

第11期（2020年度）事業報告

（2020年4月1日から2021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、2020年7月に「2020CESAゲーム白書」を発刊した。なお「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～」は、昨今のコンピュータエンターテインメント産業に関する社会的な関心を受け、内容の充実を図る観点で、ゲーム白書と統合のうえで2021年秋ごろ発刊する。

2020年11月には「『東京ゲームショウ2020オンライン』来場者調査報告書」を日本語版・英語版共に発刊した。

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、2020年6月に「ゲーム開発者の在宅勤務に関するアンケート調査2020」報告書を公開した。

またゲーム産業の次世代を担う青少年を対象とした「小中学生のゲームクリエイターに関する調査」2020年9月にレポートを公開した。

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

協会啓発ホームページにゲーム関連4団体合同の啓発ランディングサイトを公開し、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、啓発動画「ゲームのやくそく」制作、関連イベントでの公開とともに各会員の協力によりキャンペーンを実施し、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、ゲーム業界の安心安全に楽しんでいただくための取組を中心に、2020年6月にユニセフ協会主催の国際会議にて意見交換を実施し、2020年10月の日本ユニセフ協会が実施したセミナーにおいて、ゲーム業界の取り組みについて講演を行った。

さらに、国立病院機構肥前精神医療センターとの連携で、依存症関連問題学会の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。

また、消費者トラブルを未然に防ぐ観点から消費者庁ならびに国民消費生活センターとの連携し、2021年3月に消費者庁主催のオンラインセミナーにおける講演とともに、消費者庁、マイナビニュースとの連携での啓発特設サイトを公開した。

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、定期的に確認を行っている。

ブロックチェーン技術を応用してゲーム内アイテムを管理することができるゲームが登場したことによって、従来のオンラインゲームを前提として定めてきた当協会の各ガイドラインはそのまま適切に適用できない部分が生じており、また新たな機能や遊び方を踏まえて、ユーザーが安心・安全に遊ぶことができるために新たに必要となる観点についての指針が求められている現状への対応を進めた。ガイドライン化を視野に入れて、一般社団法人情報法制研究所が主催、弁護士など外部有識者をメンバーとする「ブロックチェーンゲームの運用に関する検討会」に他のゲーム業界団体とともに参加し、事例研究・論点整理を行った。

4) eスポーツの振興

「東京eスポーツフェスタ2021実行委員会」の一員として、初のオンライン開催となった「東京eスポーツフェスタ 2021」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。25年目の開催となった今年度は、初のオンライン開催に伴いイベント名称も「東京ゲームショー2020 オンライン」に変更し、当協会、日経BP社に新たに電通社を加えた3社共催のもと、『未来は、まずゲームにやって来る。』をテーマに2020年9月23日（水）から27日（日）までの5日間開催した。

今年度は、424の企業・団体が出展し、半数以上の221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。また、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33社が参加し、ゲームプラットフォームから、国内ゲーム会社、中国等の海外企業、ゲームスクールまで、バラエティに富んだ番組

を配信した。「基調講演」やe-スポーツ番組、「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」などの主催者番組を加えた51番組をサイマル含めて全334本配信し、のべ総視聴回数は約3160万に達した。さらに9番組が、英語・中国語での多言語配信を実施し、中国の総視聴数は1397万回であった。

BtoCにおいては、今回初めて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。また、オンライン化により、会場の所在地やキャパシティ、時間の制約といった枠を超えて、これまで東京ゲームショウに来場したことがない層と接点を持てるなど、実会場での開催とは違ったメリットがあり、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、40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959社、商談申し込み件数は、前年比36%増の6500件となった。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2020」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2020」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2020 オンライン」同様にオンライン形式にて執り行われた。初のオンライン開催となった今年度は、同時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「各部門の実施時間帯の最適化」と「オンラインコンテンツとしての演出方法」を再考し、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334のトップ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、「あつまれ どうぶつの森」(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」も、「あつまれ どうぶつの森 開発チーム」に授与された。

「アマチュア部門」は、今年度のテーマは指定した音に基づいた作品を募集したところ、427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。

今年度で3回目の開催となった「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2020賞作品一覧]

【経済産業大臣賞】

：「あつまれ どうぶつの森 開発チーム」

【年間作品部門】

大 賞：「あつまれ どうぶつの森」(任天堂)

ゲームデザイナーズ大賞：「Baba Is You」(Hempuli)

優 秀 賞：「あつまれ どうぶつの森」(任天堂)

：「十三機兵防衛圏」(アトラス)

