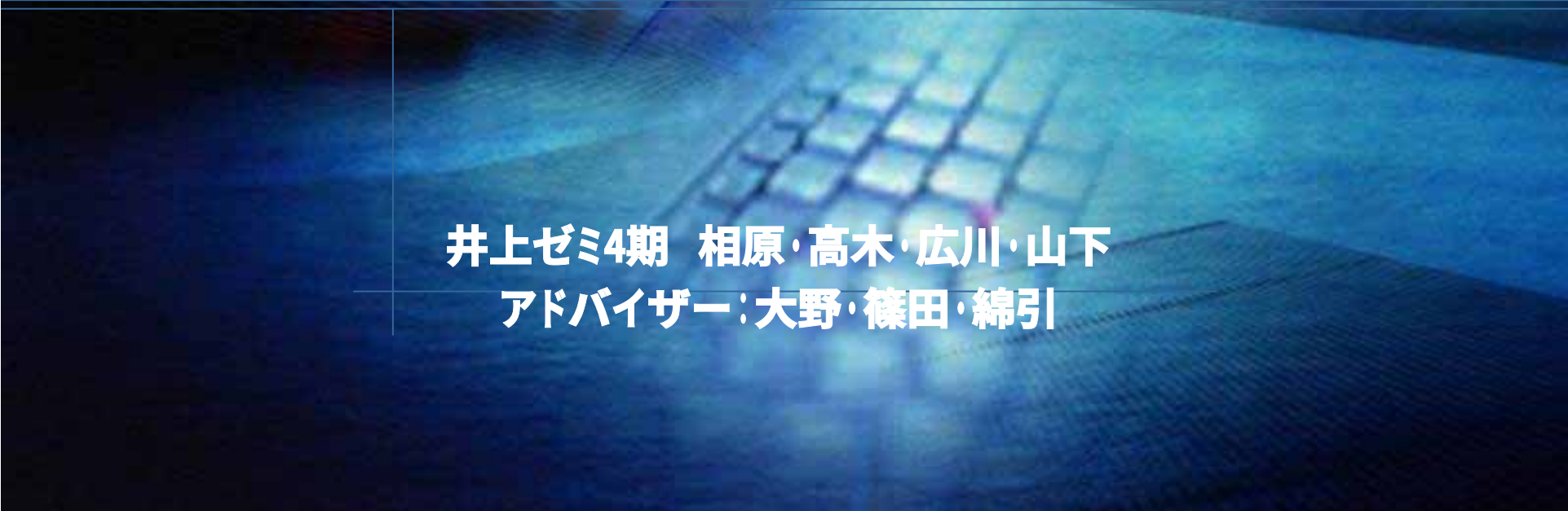




ラグナロクオンライン 仕組み分析



井上ゼミ4期 相原・高木・広川・山下
アドバイザー：大野・篠田・綿引

復習:MMORPGとは

- **多人数同時接続型ロールプレイングゲーム**
- 「クリア」なし
- 「仮想世界」
 - プレーヤー＝「住人」
 - 他のプレーヤーと協力や対立
- **チャット機能**
 - 見ず知らずの人と交流
- **ラグナロクオンライン(RO)は日本最大級のMMORPG。**

なぜ日本最大級か

■ RO

— ユーザー数100万人
超_(2005.4.3)

— 継続率95%

(ガンホー・オンライン・エンターテイメント公式発表)

