

2011 GAME SOFT SALES TOP100

FAMITSU GAME HAKUSHO PRESENTS 2011年ゲームソフト 販売本数トップ100

ハード切り替えの時期ということともあり、全体的な販売本数は前年から落ち込み、ミリオンセラーを記録したのは3タイトル（1タイトルは2010年発売）と少々寂しい年となった。しかし、ハードの販売台数は好調で「マリオ」や「モンハン」などの人気作が売上を牽引。作品が出揃う2012年はさらなる盛り上がりが期待される。

（集計期間：2010年12月27日～2011年12月25日）

1

3DS マリオカート7



- メーカー：任天堂
- ジャンル：アクション
- 発売日：2011年12月1日
- 価格：¥4,800
- 推定年間販売本数

1,082,391本

根強い人気を持つ「マリオカート」シリーズの最新作。わずかひと月で約110万本を売り上げ、圧倒的なセールスを記録。ハードの売上に大きく貢献。最大8人で遊べるWi-Fi対戦なども人気を集め、2012年も好調を維持しロングセラーとなっている。

2

3DS スーパーマリオ 3Dランド



- メーカー：任天堂
- ジャンル：アクション
- 発売日：2011年11月3日
- 価格：¥4,800
- 推定年間販売本数

1,042,511本

3Dならではの立体的なコースや、新たな遊びを盛り込んだ3D初「スーパーマリオ」は、発売後2ヵ月で104万本を販売した。「マリオカート7」とともに年末商戦を大いに盛り上げた。任天堂のキラータイトルが、ハードを牽引する形となった。

3

PSP モンスターハンターポータブル 3rd



- メーカー：カプコン
- ジャンル：アクション
- 発売日：2010年12月1日
- 価格：¥5,800
- 推定年間販売本数

1,021,457本

マルチプレイの楽しさを広めたPSPの「モンハン」シリーズ最新作は2010年の発売以降、順調に販売本数を伸ばし、2011年だけで102万本を売り上げた。累計で450万本以上のセールスを記録し、「マリオ」などと並ぶ国民的タイトルとなった。

ソーシャルゲームでは、“他者の介在”が よりプレイヤー満足度を高める

GMOインターネット株式会社 代表取締役会長兼社長・グループ代表 熊谷正寿

日本を代表する総合インターネットグループが、ゲーム事業を拡大している。Androidのポテンシャルに注視し、顧客満足度最優先で走り続けるGMOインターネットグループ。創業以来グループをけん引してきた熊谷代表にゲーム事業へと参入することになったきっかけと、そこへかける思い、戦略を語ってもらう。

ゲームへの情熱はディズニーが原点

GMOがグループとして、ゲーム事業に携わっていく原点となったのは、僕自身が子供を連れて訪れた、ディズニーランドにあります。そこでは、キャスト、子供、親、全てのビジターがみな笑顔になっていました。元々当社グループは、インフラ事業からスタートしていましたが、直接お客様と接する機会はありませんでした。あの時ディズニーランドで、「こんなにたくさんの笑顔を生むことができるエンターテインメントの世界は凄い」と思ったのがそもそもの始まりだったのです。

そして、2004年にGMOゲームス（元・ネットクルー）を作り、「コルムオンライン」というPCオンラインゲームに投資する機会を得ました。原形はディズニーランドですが、実はここから具体的なゲームへの取り組みが始まっていたのです。同タイトルは韓国で流行っていた作品で、日本で2番目という、いち早くアイテム課金をスタートさせたことが要因で国内でもヒットしました。この成功からゲーム事業の面白味を実感し始めて、いくつかのゲームに投資していきました。そして2年ほど前、当時ソーシャルアプリは「絶対に来る！」と断言していた現GMOアドパートナーズの高橋信太郎社長をはじめとするGMOメンバーと、議

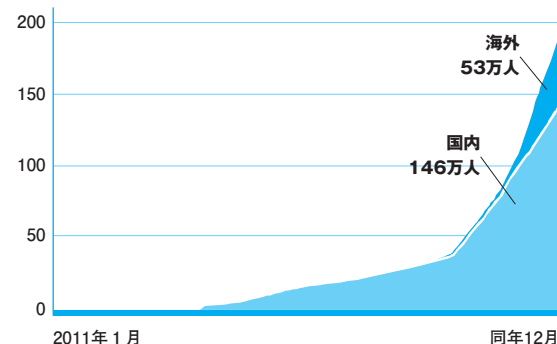
論する機会を持ちました。そこで我々の持つ国内トップシェアのサーバーと資金で、「何かやれないか」という話になったのです。僕自身ゲーム事業が好きでしたし、「それでは」ということで始めた「アプリやろうぜ！ byGMO」のイベントは定員450名に対し、1000名を超すエンジニア・クリエイターの応募があったのです。200を超す応募作品から27タイトルを選出し、2～3タイトルほど大ヒット級のものも生まれました。そんなことがPCゲームから一度くすぶりがけていたゲーム心に再び火をつけ始めた頃、「今度はスマートフォンが、それもまず先にAndroidがくるぞ」と予感したのです。

