

## スマートフォンゲームへの課金行動に関する文献調査

旭 那夏

1950年代に登場したビデオゲームから今現在に至るまでの70年間で、電子機器上で利用できるゲームは様々な変化や進化をしながら人々に受け入れられてきた。さらにオンラインゲームはコロナウイルスによるパンデミックの最中、巣ごもり需要による影響や他者とのコミュニケーションツールとして利用されたことで、一気に市場が拡大した。しかし、オンラインゲームを利用する際のリスクである、ゲーム依存による「ゲーム課金」での経済的なトラブルも発生している。

本研究では、直近10年間に行われたゲーム課金に関する調査や研究から、ゲーム課金についてどのような事が明らかとなっているのかをまとめ、何らかの傾向があるかどうかについて考察した。そしてゲーム課金についてどのような観点から調査や議論が行われているのかを明らかにすることで、ユーザーやゲームを開発する企業に現在のゲーム課金についての動向や傾向の情報を提供し、各自の適切な意思決定を支援することを目的とした。

具体的な研究方法としては、CiNii Research と Google scholar を利用して2015年から2024年の間かつ「ゲーム 課金」というキーワードで検索してヒットした文献のうち、文献内でゲーム課金に関する調査や議論を行っている文献54件を調査対象とした。

研究の結果、まず年齢層ごとに明らかになっている調査結果をまとめると、課金率や課金額の性別の違いや年齢層間の共通点が見られた。また課金行動に有意な関係が認められた調査項目が判明し、課金経験の有無による実生活への影響を及ぼす可能性を示唆している文献が複数存在した。これらから、ここ10年間でのユーザーの課金行動の要因や傾向が見られた。

次にオンラインゲームに実装されている課金システムや課金要素について調査を行っている文献において、ゲーム会社が課金ユーザーを留めるための心理的・行動経済学的な戦略や仕掛けが明らかとなっている。またゲームユーザー数の限界から、ゲーム業界の今後の懸念や対応策などについて論じる傾向が見られた。

最後に上記で取り上げたデータでは対応しきれない、課金トラブルに対しての予防策や対応策について論じている文献によると、課金トラブルに対して一部実例を交えつつ、予防策や対応策の情報を提供や、金融教育を受けることでの課金への効果の実証が行われていた。また大人子ども問わずリテラシーを向上させたりゲーム課金についての知識を身に付けさせたりすることの重要性も指摘されていた。

ゲーム課金についての直近10年間の傾向を明らかにする今回の研究では、文献調査を通じていくつかの共通した特徴や方向性を見出すことができた。今後、さらに明確な結論に至るにはより多くのデータの蓄積と細かな分析が必要である。

(指導教員 松林 麻実子)