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
www.b-t-partners.com

２０１０年６月４日

ブレー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。日本語ﾕｰｻﾞｰは200万人?

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

Facebookでのソーシャルゲームの状況

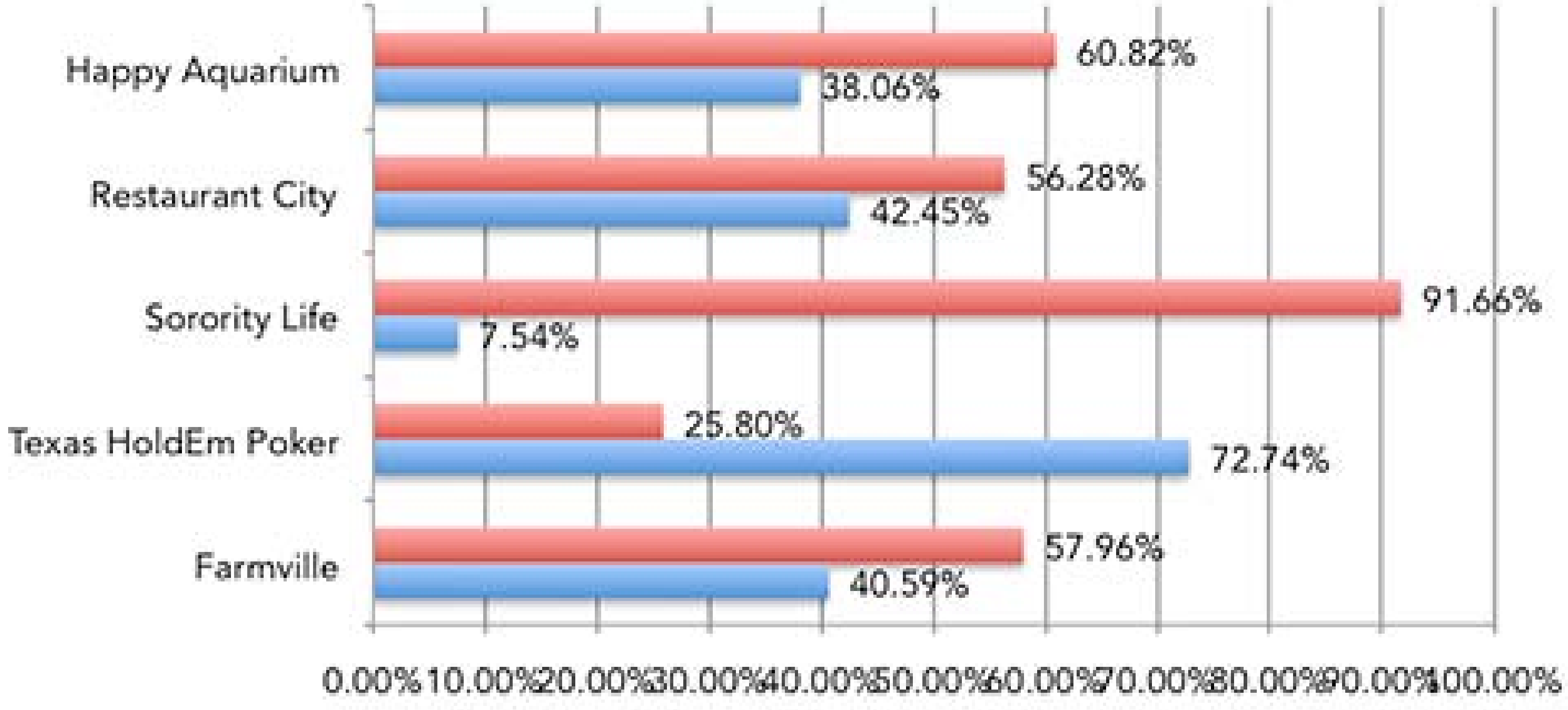
- ソーシャルゲーム数が55万以上
- 月間アクティブユーザー100万人以上のゲームが250以上
- Facebook Connectは、2008年12月以来25万以上のウェブサイトが導入
- Likeボタンが発表数週間で数十万サイトに、数百億回以上クリック

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
Data from Facebook.com June 1, 2010

