

モバゲー、GREE、mixiモバイル等モバイルソーシャルゲームの最新動向と ゲームデベロッパーへの事業機会

CEDEC 2010

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

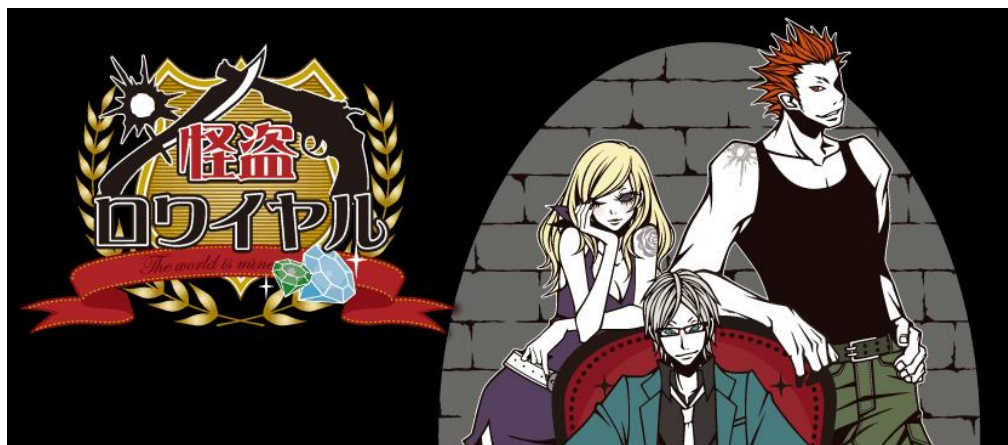
2010年8月31日

ブレイクスルーパートナーズは

- 「**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
- ただし、国籍を問わない（現在、中国、韓国、米国、フランスの方々と）
- 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

1. モバゲー、GREE、mixi モバイル等モバイルソーシ ヤルゲームの最新動向

代表的ソーシャルアプリ



モバゲー週間ランキング(8月30日現在)

	週間		
	全体	男	女
1位	怪盗ロワイヤル	怪盗ロワイヤル	怪盗ロワイヤル
2位	戦国ロワイヤル	戦国ロワイヤル	農園ホッコリーナ
3位	農園ホッコリーナ	海賊トレジャー	戦国ロワイヤル
4位	海賊トレジャー	やきゅとも！	アクアスクエア
5位	アクアスクエア	農園ホッコリーナ	恋してキャバ嬢
6位	モバ7	四人打ち麻雀	海賊トレジャー
7位	四人打ち麻雀	モバ7	ビストランテ
8位	やきゅとも！	アクアスクエア	モバソリティア
9位	モンハン日記モバイルアイルー村	モンハン日記モバイルアイルー村	ドリームプロデューサー
10位	恋してキャバ嬢	ぼくらの甲子園！	モンハン日記モバイルアイルー村
11位	ドリームプロデューサー	熱血硬派くにおバトル	行列のできるラーメン屋
12位	花札	こいけん！	モバ7
13位	ぼくらの甲子園！	ダービーxダービー	花札
14位	しろつく	花札	雑貨屋さんストーリーズ
15位	モバソリティア	ドリームプロデューサー	アバターファッションスタ
16位	熱血硬派くにおバトル	しろつく	おだんご小町
17位	ダービーxダービー	将棋	不思議の森のパン工房
18位	こいけん！	喧嘩番長 全国制覇	ありさんのくらし
19位	行列のできるラーメン屋	サムライ戦記	リバーシ
20位	ビストランテ	リバーシ	しろつく

