

「ソーシャルゲーム・プラットフォームに関する調査」

～ DeNA、GREE、mixi のプラットフォームの収益構造分析と SAP の動向～

移動体通信・IT専門の調査会社である株式会社エムシーエイ (<http://www.mca.co.jp/>) では、2月8日に調査レポート「ソーシャルゲーム・プラットフォームに関する調査～主 DeNA、GREE、mixi のプラットフォームの収益構造分析と SAP の動向」(価格:105,000 円/税込み)を発売しました。

ソーシャルゲーム市場は、低迷する日本経済のなかで、現在最も注目される「熱い」市場となっています。この市場はここ 2～3 年で急激に巨大化し、「ゴールドラッシュ」、「バブル」化の様相さえ呈しています。

その金脈を掘り当てたのが DeNA、GREE、mixi の SNS3 社。この 3 社のソーシャルゲーム・プラットフォームが形成する市場は、2009 年度 400 億円規模を達成し、2010 年度には 4 倍の 1,600 億円が見込まれます。そこにゲームやアプリを提供している SAP (サービス・アプリケーション・プロバイダー) は DeNA だけで 300 社を越え、それを利用しているユーザー数は、6,500 万人 (延べ人数) に達しています。

このような巨大な市場にもかかわらず、その詳細な実像は必ずしも明らかではありません。例えば、ソーシャルゲームの市場規模ひとつをとっても、プラットフォーム各社の IR 情報だけでは把握できないし、SAP に解放されているオープンゲームの市場規模も見えない状態です。

本調査では、DeNA、GREE、mixi の 3 社に絞って、プラットフォーム側と SAP 側、それぞれの方向からソーシャルゲーム・プラットフォームの売上高構成を分析し、市場の実態の把握に努めました。それによって、内製ゲームとオープンゲームの市場規模とそれぞれ市場におけるプラットフォームと各 SAP のシェア状況を明らかにしました。そして、2011 年度までのプラットフォーム各社の売上高、さらに内製ゲーム、オープンゲーム別にソーシャルゲームの市場規模を予測しました。

本レポートの予測を検証するために、継続調査を行い、それに基づいて 2010 年度の結果、2011 年度予測を再度報告する予定です。

(アウトプット予定:2011 年 5 月中旬)

< 本レポートの特徴 >

以下の内容が調査されています。

広告、課金別のソーシャルゲーム市場規模

プラットフォーム 3 社のソーシャルゲーム売上高 (2009～2011 年度)

内製ゲームとオープンゲームの市場規模 (2009～2011 年度)

DeNA、GREE、mixi の SNS3 社のソーシャルゲーム・プラットフォームでの売上高構成 (内製ゲーム/オープンゲーム、広告収入、課金収入)

主要内製ゲームの会員数と売上高

SAP の収益構造のモデル分析

各オープンゲーム市場における主要 SAP の実績 (会員数、売上高、2009 年度、2010 年度上半期)

調査対象先

プラットフォーム

- DeNA
- GREE
- mixi

SAP(サービス・アプリケーション・プロバイダー)

- ケイブ
- ドリコム
- AQ インタラクティブ
- ベクター
- ジー・モード

以下、会員数、売上高実績を調査した SAP

- ポケラボ
- KLabGames
- ReKoo
- 面白法人カヤック
- CyberX
- クルーズ
- ドリコム
- タイトー
- ウインライト
- ロックユーアジア
- ポリゴンマジック
- gumi
- スクウェア・エニックス
- ゲームズアリーナ
- サムザップ
- 芸者東京エンターテイメント
- ボルテージ
- カプコン
- スーパーアプリ
- HEROZ

- ウノウ(ジンガジャパン)
- エンタースフィア
- Synphonie
- エイチーム
- Community Factory
- コーエーテクモゲームス
- 空飛ぶ
- RAKOO

調査資料の詳細

発行日:2011年2月

判型:A4コピー刷り製本98頁

発行・販売:株式会社MCA

〒117-0022

東京都豊島区南池袋 3-18-30 ファースト日野ビル 4F

TEL03-5928-5925/FAX03-5928-5921

URL . <http://www.mca.co.jp> E-mail . info@mca.co.jp

頒価:105,000円(税込み)

調査期間:2010年8月~2010年12月

資料の問い合わせ先

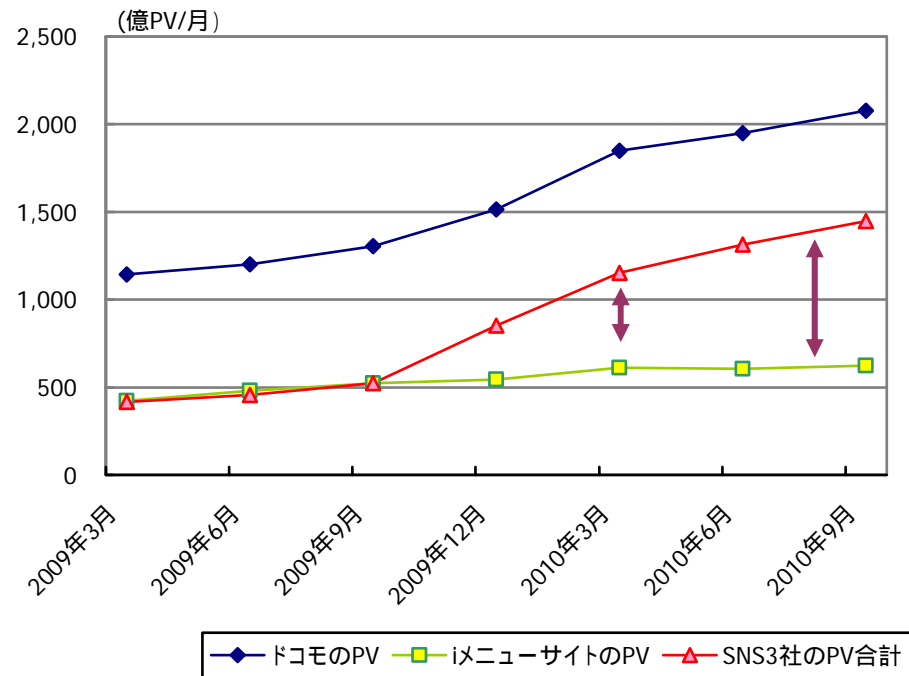
株式会社エムシーエイ(<http://www.mca.co.jp/>)

