



**CESA**

INFORMATION BOOK

協会のご案内

# ENRICHING SOCIETY THROUGH GAMING

## ゲームを通じて社会を豊かに

皆様にゲームを通して豊かな生活を実現してもらうために、  
健全にゲームを遊ぶための研究・啓発活動、各種ガイドラインの策定など、  
業界全体で様々な活動に取り組んでいます。



当協会は1995年に国内の家庭用ゲーム会社16社が中心となって発足し、コンピュータエンターテインメント産業に関する調査、研究、普及、啓発などを通じてその振興を図り、国内産業の健全な発展と国民生活の向上に貢献することを目的として活動を続けてまいりました。

調査・研究事業の一環として、2024年にはこれまでの『CESAゲーム白書』を刷新し、国内外のゲーム産業に関する報告書である『CESAゲーム産業レポート』を発刊いたしました。国内外のゲーム市場についての分析や、当協会の会員企業を対象とした調査で明らかになった国内のゲーム産業動向などを通じて、日本のコンテンツ産業全体におけるゲーム業界の「今」が分かる内容となっております。日本の基幹産業として位置づけられるコンテンツ産業、その中核を担うゲーム業界についての理解促進と機運醸成を目指し、今後も積極的に情報を発信してまいります。

イベント事業においては、世界最大級のゲームの祭典であり、ビジネスの機会としても国内外から注目を集める東京ゲームショウや、日本のゲームの発展および認知度向上を目的として開催される日本ゲーム大賞、コンピュータエンターテインメント開発者を対象とした国内最大級のカンファレンスであるCEDECを長年主催しております。これらのイベントを通じて日本のコンテンツ産業の活性化を図るとともに、ゲーム業界の取り組みを国内外に広く周知すべく、引き続き取り組んでまいります。

また、人材育成事業における新たな取り組みとして、2024年には文化庁・独立行政法人日本芸術文化振興会と連携し、ゲーム分野の育成プログラム「トップゲームクリエイターズ・アカデミー」を立ち上げました。本プログラムにおいて次世代を担うクリエイターを育成し、世界中で人気を博すゲームコンテンツを創出できる人材を輩出することで、日本のコンテンツ産業のさらなる活性化に貢献できればと考えております。

当協会は、皆様にゲームを通して豊かな生活を実現していただくため、啓発活動や各種ガイドラインの策定、公共政策など、今後も業界全体でさまざまな活動に取り組んでまいります。