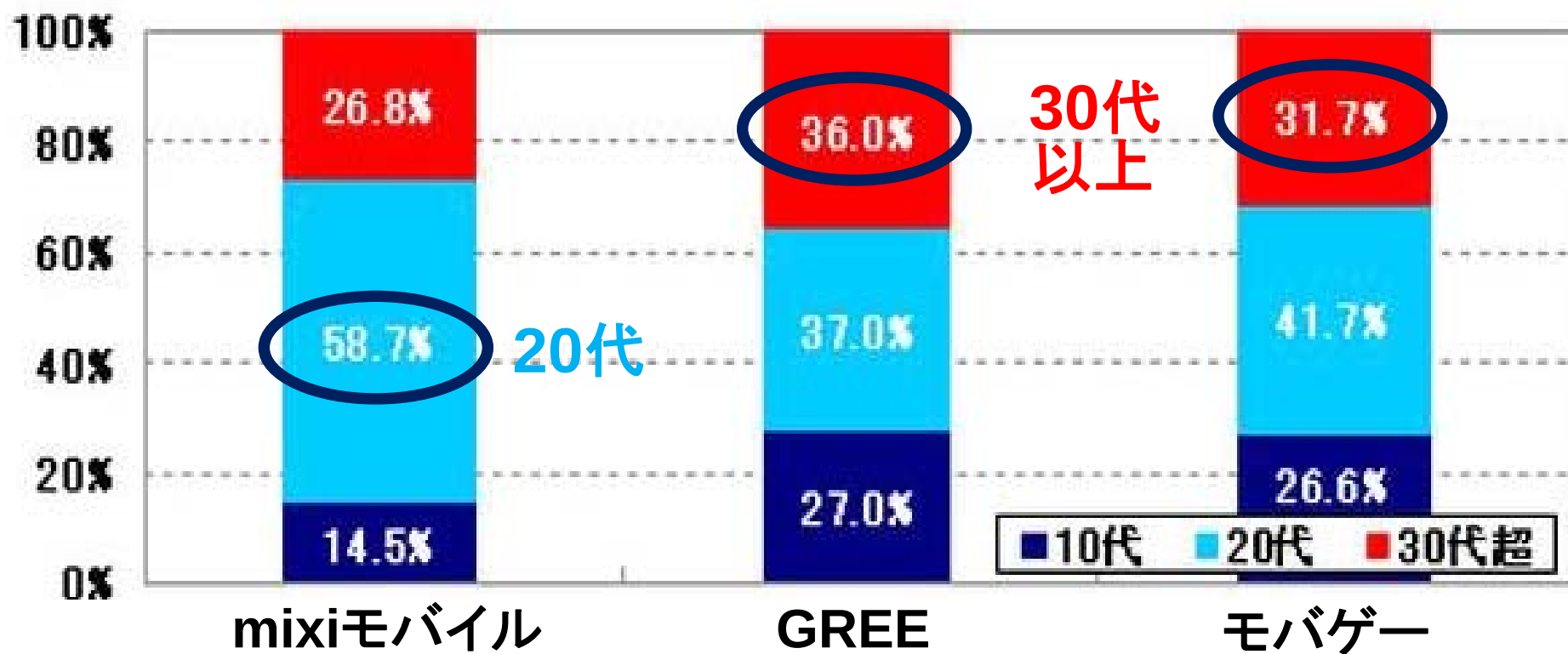
GREE週間ランキング(8月17日現在)

	週間		
	全体	男	女
1位	しろつく	しろつく	恋してキャバ嬢
2位	おみせやさん for GREE	エヴァンゲリオン ～めぐりあう絆～	おみせやさん for GREE
3位	恋してキャバ嬢	無限マラソン	恋に落ちた海賊王 for GREE
4位	無限マラソン	戦国バスター	恋愛上等イケメン学園 for GREE
5位	エヴァンゲリオン ～めぐりあう絆～	おみせやさん for GREE	君とナイショの… 今日から彼氏
6位	恋に落ちた海賊王 for GREE	ヒメこい	しろつく
7位	恋愛上等イケメン学園 for GREE	人生ゲーム for GREE	無限マラソン
8位	君とナイショの… 今日から彼氏	ダービースキングの伝説	幕末志士の恋愛事情 for GREE
9位	人生ゲーム for GREE	ナイスちょっと!ゴルフ	戦国LOVERS for GREE
10位	幕末志士の恋愛事情 for GREE	偉人伝心～大集合!歴史バトル～	恋人はキャプテン for GREE
11位	戦国バスター	英雄になりたい!	エヴァンゲリオン ～めぐりあう絆～
12位	戦国LOVERS for GREE	東京ヒーローズウォー	人生ゲーム for GREE
13位	恋人はキャプテン for GREE	恋してキャバ嬢	サンシャイン牧場
14位	サンシャイン牧場	天空のエルシオン	ハッピーアクアリウム
15位	ハッピーアクアリウム	ゲームスタジオ物語	ぼくのレストラン2
16位	ぼくのレストラン2	戦国カード 武神戦爛	チョコボとクリスタルの塔
17位	ヒメこい	ハッピーアクアリウム	ラブ☆シチュ for GREE
18位	チョコボとクリスタルの塔	ぼくのレストラン2	スイーツコレクション2
19位	ダービースキングの伝説	ナイツ オブ クリスタル	戦国バスター
20位	英雄になりたい!	伝説の鍛冶屋	ともだち市場ザッカニア

mixiランキング(8月30日現在)

