

オンラインコンテンツとしての コミュニティ

～これからのMMOコミュニティ～



石山隼行

Secret Garden

<http://www.s-garden.com/>

構成

- 🌟 第一部 MMOコミュニティの歴史と現状
- 🌟 第二部 ゲーム価値からの考察
- 🌟 第三部 MMOとコミュニティの関係
- 🌟 第四部 コミュニティの運用



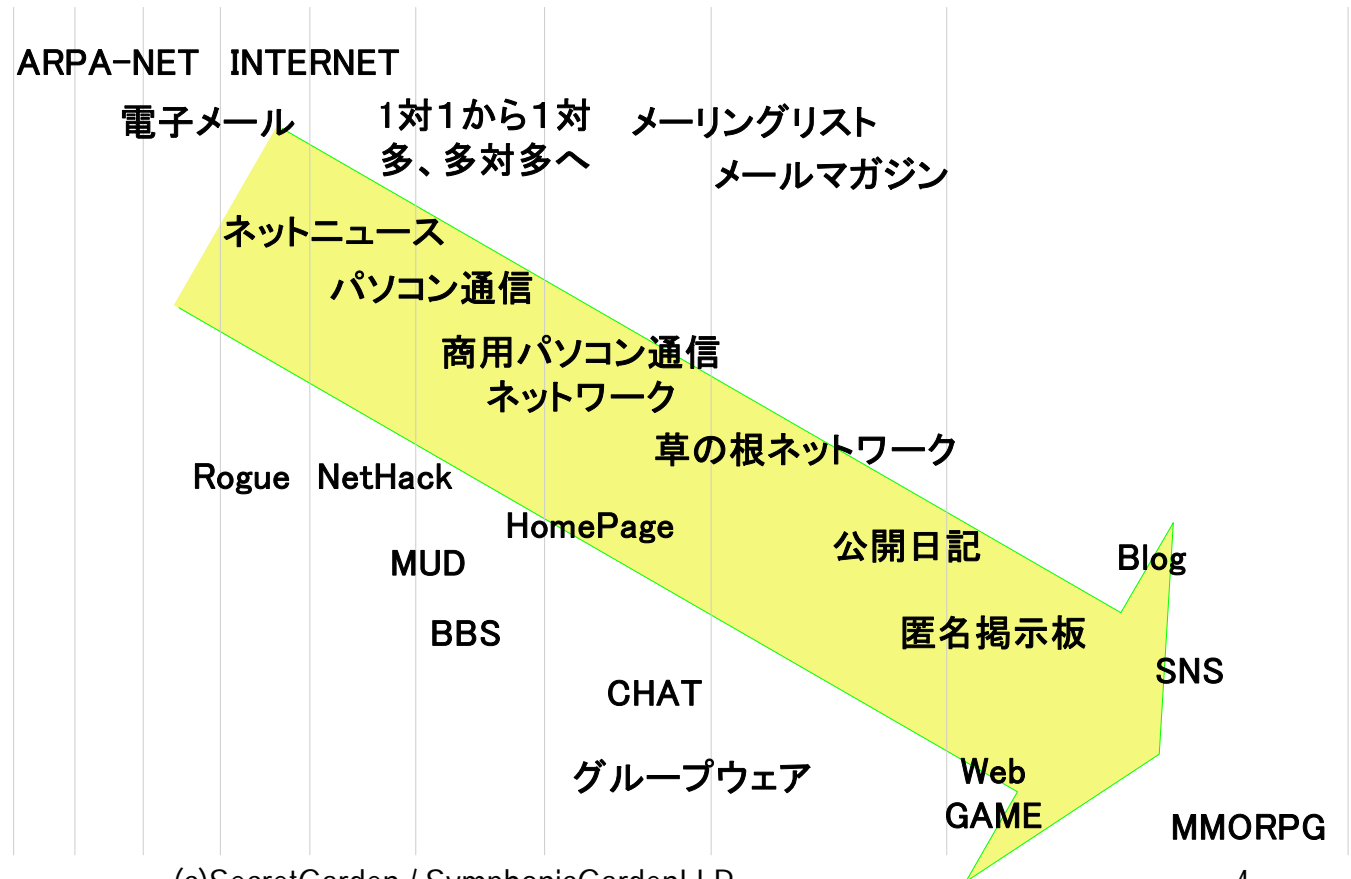
第一部 MMOコミュニティの 歴史と現状

- MMORPGの歴史と、現在一般的なMMORPGが置かれている現状の解説

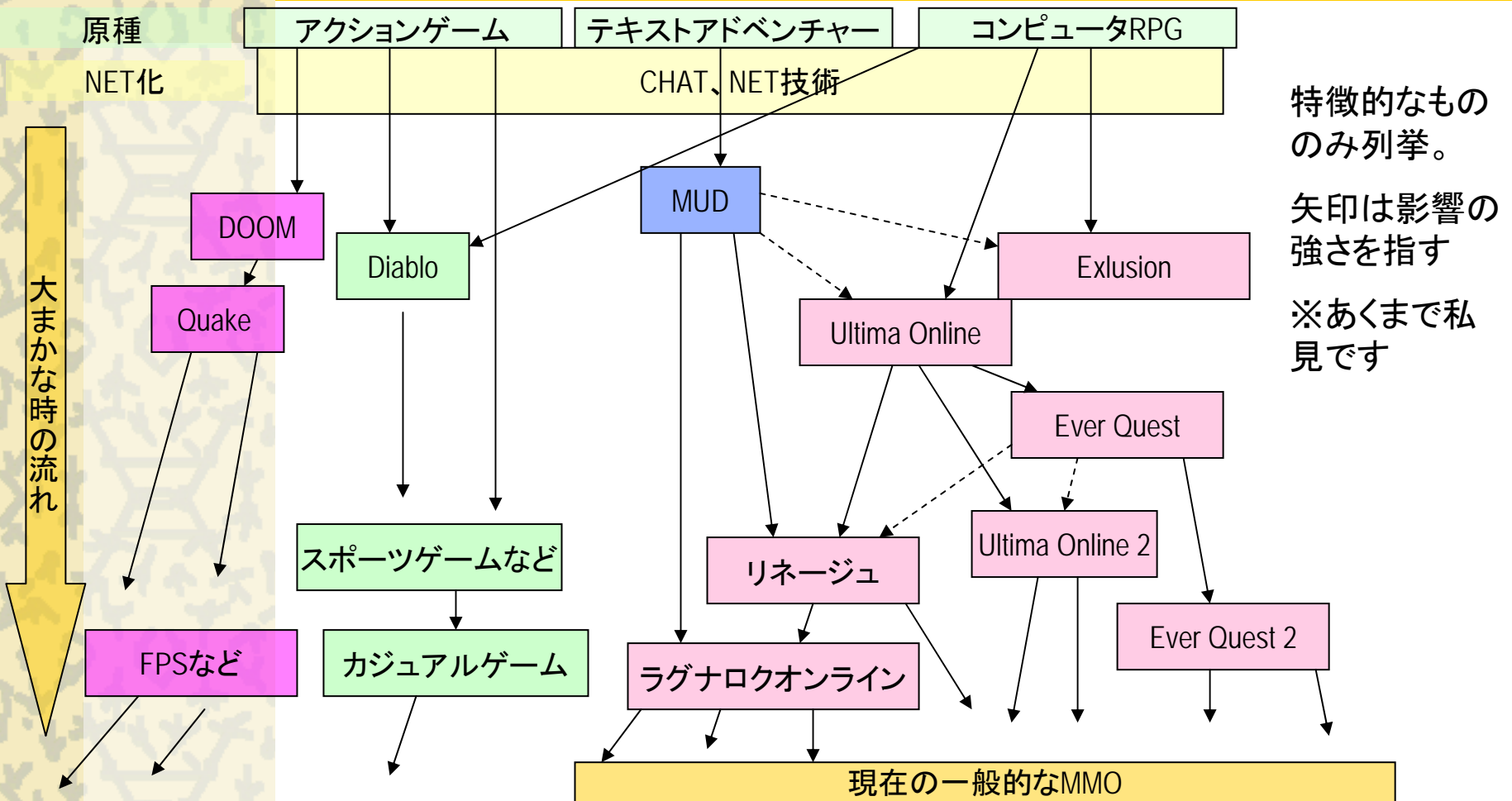


ネットワークコミュニティの歴史

- 通信技術の発達で、コミュニティは拡大と分散へ向かう



ネットゲームの進化樹①



2006/8/30

(c)SecretGarden / SymphonicGardenLLP
- Toshiyuki Ishiyama

一般的なMMORPGの現状

- ✪ 高度なビジュアル&エフェクト
- ✪ ゲーム性には疑問符がつくものも見受けられる
 - 戦いの結果だけの追求
 - いかにか簡単に勝つか？
 - 勝負の結果、手に入るアイテムが目的になる
