

西日本インカレ（合同研究会）2017 専用企画シート

※電話番号や住所などの個人情報は記載しないでください。

大学名（フリガナ）	学部名（フリガナ）	所属ゼミナール名（フリガナ）
フリガナ）ハンナダイガク	フリガナ）ケイエジョウホウガクブ	フリガナ）キクチゼミ
阪南大学	経営情報学部	菊池ゼミ

※大会申込書時に記入したチーム名から変更することはできません。

※パワーポイント内に動画を使用している場合は「有・無」を記入してください。

チーム名（フリガナ）	代表者名（フリガナ）	チーム人数 （代表者含む）	パワーポイント内の 動画使用（有・無）
フリガナ）エムアンドワイ	フリガナ）マツオ タクミ	2 人	無
M&Y	松尾 拓海		

※プレゼンツールを使用する場合は記入してください。記入がないプレゼンツールは大会当日使用できません。

使用するプレゼンツール（具体的に使用するツールを明記してください）

マイク

研究テーマ（発表タイトル）

ソーシャルゲームの闇～ギャンブルから未成年を守る～

※必ず＜企画シート作成上の注意＞を確認してから、ご記入をお願いいたします。

1. 研究概要（目的・狙いなど）

最近のソーシャルゲームは、市場規模において据え置きゲーム機を超える勢いがある（『ファミ通ゲーム白書 2017』）。ソーシャルゲームにはランダムにアイテムを入手できるシステム、「ガチャ」がある。ガチャは、引くため専用のアイテム（一般的に「石」と呼ばれる）が存在する。「石」は、ゲームの課題をクリアすることによって無料で貰えるが、有料で購入することもできる。ゲームを提供している企業は、「石」を販売することで利益をあげている。

現在、**ソーシャルゲームのガチャによる被害が多数存在している**（「スマホゲーム「無間地獄」『産経新聞』2017 年 8 月 17 日）。ゲームにもよるが、最も価値のあるキャラクターやアイテムの排出確率が極端に低いゲームが多い。そのため、何十万という金額をかける人も多く、それだけ使ってもキャラクターやアイテムが排出されない場合がある。私たちは、特に、未成年が多額の金額を投入していることを問題と考えた。そこで、**ガチャによる被害の現状を調査し、改善方法を提案することを研究目的**とした。

2. 研究テーマの現状分析（歴史的背景、マーケット環境など）

まず、ソーシャルゲームの利用実態を確認したい。

ソーシャルゲームの**市場規模は 2017 年には 1 兆円に届く勢いである**。2010 年以降家庭用ゲーム機の規模は下がっていき、反対にソーシャルゲームの規模が上がってきている（『ファミ通ゲーム白書 2017』）。

さらに、私たちは、大阪市の消費者センターへ訪問し、大阪市の被害状況を調査した。大阪市の消費者センターに寄せられる相談は年間 5 件程度である。親が子どもの件で相談しているケースがほとんどである。未成年が親のクレジットカードで課金するケースが多く、月 20 万～50 万の金額にのぼる。消費者センターに相談する時点で、依存に近い状態になっているという。また、パイオネットで調査すると 2012 年から 2016 年の間に 24783 件の被害が寄せられている。**現在のソーシャルゲームの特徴として、かつての家庭用ゲーム機等と違い、「現実と繋がっており賭け事に近い」ということと、「賭け事に近いのに子どもが入りやすい」という問題点がある。**

3. 研究テーマの課題

ソーシャルゲームのガチャの大きな問題点として 2 つ挙げられる。1 つは当たると言いながら当たらない、つまり景品表示法の違反である（景品表示法の違法としては確率表記で仮に 1%と書かれていたとすれば 100 回引けば当たることになる。しかし現状は 200 回引いても、場合によっては 1000 回近く引いても当たらない人がいる）。もう 1 つは、ユーザー側のギャンブル依存症である。本研究では、ユーザー側のギャンブル依存症に着目する。

ソーシャルゲームのギャンブル依存症とは、通常のギャンブル依存症と明確に違い、未成年が症状に陥る可能性がある。従来のギャンブルであるパチンコや競馬は 18 歳未満では入れない。しかし、ソーシャルゲームはスマートフォンやタブレットがあれば年齢関係なしにプレイできる。ゲーム内でアイテムを購入する際、未成年かどうかを問われる画面が出てくるゲームもあるが、簡単に詐称できてしまうのが現状である。

消費者センターでは、相談してきた消費者に精神的疾患があると判断すれば、適切な機関（病院等）を紹介している。また消費者が未成年で親の承諾がなかった場合は、一方的に契約を取り消せる制度もある。**しかし、これではその場の解決こそできても、問題自体がなくなるわけではないので、根本的な解決にはならない。**

