

ビデオゲーム開発人財の育成 ～モノ作りの体験と楽しさを通じて～

CESA 技術委員会 委員長
松原 健二

人財育成のターゲット

ゲーム業界で働く人財（現役開発者）

ゲーム業界で働いて欲しい人財（学生）

人財育成のターゲット

▶ ゲーム業界で働く人財（現役開発者）

ゲーム業界で働いて欲しい人財（学生）

✓ 開発者が求めるもの: 技術情報、成功事例、コミュニティ

CEDEC 開発者カンファレンス

CEDEC Awards

CEDEC+ (地方開催)

開発者アンケート

技術ロードマップ

ノウハウを共有

優れた技術の表彰

福岡、札幌、大阪

開発者の実態調査

次に来る技術トピック

CEDEC (セデック)

Computer Entertainment
DEvelopers' Conference

CEDEC

- 1999年より開催
 - 主催・運営 CESA
 - 毎年8月末パシフィコ横浜で3日間開催
- ビデオゲーム開発に関する総合カンファレンス
- セッション数200以上、参加者6,500名超(世界第2位)



CEDEC 内容

- 講演
 - 基調講演
 - 招待講演
 - 一般公演(公募)
 - インタラクティブ
- 表彰 (CEDEC AWARDS)
- スポンサー展示
- ネットワーキング

基調講演

■2016年

画像を調理する:

面白く、役に立ち、ストーリーのある研究開発のすすめ

金出 武雄 氏 カーネギーメロン大学 ロボット研究所
ワイタカー記念全学教授



ドラゴンクエストへの道

～ドラゴンクエスト30周年を迎えて～

堀井 雄二 氏 ゲームデザイナー

齊藤 陽介 氏 株式会社スクウェア・エニックス

執行役員 エグゼクティブ・プロデューサー



基調講演

■2015年

「つくる、ということ。」

中村 伊知哉

慶應義塾大学大学院

メディアデザイン研究科 教授



「Data Art and Entertainment」

真鍋 大度

ライゾマティクス

Rhizomatiks Research



「妖怪ウォッチ ゲーム・アニメ・映画・漫画・
玩具 ～各界クリエイター共同戦線～」

日野 晃博

レベルファイブ代表取締役社/CEO



■2014年

塚本 昌彦(神戸大学大学院 工学研究科 教授)

「ウェアラブルコンピューティングの動向とウェアラブルゲームへの展開」

冲方 丁(作家)

「物語の力」

名越 稔洋(セガ 取締役 CCO)

「これからのゲームとゲームクリエイター」

過去の基調講演

2013年

石黒 浩(ロボット学者／大阪大学教授(特別教授))
「アンドロイド・ロボット開発を通じた存在感の研究」
佐渡島庸平(コルク)、川田 十夢(AR三兄弟)
「クリエイターと社会のつなぎ方～アイデアをリアルに」
森下 一喜(ガンホー・オンライン・エンターテイメント)
「開発讃歌」

2012年

安西祐一郎(独立行政法人日本学術振興会 理事長)
「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テインメントの世界」
上杉 裕世(ILMシニアマットアーティスト)
「デジタル製作環境におけるアナログマインド」
桜井政博(有限会社ソラ 代表)
「あなたはなぜゲームを作るのか」

2011年

國中 均(宇宙航空研究開発機構 宇宙科学研究所)
「未踏宇宙を拓く「はやぶさ」探査機搭載イオンエンジン」
奥山 清行(工業デザイナー / KEN OKUYAMA DESIGN 代表)
「「ムーンショット」 デザイン幸福論」
猪子 寿之(チームラボ 代表取締役社長)
「情報化社会、インターネット、デジタルアート、日本文化」

2010年

石井 裕(マサチューセッツ工科大学 教授)
「Defying Gravity: The Art of Tangible Bits 重力に抗して: タンジブルビット」
瀬名 秀明(作家)
「ゲームの知能と小説の感覚 ヒトの宇宙の究極(?)問題を考える」
松原 健二(CEDECフェロー)
「CEDECとは? ーそのもたらす価値の追求ー」

