

## 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 和田洋一	

Greetings on the Occasion of the Publication of the 2009 CESA Games White Paper  
Yoichi Wada, Chairman, Computer Entertainment Suppliers Association

2009CESA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 村上敬亮	

On the Occasion of the Publication of the 2009 CESA Games White Paper  
Keisuke Murakami, Director, Media and Content Industry Division,  
Commerce and Information Policy Bureau, Ministry of Economy, Trade and Industry

## 特別寄稿 Special Contribution

すばらしいエンターテインメント人生 .....	2
コーエーテクモホールディングス株式会社 取締役 名誉会長 襟川恵子	

A Wonderful Life in the Entertainment Industry  
Keiko Erikawa, Director & Chairperson Emeritus, TECMO KOEI HOLDINGS CO., LTD.

## 第1部 トренд/業界動向

Part 1. Trend/Current Situation of the Industry

- ゲームではじまった人生の延長戦 ..... 28  
フリーアナウンサー 鈴木史朗  
The "Overtime" of Life Started by Videogames  
Shiro Suzuki, Freelance Announcer
- 教科書がDSになった! ..... 38  
株式会社パオン 業務部販売課 マネージャー 山本康弘  
Textbooks for Nintendo DS!  
Yasuhiko Yamamoto, Manager, Sales Section, Operations Department, PAON CORPORATION
- 涙でこころ洗浄ソフト ~「99のなみだ」ができるまで~ ..... 50  
株式会社バンダイナムコゲームス「99のなみだ」プロジェクト  
パブリッシング・プロデューサー 石田実緒 / アートディレクター 磯桂子 /  
シナリオ・システムディレクター 青木奈津子 / クリエイティブ・プロデューサー 鈴木恒  
The Story of "99 Tears" - Software for Refreshing the Mind by Shedding Tears  
NAMCO BANDAI Games Inc. "99 Tears" Project  
Mio Ishida, Publishing producer / Keiko Iso, Art director /  
Natsuko Aoki, Scenario director and system director / Hisashi Suzuki, Creative producer
- テレビゲームの脳への影響についての基礎的研究 ..... 62  
日本大学大学院 総合科学研究科 教授 泰羅雅登  
Fundamental Research on the Influence of Videogames on the Human Brain  
Masato Taira, Professor, Advanced Research Institute for the Sciences and Humanities, Nihon University
- 『テレビゲームとレーティングの社会的受容に関する調査報告書』が示すもの ..... 74  
国際基督教大学 教養学部 教授 佐々木輝美  
Discussion of the Study Report on the Social Acceptance of Videogames and the Videogame Rating System  
Teruyoshi Sasaki, Professor, College of Liberal Arts, International Christian University
- 『ゲームセンターあらし』と作者の30年 ..... 82  
マンガ家・小説家・大学院生 すがやみつる  
My 30 Years with "Game Center Arashi"  
Mitsuru Sugaya, Comic writer, novelist and graduate student

## 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. Guidance for Game New comers

1 .本書における「ゲーム」の定義 .....	98
Definition of "Game" in This Publication	
2 .ゲームに関する各種名称の進化・分化について .....	100
Evolution and Differentiation of Game-Related Names	
3 .本書における「ネットワークゲーム」の定義 .....	104
Definition of "Network Game" in This Publication	
4 .携帯電話ゲームコンテンツの種類 .....	106
Types of Mobile Phone Game Contents	
5 .ゲームソフトができるまで .....	107
Production of Game Software	
6 .ゲームの流通構造 .....	108
Distribution System for Games	
1 家庭用ゲームの流通の仕組み .....	108
Distribution system for household games	
2 家庭用ゲーム機でのダウンロード販売のダウンロード流通の仕組み .....	109
Distribution system for the downloading of games for household game units	
7 .家庭用ゲーム業界に関する小テスト .....	110
Quiz on the Household Game Industry	

**第2章 調査の概要** Chapter 2 Outline of Survey

1 調査の目的および種類 .....	112
Purposes and Types of Researches	
2 ゲーム出荷・市場規模実態調査 .....	113
Research on Shipments and Market Scale	
3 東京ゲームショウ2008来場者調査 .....	115
TOKYO GAME SHOW 2008 Visitors Survey	
4 2009CESA一般生活者調査 .....	116
2009 CESA Research on the General Public	
5 出荷規模・市場規模データの推計方法 .....	117
Methods for Estimating Shipments and Market Scale	
1 出荷規模の推計方法 .....	117
Estimation of shipments	
2 市場規模推計 .....	118
Estimation of the market scale	

