

# 誤植のお詫び

「2018 CESA ゲーム白書」に誤りがありました。

ここに訂正させていただきますと共に、読者・関係者の皆様に多大なるご迷惑をおかけしたことを深くお詫び申し上げます。

## [訂正内容]

第6部 参考資料 第10章 調査関連資料 1. 調査票見本  
選択肢の英訳

187, 191 ページ

- |            |                     |            |                      |
|------------|---------------------|------------|----------------------|
| <b>【誤】</b> | 1. up to 50 mil.    | <b>【正】</b> | 1. Less than 50 mil. |
|            | 2. - 1 billion      |            | 2. - 100 million     |
|            | 3. - 3 billions     |            | 3. - 300 million     |
|            | 4. - 5 billions     |            | 4. - 500 million     |
|            | 5. - 10 billions    |            | 5. - 1 billion       |
|            | 6. - 20 billions    |            | 6. - 2 billion       |
|            | 7. - 30 billions    |            | 7. - 3 billion       |
|            | 8. - 40 billions    |            | 8. - 4 billion       |
|            | 9. Over 40 billions |            | 9. Over 4 billion    |

189, 193 ページ

- |            |                     |            |                     |
|------------|---------------------|------------|---------------------|
| <b>【誤】</b> | 1. Up to 3 millions | <b>【正】</b> | 1. Less than 3 mil. |
|            | 2. - 5 millions     |            | 2. - 5 million      |
|            | 3. - 10 millions    |            | 3. - 10 million     |
|            | 4. - 30 millions    |            | 4. - 30 million     |
|            | 5. - 50 millions    |            | 5. - 50 million     |
|            | 6. - 1 billion      |            | 6. - 100 million    |
|            | 7. - 3 billions     |            | 7. - 300 million    |
|            | 8. - 5 billions     |            | 8. - 500 million    |
|            | 9. Over 5 billions  |            | 9. Over 500 million |

何卒ご容赦いただきますよう、よろしく願いいたします。

# 誤植のお詫び

「2018CESAゲーム白書」に誤りがありました。ここに訂正させていただきますと共に、読者・関係者の方々に多大なるご迷惑をおかけしたことをお詫び申し上げます。

[訂正内容]

## 48ページ

### 第3部 家庭用ゲームマーケット統計データ

#### 第2章 調査の概要

##### 1.ゲーム出荷・市場規模実態調査

#### ■ 標本設計

【誤】 計314社を対象とし、2017年に「家庭用ゲーム」「携帯電話用ゲーム」「スマートフォン／タブレット用ゲーム」「パソコン用ゲーム」のいずれか～

【正】 計314社を対象とし、2017年に「家庭用ゲーム」「スマートフォン／タブレット用ゲーム」「パソコン用ゲーム」のいずれか～

## 107ページ

### 第4部 消費者動向データ ～CESA マーケティングリサーチより～

#### 第6章 一般生活者のゲームプレイ動向

##### 2.ゲームプレイ状況

ページ最下部の注釈

**【誤】**※2018年調査より、設問文に「その他ゲーム関連施設」を追加した。

**【正】**※2017年調査より、設問文に「その他ゲーム関連施設」を追加した。

## 136ページ

### 第4部 消費者動向データ ～CESA マーケティングリサーチより～

#### 第7章 継続プレイヤーの動向

##### 2.スマートフォン／タブレット用ゲーム継続プレイヤーの動向

「課金の有無」グラフ内

**【誤】**「男性 70～79 歳」と「女性 70～79 歳」が欠落

**【正】**「男性 70～79 歳」と「女性 70～79 歳」を追加

何卒ご容赦頂きますよう、よろしくお願いいたします。

# 誤植のお詫び

「2018CESAゲーム白書」に誤りがありました。ここに訂正させていただきますと共に、  
読者・関係者の方々に多大なるご迷惑をおかけしたことをお詫び申し上げます。

## [訂正内容]

225ページ

第6部 参考資料

第11章 CESAゲームアーカイブス

2.家庭用ゲーム国内市場規模推移(2008～2017年)

下部注釈2行目

**【誤】**詳しくは、P51「市場規模・出荷規模データの推計方法」、  
P67～84「家庭用ゲーム出荷規模」を参照。

**【正】**詳しくは、P51「市場規模・出荷規模データの推計方法」、  
P53～65「家庭用ゲーム市場規模」を参照。

230ページ

第6部 参考資料

第11章 CESAゲームアーカイブス

6. 国内歴代ミリオン出荷タイトル

16位 タイトル名と発売日

**【誤】**「ドラゴンクエストVII エデンの戦士たち」 1997年1月31日

「ファイナルファンタジーVII」 2000年8月26日

**【正】**「ファイナルファンタジーVII」 1997年1月31日

「ドラゴンクエストVII エデンの戦士たち」 2000年8月26日

何卒ご容赦頂きますよう、よろしく願いいたします。