

# 第10期（2019年度）事業報告

（2019年4月1日から2020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、2019年7月に「2019CESAゲーム白書」を、2020年3月には「2020CESA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。

2019年11月には『東京ゲームショウ2019』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) 広報・啓発活動

協会啓発ホームページをリニューアルし、保護者に向けたお役立ち情報と会員各社の啓発活動をまとめた情報などのカテゴリを分類し、さらに利便性を向上させた。

また2019年8月に経済産業省との連携により「子ども霞が関見学デー」にてペアレンタルコントロールの認知拡大を図る活動を実施するとともに、東京ゲームショウでは親子の約束をテーマにゲームを安心・安全に楽しんでいただく啓発活動を実施した。

ゲーム業界に関心を寄せる小・中・高校生を対象に、「小・中・高校生向けゲーム業界学習講座」を開催し、今年度は全国より全28校・191名を受け入れた。

### 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。

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2019年11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、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ることができた。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。

### 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、定期的確認を行っている。

また、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 (Gaming Disorder)」と定義し、2019年5月に「国際疾病分類」(ICD-11)に認定されることとなった。こうした動きに対し当協会ではネットワークゲーム委員会が中心となり、当協会を含むゲーム業界4団体が連携し調査・研究、啓発活動等に取り組んでいる。なお調査研究に関しては、外部有識者による研究会を発足し、調査研究の企画や取りまとめを依頼している。

#### 4) 一般社団法人日本eスポーツ連合 (JeSU) との連携

eスポーツ委員会では、2018年1月に設立された一般社団法人日本eスポーツ連合 (JeSU) と連携して、eスポーツの更なる発展に向けた環境整備に注力した。

また、経済産業省との連携により2019年9月に新たに発足した「eスポーツを活性化させるための方策に関する検討会」に参画し、業界の活性化に寄与した。

### 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。24年目の開催となった今年度は、日経BP社との共催のもと『もっとつながる。もっと楽しい』をテーマに、2019年9月12日(木)から15日(日)までの4日間、幕張メッセ全ホールを使用して開催した。

今年度は、665の企業・団体が出展し、国内出展社数は、過去最多の350社となり、海外出展者も4年連続で300社を超えた。また、出展小間数も過去最多2417小間となり、社数、小間数ともに過去最大規模での開催となった。

今年度は、エントリー層の来場促進とeスポーツの充実、動画配信の強化を踏むための様々な施策を実施した。中学生以下の子供たちとその同伴保護者のための「ファミリーゲームパーク」は、初めて入場無料にし、会場もイベントホール全面使用へと拡大、新作が体験できる試遊コーナーの他にeスポーツ大会の実施やゲーム作り体験教室などファミリーで楽しめる施策を実施し更なる裾野の拡大を図った。

また、eスポーツステージ「eスポーツX (クロス)」では、ビジネスディに日本eスポーツ連合 (JeSU) と連携した特別プログラムを実施した。さらに、初めての試みとしてeスポーツXに限り、ビジネスディでも一般来場者が無料で観戦できるようにした。一般公開日には、2つのステージを使って世界大会のための日本代表決定戦が多く開催され、動画視聴者数は205万人に達した。

さらに、動画による情報発信についても、マルチプラットフォームにて、日本語、英語、中国語での配信を強化した結果、昨年640万回を大幅に上回る1651万回の視聴数を獲得した。

B to B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、4日間の総来場者数は26万2000人となり、2013年から継続して25万人以上を動員するなど、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2019」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2019」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」、「東京ゲームショー2019」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」、18歳以下の次世代クリエイターを対象とする「U18部門」の4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、「東京ゲームショー2019」メインステージにて執り行われた。今年度も「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、年間作品部門、フューチャー部門ともに過去最多の投票数を獲得した。また、東京ゲームショー公式動画チャンネルでは、「年間作品部門」「アマチュア部門」「フューチャー部門」「U18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、『大乱闘スマッシュブラザーズ SPECIAL』（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、「大乱闘スマッシュブラザーズ 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「☆」に基づいた作品を募集したところ、過去最多の553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11作品となった。

「フューチャー部門」については、「東京ゲームショー2019」の会期中3日間、来場者による投票を実施し、その後日本ゲーム大賞選考委員による審査の結果、11作品が今後を期待される作品として選出された。

「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、イベントステージ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2019賞作品一覧〕

### 【経済産業大臣賞】

：「大乱闘スマッシュブラザーズ プロジェクトチーム」

### 【年間作品部門】

大賞：「大乱闘スマッシュブラザーズ SPECIAL」（任天堂）

ゲームデザイナーズ大賞：「ASTRO BOT:RESCUE MISSION」

（ソニー・インタラクティブエンタテインメント）

優秀賞：「エーペックスレジェンズ」（エレクトロニック・アーツ）

- : 「KINGDOM HEARTS III」 (スクウェア・エニックス)
- : 「JUDGE EYES : 死神の遺言」 (セガゲームス)
- : 「SEKIRO: SHADOWS DIE TWICE」 (フロム・ソフトウェア)
- : 「大乱闘スマッシュブラザーズ SPECIAL」 (任天堂)
- : 「Detroit: Become Human」 (ソニー・インタラクティブエンタテインメント)
- : 「Devil May Cry 5」 (カプコン)
- : 「ドラゴンクエストビルダーズ2 破壊神シドーとからっぽの島」  
(スクウェア・エニックス)
- : 「BIOHAZARD RE:2」 (カプコン)
- : 「Marvel's Spider-Man」 (ソニー・インタラクティブエンタテインメント)
- : 「メギド72」 (ディー・エヌ・エー)

