

オンラインゲームの動向とフィルタリングの方向性

2005年1月27日

財団法人インターネット協会

オンラインゲームとは

- ネットワークを利用してゲーム会社が運営するサーバにアクセスし、そこにアクセスしている自分以外のプレイヤーと対戦したり、一緒に冒険したりするゲーム。
- PC向けオンラインゲームと家庭用ゲーム機向けオンラインゲームとがある。
- ジャンルはロールプレイングゲームが代表的。他にシミュレーションゲーム、テーブルゲーム、囲碁・将棋など。



オンラインゲームとは

- ビデオゲームとオンラインゲームの違い

| | ビデオゲーム | オンラインゲーム |
|---------|---------------|----------------|
| 端末 | ゲーム専用端末 | パソコン |
| 販売方法 | パッケージ販売 | サービスに対する課金(月額) |
| ネットワーク | スタンドアロンが主流 | クライアントサーバ型 |
| 楽しみ方 | 一人で楽しむ・映画型 | 他者と楽しむ・参加型 |
| ユーザーの目的 | 攻略 | 競争・出会い・自己顕示欲 |
| 求められる要素 | ゲーム性(新奇性・複雑性) | コミュニティ性(人間関係) |

出所:成蹊大学・野島美保

- オンラインゲームの収益モデルでは、月額1500円程度(ソフト本体は無料の場合も)の利用料金で長く利用してもらうことが必要。
- ユーザを飽きさせない、手放さないためには「コミュニティ性」が重要となる。
- 例えば、ギルドと呼ばれる仲良しグループでの活動、アイテムの多様性によるプレイヤーの個性化、出会いやチャット等を通じた「バーチャルな生活空間」の創出である。

オンラインゲームの問題点

- ゲーム一般の有害性

- 暴力表現

- 反社会的表現

- 犯罪助長

- 麻薬、飲酒・喫煙、ギャンブル

- 性表現

- 言語・思想表現

- 差別表現

- オンラインゲーム特有の有害性

- Player Killing

- プレーヤーによる他のプレーヤーの殺傷

- 殺したキャラクターのアイテム略奪

- アイテムの現金取引(リアルマネートレード)

- 市場規模: 推定50~100億円

- トレーディングサイトの存在

- 詐欺

- 組織的外国人の問題(ゲーム内の狩場の独占)

