

科目名：レポート作成 L430.08
クラス：M4
国籍：オーストリア

担当教員名：小森 万里
学籍番号：01Z18032
名前：トゥチェック・トム

2019年01月29日

期末レポート：日本人のギャンブル意識 –ガチャを通して–

はじめに

日本では、ギャンブルはだいたい禁止されている。また、日本はスマホゲームで一人当たり課金する額で世界一である。これらの事実の関係はないと考える人がいるかもしれない。しかし、実は、この数年人気上昇した「ガチャ」というゲームの仕組みはギャンブルのではないだろうか。

2018年、ベルギーやオランダではゲームの「ルートボックス・ガチャ」を違法にしたということで、日本製のスマホゲームも適応の必要があった。そのため、現在、あるゲームはその国々ではまだ違法で、他のゲームの偶然的な仕組みが変化された。

熊上（2014）によれば、日本ではギャンブル依存症の人は536万人、成人人口の4.8%となるということだ。では、日本人の若者はどれくらいギャンブルに関する意識を持つのだろうか。ガチャはギャンブルとして考えられたのか。禁止されるべきか。そのような疑問で、筆者は日本人の大学生を対象としたアンケート調査を行った。

このレポートでは、そのアンケート調査の結果で、まずゲーム内課金の利用実態について、次に、ギャンブルに関する意識について議論する。最後に、筆者の意見を述べる。

「ガチャ」の定義

コトバンクのデジタル大辞泉によると、ガチャは「スマートホンや携帯電話のソーシャルゲームなどで、1回数百円程度の抽選によって、ゲーム内で用いるカードや仮想的な物品を購入する仕組み」ということである。すなわち、支払いの前に具体的に何を受けられるかわからず、ゲーム内で購入するということだ。また、受けられるものを全部揃えると、特別なものを受けられるガチャである「コンプガチャ」は、2012年、消費者庁から違法にされた。

アンケート調査の結果

筆者は、日本人の大学生を対象とし、2018年から2019年までアンケート調査を行った。回答者の人数は52人となり、スマホゲームをしたことがある人は49人となった。このレポートでは、選ばれた質問の結果について、様々な図で述べたい。

2016年、内閣府は同じように、スマホゲームに関する調査を行った。その結果によれば、回答者の半分が毎日スマホゲームで遊んでいることがわかった。また、全体的には、約25%の人は課金の体験があるが、大学生の場合には、約50%の人が課金したことがある。筆者が行った調査の結果は、その調査の結果と一致する。

図1は、スマホゲームに課金したことがある回答者の人数を表す。このことから、内閣府の調査と対比すれば、体験がある人は減少したといえるかもしれないが、調査のサンプルサイズの要因で、統計的に有意ではないようである。

