



Facebook、ミクシィ、iPhone、Android、Nokia等、 急拡大するゲーム・アプリプラットフォームの最新状 況と日本のゲームデベロッパーへの事業チャンス

CEDEC 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
www.b-t-partners.com

2009年 9月 3日

内 容

1. 世界5億人以上へのゲーム・アプリ流通プラットフォームが誕生	3
2. Facebookのすごさ	7
3. 上位ゲームの紹介	18
4. ゲームの収益モデル	32
5. 代表的なゲームデベロッパー	36
6. 新しいSNS化プラットフォーム	40
7. 自社ゲーム内のクロス広告	43
8. ソーシャルゲームへの日本からの取り組み	47
9. このチャンスをどう活かすのか？	71

1. 世界5億人以上への ゲーム・アプリ流通プラット フォームが誕生



世界5億人以上へのゲーム・アプリ流通プラットフォームが史上初めて誕生

- この2年で、世界5億人以上に対するゲーム・アプリの販売チャンネルが出来た。規模が急拡大中
- しかも、そこで消費者が躊躇なくお金を使っている
- 会社の実績もサイズも、会社か個人かも、全く無関係に販売チャンネルを活用できる状況
- ここまでハンディキャップ、参入障壁のない販売チャンネルは史上初、全産業初
- すなわち、ベンチャーも個人も、能力と工夫次第で成功できるオープンなゲーム・アプリ流通プラットフォームが誕生したということ

SNS系



月間アクティブユーザー
2億7000万人以上



全体で4億人以上



米国の10代に強み。2億人



ブラジル、インドで
圧倒的な強み



1700万人
9月から開始



スペイン語圏で強力
アクティブユーザー
4600万人



2200万人



4500万人

モバイル系



4500万台以上
App Store
(2008年7月開始)
15億ダウンロード
65000アプリ



2009年に800万台
Android Market
(2009年2月開始)



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



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)
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)



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



2. Facebookのすごさ



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の特徴

- 2004年に創業、世界最大のSNS
- 2007年5月にAPI公開開始
- 実名制。大部分が自分の写真をアップ
- 友達の友達へと、ネットワークをどんどん広げる
- 友達とのやり取りをネットで強化、補完する
- 無数にあるコミュニティで友達になる
- 誰でも、アプリ、ゲーム、サービスを自由にリンクし、課金し、収益化することが可能
- 通行料ゼロ
- 人気ゲームは、会員費、アイテム課金、広告収入等により、月額数千万円～5億円の収益をあげている

*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



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**2億7000万人以上**
- **1週間に500万人以上増加**

- 70%は米国外ユーザー
- 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120人の友達登録



Facebookは圧倒的なプラットフォームに

- **毎月10億枚以上の写真**がアップされる
- 毎月1000万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800万人のユーザーが、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

- 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200以上
- Facebook Connectは、2008年12月以来15,000以上のウェブサイトが導入

ソーシャルゲーム化が進展

- 友達を誘ってゲーム、アプリをする
- 友達とのやり取りの合間にゲームをする。
ゲームの中で友達とのやり取りを楽しむ
- 見知らぬ人とも友達になってゲームをする
- 口コミ(バイラルマーケティング)ができるかどうかでゲーム、アプリの成否が決まる



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...

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

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。

アプリはFacebook内のキャンバスで提供



縦方向は自由

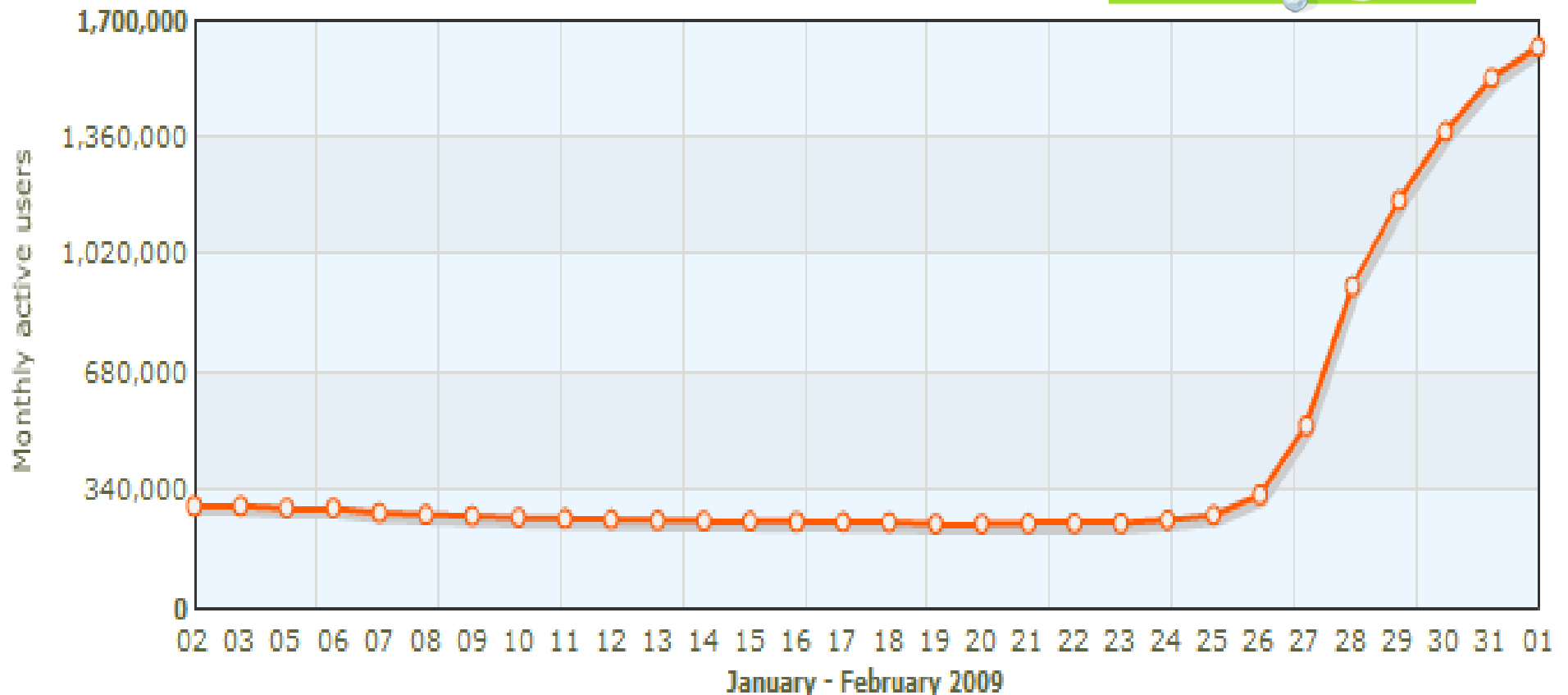
幅は固定



1週間に500%増、130万ユーザーを獲得

Minigolf Party

MAU for last 30 days
Minigolf Party



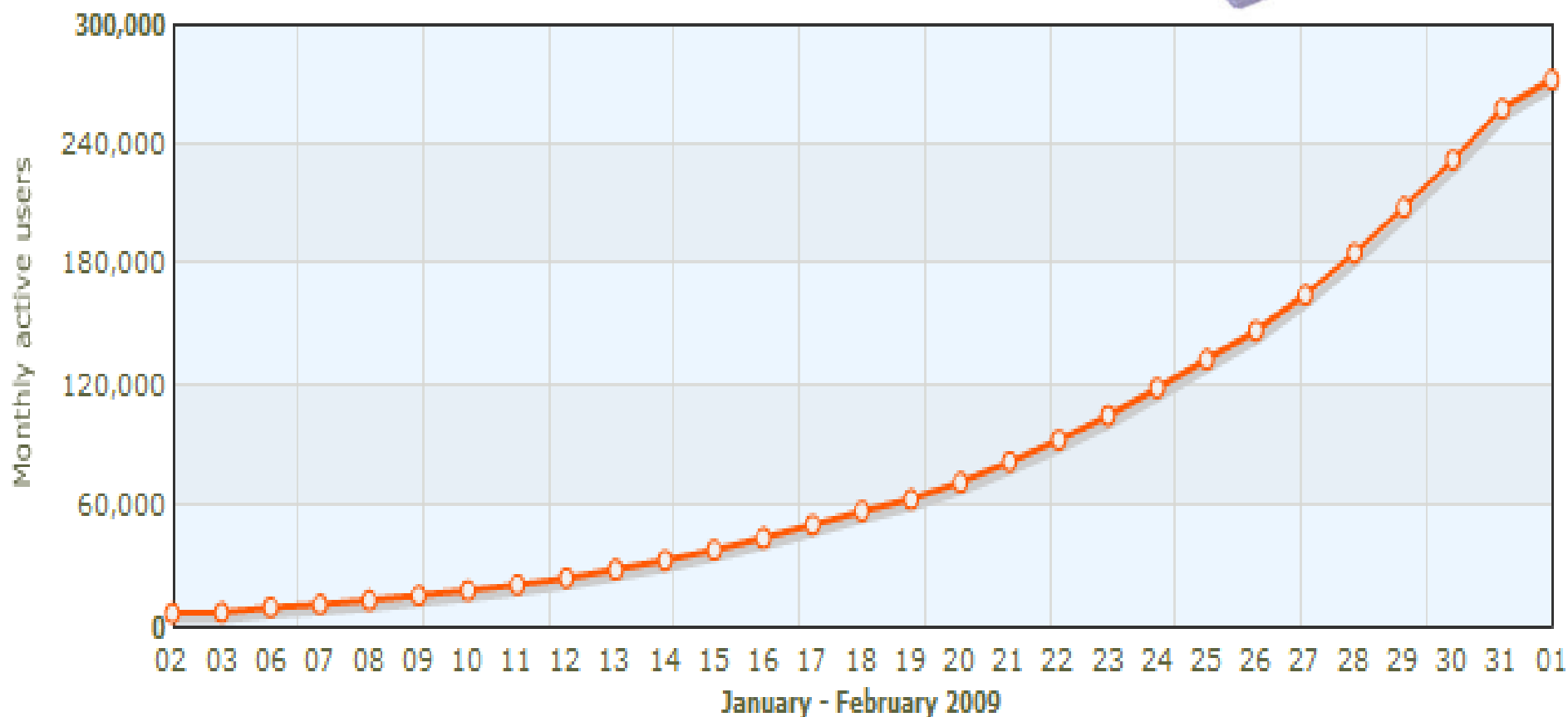
出典: <http://www.appdata.com/facebook/apps/index/id/19982892822> (2月1日現在)



