

The Annual Video Game Industry Report in 2007

2008

**テレビゲーム
産業白書**

目次

本書を利用するに当たって	7
Chapter01 テレビゲーム市場動向	
Chapter01-01 総括	
「スケール」から「スコープ」への転換	10
細川 敦 [株式会社メディアクリエイト / 代表取締役]	
Chapter01-02 キーワード	
市場を活性化するコンテンツの“次の一手”	15
福田聡一郎 [日興シティグループ証券株式会社 / アナリスト]	
市場変化を実感し、対応の“一歩”を踏み出す年に	16
安田善巳 [テクモ株式会社 / 代表取締役社長]	
芽吹きを感じず、次世代ハードに募るイライラ	17
山路和紀 [株式会社プレミアムエージェンシー / CEO 代表取締役社長 プロデューサー]	
海外タイトルvs.国内タイトル、国境はあるのか？	18
田平誠悟 [プラチナゲームズ株式会社 / 取締役]	
“？”を“！”へと導くCMでユーザーをキャッチ	19
秋谷久子 [有限会社オータム・バレー / 取締役 GAMESマーマ葛西店 店長]	
Chapter01-03 市場規模	
テレビゲーム市場規模	20
新品ハード	22
新品ソフト	24
ジャンル別	26
メーカー別	28
中古ソフト	30
中古ジャンル別	32
Chapter02 テレビゲーム新品分析	
Chapter02-1 機種別	36
Chapter02-2 ジャンル別	50
Chapter02-3 メーカー別	61
Chapter02-4 販売本数Best500	76
Chapter02-5 月別データ	86

Chapter03 テレビゲーム中古分析

Chapter03-1 機種別	112
Chapter03-2 ジャンル別	123
Chapter03-3 販売本数Best100	134

Chapter04 テレビゲーム傾向分析

Chapter04-1 注目タイトル 新品編	140
Chapter04-2 注目タイトル 中古編	150
Chapter04-3 市場傾向	
パチンコ・パチスロ	160
コンソール・ハンドヘルド	161
価格帯別	162
新規タイトル	163
ベスト版・廉価版	164
男性向けゲーム・女性向けゲーム	165
学習系	166
ミリタリー	167
原作付ゲーム	168
Chapter04-4 ユーザーリサーチ	170

Chapter05 テレビゲーム業界各論

テーマ「ゲーム人口の拡大、そして維持」

Chapter05-01	
ゲーム人口の継続的な拡大と維持	180
天野 隆 [ゲーム制作ディレクター]	
Chapter05-02	
キャラクター価値の平準化と大人向け市場への移行	184
陸川和男 [株式会社キャラクター・データバンク / 代表取締役社長]	
Chapter05-03	
タイトル別の訴求から愛される企業のための訴求へ	188
小沼竜太 [リュウズオフィス / マーケティングプランナー]	
Chapter05-04	
IPTV時代の到来と脱テレビモニター	192
細川 敦 [株式会社メディアクリエイイト / 代表取締役]	

目次

トレンド

Chapter05-05

レベルファイブが示すゲームプロモーション 2.0 196

福井美行 [株式会社フォーム / 代表取締役]

Chapter05-6

「ネットワーク」と「ハイビジョン」で変わるリビング 200

西田宗千佳 [フリージャーナリスト]

Chapter05-7

これからのゲームビジネスとカジュアルネス 204

古屋徹史 [株式会社メディアクリエイト / 企画部]

Chapter05-8

学習系・実用系タイトルは一巡したのか 208

引地 崇 [株式会社メディアクリエイト / 総研]

Chapter05-9

欧米と日本のシリアスゲームの動向 212

藤本 徹 [シリアスゲームジャパン / 立命館大学客員研究員]

Chapter05-10

PSPはGBAの後継機である！ 216

細川 敦 [株式会社メディアクリエイト / 代表取締役]

樋口 等 [株式会社メディアクリエイト / 編集部]

Chapter05-11

ゲーム論文大賞 優秀賞受賞作品

ゲーム市場における新規・女性ユーザー獲得に向けた探索的研究 220

飯嶋 慧/長内優樹 [東京国際大学大学院 社会学研究科 修士課程]

