Hedgehog	142	(株)セガ SEGA CORPORATION	Xbox360	2006	12	21
	ワールドサッカーウイニングイレブン2008 WORLD SOCCER Winning Eleven 2008 (Pro Evolution Soccer 2008)	142	(株)コナミデジタルエンタテインメント Konami Digital Entertainment, Co.,Ltd.	プレイステーション3 PlayStation 3	2007	10	25
284	ファイナルファンタジーⅩ FINAL FANTASY X	140	(株)スクウェア・エニックス SQUARE ENIX CO.,LTD.	ファミコン/NES Famicom/NES	1990	4	27
	バイオハザード コードベロニカ 完全版 Resident Evil—CODE:Veronica X	140	(株)カプコン CAPCOM CO.,LTD.	プレイステーション2 PlayStation 2	2001	3	22
	ダージュ オブ ケルベロス - ファイナルファンタジーVII DIRGE OF CERBERUS - FINAL FANTASY VII	140	(株)スクウェア・エニックス SQUARE ENIX CO.,LTD.	プレイステーション2 PlayStation 2	2006	1	26
287	メトロイドプライム3 Metroid Prime 3 Corruption	138	任天堂(株) Nintendo Co.,Ltd.	Wii	2007	8	—
288	ポケモンスタジアム(GBバック同梱) (Pokemon Stadium) [Japan & Asia Only]	137	任天堂(株) Nintendo Co.,Ltd.	ニンテンドウ64 Nintendo 64	1998	8	—
	マリオストーリー Paper Mario	137	任天堂(株) Nintendo Co.,Ltd.	ニンテンドウ64 Nintendo 64	2000	2	—
	ポケモンピンボール ルビー&サファイア Pokemon Pinball: Ruby & Sapphire	137	任天堂(株) Nintendo Co.,Ltd.	ゲームボーイアドバンス Game Boy Advance	2003	8	—
	マリオvs.ドンキーコング Mario vs. Donkey Kong	137	任天堂(株) Nintendo Co.,Ltd.	ゲームボーイアドバンス Game Boy Advance	2004	5	—
	英語が苦手な大人のDSトレーニング もっとえいご漬け Practice English!	137	任天堂(株) Nintendo Co.,Ltd.	ニンテンドーDS Nintendo DS	2007	3	—
293	ドラゴンクエストⅢ そして伝説へ… DRAGON QUEST III	136	(株)スクウェア・エニックス SQUARE ENIX CO.,LTD.	スーパーファミコン/スーパーネス Super Famicom/Super NES	1996	12	6
294	バイオハザード Resident Evil	135	(株)カプコン CAPCOM CO.,LTD.	ニンテンドーゲームキューブ Nintendo GameCube	2002	3	22
	カービィのエアライド Kirby Air Ride	135	任天堂(株) Nintendo Co.,Ltd.	ニンテンドーゲームキューブ Nintendo GameCube	2003	7	—
	ロックマン エグゼ4 Mega Man Battle Network 4	135	(株)カプコン CAPCOM CO.,LTD.	ゲームボーイアドバンス Game Boy Advance	2003	12	12
	シャドウ・ザ・ヘッジhog Shadow the Hedgehog	135	(株)セガ SEGA CORPORATION	プレイステーション2 PlayStation 2	2005	12	15
298	ジャイロセット Gyromite	132	任天堂(株) Nintendo Co.,Ltd.	ファミコン/NES Famicom/NES	1985	8	—
	ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES	132	(株)スクウェア・エニックス SQUARE ENIX CO.,LTD.	ニンテンドーゲームキューブ Nintendo GameCube	2003	8	8
