

日本最大級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

CEDEC2025基調講演が決定！その他主催者企画も発表

7月22日（火）9時30分～ **田中 邦裕氏**（さくらインターネット株式会社）7月24日（木）9時30分～ **辻本 良三氏**（株式会社カプコン）

受講パスの早期割引は6月30日（月）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：辻本春弘）では、日本最大級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「CEDEC2025 (Computer Entertainment Developers Conference 2025)」において、会期初日と最終日に実施する「基調講演」の講演者と講演テーマを決定しました。

また、CEDEC 公式 WEB サイトで販売中の受講パス『レギュラーパス』『デイリーパス』『エキスポパス』『エキスポ&スポンサーパス』『オンラインパス』は、6月30日（月）までのお申込みで早期割引対象となります。ご希望の方は、是非お早めにご購入ください。

会期初日にあたる7月22日（火）9時30分からの基調講演では、さくらインターネット株式会社の創業者で、代表取締役の**田中邦裕氏**が登壇されます。講演タイトルは、「**GX 社会におけるデジタルインフラ進化論 ～クラウド×生成 AI 時代に、開発者が知っておくべき“基盤”の話～**」とし、セッション詳細は後日 CEDEC 公式 WEB サイトで公開予定です。ぜひご期待ください。

会期最終日にあたる7月24日（木）9時30分からの基調講演では、2007年発売の『モンスターハンターポータブル 2nd』以降、一貫してシリーズのプロデューサーを務め、最新作『モンスターハンターワイルズ』においてもプロデューサーとしてタイトル全体を統括する株式会社カプコン取締役専務執行役員の**辻本良三氏**が登壇されます。講演タイトルは、「**“モンスターハンターシリーズ” 21年の継続と仕掛け**」とし、2004年の「モンスターハンター」の発売から21年が経過し、「他のプレイヤーと協力して強大なモンスターに挑む」というプレイジャンルを確立し、世界中から注目を集めるモンスターハンターシリーズの継続とその仕掛けを当時の開発エピソードを交えてお伝えします。

■ 基調講演概要

タイトル：「GX 社会におけるデジタルインフラ進化論 ～クラウド×生成 AI 時代に、開発者が知っておくべき“基盤”の話～」



日程：
2025年7月22日（火）
9:30～10:50

講演者：田中邦裕氏
さくらインターネット株式会社
代表取締役

詳細：後日 CEDEC 公式 WEB サイトで公開予定

タイトル：「“モンスターハンターシリーズ” 21年の継続と仕掛け」



日程：
2025年7月24日（木）
9:30～10:50

講演者：辻本良三氏
株式会社カプコン
取締役 専務執行役員
CS 第二開発統括
『モンスターハンター』シリーズ
プロデューサー

詳細：<https://cedec.cesa.or.jp/2025/timetable/detail/s6832d0d4c4d4d/>

■「主催者特別企画セッション」を 7 月 24 日(木)13:40 より開催！

CEDEC2025 では、人材育成・人材誘致に関する主催者企画として「【主催者特別企画】優秀な人材を業界に呼び込む為に！ 次世代育成を支援する取り組み」と題し、セッションを開催。



本セッションでは CESA がこれまで行って来た人材育成・人材誘致の施策や 2025 年度よりプログラムを開始した「Top Game Creators Academy(TGCA)」(<https://tgca.jp/>)といった新たな取り組みをご紹介するとともに、業界各社のご協力により各社の人材育成の取り組み事例をご紹介するなど、ゲーム業界内外の採用担当者、CSR 活動関係者、各種教育機関の関係者、公官庁関係者の皆様などに向けて、取り組み事例をご報告いたします。

セッション詳細はこちら：<https://cedec.cesa.or.jp/2025/timetable/detail/s6825542a61bfd/>

■ PERACON2025 の募集テーマ、本日 21 時公開。同時に応募受付開始！

今年で 15 回目を迎える PERACON こと、「ペラ企画コンテスト」とは、事前に設定されたテーマに沿った企画コンセプトを A4 用紙 1 枚(相当サイズの画像)にまとめて競う、誰でも参加できる「コンセプトシートコンテスト」です。15 秒ほどで内容が理解できるものであれば表現は自由。作品は審査員によって評価され、優秀作品は CEDEC 最終日の結果発表セッションで表彰されます。今年はリアル会場でも一部作品の貼り出し展示を行います。

セッション情報はこちら：<https://cedec.cesa.or.jp/2025/timetable/detail/s67e2c3c5c87e5/>

【応募方法】

6 月 23 日（月）より、PERACON WEB にて応募を受付けます。

URL: <https://peracon.cesa.or.jp/>

※CEDEC 会場内での応募は受付ませんのでご注意ください。



【スケジュール】

- ・6/23（月）21:00～： テーマ発表 & 応募受付開始
- ・7/13（日）23:59： 応募締切
- ・7/20（日）23:59： 投票締切
- ・7/24（木）： 結果発表

【CEDEC について】

CEDEC は、毎年 3 日間にわたって開催する国内最大級のゲーム開発者向けカンファレンスです。会期中は公募や招待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話が聴講可能です。

■「CEDEC2025」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 2025（CEDEC2025）
- ・会 期： 2025 年 7 月 22 日（火）～24 日（木）
- ・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 WEB サイト
- ・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 WEB 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：secretariat@cedec.jp