## 第3部 スタティスティクス / 統計 Part 3 . Statistics

### 第3章 2008年家庭用ゲーム出荷規模・国内市場規模総括 Chapter 3 . Summary of 2008 Household Game Shipments / Scale of Domestic Market

1 家庭用ゲーム出荷金額規模 .....	122
Amount of Household Games Shipped	
1 家庭用ゲーム総出荷金額規模(国内+海外) .....	122
Gross amount of household games shipped (domestic + overseas)	
2 家庭用ゲーム機種別ハードウェア出荷金額規模(国内+海外) .....	123
Amount of hardware shipments by household game machine type (domestic + overseas)	
3 家庭用ゲーム機種別ソフトウェア出荷金額規模(国内+海外) .....	124
Amount of software shipments by household game machine type (domestic + overseas)	
4 国内・海外別家庭用ゲーム出荷金額規模 .....	125
Amount of household games shipped for both domestic and overseas markets	
2 家庭用ゲーム国内市場規模 .....	126
Domestic Market for Household Games	
3 家庭用ゲーム業界関連動向 .....	127
Trend of Household Game Industry	
1 「低価格タイトル」「廉価版タイトル」推移 .....	127
Changes in the "low-priced titles" and "price-reduced title" (estimated by CESA)	
2 2008年レーティング審査状況 .....	127
Game titles rated in 2008	
3 家庭用ゲーム開発費 .....	128
Development costs for household games	

## 第4章 家庭用ゲーム国内市場規模 Chapter 4 . Domestic Market for Household Games

1 家庭用ゲーム機種別国内市場規模 .....	130
Domestic Market by Household Game Machine Type	
1 ハードウェア+ソフトウェア .....	130
Hardware and software	
2 ハードウェア .....	131
Hardware	
3 ソフトウェア .....	132
Software	
2 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 .....	133
Domestic Market for Charged Network Games (Online Games)	
1 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( 家庭用ゲーム+ パソコン用ゲーム ) .....	133
Domestic market for charged network games (online games) (household games + PC games)	
2 『2009CESA一般生活者調査』による推計 .....	134
Estimation based on data from the 2009 CESA Research on the General Public	
3 有料携帯電話ゲームコンテンツ国内市場規模 .....	135
Domestic Market for Charged Mobile Phone Game Contents	
1 有料携帯電話ゲームコンテンツ国内市場規模 .....	135
Domestic market for charged mobile phone game contents	
2 『2009CESA一般生活者調査』による推計 .....	136
Estimation based on data from the 2009 CESA Research on the General Public	

## 第5章 家庭用ゲーム出荷規模 Chapter 5 . Shipments of Household Games

1 .国内出荷の規模 .....	138
Domestic Shipments	
1 国内ハードウェア出荷規模 .....	138
Domestic hardware shipments	
2 国内ソフトウェア出荷規模 .....	140
Domestic software shipments	
2 .海外出荷の規模 .....	142
Overseas Shipments	
1 海外ハードウェア出荷規模 .....	142
Overseas hardware shipments	
2 海外ソフトウェア出荷規模 .....	144
Overseas software shipments	
3 海外出荷先比率 .....	146
Breakdown of exported destinations	
2 .海外製家庭用ゲームソフトウェアの国内出荷( 参考 ) .....	148
Domestic Shipment of Overseas Household Game Software	

## 第4部 CESAマーケティングデータ Part 4. CESA Marketing Data

### 第6章 ゲームユーザーの動向 Chapter 6. Trend of Game Users

1 家庭用ゲームハードウェアの保有状況 .....	152
Ownership of Hardware for Household Games	
1 保有ハードウェア・最多使用ハードウェア .....	152
Hardware ownership/Hardware most frequently used	
2 購入希望のハードウェア .....	153
Hardware the respondents wish to purchase	
2 家庭用ゲームのプレイ状況 .....	154
Playing Household Games	
1 好きなゲームジャンル .....	154
Favorite game genres	
2 ゲームプレイ頻度 .....	155
Frequency of game playing	
3 ゲームプレイ時間 .....	156
Duration of game playing	
4 ソフトウェア購入状況 .....	158
Tendency of software purchases	

## 第7章 一般生活者のゲームプレイ動向 Chapter 7. Trend of Game Playing by the General Public

1 家庭用ゲーム参加人口と潜在需要人口規模	160
Population of Household Game Players and Potential Demand	
1 家庭用ゲーム参加状況	160
Experience of playing household games	
2 家庭用ゲーム参加人口推計	161
Estimated population of household game players	
3 家庭用ゲーム参加意向	162
Intention to play household games	
4 家庭用ゲーム顧客分類	163
Categorization of customers of household games	
2 家庭用ゲームハードウェアの保有状況	164
Ownership of Hardware for Household Games	
1 年齢別家庭内保有率および当人稼働率	164
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	165
Hardware ownership rate and utilization rate by machine type	
3 家庭用ゲーム非参加者の動向	166
Trend of Non-active Players of Household Games	
1 家庭用ゲームをしない・しなくなった主な理由	166
Main reasons for not playing household games	
2 家庭用ゲームをしない・しなくなった具体的な理由	167
Specific reasons for not playing household games	
3 家庭用ゲーム顧客分類別にみた家庭用ゲームをしない・しなくなった主な理由	168
Main reasons for not playing household games by categorization of customers	
4 ゲーム全業態の利用状況	169
Usage of Games in All Categories	
1 本人の「ゲーム」参加率	169
Game participation rate	
2 主に利用するゲームプラットフォーム	170
Game platforms mostly used	



