



エンターテインメントの未来がここにある  
Compile -Future Entertainment-

CEDEC

CESA Developers Conference

2010

日本のゲームを元気にする!

吉岡 直人

CEDEC 2010 組織委員会

委員長

- **CESA DEvelopers C**onference
  - CESA: 社団法人コンピュータエンターテインメント協会
- プロのゲーム開発者同士の意見交換を中心とした会議
  - 3日間、約150セッション
- 会社の枠を超えて、業界各社より運営メンバーが集結
  - 講演者も、聴講者も、運営も開発者
- 今や、業界の枠をも超えようとしている
  - 学会や関連業界からの参加
- 主に開発者によるセッションと、商用技術ベンダーによる展示会/PRセミナーで構成
- 将来的には、コンピュータエンターテインメント開発に関する総合カンファレンスを目指します

- 初回1999年
  - 当時、日本のゲーム開発者は「タコ壺」に閉じこもっていた
  - 開発者が一堂に会することができる場を提供することからスタート
  
- 今年、2010年で12回目
  - 2008年から、より開発力の強化を目指して、明確なテーマを設定
  - 2008: 国際化 → 海外トラック実施
  - 2009: 拡幅 → 会場をパシフィコ横浜に移動
  - 2010: 自律 → 公募の強化



**和田洋一 CESA会長／  
スクウェア・エニックス・ホールディングス社長**

CEDECは「東京ゲームショウ」にも劣らないほど、年々その重要度が増しているように感じています。

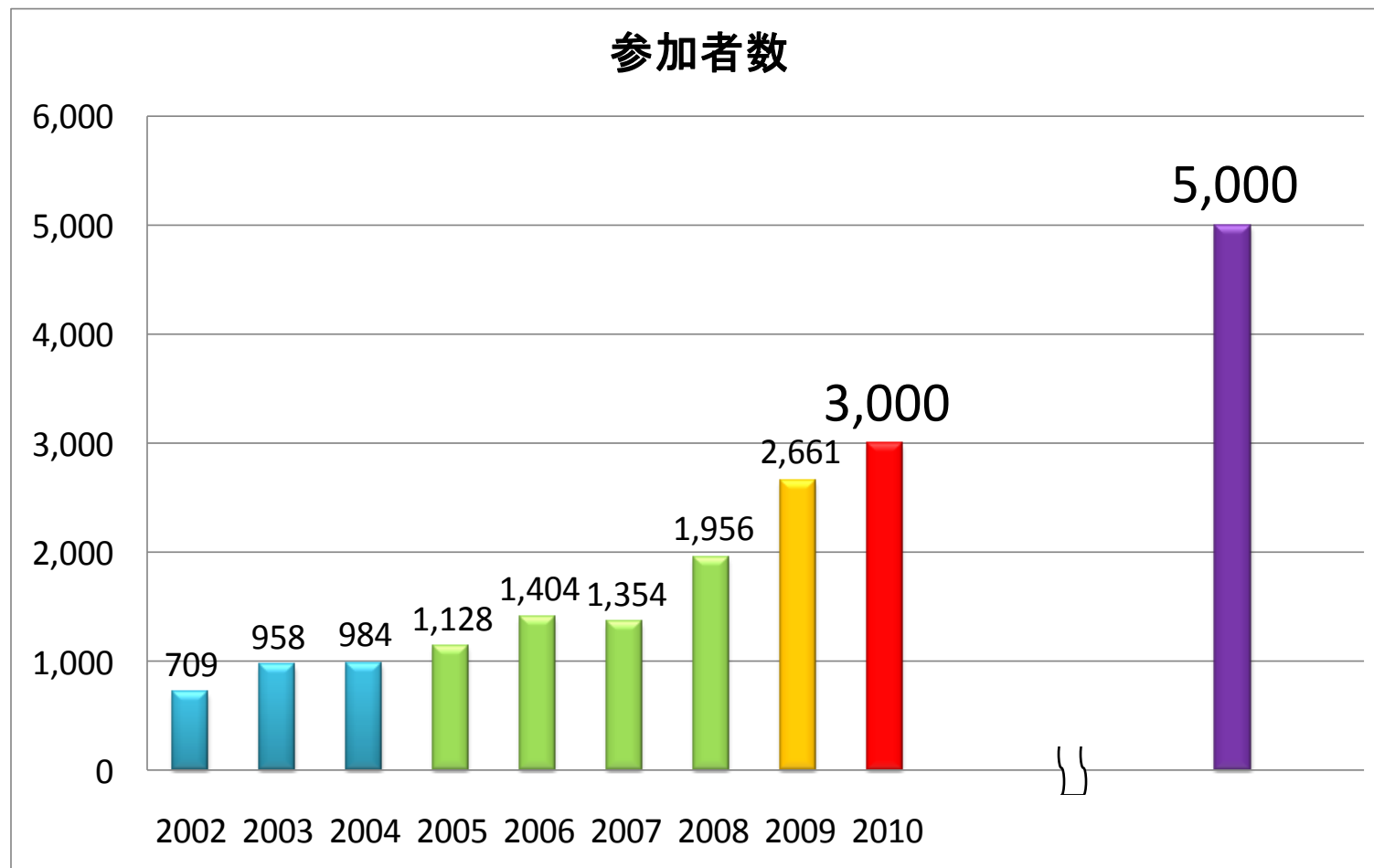
業界発展のために、開発者による活発なコミュニケーションの場は不可欠であり、CEDECはその役割を担っているからです。