付録

業態別主要店舗一覧

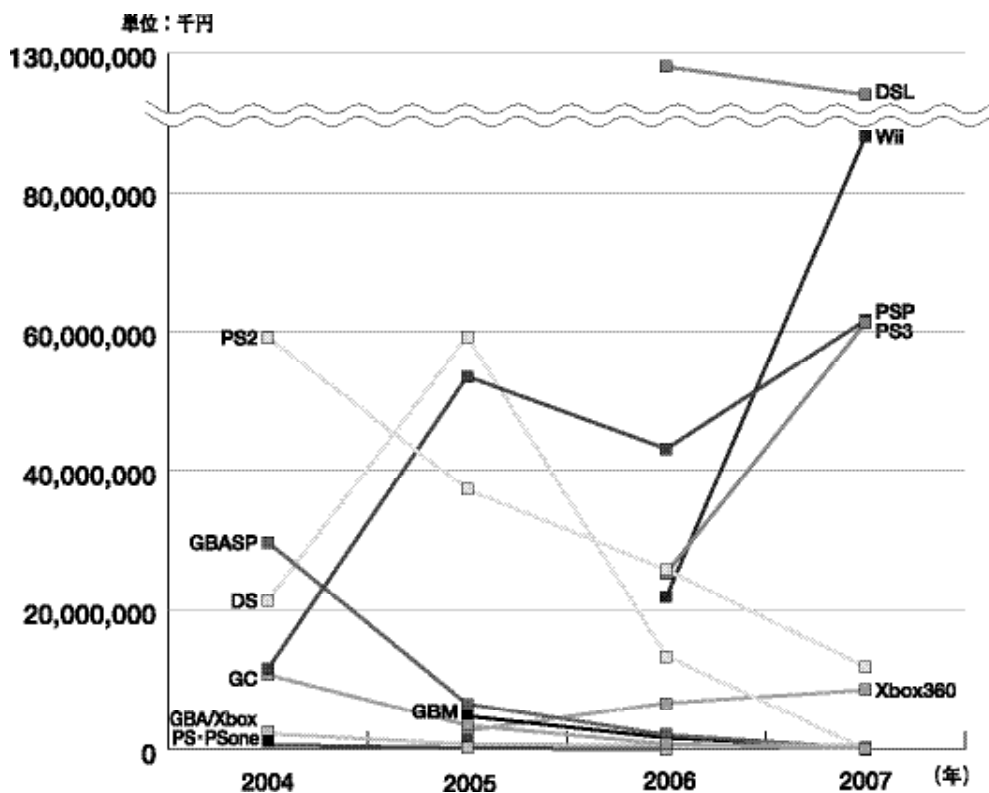
オンライン通信販売主要サイト

2004年度販売本数Best100

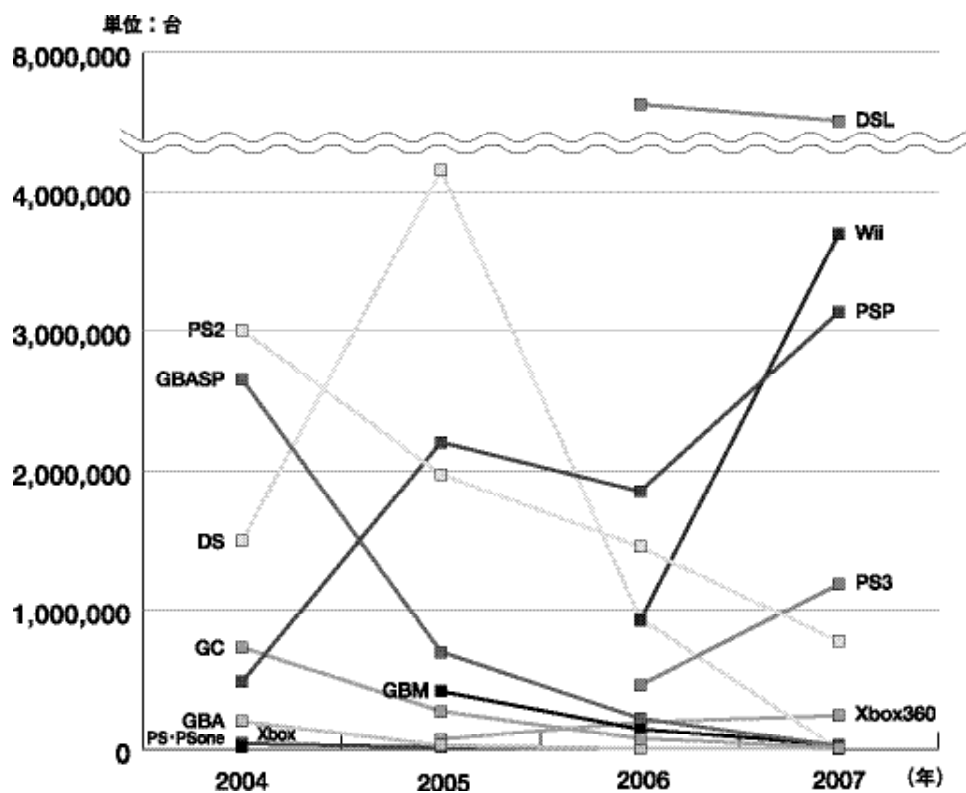
2005年度販売本数Best100

2006年度販売本数Best100

【2004年～2007年 販売金額推移】



【2004年～2007年 販売台数推移】



PS・PSoneは2004年で集計終了、Xboxは2006年で集計終了

第1章

第2章

第3章

第4章

第5章

2008テレビゲーム産業白書

【販売本数TOP10】

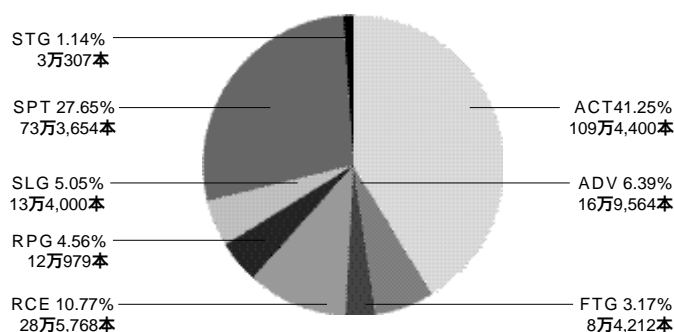
順位	総合	タイトル	ジャンル	メーカー名	発売日	価格(税込)	2007年累計	実売累計	対前年(実推定)
1	36	みんなのGOLF 5(同梱版含む)	SPT	SCE	07/07/26	¥5,980	398,622	398,622	81.90%
2	46	真・三國無双5(限定版、同梱版含む)	ACT	コーエー	07/11/11	¥7,560	361,537	361,537	89.31%
3	62	ガンダム無双 同梱版含む)	ACT	バンダイナムコゲームス	07/03/01	¥7,800	273,655	273,655	95.64%
4	70	ワールドサッカーウィニングイレブン2008	SPT	KONAMI	07/11/22	¥7,980	240,874	240,874	83.32%
5	96	グランツーリスモ5プロローグ	RCE	SCE	07/12/13	¥4,980	165,034	165,034	62.62%
6	139	ブレイドストーム-百年戦争(限定版、同梱版含む)	SLG	コーエー	07/08/30	¥8,190	112,498	112,498	88.55%
7	184	バーチャファイター5	FTG	セガ	07/02/08	¥8,190	84,212	84,212	79.99%
8	189	NINJA GAIDEN (ニンジャガイデンシグマ)	ACT	テクモ	07/06/14	¥7,800	81,239	81,239	90.13%
9	232	プロ野球スピリッツ4	SPT	KONAMI	07/04/01	¥7,329	64,700	64,700	90.49%
10	242	The Elder Scrolls : オブリビオン	RPG	スパイク	07/09/27	¥8,190	59,718	59,718	86.38%

