

日本のソーシャルゲーム市場について

2011年度版

株式会社DropWave
代表取締役副社長
本城 嘉太郎

■ 講師紹介



■ 講師経歴

オンラインゲーム制作&運営会社、株式会社DropWave代表取締役。
ゲームプログラマー出身で、自社開発のオンラインゲームエンジンの設計などを担当。
近年はスマートフォンで遊べるオンラインゲーム、ソーシャルゲームの開発、運営に注力。Cマガジン記事執筆、KGC2010、CEDEC2011講演、スッキリ!!出演など。

■ 株式会社DropWave会社概要

株式会社DropWave

事業内容：オンライン・ソーシャルゲームの企画、開発、運営

設立 2005年7月

従業員 80名

所在地：東京都新宿区

■ 事業内容

- ・ オンラインゲーム、コンソールゲームの受託開発、受託運営事業
- ・ オンラインゲーム、ソーシャルゲームの自社開発、自社運営事業

現在は共同事業でのタイトル開発、運営を多く手がけています。

DropWaveの制作実績



Browser online game



mobile social game



Console game



【実績】
『脱出ゲームDERO!』会員数100万人以上
『以空リーアイランドCOR』会員数100万
『わんこのお部屋』累計会員数70万人以上

DropWaveのオンラインゲームエン



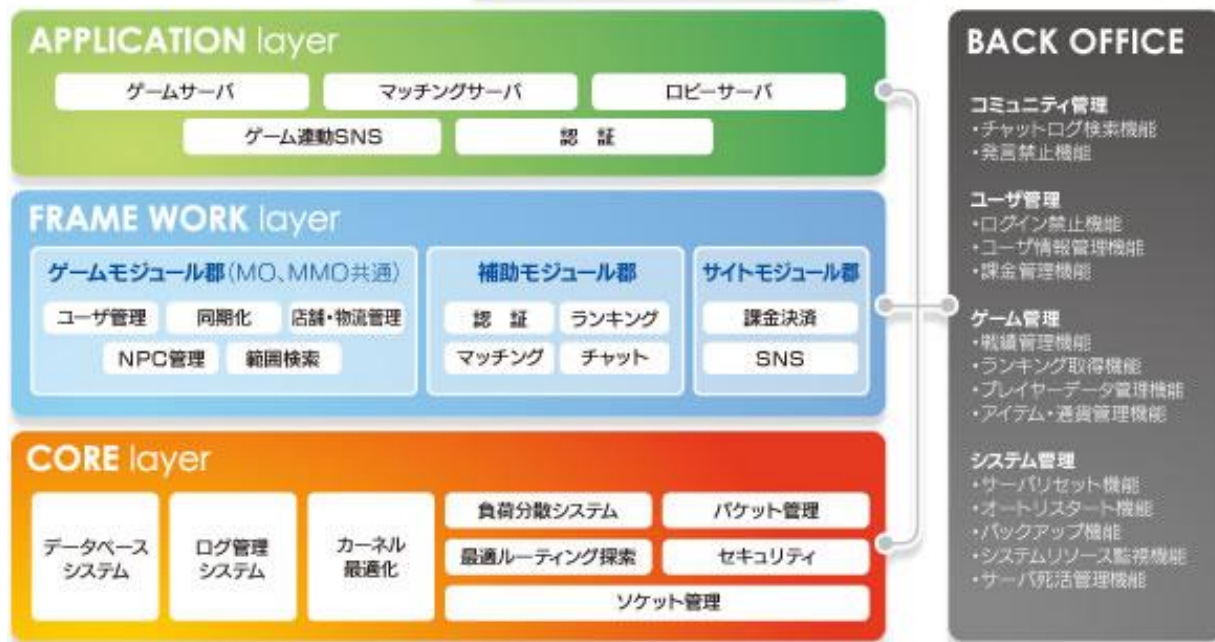
エンジン



D.N.AProject(DropWave Network Architecture Project)は、オンラインゲーム開発を効率的に行うために立ち上げられた、DropWave社内プロジェクトです。
D.N.Aは、オンラインゲームサーバのプログラムを論理レイヤーに分離し、プログラム資産を効率的に蓄積・共有します。蓄積されたプログラム資産を再利用し、迅速にオンラインゲームサーバを開発することができます。



■リアルタイム通信を行うオンラインゲームサーバエンジンを自社開発しており、本格的なオンラインゲーム開発が可能です。



■ソーシャルゲームを中心に、登録者数のべ300万人を超えるゲームを開発、運営しています。

■ 今回の講演の趣旨



<本公演の趣旨>

日本では、**PC**よりモバイルでのゲーム市場が大きな市場規模をもつようになっています。

いままでゲームをしなかった層に向けた、シンプルな操作で誰でも遊べるゲームが大規模に流行しています。また、**iPhone**やアンドロイド搭載のスマートフォンが急速に普及しており、フューチャーフォンからスマートフォンへのシフトが急速に起きています。

そんな日本のモバイル市場にゲームを提供したいと思っている、ゲーム開発者、プロデューサー向けに、日本市場攻略のヒントとなるよう、日本の最新情報をお伝えします。

■ 日本のゲーム市場の概要



■ 日本のゲーム市場の概要

■ 日本のゲーム市場の概要



■ コンソールゲームのパッケージソフト市場

2009年度3329億円

2010年度3019億円 (前年比90%)

2011年度も前年比90%~80%に減少の見込み

■ PCオンラインゲーム市場

2009年度985億円

2010年度1035億円 (前年比105%)

毎年微増傾向で安定して成長している

■ PC&モバイルソーシャルゲーム市場

2009年度231億円

2010年度1036億円 (前年比440%)

本年度も前年比200%の成長が見込まれている。

コンソールゲーム市場が縮小する中、
ソーシャルゲーム市場が400%を超える急成長を記録。
スマートフォンを中心として、数年以内に2500億円市場になると予想されている。

■ 日本のソーシャルゲームの特徴



■ 400%成長したモバイルソーシャルゲームを遊んでいる層は？

→いままでゲームをしなかった人が遊んでいます。

- ・主婦、OL、サラリーマン、etc...

■ なぜ今までゲームをしなかった層が遊んでいるのか？

- ・ゲーム機を買うほどゲーム好きではない →携帯電話だけで遊べる。
- ・ゲームにお金を使いたくない →無料でゲームを始められ、無料でも十分楽しめる。
- ・忙しくてゲームを遊んでいる暇がない →忙しい人でも、すきま時間で遊べる。1日5分でOK。
- ・最近のゲームは難しそうで自分には無理 →難しい操作は不要。1ボタンで遊べる。
- ・一人でゲームをしてもつまらない →他のプレイヤーとコミュニケーションをとりながら楽しめる。

■ ソーシャルゲームのヒットの要因は？

複雑化しすぎたゲームに対して、基本無料という販売モデルの変化と、簡単で時間をかけなくても楽しめるというゲームデザインの変化を武器にして、潜在的なゲーマー層を掘り起こすことに成功したため。

■ 日本のソーシャルゲームのビジネスモデル



■ ソーシャルゲームのビジネスモデルは？

ゲーム単体での展開ではなく、ゲームSNSプラットフォームありきのビジネス。

The logo for Mobage, consisting of the word "mobage" in a blue, lowercase, sans-serif font.

The logo for GREE, featuring a blue circular icon with a white dot inside, followed by the word "GREE" in a blue, uppercase, sans-serif font.

