

<b>発刊のご挨拶</b> .....	
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 鵜之澤 伸	
Greetings on the Occasion of the Publication of the 2012 CESA Games White Paper	
Shin Unozawa, Chairman, Computer Entertainment Supplier's Association	

## 特別寄稿 Special Contribution

<b>CESAの6年を振り返って</b> .....	1
一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会 第三代会長 和田 洋一	
Looking Back at Six Years with CESA	
Yoichi Wada, Third Chairman, Computer Entertainment Supplier's Association	

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

<b>CESA調査広報委員会の10年の記録</b> .....	12
CESA調査広報委員会	
Ten-year History of CESA Research and Relations Committee CESA Research and Relations Committee	
<b>コンテンツ技術から見たゲームの世界</b> <b>～デジタルコンテンツEXPOにおけるゲーム関連技術のご紹介～</b> .....	38
一般財団法人デジタルコンテンツ協会 振興部長 兼 チーフプロデューサー 土屋 光久	
The World of Games from the Perspective of Digital Content Technology — Game Technologies Presented at "Digital Content EXPO" — Mitsuhisa Tsuchiya, Director of the Promotion Department / Chief Producer, Digital Content Association of Japan (DCAJ)	
<b>星空を楽しむツールとしてのソフトウェア「星空ナビ」</b> .....	48
<b>～科学する心を育むメディア展開～</b>	
株式会社アストロアーツ 代表取締役社長 大熊 正美	
"Hoshizora (Starry Sky) Navi" : Software for Enjoying a Starry Sky — Media for the Cultivation of a Scientific Mind — Masami Okuma, President, AstroArts Inc.	
<b>ゲームが貢献する介護の未来</b> .....	60
<b>～介護ナビDSの取り組み～</b>	
株式会社ア・ライブ 代表取締役社長 田尻 良	
The Contribution of Games to Nursing Care of the Future — Nursing Care NAVI on DS — Ryo Tajiri, President, a-live Co.,Ltd.	

## 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 .....	74
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 .....	76
Evolution and Differentiation of Game-Related Names	
3. 本書における「オンラインゲーム」の定義 .....	80
Definition of "Online Game" in This Publication	
4. ゲームメーカーの会社組織構成 .....	82
Corporate Organization of Game Software Manufacturers	
5. ゲームソフトができるまで .....	83
Production of Game Software	
6. ゲームの流通構造 .....	84
Distribution System for Games	
1. 家庭用ゲーム(パッケージ)の流通の仕組み .....	84
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 .....	85
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 .....	86
Market Structure of Social Network Games	
8. ゲームの活用分野の広がり .....	87
Expansion of the Use of Games	
9. 家庭用ゲーム業界に関する小テスト .....	88
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 .....	90
Purposes and Types of Researches	
2. ゲーム出荷・市場規模実態調査 .....	91
Research on Shipments and Market Scale	
3. 東京ゲームショウ2011来場者調査 .....	94
TOKYO GAME SHOW 2011 Visitors Survey	
4. 2012CESA一般生活者調査 .....	95
2012 CESA Research on the General Public	
(参考)【韓国】2012韓国ゲームユーザー調査	
(Reference)【Korea】2012 Research on the Korean Game Users	
5. CESASNS・ソーシャルゲーム&スマートフォン向けアプリゲームユーザー調査 ...	97
CESA Research on the Playing of Social Games and Smart-phone Games	
6. 出荷規模・市場規模データの推計方法 .....	99
Methods for Estimating Shipments and Market Scale	
1. 出荷規模の推計方法 .....	99
Estimation of shipments	
2. 市場規模推計 .....	100
Estimation of the market scale	

## 第3部 スタティスティックス／統計 Part 3. Statistics

### 第3章 2011年家庭用ゲーム出荷規模・国内市場規模総括 Chapter 3. Summary of 2011 Household Game Shipments/Scale of Domestic Market

<b>1. 家庭用ゲーム出荷金額規模</b> .....	104
Amount of Household Games Shipped	
1. 家庭用ゲーム総出荷金額規模(国内+海外) .....	104
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) .....	105
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) .....	106
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 .....	107
Amount of household games shipped for both domestic and overseas markets	
<b>2. 家庭用ゲーム国内市場規模</b> .....	108
Domestic Market for Household Games	
<b>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</b> .....	109
Trends in Game Contents Sales through Downloading from Online Sales Sites for Household Games	
<b>4. 家庭用ゲーム業界関連動向</b> .....	110
Trend of Household Game Industry	
1. 2011年レーティング審査状況 .....	110
Game titles rated in 2011	
2. 家庭用ゲーム開発費 .....	111
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

