

# mixi、モバゲー、Facebookにおける ソーシャルアプリによるオープンプラッ トフォームの動向

mobidec 2009

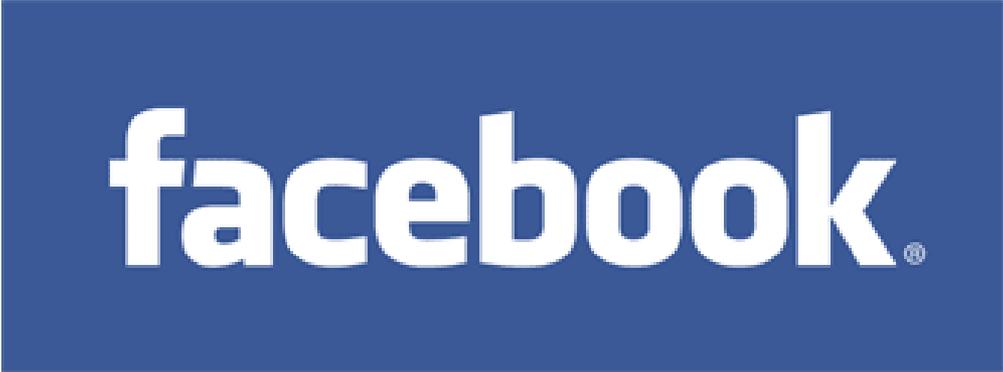
ブレイクスルー パートナーズ  
マネージングディレクター  
赤羽 雄二

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

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

2009年11月25日

# 1. 世界7億人以上へのゲーム・アプリ流通プラットフォームが誕生

The Facebook logo, consisting of the word "facebook" in white lowercase letters on a dark blue rectangular background.

月間アクティブユーザー**3億2500万人以上**

うち、**モバイルユーザーが6500万人以上**

**日本支社設立。日本語ユーザーは100万人**

# opensocial

(全体で4億人?)



米国の10代に強み。2億人



1800万人以上



1500万人以上

hi5

スペイン語圏で強力  
月間ユニークビジター  
6300万人?

orkut beta

ブラジル、インドで  
圧倒的な強み

ebo

2200万人

Linked in

5000万人以上  
API公開

これ以外に中国系も急成長中

# モバイルプラットフォームの急成長



## iPhone

5,000万台以上 (iPod  
Touchを含む)  
App Store  
(2008年7月開始)  
20億ダウンロード  
10万以上のアプリ



2009年に800万台?  
50機種以上  
Android Market  
(2009年2月開始)

## BlackBerry

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

## NOKIA

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)  
(Android拡張版)向け  
Mobile Marketを  
2009年8月に開始。  
来年以降、年間千万~  
数千万台の可能性  
(中国以外も含む)

## Windows Mobile®

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


[Edit My Profile](#)

Write something about yourself.

### Information

Birthday:

August 8, 1954

Current City:

Tokyo, Japan

Website:

<http://www.b-t-partners.com>

### Friends

215 friends

[See All](#)



Idris  
Mootee



Shun  
Fujiyoshi



Taro Hogan



## Yuji Akaba (赤羽雄二)

[Wall](#)
[Info](#)
[Photos](#)
[Boxes](#)
[Lil Green Patch](#)
[+](#)

What's on your mind?

Attach



Share

[Options](#)

#### RECENT ACTIVITY

- Yuji is now using Facebook in English (US).
- Yuji and Hiroki Kugizaki are now friends. · [Comment](#) · [Like](#)
- Yuji is now using Facebook in 日本語.
- Yuji is playing Broadway Cafe. · [Comment](#) · [Like](#) · [Play Broadway Cafe now!](#)
- Yuji and Tatsuya Asakawa are now friends. · [Comment](#) · [Like](#)
- Yuji and Taro Hogan are now friends. · [Comment](#) · [Like](#)
- [4 more similar stories](#)
- Yuji is now using Facebook in English (US).
- Yuji is now using Facebook in 日本語.
- [2 more similar stories](#)



**Yuji Akaba** ミクシアアプリがいつ頃本格的に立ち上がるのか、デベロッパーとしてはどう取り組んでおくべきなのか、ディスカッションしたい方はぜひコンタクトしてください。

August 23 at 11:15pm via Twitter · [Comment](#) · [Like](#)

Junya Watanabe and Shun Fujiyoshi like this.

Write a comment...

# 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

## 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。

## 2. Facebookのすごさ

# 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**3億2500万人以上**
- **1週間に500万人以上増加**
- 70%は米国外ユーザーで**年10倍成長も**
- 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130人の友達登録

# Facebookは圧倒的なプラットフォームに

- 毎月20億枚以上の写真がアップされる
- 毎月1400万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1000万人のユーザーが、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4500万以上
- モバイルユーザーが6500万人 → さらに急成長中

# Facebookでのゲーム、アプリの状況

- アクティブなゲーム、アプリ数が35万以上
- 100万以上のデベロッパー、個人が180カ国から参加
- 月間アクティブユーザー100万人以上のアプリが250以上、1000万人以上が12
- Facebook Connectは、2008年12月以来15,000以上のウェブサイトが導入

