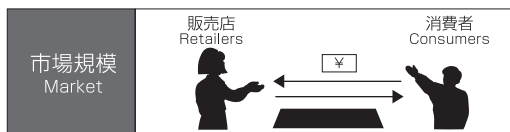


# 3-2

## 2007年家庭用ゲーム出荷規模・国内市場規模総括 Summary of 2007 Household Game Shipments/Scale of Domestic Market

# 家庭用ゲーム国内市場規模 Domestic Market for Household Games



2007年家庭用ゲーム国内市場規模  
Domestic market for household games in 2007

**711,393** 百万円  
million yen

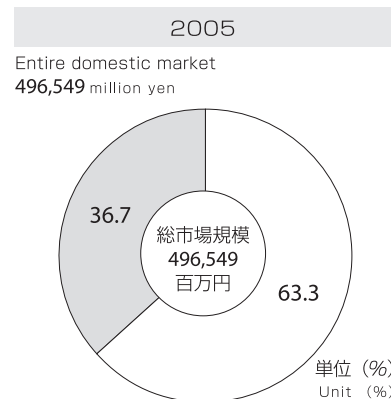
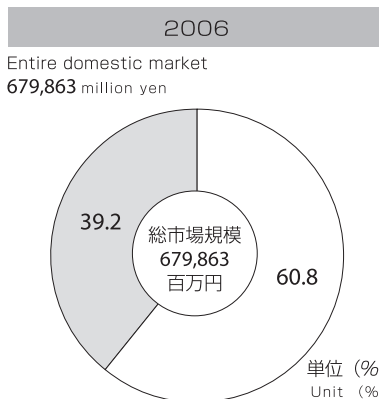
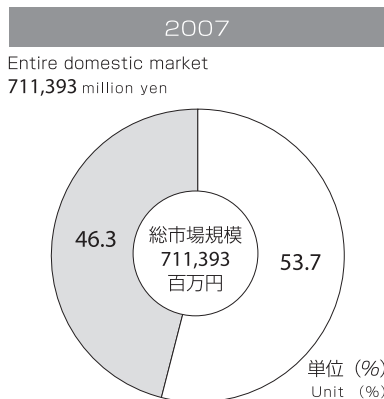
ソフトウェア国内市場規模  
Domestic software market

ハードウェア国内市場規模  
Domestic hardware market

	ソフトウェア + ハードウェア国内市場規模 Domestic software + hardware market		国内総市場規模 (百万円) Entire domestic market (million yen)
2007	382,343 (92.5%)	329,050 (123.5%)	711,393 (104.6%)
2006	413,333 (131.6%)	266,530 (146.1%)	679,863 (136.9%)
2005	314,127 (99.4%)	182,422 (151.8%)	496,549 (113.9%)

0 200,000 400,000 600,000 800,000  
単位 (百万円)  
Unit (million yen)

( ) 内: 対前年比  
(%) : Year-on-year comparison



【参考：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国内市場規模推計】

Reference: Estimated scale of the domestic market for downloading of household game contents from online sales sites for household games

2007年 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国内市場規模  
(「2008CESA一般生活者調査」による推計値)  
2007 domestic market for downloading of household game contents from online sales sites for household games  
(Values are based on the 2008 CESA research of the general public.)

**2,759** 百万円  
million yen

注) 「2008CESA一般生活者調査」における、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(家庭用ゲームソフトおよび追加ダウンロードアイテム) 購入(2007年1月~12月) についての集計結果より、以下の手順にて推計。

