

日本と世界のソーシャルアプリ の状況と今後

アプリやろうぜ！プロジェクト

ブレイクスルー パートナーズ株式会社
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

2010年3月18日

ブレークスルーパートナーズ

- 日本のゲームクリエイター、エンジニアと世界を目指したい
- 「**日本発の世界的ベンチャー**」を1社でも多く生み出し、日本をもう一度元気にしたい
- ベンチャー共同創業、徹底した経営支援

facebook®

- 月間アクティブユーザーは**4億人超**
- **うち、モバイルユーザーが1億人超**
- **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**
- **一人平均130人の友達登録**
- **日本支社設立。日本語ユーザーは200万人？**

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50万以上
- 月間アクティブユーザー**100万人以上のアプリが250以上**
- **Facebook Connectは、2008年12月以来80,000以上のウェブサイトが導入**

注：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

出典：<http://www.facebook.com/press/info.php?statistics#> (3月18日現在)

1位はFarmVille 月間8,299万ユーザー 昨年5月以降、爆発的人気の農場ゲーム



ソーシャルゲーム、ソーシャルアプリ

- **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...**

世界の opensocial

(全体で4億人以上)



米国の10代に強み。

1億5000万人

最近、Facebookとも接続



スペイン語圏で強力

月間ユニークビジター-6300万人
今後Facebook APIに変更



ブラジル、インドで
圧倒的な強み



2200万人



5000万人以上

これ以外に中国系も急成長中

米国でソーシャルゲームが 立ち上がってまだ2年半

- FacebookのAPI公開: 2007年 5月
- ZYNGA創業: 2007年 7月
- Playfish創業: 2007年10月

- ZYNGAの爆発的成長: 2009年5月以降
 - 月間アクティブユーザー2億3800万人
 - 時価総額1000～2000億円(設立2年半で)

- EAがPlayfish買収(350億円): 2009年11月

日本のSNSはモバイルが圧倒的



1858万人以上
PVの携帯比率81%



1700万人以上



1700万人以上

日本のオープンプラットフォーム化は 数ヶ月前に始まったばかり

- FacebookのAPI公開: 2007年 5月
- ZYNGA創業: 2007年 7月
- Playfish創業: 2007年10月
- ZYNGA、Playfishの急成長: 2009年
- **mixiアプリ開始: 2009年 8月24日**
- **mixiアプリモバイル開始: 2009年10月27日**
- EAによるPlayfishの買収: 2009年11月
- **モバゲーオープンプラットフォーム開始:
2010年1月27日**
- **GREEオープンプラットフォーム開始:
2010年6月予定**

今後の成長可能性

- 国内プラットフォーム自体の拡大
 - 1500万人 → 2500～3000万人
 - プラットフォームの海外展開
- Facebookの国内取り組み強化
- 日本発ソーシャルアプリの海外展開
 - 3G携帯の拡大にともなう市場拡大
 - 日本のモバイルソーシャルアプリデベロッパーの蓄積ノウハウを活用

世界では：GDCが大きく変化した



- ソーシャルゲームのセッションが2010年から大幅に増えた
- コンシューマーゲームのキープレイヤーが続々ソーシャルゲームに参入
 - EAの幹部がZYNGAに、等々

ソーシャルアプリには、ゲーム開発の経験が大いに活きる

- ゲーム性、ゲームバランス、世界観・・・
- ただし、従来のゲームとは根本的に異なる
 - 少人数、3～4ヶ月でスピード開発
 - リリース後、毎週数十件のアップデートを6～9ヶ月以上にわたり継続
 - ユーザーの反応を数値的に解析しながら、効果の高い改善を導入
- 手応えがその場であり、実に楽しいプロセス... 組織が活性化し、人も大いに育つ

エンジニアにとっては、受託から 抜け出す最高のチャンス

- 受託主体のデベロッパー・エンジニアにとっては、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、数百万ユーザーにアクセスできる
- 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

各種モバイルプラットフォームにも展開



iPhone

5,000万台以上 (iPod
Touchを含む)
App Store
(2008年7月開始)
30億ダウンロード
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

7500万台以上
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)

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)

デベロッパーが増え、切磋琢磨することで、業界全体がさらに活性化される

- ゲーム開発の経験豊富なデベロッパーが増え、切磋琢磨することで、業界全体がより活性化される。再度、世界でリーダーシップを
- 新規性の高いタイトルが生まれやすくなる
- ユーザーの裾野がさらに広がる
- 市場が成長すれば、ヒットした時のリターンがますます大きくなる
- プラットフォーム自体も、健全に成長し続ける