

定 款

平成 8年 8月 20日制定

平成13年 9月 11日改訂

平成14年 7月 3日改訂

平成16年12月 8日改訂

平成18年 7月 25日改訂

社団法人コンピュータエンターテインメント協会

社団法人コンピュータエンターテインメント協会定款

第1章 総 則

(名 称)

- 第 1 条 本会は、社団法人コンピュータエンターテインメント協会
(英文名 COMPUTER ENTERTAINMENT SUPPLIER'S ASSOCIATION。
略称「CESA」と称する。

(事務所)

- 第 2 条 本会は、主たる事務所を東京都港区に置く。
2 本会は、理事会の議決を得て、必要な地に支部を置くことができる。

(目 的)

- 第 3 条 本会は、コンピュータエンターテインメント産業（主として家庭において、コンピュータ等で人々が遊び楽しむソフトウェア及び関連商品、サービスの供給。以下同じ）に関する調査及び研究、普及及び啓発等を行うことにより、コンピュータエンターテインメント産業の振興を図り、もって我が国産業の健全な発展及び国民生活の向上に寄与することを目的とする。

(事 業)

- 第 4 条 本会は、前条の目的を達成するため、次の事業を行う。
- (1) コンピュータエンターテインメント産業に関する調査及び研究
 - (2) コンピュータエンターテインメント産業に関する普及及び啓発
 - (3) コンピュータエンターテインメント産業に関する展示会、研修会、研究会等の開催
 - (4) コンピュータエンターテインメント産業に関する内外関係機関等との交流及び協力
 - (5) 前各号に掲げるもののほか、本会の目的を達成するために必要な事業

第2章 会 員

(種 別)

- 第 5 条 本会の会員は、正会員及び賛助会員とし、正会員をもって民法上の社員とする。
- 2 正会員は、コンピュータエンターテインメントソフトウェアの開発若しくは制作販売又はコンピュータエンターテインメントソフトウェアを利用するために必要なオンライン環境の提供若しくはそれに伴うサービスの供給に関する事業を営む法人及び個人並びにこれらの者を構成員とする団体とする。
 - 3 賛助会員は、前項に該当しないもので、本会の目的に賛同し、その事業に協力しようとするものとする。

(入 会)

- 第 6 条 本会の会員になろうとするものは、別に定める入会申込書を会長に提出し、理事会の承認を得なければならない。
- 2 法人又は団体たる会員にあっては、法人又は団体の代表者として本会に対してその権利を行使する1人の者（以下「会員代表者」という。）を定め、会長に届け出なければならない。
 - 3 会員代表者を変更した場合は、速やかに別に定める変更届を会長に提出しなければならない。

(入会金及び会費)

- 第 7 条 会員は、総会において別に定める入会金及び会費を納入しなければならない。

(退 会)

- 第 8 条 会員が本会を退会しようとするときは、別に定める退会届を会長に提出しなければならない。
- 2 会員が次の各号のいずれかに該当するときは、退会したものとみなす。
 - (1) 後見開始又は補佐開始の審判を受けたとき。
 - (2) 死亡し、又は失踪宣告を受けたとき。

(3) 法人又は団体が解散し、又は破産したとき。

(4) 会費を納入せず、督促後なお会費を1年以上納入しないとき。

(除 名)

第 9 条 会員が次の各号のいずれかに該当するときは、総会において正会員総数の3分の2以上の議決を得て、これを除名することができる。

(1) 本会の定款又は規則に違反したとき。

(2) 本会の名誉をき損し、又は本会の目的に反する行為をしたとき。

2 前項の規定により会員を除名する場合は、当該会員にあらかじめ通知するとともに、除名の議決を行う総会において、当該会員に弁明の機会を与えなければならない。

(会員資格の喪失に伴う権利及び義務)

第 10 条 会員が前2条の規定によりその資格を喪失したときは、本会に対する権利を失い、義務を免れる。ただし、未履行の義務は、これを免れることができない。

2 本会は、会員がその資格を喪失しても、既に納入した会費その他の拠出金品は返還しない。

第3章 役員

(種類及び定数)

第 11 条 本会に、次の役員を置く。

(1) 理事 25人以上30人以内

(2) 監事 2人以上

2 理事のうち、1人を会長、1人以上4人以内を副会長、1人を専務理事、1人以上5人以内を常任理事とする。

(選 任)

第 12 条 理事及び監事は、総会において、正会員（法人又は団体の場合にあつては、会員代表

者とする。以下同じ。)のうちから選任する。ただし、特に必要があると認められる場合は、理事にあつては16人、監事にあつては2人を限度として、正会員以外の者を理事又は監事に選任することを妨げない。

- 2 総会が招集されるまでの間において、補欠又は増員のため理事又は監事を緊急に選任する必要があるときは、前項の規定にかかわらず、理事会の議決を得て、これを行うことができる。この場合においては、当該理事会開催後最初に開催する総会において承認を受けなければならない。
- 3 会長、副会長、専務理事及び常任理事は、理事会において理事の互選により定める。
- 4 理事及び監事は、相互に兼ねることができない。

(職 務)

第13条 理事は、理事会を構成し、業務の執行を決定する。

- 2 会長は、本会を代表し、業務を統轄する。
- 3 副会長は、会長を補佐して、業務を掌理し、会長に事故があるとき又は会長が欠けたときは、理事会においてあらかじめ定めた順序により、その職務を代行する。
- 4 専務理事は、会長及び副会長を補佐して、業務を総括する。
- 5 常任理事は、理事会から特に委任された事項を処理する。
- 6 監事は、民法第59条の職務を行う。

(任 期)

第14条 役員任期は、2年とする。ただし、再任を妨げない。

- 2 補欠又は増員により選任された役員任期は、前項本文の規定にかかわらず、前任者又は他の現任者の残任期間とする。
- 3 役員は、辞任又は任期満了の後においても、後任者が就任するまでは、その職務を行わなければならない。

(解 任)

第15条 役員が次の各号のいずれかに該当するときは、総会において正会員総数の3分の2以上の議決を得て、当該役員を解任することができる。

(1) 心身の故障のため職務の執行に堪えないと認められるとき。

(2) 職務上の義務違反その他役員たるにふさわしくない行為があると認められるとき。

- 2 前項第2号の規定により解任する場合は、当該役員にあらかじめ通知するとともに、解任の議決を行う総会において、当該役員に弁明の機会を与えなければならない。

(報 酬)

第16条 役員は、無報酬とする。ただし、常勤の役員については、理事会の同意を得て、報酬を支給することができる。

第4章 会 議

(種 別)

第17条 本会の会議は、総会、理事会及び幹部会とし、総会は、通常総会及び臨時総会とする。

(構 成)

第18条 総会は、正会員をもって構成する。

2 理事会は、理事をもって構成する。

3 幹部会は、会長、副会長、専務理事及び常任理事をもって構成する。

4 監事は、理事会及び幹部会に出席して意見を述べることができる。

(権 能)

