

目次

発刊のご挨拶 I
(社団法人コンピュータエンターテインメント協会 会長 辻本憲三)

Greetings on the Publication of the 2005 CESA Games White Paper
Kenzo Tsujimoto, Chairman, Computer Entertainment Supplier's Association

2005CESAゲーム白書発刊に寄せて III
(経済産業省 商務情報政策局 文化情報関連産業課 メディア・コンテンツ課 課長 広実郁郎)

On the Occasion of the Publication of the 2005 CESA Games White Paper
Ikuro Hirozane, Chief (Media and Content Industry Division),
Commerce and Information Policy Bureau, Ministry of Economy, Trade and Industry

第1部 トレンド／業界動向 Part 1. Trend/Current Situation of the Industry

「テレビゲームとのつきあい方」を考える授業実践の開発 (藤川 大祐) 2
Class Project to Let Children Think and Reflect Upon "The Use of Videogames" (Daisuke Fujikawa)

オンラインゲーム市場は「ブルーオーシャン」 6
～日本ゲーム産業への提言～(崔 鐘浩)
The "Blue Ocean" of the Online Game Market
～A proposal for the Japanese Game Industry (CHOI,Jongho)

コンピュータソフトウェアの発展を願い、その一助となる機構を目指して (土井 孝弘) 14
To Make Sofurin Helpful for Developing Computer Software (Takahiro Doi)

対戦格闘ゲーム全国大会「闘劇」の大いなる試み (猿渡 雅史) 20
The Grand "TOUGEKI" , National Fighting Games Competition Trial (Masashi Sawatari)

MSX これまでとこれから (横居 英克) 24
Future and Past of MSX (Hidekatsu Yokoi)

第2部 本書の見方 Part 2. Introduction to This Publication

■ 第1章 ゲーム初心者講座 Chapter 1. Introduction for Beginners to Gaming

1. 本書における「ゲーム」の定義	44
Definition of "Game" in This Publication	
2. 本書における「ネットワークゲーム」の定義	46
Defintion of "Network Game" in This Publication	
3. 携帯電話ゲームコンテンツの種類	48
Types of Mobile Phone Game Contents	
4. ゲームソフトができるまで	49
Production of Game Software	
5. ゲームの流通構造	50
Distribution System for Games	
6. 家庭用ゲーム業界に関する小テスト	51
Quiz on the Household-game Industry	
7. CESAの発行書籍	52
CESA Publications	

▣ 第2章 調査の概要 Chapter 2. Outline of Survey
1. 調査の目的および種類 54 Purposes and Types of Researches
2. メーカー出荷実態調査 55 Research on Shipments by Manufacturers
3. ネットワークゲーム・携帯電話ゲームコンテンツ販売実績調査 56 Research on Sales of Network Game/Mobile Phone Game Contents
4. 東京ゲームショウ2004来場者調査 57 TOKYO GAME SHOW 2004 Visitor Research
5. 2005CESA一般生活者調査 58 2005 CESA Research on the General Public (参考)【韓国】2005ゲームに対する認識及び消費者意識実態調査 (Reference)【Korea】2005 Research on Gaming and Consumer Awareness
6. 2005CESAシニア調査 60 2005 CESA Research on Seniors (参考)【韓国】2005KGDIシニア調査 (Reference)【Korea】2005 KGDI Research on Seniors
7. ネットワークゲーム＆携帯電話コンテンツユーザー調査2005春 62 2005 Spring Research on Users of Network Game/Mobile Phone Game Contents
8. 出荷規模・市場規模データの推計方法 63 Methods for Estimating Shipments and Market Scale
1. 出荷規模の推計方法 63 Estimation of shipments
2. 市場規模推計 64 Estimation of the market scale

第3部 スタティスティックス／統計 Part 3, Statistics

■ 第3章 2004年ゲーム出荷規模・国内市場規模総括 Chapter 3. Summary of 2004 Gaming Shipments/Scale of Domestic Market

1. ゲーム出荷金額規模	68
Amount of Gaming Shipments	
1. ゲーム総出荷金額規模(国内+海外)	68
Gross amount of gaming shipments (domestic + overseas)	
2. ゲーム機種別ハードウェア出荷金額規模(国内+海外)	69
Amount of hardware shipments by game machine type (domestic + overseas)	
3. ゲーム機種別ソフトウェア出荷金額規模(国内+海外)	70
Amount of software shipments by game machine type (domestic + overseas)	
4. 国内・海外別ゲーム出荷金額規模	71
Amount of gaming shipments for both domestic and overseas markets	
2. ゲーム国内市場規模	72
Domestic Gaming Market	
3. ゲーム業界関連動向	73
Trend of Gaming Industry	
1. 「低価格タイトル」「廉価版タイトル」推移	73
Changes in the "low-priced title" and "price-reduced title"	
2. 2004年レーティング審査状況	73
Game titles rated in 2004	
3. ゲーム開発費	74
Game development expenses	
4. ゲーム関連教育機関の卒業者属性および就職率	74
Attribute and employment rate of graduates from game-related educational institutes	

