



# Facebook、iPhone、Android等、 急拡大するゲーム・アプリ流通プラット フォームの最新状況と参入ノウハウ

## OGC2009

ブレイクスルー パートナーズ  
マネージングディレクター  
赤羽 雄二

[akaba@b-t-partners.com](mailto:akaba@b-t-partners.com)

[www.b-t-partners.com](http://www.b-t-partners.com)

2009年2月5日



# 内 容

1. 世界5億人以上へのゲーム・アプリ流通プラットフォームが誕生
2. Facebookのすごさ
3. Facebookアプリの仕組み
4. 上位ゲームの紹介
5. ゲームの収益モデル
6. 代表的なゲームデベロッパー
7. 自社ゲームのクロス広告
8. ゲーム内広告の成長
9. Facebookアプリの広告・宣伝への応用
10. 日本からの取り組み
11. iPhoneの急成長と今後
12. Androidへの期待
13. このチャンスをどう活かすのか？

# 1. 世界5億人以上への ゲーム・アプリ流通プラット フォームが誕生



# 世界5億人以上へのゲーム・アプリ流通プラットフォームが史上初めて誕生

- この1年で、世界5億人以上に対するゲーム・アプリの販売チャンネルが出来た。規模が急拡大中
- しかも、そこで消費者が躊躇なくお金を使っている
- 会社の実績もサイズも、会社か個人かも、全く無関係に販売チャンネルを活用できる状況
- ここまでハンディキャップ、参入障壁のない販売チャンネルは史上初、全産業初
- すなわち、ベンチャーも個人も、能力と工夫次第で成功できるオープンなゲーム・アプリ流通プラットフォームが誕生したということ

# SNS系



facebook®

月間アクティブユーザー  
1億5000万人以上



opensocial

全体で4億人以上



myspace.com®  
a place for friends



hi5

スペイン語圏で強力  
アクティブユーザー4600万人



orkut<sup>beta</sup>



ebo



Linked in

# 携帯端末、ゲーム機系



## iPhone

1400万台以上  
App Store



これまでのところ  
60~70万台  
Android Market

## BlackBerry

1900万台以上  
Blackberry  
Application  
Center  
(2009年3月開始)

## Wii

4500万台以上  
WiiWare



2800万台以上  
Xbox Live Arcade  
(大変盛況、審査は厳しい)  
Community Games  
(デベロッパー相互評価による。準備中)

## 本日のプレゼンでは、特に

- もっとも注目すべきFacebookを中心に
- iPhoneでの事業化、Androidへの準備についてお話し、
- 日本のデベロッパーの皆様がこのチャンスをどう活かすべきか、議論できればと思います



## 2. Facebookのすごさ

# Facebookの特徴

- 2004年に創業
- 現在世界最大のSNS
- 月間アクティブユーザー\*(MAU)1億5000万人
- 年率100%以上で成長中
  
- 誰でも、アプリ、ゲーム、サービスを自由にリンクし、課金し、収益化することが可能
- 人気ゲームは、会員費、アイテム課金、広告収入等により、月額数千万円～2億円の収益をあげている
  
- 実名制
- 友達の友達へとネットワークをどんどん広げる
- 友達とのやり取りをネットで強化、補完する
- 無数にあるコミュニティで友達になる

\*月間アクティブユーザー(MAU)は、その日までの過去30日のユニークユーザーの合計



## Facebookは圧倒的なプラットフォームに

- 月間アクティブユーザーは1億5000万人
- 1ヶ月で1000万人増加
- 3月には2億人到達予定
  
- 70%は米国外ユーザー
- 増加スピードが一番大きい年齢層は、30歳以上
  
- 一人平均100人の友達登録
- 1300万人のユーザーが、毎日最低1回はステータス情報を更新
  
- 毎月1500万件のコンテンツ(ウェブリンク、書き込み、写真等)が共有される

出典：<http://www.facebook.com/press/info.php?statistics#> (2月1日現在)



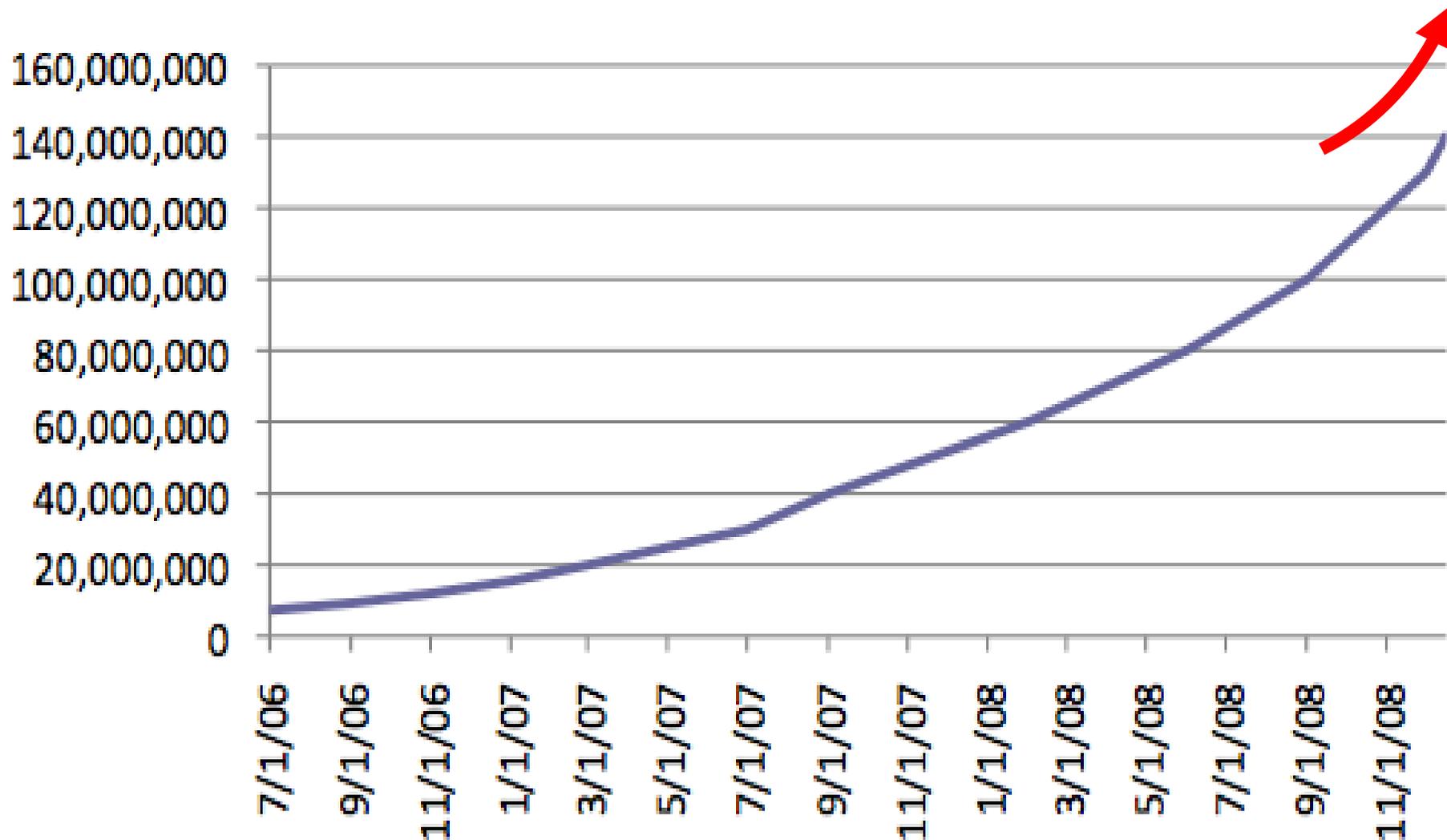
## Facebookは圧倒的なプラットフォームに

- 毎月8億枚の写真がアップされる
- 毎月500万本のビデオがアップされる
  
- 毎日300万人のユーザーが、あるページのファンになる
- 興味を共有する人たちのアクティブなグループの数が2000万以上
  
- モバイルユーザーが2000万人以上→ さらに急成長
  - iPhoneからは毎月のアクティブユーザーが420万人
  - ブラックベリーからは280万人

出典：<http://www.facebook.com/press/info.php?statistics#>（2月1日現在）  
<http://www.insidefacebook.com/2009/01/09>