第19条 総会は、この定款に別に定めるもののほか、本会の運営に関する重要事項を議決する。

2 理事会は、この定款に別に定めるもののほか、次の事項を議決する。

(1) 総会の議決した事項の執行に関すること

(2) 総会に附議すべき事項

(3) その他総会の議決を要しない業務の執行に関する事項

3 幹部会は、理事会から委任された事項及び緊急に処理すべき事項を審議する。

(開 催)

第20条 通常総会は、毎年1回以上開催する。

2 臨時総会は、次の各号のいずれかに該当する場合に開催する。

(1) 理事会が必要と認めたとき。

(2) 正会員総数の5分の1以上から会議の目的たる事項を示して請求があったとき。

(3) 監事の全員から会議の目的たる事項を示して請求があったとき。

3 理事会は、次の各号のいずれかに該当する場合に開催する。

(1) 会長が必要と認めたとき。

(2) 理事現在数の3分の1以上から会議の目的たる事項を示して請求があったとき。

4 幹部会は、会長が必要と認めた場合に開催する。

(招 集)

第21条 総会、理事会及び幹部会は、会長が招集する。

2 総会を招集する場合は、日時及び場所並びに会議の目的たる事項及びその内容を示した書面をもって、開会の日の7日前までに通知しなければならない。

3 前項の規定は、理事会について準用する。ただし、議事が緊急を要する場合において、あらかじめ理事会において定めた方法により招集するときは、この限りでない。

4 前条第2項第2号若しくは第3号又は第3項第2号の規定により請求があったときは、会長は、速やかに会議を招集しなければならない。

(議 長)

第22条 総会、理事会及び幹部会の議長は、会長がこれにあたる。ただし、第20条第2項第3号の規定により請求があった場合において、臨時総会を開催したときは、出席正会員のうちから議長を選出する。

(定足数)

第23条 総会及び理事会は、構成員の過半数の出席をもって成立する。

(議 決)

第 2 4 条 総会及び理事会の議事は、この定款に別に定める場合を除くほか、出席構成員の過半数の同意でこれを決し、可否同数のときは、議長の決するところによる。

2 総会及び理事会においては、第 2 1 条第 2 項又は第 3 項の規定によりあらかじめ通知された事項についてのみ議決することができる。ただし、議事が緊急を要するもので、出席構成員の 3 分の 2 以上の同意があった場合は、この限りでない。

3 議決すべき事項につき特別な利害関係を有する構成員は、当該事項について表決権を行使することができない。

(書面表決等)

第 2 5 条 やむを得ない理由のため、総会又は理事会に出席できない構成員は、あらかじめ通知された事項について、書面又は代理人をもって表決権を行使することができる。

2 前項の代理人は、代理権を証する書面を会議ごとに議長に提出しなければならない。

3 第 1 項の規定により表決権を行使する構成員は、第 2 3 条及び前条第 1 項の規定の適用については出席したものとみなす。

(議事録)

第 2 6 条 総会及び理事会の議事については、次の事項を記載した議事録を作成しなければならない。

(1) 日時及び場所

(2) 構成員の現在数

(3) 出席した構成員の数及び理事会にあっては、理事の氏名（書面表決者及び表決委任者を含む。）

(4) 議決事項

(5) 議事の経過の概要

(6) 議事録署名人の選任に関する事項

2 議事録には、議長及び出席した構成員のうちからその会議において選任された議事録署名人 2 人以上が署名押印しなければならない。

第5章 資産及び会計

(資産の構成)

第27条 本会の資産は、次に掲げるものをもって構成する。

- (1) 設立当初の財産目録に記載された財産
- (2) 入会金収入
- (3) 会費収入
- (4) 寄附金品
- (5) 資産から生じる収入
- (6) 事業に伴う収入
- (7) その他

(資産の管理)

第28条 本会の資産は、会長が管理し、その管理の方法は、理事会の議決による。

(経費の支弁)

第29条 本会の経費は、資産をもって支弁する。

(事業年度)

第30条 本会の事業年度は、毎年4月1日に始まり、翌年3月31日に終わる。

(事業計画及び収支予算)

第31条 本会の事業計画書及び収支予算書は、会長が作成し、毎事業年度開始前に総会の議決を得なければならない。ただし、やむを得ない事情により当該事業年度開始前に総会を開催できない場合にあつては、理事会の議決によることを妨げない。この場合においては、当該事業年度の開始の日から75日以内に総会の議決を得るものとする。

- 2 前項ただし書の場合にあつては、総会の議決を得るまでの間、前事業年度の予算執行の例による。
- 3 第1項の規定による総会の議決を得た事業計画書及び収支予算書は、当該事業年度開

始後 3 月以内に経済産業大臣に提出しなければならない。

- 4 第 1 項の規定による総会の議決を得た事業計画書及び収支予算書の変更は、理事会の定めるところによりこれを行い、速やかに経済産業大臣に提出しなければならない。

(事業報告及び収支決算)

第 3 2 条 本会の事業報告書、収支決算書及び財産目録は、会長が毎事業年度終了後遅滞なくこれを作成し、監事の監査を経た上、当該事業年度終了後 7 5 日以内に総会の議決を得なければならない。

- 2 前項の議決を得た事業報告書、収支決算書及び財産目録は、当該事業年度終了後 3 月以内に経済産業大臣に提出しなければならない。

(特別会計)

第 3 3 条 本会は、事業の遂行上必要があるときは、総会の議決を得て、特別会計を設けることができる。

- 2 前項の特別会計に係る経理は、一般の経理と区分して整理するものとする。

(収支差額の処分)

第 3 4 条 本会の収支決算に差額が生じたときは、総会の議決を得て、その全部又は一部を積み立て、又は翌事業年度に繰り越すものとする。

(借入金)

第 3 5 条 本会は、資金の借入れをしようとするときは、その事業年度の収入額を上限とする借入金であって返済期間が 1 年未満のものを除き、理事会において理事現在数の 3 分の 2 以上の議決を得、かつ、経済産業大臣の承認を受けるものとする。

第6章 定款の変更、解散等

(定款の変更)

第36条 この定款は、総会において正会員総数の4分の3以上の議決を得、かつ、経済産業大臣の認可を受けなければ変更することができない。

(解 散)

第37条 本会は、民法第68条第1項第2号から第4号まで及び第2項の規定に基づき解散する。

- 2 本会は、民法第68条第2項第1号の規定に基づき解散する場合は、総会において正会員総数の4分の3以上の議決を得、かつ、経済産業大臣の許可を受けなければならない。

(残余財産の処分)

第38条 本会が解散の際に有する残余財産は、総会において正会員総数の4分の3以上の議決を得、かつ、経済産業大臣の許可を受けて、本会と類似の目的を有する他の法人又は団体に寄附するものとする。

第7章 補 則

(備付け書類及び帳簿)

第39条 本会は、その主たる事務所に、民法第51条に規定するもののほか、次の各号に掲げる書類を備えなければならない。

- (1) 定款
- (2) 理事及び監事の氏名、住所及び略歴を記載した書類
- (3) 行政庁の許可、認可等を必要とする事業を行う場合は、その許可、認可等を受けていることを証する書類
- (4) 定款に定める機関の議事に関する書類

