

九州産業大学大学院

KYUSHU SANGYO UNIVERSITY GRADUATE SCHOOL



令和2年度 研究成果発表会

ソーシャルゲームへの高額課金に至る 要因及び抑制要因についての質的研究

博士前期課程

国際文化研究科 国際文化専攻 臨床心理学研究分野

東 萌華

主査 森川友子
副査 杉万俊夫
稲田尚史

研究の背景

- 近年スマートフォンの普及と共にソーシャルゲームの利用者は増加している。
- 利用者の中には過度な課金を行うものも存在し、問題視されつつある。
- 先行研究では課金を「している」か「していない」を見ているものが多く、課金の程度についてはあまり触れられていない。

研究の目的

ある程度の金額をソーシャルゲームに費やす高額課金に着目し、ソーシャルゲームの経験者へのインタビューを行い、課金行動の変化から高額課金に至る要因、至らない要因を考察することを目的とする。

成果（課金要因）

- 課金は「周囲による影響」をきっかけに行った者が8人と最も多く挙げられた。
- 高額課金を行ってもなお金額が上がった者は4名おり、そのうち半分が「身近な人が課金していた」など個人の人物の影響によって金額が上がっていた。

→複数人による影響はある程度の課金につながるきっかけになり、個人による影響はより課金額を増加させる要因となると考えられた。

成果（抑制要因）

- ・抑制要因については、「生活が忙しくなった」、「周囲とゲームの話をする機会が減った」など環境の変化が課金額抑制につながったことが多く語られた。
- ・レアリティ確定ガチャにのみ課金をしている者が3名見られた。その人達は、課金をしたい時は「アイテムが余っている別のゲームでガチャを引く」、「お風呂に入って気持ちをリフレッシュ」など課金を抑制するための工夫をしていた。

指導教員コメント

東さんの研究は現代的なテーマであり、特に若者の保護者からの相談業務に必要な知見を提供するものです。ソーシャルゲームで欲しいアイテムを得るために確率が低いガチャに挑戦するようになると、運が悪ければ万単位のお金をかけても獲得できません。東さんの調査から、バーチャルの世界での金銭感覚にはリアルの仲間の影響が大きいことが示されました。“住む世界”を広げることが高額課金の抑制になりそうですね。

森川友子