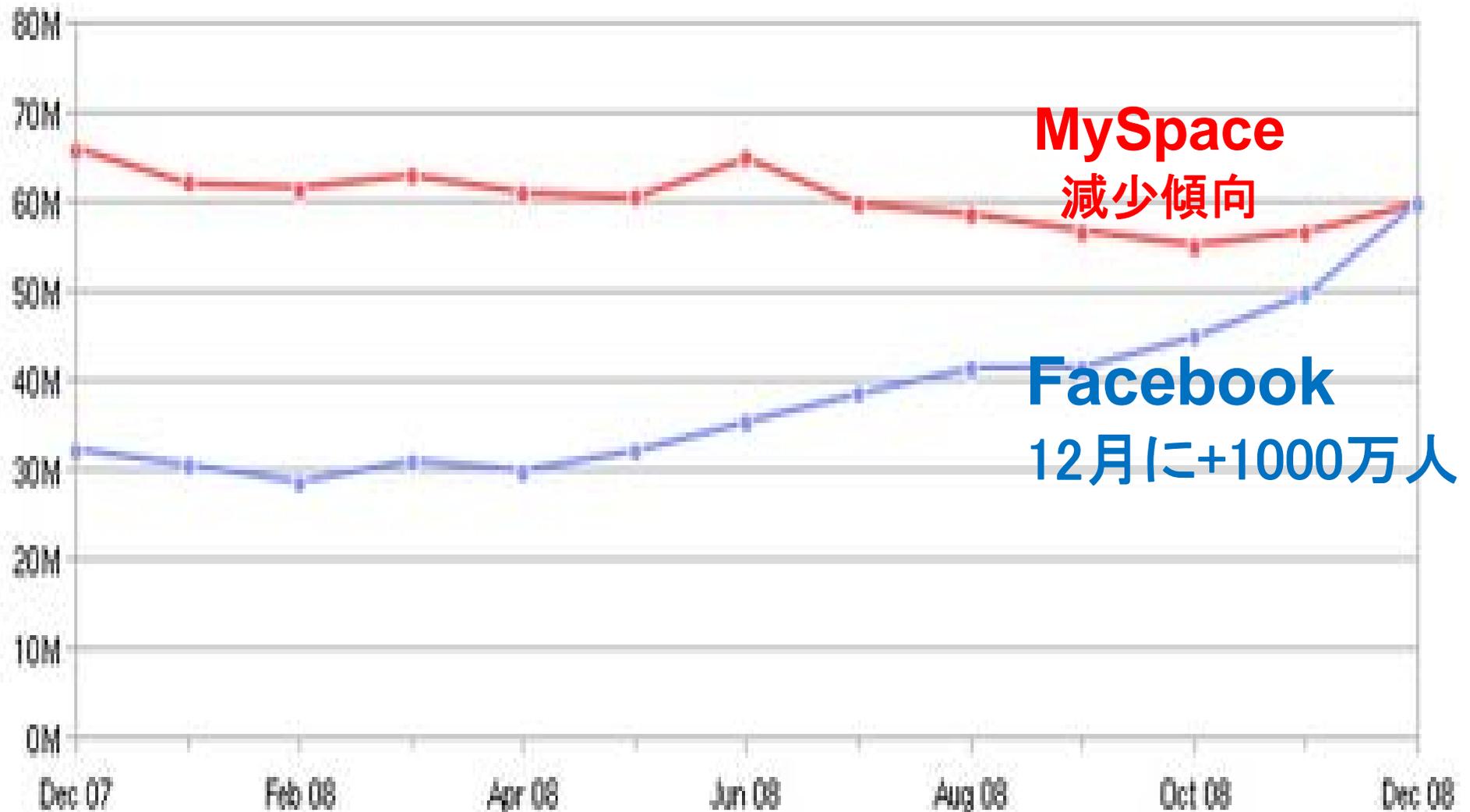
# Facebookは年率100%以上で急成長



出典：<http://www.insidefacebook.com/2008/12/16>



# 米国のユニークビジターは、12月に初めて MySpaceを超えた



出典: <http://www.insidefacebook.com/2009/01/08>



## Facebookでのアプリ、ゲームの状況

- 52,000以上のアプリ、ゲーム
- 毎日140の新しいアプリが追加される
- 660,000のデベロッパー、個人が180カ国から参加
  
- ソーシャルゲーム化が進展
  - 友達を誘って、友達とアプリ、ゲームをする
  - 友達とのやり取りの合間にゲームをする。ゲームの中で友達とのやり取りを楽しむ
  - 見知らぬ人とも友達になってゲームをする
  - 口コミ(バイラルマーケティング)ができるかどうかでアプリ、ゲームの成否が決まる

出典：<http://www.facebook.com/press/info.php?statistics#> (2月1日現在)

# ソーシャルゲームは、友達と遊ぶネタ

**More Friends = More Bonus**  
\$500  
\$0 \$2,000

**INVITE FRIENDS**

**BUY CHIPS**

**EARN CHIPS**

**MY PROFILE**

**Click to Play!**

**Mafia Wars**

**Yoville**

**VAMPIRES**

**Dealer Chat**

Sergio Vargas checked.  
Sebastián Pairoa raised to 100.  
Sergio Vargas called 100.  
Sebastián Pairoa won the pot with full house of 10's to K.  
Dimitris Mhxanologos won the pot with full house of Q's to 10.

**MY FRIENDS & NETWORKS**  Mute

You Have \$800 Chips ?  Show My Poker Buddies Only

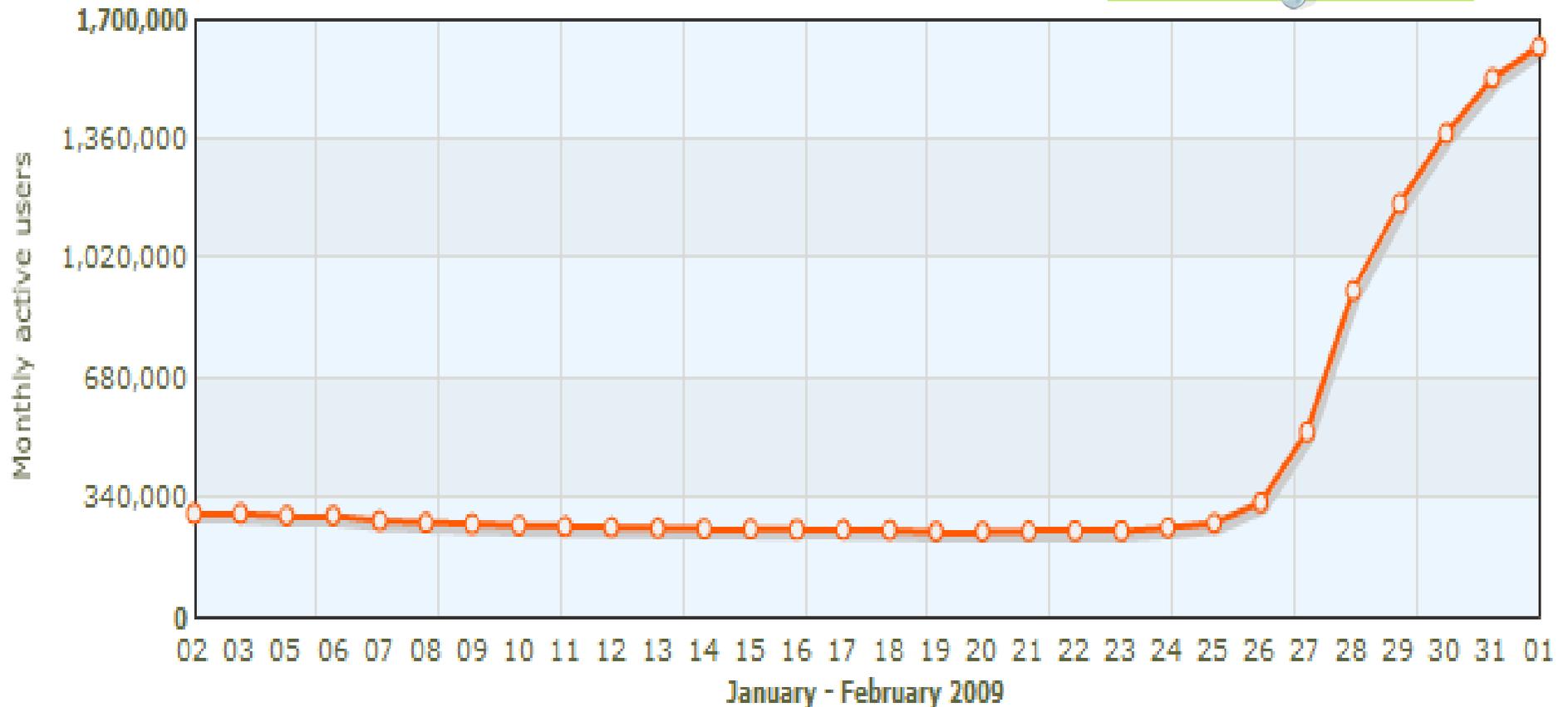
5	4	3	2	1
Invite Friends	Invite Friends	Invite Friends	Invite Friends	Invite Friends
Koji \$200	Hiro \$697	You \$800	Akihiro \$2 K	Michinori \$4 K
Send \$100	Send \$100		Send \$100	Send \$100



