

## 人気すぎるモバイルゲーム「王者荣耀」が招く新たな規制

株式会社クララオンライン  
コンサルティングチーム

### <要約と結論>

騰訊（テンセント）が開発、運営するモバイルゲーム「王者荣耀」が、あまりの人気から社会問題を引き起こしている。今や登録ユーザー数は 2 億人超、毎日 5,000 万人以上がプレイする大人気ゲームだ。

「王者荣耀」はいわゆる MOBA 系ゲームで、仲間とグループを組みバトルを繰り返す。操作が簡単で、課金の有無が勝敗に影響せず、なおかつソーシャル機能があるため、ゲームが何倍も楽しくなるのだという。

しかしその人気の裏では、子供がゲームに没頭して勉強しない、親に隠れて高額な課金をする、ゲームをとがめた家族に暴力をふるうといった問題が一部で起きており、「王者荣耀」に起因する事件は枚挙にいとまがない。未成年のユーザー数は全体の 4 分の 1 とも、過半数を越えるとも言われるが、親のアカウントやスマートフォンを使って遊ぶ小学生は実際はかなり多いとみられる。

もちろん騰訊はゲーム中毒を食い止めるために様々な対策を取っている。実名制度の導入、年齢に応じたプレイ時間の制限、保護者向け管理機能の強化を行ったほか、さらに未成年の課金に上限額を設ける考えも明らかにしている。だが、7 月に入ると政府系メディアまでもが「王者荣耀」を名指しで批判する論評を発表し、騰訊はもとより A 株に上場する多くのゲーム会社の株価が軒並み下落する事態となった。

過去にはインターネットカフェでオンラインゲームに没頭する子供が問題視されたこともあったが、今回はゲーム会社の社会的責任にまで話が及び、社会全体が「ゲームは子供に有害」、「ゲームは社会の発展を妨げる」といった雰囲気になりつつある。またゲーム業界の関係者は、政府が新たな規制を始めることを懸念しており、政府系メディアが指摘したソーシャルゲームに対する法令だけでなく、ゲームの等級付けによる年齢制限が始まるとの可能性を指摘する。

中国のゲーム産業は、問題が生じれば速やかに規制が設けられ、管理監督が厳しく行われている。これまでの法令の傾向から、年齢制限に違反した未成年者を処罰するよりも、まずはゲーム運営側に何らかの強制措置を取らせることにより、未成年者のゲーム利用を制限することになりそうだ。

## 1. 「王者荣耀」がかつてない騒動に

騰訊(テンセント)が開発したモバイルゲーム「王者荣耀」の人气が過熱している。小学生から大学生、大人までもが熱中し、今や登録ユーザー数は2億人以上、毎日5,000万人から8,000万人がプレイしているという。