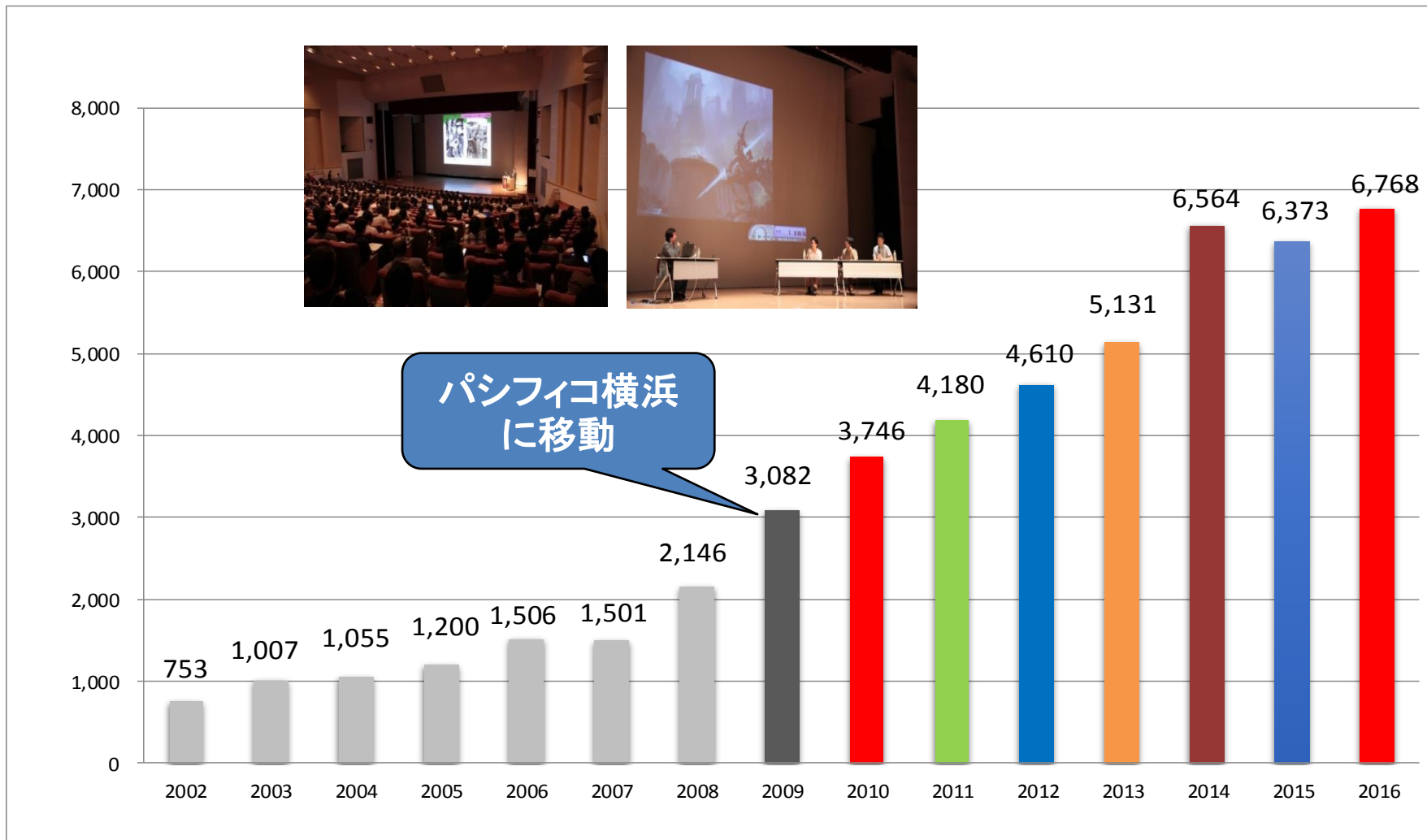
2009年

原島 博(東京大学 名誉教授)
「情報技術はどこへ行くのか? ー主役は交代しているー」
富野 由悠季(アニメーション監督・原作者)
「慣れたら死ぬぞ」
堀井 雄二(ゲームデザイナー)
「国民的ゲームとは何か? ~ドラゴンクエストの場合~」

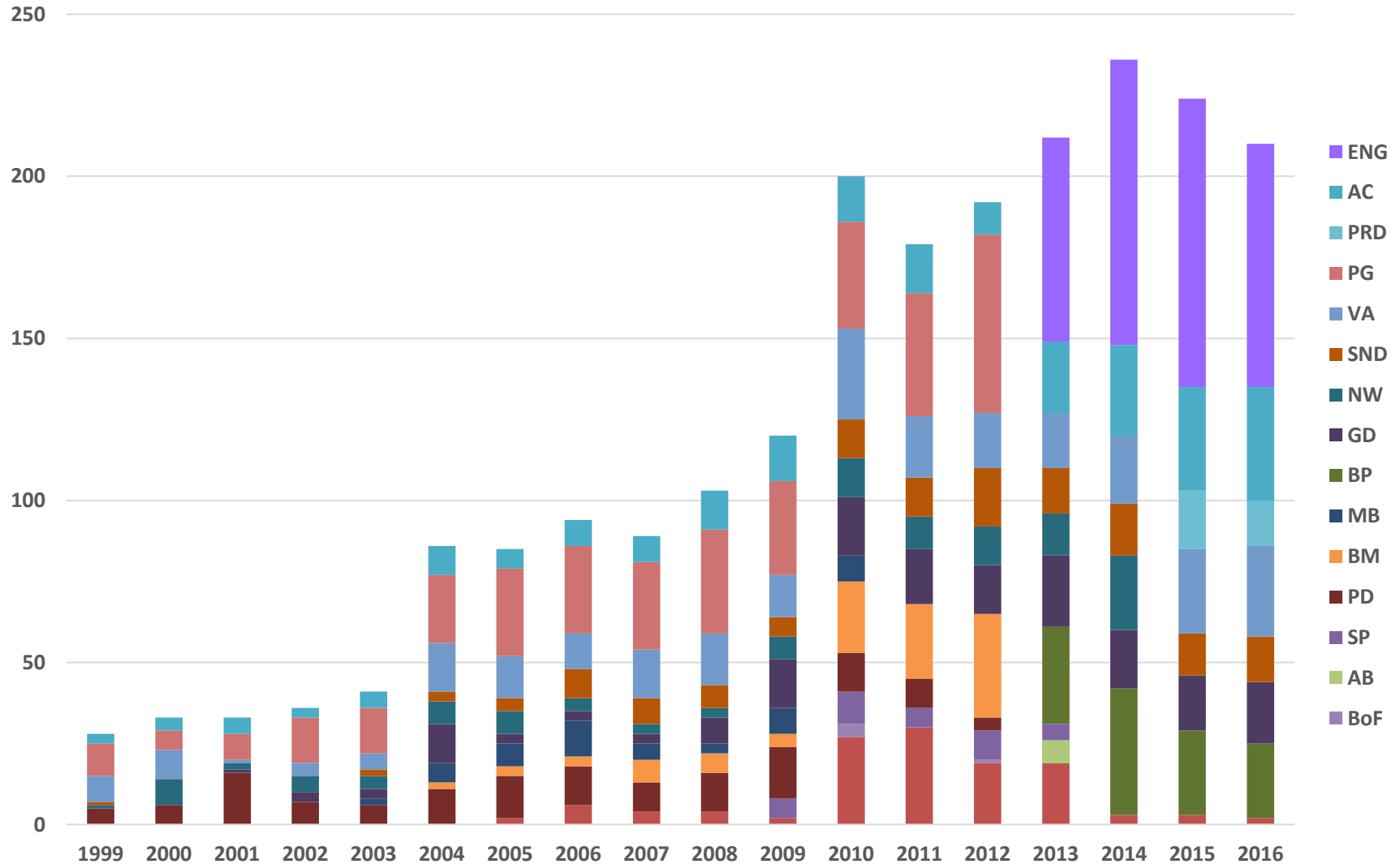
2008年

宮本 茂(任天堂)
「どこから作ればいいんだろう?」
松原 健二(コーエー)
「CEDECの10年、これからの10年」
稲船 敬二()
「ゲームというビジネス、ビジネスというゲーム」