第1章

第2章

【ジャンル別販売本数構成比】

ジャンル	販売本数	比率
ACT	1,094,400	41.25%
ADV	169,564	6.39%
FTG	84,212	3.17%
PZL	-	0.00%
RCE	285,768	10.77%
RPG	120,979	4.56%
SLG	134,000	5.05%
SPT	733,654	27.65%
STG	30,307	1.14%
TBL	-	0.00%
ETC	-	0.00%
総計	2,652,885	100.00%



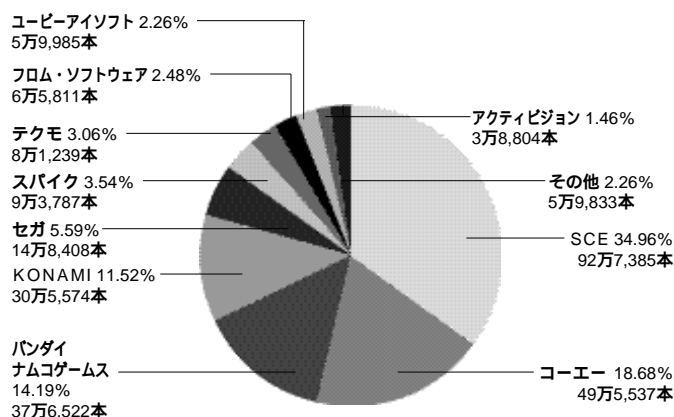
第3章

第4章

第5章

【メーカー別販売本数構成比】

順位	メーカー名	販売本数	比率
1	SCE	927,385	34.96%
2	コーエー	495,537	18.68%
3	バンダイナムコゲームス	376,522	14.19%
4	KONAMI	305,574	11.52%
5	セガ	148,408	5.59%
6	スパイク	93,787	3.54%
7	テクモ	81,239	3.06%
8	フロム・ソフトウェア	65,811	2.48%
9	ユービーアイソフト	59,985	2.26%
10	アクティビジョン	38,804	1.46%
	その他	59,833	2.26%
合計		2,652,885	100.00%



2008
テレビゲーム
産業白書

Chapter02-5

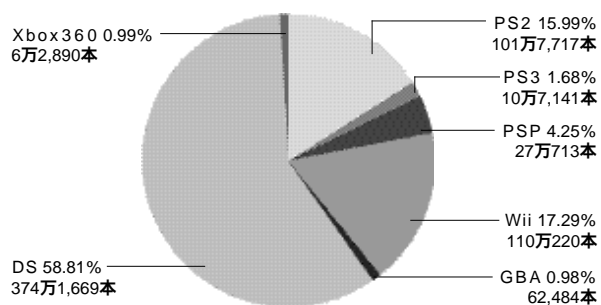
January -1月-

旧作への偏りを見せるものの市場は拡大 2007年は、任天堂主導で好スタートを切る

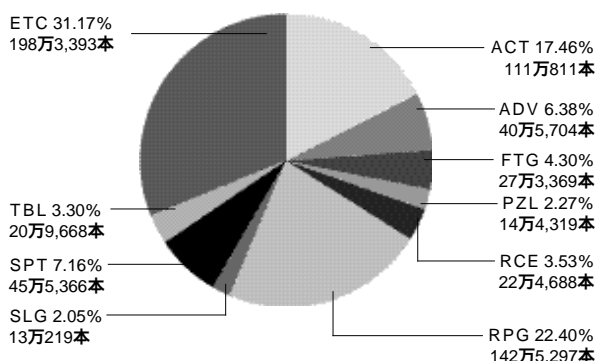
前年比116.48%、前々年比161.34%と、市場の拡大を示すようにスタートを切った1月。好調さを支えたのは市場全体の約6割を占めたDSによるところが大きい。ミリオン突破タイトルが13タイトルランクインするなど、DSタイトル主力の月となった。ただ、上位を占めるのが、ほぼ2006年に発売されたもの。その意味では、1月は旧作に偏った月と言え

る。シェア2位をマークしたのは、Wii。発売2カ月で2位となり、好調な滑り出し。牽引タイトルは、『Wiiスポーツ』と『はじめてのWiiパック』。いずれも発売からひと月経つ中、販売本数を落とすことなく、30万本前後を記録。販売台数も、DSLとWiiが強さを発揮。特にWiiは、累計販売台数100万台を突破するなど、任天堂主導としての2007年を切った。

【機種別販売本数構成比】



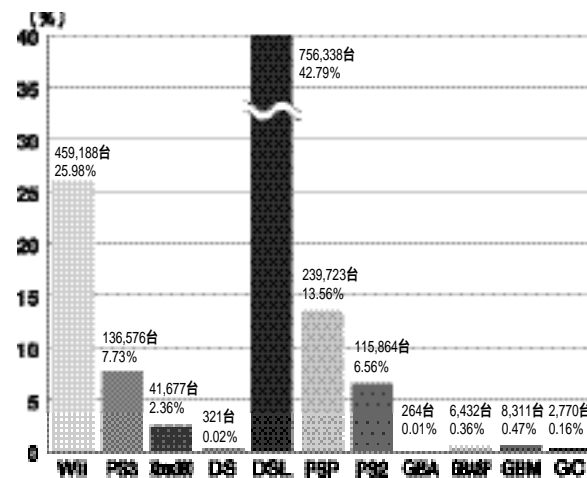
【ジャンル別販売本数構成比】



【メーカー別販売本数構成比】

順位	メーカー名	販売本数	比率
1	任天堂	2,907,856	45.70%
2	バンダイナムコゲームス	585,575	9.20%
3	スクウェア・エニックス	577,265	9.07%
4	セガ	474,028	7.45%
5	カプコン	396,626	6.23%
6	ポケモン	362,721	5.70%
7	KONAMI	341,574	5.37%
8	ロケットカンパニー	88,131	1.39%
9	IEインスティテュート	63,300	0.99%
10	SCE	59,592	0.94%
	その他	506,167	7.96%
合計		6,362,834	100.00%

