

CESA ゲーム開発技術ロードマップ（ネットワーク分野）2012年版

個人データ

- <最新>
 - 個人情報を利用したオンラインサービスが当たり前のものとなり、プライバシー保護や個人情報の取り扱いで発生する諸問題に対する取り組みが行われている
 - アカウントハックや成りすましなどの悪質なオンライン犯罪が増加している
- <数年後>
 - データマイニングによるデータ解析に基づいたサービス向上が、企業だけではなく自治体や病院、学校などの公共機関にも普及していく
 - ネット犯罪に対する社会的な取り組みはもちろんのこと、個人情報取り扱い、プライバシー保護に関する法律的、道義的な取り組みが一層進む

マーケットボーダーレス化

- <最新>
 - スマートフォンやタブレットの普及によって、ユーザーベースが拡大した
 - オンラインディストリビューションやマイクロトランザクションといったビジネスモデルの出現で、グローバルマーケットが身近なものとなった
- <数年後>
 - スマートフォンの世界的な普及によって、利用者の数が増大、国境のボーダーレス化が一層進行し、国毎の法律、税制、文化などへの対応が必要となる。
 - モバイルデバイスの普及により、未成年の成人向けコンテンツ利用が大きな社会問題となり、WEB ゲームの分野においてもコンソールゲーム同様の業界倫理規定が設定される。
 - 据え置き機とハンドヘルド機、スマートフォンが、同一のゲーム世界への異なるインターフェイスに過ぎなくなる。

オンラインサービスのゲーム開発への活用

- <最新>
 - Google docs などのクラウドサービスを利用した開発が一般化しつつある
 - オープンソースコミュニティにおいても、github などのオンラインサービスの利用が進んでいる
- <数年後>
 - 開発ツールのクラウド化によって、SOHO などの業務モデルが再注目される。
 - ゲーム開発ミドルウェア自体が、オンラインサービス化する。またゲーム開発パイプラインのオンラインサービス化が発展していく

インフラストラクチャ

- <最新>
 - スマートフォンの普及と並行して、LTE やWiMAX などの次世代通信インフラの整備が進行しつつあり、携帯端末でのリッチコンテンツのダウンロード利用が一般化しつつある
 - レストランや小売業でも、タブレット端末によるテーブルオーダーシステムや接客システムなど、携帯端末と通信機能を用いたサービスが実用化されつつある
 - 日本では IPv6 の利用が拡大しつつある。
- <数年後>
 - アナログ放送の使用していた電波帯を利用した、新しいサービスが誕生する
 - OpenFlow/SDN 等の技術により、物理的なロケーションを意識せずに、ネットワークを扱えるようになる