

第15期（2024年度）事業報告

（2024年4月1日から2025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、これまで発刊していた「CESAゲーム白書」の内容を全面的に見直し、「CESAゲーム産業レポート2024」としてリニューアル。国内ゲーム市場規模の推移や主要地域を踏まえたグローバルとの比較データを掲載するほか、国内ゲーム産業の雇用就業統計についても解説するなど、日本のゲーム産業の現状について詳しく解説し、ゲーム業界を知らない方にも本産業の魅力を感じていただける内容とし、全360ページにて2024年12月に発刊した。

2) 当産業の就業状況、人材育成調査

「ゲーム開発者の就業とキャリア形成 2024」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 2024年」を2025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当協会のブースを展開し、ゲームを安心安全に楽しむためのポイントについて訴求した。具体的には、ゲームで遊ぶ上で知っておきたいプライバシーについて学べる試遊ブースや、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ための体験ブースを用意した。また、啓発動画「ゲームのやくそく」をブースならびに、TGS公式番組やイベントステージ上で放映した。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。

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」は都合により開催を見送りとしたが、来期の再開を見込んで教材のリニューアルなどの活動を開始した。

また昨年に引き続き「経済産業省 商務情報政策局 商務・サービスグループ 文化創造産業課」の協力依頼に応じ、経済産業省こどもデーにてゲーム創りに関わる体験ブースを展開した。

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、例年通り『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等と連携した情報交換等を実施している。

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。

2024年7月には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）とともに「ブロックチェーンゲームに関するガイドライン」を改訂し、ゲームを安心安全に楽しんでもらうための環境整備に努めた。

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、2025年1月に「東京 eスポーツフェスタ2025」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) 業界プレゼンス向上に関する取り組み

一般社団法人日本経済団体連合会によるクリエイティブエコノミーの提言や政府の「新たなクールジャパン戦略」をはじめ“コンテンツ産業”が注目課題となり、その中でも日本から海外へのコンテンツ輸出額4.7兆円（2022年）のうち59%を占めるゲーム産業へより大きな期待が寄せられている。

その期待に応えるべく、政府をはじめとする各行政機関等ここ数年で急激に成長している本産業の構造を正しく伝え、理解を深めていただく必要性が高まっており、内閣官房による「コンテンツ産業官民協議会」への出席をはじめ、業界プレゼンス向上につながる取り組みをより積極的に行った。

6) 文化庁受託事業「TGCA」

文化庁主導として、海外展開を視野に入れた若手クリエイターなどの挑戦支援、育成体制の強化を複数年にわたって支援する戦略を敷く中で、独立行政法人日本芸術文化振興会（芸文振）に設置された基金を活用した「クリエイター等育成プログ

ラム（委託型）」として、複数年にわたる育成プログラムの公募が実施され、2024年6月にそのうちのゲーム区分を協会が受託。

2027年3月31日までの約3年を業務期間とした本プログラムを「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」）」という名称にて進行中。東京ゲームショー2024では（株）レベルファイブの日野晃博氏をプリンシパル（監修役）として発表。以降育成対象となるクリエイターの公募、伴走支援アドバイザーの選定を進める。

プログラム実施期間中には、制作した作品の東京ゲームショーでの出展や1回以上の海外展示会等での出展を目指す。

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・研究会の開催等

1) 「東京ゲームショー」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2024は、幕張メッセでのリアル会場と過去4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）、名称を変更しリニューアルしたVR会場「東京ゲームショー Digital World」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28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、『ゲームで世界に先駆けろ。』をテーマに2024年9月26日（木）から9月29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985の企業・団体が出展し、海外出展社数も535社となり、昨年の約1.3倍にのぼる活況であった。

なお、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、コスプレエリアも昨年に引き続き開催し、多くの来場者がリアル会場を体験。4日間の来場者数は、274,739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を引き続き実施した。具体的には、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20番組を配信した。各番組はYouTube、X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、Douyin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

配信を行った。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1,500万回を超える数字を記録した。

例年好評を博したVR会場はリニューアルを図った。昨年まで「TOKYO GAME SHOW VR」の名称で開催していた東京ゲームショウのバーチャル会場が、5回目の開催となった今年、幕張メッセのリアル会場と対をなすデジタル空間として「東京ゲームショウ Digital World」と名称変更。本年はリアル会場の開幕に先立ち、9月20日(金)より開催。その後は、バーチャル会場で一足先にTGSを楽しみたい、リアル会場終了後もバーチャル会場を楽しみたいという声に応えるべく、リアル会場よりも1週間長い10月6日(日)まで開催。延べ17日間の開催で来場者数は117,090人となった。昨年よりも来場者数は減少したものの、平均滞在時間は約77分と大幅に増加し、非日常的な体験に今まで以上に没入してもらうことができた。

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」を今年も稼働した。商談数は前年から飛躍的に増加。商談成立数は、昨年を大幅に上回る3,669件となった。

「東京ゲームショウ2024」を通して、ゲーム業界の可能性、コンテンツ産業を代表する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2024」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2024」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」、「東京ゲームショウ2024」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」の3つのカテゴリーについて選考及び発表を行った。