CEDEC 参加者数

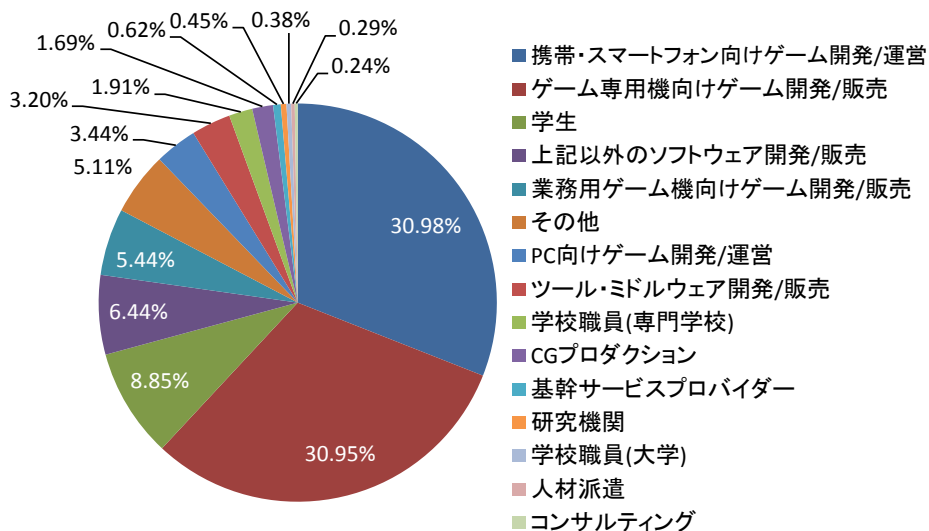


CEDEC セッション数

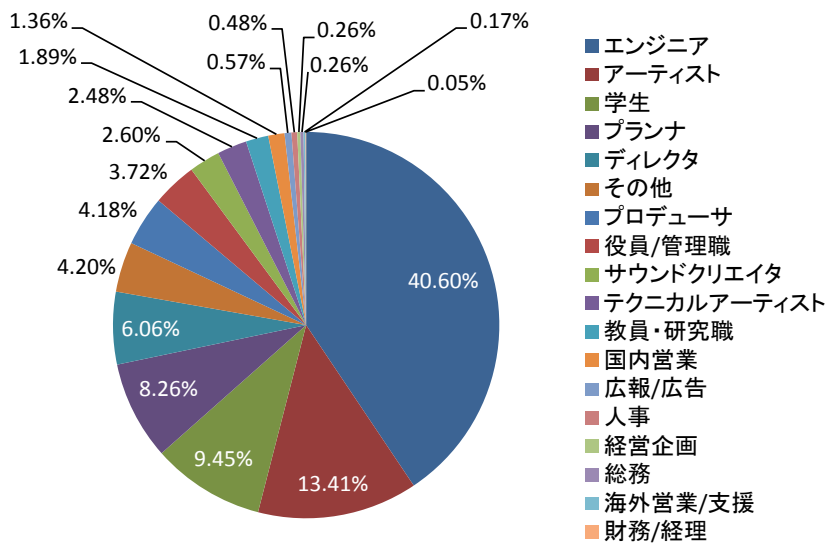


CEDEC 2015 参加者 職種・属性

所属する法人の業種



現在の主な職種



CEDEC2015 スポンサー企業(69社)

