

2013年12月25日

報道関係者各位

株式会社 CyberZ

CyberZ、スマートフォンゲームユーザー動向調査を実施
第1弾、アプリ・ブラウザユーザー別平均月額課金額、OS別新しいゲームを始めるきっかけ等発表

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、全国のスマートフォンゲームユーザー男女700名を対象に、スマートフォンゲームユーザー動向調査を実施しました。

スマートフォンゲームユーザーの拡大を受け、日本は2013年12月に、AppStoreやGooglePlayをはじめとしたアプリマーケットにおける売上高で、これまで首位だった米国を初めて上回り、世界一になりました(※)。米国やアジアをはじめとした、海外デベロッパーの日本向けプロモーションニーズも増えており、日本のスマートフォンゲームユーザー動向は世界から注目されつつあります。このような背景を受け、当社は、日本特有のスマートフォンゲームユーザーの行動傾向を把握し、スマートフォン広告における効果を最大限に引き出すことを目的として、本調査を実施しました。

本調査は、三回に分け、ゲームを始めるきっかけや、飽きる理由、再開するきっかけ、海外タイトルの利用状況等を発表いたします。なお、本調査では、スマートフォンゲームを「アプリ」と「ブラウザゲーム」と分けており、各定義は下記の通りとなります。

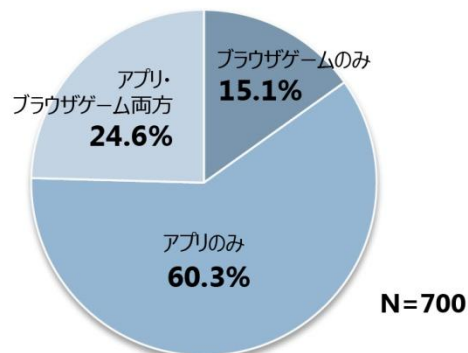
- ・アプリ : AppStoreやGooglePlayからダウンロードして遊ぶゲームのこと。ネイティブ、ウェブアプリを含みます。
- ・ブラウザゲーム : Ameba、GREE、Mobage等のマイページから遊ぶゲームのこと

以下、調査結果となります。

【設問1】 普段遊んでいるスマートフォンゲームのタイプ

本調査では、スマートフォンのOSをiPhone、Android半数以回収しました。遊んでいるスマートフォンゲームのタイプは、有効回答数700サンプルのうち、「アプリ」が約6割、「ブラウザゲーム」が1.5割、両方同時に遊んでいるユーザーは全体の2.5割となりました。

Q. スマートフォンゲームユーザーが普段遊んでいるゲームのタイプ

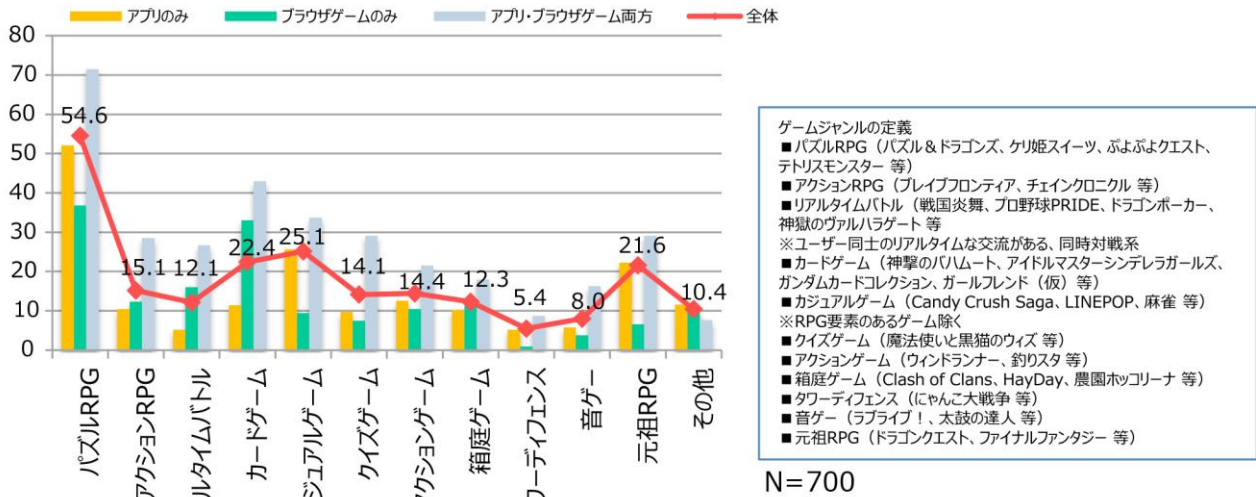


Copyright © 2013 CyberZ, Inc. All Rights Reserved.