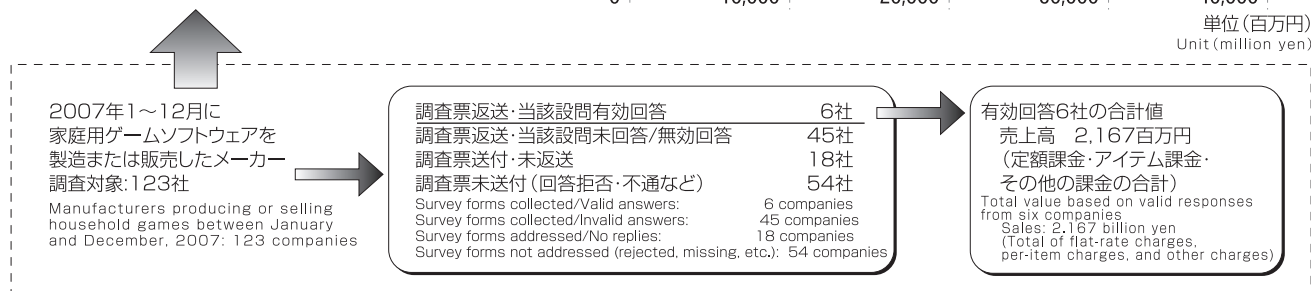
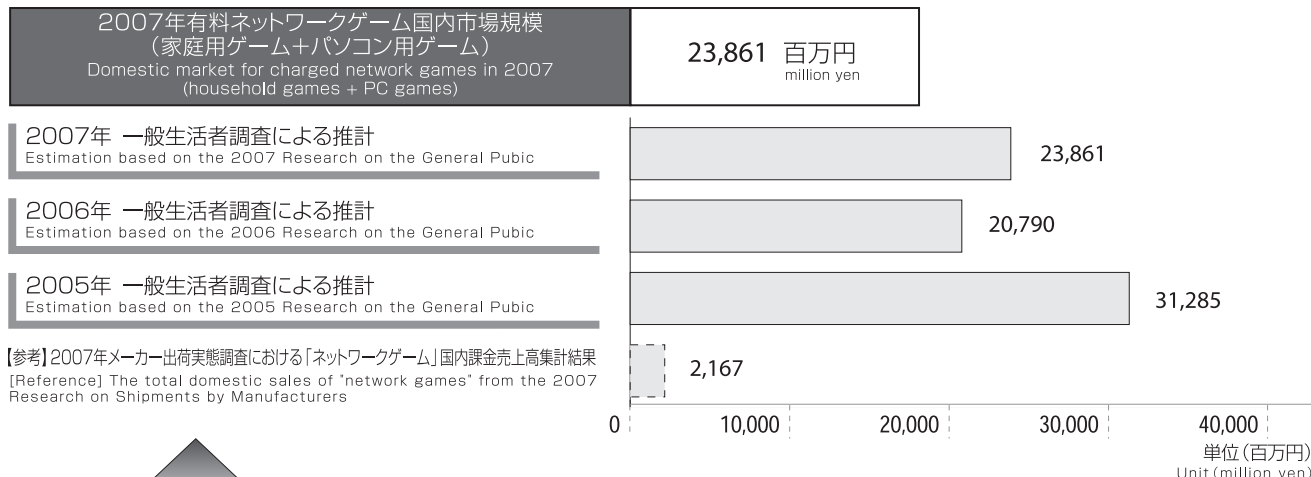
- 1) いずれかのダウンロード販売サービスによる購入率を一般生活者ベースに換算。
- 2) 3~79才の人口データにより、いずれかのダウンロード販売サービスによる購入人口を推計。
- 3) 購入人口×年間平均購入金額により全ダウンロード販売サービスの国内市場規模金額を算出。

Note) The values are calculated according to the procedure shown below, based on the results of the research of the general public regarding the purchase of downloaded game contents (game software and additional downloaded items) (Jan~Dec 2007).

- 1) The purchase rate for download sales is converted into the rate for the general public.
- 2) The number of purchasers of downloaded games is estimated based on population data for 3-79 year-olds.
- 3) The amount of all the download sales in the domestic game market is calculated based on the value obtained by multiplying the number of purchasers by the average purchase amount.

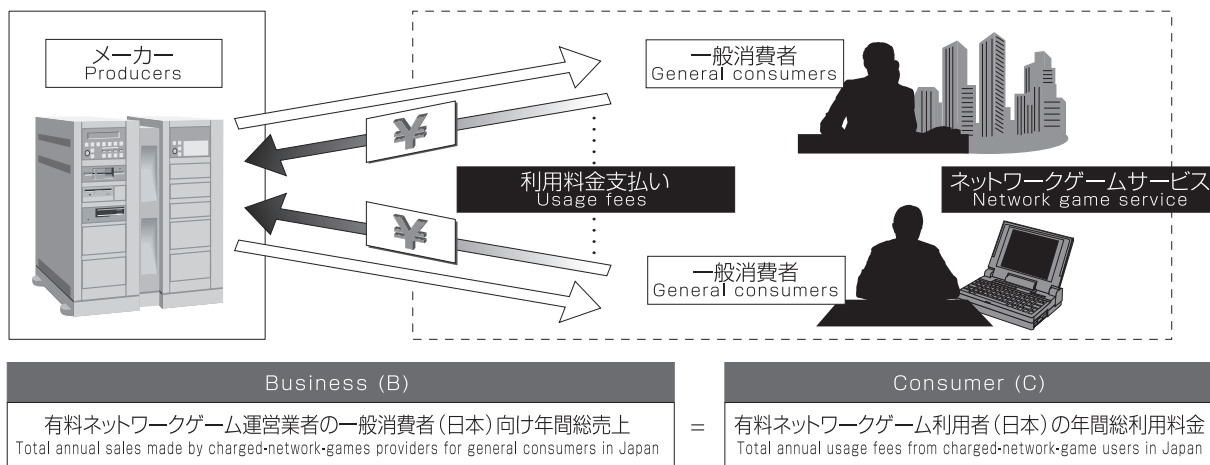
### 1. 有料ネットワークゲーム国内市場規模 (家庭用ゲーム+パソコン用ゲーム)

