

## 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

## CEDEC2023 開催概要発表

## 4年ぶりのリアル会場含むハイブリッド開催

## テーマ「Resurrection in a New World. (新しい世界での復活)」

【会期】 2023年8月23日(水)～25日(金)

セッション公募の受付は

本日2月1日(水)から4月3日(月)午前10時まで

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:早川英樹)は、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「CEDEC2023(Computer Entertainment Developers Conference 2023)」を、4年ぶりとなるリアル会場(パシフィコ横浜ノース)を一部復活させ、オンラインとのハイブリッド形式で開催することを決定しました。

また、今年のテーマは従来のCEDECが担っていた技術交流の要素を復活させる意味を込めて「Resurrection in a New World. (新しい世界での復活)」。

会期は、8月23日(水)から25日(金)までの3日間です。本日2月1日(水)よりセッション公募の受付を開始します。

## ■セッション公募概要

応募対象者:コンピュータエンターテインメントの開発・研究、および関連する業務にかかわるすべての方。講演内容は、エンジニアリング、プロダクション、ビジュアルアーツ、ビジネス&プロデュース、サウンド、ゲームデザイン、アカデミック・基盤技術などに関連した技術やアイデア、ノウハウ等。

応募期間: **2月1日(水)～4月3日(月)午前10時**

応募方法: 下記のCEDEC2023の公式サイトにてお申込みください。

★お申込みおよび詳細はこちら

URL: [https://cedec.cesa.or.jp/2023/call\\_for\\_speakers](https://cedec.cesa.or.jp/2023/call_for_speakers)

※特典の詳細については、URLをご確認ください。

CEDECとは、3日間かけて開催する日本国内最大級のゲーム開発者向けカンファレンスです。会期中は応募で集まった国内トップレベルの技術者により、約200ものセッションが行われ、ヒットタイトルの開発背景や作業効率化のノウハウなど、ゲームに関わるあらゆる分野の興味深い話が聴講可能です。

なお、ゲーム開発に関わる様々な技術における最新動向と、近い将来に活用される可能性のある技術等を編さんした「CEDECゲーム開発技術ロードマップ」や、過去のCEDECで発表されたセッションの資料などの情報を公開しているサイト「CEDEC Digital Library(CEDiL)」(<https://cedil.cesa.or.jp/>)も公開中です。

■一般の方からのお問い合わせ先 「CEDEC運営事務局」E-mail [info@cedec.jp](mailto:info@cedec.jp)■「CEDEC」公式サイト <https://cedec.cesa.or.jp/>

## ■「CEDEC2023」開催概要

---

- ・名称：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 2023（CEDEC2023）
  - ・会期：2023年8月23日（水）～25日（金）
  - ・会場：ハイブリッド開催／リアル会場：パシフィコ横浜ノース、オンライン会場：公式サイトにて予定  
※リアル会場の受講者応募については、別途ご案内予定です。  
※リアル会場では新型コロナウイルス感染症（COVID-19）対策として、人数制限を行います。
  - ・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）
  - ・公式サイト：<https://cedec.cesa.or.jp>
- ※本件に関する一般の方からのお問い合わせ先：「CEDEC 運営事務局」 e-mail：[info@cedec.jp](mailto:info@cedec.jp)
- 

## ■CEDEC2023に向けて。（運営委員長 金井大）

「長らく続く COVID-19 の影響により、CEDEC は 2020 年より開催形態をオンラインに移行して対応してきました。オンライン開催により、遠方からの参加が容易になるなど様々なメリットが享受できましたが、一方で CEDEC の開催目的の 1 つである技術交流の機会が減ってしまったのも事実です。



この従来の CEDEC が担っていた技術交流の要素を復活させるべく、CEDEC2023 の開催テーマは「Resurrection in a New World.（新しい世界での復活）」としました。

現状のコロナ禍を鑑みると、CEDEC を以前のようにオンサイトで開催するのはまだ難しい状況です。CEDEC2023 では、昨年までのノウハウを生かしたオンライン開催をベースとしつつ、限定的ではありますが現地での聴講参加や、現地での技術交流を促すような施策に取り組みます。併せて、来年以降の CEDEC がより良いイベントになるよう、実験的な施策にも取り組み、新しい CEDEC の開催形式を模索していきます。

2022 年は人工知能の分野において急速な発展がみられましたが、このような技術情報をアツク話せる場を CEDEC でも取り戻していければと思います。皆様のご参加をお待ちしております。」

（補足情報）

## ■「CEDEC ゲーム開発技術ロードマップ 2022 年度版」を公開

CEDEC 運営委員会では、ゲーム開発に関わる様々な技術における最新動向と、近い将来に活用される可能性のある技術等を編さんした「CEDEC ゲーム開発技術ロードマップ」を 2009 年から毎年公開しています。

CEDEC でのセッションの傾向などから、近い将来のゲーム開発において重要と思われる技術テーマを選び出し、簡潔かつ判りやすく表現することで、概要をいち早く理解し、調査、研究、議論に活用できる内容となっています。

★「CEDEC ゲーム開発技術ロードマップ 2022 年度版」の詳細はこちら

<https://cedec.cesa.or.jp/2022/outline/roadmap.html>