

第8期（平成29年度）事業報告

（平成29年4月1日から平成30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、平成29年7月に「2017CESAゲーム白書」を、平成30年3月には「2018CESA一般生活者調査報告書～日本ゲームユーザー&非ユーザー調査～」を発刊した。

平成29年11月には「『東京ゲームショウ2017』来場者調査報告書」を日本語版・英語版共に発刊した。

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) 啓発活動

啓発委員会では、前年度作成した保護者向けリーフレットを「東京ゲームショウ」会場等での配布し周知に努めるとともに、消費行政関係者との意見交換を実施した。

協会ホームページリニューアルにあわせ、会員各社の啓発活動をまとめた啓発サイトを新設した。

「日本消費経済新聞」紙面で「CEROレーティングマーク」の広告掲載を行った。

ゲーム業界に関心を寄せる小・中・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、今年度は全国より全20校・143名を受け入れた。

2) 広報活動

調査広報委員会では、協会ホームページの全面リニューアルに向け、専門委員による検討を行った。

また、Web連載企画「ゲーム産業の系譜」では、日本テレネット株式会社代表取締役会長の瀧 栄治郎氏にインタビューし、黎明期のネットワークゲームにおける足跡に関する記事を掲載した。

3) 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。

CSノウハウの共有については、CS業務品質向上のための「お客様対応事例座談会」を平成29年7月、平成30年3月に開催し、各社CS担当者が実務に活かせる情報交換を促進した。ワークショップ形式で複数のテーマをグループディスカッションの上、全体共有するスタイルで展開し、参加者から高い評価を得ることができた。

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、独立行政法人国民生活センターの協力により、CESA会員会社のうち苦情相談件数の多い上位会社の情報開示を受け、詳細を把握した上で事案別に該当企業へ改善を促すことができた。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た。

4) ガイドラインの制定、レーティング制度の見直し検討など

ネットワークゲーム委員会では、29年4月に「リアルマネートレード対策ガイドライン」を制定・施行した。また、会員会社が展開しているネットワークゲームの資金決済法に関する運営を円滑にすることを目的に、一般社団法人

日本オンラインゲーム協会（JOGA）、一般社団法人モバイル・コンテンツ・フォーラム（MCF）並びに一般財団法人情報法制研究所（JILIS）と協議をすすめ、「ネットワークゲームにおける前払式支払手段に関するガイドライン」を制定した。更に4団体共同で金融庁にノーアクションレターを提出し、同庁からの回答を受けて平成29年9月に同ガイドラインを改訂・施行し、会員各社向け説明会を実施した。

なお、平成28年4月に制定した「ネットワークゲームにおけるランダム型アイテム提供方式運営ガイドライン」について、制定後1年が経過したことから、遵守状況について実態アンケート調査を実施した。

世界各国のレーティング審査団体が加盟する連合体組織「IARC」に関して、日本のレーティング機関である特定非営利活動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（CERO）が加盟し、デジタル配信系ゲームを「IARC審査プログラムによる審査」に改訂することにつき、検討を重ねた。

近年、世界保健機関（WHO）において、ネットワークゲームに没頭し、日常生活に支障をきたす事例を「ゲーム障害」と定義し、「国際疾病分類」（I

CD-11)に追加する検討が行われている。本件については、科学的根拠等の観点から、業界内外の関係者より拙速な分類追加を危惧する意見が出されている中、当協会としては各関係者を通じた適切な情報収集を行い、今後の動向を見守ることとした。

5) 一般社団法人日本eスポーツ連合 (J e S U) の設立

eスポーツへの積極的な取組みを促進するためeスポーツ委員会を設置するとともに、一般社団法人日本オンラインゲーム協会 (J O G A) と協力し、日本におけるeスポーツの普及・発展とeスポーツ産業の振興を目的として、eスポーツ業界団体である、一般社団法人日本eスポーツ協会 (J e S P A)、一般社団法人e-sports促進機構、一般社団法人日本eスポーツ連盟 (J e S F) の3団体を統合し、平成30年1月に一般社団法人日本eスポーツ連合 (J e S U) を設立した。

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2017」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。21年目の開催となった今年度は、日経BP社との共催のもと『さあ、現実を超えた体験へ。』をテーマに、平成29年9月21日(木)から24日(日)までの4日間、幕張メッセにて開催した。

今年度は609の企業・団体が出展し、国内出展社においては、昨年度よりも20社以上増え、過去最多の292社が出展した。また、海外からは317社と昨年に引き続き過半数を超え、プレス関係者も国内外から4000人超が来場するなど、グローバルなイベントとしての地位を確立した。

