

2014年1月27日

報道関係者各位

株式会社 CyberZ

**1 か月でインストールするスマホゲーム数は「平均 2 本」、インストールする時間帯は「22 時～23 時」がトップ
CyberZ、スマートフォンゲームユーザー動向調査 第 3 弾を発表**

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(第 3 弾)を発表しました。

本調査は、三回に分け、スマートフォンゲームユーザーの課金行動や、ゲームを始めるきっかけ等を発表しております。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

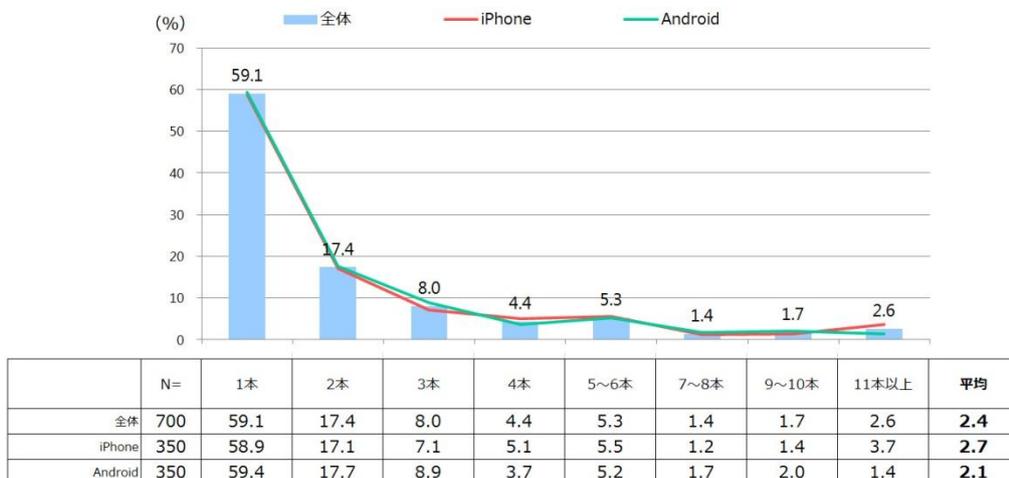
【本調査を実施した背景】

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。以下、調査結果となります。

【設問 1】 1 か月でインストールするスマートフォンゲームの本数

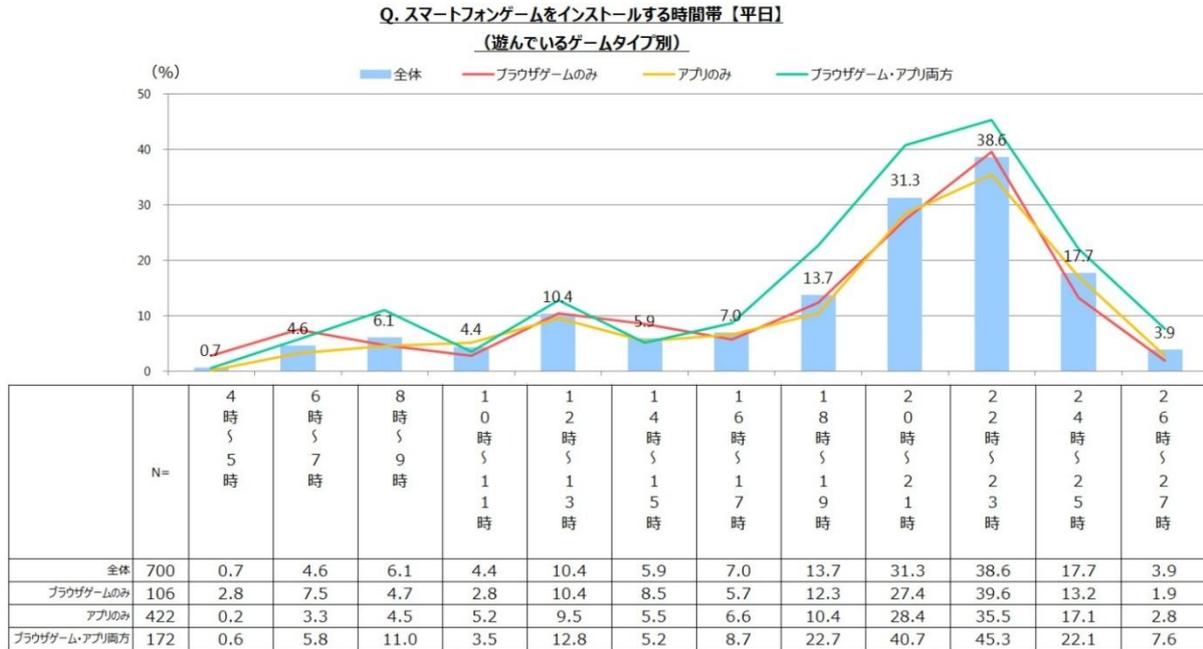
1ヶ月でインストールするスマートフォンゲームの本数は、全体で「1本」の割合が最も高く、平均では「2本」という結果になりました。OS 別にみると、iPhone ユーザーの平均インストール数は「2.7本」であり、Android ユーザーの「2.1本」よりもやや高い傾向となりました。