 - ゲームプレイが「作業」になる現実
- ✪ アイテム販売・RMTによるゲームバランス破壊などの問題

ネットワークゲームの三大要素

🌟 コンテンツ性

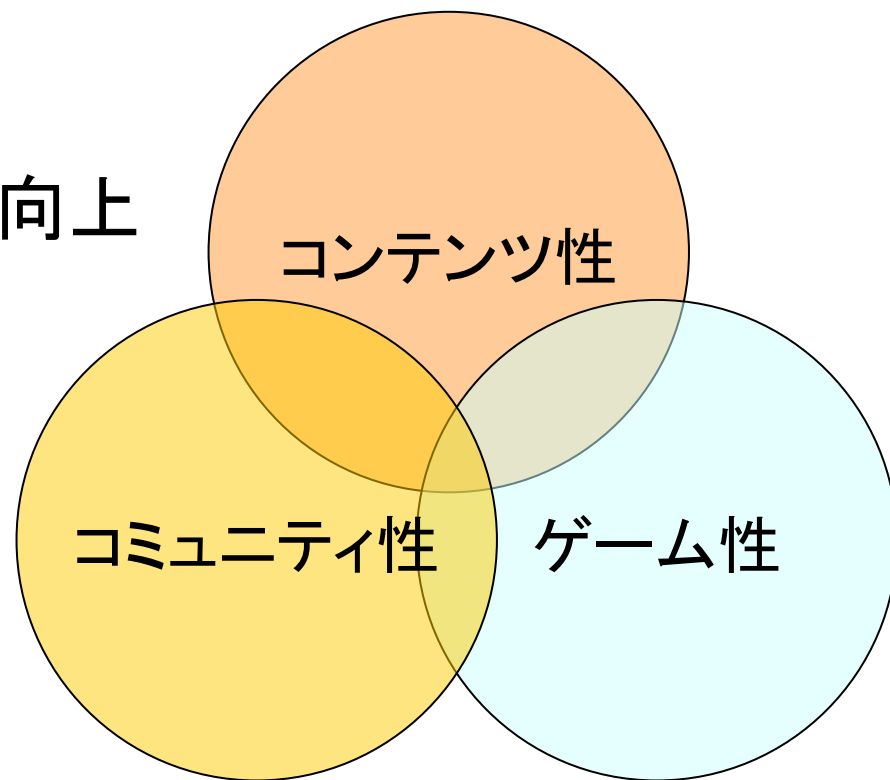
- より情報の量、質の向上

🌟 ゲーム性

- より面白く

🌟 コミュニティ性

- より健全に



第二部 ゲーム価値からの考察

- ✿ ゲームの本質とは？
- ✿ 古典の「遊び」の分析からの考察と、ネットワーク時代のゲーム性の研究

ロジェ・カイヨウの遊びの配分

パイディア

解放、
気晴らし、気まま
といった自由への欲求

騒乱
混乱
哄笑
凧あげ
穴送り

ソリティア
クロスワード・
パズル

ルール、統制、合意の
ある遊び

ルドウス

アゴーン(競争)	アレア(偶然)	ミミクリ(擬態)	インクリス(めま)
ルールのない競争、 闘争など(ケンカ) 陸上競技 ボクシング ビリヤード サッカー、チェス スポーツ競技一般	番決め歌 コイントス 賭け ルーレット 宝くじ 複雑な宝くじ(単 式、複式、繰越 式など)	子供のモノマネ 幻想の遊び ごっこあそび 玩具の武具 (チャンバラ) 仮面・変装 演劇 一般のスペクタ クル芸術	子供のくるくる回 り 回転木馬 ブランコ ワルツ 祭りの見世物 スキー 登山 綱渡り

