

2006年度 卒業論文

オンラインゲームにおける
分類方法の調査研究

指導教員：渡辺 大地講師

メディア学部 ゲームサイエンス
学籍番号 M0103325
長瀬 良祐

2006年度 卒業論文概要

論文題目

オンラインゲームにおける
分類方法の調査研究

メディア学部

学籍番号：M0103325

氏名

長瀬 良祐

指導
教員

渡辺 大地講師

キーワード

オンラインゲーム、テレビゲーム、分類、データベース

インターネット回線が普及した現在、オンライン通信は極身近なものになった。それに伴いオフラインが主流であったパソコンゲームがインターネットを通じてオンライン化が始まり、現在では世界各国からオンラインゲームが輸入され、日本のユーザーを獲得する為にキャラクターデザインなどゲームの根底から日本人ユーザー向けに開発されたタイトルが発表されている。最近開発されているオンラインゲームは全体的に低スペックなパソコンで動作可能なゲームを開発する傾向がみられ、月定額であった料金形態もプレイ料金無料でアイテム課金という課金方式が増え、オンラインゲームは更に敷居の低いものとなった。オンラインコンテンツの提供は今後更に拡大していくと予想されている。そんななか家庭用ゲームソフトの分類はゲーム性により「ロールプレイングゲーム」や「シューティングゲーム」「レースゲーム」など分類され、更には雑誌などで「簡単なゲーム」「上級者向けのゲーム」などそのゲームタイトルがどのようなものか解り易く分類され、様々な分類方法が存在している。しかし近年増加傾向にあるオンラインゲームにおける分類方法はあまり無く、テレビゲームの分類方法に比べるとあまり確立されていないといえる。テレビゲームと比べオンラインゲームでは、多人数でプレイする環境や他者とコミュニケーションを図ることが前提で考えられ制作されていること、家庭用ゲーム機と違い操作環境やプレイ環境がパソコン上で行うこと、ゲームの課金方法がテレビゲームと異なるなどが挙げられ、こういった明確な違いによりカテゴリに差異が生じる。本研究では、どのオンラインゲームがどのようなものなのかをより明確にわかるような全体像を把握できる指標となりうる分類を調査していくことを目的とする。どのような要素が分類として用いることができるのかを「テレビゲームによる分類」「映画による分類」から調査し、そこからオンラインゲームに適用できるカテゴリを考案した。また「現在のオンラインゲームの分類」を調査し、それらをまとめどのようなものがカテゴリとして用いることができるのか調査を行った。実際にデータベースのように自分の知りたい情報を絞り込んで検索できるものを作成し、被験者を募り実験を行った。最後にその結果から視察し、適切な分類法を示した。

目次

第1章	はじめに	1
第2章	分類について	5
2.1	概要	5
2.2	オンラインゲームの分類	6
2.3	テレビゲームについての分類	12
2.3.1	クロフォードによる分類	13
2.3.2	プラットフォームによる分類	13
2.3.3	ゲームシステムによる分類	14
2.3.4	ジャンルの複合による分類	15
2.3.5	年齢制限による分類	16
2.3.6	イラストレーターや絵質による分類	18
2.3.7	タイトル・製作会社・プロデューサー・音楽による分類	19
2.3.8	価値観による分類	20
2.4	映画についての分類	20
2.4.1	ジャンルによる分類	21
2.4.2	その他の要素による分類	21
2.4.3	データベース「IMDb」での分類法から	22
第3章	オンラインゲームの分類方法	25
3.1	どのようなオンラインゲームが存在しているか	25
3.2	現状のオンラインゲーム分類方法	26
3.3	どういった要因が分類の要素となるか	28
3.3.1	テレビゲーム、映画などの分類から	28
3.3.2	ユーザーのオンラインゲームにもとめるものから	30
3.3.3	マイナスの要因としているものから	32
3.3.4	現在のオンライン分類法から	33
3.4	分類方法定義	34
第4章	実験・考察	36
4.1	実験	36
4.1.1	実験方法	36

4.1.2	分類要素のデータベース化	37
4.1.3	各分類の要素	39
4.2	実験結果	41
4.2.1	前手法と本実験による手法の比較	42
4.2.2	実験によって得られた回答	42
4.3	考察	43
4.3.1	カテゴリの重要度	43
4.3.2	各カテゴリについての個別意見	44
4.3.3	追加が望まれるカテゴリ	45
第5章	おわりに	49
	謝辞	51
	参考文献	52

第 1 章

はじめに

研究背景・目的

インターネット回線が普及した現在、ネットワーク通信は極身近なものになった。欧米から輸出されるゲームが主だったパソコンゲームだったが、時代と共にオンライン化し、現在では韓国や日本産のものが提供されるようになった。韓国から輸入されたオンラインゲーム「ラグナロクオンライン」[1] や「リネージュ」[2] は社会現象になり、「ラグナロクオンライン」では日本での ID 登録数が 200 万を超え、「リネージュ」では全世界で一千万人以上のユーザーを獲得するまでに至った。また、日本のゲームとして認知度の高い「ファイナルファンタジー」や「信長の野望」もオンライン化し、「ファイナルファンタジー 11」[3] 「信長の野望 online」[4] として現在もサービス提供が行われている。「ファイナルファンタジー 11」は日本のファンに止まらず世界各国で人気を集め、アクティブユーザー 55 万人を獲得した。

そんななか日本のユーザーを獲得する為にキャラクターデザインなどゲーム根底からの日本人ユーザー向けのタイトルを発表するまでに至った。オンラインゲーム会社として大手と知られている株式会社ガンホーでは日本のユーザーに対して「簡単で優しく、それでいて楽しい」をコンセプトにオンラインゲームを作り始めている。また、綺麗なグラフィックやデザインを心掛けるなど、日本人ユーザーに向けたアプローチを続け、イベントや雑誌などで紹介することによってより身近

に感じさせるプロモーション展開を行っている。また、全体的に低スペックで動作可能なゲームを開発する傾向がみられ、月額であった料金形態もプレイ料金無料でアイテム課金という課金方式が増え、オンラインゲームは更に敷居の低いものとなった。そしてプレイステーション3やXBOX360などの次世代ハード機の発売に伴い、次世代ハードゲーム機やパソコンなどでのオンラインコンテンツの提供は今度更に拡大していくと予想される。

一方家庭用ゲーム機ソフトの分類はゲーム性により「ロールプレイングゲーム」や「シューティングゲーム」「レースゲーム」など分類され、更には株式会社エンターブレインの「週刊ファミ通」^[5]や株式会社メディアワークスの「電撃PlayStation」^[6]などのゲーム雑誌ではゲームの詳しい情報を掲載し、「簡単なゲーム」「上級者向けのゲーム」などそのゲームタイトルがどのようなものか解り易く説明され分類されている。また、価値観などによっても分類されており、分類の方法は多数存在している。

しかし近年増加傾向にあるオンラインゲームにおける分類方法はあまり成されておらず、家庭用ゲーム機ソフトの分類方法に比べるとあまり確立されていないといえる。オンラインゲーム紹介サイトや情報サイト^{[7][8][9][10]}は存在するものの、ほとんどの紹介サイトでは各タイトルをジャンルにより分類し、簡単な説明書きでの紹介を行い、他の情報は公式ホームページで自分で確認しなければならない。様々なオンラインゲームが存在しているなかで、「オンラインゲーム」という枠に全てのオンラインゲームが含まれ、それ以上に各オンラインゲームの情報が細かく分類されていないため、情報が煩雑になり、得たい情報を得る為には各オンラインゲームの公式ホームページへ行き、そこから探し出さなくてはならない。また、オンラインゲームをよく理解していないユーザーにはどのようなゲームが存在し、そのゲームがどのようなジャンルに分類されるのかもわからず、ゲームを選択する際に何を基準にしたらいいのかもわからない状況である。

現在テレビゲームにおいて様々な分類が多岐に渡って行われている。テレビゲームの分類をオンラインゲームに用いた場合、オンラインゲームもゲームとして分

類される以上テレビゲームと同じカテゴリで分類は可能であるが、テレビゲームと比べオンラインゲームでは、多人数でプレイする環境や他者とコミュニケーションを図ることが前提で考えられ制作されていること、家庭用ゲーム機と違い操作環境やプレイ環境がパソコン上で行うこと、ゲームの課金方法がテレビゲームと異なるなどが挙げられ、こういった明確な違いによりカテゴリにも差異が生じる。オンラインゲームの分類は、家庭用ゲーム機のゲームソフトには必要無い要素まで分類の要素となってくる。したがってテレビゲームの分類を明確にした上で、オンラインゲームでは現在どのような分類が用いられているのかを明確にし、そこからテレビゲームで用いられる分類のなかでオンラインゲームに適用できるものを見つけ、テレビゲームには用いられていない分類の要素の追加や、オンラインゲーム独自の新たなカテゴリを発見し追加していく必要がある。

本研究では、オンラインゲームを選択しようとする人が、どのオンラインゲームがどういったものなのかをより明確にわかるような全体像を把握できる指標となりうる分類を調査していくことを目的とする。まず始めにどのような要素が分類として用いることができるのかを「テレビゲームによる分類」、映画データベースである「IMDb」[11]からの分類を参考にした「映画による分類」から、どのような要素がカテゴリとして用いられているのかを調査し、そこからオンラインゲームに適用できるカテゴリを発見していく。また「現在のオンラインゲームの分類」を調査し、それらをまとめどのようなものがカテゴリとして用いることができるのか調査を行った。それを元に、ユーザーが得たい情報を絞り込んで検索できるデータベースを作成し、被験者を募り実験を行った。実験の内容はオンラインゲーム紹介サイトや情報サイトのオンラインゲームの紹介ページで紹介されている情報量が載ったデータベースと本研究で調査し求めたカテゴリを含むデータベースをそれぞれ用いて自分の興味を持ったオンラインゲームタイトルを挙げてもらった。最終的にタイトルを見つけた時点までに掛かった時間と、オンラインゲームタイトルの公式ページを表示した回数の計測を行った。その結果、新たなカテゴリを追加したもののほうが自分の興味を持ったオンラインゲームを見つける時間が

短かった。そして実験結果や被験者の実験を体験しての意見から新たなカテゴリ
発見により、オンラインゲームをカテゴリ化していく分類方法を再検討した。

第 2 章

分類について

2.1 概要

本章ではまず始めに「オンラインゲームの分類」について述べる。ここではオンラインゲームのジャンルの種類や簡単な歴史、そのジャンルではどのようなオンラインゲームが登場してきているのかを調査し現在のオンラインゲームのジャンルを明確にする。

次に「テレビゲームについての分類」では、現在テレビゲームソフトがどのように分類されているのかを調査していくと共に、どのようなものがカテゴリの要素になりうるのかを調査していく。これにより、現在のテレビゲームがどのようなカテゴリにより分類されているのか明確になり、オンラインゲームに適用することができるカテゴリを発見していく手掛かりとしていく。

そして最後に「映画についての分類」では、現在映画においてどのような分類が用いられているのかを調査していく。映画はゲームと同じようにエンターテインメントとして提供されている娯楽のひとつであり、作品として制作されているものなので、ゲームと映画には分類を行った時お互いに用いることができるカテゴリが存在している。また、映画の分類からオンラインゲームに適用できないか新たな切り口を発見した。映画のデータベースとして有名な「IMDb」を参考にどのような要素が分類されているのかを見ていく。

2.2 オンラインゲームの分類

本研究ではオンラインゲームがどのようなものかよく把握できておらず、オンラインゲームを始められないでいる人や、現在オンラインゲームをプレイしており、これから違うオンラインゲームをプレイしたいと考えているが、現在どのようなオンラインゲームが存在しているのか把握できていない人たちに向けてオンラインゲームを様々な角度からカテゴリ化を行う。そしてより自分の求めているものを選び出していけるようなカテゴリを探し出すことが重要になってくるが、ゲームを分類する上でまず始めに用いられるものは「ジャンル」による分類である。これはそのタイトルがどのようなものかを把握する大きな要因となるからである。