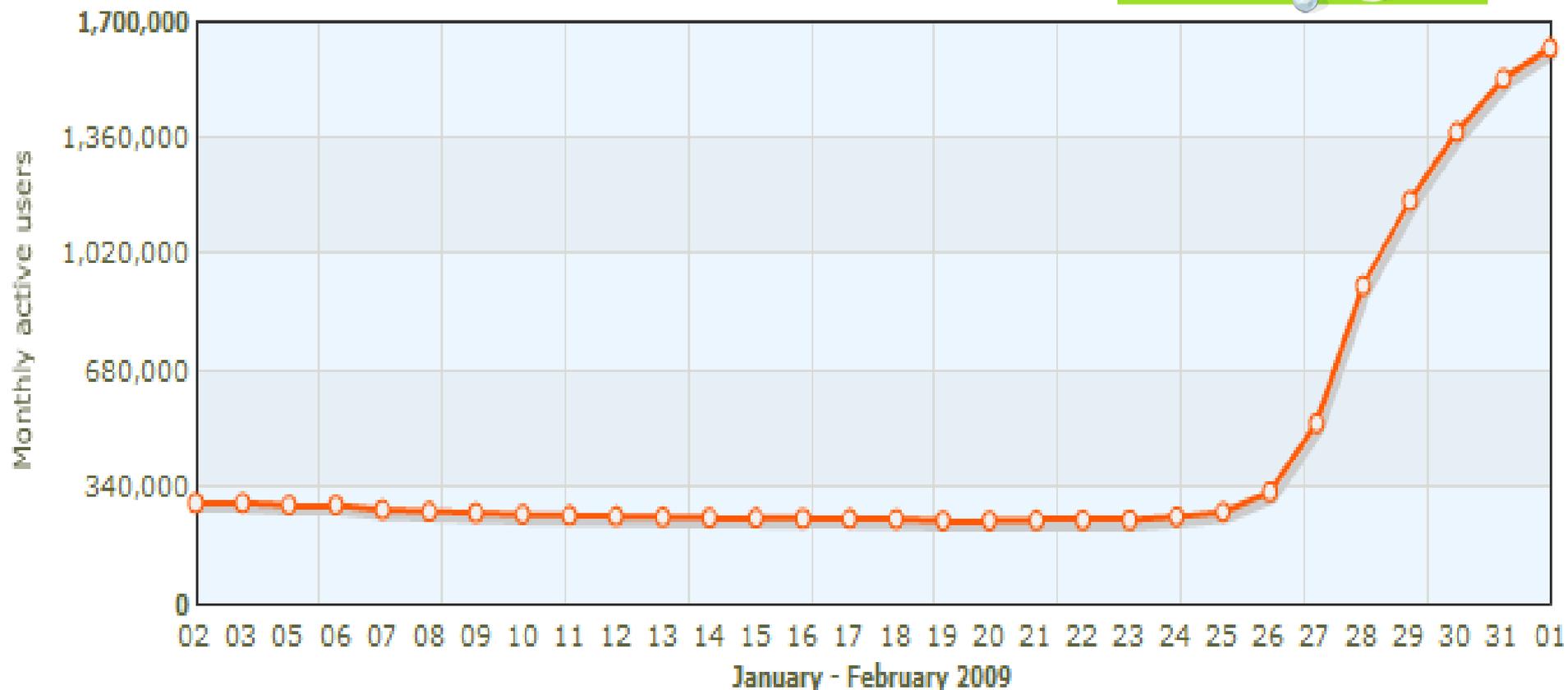
# 友達と、友達を、友達に、友達から...

- **友達と**遊ぶ、誘う、話す、一緒に戦う、一緒に集める、一緒に見る、一緒にでかける...
- **友達を**ほめる、自慢する、からかう、探す...
- **友達に**贈る、お礼をする、何かを送る、ちょっかいを出す、足跡をつける...
- **友達に**挑戦する、質問する、試練を与える...
- **友達に**紹介する、勧める、教える、世話をしてもらおう、面倒をみておいてもらおう...

