



審査委員長（左）よりグランプリ賞牌を受け取る
イギリス・TTアニメーションのクリス・ディッカー氏
Mr. Chris Dicker of TT Animation of the U.K. receiving the
Grand Prix trophy from the Chairperson (left)



グランプリ受賞作品イギリス・TTアニメーション制作
「きみのニュースはなーに？」
Grand Prix Winner, *What's Your News?* produced by TT Animation, U.K.

日本賞史上初めてゲーム作品が受賞

もうひとつ、日本賞2009で注目を浴びたのは生涯教育カテゴリーの最優秀賞、オランダ・ランジ・シリアス ゲームズ制作のオンラインゲーム「シャークワールド」です。大規模なサメの水族館を上海に建設するというシミュレーション・ゲームで、プレイヤーは外国企業のプロジェクトマネージャーという設定です。プランニングやマーケティング分析、交渉能力、予算管理などの手腕を試されるわけで、実際の事業さながらにリスクに直面しつつ、登場人物を成長させていく醍醐味があります。

審査委員は「この作品の魅力は、一度ゲームを始めるところが教材であるということを忘れてしまうところにある」と、ドラマティックなストーリー展開や解決すべき問題のリアルさ、映像の使い方などに魅了されたと言います。学習コンテンツとして適切なだけでなく、魅力的なゲーム内容がきっちりと評価された点で、日本賞教育コンテンツ国際コンクールの歴史の新たな一頁を開く受賞となりました。また同時に、ゲームの教育分野での活用の可能性を拓げたと言えると思います。

Another important point is the fact that the relationship between the providers and receivers is changing. One example of this is *What's Your News?* produced by TT Animation from the United Kingdom, which was awarded the Grand Prix last year. In the program, the anchors and reporters of CG characters introduce some pieces of news that children have sent to the program website, giving live on-the-scene reports and interviewing children. The children send news stories such as "The hen we've just got is missing!" and "I bought really cool boots." Viewers' ideas and videos are incorporated into the program, which was highly evaluated for its educational merit and positive influence on the attitudes of children. This program is a good example of media content produced not only by professionals but also through interaction with users.

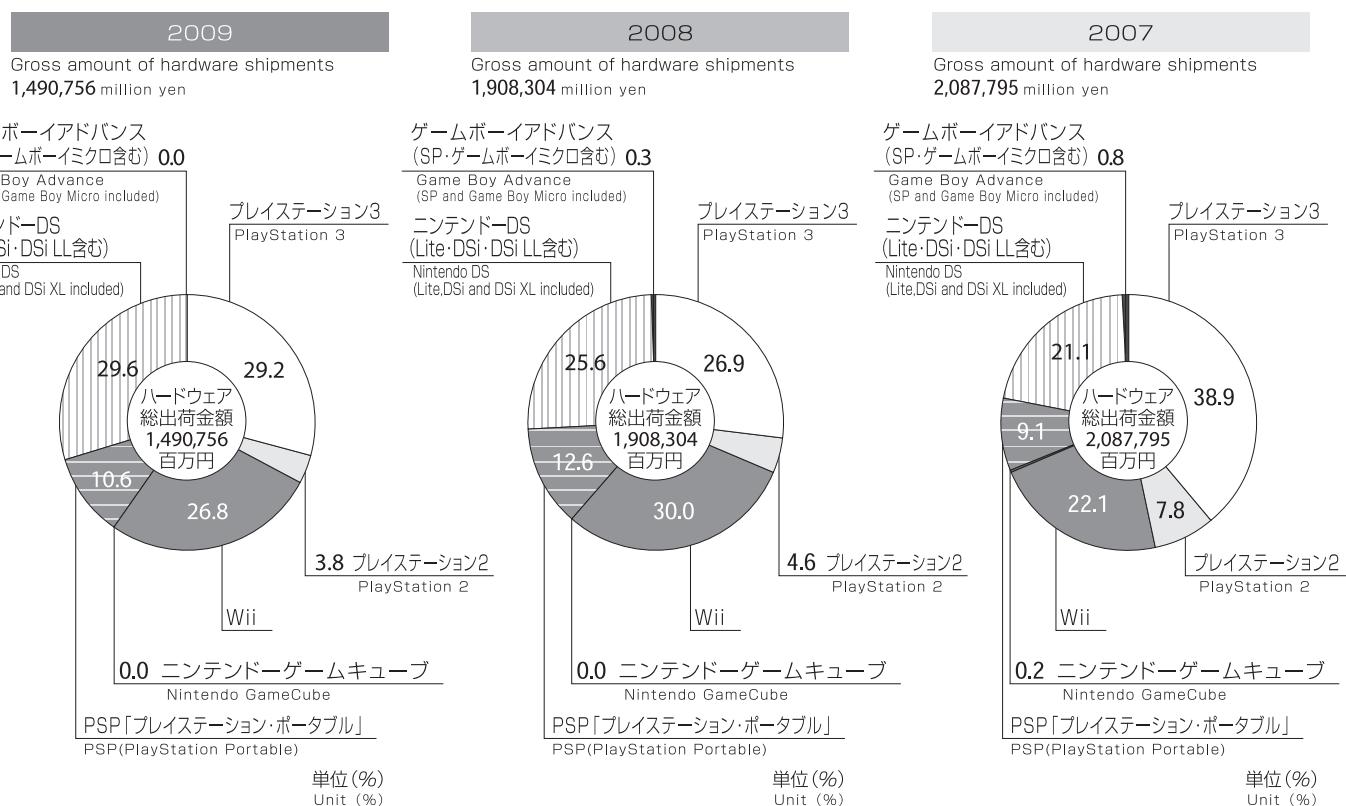
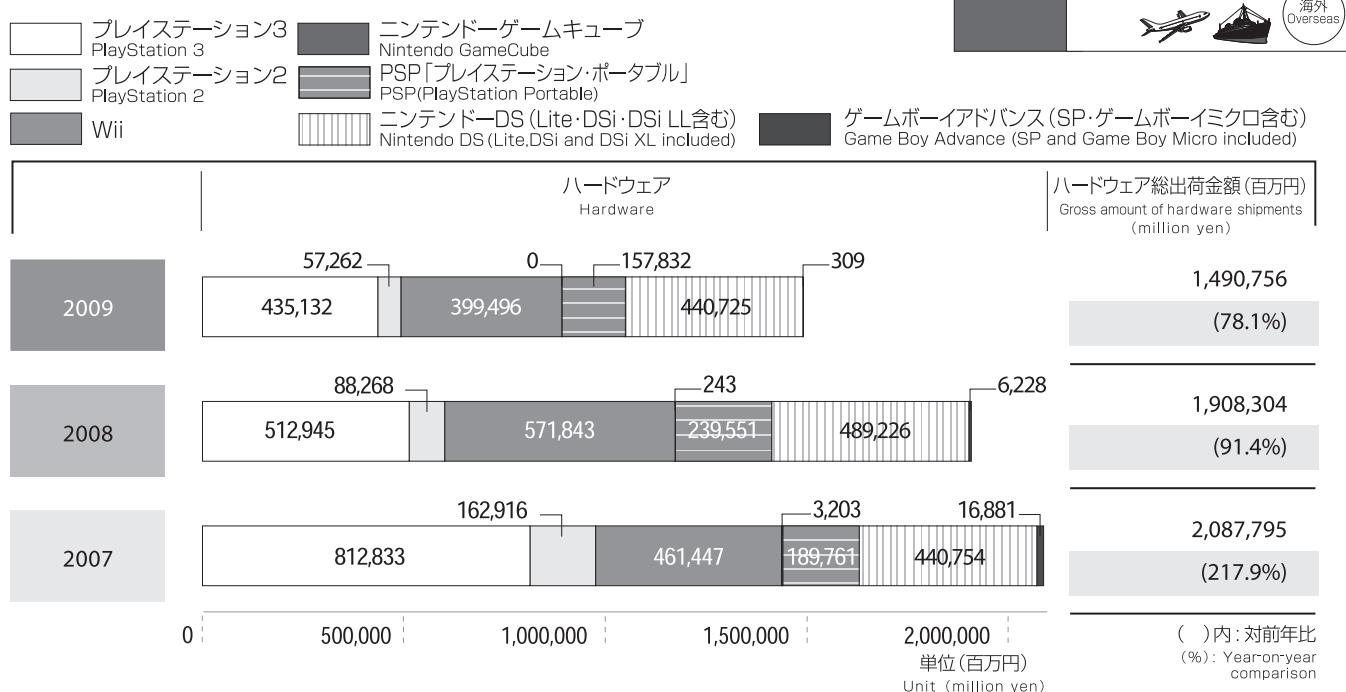
The first game to be awarded in JAPAN PRIZE history

Another excellent work in JAPAN PRIZE 2009 was the online game *Sharkworld*, produced by Ranj Serious Games from the Netherlands. It simulates the construction of a large-scale shark aquarium in Shanghai, China, and players can develop many important skills as a project manager, such as planning, market analysis, negotiation and budget management. It is fascinating to improve the capabilities of the character while facing realistic risks.

