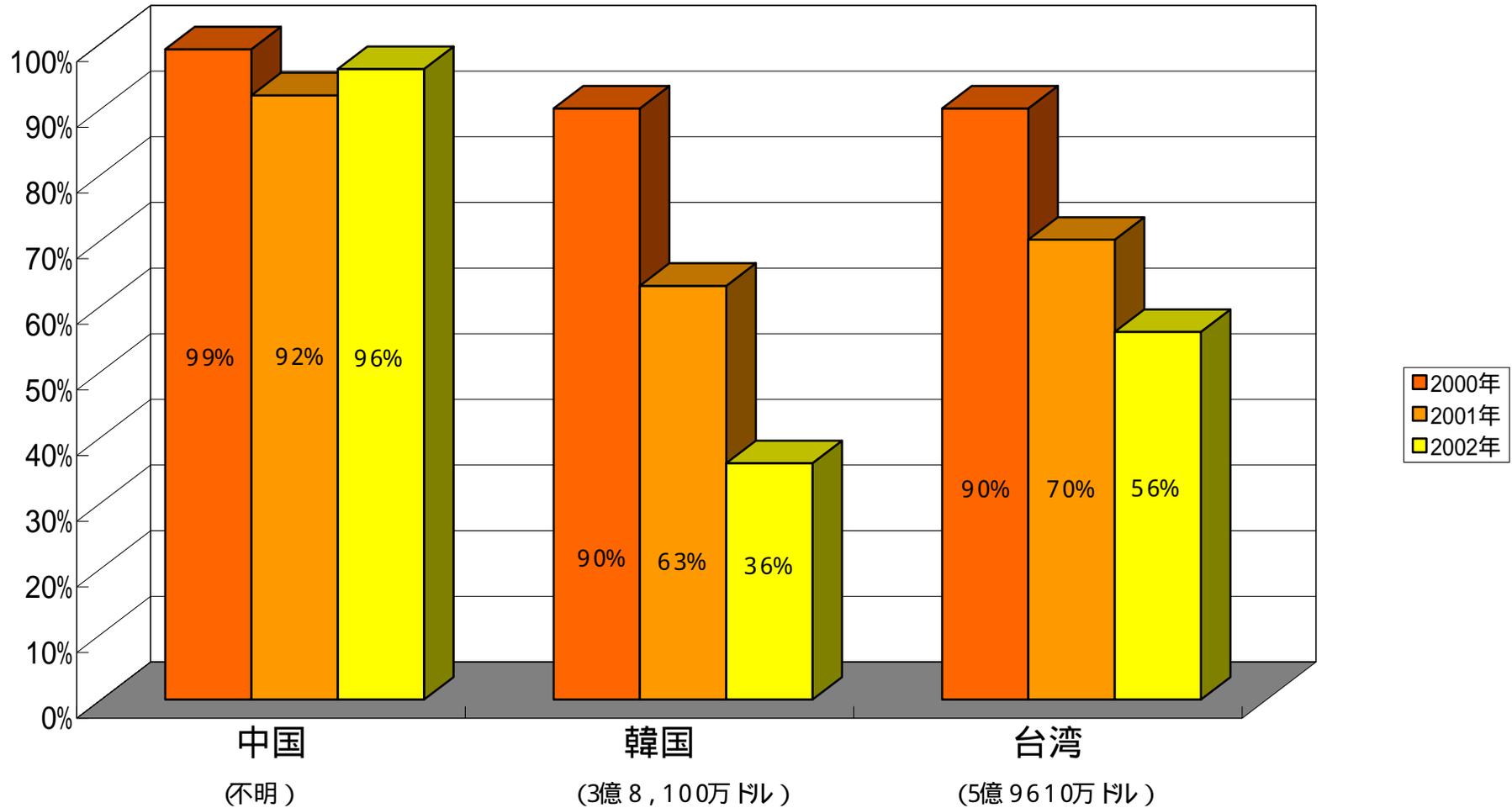


# 東アジアにおけるゲームソフトの推定侵害率の推移



\* IDSA (Interactive Digital Software Association) 調べ

\* ( )内は、2002年推定損害額 (海賊版総数の推計に海賊版の小売価格を積算した額)