

# ソーシャル化の進展と次世代 アプリ・サービスへの取り組み

次世代アプリ開発プロジェクト  
キックオフカンファレンス基調講演

ブレークスルー 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](mailto:akaba@b-t-partners.com)

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

2010年6月4日

# ブレイクスルーパートナーズは

- 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
- ソーシャルアプリ、スマートフォンアプリ・サービス開発企業を共同創業

世界の「ソーシャル」は . . .

# 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56%前後**
- **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でのソーシャルゲームの状況

- ソーシャルゲーム数が55万以上
- 月間アクティブユーザー**100万人以上のゲームが250以上**
- **Facebook Connectは、2008年12月以来25万以上のウェブサイトが導入**
- **Likeボタンが発表数週間で数十万サイトに、数百億回以上クリック**

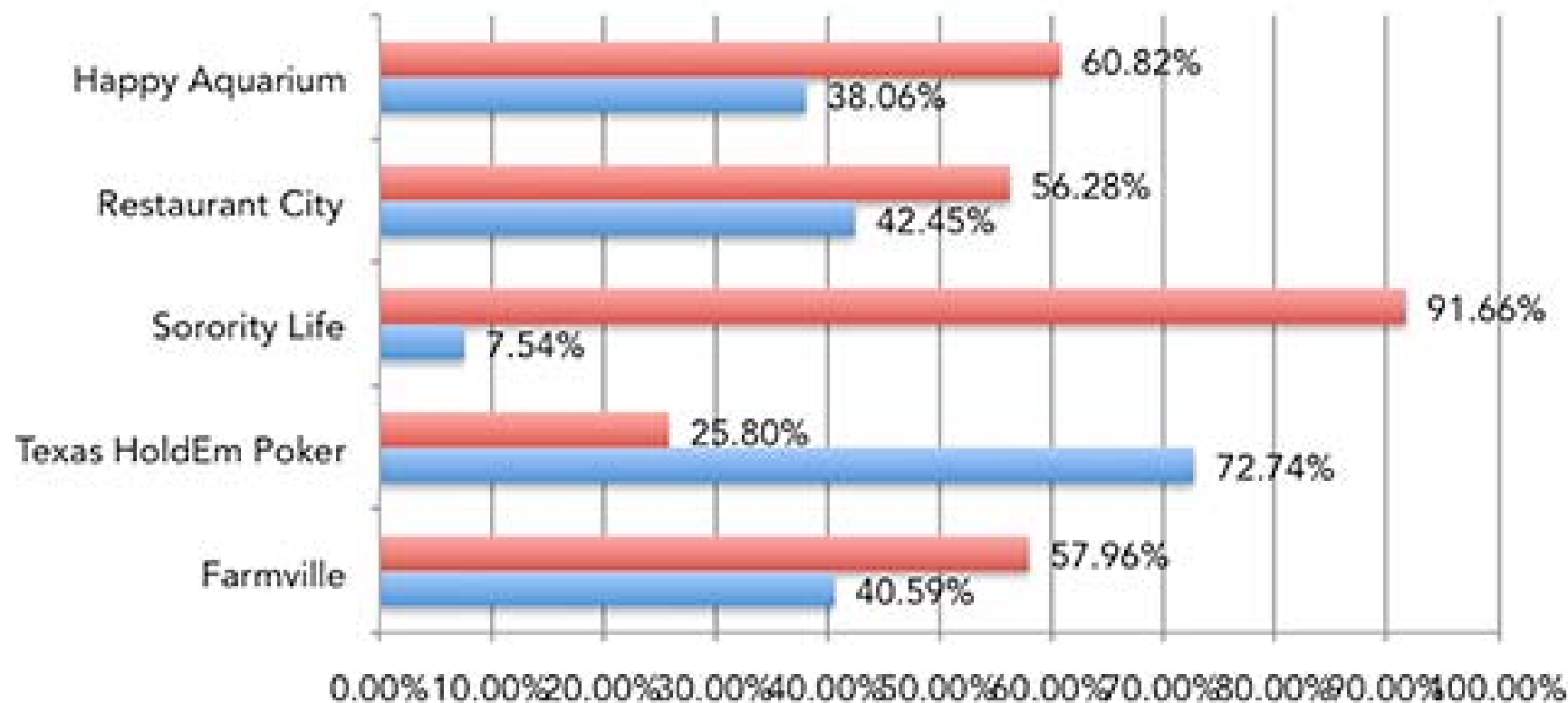
注：月間アクティブユーザー(MAU)は、その日までの過去30日のユニークユーザーの合計

