

## 目次

<b>発刊のご挨拶</b> .....	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	
<b>Greetings on the Publication of the 2008 CESA Games White Paper</b>	
Yoichi Wada, Chairman, Computer Entertainment Supplier's Association	
<b>2008CESAゲーム白書発刊に寄せて</b> .....	III
経済産業省 商務情報政策局 文化情報関連産業課 課長 前田泰宏	
<b>On the Occasion of the Publication of the 2008 CESA Games White Paper</b>	
Yasuhiro Maeda, Director, Media and Content Industry Division, Commerce and Information Policy Bureau, Ministry of Economy, Trade and Industry	

**特別寄稿** Special Contribution

<b>次世代のエンターテインメントへ託すもの</b> .....	2
株式会社ナムコ 創業者 中村雅哉	
<b>Entertainment to Pass on to the Next Generation</b>	
Masaya Nakamura, Founder of NAMCO LIMITED.	

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

- ゲームの教育と研究の役割ーゲームの明るい未来のためにー** ..... 14  
 東京大学大学院情報学環 教授／日本デジタルゲーム学会 会長 馬場章
- The Role of Game Education and Game Studies – Toward a Bright Future for Games –  
 Akira Baba, President, Digital Games Research Association/  
 Professor, Graduate School of Interdisciplinary Information Studies, The University of Tokyo
- 「プレイステーション3」で疾病の原因究明に貢献** ..... 28  
 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント エグゼクティブ・バイス・プレジデント  
 (テクノロジープラットフォーム担当)兼CTO兼戦略企画部部长 茶谷公之
- Determination of the Causes of Diseases by Means of PLAYSTATION®3  
 Masayuki Chatani, Executive Vice President of Sony Computer Entertainment Inc.  
 (in charge of technology platform), CTO, and Manager of Strategy and Planning Division
- 開発体験型インターンシップへの取り組み** ..... 34  
 株式会社フロム・ソフトウェア 管理部 人事課 課長 立野怜子
- Experience-oriented Internship Program of Game Development  
 Reiko Tateno, Chief of Personnel Section, Administrative Department, FromSoftware Inc.
- 存在感と存在価値を取り戻すためにーエイプリルフールコンテンツに込めた思いー** ..... 44  
 アイレムソフトウェアエンジニアリング株式会社 チーフプロデューサー 九条一馬
- Regaining Presence and Impact - Thoughts behind the April Fool's Day Project  
 Kazuma Kujo, Chief Producer, IREM SOFTWARE ENGINEERING INC.
- 『saku saku』とゲーム業界の皆さんとの関わり** ..... 50  
 株式会社tvkコミュニケーションズ ミューコムカンパニー 企画制作部長 武内和之
- "saku saku" and Commitment to the Game Industry  
 Kazuyuki Takeuchi, Planning and Production Manager, tvk Communications, Mucom Company
- 生誕30周年を迎えた『スペースインベーダー』** ..... 58  
 株式会社ドリームス 代表取締役 西角友宏
- The 30th Anniversary of "Space Invaders"  
 Tomohiro Nishikado, President, Dreams Co.

## 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 Newcomers

1. 本書における「ゲーム」の定義	68
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	70
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	74
Definition of "Network Game" in This Publication	
4. 携帯電話ゲームコンテンツの種類	76
Types of Mobile Phone Game Contents	
5. ゲームソフトができるまで	77
Production of Game Software	
6. ゲームビジネスの収支構造例	78
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	78
Profit-loss structure of household game software (packaged software)	
2. ネットワークゲームの収支構造例	80
Profit-loss structure of network games	
3. 携帯電話ゲームコンテンツの収支構造例	82
Profit-loss structure of mobile phone game content	
7. ゲームの流通構造	84
Distribution System for Games	
1. 家庭用ゲームの流通の仕組み	84
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	85
Distribution system for the downloading of games for household game units	
8. 家庭用ゲーム業界に関する小テスト	86
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	88
Purposes and Types of Researches	
2. メーカー出荷実態調査	89
Research on Shipments by Manufacturers	
3. 東京ゲームショー2007来場者調査	91
TOKYO GAME SHOW 2007 Visitor Research	
4. 2008CESA一般生活者調査	92
2008 CESA Research on the General Public	
(参考)【韓国】2008ゲームに対する認識及び消費者意識実態調査	
(Reference)【Korea】2008 Research on Games and Consumer Awareness	
5. 出荷規模・市場規模データの推計方法	94
Methods for Estimating Shipments and Market Scale	
1. 出荷規模の推計方法	94
Estimation of shipments	
2. 市場規模推計	95
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 2007年家庭用ゲーム出荷規模・国内市場規模総括 Chapter 3. Summary of 2007 Household Game Shipments/Scale of Domestic Market

<b>1. 家庭用ゲーム出荷金額規模</b> .....	100
Amount of Household Games Shipped	
1. 家庭用ゲーム総出荷金額規模(国内+海外) .....	100
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) .....	101
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) .....	102
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 .....	103
Amount of household games shipped for both domestic and overseas markets	
<b>2. 家庭用ゲーム国内市場規模</b> .....	104
Domestic Market for Household Games	
<b>3. 家庭用ゲーム業界関連動向</b> .....	105
Trend of Household Game Industry	
1. 「低価格タイトル」「廉価版タイトル」推移 .....	105
Changes in the "low-priced titles" and "price-reduced title" (estimated by CESA)	
2. 2007年レーティング審査状況 .....	105
Game titles rated in 2007	
3. 家庭用ゲーム開発費 .....	106
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

