

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 2015基調講演が決定
慶應義塾大学中村伊知哉氏、ライゾマティクス真鍋大度氏、
レベルファイブ日野晃博氏が登壇



CEDEC 2015
テーマ:「Reach Next Level !」
会期:2015年8月26日(水)~28日(金)
会場:パシフィコ横浜(横浜市・みなとみらい)

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 2015」(略称: CEDEC 2015、CEDEC = セデック: Computer Entertainment Developers Conference)の基調講演の講演者および講演テーマが決定しました。

本年の基調講演は、慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科教授の中村伊知哉氏、株式会社ライゾマティクスRhizomatiks Researchの真鍋大度氏、株式会社レベルファイブ代表取締役社長/CEOの日野晃博氏が登壇します。

中村伊知哉氏は、「つくる、ということ。」をテーマに、あらゆる観点から、ものをつくることの本質を見つめ直し、受講者自身のクリエイティブに向き合う心に問いかけます。

真鍋大度氏は、エンターテインメントの演出にも取り入れられるようになってきた、データビジュアライゼーション、データマイニング、マシンラーニングなどを用いたデータドリブンの作品制作の最前線を語ります。コンピュータエンターテインメント制作現場に新たな可能性を提示します。

そしてゲーム業界からは、日野晃博氏が、ゲーム・アニメ・映画・漫画・玩具各界クリエイターとのコラボレーションから生み出され、社会現象を生んだヒット作「妖怪ウォッチ」を事例に、それぞれの業界のクリエイターたちとどうプロジェクトを進展させたのか、その実態を明らかにします。



CEDEC運営委員会では、本日、CEDEC公式Webサイトにおいて、各セッションのタイムスケジュールを公開しました。本日時点で公開しているセッション数は、一般公募で採択されたレギュラーセッション、招待セッションなど、合わせて168です。最終的には、海外招待セッション、スポンサーセッション等とあわせて、昨年同様の200セッション超となる見込みです。



また、「レギュラーパス」の受講料が5,000円の割引となる早期割引受付期間は、今月末の7月31日(金)までとなります。詳しくは公式Webサイト(URL <http://cedec.cesa.or.jp/>)をご覧ください。

「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TEL:03-6302-0231 FAX:03-6302-0362 e-mail info@cedec.jp

【CEDEC 2015 基調講演】 <http://cedec.cesa.or.jp/2015/program/KN/>

※講演テーマおよび概要、講演者略歴(登壇順・敬称略)

※講演テーマ・内容は変更になる場合がございます。最新情報はCEDEC公式ウェブサイトでご確認下さい。

8月26日(水) 中村 伊知哉(なかむら いちや) 慶應義塾大学大学院 メディアデザイン研究科 教授



<タイトル> つくる、ということ。

<概要>

ゲーム。音楽。物語。酒。ドラッグ。家庭。ともだち。化粧。コスプレ。スマホ。ロボット。クルマ。スポーツ。学校。会社。法律。宗教。戦争。感動。人は何をつくってきたのか。ぼくは何をつくっているのか。自由はパンクを生むのか。空想は未来を築くのか。ITは平和をもたらすのか。ネットは格差を広げるのか。バーチャルはリアルを超えるのか。デジタルは教育を高めるのか。ゲームはアタマを悪くするのか。機械は仕事を奪うのか。技術は肉体を創造するのか。ジャパンは他所よりクールなのか。東京はシリコンバレーに勝

てるのか。ぼくはあなたに勝てるのか。あなたはこれから何をつくるのか。

<略歴>

1961年生まれ。京都大学経済学部卒。慶應義塾大学で博士号取得(政策・メディア)。1984年、ロックバンド「少年ナイフ」のディレクターを経て郵政省入省。通信・放送融合政策、インターネット政策を政府で最初に担当するが、橋本行革で省庁再編に携わったのを最後に退官し渡米。1998年、MITメディアラボ客員教授。2002年、スタンフォード日本センター研究所長。2006年より慶應義塾大学教授。内閣官房知的財産戦略本部検証・評価・企画委員会座長、内閣官房 クールジャパン戦略会議などの委員を務める。著書に『コンテンツと国家戦略』(角川Epub選書)、『中村伊知哉の新世紀ITビジネス進化論』(ディスカバリートゥエンティワン)など多数。

8月27日(木) 真鍋 大度(まなべ だいと) 株式会社ライゾマティクス Rhizomatiks Research

<タイトル> Data Art and Entertainment

<概要>

2010年よりデータビジュアライゼーション、データマイニング、マシンラーニングなどを用いたデータドリブンの作品制作をメディアアートの分野で行ってきたが、2013年以降はエンターテインメントの演出でも取り入れて頂けるケースが増えてきた。今回は、実際に行ってきたプロジェクトをコンセプトから実際に用いたデータの詳細、デザインまでを解説する。

<略歴>

1976年生まれ。東京理科大学理学部数学科卒業、国際情報科学芸術アカデミー (IAMAS) DSPコース卒業。2006年、デザインファーム「rhizomatiks」を立ち上げる。これまで、プログラミングを駆使して様々なプロジェクトに参加。世界各国でワークショップを行うなど教育普及活動にも力を入れる。作品は、文化庁メディア芸術祭で大賞2回、優秀賞3回など。2014年、データ解析とインスタレーションを担当した「Sound of Honda/ Ayrton Senna1989」が、カンヌライオンズのチタニウム&インテグレート部門でグランプリを、他8部門でゴールド、シルバー計15を受賞。米Apple社のMac誕生30周年スペシャルサイトで、11人のキーパーソンの一人に選出されるなど国際的評価も高い。



8月28日(金) 日野 晃博(ひの あきひろ) 株式会社レベルファイブ 代表取締役社長/CEO

<タイトル> 妖怪ウォッチ ゲーム・アニメ・映画・漫画・玩具

～各界クリエイター共同戦線～



<概要>

妖怪ウォッチの製作において、レベルファイブ日野が経験した各業界のクリエイターたちとのセッションのお話

<略歴>

福岡の開発会社でメインプログラマー、ディレクターを経て、子供たちにワクワクしてもらえるゲームを作りたいという思いから、1998年10月にレベルファイブを設立。「妖怪ウ

ォッチ」「イナズマイレブン」「ダンボール戦機」各シリーズなどクロスメディア展開を得意とし、ヒット作を次々とプロデュース。世界累計出荷1,550万本を記録した「レイトン教授」シリーズをはじめ幅広いユーザーに向けた温かみのある作品づくりが特徴。