

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 **CEDEC 2016** 『CEDEC 2016 VR Now!』を実施 VR関連のセッション、デバイスのデモ展示、ラウンジを設置 VR Now! スポンサープログラムを設定、募集開始

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「CEDEC 2016」(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、会長: 岡村秀樹、所在地: 東京都新宿区西新宿)では、このほど、Virtual Reality(以下、VR)に関するセッション、デバイスやソリューションの展示、デモンストレーションを特集した「VR Now!」の実施を決定しました。

CEDEC運営委員会では、これに伴い、ゲーム・エンターテインメント業界はもちろん、映像、音響、各種デバイス開発会社などVR関連の様々な企業がプロモーションの場として活用できる「VR Now! スポンサープログラム」を設定し、募集を開始しました。

VRは、1996年に日本バーチャルリアリティ学会が設立されてから、20年を経過しました。この間、学術分野や民生分野でのデバイス開発を中心とした基礎技術の研究が行われ、ヘッド・マウント・ディスプレイや、3次元立体映像による仮想現実空間と合わせて、触感までもが体現可能なデバイスの研究も進んできました。

一方では、医療、自動車、広告、教育、旅行、宇宙産業、軍事・警察など、さまざまな分野でVRの特性を生かしたコンテンツが開発されてきました。しかしながら、これまでは、デバイスやコンテンツ開発に多額の費用を要したことから、その活用は一部の産業用にとどまり、一般に普及するには至っていませんでした。

昨年開催したCEDEC 2015では、株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント(現 株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメント)によるバーチャルリアリティシステム「Project Morpheus(プロジェクト モーフィアス)」(現 PlayStation VR)や、Oculus VRの「Oculus Rift」の最新プロトタイプの体験デモが行われるなど、民生化への道筋が示されました。

そして、2016年にはついにこれらのVRデバイスが一般に販売されることとなり、また、コンテンツ開発も進展し、いよいよ、VRが一般社会の生活の中に入ってこようとしています。そうした意味で、本年は、「VR元年」ともいわれ、大きな注目と期待が寄せられています。

「VR Now!」では、VR業界のキーパーソンがVRについて考察するパネルディスカッション、一般公募で採択されたVR関連セッション、そして、「VR Now!」スポンサー企業によるセッションやVR関連の各種デモンストレーション、ソリューションの展示等の実施により、今後のVRの可能性を体験し、VRアプリケーション開発の知見を広く共有していきます。

また、会場内に「VR Now!」ラウンジを設置し、来場者同士や「VR Now!」スポンサー企業と交流する等、多目的のスペースとして活用いただけます。

CEDEC 2016 「VR Now!スポンサープログラム」の詳細は、CEDEC公式Webサイトに掲載しています((URL <http://cedec.cesa.or.jp/2016/sponsor.html>)。申し込み・問い合わせは、CEDEC事務局 スポンサー担当 e-mail: sponsor@cedec.jp にて、受け付けています。

<CEDEC 2016 テーマについて>



CEDEC 2016 のテーマ「Now is the Time !」には、近年猛烈な早さで進歩するコンピュータエンターテインメント技術を使って、新しいエンターテインメントを作り、ユーザーに届ける、今がその時だ! という思いを込めています。

「CEDEC」公式ウェブサイト <http://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.050-3122-4017 FAX.050-3730-3968
e-mail 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