

## 【CESA ゲーム産業広報冊子 編集パートナー公募について】

2024.02.29

CESA 事務局

### 【制作の背景と目的】

ゲーム産業の PR を目的に、その優位性をデータで可視化し、会員個社の活動もトピックスとして特集、さらに各種データソースとして活用頂けるツールとしての側面も担う冊子を目指す。

近年グローバルに急速に拡大するゲーム産業の動向を、より多くの人たちに解りやすく説得性を持つ情報を踏まえて制作。国内ゲーム産業の置かれた状況やグローバル市場、国内他産業との比較なども取り入れ、網羅的に国内ゲーム産業の影響力に関する周辺理解を高めることとする。

### 【課題】

既存の CESA 白書に代わる業界の PR 冊子・データブックとして刷新する必要がある、台割構成から 0 ベースで組み直しを行う。狙うターゲットと訴求項目（必要とされる内容）を整理する必要がある、台割／編集内容については CESA の編集会議(広報 PR 部会)と編集会社により協議しながら進める予定。

情報ソースとして会員社からのトピックス、各種データを組み合わせて編集を行う必要がある（次年度以降は必要な情報の独自調査も検討）

### 【訴求ターゲット】

「全ての人に解りやすく」を前提に、主に記事面では学生や一般でも分かるものにする。

- ・メディア（他産業に劣らないトピック・データ発信）
- ・業界関係者／業界内の共通数値分析
- ・関連ステークホルダー（行政・研究など）
- ・学生（ゲーム産業への流入を目的に PR）

## 【必要な項目】

ヒト・モノ・コトの観点で産業全般を俯瞰することが重点項目となるため、下記の内容を取り入れる編集内容とする。

### ○市場データ

- ・国内雇用に関する人側面での産業影響
- ・国内他産業と比較した際の内需拡大と外貨獲得の業界プレゼンスの把握
- ・グローバル市場における日本の置かれた立ち位置
- ・グローバル市場の動向

### ○業界トピック

- ・上記分析を踏まえた最新トレンドやトピックなどの状況(場合により単年での特集など)

※トピックにおいては、編集会議や会員企業の情報を踏まえ記事化する

### ○活動報告

- ・CESAの活動報告(東京ゲームショウやCEDECなど)
- ・CESAの独自調査報告(学生調査、クリエイター調査) ※データは別途提供いたします。

※市場データで欲しい情報/今後の編集会議を経て逐次検討を行うため、あくまでもイメージとして列記いたします。

- ① 産業統計(全体、コンソール、モバイル、PC、サプライヤーなど)
- ② 雇用統計(人数・賃金・周辺産業)
- ③ 国内他産業との比較
- ④ 海外産業の動向と比較 その他 単での特集

## ■台割例

業界広報誌(台割例)  
(CESAアニュアルレポート)

業界トピックス (各社IR・CSR活動内容)
市場データサマリ
ゲーム市場概況
CESA活動 TGS・ゲーム大賞 CEDEC ガイドライン 啓発
主要調査 一般生活者 学生調査 クリエイター実態調査
市場データ詳細(抜粋) 奥付

#### 【発行時期】

・2024年8月発刊予定

※データ版での発刊を予定

#### 【その他】

・発刊方式／基本はトピックやサマリーを網羅した無償データ版の展開(サマリー版)とし、各種データの詳細を載せたフルデータ有償版も検討(会員には無償配布)

※有償版の対象は研究、学生、行政などと想定。フルデータ版の価格は要検討

・業界分析や市場データ分析などは全て独自調査とせず、他の調査データなどは積極的に引用する

・業界内情報はCESA会員向けにアンケート実施やIR情報の活用などを行う。

#### 【公募参加について】

期間：2024年3月1日(金)～12日(日)17:00まで必着

方法：電子メールによるPDFによる提出

※提出先 担当 横戸 [yokoto@cesa.or.jp](mailto:yokoto@cesa.or.jp)

#### 提出書類

- ①上記編集係る編集ならびに外部データ購入を踏まえた見積もり
- ②上記、編集に必要な項目を踏まえたリニューアル企画書
- ③発刊までのスケジュール案

以上