

**スマートフォンで視聴する動画「ユーザーがアップしたゲームプレイ動画」がトップ**  
**視聴するタイミングは、ゲームインストール前 過半数**  
**CyberZ、スマートフォンゲームユーザーの動画視聴動向調査(後編)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3,000名を対象に、スマートフォンでの動画視聴動向調査(後編)を実施しました。

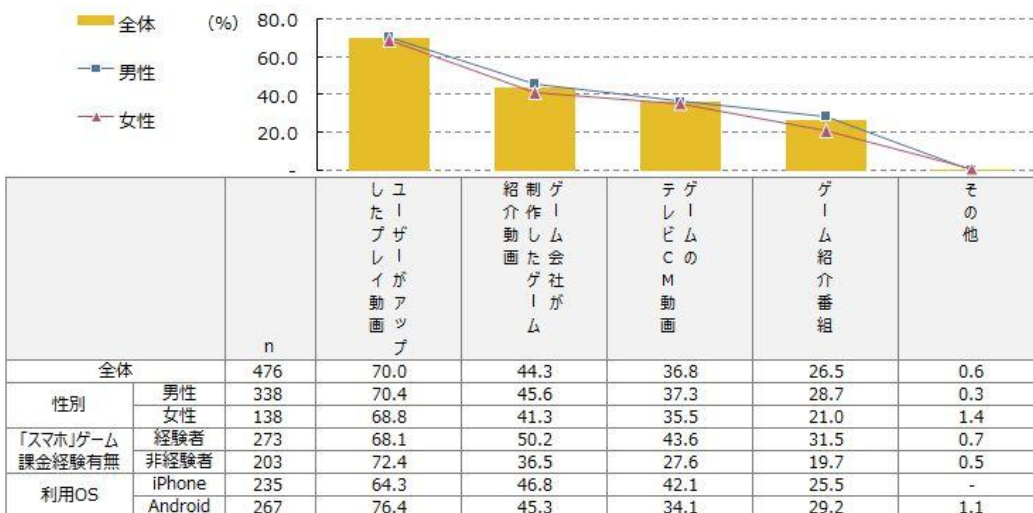
本調査は、前編・後編に分けて、スマートフォンにおける動画視聴頻度や、視聴する動画ジャンル、さらに動画視聴後のアクションや課金行動などについて発表しております。なお、本調査における「動画」は、動画サイトやアプリマーケットなどにおいて、無料視聴できる動画全般を示し、「ゲーム」は、スマートフォンゲーム及び家庭用ゲーム機のソフトなど含めたゲーム全般を示します。

**【本調査を実施した背景】**

国内のスマートフォンゲーム市場規模は、2013年に国内家庭用ゲームソフト市場規模のおよそ2.2倍へ拡大し、その成長率は前年比178%と高水準で拡大しています(※)。市場の拡大にともない、国内外における広告主のスマートフォン広告出稿需要が急速に増加するとともに、より効果的なスマートフォン広告手法の拡充が求められています。このような背景を受け、当社は、売上規模が急速に拡大傾向にある、動画領域におけるスマートフォン広告商品のポテンシャルや、スマートフォンゲームユーザーの動画視聴動向を明らかにするべく、本調査を実施いたしました。

**【設問1】スマートフォンゲームユーザーが視聴する「ゲーム動画」の内容**

前編では、スマートフォンゲームユーザー男女3,000名において、スマートフォン端末で無料動画を視聴しているユーザーが約8割(2,475名)を占め、そのうち約2割(476名)がゲーム動画の視聴経験があることが分かりました。ゲーム動画視聴ユーザーが普段見ている動画の内容について聞いたところ、「ユーザーがアップしたゲームプレイ動画」が70.0%と最も高い結果となりました。次いで、「ゲーム紹介動画」が44.3%となりました。利用OS別では、Androidユーザーは「ゲームプレイ動画」が76.4%と全体よりも高い傾向にありました。

**図表1. スマートフォンゲームユーザーが視聴する「ゲーム動画」の内容**


### 【設問 2】 スマホゲーム動画を視聴するタイミング(インストール前後どちらか?)

ゲーム動画視聴ユーザー(476名)のうち、「スマホゲーム」に関する動画の視聴経験があるユーザーは、過半数(261名)となりました。そのうち、「スマホゲーム」に関する動画を視聴するタイミングについて聞いたところ、「ゲームをインストールする前」が57.1%と最も高い結果となり、「ゲームをインストールした後」の26.1%を大幅に上回りました。これにより、スマホゲーム動画をインストール前の情報源として利用するユーザーが多い傾向が確認できました。

図表2. スマホゲーム動画を視聴するタイミング(インストール前後どちらか?)

