

■ 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実績 (「ゲーム出荷・市場規模実態調査」回答協力社による有効回答の単純合算値)

Sales of game contents through downloading from online sales sites for household games
(Sum of the numbers in the responses to "Research on shipments and market scale")

ダウンロード販売サービス Online sales site		家庭用ゲームソフト Household games				追加ダウンロードアイテム Additional download items			
		有効 回答社数 (社) Effective responses (companies)	ダウン ロード 本数 (千本) Total number of downloads (thousand items)	ダウン ロード 売上金額 (百万円) Sales amount (million yen)	タイトル数 (タイトル) Number of game titles (titles)	参考 平均単価 (円) Average unit price (yen)	有効 回答社数 (社) Effective responses (companies)	ダウン ロード 点数 (千点) Total number of downloads (thousand items)	ダウン ロード 売上金額 (百万円) Sales amount (million yen)
Wii ショッピング チャンネル Wii Shopping Channel	バーチャル コンソール Virtual Console	6	185	53	127	288			
	Wiiウェア Wii Ware	7	265	96	54	364			
ニンテンドーDSi ショップ Nintendo DSi Shop	ニンテンドー DSiウェア Nintendo DSi Ware	6	336	92	45	275			
プレイステーション ストア PlayStation Store	NEWゲームス NEW Games	12	385	502	148	1,305	8	1,434	283
	ゲーム アーカイブス Game Archives	12	241	70	126	289	0	0	—
Xbox LIVE マーケットプレイス Xbox LIVE Market Place	Xbox LIVE アーケード Xbox LIVE Arcade	4	76	9	15	113	3	280	72
	ゲーム オンデマンド Game On Demand	7	183	42	20	228	4	382	19
	Xbox クラシックス Xbox Classics	1	1	1	1	1,000	0	0	—
回答協力社全体 Total number of respondent companies		16	1,671	865	536	518	15	2,096	374

注1) 「ゲーム出荷・市場規模実態調査」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配信実績」
(2010年1月～12月)についての有効回答を、各ダウンロード販売サービス別に単純合算した集計結果。

Note1) The above data represents the sums of the responses for each online sales site to a question about "2010 sales of game contents through downloading (Jan.-Dec.)" in "Research on shipments and market scale"

【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

2010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 (「2011CESA一般生活者調査」による推計値) 2010 domestic market for downloading of household game contents from online sales sites for household games (Values are based on the 2011 CESA research of the general public.)	10,720 百万円 million yen
2009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 (「2010CESA一般生活者調査」による推計値) 2009 domestic market for downloading of household game contents from online sales sites for household games (Values are based on the 2010 CESA research of the general public.)	7,062 百万円 million yen
2008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 (「2009CESA一般生活者調査」による推計値) 2008 domestic market for downloading of household game contents from online sales sites for household games (Values are based on the 2009 CESA research of the general public.)	1,888 百万円 million yen

注2) 「2011CESA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(2010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歳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。

Note2) 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 2010).

- 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.

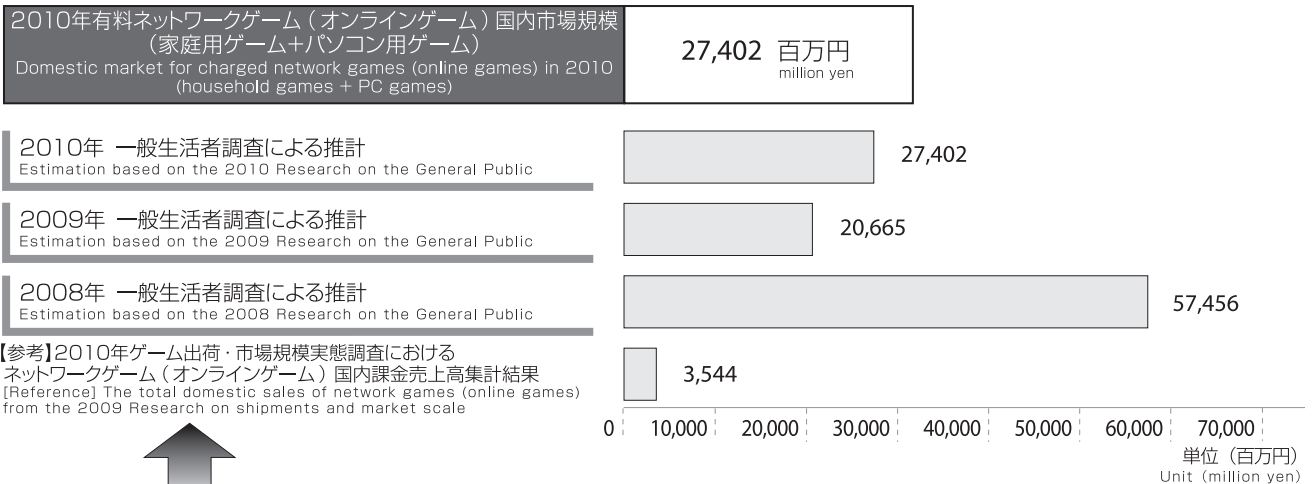
4-2

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

【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 【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)