ロジェ・カイヨウ:「遊びと人間」より

どの欄においても、いろいろな遊びは、おおむね上から下へ、パイディアの要素が減り、ルドウスの要素が増す順序で並ぶ

カイヨウの分析

- ❖ 概ね同意できるが・・・
 - 協力・協調の要素の欠如
 - アゴーン(競争)も他者との関係が必要な点で軸として別であり、アレア(偶然)も外因要素といえる。
- ❖ 関係性の側面からは別の理論の構築が必要
 - これは、ゲームで言えば個人プレイの理論

ネットワーク時代のカイヨウ分類

従来のゲームコンテンツ

外
因
要
素

アゴーン(競争)	アレア(偶然)
格闘ゲーム 対戦ゲーム スポーツ系	ダイス ルーレット

内
因
要
素

ミミクリ(擬態)	インクリス(めま い)
ごっこ遊び パフォーマンス	ブランコ アクション・レー スゲーム等の画 面効果

ネットワークコンテンツ

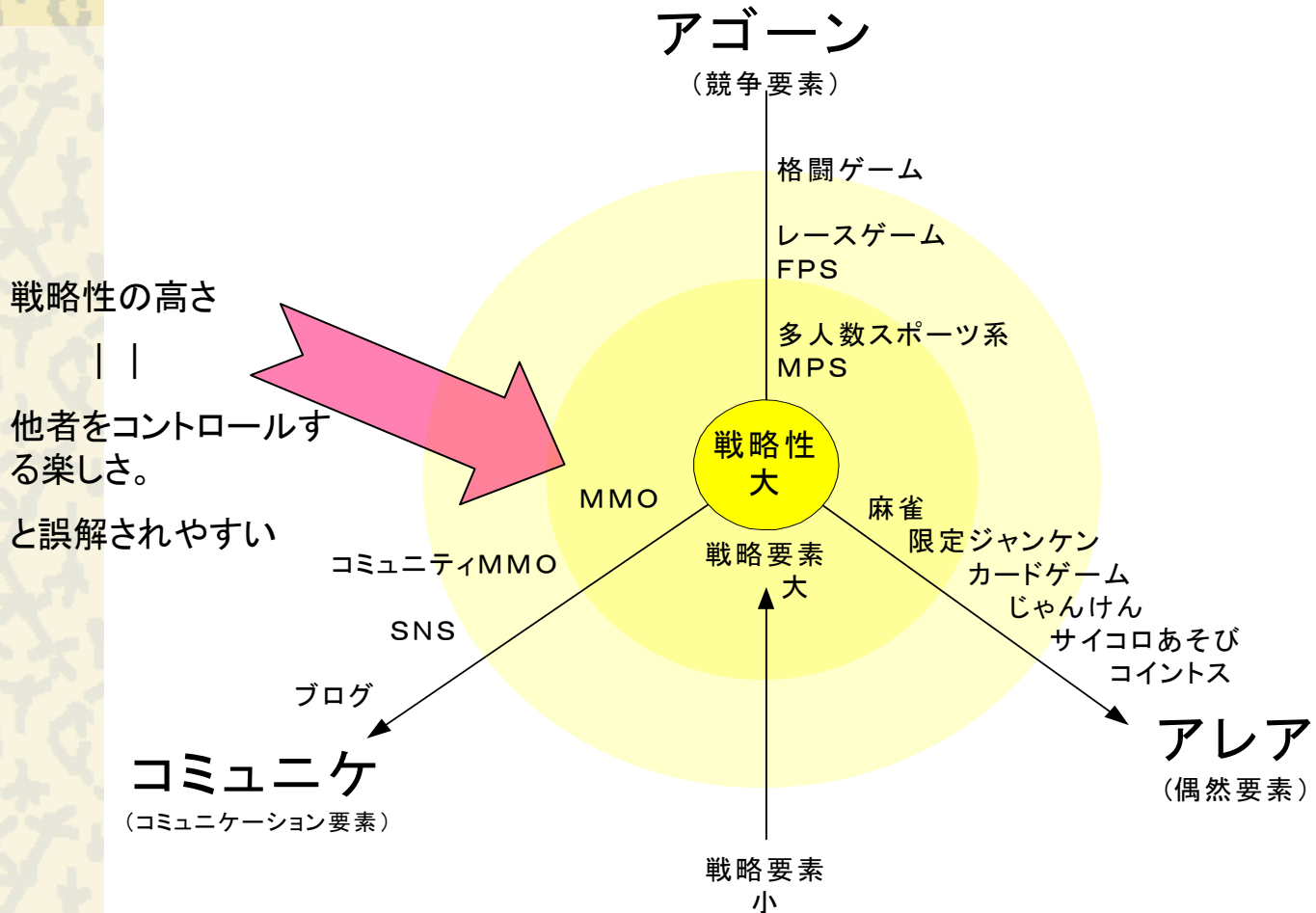
超外因要素

コミュニケーション

FPS
レースゲーム
MPS
多人数スポーツ系
一般MMO
コミュニティMMO
SNS
ブログ等



コミュニティ要素と他要素の関係



ゲーム：コミュニティのジレンマ

- ✪ 個人の万能感（自由度）を高めれば、それだけ他者の自由度が下がる
- ✪ お互いの相容れない主張の解決は、しばしば「力」による争いで解決することになってしまう。

