

**総合ネットセキュリティ企業 イー・ガーディアン
海外ゲームタイトルの日本進出を支援する「日本ゲームユーザーインタビュー」提供開始
～日本ユーザーにフォーカスしたタイトルにするため、検証から改善案まで一貫して提供～**

イー・ガーディアン株式会社 (<https://www.e-guardian.co.jp/> 東京都港区 代表取締役社長:高谷 康久 以下、「イー・ガーディアン」) は、2023年8月3日(木)より、海外ゲームタイトルの日本ゲームユーザーにフォーカスした独自検証・ユーザーインタビュー・QA まで一貫して行う「日本ゲームユーザーインタビュー」の提供を開始することをお知らせします。



イー・ガーディアングループは、安心・安全なインターネット環境の実現に向け、ネットパトロール、カスタマーサポート、デバッグ、脆弱性診断などネットセキュリティに関わるサービスを一通り提供しております。特に、ゲーム関連事業においては10年以上に渡りカスタマーサポートなどの実績があり、日本だけでなく海外タイトルの運営サポートや、近年ではチャットアプリ「Discord」の開設・運用の他にもイベント企画などのプロモーション活動まで包括的なサポートを提供し、ゲームコミュニティ活性化に向けた支援を行っています。

日本国内のモバイルゲーム市場は、2022年の売上規模が147億ドル(約1兆9,000億円)で、直近の2023年上半期では約68億ドル(約9,500億円)といわれ成長スピードは鈍化しましたが、依然として世界でもトップクラスの市場規模を誇っています。近年の傾向として、海外ゲームの日本参入が進み、特に中国タイトルをはじめ存在感が年々増えています。(※)しかし、世界で上位にランクしたタイトルでも日本では異なる結果となり、単にローカライズ(翻訳)しただけでは市場に受け入れられにくい傾向があります。弊社ではグローバルに各国のタイトル運営を支援している中で、単純に「面白い」ゲームであってもそれを体験する前のローカライズ(翻訳)やユーザーへの課金導線において、日本のゲームユーザーの独特な価値観や文化に適應できておらず“違和感”につながり、離脱する非常にもったいない事例を多く目にしてきました。こういった“違和感(=ストレス)”がセールス不振の大きな要因につながっていると考えられます。

このような状況を受け、長年ゲーム関連サービスを提供してきたイー・ガーディアンでは、日本のゲームユーザーに特化した独自検証・ユーザーインタビュー・QA まで一貫して行う「日本ゲームユーザーインタビュー」を提供する運びとなりました。

本サービスでは、開発・運営視点では見落としがちな詳細なローカライズ表現・演出・ゲーム/課金導線などの多くの課題を、ゲームに精通したインタビュアーとゲームプレイヤーにより明らかにします。インタビュー内容はリアルタイムに配信することも可能で、インタビュアーやゲームプレイヤーと直接コミュニケーションを取ることができます。後日インタビュー内容を録画データで納品するとともに、インタビューで深掘りされた情報を基に、ゲームプレイの感想・意見だけでなく課題点に対する詳細なQAも併せて行うことで、日本展開に則したゲーム開発方針に直接お役立ていただくことが可能です。

