

- 【P】政治
  - 課金・表現規制
    - ルートボックス（ガチャ）法規制議論
    - 未成年者の高額課金対策
  - 知的財産とAI法
    - 生成AIアセットの著作権保護
    - 学習データへの権利者許諾
- 【E】経済
  - ビジネスモデルの変化
    - サブスクリプションの定着
    - F2P（基本無料）とマイクロトランザクション
  - IP（知的財産）の多角化
    - 映画・アニメへのメディアミックス
    - マーチャンダイジング（グッズ）拡大
  - 市場の二極化
    - 大手パブリッシャーの寡占・再編
    - インディーゲームの世界的台頭
- 【S】社会
  - ゲームの役割変化
    - メタバース（SNS・居場所）化
    - eスポーツの市民権獲得
  - 倫理観と多様性
    - DEI（多様性）への配慮必須
    - ポリティカル・コレクトネス対応
- 【T】技術
  - 開発・体験の進化
    - 生成AIによるNPC・マップ自動生成
    - アンリアルエンジン5等の高度化
  - プラットフォーム環境
    - 次世代コンソール機の普及
    - クロスプラットフォーム/クロスプレイ







