

제 6 부

게임 관련 마케팅 데이터

Part 6. Games Market Statistical Data

제 11 장 일본 내 게임 판매 동향

Chapter 11. Trend of Domestic Gaming Sales

- ① 월간 판매량의 추이150
Transition of Monthly Sales
- ② 장르별 판매량152
Sales by Genre

제 12 장 게임 주변 시장의 동향

Chapter 12. Trend of the Game-Related Products Market

- ① 통신 인프라 정비 상황154
Development of Communication Infrastructure
- ② PC 소프트웨어 시장의 동향158
Trend of Personal Computer Software Market
- ③ 디지털 콘텐츠 사업 시장의 동향 ...160
Trend of Digital Content Business Market
- ④ 게임 전문 잡지 및 공략본의 동향161
Trend of Game Specialized Magazines
- ⑤ 오락기기 시장의 동향162
Trend of Amusement Instrument Market

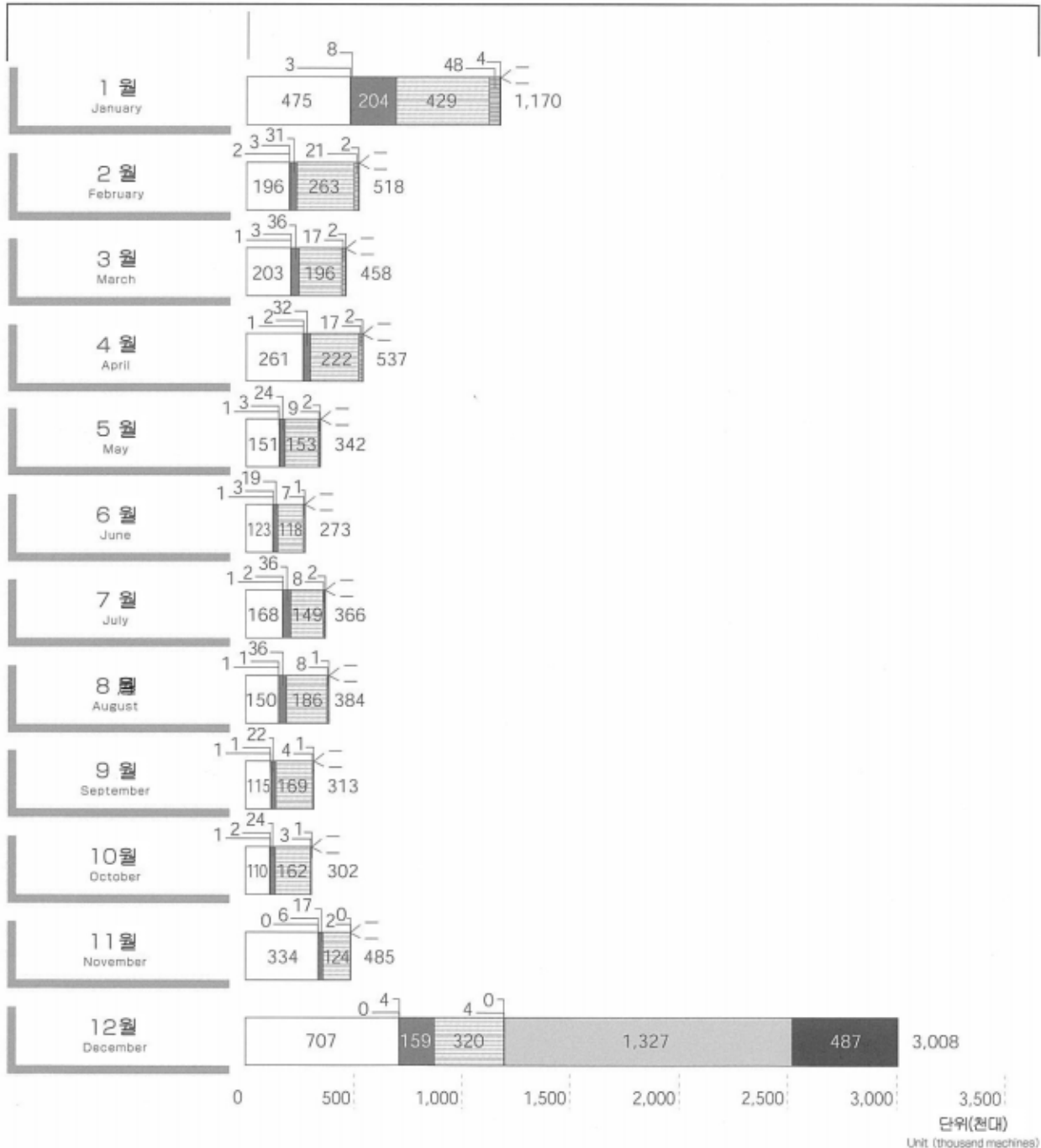
제 11 장

일본 내 게임 판매 동향

Chapter 11.
Trend of
Domestic Gaming Sales

2004 하드웨어 Hardware

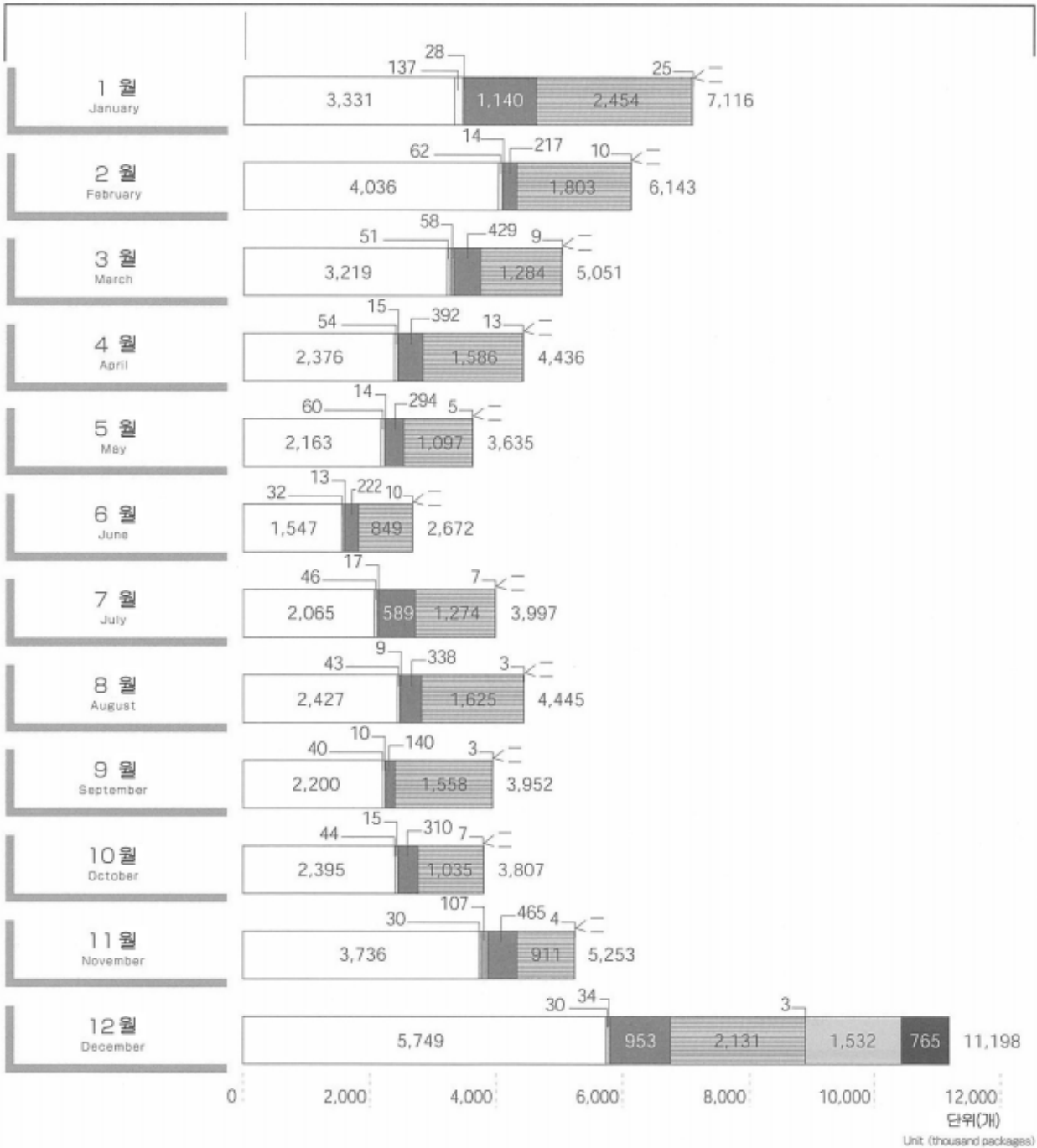
- 플레이스테이션 2
PlayStation 2
- Xbox
- 겐보이 어드밴스 SP
Game Boy Advance SP
- 기타
Others
- 닌텐도 DS
Nintendo DS
- 플레이스테이션
PlayStation
- 닌텐도 게임 큐브
Nintendo GameCube
- 겐보이 어드밴스
Game Boy Advance
- PSP