The jury commented, "Once you start the game play, you forget that it's designed as an educational tool." The jury was impressed with the dramatic storylines, the real-time tasks to complete and the effective use of images. Not only is it well planned as a tool for self-learning, it is fun to use. The fact that the Best Work in the Continuing Education Category was awarded to a game was a step forward, and it expanded possibilities for games to be used as educational media.

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)

Amount of hardware shipments by household game machine type (domestic + overseas)



注1) ハードウェア出荷金額にXbox360・Xboxの海外法人による日本での出荷金額は含んでいない。

注2) 各機種の出荷金額は、各ハードウェアメーカーの公表資料に基づいたCESAによる推計値。

Note 1) The shipments of hardware do not include shipments of Xbox360 and Xbox hardware packages directed to Japan by foreign corporations.

Note 2) The shipments of each model were estimated by CESA based on data disclosed by hardware manufacturers.

【参考:Xbox360・Xboxの海外法人による日本での出荷金額】

Reference: The amounts of Xbox360 and Xbox shipments to Japan by foreign corporations.

海外法人による日本でのハードウェア出荷金額
Hardware shipments to Japan by foreign corporations

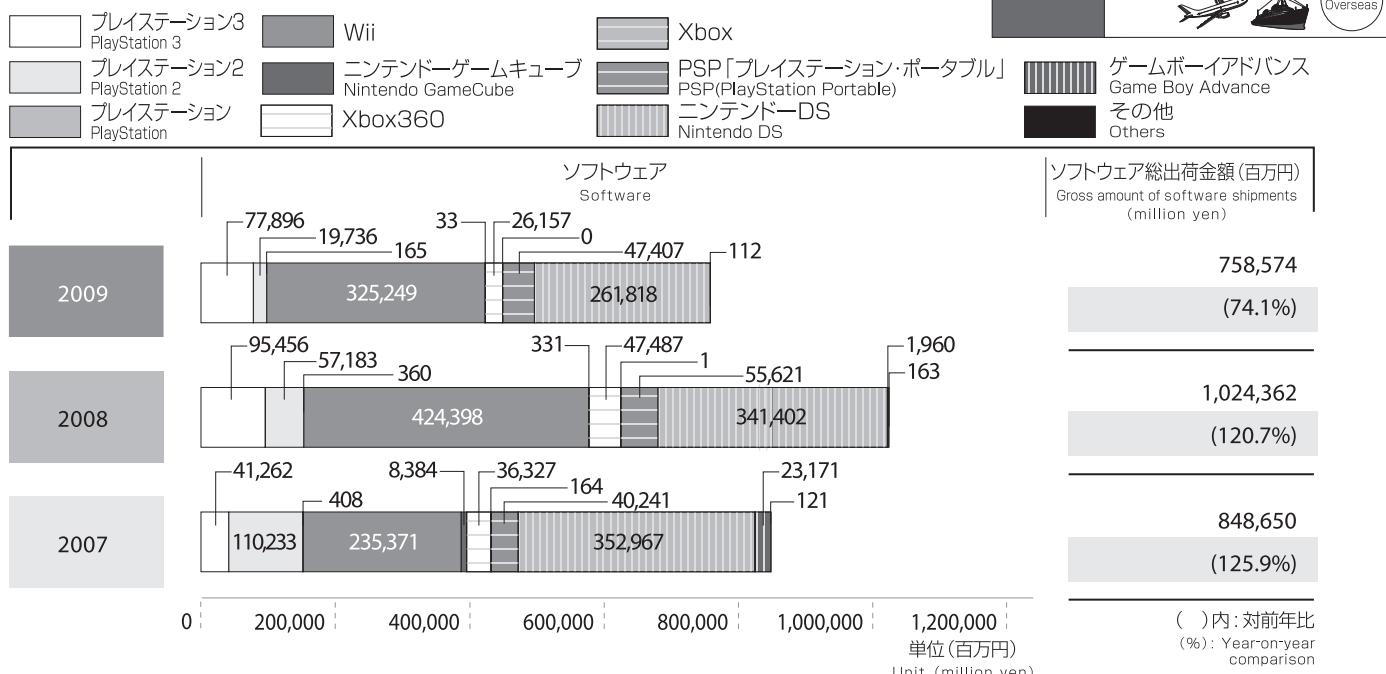
	Xbox360	金額(百万円) Amount (million yen)	
2009	Xbox	0	
	Xbox360	7,931	
2008	Xbox	0	
	Xbox360	9,353	
2007	Xbox	0	
	Xbox360	6,756	

注3) 「Xbox360」「Xbox」の海外法人による日本での出荷金額はCESAによる推計値。

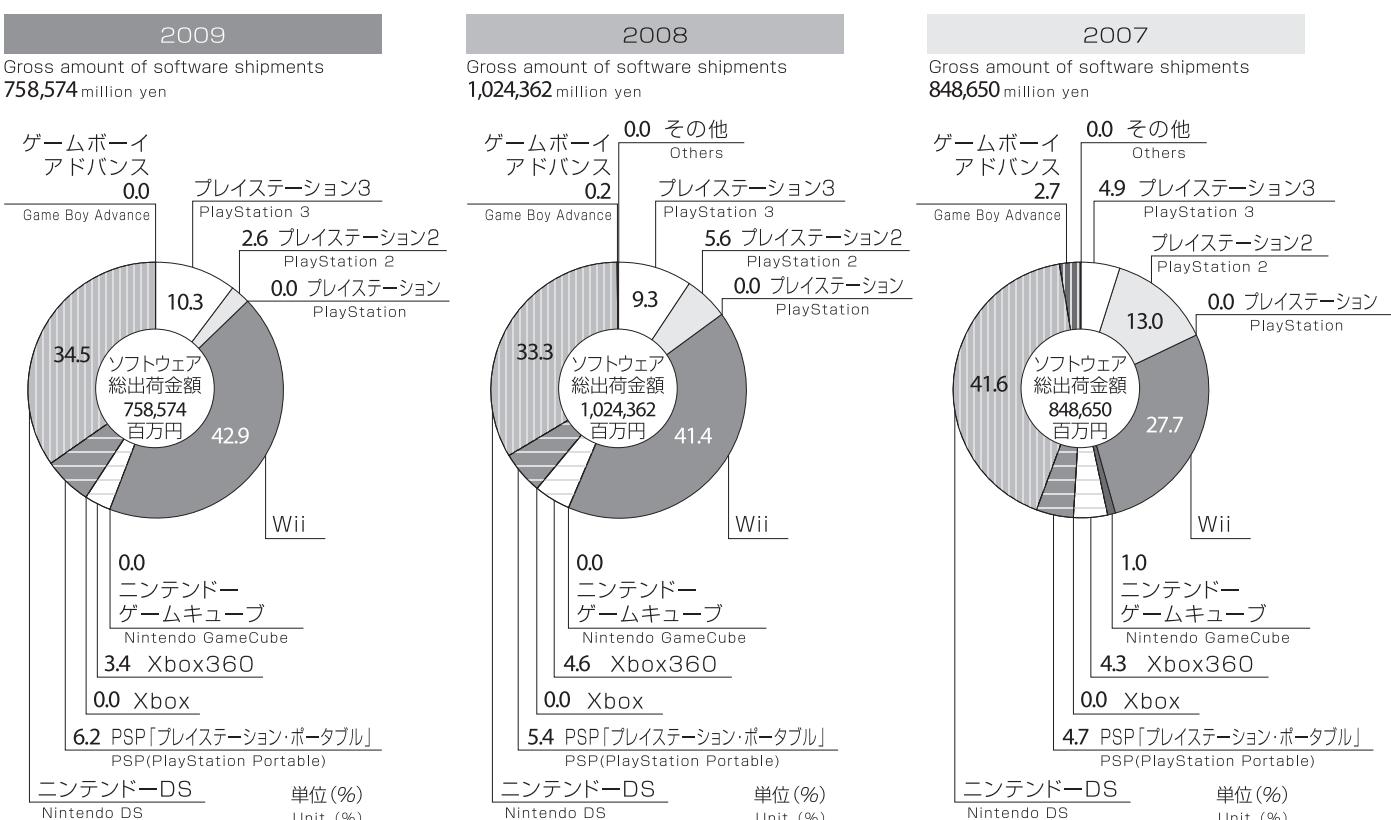
Note 3) The amounts of Xbox360 and Xbox shipments to Japan by foreign corporations were estimated by CESA.

