

定款変更に関する件

(1) 協会名称変更について

業界を取り巻く環境が大きく変化し、それに伴い関係分野への広がりは今後更に進んで行くものと考えられる。会員の拡大や活動範囲の拡大など業界のより一層の発展に貢献する為、協会の名称を変更したい。

第50回常任理事会(2002年1月7日)で、協会名から「ソフトウェア」を除く案が出され、第36回理事会(2002年1月24日)で基本的方向は承認された。

この結果を受け、名称の変更及び定款を下記のように変更したい。

<表紙>

社団法人コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会

社団法人コンピュータエンターテインメント協会

<1頁>

社団法人コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会定款

第1章 総 則

(名 称)

第1条 本会は、社団法人コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会

(英文名 COMPUTER ENTERTAINMENT SOFTWARE ASSOCIATION。

略称「CESA」と称する。

社団法人コンピュータエンターテインメント協会定款

第1章 総 則

(名 称)

第1条 本会は、社団法人コンピュータエンターテインメント協会

(英文名 COMPUTER ENTERTAINMENT SUPPLIER'S ASSOCIATION.

略称「CESA」と称する。

(目 的)

第3条 本会は、コンピュータエンターテインメントソフトウェア(主として家庭において、コンピュータ等で人々が遊び楽しむソフトウェア。以下同じ)に関する調査及び研究、普及及び啓発等を行うことにより、コンピュータエンターテインメントソフトウェアの振興を図り、もって我が国産業の健全な発展及び国民生活の向上に寄与することを目的とする。

(目 的)

第3条 本会は、コンピュータエンターテインメント産業(主として家庭において、コンピュータ等で人々が遊び楽しむソフトウェア及び関連商品、サービスの供給。以下同じ)に関する調査及び研究、普及及び啓発等を行うことにより、コンピュータエンターテインメント産業の振興を図り、もって我が国産業の健全な発展及び国民生活の向上に寄与することを目的とする。

(事 業)

第4条 本会は、前条の目的を達成するため、次の事業を行う。

- (1) コンピュータエンターテインメントソフトウェア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ソフトウェア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ソフトウェアに関する展示会、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ソフトウェアに関する内外関係機関等との交流及び協力
- (5) 前各号に掲げるもののほか、本会の目的を達成するために必要な事業

(事業)

第4条 本会は、前条の目的を達成するため、次の事業を行う。

- (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) 前各号に掲げるもののほか、本会の目的を達成するために必要な事業

(2) 会員規定改定に伴う定款変更について

第35回理事会(2001年11月29日)にて会員規定が改定された。この結果を受け、定款第5条第3項、賛助会員の項目にある「前項に該当しないもので」を削除する。これにより定款と会員規定との整合を計る。

< 2 頁 >

第2章 会 員

(種 別)

第5条 本会の会員は、正会員及び賛助会員とし、正会員をもって民法上の社員とする。

- 2 正会員は、コンピュータエンターテインメントソフトウェアの開発又は制作販売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する。
- 3 賛助会員は、前項に該当しないもので、本会の目的に賛同し、その事業に協力しようとするものとする。

第 2 章 会 員

(種 別)

第 5 条 本会の会員は、正会員及び賛助会員とし、正会員をもって民法上の社員とする。

- 2 正会員は、コンピュータエンターテインメントソフトウェアの開発又は制作販売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する。
- 3 賛助会員は、本会の目的に賛同し、その事業に協力しようとするものとする。

(3) 制定日の変更及び付与

< 表紙 >

平成 8 年 8 月 8 日制定

平成 8 年 8 月 2 0 日制定

< 1 3 頁 >

附 則 (平成 年 月 日)

附 則 (平成 8 年 8 月 2 0 日)

上記変更につき、総会での承認をお願いするものでございます。

平成13年度事業報告

(平成13年4月1日から平成14年3月31日まで)

当年度における我が国経済はデフレの進行、株価の低迷、失業率の悪化などに加え、後半は米国の同時多発テロの影響も加わりこれまでにない厳しい状況となったが、年度末に近づき株価が下げ止まりを見せ政府の発表にも多少明るさが見られるようになって来た。

