

2013年2月28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(第三弾)を実施  
家庭用ゲーム機よりスマートフォンゲームでよく遊ぶ、約6割  
新しいソーシャルゲームを始めるきっかけは「ゲーム内広告」**

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(第三弾)」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 家庭用ゲーム機よりスマートフォンゲームでよく遊ぶユーザーが約6割
- 傾向② 新しいソーシャルゲームを始めるきっかけは「今、遊んでいるソーシャルゲーム内の広告を見て」
- 傾向③ 1週間における無料アプリダウンロード数は、平均2本
- 傾向④ 新しいゲームを選択する際に重視するポイントは「手軽に遊べること」

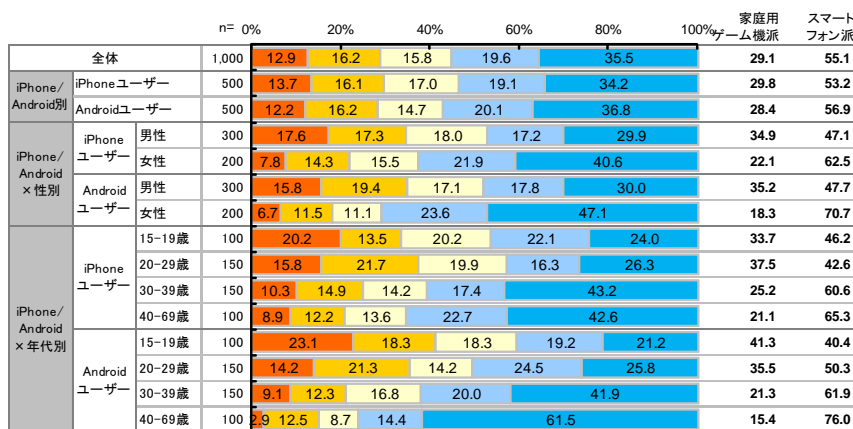
**■ 本調査を実施した背景**

企業のスマートフォンにおけるソーシャルゲームのプロモーションニーズが増える中、継続的にゲームで遊ぶ良質なユーザーを獲得する重要性が高まってきております。このような背景を受け、CyberZは企業のプロモーションにおけるマーケティング効率を上げる為、多様化するユーザーニーズや行動傾向(ゲーム内部施策と課金の相関性やゲームの継続率、曜日・時間別傾向等)を定期的に調査し、企業のプロモーションにおける費用対効果を最大化させるソリューションを提供してまいります。以下、調査結果詳細です。

**傾向① 家庭用ゲーム機よりスマートフォンゲームでよく遊ぶ、約6割**

普段ソーシャルゲームで遊ぶユーザーの内、「主にスマートフォンでゲームをしており、家庭用ゲーム機(\*)ではほとんどゲームをしない」が35.5%と最も高く、スマートフォン派が半数以上を占めた。

