「ゲーム産業白書Decade」を販売開始

報道関係者各位

平成２３年１２月２０日
株式会社クロス・マーケティング
（東証マザーズ 3629）

「ゲーム産業白書Decade」を販売開始

～10年間で何がなぜ変わった？今、ゲームビジネスに何が
起きている？・・・2015年までを「読む」～
家庭用ゲーム・ソーシャルゲーム・スマートフォンの現状と近未来像

■■ 要約 ■■

マーケティングリサーチを行う株式会社クロス・マーケティング（代表取締役社長 五十嵐 幹 東京都中央区）は、テレビゲームを中心とするデジタルエンタテインメント産業にフォーカスした、情報提供を手がける株式会社メディアクリエイト（代表取締役 細川 敦 東京都千代田区）が発行した調査資料「ゲーム産業白書Decade 」の販売を開始しました。

詳細ページ： http://www.cross-shop.jp/shop/goods/$/id/8255/

■■ CONTENTS ■■

Chapter1 総論

◆ユーザー体験を実現する「価値総和」の極大化
(株)メディアクリエイト 代表取締役 細川 敦

◆つくりたい情熱、育てるカルチャー
元（株）ソニー・コンピュータエンタテインメント会長
元（株）ソニー・ミュージックエンタテインメント社長
現（株）247ミュージック会長 丸山 茂雄氏

Chapter2 経営・産業

◆「経験値」をリセットして原点回帰を
～その中で変えない「カプコンらしさ」～
(株)カプコン 取締役 専務執行役員
コンシューマゲーム事業管掌 一井 克彦氏

◆次の2周目は時代の先取り感が不可欠
(株)バンダイナムコゲームス 代表取締役副社長 鵜之澤 伸氏

◆せめぎ合うハイエンドとカジュアルゲームそこにチャンスと強みがある
(株)コナミデジタルエンタテインメント 副社長 CS事業統括 榎本 真司氏

◆進む地産地消、第4の市場開拓へ
(株)セガ 常務取締役 海外リージョン統括本部長
兼 コンシューマ事業担当 鶴見 尚也氏

◆いずれ垣根が消失するソーシャルと家庭用ゲーム
ジンガジャパン(株) 代表取締役社長CEO 松原 健二氏

◆豊富な「種」を活かすゲーム体験の創出とインタラクティブの普遍性
(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント ワールドワイド・スタジオ
プレジデン
吉田 修平氏

◆北米のFacebookユーザーは2億人に！
～コンソールは今やゲームの一部、広義のマルチプラットフォーム戦略が重要～
(株)エイジテック 代表取締役社長 入江 秀明氏

Chapter3 市場動向

01 ハード・ソフトの関係から見る市場の移り変わり
02 ユーザーの性質と消費行動の特徴
03 中古市場の動向

Chapter4 参入障壁/小規模タイトルの性質

01 サードパーティのゲーム市場に対する参入障壁の起伏
02 販売本数5万本未満のタイトルの動向

Chapter5 同業種間競争

01 メーカーの参入状況の推移から見る同業種間競争の変化
02 主要メーカーの動向から見る同業種間競争の変化

Chapter6 専門分野I（宣伝・流通）

「攻め」の宣伝でゲームを業界の外に出す
(株)カプコン CS事業統括 CS営業推進部 パブリシティ企画推進室長 兼
キャラクター・コンテンツ事業統括 出版編集室長 兼
編集・企画チーム長 萩原 良輔氏

◆店舗はゲーム産業を支え、守る、縁の下の力持ち
(株)テイツー 代表取締役社長 堀 久志氏

◆テレビゲーム流通の変遷から見た業界勢力図
(株)セガ 執行役員 国内リージョン統括本部 国内CS事業部 事業部長
兼 国内営業部 部長 野本 章氏

Chapter7 専門分野II（クリエイター・ミドルウェア）

◆明日のヒラメキがゲームに新風を吹き込む
(株)マーベラスAQL 執行役員 コンシューマ事業部 副事業部長
はしもと よしふみ氏

◆いつだって大変。すくむことなく前進、ただし学べ！
(株)サイバーコネクトツー 代表取締役社長 兼 ディレクター 松山 洋氏

◆進化するゲーム、変化するミドルウェアの役割
～ミドルウェアから見たゲームの10年と今後～
(株)CRI・ミドルウェア 代表取締役専務CTO 押見 正雄氏

Chapter8 専門分野III（ソーシャル・有識者）

◆インセンティブ設計が鍵となるソーシャルゲーム
(株)ループス・コミュニケーションズ 代表取締役社長 斉藤 徹氏(監修)
(株)ループス・コミュニケーションズ ソーシャルメディアコンサルタント 岡村 健右氏

◆新しいレジャー市場を創造したソーシャルゲーム
三菱UFJモルガン・スタンレー(株) シニアアナリスト 荒木 正人氏

◆誰がイノベーションを「わかる」のか
国際大学 GLOCOM研究員 助教 井上 明人氏

Chapter9 ユーザーの変化と市場予測

01 ハードユーザー属性
02 ユーザー意識
03 需要予測と未来像

Chapter10 技術から見たゲーム開発の変遷

ソフトウェア開発視点で俯瞰したゲーム業界の変遷
(株)スクウェア・エニックス チーフ・テクノロジスト CEDEC運営委員会 委員長
吉岡 直人氏

Column

巻末資料
機種別歴代販売本数Best50

■■ 概要 ■■

商 品 名：ゲーム産業白書Decade
発 刊 日：2011年11月28日
発 行：株式会社メディアクリエイト
販 売：株式会社クロス・マーケティング
判 型：A4/264ページ製本
価 格：CD-ROM 58,000円 （税抜 55,239円＋消費税2,761円）別途送料500円
製本 128,000円 （税抜121,905円＋
詳細ページ: http://www.cross-shop.jp/shop/goods/$/id/8255/

【お申し込み方法】
上記URLよりお申し込みください。

■■ 株式会社クロス・マーケティングについて ■■

株式会社クロス・マーケティングは、国内150万人超の大規模モニターを軸に、生活者の「生」の声を、主にインターネットを活用して収集するマーケティングリサーチ会社です。
生活者の嗜好の多様化や、商品サイクルの短期化に対応するため、ネットリサーチの優位性である「スピード」「コスト」に加え、「品質」を最大限に重視したリサーチサービスを展開しています。
調査企画から設計、実査、集計・分析レポートまで、マーケティングリサーチに関するあらゆるサービスをトータルにサポートいたします。

■■ 株式会社クロス・マーケティング 会社概要 ■■

名称：株式会社クロス・マーケティング
本社所在地：東京都中央区銀座8丁目15番2号 銀座COMビル6Ｆ
代表者：代表取締役社長 五十嵐 幹
設立：2003年4月
URL：http://www.cross-m.co.jp/

■■ 本件に関するお問い合わせ先 ■■

株式会社クロス・マーケティング
Cross Shop 販売窓口担当
Tel： 03-3549-1319
Fax： 03-5565-1555
Mail： cs-info@cross-m.co.jp
Facebook ⇒ http://www.facebook.com/crossshop.jp
twitter ⇒ http://twitter.com/cross_CS

Generated by ぷれりりプレスリリース
https://www.prerele.com