# 1週間に500%増、130万ユーザーを獲得

## Minigolf Party

MAU for last 30 days  
Minigolf Party



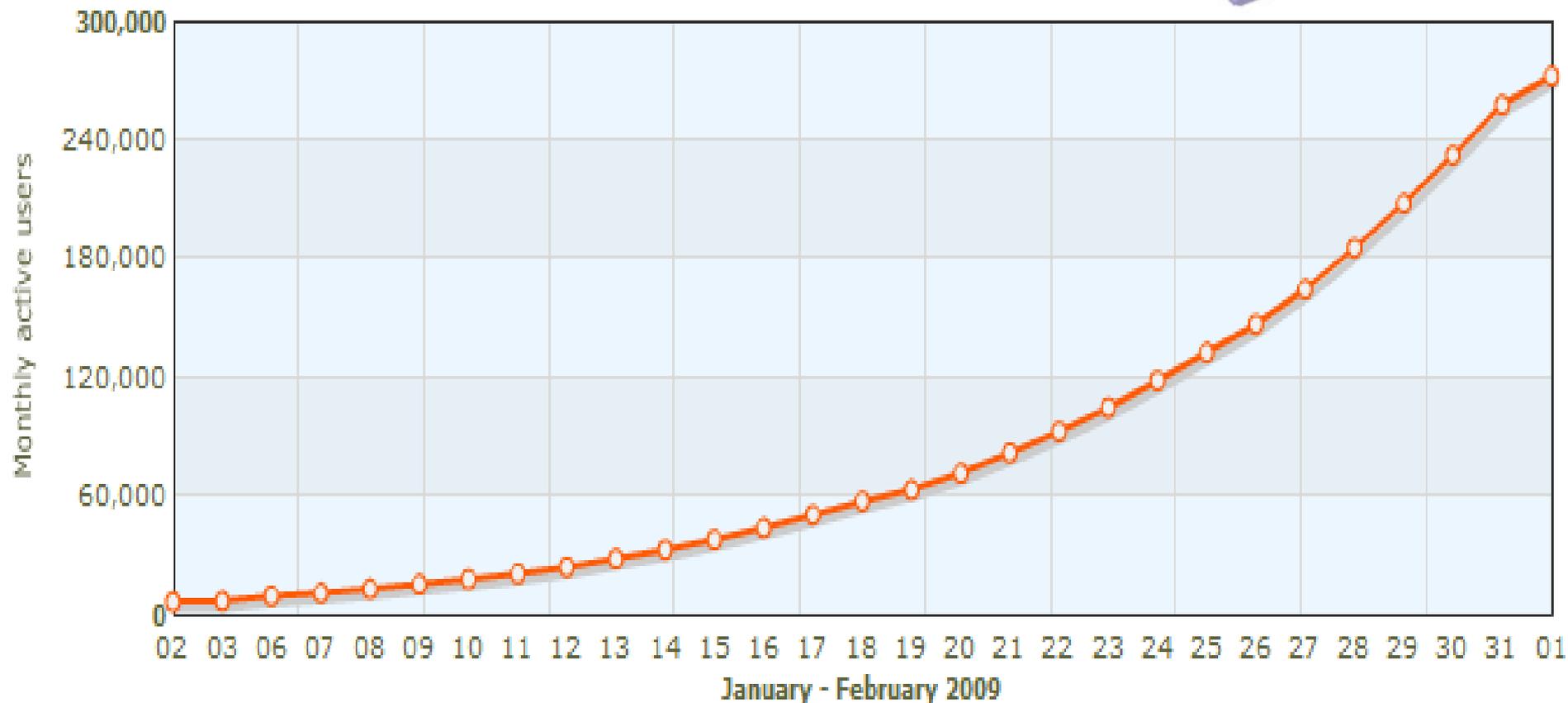
出典: <http://www.appdata.com/facebook/apps/index/id/19982892822> (2月1日現在)

# 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)

# デベロッパー上位は月間数千万ユーザー

## 9月3日

1.	 Zynga	125,181,949
2.	 Playfish	55,035,251
3.	 RockYou!	42,303,931
4.	 3happybytes	33,551,217
5.	 Causes	30,778,066
6.	 Slide, Inc.	27,099,386
7.	 FamilyLink.com	21,263,033
8.	 LivingSocial	20,054,928
9.	 6 waves	19,660,871
10.	 Slashkey	18,842,468

## 11月24日

1.	 Zynga	206,721,023
2.	 Playfish	59,587,053
3.	 RockYou!	38,206,723
4.	 6 waves	37,485,640
5.	 Causes	34,850,889
6.	 CrowdStar	33,633,039
7.	 Facebook	28,403,125
8.	 Slide, Inc.	26,658,579
9.	 Playdom	23,162,828
10.	 FamilyLink.com	19,280,767