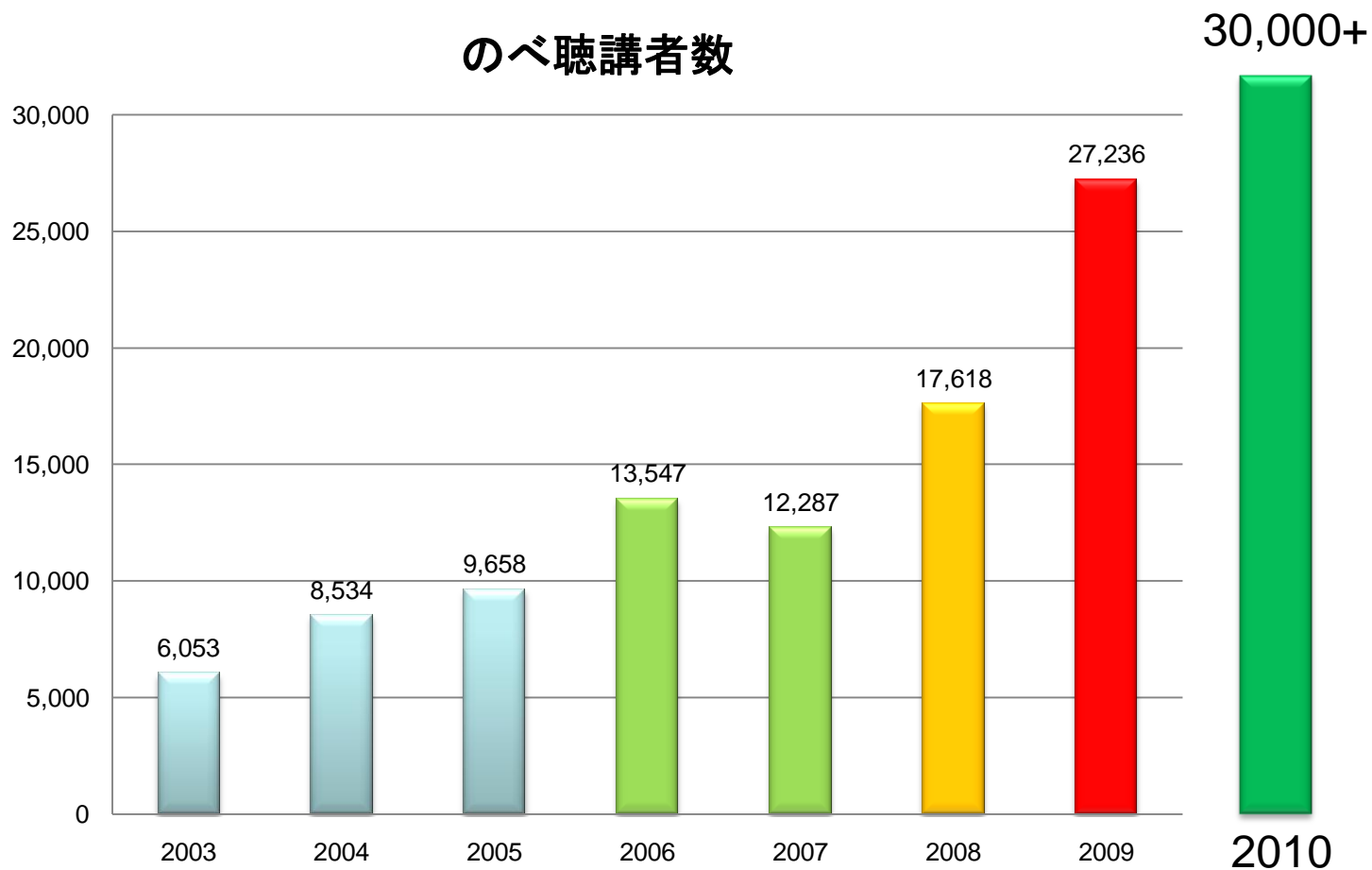
**松原健二 CEDECフェロー／  
コーエーテクモホールディングス社長**

CEDECは「ウチはもっと先に行っているよ」という姿勢を見せる場だと思っています。私はここ数年見ている、業界全体が前向きに技術情報を開示していく方向にシフトしていると感じていますし、それが企業の理想的なあり方だと思います。

(CEDEC公式サイト「和田洋一CESA会長と松原健二CEDECフェロー対談」より抜粋)



## のべ聴講者数



# CEDEC 2008 からの改革

- CESAによる本格コミット ~オールジャパンを目指して~
  - 加盟ゲーム会社を中心に、要職者が運営に参加
- 基調講演強化 → ゲーム業界の社会的地位向上
  - 圧倒的な実績と信念を持つ方による刺激的な講演
  - 2008: 宮本 茂 氏 (任天堂)
  - 2009: 原島 博 氏 (東大名誉教授)
  - 2009: 富野 由悠季 氏 (アニメ監督)
  - 2009: 堀井 雄二 氏 (ドラゴンクエスト)
- 海外トラック強化 → 一次情報の提供
  - 海外のトップ開発者が、その肉声で講演
  - 世界初公開の情報も
- CEDEC AWARDS → 開発者のモチベーション向上
  - 開発者が、開発者の為した優れた仕事を称える賞
- 「CESA 技術ロードマップ」の作成と開示
