

わかっていてもやめられない？ スマホゲーム課金の実態調査

株式会社ゲイン（本社：東京都港区、代表取締役社長：林 秀紀）は、全国20代～60代のスマートフォン利用者を対象に、「スマホアプリゲームについての調査」を実施しました。

今回のテーマは「ゲーム内課金の実態」です。昨今、ゲームの定番になりつつあるスマホゲームにおいて、従来のゲームでは考えられなかった「ゲーム内課金」システムについての意識を調査しました。以下、調査結果をご覧ください。

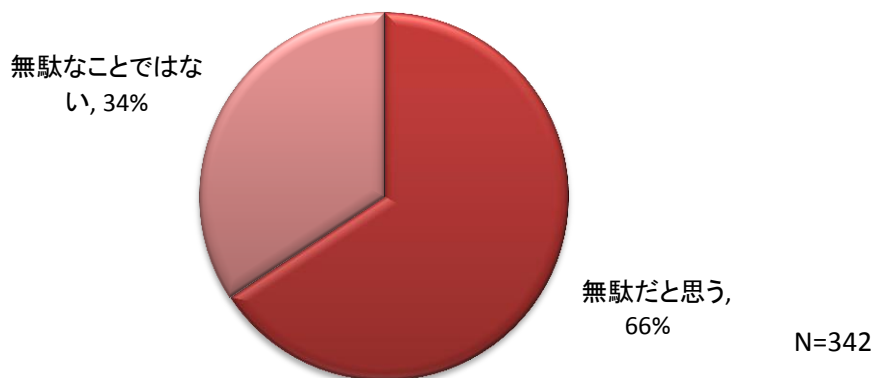
<TOPICS>

1. ゲーム内課金は**3分の1**の人は無駄なことだと思っていない
2. ゲーム内課金経験者は**約半数**
3. 課金は無駄だと思っても課金してしまっている人が**半数近く**いる
4. ゲーム内課金の理由70%は「**衝動的**」
5. 15%以上もの人が今までに課金した額は「**10,000円以上**」
6. 最も人気のゲームは「**LINE:ディズニーツムツム**」

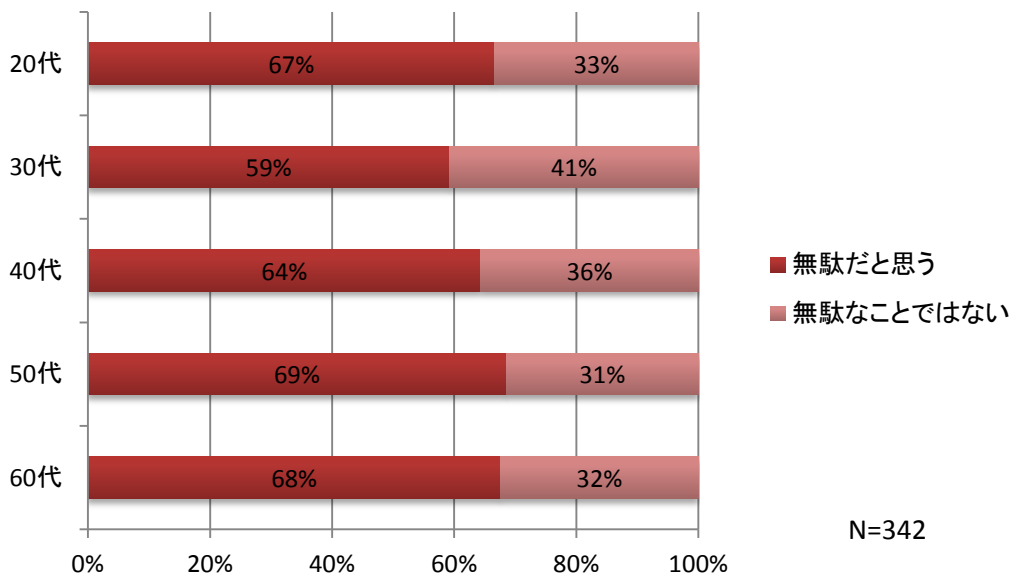
1. ゲーム内課金は3分の1の人は無駄なことだと思っていない

ゲーム内課金について、34%の人が「無駄ではない」回答しました。また、年代別にみると30代の層が最も無駄ではないと回答した割合が多く、平均よりも7ポイント高い結果となりました。

