



報道関係各位

2022年7月28日

一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会

CEDEC運営事務局

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

CEDEC2022 基調講演が決定

8月23日(火)9時45分～ **山内 一典氏** (株式会社ポリフォニー・デジタル)

8月25日(木)9時45分～ **松岡 聡氏** (国立研究開発法人理化学研究所 計算科学研究センター)

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「CEDEC2022」(CEDEC=セデック : Computer Entertainment Developers Conference 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、略称CESA、[会期] 8月23日(火)～25日(木)※オンライン開催)は、基調講演の講演者および講演テーマを決定しました。

CEDEC2022 は、2つの基調講演を予定しています。

1つ目は、会期初日の8月23日(火)に“グランツーリスモ”シリーズの生みの親である、株式会社ポリフォニー・デジタルの山内 一典氏が登壇します。「『グランツーリスモ』の25年・その背景と哲学」と題し、グランツーリスモが制作されるに至った経緯と背景、その後の展開などを語ります。

2つ目の基調講演は、会期最終日8月25日(木)に、国立研究開発法人理化学研究所 計算科学研究センター センター長の松岡 聡氏が登壇します。講演タイトルは、「ゲームはスパコンの夢を見るか、スパコンはゲームの夢を見るか」で、かつては圧倒的な能力差があったテレビゲームとスパコンが、GPU 技術などの台頭によりさまざまな面で互いに融合を見せていくなか、今後、エンタテインメントと科学技術はどのような道を辿っていくのかを科学技術の視点から考察します。なお、基調講演は、受講登録者向けのオンラインライブ配信およびタイムシフト配信(レギュラーパスのみ)、ならびに公式YouTubeでの無料配信で視聴いただけます。

基調講演の情報は次ページをご参照ください。

CEDEC メディア登録について

「メディア取材聴講」登録が8月5日(金)より始まります。

CEDEC2022をご取材されるメディアの方は、事前の登録申請をお願いいたします。

詳細は以下をご覧ください :

<https://cedec.cesa.or.jp/2022/outline/press>

■報道関係者からのお問い合わせ先 「CEDEC 広報事務局」(アズ・ワールドコムジャパン内) 担当 : 浜本

TEL : 03-5575-3225 / E-mail : cedec-press@azw.co.jp

■一般の方からのお問い合わせ先 「CEDEC 事務局」 E-mail info@cedec.jp

■「CEDEC」公式サイト <https://cedec.cesa.or.jp/>

■ 基調講演概要

＜日 程＞ 2022 年 8 月 23 日（火） 午前 9 時 45 分～11 時 05 分

＜講演者＞ 山内 一典（株式会社ポリフォニー・デジタル 代表取締役プレジデント）

＜タイトル＞ 「グランツーリスモ」の 25 年・その背景と哲学

＜概 要＞ 「世界の森羅万象を量子化し、計算可能な存在にする」

25 年前に株式会社ポリフォニー・デジタルを設立する際のテーゼは、そういうもので、それは今でも変わっていません。

ビデオゲームは、それ自体、表現の様式であり、アートでもあります。

強調したいのは、ビデオゲームが、その出発点から、他の表現に対して突出して有利なことのひとつが、ある入力に対して、ある出力を返す「系」であることです。コンピュータのハードウェアの発展スピードと、その物理的な計算パワーの上限による、ときどきの制約はあるだろう。でも、原理的には「世界そのもののさえ」いずれ、作ることができるのではないかと。

これは、いま、ご活躍中の多くのビデオゲームクリエイターが抱いた、最初の夢だったのではないのでしょうか。

個人で扱えるようなコンピュータの普及と文化が勃興したのは、およそ 40 年前のことですが、当時、その可能性に触れた多くの若者がビデオゲームの未来に託した夢とは、そういう夢ではなかったか。自然が見せる、さまざまな表情、予測不可能なふるまい、それらを固唾を飲んで、目を見張って見つめていた子供の頃を思い出してください。世界はいつだって、不思議に満ちているし、それ自体が素敵なものです。それをコンピュータで扱うことができれば、どれだけ素敵だろう。

このセッションでは、「グランツーリスモ」が制作されるに至った経緯と背景、その後の展開、ポリフォニー・デジタルという会社のエートス、そして、未来への展望を語りながら、本来、ぼくたちは、どこを目指していたのか、を改めて問い直します。



＜日 程＞ 2022 年 8 月 25 日（木） 午前 9 時 45 分～11 時 05 分

＜講演者＞ 松岡 聡（国立研究開発法人理化学研究所 計算科学研究センター センター長）

＜タイトル＞ 「ゲームはスパコンの夢を見るか、スパコンはゲームの夢を見るか」

＜概 要＞ 1970 年後半にテレビゲームが出現し、その後家庭用や PC 上で広まったが、当時の最先端のスパコンと比較すると、その能力は何桁も違い、ハード・ソフトとも別世界の技術だった。だが、2000 年代になると、3 次元グラフィックスがゲームに導入され、さまざまなシミュレーションがゲーム機で要求されるようになり、逆にスパコンも GPU 技術などゲームグラフィックス技術が採用されはじめた。現在、ハイエンドのゲームは実写とみまごうグラフィックスと高度な物理エンジンがスパコンとほぼ同じ技術で駆動され、また、スパコン界でも世界トップクラスの多くは GPU を用い、高度なデジタルツインを実現している。

今後、ゲームとスパコンの技術は融合していくのだろうか、あるいは、エンタテインメントと科学技術という違いから、相互に影響しつつも似て非なるものになるのであろうか？ その中で、GPU が起爆剤となったもう一つの技術、深層学習ベースの AI はどのような役割を持つのだろうか？

本講演では、スパコン「富岳」や TSUBAME の経験をもとに、それらの現状と未来の可能性に言及する。

