

発刊のご挨拶	I
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 鶴之澤 伸	
Greetings upon the Publication of the 2014 CESA Games White Paper	
Shin Unozaawa, Chairperson, Computer Entertainment Supplier's Association	

第1部 トレンド／業界動向

Part 1. Trend/Current Situation of the Industry

デジタルメディアとともに20年	2
一般社団法人デジタルメディア協会(略称:AMD) 理事長 襟川 恵子	
Twenty Years in Digital Media	
Keiko Erikawa (Chairman) Association of Media in Digital	

第2部 本書の見方

Part 2. Introduction to This Publication

第1章 ゲームビジネスの基本的要件

Chapter 1. Basic Requirements of the Games Business

1. はじめに	20
Introduction	
2. 「ゲーム産業」の分類	23
The Different Types of Games Businesses	
3. 「家庭用ゲーム機」市場のビジネス構造	26
The Business Structure of the Video Game Industry	
1. 家庭用ゲーム(パッケージ販売)	26
Video Games (Package Purchases)	
2. 家庭用ゲーム(ダウンロード販売)	27
Video Games (Download Purchases)	
4. 「汎用機ゲーム」市場のビジネス構造	28
The Business Structure of the General-Purpose Device Game Industry	
1. ゲームメーカーが直接ゲームを販売・提供する場合	28
When the Game is Sold/Supplied Directly by the Game Publisher	
2. ゲームアプリ提供事業者(プラットフォームホルダー)が介在してゲームを販売・提供する場合	28
When the Game is Sold/Supplied with the Mediation of the Game App Supplier (Platform Holder)	
5. ゲームメーカーの会社組織構成	29
Corporate Organization of Game Software Publishers/Developers	
6. ゲームソフトができるまで	30
Production of Game Software	
7. ゲームの活用分野の広がり	31
Expansion in the Range of Fields in which Games are Used	

第3部 家庭用ゲームマーケット統計データ

Part 3. Statistical data on the video game market

第2章 調査の概要

Chapter 2. Outline of Survey

1. ゲーム出荷・市場規模実態調査	36
Research on Shipments and Market Scale	
1. 調査のデザイン	36
Survey design	
2. 調査対象の基本特性	37
Basic Attributes of Survey Subjects	
2. 市場規模・出荷規模データの推計方法	39
Methods for Estimating Market Scale and Shipments	
1. 市場規模の推計方法	39
Estimation of Market Scale	
2. 出荷規模の推計方法	39
Estimation of Shipments	

第3章 家庭用ゲーム市場規模

Chapter 3. Market for Video Games

1. 国内市場規模	42
Scale of Domestic Market	
1. 「ハードウェア」国内販売台数および販売額	42
[Hardware] Number of Units Sold Domestically and Sales Turnover	
2. 「ソフトウェア」国内販売本数および販売額	43
[Software] Number of Units Sold Domestically and Sales Turnover	
3. 「ハードウェア+ソフトウェア」国内販売額	44
[Hardware + Software] Domestic Sales Turnover	
4. 「ソフトウェア」国内ダウンロード販売	45
[Software] Domestic Sales Turnover from Downloads	
2. 海外市場規模	46
Scale of Overseas Market	
1. 「ハードウェア」海外販売台数および販売額	46
[Hardware] Number of Units Sold Overseas and Sales Turnover	
2. 「ソフトウェア」海外販売本数および販売額	47
[Software] Number of Units Sold Overseas and Sales Turnover	
3. 「ハードウェア+ソフトウェア」海外販売額	48
[Hardware +Software] Overseas Sales Turnover	
3. 市場規模総括	49
Scale of Market Overall	
1. 家庭用ゲーム 総市場規模 (国内+海外)	49
Video Games : Size of Overall Market (domestic + overseas)	
2. 「ハードウェア」総販売額 (国内+海外)	50
[Hardware] Overall Sales Turnover (domestic + overseas)	
3. 「ハードウェア」総販売台数 (国内+海外)	51
[Hardware] Number of units sold (domestic + overseas)	
4. 「ソフトウェア」総販売額 (国内+海外)	52
[Software] Overall Sales Turnover (domestic + overseas)	
5. 「ソフトウェア」総販売本数 (国内+海外)	53
[Software] Number of units sold (domestic + overseas)	

第4章 家庭用ゲーム出荷規模

Chapter 4. Shipments for Video Games

1. 国内出荷規模	56
Scale of Domestic Shipments	
1. 「ハードウェア」国内出荷台数および出荷額	56
[Hardware] Number of Units Shipped Domestically and Value of Shipments	
2. 「ソフトウェア」国内出荷本数および出荷額	58
[Software] Number of Units Shipped Domestically and Value of Shipments	
3. 「ハードウェア+ソフトウェア」国内出荷額	60
[Hardware + Software] Value of Domestic Shipments	
2. 海外出荷規模	61
Scale of Overseas Shipments	
1. 「ハードウェア」海外出荷台数および出荷額	61
[Hardware] Number of Units Shipped Overseas and Value of Shipments	
2. 「ソフトウェア」海外出荷本数および出荷額	63
[Software] Number of Units Shipped Overseas and Value of Shipments	
3. 「ハードウェア+ソフトウェア」海外出荷額	65
[Hardware + Software] Value of Overseas Shipments	
3. 出荷規模総括	66
Scale of Shipments Overall	
1. 家庭用ゲーム 総出荷規模 (国内+海外)	66
Video Games : Overall Shipment Scale (domestic + overseas)	
2. 「ハードウェア」総出荷額 (国内+海外)	67
[Hardware] Overall Value of Shipments (domestic + overseas)	
3. 「ハードウェア」総出荷台数 (国内+海外)	68
[Hardware] Number of Units Shipped Overall (domestic + overseas)	
4. 「ソフトウェア」総出荷額 (国内+海外)	69
[Software] Overall Value of Shipments (domestic + overseas)	
5. 「ソフトウェア」総出荷本数 (国内+海外)	70
[Software] Number of Units Shipped Overall (domestic + overseas)	