주석) 닌텐도 DS, PSP는 12월에 발매.
Note) "Nintendo DS" and "PSP" were released in December.

2004 소프트웨어 Software

- 플레이스테이션 2 용 For PlayStation 2
- Xbox 용 For Xbox
- ▨ 겐보이 어드밴스 용 For Game Boy Advance
- ▤ 닌텐도 DS 용 For Nintendo DS
- 플레이스테이션 용 For PlayStation
- 닌텐도 게임 큐브 용 For Nintendo GameCube
- ▨ 기타 Others
- PSP 대응 For PSP



주석) 닌텐도 DS, PSP는 12월에 발매.
 Note) "Nintendo DS" and "PSP" were released in December.

11-2

일본 내의 게임 판매 동향 Trend of Domestic Gaming Sales

장르별 판매량 Sales by Genre

자료: (주)Mediaworks의 조사
Source: Mediaworks Inc.

장르 Genre	2004년 연간 판매개수(※) (개) Number of titles sold in 2004 (※) (packages)	구성비 (%) Share (%)	2004년 연간 판매 개수 Top3의 타이틀 2004 top three sellers		
			1 위 First	2 위 Second	3 위 Third
액션 Action	16,186,071	32.1	전국무쌍 Samurai Warriors	메탈기어 솔리드 3 스네이크 이터 Metal Gear Solid 3 Snake Eater	패미콤 미니01 슈퍼마리오 형제 FAMICOM MINI 01 Super Mario Bros.
롤플레이팅 Role-playing	14,234,611	28.2	드래곤 퀘스트8 하늘과 바다와 대지와 자주밭은 공주 Dragon Quest 8	드래곤 퀘스트 V 천공의 신부 Dragon Quest V	포켓몬스터 에메랄드 Pokemon Emerald
스포츠 Sports	4,245,769	8.4	World Soccer Winning Eleven 8	World Soccer Winning Eleven 7 International World Soccer Winning Eleven 7 International	실황 파워풀 프로야구11 Jikkyou Powerful Pro Baseball 11
시뮬레이션 Simulation	3,818,752	7.6	실전 성인오락실용 슬롯머신 필승법! 복두의 권 Jissen Pach-Slot Hisshouhou! Hokuto no Ken	더비 스텔리언 04 Derby Stallion 04	SD 건담 G 제너레이션 SEED SD Gundam G Generation SEED
레이싱 Racing	2,278,518	4.5	그란투리스모4 GRAN TURISMO 4	마리오카트 더블대쉬!! Mario Kart: Double Dash!!	GRAN TURISMO4 프롤로그판 GRAN TURISMO 4 Prologue
격투 액션 Fighting action	2,062,918	4.1	드래곤볼Z2 Dragon Ball Z: Budokai 2	나루토 격투닌자대전3 Naruto: Gekito Ninja Taisen! 3	드래곤볼 Z 우공두극 Dragon Ball Z: Supersonic Warriors
시뮬레이션 롤플레이팅 Simulation role-playing	1,132,466	2.2	슈퍼로봇대전 MX Super Robot Wars MX	파이어 엠블렘 성마의 광석 Fire Emblem: The Sacred Stones	팬텀 브레이브 Phantom Brave
액션 롤플레이팅 Action role-playing	959,318	1.9	패미콤 미니05 젤다의 전설1 FAMICOM MINI 05 The Legend of Zelda	강철의 연금술사 날지 못하는 천사 Fullmetal Alchemist and the Broken Angel	커스텀 로보 배틀 레볼루션 Custom Robo
슈팅 Shooting	905,009	1.8	에이스 콧5 The Unsung War	기동전사 건담시드 끝나지 않은 내일로 Mobile Suit Gundam Seed: Never Ending Tomorrow	패미콤 미니 07 제비우스 FAMICOM MINI 07 Xevious
어드벤처 Adventure	854,059	1.7	슈퍼마리오 볼 Super Mario Ball	기동전사 건담시드 친구와 나와 전장에서 Mobile Suit Gundam Seed: Tomo to Kimi to Senjou de	ToHeart2
테이블 Table	835,839	1.7	모모타로 전철 USA Momotaro Densetsu USA	드래곤 퀘스트 파이널 판타지 in 이타다키 스트리트 Special Dragon Quest & Final Fantasy in Itadaki Street Special	모모타로 전철 12 서일본편도 있어요! Momotaro Densetsu 12
액션 어드벤처 Action adventure	791,284	1.6	젤다의 전설: 이상한 모자 The Legend of Zelda: The Minish Cap	젤다의 전설 4개의 검+ The Legend of Zelda: Four Swords Adventures	바이오 헤저드 Outbreak Resident Evil: Outbreak
퍼즐 Puzzle	616,292	1.2	뿌요뿌요피버 Puyopuyo Fever	패미콤 미니15 닥터 마리오 FAMICOM MINI 15 Dr.Mario	단어 퍼즐 모지짖탄 [PS2 the Best] Kotoba no Puzzle: Mojibittan (PlayStation2 the Best)
기타 Others	1,529,977	3.0	마리오파티 6 Mario Party 6	마리오파티5 Mario Party 5	포켓몬 콜로세움 Pokemon Colosseum
합계 Total	50,450,883	100.0			

※2004년 연간 판매 개수는 연간 Top 300 타이틀의 판매 개수의 합계치.
The number of titles sold in 2004 is equal to the year's total sales of top 300 titles.

제 12 장

게임 주변 시장의 동향

Chapter 12.

