

## 技術面からゲーム開発者の功績を称える 「CEDEC AWARDS 2020」 4部門の優秀賞20組を選考 特別賞に小島 秀夫 氏を決定 著述賞 選出基準の見直しに伴い本年は選出を見送り

オンラインで開催する日本最大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「CEDEC2020」(CEDEC=セデック: Computer Entertainment Developers Conference 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)。

このほど、CEDEC運営委員会では、CEDECの関連イベントで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にフォーカスし、技術面から開発者の功績を称える「CEDEC AWARDS 2020」の優秀賞(最優秀賞ノミネート)20組を選考しました。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「特別賞」は、ユーザーや開発者に刺激を与え続けている小島 秀夫 氏(KOJIMA PRODUCTIONS)に決定しました。著述賞は、2021年に向け選出基準を見直すこととし、これに伴い2020年の選出を見送りました。

### ■「CEDEC AWARDS 2020」の優秀賞20組を選考。最優秀賞は、9月3日(木)に公式サイトにて発表。

「CEDEC AWARDS 2020」の優秀賞(最優秀賞ノミネート)は、CEDEC2019の受講者アンケートで高評価を得た講演者と、CEDEC2020のセッションを選定するセッションワーキンググループの各分野のプロデューサーとで組織する「CEDEC AWARDS 2020 ノミネーション委員会」が、「エンジニアリング」「ビジュアルアーツ」「ゲームデザイン」「サウンド」の4部門で計20組を選考しました。(別紙参照)

優秀賞の中から、CEDEC2020 受講者、講演者の投票を経てCEDEC運営委員会により、栄えある最優秀賞を各部門それぞれ1組決定します。なお、本年はオンライン開催のため、例年はCEDEC会場内で行っていた発表・授賞式は行わず、9月3日(木)に公式サイトにて発表します。

これらの優秀賞(最優秀賞ノミネート)の詳細およびCEDEC AWARDSの実施概要は、CEDEC2020公式Webサイト( <https://cedec.cesa.or.jp/2020/event/awards> )をご覧ください。

### ■CEDEC AWARDS 2020 特別賞

授賞者 小島 秀夫 氏 (KOJIMA PRODUCTIONS)

授賞理由 小島氏が監督を務め、ステルスゲームというジャンルを確立した「METAL GEAR」シリーズは、その革新的なゲームデザインのみならず、常に時代の最先端の技術を取り入れ、映画的な表現手法や物語性によりファンを魅了してきた。最新作「DEATH STRANDING」では氏の作風を生かしながら全く新しいコンセプトが話題となり、世界中のゲーム賞を受賞するなど高い評価を受け、常に業界をリードするタイトルを手掛けることで、ユーザーや開発者に刺激を与え続けている。



© Charlie Clift / BAFTA / Camera Press

略 歴 1963 年生まれ。

1987 年に初監督作品「メタルギア」でデビュー。2001 年に米『Newsweek』誌の「未来を切り拓く 10 人」に選定。2015 年 12 月に独立しコジマプロダクション設立。ビデオゲーム業界のアカデミー賞と言われる「D.I.C.E. Summit 2016」で Hall of Fame、全世界のゲームメディアが選ぶゲームアワード「The Game Award 2016」で Industry Icon Award 受賞。

2020 年 2 月には英国映画テレビ芸術アカデミー(British Academy of Film and Television Arts. 通称 BAFTA)でフェロウシップ賞を受賞。

## ■著述賞は、2021年に向け選出基準を見直し

CEDEC AWARDS 2020 の著述賞は、2021 年に向け選出基準を見直すこととし、これに伴い 2020 年の著述賞は選出見送りとしました。

CEDEC AWARDS 著述賞は、「ゲーム開発の発展に貢献した著者、出版社」を表彰する賞として、これまで選出してまいりました。本賞の根底には、開発者が自ら記した著書から学び、日々の業務や業界発展につながってほしいという CEDEC 運営委員会の想いがあります。

ご自身の経験や技術を自ら記す事により、ご自身のノウハウや知見を振り返り整理するとともに、自身の持つ知識を著書というかたちで、必要としている人に届けて欲しい。そうした想いをより一層強く抱くに至りました。