一般社団法人  
コンピュータ  
エンターテインメント協会  
会長  
辻本 春弘

## 目的

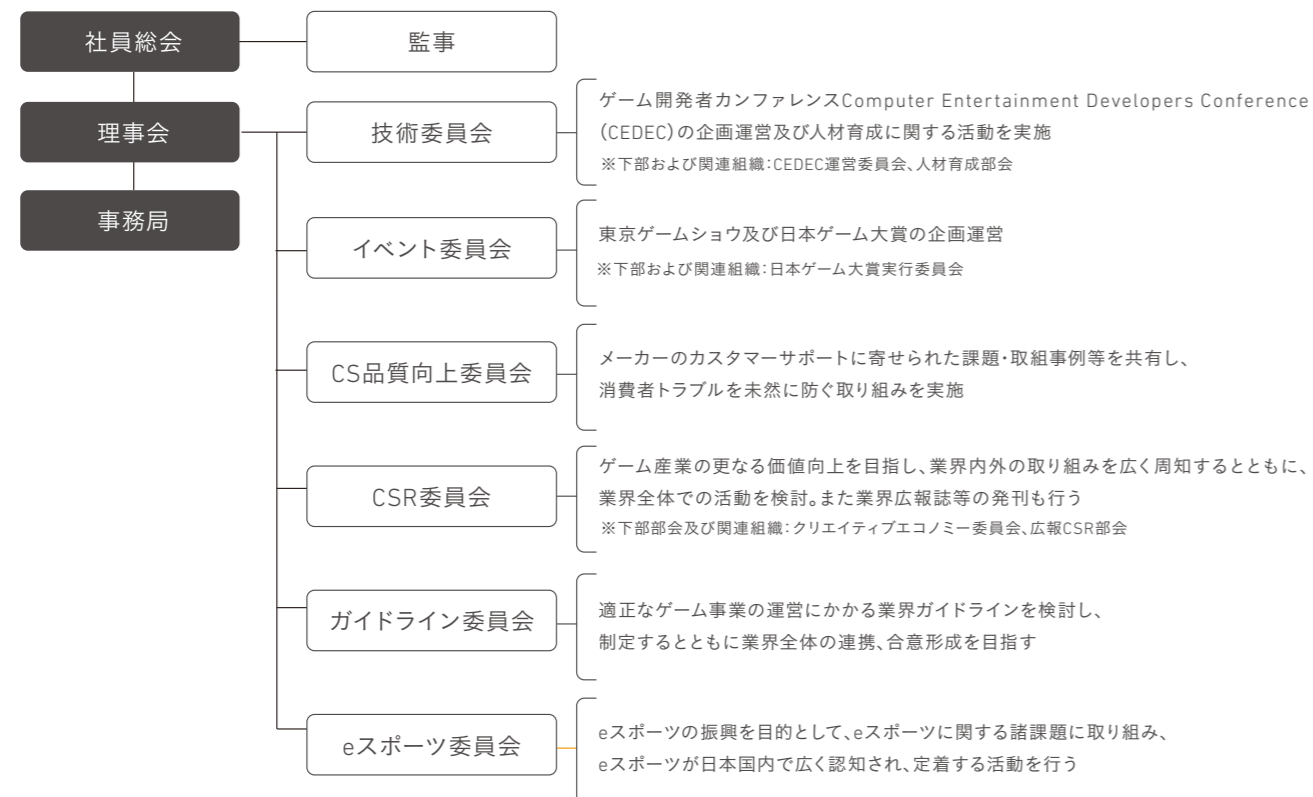
コンピュータエンターテインメント産業に関する調査、研究、普及、啓発などを通じてその振興を図り、国内産業の健全な発展と国民生活の向上に貢献すること

## 役員一覧

会長	辻本 春弘	株式会社カブコン
常務理事	増田 努	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
理事	宇田川 南欧	株式会社バンダイナムコエンターテインメント
理事	岡村 信悟	株式会社ディー・エヌ・エー
理事	桐生 隆司	株式会社スクウェア・エニックス
理事	鯉沼 久史	株式会社コーエーテクモゲームス
理事	杉野 行雄	株式会社セガ
理事	田中 良和	グリーホールディングス株式会社
理事	早川 英樹	株式会社コナミデジタルエンタテインメント
監事	榊原 雅巳	税理士榊原雅巳事務所
事務局長	寺田 歩	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会



## 組織図



## 1. 調査・研究

### CESAゲーム産業レポート



ゲーム産業に関わる皆様のビジネスの手引きのみならず、すべての皆様がゲーム産業について分かりやすく理解できる内容として2024年に完全リニューアルいたしました。主に2023年にかけての国内ゲーム市場規模の推移や、その年のトピックス、主要地域を踏まえたグローバルの比較とともに、コンソール・PC・モバイルなどプラットフォームごと、図解やデータとともに分析を加えた主要トピックスを取り上げています。また国内ゲーム産業の雇用就業統計についても解説するほか、ゲーム産業を踏まえたコンテンツ産業全体についても参考情報を掲載しております。

#### 内容

- 第1章 巻頭トピックス(特集・インタビュー・寄稿)
- 第2章 国内市場・グローバル市場・産業動向
- 第3章 ユーザー動向
- 第4章 CESA活動・会員企業の取り組み



## 2. 主催イベント

### 東京ゲームショウ

## TOKYO GAME SHOW 2025

1996年の初開催以来、BtoB、BtoC両方の機能を備えた世界最大級のゲームの祭典。開催から2日間はビジネスデイとして業界関係者、報道関係者、流通のみの公開、残り2日間は一般公開日として国内外多くの来場者を集め、幕張メッセの全館にて開催しています。



