

CEDEC+ KYUSHU 2023

Computer
Entertainment
Developers
Conference

開催概要

CEDEC+KYUSHU 2023 実行委員会

「CEDEC+KYUSHU 2023」開催概要

■開催趣旨

日本最大のゲーム開発者向けカンファレンス「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(CEDEC)」はコンピュータエンターテインメント産業の発展を担うデベロッパーを対象に、最新のテクノロジー、先進事例、ビジネス情報等の発信と共有を促進する事による開発技術の向上を目的としています。

昨年開催いたしました「CEDEC+KYUSHU 2022」は 3 年ぶりの現地開催の実施とオンライン配信によるハイブリッド形式にて開催をさせていただきました。1 日に 35 講演を行い、九州・全国のゲームクリエイターや学生を中心に現地開催時には 1200 名以上の来場者、オンライン配信を含めると 3300 名を超える受講を頂き、大盛況となりました。また、現地開催後は講演者を中心とした懇親会を行い、更なる技術交流の促進・情報共有の場を作ることが出来ました。

2023 年は現地受講 + オンラインアーカイブ配信に加え、当日のオンラインライブ配信を行う、パワーアップしたハイブリッド形式にて開催を予定しております。そして、全国の開発者への講演公募や各種体験コーナーの設置も予定。九州・福岡からゲーム業界のさらなる活性化、そしてクリエイターの糧となれる「CEDEC+KYUSHU 2023」を目指して参ります。

■開催概要

名 称	CEDEC+KYUSHU 2023
コンセプト	九州・アジアで学ぶコンピュータエンターテインメントの最先端と未来
形 式	リアル開催 + オンライン配信
開催日/場所	<p>【現地開催】</p> <p>日時：2023 年 11 月 25 日（土）</p> <p>場所：九州産業大学 1 号館（福岡県福岡市東区松香台 2 - 3 - 1）</p> <p>【オンライン】</p> <p>ライブ配信 + 現地開催した後日、オンラインにて全セッションのタイムシフト配信を随時予定（2 週間程度を予定）</p> <p>※受講者はオンラインのみの参加も可能</p>
内 容	デジタルエンターテインメント技術の講演
対 象	コンピュータエンターテインメント開発技術者・クリエイター、学生
予定セッション数	約 40 セッション

受講予定者数 (目標)	2,000 人 (リアル参加者数) + 3,000 人 (オンライン参加者数)
参加費	有料 ※現地参加とオンライン視聴が可能なレギュラーパスとオンライン視聴のみ可能なオンライン限定パスの販売を予定
主催	CEDEC+KYUSHU 2023 実行委員会
共催	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会 (略称・CESA)
後援	福岡市
特別協力	LOLIPOP! マネージドクラウド by GMO 株式会社アウリン 福岡インディーゲーム協会

■主催 (CEDEC+KYUSHU 2023 実行委員会)

実行委員長	株式会社レベルファイブ
副実行委員長	株式会社サイバーコネクトツー
委員会メンバー	株式会社ガンバリオン、九州産業大学 (芸術学部・理工学部)、九州産業大学 大学院 情報科学研究科、CESA CEDEC 運営実行委員会

昨年の開催実績

■開催概要

名称	CEDEC+KYUSHU 2022
会 期	【現地開催】 2022 年 11 月 12 日(土) 【オンライン】 2022 年 11 月 25 日(金) ~12 月 9 日(金)
会 場	九州産業大学 1 号館 (福岡県福岡市東区松香台 2-3-1)
主催	CEDEC+KYUSHU 2022 実行委員会
共催	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会 (略称・CESA)
セッション数	35 セッション
公式サイト	http://cedec-kyushu.jp/2022/

■参加者数・視聴回数

【リアル開催時】

種別	属性	人数	比率
受講者	一般	426	34.4%
	学生	547	44.3%
関係者	登壇者・スポンサー	263	21.3%
来場者数		1,236	100%

