

ガチャ課金動機とゲーム利用方法から見たゲームの適切な利用に関する基礎的検討

福井 昌則, 大立 博昭, 黒田 昌克

徳島大学 高等教育研究センター, 鳥取大学医学部附属病院, 神戸女子大学 文学部

1. はじめに

本研究の目的は、大学生のガチャ課金動機とゲームの利用方法、利用動機との関連性について検討を行い、今後のガチャを含むスマートフォンゲームの適切な利用に向けた基礎的知見を得ることである。

近年のスマートフォンの爆発的な普及に伴い、ゲーム市場も大きな変容を見せている。かつてはゲームソフトを購入してプレイするという形態が主流であったが、昨今ではゲームを購入せずに遊ぶことができ、必要に応じてゲーム内でアイテムを購入することができるスマホゲームも多く見られる。必要に応じてアイテムを購入するという行為は、アイテム課金と呼ばれるゲームの課金方式の一つである。ゲームの課金方式には、パッケージ販売、ダウンロード販売、期間課金、アイテム課金、そしてこれらを組み合わせた課金方式の5つがある^[1]。中でも、ゲーム内で課金しアイテムを得ることは、一般的にガチャと呼ばれている。ガチャとは、「ランダム型アイテム提供方式：文字、絵、符号等を電磁的に表示した、オンラインゲーム上で使用できるキャラクター、アイテム等(以下、アイテム等)を、偶然性を利用してアイテム等の種類が決まる方法によって提供する方式」のことである^[2]。また、課金してガチャを回すことは、「有料ガチャ」と呼ばれている。

この有料ガチャは、今までと異なるゲームの楽しみ方を提供する一方、非常に多くの額を課金してしまう「重課金」、「廃課金」やそのサービスが問題視された「コンプリートガチャ」^[3]など、依存性があることが指摘されている。このことにより、例えば大学生がゲーム障害、ゲーム依存症に類する状況に陥り、大学生活がままならなくなってしまう可能性は否定できない。この状況を改善するためには、ガチャに対する態度や適切な距離感の構築のみならず、ガチャ課金を行うユーザのゲームの利用動機や心理要因との関連性について

検討することが有用となり得る。ゲームの利用動機に着目すると、ゲームのクリアに有利になるアイテムが欲しいから課金を行う学生、好きなキャラクターが欲しいから課金を行う学生、ゲームキャラの見た目を変えたいから課金を行う学生、さらに複数の動機が絡み合ったユーザの存在が想定される。このように、ゲームの利用動機と、ガチャを回す動機との間に関連性があると予測される。しかし詳細については、不明な点が多い。

本研究では大学生のガチャ課金動機とゲームの利用動機との関連性について探索的に検討し、ガチャを回すことが好きなユーザの傾向を明らかにし、ガチャを含むゲームの適切な利用方法を検討するための基礎的資料を得ることとした。

2. 研究方法

2.1. 調査対象者および調査・分析の手続き

調査は、情報系学科に在籍する大学生 147 名を対象に実施した。調査にあたり、井口^[4]の「ゲームの利用と満足」尺度、平松^[5]の「ガチャを回す動機」の項目を準備した。それらの尺度、項目間において相関分析、非階層的クラスタ分析を行い、関連性を検討した。ここでガチャ課金したことがあるユーザの傾向を把握するために、これまでの累積ガチャか金額について質問を行い、その値が 0 のユーザを除外した。その結果、大学生 104 名のデータを分析対象とした。

2.2. 調査項目

ガチャ課金動機を把握するために、「ガチャを回す動機」に関する項目、ゲームの利用動機を把握するために、「ゲームの利用と満足」尺度 27 項目を準備した。いずれの項目についても、「5: とてもあてはまる」から「1: 全くあてはまらない」の 5 件法で回答を求めた。

3. 結果と考察

ガチャを回す動機、ゲームの利用と満足の記事統計量を表1に示す。

表 1. 記述統計量

	Mean	SD		Mean	SD	α
(1) 新しいキャラが欲しい	3.88	1.45	空想	4.30	0.65	0.76
(2) 強いキャラが欲しい	3.89	1.29	承認	3.23	0.94	0.78
(3) キャラのデザインが良い	4.33	1.14	趣向	3.81	0.78	0.70
(4) キャラの声優が好き	3.35	1.52	達成	4.23	0.75	0.82
(5) イベントをクリアしたい	3.18	1.45	友達	4.27	0.94	0.83
(6) ダンジョンをクリアしたい	3.16	1.42	学習	3.79	1.01	0.81
(7) ゲーム内で順位に立ちたい	3.13	1.48	気晴らし	3.29	1.08	0.67
(8) 高いランクになりたい	2.96	1.51				
(9) ランキングで上位になりたい	2.40	1.39				
(10) 他人に勝ちたい	2.72	1.44				
(11) 他人より強くなりたい	2.81	1.43				
(12) 他人に自慢したい	2.85	1.47				
(13) ガチャ確率UPイベント	3.51	1.39				
(14) 新しいガチャ、パッケージ	3.02	1.47				
	(n = 104)			(n = 104)		