**名称**  
東京ゲームショウ2025(TOKYO GAME SHOW 2025)

**テーマ**  
遊びきれない、無限の遊び場

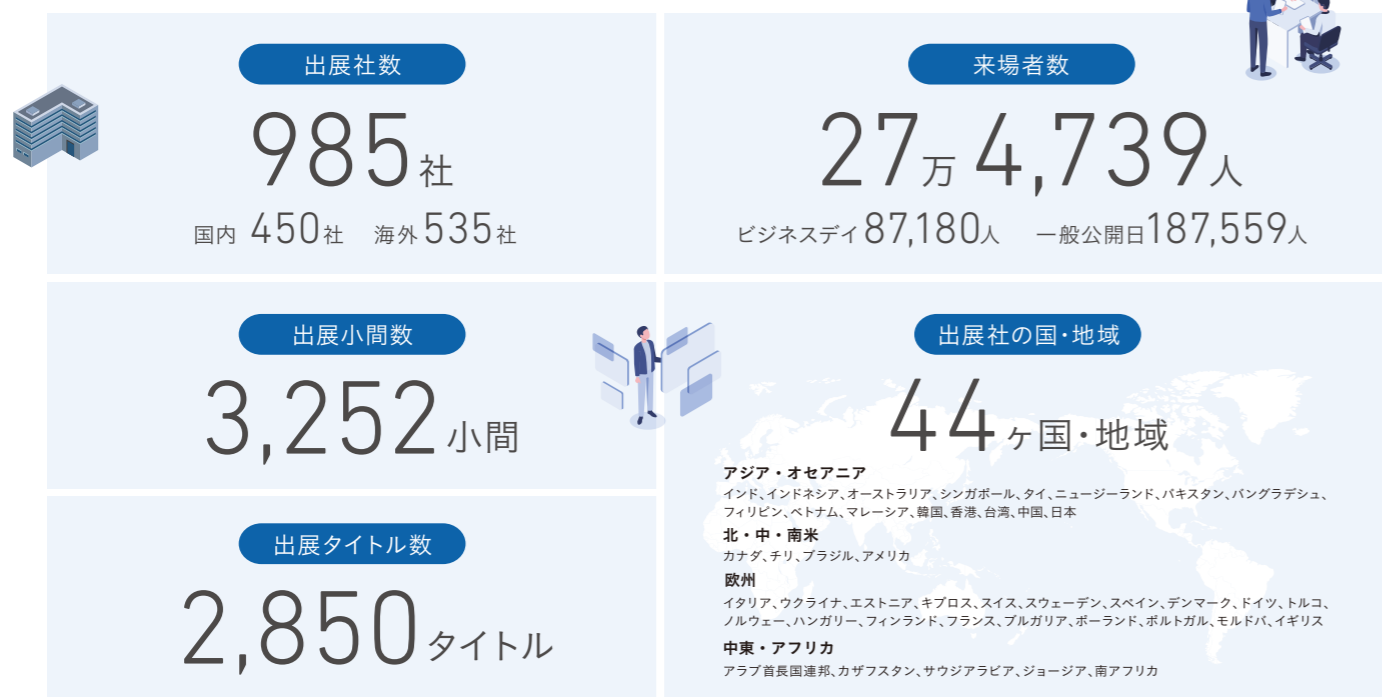
**会期**  
2025年9月25日(木)～9月28日(日)  
ビジネスデイ：9月25日(木)・26日(金) 10:00～17:00  
一般公開日：9月27日(土)9:30～17:00  
9月28日(日)9:30～16:30

**主催**  
一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会(CESA)

**共催**  
株式会社日経BP、株式会社ソニー・ミュージックソリューションズ

**会場**  
幕張メッセ国際展示場1-11ホール/国際会議場/幕張イベントホール

### 2024年実績



東京ゲームショウに関するお問い合わせ先  
東京ゲームショウ事務局(一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会内)  
tgs-info@cesa.or.jp