<b>1. 家庭用ゲーム機種別国内市場規模</b> .....	114
Domestic Market by Household Game Machine Type	
1. ハードウェア+ソフトウェア .....	114
Hardware and software	
2. ハードウェア .....	115
Hardware	
3. ソフトウェア .....	116
Software	

## 第5章 家庭用ゲーム出荷規模 Chapter 5. Shipments of Household Games

<b>1. 国内出荷の規模</b> .....	118
Domestic Shipments	
1. 国内ハードウェア出荷規模 .....	118
Domestic hardware shipments	
2. 国内ソフトウェア出荷規模 .....	120
Domestic software shipments	
<b>2. 海外出荷の規模</b> .....	122
Overseas Shipments	
1. 海外ハードウェア出荷規模 .....	122
Overseas hardware shipments	
2. 海外ソフトウェア出荷規模 .....	124
Overseas software shipments	
<b>3. 海外製家庭用ゲームソフトウェアの国内出荷(参考)</b> .....	126
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 家庭用ゲームユーザーの動向** Chapter 6. Trend of Household Game Users

<b>1. 家庭用ゲームハードウェアの保有状況</b> .....	130
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 .....	130
Hardware ownership/Hardware most frequently used	
2. 購入希望のハードウェア .....	131
Hardware the respondents wish to purchase	
<b>2. 家庭用ゲームのプレイ状況</b> .....	132
Playing Household Games	
1. 好きなゲームジャンル .....	132
Favorite game genres	
2. ゲームプレイ頻度 .....	133
Frequency of game playing	
3. ゲームプレイ時間 .....	134
Duration of game playing	
4. ソフトウェア購入状況 .....	136
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

<b>1. 家庭用ゲーム参加人口と潜在需要人口規模</b> .....	138
Population of Household Game Players and Potential Demand	
1. 家庭用ゲーム参加状況 .....	138
Experience of playing household games	
2. 家庭用ゲーム参加人口推計 .....	139
Estimated population of household game players	
3. 家庭用ゲーム参加意向 .....	140
Intention to play household games	
4. 家庭用ゲーム顧客分類 .....	141
Categorization of customers of household games	
<b>2. 家庭用ゲームハードウェアの保有状況</b> .....	142
Ownership of Hardware for Household Games	
1. 年齢別家庭内保有率および当人稼働率 .....	142
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 .....	143
Hardware ownership rate and utilization rate by machine type	
<b>3. 家庭用ゲーム非参加者の動向</b> .....	144
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 .....	144
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 .....	145
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 .....	146
Main reasons for not playing household games by categorization of customers	
<b>4. ゲーム全業態の利用状況</b> .....	147
Usage of Games in All Categories	
1. 本人の「ゲーム」参加率 .....	147
Game participation rate	
2. 主に利用するゲームプラットフォーム .....	148
Game platforms mostly used	

## 第8章 ソーシャルゲーム／スマートフォン・タブレット向けゲーム／オンラインゲームの動向 Chapter 8. Trends in Social Games, Smart-phone/Tablet PC Games and Online Games

<b>1. ソーシャルゲームの参加状況</b> .....	150
Playing of Social Games	
1.SNSおよびソーシャルゲームの利用状況 .....	150
Usage of SNS and playing social games	
2.ソーシャルゲームの参加状況 .....	151
Playing of social games	
<b>2. ソーシャルゲームユーザーのプレイ動向</b> .....	152
Trends in the Playing of Social Games	
1.ソーシャルゲームユーザーの回答者属性 .....	152
Attributes of social game players	
2.ソーシャルゲームユーザーのプレイ頻度 .....	152
Frequency of social game playing	
3.ソーシャルゲームユーザーのプレイ時間 .....	153
Duration of social game playing	
4.ソーシャルゲームをプレイする時間帯・状況 .....	153
Time zones and situations in which social games are played	
5.各ソーシャルゲームユーザーの課金プレイ状況 .....	154
Spending for the playing of social games	
<b>3. スマートフォン・タブレット向けゲームの参加状況</b> .....	155
Playing of Smart-phone/Tablet PC Games	
1.スマートフォン・タブレット向けゲームの参加状況 .....	155
Playing of smart-phone/tablet PC games	
2.スマートフォン・タブレット向けゲームの参加意向 .....	156
Intention to play smart-phone/tablet PC games	
<b>4. オンラインゲームの参加状況</b> .....	157
Playing of Online Games	
1.オンラインゲームの参加状況 .....	157
Playing of online games	
2.オンラインゲームの参加意向 .....	158
Intention to play online games	
<b>5. ソーシャルゲーム／スマートフォン・タブレット向けゲーム／オンラインゲームの配信・開発動向</b> .....	159
Trends in Distribution and Development of Social games, Smart Phone/Tablet PC Games and Online Games	
1.ソーシャルゲーム／スマートフォン・タブレット向けゲーム／オンラインゲームの配信動向 .....	159
Trends in distribution of social games, smart-phone/tablet PC games and online games	
2.ソーシャルゲーム／スマートフォン・タブレット向けゲーム／オンラインゲームの開発動向 .....	160
Trends in development of social games, smart-phone/tablet PC games and online games	

