

2013年2月21日

報道関係者各位

株式会社 CyberZ

CyberZ、スマートフォンにおけるソーシャルゲーム利用実態調査(第一弾)を実施
スマートフォンへの移行理由第1位は、「ネットで検索しやすい」「ゲームアプリが充実している」
スマホ移行後、ソーシャルゲームで遊ぶ時間が増えたユーザー7割

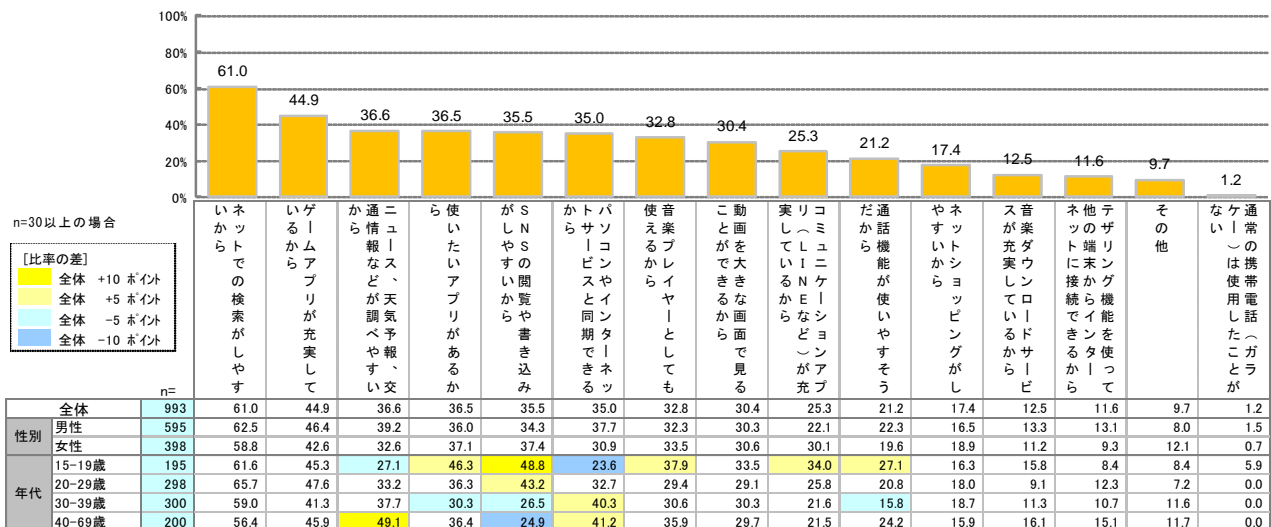
株式会社サイバーエージェント（本社：東京都渋谷区、代表取締役社長：藤田晋、東証マザーズ上場：証券コード4751）の連結子会社である株式会社 CyberZ（本社：東京都渋谷区、代表取締役社長：山内隆裕）は、ソーシャルゲーム市場の拡大(*)を背景として、全国の普段ソーシャルゲームで遊んでいる15～69歳の男女1,018名を対象に、「ソーシャルゲームの利用実態調査（第一弾）」を行いました。調査結果より、以下4つの傾向を確認することができました。

- 傾向①：スマートフォンへ移行した理由は「ネットでの検索がしやすい」が1位、次いで約半数が「ゲームアプリが充実している」
- 傾向②：スマートフォン移行後、「初めてソーシャルゲームを始めた」ユーザーは約4割
- 傾向③：スマートフォン移行後、「ソーシャルゲームで遊ぶ時間が増えた」ユーザーは約7割
- 傾向④：スマートフォン移行後、「ソーシャルゲームへの課金額が増えた」ユーザーは約3割

傾向①：スマートフォンへ移行した理由は「ネットでの検索がしやすい」が1位
次いで約半数が「ゲームアプリが充実している」

事前調査において、15～69歳の男女を人口構成比に割付回収した対象者4万人のうち、スマートフォン所有率は37.5%。そのうち、スマートフォンにおいて普段ソーシャルゲームで遊んでいるユーザー1,018サンプルを回収したところ、フィーチャーフォンからスマートフォンへ移行したユーザーの移行したきっかけは、男女ともに「ネットでの検索がしやすい」が61.0%、「ゲームアプリが充実している」が44.9%となりました。次いで「ニュース、天気予報、交通情報などが調べやすい」「使いたいアプリがある」が挙がるなど、全体的に、スマートフォンでネットサービスやアプリを活用するために移行する傾向がみられました。