	戦国無双 Samurai Warriors	132	(株)コーエー KOEI Co.,Ltd.	プレイステーション2 PlayStation 2	2004	2	11
301	ロマンシング サ・ガ3 Romancing SaGa 3	130	(株)スクウェア・エニックス SQUARE ENIX CO.,LTD.	スーパーファミコン/スーパーネス Super Famicom/Super NES	1995	11	11
	デビルメイクライ 3 Devil May Cry 3	130	(株)カプコン CAPCOM CO.,LTD.	プレイステーション2 PlayStation 2	2005	2	7
303	ファイナルファンタジー FINAL FANTASY	129	(株)スクウェア・エニックス SQUARE ENIX CO.,LTD.	ファミコン/NES Famicom/NES	1987	12	18
304	役満 Yakuman	128	任天堂(株) Nintendo Co.,Ltd.	ゲームボーイ Game Boy	1989	4	—
	Yu-Gi-Oh! Eternal Duelist Soul	128	(株)コナミデジタルエンタテインメント Konami Digital Entertainment, Co.,Ltd.	ゲームボーイアドバンス Game Boy Advance	2002	10	15
306	ホーガンズアレイ Hogan's Alley	127	任天堂(株) Nintendo Co.,Ltd.	ファミコン/NES Famicom/NES	1984	6	—
	サガ フロンティア SaGa Frontier	127	(株)スクウェア・エニックス SQUARE ENIX CO.,LTD.	プレイステーション PlayStation	1997	7	11
	マリオゴルフ ファミリーツアー Mario Golf: Toadstool Tour	127	任天堂(株) Nintendo Co.,Ltd.	ニンテンドーゲームキューブ Nintendo GameCube	2003	7	—
309	バイオハザード 0 Resident Evil 0	125	(株)カプコン CAPCOM CO.,LTD.	ニンテンドーゲームキューブ Nintendo GameCube	2002	11	21
310	テトリスフラッシュ Tetris 2	124	任天堂(株) Nintendo Co.,Ltd.	ゲームボーイ Game Boy	1993	12	—
311	コロコロカービィ Kirby Tilt'n Tumble	123	任天堂(株) Nintendo Co.,Ltd.	ゲームボーイ Game Boy	2000	8	—
312	ゲームボーイギャラリー2 Game & Watch Gallery 2	122	任天堂(株) Nintendo Co.,Ltd.	ゲームボーイ Game Boy	1997	9	—
	ゲームボーイギャラリー3 Game & Watch Gallery 3	122	任天堂(株) Nintendo Co.,Ltd.	ゲームボーイ Game Boy	1999	4	—
314	ミッキーのマジカルアドベンチャー Magical Quest Starring Mickey	121	(株)カプコン CAPCOM CO.,LTD.	スーパーファミコン/スーパーネス Super Famicom/Super NES	1992	11	20
	遊戯王真デュエルモンスターズ2 繙承されし記憶 Yu-Gi-Oh! Duels of the Roses	121	(株)コナミデジタルエンタテインメント Konami Digital Entertainment, Co.,Ltd.	プレイステーション2 PlayStation 2	2003	2	16
	スーパー・マリオスタジアム ファミリーベースボール Mario Super Sluggers	121	任天堂(株) Nintendo Co.,Ltd.	Wii	2008	6	—
317	ソーラーストライカー Solar Striker	120	任天堂(株) Nintendo Co.,Ltd.	ゲームボーイ Game Boy	1990	1	—
	チップとデールの大作戦 Chip'n Dale Rescue Rangers	120	(株)カプコン CAPCOM CO.,LTD.	ファミコン/NES Famicom/NES	1990	6	8