出典：<http://www.facebook.com/press/info.php?statistics#> (6月4日現在)

# 1位はFarmVille 月間7,022万ユーザー 昨年5月以降、爆発的人気の農場ゲーム



# Facebookのゲームユーザーの6割が女性



	Farmville	Texas HoldEm Poker	Sorority Life	Restaurant City	Happy Aquarium
Female	57.96%	25.80%	91.66%	56.28%	60.82%
Male	40.59%	72.74%	7.54%	42.45%	38.06%

Source: [gold.insidenetwork.com/facebook](http://gold.insidenetwork.com/facebook)  
 Data from Facebook.com June 1, 2010

# 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



ブラジル、インドで  
圧倒的な強み

スペイン語圏で強力  
月間ユニークビジター4700万人  
今後ゲームコンテンツ強化



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2億2066万人
  - 時価総額3000~5000億円(設立3年弱で)
  - 今期の売上450億円(90%はアイテム収入)
  
- EAがPlayfish買収(350億円): 2009年11月

# スマートフォンへの展開

 iPhone

5,000万台以上 (iPod  
Touchを含む)  
App Store  
(2008年7月開始)  
40億ダウンロード  
18万5千以上のアプリ



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)

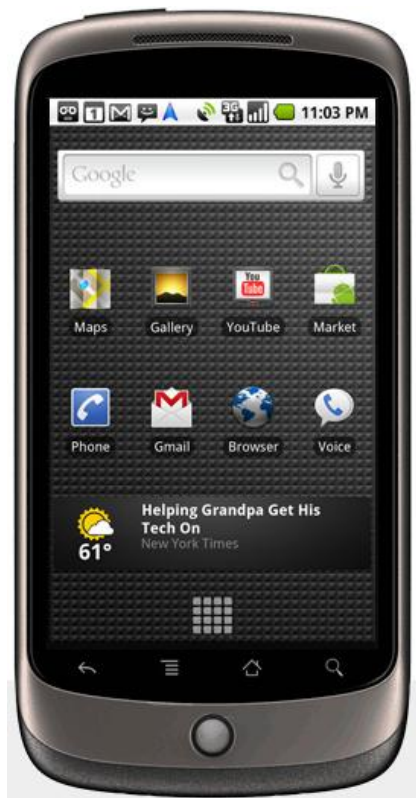
**OPhone** (オーフォン)

(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)

# Android急成長 . . iPhoneを抜いた



Google Nexus One



Motorola Droid

- 1~3月の米スマートフォン出荷台数でiPhoneを超えた
- Androidプラットフォームに新ユーザーが**30万人/日登録**
- 2012年の出荷台数は、**7600万台**という予想

出典: <http://www.virtualgoodsnews.com/2010/05/scoreloop-signs-300000-new-android-users-daily.html>