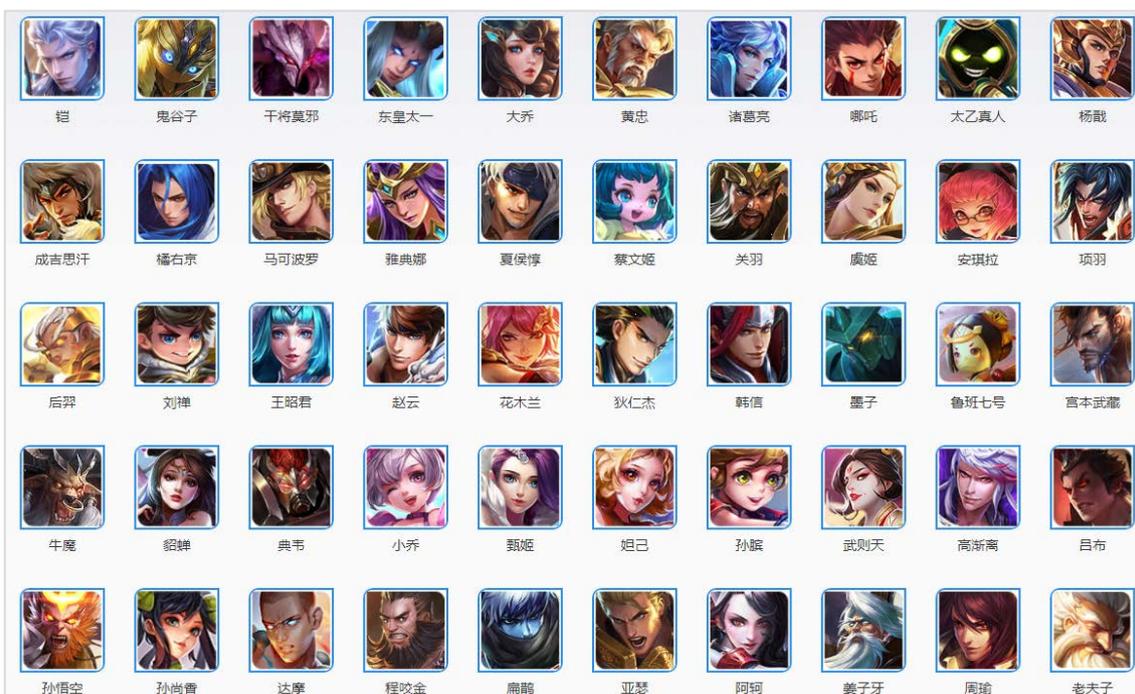
しかしその人気の裏では、子供がゲーム中毒に陥って勉強しなくなったり、課金するために両親のお金を盗んだりするケースが頻発し、社会問題と化している。なかには、ゲームのやり過ぎを叱られた少年がマンションの4階から飛び降り、搬送先の病院で目を覚ましたとたん「王者荣耀をやるからスマホ持ってきて」と言った、などという笑えないニュースもある。インターネット上では、まさに毒薬だと揶揄して「王者荣耀」の発音をもじった「王者農薬」と呼ばれているほどだ。



つい先日には政府系メディアまでもが、ゲームの内容が青少年の価値観に悪い影響を与えると批判的な報道を行った。企業の社会的な責任を問う声まで出ており、同社の株価にも影響が及んでいる。ひとつのゲームがこれほどまでに問題視され、政府やメディアまでも巻き込んだ騒動となった例は過去になく、今後発表されるゲーム関連の規制にも何らかの影響を及ぼすことが懸念される。

## 2. いったいどんなゲームなのか

「王者荣耀」はいわゆる MOBA (マルチプレイヤーオンラインバトルアリーナ) 系ゲームで、2015 年 11 月にリリースされた。Android と iOS の両方に対応しており、騰訊が運営する SNS「微信(WeChat)」や「QQ」のアカウントでログインすることができる。5 対 5 で戦う対戦モード、選んだキャラクターを育てる冒険モード等があり、登場するキャラクターは 70 種類ほど。関羽や曹操といった三国志の登場人物や孫悟空、宮本武蔵などもいる。キャラクターには Warrior、Tank、Assassin、Mage、Archer、Support といったタイプがあり、それぞれ違った能力や特殊攻撃を持つ。



「王者荣耀」の登場キャラクターの一部。課金すればコスチューム (スキン) を変えることができる。

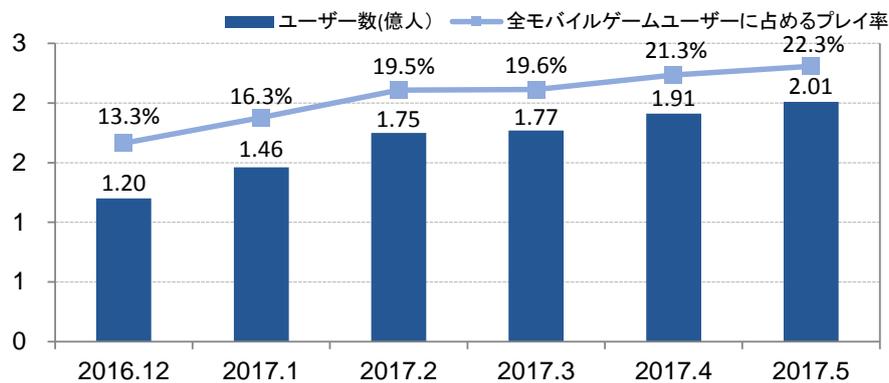
これほどまでの人気となった大きな理由は、「5 人で戦う」という遊び方にあるという。キャラクターのタイプを考えながら友人や同僚とパーティを組み、お互いに助け合いながら戦うことで帰属意識が強まり、仲間から賞賛されることで承認欲求が満たされるのだという。

