

研究指導 八木橋 彰 講師

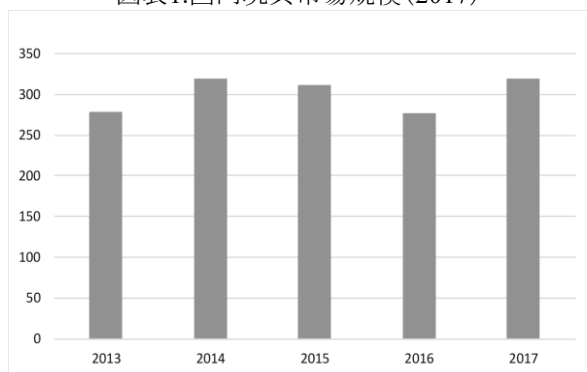
## カプセルトイが消費者に回される要因

二瓶 ひかる

### 1. はじめに

「カプセルトイ」[1]とは硬貨を入れレバーを回すとカプセルに入った玩具が出る小型の自動販売機を指す。「ガチャポン」や「ガシャポン」、「ガチャガチャ」の正式名称であり、1965年にアメリカから日本に輸入されたガム自販機が発祥とされている。今まで、カプセルトイは玩具店や駄菓子屋など子供が集まる場所に置いてあることが多かった。しかし少子高齢化の影響により回されることが少なくなっていたが、株式会社キタンクラブ<sup>1</sup>が2012年に発売した「コップのフチ子」[2]以来、大人をターゲットにしたカプセルトイが増えた。図表1の2017年度国内玩具市場規模[3]によると、カプセルトイ市場は300億円を超えている。

図表1.国内玩具市場規模(2017)



出典:『2017年度国内玩具市場規模』(一般社団法人 日本玩具協会)より筆者作成

その要因としては前述したように少子高齢化に伴ってカプセルトイの需要年齢層が高くなってきたため、金銭をかけられる立場の人々が増えたことが挙げられる。「大人向けガチャ」と呼ばれているクオリティも値段も高いカプセル玩具は、幅広く人気を集める商品だと考えられる。また、他の要因としてカプセルトイを一回で終わらせないような仕組み、例としてシリーズやコンプリートしたくなるような射幸心を煽るようなものが開発されていることも挙げられる。

現在、国際線空港内に大量に設置されているカプセルトイ[4]は2018年12月時点で成田空港第二旅客ターミナルに162台、東京エアシティターミナルに20台、旭川空港に34台、関西国際空港に263台である。これはタカラトミーアーツによって提供され、「両替できな

かった硬貨を使っていきませんか？」という発想で外国人観光客の人気を集めている。特に、日本らしさが見られるような内容のものが人気であり、また身近なものがミニチュアになった玩具が物珍しいという評価を受けている。さらに、ニュースサイトしらべえ[5]では全国20～60代男女に対して調査を実施し、その結果「ガチャガチャを全種類集めるために何度もしたことがある」と答えた人が全体の14.7%であった。また、性年代別では、20代から30代の女性が高い割合になっている。

このように大人をターゲットにしたカプセルトイが続々発売され、国際線空港内には合計400台を超えるカプセルトイが設置されており、現在では海外にも人気のコンテンツとなっている。そこでカプセルトイは今後も市場が拡大する可能性があるのではないかと考えた。さらに、ガチャガチャを全種類集めるために何度もしたことがあると答えた人が少なからずおり、全種類とはいなくても複数回回すような人々もいることから、その行動原理に興味を持った。よって、「どのような要因によってカプセルトイを複数回回す行動が起こるのか」を本研究の目的とする。

### 2. 先行研究

赤枝、森川(2010)[6]では、ギャンブルにおける個人の確率判断を検討するために、経済心理学、社会学に焦点を当て、その分析結果が人々をギャンブルに誘う要因として必ずしも独立する要因ではないことを示した。また認知に対してはヒューリスティクスの影響が示唆されており、その議論として「ギャンブラーの誤謬」を挙げている。これは「ランダムな現象において、極めて多数の思考結果と同様の傾向が少数のサンプルにも表れるはずだ」という予想である。これはHuberらの実験で自分自身が投資行動を決める際にギャンブラーの誤謬と同じような行動が確認された。

高田、湯川(2014)[7]では、ギャンブル過程における人間一般の行動として、勝った後の方が後の選択が相対的に無謀になりやすいことがわかった。また、前述した二つの先行研究は制御幻想とも関連している。制御幻想とは、パチンコやポーカーなど「実際には制御不可能であるものを自分が制御できるという思い込み、成功確率を高く錯覚して行動してしまう」ことである。この制御幻想により、自分は運が良いと知覚するよ

