

2

1

1. 「 」 .55

2. . . . 59

2

1. 61

2. . . . 62

3. 2003 . . . 64

4. 66

5. 2004 70

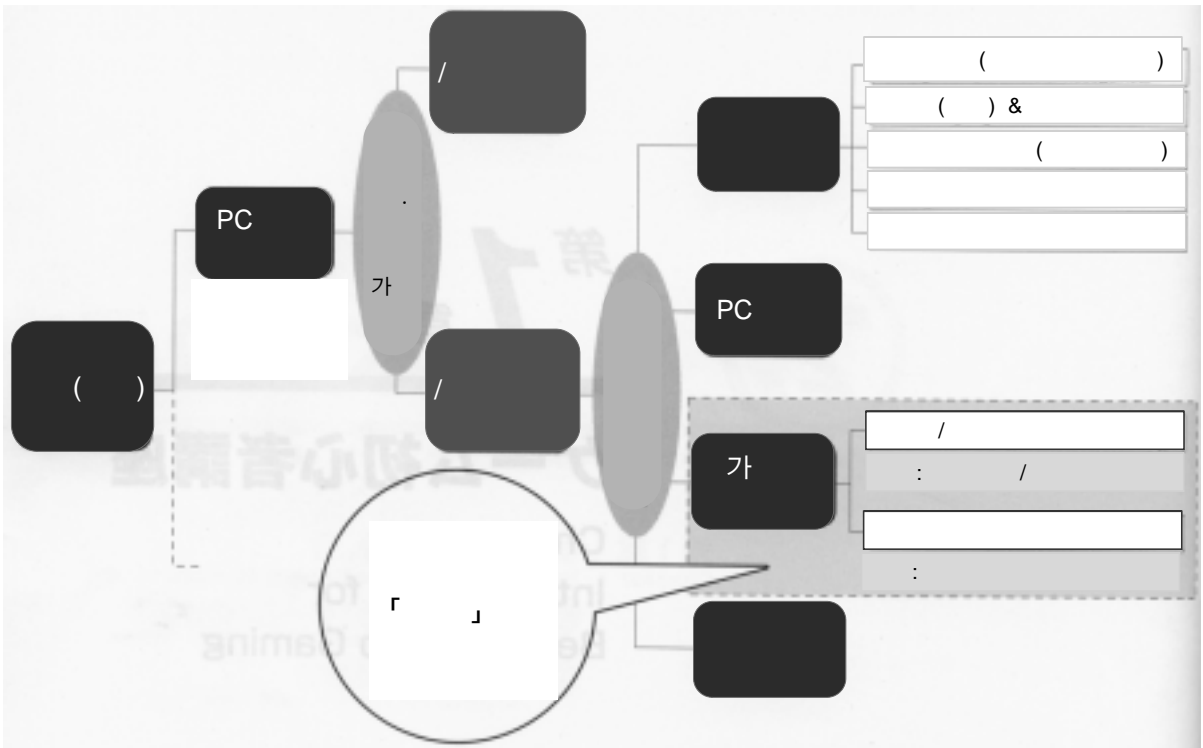
6. 72



1

1-1 본서에 있어서의 「게임」의 정의

「 」
「 」 CESA가 「 」
() 가 TV
가 . 「가 」
가 「가 」 「 」
()
).



CESA가

가

가

가

가

30

가

「

」 「

가

가

가

가

1. 「가
가

(:

,

)」

~

「가

」

「

」 :

「

/

」

가

「

」

가

TV

「

」,

「가

」

「가

」

「TV

가 (Video Game) 가 (console) PC console PC 가 * : PC 가 consumer 가 * : ?