G R E E、mobageなどのゲームSNSプラットフォームが、大量の広告でユーザーを獲得し、ゲーム開発会社がプラットフォーム内にゲームを提供するモデル。ただし、プラットフォーム自身も自社製ゲームを提供する。



< 広告の方法は？ >

ゲーム開発会社は、一般向けに広告を行うのではなく、プラットフォーム内で広告を行い、プラットフォーム内のユーザーを自社ゲームに流入させるモデルとなる。

■ 日本のソーシャルゲームのビジネスモデル



■ ビジネスモデルの詳細

<収益の分配（一般的な例）>

決済手数料：約10%、プラットフォーム手数料：約30%、ゲーム会社取り分：約60%

<ゲーム開発会社から見たメリット>

- ・タイトルをリリースするだけで、5万人～10万人の顧客が広告費ゼロで流入する。
- ・プラットフォームが決済代行してくれるので、決済手段を独自に用意しなくて済む。
- ・友達紹介でユーザーを増やせるので、広告宣伝費が安くつく。
- ・安い広告費で、課金になれたユーザーを効率的に獲得できる。
- ・K P I の数字（課金率、継続率、A R P P U）が高ければ、プラットフォームが無料で宣伝してくれる。

<ゲーム開発会社から見たデメリット>

- ・手数料として売上の約40%を支払わなければならない。
- ・プラットフォームに登録しないと遊べないため、プラットフォーム外での広告宣伝が不可能。
- ・K P I の数字が悪いと、プラットフォームから広告枠を販売してもらえなくなるリスクがある。
- ・ほぼ毎日新しいゲームが提供されるため、ユーザーが目移りしやすく、継続率が低い傾向にある。

→メリット、デメリットあるが、無料でいきなり数万人のユーザーを獲得できるのは魅力。

名もない開発会社が、大量の顧客と大きな売上を獲得するチャンスがある。

■ 日本のソーシャルゲームプラットフォーム



<モバイル>

mobage

GREE

mixi

<PC>

Yahoo! モバゲー

ハンゲーム

mixi

facebook

twitter

■ 日本の各プラットフォームの会員数について



■ 2011年10月頃の各プラットフォームの会員数（カッコ内は昨年6月時点）

<モバイル>

mobage 3,200万人（1,993万人）※MAUは数100万と推定

GREE 2,766万人（2,059万人）※MAUは数100万と推定

mixi 2,535万人（2,074万人）※MAUは1,516万人

<PC>

mixi 2,535万人（2,074万人）※PCユーザの割合は非公開

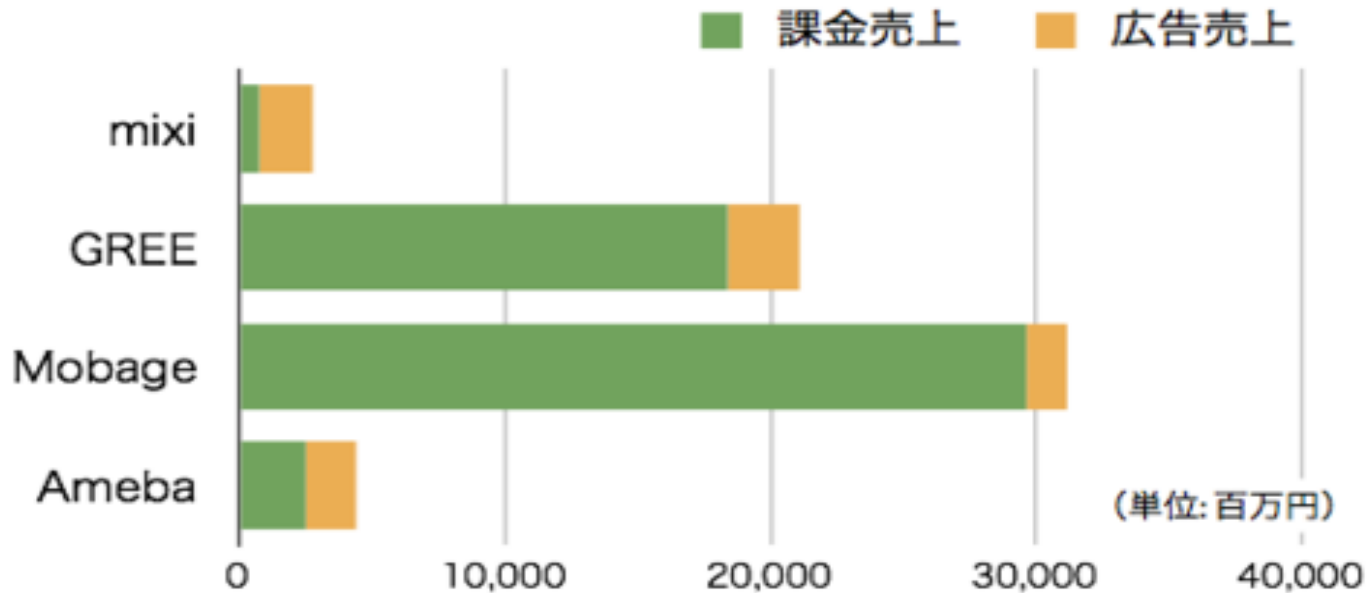
ハンゲーム 約4,000万人（3,500万人）※MAUは数100万と推定

Yahooモバゲー 約400万人

twitter 約1,900万人（988万人）※MAUは約1,500万人

facebook 約450万人（135万人）

■ 一番儲かっているプラットフォームは？



	SNS事業 四半期売上							
	課金売上	前期比	広告売上	前期比	売上計	前期比	課金比率	前期比
mixi	755	89%	2,012	59%	2,767	65%	27%	137%
GREE	18,387	132%	2,706	110%	21,093	129%	87%	103%
Mobage	29,634	112%	1,527	86%	31,161	110%	95%	101%
Ameba	2,507	112%	1,897	105%	4,404	109%	57%	103%

→ソーシャルゲーム市場の90%はGREE, DeNAの2社で独占されている状況

■ DeNA社とGREE社について



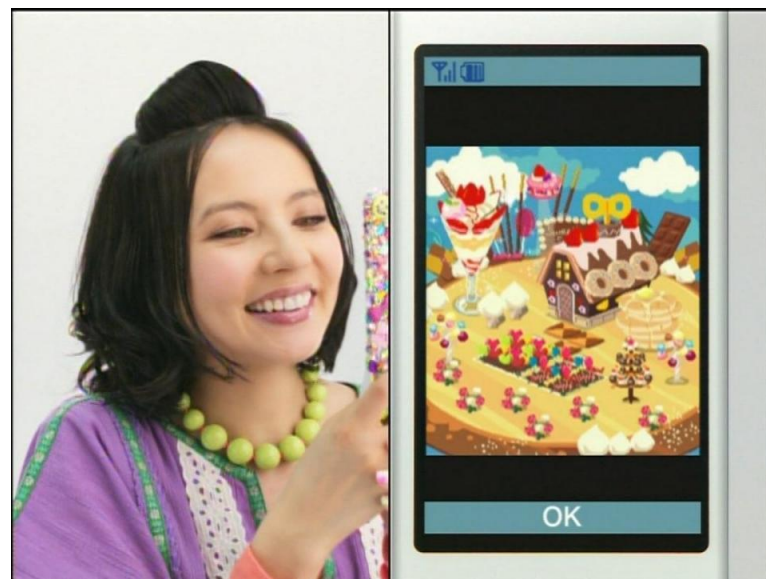
■ DeNA社とGREE社について

日本のソーシャルゲーム市場はこの2社が90%以上の売上シェアを占めている。

両SNSサイトとも、登録会員を3000万人近く確保。

小学生からサラリーマン、主婦まで取り込んで、ほぼ国民的なSNSサイトとなっている。

両者とも爆発的な利益率と成長率をたたき出し、日本のテレビCMに両者のCMが流れない日はないほど、圧倒的な勢いを感じさせている。



■ DeNA社 (mobage) について



■ 歴史

2006年2月に携帯専用のSNSサイトサービス「モバゲータウン (Mobage)」を

2009年10月にリリースした怪盗ロワイヤルが大ヒット。

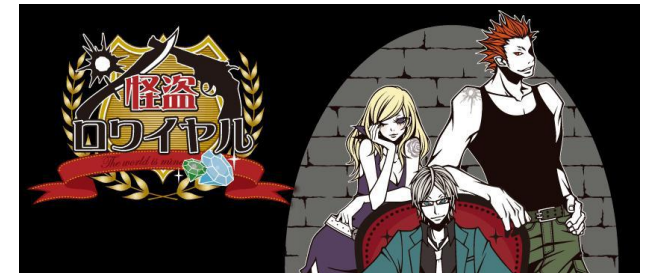
2010年1月にプラットフォームをオープン化し、誰でもゲームを提供できるようにした。

その結果、売上が急激に伸びて、2011年4月決算で年商が1127億円と、前年比2.5倍成長を実現。

営業利益率50%超えの超高収益企業に。

2011年11月現在、日本のプロ球団買収が最終段階に。

The word "mobage" in a blue, lowercase, sans-serif font.