次に、ガチャを回す動機とゲームの利用と満足尺度の各因子の関連性を把握するために、Pearsonの相関係数を求めたところ、承認、趣向、達成では、ガチャの回す動機の多くの項目と正の相関関係を有していた。このことから、他者に認められたい、自己の趣向に合うキャラを集めたい、課題をクリアすることで成長を感じたいといった欲求をゲームで満たしたいユーザの意識とガチャを回す動機には関連性があると想定される。

しかし、ゲームの利用動機は複合的なものである可能性が想定される。ここで、ガチャを回す動機とゲームの利用動機の関連を検討するために、ガチャを回す動機の多数の項目と関連性が認められた承認、趣向、達成、ガチャを回す動機14項目を用いて非階層的クラスタ分析を行ったところ、3クラスタに分割された。各クラスタにおけるそれぞれの因子、項目の平均値(表2)から、承認が高いユーザ(クラスタ III)は、全体的にガチャを回す動機が高かった。趣向が高く、承認が低いユーザ(クラスタ I)は、新しいキャラや強いキャラを集めたりする傾向が強かった。一方、承認も趣向もそれほど高くないユーザ(クラスタ II)は、ガチャを回す動機が全体的に低かった。このことから、ガチャを回す動機が強いユーザは、「自己満足度を高めることが目的のコレクター的な要素を持つユーザ」、「他者に認められたい・勝ちたい・自慢したい承認欲求の強いユーザ」である可能性が示唆された。

表 2. 各クラスタの統計量

	I	II	III
承認	2.75	3.14	3.76
趣向	3.94	3.02	3.91
達成	4.01	4.18	4.48
(1)	4.00	1.46	4.48
(2)	3.89	1.31	4.66
(3)	4.64	2.69	4.48
(4)	3.79	1.15	3.52
(5)	2.81	1.31	4.14
(6)	2.74	1.54	4.09
(7)	2.57	1.38	4.25
(8)	2.17	1.38	4.27
(9)	1.83	1.15	3.39
(10)	1.98	1.15	3.98
(11)	2.04	1.46	4.02
(12)	2.49	1.38	3.66
(13)	3.72	1.62	3.84
(14)	2.96	1.38	3.57

これらの結果から、承認欲求が高いユーザや、キャラを集めることが好きなコレクター的ユーザは、ガチャ課金に関して注意が必要となるとともに、ガチャ課金に没頭してしまった場合のアプローチ方法が異なる可能性が想定される。

4. まとめと今後の展望

本研究の目的は、大学生のガチャ課金動機とゲームの利用方法、利用動機との関連性について検討を行い、今後のガチャを含むスマートフォンゲームの適切な利用に向けた基礎的知見を得ることであった。今後さらなる調査を行い、ガチャ課金を伴うゲームに没頭してしまう可能性のあるユーザを未然に発見できるような方法について検討を行っていききたい。

参考文献

- [1] 日本オンラインゲーム協会, 安全に楽しむために～決済・セキュリティ・犯罪予防～. https://japanonlinegame.org/campaign_onlinegameguide/safety.html
- [2] コンピュータエンターテインメント協会, ネットワークゲームにおけるランダム型アイテム提供方式運営ガイドライン, 2016. <https://www.cesa.or.jp/uploads/2016/release20160427.pdf>
- [3] 消費者庁, オンラインゲームの「コンプガチャ」と景品表示法の景品規制について, 2016. https://www.caa.go.jp/policies/policy/representation/fair_labeling/guideline/pdf/120518premiums_1.pdf
- [4] 井口貴紀, 現代日本の大学生におけるゲームの利用と満足 -ゲームユーザー研究の構築に向けて-, 情報通信学会誌, 31(2), pp.67-76, 2013.
- [5] 平松綾子, ソーシャルゲームにおける電子くじ確率表示の影響調査, 電気学会研究会資料, IS2017:41-44, 2017.