

# なぜ人は課金にハマってしまうのか ～社会的な問題や影響～

代表：高橋 知暉

メンバー：駒屋優斗、林裕太、山岸兜樹、

北野亜旺、中川愁翔、高橋遼

# 背景

近年、スマートフォンが普及とともに、誰もが手軽に遊べるオンラインゲームやソーシャルゲームが急速に広がりました。

これらのゲームは無料プレイを掲げている所が多いが、追加要素やアイテムを得るために課金を促す仕組みを取り入れており、無料ではあるが際限なくお金を使ってしまうといった現象が社会問題となっています。未成年の無断課金、高額な課金による借金、生活費を削ってでも課金をする依存症的な行動など

本レポートでは、FPSはソーシャルゲームに含まないとし、なぜ人は課金にハマってしまうのかという心理的要因、行動的要因を考慮し調査した結果をまとめ、今後必要になる対策を考えていこうと思う

# 目次

- 課金にハマる心理的要因
- 課金ビジネスの仕組み
- 課金が引き起こす社会的問題
- アンケート結果
- 先行研究とアンケート結果の比較
- 先行研究からのその他の問題
- アンケートまとめ
- 社会全体への影響と倫理的問題
- 課金依存への対策と今後の課題



# 課金にハマる心理的要因

## 先行研究による調査

- ・承認欲求による課金
- ・キャラクターやレアアイテム獲得による満足感を得るため
- ・他の人より優位に進めたい
- ・ランキング表示で上位になりたい人は依存度が高い
- ・通常生活よりもネット上でのの方が楽しいと感じる方はゲームへの関与が高く、依存状態に陥りやすく、他の人と交流したい人は課金額が高い。

図 4:課金する理由

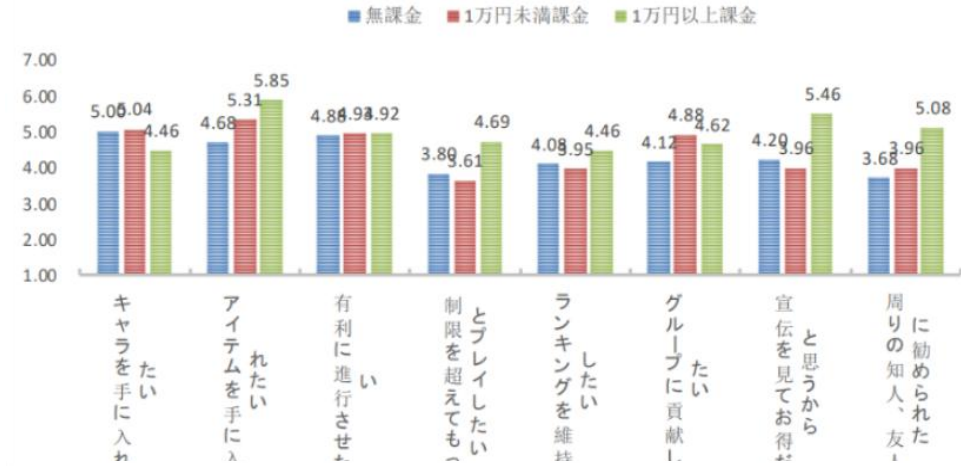
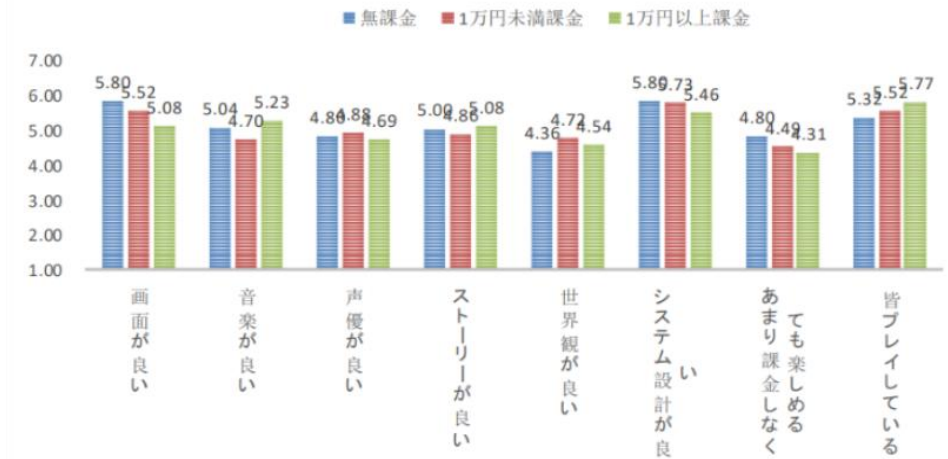