第5章 家庭用ゲーム業界関連動向

Chapter 5. Trends of the Video Game Industry

1. 2013年レーティング審査状況	72
Game titles rated in 2013	
2. 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	73
Trends in Game Contents Transactions via Video Game Download Services	
3. 家庭用ゲーム開発費	74
Development Costs for Video Games	

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~

Part 4. Consumer trends data-based on CESA market research

第6章 一般生活者のゲームプレイ動向

Chapter 6. Game Play Trends in the General Population

1. 2014 CESA一般生活者調査 実施概要	80
Survey Conducted among General Consumers: Outline of Implementation	
2. ゲームプレイ状況	82
State of Game Playing	
1. 本調査における定義・分類	82
Definition/Classification Used in This Survey	
2. ゲーム全体でのプレイ状況	83
State of Game Playing Overall	
3. ハードウェア別のゲームプレイ状況	84
State of Game Playing by Hardware	
4. ゲームユーザー人口推計	92
Estimate of Game User Population	
3. 今後のゲームプレイ意向	95
Future Game Playing Trends	

第7章 家庭用ゲームのプレイ動向

Chapter 7. Game Playing Trends for Video Games

1. 家庭用ゲーム継続プレイヤーの動向	102
Trends among Regular Video Game Players	
1. 家庭用ゲーム機の所有／使用状況	102
Ownership/Usage State of Video Game Hardware	
2. 家庭用ゲームソフトの購入状況	103
Purchasing of Video Game Software	
3. 家庭用ゲームのプレイ状況	107
Usage State of Video Games	
2. 家庭用ゲーム非継続プレイヤーの動向	111
Trends among Non-Regular Video Game Players	

第5部 関連マーケットデータ ～関連団体データより～

Part 5. Related market data -based on data from related organizations

第8章 海外のゲーム関連市場の動向

Chapter 8. Trends of Overseas Game Markets

- | | |
|--|-----|
| 1. 2013年の海外ゲーム市場の動向 | 116 |
| Trends of Overseas Game Markets in 2013 | |
| 2. 国・地域別のゲーム市場動向 | 118 |
| Trends of Game Markets by Country/Region | |

第9章 国内のゲーム関連市場の動向

Chapter 9. Trends of Domestic Game Market

- | | |
|---|-----|
| 1. 家庭用ゲーム国内販売の動向 | 130 |
| Trends of Domestic Sales of Video games | |
| 1. 月間販売量の推移 | 130 |
| Transition of monthly sales | |
| 2. ジャンル別年間販売本数 | 132 |
| Annual sales by genre | |
| 2. ゲーム専門雑誌・関連書の動向 | 133 |
| Trends of Game Specialized Magazines | |
| 3. 業務用アミューズメント産業界の市場規模 | 134 |
| Amusement Industry Market | |
| 4. 映像ソフトウェア市場の動向 | 135 |
| Trends of Video Software Market | |
| 5. PCオンラインゲーム市場の動向 | 136 |
| Trends of the PC Online Games Market | |
| 6. モバイルゲーム市場の動向 | 137 |
| Trends of the Mobile Games Market | |

第6部 参考資料

Part 6. Reference Materials

第10章 調査関連資料

Chapter 10. Research Materials

1. 調査票見本	142
Survey Specifications	
1. ゲーム出荷・市場規模実態調査	142
Research on shipments and market scale	
2. 出典一覧	154
References	

第11章 CESAゲームアーカイブス

Chapter 11. CESA Game Archives

1. 家庭用ゲーム出荷金額推移 (2001~2013年)	156
Changes in the amount of Video games shipped (2001-2013)	
2. 家庭用ゲーム国内市場規模推移 (2001~2013年)	157
Changes in the domestic sales of Video games (2001-2013)	
3. 国内ハードウェア動向年表 (2001~2013年)	158
Chronology of the domestic hardware trends (2001-2013)	
4. ハードウェア累計出荷台数	159
Accumulated number of hardware shipments	
5. 国内ミリオンタイトル動向年表 (2001~2013年)	160
Chronology tracing domestic trends of million-selling titles (2001-2013)	
6. 国内歴代ミリオン出荷タイトル	164
Past domestic million shipment titles	
7. 世界歴代ミリオン出荷タイトル (国内+海外)	170
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	183
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)	186
Past international million shipment series (domestic+overseas)	
10. 歴代CESA主催表彰タイトル (2001~2013年)	189
Past CESA award-winning titles (2001-2013)	
11. 世界の主なゲーム関連業界団体	202
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	204
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)	206
Major educational institutes to train game creators in Japan	
14. CESAのあゆみ (2001~2014年)	208
History of CESA (2001-2014)	
15. CESAの発行書籍	210
CESA publications	