

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。

■ その他の作品



■ Browser online game



■ mobile social game



■ Console game

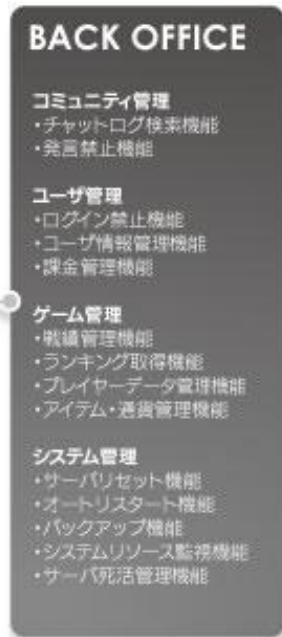
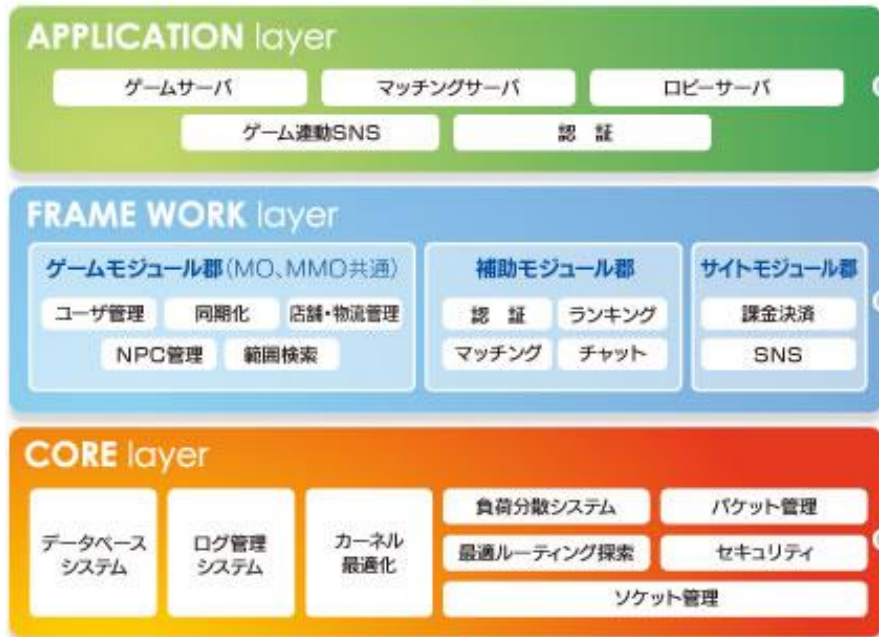


【実績】
 『脱出ゲームDERO!』 会員数100万人以上
 『以空リーアイランドCOR』 会員数100万
 『わんこのお部屋』 累計会員数70万人以上

■ オンラインゲームエンジンを保有



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



いままでゲームをしなかった人が遊んでいます。

- ・忙しい人でも、すきま時間で遊べる
- ・難しい操作が出来なくても遊べる
- ・他のプレイヤーとの競争や協力が楽しい

また、ゲームをしない層にゲームをさせるためには、一般的に膨大な広告費が必要になりますが、SNSプラットフォームがかわりに集客してくれているため、開発会社側はほとんど広告費がかからない特徴があります。