【チケット申し込み】

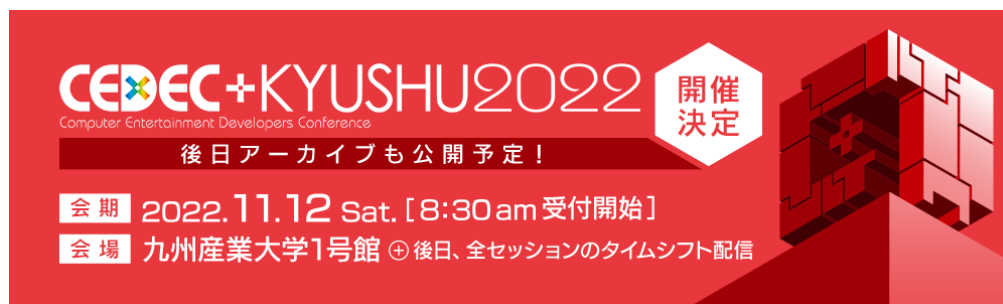
申込期間	チケット名	対象	人数	比率
早期割引価格 ~11/4 (金)	レギュラーパス (現地参加 + オンライン視聴)	一般	333	9.9%
		一般団体	285	8.5%
		学生	71	2.1%
		学生団体	608	18.1%
	オンライン限定パス (オンライン視聴のみ)	一般	2	0.1%
		一般団体	313	9.3%

		学生	-	-
		学生団体	1545	45.9%
前売り価格 ～11/11 (金)	レギュラーパス	一般	139	4.1%
		学生	9	0.3%
通常		一般	47	1.4%
		学生	14	0.4%
合計			3,366	100%

【タイムシフト配信 視聴数】

種別	数
総視聴数	3,838 回
ユニーク視聴者数	1,466 名

■ CEDEC+KYUSHU 2022 告知バナー



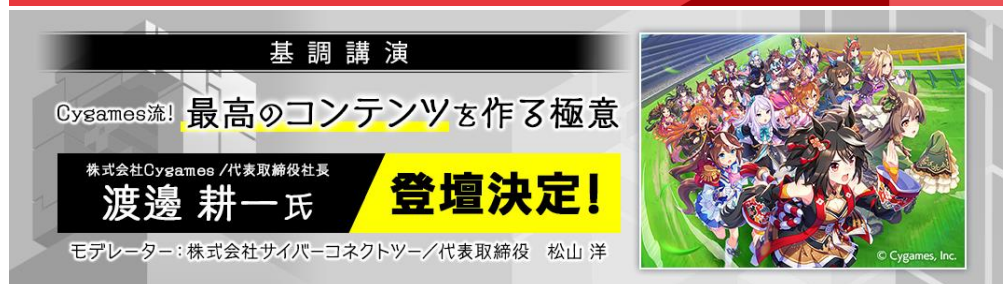
CEDEC+KYUSHU2022
Computer Entertainment Developers Conference

開催決定

後日アーカイブも公開予定！

会期 2022.11.12 Sat. [8:30 am 受付開始]

会場 九州産業大学1号館 ⊕ 後日、全セッションのタイムシフト配信

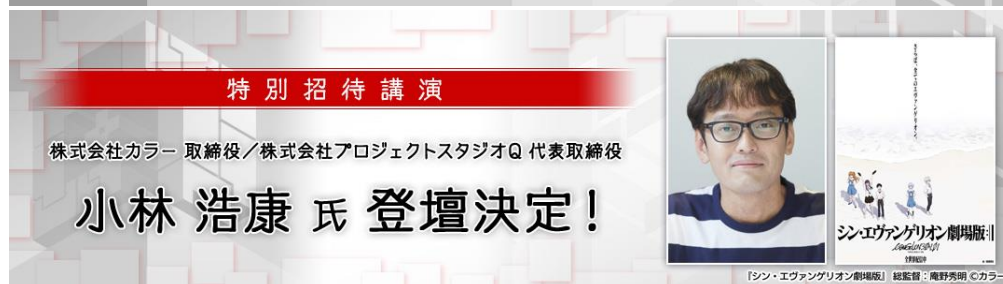


基調講演

Cygames流! 最高のコンテンツを作る極意

株式会社Cygames / 代表取締役社長
渡邊 耕一氏 登壇決定!

モデレーター: 株式会社サイバー・コネクトツー / 代表取締役 松山 洋



特別招待講演

株式会社カラー 取締役 / 株式会社プロジェクトスタジオQ 代表取締役
小林 浩康氏 登壇決定!

