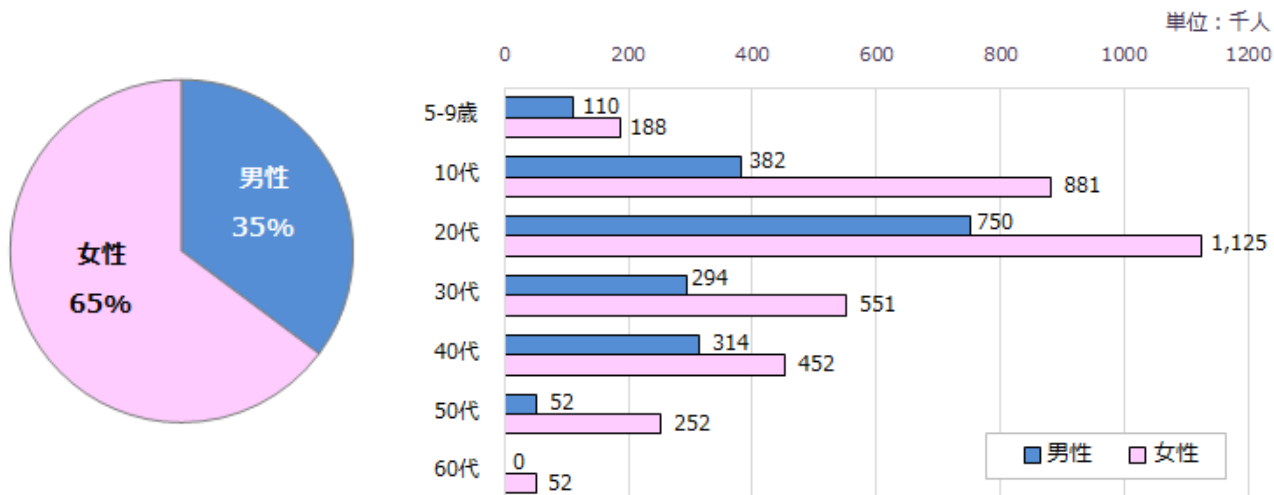


「どうぶつの森 ポケットキャンプ」、DS、3DS 世代を取り込み、10～20 代の女性を中心にヒット！

「どうぶつの森 ポケットキャンプ」をプレイしているユーザーの実態について調査をしたところ、同ユーザーの65%が女性であることがわかりました。年代別では10代・20代の比率が圧倒的に高くなっています。コンシューマー向けソフトの「おいでよ どうぶつの森」(2005年11月23日発売/DS)や、「とびだせ どうぶつの森」(2012年11月8日発売/3DS)をプレイしていた世代が、スマートフォンを所有するようになり、「どうぶつの森 ポケットキャンプ」の配信によって、スマホでも「どうぶつの森」を遊ぶようになったことが伺えます。

■「どうぶつの森 ポケットキャンプ」プレイユーザー男女比率/年代別比率



集計日：2017年11月27日、出典：eb-i(Gzブレイン)

2017年も引き続き好調の「ポケモンGO」や「LINE:ディズニー ツムツム」！性別によって異なる特徴も。

2017年週当たり※における、スマホゲームのプレイ人数について男女別に調査をしました。男性のランキングで首位となったのは、「ポケモンGO」です。そのほか、6位に「実況パワフルプロ野球」、9位に「アイドルマスター シンデレラガールズ スターライトステージ」といった、スポーツ系やリズムゲームがランクインしていることが特徴的です。

一方、女性では「LINE:ディズニー ツムツム」が1位となりました。同タイトルは、2014年1月の配信から4年、今もなお女性を中心に根強い人気を集めています。そのほかにも、「ディズニー ツムツムランド」や「LINE ポコポコ」など、女性のTOP10では男性と比べてパズルゲームの占める割合が高く、6位の「ねこあつめ」を含め、女性は短時間で気軽に遊べるゲームを好む傾向が見られます。

■2017年 男女別 スマホゲームプレイ人数ランキング(週あたり)