(5) 資産及び負債の状況を示す書類

(6) 収入支出に関する帳簿及び証拠書類

(委員会)

第40条 本会は、事業の円滑な遂行を図るため、委員会を設けることができる。

2 委員会は、その目的とする事項について、調査し、研究し、又は審議する。

3 委員会の組織及び運営に関して必要な事項は、理事会の議決を得て、会長が別に定める。

(事務局)

第41条 本会に、事務を処理するため、事務局を置く。

2 事務局には、事務局長及び所要の職員を置く。

3 事務局長は、理事会の同意を得て、会長が委嘱し、職員は、会長が任免する。

(実施細則)

第42条 この定款の実施に関して必要な事項は、理事会の議決を得て、会長が別に定める。

附 則 (平成 8年 8月 20日)

- 1 この定款は、通商産業大臣の設立許可のあった日（以下「許可日」という。）から施行する。
- 2 本会の最初の事業年度の入会金及び会費は、第7条の規定にかかわらず、設立総会の定めるところによる。
- 3 本会の設立当初の役員は、第12条第1項及び第3項の規定にかかわらず、設立総会の定めるところにより、その任期は、第14条第1項の規定にかかわらず、平成10年3月31日までとする。
- 4 本会の最初の事業年度は、第30条の規定にかかわらず、許可日から平成9年3月31日までとする。
- 5 本会の最初の事業年度の事業計画及び収支予算は、第31条第1項の規定にかかわらず、設立総会の定めるところによる。
- 6 本会の設立により、コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会の会員は、第6条第1項の規定にかかわらず、許可日から本会のそれぞれ正会員及び賛助会員となる。
- 7 本会の設立により、コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会のすべての権利及び義務は、本会が包括的に承継する。

附 則 (平成13年 9月 11日)

- 1 この変更規定は、経済産業大臣の認可のあった日から施行する。

附 則 (平成14年 7月 3日)

- 1 この変更規定は、経済産業大臣の認可のあった日から施行する。

附 則 (平成16年 12月 8日)

- 1 この変更規定は、経済産業大臣の認可のあった日から施行する。

附 則（平成18年 7月 25日）

- 1 この変更規定は、経済産業大臣の認可のあった日から施行する。

平成19年度事業報告

(平成19年4月1日から平成20年3月31日まで)

当期におけるわが国経済は原油高、原材料高などにより個人消費に影響はあったものの、景気は概ね順調に推移した。ただ、後半に入りサブプライム問題、円高などにより景況感は急速に悪化した。

当業界に関しては前期に続き携帯型ゲーム機が好調に推移し、新ゲーム機向けのタイトルの発売もあり市場は活況を呈した。

1. コンピュータエンターテインメント産業に関する調査及び研究

調査広報委員会では3年目となる「学生・生徒向けゲーム業界学習講座」を実施、全国から全44校、延べ286名の学生・学校関係者が来室した。生徒の自主的な社会学習機会を通じ、学校・家庭に対するゲーム産業への理解向上に繋がったと考えている。

また例年継続している「テレビゲームのちょっといいおはなし」の第4号を作成、「東京ゲームショー」会場をはじめ、関係機関や関係者を通じ約10万部の配布を実施した。

「ゲーム研究データインデックス」サイト内の『研究者インタビュー』では東京大学名誉教授 養老孟司氏、東京大学大学院教授 馬場章氏によるインタビューを掲載し、ゲーム産業に関する学術面の見解を解説いただいた。

平成19年度の新たな取り組みでは学校教育向け新聞「教育家庭新聞」にゲーム産業理解向上を目的とした記事広告を2回出稿した。記事掲載後、教育委員会をはじめとする各学校から多数の反響が寄せられた。中でも「和田会長×馬場章教授対談」記事がきっかけとなり、兵庫県教育委員会の依頼で講演会に参加することが決まり、予想以上の成果があったと自負している。他媒体では消費者問題関係者向け新聞「日本消費経済新聞」にレーティングマーク広告を出稿し、消費問題に関心の高い層を中心とした広報活動を展開した。

一方、研究の現状を反映した今後の委員会活動を検討するため、日本大学教授 泰羅雅登氏並びにお茶の水女子大学教授 坂元章氏を委員会に招き、両教授の専門分野研究の現状を講演いただいた。

調査報告書関連では4月に「2007CESA一般生活者調査報告書」並びに7月に集大成となる「2007CESAゲーム白書」を発刊、業界内外に広く情報を発信した。

2. コンピュータエンターテインメント産業に関する普及及び啓発

流通委員会では、複合カフェにおけるゲームソフトの業務利用に関して市場の拡大に向けた活動を行った。許諾メーカーは前年から4社増の26社と拡大したが、許諾店舗数が横ばいの1,200店舗であったこと、市場が最新ハード向けソフトへ移行する中、旧ハード向け許諾タイトルの受注が伸び悩み、使用許諾料は前年の金額の70%強にとどまった。

知的財産委員会では昨年に引き続き、社団法人コンピュータソフトウェア著作権協会（以下略称 ACCS）と共同で海賊版のアンケートを実施し、経済産業省並びに文化庁に報告を行なった。今年度のアンケートではより詳細で精度の高い情報を得ることを目的として、会員10社に訪問し、ヒアリングにて調査を行った。

当委員会ではJASRAC管理楽曲のゲームでの使用条件について協議がなされ、今後の進め方についてはACCSと調整を図ることとした。

また、米国 Entertainment Software Association（以下略称 ESA）と知的財産分野に関して電話会議を行い、互いの状況について意見交換を行った。

また、私的録音録画小委員会において審議され、パブリックコメントが募集された「違法録音録画物、違法サイトからの私的録音録画の違法化」に対し、コメントを提出した。

人材育成委員会では人材育成シンポジウムを実施し、神戸150名、新潟240名、東京509名と、3会場併せて計899名の会員学校の学生と教員が受講して盛況の内に終了した。

また、人材育成委員会では新事業として、ゲーム開発者を目指す新卒者を対象に必要なスキル項目表の作成並びに採用、人材育成に関する総合調査を実施している。

本事業ではゲームメーカーの求める人材像を把握し、ゲーム産業を目指す将来の人材、また養成する教育機関に伝えることで、新卒者のスキルを底上げし、わが国のゲーム産業の開発力が更に向上することを目的とし、従来委員である会員学校に加えて、ゲームメーカー、大学にも参加いただき、新たに分科会を立ち上げ、広い視点に立って実施している。

オンラインゲーム委員会では、昨年度は委員会発足2年目にあたり、初年度に問題提起された各案件の解決に注力した。

平成18年度に制定した「オンラインゲーム運営ガイドライン」に関しては、その実効性を再確認する目的で、オンラインゲーム運営に携わる会員22社46タイトルに関し調査を実施し、各オンラインゲームでほぼ遵守できている状況がうかがえた。