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)

Amount of software shipments by household game machine type (domestic + overseas)



3



注1) ソフトウェア出荷金額にXbox360・Xboxソフトウェアの海外法人による日本での出荷金額は含んでいない。

注2) 各機種の出荷金額は、各ハードウェアメーカーの公表資料およびサードパーティからの回答結果に基づいたCESAによる推計値。

注3) 「その他」の内訳: 2008年=ドリームキャスト、ワンダースワン/2007年=ドリームキャスト

Note 1) The shipments of software do not include shipments of Xbox360 and Xbox software packages directed to Japan by foreign corporations.

Note 2) The shipments of each model were estimated by CESA based on data disclosed by hardware manufacturers and third-party responses to our survey.

Note 3) "Others" includes: "Dreamcast" and "WonderSwan" for 2008, "Dreamcast" for 2007.

【参考:Xbox360・Xboxの海外法人による日本での出荷金額】

Reference: The amounts of Xbox360 and Xbox shipments to Japan by foreign corporations.

海外法人による日本でのソフトウェア出荷金額
Software shipments to Japan by foreign corporations

年	Xbox360	金額(百万円) Amount (million yen)		合計
		金額(百万円) Amount (million yen)	単位 (%) Unit (%)	
2009	Xbox360	1,118		1,118
	Xbox	0		
2008	Xbox360	108		108
	Xbox	0		
2007	Xbox360	2,258		2,258
	Xbox	6		

注4) 「Xbox360」「Xbox」の海外法人による日本での出荷金額はCESAによる推計値。

Note 4) The amounts of Xbox360 and Xbox shipments to Japan by foreign corporations were estimated by CESA.

3-3

2009年家庭用ゲーム出荷規模・国内市場規模総括 Summary of 2009 Household Game Shipments/Scale of Domestic Market

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 Trends in Game Contents Sales through Downloading from Online Sales Sites for Household Games

■ 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)	参考平均単価 (円) Average unit price (yen)
Wii ショッピング チャンネル Wii Shopping Channel	8	798	185	377	232				
ニンテンドーDSi ショップ Nintendo DSi Shop	9	725	334	56	461				
プレイステーション ストア PlayStation Store	4	386	106	20	275				
	13	657	463	81	704	3	2,231	396	178
	9	181	46	67	252	1	167	39	234
Xbox LIVE マーケットプレース Xbox LIVE Market Place	2	105	71	5	676	2	201	48	239
	4	3,085	389	75	126	2	1,665	379	228
	0	0	0	0	—	0	0	0	—
回答協力社全体 Total number of respondent companies	17	5,937	1,595	681	269	5	4,264	862	202

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」
(2009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 "2009 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

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) 「2010CESA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(2009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才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 2009).

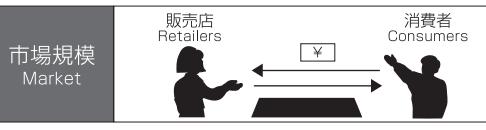
1) The purchase rate for download sales is converted into the rate for the general public.

2) The number of purchasers of downloaded games is estimated based on population data for 3-79 year-olds.

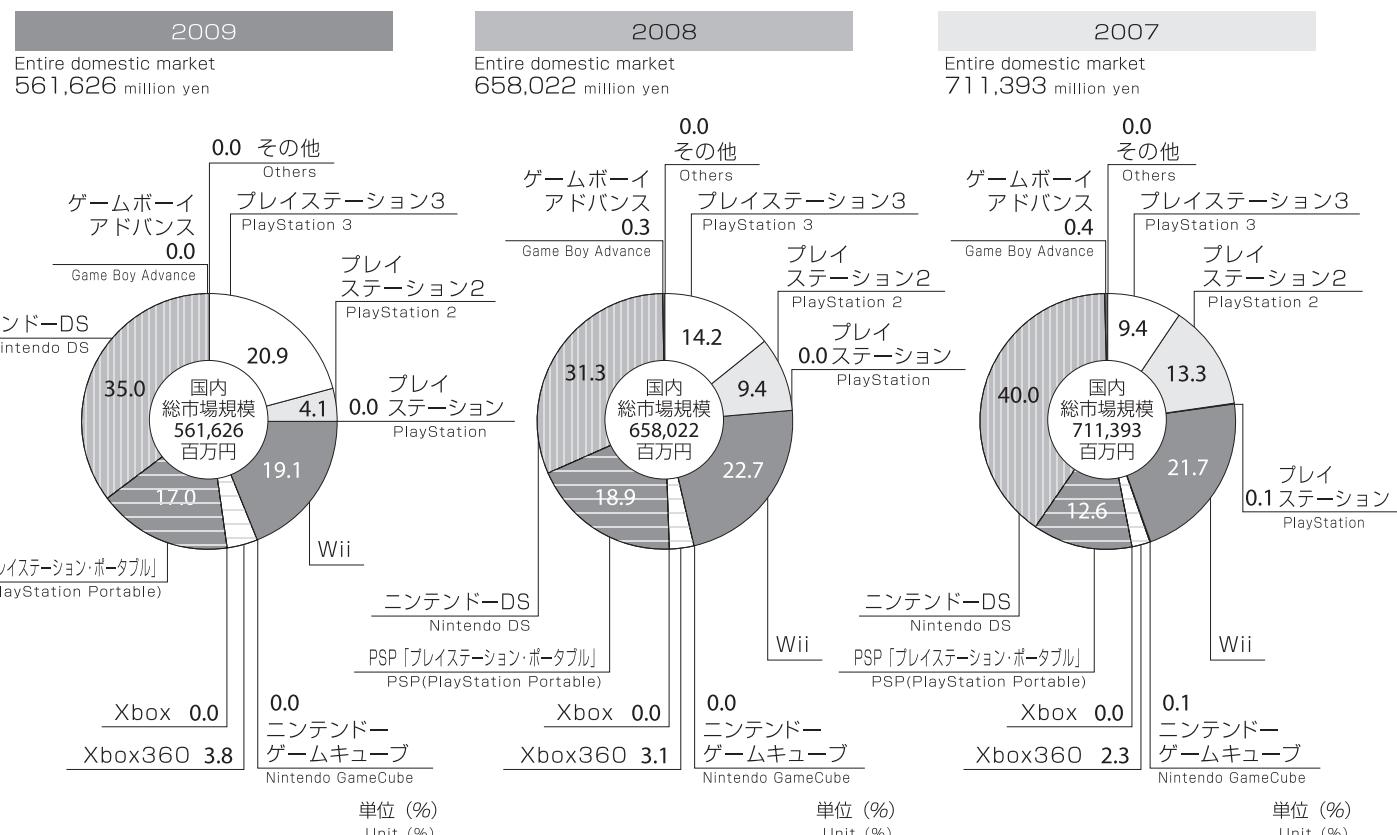
3) The amount of all the download sales in the domestic game market is calculated based on the value obtained by multiplying the number of purchasers by the average purchase amount.

