

2016年8月1日

「ファミ通 powered by eb-i」マーケティング速報

「ポケモンGO」の利用実態を調査！

スマホユーザーの5人に1人が「ポケモンGO」をプレイ
プレイユーザーの約6割が「ポケモン」新規ユーザー

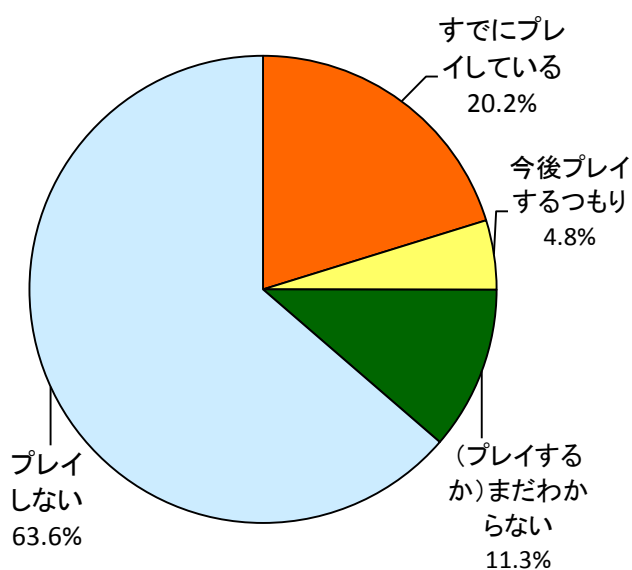
ゲーム総合情報メディア「ファミ通」は、日本国内で2016年7月22日に配信開始となったAndroid/iOS向けゲームアプリ「Pokemon GO」(以下、ポケモンGO)について、全国47都道府県の男女5～69歳のスマホユーザー(iPhone・Androidなどのスマートフォン保有・使用者)、10411人を対象とした利用実態調査を行いました。 ※調査実施日:2016年7月25日～7月26日

- スマホユーザー全体の5人に1人(20.2%)が「ポケモンGO」をプレイ！
- 年齢別では、10代～20代の若年層によるプレイ率が半数を超える結果に。

「ポケモンGO」のプレイ状況について調査したところ、スマホユーザー全体の20.2%がプレイ、“今後プレイするつもり”という回答もあわせると、25.0%のユーザーがプレイ意向を示していることがわかります。他アプリ・ソーシャルゲームのプレイ状況としては、「LINE:ディズニーツムツム」(7.5%)、「パズル&ドラゴンズ」(4.3%)と続き、スマホユーザーにおける「ポケモンGO」浸透度の高さが伺えます。

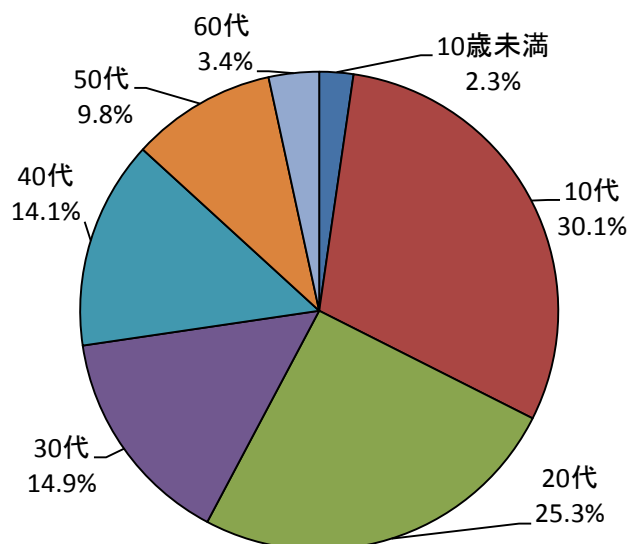
また、プレイ状況を年齢別に見ると、10代～20代で半数(55.4%)を超えるという結果になりました。

～全体のプレイ状況～



n=10411

～プレイ状況・年齢別分布～



n=2103

(調査実施日:2016年7月25日～7月26日 / 出典:ファミ通 powered by eb-i)