前年度新設したVRコーナーは、VR/ARコーナーに改称し、前年度を大きく上回る45社・123小間の出展があった。

大幅に強化したeスポーツコーナーでは、主催者ステージ「e-Sports X (クロス)」にて、10の競技イベントやプレス向けエキシビジョンマッチを実施し、多数の来場者でにぎわった。特に会期直前にCESAを含めたeスポーツ関連5団体が、日本におけるeスポーツ団体の統合・新設に向けた取り組みの開始を発表したことで、eスポーツに大きな注目を集めることができた。

また、会期中は、B to Bの商談も活発に行われ、ゲームビジネスにおけ

るハブとしての役割が重要になっていることを示す結果となった。

様々な取り組みにより、来場者数が25万人を超えるイベントとなった東京ゲームショウでは、D o u y o uの協力により中国向けの配信を新たに実施し、公式動画配信による延べ視聴回数は、約600万回となり、世界中の人々にコンピュータエンターテインメントの最新情報を発信することができた。

2) 「日本ゲーム大賞2017」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2017」においては、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、既発売作品を対象とする「年間作品部門」、「東京ゲームショウ2017」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作品部門について選考及び発表を行った。

各発表授賞式は、業界関係者・報道関係者・一般来場者出席のもと、「東京ゲームショウ2017」メインステージにて執り行われた。特に今年度は、「日本を代表する賞としての権威獲得」「発表授賞式の改善」「投票促進のための施策」に注力し、改善を行った結果、日本を代表するクリエイターや多くの一般ユーザーが参加したほか、年間作品部門の投票数は前年度の2倍という結果に繋がった。なお、東京ゲームショウ公式動画チャンネルでは、前年度に引き続き、「年間作品部門」「アマチュア部門」「フューチャー部門」の生配信を実施し、多くのゲームファンや業界関係者が視聴し、好評を博した。

なお、「年間作品部門」では、『ゼルダの伝説 ブレス オブ ザ ワイルド』（任天堂株式会社）が大賞を受賞し、業界の発展に寄与した人物・団体に贈られる「経済産業大臣賞」は、「P o k e m o n G Oプロジェクトチーム」に授与された。

「アマチュア部門」は、今年度のテーマ「はさむ」に基づいた作品を募集したところ、過去最多の409作品の応募があり、厳選なる審査の結果、ECCコンピュータ専門学校の「トレースペーパー」が、初の大賞に輝いた。

「フューチャー部門」については、「東京ゲームショウ2017」の会期中3日間、来場者による投票を実施したうえで日本ゲーム大賞選考委員による審査の結果、10作品が今後期待される作品として選出された。

[日本ゲーム大賞2017受賞作品一覧]

【経済産業大臣賞】

：「P o k e m o n G Oプロジェクトチーム」

【年間作品部門】

大 賞：「ゼルダの伝説 ブレス オブ ザ ワイルド」(任天堂)

ゲームデザイナーズ大賞：「INSIDE」(Playdead)

優 秀 賞：「Overwatch」(スクウェア・エニックス)

：「ゼルダの伝説 ブレス オブ ザ ワイルド」(任天堂)

：「NieR：Automata」(スクウェア・エニックス)

：「仁王」(コーエーテクモゲームス)

：「バイオハザード7 レジデント イービル」(カプコン)

：「人喰いの大鷲トリコ」

(ソニー・インタラクティブエンタテインメント)

：「ファイナルファンタジーXV」(スクウェア・エニックス)

：「ペルソナ5」(アトラス)

：「Horizon Zero Dawn」

(ソニー・インタラクティブエンタテインメント)

：「ポケットモンスターサン・ムーン」(ポケモン)

：「モンスターハンターダブルクロス」(カプコン)

特別賞：「PlayStation®VR」

(ソニー・インタラクティブエンタテインメント)

ベストセールス賞：「ポケットモンスターサン・ムーン」(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サン・ムーン」(ポケモン)

[海外作品部門]：「FIFA 17」(エレクトロニック・アーツ)

【フューチャー部門】

受 賞：「英雄伝説 閃の軌跡Ⅲ」(日本ファルコム)