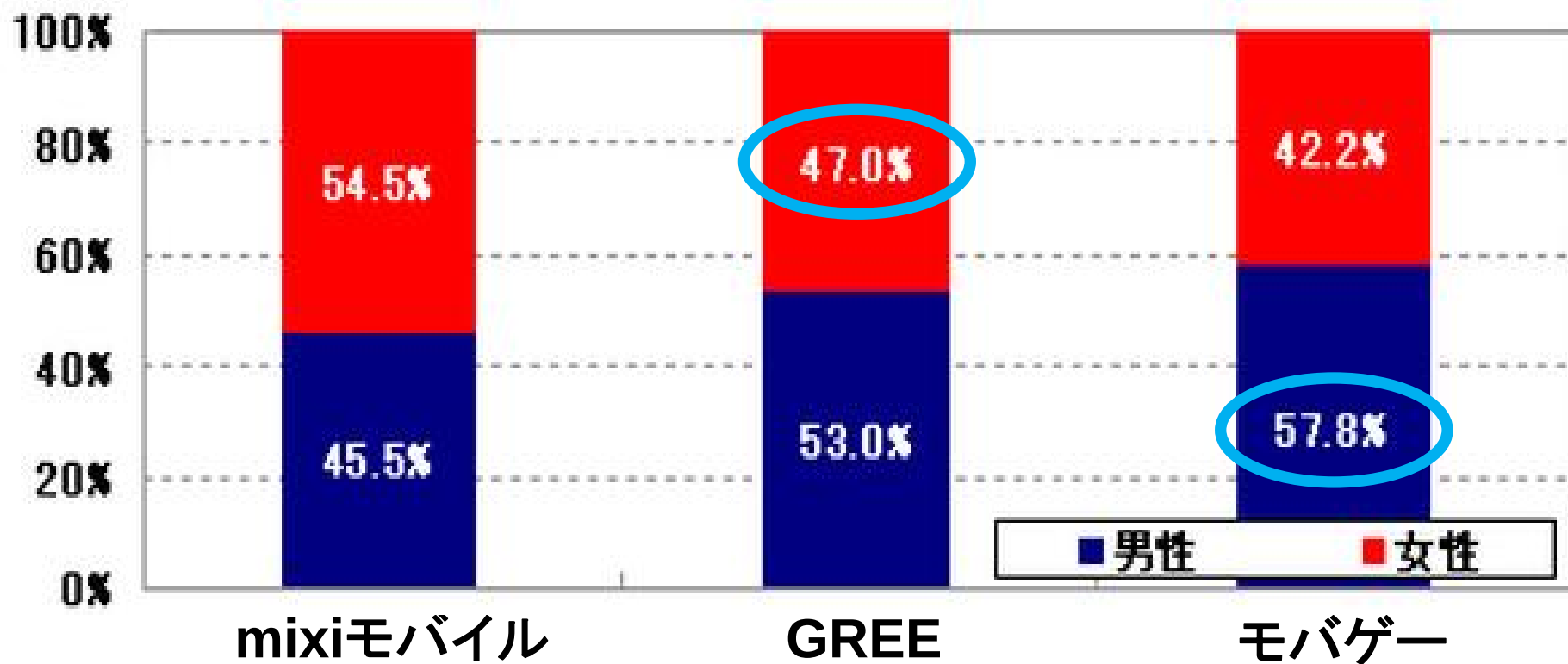
	アプリ名	ユーザー数	デベロッパー
1位	サンシャイン牧場	511万人	Rekoo
2位	みんなでケンテイ	434万人	Community Factory
3位	怪盗ロワイヤル	373万人	ディー・エヌ・エー
4位	マイミク通信簿	357万人	空飛ぶ
5位	まちつく！mixi版	303万人	ウノウ
6位	脳力大学 漢字テスト	256万人	ドリコム
7位	診断の泉	243万人	グラフィオ
8位	今日の血液型 自分の説明書診断	213万人	HEROZ
9位	TETRIS	212万人	ジーモード
10位	辛口！性格相性診断	211万人	オープンドア
11位	恋してキャバ嬢	179万人	KLabGames
12位	たのしい☆みんな顔！生活	171万人	サイバード
13位	恋する私の王子様 for mixi	161万人	ベクター
14位	みんなの農園	159万人	RAKOO
15位	牧場物語 for mix	147万人	ライブウェア
16位	おみせやさん	144万人	芸者東京
17位	記憶スケッチ	143万人	REAL
18位	無限マラソン	140万人	エイチーム
19位	みんなの動物広場	133万人	RAKOO
20位	アニマルパラダイス	130万人	Rekoo

