

# 誤植のお詫び

「2017CESA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]

69ページ

第3部 家庭用ゲームマーケット統計データ

第4章 家庭用ゲーム出荷規模

4.国内メーカーの国内・海外別出荷額

「ハードウェア+ソフトウェア 出荷額」 2015年 国内総出荷額

**【誤】**284, 401百万円

**【正】**284, 441百万円

「ハードウェア+ソフトウェア 出荷額」 2015年 海外総出荷額

**【誤】**1, 120, 213百万円

**【正】**1, 120, 240百万円

「ハードウェア+ソフトウェア 出荷額」 2015年 総出荷額

**【誤】**1, 404, 613百万円

**【正】**1, 404, 681百万円

「ハードウェア+ソフトウェア 出荷額」 2016年 国内総出荷額

【誤】269, 681百万円

【正】269, 710百万円

「ハードウェア+ソフトウェア 出荷額」 2016年 海外総出荷額

【誤】835, 227百万円

【正】835, 244百万円

「ハードウェア+ソフトウェア 出荷額」 2016年 総出荷額

【誤】1, 104, 908百万円

【正】1, 104, 955百万円

「ソフトウェア 出荷額」 2015年 国内総出荷額

【誤】145, 290百万円

【正】145, 331百万円

「ソフトウェア 出荷額」 2015年 国内総出荷額 前年比

【誤】83. 6%

【正】83. 7%

「ソフトウェア 出荷額」 2015年 海外総出荷額

【誤】98, 055百万円

【正】98, 082百万円

「ソフトウェア 出荷額」 2015年 総出荷額

【誤】243, 345百万円

【正】243, 413百万円

「ソフトウェア 出荷額」 2015年 総出荷額 前年比

【誤】80. 3%

【正】80. 4%

「ソフトウェア 出荷額」 2016年 国内総出荷額

【誤】141, 335百万円

【正】141, 364百万円

「ソフトウェア 出荷額」 2016年 海外総出荷額

【誤】85, 586百万円

【正】85, 604百万円

「ソフトウェア 出荷額」 2016年 総出荷額

【誤】226, 921百万円

【正】226, 968百万円

「ソフトウェア 出荷額」 2016年 総出荷額 前年比

【誤】93. 3%

【正】93. 2%

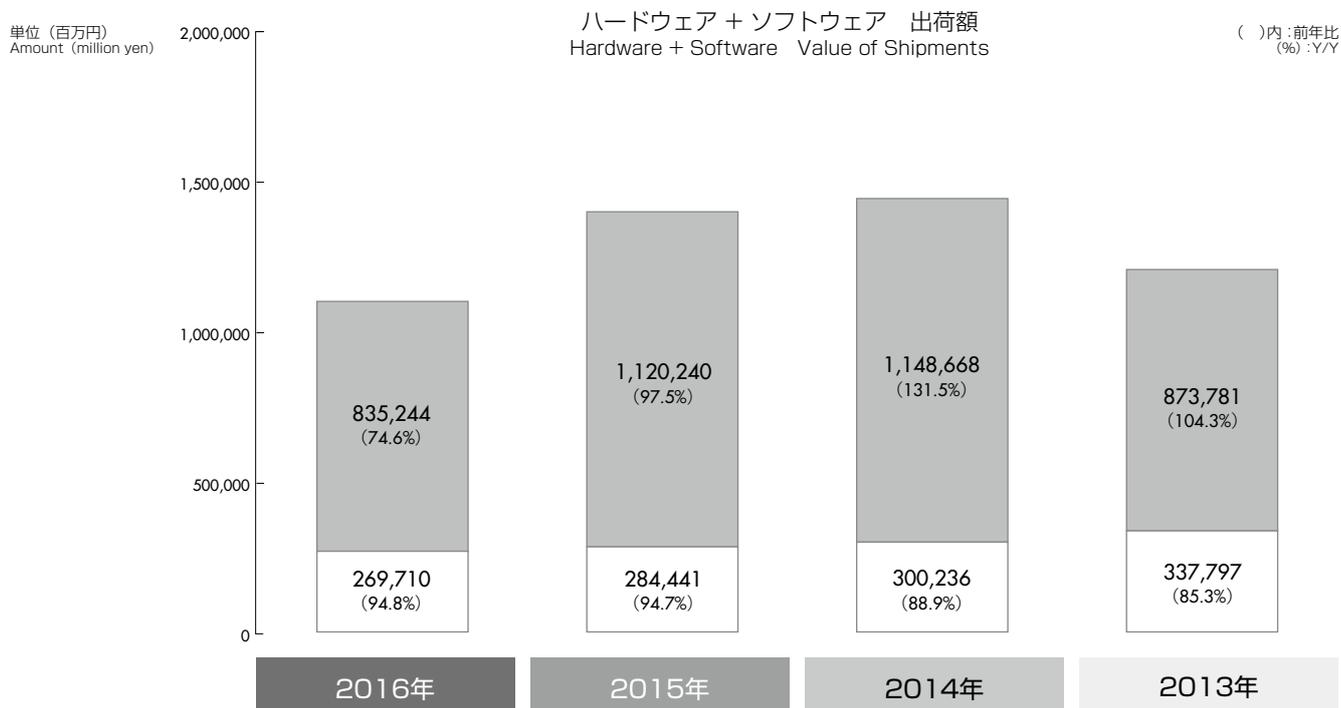
何卒ご容赦頂きますよう、よろしくお願いいたします。

# 4-4

家庭用ゲーム出荷規模  
Shipments for Video Games

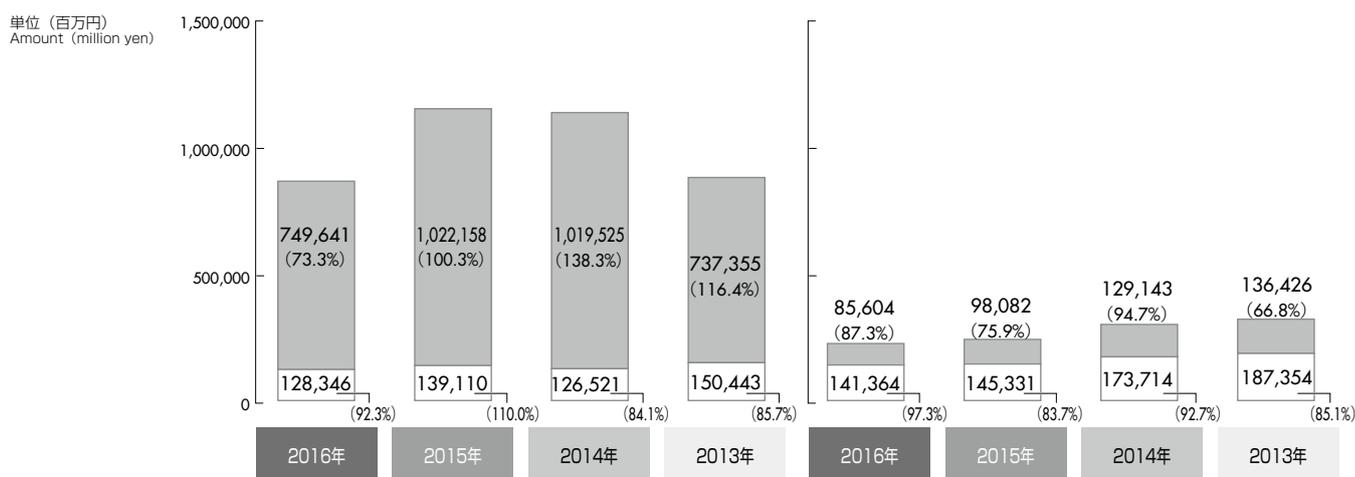
## 国内メーカーの国内・海外別出荷額 Value of Domestic and Overseas Shipments by Domestic Companies

国内総出荷額 Overall value of domestic shipments      海外総出荷額 Overall value of overseas shipments



項目	2016年	2015年	2014年	2013年