Trend of the Game-Related
Products Market

1. 네트워크 서비스 시장의 동향

Trend of network services market

(1) 네트워크 서비스 시장의 규모 Market scale of network services

	시장규모(금액) Market scale (amount)			
	2004	전년 대비 Year-on-year comparison (%)	2003	2002
고정통신 회선(인터넷분) Fixed communication line (for the internet)	5,005	120.1	4,167	3,670
이동통신 회선(인터넷분) Mobile communication line (for the internet)	17,439	107.5	16,217	12,614
인터넷 접속 Internet connection	7,610	106.3	7,160	7,112
네트워크 서비스 계 Total for network services	30,054	109.1	27,544	23,397

주석) 전년 대비는 2004년 수치를 2003년 수치로 나누어 산출.

Note) The Year-on-year comparison was made by dividing the 2004 value by the 2003 value.

단위(억엔)

Unit (100 million yen)

자료: (재)디지털컨텐츠협회

Source: Digital Content Association of Japan

(2) 주요 방송 서비스 가입자(계약자)수의 추이(각 년도 3월말 현재)

Change in the number of subscribers to major broadcasting services (as of the end of each March)

	가입자수(세대) Number of subscribers (households)					
	2004	전년대비 Year-on-year comparison (%)	2003	2002	2001	2000
케이블 TV(자유 방송을 실시하는 허가시설) CATV (authorized access broadcasting)	1,654	109.2	1,514	1,300	1,044	943
위성방송 Satellite broadcasting	NHK	1,200.9	1,157.7	1,116.4	1,062.1	1,006.9
	WOWOW	248.5	249.9	266.7	265.3	250.2
	SKY Perfect TV	352.3	338.3	304.2	261.8	182.3

주석) 전년 대비는 2004년 수치를 2003년 수치로 나누어 산출.

Note) The Year-on-year comparison was made by dividing the 2004 value by the 2003 value.

단위(만세대)

Unit (10,000 households)

자료: 「정보통신백서 2004년도판」 총무성 정보통신정책국

Source: "2004 WHITE PAPER: Information and Communications in Japan", the Information and Communications Policy Bureau, MIC

(3) 네트워크에 접속 가능한 가정용 하드웨어의 시장 규모 Market scale of network accessible household hardware

	시장규모(금액) Market scale (amount)			
	2004	전년대비 (%) Year-on-year comparison (%)	2003	2002
PC(하드웨어) Personal computer (hardware)	17,138	111.1	15,421	16,793
휴대전화 Mobile phone	33,542	89.3	37,544	26,102
카 내비게이션 시스템 Car navigation system	3,095	120.2	2,574	1,898

주석) 전년 대비는 2004년 수치를 2003년 수치로 나누어 산출.

Note) The Year-on-year comparison was made by dividing the 2004 value by the 2003 value.

단위(억엔)

Unit (100 million yen)

자료: 재단법인 디지털 콘텐츠 협회

Source: Digital Content Association of Japan

(4) 일반 가정에서의 PC 보급률의 추이(각 년도 3월말 현재)

Change in the diffusion rate of household personal computers (as of the end of each March)

2005	2004	2003	2002	2001	2000	1999
64.6	65.7	63.3	57.2	50.1	38.6	29.5

단위(%)

Unit (%)

자료: 「소비자 동향 조사 2005년도 3월 조사 결과」 ~내각부 경제사회종합연구소

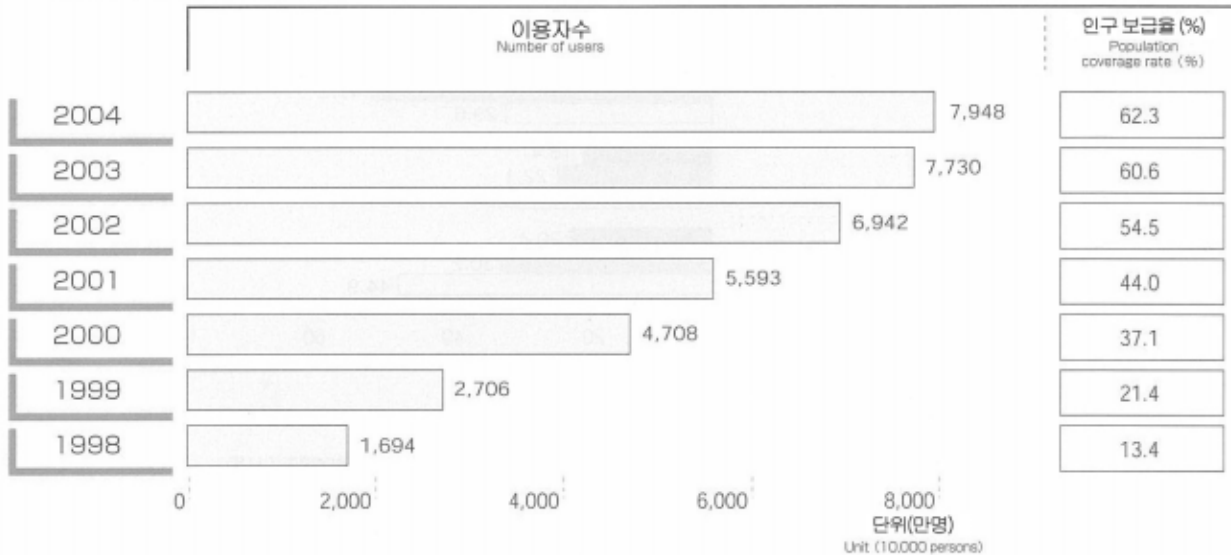
Source: "Consumer Confidence Survey of March 2005", Economic and Social Research Institute, Cabinet Office

2. 인터넷 보급 상황

Diffusion of the Internet

(1) 인터넷 이용자수 및 인구 보급률의 추이(각 년도 12월말 현재)

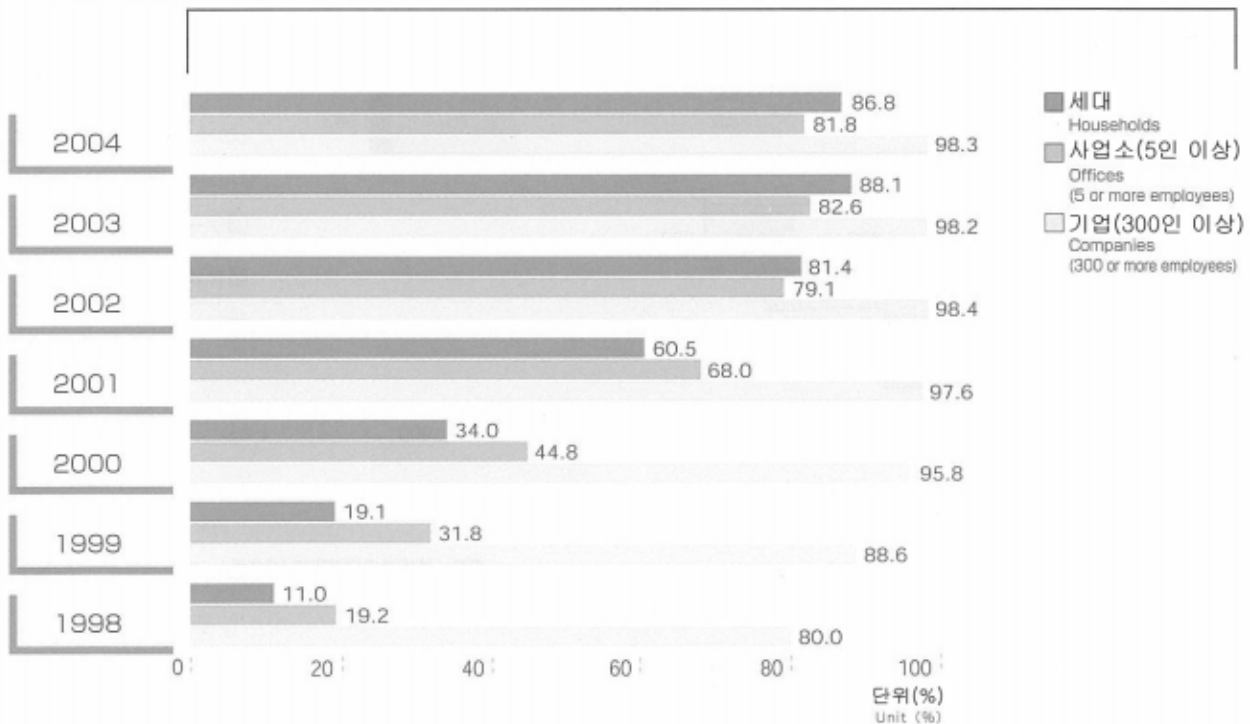
Change in the number of Internet users and population coverage rate (as of the end of each December)



