**課金ゲームを断罪する**

山下　裕司

山口県立岩国高等学校

子どもたちに悪影響を与えるものであれば規制が必要です。必然的に金銭を必要とする構造のゲームは無料ゲームと呼ばず課金ゲームと呼びましょう。子どもの自制心に期待するのではなく大人が規制を求めるべきです。無料の蓑にまどわされないためには明確にしておくことがあります。

**１．はじめに**

現状報告として山口県内某学校で一日平均206分スマホにかかわりあっているという調査結果がありました。大きくコミュニケーション系・閲覧系・ゲーム系にわけられると思います。

中でもゲーム系のかかわりの長さは小中高と問題となっています。

ゲームに依存性・麻薬性・中毒性があるのだとしたら大きな問題です。

ゲームに潜む問題点について利用している生徒はすぐに気付けるポジションにあります。われわれ保護者・大人は気付けない位置にあります。

小学生が集団登校しています。ときどき保護者が伴って一緒に登校する際に道路の危険な個所に気づくことができます。もちろん子どもたちは早々とその危険個所に気付いています。しかし大人が気付くことが必要なのです。

子どもは危険個所の存在も受け入れてしまいます。順応してしまう。ここの道はそんなものなんだととらえます。落ちないように気をつけなければいけない。そんな穴に落っこちる僕たちが悪いのだと思います。ここに大人が気付く必要性があります。それは道路の危険性を放置していることは行政としては違法であることを大人は知っているからです。

登下校の危険な個所の存在と同じようにゲームに潜む危険もともに歩いて察知してあげる必要があるように思います。

ネズミ講という販売形態があります。ネズミ講はなぜ法で規制されているのでしょう。局所的な観測では自然感覚的には違法性が感じられません。しかし社会全体で眺めると実定法としての規制が必要だという結論に至ります。

無料ゲームと呼ばれるゲームがあります。一切の金銭のやり取りが生じない純粋に無料なゲームはよしとしても，ゲームを開始する時点では無料であるゲームであってもステージをあげていくために課金が必要となるものは無料ゲームとは呼ばずに課金ゲームと呼んで区別するべきです。

**２．課金ゲームの問題点**

**2.1 ゲームメーカー・ベンダーの戦略の変化**

ゲームはやっていくうちにプレーヤーの経験値があがり困難をクリアしていく喜びがあります。その喜びを求めてゲームを購入する。だから全クリアされてもゲーム会社としては好ましいことであったのです。次のゲームが売れるからです。ユーザーは全クリア・ステージアップの喜びの対価としてゲームを購入し，メーカー・ベンダーは販売時点でコスト（＝商品開発の対価）の回収が終了して利益を得ていたのです。

課金ゲームではまったく異なった形となっています。ゲームメーカー・ベンダーの戦略発想の転換があります。無料配布後に収益を上げる形になったことです。有料で楽しませるという点では同様に見えますが，根本的な考えからの大きな違いがありユーザー側に危険性が潜んでいます。ユーザー側はすぐに気付くのでしょうか。大人はこの危険個所に気付いて対処しなくてはならないように思います。

**2.2 巧妙な仕掛け**

（１）巧妙なリンク配置

（２）集団ゲームの課金スパイラル

（３）経験値は等差，必要値は等比

（４）課金確変

**2.3 法的抜け道**

無料で配布される製品には法的規制が及ばない。

**３．必要なアクション**

（１）モラル教育の限界を認識する必要性。

（２）科学的側面からのアプローチの必要性。

 例　 スケルトンゲーム製作

 疑似乱数検証体験

（３）法的規制を求めていく。

 ①　クリア標準時間明示義務化

 ②　必要課金明示義務化

 ③　最大課金限度の設定の義務化