順位 Rank	タイトル名 Title	世界累計出荷本数 (万本) Accumulated quantity of shipments (10,000 units)	メーカー名 Manufacturer	プラットフォーム Platform	発売日 Date of release		
					年 Year	月 Month	日 Day
317	バイオハザード ディレクターズカット デュアルショックVer. Resident Evil Director's Cut Dual Shock	120	(株)カプコン CAPCOM CO.,LTD.	プレイステーション PlayStation	1998	8	6
	シェンムー Shenmue	120	(株)セガ SEGA CORPORATION	ドリームキャスト Dreamcast	2000	12	19
	NINJA GAIDEN	120	テクモ(株) Tecmo,Inc.	Xbox	2004	3	—
	DEAD OR ALIVE 4	120	テクモ(株) Tecmo,Inc.	Xbox360	2005	12	—
	モンスターハンターポータブル MONSTER HUNTER PORTABLE	120	(株)カプコン CAPCOM CO.,LTD.	PSP「プレイステーション・ポータブル」 PSP (PlayStation Portable)	2005	12	1
324	TECMO SUPER BOWL	119	任天堂(株) Nintendo Co.,Ltd.	ファミコン/NES Famicom/NES	1991	12	—
	NBAコードサイド Kobe Bryant in NBA Courtside	119	任天堂(株) Nintendo Co.,Ltd.	ニンテンドウ64 Nintendo 64	1998	4	—
	ディノクラシス2 Dino Crisis 2	119	(株)カプコン CAPCOM CO.,LTD.	プレイステーション PlayStation	2000	9	13
327	マリオテニスGB Mario Tennis (GBC)	118	任天堂(株) Nintendo Co.,Ltd.	ゲームボーイ Game Boy	2000	11	—
	ファイナルファンタジー タクティクスアドバンス Final Fantasy Tactics Advance	118	任天堂(株) Nintendo Co.,Ltd.	ゲームボーイアドバンス Game Boy Advance	2003	9	—
	ドンキーコンガ Donkey Konga	118	任天堂(株) Nintendo Co.,Ltd.	ニンテンドーゲームキューブ Nintendo GameCube	2003	12	—
330	ロマンシング サ・ガ2 Romancing SaGa 2	117	(株)スクウェア・エニックス SQUARE ENIX CO.,LTD.	スーパーファミコン/スーパーネス Super Famicom/Super NES	1993	12	10
	ロックマンX Mega Man X	117	(株)カプコン CAPCOM CO.,LTD.	スーパーファミコン/スーパーネス Super Famicom/Super NES	1993	12	17
	Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories	117	(株)コナミデジタルエンタテインメント Konami Digital Entertainment Co.,Ltd.	プレイステーション PlayStation	2002	3	19
333	スターツインズ Jet Force Gemini	116	任天堂(株) Nintendo Co.,Ltd.	ニンテンドウ64 Nintendo 64	1999	10	—
	マリオテニスGC Mario Power Tennis	116	任天堂(株) Nintendo Co.,Ltd.	ニンテンドーゲームキューブ Nintendo GameCube	2004	10	—
335	クイックス Qix	115	任天堂(株) Nintendo Co.,Ltd.	ゲームボーイ Game Boy	1990	4	—
	ドラゴンクエストI・II DRAGON QUEST I & II	115	(株)スクウェア・エニックス SQUARE ENIX CO.,LTD.	スーパーファミコン/スーパーネス Super Famicom/Super NES	1993	12	18
	バイオハザード アンブレラ・クロニクルズ Resident Evil: The Umbrella Chronicles	115	(株)カプコン CAPCOM CO.,LTD.	Wii	2007	11	15