INSIDE NETWORK

世界の opensocial
（全体で4億人以上）

myspace.com
a place for friends

米国の10代に強み。
1億5000万人
最近、Facebookとも接続

hi5

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

orkut beta

ブラジル、インドで
圧倒的な強み

bebo

2200万人

LinkedIn

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

ANDROID

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

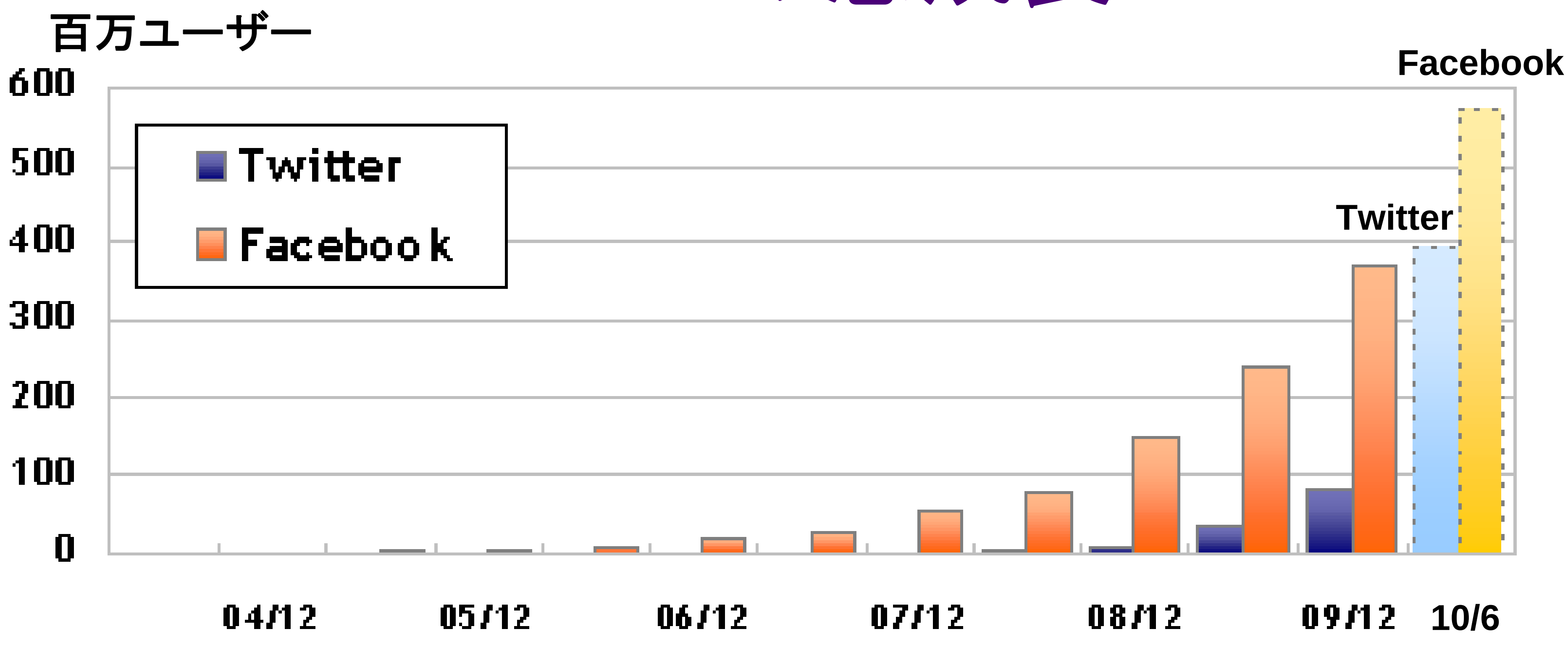
iPadの爆発的成長

- 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）**

出典：http://blogs.itmedia.co.jp/saito/2010/04/twitterfacebook.html

さて、日本は．．．

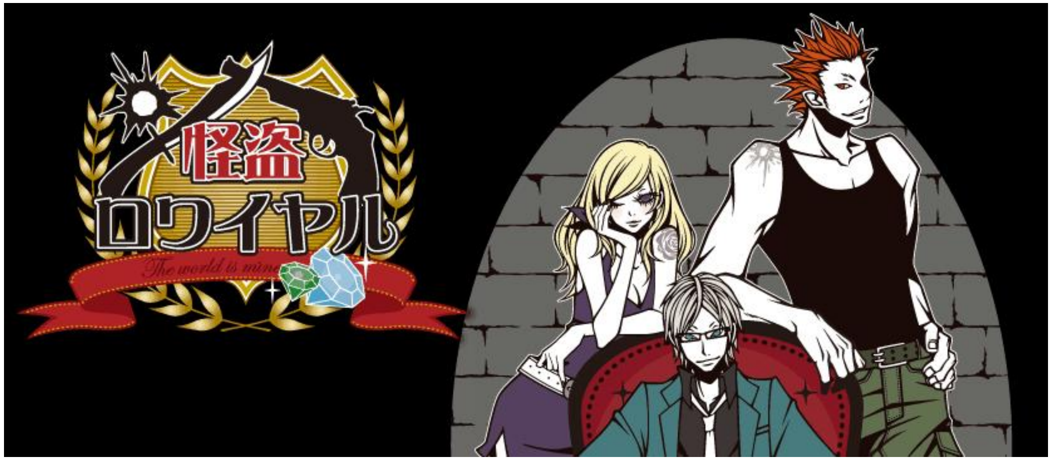
日本のSNSはモバイルが圧倒的

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