Domestic market for charged network games (household games + PC games)



有料ネットワークゲーム市場規模把握を目的として対象メーカーに対するアンケート調査を実施したが、回答サンプルが少なく、また総数の算定やカバー率が把握できないことから、市場規模推計ができない。  
In an attempt to estimate the overall market scale of charged network games, a questionnaire survey was carried out on relevant producers. However, due to the low resulting response rate to the survey, it was not possible to accurately estimate either the size or the coverage rate of the market.

しかし一方で、有料ネットワークゲームは利益構造が「Business to Consumer (B to C)」いわゆる「企業と一般消費者間で直結して行われる電子商取引」構造に当たることから、  
Because the profit structure of the charged network games industry is such that consumers purchase directly from business enterprises via electronic commerce,



という関係性が成り立つ。  
The above business equation can be deduced.

このことから、2007年一般生活者調査結果から推計した数値に基づき「有料ネットワークゲーム国内市場規模」を算定した。  
Accordingly, the scale of the domestic market of charged network games was estimated using data derived from the 2007 Research on the General Public.

# 2. 「2008CESA一般生活者調査」による推計

Estimation based on data from the 2008 CESA Research on the General Public

## (1) 2007年有料ネットワークゲーム参加率

Rate of users who play in charged network games in 2007

### ■ 2007年一般生活者・全体ベース(男女・年齢別)

2007 General Public/Total (by gender and age)

2007年 一般生活者 General Public	全体 Total	年齢別 Age										
		3~9才 yrs.	10~14才 yrs.	15~19才 yrs.	20~24才 yrs.	25~29才 yrs.	30~34才 yrs.	35~39才 yrs.	40~49才 yrs.	50~59才 yrs.	60~69才 yrs.	70~79才 yrs.
男性 Male	0.8	0.0	3.2	0.0	0.0	8.0	4.3	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
女性 Female	0.5	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	3.3	0.0	0.0	0.0	1.2	1.5

単位 (%)  
Unit (%)

## (2) 2007年有料ネットワークゲーム参加人口推計

Estimated population playing in charged network games in 2007

上記有料ネットワークゲーム参加率を男女・年齢別人口データに乗じて各年代の参加人口推計を算出し、それらを合計。  
The above rates were multiplied with population figures for each specific age-gender group to obtain each group's estimated population. These were then added to produce an estimated overall total population.

### 2007年有料ネットワークゲーム参加人口

Population playing in charged network games in 2007  
98万人  
10,000 persons

2007年 一般生活者 General Public	全体 Total	年齢別 Age										
		3~9才 yrs.	10~14才 yrs.	15~19才 yrs.	20~24才 yrs.	25~29才 yrs.	30~34才 yrs.	35~39才 yrs.	40~49才 yrs.	50~59才 yrs.	60~69才 yrs.	70~79才 yrs.
全体(万人) Total (10,000 persons)	98	0	10	0	0	31	36	0	0	0	10	10
構成比 (%) Share (%)	100.0	0.0	10.1	0.0	0.0	32.2	36.8	0.0	0.0	0.0	10.2	10.6
男性(人) Male (persons)	62	0	10	0	0	31	21	0	0	0	0	0
構成比 (%) Share (%)	63.4	0.0	10.1	0.0	0.0	32.2	21.1	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
女性(人) Female (persons)	36	0	0	0	0	0	15	0	0	0	10	10
構成比 (%) Share (%)	36.6	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	15.8	0.0	0.0	0.0	10.2	10.6