モバゲー、GREE、mixiモバイルの ユーザー年齢(2010年6月)



モバゲーとGREEの年齢
構成は急速に接近中

モバゲー、GREE、mixiモバイルの ユーザー男女比(2010年6月)

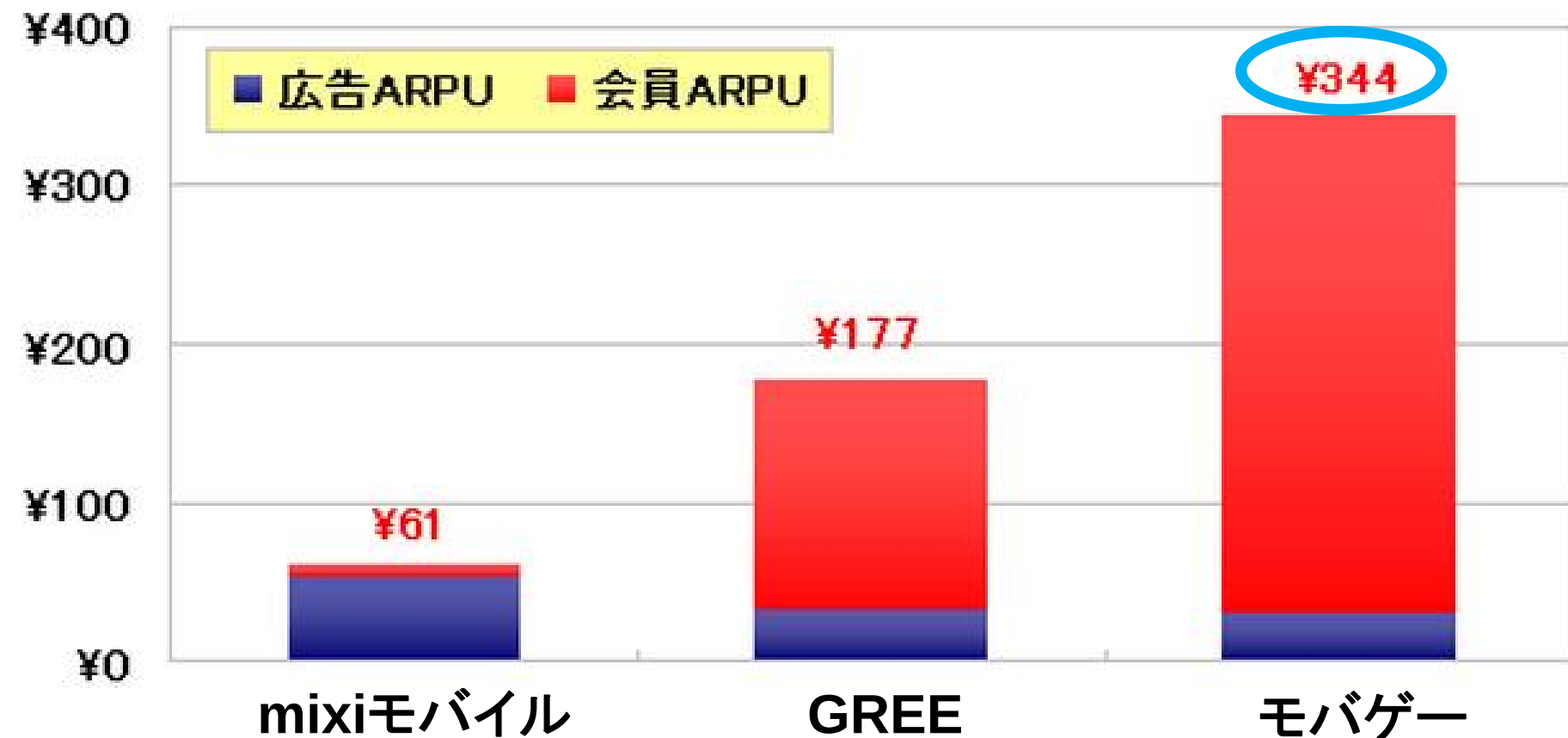


mixiはF1層(20-34才女性)が多い

GREEの課金は30代女性が多い

モバゲーはまだまだ男性中心

モバゲー、GREE、mixiモバイルの会員あたりの月売上高(2010年6月)



