

目次

発刊のご挨拶	
一般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 2011 CESA Games White Paper Yoichi Wada, Chairman, Computer Entertainment Supplier's Association	

特別寄稿 Special Contribution

遊戯機械産業の先駆者たち

日本SC遊園協会

The Pioneers of the Amusement Machine Industry
Nihon Shopping Center Amusement Park Operator's Association

はじめに	2
Foreword	
祝辞	4
Congratulations	
遠藤嘉一 ～その経歴と功績～	14
Kaichi Endo - His Career and Contributions	
先駆者達	26
Other Pioneer	
アミューズメントマシンのルーツ	50
Origin of Amusement Machines	
年譜	58
History of Amusement Machines	
「遠藤嘉一氏を称え先駆者をしのぶ会」の開催を祝す	60
Compliments on the Holding of the "Meeting to Honor Mr. Kaichi Endo and Commemorate the Pioneers of the Game Industry"	
【参考】アミューズメント業界組織化の変遷	68
【Reference】Changes of the Amusement Industry Organizations in Japan	

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

- アークシステムワークス株式会社の「国際インターンシップ制度」の取り組み** 70
 アークシステムワークス株式会社 代表取締役 木戸岡 稔
- The International Internship Program at ARC SYSTEM WORKS CO., LTD.
 Minoru Kidooka, President, ARC SYSTEM WORKS CO.,LTD.
- 建設とゲームの協働が生み出す、新しい付加価値
 ～前田建設「ファンタジー営業部」とは何か～** 88
 前田建設工業株式会社 経営管理本部 総合企画部 広報グループ グループ長 岩坂 照之
- New Values Created Through Collaboration Between Construction and Game Industries
 — What is the “Fantasy Marketing Department” of MAEDA CORPORATION?
 Teruyuki Iwasaka, General Manager, Public Relations Group, General Planning Division,
 Business Management Department, MAEDA CORPORATION
- バンダイナムコゲームスの教科書制作事業
 ～ゲームのノウハウを投入し、小学校向け教科書を共同制作** 98
 株式会社バンダイナムコゲームス 社長室 新規事業部 ゼネラルマネージャー 一木 裕佳
- Production of Textbooks by NAMCO BANDAI Games
 Collaborative production of elementary school textbooks by use of game know-how
 Yuka Ichiki, General Manager, Office of the President, New Business Department, NAMCO BANDAI Games Inc.
- 悪いのはゲームではなく親の無理解 ～ゲームにおける「躾（しつけ）」の必要** 112
 千葉大学大学院教育研究科 講師 星 幸広
- The Video Game is Not to Blame: Parents Need Better Understanding and to Instill Discipline in Their Children
 Yukihiro Hoshi, Lecturer, Graduate School of Education, Chiba University
- 「NEOGEO」生誕20周年を経て —これまでとこれから—** 122
 株式会社SNKプレイモア ゲーム事業部 国内事業ユニット ユニットマネージャー 伊藤 誠
 鈴木 涼子
- On the 20th Anniversary of NEOGEO: Its Past and Future
 Makoto Ito, General Manager / Ryoko Suzuki,
 Domestic Business Dept., GAME Division, SNK PLAYMORE CORPORATION

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	136
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	138
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	142
Definition of "Network Game" in This Publication	
4. ゲームメーカーの会社組織構成	144
Corporate Organization of Game Software Manufacturers	
5. ゲームソフトができるまで	145
Production of Game Software	
6. ゲームの流通構造	146
Distribution System for Games	
1. 家庭用ゲーム(パッケージ)の流通の仕組み	146
Distribution system for household games (packages)	
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	147
Distribution system for the downloading of games for household game units	
7. ソーシャルネットワークゲームのビジネス構造	148
Market Structure of Social Network Games	
8. ゲームの活用分野の広がり	149
Expansion of the Use of Games	
9. 家庭用ゲーム業界に関する小テスト	150
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	152
Purposes and Types of Researches	
2. ゲーム出荷・市場規模実態調査	153
Research on Shipments and Market Scale	
3. 東京ゲームショウ2010来場者調査	156
TOKYO GAME SHOW 2010 Visitors Survey	
4. 2011CESA一般生活者調査	157
2011 CESA Research on the General Public	
(参考)【韓国】2011ゲーム利用に関する実態調査	
(Reference)【Korea】2011 Research on the Use of Games	
5. 出荷規模・市場規模データの推計方法	159
Methods for Estimating Shipments and Market Scale	
1. 出荷規模の推計方法	159
Estimation of shipments	
2. 市場規模推計	160
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 2010年家庭用ゲーム出荷規模・国内市場規模総括 Chapter 3. Summary of 2010 Household Game Shipments/Scale of Domestic Market

