

国内オンラインゲームの動向

澤 紫臣 ●アマツ株式会社 取締役 チーフクリエイティブオフィサー

「ポケモンGO」やVR体験など多くの話題でにぎわう国内ゲーム市場。しかし同時に、プレイマナーやアイテムの換金行為などで違法性が取り沙汰される事案も増加。今後は成長産業としての矜持が問われる。

2016年の国内オンラインゲーム市場は、世界的なヒットタイトル「Pokémon GO」（以下「ポケモンGO」）に牽引されることで消費者の裾野が一層広がり、また著名なコンシューマーゲームIPがスマートフォン分野へと手を広げた形となる「スーパーマリオラン」も注目を浴びるなど、話題に事欠かない状況が続いた。今後もさらなる成長が期待できるだろう。

こうしたゲームタイトル個々の華々しい展開もある一方で、「社会や法律とゲーム」について、さまざまな観点から考えさせられる1年であったとも言える。

市場の拡大に伴って発生するインシデントは、関連法規やオンラインゲーム業界全体の課題への関心に繋がっており、メディアでの取り上げられ方や対応のスピード感も変わってきている。

■「ポケモンGO」のヒットがもたらしたもの

2016年7月22日、スマートフォン用の位置情報ゲーム「ポケモンGO」（ポケモン／ナイアンティック）がリリースされた。すでに7月6日に海外の一部地域で先行配信されており、その遊び方やファンの熱狂が報道されていたこともあって、期待をもって受け入れられたと言えるだろう。

「ポケモンGO」は、実際の地図情報をもとにゲームフィールドが描かれ、そこに出現するポケモンに対し、モンスターボールというアイテムを使って捕獲していくゲームである。スマートフォンが内蔵するGPSやジャイロセンサーが活用されており、プレイヤーの位置が地図上にプロットされ、移動すれば画面の中のキャラクターもその方向へと動くようになっている。

地図データだけでなく、ポケモンの出現ポイントや「ポケストップ」や「ジム」と呼ばれるゲーム内の拠点の位置や状態が、オンラインによって全プレイヤーに共有されている。アプリの公開当初から、「ジム」のチャンピオンに挑戦をすることでその座を奪うという要素があり、今後は、より一層オンラインゲームらしい対戦要素や、他のプレイヤーと協力して何かを成し遂げるといった要素などが追加されていくのではないかと予想される。

手元のスマートフォンで世界規模の話題性がある位置情報ゲームを手軽にプレイできることや、操作に熟達を必要としないハードルの低さもあって、現実世界への波及効果も大きかった。ポケモンの言うならば「こうかはばつぐんだ！」といったところだろう。

たとえば、身近なところではスマートフォンの

電池切れを補うためのモバイル用途の充電機が家電量販店で拡販されたり、付近のポケストップを記した略図を店頭に掲げている店舗があったり、スマホ歩きをしている人の画面を見るとそれらしきマップが表示されているなども、その一端といえよう。

しかしながら、誰もが気軽にそこかしこでプレイしているという状態には問題もある。「ポケモンGO」の運営規模は、ナイアンティックが以前から運営している「Ingress」を超えているうえ、広まりが速かったこともあって、プレイヤーや作法といったものが徐々にプレイヤーへ浸透するのを待つことなく課題が噴出したといえる。

ニュースでは、珍しいポケモンが出現する場所にプレイヤーが集まる現象が発生し、「ポケモンGO」リリースからほどなくして世田谷公園や不忍池に多数のプレイヤーが詰めかけたことや、8月には東京・お台場にて多数のプレイヤーが公道に広がってプレイをするなどして、警察が出動するといった内容が報じられた。それだけの人が集まった背景には、非公認の情報アプリを使用してポケモン出現の情報共有をしていたことがあるのではないとも言われている。

また、交通事故のニュースでは、運転者が「ポケモンGO」をプレイしていたとされるケースが相次ぎ、テレビでの事故報道ではゲームタイトルが画面テロップに書かれるようになり、よそ見運転の原因の代表格という印象が強くなった。これについて、アプリ側では、自動車運転中のゲームプレイへの注意喚起だけでなく、スマートフォン端末内蔵のセンサーを活かし、時速40キロを超えるスピードが検知されるとプレイが中断される仕組みを導入するなど、オンラインゲーム的なアップデート対応もとられた。

そのほか、ポケストップに指定された名所史跡が、立入禁止の場所に人が入ることを懸念して、

ポケストップの設定を解除するよう運営社に陳情するというケースがあったかと思えば、従来自殺の名所と呼ばれていた場所にポケモンを探す人が日夜訪れるようになり、痛ましい事件が減ったというケースもあった。

