

Facebook、ミクシィ、iPhone、Android等におけるソーシャルゲーム・アプリの最新動向

モバイル夜間大学

ブレークスルー パートナース
マネージングディレクター
赤羽 雄二

akaba@b-t-partners.com

www.b-t-partners.com

2009年 7月15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. 新しいSNS化プラットフォーム
8. 自社ゲーム内のクロス広告
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. Androidが台風の目に
12. 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年半で、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
2億5000万人以上



OpenSocial

全体で4億人以上



myspace.com®
a place for friends

米国の10代に強み。2億人



orkut beta

ブラジル、インドで
圧倒的な強み



mixi ミクシィ
mixi, Inc.

1700万人
mixiアプリが9月から開始



hi5

スペイン語圏で強力
アクティブユーザー
4600万人



ebo

2200万人



LinkedIn

3900万人

モバイル系



4000万台以上
App Store
(2008年7月開始)
15億ダウンロード
65000アプリ



これまでのところ
数百万台
Android Market
(2009年2月開始)



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



携帯4億台
スマートフォン
6000万台
Ovi Store
(2009年5月開始)

China Mobileが
OPhone(オーフォン)
向けMobile Marketを
2009年後半に開始。
来年以降、年間千万～
数千万台の可能性
(中国以外も含む)



数千万台以上
Windows Market
Place for Mobile
(2009年秋から)

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)2億5000万人突破
- 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2億5000万人
 - 1週間に500万人増加
 - 70%は米国外ユーザー
 - 女性が過半を占める
 - 30代の増加率が一番大きい
 - 一人平均120人の友達登録
-
- 毎週10億件のコンテンツ(ウェブリンク、写真等)が共有
 - 毎月9億枚の写真がアップされる
 - 毎月1億本のビデオがアップされる
 - 毎日50億分(8300万時間)利用されている
 - 毎日800万人のユーザーが、あるアプリ・企業のファンになる
 - 興味を共有する人たちのグループの数が3500万以上
 - モバイルユーザーが3000万人以上→ さらに急成長中

Facebookでのアプリ、ゲームの状況

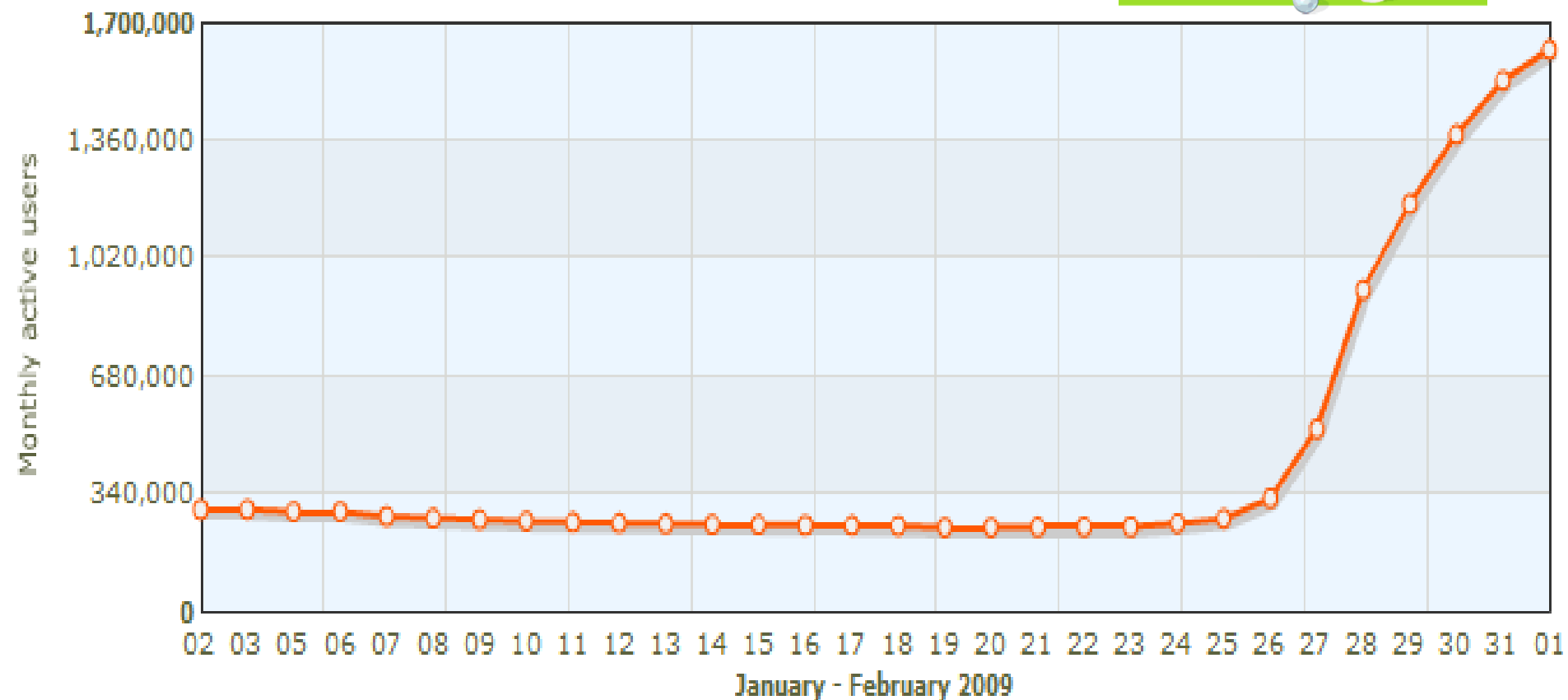
- 52,000以上のゲーム、アプリ
- 毎日140の新しいアプリが追加される
- 950,000のデベロッパー、個人が180カ国から参加
- Facebook Connectは2008年12月以来10,000以上のウェブサイトが導入
- ソーシャルゲーム化が進展
 - 友達を誘って、友達とゲーム、アプリをする
 - 友達とのやり取りの合間にゲームをする。ゲームの中で友達とのやり取りを楽しむ
 - 見知らぬ人とも友達になってゲームをする
 - 口コミ(バイラルマーケティング)ができるかどうかでゲーム、アプリの成否が決まる

