

誤植のお詫び

「2009CESAゲーム白書(2009CESA Games White Paper)」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]

P.77 第1部 トレンド/業界動向

『テレビゲームとレーティングの社会的受容に関する調査報告書』が示すもの

【和文】第2段落 5～6行目

(誤) ... 「売買に関するもの」が**18.8%**(**215**件)、...

(正) ... 「売買に関するもの」が**42.9%**(**490**件)、...

【英文】第2段落 6行目

(誤) ... Among them, **18.8%** (**215 cases**) were ...

(正) ... Among them, **42.9%** (**490 cases**) were ...

何卒ご容赦頂きますよう、よろしくお願いいいたします。

誤植のお詫び

「2009CESAゲーム白書(2009CESA Games White Paper)」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]

P.93 第1部 トレンド/業界動向
『ゲームセンターあらし』と作者の30年
執筆者すがやみつる氏略歴

[和文]第2段落 5行目

(誤)『漆黒の独立戦闘隊』 (正)『漆黒の独立航空隊』

[和文]第2段落 8～9行目

(誤)『荒鷲の航空艦隊』 (正)『荒鷲の帝国空軍』

[和文]第2段落 9行目

(誤)人間科学科 (正)人間科学研究科

[英文]第2段落 11～12行目

(誤)"The Air Squadron of Eagles" (正)"The Air Force of Eagles"

P.233 第6部 参考資料 11. CESAゲームアーカイブス
5.世界歴代ミリオン出荷タイトル(国内+海外)

301位 ファイナルファンタジー 130万本 (ニンテンドーDS)
削除 (304位以下は順位を1つつ繰り上げ)

同タイトルは正しくは「210万本」であり、P.230に179位にて重複掲載しているため

何卒ご容赦頂きますよう、よろしくお願いいたします。

誤植のお詫び

「2009CESAゲーム白書(2009CESA Games White Paper)」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]

P.125 第3部 スタティスティックス / 統計
第3章 2008年家庭用ゲーム出荷規模・国内市場規模総括
4. 国内・海外別家庭用ゲーム出荷金額規模
ページ下部 注1
【参考：Xbox360・Xboxの海外法人による
日本での出荷金額】の数表

2008 Xbox

「海外法人による日本でのハードウェア+ソフトウェア出荷金額」

(誤) 6

(正) 0

2007 Xbox

「海外法人による日本でのソフトウェア出荷金額」

(誤) 0

(正) 6

何卒ご容赦頂きますよう、よろしくお願いいたします。

誤植のお詫び

「2009CESAゲーム白書(2009CESA Games White Paper)」および「東京ゲームショウ2008来場者調査報告書」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]

2009CESAゲーム白書 P.153

第4部 CESAマーケティングデータ

第6章 ゲームユーザーの動向

1. 家庭用ゲームハードウェアの保有状況
2. 購入希望のハードウェア

東京ゲームショウ2008来場者調査報告書 P.11

II 家庭用ゲームのプレイ状況

2. 購入希望のハードウェア

グラフのハードウェア名 上から3つ目

(誤) PSP「プレイステーション・ポータブル」

(正) Xbox360

グラフのハードウェア名 上から4つ目

(誤) Xbox360

(正) PSP「プレイステーション・ポータブル」

グラフのハードウェア名 上から8つ目

(誤) ゲームボーイマイクロ

(正) ニンテンドーゲームキューブ

グラフのハードウェア名 上から9つ目

(誤) ニンテンドーゲームキューブ

(正) ゲームボーイマイクロ

何卒ご容赦頂きますよう、よろしくお願いいたします。

誤植のお詫び

平素より格別のご愛顧を賜り誠にありがとうございます。

当協会発刊の「CESA 一般生活者調査報告書」(2008 年版～2011 年版)および「CESA ゲーム白書」(2008 年版～2011 年版)に集計の誤りがあり、以下の誤植が生じておりました。読者・関係者の皆様に深くお詫び申し上げますとともに、以下の通り訂正させていただきます。

平成 24 年 4 月 23 日

一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会

【対象発刊物】

- 「2011CESA 一般生活者調査報告書～日本・韓国ゲームユーザー＆非ユーザー調査～」(以下「2011 報告書」)
- 「2010CESA 一般生活者調査報告書～日本・韓国ゲームユーザー＆非ユーザー調査～」(以下「2010 報告書」)
- 「2009CESA 一般生活者調査報告書～日本ゲームユーザー＆非ユーザー調査～」(以下「2009 報告書」)
- 「2008CESA 一般生活者調査報告書～日本・韓国ゲームユーザー＆非ユーザー調査～」(以下「2008 報告書」)
- 「2011CESA ゲーム白書」(以下「2011 白書」)
- 「2010CESA ゲーム白書」(以下「2010 白書」)
- 「2009CESA ゲーム白書」(以下「2009 白書」)
- 「2008CESA ゲーム白書」(以下「2008 白書」)