ゴールドスポンサー



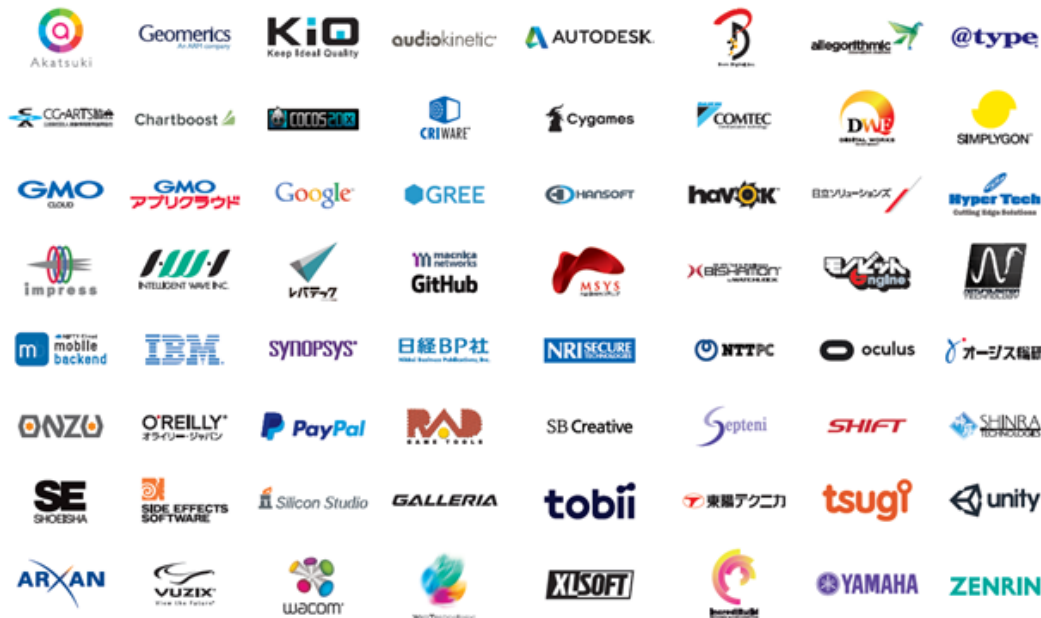
UNREAL
ENGINE



シルバースポンサー



PRプログラムスポンサー



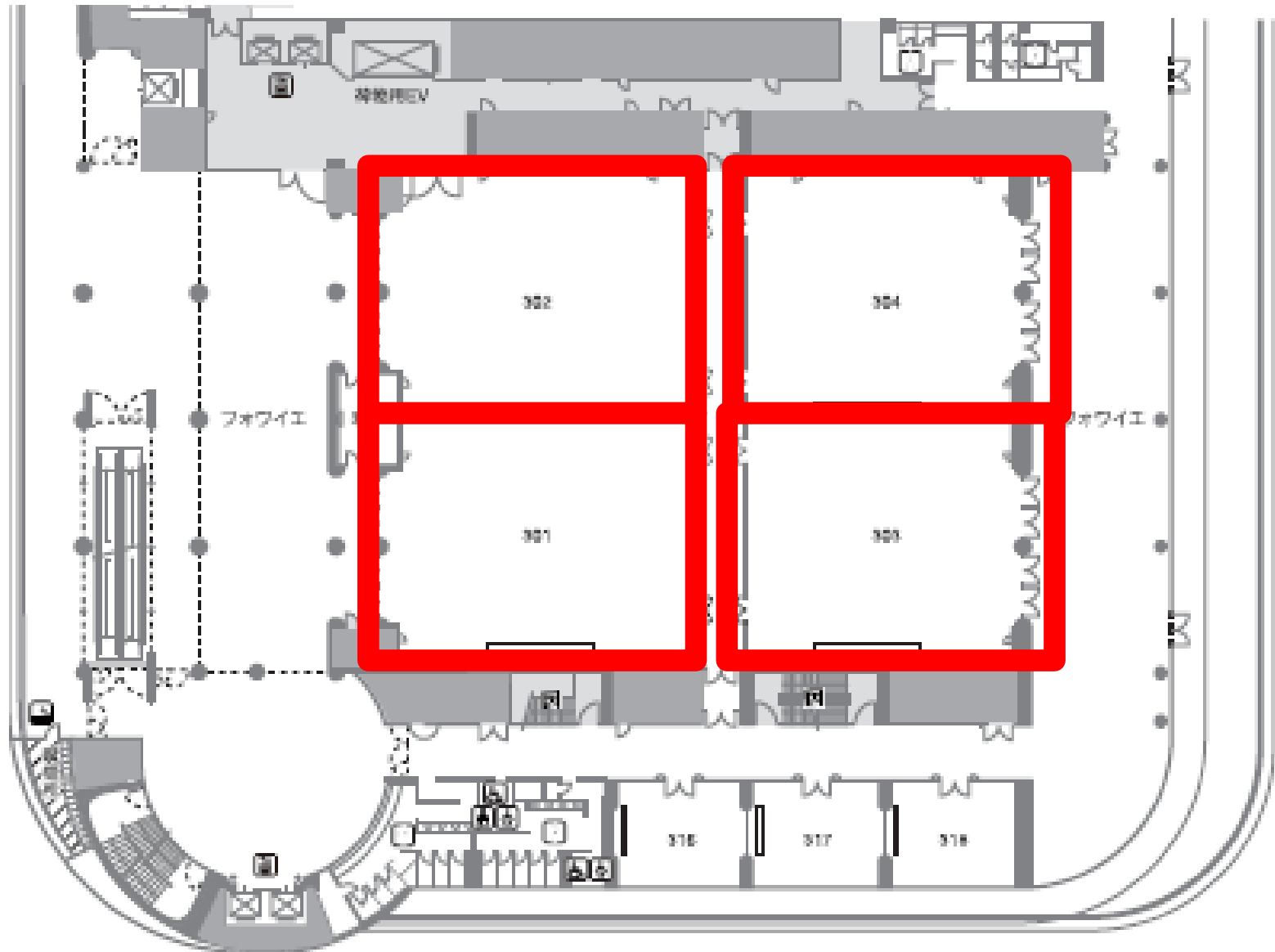
企画協力/機材協賛