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

1.	 Zynga	99,511,380
2.	 Playfish	49,187,712
3.	 RockYou!	32,068,870
4.	 Causes	26,712,866
5.	 Slide, Inc.	25,578,736
6.	 LivingSocial	24,921,962
7.	 6 waves	23,474,654
8.	 FamilyLink.com	20,207,176
9.	 Flixster	19,392,931
10.	 Slashkey	18,552,840

出典: <http://www.appdata.com/> (9月3日現在)

3. 上位ゲームの紹介

Facebookでの上位25ゲーム(7月2日)

Top 25 Facebook Games for July 2, 2009						
Rank	Game	Monthly Actives	Developer	MAU Change	(Last Month)	
1	 Texas HoldEm Poker	14,229,191	Zynga	1,695,522	12,533,669	
2	 Mafia Wars	12,445,619	Zynga	667,280	11,778,339	
3	 Pet Society	12,134,045	Playfish	1,149,719	10,984,326	
4	 MindJolt Games	10,610,187	MindJolt.com	4,059,942	6,550,245	
5	 Farm Town	10,377,537	Slashkey	2,534,769	7,842,768	
6	 YoVille	7,857,944	Zynga	716,252	7,141,692	
7	 Restaurant City	5,861,728	Playfish	1,621,018	4,240,710	
8	 FarmVille	5,087,938	Zynga	N/A	N/A	
9	 Bumper Sticker	4,863,007	LinkedIn	-339,619	5,202,626	
10	 Lil Green Patch	4,630,590	Green Patch	-645,194	5,275,784	
11	 Bejeweled Blitz	4,404,078	PopCap Games	1,077,070	3,327,008	
12	 Pass A Drink	4,146,954	socialreach.com	-2,203,251	6,350,205	
13	 Know-It-All-Triva	3,707,469	CrowdStar	519,877	3,187,592	
14	 Geo Challenge	3,695,910	Playfish	155,001	3,540,909	
15	 Biotronic	3,398,277	Metrogames	1,279,160	2,119,117	
16	 Friends For Sale	3,373,024	Serious Business	698,314	2,674,710	
17	 Word Challenge	3,279,450	Playfish	146,252	3,133,198	
18	 Barn Buddy	3,188,649	TheBroth, Inc.	N/A	N/A	
19	 Who Has The Biggest Brain	3,138,941	Playfish	175,674	2,963,267	
20	 Waka-Waka	3,109,541	Metrogames	1,125,046	1,984,495	
21	 Chain Rxn	3,093,136	Zwiggler	-827,131	3,920,267	
22	 Street Racing	2,904,532	Zynga	347,208	2,557,324	
23	 Pillow Fight	2,608,446	Shikha	N/A	N/A	
24	 Bowling Buddies	2,372,666	Playfish	35,923	2,336,743	
25	 Vampire Wars	2,308,904	Zynga	-419,289	2,728,193	

出典: <http://www.insidesocialgames.com/2009/07/02>

Facebookでの上位25ゲーム(8月3日)

Top 25 Facebook Games for August 3, 2009					
Rank	Game	Monthly Actives	Developer	MAU Change	(Last Month)
1	 FarmVille	16,676,653	Zynga	11,588,715	5,087,938
2	 MindJolt Games	16,386,997	MindJolt.com	5,776,810	10,610,187
3	 Mafia Wars	15,220,776	Zynga	2,775,157	12,445,619
4	 Texas HoldEm Poker	15,198,744	Zynga	969,553	14,229,191
5	 Farm Town	14,663,946	Slashkey	4,286,409	10,377,537
6	 Pet Society	14,370,046	Playfish	2,236,001	12,134,045
7	 YoVille	10,277,059	Zynga	2,419,115	7,857,944
8	 Restaurant City	8,506,155	Playfish	2,644,427	5,861,728
9	 Bejeweled Blitz	5,894,903	PopCap Games	1,490,825	4,404,078
10	 Bumper Sticker	5,184,293	LinkedIn	321,286	4,863,007
11	 Barn Buddy	4,862,138	TheBroth, Inc.	1,673,489	3,188,649
12	 Geo Challenge	4,096,879	Playfish	400,969	3,695,910
13	 Biotronic	4,028,115	Metrogames	629,838	3,398,277
14	 Friends For Sale	3,882,656	Serious Business	509,632	3,373,024
15	 Waka-Waka	3,666,578	Metrogames	557,037	3,109,541
16	 Who Has The Biggest Brain	3,605,493	Playfish	466,552	3,138,941
17	 Know-It-All-Triva	3,590,835	CrowdStar	-116,634	3,707,469
18	 Pass A Drink	3,518,271	socialreach.com	-628,683	4,146,954
19	 Word Challenge	3,448,117	Playfish	168,667	3,279,450
20	 Lil Green Patch	3,439,116	Green Patch	-1,191,474	4,630,590
21	 Street Racing	2,920,073	Zynga	15,541	2,904,532
22	 UNO BETA	2,741,740	GameHouse	N/A	N/A
23	 Pillow Fight	2,727,157	Shikha	118,711	2,608,446
24	 Vampire Wars	2,720,162	Zynga	411,258	2,308,904
25	 Bowling Buddies	2,662,708	Playfish	290,042	2,372,666

出典: <http://www.insidesocialgames.com/2009/08/03>

Facebookでの上位25ゲーム(9月1日)

Top 25 Facebook Games for September 1, 2009						
Rank		Game	Monthly Actives	Developer	MAU Change	(Last Month)
1		FarmVille	33,439,207	Zynga	16,762,554	16,676,653
2		Mafia Wars	18,720,406	Zynga	3,499,630	15,220,776
3		Farm Town	18,298,995	Slashkey	3,635,049	14,663,946
4		MindJolt Games	16,490,304	MindJolt.com	103,307	16,386,997
5		Pet Society	16,022,779	Playfish	1,652,733	14,370,046
6		Texas HoldEm Poker	15,552,004	Zynga	353,260	15,198,744
7		YoVille	14,104,241	Zynga	3,827,182	10,277,059
8		Restaurant City	11,527,478	Playfish	3,021,323	8,506,155
9		Bejeweled Blitz	6,817,188	PopCap Games	922,285	5,894,903
10		Barn Buddy	6,059,330	TheBroth, Inc.	1,197,192	4,862,138
11		Sorority Life	5,443,161	Playdom	N/A	N/A
12		Bumper Sticker	5,346,166	LinkedIn	161,873	5,184,293
13		Friends For Sale	5,082,241	Serious Business	1,199,585	3,882,656
14		Country Story	4,016,778	Playfish	N/A	N/A
15		Geo Challenge	3,949,761	Playfish	-147,118	4,096,879
16		Brain Buddies	3,829,314	wooga	N/A	N/A
17		Who Has The Biggest Brain	3,696,611	Playfish	91,118	3,605,493
18		Word Challenge	3,480,298	Playfish	32,181	3,448,117
19		UNO BETA	3,165,473	GameHouse	423,733	2,741,740
20		Vampire Wars	3,148,303	Zynga	428,141	2,720,162
21		Biotronic	3,137,784	Metrogames	-890,331	4,028,115
22		Pillow Fight	2,982,473	Shikha	255,316	2,727,157
23		Chug It!	2,969,279	Offbeat Creations	N/A	N/A
24		Know-It-All-Triva	2,873,955	CrowdStar	-716,880	3,590,835
25		Waka-Waka	2,858,756	Metrogames	-807,822	3,666,578

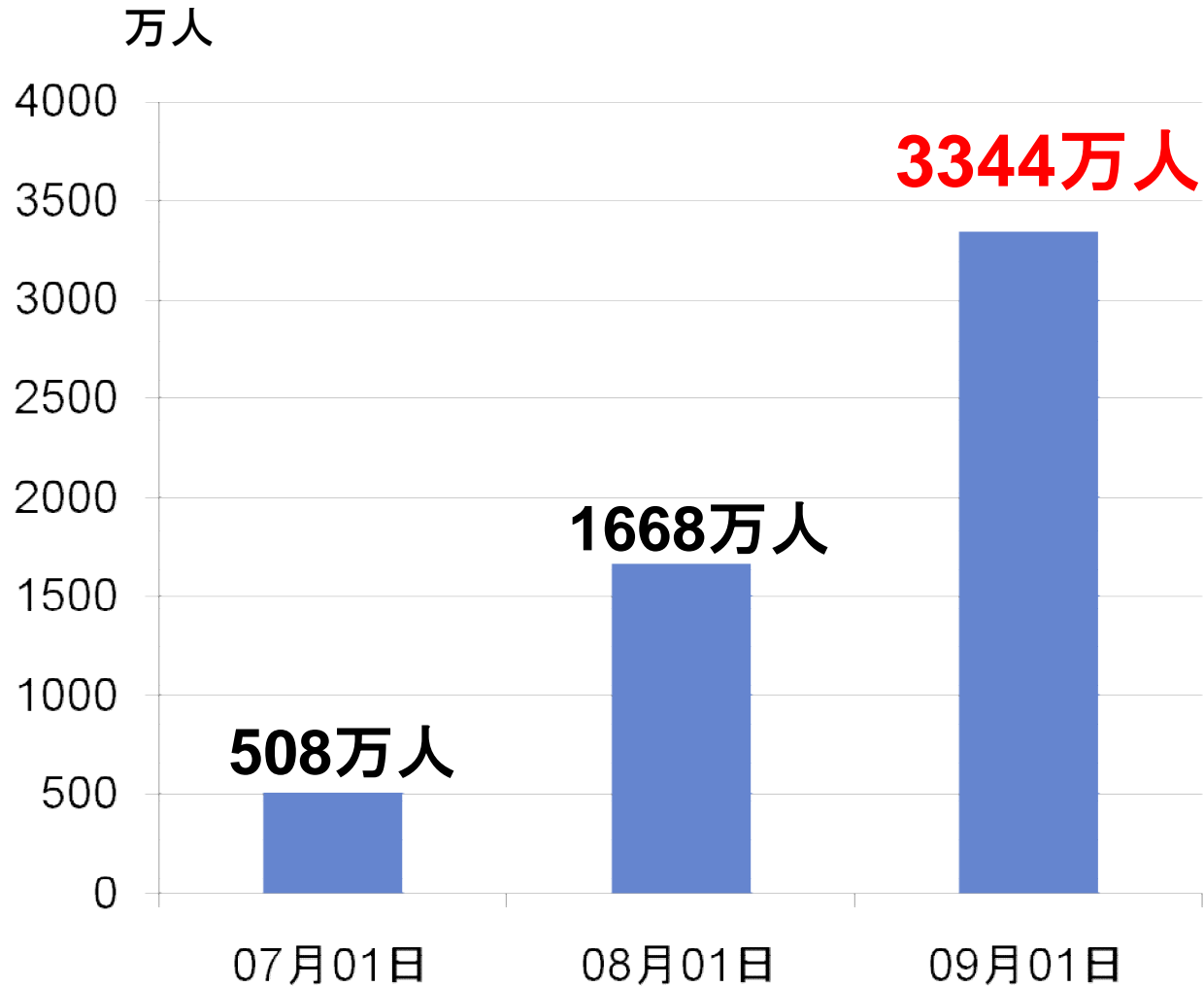
出典: <http://www.insidesocialgames.com/2009/09/01>

1位はFarm Ville 月間3344万ユーザー ここ数ヶ月、爆発的人気の農場ゲーム





3ヶ月で一気に月間3344万ユーザーへ



出典: <http://www.insidesocialgames.com/2009/07/02>, 2009/08/03, 2009/09/01

アバターから始め...