- アイテム窃盗

- 不正アクセス禁止法違反

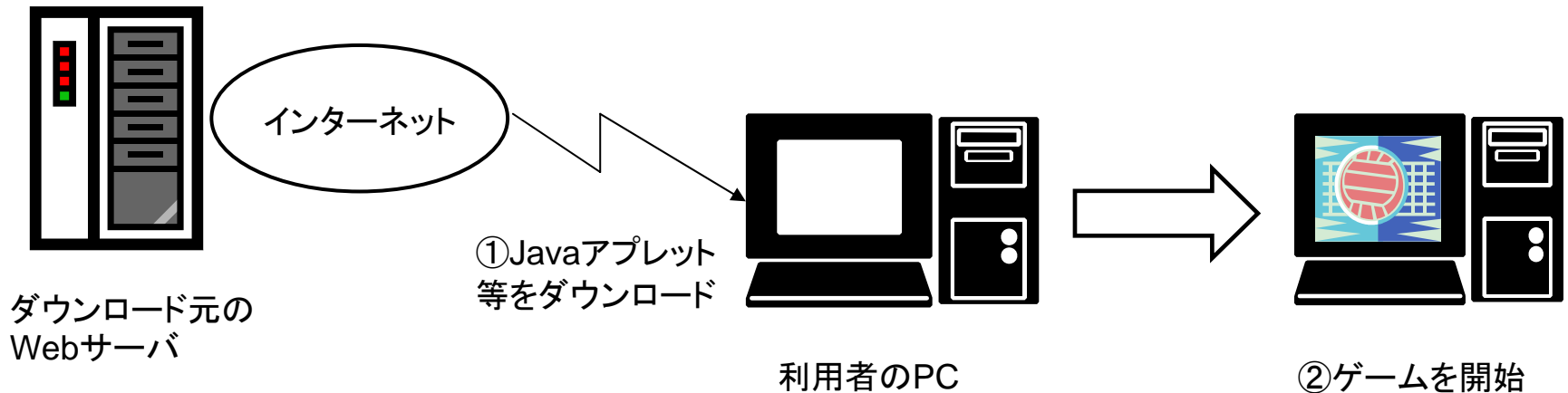
- ゲーム中毒、ネット依存

「ネット依存」・・・チャットやオンラインゲーム等によって、精神的に充足し、安定を得ている状態で、日常生活において生理的に必要と思われること(生理的欲求)以外は、全てに近い時間をオンラインゲームやチャットに費やして生活している状態

(出典: 牟田武生『ネット依存の恐怖』(2004年))

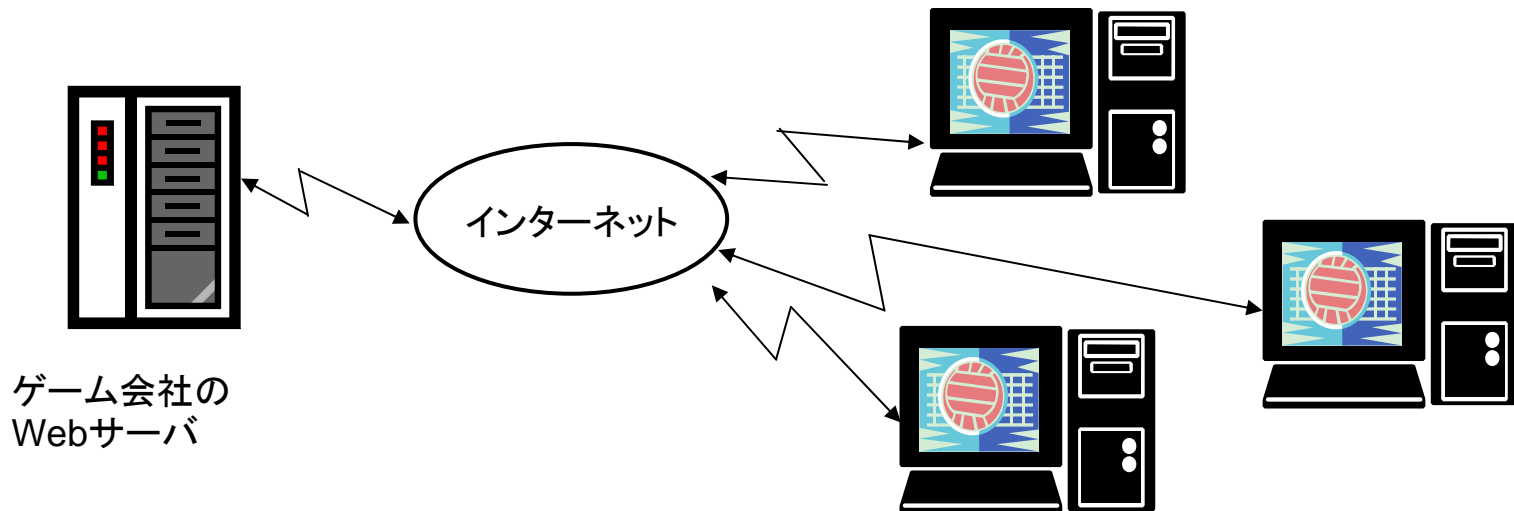
オンラインゲームの仕組み

- 起動時のみ接続するタイプ(広義のオンラインゲーム)
 - ゲーム開始時にJavaアプレット、Flash RIA等のダウンロードを行う
 - 多くのゲームは無料。アカウント登録が求められる場合もある
 - ネット上で他のプレイヤーと対戦することはない
 - ホームページのヒット率を上げることや個人情報の収集が配布者の目的
 - ゲームの例
 - ミニゲーム(パックマン、テトリス等)