1週間に500%増、130万ユーザーを獲得

Minigolf Party

MAU for last 30 days

Minigolf Party



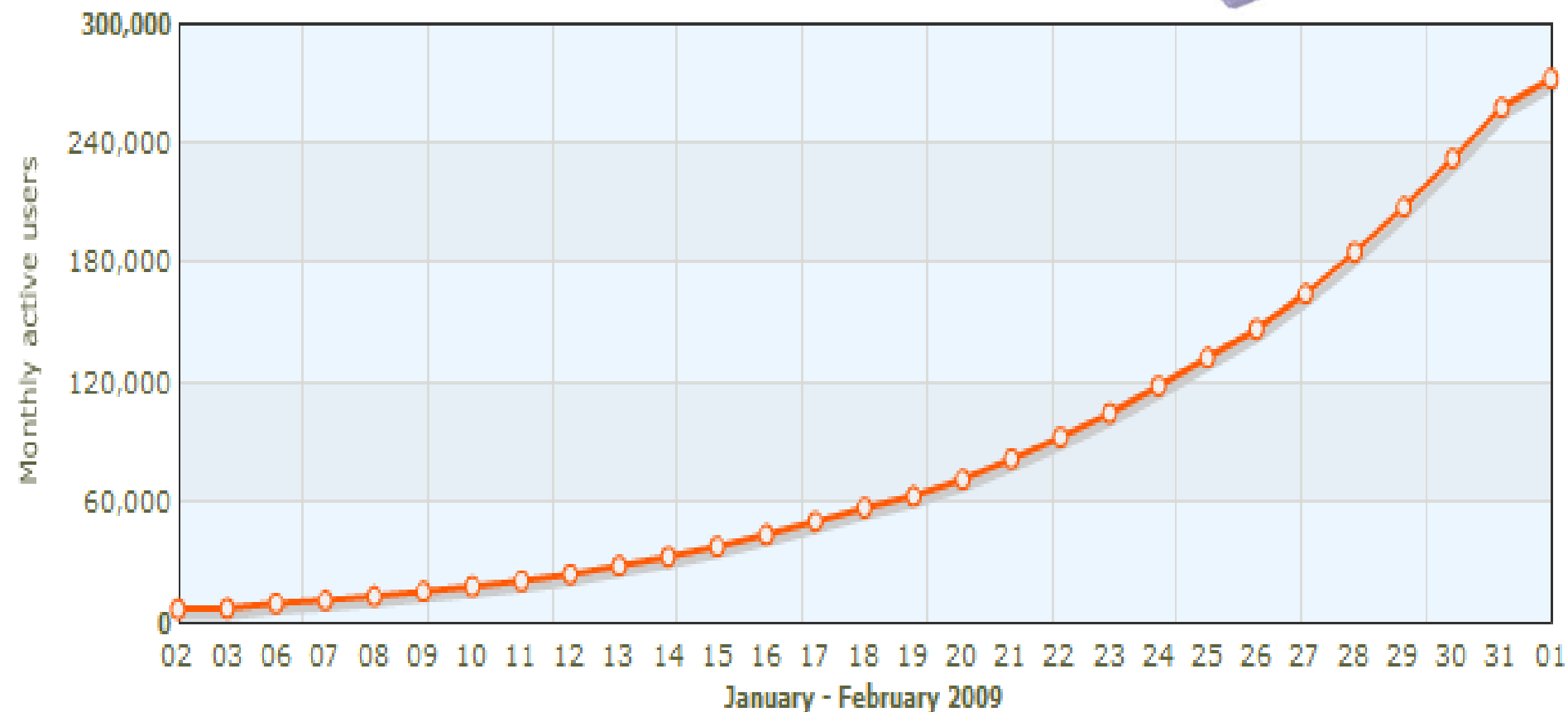
出典: <http://www.appdata.com/facebook/apps/index/id/19982892822> (2月1日現在)

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)

4. 上位ゲームの紹介

Facebookでの上位25ゲーム(5月4日)

Top 25 Facebook Games for May 4, 2009

Rank		Game	Monthly Actives	Developer	MAU Change	(Last Month)
1		Texas HoldEm Poker	12,377,179	Zynga	1,054,775	11,322,404
2		Pet Society	10,755,261	Playfish	1,348,759	9,406,502
3		Mafia Wars	9,686,838	Zynga	550,839	9,135,999
4		Bumper Sticker	6,150,296	LinkedIn	-1,173,256	7,323,552
5		Pass A Drink	5,829,701	socialreach.com	-1,280,777	7,110,478
6		Lil Green Patch	5,715,419	Green Patch	-798,707	6,514,126
7		YoVille	5,358,884	Zynga	257,679	5,101,205
8		Geo Challenge	3,966,210	Playfish	-443,662	4,409,872
9		Word Challenge	3,456,236	Playfish	-343,867	3,800,103
10		MindJolt Games	3,448,366	MindJolt.com	1,140,797	2,307,569
11		Who Has The Biggest Brain	3,435,977	Playfish	-491,914	3,927,891
12		Vampire Wars	2,744,338	Zynga	517,172	2,227,166
13		Street Racing	2,719,810	Zynga	381,110	2,338,700
14		Bowling Buddies	2,707,119	Playfish	-264,955	2,972,074
15		Know-It-All-Triva	2,543,557	Triva	N/A	N/A
16		101 Eggs & More	2,464,247	101 Apps	N/A	N/A
17		Kidnap!	2,406,455	Context Optional	-504,337	2,910,792
18		Friends For Sale	2,164,616	Serious Business	26,179	2,138,437
19		(Lil) Blue Cove	2,162,148	Green Patch	-480,074	2,642,222
20		Mob Wars	2,126,196	David Maestri	-571,850	2,698,046
21		Bejeweled Blitz	1,944,935	PopCap Games	N/A	N/A
22		Poker Palace	1,746,808	Playdom	-509,682	2,256,490
23		Restaurant City	1,675,608	Playfish	N/A	N/A
24		Minigolf Party	1,637,942	Playfish	-862,109	2,500,051
25		Willy's Sweet Shop	1,498,312	Mob Science	-468,104	1,966,416

出典: <http://www.insidesocialgames.com/2009/05/04>

Facebookでの上位25ゲーム(6月2日)

Top 25 Facebook Games for June 2, 2009

Rank		Game	Monthly Actives	Developer	MAU Change	(Last Month)
1		Texas HoldEm Poker	12,533,669	Zynga	156,490	12,377,179
2		Mafia Wars	11,778,339	Zynga	2,091,501	9,686,838
3		Pet Society	10,984,326	Playfish	229,065	10,755,261
4		Farm Town	7,842,768	Slashkey	N/A	N/A
5		YoVille	7,141,692	Zynga	1,782,808	5,358,884
6		MindJolt Games	6,550,245	MindJolt.com	3,101,879	3,448,366
7		Pass A Drink	6,350,205	socialreach.com	520,504	5,829,701
8		Lil Green Patch	5,275,784	Green Patch	-439,635	5,715,419
9		Bumper Sticker	5,202,626	LinkedIn	-947,670	6,150,296
10		Restaurant City	4,240,710	Playfish	2,565,102	1,675,608
11		Chain Rxn	3,920,267	Zwiggler	N/A	N/A
12		Geo Challenge	3,540,909	Playfish	-425,301	3,966,210
13		Bejeweled Blitz	3,327,008	PopCap Games	1,382,073	1,944,935
14		Know-It-All Trivia	3,187,592	CrowdStar	644,035	2,543,557
15		Word Challenge	3,133,198	Playfish	-323,038	3,456,236
16		Who Has The Biggest Brain	2,963,267	Playfish	-472,710	3,435,977
17		Vampire Wars	2,728,193	Zynga	-16,145	2,744,338
18		Friends For Sale	2,674,710	Serious Business	510,094	2,164,616
19		Street Racing	2,557,324	Zynga	-162,486	2,719,810
20		Bowling Buddies	2,336,743	Playfish	-370,376	2,707,119
21		Biotronic	2,119,117	Metrogames	N/A	N/A
22		Waka-Waka	1,984,495	Metrogames	N/A	N/A
23		Kidnap!	1,881,168	Context Optional	-525,287	2,406,455
24		Mob Wars	1,868,767	David Maestri	-257,429	2,126,196
25		(Lil) Blue Cove	1,848,045	Green Patch	-314,103	2,162,148

