

2016 年(平成 28 年)8 月 29 日

各 位

株式会社 大広
総務局 広報部

ゲームアプリ利用時間・課金率ともに 「香川県」が No.1!!

第 2 回「47 都道府県 スマホアプリ利用実態調査」

株式会社大広（代表取締役社長：落合寛司）は、全国 47 都道府県 20 歳～59 歳を対象に、スマートフォンアプリの利用に関する実態について、都道府県別にどのような傾向差があるのか把握するため、昨年に続き 2 回目となる「47 都道府県 スマホアプリ実態調査」を WEB 調査にて実施しました。今回の調査は人気ゲームアプリを中心に 20 アプリについて調査しています。（調査期間：2016 年 6 月 28 日～7 月 19 日）

実態把握にあたっては、ゲームを始めとしたアプリ利用に関して、「利用時間」「課金状況」「利用シーン」などの項目を調査し、その傾向を探りました。中でも特徴的なものを挙げると、ゲームアプリ利用時間が長い層が最も多い都道府県、アプリへの課金層が最も多い都道府県は、ともに“香川県”となり、ゲームアプリへの関心度が高く、ヘビーユーザーの割合が多い県であることが伺えました。

また利用時間別や課金額別のユーザー実態を明らかにするため、時間・課金状況別に分析を行ったところ、課金ヘビー層（月 1 万円以上）は、アプリダウンロード時の重視点として、課金ライト層（月 500 円未満～1 万円未満）や無課金層に比べ、【有名な企業のアプリである】【テレビ CM をしている】ことを重視していることが挙がり、企業名を含むテレビ CM は、課金ヘビー層のアプリダウンロードに大きく影響することが示唆されました。（調査トピックス参照）

調査トピックスは別添資料をご参照ください。

※調査トピックスにつきましては、弊社ホームページ（<http://www.daiko.co.jp>）に掲載、また昨年度調査の結果につきましても弊社ホームページ（<https://www.daiko.co.jp/news/2015/1925/>）に掲載しております。

この件に関するお問い合わせは下記までお願いいたします。

株式会社大広 総務局広報部 長谷川 TEL：03-6364-8601

本調査トピックス及びその他の項目等調査詳細に関するお問い合わせは下記までお願いいたします。

株式会社大広 担当：濱口

TEL：06-7174-8193 MAIL：takayoshi.hamaguchi@daiko.co.jp

【調査結果トピックス】

■1日平均のアプリ（ゲームのみ）利用時間

Q. あなたはスマートフォンで一日平均どれほどアプリを利用していますか。（ひとつだけ選択）

		ゲームアプリ利用時間						時間 ヘビ ー層
		n	3 時 間 以 上	2 ～ 3 時 間 未 満	1 ～ 2 時 間 未 満	3 0 分 ～ 1 時 間 未 満	3 0 分 未 満	
全体	本年度	7520	4.1	5.9	11.4	12.8	65.9	10.0
	昨年度	7520	4.6	6.7	12.8	14.8	61.0	11.4
1	香川県	160	5.6	9.4	11.3	15.0	58.8	15.0
2	徳島県	160	3.8	10.6	8.8	13.8	63.1	14.4
3	和歌山県	160	5.0	8.8	14.4	11.3	60.6	13.8
3	鹿児島県	160	7.5	6.3	8.1	17.5	60.6	13.8
5	高知県	160	4.4	8.1	13.8	15.0	58.8	12.5
5	京都府	160	3.8	8.8	10.6	15.0	61.9	12.5
7	栃木県	160	5.0	6.9	13.1	10.0	65.0	11.9
7	広島県	160	5.0	6.9	11.9	11.3	65.0	11.9
7	山口県	160	2.5	9.4	13.1	15.6	59.4	11.9
10	北海道	160	5.6	5.6	11.9	8.1	68.8	11.3
10	滋賀県	160	2.5	8.8	6.9	11.9	70.0	11.3
10	島根県	160	4.4	6.9	9.4	10.0	69.4	11.3
10	岡山県	160	7.5	3.8	10.0	10.6	68.1	11.3

全国平均で見ると、30分未満が昨年度 61.0%、本年度 65.9%と約 5%増加。短い時間で手軽にゲームアプリを楽しむユーザーが増えている傾向がみられました。その要因としては、短い時間で楽しめる「パズル系」「ショッピング系」アプリの現在利用が上昇していることが考えられます。

また、ゲームアプリ利用層に際して、ヘビー層を「2 時間以上（2～3 時間未満+3 時間以上）」と定義すると、そのヘビー層の割合は【香川県】や【徳島県】【高知県】で多く四国はゲームアプリの利用時間が長いという傾向が見られました。本年度 1 位の【香川県】は昨年度 24 位から大幅ランクアップしています。

