

# オンラインゲームのアバターの命名における同名制限に関する研究

沼崎優介<sup>i</sup>遠藤雅伸<sup>ii</sup>

<sup>iii</sup>東京工芸大芸術学部〒164-8678 東京都中野区本町 2-9-5

E-mail: <sup>i</sup>yusuke262gamedesign@gmail.com, <sup>ii</sup>m.endo@game.t-kougei.ac.jp

**概要** オンラインゲームにおいて、同名アバターの作成を禁止しているゲームがある。一方で、制限のないゲームもある。ユーザーがアバターに名前を付けるときにどのような傾向があり、どのように感じているかを調査した。結論として、プレイヤーは同名の許可を求めていると分かった。

**キーワード** デジタルゲーム, オンラインゲーム, アバター, 命名, 同名

## 1. はじめに

一般に名前は個人を特定する重要な要素であり、公式に署名にも利用される。日本では戸籍法と民法で人名の命名は扱われ、常用漢字と人名用漢字を使う制限はあるが、同姓同名には制限がない。しかし同姓同名であると、名前を呼ばれたときに自分かどうか判断できない。オンラインゲームでは、同名のアバターを作ることにより、なりすましが起こる問題がある<sup>[1]</sup>。

そこで一部のオンラインゲームでは、他のユーザーのアバターと同名のアバターを作れないよう制限をかけている<sup>[1,2]</sup>。一方ユーザーをIDで管理し、アバターには自由な名前を付けられるもの<sup>[3]</sup>もある。また、折田らの調査によれば、長く利用するユーザーほど自分を特定してもらいたい傾向がある<sup>[2]</sup>。

本研究は、ユーザーがアバターに名前をつける際の行動を調査し、同名に対する意識を分析した。

## 2. 本研究の目的と手法

本研究の目的は、ユーザーがアバターに名前を付けるときの傾向や、ユーザーが本来使いたい名前と同じユーザーがいた時に、どう感じ行動するかを、調査により明らかにすることである。

本研究ではネットワークを使った以下の項目のアンケートを行った。告知は twitter と SNS で行った。

- 同名使用禁止の場合「その名前は使われています。別の名前にしてください」と出ました。どうしますか? : 選択
  - ・その名前に英数字などを足して使う(英数字付加)

- ・まったく別の名前をつける(別の名前)
- ・ゲーム自体をプレイしない(プレイ断念)
- ・その他: 内容を次項で記述
- 同名使用の禁止に対する意見: 自由記述
- 同名許可の場合「同じ名前の人が〇〇人います」と出ました、どうしますか?: 選択
  - ・同じ人がいない名前に変える(同じ人なし)
  - ・その名前でプレイする(同じ人あり)
  - ・その他: 内容を次項で記述
- 同名許可に関しての意見: 自由記述

## 3. 結果

調査は2016年5月23日より行われ、64の回答を得た。被験者の属性を表1に示す。

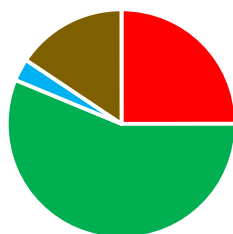
表1 被験者の属性

| 年代    | 性別 |    | 合計 |
|-------|----|----|----|
|       | 男性 | 女性 |    |
| 20歳未満 | 1  | 0  | 1  |
| 20歳代  | 16 | 11 | 27 |
| 30歳代  | 15 | 4  | 19 |
| 40歳代  | 12 | 1  | 13 |
| 50歳以上 | 0  | 2  | 2  |
| 合計    | 44 | 18 | 62 |

同名が禁止されている場合における回答結果を表2に示す。

表2 同名禁止の場合における回答結果

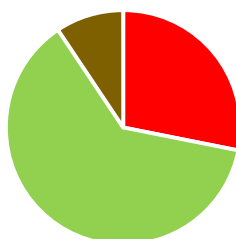
| 項目     | 回答数 |
|--------|-----|
| ■英数字付加 | 16  |
| ■別の名前  | 36  |
| ■プレイ断念 | 2   |
| ■その他   | 10  |
| 合計     | 64  |