**●「ポケモンGO」プレイユーザーの約6割が「ポケモン」新規ユーザー。
また、現在半数以上が「ポケモンGO」以外のアプリ・ソーシャルゲームをプレイしていないという結果に。**

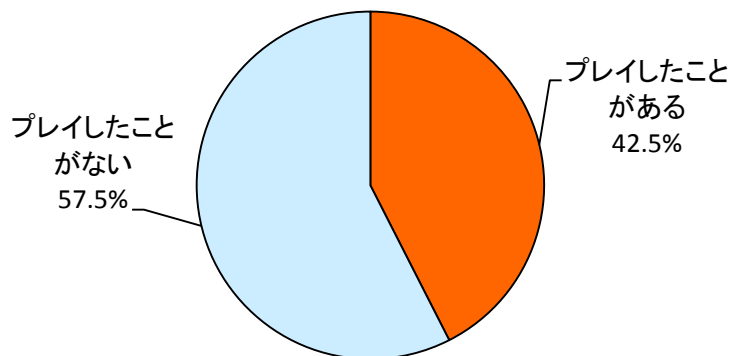
「ポケモンGO」プレイユーザーに対し、これまでに家庭用の「ポケモン」ゲームをプレイしたことがあるかどうか調査したところ、57.5%が“プレイしたことがない”と回答、「ポケモン」新規ユーザーであることが分かりました。

一方、これまでに家庭用の「ポケモン」ゲームをプレイしたことがあるユーザーは、「ポケットモンスター 赤・緑」(1996年2月27日発売/GB)、「ポケットモンスター 金・銀」(1999年11月21日発売/GB)といったゲームボーイ版タイトルのプレイ経験が多くなっています。また、7月22日の「ポケモンGO」配信以降、シリーズ最新作である「ポケットモンスター オメガルビー・アルファサファイア」(2014年11月21日発売/3DS)、「ポケットモンスター 赤・緑・青・ピカチュウ(ダウンロードカード版)」(2016年2月27日発売/3DS)の販売本数が伸びていることも特徴的です。

さらに、「ポケモンGO」以外のアプリ・ソーシャルゲームのプレイ状況としては、半数以上(51.4%)が現在同ゲームアプリ以外プレイしていないという結果に。今後この割合がどのようになっていくのか注目されます。

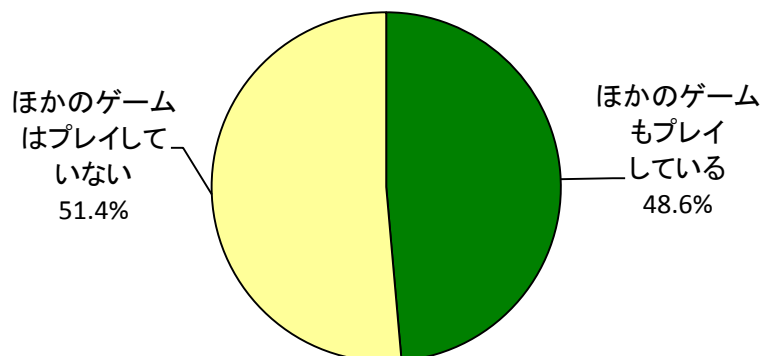
【「ポケモンGO」プレイユーザー調査】

Q:これまでに「ポケモン」の家庭用ゲームをプレイしたことがありますか。



(n=2103 調査実施日:2016年7月25日~7月26日/出典:ファミ通 powered by eb-i)

Q:現在、「ポケモンGO」以外のアプリ・ソーシャルゲームをプレイしていますか。



(n=2103 調査実施日:2016年7月25日~7月26日/出典:ファミ通 powered by eb-i)

◇ 『eb-i』について

『eb-i(Entertainment Business Insight)』は、カドカワ株式会社が週単位で継続して行っている、エンターテインメント分野の消費動向調査です。保有する国内20万人パネルから、全国47都道府県の5～69歳(※)の男女1万人超のモニターを対象に、エンターテインメント分野に関して週次でWeb調査を行う、大規模ユーザーリサーチシステムです。

URL: <http://www.f-ism.net/>

(※)14歳以下は保護者の代理回答となります。

◇ 『ファミ通』について

ファミ通グループでは、ゲーム総合情報誌「週刊ファミ通」をはじめとするファミ通各誌、「ファミ通.com」や「ファミ通 App」といったゲーム情報サイト、ゲームバラエティ番組の動画配信など、様々なゲーム情報サービスを展開しています。また、電子出版事業にも積極的に取り組み、「週刊ファミ通」電子版や、ゲーム攻略本・設定資料集の電子書籍を多数配信しています。さらに、全国約3,600店舗のファミ通協力店からゲームの売上データを集計し、毎年「ファミ通ゲーム白書」を発刊するなど、ゲームマーケティングサービスも行なっています。