

報道関係者各位

2013年2月28日

株式会社 Cyber Z

CyberZ、スマートフォンにおけるソーシャルゲーム利用実態調査(第三弾)を実施 家庭用ゲーム機よりスマートフォンゲームでよく遊ぶ、約6割 新しいソーシャルゲームを始めるきっかけは「ゲーム内広告」

株式会社サイバーエージェント(本社:東京都渋谷区、代表取締役社長:藤田晋、東証マザーズ上場:証 券コード 4751) の連結子会社である株式会社 CyberZ (本社:東京都渋谷区、代表取締役社長:山内隆裕) は、ソーシャルゲーム市場の拡大(\*1)を背景として、全国の普段ソーシャルゲームで遊んでいる 15~69 歳の男女 1.018 名を対象に、「ソーシャルゲームの利用実態調査 (第三弾)」を行いました。調査結果より、 以下4つの傾向を確認することができました。

- 傾向① 家庭用ゲーム機よりスマートフォンゲームでよく遊ぶユーザーが約6割
- 傾向② 新しいソーシャルゲームを始めるきっかけは「今、遊んでいるソーシャルゲーム内の広告を見て」
- 傾向③ 1週間における無料アプリダウンロード数は、平均2本
- 傾向④ 新しいゲームを選択する際に重視するポイントは「手軽に遊べること」

### ■ 本調査を実施した背景

企業のスマートフォンにおけるソーシャルゲームのプロモーションニーズが増える中、継続的にゲームで 遊ぶ良質なユーザーを獲得する重要性が高まってきております。このような背景を受け、CyberZは企業の プロモーションにおけるマーケティング効率を上げる為、多様化するユーザーニーズや行動傾向(ゲーム内 部施策と課金の相関性やゲームの継続率、曜日・時間別傾向等)を定期的に調査し、企業のプロモーション における費用対効果を最大化させるソリューションを提供してまいります。以下、調査結果詳細です。

#### 傾向① 家庭用ゲーム機よりスマートフォンゲームでよく遊ぶ、約6割

普段ソーシャルゲームで遊ぶユーザーの内、「主にスマートフォンでゲームをしており、家庭用ゲーム機 (\*2) ではほとんどゲームをしない」が 35.5%と最も高く、スマートフォン派が半数以上を占めた。

家庭用 -ム機派 n= 0% 20% 40% 60% 15.8 19.6 全体 55.1 500 53.2 iPhoneユーザー 17.0 29.8 19.1 Android別 56.9 Androidユーザ-500 28 4 300 男性 34.9 47.1 18.0 女性 200 22.1 62.5 14.3 15.5 47.7 男性 300 35.2 ×性別 Android ユーザー .8 19.4 11.5 11.1 17.1 17.8 女性 200 236 183 70 7 15-19歳 46.2 20-29歳 150 19.9 16.3 37.5 42.6 15.8 21.7 30-39歳 25.2 60.6 iPhone/ Android × 年代別 13.6 40-69歳 100 22.7 21.1 65.3 15-19歳 41.3 40.4 24.5 50.3 20-29歳 150 14.2 35.5 30-39歳 150 21.3 61 9 12.5 8.7 40-69歳 15.4 76.0 ■主に家庭用ゲーム機でゲームをしている

【設問1】家庭用ゲーム機とスマートフォンゲーム利用状況

■スマートフォンでもゲームをするが、家庭用ゲーム機でゲームをする方が多い □スマートフォンと家庭用ゲーム機とほぼ同じくらいゲームをしている ■家庭用ゲーム機でもゲームをするが、スマートフォンでゲームをすることが多い

■主にスマートフォンでゲームをしており、家庭用ゲーム機ではほとんどゲー

Copyright © CyberZ, Inc. All Rights Reserved.



# 傾向② 新しいソーシャルゲームを始めるきっかけは「今、遊んでいるソーシャルゲーム内の広告を見て」

新しいソーシャルゲームを始めるきっかけは「今、遊んでいるソーシャルゲーム内の広告を見て」29.1%、「今、遊んでいるソーシャルゲームとのコラボレーション企画があったので」25.1%という結果になりました。普段遊んでいるゲーム内で接触する広告や情報がきっかけになっていることが分かりました。