図 3:心理的選好



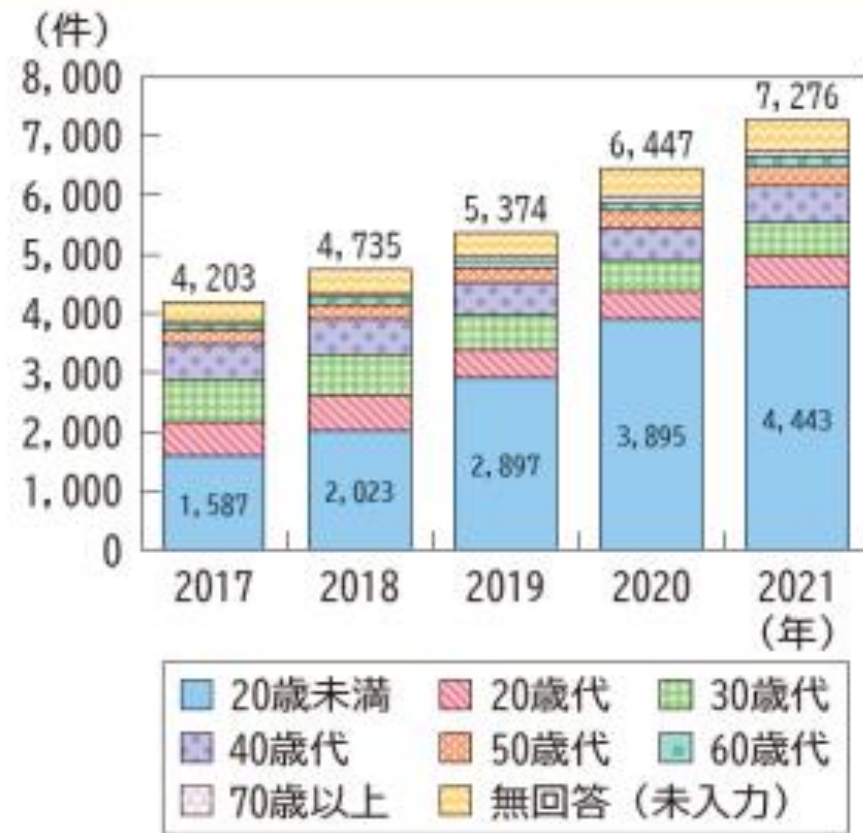
# 課金ビジネスの仕組み

- ・ 時間や場所を問わずにキャッシュで課金が可能
- ・ サブスクリプション（サブスク）といった継続的課金
- ・ 季節でのガチャや年末イベントといった希少性、緊急性を作る
- ・ ユーザーの感情に訴えるような仕組み
- ・ ゲームをプレイし続けるためにスタミナ回復や時間短縮

# 課金が引き起こす社会的問題

- ・ゲーム課金をするために親のクレジットカードを無断で使用
- ・友達に「キャリア決済を使うとお金がかからない」と教えられ、スマホでオンラインゲームに高額課金
- ・月収のうち、三分の一ほどを課金に使う
- ・課金の相談件数が年々増加  
(2017年から2021年)

## オンラインゲームに関する消費生活相談件数の推移



(備考) PIO-NETに登録された消費生活相談情報 (2022年3月31日までの登録分)。

令和4年版消費者白書 図表 I-1-4-7「インターネットゲーム (オンラインゲーム)」に関する消費生活相談件数の推移 (年齢層別)