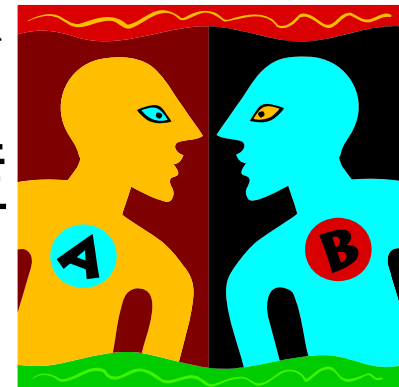
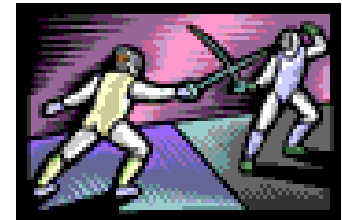
第三部 MMOとコミュニティの関係

- ✪ コミュニティとしてみた時のMMOのもつ問題点を行動学の観点から捉え、MMOはコミュニティたりえるかを考える
- ✪ コンテンツ価値と個人の価値・価値の感覚・概念について



● コミュニティとして見たときの MMOのもつ問題点

- ☀ ゲームであること。勝負の世界。
- ☀ 弱肉強食
- ☀ 自由度が高いゆえに無法行為も。
 - ゲーム性とコミュニティ性は本来相容れない。
 - コミュニティ/ゲームのジレンマ
- ☀ 集団により感情の拡大再生産
 - 負の感情の連鎖の発生



コンテンツの価値について

☀ 情報の質と量の価値

- コンテンツビルダは情報量と質の向上に努めるが、限界はある。
- 美しいムービーも、一度見た驚きは繰り返し見ると半減してしまう。

☀ MMOは運営時間に比例して情報量を増大させることができる(アップデートができる)

コミュニティ・コンテンツ

- ✪ プレイヤー参加型コンテンツ
- ✪ プレイヤーが自ら情報発信をする
 - エントロピーは常に増大するので、情報(コンテンツ)量は増加しつづける
 - プレイヤーコミュニティの誕生
 - ブログやSNS等外部メディアで自己発信し、コミュニティを育てる牽引プレイヤーの存在
- ✪ コミュニティコンテンツの主役は参加者
 - 参加者どうし交流したいからこそ、その場にあつま

共同体(コミュニティ)とは①

- ✪ 同一の趣味・興味・特徴等をもつ集団
 - たとえば、サッカーファンの集まるバー
 - 酒を飲みながらサッカーを見たいのなら、家でもできる
 - しかし、人はバーに集まる
- ✪ 日本では古来より公衆浴場(銭湯)もコミュニティだった
 - 街頭テレビとスポーツBARは同じ？
 - 人はコミュニティを好み、集まる性質がある

共同体（コミュニティ）とは②

- ✪ コミュニティにはそれぞれ固有のカラー、ルールがある
 - 「郷に入っては郷にしたがえ」の“郷”
 - 最初はガイドライン
 - 暗黙のルールの発生（不文律）
 - 時とともに不文律は参加者が自分で作っていく
 - 最終的にはコミュニティ自身が自分で育っていく

バーチャルコミュニティ

- ✪ バーチャルコミュニティ(MMOコミュニティ)は、最新の技術を用いた“銭湯”である。
 - 古来のコミュニティ感の復活
 - 人は一体感を求める
 - 共同体による安心感

MMORPGは アクティブ・コミュニティ・コンテンツか？

✪ YesでありNo

- プレイヤー依存でコンテンツの量は増大する
- しかし、イニシエーションの方向性の間違いや放任運営では確実にコンテンツ(コミュニティ)の質は低下し、アノミー状態に陥る。

✪ 戦闘の魅力は3ヶ月持たない

- 常に新システム、新アイテムなどで興味を引く必要があり、自転車操業になりかねない。

アノミー状態とは

- ❖ 社会学の父デュルケイムの造った用語
- ❖ 社会を構成する個人が、他者と道徳的に重要な関係にない状態や、欲求達成に規制が働かない状態のこと
- ❖ 近代社会の病理はアノミーによるとされた

ダイナスティアの設計①

アンチアノミーシステム

- 🌟 コミュニティ重視
- 🌟 戦闘を排除
- 🌟 女性向け
- 🌟 恩人システムの導入
 - 「プレゼント」と「トレード」の違い



🌟 やさしさの連鎖

- ペイフォワードの文化

お礼は葉っぱ
でよろしくてよ



すてき!

(いつか私
も…)



