

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 鵜之澤 伸	

Greetings on the Occasion of the Publication of the 2013 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

「信長の野望」が30周年を迎えて	2
株式会社コーエーテクモゲームス ゼネラル・プロデューサー シブサワ・コウ	

30th Anniversary of the "Nobunaga's Ambition" Series
Kou Shibusawa, General Producer, Tecmo Koei Games Co., Ltd.

〈ゲームニクスとはなにか〉 ～ゲームの「快適な操作性」と「夢中にさせる」要素を他の分野に応用する	20
立命館大学 映像学部 教授 サイトウ・アキヒロ	

What is Gamenics?
－ User-friendliness and the Fascination of Games to People in Other Fields －
Akihiro Saito, Professor, College of Image Arts and Sciences, Ritsumeikan University

メガドライブの時代をファンの視点から振り返ってみる	40
株式会社セガ 社長室 プロジェクト推進部 部長 竹崎 忠	

Looking Back on the Days of Mega Drive from the Perspective of its Fans
Tadashi Takezaki, Department Manager, Customer Relationship Management and Business Development Dept., President's Office, SEGA Corporation

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	66
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	68
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	72
Definition of "Online Game" in This Publication	
4. ゲームメーカーの会社組織構成	74
Corporate Organization of Game Software Manufacturers	
5. ゲームソフトができるまで	75
Production of Game Software	
6. ゲームの流通構造	76
Distribution System for Games	
1. 家庭用ゲーム (パッケージ) の流通の仕組み	76
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	77
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	78
Market Structure of Social Network Games	
8. ゲームの活用分野の広がり	79
Expansion of the Use of Games	
9. 家庭用ゲーム業界に関する小テスト	80
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	82
Purposes and Types of Researches	
2. ゲーム出荷・市場規模実態調査	83
Research on Shipments and Market Scale	
3. 東京ゲームショウ2012来場者調査	86
TOKYO GAME SHOW 2012 Visitors Survey	
4. 2013CESA 一般生活者調査	87
2013 CESA Research on the General Public	
(参考)【韓国】2013 韓国ゲームユーザー調査	
(Reference)【Korea】2013 Research on the Korean Game Users	
5. 出荷規模・市場規模データの推計方法	89
Methods for Estimating Shipments and Market Scale	
1. 出荷規模の推計方法	89
Estimation of shipments	
2. 市場規模推計	90
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 2012年家庭用ゲーム出荷規模・国内市場規模総括

Chapter 3. Summary of 2012 Household Game Shipments/Scale of Domestic Market

1. 家庭用ゲーム出荷金額規模	94
Amount of Household Games Shipped	
1. 家庭用ゲーム総出荷金額規模（国内＋海外）	94
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）	95
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）	96
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	97
Amount of household games shipped for both domestic and overseas markets	
2. 家庭用ゲーム国内市場規模	98
Domestic Market for Household Games	
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	99
Trends in Game Contents Sales through Downloading from Online Sales Sites for Household Games	
4. 家庭用ゲーム業界関連動向	100
Trend of Household Game Industry	
1. 2012年レーティング審査状況	100
Game titles rated in 2012	
2. 家庭用ゲーム開発費	101
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

1. 家庭用ゲーム機種別国内市場規模 104
Domestic Market by Household Game Machine Type
 1. ハードウェア+ソフトウェア 104
Hardware and software
 2. ハードウェア 105
Hardware
 3. ソフトウェア 106
Software

第5章 家庭用ゲーム出荷規模

Chapter 5. Shipments of Household Games

1. 国内出荷の規模 108
Domestic Shipments
 1. 国内ハードウェア出荷規模 108
Domestic hardware shipments
 2. 国内ソフトウェア出荷規模 110
Domestic software shipments
2. 海外出荷の規模 112
Overseas Shipments
 1. 海外ハードウェア出荷規模 112
Overseas hardware shipments
 2. 海外ソフトウェア出荷規模 114
Overseas software shipments

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

1. 家庭用ゲームハードウェアの保有状況	120
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	120
Hardware ownership/Hardware most frequently used	
2. 購入希望のハードウェア	121
Hardware the respondents wish to purchase	
2. 家庭用ゲームのプレイ状況	122
Playing Household Games	
1. 好きなゲームジャンル	122
Favorite game genres	
2. ゲームプレイ頻度	123
Frequency of game playing	
3. ゲームプレイ時間	124
Duration of game playing	
4. ソフトウェア購入状況	126
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

