

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

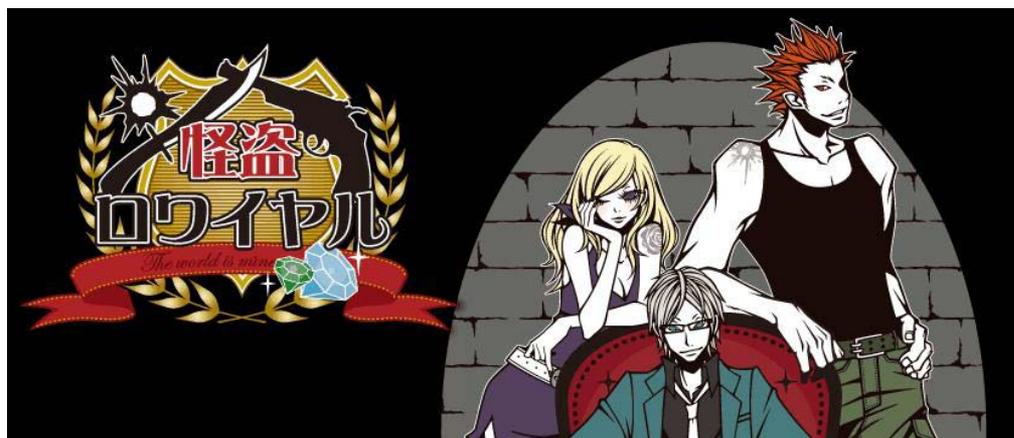
2010年8月31日

ブレー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
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-村 | モンハン日記モバイルアイル-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-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 |

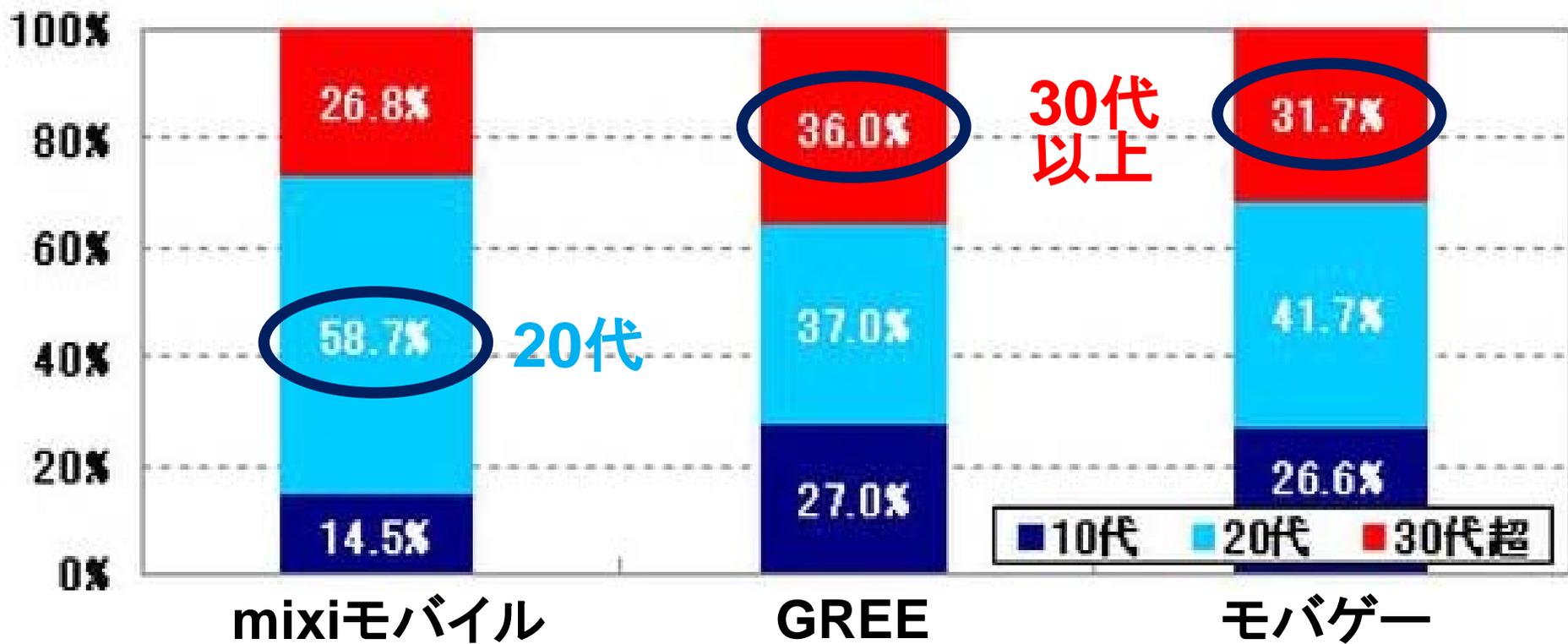
GREE週間ランキング(8月17日現在)