出典: <http://www.insidesocialgames.com/2009/06/02>

Facebookでの上位25ゲーム(7月2日)

Top 25 Facebook Games for July 2, 2009

Rank		Game	Monthly Actives	Developer	MAU Change	(Last Month)
1		Texas HoldEm Poker	14,229,191	Zynga	1,695,522	12,533,669
2		Mafia Wars	12,445,619	Zynga	667,280	11,778,339
3		Pet Society	12,134,045	Playfish	1,149,719	10,984,326
4		MindJolt Games	10,610,187	MindJolt.com	4,059,942	6,550,245
5		Farm Town	10,377,537	Slashkey	2,534,769	7,842,768
6		YoVille	7,857,944	Zynga	716,252	7,141,692
7		Restaurant City	5,861,728	Playfish	1,621,018	4,240,710
8		FarmVille	5,087,938	Zynga	N/A	N/A
9		Bumper Sticker	4,863,007	LinkedIn	-339,619	5,202,626
10		Lil Green Patch	4,630,590	Green Patch	-645,194	5,275,784
11		Bejeweled Blitz	4,404,078	PopCap Games	1,077,070	3,327,008
12		Pass A Drink	4,146,954	socialreach.com	-2,203,251	6,350,205
13		Know-It-All-Triva	3,707,469	CrowdStar	519,877	3,187,592
14		Geo Challenge	3,695,910	Playfish	155,001	3,540,909
15		Biotronic	3,398,277	Metrogames	1,279,160	2,119,117
16		Friends For Sale	3,373,024	Serious Business	698,314	2,674,710
17		Word Challenge	3,279,450	Playfish	146,252	3,133,198
18		Barn Buddy	3,188,649	TheBroth, Inc.	N/A	N/A
19		Who Has The Biggest Brain	3,138,941	Playfish	175,674	2,963,267
20		Waka-Waka	3,109,541	Metrogames	1,125,046	1,984,495
21		Chain Rxn	3,093,136	Zwigglers	-827,131	3,920,267
22		Street Racing	2,904,532	Zynga	347,208	2,557,324
23		Pillow Fight	2,608,446	Shikha	N/A	N/A
24		Bowling Buddies	2,372,666	Playfish	35,923	2,336,743
25		Vampire Wars	2,308,904	Zynga	-419,289	2,728,193

出典: <http://www.insidesocialgames.com/2009/07/02>

1位はTexas Hold'Em Poker 月間1423万 ユーザー: チップ課金で月間4億円以上



第3位はPet Society 月間1213万ユーザー



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
2		Pass A Drink	5,914,932	socialreach.com	2,086,148
3		Lil Green Patch	5,851,484	Green Patch	-181,654
4		Pet Society	4,972,175	Playfish	1,154,003
5		Who Has The Biggest Brain	3,697,471	Playfish	286,562
6		Word Challenge	3,524,031	Playfish	242,978
7		Geo Challenge	3,406,422	Playfish	67,125
8		Bowling Buddies	3,303,068	Playfish	269,210
9		YoVille	3,002,407	Zynga	-122,532
10		Snowball Fight!	2,974,115	AppSynchInc	1,344,104
11		Mafia Wars	2,686,053	Zynga	384,083
12		Kidnap!	2,637,138	Context Optional	-587,375
13		Mob Wars	2,426,807	David Maestri	101,266
14		Friends For Sale	2,383,303	Serious Business	-170,751
15		Owned!	2,196,281	Coolapps.com	-480,788

チップ\$20, 50, 100

バナー広告のみ

ゴールド10個で\$1

コインが\$4.99~39.99、物販

プロ版 \$9.99

プロ版 \$9.99、友人にも贈れる

ヨーロッパツアーが\$4.99

アイテム課金\$5, 10, 20

Cash、コインが\$5~50

バナー広告のみ

アイテム課金

TV番組のマーケティング目的

戦闘力アップ \$0.25~100

コイン\$2~100

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4億円以上の収入を上げるチップ収入



Buy Chips



Buy Chips for Texas HoldEm Poker

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!!!



Get a 30-day VIP pass with every chip purchase

**limit 60 days*

Some transactions require a new window. Please make sure you have turned off your popup blocker.

Payment Terms



アイテム課金：Pet Societyの例

PayPal™

Buy 2,500 coins
for \$4.99

Buy 5,500 coins
for \$9.99

Buy 12,000 coins
for \$19.99

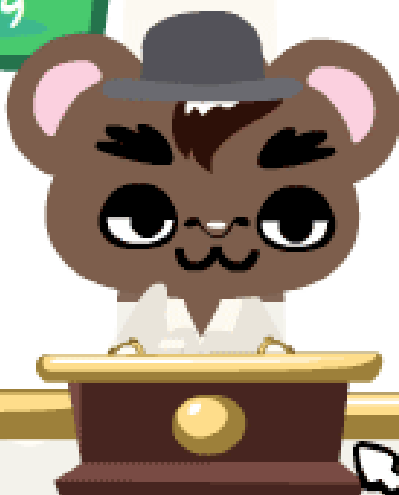
Buy 26,000 coins
for \$39.99

Pay By Cash

Buy coins using
PayByCash

trialpay

Earn free coins!



Friends

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上位25ゲーム中1～2位、6位、8位、22位、25位(2009年7月2日現在)
- MySpace全ゲーム中2位、5位、8～10位、16～17位、19～20位、24～25位(2009年6月3日現在)
- Texas Hold'Em Pokerのチップ収入が年間\$40～50M(40～50億円)以上。年間の売上が\$100M(100億円)
- デイリーアクティブユーザーが1000万人を突破

出典: <http://www.insidesocialgames.com/2009/05/04>

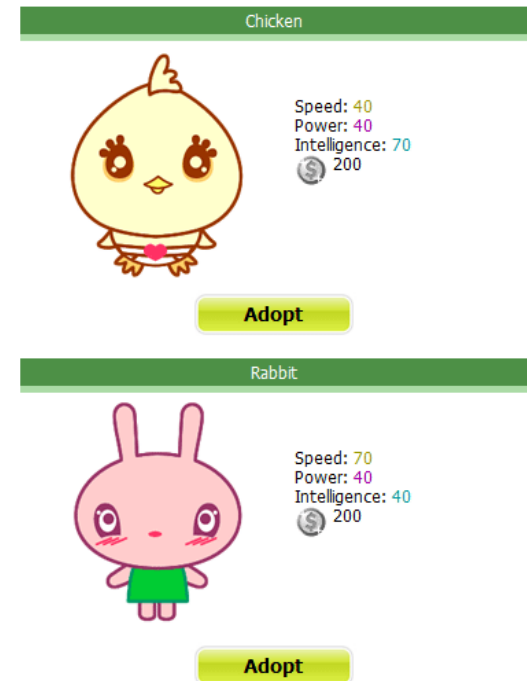
注: \$1=100円とした



- 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(21億円)
- Facebook全ゲーム中3位、7位、14位、17位、19位、24位(2009年7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
- 月間売上が10億円を突破

出典: <http://www.insidesocialgames.com/2009/07/02>

6waves 月間アクティブユーザー2200万人



- 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>

7. 新しいSNS化プラットフォーム

OpenFeint: iPhoneアプリの ソーシャル化プラットフォーム

The screenshot shows the OpenFeint website interface. At the top is a navigation bar with links: Home, Features, TechCrunch, Try It!, and Developer Login. The main content area is divided into two columns. The left column features a section titled "What are your friends playing?" with the subtitle "Find out with OpenFeint 2.0: Social Discovery". Below this, a text box describes OpenFeint as "The premier Social Platform for iPhone games made by Aurora Feint with friends lists, social profiles, leaderboards, chat rooms, facebook and twitter integration, cross-promotion, achievements and more!". A central image shows an iPhone displaying the "High Scores" screen of a game, with a table of scores and player names. The right column features a large graphic of the OpenFeint logo with the text "Integration only takes thirty minutes!" and a prominent yellow button that says "Try it for FREE! >". At the bottom of the left column are the "twitter" and "facebook" logos.

