

### ■ 3-4 ソーシャルゲーム、ノーマルゲーム

2010年代にスマートフォンのゲームアプリの市場が、家庭用ハードのゲームソフトの市場規模を上回った。スマートフォンのゲームの多くはソーシャルゲームと呼ばれるタイプである。(ソーシャルゲームを以下、ソシャゲと略す)

ソシャゲは他のユーザーと何らかの形で結びつくことが出来るシステムが入っているゲームを指す。例えば自分のキャラクターやスコアを他のユーザーに見せたり、ゲームの進行を他のユーザーに協力してもらえらる仕組みが入っている。ソシャゲの多くは無料であるが、課金アイテムを購入することでゲームを有利に進められる仕組みになっている。

ソシャゲは一定時間や一定回数プレイすると、そこからゲームを進めることができなくなる。一旦ゲームを進められなくなっても、時間が経過すれば再び遊べる仕組みで、課金アイテムを購入して使うことですぐに遊べるようになっている。

ソシャゲの多くにガチャと呼ばれるシステムが入っている。ユーザーはガチャを引く(回す)ことで、そのゲームの進行に必要なキャラクターやモンスター、アイテムを手に入れる。ガチャは無料で引けるものもあるが、無料ガチャでは有益でないものしか出現せず、課金して引くガチャに有益なものが入っている仕組みがほとんどだ。有益なものが出現する確率は低く設定されており、欲しいものを手に入れるためには何度もガチャを引く必要がある。

そしてソシャゲには、他のユーザーに自分のプレイを誇示できる仕組みが入っている。

このようにソシャゲは、ユーザーにできるだけ課金させる仕組みとなっているのだ。そのため課金アイテムに高額なお金をつぎ込んでしまうユーザーもいる。

家庭用ゲームソフトは、かつては追加で課金する仕組みは存在しなかったが、現在はソシャゲと同様に、課金するとゲーム進行が有利になったり、マップやキャラクターを購入できるタイプのものがある。

本著では、ソーシャルゲームでなく、追加課金も無いゲームを“ノーマルゲーム”と呼ぶことにしよう。2000年前後まで、パソコンのオンラインゲーム以外は全てノーマルゲームであった。CDやDVDで供給されるゲームソフトの価格は数千円であるが、購入すれば追加でお金を払う必要は無く、好きなだけプレイできた。2000年代に入り携帯電話が急速に普及し、携帯電話でお金を支払うインフラ(企業側から見れば消費者に課金させことのできるシステム)が整い、まずGREEとDeNAという会社が、ガラケー(スマフォ以前のボタンの付いた携帯電話)でソーシャルゲームの仕組みを考案し大きな利益を得た。そしてガンホー・オンライン・エンターテインメント社がスマートフォンで「パズドラ」を大ヒットさせ、ソシャゲが台頭するようになった。

繰り返しの説明となるが、ソシャゲは無料でプレイできるが、遊び続けたり、他のユーザーに自己顕示するレベルでプレイするには、課金が必要となる。課金は1回すれば終りではなく、ゲームメーカーはあの手この手でユーザーに延々と課金を続けさせる仕組みを整えている。

私自身、ゲーム制作を生業としてきたクリエイターであり、ソシャゲを開発したこともある。ここでは批判もしないし肯定もしないが、果たして上記に説明した仕組みが正しいかどうか、皆さんの聡明なご判断でソシャゲをプレイして頂きたいと考えている。