

資本主義としてのオンラインゲーム ～売ればばいいや～

文責：ところてん

オンラインゲームにおける資本は大きく分けて二つある。やりとりが可能なゲーム内での資本(以後 ゲーム資本)と、やりとりが不可能なプレイヤー内の資本(以後 プレイヤー資本)、すなわち技術だ。この二つの資本を元に、プレイヤーはオンラインゲーム上で資本主義のゲームをすることになる。さて、資本主義の観点からオンラインゲームを見ると、面白いことが分かってくる。

ゲーム資本にしる、プレイヤー資本にせよ、たくさんあったほうが効率よくゲーム資本を稼ぐことが出来る。既得権益が非常に高い設計になっている(初心者が勝てるゲームは運だけのゲームだ)。

これは当たり前のことだが、逆のことを考えてみよう。あるゲームでゲーム資本もプレイヤー資本も持っていないプレイヤーがいるとする。いわゆる初心者だ。彼は右も左も分からない世界で、しかも資本主義が成り立っている世界で生き残ることは出来るのだろうか。まず不可能である。そのようなプレイヤーの多くは数週間でゲームをやめてしまうだろう。

だがその初心者をそのゲームに誘った上級プレイヤーが居たとすればどうだろう。初心者には上級者から装備や資金の援助、またゲーム攻略のURLを教えてもらえることだろう。これは上級者から初心者への、ゲーム資本とプレイヤー資本の投資にあたる。投資なので、当然その初心者が成長したとき、上級者は投資以上の利益をえることができる。

ゲーム資本はそのゲーム内でしか通用しないため、ゲーム資本を多く稼ぐことが出来たプレイヤーはそれだけ既得権益を得ることになり、ゲームをやめることがなくなる。そのため、あるMMOではゲーム資本を稼がせることで、プレイヤーを無理やり繋ぎとめようとしている。その典型がRagnarokOnline(以下 RO)である。

ROではゲーム資本をプレイヤーに稼がせるがあまり、プレイヤーの持つゲーム資本がシステムの限界に達してしまった。分かりやすく言うならば、レベル99でオーラを放っていて、レアアイテム持ちまくり、といった感じだ。そのようになってしまったプレイヤーはそれ以上ゲーム資本が大きくなるので、他のプレイヤーがいずれ自分と同じラインに並んでしまったときに、既得権益が消失しゲームをやめてしまう恐れがある。そのためROは転生というレベルを1から再び上げなおさせるシステムを実装し、パッチが当たるたびにレアアイテムをどんどん追加する、という状態に陥ってしまっている。

なぜそのような結果になってしまったかということ、それはROがプレイヤー資本をほとんど無視したゲームデザインになっているからだ。

プレイヤー資本というものはゲームが変わっても何かと通用する。たとえば、FPSゲームのターゲティングの能力は、FPS系のどのゲームに行っても大抵は通用する。MMORPGにしても基本は大体同じだ。人脈を引っさげて、新しいネットゲームに大人数で行って、既得権益を早々に確保するなんていうのもよく見られる。

プレイヤー資本というものは上限がないので頭打ちすることはない。上には上がっている奴である。しかもイマサマをして上げられるようなものではない。

い。そのため、プレイヤー資本重視のゲームはゲームに大きく手を入れることなく、多くのプレイヤーをつなぎとめておくことができる。いくらキャラクターが強くて、プレイヤーが強くなければ勝つことは出来ない。OSが入っていないコンピュータがただの鉄屑なのと同じように。

だがプレイヤー資本はゲームが変わっても通用するので、デザインパターンのあるゲームに似たゲームが大量生産されることになる。Age of Emperor から始まる RTS 系の乱造、Unreal, Quake などの FPS 系の乱造がいい例だ。オンラインゲームではないが、アーケードゲームではさらにそれが顕著だ。そのため最近ではキャラクターの育成要素を持たせたアーケードゲームも出てきている。

上記三つを簡単にまとめよう。

1. ゲーム資本とプレイヤー資本の二つがあり、持っていれば持っているだけ既得権益が高まる。
2. ゲーム資本はプレイヤーをゲームにつなぎとめておく。
3. プレイヤー資本はゲームが変わっても通用する。

この三つから面白い現実が見えてくる。

- ・ 廃人の新規ネットゲームのスタートダッシュによる既得権益の確保。
- ・ ゲームの数値的限界を引き上げ、インフレによって既存プレイヤーをつなぎとめる。
- ・ デザインパターンのあるゲームの乱造によるプレイヤーの確保。

これにより、新規プレイヤーはますます参入しにくく、ゲームはますますつまらなくなるという悪循環が発生する。また、プレイヤーは月額いくらかのネットゲームを複数やることはまず稀で、まず一つのネットゲームしかやらない。すなわち、ネットゲーム間のプレイヤーのやりとりはゼロサムゲームであるということが言える。そのため、いくら入ってくるか分からない新規プレイヤーの獲得を目指す投資よりも、既存プレイヤーをいかに引き止めておくかに重点が置かれ、ゲームシステムのインフレーションが起こる。

そういった悪循環にありながら、RO がなぜあそこまで成功を収めたかという点、RO はデザイン先行型でゲームを設計し、萌え系のネットゲームという新たなジャンルを切り開き、新規プレイヤーの囲い込みに成功したからだ。それまでのネットゲームはシステム先行型で、保守的で良くも悪くもプレイヤースキルが問われるゲームであった。システム先行型で TRPG を元にした設計であるため、グラフィック等もそれに準じたものになっていた。また当時のプレイヤーもそういった点を分かっており、ゲームシステムが破綻したネットゲームは次々と潰れていった。

Ro によってゼロサムゲームであったネットゲームプレイヤー人口が一気に増加した。しかし悪貨は良貨を駆逐するが如く、そこから先のゲームは糞のようなマナー論を引っさげたヘタレどもが闊歩し、それに合わせたヘタレな糞ネットゲが世に出るようになってしまった。新規ユーザーを開拓する気が全くと言っていいほど無い今のネットゲーム業界に未来はあるのだろうか。