OpenFeint

Home Features TechCrunch Try It! Developer Login

What are your friends playing?

Find out with OpenFeint 2.0: Social Discovery

The premier Social Platform for iPhone games made by Aurora Feint with friends lists, social profiles, leaderboards, chat rooms, facebook and twitter integration, cross-promotion, achievements and more!

Global	Friends
1. NancyHenrickson 252 Achievements	1000
2. SteveN56 222 Achievements	900
3. AuroraFeintplayer5 252 Achievements	800
4.	500

twitter facebook

OpenFeint

Integration only takes thirty minutes!

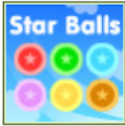
Try it for FREE! >

Come2Play: Facebook上で、Flashゲームのソーシャル化プラットフォーム

COME2PLAY Multiplayer Games. Everywhere 87,418,322 Games Served | [Sign-In](#) | [Register](#)

[Player](#) [Developer](#) [Publisher](#) [Advertiser](#) [Dashboard](#)

Add multiplayer games to any site | 1 | 2 | 3 >

 Mine Sweeper Play Now! <iframe src="ht Download Play f +	 Star Balls 14 online! <iframe src="ht Download Play f +	 Ramble Scramble 10 online! <iframe src="ht Download Play f +
 Hexaru Play Now! <iframe src="ht Download Play f +	 Domino Battle 24 online! <iframe src="ht Download Play f +	 Mancala Play Now! <iframe src="ht Download Play +

Start now

Replay

Are you a game developer?

 **Use our API for your Multiplayer Game**
The Come2Play API takes the hard out of creating & distributing Multiplayer Games.

What They're Saying About Us

 **Hear about us from these people**
We've been covered by TechCrunch, Cnet, Mashable, Inside Social Games and others.

Add SWF Files to your site

- Distribute and monetize games, everywhere
- Add your logo to each game
- Create links back to your site
- Subscribe for new games updates

[Learn More](#) [It's FREE, Start Now!](#)

Multiplayer Game Network for your site

- Create a full social gaming network
- Fully customize and brand your network
- Monetize users with built in ad space
- Distribute your games everywhere
- Only takes minutes to setup

[Learn More](#) [It's FREE, Start Now!](#)

meebo **NET-GAMES** **msn**

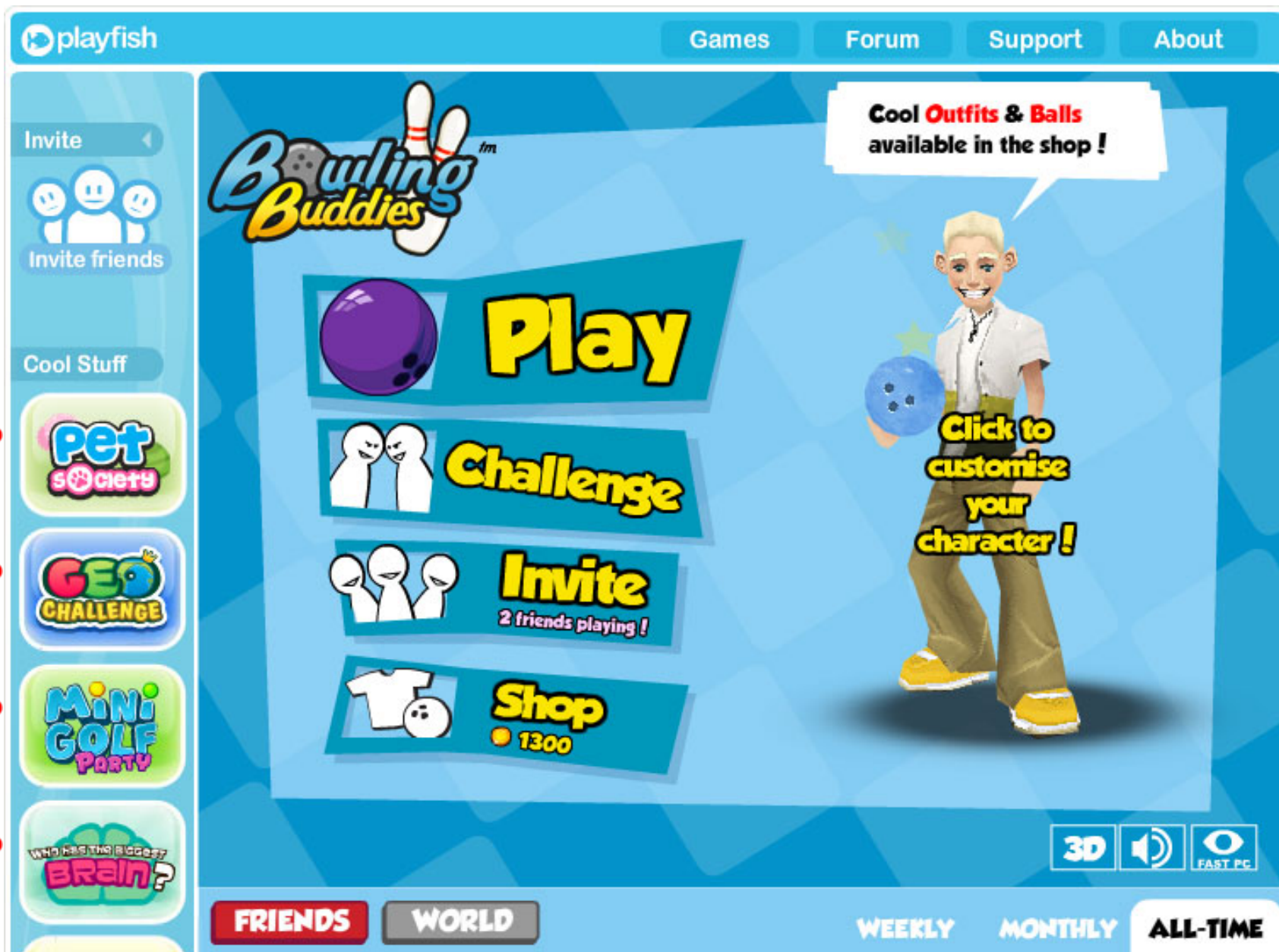
8. 自社ゲームのクロス広告

ゲーム内で自社の他のゲームを広告



- 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



RockYouでの広告

RockYou! Ads

ADVERTISERS

Connect with over 100M consumers on the social web.



facebook
19c6p00k

hi5

myspace.com
a place for friends

校内网
xiaonei.com

orkut

PUBLISHERS

Monetize your apps and build long-term value.