# 1週間に500%増、130万ユーザーを獲得

## Minigolf Party

MAU for last 30 days  
Minigolf Party



出典：<http://www.appdata.com/facebook/apps/index/id/19982892822> (2月1日現在)

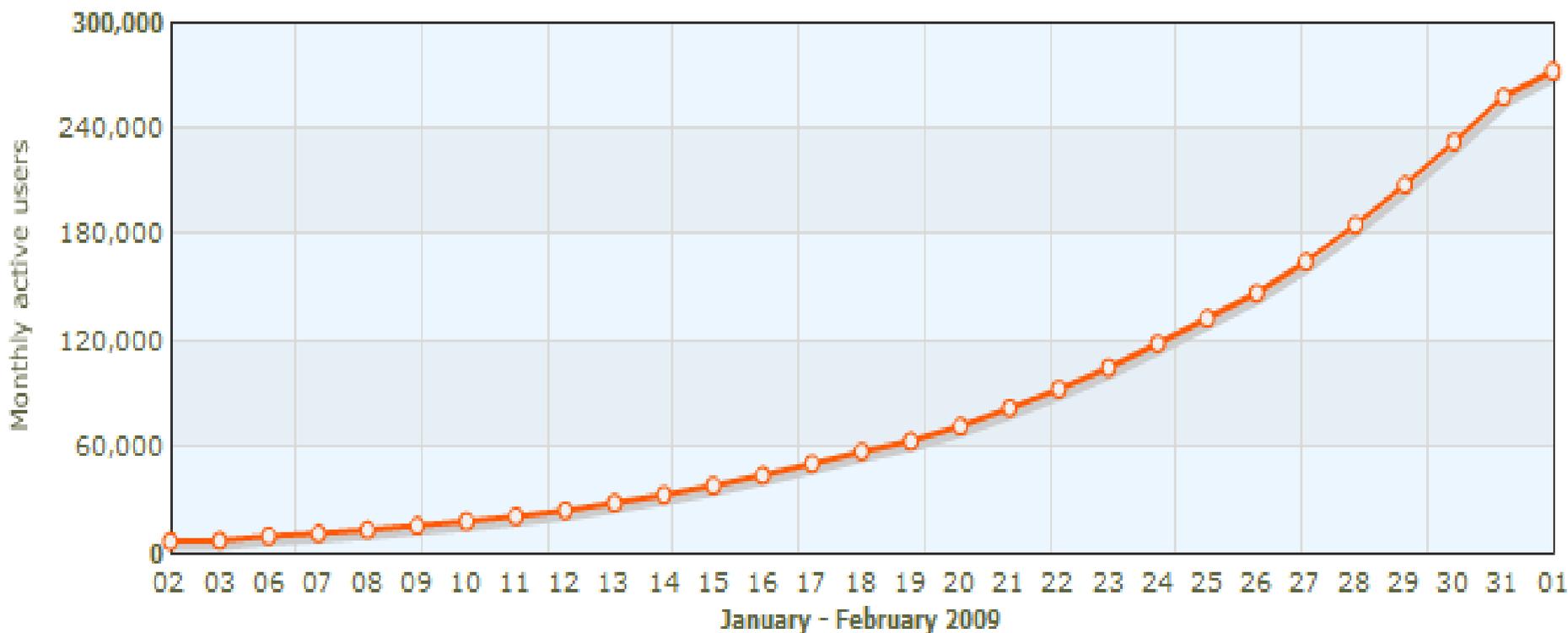


# 1週間で100%増、14万ユーザーを獲得

## Water Gun Fight!



MAU for last 30 days  
Water Gun Fight!



出典：<http://www.appdata.com/facebook/apps/index/id/37659358079> (2月1日現在)



# 上位の会社には、毎日50~350万人の アクティブ ユニークユーザー

## The Adonomics 100™

Rank	Company	Daily Active Users
1	<a href="#">Playfish Ltd</a>	3,535,090
2	<a href="#">Zynga</a>	3,377,904
3	<a href="#">Rock You</a>	2,378,339
4	<a href="#">Slide</a>	2,337,147
5	<a href="#">Project Agape</a>	1,321,601
6	<a href="#">SA Ventures</a>	959,160
7	<a href="#">Facebook</a>	948,228
8	<a href="#">FamilyLink.com</a>	810,892
9	<a href="#">SNAP Interactive</a>	683,456
10	<a href="#">Flixster</a>	486,650

