

CEDECとは？

- そのもたらず価値の追求 -

2010年8月31日


CEDECフェロー

コーエーテクモホールディングス株式会社代表取締役社長

松原 健二



今日のお題



CEDECを身近に感じてほしい



本日の話は、



CEDECフェローではなく、

(前委員長でもなく)



ゲーム開発会社社長でもなく、

元

エンジニアとしてお伝えします



日本のゲーム業界は厳しい？

日本のゲーム業界は厳しい？

- 市場 海外伸びて国内伸びず
- プラットフォーム 据置機、携帯機多様化
- ソーシャル・ブラウザ 市場規模はどこまでか




欧米のゲーム開発に遅れている？

欧米のゲーム開発に遅れている？


- 規模の拡大 開発・プロモーション
- 顧客志向 ゲームデザイン・先端技術
- 開発手法 統合環境・スキル蓄積



今はそういう傾向にある



だからって全てダメということではない




でも、気づくことは



進化への対応が遅い





まず、原点に



過去を振りかえると、、、




欧米と差がついた時代



1980-1990年代のIT(情報産業)




'80-'90年代のITは



専門家が扱っていた計算機を



オフィススタッフが使うものへと変えた



専門家(コア)から
オフィススタッフ(カジュアル)へ


'80-'90年代 ITの進化

- メインフレーム → PC / Workstation
- ホスト → クライアントサーバ
- バッチ → リアルタイム
- テキスト → GUI



日本はメインプレイヤーに成り損ねた


(元々メインプレイヤーでは無かった)



その理由はなんだろう



危機感の欠如




戦略の欠如



課題共有の欠如




「課題共有」は個々の企業だけでなく



企業を越え、広く関わる開発者



顕在化(共有化)が叡智を呼び起こす



この「課題共有」の大切さを
気づかせてくれたのは



勤めていた日本企業ではなかった



国内で開発者が集う場は



ほとんど無し、または閉鎖的



海外に目をむけると

なんだかいろいろある




HotChipsという開発者イベント

(マイクロプロセッサ開発)



発表を薦めてくれたのも



採択してくれたのも



会場で大勢に紹介してくれたのも



提携先のHewlett-Packardだった



そこで何を学んだか



情報提供 vs ノウハウ保持



バランスを取りつつ




開発者が切磋琢磨する場



それが明日への活力の源泉

(ごく当たり前のこと)




シリコンバレーってすごい！




これが原体験



これからもゲーム開発を続けるために



生き残るために



万能の策はない(だろう)



でも、可能性を高めることはできる



ゲーム開発者は何をすればよいのか

危機感 ◎

閉塞感・停滞感 X

ゲーム開発者は何をすればよいのか

- 進化の認識
- 危機感の共有
- 進むべき方向性の確認

→ 自己の研鑽へ

CEDECとは

- ゲーム開発に関わるあらゆる人材を対象
- ゲーム開発力の向上を目指す



CEDECを身近に感じてほしいのは



今、CEDECにいる皆さんではなく



CEDECに来ていない人達

CEDECのもたらすもの

- ゲーム開発の抱える課題を顕在化
- 情報・知識の共有
- 開発者同士の研鑽・交流



CEDECの価値を広げ伝えるのは



今、ここにいる皆さんしか有り得ない



でも、気をつけよう



いくら良い話を聞いたからといって



周囲に吹聴しすぎないように

(呆れられてしまう)



じっくりと価値を伝えよう



それなりの価値を積み上げてきた

(きつとこれからも)

3年間目指してきたもの

- 規模
- イベントとしての品質
- ゲーム業界内外での認知



CEDEC、これからは




とりあえずGDCもある

GDC

- 規模
- 展示
- チュートリアル
- ジョブフェア



CEDECは



CESAのイベントとして



オールジャパンでの取組

CEDEC


- 価格
- 基調講演
- 技術ロードマップ
- 業界研究フェア

CEDEC よくある質問

- 日程の延長
- 首都圏以外の開催
- 海外との連携
- 展示フェア・ジョブフェア
- デジタルアーカイブ
- 価格



ゲーム開発者とは



モノ作りが使命

(タイトルが売れてナンボ)



モノ作り屋にとって




モノ作り屋同士の



課題の顕在化

研鑽・交流



が貴重なことはマチガイナイ




CEDECから




どれだけ刺激を受け



明日の仕事に繋げるか



皆さんひとりひとりに掛かっています



ありがとうございました