1. 家庭用ゲーム出荷金額規模	164
Amount of Household Games Shipped	
1. 家庭用ゲーム総出荷金額規模(国内+海外)	164
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)	165
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)	166
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	167
Amount of household games shipped for both domestic and overseas markets	
2. 家庭用ゲーム国内市場規模	168
Domestic Market for Household Games	
3. 家庭用ゲーム機専用ダウンロード販売サービスによるゲームコンテンツ配信動向	169
Trends in Game Contents Sales through Downloading from Online Sales Sites for Household Games	
4. 家庭用ゲーム業界関連動向	170
Trend of Household Game Industry	
1. 「低価格タイトル」「廉価版タイトル」推移	170
Changes in the "low-priced titles" and "price-reduced title" (estimated by CESA)	
2. 2010年レーティング審査状況	170
Game titles rated in 2010	
3. 家庭用ゲーム開発費	171
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	174
Domestic Market by Household Game Machine Type	
1. ハードウェア+ソフトウェア	174
Hardware and software	
2. ハードウェア	175
Hardware	
3. ソフトウェア	176
Software	
2. 【参考】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	177
【Reference】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)	177
Domestic market for charged network games(online games)(household games + PC games)	
2. 「2011CESA一般生活者調査」による推計	178
Estimation based on data from the 2011 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	180
Domestic Shipments	
1. 国内ハードウェア出荷規模	180
Domestic hardware shipments	
2. 国内ソフトウェア出荷規模	182
Domestic software shipments	
2. 海外出荷の規模	184
Overseas Shipments	
1. 海外ハードウェア出荷規模	184
Overseas hardware shipments	
2. 海外ソフトウェア出荷規模	186
Overseas software shipments	
3. 海外出荷先比率	188
Breakdown of exported destinations	
3. 海外製家庭用ゲームソフトウェアの国内出荷(参考)	190
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	194
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	194
Hardware ownership/Hardware most frequently used	
2. 購入希望のハードウェア	195
Hardware the respondents wish to purchase	
2. 家庭用ゲームのプレイ状況	196
Playing Household Games	
1. 好きなゲームジャンル	196
Favorite game genres	
2. ゲームプレイ頻度	197
Frequency of game playing	
3. ゲームプレイ時間	198
Duration of game playing	
4. ソフトウェア購入状況	200
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	202
Population of Household Game Players and Potential Demand	
1. 家庭用ゲーム参加状況	202
Experience of playing household games	
2. 家庭用ゲーム参加人口推計	203
Estimated population of household game players	
3. 家庭用ゲーム参加意向	204
Intention to play household games	
4. 家庭用ゲーム顧客分類	205
Categorization of customers of household games	
2. 家庭用ゲームハードウェアの保有状況	206
Ownership of Hardware for Household Games	
1. 年齢別家庭内保有率および当人稼働率	206
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	207
Hardware ownership rate and utilization rate by machine type	
3. 家庭用ゲーム非参加者の動向	208
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	208
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	209
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	210
Main reasons for not playing household games by categorization of customers	
4. ゲーム全業態の利用状況	211
Usage of Games in All Categories	
1. 本人の「ゲーム」参加率	211
Game participation rate	
2. 主に利用するゲームプラットフォーム	212
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. 2010年の海外ゲーム市場の動向	216
Trends of the Overseas Game Markets in 2010	
1. 米国のゲーム市場の動向	216
Trend of the United States game market	
2. 英国のゲーム市場の動向	222
Trend of UK game market	
3. ドイツのゲーム市場の動向	224
Trend of German game market	
4. スペインのゲーム市場の動向	226
Trend of Spanish game market	
5. イタリアのゲーム市場の動向	228
Trend of Italian game market	
6. オランダのゲーム市場の動向	230
Trend of Dutch game market	
7. スイスのゲーム市場の動向	231
Trend of Swiss game market	
8. 北欧のゲーム市場の動向	232
Trend of northern European game market	
9. 【参考】2010年世界のゲーム市場規模総括	234
【Reference】World game market scale in 2010	
2. 【参考】2009年の海外ゲーム市場の動向	236
【Reference】Trends of the Overseas Game Markets in 2009	
1. カナダのゲーム市場の動向	236
Trend of Canadian game market	
2. 台湾のゲーム市場の動向	240
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	244
Trend of Domestic Sales of Household Games	
1. 月間販売量の推移	244
Transition of monthly sales	
2. ジャンル別年間販売本数	246
Annual sales by genre	
2. ゲーム専門雑誌・攻略本の動向	247
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	248
Commercial Amusement Industry Market	
4. 映像ソフトウェア市場の動向	249
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	254
Survey Specifications	
1. ゲーム出荷・市場規模実態調査	254
Research on shipments and market scale	
2. 出典一覧	266
References	

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

1. 家庭用ゲーム出荷金額推移(1996～2010年)	268
Changes in the amount of household games shipped(1996-2010)	
2. ハードウェア動向年表(2001～2010年)	269
Chronology of the hardware trends (2001-2010)	
3. ハードウェア累計出荷台数	270
Accumulated number of hardware shipments	
4. 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(2001～2010年)	271
Chronology of the changes in trends of network game services by household game machine (2001-2010)	
5. 国内ミリオンタイトル動向年表(2001～2010年)	272
Chronology tracing domestic trends of million-selling titles (2001-2010)	
6. 国内歴代ミリオン出荷タイトル	276
Past domestic million shipment titles	
7. 世界歴代ミリオン出荷タイトル(国内+海外)	282
Past international million shipment titles (domestic + overseas)	
8. 国内歴代シリーズミリオン出荷タイトル	293
Past domestic million shipment series	
9. 世界歴代シリーズミリオン出荷タイトル(国内+海外)	296
Past international million shipment series (domestic + overseas)	
10. 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)	298
Network game (online game) titles to which more than ten thousand users subscribe (domestic + overseas)	
11. ゲームソフトウェアメーカー主催のゲーム大会(2001～2010年)	299
Game competitions sponsored by game software manufacturers (2001-2010)	
12. 歴代表彰タイトル(2001～2010年)	302
Past award-winning titles (2001-2010)	
13. 世界の主なゲーム関連業界団体	320
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	322
Major international game events and conferences	
15. 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)	324
Major educational institutes to train game creators in Japan	
16. CESAのあゆみ(2001～2011年)	326
History of CESA (2001-2011)	
17. CESAの発行書籍	328
CESA publications	