

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 岡村 秀樹	
Greetings upon the Publication of the 2016 CESA Games White Paper	
Hideki Okamura, 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

JASGAとCESAの合併について	2
株式会社ディー・エヌ・エー 代表取締役社長兼CEO 守安 功	
Regarding merger of JASGA and CESA	
Isao Moriyasu, President and CEO, DeNA Co., Ltd.	
「インターネットを通じて、世界をより良くする。」ために、GREEが今できること	6
GREE株式会社 代表取締役会長兼社長 田中良和	
What GREE can do to “make the world a better place through the power of the Internet”	
Yoshikazu Tanaka, Founder, Chairman and CEO, GREE, Inc.	

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)	
4. 国内メーカーの国内・海外別出荷額	71
Value of Domestic and Overseas Shipments by Domestic 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. 2015年レーティング審査状況	74
Game Titles Rated in 2015	
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	75
Trends in Game Contents Transactions via Video Game Download Services	
3. 家庭用ゲーム開発費	76
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. 2016 CESA一般生活者調査 実施概要	82
Survey Conducted among General Consumers: Outline of Implementation	
2. ゲームプレイ状況	84
State of Game Playing	
1. 本調査における定義・分類	84
Definitions/Classifications Used in This Survey	
2. ゲーム全体でのプレイ状況	85
State of Game Playing Overall	
3. ハードウェア別のゲームプレイ状況	86
State of Game Playing by Hardware	
4. ゲームユーザー人口推計	94
Estimate of Game User Population	
3. 今後のゲームプレイ意向	98
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	106
Trends among Regular Video Game Players	
1. 家庭用ゲーム機の所有／使用状況	106
Ownership/Usage State of Video Game Hardware	
2. 家庭用ゲームソフトの購入状況	108
Purchasing of Video Game Software	
3. 家庭用ゲームのプレイ状況	112
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	116
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. 海外の家庭用ゲーム市場動向 | 124 |
| Trends of Overseas Video Game Markets | |
| 2. 国・地域別の家庭用ゲーム市場動向 | 126 |
| Trends of Video Game Markets by Country / Region | |
| 3. スマートデバイスゲームアプリ市場動向 | 136 |
| 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 | 148 |
| Trends of Domestic Sales of Video Games | |
| 1. 月間販売量の推移 | 148 |
| Transition of monthly sales | |
| 2. ジャンル別年間販売本数 | 150 |
| Annual sales by genre | |
| 2. ゲーム専門雑誌・関連書の動向 | 151 |
| 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 | 152 |
| Amusement Industry Market | |
| 4. 映像ソフトウェア市場の動向 | 153 |
| Trends of Video Software Market | |
| 5. PCオンラインゲーム市場の動向 | 154 |
| 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	158
Survey Specifications	
1. ゲーム出荷・市場規模実態調査	158
Research on Shipments and Market Scale	
2. 出典一覧	170
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（2005～2015年）	172
Changes in the Amount of Video Games Shipped (2005-2015)	
2. 家庭用ゲーム国内市場規模推移（2005～2015年）	173
Changes in the Domestic Sales of Video Games (2005-2015)	
3. 国内ハードウェア動向年表（2001～2015年）	174
Chronology of the Domestic Hardware Trends (2001-2015)	
4. ハードウェア累計出荷台数	175
Accumulated Number of Hardware Shipments	
5. 国内ミリオンタイトル動向年表（2001～2015年）	176
Chronology Tracing Domestic Trends of Million-selling Titles (2001-2015)	
6. 国内歴代ミリオン出荷タイトル	181
Past Domestic Million Shipment Titles	
7. 世界歴代ミリオン出荷タイトル（国内+海外）	188
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	201
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）	204
Past International Million Shipment Series (domestic+overseas)	
10. 歴代CESA主催表彰タイトル（2001～2015年）	207
Past CESA Award-winning Titles (2001-2015)	
11. 家庭用ゲーム産業の叙勲・褒章受章者	222
Medals of Honor in Video Game Industry	
12. CESAのあゆみ（2011～2016年）	224
History of CESA (2011-2016)	
13. CESAの発行書籍	226
CESA Publications	