자료: 「정보통신백서 2004년도판」~총무성 정보통신정책국
Source: "Communications Usage Trend Survey in 2004", the Information and Communications Policy Bureau, MIC

(2) 세대/사업소/기업에서의 인터넷 보급률의 추이(각 년도 12월말 현재)

Change in the diffusion rate of the Internet for households, offices and companies (as of the end of each December)



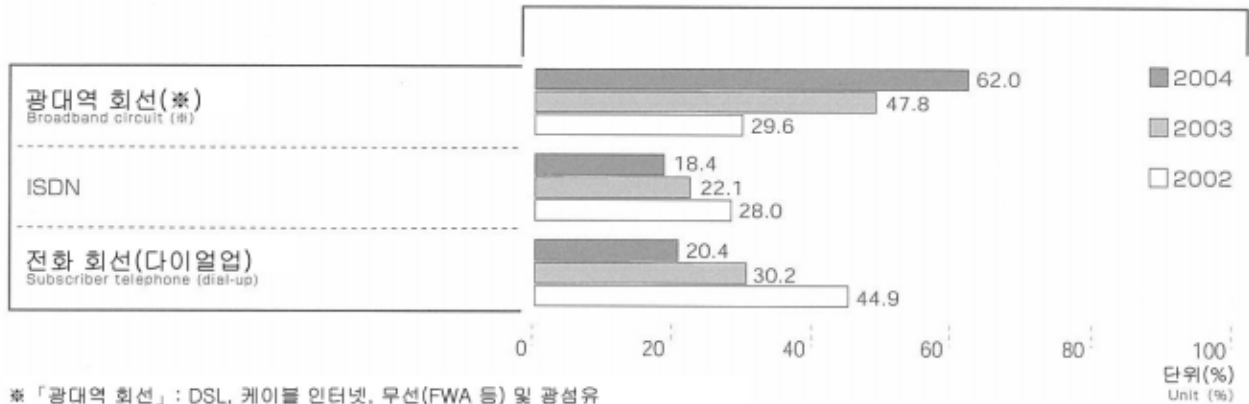
자료: 「정보통신백서 2004년도판」~총무성 정보통신정책국
Source: "Communications Usage Trend Survey in 2004", the Information and Communications Policy Bureau, MIC

3. 광대역 보급 상황

Diffusion of broadband

(1) 세대(주택)의 PC로부터 인터넷에 접속하는 방법

Access methods to the Internet at home via PCs



※ 「광대역 회선」: DSL, 케이블 인터넷, 무선(FWA 등) 및 광섬유

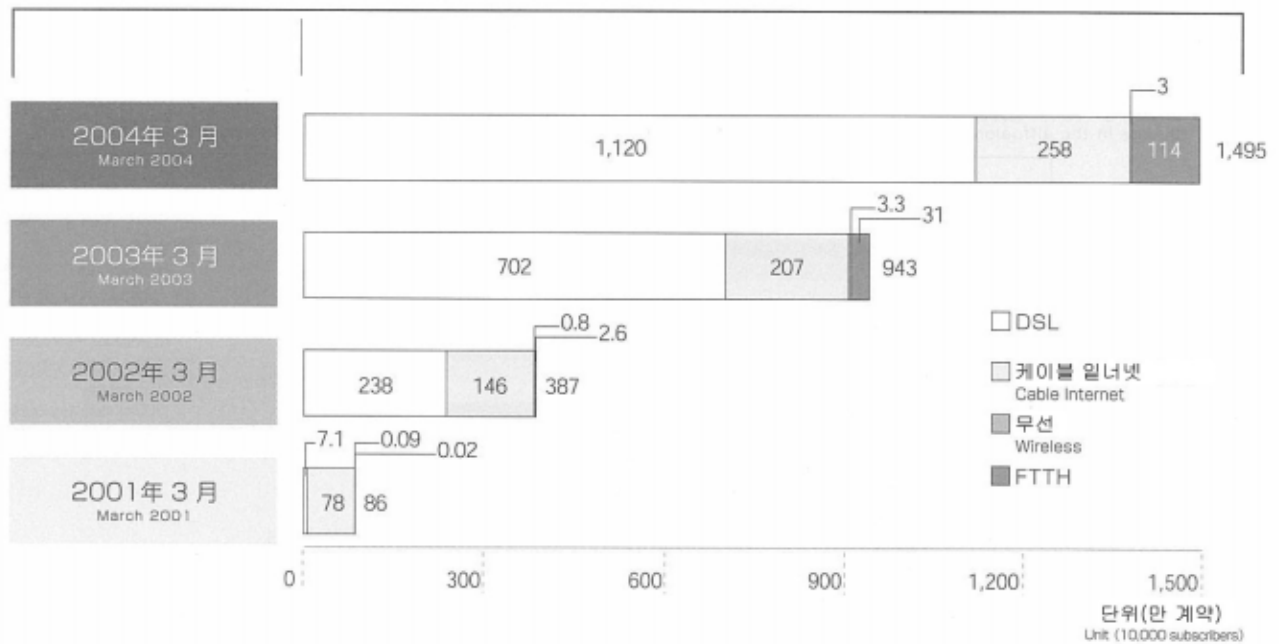
「Broadband circuit」: DSL, cable internet, wireless access (FWA, etc.) and fiber-optic cables.

