

自己紹介

- 吉岡直人
 - 株式会社スクウェア・エニックス
 - 研究開発部 チーフテクノロジスト
- 研究開発部
 - 将来技術の先行研究開発が任務
 - ゲームの制作には直接かかわらない
 - 現行機種 (PS3やXbox360) の開発機材はありません
 - 小規模部隊。半数以上が外国人
 - 今取り組んでいるのは、技術的な裏付けのある生産性の向上 品質の向上のベース

経歴

- 中学生のとき、パソコンに出会う (MZ-80K)。プログラミングにハマる
 - 100円テープと、「I/O」を持ってお店通い
- 1986-1990年、プログラミングのバイトで結構稼ぐ
- 1990年、ソニー入社。仕事にする
 - Sony NEWS; BSD 4.3 / X11 / SNMP / AppleTalk / NetWare
- 1994年、デファクトスタンダードに飽きてSCEIへ異動
 - ライブラリとかツール
- 2000年、若気の至りでXboxへ転職
- 2002年、色々あってクライテリオンに転職
- 2006年、EA に買収されて後、日本オフィス閉鎖。神田明神にお参りしてから、現職へ

人物

- 物作りが好き
 - ゲームも「クリエイティブ」の事はわからない。「メカニズム」に興味がある
- お金が好き
 - だから、お金持ちの悪口は絶対に言わない
 - 「目的」ではない。「手段」として拘る
- 嘘がつけない
 - 嘘つきとの上手な付き合い方もわからない
 - 良く騙される
- 人づきあいが下手
 - 田舎者なので
- 座右の銘
 - “Art Challenges Technology, and then Technology Inspires Art” – John Lasseter
 - 「経済無き道徳は戯言であり、道徳無き経済は犯罪である」 – 二宮尊徳

目標

- 今、40歳
- 70歳までに、San Francisco の Exploratorium を東京に作る
 - お台場にあるやつは違う。器具を壊せないから
- 75歳までに、渋谷にでかいプラネタリウムを復活させる
- 死ぬ前は、「おもちゃの病院」の先生をする