出典: <http://adonomics.com>

# 3. Facebookアプリの仕組み



# アプリはFacebook内のキャンバスで提供

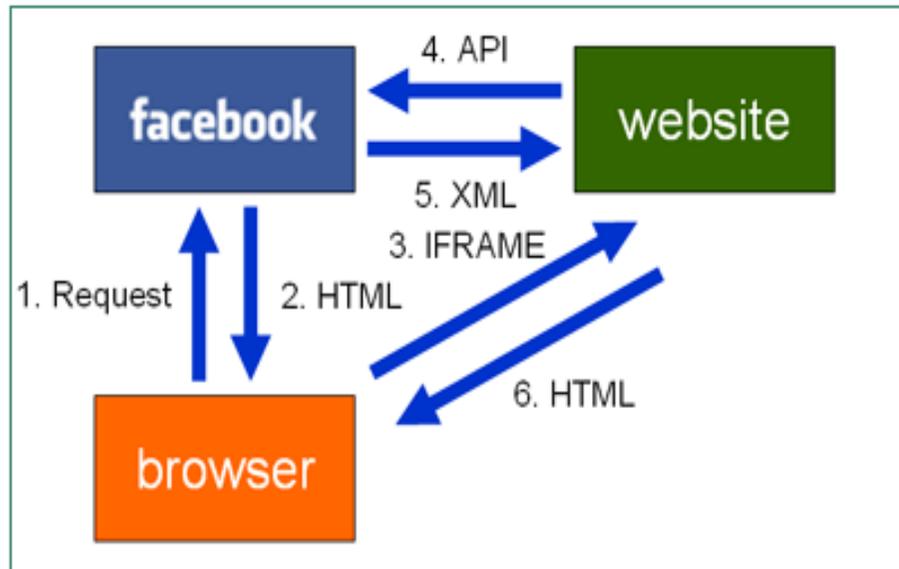


縦方向は自由

幅は固定

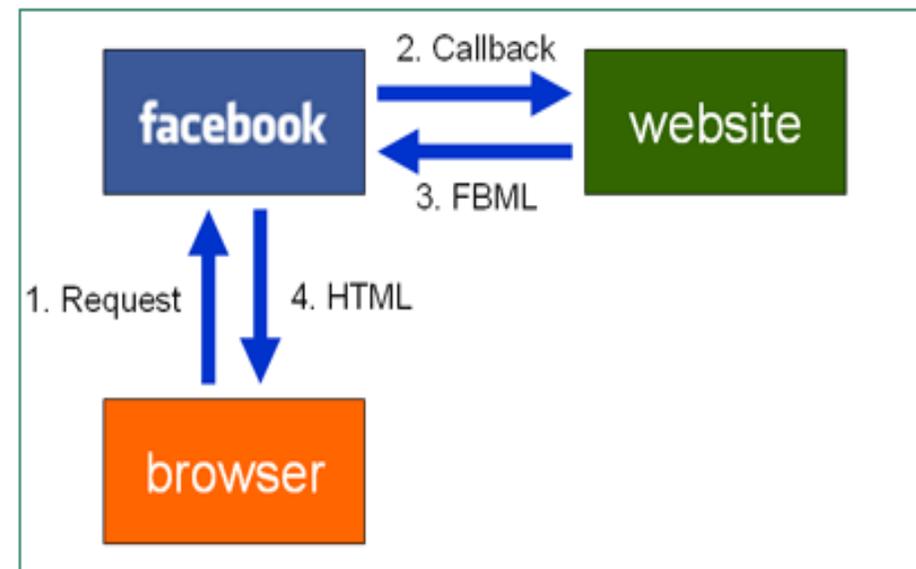
# アプリの種類により、2つの方法を使い分け

## IFRAME アプリケーション



- ゲーム等、Facebookのデータ(友達情報等)の通信が少ない場合に向いている
- Facebookデータを多く扱う場合は、通信が複雑化し、通信量も増加する

## FBML アプリケーション



- 独自言語であるFBMLの習得が必要
- Facebookデータ(友達情報等)を多く扱う場合に向いている

# Facebook内でアプリを選択すると、プロフィール情報、写真、友達情報へのアクセス許可を求められる

facebook

ホーム

プロフィール

友達

受信箱 11

Yuji Akaba

設

 アクセスを許可しますか？

Kidnap!にアクセスを許可すると、このアプリケーションはあなたのプロフィール情報、写真、友達の情報など、動作するために必要な情報を取り出せるようになります。

[➡ 許可する](#)[または キャンセル](#)

続行することにより、Kidnap!があなたの情報にアクセスすることを許可するとともに、Kidnap!を利用するうえでFacebookプラットフォームの利用規約に従うことに同意します。



# デベロッパーのHPからFacebookに飛ぶ



GAMES >> **YoVille!**



Daily Users: **495,210**

Hang out with your friends in the coolest virtual world on Facebook. Play games and chat in a virtual world you help to build.

Play **YoVille!** on:

CLICK TO PLAY ON



CLICK TO PLAY ON



# 4. 上位ゲームの紹介

# Facebookでの上位25ゲーム

## Top 25 Facebook Games for February 2, 2009

Rank	Game	Monthly Actives	Developer	MAU Change	(Last Month)
1	 Texas HoldEm Poker	7,850,607	Zynga	576,969	7,273,638
2	 Pass A Drink	7,679,779	socialreach.com	1,764,847	5,914,932
3	 Pet Society	6,154,991	Playfish	1,182,816	4,972,175
4	 Lil Green Patch	6,145,525	Green Patch	294,041	5,851,484
5	 Who Has The Biggest Brain	3,857,462	Playfish	159,991	3,697,471
6	 Word Challenge	3,709,709	Playfish	185,678	3,524,031
7	 Geo Challenge	3,706,447	Playfish	300,025	3,406,422
8	 Bowling Buddies	3,684,730	Playfish	381,662	3,303,068
9	 Mafia Wars	3,579,914	Zynga	893,861	2,686,053
10	 YoVille	3,373,528	Zynga	371,121	3,002,407
11	 Mob Wars	2,850,189	David Maestri	423,382	2,426,807
12	 Kidnap!	2,729,355	Context Optional	92,217	2,637,138
13	 (Lil) Blue Cove	2,514,667	Green Patch	357,033	2,157,634
14	 Owned!	2,381,888	Coolapps.com	185,607	2,196,281
15	 Friends For Sale	2,376,271	Serious Business	-7,032	2,383,303
16	 Poker Palace	2,237,239	Poker Palace	N/A	N/A
17	 World War	1,970,047	6 Waves	N/A	N/A
18	 Willy's Sweet Shop	1,962,647	Mob Science	N/A	N/A
19	 Minigolf Party	1,792,569	Playfish	N/A	N/A
20	 MindJolt Games	1,696,109	MindJolt.com	146,518	1,549,591
21	 myFarm	1,466,644	playSocial	63,409	1,403,235
22	 Tetris Friends	1,321,644	Tetris Online Inc	-131,472	1,453,116
23	 Scramble	1,199,426	Zynga	N/A	956,030
24	 KickMania!	1,138,824	TheBroth	55,522	1,083,302
25	 Sea Garden	1,080,112	Mob Science	-8,866	1,088,978

出典: <http://www.insidesocialgames.com/2009/02/03>

# BTP 1位: Texas Hold'Em Poker 月間785万 ユーザー: チップ課金で月間3億円以上



# 第3位: Pet Society 月間615万ユーザー



# BTP 第5位: Who Has The Biggest Brain? 月間386万人



# 第10位: YoVille 月間337万ユーザー





# 第11位: Mob Wars 月間285万ユーザー アイテム課金等で月間1億円以上

The screenshot shows the Mob Wars game interface. At the top, the game title 'Mob Wars' is displayed on the left, and navigation links for '暴力団員の人数 (1)', 'forum', 'マイプロフィール', and 'ヘルプ' are on the right. Below this is a status bar showing: 所持金: \$3490, 体力: 100/100, エネルギー: 9/10 (with a timer '増加まで: 04:12'), スタミナ: 3/3, 経験値: 2, and レベル: 1. A menu bar contains: ホーム!, 犯罪, ヒットリスト, 不動産, 銀行, 病院, ゴッドファーザー, 抗争, 武器, 組織拡大. The '犯罪' (Crime) menu is active, showing a list of tasks with columns for '説明/報酬' (Description/Reward), '犯罪の要件' (Crime Requirements), and '実行' (Execute). A note at the top right of the menu says '(次に新しい犯罪が追加されるのはレベル5 ...)'. The tasks listed are: 路上強盗 (Reward: \$200 - \$300, Exp: +1, Energy: 1), 住居侵入窃盗 (Reward: \$800 - \$1200, Exp: +3, Energy: 3), Stoplight Car Theft (Reward: \$1400 - \$2500, Exp: +5, Energy: 5), and 酒屋強盗 (Reward: \$2800 - \$4600, Exp: +8, Energy: 7, Violence: 1, with a 25% bonus icon). Each task has a 'Do Job' button.

