

## 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 2012

### 基調講演 講演者決定

日本学術振興会・理事長 安西 祐一郎氏、  
ILM マットアーティスト・上杉 裕世氏、  
有限会社ソラ・代表 桜井 政博氏

内外の識者が示唆する次世代のコンピュータエンターテインメント開発とは？

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:鶴之澤 伸、所在地:東京都港区西新橋)では、本年8月20日(月)から同月22日(水)までの3日間、「パシフィック横浜」(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 2012』(略称:CEDEC 2012 CEDEC = セデック:Computer Entertainment Developers Conference)を開催します。



テーマは、コンピュータエンターテインメントが持つ多様性を、自らの発展の源泉として積極的に活かしていくことを標榜する強い意思を表明した「エンターテインメント・ダイバーシティ(Entertainment Diversity)」です。

CEDEC 運営委員会では、このほど、コンピュータエンターテインメント界内外から、日本学術振興会・理事長 安西 祐一郎氏、INDUTRIAL LIGHT & MAGIC マットアーティスト・上杉 裕世氏、有限会社ソラ・代表 桜井 政博氏の3名の方々を基調講演の講演者としてお招きすることを決定しました。それぞれの立場から次世代のコンピュータエンターテインメントに求められる新たな知見が示唆されます。

安西 祐一郎氏は、認知科学の権威で、慶應義塾大学理工学部教授、同・理工学部長、同・大学院理工学研究科委員長、慶應義塾長を歴任し、現在は独立行政法人日本学術振興会理事長を務められています。コンピュータエンターテインメントが人にどう認知されるのか、面白さと認知科学の相関についてなど、開発者の皆さんの新たな知見を呼び起こす講演が期待されます。

上杉 裕世氏は、その作品がアメリカ合衆国でテレビ番組のさまざまな業績に対して贈られるエミー賞のビジュアルイフェクツ賞を受賞するなど、映像作品におけるマットペイントアーティストとして高い評価を得ています。現在は、1975年にジョージ・ルーカス氏が設立したアメリカの映像特殊効果制作会社「インダストリアル・ライト&マジック」(ILM:Industrial Light & Magic)で数々の作品に携わっています。ハリウッドにてハイレベルな映像制作を行っている上杉氏が、コンピュータエンターテインメントのクリエイターに対して直接的・間接的にどんな刺激をもたらすのか注目されます。

そして、ゲーム業界からは、多くのヒット作品の開発に携わってきた有限会社ソラ・代表取締役 桜井 政博氏が登壇します。多くのゲームに触れ、世界的なヒット作品を生み出すトップゲームデザイナーによる講演を通じて、受講者の皆さんにさらに高いモチベーションがもたらされると考えます。

3氏の講演日程、プロフィール等は、次の通りです。

講演内容に関しては、CEDEC公式Webサイトで、順次、公開してまいります。

「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.050-3593-2069 FAX :050-3730-3968 e-mail [cedec-press2012@publicity-bur.co.jp](mailto:cedec-press2012@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)

## CEDEC2012 基調講演 講演者プロフィール(登壇順・敬称略)

桜井 政博(さくらい まさひろ) 講演日程:8月20日(月)



ゲームデザイナー/有限会社ソラ 代表

ゲームユーザーに常に新たな楽しみを提供するため、多彩なジャンルのゲーム開発・研究に従事。

これまで、『星のカービィ』シリーズ、『大乱闘スマッシュブラザーズ』シリーズを考案・制作。最新作は、ニンテンドー3DS『新・光神話パルテナの鏡』。現在は、ニンテンドー3DS、WiiUの2機種において『大乱闘スマッシュブラザーズ』新作の制作に携わる。

『週刊ファミ通』でコラム連載中。

日本ゲーム大賞による「ゲームデザイナーズ大賞」審査委員長、ゲーム音楽コンサート『PRESS START』の企画なども務める。

安西 祐一郎(あんざい ゆういちろう) 講演日程:8月21日(火)



専攻:認知科学・情報科学/独立行政法人日本学術振興会理事長

1974年慶應義塾大学大学院博士課程修了。

カーネギーメロン大学客員助教授、慶應義塾大学理工学部教授などを経て、1993年～2001年同・理工学部長。2001年～2009年慶應義塾長。日本私立大学連盟会長、環太平洋大学協会会長、情報処理学会会長、日本認知科学会会長等を歴任。

現在、慶應義塾学事顧問、文部科学省中央教育審議会大学分科会長、学びのイノベーション推進協議会座長、公益社団法人全国大学体育連合会長等も務める。

20代半ばから一貫して認知と情報の研究に携わり、学習と思考の認知科学、ヒューマンロボット・インタラクションの世界的研究者として知られる。

著書:『心と脳』(岩波新書)、『「デジタル脳」が日本を救う』(講談社)、『教育が日本をひらく』(慶應義塾大学出版会)、『認識と学習』(岩波書店)、『問題解決の心理学』(中央新書)ほか多数。

上杉 裕世(うえすぎ ゆうせい) 講演日程:8月22日(水)



マットアーティスト/ INDUSTRIAL LIGHT & MAGIC シニアマットアーティスト

1964年広島県生まれ。

大学在学中に『スター・ウォーズ エピソード6 ジェダイの帰還』(1983年)を観て特撮の道を志す。その後、マットペインターのロッコ・ジョフレに師事。

1989年、INDUTRIAL LIGHT & MAGICに入社。『インディ・ジョーンズ 最後の聖戦』(1989年)、『ダイ・ハード2』(1990年)、『ジュラシック・パーク』(1993年)、『フォレスト・ガンブ ノー一期一会』(1994年)などの制作に参加。1995年に担当した『スター・ウォーズ 特別編』では、3Dマットペインティング(主観移動表現)を開発し、マットペインティングの表現領域を大きく

広げる。以後、『エピソード3 シスの復讐』(2005年)に至るまで、『スター・ウォーズ』シリーズ全作でデジタル・マットアーティストを務める。2002年の『エピソード2 クローンの攻撃』では、アメリカ視覚効果組合(VES)最優秀マットペインティング賞を受賞。

作品:『インディ・ジョーンズ クリスタル・スカルの王国』(2008年)、『トランスフォーマー/リベンジ』(2009年)、『アバター』(2010年)、『トランスフォーマー/ダークサイド・ムーン』(2011年)、『アベンジャーズ』(2012年)、『バトルシップ』(2012年)、エミー賞最優秀視覚効果賞を受賞したTVシリーズ『インディ・ジョーンズ若き日の大冒険』などがある。2010年にはテレビ東京の『世界を変えた100人の日本人』に選出。