RQ

- なぜ、ユーザーはラグナロクオンラインを続けてしまうのか。

顧客の願望

「コミュニケーションに関する負担
なくコミュニケーションができれば
いいのになー」

→ 現実社会では**無理！！！！**

ラグナロクオンラインはその願望に対し、
近い形で沿っている！

コミュニケーションでの負荷とは

- 「社会的負荷」

- 習慣
- 伝統
- 一般常識
- モラル
- 道徳
- 上下関係 等

- 「外見的負荷」

- 容姿の優劣
- 男女の違い 等

- これらの負荷がコミュニケーションにおいて常時かかり、自分の中で行動に制約をかけている＝自分を演じている

- 「心の仮面をつけている」と定義

負荷をどのように減らすのか

<現実社会>

社会的
負荷

大

外見的
負荷

大

①

ネット
フィルタ
ー

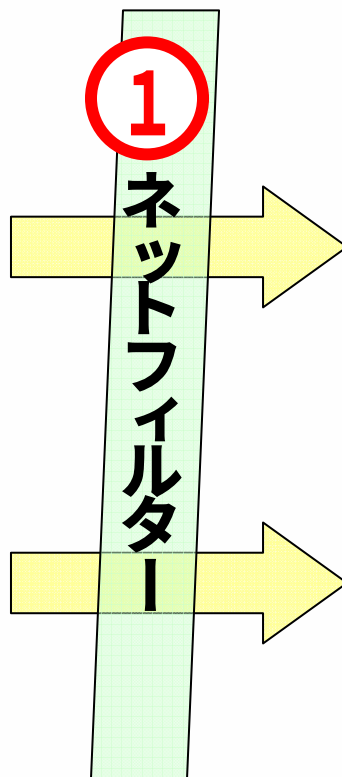
<MMORPG>

②

小

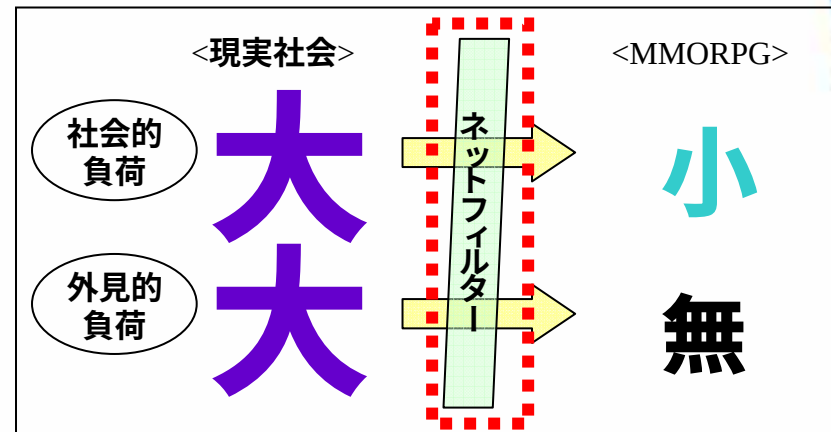
③

無



① ネットフィルターを通過

- MMORPGに入るにあたり、インターネットというフィルターを通過
- インターネット＝顔が見えないメディア
→ その人がどんな人だか、自分から言い出さない限りわからない
→ 「自分」からの解放！



