

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

基調講演の3テーマ・概要を発表

桜井 政博 流ゲームデザインの秘密、認知科学とゲーム、ILM 上杉流クリエイティブ

桜井 政博氏 : 「あなたはなぜゲームを作るのか」

安西 祐一郎氏 : 「メンタルシミュレーション

— 認知科学から見たコンピュータエンターテインメントの世界」

上杉 裕世氏 : 「デジタル製作環境におけるアナログマインド」



CEDEC2012

会 期: 2012年8月20日(月)～22日(水) 会場: 神奈川県「パシフィコ横浜」

テーマ: 「エンターテインメント・ダイバーシティ(Entertainment Diversity)」

過日発表した CEDEC2012 基調講演にて講演いただく、桜井 政博氏、安西 祐一郎氏、上杉 裕世氏の各氏の講演テーマ・概要についてお知らせします。

桜井 政博氏は、数々のヒット作を生んできた氏自らがこれまでの軌跡を振り返る中で、楽しさを生むメカニズムについて解説されます。安西 祐一郎氏の講演で興味深いことは、認知科学の観点から人を惹きつけるゲームと、そうではないゲームがあるのはどうしてか、その理由に迫ろうとされることです。そして、デジタル世界での活躍されている上杉 裕世氏からは、以外にも「アナログマインド」であるという氏の最大の強みが明かされます。

CEDEC2012 基調講演では、これまでもまして、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。

【CEDEC2012 基調講演 概要】(登壇順・敬称略)

桜井 政博(さくらい まさひろ) ゲームデザイナー/有限会社ソラ 代表



日 時: 8月20日(月) 09:45～11:05

テーマ: あなたはなぜゲームを作るのか

内 容: ゲームを、遊びを作っているのはなぜなのだろう? 講演者が共に歩んだゲームの歴史や業界入りして作ってきたもの、楽しさを生むメカニズムなどを解説しつつ、「仕事」について改めて振り返ります。

略 歴: 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。

「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

●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

安西 祐一郎(あんざい ゆういちろう) 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



日時:8月21日(火) 09:45~11:05

テーマ:メンタルシミュレーションー認知科学から見たコンピュータエンターテインメントの世界

内容:近年の認知科学が明らかにしてきた、感情、身体性、社会性などに関する科学的
研究の成果は、コンピュータエンターテインメントの現場には まだ届いていないよ
うである。この講演では、コンピュータを用いて創られたエンターテインメント映像や
インタラクティブシステムに人を惹きつけるものとそうでないものがあるのはなぜか、
実世界における人間の活動とインタラクティブ・エンターテインメントシステムを使った
人間の活動とはどこが違うか、メンタルシミュレーションとは何かなど、認知科学の
観点に立ってコンピュータエンターテインメントの世界を概観する。

略 歴: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
議会会長、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) マットアーティスト/ INDUSTRIAL LIGHT & MAGIC シニアマットアーティスト



日時:8月22日(水) 09:45~11:05

テーマ:デジタル製作環境におけるアナログマインド

内容:スター・ウォーズ旧3部作やインディ・ジョーンズ、E.Tといったハリウッド大型娯楽映
画にあこがれて学生時代をすごした僕は、いつかそれを支える特撮を創りだすマ
ジシャンを目指すようになりました。大学卒業からほどなく1989年から運良く業界
の頂点に君臨する ILM のマットアーティストとしてキャリアをスタートすることがで
きたのですが、それから数年のちに映像の世界ではすさまじい勢いでデジタル化の
嵐が吹き荒れ特撮現場の各パートがコンピュータ上で行う作業に置き換えられて
いきます。結果としてデジタル化以前のモーションコントロールカメラやオプティカル
プリンター、アニメーションスタンドが主役の特撮現場の最前線を体験した後に、自
ら試行錯誤や葛藤を繰り返しながらデジタル化の最前線に身を置くことができる幸
運に恵まれました。いまや油の匂いも絵の具の匂いもエポキシ樹脂の匂いもしな
い現場で製作をする毎日ですが、アナログ時代を経験できたことで培った「アナロ
グマインド」は僕の最大の強みであると思っています。過去の作品例を振り返りな
がら、ところどころににじみでてくるかもしれないそんな僕の「アナログマインド」を拾
って帰っていただけるような話ができればと思っています。

略 歴: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、INDUSTRIAL 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・ガンプ/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。