**【設問1】家庭用ゲーム機とスマートフォンゲーム利用状況**



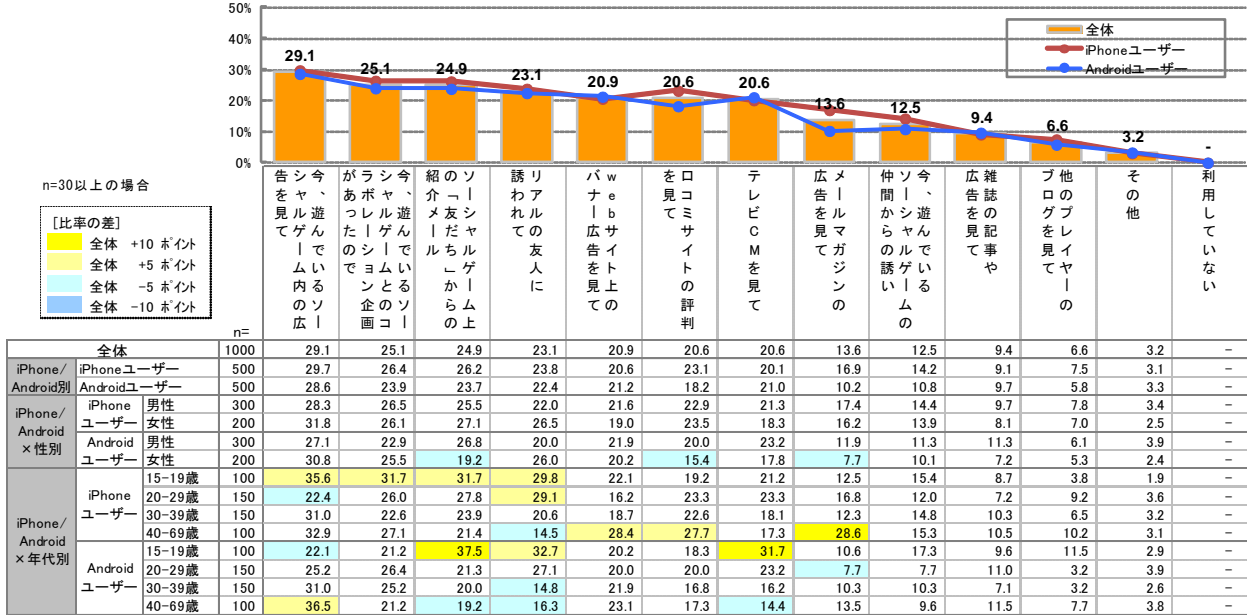
■ 主に家庭用ゲーム機でゲームをしている  
■ スマートフォンでもゲームをするが、家庭用ゲーム機でゲームをする方が多い  
■ スマートフォンと家庭用ゲーム機とほぼ同じくらいゲームをしている  
■ 家庭用ゲーム機でもゲームをするが、スマートフォンでゲームをする事が多い  
■ 主にスマートフォンでゲームをしており、家庭用ゲーム機ではほとんどゲームをしない

Copyright © CyberZ, Inc. All Rights Reserved.

**傾向② 新しいソーシャルゲームを始めるきっかけは「今、遊んでいるソーシャルゲーム内の広告を見て」**

新しいソーシャルゲームを始めるきっかけは「今、遊んでいるソーシャルゲーム内の広告を見て」29.1%、「今、遊んでいるソーシャルゲームとのコラボレーション企画があったので」25.1%という結果になりました。普段遊んでいるゲーム内で接触する広告や情報がきっかけになっていることが分かりました。

**【設問 2】 新しいソーシャルゲームを始めるきっかけ**

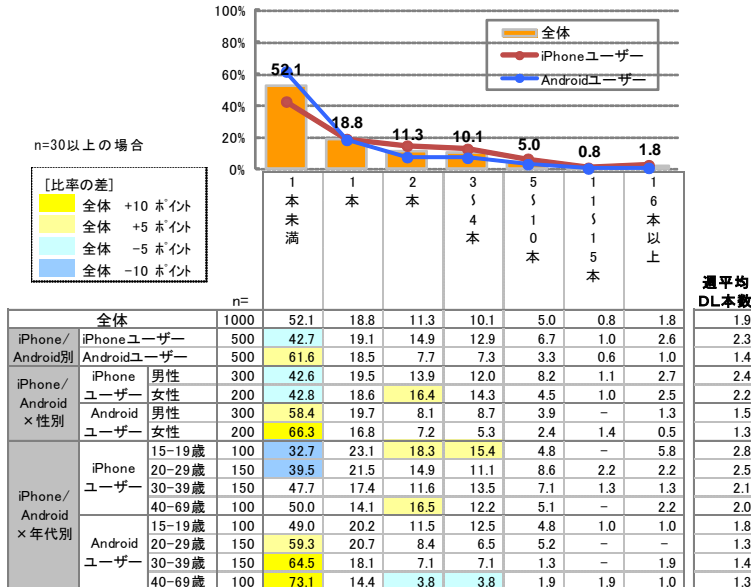


Copyright © CyberZ, Inc. All Rights Reserved.