■ 最近の動き

- ・ 2010年10月にngMocoを400億円で子会社化し、ngMocoが持つ「plus+Network」の会員2500万人を獲得。

- ・ モバゲータウンと「plus+Network」の名称を「mobage」で統一

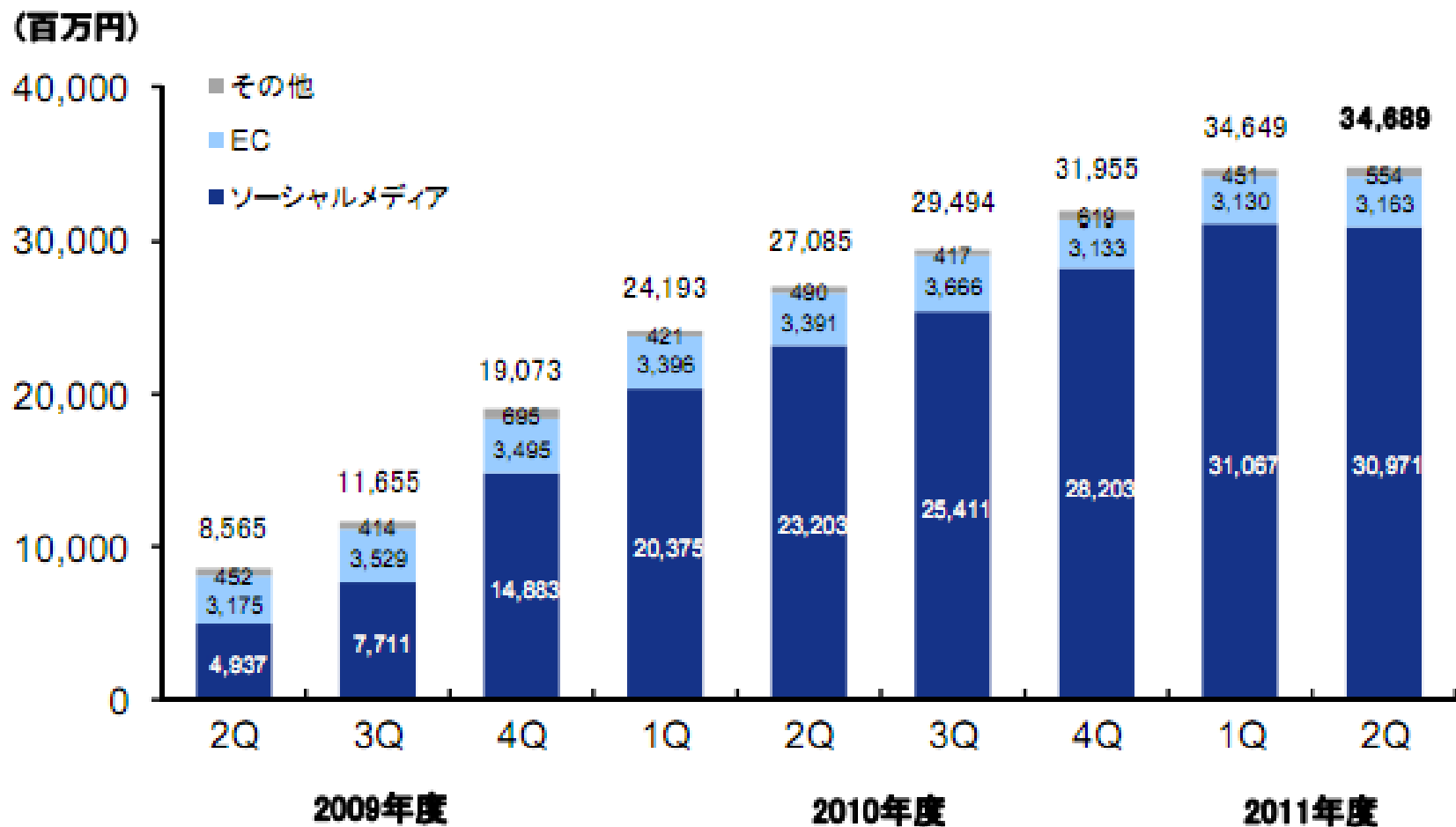
- ・ 2011年7月から、米国、カナダ、英国、アイルランド、ニュージーランド、オーストラリア及び中国でmobageのサービス開始(Androidのみ)

