

第14期（2023年度）事業報告

（2023年4月1日から2024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、「2023CESAゲーム白書」を2023年7月に発刊した。

また、産業全体を俯瞰することを目的とし、新設のCSR委員会下部に広報CSR部会を設置し、CESA白書の来期リニューアルを目指して活動を開始した。

2) 当産業のコロナ禍における就業状況、人材育成調査

「ゲーム開発者の就業とキャリア形成 2023」報告書ならびに、ゲーム産業の次世代を担う青少年を対象とした「学生のゲームクリエイターに関する調査」を2024年3月に公開した。

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

1) 広報・啓発活動

東京ゲームショウにおいて協会ブースを展開し、ゲームを安心安全に楽しむためのポイントの訴求と、ゲームを通じた親子間コミュニケーションについての理解促進を図るとともに、啓発動画「ゲームのやくそく」のブース放映ならびに、各オンライン番組間での公開を行った。また、他ゲーム関連団体の協力により多方面に発信し、啓発ホームページへの導線を拡充した。

併せて、協会ブースにおいて、成年年齢の引き下げに伴う取り組みの一環として、関連省庁との連携によるパスワードやクレジットカードの管理などを中心とした、トラブルの事前防止などゲームを安心安全に楽しんでいただくためのポイントと業界の取り組みについて紹介した。

例年実施しているゲーム業界に関心を寄せる青少年を対象とした「小・中・高校生向けゲーム業界学習講座」は、4校42名が参加した。

2) CS（カスタマーサポート）品質向上のための活動

CS品質向上委員会では、会員各社のCSレベル向上と消費者問題の未然防止を目的に、CSノウハウの共有、ゲームについての課題や消費者トラブルの把握と改善に取り組んだ。

また、コロナ禍で中止をしていた、『お客様対応事例座談会～「CS運営の課題と対応事例」およびCS課題に関するワークショップ』をハイブリッド形式で再開し、直近事例の共有など顧客対応の向上に向けた活動を行った。

ゲームについての課題や消費者トラブルの把握と改善については、苦情相談の傾向を把握・分析したうえで、ガイドラインの見直し等のアクションに繋げている。

また、独立行政法人国民生活センターや東京都消費生活総合センターと連携して、相談員向けの研修会を実施している。

3) ガイドラインの制定等

ガイドライン委員会では、過去に制定したガイドラインの改定要否について、定期的の確認を行っている。各ガイドラインが適切に機能しているかどうか注視し、必要に応じてガイドライン運用上の留意点を会員に発信した。

4) e スポーツの振興

主催「東京 e スポーツフェスタ実行委員会」の一員として、2024年1月に「東京 e スポーツフェスタ2024」をリアルとオンラインのハイブリッド開催にて実施。6種類の競技大会、関連産業展示会、セミナー・学習企画、体験企画などを行った。

5) デジタルトランスフォーメーション社会への協力

経済産業省が実施した、令和4年度地域デジタル人材育成・確保推進事業（ゲーミフィケーションをコアナレッジにしたDXに資する人材育成に係る調査事業）の受託に引き続き、令和5年度は検討委員の一員として、ゲームの優位性と教育を焦点にした調査研究を行った。

昨今、急速なデジタルテクノロジーの進歩やDX（Digital Transformation）の進展に伴い、それらを取り扱うデジタル人材においても需要が高まっている。ゲーム産業においてもデジタルサービスやユーザー視点の必要性など、DXとは共通点が多く、昨今は、ゲームクリエイターなどのスキルを活用した社会課題解決を目指すGD X（Gamification for Digital Transformation）をいかに様々な分野に広げるかについての事業を展開し、業界が有する優位性の認知拡大に努めた。

6) 業界プレゼンス向上に関する取り組み

日本政府ならびに日本経済団体連合会との連携に伴う「クリエイティブエコノミー」に対する施策を通じて、主にクリエイター人材の育成と、ゲーム産業の海外進出を目指した活動を実施した。

合わせて、上記を踏まえた対外施策の検討と発信を目的とし、CSR委員会を新設し、2024年1月に内閣府知財推進本部知財事務局が実施する会議にて、プレゼンテーションを実施し、ゲーム産業の状況を発信した。

