

MMOとメタバース

『MMO』ってなに？

『MMO』ってなに？

定義

『MMO』ってなに？

定義

MMOは、「Massively Multiplayer Online」の略であり、大規模なオンラインマルチプレイヤーのゲームを指します。これらのゲームでは、同時に多数のプレイヤーがインターネットを介して接続し、共同でプレイや競争を行うことができます。

MOは「Multiplayer Online」の略であり、オンラインで複数のプレイヤーが同時に接続してプレイするゲームを指します。MOゲームはMMOゲームよりも規模が小さく、通常は比較的少ない人数でプレイすることが一般的です。MOゲームには、オンラインでの協力プレイや対戦プレイが含まれます。

『MMO』ってなに？

定義

現代のMMORPGに則して要約すると、

MMOは大規模なオンラインマルチプレイ

→ 大人数で集まれるインスタンス(ロビー)

MOは複数人でのオンラインプレイ

→ 必要に応じて生成されるインスタンス(マッチング)

『MMO』ってなに？

ゲームデザイン

『MMO』ってなに？

ゲームデザイン

- アップデートされて拡張されていく
- 膨大なコンテンツ量
- エンディングがない
- セーブの概念が無く、すべてがリアルタイムで進行
- キャラクターのカスタマイズ幅がめちゃくちゃ広い

『MMO』ってなに？

ゲームデザイン

- サーバクライアント型
- セーブの概念が無く、すべてがリアルタイムで進行
- エン
- アツ そんなことより
- キャ

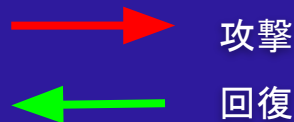
他人と関わってプレイするゲーム

他人と関わってプレイする

- ・(ほとんどの)MMOにはマーケットが存在する
どこかの誰かが出品したアイテムを購入できる
買い手と売り手がたくさんいないと成り立たない
- ・RPGには
勇者(耐久役)、竜騎士(攻撃役)、魔法使い(回復役)のような
役割(Role)がある
MMOの戦闘コンテンツにおいては、
他人同士がお互いの命綱を握っている状況になる

『MMO』ってなに？

他人と関わってプレイする



- ・(ほとんどの)MMOにはマーケットが存在する
どこかの誰かが出品したアイテムを購入できる
売り手がたくさんいると成り立たない



電騎士(攻撃役)、魔法使い(回復役)のよ
ある

MMOの戦闘コンテンツ時において、
他人同士がお互いの命綱を握っている状況になる



『MMO』ってなに？

他人と関わってプレイする



攻撃



回復

RPGには



全員の協力があって初めて
コンテンツになる



なんでそんなめんどくさいことするの？

(なんでそんなゲームデザインなの？)

なんでそんなめんどくさいことするの？

(なんでそんなゲームデザインなの？)

社会的欲求とコミュニティ

社会的欲求(協力と競争)

協力

- 誰かとコンテンツをクリアしたい！
- 思い出や経験を共有できる仲間が欲しい！
- 組織に所属したい！

競争

- 強くなりたい！(クリア率の低いコンテンツをクリアしたい)
- ゲーム内マネーが欲しい！
- レアなアイテムを入手したい！

『MMO』ってなに？

社会的欲求(協力と競争)

協力

誰かとコンテンツをクリアしたい！
思い出や経験を共有できる仲間が欲しい！
組織に所属したい！

競争

強くな
ゲーム
クリアな

社会的欲求でゲームがプレイされる

(先に述べたように基本的にこれらはコンテンツのデザイン的に
1人では達成できないか、しても意味がないので
プレイヤーは勝手にコミュニティに所属する)

『MMO』ってなに？

社会的欲求

しかしMMOは、
デイリープレイヤーが多くコンテンツ消費速度が速いわりに、
コミュニティに愛着を持ってもらうために
継続してプレイしてもらわなければいけない矛盾がある