そのため、ソーシャルゲームはSNSプラットフォームに依存したビジネスであると言えます。

PCとモバイルそれぞれについて、大手SNSプラットフォームの状況をご説明します。

■ 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

■ 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ました。

しかし、mixi社がゲーム特化戦略をとらず、友達関係のゲーム内利用に大きな制限をかけました。

(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に流れてしまいました。

現在も新作ゲームはある程度リリースされていますが、GREEやmobageほど強力な集客導線が無いため、あまり盛り上がりません。

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ます。

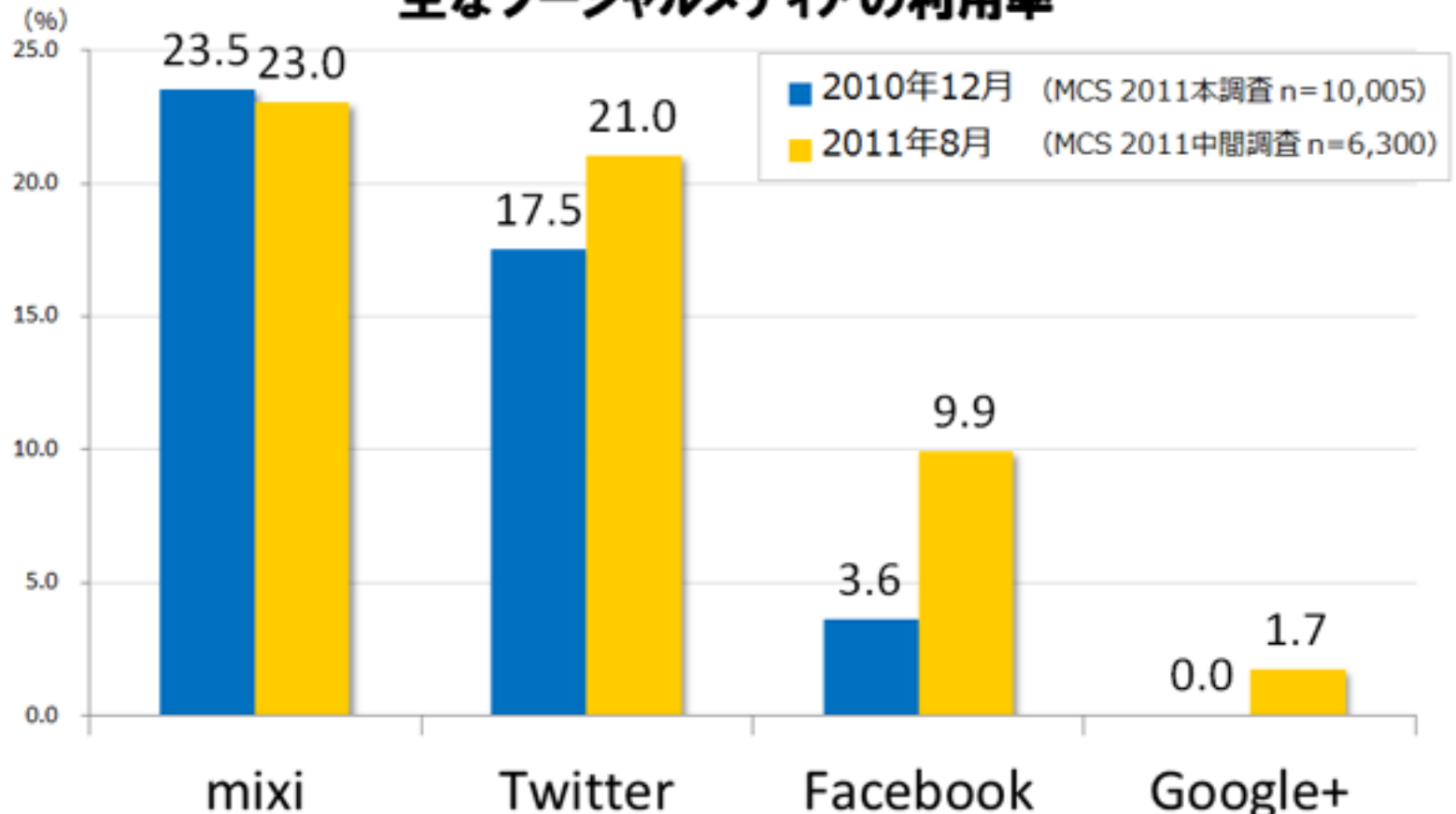
20代の学生ユーザーでのシェアは圧倒的であり、学生向けナンバーワンコミュニケーションサイトとしては不動の地位を保っています。ゲーム内課金ではなく、豊富なUU数とリアルな人間関係によるバイラルで、広告を中心に収益をあげようとしているSNSサイトです。



