

日本を代表するゲーム会社スクウェア・エニックスが、日本国内のオンラインゲームで初めて二要素認証トークンを導入して10年目を迎えました。これを機に新たなデザインのトークンを市場に投入します。

要約

導入目的

- オンラインゲームにおけるアカウントの不正アクセスや乗っ取りによる被害防止

チャレンジ

- 日本国内のゲーム業界で初のOTP導入だったため前例がないこと
- 電池寿命と価格にあった費用対効果の高いトークンであること

結果および効果

- 不正アクセス被害の圧倒的な減少と、それに伴うカスタマーサポートに係る負担・費用の削減
- 同社のゲームユーザーのみならず、オンラインゲーム業界全体におけるセキュリティに対する意識の向上

株式会社スクウェア・エニックスが、ゲーム業界では日本国内で初めてオンラインゲームの不正アクセス防止策としてOneSpanのDIGIPASS GO 6を採用して以降、日本のオンラインゲームユーザーの意識も大きく変化してきました。

オンラインゲームにおける深刻な不正アクセス被害

スクウェア・エニックスは、言わずと知れた日本のゲーム業界の雄であり、「ドラゴンクエスト」シリーズや「ファイナルファンタジー」シリーズといったコンシューマー向けゲームソフトを中心に、日本のみならず世界中に数多くのファンを持つエンターテインメント企業です。2018年4月、スクウェア・エニックスが自社のMMORPG(大規模複数同時参加型オンラインロールプレイングゲーム)にOneSpan(当時はVASCO Data Security)の二要素認証ソリューションを導入して10年目を迎えました。2009年4月にハードウェアのセキュリティトークン、2013年3月にスマートフォン用のソフトウェアトークンの取り扱いを開始し、今日では毎日100万ログインを超えるアクセスに利用されています。

当時は不正アクセスによるアカウントのハッキングが非常に多く発生していました。「不正被害に遭われたユーザー様は、お一人ずつ個別にサポートする必要がありますが、想像よりもはるかに時間とコストがかかる状況でした」と、本プロジェクトを担当していたオンラインビジネス推進部 シニア・マネージャー 石綿 健史氏は振り返ります。

そこで2007年、オンラインゲームのアカウントへの不正アクセスや乗っ取りを防ぐ対策として、二要素認証の導入を検討し始めます。同社は社内ネットワークへのセキュリティ対策に他社製品のワンタイムパスワード(OTP)トークンを利用していた背景がありましたが、ユーザーへ配布するには電池寿命や価格面で帳尻が合わず、OneSpanを含めたいくつかのトークンベンダーから選定することになりました。



コストパフォーマンスに優れたトークンとスケラブルな認証サーバ

石綿氏は、選定する中で重視していた点を次のように語ります。「ユーザー様がログイン時に毎回使うものなので長く使えるもの、そしてユーザー様ご本人に購入いただくものになるので、コストパフォーマンスに優れたものを探していました。」OneSpanのDIGIPASS GO 6は電池寿命7年で設計されており、コンシューマー市場に見合った費用対効果で高い評価を得ました。また、エンターテインメント企業として、トークンのデザインをユーザーを意識してフルカスタマイズできることもOneSpan製品を導入した決め手でした。標準のスクウェア・エニックスロゴをデザインしたトークンのほか、タイトル独自のデザインを模した数量限定トークンを提供するなどの施策も行っており、ユーザーからはそういったユニークなデザインを評価する声が上がっています。

情報システム部 シニア・マネージャー 大澤 誠昭氏は、技術的な観点から「既存システムを活かさなければいけないため、ライブラリとして提供している認証サーバをシステム上に組み込む必要がありました」と述べています。同社は当初からソフトウェアトークンの導入を見据えていたため、OneSpanの組込型認証サーバソリューション・VACMAN Controllerを利用することで、既存システムに認証サーバ機能を組み込み、将来的に最低限の改修と追加投資でソフトウェアトークンを追加実装できる点も魅力でした。「当社としても、オンラインゲームへの認証サーバの組込みは初めてのことでしたから、多少時間はかかりましたが無事にリリースできました。」(大澤氏)