図1 「スマホゲームに課金したことがありますか」の結果

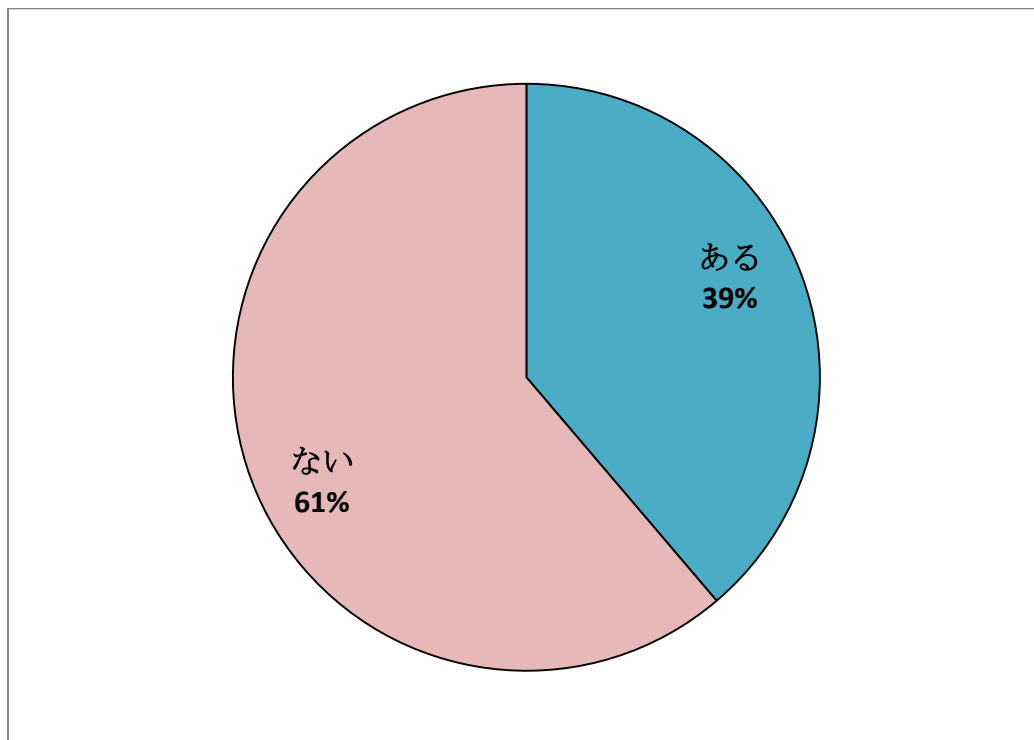


図2は、上記の質問に「ある」と回答した人の一ヶ月あたり最大のゲーム内課金の消費を示している。42%は一ヶ月に1万円以上の課金をした体験があることがわかった。

図2 課金した回答者に対し「一ヶ月あたり最大でいくらくらい課金したか」の結果

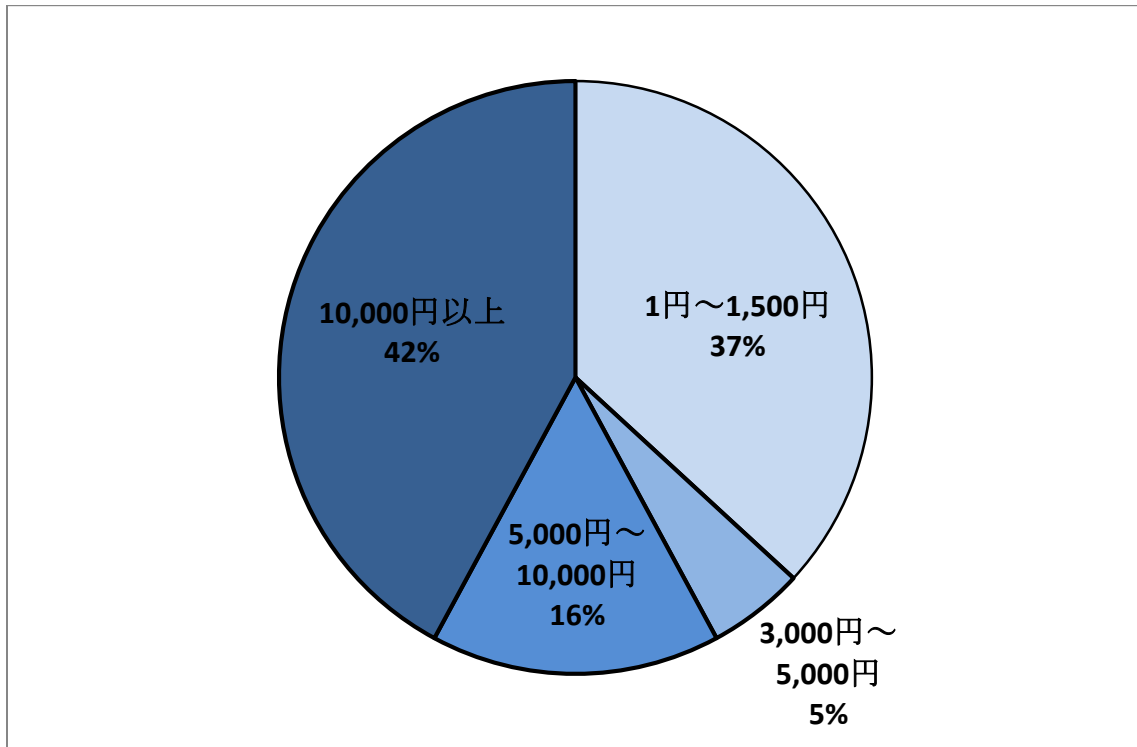


