

ソーシャルゲームにおける課金支払いの要因に関する質問紙調査

B53001 會嶋 光希

1. 先行研究

1-1. ソーシャルゲームユーザーの分類について Bartle は「バトル・テスト」を考案し、プレイヤーを4つの分類に分けた。(佐藤 2012)

1-2. 承認欲求尺度と課金の支払い Duval & Wicklund によれば“自己に注意が向かっている状態”と定義された“自意識”と、Scheier, Fenigsten, & Buss や Carver らの実験では個人が状況の持つ規範に合わせて自己の行動をコントロールする傾向を、自意識の高まりが促進するという現象を示した。(菅原 1986)

1-3. 完全主義尺度と課金の支払い “すべきことは完璧にやろう”という気持ちを持って物事に取り組むことは、自らを向上させるうえで大切なことである。しかし、どんなことにおいても完璧を目指し、完璧にできなければすなわち失敗であると思うようになると、やる気も消え失せてしまう。過度に完全性を求めることを完全主義という。(大谷 桜井 1997)

2. 目的 本研究の目的は次の仮説を検討するものである。

- ・「バトル・テスト」の4つの分類と課金の支払いには分類ごとに差がある。
- ・課金の最大支払額や平均支払額において男女、学年ごとに差は見られない。
- ・承認欲求尺度の得点が高ければ、課金の支払いは高くなる。
- ・完全主義尺度の得点が高ければ、同様に課金の支払いは高くなるの4つである。

3. 研究方法

3-1. 質問紙の構成 ソーシャルゲームプレイの有無やプレイ時間、課金に支払っていた場合の主な理由や「バトル・テスト」の4分類を加え、承認欲求尺度、完全主義尺度とプレイしているゲームのタイプやジャンル等を独立変数、課金に支払ったか否か、1か月の平均支払いや課金支払いが多い月の最大支払い、課金支払いの頻度等を従属変数とし、合計80項目で質問紙を作成した。

3-2. 手続き 2018年11月に質問紙を大学生を対象に97枚を配布し有効回答率は92%であった。

4. 結果

4-1. 1か月の課金における最大支払額は、男性のほうが女性より多く支払っていることがわかった。又、4学年のほうが2学年よりも多いことが分かった。

課金の最大支払いについて重回帰分析を行った。有意な偏回帰が見られたのは、アーケードゲームのプレイの1項目のみであった。課金の平均支払いについて重回帰分析を行った結果、表1のように、アーケードゲームのプレイ、コンシューマーゲームのプレイ、ロールプレイングゲームのプレイ、ゲームの効率化の為の課金、エクスペローラーというプレイタイプ分類において有意な偏回帰が見られた。決定係数は0.696であった。

表1 課金の平均支払いについての重回帰分析結果

要因	自由度	パラメータ推定値	標準化偏回帰係数	t 値	p
アーケードゲームのプレイ	1	2889.25	0.557	4.75	***
コンシューマーゲームのプレイ	1	934.84	0.272	2.23	**
ロールプレイングゲームのプレイ	1	-3184.81	-0.699	4.93	***
ゲームの効率化の為の課金	1	628.99	0.308	2.52	**
エクスペローラーという分類	1	1314.52	0.531	3.92	***
R ²			0.696		***

***:p<.001

** :p<.01

* :p<.05

5. 考察

5-1. 月間の最大支払額の性差についての考察 ソーシャルゲームをプレイするという点において性別はそこまで関係しないと思っていたが、これについて男女間のデータを見たところ、回答の中に男女ごとの違いを見つけることができた。質問紙の「課金に支払った理由」の項目において、「ガチャを行うため」の回答には男女どちらも高い点数であり、課金に支払う理由としてはそこが最も重要な部分であることは変わらないようだ。そして、他の項目である「ガチャで用いるアイテム以外のアイテム」「ゲームの効率化のため」「アバターやキャラの着せ替えのため」の3つにおいて男性のほうが女性よりこれらの得点が比較的高かった。ガチャを行う他に支払う理由があるならば、それだけの回数、もしくはそれだけ多くの金額を支払っているということになるだろう。

5-2. 学年別の最大支払額についての考察 この結果はどのような意味を持っているのか。考えられるのはそれぞれの収入についてだろうか。例えばアルバイトで給料を得ていた場合、収入があることによって課金の支払いにおける抵抗感や葛藤は和らぎ、支払う頻度や金額が高まると考えたが、得られたデータによれば4学年の支払う頻度は年に数回か月に1～5回程度でそれ以上の回答は無かったことから頻度こそ少ないが一度に多額を課金に支払っていたということになる。2学年のデータも頻度の回答は4学年と同じ程度だが最大支払い額は五千円以上一万円未満か、一万円以上五万円以下の回答も多く見られた。

5-3. 月別の最大支払い額の重回帰分析における考察 アーケードゲームの特徴が関係しており、アーケードゲームは種類にもよって変わってくるが1回のプレイに200円以上の金額を投入しなければならないゲームもある。その他に、キャラクターのデータをカードとして排出し、それをゲーム内で使用するシステムも存在し、追加で硬貨を投入することで更にカードを入手できるというのはソーシャルゲームのガチャに似通っている所がある。どちらも現金で課金に支払うことに変わりないが、異なる部分があるとすればそれがデータ上の物になるか現金のままかの2つだろう。本研究では取り扱わなかったが、データ上のクレジットと現金である硬貨どちらかを用いたガチャに対する比較は問題として興味深いように思う。

5-4. 月別平均支払い額の重回帰分析の考察 ロールプレイングゲームのプレイという項目だけ数値がマイナスになっていた。つまりロールプレイングゲームにおいてはそれだけ課金に支払わないことになる。このような結果になったのには、ロールプレイングゲームがそれ単体でゲームとして十分な形をしており、ソーシャルゲームの様な課金のシステムがほとんど入り込まないからだろう。ソーシャルゲームのジャンルとしてのロールプレイングゲームもあるのだが、その場合課金の支払いという要素が入らないことの方が少ないので課金に支払わないという結果になるとは考えにくい。

「バトル・テスト」のエクスペローラーのみが何故有意な結果を得たのか。支払いが増えるという点では、アチーバーの方が考えやすいが、「バトル・テスト」の4分類はそれぞれの分類がどれだけの割合で含まれているかなので、結果的にエクスペローラーが有意であったが、他の分類による影響があるのではないだろうか。

承認欲求尺度及び完全主義尺度については有意な偏回帰は見られず、それによって仮説が棄却された。つまり、「他者から賞賛され、好かれない」という意識や、何事にも完璧を求めようとする考えでは課金の支払いが増えるとは考えにくいということだ。

6. 文献

宮本 康樹(2007). 依存につながるソーシャルゲームへの課金額を予測する要因の究明 法政大学大学院理工学・工学研究科紀要, vol. 58

新井 範子(2013). ソーシャルゲームにおけるユーザーの心理特性と課金行動の関連性について 上智経済論集, 第58巻, 277-278.

佐藤 享平(2012). なぜソーシャルゲームに課金してしまうのか 2012年度首都大学東京卒業論文,