1. ハードウェア+ソフトウェア

Hardware and software

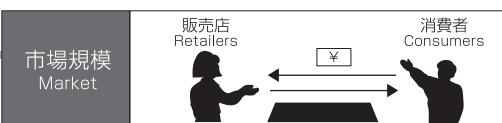


	2009		2008		2007	
	金額(百万円) Amount (million yen)	対前年比(%) Year-on-year comparison (%)	金額(百万円) Amount (million yen)	対前年比(%) Year-on-year comparison (%)	金額(百万円) Amount (million yen)	対前年比(%) Year-on-year comparison (%)
国内総市場規模 Entire domestic market	561,626	85.4	658,022	92.5	711,393	104.6
プレイステーション3 PlayStation 3	117,530	125.8	93,405	139.6	66,927	167.4
プレイステーション2 PlayStation 2	23,172	37.6	61,632	65.1	94,668	56.2
プレイステーション PlayStation	111	38.5	288	74.6	386	68.2
Wii	107,035	71.8	149,163	96.5	154,642	325.5
ニンテンドーゲームキューブ Nintendo GameCube	0	0.0	281	52.1	540	15.5
Xbox360	21,557	106.5	20,247	121.3	16,695	129.8
Xbox	0	—	0	0.0	9	69.2
PSP「プレイステーション・ポータブル」 PSP(PlayStation Portable)	95,668	76.8	124,561	139.0	89,638	124.4
ニンテンドーDS Nintendo DS	196,306	95.2	206,286	72.5	284,699	88.5
ゲームボーイアドバンス Game Boy Advance	248	12.8	1,933	64.0	3,021	22.9
その他 Others	0	0.0	226	134.5	168	171.4

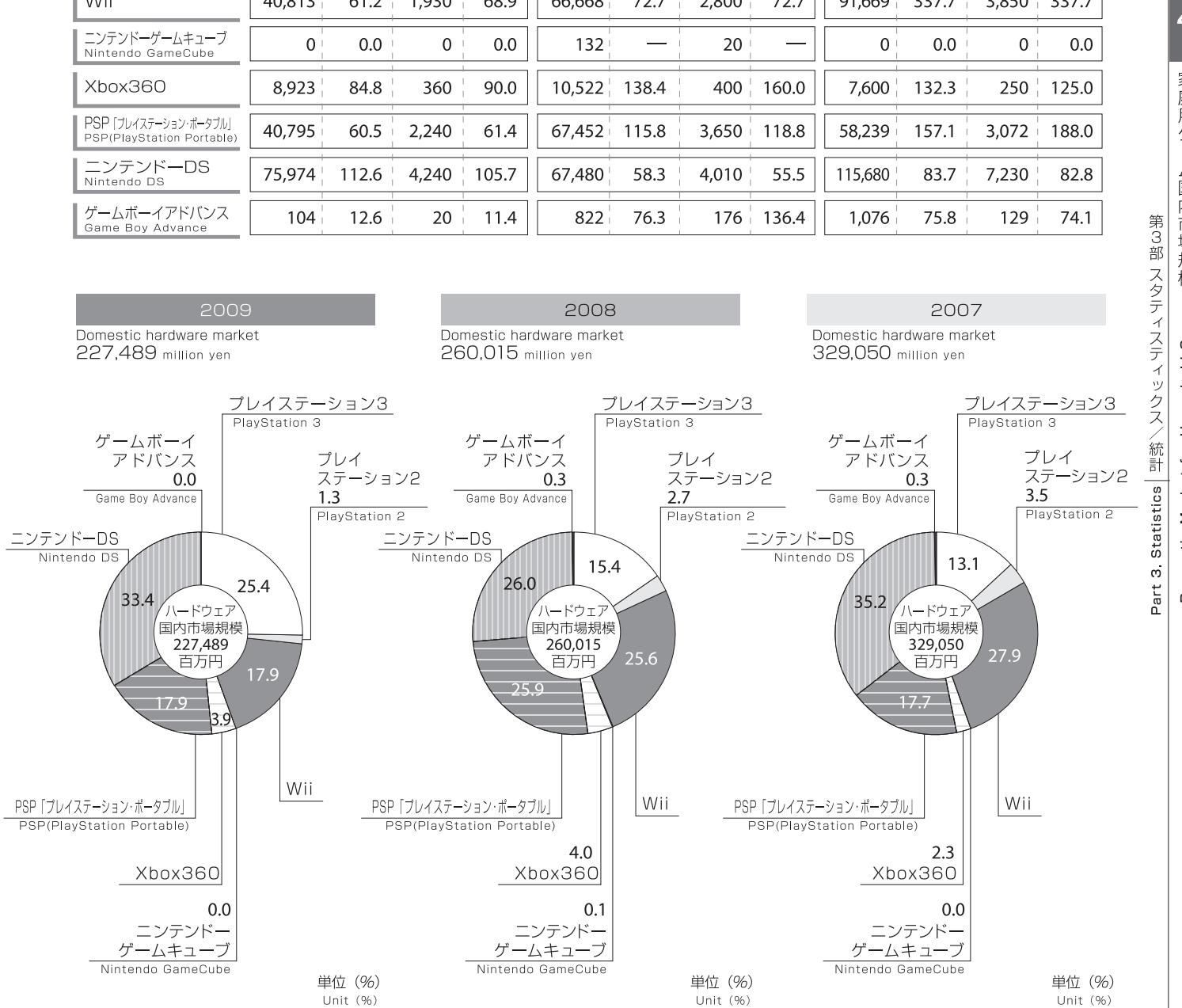


2. ハードウェア

Hardware



	2009				2008				2007			
	金額 (百万円) Amount (million yen)	対前年比 (%) Year-on-year comparison (%)	台数 (千台) Quantity (thousand machines)	対前年比 (%) Year-on-year comparison (%)	金額 (百万円) Amount (million yen)	対前年比 (%) Year-on-year comparison (%)	台数 (千台) Quantity (thousand machines)	対前年比 (%) Year-on-year comparison (%)	金額 (百万円) Amount (million yen)	対前年比 (%) Year-on-year comparison (%)	台数 (千台) Quantity (thousand machines)	対前年比 (%) Year-on-year comparison (%)
ハードウェア 国内市場規模 Domestic hardware market	227,489	87.5	10,770	85.8	260,015	79.0	12,556	77.6	329,050	123.5	16,174	117.3
プレイステーション3 PlayStation 3	57,833	144.8	1,780	171.2	39,930	92.4	1,040	117.5	43,236	124.8	885	144.1
プレイステーション2 PlayStation 2	3,048	43.5	200	43.5	7,009	60.7	460	60.7	11,550	52.8	758	60.4
Wii	40,813	61.2	1,930	68.9	66,668	72.7	2,800	72.7	91,669	337.7	3,850	337.7
ニンテンドーゲームキューブ Nintendo GameCube	0	0.0	0	0.0	132	—	20	—	0	0.0	0	0.0
Xbox360	8,923	84.8	360	90.0	10,522	138.4	400	160.0	7,600	132.3	250	125.0
PSP「プレイステーション・ポータブル」 PSP(PlayStation Portable)	40,795	60.5	2,240	61.4	67,452	115.8	3,650	118.8	58,239	157.1	3,072	188.0
ニンテンドーDS Nintendo DS	75,974	112.6	4,240	105.7	67,480	58.3	4,010	55.5	115,680	83.7	7,230	82.8
ゲームボーイアドバンス Game Boy Advance	104	12.6	20	11.4	822	76.3	176	136.4	1,076	75.8	129	74.1



3. ソフトウェア

Software



4

家庭用ゲーム
国内市場規模

第3部
スタディスティックス/
統計

Domestic Market for Household Games

	2009				2008				2007			
	金額 (百万円) Amount (million yen)	対前年比 (%) Year-on-year comparison (%)	本数 (千本) Quantity (thousand packages)	対前年比 (%) Year-on-year comparison (%)	金額 (百万円) Amount (million yen)	対前年比 (%) Year-on-year comparison (%)	本数 (千本) Quantity (thousand packages)	対前年比 (%) Year-on-year comparison (%)	金額 (百万円) Amount (million yen)	対前年比 (%) Year-on-year comparison (%)	本数 (千本) Quantity (thousand packages)	対前年比 (%) Year-on-year comparison (%)
ソフトウェア 国内市場規模 Domestic software market	334,137	84.0	75,622	94.5	398,007	104.1	80,053	95.2	382,343	92.5	84,098	93.0
プレイステーション3 PlayStation 3	59,697	111.6	9,030	131.2	53,475	225.7	6,884	205.0	23,691	444.0	3,358	372.7
プレイステーション2 PlayStation 2	20,124	36.8	4,244	46.1	54,623	65.7	9,213	62.7	83,118	56.8	14,687	58.0
プレイステーション PlayStation	111	38.5	68	54.4	288	74.6	125	58.4	386	68.2	214	82.0
Wii	66,222	80.3	14,470	94.8	82,495	131.0	15,270	122.2	62,973	309.1	12,500	288.7
ニンテンドーゲームキューブ Nintendo GameCube	0	0.0	0	0.0	149	27.6	30	21.4	540	17.5	140	19.7
Xbox360	12,634	129.9	5,400	248.8	9,725	106.9	2,171	132.4	9,095	127.8	1,640	125.9
Xbox	0	—	0	—	0	0.0	0	0.0	9	69.2	3	85.0
PSP「プレイステーション・ポータブル」 PSP(PlayStation Portable)	54,873	96.1	12,505	101.0	57,109	181.9	12,381	158.8	31,399	89.7	7,796	103.6
ニンテンドーDS Nintendo DS	120,332	86.7	29,870	88.7	138,806	82.1	33,660	77.8	169,019	92.1	43,250	92.6
ゲームボーイアドバンス Game Boy Advance	144	13.0	35	13.0	1,111	57.1	270	56.3	1,945	16.5	480	14.5
その他 Others	0	0.0	0	0.0	226	134.5	49	164.4	168	171.4	30	173.3