そんな中において当業界は唯一の「晴れマーク」産業として話題になり注目を集めた。

1. コンピュータエンターテインメントソフトウェアに関する調査・研究・普及・啓発

当年度は7月に第5号となる「2001CESAゲーム白書」を発刊、昨年版より採用した第1部のトピックスやトレンドの解説をはじめ「海外ミリオン出荷タイトル」のほかニーズの高かった「開発費の動向」等を加え利用者の好評を得た結果、2月までの売上でこれまでの記録を更新した。

更に2001年版白書の英訳版を発刊したほか、平成13年2月には50歳以上を対象としてシニア世代の余暇活動・ゲーム利用実態・孫との関わり等に焦点を当て調査し「2002CESAシニア調査報告書」を発刊した。既存の主な顧客層である低年齢層が成熟期に差し掛かりつつある当産業の現状を踏まえ、新たなターゲットとして位置づけ調査したことは業界内外から大変高い評価を得た。

また、昨年に引き続き半年サイクルで調査を行なったインターネットユーザーの意識に関する調査報告書「CESAネットユーザー調査報告書」の第二集・第三集を2001年7月、2002年2月に発刊。経時的な変化を捉えることができるようになったとの評価を頂いた。

これら協会発行の各種報告書類は政府発行刊行物サービス・センター、東京ゲームショウ会場内での販売も着実に販売数を伸ばしている一方で、新たな販路として、書籍販売サイト「専門書の杜」でも販売を開始した。

「CESAゲーム白書」の知名度が上り、この内容を利用するマスコミが増えたと実感する一方、責任も一層増えていくので現状に甘んじることなくその期待に応えてゆきたい。

倫理委員会では倫理規定に基づき14回の審査会議を開催し、提出タイトル数30につき審査を行ない8タイトルをA区分に21タイトルをB区分に1タイトルをC区分とした。尚B区分21タイトルには修正の結果B区分になったもの8タイトルを含む。

当年度計画として挙げたレーティングの検討については年度後半より倫理委員会の中に「レーティング検討会」を設置し検討にあたった。検討会メンバーとしてはハードメーカー、ソフトメーカー、業界外有識者などで構成し、広い分野の総意を反映することができるよう務めると共に、情報処理振興事業協会からの委託により「日本におけるレーティングシステムのあり方」につき調査し、その結果も取り入れ、更に米国ESRBのレーティングシステムを出張調査し立案の参考とした。

その結果、協会とは別に中立的なレーティング運用組織を新設することなどを決め、理事会の承認を得た。

流通委員会では、日本複合カフェ協会より、複合カフェにおけるゲームの営業利用に関する許諾の申入れを受け、許諾の実施に関する検討を行なった。

検討の結果、複合カフェでのゲームソフト利用の正式許諾に向け、日本複合カフェ協会加盟店に対し、平成14年5月1日から10月31日までの半年間の暫定許諾によるデータ収集と利用秩序形成のための実験を実施する事を決定した。暫定許諾期間中には、複合カフェの機能検証、ゲームソフトの利用実態調査とデータ収集及び現在違法にゲームソフトの業務利用を行なっている無許諾店への対策を行なっていく。この実験の結果を踏まえた上で、正式許諾に関する是非の検討を改めて行なうこととする。暫定許諾準備のために小委員会、ワーキンググループを設置してこれらに当たった。

知的財産委員会では今年度は、流通委員会との共通点が多かった為、合同委員会的に運用を行った。具体的には、日本複合カフェ協会から、複合カフェにおける許諾の申し入れを受け、許諾の実施に関する検討を行った。

調査研究委員会では情報処理振興事業協会よりの委託を受けて「我が国にとって望ましいレーティングシステム」について調査を行なった。調査結果では、同システムを行なう機関は、業界団体の中立性を原則として、協会とは別の独立した機関であり、運営コスト

は審査料と業界全体の援助で賄うべきとの提言があった。

それに関連して今回初めて、ゲームユーザーが、ゲーム上の表現に対してどう感じているかにつき意識調査を行なった。その結果、ゲームプレーヤーとノンプレーヤーとの間での感じ方や認識に明らかに差のあることが分かった。また、男女の性差による認識の相異についてもその概略を知ることができた。更にゲームが人間の脳に与える影響については、文献調査を行なった。

当年度は協会のホームページの改善、充実に努めた。具体的には、新たにCESA会員専用ページを開設し、理事会をはじめ協会の主要な活動につきお知らせすると共に会員向けメールニュースを随時発信し、会員に対し、積極的な協会活動の周知に努めた。

