

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 2017 基調講演が決定

「ソードアート・オンライン」作者、川原 礫氏、バンダイナムコエンターテインメント原田 勝弘氏、二見 鷹介氏による対談と、「Pokémon GO」を手がけたNiantic, Inc.川島 優志氏、野村 達雄氏が登壇する2講演を実施



CEDEC 2017 テーマ: Breakthrough to Excellence !

会 期: 2017年8月30日(水)～9月1日(金)

会 場: パシフィコ横浜(横浜市・みなとみらい)

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2017」(略称: CEDEC 2017、CEDEC=セデック: Computer Entertainment Developers Conference)の基調講演の講演者および講演テーマが決定しました。

会期初日の8月30日(水)の基調講演は、オンライン小説からスタートし、その後単行本やアニメ作品が大ヒットを記録した「ソードアート・オンライン」作者の川原 礫氏を迎えます。さらに、同・小説に登場するゲームを、原作の世界観を生かしながら製品化している株式会社バンダイナムコエンターテインメントの原田 勝弘氏、二見 鷹介氏を交えて、オンライン小説からゲーム、テレビアニメ、映画などへのメディアミックス展開、VR、AIなど最新技術が新たなMMORPGの世界観を実現するその可能性にまで触れ、紹介いただきます。

会期最終日の9月1日(金)には、「GO OUTSIDE! Adventures on foot」をタイトルに、「Pokémon GO」プロジェクトの立ち上げと開発を手掛けたNiantic, Inc.の川島 優志、野村 達雄の両氏を迎えます。世界中を熱くさせた「自分の足で歩いて冒険する」というミッションの新規性、受け入れられた理由などを「Ingress」や「Pokémon GO」の事例、データ、歴史や舞台裏に触れながら、Nianticの考えるARについて紹介いただきます。さらには、「GO OUTSIDE!」の言葉通り、海外を活動の舞台とした自らの働き方などをお話しいたします。



本日7月20日(木)時点で公開しているCEDEC 2017のセッション数は、一般公募で採択されたレギュラーセッション、招待セッションなど、合わせて約180セッションとなっています。最終的には、スポンサーセッション等とあわせて、昨年同様の200セッションを超える見込みです。



また、「レギュラーパス」の受講料が5,400円の引ききとなる早期割引受付期間は、今月末の7月31日(月)までとなります。詳しくは公式Webサイト(URL <http://cedec.cesa.or.jp/>)をご覧ください。

「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.050-3419-7725 FAX.050-3730-3968
e-mail press@cedec.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 e-mail info@cedec.jp

【CEDEC 2017 基調講演】 <http://cedec.cesa.or.jp/2017/program/KN/>

※講演テーマおよび概要、講演者略歴(登壇順・略歴は敬称略)

※講演テーマ・内容は変更になる場合がございます。最新情報はCEDEC公式ウェブサイトでご確認下さい。

■8月30日(水) 9:45~11:05

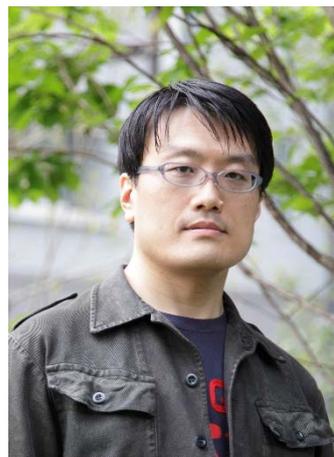
<タイトル> ソードアート・オンラインという世界(仮)

<概要> オンライン小説からゲーム、テレビアニメ、映画などへのメディアミックス展開、MMORPGの世界やVR、AIなど最新技術の話題も交えて、ソードアート・オンラインの作者、川原 礫氏が株式会社バンダイナムコエンターテインメントの原田 勝弘氏、二見 鷹介氏と対談。

<講師> ●川原 礫(かわはら れき)

[プロフィール]

