

平成23年度事業報告

(平成23年4月1日から平成24年3月31日まで)

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

1) 当産業の市場調査、情報収集

調査報告書関連では、4月に「2011CESA一般生活者調査報告書～日本・韓国ゲームユーザー&非ユーザー調査～」書籍版・デジタルデータCDを同時発刊し、7月には「2011CESAゲーム白書」を発刊した。

今年度新たな活動として、成長を遂げている「SNS（ソーシャル・ネットワークキング・サービス）市場」、中でも「ソーシャルゲーム市場」を調査する目的でユーザーの利用実態調査を実施し、今年1月に「CESASNS・ソーシャルゲーム&スマートフォン向けアプリゲームユーザー調査報告書」を発刊、広く情報発信を行った。

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

1) 「学生・生徒向けゲーム業界学習講座」の実施

調査広報委員会では、今年度も将来ゲーム業界を目指す中学・高校生を対象に「学生・生徒向けゲーム業界学習講座」を開催し、全17校・125名の受け入れとなった。例年は、修学旅行シーズンの4～6月期に主に東北地方の中学校が多く訪れる傾向があるが、今年度は「東日本大震災」の影響により、修学旅行の中止・延期に伴うキャンセルが相次いだ年であった。

2) 「テレビゲームのちょっといいおはなし・8」の配布

調査広報委員会では、「テレビゲームのちょっといいおはなし・8」を10万部発行し、広く配布に努めた。

3) 「研究者インタビュー」の実施

調査広報委員会では、千葉大学大学院専門法務研究科教授・後藤弘子氏と、弁護士・帝京大学名誉教授でCERO理事長の武藤春光氏、九州大病院リハビリテーション部診療准教授・高杉紳一郎氏の3名に、それぞれ

の専門の立場からゲームに対するインタビューを行った。

好評の「研究者インタビュー」については、企画発足当初の「各研究者の知見を正確に伝え、ゲーム産業に対する理解を深める」という目的をある程度達成できたと判断したため、今年度で休止する。

4) 「指導推奨マニュアル」「生徒用ドリル」の制作

調査広報委員会では、今年度の新たな活動として、会員会社がCSR活動の一環として課外授業・出前授業を積極的に実施するための「指導推奨マニュアル」「生徒用ドリル」の制作を行った。

「指導推奨マニュアル」「生徒用ドリル」の制作にあたっては、課外授業受け入れを実施している会員会社からなる「推奨マニュアル小委員会」を構成、各委員より現場の意見を出し合いながら制作に取り組んだ。「指導推奨マニュアル」「生徒用ドリル」については、会員会社が自由に利用できるよう、デジタルデータとして会員サイトに掲示した。

5) 消費団体向け広報活動

調査広報委員会では、消費者団体向け活動として、レーティング制度の周知の一環として「日本消費経済新聞」紙面でマーク広告掲載を展開し、消費生活専門機関への周知に努めた。

6) 違法ダウンロード禁止の警告メッセージ表示協力

調査広報委員会では、昨年度に実施した「ゲーム起動時の『違法ダウンロード禁止の警告メッセージ』表示協力」について、昨年12月に「不正競争防止法」が改正されたことに伴い、メッセージ文案を改定し会員会社への再協力を依頼した。

7) 意匠制度見直しに関する検討

当協会では、特許庁で検討している意匠制度の見直しについて、特許庁と理事会社を中心とした会員企業7社にて意見交換会を実施した。

8) ホームページ、会員メールニュース配信事業

ホームページでは今年度も各種情報や活動をお知らせし、また、会員メールニュースを通じて会員の皆様に有益な情報を提供した。

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

1) 「東京ゲームショウ2011」開催報告

イベント委員会では、当協会主催の「東京ゲームショウ2011」を日経BP社共催、経済産業省後援のもと「心が躍れば、それはGAMEです。」をテーマに平成23年9月15日（木）から18日（日）の4日間、幕張メッセで開催した。