자료: 「정보통신백서 2004년도판」~총무성 정보통신정책국

Source: "Communications Usage Trend Survey in 2004", the Information and Communications Policy Bureau, MIC

(2) 광대역 회선 계약수의 추이

Change in the number of subscribers to broadband services



자료: 「정보통신백서 2004년도판」~총무성 정보통신정책국

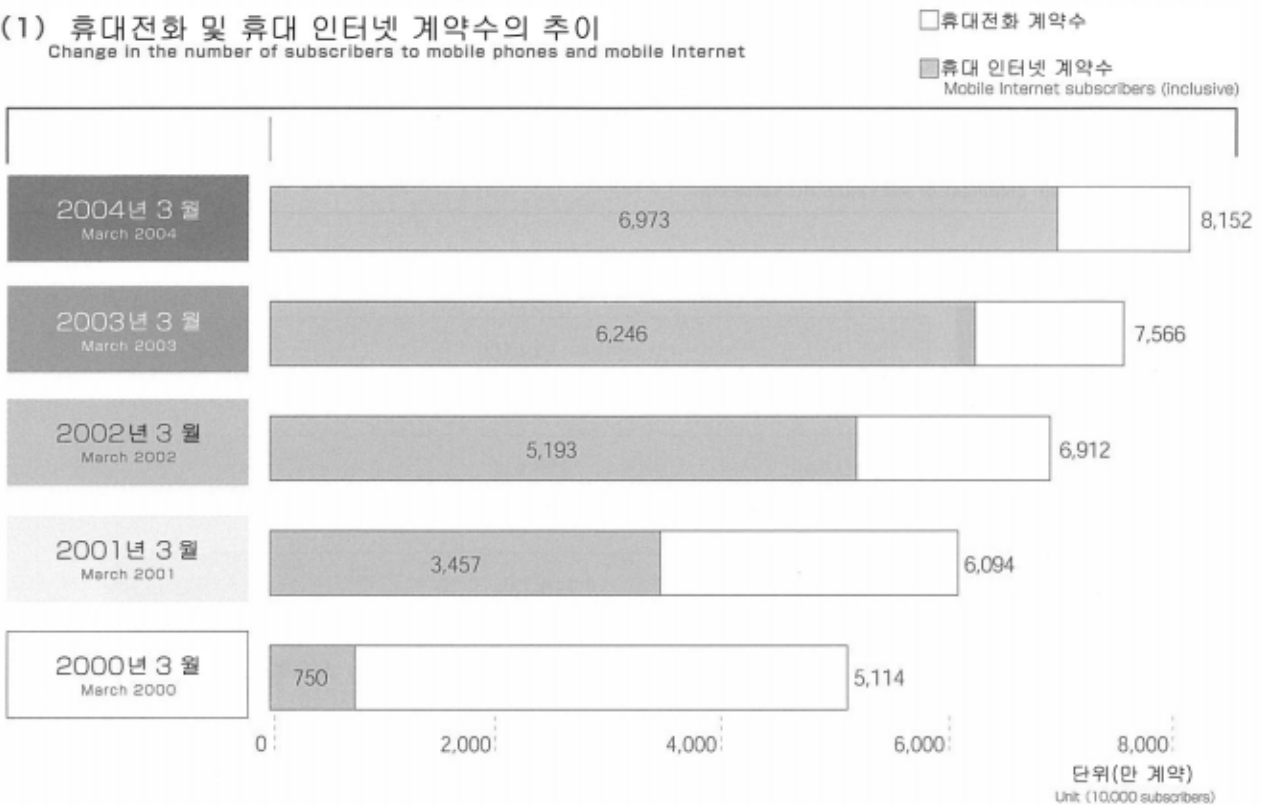
Source: "2004 WHITE PAPER: Information and Communications in Japan", the Information and Communications Policy Bureau, MIC

4. 휴대 인터넷 보급 상황

Diffusion of mobile Internet

(1) 휴대전화 및 휴대 인터넷 계약수의 추이

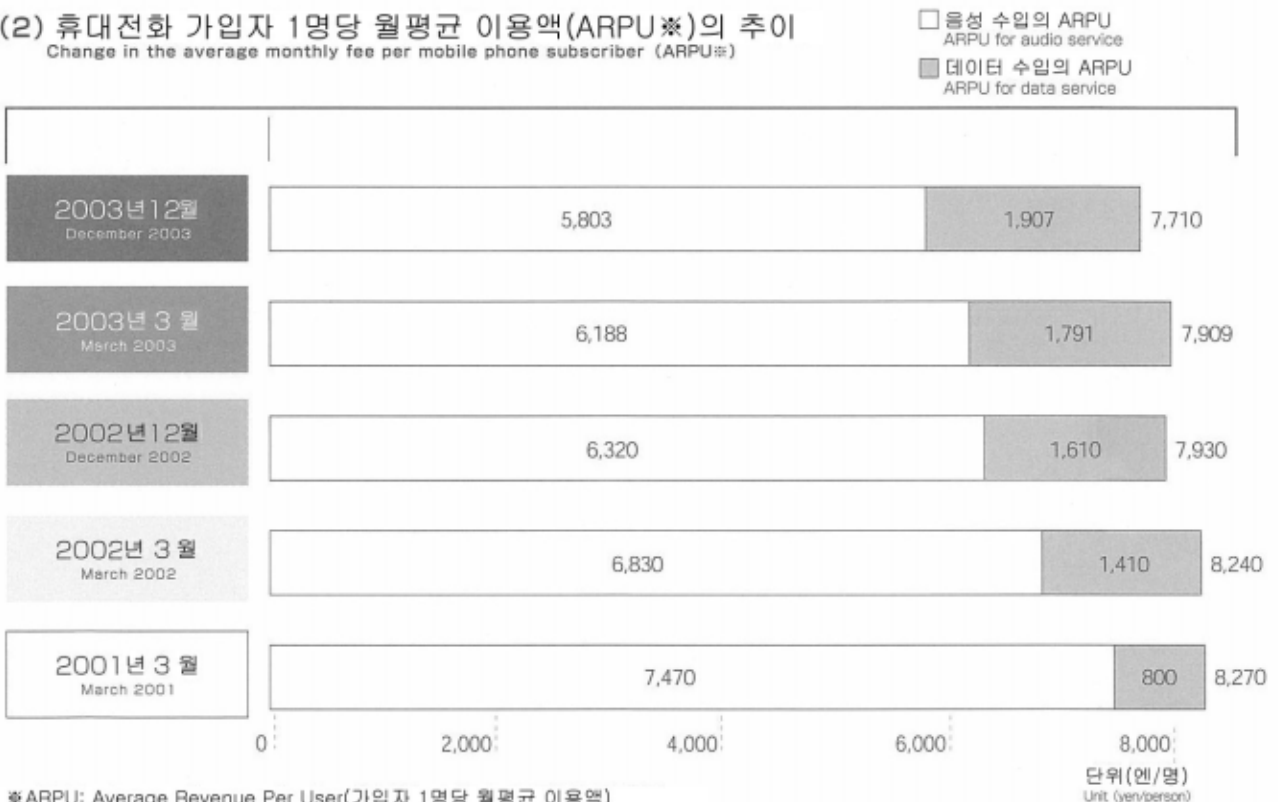
Change in the number of subscribers to mobile phones and mobile Internet



자료: 「정보통신백서 2004년도판」~총무성 정보통신정책국
Source: "2004 WHITE PAPER: Information and Communications in Japan", the Information and Communications Policy Bureau, MIC

(2) 휴대전화 가입자 1명당 월평균 이용액(ARPU※)의 추이

Change in the average monthly fee per mobile phone subscriber (ARPU※)



※ARPU: Average Revenue Per User(가입자 1명당 월평균 이용액)
※ ARPU: Average Revenue Per User (or the average monthly fee per mobile phone subscriber)

주석) 수치는 NTT DoCoMo, KDDI(au), Vodafone이 제공하는 휴대폰 서비스에서의 ARPU의 평균을 산출한 것.
Note) The figure is the average ARPU for mobile phone services provided by NTT DoCoMo, KDDI (au) and Vodafone.