こういった出来事の1つひとつが、スマホユーザーの関心事として、大手のメディアだけでなくSNS上でも共有されていき、一大ブームはリリースから半年経過した今でも続いている。

AR（拡張現実）ゲームが、マナーやルール等ゲーム内の出来事にとどまらず、実際の法に抵触しかねないという点で、「ポケモンGO」が投げかけた波紋は非常に大きいと言える。これはプレイヤー側の問題からクローズアップされたと言えるが、ゲーム提供側としても、遵法意識を再確認させられる出来事があった。「資金決済に関する法律」いわゆる「資金決済法」に関する問題である。

■資金決済法とオンラインゲームサービス

「Pokémon GO」は基本的に無料でプレイすることができるが、プレイヤー向けにいくらかの拡張機能が提供されており、それを利用するために「ポケコイン」の購入が必要となる。このポケコインが「前払式支払手段」にあたるということで、8月25日、金融庁がナイアンティックに対して聴取をしたという報道があった。

オンラインゲーム全般において支払い方法としてポピュラーなのは、「コイン」や「魔法石」などゲームによってさまざまな呼び名の「有料ポイント」をある程度まとまった数量購入し、ゲーム内で必要に応じて消費して活用するというものだ。ゲーム内アイテムなどを都度現金やクレジットカード払いで決済する必要がなく、利便性が高い。この有料ポイントとアイテムを交換したり、ゲーム内の機能を使用したりするというのが一般

的な利用方法だ。これらは自家発行型の「前払式支払手段」と定義される。

オンラインゲーム事業者において、全プレイヤーが購入した前払式支払手段のうちの未使用残高が1000万円を超えている場合、その事業者は地域の財務局への届け出および登録をし、残高の50%について、金銭による供託の手続きを行うか、あるいは金融機関との間で発行保証金保全契約を締結するなどして、これらを保全する必要がある。前述のニュースは、この残高の基準日が3月末と9月末の年2回というところから、その前にナイアンティックに対して、状況を確認するために動いたと読み解けるであろう。

資金決済法について、この「Pokémon GO」の事例は大変にわかりやすい。「ポケコインが前払式支払手段にあたる」という点に関しては、アプリ内での購入の仕方や使用方法などを鑑みても誰からも異議の出ないクリアなものと思われる。

だが、ゲーム内のアイテムや機能は必ずしもシンプルなものとは限らず、プレイヤーが支払ったことに対する役務がどのような形で提供されるのかについて、新しい分野だけに都度の解釈や判断がされるケースも出てきた。

■どこまでが「前払式支払手段」でどこまでが「アイテム」なのか

前述のポケコインが話題となる数か月前、2016年4月6日に「LINEゲーム」等を運営するLINE株式会社へ関東財務局が立ち入り調査をしたという報道があった。こちらは明らかに「資金決済法違反の疑い」とされていたが、話題の焦点となっていたのは前述の「有料ポイント」ではなく、さらにそれを消費して取得できる「宝箱の鍵」アイテムであった。この件については続報が明確に出ていないが、おそらく何らかの算定をして前述の供託金を「宝箱の鍵」アイテムの分も保全するこ

とで決着したのではないかと考えられる。

オンラインゲームのシステムは機能が複雑なだけでなく、ポイントやアイテムの管理方法やコンピュータプログラムによる実装方法も、開発者によってまったく異なる。資金決済法への対応として、たとえば有料のデータと無料のデータを明確に分けて計数しておくだけでなく、アップデートやゲーム要素の追加のたびに、意図せず資金決済法上の前払式支払手段になりうるような内容が実装されてしまうようなことを避ける、などが必要と考えられるが、開発者は楽しいゲームを開発すること以上に、法律への理解をもってこれらを設計していかなければならない。

そういったことを含め、形のない「アイテム」という存在を購入したり蓄積したり、あるいは使用したりすることで、ゲーム内で効果が発揮されるだけでなく、他のプレイヤーにも効果が及んだり、アイテムを受け渡したりできるという場合、それらが単なるゲーム上のデータであっても、従来の法律に照らしたときにどのような解釈をすべきかという点では、まだまだ議論が続きそうだ。