2. (mobile) (mobile) 1. 가 가

3 (PDA)

」

「 . (mobile) 」

1)

2)

3) +

4) +

5) +

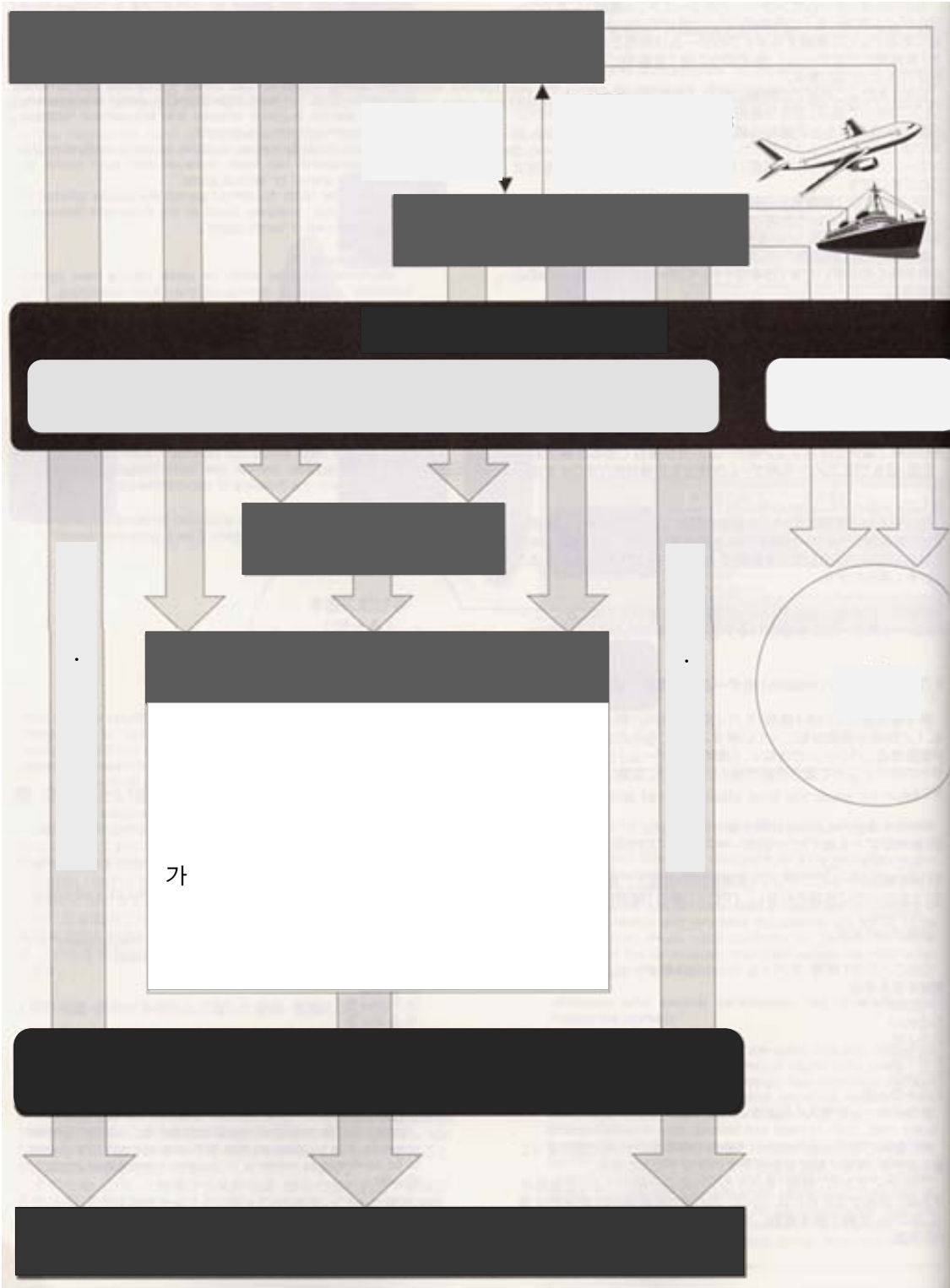
6) + +

「 mobile 」

「 . (mobile) 」

..

