

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 Publication of the 2006 CESA Games White Paper
 Yoichi Wada, Chairman, Computer Entertainment Supplier's Association

2006CESA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 小糸正樹)

On the Occasion of the Publication of the 2006 CESA Games White Paper
 Masaki Koito, Director (Media and Content Industry Division),
 Commerce and Information Policy Bureau, Ministry of Economy, Trade and Industry

特別寄稿 Special Contribution

CESA社団法人化10周年に寄せて (CESA初代会長 上月景正) 2
 On the Tenth Anniversary of the Incorporation of CESA (Kagemasa Kozuki, the first CESA Chairman)

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

音楽とゲームと僕～ドラゴンクエストとの20年～ (すぎやまこういち) 12
 Music, Games and Myself — Twenty Years with Dragon Quest (Koichi Sugiyama)

東京都杉並区で始まった「ゲーム機と学校教育のコラボレーション」 (大木和彦) 16
 "Collaboration between Gaming Machines and School Education" Launched by Tokyo's Suginami Ward (Kazuhiko Oki)

社会貢献に寄与するゲームソフト制作から見えてきた新しい可能性 (高橋一也) 24
 New Possibilities Discovered While Producing Socially Beneficial Game Software (Kazuya Takahashi)

「ロックマン エグゼ」シリーズを制覇する山口兄弟が教えてくれるもの (山口兄弟) 28
 What is Learned from the Yamaguchi Brothers who Conquered the "Mega Man Battle Network" Series (The Yamaguchi brothers)

「ゲーム脳」とは何か?～「日本人として非常に恥ずかしい」 (府元晶) 34
 Gamebrain Syndrome — "Disgraceful for a Japanese" (Akira Fumoto)

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	52 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	54 Definition of "Network Game" in This Publication
3. 携帯電話ゲームコンテンツの種類	56 Types of Mobile Phone Game Contents
4. ゲームソフトができるまで	57 Production of Game Software
5. ゲームビジネスの収支構造例	58 Structure of Revenue and Expenditure in the Game Industry
1.家庭用ゲームソフトウェア(パッケージソフトウェア)の収支構造例	58 Profit-loss structure of household game software (packaged software)
2.携帯電話ゲームコンテンツの収支構造例	60 Profit-loss structure of mobile phone game content
3.ネットワークゲームの収支構造例	62 Profit-loss structure of network games
6. ゲームの流通構造	64 Distribution System for Games
7. 家庭用ゲーム業界に関する小テスト	65 Quiz on the Household-game Industry
8. CESAの発行書籍	66 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	68
Purposes and Types of Researches	
2. メーカー出荷実態調査	69
Research on Shipments by Manufacturers	
3. 東京ゲームショウ2005来場者調査	71
TOKYO GAME SHOW 2005 Visitor Research	
4. 2006CESA一般生活者調査	72
2006 CESA Research on the General Public	
(参考)【韓国】2006ゲームに対する認識及び消費者意識実態調査 (Reference)【Korea】2006 Research on Gaming and Consumer Awareness	
5. 出荷規模・市場規模データの推計方法	74
Methods for Estimating Shipments and Market Scale	
1.出荷規模の推計方法	74
Estimation of shipments	
2.市場規模推計	75
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 2005年家庭用ゲーム出荷規模・国内市場規模総括 Chapter 3. Summary of 2005 Household Game Shipments/Scale of Domestic Market

1. 家庭用ゲーム出荷金額規模	80
Amount of Household Games Shipped	
1.家庭用ゲーム総出荷金額規模(国内+海外)	80
Gross amount of household games shipped (domestic + overseas)	
2.家庭用ゲーム種類別ハードウェア出荷金額規模(国内+海外)	81
Amount of hardware shipments by household game machine type (domestic + overseas)	
3.家庭用ゲーム種類別ソフトウェア出荷金額規模(国内+海外)	82
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	83
Amount of household games shipped for both domestic and overseas markets	
2. 家庭用ゲーム国内市場規模	84
Domestic Market for Household Games	
3. 家庭用ゲーム業界関連動向	85
Trend of Household Game Industry	
1.「低価格タイトル」「廉価版タイトル」推移	85
Changes in the "low-priced titles" and "price-reduced title" (estimated by CESA)	
2.2005年レーティング審査状況	85
Game titles rated in 2005	
3.家庭用ゲーム開発費	86
Development expenses for household games	