4. 課題解決策（新たなビジネスモデル・理論など）

この問題の一番の特徴は、社会的認知が低いことである。親の方も簡単に子どもにクレジットカードを貸していることや課金システムの仕組みをよく分かっておらず、自分の子どもの行動が把握できていない面があるといえる。また課金の問題についてメディアでほとんど取り上げられていないためソーシャルゲームをやっていない層にとって馴染みがないこともいえる。そのため、まずメディアに取り上げられ、より多くの人に現状を知ってもらうことが最も解決に近い道だと考える。**また、利用者側、特に未成年の被害を減らすためには、学校等で携帯についての教育を充実させることが重要である。**しかし、これらの問題を解決することは利益にはつながらないことが多いので、教育のための講演をするにあたって資金の問題や会場、講師をどうするかといった問題がでてくる。**本研究では、こうした社会的な要請の高い課題に対する解決策を提案したい。**

5. 研究・活動内容（アンケート調査、商品開発など）

2017 年 8 月 17 日の産経新聞に掲載された記事をきっかけに、ソーシャルゲーム産業の研究を本格的に開始した。文献調査とともに、消費者センターへのヒアリング調査をおこなった。

9 月 28 日 大阪市市民局・消費者センター、訪問調査

10 月～11 月 研究

11 月～ 資料作成

6. 結果や今後の取り組み

一番効果的なのは、多くの人に現状を知ってもらうことが大切である。ただし、インターネットのニュースなどでは中～高齢者の目に届かないので新聞やテレビ等のメディアに取り上げられるのが最も有効だと考えた。何も知らずに子供にクレジットカードを貸した結果、多額の請求が来るかもしれないということを予め知っておくことで防止することができる。

また、学校機関等でインターネットやゲーム内での購入について教育するべきだと考えた。これからますます情報化が進むにあたって必要な教育事項であると同時に成人後に被害に遭うこともなくなることになる。

7. 参考文献

「ファミ通ゲーム白書」2017

消費者委員会「スマホゲームに関する消費者問題についての意見～注視すべき観点～」2016 年 9 月 20 日。

「スマホゲーム「無間地獄」『産経新聞』2017 年 8 月 17 日。

谷本寛治「ソーシャル・ビジネスとソーシャル・イノベーション」『一橋ビジネスレビュー』2009 年。

三菱総合研究所「スマホゲームの動向」2016 年 7 月 12 日。

みずほ銀行「コンテンツ産業の展望」『みずほ産業調査』2014 年 No.5。

<企画シート作成上の注意>

※本企画シートは審査の対象となり、予選会・本選の前に、審査を行っていただく大学教員・企業の方々に事前にお渡しいたします。

※本企画シートは、「日本語」で書かれたものとし、1 チーム・1 点提出してください。また、翌年 3 月に公開予定の「大会結果 Web ページ」に掲載されます。

※本企画シートの項目に沿って、ご記入をお願いいたします。各項目に文字数制限はありませんが、1～7 以外の項目を追加することは「不可」とさせていただきます。

※本企画シートは、作成上の注意を含め、4 ページ以内に収めてください。事務局から審査員に渡す際は、A4 サイズでプリントし、4 ページ目までをお渡しします。

※大会参加申込み時点から、チーム編成の変更（チームの人数・交代など）は、「不可」とさせていただきます。ただし、チームメンバーの留学等やむを得ない事情でチーム編成に変更が生じる場合は、西日本インカレ事務局にご連絡ください。事務局より手続きについてご連絡をさせていただきます。なお、参加申込書提出時からのチーム名変更は「不可」とさせていただきます。

※企画内容は、未発表の（過去に他誌・HP などに発表されていない）ものに限りです。ただし、学校内での発表作品は未発表扱いとなります。

※商品写真、人物写真、音楽などを掲載・利用する場合、必ず著作権、版権の使用許諾を得てください。日経 BP 社・日経 BP マーケティング社は一切の責任を負いません。

※書籍や新聞等の文献から引用した場合は、出典先（使用した文献のタイトル・著者名・発行所名・発行年月など）を明記してください。統計・図表・文書等を引用した場合も同様に明記してください。また、Web サイト上の資料を利用した場合は、URL とアクセスした日付を明記してください。

※電話番号や住所などの個人情報は記載しないでください。

※パワーポイント内で動画を使用する場合は、必ず「有」とご記入ください。動画を使用する際の注意事項は参加要項に記載しております。

※プレゼンツールを使用する場合は、必ず使用するツール名をご記入ください。企画シートにご記入が無い場合は、発表当日の使用はできません。あらかじめご了承ください。

↑ここまでを 4 ページ以内に収めて、提出してください↑