スマホが最大のゲームプラットフォームに

そんな時、「携帯キャリア間を越えて10億人のユーザーに使われるモバイル・サービスのプラットフォームを作る」という世界の携帯キャリアが参加するプロジェクトがペンディング状態となり、開発されたミドルウェアが宙に浮いているという話を聞きつけました。ゲームに関心があり事業も展開している我々と、高まるスマートフォン普及の兆し、そしてVIVID Runtimeというミドルウェア、3つの条件が揃ったことにより、「アンドロイドやろうぜ！ byGMO」をやろうという話につながったのです。そしてプロジェクトの一環として「Gゲー」というゲームのプラットフォームを立ち上げ、2010年11月1日にサービスをスタートさせました。お陰様でものすごい勢いでユーザーは増えており、2012年3月末の時点で、550万人のユーザーがいます。1日に4～5万人のユニークユーザーが増えていて、アプリはグローバルで1日10万ダウンロードという数字を記録しています。「アンドロイドやろうぜ！ byGMO」を立ち上げる少しまえから、「スマートフォンは史上最大のゲームプラットフォームになる」ということをお話をさせていただいてきたのですが、それが今まさに、現実になってきているということです。我々は、現在の状況が訪れることを信じてやってきて、今そこに全力で投資をしているのです。

■「Gゲー」ユーザー推移

単位：万人



ジャンル別データ（総合）

2011年 ジャンル別ゲームソフト販売本数データ

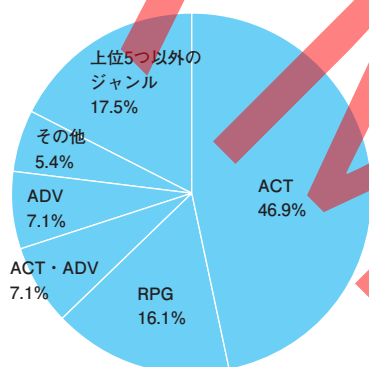
上位5ジャンルでは「その他」が5位に

2011年にもっとも売れたジャンルは、例年通りアクションゲームとなった。アクションゲームは、前年より30タイトル少ない502タイトルが集計対象となり、前年比91.0%の2407.8万本を販売した。しかし、シェアは42.1%から46.9%に拡大した。アクションゲーム以外のジャンルが縮小傾向にある中、「マリオカート7」「スーパーマリオ 3Dランド」「モンスターハンターポータブル 3rd」の3タイトルがミリオンを達成するなど、ヒット作が多いことがシェア

を広げている要因といえるだろう。

2位以下を見てみると、RPGは前年と同じ2位だったが、前年3位のその他が5位に落ち、アクション・アドベンチャー（以下、ACT・ADV）、とアドベンチャーが順位を上げている。ACT・ADVは、74タイトルが集計対象と数は少ない中で「ゼルダの伝説」や「龍が如く」といった人気シリーズが、販売本数を押し上げた。逆にその他は、「Wii Party」のようなヒット作が出なかったことが順位を下げる要因となった。