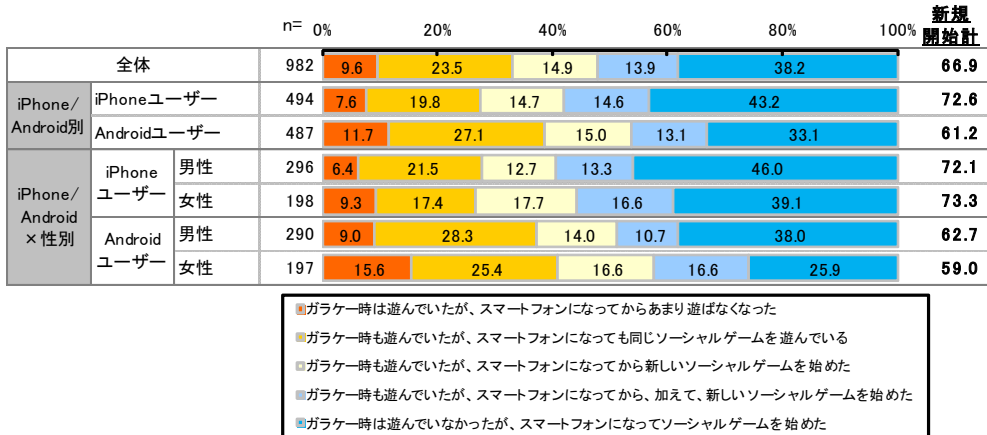
【設問1】スマートフォンへ移行した理由



傾向②：スマートフォンへ移行後、初めてソーシャルゲームを始めたユーザーは約4割

スマートフォン移行後のソーシャルゲーム利用状況は、「ガラケー(*2)時は遊んでいなかったが、スマートフォンになってソーシャルゲームを始めた」が38.2%で最多となりました。この結果に、「ガラケー時も遊んでいたが、スマートフォンになってから新しいソーシャルゲームを始めた」ユーザーを含めると、移行後に新規のソーシャルゲームを始めたユーザーは約66.9%となっております。また、OS別に見ると、iPhoneユーザーはAndroidと比較して、移行後にソーシャルゲームを始める割合が高い傾向にあり、その傾向は男性において顕著でした。

【設問2】スマートフォンへ移行後のソーシャルゲーム利用状況

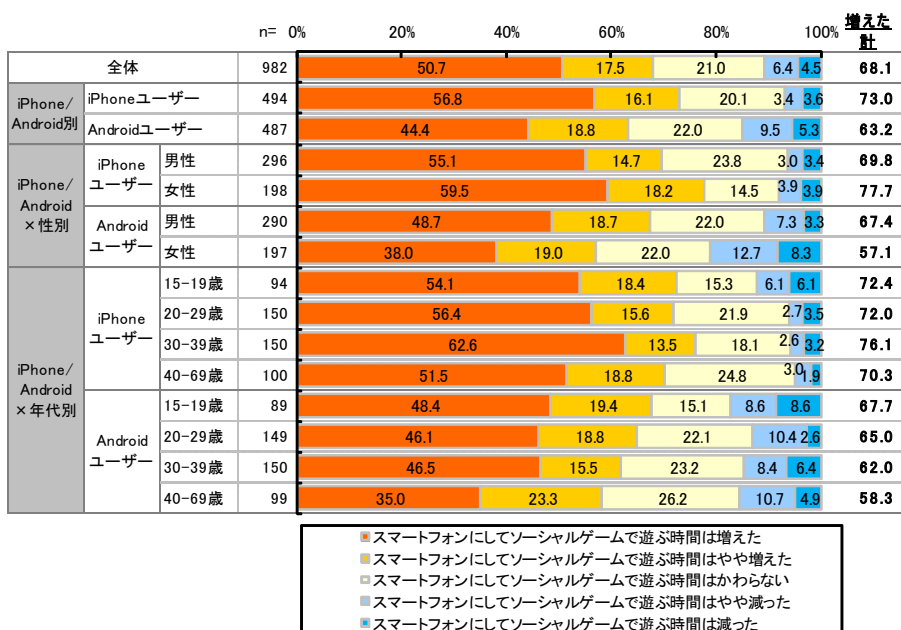


Copyright © CyberZ, Inc. All Rights Reserved.

