

CESA発表ステージ

文化庁との育成プログラムにレベルファイブ日野 晃博氏が参画 フルリニューアルされた「CESAゲーム産業レポート」の 主要トピックについても紹介



一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会（略称：CESA、会長：辻本 春弘）は「東京ゲームショウ2024」[会期：9月26日（木）～9月29日（日）、リアル会場：幕張メッセ、共催：株式会社日経BP、株式会社電通 以下、TGS2024]の9月27日（金）のイベントステージで開催された「CESA発表ステージ」にて、「CESAゲーム産業レポート」の詳細および発売情報を公開。さらに、文化庁・独立行政法人日本芸術文化振興会と連携して推進するゲーム分野の育成プログラム「トップゲームクリエイターズ・アカデミー（TGCA）」の詳細とともに、本プログラムの全体指揮を行うPrincipal（プリンシパル・監修役）に、株式会社レベルファイブ代表取締役社長／CEOである日野 晃博氏の就任が決定したことを発表いたしました。

当協会は本プログラムを通じて、次世代のゲームクリエイターの育成と日本のコンテンツ産業のさらなる発展に寄与できるよう邁進してまいります。

■日野 晃博氏 プロフィール

日野 晃博 (ひの あきひろ)

株式会社レベルファイブ
代表取締役社長／CEO



世界累計出荷1,800万本を記録した「レイトン」シリーズや、「妖怪ウォッチ」「二ノ国」「メガトン級ムサシ」各シリーズなどの作品で、企画原案、シナリオ制作、プロデューサーを務め、続々とヒット作を生み出す。

現在も『イナズマイレブン 英雄たちのヴィクトリーロード』『ファンタジーライフ i グルグルの竜と時をぬすむ少女』『デカポリス』『レイトン教授と蒸気の新世界』『ホーリーホラーマンション』など、数々の作品を制作中。

常に新しい挑戦を続け“世界有数のエンターテインメントブランド”を目指す。

■日野 晃博氏 就任コメント

トップゲームクリエイターを目指す皆さんへ

この度、才能豊かな若者が集まる「TGCA」がスタートするというので、今から皆さんにお会いできるのがとても楽しみです。

僕もゲームクリエイターとして働き始めて30年以上が経ちますが、トップクリエイターと呼ばれる方々には「仕事を仕事と思わず、楽しみながら没入している」という共通点があると感じています。

ゲーム制作には難しい瞬間もありますが、それを上回る絶対的な楽しさがあります。

TGCAに集まる皆さんも、このプログラムを通じて、挑戦の中で楽しむ心を持ちながら、制作に没頭してほしいです。

何かをやらされる場所ではなく、自ら何かを成し遂げる場所として、皆さんのクリエイティブなエネルギーを存分に発揮していただくことを期待しています。

将来、この場で多くの経験を積んだ皆さんと一緒に、ゲーム業界をさらに盛り上げていける日を心待ちにしています。

たくさんのご応募をお待ちしています！

■「トップゲームクリエイターズ・アカデミー（TGCA）」について



「トップゲームクリエイターズ・アカデミー（TGCA）」は、文化芸術活動基盤強化基金*を活用した、独立行政法人日本芸術文化振興会の公募事業案件であるクリエイター等育成・文化施設高付加価値化支援事業「クリエイター・アーティスト等育成事業」の受託事業として発足したゲーム分野の育成プログラムです。

本プログラムを通じて世界的に活躍するクリエイターを育成すべく、国内外で高い評価を得るIP（知的財産）を創出し、ゲームにとどまらないクロスメディア展開などを手掛ける日野 晃博氏に事業全体のプロデュースとアドバイスをいただきます。

詳細につきましては、本日12:00にCESA公式ホームページ内特設ページを公開しておりますので、ぜひご覧ください。

「トップゲームクリエイターズ・アカデミー（TGCA）」特設ページ

<https://www.cesa.or.jp/action/culture/>

*文化芸術活動基盤強化基金：文化庁令和5年度補正予算において措置された補助金により、クリエイター・アーティスト等の育成及び文化施設の高付加価値化のために行う事業を実施するため、独立行政法人日本芸術文化振興会に設立された基金。本基金を活用して「クリエイター等育成・文化施設高付加価値化支援事業」を実施し、次代を担うクリエイター・アーティスト等の挑戦・育成を支援するとともに、その活躍・発信の場である文化施設の機能強化について、弾力的かつ複数年度にわたって支援が行われる。

■「トップゲームクリエイターズ・アカデミー（TGCA）」出展情報

① リアル会場

- ・場所：ホール10
- ・期間：2024年9月27日（金）13:00～9月29日（日）16:30

② TOKYO GAME SHOW Digital World 2024（バーチャル会場）

- ・場所：DESERT GARDEN
- ・期間：【開始】2024年9月20日（金）10:00（JST）/9月19日（木）17:00（PST）
【終了】2024年10月6日（日）24:00（JST）/10月6日（日）7:00（PST）