# 3. 上位ゲームの紹介

# Facebookでの上位25ゲーム(11月2日)

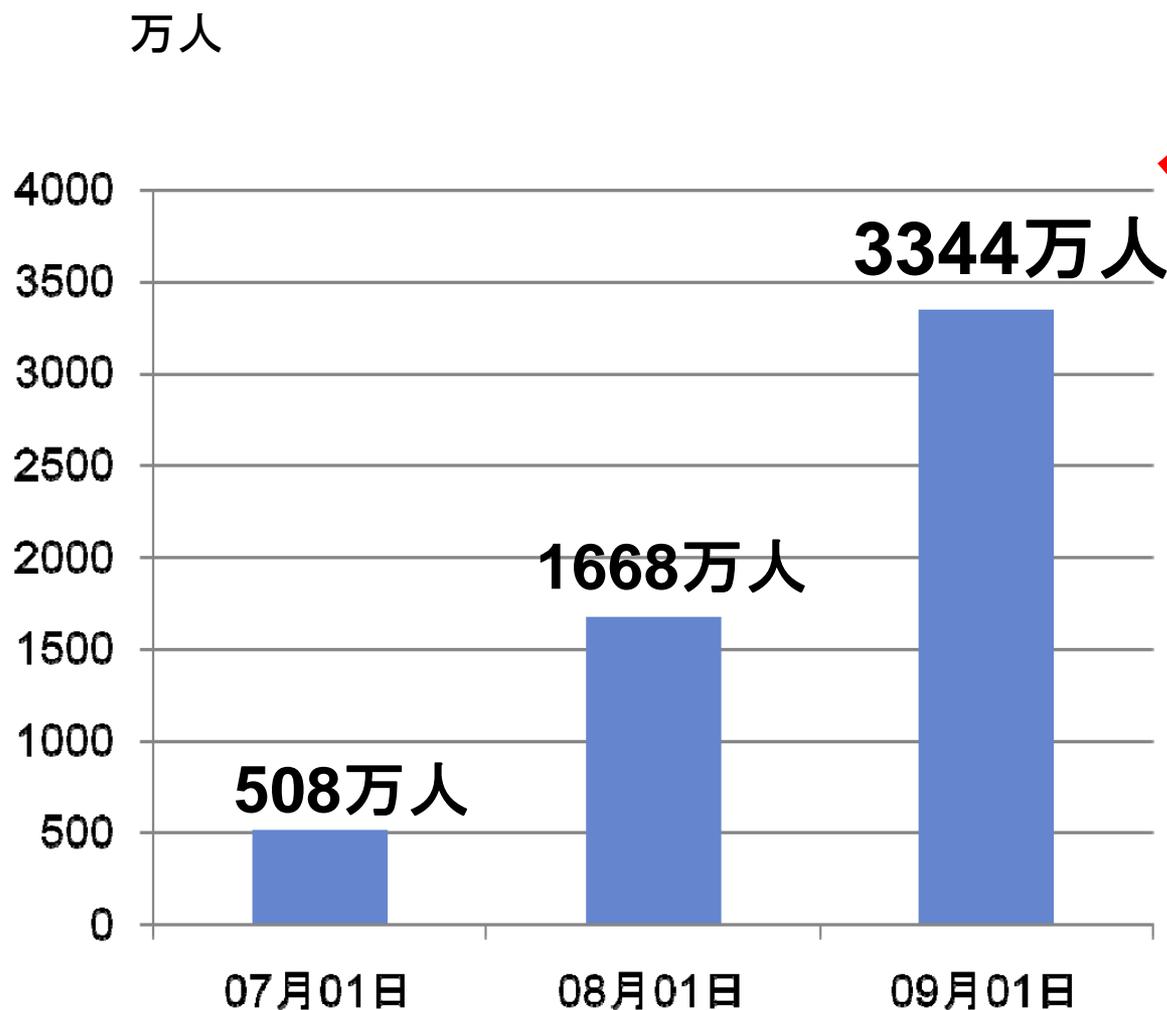
## Top 25 Facebook Games for November 2, 2009

Rank	Game	Monthly Actives	Developer	MAU Change	(Last Month)
1	 FarmVille	62,792,371	Zynga	11,337,859	51,454,512
2	 Café World	27,523,084	Zynga	N/A	N/A
3	 Mafia Wars	25,647,486	Zynga	-61,278	25,708,764
4	 Happy Aquarium	22,409,456	CrowdStar	N/A	N/A
5	 Pet Society	21,421,820	Playfish	2,910,452	18,511,368
6	 YoVille	19,797,955	Zynga	1,853,690	17,944,265
7	 Texas HoldEm Poker	18,741,665	Zynga	961,604	17,780,061
8	 Farm Town	18,533,906	Slashkey	-318,430	18,852,336
9	 Restaurant City	17,908,993	Playfish	2,319,383	15,589,610
10	 MindJolt Games	15,175,127	MindJolt.com	-189,722	15,364,849
11	 Roller Coaster Kingdom	14,287,321	Zynga	N/A	N/A
12	 Bejeweled Blitz	10,148,939	PopCap Games	2,621,648	7,527,291
13	 Fish World	8,536,985	TallTree Games	N/A	N/A
14	 Country Story	8,346,510	Playfish	1,563,988	6,782,522
15	 Sorority Life	7,401,778	Playdom	880,887	6,520,891
16	 FARKLE	7,195,136	Viral	-491,560	7,686,696
17	 Barn Buddy	7,043,115	TheBroth, Inc.	41,721	7,001,394
18	 Friends For Sale	6,483,851	Serious Business	155,141	6,328,710
19	 Brain Buddies	6,064,048	wooga	937,005	5,127,043
20	 (Lil) Farm Life	5,980,405	Greenpatch Inc	1,974,006	4,006,399
21	 Paf le Chien	5,841,063	adictiz	N/A	N/A
22	 Bumper Sticker	5,739,527	LinkedIn	115,705	5,623,822
23	 My Fishbowl	5,168,460	TwoFishes Interactive	671,609	4,496,851
24	 Island Paradise	4,503,378	Meteor Games	N/A	N/A
25	 開心農場	4,421,327	ELEX	1,171,006	3,250,321



# 4ヶ月で一気に月間6714万ユーザーへ

6714万人



# アバターから始め...



# 畑を耕し始める...



# どんどん広がって...



# 大農園に



# 頑張れば家畜も増える



# ほったらかしにした友達は、枯らした...



# 4. 課金モデル

# 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



# 5. 代表的ゲームデベロッパー



- 2007年7月に創業(設立2年4カ月)
- 本社サンフランシスコ
- 上位25ゲーム中(2009年11月2日現在)
  - Facebook: 1, 2, 3, 6, 7, 11位
  - MySpace: 2, 5, 8, 9, 10, 18, 19, 21位
- Texas Hold'Em Pokerのチップ収入が年間\$50M(45億円)以上
- 年間の売上が\$200M(180億円)超。来年は\$355Mとも
- デイリーアクティブユーザーが6236万人(11月24日現在)、月間アクティブユーザーが2億人以上(6月に5000万人。5か月で4倍増)

