

スマホゲームの基礎知識①

～「基本無料」のゲームと課金のしくみ～

日本では、スマホ保有者のうち約7割がスマホでゲームをして遊んだことがあるなど、スマホゲームの普及が進んでいます。今回はスマホゲームの基礎知識について2回にわたりご紹介します。

◇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や高速化に伴い、インターネットに接続して遠隔地のプレイヤー同士が協力や対戦をしてゲームを楽しむ「オンラインゲーム」や携帯やスマホなどのブラウザからアクセスして遊ぶゲーム（＝「ソーシャルゲーム」）、さらにスマホなどの端末にアプリケーションをダウンロードして遊ぶ「アプリゲーム」（いわゆる「スマホゲーム」）が普及するようになりました。

スマホ自体の普及に伴い、スマホゲーム市場も2012年頃から急速に拡大し、今までゲームになじみの薄かった主婦層などにもユーザー層が広がりました。スマホゲームを含むオンラインゲームの国内市場規模は2015年に初めて1兆円を超え、さらに社会現象にもなった「ポケモンGO」などのリリースを経て、2017年には1兆3,000億円を超える規模になりました。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、オンライン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の意味しています。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可能性も十分にあり得ます。



< 出典 >

- ・国民生活センター Web版「国民生活」No.54（2017） http://www.kokusen.go.jp/pdf_dl/wko/wko-201701.pdf
- ・国民生活センター Web版「国民生活」No.87（2019） <http://www.kokusen.go.jp/wko/data/wko-201910.html>
- ・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/>