ADVERTISERS LOGIN

Email

Password

LOGIN

SIGN UP

[I've forgotten my password](#)

CASE STUDIES



PUBLISHERS LOGIN

Email

Password

LOGIN

SIGN UP

[I've forgotten my password](#)

注: RockYouは月間売上が10億円を突破し、Zynga、Playfishに並ぶ3大デベロッパー

出典: <http://www.rockyouads.com/ams/partner/marketing/>

9. Facebookアプリの広告・ 宣伝への応用

Facebookが社会的メディア、新たなマーケティングツールに

- 社会的メディアとしての影響力が莫大に
 - 米オバマ大統領の発信
 - イラン選挙
 - マイケルジャクソンの追悼
- マーケティングツールとしての可能性が急拡大
 - コカコーラ、ピザ等
 - バーガーキングの秀逸、奇抜な宣伝

10. 日本からの取り組み

PeKay's Little Author: 日本初、日本発の本格的Facebookアプリ

The image shows the interface and promotional content for the 'PeKay's Little Author' app. At the top, a red banner features the PeKay logo (a blue book with a red cat face) and the text 'PeKay's Little Author'. To the right of the banner is a blue arrow button with the text 'Click here to play!'. Below the banner, there are several images: a child using a tablet, a child using a computer, and a child holding a printed storybook. A speech bubble from the yellow PeKay character says 'Create your original storybook, one of a kind in the world!'. At the bottom left, the PeKay character is shown with the text 'PeKay ▶' and '©Tamie Asakura'. At the bottom right, there is a 'You did it!' speech bubble and a yellow duck character with the name 'Gaako'.

- キャラクター等を選ぶことで、画面上で絵本を簡単に作成
- キャラクターの表情、身振り・手振り、背景等を自由に選択
- 3歳以上、大人まで
- 印刷して、プレゼントできる可愛いミニ絵本を手作り
- 自慢の作品を展示会に投稿。ランキング、コメントを表示
- 手作りの絵本をプレゼントし、友達、知人等に見せることによるネットとリアルの連携

出典: <http://www.new.facebook.com/apps/application.php?id=47660975372>
<http://www.pekay.jp>

dangoプラットフォーム：7月開始

1つのプログラムをFacebook、ミクシィ、
dangoサイトに同時配信。さらにiPhone、
Android、ケータイにも(画面对応は必要)

facebook



配信

ミクシィへ



配信

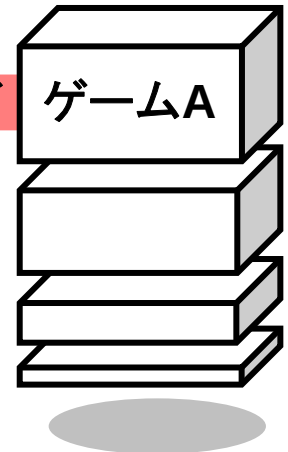
dangoサイトへ



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

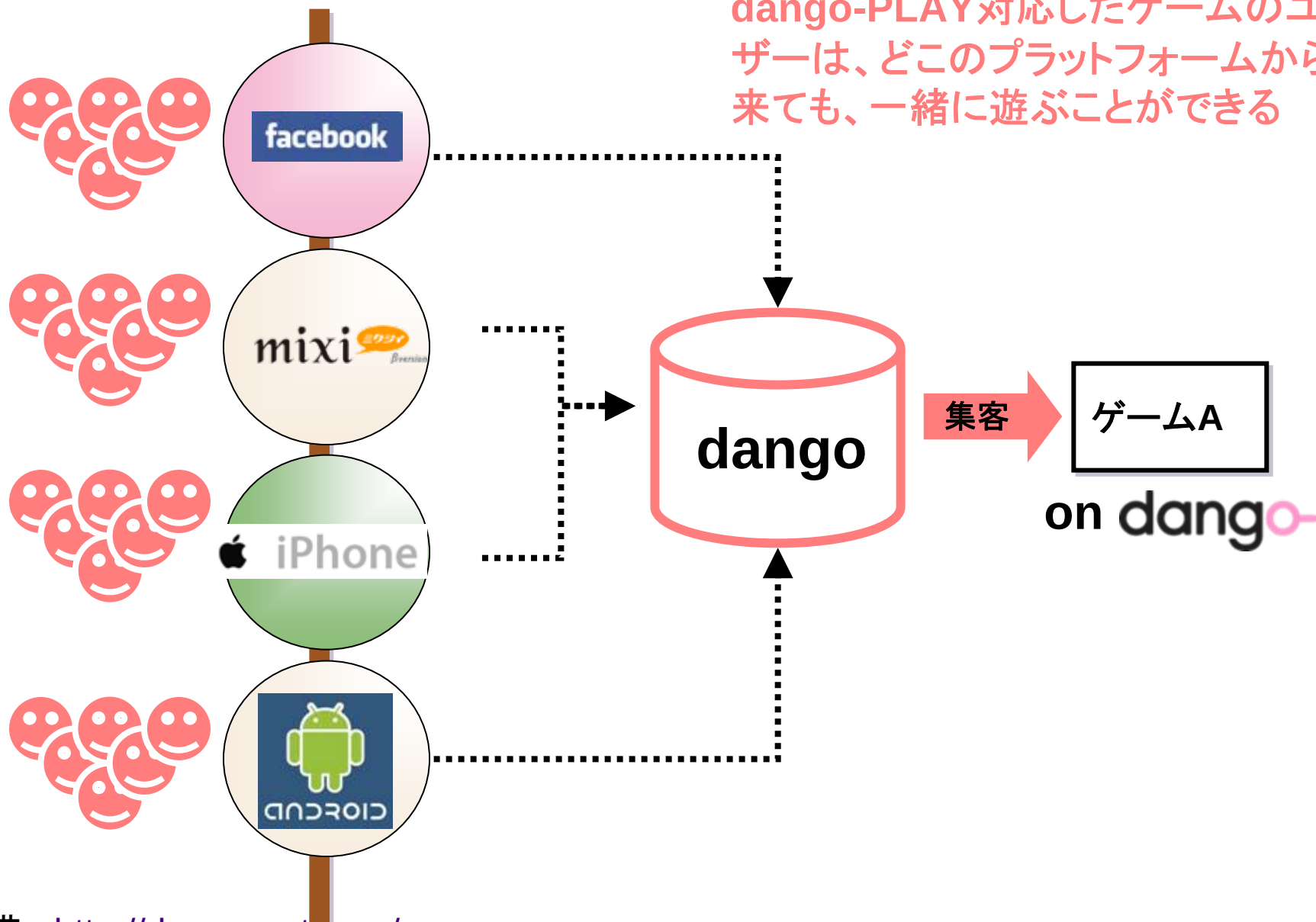
iPhone



ケータイ

dangoと一緒にプレイ

dango-PLAY対応したゲームのユーザーは、どこのプラットフォームから来ても、一緒に遊ぶことができる



株式会社イストピカ：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ンアウト

- ゲームデベロッパーのチームがスピンアウトし、Facebook向け開発会社を3月に設立。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4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

gottaDo: ソーシャルタスクマネージャー



- 「やるべきこと」を書いておくToDoアプリ
- Facebook主催のfbFund 2009でトップ50に入選



gottaDo: gottaDo is a social task manager and organizer for the business person who's often on the move. Organize tasks for yourself and friends on Facebook and sync everything seamlessly to your iPhone for travel. Istpika is a social network application developer.