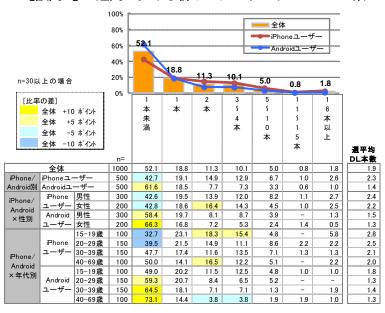
50% ■全体 iPhoneユーザ 29.1 30% 25.1 23.1 20.9 20.6 20.6 20% 6.6 10% がラシ今 0% 告シ今をヤ、 紹のソ 誘り n=30以上の場合 。 あボヤ、 っレル遊 たーゲん 介メーシャ か われ て の 見コてミ ロのグプ 用して レビ 告 誌 Ø ロを見て - ルマガジンの かシ遊 をの見記 [比率の差] 広サ を レ 見イ С らゃん 全体 +10 ポイント られん のががし いがしる ルちル 全体 +5 ポイント でョム い ンとる てヤー ない 全体 −10 ポイント のソ 企のソ ての 評 ത の上 29.1 29.7 25.1 26.4 24.9 26.2 20.9 20.6 20.6 23.1 13.6 16.9 全体 1000 23.1 23.8 12.5 14.2 iPhone/ iPhone 1 9.1 500 23.9 26.5 26.1 Android別 Androidユ 500 28.6 22.4 22.0 18.2 21.0 10.2 10.8 5.8 iPhone ユーザー 男性女性 300 200 28.3 31.8 21.3 18.3 14.4 13.9 7.8 7.0 19.0 23.5 16.2 2.5 8.1 男性女性 300 200 20.0 15.4 11.3 10.1 27.1 30.8 11.9 ×性別 20.2 26.0 15-19歳 100 150 12.5 20-29歳 16.2 23.3 16.8 12.0 22.4 26.0 27.8 29.1 23.3 9.2 3.6 ユーザ-30-39歳 150 31.0 22.6 23.9 20.6 18.7 22.6 12.3 14.8 10.3 100 32.9 15.3 28.6 10.6 10.2 15-19歳 100 22.1 21.2 20.2 18.3 2.9 ×年代別 150 150 25.2 31.0 21.3 20.0 23.2 16.2 30-39歳 25.2 16.8 17.3 10.3 10.3 2.6 7.1

【設問2】新しいソーシャルゲームを始めるきっかけ

Copyright © CyberZ, Inc. All Rights Reserved.

## 傾向③:1週間における無料アプリのダウンロード数は、平均2本

1週間における無料アプリのダウンロード数は、男女平均で約2本という結果に。OS別に見ると、iPhone ユーザーは平均2.3本に対し、Android ユーザーは平均1.4本であり、iPhone ユーザーの方が平均ダウンロード数が多い傾向にありました。



【設問3】1週間における新しいアプリのインストール数

Copyright © CyberZ, Inc. All Rights Reserved.



### 傾向④ 新しいゲームを選択する際に重視するポイントは「手軽に遊べること」

新しいゲーム選択時に重視するポイントは「手軽に遊べること」56.1%、次いで「ゲームジャンル」36.3%。 OS×性別で見ると、両 OS 共に女性は「手軽に遊べること」「絵柄が可愛いこと」が男性より高く、男性は「ゲームジャンル」「ゲームのシステムが優れていること」が重視される傾向にありました。

全体 56.1 60% - Androidユーザー 36.3 40% 25.3 25.1 25.0 20% 10.0 8.1 2.8 なラフィ こ購と入時 いン継 こニ続 とン利 n=30以上の場合 絵柄が な特いに 連作品 と込 [比率の差] ンなG る 重 あの好る新き ر ا ع かわ 全体 +10 ポイント 良 全体 +5 ポイント スなトど い 格が −5 ポイント あの ت ع きるこ 全体 -10 ポイント る新こ作 とは ムテのィ が 綺麗 関た 安ラ 56.1 177 全体 iPhone/iPhone 35.4 31.8 9.7 8.1 1000 36.3 30.7 25.3 25.1 25.0 11.8 11.7 11.7 500 500 20.8 15.4 Android別 Androidユーザー 56.2 32.4 29.7 23.6 10.6 8.1 10.6 9.6 iPhone 男性 ユーザー 女性 300 48.6 35.0 16.5 28.3 223 147 15 1 10.2 32.2 200 23.8 18.4 32.6 30.0 13.0 12.2 67.0 50.6 Android 男性 19.7 8.1 11.6 10.3 ×性別 19.2 15-19歳 29.8 28.8 29.9 36.8 31.7 20-29歳 27.5 33.6 iPhone 150 35.8 12.2 13.9 14.7 10.7 ユーザー 60.6 40-69歳 100 35.4 44.0 34.0 21.6 35.6 10.6 14.6 14.2 Android 20-29歳 100 150 ×年代別 28.4 10.3 32.3 51.6 35.5 31.0 31.6 29.0 150

【設問4】新しいゲームを選択する際に重視するポイント

Copyright © CyberZ, Inc. All Rights Reserved.

- (\*1) 2012 年度国内ソーシャルゲーム市場は 3,870 億円、前年比 137%成長。矢野経済研究所調べ
- (\*2)家庭用ゲーム機とは、ニンテンドーDS、PSP、PS Vita、 PS3、Wii、Xbox360 等を指しています。

## ■ 会社概要

社名 株式会社 Cyber Z <a href="http://cyber-z.co.jp/">http://cyber-z.co.jp/</a>

所在地 東京都渋谷区道玄坂一丁目 12番 1号 渋谷マークシティ 23階

設立 2009年4月1日

代表者 代表取締役社長 山内隆裕 事業内容 スマートフォン広告事業

#### ■ 調査概要

調査主体:株式会社 Cyber Z

調査時期: 2012年12月27日(木)~12月30日(日)

調査方法:インターネットリサーチ

調査対象:普段ソーシャルゲームで遊んでいる 15 歳~69 歳の男女

調査機関:株式会社マクロミル 有効回答数:1,018 サンプル

※本調査内容を転載・ご利用いただく場合は、弊社のクレジットを記載してください。

■本リリースに関するお問い合わせ

株式会社 Cyber Z 広報担当: 椛 嶋 (かばしま)

E-mail: press@cyber-z.co.jp

 $\hbox{Tel} : 03-5459-6276 \quad \hbox{Fax} : 03-5428-2318$ 

以上