各カテゴリーの発表授賞式は、幕張メッセのイベントステージにおいて有観客で実施。同時に「東京ゲームショウ2024」公式番組としてライブ配信された。

また、今回より新たに「年間作品部門」に2つの賞が新設された。1つは独創的なアイデアやチャレンジにより、これまででない新たなジャンルやゲーム性を生み出した作品を選考する「ブレイクスルー賞」、もう1つは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プローチし、その年の記憶に残る実績を残した作品を選考する「ムーブメント賞」である。「ブレイクスルー賞」には「8番出口」、「ムーブメント賞」には「スイカゲーム」が選出された。

〔日本ゲーム大賞2024受賞作品一覧〕

【経済産業大臣賞】

：プレイステーション

【年間作品部門】

大 賞：「ゼルダの伝説 ティアーズ オブ ザ キングダム」
(任天堂株式会社)

ゲームデザイナーズ大賞：「Viewfinder」(Sad Owl Studios)

優 秀 賞：「ARMORED CORE VI FIRES OF RUBICON」

(株式会社フロム・ソフトウェア)

：「スーパーマリオブラザーズ ワンダー」(任天堂株式会社)

：「ストリートファイター6」(株式会社カプコン)

：「ゼルダの伝説 ティアーズ オブ ザ キングダム」

(任天堂株式会社)

：「ドラゴンズドグマ 2」(株式会社カプコン)

：「ファイナルファンタジーXVI」

(株式会社スクウェア・エニックス)

：「ファイナルファンタジーVII リバース」

(株式会社スクウェア・エニックス)

：「ペルソナ3 リロード」(株式会社アトラス)

：「ユニコーンオーバーロード」(株式会社アトラス)

：「龍が如く 8」(株式会社セガ)

：「龍が如く 7 外伝 名を消した男」(株式会社セガ)

ブレイクスルー賞：「8 番出口」(KOTAKE CREATE)

ムーブメント賞：「スイカゲーム」(Aladdin X 株式会社)

特 別 賞：「ストリートファイター6」(株式会社カプコン)

ベストセールス賞：「ゼルダの伝説 ティアーズ オブ ザ キングダム」

(任天堂株式会社)

【フューチャー部門】

受 賞：「アークナイツ：エンドフィールド」(GRYPHLINE)

：「幻想水滸伝 I&II HD リマスター 門の紋章戦争/デュナン統一戦争」

(株式会社コナミデジタルエンタテインメント)

：「真・三國無双 ORIGINS」(株式会社コーエーテクモゲームス)

：「ドラゴンクエスト III そして伝説へ…」

(株式会社スクウェア・エニックス)
:「ペルソナ5: The Phantom X」
(株式会社セガ/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)
:「モンスターハンターワイルズ」(株式会社カプコン)
:「龍が如く 8 外伝 Pirates in Hawaii」(株式会社セガ)
:「ペルソナ5 タクティカ」(株式会社アトラス)
:「レイTON教授と蒸気の新世界」(株式会社レベルファイブ)
:「ロマンシング サガ2 リベンジオブザセブン」
(株式会社スクウェア・エニックス)

3)「CEDEC 2024」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。

26回目となる「CEDEC 2024」は、2024年8月21日(水)から23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、『エンカウント』をテーマに、ライブ配信と、来場者数制限を撤廃した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215のプログラムが生まれ、9,586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 2024」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、2024年11月に福岡県福岡市にて、「CEDEC+KYUSHU 2024」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】

AIによるコーディング支援でのエンジニアの生産性向上に寄与

GitHub Copilot 開発チーム／GitHub

【ゲームデザイン部門】

クリエイティブに創意工夫して攻略できる自由度を許容するゲームデザイン

『ゼルダの伝説 ティアーズ オブ ザ キングダム』開発チーム／任天堂株式会社

【サウンド部門】

サウンドアクセシビリティ機能と、自動実況機能による、

より幅広い層へ格闘ゲームファンを広げる表現の手法と技術

『ストリートファイター6』サウンド開発チーム／株式会社カプコン

【ビジュアルアーツ部門】

原作ファンを納得させる3D化技術とUIデザイン

『グランブルーファンタジー リリンク』開発チーム／株式会社Cygames

【特別賞】

さくまあきら 氏

4. 会員の状況

	2023年度期末 (2024年3月31日)	2024年度期首 (2024年4月1日)	2024年度期末 (2025年3月31日)	2025年度期首 (2025年4月1日)
正会員	151	153	157	154
賛助会員	76	66	73	74
合 計	227	219	230	228

5. 会議の開催状況

〔定時社員総会〕

第14回定時社員総会 2024年 5月22日開催

〔理事会〕

第152回理事会 2024年 4月24日開催

第153回理事会 2024年 5月22日開催

第154回理事会 2024年 6月24日開催

第155回理事会 2024年 7月26日開催

第156回理事会	2024年	9月18日開催
第157回理事会	2024年	10月23日開催
第158回理事会	2024年	11月27日開催
第159回理事会	2024年	12月18日開催
第160回理事会	2025年	1月21日開催
第161回理事会	2025年	2月26日開催
第162回理事会	2025年	3月26日開催

以 上

以上のとおり報告します。

2025年5月28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