

服飾・アクセサリに対する欲求（現実世界と仮想世界の比較）

2132089 田元聖也

指導教員：山崎治 准教授

1. はじめに

MoneyGreek 編集部が 2023 年に行った調査で 20 代のオンラインゲーム経験者に限定すると、そのうちの 45% の人が課金していることが明らかになった。CREST(2022)は、1 カ月あたりの課金金額が 50,001 円以上のユーザーは 1 年で約 4 倍、50% 近くまで増加したことを示し、その層のユーザーの課金理由は「得たレアキャラを自慢するため」で、「欲しい」ではなく「見せたい」であった。このことから「周囲に対して自尊心を高める動機付け」が、機能強化につながらない課金を促す要因として挙げられている。

2. 目的

本研究では、オンラインゲームにおけるスキン課金は、「見せて個性を主張し、所有することで楽しくなる」ためで、現実世界では「服飾品・アクセサリによるおしゃれ」が、それに相当すると考え、それぞれの課金(購買)行動に焦点をあてる。

服飾品・アクセサリで見た目を変えるために行動を起こす関心・欲求は、「個性の主張」といった共通の動機がある一方で、現実世界あるいは仮想世界ならではの制限によって課金(購買)行動には、違いがあると考えた。そこでアンケート調査を行い、おしゃれに関わる課金(購買)の関心・欲求と行動に関して、現実世界と仮想世界での相違を明らかにする。

3. 調査

現実世界のおしゃれと仮想世界のスキンに対する関心と欲求の共通点と相違点について課金(購買)行動に影響をもつ要因を調査する。

3.1 方法

調査対象者： 本学情報科学部情報ネットワーク学科 3 年生 48 名(男性 44 名/女性 3 名/回答なし 1 名)

調査内容： 現実世界のおしゃれと仮想世界のスキンの課金(購買)に関する設問を「あてはまる程度」5 段階と自由記述できる Web アンケートに回答欄を用意して調査した。アンケートは、課金経験の有無と課金(購買)行動の理由を知るため、サブスクへの関心度より所有欲を確認するため、課金(購買)行動を起こす要因としてそれぞれのメリット・デメリットを確認するための 3 種類の内容に沿って作成した。

手続き： 授業内で、URL の QR コードを記載した資料を配布して調査の目的及び概要を説明した。調査参加の同意者が Web アンケートサイトにアクセスし、回答を送信してもらうように依頼した。回答には個人情報を入力せず匿名で調査に参加できることを説明し、回答データは、CSV 形式のデータとしてダウンロードし回収した。

3.2 結果

課金(購買)行動の理由について得点化をし、仮想世界のスキンと現実世界の服飾を対象とした課金(購買)する動機・しない理由の関係についてピアソ

ンの相関係数を用いて検討した。表 1・表 2 に、理由ごとの相関係数を示す。

表 1:課金(購買)する理由のピアソン相関

課金(購買)する理由	相関係数	P 値
個性の主張・自己満足	0.846	< .001
他の好きなものとコラボ	0.494	0.073
限定商品であるから	-0.031	0.918
ゲーム感覚・ノリ・気分転換	-0.265	0.360
単純に好きだから	0.573	0.032
自慢したいから	0.257	0.374

課金(購買)する理由としては「個性の主張・自己満足」の相関係数は 0.85 で、かなり強い正の相関があり、「単純に好きだから」は 0.57、「コラボ」は 0.49 でやや正の相関があると言える。

表 2:課金(購買)しない理由のピアソン相関

課金(購買)しない理由	相関係数	P 値
強くならない(価値があがらない)	-0.474	0.119
なくても楽しめる・困らないから	-0.488	0.108
お金がないから	0.664	0.019
人の承認を得にくいから	0.441	0.151
お金をかけないことに意義があるから	0.537	0.072

課金(購買)しない理由としては「お金がない」の相関係数は 0.66、「お金をかけないことに意義がある」は 0.54、「人の承認を得にくいから」が 0.44 でこの 3 つの理由に、中程度の正の相関があった。仮想世界でのスキンへの課金は、ゲームに対する姿勢やスキンが「資産」でないことが影響して、おしゃれへの欲求があるにもかかわらず、課金しない行動をとることがある。サブスク利用の関心度が現実世界・仮想世界とともども低いことは、課金(購買)行動に所有欲求が影響することも認められた。

4. まとめ

服飾品・アクセサリをつけて見た目を変える関心・欲求について、課金(購買)行動の共通点は「気分をあげる」ことであり、相違点は現実世界では承認欲求のため、仮想世界では「強くなる」「コラボ」のような特典による実利益のために行動する傾向があった。仮想世界ではゲームや「資産」でないものに無課金主義の人がいるため、現実世界でおしゃれに関心・欲求が高い人が仮想世界でも同様に高いと、必ずしもいえないことが確認できた。

参考文献

株式会社モデル百貨(2023). ゲーム課金平均額 1 位は 40 代! 1,000 人への調査を実施

<https://www.atpress.ne.jp/news/365491>

CREST. (2022). 課金にまつわるユーザー調査結果を公開! 課金の目的や月収に占める割合、しない理由などを明らかに. <https://gamebiz.jp/news/344199>