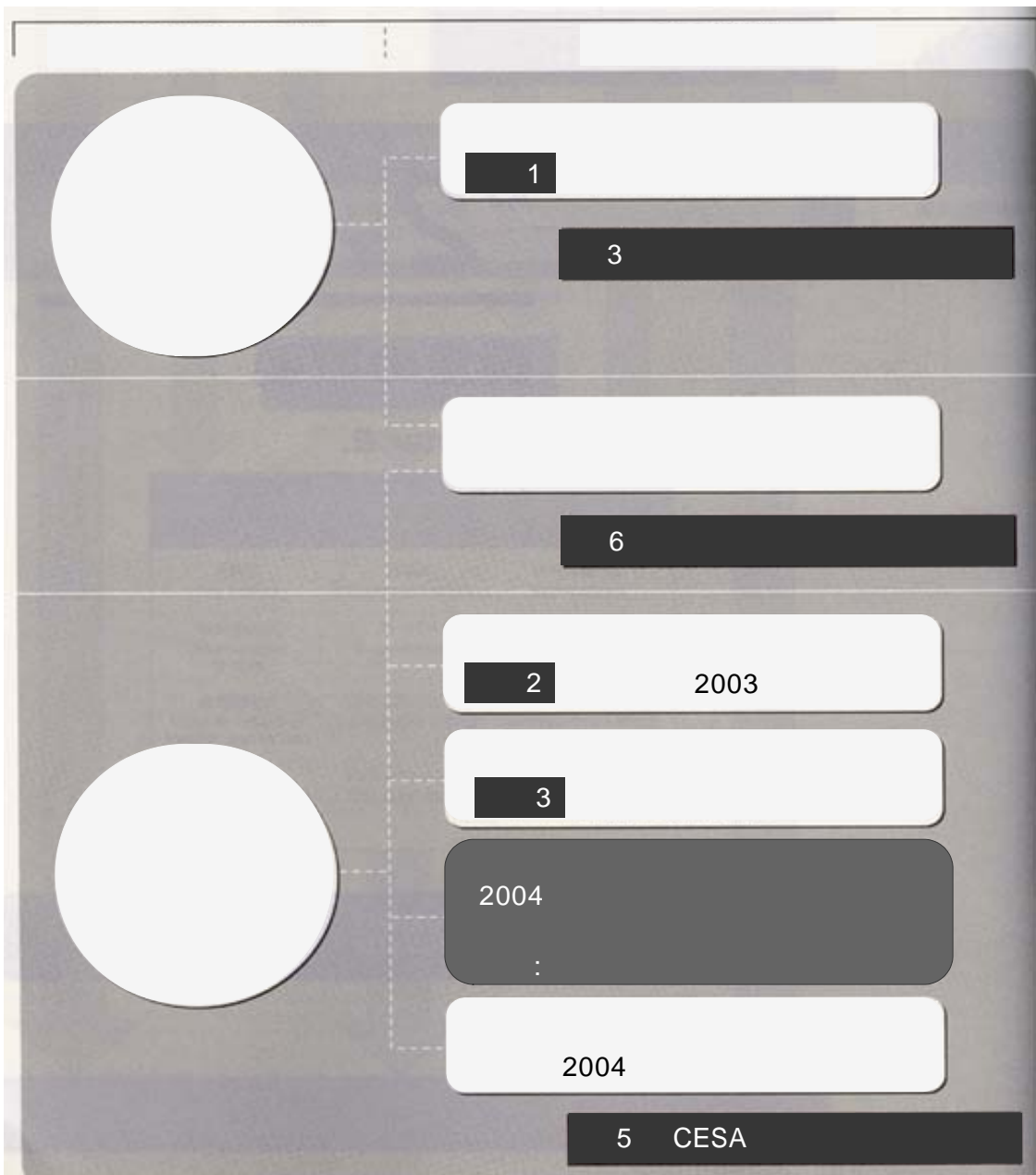
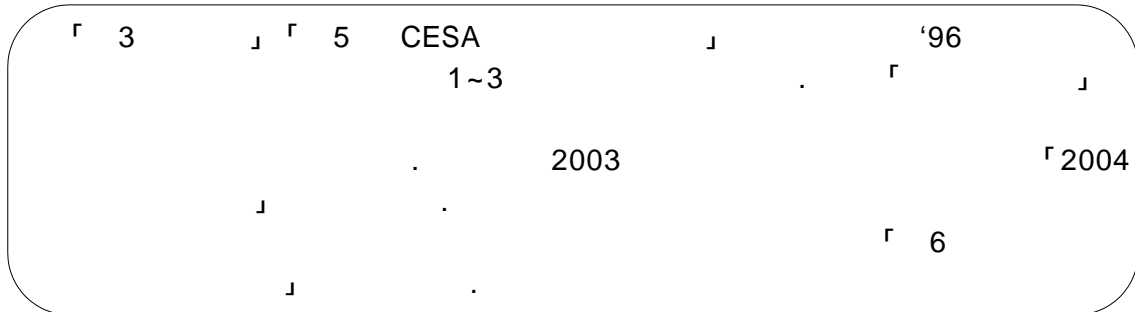
1-2 게임의 유통 구조