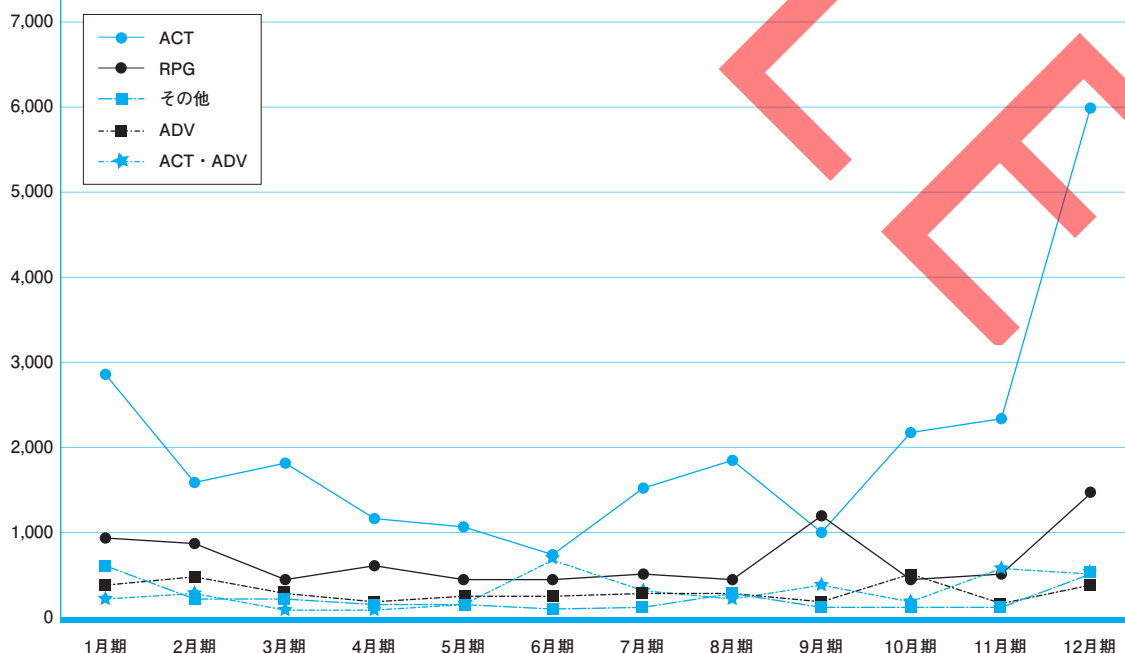
■ 2011年 ジャンル別シェア



上位3ジャンルで75.7%を占めた前年と同様、2011年もほぼ同様のシェアとなった。上位5ジャンルで見ても、前年とほぼ同様な数字となっている。しかし、アクションは、42.1%から46.9%、アクション・アドベンチャーとアドベンチャーは、前年の各4.5%から各7.1%へとややアップさせているところから、2011年はRPGとその他にヒット作が少なかったと言えそうだ。

■ 2011年 月別ジャンル推移（上位5ジャンル）

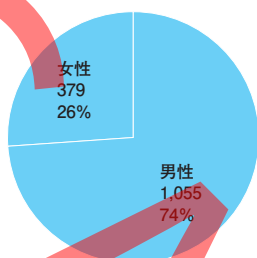
単位：千本



Xbox 360 ユーザーの属性

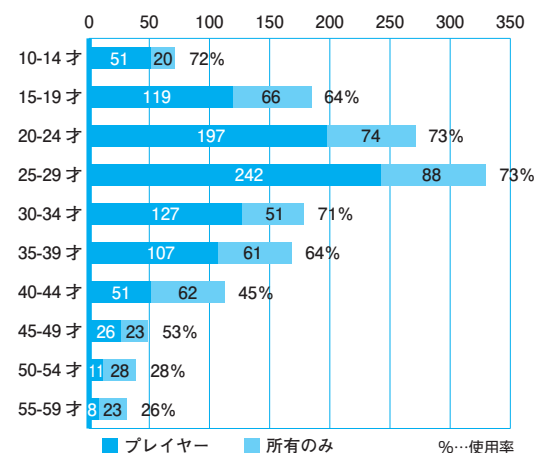
※ユーザー数単位：千人

■ 性別_Xbox 360所有者

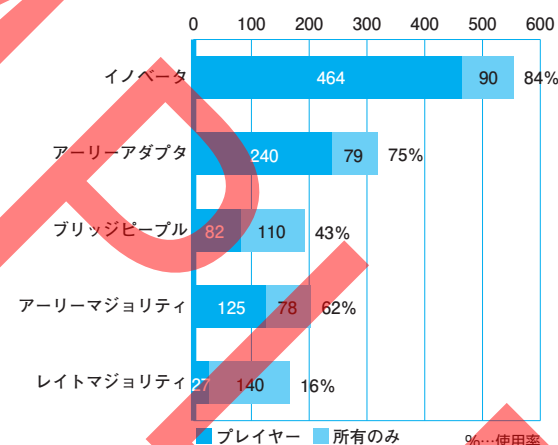


- 男女比は74：26と男性中心の構成。発売後間もないPS Vitaを除くと最も男性比率が高いハードである。
- 所有者・使用者の中心となっている年齢層は20代。他ハードに比べて年齢層に偏りが見られる構成と言える。使用率も20代が最も高い。
- 発売から6年が経つが、いまだにイノベータ中心の構成であり、ライトユーザー層にまで浸透していない。中心であるイノベータの使用率84%は、他ハードのイノベータの使用率に比べて低く、日本国内におけるソフトラインナップの影響が考えられる。PS3の重複所有率が高く、使用率はXbox 360以上となっているので、マルチプラットフォームタイトルはPS3版を購入というようなユーザーも多いのではないだろうか。
- 20代、イノベータ中心の構成のため、他ハードの所有率が高い。Xbox 360の所有率は最も高いが、使用率は最も低いという状況にある。
- そういった状況も反映し、昨年最も利用したハードでは、PS3・PSP・DSと利用率が拮抗している。