図3 「スマホゲームが引き起こす問題として、次のことはどれぐらい重大だと思いますか」の結果

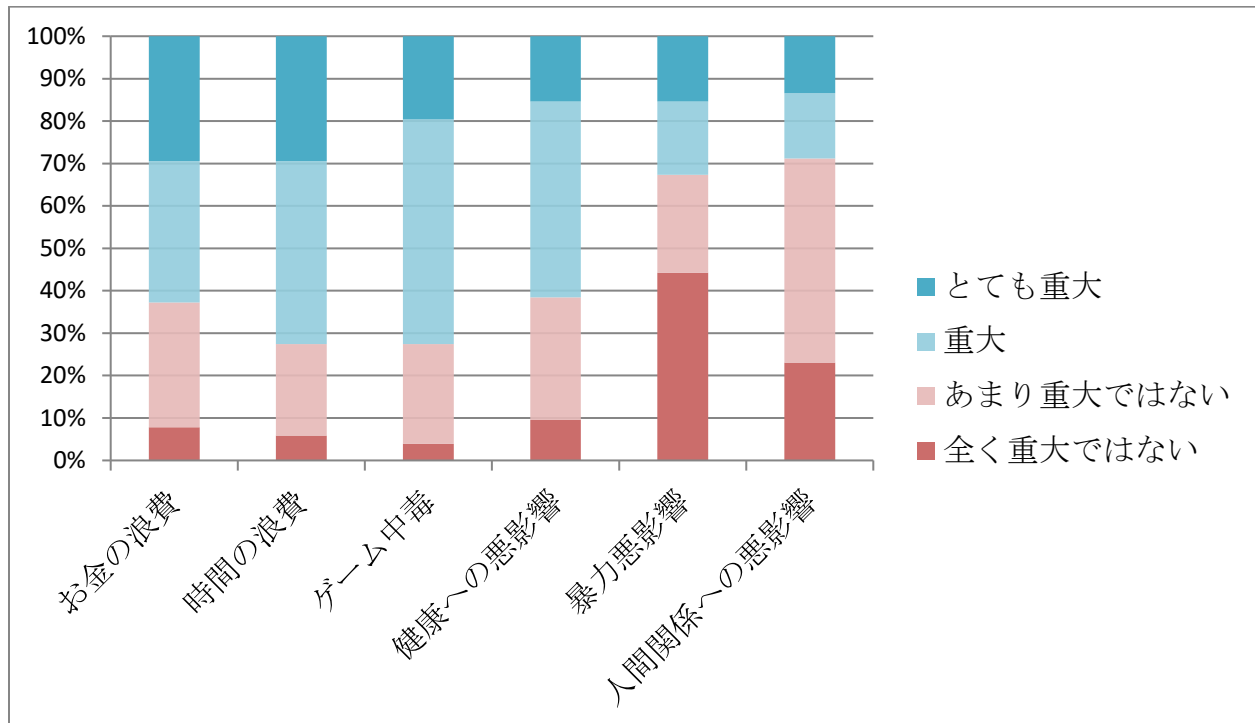


図3は、様々な問題に対する重大さについての結果を表している。一番重大として考えられたことは、時間の浪費やゲーム中毒だといえるのではないであろうか。さらに、お金の浪費や健康への悪影響も重大な問題だそうである。一方、暴力的な内容を含むゲームの悪影響や人間関係への悪影響はそのように重大ではないと考える人は数多い。