- ・ サムスンと提携し、全世界へ出荷される全てのサムスン製スマートフォンにmobageが標準インストールされることに。

- ・ 今年だけで、スウェーデン、ベトナム、チリのスマートフォン系ゲーム開発会社を買収し、自社タイトルの開発体制を強化中

→日本のモバイルソーシャルの課金ノウハウを世界展開する戦略をとっている

■ DeNA社 (mobage) の売上推移



・出典：ディーエヌエー社2011年9月決算説明資料より

■ G R E E について



■ 歴史

2004年2月に創業者の田中良和氏が趣味で作ったSNSサイトが起源。

2005年6月にモバイル版オープン

2006年11月に大手通信キャリアのKDDIと資本提携し、会員数を爆発的に増やす。

ソーシャルゲームという言葉がない時代から「釣りスタ」「クリノッペ」などのソーシャルゲームを自社開発し、大きく売上を伸ばす。

2008年12月に東京証券取引所マザーズへ上場



■ 最近の動き

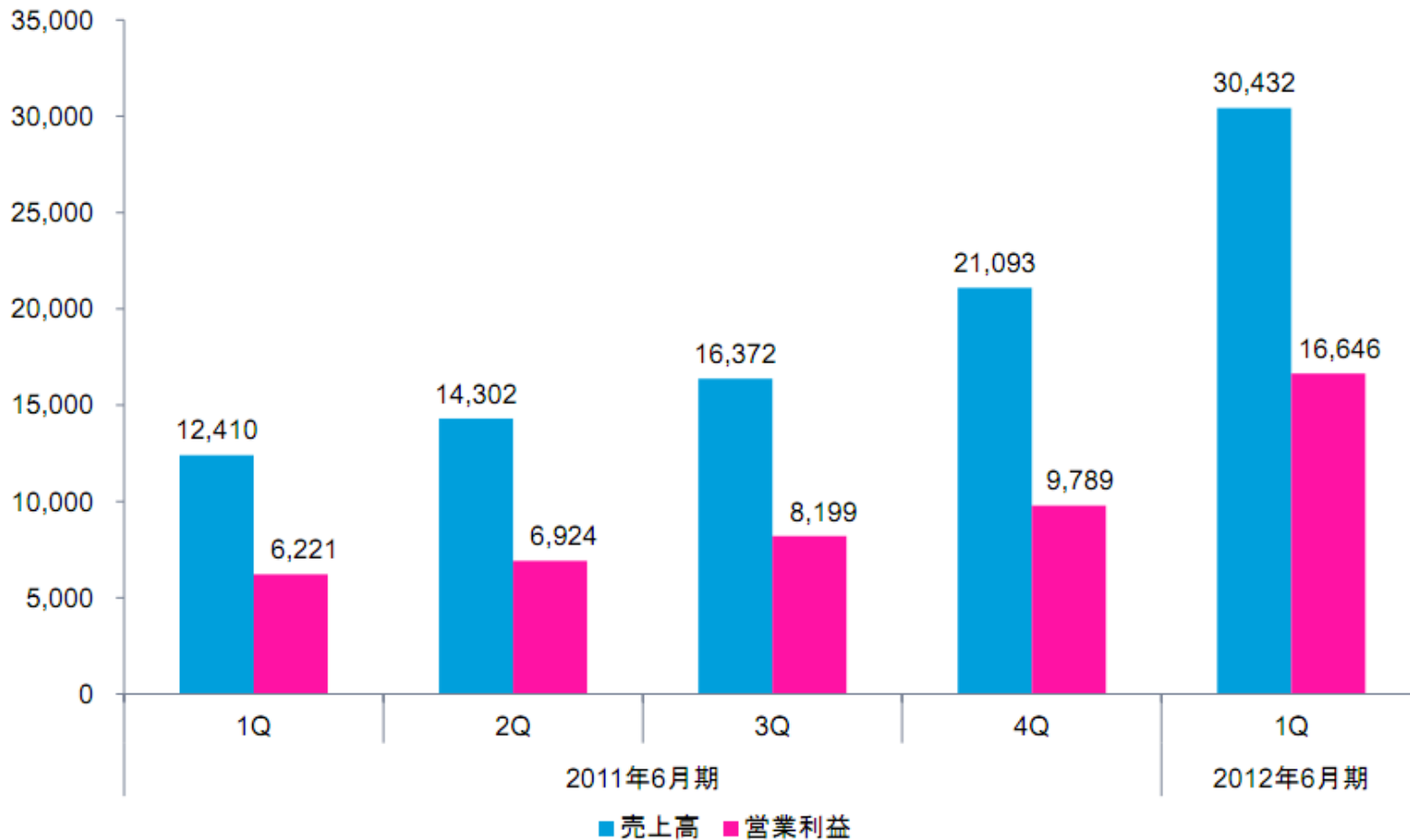
- ・ OpenFeintを85億円で買収
- ・ 中国で6.5億人の会員を持つ「Tencent」と業務提携を発表。GREEからTencentに簡単にアプリを移植、展開できるようになった。
- ・ 東南アジアで4700万人の会員を持つ「mig33」とも業務提携を発表。
- ・ UltiZen Games Ltd. ケイブへの資本提携を実施。
- ・ 東京ゲームショーにも大型ブースを出展し存在感を示す。
- ・ 国内ではソーシャルゲームを柱にしつつ、コンソールゲームのユーザーへも手を広げようとしている（ように見える）



■ G R E E社の売上推移



(単位:百万円)



・出典：GREE社2011年9月決算説明資料より

■ 日本のソーシャルゲームの特徴



■ フィーチャーフォン（F P）向け モバイルソーシャルゲームについて



■日本で流行しているFPのゲーム：Mob a g e 編

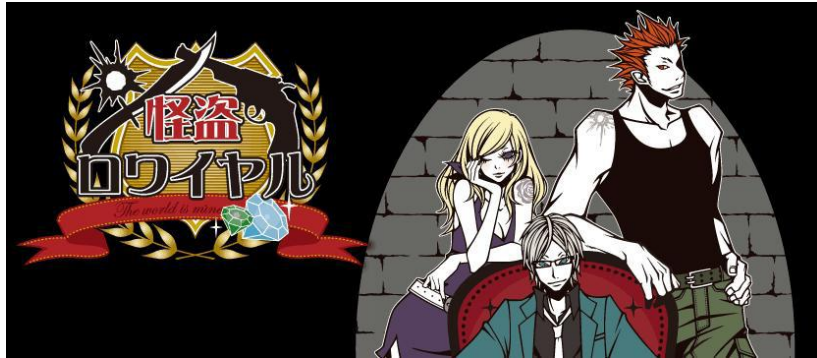


<モバゲーのランキングTOP10>

- ・ 10タイトル中、8タイトルが内製
- ・ 内製ではない2タイトルは、どちらもカードゲーム

■ MobageのNo1ゲーム：怪盗ロワイ

ヤル



■ 怪盗ロワイヤル/Mobage

月商20億円と言われている。
会員数2000万人以上の国民的タイトル。
ミッションをこなしつつ、ユーザー同士でお宝を奪い合うゲーム。
リリースされてから2年経つが、アップデートを繰り返し、未だに人気を保っている。



■日本で流行しているF Pのゲーム：GREE

E編



<GREEのランキングTOP10>

- GREEの場合、内製タイトルはランキングに入らないようになっている。
- 10タイトル中、6タイトルがカードゲーム
- 女性向け恋愛アドベンチャーゲームもランクインしている

■ G R E E の N o 1 ゲーム : ドラゴンコレク



■ ドラゴンコレクション/コナミ

怪盗ロワイヤル系のミッションゲームに、カード収集と合成要素を組み合わせたゲームで大ヒット。

月商10億円を超えていると言われている。

このタイトルのヒットをうけて、いま日本のソーシャルゲームでは、カードゲームが大流行している。



■ 日本のソーシャルゲームの特徴



■ P C ソーシャルゲームについて

■ P C ソーシャルゲーム：Yahoo!モバゲー



YAHOO! JAPAN mobage

モバコイン残高：546コイン [購入](#) 友達紹介で1500コイン

Yahoo! JAPAN - Yahoo!ゲーム
ログアウト - ヘルプ

[マイページ](#) [ゲームを探す](#) [友達を探す](#) [サークルを探す](#) [ピコチャンネルβ](#)



あの人気アニメトリコがYahoo!モバゲーで登場!
君だけの人生のフルコースを完成させる!

©鳥袋光年/集英社・フジテレビ・東映アニメーション ©NBOI

お知らせ ▶ [コインガチャ]★Disney★ミッキーを抱っこ♪ (2011/11/07)

さんのマイプロフィール



- 日記
- ミニメール
- 友達リスト
- サークル
- チャンネル
- アバター
- あしあと
- 設定
- 履歴メニュー

NEW ミニメールが13通届いています

マイゲーム

ブラウザ三国志 ブラウザ三国志
ブラウザ三国志は、プレイヤーが乱世を生...
限定武将
ファイバー 対戦あり | 協力バトル
→ 今すぐゲット

- ▶ 剣と魔法のログレス
- ▶ トリコ 爆食グルメバトル..
- ▶ ガンダムブラウザウォー..
- ▶ ダービー×ダービー

Yahoo!モバゲーのゲームは基本プレイ無料・ダウンロード不要でブラウザからすぐに遊べます。

ジャンルから探す

- スポーツ・レース >>>全13種
 - キャプテン翼 つくるうドリームチーム
 - ブラウザプロ野球 (C)NPB
 - Webサカ
 - RPG >>>全28種
 - ガンダムブラウザウォーズ

おすすめゲーム

- アンライト～Unlight
ボード・カード
♥新キャラ「サルゴド」登場！物語中心の対戦あり | ハマる！
- 175万頭が 激走中!
ダービー×ダービー 育成・シミュレーション
★175万人突破★あなたも今すぐ馬主生活!!
たづけあい | 男性向け
- 無敵三国
育成・シミュレーション
武将を指揮し自分だけ