また各オンラインゲームにおける不正事例は多種多様であるが、ユーザーが同種トラブルに巻き込まれるケースが報告されている。こうした問題を回避するための対策を検討した結果、不正事例のパターンを事前に把握、情報周知しておくことが急務と判断。オンラインゲーム運営に携わる会員各社から不正事例を集め、パターンを整理した「オンラインゲーム不正事例報告書」を作成しホームページ上で公開した。今後発生する事例についても、引き続き追加収録する予定である。

またオンラインゲームを巡ってはその構造から一般の消費者に理解されにくい性質があるため、オンラインゲームの仕組みを初心者向けに分かりやすく解説、漫画化する試みを実施。「『オンラインゲーム』はルール・マナーを守って楽しく遊ぼうね!」という漫画を作成し、ホームページでの公開の他、「『東京ゲームショウ2007』ガイドブック」や「テレビゲームのちょっといいおはなし・4」に収録・配布し、広く周知に努めた。

ホームページ・会員メールニュースでは、CESAゲーム白書などの刊行物の発刊案内、ゲーム研究データインデックス、CEDEC等のイベント関連の情報配信を行った。

メールニュースについては配信時にミスが数回あった旨お詫びしたい。

3. コンピュータエンターテインメント産業に関する展示会・研修会など

「東京ゲームショウ2007」は、日経BP社・経済産業省の共催、株式会社NTTドコモの特別協賛のもと、「つながって、ひろがって、世界へ。」をテーマに、平成19年9月20日（木）から23日（日）の4日間、幕張メッセにて開催した。

「JAPAN国際コンテンツフェスティバル2007（愛称：コ・フェスタ2007）」のオフィシャルイベントとなった今回は、日本をはじめ、欧米諸国、アジア諸国など19の国と地域から過去最多の217の企業や団体、学校が出展し、出展小間数も過去最多の1,735小間となった。

会期中には、発売前の最新型家庭用ゲーム機向けタイトルが数多く公開されたのをはじ

め、携帯電話用ゲーム、携帯型ゲーム機用ソフト、PCオンラインゲームなどのタイトルが幅広く展示され、全体では新作ソフトウェアなどを中心に、過去最多となるおよそ700タイトルが展示された。また、本年より2日間に延長したビジネスディでは「TGSフォーラム」「コ・フェスタフォーラム in TGS」「コンテンツ企業ビジネス プレゼンテーション」が開催され、ゲーム業界関係者をはじめとする多くのコンテンツ業界関係者に向けて様々な情報提供が行われた。

ビジネス機能の充実と更なる国際化の推進を目指し、初の4日間開催とした「東京ゲームショー2007」は、前回の来場者数を上回る19万3,040人を動員。出展者数、来場者数など過去の記録をすべて更新し、名実共に世界最大のコンピュータエンターテインメントショーとして、大盛況のうち終了した。

また、当協会が主催するもう一つのメインイベント「日本ゲーム大賞2007」は、業界関係者、報道関係者、一般来場者出席のもと、「東京ゲームショー2007」会期中3日間に亘り、各受賞作品の発表、表彰を行った。

「日本ゲーム大賞2007」では、受賞作品の選考にあたり、既に発売された作品を対象とする「年間作品部門」、「東京ゲームショー2007」に出展された未発売作品を対象とする「フューチャー部門」について一般投票を実施。その後、クリエイター、業界誌編集長、流通関係者から構成される選考委員会の審査を経て、各受賞作品が選出された。

また、昨年までの「日本ゲーム大賞 インディーズ部門」と「CESAスチューデントゲーム大賞」を統合し、一般、学生を問わずアマチュアの方が制作したオリジナル作品を対象とする「アマチュア部門」を新設。217作品の応募の中から、クリエイター、業界誌編集者によるVTR審査、試遊審査、最終審査を経て、各受賞作品を選出した。

各部門の受賞作品は以下の通りとなった。

◆ 『年間作品部門』

大賞：「Wii Sports」（任天堂）

「モンスターハンターポータブル 2nd」（カプコン）

優 秀 賞：「Wii Sports」（任天堂）

：「大神」（カプコン）

- :「ガンダム無双」(バンダイナムコゲームズ)
- :「ゼルダの伝説 トワイライトプリンセス」(任天堂)
- :「ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー」(スクウェア・エニックス)
- :「Newスーパーマリオブラザーズ」(任天堂)
- :「ブルードラゴン」(マイクロソフト)
- :「ポケットモンスター ダイヤモンド・パール」(任天堂)
- :「メタルギア ソリッド ポータブル・オプス」(コナミデジタルエンタテインメント)
- :「モンスターハンターポータブル2nd」(カプコン)
- :「龍が如く2」(セガ)
- :「レイトン教授と不思議な町」(レベルファイブ)
- :「ロスト プラネット エクストリームコンディション」(カプコン)

ベストセラー賞：「ポケットモンスターダイヤモンド・パール」(任天堂)

グローバル賞：【日本作品部門】「デッドライジング」(カプコン)

【海外作品部門】「Gears of War」(マイクロソフト)

特別賞：「アイドルマスター」(バンダイナムコゲームズ)

「オシャレ魔女ラブ and ベリー～DS コレクション～」(セガ)

◆ 『フューチャー部門』

優秀賞：「エースコンバット6 解放への戦火」(バンダイナムコゲームズ)

:「真・三國無双5」(コーエー)

:「スーパーロボット大戦OG外伝」(バンプレスト)

:「涼宮ハルヒの約束」(バンダイナムコゲームズ)

:「戦国BASARA2 英雄外伝 (HEROES)」(カプコン)

:「宝島Zバルバロスの秘宝」(カプコン)

:「デビルメイクライ4」(カプコン)

:「ドラゴンクエストIX 星空の守り人」(スクウェア・エニックス)

:「METAL GEAR SOLID 4 GUNS OF THE PATRIOTS」(コナミデジタルエンタテインメント)

:「龍が如く 見参！」(セガ)

:「レイトン教授と悪魔の箱」(レベルファイブ)

◆ 『アマチュア部門』

大賞：「バトルクエスト」（中村健太（団体名））【コンピュータ総合学園HAL】

優秀賞：「四面楚歌」（Ginger&sho）【アクト情報スポーツ保育専門学校】

「TRUE ENSEMBLE」（でんぷち）【デジタルエンタテインメントアカデミー】

「ぷにっとクラウン」（でんぷち）【デジタルエンタテインメントアカデミー】

「LEAD BALL」（吉田千春）【デジタルエンタテインメントアカデミー】

佳作：「怪盗 HAYABUSA」（すき～まあず）【コンピュータ総合学園HAL】

「すーぱーあしあし」（チームナニアブレンド）【デジタルエンタテインメントアカデミー】

「積祈」（水出し紅茶）【新潟コンピュータ専門学校】

「避難」（中村吉一）【新潟コンピュータ専門学校】

「屋根まで飛んだ」（Dr. ガルガリ）【デジタルエンタテインメントアカデミー】

「CEDEC 2007」を9月26日(水)～28日(金)の3日間、東京大学にて開催した。ゲーム関連の最新の技術情報を中心にセッション、ワークショップ、ラウンドテーブルあわせて90以上のプログラムを実施し、受講者は過去最高の1,900名が参加した。