そのことから、日本人の大学生がスマホゲームについて懸念することは全部、中毒に関することなのではないであろうか。また、ギャンブルと中毒には、深い関係があるといえるだろう。したがって、スマホゲームの問題点はギャンブルの問題点と一致するといえるのではないだろうか。

図4は、ガチャを引くことはギャンブルかという質問の結果を示している。ほぼ直線性があるグラフから、大多数がガチャについてギャンブルとして考えているということがわかる。だが、本当にギャンブルであれば、厳しい規制は必要ではないのでであろうか。

図4 「スマホゲームのガチャを引くことは、ギャンブルだ」の結果

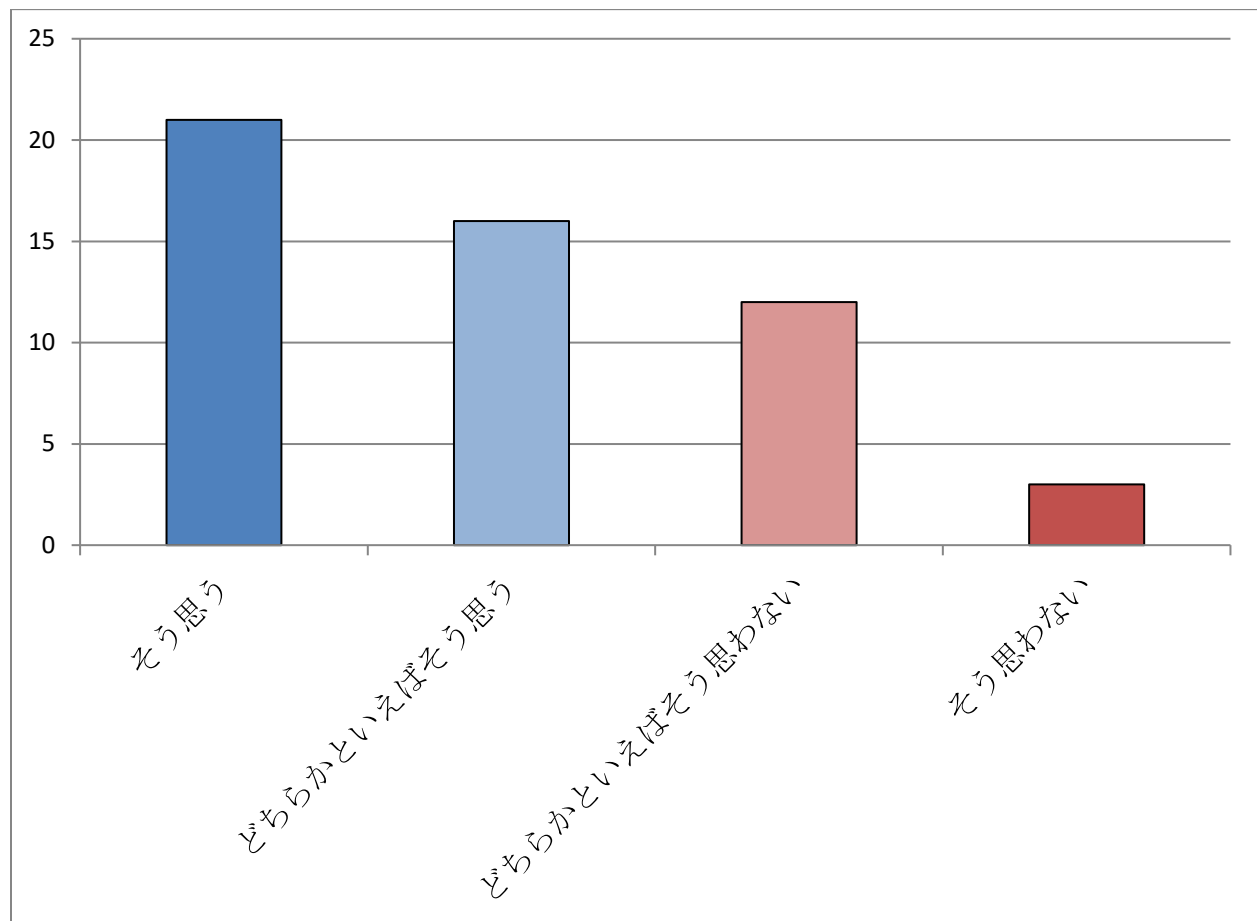


図5 「未成年者はスマホゲームのガチャが禁止されるべきだ」の結果

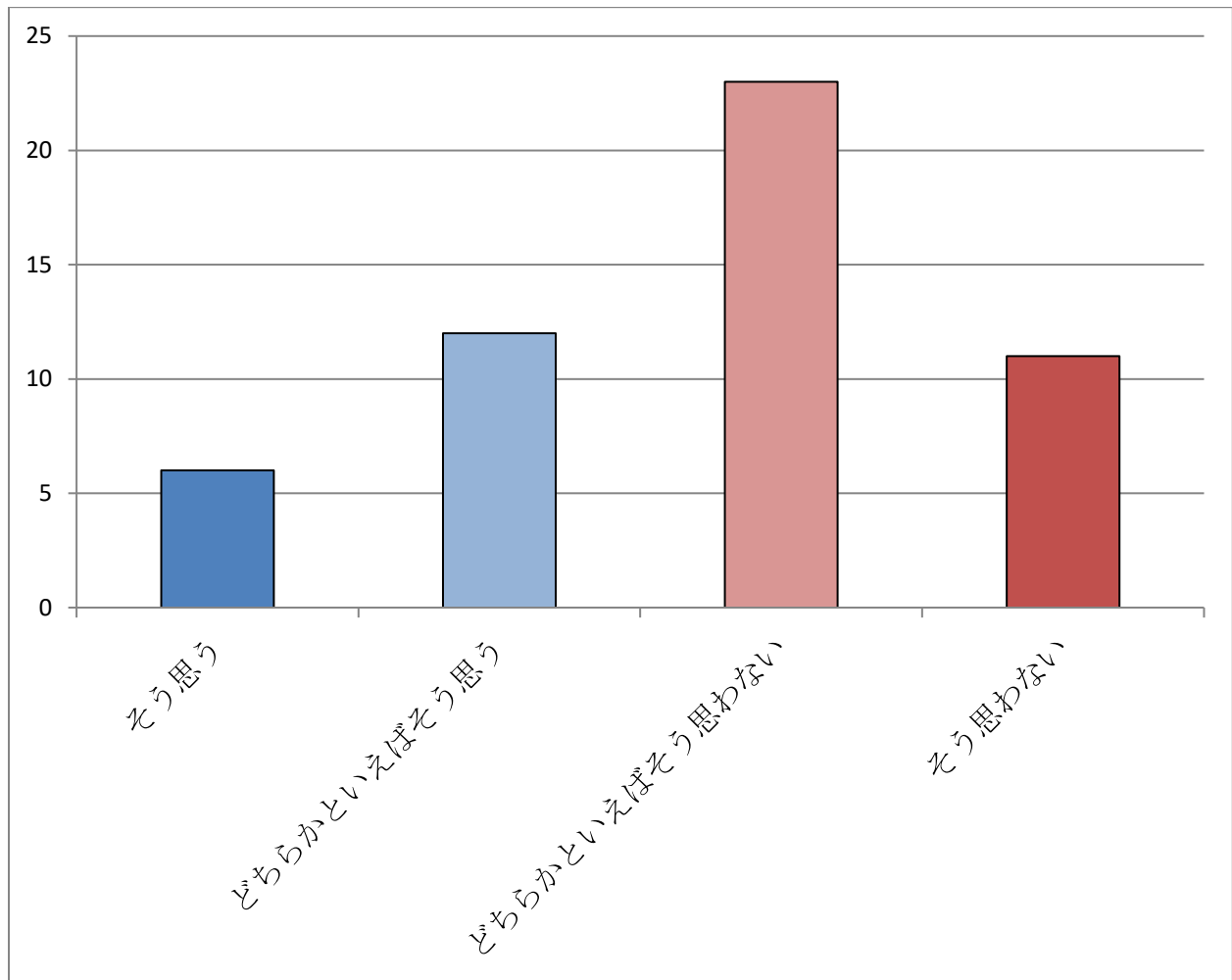


図5は、そのような規制の提案に対する意見を表している。多数の回答者は、未成年者にガチャを禁止されることに反対していることがわかる。しかし、未成年者にとって、ギャンブルは許可されるというわけではないであろう。むしろ、ガチャはギャンブルと完璧に一致することではないと考えられるのではないだろうか。さらなる研究が必要だと、私は考える。

最後に、表1は「課金したことがある」と「ガチャはギャンブルだ」という質問のクロス集計を示している。図4と同じように、ガチャはギャンブルだという意見に傾向があることがわかる。さらに、課金の体験がある人のほうは、体験がない人より、強くそう思うことも明らかになった。そのため、体験した後、ギャンブルに関する意識は強まったといえるのではないであろうか。

