

CEDEC ゲーム開発技術ロードマップ（ゲームデザイン分野）2023 年度版

ゲームシステム

アイデアの出し方、元になる要素、操作しやすいインターフェースの活かし方

<最新>

グローバル×マルチプラットフォーム化におけるゲームデザイン
インディー開発におけるゲームデザインの多様化
AI の自動生成技術を利用したゲームデザイン
xR 技術を利用した現実に干渉するゲームデザイン
e スポーツのビジネス変化にあわせたゲームデザイン
動画配信と視聴者からのマネタイズを前提としたゲームデザイン

<数年後>

クロスモーダルを前提としたゲームデザイン
AI によるプレイヤー個別かつ自動継続的なレベルデザイン
AI が出したアイデアを元に企画を自動構築するシステム
AR 演出のリアルタイム合成技術を用いたゲームシステム
メタバースにおけるゲームデザイン

生産性と品質の向上

アイデアを活かすために生産性をあげる技術

<最新>

小人数で速くゲーム開発が可能な開発ツールの進化
ドキュメント、ナレッジのクラウド共有化
AI を利用した自動生成技術の活用
ゲームデザインやクオリティーチェックへの AI の導入

<数年後>

現実との違和感を感じさせない AR/MR 技術
ミドルウェアとしての統一化された AI 規格
日常的に使用されるウェアラブルデバイスによる作業

気にしなければいけない周辺技術

<最新>

AI のエンターテインメント分野への活用
AR グラスの普及
超高精細や形状変化など多様なディスプレイの進化と普及
フィンテック・ヘルステック・HR テックの浸透と定着
3D プリンティングの普及と汎用化

<数年後>

Web3 技術の普及
生理学的センシング技術
触覚ディスプレイや味覚ディスプレイなど出力機器の普及
人体機能を拡張する Augmented Human の技術