

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 (Computer Entertainment Developers Conference 2011) 開催直前情報

見所は、「インタラクティブセッション」の「触感体験」技術と「医療・福祉分野」で活用される「インタラクション」技術。「震災復興支援技術特別セッション」も実施
CEDEC 開催模様の一部は、インターネットで同時中継



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)が「パシフィコ横浜」(神奈川県横浜市)において開催する、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)が、いよいよ、次週、9月6日(火)から8日(木)の3日間にわたり開催されます。

テーマは、これまでも CEDEC のテーマとしてまいりました「多様性」をさらに推し進めることを表明した「CROSS BORDER」です。「ゲーム」の枠を超え、コンピュータエンターテインメント全般の開発に関わる技術が集結します。

本年も日本全国のコンピュータエンターテインメント開発者の皆様からのご要望にお応えして、CEDEC 2011 の開催模様の一部を、ニコニコ生放送 (<http://live.nicovideo.jp/>) の「CEDEC チャンネル」でインターネットによる同時中継を行います。

CEDEC 2011 は、公式 Web サイトでお知らせしておりますとおり、基調講演をはじめとするセッションの総数は 210 件となりました。

今年の CEDEC 2011 の見所のひとつは、コンピュータエンターテインメント開発に関連する技術や研究を実演とパネルでご紹介する「インタラクティブセッション」と、「震災復興支援技術特別セッション」です。

「インタラクティブセッション」では、次世代のコンピュータエンターテインメント表現の可能性としての「触感体験」技術では、世界で初めてという、糸を使ってぬいぐるみなどの手足を動かす技術は、機械的な体を感じさせない本物の触感を再現することができるユニークなものです。(http://cedec.cesa.or.jp/2011/program/poster/C11_P0194.html)

このほか、空中に浮かんだ 3D 映像を、指先に装着した装置によって手で直接触ることができる視覚・触覚融合型の多視点裸眼立体ディスプレイ(http://cedec.cesa.or.jp/2011/program/poster/C11_P0237.html)が目玉されます。

「医療・福祉分野」で活かされているインタラクション技術では、テレビゲームの概念を覆す、コンピュータとディスプレイを使わずに視覚障害者が楽しめるゲーム(http://cedec.cesa.or.jp/2011/program/poster/C11_P0135.html)や、産学官で取り組みハビリ用起立運動支援ゲーム(http://cedec.cesa.or.jp/2011/program/poster/C11_P0079.html)が特筆されます。

「震災復興支援技術特別セッション」は、今回の東日本大震災の発生後に、実際に活用されたり、新たに誕生した技術、発想されたアイデアを CEDEC 2011 で公表し、社会に貢献できる技術の開発と普及の一助にさせていただこうというものです。震災直後の 3 月 30 日から特別公募を行いました。その結果、アマゾンジャパン、グーグルといった大手ソフトウェア会社をはじめ、5 件のセッションを実施することとなりました。(<http://cedec.cesa.or.jp/2011/program/DP/index.html>)

「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
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

CEDEC 2011 震災復興支援技術特別セッション

2011年3月11日に発生した東日本大震災は、いまだにその爪痕を残し、復興の努力が続けられています。この事態に直面し、我々開発者も多くのことを考え、学び、何かできることはないかと悩みました。その中で、個々の技術者が、持てる技を駆使してさまざまな試みが自発的に行われました。このセッションでは、東日本大震災の発生後に、実際に活用されたり、新たに誕生した技術、発想されたアイデアをご紹介します。

<「ゲームデザイン」技術の応用> http://cedec.cesa.or.jp/2011/program/SP/C11_D0004.html

概要: コンピュータエンターテインメント開発者や研究者が培ってきた「ゲームデザイン」の技術を、より災害に強い社会づくりに役立てようという試みに関する講演。

大野 功二氏 O-Planning

于 沛超氏 筑波大学大学院 システム情報工学研究科 博士前期2年

<大手ソフトウェア会社の貢献> http://cedec.cesa.or.jp/2011/program/SP/C11_D0002.html

概要: 大手と呼ばれるソフトウェア会社所属の開発者たちが、自分たちの立ち位置で何ができるかを考え、実施に移していった経緯と結果に関する講演。

【アマゾンだからできること。震災復興支援活動を通じて】

渡辺 弘美氏 アマゾンジャパン株式会社 渉外部長

小島 英揮氏 アマゾン データサービスジャパン株式会社 マーケティングマネージャー

【Google クライシスレスポンス】

賀沢 秀人氏 グーグル株式会社 シニアエンジニアリングマネージャー

<災害に立ち向かうゲーム、ゲーム機:ゲーム研究最前線 TODAI Baba Game Lab>

http://cedec.cesa.or.jp/2011/program/SP/C11_DP0007.html

概要: 防災・災害情報の生成・伝達・利用に関する研究と、防災・災害に関わるゲーム研究の最新動向、さらに、携帯ゲーム機であるニンテンドーDS(R)の持つ、汎用的なインターネット接続性に注目して、オープンなウェブの仕組みやローカライズ処理と組み合わせた地域防災情報共有システムの実装例に関する講演。