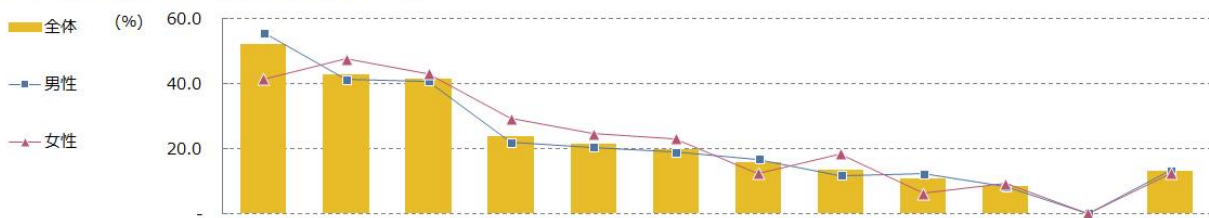
	n	ゲームをインストールする前 (%)					ゲームをインストールした後 (%)		
		ゲームをインストールする前	どちらかという、ゲームをインストールする前	両方同じくらい	どちらかという、ゲームをインストールした後	ゲームをインストールした後	インストール前に視聴 (%)	インストール後に視聴 (%)	
全体	261	32.2	24.9	16.9	9.6	16.5	57.1	26.1	
性別	男性	196	32.1	26.5	18.9	5.6	16.8	58.6	22.4
	女性	65	32.3	20.0	10.8	21.5	15.4	52.3	36.9
「スマホ」ゲーム課金経験有無	経験者	172	33.1	25.0	19.8	8.7	13.4	58.1	22.1
	非経験者	89	30.3	24.7	11.2	11.2	22.5	55.0	33.7
利用OS別	iPhone	140	35.0	21.4	20.7	6.4	16.4	56.4	22.8
	Android	144	29.2	29.9	13.2	10.4	17.4	59.1	27.8

Copyright © 2014 CyberZ, Inc. All Rights Reserved.

### 【設問 3】 スマートフォン端末で「スマホゲーム」に関する動画を視聴した後の行動

「スマホゲーム」に関する動画の視聴経験があるユーザーのうち、「スマホゲーム」に関する動画を視聴した後の行動を聞いたところ、「Yahoo!やGoogleなどのポータルサイトで検索」が52.1%と最も高い結果となりました。次いで、「アプリマーケット内で検索した」42.9%、「無料のゲームアプリをインストールした」41.4%となりました。

図表3. スマートフォン端末でゲーム動画を視聴した後の行動



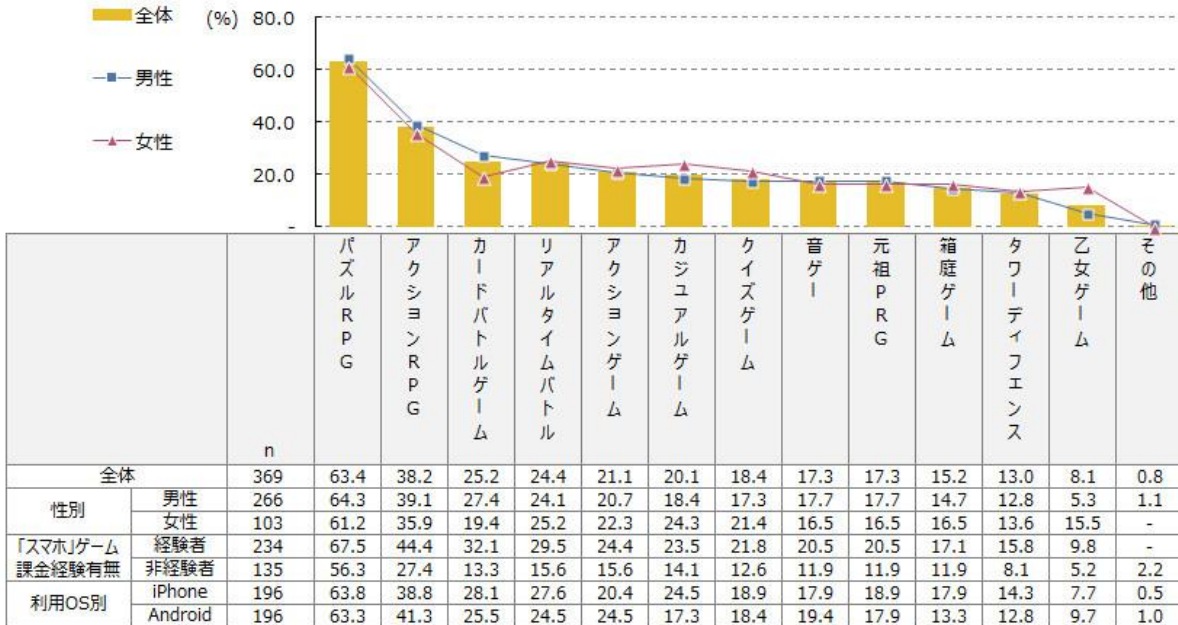
	n	行動 (%)												
		ポータルサイトなどで検索	アプリマーケット内で検索	無料ゲームのアプリをインストールした	新作ゲームの攻略情報	ゲームの課金をした後、アプリをインストールした	関連動画を閲覧した	ゲーム会社のウェブサイトやSNSを閲覧した	ゲームについて、友人と話をした	購入したゲームのアプリをインストールした	LINEやFacebookなどで検索	その他	(何もしたことはない)	
全体	261	52.1	42.9	41.4	23.8	21.5	19.9	15.7	13.4	10.7	8.4	-	13.0	
性別	男性	196	55.6	41.3	40.8	21.9	20.4	18.9	16.8	11.7	12.2	8.2	-	13.3
	女性	65	41.5	47.7	43.1	29.2	24.6	23.1	12.3	18.5	6.2	9.2	-	12.3
「スマホ」ゲーム課金経験有無	経験者	172	57.6	46.5	46.5	29.7	30.8	23.3	20.9	15.1	15.1	10.5	-	9.9
	非経験者	89	41.6	36.0	31.5	12.4	3.4	13.5	5.6	10.1	2.2	4.5	-	19.1
利用OS別	iPhone	140	56.4	46.4	46.4	28.6	26.4	21.4	17.9	12.1	13.6	10.7	-	15.0
	Android	144	48.6	42.4	38.2	21.5	19.4	20.8	18.8	13.9	10.4	9.7	-	11.8