【図1-1】ゲーム内課金は無駄だと思いますか？



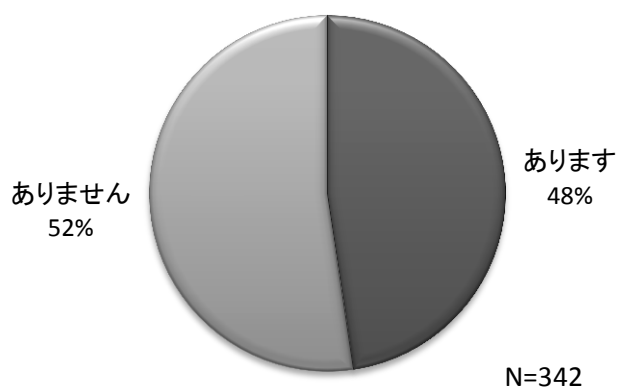
【図1-2】ゲーム内課金は無駄だと思いますか？（年代別）



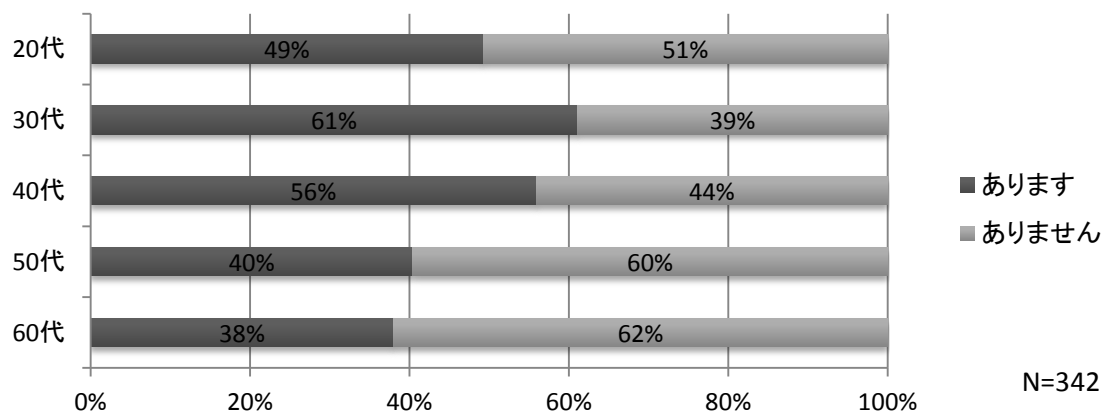
2. ゲーム内課金経験者は約半数

ゲーム内課金については48%の人が「経験あり」と回答しました。また年代別に見ると、30代で61%、40代で56%とほかの層よりも高くなりました。さらに年収別に見ると、800~900万円と1000万円以上の層を除くどの層も40%以上の人がゲーム内課金を経験している結果となりました。