昨年は、東日本大震災を受け、イベントの延期や中止の発表が相次いだ。東京ゲームショウについては、慎重に議論を行った結果、エンターテインメント業界として、日本経済の活性化に貢献する事を目指し、開催を決定。2010年から掲げた中期ビジョン「アジアNo.1の情報網羅性」と「世界最大級のコンピュータエンターテインメントショウ」に基づき、準備を進めた。

出展社については、地震や原発問題が大きく影響し、海外出展社が、前年の91社から62社に減少したが、最終的には、前年（194社）とほぼ同じ193社となった。

会期中は、新しい携帯型ゲーム機などの発表、発売に合わせた新作タイトルの展示があったことに加え、ソーシャル・ネットワーキング・サービス（SNS）上のソーシャルゲームやサービスなどの展示も数多くあり、出展タイトル数は、昨年の712タイトルを上回る736タイトルとなり、幅広い層のユーザーが来場。その結果、動員数については、前年の東京ゲームショウ史上初となる20万人の記録をさらに更新し、過去最高の22万2668人を達成した。

なお、会期中は、「ゲームで日本を元気に」というスローガンを掲げ、東日本大震災復興支援策として、募金活動やチャリティーオークション、チャリティーグッズの販売など、様々な活動を実施した。当協会会員、出展社、来場者の協力を得て、これらの活動で集まった義援金2,216,190円は、被害の大きかった岩手県、宮城県、福島県の各自治体の義援金受付窓口へ直接寄付をした。

東日本大震災の影響を受け、経済的にも環境的にも厳しい状況下での開催となったが、「東京ゲームショウ2011」が大盛況の内に終了する事が出来たことは、世界中の人々に「夢」と「感動」と「希望」を提供する当産業、「エンターテインメント」の役割と意義を再認識するものとなった。

2) 「日本ゲーム大賞2011」開催報告

イベント委員会では、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2011」を開催し、家庭用ゲーム産業の発展に寄与した人物や団体に贈られる「経済産業大臣賞」と既に発売された作品を対象とする「年間作品部門」、「東京ゲームショウ2011」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」、学生、一般を問わずアマチュアの方が制作したオリジナルの未製品化作品を対象とする「アマチュア部門」の3部門にて開催され、業界関係者、報道関係者、一般来場者出席のもと、「東京ゲームショウ2011」会期中3日間にわたり、各受賞者、受賞作品の発表、表彰を行った。

「年間作品部門」は、一般投票により選出された773作品に対して、日本ゲーム大賞選考委員による審査を経て各受賞作品を決定した。

また、昨年度より新設されたクリエイター自らがプロの視点でゲームの「独創性」や「斬新性」を評価し、これまでにない創造性豊かな作品を表彰する「ゲームデザイナーズ大賞」については、桜井政博氏を審査員長に日本を代表するクリエイターによって構成された審査会により、「ヒラメキパズルマックスウェルの不思議なノート」が受賞作品として選出された。

「アマチュア部門」は、応募総数194作品に対し、VTR審査と試遊審査を行い、11作品を受賞作品として選出。「フューチャー部門」については、東京ゲームショウ会期中3日間、一般来場者による投票を実施し、選考委員による審査を経て、11作品が今後を期待される作品として選出された。

なお、「経済産業大臣賞」は、「ポケットモンスター」シリーズの育ての親である株式会社ポケモンの代表取締役社長 石原恒和氏に贈られた。ポケットモンスターを世代、国境を問わず世界中の人々から愛される多様なコンテンツに昇華させ、巨大なマーケットを確立させたことやブランドマネジメントによる新たなビジネスモデルでゲームの可能性を広げた点が評価されての受賞となった。