※「時間ヘビー層：2 時間以上（2～3 時間未満+3 時間以上）」スコア 都道府県ランキング

1位	香川県 / 15.0%
2位	徳島県 / 14.4%
3位	和歌山県 鹿児島県 / 13.8%
5位	高知県 京都府 / 12.5%

■アプリ（ゲームのみ）の課金状況

Q. あなたはゲームアプリにおいて、月平均でどれほど課金していますか。（ひとつだけ選択）

			3 0 0 0 0 円 以上	3 2 0 0 0 0 0 0 0 0 円 円 未 未 満 満	2 1 0 0 0 0 0 0 0 0 円 円 未 未 満 満	1 5 0 , 0 0 0 0 0 0 円 円 未 未 満 満	5 1 0 , 0 0 0 0 0 0 円 円 未 未 満 満	円 5 未 0 満 0 円 円 1 1 0 0 0 0	5 0 0 0 円 円 未 未 満 満	いゲ課 ー金 ムは はし 最近 やな らな い）	課 金 層	無 課 金 層
		n										
全体	本年度	7520	0.5	0.3	0.7	1.3	2.8	2.3	4.2	87.8	12.2	87.8
	昨年度	7520	0.3	0.4	0.8	1.6	2.7	2.9	6.0	85.4	14.6	85.4

全国平均で見ると、本年度の無課金層のスコアは 87.8%。昨年度のスコアは 85.4%であることから、無課金でアプリを楽しむユーザーが増えている傾向が見てとれました。

また、都道府県別でみると、課金層が最も多い都道府県は【香川県】で、そのスコアは 20.0%（昨年度は 12.5%で 35 位）。課金ヘビー層（月 1 万円以上）が最も多い都道府県も【香川県】で、スコアは 5.0%（昨年度は 0.6%で 31 位）でした。

※「課金層」スコア 都道府県ランキング

1位	香川県 / 20.0%
2位	熊本県 / 18.1%
3位	鹿児島県 / 16.9%

※「課金ヘビー層（月 1 万円以上）」スコア 都道府県ランキング

1位 香川県 / 5.0%

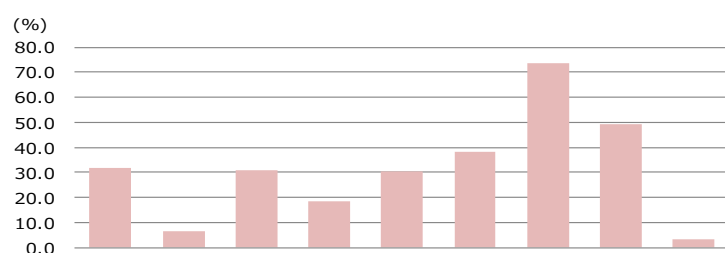
2位 熊本県 / 4.4%

3位 東京都
福岡県 / 3.8%

■アプリ（ゲーム含むアプリ全般）の利用シーン

Q 現在ご利用されているアプリは実際どこでどのようなときに利用することが多いですか。
(いくつでも選択可)

アプリ利用者の全体平均において、【自宅で夜の空き時間に】プレイしている層が多い結果となりました。また、【学校・会社などのお昼時間（昼食時）】のスコアも 30.8%と高く、「ランチタイムアプリ族」が多く存在していることが分かりました。「ランチタイムアプリ族」を都道府県別でみると、最も高いスコアは【岩手県】(47.4%)でした。



	n	物での移動中	電車・バス内など乗りながら	徒歩での移動中（歩きながら）	学校・会社などのお昼時間（昼食時）	学校・会社などでの休憩時間（昼食以外）	自宅で朝の空き時間に	自宅で昼の空き時間に	自宅で夜の空き時間に	自宅で就寝前に	その他
本年度(全体)	2963	31.8	6.4	30.8	18.7	30.6	38.3	73.6	49.0	3.5	
昨年度(全体)	2451	37.7	4.9	32.8	22.6	33.6	39.0	72.1	48.0	0.9	

※「自宅で夜の空き時間に」スコア 都道府県ランキング

1 位 富山県 / 84.9%

2 位 秋田県
鳥取県 / 81.7%

4 位 岐阜県 / 80.9%

※「学校・会社などでのお昼時間に（昼食時）」スコア 都道府県ランキング

1 位 岩手県 / 47.4%

2 位 長野県
高知県 / 38.2%

4 位 島根県 / 38.1%

■利用時間別のユーザー実態

Q アプリをダウンロードする時の重視点として、あてはまるものを全てお答えください。

（いくつでも選択可能）

Q あなたの普段の考え方や行動について、あてはまるものを全てお答えください。

（いくつでも選択可能）

※ヘビー層：「2 時間以上（2～3 時間未満+3 時間以上）」

※それ以外層：「2 時間未満（30 分未満+30～1 時間未満+1～2 時間未満）」

質問項目	順位	時間			
		ヘビー層	%	それ以外層	%
ゲームアプリ ダウンロード時の 重視点	1	通信料・料金がかからない	29.5	通信料・料金がかからない	33.8
	2	有名なアプリ企業のゲームである	27.2	友人のすすめ	19.9
	3	AppStore、GooglePlayなどのアプリストアの評価	27.1	AppStore、GooglePlayなどのアプリストアの評価	18.5
意識・行動	1	ネットショッピングを月 1 回以上利用している	46.5	ネットショッピングを月 1 回以上利用している	49.8
	2	家にいる方が好きだ	43.7	口コミ情報を参考にすることが多い	39.5
	3	口コミ情報を参考にすることが多い	40.8	家にいる方が好きだ	37.5
	4	思わず衝動買いをしてしまうことが多い	35.5	情報収集には時間をかけるほうだ	33.0
	5	情報収集には時間をかけるほうだ	32.1	どうしても必要なもの以外は買わないほうだ	29.7
性年代	1	男性20代	20.1	男性50代	13.5
	2	女性20代	19.1	女性50代	13.1
	3	女性30代	14.8	男性40代	12.9