<b>1. 家庭用ゲーム機種別国内市場規模</b> .....	108
Domestic Market by Household Game Machine Type	
1. ハードウェア+ソフトウェア .....	108
Hardware and software	
2. ハードウェア .....	109
Hardware	
3. ソフトウェア .....	110
Software	
<b>2. 有料ネットワークゲーム国内市場規模</b> .....	111
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) .....	111
Domestic market for charged network games (household games + PC games)	
2. 「2008CESA一般生活者調査」による推計 .....	112
Estimation based on data from the 2008 CESA Research on the General Public	
<b>3. 有料携帯電話ゲームコンテンツ国内市場規模</b> .....	113
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 .....	113
Domestic market for charged mobile phone game contents	
2. 「2008CESA一般生活者調査」による推計 .....	114
Estimation based on data from the 2008 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

<b>1. 国内出荷の規模</b> .....	116
Domestic Shipments	
1. 国内ハードウェア出荷規模 .....	116
Domestic hardware shipments	
2. 国内ソフトウェア出荷規模 .....	118
Domestic software shipments	
<b>2. 海外出荷の規模</b> .....	120
Overseas Shipments	
1. 海外ハードウェア出荷規模 .....	120
Overseas hardware shipments	
2. 海外ソフトウェア出荷規模 .....	122
Overseas software shipments	
3. 海外出荷先比率 .....	124
Breakdown of exported destinations	
<b>2. 海外製家庭用ゲームソフトウェアの国内出荷 (参考)</b> .....	126
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 .....	130
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 .....	130
Hardware ownership/Hardware most frequently used	
2. 購入希望のハードウェア .....	131
Hardware the respondents wish to purchase	
2. 家庭用ゲームのプレイ状況 .....	132
Playing Household Games	
1. 好きなゲームジャンル .....	132
Favorite game genres	
2. ゲームプレイ頻度 .....	133
Frequency of game playing	
3. ゲームプレイ時間 .....	134
Duration of game playing	
4. ソフトウェア購入状況 .....	136
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

<b>1. 家庭用ゲーム参加人口と潜在需要人口規模</b> .....	138
Population of Household Game Players and Potential Demand	
1. 家庭用ゲーム参加状況 .....	138
Experience of playing household games	
2. 家庭用ゲーム参加人口推計 .....	139
Estimated population of household game players	
3. 家庭用ゲーム参加意向 .....	140
Intention to play household games	
4. 家庭用ゲーム顧客分類 .....	141
Categorization of customers for household games	
<b>2. 家庭用ゲームハードウェアの保有状況</b> .....	142
Ownership of Hardware for Household Games	
1. 年齢別家庭内保有率および当人稼働率 .....	142
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 .....	143
Hardware ownership rate and utilization rate by machine type	
<b>3. 家庭用ゲーム非参加者の動向</b> .....	144
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 .....	144
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 .....	145
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 .....	146
Main reasons for not playing household games by categorization of customers	
<b>4. 主に利用するゲームプラットフォーム</b> .....	147
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. 台湾のゲーム市場の動向	152
Trend of Taiwanese Game Market	
1. 台湾社会の基礎データ	152
Basic data on Taiwanese society	
2. 台湾のゲーム市場の動向	153
Trend of Taiwanese game market	
2. カナダのゲーム市場の動向	160
Trend of Canadian Game Market	
1. カナダのゲーム販売動向	160
Trend of game sales in Canada	
2. カナダのゲームユーザーの動向	162
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	165
Trend of Canadian entertainment software industry	

### 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	168
Trend of Domestic Sales of Household Games	
1. 月間販売量の推移	168
Transition of monthly sales	
2. ジャンル別年間販売本数	170
Annual sales by genre	
2. 国内ゲーム関連企業の概要	171
Outline of Domestic Game-related Companies	
3. ゲーム専門雑誌・攻略本の動向	172
Trends of Game Specialized Magazines	
4. 業務用アミューズメント産業界の市場規模	173
Commercial Amusement Industry Market	
5. 映像ソフトウェア市場の動向	174
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	178
Survey Specifications	
1. メーカー出荷実態調査	178
Research on shipments by manufacturers	
2. 出典一覧	188
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	190
Chronology of hardware trends	
2. ネットワークゲーム関連サービス動向年表	192
Chronology of the changes in trends of network game services	
3. ハードウェア累計出荷台数	193
Accumulated number of hardware shipments	
4. 国内ミリオンタイトル動向年表	194
Chronology tracing domestic trends of million-selling titles	
5. 国内歴代ミリオン出荷タイトル	200
Past domestic million shipment titles	
6. 世界歴代ミリオン出荷タイトル(国内+海外)	205
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	215
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)	218
Past international million shipment series (domestic + overseas)	
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)	220
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	221
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	222
Game competitions sponsored by game software manufacturers	
12. 歴代表彰タイトル	224
Past award-winning titles	
13. 世界の主なゲーム関連業界団体	238
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	240
Major international game events and conferences	
15. ゲーム関連クリエイター育成のための主な教育機関(日本国内)	242
Major educational institutes to train game creators in Japan	
16. CESAのあゆみ	244
History of CESA	
17. CESAの発行書籍	246
CESA publications	