ダイナスティアの設計②

過度の競争防止

🌟 装着(見た目)価値

- 競争心を煽らない第二の価値感
- パラメータとして数値化されない価値



「力」以外の
価値へ



ダイナスティアの設計③

インフレの抜本対策

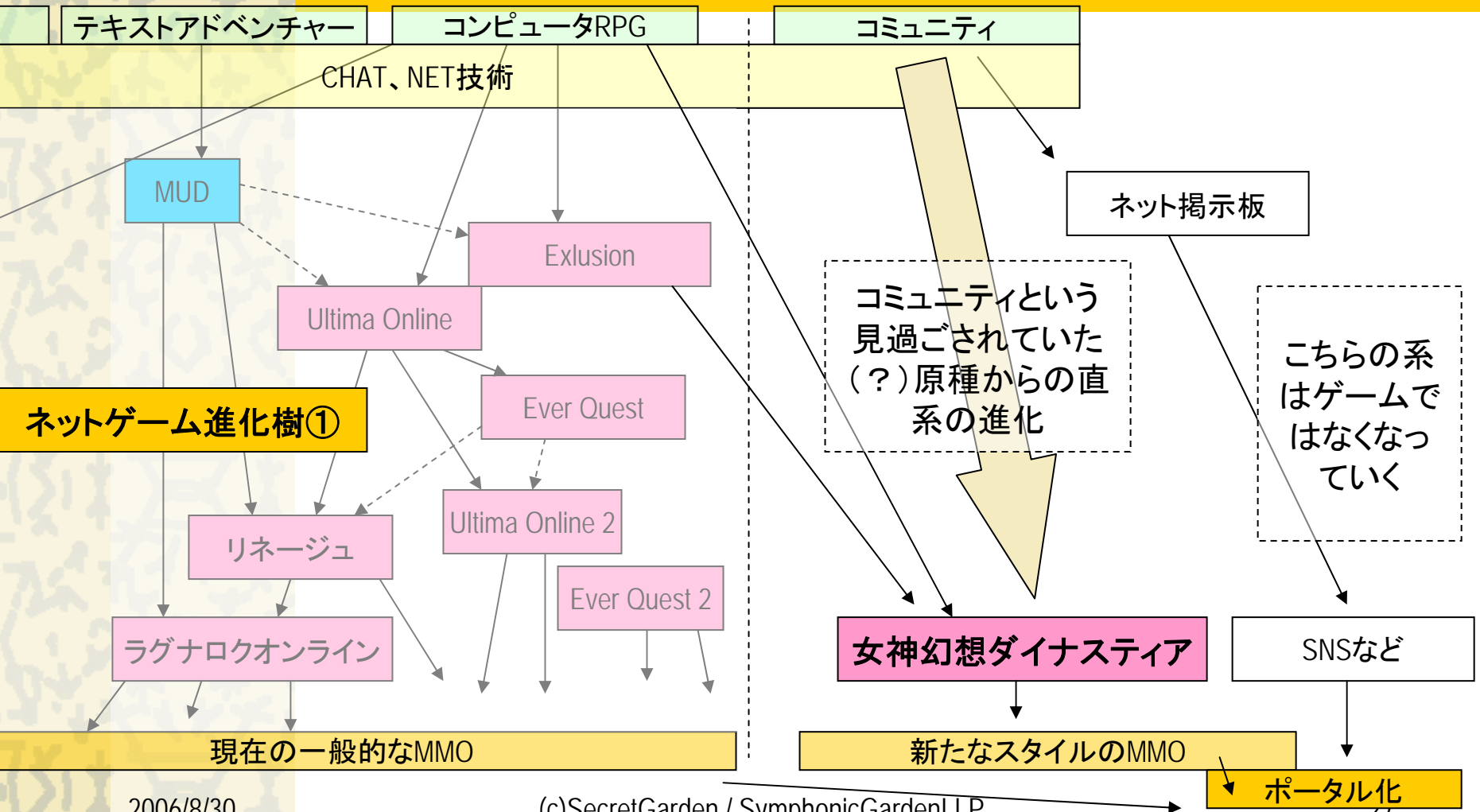
- 💡 時と共に消えていくアイテム
 - すべてのアイテムが時間の経過で価値を失っていき、消失する(腐る)
- 💡 「お金」の無い世界
- 💡 インフレーションの防止

ダイナスティアの設計④

共同体(コミュニティ)

- ✪ コンテンツの魅力に異世界観を。
- ✪ ストーリー性の導入と強化
 - 通常MMOではストーリー性は低いが、ダイナスティアでは敢えてストーリーを大きな柱に。
- ✪ 異世界自体をコンテンツとして楽しむ感覚
 - 住人達やプレイヤーの生活を取り込んだ世界
 - 居心地のよさのコンテンツ化
 - バーチャルなファンタジーワールドコミュニティ