Yahoo!Japanとmobageが提携し、2010年1月にオープン。会員数400万人突破。

Yahoo! JAPANは日本で52%のシェアを持つ、国内最大の検索ポータルサイト。（2位はGoogleで37%）













■ PCソーシャルで流行しているゲーム



<Yahoo!モバゲーの週間TOP12>

週間総合ランキング一覧

次の12件▶

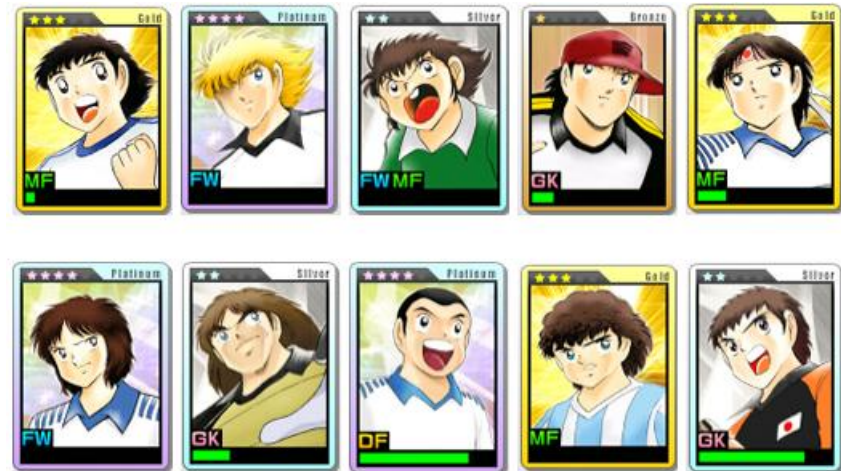
<p>第1位</p>  <p>怪盗ロワイヤル-zero-</p> <p>CMでお馴染みの怪盗ロワイヤルの世界がPCならではの画面で味わえます！PCではこれまでにない新たな...</p> <p>対戦あり 協力バトル</p> <p>このゲームで遊ぶ</p> <p>ゲーム詳細を見る</p>	<p>第2位</p>  <p>対戦☆ZOOKEEPER</p> <p>携帯で大人気の定番入れ替えパズルZOOKEEPER!が対戦パズルになってYahoo!モバゲーに登場!!</p> <p>かんたん 対戦あり 大人向け</p> <p>このゲームで遊ぶ</p> <p>ゲーム詳細を見る</p>	<p>第3位</p>  <p>ガンダムブラウザウォーズ</p> <p>機動戦士ガンダムがPCブラウザゲームに登場! 戦友とともに戦場を戦い抜いて、エースパイロットを目指そう!</p> <p>対戦あり 協力バトル 男性向け</p> <p>このゲームで遊ぶ</p> <p>ゲーム詳細を見る</p>	<p>第4位</p>  <p>キャプテン翼</p> <p>「キャプテン翼」がYahoo!モバゲーでキックオフ!! 翼、岬、日向などのお馴染みの選手を集めてキミだけのドリー...</p> <p>男性向け 一人6K ハマる!</p> <p>このゲームで遊ぶ</p> <p>ゲーム詳細を見る</p>	<p>第5位</p>  <p>トリコ 爆食グルメバトル!</p> <p>人気アニメ「トリコ」登場! 人気キャラとグルメ食材探しの冒険に出かけよう! 「人生のフルコース」を完成させる...</p> <p>フィーバー ハマる!</p> <p>このゲームで遊ぶ</p> <p>ゲーム詳細を見る</p>	<p>第6位</p>  <p>もやしもんガチャガチャ</p> <p>ガチャガチャでかわいい「菌」をたくさんゲット! あつめた「菌」はいろんな食物やお酒をつくれるぞ。お友達...</p> <p>かんたん たまげ欲しい 大人向け</p> <p>このゲームで遊ぶ</p> <p>ゲーム詳細を見る</p>
<p>第7位</p>  <p>100万人の信長の野望</p> <p>会員数180万人突破! 全国のプレイヤーの行動が、群雄割拠の戦国ワールドを動かす! 仲間と力をあわせて天下統...</p> <p>対戦あり 協力バトル 男性向け</p> <p>このゲームで遊ぶ</p> <p>ゲーム詳細を見る</p>	<p>第8位</p>  <p>ソリティアGOLD</p> <p>イースタン・シティの全てのエリアを勝ち取り、裏社会の支配者となれ! ストーリー運動型の新感覚ソリティア。</p> <p>かんたん 大人向け 一人6K</p> <p>このゲームで遊ぶ</p> <p>ゲーム詳細を見る</p>	<p>第9位</p>  <p>ラーメン魂</p> <p>ラーメン屋店主になって、自分好みのメニューで腕試し! 最初は小さな屋台から...こだわりの具材、麺、スープ...</p> <p>人気上昇中 対戦あり たまげ欲しい</p> <p>このゲームで遊ぶ</p> <p>ゲーム詳細を見る</p>	<p>第10位</p>  <p>剣と魔法のログレス</p> <p>本格的MMORPGがYahoo! Mobageに登場! 異変に立ち向かう「ハンター」となって、仲間と協力しながら依頼をこなし...</p> <p>ハマる!</p> <p>このゲームで遊ぶ</p> <p>ゲーム詳細を見る</p>	<p>第11位</p>  <p>ブラウザプロ野球</p> <p>目指せ!! リーグ優勝! 日本プロ野球登場! 異変に立ち向かう「ハンター」となって、仲間と協力しながら依頼をこなし...</p> <p>男性向け 一人6K ハマる!</p> <p>このゲームで遊ぶ</p> <p>ゲーム詳細を見る</p>	<p>第12位</p>  <p>パチ&スロタウン</p> <p>待望の「キングバルサー」いよいよ再配信開始!! 今だけ! 必ずGSもらえるログインキャンペーン実施中! 「麻雀...</p> <p>人気上昇中 かんたん 男性向け</p> <p>このゲームで遊ぶ</p> <p>ゲーム詳細を見る</p>

■ PCソーシャルゲーム：流行のゲーム



■ 流行のシステム

- ・ MobWars系のミッションゲームで進行する。
- ・ P v Pバトルがある。(個人戦、GvG)
- ・ 合成要素がある。
- ・ コレクション&コンプリート要素がある。
- ・ カード合成ができる
- ・ カードをガチャで販売する



■ PCソーシャルゲーム：ハンゲーム



ハンゲーム

カフェつく×アバターPure アイテムキャンペーン!

62,720人ログイン中 ログイン

かんたんゲーム | じっくりゲーム | コミュニティ | アバターひろば | アバターショップ | 無料でアイテムGET | スマートフォン

パズルゲーム | トランプゲーム | ボードゲーム | 全国大会

スタンプラリー機能追加!
ログインするだけでアイテムプレゼント!

おすすめゲーム

Pickup!

かんたんゲームリスト

遊びたいゲームやキーワードを検索しよう! 検索

条件で探す すべてのゲームを表示

ハンゲームにログイン

無料会員登録

会員登録・インストール不要
今すぐ遊べるFlashゲームを体験しよう!

ジグソーパズル
ピースを合わせて絵を完成させよう!

寿司めくり
ブロックをめくって同じお寿司を消していこう!