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

：「仁王2」(コーエーテクモゲームス)

：「ファイアーエムブレム 風花雪月」(任天堂)

：「ペルソナ5 ザ・ロイヤル」(アトラス)

：「ポケットモンスター ソード・シールド」(ポケモン)

：「モンスターハンターワールド：アイスボーン」(カプコン)

：「龍が如く7 光と闇の行方」(セガ)

：「リングフィット アドベンチャー」(任天堂)

ベストセールス賞：「ポケットモンスター ソード・シールド」(任天堂)

グローバル賞：

[日本作品部門]：「ポケットモンスター ソード・シールド」(任天堂)

[海外作品部門]：「コール オブ デューティ モダン・ウォーフェア」

((ACTIVISION / Infinity Ward)

特別賞：「ドラゴンクエストウォーク」(スクウェア・エニックス)

【アマチュア部門】

大 賞：「OVEROIL CRABMEAT」CRAB (ECC コンピュータ専門学校)

優秀賞：「OVEROIL CRABMEAT」CRAB (ECC コンピュータ専門学校)

：「ShakaBomb」ShakaBombs (トライデントコンピュータ専門学校)

：「bluem」jack (名古屋大学)

：「ミチなる間欠泉」ProjectGG (HAL 名古屋)

：「れでいおの大脱出」ぎゃば (HAL 大阪)

佳 作：「アマズル」アマズル (東京デザインテクノロジーセンター専門学校)

：「ウォーターキャリー」雨天決行 (ECC コンピュータ専門学校)

：「クラビティ」ON PRODUCTION (HAL 東京)

：「スプラッチュ」sabaEater (HAL 大阪)

：「Diver」田中組 (日本工学院専門学校)

：「ボルカノン」トクシン研究所 (HAL 東京)

【U18部門】

金 賞：「ラビィとナビィの大冒険」藤澤 秀彦（芝浦工業大学附属高等学校）

銀 賞：「void」夏目 駿（静岡県立磐田南高等学校）

銅 賞：「カラクリショウジョの涙と終」合田 晴哉（神奈川県立神奈川総合高等学校）
：「ROLL THE DICE」宇枝 礼央（杉並区立東原中学校）

3) 「CEDEC2020」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。22回目となる「CEDEC2020」は初のオンライン開催として、2020年9月2日（水）から4日（金）までの3日間、会場は昨年までのパシフィコ横浜会議センターから、パシフィコ横浜ノース（横浜市西区みなとみらい）に場所を移し、『Brand New!』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180のプログラムが生まれ、6,909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、「CEDEC2020」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1月に福岡県福岡市にて、「CEDEC+KYUSHU 2020 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】

「CAPCOM オープンカンファレンス RE:2019」運営チームおよび「RE ENGINE」開発チーム
(株式会社カプコン)

【ビジュアルアーツ部門】

「あつまれ どうぶつの森」開発チーム（任天堂株式会社）

【ゲームデザイン部門】

「リングフィット アドベンチャー」開発チーム（任天堂株式会社）

【サウンド部門】

「FINAL FANTASY VII REMAKE」サウンド開発チーム（株式会社スクウェア・エニックス）

【著述賞】

選出見送り

【特別賞】

小島 秀夫 氏 (KOJIMA PRODUCTIONS)

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との交流及び協力

1) チリ政府ならびにチリゲーム業界団体（VG-Chile）との交流

2020年10月にチリ政府ならびに経済産業省の連携により、各国のゲーム関連団体（VG-Chile、CESA、JOGA）の取組に関する相互理解とともに、それぞれの取組を通し意見交換進と交流をオンラインで実施した。

5. 会員の状況

	2019年度期末 (2020年3月31日)	2020年度期末 (2020年4月1日)	2020年度期末 (2021年3月31日)	2021年度期首 (2021年4月1日)
正会員	130	132	133	131
賛助会員	65	57	59	59
合計	195	189	192	190

5. 会議の開催状況

〔定時社員総会〕

第10回定時社員総会 2020年 5月27日開催

〔理事会〕

第108回理事会 2020年 4月22日開催

第109回理事会 2020年 5月27日開催

第110回理事会 2020年 6月24日開催

第111回理事会 2020年 7月22日開催

第112回理事会 2020年 9月16日開催

第113回理事会 2020年10月28日開催

第114回理事会 2020年11月25日開催

第115回理事会 2020年12月23日開催

第116回理事会 2021年 1月27日開催

第117回理事会 2021年 2月24日開催

第118回理事会 2021年 3月24日開催

以上