ネットゲームの進化樹②



2006/8/30

(c)SecretGarden / SymphonicGardenLLP

- Toshiyuki Ishiyama

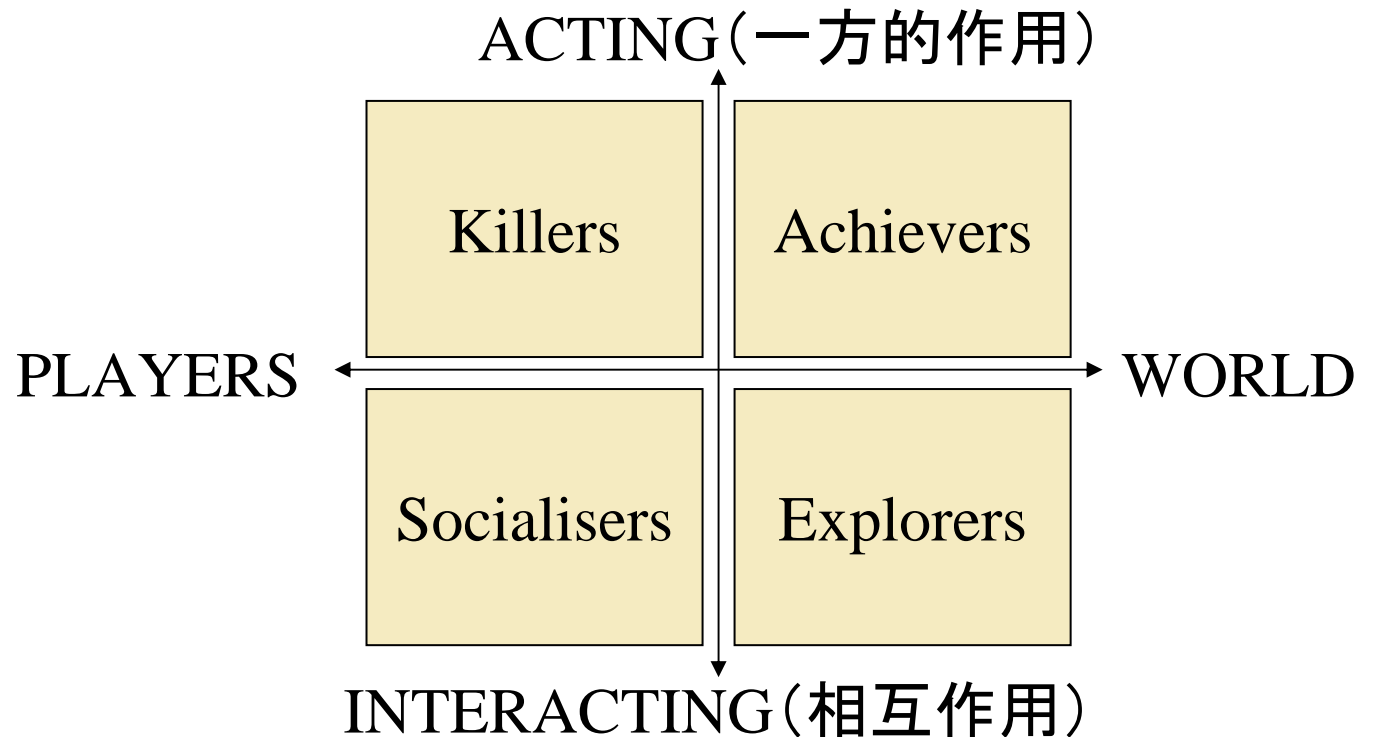
第四部 コミュニティ運営原理の 探求

- ✦ コンテンツの価値向上と社会倫理からコミュニティの原則原理を掘りさげる。



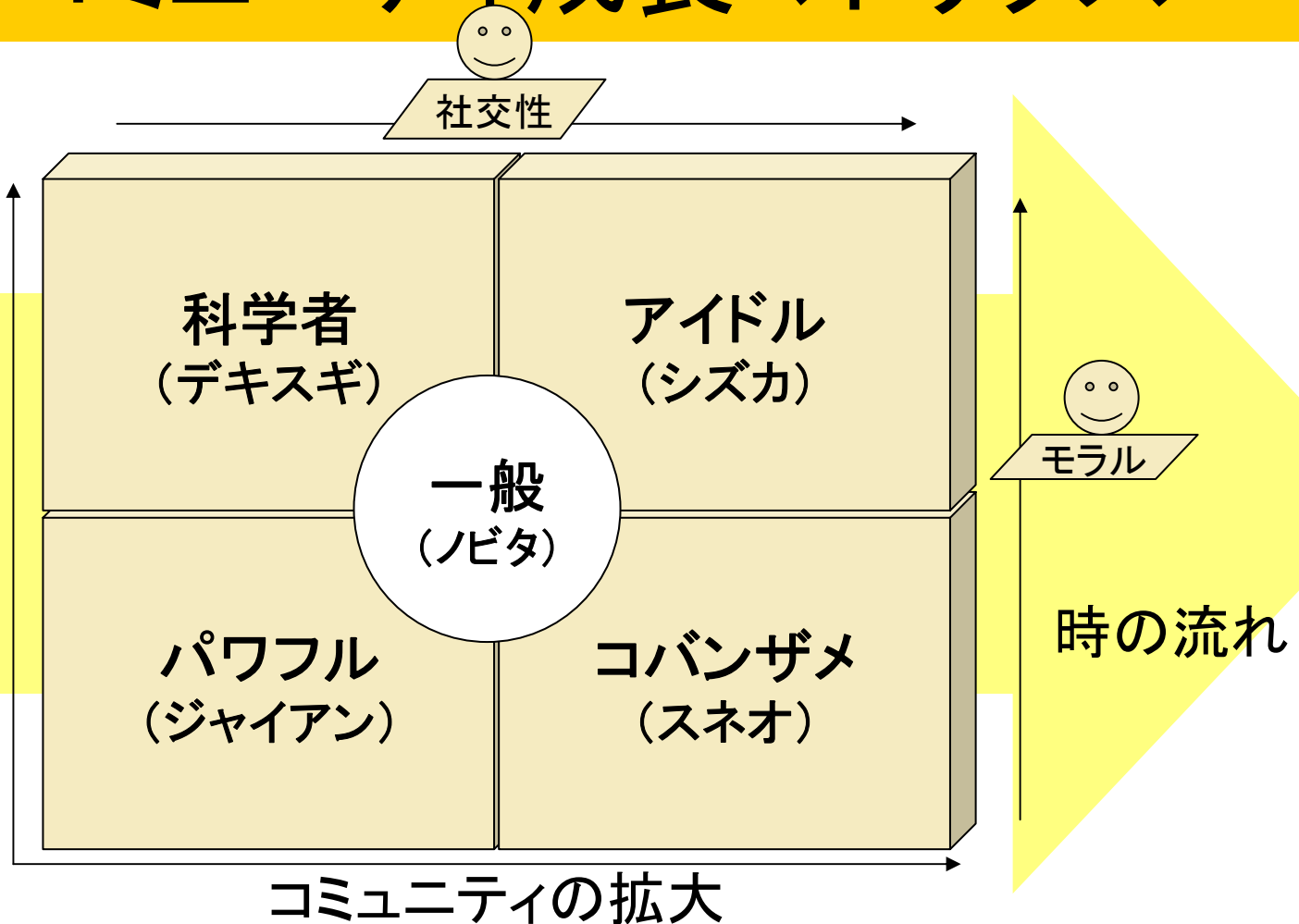
リチャード・バートルのマトリクス

- M.U.D.の制作と運営から得たプレイヤーの4分類



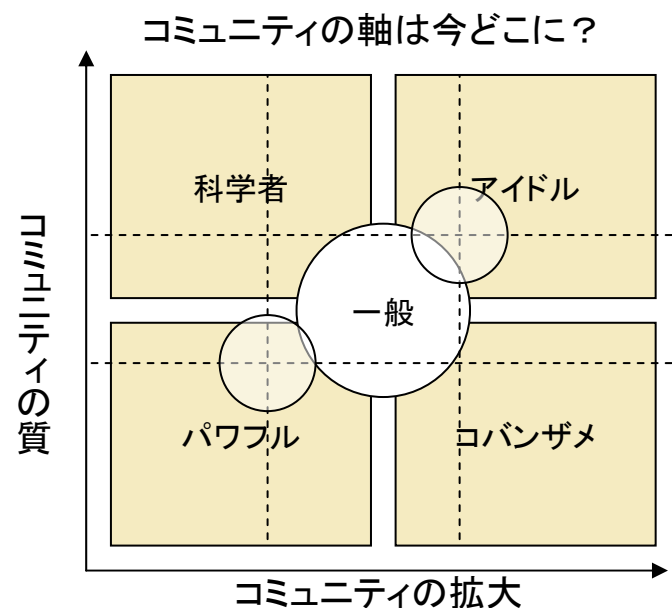
ドラえもん分類による コミュニティ成長マトリクス

キャラクターマトリクス
コミュニティ構成員
コミュニティの質



コミュニティを育てるには

- 🌟 コミュニティ運営の目標 →マズローの欲求分析
- 🌟 コミュニティが現在どの成長段階にいるのかを随時把握する
 - 拡大方向への移動はできても質の向上は時間がかかる