オンラインゲームの仕組み

- 常時接続するタイプ
 - 他のプレイヤー(人間)と対戦したり、一緒に冒険したりする
 - 汎用ソフトウェア (Javaアプレット等)
 - 多くのゲームは無料。配布者の目的は前頁と同じ
 - 汎用ソフトウェアの例: 囲碁、将棋、カードゲーム等
 - 専用ソフトウェア
 - 多くのゲームは有料。パッケージ購入もしくは、月額利用料による収益を目的とする
 - 専用ソフトウェアの例:
ロールプレイングゲーム、シミュレーションゲーム等
(リネージュ、エバークエスト、ウルティマオンライン、ファイナルファンタジーXI、Age of Empire II、大戦略パーフェクト等)



オンラインゲームで使用される通信方式

- HTTPベース
 - Javaアプレット、Flash RIA 等
- DirectPlay (DirectXの中の一つ)
 - マイクロソフト社のネットワーク対戦ゲーム用API
 - Age of Empire II、大戦略パーフェクト、リネージュ、リネージュ2 等
- 独自の通信方式
 - ウルティマオンライン
 - ファイナルファンタジーXI、エバークエスト II (PlayOnline=スクエア・エニックス社のゲームサーバ) 等

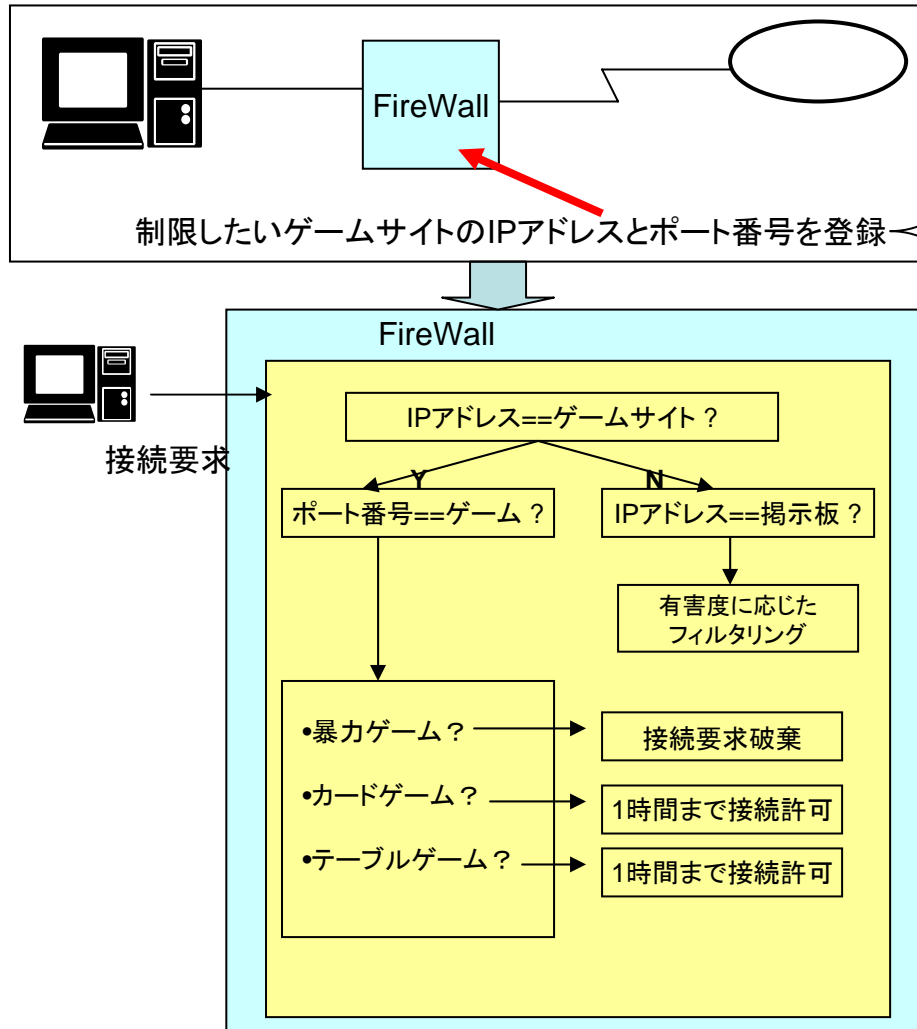
レーティングの方向性

- レーティングの単位
 - ゲーム単位でURLベースのレーティングを行う。方法としては以下がある
 - ゲームサイト全体をレーティング
 - <http://www.lineage2.jp/>
 - <http://www.jp.uo.com/>（ウルティマオンライン）
 - <http://www.playonline.com/ff11/> 等
 - アカウント登録ページやダウンロードページをレーティング
 - https://ssl.ncjapan.co.jp/accountlin2/account_agree.aspx