<sup>1</sup> 平成18年に設立された玩具の企画、デザイン、製造および販売を事業とする株式会社。

うになり、この知覚が合理的でない行動を起こさせてしまうことがわかった。

また、田岡、有賀(2018)[8]の研究でも賭けを自由に中断できる状況下においても、事前に多くの勝ち経験が無謀な賭けを導く事が示されていた。

### 3. 本研究の新規性と仮説

先行研究では、個人の確立判断を経済心理、社会学で分析してきた。しかし、これらが人々をギャンブルに誘う要因として独立する要因ではないとし、主観的な確率認知が社会階層やネットワークなどによって影響を受けて異なっている可能性があるとしていた。さらにヒューリスティクスの影響でギャンブラーの誤謬が挙げられた。また、他に勝ち続ける経験が人々を無謀な賭けに導くとされ、これらは制御幻想によって自分の運に誤った知覚をさせ人々をギャンブルに向かわせるという、合理的でない行動を起こさせてしまうことがわかった。つまり、カプセルトイでいうと欲しいものが外れ続けていけば、人は自律的修正が入ると考えるため複数回回す傾向にあると捉えることができる。その際の課題として、先行研究では無謀な賭けに焦点を当てており、他の側面も今後検討する必要とあるため、その中のギャンブル継続意思について研究するべきではないかと考えた。また、運の研究を投資と結びつけることが興味深い研究を生み出さだろうとされていたことから、最初に回して欲しいものが手に入ると、人は続けて投資を行うのではないかと考えられる。さらに制御幻想を先行研究ではあげたが、合理的でない行動として、同じ確率であるのにも関わらず低い確率を過大評価してしまう傾向をプロスペクト理論で説明されていたため、欲しくないものが出たとしても自分が回した結果であれば満足する可能性が高い。

これらを踏まえて以下のような仮説を立てた。

- 仮説1:カプセルトイの中身に魅力を感じて回す
- 仮説2:初めに欲しいものが出ると運がついていると感じて続けて投資を行う
- 仮説3:欲しいものが外れ続けていけば複数回回す傾向にある
- 仮説4:欲しいものでなくとも自分で回した結果には満足をする

なお、先行研究ではハイリスクのカジノを前提としたものが多かった。カプセルトイでの検証なら変わる可能性があるため、これを新規性とする。

## 4. 調査概要

### 4.1 調査方法

カプセルトイを回したことがある、かつ経済的状況を自分で調整できる高校生を含む10代以上の男女を対象にアンケート調査を実施した。

調査期間:2020年12月18日～1月29日

調査対象:高校生を含む10代以上の男女

調査方法:WEBアンケート調査

アンケートサイト:Googleフォーム

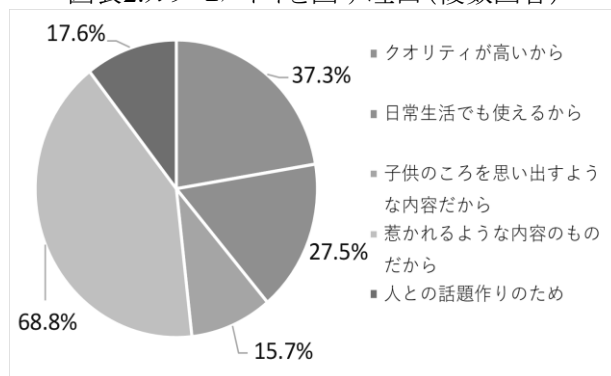
有効回答数:51件

### 4.2 調査結果

有効回答数は51件で男女の比率はほぼ50%であり、一番低い年齢で18歳、一番高い年齢で58歳である。

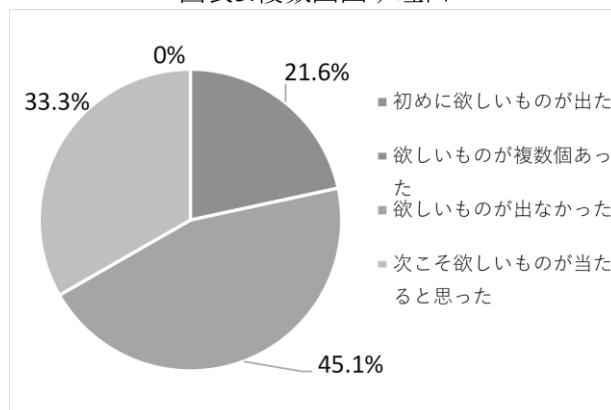
図表2はなぜカプセルトイを回したのかを聞いた結果をグラフにまとめたものである。クオリティが高いからが37.3%、「日常生活でも使えるから」が27.5%、「子供のころを思い出すような内容のものだから」が15.7%、「惹かれるような内容のものだから」が68.6%、「人との話題作りのため」が17.6%であった。