出典: <http://venturebeat.com/2008/08/26/>

# 5. ゲームの収益モデル

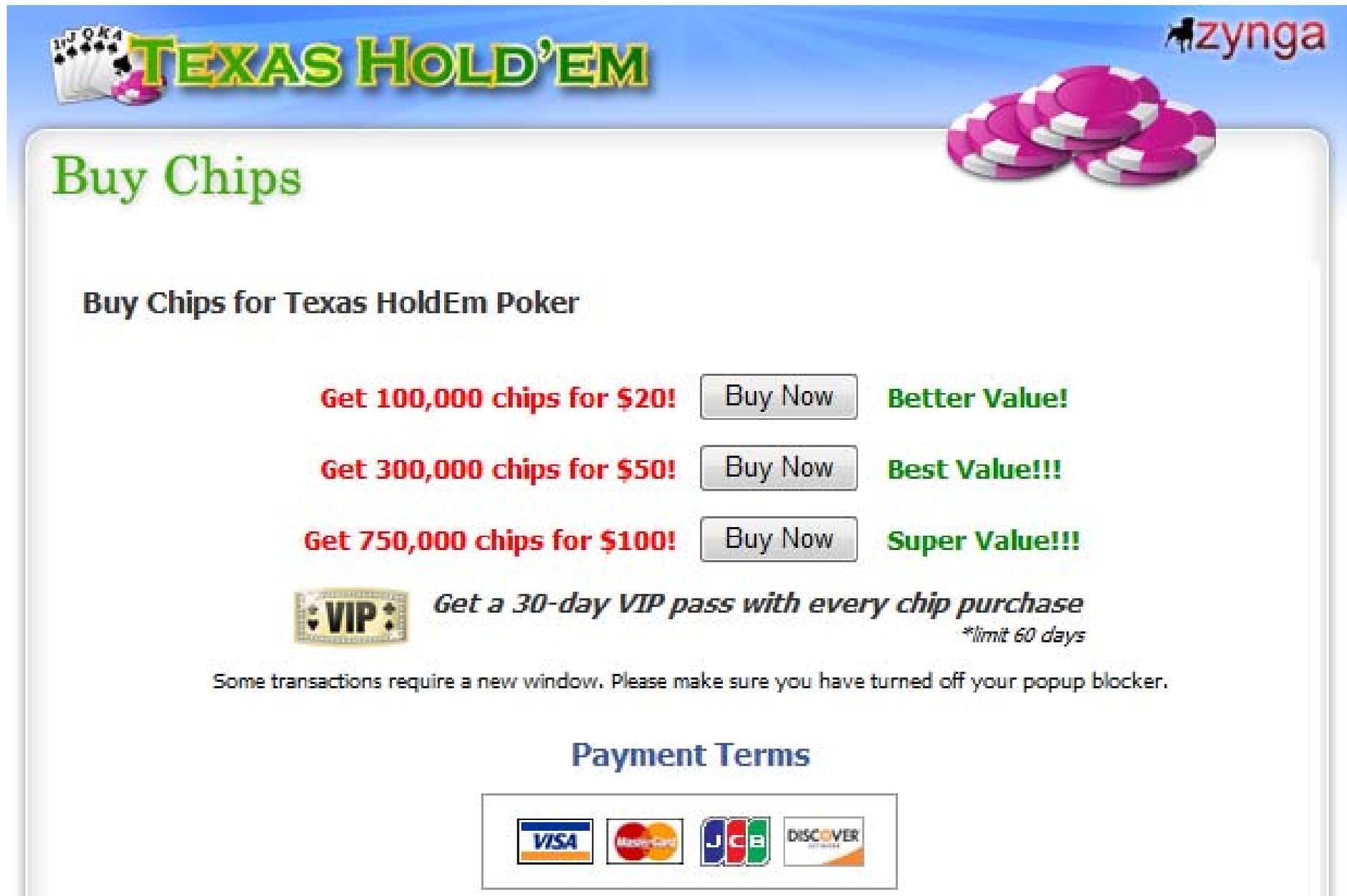
# 上位ゲームの収益モデル

Rank	Game	Monthly Actives	Developer	MAU Change	
1	 Texas HoldEm Poker	7,273,638	Zynga	1,404,733	チップ\$20, 30, 50
2	 Pass A Drink	5,914,932	socialreach.com	2,086,148	バナー広告のみ
3	 Lil Green Patch	5,851,484	Green Patch	-181,654	ゴールド10個で\$1
4	 Pet Society	4,972,175	Playfish	1,154,003	コインが\$4.99~39.99、物販
5	 Who Has The Biggest Brain	3,697,471	Playfish	286,562	プロ版 \$9.99
6	 Word Challenge	3,524,031	Playfish	242,978	プロ版 \$9.99、友人にも贈れる
7	 Geo Challenge	3,406,422	Playfish	67,125	ヨーロッパツアーが\$4.99
8	 Bowling Buddies	3,303,068	Playfish	269,210	アイテム課金\$5, 10, 20
9	 YoVille	3,002,407	Zynga	-122,532	Cash、コインが\$5~50
10	 Snowball Fight!	2,974,115	AppSynchInc	1,344,104	バナー広告のみ
11	 Mafia Wars	2,686,053	Zynga	384,083	アイテム課金
12	 Kidnap!	2,637,138	Context Optional	-587,375	TV番組のマーケティング目的
13	 Mob Wars	2,426,807	David Maestri	101,266	戦闘力アップ \$0.25~100
14	 Friends For Sale	2,383,303	Serious Business	-170,751	コイン\$2~100
15	 Owned!	2,196,281	Coolapps.com	-480,788	バナー広告のみ

- 会社により、課金モデルが異なる＋バナー広告収入
- 各社とも模索している。例えば、Playfishは
  - － 数ヶ月前まで、6ヶ月\$5.99, 1年間\$15.99としていたが変更
  - － さらに、課金以外のモデルを開始した

出典: <http://www.insidesocialgames.com/2009/01/04>、Facebook

# 月間3億円以上の収入を上げるチップ収入

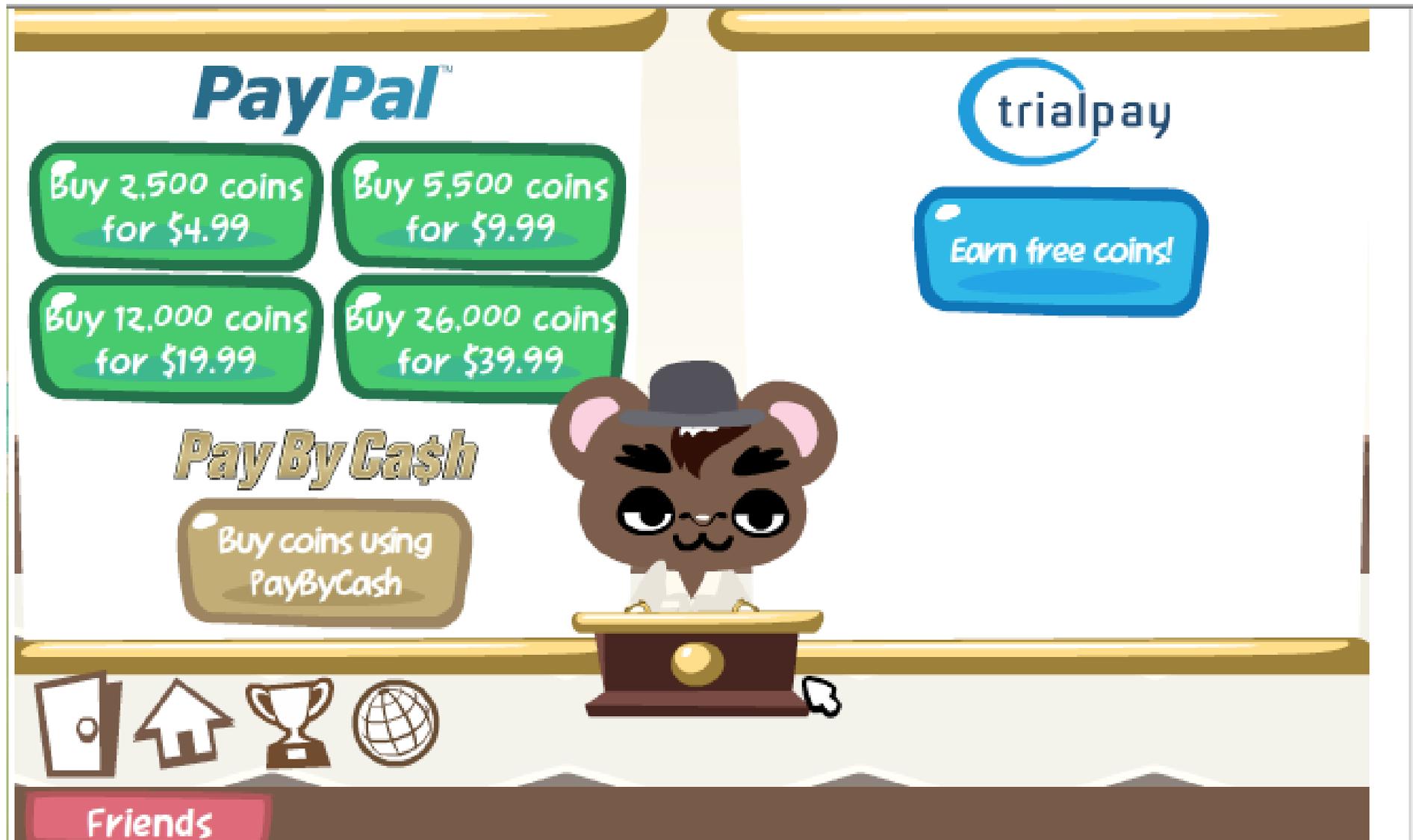


The screenshot shows the Zynga Texas Hold'em Poker interface for purchasing chips. At the top left, there is a logo for Texas Hold'em with a fan of cards and a pink chip. At the top right is the Zynga logo. Below the header, the text "Buy Chips" is displayed in green. To the right of this text is an image of a stack of pink and white chips. The main content area is titled "Buy Chips for Texas HoldEm Poker". It lists three purchase options, each with a "Buy Now" button and a value label:

Offer	Button	Value Label
Get 100,000 chips for \$20!	Buy Now	Better Value!
Get 300,000 chips for \$50!	Buy Now	Best Value!!!
Get 750,000 chips for \$100!	Buy Now	Super Value!!!