「有料ポイント」とどまらず、その先の「アイテム」にまで資金決済法が及んだLINEの事例は、オンラインゲームビジネスのあり方に波紋を投げかけたと言えるだろう。

これらの報道のさなか、2016年5月25日、改正資金決済法が成立し、2017年から施行されることとなった。改正によりビットコインをはじめとした「仮想通貨」も資金決済法の規制対象となる。これまで取り上げてきたゲーム用の「有料ポイント」は「前払式証票」だが、ビットコインは「仮想通貨」として明確に定義される。仮想通貨は不特定多数の間で売買することができる、電子的に移動可能な「財産的価値」となったのである。

電子の世界で「形のないお金のようなもの」が多種登場している現在、ゲームなどでアプリ内課

金を手軽に行うようになって、それで取得できるものが一体どういう属性のものなのかについては、消費者として注意していくべきだろう。

■ RMTと賭博の交差点

オンラインゲームのアイテム課金、そして資金決済法により、ゲーム内のデータがお金と密接な関係を持っていくなか、ゲームの利用者同士でやり取りされる金銭についても、2016年は問題がくすぶり続けた。

RMTという用語がある。これは「Real Money Trade(リアルマネートレード)」の略であり、ゲーム内のアイテムやキャラクターあるいはプレイするためのアカウントを現実の通貨で売買することである。たとえば、MMORPG(多人数接続型オンラインロールプレイングゲーム)において、長時間かけなければ入手困難なレアアイテムがあった場合、それを入手したプレイヤーAが、アイテム入手に時間をかけたくないプレイヤーBの操るキャラクターへ、ゲーム内の受け渡し機能でアイテムを譲渡し、その対価としてプレイヤーBから現金を振込等で受け取る、などが考えられる。

ゲーム人口が多く、レアアイテム需要が高いゲームには、RMTによる換金を目的として組織的に長時間プレイをする「ゴールドファーマー」と呼ばれるプレイヤーたちも存在する。専用の掲示板や、やり取りを仲介する業者もいる。ゲームに興味のない人からすると、そんな草の根商売が儲かるのだろうかと思えるかもしれないが、これは、オンラインゲームが日本でポピュラーになって15年あまり、オンラインゲーム事業者を悩ませてきた問題でもある。

ゲーム企業が運用しているデータに、ゲームの外で価格をつけて売買されると、ゲーム企業の意図とは無関係に、ゲーム自体が賭博性を帯びるのではないかという議論を呼び起こしてしまう。月

額料金かアイテム課金かは置いておくが、利用料金をゲーム企業に支払ってプレイした結果、ゲーム内で確率によってレアアイテムを手にしたとする。それをゲームの外で、利用料より遥かに大きな額で売却できるなら、確かに射幸心はあおられるだろう。

内閣府に設置されている消費者委員会の「第233回 消費者委員会本会議(2016年9月20日)」において、「スマホゲームに関する消費者問題についての意見～注視すべき観点(案)～」が出された。この中で、スマートフォンゲームの特徴や利用状況の統計、電子くじと表現されるいわゆるガチャへの言及のほか、「スマホゲームの電子くじと賭博罪との関係」という項の一節に、次のように述べられている。

「実際に電子くじが賭博罪に該当するか否かについては、上記「財産上の利益」該当性に加え、「一時の娯楽に供する物」該当性等も含め、事案ごとに判断されるものである。電子くじで得られたアイテム等を換金するシステムを事業者が提供しているような場合や利用者が換金を目的としてゲームを利用する場合は、「財産上の利益」に該当する可能性があり、ひいては賭博罪に該当する可能性が高くなると考えられる。」

事案ごとに判断されるものということ、これをもってすべてのオンラインゲームやスマートフォンゲームがすなわち賭博であると定義されたわけではないが、前述したRMT業者の振る舞いによっては、オンラインゲーム事業者の悩みにとどまらない問題となる。具体的な事例としては、2016年1月にRMTのやり取りを行えるスマートフォン用アプリを公開した企業が、そもそもゲームの運営も行っている企業だったため、その点を指摘されて公開後すぐにサービスを閉じるといったことがあった。これなどは「アイテム等を換金するシステムを事業者が提供しているような場合」

に合致すると言えるだろう。

そのほか、2016年夏ごろには、有名フリマアプリ内で、「ポケモンGO」をはじめとしたゲームのアカウントが売買されるといった事案があった。これについては現在も続いており、RMT事業者と違って出品者も購入者も一個人であるうえに、フリマアプリ業者は取引の場を提供している立場から、おそらくこういった取引を今後も抑制することはないと考えられる。

RMTはそれ自体に違法性はないが、オンラインゲーム企業が運用しているデータにゲームの外で価格をつけて売買や換金を行っている業者や、容易にアカウント売買が掲載されるフリマアプリ業者、およびネットオークション業者との調整は、引き続き必要になっていくことだろう。