Q. 1ヶ月でインストールするスマートフォンゲームの本数 (OS別)



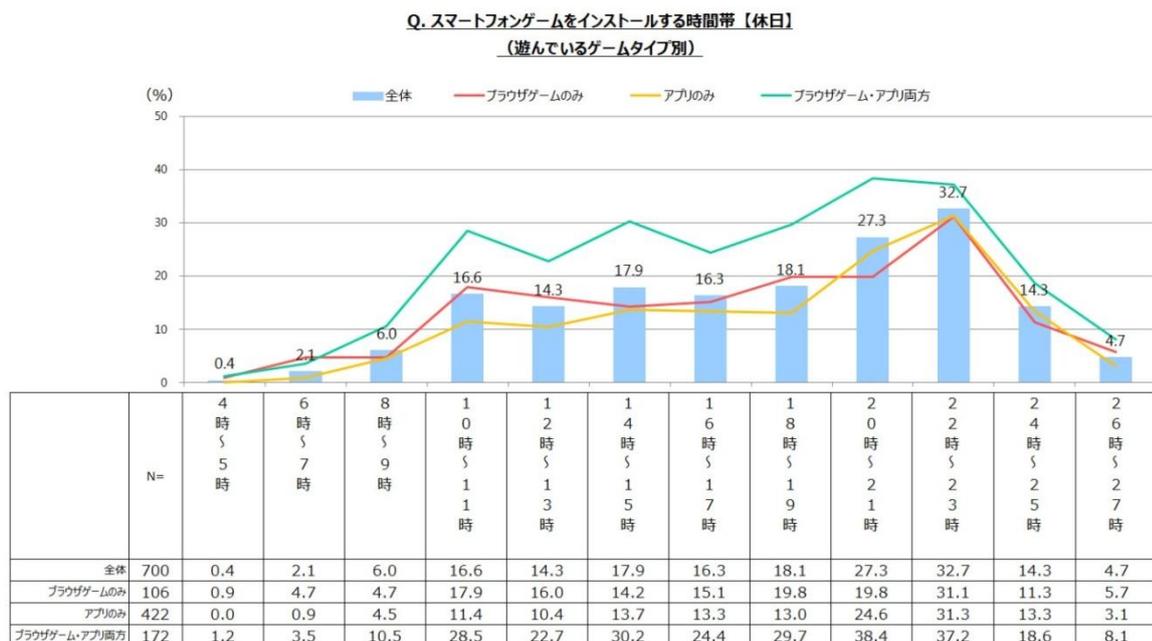
【設問 2】スマートフォンゲームをインストールする時間帯(平日/休日)

平日では、「22 時～23 時」が 38.6%と最も高い結果となり、次いで、「20 時～21 時」31.3%となりました。遊んでいるゲームタイプ別にみると、ブラウザゲーム・アプリ両方で遊ぶユーザーについては、「18 時～21 時」の割合が他ユーザーより高い傾向となりました。



CyberZ
Copyright © 2014 CyberZ, Inc. All Rights Reserved.

一方、休日の場合も、平日と同様に「22 時～23 時」が 32.7%と最も高い結果となりました。平日にインストールする時間帯と比較した場合、休日は「14 時～15 時」の割合が 17.9%と、平日の 5.9%より高い傾向となり、休日は午前中から日中にインストールして遊ぶユーザーが多いということが確認できました。

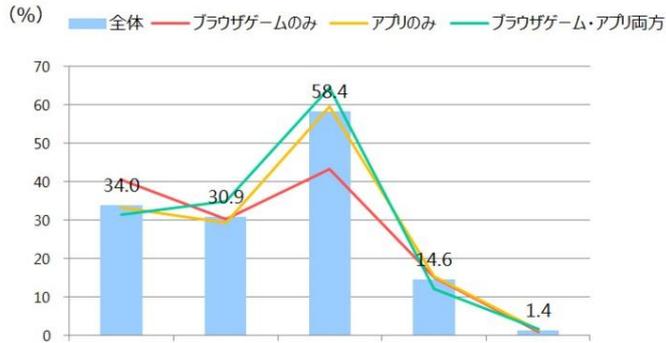


CyberZ
Copyright © 2014 CyberZ, Inc. All Rights Reserved.