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

<http://www.virtualworldsnews.com/2009/09/zynga-milestone-129m-monthly-active-users.html>

注: \$1=90円とした



- 2007年10月に創業（設立2年1カ月）
- 本社ロンドン、開発オフィスはノルウェー、北京、サンフランシスコ
- Facebook全ゲーム中5位、9位、14位（2009年11月2日現在）
- 比較的少数のゲームを作りこみ、ソーシャル性、ゲームの質が非常に高い
- 月間売上が10億円以上
- **EAが合計\$300+100Mで買収**

出典：<http://www.insidesocialgames.com/2009/11/02>



# 6waves 月間アクティブユーザー-3749万人

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

## Chicken



Speed: 40  
Power: 40  
Intelligence: 70  
200

Adopt

## Rabbit



Speed: 70  
Power: 40  
Intelligence: 40  
200

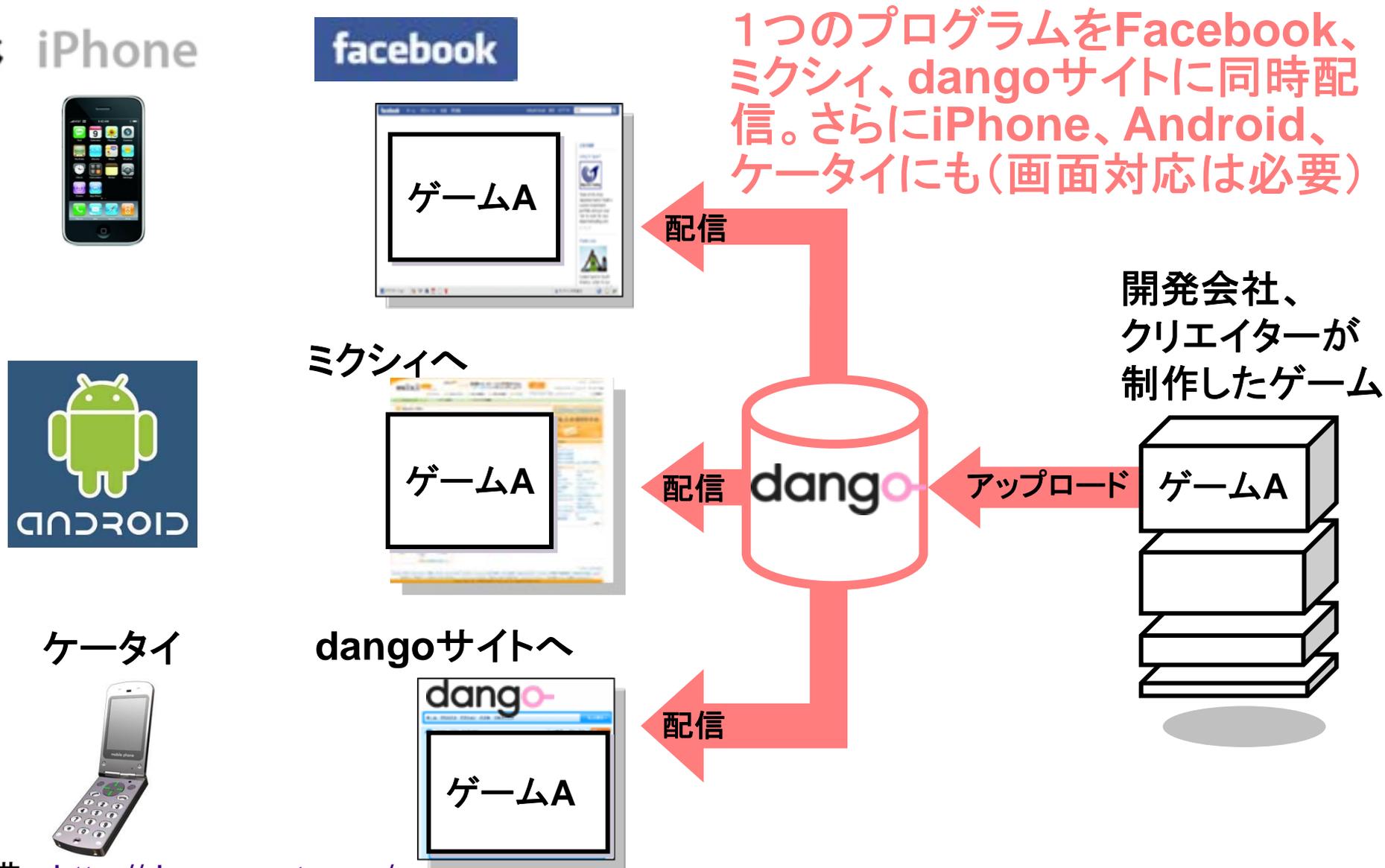
Adopt

- 2008年初め、香港に設立(設立1年半)