傾向③：スマートフォンへ移行後、「ゲームアプリで遊ぶ時間が増えた」ユーザーは約7割

スマートフォン移行後に「ソーシャルゲームで遊ぶ時間が増えた」ユーザーは50.7%を占め、「やや増えた」と合わせると約7割を占める結果となりました。また、OS別に見ると、AndroidユーザーよりもiPhoneユーザーの方がソーシャルゲームで遊ぶ時間が増えたと回答したユーザーが多く、中でも女性ユーザーの割合が高い結果となりました。年代別で見ると、遊ぶ時間が増えた割合について、iPhoneユーザーは30-39歳、Androidユーザーは15-19歳が高い傾向となりました。

【設問3】スマートフォンへ移行後のソーシャルゲームで遊ぶ時間の増減

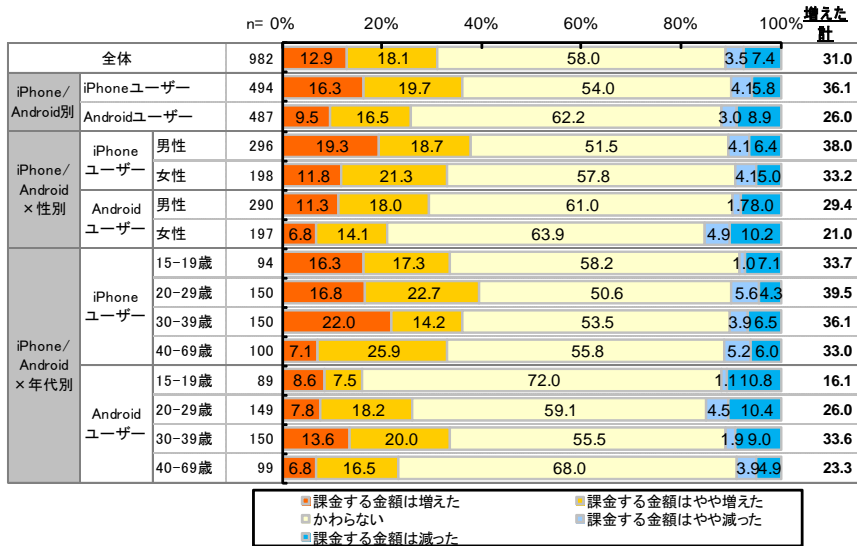


Copyright © CyberZ, Inc. All Rights Reserved.

傾向④：スマートフォンへ移行後、「ソーシャルゲームへの課金額が増えた」ユーザーは約3割うち、男性のiPhoneユーザーの割合が高い傾向に

スマートフォン移行後の課金金額は、「かわらない」が58.0%、「増えた」「やや増えた」と回答したユーザーは31.0%となりました。OS別に見ると、iPhoneユーザーは、Androidユーザーと比較して移行後に課金額が増えたと回答する割合が多く、また、女性より男性の方が移行後に課金額が増える傾向となりました。

【設問4】スマートフォンへ移行後の課金額の変動



Copyright © CyberZ, Inc. All Rights Reserved.

(*) 2012年度国内ソーシャルゲーム市場は3,870億円、前年比137%成長。矢野経済研究所調べ

(*) ガラケー=フィーチャーフォン(スマートフォンではない従来型の携帯電話)と同意で使用

なお、本調査第二弾・第三弾では、ソーシャルゲームユーザーが同時に遊ぶアプリ本数やゲームジャンル、平均課金額などについて発表予定です。

■ 調査概要

調査時期：2012年12月27日(木)～12月30日(日)
 調査方法：インターネットリサーチ
 調査対象：普段ソーシャルゲームで遊んでいる15歳～69歳の男女
 有効回答数：1,018サンプル
 調査機関：株式会社マクロミル

■ 会社概要

社名 株式会社 CyberZ <http://cyber-z.co.jp/>
 所在地 東京都渋谷区道玄坂一丁目12番1号 渋谷マークシティ 23階
 設立 2009年4月1日
 代表者 代表取締役社長 山内隆裕
 事業内容 スマートフォン広告事業

■本リリースに関するお問い合わせ
 株式会社 CyberZ 広報担当：栞嶋(かばしま)
 E-mail：press@cyber-z.co.jp
 Tel：03-5459-6276 Fax：03-5428-2318

以上