  - 技術的な方向性を示す



- セッション公募の徹底強化
  - 400件弱の公募が集まった → 業界の現場は元気！
  - CEDECプログラム委員会との討論 → 知見を深め、伝播するスキル獲得支援
  - 想定採択率30%
- ポスター発表形式の導入
  - 発表者と参加者の交流を促し、多様性を醸成する
- ショートセッション形式の導入
  - 類似テーマを複数パックすることで、多様な見方を同時に提供する
- CEDEC CHALLENGE
  - 「超速碁九路盤AI対決」→ 産学連携の具体例
  - 「Photoshopペイントマイスター」→ プロの技を公の場に出す
  - 「三日でゲームを作ってみる」→ ソーシャルゲーム開発者の参加
- CEDEC 書房
  - ゲーム開発に有用な書籍の販売

- プレスルームの設置
  - メディアの皆様に、報道しやすい環境を提供します
  - CEDEC の価値を広く伝えて下さい
- 日本語→英語同時通訳セッションの導入 (一部)
  - 海外に向けて、日本の技術を発信し、相互交流を促進します
- CEDEC DIGITAL ARCHIVE (仮)
  - CEDEC資料は、日本のゲーム開発技術の歴史です
  - これを検索可能な形で公開します (CEDEC 2010 終了後公開予定)
- 一部セッションはニコニコ動画でネット配信を予定、Twitterとの連動も検討中