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・研修会等

1) 東京ゲームショウ開催報告

イベント委員会では、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「東京ゲームショウ」の運営・企画を通じて、我が国のエンターテインメント産業の活性化を図るとともに、広く国内外に周知できるよう活動している。

東京ゲームショウ2023は、幕張メッセでのリアル会場と過去3年の知見を活かしたオンライン会場（主催者および出展社による公式番組の配信）、VR会場「TGSR 2023」によるハイブリッドでの開催となった。

初年度から継続して27年目の開催となった今年度は、当協会、日経BP社、電通社の3社共催のもと、『ゲームが動く、世界が変わる。』をテーマに2023年9月21日（木）から9月24日（日）までの4日間で開催した。

リアル会場には、過去最多の44か国・地域から787の企業・団体が出展し、海外出展社数も406社となり、昨年約1.3倍にのぼる活況であった。

なお、4年ぶりに幕張メッセ全館を使用したリアル会場では、中学生以下とその同伴者を対象としたファミリーゲームパークや、コスプレエリアも復活させ、多くの来場者がリアル会場を体験。4日間の来場者数は、243,238人となった。

会期中は、様々なプラットフォームに向けた幅広いジャンルの新作タイトルや、関連ライフスタイルブースなどコンピュータエンターテインメント産業の広がりを映し出す多種多様な関連製品・サービスが展示された。

オンライン企画では、一部リアルステージでの同時開催によるライブ配信も加え、基調講演や日本ゲーム大賞各部門の発表授賞式、出展社のプログラムなど全25番組を配信した。各番組はYouTube、X（旧Twitter）公式アカウント、ニコニコやSteamのTGS特設ページなど様々なプラットフォームで配信され、中国の動画メディアであるDouYu、bilibili、HUYAでの配信や、欧米向けには世界最大級のゲームメディアであるIGNと連携して配信した。ほとんどの番組は、英語の同時通訳版や字幕付版を用意し、一部の番組は、中国語の同時通訳付きで配信するなど海外視聴者向けの対策をした結果、ライブ配信とアーカイブ配信を含め

た総視聴回数は2, 240万回となった。

昨年好評だった「TGSVR2023」は、今年の舞台を天空に浮かぶゲームの国「ゲームアイランド (Game Islands)」として、メタバースとしてパワーアップした体験を提供し、昨年までの4日間の開催から11日間に拡大して開催した。来場者数は319, 967人、平均滞在時間は約48分と多くの来場者に非日常的な体験を提供することができた。

また、ビジネスデイには、出展社 (オンライン出展社を含む)・ビジネスデイ来場者がリアルおよびオンライン上でハイブリッド商談ができる「TGSビジネスマッチングシステム」を用意した結果、商談数が増加し、特に海外からの出展社と国内来場者との活発なやり取りが行われ、商談件数は、昨年を大幅に上回る2, 355件となった。

コロナ禍において、世界のゲームイベントの存在意義や価値が改めて問われる中、2022年に進化したハイブリッド開催の知見を加え、「東京ゲームショー2023」を通して、エンターテインメントの魅力や国際的展示会としての存在意義を世界に向けて示す結果となった。

2) 「日本ゲーム大賞2023」開催報告

イベント委員会では、毎年その年度の優れた作品を決定し、表彰する「日本ゲーム大賞」の企画・運営を行い、コンピュータエンターテインメントをひとつの文化としてその振興を図るとともに、同賞を広く公開することにより、当産業の発展と社会的認知度の向上に努めている。「日本ゲーム大賞2023」においては、ゲーム産業の発展に寄与した人物などに贈られる「経済産業大臣賞」と、既発売作品を対象とする「年間作品部門」、 「東京ゲームショー2023」にて出展・発表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が制作したオリジナルで市販化されていない作品を対象とする「アマチュア部門」、18歳以下の次世代クリエイターを対象とする「U18部門」の5つのカテゴリーについて選考及び発表を行った。

