

ゲーム内課金とお金の使い方

東京都・渋谷教育学園渋谷中学校 3年 横山 美貴

皆さんはゲーム内課金をしたことがあるだろうか。私はというと、そもそもゲームをあまりしないため課金の経験はなく、身近なものではなかった。だから1か月ほど前、それまであまり物欲がなかった弟が急にサッカーゲームへの課金を母にねだった時には、とても驚いた。母はそれに反対し、二人の間で議論が始まった。そして私はそれを隣で聞くこととなった。

まず母は、仮想上のものに課金をすることを批判した。「現実には手に出来ない物にお金を使うのはどうか。」と。しかしそれに対して弟は、「お姉ちゃんがKindleで本を買っているけれど、それも電子化されていて現実の物ではないじゃないか。」と反論した。

とっさに否定したくなかったが、言われてみればどこからが仮想上のものなのかは線引きが難しい。年々電子化が進む中で、すでに社会や経済では現実には手に出来ない商品やサービスで溢れ、お金すら目にしないまま動いている。私の趣味の読書や音楽もスマホの中で楽しんでいて、実際に本やCDを持っている訳ではない。だから趣味の世界でお金の使い道が仮想上のものにまで広がるのも、当然のことと言える。仮想と現実の間の壁が曖昧になっていく中で、どちらに対するお金の使い方と同じくらい尊重されるべきではないかと気づかされた。

だがここで母が、「ゲーム内課金にはオンラインでお金を支払わなければいけないことが心配だ。」と言った。「クレジットカードや電子マネーは手軽で便利だけれど、その分お金の重みや価値を感じづらくなり、気を付けないと際限なく使ってしまうことがある。」と。

それと同時に母が心配したのは、課金でガチャを引くことにはギャンブルに似た不確実さがあるということだ。サッカーのガチャは、1回引くとゲーム内で使えるサッカー選手がランダムで一人手に入るという仕組みで、逆に言うと欲しい選手が1回で手に入る確率は低い。このようなシステムは大体どのゲー

ムのガチャでも同じだが、目当てのキャラクターが出なかった時に1回で諦める人は少なく、出るまで何度も引いてしまう。先ほどの母の言葉のように支払うのは現金ではないので、気づいた時にはかなりのお金が支払われていた……なんてことにもなりかねないのだ。

このガチャの仕組みに関してゲーム会社側の考えが書かれた記事を母が検索し、私たちに読ませた。それは大変興味深い記事だった。ゲームを楽しむユーザーの反対側に、利益を追求するゲーム制作会社の戦略が存在する。ユーザーをいかに課金の重さに疲れさせず、また課金に魅力を感じさせるかについて、様々な研究や開発が行われているのだと知った。弟が、自分のガチャへの欲が他人のお金儲けに繋がることを知り冷静になっていくのが感じられた。その上でやはりこのゲームは魅力的であり、課金ゲームの中では健全な方だとも感じたようだ。

結局弟には、母のとても厳重な管理の下でわずかな課金が許された。弟への信頼から、彼の新しい趣味に少しお金を使わせてあげることが妥当と判断された。実際その後弟は決められた金額の中でガチャを引き、それでも大満足している。

全てはうまくいったと思われたが、数日後、母は弟の友達のお母様に課金はやめて欲しいとやんわりと言われてしまった。理由は、弟の友達が弟のように課金したいと言い出したからだ。例のサッカーゲームで弟と対戦した時に、弟が課金で手に入れた強い選手が羨ましくなったのだという。ゲーム内課金は、遊び仲間の課金を誘う力があるようだ。このように、課金を禁止する家庭に迷惑がかかることがあると分かり、それ以後課金のことは内緒にすることになった。これが正しいかは分からないが、我が家にとってのベストな選択だったと思う。

以上が我が家でのゲーム内課金についての話し合いの経緯と結果である。私が今回一番感じたのは、家族でお金について話し合うことの重要さだ。お金の使い方は、人の人生を大きく左右するような、最も重要な要素の一つだと思う。それなのに私は今まで具体的にお金について学んでいないし、お金について話すのは恥ずかしいような風潮も感じている。しかし課金問題だけでなく、お金との向き合い方には正解がない。最善な方法が存在しないからこそ、様々な価

値観に触れることで、自分の中でベストなお金との向き合い方を見つけていきたいと思う。

また、話し合うだけでなく一度試してみることも大切なのではないだろうか。失敗から学ぶこともあるし、経験することで取れる距離感もあると思う。親の管理下で失敗が許される子供の間こそ、今回の弟のように、お金に関する経験を増やしていきたいと思った。