本節では日本のオンラインゲームがどのように登場したのか、どのようなジャンルのものがどのように登場したかなど、歴史を踏まえながら把握していく。そこから現在どのようなジャンルのオンラインゲームが存在しているのかを明確にしていく。

オンラインゲームの登場

オンラインゲームは近年特に注目を集めているが、オンラインゲームの歴史は長い。世界初のオンラインゲームはコンピュータ開発初期の1960年代のコンピュータ接続実験の合間に行われた「三目並べ」だといわれている。

当時の通信速度は現在と比べると雲泥の差があり、文字データのみ送ることができ、コマの位置を文字データで指定すると形だったのであまりゲームらしくないものだった。その当時はコンピュータはとても高価なもので一般の人たちは手に入れることができなかったが、この時にコンピュータ同士を接続し、ゲームをプレイするというオンラインゲームの概念が初めて生まれたのである。

初めて「オンラインゲーム」というものが認識されたのは米国で大ブームとなったオンラインゲーム「DOOM」というタイトルで「FPS」というジャンルに分類されるゲームだった。このタイトルは米国では社会現象になるほどの大ヒットを

記録した。

FPS の登場

FPS (First Person Shooting) とは一人称視点のシューティングゲームゲームのことである。「DOOM」というタイトルはオンラインゲームの火付け役となったゲームタイトルであり、FPS 初のオンラインゲームタイトルであった。海外では社会現象となる程大ヒットし、多額の賞金をかけた大会まで開催され、賞金だけで生計を立てる熱狂的なゲーマーまで現れた。現在ほどインターネットが普及していない当時だったが、かなりのプレイヤーを取り込んでいたために回線速度が低下し、会社や研究室などに支障をきたした為にプレイに制限を設けた事もあった。

MMORPG の基盤の登場

MMORPG とは「Massively Multiplayer Online Role-Playing Game」の略称で、多人数がひとつのサーバーに同時に接続しプレイするゲームのことである。日本で始めて本格的なオンラインゲームとして話題になったのは 1996 年 10 月に米 3DO 社が発売した「Maridian59」という英語版のパソコンゲームであった。当初 Maridian59 はユーザーにはあまり興味を持たれていなかったがアメリカのグラフィックデザインやこれまでに無い斬新なシステムや、他プレイヤーとの遭遇、協力、冒険、裏切りなどの様々な接触ができるということで日本のパソコンゲームプレイヤーの間で大きく話題となった。

Maridian59 は一つのサーバーに多数のプレイヤーが同時ログインし、他プレイヤーと協力しながら冒険を続け、自分の分身となるキャラクターを育てていく RPG である。現在でいう MMORPG の基盤になったオンラインゲームであると考えられる。

MORPG の登場

MORPG (Multi-player Online Role-Playing Game) とは MMORPG とは違い、幾つかのロビーや待ち合わせを行うチャットルームが存在し、そこで一緒にプレイするメンバーの募集を行い、少人数が入ることができる閉鎖的な空間を用いてプレイするスタイルのゲームである。

オンラインゲームの大きな波として向かえたのは 1996 年末に発売された「ディアブロ」[12] というタイトルである。このゲームは MMORPG に分類されるが英語版のみの発売だったにも関わらず多数のユーザーが存在していたゲームである。

MMORPG の登場

初の MMORPG であるウルティマオンラインは 1997 年 9 月に発売されたタイトルである。

ウルティマオンラインはディアブロと違い、ひとつのサーバーに多数のプレイヤーがそれぞれのキャラクターをログインさせてプレイする形式のゲームである。一つのサーバーに 2000 ~ 3000 人程度のプレイヤーが同時に接続しプレイすることができる多人数参加型のオンライン RPG である。舞台設定はパソコンゲームである「ウルティマ」シリーズの舞台設定を基盤にブリタニアという架空世界でプレイヤーは一人のキャラクターとして様々な事を行っていくゲーム内容となっている [13]。

1998 年 9 月からエレクトロニック・アーツ・スクウェア (現エレクトリック・アーツ) によって日本サーバーも運用され、サービスや問い合わせにも日本語で対応できるようになり、多数の日本人プレイヤーが存在していた。

国内産の MMORPG の登場

現在家庭用ゲーム機でもプレイできる国内産であり最も規模が大きい「ファイナルファンタジー 11」は、当時海海外産が主だったオンラインゲーム市場で「ウ

ルティマオンライン」が日本国内で新規ユーザーを獲得し始めた時期に登場し始めた国内産オンラインゲーム初期の作品と言える。この時期から家庭用ゲーム機のドリームキャストではセガから MORPG の「ファンタシースターオンライン」や Windows 用オンラインゲームでエニックスから「クロスゲート」「ディプスファンタジア」などのタイトルが発売された。

2002 年から 2003 年にかけて日本国内で ADSL 回線が 800 万回線を超えたことや、常時接続が一般になったこと、プレイステーション 2 の「BB Unit」やその他の家庭用ゲーム機でオンライン接続できるようになり、オンラインゲームはパソコンユーザーだけでなく家庭用ゲーム機ユーザー層にも広まり始めた。

韓国産の MMORPG の登場

国内産のオンラインゲームが徐々に登場し始めた同時期に韓国産のオンラインゲームも目立ち始めた。リネージュやラグナロクオンラインも 2002 年にサービスを開始した。

現在日本でもっともユーザー数が多い株式会社ガンホーオンラインエンタテインメントの「ラグナロクオンライン」では 2006 年 12 月現在 ID 登録者が 200 万人を達成した。

主要 MMORPG の分類

以前までは一部のパソコンユーザーやゲームユーザーを対象に作られてきたゲームだったが、2002 年にサービスが開始された「ファイナルファンタジー 11」や「リネージュ」、「ラグナロクオンライン」などのタイトルが発表されたこの時期から「非オンラインゲームユーザーおよび既存ユーザーの効率的な獲得を目指した作品」が登場し始めた。以下の表 2.1 はオンラインゲームの先駆けとなった主なタイトルをまとめたものである。「 」は原作の無いオリジナルのオンラインゲーム、「 」は原作が存在しそのシリーズの新作としてサービスされた作品、「 」は現存したオンラインゲームの続編としてサービスされた作品である。

表 2.1: 主要オンラインゲーム表： 原作無しオリジナル、 原作有シリーズ新作、
現存したオンラインゲーム続編の作品

年	ソフト開発国		
	米国	韓国	日本
1996	△Diablo		
1997	▲UltimaOnline		
1998		▲Lineage	
1999	△EverQuest		
	□Diablo2		
2000			▲ファンタースターオンライン
2001	△AnarchyOnline		△クロスゲート
	DarkAgeCamelot		△ディプスファンタジア
2002		▲MuOnline	▲ファイナルファンタジーX I
		▲Lineage日本語版	
		▲Ragnarok	
2003	▲STARWARS Galaxies		▲信長の野望Online

1996年から2001年頃までは原作が存在しないタイトルが目立っていたが、2002年からは「ファイナルファンタジー 11」や「信長の野望」のような現在までにシリーズとして発売されてきたタイトルを、固有のファンや家庭用ゲーム機ユーザーを対象としたゲーム、既存のオンラインゲームの続編と多くなっている。また、近年の傾向として特に韓国でサービスが開始されているゲームが日本語版として輸入され、サービスされていることが多くなっている。

ACTの登場

近年ではオンラインゲーム、それもMMOGとしては難しいと言われていた「アクション」の要素を強く前面に出している「MMOACT」や「MOACT」と分類されるオンラインゲームが見られるようになった。「ACT」は「ACTion-game」を指し、プレイヤーがリアルタイムで操作を行いキャラクターに支持を出すゲームであり、スクウェアエニックスの「FRONT MISSION ONLINE」やKOEIの「三国

無双BB」がこれにあたる。通信処理速度の向上に伴い、パソコンも高機能化することによって可能となった。しかしまだタイトル数が極端に少ないことから、今後更に注目を集めるジャンルであると考えられる。

SLG の登場

SLG とは「SimuLation-Game」のことでシュミレーションゲームのことを指し、「SIM」とも呼ばれる。近年サービスを開始したタイトルとしてBANDAIの「GUNDAM NETWORK OPERATING 2」やKONAMIの「ときめきメモリアル Online」などがある。オンラインゲームとして初めて「SLG」のジャンルが出てきたのはこの2、3年であり、未だ極端にタイトル数が少なく、版としてサービスが開始していないものがほとんどであり、まだ歴史の浅いジャンルといえる。

CORPG の登場

CORPG とは「Competitive-Online-Role-Playing-Game」の略称である。これはオンラインゲーム上の架空世界で、自分自身が作成し育成したキャラクターを用いて、他のプレイヤーと共に競争するタイプのゲームを指す。

MMORPGとして分類されていた「Guild Wars」というタイトルにおいて開発側が「MMORPGに分類するのは不適切である」とコンセプトの新規性を強調する為に使い始められた造語である。このゲームの特徴として、プレイヤー同士の競技的なPvP(Player VS Player)に力点が置かれており、一つのワールドを全員で共有してプレイするいわばMMORPGのスタイルと異なり、即時生成される「インスタンスエリア」でプレイする形式である。よって、こういった形のゲームを当面は「Guild Wars系のゲーム」といった意味で使用されることになる用語である [15]。

「インスタンスエリア」とはMMORPGと同じで通常のマップが存在するが、プレイヤーやグループごとにプレイヤーごとにプレイできる空間を作り出すことが

出来、その空間のことを指す。これはMMORPGでありながらMORPGの手法を取り入れている今までに無い概念である。

その他に分類されるオンラインゲーム

簡単で手軽に時間をとらずにプレイでき、テーブルゲームやパズルゲームなど様々なジャンルを提供している「HANGAME」やレースゲーム、アバターを楽しむものなどシングルプレイができるオンラインゲームが近年増加している。また、アクション要素が強いものや音楽ゲームなど、今までオフラインゲームとして親しまれたジャンルが徐々にだがオンラインゲームに登場してきている。

更に月額が主流だったオンラインゲームだが、プレイ料金無料でアイテムを買うことで課金するスタイルが増加傾向にあり、これは主に韓国のゲームに多い。米国産と日本産のオンラインゲームは数が少なく、圧倒的な量のオンラインゲームが韓国から次々に輸入されている現状で、日本人ユーザー向けにコンセプト設定をし、より日本人ユーザー受けの良い作品を韓国から送り出そうとしているメーカーもある。

2.3 テレビゲームについての分類

上節ではオンラインゲームの歴史を踏まえながらどのようなジャンルのオンラインゲームが存在しているのかを述べてきた。テレビゲームはオンラインゲームの原型となっているタイトルも多く、ジャンルによる分類もテレビゲームとオンラインゲームでは酷似している場合も多い。このようにテレビゲームの分類方法は、オンラインゲームを様々なカテゴリに分類するのに大いに参考になる。本節では現在テレビゲームではどのような分類方法があるのかを調査していく。また新しくカテゴリ化できる要素を探し出していく。

2.3.1 クロフォードによる分類

「ゲーム」の分類といっても様々な分類方法があるが、基本的にはまずゲーム性によって「ジャンル」と呼ばれる分類方法が用いられることが多い。

クロフォードは「ゲーム」を五つに分類した [15]。まず一つは「ボードゲーム」、二つ目は「トランプゲーム」、三つ目は「体を使うゲーム」、四つ目は「子どもたちのゲーム」で最後は「コンピューターゲーム」である。基本的にはこの五つに分類されるが、もちろんこの一つ一つは更に枝分かれし分類される。

2.3.2 プラットフォームによる分類

コンピューターゲームと一口にいても様々なプラットフォームが存在している。家庭用ゲーム機としてはプレイステーションや Xbox などが有名だが、現在まで国内で発売されている家庭用ゲーム機は多数存在している。また、ソフトがカートリッジのものやフロッピー式であった CD-R のものなど様々ある。表 2.2 は現在まで発表されてきた主要家庭用ゲーム機を発売時期と発売会社、値段で分類したものである [16]。