- 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>

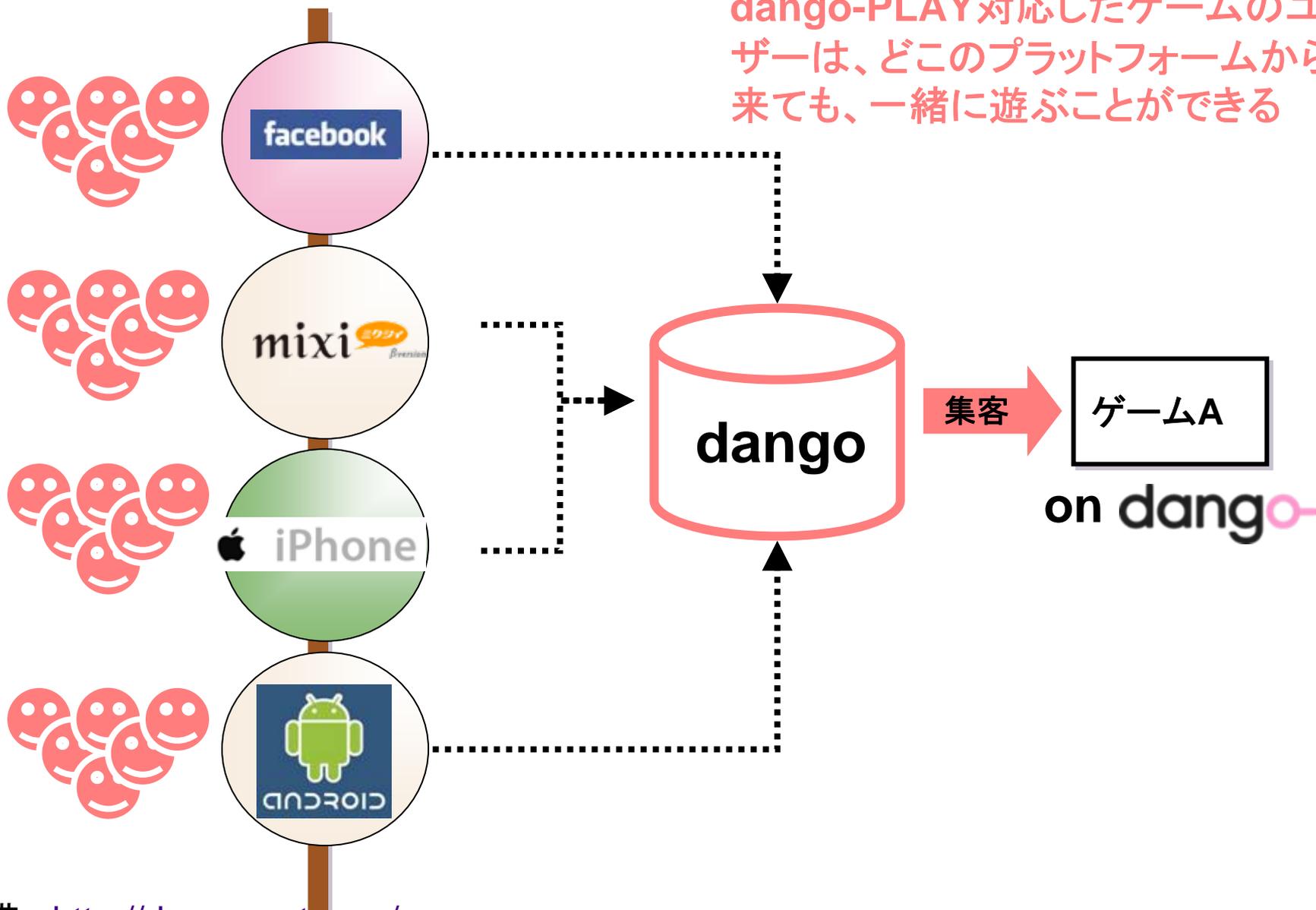
# 6. ソーシャルゲームへの日本からの取り組み

# ソーシャルゲーム配信プラットフォーム： dango

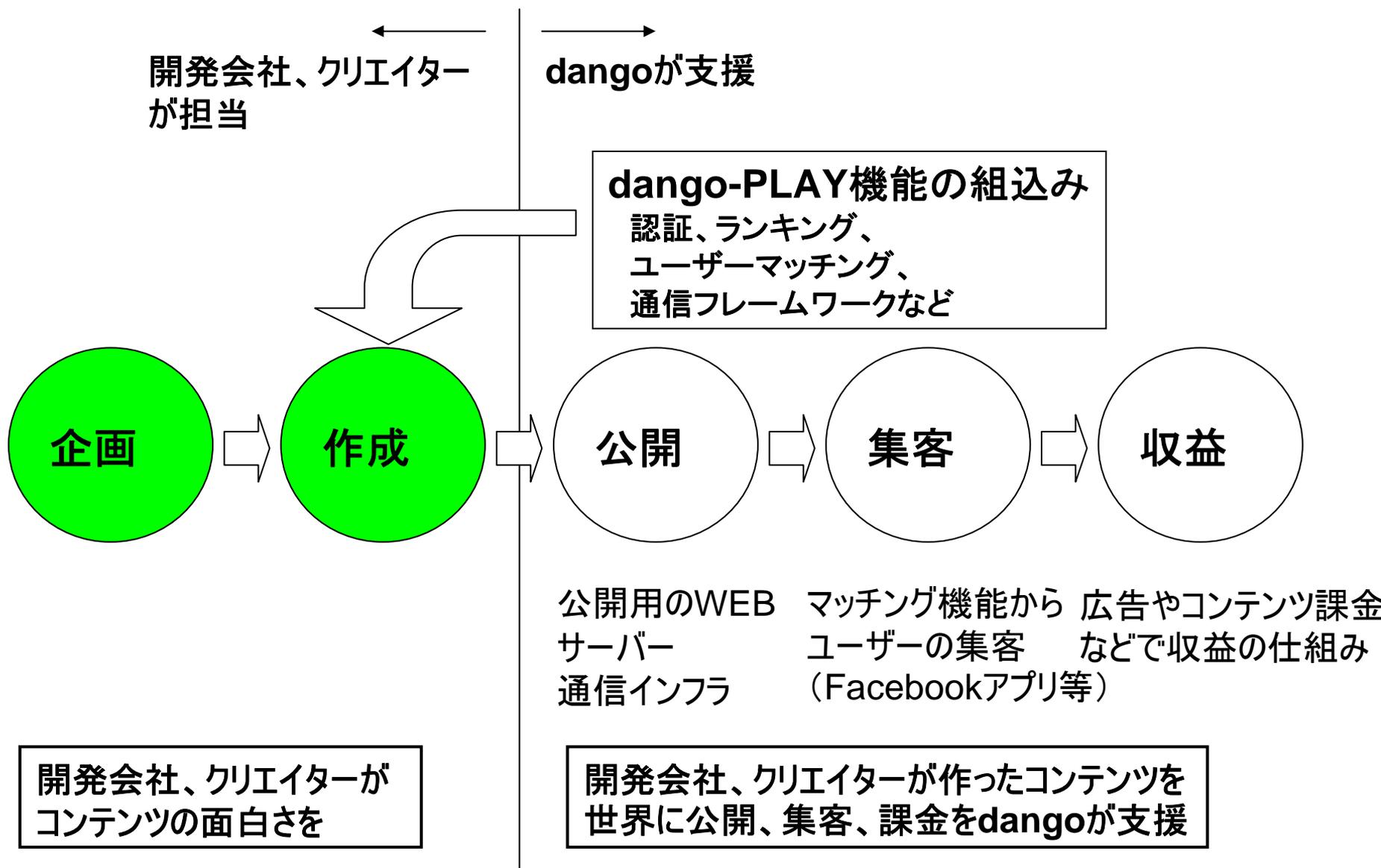


# dangoと一緒にプレイ

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



# dangoのインフラ、集客、課金

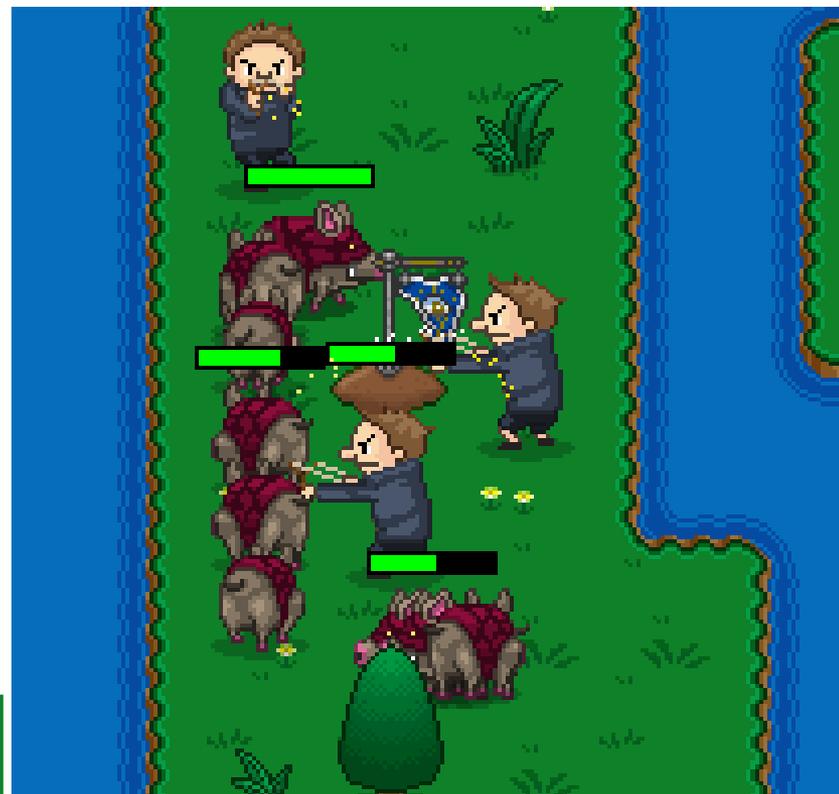
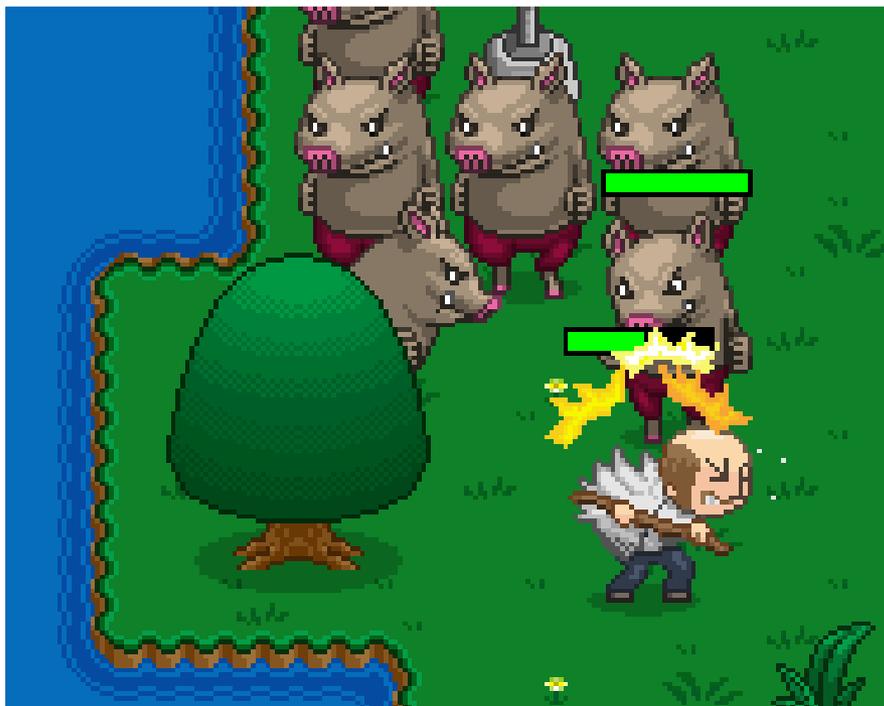