338	戦場の狼 Commando	114	(株)カプコン CAPCOM CO.,LTD.	ファミコン/NES Famicom/NES	1986	9	27
	パイロットウイングス Pilotwings	114	任天堂(株) Nintendo Co.,Ltd.	スーパーファミコン/スーパーネス Super Famicom/Super NES	1990	12	—
	スーパーR.C.プロアム Super R.C. Pro-Am	114	任天堂(株) Nintendo Co.,Ltd.	ゲームボーイ Game Boy	1991	8	—
	チョコボの不思議なダンジョン CHOCOBO NO FUSHIGINA DUNGEON	114	(株)スクウェア・エニックス SQUARE ENIX CO.,LTD.	プレイステーション PlayStation	1997	12	23
	バイオハザード コードベロニカ Resident Evil CODE:Veronica	114	(株)カプコン CAPCOM CO.,LTD.	ドリームキャスト Dreamcast	2000	2	3
343	ドンキーコング Donkey Kong	113	任天堂(株) Nintendo Co.,Ltd.	ファミコン/NES Famicom/NES	1983	7	—
	バイオハザード ディレクターズカット Resident Evil Director's Cut	113	(株)カプコン CAPCOM CO.,LTD.	プレイステーション PlayStation	1997	9	25
345	ヨッシーのクッキー Yoshi's Cookie	112	任天堂(株) Nintendo Co.,Ltd.	ファミコン/NES Famicom/NES	1992	11	—
	パイロットウイングス64 PilotWings 64	112	任天堂(株) Nintendo Co.,Ltd.	ニンテンドウ64 Nintendo 64	1996	6	—
	黄金の太陽～失われし時代～ Golden Sun: The Lost Age	112	任天堂(株) Nintendo Co.,Ltd.	ゲームボーイアドバンス Game Boy Advance	2002	6	—
	ピクミン2 Pikmin 2	112	任天堂(株) Nintendo Co.,Ltd.	ニンテンドーゲームキューブ Nintendo GameCube	2004	4	—
349	ドンキーコングJr. Donkey Kong Jr.	111	任天堂(株) Nintendo Co.,Ltd.	ファミコン/NES Famicom/NES	1983	7	—
	オシャレ魔女 ラブ and ベリー～DSコレクション～ Oshare Majo Love and Berry - DS Collection	111	(株)セガ SEGA CORPORATION	ニンテンドーDS Nintendo DS	2006	11	22
351	ポパイ Popeye	110	任天堂(株) Nintendo Co.,Ltd.	ファミコン/NES Famicom/NES	1983	7	—
	魔界塔士サ・ガ Makaitoushi SaGa	110	(株)スクウェア・エニックス SQUARE ENIX CO.,LTD.	ゲームボーイ Game Boy	1989	12	15
	F-ZERO X	110	任天堂(株) Nintendo Co.,Ltd.	ニンテンドウ64 Nintendo 64	1998	7	—
	メイド イン ワリオ WarioWare, Inc.: Mega Microgame\$	110	任天堂(株) Nintendo Co.,Ltd.	ゲームボーイアドバンス Game Boy Advance	2003	3	—
	メトロイドプライム2 ダークエコーズ Metroid Prime2 ECHOES	110	任天堂(株) Nintendo Co.,Ltd.	ニンテンドーゲームキューブ Nintendo GameCube	2004	11	—
	ファイナルファンタジー XII レヴァナント・ウイング FINAL FANTASY XII REVENANT WINGS	110	(株)スクウェア・エニックス SQUARE ENIX CO.,LTD.	ニンテンドーDS Nintendo DS	2007	4	26
	ファイナルファンタジーIV FINAL FANTASY IV	110	(株)スクウェア・エニックス SQUARE ENIX CO.,LTD.	ニンテンドーDS Nintendo DS	2007	12	20
	NINJA GAIDEN 2	110	テクモ(株) Tecmo,Inc.	Xbox360	2008	6	—