【設問 3】 普段スマートフォンゲームで遊ぶ際の通信環境

「WIFI」が過半数となりました。次いで、「3G」が 34.0%という結果となりました。遊んでいるゲームタイプ別にみると、ブラウザゲームのみユーザーは「3G」の割合が 40.6%であり、アプリのみユーザーの 33.4%よりも高い傾向となりました。また、ブラウザゲーム・アプリ両方で遊ぶユーザーについては、「WIFI」の割合が 64.5%と他より高い傾向となりました。

Q. 普段スマートフォンゲームで遊ぶ際の通信環境（遊んでいるゲームタイプ別）



	N=	3G	4G	WIFI	その他が意識した	わからない
全体	700	34.0	30.9	58.4	14.6	1.4
ブラウザゲームのみ	106	40.6	30.2	43.4	15.1	0.9
アプリのみ	422	33.4	29.4	59.7	15.4	1.4
ブラウザゲーム・アプリ両方	172	31.4	34.9	64.5	12.2	1.7

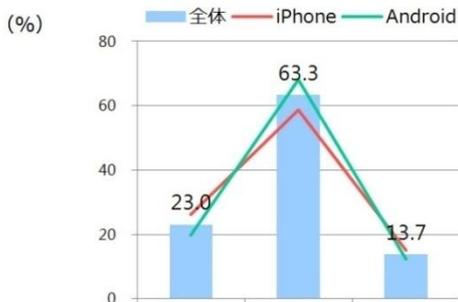


Copyright © 2014 CyberZ, Inc. All Rights Reserved.

【設問 4】 海外のスマートフォンゲームで遊んだ経験

「ある」23.0%、「ない」が 63.3%となりました。OS 別にみると、iPhone ユーザーは「ある」が 26.3%となり、Android ユーザーの 19.7%よりもやや高い傾向となりました。

Q. 海外のスマートフォンゲームで遊んだ経験（OS別）



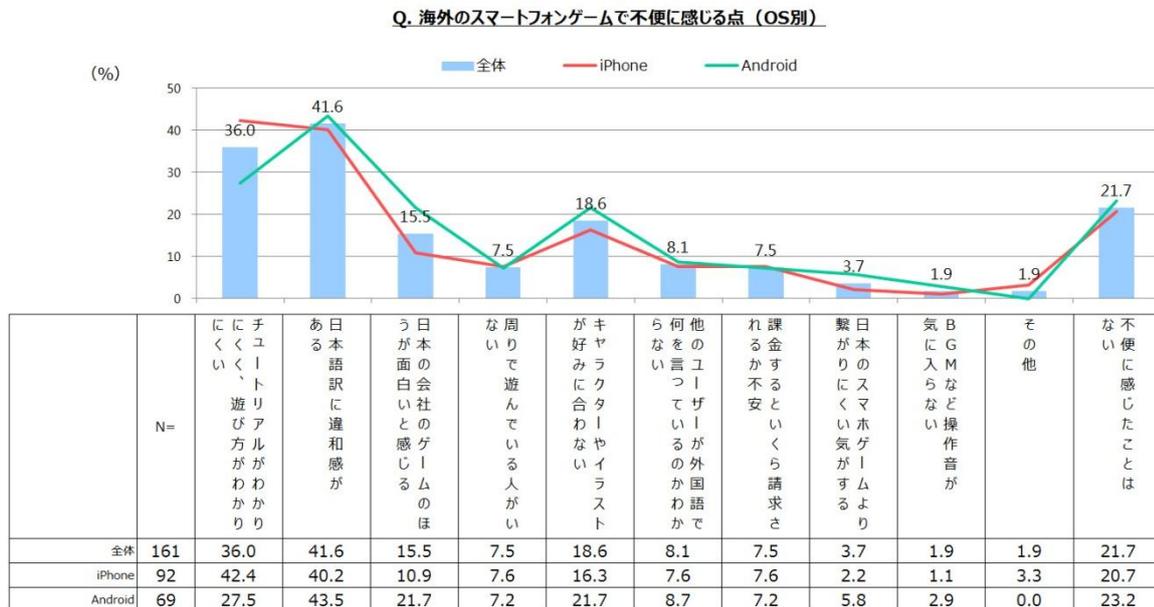
	N=	ある	ない	分からない
全体	700	23.0	63.3	13.7
iPhone	350	26.3	58.6	15.1
Android	350	19.7	68.0	12.3



Copyright © 2014 CyberZ, Inc. All Rights Reserved.

【設問 5】 海外のスマートフォンゲームで不便に感じる点

【設問 4】で「ある」と回答したユーザーのうち、海外のスマートフォンゲームで遊んでいる際に不便に感じる点を聞いたところ、「日本語訳に違和感がある」が最も多く、41.6%となりました。OS 別にみると、iPhone は「チュートリアルがわかりにくく、遊び方がわかりにくい」が 42.4%と最も高くなっており、Android の 27.5%よりも高い傾向となりました。



Copyright © 2014 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(2013年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ソリューションツール「Force Operation 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ました。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、170社以上のメディアと連携し国内最大級の連携数を誇り、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: 椛嶋(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/>