| | 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 | 天空のイリュージョン | 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)

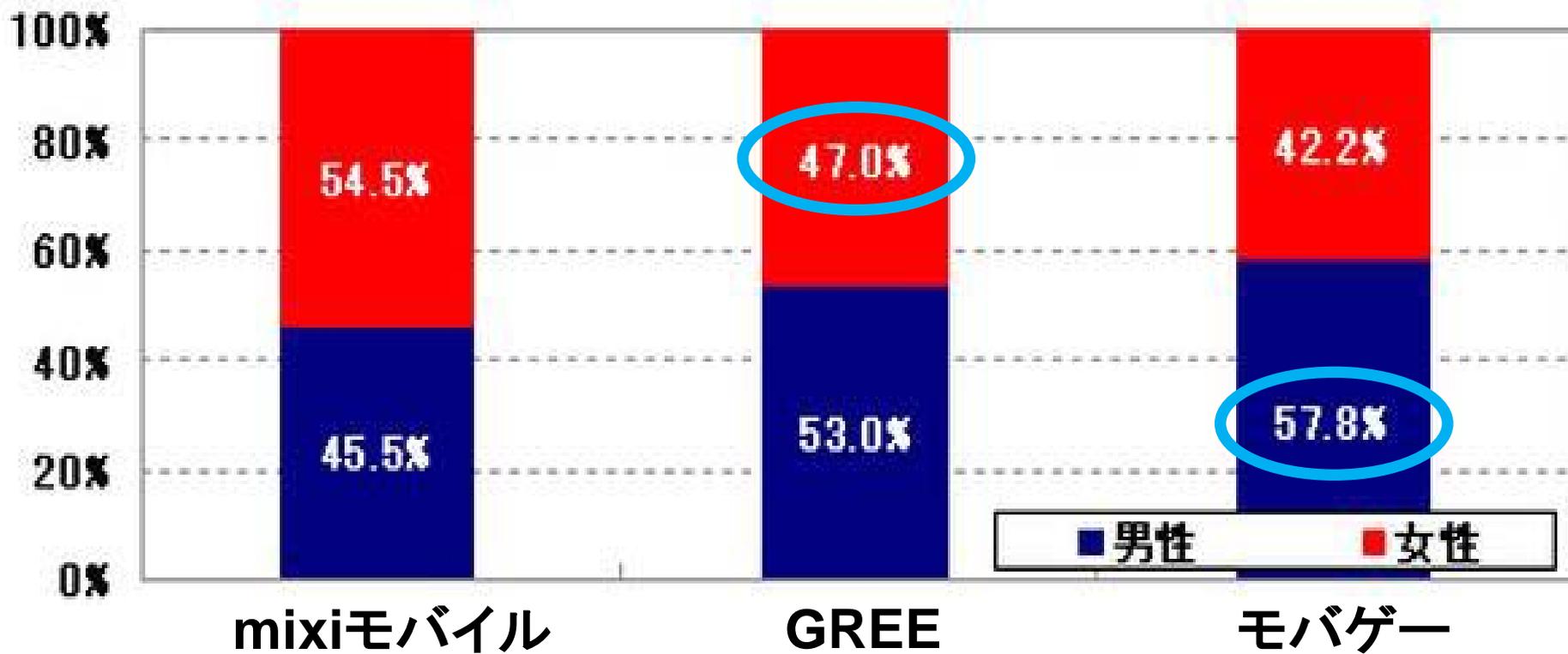
| | アプリ名 | ユーザー数 | デベロッパー |
|-----|-------------------|-------|-------------------|
| 1位 | サンシャイン牧場 | 511万人 | Rekoo |
| 2位 | みんなでケンテイ | 434万人 | Community Factory |
| 3位 | 怪盗ロワイヤル | 373万人 | ディー・エヌ・エー |
| 4位 | マイミク通信簿 | 357万人 | 空飛ぶ |
| 5位 | まちつく！mixi版 | 303万人 | ウノウ |
| 6位 | 脳力大学 漢字テスト | 256万人 | ドリコム |
| 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)