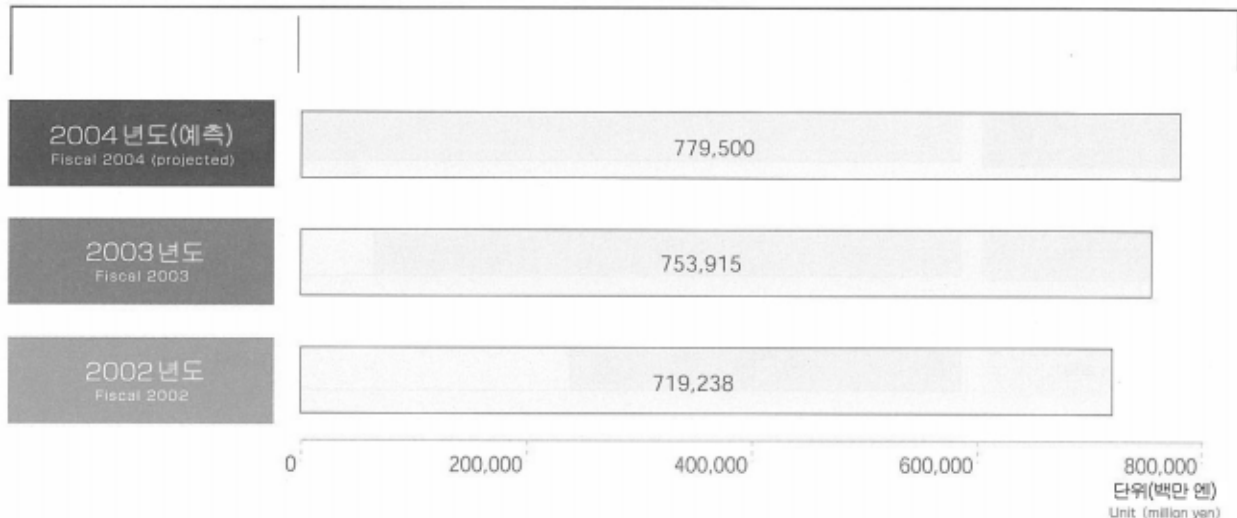
자료: 「정보통신백서 2004년도판」~총무성 정보통신정책국
Source: "2004 WHITE PAPER: Information and Communications in Japan", the Information and Communications Policy Bureau, MIC

자료: 『2003년 PC 소프트웨어 시장동향조사보고서』
(재단법인 일본 퍼스날 컴퓨터 소프트웨어 협회) 인용

The data were quoted from "PC SOFTWARE MARKET TREND IN JAPAN 2003"
(Japan Personal Computer Software Association)

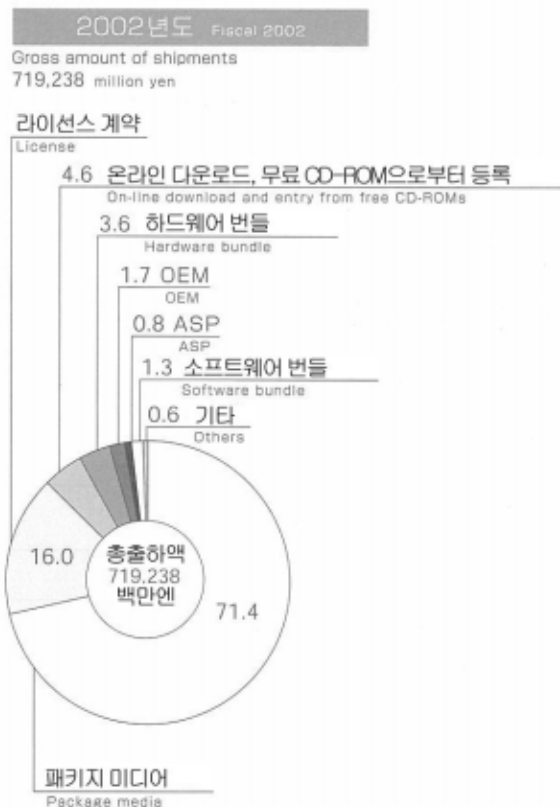
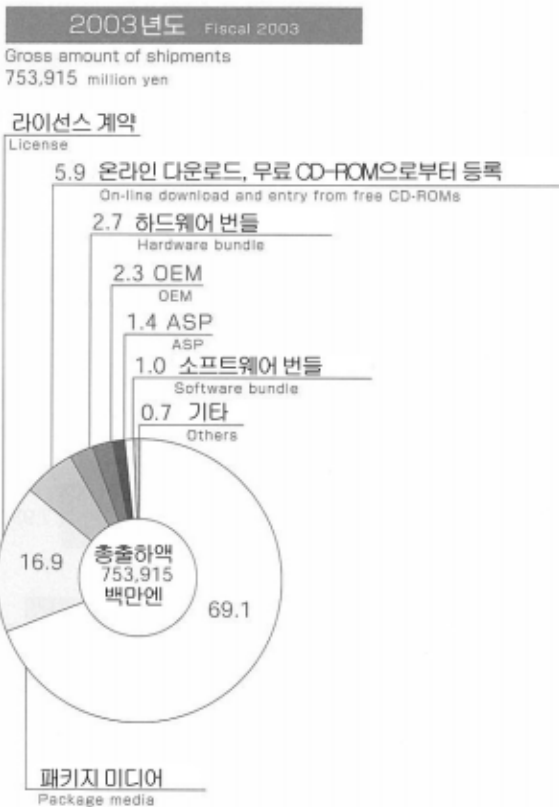
(1) PC 패키지 소프트웨어의 일본 내 총출하 금액