# 課金についてのアンケート

実際に岐阜協立大学内で課金についてのアンケートをformsで行いました。

総人数88人[男性73人女性15人]

それに基づいて、本学の課金に対する実態についてや先行研究のアンケート結果と比較して行う。

比較した後、どういった違いがあるのかを調べる

# アンケート結果

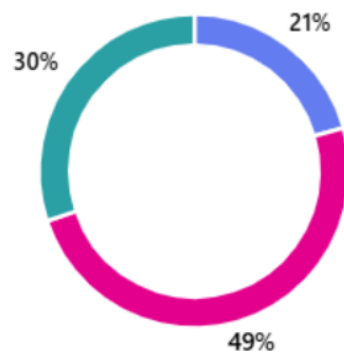
## 男性

## 女性

2. スマホを初めて所有した時期について教えてください。

[詳細情報](#)

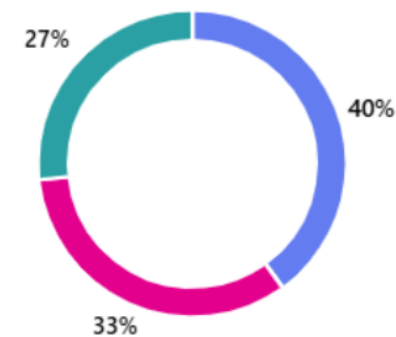
● 小学生の時	15
● 中学生の時	36
● 高校生の時	22
● 大学生になってから	0



3. スマホを初めて所有した時期について教えてください。

[詳細情報](#)

● 小学生の時	6
● 中学生の時	5
● 高校生の時	4
● 大学生になってから	0



# アンケート結果

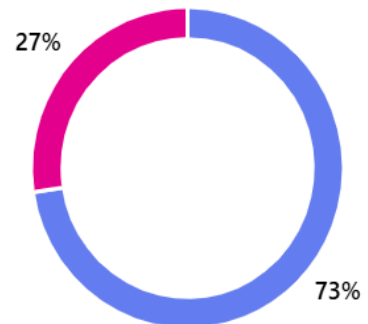
## 男性

## 女性

4. これまでスマホゲームに課金したことがありますか？

[詳細情報](#)

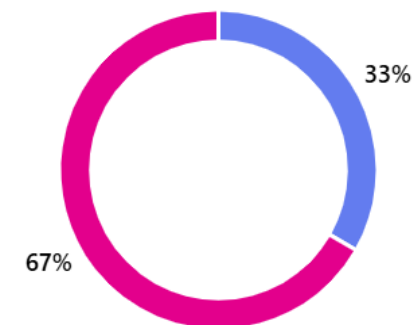
● ある 53  
● ない 20



5. これまでスマホゲームに課金したことがありますか？

[詳細情報](#)