### Computer Entertainment Developers Conference(CEDEC)



1999年の第1回開催以来、コンピュータエンターテインメント開発者を対象とした、ゲームに関する技術や知識を共有する国内最大級のカンファレンス。毎年3日間にわたって開催し、エンジニアリング、プロダクション、ビジュアルアーツ、ビジネス&プロデュース、サウンド、ゲームデザイン、アカデミック・基盤技術の7分野で約200ものセッションを実施します。技術面からゲーム開発者の功績を称える「CEDEC AWARDS」も同時開催しています。



**名称** テーマ  
CEDEC 2025 Innovating Fun

**会期**  
2025年7月22日(火)～7月24日(木)

**開催形式**  
ハイブリッド開催(現地受講・オンライン)

**主催**  
一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会(CESA)

**会場**  
パシフィコ横浜ノース

### 2024年実績



CEDECに関するお問い合わせ先  
CEDEC事務局  
(一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会内)  
cedec-info@cesa.or.jp



### 日本ゲーム大賞



東京ゲームショウに続くCESA主催事業の第二弾として、1996年に表彰制度を発足。毎年、東京ゲームショウの会期に合わせて幕張メッセにて開催しています。その年の優秀作品が選ばれる「年間作品部門」をはじめ、さまざまな観点から優れた作品や人物を表彰します。



日本ゲーム大賞に関するお問い合わせ先  
日本ゲーム大賞事務局  
(一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会内)  
awards@cesa.or.jp



<b>大賞</b>	一般投票を参考に審査会において年間を代表するにふさわしい最高の総合評価を得た作品を選定し贈呈
<b>優秀賞</b>	一般投票を参考に審査会において高い評価を得た作品を選定し贈呈
<b>ベストセールス賞</b>	対象期間中に日本国内で最多販売本数を記録した作品に贈呈
<b>特別賞</b>	選考委員によって推薦された作品や人物がある場合に贈呈
<b>ブレイクスルー賞</b>	独創的なアイデアやチャレンジにより、これまでにない新たなジャンルやゲーム性を生み出した作品に贈呈
<b>ムーブメント賞</b>	年度を問わず国内でリリースされたタイトルから、普段積極的にゲームをプレイしないユーザーを含む幅広い層にアピールし、その年の記憶に残る実績を残した作品に贈呈
<b>ゲームデザイナーズ大賞</b>	今後の市場発展における一つの基準となる優れた作品、その可能性を持つ作品であることを基準として、クリエイターによる審査会において選定し贈呈
<b>経済産業大臣賞</b>	ゲーム産業の発展に寄与された人物及び、制作チーム、プロジェクトに贈呈
<b>フューチャー部門</b>	一般投票を参考に東京ゲームショウで発表・出展された未発売作品の中から今後が期待される作品を選考し、表彰

## 3. 人材育成

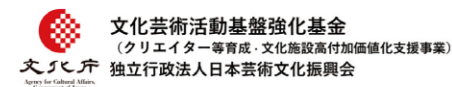
### Top Game Creators Academy (TGCA)



次代を担うクリエイター等の育成支援を目的に、文化庁・独立行政法人日本芸術文化振興会と連携し、ゲーム分野の育成プログラム「Top Game Creators Academy(トップゲームクリエイターズ・アカデミー 略称: TGCA)」を推進しています。

TGCAは、文化芸術活動基盤強化基金※を活用した、独立行政法人日本芸術文化振興会の「クリエイター等育成プログラム」の受託事業として発足したゲーム分野の育成プログラムです。

若手のクリエイターが、そのアイデアや技術力を最大限に活かしてゲーム制作ができるよう、優れた能力と実績を持ち合わせたクリエイティブアドバイザーやビジネスアドバイザーによる指導・助言によるスキルアップに加え、国内外のイベント出展を基軸とした世界デビューを支援します。