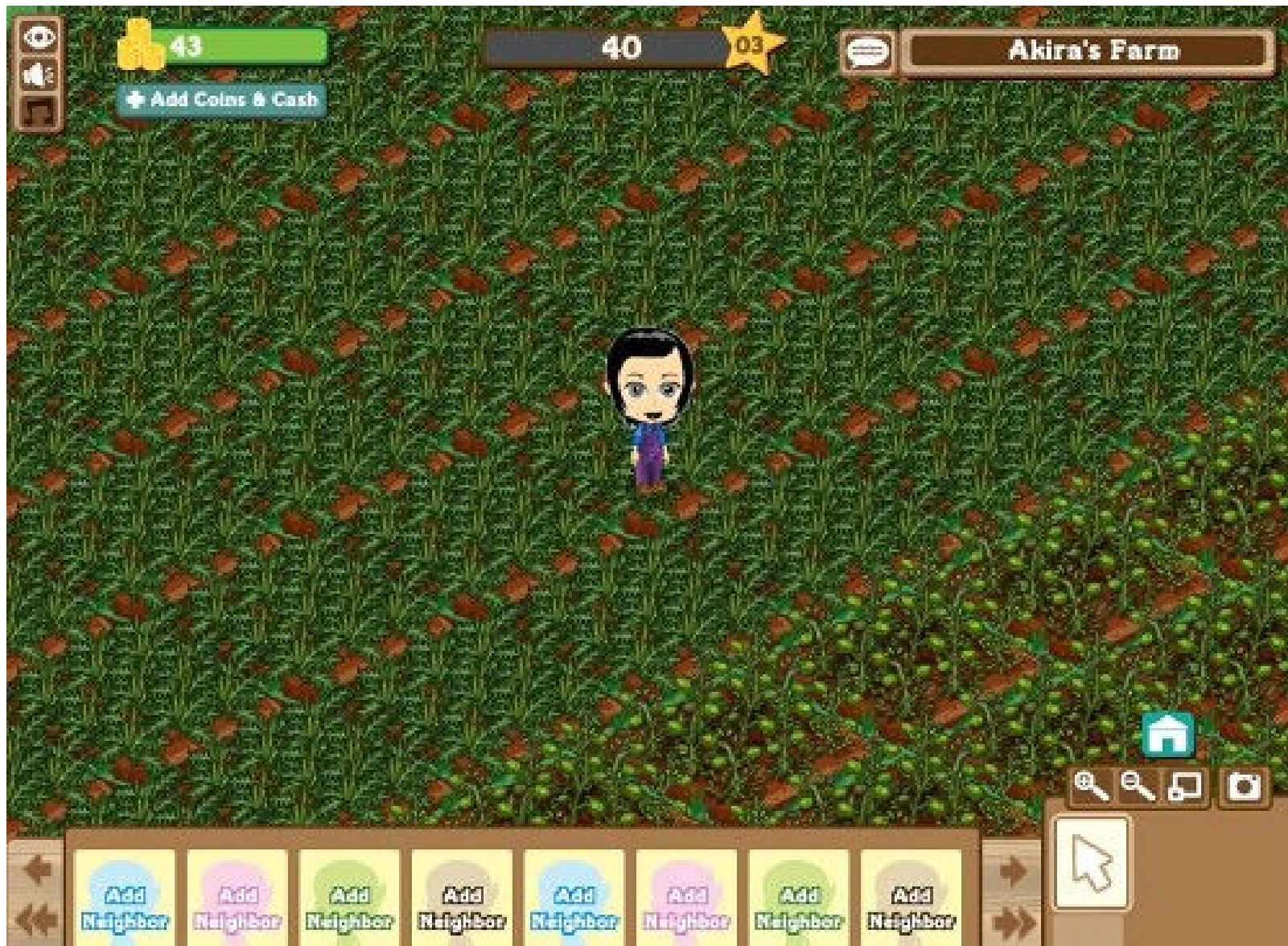
畑を耕し始める...



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位はTexas Hold'Em Poker 月間1520万 ユーザー: チップ課金で月間4億円以上


















BTP 第6位はPet Society 月間1437万ユーザー



4. ゲームの収益モデル

上位ゲームの収益モデル

Rank	Game	Monthly Actives	Developer	MAU Change	
1	 Texas HoldEm Poker	7,273,638	Zynga	1,404,733	チップ\$20, 50, 100
2	 Pass A Drink	5,914,932	socialreach.com	2,086,148	バナー広告のみ
3	 Lil Green Patch	5,851,484	Green Patch	-181,654	ゴールド10個で\$1
4	 Pet Society	4,972,175	Playfish	1,154,003	コインが\$4.99~39.99、物販
5	 Who Has The Biggest Brain	3,697,471	Playfish	286,562	プロ版 \$9.99
6	 Word Challenge	3,524,031	Playfish	242,978	プロ版 \$9.99、友人にも贈れる
7	 Geo Challenge	3,406,422	Playfish	67,125	ヨーロッパツアーが\$4.99
8	 Bowling Buddies	3,303,068	Playfish	269,210	アイテム課金\$5, 10, 20
9	 YoVille	3,002,407	Zynga	-122,532	Cash、コインが\$5~50
10	 Snowball Fight!	2,974,115	AppSynchInc	1,344,104	バナー広告のみ
11	 Mafia Wars	2,686,053	Zynga	384,083	アイテム課金
12	 Kidnap!	2,637,138	Context Optional	-587,375	TV番組のマーケティング目的
13	 Mob Wars	2,426,807	David Maestri	101,266	戦闘力アップ \$0.25~100
14	 Friends For Sale	2,383,303	Serious Business	-170,751	コイン\$2~100
15	 Owned!	2,196,281	Coolapps.com	-480,788	バナー広告のみ

- 会社により、課金モデルが異なる+バナー広告収入
- 各社とも模索している。例えば、Playfishは
 - 数ヶ月前まで、6ヶ月\$5.99, 1年間\$15.99としていたが変更
 - さらに、課金以外のモデルを開始した

出典: <http://www.insidesocialgames.com/2009/01/04/>、Facebook

月間4億円以上の収入を上げるチップ収入

TEXAS HOLD'EM zynga

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

VISA MasterCard JCB DISCOVER

アイテム課金：Pet Societyの例



5. 代表的ゲームデベロッパー



- 2007年7月に創業(設立2年2カ月)
- 本社サンフランシスコ
- Facebook上位25ゲーム中1~2位、6~7位、20位
(2009年9月1日現在)
- MySpace全ゲーム中2位、5位、8~10位、16~17位、
18~19位、21位、23位(2009年9月1日現在)
- Texas Hold'Em Pokerのチップ収入が年間\$40~50M
(40~50億円)以上
- 年間の売上が\$150M(150億円)超
- **デイリーアクティブユーザーが2000万人、月間アクティブ
ユーザーが1億人突破(6月に5000万人。3か月で倍増)**

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

注: \$1=100円とした



- **2007年10月に創業（設立1年11カ月）**
- **本社ロンドン、開発オフィスはノルウェー、北京**
- **Facebook全ゲーム中5位、8位、14～15位、17～18位、
（2009年9月1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**

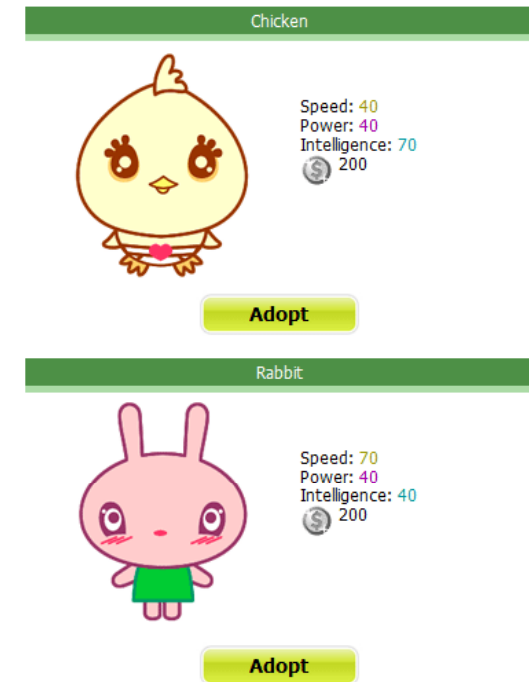
出典：<http://www.insidesocialgames.com/2009/07/02>

注：\$1=100円とした



6waves 月間アクティブユーザー2253万人

- | | | |
|-------------------------|-------------------------|----------------------|
| 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 | 義氣子女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 | | |



- 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. 新しいSNS化プラットフォーム

OpenFeint: iPhoneアプリの ソーシャル化プラットフォーム

Home Features TechCrunch Try It! Developer Login

What are your friends playing?

Find out with OpenFeint 2.0: Social Discovery

The premier Social Platform for iPhone games made by Aurora Feint with friends lists, social profiles, leaderboards, chat rooms, facebook and twitter integration, cross-promotion, achievements and more!