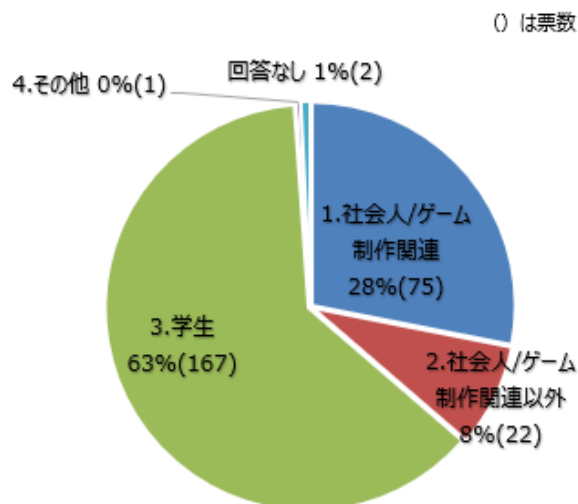
「シン・エヴァンゲリオン劇場版」総監督: 庵野秀明 ©カラー

「CEDEC+KYUSHU 2022」開催データ

■全体アンケート

Q1.あなたの所属を教えてください。

	件数	割合
1.社会人/ゲーム制作関連	75	28.1%
2.社会人/ゲーム制作関連以外	22	8.2%
3.学生	167	62.5%
4.その他	1	0.4%
回答なし	2	0.7%
合計	267	100.0%



Q1-1. ゲーム制作関連以外

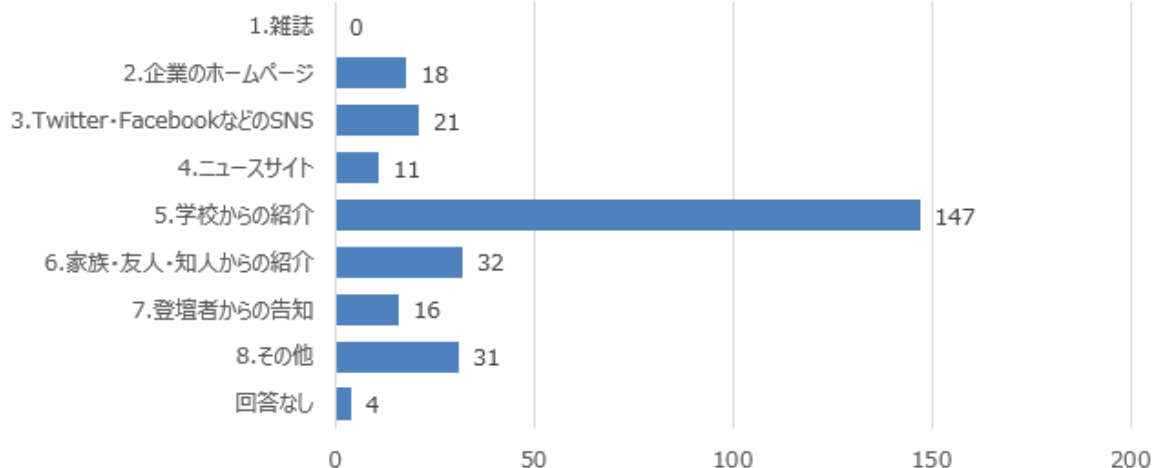
Q1-1.業種-会社名	件数
IT	1
WEB動画クリエイター	1
XRエンジニア	1
広報	1
メンテナンス	1
アニメ関連	2
教員・講師・教育・学校スタッフ	5

Q1-2.その他詳細	件数
就労移行事務所	1

Q2-1. 本イベントを知ったきっかけを教えてください。(複数回答)

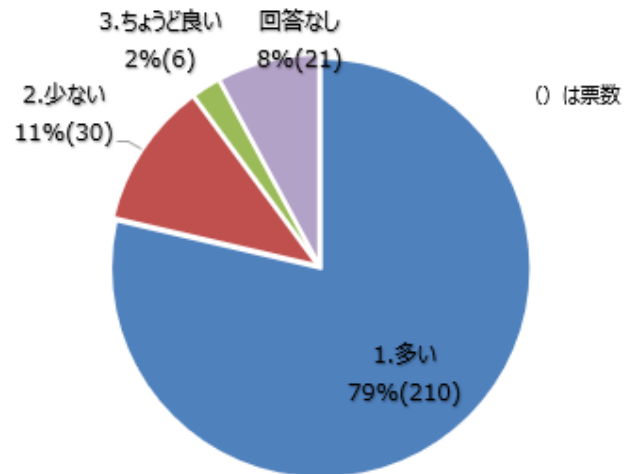
Q2-1.職種(学生)	件数
1.雑誌	0
2.企業のホームページ	18
3.Twitter・FacebookなどのSNS	21
4.ニュースサイト	11
5.学校からの紹介	147
6.家族・友人・知人からの紹介	32
7.登壇者からの告知	16
8.その他	31
回答なし	4
合計	280