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



2010年1~12月に家庭用ゲームソフトウェアの出荷またはネットワークゲーム(オンラインゲーム)の売上があったCESA会員企業および2010年1~12月に家庭用ゲームソフトウェアを出荷した企業
調査対象: 114社

114 CESA members or other manufacturers that shipped software of household games or sold network (online) games or mobile phone game contents from Jan. through Dec. of 2010

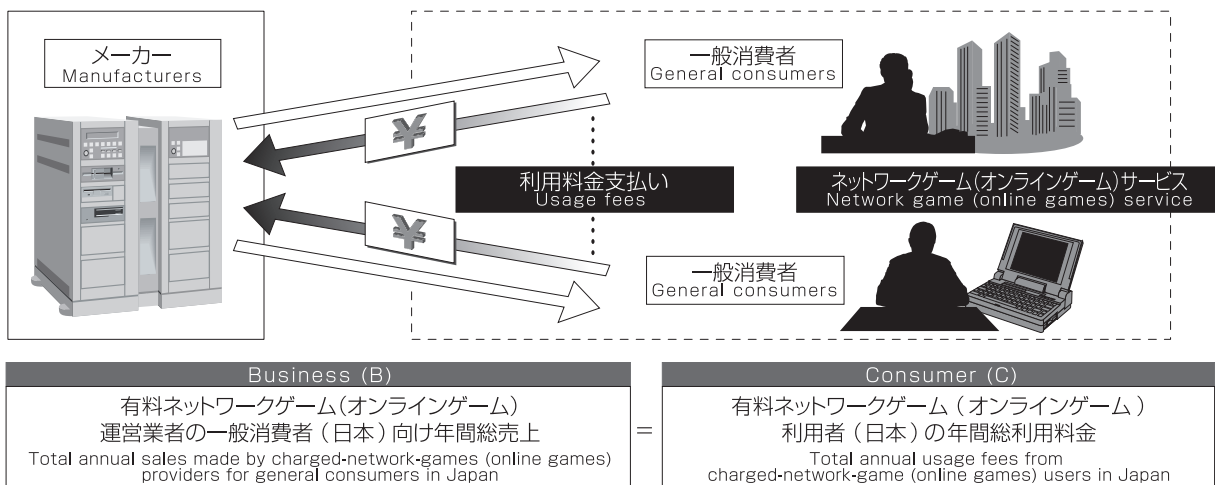
調査票返送・当該設問有効回答	6社
調査票返送・当該設問未回答/無効回答	26社
調査票送付・未返送	7社
調査票未送付(回答拒否・不通など)	75社
Survey forms collected/Valid answers:	6 companies
Survey forms collected/Invalid answers:	26 companies
Survey forms addressed/No replies:	7 companies
Survey forms not addressed (rejected, missing, etc.):	75 companies

有効回答6社の合計値
売上高 3,544百万円
(定額課金・アイテム課金・その他の課金の合計)
Total value based on valid responses from 6 companies
Sales: 3,544 billion yen
(Total of flat-rate charges, per-item charges, and other charges)

有料ネットワークゲーム(オンラインゲーム)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(online 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(オンラインゲーム)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 (online games) industry is such that consumers purchase directly from business enterprises via electronic commerce,



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

このことから、2010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(オンラインゲーム)国内市場規模」を算定した。
Accordingly, the scale of the domestic market of charged network games (online games) was estimated using data derived from the 2010 Research on the General Public.

2.「2011CESA一般生活者調査」による推計

Estimation based on data from the 2011 CESA Research on the General Public

(1) 2010年有料ネットワークゲーム(オンラインゲーム)参加率 Rate of users who play in charged network games (online games) in 2010

■ 2010年一般生活者・全体ベース(男女・年齢別) 2010 General Public/Total (by gender and age)

2010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	1.9	3.0	2.7	3.6	0.0	7.0	2.4	5.4	1.4	0.0	0.0	0.0
女性 Female	0.4	0.0	2.9	0.0	0.0	0.0	3.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

(2) 2010年有料ネットワークゲーム(オンラインゲーム)参加人口推計 Estimated population playing in charged network games (online games) in 2010

単位(%)
Unit(%)

上記有料ネットワークゲーム(オンラインゲーム)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.

2010年有料ネットワークゲーム(オンラインゲーム)参加人口
Population playing in charged network games (online games) in 2010
127万人
10,000 persons

2010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)	127	12	17	11	0	26	22	26	12	0	0	0
構成比(%) Share (%)	100.0	9.5	13.2	8.7	0.0	20.7	17.7	20.9	9.4	0.0	0.0	0.0
男性(万人) Male (10,000 persons)	106	12	8	11	0	26	10	26	12	0	0	0
構成比(%) Share (%)	83.5	9.5	6.5	8.7	0.0	20.7	7.9	20.9	9.4	0.0	0.0	0.0
女性(万人) Female (10,000 persons)	21	0	9	0	0	0	12	0	0	0	0	0
構成比(%) Share (%)	16.5	0.0	6.7	0.0	0.0	0.0	9.8	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