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

1. 家庭用ゲーム機種別国内市場規模	88
<i>Domesitc Market by Household Game Machine Type</i>	
1.ハードウェア+ソフトウェア	88
Hardware and software	
2.ハードウェア	89
Hardware	
3.ソフトウェア	90
Software	
2. 有料ネットワークゲーム国内市場規模	91
<i>Domesitc Market for Charged Network Games</i>	
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)	91
Domesitc market for charged network games (household games + PC games)	
2.「2006CESA一般生活者調査」による推計	92
Estimation based on data from the 2006 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	94
<i>Domestic Shipments</i>	
1.国内ハードウェア出荷規模	94
Domestic hardware shipments	
2.国内ソフトウェア出荷規模	96
Domestic software shipments	
2. 海外出荷の規模	98
<i>Overseas Shipments</i>	
1.海外ハードウェア出荷規模	98
Overseas hardware shipments	
2.海外ソフトウェア出荷規模	100
Overseas software shipments	
3.海外出荷先比率	102
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 地域別ゲーム市場動向 Chapter 6. Trends of Gaming Markets by Areas

1. 米国のゲーム市場の動向	106
Trend of US Gaming Markets	
1.ゲームソフトウェア市場規模	106
Scale of the game software market	
2.ゲームソフトウェア販売動向	107
Trend of game software sales	
3.米国ゲームユーザーの動向	109
Trend of US game users	
2. 韓国のゲーム市場の動向	110
Trend of Korean Gaming Market	
1.国内ゲーム総市場規模	110
Scale of domestic gaming market	
2.国内ゲーム市場規模の推移および展望	111
Transition and prospect of domestic gaming market scale	
3.輸出・輸入金額の推移および展望	112
Transition and prospect of export and import	
4.ゲーム現参加者のゲーム利用状況	113
Participation in gaming by active game players	
3. 台湾のゲーム市場の動向	114
Trend of Taiwanese Gaming Market	
1.台湾社会の基礎データ	114
Basic data on Taiwanese society	
2.台湾のゲーム市場の動向	115
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. 家庭用ゲームハードウェアの保有状況	122
Ownership of Hardware for Household Videogames	
1.保有ハードウェア	122
Hardware ownership	
2.購入希望のハードウェア	123
Hardware the respondents wish to purchase	
3.家庭用ゲーム機本体カラーの好み	124
Preference of color for the body of a household game machine	
2. 家庭用ゲームのプレイ状況	125
Playing Household Videogames	
1.ゲームプレイ頻度	125
Frequency of game playing	
2.ゲームプレイ時間	126
Duration of game playing	
3.好きなゲームジャンル	128
Favorite game genres	

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. 家庭用ゲーム参加人口と潜在需要人口規模	130
<i>Gaming Population and Potential Demand for Household Videogames</i>	
1.家庭用ゲーム参加状況	130
Experience of Playing household videogames	
2.家庭用ゲーム参加人口推計	131
Estimated population of household videogame players	
3.家庭用ゲーム参加意向	132
Intention to play household videogames	
4.家庭用ゲーム顧客分類	133
Categorization of customers for household videogames	
2. 家庭用ゲームハードウェアの保有状況	134
<i>Ownership of Hardware for Household Videogames</i>	
1.年齢別家庭内保有率および当人稼働率	134
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	135
Hardware ownership rate and utilization rate by machine type	
3. 家庭用ゲーム非参加者の動向	136
<i>Trend of Non-active Players of Household Videogames</i>	
1.家庭用ゲームをしない・しなくなった主な理由	136
Main reasons for not playing household videogames	
2.家庭用ゲームをしない・しなくなった具体的な理由	137
Specific reasons for not playing household videogames	
3.家庭用ゲームからの移行活動【家庭用ゲーム旧ユーザーベース】	138
Interests taken up after giving up videogames (all the former household videogame users)	
4. 主に利用するゲームプラットフォーム	139
<i>Game Platforms Mostly Used</i>	

