

**日本最大のコンピュータエンターテインメント開発者向けカンファレンス  
CEDEC 2017 明日7/1(土)より受講受付開始**  
「CEDEC AWARDS 2017」の優秀賞発表。受講者・講演者の投票をもとに最優秀賞決定  
ゲーム開発者の生活と仕事に関する調査を開始

2017年8月30日(水)から9月1日(金)までの3日間、パシフィコ横浜(横浜市・みなとみらい)で開催する日本最大のコンピュータエンターテインメント開発者向けカンファレンス「CEDEC 2017」(CEDEC=セデック:Computer Entertainment Developers Conference。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、会長:岡村秀樹、所在地:東京都新宿区西新宿)の受講申し込み受付を、明日7月1日(土)から、公式Webサイトで開始します。 <http://cedec.cesa.or.jp/>

受講パスは、「レギュラーパス」、「デイリーパス」、「エキスポ&スポンサーパス」、学生専用の「エキスポパス」に、本年より「タイムシフトパス」が加わり、5種類となりました。

本年が初めての試みとなるタイムシフト配信は、「レギュラーパス」及び「タイムシフトパス」購入者に対して行います。「タイムシフトパス」は「タイムシフト配信」の視聴専用のパスで、会場でのセッション受講はできません。「タイムシフト配信」の詳細は、CEDEC 2017の公式Webサイトをご覧ください。

なお、「レギュラーパス」は、7月31日(月)までにお申し込みいただくと受講料を5,400円(税込)割引く早期施策を実施します。受講申込締め切りは8月23日(水)です。

本日6月30日(金)までに公開しているセッションは、一般公募で採択されたレギュラーセッション、招待セッションなど165件となっています。今後公開する、基調講演、海外招待セッション、スポンサーセッション等とあわせて、200を超えるセッションの実施を予定しています。

■ 「CEDEC AWARDS 2017」の優秀賞発表。CEDEC2017受講者・講演者等の投票をもとに最優秀賞を決定

CEDEC AWARDS優秀賞は、いずれも斬新な技術でコンピュータエンターテインメントに新風を吹き込んだ功績を評するものです。昨年のCEDEC受講者アンケートで高評価を得た講演者と、CEDEC 2017のセッションを選定するセッションワーキンググループの各分野のプロデューサーとで組織する「CEDEC AWARDS 2017 ノミネーション委員会」が、「エンジニアリング」「ビジュアル・アーツ」「ゲームデザイン」「サウンド」の4部門で計20のグループまたは個人を「優秀賞」(最優秀賞ノミネート)に選考しました。(別紙参照)

これら各部門の優秀賞の中から、CEDEC 2017 受講者、講演者の投票を経てCEDEC運営委員会により、栄えある各部門の最優秀賞各1組を決定し、CEDEC 2017 会期2日目の8月31日(木)17時50分より、CEDEC 2017 会場内で発表・授賞式を行います。

優秀賞(最優秀賞ノミネート)の詳細およびCEDEC AWARDSの実施概要は、CEDEC 2017公式Webサイトをご覧ください。(URL <http://cedec.cesa.or.jp/2017/event/awards.html> )

## ■『ゲーム開発者の生活と仕事に関するアンケート調査』を実施

CEDEC運営委員会では、本年度で5回目となる『ゲーム開発者の生活と仕事に関するアンケート調査』を実施します。この調査は、専修大学ネットワーク情報学部の藤原正仁准教授とともに実施するもので、対象は、商業ゲーム開発に携わる開発者の方で、7月1日(土)から7月31日(月)の間、CEDEC公式Webサイトにて実施します。(詳細ページ <http://cedec.cesa.or.jp/2017/outline/enquete.html> )

ゲーム開発者の働く環境やキャリアに関する意識・行動の現況を把握し、ゲーム開発者およびゲーム開発の仕事我希望する方へ、キャリア形成について考える契機とするための情報を提供することを目的としています。経年的に本調査を実施することで、他産業や海外との比較なども考慮に入れ、ゲーム開発を取り巻く環境について、産官学それぞれの対応に役立つ情報を提供することも目指します。

