

第1回 リアルスマホゲームユーザー動向調査 (2014年4月度)

2014年5月12日
株式会社AppBroadCast

■ 実施概要と基本属性

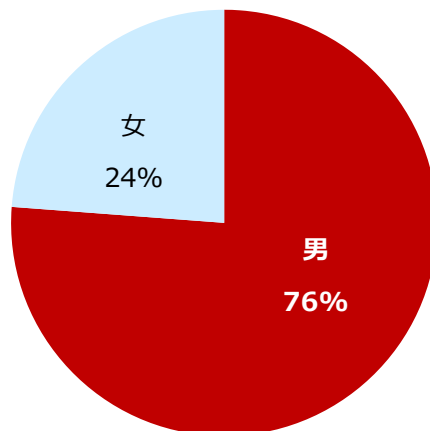
実施概要

| | |
|----------|---|
| リサーチ対象者 | スマホゲーム総合メディア「ゲームギフト」ユーザーユーザー (Androidアプリの利用ユーザー) |
| リサーチ実施期間 | 2014年4月度 |
| リサーチ対象者数 | 設問によって、9,225~1,689 |

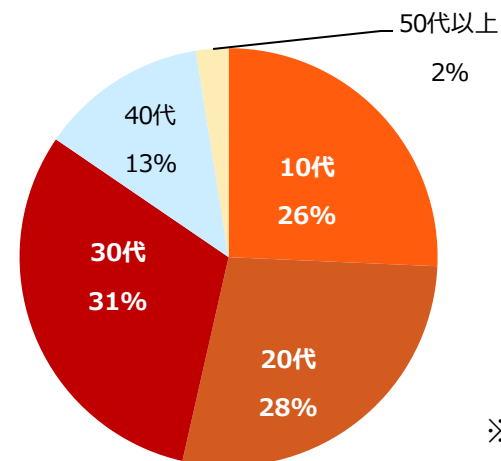
基本属性

- 男性が7割超、年代は10~30代が万遍なく分布
→ 男性10代・20代・30代ユーザーがメイン層

性別



年代



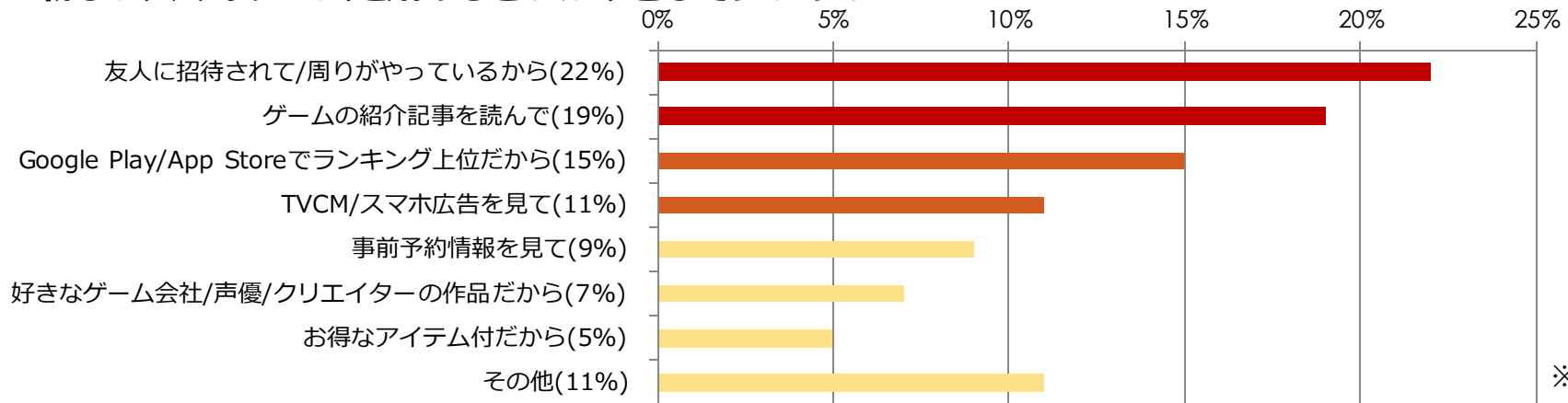
※N=9,225

■ ①新しいゲームへの興味

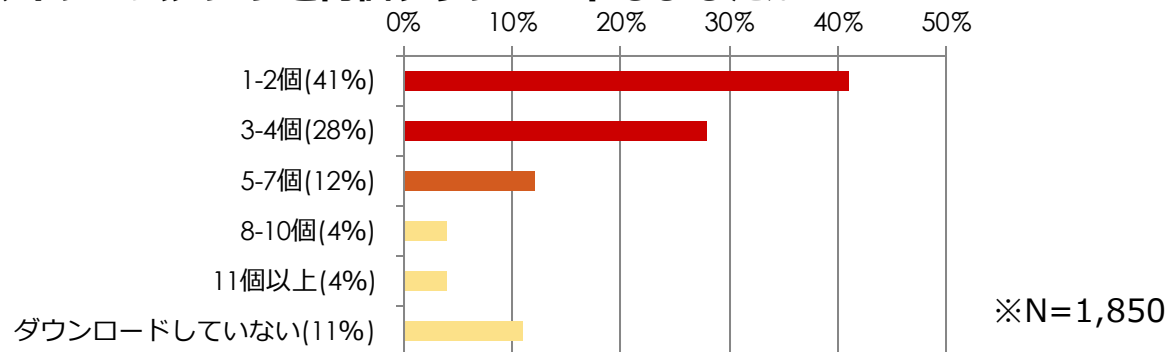