2010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)	11,785	774	593	601	657	735	828	975	1,682	1,652	1,880	1,407
構成比(%) Share (%)	100.0	6.6	5.0	5.1	5.6	6.2	7.0	8.3	14.3	14.0	16.0	11.9
男性(万人) Male (10,000 persons)	5,888	396	304	308	337	375	420	493	847	825	923	658
構成比(%) Share (%)	50.0	3.4	2.6	2.6	2.9	3.2	3.6	4.2	7.2	7.0	7.8	5.6
女性(万人) Female (10,000 persons)	5,897	378	289	293	319	360	408	482	835	827	957	749
構成比(%) Share (%)	50.0	3.2	2.5	2.5	2.7	3.1	3.5	4.1	7.1	7.0	8.1	6.4

注) 2005年国勢調査をもとに単純年齢シフトで推計。ただし、3才・4才の人口は「人口推計年報」の数値から引用。
Note) Figures for the population groups were taken from the 2005 census, and then "shifted up" the necessary number of years to produce current population level estimations. However, the population figures for those aged three and four years old were derived from the Annual Report on Current Population Estimates.

(3) 2010年有料ネットワークゲーム(オンラインゲーム)国内市場規模推計 Estimated scale of domestic market for charged network games (online games) in 2010



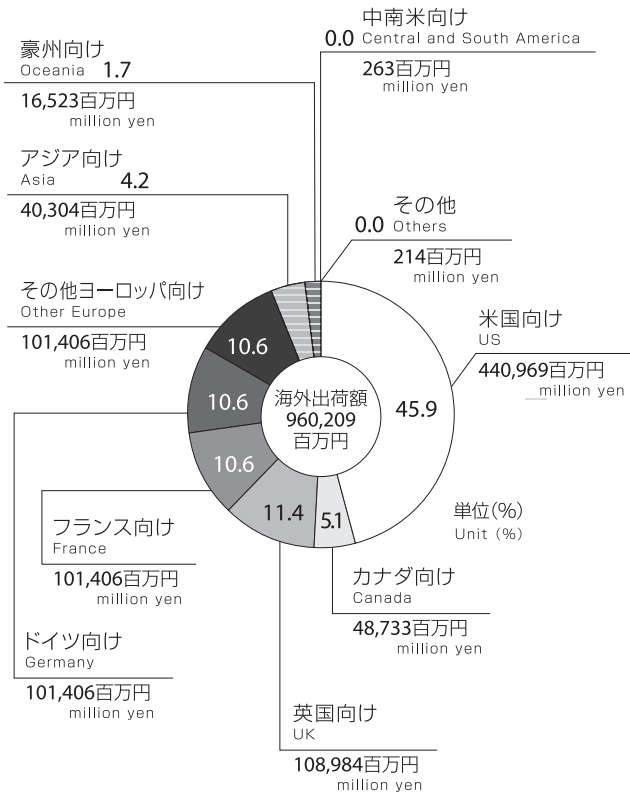
「2011CESA一般生活者調査」結果に基づき、有料ネットワークゲーム(オンラインゲーム)参加者ベースにて算出。
The calculation was based on the number of users of charged network games (online games) derived from the 2011 CESA Research on the General Public.

3.海外出荷先比率

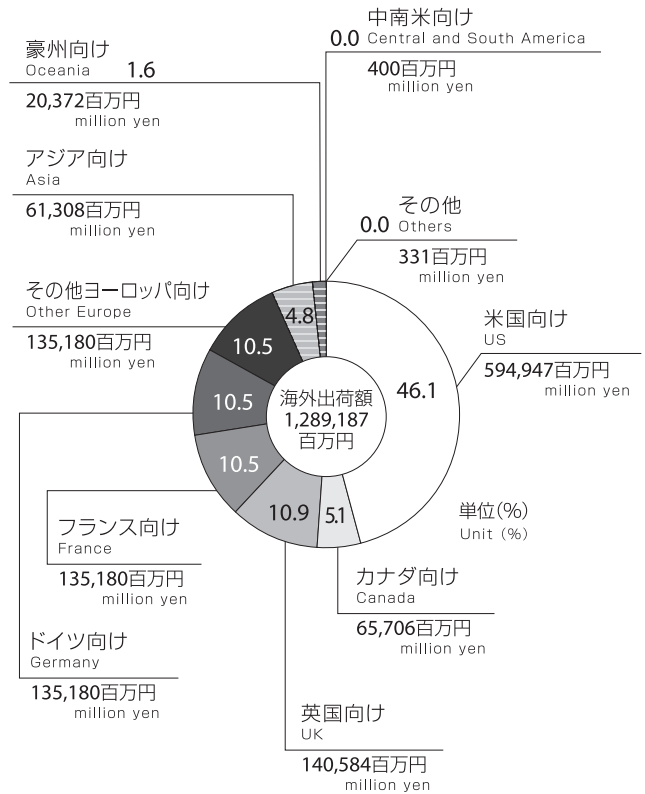
Breakdown of exported destinations

(1)ハードウェア海外出荷先比率 Breakdown of hardware exported destinations

2010
Export 960,209 million yen



2009
Export 1,289,187 million yen



2008
Export 1,675,383 million yen

