商業用ゲームの普及におけるMODの役割に関する研究

PMコース　矢吹研究室　1142003　赤松　佳紀

1. 研究背景

　ゲームにはMODと呼ばれる拡張プログラムが存在する．

MODとはModificationの略であり，主にパソコン用ゲームの改造データである（Addonと呼ばれる場合もある）．ユーザーが独自に開発しているために基本的には無料で配布される．MODによって追加された要素がユーザーに認められ，評価されることにより，知名度が上がり，売上も上がることが期待されている．

しかし，これまでの商業用ゲームにおいてMODの導入を許可した例は今までに少なく，シムシティシリーズ，グランド・セフト・オートシリーズなど，わずかしかない．その中でもMinecraftはMOD導入の影響によって知名度が急上昇した商業用ゲームである．

　Minecraftとはマルクス・ペルソンとその会社 (Mojang AB) の社員が開発したサンドボックスゲームである．このゲームの特徴は，立方体のブロックで世界が構築されており，ブロックを設置したり破壊したりすることができることと， Crafting（工作）という機能が存在し，ブロックやアイテムを組み合わせて新しいアイテムを作ることのできる2種類の大きな特徴がある．サンドボックスゲームは多々存在するがCraftingという機能があるのはMinecraftだけである．そのため，ゲーム内での選択肢が多くプレイヤーの自由度が高い為MODの相性はとても良い．ここではMODの導入を許可した商業用ゲームの1つの成功事例としてMinecraftを研究対象とする．

1. 研究の目的

　本研究では，ゲームビジネスにおけるMODの影響について研究する．Minecraftは，その販売数が約1700万本（2014年8月時点）の大ヒットゲームであるが，この成功には，MODを許可してボランティアの開発者を取り込み，ゲームを改善させて，知名度を上げるという戦略が寄与していると思われる．

この仮説を検証することを本研究の目的とする．

1. 研究方法

　GitHub 上で行われている Minecraft MODプロジェクトを月別でグラフにする．MODプロジェクトのデータはGitHubから抽出し，そのプロジェクトがいつ開始されたのかを調査する．過去にIssueの発行された日時を抽出する研究が行われているため，それを参考にMinecraftMODと名のついたIssueの抽出が可能であると考える．さらに, Minecraftの売上を月別でグラフにし，2種類のデータの相関を調査する．2種類のグラフが右上がりの場合両方に相関があるという結果になる．また，2種類のグラフに相関が見られない場合，別の要因があると考えられる為，別の要因を調査する．

1. 成果物のイメージ

　MOD導入で商業用ゲームの売上の変化を明らかにすることで商業用ゲームを発売する際MODの導入を許可することの意思決定に役立つ．

1. 進捗状況

　現在，GitHub上のMinecraft MODプロジェクトが開始された日付，とプロジェクトの数をグラフにした．さらに，Minecraftの売上の変異を調査している．

1. 今後の計画

　今後は以下の様に研究を進める．

1. Minecraftの売上の変異を月別でグラフにする．
2. ①で作成したグラフと既に作成したMODプロジェクト数のグラフを使って，MOD導入による売上の変化の相関を調査する．
3. その他の要因を考え，実際にゲーム開発の際の意思決定に役立てる．

参考文献

[1] 大塚弘記. WEB+DB PRESS plusシリーズ GitHub実践入門 Pull Requestによる開発の変革. 株式会社技術評論社, 2014.

[2] The GitHub Blog. The Octoverse in 2012. 2012-12-19. <https://github.com/blog/1359-the-octoverse-in-2012>

[3] Giga zine. 「Microsoftが「Minecraft」開発元を2680億円で買収、その経緯とは？」, 2014-09-16. <http://gigazine.net/news/20140916-microsoft-acquired-minecraft/>

[4] 久保孝樹. チケットを活用するオープンソースソフトウェア開発の実態調査. 千葉工業大学, 2013, 卒業論文.