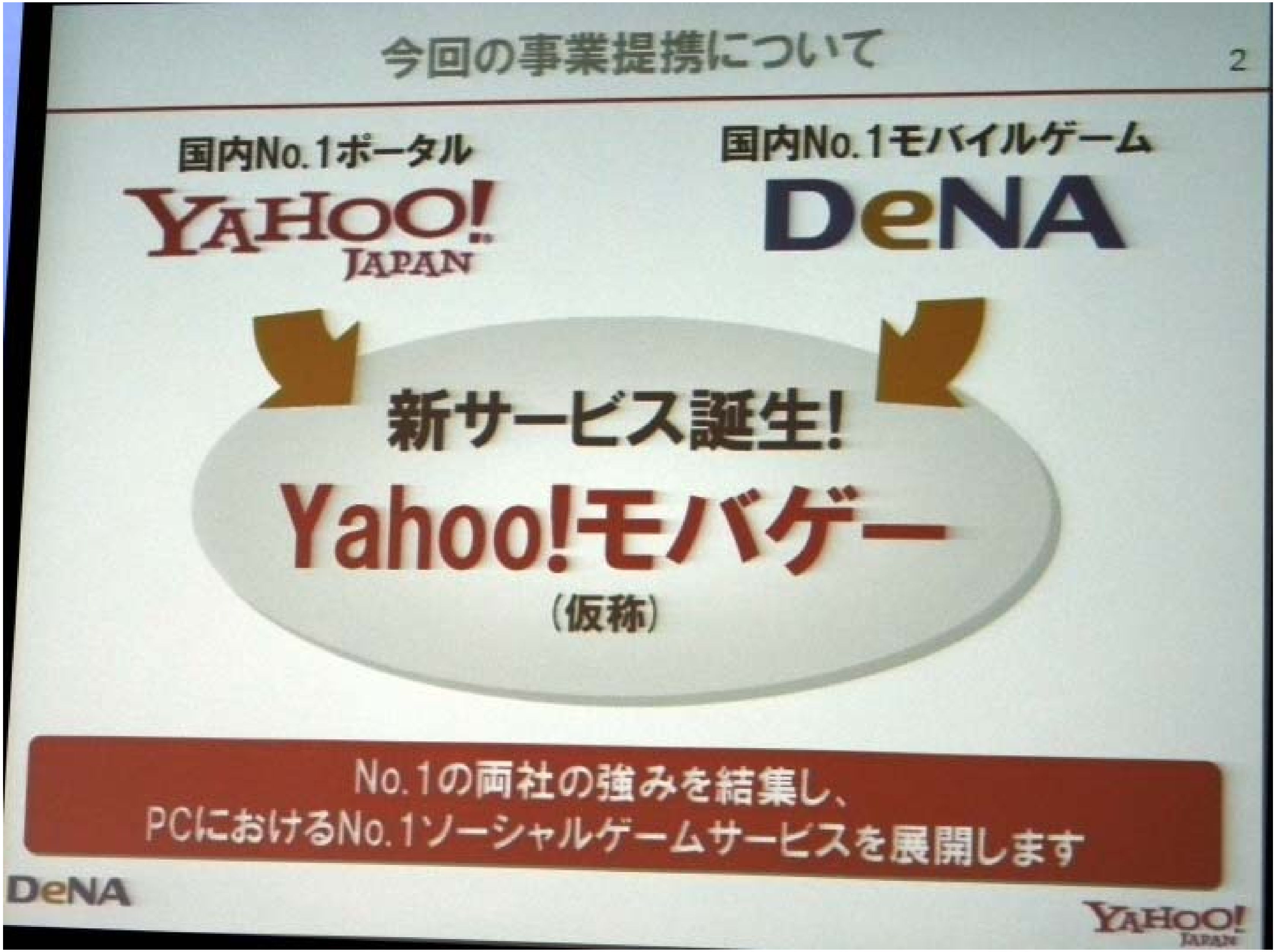


登録ユーザー497万名

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*
- **ﾓﾊﾞｹﾞｰ ｵｰﾌﾟﾝﾌﾟﾗｯﾄﾌｫｰﾑ開始: 今年1月27日**
- **GREEｵｰﾌﾟﾝﾌﾟ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



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

出典： http://japan.cnet.com/news/tech/story/0,2000056025,20411510,00.htm
http://www.tca.or.jp/database/2010/04/
http://www.m2ri.jp/newsreleases/main.php?id=010120100422500

iPad

出典：http://samuraipurchase.com/

- 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

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
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