Below these options is a VIP pass icon and the text: "Get a 30-day VIP pass with every chip purchase" with a sub-note "\*limit 60 days". At the bottom, there is a "Payment Terms" section with logos for VISA, MasterCard, JCB, and DISCOVER.

# アイテム課金：Pet Societyの例



# アイテム課金：Lil Green Patchの例

More Gold!



**Get Free Gold Now**

powered by 

OR

Social Gold Support?

### Get More Gold

Buy	10 Gold for \$1.00	\$1.00
	10 Gold for \$1.00	
	20 Gold for \$2.00	
	30 Gold for \$3.00	
	50 Gold for \$5.00	
	100 Gold for \$10.00	
	200 Gold for \$20.00	



[Change Payment Method](#)

Gold by **SOCIAL GOLD**

[Cancel](#)

# 一日あたりのゲーム収益ポテンシャル



## Monetization Potential

on daily basis

CPM and CPA Combined

1.	 Mob Wars	\$22,499
2.	 Bumper Sticker	\$18,222
3.	 PackRat	\$13,346
4.	 Pieces of Flair	\$8,495
5.	 Slide FunSpace (formerly FunWall)	\$8,415
6.	 Super Wall	\$7,872
7.	 Social Me	\$7,849
8.	 Top Friends	\$7,159
9.	 Owned!	\$6,448
10.	 Speed Racing	\$5,817

## 計算のベース

- アクティブユーザー数/日
- 再プレイユーザー数
- チャーンレート(乗替率)
- アプリリリース後の期間
- 広告掲載回数/ユニークユーザー/日

# 6. 代表的ゲームデベロッパー



- 2007年7月に創業
- 本社サンフランシスコ
- 資金調達合計\$39M(35億円)
- Facebook全ゲーム中1位、9位、10位、23位(2009年2月2日現在)
- MySpace全ゲーム中2位、4位、10~13位
- Texas Hold'Em Pokerのチップ収入が年間\$40~50M(36~45億円)

出典: <http://www.insidesocialgames.com/2009/02/03>

注: \$1=90円とした

### OUR GAMES

#### CASINO/CARD

-  Live Poker - *New!*
-  Texas Hold'em
-  Blackjack

#### WORD, PUZZLE & BOARD

-  Scramble
-  PathWords
-  Word Twist
-  Sudoku
-  Sea Wars

#### VIRTUAL WORLD

-  YoVille!
-  Friend Factory

#### ACTION/FANTASY

-  Space Wars - *New!*
-  Football - *New!*
-  Heroes vs V... - *New!*
-  Special For... - *New!*
-  Fashion War... - *New!*



**YoVille**

Hang out with your friends in the coolest virtual world on Facebook. Play games and chat in a virtual world you help to build.

**PLAY NOW**

### FEATURED GAMES



**18 MILLION**  
MONTHLY USERS

**55 MILLION**  
REGISTERED USERS

### OUR PLAYERS



### ZYNGA NEWS

- Z** Zynga Launches "Live Poker" for the iPhone
- Z** Kleiner Perkins leads \$29 Million financing
- Z** Zynga Expands Leadership Team
- Z** Zynga Launches Game Center!
- Z** Zynga Opens to Third Party



- 2007年10月に創業
- 本社ロンドン、開発オフィスはノルウェー、北京
- 資金調達合計\$21M(19億円)
- Facebook全ゲーム中3位、5～8位、18位(2009年2月2日現在)
- ソーシャルゲームデベロッパーとして急成長中

出典: <http://www.insidesocialgames.com/2009/02/03>

注: \$1=90円とした



6waves

# 月間アクティブユーザー2200万人

- 愛情塔羅牌
- 得意小禮物
- 超級無敵估歌仔
- 潮玩大激相
- 禮物 D.I.Y.
- 釋釋情人卡
- PetPet愛作戰
- World War
- K歌王(简体版)
- Who Said That? (Heroes)
- Who Said That? (Lost)
- Illegal Parking
- 朋友本色
- 型男vs素女
- 我愛周星馳
- 有求必應黃大仙
- 吹水講場
- 義氣仔女Online
- 香港潮語卡
- 泊車仔Online
- Brand Me
- Settlers of Catan
- Who Said That? (Movies)
- 尋情覓友
- 九龍冰室
- 收買朋友
- 熱血閃避球
- 每日星座
- 辦公室Online
- 綁匪之王
- 电影王(简体版)
- Green Cause
- What Brand Is This?
- All-Stars Basketball

Chicken



Speed: 40  
Power: 40  
Intelligence: 70

200

Adopt

Rabbit



Speed: 70  
Power: 40  
Intelligence: 40

200

Adopt

- 2008年初め、香港に設立
- 60アプリを中国語、英語、スペイン語、ドイツ語、フランス語、トルコ語、イタリア語等で提供
- アイテム課金主体

出典: <http://www.insidefacebook.com/2009/01/26>

# シンガポールのゲーム開発会社Tyler Projectsは、月間わずか7万人のユーザーへのアイテム課金で月\$40,000(360万円)の収入



- 会社設立：2004年
- ユーザーの国別分布
  - 香港 18%
  - シンガポール 12%
  - マレーシア 7%
  - インドネシア 6%
  - 米国 21%
  - カナダ 7%
- アイテム課金\$5～60！



# 7. 自社ゲームのクロス広告

# ゲーム内で自社の他のゲームを広告

The screenshot shows a game interface for 'OWNED!'. At the top, there are three buttons: 'Save the Planet', 'GAME\$', and 'OWNED!'. Below these, the text 'THE LUNCH MONEY NETWORK' is visible. The main title 'OWNED!' is prominently displayed in large green letters. To the right, there is a section titled 'Buy and Sell Your Friends!' with a search bar and a 'Friend Search' button. At the bottom, there is a navigation bar with buttons for 'Owned!', 'Buy L\$1 Friends', 'Inbox', 'My Bidders', 'People I Own', 'My Owners', 'Rank', and 'Human Gifts (+250k)'. Two red arrows point to the 'OWNED!' button in the top navigation bar.

- 各デベロッパーは、自社ゲーム同士のクロス広告でユーザーへの告知を徹底している
- デベロッパーは、ゲームのイメージ、ユーザーインターフェースをなるべく統一し、ユーザーの認知度向上をねらっている

# ゲーム内で自社の他のゲームを広告

The screenshot shows the main menu of the game 'Bowling Buddies' on the playfish platform. The interface is blue and features several navigation options and advertisements.