■ 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。

Facebookは「ソーシャルネットワーク」という映画の流行で、

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ります。

■ PCソーシャルゲーム：twitter、 Facebook



この1年で、Facebookのシェアが3倍に躍進しました。

Facebookは「ソーシャルネットワーク」という映画の流行で、

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ります。

mixiが学生同士のコミュニティなら、facebookは大人同士のコミュニティとなりつつあります。

ソーシャルサイトとしてmixiを猛追しており、mixiが大変な危機感を持っています。

しかし、ゲームプラットフォームとしては、あまり盛り上がりません。

もともとmixiと同じくリアルの間関係のソーシャルグラフのため、

あまりゲームに熱中したり課金したりすることを良しとしない雰囲気があります。

ゲームをするなら、ゲーム専用のSNSサイトでやるのが日本流と言えます。

twitterの成長は一時期から鈍化していますが、定番ツールとして定着しています。

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ります。



■ PCソーシャルゲーム：Yahoo!モバゲー



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です。

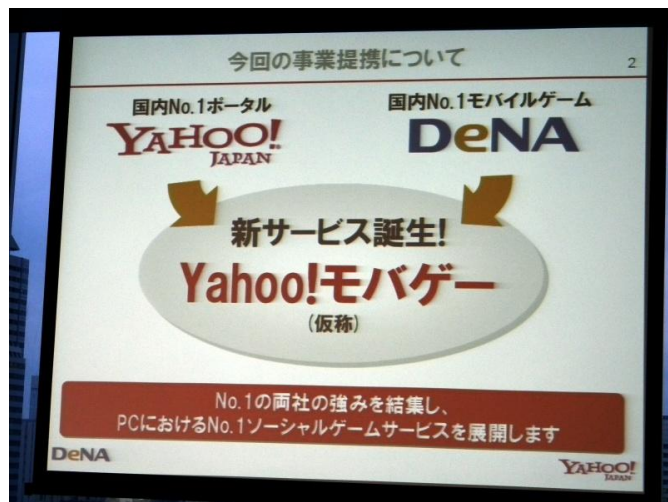
(2位はGoogleで37%)

Yahooとmobageが提携し、2010年1月にオープンしました。

mixiやFacebookと違って、匿名前提でゲームに特化したSNSサイトです。

ゲーム好きが集まっているため、ゲームへの集客や収益化が非常にやりやすい特徴があります。

有名IPのタイトルが続々登場し、順調に成長しています。



■ PCソーシャルゲーム：ハンゲーム



会員数4000万人を超える、日本最大のゲームポータルサイト。

もともと本格的なオンラインゲームを中心に扱っていましたが、「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、内製タイトル含めて170タイトルを公開しています。













■ 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の図>

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 一人でもOK 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」を完成させて...</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 たまげあい 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 一人でもOK</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 たまげあい</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 一人でもOK 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>