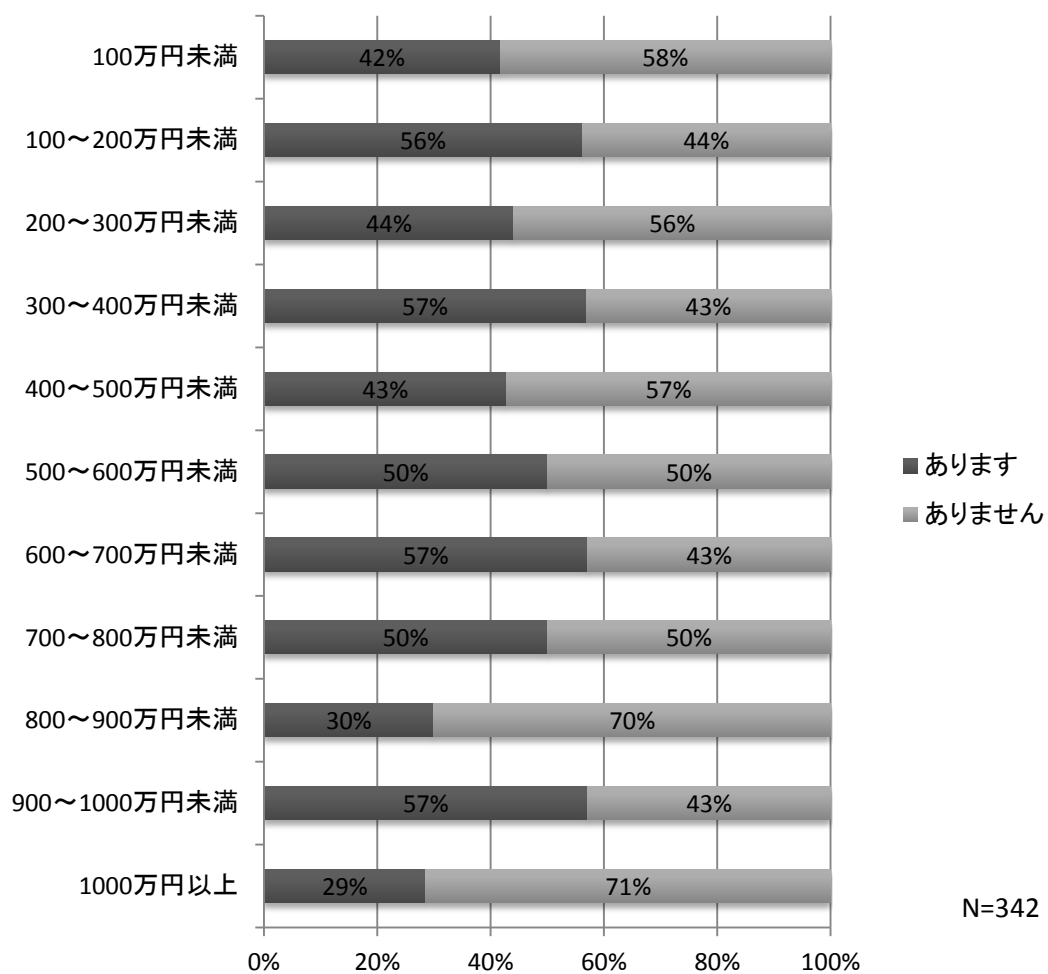
【図2-1】 ゲーム内課金をしたことはありますか？



【図2-2】 ゲーム内課金をしたことはありますか？（年代別）



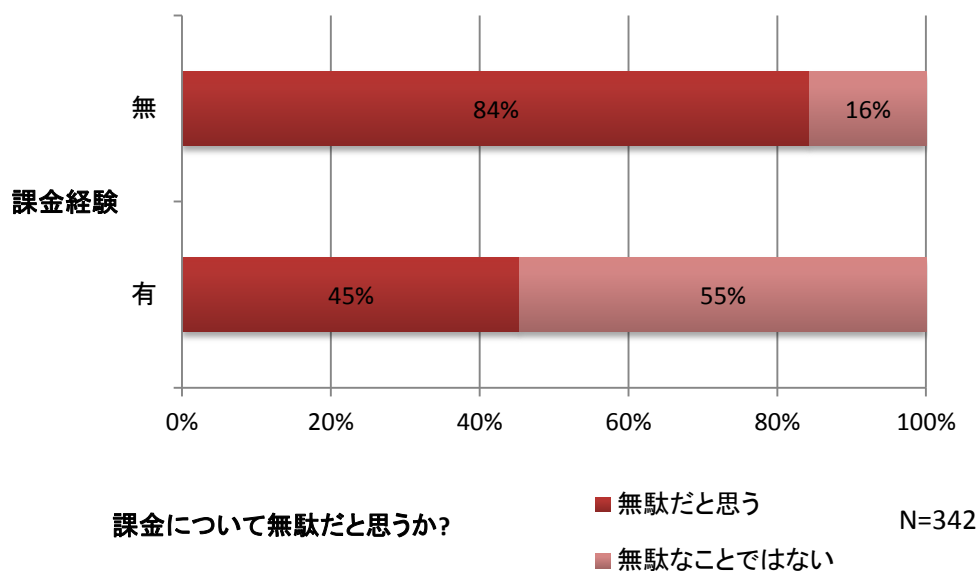
【図 2-3】 ゲーム内課金をしたことはありますか？（年収別）



3. 課金は無駄だと思っけていても課金してしまっている人が半数近くいる

上記二つの回答結果より、課金は無駄なことだと思っけていても実際に課金してしまっけている人が45%いる結果となりました。

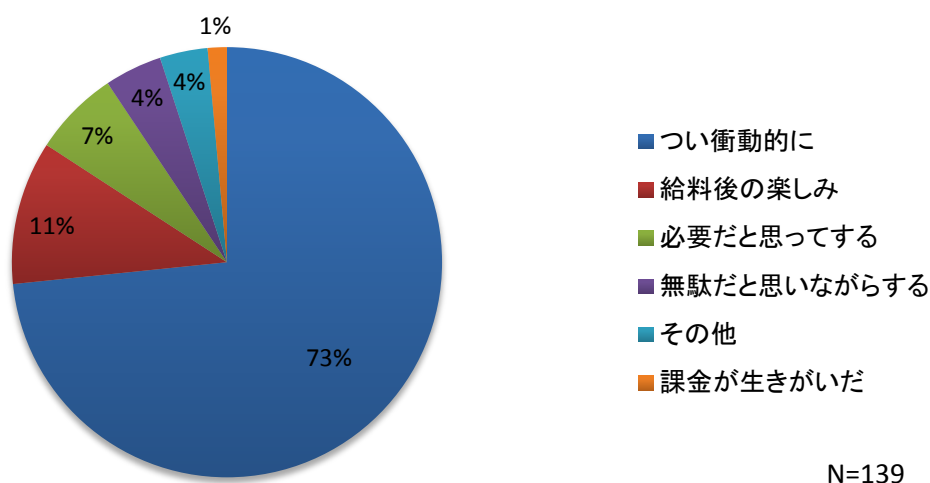
【図3】 課金経験と課金についての意識の関係



4. ゲーム内課金の理由 70%は「衝動的」

ゲーム内課金をする時の意識に関して、課金経験のある回答者に調査を行ったところ、70%以上が「つい衝動的に」と回答しました。次いで多かったのが「給料後の楽しみ」でしたが、その差は60%以上あり、課金のきっかけのほとんどは「衝動的」だといえる結果になりました。