【誤植(誤計算)項目】

- ・家庭用ゲーム機専用ダウンロード販売サービス: 年間平均購入金額、国内市場規模推計
- ・有料ネットワークゲーム(オンラインゲーム): 平均月額料金、国内市場規模推計
- ・有料携帯電話ゲームコンテンツ: 平均月額料金、国内市場規模推

【誤植(誤計算)の経緯】

各業態別ゲームの平均購入金額を集計するにあたり、「家庭用ゲーム機専用ダウンロード販売サービス」においてはダウンロード販売サービス別、「有料ネットワークゲーム(オンラインゲーム)」および「有料携帯電話ゲームコンテンツ」においては課金形態別という形で、それぞれ複数の購入態様ごとに購入金額を調査しております(調査年によって異なります)。

そして、上記 3 種類のゲームについては、これら複数の購入態様ごとに有料ユーザーの平均購入金額をそれぞれ算出し、それらを単純合算して当該ゲームの平均購入金額としておりました。

しかしながら、購入態様別の平均購入金額はそれぞれの有料ユーザー(かつ有効回答者)の平均値であり、それら母数集団の異なる金額を単純合算しても当該ゲーム全体の正確な平均購入金額にはなりません。

そこで、あらかじめ一人一人のユーザーごとに全購入態様の合計購入金額を算出したうえで、それらの平均値をもって当該ゲーム全体の平均購入金額とするように改めることとし、再集計を行いました。

また、上記 3 種類のゲームの各国内市場規模についても、それぞれの平均購入金額に基づいて算出しているため、平均購入金額の変更に伴いそれぞれ再集計を行いました。

[訂正内容]

■家庭用ゲーム機専用ダウンロード販売サービス

●いずれかの家庭用ゲーム機専用ダウンロード販売サービスによる年間平均購入金額

※従来は集計しておりませんでした。当数値の集計が必要でした。

(2011年一般生活者調査結果は、「2012CESA 一般生活者調査報告書～日本・韓国ゲームユーザー & 非ユーザー調査～」に掲載しています)

2010年一般生活者調査結果 ※2011報告書不掲載

正)家庭用ゲーム現参加者ベース:270(円)

家庭用ゲームダウンロード購入者ベース:2,937(円)

2009年一般生活者調査結果 ※2010報告書不掲載

正)家庭用ゲーム現参加者ベース:173(円)

家庭用ゲームダウンロード購入者ベース:2,748(円)

2008年一般生活者調査結果 ※2009報告書不掲載

正)家庭用ゲーム現参加者ベース:35(円)

家庭用ゲームダウンロード購入者ベース:1,600(円)

2007年一般生活者調査結果 ※2008報告書不掲載

正)家庭用ゲーム現参加者ベース:49(円)

家庭用ゲームダウンロード購入者ベース:3,100(円)

●家庭用ゲーム機専用ダウンロード販売サービス国内市場規模推計

2010年一般生活者調査結果(2011報告書P192/2011白書P169)

誤)11,066百万円

正)10,720百万円

2009年一般生活者調査結果(2011報告書P192/2011白書P169、2010報告書P193/2010白書P99)

誤)6,973百万円

正)7,062百万円

2008年一般生活者調査結果

(2011報告書P192/2011白書P169、2010報告書P193/2010白書P99、2009報告書P141/2009白書P126)

誤)1,382百万円

正)1,888百万円

2007年一般生活者調査結果(2008白書P104) ※2010・2009・2008報告書不掲載

誤)2,510百万円

正)2,759百万円

■有料ネットワークゲーム(オンラインゲーム)

●有料ネットワークゲーム(オンラインゲーム)平均月額料金

2010年一般生活者調査結果(2011報告書P59/2011白書P178)

- 誤) ネットワークゲーム(オンラインゲーム) 現参加者ベース:383(円)
- 有料ネットワークゲーム(オンラインゲーム) 現参加者ベース:4,937(円)
- 正) ネットワークゲーム(オンラインゲーム) 現参加者ベース:391(円)
- 有料ネットワークゲーム(オンラインゲーム) 現参加者ベース:1,798(円)

2009年一般生活者調査結果(2011報告書P59、2010報告書P67/2010白書P108)

- 誤) ネットワークゲーム(オンラインゲーム) 現参加者ベース:345(円)
- 有料ネットワークゲーム(オンラインゲーム) 現参加者ベース:2,302(円)
- 正) ネットワークゲーム(オンラインゲーム) 現参加者ベース:361(円)
- 有料ネットワークゲーム(オンラインゲーム) 現参加者ベース:1,524(円)