②MMORPG内社会での社会的負荷

■ 一定のルールは存在

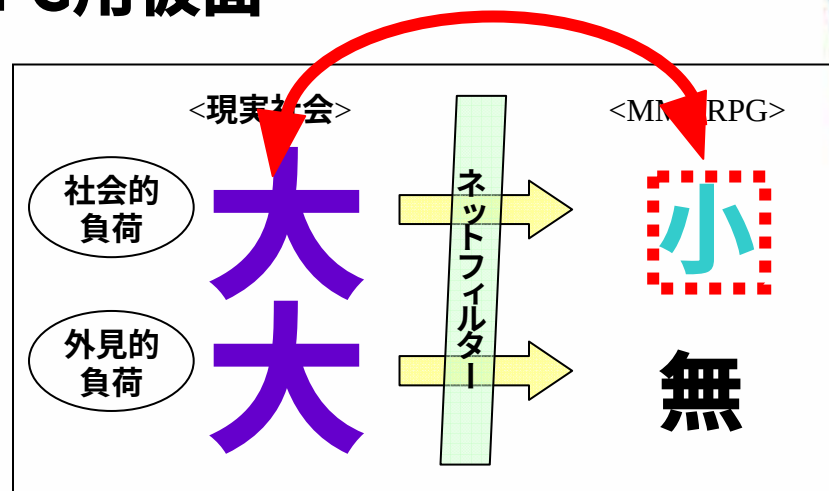
だけど……

現実内社会的負荷 > MMORPG内社会的負荷

||

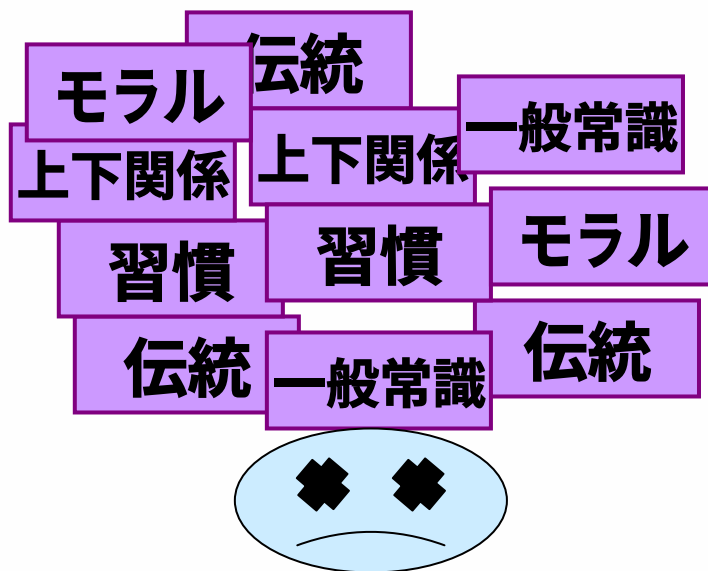
【扱いやすさ】

現実世界用仮面 < MMORPG用仮面

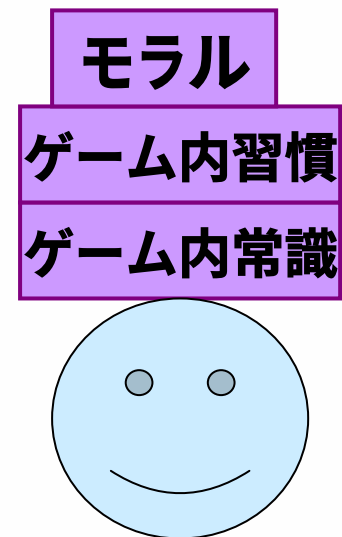


社会的負荷が小さい理由

<現実社会>



<MMORPG>



③RO内社会における外見的負荷

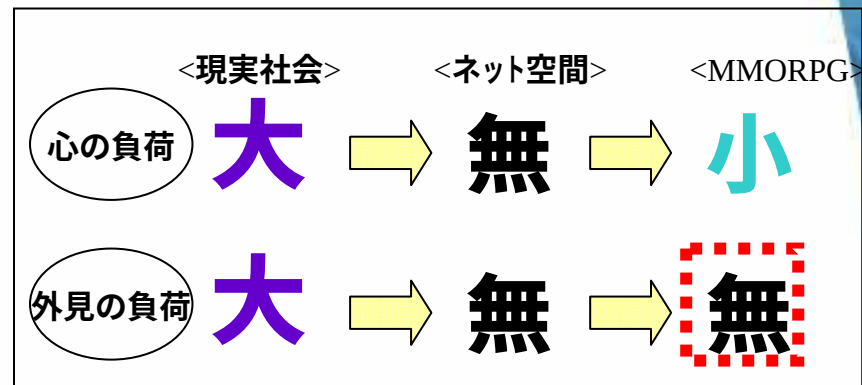