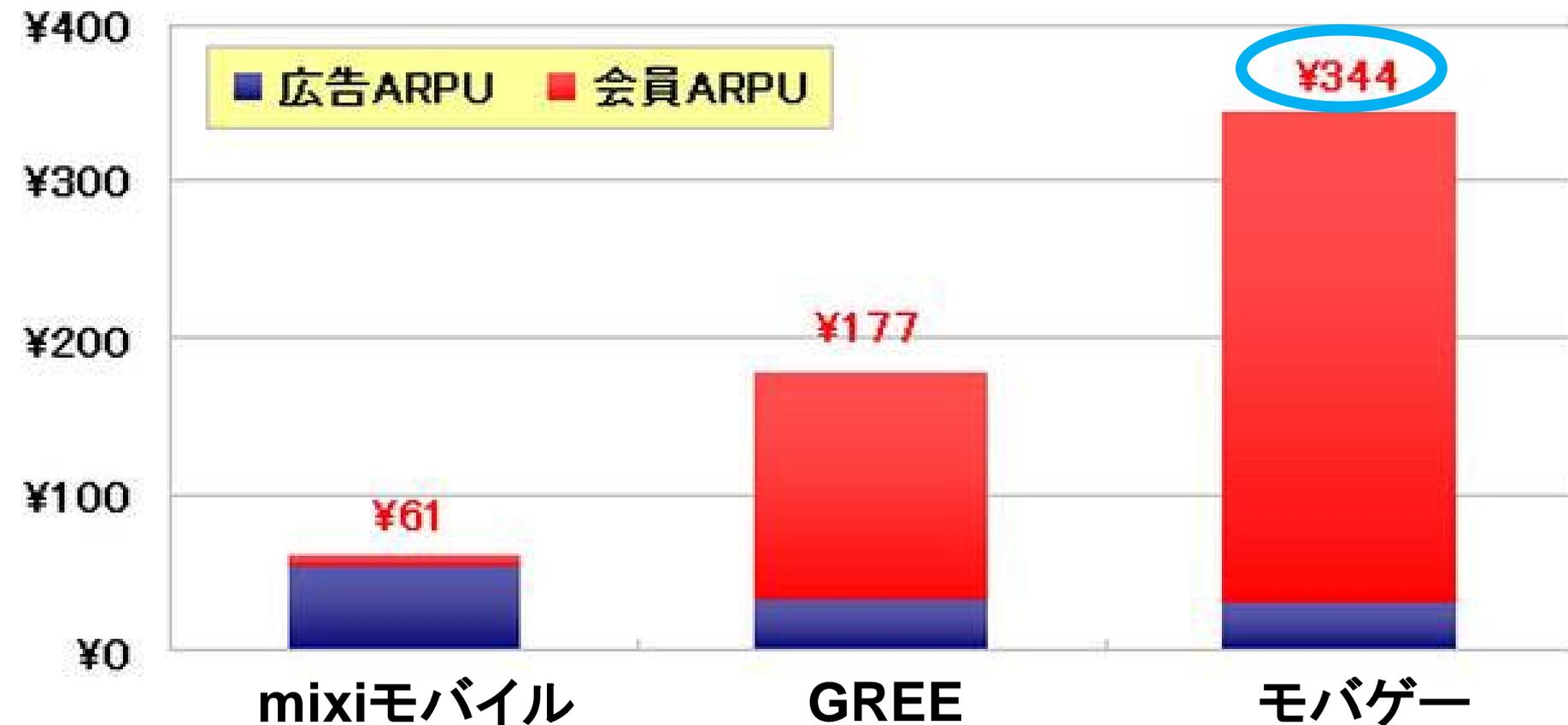


mixiはF1層(20-34才女性)が多い

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

MiniNation



- 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 ZYNGA が買収 |
| 6位 | 脳力大学 漢字テスト | 256万人 | ドリコム Crowdstar と提携 |