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9章 家庭用ゲーム国内販売の動向 Chapter 9. Trend of Domestic Sales of Household Games

1. 月間販売量の推移	144
Transition of Monthly Sales	
2. ジャンル別年間販売本数	146
Annual Sales by Genre	

第10章 携帯電話ゲームコンテンツ市場の動向 Chapter 10. Trend of Mobile Phone Game Content Market

1. 携帯電話ゲームコンテンツの利用動向	148
Use of Mobile Phone Game Contents	
1.携帯電話市場の動向	148
Trend of the mobile phone market	
2.携帯電話ゲームコンテンツユーザーの動向 — モバイル・コンテンツ・フォーラムの調査より —	149
Trend of mobile phone game content users -based on the research result of Mobile Content Forum-	
2. 有料携帯電話ゲームコンテンツ国内市場規模	151
Trend of 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	151
Trend of domestic market for charged mobile phone game contents	
2.「2006CESA一般生活者調査」による推計	152
Estimation based on data from the 2006 CESA Research on the General Public	

第11章 ゲーム周辺市場の動向 Chapter 11. Trend of the Game-Related Products Market

1. 情報通信サービスの動向	154
Trends of Information and Communication Services	
1.インターネットの普及状況	154
Diffusion of the Internet	
2.プロードバンドの普及状況	155
Diffusion of broadband	
3.世帯における情報通信サービスの利用状況	156
Household utilization of information and communication services	
2. コンテンツ市場の動向	157
Trend of Content Market	
3. パソコンソフトウェア市場の動向	158
Trend of Personal Computer Software Market	
4. 複合カフェ市場の動向	160
Trend of Complex Cafe Market	
5. ゲーム専門雑誌・攻略本の動向	161
Trends of Game Specialized Magazines	
6. アミューズメント機器市場の動向	162
Trend of Amusement Instrument Market	

第7部 參考資料 Part 7. Reference Materials**第12章 調査関連資料 Chapter 12. Research Materials**

1. 調査票見本	166
Survey Specifications		
1.メーク一出荷実態調査	166
Research on shipments by manufacturers		
2. 出典一覧	176
References		

第13章 CESAゲームアーカイブス Chapter 13. CESA Game Archives

1. ハードウェア動向年表 ······	178
Chronology of hardware trends	
2. ネットワークゲーム関連サービス動向年表 ······	180
Chronology of the changes in trends of network game services	
3. ハードウェア累計出荷台数 ······	181
Accumulated number of hardware shipmenhts	
4. 国内ミリオントイトル動向年表 ······	182
Chronology tracing domestic trends of million-selling titles	
5. 国内歴代ミリオン出荷タイトル ······	186
Past domestic million shipment titles	
6. 世界歴代ミリオン出荷タイトル(国内+海外) ······	191
Past international million shipment titles (domestic + overseas)	
7. 国内歴代シリーズミリオン出荷タイトル ······	199
Past domestic million shipment series	
8. 世界歴代シリーズミリオン出荷タイトル(国内+海外) ······	202
Past international million shipment series (domestic + overseas)	
9. 歴代表彰タイトル ······	204
Past award-winning titles	
10. ゲームソフトウェアメーカー主催のゲーム大会 ······	214
Gaming competitions sponsored by game software manufacturers	
11. 登録者1万人以上のネットワークゲームタイトル(国内+海外) ······	215
Network game titles to which more ten thousand users subscribe (domestic + oveerseas)	
12. 登録者10万人以上の携帯電話ゲームサイト ······	215
Mobile phone game sites subscribed to by more than 100 thousand users	
13. 世界の主なゲーム関連業界団体 ······	216
Major Game-related Organizations in the World	
14. 世界の主なゲーム関連イベント・研修会 ······	218
Major international gaming events and conferences	
15. CESAのあゆみ ······	220
History of CESA	