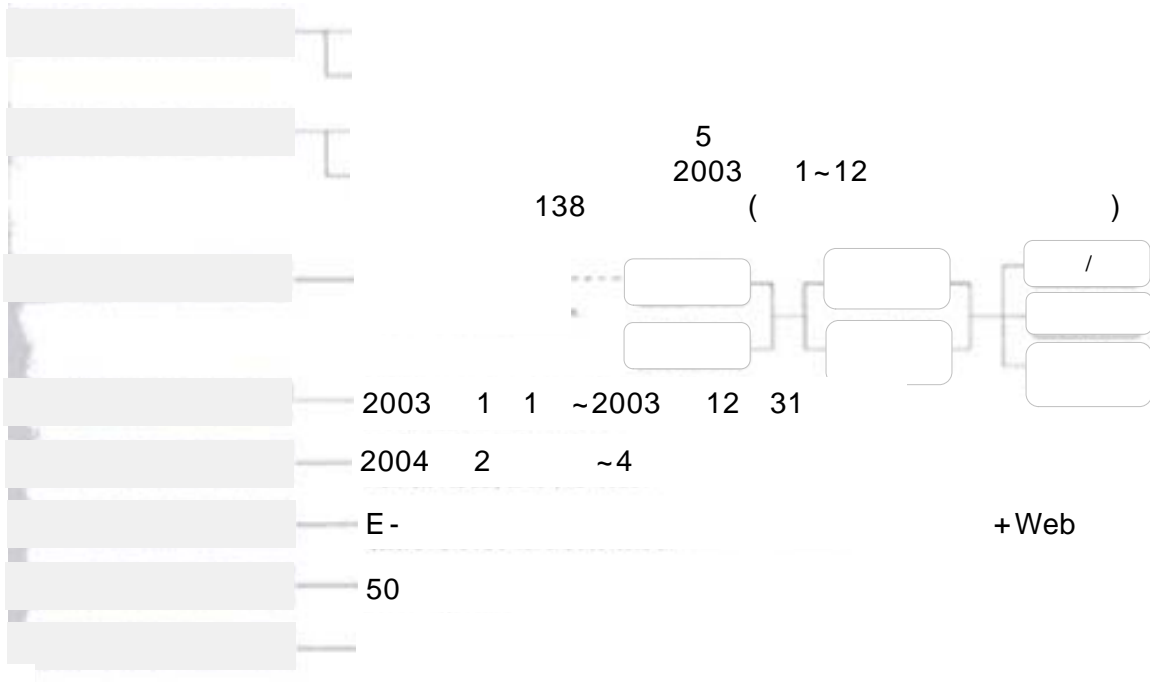
2

2-1 조사의 목적 및 종류



2-2 개발업체의 출하 실적 조사

1.



2.

(1)

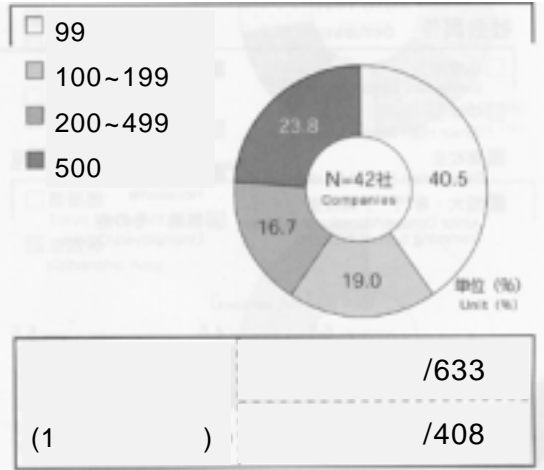
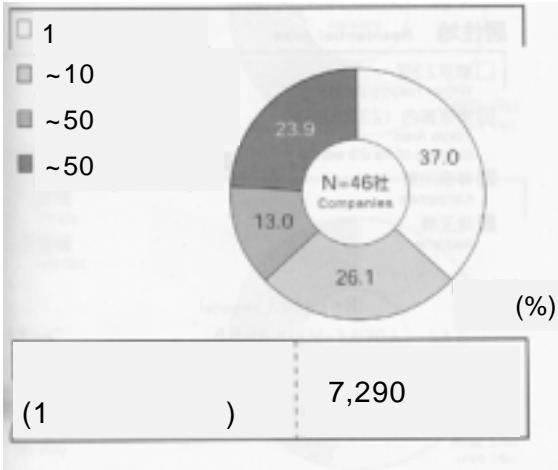
4 (1) 2003