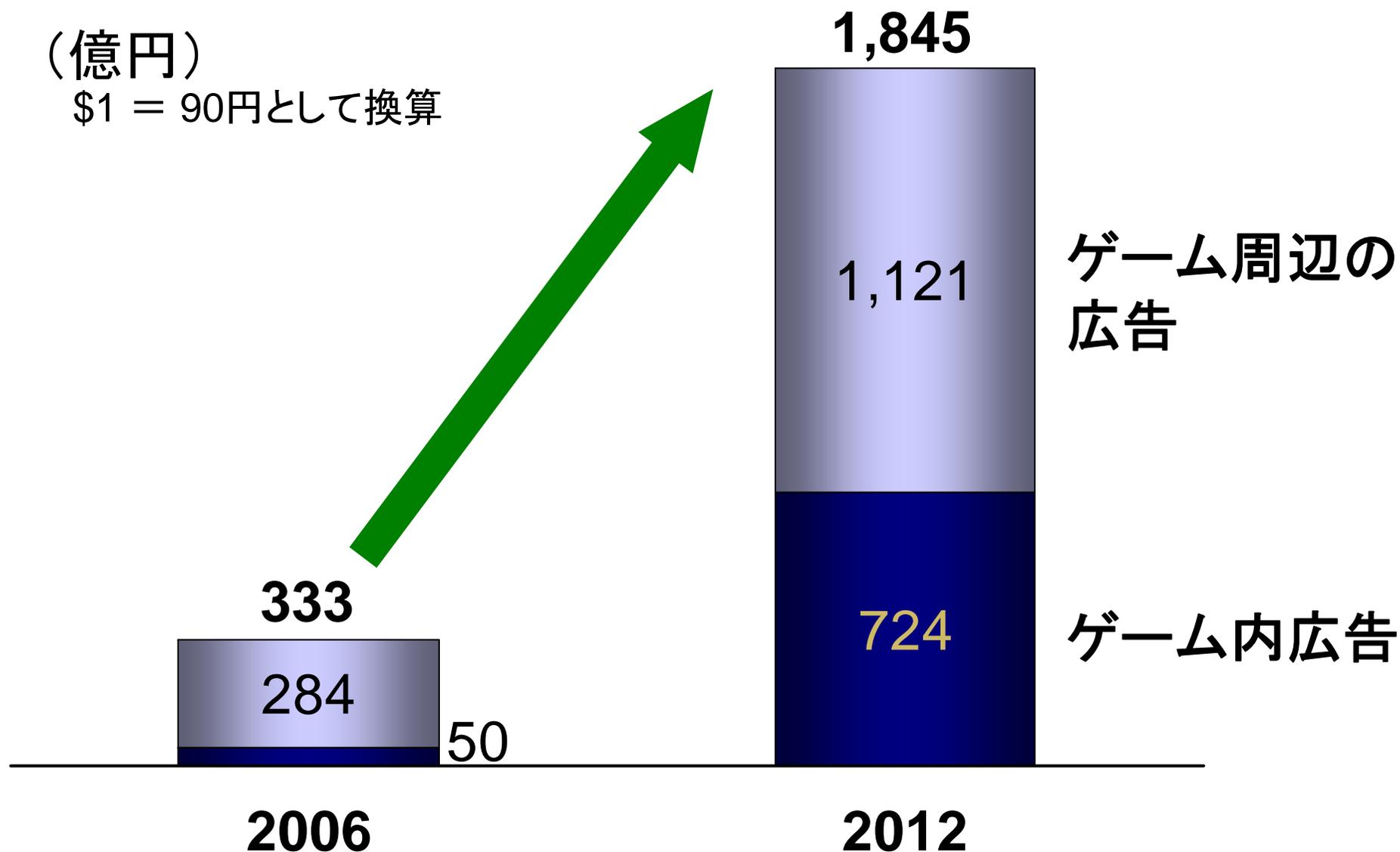
- Top Navigation:** playfish logo, Games, Forum, Support, About.
- Left Sidebar:**
  - Invite friends button.
  - Cool Stuff section with four game icons: Pet Society, Geo Challenge, Mini Golf Party, and Who Has The Biggest Brain? (indicated by red arrows).
- Main Menu:**
  - Play:** A purple bowling ball icon.
  - Challenge:** An icon of two bowling pins.
  - Invite:** An icon of three bowling pins, with the text '2 friends playing!'.
  - Shop:** An icon of a white t-shirt and a bowling ball, with the text '1300'.
- Character and Promotions:**
  - A 3D character of a man in a white shirt and brown pants holding a blue bowling ball.
  - A speech bubble above the character: 'Cool Outfits & Balls available in the shop!'.
  - Text below the character: 'Click to customise your character!'.
- Bottom:** FRIENDS, WORLD, WEEKLY, MONTHLY, ALL-TIME buttons. System icons for 3D, audio, and FAST PC.

# 8. ゲーム内広告の成長

# ゲーム内、ゲーム周辺広告が急伸中

(億円)

\$1 = 90円として換算



# 9. Facebookアプリの広告・ 宣伝への応用

# 大評判になったバーガー・キングの販促アプリ

**WHOPPER® SACRIFICE**

FRIENDSHIP IS STRONG, BUT THE **WHOPPER®** IS STRONGER.

Click on a friend to begin the sacrifice.

 Aaron Choi	 Aaron Gasperl	 Adam Caplan
 Adam Klein	 Adam Lovallo	 Adam Loving
 Adam Marchick	 Adam Wright	 Aimee Grace
 Albert Lai	 Alec Sheehy	 Alfonso Pulido

Use this application and be rewarded with a free flame-broiled WHOPPER® when you sacrifice 10 of your Facebook friends. Each friend will be notified so choose wisely.

▶ Share The Sacrifice



# BTIP プライバシー侵害ということで、Facebookが停止処分

**WHOPPER® SACRIFICE HAS BEEN SACRIFICED.**

IN THE END, YOUR LOVE FOR THE **WHOPPER®** SANDWICH  
PROVED TO BE STRONGER THAN **233,906** FRIENDSHIPS.



WERE YOU SACRIFICED BY SOMEBODY? **SEND THEM AN ANGRY-GRAM ▶**

™ & © 2009 BURGER KING BRANDS, INC. (USA ONLY). ™ & © 2009 BURGER KING CORPORATION (OUTSIDE USA) ALL RIGHTS RESERVED.  
FACEBOOK® IS A REGISTERED TRADEMARK OF FACEBOOK INC.



# 10. 日本からの取り組み

# 日本からのFacebookアプリ: AeroMusic

Uploaded : 2009-01-07 19:48:27 Played : 24

**Dragon Ball Z Op 1 -  
CHA-LA HEAD-CHA-  
LA**

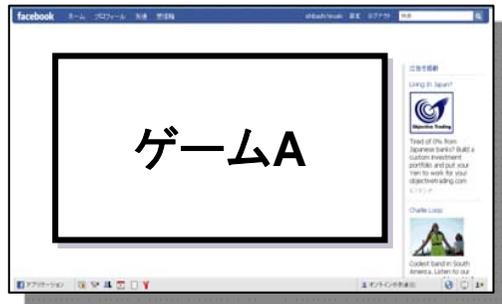
Video`s URL : [YouTube] [http://jp.youtube.com/watch?v=cfcv1l\\_v3H0&feature=related](http://jp.youtube.com/watch?v=cfcv1l_v3H0&feature=related)

score ranking		Test ver.
1	Masaya Oue	10000
2	Koji Morihiro	0

01:18 / 01:51

Your Name :  Comments :  Comments here!

# dangoプラットフォーム: 4月開始予定



Facebookアプリ



dangoサイト

Facebookアプリとして配信

開発会社、  
クリエイターが  
制作したゲーム

アップロード



dango  
Facebook出力  
ログイン管理  
ゲーム間リンク  
ユーザートラッキング  
など...

同時にdangoサイトへ配信

→ 誰でも簡単にFacebookへ配信



## 国内のゲーム会社からも、ついに Facebook向けにチームごとスピニアウト

- 某ゲームデベロッパーがチームをFacebook向けに新会社化。日本のゲームソフト開発で培った超一流の企画力、開発力
- 日本人4名、外国人スタッフ5名
- オーストラリアに開発スタジオ設立
- Facebookアプリ開発に不可欠な英語力、情報収集力
- 日本でのFacebookアプリ開発者を増やし、情報交換、ノウハウ共有等を進めたいとの強い意向
  - 開発者イベントの開催
  - 日本語での情報交換が可能な環境を構築

# 11. iPhoneの急成長と今後

# iPhoneアプリ、ゲーム

500 million apps downloaded.  
And counting.