ハンゲームの遊び方

あんしんガイド

「かんたんゲーム」というカテゴリでソーシャルゲームをオープン化し、現在170タイトルを公開しています。

■ PCソーシャルゲーム：mixi



mixiアプリが2009年9月にオープン化し、サンシャイン牧場が会員数400万人を超えるほど大ヒット。

しかしmixi社は、GREEやMobageのように、ゲーム特化のSNSとなることを嫌って、友達関係のゲーム内利用に大きな制限をかけた。（ゲーム内で、友達以外の人に出会うことを事実上禁止した）

そのため、ゲームの売上が低迷し、多くのゲーム開発会社がGREE、mobageに流れることになった。

しかし、月間アクティブユーザーは非常に多く、facebookのようにリアルな人間関係に特化したSNSサイトとして、モバゲーやGREEとは違った存在感を持っている。

20代の学生ユーザーでのシェアは圧倒的であり、学生向けナンバーワンコミュニケーションサイトとしては不動の地位を保っています。ゲーム内課金ではなく、豊富なUU数とリアルな人間関係によるバイラルで、広告を中心に収益をあげようとしているSNSサイト。

The logo for mixi, consisting of the word "mixi" in a lowercase, grey, sans-serif font. Above the letter 'i' is a small, stylized orange and yellow icon.



■ P C ソーシャルゲーム : t w i t t e r、

F a c e b o o k



■ F a c e b o o k について

Facebookは「ソーシャルネットワーク」という映画がヒットし、日本でも大流行中。やっていないとトレンドに乗り遅れていると思われるような雰囲気すらある。しかし、ゲームプラットフォームとしては、あまり盛り上がっていない。

もともとmixiと同じくリアルの人間関係のソーシャルグラフのため、ゲームに熱中したり課金したりする雰囲気があまり無い。



■ T w i t t e r について

twitterの成長は一時期から鈍化しているものの、定番ツールとして完全に定着した。シェアはmixiに肉薄、もしくは凌駕しており、今後も日本国内でのスマートフォンの普及にあわせて、じわじわとシェアを伸ばす可能性がある。

