

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

- <最新>
 - 個人所有データや情報を、共有サーバに保持したり、他のユーザと共有したりすることが一般化しつつあるが、セキュリティについては、サービス提供社に一任されている
 - 二次創作以降のコンテンツについても同様の行為が広まりつつあり、元著作者との権利上の衝突が発生しつつある
- <数年後>
 - データの所有権、遺失時の瑕疵責任、権利保護の問題に対する、技術的、法律的、道義的な取り組みが進む
 - 個人データの取り扱い方の確立とともに、これを利用したサービスが拡大する

サービスプラットフォーム

- <最新>
 - 「クラウド」「P2P」などを利用した、各種サービスプラットフォームが乱立しつつある
 - 多様なプラットフォームの相互乗り入れ技術の開発が試みられつつある（APIを用いての相互接続フレームワーク、共通認証サービス、データの共有による同一コンテンツのマルチプラットフォーム展開など）
 - 放送、書籍・音楽出版などのコンテンツ提供者も、この動きに参入しつつある
- <数年後>
 - 利用者にとって、プラットフォームの違いを感じさせない環境の提供
 - マルチプラットフォーム化にともなうビジネスの拡大と、各サービス提供者間における権利、法律上の問題が顕在化する

ゲームとコミュニティ

- <最新>
 - SNS など、コミュニティサービスを主眼とするビジネスの拡大に、ゲームが大きな付加価値を提供している
- <数年後>
 - SNS のゲーム化、ゲームの SNS 化が進み、相互の境界があいまいになる
 - AR 技術の進化により実世界との融合も進み、現実世界での利害と関係が深まる

インフラストラクチャ

- <最新>
 - 限られたアクセスポイントでのWiFi アクセスが、都市部限定で提供されている
 - 都市部においては、家庭への光回線などブロードバンド接続が普及しつつあり、様々なリッチコンテンツの流通経路となりつつある
 - 日本全国で、3G クラスの携帯電話回線接続が普及しているが、高性能端末の急速な普及により回線が逼迫しつつある
 - 都市部と、地方におけるインフラストラクチャ格差が依然として存在する
- <数年後>
 - 次世代携帯電話網の普及が進む
 - 東日本大震災の復興策として、地方へのインフラストラクチャ整備が進む（遺失したカルテデータの電子化などが需要となる）