調査にご協力いただいた方の中から抽選でCEDEC 2018レギュラーパスなどを進呈します。アンケートの集計・分析結果は、CEDEC 2017開催前日の8月29日(火)に、主要な数値などを速報として公表するとともに、調査協力者各位にも直接お知らせします。さらに、CEDEC 2017 終了後、詳細なアンケート結果と分析を公表します。

「CEDEC」公式ウェブサイト <http://cedec.cesa.or.jp/>

●本件に関する報道関係からのお問い合わせ先  
CEDEC 広報担当 (Publicity Bureau 内) TEL.050-3419-7725 FAX.050-3730-3968  
e-mail [press@cedec.jp](mailto:press@cedec.jp)

●本件に関する一般の方からのお問い合わせ先  
CEDEC 事務局 e-mail [info@cedec.jp](mailto:info@cedec.jp)

## CEDEC AWARDS 2017 優秀賞(最優秀賞ノミネート)一覧(敬称略)

### 【エンジニアリング部門】

AAA タイトル開発を通じた内製ゲームエンジンのあり方を提示	「RE エンジン」開発チーム(株式会社カプコン)
VR 技術の普及に貢献	「PlayStation VR」開発チーム (株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメント)
アニメーション技術のパラダイムシフトの実現	「For Honor」開発チーム及び Simon Clavet 氏 (Ubisoft Montreal)
直ぐに実用化可能なゲーム開発プロセスの自動化を公開	折田 武己氏(株式会社 Cygames)
高いカスタマイズ性と可視性を兼ね備えたプロジェクト管理サービスを提供	「JIRA Software」開発チーム(Atlasian)

### 【ビジュアル・アーツ部門】

圧倒的センスと技術によって作られた、非の打ち所のないビジュアル	「Horizon Zero Down」開発チーム(Guerrilla Games)
技術トレンドに挑戦した和製オープンワールド開発と最高水準の 3DCG 映画も含めたマルチな展開	「FINAL FANTASY XV」開発チーム・「KINGSGLAIVE FINAL FANTASY XV」制作チーム (株式会社スクウェア・エニックス)
国産オープンワールドの雛形の提示	「ゼルダの伝説 ブレス オブ ザ ワイルド」開発チーム (任天堂株式会社)
正統進化したグラフィック、実名俳優を起用し幅広い層へのアピール	「龍が如く6 命の詩。」開発チーム (株式会社セガゲームス)
VR の本質を活かした空間的なビジュアルデザイン	「Rez Infinite」ビジュアルデザインチーム (enhance games, inc.)

### 【サウンド部門】

原曲の芸術性・音楽性を尊重した、卓越したインタラクティブミュージック	「FINAL FANTASY XV」サウンド開発チーム (株式会社スクウェア・エニックス)
世界観を表現するインタラクティブな音楽演出と、音楽作品としての商業的な成功の両立	「NieR : Automata」サウンド開発チーム (プラチナゲームズ株式会社)
極限の恐怖感を生み出す VR ホラーサウンドの実現	「BIOHAZARD7 resident evil」 サウンド開発チーム (株式会社カプコン)
手軽に VR 用 360 度音声を収録できる、マイクとシステムをいち早く提供	「AMBEQ」開発チーム (ゼンハイザー・ジャパン株式会社)
キャラクターとの絶妙な「距離感」を表現した VR サウンドデザイン	「サマーレッスン」サウンド開発チーム (株式会社バンダイナムコスタジオ)

### 【ゲームデザイン部門】

拡張現実と代替現実のストレスない融合	「Pokémon GO」チーム(Niantic, Inc./株式会社ポケモン)
プレゼンスとエージェンシーを意識したVRコンテンツ開発	「MAX VOLTAGE」開発チーム (株式会社バンダイナムコエンターテインメント/株式会社バンダイナムコスタジオ)
「マテリアル」と「フィジックス」で次世代のゲームデザイン・レベルデザインを実現	「ゼルダの伝説 ブレス オブ ザ ワイルド」開発チーム (任天堂株式会社)
個人ゲーム開発者としての新しい成功の道筋	麓 旺二郎氏
現実×非現実の体験を追求した RPG 表現	「ペルソナ5」開発チーム(株式会社アトラス)