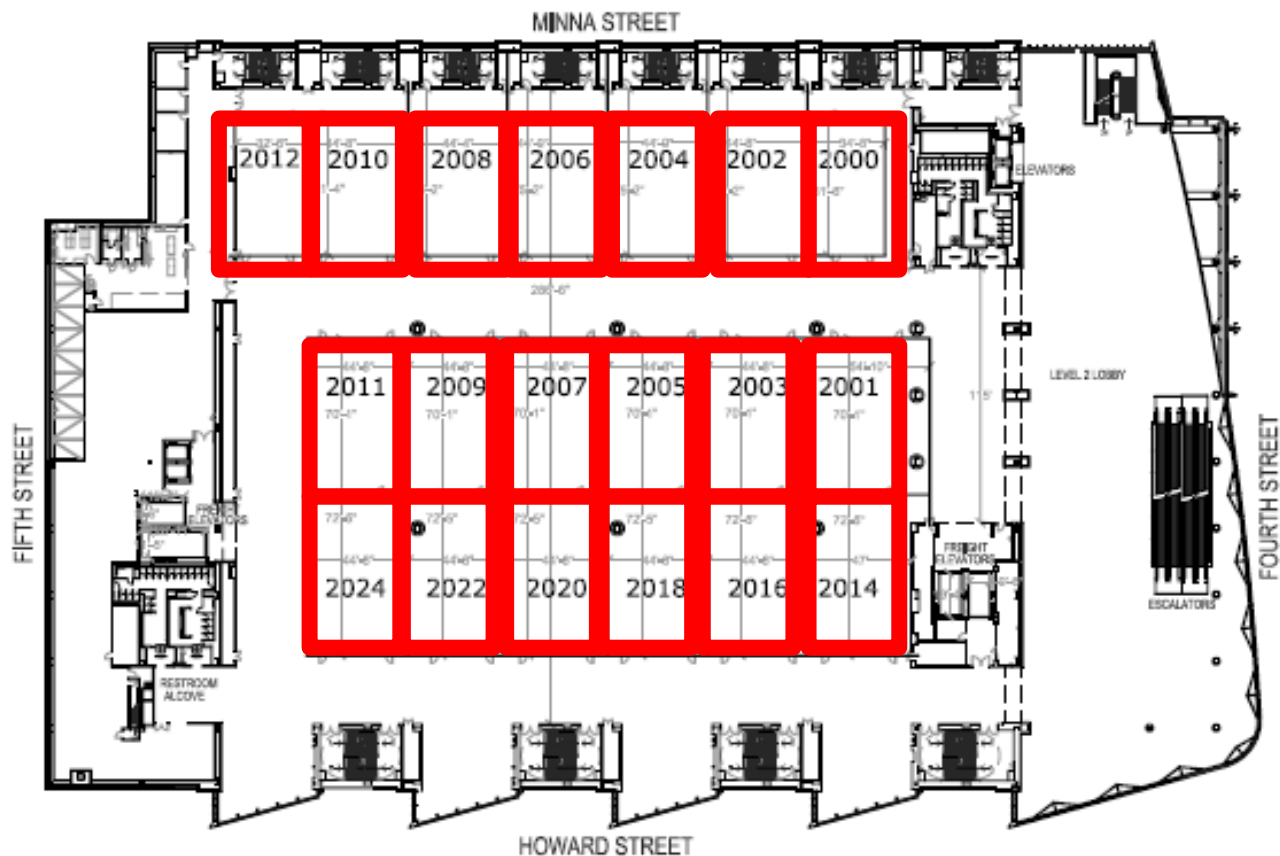
課題

- カンファレンス(講演)会場の規模
 - 国内最大規模のパシフィコ横浜においても300人規模が10部屋に至らない
 - 海外、例えばサンフランシスコのモスコーニューセンターは300人規模が40部屋超