■ 年齢層別性別_所有者数と使用者数

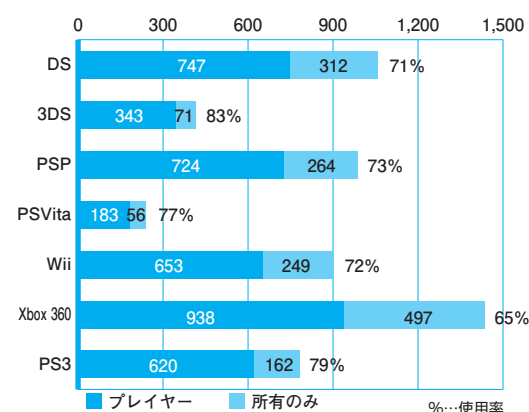


■ IPS別_所有者数と使用者数

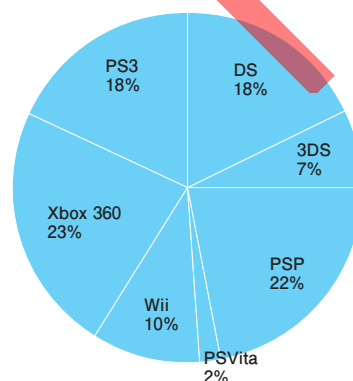


Xbox 360 ユーザーの他機種使用状況

■ Xbox 360所有者の他機種使用状況



■ Xbox 360所有者が昨年最も利用したハード



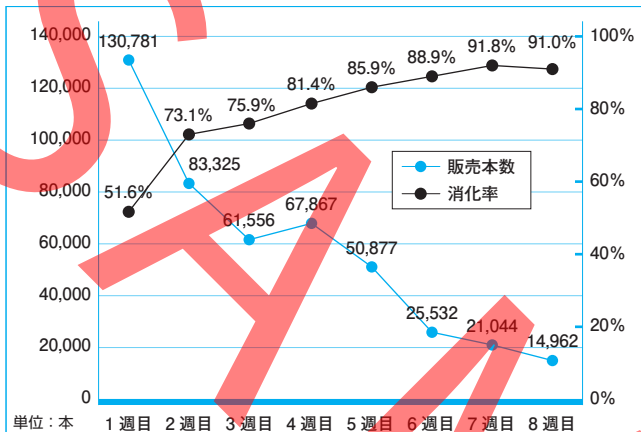
7位 Wii みんなのリズム天国

出典：f-ism

メーカー	任天堂	発売日	2011年7月21日	初週消化率	51.6%	年間販売本数	633,429
初週前作比	57.4%			出稿期間	2011/7/7 ~ 2011/12/18		

●発売日からの週間販売推移（8週分）

出典：f-ism



武井咲をメインに豪華なタレントを起用して、プレイヤーだけでなく見ている人も楽しめるという作品性を訴求。50のリズムゲームが遊べる楽しさを伝えてヒットとなった。

展開作品数	投入回数	投入回数順位	GRP換算	GRP順位	好感度 (P%)	好感度ゲーム順位	好感度総合順位
0000	0000	0000	0000	0000	00.0	0000	0000

()内の数字はプラットフォームメーカー枠で放送された際の数値
出典：CM DATABANK / CM総合研究所

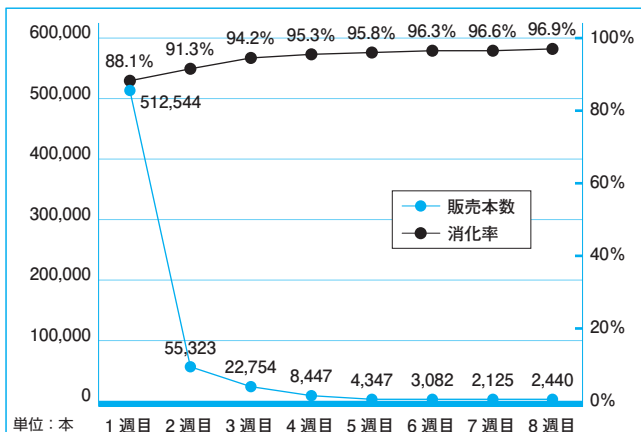
8位 PS3 テイルズ オブ エクシリア

出典：f-ism

メーカー	バンダイナムコゲームス	発売日	2011年9月8日	初週消化率	88.1%	年間販売本数	632,151
初週前作比	357.6%			出稿期間	2011/6/18 ~ 2011/10/1		

●発売日からの週間販売推移（8週分）

出典：f-ism



「いつからだろう……自分に期待しなくなったのは……」のナレーションと浜崎あゆみのテーマソングが印象的なCMで、シリーズファンや新たなユーザーに効果的に作品のメッセージを投げかけた。

展開作品数	投入回数	投入回数順位	GRP換算	GRP順位	好感度 (P%)	好感度ゲーム順位	好感度総合順位
0000	0000	0000	0000	0000	00.0	0000	0000

出典：CM DATABANK / CM総合研究所

●公式HP接触者数

出典：f-ism

推定接触者数 (単位：千人)	接触者率 (%)	1人あたりの利用頻度 (フリークエンシー)
000	00.0	0.0
推定視聴ページ (単位：千頁)	1人あたりの 視聴ページ数	1人あたりの 利用時間
0000	00.0	0:00:00

●ゲーム雑誌出稿量

出典：f-ism

雑誌名	発刊月／号	発売日	ページ数
週刊ファミ通	8月4日号	7月21日	1
週刊ファミ通	8月18.25日合併号	8月4日	1
電撃DS	9月号	7月21日	1
合計			3