図表2.カプセルトイを回す理由(複数回答)



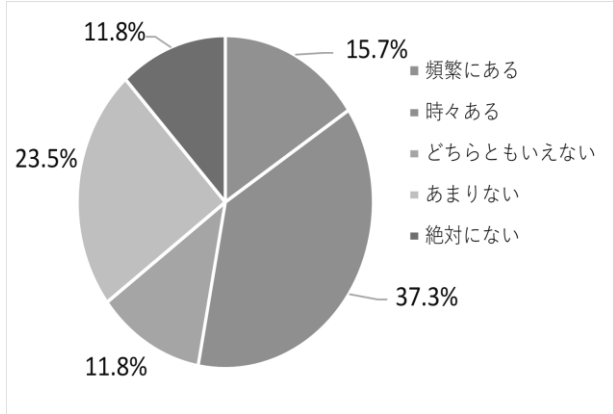
図表3は複数回回す理由を聞いたものをグラフにまとめたものである。「初めに欲しいものが出たから」が0%、「欲しいものが複数個あったから」が21.6%、「欲しいものが出なかったから」が45.1%、「次こそ欲しいものが当たると思った」が33.3%であった。

図表3.複数回回す理由



図表4は予算より多くの硬貨を使ってしまうことはあるかどうかを聞いたものをグラフにまとめたものである。「頻繁にある」が15.7%、「時々ある」が37.3%、「どちらともいえない」11.8%、「あまりない」が23.5%、「絶対ない」11.8%であった。

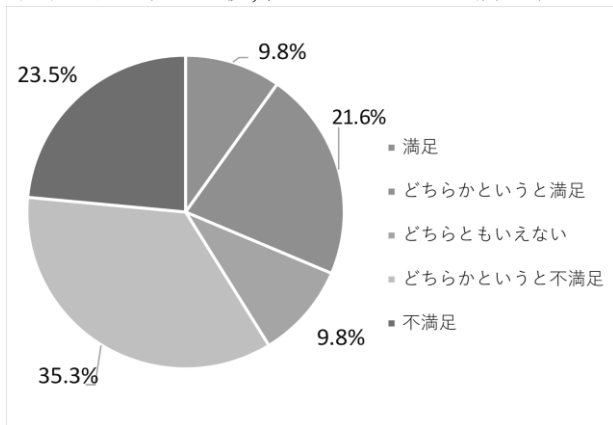
図表4. 予算より多くの硬貨を使ってしまうことはあるか



図表5は回し終えた後、欲しくないものでも満足するかを聞いたものをグラフにまとめたものである。

「満足」が9.8%、「どちらかという満足」が21.6%、「どちらともいえない」が9.8%、「どちらかという不満足」が35.3%、「不満足」が23.5%であった。

図表5. 回し終えた後、欲しくないものでも満足するか



## 5. 考察とまとめ

本研究の結果として、仮説1の「カプセルトイの中身に魅力を感じて回す」という仮説では、図表2において「惹かれるような内容のものだから」と答えた人が約7割いたことから、「カプセルトイの中身に魅力を感じて回す」という仮説が当てはまることがわかった。これは大人向けのオブジェが増えてきたことで、内容物のクオリティが上がってきたことが理由の一つだと考えられる。

仮説2の「初めに欲しいものが出ると、運がついていると感じてさらに投資を行う」という仮説では、図表3において「初めに欲しいものが出たから」と答えた人が一人もいなかったことから、欲しいものが最初に当たったとしても、それは複数回回す要因にはならないことがわかった。しかし、図表4のようにカプセルトイに関してはそれでも予算より多くのお金を使ってしまったりして、勝ち経験がなくても無謀な賭けをしてしまうこと