2009

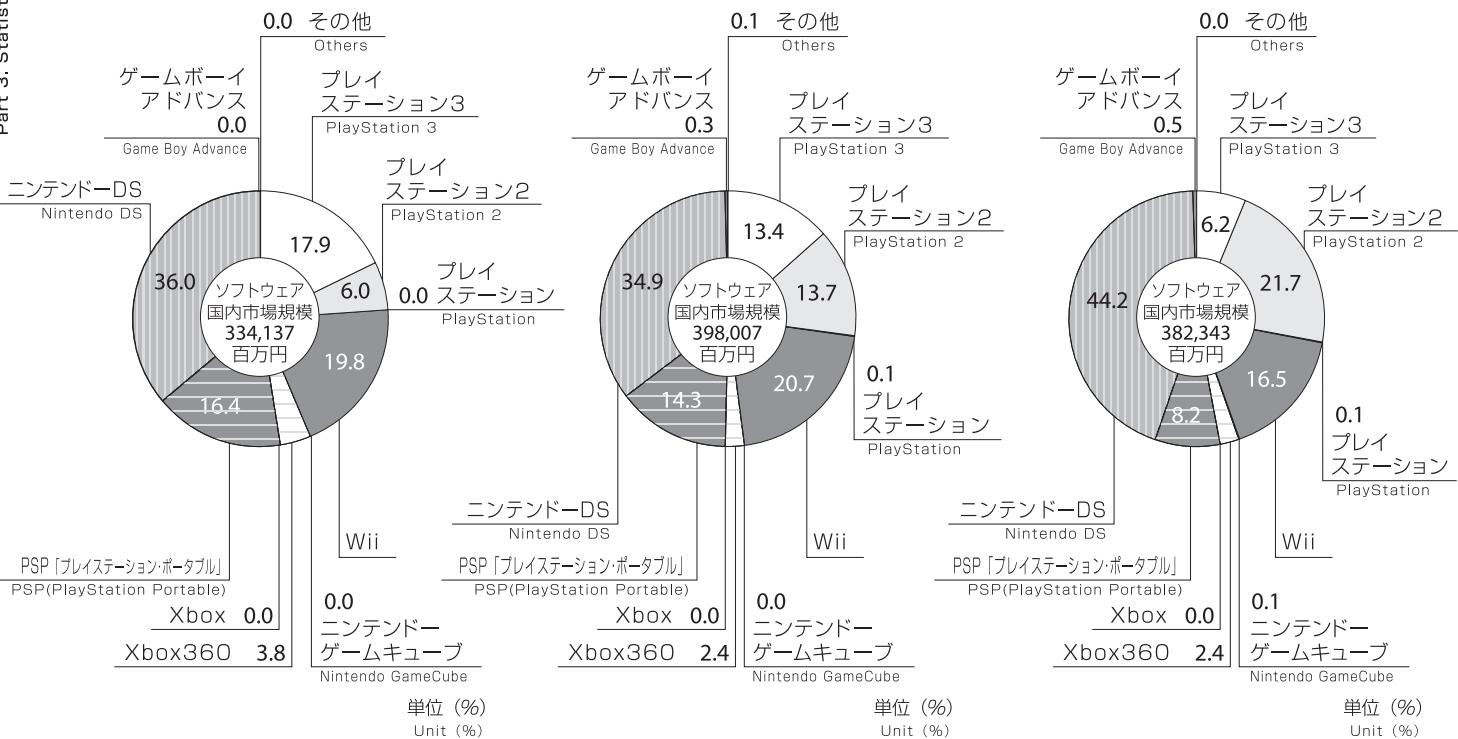
Domestic software market
334,137 million yen

2008

Domestic software market
398,007 million yen

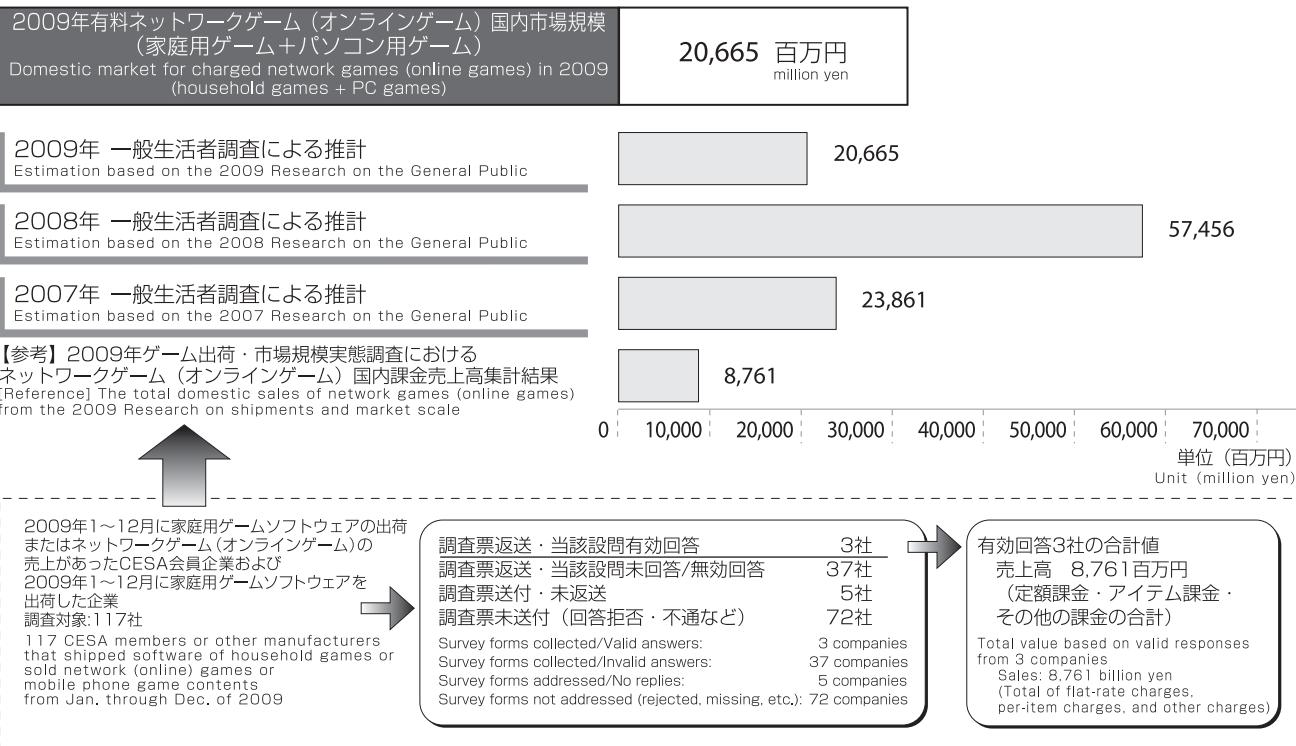
2007

Domestic software market
382,343 million yen



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)