Rank	Player Name	Score
1	NancyHenrickson 252 Achievements	1000
2	SteveNS8 222 Achievements	900
3	AuroraFeintplayers 252 Achievements	800
4		500

Integration only takes thirty minutes!

Try it for FREE! >






twitter facebook

Come2Play: Facebook上で、Flashゲームのソーシャル化プラットフォーム

COME2PLAY Multiplayer Games. Everywhere 87,418,322 Games Served | Sign-In | Register

[Player](#)
[Developer](#)
[Publisher](#)
[Advertiser](#)
[Dashboard](#)

Add multiplayer games to any site |1|2|3 >

 <p>MineSweeper Play Now! <iframe src="ht Download Play</p>	 <p>Super Star Balls 14 online! <iframe src="ht Download Play</p>	 <p>Ramble Scramble 10 online! <iframe src="ht Download Play</p>
 <p>Hexaru Play Now! <iframe src="ht Download Play</p>	 <p>Domino Battle 24 online! <iframe src="ht Download Play</p>	 <p>Mancala Play Now! <iframe src="ht Download Play</p>

Start now




Replay

Are you a game developer?

Use our API for your Multiplayer Game
The Come2Play API takes the hard out of creating & distributing Multiplayer Games.

What They're Saying About Us

Hear about us from these people
We've been covered by TechCrunch, Cnet, Mashable, Inside Social Games and others.

Add SWF Files to your site

- Distribute and monetize games, everywhere
- Add your logo to each game
- Create links back to your site
- Subscribe for new games updates

Learn More **It's FREE, Start Now!**

Multiplayer Game Network for your site

- Create a full social gaming network
- Fully customize and brand your network
- Monetize users with built in ad space
- Distribute your games everywhere
- Only takes minutes to setup

Learn More **It's FREE, Start Now!**



7. 自社ゲームのクロス広告

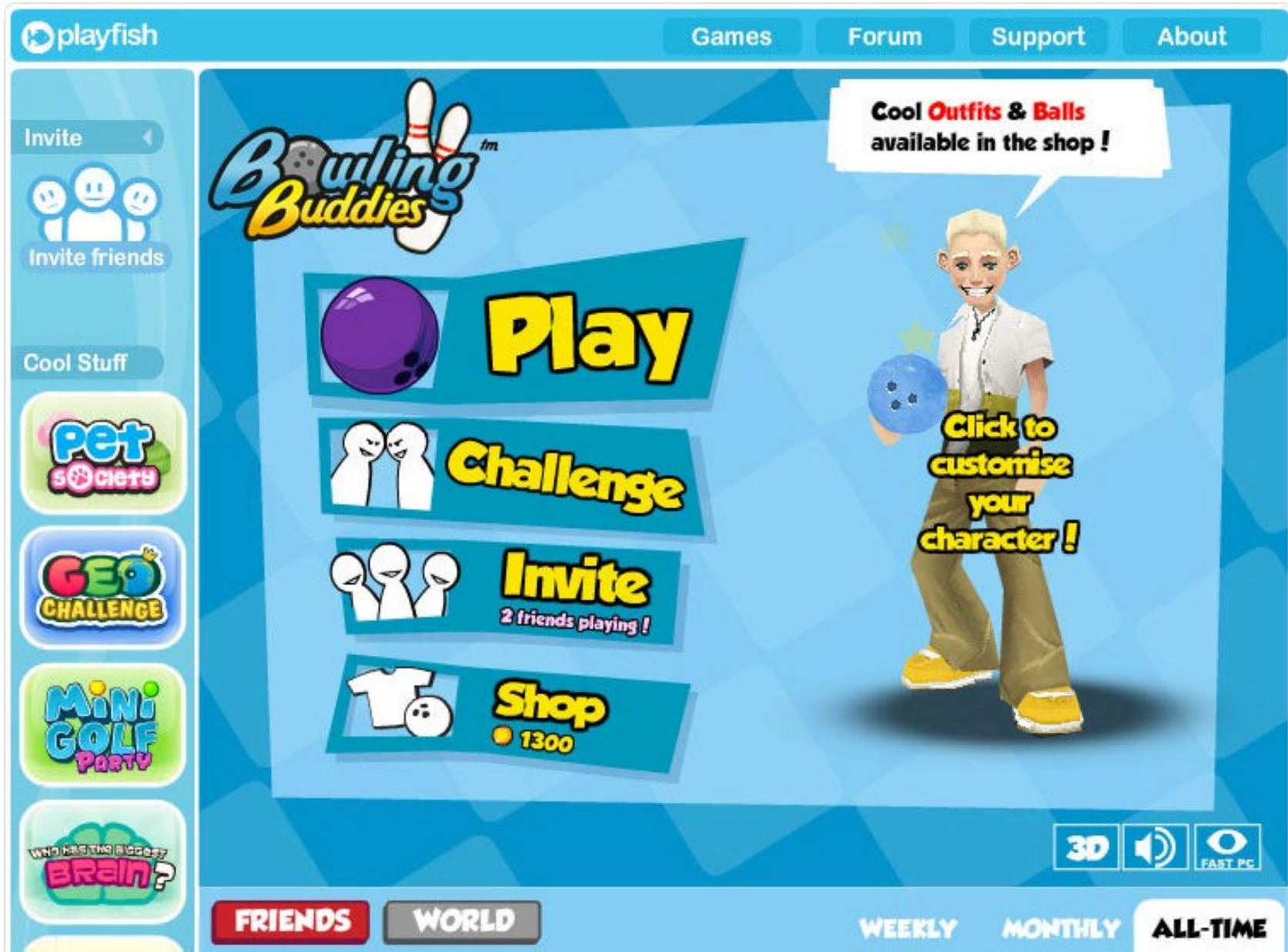
ゲーム内で自社の他のゲームを広告



- 各デベロッパーは、自社ゲーム同士のクロス広告でユーザーへの告知を徹底している
- デベロッパーは、ゲームのイメージ、ユーザーインターフェースをなるべく統一し、ユーザーの認知度向上をねらっている



ゲーム内で自社の他のゲームを広告



BTP RockYouでの広告(ユーザー獲得1人50セント)

The image displays the RockYou! Ads website interface. At the top left is the RockYou! Ads logo. The main content is divided into two columns: **ADVERTISERS** and **PUBLISHERS**. The Advertisers section features a globe with a circular arrow and the text "Connect with over 100M consumers on the social web." Below this are logos for Facebook, hi5, myspace.com, 校内网, and orkut. The Publishers section features the text "Monetize your apps and build long-term value." and shows examples of monetized content, including a Ferrari Enzo advertisement and a Facebook post for "Pieces of Flair". Below the main content are three panels: "ADVERTISERS LOGIN" with email and password fields, "LOGIN" and "SIGN UP" buttons, and a link "I've forgotten my password"; "CASE STUDIES" featuring the "LUCASFILM Ltd" logo; and "PUBLISHERS LOGIN" with similar login fields and buttons.

注: RockYouは月間売上が10億円を突破し、Zynga、Playfishに並ぶ3大デベロッパ―
出典: <http://www.rockyouads.com/ams/partner/marketing/>

8. ソーシャルゲームへの日本からの取り組み

PeKay's Little Author: 日本初、日本発の本格的Facebookアプリ

Click here to play!

PeKay's Little Author

Create your original storybook, one of a kind in the world!

You did it!

PeKay

©Tamie Asakura

- キャラクター等を選ぶことで、画面上で絵本を簡単に作成
- キャラクターの表情、身振り・手振り、背景等を自由に選択
- 幼児(3歳~)から大人まで
- 印刷して、プレゼントできる可愛いミニ絵本を手作り
- 自慢の作品を展示会に投稿。ランキング、コメントを表示
- 手作りの絵本をプレゼントし、友達、知人等に見せることによるネットとリアルの連携

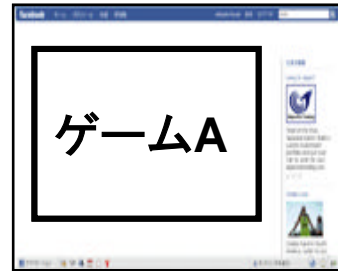
出典: <http://www.new.facebook.com/apps/application.php?id=47660975372>
<http://www.pekay.jp>

ソーシャルゲーム配信プラットフォーム: dango

iPhone

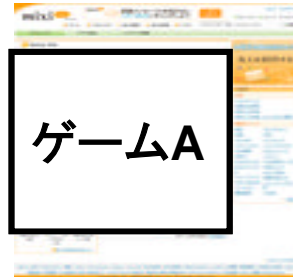


facebook



1つのプログラムをFacebook、
ミクシィ、dangoサイトに同時配
信。さらにiPhone、Android、
ケータイにも(画面対応は必要)

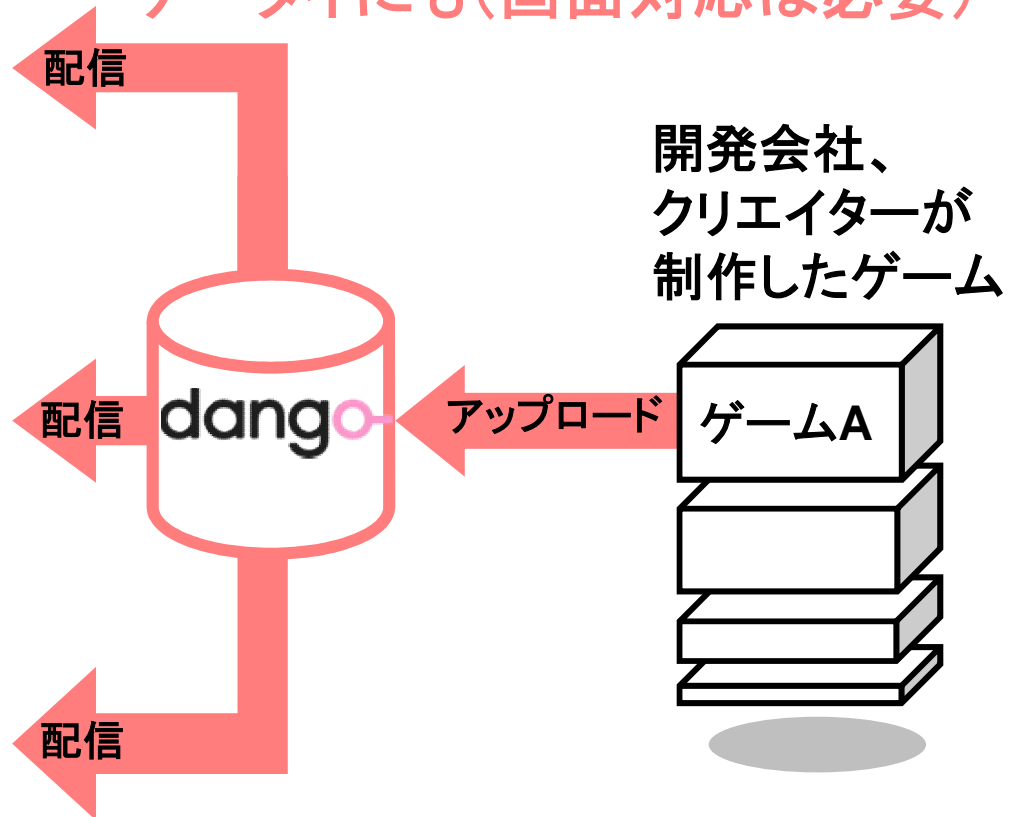
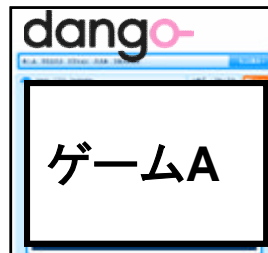
ミクシィへ