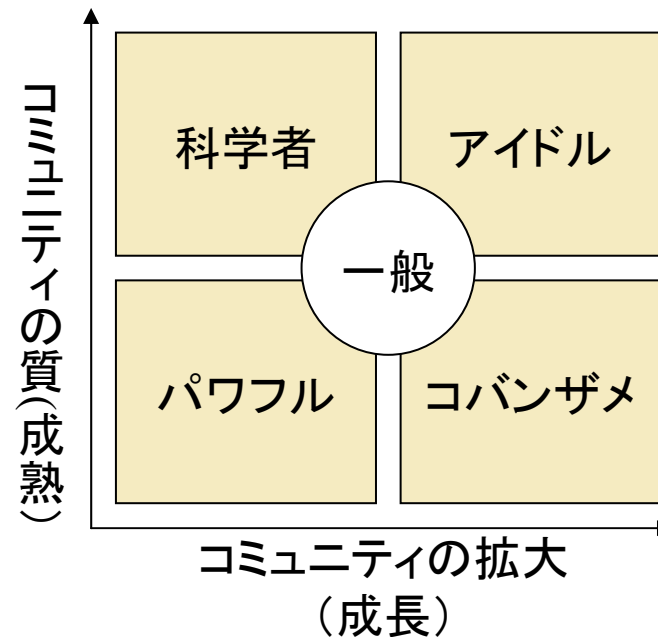
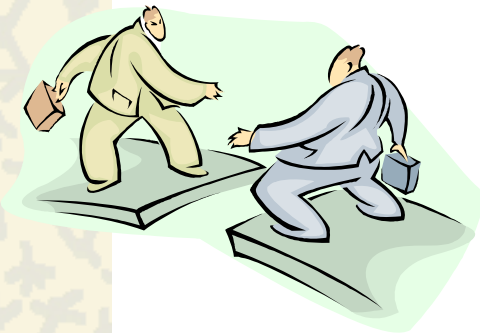
マズローの欲求分析とMMOの設計

💡 設計時からの考慮が必要

	欲求レベル	欲求の内容	MMOの設計要件
(より高い目標へ向かう欲求) 成長欲求	Level 5 自己実現欲求	審美的欲求 個性・自由・心の豊かさ・楽しみを求める	心の豊かさ。ゆとりを満たすサービス環境にやさしいテーマ ライフデザインのアシスト等 ソーシャルネット化
	Level 4 評価・承認欲求	自尊心を満たす 他人から注目されたい	感性・知性を満足させる消費の提供 贅沢な気分(アイテム販売など) 個性重視
	Level 3 所属と愛の欲求	自分の属す集団で理解され、受け入れられたい	ブランド:ロイヤリティを高める ライフスタイル提言 集団の概念設定(ギルドなど)
(欠乏の充足に向かう欲求) 欠乏充足欲求	Level 2 安全への欲求	安全を求める	アカウントの保障 大量生産・大量消費文化 画一的なルール
	Level 1 生存欲求	飢えを癒す	MMO世界の構築(自キャラクターの存在の許可)