2007年 人口データ(参考) Population data (reference)	全体 Total	年齢別 Age										
		3~9才 yrs.	10~14才 yrs.	15~19才 yrs.	20~24才 yrs.	25~29才 yrs.	30~34才 yrs.	35~39才 yrs.	40~49才 yrs.	50~59才 yrs.	60~69才 yrs.	70~79才 yrs.
全体(万人) Total (10,000 persons)	11,795	808	597	624	714	775	935	942	1,595	1,857	1,652	1,296
構成比 (%) Share (%)	100.0	6.8	5.1	5.3	6.1	6.6	7.9	8.0	13.5	15.7	14.0	11.0
男性(万人) Male (10,000 persons)	5,868	414	306	320	367	393	473	475	802	924	803	591
構成比 (%) Share (%)	49.7	3.5	2.6	2.7	3.1	3.3	4.0	4.0	6.8	7.8	6.8	5.0
女性(万人) Female (10,000 persons)	5,927	394	291	304	348	381	461	467	793	933	849	705
構成比 (%) Share (%)	50.3	3.3	2.5	2.6	2.9	3.2	3.9	4.0	6.7	7.9	7.2	6.0

注) 2005年国勢調査をもとに単純年齢シフトで推計。

Note) Figures for most population groups were collected from the 2005 census and then "shifted up" the necessary number of years to produce current population level estimations.

## (3) 2007年有料ネットワークゲーム国内市場規模推計

Estimated scale of domestic market for charged network games in 2007

2007年 有料ネットワークゲーム参加人口 Population playing in charged network games 98万人 10,000 persons	×	2007年 平均月額料金 Average monthly charge 2,029円 yen	×	12ヶ月 = months	2007年 有料ネットワークゲーム国内市場規模 Scale of domestic market for charged network games 23,861百万円 million yen
---	---	--	---	------------------	--

「2008CESA一般生活者調査」結果に基づき、有料ネットワークゲーム参加者ベースにて算出。

The calculation was based on the number of users of charged network games derived from the 2008 CESA Research on the General Public.

### 【参考：2007年有料ネットワークゲーム国内RMT市場規模推計】

Domestic RMT market for charged network games in 2007

2007年有料ネットワークゲーム国内RMT市場規模推計 〔「2008CESA一般生活者調査」による推計値〕 Domestic RMT market for charged network games in 2007 (Estimation based on the 2008 CESA Research on the General Public)	120 百万円 million yen
---	------------------------