ケータイ

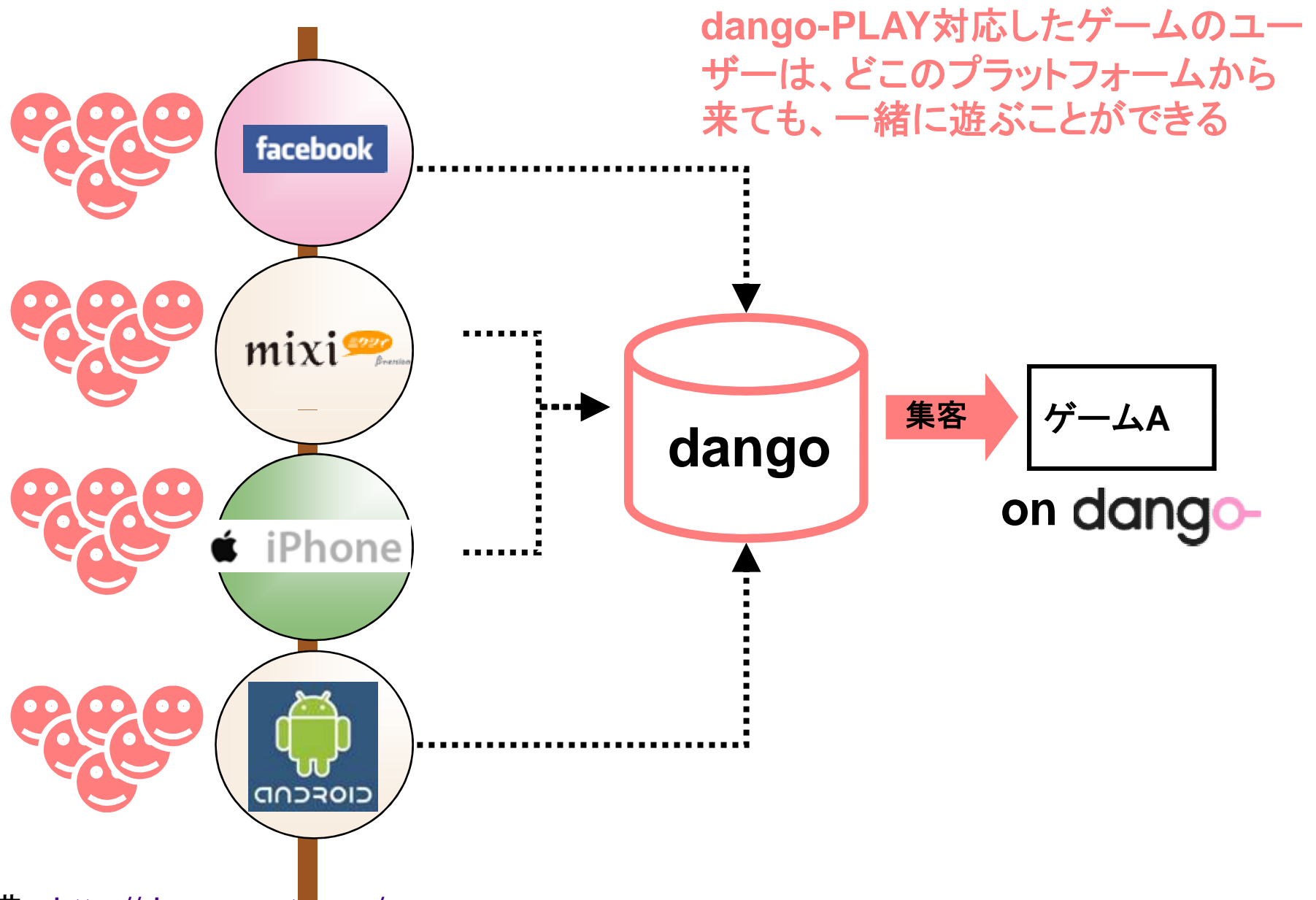


dangoサイトへ

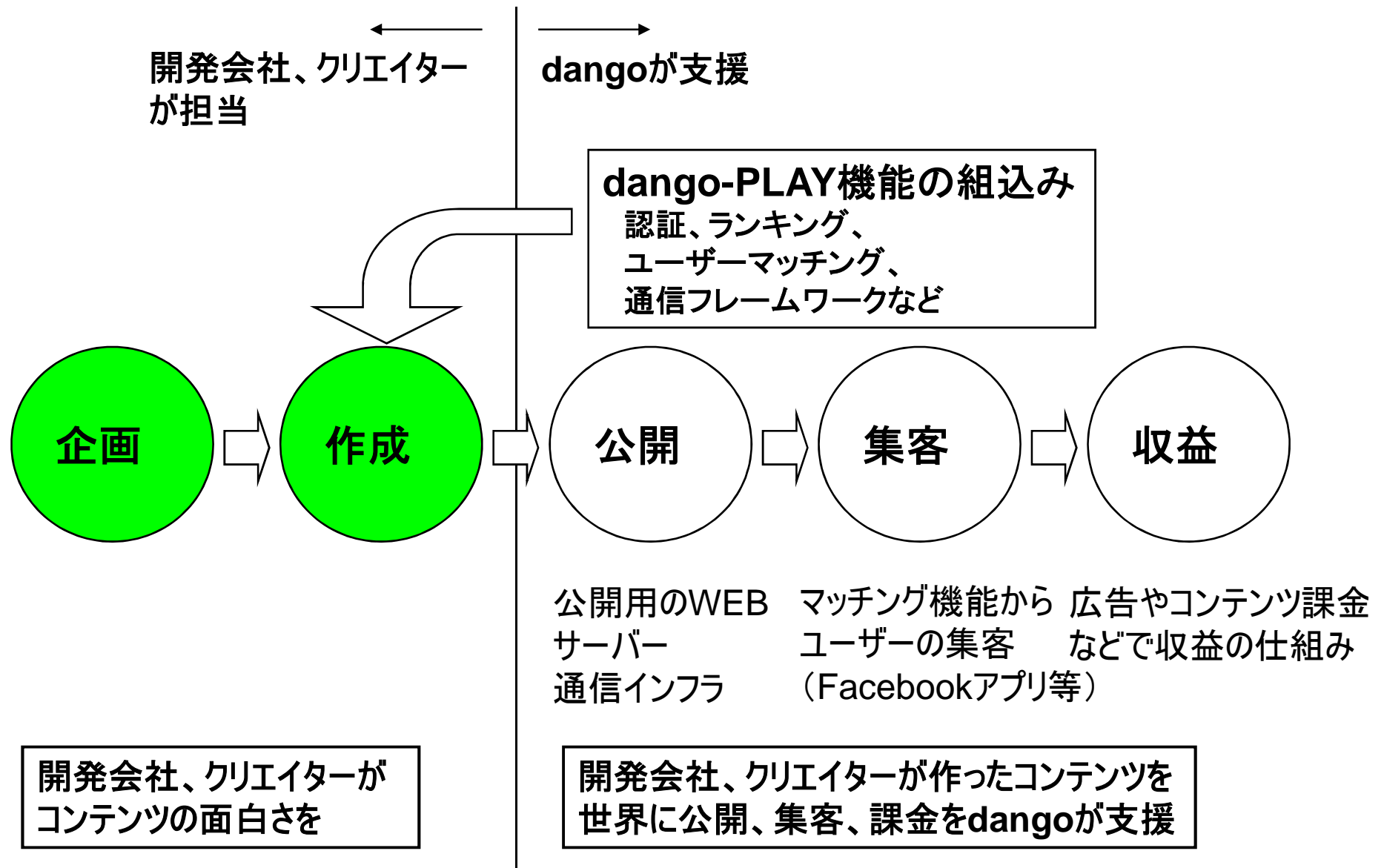


開発会社、
クリエイターが
制作したゲーム

dangoと一緒にプレイ



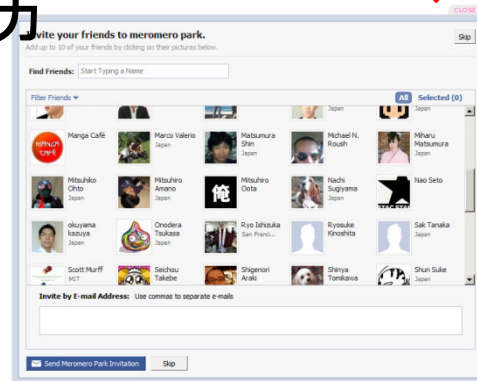
dangoのインフラ、集客、課金



dango導入時の機能



dangoの共通ヘッダ
FBML経由での出力
セッション管理



Inviteの呼び出し

フレンドへの
メッセージ機能
(近日実装)