- 「ゲームのお仕事」業界研究フェア
  - 就職前の方々に、ゲーム開発のお仕事を紹介します  
※経済産業省委託事業として実施
  
- ボランティアスタッフ
  - ゲーム企業の就職内定者、新人の方々が、CEDECの現場スタッフとして参加できる機会を提供
  - 空き時間に、CEDECセッションに参加したり、ベテラン開発者と交流して頂く事で、モチベーションの強化と向上心を醸成します

- 2010年8月31日(火)～9月2日(木)
- パシフィコ横浜・会議センター
- 集客目標: 3,000人
- セッション数: 150 (予定)
- チケット発売: 7月1日(木)
  
- チケット価格

種別	内容		CESA会員/学生	団体/紹介割引	一般
レギュラーパス	3日間有効	早期割引(7/31まで)	¥20,000	¥25,000	¥30,000
		通常申込	¥25,000	¥30,000	¥40,000
		当日	なし		
デイリーパス	会期中1日のみ	通常申込	¥15,000		
		当日	¥20,000		
エキスポパス	会期中1日のみ	通常申込	¥1,000		
		当日	¥1,500		

- プラットフォームの未来(仮題) (南場 智子 / ディー・エヌ・エー)
- 最新ゲームエンジン詳解 (Julien Merceron / スクウェア・エニックス)
- 多様化するアニメーション制作環境について考える (金久保 哲也 / バンダイナムコゲームス)
- 音が映像作品の「でき」を決めるー音と映像の相乗効果ー (岩宮 眞一郎 / 九州大学)
- ゲーム企業の資金調達に関して (逸見 圭朗 / みずほ銀行)
- 次なる高みへ。ゲームビジネスの近未来像 (細川 敦 / メディアクリエイト)
- 産学連携の明日 ～ゲーム会社担当者パネル～
- 演題未定 (Mark DeLoura / Google)

## 他、約150セッションを予定

- CEDECの運営は、本日来場している方以外にも、大勢の各ゲーム会社の要職者を中心に構成されています。
- 業界全体としての更なる開発力向上を図り、より良いゲームを世界中のお客様に楽しんで頂くという目的で一致しています。
- このために、開発者の自己実現と成長を支援し、世界と戦える力を身に付けていくことがCEDECの役割です。
  
- 更に詳しくは、以下をご参照ください
  - お配りした資料
  - CEDEC 公式 WEB サイト: <http://cedec.cesa.or.jp>
  - CEDEC 公式 Twitter: cedec\_official (ハッシュタグ #cedec2010)
  
- 皆様のご支援、よろしくお願い致します

- 和田 洋一 / CESA 会長
  - スクウェア・エニックス・ホールディングス社長
  
- CEDEC 2010 組織委員会
  - 委員長
    - 吉岡直人 / 株式会社スクウェア・エニックス リサーチ・センター ジェネラル・マネージャー / チーフ・テクノロジスト
  - 副委員長
    - 斎藤直宏 / 株式会社バンダイナムコゲームス 第1スタジオ 技術サウンドディビジョン ディビジョンマネージャー
  
- CEDEC 2010 プログラム委員会 (一部)
  - ビジュアルアーツ
    - 水谷崇 / 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント JAPANスタジオグラフィック デザイン部 シニアデザインマネージャー
  - ゲームデザイン
    - 遠藤雅伸 / 株式会社モバイル&ゲームスタジオ 取締役会長  
日本デジタルゲーム学会理事 研究委員長  
ゼビウス開発者
  - プロデュース
    - 田代昭博 / マイクロソフト株式会社 ホーム&エンターテイメント事業本部 デベロッパーネットワークグループ グループシニアマネージャー
  - ビジネス&マネジメント
    - 庄司卓 / 株式会社セガ CS研究開発統括部 CS R&D推進部 部長
  - アカデミック
    - 稲見昌彦 / 慶應義塾大学大学院 メディアデザイン研究科 教授