■ P C ソーシャルゲーム：流行のゲームシス

テム



- ・ MobWars系のミッションゲームで進行する。
- ・ バトルがある。（個人戦、GvG）
- ・ 合成要素がある。
- ・ ガチャがある。



■ 日本のソーシャルゲームの特徴



■ モバイルソーシャルゲームについて

■ モバイルソーシャルゲームについて



■ 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ます。

mixiは、PCと同様の理由でほとんどシェアを失ってしまいました。

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サイトとなっています。



両SNSサイトとも、画面構成や機能は酷似しており、ほとんど差がありません。

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ます。



■ 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



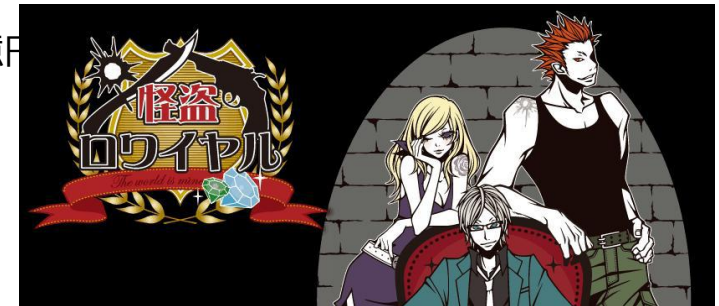
2009年10月にリリースした怪盗ロワイヤルが大ヒット。

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

営業利益率50%超えの超高収益企業に。

2011年10月現在、日本国内の会員数2971万人



<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

■ 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

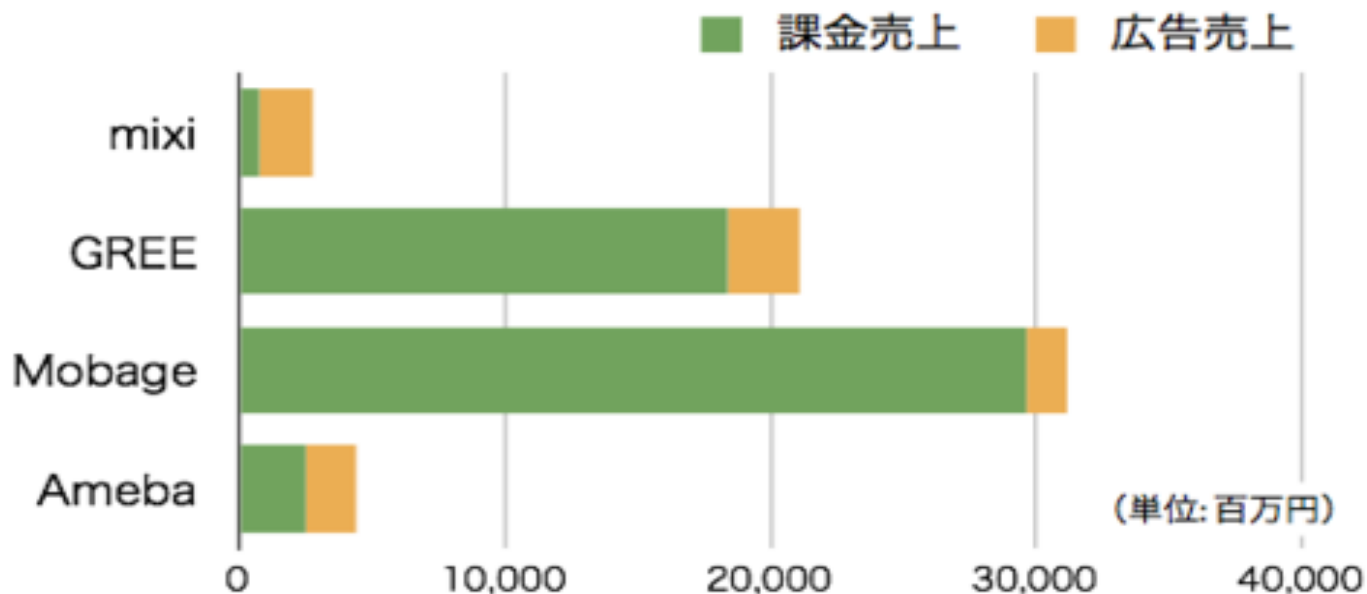
2011年6月決算の年商は641億円、国内会員数は約2700万人

<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へ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。



■ Mobage, GREEの売上比較



	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%

GREEとモバゲーのソーシャルゲーム事業の四半期売上を合計すると500億円を超え、1年に直すと2000億円市場となる。ほぼGREEとmobageが独占している状況。

■日本で流行しているFPのゲーム：Mob

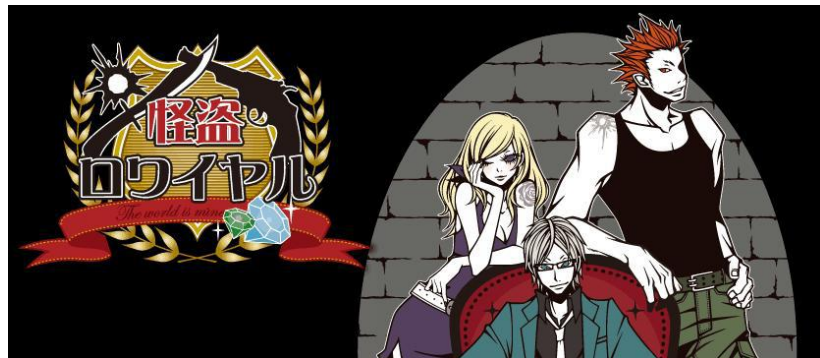
age編

・モバゲーのTOP20



■ MobageのNo1ゲーム：怪盗ロワイ

ヤル



怪盗ロワイヤル/モバゲータウン
月商20億円（予想）

モバゲータウン

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。
ゲームシステムはMobWarsに似ているだが、協力要素やイベントが豊富