会期3日目には懇親パーティーを開催、関係者を中心に約300名が参加し、業界キーパーソンの交流機会として好評を得た。

4. コンピュータエンターテインメント産業に関する内外関係機関との交流及び協力

今年度から開催されたJAPAN国際コンテンツフェスティバル2007（愛称コ・フェスタ2007）において「東京ゲームショウ2007」および「CEDEC 2007」がオフィシャルイベントとなった。

また、経済産業省から平成19年度コンテンツ国際取引市場強化事業（ゲームマーケット等拠点形成プロジェクト）を受託し、「東京ゲームショウ2007」、「CEDEC 2007」と連携して、ビジネス創出のためのトレードショー機能強化、国際化のためのインフラ・プログラム強化及び産業間コラボレーションによるビジネス創出・コンテンツ産業の強化、ならびに国内外の人材交流を実施し、その結果を報告書にまとめた。

日本経団連のエンターテインメントコンテンツ産業部会に参加し、2008年版「知的財産推進計画」の作成などに意見を提出した。また映像産業振興機構の理事会、政策検討委員会に参加した。

倫理委員会ではハードメーカー各社、CERO、並びに流通関係者との間で検討会議を開催し、レーティング制度に関する今後のあり方を議論した。また「Z区分」商品の広告宣伝手法のあり方について議論し、広告等に関するガイドラインを作成した。

社団法人コンピュータソフトウェア著作権協会とは海外における海賊版対策のための調査を合同で行い関係省庁に報告するなど、著作権保護面で相互協力した。

5. 会議等の開催

(1) 平成19年度通常総会

開催日時 平成19年5月24日(木) 11:00～11:22

開催場所 ANAインターコンチネンタルホテル東京地下1階「ギャラクシー」

議決事項 ①第1号議案 理事選任の件

②第2号議案 平成18年度事業報告(案)承認の件

③第3号議案 平成18年度収支決算報告(案)承認の件

④第4号議案 平成19年度事業計画(案)承認の件

⑤第5号議案 平成19年度収支予算(案)承認の件

出席会員数 正会員 55社

委任状提出 32社 計 87社(正会員総数98、過半数は49)

(2) 理事会、常任理事会の開催

《109回 常任理事会》

開催日時 平成19年 4月19日(木) 12:57～15:00

開催場所 CESA事務局会議室

議 題: 報告・検討事項

<審議事項>

- ①入退会会員承認の件
- ②総会議案書の件
- ③規程について
- ④委員長について
- ⑤2008年以降のTGS開催日程について
- <報告事項>
- ⑥各委員会及び事務局よりの活動報告
- ⑦その他

《第68回 理事会》

開催日時 平成19年 4月26日(木) 14:00～14:40

開催場所 CESA事務局会議室

議 題：報告・検討事項

<審議事項>

- ①入退会会員承認の件
- ②後援名義使用許諾の件
- ③総会議案書の件
- ④規程について
- ⑤委員長について
- <報告事項>
- ⑥各委員会及び事務局よりの活動報告
- ⑦その他