●公式HP接触者数

出典：f-ism

推定接触者数 (単位：千人)	接触者率 (%)	1人あたりの利用頻度 (フリークエンシー)
000	00.0	0.0
推定視聴ページ (単位：千頁)	1人あたりの 視聴ページ数	1人あたりの 利用時間
0000	00.0	0:00:00

●ゲーム雑誌出稿量

出典：f-ism

雑誌名	発刊月／号	発売日	ページ数
週刊ファミ通	9月15日号	9月1日	1
電撃PS	8月25日号	8月11日	1
合計			2

本・出版・電子書籍

00

01

02

03

04

05

06

07

本・出版・電子書籍

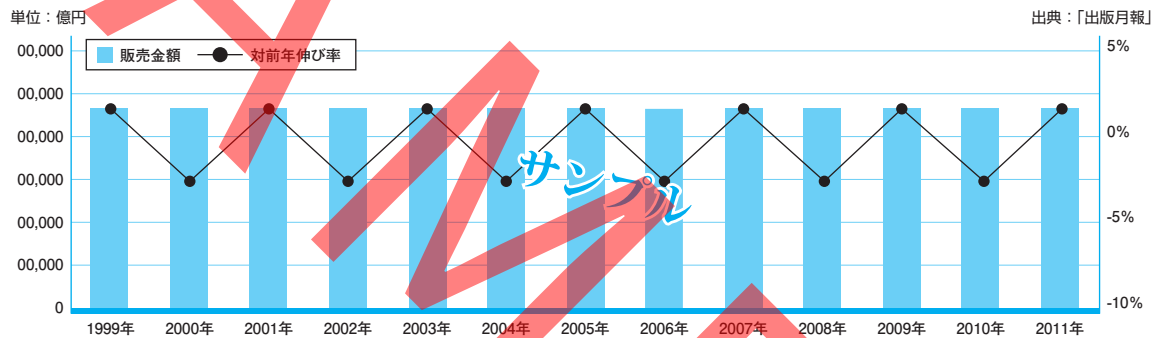
書籍は前年並みも、雑誌は過去最大となる減少

2011年の出版物推定販売金額は、前年比●%減の●兆●000億円となった。2004年のピークから7年連続の市場縮小となっている。読者のニーズにきめ細かく応えられる書籍のほうに読者の関心が向かったため、前年比●%減の●000億円と、前年並みを保った。雑誌は、東日本大震災の影響をより受けるかたちとなり、前年比●%減の●000億円となった。雑誌は1985年以降では初の1兆円割れとなる、過去最大の落ち込みとなっている。

る、過去最大の落ち込みとなっている。

書籍では『体脂肪計タニタの社員食堂』や『謎解きはディナーのあとで』などロングヒットが数多く出たが雑誌は振るわず、2008年の同●%減を上回る過去最大の落ち込みとなった。最盛期の1995年には●億冊だった雑誌の販売部数はついに20億冊を割り込んだ。電子書籍は、残念ながらまだ出版物の減少を補うほど伸びてはいない。

■ 出版物販売金額と伸び率



■ 2011年 年間売れ行き良好書（単行本総合）TOP10

調査期間：2010年12月6日付～2011年11月28日付（2010/11/22～2011/11/20）

出典：オリコン調べ

順位	書名	著者	出版社	定価	発行年月
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					

■ 2011年 ゲーム関連本TOP10

調査期間：2010年12月6日付～2011年11月28日付（2010/11/22～2011/11/20）

出典：オリコン調べ

順位	書名	出版社	発行年月	価格 (税込)	推定売上部数 (万部)
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					

ソーシャルゲーム

00

01

02

03

04

05

06

07

ソーシャルゲーム

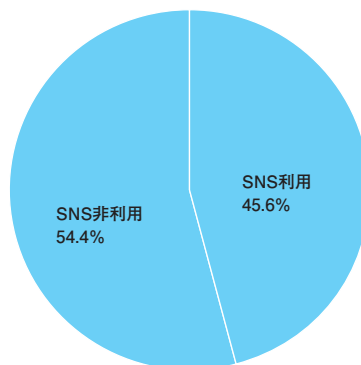
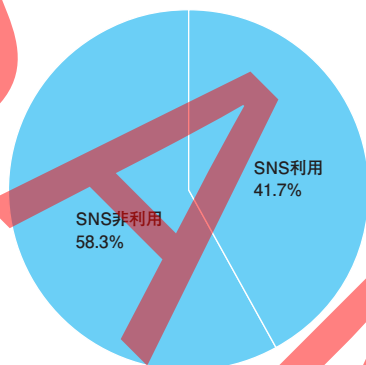
増加する日本のSNSとゲームアプリユーザー