順位 Rank	タイトル名 Title	世界累計 出荷本数 (万本) Accumulated quantity of shipments (10,000 units)	メーカー名 Manufacturer	プラットフォーム Platform	発売日 Date of release		
					年 Year	月 Month	日 Day
277	ディディーコングレッシングDS Diddy Kong Racing DS	130	任天堂(株) Nintendo Co.,Ltd.	ニンテンドーDS Nintendo DS	2007	2	—
280	ファイナルファンタジー FINAL FANTASY	129	(株)スクウェア・エニックス SQUARE ENIX CO.,LTD.	ファミコン/NES Famicom/NES	1987	12	18
281	役満 Yakuman	128	任天堂(株) Nintendo Co.,Ltd.	ゲームボーイ Game Boy	1989	4	—
	Yu-Gi-Oh! Eternal Duelist Soul	128	(株)コナミデジタルエンタテインメント Konami Digital Entertainment, Co.,Ltd.	ゲームボーイアドバンス Game Boy Advance	2002	10	15
283	ホーガズアレイ Hogan's Alley	127	任天堂(株) Nintendo Co.,Ltd.	ファミコン/NES Famicom/NES	1984	6	—
	サガフロンティア SaGa Frontier	127	(株)スクウェア・エニックス SQUARE ENIX CO.,LTD.	プレイステーション PlayStation	1997	7	11
	マリオゴルフ ファミリーツアー Mario Golf: Toadstool Tour	127	任天堂(株) Nintendo Co.,Ltd.	ニンテンドーゲームキューブ Nintendo GameCube	2003	7	—
286	シャドウ・ザ・ヘッジホッグ Shadow the Hedgehog	126	(株)セガ SEGA CORPORATION	プレイステーション2 PlayStation 2	2005	11	15
287	バイオハザード 0 Resident Evil 0	125	(株)カプコン CAPCOM CO.,LTD.	ニンテンドーゲームキューブ Nintendo GameCube	2002	11	21
288	テトリスフラッシュ Tetris 2	124	任天堂(株) Nintendo Co.,Ltd.	ゲームボーイ Game Boy	1993	12	—
289	コロコロカービィ Kirby Tilt'n Tumble	123	任天堂(株) Nintendo Co.,Ltd.	ゲームボーイ Game Boy	2000	8	—
290	ゲームボーイギャラリー2 Game & Watch Gallery 2	122	任天堂(株) Nintendo Co.,Ltd.	ゲームボーイ Game Boy	1997	9	—
	ゲームボーイギャラリー3 Game & Watch Gallery 3	122	任天堂(株) Nintendo Co.,Ltd.	ゲームボーイ Game Boy	1999	4	—
292	ミッキーのマジカルアドベンチャー Magical Quest Starring Mickey	121	(株)カプコン CAPCOM CO.,LTD.	スーパーファミコン/スーパーNES Super Famicom/Super NES	1992	11	20
	遊戯王真デュエルモンスターズ2 継承されし記憶 Yu-Gi-Oh! Duelists of the Roses	121	(株)コナミデジタルエンタテインメント Konami Digital Entertainment, Co.,Ltd.	プレイステーション2 PlayStation 2	2003	2	16
	ポケモンバトルレボリューション Pokemon Battle Revolution	121	任天堂(株) Nintendo Co.,Ltd.	Wii	2006	12	—
295	ソーラーストライカー Solar Striker	120	任天堂(株) Nintendo Co.,Ltd.	ゲームボーイ Game Boy	1990	1	—
	チップとデールの大作戦 Chip'n Dale Rescue Rangers	120	(株)カプコン CAPCOM CO.,LTD.	ファミコン/NES Famicom/NES	1990	6	8
	バイオハザード ディレクターズカット デュアルショックVer. Resident Evil Director's Cut Dual Shock	120	(株)カプコン CAPCOM CO.,LTD.	プレイステーション PlayStation	1998	8	6