以前は様々なメーカーが様々な家庭用ゲーム機を発表してきたが、現在は任天堂やソニー、マイクロソフト社が発表した家庭用ゲーム機が販売を伸ばしている。それは以前と比べゲーム市場が大きくなり、ある程度決められたプラットフォームでのゲームソフトの販売が主流になってきたからである。また、以前のようにそれぞれのメーカーがそれぞれのゲーム機を対象にしたソフトを制作・販売することによって伴うリスクを減らす事ができるからである。

表 2.2: 家庭用ゲーム機年代・発売元・値段による分類

発売時期	ハード名	発売元	発売価格
81, 7	カセットビジョン	エポック	13500
82, 6	インテレビジョン	バンダイ	49800
82, 9	オデッセイ2	北米フィリップス	49800
82, 10	びゅう太	トミー	59800
82, 11	M5	ソード	59800
82, 11	ゲームパソコン	タカラ	59800
82, 12	マックスマシーン	コモドルジャパン	34800
83, 3	アルカディア	ヤマギワ電気	49800
83, 5	アタリ2800	アタリ	24800
83, 7	びゅう太ジュニア	トミー	15200
83, 7	SG1000	セガ	15000
83, 7	SC3000	セガ	29800
83, 7	ファミリーコンピュータ	任天堂	14800
84, 7	SG1000II	セガ	15000
85, 10	セガマーク3	セガ	15000
87, 10	MASTERSYSTEM	セガ	16800
87, 10	PCエンジン	NECホームエレクトロニクス	24800
88, 10	メガドライブ	セガ	21000
90, 11	スーパーファミコン	任天堂	25000
94, 3	3DO	松下電器	54800
94, 11	セガサターン	セガ	44800
94, 12	プレイステーション	ソニーコンピュータエンタテインメント	45000
94, 12	PC-FX	NECホームエレクトロニクス	49800
94, 12	SUPER32X	セガ	16800
96, 6	NINTENDO64	任天堂	25000
98, 11	ドリームキャスト	セガ	20000
00, 3	プレイステーション2	ソニーコンピュータエンタテインメント	39800
01, 9	ニンテンドーゲームキューブ	任天堂	25000
02, 2	XBOX	マイクロソフト	34800
05, 12	XBOX360	マイクロソフト	37900
06, 11	プレイステーション3	ソニーコンピュータエンタテインメント	49980
06, 12	Wii	任天堂	25000

2.3.3 ゲームシステムによる分類

現在コンピューターゲームはゲーム性によって様々なジャンルに分けられ分類されている。ジャンル分けされている種類として「シミュレーション」「アクション」「アクションロールプレイング」「ボード」「パズル」「カード」「テーブル」「対戦格闘」「スポーツ」「レース」「シューティング」「ロールプレイング」などの種類がある。これらはそのゲームのゲームシステムによって分類されている。

上記で挙げたジャンルだが、これも更に細かく分類していくことができる。「シューティングゲーム」には更に「ファーストパーソン・シューティング」や「ガンシューティング」に分けられ、ロールプレイングゲーム」では「アクションロー

ルプレイング」や「シュミレーションロールプレイング」などがある。

また、現在大ヒットしている「東北大学未来科学技術共同研究センター川島隆太教授監修脳を鍛える大人のDSトレーニング」はジャンルとして「脳活性化ソフト」として分類されている。これは造語なので、ゲーム性から考え「テーブル」または「パズル」として分類されていることが多い。このように造語によるジャンルはゲーム性を判断し、分類する者によって分類される。また、「その他」として分類される場合も多い。表 2.3 はまずテーマにより分類し、更にゲーム性により分類を行った表である。そして各々の内容を簡単に説明している表である。各ゲーム性が複数含まれるゲームも存在している。

2.3.4 ジャンルの複合による分類

現在のテレビゲームは以前のゲームと比べ複雑化している。任天堂のファミリーコンピュータという家庭用ゲーム機では「スーパーマリオブラザーズ」というタイトルが大ヒットしたが、このタイトルは「アクション」にジャンル分けされる。しかし、現在のゲームには様々なジャンルが複合されたゲームも数多く存在している。

例えば株式会社カプコンの「バイオハザード」というタイトルではプレイヤーに恐怖感を与えるホラー要素、謎解きとしながら進むアドベンチャー要素も含まれ、更にキャラクターを操作しながら敵を倒していくアクション要素も含まれている。よってこのゲームは「ホラーアクションアドベンチャー」として分類される。カプコンは「サバイバルホラー」、また KOEI は自社製品である「真・三国無双」を「爽快アクション」と分類しているが、こういった造語を用いることが最近増加している。「ホラーアクションアドベンチャー」を分類する場合、「ホラー」は価値観からの分類になる為、ジャンルとして分類する場合は「アクション」「アドベンチャー」になり、「爽快アクション」を分類する場合ジャンルの「アクション」と価値観の「爽快」に分類することができる。このように複数のジャンルから成るタイトルやジャンルと価値観による分類の複合が多数存在している。

現在多くのゲームが分類されているが、ゲームショップなどで店頭に並べる際にジャンルが造語だった場合、既存のジャンルで分類するほか無い。そうなった時バイオハザードの場合「アクション」として並べるか「アドベンチャー」として並べるかは並べる人によって変わってくる。ジャンル毎に分類する人によって変わってくるのだ。例えばバイオハザードの発売元であるカプコンの自社製品を販売する「カプコンゲームオンデマンド」ではジャンルを「サバイバルホラー」としているが Amazon.com 社の「Amazon.co.jp」では「アドベンチャー」としてジャンル分けしている。

このように、造語が用いられている場合や複数ジャンルが複合されている作品を分類する場合、それを分類する人によって分類するジャンルが変わってくるのである。

2.3.5 年齢制限による分類

最近ではジャンルのみではなく「年齢制限」によっても分類されている。これは特定非営利活動法人コンピュータエンターテインメントレーティング機構（通称 CERO）[17] によって日本国内で販売される家庭用ゲームソフトの表現内容を審査し、それに相応する販売してよい対象年齢を決定することを目的とする民間の機関によって行われている。またこの団体は米国の ESRB（Entertainment Software Rating Board）[18] を参考に設立した。年齢制限は図 2.1 のように五段階で分類されている。これらは色によって分類されている。

A: 全年齢対象 = 黒
B: 12歳以上対象 = 緑
C: 15歳以上対象 = 青
D: 17歳以上対象 = 橙
Z: 18歳以上のみ対象 = 赤

図 2.1: CERO5 段階分類

上記以外に「教育系」「データベース系」の二つに分類され、それぞれの目的に適合するものとされる。例を挙げるとPSP用「みんなの地図」「東北大学未来科学技術共同研究センター川島隆太教授監修 脳を鍛える大人のDSトレーニング」のような知育を目的としたものや「英語が苦手な大人のDSトレーニング 英語漬け」のような学習ソフトをはじめたとしたものがある。

また、上記で説明した図2.1の判断基準が存在している。対象となる表現が予め決められており、規制が設けられているものにはその表現がアイコン（コンテンツディスクリプターアイコン）として年齢区分マークとは別にパッケージの裏側に表示されている。図2.1のCEROによる年齢制限の判断基準となるコンテンツディスクリプターの各項目は以下である。各作品に以下の項目が含まれている場合には、年齢制限を設ける判断基準となる。

コンテンツディスクリプターの分類基準

- 恋愛：異性愛、同性愛、近親愛、デート、抱擁、キスなど
- セクシャル：半裸、下着、水着などの露出度の高いコスチューム着用、性的表現の使用など
- 暴力：喧嘩や虐待、拷問（格闘技などのスポーツも対象）
- 恐怖（ホラー）：死体、過度の出血、身体の損傷（手足頭部切断などの表現）、ゾンビや幽霊のようなホラー的演出などで過度に恐怖感を与える表現など
- ギャンブル：違法な賭博、特に金品を賭けた賭博（麻雀やカジノ、パチンコ。しかしテーブルゲームとして特に賭博や脱衣などの要素が含まれない場合全年齢対象となる場合もある）
- 犯罪：殺人、強盗、窃盗、レースゲームにおいて道路交通法違反や器物損壊罪などに該当する行為、銃火器や刀剣類などが出てくるゲームなどに設定さ

れていることが多い

- 飲酒、喫煙：未成年の飲酒や喫煙、またそれらの行為を讃美するような表現など
- 麻薬、薬物：麻薬や覚せい剤など非合法の薬物の使用や取引、肯定する表現など
- 言葉、その他：放送禁止用語や差別用語、不快用語の使用。特定の人種や宗教、企業などに対する差別や中傷表現など

2.3.6 イラストレーターや絵質による分類

現在のユーザーは所謂「ゲーム性」のみにとらわれることが特に無く、その他の要素が気に入ればソフトの購入に至る人も多い。それは自分の好みのキャラクターイラストであったり、好きなイラストレーターがキャラクターデザインを行っている場合である。ゲームシステムはあまり評価が良くは無いが、キャラクターのデザインで人気を集めている「キャラゲー」と分類されるゲームも存在している。

近年のゲームは斬新なゲームシステムも重要だが、キャラクターデザインなどビジュアル的な面でもユーザーの受けが良いものや、その世界観に合致するデザインになるようにより力を入れているメーカーが多い。人気のイラストレーターを起用し、あまりゲームをプレイしたことが無い人や女性や子どもに受け入れられ易いデザインやシステムを心掛けた作品も多くなってきている。大きく分けると二、三頭身のデフォルメされたキャラクターや七頭身程度の現実の人間の等身大キャラクターであるが、これはそのゲームのターゲット層によって大きく左右されている。そしてシリーズとして多数の作品を発表している場合、シリーズによってイラストデザインを行っている人が変わる場合がある。「ファイナルファンタジーシリーズ」は、初期は天野喜孝氏がキャラクターデザインを行っていたが、現在は野村哲也氏が行っている。また、バンダイナムコの「テイルズシリーズ」では人気漫画家の藤島康介氏、人気イラストレーターのいのまたむつみ氏を起用し

ているが、その他にも数人デザインを行っている。人気のイラストレーターや漫画家がゲームのデザインを行っていたり、親しみやすいユーザー各々の好みのキャラクターデザインであることもユーザーにとってはとても重要な要素になっている。

2.3.7 タイトル・製作会社・プロデューサー・音楽による分類

様々なハードで様々なタイトルが発売されてきたが、「ドラゴンクエスト」や「ファイナルファンタジー」のように今までにシリーズで多数の作品があるゲームソフトもある。これだけの有名タイトルは新作が発表されるとゲームショップなどでは特設コーナーなどが設けられ他のタイトルとは違う場所に分類されて陳列されている。一般のユーザーも「ドラクエシリーズ」など、シリーズ毎に分類していることがよくある。続編を発表しているタイトルの場合のみシリーズとして分類できる。

シリーズとして分類している以外にもそのシリーズを販売している会社のタイトルもまとめて分類していることもある。ゲームショップなどで会社毎に分類される場合、業界内でそれなりの成果を挙げ、知名度があり、タイトルを多数持っていなければ分類されることはないようである。例を挙げれば最近発表されたスクウェアエニックスの「ドラゴンクエストシリーズ」の最新作だが、発表記念ということでドラゴンクエストシリーズを別のガラス張りの台に並べられまとめていたが、スクウェアエニックスのその他のタイトルもまとめて置かれていた。また、ネット上でゲームを販売しているサイトでは検索方法として発売会社毎に分類され検索することができる場合がある。

また、人気作品を手掛けるプロデューサーでも分類できる。ファイナルファンタジーシリーズの生みの親である坂口博信氏やクロノクロスや聖剣伝説を生み出した田中弘道氏などが携わっているゲーム毎に分類する。熱狂的なゲームユーザーはプロデューサーに限らずゲームデザイン、シナリオなどによって更に細かく分類している。

次にゲームの重要な要素となる音楽だが、これによっても分類することができ

る。有名タイトルになるほど有名な音楽家を起用したり、シリーズを通して同じ音楽家を起用しシリーズの顔として親しまれる。ゲームのサウンドトラックとしてCDショップの店頭には並ぶが、音楽家毎に分類されて置かれていることもよくある。