ベストセールス賞 : 「大乱闘スマッシュブラザーズ SPECIAL」 (任天堂)

グローバル賞:

[日本作品部門] : 「大乱闘スマッシュブラザーズ SPECIAL」 (任天堂)

[海外作品部門] : 「レッド・デッド・リデンプション2」 (ロックスター・ゲームス)

特別賞 : 「Nintendo Labo」 (任天堂)

#### 【フューチャー部門】

受賞 : 「サイバーパンク 2077」 (スパイク・チュンソフト)

: 「十三機兵防衛圏」 (アトラス)

: 「新サクラ大戦」 (セガゲームス)

: 「DEATH STRANDING」

(ソニー・インタラクティブエンタテインメント)

: 「ドラゴンクエストXI 過ぎ去りし時を求めて S」 (スクウェア・エニックス)

: 「仁王2」 (コーエーテクモゲームス)

: 「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)

: 「プロジェクト レジスタンス」 (カプコン)

: 「ペルソナ5 ザ・ロイヤル」 (アトラス)

: 「ライザのアトリエ ～常闇の女王と秘密の隠れ家～」 (コーエーテクモゲームス)

: 「龍が如く7 光と闇の行方」 (セガゲームス)

#### 【アマチュア部門】

大賞 : 「ORBITS」 OVERWORKS (HAL 東京)

優秀賞 : 「Overlay」 TeamKoide (名古屋工学院専門学校)

: 「ORBITS」 OVERWORKS (HAL 東京)

: 「GLOBE」 POTATO CORN (HAL 東京)

: 「蒸伸機関機構」 MAD SIX (HAL 東京)

: 「星座ドロップ」 匿名イフリート (HAL 大阪)

- 佳作：「Asteroad」 アステロード（早稲田大学）  
：「つなぐスターライン」 りょくちゃ（ECCコンピュータ専門学校）  
：「PlutoMachina」 機械仕掛けの冥王星（ヒューマンアカデミー広島校）  
：「ほしピン」 カピバラチーム（トライデントコンピュータ専門学校）  
：「☆ベンチャー」 GOD YOUSUKE（HAL 東京）

#### 【U18部門】

- 金 賞：「手裏剣 Jump」 池上颯人（横浜市立美しが丘小学校）  
銀 賞：「Overturn」 松田 活（函館ラ・サール高等学校）  
銅 賞：「朝を知らぬ星」 梅村 時空（N 高等学校）

### 3) 「CEDEC2019」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。21回目となる「CEDEC2019」は2019年9月4日（水）から9月6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、『Keep on Moving!』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241のプログラムが生まれ、9,776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」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、「CEDEC2019」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、2017年から実施しているCEDEC講演動画を会期終了後の一定期間配信するタイムシフト配信は2018年以上の視聴数を記録し過去最多を更新した。

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、2019年10月に北海道札幌市で、「CEDEC+SAPPORO2019」を、2019年12月に福岡県福岡市にて、「CEDEC+KYUSHU2019」をそれぞれ開催し、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】

ゲーム開発における大規模アセットのバージョン管理を大幅に効率化  
「Perforce」開発チーム（Perforce Software, Inc.）

【ビジュアルアーツ部門】

ゲー魅せるUIという表現方法の確立  
須藤 正喜 氏（株式会社アトラス）

【ゲームデザイン部門】

「つくって、あそぶ」アナログ融合の最新形  
「Nintendo Labo」開発チーム（任天堂株式会社）

【サウンド部門】

大空での戦況によるインタラクティブミュージックシステムとリアルな効果音表現  
「エースコンバット7 スカイズ・アンノウン」サウンド開発チーム  
（株式会社バンダイナムコスタジオ）

【著述賞】

チェインクロニクルから学ぶスマートフォンRPGの作り方  
伊松永 純 氏  
（株式会社セガ・インタラクティブ  
第四研究開発部 部長 / チェインクロニクルシリーズ 総合ディレクター）

【特別賞】

桜井 政博 氏（有限会社ソラ）

#### 4. 会員の状況

	2018年度期末 (2019年3月31日)	2019年度期首 (2019年4月1日)	2019年度期末 (2020年3月31日)	2020年度期首 (2020年4月1日)
正会員	130	129	130	132
賛助会員	51	51	65	57
合計	181	180	195	189

#### 5. 会議の開催状況

[定時社員総会]

第9回定時社員総会 2019年5月22日開催

[理事会]

第97回理事会 2019年4月24日開催

第98回理事会 2019年5月22日開催

第99回理事会 2019年6月26日開催

第100回理事会 2019年7月24日開催

第101回理事会 2019年9月25日開催

第102回理事会 2019年10月23日開催

第103回理事会 2019年11月27日開催

第104回理事会 2019年12月18日開催

第105回理事会 2020年1月22日開催

第106回理事会 2020年2月26日開催

第107回理事会 2020年3月25日開催

以上