

2014年6月18日

報道関係者各位

株式会社 CyberZ

**スマートフォンで無料動画を視聴する頻度「1日1回以上」が5割、
スマホゲーム動画視聴直後に、アプリインストールした経験あり 過半数
CyberZ、スマートフォンゲームユーザーの動画視聴動向調査(前編)を発表**

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、全国のスマートフォンゲームユーザー男女 3,000 名を対象に、スマートフォンでの動画視聴動向調査を実施しました。

本調査は、前編・後編に分けて、スマートフォンにおける動画視聴頻度や、視聴する動画ジャンル、さらに動画視聴後のアクションや課金行動などについて発表いたします。なお、本調査における「動画」は、動画サイトやアプリマーケットなどにおいて、無料視聴できる動画全般を示し、「ゲーム」は、スマートフォンゲーム及び家庭用ゲーム機のソフトなど含めたゲーム全般を示します。

【本調査を実施した背景】

国内のスマートフォンゲーム市場規模は、2013年に国内家庭用ゲームソフト市場規模のおよそ2.2倍へ拡大し、その成長率は前年比178%と高水準で拡大しています(※)。市場の拡大を受け、国内外における広告主のスマートフォン広告出稿需要が急速に増加するとともに、より効果的なスマートフォン広告手法の拡充が求められています。このような背景を受け、当社は、売上規模が急速に拡大傾向にある、動画領域におけるスマートフォン広告商品のポテンシャルや、スマートフォンゲームユーザーの動画視聴動向を明らかにするべく、本調査を実施いたしました。

【設問1】スマートフォンゲームユーザーが無料動画を視聴する頻度

スマートフォンゲームユーザー男女 3,000 名において、無料動画の視聴頻度は「週1回～複数回」が40.7%と最も高い結果となりました。また、全体のうちスマートフォン端末で視聴しているユーザーが約8割(2,475名)を占め、そのうちゲーム動画の視聴経験があるユーザーに関しては、「1日1回～複数回」が49.8%と視聴頻度が高い傾向が確認できました。利用OS別では、iPhoneユーザーは「1日に複数回」が13.4%となり、Androidユーザーの9.7%をやや上回る結果となりました。

図表1. スマートフォンゲームユーザーが無料動画を視聴する頻度

		n	1日に複数回	1日に1回程度	週に数回	週に1回程度	月に数回	月に1回程度	それ以下	無料動画サイトは見ない	1日1回～複数回 (%)	週1回～複数回 (%)	月1回～複数回 (%)
全体		3,000	11.1	12.8	26.5	14.2	14.7	6.2	7.5	7.0	23.9	40.7	20.9
スマホ端末から視聴	無料動画視聴ユーザー*	2,457	12.3	14.2	29.6	16.0	16.0	6.2	5.7		26.5	45.6	22.2
	ゲーム動画視聴ユーザー(*に含まれる)	476	28.2	21.6	26.1	13.0	7.8	1.9	1.5		49.8	39.1	9.7
利用OS別	iPhone	1,486	13.4	13.8	27.9	13.5	14.1	5.6	6.5	5.2	27.2	41.4	19.7
	Android	1,582	9.7	12.5	25.7	14.3	14.9	6.6	8.2	8.2	22.2	40.0	21.5

Copyright © 2014 CyberZ, Inc. All Rights Reserved.

【設問 2】スマートフォン端末でゲーム動画を視聴する目的

ゲーム動画の視聴目的は、「ゲームについて詳しく知るため」が 66.6%と最も高く、次いで、「他のユーザーがどのようにプレイしているか気になったため」51.3%、「攻略方法を調べるため」47.1%となりました。一方、スマホゲームに課金をしたことがあるユーザーに関しては、全体と比較して「攻略方法を調べるため」と「ゲームのクオリティを事前に確認するため」がやや高い傾向が確認できました。