注: ARPU: Average Revenue per User 会員一人あたりの月売上高

出典: <http://blogs.itmedia.co.jp/saito/2010/08/20105mixigree-2.html>

モバゲーがスマートフォンに



- 5月10日海外向け開始
- 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
- 年内にモバゲー@スマートフォン開始

GREEもスマートフォンに



- 8月9日発表
- まずiPhone、今後、Androidへ対応
- β 版ではひとこと、プロフィール、メール、コミュニティ機能等が提供される
- ゲームは未実装

mixiもスマートフォンに



- 5月31日開始
- iPhone、Android端末対応
- 携帯・PC連携
- ソーシャルグラフの重視
- 「マイミク大会」
- 海外展開

ハンゲームも参加

スマートフォン版「ハンゲーム」登場



- 7月26日、スマートフォン版の対応を発表。
まずAndroid端末、次にiPhone版
- オープンプラットフォーム化
- 1つのIDでPC、ケータイ、スマートフォンに対応
- 現実とゲームを結びつける**リアゲー重視**

2. モバイルソーシャル ゲームの本質

モバイルソーシャルゲームの本質

- 24時間手元に
- 「わざわざ」ではなく気軽に
- 時間がちょっと空いた時に
- 自分が今いる場所 . . .
- 何でもこれで . . . 近い将来、購入も
- SNSの数千万人～数億人へのアクセス
- SNSの「友達」への波及：バイラル性
- 「友達」への思い、しがらみ：ソーシャル性
- ブロードバンドによる高速、高画質

ソーシャルアプリから学ぶこと

- 一気に100万ユーザーを獲得する**バイラル性**
- ARPPU(課金ユーザー一人当たり月額課金額)1000~3000円を実現する**ゲーム性**
- 毎日ログインし続ける**アクティブ率**の高さ、離脱しづらい**ソーシャル性**、しがらみ
- **非同期性**の活用の妙...ログインしていない時が非常に気になる
- **すきま時間**の有効活用
- **時間制限、期間限定**イベント

3. メジャープレイヤー

モバゲー上位デベロッパー

	アプリ名	デベロッパー
1位	怪盗ロワイヤル	ディー・エヌ・エー
2位	戦国ロワイヤル	ディー・エヌ・エー
3位	農園ホッコリーナ	ディー・エヌ・エー
4位	海賊トレジャー	ディー・エヌ・エー
5位	アクアスクエア	ディー・エヌ・エー
6位	モバ7	サクセス・ネットワークス
7位	四人打ち麻雀	BTDSTUDIO
8位	やきゅとも！	ポケラボ
9位	モンハン日記モバイルアイルー村	カプコン
10位	恋してキャバ嬢	KLabGames
11位	ドリームプロデューサー	CyberX(サイバーエージェント子会社)
12位	花札	ディー・エヌ・エー
13位	ぼくらの甲子園！	カヤック
14位	しろつく	ケイブ
15位	モバソリティア	ディー・エヌ・エー
16位	熱血硬派くにおバトル	クルーズ
17位	ダービーXダービー	ポリゴンマジック
18位	こいけん！	ベクター
19位	行列のできるラーメン屋	サムザップ(サイバーエージェント子会社)
20位	ピストランテ	ディー・エヌ・エー

GREE上位デベロッパー(内製以外)