同名が許可されている場合における回答結果を表3に示す。

表3 同名許可の場合における回答結果

| 項目     | 回答数 |
|--------|-----|
| ■同じ人なし | 18  |
| ■同じ人あり | 40  |
| ■その他   | 6   |
| 合計     | 64  |



理由に関する自由記述をGTA法によって分析し、次の要素を抽出した。

- 元の名前を残す
- ユニークな名前
- 元の名前に拘る

## 4. 考察

抽出された各要素について考察する。

### 4.1 元の名前を残す

元の名前を残す理由として以下の記述があった。

- \_(アンダーバー)や記号を付けたり、スペースを入れたりして元の名前に装飾する
- 「be」を「ve」に変えたり、平仮名の「へ」を片仮名の「ヘ」に変えたりするなど、読み方が似たものに変更する

元の名前を残すため、ユーザーは納得できる様々な手法を用いていた。

### 4.2 ユニークな名前

ユニークな名前の理由として以下の記述があった。

- 他人と一緒にや似たものは嫌だ

- 名前の後ろに「@××」と書き足し、他人に自分を認識させる

他人とは異なるユニークな名前を付けていた。ネタとウケを狙った名前は、ここから生まれている。

### 4.3 元の名前に拘る

元の名前に拘る理由として以下の記述があった。

- 名前変更を余儀なくされ、やめた
- 絶対に被らない名前を付ける

自分が決めた名前以外は拒絶していた。使いたい名前が許可されない場合はゲーム自体のプレイをやめるユーザーもいた。

## 5. まとめ

今回の調査で、ユーザーが自分のアバターにつける名前の傾向が分かった。また、ユーザーが名前に対して強い執着を持っていることも分かった。

このことから、同名を禁止するよりも名前以外のIDでユーザーを特定し、同名は許可すべきだと我々は結論づけた。

## 文献

- [1] トレンドマイクロ株式会社(2009).『他人に成りすましてオンラインゲームのアイテムを盗んだ15歳を書類送検』.is702<<http://www.is702.jp/news/620/>>(2016/07/06)
- [2] 折田明子, 三浦麻子(2011). ネットコミュニティの利用者の名乗りとアイデンティティ. 経営情報学会全国研究発表大会要旨集, 2011(0), pp85-85.
- [3] 山口正明, 近藤隆二郎, 盛岡通 (1995). 名づけ・見立てによるまちへの愛着形成の促進. 環境システム研究, 23, pp.339-346.
- [4] 川本真由子 (1991). 『ロミオとジュリエット』: 言葉の支配する世界. 大阪府立大学紀要人文・社会科学 = Bulletin of the University of Osaka Prefecture Series C The Humanities and Social Sciences, 39: pp.117-130
- [5] 長田知子, 近藤隆二郎(2003). 個人の環境認識の変化を促す「名づけ」の可能性に関する研究. 環境システム研究論文集, 31, 417-424.
- [6] 村瀬学 (1996). 生命と共生-あるいは「名前」の共生力について- pp.127-136
- [7] 佐藤文子 (1986). 「名前」: 私になること. 幼児の教育 Vol.85 no.3 pp.4-7

## ゲーム

- (1) 『ファイナルファンタジーXI, スクウェア・エニックス, 2002 . (PS2/PC)
- (2) 『ファイナルファンタジーXIV』, スクウェア・エ

ニックス,2010 . (PC)

- (3) 『ドラゴンクエストX 目覚めし五つの種族オンライン』, スクウェア・エニックス,2012 . (Wii)

## Study on the Same Name Limit in the Naming of the Avatar of Online Games

Numazaki Yusuke<sup>i</sup> ENDOH Masanobu<sup>ii</sup>

<sup>i</sup> <sup>ii</sup> Faculty of Arts, Tokyo Polytechnic University 2-9-5Honcho, Nakano-ku, Tokyo, 164-8678, Japan

E-mail: <sup>i</sup> yusuke262gamedesign@gmail.com, <sup>ii</sup> m.endo@game.t-kougei.ac.jp

**Abstract**In the online game, there is a game to prohibit the avatar of the same name. There is also a game that has not been prohibited. User in order to name the avatar, we, the user, I was investigated whether there are or how you feel. In conclusion, the player has been found to be seeking that there is no limit.

**Keywords**Digital games, Online games, Avatars, Naming, The same name