他ゲームへのリンク



プロフィールと
FBフレンド情報の提供

dango独自のゲーム内
フレンド機能の提供

dango-PLAY/APIの仕組み

- セッション
- ユーザープロフィール
- 友達情報

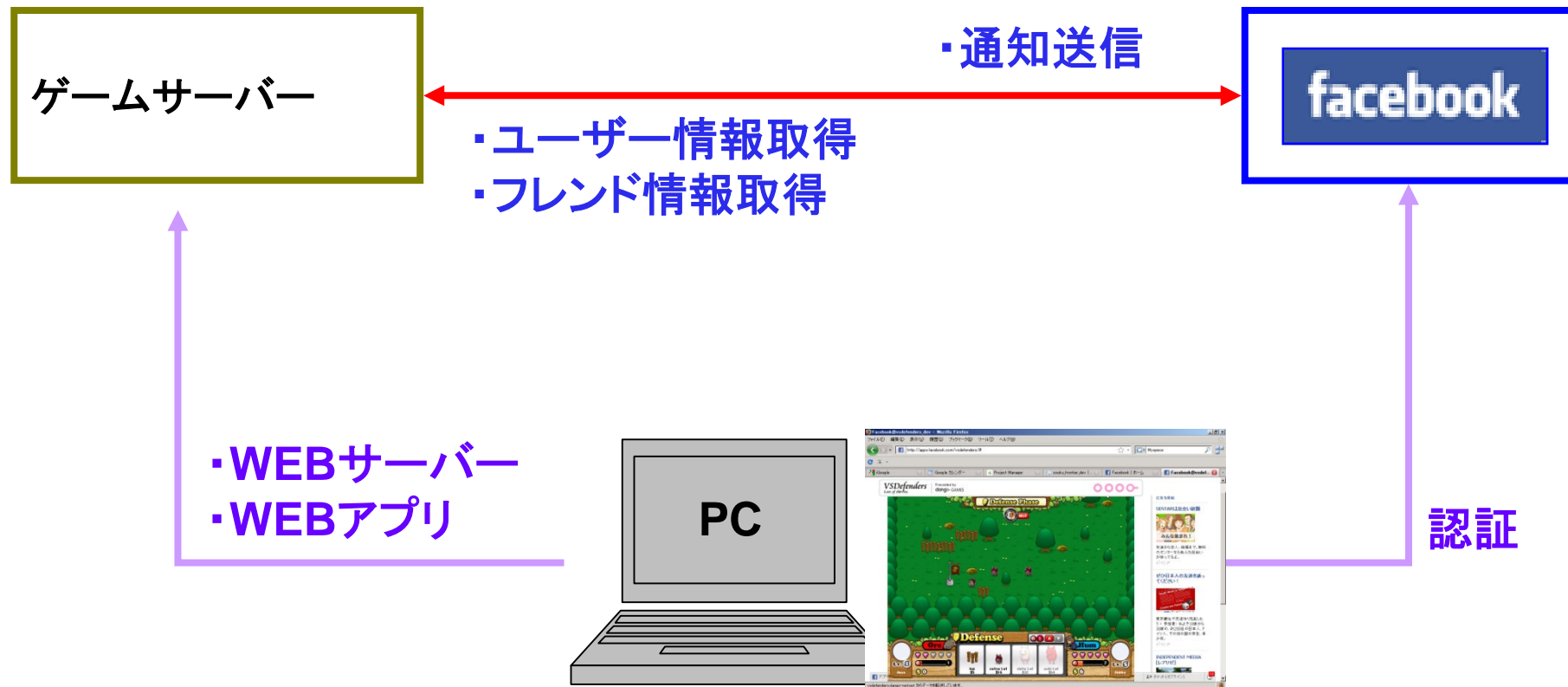
- セッション
- ユーザープロフィール
- 友達情報
- 他のゲームデータ



- FBML
- 友達招待
- フィード
- 通知

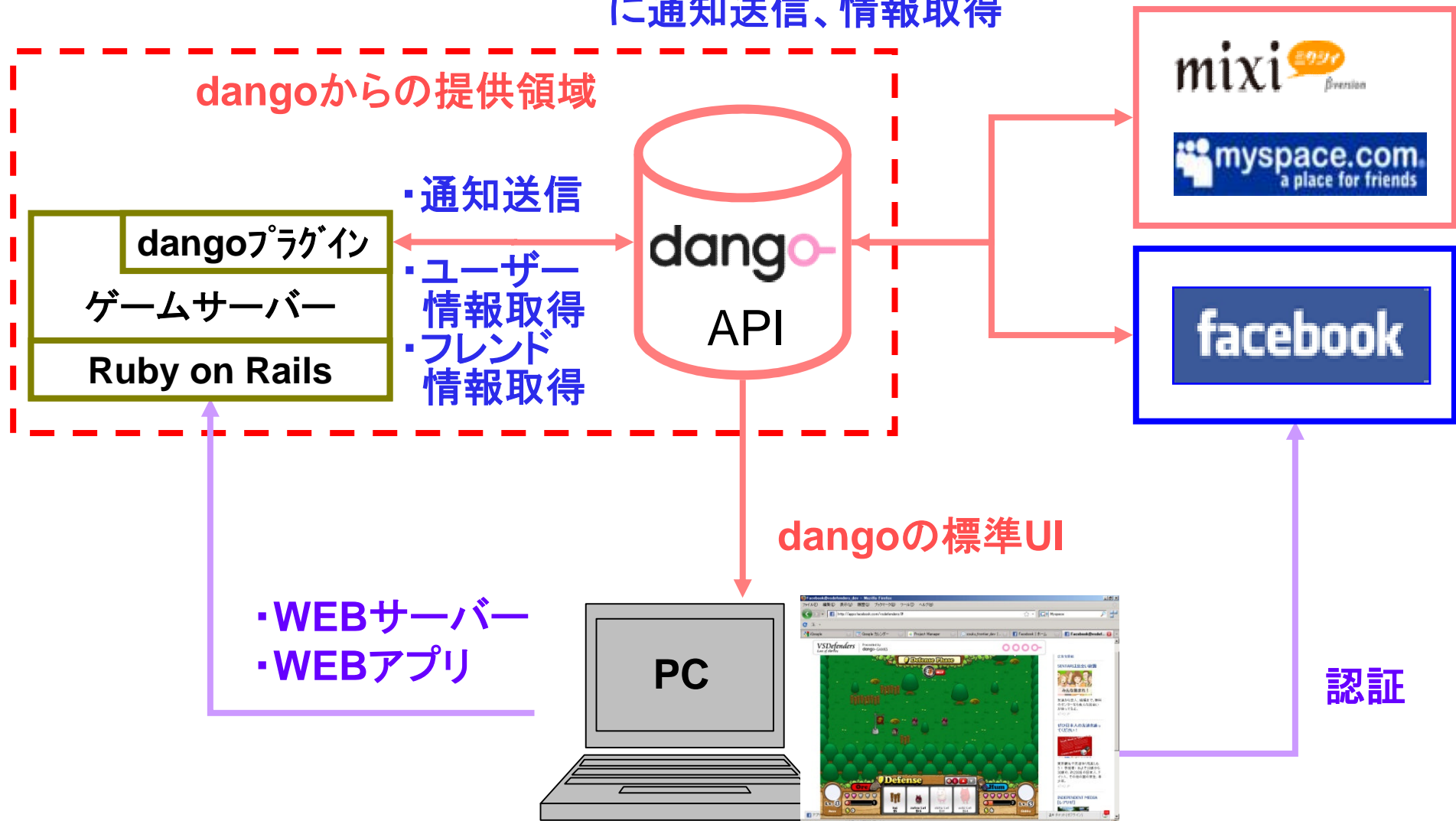
- セッションリクエスト
- ユーザープロフィールリクエスト
- 友達情報リクエスト
- 友達招待リクエスト
- フィードリクエスト
- 通知リクエスト