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。

月商20億円を超えていると言われている。

■日本で流行しているFPのゲーム：GREE

E編

・GREEのTOP20



■ GREEのNo1ゲーム：ドラゴンコレクション

ション



要グラフィック

ドラゴンコレクション：

GREE：

カード合成とMobWarsのミッション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。

■ F P で流行しているゲームデザイン



要グラフィック

PCと同じく、MobWars系のミッションとバトルを組み合わせた物が中心。

ドラゴンコレクションのヒットを受け、カード合成のゲームが大流行している。

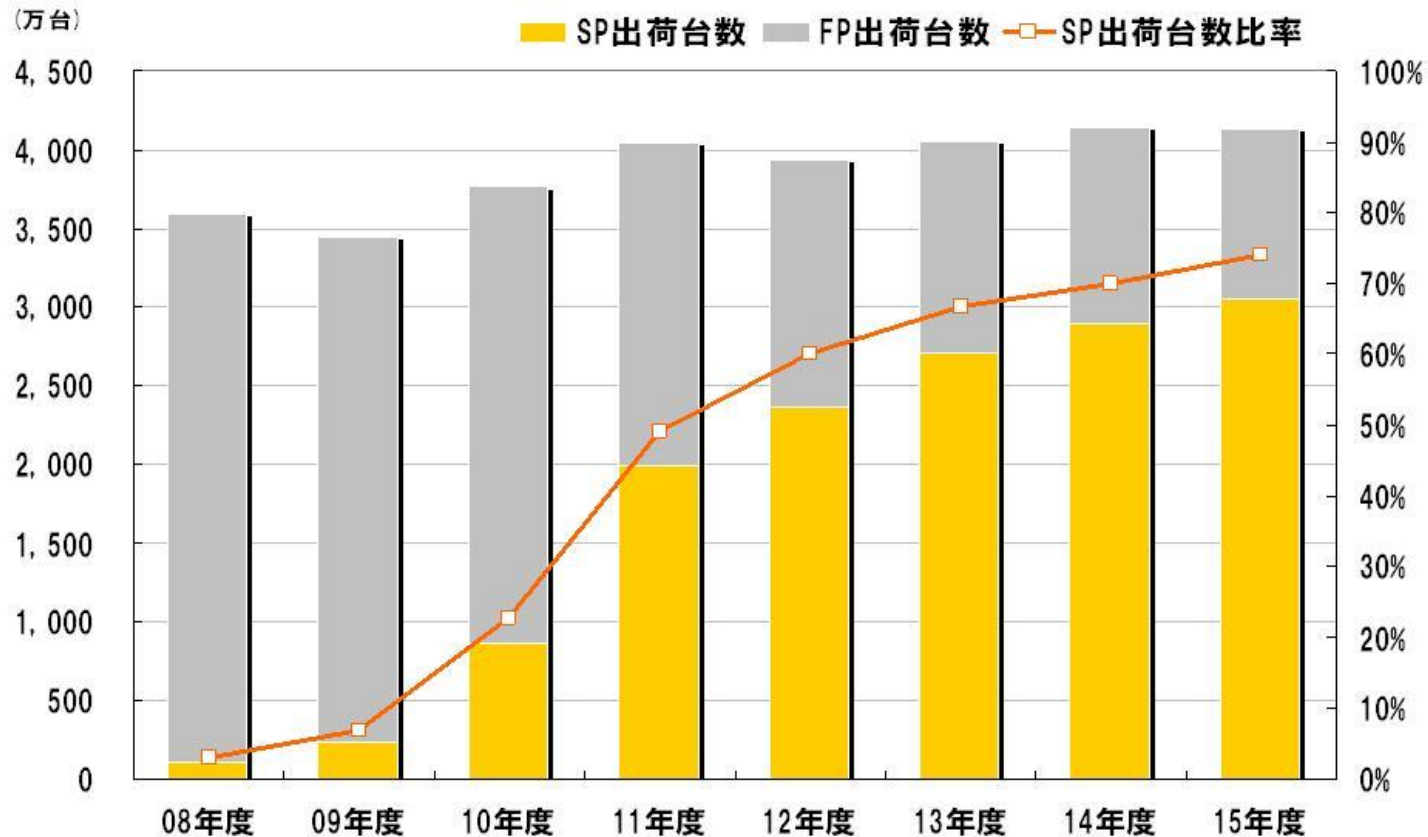
ただ、新着ゲームには、これらの構造を変化させる新しいゲームデザインのものも見られる。

また、一部のゲームは簡単操作ながら、複雑なゲームシステムを持っており、意外とコアゲーマー向けのゲームも受け入れられている印象。

■ 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。

■ 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 |

■日本でヒットしているスマートフォンのゲ

ーム



10月21日21時時点のランキング。

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
- 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その2



・売上の傾向

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。

また、アンドロイドユーザーはまだ課金になれていない。課金としてはiPhoneの方が儲かる傾向になっている。(コネコのKPIを要調査)



・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。

■まとめ



■今後について

スマートフォンが主戦場になることは確実

時間のかかるMMORPGなどの同期ゲームは、
コアゲーマーは喜ぶが、
忙しい一般の日本人にはなかなか受け入れられない。

操作が簡単で、ときどきプレイするだけでいい、
非同期型のソーシャルゲームが引き続き流行する。

ありがとうございました。

質疑応答