各受賞作品の発表は、幕張メッセの配信スタジオから「東京ゲームショー2023」の公式番組として、ライブ配信された。「年間作品部門」については、4年ぶりに有観客での発表授賞式を実施。メインステージにて、受賞関係者、ビジネス来場者、一般招待者など多くの参加者のもと盛大に執り行われた。昨年より復活した「フューチャー部門」では、オンライン出展、リアル出展を問わず未発売のタイトルを対象に、インターネットによる一般投票を実施、今後が期待される作品として11作品が選出された。

「アマチュア部門」の23年度のテーマは「こだわり」。ゲームの応答速度や操作性、爽快感や溜め、成功体験や報酬、パッドや画面の振動、サウンド同期や視覚演出など、様々なテーマ解釈で441作品の応募があり、厳選なる審査の結果、大賞以下、受賞作品は10作品となった。

6回目の開催となった「U18部門」は、18歳以下の小中高生等を対象に全国から

多数のエントリーがあり、1次審査、予選大会を経て、オンライン配信で実施した決勝大会での最終プレゼンテーション審査にて各賞を決定、発表した。

〔日本ゲーム大賞2023賞作品一覧〕

【経済産業大臣賞】

：ファミリーコンピュータ

【年間作品部門】

大賞：「モンスターハンターライズ：サンブレイク」（株式会社カプコン）

ゲームデザイナーズ大賞：「RPGタイム！～ライトの伝説～」

（株式会社デスクワークス）

優秀賞：「クライシス コア -ファイナルファンタジーVII- リユニオン」

（株式会社スクウェア・エニックス）

：「ゴッド・オブ・ウォー ラグナロク」

（株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメント）

：「スプラトゥーン3」（任天堂株式会社）

：「ゼノブレイド3」（任天堂株式会社）

：「ソニックフロンティア」（株式会社セガ）

：「地球防衛軍6」（株式会社ディースリー・パブリッシャー）

：「バイオハザード RE:4」（株式会社カプコン）

：「パラノマサイト FILE23 本所七不思議」

（株式会社スクウェア・エニックス）

：「ホグワーツ・レガシー」（WB Games）

：「ポケットモンスター スカーレット・バイオレット」

（株式会社ポケモン）

：「モンスターハンターライズ：サンブレイク」（株式会社カプコン）

ベストセールス賞：「ポケットモンスター スカーレット・バイオレット」

（株式会社ポケモン）

【フューチャー部門】

受賞：「イナズマイレブン 英雄たちのヴィクトリーロード」

（株式会社レベルファイブ）

：「ゼンレスゾーンゼロ」（HoYoverse）

：「ソニックスーパースタース」（株式会社セガ）

：「ドラゴンクエストモンスターズ3 魔族の王子とエルフの旅」

（株式会社スクウェア・エニックス）

：「ドラゴンズドグマ2」（株式会社カプコン）

：「FINAL FANTASY VII REBIRTH」（株式会社スクウェア・エニックス）

：「Fate/Samurai Remnant」（株式会社コーエーテクモゲームス）

- : 「ペルソナ3 リロード」 (株式会社アトラス)
- : 「ペルソナ5 タクティカ」 (株式会社アトラス)
- : 「メタファー：リファンタジオ」 (株式会社アトラス)
- : 「龍が如く8」 (株式会社セガ)

【アマチュア部門】

- 大賞 : 「新年3秒前」 we have 遊び心 (日本工学院専門学校)
 - 優秀賞 : 「キリカエリア」 あにまるなんばーず (日本工学院専門学校)
 - : 「光郷ノ灯神」 12FPS (HAL 大阪)
 - : 「新年3秒前」 we have 遊び心 (日本工学院専門学校)
 - : 「スクリュードライブ」 ぽけっとぱれっと (HAL 大阪)
 - : 「PanicQ」 PicaSoft (HAL 大阪)
 - 佳作 : 「ガバリー旅行記」 3CLUB (日本工学院専門学校)
 - : 「ComicaRhythm」 単勝1.9倍 (HAL 名古屋)
 - : 「花連火」 頓珍漢☆頓珍漢☆公民館 (HAL 名古屋)
 - : 「ハネルバブル」 全自動シャボン玉割り機 (日本工学院専門学校)
 - : 「レッツパーティィ」 パーティィナイツ (ECC コンピュータ専門学校)
- ※敬称略