『年間作品部門』

大賞：「MONSTER HUNTER PORTABLE 3rd」（カプコン）

優秀賞：「Wii Party」（任天堂）

：「英雄伝説 零の軌跡」（日本ファルコム）

：「キャサリン」（インテックス）

：「グランツーリスモ5」（ソニー・コンピュータエンタテインメント）

：「スーパーマリオギャラクシー2」（任天堂）

：「ゼノブレイド」（任天堂）

：「ドンキーコングリターンズ」（任天堂）

- : 「二ノ国 漆黒の魔導士」 (レベルファイブ)
- : 「ポケットモンスターブラック・ホワイト」 (ポケモン)
- : 「METAL GEAR SOLID PEACE WALKER」
(コナミデジタルエンタテインメント)
- : 「MONSTER HUNTER PORTABLE 3rd」 (カプコン)

ベストセールス賞 : 「ポケットモンスターブラック・ホワイト」 (ポケモン)

グローバル賞 : 【日本作品部門】

「ポケットモンスター ハートゴールド・ソウルシルバー」
(ポケモン)

【海外作品部門】

「コール オブ デューティ ブラックオプス」 (Activision/Treyarch)

特別賞 : 「レッド・デッド・リデンプション」 (ロックスターゲームス)

ゲームデザイナーズ大賞 : 「ヒラメキパズルマックスウェルの不思議なノート」
(5TH CELL Media, LLC. /コナミデジタルエンタテインメント)

『フューチャー部門』

- 優秀賞 :
- 「アスラズラース」 (カプコン)
 - 「英雄伝説 碧の軌跡」 (日本ファルコム)
 - 「機動戦士ガンダム EXTREME VS.」 (バンダイナムコゲームス)
 - 「ドラゴンズ ドグマ」 (カプコン)
 - 「バイナリー ドメイン」 (セガ)
 - 「バトルフォールド3」 (エレクトロニック・アーツ)
 - 「ファイナルファンタジーXIII-2」 (スクウェア・エニックス)
 - 「ファイナルファンタジー零式」 (スクウェア・エニックス)
 - 「ファンタシースターオンライン2」 (セガ)
 - 「モンスターハンター3 (トライ) G」 (カプコン)

特別賞 : 「ドラゴンコレクション」 (コナミデジタルエンタテインメント)

『アマチュア部門』

大賞 : 「CONNECT」 (Tridect++) 【トライデントコンピュータ専門学校】

優秀賞 : 「Annihilate6」 (DELTAI) 【尚美学園大学】

「CONNECT」 (Trident++) 【トライデントコンピュータ専門学校】

「Sound and Dark」 (ゲーム制作研究会) 【サンテクノカレッジ】

「Pantomime」 (ド・レ・ミ・ファブチ) 【HAL 大阪】

「BUTTON PANIC！」 (鄭 直) 【神戸電子専門学校】

佳作 : 「くるくるフレーム」 (池田裕司) 【トライデントコンピュータ専門学校】

「ここにいたゆうしゃがにげた」(チームトリブルオー)

【新潟コンピュータ専門学校】

「Sonic Liner」(ソニックライナー開発チーム)

【大阪情報コンピュータ専門学校】

「はやぶさ帰還プロジェクト」(清水 史人)

【HAL 東京】

「Pinch Ball」(徳田 有平) 【トライデントコンピュータ専門学校】

「Revolve」(NASS)

【新潟コンピュータ専門学校】

3) 「CEDEC 2011」開催報告

技術委員会では、我が国のゲーム技術のレベル、開発環境の向上を目的とした支援および啓蒙活動を行い、主には CEDEC の規模拡大と内容の充実に向けた取り組みを行った。

13回目となる「CEDEC 2011」は平成23年9月6日(火)～9月8日(木)の3日間、パシフィコ横浜会議センター(横浜市西区みなとみらい)にて開催した。

テーマに「CROSS BORDER」を掲げ、ゲームにとどまることなく、コンピュータを用いたさまざまなエンターテインメントの分野の講演者が登壇し、最新の技術情報のセッションを中心に210のプログラムを実施した。4,600名が受講して過去最大の動員であった。