■ 国内SNS利用率の変化

僅かではあるが、2011年9月の調査から約半年で、SNS利用者は5%増加し、SNSの普及を物語っている。

集計期間：2011年9月17日～9月19日 n=19,424
出典：ソーシャルゲームユーザー白書2011

集計期間：2012年2月25日～2月28日 n=69,570
出典：SNSアプリユーザー行動心理レポート

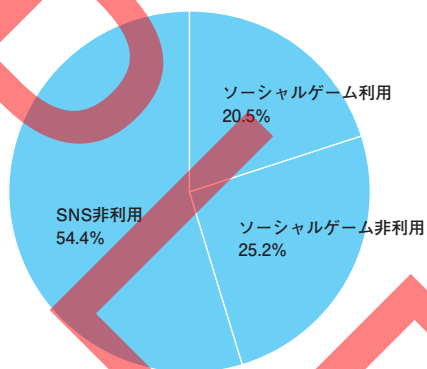
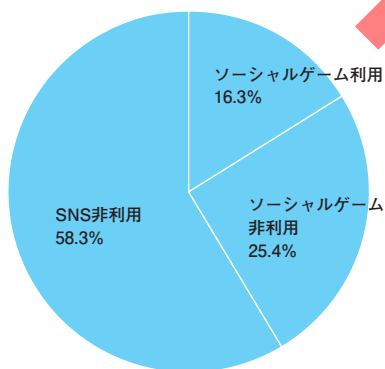


■ 国内ソーシャルゲーム利用率の変化 ※前回調査と単純比較するため対象条件の抽出を調整しています。

ソーシャルゲームをプレイするユーザーが全体の16.3%だったものが、約半年で約5%近く増加している。

集計期間：2011年9月17日～9月19日 n=19,424
出典：ソーシャルゲームユーザー白書2011

集計期間：2012年2月25日～2月28日 n=69,570
出典：SNSアプリユーザー行動心理レポート

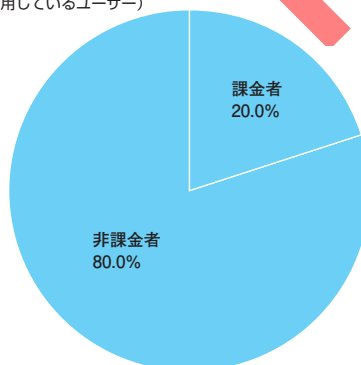
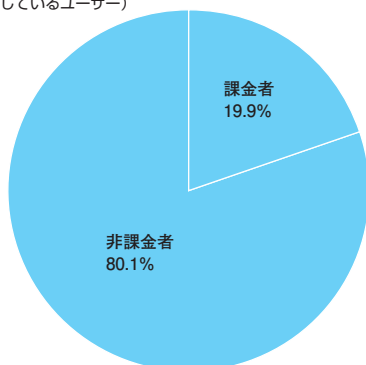


■ ソーシャルゲームの課金者数の変化 ※前回調査と単純比較するため対象条件の抽出を調整しています。

課金率はほぼ変わらないものの、ユーザー数が約4%増加していることを考えると、課金者はむしろ増加していると言える。

集計期間：2011年9月17日～9月19日 n=2,000 (ソーシャルゲームを週2日以上利用しているユーザー)

集計期間：2012年2月25日～2月28日 n=10,501 (ソーシャルゲームを週2日以上利用しているユーザー)



出典：ソーシャルゲームユーザー白書2011

出典：SNSアプリユーザー行動心理レポート

北米、欧州のゲーム市場

00

01

02

03

04

05

06

07

北米、欧州のゲーム市場

米国ゲーム市場

2011年の米国ゲーム市場は、金額ベースで、ハード市場が前年比●%減、ソフト市場が同比●%減の合計(PC・周辺機器含む)で、前年比●%減の約●兆●●●●●億円となった。販売台数ベースでも、マイナス成長となったWiiが金額ベースでも●%減と大幅に縮小したため、ハード市場全体を押し下げた。また、北米、日本、欧州エリア全体で米国の占めるシェアは、前年と同様に●%と、全体の約半分を占める形となっている。

■ 家庭用ゲーム機の推定市場規模 (2010・2011年)

単位：千台・千本

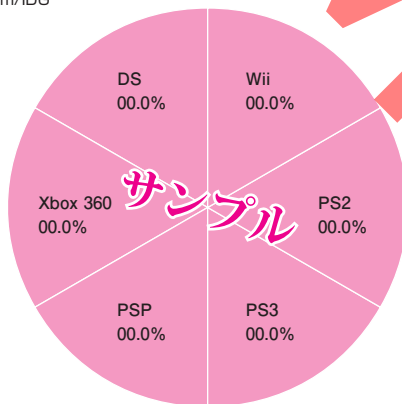
出典：f-ism/IDG

	2010年	2011年	前年比
ハード	0000	0000	00.0%
ソフト	0000	0000	00.0%
	0000億円	0000億円	00.0%

2011年の米国のソフト・ハード販売数は共に減少となった。ソフト販売本数は前年対比で●%と微減にとどまったが、ハード販売台数は同比で●%と●%以上の減少となっている。これは、Wiiの販売台数が前年対比●%減少したことによるもので、PS3とXbox 360が前年より増加し、DSの落ち込みを3DSがカバーしたものの、Wiiの穴埋めをすることができなかった。

