

国内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「CEDEC」

「CEDEC AWARDS 2026」特別賞は、吉田修平氏に決定！

最優秀賞は投票受付中！結果は、7月23日（水）に公開！

Developers' Nightチケットの販売方法が決定

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、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「CEDEC2026（Computer Entertainment Developers Conference 2026）」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 2026」の特別賞を吉田修平氏に決定いたしました。「CEDEC AWARDS」特別賞は、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に贈られる賞で、今年度は、PlayStation プラットフォームの立ち上げからブランドを牽引し、現在はインディーゲームの支援をはじめ、長年にわたりゲーム業界の革新と発展に多大な貢献を続けている吉田修平氏が選ばれました。詳細は公式サイト（<https://cedec.cesa.or.jp/2026/>）をご確認ください。

■本日の主な発表内容

- 1.CEDEC AWARDS 2026 特別賞決定
- 2.「Developers' Night」チケットの販売方法について
- 3.受講パスの発券について
- 4.CEDEC AWARDS 2026 ノミネート作品

■「CEDEC AWARDS 2026」特別賞が吉田修平氏に決定！

<授賞者>

吉田修平氏

【授賞理由】

昨年 30 周年を迎えた PlayStation プラットフォームは、これまで数え切れないほどのゲームを世に送り出し、今も世界中の数多くのゲーマー達に愛されています。この立ち上げから長きにわたりブランドを牽引される立場にあったのが吉田修平様です。

現在はインディーゲームのエヴァンジェリスト、サポーターとして知られる吉田様ですが、PlayStation 立ち上げ当時より、ゲーム業界に革命をもたらした 3D 技術にいち早く着目し、数多くの若きクリエイター達をスターダムに押し上げた実績で、ゲーム業界に常に革新性と興奮をもたらしてきました。

今もなおインディーゲームへの一貫した姿勢で貢献を続けられている、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】

1986 年ソニー株式会社に入社、1993 年 2 月に現 SIE に参画。以降、「プレイステーション」プラットフォーム向けに発売された数々のソフトウェアタイトルをプロデュースし、2008 年よりゲーム制作部門 SIE ワールドワイド・スタジオ プレジデントに就任。2016 年 10 月に発売した PlayStation®VR の開発にも携わる。2019 年 11 月よりインディーゲームを推進するインディーズ イニシアチブ代表に就任。2025 年 1 月 SIE 退社。2025 年 3 月株式会社 yosp を設立、インディーパブリッシャー、ディベロッパーのアドバイザーを務める。

■「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 4 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）

購入方法：現金またキャッシュレス決済

販売場所：パシフィコ横浜ノース 4 階 411 前エレベーターホール

販売時間：7 月 22 日（水）11:00～19:00

7 月 23 日（木）9:10～販売終了まで

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。

【Developers' Night 概要】

日時：2026 年 7 月 23 日（木）19:30～21:30

場所：パシフィコ横浜ノース（神奈川県横浜市西区みなとみらい）1 階「G7 + G8」

参加予定者：講演者、受講者、招待者

詳細は下記、URL をご覧ください。

<https://cedec.cesa.or.jp/2026/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、本年も会場での発券が必要です。

事前の郵送はございませんので、予めご了承ください。

発券日時：7 月 21 日（火）：15 時～18 時

7 月 22 日（水）、23 日（木）、24 日（金）：8 時 30 分～19 時

※最終日は変更になる可能性があります。

発券場所：パシフィコ横浜ノース 1 階ホワイト

【ご参考】

■「CEDEC AWARDS 2026」最優秀賞ノミネート作品

投票期間：6月1日（月）～7月22日（水）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/2026/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
髪や衣服を「かんたんに」「かわいく」揺らせるパッケージを提供	『Kawaii Physics』おかず (@pafuhana1213)
まねもんくん： 実用的な AI スパーリングパートナーの実現	『ストリートファイター6』開発チーム (株式会社カプコン)
大規模商業タイトル開発における幅広い技術情報を詳細に公開	『Monster Hunter Wilds』開発チーム (株式会社カプコン)
ボクセル技術による地形破壊と物理演算の高度な統合	『ドンキーコング バナナザ』開発チーム (任天堂株式会社)
固定観念を覆した誰もが扱えるアクセシビリティコントローラーキットの開発	Access コントローラー プロジェクトリーダー 内田 望 (株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメント)

【ゲームデザイン部門】

対象	受賞者
プレイヤーになりすました AI が「恐怖」と「笑い」を生み出す、新たなボイスチャット体験	MIMESIS Development team (Developer: ReLU Games, Publisher: KRAFTON)
「ローグライト」と「謎解き」の融合が生み出した新しいひらめき体験	Blue Prince Development team (Dogubomb)
ターン制とアクションを融合した新しい戦闘体験	『Clair Obscur: Expedition 33』 Development team (Sandfall Interactive)
気づきとひらめきで作り出す「知識アンロック」の探索パズルデザイン	生高橋、はちのす、つよみー (Öoo チーム)
キャラクターの魅力を活かした破壊による爽快な探索体験	『ドンキーコング バナナザ』開発チーム (任天堂株式会社)

【サウンド部門】

対 象	受賞者
あらゆる要素が丁寧に作り込まれた、ストーリーとプレイ体験を増幅させるサウンドデザイン	『Ghost of Yōtei』サウンドチーム (Sucker Punch Productions)
独特な世界観を引き立てる楽曲。注力すべき箇所にきちんと注力した、制作意図が明確に伝わるオーディオ演出	『Clair Obscur: Expedition 33』サウンドチーム (Sandfall Interactive)
膨大な楽曲の継続的なライブラリ化と、ゲームミュージックの特徴を活かした音楽体験の提供	『Nintendo Music』開発・運営チーム (任天堂株式会社、ニンテンドーシステムズ株式会社)
フォーリーノハウの体系化と、デジタル時代におけるフィジカルな表現アプローチの提示	渡邊 雅文 (株式会社 evance)
ゲームサウンド業界の活性化と次世代のクリエイターの育成	『GameSoundQuest』実行委員会 (株式会社 CRI・ミドルウェア)

【ビジュアルアーツ部門】

対 象	受賞者
完全に破壊可能な3D世界を実現したボクセル技術	『ドンキーコング バナナザ』開発チーム (任天堂株式会社)
30年にわたるプロシージャル技術の牽引と継続的な情報発信による現代のアセット制作基盤の確立	SideFX Houdini 開発チーム (SideFX)
体型変形と姿勢制御による巨大モンスターの息吹をも感じさせるアニメーション表現	『Monster Hunter Wilds』開発チーム (株式会社カプコン)
映像表現・アニメーションを支えるオープン技術基盤の確立と普及	Academy Software Foundation (Academy Software Foundation)
和ホラーの美学を現代技術で昇華した総合視覚表現	『SILENT HILL f』開発チーム (NeoBards Entertainment、株式会社コナミデジタルエンタテインメント)



■「CEDEC AWARDS 2026」概要

<開催日時>

7月23日(木)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 とは

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外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。

■ CEDEC2026 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 2026 (CEDEC2026)
- ・会 期：2026 年 7 月 22 日 (水) ~ 24 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 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>
- ・公式 X：https://x.com/cedec_official

※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

【CEDEC2026 に関する報道関係のお問い合わせ先】

CEDEC2026 PR 事務局(株式会社サニーサイドアップ,内)

担当:岡部(080-4652-1573)、高田 (080-4460-8139) 、齊木

E-Mail:cedec2026_pr@ssu.co.jp