Gross domestic shipment of packaged PC software



(2) 패키지 소프트웨어 공급 형태의 구성비 변화

Change in breakdown of software distribution methods



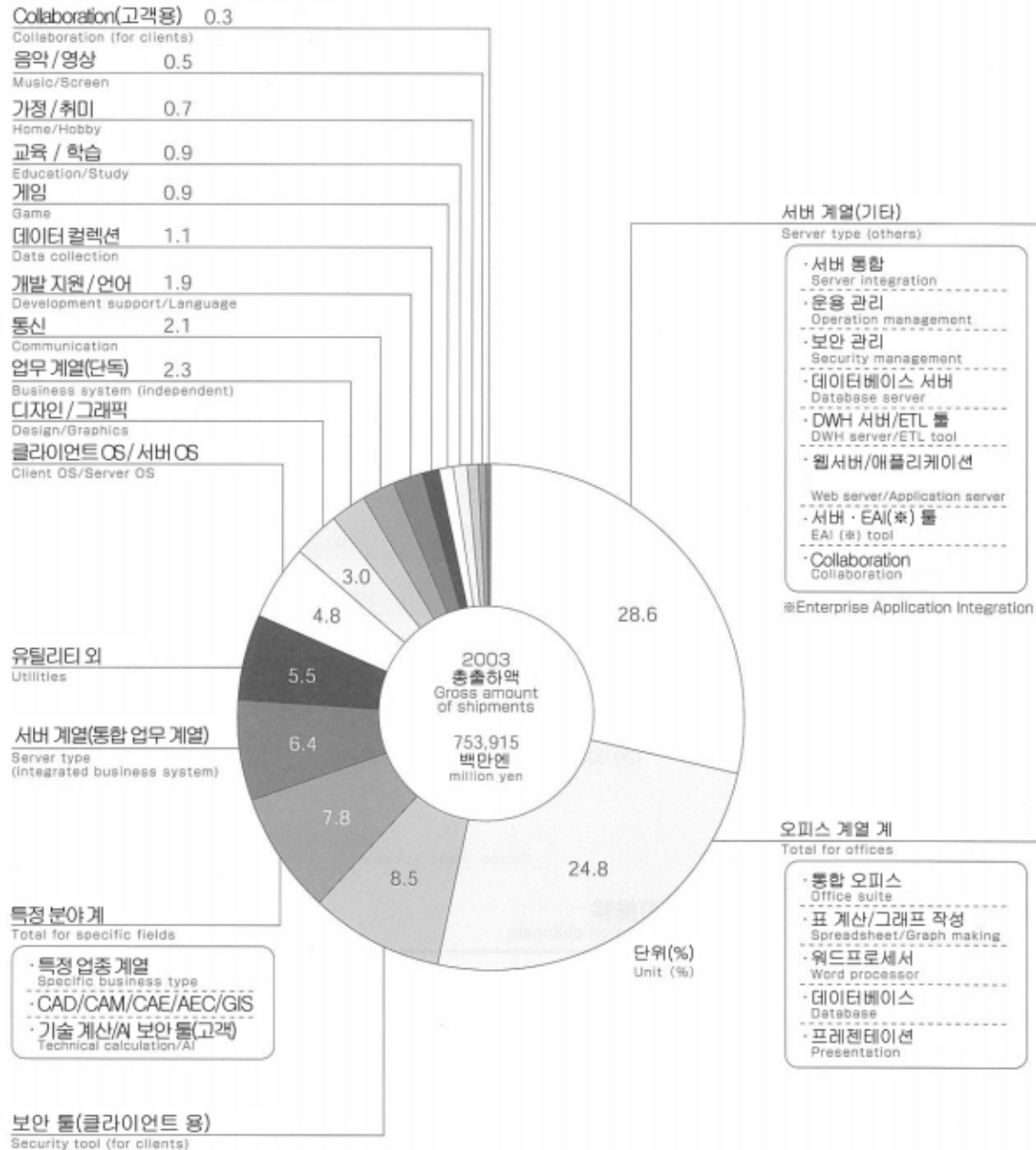
단위(%)
Unit (%)

단위(%)
Unit (%)

주석) 2002년도의 수치가 전년도 동 조사에서 공표한 수치와 다르다.
이는 금년도부터 조사 방법을 변경하여 2002년도 실적을 재조사하였기 때문이다.

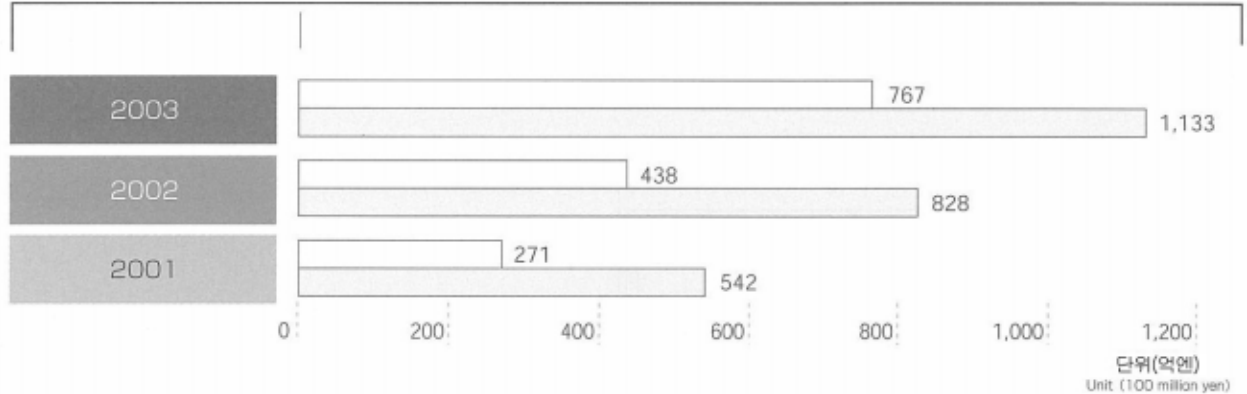
Note) The figure for 2002 is different from that publicized in the previous year because the research method was modified and the 2002 value was reexamined.

(3) 카테고리별 패키지 소프트웨어의 출하 상황
Packaged software shipments by category



(1) 인터넷 콘텐츠 시장 규모의 추이

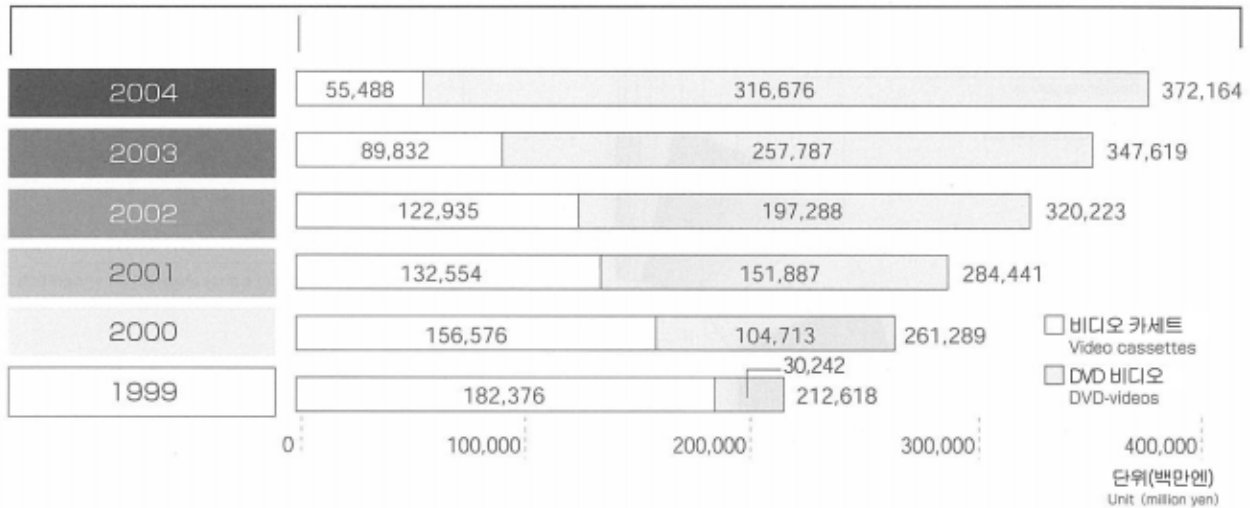
Change in the scale of Internet content market



자료: 「정보통신백서 2004년도판」 ~총무성 정보통신정책국
Source: "2004 WHITE PAPER: Information and Communications in Japan", the Information and Communications Policy Bureau, MIC