※文化芸術活動基盤強化基金:文化庁令和5年度補正予算において措置された補助金により、クリエイター・アーティスト等の育成及び文化施設の高付加価値化のために行う事業を実施するため、独立行政法人日本芸術文化振興会に設立された基金。本基金を活用して「クリエイター等育成・文化施設高付加価値化支援事業」を実施し、次代を担うクリエイター・アーティスト等の挑戦・育成を支援するとともに、その活躍・発信の場である文化施設の機能強化について、弾力的かつ複数年度にわたって支援が行われる。



TGS2024でTGCAを発表した主催者ステージの様子。  
CESAの岡村理事(左)、TGCA監修役の日野Principal(中)、文化庁の合田次長(右)

TGCAで選出された若手クリエイターは、業界で活躍している現役クリエイターによる強力なサポートや指導を受けながら、自身のゲーム企画をブラッシュアップさせることができます。また、TGSや海外の見本市へ出展し、業界関係者とのネットワークを築きながら、若手クリエイター自身のさらなるステップアップを目指します。



トップゲームクリエイターズ・アカデミーに関するお問い合わせ先  
トップゲームクリエイターズ・アカデミー事務局(一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会内)  
contact@tgca.jp



## 4. その他、目的達成に必要な事業

### ゲームユーザーに向けた啓発活動



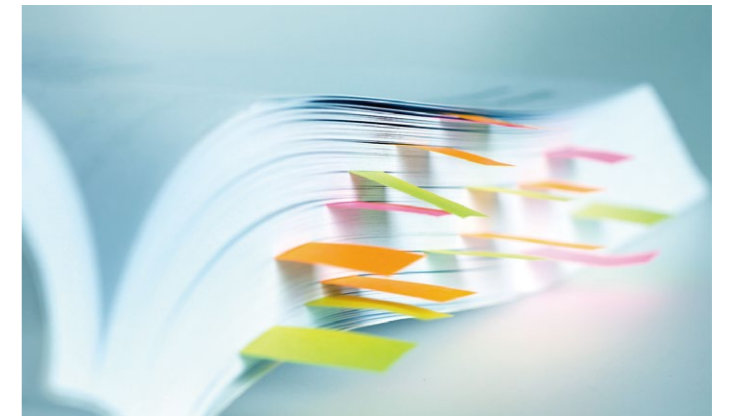
皆様にゲームを安心・安全に楽しんでいただくため、業界全体で様々な活動に取り組んでいます。

- 親子のコミュニケーションによるやくそくづくりの促進
- ペアレンタルコントロールの普及促進
- レーティング制度の周知
- 決済情報の管理に関する注意喚起

### 業界関係者に向けたガイドラインの制定

業界の健全な発展と未成年の保護ならびに社会的信頼向上のため、各種自主規制を制定しています。

- ブロックチェーンゲームに関するガイドラインの制定
- 未成年の保護についてのガイドラインの制定
- 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の制定
- リアルマネートレード(RMT)対策ガイドラインの制定
- 倫理規定
- 「18才以上のみ対象」家庭用ゲームソフトについての広告等ガイドラインの制定



### 公共政策



官公庁や外郭団体と連携し、ゲーム産業の健全な発展と、ゲームを安全に楽しめる環境構築に取り組んでいます。

- 「経済産業省こどもデー」への出展
- 地域デジタル人材育成・確保推進事業の受託
- 東京都「東京eスポーツフェスタ」実行委員会としての活動

# MEMBERSHIP INFORMATION

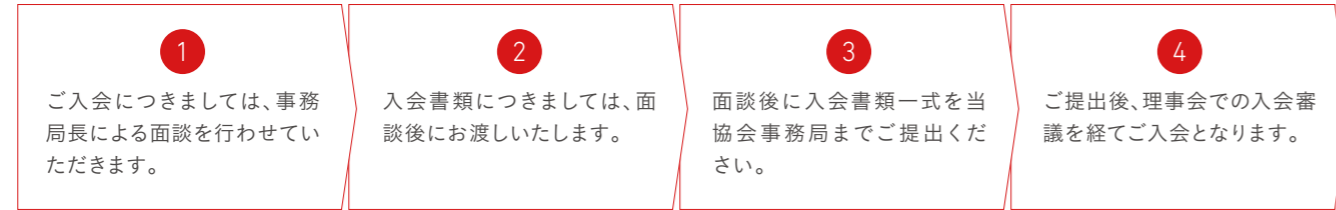
入会のご案内

## 入会のご案内

会員の皆様には、東京ゲームショウをはじめとする各種イベントでの会員割引価格での提供や会員向け情報提供、懇親パーティへの参加などの特典をご用意しております。入会をご検討されている方は、お気軽にご相談ください。