| 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 |

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**

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

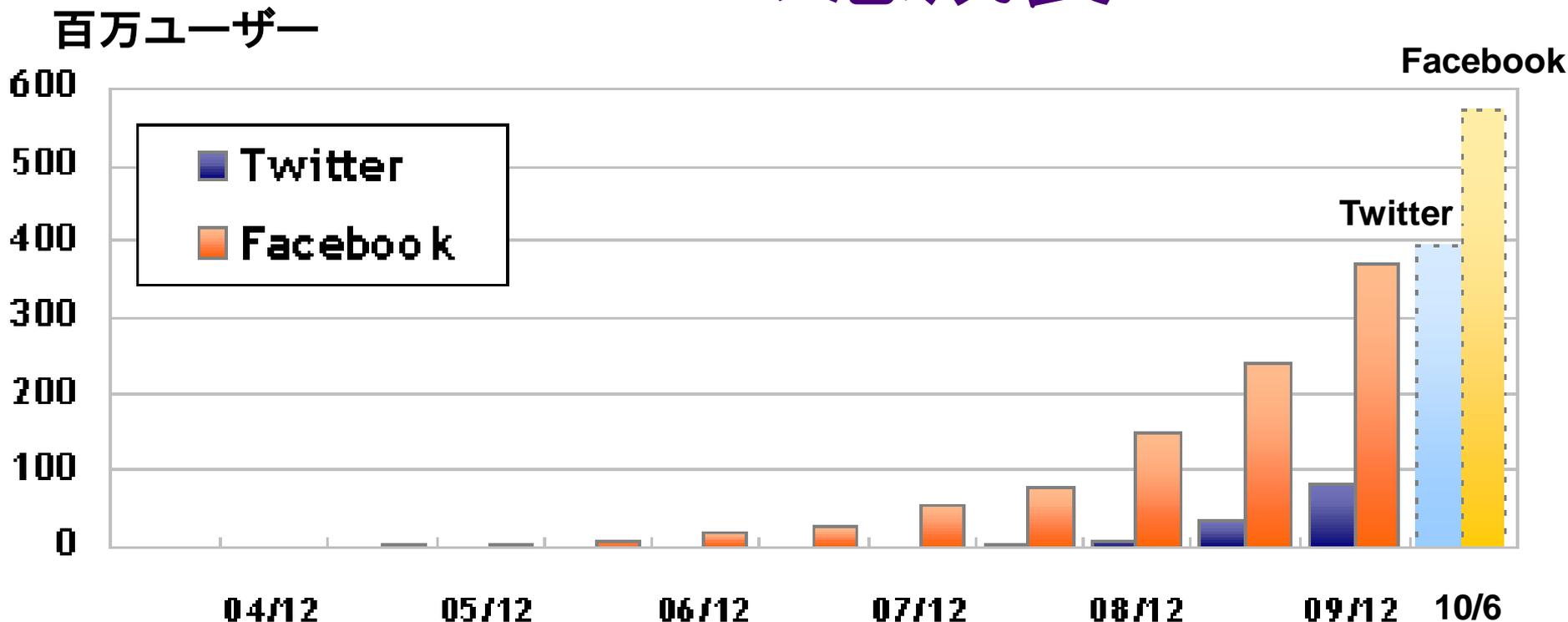
Facebook「Open Graph」

- 「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