傾向

- 新しいスマホゲームを始めるきっかけ上位は「友人に招待されて/周りがやっているから」「紹介記事を読んで」。リコメン
ドがきっかけになる傾向があるか？
- 1か月に新しくDLするスマホゲームの数は、1-2個が41%。
ユーザーの端末へ届くまでが狭き門か…？

■ 新しいスマホゲームを始めるきっかけとして多いのは？



■ ここ1か月でスマホゲームアプリを何個ダウンロードしましたか？

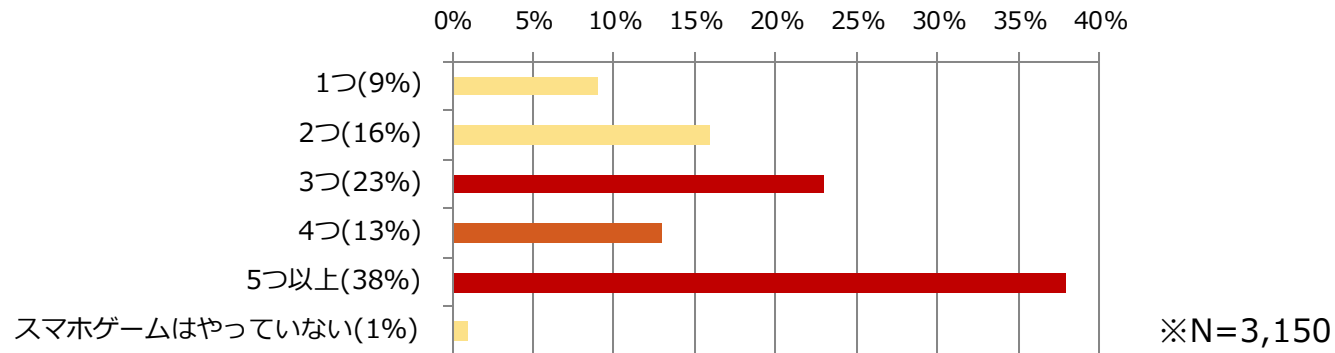


■ ②スマホゲームライフの実態

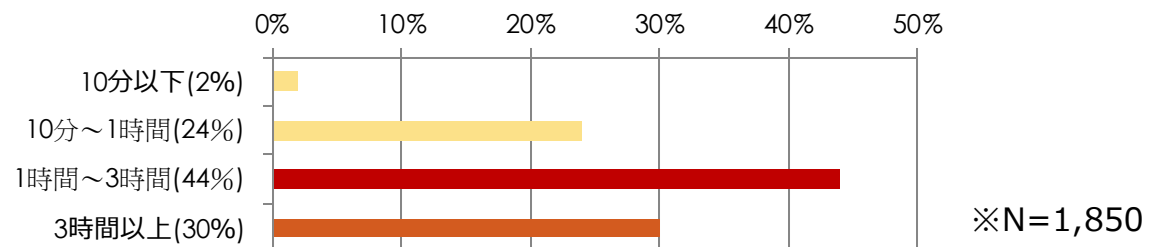
傾向

- 同時プレイ本数は、**5つ以上が38%**と、**新規DL数と比較してかなり多い**。
気に入ると並行して継続プレイする傾向があるか？
- 1日のプレイ時間も**1時間～3時間のユーザーが44%**、**3時間以上のユーザーが30%**を占めるなど、**かなりのアクティブ度**を示している。