図表2. スマートフォン端末でゲーム動画を視聴する目的

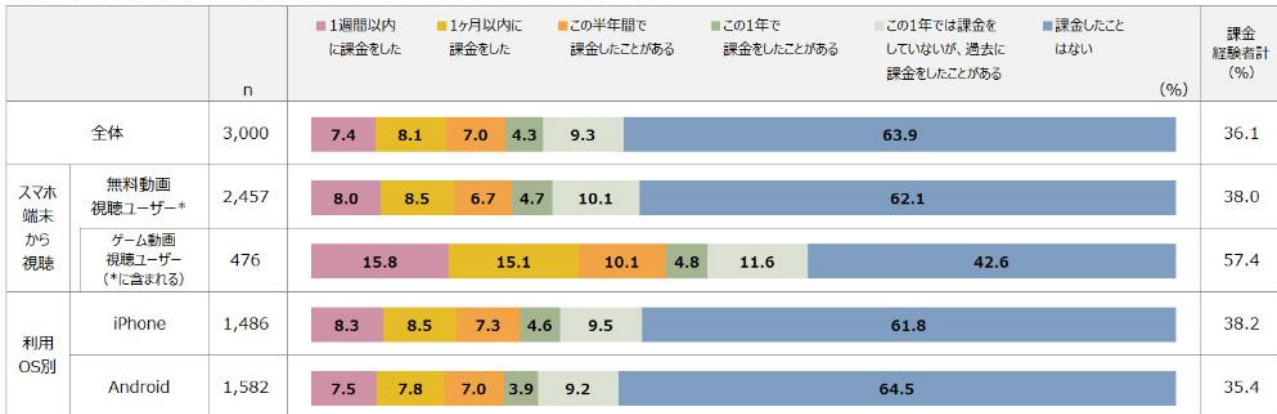


Copyright © 2014 CyberZ, Inc. All Rights Reserved.

【設問 3】スマートフォン端末で無料動画・ゲーム動画を視聴するユーザーの課金経験

スマートフォンゲームユーザーのうち、課金経験のあるユーザーは 36.1%となりました。一方、ゲーム動画の視聴経験があるユーザーに関しては、課金経験者の割合が 57.4%となり、全体の傾向を大きく上回りました。さらに、「1週間以内に課金をした」割合も 15.8%と、全体の傾向と比較して高い結果となりました。

図表3. スマートフォン端末で無料動画・ゲーム動画を視聴するユーザーの課金経験



Copyright © 2014 CyberZ, Inc. All Rights Reserved.

【設問 4】「スマートフォンゲーム」の動画を視聴した直後、対象ゲームをインストールした経験

ゲーム動画視聴経験があるユーザーのうち、スマートフォンゲームに関する動画を視聴した経験のあるユーザーは過半数を占め、そのうち、動画を視聴した直後に対象ゲームをアプリマーケットでインストールしたことがあるユーザーは、59.8%という結果となりました。これにより、スマートフォンゲームに関する動画視聴後に過半数のユーザーが対象ゲームをインストールした経験があることが確認できました。

図表4. 「スマートフォンゲーム」の動画を視聴した直後、対象ゲームをインストールした経験

		n	■ある	■ない	■覚えていない	(%)
全体		261	59.8	31.0	9.2	
性別	男性	196	60.2	31.6	8.2	
	女性	65	58.5	29.2	12.3	
「スマホ」ゲーム課金経験有無	経験者	172	70.9	22.1	7.0	
	非経験者	89	38.2	48.3	13.5	
利用OS別	iPhone	140	62.9	26.4	10.7	
	Android	144	59.0	33.3	7.6	

Copyright © 2014 CyberZ, Inc. All Rights Reserved.

当社は今後も、企業のスマートフォンプロモーションの問題解決や効果向上への寄与を目指すとともに、世界各国におけるスマートフォン広告メディアの拡大および、広告効果の最適化に努めてまいります。

※ CyberZ/シード・プランニング社共同調べ「スマートフォンゲーム市場動向調査」(2014年3月25日発表)による。

■ 株式会社 CyberZ について

スマートフォンに特化した広告マーケティング会社として 2009 年に設立しました。サンフランシスコ支社をはじめ全世界対応で広告主のマーケティング支援をしております。当社が提供するスマートフォン広告ソリューションツール「Force Operation X」は、Facebook®社の「Mobile Measurement Partners」に認定されるほか、300 媒体以上のメディアと連携し国内最大級の連携数を誇り、広告効果計測・アクセス解析において精度の高い効果計測を実現しております。

■ 調査概要

調査主体: 株式会社 CyberZ

調査時期: 2014 年 5 月 9 日～2014 年 5 月 11 日

調査方法: インターネットリサーチ

調査対象: 普段スマートフォンゲームで遊んでいる 18 歳～39 歳の男女

有効回答数: 3,000 サンプル

※本調査内容を転載・ご利用いただく場合は、弊社のクレジット(株式会社 CyberZ 調べ)を記載してください。

■ 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 16 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

■ ソーシャルアカウント

Facebook <http://www.facebook.com/CyberZ.inc> Blog <http://ameblo.jp/cyberz-pr/>