一般的なFacebookとの通信

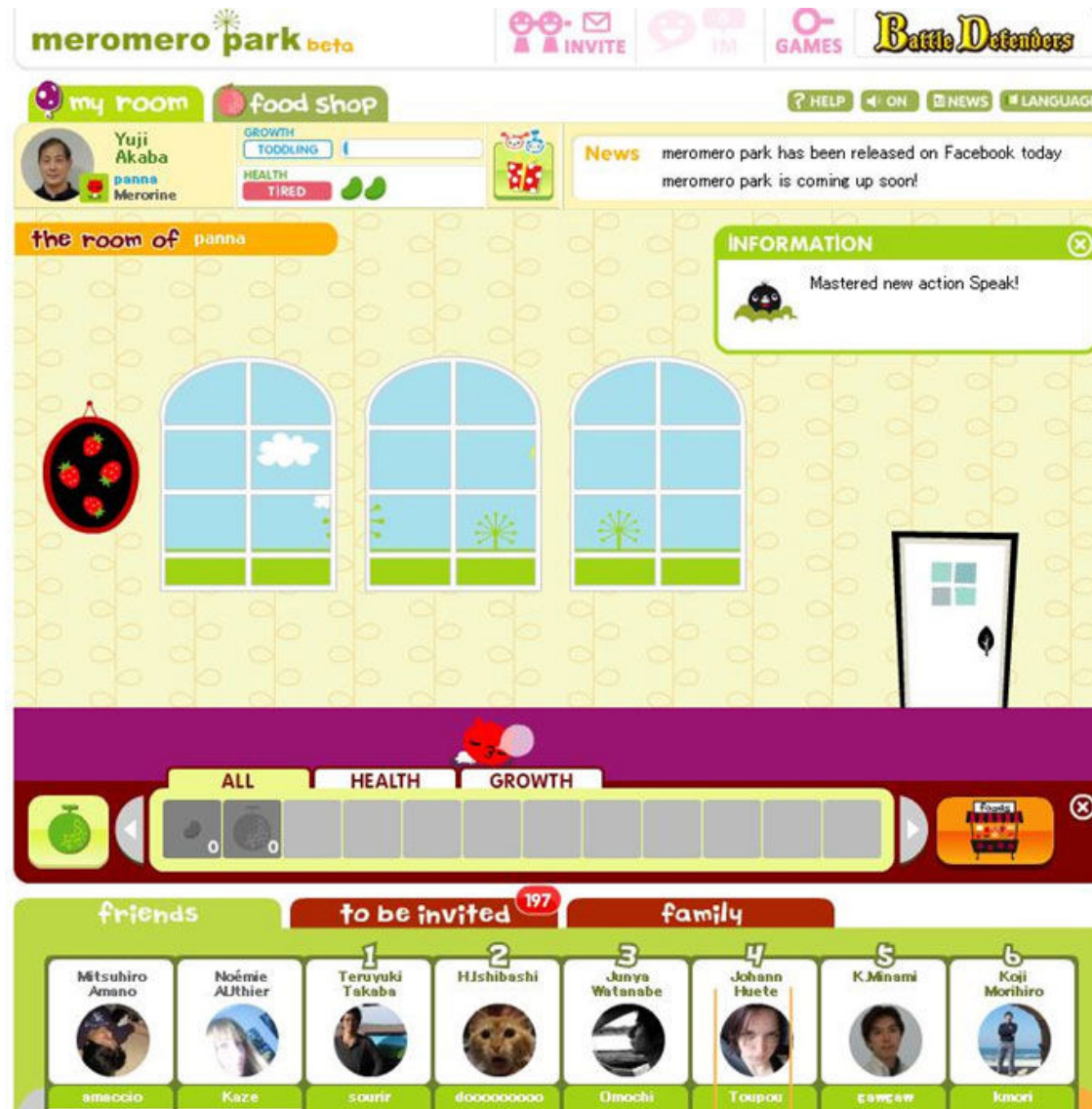


dangoを使った場合の通信

自動的に判断して、各SNS
に通知送信、情報取得



dangoの導入事例：meromerpark



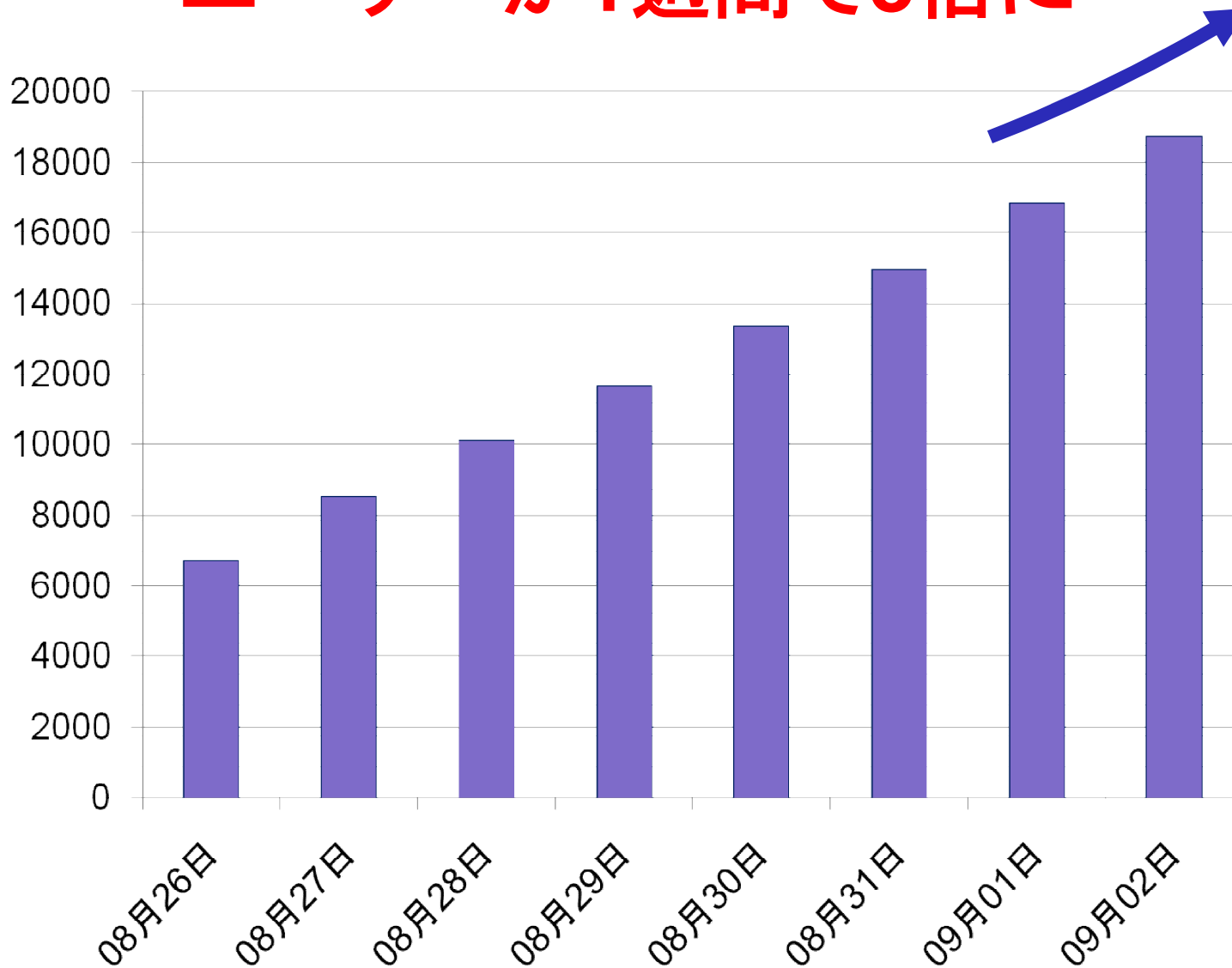
制作 株式会社マイクロアド

出典：<http://apps.facebook.com/meromerpark/>



dangoの導入事例：meromerpark

ユーザーが1週間で3倍に



出典：<http://apps.facebook.com/meromerpark/>

dangoの導入事例: Battle Defenders 近日リリース



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

出典：<http://dango-net.com/>

dangoの導入事例：Battle Defenders 近日リリース



- 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



出典：<http://dango-net.com/>



株式会社イストピカ: 国内のゲーム会社からも、 ついにFacebook向けにチームごとスピンアウト

- ゲームデベロッパーのチームが社長自らスピンアウトし、Facebook向け開発会社を3月に設立。日本のゲームソフト開発で培った超一流の企画力、開発力
- 日本人6名、外国人2名
- Facebookアプリ開発に不可欠な英語力、情報収集力
- 日本でのFacebookアプリ開発者を増やし、情報交換、ノウハウ共有等を進めたいとの強い意向
 - 開発者イベントの開催
 - 日本語での情報交換が可能な環境を構築

gottaDo: ソーシャルタスクマネージャー



- 「やるべきこと」を書いておくToDoアプリ
- Facebook主催のfbFund 2009でトップ50に入選

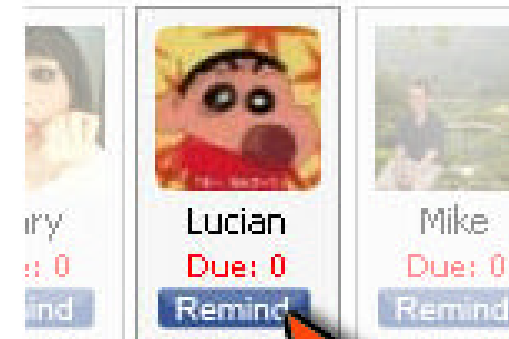


gottaDo: gottaDo is a social task manager and organizer for the business person who's often on the move. Organize tasks for yourself and friends on Facebook and sync everything seamlessly to your iPhone for travel. Istpika is a social network application developer.

- シンプルな入力でタスクを追加・完了
- タスクをクリアするとご褒美
- キャラがなつき、進化・増殖・衰弱することで、ユーザーがどうしても続けてしまう仕掛け

gottaDo: Facebookフレンド情報を活用して、iPhoneアプリをソーシャル化

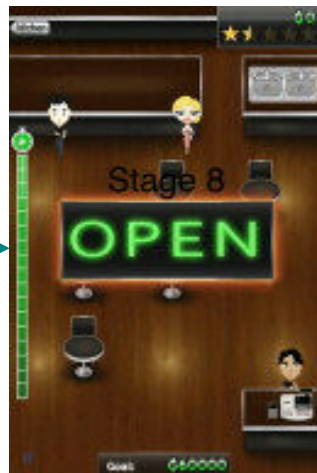
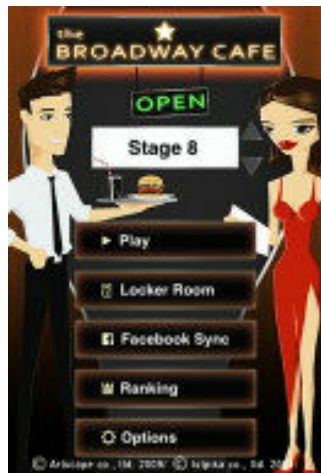
Facebook Connect



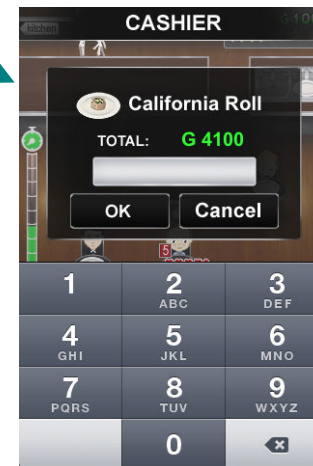
Remind
(催促)

- Facebook Connectにより、Facebookからもタスク管理
- 通勤電車の中ではモバイルで、家ではPCでといった使い分け
- FacebookのフィードやNotifications機能により、タスクを忘れずに実施
- フレンドにも、やり残しているタスクが何件あるかを通知。「リマインド」されることにより、「早くタスクを実行しなきゃ」という義務感に駆り立てられる

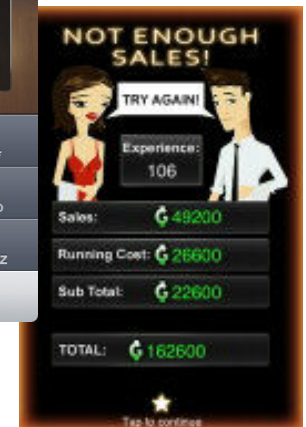
iPhone・Facebook連携アプリ: Broadwaycafe



注文を取り、
料理を運ぶ



ノルマ達成



レジの早打ち

キャラクターや店
の様様替え、アイ
テム購入など



Broadwaycafe: Facebookフレンド情報を活用して、iPhoneアプリをソーシャル化

Facebook Connect



Facebookの友達を招待



iPhoneで
友達を雇う



株式会社たゆたう: FacebookソーシャルゲームWorld Traveler(近日リリース)



株式会社コニット iPhone 3Dソーシャルゲーム(近日リリース)

