

**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応できておらず“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。

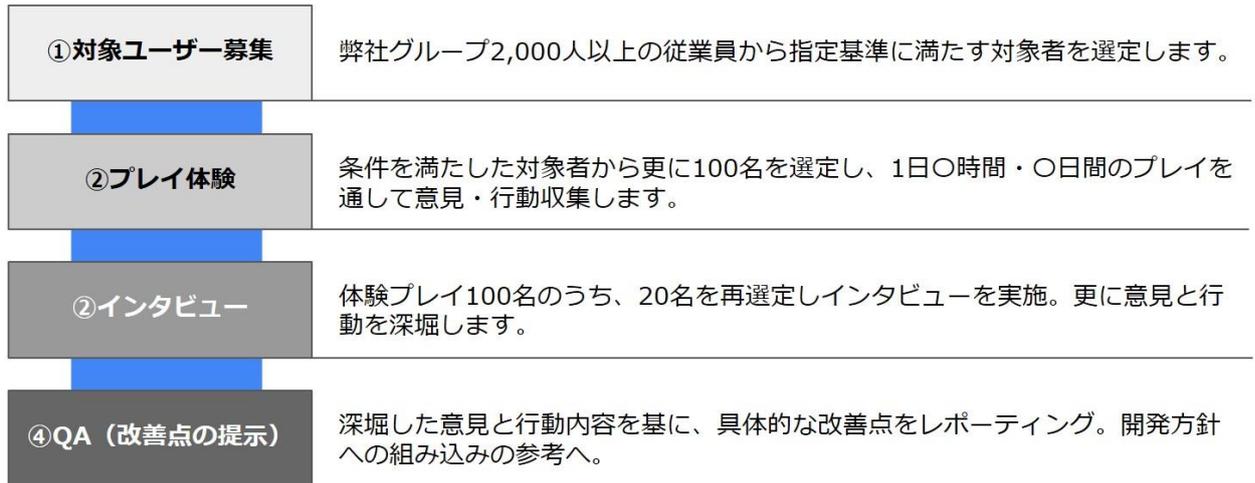
本サービスの提供により、日本ゲームユーザーの「独特な価値観や文化」を浮き彫りにし、各海外タイトルが日本市場にスムーズに受け入れられるように貢献してまいります。

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へ繋げます。

■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的ハード
- 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

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
- 別世界との関係性や気になる点が多く質問に期待できる
- 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
	2.5	2.5	3.5

アンケート回答 - 2
 ・ストーリーで疲れてしまったときに、次にどんな行動をしましたか？

レベルアップ / **ランクアップ**

動向アンケート調査

編成の傾向

QA - 課題整理と改善点のご提案

全体QA

ゲーム開始
 チョートリア
 ル(1分以内)
 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/>