	アプリ名	デベロッパー
1位	しろつく	ケイブ
2位	おみせやさん for GREE	芸者東京エンタテインメント
3位	恋してキャバ嬢	KLabGames
4位	無限マラソン	エイチーム
5位	エヴァンゲリオン〜めぐりあう絆〜	エンタースフィア
6位	恋に落ちた海賊王 for GREE	ボルテージ
7位	恋愛上等イケメン学園 for GREE	ボルテージ
8位	君とナイショの・・・今日から彼氏	ウィンライト
9位	人生ゲーム for GREE	タカラトミーエンタメディア
10位	幕末志士の恋愛事情 for GREE	スタイルウォーカー
11位	戦国バスター	KLabGames
12位	戦国LOVERS for GREE	エミック
13位	恋人はキャプテン for GREE	ボルテージ
14位	サンシャイン牧場	Rekoo
15位	ハッピーアクアリウム	ドリコム
16位	ぼくのレストラン2	シンフォニー
17位	ヒメこい	ウィンライト
18位	チョコボとクリスタルの塔	スクウェア・エニックス
19位	ダービーズキングの伝説	オルトプラス
20位	英雄になりたい！	カヤック

mixi上位デベロッパー

	アプリ名	ユーザー数	デベロッパー
1位	サンシャイン牧場	511万人	Rekoo
2位	みんなでケンテイ	434万人	Community Factory
3位	怪盗ロワイヤル	373万人	ディー・エヌ・エー
4位	マイミク通信簿	357万人	空飛ぶ
5位	まちつく！mixi版	303万人	ウノウ
6位	脳力大学 漢字テスト	256万人	ドリコム
7位	診断の泉	243万人	グラフィオ
8位	今日の血液型 自分の説明書診断	213万人	HEROZ
9位	TETRIS	212万人	ジーモード
10位	辛口！性格相性診断	211万人	オープンドア
11位	恋してキャバ嬢	179万人	KLabGames
12位	たのしい☆みんな顔！生活	171万人	サイバード
13位	恋する私の王子様 for mixi	161万人	ベクター
14位	みんなの農園	159万人	RAKOO
15位	牧場物語 for mix	147万人	ライブウェア
16位	おみせやさん	144万人	芸者東京
17位	記憶スケッチ	143万人	REAL
18位	無限マラソン	140万人	エイチーム
19位	みんなの動物広場	133万人	RAKOO
20位	アニマルパラダイス	130万人	Rekoo

ZYNGAが買収
Crowdstarと提携

4. 国内外の動き

Android急成長 . . iPhoneを抜いた



Google Nexus One



Motorola Droid

- 1~6月の米スマートフォン出荷台数は、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>

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

iPhoneゲーム、アイテム課金で 売上が劇的に改善

- 無料アプリはダウンロード数が7.5倍
- 1ユーザーあたり売上が急上昇
 - 2010年1月→6月で、9→15ドル/年
 - アプリ収益が10倍（以前のダウンロード単価は0.99~1.99ドル）
 - ARPU110円で、mixiの1.7倍
- iAdもかなり有望（従来比10倍以上？）
- ユーザー獲得コストは0.75~2ドル

スマートフォンアプリケーションの全世界の売上が今年前半で2000億円に

- ダウンロード数は、今年前半で38億回（昨年1年間で31億回）
- ノキアOvi Store、BlackberryのApp World等も成功
- 2013年には1兆3500億円の予想
- スマートフォンユーザーは2009年に1億人、**2013年には10億人近く**と予想（2008年、2009年の携帯出荷台数は、年間約11億台）

5. ゲームデベロッパー にとっての事業機会と 参入方法

事業機会

- 3Gケータイでのソーシャルアプリ:
モバゲー、GREE、mixiモバイル
- スマートフォンでのソーシャルアプリ:
モバゲー、GREE、mixiモバイル、ハンゲーム
- 3Gケータイ、スマートフォン、iPad等のタブレット端末、PCの連携アプリ
- スマートフォンでの**新**ソーシャルアプリ:
Facebook、Twitter、スカイプ等の活用

「ゲーム作り」からの発展、広がり

- ゲーム性、ゲーム作りのノウハウが今後すべてのアプリ、ウェブサービスに影響を与えていく
- 従来のゲームの枠を超えた、新しい形... AR(仮想現実)、ARG(代替現実ゲーム)というレベルではなく
- 宣伝、プロモーションは、無数のユーザーが熱心に、あるいは何気にしてくれる
- Facebook(国内で既に450万ユーザー)、Twitter、スカイプ等との連携、取り込み
→ ソーシャルメディアについて次ページに