2. コンピュータエンターテインメントソフトウェアに関する展示会・研修会など

協会のビックイベントである東京ゲームショウにつき、2002年より年1回の開催とすることを決定した。よって、当年度については、秋のみの開催となった。

11回目の「東京ゲームショウ2001秋」は、平成13年10月12日(金)～14日(日)の3日間、幕張メッセにて開催。ゲームが遊びを通じたコミュニケーションであることを表現した「Let's Play Together～さあ一緒に遊ぼう～」をテーマに53社、約400タイトルが出展した。また、前回と比べ、社数は変わらないものの、出展小間数は、400小間増の1373小間となり、新ハードや次世代携帯電話向けのタイトルが一堂に揃った「東京ゲームショウ2001秋」は、129,626人の来場者で賑わった。

また、開催の約1ヶ月前に起きた「米国同時多発テロ」の被害者とその家族のために、会場内には、募金箱を設置し、寄付を呼びかけた。募金金額は106,770円となり、イベントステージで行われた「チャリティーオークション」の売上金489,000円と合せ、総額595,770円を日本赤十字社を通して、義援金として寄付した。

技術委員会では、「CESAデベロッパーズカンファレンス2001」(略称：CEDC2001)を、平成13年9月4日(火)～6日(木)の3日間、明治大学リバティタワーにて開催した。当年度は会期を1日増やし、最新技術情報を中心に32セッションが

披露された。セッションのジャンルは、従来からのプログラミングやCGに関するものの他、注目の高いネットワーク関連、ロボットなどの新技術、海外から講演者を招聘する等、セッションの充実を図った。総来場者数は、3123名(3日間合計)を数え、開催4回目の当年度もセッション数、来場者数共に前年を上回る過去最大の規模となった。

人材育成委員会では、未来の人材の発掘、育成を目的とした第4回アマチュアゲーム大賞を実施し、応募総数140作品の中から、DEAの沖賢樹さんの「DISCUPPER」が大賞に選ばれた。

また、人材育成上の課題である教育現場と開発現場の情報及び人的交流の一環として、会員企業を訪問する企業探訪の実施、及び人材育成シンポジウムを開催した。

3. コンピュータエンターテインメントソフトウェアに関する内外関係機関との協力

東大経済学部よりの要請を受け4月から7月までの全12回にわたり「産業事情(ゲーム産業)」につき、上月会長を代表講師とし、会員各社に分担していただき講義を行なった。

7月には東京都青少年問題協議会に出席し業界における倫理自主規制につき説明を行ない質疑に応じた。

8月より当協会と日本レコード協会、日本書籍出版協会の3団体による「中古問題研究会」を毎月1回開催している。各分野とも中古問題がクローズアップして来ており、まずは相互の情報交換を目的とすることになっている。

米国のレーティング制度の実状把握のため、米国ESRBへの出張調査を行ない、先方の協力を得て必要な情報を取得することができた。

収支計算書総括表

平成13年4月1日から平成14年3月31日まで

(単位:円)

| 科 目 | 合 計 | 特別会計 | 一般会計 |
|------------------|-------------|-------------|-------------|
| . 収入の部 | | | |
| 一般会計入会金収入 | 1,200,000 | | 1,200,000 |
| 一般会計会費収入 | 75,925,000 | | 75,925,000 |
| 一般会計雑収入 | 510,946 | | 510,946 |
| 特別会計事業収入 | 663,281,587 | 663,281,587 | |
| 特別会計ネットワーク関連収入 | 5,741,480 | 5,741,480 | |
| 特別会計白書関連収入 | 6,476,205 | 6,476,205 | |
| 特別会計受託収入 | 5,964,000 | 5,964,000 | |
| 特別会計雑収入 | 162,561 | 162,561 | |
| 一般会計より繰入 | 54,904,899 | 54,904,899 | 0 |
| 当期収入合計 (A) | 814,166,678 | 736,530,732 | 77,635,946 |
| 前期繰越収支差額 | 76,156,917 | 910,466 | 75,246,451 |
| 収入合計 (B) | 890,323,595 | 737,441,198 | 152,882,397 |
| . 支出の部 | | | |
| 事業費 | | | |
| 一般会計事業費 | 14,132,623 | | 14,132,623 |
| 特別会計事業費 | 617,015,232 | 617,015,232 | |
| 活動費 | | | |
| 一般会計活動費 | 27,580 | | 27,580 |
| 特別会計活動費 | 38,880,908 | 38,880,908 | |
| 特別会計受託調査費 | 5,966,017 | 5,966,017 | |
| 管理費 | | | |
| 一般会計管理費 | 50,186,623 | | 50,186,623 |
| 特別会計管理費 | 48,728,123 | 48,728,123 | |
| 特別会計へ繰入 | 54,904,899 | | 54,904,899 |
| 固定資産取得支出 | 0 | | |
| 法人税及び住民税 | 70,000 | 70,000 | |
| 当期支出合計 (C) | 829,912,005 | 710,660,280 | 119,251,725 |
| 当期収支差額 (A - C) | -15,745,327 | 25,870,452 | -41,615,779 |
| 次期繰越収支差額 (B - C) | 60,411,590 | 26,780,918 | 33,630,672 |