※ブースの公開は2024年9月27日（金）12:00（JST）/9月26日（木）19:00（PST）からになります。

※TGSDWの詳細：<https://tgs.nikkeibp.co.jp/tgs/2024/jp/display/digital-world/>

■「CESAゲーム産業レポート」主要トピック

CESA発表ステージの冒頭では、CESA理事・CSR委員会委員長（株式会社ディー・エヌ・エー代表取締役社長兼CEO）の岡村 信悟氏が登壇。「CESAゲーム産業レポート」の調査データを引用しながら、ゲーム産業の成長性について、ゲーム産業従事者の平均年収や初任給が上昇傾向にあること、青少年～大学生の間でゲーム業界への関心が高まっていることを示し、この数年でゲーム産業が大きな発展を遂げていることをアピールしました。

【トピック1】

ゲーム産業関連従事者は20万人、ゲーム産業の平均年収は708万円



【トピック2】

小中学生男子のなりたい職業として「ゲームクリエイター」がトップ

小中学生のなりたい職業ランキング

男子小中学生にとってあこがれの職業である「ゲームクリエイター」

(n = 2,154)

順位	男子小中学生	回答率 (%)	順位	女子小中学生	回答率 (%)
1	ゲームクリエイター (ゲームをつくる人)	17.9	1	絵を描く職業 (漫画家・イラストレーター・アニメーター)	16.6
2	プロスポーツ選手	14.7	2	医者・看護師・薬剤師・獣医	14.3
3	会社員	13.1	3	ペット屋さん・飼育員・調教師	11.7
4	インフルエンサー (YouTuber・Vtuber などの投稿者)	9.2	4	料理人・シェフ	9.1
5	科学者・博士・研究者	9.1	5	保育士	8.9
6	ITエンジニア・プログラマー	8.4	6	学校の先生	8.8
7	公務員	7.7	7	会社員	8.6
8	医者・看護師・薬剤師・獣医	7.7	8	美容師・スタイリスト	8.0
9	電車・バス・車の運転士	7.2	9	インフルエンサー (YouTuber・Vtuber などの投稿者)	6.6
10	警察官・刑事	6.9	10	歌手・俳優・声優などの芸能人	6.0

出典：CESA 学生のゲームクリエイターに関する調査 (2023年)

【トピック3】

大卒求職者は文系・理系ともにゲーム産業がランクイン

25年卒が選ぶ「就職企業人気ランキング」

理系は「ソニーグループ」が1位を獲得。その他ゲーム会社も上位にランクイン

(n = 39,225)

順位	文系総合	前年順位	順位	理系総合	前年順位
1	ニトリ	1	1	ソニーグループ	1
2	みずほフィナンシャルグループ	15	2	味の素	2
3	伊藤忠商事	5	3	KDDI	121
4	三菱UFJ銀行	6	4	Sky	4
5	味の素	7	5	パナソニックグループ	25
6	東京海上日動火災保険	2	6	三菱重工業	3
7	日本航空 (JAL)	13	7	NTT データ	5
8	セガ	11	8	キャノン	13
9	JTBグループ	3	9	セガ	6
10	バンダイ	17	10	トヨタ自動車	9

出展元：「マイナビ・日経 2025年卒大学生就職企業人気ランキング」より (2024年5月1日)

■「CESAゲーム産業レポート」発売情報

- ・完全版刊行時期：2024年12月20日（金） ※予定
- ・販売価格：55,000円（税込・予定価格）
- ※販売方法・販売窓口など、詳細につきましては決定次第ご案内いたします。

■東京ゲームショウ2024 開催概要

名称：東京ゲームショウ2024 (TOKYO GAME SHOW 2024)

主催：一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会 (CESA)

共催：株式会社日経BP、株式会社電通

後援：経済産業省

会期：2024年9月26日（木） ビジネスデイ 10：00～17：00

2024年9月27日（金） ビジネスデイ 10：00～17：00

2024年9月28日（土） 一般公開日 10：00～17：00

2024年9月29日（日） 一般公開日 9：30～16：30

※ 最終日の9月29日は、開場時間、閉場時間はそれぞれ30分前倒しになります

※ 一般公開日は、状況により開場時間が30分早まる場合があります

会場：[リアル展示] 幕張メッセ(千葉市美浜区) 展示ホール1～11/国際会議場/イベントホール

[オンライン展示] 公式サイト / 公式番組 / TGS Digital World / Steam特設会場

来場予定者数：25万人

出展社数：985社 *9月26日時点/過去最多

出展小間数：3,252小間 *9月26日時点/過去最大

公式サイト：<https://tgs.cesa.or.jp/>