1) 가, , , , ,

(2)

(2)

2) () 「 」 「 」 「 」 「 」 ,



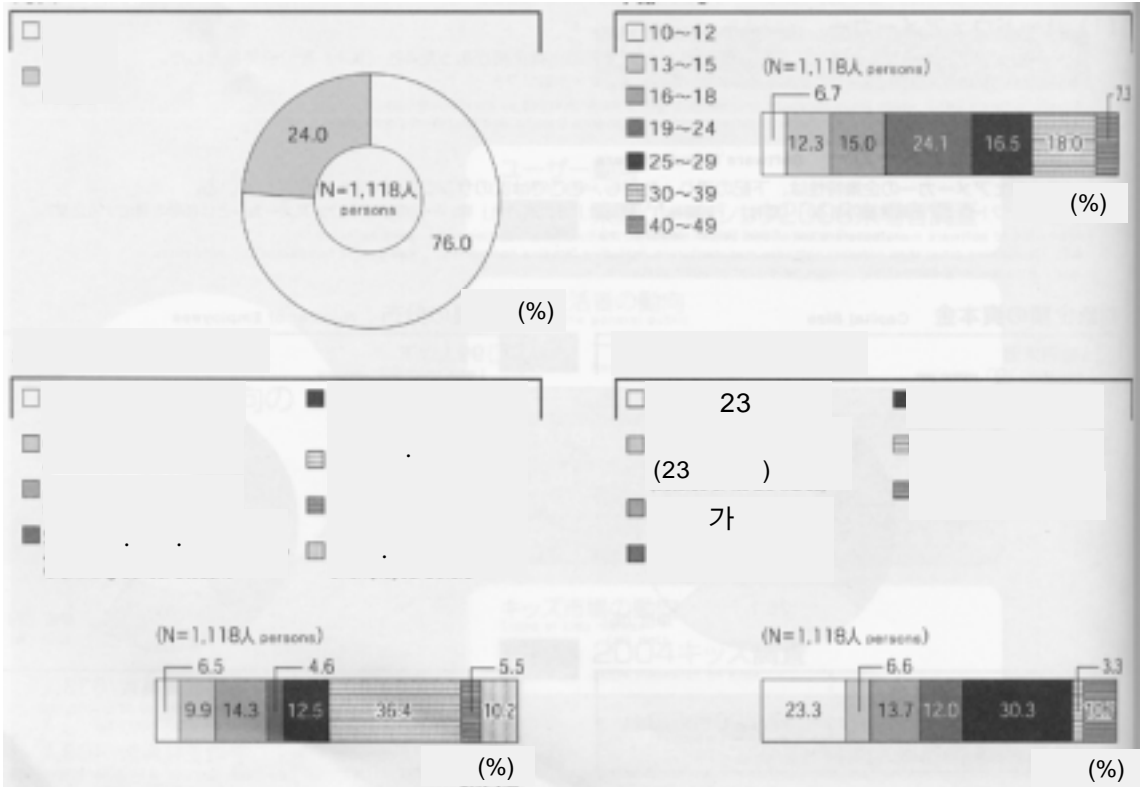
2-3 동경게임쇼 2003 방문자 조사

1.

	----	3
	----	(卷末)
	----	2003 9
	----	2003 9 28 () AM 10:00~PM 5:00

	----	1,118
	----	2003, 2001 가

2.



2-4 일반인 조사

1.