## 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9章 海外のゲーム市場の動向 Chapter 9. Trends of Overseas Game Markets

<b>1. 2011年の海外ゲーム市場の動向</b> .....	164
Trends of the Overseas Game Markets in 2011	
1. 米国のゲーム市場の動向 .....	164
Trend of the United States game market	
2. 英国のゲーム市場の動向 .....	170
Trend of UK game market	
3. ドイツのゲーム市場の動向 .....	172
Trend of German game market	
4. スペインのゲーム市場の動向 .....	174
Trend of Spanish game market	
5. イタリアのゲーム市場の動向 .....	176
Trend of Italian game market	
6. オランダのゲーム市場の動向 .....	178
Trend of Dutch game market	
7. スイスのゲーム市場の動向 .....	179
Trend of Swiss game market	
8. 北欧のゲーム市場の動向 .....	180
Trend of northern European game market	
9. 【参考】2011年世界のゲーム市場規模総括 .....	182
【Reference】World game market scale in 2011	
<b>2. 【参考】2010年の海外ゲーム市場の動向</b> .....	184
【Reference】Trends of the Overseas Game Markets in 2010	
1. カナダのゲーム市場の動向 .....	184
Trend of Canadian game market	
2. 台湾のゲーム市場の動向 .....	188
Trend of Taiwanese game market	

**第10章 国内のゲーム関連市場の動向**  
Chapter 10. Trend of Domestic Game Market

<b>1. 家庭用ゲーム国内販売の動向</b> .....	192
Trend of Domestic Sales of Household Games	
1. 月間販売量の推移 .....	192
Transition of monthly sales	
2. ジャンル別年間販売本数 .....	194
Annual sales by genre	
<b>2. ゲーム専門雑誌・攻略本の動向</b> .....	195
Trends of Game Specialized Magazines	
<b>3. 業務用アミューズメント産業界の市場規模</b> .....	196
Commercial Amusement Industry Market	
<b>4. 映像ソフトウェア市場の動向</b> .....	197
Trend of Video Software Market	

**第6部 参考資料** Part 6. Reference Materials**第11章 調査関連資料**  
Chapter 11. Research Materials

1. 調査票見本 .....	202
Survey Specifications	
1. ゲーム出荷・市場規模実態調査 .....	202
Research on shipments and market scale	
2. 出典一覧 .....	218
References	

## 第12章 CESAゲームアーカイブス

### Chapter 12. CESA Game Archives

1. 家庭用ゲーム出荷金額推移(1996~2011年) .....	220
Changes in the amount of household games shipped(1996-2011)	
2. ハードウェア動向年表(2001~2011年) .....	221
Chronology of the hardware trends (2001-2011)	
3. ハードウェア累計出荷台数 .....	222
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(2001~2011年) .....	223
Chronology of the changes in trends of network game services by household game machine (2001-2011)	
5. 国内ミリオンタイトル動向年表(2001~2011年) .....	224
Chronology tracing domestic trends of million-selling titles (2001-2011)	
6. 国内歴代ミリオン出荷タイトル .....	228
Past domestic million shipment titles	
7. 世界歴代ミリオン出荷タイトル(国内+海外) .....	234
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 .....	246
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) .....	249
Past international million shipment series (domestic + overseas)	
10. 歴代CESA主催表彰タイトル(2001~2011年) .....	251
Past CESA award-winning titles (2001-2011)	
11. 世界の主なゲーム関連業界団体 .....	262
Major game-related organizations in the world	
12. 世界の主なゲーム関連イベント・研修会 .....	264
Major international game events and conferences	
13. 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) .....	266
Major educational institutes to train game creators in Japan	
14. CESAのあゆみ(2001~2012年) .....	268
History of CESA (2001-2012)	
15. CESAの発行書籍 .....	270
CESA publications	