- :「巨影都市」(バンダイナムコエンターテインメント)
- :「真・三國無双8」(コーエーテクモゲームス)
- :「DISSIDIA FINAL FANTASY NT」
(スクウェア・エニックス)
- :「Detroit Become Human」
(ソニー・インタラクティブエンタテインメント)
- :「ドラゴンボール ファイターズ」
(バンダイナムコエンターテインメント)
- :「ファイアーエムブレム無双」(コーエーテクモゲームス)
- :「PLAYERUNKNOWN 'S BATTLEGROUNDS」(DMM GAMES/PUBG Corporation)
- :「モンスターハンター:ワールド」(カプコン)
- :「ラブプラス EVERY」
(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:「トレースペーパー」(トレース製紙工場)
(ECCコンピュータ専門学校)
- 優秀賞:「Ultimate Selfy」(柴田駿佑)
(ECCコンピュータ専門学校)
- :「DOOR」(扉工務店) (バンタンアカデミー東京校)
- :「トレースペーパー」(トレース製紙工場)
(ECCコンピュータ専門学校)
- :「ぱくロール」(チームぱくロール) (国際情報工科自動車大学校)
- :「Pixmash」(Explosion) (HAL名古屋)
- 佳作:「スクラップファクトリー」(チームスクラップファクトリー)
(ECCコンピュータ専門学校)
- :「TWIN CANDLES」(高木雄太) (日本工学院専門学校)
- :「はさめぴよちゃん」(ぴよちゃん保護団体)
(ECCコンピュータ専門学校)
- :「Pechantet」(ジブンデ!!) (HAL大阪)
- 個人賞:「Ultimate Selfy」(柴田駿佑)
(ECCコンピュータ専門学校)

3) 「CEDEC 2017」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交流の促進を図っている。第19回目となる「CEDEC 2017」は平成29年8月30日(水)から9月1日(金)までの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)において、『Breakthrough to Excellence!』をテーマに開催された。会期中は、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225のプログラムが生まれ、7,997名が受講した。

また、規模が年々拡大傾向にある中、初の試みとして、希望のセッションを受講できない、遠方の受講希望者等の強い要望に応じて、CEDEC 2017のほぼすべてのセッションを期間限定でインターネット聴講できる「タイムシフト配信」を実施した。

会期2日目にはゲーム開発技術を対象とする「CEDEC AWARDS」が催された。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 2017」講演者と受講者の投票により決定された。また、著述賞と特別賞はCEDEC運営委員会が決定した。

このほか会期中には、「ウェルカムレセプション」と「Developers' Night」の2つの懇親パーティーが催された。「ウェルカムレセプション」はCEDEC講演者を中心に250名、「Developers' Night」は講演者、受講者、協賛社を中心に500名が参加し、開発者同士の交流機会を提供することで好評を博した。

また、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する「CEDEC+ (プラス)」は、平成29年10月28日に福岡県福岡市において、「CEDEC+KYUSHU 2017」を開催し、地元企業の有志による実行委員会が主催し、CEDEC実行委員会が運営に協力する形で36セッションを実施し、1,800名が参加した。

[CEDEC AWARDS受賞者]

【エンジニアリング部門】

VR技術の普及に貢献

「Playstation®VR」開発チーム

(株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメント)

【ビジュアルアーツ部門】

国産オープンワールドの雛形の提示

「ゼルダの伝説 ブレス オブ ザ ワイルド」開発チーム
(任天堂株式会社)

【ゲームデザイン部門】

「マテリアル」と「フィジックス」で次世代のゲームデザイン・
レベルデザインを実現

「ゼルダの伝説 ブレス オブ ザ ワイルド」開発チーム
(任天堂株式会社)

【サウンド部門】

世界観を表現するインタラクティブな音楽演出と、音楽作品としての商
業的な成功の両立

「NieR:Automata」サウンド開発チーム (プロデュース:株
式会社スクウェア・エニックス 楽曲制作:MONACA 開発:プラチ
ナゲームズ株式会社)

【著述賞】

マヤ道!! THE ROAD OF MAYA
Eske Yoshinob 氏

【特別賞】

坂口 博信 氏

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

1) 台北市コンピュータ協会 (TCA) と友好協約 (MOU) 締結

台北市コンピュータ協会 (TCA) とは台北ゲームショー、東京ゲー
ムショーでの双方の役員交流、相互宣伝を進めるための友好協約 (MO
U) を平成30年1月に締結した。

5. 会員の状況

	平成28年度期末 (平成29年3月31日)	平成29年度期末 (平成30年3月31日)	平成30年度期首 (平成30年4月1日)
正会員	113	119	120
賛助会員	49	51	49
合計	162	170	169

6. 会議の開催状況

[定時社員総会]

第7回定時社員総会 平成29年5月24日開催

[理事会]

第74回理事会 平成29年4月26日開催

第75回理事会 平成29年5月24日開催

第76回理事会 平成29年6月28日開催

第77回理事会 平成29年7月26日開催

第78回理事会 平成29年9月12日開催

第79回理事会 平成29年9月27日開催

第80回理事会 平成29年10月25日開催

第81回理事会 平成29年11月22日開催

第82回理事会 平成29年12月20日開催

第83回理事会 平成30年1月24日開催

第84回理事会 平成30年2月28日開催

第85回理事会 平成30年3月28日開催

以上