



『ポケモン GO』の登場で何が起きたのか 社会現象化の背景にあるユーザー行動を見る

株式会社ゲームエイジ総研（本社：東京都渋谷区、代表取締役：光井誠一）は、8月上旬に『ポケモン GO』のクイックサーベイを行いました。

2016年7月22日に国内でローンチを果たした『ポケモン GO』は国内スマホアプリ最大規模の認知とプレイヤーを瞬時に獲得し、社会現象になるほどのブームを巻き起こしました。しかし、その後の報道ではプレイヤー数の減少や市場規模の縮小等が伝えられるなど、『ポケモン GO』の今後に関して様々な声があがってきています。

では、実際の市場はどう動いているのか？

ゲームエイジ総研では『ポケモン GO』の動向を正確に把握するため、弊社の提供する国内スマホゲームユーザー調査サービス「ZoomApp」の調査対象者に追加調査を実施し、その集計分析結果をまとめ、販売させていただくことになりました。

以下、その調査結果の一部をご紹介します。

【調査結果抜粋】

『ポケモン GO』のユーザーマーケット状況

2016年7月最終週における、『ポケモン GO』認知者は2,874万人。そのうち現役プレイヤー数は1,040万人（36%）と推計される。現役プレイヤーの男女比は6：4。かつて携帯ゲーム機でポケモンを遊んだ20代前半の初代ポケモン世代が中心層である。40代の人口規模（約143万人）も大きく、これは子供と一緒にプレイする親世代と考えられる。2週目で脱落したユーザーは約129万人。興味があるが未だプレイしていないユーザーは約600万人で、30代から40代にかけ、比較的高年齢層に広がる。

ポケモンGO認知者	合計 (千人)	現役プレイヤー	脱落プレイヤー	ポケGO興味アリ 未プレイヤー	ポケGO認知 興味ナシ
合計	28,744	10,403	1,290	6,003	11,048
男性	14,799	6,225	725	2,995	4,855
女性	13,945	4,178	566	3,008	6,193
15-19歳	3,194	1,499	335	471	888
20-24歳	3,701	1,986	147	499	1,070
25-29歳	3,391	1,521	224	548	1,099
30-34歳	3,604	930	228	783	1,663
35-39歳	3,551	956	22	874	1,699
40-44歳	4,225	1,428	117	863	1,817
45-49歳	3,591	1,030	52	1,068	1,441
50-54歳	2,228	717	87	505	920
55-59歳	1,258	337	77	392	451
エクストリームゲーマー	1,628	1,141	137	67	283
スぺンダー	3,801	1,817	162	790	1,031
フリーライダー	6,757	2,299	381	1,668	2,408
カジュアルプレイヤー	9,825	3,160	482	2,087	4,096
スリープユーザー	6,734	1,986	127	1,390	3,230

ゲームアプリのプレイタイムシェアの変化

『ポケモン GO』をプレイし始めた事により、「プレイをやめたゲームがある」ユーザーは 126 万人。「プレイ時間を減らしたゲームがある」ユーザーは 259 万人で、合計 385 万人が、今まで遊んでいたゲームに何らかの影響があったと回答した。どちらも 20 代後半の人口規模が目立つが、特に 40 代前半ユーザーは、夏休み時期と重なり、子供と一緒に行動するなど、『ポケモン GO』に時間を取られたユーザーが多かったと考えられる。

現役プレイヤー	合計 (千人)	プレイするのをやめたゲームがある	プレイ時間を減らしたゲームがある	他ゲームのプレイ時間は特に変わらない	もともとゲームをプレイしなかった
合計	10,403	1,256	2,588	3,877	2,682
男性	6,225	763	1,505	2,221	1,737
女性	4,178	493	1,083	1,656	946
15-19歳	1,499	228	308	551	412
20-24歳	1,986	196	319	1,131	339
25-29歳	1,521	288	438	459	336
30-34歳	930	188	363	239	140
35-39歳	956	87	206	420	243
40-44歳	1,428	81	525	357	466
45-49歳	1,030	119	250	360	301
50-54歳	717	48	147	249	272
55-59歳	337	21	31	112	173
エクストリームゲーマー	1,141	273	260	573	36
スベンダー	1,817	337	649	735	96
フリーライダー	2,299	338	598	1,198	165
カジュアルプレイヤー	3,160	257	842	1,261	800
スリープユーザー	1,986	51	238	109	1,587