● ある 5  
● ない 10



# アンケート結果

スマホを初めて所有した時期ごとの課金人数

小学生の時期に所有 21人中 課金したことのある 15人

中学生の時期に所有 41人中 課金したことのある 27人

高校生の時期に所有 26人中 課金したことのある 16人

## 課金割合

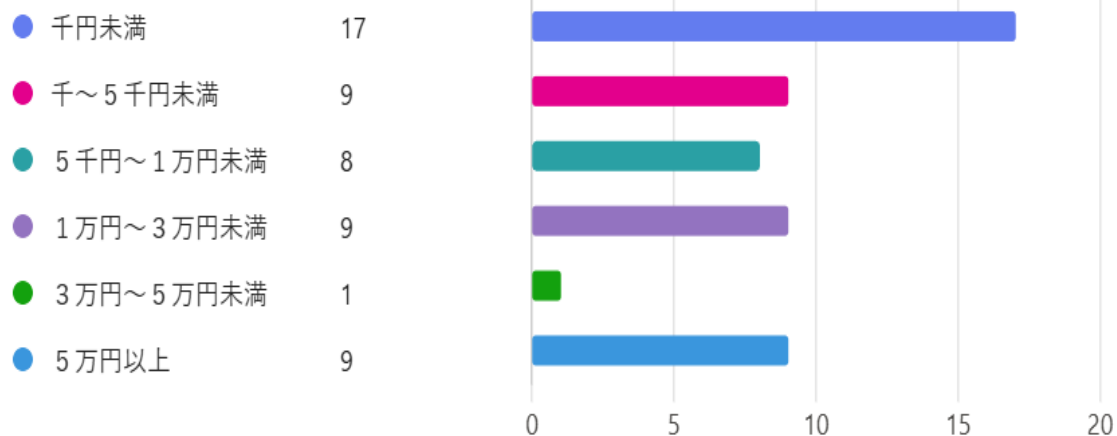
小学生 71.4% 中学生 65.9% 高校生 61.5%

# アンケート結果

## 男性

6. スマホゲームの直近一年間あたりの課金額を教えてください。

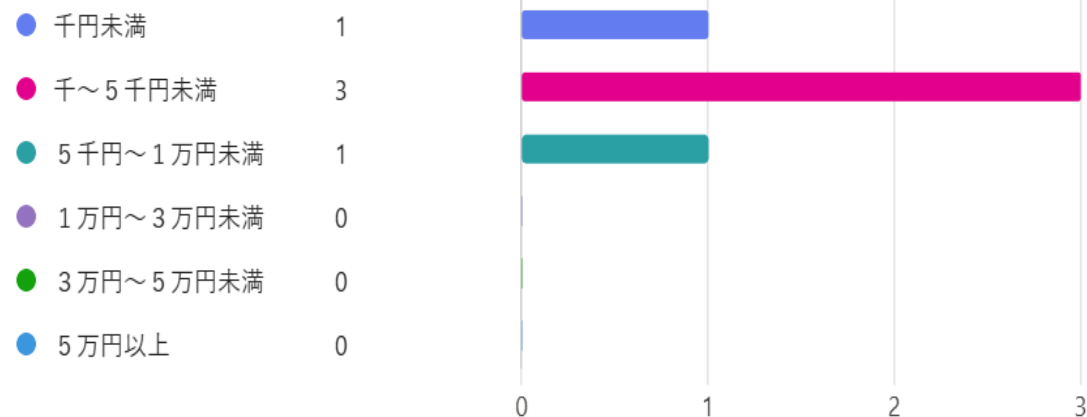
[詳細情報](#)



## 女性

7. スマホゲームの直近一年間あたりの課金額を教えてください。

[詳細情報](#)