なので…

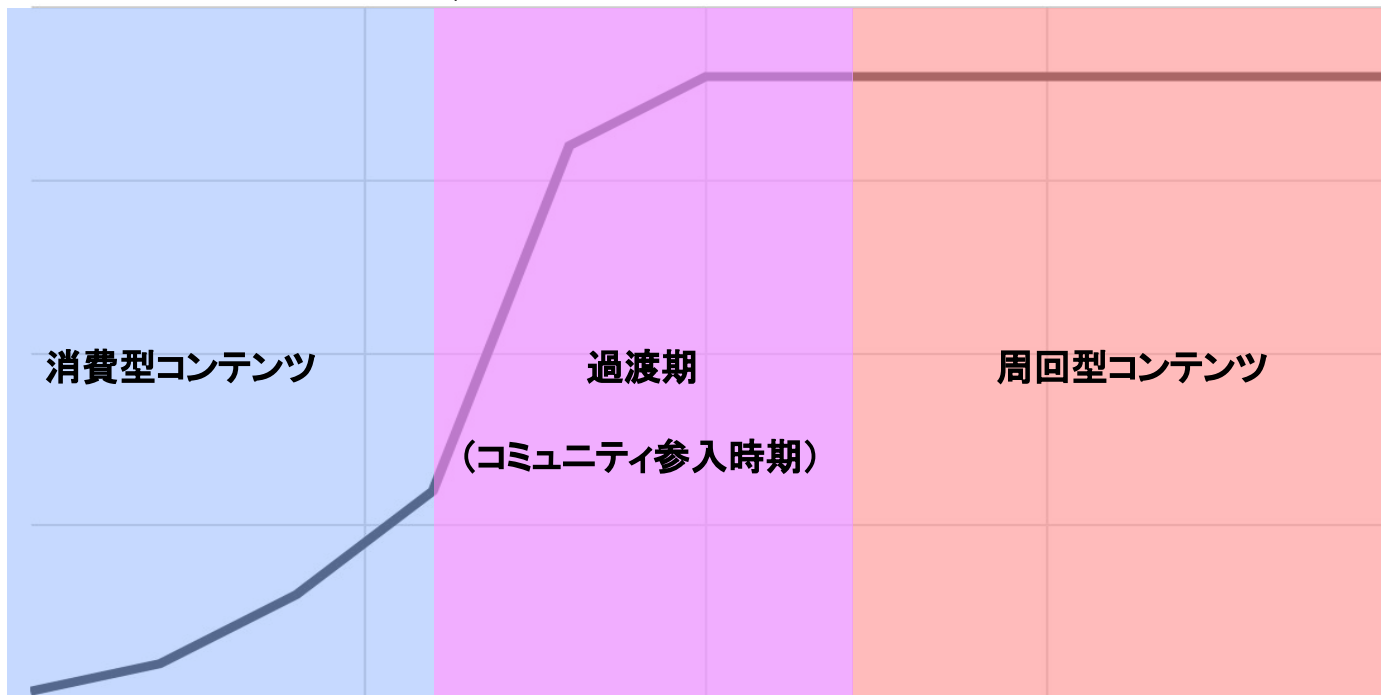
段々と消費型から周回型へと

プレイングの軸が移行していく導線のものが多い

MMOに限らず最近のオンライン機能 (MO)のあるタイトルはみんなそうかも

『MMO』ってなに？

プレイヤーキャラクターのレベル↑



プレイ時間→

なんでそんなめんどくさいことしたがるの？

(現実でいいじゃん)

『MMO』ってなに？

現実でいいじゃん

A.よくない

『MMO』ってなに？

現実じゃないメリット

お互いに全くの他人で現実に影響が出ないからこそ、
真にフラットな関係で遊べる！！

(完全に匿名で、明文化されていないゲーム内ルールが存在することもあるあたり
昔のインターネット感が多少あります)

『MMO』ってなに？

現実じゃないメリット

お互いに全くの他人で現実に影響が出ないからこそ、
真にフラットな関係で遊べる！！

(完全に匿名で、明文化されていないゲーム内ルールが存在することもあるあたり
昔のインターネット感が多少あります)