- 負荷なし



- 同じ顔＝容姿の良し悪しなし＝外見において皆平等
- 「ゲームのキャラ」である＝「自己」ではない

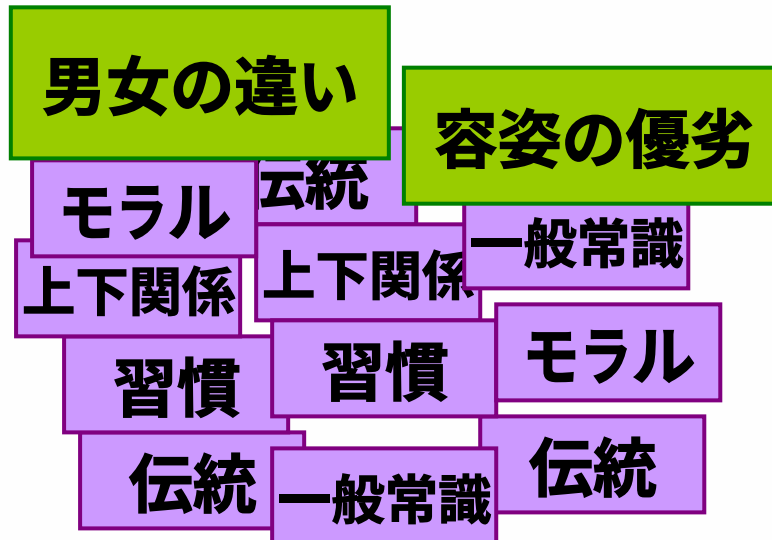


- 誰とでも話せるような気持ちになれる
- 現実の外見に縛られなくなる
 - 現実の自分に似ていなくても抵抗感なし (⇔他ゲーム、アバター)



コミュニケーションでの負荷の軽減

<現実社会>



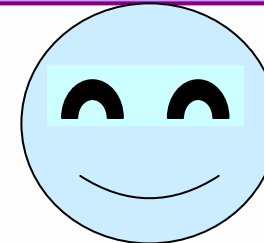
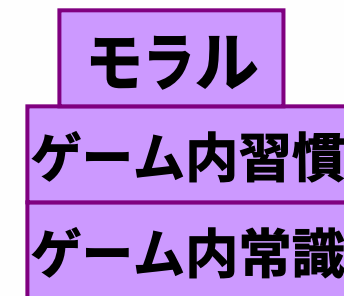
<負荷>