<http://www.computerworld.jp/news/mw/164130.html>

# iPadの爆発的成長



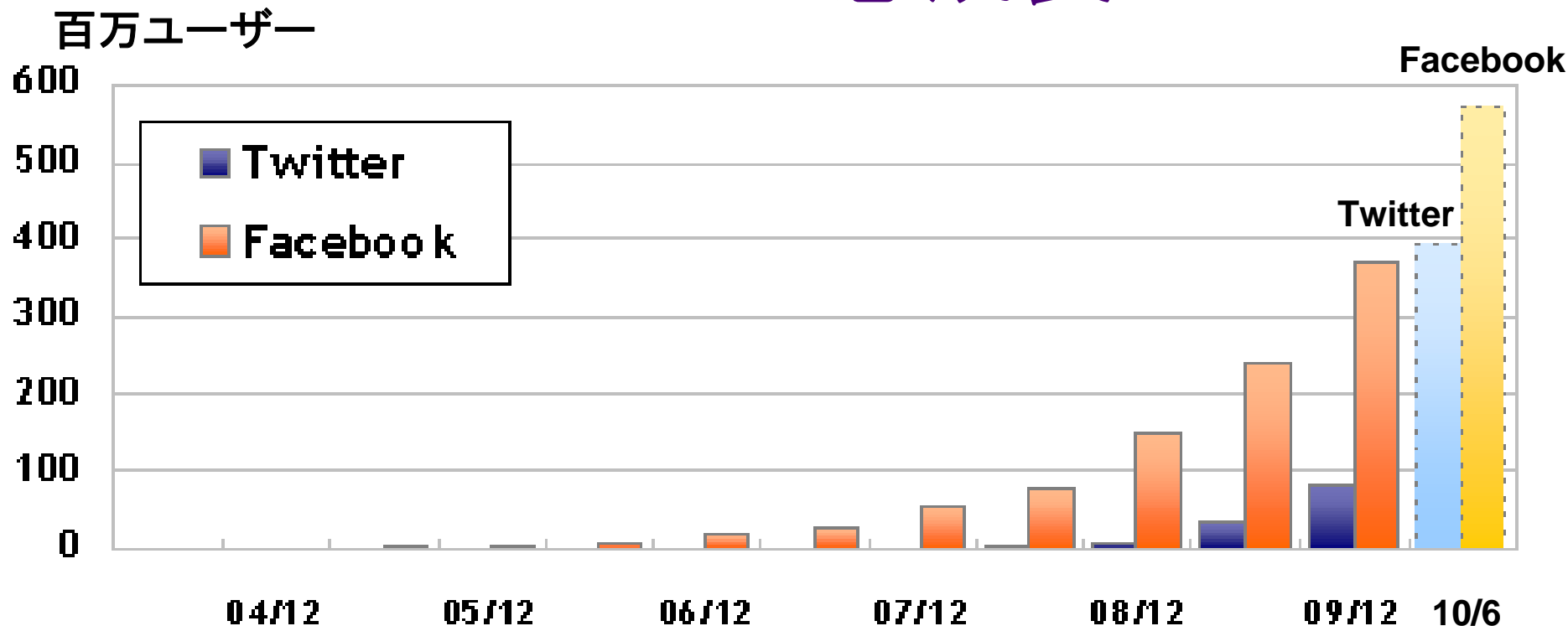
- 世界9カ国、2ヶ月で200万台以上
- 今年の販売予測**800~1000万台**
- **iPed**も中国から早速登場(1万円以下)

# WePad → WeTab



- 8月発売予定(ドイツから)
- Androidベース
- 画面11.6インチ(解像度1366X768)
- コンテンツの事前チェックなし、オープン性
- ヨーロッパ最大の出版社も共鳴

# Twitterの急成長



- 3月に1億8000万ユニークユーザー
- 直近四半期で**146%成長**
- 携帯電話にフィットし、さらに成長を加速
- 全ツイートにアクセスできる**APIを開放(有料)**

さて、日本は . . .

# 日本のSNSはモバイルが圧倒的



2000万人以上  
PVの携帯比率81%



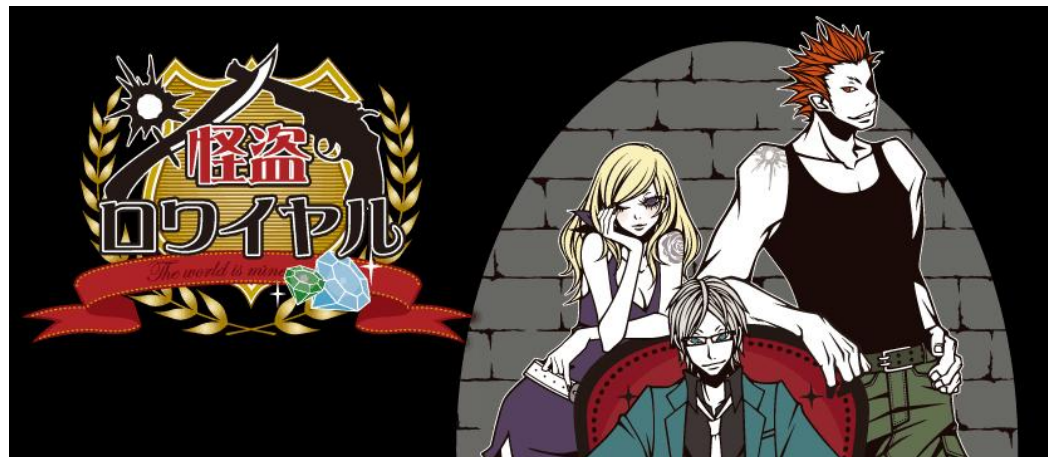
1800万人以上



1939万人(5月末)