CEDEC AWARDS 著述賞が、開発者の皆様にとって執筆の後押しとなるよう、本年を機に選出基準を見直すことといたしました。

詳細は現時点で未定ですが、少しでも筆を執っていただける開発者が増えることを願っております。

## ■受講パス、早期割引は、7月31日(金)まで。

7月1日(水)から、CEDEC 公式サイトにて受講登録を受け付けています。

受講登録の締め切りは、9月4日(金)。7月31日(金)までに登録した方には、早期割引を適用します。

※詳しくは、公式 Web サイト( <https://cedec.cesa.or.jp/2020/outline/application> )をご覧ください。

# Brand New!

CEDEC2020 テーマ:「Brand New!」

会 期:2020年9月2日(水)~4日(金)

オンライン開催:公式サイトにて受講登録受付中

「CEDEC」公式ウェブサイト <https://cedec.cesa.or.jp/>

●本件に関する報道関係からのお問い合わせ先

CEDEC 広報担当(Publicity Bureau 内)

TEL.050-3419-7725 FAX.050-3730-3968 e-mail [press@cedec.jp](mailto:press@cedec.jp)

●本件に関する一般の方からのお問い合わせ先

CEDEC 事務局 e-mail [info@cedec.jp](mailto:info@cedec.jp)

## CEDEC AWARDS 2020 優秀賞(最優秀賞ノミネート)一覧

(敬称略)

### 【エンジニアリング部門】

対 象	受賞者(現所属社名)
長年にわたる新しい MMORPG 体験の実現と技術共有活動	「ドラゴンクエスト X オンライン」テクニカルディレクター(現プロデューサー) 青山 公士 氏(株式会社スクウェア・エニックス)
機械学習をプレイヤーにとって身近なものにした AI「道場」	泊 久信 氏(株式会社 SNK)
最新の自社技術を独自開催のカンファレンスで発信し、業界の技術発展に貢献	「CAPCOM オープンカンファレンス RE:2019」運営チームおよび「RE ENGINE」開発チーム(株式会社カプコン)
技術をテーマにした知見の共有とコミュニケーションの場を提供	技術書典運営チーム(技術書典運営事務局/テックベース合同会社)
エフェクト制作者の裾野を広げることに貢献	エフェクト制作ツール - Effekseer 開発チーム

### 【ビジュアルアーツ部門】

対 象	受賞者(現所属社名)
プレイヤーに使命感と没入感を与える圧巻のビジュアル表現	「DEATH STRANDING」開発チーム (KOJIMA PRODUCTIONS)
全世界を魅了するエフェクトとキャラクターデザイン	『ポケットモンスター ソード・シールド』開発チーム(株式会社ゲームフリーク)
モバイルタイトルにおける屈指の IP 表現	「七つの大罪 ～光と闇の交戦(ひかりとやみのグランドクロス)～」開発チーム (Netmarble Corp. 開発元: Netmarble Fun Inc.)
圧倒的に大量なアセットを生産した開発能力	「あつまれ どうぶつの森」開発チーム (任天堂株式会社)
思考を分断させない統合型エフェクトツール	「SPARKGEAR」開発チーム(株式会社スパーク)

### 【ゲームデザイン部門】

対 象	受賞者(現所属社名)
「生活」をもデザインする新体験	「リングフィット アドベンチャー」開発チーム (任天堂株式会社)
独自性の集積により五感に訴えかけるゲームデザイン	「DEATH STRANDING」開発チーム (KOJIMA PRODUCTIONS)
多層的かつ調和した精密なゲームデザイン	「十三機兵防衛圏」開発チーム(開発:ヴァニラウェア有限会社 発売元:株式会社アトラス)
パーツの組み換えで新生する物語	ゲーム開発集団「プチデポット」(Petit Depotto)
既存の世界観からのアプローチで位置ゲームを実現	「ドラゴンクエストウォーク」開発チーム (株式会社スクウェア・エニックス)

### 【サウンド部門】

対 象	受賞者(現所属社名)
シリーズ最新作と感じさせる、リメイク作品における音楽と効果音演出への取り組み	「FINAL FANTASY VII REMAKE」サウンド開発チーム(株式会社スクウェア・エニックス)
静かで重厚ながら熱いサウンド	「SEKIRO」サウンド開発チーム (株式会社フロム・ソフトウェア)
2DADV ゲームで実現された、リアリティ溢れる新鮮なサウンド体験	「十三機兵防衛圏」サウンドチーム(楽曲&効果音制作:ベイシスケイプ 開発:ヴァニラウェア有限会社 発売元:株式会社アトラス)
こだわりを持って作られた、一体感のある水中世界のサウンド演出	「深世海 Into the Depths」サウンド開発チーム (株式会社カプコン)
映画とゲームの融合の最高峰	「DEATH STRANDING」サウンドチーム (KOJIMA PRODUCTIONS)