また操作が簡単でゲームを始めたばかりの人でもすぐに楽しめる上、勝敗の決定要素が複雑で、課金して強い武器を揃えれば勝てるというわけではないことも、誰もが楽しめる理由となっている。1 回のプレイ時間は平均 20 分ほどで、ちょっとした空き時間

にちょうどいいというものもあるだろう。もちろん、春節(旧正月)やバレンタインデーといった祝日のタイミングに合わせてイベントが行われたり、ログインボーナスもあれば、レアキャラや限定アイテムの配布もあつたりする。次々と新しいキャラクターを投入するなど、飽きさせないための様々な工夫が凝らされていることは言うまでもない。

さて、その人気ぶりをデータで見てみよう。登録ユーザー数は今年5月時点で2億人を越え、全モバイルゲームユーザーの22.3%がプレイしている。1日のアクティブユーザー数(DAU)は5412.8万人、月間アクティブユーザー数(MAU)は1.63億人で、毎日平均175万人の新規ユーザーが増えている計算だ。

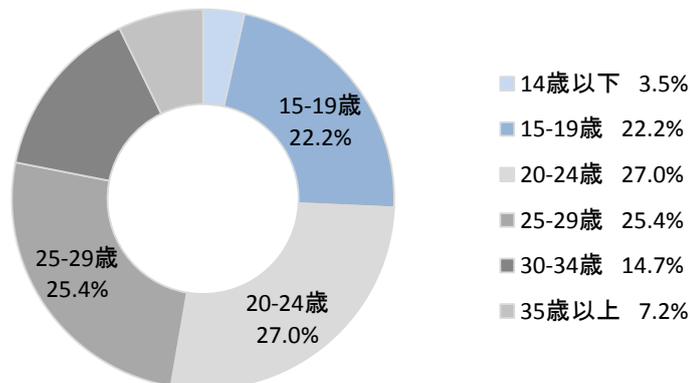
### 2016.12-2017.5 王者荣耀のユーザー数の推移



Source: 極光iPP「2017年5月王者荣耀研究報告」

ユーザーは20代が半数を占めており、男女比は意外にも男性が45.9%、女性が54.1%と女性がやや多い。

### 2017年5月 王者荣耀の年齢別ユーザー比率



Source: 極光iPP「2017年5月王者荣耀研究報告」

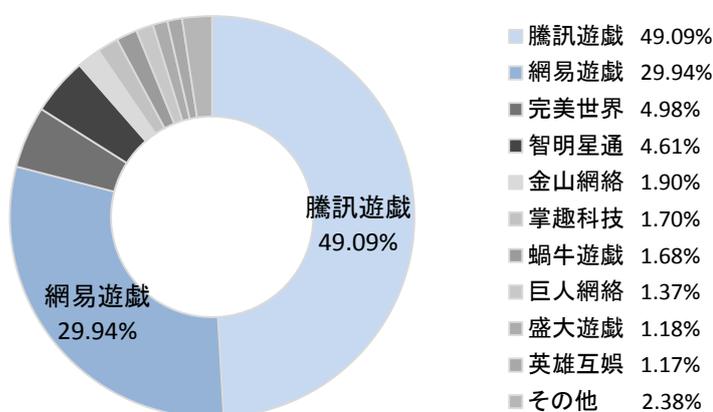
ただ、小学生の多くは自分のスマートフォンを持っておらず、両親、特に母親のアカウントを使って母親のスマートフォンでゲームをしている可能性は高い。データには表れないが、小学生が含まれる 14 歳以下の比率はさらに大きく、男性ユーザーが実際にはもっと多い可能性は十分考えられる。信用に値しないものの、政府系メディアの中国青年網が、小学生がユーザー全体の 57%、つまり 1.2 億人に上るとのデータを出しているほか、文匯報は 17 歳以下のユーザー数を 3,600 万人以上と見積もっている。いずれにせよ、想像以上に子供の占める割合が高いことは確かなようだ。

