

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 早川 英樹	
Greetings upon the Publication of the 2018 CESA Games White Paper	
Hideki Hayakawa, 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

障がいのある人の ゲームアクセシビリティの普及に向けて	2
国立病院機構八雲病院 作業療法士 田中栄一 ゲームやろうぜProject (当事者によるゲームアクセシビリティ支援ボランティアグループ) 原田義孝 高垣優太 亀井佳汰 堂向智樹	
Promoting Game Accessibility for People with Disabilities	
Eiichi Tanaka, National Hospital Organization Yakumo Hospital Occupational Therapist Yoshitaka Harada Yuta Takagaki Keita Kamei Tomoki Doko, Let's Play Games Project (Volunteer group supporting game accessibility for interested parties)	

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	32
Introduction	
2. 「ゲーム産業」の分類	35
The Different Types of Games Businesses	
3. 「家庭用ゲーム機」市場のビジネス構造	38
The Business Structure of the Video Game Industry	
1. 家庭用ゲーム(パッケージ販売)	38
Video Games (Package Purchases)	
2. 家庭用ゲーム(ダウンロード販売)	39
Video Games (Download Purchases)	
4. 「汎用機ゲーム」市場のビジネス構造	40
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	40
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	40
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	41
Corporate Organization of Game Software Publishers/Developers	
6. ゲームソフトができるまで	42
Production of Game Software	
7. ゲームの活用分野の広がり	43
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	48
Research on Shipments and Market Scale	
1. 調査のデザイン	48
Survey design	
2. 調査対象の基本特性	49
Basic Attributes of Survey Subjects	
2. 市場規模・出荷規模データの推計方法	51
Methods for Estimating Market Scale and Shipments	
1. 市場規模の推計方法	51
Estimation of Market Scale	
2. 出荷規模の推計方法	51
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	54
Scale of Domestic Market	
1. 「ハードウェア」国内販売台数および販売額	54
[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	55
[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	56
[Hardware + Software] Domestic Sales Turnover	
4. 「ソフトウェア」国内ダウンロード販売	57
[Software] Domestic Sales Turnover from Downloads	
2. 海外市場規模	58
Scale of Overseas Market	
1. 「ハードウェア」海外販売台数および販売額	58
[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	59
[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	60
[Hardware + Software] Overseas Sales Turnover	
3. 市場規模総括	61
Scale of Market Overall	
1. 家庭用ゲーム 総市場規模(国内+海外)	61
Video Games: Size of Overall Market (domestic + overseas)	
2. 「ハードウェア」総販売額(国内+海外)	62
[Hardware] Overall Sales Turnover (domestic + overseas)	
3. 「ハードウェア」総販売台数(国内+海外)	63
[Hardware] Number of Units Sold (domestic + overseas)	
4. 「ソフトウェア」総販売額(国内+海外)	64
[Software] Overall Sales Turnover (domestic + overseas)	
5. 「ソフトウェア」総販売本数(国内+海外)	65
[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	68
Scale of Domestic Shipments	
1. 「ハードウェア」国内出荷台数および出荷額	68
[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	70
[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	72
[Hardware + Software] Value of Domestic Shipments	
2. 海外出荷規模	73
Scale of Overseas Shipments	
1. 「ハードウェア」海外出荷台数および出荷額	73
[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	75
[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	77
[Hardware + Software] Value of Overseas Shipments	
3. 出荷規模総括	78
Scale of Shipments Overall	
1. 家庭用ゲーム 総出荷規模 (国内+海外)	78
Video Games: Overall Shipment Scale (domestic + overseas)	
2. 「ハードウェア」総出荷額 (国内+海外)	79
[Hardware] Overall Value of Shipments (domestic + overseas)	
3. 「ハードウェア」総出荷台数 (国内+海外)	80
[Hardware] Number of Units Shipped Overall (domestic + overseas)	
4. 「ソフトウェア」総出荷額 (国内+海外)	81
[Software] Overall Value of Shipments (domestic + overseas)	
5. 「ソフトウェア」総出荷本数 (国内+海外)	82
[Software] Number of Units Shipped Overall (domestic + overseas)	
4. 国内メーカーの国内・海外別出荷額	83
Value of Domestic and Overseas Shipments by Domestic Companies	
5. 海外メーカーの国内出荷額	84
Value of Domestic Shipments by Foreign Companies	

