

MOTTAINAI

ゲームにおけるもったいない

2013年1月 株式会社サクセス

いまや世界にも通用するようになった
MOTTAINAIの精神
世界では環境運動にてとりあげられております。

日本人には日常でもよく口にしたり耳にする
「もったいない」ですが、ゲームをプレイする上でも
この「もったいない」がユーザーの行動心理に与える影響は
継続率や課金行動にとっても重要な要因となっております。

ソーシャルゲームにおける 「もったいない」と思わせる例(1)

◆行動ポイント

ほとんどのゲームにて採用されているポイントシステム
時間で回復し、上限を超えた回復は無駄となってしまいます。

「もったいない」と思うポイント

上限を越えてしまうとポイントが無駄になるのももったいない！

上限を超える前に消費しないと！

継続率のアップに貢献、いつのまにか毎日の行動習慣に。

行動ポイントを課金に誘導する もったいないの行動心理 実体験

もうすぐレベルアップ！行動ポイントが全快するが
現在の行動ポイントは0

ほとんどのゲームではレベルが上がるとボーナスとして行動ポイントが全快する仕組みが組み込まれております。この仕組みは自然な形で「もったいない」を誘導しております。



心理状態

もう寝ないといけない。
でも起きてからレベルアップすると回復する行動ポイントがもったいない。
もったいないを回避するにはどうすればいいか？

あれ、こんな課金アイテムが

行動P半分回復の課金アイテム

これを購入すれば、レベルが上がってすぐに行動ポイントを消費できて、起きれば時間回復でまた行動ポイントが回復してるぞ！

うまく行動Pも消費できて、無駄にならなかった！
得をした気分！

なぜもったいないと思って課金したか 行動心理の3つのポイント

1: 仕組みを自然と体験させている

行動Pシステムを採用しているゲームではほとんどがゲーム開始から行動Pは時間で回復する、レベルが上がると回復する仕組みを体験させています。

特にレベルが上がると回復するについては、初期はレベルが上がりやすいので反復して体験させています。

なぜもったいないと思って課金したか 行動心理の3つのポイント

2:もったいないを体験させている

3つの中で一番重要な心理となる、もったいない体験をさせること。
もったいないは無駄になることを惜しむ心理につながるので、
行動として次回からは無駄を回避したいと思うようになる。
今回の場合は、行動Pを消費しているとレベルアップ時でのもったいない
を自然と体験できます。

余談ですが、サクセスのゲーム「英雄クロニクル」では行動Pがあふれた場合は、
ログイン時にあふれて消費されてしまった行動Pを表示しています。
元々はあふれた行動Pを無駄にしない為の仕組みでしたが、
完全にもったない感を演出する仕組みになっております。

なぜもったいないと思って課金したか 行動心理の3つのポイント

3: もったいないの回避方法の提示

もったいない回避することができる課金アイテムを提示すること。
今回の場合は、行動P半分回復の課金アイテムを無料配布して
使用体験をさせています。

ソーシャルゲームにおける 「もったいない」と思わせる例(2)

◆ランキング

ゲーム内の順位に応じてアイテムなどがもらえるシステム

「もったいない」と思うポイント

順位によりもらえるアイテムに差が出る為、より上の順位に入らないと
もったいない！

ランキングにおける 行動心理の3つのポイント

1: 仕組みを自然と体験させている

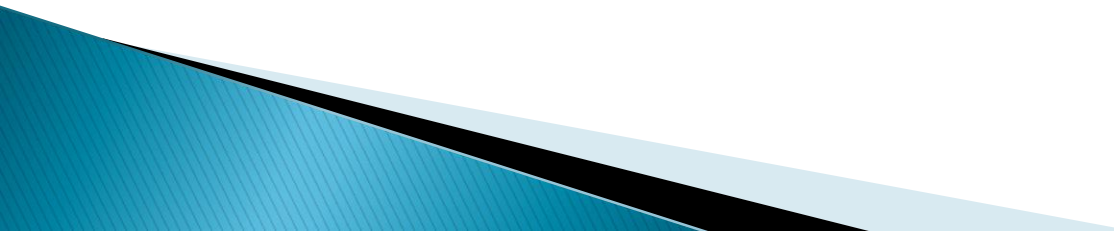
各順位でもらえるアイテムの提示、順位の上げ方の提示

2: もったいないを体験させている

リアルタイムでのランキング順位の提示

3: もったいないの回避方法の提示

順位を上げる手助けをする課金アイテムの提示



課金するのがもったいないから

課金しないともったいないに