一方、ユーザーの居住地は、1 級都市が 9.5%、2 級都市が 28.7%、3 級都市以下が 61.8% で、直轄市や省都以外の中小規模都市に住む人が多くを占める。地域別では華東が 30.2%、華中が 16.5%、華南が 15.1%、西南が 13.1%、華北が 12.1%、東北が 6.7%、西北が 6.3% の割合となっている。なかでも広東省は全ユーザーの 11.21% を占め、河南省が 9.17%、江蘇省が 6.74%、山東省が 5.76% と続く(いずれも極光 iPP 調べ)。

### 3. 騰訊は対策急ぐも、政府系メディアは批判

2017 年第 1 四半期(1-3 月)のモバイルゲーム市場における騰訊のシェアは 49.09% に上る。業績は好調で、第 1 四半期は「王者荣耀」だけで 55 億から 60 億元の売上があったという。

2017Q1 モバイルゲーム開発会社の市場シェア(売上ベース)



Source: Enfodesk, Analysys International - [www.eguan.cn](http://www.eguan.cn) / [www.enfodesk.com](http://www.enfodesk.com)

しかし、ゲームを運営する騰訊に対する批判の声は多い。冒頭でも紹介したように、

子供が勉強しない、親の知らないうちに数万元も課金していた、インターネット上でみつけた他人の身分証番号でログインしている、ゲームをやめさせようとする両親に暴力をふるった、ゲームをとがめられたことを理由に自傷・自殺したといったニュースや教師や親からの不安や不満、批判を込めた投稿は毎日のようにインターネット上をにぎわしている。

ついには政府系メディアの人民網が、7月3日に「王者荣耀は皆を楽しませるか人生を陥れるか」と題する論評を公表し、「このゲームは架空や虚偽の歴史を扱っており、価値観や歴史観を歪曲する」、「ゲームに没頭しすぎることによって子供の精神面や身体面が過度に消耗する」と批判した上で、ゲームに対するニーズをある程度満たし、さらに子供を引



7/3 付けで人民網に掲載された批判記事

き付けるものを開発することは出発点に過ぎない、とゲームを運営する騰訊を批判した。さらには、かつてゲーム中毒者が大量に発生して問題となったネットカフェになぞらえて、「スマートフォンを闇ネットカフェ、はたまた手榴弾にはしてはいけない」と述べ、ゲーム市場やゲーム会社の責任を問うた。

また翌日の7月4日にも人民網は「ソーシャルゲームの管理監督の強化に一刻の猶予もない」と題する論評を公表。「王者荣耀」のソーシャル機能はユーザーを楽しませるものだが、ゲーム製作側の予想を越えた結果を生んでいると指摘し、これまで数々の法令を出してきたがソーシャルゲームに関する規定が抜け落ちており、早急に整備する必要があると説いた。



騰訊は微信で年齢に応じたプレイ時間制限を行うと発表

もちろん騰訊は、子供がゲームに没頭しないよう早い段階から様々な対策をとっている。まず5月には、騰訊の全てのモバイル

ゲームで実名登録認証を導入し、認証を経していないアカウントはゲームにログインできない仕様に変更した。人民網が論評を出す直前の7月2日には、年齢に応じたプレイ時間の制限を行うと発表。これは12歳以下の子供は夜9時以降にログインすることができず、プレイできるのは1日1時間のみ、12歳以上の未成年も1日2時間のみに限定するというもので、時間を過ぎればプレイ中のステージが終わった時点で強制的にログアウトする。さらには、保護者向けの管理機能に端末ごとのプレイ可否設定や複数アカウントでのプレイ可否設定を新たに追加している。これにより、70万件ほどのアカウントに制限がかけられているという。このほか、未成年者の課金に上限額を設ける計画があるとも聞かれる。