2.3.8 価値観による分類

通常ゲームを分類分けする場合、「アクション」や「RPG」などゲーム性によってジャンル毎に分類され、ユーザーに使われることが多いが、「価値観」によって分類する場合もある。例えばカプコンが発売している「バイオハザード」というタイトルはホラーアクションアドベンチャーと分類されているが、ゾンビや怪物を銃で倒しながら進むゲーム内容からユーザーは「残酷ゲーム」などと呼んでいる。また、つまらないゲームを「クソゲー」、恋愛シュミレーションゲームを「ギャルゲー」、人気アニメーションや漫画等に登場するキャラクターを採用しているゲームを「キャラゲー」、ゲームをプレイする事によって感動を呼び起こされるゲームを「泣きゲー」と呼ぶなど、価値観から様々な呼ばれ方をしている場合がある。

2.4 映画についての分類

本節では映画においてどのような分類が行われているのかを明確にしていく。映画はテレビゲームと同じようにエンターテインメントとして提供されている娯楽のひとつであり、人により制作される作品である。その為にテレビゲームやオンラインゲームを分類する上で酷似してくる点多々あり、オンラインゲームの分類として用いることができる場合がある。

また、映画データベースとして大規模な「IMDb」において、どのような分類が行われているのかを見ていく。ここからテレビゲームと共通するカテゴリや新たなカテゴリを見つけ出していく。

2.4.1 ジャンルによる分類

映画を分類する際の大きな基準となるのが「ジャンル」による分類である。

これらは主に「アクション」「SF」「サスペンス」「恋愛」「ホラー」など、映画の核となる部分がイメージしやすいようにいくつかの大別されている。さらにこれらのジャンルが複合する場合や、世界観の説明のために細かなカテゴリが補足される場合がある。「SF アクション」や「サスペンスホラー」などが前者にあたり、SF もののアクション、サスペンスを軸にしたホラーといった分類で観客はある程度の情報を得ることができる。後者も同じようなものだが、主に世界観を説明する場合に用いられることが多い。例えば「スパイアクション」ならジェームス・ボンドのようなスパイや工作員がどこかに潜入することで繰り広げられるアクション映画だということがわかり、「ファンタジー SF」なら地球ではないどこかが舞台となる SF 映画、幻想的なストーリーや世界観を舞台とする SF 映画ということになる。このように、大体のイメージによって映画を大別していく手法は我々が映画を選ぶ際、非常に有力な情報になり得る。しかしながら、この分類法には明確なルールがあるわけではなく、制作者、発売元の感性により決定されているものであって、必ずしも我々のイメージと同じになるとは限らない。そして映画の内容が説明するのに困難な場合、作り手ですらどのジャンルに当てはまるのか答えるのが難しいこともある。そうは言っても現在のところ、この分類方法がもっともわかりやすく映画の内容を表せるものであることに変わりはない。

2.4.2 その他の要素による分類

映画を観る際、選ぶ基準は常にジャンルであるというわけではない。「売れている、話題になっている映画」「大きな賞を獲得した映画」「誰かに進められた映画」という理由が映画を観る基準になっている場合もある。映画を普段からあまり観る機会がなく、映画に関する知識が少ない人間の場合、このようにはっきりとした数字や功績を残しているものは非常に参考になるはずである。

これらの情報を基に映画を分類することも可能である。実際、多くのレンタルビデオ店ではよく行われている。例えば「アカデミー賞受賞作品」などはよく見かける台詞である。このほうが、ただの「SF 超大作」よりも説得力があり、観る側もつまらないかおもしろいかのギャンブルを回避でき、大いに安心して観ることができる為、「全米ナンバー1 ヒット」や「興行成績ナンバー1」といった明確な記録のあるものに流れやすい。

だがあまりそういったものを前面に押し出して主張してしまうと、今度はヘヴィユーザー層が離れていく可能性があるが、そんな価値観を持った人間が興味を示す分類方法は「監督別」や「出演者別」といった制作者側の情報で分けるものであるかもしれない。更に細かく分類するなら「作曲家別」や「原作者別」といった物もある。映画に限らず、様々なものの分類法というのは多岐にわたり、その目的、ターゲット層により柔軟に変えなければならない。どれが一番よいものかは一概には言い切れないのである。

2.4.3 データベース「IMDb」での分類法から

映画をより明確に分類したインターネットサイトがある。それは「IMDb」[11]という。これは映画をデータベースとしてまとめたサイトである。IMDb (The Internet Movie Database) ではそれぞれの作品の出演俳優や監督、あらすじやレビューといった基礎的な情報から作品内における小さな間違いやサウンドトラックのリスト、アスペクト比や別バージョンといった情報を提供しているサイトである。分類としての一例を取り上げてみると、スクリーン・サイズでの分類方法がある。画面そのものの大きさではなく縦横の比率、アスペクト比によって4つのサイズ、スタンダードサイズ、ヨーロッパ・ピスタ、アメリカン・ピスタ、スコープ・サイズに分けており、この分類方法では、特に横幅部分が顕著に違いとして現れる。また、同じスクリーン・サイズの分類といっても映写(上映)方式によってもまた変化してくる。映写はフィルムによって行われるが、そのフィルムにも35mmと70mmのものが存在し、上映施設によって対応できる機材を所有してい

るかどうかという差が生まれる。さらに、メーカーによってはどちらか片方のフィルム径しか販売してないということがあれば、映写施設のオーナーなりが次回公演の上映にしたいという作品の前情報が得られ、上映できるかどうかの有無の確認を取ることができる。この他にも IMDb では、俳優や監督、脚本家および他のスタッフが製作年などの情報を自らがデータの入力を行っており、手がけた作品をリスト化している。このような詳細情報をスタッフ自らが入力しているため、名前の間違いなどがなく正確な情報が閲覧者に提供できる。

表 2.3: テーマ、ゲーム性による分類

テーマ分類	ゲーム性分類	内容
アクションゲーム	対戦型格闘ゲーム	自分と相手でキャラクターを選択し、対戦するゲーム
	ジャンプアクションゲーム	水平方向移動、ジャンプを操作の基本とし、攻撃を行う
	リアルタイム・アクションゲーム	一定の速度でゲームが進行するリアルタイムのもの
	クライムアクションゲーム	決められた箱庭の中でゲームをプレイ、好きな時にゲームを進行可
シューティングゲーム	ファーストパーソンシューティング	主観視点で操作するシューティングゲーム
	ガンシューティング	銃型コントローラーを用いて遊ぶシューティングゲーム
ロールプレイングゲーム	アクションロールプレイング	RPGにアクション要素を用いたゲーム
	シミュレーションロールプレイング	戦略的要素などが加えられたRPG
	コンピュータRPG	空想世界での登場人物として役割を演じ、目的の達成を目指す
シミュレーションゲーム	ウォーシミュレーション	軍隊の指揮官などになり、戦争を行うシミュレーション
	歴史シミュレーション	実史上の出来事などを題材にしたシミュレーション
	リアルタイムストラテジー	時間が経過すると共に状況が変化中、戦略を立て指示を出すゲーム
	経営シミュレーション	経営者となり、企業などを運営するゲーム
	育成シミュレーション	自分のキャラクターを育成し、ゲーム内で関係を築くゲーム
	実機シミュレーション	実在する乗り物を操縦・運転を再現するゲーム
アドベンチャーゲーム	サウンドノベル	小説をモチーフとしたテキストを読み進めるゲーム
スポーツゲーム	野球、サッカー、ゴルフetc..	実際のスポーツをゲーム化したもの
パーティゲーム	クイズゲーム、すごろくゲームetc..	複数人でプレイするゲーム。桃太郎電鉄やボンバーマンなど
レースゲーム	F1レース、競馬レースetc..	車や機械などに乗り、レースをするゲーム
テーブルゲーム	コンピュータ将棋・囲碁・トランプ	トランプや将棋などのテーブルゲームをゲーム化したもの
パズルゲーム	アクションパズル	パズルゲームにリアルタイム性を持たせたゲーム
	落下パズル	テトリスやぷよぷよなどのゲーム
音楽ゲーム		音楽に合わせて操作するゲーム

第 3 章

オンラインゲームの分類方法

3.1 どのようなオンラインゲームが存在しているか

現在オンラインゲームは家庭用ゲーム機でいう「ジャンル」と同等の幅広く様々なものが存在している。現在あるオンラインゲームをテレビゲームのジャンルによる分類を用いた場合、「RPG」「SLG」「ACT (STG)」「PZL」「TBL」「SPT」などが存在しているが、これらのジャンル以外にも様々なジャンルが存在している。

オンラインゲームというと大抵の人が「MMORPG」を連想するように、MMORPG が最も多く存在している。正確な数は把握できないが、MMORPG 紹介サイトやオンラインゲーム紹介サイトなどで数えると70タイトル以上存在している。また、首都圏情報ベンチャーフォーラム「オンラインゲーム研究会」分科会調べによると2005年現在には以下の数のゲームタイトルがサービスを行っている。表3.1は2005年度のオンラインゲーム新規・継続タイトル数をジャンル別で分類した表である[19]。表3.2は表3.1のタイトルをパソコン向けタイトルと家庭用ゲーム機向けタイトルで分け、更にジャンル別に分類した表である[20]。表3.1や表3.2で用いたジャンル以外にも「MMORPG」と「SLG」が融合した「MMOSLG」と分類されるジャンルもある。これはMMOと同様不特定多数のプレイヤーがひとつのサーバーに接続し、仮想世界でプレイするのだが、シミュレーションの要素を取り入れたものである。このほかに分類出来ないものが存在するが「その他」に分類されている。大抵は上記で挙げたジャンルに強引である場合もあるが分類分けす

ることができるが、分類分けでできないものもある。また、「MMOSLG」のように複数のジャンルを融合したゲームシステムを用いている場合には「MMORPG」または「SLG」に分類されている場合が多いが「その他」に分類されていることもある。レンタルビデオショップでも分類や映画を分類する場合などと同様で、分類する人それぞれによって自分が適切だと思うジャンルに各々の思考で分類分けする機会が多いので、その人の感性に関わってくることも多い。「CORPG」のように開発側が新たに作った造語は現在のところ用いられずに分類が行われている。

表 3.1: ジャンル別新規、継続タイトル数

ジャンル別	2005新規タイトル	2005継続タイトル	合計
ACT	47	47	94
RPG	38	45	83
SLG	16	24	40
SPT	18	16	34
TBL	16	26	42
合計	135	158	293

表 3.2: PC、TV 別各ジャンル数

ジャンル別	2005提供タイトル(PC)	2005提供タイトル(TV)	合計
ACT	33	61	94
RPG	77	6	83
SLG	36	4	40
SPT	11	23	34
TBL	37	5	42
合計	194	99	293

3.2 現状のオンラインゲーム分類方法

本節では現在オンラインゲームがどのように分類分けされているのかオンラインゲーム紹介サイトやオンラインゲーム情報サイトを調査した。その結果をここ

で述べる。そこからどのような分類方が存在し、その分類はどのような要素で構成された分類なのかにも述べる。

オンラインゲーム紹介サイト、情報サイトの分類方法

ジャンルを選択するとそのジャンルに合致した様々なタイトルが表示される。各情報サイトや紹介サイト [7][8][9][10] で異なったが、キャラクターイラストまたは実際のゲーム画面と簡単な説明書きと公式ホームページへのリンクが貼られ、それで紹介が終了という場合があった。その他の場合タイトルをクリックすると、キャラクターイラストまたは実際のゲーム画像とゲームの世界観やコンセプトなどの簡単な説明、プレイ料金、現在のサービス形態（正式サービス中か開発中かなど）までの解説がほとんどであったが、「オンラインゲームデータベース」として情報提供を行っている情報サイトでは、支払方法や必須環境が説明されていた。

「ジャンル」による分類

現状のオンラインゲームの分類方法として挙げられるのは上記の「ジャンル」によって分類する方法がある。オンラインゲームの情報を扱っているオンラインゲーム情報サイトやオンラインゲーム紹介サイトではまず「ジャンル」によってオンラインゲームをまとめている。ジャンルは「RPG」「FPS」「ACT」「SLG」「その他」で分類されている場合が多かった。