「荒れる」とは何か？

- ❖ 荒れるメカニズム → アノミー状態の蔓延
- ❖ コミュニティの成長と成熟によって変化する「荒し」の種類

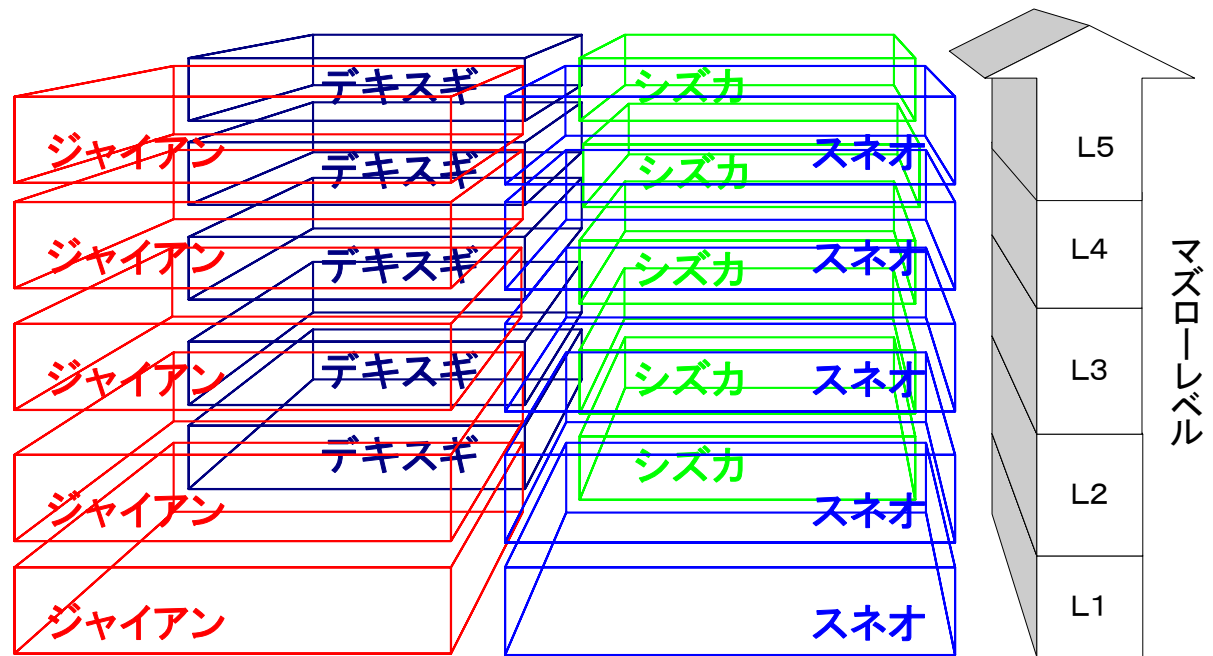


マズロー+ドラ分類

🌟 コミュニティのマズローレベル毎ドラ分類透視図

マズローの考え方では、下位のレベルを満たして、初めて上位レベルに移行できるとしている。

しかし、コミュニティにおいては必ずしもそうとはいえ、L3以上の層は混ざり合う傾向があるほか、下位層を満たさない状態でL4やL5の状態のコミュニティも存在する。



🌟 問題発生時には、運営者は各レベルに応じた対応が必要

コミュニティ・カラーの策定

✳ コミュニティの性質、性格、特徴

- コミュニティ設計の基礎。→マズローの欲求分析
- 最初に決定しておく必要性大
 - 「ここでは何をしてもいいですよ」では、「なにをやってもいいんだ」と思う参加者があつまってしまう。

✳ 伝承が大切

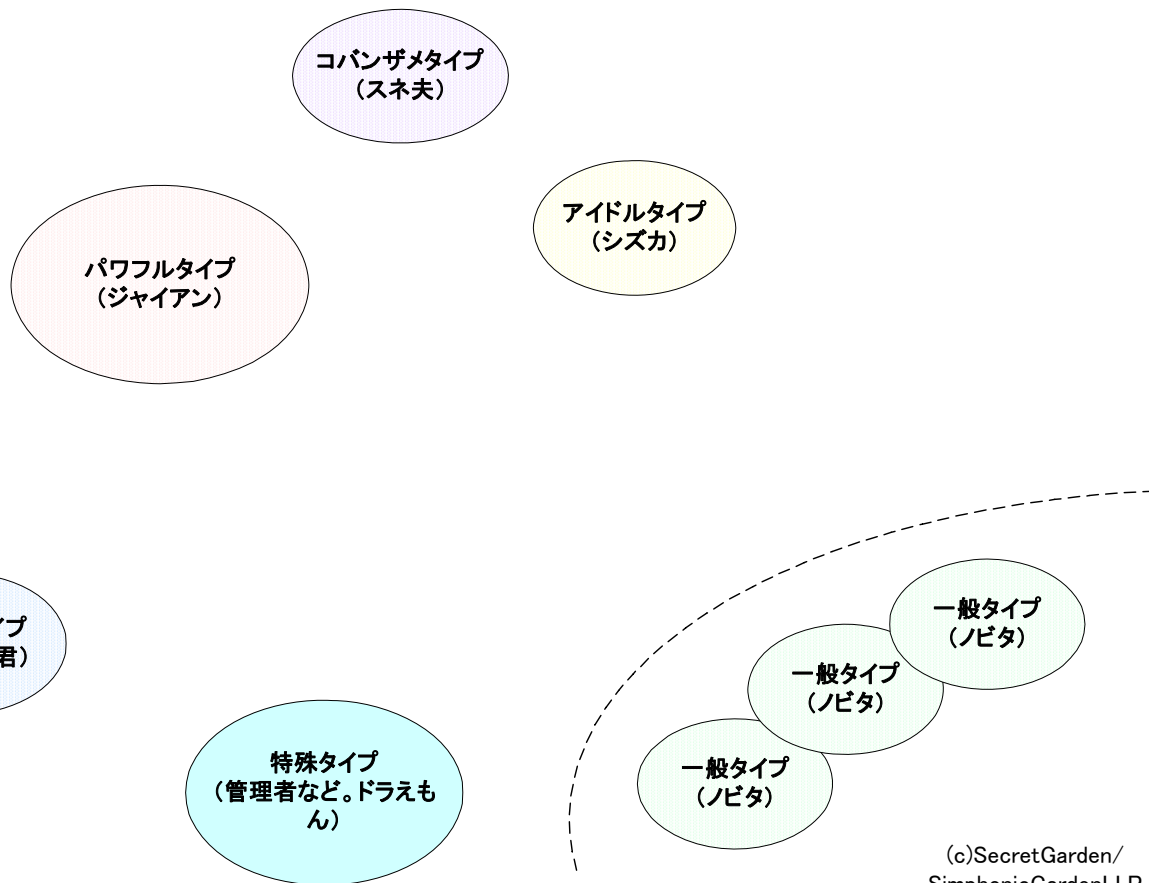
- ガイドライン→不文律
- コミュニケーションの連鎖がコミュニティを支える

設計に則した運用が必要

- ✿ 設計されたコミュニティ・カラーと運営ポリシーに食い違いが無いことが重要
- ✿ ポリシーどおりに運用していくことがコミュニティ性の向上につながる
- ✿ コミュニティ性の向上こそコンテンツ価値の増大へ

ドラえもん分類による 人間関係分類記入シート

人間関係分類
シート



(c)SecretGarden/
SymphonicGardenLLP

コミュニティ内の症
状把握に実際に使
用しているもの
キャラクター間の関
係距離を表現して
いる。
問題が発生した時
はこのシートに要点
を記入していく。

今後の方向性

- ✿ 次世代のネットワークゲームはコミュニティが前提となる
 - もうその波は来ている
 - アバターやIDの共通化、ポータル化など
- ✿ 荒れることの無いコミュニティをめざして
 - 社会の創出は人類史上初めての経験
 - コミュニティからソサエティ(社会)へ向かうMMORPG
 - 真のグローバルビレッジへ
 - 行動心理学・社会学からのアプローチが必要
- ✿ バーチャル社会学、やっています
 - MMOコミュニティ研究会協力者募集中

おわり

🌟 ご清聴有り難う御座いました



シークレットガーデン

<http://www.s-garden.com>

石山隼行

Special thanks 藤子・F・不二雄

(c)SecretGarden / SymphonicGardenLLP
- Toshiyuki Ishiyama

2006/8/30