#### 4. 騰訊の株価に影響、今後は規制強化の可能性も

人民網の論評を受け、7月4日には騰訊の株価が4.13%もの大幅な下落となった。わずか1日で151億ドルが消えた計算だ。この影響でA株に上場するゲーム会社の株価は軒並み下落し、順網科技が6.93%、三七互娛が5%、遊族網絡が4%、昆侖万維、遊久遊戲、金山軟件なども2%前後それぞれ下落している。

##### 免費

类别: 游戏

更新日期: 2017年07月21日

版本: 1.20.1.21

大小: 845 MB

语言: 简体中文

开发商: Shenzhen Tencent  
Computer Systems Company  
Limited

Copyright © 2015 Tencent.

All Rights Reserved

您必須年滿 17 周歲才能下載此  
App.

頻繁/強烈的色情內容或裸露

偶爾/輕微的成人/性暗示題材

偶爾/輕微的卡通或幻想暴力

偶爾/輕微的現實暴力

AppStore には「満 17 歳よりアプリのダウンロードが可能」と記載されている

そもそも「王者荣耀」は、AppStore では年齢制限が「17+」となっている。しかし実際には、ユーザーの多くが未成年者であり、これにより様々なトラブルが発生していることは明らかだ。政府が今後、未成年者のゲーム利用について新たな規制を設ける可能性は大きい。

あるゲーム会社の責任者はメディアのインタビューに対し、社会全体が「ゲームのような虚偽の世界に没頭するのは社会の発展に有害だ」という考えに染まっていると懸念を示した上で、当局が年齢制限を目的としたゲームの等級付けを行い、ゲーム内容とユーザーの年齢を厳格に管理するのではないかと答えている。その場合、騰訊のユーザーは4分の1に減り、売上も今より40%ほど減って、騰訊というゲ



ームプラットフォーム自体が危機に陥る可能性があるという。

中国政府は IT 領域の新興サービスについて、まずは市場の成長を優先し、問題があってもいったんは業界の規律意識に任せ、市場の自浄作用が働くのを待ち、それでも効果が見られずに問題が大きくなるようであれば、新たなルールを作って規制するという手順を踏んでいる。

実際、様々な問題が出たライブ配信サービスには、続々と細かな規制が発表されている。最近ではシェアサイクルについて一部都市で電動自転車の導入を禁止したり、指定駐輪場を設けるよう指導したりする動きが出ている。モバイルゲーム分野は、既に問題が生じればすみやかに規制を設けて管理していく段階にある。人民網が論評で指摘したソーシャルゲームやソーシャル機能に関する規定は、そう遠くない時期に発表されるかもしれないが、他方、ゲームの等級付けによるユーザーの年齢制限は、両親のアカウントや他人の身分証明書を使うといった抜け道が使われており実効性に乏しい。これまでに発表されている法令の傾向からすれば、年齢制限に違反した未成年者を処罰するよりも、ゲーム運営側に何らかの強制措置を取らせる可能性が高そうだ。ログインのたびに顔認証が必須になるとのうわさも出ているが、騰訊は顔認証技術において阿里巴巴(アリババ)に引けを取らない技術力を持っており、今年3月には照合率99.80%を実現したと伝えられている。ゲームは子供に有害、ゲームは社会の発展を妨げるといった世論に後押しされれば、ログイン時の顔認証が本格導入される可能性は否定できない。

- 本レポートに含まれる情報は一般的なご案内であり、包括的な内容であることを目的としておりません。また法律・条令の適用と影響は、具体的な状況によって大きく変化いたします。具体的な事業展開にあたってはクララオンライン コンサルティングサービスチームより御社の状況に特化したアドバイスをお求めになることをおすすめいたします。また本書の内容は2017年7月24日時点で編集されたものであり、その時点の法律及び情報、為替レートに基づいています。

本書はクララオンライン コンサルティングサービスチームにより作成されたものです。クララオンラインの中国、台湾、韓国、シンガポールなどアジア各国のインターネットコンサルティングサービスに関するお問い合わせは以下の連絡先までお気軽にご連絡ください。

asia@clara.ad.jp または +81(3)6704-0776