

オンラインゲームにおけるデジタルコンテンツの価値に関する研究

志賀知毅ⁱ遠藤雅伸ⁱⁱ

^{i, ii}東京工芸大学芸術学部〒164-8678 東京都中野区本町 2-9-5

E-mail: ⁱg1327035@st.t-kougei.ac.jp, ⁱⁱm.endo@game.t-kougei.ac.jp

概要 オンラインゲームは、サービス終了と同時にユーザーのデータが失われる。データの所有権は運営会社にあるが、ユーザーはデータの喪失に不満を持っている。本研究は、失われるデータに対するユーザーの心情と、期待する対応を調査した。その結果より、サービス終了時の施策として何が有効かを考察した。

キーワード オンラインゲーム, デジタルコンテンツ, 価値, 所有権, 使用権

1. はじめに

オンラインゲームにおいて、プレイヤーが使用するカードやキャラクターのゲームデータは、プレイヤーが使用する権利を有しているが、所有権自体はサービスを運営する企業にある^[1]。このデータはサーバ上にあり、サービスが終了した場合、プレイヤーはゲームのデータを使用出来なくなる。しかしユーザーはデータの所有を主張することは出来ず、データは失われる。

サービスが終了した後、ユーザー保障として『星宝転生ジュエルセイバー』⁽¹⁾は一部の画像データをフリー化し、ユーザーに無償で開放した。これはユーザーの「コンテンツを残して欲しい」という要望に応えた施策である^[2]。さらに『リトルテイルストーリー』⁽²⁾は、プレイヤーが使用していたアバターを集合させ、壁紙化し無償で配布した。これらはデータがなくなることを見守るサービスである。

本研究は、サービスが終了することによってプレイヤーがデータを使用できなくなる場合、プレイヤーはどのような感情を抱き、運営に対しどういった対応を求めるか調査した。

2. 本研究の目的と手法

本研究の目的はオンラインゲームにおいて、サービスが終了した際に、失われるデータについてプレイヤーの心情を明らかにし、失うデータに対してプレイヤーが運営に求めているものの提示である。

そこで、インターネットを用いデジタルカード・キ

ャクターの価値」に関するアンケートを以下の3つの項目で行った。

- データが使用できなくなることについて：自由記述
- サービス終了時に、どんな対応を求めているか：自由記述
- 性別年齢：性別と20歳未満、20歳代、30歳代、40歳代、50歳以上の区分による10択

3. 調査結果

2016年5月23日より調査を行い、204の標本を得た。被験者の性別年齢の分布を表1に示す。

表1 被験者の構成

年齢	男性	女性	合計
20歳未満	4	3	7
20歳代	32	23	55
30歳代	50	25	75
40歳代	57	6	63
50歳以上	2	2	4
合計	145	59	204

2つの自由記述をGTA法によって分析し、次の要素を抽出した。

- オフライン化
- ゲーム内データ
- 実物化

4. 考察

抽出された要素別に考察を行った。

4.1 オフライン化

オフライン化とは運営のサーバーを介さず継続してプレイすることである。

オフライン化した場合、サービス終了前に使用されていたアセットを流用することが可能である。オフライン化することにより、ゲームの楽しみ方が変化することが懸念される。さらに大きく変わる点として、ゲーム内での他プレイヤーとの交流ができなくなるが、これはメリットにもデメリットにもなり得る。またDLCとして追加コンテンツを販売することも可能である。

多くの要素が流用できることから、実現は容易と考えられる。またサービス終了前に近い環境で継続してプレイできる点は、有意性が高い。

しかし、サービスが終了したということは、サービスを利用するプレイヤーが居ないということである。存在しないプレイヤーのためリソースを掛けることは現実的ではない。よってオフライン化は実際には行われていない。

4.2 ゲーム内データ

プレイヤーが求めるゲーム内のデータとは以下のものが挙げられた

- ・キャラクターの画像
- ・キャラクターのモデリング
- ・キャラクターの設定
- ・キャラクターのボイス
- ・壁紙
- ・BGM
- ・楽曲

これらはゲーム内で使用された、既存のものをそのまま流用することが可能であり、アレンジして提供することも可能である。これらを提供することにより、失われるサービスの一部を補完することが可能である。既存のものを流用できる点から、実現は容易であり、

有意性が高く、実際に、キャラクター画像や壁紙が配布されている^(1,2)。

4.3 実物化

デジタルカードを実物のカードとして出力したものや、キャラクターをフィギュア化といった立体物にした、実体のあるものである。

実体に出力する際は、コストが掛かる。しかし、キャラクター画像やデジタルカードは流用することが出来る。実物が手元に残ることで、データを失うことの不安が解消されると考えられる。さらにデジタルとは違い複製できないためコレクション性が高い。

カードを実物で残す点は有意性が高いが、コストを感堪えると実現は難しい。

5. まとめ

今回の調査で、サービスは終了した際に求めているものが、継続してプレイしたい、データを鑑賞したい、実物に残るものがほしい、ということが分かった。

プレイヤーは継続を希望するものの、何らかの形が残ればプレイ体験を思い出とすることに妥協すると我々は結論づけた。

文 献

- [1] 一般社団法人日本オンラインゲーム協会 (2009). オンラインゲームガイド一般社団法人日本オンラインゲーム協会 2009年8月 <<http://www.japanonlinegame.org/pdf/JOGAonlinegameguideline.pdf>> (2016年6月23日)
- [2] 加藤仁, 五十嵐祐.(2016). 自己愛傾向と自尊心がゲームへの没入傾向に及ぼす影響. 心理学研究, 87(1), pp. 1-11.
- [3] 山本太郎, 関良明, & 高橋克巳(2012). オンラインゲームにおける不安調査結果に対する一考察. 情報処理学会研究報告, pp. 1-8.
- [4] 河津裕貴, 鳥海不二夫, 高野雅典, 和田計也, & 福田一郎. (2016). 隠れマルコフモデルを用いたソーシャルゲームユーザの行動分類. 報告情報ゲーム学 (GI), 2016(3), pp. 1-6.

ゲーム

- (1) 『星宝転生ジュエルセイバー』, ブリリアントサービス, 2013. (iOS, Android)
- (2) 『リトルテイルストーリー』, サイバーコネクター, 2014. (iOS, Android)

Study on the value of digital content in online games

SatokiSHIGAⁱ ENDOHmasanobuⁱⁱ

^{i,ii}Faculty of Arts, Tokyo Polytechnic University 2-9-5Honcho, Nakano-ku, Tokyo, 164-8678 Japan

E-mail: ⁱ g1327035@st.t-kougei.ac.jp, ⁱⁱ m.emdo@game.t-kougei.ac.jp

AbstractThe user's data will be lost at the same time as the end of service in online games. Ownership of the data is in the operating company, but the user is dissatisfied with the loss of data. This paper investigated the user's sentiment about lost data and Corresponding to expect. Than its result, we thought what is valid as a support at the time of the end of service.

Keywords Online Games, Digital Contents, Value, Ownership, Copyrights