

第12期（2021年度）事業報告

（2021年4月1日から2022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

2022年3月には『東京ゲームショウ2021オンライン』来場者調査報告書を日本語版・英語版共に公開した。

2) 当産業のコロナ禍における就業状況、人材育成調査

新型コロナウイルス感染症の感染拡大防止の一助として、ゲーム開発者の在宅勤務の実態を調査し、「ゲーム開発者の在宅勤務に関するアンケート調査2021」報告書を公開した。

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

啓発動画「ゲームのやくそく」を、東京ゲームショウの各オンライン番組間での公開とともに他ゲーム関連団体の協力により発信し、啓発ホームページへの導線を拡充した。

また、ゲームに関わる諸問題の解決に関しては、消費者庁及びマイナビ社との連携で、コロナ禍での在宅時間の増加を安心して過ごしていただくための啓発活動を実施した。主な内容は「自分は大丈夫はやめよう」と題し、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。

さらに、文部科学省との連携で、ゲーム・インターネットに関する特別シンポジウムで、ゲーム業界の取り組みについて講演を行った。

例年実施のゲーム業界に関心を寄せる小・中・高校生を対象とした「小・中・高校生向けゲーム業界学習講座」は、新型コロナウイルス感染症の拡大防止の観点から開催を見送っている。

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。

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、定期的に確認を行っている。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。

民法改正により、成人年齢が18歳に引き下げられることを受けて、「未成年の保護についてのガイドライン」を改定した。

4) eスポーツの振興

前回の開催に引き続き「東京eスポーツフェスタ実行委員会」の一員として、オンライン開催となった「東京eスポーツフェスタ2022」を共催し、6種目の競技大会、関連産業展示会、セミナー・学習企画などを実施した。

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

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ー「東京ゲームショー」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。

東京ゲームショー2021オンラインは、昨年引き続き、新型コロナウイルス感染防止のため、オンラインでの開催とした。

25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、『それでも、僕らにはゲームがある。』をテーマに2021年9月30日(水)から10月3日(日)までの5日間開催した。

今年度は、351の企業・団体が出展し、半数以上の191社が海外からの出展となりグローバルイベントとしての注目度がさらに高まった。昨年好評だった公式番組では、新作タイトルや新サービスなどの情報を配信する公式出展社番組には36番組と「基調講演」や「センス・オブ・ワンダー・ナイト(SOWN)」「日本ゲーム大賞発表授賞式」などの主催者企画10番組を加えた46番組を放映し、のべ総視聴回数は約3947万に達した。

多くの番組は日本語配信に加え、英語の同時通訳版や字幕付き版も配信し、一部の番組は、中国語の同時通訳付きや多言語字幕付きなども用意し、海外の視聴も拡大した。

また、今回は、プレスとインフルエンサーだけを対象とした展示会場を幕張メッセに設置。出展、協賛企業34社がブースを構え、報道やSNSの投稿を通じて、広く情報を発信した。

BtoCにおいては、昨年同様アマゾンジャパンと連携し、Amazon特設会場にて番組配信や出展社の関連グッズ販売も実施した。更に初のバーチャル会場である「東京ゲームショーVR2021」や音楽配信企画「TOKYO GAME MUSIC FES」、「体験版無料トライアル」を実施した。また、幕張メッセ展示会場の様子を紹介するオンラインツアーも開催し、これまでにない体験や交流が持てるなど、既存のオンラインイベントとは違った施策展開により、新たなファン層の獲得に寄与した。

BtoBにおいてもビジネスのハブとしての機能を強化し、商談が活発に行われ、5日間で、48か国・地域の企業・団体が「ビジネスマッチングシステム」を利用し、総登録

アカウント数は867、商談申し込み件数は、6936件（前年6500）となった。オンライン化のメリットを最大限活用して、コンピュータエンターテインメントの最新情報を世界に発信する国際的展示会としての存在を示す結果となった。

2) 「日本ゲーム大賞2021」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2021」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」、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」、今年で3回目の開催となる18歳以下の次世代クリエイターを対象とする「U18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、「東京ゲームショウ2021 オンライン」同様にオンライン形式にて執り行われた。同時間帯に公開される多様なコンテンツの中でより多くの方に視聴頂くことをポイントに実施時間帯と演出フォーマットについて再考し、オンラインの特徴を踏まえた企画として実施した。視聴回数については、東京ゲームショウ公式番組全トップ30内に「年間作品部門」「アマチュア部門」がランクインし、視聴者の関心の高さを示す結果となった。なお、「年間作品部門」では、「Ghost of Tsushima」（株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメント）と「モンスターハンターライズ」（株式会社カプコン）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、「シブサワ・コウ」氏に授与された。

「アマチュア部門」の今年度のテーマは「メビウスの輪」。「メビウスの輪」が持つ不思議な形状、特性、意味など様々なテーマ解釈で493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。

今年度で4回目の開催となったとなった「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2021賞作品一覧〕