大

<仮面>

扱いづらい

<MMORPG>



小

扱いやすい

負荷は軽減！ところが……。

- 負荷軽減 ← 願望達成！！

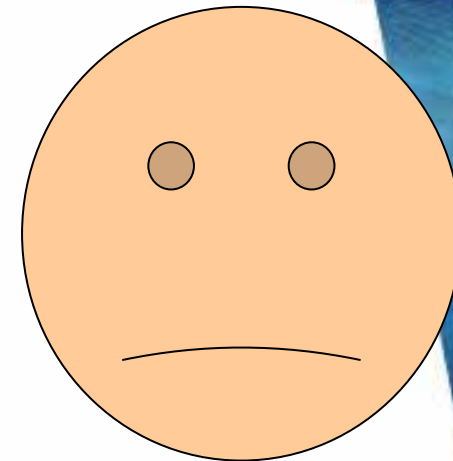
しかし

- 「ゲームの中」での達成

現実

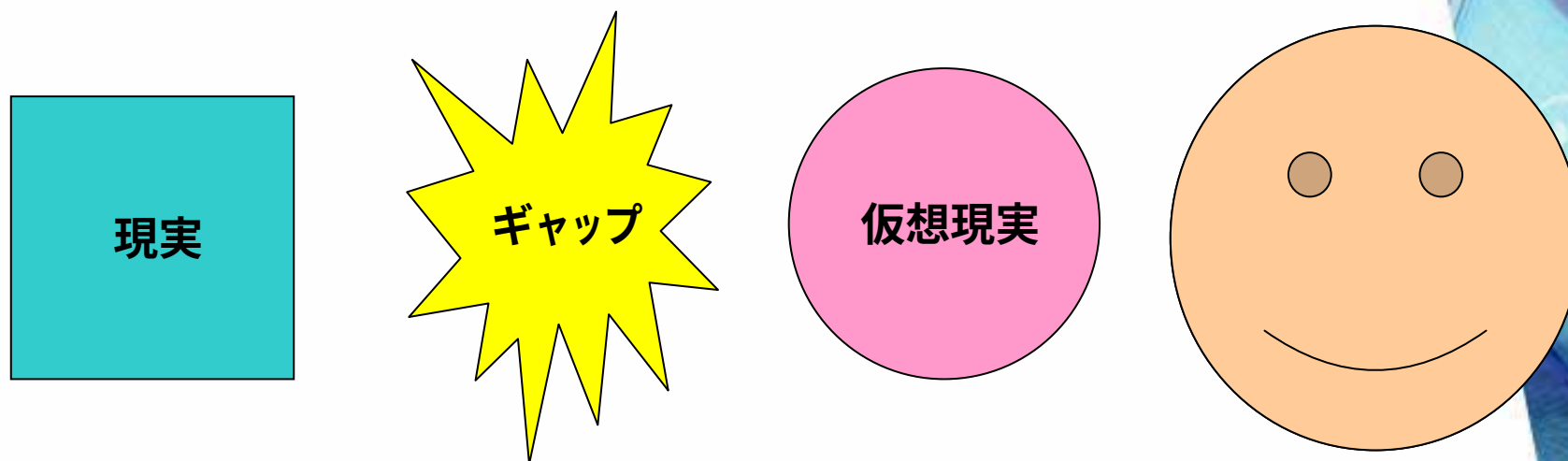
ギャップ

仮想現実



そこで……

「負荷に関連する要素」以外を現実近づける！

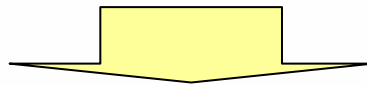


まるで現実での達成感！

RO最大の強み！！

ユーザーがROに求めていること

- **結婚 & 子供** (養子だけどw) が可能なら、次は家が持ちたい！
 - もっと**髪型**増やして欲しい！
 - 同性同士の**結婚**できたらいいのに…
 - **ペット**をもっと増やしてほしいなあ
 - **服**を好きな色に染めたい
 - **株投資**なんてできたら面白そうですね～。
 - **宅配便**でアイテムを届けてくれほしい！！ etc...
- (mixi ラグナロクオンラインコミュニティ「ボクの・ワタシのRO」スレッドより)



