成長を続ける CEDEC —CEDEC 2008 参加記—

井上 明人

国際大学グローバル・コミュニケーションセンター 〒106-0032 東京都港区六本木6-15-21

E-mail: inoue@glocom.ac.jp

1. CEDEC 2008概要

日本のゲーム開発者向けのカンファレンス、「CEDEC (CESA Developers Conference) 2008」が昭和女子大学を会場に2008年9月9日から11日の3日間にかけて開催された。今年で開催は10年目を迎え、セッションの数は100を越えた。世界的に見ても大規模なゲームイベントの一つとして成長してきた、と言えるだろう。講演者は、プログラマー、ディレクター、グラフィッカー、サウンドなど、現場の開発者はもちろんのこと、経済産業省などの行政官、ソフトウェア工学や情報技術の研究者など、ゲーム産業に関わる様々な立場の人間が一同に介したイベントとなっている。また、海外からの講演者も数多く日本国内の動向だけでなく、世界的なゲーム産業の動向を見る上でも価値のある催しとなった。

2. 今年度のCEDECのキーワード

さて、今年度のCEDEC注目が集まっていたことは何だろうか。いくつかのセッションの中から、気になったものを3つに絞って、動向として注目されたものについて紹介してゆきたい。

(1) プロシージャル技術

バンダイナムコなど、大手メーカーの技術担当者トップ数名が未来の開発現場を考える、というセッションで話題となったのは「プロシージャル技術」だった。また、プロシージャル技術そのものに関するセッションも設けられた。

おそらく、この言葉を聞き慣れない人も多いだろう。日本語では手続き型自動生成技術と訳され、『Spore』『Oblivion』などといったタイトルで用いられて注目を浴びた。具体的には、複雑な形態をしたクリーチャー

などを、プログラムを利用して簡単に作ってしまえるような技術のことだ。おそらく多くの人になじみ深いところでは『Rogue』（『不思議のダンジョンシリーズ』の元祖）で見られたようなダンジョンの自動生成などはプロシージャル技術の応用として、最も古いものに属する。この技術は、開発現場の技術としてミドルウェアに搭載される要素としてはもちろん重要である。また、そのみならずCGMの展開が注目されつつあるいま、ユーザーが様々なコンテンツを自分の手で作り出す補助的機能という意味でも複雑な3Dモデルや、仕掛けを作りだせるプロシージャル技術は注目を浴びつつある。

(2) 新しい流通チャネルの登場

講演に参加した人数は、少なかったものの、CEDECが終わった後で評価が高かった講演の一つは、ベンチャーキャピタル（ベンチャー会社への投資会社）であるブレイクスルーパートナーズの赤羽雄二氏による講演だろう。

赤羽氏によれば、現在、日本の中小ゲーム企業が、投資を受けられる機会は、この数年でどんどんと少なくなっており、もはやほとんどゼロと言ってよい状況にある、という。銀行にせよ、投資会社にせよ、今、中小のゲーム会社は極めて厳しい状況にある。

だが、この状況の中で注目すべきは新しい流通チャネルの登場だ。一つは、Facebookを代表として、SNSが新たなアプリケーション流通のプラットフォームとして機能しはじめたことである。Facebookは、日本でこそマイナーなSNSだが、今や世界で一億人程度のユーザーを抱え、MySpaceに次ぐ世界二位のSNSとして成長している。mixiの1400万人といった規模と比べて見れば、その市場潜在力は驚異的である。

また、もう一つの新しい世界的なアプリケーションプラットフォームとして、iPhoneが誕生したことも見逃せない。携帯電話ゲームの市場は今まで日、米、韓の各国別マーケットが独立して存在するという形だったが、iPhoneが同時に世界展開をしはじめたことによって、携帯電話ゲームの世界市場が勃興した。もちろん、これはGoogle Andoroidを搭載したG-Phone携帯についても同様の展開が期待される。

そして、これらの新しいアプリケーションプラットフォームはまだまだ、これから発展していく、という段階にあるということだ。現段階では、Facebookでプレイできるゲームも、iPhoneでプレイできるゲームもそれほど「すごい」というゲームではない。日本のゲーム開発者が本気で取り組めば、新しいマーケットの中でデファクトになってしまうことは決して困難なことではない。今、これらの新しいゲーム・プラットフォームへと乗り込んでいくことは、大企業も中小企業も関係ない。新たに、誰もが勝負に参加できる場所が切り開けてきているということを意味している。

(3) ゲーム作り文化の復興：Game Brain

最後に、最も重要な試みの一つだと思われたのは、スクウェア・エニックスの對馬正氏らによる、「Game Brain」プロジェクトだろう。

Game Brainとは、プロの開発者とアマチュアの作るゲームとの間に大きな隔たりが生まれ、アマチュアが自分でゲームを作ることがどんどんと少なくなってきた日本の状況下で、アマチュアによるゲーム

作りコミュニティが復活していけるようにするためのプロジェクトだ。對馬氏は『マイコンBASICマガジン』を筆頭にプログラム投稿誌が20年前に作り上げていたようなゲーム作りの文化を復活させたい、という。

具体的に對馬氏らが、取り組んでいるのはアマチュアのためのゲーム開発ミドルウェアの作成。有り体には「RPGツクール」のリッチバージョンの開発である（開発チームには、RPGツクールの制作に関わったメンバーも入っている）。まだ、このプロジェクトは大きな成功を収めているわけではないが、単にミドルウェアを作成するだけでなく、リファレンスを充実させたり、ユーザーの作った作品のチャンネルを切り開いたり、と様々な工夫をこらしており、今後の成功を応援していきたいところだ。

3. 新たな試み CEDEC AWARD

また、今年からゲーム業界に大きく貢献した開発者を様々な項目を設けて評価し、表彰するCEDEC AWARDが設けられた。日本のゲーム史上、偉業をなしとげた諸氏に賞が贈られ、最初の大賞は宮本茂氏が受賞した。

今後も多様な取り組みでゲーム業界全体を支えるハブとしてCEDECは、日本のゲーム業界の基礎力を支えていくだろう。また、開発者同士の知見の交換だけでなく、研究の側からも開発者にフィードバックを与えられるまたとない機会である。CEDECはますます重要なイベントとして、成長してきている。