【経済産業大臣賞】

：「シブサワ・コウ」氏

【年間作品部門】

大賞：「Ghost of Tsushima」（ソニー・インタラクティブエンタテインメント）

：「モンスターハンターライズ」（カプコン）

ゲームデザイナーズ大賞：「マリオカート ライブ ホームサーキット」（任天堂）

優秀賞：「ウマ娘 プリティーダービー」（Cygames）

：「原神」（miHoYo）

：「Ghost of Tsushima」（ソニー・インタラクティブエンタテインメント）

:「天穂のサクナヒメ」(マーベラス)
:「バイオハザード RE:3」(カプコン)
:「バディミッション BOND」(任天堂)
:「ファイナルファンタジーVII リメイク」(スクウェア・エニックス)
:「桃太郎電鉄 ～昭和 平成 令和も定番!～」
(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ライズ」(カプコン)
:「The Last of Us Part II」(ソニー・インタラクティブエンタテインメント)
ベストセールズ賞:「桃太郎電鉄 ～昭和 平成 令和も定番!～」
(コナミデジタルエンタテインメント)

グローバル賞:

[日本作品部門]:「あつまれ どうぶつの森」(任天堂)

[海外作品部門]:「コール オブ デューティ ブラックオプス コールドウォー」
(ACTIVISION / Treyarch; Raven Software)

【アマチュア部門】

大 賞:「ウニ研究所」※スタッフが美味しくいただきました (HAL 大阪)

優秀賞:「ウニ研究所」※スタッフが美味しくいただきました (HAL 大阪)

:「オリヒメ」こもへり -Common Heritage- (HAL 東京)

:「シロクロコネクト」リスティングの壺 (HAL 大阪)

:「DungeonInversion」ベイビーのひとりごと (HAL 名古屋)

:「PARADOXS」田之上 和億 (早稲田文理専門学校)

:「LUMINO La ruta natural」てーぶるぱんち (HAL 名古屋)

佳作:「鏡娘」睡眠欲 (HAL 大阪)

:「Confettia」のんとのぶ (HAL 東京)

:「ツキカゲ」FM トクシン研究所 (HAL 東京)

:「ReverseRoom」鈴木 駿也 (名古屋工学院専門学校)

※敬称略

【U18部門】

金 賞:「Balloon Head」古市 太郎 (愛知県立愛知総合工科高等学校)

銀 賞:「マグロの惑星」山口 登 (角川ドワンゴ学園N高等学校)

銅 賞:「AGARES」熊渕 貴大、藤原 優司、熊澤 邑河 (神戸市立科学技術高等学校)

※敬称略

3) 「CEDEC 2021」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交流の促進

を図っている。23回目となる「CEDEC 2021」は昨年につきオンライン開催として、2021年8月24日（火）から26日（木）までの3日間、配信会場のパシフィコ横浜ノース（横浜市西区みなとみらい）から、『SHIFT YOUR PARADIGM』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203のプログラムが生まれ、7,616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WEB上で行った。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 2021」講演者と受講者の投票により決定された。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する「CEDEC+（プラス）」は、2021年11月に福岡県福岡市にて、「CEDEC+ KYUSHU 2021 ONLINE」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行われた。

〔CEDEC AWARDS受賞者〕

【エンジニアリング部門】

業界の技術発展に貢献したQA支援システムの開発技術やノウハウ
龍が如くスタジオ ドラゴンエンジン開発チーム（セガ）

【ビジュアルアーツ部門】

日本人の感情に訴えかける力をもった総合的なビジュアルクオリティ
「Ghost of Tsushima」開発チーム（Sucker Punch Productions）

【ゲームデザイン部門】

ゲームとしてニッチな分野に強く光を当てたテーマ選択とこだわり
えーでるわいす

【サウンド部門】

異国の歴史を題材とした作品を現地の人間がプレイして違和感の無い水準で完成させて
いるサウンド演出
「Ghost of Tsushima」サウンド開発チーム（Sucker Punch Productions）

【著述賞】

選出見送り

【特別賞】

マーク・サーニー (Mark Cerny) 氏

5. 会員の状況

	2020年度期末 (2021年3月31日)	2021年度期首 (2021年4月1日)	2021年度期末 (2022年3月31日)	2022年度期首 (2022年4月1日)
正会員	133	131	138	131
賛助会員	59	59	61	59
合計	192	190	199	190

5. 会議の開催状況

[定時社員総会]

第11回定時社員総会 2021年 5月26日開催

[理事会]

第119回理事会 2021年 4月28日開催

第120回理事会 2021年 5月26日開催

第121回理事会 2021年 6月23日開催

第122回理事会 2021年 7月28日開催

第123回理事会 2021年 9月22日開催

第124回理事会 2021年10月27日開催

第125回理事会 2021年11月24日開催

第126回理事会 2021年12月22日開催

第127回理事会 2022年 1月26日開催

第128回理事会 2022年 2月24日開催

第129回理事会 2022年 3月23日開催

以上

以上のとおり報告します。

2022年5月25日

会長（代表理事） 早 川 英 樹

常務理事 山 地 康 之

理事 岡 村 信 悟

理事 鯉 沼 久 史

理事 杉 野 行 雄

理事 田 中 良 和

理事 辻 本 春 弘

理事 松 田 洋 祐

理事 宮 河 恭 夫