■ いくつスマホゲームをプレイしていますか？



■ 1日どれくらいスマホゲームをしますか？

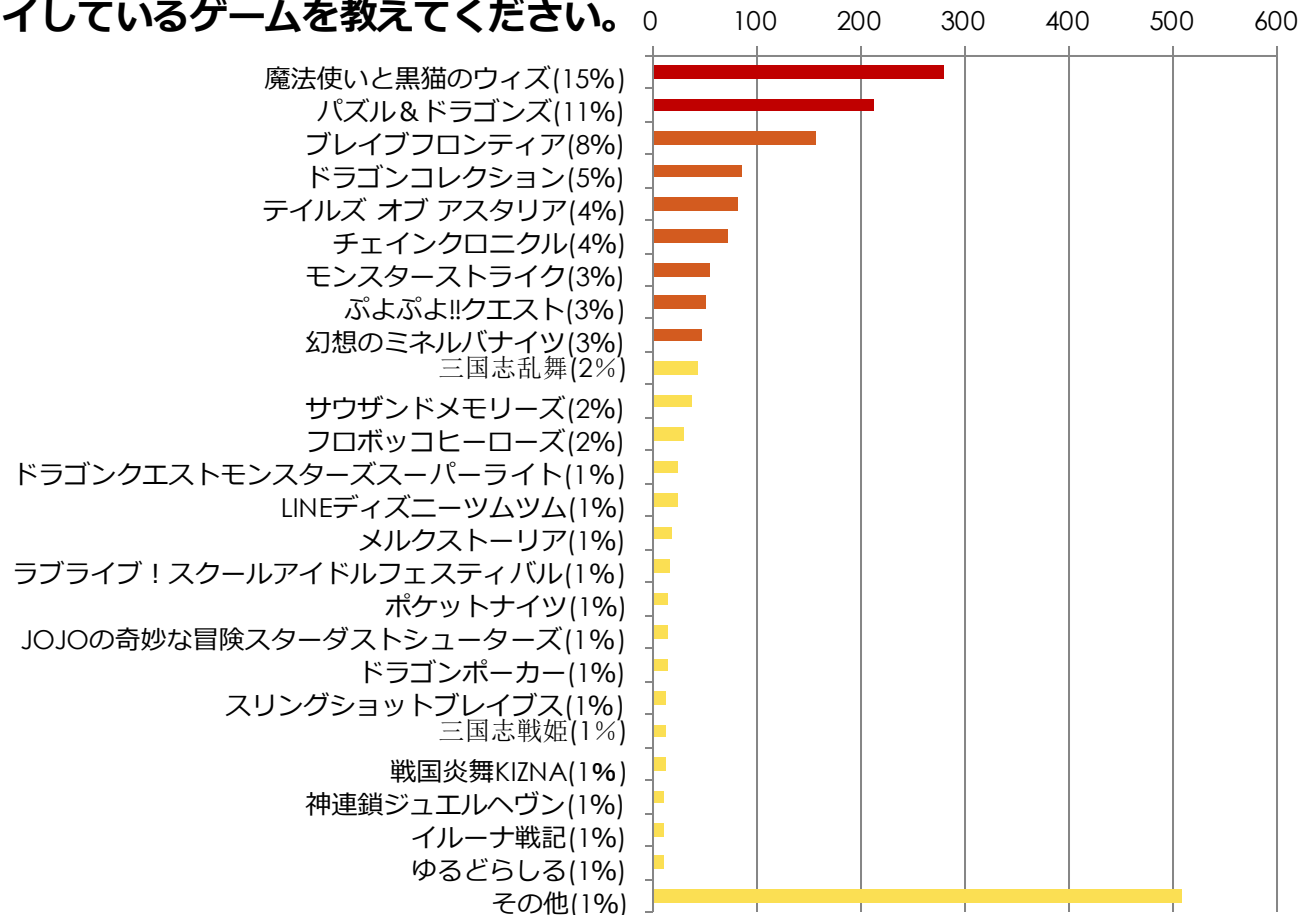


③今、スマホゲームユーザーが一番プレイしているのは？

傾向

- 10%を超える回答数が挙げたのは、「魔法使いと黒猫のウィズ」「パズル&ドラゴンズ」の2タイトル。
- 1%以上の回答を集めた上位25タイトルで全体の73%を占め、言及された全タイトル数は229に上る。**極度に定番には偏らず、多彩な顔ぶれが並ぶ。**