会期2日目にはゲーム開発技術を表彰する「CEDEC AWARDS」を開催した。技術5部門は、一般公募を経てCEDEC運営委員会にてノミネート選出し、CEDEC受講者の投票により受賞者を決定した。著述賞、特別賞はCEDEC運営委員会にて決定した。

会期中にウェルカムレセプション、Developers Nightの懇親パーティーを開催した。ウェルカムレセプションはCEDEC講師を中心に200名、Developers Nightは関係者、受講者を中心に500名が参加し、開発同士の交流機会として好評を得た。

また、経済産業省の協力のもと、CEDECと併催で「ゲームのお仕事～業界研究フェア」を実施した。主に学生等のゲーム業界への興味の喚起と、就職を希望する人材の発掘と育成目的に、業界の現状や業務内容に関する講演、パネルディスカッションを3日間で合計15セッション実施し1,000名以上を動員した。また講演の様子はインターネットを通じて生中継した。

CEDEC AWARDS受賞者

【プログラミング部門】

ホビーからプロフェッショナルまでゲーム作りを支援し開発者の裾野を拡大
「Unity エンジン」開発チーム/ I Unity Technologies

【ビジュアルアーツ部門】

リアルタイム NPR 表現の一つの完成形
「ストリート ファイターIV」シリーズデザインチーム / 株式会社カプコン

【ゲームデザイン部門】

メディアミックスを前提とした相互補完的コンセプトワーク
日野 晃博 氏 / 株式会社レベルファイブ

【サウンド部門】

ゲーム機における音質とサイズ、デコード速度の問題を解決
「CRI ADX2」開発チーム / 株式会社 C R I ・ミドルウェア

【ネットワーク部門】

先進的かつ高信頼なクラウド環境の日本市場への提供
Amazon EC2/S3 Amazon Web Services LLC

【著述賞】

オンラインゲーム開発技術を取り扱った、本格的な技術書の著述
中嶋 謙互

【特別賞】

遊びの本質を見失わず、かつ進化を続ける本格的なゲームデザイン
田尻 智 氏 (株式会社ゲームフリーク 代表取締役)
石原 恒和 氏 (株式会社ポケモン 代表取締役社長)

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

NPO法人映像産業振興機構 (V I P O) が主催する J A P A N 国際コンテンツフェスティバル 2 0 1 1 (愛称 CoFesta コ・フェスタ) において「東京ゲームショウ 2 0 1 1」および「日本ゲーム大賞 2 0 1 1」がオフィシャルイベントとして参加し、コンテンツ産業の振興に努めた。

社団法人コンテンツ海外流通促進機構 (C O D A) および N P O 法人コンピュータエンターテインメントレーティング機構 (C E R O) については、理事会、委員会などに出席し、意見交換、情報交換に努めた。

一般社団法人コンピュータソフトウェア著作権協会とは、著作権保護面で相互協力した。

5. 会員の状況

	平成22年度期末 (平成23年3月31日)	平成23年度期末 (平成24年3月31日)	平成24年度期首 (平成24年4月1日)
正会員	98	84	81
賛助会員	60	53	49
合計	158	137	130

6. 会議の開催状況

[定時社員総会]

第1回定時社員総会 平成23年5月26日開催

[理事会]

第6回理事会 平成23年4月28日開催

第7回理事会 平成23年5月26日開催

第8回理事会 平成23年6月23日開催

第9回理事会 平成23年7月21日開催

第10回理事会 平成23年9月1日開催

第11回理事会 平成23年10月20日開催

第12回理事会 平成23年11月17日開催

第13回理事会 平成23年12月15日開催

第14回理事会 平成24年1月26日開催

第15回理事会 平成24年2月23日開催

第16回理事会 平成24年3月22日開催

以上