■ 第4章 ゲーム国内市場規模 Chapter 4. Domestic Gaming Market

1. ゲーム機種別国内市場規模	76
Domestic Market by Game Machine	
1. ハードウェア+ソフトウェア	76
Hardware and software	
2. ハードウェア	77
Hardware	
3. ソフトウェア	78
Software	
2. 有料ネットワークゲーム国内市場規模	79
Domestic Market for Charged Network Games	
1. 有料ネットワークゲーム国内市場規模(家庭用ゲーム+パソコン用ゲーム)	79
Domestic market for charged network games(homehold game + PC games)	
2. 「2005CESA一般生活者調査」による推計	80
Estimation based on data from the 2005 CESA Research on the General Public	

■ 第5章 ゲーム出荷規模 Chapter 5. Gaming Shipments

1. 国内出荷の規模	82
Domestic Shipments	
1.国内ハードウェア出荷規模	82
Domestic hardware shipments	
2.国内ソフトウェア出荷規模	84
Domestic software shipments	
2. 海外出荷の規模	86
Overseas Shipments	
1.海外ハードウェア出荷規模	86
Overseas hardware shipments	
2.海外ソフトウェア出荷規模	88
Overseas software shipments	
3.海外出荷先比率	90
Breakdown of exported destinations	

第4部 海外のゲーム市場の動向 Part 4. Trends of Overseas Gaming Markets

■ 第6章 地域別ゲーム市場の動向 Chapter 6. Trends of Gaming Markets by Areas

1. 北米・ヨーロッパのゲーム市場の動向	94
Trend of Gaming Markets in North America and Europe	
1. ハードウェアの出荷台数	94
Hardware shipments	
2. ソフトウェアの出荷本数	96
Software shipments	
2. 韓国のゲーム市場の動向	98
Trend of Korean Gaming Market	
1. 国内ゲーム総市場規模	98
Scale of domestic gaming market	
2. 国内ゲーム市場規模の推移および展望	99
Transition and prospect of domestic gaming market scale	
3. 輸出・輸入金額の推移および展望	100
Transition and prospect of export and import	
4. ゲーム現参加者のゲーム利用状況	101
Participation in gaming by active game players	
3. 台湾のゲーム市場の動向	102
Trend of Taiwanese Gaming Market	

第5部 CESAマーケティングデータ Part 5. CESA Marketing Data

■ 第7章 ゲームユーザーの動向 Chapter 7. Trend of Game Users

1. 家庭用ゲームのプレイ状況 Playing Household Videogames	108
1.保有ハードウェア Hardware ownership	108
2.購入希望のハードウェア Hardware the respondents wish to purchase	109
3.好きなゲームジャンル Favorite game genres	110
4.ゲームプレイ頻度 Frequency of game playing	111
5.ゲームプレイ時間 Duration of game playing	112
2. 自宅でのハードウェア・ソフトウェアの保有スペース Space for Hardware and Software at Home	114
1.ハードウェア・ソフトウェアの保有量 Amount of hardware and software	114
2.ハードウェア・ソフトウェアの保有スペースに関する考え方 Plan for hardware and software space	114

■ 第8章 一般生活者のゲームプレイ動向
Chapter 8. Trend of Game Playing by the General Public

1. テレビゲーム参加人口と潜在需要人口規模	116
Gaming Population and Potential Demand for Videogames	
1.テレビゲーム参加状況	116
Experience of playing videogames	
2.テレビゲーム参加人口推計	117
Estimated population of videogame players	
3.テレビゲーム参加意向	118
Intention to play videogames	
4.テレビゲーム顧客分類	119
Categorization of customers for videogames	
2. テレビゲームハードウェアの保有状況	120
Ownership of Hardware for Videogames	
1.年齢別家庭内保有率および当人稼働率	120
Hardware ownership rate and utilization rate by age	
2.ハードウェア別家庭内保有率および当人稼働率	121
Hardware ownership rate and utilization rate by machine type	
3. テレビゲーム非参加理由	122
Reasons for Not Playing Videogames	
1.テレビゲームをしない・しなくなった主な理由	122
Main reasons for not playing videogames	
2.テレビゲームをしない・しなくなった具体的な理由	123
Specific reasons for not playing videogames	
4. ゲームユーザーのゲーム熱中度	124
Degree of Participation in Gaming by Game Users	
1. ゲームユーザーのゲーム熱中度個人合計値【日本調査結果のみ】	124
Total degree of participation in gaming according to individual game users (for Japanese survey results only)	
2. 日本のゲームユーザーの項目別ゲーム熱中度	125
Degree of participation in gaming by Japanese game users depending on the situation	
3. 韓国のゲームユーザーの項目別ゲーム熱中度	126
Degree of participation in gaming by Korean game users depending on the situation	

