

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】

「CEDEC AWARDS 2025」特別賞 植松伸夫氏に決定！

最優秀賞は投票受付中！結果発表は7/23（水）に公開

Developers' Nightチケットの販売方法が決定しました

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、コンピュータエンターテインメント開発の進歩へ顕著な功績のあった技術および開発者を表彰する「CEDEC AWARDS 2025」の特別賞を決定いたしました。

コンピュータエンターテインメント開発全般に貢献した方を表彰する同 AWARDS の「特別賞」に、「ファイナルファンタジー」シリーズのテーマ楽曲をはじめとするゲーム音楽を手がけ、世界各国において活躍している植松伸夫氏が選ばれました。

詳細は公式サイト（<https://cedec.cesa.or.jp/2025/event/awards/prize/>）をご確認ください。

■「CEDEC AWARDS 2025」特別賞・植松伸夫氏

<授賞者>

植松伸夫氏

【授賞理由】

コンピューターゲームの黎明期から存在するゲーム音楽は、今日ではエンターテインメントの主要な一翼を担うとともに、アートとしても高く評価される存在となりました。この礎を築いた大きな功労者の一人が、植松伸夫様です。特に『ファイナルファンタジー』シリーズのテーマ楽曲は、シリーズの象徴として多くのファンに親しまれ、新作・リメイクを問わず、その旋律を聴けば瞬時にゲームが思い起こされるほど、幅広い層に深く浸透しています。

植松様の独創的な作曲技術と、音楽を通じてプレイヤーに感動を届ける力は、ゲーム音楽が世界的に評価される原動力となりました。その偉大な功績を称え、ここに CEDEC AWARDS 特別賞を贈呈いたします。

【プロフィール】

作曲家・有限会社 SMILE PLEASE 代表取締役

「ファイナルファンタジー」シリーズをはじめ、数多くのゲーム音楽を手がける。

「ファイナルファンタジー VIII」のテーマ曲「Eyes On Me」は 1999 年度 第 14 回日本ゴールドディスク大賞でゲーム音楽としては初の快挙となる「ソング・オブ・ザ・イヤー（洋楽部門）」を受賞。

海外での評判も高く、「Time」誌の"Time 100: The Next Wave - Music"や「Newsweek」誌"世界が尊敬する日本人 100 人"の一人に選出される。

近年では日本国内をはじめ世界各国でオーケストラコンサートや自身のバンド植松伸夫 con TIKI によるライブイベントを開催。



■「Developers' Night」チケットの販売方法について

「Developers' Night」チケットは、CEDEC 開催初日と 2 日目に 3 階 Developers' Night チケット販売所にて枚数限定で販売します。各日、予定枚数に達した時点で販売終了となります。

販売価格：6,000 円（税込）

販売場所：パシフィコ横浜ノース 3 階 G311 前エレベーターホール

販売時間：2025 年 7 月 22 日（火）12:10～

2025 年 7 月 23 日（水）9:10～

参加条件：以下のパスをお持ちの方

レギュラーパス／デイリーパス（Day2）／エキスポパス／エキスポ&スポンサーパス／出展社パス／セッションスタッフパス／ボランティアパス

※オンラインパス、デイリーパス（Day1、Day3）、PERACON パスはチケットをご購入いただけません。

※デイリーパス（Day2）をお持ちの方で 7 月 22 日（火）にチケット購入をご希望の場合は、7 月 22 日（火）にご来場いただき 1 階受付で受講パスを発券後、3 階チケット販売所にお越しください。

詳細は下記、URL をご覧ください。

<https://cedec.cesa.or.jp/2025/event/developer/>

■受講パスの発券について

「オンラインパス」「PERACON パス」を除く、現地参加のパスは、本年より会場での発券が必要となりました。

事前の郵送はありません。

発券日時：7 月 21 日（月・祝）：15 時～、22 日（火）、23 日（水）、24 日（木）：8 時 30 分～

発券場所：パシフィコ横浜ノース 1 階ホワイトエ

【ご参考】

■「CEDEC AWARDS 2025」最優秀賞ノミネート作品

投票期間：6 月 2 日（月）～7 月 21 日（月）17:30

※CEDEC 受講者であることが投票資格となります。最大 3 分野まで応募可能です。

詳細は公式サイト（https://cedec.cesa.or.jp/2025/event/awards/category_excellence/）をご確認ください。