※ 会員割引価格例：東京ゲームショウ出展料 普通小間（1小間：非会員価格 35万円→会員価格 28万円）

## ご入会の流れ



## 会員区分について

<b>正会員</b>	ソフトウェアの開発・制作販売およびソフトウェアの利用に必要なオンライン環境・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します。
<b>賛助会員</b>	正会員の区分に該当しない者で、本会の目的に賛同し、その事業に協力しようとする者としてします。 ※賛助会員に関しては、法人・個人および事業等により区分が異なります。

## 正会員年会費

レベル	直近の決算期におけるコンピュータエンターテインメント関連の年間売上高	年会費
1	1億円未満	18万円
2	1億円以上、5億円未満	24万円
3	5億円以上、10億円未満	36万円
4	10億円以上、50億円未満	48万円
5	50億円以上、100億円未満	60万円
6	100億円以上、200億円未満	72万円
7	200億円以上、300億円未満	84万円
8	300億円以上、400億円未満	96万円
9	400億円以上、500億円未満	108万円
10	500億円以上の場合	120万円

## 会費納入について

理事会で審議され、承認された後に事務局より入会金・年会費の請求書を発行いたします。年会費の納入については、当協会の「入金金及び会費規程」に従い、お支払いいただくことになります。

## 入会金

一律10万円

## 賛助会員年会費

<b>特別賛助会員</b>	年会費は1口100万円とし、1口以上
<b>一般賛助会員</b>	年会費は1口36万円とし、1口以上
<b>個人賛助会員</b>	年会費は1口18万円とし、1口以上
<b>海外賛助会員</b>	年会費は1口18万円とし、1口以上

## 入会に関するお問い合わせ先

一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会  
admission@cesa.or.jp

# MEMBER

会員会社一覧

### ● 正会員(157社)

アーキシステムワークス株式会社  
株式会社アールフォース・エンターテインメント  
AIQVE ONE株式会社  
アイデアファクトリー株式会社  
株式会社I-FREEK GAMES  
アイレムソフトウェアエンジニアリング株式会社  
株式会社アカツキゲームス  
株式会社アクアスター  
株式会社アクティブゲーミングメディア  
株式会社アクワイア  
株式会社アトラス  
株式会社アニプレックス  
あまた株式会社  
株式会社アメージング  
株式会社アリカ  
株式会社ambr  
株式会社アンビション  
イースマイル株式会社  
株式会社イザナギゲームズ  
株式会社IMAGICA GEEQ  
株式会社イリンクス  
株式会社インティ・クリエイツ  
インフォレンス株式会社  
ウィザードソフト株式会社  
株式会社ウインライト  
ウォーゲーミングジャパン合同会社  
ウォルト・ディズニージャパン株式会社  
株式会社エーゼットストーク  
A PLUS JAPAN株式会社  
株式会社SNK  
株式会社エディア  
株式会社enish  
NHN JAPAN株式会社  
ELSIIVERSE合同会社  
エレクトロニック・アーツ株式会社  
株式会社エンターグラム  
株式会社オーイズミ・アミュージオ  
Kakehashi Games 合同会社  
株式会社カプコン  
ガンホー・オンライン・エンターテイメント株式会社  
株式会社KEY WEST  
株式会社キーズ・インターナショナル  
銀河ソフトウェア株式会社  
株式会社グッド・フィール  
クラスター株式会社  
KLab株式会社  
株式会社グランゼーラ  
グリーホールディングス株式会社  
Game Server Services 株式会社  
株式会社ケイブ  
元気株式会社  
株式会社コーエーテクモゲームス  
株式会社COGNOSPHERE  
株式会社ソナミデジタルエンタテインメント  
株式会社KOMODO  
株式会社coly  
株式会社コロブラ  
株式会社コンフィデンス・インターワークス  
株式会社Thirdverse  
株式会社Cygames  
株式会社サイバーエージェント  
サイバーステップ株式会社  
株式会社サクセス  
株式会社サファリゲームズ  
株式会社産経デジタル  
株式会社CRI・ミドルウェア  
ジープラ株式会社  
SHAKE Entertainmant株式会社  
JP GAMES 株式会社  
ジェムドロップ株式会社  
株式会社システムスリージャパン  
株式会社シティコネクション  
株式会社シフォン  
株式会社SHIFT  
株式会社集英社ゲームズ  
シリコンスタジオ株式会社  
シンキングデータ株式会社  
株式会社スクウェア・エニックス  
株式会社スパイク・チュンソフト  
合同会社スマイルゲート・メガポート・ジャパン  
株式会社セガ  
株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメント  
株式会社ソニックパワード