「課金方法」「料金形態」による分類

オンラインゲームのデータベースとしてオンラインゲーム情報を提供しているサイトでは、簡単にではあるが「課金方式」や「プレイ料金」について述べられている。課金方法にはコンビニ決済やカード決済などの方法があるが、それらにつ

いても詳しく述べられていた。また、月額制のオンラインゲームにおいても詳しく述べられている。しかし、オンラインゲームの中には「パッケージ料金」と「プレイ料金」それぞれ必要な場合とそうでない場合がある。パッケージソフトが必要かそうでないかを明確にしておく必要がある。

3.3 どういった要因が分類の要素となるか

3.3.1 テレビゲーム、映画などの分類から

「ジャンル」による分類

テレビゲームとオンラインゲームにおいて共通しているものはまず「ジャンル」である。ゲームという枠の中に納まるならば必ず「ジャンル」によって分類することができる。もちろん同じジャンルのみには囚われることは無い。「ジャンル」はゲーム性によって分類されるので、必ずしも同じジャンルのみになるとは限らない。

家庭用ゲーム機で提供されてきたゲームソフトには様々なジャンルがあり、「シミュレーション」「アクション」「アクションロールプレイング」「ボード」「パズル」「カード」「テーブル」「対戦格闘」「スポーツ」「レース」「シューティング」「ロールプレイング」などが揚げられるが、この枠に当てはまらないものもある。

「産出国」による分類

オンラインゲームは現在主に「米国産」「韓国産」「国内産」に分かれる。日本のユーザーは面白いものならばどこの国で作られたかをあまり気にせずにプレイしているが、国産であるもののほうがグラフィックが綺麗であったり、他のものより日本人向けのゲームデザインであると考え人たちもいるので、どの国で生産されたのかがわかる分類も必要と言える。

「発売会社」による分類

次に「販売会社」による分類である。有名タイトルや超大作をオンラインゲーム化した場合や、様々なオンラインゲームのタイトルを発表している会社などがある。様々なホームページ上や雑誌や広告などでも宣伝されるため、こういったところに比較的ユーザーは集まりやすい傾向があるので、会社による分類分けもされていると便利だと考えた。また、以前プレイしていたタイトルの販売会社が他にはどのようなものを提供しているのかを調べる時にも便利である。

「年齢制限」による分類

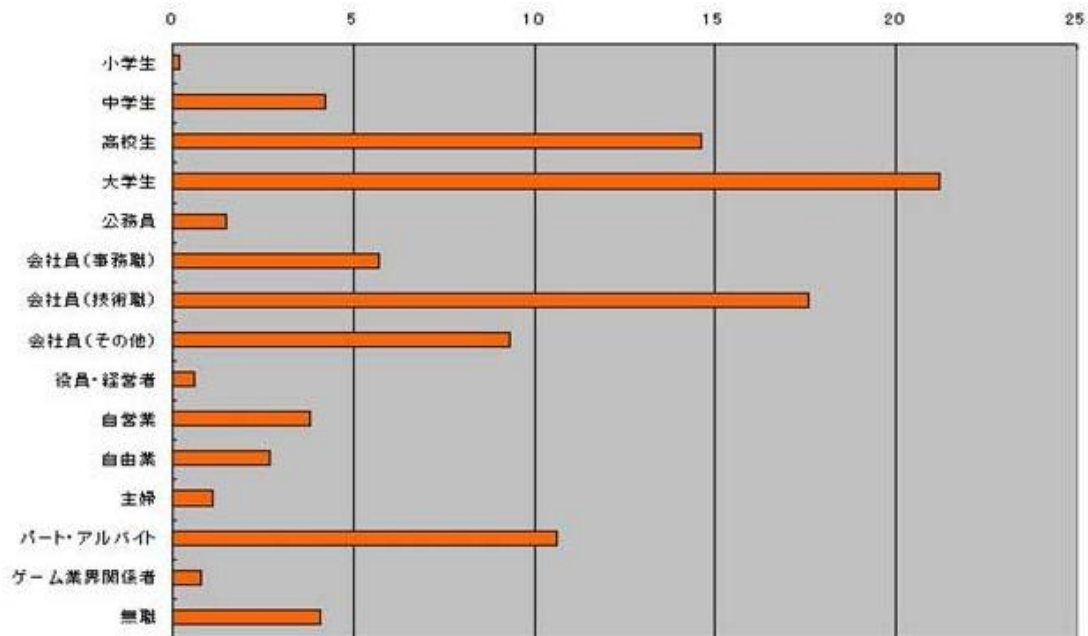
プレイステーション2などでは珍しくないCEROによるタイトル毎の「年齢制限」だが、オンラインゲームにおいては特に年齢制限は設けていない状態である。近年では小学生でも簡単にインターネットを行える環境が整っているため、小中学生がオンラインゲームをプレイしていることはさほど珍しくない。表3.3は「4gamer.net」が調査したオンラインゲームをプレイしている年齢層を表示したものである[21]。表3.3をみるとわかるように、オンラインゲームをプレイしているのは主に20代の大学生や社会人が多いようだが、小学生や中学生もプレイしていることがわかる。

オンラインゲームの中には露出度の高い装備品や、モンスターを斬りつける行為、またそれによつての出血の表現など、CEROの規制では既に年齢規制がされなければならない表現が多数含まれている。こういった現状があるにも関わらず、あまり対応が成されていない状況である。

「キャラクターデザイン・絵柄」による分類

イラストレーターやキャラクターデザインがゲームをプレイする大きな要因になる人も多く存在するため、これもひとつの分類方法として用いることができる。

表 3.3: オンラインゲームをプレイしている年齢層



3.3.2 ユーザーのオンラインゲームにもとめるものから

本節では、オンラインゲームをプレイする上でユーザーが特に重要としている要素を 4gamer.net が調査した結果から挙げ、その要素から分類として用いることができるカテゴリについて述べていく。

「グラフィック」による分類

ユーザーがオンラインゲームを求める時に重要な要素として挙げるものは「キャラクターグラフィック」「世界観」「動作環境」だった。

まず「キャラクターグラフィック」についてだが、キャラクターが7頭身程度のリアルなキャラクターを用いているのか、また2、3頭身程度の可愛らしいデフォルメされたキャラクターたちを用いるのか「7頭身 or 3頭身」「リアル or デフォルメ」で分類し、選別しているようだ。またそのタイトルが「2D or 3D」であるかも重要な要素としている。

「世界観」による分類

次に「世界観」だが、ゲームの世界観が「現実的」な世界なのか、それとも「ファンタジー」世界なのか、「戦国」時代なのかなど、舞台設定によってその世界観が変わってくる。この世界観もゲームを選ぶ上で重要な要素としてユーザーは考えているようである。

「動作環境」による分類

実際にゲームをプレイ場合、どの程度のスペックで動作可能であるかをユーザーは気にする傾向が見られた。最近では低スペックで動作可能なものが増えてきているが、個人で持つパソコンであってもとても高いスペックを持ったパソコンを持っている人たちがとても増えたので、推奨スペックとしてとても高い水準のものを必要としているオンラインゲームもある。高いクオリティのキャラクターを用いて武器や防具などを装備した時によりリアルで綺麗にという欲求からクオリティの高い作品も増えてきているのだ。「動作環境」を更に細かく分類すると「動作 OS」「プロセッサ」「メモリ」「ビデオカード」が挙げられる。

「手軽さ」による分類

オンラインゲームは長時間拘束されるものと考えているユーザーも多いようだが、最近では手軽にプレイできるものが増えてきている。確かにRPGやACTは時間が掛かるものがまだまだ多いが、それを配慮したシステムなどによって短時間で手軽にプレイできるものも徐々にだが増えてきている。ユーザー側も手軽に遊べるものを求めているデータが多くみられた。また、パズルやテーブルゲームに分類されるジャンルは比較的手軽にプレイできるものとして紹介されている。この「手軽さ」には、「一回のプレイが時間を掛けずに遊べるようになっているもの」そして「難易度が低めに設定され、比較的時間を掛けずに遊べるようになっているもの」の二通りがある。そのふたつのいずれかに当てはまっていたり、両

方が当てはまる場合に「手軽」と分類できる。このように、「あまり時間を掛けずに遊べるゲーム」であるかどうかはユーザーにはそのオンラインゲームをプレイするかどうかの大きな要因となっているようだ。

「重視傾向」による分類

オンラインゲームをプレイする際に「戦闘を重視」したものや「チャットを重視」したゲーム、「一人プレイも可」のゲームなど、ユーザーにとって重要な要素は変わってくる。「RPG」系のゲームで戦闘が中心に冒険が進んでいく「戦闘重視」のオンラインゲームがプレイしたいユーザーもいれば、「TBL」系のゲームを友だちや他プレイヤーと「チャット重視」で盛り上がりながらプレイしたいユーザーもいるだろう。時間が無いので一人で遊びたい場合は「シングルプレイ」に向いているゲームをプレイしたくなるであろう。この様に様々な重視傾向が考えられるが、考えられる重視傾向を以下にまとめてみた。

- 「戦闘重視」: 戦闘をメインに楽しむことができるゲーム
- 「チャット重視」: チャットによる他者とのコミュニケーションを重視したゲーム
- 「一人プレイ重視」: シングルプレイでも楽しめるゲーム

ユーザーによって何を重点においてプレイしたいのかでプレイしたいゲームが変わってくるので、それぞれのオンラインゲームが何に重点が置かれているか知ることができればユーザーにとってとても有意義である。

3.3.3 マイナスの要因としているものから

ユーザーがオンラインゲームにおいてマイナスの要因と考えているものがある。プラスの情報だけではなく、ユーザーがマイナスの要因と考えている情報を分類し、掲載することも大切である。

「支払方法」による分類

アンケート調査されたデータでは、支払方法の不満が挙がっているため、どのような方法で支払いができるのか「支払方法」も分類する必要があるだろう。

3.3.4 現在のオンライン分類法から

現在のオンラインゲームの分類分けとして「ジャンル」「タイトル」「課金方式」「サービス状況」があったが、この分類法からはまずオフラインゲームと同様に「ジャンル」によってまず区分することが重要である。ジャンルはそのタイトルのゲーム性をより明確にするもので、まずそれによってユーザーはゲームを分類し、自分のプレイしたいゲームを探すのである。

「課金方式」による分類

次に「課金方式」だが、これはとても重要な情報である。ユーザー調査によれば、ユーザーがオンラインゲームを始める上で気にする要因として「課金方式や料金形態」について特に気にしている傾向が見られる。課金方式を以下にまとめてみた。

- ソフト無料 + サービス無料
- ソフト販売 + サービス無料
- ソフト販売 + サービス定額課金
- ソフト販売 + サービスアイテム課金
- ソフト販売 + サービスその他課金
- ソフト無料 + サービス定額課金
- ソフト無料 + サービスアイテム課金

- ソフト無料+サービスその他課金

現在では「ソフト販売+サービスアイテム課金」の組み合わせのオンラインゲームは無いようである。

「サービス状況」による分類

「サービス状況」についても重要で、現在正式にサービスを開始しているのか、テスト試運転中なのかどうかなど、これも料金に関わってくる問題なので、とても重要である。サービス状況としては「開発中」「クローズ テスト中」「オープン テスト中」「正式サービス中」「テスト中」がある。また、既にサービスが開始されているものや正式サービスが決まっているものに限って「開始年月」も設けられる。

3.4 分類方法定義

オフラインゲーと映画、また現在のオンラインゲームの分類方法を調査してきたが、上記から分類として以下のような要素が挙がった。

- 「提供会社」… 提供している会社による分類
- 「産出国」… ゲームを制作した国による分類
- 「ジャンル」… ゲーム性による分類
- 「タイトル」… ゲームタイトルによる分類
- 「サービス状況」… 現財のサービス状況による分類
- 「課金方式」… 「パッケージ料金」と「プレイ料金」による分類
- 「2Dor3D」… ゲーム内が2Dであるか3Dであるかの分類
- 「リアル or デフォルメ」… ゲーム内のキャラクターの表情による分類