ゲーム利用としては、ゲーム内容を呟くくらいで、それほど本格的には利用された例はない。

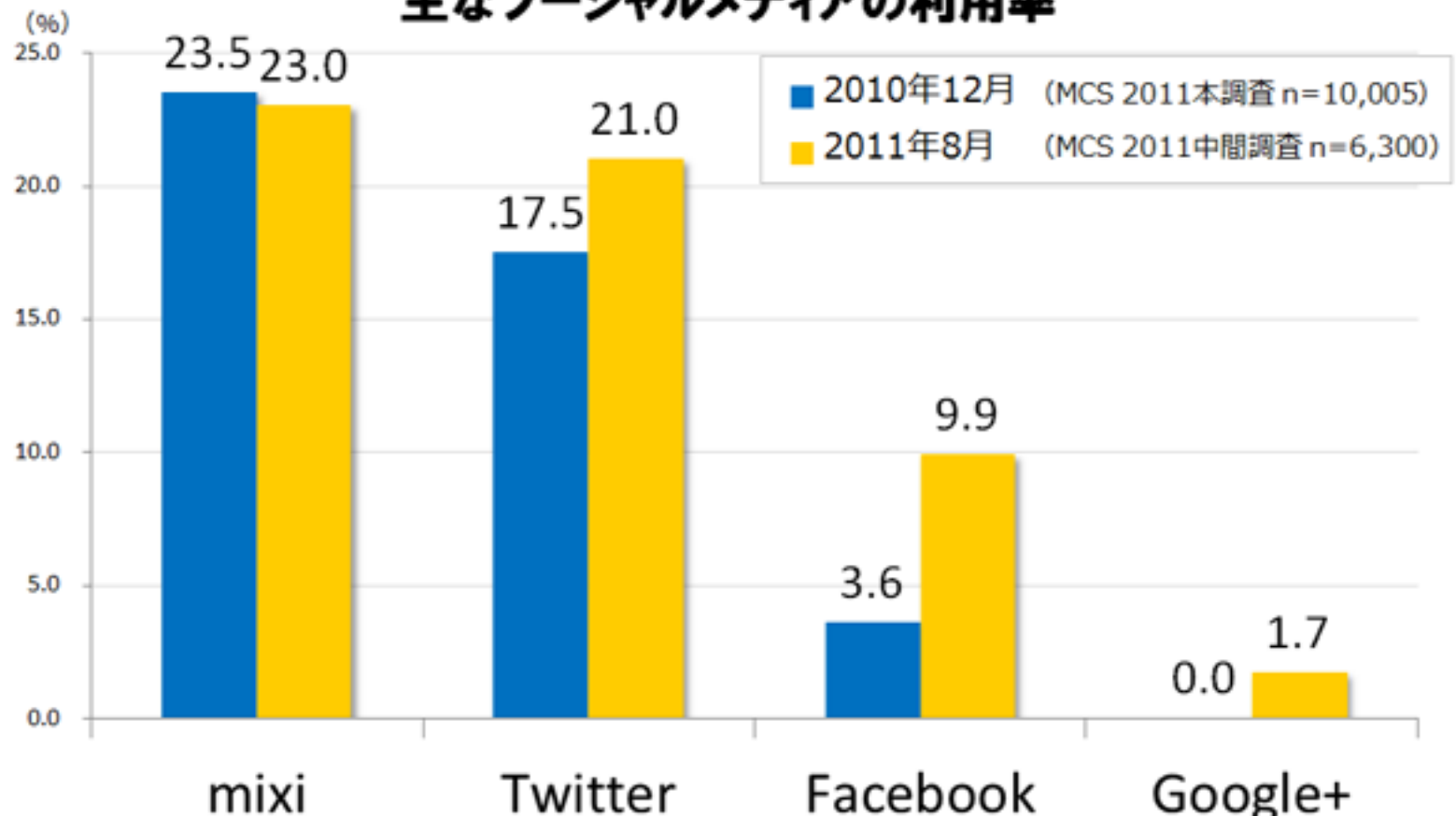


■ PCソーシャルゲーム：twitter、

Facebook



主なソーシャルメディアの利用率



アスキー総合研究所「MCS 2011」より

■ この1年で、Facebookのシェアが3倍に躍進。

■ PCソーシャルゲーム：まとめ



■まとめ

Yahoo!モバゲーが今最も勢いのあるPCソーシャルゲームサイト。次に、ハンゲームがゲームサイトとして盛り上がっている。

日本向けにPCソーシャルゲームをリリースする場合は、まずはこの2社に展開するのがオススメ。

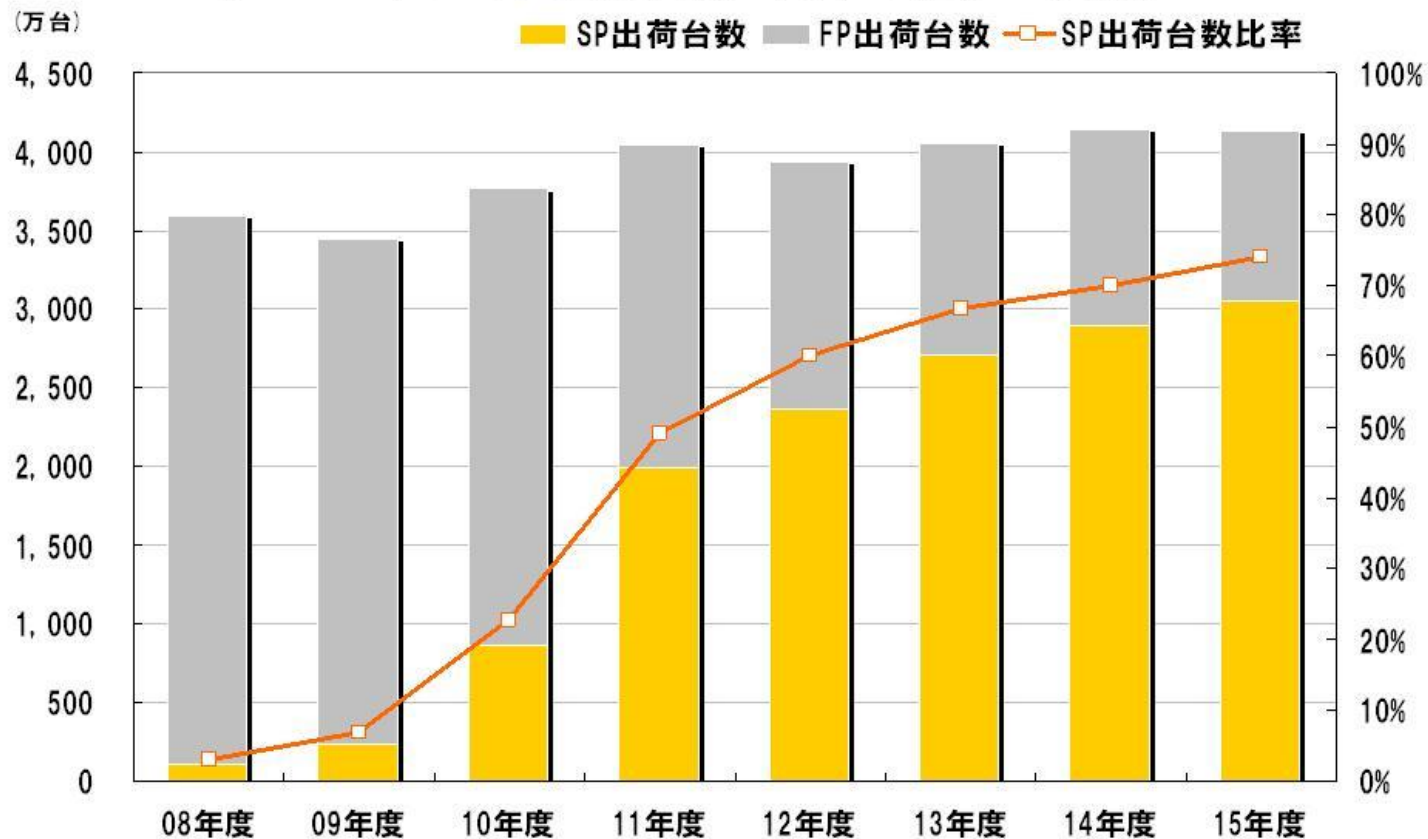
The screenshot shows the Yahoo! Mobage website interface. At the top, there's a navigation bar with 'YAHOO! mobage JAPAN' logo and user stats like 'モバコイン残高: 546コイン' and '友達紹介で1500コイン'. Below the navigation, there's a main banner for 'ブレイクブレイク!!' featuring anime-style characters. To the right, there's a 'さんのマイプロフィール' section with a user's avatar and a list of menu items like '日記', 'ミニメール', '友達リスト', etc. The bottom part of the page shows a grid of game recommendations under 'おすすめゲーム'.

The screenshot shows the Hangame website interface. At the top, there's a navigation bar with 'Hangame' logo and a banner for 'カフェック×アバター Pure アイテムキャンペーン!'. Below the navigation, there's a main banner for 'スタンプラリー 機能追加!' with a character illustration. To the right, there's a 'ハンゲームにログイン' section with a '無料会員登録' button. The bottom part of the page shows a grid of game recommendations under 'おすすめゲーム' and a search bar.

■ スマートフォン向けゲームについて

■ スマートフォンの出荷台数

【スマートフォン出荷台数・比率の推移・予測】



SP: スマートフォン、FP: フィーチャーフォン

出展：MM総研

<http://www.m2ri.jp/newsreleases/main.php?id=010120110707500>

■ iPhone, Androidについて



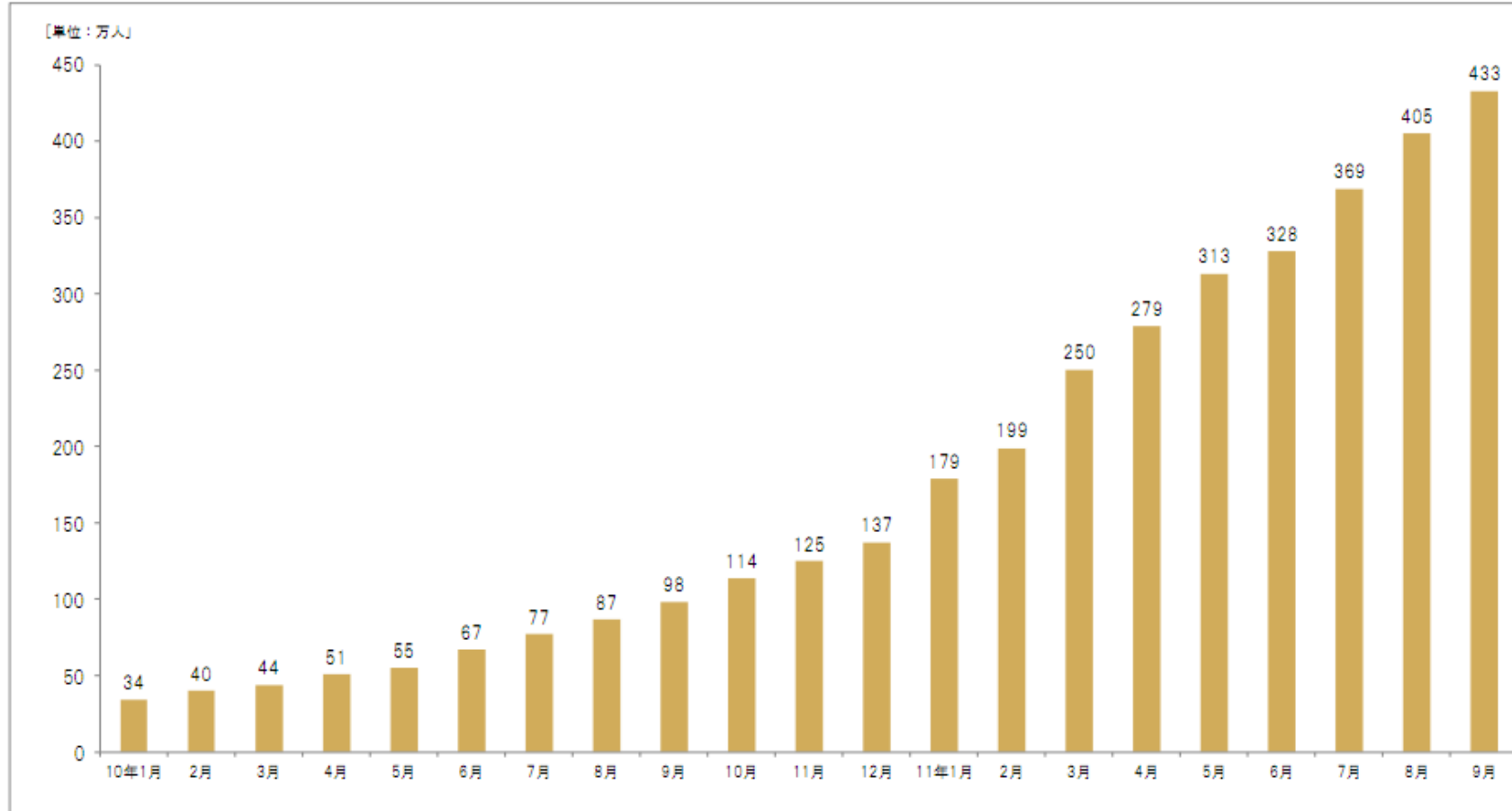
iPhone、Androidの利用率



アスキー総合研究所「MCS」より

- AndroidがiPhoneを抜き去り、すでに1.5倍以上の普及率に。

■ M i x i におけるスマートフォン普及率



・出典：ミクシィ社2011年9月決算説明資料より

- ・ M i x i のMAU1516万人中、433万人がスマートフォンからアクセス (全体の28%)

