

2016年12月9日

「スーパーマリオ ラン」のプレイ意向調査を実施！

スマホユーザーの5人に1人が「スーパーマリオ ラン」をプレイしたいと回答。
プレイ希望者の半数近くが課金してゲームを遊びたいという結果に。

ゲーム総合情報メディア「ファミ通」は、任天堂より2016年12月15日（太平洋標準時）配信予定のiOS アプリ「スーパーマリオ ラン」について、全国47都道府県在住の男女5～59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）、8567人を対象としたプレイ意向調査を行いました。 ※調査期間：2016年12月5日～12月6日

●スマホユーザーの21.1%が「スーパーマリオ ラン」をプレイ希望！

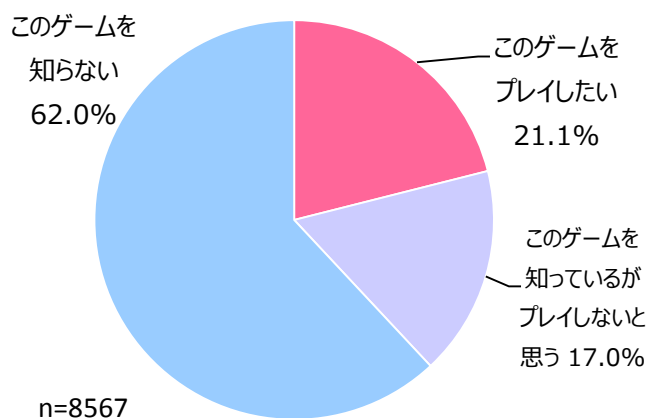
●プレイ希望者の43.6%が課金してゲームを遊びたいと回答。

まもなく配信開始となる「スーパーマリオ ラン」のプレイ意向について調査したところ、スマホユーザー全体の21.1%が、“このゲームをプレイしたい”と回答しました。同じく任天堂に関連した「ポケモン GO」の利用実態調査では、配信直後（※1）に“プレイしている・今後プレイしたい”と答えた人の割合が25.8%であり、「スーパーマリオ ラン」への期待度の高さが伺える結果となっています。

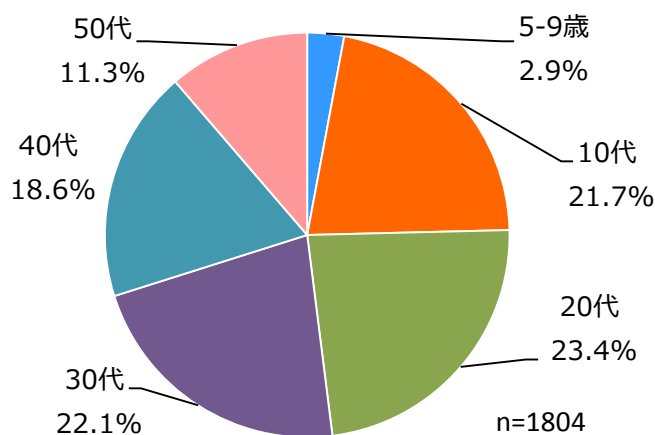
また年代別では、最もプレイ意向が高い層は20代（23.4%）で、30代（22.1%）、10代（21.7%）と続きます。任天堂初のスマホゲームとなる本作は、人気ゲームシリーズ「スーパーマリオ」の魅力を受け、幅広い層の支持を集めています。

さらに課金に関する調査では、「スーパーマリオ ラン」プレイ希望者の43.6%が“課金してこのゲームをプレイしたい”と回答。弊社が運用するユーザー調査システム「eb-i」によると、ゲームアプリプレイヤーの平均課金率は8.5%（※2）となっており、同ゲームプレイ希望者が極めて高い課金意向を示していることがわかります。「スーパーマリオ ラン」のヒットにより、スマホゲーム市場におけるビジネスモデルの構造が変わる可能性もあり、今後の動向が注目されます。

～全体のプレイ意向～

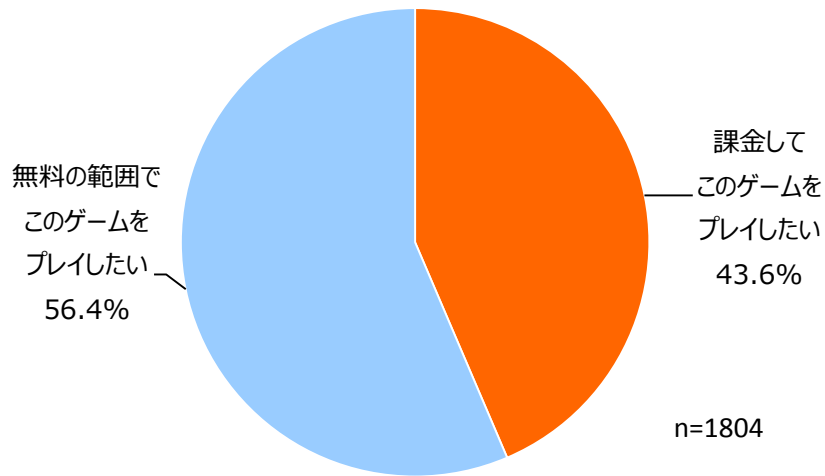


～プレイ意向・年齢別分布～



（調査実施日：2016年12月5日～12月6日／出典：ファミ通 powered by eb-i）

～プレイ希望者の課金意向～



(調査実施日:2016年12月5日～12月6日／出典:ファミ通 powered by eb-i)

<注釈>

※1 2016年7月25日～7月26日に調査を実施。

※2 同期間に実施した「eb-i」調査において、何らかのゲームアプリをプレイし、1円以上課金していると回答した人の割合。

◇ 『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26万人パネルから週次で1万超を回収し、エンターテインメント分野の実態を調査・分析しています。(14歳以下は保護者の代理回答となります。) URL: <http://www.f-ism.net/>

◇ 『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、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。2016年11月24日には初のモバイルゲームに特化した「ファミ通モバイルゲーム白書 2017」も発刊しました。