1. 家庭用ゲーム参加人口と潜在需要人口規模	128
Population of Household Game Players and Potential Demand	
1. 家庭用ゲーム参加状況	128
Experience of playing household games	
2. 家庭用ゲーム参加人口推計	129
Estimated population of household game players	
3. 家庭用ゲーム参加意向	130
Intention to play household games	
4. 家庭用ゲーム顧客分類	131
Categorization of customers of household games	
2. 家庭用ゲームハードウェアの保有状況	132
Ownership of Hardware for Household Games	
1. 年齢別家庭内保有率および当人稼働率	132
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	133
Hardware ownership rate and utilization rate by machine type	
3. 家庭用ゲーム非参加者の動向	134
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	134
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	135
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	136
Main reasons for not playing household games by categorization of customers	
4. ゲーム全業態の利用状況	137
Usage of Games in All Categories	
1. 本人の「ゲーム」参加率	137
Game participation rate	
2. 主に利用するゲームプラットフォーム	138
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

1. ソーシャルゲームの参加状況	140
Playing of Social Games	
1. SNS およびソーシャルゲームの利用状況	140
Usage of SNS and playing social games	
2. ソーシャルゲームの参加状況	141
Playing of social games	
3. ソーシャルゲームの参加意向	142
Intention to play social games	
2. スマートフォン・タブレット向けゲームの参加状況	143
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	143
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	144
Intention to play smart-phone/tablet PC games	
3. オンラインゲームの参加状況	145
Playing of Online Games	
1. オンラインゲームの参加状況	145
Playing of online games	
2. オンラインゲームの参加意向	146
Intention to play online games	
4. 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	147
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	147
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	148
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

1. 2012年の海外ゲーム市場の動向	152
Trends of the Overseas Game Markets in 2012	
1. 米国のゲーム市場の動向	152
Trend of the United States game market	
2. ドイツのゲーム市場の動向	158
Trend of German game market	
3. スペインのゲーム市場の動向	160
Trend of Spanish game market	
4. オランダのゲーム市場の動向	162
Trend of Dutch game market	
5. スイスのゲーム市場の動向	163
Trend of Swiss game market	
6. 北欧のゲーム市場の動向	164
Trend of northern European game market	
7. 【参考】2012年世界のゲーム市場規模総括	166
【Reference】 World game market scale in 2012	
2. 【参考】2011年の海外ゲーム市場の動向	168
【Reference】 Trends of the Overseas Game Markets in 2011	
1. カナダのゲーム市場の動向	168
Trend of Canadian game market	
2. 韓国のゲーム市場の動向	170
Trend of Korean game market	
3. 台湾のゲーム市場の動向	172
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

1. 家庭用ゲーム国内販売の動向	176
Trend of Domestic Sales of Household Games	
1. 月間販売量の推移	176
Transition of monthly sales	
2. ジャンル別年間販売本数	178
Annual sales by genre	
2. ゲーム専門雑誌・攻略本の動向	179
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	180
Commercial Amusement Industry Market	
4. 映像ソフトウェア市場の動向	181
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 186
Survey Specifications
1. ゲーム出荷・市場規模実態調査 186
Research on shipments and market scale
2. 出典一覧 202
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(1996～2012年) 204
Changes in the amount of household games shipped (1996-2012)
2. 家庭用ゲーム国内市場規模推移(1996～2012年) 205
Changes in the domestic sales of household games (1996-2012)
3. ハードウェア動向年表(2001～2012年) 206
Chronology of the hardware trends (2001-2012)
4. ハードウェア累計出荷台数 207
Accumulated number of hardware shipments
5. 国内ミリオンタイトル動向年表(2001～2012年) 208
Chronology tracing domestic trends of million-selling titles (2001-2012)
6. 国内歴代ミリオン出荷タイトル 212
Past domestic million shipment titles
7. 世界歴代ミリオン出荷タイトル(国内+海外) 218
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 230
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) 233
Past international million shipment series (domestic + overseas)
10. 歴代CESA主催表彰タイトル(2001～2012年) 236
Past CESA award-winning titles (2001-2012)
11. 世界の主なゲーム関連業界団体 248
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 250
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) 252
Major educational institutes to train game creators in Japan
14. CESAのあゆみ(2001～2013年) 254
History of CESA (2001-2013)
15. CESAの発行書籍 256
CESA publications