

オンラインゲーム導入事例

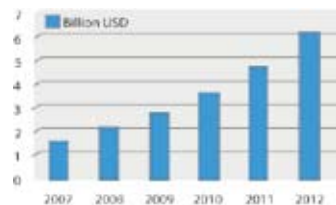
先駆的なオンラインゲーム企業はユーザのアカウントの保護に、VASCO のソリューションと専門知識を採用

オンラインゲームの人気がかってない程に高まっている中、インターネット詐欺は現実の脅威となっています。オンラインゲームは数十億ドルのビジネスですが、詐欺師によるアカウントのハッキングにより、さまざまな攻撃のターゲットになっています。VASCO Data Security は、認証ソリューションに特化した先駆的なセキュリティソフトウェア企業です。VASCO は、オンラインゲームを含む 50 以上の分野に銀行レベルのセキュリティを導入しています。VASCO の DIGIPASS ソリューションにより、オンラインゲーム企業はネットワークを、ユーザーは自分のアカウントを詐欺師の脅威から保護することができます。

数十億ドルを売り上げる、成長著しいビジネス

数年前に黎明期にあったゲーム業界は、今や数十億ドルを売り上げる産業へと成長しました。DFC Intelligence によると、全世界でのオンラインゲーム産業の収入は、2009 年までに 570 億ドルに達すると言われています。

中国でトップのゲームサイトには、数百万人が登録しており、50 万人以上の利用者が同時にプレイしています。調査によると、中国のゲーム利用者は 2007 年に 17 億ドルをゲームに費やしており、その驚異的な数字は 2012 年には 60 億ドルに達すると予想されています。これは、29% という驚くべき年間成長率です。



従来のオンラインゲームも大人数の顧客を持っていますが、MMOG はかつてないほどの人気を誇っています。これらのプレイヤーが、ゲーム業界の収益に大きく貢献しています。MMOG とは、大規模マルチプレイヤーオンラインゲーム (Massively Multiplayer Online Game) のことであり、何百万人もの利用者が同時に参加することのできるオンラインゲームのことです。中国の先駆的なオンラインゲームオペレータの 1 つが世界で最も人気のある MMOG を独占ライセンス契約を元に同国内で展開しています。このゲームは現在全世界で 900 万人以上の利用者がおり、中国だけでも 350 万人の登録者がいます。

インターネット経由で利用するオンラインゲームでは、仮想世界の中でリアルタイムにロールプレイが体験できます。何百万人もの利用者がこの仮想世界で交流し、ヒーロー役となり、道具や仮想通貨を集め、仮想の敵キャラと戦っています。

仮想経済、現金

MMOG では、仮想経済という新しい現象が生み出されました。利用者は仮想の貨幣、防具、新しい道具を集め、仮想世界での身なりを整えます。ゲーム業界は新しい道具を提供してゲームを拡充していきます。これらのアイテム (道具) は安価でダウンロードできます。ゲームの利用者はオンラインゲームのアカウントを作成して、取得したアイテムやゲームクレジットを保管しておきます。

詐欺師たちはすぐにこの大きなビジネスに飛びつき、利用者のアカウントをハッキングしてゲームクレジットや入手したアイテムを奪い、他の利用者へ転売するという行為に走りまわりました。

複数のオンラインゲーム企業で、安全なオンラインゲームプラットフォームが必要だと考えられるようになりました。アカウントのハッキングは現実の脅威であり、それによって顧客ベース、つまり売上が損なわれる恐れもあります。ゲーム企業が望んでいるのは、利用者に気持ちよくゲームを楽しんでもらうことであり、高品質の商品とサービスを提供することです。そのため、オンラインゲーム業界が利用者に対してゲームサービスを保護するためにセキュリティ対策への投資を始めたのも、当然の成り行きだと言えます。結局、ゲーム企業の成功はこれらの利用者無くしては、あり得なかったからです。

米国や西欧では、ほとんどのオンラインゲームで月極め登録をベースにしたビジネスモデルが採用されています。しかし中国では、国境を越えた支払いシステムが厳しく規制されており、銀行以外にはそのようなシステムの提供が認められていません。そのため、オンラインゲーム企業はゲームを利用するためのプリペイドカードを発行しています。ますます多くの企業がこのプリペイド方式かミニ取引を採用していくだろうと予想されています。月極め登録による通常の手数料制度の場合とは異なり、ここでの経済的成功は、小額の別料金を提供できるかどうかにかかっています。登録ベースのモデルは本質的に自己限定的であることから、小額で購

入するダウンロード可能なコンテンツをベースにしたモデルへの移行が進んでいます。

近い将来、ゲーム業界はより多くのダウンロード可能なコンテンツ、更新、拡張パックを提供できるようになるでしょう。オンラインゲームの開発者およびプロバイダが成功するには、ゲーム利用者のアカウントの保護が不可欠です。



VASCO の DIGIPASS で安心してゲームを

すでに複数のオンラインゲーム企業 / プロバイダが、オンラインゲームプラットフォームの保護に VASCO (DIGIPASS GO 6 と VACMAN Controller の併用) を採用しています。外観を自由にカスタマイズできる DIGIPASS を選択し、利用者に特権を与えると同時にブランド認知も強化しています。