- 「(約)7頭身 or (約)3頭身」… ゲーム内のキャラクターの頭身数による分類
- 「世界観」… ゲーム内の世界観による分類
- 「手軽さ」… 提供側が「短時間でも楽しめる」といっている場合の分類
- 「重視傾向」… ゲーム内容が何を重視されたものかによつての分類
- 「支払方法」… 支払方法による分類
- 「料金設定」… 定額制の場合での料金設定による分類
- 「動作OS」… 動作可能OSによる分類
- 「CPU」「メモリ」「用量」… 必須環境による分類
- 「開始年月」… サービスが開始された年月による分類

「手軽さ」については、実際にゲーム提供側が「短時間でもプレイ可能」「お手軽に遊べる」ということを売りにしていた場合のみ「手軽」と判断する。また、「重視傾向」についてだが、RPGを例に分類する場合「ゲーム性重視 = 戦闘重視」のような形になってしまうが、チャット機能を他よりも重視している場合やチャットを楽しむゲームは「チャット重視」、シングルプレーを重視している場合は「シングルプレー重視」と分類する。「世界観」はパズルゲームやテーブルゲームには無いので、RPGのみに分類することにする。「開始年月」に関しては、実際にサービスが開始されているものやサービス開始年月が決定しているものに限って表示する。未定の場合は「未定」と表示する。

第 4 章

実験・考察

4.1 実験

本研究による分類を用いる事によって、これからオンラインゲームをプレイしようと考えているが、オンラインゲームがどのようなものかわからずプレイすることを躊躇っている人や、現在オンラインゲームをプレイしているが現在どのようなオンラインゲームがあるのかわからず、情報を求めている人たちが、本研究によって求めた分類を用いることによって現在のオンラインゲーム紹介サイトや情報サイトより明確に全体像を把握できたかどうかを調査することを目的とする。

4.1.1 実験方法

実際にオンラインゲーム紹介サイトやオンラインゲーム情報サイトで用いられている各オンラインゲームの分類された情報と今回定義した新しい分類の要素を、データベースを模して各々作成し実際に使用してもらった。そして自分の興味を持ったオンラインゲームを一つ挙げてもらった。最後に今回分類として用いた要素に問題点があればその点を述べてもらった。

本実験では現在オンラインゲームをプレイしている 10 人の被験者を募り実験を行った。実験の内容は被験者を 5 人ずつに分け、情報サイトを模して作成した表と新たな分類を加えた表をそれぞれ使用してもらい、自分の気になるオンラインゲー

ムを一つ挙げてもらった。その間にかかった時間と、公式ホームページの URL を選択し確認した回数を数えた。これにより自分の気になるオンラインゲームをどれだけ絞り込んで検索しているか、また時間的にどう差が出てくるのかを調べ、その後被験者にはそれぞれ意見を述べてもらった。

今回分類するオンラインゲームはオンラインゲームデータベースがある「ゼロワンゲーマーズ」[9]で紹介されているオンラインゲームを分類していく。オンラインゲームをデータベースとしてまとめている数少ないサイトのひとつである。

4.1.2 分類要素のデータベース化

表 4.1: 情報・紹介サイトの分類

製作会社	ジャンル	タイトル	課金方式	公式ホームページ
KOEI	RPG	信長の野望Online	月額課金+パッケージ	http://www.gamecity.ne.jp/ro
SEGA	RPG	RFonline	月額課金	http://rfonline.jp/
ガンマニアデジタルエンターテイン	RPG	HolyBeast	アイテム課金	http://www.gamania.co.jp/hbv
ELEVEN-UP	RPG	ベルアイル	月額課金	http://www.sorce.ran.jp
ハイファイブ エンターテイメント	RPG	天道オンライン	アイテム課金	http://ten-do.hi5games.jp/
NHN Japan	RPG	アラド 戦記	アイテム課金	http://arad.hansame.co.jp/we
エキサイト	RPG	アルティメット 学園「乱」	アイテム課金	http://ran.excite.co.jp/
エレクトロニックアーツ	RPG	ウルティマオンライン	月額課金+パッケージ	http://ultimaonline.jp/
エレクトロニックアーツ	RPG	ウルティマオンライン	月額課金+パッケージ	http://ultimaonline.jp/
ガンホーオンラインエンターテイン	RPG	AG	アイテム課金	http://www.a3online.jp/
エムゲームジャパン	RPG	英雄オンライン	アイテム課金	http://hero.mgame.jp/
ガンマニアデジタルエンターテイン	RPG	エターナルカオス	アイテム課金	http://www.gamania.co.jp/oc
sony online Entertainment	RPG	エバークエスト	月額課金+パッケージ	http://www.gamania.co.jp/eq
ガンホーオンラインエンターテイン	RPG	エミル・クロニクル オンライン	月額課金	http://www.econline.jp/
SeedG	RPG	カーディナルサーガ	アイテム課金	http://www.csaga.jp
ゲームポット	RPG	CABAL ONLINE	アイテム課金	http://www.cabal.jp/
NCジャパン	RPG	ギルドウォーズ	月額課金(パッケージ購入)	http://www.guildwars.jp/
SQUARE ENIX	RPG	クロスゲート	月額課金	http://saru.square-enix.co.jp/
ハンビット ユビキタスエンターテイ	RPG	グラナドエスパダ	アイテム課金	http://www.grandoespada.jp/
GMO Games	RPG	コルムオンライン	アイテム課金	http://www.corum.jp/
GMO Games	RPG	コルムオンライン2	未定	http://www.corum.jp/
YNE JAPAN	RPG	シールオンライン	アイテム課金	http://www.sealonline.co.jp/
Game On	RPG	シルクロードオンライン	アイテム課金	http://www.silkonline.jp/
Game On	RPG	新・天上碑	アイテム課金	http://1003b.gameon.co.jp/in
電遊社	RPG	ソーリアンオンライン	アイテム課金	http://www.sorce.ran.jp/home
ロックワークス	RPG	ダークアリーナ	アイテム課金	http://www.darkarena.jp/

表 4.1 が各オンラインゲーム情報サイトとオンラインゲーム紹介サイトで主に紹介されている分類要素毎に分類したものである。表 4.2 が新分類要素が含まれたものである。

表 4.1 では実際のオンラインゲーム情報サイトや紹介サイト同様に分類要素として「発売会社」「ジャンル」「タイトル」「課金方式」の四つだが、表 4.2 では新たな分類として「産出国」「サービス状況」「2Dor3D」「リアル or デフォルメ」「7頭

表 4.2: 新たな分類

製作会社	産出国	ジャンル	タイトル	サービス状	課金方式	2D	リアル	7頭身	世界観	手軽さ	重視
KOEI	日本	RPG	信長の野望Online	正式サービス	月額課金+パ	3D	リアル	7頭身	歴史	普通	戦国
SEGA	日本	RPG	RfOnline	正式サービス	月額課金	3D	リアル	7頭身	SFファンタ	普通	戦国
ガンマニアデジタルエ	日本	RPG	HolyDeast	正式サービス	アイテム課金	3D	デフォルメ	3頭身	ファンタジー	普通	戦国
ELEVEN-UP	日本	RPG	ベルアイル	正式サービス	月額課金	3D	リアル	7頭身	ファンタジー	普通	戦国
ハイファイブ エンタ	海外	RPG	天道オンライン	正式サービス	アイテム課金	3D	リアル	7頭身	歴史	普通	戦国
NHN japan	海外	RPG	アラド戦記	正式サービス	アイテム課金	2D	リアル	7頭身	SF	普通	戦国
エキサイト	海外	RPG	アルティメット学園「乱」	正式サービス	アイテム課金	3D	リアル	7頭身	SF学園	普通	戦国
エレクトロニックア	海外	RPG	ウルティマオンライン	正式サービス	月額課金+パ	3D	リアル	7頭身	ファンタジー	普通	戦国
エレクトロニックア	海外	RPG	ウルティマオンライン	正式サービス	月額課金+パ	2D	リアル	7頭身	ファンタジー	普通	戦国
ガンホーオンライン	海外	RPG	A3	正式サービス	アイテム課金	3D	リアル	7頭身	ファンタジー	普通	戦国
エムゲームジャパン	海外	RPG	英雄オンライン	正式サービス	アイテム課金	3D	リアル	7頭身	ファンタジー	普通	戦国
ガンマニアデジタルエ	海外	RPG	エターナルカオス	正式サービス	アイテム課金	3D	リアル	7頭身	ファンタジー	普通	戦国
sory online Entert	海外	RPG	エバークエスト	正式サービス	月額課金+パ	3D	リアル	7頭身	ファンタジー	普通	戦国
ガンホーオンライン	日本	RPG	エミル・クロニクル オンライン	正式サービス	月額課金	3D	デフォルメ	3頭身	ファンタジー	手軽	チャ
Seed0	日本	RPG	カーディナルサーガ	正式サービス	アイテム課金	3D	リアル	7頭身	ファンタジー	普通	戦国
ゲームポット	海外	RPG	GABAL ONLINE	正式サービス	アイテム課金	3D	リアル	7頭身	ファンタジー	普通	戦国
NCジャパン	海外	RPG	キルドウォーズ	正式サービス	月額課金(パ)	3D	リアル	7頭身	ファンタジー	普通	戦国
SQUARE ENIX	日本	RPG	クロスゲート	正式サービス	月額課金	3D	デフォルメ	3頭身	ファンタジー	普通	戦国
ハンビットエビキタ	海外	RPG	グラナドエスパダ	正式サービス	アイテム課金	3D	リアル	7頭身	ファンタジー	手軽	戦国
GMO Games	海外	RPG	コルムオンライン	正式サービス	アイテム課金	3D	リアル	7頭身	ファンタジー	普通	戦国
GMO Games	海外	RPG	コルムオンライン2	開発中	未定	3D	未定	未定	ファンタジー	普通	戦国
YNE JAPAN	海外	RPG	シールオンライン	正式サービス	アイテム課金	3D	デフォルメ	3頭身	ファンタジー	普通	戦国
Game On	海外	RPG	シルクロードオンライン	正式サービス	アイテム課金	3D	リアル	7頭身	ファンタジー	普通	戦国
Game On	海外	RPG	新・天上碑	正式サービス	アイテム課金	2D	リアル	7頭身	歴史	普通	戦国
電遊社	日本	RPG	ソーリアンオンライン	正式サービス	アイテム課金	3D	リアル	7頭身	ファンタジー	普通	戦国

身 or3 頭身」「世界観」「手軽さ」「重視傾向」「支払方法」「料金設定」「動作 OS」「CPU」「メモリ」「用量」「開始年月」を追加した。

今回は様々な角度からゲームを絞り込むことができるように Microsoft-Excel による「オートフィルタ機能」を用いた。この機能は分類分けされているものをその絞り込んで検索することができる。例えば「産出国」による分類だが、これは「外国産」と「日本産」のふたつの要素が含まれている。

「産出国」の横にある マークをクリックすると「(すべて)」「(トップテン)」「(オプション)」「海外」「日本」のいつつが表示される。現在は「(すべて)」が選択された状態で、「(トップテン)」を押すと上位トップテンが表示される。しかし、数字にのみ有効なのでここで押しても変化は無い。「海外」または「日本」を押すと、それぞれの要素のみ選択され表示される。

表 4.3 は実際に「日本」を選択した図である。選択後は の色が青になる。このように自分の気になる要因を選択していく事によって、より自分にあったタイトルが発見できる。