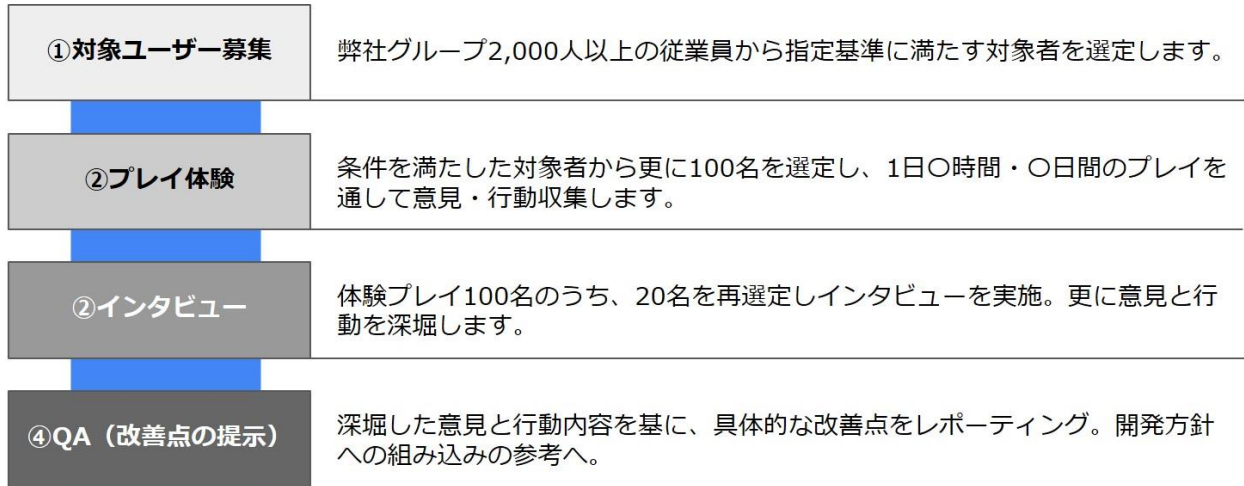
本サービスの提供により、日本ゲームユーザーの「独特な価値観や文化」を浮き彫りにし、各海外タイトルが日本市場にスムーズに受け入れられるように貢献してまいります。

今後も、イー・ガーディアングループは、ミッションである「We Guard All」の実現に向け、業界各社と連携することで、インターネットの安心・安全を提供できるように活動して参ります。

※ Sensor Tower「2022年日本のモバイルゲーム市場インサイト」、「2023年上半期日本のモバイルゲーム収益トップはモンスト、成長量では収益・ダウンロード数ともにスターレイルがトップに」

【「日本ゲームユーザーインタビュー」概要】

■インタビューの流れ



対応が上流から下流に移るにつれ、よりコアな人員へ絞り深堀
日本ユーザー独自の文化や感じ方を
 できる限り言語化してQAへ繋がめます。

■インタビューレポートイメージ

項目別に採点された内容を、所感とともにレポートにまとめます。
 また、気になるユーザー動向（どのような行動をするか）のアンケート、QAまで行います。



項目別分析 - 育成要素
Score : 2.8

- ▲ 低レアリティキャラにも使用するメリットがある
- ▲ 強化項目が多く、キャラクター育成は比較ハード
- ▲ 一部のスキルが強力で、パワーバランスが崩れている

育成要素	2.5	3	2.5
育成要素	2.5	3	2.5
	3	2	1.5
	4	3	4.5

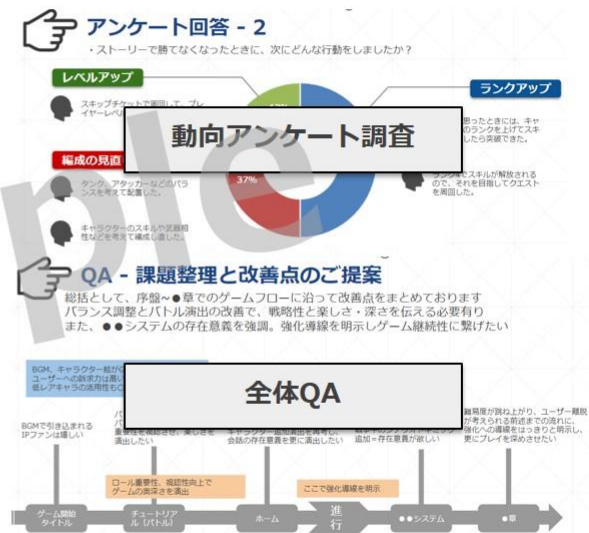
軽スキルやバフ、デバフなどのシナジーがあるため、コアのキャラクターも使用するメリットがあります。イラストのウリディが低下しない味で好評で、好きなキャラクターを育成できるので編成の自由度は高いと云えます。しかしながら、「キャラクター名A」「キャラクター名B」など一部のキャラクターのデバフ効果が強すぎるため、パワーバランスについては改善の余地があります。