- 株式会社ジェイズアヴェニューと共同開発
- Bluetooth対戦
- アイテム購入
- キャラクター購入



コニットのiPhone 3Dソーシャルゲーム

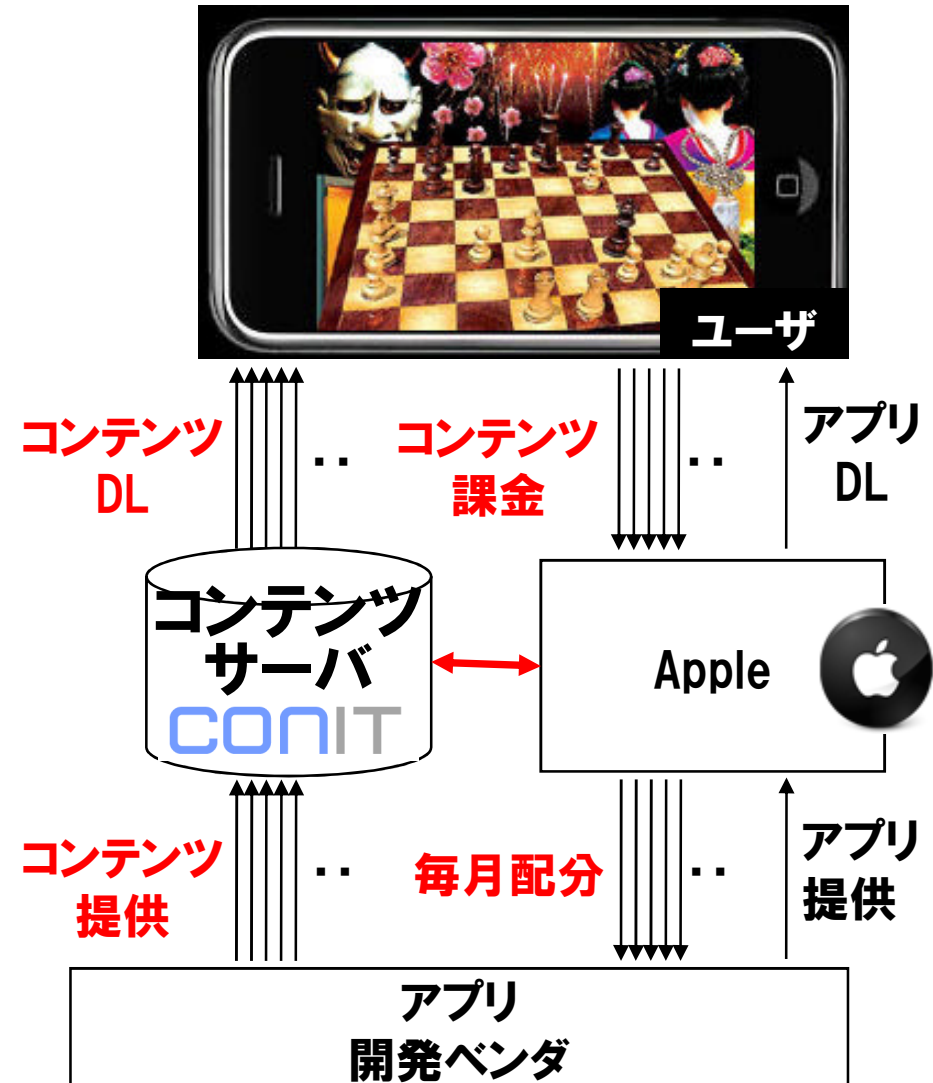


コニットのiPhone 3Dソーシャルゲーム



コニット 日本初のコンテンツ課金 ASPソリューション

- コニットは、コンテンツ課金サーバの開発を完了し、ソリューションの提供を開始
- 過去にリリースしたゲームも、コンテンツ課金により新たな事業機会を獲得

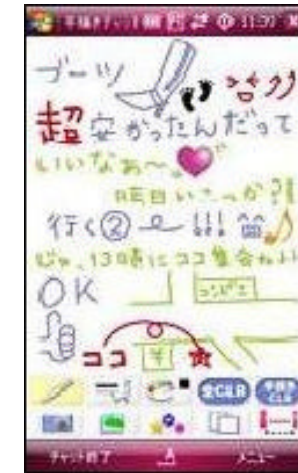


株式会社吉田鎌ヶ迫

モバイル対応P2Pフレームワーク Spear

手描きチャット
(シャープ株式会社)

- P2Pリアルタイム通信
- 携帯電話上での高速通信
ゲーム・アプリ
- キャリア網を介したTCP/IP
対戦
- BREW、Windows、Windows
Mobile対応(他のプラットフ
ォームも順次対応予定)
- 大手CPが採用



対戦パズルボブル
(株式会社タイトー)



マジカルドロップBATTLE!
(株式会社ジーモード)

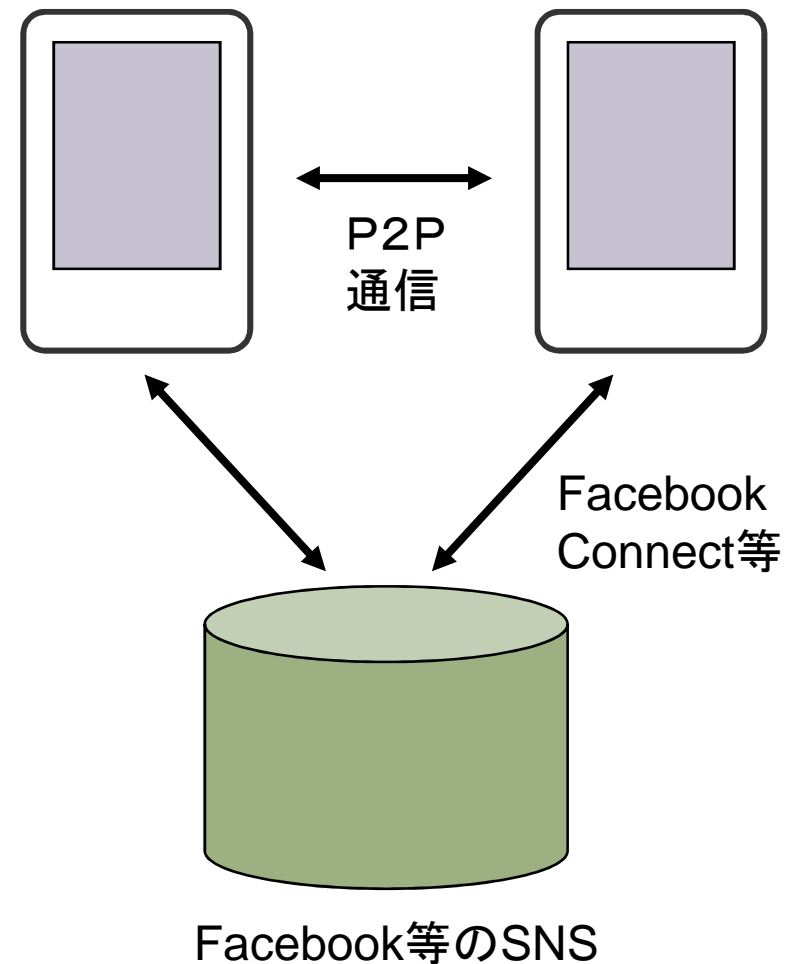


出典: <http://www.yoshidakamagasako.com/>

株式会社吉田鎌ヶ迫

モバイル対応P2Pフレームワーク Spear

- P2Pによる端末間高速通信
+
- Facebook Connect等でソーシャルアプリ化
- リアルタイムソーシャルアプリの実現



9. このチャンスをどう活かす のか？

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(中小ゲームデベロッパーでも、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)

BTP 新しいゲーム・アプリ流通プラットフォームが なぜそこまで重要なのか？

- 中小ゲームデベロッパーにとっては、大手ゲームパブリッシャーの下請け、孫請けから脱出し、自社としての事業を確立する「非常に希なチャンス」
- 大手ゲーム会社にとっても、急成長し、かつ投資額の小さい、ほぼ理想的な新事業を構築する絶好のチャンス
- 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5億人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
- ソーシャルゲームは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... 今参入すれば、新しい産業創成という追い風に乗ることができ、有利

ただし、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つま、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



まとめ1: 世界5億人以上へのゲーム・アプリ流通プラットフォームが史上初めて誕生

- この1年で、世界5億人以上に対するゲーム・アプリの販売チャンネルが出来た。規模が急拡大中
- しかも、そこで消費者が躊躇なくお金を使っている
- 会社の実績もサイズも、会社か個人かも、全く無関係に消費者への販売チャンネルを活用できる状況
- ここまでハンディキャップ、参入障壁のない販売チャンネルは史上初、全産業初
- すなわち、ベンチャーも個人も、能力と工夫次第で成功できるオープンなゲーム・アプリ流通プラットフォームが誕生したということ

まとめ2: Facebook、ミクシィ等のSNSのみならず、すべてのスマートフォン、携帯、ウェブ、メディア等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



まとめ3: 日本の多くのゲームデベロッパーにとって、千載一遇の機会

- 受託開発型ゲームデベロッパーにとっては、下請けから脱出し、自社としての事業を確立する「希なチャンス」
- 頑張っても自社サービスを開発しても、顧客開拓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5億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



まとめ4: ミクシィアプリ、ミクシィモバイルアプリは？

- ミクシィアプリが9月から開始
- ユーザー数1700万人とFacebook等と比べてスケールは小さいものの、デベロッパーとしては見逃せない事業チャンス
- 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事業としてとらえるためには、今ミクシィアプリに参入し実績を積んでおくことが不可欠
- ただし、ミクシィ単体では半年程度利益が読めない。Facebook、Facebook+iPhone連携等との合わせ技が不可欠では？

まとめ5: 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150億円なので、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、ミクロから見れば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？

まとめ5: 海外SNS、ソーシャルゲームは大したことがないのか？

- 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。初速がすさまじい。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掴みに行くことができる。
 - 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？

まとめ6: 最高のチャンス

- 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が今すぐスタートし、ソーシャルゲームに本格的に取り組めば大きなチャンスがある
- 世界の最先端市場で戦うことで、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
- 国内の携帯コンテンツ市場は魅力的であり、今後世界的に同様の市場が広がっていく可能性が高いので、あらゆる意味で相乗効果が大い

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