

技術面からゲーム開発者の功績を称える 「CEDEC AWARDS 2018」

特別賞は、革新的なアイデアで大ヒット作を多数生み出してきた鈴木裕氏、
著述賞は、『ゲーム情報学概論-ゲームを切り拓く人工知能-』の著者、
伊藤毅志・保木邦仁・三宅陽一郎の3氏に決定
公式Webサイトにて受講申し込みを8月15日(水)まで受付中



テーマ: Fantasy becomes Reality

会期: 2018年8月22日(水)～8月24日(金)

会場: パシフィコ横浜(横浜市西区みなとみらい)

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:早川英樹、所在地:東京都新宿区西新宿)では、本年8月22日(水)から8月24日(金)までの3日間、パシフィコ横浜会議センター(神奈川県横浜市)で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「CEDEC 2018」(CEDEC=セデック:Computer Entertainment Developers Conference)において開催する「CEDEC AWARDS」の2018年の特別賞および著述賞を決定しました。「CEDEC AWARDS」は、コンピュータエンターテインメント開発の進歩へ顕著な功績のあった技術にフォーカスし、技術面から開発者の功績を称えるものです。

コンピュータエンターテインメント開発全般に貢献した方を表彰する「特別賞」は、革新的なアイデアで大ヒット作を数多く生み出してきた、日本を代表するゲームディレクター・プロデューサーの鈴木裕氏に決定しました。アーケードゲームにおいては体感ゲームをはじめ、3DCGハードウェアによる対戦格闘ゲームなどを開発し、家庭用ゲームにおいては、「シエムー」でオープンワールドの先駆けとも言えるスタイルのゲーム制作に取り組み、ゲーム開発における技術革新に多大な影響を与えてきたことが高く評価されました。

著述賞には、『ゲーム情報学概論-ゲームを切り拓く人工知能-』(発行:コロナ社)の著者である、伊藤毅志(電気通信大学助教)、保木邦仁(電気通信大学准教授)、三宅陽一郎(株式会社スクウェア・エニックス リードAIリサーチャー)の3氏に決定しました。同書は、AIがゲームシステムの根幹であることを再認識させられるもので、引用されている資料にあたり、数式やプログラムを手を動かして確認することで知識として身につけることができ、また、曖昧になりがちなゲームデザインに対しても、構成する重要な要素を技術的な視点から丁寧に解説。エンジニアだけではなく、ゲームデザイナーにも是非手にとってもらいたい、ゲームクリエイターにとっては必読の一冊であることが授賞理由となりました。

先ごろ発表した「CEDEC AWARDS優秀賞」は、昨年のCEDEC受講者アンケートで高評価を得た講演者と、CEDEC 2018のセッションを選定するセッションワーキンググループの各分野のプロデューサーとで組織する「CEDEC AWARDS 2018ノミネーション委員会」が、「エンジニアリング」「ビジュアル・アーツ」「ゲームデザイン」「サウンド」の4部門で計20組を「優秀賞」(最優秀賞ノミネート)として選考しました。

これら各部門の優秀賞の中から、CEDEC 2018の受講者、講演者、運営委員の投票をもとに栄える各部門の最優秀賞各1組を決定します。投票期間は8月22日(水)19時までで、CEDEC 2018公式Webサイトのマイページから投票手続きが可能です。発表受賞式は、CEDEC 2018会期2日目の8月23日(木)17時50分より、CEDEC 2018会場内で行います。当日の入場パスをお持ちの方ならどなたでも参加可能です。

「優秀賞」(最優秀賞ノミネート)の詳細およびCEDEC AWARDSの実施概要は、CEDEC 2018公式Webサイト(URL <http://2018.cedec.cesa.or.jp/event/awards>)をご覧ください。



CEDEC 2018の受講申し込みは、8月15日(水)までCEDEC 2018公式Webサイト(URL <https://2018.cedec.cesa.or.jp/outline/application>)にて受け付けています。会期中を通じて受講できるレギュラーパスは、7月31日(火)まで早期割引も実施しています。

【CEDEC AWARDS 2018 特別賞】

受賞者 鈴木 裕(すずき ゆう)氏

授賞理由 鈴木氏はクリエイターとして、アーケードゲームにおいては「ハングオン」「アフターバーナー」等の体感ゲームをはじめ、3DCGハードウェアによる対戦格闘ゲーム「バーチャファイター」を開発するなど、革新的なアイデアで大ヒット作を数多く生み出してきた。

さらに家庭用ゲームにおいては、「シェンムー」でオープンワールドの先駆けとも言えるスタイルのゲーム制作に取り組み、ゲーム開発における技術革新に多大な影響を与えてきた。

そのキャリアを通じてパイオニアとしてゲームの新たな可能性を切り開いてきた氏の功績は世界的にも高い評価を受けている。



略 歴 1958年6月、岩手県釜石市生まれ、三陸町(現大船渡市)出身。

岡山理科大学理学部電子理学科卒業。1983年にセガに入社。1980年代中盤から1990年代にかけてセガを代表するアーケードゲームのヒット作を多数制作した日本を代表するゲームディレクター・プロデューサーで、同社のR&Dクリエイティブオフィサーの一人だった。

代表作は、『ハングオン』『スペースハリアー』『アウトラン』『バーチャファイター』『シェンムー』など社会現象となった作品が多数。

1998年 「1998コンピューターワールド・スミソニアン・アワード」(アメリカ・スミソニアン協会)に、日本ゲーム業界初の「情報・技術イノベーション 常設研究コレクション」に認定される。

1998年 イノベーションコレクション」として関係映像と資料が、国立アメリカ歴史的博物館に永久保存される。

2003年 AIAS主催サミットにて「Hall of Fame」(栄誉賞)受賞。

2008年11月 株式会社YS NETの代表取締役役に就任。

2011年 3月 GDCパイオニア賞を受賞。

2015年 6月 「シェンムーIII」(PC/PlayStation 4)の制作を発表

【CEDEC AWARDS 2018 著述賞】

著 書 ゲーム情報学概論 -ゲームを切り拓く人工知能-

著 者 伊藤 毅志(いとう たけし)氏

電気通信大学・情報理工学研究科(人工知能先端研究センター)・助教

保木 邦仁(ほき くにひと)氏

電気通信大学・情報理工学研究科・准教授

三宅 陽一郎(みやけ よういちろう)氏

株式会社スクウェア・エニックス・テクノロジー推進部 リードAIリサーチャー



伊藤 毅志氏



保木 邦仁氏



三宅 陽一郎氏



ゲーム情報学概論 -ゲームを切り拓く人工知能- (発行: コロナ社)

授賞理由 この本を読むと、コンピュータゲームとAIの関係は深く、AIがゲームシステムの根幹であることを再認識させられる。

ゲーム作りをやさしく解説している本が多い中、本書で書かれている内容は決して簡単ではないが、何度も繰り返して読む、引用されている資料にあたる、数式やプログラムを手を動かして確認することで知識として身につけることができる。

また、曖昧になりがちなゲームデザインに対しても、構成する重要な要素を技術的な視点から丁寧に解説しており、エンジニアだけではなく、ゲームデザイナーにも是非手にとってもらいたい。ゲームクリエイターにとっては必読の一冊である。

※注) 著述賞における運営委員会内規として、運営委員が主な著者となる書籍に関しては対象外としております。

今回、共著の一人である三宅氏においては、CEDECアドバイザーとして貢献いただいておりますが、直接的に運営、審査、選考プロセスに関わっていない事から、本書を選考対象とし最終的に運営委員会で検討、贈賞といたしました。

「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.io