【図4】 あなたはどのようにしてゲーム内課金をしますか？(単一回答方式)



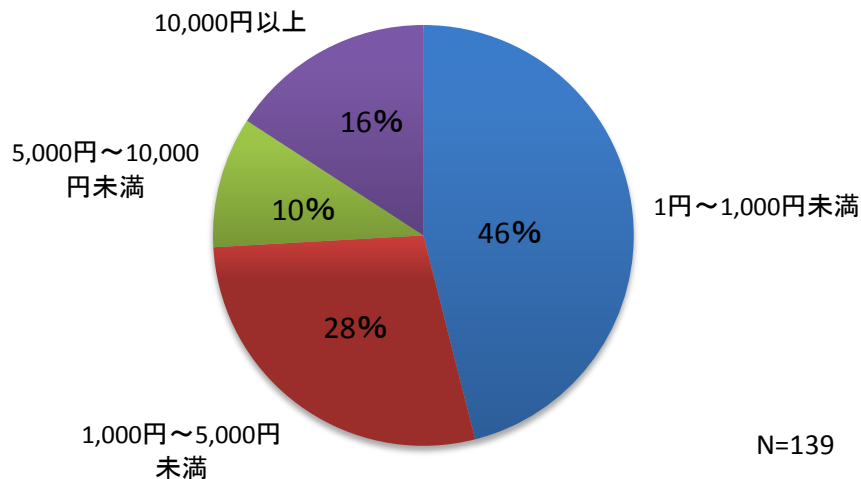
5. 15%以上もの人が今までに課金した額は「10,000円以上」

ゲーム内課金に費やした金額で最も多いのは「1円～1,000円未満」の層で46%でした。また次いで多かったのは「1,000円～5,000円未満」の28%でしたが、その次に多い層が「10,000円以上」で16%となっていました。

高額なゲーム内課金をしてしまった理由は、「つい夢中になって100円だから良いやと課金してしまって、後で泣きました。塵も積もれば山です。」(20代)

「300円など、小さい金額がやはりいつの間にかは大きい金額になる。たった1000円程度だとしても、そのお金で何か消耗品ではない物に使えたのではなど考えてしまう。」(50代)ということが挙げられ、ゲーム内課金には一種の「中毒性」のようなものがあると考えられます。