【機種別販売台数構成比】



月別データは、各月の販売本数Best100を基に集計

月間販売本数Best50

集計期間：2007年1月1日～2007年1月28日

機種	タイトル	ジャンル	メーカー名	発売日	価格(税込)	販売本数	実売累計	
1	DS	ドラゴンクエストモンスターズジョーカー	RPG	スクウェア・エニックス	06/12/28	¥5,040	432,706	1,461,237
2	Wii	Wiiスポーツ	SPT	任天堂	06/12/02	¥4,800	343,714	2,506,670
3	Wii	はじめてのWii バック	ETC	任天堂	06/12/02	¥4,800	285,615	2,052,042
4	PS2	グランド・セフト・オート・サンアンドレアス	ACT	カプコン	07/01/25	¥7,329	227,261	364,547
5	DS	New スーパーマリオブラザーズ	ACT	任天堂	06/05/25	¥4,800	221,429	5,009,673
6	DS	監修日本常識力検定協会いまさら人には聞けない大人の常識力トレーニングDS	ETC	任天堂	06/10/26	¥3,800	206,967	1,561,842
7	DS	東北大学未来科学技術共同研究センター川島隆太教授監修もっと脳を鍛える大人のDSトレーニング	ETC	任天堂	05/12/29	¥2,800	195,839	4,751,569
8	DS	おいでようぶつのみ	ETC	任天堂	05/11/23	¥4,800	182,259	4,574,426
9	DS	ポケットモンスターダイヤモンド	RPG	ポケモン	06/09/28	¥4,800	154,687	2,939,405
10	PS2	.hack//G.U. Vol.3 歩くような速さで	RPG	バンダイナムコゲームス	07/01/18	¥7,140	151,079	173,731
11	DS	怪盗ワリオ・ザ・セブン	ACT	任天堂	07/01/18	¥4,800	138,599	313,304
12	DS	星のカービィ参上! ドロッチェ団	ACT	任天堂	06/11/02	¥4,800	138,504	1,065,002
13	DS	マリオカートDS	RCE	任天堂	05/12/08	¥4,800	129,154	2,827,716
14	DS	ポケットモンスターパール	RPG	ポケモン	06/09/28	¥4,800	127,900	2,433,003
15	PSP	メタルギアソリッドポータブルオプス(同梱版含む)	ADV	KONAMI	06/12/21	¥5,229	109,673	379,667
16	DS	ジャンプアルティメットスターズ	FTG	任天堂	06/11/23	¥4,800	107,576	737,706
17	DS	東北大学未来科学技術共同研究センター川島隆太教授監修脳を鍛える大人のDSトレーニング	ETC	任天堂	05/05/19	¥2,800	100,740	3,715,811
18	Wii	おどるメイドインワリオ	ETC	任天堂	06/12/02	¥5,800	96,951	588,157
19	DS	英語が苦手な大人のDSトレーニングえいご漢け	ETC	任天堂	06/01/26	¥3,800	92,854	2,167,493
20	Wii	ドラゴンボールZ スーパーキング! NEO	FTG	バンダイナムコゲームス	07/01/01	¥7,140	92,176	143,388
21	PS2	シャイニング・フォースイクサ	RPG	セガ	07/01/18	¥7,329	90,635	116,174
22	Wii	ゼルダの伝説トワイライトプリンセス	RPG	任天堂	06/12/02	¥6,800	89,057	514,516
23	DS	健康応援レシピ1000 DS献立全集	ETC	任天堂	06/12/07	¥3,800	88,578	484,507
24	DS	財団法人日本漢字能力検定協会公認漢検DS	ETC	ロケットカンパニー	06/09/28	¥3,990	88,131	609,683
25	DS	オシャレ魔女ラブand ベリー～DSコレクション～(同梱版含む)	ACT	セガ	06/11/22	¥6,090	83,121	1,004,039
26	PS2	龍が如く2	ADV	セガ	06/12/07	¥7,140	78,439	529,765
27	DS	三国志大戦DS	TBL	セガ	07/01/25	¥5,980	77,229	151,527
28	PS2	龍が如く(PlayStation 2 the Best)	ADV	セガ	06/10/26	¥1,890	75,191	384,462
29	DS	ピクロスDS	PZL	任天堂	07/01/25	¥3,800	71,794	291,864
30	PSP	テイルズオブザワールドレディアントマイソロジー(同梱版含む)	RPG	バンダイナムコゲームス	06/12/21	¥5,040	67,310	251,941
31	DS	財団法人日本漢字能力検定協会公式ソフト200万人の漢検～とことん漢字脳～	ETC	エインステイテュート	06/11/09	¥2,499	63,300	580,510
32	Wii	ポケモンバトルレポリッシュ	ETC	ポケモン	06/12/14	¥5,800	61,706	338,311
33	DS	たまごっちのプチプチおみせっちごひーきに	ETC	バンダイナムコゲームス	06/07/27	¥5,040	60,561	810,864
34	DS	ウィッシュルーム天使の記憶	ADV	任天堂	07/01/25	¥4,800	59,379	213,208
35	PSP	モンスターハンターポータブル(PSP the Best)	ACT	カプコン	06/08/03	¥3,129	59,250	270,114
36	PS2	聖剣伝説4	ACT	スクウェア・エニックス	06/12/21	¥7,140	52,803	275,467
37	PS2	ドラゴンシャドウスペル	SLG	フライトプラン	07/01/18	¥7,140	52,710	71,093
38	DS	テトリスDS	PZL	任天堂	06/04/27	¥3,800	51,785	1,252,599
39	DS	しゃべる! DSお料理ナビ	ETC	任天堂	06/07/20	¥3,800	47,142	911,763
40	PS2	桃太郎電鉄16 北海道大移動の巻!	TBL	ハドソン	06/12/07	¥7,140	46,008	197,797
41	DS	DS陰山メソッド脳回復ます×ます百ます計算	ETC	小学館	06/12/07	¥2,800	44,742	269,633
42	DS	世界樹の迷宮	RPG	アトラス	07/01/18	¥5,229	41,558	94,951
43	DS	平成教育委員会DS	ETC	バンダイナムコゲームス	06/12/21	¥3,990	41,474	210,516
44	PS2	ばちんこ冬のソナタバチってちゃんまげ達人10	TBL	ハックベリー	07/01/25	¥7,140	41,411	87,395
45	DS	脳内エステIQサプリDS	ETC	スパイク	06/12/21	¥3,990	39,477	266,660
46	Xbox360	ギアーズオブウォー(限定版含む)	ACT	マイクロソフト	07/01/18	¥7,140	39,018	57,343
47	DS	ファイナルファンタジー(同梱版含む)	RPG	スクウェア・エニックス	06/08/24	¥5,980	38,703	1,052,882
48	DS	マジック大全	ETC	任天堂	06/11/16	¥3,800	36,243	213,982
49	DS	流星のロックマンベガサス	RPG	カプコン	06/12/14	¥5,040	35,194	195,700
50	PSP	ワールドサッカーウイニングイレブン10 コピキタスエヴォリューション	SPT	KONAMI	06/12/14	¥5,229	34,480	140,986