 - http://www.lineage2.jp/guide/how_getsoft.aspx 等
 - ゲーム実行中にアクセスするサーバのIPアドレスまたはホスト名が分かれば、そのゲームサーバ自体をレーティングすることも可能（サーバ毎にサービスレベルが異なる場合は有効）。
 - ただし、1台のサーバで複数ゲームを動かしている場合は難しい
- レーティングの内容
 - ゲームの骨格部分（プログラミングされた部分）については、「暴力」「セクシャル」等の「カテゴリ」で対応
 - ゲームの可変部分（インタラクティブな部分）については、「チャット」「掲示板」等の「メディア種別」で対応
 - 「年齢区分」の導入
 - ゲーム中毒、ネット依存への対応として、時間制限（「1日1時間」等）の導入

フィルタリングの方向性

- プロキシ型フィルタリング
 - 特定のゲームサイトやアカウント登録ページ等のURLへのアクセスを遮断
 - ただし、DirectPlayや独自の通信方式を用いるゲームの場合は、プロキシを介さないため、プレイ自体をブロックすることはできない
- パケットフィルタリング型フィルタリング（ファイアウォールなどに実装）
 - ゲームサーバのIPアドレス（ホスト名）への接続を制限
 - ゲームで用いる特定の通信ポート番号を遮断
 - 時間制限が可能（ゲーム中毒への対応）
 - 一定時間の経過後に、特定のIPアドレス（ホスト名）への接続を遮断
 - 一定時間の経過後に、特定のポート番号を遮断
 - ゲームサーバのIPアドレスと通信ポート番号を知る必要がある
- ソケットインタフェース型フィルタリング
 - 基本的にパケットフィルタリング型と同じ
 - フィルタリングの設定をより細かくできる
 - 通信の中核の処理に組み込むため、プログラムの難度が高い。

パケットフィルタリング型フィルタリングの例



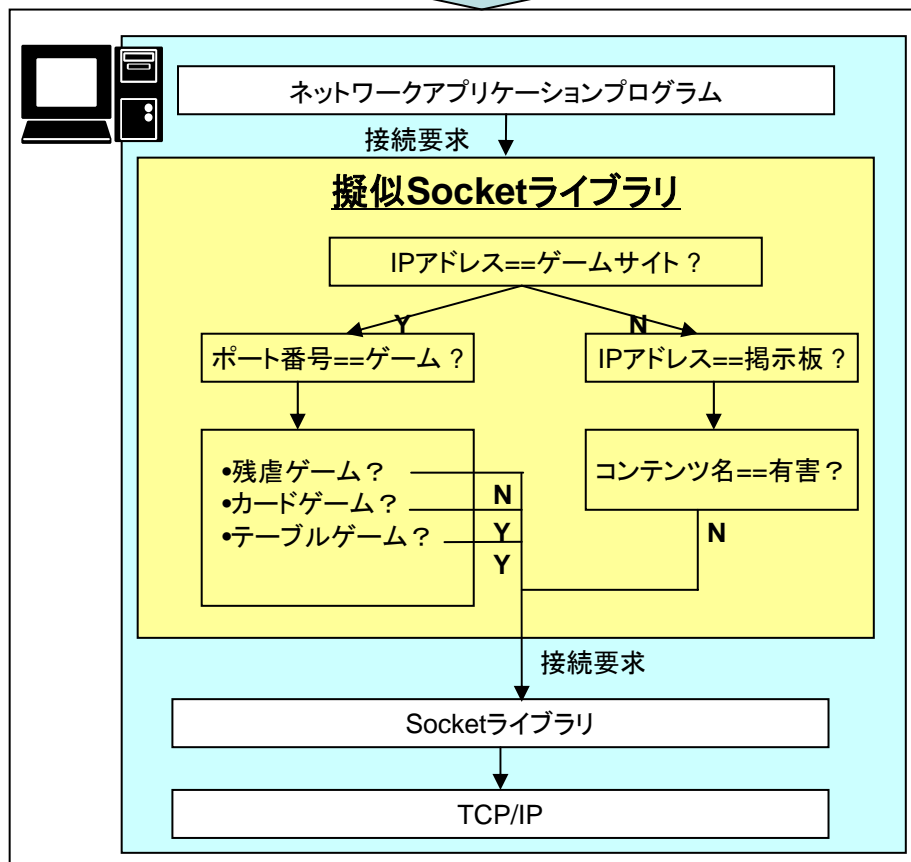
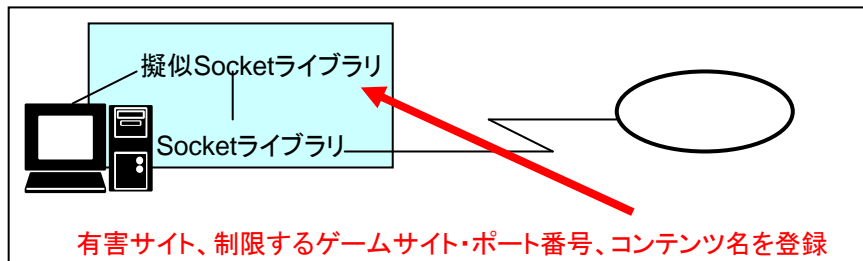
レイティング例