■オンラインゲームに蔓延するチートと犯罪

2016年10月12日、「私電磁的記録不正作出・同供用」の容疑で4名が、「同ほう助」の容疑で1名が書類送検（検察送致）されたというニュースがあった。この舞台となったのはオンラインゲーム「ドラクエX」で、実際の事件は2015年の11月に発生したという。書類送検まで足掛け1年ということから、綿密な捜査や事実関係の確認が行われてきたことがうかがえる。

先ほどRMTについて述べた際にもレアアイテムについて触れたが、この事件の容疑者たちは、ゲームデータを改ざんして、ゲーム内でアイテムを創り出す機能を使用したときに、本来は確率によって入手が容易ではない「レアアイテム」を入手しやすくした、と報道されていた。

さらに11月10日には、スマートフォンゲーム「パズル&ドラゴンズ」で不正操作をするためのソフトを販売していた業者が「組織犯罪処罰法違反（偽計業務妨害）」で逮捕された。その前の6月

には、このソフトを使っていた4人が偽計業務妨害容疑で書類送検されている。こういったチート行為が、単にゲーム内の「ずる」や「いんちき」ではなく、犯罪としてクローズアップされるのも、ゲームが法律と密接に関わっていることの証左といえよう。

■業界団体および、消費者の動き

ここまで述べてきた数々のインシデントが、プレイ上の問題ではなく社会問題として認識されるにつれ、事業者側はどのような対応をしているのであろうか。

2016年に入り、JOGA（日本オンラインゲーム協会）、CESA（コンピュータエンタテインメント協会）、MCF（モバイル・コンテンツ・フォーラム）が消費者保護に向けての活動を活発にしている。

たとえば、CESAは4月に「オンラインゲーム運営ガイドライン」を改訂し、加えて「ネットワークゲームにおけるランダム型アイテム提供方式運営ガイドライン」を制定している。後者のガイドラインでは「【全ガチャアイテム提供割合表示】：提供されるすべてのガチャアイテムの提供割合が分かる表示」が求められ、かつ「サービス提供会社は、賛同表明から1年以内に、サービス提供会社が提供するネットワークゲームにおいて、遵守を開始するものとする」と定められており、CESAに加盟している各社の動向が注目されている。

これらガイドラインのベースとなったと思われるJOGAにおいては、「JOGA安心安全ガイドライン窓口」を設置して、幅広く消費者からの情報を集めるとともに、MCFとも共催して「ガイドライン解説セミナー」を行うなどしている。

■スマートフォンプラットフォームの硬直化

ゲーム事業者や関連団体がこういった動きを進めているなか、硬直化しているのではないかと指摘されているのがスマートフォンのプラットフォームだ。国内ではiPhoneに代表されるアップルのiOSと、グーグルのAndroidOSが主なプラットフォームである。

それぞれスマートフォンアプリを提供している「AppStore」「GooglePlay」において、何が指摘されているかという点、たとえば、決済手段をアプリ提供者が自由に決められなかったり、価格についてもプラットフォームが用意した価格表から選択する方式であったりといった従来からの「不文律」そのものである。前述の資金決済法にも関連しているが、AppStoreで提供するアプリ内では「有効期限をもった有料ポイント」を実装することができない。そういったものを実装しようと試みると、アップルからリジェクト（除外）される。また、消費者が端末をOSをまたいで「機種変更」することは一般的に起こりうるが、iOS版、AndroidOS版の両方で一意のサービスを提供していたとしても、共通の有料ポイントを持つこともリジェクトの対象となってしまう。

iOSやAndroidOSを搭載したスマートフォンが国内で爆発的に広まるようになって数年経過しているが、プラットフォームとアプリ提供者の間で慣例として行われてきたことが、結果として消費者の利便性を損ねており、拡大してきた市場の実情に合わなくなってきたというのが本当のところだろう。

プラットフォームによる寡占的な商慣習や、通常のEコマースなどと比べて「店子」であるアプリ企業がサービス品質を上げにくい決済システムであることは事実である。ここに今後メスが入れれば、汎用のプラットフォームとしてさらに一歩

先の未来を切り拓くことができるのではないだろうか。

■セカンダリ事業は最終狩場か

スマートフォンプラットフォーム上でサービスを行うアプリ提供者の状況も大きく変わってきている。2016年10月13日、マイネットがクルーズからゲーム事業を取得することを発表した。まずクルーズが16タイトルの事業を子会社化し、それをマイネットの子会社を買収するというスキームでM&Aが行われた。その価額は37~45億円（発表当時）で、300人余の従業員も大移動ということになり、スマホゲーム業界の再編を象徴する出来事となった。