第1章

第2章

第3章

第4章

第5章

2008
テレビゲーム
産業白書

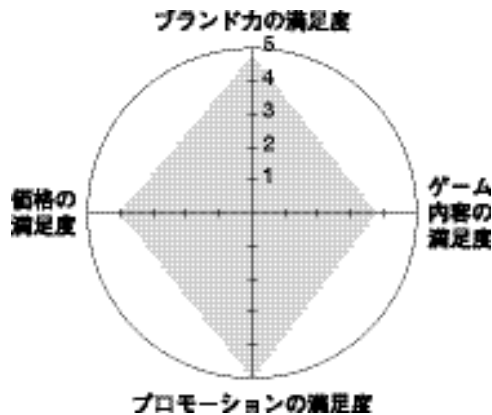
販売本数は、当月に販売された本数。実売累計は、2007年12月30日までの集計

Chapter04-1

Wiiスポーツ

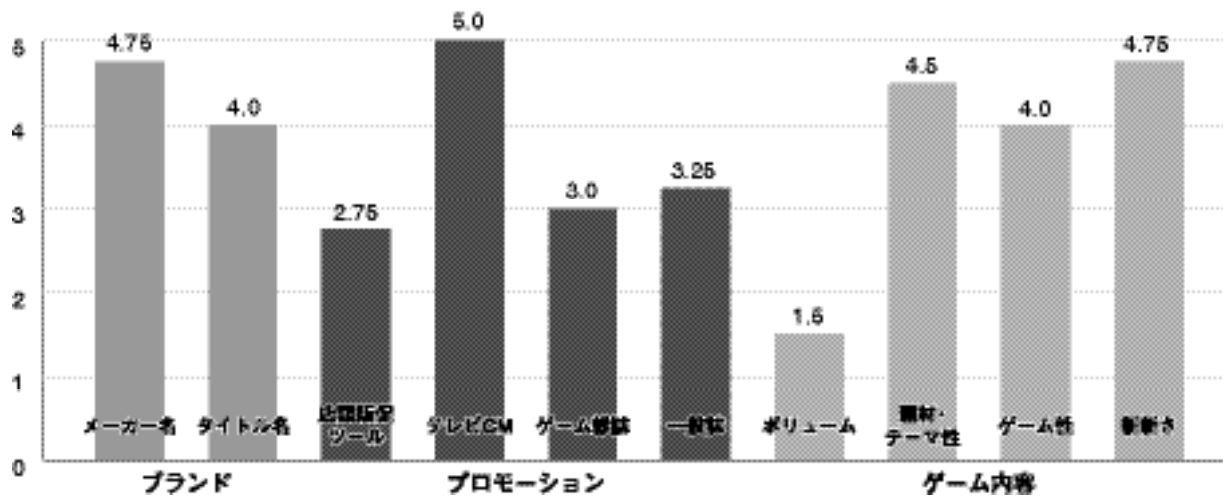
メーカー	任天堂
発売日	06/12/02
機種	Wii
年間販売本数	193万9,962本
価格(税込)	¥4,800

【レーダーチャート】

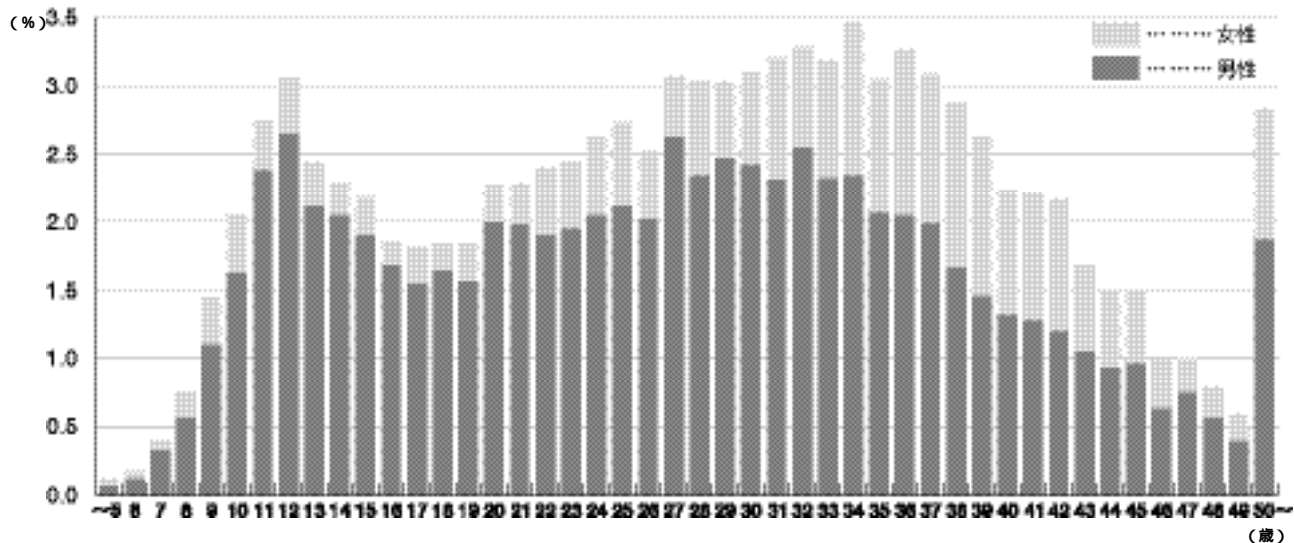


ブランド、プロモーション、価格が4.0以上をマーク。特に、テレビCMに、多数の小売店から満足の声が挙がった。任天堂らしい「楽しそうにプレイしている」テレビCMの効果が、影響を与えたと見ている小売店が多いようだ。ゲーム内容の満足度では、ボリュームの評価が低かったものの、Wiiの特性を活かした題材・テーマや、斬新さは高評価。