2008年一般生活者調査結果(2011報告書P59、2010報告書P67、2009報告書P53/2009白書P134)

<全体>

- 誤) ネットワークゲーム(オンラインゲーム) 現参加者ベース:1,929(円)
- 有料ネットワークゲーム(オンラインゲーム) 現参加者ベース:5,997(円)
- 正) ネットワークゲーム(オンラインゲーム) 現参加者ベース:1,800(円)
- 有料ネットワークゲーム(オンラインゲーム) 現参加者ベース:4,275(円)

<内訳:定額課金型>

- 誤) ネットワークゲーム(オンラインゲーム) 現参加者ベース:524(円)
- 正) ネットワークゲーム(オンラインゲーム) 現参加者ベース:468(円)
- ※「有料ネットワークゲーム(オンラインゲーム) 現参加者ベース」1,780(円)は誤っておりません。

<内訳:アイテム課金型>

- 誤) ネットワークゲーム(オンラインゲーム) 現参加者ベース:1,406(円)
- 正) ネットワークゲーム(オンラインゲーム) 現参加者ベース:1,265(円)
- ※「有料ネットワークゲーム(オンラインゲーム) 現参加者ベース」4,217(円)は誤っておりません。

2007年一般生活者調査結果(2010報告書P67、2009報告書P53、2008報告書P57/2008白書P112)

<全体>

- 誤) ネットワークゲーム(オンラインゲーム) 現参加者ベース:640(円)
- 有料ネットワークゲーム(オンラインゲーム) 現参加者ベース:3,890(円)
- 正) ネットワークゲーム(オンラインゲーム) 現参加者ベース:568(円)
- 有料ネットワークゲーム(オンラインゲーム) 現参加者ベース:2,029(円)

<内訳:定額課金型>

- 誤) ネットワークゲーム(オンラインゲーム) 現参加者ベース:465(円)
- 正) ネットワークゲーム(オンラインゲーム) 現参加者ベース:428(円)
- ※「有料ネットワークゲーム(オンラインゲーム) 現参加者ベース」2,140(円)は誤っておりません。

<内訳:アイテム課金型>

- 誤) ネットワークゲーム(オンラインゲーム) 現参加者ベース:175(円)
- 正) ネットワークゲーム(オンラインゲーム) 現参加者ベース:140(円)
- ※「有料ネットワークゲーム(オンラインゲーム) 現参加者ベース」1,750(円)は誤っておりません。

●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

2010年一般生活者調査結果(2011報告書P192/2011白書P177-178)

誤)75,240百万円

正)27,402百万円

2009年一般生活者調査結果

(2011報告書P192/2011白書P177、2010報告書P193/2010白書P107-108)

誤)31,215百万円

正)20,665百万円

2008年一般生活者調査結果

(2011報告書P192/2011白書P177、2010報告書P193/2010白書P107、2009報告書P141/2009白書P133-134)

誤)80,600百万円

正)57,456百万円

2007年一般生活者調査結果

(2010白書P107、2009白書P133、2008白書P111-112) ※2010・2009・2008報告書不掲載

誤)45,746百万円

正)23,861百万円

■有料携帯電話ゲームコンテンツ

●有料携帯電話ゲームコンテンツ平均月額料金

2010年一般生活者調査結果(2011報告書P54) ※2011白書不掲載

誤)携帯電話ゲームコンテンツ現参加者ベース:180(円)

有料携帯電話ゲームコンテンツ現参加者ベース:2,045(円)

正)携帯電話ゲームコンテンツ現参加者ベース:180(円)

有料携帯電話ゲームコンテンツ現参加者ベース:954(円)

2009年一般生活者調査結果(2011報告書P54、2010報告書P59) ※2011・2010白書不掲載

誤)携帯電話ゲームコンテンツ現参加者ベース:176(円)

有料携帯電話ゲームコンテンツ現参加者ベース:1,911(円)

正)携帯電話ゲームコンテンツ現参加者ベース:177(円)

有料携帯電話ゲームコンテンツ現参加者ベース:724(円)

※2008年一般生活者調査以前は購入態様別ではなく合計値による金額調査のため誤りはありません。

●有料携帯電話ゲームコンテンツ国内市場規模推計

2010年一般生活者調査結果(2011報告書P193) ※2011白書不掲載

誤)67,240百万円

正)31,368百万円

2009年一般生活者調査結果(2011報告書P193、2010報告書P193) ※2011・2010白書不掲載

誤)69,943百万円

正)26,498百万円

※2008年一般生活者調査以前は購入態様別ではなく合計値による金額調査のため誤りはありません。