- シンプルな入力でタスクを追加・完了
- タスクをクリアするとご褒美
- キャラがなつき、進化・増殖・衰弱することで、ユーザーがどうしても続けてしまう仕掛け

Facebook友達情報を活用して、iPhoneアプリをソーシャル化

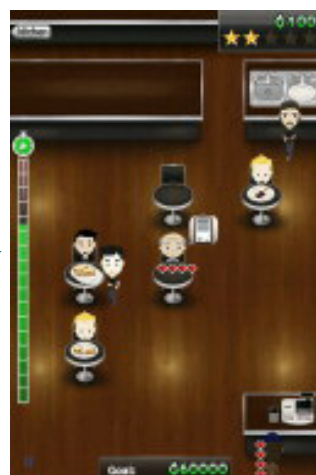
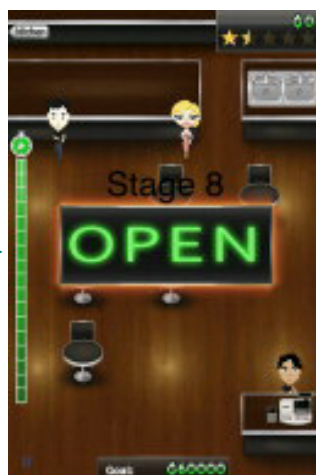
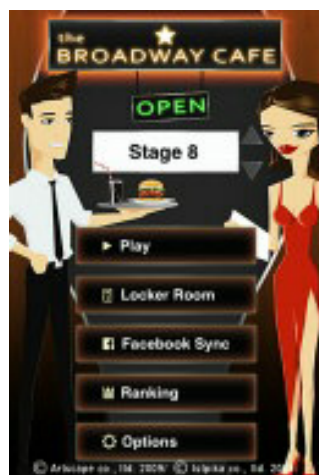
Facebook Connect



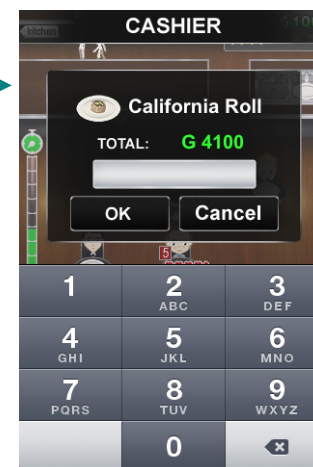
Remind
(催促)

- Facebook Connectにより、Facebookからもタスク管理
- 通勤電車の中ではモバイルで、家ではPCでといった使い分け
- FacebookのフィードやNotifications機能により、タスクを忘れずに実施
- フレンドにも、やり残しているタスクが何件あるかを通知。「リマインド」されることにより、「早くタスクを実行しなきゃ」という義務感に駆り立てられる