パシフィコ横浜



モスコーニュセンター



WEST HALL LEVEL 2 FLOOR PLAN WITH AIRWALLS

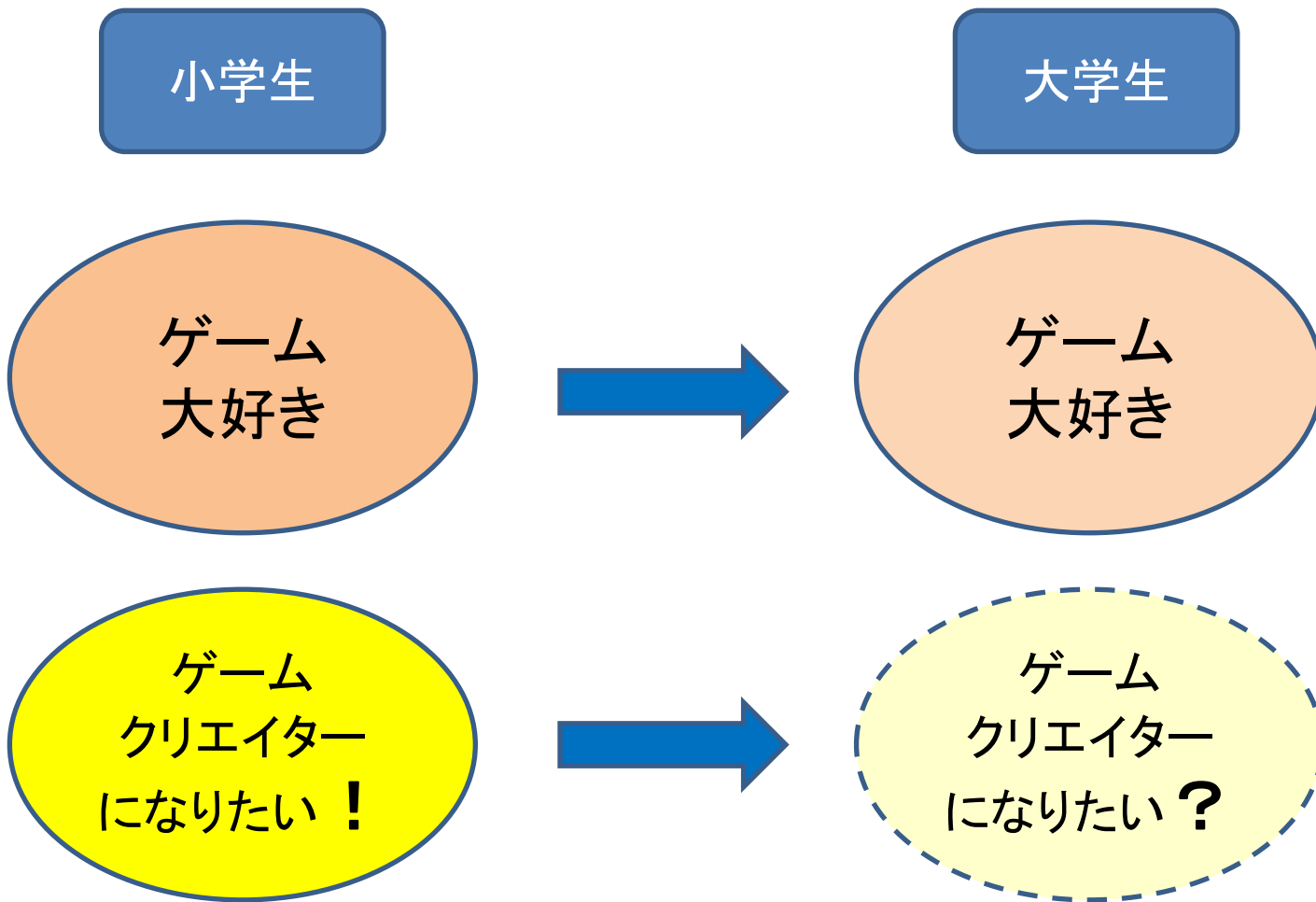
課題

- 会場予約の優先度
 - 国際学会は3年後まで予約可、業界団体イベントは1年後のみ
 - 指定学術団体として特許申請の優遇措置は取得するなど鋭意努力中

人財育成のターゲット

ゲーム業界で働く人財（現役開発者）

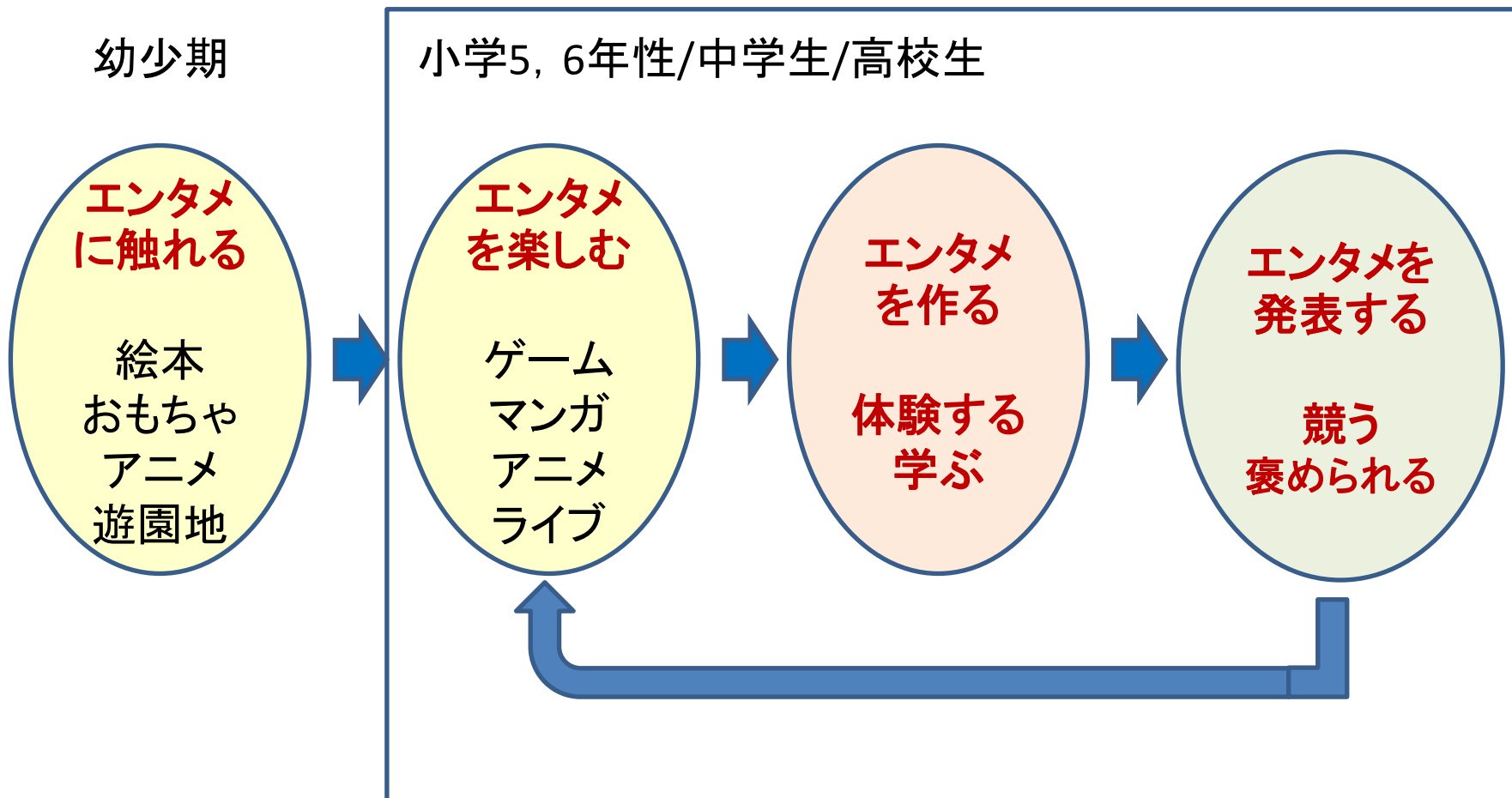
▶ ゲーム業界で働いて欲しい人財（学生）



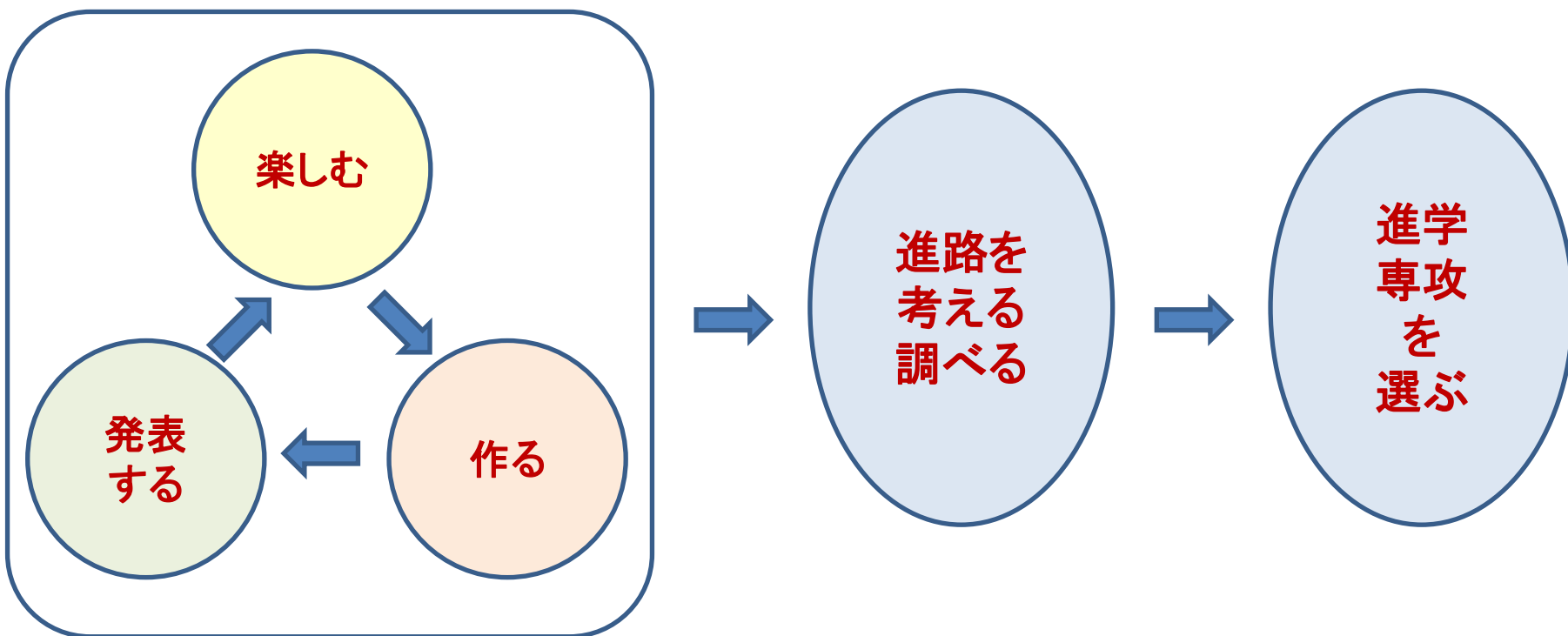
課題

(ゲームに限らず)モノ・サービスを作る
志望者を増やす

エンタメに触れる



エンタメを志望する



アクション

ゲームの発表・表彰の場を充実する
～U18へ向けて～



Japan Game Awards : 2016

日本ゲーム大賞

日本ゲーム大賞

- 東京ゲームショーにて受賞作品発表および授賞式を開催
- 経済産業大臣賞/年間作品部門
 - 前年に発売された商品
- フューチャー部門
 - 東京ゲームショー出展の今後発売する商品
- アマチュア部門