**傾向③： 1週間における無料アプリのダウンロード数は、平均2本**

1週間における無料アプリのダウンロード数は、男女平均で約2本という結果に。OS別に見ると、iPhoneユーザーは平均2.3本に対し、Androidユーザーは平均1.4本であり、iPhoneユーザーの方が平均ダウンロード数が多い傾向にありました。

**【設問 3】 1週間における新しいアプリのインストール数**

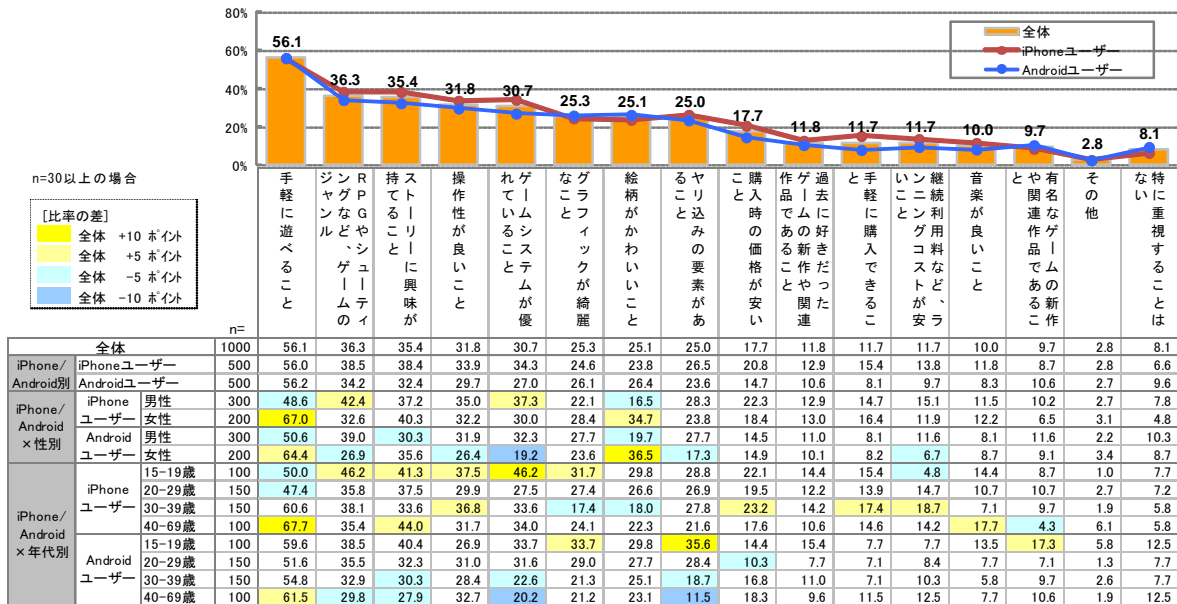


Copyright © CyberZ, Inc. All Rights Reserved.

#### 傾向④ 新しいゲームを選択する際に重視するポイントは「手軽に遊べること」

新しいゲーム選択時に重視するポイントは「手軽に遊べること」56.1%、次いで「ゲームジャンル」36.3%。OS×性別で見ると、両OS共に女性は「手軽に遊べること」「絵柄が可愛いこと」が男性より高く、男性は「ゲームジャンル」「ゲームのシステムが優れていること」が重視される傾向にありました。

【設問 4】新しいゲームを選択する際に重視するポイント



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  
 (\*2) 家庭用ゲーム機とは、ニンテンドーDS、PSP、PS Vita、PS3、Wii、Xbox360等を指しています。

#### ■ 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

#### ■ 調査概要

調査主体：株式会社 CyberZ  
 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  
 調査機関：株式会社マクロミル  
 有効回答数：1,018サンプル  
 ※本調査内容を転載・ご利用いただく場合は、弊社のクレジットを記載してください。

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

以上