# アンケート結果

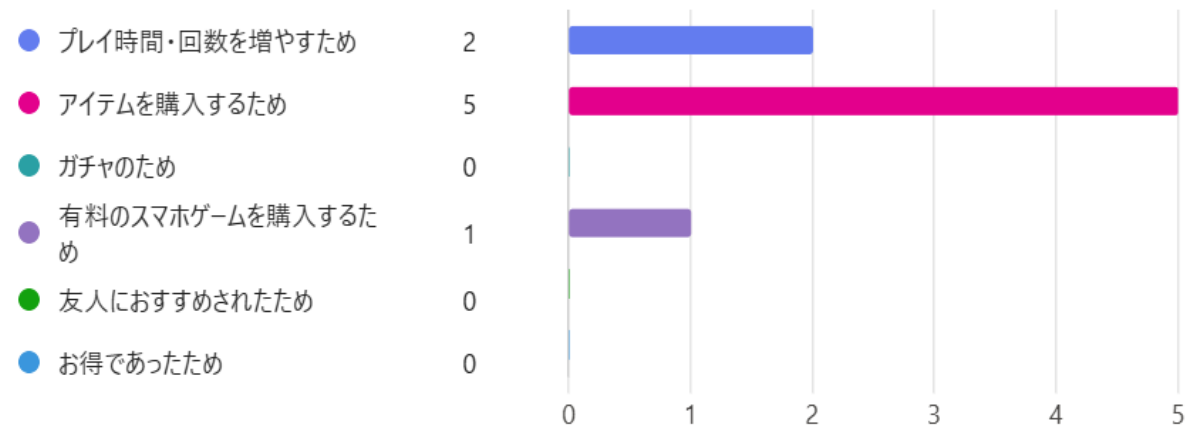
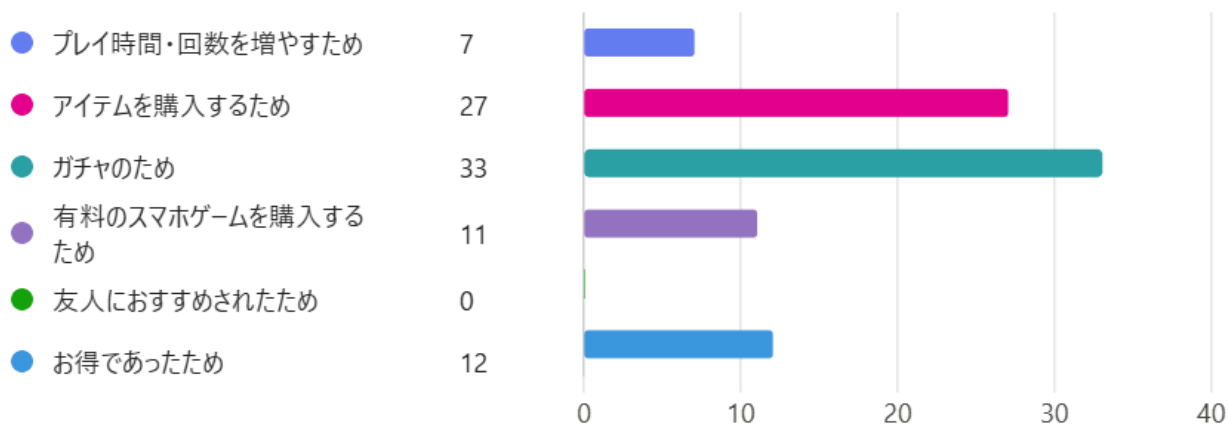
男性

女性

8. 課金する要因で自分に当てはまるものを教えてください。(複数選択可)

[詳細](#) 9. 課金する要因で自分に当てはまるものを教えてください。(複数選択可)

[詳細情報](#)

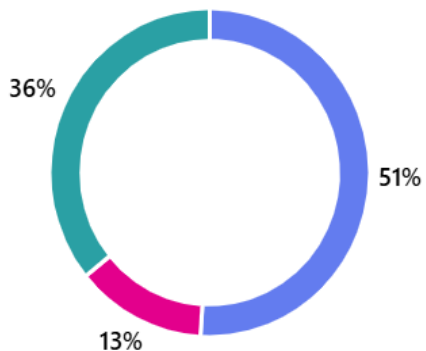


# アンケート結果

## 男性

10. あなたは課金をしてみて、どのように感じましたか？（最も近いものを1つ選んでください）

- 課金による成果を実感でき、満足した 27
- 満足感が得られず、課金をしたことに後悔した 7
- 十分な満足を得られたが、使い過ぎに注意が必要だと思った 19

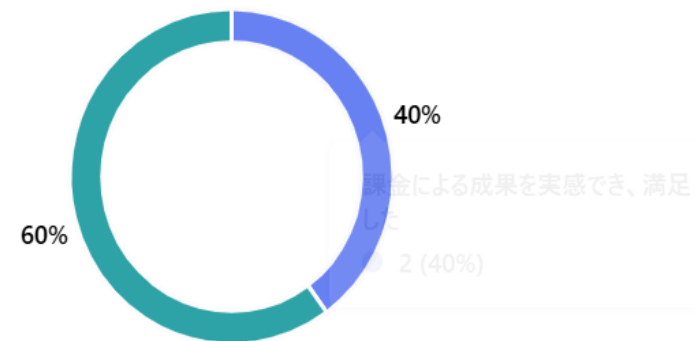


## 女性

11. あなたは課金をしてみて、どのように感じましたか？（最も近いものを1つ選んでください）

[詳細情報](#)