【設問 2】 最もよく遊ぶゲームジャンル

最も遊んでいるゲームジャンルは、「パズルRPG」が過半数を超え、次いで「カジュアルゲーム」が2.5割、「カードゲーム」が約2割となりました。ブラウザゲームユーザーは、「カードゲーム」の割合が約3割と高く、一方アプリユーザーは、「カジュアルゲーム」および「元祖RPG」の割合が高い傾向となりました。

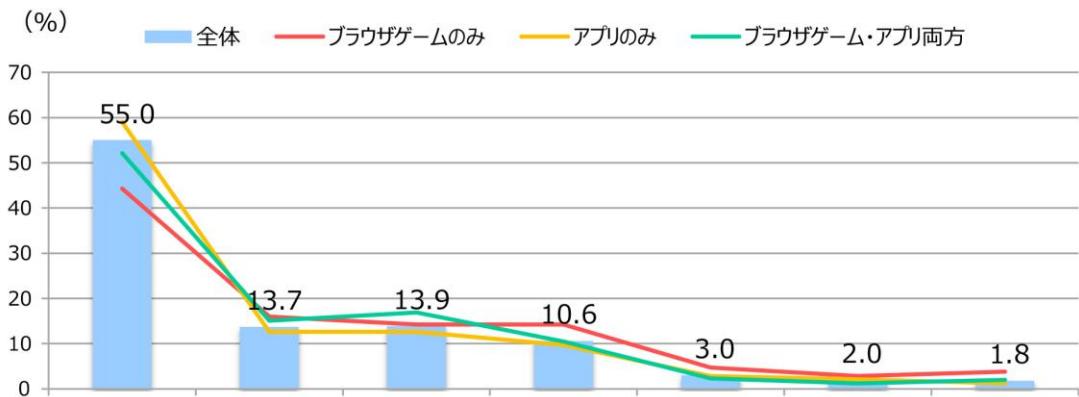
Q. 最もよく遊ぶスマートフォンゲームジャンル



【設問 3】 1回あたりの平均課金額

1回あたりの平均課金額は「300円未満」が過半数を占めました。ユーザー別にみると、ブラウザゲームのみユーザーは「500円以上」が約4割を占め、アプリのみユーザーよりも1回あたりの平均課金額が高い傾向が確認できました。

Q. 1回あたりの平均課金額 (遊んでいるゲームタイプ別)

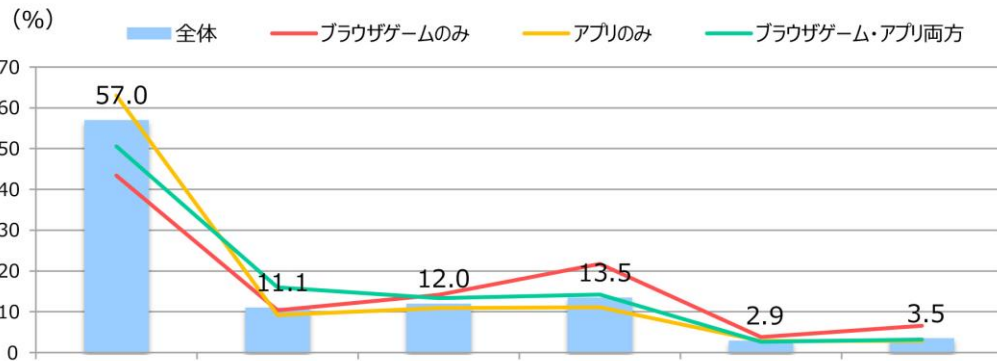


	N=	300円未満	300円以上～500円未満	500円以上～1,000円未満	1,000円以上～3,000円未満	3,000円以上～5,000円未満	5,000円以上～10,000円未満	10,000円以上
全体	700	55.0	13.7	13.9	10.6	3.0	2.0	1.8
ブラウザゲームのみ	106	44.3	16.0	14.2	14.2	4.7	2.8	3.8
アプリのみ	422	59.0	12.6	12.6	9.7	2.8	2.1	1.2
ブラウザゲーム・アプリ両方	172	52.1	15.1	16.9	10.5	2.3	1.2	2.0

【設問 4】月額平均課金額

月額課金額の平均は「300 円未満」が 57.0%となり、次に「1,000 円以上 5,000 円未満」が 13.5%となりました。ユーザー別にみると、ブラウザゲームのみユーザーは「5,000 円以上」の割合が 10.4%を超え、アプリのみユーザーの割合 5.6%よりも高い結果となりました。

Q. 月額平均課金額（遊んでいるゲームタイプ別）



	N=	300円未満	300円以上～500円未満	500円以上～1,000円未満	1,000円以上～5,000円未満	5,000円以上～10,000円未満	10,000円以上
全体	700	57.0	11.1	12.0	13.5	2.9	3.5
ブラウザゲームのみ	106	43.4	10.4	14.2	21.7	3.8	6.6
アプリのみ	422	63.0	9.2	10.9	11.1	2.8	2.8
ブラウザゲーム・アプリ両方	172	50.6	16.0	13.4	14.2	2.6	3.2