# dangoの導入事例: Battle Defenders



- 北米および全世界で大ヒットしたFlashゲーム“Tower Defense”をベースとしたゲームシステムを採用
- オーク対人間(ヒューム)のバトルがテーマ
- 友達とバトルし領土を広げるという“対戦型”ソーシャルゲーム
- 誰でもわかるゲームシステムとソーシャル性を融合

# dangoの導入事例: Battle Defenders



- ドット絵を使い極めて日本のゲーム的なテイストを全面に押し出す
- 日本製のゲームをアピールし、海外のゲームファンの心をつかむ



# 7. このチャンスをどう活かす のか？

# SNSのみならず、すべてのウェブサービス、 メディア、スマートフォン・携帯サービス上で 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

# 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、モバイルコンテンツプロバイダ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)

# 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完全に別**
  - 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ツマ、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

# 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200億円なので、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810億円であり、上の数字とほぼ同じレンジ
  - 広告収入は、Facebook1 MAU当たり20円とすると650億円
  - アイテム課金と広告収入を合わせて1300~1500億円程度
  - 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？

- 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。初速がすさまじく、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勝負できる
  - 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？

# mixiアプリ、mixiアプリモバイル、 モバゲーアプリは？

- mixiアプリ、mixiアプリモバイル、モバゲーアプリは  
**10年に一度の大チャンス**
- ユーザー数はFacebook等と比べてスケールが小さいものの、オープンプラットフォーム化により、急成長
- 今すぐ参入し実績を積んでおくことで、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最大限活かす... 今後10年間の成長プラットフォーム
- ただし、Facebook Connectに相当する、Friend Connectの徹底活用が今後の鍵

# Androidが来年後半の台風の日

- 現在50機種以上が開発段階
- 今年中に800～1000万台だが、来年にかけて急拡大
- 加入者数世界最大のチャイナモバイルがAndroid拡張版のOphoneを発売。レノボ、デル、サムソン、LG、HTC等が端末を販売。数年以内に年間数千万台発売予定
- ネットブック、ブックリーダー等への組み込み系デバイスとしても大きな需要が想定されている
- Androidアプリはすでに1万を超えている
- 有料アプリは、これまで米英のユーザーおよびデベロッパーのみ可能であり、大きなチャンスが残っている
- Facebook Connectでの連携が鍵

# 日本の多くのデベロッパーにとって、 千載一遇の機会

- 大多数を占める受託開発型デベロッパーにとっては、下請けから脱出し、自社事業を確立する「希なチャンス」
- 従来は、頑張って自社サービスを開発しても、ユーザー確保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7億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

# 日本の多くのデベロッパーにとって、 千載一遇の機会

- 国内のプレイヤーは、過去海外で多くの失敗をして、引込み思案であり、最近の世界的なSNS、ソーシャルゲームの動きに追従している企業が非常に少ない
- したがって、強みのあるゲームデベロッパー、モバイルプレイヤーが今すぐスタートし、Facebookでのソーシャルゲームに本格的に取り組めば、まだ大きなチャンスがある
- 世界の最先端市場で戦うことで、mixi、モバゲー等、国内市場のオープン化、ソーシャルゲーム化に際して非常に有利になる(国内だけ見ているとイノベーションに遅れる)
- 国内の携帯コンテンツ市場は巨大であり、世界に先行している。今後世界中で同様の市場が広がっていく可能性が高く、モバイルソーシャルゲームで先行優位を獲得できる

# 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