(2) 비디어 소프트웨어 매출액의 추이

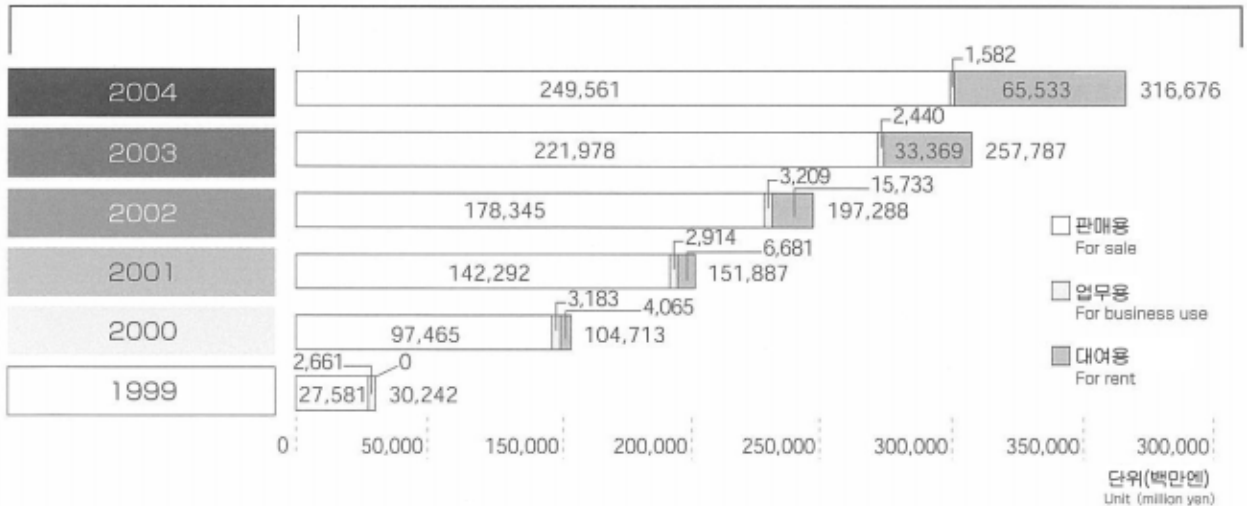
Change in the sales of video software



자료: 「JA 통계 조사보고서」 ~(사)일본영상소프트웨어협회
Source: "Video Software Statistical Survey Report", Japan Video Software Association

(3) DVD 비디오의 루트별 매출액의 추이

Change in the sales of DVD-video by distribution channels



자료: 「JA 통계 조사보고서」 ~(사)일본영상소프트웨어협회
Source: "Video Software Statistical Survey Report", Japan Video Software Association

※ 일본어만 표기 Only in Japanese

자료: 「2005 출판 지표 연보」
(사)전국출판협회/출판과학연구소

The data were referred to "2005 Shuppan Shihyo Nenpo"
(The Research Institute for Publications,
The All Japan Magazine and Book Publisher's and Editor's Association).

(1) 게임 전문 잡지의 발행 부수/발행액의 추이

		발행부수				발행금액			
		2004 년도	전년대비 (%)	2003 년도	2002 년도	2004 년도	전년대비 (%)	2003 년도	2002 년도
본 지	게임 종합	1,839	86.5	2,125	2,392	6,915	86.6	7,988	9,120
	닌테도 계열	314	109.0	288	243	1,749	117.5	1,489	1,248
	SEGA 계열	—	—	—	—	—	—	—	—
	SCE 계열	1,217	96.9	1,256	1,380	5,843	101.8	5,740	6,257
	PC	—	—	58	87	—	—	506	733
	미소녀	647	85.5	757	781	5,397	88.5	6,095	6,063
	기타	382	104.4	366	374	3,079	107.4	2,868	2,875
	소계	4,398	90.7	4,851	5,257	22,983	93.1	24,685	26,296
주간	348	124.7	279	352	2,537	99.9	2,539	2,870	
Mook	605	111.4	543	450	6,466	114.3	5,658	4,358	
합계	5,351	94.3	5,673	6,059	31,986	97.3	32,882	33,524	

단위(만권) 단위(백만엔)

(2) 2004년 게임 공략본 Best10

순위	서적명	대응기종	출판사	세포함가(엔)	발행년월
1	드래곤 퀘스트8: 하늘과 바다와 대지와 저주받은 공주	플레이스테이션 2	슈에이사	1,200	04.12
2	포켓몬스터 파이어 레드 / 리프 그린 공식적인 완전 정복 가이드	겜보이 어드밴스	Media Factory	798	04. 3
3	포켓몬스터 파이어 레드 / 리프 그린 공식적인 완전 정복 가이드	겜보이 어드밴스	마이니치커뮤니케이션즈	893	04. 3
4	전국무쌍 완벽 가이드(상권/하권)	플레이스테이션 2	KOEI	(상) 1,470 (하) 1,680	(상) 04.2 (하) 04.3
5	드래곤 퀘스트5: 천공의 신부	플레이스테이션 2	슈에이사	1,000	04. 3
6	폭맨 에그제4: 토너먼트 레드선 & 토너먼트 블루선 공식 가이드북	겜보이 어드밴스	CAPCOM 발행, Enterbrain 발매	1,155	03.12
7	포켓몬스터 파이어 레드 / 리프 그린 포켓몬대백과	겜보이 어드밴스	Enterbrain	840	04. 3
8	쿠무자3 완벽 공략집	플레이스테이션 2	CAPCOM 발행, Enterbrain 발매	1,470	04. 3
9	Derby Stallion 04 전서	플레이스테이션 2	Enterbrain	1,575	04. 6
10	유희왕 오피셜 카드 게임 듀얼 몬스터즈 공식 가이드 카탈로그 the Valuable Book(7)	—	슈에이사	900	04. 8

12-5

게임 주변 시장의 동향
Trend of the Game-Related Products Market

오락기기 시장의 동향 Trend of Amusement Instrument Market

		2003년도 Fiscal 2003	전년대비(%) Year-on-year comparison (%)	2002년도 Fiscal 2002	2001년도 Fiscal 2001	2000년도 Fiscal 2000
영업용 비디오 게임기 판매액 (하드웨어+소프트웨어) Sales of commercial videogame instruments (hardware + software)		350	154.2	227	245	283
영업용 음악 게임기 판매액 (하드웨어+소프트웨어) Sales of commercial music game instruments (hardware + software)		34	100.0	34	49	66
(참고) 기타 영업용 오락기기 (Reference) Other commercial amusement instruments	크레인+기타 경품 제공기 Crane and other giveaway offering machines	168	136.6	123	107	112
	메달 게임 Medal games	374	138.0	271	223	243
	어뮤즈먼트 벤더 Amusement vendors	185	98.4	188	180	131
	경품류 Giveaways	406	116.3	349	246	229
	기타 Others	123	79.9	154	151	137
영업용 오락기기 전체 Commercial amusement instruments as a whole		1,640	121.9	1,345	1,202	1,202

주석) 전년 대비는 2003년 수치를 2002년 수치로 나누어 산출.

Note) The Year-on-year comparison was made by dividing the 2003 value by the 2002 value.

단위(억엔)

Unit (100 million yen)

자료: 「오락 산업계 실태 조사보고서 2003년도판」
(사)일본어뮤즈먼트머신공업협회
(사)전일본어뮤즈먼트시설영업자협회연합회
일본SC유원협회

Source: "Survey report on the amusement industry 2003"
Japan Amusement Machinery Manufacturers Association,
All Nippon Amusement Machine Operator's Union and
Nihon Shopping Center Amusement Park Operator's Association