[] 50km 3~59
 [] 50km
 1,500

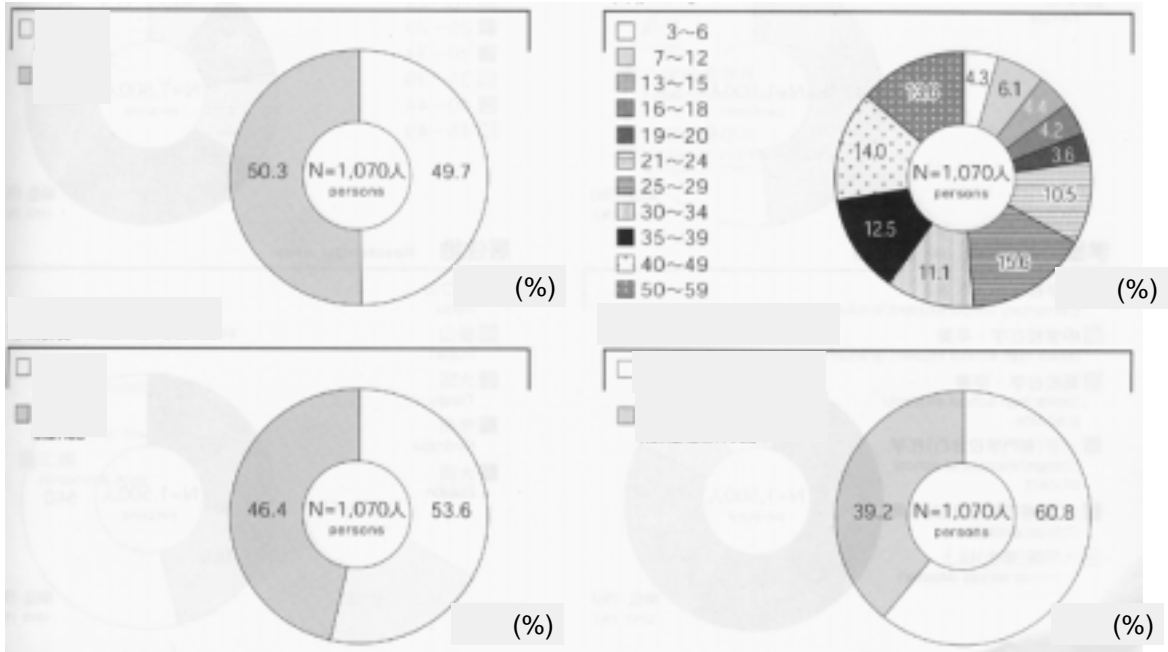
24 ·88
 · 9,500

「2004 CESA
 & ~」
 2004 1 (2003 1 1 ~2003 12 31)

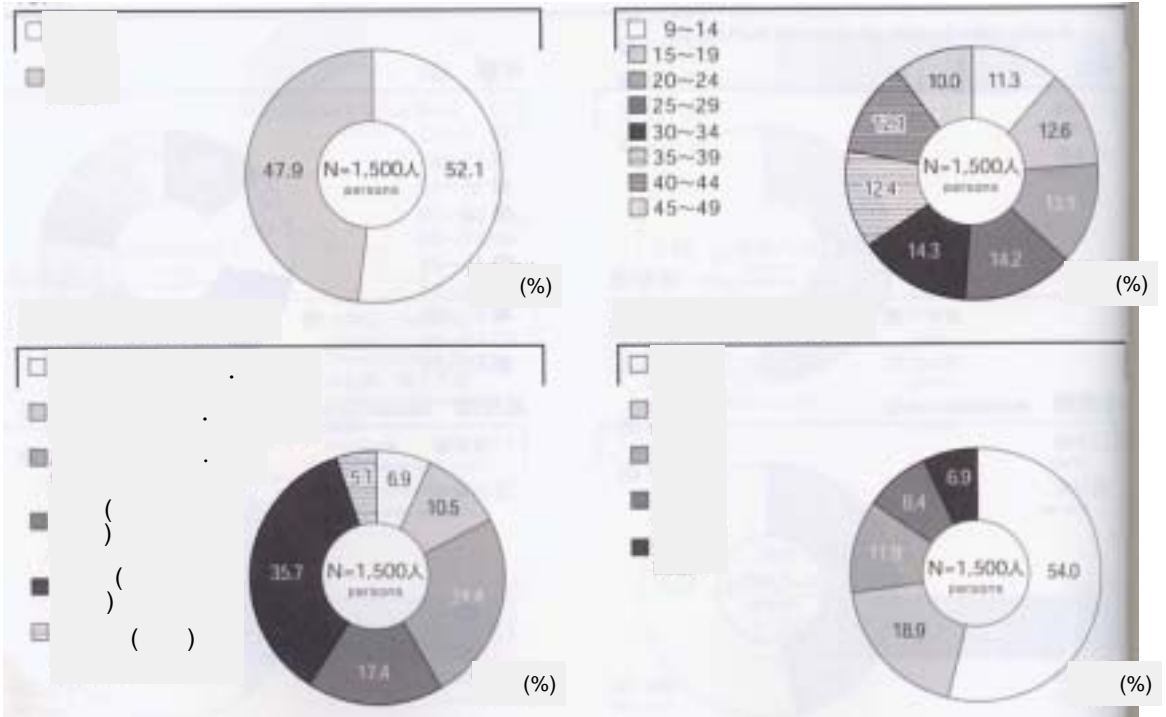
1,070 (71.3%)