今回実験対象として取り上げるタイトルは「ゼロワンゲーマーズ」において登録されているオンラインゲームを対象とし、実験で分類する実験対象は Windows

表 4.3: オートフィルタの説明

製作会社	産出国	ジャンル	タイトル	サービス状	課金方式	2C
KOEI	(すべて) (トップテン) (オブション)	RPG	信長の野望Online	正式サービス	月額課金+パ	3D
SEGA		RPG	RForline	正式サービス	月額課金	3D
ガンマニアデ	海外	RPG	HolyBeast	正式サービス	アイテム課金	3D
ELEVEN-UP	日本	RPG	ベルアイル	正式サービス	月額課金	3D
ガンホーオンライン	日本	RPG	エミル・クロニクル・オンラ	正式サービス	月額課金	3D
SeedC	日本	RPG	カーディナルサーガ	正式サービス	アイテム課金	3D
SQUARE ENIX	日本	RPG	クロスゲート	正式サービス	月額課金	3D
電遊社	日本	RPG	ソーサリアンオンライン	正式サービス	アイテム課金	3D
KOEI	日本	RPG	大航海時代Online	正式サービス	月額課金	3D
バンダイナムコゲー	日本	RPG	テイルズオブエターニア	正式サービス	月額課金	2D
SQUARE ENIX	日本	RPG	ファイナルファンタジーX	正式サービス	月額課金+パ	3D
ゲームポット	日本	RPG	ファンタジーアースゼロ	正式サービス	アイテム課金+	3D
ケイブオンラインエン	日本	RPG	女神転生IMAGINE	開発中	未定	3D
コナミ株式会社	日本	SLG	ときめきメモリアルOnline	正式サービス	月額課金+パ	3D
バンダイナムコゲー	日本	SLG	ガンダムネットワークオペ	正式サービス	月額課金+パ	3D
KOEI	日本	ACT	三国無双BB	正式サービス	プレオープン	3D
SQUARE ENIX	日本	ACT	フロントミッションオンライン	正式サービス	月額課金+パ	3D
SeedC	日本	SLG	ギャロップレーサーオンラ	開発中	未定	3D
株式会社タカトミ	日本	SLG	ゾイドオンラインウォーズ	正式サービス	月額課金	3D
株式会社ゾークレ	日本	SLG	競馬伝説Live	正式サービス	無料/パッケージ	3D
SUCCESS	日本	ACT	ネイビーフィールドネオ	正式サービス	月額課金(パッ	2D
ゲームポット	日本	ACT	オンラインカートステア	開発中	アイテム課金	3D
ハドソン	日本	ACT	ボンバーマンオンライン	開発中	無料	3D
SUCCESS	日本	ACT	バトルマリン	開発中	未定	3D
SEGA	日本	PZL	ぶよぶよフィーバー	正式サービス	パッケージ	2D

で提供しているオンラインゲームのみとする。また、既にサービスが終了しているタイトルも紹介していたので、サービスが終了しているタイトルは数に含まなかった。また、MMORPGとして紹介されているタイトルが120タイトル以上あった為、今回は40個を無作為に抽出した。RPG以外のジャンルを合わせて80タイトルを今回対象にした。

4.1.3 各分類の要素

各分類に用いた分類要素だが、これは分類対象により変化する為一口にこれとは言えないが、近年どのような傾向を持ったゲームを知る上で重要になる分類もある。以下が各カテゴリの内容である。以下のデータは実際にオンラインゲームの公式ホームページ上 [22][23][24][25][26][27][28][29] で調べたものである。

- 「提供会社」: 48社
- 「産出国」: 2種類 …「日本」「海外」

- 「ジャンル」: 6種類 …「RPG」「SLG」「ACT (STG)」「PZL」「TBL」「SPT」
- 「タイトル」: 全 80 タイトル
- 「サービス状況」: 2種類 …「正式サービス」「開発中」
- 「課金方式」: 11種類 … 完全無料、パッケージ、パッケージ+月額課金、月額課金 (パッケージ購入者無料)、月額課金 (パッケージ有り)、パッケージ+アイテム課金、月額課金、アイテム課金、一部課金、プレオープン、未定
- 「2Dor3D」: 2種類 …「2D」「3D」
- 「リアル or デフォルメ」: 2種類 …「リアル」「デフォルメ」
- 「七頭身 or 三頭身」: 2種類 …「七頭身」「三頭身」
- 「世界観」: 8種類 …「SF」「ファンタジー」「SF ファンタジー」「歴史」「ネオ・オリエンタル」「学園ファンタジー」「SF 学園」「戦争 FPS」
- 「手軽さ」: 2種類 …「普通」「手軽」
- 「重視傾向」: 3種類 …「戦闘重視」「チャット重視」「シングルプレイ重視」
- 「支払方法」13種類 … Gamania 決算、Gash 決算、NetCash、NEXON クーポン、webmoney、クレジットカード、コンビニ決済、セガキャッシュ、電子マネー、プリペイドカード、マーブルポイント、無料、未定
- 「料金設定」: 20種類
- 「動作 OS」: 6種
- 「CPU」: 27種類
- 「メモリ」6種類
- 「用量」: 22種類

- 「開始年月」: 36 種類
- 「公式ホームページ」: 80 種類

「ジャンル」によっては分類できない要素がある。例えば「PZL」に対して世界観は存在しないので、無記入とした。「サービス状況」が「開発中」であった場合で、詳しい課金形態や動作環境が決まっていない場合「未定」とした。自分の興味のあるゲームが見つかった場合に、実際に公式ホームページへ移動してもらうために、最後に公式ホームページの URL を貼り付けた。また、公式ホームページ上から各カテゴリに対する情報収集を行った。

課金形態については、近年サービスが開始されたものほどパッケージが存在せず、各タイトルの公式ホームページから直接クライアントソフトをダウンロードし、インストールを行う形が多い。そのためソフトの容量があまり大きくない傾向が見られる。またプレイ料金が無料で、アイテム課金や一部課金のものが特に多く、海外産のタイトルに多く見られた。逆に国産のオンラインゲームにおいては、パッケージが存在し、それを購入した上で月額定額料金を支払う形が多い傾向があった。

4.2 実験結果

実験を行った結果、新たにカテゴリを追加した場合のほうが自分の興味を持ったオンラインゲームをより短時間で選ぶことができた。このことから、オンラインゲーム紹介サイトや情報サイトより、本研究で用いた手法のほうがよりオンラインゲームを選別し易くなり、自分の興味を持ったオンラインゲームを発見し易くなったといえる。また、本研究の手法を用いたほうが明確にどのようなオンラインゲームなのかを把握できる情報が多かったので、新たなカテゴリで検索を行った場合のほうがよりそのゲームをプレイしたい気持ちになる要因となったようである。

4.2.1 前手法と本実験による手法の比較

最終的に自分の気になったタイトルを選んでもらったが、情報サイトを模して作成した表では情報量が少ないために気になるタイトルを見つけることができず、とりあえずタイトルと課金方式から選び、公式ホームページの URL をクリックしどのようなゲームなのかを把握していた。その為、自分の気になったタイトルを探す為に公式ホームページから情報を集めなければならず、結果的にそれぞれのタイトルの URL へアクセスし確認していたので平均クリック回数は 22 回ととても多く、更にそこから自分の知りたい情報を探し出さなくてはならず、とても時間がかかった。

本研究で用いたカテゴリを追加し作成した表では、分類の項目数が多かったが、より自分の求めるものを明確にできる情報が組み込まれていたため前者よりも半分以下の時間で自分の気になるタイトルを挙げる事ができた。また、公式ホームページを確認した回数も平均 7 回と前者に比べてとても少ない結果となった。

4.2.2 実験によって得られた回答

以下は実験に協力して下さった被験者の方々からの意見である。

「どのタイトルが人気が高いのかを知りたい」「どのゲームに盛んにユーザーが集まっているのかを知ることができればいいのではないか」「どのゲームが活気付いているのかを知ることができればいいのではないか」「様々なタイトルがあるが、どのタイトルがユーザーにとって人気が高いのか知ることができればその情報を参考にすることができる」という意見があった。

「情報サイトや紹介サイトでは、簡単な説明や料金形態が書かれている程度だったので、情報量が少なく、実際にそのタイトルの公式ホームページに行くと様々な情報を得なければならなかったが、今回様々な角度からの情報を得ることができた」と本研究での手法を支持する声もあった。

「PvP はユーザーにとってとても重要な要素なので、PvP などのプレイヤー同

士の争いが行えるのかの有無による分類もあるとより選別し易くなる」との意見も挙げた。

次に「世界観はもう少し細かく分けるとより分かりやすくなる。また「ジャンル」も同様で、今回「ACT」に「STG」も含ませていたので、より分かりやすく選別する為には更に細かくしたほうがよい」という意見を頂いた。

「2Dor3D」「リアル or デフォルメ」「7頭身 or3頭身」のカテゴリに関しては「ゲーム内のキャラクターがどのようなものかを知る重要な情報となった」という回答を頂いた。

4.3 考察

4.3.1 カテゴリの重要度

様々なカテゴリを用いて実験を行ったが、各カテゴリにはユーザーによって優先度が違ってくる。しかし、ある一定のカテゴリは優先度が高くユーザーにとって興味のあるオンラインゲームタイトルを知る重要な情報となっているようである。

本研究の実験においてはテレビゲーム同様「ジャンル」はもちろん優先されて検索に用いていたが、それ以外の項目では特に「2Dor3D」と「リアル or デフォルメ」と「7頭身 or3頭身」などゲーム内のキャラクターをどのように表現しているのかを優先して検索に用いた。また、ゲーム内キャラクターの表現のほか、装備品やフィールドの雰囲気などを特に重要視している傾向が強く見られた。「ジャンル」はそのゲームのゲーム性を知る情報なので、テレビゲーム同様とても重要なカテゴリとして検索時に用いていた。

逆にユーザーがあまり注目しなかったカテゴリは「動作OS」や「CPU」「メモリ」などのゲームの動作環境であった。今回調査を行った対象者は全てオンラインゲームをプレイしたことがある人や実際に現在プレイしている人たちであったため、パソコンのスペックが高い傾向があったことと、ゲーム内のキャラクターやフィールド画面を見る事によってどの程度のスペックが要求されるかを大体把

握できるということである。また、現在3Dのオンラインゲームが増えてきているが、プレイ環境の平均が存在しどの程度あれば近年のオンラインゲームがプレイ可能かを把握しているので特に確認する必要が無いということである。

また、「手軽さ」に関しては、今回調査対象が学生が多かった為あまり用いられていなかったが、被験者の一人は毎日が多忙であり、手軽なものを優先して選択していた。調査対象者が更に幅が広がり、空いた時間で多少プレイしたいユーザーたちが増えた場合、このカテゴリはとても重要な情報になると考えられる。

4.3.2 各カテゴリについての個別意見

分類として挙げた「容量」だったが、実際にインストールソフトがどの程度の重さなのかというところをユーザーはあまり気にしないようだった。また、「動作OS」や「CPU」「メモリ」に関しては気にする様で自分のパソコンのスペックと比較を行っていた。

「世界観」に関してはもっと細かく分けたほうがよいという意見だった。「歴史」という分類にも「戦国時代」だったり「第二次世界大戦」だったりその時代の特色や国の違いにより世界観はがらりと変わってくるからである。

「開始年月」については、どのゲームがどの程度の時期から始められているのかを知ることができ、そこからどのタイトルがよりユーザーが多そうか、またそのタイトルの人気と比較してまだまだサービスを続けていけるかなどを考えることに役立った。

「発売会社」による分類では、気になるタイトルとそれを提供している会社と一緒に調べる為に主に用いられていた。これによりユーザーのオンラインゲームを選択する幅が増えたといえる。

「課金方式」によって自分が上限でいくらまでお金を使用するかを考えながら調べたり、無料にこだわって検索をしていた者もいた。アイテム課金の場合その金額を表示しなかったが、平均どの程度なのかも表示できればよりわかりやすくなる。

「産出国」による分類は、実際にどのオンラインゲームが日本で生産されているのかを把握している人はとても少なかった。これにより明確に日本が生産したオンラインゲームを知ることができ、どのようなタイトルが提供されているのかを知ることができる。今回は「日本」「海外」で分けていたが、「韓国」や「米国」など更に細かく分類していく事によってどのようなゲームが提供されているのか傾向を知ることなどもできる。

「サービス状況」に関しては、実際に自分の気になるタイトルが現在正式サービス中か開発中かを知るためにのみ使用されていた。しかし、これによりそのタイトルがこういった状況下にあるのかを知ることができるので必要性はあるだろう。また、開発中だった場合には「開始年月」で正式サービスが決定している場合には表示されるようになっているので、併用することによってそのタイトルの正式サービスの時期を知ることができると考えられる。