《第110回 常任理事会》

開催日時 平成19年 5月17日(木) 13:00～13:55

開催場所 CESA事務局会議室

議 題：報告・検討事項

<審議事項>

- ①入退会会員承認の件
- ②後援名義使用許諾の件

③規程について

<報告事項>

④コンテンツフェスティバルイベントについて

⑤各委員会及び事務局よりの活動報告

⑥その他

《第111回 常任理事会》

開催日時 平成19年 6月21日(木) 14:00～15:55

開催場所 CESA事務局会議室

議 題：報告・検討事項

<審議事項>

①入退会会員承認の件

②後援名義使用許諾の件

③RMT等のオンラインゲーム不正事例に関する
対外アナウンス方法について

④第三回記者懇談会の日程について

<報告事項>

⑤コンテンツフェスティバルについて

⑥V I P Oについて

⑦東京都 家庭のルール作りP T

⑧各委員会及び事務局よりの活動報告

⑨その他

《第112回 常任理事会》

開催日時 平成19年 7月19日(木) 12:55～14:00

開催場所 CESA事務局会議室

議 題：報告・検討事項

<審議事項>

①入退会会員承認の件

②後援名義使用許諾の件

③理事1名の変更について

<報告事項>

④コンテンツフェスティバルイベントについて

⑤各委員会及び事務局よりの活動報告

⑥その他

《第69回 理事会》

開催日時 平成19年 7月26日(木) 14:00~15:10

開催場所 CESA事務局会議室

議 題: 報告・検討事項

<審議事項>

①入退会会員承認の件

②後援名義使用許諾の件

③理事1名の変更について

④規程について

⑤オンラインゲーム不正事例に関するリリースについて

<報告事項>

⑥コフェスタについて

⑦各委員会及び事務局よりの活動報告

⑧その他

《第113回 常任理事会》

開催日時 平成19年 9月 6日(木) 13:00~15:00

開催場所 CESA事務局会議室

議 題: 報告・検討事項

<審議事項>

①入退会会員承認の件

②後援名義使用許諾の件

③規程について

<報告事項>

- ④コフェスタについて
- ⑤各委員会及び事務局よりの活動報告
- ⑥その他

《第70回 理事会》

開催日時 平成19年 9月13日（木） 14：00～14：45

開催場所 CESA事務局会議室

議 題：報告・検討事項

<審議事項>

- ①入退会会員承認の件
- ②後援名義使用許諾の件
- ③規程について

<報告事項>

- ④各委員会及び事務局よりの活動報告
- ⑤その他

《第114回 常任理事会》

開催日時 平成19年10月18日（木） 12：55～14：05

開催場所 CESA事務局会議室

議 題：報告・検討事項

<審議事項>

- ①入退会会員承認の件
- ②後援名義使用許諾の件

<報告事項>

- ③コフェスタ受託事業について
- ④各委員会及び事務局よりの活動報告
- ⑤その他

《第115回 常任理事会》

開催日時 平成19年11月22日（木） 13：00～14：40

開催場所 C E S A事務局会議室

議 題：報告・検討事項

<審議事項>

①後援名義使用許諾の件

②2008年度以降の調査報告書業務の委託先について

<報告事項>

③平成19年度上半期実績報告並びに

平成19年度決算見込みについて

④「2003レディース調査報告書」の再販について

⑤8都県市 協議会への参加について

⑥各委員会及び事務局よりの活動報告

⑦その他

《第71回 理事会》

開催日時 平成19年11月29日（木） 14:00～15:05

開催場所 C E S A事務局会議室

議 題：報告・検討事項

<審議事項>

①入退会会員承認の件

②後援名義使用許諾の件

③2008年度以降の調査報告書業務の委託先について

<報告事項>

④平成19年度上半期実績報告並びに

平成19年度決算見込みについて

⑤「2003レディース調査報告書」の再販について

⑥8都県市 協議会への参加について

⑦各委員会及び事務局よりの活動報告

⑧その他

《第116回 常任理事会》

開催日時 平成19年12月20日(木) 13:00～13:45

開催場所 CESA事務局会議室

議 題：報告・検討事項

<審議事項>

- ①入退会会員承認の件
- ②後援名義使用許諾の件

<報告事項>

- ③各委員会及び事務局よりの活動報告
- ④その他

《第117回 常任理事会》

開催日時 平成20年 1月17日(木) 13:00～14:10

開催場所 CESA事務局会議室

議 題：報告・検討事項

<審議事項>

- ①入退会会員承認の件
- ②後援名義使用許諾の件
- ③規程類について
- ④2008年度以降の調査報告書業務の委託先について(再)
- ⑤委員会について

<報告事項>

- ⑥各委員会及び事務局よりの活動報告
- ⑦その他

《第72回 理事会》

開催日時 平成20年 1月24日(木) 14:00～14:55

開催場所 CESA事務局会議室

議 題：報告・検討事項

<審議事項>

- ①入退会会員承認の件

- ②後援名義使用許諾の件
- ③規程類について
- ④2008年度以降の調査報告書業務の委託先について(再)
- ⑤委員会について
- <報告事項>
- ⑥八都県市協議会について
- ⑦各委員会及び事務局よりの活動報告
- ⑧その他

《第118回 常任理事会》

開催日時 平成20年 2月21日(木) 13:00～14:35

開催場所 CESA事務局会議室

議 題：報告・検討事項

<審議事項>

- ①入退会会員承認の件
- ②後援名義使用許諾の件
- ③次年度予算について
- ④次期役員改選方法及びスケジュールについて
- ⑤販売自主規制に関わる広告ガイドラインについて
- <報告事項>
- ⑥会員アンケート結果報告
- ⑦コフェスタ報告・・・資料、パンフレット
- ⑨各委員会及び事務局よりの活動報告
- ⑩その他

《第119回 常任理事会》

開催日時 平成20年 3月13日(木) 13:00～14:15

開催場所 CESA事務局会議室

議 題：報告・検討事項

<審議事項>

- ①入退会会員承認の件
- ②後援名義使用許諾の件
- ③次期役員改選について
- ④理事2名の変更について
- ⑤次年度の予算について
- ⑥規程について
- ⑦販売自主規制に関わる広告ガイドラインについて
- <報告事項>
- ⑧各委員会及び事務局よりの活動報告
- ⑨その他

《第73回 理事会》

開催日時 平成20年 3月27日(木) 14:00～14:55

開催場所 CESA事務局会議室

議 題：報告・検討事項

<審議事項>

- ①入退会会員承認の件
- ②後援名義使用許諾の件
- ③理事2名の変更について
- ④次期役員改選について
- ⑤次年度の予算について
- ⑥規程について
- ⑦販売自主規制に関わる広告ガイドラインについて
- <報告事項>
- ⑧会員アンケート結果報告
- ⑨各委員会及び事務局よりの活動報告
- ⑩その他

(3) 新年賀詞交歓会

開催日時 平成20年 1月10日(木) 12:00～13:30

開催場所 ANAインターコンチネンタルホテル東京 「プロミネンスの間」

参加者 会員会社 367名

御来賓 13名

一般会社 158名 合計538名

6. 会員の移動

	期首会員数 (H. 19. 4. 1)	期末会員数 (H. 20. 3. 31)
正会員	95	107
賛助会員	72	72
合計	167	179

貸借対照表総括表

平成20年3月31日現在

(単位：円)

科 目	一般会計	特別会計	内部取引消去	合 計
I 資産の部				
1 流動資産				
現金	293,458	205,262		498,720
普通預金	8,188,141	4,658,368		12,846,509
定期預金	150,509	0		150,509
棚卸資産	0	33,447,752		33,447,752
未収入金	0	92,290,860		92,290,860
未収会費	784,320	0		784,320
前払費用	1,505,952	280,000		1,785,952
貸倒引当金	-5,458	-641,055		-646,513
繰延税金資産	0	1,879,852		1,879,852
流動資産合計	10,916,922	132,121,039		143,037,961
2 固定資産				
(1) 特定資産				
公益事業基金	150,037,420	0		150,037,420
特定資産合計	150,037,420	0		150,037,420
(2) その他固定資産				
設備造作	2,200,171	2,283,571		4,483,742
工具器具備品	642,972	667,347		1,310,319
減価償却累計額	-2,306,453	-2,393,882		-4,700,335
電話加入権	833,560	0		833,560
敷金	8,067,600	0		8,067,600
繰延税金資産	0	1,705,284		1,705,284
その他固定資産合計	9,437,850	2,262,320		11,700,170
固定資産合計	159,475,270	2,262,320		161,737,590
資産合計	170,392,192	134,383,359		304,775,551
II 負債の部				
1 流動負債				
未払金	1,337,385	6,272,871		7,610,256
前受金	1,740,000	0		1,740,000
預り金	1,188,007	214,293		1,402,300
賞与引当金	858,554	1,586,112		2,444,666
未払法人税等	0	15,161,500		15,161,500
未払事業税等	0	5,439,000		5,439,000
未払消費税等	0	2,040,600		2,040,600
流動負債合計	5,123,946	30,714,376		35,838,322
2 固定負債				
退職給付引当金	3,328,636	6,134,264		9,462,900
固定負債合計	3,328,636	6,134,264		9,462,900
負債合計	8,452,582	36,848,640		45,301,222
III 正味財産の部				
1 指定正味財産	0	0		0
指定正味財産合計	0	0		0
2 一般正味財産	161,939,610	97,534,719		259,474,329
(うち特定資産への充当額)				(125,037,420)
正味財産合計	161,939,610	97,534,719		259,474,329
負債及び正味財産合計	170,392,192	134,383,359		304,775,551

正味財産増減計算書総括表

平成19年4月1日から平成20年3月31日まで

(単位:円)

科 目	一般会計	特別会計	内部取引消去	合 計
I. 一般正味財産増減の部				
1. 経常増減の部				
(1) 経常収益				
一般会計会費等収入	67,135,000	0		67,135,000
特別会計事業収入		207,527,127		207,527,127
一般会計事業収入	0	0		0
特別会計受託調査収入		89,474,759		89,474,759
雑収入	173,303	55,027		228,330
特定資産運用益	288,283	0		288,283
繰入金収入	0	27,445,546	-27,445,546	0
経常収益計	67,596,586	324,502,459	-27,445,546	364,653,499
(2) 経常費用				
特別会計事業費	0	105,177,191		105,177,191
一般会計事業費	12,948,745	0		12,948,745
特別会計受託調査費	0	88,005,208		88,005,208
特別会計管理費	0	44,287,172		44,287,172
一般会計管理費	40,951,859	0		40,951,859
減価償却額	116,305	120,712		237,017
貸倒引当金繰入	5,458	641,055		646,513
退職給付費用	237,779	902,121		1,139,900
繰入金支出	27,445,546	0	-27,445,546	0
経常費用計	81,705,692	239,133,459	-27,445,546	293,393,605
当期経常増減額	-14,109,106	85,369,000	0	71,259,894
2. 経常外増減の部				
(1) 経常外収益				
経常外収益計	71	126,759		126,830
(2) 経常外費用				
経常外費用計	0	0		0
当期経常外増減額	71	126,759	0	126,830
税引前当期一般正味財産増減額	-14,109,035	85,495,759	0	71,386,724
法人税、住民税及び事業税	0	20,600,500		20,600,500
法人税等調整額	0	-594,629		-594,629
当期一般正味財産増減額	-14,109,035	65,489,888	0	51,380,853
一般正味財産期首残高	176,048,645	32,044,831		208,093,476
一般正味財産期末残高	161,939,610	97,534,719	0	259,474,329
II. 指定正味財産増減の部				
当期指定正味財産増減額	0	0		0
指定正味財産期首残高	0	0		0
指定正味財産期末残高	0	0		0
III. 正味財産期末残高	161,939,610	97,534,719		259,474,329