2002 , 2001

2.



2.



2-5 2004 어린이 조사

1.

[] : 50km
 [()] : 50km
 [] :

[] : 702 , ,

[] : 「2004 CESA」

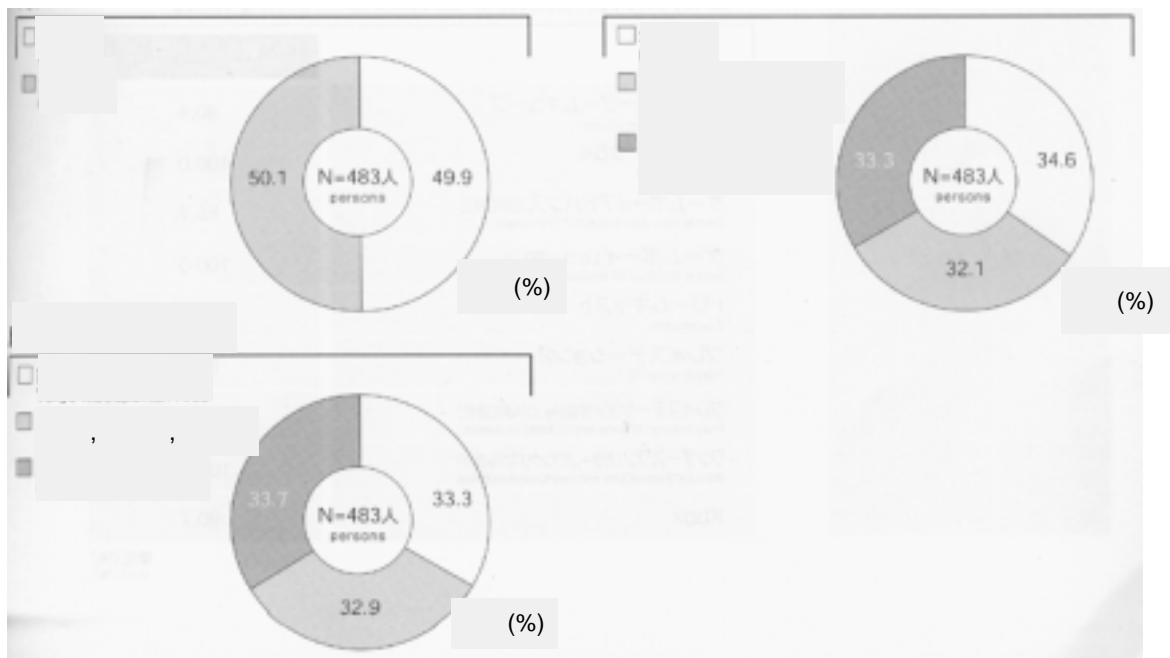
[] : 2003 12 .

[] : 2003 12 2 () ~ 12 19 ()

[] :

[] : 2000 , 1997

2.



2-6 출하 규모와 시장 규모 데이터 추계 방법

1.

「 」

(=P47) 2003 1 ~12

2003 가

	80.4
64	100.0
(SP)	85.7
()	100.0
	100.0
2	93.9
(PS1, COMBO)	97.0
(,)	100.0
Xbox	90.7

(%)

2.