【満足度ポイント詳細】



【年齢別購入者構成比】



第1章

第2章

第3章

第4章

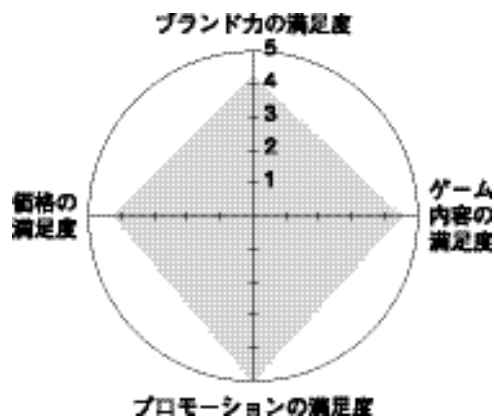
第5章

2008 テレビゲーム産業白書

モンスターハンターポータブル 2nd

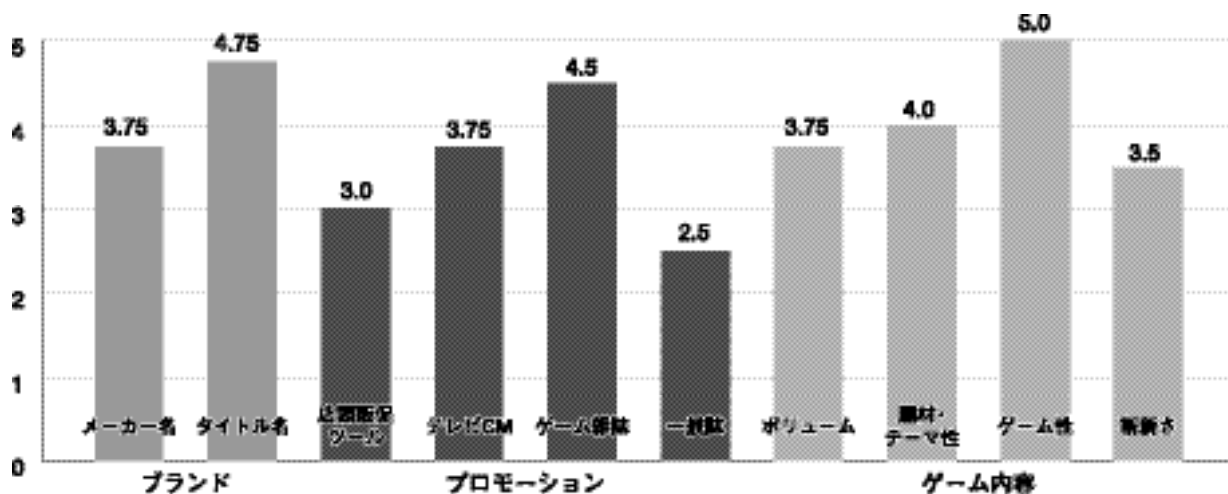
メーカー	カプコン
発売日	07/02/22
機種	PSP
年間販売本数	143万7,943本
価格(税込)	¥5,229

【レーダーチャート】

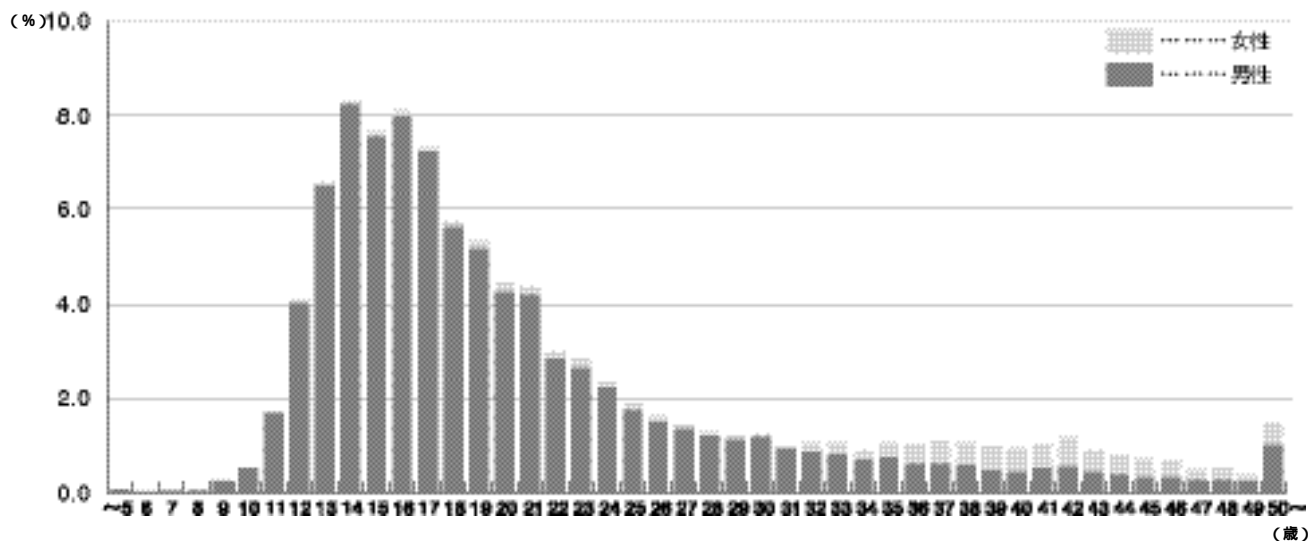


中・高校生のPSPユーザーにとって欠かすことのできないアイテムになった本作。満足度という大きな括り方をすれば、「満足している」という答えが返ってくるのが予測できるほど、どれも平均以上の結果に。しかも、価格において「妥当」と答えた小売店が多く、トータルで満足できるタイトルとして認知されたと見てもいいだろう。