■ 最近一番プレイしているゲームを教えてください。



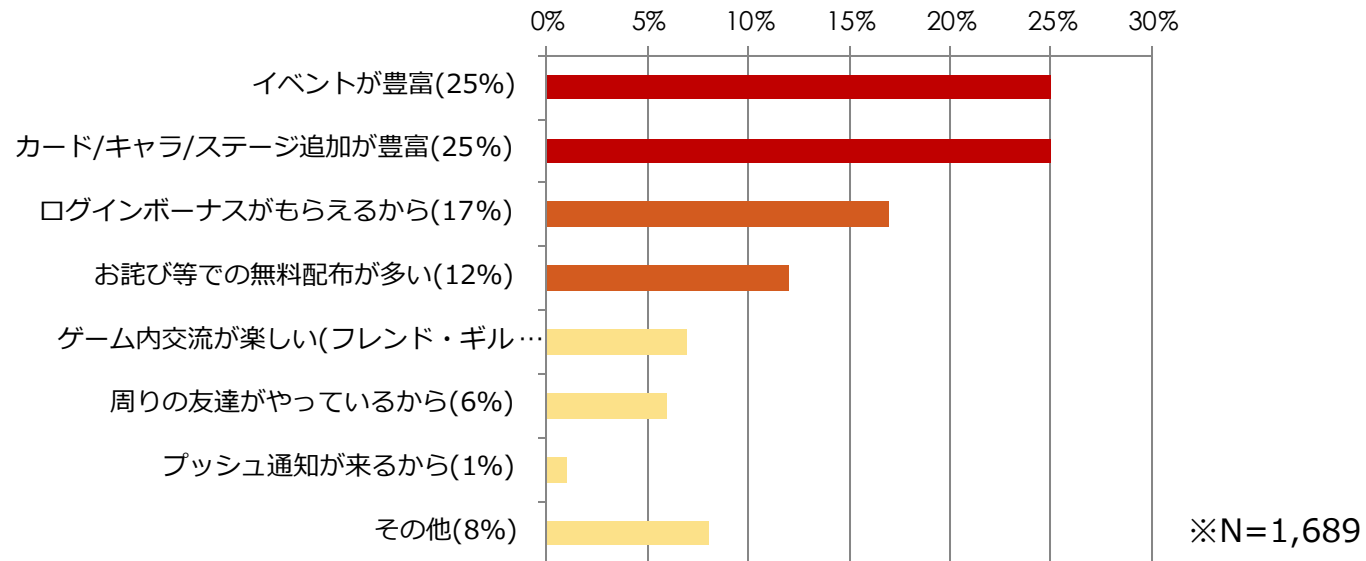
※N=1,850

■ ④ゲームを続けるポイントは？

傾向

- 「イベントが豊富」「カード/キャラ/ステージ追加が豊富」の2つで過半数を占める結果に。やはり**運営力が一番の力**となるか。
- 一方、インセンティブ施策では、「ログインボーナス」を挙げるユーザーが17%に上るなど、定番施策として有効な模様。

■ ゲームを続けたいくなるポイントはなんですか？

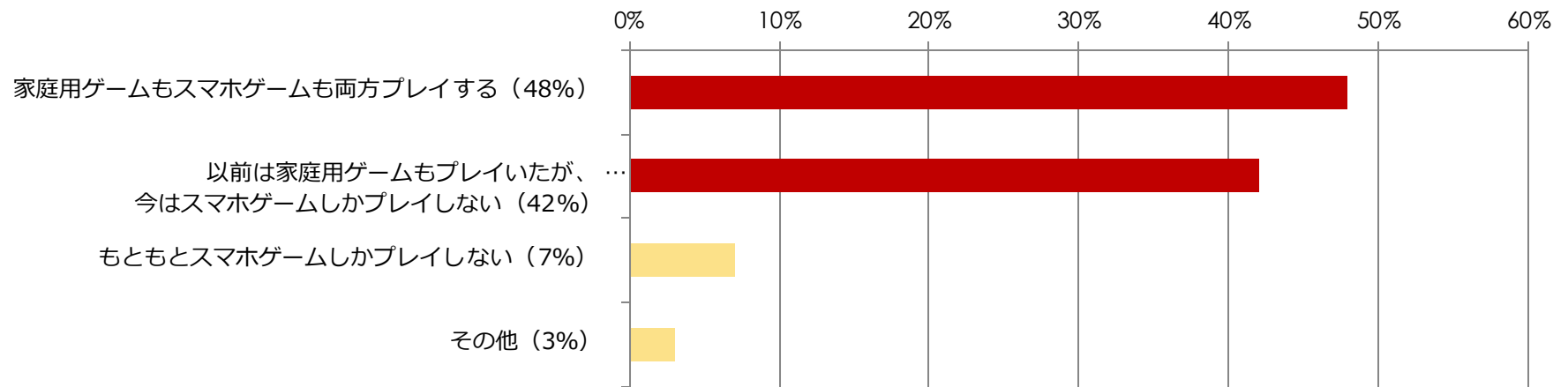


■ [4月の個別項目] 家庭用ゲームとのユーザーの重複は？

傾向

■ スマホで初めてゲームを始めたという“ネイティブ・スマホゲームユーザー”は、**わずか7%**。ほとんどのユーザーが家庭用ゲームのユーザーと重複している。しかし一方、42%のユーザーが、以前は両方プレイしていたが、**現在は家庭用ゲームからは離脱してしまっている**。

■ 家庭用ゲームもプレイしますか？



※N=1,689