

## 研究ノート 「ゲーム制作配信企業の経営戦略に関する一考察： チートバスターズ構想」

著者 山本浩輝、伊藤光希（追手門学院大学経済学部生）

### 研究概要

本研究は、ゲームソフト制作配信企業において、不正ユーザー駆逐による増収策として、いわゆるウィルス駆除専門家オフィスを併合する企業戦略の妥当性を考察するものである。

対象としては、エレクトロニックアーツ株式会社（資本金 212.5 百万円）を取り上げる。同社が 2019 年にリリースした通信ゲームソフト“APEX LEGENDS”は、1 年で 540 億円を超える売上総利益を上げ、e スポーツの花形ヒット作となった。

多くのスポンサー広告が貼り出される人気サイトに踊り出たが、不正なゲーム出場者が続出して、顧客離れを招き、同社は 2021 年現在、売上げの落ち込みに困窮している。

この事態に対して、著者は、研究の事前準備として、離散したユーザーを無作為に 320 人に抽出してアンケート調査し、不正ユーザーが駆逐されれば、年間 1 万円以上の課金利用料を支払ってでもこのゲームに復帰する既存顧客が 75%に上るとの回答結果を得た。

そこで、著者は、不正利用排除のアプローチを 3 通り比較した。そのうち、ゲームソフトのウィルス駆逐を手がける専門家オフィスとして、株式会社 Ninjastars（資本金 33 百万円）を見出し、エレクトロニックアーツ株式会社が吸収合併できるかどうかの妥当性 (feasibility test) を検討した。検討の結果、両社の親和性が確認され、合併の翌年には売上総利益で 100 億円以上回復させるとの試算を得た。

本研究により、e スポーツ提供産業における事業展開として、ゲーム開発だけでなく、不正利用を排除する専門家を社員として内製化する戦略の妥当性を評価することができた。