【満足度ポイント詳細】



【年齢別購入者構成比】



第1章

第2章

第3章

第4章

第5章

2008テレビゲーム産業白書

User Research01

2007年 DS/DSLハードユーザー解剖

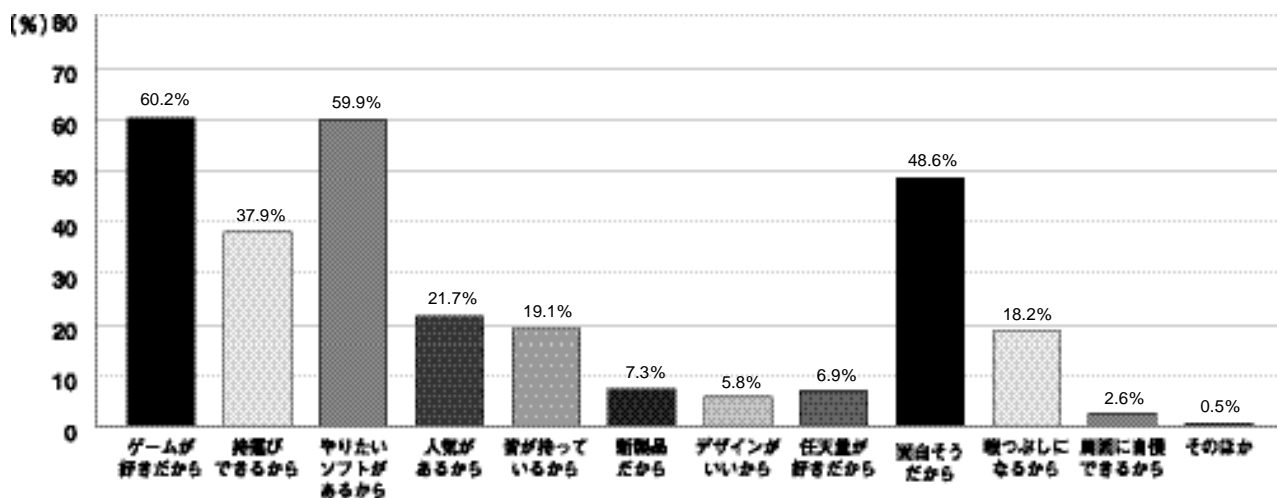
ユーザー増の背景は、影響 & 効果絶大なテレビCM
DSならではの機能を利用していないケースも多数

ここで紹介するデータは、弊社刊行の「DSユーザー全解剖」より抜粋したアンケート結果である。

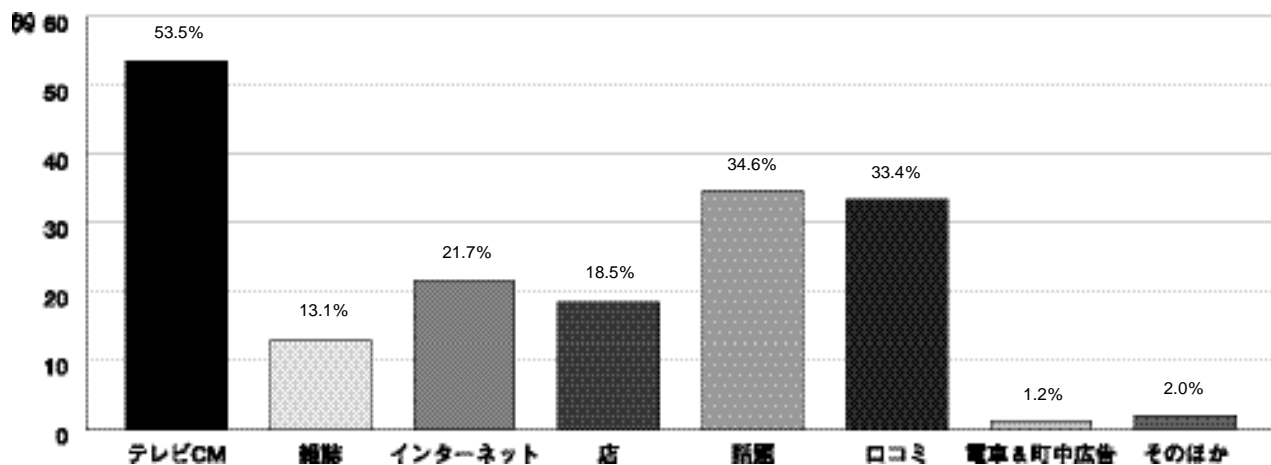
回答者の半数以上が、テレビCMの影響を受け、「やりたいタイトルがあるから」「面白そうだから」と購入に結び付けている。逆に、インターネットの比率は20%以下。DSの魅力や面白さは、絵や文字などで紹介されるよりも、実際にプレイしていると

ころを（たとえブラウン管の向こう側からでも）見て「欲しいと思った」ユーザーが多かったのだろう。さらに、3分の1のユーザーが量販店で購入していることもわかる。ただ、Wi-Fi通信やDSステーションなどDSならではの機能については、まだ利用頻度が少ないため、「面白さ」を、認知しないまま購入、プレイしているケースが多いと予測できる。

