

CEDEC+KYUSHU2023

Computer Entertainment Developers Conference

『サイバーパンク：エッジランナーズ』をはじめ、多数のヒット作を手掛ける TRIGGER 大塚雅彦氏が特別招待講演に登壇決定！ 新設「インディーゲームコーナー」への無料出展や、スポンサーも受付開始！

- 開催日時：2023年11月25日（土）
- 開催場所：九州産業大学 1号館（福岡県福岡市） / オンラインライブ配信 / 後日タイムシフト配信

2023年11月25日（土）に開催されるCEDEC+KYUSHU 2023（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 場所：福岡市の九州産業大学 1号館）について、特別招待講演が決定しました。また、今年から新設いたします「インディーゲームコーナー」への無料出展や、スポンサーにつきましても受付を開始いたしましたので、お知らせいたします。

特別招待講演として、TRIGGER 代表取締役・演出家 大塚雅彦氏の登壇決定！

ゲームの分野に限らず、幅広くエンターテインメントの世界で活躍されているクリエイターをお招きする特別招待講演について、アニメーションスタジオTRIGGER 代表取締役・演出家 大塚雅彦氏の登壇が決定いたしました。



大塚 雅彦（おおつか まさひこ）

【プロフィール】

大阪芸術大学映像計画学科卒業後、実写の現場経験を経てスタジオジブリに入社。『平成狸合戦ぽんぽこ』、『耳をすませば』で監督助手を務めたのちガイナックスへ移籍、『新世紀エヴァンゲリオン』で演出、演出助手を担当。以降『彼氏彼女の事情』『フリクリ』など同社作品の演出を多数担当。『ぶちぶり* ユーシー』で初監督、『天元突破グレンラガン』では副監督を務める。2011年に今石洋之・舛本和也と共に株式会社トリガーを設立。代表取締役に就任。会社経営の傍ら『リトルウィッチアカデミア』や『サイバーパンク：エッジランナーズ』では脚本として参加。社内に演出助手制度を導入するなど後進の育成にも力を注ぐ。



特別招待講演

実は業界人もよく分かっていないアニメーション演出の仕事

アニメを見たことがある人であれば、きっとエンディングで「演出」という役職を目にしたことがあるはずです。しかしアニメの「演出」がいったいどういう役割を担っているのか具体的にイメージできる人は少ないのではないのでしょうか。

残念なことに業界内でも演出の仕事をきちんと把握している人は限られているように思います。確かにアニメーターの仕事に比べると表に出にくく注目されることは少ないですが、しかし演出はアニメーションの内容を大きく左右する大事な役職なのです。

アニメーション演出の実際の仕事の内容。またどんな苦労があり、どんな楽しさがあるのかをお話しさせていただきます。

スポンサー企業・団体 受付開始！

「CEDEC+KYUSHU 2023」では、本カンファレンスに協賛いただける企業および団体を募集しております。展示コーナーやスポンサーシップセッションなどのPRプログラム、広告などご用意しております。本カンファレンスを盛り上げるべく、ご協力いただける企業・団体様からの参加をお待ちしております。

スポンサープラン
詳細

<http://cedec-kyushu.jp/2023/sponsor.html>

協賛申し込み
〆切

8月31日（木）まで

リアル会場限定で「インディーゲームコーナー」を新設！ インディーゲーム開発者を対象に、無料出展の応募受付開始！

CEDEC+KYUSHU 2023では、インディーゲームがより注目されるチャンスを創出するために、インディーゲーム開発者が法人・個人を問わず、リアル会場に無料で出展できるコーナーを新設いたします。

受講者の皆様には知見と刺激を得る場として、開発者の皆様にはタイトルのPRと開発者間の知見交換の場として、お役立ていただけますと幸いです。

インディーゲーム開発者の皆様からのご応募を、お待ちしております。



「インディーゲームコーナー」応募要項詳細 および 応募方法

CEDEC+KYUSHU 2023 公式Webサイトより必要な項目を確認のうえ、ご応募ください。

<http://cedec-kyushu.jp/2023/indiegame.html>

応募受付：2023年8月31日（木）まで

「講演者公募」応募要項詳細 および 応募方法

<http://cedec-kyushu.jp/2023/koubo.html>

応募受付：2023年7月31日（月）まで

CEDEC+KYUSHU とは

コンピュータエンターテインメントの開発者に対して、九州から最新の技術情報を発信する九州最大級のカンファレンス。開発現場で得た知見の共有のみではなく、技術者同士のコミュニティを広げることも目的としている。「CEDEC+KYUSHU 2020」開催からはオンラインでの配信も行い、九州のみではなく全国へ向けて情報発信を行っている。

昨年行われた「CEDEC+KYUSHU 2022」は、全国からの公募セッションも含め全35講演を実施。九州・全国のゲームクリエイターや学生を中心に、現地・オンライン配信を含めて3,300名を超える皆様に受講いただき、大盛況となった。

CEDEC+KYUSHU 2023 公式Webサイト (<http://cedec-kyushu.jp/2023/>)

■ CEDEC+KYUSHU 2023 事務局

－ 報道関係についてのお問い合わせ先 : <https://forms.gle/oJq2DQgfdYmcYK7E9>

－ 講演関係についてのお問い合わせ先 : <https://forms.gle/S3wrXuDnGYsQt61U7>