財産目録

平成20年3月31日現在

(単位：円)

科 目	金 額	額
I 資産の部		
1 流動資産		
現金	498,720	
普通預金		
三井住友銀行/日比谷支店 7808839	8,104,227	
三井住友銀行/日比谷支店 7158102	2,687,283	
みずほ銀行/東京中央支店 6720822	83,914	
みずほ銀行/東京中央支店 8244882	1,192,068	
三菱東京UFJ銀行/虎ノ門支店 1423999	779,017	
定期預金		
三菱東京UFJ銀行/虎ノ門支店 1409884	50,212	
三菱東京UFJ銀行/虎ノ門中央支店 6525629	50,151	
りそな銀行/虎ノ門支店 8661722	50,146	
棚卸資産	33,447,752	
CESAゲーム白書在庫等		
未収入金	93,075,180	
年会費、白書及び受託収入等		
前払費用	1,785,952	
4月分家賃関連支出等		
貸倒引当金	-646,513	
繰延税金資産	1,879,852	
流動資産計		143,037,961
2 固定資産		
(1) 特定資産		
公益事業基金		
三井住友銀行/日比谷支店 61052911	35,000,000	
三井住友銀行/日比谷支店 01813179	10,000,000	
みずほ銀行/東京中央支店 6385811	35,000,000	
三菱東京UFJ銀行/虎ノ門支店 1409884	20,011,372	
りそな銀行/虎ノ門支店 8661722	20,012,648	
三菱東京UFJ銀行/虎ノ門中央支店 6525629	20,013,400	
芝郵便局/定額預金 50160-9059156	10,000,000	
特定資産計	150,037,420	
(2) その他固定資産		
電話加入権	833,560	
NTT加入電話契約料		
敷金	8,067,600	
綜通株式会社		
設備造作	4,483,742	
西新橋アネックス内間仕切		
工具器具備品	1,310,319	
パソコン/電話設備		
減価償却累計額	-4,700,335	
繰延税金資産	1,705,284	
その他固定資産計	11,700,170	
固定資産計		161,737,590
資産合計		304,775,551
II 負債の部		
1 流動負債		
未払金	7,610,256	
調査報告書調査費、複合カフェ事務委託手数料他		
前受金	1,740,000	
年会費		
預り金	1,402,300	
源泉所得税、社会保険料他		
賞与引当金	2,444,666	
未払法人税等	15,161,500	
未払事業税等	5,439,000	
未払消費税等	2,040,600	
流動負債計		35,838,322
2 固定負債		
退職給付引当金	9,462,900	
固定負債計		9,462,900
負債合計		45,301,222
正味財産		259,474,329

収支計算書総括表

平成19年4月1日から平成20年3月31日まで

(単位：円)

科 目	合計	一般会計	特別会計
I. 事業活動収支の部			
1. 事業活動収入			
(1) 事業費収入	364,653,499	67,596,586	297,056,913
(2) 繰入金収入	27,214,146	0	27,214,146
事業活動収入計	391,867,645	67,596,586	324,271,059
2. 事業活動支出			
(1) 事業費支出	208,726,996	12,655,737	196,071,259
(2) 管理費支出	85,239,031	40,951,859	44,287,172
(3) 法人税・住民税	20,600,500	0	20,600,500
(4) 繰入金支出	27,214,146	27,214,146	0
事業活動支出計	341,780,673	80,821,742	260,958,931
事業活動収支差額	50,086,972	-13,225,156	63,312,128
II. 投資活動収支の部			
1. 投資活動収入	0	0	0
投資活動収入計	0	0	0
2. 投資活動支出	25,000,000	25,000,000	0
投資活動支出計	25,000,000	25,000,000	0
投資活動収支差額	-25,000,000	-25,000,000	0
III. 財務活動収支の部			
1. 財務活動収入	0	0	0
財務活動収入計	0	0	0
2. 財務活動支出			
財務活動支出計	0	0	0
財務活動収支差額	0	0	0
当期収支差額	25,086,972	-38,225,156	63,312,128
前期繰越収支差額	47,431,576	37,720,920	9,710,656
次期繰越収支差額	72,518,548	-504,236	73,022,784

平成20年度事業計画

(平成20年4月1日から平成21年3月31日まで)

今期は新しいゲーム機へのタイトルの発売がますます増加し、当業界への期待が一層高まる年になると思われる。さらに携帯型ゲーム機、オンラインゲーム、モバイルゲームにおけるユーザー層の広がりにより、市場が一段と厚みを増すことが期待される。

1. コンピュータエンターテインメント産業に関する調査及び研究

調査広報委員会ではこれまでの活動を通じ、ゲーム産業全般に対し正しく理解してもらうための情報を発信し続けている。学校関係者・各家庭といった世論の認識も、正当な評価に変わるなど少しずつ変化が見られてきたが、今年度は別切り口での取り組みも含めた活動を計画している。

まず初の試みとして、外部の専門調査機関に業務を委託し「ゲーム産業の波及効果調査」を実施する。これまで「CESAゲーム白書」等の資料により当産業自身の数値算定は実施してきたが、当産業に携わる会社数・就労人数だけでなく、隣接産業や雇用人数などの経済波及効果を全体的に調査することで、当産業が日本の産業社会において魅力的な役割を果たしていることを客観的に検証していく。

また好評頂いている「テレビゲームのちょっといいおはなし」について、今年度も第5号を10万部作成する予定である。「学生・生徒向けゲーム業界学習講座」も引き続き実施、「ゲーム研究者インタビュー」では2名の研究者に依頼する計画である。レーティングの情報発信では、引き続き「日本消費経済新聞」へのマーク広告出稿を予定している。

調査報告書関連では4月に「2008CESA一般生活者調査報告書」続いて7月に

「2008CESAゲーム白書」を発刊する予定。なお「2008CESA一般生活者調査報告書」については、今年度より以前からリクエストの多かった「データ販売」を実施することを計画している。