# 代表的なソーシャルアプリ



登録ユーザー497万名

# 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(PC)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:** 今年1月27日
- **GREEオープンプラットフォーム開始:** 今年6月22日

# モバゲーが国内のPCに。携帯連携

今回の事業提携について

2

国内No.1ポータル

**YAHOO!**  
JAPAN

国内No.1モバイルゲーム

**DeNA**

新サービス誕生!

**Yahoo!モバゲー**

(仮称)

No.1の両社の強みを結集し、  
PCにおけるNo.1ソーシャルゲームサービスを展開します

DeNA

**YAHOO!**  
JAPAN

# モバゲーが世界のiPhone、PCに

# MiniNation



- 5月10日開始
- ゲーム、ミニメール、掲示板、サークル
- OpenFeintとID連携(1600ゲーム)
- Facebookにも
- 今後の動向に注目

# mixi Touch



- 5月31日開始
- mixiのスマートフォン向けサイト
- iPhone、Android端末対応
- 携帯・PC連携へ
- 海外へ

# GREEは



スマートフォンへ

携帯・PC連携へ

海外へ



# Android携帯の国内普及が始まる



ソフトバンク  
Nexus One



ドコモ  
Xperia

# ドコモマーケット Android携帯向け



- 4月1日開始
- Androidマーケットからドコモお勧めのアプリを紹介
- 実際のダウンロード、購入はAndroidマーケットから
- 現状では、Google Checkoutでの課金
- 年内には課金代行も



# Android携帯の普及スピードは？

- 2009年の国内の携帯電話出荷台数は**3390万台**（前年比19.1%減。2年連続マイナス）
- 2010年3月末の携帯電話加入者数は、**1億1271万人**
- Android携帯には各社かなり力を入れているため、今年後半の販売台数シェアはかなり上がる可能性も
- 2009年4月～2010年3月のスマートフォン出荷台数は234万台、うちiPhone169万台、他が65万台
- 出荷台数、加入者数が今後横ばい、出荷台数の半分がスマートフォンとなり、Android携帯がその1/2強とすると、**2012年末の加入者数の15~20%がAndroid携帯に**

- 国内の出版社、新聞社、コンテンツホールダーが非常に積極的
- 毎日新聞社は「ビューン」を通じて夕刊を配信
- 30以上のコンテンツのさわりを月450円で
- 電子書籍関連のアプリ、サービス、インフラ等の事業機会が急成長
- 株式会社コニットのコンテンツ課金ASPサービス等



# BTP Twitterの可能性: ツイート数世界一

家庭と職場のPCからのアクセス	訪問者数 (2010年4月)	リーチ(%)
Twitter(米国)	1932万人	9.8%
Twitter(日本)	988万人	16.3%
mixi	934万人	15.4%

- 2010年6月1日時点のツイートの国別シェア
  - 1位: 日本 25.6% (一気にトップに)
  - 2位: 米国 21.2%、 3位: ブラジル9.4%

出典: <http://japan.cnet.com/news/business/story/0,3800104746,20414363,00.htm>  
<http://blogs.itmedia.co.jp/saito/2010/06/post-4bfd.html>

Nielsen Online Netview 2010年4月 家庭と職場のPCからのアクセス

# 次世代アプリ・サービス への取り組み

# ソーシャルアプリには、ゲーム開発 やゲーマーの経験が活きる

- ゲーム性、ゲームバランス、世界観・・・
- ただし、従来のゲームとは全く別
  - 少人数、2～3ヶ月でスピード開発
  - リリース後、無数の改善を継続
  - ユーザーの反応を数字で見ながらどんどん改善する(1時間ごとに、半日ごとに)
  - ウェブ技術者の方がむしろ向いている面も
- 手応えがその場であり、非常に楽しいプロセス... 組織が活性化し、成長を強く感じる
- ずぶの素人が活躍できる