■ SNS各社のスマートフォンへの取り組み



各サイトともスマートフォン対応を完了済み。



■ iPhoneのTOPセールス



トップセールス App

分類する: ベストセラー

- | | | | |
|--|---|---|---|
| 1.  探検ドリランド
ゲーム
更新 2011/10/11
ダウンロード済み | 2.  カイブツクロニクル
ゲーム
更新 2011/10/20
ダウンロード済み | 3.  KORG iKaossila...
ミュージック
リリース 2011/10...
¥850 購入する | 4.  釣りスタ
ゲーム
更新 2011/10/11
ダウンロード済み |
| 5.  -KingdomConqu...
ゲーム
更新 2011/09/27
Game Center
ダウンロード済み | 6.  財閥タウンズV
ゲーム
リリース 2011/10...
¥350 購入する | 7.  小悪魔キャバ嬢ら...
ゲーム
更新 2011/07/14
ダウンロード済み | 8.  海賊王国コロブス
ゲーム
更新 2011/10/11
ダウンロード済み |
| 9.  Infinity Blade
ゲーム
更新 2011/10/04
Game Center
ダウンロード済み | 10.  マジモン
ゲーム
更新 2011/10/14
ダウンロード済み | 11.  ダウンロード - チ...
ユーティリティ
更新 2011/10/11
¥170 購入する | 12.  メール着信音
エンターテインメント
更新 2011/10/16
¥85 購入する |
| 13.  緑ドンVIVA!情熱...
ゲーム
リリース 2011/10...
¥600 購入する | 14.  逆転裁判
ゲーム
更新 2011/10/13
無料 | 15.  モンスターハンタ...
ゲーム
更新 2011/10/20
Game Center
ダウンロード済み | 16.  NAVlelite カーナビ...
ナビゲーション
更新 2011/10/10
¥3,800 購入する |
| 17.  超字幕
教育
更新 2011/10/21
無料 | 18.  煙に巻いたらさよ...
ゲーム
更新 2011/09/02
ダウンロード済み | 19.  OneCam[連写,静...
写真/ビデオ
更新 2011/10/09
¥170 購入する | 20.  太鼓の達人プラス
ゲーム
更新 2011/10/11
ダウンロード済み |

※10月21日21時時点のランキング。

■ 日本でヒットしているスマートフォンのゲ

ーム



■ ランキング分析

- ・ ランキングはリアルタイムで変動するので、細かい順位はあまり参考にならない。
- ・ TOP10のうち、GREEの内製タイトルが3つランクインしている。
- ・ HTML5で作られているタイトルが多い。GREE製はすべてHTML5
- ・ ハンゲームのマジモンがTOP10にランクイン。月商数千万円と言われている。こちらはネイティブアプリのソーシャルゲーム。
- ・ キングダムコンクエスト、モンスターハンター、InfinityBladeが本格的ゲーム
- ・ 同期通信のゲームは少なく、非同期通信のゲームが好まれる傾向にある。
- ・ mobageの忍者ロワイヤル、怪盗ロワイヤルはそれぞれ50位前後とGREEに比べて苦戦している模様。

■日本でヒットしているスマートフォンのゲーム



■ランキング1位のゲーム



<探検ドリランド / GREE>

- ・ワンボタンで誰でも遊べるソーシャルゲーム
- ・カード合成システムを採用している

■ 今後のスマートフォンのゲームについて



■ FPとSPの売上比率

まだ8割から9割の売上はFPからあげているが、タイトルによっては、スマートフォンの売上が3割を超えるものも出てきている。来年中には完全に逆転するだろうと言われている。

■ アプリになるのか、HTML5になるのか

また、現状はほとんどがHTMLベースのWebゲームとなっている。現時点では、アプリのゲームが少ないため、HTMLベースのアプリの方が高い売上を上げている。

モバイルソーシャルゲームの基礎技術が、将来的にアプリになるのか、HTML5になるのか、国内でも意見が分かれており、まだ結論が出ていない。

■ 今後の展開

コンシューマからソーシャルまで、あらゆるゲームがスマートフォンに集約されると予想。

■ 今後の日本のゲーム市場について



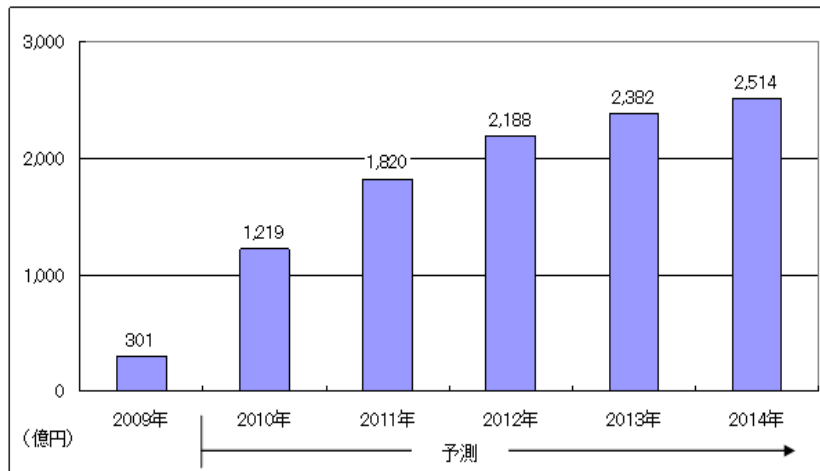
■ 今後について

日本のゲーム市場は、スマートフォンが主戦場になることは確実です。

今後、日本と韓国でスマートフォンが大々的に普及して行く事により、両国のゲームプラットフォームが共通となります。

DropWaveは、スマートフォンに特化して、日本のソーシャルゲームを韓国に提供し、韓国のスマホ向けソーシャルゲーム、オンラインゲームを日本に展開していきたいと考えています。

ソーシャルゲーム市場規模 2009年 - 2014年



(シード・プランニング推定)

■ 2014年の日本のゲーム市場規模予想

- ・スマートフォンソーシャルゲーム：2500億円
- ・スマートフォンオンラインゲーム：1000億円
- ・コンソールゲーム：2000億円
- ・PCオンラインゲーム：1000億円

スマートフォン向けゲームが、日本のゲーム市場の半分以上のシェアを取ると予想。

■最後に（質疑応答）



■ DropWaveの紹介

DropWaveは、スマートフォンに特化して、オンラインゲーム、ソーシャルゲームを展開していきます。韓国との企業とのアライアンスを希望しています。

■ 社長：中川 英明

日本のオンラインゲーム黎明期からオンラインゲーム運営に取り組む。オンラインゲームの運営経験10年以上。韓国とのビジネス経験も長い。近年では、アエリア社にてグランドファンタジア、ミスティックストーンなどを成功に導く。Webマネーアワードに選ばれるほどの売上と、2010年度顧客満足度No1の運営チームを構築。2011年10月よりDropWave代表取締役社長に就任し、運営チームを率いる。

■ 副社長：本城 嘉太郎

システムエンジニアからゲーム業界へ。ゲーム制作経験10年。バイオハザードシリーズや、同期型オンラインゲームエンジンの開発経験を持つ。2005年、オンラインゲームを作るために株式会社DropWaveを設立。ソーシャルゲームにいち早く参入し、複数のヒットタイトルを手がけ、ソーシャルゲームならではのゲームデザイン、マネタイズに深い理解を持つ。CEDEC、KGCなど、国内外での講演も多数。2011年10月より副社長となり、ゲーム制作に専念し、開発チームを率いる。

■ 韓国のゲーム開発会社のみなさんへ

- ・ 日本向けに自社タイトルを展開したい開発会社様
- ・ 日本のソーシャル・オンラインゲームタイトルを韓国に展開したい運営&開発会社様

この公演後、ぜひ名刺交換させてください。
韓国語が話せる通訳がおりますので、韓国語でお気軽にどうぞ！