DIGIPASS GO 6 は、ワンタイムパスワードを生成する、ワンボタン式の認証デバイスです。固定パスワードの代わりに強力なダイナミックパスワードを使用することで、ハッキングが事実上不可能となりました。パスワードは 1 回しか使用できず、また 32 秒後に無効となるので、不正行為をする場合はリアルタイムで操作しなくてはなりません。ここでは、ハッカーがバッチ処理用にユーザー名とパスワードを組み合わせて保存しておくことができません。

VACMAN Controller は、ゲームに登録された DIGIPASS 保有者からのすべてのログイン要求を処理する認証プラットフォームです。

DIGIPASS

DIGIPASS 製品群は、ワンタイムパスワード、ホスト認証、デジタル署名を提供する一連のハードウェア/ソフトウェアです。DIGIPASS は世界で最も普及している認証デバイスです。



DIGIPASS GO 6

VACMAN Controller

VACMAN Controller は VASCO の認証技術の中核です。アプリケーションサーバ側にインストールし、あらゆる DIGIPASS 認証製品を統合するソフトウェアソリューションです。VACMAN Controller は DIGIPASS 製品群の全てをシームレスにサポートします。

IDENTIKEY SERVER

Identikey Server は、DIGIPASS 認証デバイスの導入、利用、管理をサポートする為に設計されています。このサーバソフトウェアは、ウェブアプリケーションを SOAP インタフェースを通じて保護することも可能です。また、標準機能として Identikey は、標準の RADIUS クライアントおよびウェブフィルタと接続し、セキュアなリモートアクセスを簡単に実現する理想的なソリューションです。Identikey Server は、ユーザの集中管理、ウェブベースの管理、マルチプラットフォームのサポート、拡張されたレポート機能といったモジュール設計となっています。このソフトウェアは、Microsoft 社のサーバオペレーティングシステムや Linux Enterprise ディストリビューション上で使用可能です。

DIGIPASS を VASCO の認証サーバ Identikey と併用することでリモートアクセスを保護することもできます。Identikey Server は完全なターンキーソリューションをであり、認証要求の承認に使用されます。このサーバソフトウェアは、MS Windows Server および Linux OS 上で動作し、標準の RADIUS クライアントおよびウェブフィルタによりワンタイムパスワード認証を必要とするシステムと連動します。柔軟性のあるライセンス管理システムを装備している為、ユーザや DIGIPASS を簡単に増やすことができ、企業の成長ニーズに適した理想的なソリューションとなっています。

VACMAN 認証プラットフォームと Identikey Server ソフトウェアの両方が、DIGIPASS 認証デバイスに対応しています。VASCO 製品の優れた柔軟性と適合性により、オンラインゲームやそれ以外の分野でお客様の投資効果を最大限守ります。

大規模導入には使いやすさが最優先事項

大規模認証にとって、ユーザからの支持は非常に重要です。DIGIPASS GO 6 は非常に使いやすいため、導入企業側は、これは最も最適な認証ツールであることに気付きました。エンドユーザは一切のソフトウェアをパソコンにインストールする必要はないので、トレーニングマニュアルやヘルプデスクのコストを削減することができます。

ゲーム利用者は DIGIPASS GO 6 のボタンを押して、表示されるパスワードを入力し、自分のアカウントにログインするだけです。エンドユーザは、何にもわずらわされることなく、安全にゲームを楽しむことができます。

DIGIPASS と VACMAN/Identikey を使用することで、オンラインゲーム提供企業は総合的で、拡張性のある、パフォーマンスの高い二要素認証ソリューションを導入し、顧客に対して安全と安心を提供しています。



目的

エンドユーザのゲームアカウントを詐欺師による盗難から保護する。

課題

何百何千人もの利用者のログイン要求を同時に処理できるソリューションを導入すること。使いやすさが最優先事項でした。

オンラインゲームは自宅のパソコン、インターネットカフェ、公共の場で利用されるため、ソリューションの導入によりユーザの機動性を損ねたり、追加のソフトウェアのダウンロードが必要となるのは避けなければなりません。

採用企業のロゴやイメージをトークンのデザインに組み込むことでブランド認識を強化し、採用するソリューションは企業のアイデンティティを強化することが望ましいとされました。

ソリューション

DIGIPASS GO 6 を VACMAN Controller と連動させることで強力な二要素認証が実現できるため、追加のソフトウェアをインストールすることなくセキュアなリモートアクセスが可能となります。DIGIPASS デバイスは非常に使いやすく、持ち運びに便利なソリューションです。DIGIPASS の外観は自由にカスタマイズすることができるため、DIGIPASS GO 6 をマーケティングツールとして使用することもできます。

VASCOについて

VASCOは強力な認証や電子署名のソリューションおよびサービスのナンバーワンサプライヤです。VASCOは、1,200以上の国際金融機関をはじめ、世界110カ国以上の8,000を越す企業や組織で利用されている、インターネット上の安全を守る、世界のリーディングソフトウェアカンパニーです。VASCOのソリューションは、金融、エンタープライズセキュリティ、電子商取引、電子政府で活用されています。

お問い合わせ先