 - アマチュアが制作した作品

アマチュア部門

- 毎年テーマを定め、そのテーマを盛り込んだ作品を募集。2016年は「流」(流れる、流す)
- 応募総数 304件
 - 大賞(1作品)
 - 優秀賞
 - 佳作
 - 個人賞

アマチュア部門 受賞者

受賞	タイトル	プラットフォーム	学校名
大賞	Trail	PC	HAL大阪
優秀賞	Elec Head	PC	日本工学院専門学校
	Trail	PC	HAL大阪
	FACTORIAN	スマートフォン/ タブレット	名古屋工学院専門学校
	FLOLF	PC	HAL名古屋
	Milky Star Way	PC	HAL名古屋
佳作	ELECT COLLECT	PC	HAL大阪
	Gossip Quest	PC	名古屋情報メディア専門学校
	Ding Dong War	スマートフォン/ タブレット	HAL大阪
	FLOWer	スマートフォン/ タブレット	ECCコンピュータ専門学校
	流闘	スマートフォン/ タブレット	HAL大阪
個人賞	FLOLF	PC	HAL名古屋

U18への課題

- 運営方式
 - 地方大会/全国大会
- 中学・高校への啓発・動機付け
 - ゲームクリエイターの学校訪問
- 他事例
 - アプリ甲子園
 - Unityインターハイ