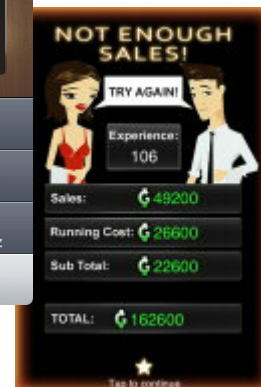
iPhone・Facebook連携アプリ: ブロードウェイカフェ



キッチン



ノルマ達成



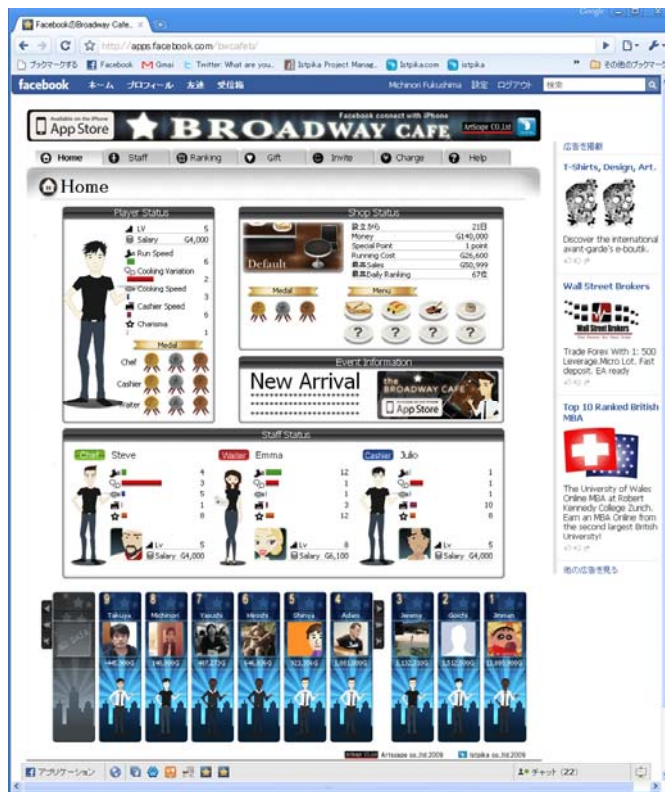
レジの早打ち

キャラクターや店の
模様替え、アイテム
購入など

Facebook友達情報を活用して、iPhoneアプリをソーシャル化

Facebookの友達を招待

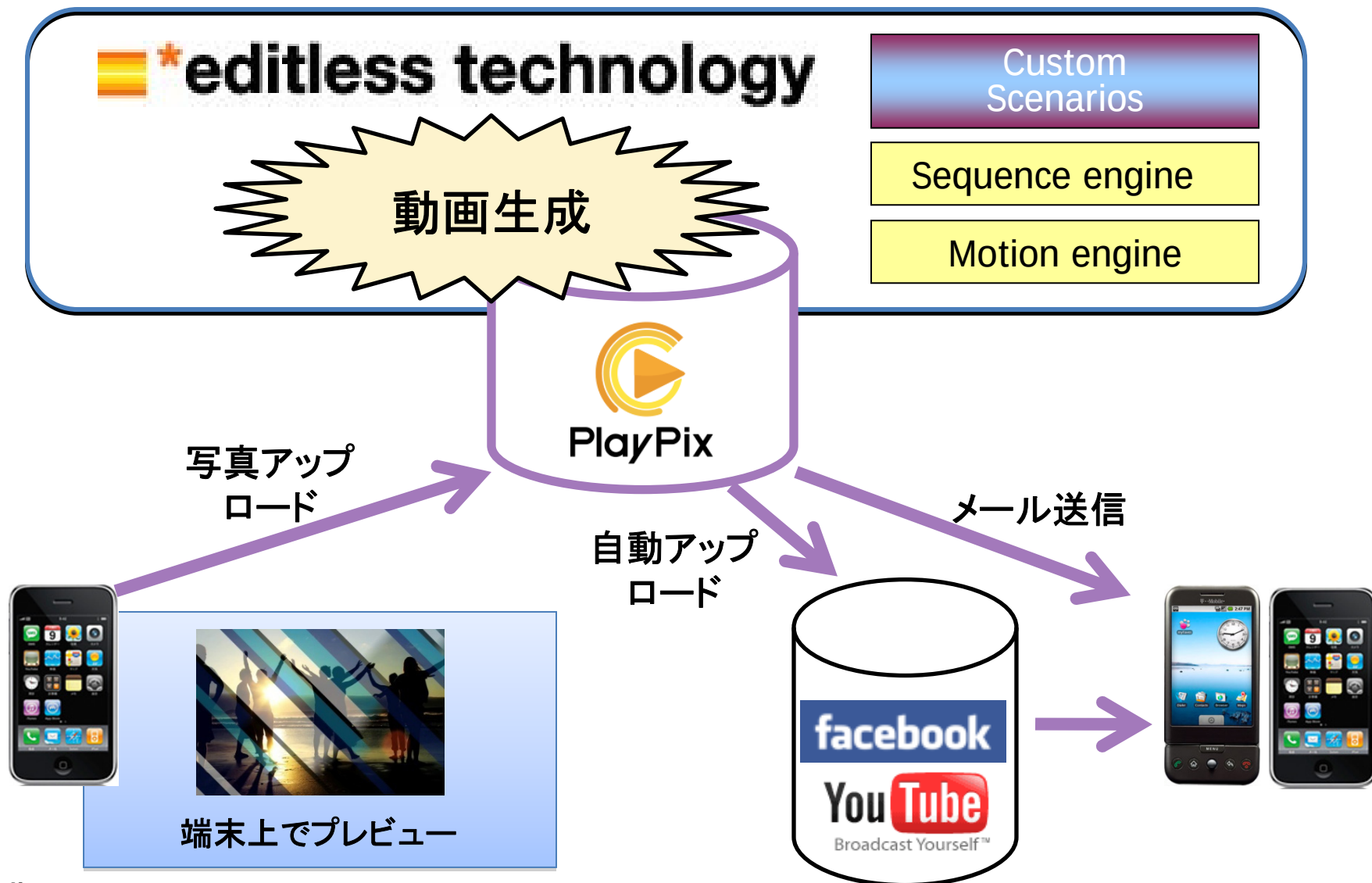
Facebook Connect



iPhoneで友達を雇う

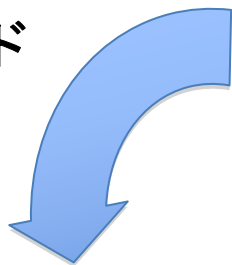


iPhone・Facebook連携アプリ: PlayPix

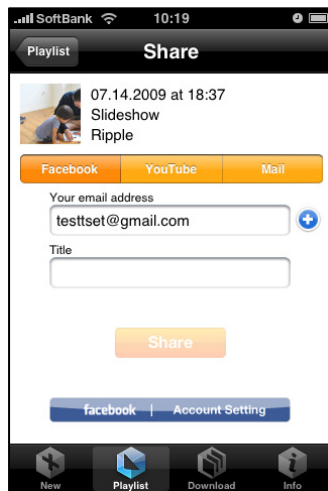


PlayPix: Facebookの機能をフル活用したソーシャルアプリ化

直接、Wallに
アップロード

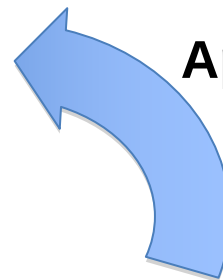


Facebook Wall



iPhone

App storeへ



Facebook
Group



興味を持ったユーザー
をGroupへ



11. Androidが台風のように

Android端末の急成長



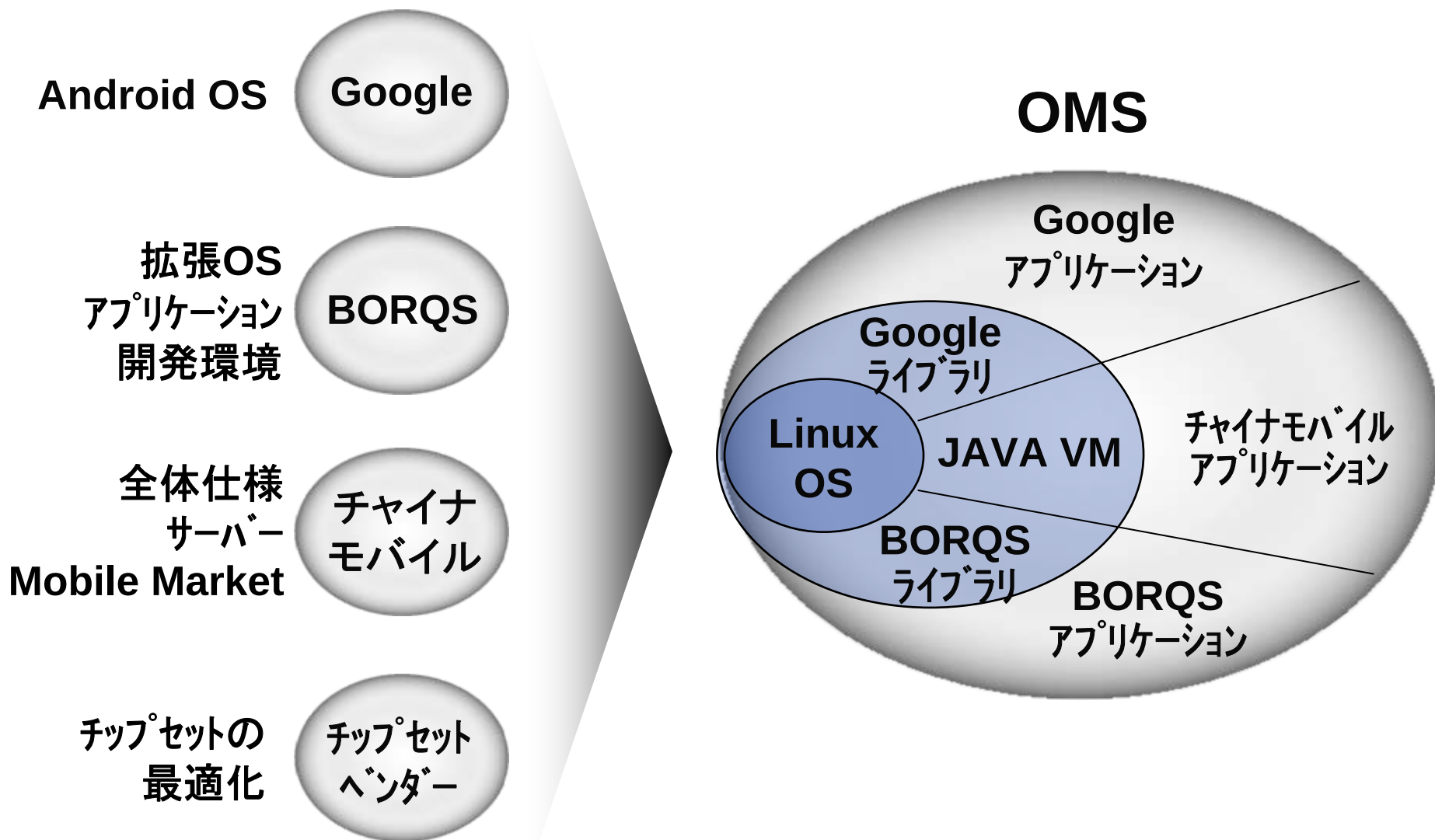
- T-Mobile G1の販売台数が発売後半年で100万台を超えた
- Androidを搭載した携帯電話は、前年比900%増と急成長が予想され、今年は出荷台数800万台規模に達する見込み
- 現在、全世界で40～50の端末開発が進行中と言われる
- 特に注目すべきは、チャイナモバイル(加入者4億人以上)
 - 中国独自の3G規格TD-SCDMA向けにAndroidを拡張したOMS (Open Mobile System)を中国のBORQS社(次ページ)が開発。既に端末メーカー10社がOMSをベースとする OPhone(オーフォン)を開発し、まもなく発売(レノボ、HTC、デル、サムソン、LG、等々)
 - チャイナモバイル自身がMobile Market を今年後半から運営開始
 - 2～3年後には、中国国内で1000万台(中国スマートフォン市場の1/3)を販売する予定
- 中国外の手続きも、OMSの導入を検討中
- 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

