

## 誤植のお詫び

「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～」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・関係者の皆様にご迷惑をおかけしたことを深くお詫び申し上げます。

### [訂正内容]

- P.57** 第3章 日本の一般生活者のゲーム全業態のプレイ動向  
3.「ネットワークゲーム(オンラインゲーム)」の利用状況  
(7)「ネットワークゲーム(オンラインゲーム)」の有料プレイ状況  
【ネットワークゲーム(オンラインゲーム)現参加者ベース】

上グラフ右「平均月額料金(円)」

(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

**2007年:3,890 / 2006年:2,625**

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

**2007年:640 / 2006年:414**

(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

**2007年:640 / 2006年:414**

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

**2007年:3,890 / 2006年:2,625**

有料「ネットワーク(オンラインゲーム)」の課金形態(内訳)

グラフ右「平均月額料金(円)」

(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

**定額課金型:2,140 / アイテム課金型:1,750 / その他:**

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

**定額課金型:465 / アイテム課金型:175 / その他:**

(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

**定額課金型:465 / アイテム課金型:175 / その他:**

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

**定額課金型:2,140 / アイテム課金型:1,750 / その他:**

なお、これらの誤りが他ページのデータに影響することはありません。

何卒ご容赦頂きますよう、よろしく願いいたします。

## 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。