【U18部門】

- 金賞 : 「Music Runner」 山川 健助 (新潟県立新潟商業高等学校)
 - 銀賞 : 「REWIND」 中田 悠介 (東京都立小松川高等学校)
 - 銅賞 : 「ライフゲームワンダラ」
藤田 亜門 (横浜市立戸塚高等学校) ※敬称略
- コラボレーションプラットフォーム賞 : 「CRYPTFACTOR」
福嶋 孝太 (福井工業高等専門学校)
Nintendo Switch プチコン4 SmileBASIC

3) 「CEDEC 2023」開催報告

技術委員会では、ゲーム開発に関する最新の技術・ノウハウ・ツールに関する技術総合カンファレンス「CEDEC (コンピュータエンターテインメントデベロッパーズカンファレンス)」を開催し、当産業の成長を担う開発者向けの技術情報の開示及び開発者の交流促進を図っている。

25回目となる「CEDEC 2023」は、2023年8月23日(水)から25日(金)までの3日間、パシフィコ横浜ノース(横浜市西区みなとみらい)で、『Resurrection in a New World. (新しい世界での復活)』をテーマに、ライブ

配信と限定的なリアル参加によるハイブリッド方式で開催した。会期中は、コンピュータを用いた様々なエンターテインメント分野の講演者が登壇し、最新の技術情報についてのセッションを中心に216のプログラムが生まれ、9,552名が参加した。

会期2日目にはゲーム開発技術を対象とする「CEDEC AWARDS」の発表を行った。技術4部門の受賞者は、CEDEC AWARDSノミネーション委員会が候補者を選出し、「CEDEC 2023」受講者の投票により最優秀賞が決定された。また、特別賞はCEDEC運営委員会が決定した。

地方のゲーム開発者コミュニティ活性化と業界発展への寄与を目指し地方で開催される「CEDEC+（プラス）」は、2023年11月に福岡県福岡市にて、「CEDEC+KYUSHU 2023」を、昨年から継続した現地会場とタイムシフト配信に、今回からライブ配信も加えた形で地元企業の有志による実行委員会が主催、CEDEC実行委員会が運営に協力する形で行われた。

〔CEDEC AWARDS受賞者〕

【エンジニアリング部門】

ゲームプロジェクトに寄り添った開発手法の知見の共有
任天堂株式会社／株式会社ハル研究所『星のカービィ ディスカバリー』開発チーム

【ゲームデザイン部門】

トップランナーによる質の高いゲーム開発のコツ・ノウハウを、
ゲーム開発者が視聴しやすい番組として提供
有限会社ソラ 桜井政博

【サウンド部門】

アクション×音楽を丁寧に融合させたゲームデザインにより、
新たなリズムゲームジャンルの創出に貢献
Tango Gameworks 『Hi-Fi RUSH』サウンド開発チーム

【ビジュアルアーツ部門】

万人へ向けたゲーム開発の知見の共有
有限会社ソラ 桜井政博

【特別賞】

『ゼルダの伝説』開発チームとプロデューサー青沼英二

4. 会員の状況

	2022年度期末 (2023年3月31日)	2023年度期首 (2023年4月1日)	2023年度期末 (2024年3月31日)	2024年度期首 (2024年4月1日)
正会員	138	140	151	153
賛助会員	65	65	76	66
合計	203	205	227	219

5. 会議の開催状況

〔定時社員総会〕

第13回定時社員総会 2023年 5月24日開催

〔理事会〕

第141回理事会 2023年 4月26日開催

第142回理事会 2023年 5月24日開催

第143回理事会 2023年 6月28日開催

第144回理事会 2023年 7月26日開催

第145回理事会 2023年 9月27日開催

第146回理事会 2023年 10月25日開催

第147回理事会 2023年 11月22日開催

第148回理事会 2023年 12月20日開催

第149回理事会 2024年 1月16日開催

第150回理事会 2024年 2月28日開催

第151回理事会 2024年 3月27日開催

以上

以上のとおり報告します。

2024年5月22日

会長（代表理事） 辻本 春弘

常務理事 増田 努

理事 宇田川 南欧

理事 岡村 信悟

理事 桐生 隆司

理事 鯉沼 久史

理事 杉野 行雄

理事 田中 良和

理事 早川 英樹