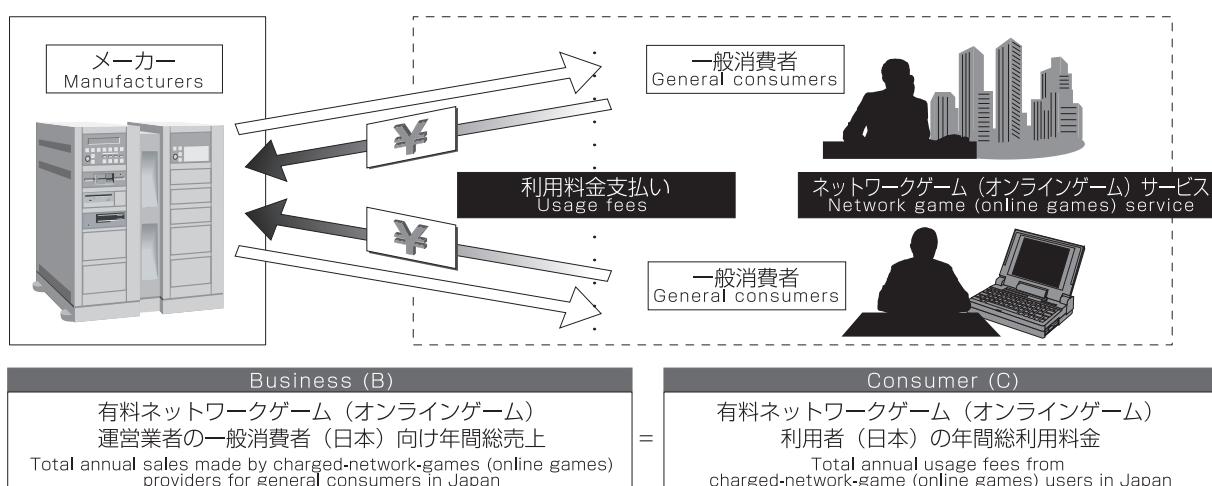


有料ネットワークゲーム(オンラインゲーム) 市場規模把握を目的として対象メーカーに対するアンケート調査を実施したが、回答サンプルが少なく、また総数の算定やカバー率が把握できることから、市場規模推計ができるない。

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.



という関係式が成立。

The above business equation can be deduced.

このことから、2009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 2009 Research on the General Public.

2.「2010CESA一般生活者調査」による推計

Estimation based on data from the 2010 CESA Research on the General Public

(1) 2009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 2009

■ 2009年一般生活者・全体ベース（男女・年齢別）

2009 General Public/Total (by gender and age)

2009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.	
男性 Male	1.5	0.0	2.7	0.0	2.4	0.0	6.5	1.6	3.1	1.2	0.0	0.0
女性 Female	0.5	0.0	0.0	5.9	2.4	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

単位 (%)

Unit (%)

(2) 2009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 2009

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.

2009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 2009
113万人
10,000 persons

2009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.
全 体 (万人) Total (10,000 persons)	113	8	17	16	0	28	8	26	10	0	0
構成比 (%) Share (%)	100.0	7.3	15.3	14.2	0.0	24.8	6.8	22.5	9.2	0.0	0.0
男性 (万人) Male (10,000 persons)	88	8	0	8	0	28	8	26	10	0	0
構成比 (%) Share (%)	77.8	7.3	0.0	7.3	0.0	24.8	6.8	22.5	9.2	0.0	0.0
女性 (万人) Female (10,000 persons)	25	0	17	8	0	0	0	0	0	0	0
構成比 (%) Share (%)	22.2	0.0	15.3	6.9	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

2009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.	
全 体 (万人) Total (10,000 persons)	11,792	595	604	678	745	861	975	1,649	1,708	1,828	1,364	1,338
構成比 (%) Share (%)	100.0	5.0	5.1	5.7	6.3	7.3	8.3	14.0	14.5	15.5	11.6	11.3
男性 (万人) Male (10,000 persons)	5,883	305	310	348	380	436	493	830	852	895	633	616
構成比 (%) Share (%)	49.9	2.6	2.6	3.0	3.2	3.7	4.2	7.0	7.2	7.6	5.4	5.2
女性 (万人) Female (10,000 persons)	5,908	290	295	329	366	425	482	819	856	933	731	722
構成比 (%) Share (%)	50.1	2.5	2.5	2.8	3.1	3.6	4.1	6.9	7.3	7.9	6.2	6.1

注) 2005年国勢調査をもとに単純年齢シフトで推計。

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.

(3) 2009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 2009

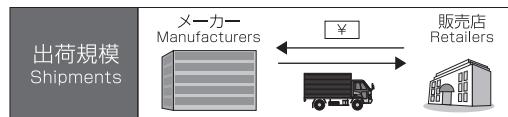


「2010CESA一般生活者調査」結果に基づき、有料ネットワークゲーム（オンラインゲーム）参加者ベースにて算出。
The calculation was based on the number of users of charged network games (online games) derived from the 2010 CESA Research on the General Public.

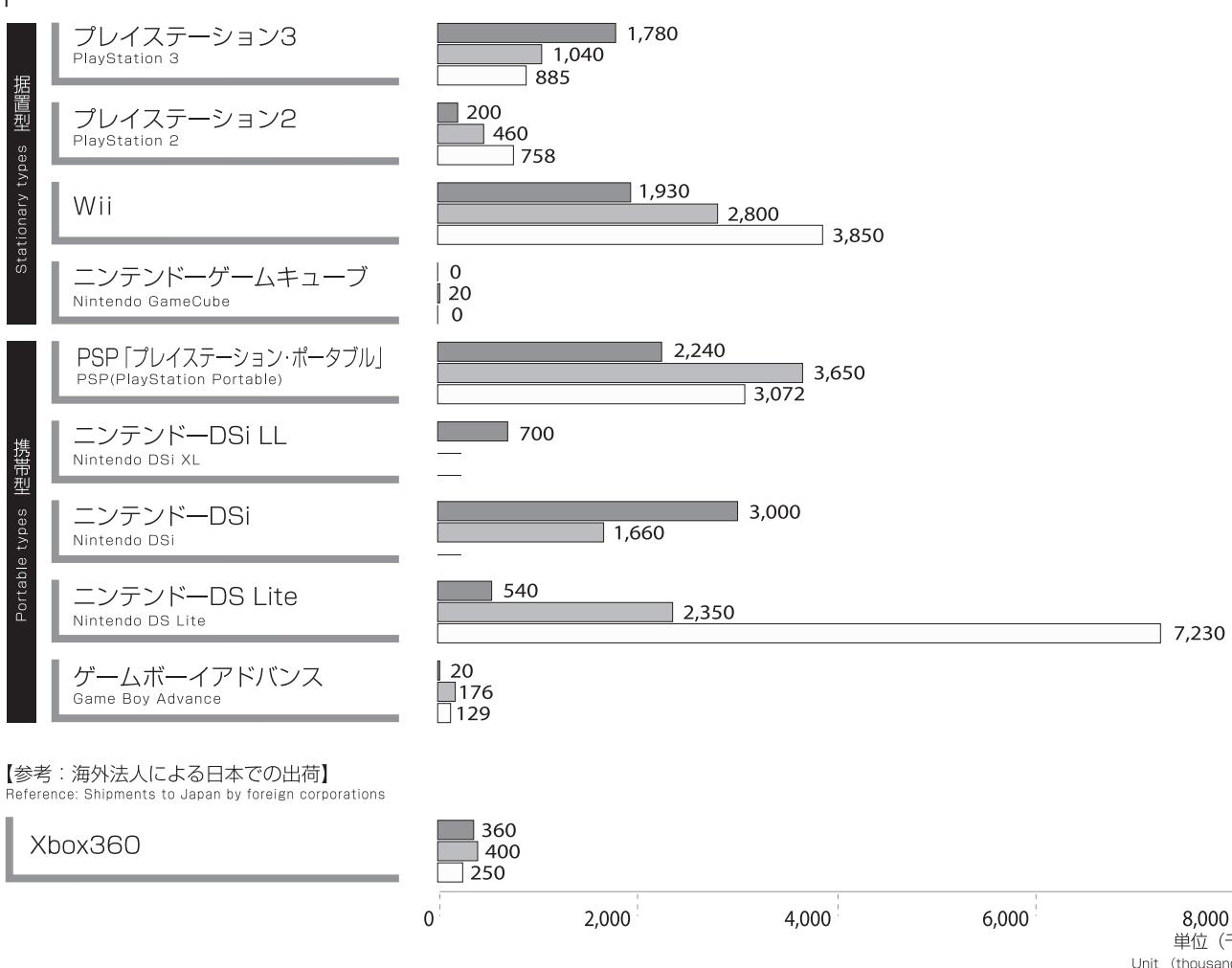
国内出荷の規模
Domestic Shipments

1. 国内ハードウェア出荷規模

Domestic hardware shipments



2009
2008
2007



- 注1) 各機種の出荷台数および出荷金額は、各ハードウェアメーカーの公表資料に基づいたCESAによる推計値。
 注2) 「PSP『プレイステーション・ポータブル』」の出荷台数および出荷金額には「PSP go (PSP『プレイステーション・ポータブル』go)」を含む。
 注3) 「ゲームボーイアドバンス」の出荷台数および出荷金額には「ゲームボーイアドバンスSP」と「ゲームボーイミクro」を含む。