【図5】 あなたのゲーム内課金に費やした金額はどの程度ですか？



6. 最も人気のゲームは「LINE:ディズニーツムツム」

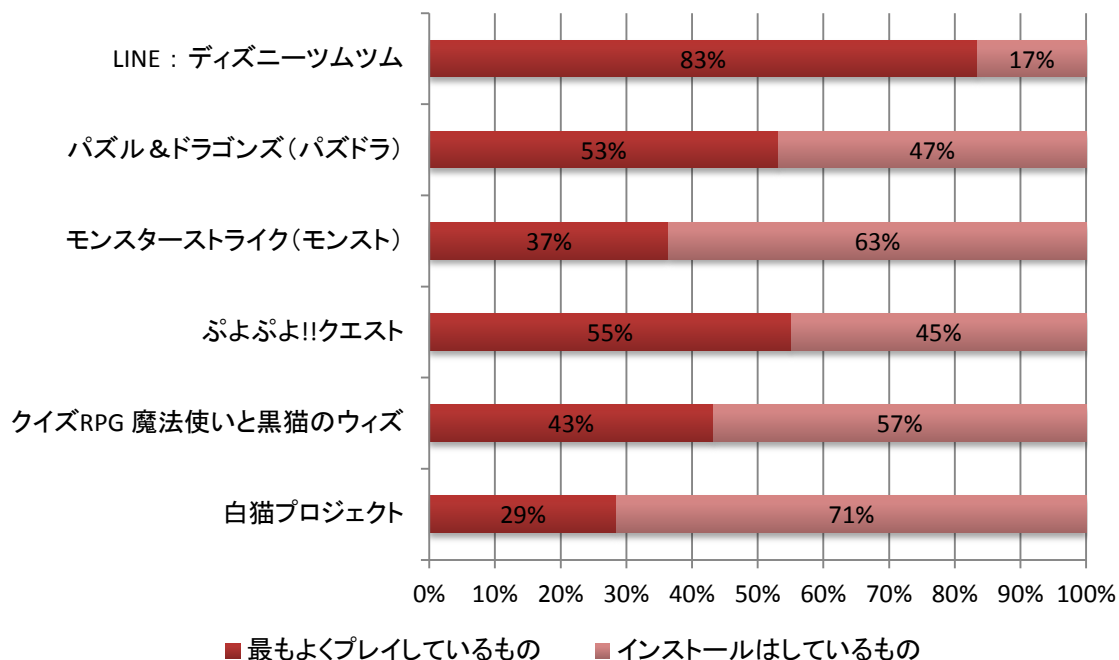
「あなたがインストールしているスマホ向けゲームはどれですか?(複数回答形式)」という設問に対して最も多かったのが「LINE:ディズニーツムツム(以下ツムツム)」で35%でした。次いで多かったのが「パズル&ドラゴンズ」で19%でした。昨年末の紅白歌合戦に出場したことで話題となったアニメのスマホ用ゲームである「ラブライブ!スクールアイドルフェスティバル」は惜しくも第9位という結果になっています。

【インストールされているスマホゲームランキング】(N=580)

- 1位: LINE:ディズニーツムツム (35%)
- 2位: パズル&ドラゴンズ (19%)
- 3位: モンスターストライク (11%)
- 4位: ふよふよ!!クエスト (9%)
- 5位: クイズRPG 魔法使いと黒猫のウィズ (6%)
- 6位: 白猫プロジェクト (5%)
- 7位: ドラゴンクエストモンスターズスーパーライト (4%)
- 7位: クラッシュ・オブ・クラン (4%)
- 8位: 星のドラゴンクエスト (2%)
- 9位: ラブライブ!スクールアイドルフェスティバル (1.7%)
- 10位: ブレイブフロンティア (1.4%)
- 11位: ソウルナイツ (0.3%)

また、「インストールしていて最もよくプレイするゲームはどれですか?」という設問に対してもツムツムが80%以上と最もよくプレイされる結果となりました。さらにツムツムはインストールしていて最もよくプレイする割合が80%を超えていました。その他ゲームに関してはその割合が30%~60%程度となっており、インストールしているだけ、もしくはログインのみしているゲームが多いような結果となりました。

【図6】 インストールとプレイの関係（ランキングTOP6までについて）



【調査概要】

調査期間：2016年1月26日（火）～28日（木）

調査人数：342人

調査方法：ネットリサーチ

調査対象者：全国20代～60代スマートフォン利用ユーザー

実施機関：株式会社ゲイン

◆◆会社概要（株式会社ゲイン）◆◆

本社所在地：東京都港区芝公園 1-3-8 苔香園ビル 6F

代表取締役社長：林 秀紀

設立：1991年4月

資本金：10,440万円

事業内容：インターネットマーケティングリサーチ事業

インターネット会員組織保有会社に対する収益化コンサルティング事業

Web サービスおよび Web コンテンツ保有会社とのアライアンス事業モニター事業

URL：<http://www.gain-www.com/>

◆◆本件に関するお問い合わせ◆◆

E-mail：press@gain-www.com

広報担当：久米

TEL：03-5776-2821 FAX：03-5776-2822

※データを転載・引用する場合は、株式会社ゲインが実施した調査であることを明記して下さい。