技術委員会では、日本のゲーム技術レベルを高め、高品質コンテンツ、高効率開発の実現を目的に、その支援および啓蒙を行う方針である。活動テーマとし

では、ゲーム技術マップの作成と公開、および産学連携での技術研究支援、海外との技術研究における情報交換、協同支援などについて検討を行っていく。

2. コンピュータエンターテインメント産業に関する普及及び啓発

流通委員会では、複合カフェにおけるゲームソフトの業務利用の許諾について、最新ハード向けタイトルへの対応、参加会員および許諾店舗の増加と市場の拡大に向けた活動を行っていく。

また流通に対してCEROの新レーティング制度の周知と販売自主規制の徹底に向けた取り組みを随時検討していく方針である。

知的財産委員会ではACCSほか関係機関並びに政府機関と連携して、主にアジア地域の海賊版に関する情報収集を図る。

また、昨年引き続き、ESAと知的財産分野について意見交換を行っていく。

当産業の知的財産権に関わる問題は、引き続き政府機関と連携をして検討を行なう。

今年度は人材育成シンポジウムを地方数ヶ所及び東京にて実施し、昨年引き続き、当産業の将来の人材の育成を目的として活動を行う。

また、昨年に継続して、ゲーム開発者を目指す新卒者を対象に必要なスキル項目表の作成並びに採用、人材育成に関する総合調査を実施し、終了後に調査報告書を作成する。

オンラインゲーム委員会では、これまで現状課題の解決を中心に活動を進めてきたが、平成20年度計画では今後発生すると考えられる諸問題を予め想定し、先回りしてネット上等の混乱を防止する対策を中心に進める計画を検討している。

一点目は「社会に対するオンラインゲームの利用促進策」を進める。昨年好評を得た漫画による解説を踏まえ、同種の取り組みを実施するほか、「東京ゲームショウ」を活用した全体アピール策などを検討する。

続いて二点目には、「オンラインゲーム特性の事前周知化」作業を計画している。昨今携帯電話のフィルタリング機能に関心が高まっており、インターネットも同様に健全性・安全性が問われている。こうした背景のもと、どのような活動を進めるべきかを検討する。例えばゲームプレイ前に判断材料をユーザーに周知できないかなど、手法につき検討を進める（例：統一マークの明示、フィ

ルタリング機能構築など)。

また三点目として「オンラインゲームを取り巻く客観的な課題抽出・整理」についても進める必要があり、昨年度まで実施してきた活動の他に、協会として実施すべき課題を検討、あるいは外部機関に委託の上抽出整理するなどし、事前対策を進める。

ホームページ・会員メールニュースは、今年度もより安全で利便性を考慮した上で各種情報を配信していく。

メールニュース配信にはミスがないよう確認を徹底して進めたい。

3. コンピュータエンターテインメント産業に関する展示会・研修会など

イベント委員会では、当協会のメインイベントである「東京ゲームショウ」ならびに「日本ゲーム大賞」を通して、当産業のさらなる発展に寄与すべく、両イベントの内容の充実を図っていく。

まず、通算18回目となる「東京ゲームショウ2008」については、昨年同様、ビジネスの強化や国際化の推進を図ることを目的にビジネスディを2日間とし、平成20年

10月9日(木)から12日(日)の4日間、幕張メッセにて開催する。

日経BP社との共催で開催される「東京ゲームショウ2008」の概要については、2月の「開催発表会」にて既に発表され、同時に出展社の募集も開始した。

イベント委員会としては、国内外からの出展社、来場者が十分な商談や情報収集が出来るようさまざまな施策を実施することで、国際的なトレードショーとしての機能をさらに充実させ、「世界最大のエンターテインメントショー」としての地位確立を目指していく。

また、「日本ゲーム大賞2008」については、昨年に引き続き、既発売作品を対象とした「年間作品部門」、未発売作品を対象とした「フューチャー部門」、未製品化作品を対象とした「アマチュア部門」の3カテゴリーにて実施する。各作品の受賞作品を発表・表彰する発表授賞式については、昨年に引き続き「東京ゲームショウ2008」の会場内にて3日間に亘り開催する予定。

なお、昨年より経済産業省が主体となって開催されている「JAPAN国際コンテンツフェスティバル2008(愛称:コ・フェスタ2008)」については、「東京ゲームショウ2008」に加え「日本ゲーム大賞2008」もオフィシャルイベントとして本企画に参画することが決定した。

「東京ゲームショウ2008」「日本ゲーム大賞2008」「コ・フェスタ2008」を連動させ、日本が誇る当産業の最新情報を世界に向けて発信していくよう努めていく。

「CEDEC2008」は平成20年9月9日(火)～11日(木)の3日間、昭和女子大学(東京都世田谷区)にて開催する計画である。10回目の開催となる今回は、グローバルに大きく発展する業界動向を捉える海外セッションや、最新ハードに関する技術情報を充実させる他、受講者の多彩なニーズに合わせてセッションの選定を行い一層のクオリティの向上を目指す。また開発者同士の交流促進を目的に懇親パーティーも会期中に開催する。

4. コンピュータエンターテインメント産業に関する内外関係機関との交流及び協力

日本経団連関係では「エンタテインメントコンテンツ産業部会」を中心に参加して懸案事項の解消をはじめ、新しく生じる課題にも協力していく。

映像産業振興機構については理事会への出席をはじめ、今後スタートする計画の分科会などにも参加しコンテンツ産業全体の振興に協力していくこととする。

倫理委員会では昨年度作成した「『18才以上のみ対象』家庭用ゲームソフトの広告等ガイドライン」を4月に発表し、各メーカーの広告宣伝に役立てていただくことを予定している。また「Z区分商品」の店頭でのオペレーションをより円滑にするため、新たに「販売店マニュアル」を作成し広く配布することを計画している。

今年度も引き続き、ACCSとは知的財産保護について効果を上げる様、協力関係を強化してゆく。

収支予算書総括表

平成20年4月1日から平成21年3月31日まで

(単位:円)

科 目	合計	一般会計	特別会計
I. 事業活動収支の部			
1. 事業活動収入	238,000,000	64,000,000	174,000,000
事業活動収入計	238,000,000	64,000,000	174,000,000
2. 事業活動支出			
(1) 事業費支出	171,147,800	38,344,480	132,803,320
(2) 管理費支出	85,545,157	45,253,934	40,291,223
(3) 法人税・住民税	3,200,000	0	3,200,000
事業活動支出計	259,892,957	83,598,414	176,294,543
事業活動収支差額	-21,892,957	-19,598,414	-2,294,543
II. 投資活動収支の部			
1. 投資活動収入	0		
投資活動収入計	0	0	0
2. 投資活動支出	0		
投資活動支出計	0	0	0
投資活動収支差額	0	0	0
III. 財務活動収支の部			
1. 財務活動収入	0		
財務活動収入計	0	0	0
2. 財務活動支出	0		
財務活動支出計	0	0	0
財務活動収支差額	0	0	0
当期収支差額	-21,892,957	-19,598,414	-2,294,543
前期繰越収支差額	72,518,548	-504,236	73,022,784
次期繰越収支差額	50,625,591	-20,102,650	70,728,241

【記載上の注意】 当該事業年度の予算額のみを計上する