- 課金による成果を実感でき、満足した 2
- 満足感が得られず、課金をしたことに後悔した 0
- 十分な満足を得られたが、使い過ぎに注意が必要だと思った 3



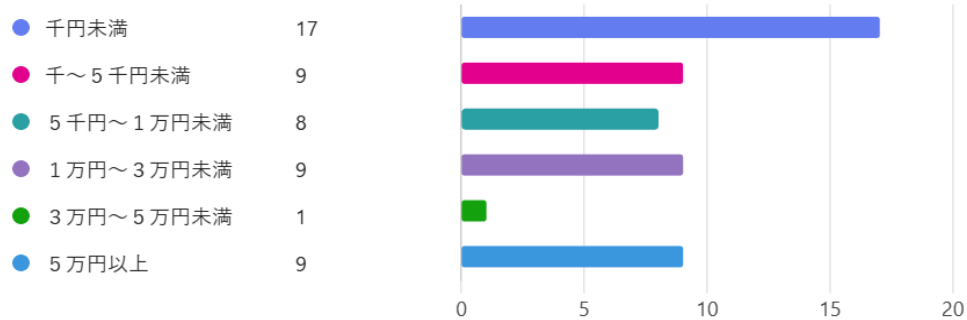
# 先行研究と本学の比較 1

本校 男女別アンケート結果  
上が男性 下が女性

引用：片山裕依子、宮前淳子  
【大学生におけるスマートフォンゲームへの課金に関する研究】

6. スマホゲームの直近一年間あたりの課金額を教えてください。

[詳細情報](#)



7. スマホゲームの直近一年間あたりの課金額を教えてください。

[詳細情報](#)

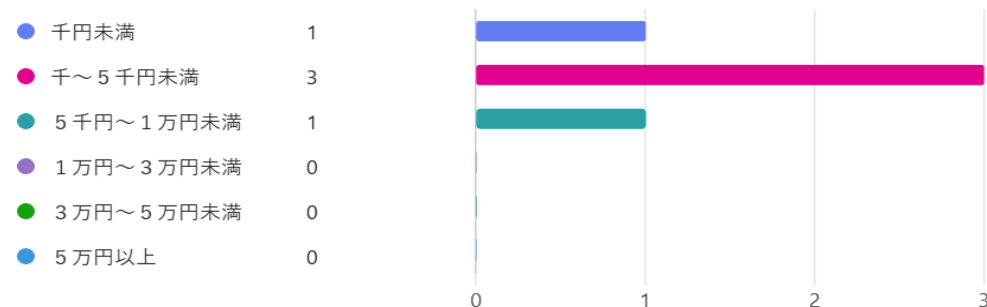


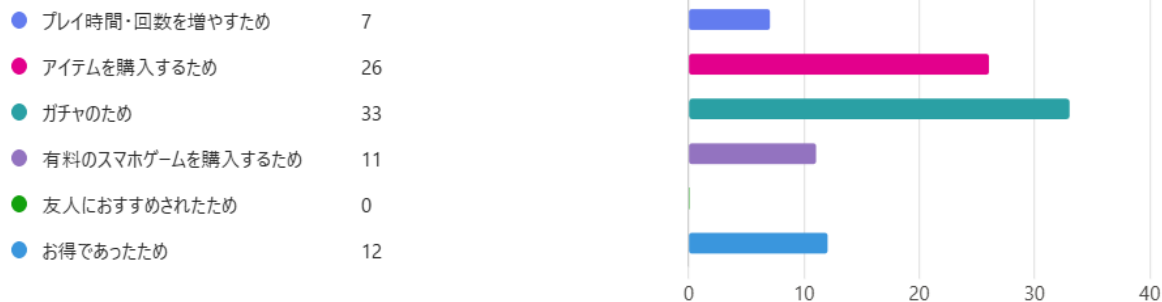
Table 2 男女別にみたゲームアプリへの課金額

	男性		女性	
	N	%	N	%
千円未満	21	30.0	14	24.6
千～5千円未満	15	21.4	11	19.2
5千～1万円未満	10	14.3	14	24.6
1万～3万円未満	11	15.8	11	19.2
3万～5万円未満	5	7.1	0	0.0
5万円以上	8	11.4	7	12.4

