

## ゲーム業界の技術動向（概要）

ビデオゲームを中心とした国内のゲーム市場規模は、アーケード、家庭用、モバイルの3分野合計で1兆5000億円となります。1970年代に始まるこの産業は、デジタル技術の進展とともに、マイクロコンピュータの積極活用、リアルタイム数値演算によるCG表現、そしてその演算機能のAIへの活用など先進的な技術を取り込んで発展し、関連業界にも少なからず影響を与えてきました。ここでは、ビデオゲーム産業が取り組んできた技術を紹介しながら、AIに代表される現在と今後の技術を実例を交えて紹介させていただきます。

---