Q2-1.その他詳細	件数
前年度から参加	1
関係者	2
会社からの案内	20
企業からの紹介	1
事務局からの連絡	1



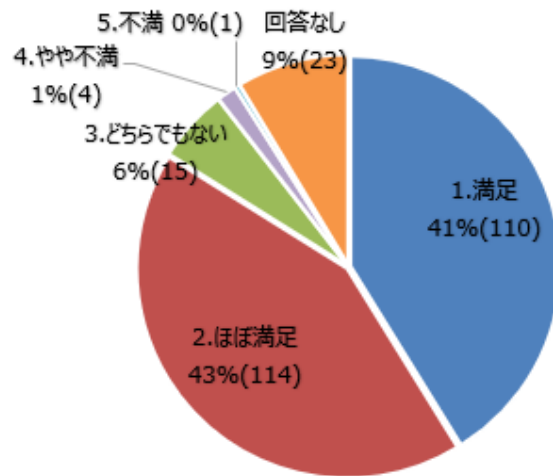
Q3. セッション数はいかがでしたか？

Q3.セッション数	件数	割合
1.多い	210	78.7%
2.少ない	30	11.2%
3.ちょうど良い	6	2.2%
回答なし	21	7.9%
合計	267	100.0%



Q4. セッティングプログラム全体についていかがでしたか？
(種類やレベル、時間など)

Q4.プログラム全体	件数	割合
1.満足	110	41.2%
2.ほぼ満足	114	42.7%
3.どちらでもない	15	5.6%
4.やや不満	4	1.5%
5.不満	1	0.4%
回答なし	23	8.6%
合計	267	100.0%



