

# 第13期（2022年度）事業報告

（2022年4月1日から2023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、諸般の事情により遅れていた「2021CESAゲーム白書」を2022年4月に、「2022CESA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2022年5月に発刊した。

また「2022CESAゲーム白書」を2022年8月に、「2023CESA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2023年3月に発刊した。

### 2) 当産業のコロナ禍における就業状況、人材育成調査

昨年は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たが、徐々に出勤を伴う業務体制に移行してきている状況を勘案し、コロナ禍前の調査内容に戻し「ゲーム開発者の就業とキャリア形成 2022」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「学生のゲームクリエイターに関する調査」を2022年12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

啓発動画「ゲームのやくそく」を東京ゲームショウの各オンライン番組間での公開とともに他ゲーム関連団体の協力により発信し、啓発ホームページへの導線を拡充した。

併せて、成年年齢の引き下げに伴う取り組みの一環として、関連省庁との連携によるパスワードやクレジットカードの管理などを中心とした、トラブルの事前防止などゲームを安心安全に楽しんでもいただくためのポイントと業界の取り組みについて紹介した。

例年実施している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。

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。

### 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。各ガイドラインが適切に機能しているかどうか注視し、必要に応じてガイドライン運用上の留意点を会員に発信した。

### 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、2023年1月に「東京eスポーツフェスタ2023」をリアルとオンラインのハイブリッド開催にて実施。6種目の競技大会、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) デジタルトランスフォーメーション社会への協力

経済産業省が実施した、令和4年度地域デジタル人材育成・確保推進事業（ゲーミフィケーションをコアナレッジにしたDXに資する人材育成に係る調査事業）を受託した。

昨今、急速なデジタルテクノロジーの進歩やDX (Digital Transformation) の進展に伴い、それらを取り扱うデジタル人材においても需要が高まっているところを受け、ゲーム産業においてもデジタルサービスやユーザー視点の必要性など、DXとは共通点が多く、昨今は、ゲームクリエイターなどのスキルを活用した社会課題解決を目指すGD X (Gamification for Digital Transformation) をいかに様々な分野に広げるかについての事業を展開し、業界が有する優位性の認知拡大に努めた。

## 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

### 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。

東京ゲームショウ2022は、3年ぶりにビジネス来場者や一般来場者の入場を可能としたリアル会場（幕張メッセ）で開催し、主催者および出展社による公式番組の配信、VR会場「東京ゲームショウVR 2022」（TGSVR2022）などのオンライン企画も併せたハイブリッド開催となった。

初年度から継続して26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、『ゲームは、絶対、とまらない。』をテーマに2022年9月15日（木）から9月18日（日）までの4日間開催した。

リアル会場には、コロナ禍による制限の中、37か国・地域から605の企業・団体が出展し、海外出展社数も293社となり、前回のリアル会場開催だった2019年と比較すると、会場規模は約7割程度であるが、出展社は想定を上回る、2019年の9割にのぼる活況であった。

なお、新型コロナウイルス感染拡大防止対策として、一般公開日において同時入場者数に上限を設けたが、その制限下でより多くの来場者に東京ゲームショウのリアル会場を体験していただく観点からビジネスデイ2日目の午後からは一般来場者も入場できるようにした結果、4日間の来場者数は、138,192人となった。

会期中は、新型ハード機や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コンピュータエンターテインメント産業の広がり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、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37番組を配信した。各番組はYouTube、Twitter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と連携して配信した。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2689万回となった。昨年好評だった「TGSVR2022」は、幕張メッセの地下を模した「ダンジョン」を舞台とした広大な空間を探索、冒険を楽しめるメタバースとしてパワーアップした体験を提供し、4日間の来場者数は、去年の倍となる398,622人、平均滞在時間は去年から10分以上の延長となる約33分と多くの来場者に非日常的な体験を提供することができた。

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」を用意した結果、商談数が増加し、特に海

外からの出展社と国内来場者との活発なやり取りが行われ、商談件数は、昨年を大幅に上回る1,695件となった。

コロナ禍において、世界のゲームイベントの存在意義や価値が改めて問われる中、進化したハイブリッド開催により、「東京ゲームショウ2022」を通して、エンターテインメントの魅力や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2022」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2022」においては、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」、「東京ゲームショウ2022」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」、学生・一般を問わずアマチュアが制作したオリジナルで市販化されていない作品を対象とする「アマチュア部門」、今年で5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5つのカテゴリ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2022」会場内に設けられた「日本ゲーム大賞特設スタジオ」からオンラインによる公式番組として、ライブ配信にて執り行われた。3年ぶりの復活となった「フューチャー部門」では、オンライン出展、リアル出展を問わず未発売のタイトルを対象に、初めてインターネットによる一般投票を実施、今後が期待される作品として10作品が選出された。また、幕張メッセからの配信に伴い、年間作品部門、フューチャー部門の発表授賞式には、3年ぶりに受賞クリエイターの多くが特設スタジオに会場し、生出演にて視聴者へ喜びの声やメッセージを届ける形となった。

「アマチュア部門」の22年度のテーマは「感触」。ゲームの応答速度や操作性、爽快感や溜め、成功体験や報酬、パッドや画面の振動、サウンド同期や視覚演出など、様々なテーマ解釈で455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10作品となった。