総出荷額 (百万円) Overall value of shipments (million yen)	1,104,955	1,404,681	1,448,904	1,211,577
前年比 Y/Y	(78.7%)	(96.9%)	(119.6%)	(98.2%)

### ハードウェア Hardware      ソフトウェア Software



項目	2016年	2015年	2014年	2013年
総出荷額 (百万円) Overall value of shipments (million yen)	877,987	1,161,268	1,146,046	887,798
前年比 Y/Y	(75.6%)	(101.3%)	(129.1%)	(109.7%)

項目	2016年	2015年	2014年	2013年
総出荷額 (百万円) Overall value of shipments (million yen)	226,968	243,413	302,858	323,779
前年比 Y/Y	(93.2%)	(80.4%)	(93.5%)	(76.3%)

注) ハードウェア出荷額には、Xbox OneおよびXbox 360ハードウェアの海外法人による出荷額は含んでいない。  
ソフトウェア出荷額には、海外法人による出荷額は含んでいない。

Note) Hardware shipments exclude shipment values from foreign corporates dealing in Xbox One and Xbox 360.  
Software shipments exclude shipment values from foreign corporates.

# 誤植のお詫び

「2017CESA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]

130ページ

第5部 関連マーケットデータ ～関連団体データより～

第8章 世界のゲーム市場動向

2.国・地域別のゲーム市場動向(家庭用ゲーム機及びゲームソフトウェア、  
パソコン用ゲームソフトウェア)

2016年の米ドル為替レート

**【誤】**120円

**【正】**109円

※為替レート注釈部分のみの誤表記となります。

130ページ、131ページは全て\$1=109円で算出されており、

2016年の数値に変更はございません。

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

「2017CESA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]

177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(2007～2016年)

下部注釈2行目

**【誤】**詳しくは、P37「市場規模・出荷規模データの推計方法」、

P53～70「家庭用ゲーム出荷規模」を参照。

**【正】**詳しくは、P37「市場規模・出荷規模データの推計方法」、

P39～51「家庭用ゲーム市場規模」を参照。

182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

17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、よろしくお願いいたします。