出典: http://www.ednjournal.com/content/_news/2009/05/u0o6860000027aba.html
<http://news.livedoor.com/article/detail/4131063/>



- 2007年9月、北京に設立
- 従業員200名
- チャイナモバイルと一体となって、OMSを開発中
- ソフトのみならず、携帯端末開発全体に精通している。CTOは元Motorolaで世界初のLinux携帯を開発したトップエンジニア。Motorola中国の携帯開発チームが、大量に転職
- クアルコム、TI、中国、台湾などのトップ半導体メーカーと連携し、O/Sとハードの最適化を推進。近い将来、2000RMB(約3万円)以下で最高スペックのスマートフォンを消費者に提供できる世界を目指す
- パソコンのように、OMSとチップセットがあれば誰でも携帯電話が作れ、アプリを開発できる時代を創りたい
- ターゲット市場は世界

OMS (Open Mobile System)



12. このチャンスをどう活かすのか？

まとめ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、全く無関係に消費者への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

まとめ2: Facebook、ミクシィ等のSNSのみならず、すべてのスマートフォン、携帯、ウェブ、メディア等でソーシャル化が進む

- ゲームに限らず、あらゆるサービスがユーザー参加型で、ユーザーがコンテンツを作る(ニュース速報、写真、動画、イラスト、ロコミ、ブログ、メール等々)
- ユーザー間のやり取りそのものが重要なコンテンツ
→ コンテンツ+コミュニケーションの価値
- 友達と何かを楽しむ、友達を誘う、友達に連絡する、といった友達とのやり取り(ソーシャル化)がすべての鍵
- ソーシャル化は、一人ひとりが何を考えてどう動くかへの知見が非常に重要で、始まったばかり

まとめ3: 日本の多くのベンチャー、デベロッパーにとって、千載一遇の機会

- 受託開発型ベンチャーにとっては、下請けから脱出し、自社としての事業を確立する「希なチャンス」
- 頑張って自社サービスを開発しても、顧客開拓が容易ではなかったが、流通プラットフォームの出現によって状況が変わった
- 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5億人以上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
- ソーシャル化は非常に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

まとめ4: 特にLinux系のベンチャーにとってのチャンス

- 今まではブラウザ上のリッチクライアントは直接収益にならなかったが、Facebookで大きく変わった
- Facebookは、オープンソースのWEB系技術がベース（Ruby on Rails、PHP、Java等々）
- 上記のようなオープンソースはLinux上で作られていたり、稼働実績が多いなどの理由により、Linuxとの相性が非常に良い
- また、ユーザーが爆発的に増加するため、サーバー構築にはクラウドとの連携などが必須（Linuxを使ったクラウド系技術、負荷分散技術、サーバー監視技術等）
- クライアントサイドも、FlashやJavaなどを使ったブラウザ上のリッチクライアント化が進んでいる。これらとのLinux連携技術などにも、大きなビジネスチャンスがある

まとめ5: ミクシィアプリ、ミクシィモバイルアプリは？

- ミクシィアプリが9月から開始
- ユーザー数1700万人とFacebook等と比べてスケールは小さいものの、デベロッパーとしては見逃せない事業チャンス
- アジアを中心としたSNSおよびソーシャルゲーム・アプリの爆発的成長を事業としてとらえるためには、今ミクシィアプリに参入し実績を積んでおくことが不可欠
- ただし、ミクシィ単体では1年程度利益が読めない。Facebook、Facebook+iPhone連携等との合わせ技が不可欠では？

まとめ6: 海外SNS、ソーシャルゲームは大したことがないのか？

- 「日本の携帯コンテンツ年間3600億円に比べ、Facebookおよびデベロッパーの収益力はかなり低い。これは本当に魅力的なマーケットなのか？ 日本の何倍以上もの市場になるのか？ そこで勝てるのか？ 日本にいればいいのではないか」という意見がある
- 確かに、
 - Zyngaですら売上100億円なので、全デベロッパーを合わせても600－800億円程度ではないのか？
 - 一方、ミクロから見てFacebookユーザーの5%が毎月5ドル使うとすると690億円であり、上の数字とほぼ同じレンジ
 - 広告収入は、Facebook1MAU当たり20円とすると550億円
 - アイテム課金と広告収入を合わせて1100－1300億円程度
 - これだと、日本だけの携帯コンテンツなどと比べてもあまりに小さいのでは？

まとめ6：海外SNS、ソーシャルゲームは大したことがないのか？

- これについては、
 - Facebookが2007年5月にAPI公開をしてわずか2年でここまで成長した。初速がすさまじい。成長はさらに加速している
 - 世界中でネットブックの普及、LAN・WiMax等の普及でモバイルユーザー、PCユーザーが今後も急増する
 - 日本のモバイルユーザーは世界のユーザーの数年以上先を行っている。したがって、日本の携帯コンテンツ市場のような急成長が世界の多くの市場で期待できる。日本の半分のARPUにでもなれば、大チャンス。しかも世界共通のプラットフォームなので、その国のインサイダーでなくても掴みに行くことができる。
 - 日本のゲームと携帯コンテンツでの強みを活かせば、今後5年以上は続く世界中のモバイルSNSソーシャルゲーム・アプリ市場でかなり有利に戦うことができるのではないか？

まとめ6: 海外SNS、ソーシャルゲームは大したことがないのか？

- これについては、
 - 国内の携帯コンテンツプレイヤーは過去多くの失敗をして、引込み思案であり、また最近のSNS、ソーシャルゲームの動きに十分追従していない
 - したがって、目覚めたデベロッパーが今スタートダッシュをすれば、大きなチャンスを作る事ができる
 - 一方、国内の携帯コンテンツ市場は継続的に魅力があるので、国内、世界両方に軸足を置き、両方攻めることが資源的にも、戦略的にも求められる、と考えている

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14年間にわたりリード
- 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