【エンジニアリング部門】

対 象	受賞者
ゲーム業界で広く使われるオープンソースな GPU デバッグの継続的な開発とサポート	Baldur Karlsson
ゲーム開発における制作フローの効率化や問題解決手法の公開	「ゼルダの伝説 ティアーズ オブ ザ キングダム」開発チーム(任天堂株式会社)
Unity 開発におけるシフトレフトの推進、オープンソース化による技術の伝搬	長谷川 孝二（ハブシステムズ有限会社）

Windows バイナリの Linux 上動作を実現するオープンソース互換レイヤにより、ゲームのポータビリティ向上に貢献	Valve Corporation
静的解析を通したゲーム開発の品質向上	Microsoft Corporation

【ゲームデザイン部門】

対 象	受賞者
DualSence を活用した新しいゲームデザインにより、「ゲームの手触りの良さ」を強化・拡張した	『アストロロボット』開発チーム（Team Asobi）
魅力的なキャラクターの成長物語を生き活きと描く感動設計	『学園アイドルマスター』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 QualiArts）
いつでも誰でも Web サイトから参加できる体験型モキュメンタリーにより ARG の可能性を拡張	第四境界
リズムを取ることの難しさと気持ち良さに特化した引き算のゲームデザイン	ナマリカルテ
ゲームルールとエモートが一体化したデザインによる、独特のマルチプレイ体験	Curve Animation

【サウンド部門】

対 象	受賞者
ゲームの楽しさを最大限に引き出すためのマルチモーダルな「音」演出	『アストロロボット』サウンドチーム（TeamASOBI サウンドチーム）
イマーシブオーディオを活用した圧倒的な没入感と恐怖体験の演出	『SILENT HILL 2』サウンドチーム（株式会社コナミデジタルエンタテインメント、Bloober Team S.A.）
多彩なテンションの実況音声合成や、精度の高いスタジオ音場を実現させ、野球ゲームの臨場感をさらに高めることに成功した技術力	『プロ野球スピリッツ 2024-2025』サウンド開発チーム（株式会社コナミデジタルエンタテインメント）
「オーディオゲーム」を切り口として、ゲームという概念の幅や可能性を広げる取り組み	DDD（Disability Driven Design）Project
リアリティと爽快感を両立させたサウンドデザインと、膨大なサウンドが整理された緻密な MIX によるプレイアビリティの提供	HELLDIVERS 2 サウンドチーム（株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメント）

【ビジュアルアーツ部門】

対 象	受賞者
独特な世界観を表現しきる多層的な演出	『メタファー：リファンタジオ』開発チーム（株式会社アトラス）
モバイル 3D アイドルゲームの最高クオリティ、極限までこだわったビジュアル表現	『学園アイドルマスター』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 QualiArts）
ビジュアル技術の相乗効果がもたらす圧倒的な近未来アクション体験	『Zenless Zone Zero』 / 『ゼンレスゾーンゼロ』開発チーム(HoYoverse)

新しさと懐かしさが融合した、デジタルならではのビジュアル表現	『Pokémon Trading Card Game Pocket』開発チーム（株式会社ポケモン、株式会社クリーチャーズ、株式会社 DeNA）
3DCG 専門のニュースサイトとして 15 年以上継続して高品質な情報を提供	『3D 人-3dnchu-』Yamato3D

■「CEDEC AWARDS 2025」概要

<開催日時>

7 月 23 日(水) 17:40～19:00（予定）



<目的>

コンピュータエンターテインメント開発の進歩へ顕著な功績のあった技術および開発者を表彰し、開発者全体の士気向上を図る。また、業界の内外へ最新のコンピュータエンターテインメント開発技術を普及啓蒙することで産業全体の発展に寄与する。

<対象>

過去に発売されたコンピュータエンターテインメントに関わる技術およびその開発者（個人、グループ、企業内部部門、企業含む団体等）

<表彰部門>

・エンジニアリング部門 ・ゲームデザイン部門 ・サウンド部門 ・ビジュアルアーツ部門

【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