■ 第9章 シニア市場の動向 Chapter 9. Trend of Senior Market

1.シニアの生活時間	128
<i>Lifestyle Routines of Seniors</i>	
1. 各行動の平均時間	129
Average duration of each activity	
2. 各行動の時間帯別行動者率(抜粋)	130
Proportion of senior users by activity and time of participation (excerpt)	
2.シニアの家庭用ゲーム接触状況	132
<i>Familiarity of Senior Users with Videogames</i>	
1. テレビゲームハードウェア接触状況 ※日本集計結果のみ	132
Familiarity with hardware for videogames *Japanese survey results only	
2. テレビゲーム参加経験	133
Experience of playing videogames	
3. テレビゲーム現参加者のプレイ状況	134
Game playing of active videogame players	
4. テレビゲーム非参加理由(テレビゲーム非参加者ベース)※日本集計結果のみ	136
Reasons for not playing videogames(all the non-videogame players)*Japanese survey results only	

■ 第10章 ネットワークゲーム・携帯電話ゲームコンテンツユーザーの動向 Chapter 10. Trend of Users of Network Game/Mobile Phone Game Contents

1.有料ネットワークゲームのプレイ状況	138
<i>Playing of Charged Network Games</i>	
1. 有料ネットワークゲームのプレイ経験	138
Experience of playing charged network games	
2. 有料ネットワークゲーム現参加者のプレイ状況	139
Playing of active charged network game players	
2.無料ネットワークゲームのプレイ状況	141
<i>Playing of Free Network Games</i>	
1. 無料ネットワークゲームのプレイ経験	141
Experience of playing free network games	
2. 無料ネットワークゲーム現参加者のプレイ状況	142
Playing of active free network game players	
3.携帯電話ゲームコンテンツのプレイ状況	144
<i>Playing of Mobile Phone Games</i>	
1. 携帯電話ゲームコンテンツのプレイ経験	144
Experience of playing mobile phone games	
2. 携帯電話ゲームコンテンツ現参加者のプレイ状況	145
Playing of active mobile phone game players	

第6部 ゲーム関連マーケティングデータ Part 6, Games Market Statistical Data

■ 第11章 ゲーム国内販売の動向 Chapter 11. Trend of Domestic Gaming Sales	
1.月間販売量の推移 ······	150
Transition of Monthly Sales	
2.ジャンル別販売量 ······	152
Sales by Genre	
■ 第12章 ゲーム周辺市場の動向 Chapter 12. Trend of the Game-Related Products Market	
1.通信インフラの整備状況 ······	154
Development of Communication Infrastructure	
1.ネットワークサービス市場の動向 ······	154
Trend of network services market	
2.インターネットの普及状況 ······	155
Diffusion of the Internet	
3.ブロードバンドの普及状況 ······	156
Diffusion of broadband	
4.携帯インターネットの普及状況 ······	157
Diffusion of mobile Internet	
2.パソコンソフトウェア市場の動向 ······	158
Trend of Personal Computer Software Market	
3.デジタルコンテンツビジネス市場の動向 ······	160
Trend of Digital Content Business Market	
4.ゲーム専門雑誌・攻略本の動向 ······	161
Trend of Game Specialized Magazines	
5.アミューズメント機器市場の動向 ······	162
Trend of Amusement Instrument Market	

第7部 参考資料 Part 7. Reference Materials

■ 第13章 調査関連資料 Chapter 13. Research Materials

1. 調査票見本	166
Survey Specifications		
1.メーカー出荷実態調査	166
Research on shipments by manufacturers		
2.ネットワークゲーム・携帯電話ゲームコンテンツ販売実績調査	174
Research on sales of network game/mobile phone game contents		
2. 出典一覧	178
References		

■ 第14章 CESAゲームアーカイブス Chapter 14. CESA Game Archives

1.ミリオンタイトル動向年表	180
Chronology of million-selling titles		
2.ハードウェア累計出荷台数	184
Accumulated number of hardware shipments		
3.国内歴代ミリオン出荷タイトル	185
Past million shipment titles in Japan		
4.世界歴代ミリオン出荷タイトル(国内+海外)	190
Past international million shipment titles (domestic + overseas)		
5.国内歴代シリーズミリオン出荷タイトル	198
Past million shipment series in Japan		
6.世界歴代シリーズミリオン出荷タイトル(国内+海外)	201
Past international million shipment series (domestic + overseas)		
7.登録者1万人以上のネットワークゲームタイトル	203
Network game titles to which more than ten thousand users subscribe		
8.世界の主なゲーム関連業界団体	204
Major Game-related Organizations in the World		
9.CESAのあゆみ	206
History of CESA		