現実的要素

>

非現実的要素

どのように現実世界に近づけているのか？

コミュニケーション促進

結婚機能

パーティ・ギルド
という場の提供

戦闘要素の少ない
ゲーム設定

チャット機能の充実

現実と同名のマップ

リアルワールドに
即したイベントの実施

露店商機能

豊富なアイテム

プレゼント用品

クリアがない

自己カスタマイズ

様々な、職業による
格好

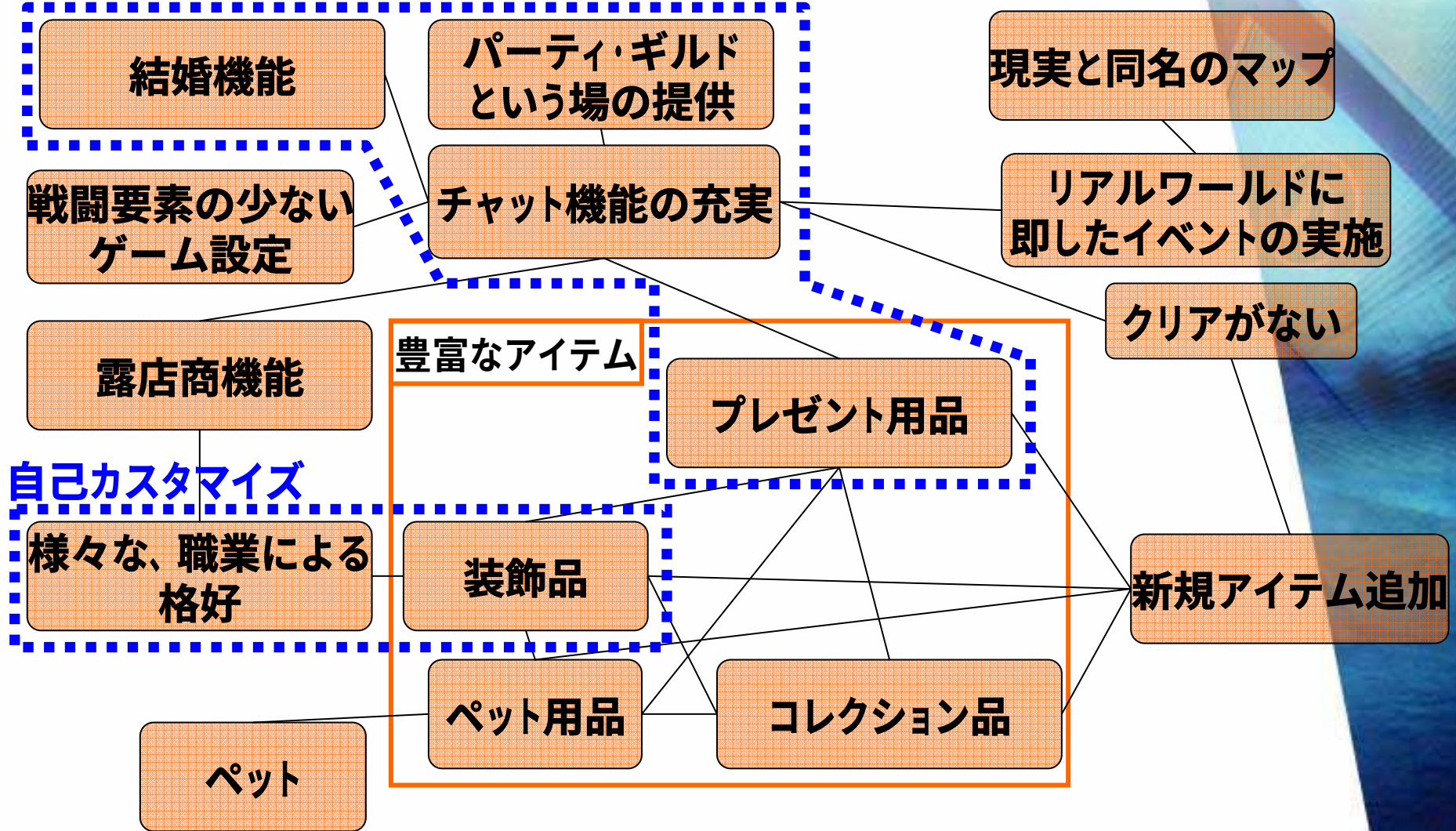
装飾品

ペット用品

コレクション品

新規アイテム追加

ペット



ROは社会である

■ アイテム

- 数

- 現在792種類!!!

- バリエーティビティ

- 染料
- アクセサリー
- プレゼント用品 (結婚指輪等)
- ペット用品

■ 結婚



■ クリスマス



<http://homepage2.nifty.com/nonamihappiness/ro.htm>
<http://www.rbbtoday.com/cgi-bin/news/pict/20041207/19997/jpg/041207or02l.html>

RQの答え

**仮想空間で、負担の少ない
社会生活を送っていることを、
まるで現実のように思わせている！**

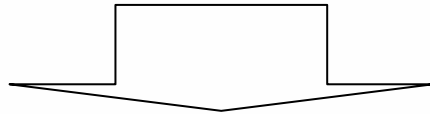
さらに...

- 模倣困難性＝低い

しかし...



- 初期顧客の囲い込み成功
 - 参入時期＝BBの普及時期
 - 長期間のβテスト
 - 出た当時は突出していたシステム
- めげづらいゲームジャンル
- 人が人を呼ぶ口コミ効果



獲得人数の多さ (100万アカウント超) により、当分は勝者としての立場を維持していただくろう！

参考書籍

- 『競争戦略論』 M.E.ポーター ダイアモンド社
- 『事業システム戦略』 加護野 忠男 井上 達彦 有斐閣 2004年
- ラグナロクオンライン公式ホームページ
<http://www.ragnarokonline.jp/> ガンホー
- AG.D Project - ITEM - 収集品
http://www.ragd.net/item/item/item_collection.html RAG.D Project
- BB Mail vol.29 <http://www.softbank.co.jp/news/bbmail/v29/ir.html>
ソフトバンク
- Linage Information <http://www.lininfo.net/>
- mixi コミュニティー「ラグナロクオンライン」
http://mixi.jp/view_community.pl?id=1583 mixi