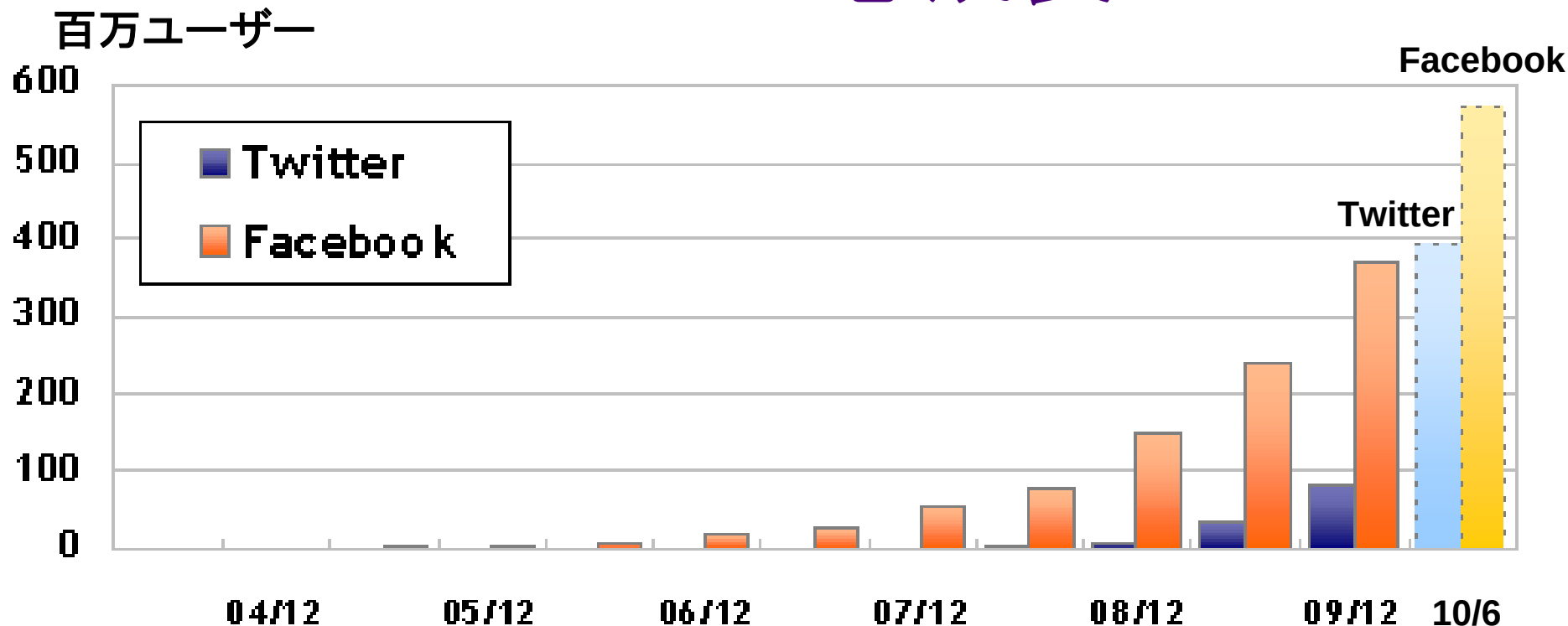
Facebook「Open Graph」

- 「Open Graph」は、5億人のFacebookユーザー情報を外部サイトが簡単に、自由に活用する仕組み
- 店舗、イベント、音楽、地図、趣味などウェブ上のグラフ(相関図)が、Open Graphですべて結びつけられる
- 「ウェブをさらに小さく、ソーシャルに、パーソナルに、そしてセマンティックにする」
- パートナーサイトを訪れると、友達にパートナーサイト内での活動(記事を読んだり、コメントを書いたりした様子)を知らせる

Facebook、「Open Graph」を モバイルにも拡大へ

- 7月12、13日のMobileBeat 2010で発表
- モバイルマーケティングが爆発的に伸びる
- Facebook友達からのリコメンデーションと、位置連動広告を結びつけ、**広告に文脈づけ**や**「あなただけに」**という意味合いを追加
- **広告がゲームに、ゲームが広告に**
- Facebookモバイルユーザー**1億5000万人**

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)**

日本はツイート数世界一

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

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)

ゲームの世界をインター
ネット、ソーシャルの世界
に大きく広げる

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

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。ベンチャーの共同創業、経営支援
- 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
- 東京大学工学部「産業総論」講師、北陸先端科学技術大学講師
- 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