Copyright © 2014 CyberZ, Inc. All Rights Reserved.

### 【設問 4】スマートフォン端末で視聴するスマホゲーム動画のジャンル

スマートフォン端末で「スマホゲーム」に関する動画の視聴経験がある、もしくは視聴意向のあるユーザーの最も関心の高いゲームジャンルは「パズル RPG」(63.4%)となりました。次いで、「アクション RPG」38.2%という結果になりました。

図表4. スマートフォン端末で視聴するスマホゲーム動画のジャンル

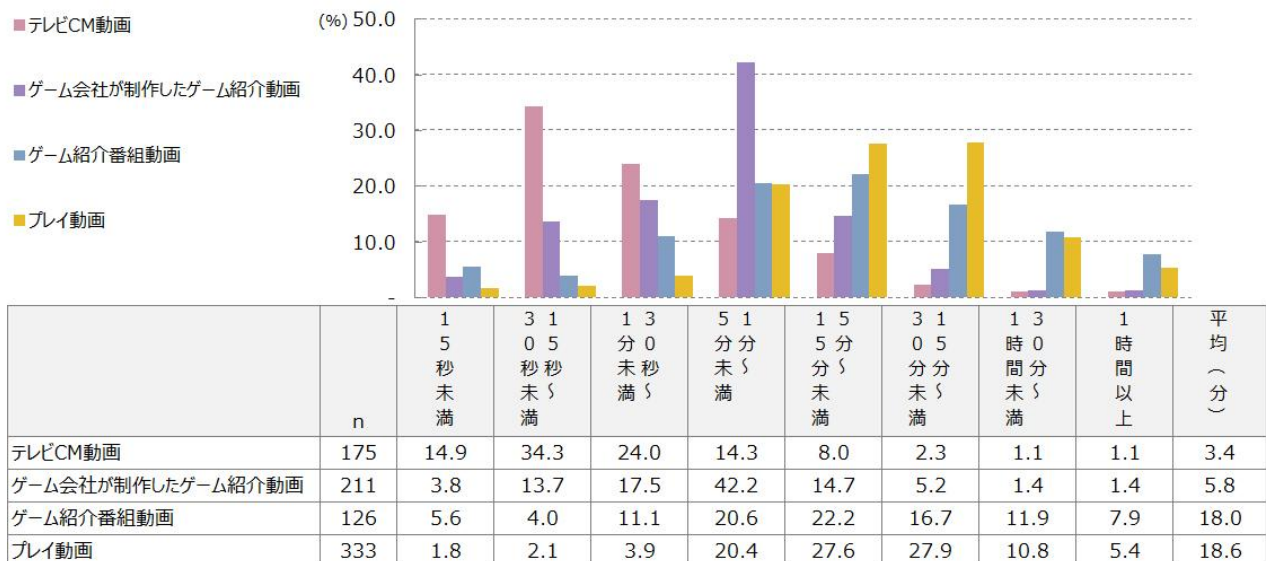


Copyright © 2014 CyberZ, Inc. All Rights Reserved.

### 【設問 5】ゲーム動画における1回あたりの適切な再生時間

スマホゲーム動画視聴ユーザーに、よく視聴する動画の内容別に、適切な再生時間を聞いたところ、平均適正時間は下記(図表 5)の通りとなりました。中でも、「ゲーム紹介番組動画」と「プレイ動画」が平均 18 分以上と、比較的長い時間視聴している傾向が確認できました。

図表5. ゲーム動画における1回あたりの適切な再生時間



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。

※ CyberZ/シード・プランニング社共同調べ「スマートフォンゲーム市場動向調査」(2014年3月25日発表)による。

#### ■ 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 2009 年に設立しました。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、Facebook 社の「Mobile Measurement Partners」に認定されるほか、300 媒体以上のメディアと連携し国内最大級の連携数を誇り、広告効果計測・アクセス解析において精度の高い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: 2014 年 5 月 9 日～2014 年 5 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 18 歳～39 歳の男女

有効回答数: 3,000 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(株式会社 CyberZ 調べ)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: 栴嶋(かばしま)

E-mail: [press@cyber-z.co.jp](mailto: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/>