これまで同社からリリースされている100タイトルほどの各オンラインゲームサービスへのログイン時に、ユーザーIDとパスワード、OTPの入力を求めることによって不正なログインを防止するのに加え、「スクウェア・エニックス アカウント」管理システムへのログイン時にもOTPの入力を必須化し、個人情報の保護にも活用しています。

株式会社スクウェア・エニックスについて

株式会社スクウェア・エニックスは、エンターテインメント分野において、創造的かつ革新的なコンテンツ／サービスのヒット作品を生み続けるリーディングカンパニーです。当社グループの自社IPの代表作には「ドラゴンクエスト」シリーズ(累計出荷・ダウンロード販売本数7,600万本以上)、「ファイナルファンタジー」シリーズ(同1億4,200万本以上)、「トゥームレイダー」シリーズ(同6,700万本以上)、「スペースインベーダー」シリーズなどがあります。
(<http://www.jp.square-enix.com>)

日本のオンラインゲーム業界におけるセキュリティ意識の向上に貢献

導入後、石綿氏は「OTPを利用させることによってアカウントの乗っ取り被害が圧倒的に減少し、被害に遭われたユーザー様に対するサポートの負担、費用を削減することができました」と、期待に見合った効果があったことを述べています。加えて、更にもうひとつ非常に重要な成果があったと明かしました。「10年目を迎えた今では、同社のサービスを利用する数十万のゲームユーザーが利用しているOTPですが、当時のオンラインゲーム業界では日本国内で初めての導入だったため「実際にエンドユーザー様が使ってくれるのかどうか」「日本のエンターテインメント業界にそもそもOTPが浸透するのか」未知数であり、同社にとっても大きなチャレンジでした。しかし「ユーザー様の不正アクセスに対する認識が、非常に高まりました。ユーザー様同士のコミュニティなどでも“自衛手段としてOTPを利用するのが当たり前”“OTPを利用しないでアカウントを乗っ取られるのは自己責任”のご理解をいただいているようです。これは当社のゲームだけではなく、日本のオンラインゲーム業界全体において、OTPが提供されている場合の共通認識となったように思います。ユーザー様の意識を醸成できたことは、とても大きな成果です。」と石綿氏は語ります。

2013年には、ライトユーザー層にも同じレベルのアカウントセキュリティを提供すべく、無料のスマートフォン用のソフトウェアトークンを追加導入しました。

このように、B2C市場においてユーザーのセキュリティ意識を変革してきたことは大きな意義があるといえます。その後、2013年頃から日本の金融市場においても同様に弊社トークンの導入が進み、当時大きな問題となっていた不正送金の防止に大きく貢献した経緯があります。



OneSpanは、お客様のデジタルトランスフォーメーションを大胆に前進させることによって、金融機関を始めとする多くの組織を成功へ導きます。人々のアイデンティティ、人々が利用するデバイス、さらに、人々の生活を形作るトランザクションの信頼性を確立していきます。これこそが強いビジネスの実現および成長の礎であると弊社は考えています。世界の銀行上位100行のうち半数以上を含む、10,000社以上のお客様が、OneSpanのソリューションを活用して、最も重要な関係やビジネスプロセスを保護しています。デジタルオンボーディングから、不正軽減、ワークフロー管理まで、OneSpanの一体的なオープンプラットフォームにより、コストの削減、顧客獲得の加速、顧客満足度の向上を図ることができます。

お問い合わせ：

詳しくは、下記にお問合せください。

info-japan@OneSpan.com

OneSpan.com



Copyright © 2019 OneSpan North America Inc., all rights reserved. OneSpan™, Digipass™, Cronto™ は、OneSpan North America Inc.とOneSpan International GmbHの両方またはそのいずれかの米国およびその他の国々での登録商標または未登録商標です。その他の商標または商号は、全て、それぞれの所有者の所有物です。OneSpanは、仕様をいつでも予告なしに変更する権利を留保します。OneSpanは、本文書において提供した情報について、正確かつ信頼できると考えています。しかしながら、OneSpanは、かかる情報の利用について、また利用の結果、第三者の特許権等の権利を侵害したとしても、一切責任を負いません。
最終更新:2019年4月