順位 Rank	タイトル名 Title	世界累計出荷本数 (万本) Accumulated quantity of shipments (10,000 units)	メーカー名 Manufacturer	プラットフォーム Platform	発売日 Date of release		
					年 Year	月 Month	日 Day
359	超魔界村 Super Ghoule'n Ghosts	109	(株)カプコン CAPCOM CO.,LTD.	スーパーファミコン/スーパーネス Super Famicom/Super NES	1991	10	4
360	ロックマン3 Mega Man 3	108	(株)カプコン CAPCOM CO.,LTD.	ファミコン/NES Famicom/NES	1990	9	28
	遊戯王デュエルモンスターズインターナショナル～ワールドワイドエディション～ Yu-Gi-Oh! WORLD WIDE EDITION 2003	108	(株)コナミデジタルエンタテインメント Konami Digital Entertainment, Co.Ltd.	ゲームボーイアドバンス Game Boy Advance	2003	4	8
	ワールドサッカーウイニングイレブン10 WORLD SOCCER Winning Eleven 10 (Pro Evolution Soccer 6)	108	(株)コナミデジタルエンタテインメント Konami Digital Entertainment, Co.Ltd.	プレイステーション2 PlayStation 2	2006	4	27
363	メトロイドプライムハンターズ Metroid Prime Hunters	106	任天堂(株) Nintendo Co.,Ltd.	ニンテンドーDS Nintendo DS	2006	3	—
364	F-ZERO FOR GAME BOY ADVANCE F-Zero: Maximum Velocity	105	任天堂(株) Nintendo Co.,Ltd.	ゲームボーイアドバンス Game Boy Advance	2001	3	—
	スーパー マリオスタジアム ミラクルベースボール Mario Superstar Baseball II	105	任天堂(株) Nintendo Co.,Ltd.	ニンテンドーゲームキューブ Nintendo GameCube	2005	7	—
366	モンスター農場 MONSTER RANCHER	104	テクモ(株) Tecmo, Inc.	プレイステーション PlayStation	1997	7	—
367	ファイナルファイト2 Final Fight 2	103	(株)カプコン CAPCOM CO.,LTD.	スーパーファミコン/スーパーネス Super Famicom/Super NES	1993	5	22
	ドンキーコングランド3 Donkey Kong Land 3	103	任天堂(株) Nintendo Co.,Ltd.	ゲームボーイ Game Boy	1997	10	—
369	電車でGO! Densya de GO!	102	(株)タイトー TAITO CORPORATION	プレイステーション PlayStation	1997	12	18
370	マリオオープンゴルフ NES Open Tournament Golf	100	任天堂(株) Nintendo Co.,Ltd.	ファミコン/NES Famicom/NES	1991	9	—
	ゲームボーイギャラリー Game & Watch Gallery	100	任天堂(株) Nintendo Co.,Ltd.	ゲームボーイ Game Boy	1997	2	—
	ストリートファイターZERO3 Street fighter Alpha 3	100	(株)カプコン CAPCOM CO.,LTD.	プレイステーション PlayStation	1998	12	23
	モンスター農場2 MONSTER RANCHER 2	100	テクモ(株) Tecmo, Inc.	プレイステーション PlayStation	1999	2	—
	ソニックアドベンチャー2バトル Sonic Adventure 2 Battle	100	(株)セガ SEGA CORPORATION	ニンテンドーゲームキューブ Nintendo GameCube	2001	12	24
	ソウルキャリバーII Soul Calibur II	100	(株)バンダイナムコゲームス NAMCO BANDAI Games Inc.	ニンテンドーゲームキューブ Nintendo GameCube	2003	3	27
	実戦パチスロ必勝法! 北斗の拳 Jissen Pachi-Slot Hishshouhou! Hokuto no Ken	100	サニー(株) Sammy Corporation	プレイステーション2 PlayStation 2	2004	5	27
—	ポケットモンスターシリーズ計 Pokemon red/blue(green)/Pikachu/gold/silver/crystal	約7,600	任天堂(株) Nintendo Co.,Ltd.	ゲームボーイ Game Boy	1996	2	—
—	ソニックヒーローズ Sonic Heroes	142	(株)セガ SEGA CORPORATION	—	2003	12	30