第15回電撃小説大賞《大賞》受賞。2009年2月、受賞作『アクセル・ワールド』にて電撃文庫デビュー。別名義にてオンライン小説も自身のホームページにて発表、その作品『ソードアート・オンライン』を2009年4月より電撃文庫から刊行開始。2012年には、両作品がアスキー・メディアワークス創立20周年記念作品としてTVアニメ化。また、2014年6月からは新作『絶対ナル孤独者《アイソレータ》』を刊行。デビューから8年で著作は40冊以上におよぶ電撃文庫の人気作家。



●原田 勝弘(はらだ かつひろ)

株式会社バンダイナムコエンターテインメント
Worldwide Planning & Development Unit 部長
ゲームディレクター/チーフプロデューサー

[プロフィール]

早稲田大学卒。鉄拳やソウルキャリバーなどのアクションゲーム系のプロジェクトに20年以上携わり、近年はポッ拳などコラボゲームや、サマーレッスンなどVRの研究にも携わる。旧ナムコのゲームエンジンの基礎となっているアニメーション制御システムスクリプトの構築から、ゲーム企画やプロデュース、営業から広報的活動、コミュニティマネジメント、海外マーケティングまで経験業務は多岐に渡る。



●二見 鷹介(ふたみ ようすけ)

株式会社バンダイナムコエンターテインメント
CS事業部 プロダクションディビジョン プロデューサー

[プロフィール]

『ソードアート・オンライン』ゲームシリーズプロジェクトを始め、ハイターゲットアニメのゲーム化のプロデュースを多く携わる。



■9月1日(金) 9:45~11:05

<タイトル> “GO OUTSIDE! Adventures on foot”

<概要> 「Adventures on foot (自分の足で歩いて冒険する)」というNianticのミッションは、どうして受け入れられたのか。「Ingress」や「Pokémon GO」の事例やデータ、歴史や舞台裏に触れながら、何が新しかったのか、世界中でどんな変化が起きたのか、Googleから独立した時何が起こったのか、日米がどう協力したのか、Nianticの考えるARとはなんなのか、そしてこれからのこと、また、外国で働くことに関してなどを、“GO OUTSIDE!” というキーワードを通して講演。

<講師> ●川島 優志(かわしま まさし)

Niantic, Inc. Director of Asia Pacific operations

[プロフィール]

1976 年横浜生まれ。早稲田大学第一文学部中退後、2000 年に渡米、ロサンゼルスで起業。デザインプロダクション勤務を経て、2007 年に Google にウェブマスターとして入社。UI デザインやウェブサイト構築を手がけ、2008 年アメリカ人以外では世界で初めて Google ホリデーロゴ(Doodle)をデザインし、以降多数のロゴをデザイン。2009 年よりアジア太平洋地域のウェブチームを統括。2011 年よりアメリカ Google 本社にて、ウェブチームのコンシューマープロダクト部門を統括。2013 年 Google 社内スタートアップの Niantic Labs に UX/Visual Artist として移籍。拡張現実ゲーム「Ingress」のデザイン、「Pokémon GO」プロジェクトの立ち上げなどを手がける。2015 年、Google からのスピンアウトに伴い、Niantic, Inc. Director of operations, Asia (アジア統括本部長)に就任。現在はエグゼクティブ・プロデューサーも兼任。シリコンバレー在住。



●野村 達雄(のむら たつお)

Niantic, Inc.

[プロフィール]

東京工業大学大学院卒業。2011 年にソフトウェアエンジニアとして Google Japan に入社、Google マップの開発に携わる。2013 年に米国 Google 本社に移籍し、「Pokémon GO」のきっかけとなったエイプリルフール企画「ポケモンチャレンジ」などを手がける。その後、「Ingress」の開発を行う Niantic Labs(現 Niantic, Inc.)に移籍し、ゲームディレクターとして「Pokémon GO」の開発を指揮。