項目別分析 - 世界観
Score : 3.3

- ▲ BGMは世界観にマッチしており高評価
- ▲ 別世界との関係位と気になる点が多く展開に期待できる
- ▲ 育成とキャラクターが調和していない

世界観	2.5	1.5	2.5
世界観	2.5	1.5	2.5
	4.5	3	4
	2	2.5	3
	2	2.5	3.5

毎ごとに変わるBGM・各章のエンディングで流れるテーマソングなど、展開に合った豊富なBGMは非常に高評価でした。楽曲の雰囲気も世界観とよくマッチしており、「サウンド面は「タイトル名」の大きな強みだと云えます。「破壊と創造」といったテーマなゲームも、ユーザーの関心も高く引きつけています。グラフィック面では、無難な印象を受ける育成とキャラクターが調和していないとの声がありました。



アンケート回答 - 2
 ・ストーリーで飽きなくなったときに、次にどんな行動をしましたか？

レベルアップ スキップアイテムでレベルアップ
ランクアップ レベルアップしたときに、キャラのランクを上げてスキルを解放させるので、それを制覇してクエストをクリアした。

編成の自由度 タンク、アタッカーなど編成バランスを考慮して編成した。
 37%

QA - 課題整理と改善点のご提案
 総括として、序盤～●目でのゲームフローに沿って改善点をまとめております
 バランス調整とバトル演出の改善で、戦略性を楽しさ・深さを伝える必要あり
 また、●●システムの存在意義を強調。強化路線を明示しゲーム継続性に繋げたい

全体QA
 BGM、キャラクター絵がユーザーの購買力向上に役立ってほしい
 ゲームで引かれるIPファンは多い
 バルブはゲームを遊ぶだけでなく、会話の存在意義を更に高めてほしい
 会話の存在意義が欲しい
 育成が難しく上がり、ユーザー離脱が考えられる状態まで強めに強化への導線をはっきりと明示し、更にプレイを促さてほしい

ゲーム開始
 タイトル
 チョートリアル(しりしり)
 ホーム
 進行
 ●●システム
 ●●



【イー・ガーディアングループ 概要】

1998年設立。2016年に東証一部上場。2022年に東証プライム市場へ移行。イー・ガーディアンはネットパトロール、カスタマーサポート、デバッグ、脆弱性診断などネットセキュリティに関わるサービスを一通貫で提供する総合ネットセキュリティ企業です。センターは、提携先を含めてグループで国内9都市海外3都市20拠点の業界最大級の体制を誇ります。昨今は Fintech・IoT 業界への参入や RPA 開発による働き方改革への寄与など、時代を捉えるサービス開発に従事し、インターネットの安心・安全を守っております。

■イー・ガーディアン株式会社 会社概要

- 代表者 : 代表取締役社長 高谷 康久
所在地 : 東京都港区虎ノ門 1-2-8 虎ノ門琴平タワー8F
設立 : 1998年5月
資本金 : 36,428万円(2023年3月末日現在)
業務内容 : ブログ・SNS・掲示板企画コンサルティング/リアルタイム投稿監視業務/ユーザーサポート業務
/オンラインゲームカスタマーサポート業務/コンプライアンス対策・風評・トレンド調査業務/
コミュニティサイト企画・サイト運営代行業務・広告審査代行サービス業務/人材派遣業務
URL : <https://www.e-guardian.co.jp/>

【本件に関するお問い合わせ先】

イー・ガーディアン株式会社 担当 : 小野

TEL : 03-6205-8857 FAX : 03-6205-8858 E-mail : info@e-guardian.co.jp