株式会社ソフトギア  
株式会社タイトー  
株式会社タカラトミー  
株式会社TATSUJIN  
double jump.tokyo株式会社  
株式会社タムソフト  
株式会社Diarkis  
THQ Nordic Japan株式会社  
株式会社D・A・G  
株式会社ディー・エヌ・エー  
株式会社ディーズリー・パブリッシャー  
DICO株式会社  
株式会社ディンプス  
株式会社デジタルハーツ  
株式会社でらゲー  
株式会社テンドゲームス  
株式会社Dragami Games  
株式会社ドリコム  
株式会社ドワンゴ  
株式会社ナウプロダクション  
ナツメアタリ株式会社  
株式会社日進研  
日本マイクロソフト株式会社  
ネイロ株式会社  
ネオス株式会社  
株式会社ノイジークローク  
Virtuos Japan株式会社  
株式会社Binary Haze Interactive  
株式会社ハビネット  
株式会社ハムスター  
株式会社バンダイナムコエンターテインメント  
株式会社ビッグミースタジオ  
株式会社ヒストリア  
Pikii合同会社  
株式会社ピヨンド  
PingCAP株式会社  
株式会社ファンコーポレーション  
株式会社Fuji Culture X  
株式会社フライベギン  
プラチナゲームズ株式会社  
フリーエ株式会社  
株式会社フレイルムハーツ  
株式会社プロダクション・アイジー  
株式会社プロディジ  
株式会社プロトタイプ  
株式会社フロム・ソフトウェア  
株式会社ヘキサドライブ  
株式会社ヘッドロック  
ポルトゥウィン株式会社  
株式会社ポケモン  
株式会社ポケラボ  
ポリゴンマジック株式会社  
株式会社ボルテージ  
株式会社マーベラス  
株式会社バンネット  
株式会社MXI  
株式会社miHoYo  
有限会社メイキング  
株式会社mediba  
株式会社メテオライズ  
monoAI technology株式会社  
株式会社ユークス  
ユービーアイソフト株式会社  
株式会社Yostar  
LINEヤフー株式会社  
株式会社ラセングル  
株式会社ラパン  
株式会社LIONA  
株式会社リベル・エンタテインメント  
株式会社リンクブレイン  
ルーセント・グローバル株式会社  
株式会社レベルファイブ  
株式会社ワンオアイト  
WANDA CINEMAS GAMES株式会社

### ● 特別賛助会員(1社)

任天堂株式会社

### ● 一般賛助会員(63社)

adjust 株式会社  
アリババクラウド・ジャパンサービス株式会社  
株式会社VIC GAME STUDIOS JAPAN  
ウェルリンクテックジャパン株式会社  
ASUS JAPAN 株式会社