馬場 章氏 東京大学 大学院情報学環 教授

中川 謙氏 東京大学 大学院学際情報学府 博士課程

木村 和之氏 河本産業株式会社 取締役

<インフラストラクチャ> http://cedec.cesa.or.jp/2011/program/SP/C11_D0003.html

概要: 確実な情報伝達、より災害に強い住環境づくりのために試みられているインフラストラクチャに関する講演。

【震災に関する情報伝達・復興支援のためのマッシュアップ手法】

渡邊 英徳氏 首都大学東京 システムデザイン学部 准教授

【3次元CG活用による震災復興都市計画(ゼネコンのボランティア提案実務ご紹介)】

片桐 岳氏 株式会社 竹中工務店 設計本部 プロポーザルグループ 課長

<開発者達の挑戦> http://cedec.cesa.or.jp/2011/program/SP/C11_D0001.html

概要: 開発者個々人の技術力強化やソフトウェア技術の発展を、復興や、より災害に強いシステム構築に結び付けることを目的とする試みに関する講演。

【Hack For Japan という、挑戦。】

白石 俊平氏 株式会社オープンウェブ・テクノロジー 代表取締役

【9leap と enchant.js でプログラミングをもっと楽しく、おもしろく】

清水 亮氏 株式会社ユビキタスエンターテインメント 代表取締役社長兼 CEO

【Project ICHIGAN 災害を踏まえた自治体業務とITアーキテクチャのあり方】

萩本 順三氏 株式会社 匠 Business Place 代表取締役社長

「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

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

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 (CEDEC 2011) 開催概要

名称 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(CEDEC 2011)
 会期 2011年9月6日(火)~9月8日(木)
 会場 パシフィコ横浜 会議センター(神奈川県横浜市西区みなとみらい)
 主催 一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会(CESA)
 後援 経済産業省、横浜市、一般社団法人情報処理学会 エンタテインメントコンピューティング研究会/グラフィクスとCAD研究会、NPO法人 ソフトウェアテスト技術振興協会(ASTER)、日本バーチャルリアリティ学会

協賛 <プラチナスponsor>
 株式会社ディー・エヌ・エー グリー株式会社
 <ゴールドスponsor>
 株式会社ソニーコンピュータエンタテインメント
 <シルバースponsor>
 日本マイクロソフト株式会社 任天堂株式会社
 <PRプログラムスponsor>
 株式会社アマナイイメージズ Marmalade
 アマゾン データサービス ジャ マッチロック株式会社
 パン株式会社 Natural Motion Inc.
 オートデスク株式会社 ネットエージェント株式会社
 株式会社ビーイング エヌビディア ジャパン
 コベリティ日本支社 株式会社オージス総研
 株式会社CRI・ミドルウェア 株式会社プレミアムエージェンシー
 株式会社デジタルハーツ 株式会社プロディジ
 エピック・ゲームズ・ジャパン 株式会社コンセプト(Qconcept)
 フリービット株式会社 RAD ゲームツールズ
 GMO アプリクラウド シリコンスタジオ株式会社
 Hansoft 株式会社スクウェア・エニックス
 Havok 株式会社 株式会社東陽テクニカ
 IJ GIO Umbla Software Ltd.
 日本ノーベル株式会社 Unity Technologies
 株式会社コナミデジタルエンタ 株式会社ウェブテクノロジー
 インメント エクセルソフト株式会社
 京都マイクロコンピュータ株式会社 株式会社ゾレアックスジャパン/丸紅情報システムズ株式会社
 ロタリス株式会社

メディアパートナー Aetas 株式会社[4Gamer.net] 株式会社エンターブレイン[ファミ通.com/週刊ファミ通]
 アイティメディア株式会社[@IT] 株式会社イニード
 株式会社ワークスコーポレーション [GameBusiness.jp/iNSIDE/Game*spark]
 [CGWORLD/CGWORLD.JP] ソフトバンク クリエイティブ株式会社[ゲーマガ]
 株式会社翔泳社[CodeZine] 株式会社システムファイブ[PRONews]
 株式会社フルライフ[デジ専ナビ]

企画協力/機材協賛 株式会社ナナオ 富士通株式会社

受講料金 <http://cedec.cesa.or.jp/2011/application/index.html> 参照

受講対象 ゲームを中心とするコンピュータエンターテインメント開発に携わる方
 コンシューマ、ケータイ、ネットワーク等、プラットフォームは問いません
 エンターテインメントコンテンツ制作、ビジネスに携わる方
 関連の技術、機器等の開発や研究に携わる方

URL <http://cedec.cesa.or.jp/>

『ゲームのお仕事』業界研究フェア 2011 開催概要

名称 『ゲームのお仕事』業界研究フェア 2011
 会期 2011年9月6日(火)~9月8日(木)
 会場 パシフィコ横浜(神奈川県横浜市西区みなとみらい)
 企画 一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会(CESA)
 受講対象 大学生・大学院生および専門学校生等を中心に、ゲームの仕事、ゲーム業界に関心のある方
 学年・年齢は問わない、既卒を含む
 受講料金 無料(事前登録制)
 URL <http://cedec.cesa.or.jp/oshigoto/2011/>

[2011年8月31日現在]

『CEDEC』公式ウェブサイト <http://cedec.cesa.or.jp/>