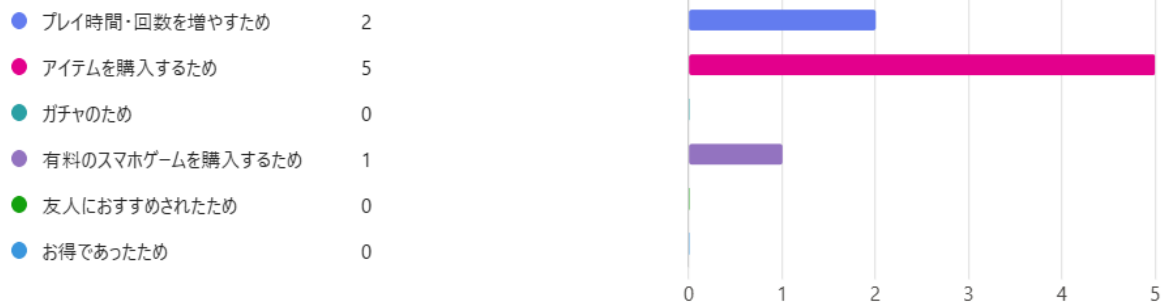
# 先行研究と本校の比較 2

本校 男女別アンケート結果  
 上が男性 下が女性

8. 課金する要因で自分に当てはまるものを教えてください。(複数選択可)



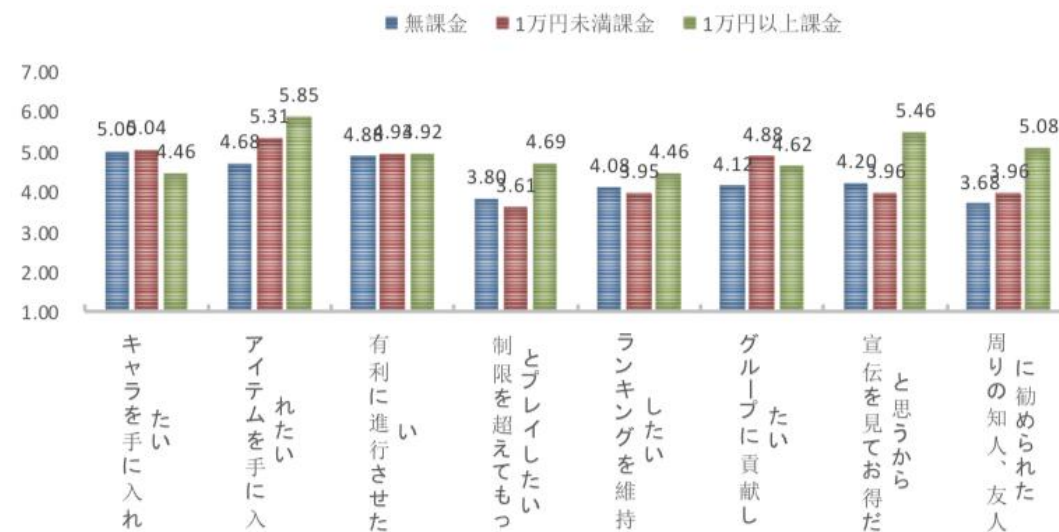
9. 課金する要因で自分に当てはまるものを教えてください。(複数選択可)



引用 賈宇正 山本晶

【ソーシャルゲームにおける重課金者と離脱率に関する検証】慶応義塾大学院

図 4: 課金する理由



# その他の先行研究 課金をする心理的要因

調査の結果、課金ゲーマーは問題ギャンブル行動や問題ビデオゲーム行動との関連が示唆され、特定のキャラクタ獲得やゲームを有利に進めることが主な動機

表1 ガチャの動機 (平松, 2017)