男性		女性	
順位	タイトル	順位	タイトル
1位	ポケモンGO	1位	LINE:ディズニー ツムツム
2位	LINE:ディズニー ツムツム	2位	どうぶつの森 ポケットキャンプ
3位	パズル&ドラゴンズ	3位	ポケモンGO
4位	モンスターストライク	4位	ディズニー ツムツムランド
5位	どうぶつの森 ポケットキャンプ	5位	LINE ポコポコ
6位	実況パワフルプロ野球	6位	ねこあつめ
7位	ディズニー ツムツムランド	7位	キャンディークラッシュソーダ
8位	LINE ポコポコ	8位	パズル&ドラゴンズ
9位	アイドルマスター シンデレラガールズ スターライトステージ	9位	キャンディークラッシュ
10位	妖怪ウォッチ ふにふに	10位	LINE バブル2

集計期間：2016年12月26日～2017年12月31日

※週当たりプレイ人数の計算方法・・・年間の延べプレイ人数÷集計週数

出典：eb-i(Gzブレイン)

本リリースのデータを記事にて引用される場合は、必ず出典をご明記いただきますようお願いいたします。

◆『スマホゲームユーザー分析 2018 1万人調査で紐解くアプリ・プロフィール』概要

発行:株式会社Gzブレイン マーケティングセクション

発売日:2018年1月31日

価格:36,000円+税

総頁数:PDF(CD-ROM)351頁

商品紹介サイト:

<https://www.f-ism.net/report/appuser2018.html>



▲『スマホゲームユーザー分析 2018』表紙

<目次>

1. 本レポートについて
2. 2017年 ゲームアプリ市場総括
 - I. サマリー
 - II. トピックス「どうぶつの森 ポケットキャンプ」/中国産アプリ/eスポーツとアプリ/コラボアニメIP
3. 市場概況
 - I. 基礎データ
 - II. プレイ時間分析
 - III. 課金ユーザー分析
 - IV. 接触エンタメ
4. 年間ゲームアプリランキング
 - I. プレイ時間ランキング
 - II. ダウンロード数ランキング
 - III. 課金額ランキング
 - IV. 課金額ランキング 月次版
 - V. 男女別プレイ人数ランキング
 - VI. 年代別プレイ人数ランキング(5-9歳/10代/20代/30代/40代/50代/60代)
 - VII. クラスタ別プレイ人数ランキング(ライト/ミドル/ヘビー)
 - VIII. エンタメジャンル別嗜好ランキング(ゲーム/アニメ/映画/ドラマ/バラエティ)
5. 主要ゲームのユーザー詳細分析
 - I. タイトル基礎データ
 - II. プレイ状況推移
 - III. クラスタ分析
 - IV. プレイ本数別分析
 - V. 課金ユーザー分析
 - VI. エンターテインメント接触分析

※『スマホゲームユーザー分析 2018』は、オンラインショッピングサイト「ebten」で購入可能です。

<ebten 内購入ページ> <http://ebten.jp/p/7015018013101/>

☆ 刊行記念キャンペーン ☆

2018年2月末までの期間内に『スマホゲームユーザー分析 2018』をご注文の方は、
[36,000円+税]より **10%OFF** の 32,400円+税で、お得にご購入いただけます。

詳細は、商品紹介サイトをご確認ください。

※受付期間:2018年2月28日(水)お申し込み分まで

◇株式会社Gzブレイン(ジーズブレイン)について



株式会社Gzブレイン(代表取締役社長:浜村 弘一)は2017年7月3日、カドカワ株式会社の100%子会社として設立。『ファミ通』や『B's-LOG』ブランドをはじめとする、様々なゲームメディア・サービスの企画・制作・編集・運営を行っています。情報誌や書籍の出版だけでなく、Webメディアやイベントの企画・運営、ゲーム動画・映像配信やコンテンツ制作、ゲームマーケティング事業など、あらゆる角度からゲームの面白さを伝える事業を展開しています。

公式サイト URL: <http://gzbrain.jp>