| 種類 | 識別 | 有害度 0~4 | サイト、ポート の例 |
|---------|----------------|------------|---|
| 暴力ゲーム | IPアドレス、 ポート | 4 | http://www.shockwave.com/contentPlay/shockwave.jsp?id=madshark&preplay=1 等 |
| カードゲーム | IPアドレス、 ポート | 2 | ポート2300~2400 等 |
| テーブルゲーム | IPアドレス、 ポート | 2 | ポート2300~2400 等 |
| 有害掲示板 | IPアドレス | 4 | http://www.2ch.net/ 等 |
| 無害掲示板 | IPアドレス | 1 | |

フィルタリング設定例

有害度 0 : アクセス制限なし
 1~2 : 1時間までアクセス可能
 3以上 : アクセス禁止

ソケットインタフェース型フィルタリングの例



レイティング例

| 種類 | 識別 | 有害度 0~4 | サイト、ポート、 コンテンツの例 |
|---------------|-------------------|------------|---------------------------|
| 残虐ゲーム | IPアドレス、ポート、コンテンツ名 | 4 | ファイル名 madshark等を含むコンテンツ |
| カードゲーム | IPアドレス、ポート | 2 | ポート2300~2400等 |
| テーブルゲーム | IPアドレス、ポート | 2 | ポート2300~2400等 |
| オンラインゲームファイル名 | ファイル名 | 4 | Hanging、fuck等を含むファイル名 |
| 有害掲示板 | IPアドレス | 4 | Suicide、jisatsu等を名称に含む掲示板 |
| 無害掲示板 | IPアドレス | 1 | |

■ 擬似ソケットライブラリでは、掲示板名やファイル名もフィルタリング対象にできる。

フィルタリング設定例

0 : アクセス制限なし
1~2 : 1時間までアクセス可能
3以上 : アクセス禁止

オンラインゲームにおける新たな動向

- コンピュータエンターテインメントレーティング機構(CERO)の取組み
 - 家庭用ゲームソフトを対象とする年齢別レーティング制度の運用・実施を2002年10月1日から開始
 - 「全年齢」「12歳以上」「15歳以上」「18歳以上」の4段階の年齢区分表示
 - 年齢区分の根拠を示す「レーティングアイコン」の表示も2004年4月からスタート
 - 「恋愛」「セクシャル」「暴力」「恐怖」「飲酒・喫煙」「ギャンブル」「犯罪」「麻薬」「言葉・その他」
 - オンラインゲームについては、ゲームの骨格部分を審査し、掲示板等ユーザーによる可変部分については審査対象外
- オンラインゲーム研究会／フォーラムの取組み
 - 倫理問題への取組みとして、オンライン上の倫理教育・マナー問題について、業界全体で足並みの揃った取組を行っていく方針