第5章 家庭用ゲーム業界関連動向

Chapter 5. Trends of the Video Game Industry

1. 2017年レーティング審査状況	86
Game Titles Rated in 2017	
2. 家庭用ゲーム有料ダウンロードソフトウェア／その他売上の実績	87
Sales of video game software downloads and other related sales	
3. 家庭用ゲーム開発・運営費	88
Development and operation costs for video game software	
【参考】汎用ハードウェア向けゲーム開発・運営費	90
[Reference] Development and operation costs for games of general electronic devices	
【参考】VR (Virtual Reality) 関連データ	92
[Reference] VR (Virtual Reality) Related Data	
【参考】eスポーツ関連データ	93
[Reference] eSports Related Data	

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. 2018 CESA一般生活者調査 実施概要	98
Survey Conducted among General Consumers: Outline of Implementation	
2. ゲームプレイ状況	100
State of Game Playing	
1. 本調査における定義・分類	100
Definitions/Classifications Used in This Survey	
2. ゲーム全体でのプレイ状況	101
State of Game Playing Overall	
3. ハードウェア別のゲームプレイ状況	102
State of Game Playing by Hardware	
4. ゲームユーザー人口推計	110
Estimate of Game User Population	
3. 今後のゲームプレイ意向	114
Willingness to Play Games in Future	

第7章 継続プレイヤーの動向

Chapter 7. Trends among Regular Game Players

1. 家庭用ゲーム継続プレイヤーの動向	122
Trends among Regular Video Game Players	
1. 家庭用ゲーム機の所有／使用状況	122
Ownership/Usage State of Video Game Hardware	
2. 家庭用ゲームソフトの購入状況	124
Purchasing of Video Game Software	
3. 家庭用ゲームのプレイ状況	128
Usage State of Video Games	
2. スマートフォン／タブレット用ゲーム継続プレイヤーの動向	132
Trends among Regular Smartphone/tablet 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 世界のゲーム市場動向

Chapter 8. Trends of World Gaming Markets

1. 海外のゲーム市場動向 (家庭用ゲーム機およびゲームソフトウェア、パソコン用ゲームソフトウェア)…………… 146
Trends of Overseas Game Markets (Video game hardware and software, and PC game software)
2. 国・地域別のゲーム市場動向 (家庭用ゲーム機およびゲームソフトウェア、パソコン用ゲームソフトウェア) …… 148
Trends of Game Markets by Country / Region (Video game hardware and software, and PC game software)
3. スマートデバイスゲームアプリ市場動向…………… 158
Trends of Gaming App for Smart Devices

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…………… 170
Trends of Domestic Sales of Video Games
 1. 月間販売量の推移…………… 170
Transition of monthly sales
 2. ジャンル別年間販売本数…………… 172
Annual sales by genre
2. ゲーム専門雑誌・関連書の動向…………… 173
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…………… 174
Amusement Industry Market
4. 映像ソフトウェア市場の動向…………… 175
Trends of Video Software Market
5. PCオンラインゲーム市場の動向…………… 176
Trends of the PC Online 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	180
Survey Specifications	
1. ゲーム出荷・市場規模実態調査	180
Research on Shipments and Market Scale	
2. 出典一覧	222
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 (2008~2017年)	224
Changes in the Amount of Video Games Shipped (2008-2017)	
2. 家庭用ゲーム国内市場規模推移 (2008~2017年)	225
Changes in the Domestic Sales of Video Games (2008-2017)	
3. 国内ハードウェア動向年表 (2011~2017年)	226
Chronology of the Domestic Hardware Trends (2011-2017)	
4. ハードウェア累計出荷台数	227
Accumulated Number of Hardware Shipments	
5. 国内ミリオンタイトル動向年表 (2011~2017年)	228
Chronology Tracing Domestic Trends of Million-selling Titles (2011-2017)	
6. 国内歴代ミリオン出荷タイトル	230
Past Domestic Million Shipment Titles	
7. 世界歴代ミリオン出荷タイトル (国内+海外)	237
Past International Million Shipment Titles (domestic+overseas)	
8. 国内歴代ミリオン出荷シリーズ	251
Past Domestic Million Shipment Series	
9. 世界歴代ミリオン出荷シリーズ (国内+海外)	254
Past International Million Shipment Series (domestic+overseas)	
10. 歴代CESA主催表彰タイトル (2011~2017年)	257
Past CESA Award-winning Titles (2011-2017)	
11. 家庭用ゲーム産業の叙勲・褒章受章者	264
Medals of Honor in Video Game Industry	
12. CESAのあゆみ (2011~2018年)	266
History of CESA (2011-2018)	
13. CESAの発行書籍	268
CESA Publications	