セガの欧米市場向け開発展開

株式会社 セガゲームス

コンシューマ・オンラインカンパニー COO/CTO

セガネットワークスカンパニー CTO

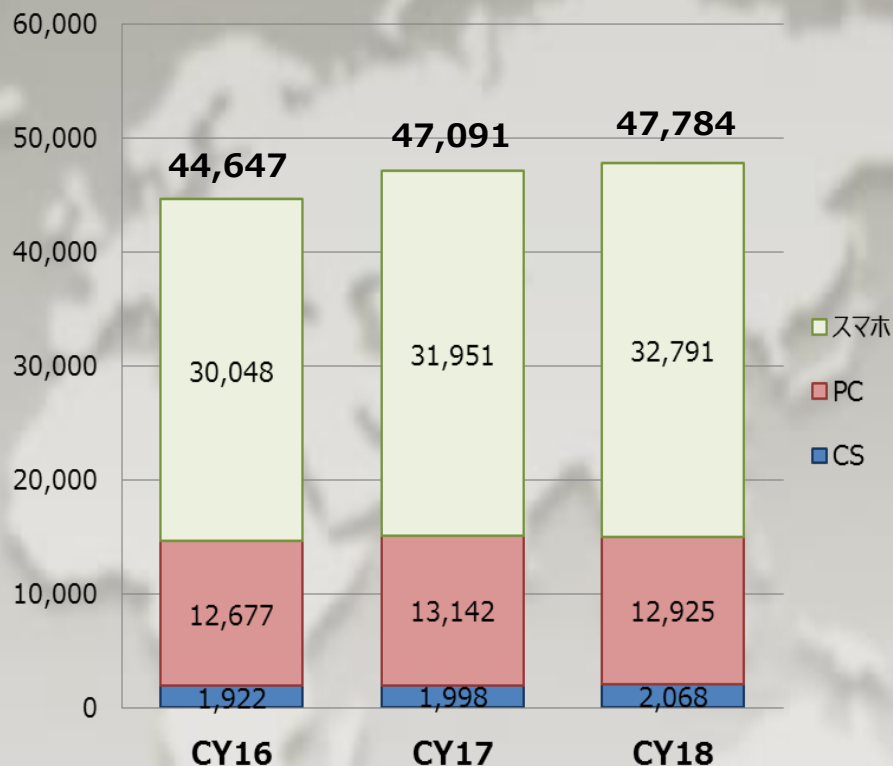
松原 健二

グローバル ゲームコンテンツ市場

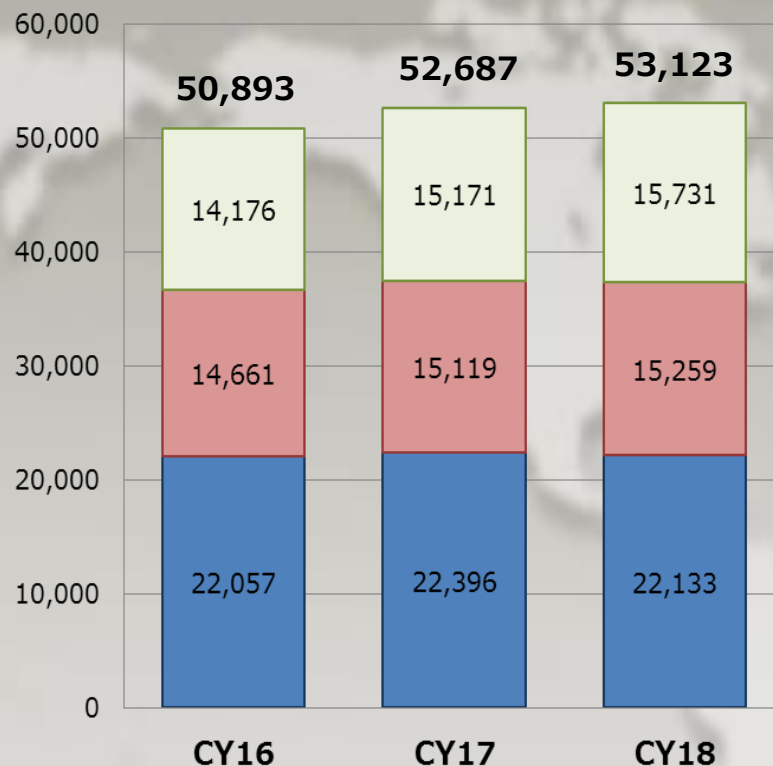
ゲームコンテンツ市場は、各地域において拡大傾向。

国内・アジアはスマホ市場の規模が大きいですが、CS、PCも堅調に推移。
北米・欧州ではCS・PCで3.5兆円以上の規模があり、市場の7割を占める。

国内・アジア



北米・欧州



※数字はCS、PCはパッケージ、デジタルの合計。
ただし、アジアのCSパッケージ、PCパッケージは含まず。

単位：億円（1USD=115円）

DATA: IDG Forecast February 2016

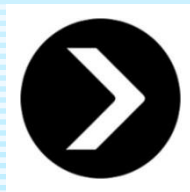
SEGA® グローバル 開発体制



欧米 コンシューマー・PC 事業体制



セガゲームス 本社
コンシューマ・オンライン事業



欧米開発展開

日本独自の面白さをローカライズ

現地スタジオの創造性発揮

欧米開発展開

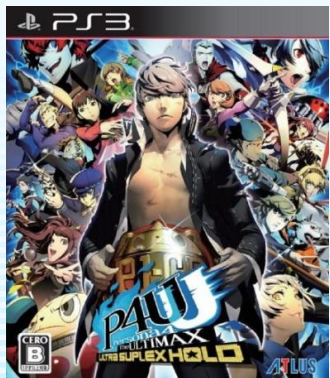
▶ 日本独自の面白さをローカライズ

現地スタジオの創造性発揮

日本独自の面白さをローカライズ



Atlus U.S.A. によるローカライズ
メタスコア高得点を獲得



84



85



83



84



84

- 日本と欧米のビデオゲームに習熟したバイリンガル
- 日本版の企画開始から継続した連携

欧米開発展開

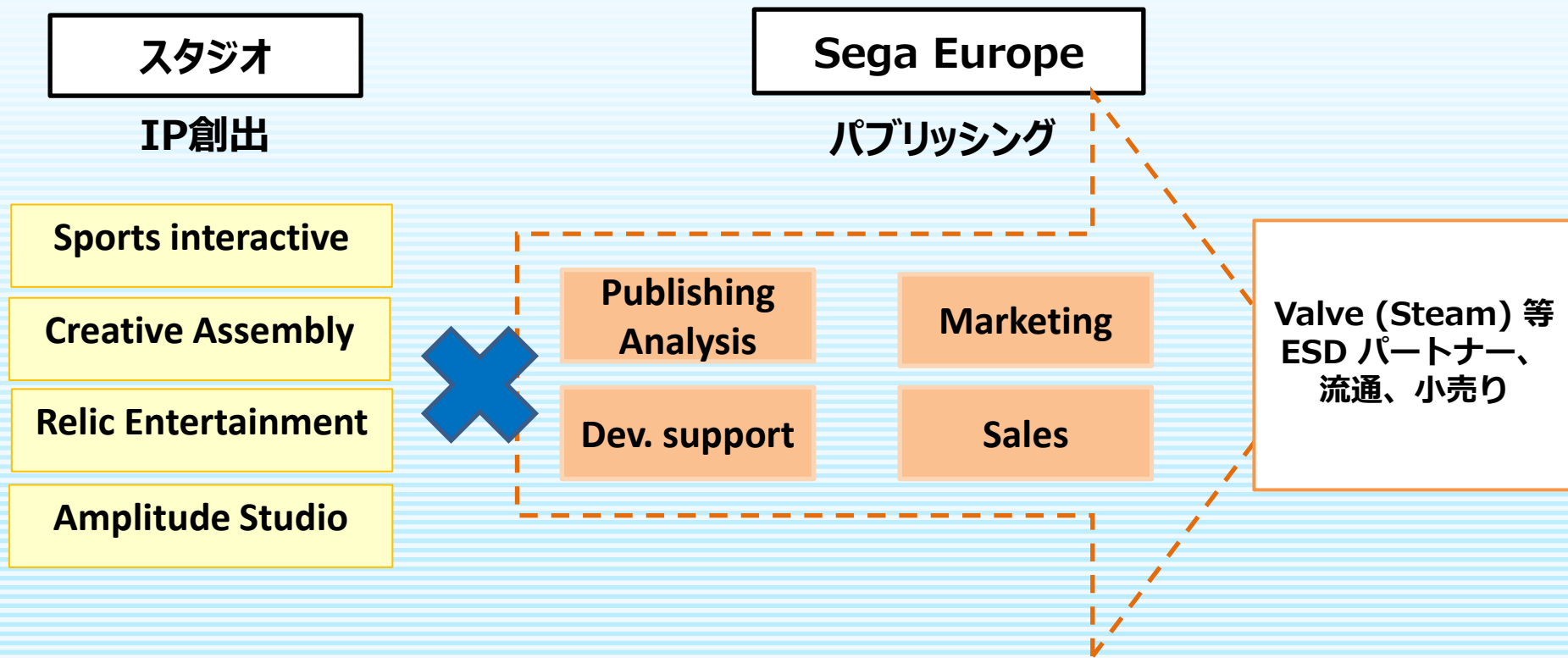
日本独自の面白さをローカライズ



現地スタジオの創造性発揮

セガのグローバルマネジメント

- 現地スタジオの自主運営を尊重し、創造性を維持
- グローバル パブリッシングサービスを展開
- 年2回グローバルMTGを開催。相互理解を深め、ゴールを共有



自社IPの創造とパブリッシュ

Creative Assembly



Sports Interactive



Relic Entertainment



Amplitude Studio



ありがとうございました！