# 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」
- 会社の実績も規模も全く無関係に、誰に遠慮もなく、数百万～数千万ユーザーにアクセスできる
- 大きな資金投入は不要。熱意、知恵、技術力、スピード、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

# ソーシャルアプリはバブルか？

- ソーシャルアプリの市場は、始まって半年強
- 各SNS自体、まだ相当な成長が期待される
- ただし、デベロッパーの参入は、過熱気味
- 先に始めたデベロッパーは、急速にノウハウを確立中
  - データの徹底分析と無数の改善
  - 「ソーシャル性」、「バイラル性」の徹底追求
  - 95%以上を占める無料ユーザーの課金化
- **デベロッパーの勝ち組が今年中に明確化**

# 次世代アプリ: ソーシャル化の追求

- **友達との関係強化、多層・多様化**
  - 常につながっている意識
  - 「リアル友達」、「ゲーム友達」、「コミュニティ友達」の使い分けとシームレスな関係
- **個人の意思決定への影響大**
- **個人からの情報発信**
  - 自分の思いを伝える、自分の作品を
  - リアルタイムフィード、Twitter、Likeボタン等により、個人の情報発信が非常に楽に
  - よいサービス、商品は一瞬で広がる



# 次世代アプリ：ソーシャルグラフの拡張

- 「リアル友達」、「リアル知りあい」
- 「コミュニティ友達だったリアル友達」
- 「ゲーム友達だったリアル友達」
  
- 「コミュニティ友達」、「コミュニティ知りあい」
- 「ゲーム友達」
- 「ゲーム内カリスマ、専門家」(一方的)
  
- 「あこがれている、尊敬している人」(一方的)
- 「カリスマ、専門家」(一方的)



新たなプラットフォーム確立のチャンス

# 次世代アプリ: ソーシャル x マーケティング

- SNSからのリアルタイムフィード、ウェブのLike情報、Twitter、位置情報、統計情報等をソーシャルアプリのゲーム性、コミュニケーション性と組み合わせ
- あふれかえる情報の選別、情報整理
  - 「自分あての特別な情報」
  - 「大事な情報の方から自分を探してくれる」
  - 「友達が買った、使っている」
  - 「専門家からのお勧め」
- 爆発的に口コミが発生する多重的仕組み
- 認知度を上げる vs 購買意向を強める
- ここにも、新たなプラットフォーム確立のチャンス

# 「**購買決定行動**」と「**情報発信行動**」

- 個人の購買決定行動(情報収集のしかた、選択肢の絞り込み、最終決定、購買)を考え抜く
  - 誰のアドバイスを聞くのか
  - どういう瞬間に購買を決定するのか
- 個人の情報発信行動(人に勧める、伝える、見せびらかす、自慢する)を考え抜く
  - どういう時、人は発信するのか、RTするか
  - どういう手間なら発信するのか



**人の根本的な行動様式を深く、深く研究**

# 次世代アプリ・サービスへの取り組み ①

- モバゲー、GREE、mixi等のソーシャルアプリにこれから参入するなら、よほどの覚悟を
- ただし、勝つチャンスはまだまだある
  - ソーシャル性、バイラル性の徹底追求
  - モバイル・PC連携
  - Twitter連携、リアル連携、位置情報連携
  - EC連携、ゲーム内広告、CGM
  - プラットフォーム化、インフラ化の工夫
- ハンゲーム(3000万人)、アメーバピグ(300万人)等、オープン時がチャンス

## 次世代アプリ・サービスへの取り組み ②

- スマートフォン向けアプリ・サービスは
  - 国内：ソーシャル化、CGM、コンテンツ課金
  - 海外：
    - モバゲー、GREE等の海外展開と連携
    - Facebookのモバイルソーシャルゲームへ
    - 最初から世界を睨んだ企画・開発
    - 日本独自のコンテンツをニッチで展開
- iPad向けアプリ、サービスは、ソーシャル化とコンテンツの確保次第では、国内でもかなりの成長機会

次世代アプリ・サービスに挑戦！

日本発のアプリ・サービスを世界に

ゲームクリエイター、エンジニア、  
アントレプレナーの力で

# 日本発の世界的ベンチャーを！

いつでもご相談ください

24時間365日サポート

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

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

# 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」を生み出すべく活動。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
- ソーシャルアプリデベロッパー数社を共同創業、経営支援