

CEDEC ゲーム開発技術ロードマップ（プロダクション分野）2025 年度版

プロジェクト・ピープルマネジメント(プロジェクトおよび人のマネジメント)

<最新>

- 働き方の多様化によって生じる、同期的・非同期的コミュニケーション上の課題に対し、コラボレーションツールの活用や業務ルーティーンの見直しによる改善がおこなわれている
- リモートワークや副業、AI 利活用等、多様化された働き方に対応するため、評価軸や評価方法を適合させていく企業が増える
- 働き方の多様化が進んだ結果、海外出身者と柔軟に働けるようになり、プロジェクト業務においてグローバルな協業等が広くおこなわれる
- コンテンツ制作だけではなく製品開発に関わるすべての職種においてエンジニアリングの重要性や専門性が高まり、職種間をつなぐ役割が専任化する
- AI 技術の台頭により、プロダクトの作り方や組織の在り方、メンバー育成などに変化が起きている状態に各社対応していつている状態

<数年後>

- リモートでのコミュニケーションの課題を解決するための、音声だけではなく身体表現も交えた仮想空間によるコミュニケーションメソッドが採用され始める
- 他の業界と同様、定年退職者が継続的に出るため、形式知にすることができないゲームに関するコア技術・人の管理手法・組織カルチャーの継承が盛んにおこなわれる
- AI 技術の進化により、よりパーソナライズした人材育成や、より専門知識を活かすことに特化したゲーム制作がおこなわれるようになる
- AI 技術の利活用により職場内のコミュニケーションのフラット化が進み、人間工学を意識したマネジメントスタイルや開発組織の在り方が変化していく

QA

<最新>

- 開発初期段階から、QA 部門がゲームエンジンや開発ツールを使い、ゲーム内情報やアセット情報を把握した上でのテストなど、計画・実施・修正を行う、いわゆるシフトレフト化が浸透している
- ゲームエンジン内に QA 向けチケット管理機能を組み込む事で、開発工程内での品質改善が促進されるとともに、QA 部門と開発部門の連携が強化される
- タイトルを横断して活用可能にするため汎用化されたテスト SDK の作成、導入が進む
- クラウドによるスケーリング環境と自動テストや AI 技術の組み合わせが進み、より本番環境に近い状態や負荷が高い状態でのテストが可能になった
- テキスト・アセットの静的なバリデーションテスト、パフォーマンスやゲームバランスの整合性確認などの機能テストにおいて、機械学習の利用が進む
- AI 技術を活用し、テスト計画・テストケースの作成や設定、自動テストの作成が行われている
- クラウドベースの自動テストサービスが普及し、小／中規模でもスケーラブルな実機テスト環境が容易に利用できている

<数年後>

- シフトレフト化が進み、品質保証の考え方が開発初期から意識されることで、開発と QA の職能横断が定着する
- 動的テストにおいて、機械学習の利用が進み、画像および音声認識による自動操作やエラー検知が一般化・汎用化される
- テスト運用の自動化や、AI の活用が進み、テスト対象の変更や拡張に柔軟に対応できるようになる

ワークフロー

<最新>

- これまで社内に閉じていた自動ビルドやアセットパイプラインなどのプロダクションを支える技術のクラウド化が一般化し、会社の垣根を超えた多拠点での協働開発が広まる
- 膨大なデータの取り扱いに仮想化の仕組みが導入されることで、チーム内のデータ同期の高速化・効率化が進み、大規模開発や長期運営タイトルの継続的な更新のイテレーションが大幅に改善される
- 様々な構成の PC や、モバイル・コンソールを問わないマルチプラットフォームを見据えた大規模開発においてハードウェアスペックを意識しないスケーラブルなアセットワークフローが広まってきている
- 自社製エンジンの活用により、各社の組織的な強みを生かしたワークフロー構築を実現している事例の共有が増える
- コンテンツ制作のワークフローに生成 AI が浸透してきている
- コーディングエージェントの活用により、プログラミング時間の短縮や自動生成が行われることで、プロトタイピングの高速化や仕様策定の重要性が増している
- グローバルをターゲットにした同時リリースが一般化しており、ローカライズやカルチャライズがワークフローに取り込まれている

<数年後>

- 開発組織やチームの特性に合わせて選択できるゲームエンジンの幅が増え、開発の多様性が生まれる
- 業界全体での OSS 開発支援によりゲーム開発全般における技術共有が促進される
- 悪意ある外部攻撃を防ぐためのワークフローが構築される

ナレッジマネジメント

<最新>

- マネジメントやリーダーシップに関する事例について社内でアウトプットする活動を積極的に行う開発者が増える
- ゲーム業界内コミュニティ活性化としての、技術書の執筆や技術ブログ、勉強会やカンファレンスなど公の場を巻き込んだ情報共有
- QA・プロジェクトマネジメント・ワークフローなどにおいてゲーム開発の体系化が進む
- 座学だけでなく、ワークショップ等を通じた体験に基づいたノウハウや技術の共有が進む
- 社内情報の共有や問い合わせ、人材育成・研修などに AI が広く活用される

<数年後>

- AI 技術による過去の膨大なナレッジの利活用が進み、情報の検索性・再利用性が向上し、コンテンツ制作に注力できる環境がととのっていく
- 積極的な情報の横展開とデータ利活用が発展することで、業界内での知的共有が活発になっている