※1:「脳を鍛える大人のDSトレーニング」の正式なタイトル名は、

「東北大學未来科學技術共同研究センター川島隆太教授監修 脳を鍛える大人のDSトレーニング」。

※2:「もっと脳を鍛える大人のDSトレーニング」の正式なタイトル名は、

「東北大學未来科學技術共同研究センター川島隆太教授監修 もっと脳を鍛える大人のDSトレーニング」。

※3:「街へいこうよ どうぶつの森」の数値はWiiスピーカ同梱版も合算。

※1: "Brain Age: Train Your Brain in Minutes a Day! (Nou wo Kitaeru Otona no DS Training)" is published officially under the name "Nou wo Kitaeru Otona no DS Training supervised by Professor Ryuta Kawashima at the New Industry Creation Hatchery Center, Tohoku University".

※2: "Brain Age 2: More Training in Minutes a Day (Motto Nou wo Kitaeru Otona no DS Training)" is published officially under the name "Motto Nou wo Kitaeru Otona no DS Training supervised by Professor Ryuta Kawashima at the New Industry Creation Hatchery Center, Tohoku University".

※3: The figure for "Animal Crossing: City Folk" includes the version with Wii Speake attached.

注1) ゲーム出荷・市場規模実態調査における本質問への回答があった6社のミリオン出荷タイトルおよび前年以前の同調査における本質問への回答があつたタイトルの一覧。
注2) 1983年以降の出荷タイトルを対象とした。

注3) 上記の世界累計出荷本数は2008年12月31日現在の数値。

注4) シリーズで出荷されたものについては、シリーズ全体ではなく、それぞれを1タイトルとしてカウントした。

ただし、「ポケットモンスターシリーズ」は、ポケットモンスター(赤)(緑)(青)(ピカチュウ)(金)(銀)(クリスタル)の合計値。

なお、「ポケットモンスター ルビー・サファイア」は「ポケットモンスター ルビー」「ポケットモンスター サファイア」の合計値、

「ポケットモンスター ファイアレッド・リーフグリーン」は「ポケットモンスター ファイアレッド」「ポケットモンスター リーフグリーン」の合計値、

「ポケットモンスター ダイヤモンド・パール」は「ポケットモンスター ダイヤモンド」「ポケットモンスター パール」の合計値とし、

「ポケットモンスター エメラルド」「ポケットモンスター プラチナ」とともに「ポケットモンスターシリーズ」とは別扱いとした。

注5) 同タイトルを異なるプラットフォームで出荷されたものについては別扱いとした。

ただし、「ソニックヒーローズ」はプレイステーション2版、ニンテンドーゲームキューブ版、Xbox版の合計値。

注6) 既に生産が終了したプラットフォーム(ファミコン/NES、スーパーファミコン/スーパーネス)のタイトルについては、累計出荷本数が確定したものとして網掛けで示した。

注7) 任天堂(株)のタイトルの発売日については、一部出荷日が含まれている。

Note 1) The list of million shipment titles was drawn up based on the data of 6 companies which responded to the "Research on shipments and market scale" survey this year as well as the data from last year's survey and earlier.

Note 2) The survey was conducted to the titles which have been released since 1983.

Note 3) All of the accumulated quantities of international shipments are the data as of December 31, 2008.

Note 4) Titles which have been shipped in a series were counted individually. Regarding the "Pokemon Series", however, figures for Pocket Monster 'Red', 'Green', 'Blue', 'Pikachu', 'Gold', 'Silver', and 'Crystal' were all summed up.

The figures for "Pokemon Ruby/Sapphire" is the sum total of "Pokemon Ruby" and "Pokemon Sapphire", and that for "Pokemon Firered/Leafgreen" is the sum total of "Pokemon Firered" and "Pokemon Leafgreen".

"Pokemon Diamond/Pearl" is the sum total of "Pokemon Diamond" and "Pokemon Pearl", and they were treated separately from the "Pokemon Series" like "Pokemon Emerald" and "Pokemon Platinum".

Note 5) Although identical titles which have been shipped for different platforms were treated separately, the figure for Sonic Heroes totals PlayStation 2, Nintendo GameCube and Xbox versions.

Note 6) Game titles whose platform (Famicom/NES and Super Famicom/Super NES) has ceased its production are shown in shade with the assumption that the figure as the accumulated number of shipments is conclusive.

Note 7) Some of Nintendo's titles show a date of shipment instead of date of release.