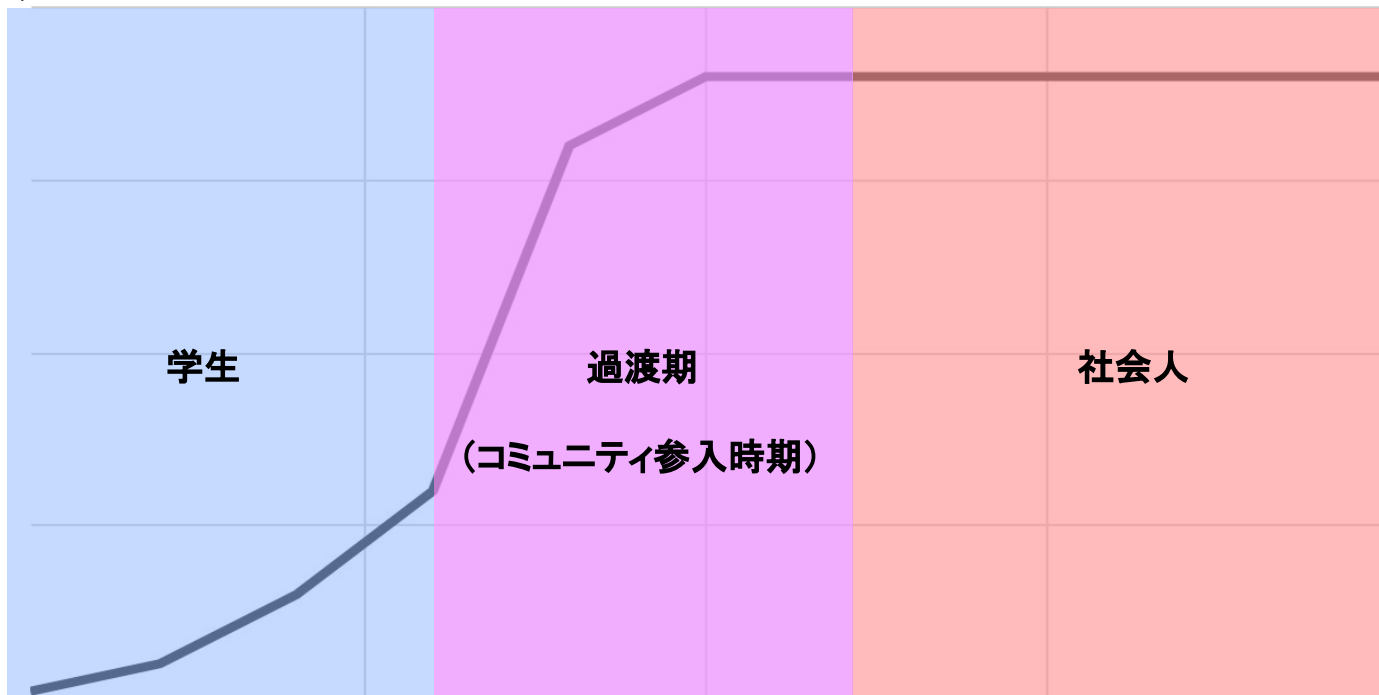
『MMO』ってなに？

現実じゃないメリット

気軽に違う人生プレイ出来たら楽しいと思いませんか？

『MMO』ってなに？

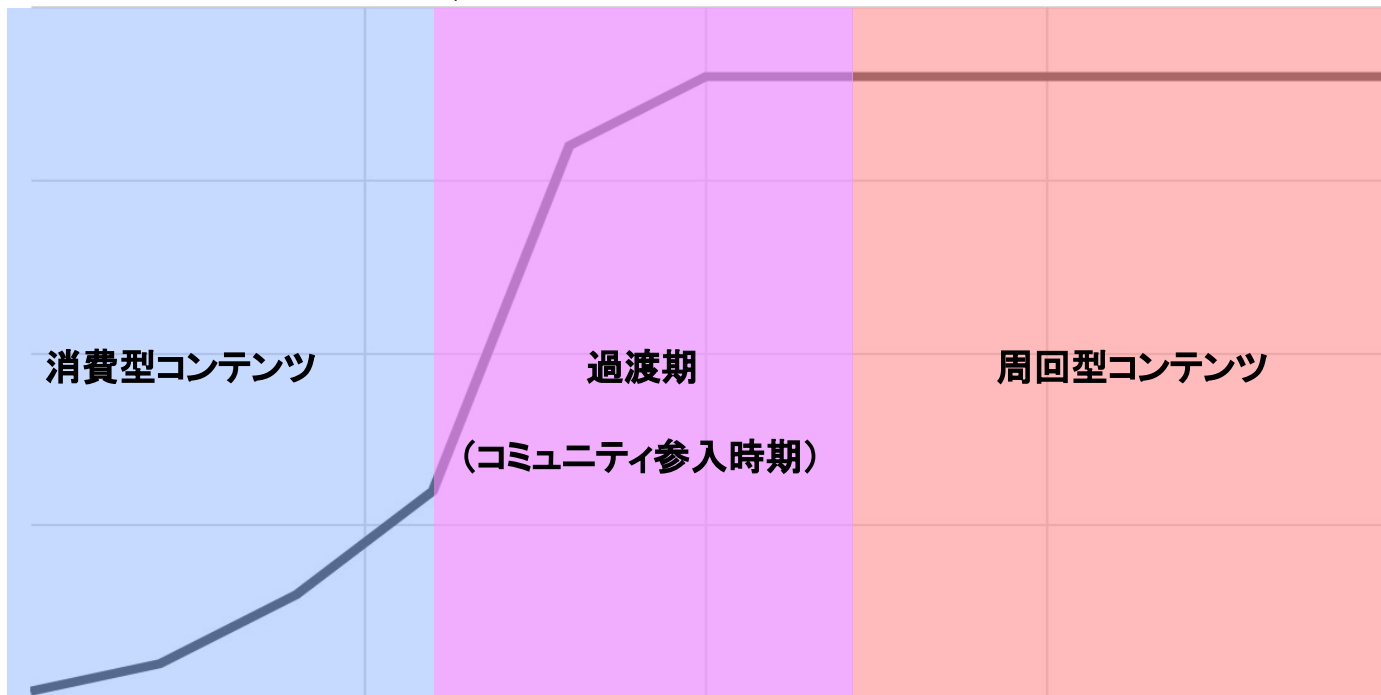
年齢↑



プレイ時間→

『MMO』ってなに？

プレイヤーキャラクターのレベル↑



プレイ時間→

そこまでの没入感どうやって得るの？

『MMO』ってなに？

没入感

画面の中のキャラクターに愛着を持って、
リアルの自分を同一視しよう！！

『MMO』ってなに？

没入感

画面の中のキャラクターはリアルのお父さんと同じように思える

無理だろw

『MMO』ってなに？

没入感

親、パートナー、子供、友人、会社、
お客さん、知らない人、ネット上の匿名アカウント

相手や場所によって性格や言動を変える人のほうが多い(はず)

『MMO』ってなに？

没入感

言動や性格を変えながらも自分の多面性の1つと認識できるなら、
画面の向こうのキャラクターも自分と同一視できる！！

『同一視に必要なもの』とメタバース

『MMO』ってなに？

同一視に必要なもの

MMO・メタバーズどちらにも言えることですが、
大切なのは使うキャラクター(自機)への愛着です

『MMO』ってなに？

同一視に必要なもの

皆さん日頃から髪や服装や香水メイク筋肉なりなんなりに
手間とお金と時間をかけているかと思います。

そういうことの積み重ねで
自分に愛着が湧いてくるとするなら