合同会社AI PikattoAnime  
株式会社ADKマーケティング・ソリューションズ  
株式会社A1 Media Group  
SEモバイル・アンド・オンライン株式会社  
Epic Games Japan合同会社  
MSY株式会社  
株式会社KADOKAWA  
グーグル合同会社  
株式会社GameWith  
株式会社ゲームイト  
株式会社コスバ  
株式会社サードウェーブ  
株式会社JCG  
7KINGDOM 株式会社  
株式会社セミック  
株式会社ソニー・ミュージックソリューションズ  
株式会社Sonic Boom Entertainment  
株式会社タイムマシン  
大和証券株式会社  
株式会社タカラトミーアーツ  
達成電器株式会社  
株式会社デジタルガレージ  
Tencent Japan合同会社  
株式会社電通  
株式会社日経BP  
一般社団法人日本eスポーツ連合  
株式会社Pearl Abyss JP  
505 Games Japan株式会社  
Fangamer LLC  
Facebook Japan株式会社  
株式会社ブロード  
株式会社プロコリー  
株式会社ホリ  
マッチングワールド株式会社  
株式会社みずほ銀行  
株式会社ミラティブ  
吉本興業株式会社  
学校法人岩崎学園  
学校法人片柳学園日本工学院専門学校  
学校法人国際総合学園 新潟コンピュータ専門学校  
学校法人 神戸電子専門学校  
学校法人日本教育財団  
学校法人河合塾学園 トライデントコンピュータ専門学校  
国際情報工科自動車大大学  
学校法人小山学園 専門学校東京テクニカルカレッジ  
学校法人静岡理工科大学沼津情報・ビジネス専門学校  
学校法人情報文化学園 アーツカレッジヨコハマ  
総合学園 ヒューマンアカデミー  
学校法人中央情報学園早稲田文理専門学校  
学校法人電子学園 日本電子専門学校  
学校法人東京コミュニケーションアート専門学校  
東京デザインテクノロジーセンター専門学校  
名古屋情報メディア専門学校  
学校法人日本コンピュータ学園東北電子専門学校  
株式会社バンタン バンタンゲームアカデミー  
学校法人山口学園ECCコンピュータ専門学校  
学校法人吉田学園 アミューズメントメディア総合学院  
株式会社代々木アニメーション学院

### ● 海外賛助会員(9社)

杭州絶地科技股份有限公司  
Seasun Games Pte. Ltd.  
JUSTDAN INTERNATIONAL CO., LTD  
浙江凯莱特工贸有限公司  
轻宇互动科技有限公司  
北京雲暢遊科技股份有限公司  
北京攸樂科技有限公司  
Micro-Star International Co.,Ltd.  
Ujoy Games Limited

(2025年02月現在)

- 協会名** 一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会(略称・CESA)  
COMPUTER ENTERTAINMENT SUPPLIER'S ASSOCIATION
- 事業**
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. その他、目的達成に必要な事業
- 所在地** 〒163-0718 東京都新宿区西新宿2-7-1 新宿第一生命ビルディング 18階  
<https://www.cesa.or.jp/>



## HISORY

沿革

- 1995年** コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会(Computer Entertainment Software Association 略称「CESA」)設立
- 1996年** 通商産業大臣より社団法人認可(8月20日)  
東京ゲームショウ開催、CESA大賞(現在の日本ゲーム大賞)発足発表  
イベント委員会・技術委員会設立
- 1997年** マーケティング委員会より '97 CESAゲーム白書刊行、第1回CESA大賞 '96開催
- 1999年** Computer Entertainment Developers Conference(CEDEC)開催  
教育部会設立に伴いアマチュアゲーム大賞創設
- 2002年** 経済産業大臣認可により社団法人コンピュータエンターテインメント協会  
(Computer Entertainment Supplier's Association 略称「CESA」)に名称変更
- 2003年** 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)設立
- 2004年** CESA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~
- 2015年** 一般社団法人ソーシャルゲーム協会(JASGA)と合併  
CS品質向上委員会設立
- 2017年** eスポーツ委員会設立
- 2018年** ガイドライン委員会設立
- 2020年** 新型コロナウイルス感染症の拡大による東京ゲームショウ初のオンライン開催
- 2022年** 東京ゲームショウハイブリッド開催
- 2023年** CSR委員会設立