	シェンムー Shenmue	120	(株)セガ SEGA CORPORATION	ドリームキャスト Dreamcast	2000	12	19
	NINJA GAIDEN	120	テコモ(株) Tecmo,Inc.	Xbox	2004	3	—
	DEAD OR ALIVE 4	120	テコモ(株) Tecmo,Inc.	Xbox360	2005	12	—
301	TECMO SUPER BOWL	119	テコモ(株) Tecmo,Inc.	ファミコン/NES Famicom/NES	1991	12	—
	NBAコードサイド Kobe Bryant in NBA Courtside	119	任天堂(株) Nintendo Co.,Ltd.	ニンテンドウ64 Nintendo 64	1998	4	—
	ディノクライシス2 Dino Crisis 2	119	(株)カプコン CAPCOM CO.,LTD.	プレイステーション PlayStation	2000	9	13
304	マリオテニスGB Mario Tennis (GBC)	118	任天堂(株) Nintendo Co.,Ltd.	ゲームボーイ Game Boy	2000	11	—
	ファイナルファンタジータクティクスアドバンス Final Fantasy Tactics Advance	118	任天堂(株) Nintendo Co.,Ltd.	ゲームボーイアドバンス Game Boy Advance	2003	9	—
	ドンキーコング Donkey Konga	118	任天堂(株) Nintendo Co.,Ltd.	ニンテンドーゲームキューブ Nintendo GameCube	2003	12	—
307	ロマンシング サ・ガ2 Romancing SaGa 2	117	(株)スクウェア・エニックス SQUARE ENIX CO.,LTD.	スーパーファミコン/スーパーNES Super Famicom/Super NES	1993	12	10
	ロックマンX Mega Man X	117	(株)カプコン CAPCOM CO.,LTD.	スーパーファミコン/スーパーNES Super Famicom/Super NES	1993	12	17
	Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories	117	(株)コナミデジタルエンタテインメント Konami Digital Entertainment, Co.,Ltd.	プレイステーション PlayStation	2002	3	19
310	スターツインズ Jet Force Gemini	116	任天堂(株) Nintendo Co.,Ltd.	ニンテンドウ64 Nintendo 64	1999	10	—
	マリオテニスGC Mario Power Tennis	116	任天堂(株) Nintendo Co.,Ltd.	ニンテンドーゲームキューブ Nintendo GameCube	2004	10	—
312	クイックス Qix	115	任天堂(株) Nintendo Co.,Ltd.	ゲームボーイ Game Boy	1990	4	—
	ドラゴンクエスト I・II DRAGON QUEST 1 & II	115	(株)スクウェア・エニックス SQUARE ENIX CO.,LTD.	スーパーファミコン/スーパーNES Super Famicom/Super NES	1993	12	18
	モンスターハンターポータブル Monster Hunter Freedom	115	(株)カプコン CAPCOM CO.,LTD.	PSP「プレイステーション・ポータブル」 PSP (PlayStation Portable)	2005	12	1
	バイオハザード4 Wii edition Resident Evil 4 Wii Edition	115	(株)カプコン CAPCOM CO.,LTD.	ニンテンドーゲームキューブ Nintendo GameCube	2007	5	31
316	戦場の狼 Commando	114	(株)カプコン CAPCOM CO.,LTD.	ファミコン/NES Famicom/NES	1986	9	27
	パイロットウィングス Pilotwings	114	任天堂(株) Nintendo Co.,Ltd.	スーパーファミコン/スーパーNES Super Famicom/Super NES	1990	12	—
	スーパーR.C.プロアム Super R.C. Pro-Am	114	任天堂(株) Nintendo Co.,Ltd.	ゲームボーイ Game Boy	1991	8	—