「手軽さ」は、公式ページ内で「手軽である」や「短時間でプレイ可能」など、手軽にプレイできるものを「手軽」にした。今回実験に協力してくれた被験者も時間が無いので短い時間でプレイしたいが、そういったものを探すのは大変だと述べていた。また「重視傾向」によって何に重点を置いてゲームをプレイできるのかわかると、そのタイトルのゲーム性をより詳しく知ることができ、ゲームを選びやすくなったと述べていた。

「支払方法」にはあまり着目されなかった。ほぼ全部のオンラインゲームがこれは電子マネーやキャッシュカードによる支払いで行えてしまうので、特に気にされる分類ではなかった。

4.3.3 追加が望まれるカテゴリ

「どのタイトルが人気が高いのかを知りたい」「どのゲームに盛んにユーザーが集まっているのかを知ることができればいいのではないか」という意見や「どのゲームが活気付いているのかを知ることができればいいのではないか」という意見があった。実際にユーザーがどのゲームにどの程度集まっているのか知ること

は難しい。

この問題に対しての解決案はタイトルの最後に公式ホームページの URL が載っているが、アクセスした回数を計算し、どのタイトルがより多くのユーザーに関心をもたれているのかを知ることができるように「アクセスランキング」のような分類の方法があるとよいと思われる。また、実際に毎年 WebMoney が開催している「WebMoneyAward」[30] による「2005 年最も面白かったオンラインゲーム男女別トップ 5」や「2006 年もっとも遊んでみたいオンラインゲーム男女別トップ 10」などの情報は、実際にオンラインゲームをプレイしているユーザーが主に投票しているので、これから注目しているタイトルや、現在サービス中のタイトルのなかで面白いものとして挙げられるタイトルを知ることができるので、こういった情報を組み込んでいくことも良い方法と思われる。また、近年では様々なジャンルで様々なオンラインゲームが提供され、新しいタイトルが発表される頻度もとても早いので、こういった情報を活用することで人気のある作品はどのようなものか知ることができると考えられる。

通常、オンラインゲーム情報サイトや紹介サイトでは各タイトルを説明するページでは実際のパッケージイラストを使用していることが多い。今回は文字の情報だけでそれを理解させようとしていた。しかし文字だけではどうしても伝わらない部分があるので実際のパッケージイラストやゲーム内の画像も一緒に見せられるようにしたらよかったのではないかと、という意見が挙がった。また、キャラクター画像が重要視されていたが、ゲーム内の「世界観」もゲームを始める上で重要な要素であり、「ファンタジー」の場合なんとなくではあるがファンタジー的な世界観を想像してしまう」という意見があったので実際のゲーム内の風景画像も表示することにより、より明確なイメージを持つことができる。特集などが組み込まれている場合以外では、オンラインゲーム情報サイトや紹介サイトでは背景画像を多数載せている場合はほとんど無い状態であり、背景画像は実際に公式ホームページにアクセスし、スクリーンショットなどで見ることが多いことから、背景画像も多数載せる事によってゲーム内の雰囲気を知ることができ、ゲーム内にはど

のような場所があるのかを知ることができ、ユーザーが世界観を知ることに関与すると考えられる。

ユーザー間の問題として挙げられる「PvP」だが、これの有無による分類も必要である。特定のユーザーに限られるが、「PvP」システムが存在するゲームを敬遠する者たちも存在しているからである。それが原因でゲームをプレイしないユーザーもいるが、逆に「PvP」システムを好むユーザーもいるので重要な要素になっている。

「ジャンル」による分類だが、「ACT」の中に「STG」を入れていたがこれは分類したほうが良いという意見が多かった。「ACT」にも様々なアクションが存在するので、今回はガンアクションの場合「世界観」で「FPS」などの表現を用いた。また、「ACTRPG」のような複数のジャンルを組み込んだゲームも存在するが、より色濃い方をジャンルとして用い、「サブジャンル」という分類を用いて他にどのような要素が組み込まれたゲームなのかを伝えるほうが、ユーザーも選べるタイトルの幅が増えてよいのではないかと考えられる。

「2Dor3D」「リアル or デフォルメ」「7頭身 or 3頭身」に対してゲーム内のキャラクターがどのようなものかを知る重要な情報となったと述べていた。更に「この分類があることによって自分が求めているゲームをより見つけやすくなるだろう」という意見も上がった。今回の情報は文字だけだったがそうではなく、実際のゲーム画像を用いれば更にわかりやすくなる。そしてゲームキャラクターの見た目だけではなく、「キャラクターメイキングの有無」も分かればユーザーは更にゲームを選びやすくなるだろう。キャラクターのインターフェイスを重視するユーザーならば自分好みのキャラクターを作成し冒険を行いたい。しかし、キャラクターメイキングのないオンラインゲームも存在しているので、キャラクターメイキングの有無は重要なカテゴリといえる。

オンラインゲームで重要になるキャラクターの能力値の上昇だが、「レベル制」と「スキル制」が存在し、レベルが上昇すると適当に能力値が上昇するタイプのもので、自分で能力値を振り分けられるものがある。これはユーザーの好みによ

て好き嫌いが分かれてくるので、これもユーザーにとって重要なカテゴリになってくる。

オンラインゲームには様々な楽しみがあり、冒険や他者とのコミュニケーションの他にもオマケ的な要素を楽しむこともユーザーのひとつの楽しみになる。それは「ペット育成の有無」であったり「自室・家所持」など、本筋とは異なるサブ要素である。どのようなサブ要素があるのか知ることによって、ユーザーはゲーム世界を想像し、そのゲームを更に盛り上げる要素として認識し、興味を持つ可能性もある。また、他のタイトルとは少し違ったサブ要素のあるオンラインゲームをプレイしたいユーザーにとってもとても重宝するカテゴリになるであろう。

新たな分類による表では、情報サイトの情報をもとに作成された表と比べると公式ホームページへの移動回数が少ないことから、新たな分類が情報量が増し、どのゲームがどのようなものなのかを把握することに役立ち、既存の情報サイトや紹介サイトよりも自分に合ったオンラインゲームを見つけることができたといえる。

表に関してだが、全体的に見難い印象があるようであった。今回は考えられる分類を列挙する形になったが、この中からよりユーザーが何の情報を欲しているのか、最初に何の情報を気にするのかなどを調査し、注目している要素を「分類」し、より簡単に短時間でそのオンラインゲームが把握できるものができていけば実際にデータベースを作成する時に更に有用性のあるものになる。

第 5 章

おわりに

本研究では、どのような要素が分類として用いることが出来るのかを「テレビゲームによる分類」「映画による分類」からどのような要素がカテゴリとして用いられているのかを調査し、そこからオンラインゲームに適用できるカテゴリを発見していった。また「現在のオンラインゲームの分類」を調査し、それらをまとめどのようなものがカテゴリとして用いることができるのか調査を行った。

そして、調査の結果得られたカテゴリがこれからオンラインゲームをプレイしようと考えている人や、オンラインゲームに興味を持っているがオンラインゲームがどのようなものかわからず、オンラインゲームをプレイすることを躊躇している人や、オンラインゲームをプレイしているが次にどのようなゲームをプレイしようか考えている人が、どのオンラインゲームがどういったものなのかをより明確にわかるような全体像を把握できる指標となりうる分類であったのか実験を行った。結果は本研究の手法を用いた場合のほうが自分の興味を持ったタイトルを見つける時間が大幅に短縮され、自分の得たい情報を得る為に公式ホームページに移動した回数も大幅に減った。実験結果からユーザーは、新たなカテゴリを追加した事によってオンラインゲームの全体像をより深く把握することができるようになったといえる。

しかし、テレビゲームにおける分類や映画における分類方法を調査してきたが、新しい作品が増えればそれだけ新しいジャンルやシステムなど、新しい分

類要素も誕生するだろう。時代によって提供側がユーザーにとってプラスの要因とした考えるシステムやコンセプト、またはその他の様々な要素が現在の重視される分類と当てはまらないだろう。ユーザーが重視・着目する要素は時代によって変更され、新しく追加されるからである。

謝辞

本論文を締めくくるにあたり、ご指導いただきました担当教員の渡辺大地講師および山路和紀講師をはじめ、助言を下されたすべての皆様に心より感謝致します。

参考文献

- [1] GungHo Online Entertainment, ラグナロクオンライン,
<http://www.ragnarokonline.jp/>.
- [2] NC ジャパン, 「Lineage」,
<http://www.lineage.com/>.
- [3] SQUARE ENIX Play Online, 「FINAL FANTASY11」,
<http://www.playonline.com/ff11/index.shtml>.
- [4] KOEI 信長の野望 OnlineOfficialSite,<http://www.gamecity.ne.jp/nol/>,
- [5] 株式会社エンターブレイン, 「週刊ファミ通」,
<http://www.enterbrain.co.jp/>.
- [6] 株式会社メディアワークス, 「電撃 PlayStation」,
<http://www.mediaworks.co.jp/magazine/game/ps1.php>.
- [7] オンラインゲーム情報サイト, 「ネットゲームナビ」,<http://www.initial-g.com/>.
- [8] gamingTV,<http://www.gamingtv.jp/>.
- [9] ゼロワンゲーマーズ,<http://www.r01.jp/game/>.
- [10] 無料オンラインゲーム情報局,<http://freegamer.blog38.fc2.com/>.

- [11] amazon.com company, 「IMDb」, <http://www.imdb.com/>.
- [12] BlizzaedEntertainment, 「Diablo」,
<http://www.blizzard.com/diablo/>.
- [13] エレクトロニック・アーツ株式会社, 「ultimaonline」, <http://ultimaonline.jp/dist/>.
- [14] NC ジャパン, 「GUILD WARS」,
<http://www.guildwars.jp/>.
- [15] ChrisCrawford 著, オーム社開発局編集, 安村通晃翻訳,
「クロフォードのインタラクティブデザイン論」, 2004.
- [16] アミューズメント通信社, 「アーケードTVゲームリスト」, 赤木真澄著, 2006.
- [17] 特定非営利活動法人コンピュータエンターテインメントレーディング機構,
<http://www.cero.gr.jp/index.html>.
- [18] EntertainmentSoftwareRatingBoard (ESRB) , <http://www.esrb.org/index-js.jsp>.
- [19] 首都圏情報ベンチャーフォーラム, 「オンラインゲーム研究会」分科会,
オンラインゲーム市場統計調査報告書 2005～2004年の国内のオンラインゲーム市場～,
<http://www.onlinegameforum.org/release20050405.pdf>.
- [20] 首都圏情報ベンチャーフォーラム, 「オンラインゲーム研究会」分科会,
オンラインゲーム市場統計調査報告書 2006～2005年の国内のオンラインゲーム市場～,
<http://www.onlinegameforum.org/gaiyou2006.pdf>.

- [21] インゲーム & PC ゲーム情報サイト, 「4Gamer.net」,
<http://www.4gamer.net/news.php?url=/specials/questionnaire/2004Q4.shtml>.
- [22] SEGA, 「RFonline」,<http://rfoonline.jp/>.
- [23] BROCCOLI,GungHo Online Entertainment,HEADLOCK,
「エミル・クロニクル・オンライン」,<http://www.econline.jp/>.
- [24] amepot, 「ファンタジーアースゼロ」,<http://www.fezero.jp/>.
- [25] 株式会社 CAVE, 「女神転生 IMAGINE」,<http://www.megatenonline.com/>.
- [26] ドリームエンタテインメント, 「ラストカオス」,<http://www.last-chaos.jp/>.
- [27] 株式会社ガーラ, 「ラペルズ」,<http://www.gpotato.jp/>.
- [28] NC ジャパン, 「リネージュ2」,<http://www.lineage2.jp/>.
- [29] バンダイネットワークス, 「ガンダムネットワークオペレーション2」,
<http://www.gno2.ne.jp/>.
- [30] WebMoneyCorporation, 「WebMoneyAward2006」,
<http://www.webmoney.jp/award/index.html>.