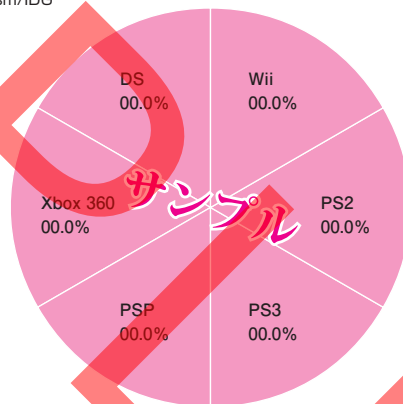
■ 2010年 ハード販売台数シェア

出典：f-ism/IDG



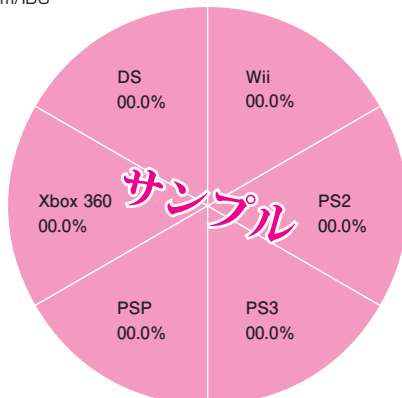
■ 2011年 ハード販売台数シェア

出典：f-ism/IDG



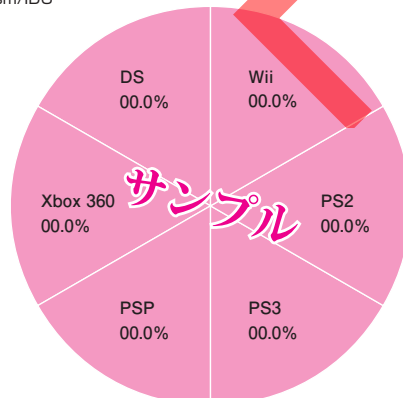
■ 2010年 ソフト販売本数シェア

出典：f-ism/IDG



■ 2011年 ソフト販売本数シェア

出典：f-ism/IDG



2011年 ゲームソフト推定販売本数TOP1000

2011年ゲームソフト推定販売本数 TOP1 ~ 50

集計期間：2010年12月27日～2011年12月25日

年間 順位	ハード	タイトル	メーカー	発売日	税込 価格	ジャンル	推定年間 販売本数
1	3DS	マリオカート7	任天堂	2011/12/1	¥4,800	ACT	
2	3DS	スーパーマリオ 3Dランド	任天堂	2011/11/3	¥4,800	ACT	
3	PSP	モンスターハンターポータブル 3rd	カプコン	2010/12/1	¥5,800	ACT	
4	3DS	モンスターハンター3 (トライ) G	カプコン	2011/12/10	¥5,800	ACT	
5	PS3	ファイナルファンタジー XIII-2	スクウェア・エニックス	2011/12/15	¥7,980	RPG	
6	PSP	ファイナルファンタジー 零式	スクウェア・エニックス	2011/10/27	¥7,700	ACT・RPG	
7	Wii	みんなのリズム天国	任天堂	2011/7/21	¥5,800	ACT	
8	PS3	テイルズ オブ エクシリア	バンダイナムコゲームス	2011/9/8	¥8,379	RPG	
9	Wii	Wii Sports Resort	任天堂	2009/6/25	¥4,800	ACT	
10	Wii	Wii Party	任天堂	2010/7/8	¥4,800	その他	
11	DS	ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー2 プロフェッショナル	スクウェア・エニックス	2011/3/31	¥4,440	RPG	
12	Wii	星のカービィ Wii	任天堂	2011/10/27	¥5,800	ACT	
13	3DS	ゼルダの伝説 時のオカリナ 3D	任天堂	2011/6/16	¥4,800	ACT・ADV	
14	PS3	真・三國無双6	コーエーテクモゲームス	2011/3/10	¥7,560	ACT	
15	DS	ポケットモンスターブラック・ホワイト	ポケモン	2010/9/18	¥4,800	RPG	
16	PSP	ディシディア デュオデシム ファイナルファンタジー	スクウェア・エニックス	2011/3/3	¥6,090	ACT	
17	PS3	機動戦士ガンダム エクストリームバーサス	バンダイナムコゲームス	2011/12/1	¥8,380	ACT	
18	3DS	nintendogs + cats 楽 & Newフレンズ/トイ・ブードル & Newフレンズ/フレンチ・ブル & Newフレンズ	任天堂	2011/2/26	¥4,800	その他	
19	Wii	JUST DANCE (ジャストダンス) Wii	任天堂	2011/10/13	¥5,800	ACT	
20	PS3	龍が如く OF THE END (オブ ジェンド)	セガ	2011/6/9	¥7,980	ACT・ADV	
21	PS3	ワールドサッカー ウイニングイレブン 2012	KONAMI	2011/10/6	¥7,980	ACT	
22	PS3	モンスターハンターポータブル 3rd HD Ver.	カプコン	2011/8/25	¥4,800	ACT	
23	Wii	マリオカートWii	任天堂	2008/4/10	¥5,800	ACT	
24	PSP	第2次スーパーロボット大戦Z 破界篇	バンダイナムコゲームス	2011/4/14	¥7,329	SLG・RPG	
25	Wii	ドンキーコング リターンズ	任天堂	2010/12/9	¥5,800	ACT	
26	Wii	ドラゴンクエスト25周年記念 ファミコン&スーパーファミコン ドラゴンクエストI・II・III	スクウェア・エニックス	2011/9/15	¥4,440	RPG	