・ゲームアプリをダウンロードする時の重視点でみると、ヘビー層は【有名な企業のゲームである】が上位なの

に対し、それ以外層は【友人のすすめ】が上位にあがりました。

・意識・行動の特性でみると、ヘビー層は【思わず衝動買いしてしまうことが多い】が上位なのに対し、それ以外層では【どうしても必要なもの以外買わないほうだ】が上位にあがり、購買意識にも差があることが分かりました。

・性年代別でみると、ヘビー層は男女 20・30 代が多いのに対し、それ以外層は男女 40・50 代が多く、若年層の方がアプリに費やす時間が長いという結果となりました。

■課金額別のユーザー実態

※ヘビー層：「1 万円以上（1～2 万円未満+2～3 万円未満+3 万円以上）」

※ライト層：「500 円未満～1 万円未満（500 円未満+500 円～千円未満+千円～5 千円未満+5 千円～1 万円未満）」

※無課金層：「課金はしない（スマホゲームは最近やらない）」

質問項目	順位	課金					
		ヘビー層	%	ライト層	%	無課金層	%
ゲームアプリダウンロード時の重視点	1	有名なアプリ企業のゲームである	47.9	AppStore、GooglePlayなどのアプリストアの評価	30.1	通信料・料金がからない	34.7
	2	テレビCMをしている	34.2	有名なアプリ企業のゲームである	29.3	友人のすすめ	19.9
	3	AppStore、GooglePlayなどのアプリストアの評価	32.5	友人のすすめ	25.2	AppStore、GooglePlayなどのアプリストアの評価	17.9
意識・行動	1	ネットショッピングを月 1 回以上利用している	42.7	ネットショッピングを月 1 回以上利用している	50.4	ネットショッピングを月 1 回以上利用している	49.5
	2	思わず衝動買いをしてしまうことが多い	35.9	口コミ情報を参考にすることが多い	40.9	口コミ情報を参考にすることが多い	39.6
	3	周りの人が持っている（使用している）のを見て、自分も欲しくなることが多い	34.2	家にいる方が好きだ	37.5	家にいる方が好きだ	38.3
	4	トレンドに敏感である	33.3	思わず衝動買いをしてしまうことが多い	36.3	情報収集には時間をかけるほうだ	33.0
	5	口コミ情報を参考にすることが多い	32.5	情報収集には時間をかけるほうだ	32.7	どうしても必要なもの以外は買わないほうだ	30.7
性年代	1	男性20代	32.5	男性20代	21.6	女性40/50代	13.2
	2	男性30代	19.7	男性30代	19.0	女性30代	13.0
	3	男性40代	12.8	女性20代	12.9	—	—

・ゲームアプリをダウンロードする時の重視点でみると、課金ヘビー層は、1 位に【有名な企業のアプリである】、2 位に【テレビ CM をしている】が挙がり、企業名を含むテレビ CM は、ヘビー層のアプリダウンロードに大きく影響することが示唆されました。

・意識・行動の特性でみると、(ヘビー・ライト含む) 課金層は、【思わず衝動買いしてしまうことが多い】が上位なのに対し、無課金層では【どうしても必要なもの以外買わないほうだ】が上位にあがり、普段の購買意識にも差があることが分かりました。

・性年代別でみると、(ヘビー・ライト含む) 課金層は、男性 20 代が最も多いのに対し、無課金層は女性 40・50 代が最も多く、若年男性の方がアプリへ課金をするという傾向が見てとれました。

■その他の質問項目：

- ・アプリ（スマートフォンアプリ全般）のダウンロードにおいて参考にする情報源
 - ・アプリ（スマートフォンアプリ全般）のダウンロードの時間帯（場面）
 - ・アプリ（スマートフォンアプリ全般）の会社名の認知度
 - ・人気ゲームアプリタイトルの浸透度（認知・利用経験など）
- など

【調査概要】

■調査名：47 都道府県別 「スマホアプリ」利用実態調査

■調査エリア：全国 47 都道府県

■調査対象者：20 歳～59 歳男女 かつ 3 カ月以内にスマートフォンで何らかのアプリを使用した方

■サンプル数：各県 160 サンプル 計 7,520s

■調査期間：2016/6/28（火）～ 7/19（火）

■調査手法：インターネット調査

■調査委託先：楽天リサーチ株式会社