正味財産増減計算書総括表

平成13年4月1日から平成14年3月31日まで

(単位：円)

| 科 目 | 合 計 | 特別会計 | 一般会計 |
|-----------|-------------|-------------|------------|
| 増加の部 | | | |
| 1 資産増加額 | | | |
| 当期収支差額 | 25,870,452 | 25,870,452 | |
| 貸倒引当金戻入 | 2,851,039 | 2,741,482 | 109,557 |
| 2 負債減少額 | 0 | | |
| 増加額合計 | 28,721,491 | 28,611,934 | 109,557 |
| 減少の部 | | | |
| 1 資産減少額 | | | |
| 当期収支差額 | 41,615,779 | | 41,615,779 |
| 減価償却額 | 936,123 | 673,241 | 262,882 |
| 貸倒引当金繰入 | 337,424 | 310,292 | 27,132 |
| 退職給与引当金繰入 | 2,515,000 | 718,750 | 1,796,250 |
| ソフトウェア除却額 | 11,662,911 | 11,662,911 | |
| 棚卸資産減少額 | 4,260,580 | 4,260,580 | |
| 2 負債増加額 | 0 | | |
| 減少額合計 | 61,327,817 | 17,625,774 | 43,702,043 |
| 当期正味財産減少額 | 32,606,326 | -10,986,160 | 43,592,486 |
| 前期繰越正味財産額 | 123,602,451 | 31,572,335 | 92,030,116 |
| 期末正味財産合計額 | 90,996,125 | 42,558,495 | 48,437,630 |

貸借対照表総括表

平成14年3月31日現在

(単位：円)

| 科 目 | 金 額 | |
|---------------|------------|--------------|
| 資産の部 | | |
| 1 流動資産 | | |
| 現金 | 611,353 | |
| 普通預金 | 40,877,381 | |
| 定期預金 | 20,000,000 | |
| 棚卸資産 | 20,516,556 | |
| 未収入金 | 11,644,330 | |
| その他の流動資産 | 1,748,529 | |
| 貸倒引当金 | -337,424 | |
| 流動資産合計 | | 95,060,725 |
| 2 固定資産 | | |
| 設備造作 | 4,483,742 | |
| 工具器具備品 | 1,772,715 | |
| 減価償却累計額 | -3,338,306 | |
| ソフトウェア | 1,101,092 | |
| 電話加入権 | 833,560 | |
| 敷金 | 8,067,600 | |
| 固定資産合計 | | 12,920,403 |
| 資産合計 | | 107,981,128 |
| 負債の部 | | |
| 1 流動負債 | | |
| 未払金 | 6,067,339 | |
| 前受金 | 1,800,000 | |
| 預り金 | 864,964 | |
| 賞与引当金 | 3,040,000 | |
| 未払法人税等 | 70,000 | |
| 未払消費税等 | 2,627,700 | |
| 流動負債合計 | | 14,470,003 |
| 2 固定負債 | | |
| 退職給与引当金 | 2,515,000 | |
| 固定負債合計 | | 2,515,000 |
| 負債合計 | | 16,985,003 |
| 正味財産の部 | | |
| 1 正味財産 | | 90,996,125 |
| (うち当期正味財産減少額) | | (32,606,326) |
| 負債及び正味財産合計 | | 107,981,128 |