■「CEDEC+KYUSHU 2022」セッションプログラム

Cygames流！最高のコンテンツを作る極意

Cygames／渡邊 耕一

サイバーコネクトツー／松山 洋（モデレーター）

基調講演

プレイバック！『エヴァンゲリオン新劇場版』シリーズを主とした、アニメの極私的デジタル表現

スタジオカラー、プロジェクトスタジオQ／小林 浩康

特別招待講演

ゼノブレイド3でのCIツールを使った自動化の取り組み

モノリスソフト／柴原 考志、鈴木 成門

招待

ENG

PRD

ゼノブレイド3のキャラクター表現とアップサンプリング

モノリスソフト／舘野 圭

招待

ENG

VA

狭間の地へようこそ！「ELDEN RING」におけるオープンフィールドおもてなし術

フロム・ソフトウェア／宮内 淳、森田 鉄平

招待

VA

「SCARLET NEXUS」新規オリジナルタイトル創出への道

バンダイナムコスタジオ／穴吹 健児

トーセ／江見 勝也

招待

GD

PRD

超長期インディーゲーム開発事例：RPGタイム！～ライトの伝説～が出来るまで

デスクワークス／藤井 トム

招待

GD

PRD

The Making Of 『Ghostwire: Tokyo』！？～開発ぶっちゃけ裏話、「僕らはこうして苦労した・・・」～

Tango Gameworks／木村 憲司、中山 裕士、木村 雅人、陣田 拓哉、藤井 淳也、樋口 圭介

招待

GD

VA

いま「インディーゲームの街・福岡」を強く押し出すべき7つの理由

福岡インディーゲーム協会理事・株式会社キューマックス代表取締役／吉武 直志、福岡インディーゲーム協会、合同会社あそびんど／村上 浩治

公募

BP

PRD

独自ゲームエンジンを利用した、グラフィックエンジニアの育成

サイバーエージェント/清原 隆行

公募 AC ENG

表も裏もすべて見せます！KLab謹製大規模オンラインゲームのリアルタイムチャットマイクロサービス

KLab/山田 雅人、勝見 祐己、山内 敏彰、吉富 愛梨沙

公募 ENG AC

モバイルオンラインゲームでの大規模観戦とチート対策～自社製リアルタイム通信システム「WSNet2」の事例～

KLab/牧内 大輔

公募 ENG

『グランツーリスモ7』におけるリアルタイムレイトレーシング技術とメソスケール材質表現

ポリフォニー・デジタル/平井 健太郎、高野 修一

公募 ENG VA

『グランツーリスモ7』における天球レンダリング

ポリフォニー・デジタル/鈴木 健太郎、安富 健一郎

公募 ENG VA

小規模チームで実現する作業効率の改善に向けたゲームエディタとアセット管理システムについて

ガンバリオン/森下 宏樹、濱浦 誠悟、小田垣 寛樹

公募 ENG

内製ツール大解剖2 ～Mayaの新規内製アーティストツールを紹介

ガンバリオン/林 茂、小田 一生、富樫 静

公募 VA ENG

本格的にリモート収録をやってみた～リアル収録立ち合いとの違い～

ガンバリオン/廣瀬 祐一

公募 SND PRD

RPG制作を効率的に行うためのレベルファイブ流、技術活用術

レベルファイブ/赤坂 泰洋、森 雄二

公募 ENG

カットシーンやテキストに頼らないストーリーテリングについて

サイバーコネクトツー/ヨアン ゲリト

公募 GD

初自社バブ『戦場のフーガ』におけるローカライズ事例

サイバーコネクトツー/福田 憲克

公募 PRD

Unreal Engineと現世代機環境でのキー同期通信対戦における同期手法について

サイバーコネクトツー/常岡 靖彦

公募 ENG

Unreal Engineを用いた印象的なセルシェーディング表現手法についての最新事例

サイバーコネクトツー/芦塚 慧祐

公募 VA ENG

意味が分からないからこそ、リアル〜「架空言語」音声合成による、没入感の高いボイス付きコンテンツの実現〜

スクウェア・エニックス/森 友亮

公募 ENG GD

自然言語処理技術による新世代コマンド入力式アドベンチャーゲームの制作手法

スクウェア・エニックス/森 友亮

公募 ENG GD

サーバーを開発・運用せずにオンライン機能開発。GS2の最新事例

Game Server Services/丹羽 一智

スポンサー ENG BP

NVIDIA Omniverseでクリエイターの働き方が変わる！

日本HP/島崎 さくら、コロッサス/澤田 友明、NVIDIA/田中 秀明

スポンサー ENG PRD

えっ？！こんな機能知らなかったばい！UE5とUnityで使えるCRIWARE SDKの良機能紹介

CRI・ミドルウェア/柴田 修作

スポンサー ENG SND

猫でも分かるUE5.0, 5.1におけるアニメーションの新機能について

エピックゲームズジャパン合同会社/岡田 和也

スポンサー ENG VA

Cygames & Wacom イラストレーションをブーストするデバイスとクリエイターとの邂逅

ワコム/轟木 保弘、Cygames/山邊 純、宮裏 奈佑

スポンサー VA

なぜGoogle Cloudか？WFSのヒットタイトルを支えた秘訣 **NEW**

グーグル・クラウド・ジャパン合同会社／細谷 鍊平、株式会社WFS／有馬 裕一朗

スポンサー

ENG

Microsoft 技術で始めよう！オンラインゲーム開発のためのバックエンドサービスや開発効率化のためのクラウド活用術 **NEW**

日本マイクロソフト／下田 純也、増渕 大輔

スポンサー

PRD

ENG

ゲームセキュリティ白書2022 ～チート対策の最前線～

ポールトゥウィン／森島 健斗

スポンサー

ENG

必見！！ゲーム開発を成功に導くデジタルアセット管理

東陽テクニカ／岩崎 健太郎

スポンサー

PRD

ENG

ゲーム業界を目指す学生必見！Cygames流 最高のコンテンツを生み出すデザイナーへ成長する方法～実際の作品もBefore/Afterでお見せします～

Cygames／中村 ふじ子

スポンサー

PRD

VA

プレミアムなVR体験を提供するDell Precision **NEW**

デル・テクノロジーズ／松本 匡史

スポンサー

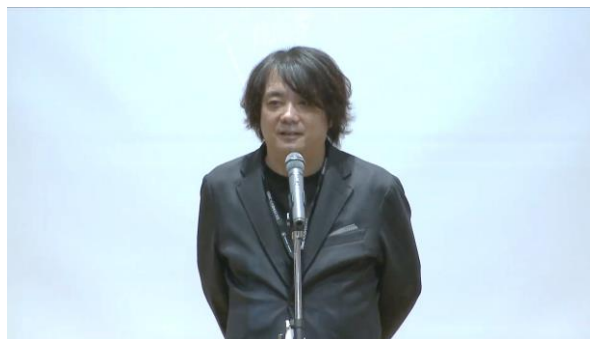
VA

ENG

CEDEC+KYUSHU 2022 の様子

こちらは 2022 年 11 月 12 日(土)に現地開催を行った「CEDEC + KYUSHU 2022」の様子です。
会場の様子など参考までにご覧ください。

▼開会式



▼基調講演



▼特別招待講演



▼各講演の様子



▼会場の様子



▼ Developers' Night(会終了後の懇親会)の様子

