

CESA ゲーム開発技術ロードマップ（ネットワーク分野）

個人所有データの概念の拡大

- <最新> -サーバ上「個人情報」と「個人に関係の深いゲームデータ、アバター、個人が記録した日記・ブログ文章」が存在している
 - サーバ運営者は法的な責任もあって「個人情報」を保護し、対象者の意思に基づいて取り扱いを行う
- <数年後> -個人情報を超えて、個人が所有するとみなされるデータ範囲が拡大する。ゲームデータ等も個人が所有しているものとして、サーバ運営者が保護責任を負う。
 - 拡大された個人データでの所有権を実現するセキュリティ機構、プロトコルが実現される

P2P 利用とリソース共有

- <最新> - 対戦ゲーム等のために P2P 技術を利用している。
 - データ転送効率の向上やサーバ負荷軽減のために P2P によるデータ配信を行っている
 - サーバ群をクラウドとして仮想化し、大規模コンピューティングリソースを提供している
- <数年後> - P2P を積極的に利用してゲームプレイ環境側からもゲーム世界構築のためのリソースを提供する。クライアントもサーバの一部となることで、サーバとクライアントの境界が曖昧となる
 - 構成の変わるリソース群をゲーム空間提供リソースとして仮想化する技術が確立される

WEB 技術を取り入れたネットワーク環境の構築

- <最新> - ステートレス特性をもつ WEB 技術による大規模サイトの構築と運用が行われている
 - ステートフルなサーバ=クライアントに基づくゲームプレイ環境を提供している
- <数年後> - WEB 上培われた多数接続・負荷分散技術を応用したゲームサーバ構築が進む
 - 接続技術が標準・オープンであるものを使うためアクセス端末を選ばないゲームプレイ環境が実現される

ゲーム・コミュニティ統合

- <最新> - ゲームプレイ環境とそれを補完する WEB ベースのコミュニティが存在している
 - WEB ベースのゲームと従来型ネットワークゲームとのゲーム企画的連動、一部データの連動を進めている
 - ブラウザ plugin を含む WEB 技術をベースとするカジュアルゲーム環境の提供している
- <数年後> - コミュニティ、WEB ベースゲーム、サーバ=クライアント型ゲーム、が同一のデータソースを共有する
 - 端末によらない等価的なアクセス手段とプロトコルが確立される
 - 端末の表現力に応じた複数ビューをもつゲーム環境が提供される