役員改選に関する件

社団法人コンピュータエンターテインメント協会第4期役員（案）

記

（50音順）

| | | |
|--------|-------|------------------------------|
| 理事 | 襟川恵子 | (株)コーエー 代表取締役会長 |
| 理事 | 大矢知直登 | (株)マイクロキャビン 代表取締役 |
| 理事（新任） | 久多良木健 | (株)ニコニコエンタテインメント 代表取締役社長兼CEO |
| 理事 | 工藤 浩 | (株)ハドソン 代表取締役社長 |
| 理事 | 上月景正 | コナミ(株) 代表取締役社長 |
| 理事 | 伍賀槌太 | (株)バンプレスト 代表取締役社長 |
| 理事 | 佐藤慶太 | (株)タカラ 代表取締役社長 |
| 理事 | 佐藤秀樹 | (株)セガ 代表取締役社長 |
| 理事 | 猿川昭義 | (株)ナムコ 代表取締役副社長 |
| 理事 | 鈴木 尚 | (株)スクウェア 取締役会長 |
| 理事 | 辻本憲三 | (株)カプコン 代表取締役社長 |
| 理事 | 富山幹太郎 | (株)トミー 代表取締役社長 |
| 理事 | 中村純司 | テクモ(株) 代表取締役社長 |
| 理事 | 西垣保男 | (株)タイトー 代表取締役社長 |
| 理事 | 本多圭司 | (株)エニックス 代表取締役社長 |
| 理事（新任） | 八巻龍一 | ボーステック(株) 代表取締役 |
| 理事（新任） | 山本民生 | ILKOニック・アーツ・スクウェア(株) 代表取締役社長 |
| 理事 | 相磯秀夫 | 東京工科大学 学長 |
| 理事 | 朝吹 誠 | (社)海外広報協会 専務理事 |

| | | |
|--------|------|------------------------------|
| 理事 | 市川 新 | 流通経済大学 経済学部教授 |
| 理事 | 稲垣隆一 | 稲垣隆一法律事務所 弁護士 |
| 理事 | 梶山 皓 | 獨協大学 経済学部教授 |
| 理事 | 熊田禎宣 | 千葉商科大学 政策情報学部教授 |
| 理事 | 小池邦吉 | 港総合法律事務所 |
| 理事(新任) | 古城 誠 | 上智大学 法学部教授 |
| 理事 | 五代友和 | (株)マヤテック 取締役社長 |
| 理事(新任) | 清水英夫 | 映倫管理委員会 委員長 |
| 理事 | 清家 清 | (株)デザインシステム 代表取締役 |
| 理事 | 中嶋孝夫 | (株)エヌ・ティ・ティ エックス 代表取締役副社長 |
| 理事 | 松島克守 | 東京大学 大学院教授 |
| 理事 | 松田治躬 | 松田特許事務所 弁理士 |
| 理事 | 紋谷暢男 | 成蹊大学 法学部教授 |
| 理事 | 弓削芳光 | (社)日本コンピュータシステム販売店協会 専務理事 |
| 理事(新任) | 吉田成一 | (社)コンピュータ・エンターテインメントソフトウェア協会 |
| 理事 | 渡邊和也 | (社)コンピュータ・エンターテインメントソフトウェア協会 |
| 監事 | 椎名 保 | アミック・エス インタテインメント(株) 代表取締役社長 |
| 監事 | 土屋 彰 | 土屋彰税理士事務所 税理士 |
| 監事(新任) | 浜垣博志 | 元気(株) 代表取締役社長 |

理事 35名

監事 3名

以上

平成14年度事業計画（案）

（平成14年4月1日から平成15年3月31日まで）

今年度における我が国経済は景気の底入れ感が広まり、上昇局面が強く期待されるものの、市場・経済への実質効果についてはなお力強さに欠ける状況にあると言えよう。

当ゲーム業界においては前年度に引き続き他産業分野と比較して好調に推移すると予測する向きが多く大変喜ばしいことである。これは厳しい経済情勢、社会情勢の現実を踏まえながらも人々は「夢や希望」「楽しみや癒し」健全な「スリルや興奮」など求めることに何ら変わらないことの証であり、私達はこれら市場のユーザーの期待に応えてゆかなければならぬとの認識のもと本年度の事業計画を以下のように策定した。

