

株式会社スクウェア・エニックス 特別講義

「ゲームサウンドクリエイターの世界」

2023.11.28 (火) 10:45~

音楽館演奏ホール

普段、皆さんが遊んで下さっているゲーム。

そのゲームに、音楽・効果音・ボイスなど様々なサウンドをつけることで

「生命を吹き込む」のが我々サウンドクリエイターのお仕事です。

実際に、どのような業務を行っているのか？

また、クリエイターを目指すにはどのようにしたら良いのか？

以上のことを、制作の実演を交えながらお話していきます。

お仕事の楽しさや魅力などが少しでも伝わる場になれば幸いです。

登壇者プロフィール

● 宮永 英典 (みやなが・ひでのり)

株式会社スクウェア・エニックス

大阪サウンド部 サウンドディレクター・サウンドデザイナー



『ドラゴンクエスト』シリーズ、『サガ フロンティア Remaster』

『STRANGER OF PARADISE FINAL FANTASY ORIGIN』

『ファイナルファンタジー PIXEL REMASTER』などを担当。

ファミコンでゲームサウンドの楽しさに目覚め、

好きが高じてこの業界へ。

内蔵音源大好き人間。発音数は少なければ少ないほど燃えるタイプ。

大阪サウンド部担当サウンドディレクターとして、チームを発展させるべく、人材開拓・制作ともに日々奔走中。

● 大江 那青 (おおえ・なお)

株式会社スクウェア・エニックス 大阪サウンド部 サウンドデザイナー



関西大学総合情報学部を卒業後、2021年に入社。

『ハーヴェステラ (HARVESTELLA)』ほか複数の未発売タイトルで効果音の制作と実装を担当。#ConamonBeats ではエンディング BGM の制作も担当。大学ではゲーム制作サークルに所属していた。現在は、

UnrealEngine と日々 (楽しみながら) 格闘中。