表1 「課金したこと」*「ガチャはギャンブルだ」 クロス集計

		意見：ガチャはギャンブルだ。				Total
		そう思う	どちらかといえば、そう思う	どちらかといえば、そう思わない	そう思わない	
課金した	ある	10	5	2	2	19
	ない	10	10	9	1	30
Total		20	15	11	3	49

結論

上記のことから、ガチャとギャンブルに関する意識や意見は、混合し、複雑だといえるのではないであろうか。熊上（2014）は、パチンコについて「ギャンブル依存症を予防するためには、大学生年代に対する啓発活動が必要と考えられる」と述べている。私はそれに賛成する。スマホゲームでお金の浪費や中毒は重大な問題として考えられているということが、図3からわかった。そうした意識を広めるのが重要ではないだろうか。ガチャは禁止される必要がないかもしれないが、特にギャンブル依存症の人に対する消費者開拓の悪用は停止されるべきだと、私は考える。

参考文献

くまがみたかし
熊上崇（2014）「大学生におけるパチンコ・スロットの頻度と意識」『立教大学
コミュニティ福祉研究所紀要』 No.2 pp.49-60

コトバンク 「ガチャ」 <https://kotobank.jp/word/ガチャ-677237>
(2019年1月30日参照)

「コンプリートガチャ」 <https://kotobank.jp/word/コンプリートガチャ-677879> (2019年1月30日参照)

内閣府 「スマホゲームに関するアンケート結果」
https://www.cao.go.jp/consumer/iinkai/2016/228/doc/20160712_shiryoku2.pdf
pdf (2019年1月30日参照)

Gigazine 「ゲームの「ルートボックス(ガチャ)」はベルギーでは違法」
<https://gigazine.net/news/20180426-game-loot-boxes-illegal-belgium/>
(2019年1月30日参照)

Newzoo “Mobile Revenues Account for More Than 50% of the Global Games Market as It Reaches \$137.9 Billion in 2018”
<https://newzoo.com/insights/articles/global-games-market-reaches-137-9-billion-in-2018-mobile-games-take-half/> (2019年1月30日参照)

The Verge “Loot box crackdown forces Final Fantasy and Kingdom Hearts games out of Belgium” <https://www.theverge.com/2018/11/23/18108606/belgium-loot-box-ban-square-enix-games-pulled-final-fantasy-kingdom-hearts>
(2019年1月30日参照)