1. コンピュータエンターテインメントソフトウェアに関する調査・研究・普及・啓発

本年度も『2002年CESAゲーム白書』を7月発刊を目指し編集作業を進める。2002年版では、これまでの「CESAゲーム白書」で好評頂いた特徴を継承しつつ、かねてより多数の要望が寄せられていた「携帯電話ゲームコンテンツ市場データ」「ネットワークゲーム市場データ」等を追加する予定である。

なおゲーム白書同様ご好評を頂いている「CESAネットユーザー調査報告書」の第四集を7月に、第五集を平成15年2月に発刊することを予定している。また、昨年度の「2002CESAシニア調査報告書」同様、今年度も属性別調査（例えば女性層）の実施を予定している。

本年度は、昨年度に引き続き協会のホームページの改善、充実に努める。今後は、例えば会員のアンケート等をウェブ上で行なっていくなどを計画してゆく。

また目的別のサイト作りを推進し、会員の皆様が見やすく利用しやすいホームページ作りを進めていく。

知的財産委員会では、昨年に引き続き、流通委員会と協調し、日本テレビゲーム商業組合などと共に、ビジネスに直結した流通システムの構築に向けて話し合いを行っていく。

また、東京ゲームショウの時期に併せて、知的財産シンポジウムを開催し、ネットビジネス上で新しく発生するであろう著作権の問題の啓蒙、普及を行う。

ゲームソフトの海賊版については、アジア諸国での被害が大きいとされているが、被害実態の状況把握が不十分であることから会員の意見を聴取し、方針を決定していく。

調査研究委員会では、昨年度に引き続き、ゲームが人間に与える影響について調査を行なう。また、当業界の発展に寄与できるような流通システム関連、ネットワーク関連について、会員の要望に沿うような新規の調査を検討する。

流通委員会では、日本複合カフェ協会に対するゲームソフト営業利用の暫定許諾実施をスタートさせ運用に入ってからゆくと共に必要なデータ収集を行ない、正式許諾に向けた検討を行っていく。

また、ゲームソフトの流通について、日本テレビゲーム商業組合などと共に、ビジネスに直結した流通システムの構築に向けての話し合いを行っていく予定である。新品と中古品の流通が共に成立する流通形態およびメーカー、流通、販売店のあるべき姿、相互関連性、協調を前提とした流通ビジネスシステムの構築等、様々な面から流通に関する検討を行っていく方針である。

倫理委員会は年度前半は倫理審査を行なうが、レーティング機構の本格的運用の開始に伴いそのミッションを変更することになる。すなわちレーティング新機構発足後も倫理委員会は存続させ、倫理関係に関する業界共通の問題に対応してゆくこととしたい。

一方、レーティングの採用・実施については前年度末までにレーティング検討会で立案し、承認された方針・計画に基づき新機構の設立、運用のためのマニュアル作成など、運用開始に向けて準備を進めてゆく。

なお、このためレーティング検討会及びワーキンググループは所期の役目を果たすまで継続させたい。

また、本年度から協会内にレーティング機構発足のための準備室を設け職員の採用、マ

ニュアルの作成、広報活動、事務所の選定などにあたり別会計で臨むこととする。

2. コンピュータエンターテインメントソフトウェアに関する展示会・研修会など

イベント委員会では、協会のメインイベントとして「東京ゲームショウ2002」を平成14年9月20日(金)～22日(日)の3日間、幕張メッセにて開催する予定。

過去11回にわたる「東京ゲームショウ」は、世界をリードする我が国の当産業の最新情報を世界に発信する場として、知名度、役割の拡大と共に、世界有数のコンピュータエンターテインメントショーとしての地位を確立してきた。

今年度より年1回、秋のみの開催となった「東京ゲームショウ」は、日経BP社との共催のもと、今まで以上に出展社や来場者にとって、魅力ある展示会とするため、出展社の拡充(国内外の非会員企業の参加を促進)、出展分野の拡充(ゲームソフトの出展を中核としながらも周辺機器、通信関係、映像、音響分野全般を対象)コアユーザーのみならず、幅広い層の来場者の促進を図るため、展示会の企画、広報・宣伝活動に力を入れていく。

今後当産業においては、プラットフォームの多様化、関連する様々な業界との融合により生まれる新しいジャンルのコンテンツに加え、「ネットワークゲーム」が新たな市場を拓きゲームの楽しみ方は益々多岐に渡り、ユーザー層も広がってゆくものと考え。