5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2022賞作品一覧〕

【経済産業大臣賞】

: 宮崎英高氏

【年間作品部門】

- 大賞 : 「ELDEN RING」 (フロム・ソフトウェア)  
ゲームデザイナーズ大賞 : 「Inscription」 (Daniel Mullins Games)  
優秀賞 : 「ELDEN RING」 (フロム・ソフトウェア)  
: 「Ghostwire:Tokyo」 (ベゼスダ・ソフトウェア)  
: 「Sky 星を紡ぐ子どもたち」 (thatgamecompany)  
: 「Tales of ARISE」 (バンダイナムコエンターテインメント)  
: 「バイオハザード ヴィレッジ」 (カプコン)  
: 「ファイナルファンタジーXIV: 暁月のフィナーレ」 (スクウェア・エニックス)  
: 「星のカービィ ディスカバリー」 (任天堂)  
: 「Pokémon LEGENDS アルセウス」 (ポケモン)  
: 「Horizon Forbidden West」 (ソニー・インタラクティブエンタテインメント)  
: 「LOST JUDGMENT: 裁かれざる記憶」 (セガ)  
ベストセールス賞 : 「ポケットモンスター ブリリアントダイヤモンド・シャイニングパール」  
(ポケモン)  
グローバル賞:  
[日本作品部門] : 「ポケットモンスター ブリリアントダイヤモンド・シャイニングパール」  
(ポケモン)  
[海外作品部門] : 「コール オブ デューティ ヴァンガード」  
(ACTIVISION / Sledgehammer Games / Treyarch)

【フューチャー部門】

- 受賞 : 「A Space for the Undound 心に咲く花」  
(コーラス・ワールドワイド合同会社)  
: 「Wo Long: Fallen Dynasty」 (コーエーテクモゲームス)  
: 「エグゾプライマル」 (カプコン)  
: 「ストリートファイター6」 (カプコン)  
: 「ソニックフロンティア」 (セガ)  
: 「FINAL FANTASY XVI」 (スクウェア・エニックス)  
: 「FORSPOKEN」 (スクウェア・エニックス)  
: 「ライザのアトリエ3 ~終わりの錬金術師と秘密の鍵~」

- (コーエーテクモゲームス)  
:「龍が如く 維新!極」(セガ)  
:「ロックマンエグゼ アドバンスコレクション」(カプコン)

#### 【アマチュア部門】

- 大 賞:「はがれがしー」サンバルがんばる (HAL 大阪)  
優秀賞:「ギアガチャン」にゅー★じえねれーしょんず!! (HAL 大阪)  
:「ZiParate」0.Depressa (HAL 大阪)  
:「スーパーコブシデナグルチャン」虹色螺旋龍 (HAL 名古屋)  
:「Follow You」Svea (HAL 東京)  
佳作:「Alice in WindowLand」ダイナマイト KOYO's (名古屋工学院専門学校)  
:「Thunder Roar」BAMBooooooooooooooooooN (HAL 東京)  
:「DragKncokFight」DAN5 (日本工学院専門学校)  
:「HOW TO DIE.」井戸掘り隊 (ECC コンピュータ専門学校)  
:「Procyon」はるうらら (HAL 東京)  
※敬称略

#### 【U18部門】

- 金 賞:「大倉庫カンパニー」北村 健 (同志社高等学校)  
銀 賞:「<CHRONO CODER>」中田 悠介 (東京都立小松川高等学校)  
銅 賞:「ぬめる」下平 陽士 (東京都立狛江高等学校)  
※敬称略

### 3)「CEDEC2022」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。

24回目となる「CEDEC2022」は、2022年8月23日(火)から25日(木)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)から、『Change the Games』をテーマに、ライブ配信形式で開催した。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208のプログラムが生まれ、9,739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、「CEDEC2022」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される「CEDEC+（プラス）」は、2022年11月に福岡県福岡市にて、「CEDEC+KYUSHU 2022」を現地会場とタイムシフト配信を組み合わせる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】

人気コンテンツ制作に関する基礎技術や実応用事例を独自開催のカンファレンスで

発信し、業界の技術発展に貢献

Cygames Tech Conference 運営チーム (Cygames)

##### 【ゲームデザイン部門】

ソウルシリーズとオープンワールドが融合した高度なゲームデザイン

『ELDEN RING』開発チーム (フロム・ソフトウェア)

##### 【サウンド部門】

レースの臨場感を表現する丁寧かつ効果的なサウンド演出

「ウマ娘 プリティーダービー」サウンド開発チーム (Cygames)

##### 【ビジュアルアーツ部門】

一瞬たりとも退屈を感じさせず、現代のゲームにおいて満点に値する作品。

『ELDEN RING』開発チーム (フロム・ソフトウェア)

##### 【特別賞】

宮崎 英高 氏

#### 4. 会員の状況

	2021年度期末 (2022年3月31日)	2022年度期首 (2022年4月1日)	2022年度期末 (2023年3月31日)	2023年度期首 (2023年4月1日)
正会員	138	131	138	140
賛助会員	61	58	65	65
合計	199	189	203	205

## 5. 会議の開催状況

[定時社員総会]

第12回定時社員総会 2022年 5月25日開催

[理事会]

第130回理事会 2022年 4月27日開催

第131回理事会 2022年 5月25日開催

第132回理事会 2022年 6月22日開催

第133回理事会 2022年 7月27日開催

第134回理事会 2022年 9月28日開催

第135回理事会 2022年10月26日開催

第136回理事会 2022年11月16日開催

第137回理事会 2022年12月21日開催

第138回理事会 2023年 1月25日開催

第139回理事会 2023年 2月22日開催

第140回理事会 2023年 3月22日開催

以上



以上のとおり報告します。

2023年5月24日

会長（代表理事） 早川英樹

常務理事 山地康之

理事 岡村信悟

理事 鯉沼久史

理事 杉野行雄

理事 田中良和

理事 辻本春弘

理事 松田洋祐

理事 宮河恭夫