

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ている
- <数年後> - 拡大されたデータとは、主に共有データという形をとる。またそれらはUGC という形をとる
- これらのデータ管理は現状の法律上では守られていないため、これらの法整備が望まれる

P2P 利用とリソース共有

- <最新> - 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
- 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が提供されている。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りつつある
- <数年後> - 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
- クラウドの利用によりリソースの拡大縮小が迅速に行えるようになり、P2P とサーバクライアントモデルの住み分けがはっきりしてくる

WEB技術の取り入れ

- <最新> - 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
- 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
- <数年後> - 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

- <最新> - 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を提供している
- <数年後> - 端末によらない透過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
- R(Reality) を利用したコンテンツの増加と Reality を充実させたコミュニティの成長

インフラストラクチャ

- <最新> - 携帯型機の通信は Wireless LAN によるアクセスが中心。アクセスポイントが必須
- <数年後> - 3G, 4G による高速通信が中心となる