## 第5部 ゲーム関連マーケティングデータ

Part 5 . Games Market Statistical Data

### 第8章 海外のゲーム市場の動向

Chapter 8 . Trends of Overseas Game Markets

1 .米国のゲーム市場の動向	174
Trend of the United States Game Market	
1 ゲームソフトウェア市場規模	174
Scale of the game software market	
2 ゲームソフトウェア販売動向	175
Trend of game software sales	
3 米国ゲームユーザーの動向	177
Trend of US game users	
2 .カナダのゲーム市場の動向	180
Trend of Canadian Game Market	
1 カナダのゲーム販売動向	180
Trend of game sales in Canada	
2 カナダのゲームユーザーの動向	182
Trend of Canadian game users	
3 カナダのエンターテインメント・ソフトウェア産業の動向	185
Trend of Canadian entertainment software industry	
3 .台湾のゲーム市場の動向	186
Trend of Taiwanese Game Market	
1 台湾社会の基礎データ	186
Basic data on Taiwanese society	
2 台湾のゲーム市場の動向	187
Trend of Taiwanese game market	

### 第9章 国内のゲーム関連市場の動向

Chapter 9 . Trend of Domestic Game Market

1 家庭用ゲーム国内販売の動向	192
Trend of Domestic Sales of Household Games	
1 月間販売量の推移	192
Transition of monthly sales	
2 ジャンル別年間販売本数	194
Annual sales by genre	
2 ゲーム専門雑誌・攻略本の動向	195
Trends of Game Specialized Magazines	
3 業務用アミューズメント産業界の市場規模	196
Commercial Amusement Industry Market	
4 映像ソフトウェア市場の動向	197
Trend of Video Software Market	

**第6部 参考資料** Part 6 . Reference Materials**第10章 調査関連資料** Chapter 10 . Research Materials

1 調査票見本 .....	202
Survey Specifications	
1 ゲーム出荷・市場規模実態調査 .....	202
Research on shipments and market scale	
2 出典一覧 .....	214
References	

## 第11章 CESAゲームアーカイブス Chapter 11 .CESA Game Archives

1 .ハードウェア動向年表( 2001~ 2008年 )	216
Chronology of the hardware trends (2001-2008)	
2 .ハードウェア累計出荷台数	217
Accumulated number of hardware shipments	
3 .国内ミリオンタイトル動向年表( 2001~ 2008年 )	218
Chronology tracing domestic trends of million-selling titles (2001-2008)	
4 .国内歴代ミリオン出荷タイトル	220
Past domestic million shipment titles	
5 .世界歴代ミリオン出荷タイトル( 国内+海外 )	226
Past international million shipment titles (domestic + overseas)	
6 .国内歴代シリーズミリオン出荷タイトル	236
Past domestic million shipment series	
7 .世界歴代シリーズミリオン出荷タイトル( 国内+海外 )	239
Past international million shipment series (domestic + overseas)	
8 .家庭用ゲーム機によるネットワークゲーム関連サービス動向年表( 2001~ 2008年 )	241
Chronology of the changes in trends of network game services by household game machine (2001-2008)	
9 .登録者 1万人以上の「ネットワークゲーム( オンラインゲーム )」タイトル( 国内+海外 )	242
Network game (online game) titles to which more than ten thousand users subscribe (domestic + overseas)	
10 .登録者 10万人以上の携帯電話ゲームサイト	243
Mobile phone game sites subscribed by more than 100 thousand users	
11 .ゲームソフトウェアメーカー主催のゲーム大会( 2001~ 2008年 )	244
Game competitions sponsored by game software manufacturers (2001-2008)	
12 .歴代表彰タイトル( 2001~ 2008年 )	246
Past award-winning titles (2001-2008)	
13 .ゲーム関連産業の叙勲・褒章受章者	260
Medals of honor in game industry	
14 .世界の主なゲーム関連業界団体	262
Major game-related organizations in the world	
15 .世界の主なゲーム関連イベント・研修会	264
Major international game events and conferences	
16 .ゲームクリエイター育成のための主な教育機関( 日本国内 )	266
Major educational institutes to train game creators in Japan	
17 .CESAのあゆみ( 2001~ 2008年 )	268
History of CESA (2001-2008)	
18 .CESAの発行書籍	270
CESA publications	