【なぜ欲しいと思ったか？ = 購入理由】

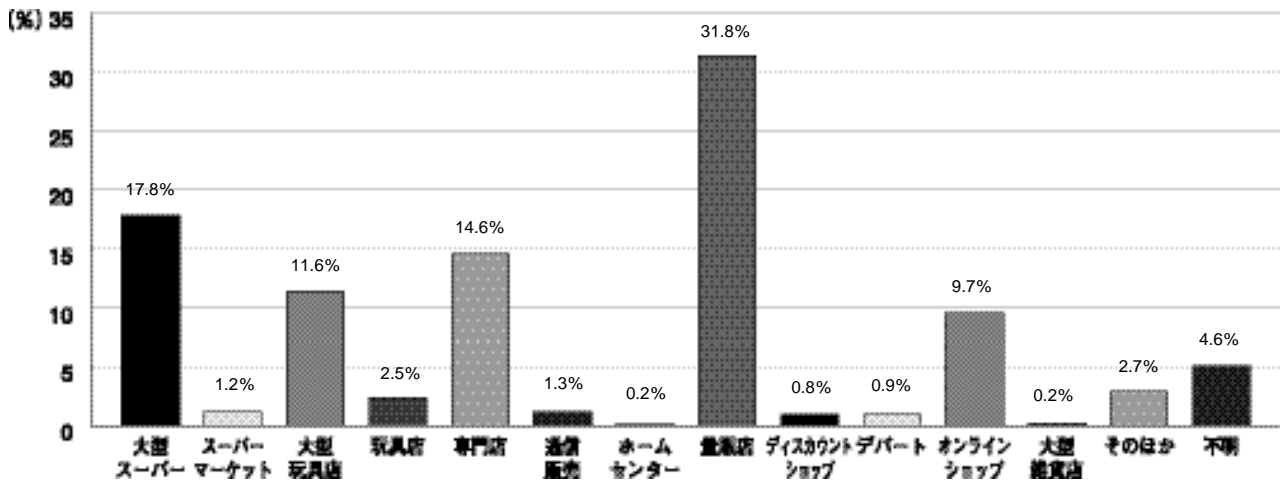


【どこで情報を得たか？ = 欲しいと思ったきっかけ】

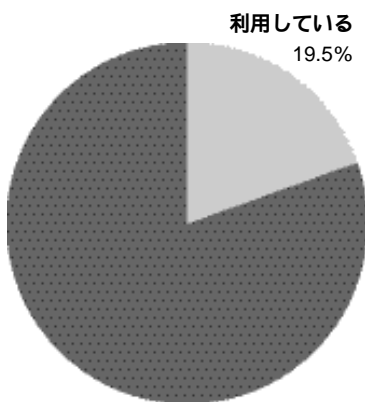


アンケート回答数3,085票（内、男性73.0%、女性27.0%）

【DS/DSLをどこで購入したか】

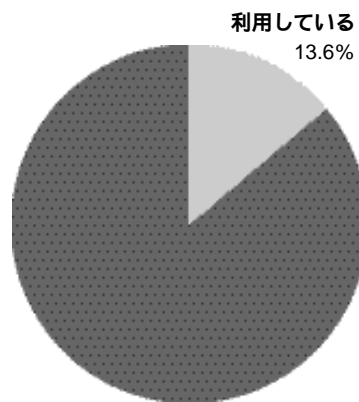


【Wi-Fi接続の利用状況】



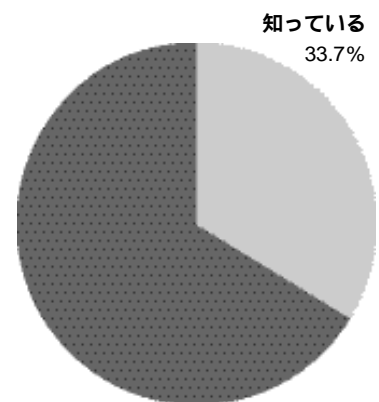
利用していない
80.5%

【DSステーションの利用状況】



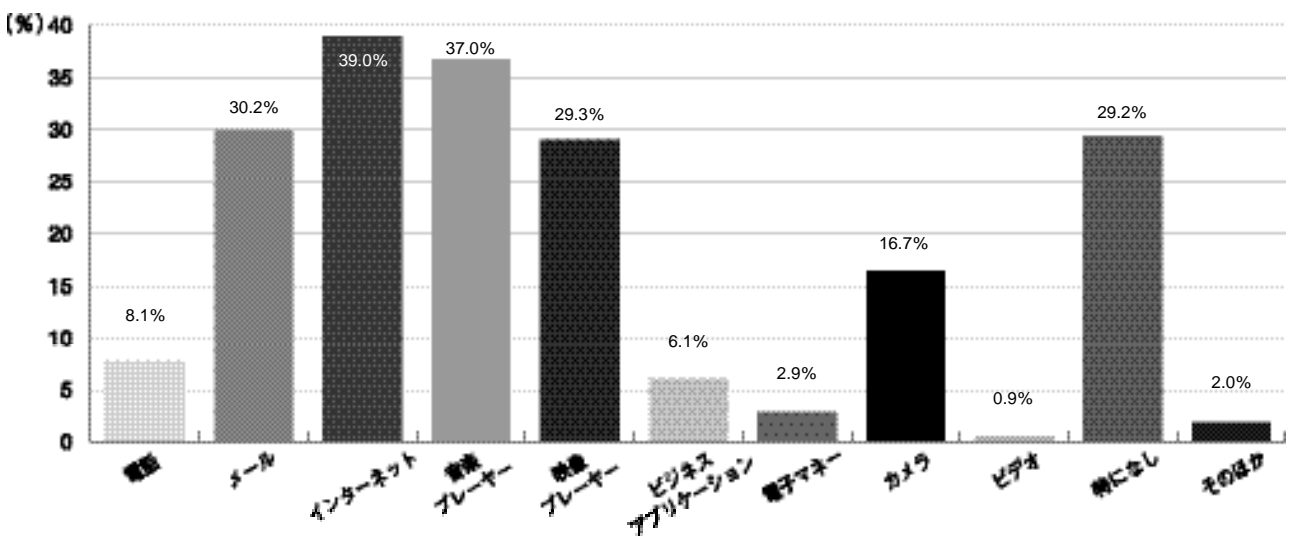
利用していない
86.4%

【すれちがい通信の認知度】



知らない
66.3%

【DSに搭載して欲しい新機能】



第1章

第2章

第3章

第4章

第5章

2008
テレビゲーム
産業白書