TEL03-5928-5925/FAX03-5928-5921

調査結果抄録

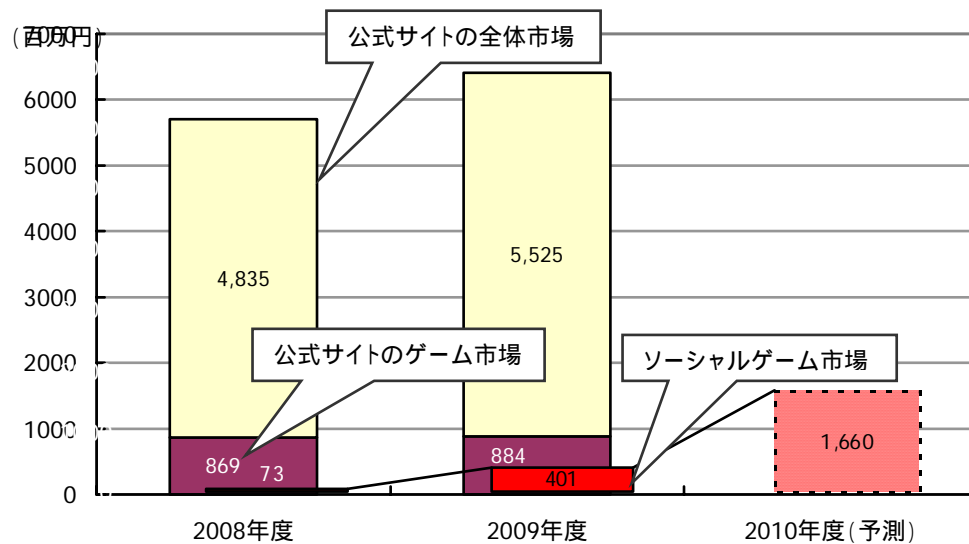
- ◆ SNS のトラフィックは携帯電話が担っている
- ◆ mixi、GREE、モバゲーSNS3社のPVは、ソーシャルゲームによって急増(携帯電話の全PVの35%を占める)
- ◆ 公式サイトの集客力の相対的な低下 モバイルコンテンツのメインプラットフォームがキャリアからSNSへ移行
- ◆ モバイルコンテンツ市場におけるキャリアの影響力は低下傾向

SNS3社とドコモのページビューの比較



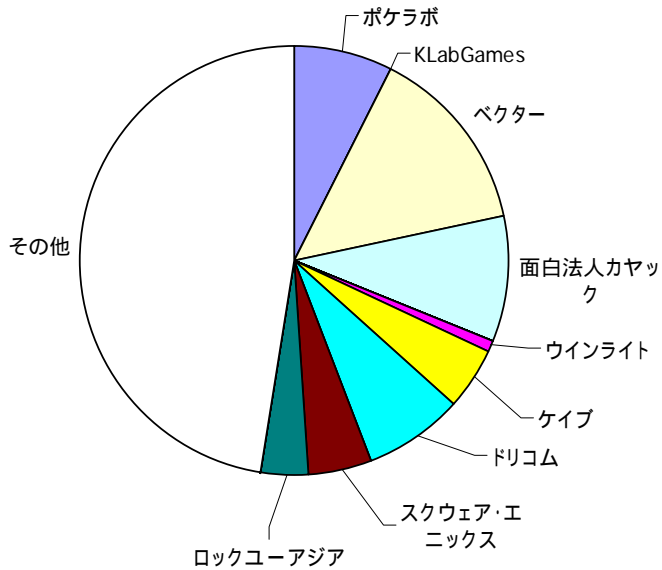
- ◆ 急進するソーシャルゲーム市場に対して、公式サイトของเกม市場は頭打ち
- ◆ 2009年度の公式サイトของเกม市場は884億円と規模は大きいですが、すでに成熟市場。
- ◆ ソーシャルゲーム市場は2009年度400億円の規模だが、2010年度は1,660億円規模に拡大する見通し。

ソーシャルゲームと公式サイトของเกม市場の市場規模推移



- ◆ オープンゲーム市場は、参入ラッシュとシェア争いで変化が激しい
- ◆ コンシューマーゲームソフトの有力メーカーの本格参入によって、SNS はゲームのプラットフォームとして無視できない存在になった
- ◆ DeNA による SAP の囲い込み戦略は、オープンゲームのシェア争いに影を落としている

モバゲーのソーシャルゲームのSAPシェア(2009年度)



モバゲーのソーシャルゲームのSAPシェア(2010年度上半期)