がわかった。これは金銭的な余裕だけでなく、時間や雰囲気、その時の流行などその他の要因も組み合せて出た結果である可能性がある。

仮説3の「欲しいものが外れ続けていれば複数回回す傾向にある」という仮説では、図表3において「欲しいものが出なかった」、「次こそ当たると思った」が半数以上いたことから「欲しいものが外れ続けていれば複数回回す傾向にある」という仮説が当てはまる。ギャンブラーの誤謬のような「同じ物が続けて出るはずはないから、次は別のものが出るはずだ」という心理が働き、それが複数回回す要因の一つであることがわかった。

仮説4の「自分で回した結果であれば満足する可能性が高い」という仮説では、図表5において「満足である」、「どちらかという満足」と答えた人が約3割で「どちらかという不満足」、「不満足」と答えた人が約6割と半数以上いることから、この仮説は当てはまらないことがわかった。まず、消費の社会学理論において「商品の購入は、より高い物質的生活を可能にし、そのことが自己アイデンティティに影響しているとされている」とあるが、これは消費者が理想の生活を送るために自分の望むものを手に入れることで満足感を得ているということになる。そのためカプセルトイを回し、自分の望むものを手に入れられなかったため不満足という結果になったのではないかと考えられる。

以上のことから、カプセルトイ市場を拡大させるには、仮説1が合っていたように、一回のカプセルトイはいくらかまで出せるかどうかについての質問では、300円が24人、500円以上が19人いた。現在のカプセルトイは200円から1000円まで幅広い値段設定で販売されているが、クオリティも高く自分が惹かれる内容物であれば値段にこだわらず購入を検討する可能性が十分にある。さらに仮説3の「次こそ当たると思った」「欲しいものが出なかった」が半数以上いたため、惹かれる内容物が多ければ多いほど回される傾向にある。

考察にて流行や雰囲気でも回す要因になりえると述べたが、これらが顕著に表れるのがアニメである。アニメのキャラクターキーホルダーやポーチなどが流行にのるとストアにカプセルトイが並ぶ。そのことから「欲しいものが出るまで回す」と答えた人が少なからずいるということもあり、アニメキャラクターの内容物が複数回されるには有効的な内容物であると考えられる。また、色違いのものとコンプリートのものでも全種類集めたいかについての質問をした際、「したい」「できればしたい」が二倍以上いたことから、コンプリートものカプセルトイの方が消費者に複数回回される要因の一つなのではないかと考えられる。

## 6. 今後の課題

本研究では、サンプル数が少なく、年齢層も狭かつ

た。20代が多かったことから、もっと上の年齢層にも調査の幅を広げることができればアンケート結果が変わっていた可能性がある。また、シリーズが続くことによっても購入理由が変わった可能性があるため、それらについての調査項目を増やす必要があった。さらに仮説2の要因をその他で考えたように、金銭以外で調べることができたのではないか。これは仮説4の調査結果にも当てはまる。仮説4では自身が回した結果に満足しなかったことから、なぜ満足しなかったかを楽しさなどの内的要因だけでなく時間や流行などの外的要因からも検証すべきであったため、これらを今後の研究課題とする。

### 参考文献

- [1] 味の無いパンにも味があると思う「ガチャガチャの歴史を超簡単にまとめてみた【カプセルトイの歴史】」  
<https://www.lindalindapanda.com/entry/2017/02/18/160256>
- [2] 株式会社キタンクラブ  
<http://kitan.jp/>
- [3] 一般社団法人 日本玩具協会(2017)「2017 年度国内玩具市場規模」  
[http://www.toys.or.jp/pdf/2018/2017\\_sijyoukibo\\_zenpan.pdf](http://www.toys.or.jp/pdf/2018/2017_sijyoukibo_zenpan.pdf)
- [4] HACKTSU 『空港ガチャ』という発想がナイス!両替できない効果をお土産に  
<http://hacktsu.com/lifestyle/hobby/4059/>
- [5] ニュースサイトしらべえ  
<https://sirabee.com/2018/08/12/20161620627/>
- [6] 赤枝 尚樹,森川 和則「人はなぜ賭けるのか：不確実性から得られる満足感・期待感に関する心理学的・社会学的研究の動向と展望」2010年 大阪大学大学院人間科学研究科紀要 36 巻 19-37
- [7] 高田 琢弘,湯川 進太郎「勝敗,感情状態,運の知覚がギャンブル行動の無謀さ・手堅さに及ぼす影響」2018年 30 巻 2 号 P.132-140
- [8] 田岡 大樹,有賀敦記(2018)「自由に中断可能なギャンブルにおいて無謀な賭けは生じるか」『日本認知心理学会第16回大会』pp2