また、ゲーム機と家電の融合により娯楽品から生活必需品へと変化していく日もそう遠くはないのであろう。

このような背景を受け、イベント委員会では、当産業を取り巻く環境や今後の市場動向に的確に対応し、「東京ゲームショウ」が「世界一」のコンピュータエンターテインメントショーとして一層定着していくよう努めていく。

技術委員会では、「CEDEC2002」を本年9月11日(水)、12日(木)に明治大学リバティタワーにて開催する。会期を前年の3日間から2日間に短縮するものの、1日当たりのセッション数を増やす事で、全体のセッション数は前年度並みとすることにより多忙な人々にも参加しやすくするなど改善を計る。

また内容についても、多彩かつ高性能なプラットフォームの登場、ブロードバンド化の加速、通信環境の充実といった急速な環境の変化に対応し、ディベロッパーのニーズを適

確に取り入れたセッションのラインナップを目指すと共に、従来のスクール形式のほか、ラウンドテーブル形式のセッションも取り入れ、よりディベロッパー同士の活発な意見交換と交流の機会を提供していく。それらにより国内唯一の業界ディベロッパー向けカンファレンスとして、さらなる内容の充実と地位の確立を図る。

人材育成委員会では、昨年に引き続きアマチュアゲーム大賞を実施する。今回は、ゲーム専門学校のみならず一般の中学、高校にも告知を行い、当産業の人材の裾野の広大を狙う。

当協会会員校と会員企業間の情報及び人的交流及び就職情報等については、引き続き企業探訪と人材育成シンポジウムを実施し、当産業に効果的な人材育成を探っていく。

3. コンピュータエンターテインメントソフトウェアに関する内外関係機関との協力など

新しくスタートする予定の「レーティング機構」(名称未決定)とは関係を密にし、運用上の問題点、改善点につき意見交換するなどしてレーティング制度の早期定着を計る。

流通問題を主に日本テレビゲームソフトウェア商業組合や複合カフェ協会との協力を一層強化して流通問題などに対処してゆく。

権利保護関係では必要に応じて社団法人コンピュータソフトウェア著作権協会(ACCS)と協調して問題解決に当たる。

東京大学経済学部よりの要請による「産業事情(ゲーム産業)」の講義は今年度も会員会社の協力を得て4月～7月の予定で行なう。

社団法人日本レコード協会、社団法人日本書籍出版協会との3団体による「中古問題研究会」は引き続き定例的に情報交換を行なう。

収支予算書総括表 (案)

平成14年4月1日から平成15年3月31日まで

(単位:円)

| 科 目 | 合 計 | 特 別 会 計 | 一 般 会 計 |
|------------------|-------------|-------------|-------------|
| .収入の部 | | | |
| 一般会計入金収入 | 1,100,000 | | 1,100,000 |
| 一般会計会費収入 | 73,000,000 | | 73,000,000 |
| 一般会計雑収入 | 0 | | |
| 特別会計事業収入 | 131,700,000 | 131,700,000 | |
| 特別会計白書収入 | 10,000,000 | 10,000,000 | |
| 特別会計雑収入 | 0 | | |
| 特別会計へ繰入 | 0 | | |
| 当期収入合計 (A) | 215,800,000 | 141,700,000 | 74,100,000 |
| 前期繰越収支差額 | 60,411,590 | 26,780,918 | 33,630,672 |
| 収入合計 (B) | 276,211,590 | 168,480,918 | 107,730,672 |
| .支出の部 | | | |
| 事業費 | | | |
| 一般会計事業費 | 28,459,720 | | 28,459,720 |
| 特別会計事業費 | 100,291,520 | 100,291,520 | |
| 管理費 | | | |
| 一般会計管理費 | 46,158,371 | | 46,158,371 |
| 特別会計管理費 | 40,876,389 | 40,876,389 | |
| 一般会計より繰入 | 0 | | |
| 法人税及び住民税 | 0 | | |
| 当期支出合計 (C) | 215,786,000 | 141,167,909 | 74,618,091 |
| 当期収支差額 (A - C) | 14,000 | 532,091 | -518,091 |
| 次期繰越収支差額 (B - C) | 60,425,590 | 27,313,009 | 33,112,581 |