27	PSP	ファンタシースターポータブル2 インフィニティ	セガ	2011/2/24	¥5,040	RPG	
28	PSP	AKB1/48 アイドルとグアムで恋したら...	バンダイナムコゲームス	2011/10/6	¥5,229	ADV	
29	3DS	レイトン教授と奇跡の仮面	レベルファイブ	2011/2/26	¥5,980	ADV	
30	PSP	SDガンダム ジージェネレーション ワールド	バンダイナムコゲームス	2011/2/24	¥6,090	SLG	
31	PS3	DARK SOULS (ダークソウル)	フロム・ソフトウェア	2011/9/22	¥7,800	ACT・RPG	
32	PS3	戦国無双3 Z	コーエーテクモゲームス	2011/2/10	¥7,140	ACT	
33	PSP	ダンボール戦機	レベルファイブ	2011/6/16	¥5,980	RPG	
34	DS	あつめて! カービィ	任天堂	2011/8/4	¥3,800	ACT	
35	Wii	New スーパーマリオブラザーズ Wii	任天堂	2009/12/3	¥5,800	ACT	
36	Wii	ゼルダの伝説 スカイウォードソード	任天堂	2011/11/23	¥6,800	ACT・ADV	
37	PSP	テイルズ オブ ザ ワールド レディアント マイソロジー 3	バンダイナムコゲームス	2011/2/10	¥6,279	RPG	
38	PSP	太鼓の達人ぼ〜たぶるDX	バンダイナムコゲームス	2011/7/14	¥5,229	ACT	
39	PS3	コール オブ デューティ モダン・ウォーフェア3 (字幕版)	スクウェア・エニックス	2011/11/17	¥7,980	ACT・STG	
40	3DS	スーパーポケモンスクランブル	ポケモン	2011/8/11	¥4,800	ACT	
41	DS	New スーパーマリオブラザーズ	任天堂	2006/5/25	¥4,800	ACT	
42	PSP	初音ミク -プロジェクト ディーヴァ- エクステンド	セガ	2011/11/10	¥5,229	ACT	
43	PSP	モンハン日記 ぼかぼかアイルー村G	カプコン	2011/8/10	¥3,990	その他	
44	DS	ワンピース ギガントバトル2 新世界 (ニューワールド)	バンダイナムコゲームス	2011/11/17	¥5,230	ACT	
45	DS	ニノ国 漆黒の魔導士	レベルファイブ	2010/12/9	¥6,800	RPG	
46	3DS	イナズマイレブンGO シャイン/ダーク	レベルファイブ	2011/12/15	¥5,800	RPG	
47	Wii	MARIO SPORTS MIX (マリオスポーツミックス)	任天堂	2010/11/25	¥5,800	ACT	
48	PSP	プロ野球スピリッツ 2011	KONAMI	2011/4/14	¥5,980	ACT	
49	PS3	実況パワフルプロ野球2011	KONAMI	2011/7/14	¥6,980	ACT・SLG	
50	DS	逆転検事2	カプコン	2011/2/3	¥5,040	ADV	

サンプル

FGH

FAMITSU GAME HAKUSHO

2011年度ゲーム市場最新レポート 【2011年4月～2012年3月】

- P02 ハード・ソフト販売数
- P03 ハード・ソフト市場規模
- P04 各ハードの累計販売台数
- P05 2011年度ゲームソフト販売本数TOP100(1～50位)
- P06 2011年度ゲームソフト販売本数TOP100(51～100位)
- P07 2011年度 各機種ゲームソフト販売本数TOP10(DS・3DS・PSP・Vita)
- P08 2011年度 各機種ゲームソフト販売本数TOP10(Wii・PS3・XB360・PS2)
- P09 2011年度メーカー別ソフト販売本数TOP30
- P10 2011年度メーカーグループ別ソフト販売本数TOP30
- P11 2001～2011年 販売本数階層別発売タイトル数比率推移
- P12 DSから3DSソフト世代交代／Vita発売後もPSPソフトがまだ売れている
- P13 パーティゲームで盛り返した年末のWii
- P14 500万台に到達したハードの販売台数推移／各ハードのソフト装着率
- P15 2004年度-2011年度 携帯・据え置き機別市場規模推移
- P16 1998-2011年度 市場規模推移／総評