

## 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 2011

優れたコンピュータエンターテインメント制作技術の開発者を称える  
『CEDEC AWARDS 2011』  
特別賞に田尻 智氏・石原恒和氏、著述賞に中嶋謙互氏が決定  
開幕まで一週間。本日、受講申込締切。



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、会長:和田洋一、所在地:東京都港区西新橋)では、本年、9月6日(火)から8日(木)までの3日間、「パシフィコ横浜」(神奈川県横浜市)において、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『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 2011』(略称:CEDEC 2011 CEDEC = セデック:Computer Entertainment Developers Conference)を開催します。

このほど、CEDEC 運営委員会では、CEDEC イベントとして開催する過去に発売されたコンピュータエンターテインメントに関わる技術およびその開発者を表彰する『CEDEC AWARDS 2011』(<http://cedec.cesa.or.jp/2011/event/awards/index.html>)のうち、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」に株式会社ゲームフリーク 代表取締役・田尻智氏ならびに株式会社ポケモン 代表取締役社長・石原恒和氏を、ゲーム関連書籍の著者に贈る「著述賞」に中嶋謙互氏を決定しました。授賞式は、CEDEC 2011 会期2日目の9月7日(水)にCEDEC会場のパシフィコ横浜にて実施します。

### 特別賞

田尻 智 氏(株式会社ゲームフリーク 代表取締役)

石原 恒和 氏(株式会社ポケモン 代表取締役社長)

授賞理由:遊びの本質を見失わず、かつ、たゆまぬ進化を続ける本格的なゲームデザイン



田尻 智 氏

日本を代表するコンピューターゲームのひとつ「ポケットモンスター」シリーズは、ゲームボーイ用に1996年に発売されて以来、たゆまぬ進化を続けています。そのゲームデザインは、昆虫採集など昔からある子供たちの遊びをゲームの中で表現したものであり、ゲームデザイナー田尻氏の実体験に基づくものです。「ポケットモンスター」シリーズは、田尻氏のゲームデザインを基に進化し続け、現在も多くのユーザーに愛されています。ファンタジーから再生産されたファンタジー全盛の現代において、このようなゲームデザインに対する骨太のアプローチは範とすべきものです。



石原 恒和 氏

また、田尻氏の創作物である「ポケットモンスター」シリーズを、真正面からプロデュースし続ける石原氏の姿勢、業績もまた見習うところが多くあります。「ポケットモンスター」シリーズが、日本のみならず世界中の子供たちを魅了し続けているのは、その優れたゲーム性と併せ、プロデュースにおけるゲームに対する実直な姿勢があればこそでしょう。

派手な変化ばかりが目立ちがちな風潮の中、長年に渡り、様々なメディアを通して多くの子供たちに楽しみを提供し続ける業績を評します。

「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. 03-5715-3375 FAX. 03-3472-7843 e-mail [cedec-press2011@publicity-bur.co.jp](mailto:cedec-press2011@publicity-bur.co.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 TEL.03-3591-9151 FAX.03-3591-9152 e-mail [info@cesa.or.jp](mailto:info@cesa.or.jp)

## 著述賞

中嶋 謙互 氏

授賞理由: オンラインゲーム開発技術を取り扱った、本格的な技術書の著述



中嶋 謙互 氏

中嶋謙互氏による 624 ページの大著「オンラインゲームを支える技術 - 壮大なプレイ空間の舞台裏 -」(技術評論社 刊)は、著者が長年にわたりオンラインゲームの技術開発を続けてこられた実体験に基づく本格的な技術書です。

その内容は、インターネットの基礎から始まり、ソケットプログラミング、非同期動作のためのプログラミングテクニック、オンラインゲーム特有の技術的問題まで幅広く、かつ深くカバーしています。

ゲーム開発に携わった日本人の著者により、このような、世界に通用するレベルの技術書が生み出されたことを高く評価します。

CEDEC AWARDS は、2008 年に初めて開催し、本年度で 4 回目となります。本賞は、ゲームソフト等のタイトルそのものだけでなく、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表彰することで、開発者全体の士気高揚を図ると同時に、開発技術の普及・啓蒙とコンピュータエンターテインメント産業全体の発展を目指しています。

今回発表する「特別賞」「著述賞」のほか、去る 7 月 19 日には、「プログラミング・開発環境」「ビジュアル・アーツ」「サウンド」「ネットワーク」「ゲームデザイン」の 5 部門に各 5 つ合計 25 の個人とグループの優秀賞を発表しました。この 25 の個人とグループの中から CEDEC 2011 受講申込者の皆様と、CEDEC 運営委員会の投票により、栄えある各部門の最優秀賞授賞者各 1 名が決定され、9 月 7 日(水)に発表・授賞式が行われます。

CEDEC 2011 は、9 月 6 日(火)の開幕まで一週間となり、本日 8 月 31 日(水)が受講申込の締切りとなりました。受講登録は、3 日間有効ですべてのセッション、イベントに参加できる[レギュラーパス]、会期中 1 日のみすべてのセッション、イベントに参加できる[デイリーパス]、会期中一日のみ一部のセッションとイベントに参加できる[エキスポパス]の 3 種類。詳しくは、公式 Web サイト URL <http://cedec.cesa.or.jp/2011/application/index.html> にてご説明と、受講申込を受け付けております。

以上