Note 1) The quantity and amount of shipment of each unit were estimated by CESA based on data disclosed by hardware manufacturers.
 Note 2) The quantity and amount of shipment of "PSP(PlayStation Portable)" include the figure for "PSP go (PlayStation Portable go)".
 Note 3) The quantity and amount of shipment of "Game Boy Advance" include the figures for "Game Boy Advance SP" and "Game Boy Micro".

2009年 国内総出荷 Total domestic shipments in 2009	
据置型 Stationary types	
プレイステーション3 PlayStation 3	
プレイステーション2 PlayStation 2	
Wii	
ニンテンドーゲームキューブ Nintendo GameCube	
PSP「プレイステーション・ポータブル」 PSP(PlayStation Portable)	
ニンテンドーDSi LL Nintendo DSi XL	
ニンテンドーDSi Nintendo DSi	
ニンテンドーDS Lite Nintendo DS Lite	
ゲームボーイアドバンス Game Boy Advance	

出荷台数(千台) Quantity (thousand machines)	構成比(%) Share (%)	対前年比(%) Year-on-year comparison (%)	出荷金額(百万円) Amount (million yen)	構成比(%) Share (%)	対前年比(%) Year-on-year comparison (%)
10,410	100.0	85.6	201,569	100.0	86.5
1,780	17.1	171.2	52,049	25.8	144.8
200	1.9	43.5	2,590	1.3	43.5
1,930	18.5	68.9	37,103	18.4	58.6
0	0.0	0.0	0	0.0	0.0
2,240	21.5	61.4	37,464	18.6	60.5
700	6.7	—	12,667	6.3	—
3,000	28.8	180.7	51,300	25.5	180.7
540	5.2	23.0	8,208	4.1	23.0
20	0.2	11.4	187	0.1	12.6

【参考：海外法人による日本での出荷】 Reference: Shipments to Japan by foreign corporations

Xbox360	360	—	90.0	7,931	—	84.8
---------	-----	---	------	-------	---	------

2008年 国内総出荷 Total domestic shipments in 2008	
据置型 Stationary types	
プレイステーション3 PlayStation 3	
プレイステーション2 PlayStation 2	
Wii	
ニンテンドーゲームキューブ Nintendo GameCube	
PSP「プレイステーション・ポータブル」 PSP(PlayStation Portable)	
ニンテンドーDSi LL Nintendo DSi XL	
ニンテンドーDSi Nintendo DSi	
ニンテンドーDS Lite Nintendo DS Lite	
ゲームボーイアドバンス Game Boy Advance	

12,156	100.0	76.3	232,921	100.0	76.8
1,040	8.6	117.5	35,937	15.4	90.6
460	3.8	60.7	5,958	2.6	58.0
2,800	23.0	72.7	63,336	27.2	72.7
20	0.2	—	161	0.1	—
3,650	30.0	118.8	61,944	26.6	112.7
—	—	—	—	—	—
1,660	13.7	—	28,386	12.2	—
2,350	19.3	32.5	35,720	15.3	32.5
176	1.4	136.4	1,479	0.6	107.2

【参考：海外法人による日本での出荷】 Reference: Shipments to Japan by foreign corporations

Xbox360	400	—	160.0	9,353	—	138.4
---------	-----	---	-------	-------	---	-------

2007年 国内総出荷 Total domestic shipments in 2007	
据置型 Stationary types	
プレイステーション3 PlayStation 3	
プレイステーション2 PlayStation 2	
Wii	
ニンテンドーゲームキューブ Nintendo GameCube	
PSP「プレイステーション・ポータブル」 PSP(PlayStation Portable)	
ニンテンドーDSi LL Nintendo DSi XL	
ニンテンドーDSi Nintendo DSi	
ニンテンドーDS Lite Nintendo DS Lite	
ゲームボーイアドバンス Game Boy Advance	

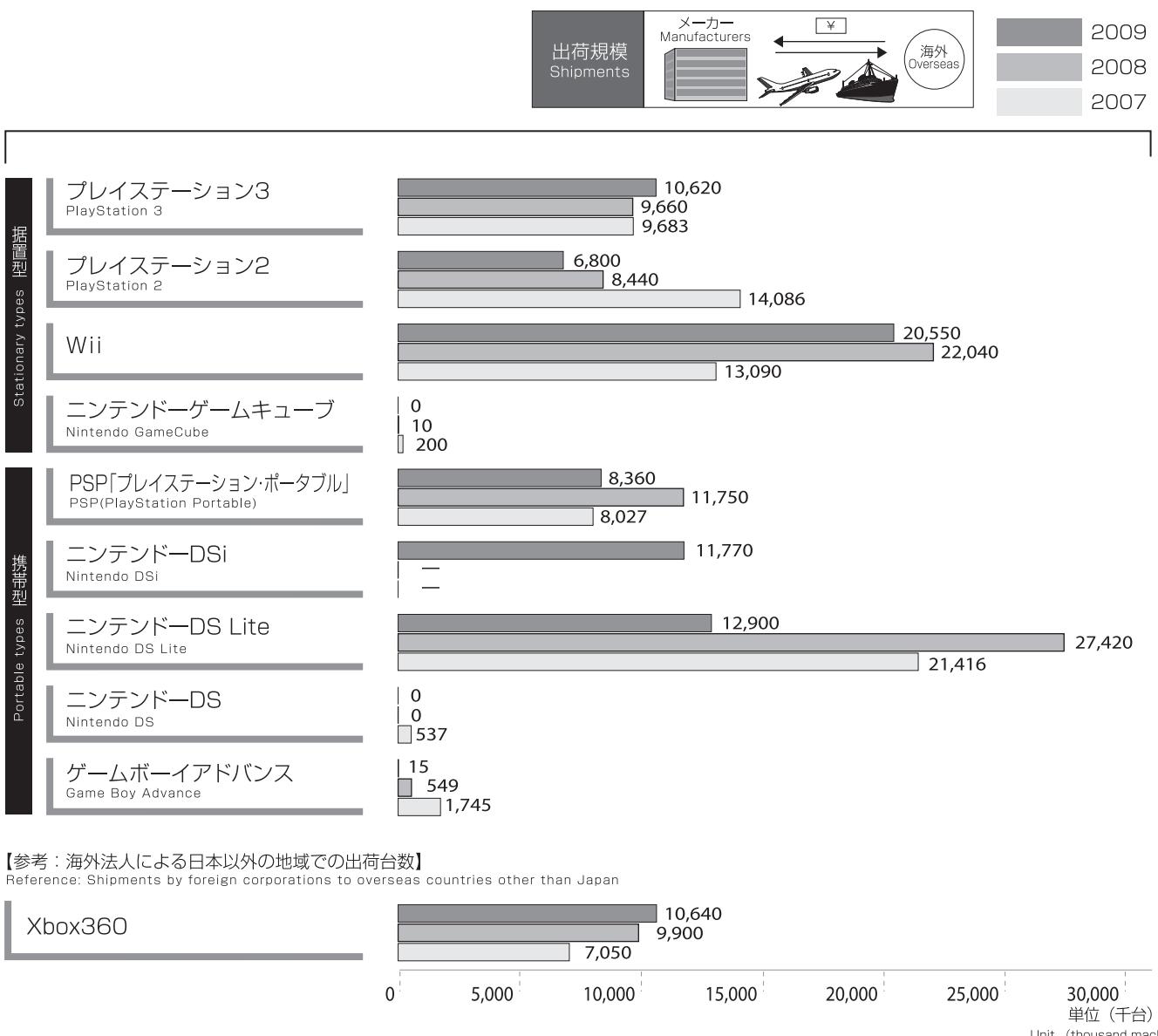
15,924	100.0	117.2	303,271	100.0	125.3
885	5.6	144.1	39,684	13.1	129.4
758	4.8	60.4	10,278	3.4	51.7
3,850	24.2	337.7	87,083	28.7	356.5
0	0.0	0.0	0	0.0	0.0
3,072	19.3	188.0	54,950	18.1	163.3
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
7,230	45.4	91.6	109,896	36.2	91.6
129	0.8	74.1	1,380	0.5	86.3