- iPhone出荷台数: 1400万台以上
- 昨年7月からのダウンロード5億回
- 現在15,000アプリ
- App Storeは月30億円の売上
- デベロッパーが売上の7割を得る
- ソーシャルゲーム化が徐々に進展
- iFart Mobile は、12月に有償アプリのランキング上位にはいり、12/25には、\$30,000の収入

# BTP iPhoneでのソーシャルゲーム化: ソニックライター



- 開発・販売: Smule
  - 2008年設立
  - 本社: シリコンバレー
- リリース: 2008年9月
- 価格: 99セント
- 直ちに有償アプリ1位に
- ユーザーがライターに点火すると、世界地図の上に表示される。各地のユーザーが「世界で一番明るい都市になろう」として競いあっている
- 「世界で一番明るい都市」のリストを見ることができる
- 他のiPhone上のソニックライターにも点火できる

出典: <http://jp.techcrunch.com> (2008年9月26日)

# iPhoneでのソーシャルゲーム化：オカリナ



- Smule社第2弾
- リリース：2008年11月
- 価格：99セント
- 直ちに有償アプリ1位に
- 他の人の演奏が地図上で確認でき、ライブで視聴可能
- 無数の演奏動画がYouTube等にアップされ、話題が話題を呼ぶ
- Smule社自身もコンテストを実施

# iPhoneでのソーシャルゲーム化: Melody Bell



- 開発・販売: 株式会社コニット
  - 設立: 2008年4月
  - 本社: 川崎
- リリース: 2008年12月29日
- 価格: 115円
- 人気ガジェットブログである、米国 Gizmodoの新年トップ記事に取り上げられる
- YouTubeでの再生回数19,560回  
<http://jp.youtube.com/watch?v=EGG1fcH8yx8>
- 現在、第二弾として、本格的なソーシャルゲーム化を準備中

# iPhoneでの最初のリアルタイムソーシャルゲーム：ライブポーカー



- アプリは無償(毎日1000チップが無償付与)、\$9.99で40,000チップ
- 毎日150万人のウェブ上のプレイヤーと対戦
- 対戦相手は、iPhone、Facebook、MySpace、Bebo、Hi5等から

出典: <http://www.insidesocialgames.com/2008/11/13>

# iPhoneアプリの今後の発展

- 「無償アプリで広く普及させ、有償アプリで収益化」といったビジネスモデル上の工夫、マーケティング力の追求がますます重要に
- ソーシャルゲーム化の進展
  - Facebook等に見られるソーシャルゲーム化はこれから
  - Facebook Connect 等により、膨大な友達情報を活用
  - ただし、大ヒットした、Smule社のソニックライター、オカリナ等もソーシャルゲーム性は発展途上
  - 昨年11月にリリースされたライブポーカー(Zynga社)が最初の実タイムソーシャルゲーム
- iPhoneアプリ内での広告が急成長
- iPhoneアプリそのものが広告媒体に



# 12. Androidへの期待

# Androidアプリ、ゲーム



- 現在、800アプリ
- 有料アプリのダウンロードがまもなく開始される予定
- それに伴い、アプリ数が急増する可能性大
  
- 現在、全世界で40～50の端末開発が進行中
- 7月には単月での販売台数がiPhoneを抜く、2009年の販売台数900万台という予測も
  
- 全世界で年10億台超の携帯電話出荷台数中、数十%を占める可能性も十分考えられる
  
- 今年前半中の参入準備が必要

# 13. このチャンスをどう活かすのか？

# Facebookが、なぜ日本では 注目されないのか？

- Facebookアプリには、世界中のデベロッパーがチャンスを見だし、殺到している
- 日本のゲームデベロッパーが本来の力を発揮すれば、今からでも十二分に勝つチャンスがある(中小ゲームデベロッパーでも、個人でも)
- Facebookアプリの世界に大きな旋風を巻き起こせるほどの力、蓄積が日本のデベロッパーにはあるはず
- ところが、このチャンスが現状ではほぼ無視されているか、そもそも眼中にないという状況(あるいは知られていない)

# 新しいゲーム・アプリ流通プラットフォームが なぜそこまで重要なのか？

- 中小ゲームデベロッパーにとっては、大手ゲームパブリッシャーの下請け、孫請けから脱出し、自社としての事業を確立する「非常に希なチャンス」
- 会社の実績も規模も全く無関係に、誰に気兼ねすることもなく、世界5億人への販売チャネルを活用できる
- しかも、大きな資金投入は不要。知恵と技術力とスピードとコミュニケーション力の勝負
- ソーシャルゲームは新しい分野でイノベーションが続々と生まれており、頑張っただけ成果が出る... 今参入すれば、新しい産業創成という追い風に乗ることができ、有利

## ただし、Facebookアプリで成功するためには、乗り越えるべき心理的壁が...

- Facebook上のゲームは、日本のデベロッパーから見ると、ゲーム企画、質とも非常に低いと感じられる。しかしながら、ソーシャルゲームとしての力点は別
  - ゲームを一緒にしようと友達を誘うこと、ゲームにより友達との会話を増やすことに注力したゲーム設計
  - ゲームはあくまで刺身のつま、酒の肴
- Facebook上のゲームを見て、こんなものはゲームではない、こんな質の低いものを出すなんて信じられない、これでお金を使う人がいるなんてあり得ない、といった気持ちをどこまで捨てられるかどうか

## iPhoneアプリでは、真の企画力・マーケティング力が問われる段階になった

- Facebookほどではないが、アプリ単体での良さ、秀逸さに加え、どれほど話題になるか、友達に見せて自慢できるか、乗り遅れたくないと思わせられるが非常に重要
- 初期参入組はそれだけでかなりの高収入を得たケースもあったが、15000アプリになった今では、徹底的な消費財マーケティングが不可欠
  - 消費者を感動させる、うならせる商品企画
  - YouTubeでのプロモーションムービー、ブログ等での掲載等
  - 口コミが広がるための種々のしかけ作り
- したがって、プロの企画責任者が不可欠

## どういう事業展開が考えられるのか？

- **アプローチ1: Facebook向けゲーム・アプリ開発**
  - Facebook向けにソーシャルゲームを企画・開発・販売
  - ある程度の実績が上がった段階で、MySpaceに展開
  - なるべく早くiPhoneと組み合わせたゲーム企画を展開
- **アプローチ2: iPhone・Android向けゲーム・アプリ開発**
  - iPhone向けにインパクトあるゲーム・アプリを開発
  - Facebook Connectによる友達情報を活かした、本格的なソーシャルゲーム・ソーシャルアプリを開発
  - Androidの急拡大に合わせ、人気ゲーム・アプリを移植
- **アプローチ3: Facebook・iPhone等ゲーム・アプリ開発**
  - 企画力、技術力に特に自信がある場合のみ
  - 2チーム平行して事業化を進める

## 今日のセッションの締めくくりに

- 日本からも何人かの先駆者がこの素晴らしいゲーム・アプリ流通プラットフォームに取り組んでいます
- 皆、実に生き生きと、FacebookやiPhoneにおける前代未聞のチャンスに目を輝かせ、夢中で新しいゲーム・アプリを企画し、開発し、販売しています
- 世界の数千万人～数億人を相手に、ソーシャルゲームという新しい角度から知恵をしぼっているのです
- 「友達」とのコミュニケーション向上の観点から徹底的に企画を考え抜き、新しい技術に挑戦し、YouTubeやブログ等を駆使して仕掛けていくのは、思った以上に楽しいです
- 皆さんもぜひ真剣に考えてみませんか？ 一緒にやってみませんか？

## 略歴： 赤羽 雄二

- 東京大学工学部を1978年3月に卒業後、小松製作所で建設現場用の超大型ダンプトラックの設計・開発
- 1983～1985年、スタンフォード大学 大学院に留学
- 1986年、マッキンゼー入社。経営戦略、組織設計、マーケティング、新事業立ち上げなどのプロジェクト多数をリード
- シリコンバレーのベンチャーキャピタルをへて、2002年、創業前、創業当初からの非常にきめ細かな支援を特徴とするブレークスルーパートナーズ株式会社を森廣弘司と共同創業し「日本発の世界的ベンチャー」を生み出す活動中。ベンチャーの投資、育成経験多数
- 実体変革、スキル構築を主とするコンサルティングと、シリコンバレーのトップクラスのベンチャーキャピタルのノウハウを合わせ持つ。技術・事業の両面への深い理解に基づき、きめ細かく、かつ徹底した支援を提供
- 経済産業省「産業競争力と知的財産を考える研究会」、総務省「ITベンチャー研究会」委員、「ICTベンチャーの人材確保の在り方に関する研究会」委員、「事業計画作成支援コース」の企画立案および講師、「事業計画作成とベンチャー経営の手引き」著者