IT業界においてゲーム専門ではない企業が「ここ数年の儲け話」としてゲーム事業を行ってきた結果として、時期とともに手放す例は今後いくつも出てくると思われる。とはいえ、クルーズはフィーチャーフォン時代から月額制の課金モデルで精力的にゲームをリリースしてきた企業である。ゲーム事業を受け取ったマイネットは「リビルド」と称するゲーム運営の再生事業をもって、2015年の上場以来、ゲーム業界で存在感を放っており、十年単位でゲームを手がけてきたIT企業も、ゲーム事業の大部分をより運営に特化した企業へ譲渡していくというところに、時代の流れがある。

■VR体験はオンラインゲームらしさを獲得できるか

2015年は、VRコンテンツの開発やファンドの組成などが話題となったが、それが実を結びつつある、あるいは実の育ち具合をうかがうことができたのが、2016年である。一般向けVRコンテンツとして市場に先鞭をつけた「PSVR」のローンチにおけるタイトル群を見ると、スタンドアロー

ン型の技術デモンストレーションの傾向が強く、インターネットサービスやスマホゲームの文脈を持ったゲームの登場は、しばらく先になりそうである。

スマホゲームはその1つ前のブームとしてフィーチャーフォンのSNSの流れをくんでおり、LINEやFacebookという例を挙げるまでもなく、感動の共有や、他の人に勧めてプレイさせるというステップが簡単であった。

かたや、VRコンテンツは-google型デバイスに象徴されるように没入度が高い反面、その体験ごと誰かと共有しようとすると言葉やプレイ動画に頼らざるを得ない。昨今テレビゲームを消費者が選択する指標となっている「ゲーム実況動画」においてさえ、配信されている動画で味わえるのは、体験とは切り離されてしまったグラフィックと、せいぜい操作者の滑稽な動き、ということになってしまっている。

逆説的に考えると、2016年の挑戦的なタイトル群からさらに躍進し、体験の共有や共感がスムーズにできるようになれば、爆発的に広まる可

能性は十分にあるのではないだろうか。

■社会と密接に関わる存在としてのオンラインゲーム

2016年の国内オンラインゲーム市場は、これまで例を挙げてきたように、法的にも事件的にも複雑に絡み合った様相を呈してきた。スマートフォンという極めてパーソナルな端末を得て、ゲームはより属人的でセンセーショナルな「体験創出機」としてのポジションを強くしている。だからこそ、スマホ上で電子的なエンターテインメントや、オンラインコミュニケーションをサービスとして提供するオンラインゲームは、コンテンツとしての成熟だけでなく、社会的な成熟も求められていると言えるだろう。

数々の課題を解決していくなかで、成長産業としての矜持と、社会に適合しつつ消費者に望まれるサービスイメージを獲得できるかということが、オンラインゲーム産業の今後を占うことになるのではないかと思われる。



1996, 1997, 1998, 1999, 2000...

[インターネット白書ARCHIVES] ご利用上の注意

このファイルは、株式会社インプレスR&Dが1996年～2017年までに発行したインターネットの年鑑『インターネット白書』の誌面をPDF化し、「インターネット白書 ARCHIVES」として以下のウェブサイトで公開しているものです。

<https://IWParchives.jp/>

このファイルをご利用いただくにあたり、下記の注意事項を必ずお読みください。

- 記載されている内容(技術解説、データ、URL、名称など)は発行当時のものです。
- 収録されている内容は著作権法上の保護を受けています。著作権はそれぞれの記事の著作者(執筆者、写真・図の作成者、編集部など)が保持しています。
- 著作者から許諾が得られなかった著作物は掲載されていない場合があります。
- このファイルの内容を改変したり、商用目的として再利用したりすることはできません。あくまで個人や企業の非商用利用での閲覧、複製、送信に限られます。
- 収録されている内容を何らかの媒体に引用としてご利用される際は、出典として媒体名および年号、該当ページ番号、発行元(株式会社インプレスR&D)などの情報をご明記ください。
- オリジナルの発行時点では、株式会社インプレスR&D(初期は株式会社インプレス)と著作者は内容が正確なものであるように最大限に努めました。すべての情報が完全に正確であることは保証できません。このファイルの内容に起因する直接的および間接的な損害に対して、一切の責任を負いません。お客様個人の責任においてご利用ください。

お問い合わせ先

株式会社インプレスR&D

✉ iwp-info@impress.co.jp