『MMO』ってなに？

同一視に必要なもの

なんの思い入れもない見た目のアバター
リアルの自分の劣化アバター

それを自分だと名乗りたくはならない
→最近生えてきたメタバースの意味とは・・・？

目力に愛着が湧いてくることなるなり

(唐突な)まとめ

『MMO』ってなに？

MMOLしよう！！

メタバースしたいならMMORPGLしよう！！

『MMO』ってなに？

MMOLしよう！！

PCゲーム最大手配信プラットフォーム Steamの母体企業の共同創設者曰く

メタバースを喧伝する人々はしばしば「カスタマイズ可能なアバターが使えます」などの謳い文句を口にするが、MMOもやったことがないのだろうと揶揄しつつ、

「『ファイナルファンタジーXIV』のラノシア(地名)に**いってみろ**」とコメントしています。

<https://automaton-media.com/articles/newsjp/20220228-193651/>

(既存プレイヤーの方はラノシアのどこだよと疑問に感じると思いますが、恐らくリムサのエーテ前のことを指していると思われます。)

『MMO』ってなに？

MMOLしよう！！

(先に述べた通りにはなりますが)

MMOはプレイヤーの思うような見た目になったり
所属したい場所に自由に所属してみたり
やりたいことをやりたいだけ楽しむゲームです

『MMO』ってなに？

MMOLしよう！！

ぜひ、今一番メタバースを体現するコンテンツ
MMORPGを遊んでみてください！！！！！！

ご観覧ありがとうございました