【参考：海外法人による日本での出荷】 Reference: Shipments to Japan by foreign corporations

Xbox360	250	—	125.0	6,756	—	111.4
---------	-----	---	-------	-------	---	-------

1. 海外ハードウェア出荷規模

Overseas hardware shipments



注1) 各機種の出荷台数および出荷金額は、各ハードウェアメーカーの公表資料に基づいたCESAによる推計値。

注2) 「PSP『プレイステーション・ポータブル』」の出荷台数および出荷金額には「PSP go (PSP『プレイステーション・ポータブル』go)」を含む。

注3) 「ゲームボーイアドバンス」の出荷台数および出荷金額には「ゲームボーイアドバンスSP」および「ゲームボーイミクロ」を含む。

注4) 「Xbox 360」については、参考として海外法人による日本以外の地域での出荷台数(公表資料に基づいたCESAによる推計値)もグラフであらわした。

Note 1) The quantity and amount of units of each model were estimated by CESA based on data disclosed by hardware manufacturers.

Note 2) The quantity and amount of shipment of "PSP(PlayStation Portable)" include the figure for "PSP go (PlayStation Portable go)".

Note 3) The quantity and amount of shipment of "Game Boy Advance" include the figures for "Game Boy Advance SP" and "Game Boy Micro".

Note 4) The number of units* of "Xbox360" shipped by foreign corporations to overseas countries other than Japan is shown in the graph above for reference. (*estimated by CESA based on disclosed data)

2009年 海外総出荷 Total overseas shipments in 2009					
機種型 Stationary types	機種名 Model name	出荷台数(千台) Quantity (thousand machines)		構成比(%) Share (%)	
		対前年比(%) Year-on-year comparison (%)	出荷金額(百万円) Amount (million yen)	構成比(%) Share (%)	対前年比(%) Year-on-year comparison (%)
	プレイステーション3 PlayStation 3	71,015	100.0	88.9	1,289,187
	プレイステーション2 PlayStation 2	10,620	15.0	109.9	383,083
	Wii	6,800	9.6	80.6	54,672
	ニンテンドーゲームキューブ Nintendo GameCube	20,550	28.9	93.2	362,393
	PSP「プレイステーション・ポータブル」 PSP(PlayStation Portable)	0	0.0	0.0	0
	ニンテンドーDSi Nintendo DSi	8,360	11.8	71.1	120,368
	ニンテンドーDS Lite Nintendo DS Lite	11,770	16.6	—	192,077
	ニンテンドーDS Nintendo DS	12,900	18.2	47.0	176,472
	ゲームボーイアドバンス Game Boy Advance	0	0.0	—	0
	Xbox360	15	0.0	2.7	122

出荷台数(千台) Quantity (thousand machines)	構成比(%) Share (%)	対前年比(%) Year-on-year comparison (%)	出荷金額(百万円) Amount (million yen)	構成比(%) Share (%)	対前年比(%) Year-on-year comparison (%)
71,015	100.0	88.9	1,289,187	100.0	76.9
10,620	15.0	109.9	383,083	29.7	80.3
6,800	9.6	80.6	54,672	4.2	66.4
20,550	28.9	93.2	362,393	28.1	71.3
0	0.0	0.0	0	0.0	0.0
8,360	11.8	71.1	120,368	9.3	67.8
11,770	16.6	—	192,077	14.9	—
12,900	18.2	47.0	176,472	13.7	41.5
0	0.0	—	0	0.0	—
15	0.0	2.7	122	0.0	2.6

【参考：海外法人による日本以外の地域での出荷台数】 Reference: Shipments by foreign corporations to overseas countries other than Japan

Xbox360	10,640	—	107.5	—	—	—
---------	--------	---	-------	---	---	---

2008年 海外総出荷 Total overseas shipments in 2008					
機種型 Stationary types	機種名 Model name	出荷台数(千台) Quantity (thousand machines)		構成比(%) Share (%)	
		対前年比(%) Year-on-year comparison (%)	出荷金額(百万円) Amount (million yen)	構成比(%) Share (%)	対前年比(%) Year-on-year comparison (%)
	プレイステーション3 PlayStation 3	79,869	100.0	116.1	1,675,383
	プレイステーション2 PlayStation 2	9,660	12.1	99.8	477,008
	Wii	8,440	10.6	59.9	82,310
	ニンテンドーゲームキューブ Nintendo GameCube	22,040	27.6	168.4	508,507
	PSP「プレイステーション・ポータブル」 PSP(PlayStation Portable)	10	0.0	5.0	82
	ニンテンドーDSi Nintendo DSi	11,750	14.7	146.4	177,607
	ニンテンドーDS Lite Nintendo DS Lite	—	—	—	—
	ニンテンドーDS Nintendo DS	27,420	34.3	128.0	425,120
	ゲームボーイアドバンス Game Boy Advance	0	0.0	0.0	0
	Xbox360	549	0.7	31.5	4,749

79,869	100.0	116.1	1,675,383	100.0	93.9
9,660	12.1	99.8	477,008	28.5	61.7
8,440	10.6	59.9	82,310	4.9	53.9
22,040	27.6	168.4	508,507	30.4	135.8
10	0.0	5.0	82	0.0	2.6
11,750	14.7	146.4	177,607	10.6	131.7
—	—	—	—	—	—
27,420	34.3	128.0	425,120	25.4	131.4
0	0.0	0.0	0	0.0	0.0
549	0.7	31.5	4,749	0.3	30.6

【参考：海外法人による日本以外の地域での出荷台数】 Reference: Shipments by foreign corporations to overseas countries other than Japan

Xbox360	9,900	—	140.4	—	—	—
---------	-------	---	-------	---	---	---

2007年 海外総出荷 Total overseas shipments in 2007					
機種型 Stationary types	機種名 Model name	出荷台数(千台) Quantity (thousand machines)		構成比(%) Share (%)	
		対前年比(%) Year-on-year comparison (%)	出荷金額(百万円) Amount (million yen)	構成比(%) Share (%)	対前年比(%) Year-on-year comparison (%)
	プレイステーション3 PlayStation 3	68,784	100.0	162.6	1,784,525
	プレイステーション2 PlayStation 2	9,683	14.1	888.3	773,149
	Wii	14,086	20.5	108.0	152,638
	ニンテンドーゲームキューブ Nintendo GameCube	13,090	19.0	638.5	374,364
	PSP「プレイステーション・ポータブル」 PSP(PlayStation Portable)	200	0.3	23.5	3,203
	ニンテンドーDSi Nintendo DSi	8,027	11.7	95.7	134,811
	ニンテンドーDS Lite Nintendo DS Lite	—	—	—	—
	ニンテンドーDS Nintendo DS	21,416	31.1	226.9	323,613
	ゲームボーイアドバンス Game Boy Advance	537	0.8	17.8	7,245
	Xbox360	1,745	2.5	39.4	15,502

68,784	100.0	162.6	1,784,525	100.0	249.2
9,683	14.1	888.3	773,149	43.3	526.6
14,086	20.5	108.0	152,638	8.6	95.2
13,090	19.0	638.5	374,364	21.0	944.2
200	0.3	23.5	3,203	0.2	34.8
8,027	11.7	95.7	134,811	7.6	84.9
—	—	—	—	—	—
21,416	31.1	226.9	323,613	18.1	251.6
537	0.8	17.8	7,245	0.4	19.8
1,745	2.5	39.4	15,502	0.9	42.9

【参考：海外法人による日本以外の地域での出荷台数】 Reference: Shipments by foreign corporations to overseas countries other than Japan

Xbox360	7,050	—	83.9	—	—	—
---------	-------	---	------	---	---	---

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

