

# 誤植のお詫び

「2018CESAゲーム白書」に誤りがありました。ここに訂正させていただきますと共に、読者・関係者の方々に多大なるご迷惑をおかけしたことをお詫び申し上げます。

## [訂正内容]

### 48ページ

#### 第3部 家庭用ゲームマーケット統計データ

##### 第2章 調査の概要

###### 1.ゲーム出荷・市場規模実態調査

###### ■ 標本設計

【誤】 計314社を対象とし、2017年に「家庭用ゲーム」「携帯電話用ゲーム」「スマートフォン／タブレット用ゲーム」「パソコン用ゲーム」のいずれか～

【正】 計314社を対象とし、2017年に「家庭用ゲーム」「スマートフォン／タブレット用ゲーム」「パソコン用ゲーム」のいずれか～

## 107ページ

### 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～

#### 第6章 一般生活者のゲームプレイ動向

##### 2.ゲームプレイ状況

ページ最下部の注釈

**【誤】**※2018年調査より、設問文に「その他ゲーム関連施設」を追加した。

**【正】**※2017年調査より、設問文に「その他ゲーム関連施設」を追加した。

## 136ページ

### 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～

#### 第7章 継続プレイヤーの動向

##### 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

「課金の有無」グラフ内

**【誤】**「男性 70～79 歳」と「女性 70～79 歳」が欠落

**【正】**「男性 70～79 歳」と「女性 70～79 歳」を追加

何卒ご容赦頂きますよう、よろしくお願いいたします。