順位 Rank	タイトル名 Title	世界累計 出荷本数 (万本) Accumulated quantity of shipments (10,000 units)	メーカー名 Manufacturer	プラットフォーム Platform	発売日 Date of release		
					年 Year	月 Month	日 Day
316	チョコボの不思議なダンジョン CHOCOBO NO FUSHIGINA DUNJEON	114	(株)スクウェア・エニックス SQUARE ENIX CO.,LTD.	プレイステーション PlayStation	1997	12	23
	バイオハザード コードベロニカ Resident Evil CODE:Veronica	114	(株)カプコン CAPCOM CO.,LTD.	ドリームキャスト Dreamcast	2000	2	3
322	メトロイドプライム3 Metroid Prime 3 Corruption	114	任天堂(株) Nintendo Co.,Ltd.	Wii	2007	8	—
	ドンキーコング Donkey Kong	113	任天堂(株) Nintendo Co.,Ltd.	ファミコン/NES Famicom/NES	1983	7	—
324	バイオハザード ディレクターズカット Resident Evil Director's Cut	113	(株)カプコン CAPCOM CO.,LTD.	プレイステーション PlayStation	1997	9	25
	ヨッシーのクッキー Yoshi's Cookie	112	任天堂(株) Nintendo Co.,Ltd.	ファミコン/NES Famicom/NES	1992	11	—
328	パイロットウィングス64 PilotWings 64	112	任天堂(株) Nintendo Co.,Ltd.	ニンテンドウ64 Nintendo 64	1996	6	—
	黄金の太陽～失われし時代～ Golden Sun: The Lost Age	112	任天堂(株) Nintendo Co.,Ltd.	ゲームボーイアドバンス Game Boy Advance	2002	6	—
329	ピクミン2 Pikmin2	112	任天堂(株) Nintendo Co.,Ltd.	ニンテンドーゲームキューブ Nintendo GameCube	2004	4	—
	ドンキーコングJr. Donkey Kong Jr.	111	任天堂(株) Nintendo Co.,Ltd.	ファミコン/NES Famicom/NES	1983	7	—
335	ポパイ Popeye	110	任天堂(株) Nintendo Co.,Ltd.	ファミコン/NES Famicom/NES	1983	7	—
	魔界塔士サ・ガ Makaitoshi SaGa	110	(株)スクウェア・エニックス SQUARE ENIX CO.,LTD.	ゲームボーイ Game Boy	1989	12	15
337	F-ZERO X	110	任天堂(株) Nintendo Co.,Ltd.	ニンテンドウ64 Nintendo 64	1998	7	—
	メイド イン ワリオ WarioWare, Inc.: Mega Microgame\$	110	任天堂(株) Nintendo Co.,Ltd.	ゲームボーイアドバンス Game Boy Advance	2003	3	—
339	メトロイドプライム2 ダークエコーズ Metroid Prime2 ECHOES	110	任天堂(株) Nintendo Co.,Ltd.	ニンテンドーゲームキューブ Nintendo GameCube	2004	11	—
	ドラゴンクエストIV 導かれし者たち DRAGON QUEST IV	110	(株)スクウェア・エニックス SQUARE ENIX CO.,LTD.	ニンテンドーDS Nintendo DS	2007	11	22
340	超魔界村 Super Ghoule'n Ghosts	109	(株)カプコン CAPCOM CO.,LTD.	スーパーファミコン/スーパーNES Super Famicom/Super NES	1991	10	4
	オシャレ魔女 ラブ and ベリー ～DSコレクション～ Oshare Majo Love and Berry - DS Collection	109	(株)セガ SEGA CORPORATION	ニンテンドーDS Nintendo DS	2006	11	22
341	ロックマン3 Mega Man 3	108	(株)カプコン CAPCOM CO.,LTD.	ファミコン/NES Famicom/NES	1990	9	28
	遊戯王デュエルモンスターズインターナショナル～ワールドワイドエディション～ Yu-Gi-Oh! WORLD WIDE EDITION 2003	108	(株)コナミデジタルエンタテインメント Konami Digital Entertainment, Co.,Ltd.	ゲームボーイアドバンス Game Boy Advance	2003	4	8
342	ワールドサッカーウイニングイレブン10 WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 10 (PRO EVOLUTION SOCCER 6)	108	(株)コナミデジタルエンタテインメント Konami Digital Entertainment, Co.,Ltd.	プレイステーション2 PlayStation 2	2006	4	27
	Link's Crossbow Training	107	任天堂(株) Nintendo Co.,Ltd.	Wii	2007	11	—
343	Wi-Fi対応 世界のだれでもアンビ大全 Clubhouse Games (42 ALL-TIME CLASSICS)	106	任天堂(株) Nintendo Co.,Ltd.	ニンテンドーDS Nintendo DS	2006	9	—
344	F-ZERO FOR GAME BOY ADVANCE F-Zero: Maximum Velocity	105	任天堂(株) Nintendo Co.,Ltd.	ゲームボーイアドバンス Game Boy Advance	2001	3	—
	スーパーマリオスタジアム ミラクルベースボール Mario Superstar Baseball	105	任天堂(株) Nintendo Co.,Ltd.	ニンテンドーゲームキューブ Nintendo GameCube	2005	7	—
345	Wii Fit	105	任天堂(株) Nintendo Co.,Ltd.	Wii	2007	12	—
	モンスターファーム MONSTER RANCHER	104	テクモ(株) Tecmo,Inc.	プレイステーション PlayStation	1997	7	—
346	ファイナルファイト2 Final Fight 2	103	(株)カプコン CAPCOM CO.,LTD.	スーパーファミコン/スーパーNES Super Famicom/Super NES	1993	5	22
	ドンキーコングランド3 Donkey Kong Land 3	103	任天堂(株) Nintendo Co.,Ltd.	ゲームボーイ Game Boy	1997	10	—
348	電車でGO! Densya de GO!	102	(株)タイトー TAITO CORPORATION	プレイステーション PlayStation	1997	12	18
	メトロイドプライムハンターズ Metroid Prime Hunters	102	任天堂(株) Nintendo Co.,Ltd.	ニンテンドーDS Nintendo DS	2006	3	—
350	マリオオープンゴルフ NES Open Tournament Golf	100	任天堂(株) Nintendo Co.,Ltd.	ファミコン/NES Famicom/NES	1991	9	—
	ゲームボーイギャラリー Game & Watch Gallery	100	任天堂(株) Nintendo Co.,Ltd.	ゲームボーイ Game Boy	1997	2	—
351	ストリートファイターZERO3 Street fighter Alpha 3	100	(株)カプコン CAPCOM CO.,LTD.	プレイステーション PlayStation	1998	12	23
	モンスターファーム2 MONSTER RANCHER 2	100	テクモ(株) Tecmo,Inc.	プレイステーション PlayStation	1999	2	—
352	ソニックアドベンチャー2バトル Sonic Adventure 2 Battle	100	(株)セガ SEGA CORPORATION	ニンテンドーゲームキューブ Nintendo GameCube	2001	12	24
	ソウルキャリバーII Soul Calibur II	100	(株)バンダイナムコゲームス NAMCO BANDAI Games Inc.	ニンテンドーゲームキューブ Nintendo GameCube	2003	3	27
353	実戦パチスロ必勝法! 北斗の拳 Jissen Pachislot Hisshouhou! Hokuto no Ken	100	サミー(株) Sammy Corpolation	プレイステーション2 PlayStation 2	2004	5	27