この他、調査では以下のような項目で、市場のリアルな動向を捉えたデータを収録しております。この機会にぜひ、ご利用ください。

■『ポケモン GO』調査項目

- ・ 情報を得た時期
- ・ プレイ状況（継続、離脱）
- ・ プレイレベル
- ・ 他ゲームアプリのプレイ率への影響
- ・ プレイを始めた理由
- ・ まだプレイしていない理由
- ・ プレイしてみて良かった点
- ・ プレイして良くなかった点
- ・ 課金状況
- ・ 今後のプレイ意向
- ・ ダウンロードまでにどのように情報を得ていたか
- ・ アップデート版や次回作がリリースされるとしたらプレイしてみたいか
- ・ 今後の展開に期待すること

■参考データ「ZoomApp」より最新データをご提供

- ・ 認知率推移
- ・ プレイ率推移
- ・ 主要接触媒体
- ・ 情報拡散行動

■価格／仕様

- ・ 価格 30,000 円（税別）
- ・ 仕様 PDF ファイル形式

ご購入/お問い合わせは information@zoomapp.jp までご連絡ください。

「ZoomApp」のご案内 <http://zoomapp.jp/>

ゲームエイジ総研は、国内唯一の「ゲームビジネスに特化したマーケティングリサーチ&コンサルティングファーム」としてこれまで数多くのゲームユーザーに対するマーケティングリサーチを行って参りました。この度、これまでの活動を通じて培ってきた知見や経験を活かし、次世代のマーケティングツール「ZoomApp」のサービスをスタートしました。毎週、スマホゲームユーザーの性・年齢などのデモグラフィック属性、プレイスタイル、プレイ状況に加えてゲームアプリの認知度、またそのコンタクトポイントや情報拡散力（バズ・ポテンシャル）など、これまでは知り得なかったユニークユーザーベースのオーディエンスデータをご提供して参ります。

【ZoomApp 概要】

ZoomApp（ズームアップ）は、国内スマホゲームユーザーの消費行動がリアルタイムに把握できるユーザー調査サービスです。

◆市場代表性が担保されたユニークユーザーベースの消費行動データです。

- 15歳から59歳までのスマホユーザー2700人を対象とした、ウィークリーユーザーアンケート（Web調査）です。
- アンケート対象者はすべてスマートフォンで回答いただきます。従来のPC回答方式によるバイアスを排除し、スマホゲームビジネスに最適化した調査フレームを採用しています。
- ユニークIDで管理された調査パネルによるアンケートなので、回答データはすべてユニークユーザーベースで市場代表性が担保されたものとなっています。

◆スマホゲームビジネスに有益な最新情報を週次ベースのトラッキングデータとして提供いたします。

- スマホゲームのビジネス展開にとって非常に重要な指標である「認知度」「プレイ属性（新規・継続・復帰・離脱）」「情報接触（コンタクトポイント）」「情報発信」に関するデータを週次ベースで提供いたします。
- データは、全て「性別・年代」をはじめ、スマホゲームに関するユーザーセグメント指標である「MBS」※注1や「居住地」といったさまざまなクロス集計に対応しており、それを通じて個々のゲームアプリを多角的に分析することが可能です。
- 調査データだけでなく、不定期連載のコラムを通じてサイト閲覧者の皆様にスマホゲームに関するインサイトを提供いたします。

◆すべての調査データは「ダッシュボード（Webサービス）」を通じてご利用いただけます。

【「ZoomApp」および本リリースに関するお問い合わせ】

株式会社 ゲームエイジ総研
〒150-0002 東京都渋谷区渋谷 3-15-2 土屋ビル渋谷 7F
電話: 03-5464-9208 FAX: 03-5464-9209
メール: information@zoomapp.jp
担当: 三宅(みやけ)