

# スマホ向けゲームの基礎知識①

## ～「基本無料」のゲームと課金のしくみ～

今回は、スマホ向けゲームの基礎的な知識についてご紹介します。

流行っているゲームは

従来、ゲームはファミコンやプレイステーションなどのゲーム専用機に専用のソフトを購入して遊ぶゲーム（＝「パッケージゲーム」）が一般的でした。



しかし、インターネットの普及と携帯電話端末の高機能化により、**端末のブラウザからアクセスするゲーム（＝「ソーシャルゲーム」）**や**端末にアプリケーションをダウンロードして遊ぶゲーム（＝「アプリゲーム」）**が普及するようになりました。

2018年の日本国内におけるスマートデバイス（スマホおよびタブレット）のゲームアプリ市場規模は**約1兆3,000億円**と推計されています。パッケージゲームのソフトウェアの売り上げ（ダウンロード含む）が**約2,000億円**なので、スマホ向けのアプリゲーム市場が圧倒的に大きいことが分かります。



### 「基本無料」と課金のしくみ

スマホ向けのゲームのCMなどを見ると、「**基本無料**」と表記されていることがよくあります。これはゲームをすること自体は、無料で可能ということを意味しています。しかし、完全無料ではゲーム事業者は制作費や運営費を賄うことはできません。それでは、事業者はどのようにして収益を得ているのでしょうか。

ゲームによってその形は様々ですが、一般に多く採用されている仕組みとしては、**より楽しくゲームを遊ぶための追加の機能やゲーム中で便利なアイテムを有料で販売**するという形をとっており、「**課金**」、「**アイテム課金**」と呼ばれています。（もちろん、お金を払わず、「無課金」で遊び続けることも可能です）

多くのスマホ向けゲームは、アイテムを購入することでゲームを進めやすくなる仕組みをもっており、「**有料電子くじ**」（通称「**ガチャ**」、1回あたり数百円程度が多い）という、**ランダムでアイテムが選ばれる機能**で購入する形が多いです。アイテムには貴重（レア）なアイテムと普通のアイテムがあり、レアなアイテムは確率が低く設定され、入手するためには複数回「ガチャ」を購入しないとなかなか入手できないようになっています。そのため、**欲しいアイテムを手に入れるためには、何万円もの課金が必要**になることも十分にあり得ます。



< 出典 >

- ・（独）国民生活センター「ウェブ版国民生活 1 NO.54（2017）」 [http://www.kokusen.go.jp/pdf\\_dl/wko/wko-201701.pdf](http://www.kokusen.go.jp/pdf_dl/wko/wko-201701.pdf)
- ・総務省「インターネットトラブル事例集（2018年度）」 [http://www.soumu.go.jp/main\\_content/000590558.pdf](http://www.soumu.go.jp/main_content/000590558.pdf)
- ・相模原市教育センター「ネットパトロールだより 98号」 <http://www.sagamihara-kng.ed.jp/>

本メールに関して御質問、お問い合わせがある場合は下記まで御連絡ください。

【担当】福井県安全環境部県民安全課 角田

☎:0776-20-0745（直通） メール：[h-kakuda-um@pref.fukui.lg.jp](mailto:h-kakuda-um@pref.fukui.lg.jp)