質問項目	1	2	3	4	5
1 新しいキャラが欲しい	5.0%	5.8%	10.8%	23.3%	55.0%
2 強いキャラが欲しい	4.2%	3.3%	5.8%	21.7%	65.0%
3 キャラのデザインが良い	9.2%	2.5%	8.3%	21.7%	58.3%
4 キャラの声優が好き	20.8%	15.0%	15.8%	16.7%	31.7%
5 イベントをクリアしたい	13.3%	6.7%	18.3%	26.7%	35.0%
6 ダンジョンをクリアしたい	14.2%	10.0%	16.7%	27.5%	31.7%
7 ゲーム内で優位に立ちたい	19.2%	10.0%	21.7%	25.0%	24.2%
8 高いランクになりたい	21.7%	17.5%	21.7%	19.2%	20.0%
9 ランキングで上位になりたい	22.5%	19.2%	24.2%	18.3%	15.8%
10 他の人に勝ちたい	19.2%	8.3%	26.7%	22.5%	23.3%
11 他の人より強くなりたい	21.7%	9.2%	22.5%	22.5%	24.2%
12 他の人に自慢がしたい	25.0%	15.0%	25.0%	17.5%	17.5%
13 ガチャ確率UP イベント	7.5%	7.5%	15.8%	24.2%	45.0%
14 新しいガチャ、パッケージ	7.5%	6.7%	19.2%	25.0%	41.7%

注：1. disagree→ 5. agree

# アンケートの結果まとめ 1

- 岐阜協立の男性はガチャのために課金をする人が多いが、先行研究ではガチャに課金は少なめ。
- アイテムの課金はどちらとも多い。
- お得な課金では先行研究は多めではあるが岐阜協立ではあまり多いとはいえない。
- 女性は男性よりも課金する人が少ない。
- 全体的にアイテムのために課金する人は多い。

## アンケートの結果まとめ 2

- ・ スマホを所有した時期が早いほど課金をしている人の割合が大きかった  
→このことからスマホを所有した時期が早いほど課金に対する耐性が低いと考察する
- ・ 女性は男性よりも課金する人が少ない。
- ・ 全体的にアイテムのために課金する人は多い

# 社会全体への影響と倫理的問題

- ・ 依存症の助長
- ・ 未成年保護の不十分性
- ・ 搾取的デザインの問題
- ・ 現実感覚の喪失と価値観の歪み

# 家庭や教育現場に及ぼす影響

- 学業や日常生活に及ぼす影響、ゲームに課金することでその分のめりこみ、プレイ時間がさらに増加することで学校や仕事がある日に悪影響を及ぼしてしまう。
- 国民生活センターでの相談事例からクレジットカード、キャリア決済などで子供が無断で課金してしまうトラブル
- 課金と寝不足による勉強不足、自己破産

# 課金依存への対策と今後の課題

## 課題

- ・ 経済的なダメージ
- ・ 人間関係の悪化
- ・ 学力の低下や睡眠障害などの問題
- ・ 未成年保護が不十分である
- ・ ギャンブル依存症と同じような依存を引き起こす

# 課金依存への対策と課題

## 対策

- スマートフォンの設定から課金上限を設ける
- クレジットカード払いをやめ、チャージ式にする
- 依存症として専門的なカウンセリングを行う
- 課金をしない理由をを明確にする
- お金の管理を他の人に任せる
- 新しい趣味を見つける

# 参考文献

- [新井範子先生.indd](#)
- [賈宇正KO40003001-00002021-3846 \(1\).pdf](#)
- [ナッジの視点を加えた小学生の課金に関する金融経済教育](#)
- [子どものオンラインゲーム 無断課金につながるあぶない場面に注意！！\(発表情報\) 国民生活センター](#)
- [大人がスマホゲームの課金制限をする方法 | 借金を解決するには？ | 弁護士JP](#)
- [課金がやめられない...その心理と原因、やめるための対処法を解説](#)
- 消費者庁オンラインゲームに関する消費生活相談対応マニュアル  
(<https://www.caa.go.jp/notice/entry/029257/>)
- 片山裕依子、宮前淳子 【大学生におけるスマートフォンゲームへの課金に関する研究】