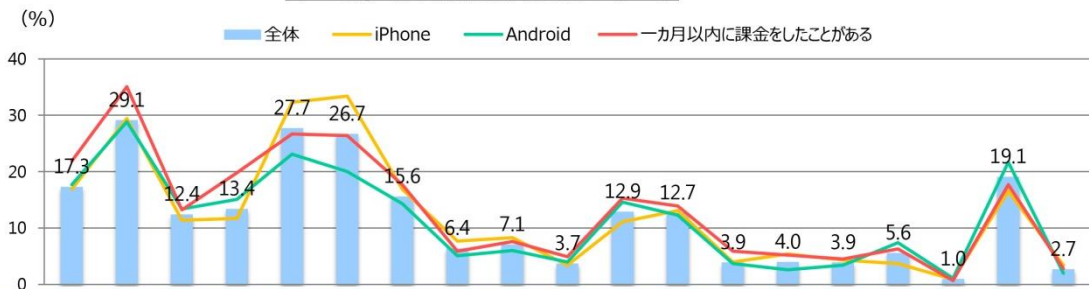


Copyright ©2013 CyberZ, Inc. All Rights Reserved

【設問 5】新しいスマートフォンゲームをインストール・はじめたきっかけ

「今遊んでいるゲーム内で表示された広告を見て」が 29.1%と最も高い結果となりました。次いで、「マーケット内のおすすめを見て」が 27.7%となりました。一方、一か月以内に課金をしたことがあるユーザーに関しては、全体の傾向と比較して、「今遊んでいるゲーム内で表示された広告を見て」が 35.1%、「事前登録サービスで特典がもらえるので登録した」が 21.9%と高く、スマートフォン広告の影響がやや大きいことが確認できました。

Q. 新しいスマートフォンゲームをインストール・はじめたきっかけ (OS別/1ヶ月以内に課金をしたユーザー)



	N=	事前登録サービスで特典がもらえるので登録した	今遊んでいるゲーム内で表示された広告を見て	実際に表示された広告を見て	ネットサーフィンをしている際に表示された広告を見て	モバゲー、GREE、Amebaなど登録しているマイページに表示された広告を見て	AppStore・Googleplay内のおすすめを見て	AppStore・Googleplay内のランキング	検索	AppStore・Googleplay内で検索	Yahoo!・Googleなど検索エンジンで検索	大手ゲーム会社のコーポレートサイトやサービスサイト	テレコム	ゲームからの招待	LINE経由における他ユーザーからの招待	Facebook/Twitterなどソーシャルメディア上の口コミ	好きなブランド、ゲーム会社のホームページを見て	好きなブランド、ゲーム会社のFacebook/Twitterを見て	リアル友達から紹介されて	その他
全体	700	17.3	29.1	12.4	13.4	27.7	26.7	15.6	6.4	7.1	3.7	12.9	12.7	3.9	4.0	3.9	5.6	1.0	19.1	2.7
iPhone	350	16.9	29.4	11.4	11.7	32.3	33.4	16.9	7.7	8.3	3.4	11.1	13.1	4.0	5.4	4.3	3.7	0.9	16.6	3.4
Android	350	17.7	28.9	13.4	15.1	23.1	20.0	14.3	5.1	6.0	4.0	14.6	12.3	3.7	2.6	3.4	7.4	1.1	21.7	2.0
一か月以内に課金をしたことがある	288	21.9	35.1	13.2	19.8	26.7	26.4	17.7	5.9	7.6	4.9	15.3	13.9	5.9	5.2	4.5	6.3	0.7	17.7	2.8



Copyright © 2013 CyberZ, Inc. All Rights Reserved.



当社は今後も、企業のスマートフォンプロモーションの問題解決や効果向上への寄与を目指すとともに、世界各国におけるスマートフォン広告メディアの拡大および、広告効果の最適化に努めてまいります。

※ 米アプリ市場調査会社 App Annie 調べ(12月11日時点)。

■ 株式会社 CyberZ について

スマートフォンに特化した広告マーケティング会社として、サンフランシスコ支社をはじめ全世界対応で広告主のマーケティング支援をしております。当社が提供するスマートフォン広告に特化した広告ソリューションツール「Force Operation X」(以下、「F.O.X」)は、2011年2月に国内で初めてスマートフォンアプリ向け広告効果計測を実現し、Facebook社のモバイル広告「Mobile App Install Ads」やLINE社の「LINEフリーコイン」をはじめ、世界で170社以上のメディアと連携完了し国内最大級の連携数を誇っております。グローバルでのスマートフォン向けプロモーションにおいても、「F.O.X」のワンSDKでLTV計測やアクセス解析など精度の高い広告効果計測を実現しております。

■ 調査概要

調査主体: 株式会社 CyberZ

調査時期: 2013年12月9日～2013年12月11日

調査方法: インターネットリサーチ

調査対象: 普段スマートフォンゲームで遊んでいる15歳～69歳の男女

調査機関: 株式会社シード・プランニング

有効回答数: 700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。

■ 会社概要

社名 株式会社 CyberZ <http://cyber-z.co.jp/>

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16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

■ 本リリースに関するお問い合わせ

株式会社 CyberZ 広報担当: 栞嶋(かばしま)

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

Tel: 03-5459-6276 Fax: 03-5428-2318

■ ソーシャルアカウント

Facebook <http://www.facebook.com/CyberZ.inc>

Blog <http://ameblo.jp/cyberz-pr/>