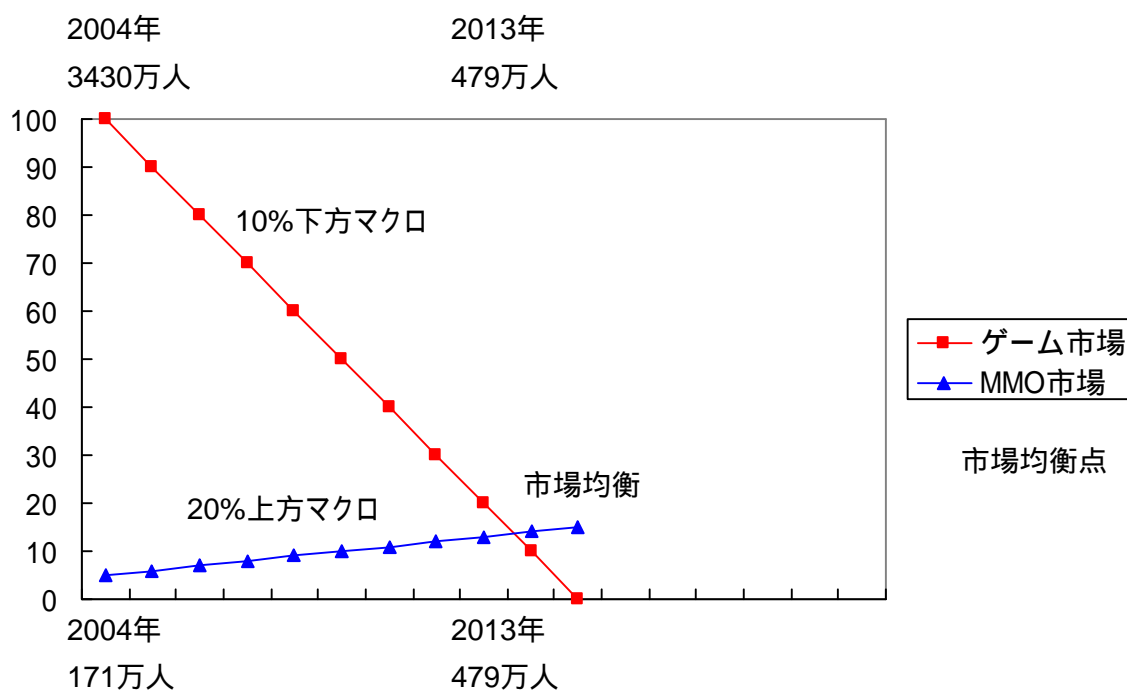


# 大規模多人数参加型オンラインゲーム におけるリアルマネートレード研究と ビジネスモデル考察

町田 正

グラフ: ゲーム市場の毎年 10%縮小と、MMO 市場の毎年 20%増加の市場均衡モデル  
(2004 年市場規模を 100 として測定)



これぞヴァーチャルリアリティー、仮想世界と現実を結ぶマトリックスの連鎖。  
オンラインゲームのアイテムを現金で売る！？買う！？  
プロ化するゲーマー、時間を金で買うオンラインゲームユーザーの実態。  
その驚くべき市場のメカニズムを解明し、世にも奇妙な経済活動を読み解く。

『大規模多人数参加型オンラインゲームにおける  
リアルマネートレード研究とビジネスモデル考察』(2005年 法政大学修士課題)

本書は、法政大学修士課題の要約として纏められたものです。  
本書に関するお問い合わせは、以下の事務局までご連絡下さい。

RMT フォーラム 事務局

WEB : [onlinegame-rmt.com](http://onlinegame-rmt.com)

E-mail : [info@onlinegame-rmt.com](mailto:info@onlinegame-rmt.com)

本論文の元本は、法政大学に保管され、公開されております。  
本論文に関するお問い合わせは、以下の事務局までご連絡ください。

法政大学事務部専門職大学院課イノベーション・マネジメント研究科(IM)担当

〒102-8160 東京都千代田区富士見 2-17-1

TEL. 03-5228-1852

FAX. 03-5228-1451