

—「ポケモン GO」国内配信 1 周年記念！—  
**「ポケモン GO」の今とこの 1 年の振り返り調査**

- ◆ アクティブユーザー数はいまだ 400 万人超え。
- ◆ 40 代以上のユーザー割合が上昇。中高年・シニア層がヘビー利用。
- ◆ 起動頻度では、ヘビー層とライト層の二極化が進む。

2017 年 7 月 14 日  
株式会社ヴァリュース

ネット行動分析サービスを提供する株式会社ヴァリュース（本社：東京都港区、代表取締役社長：辻本 秀幸）は、ネット行動ログとユーザー属性情報を用いたマーケティング分析サービス「VALUES eMark+」を使用し、「ポケモン GO」アプリの利用動向について、調査を行いました。

**【調査・分析概要】**

ヴァリュースが保有する全国の行動ログモニター会員の協力により、2016 年 7 月～2017 年 6 月において、スマートフォンアプリ別にデータを集計した。  
※アプリユーザー数は、Android スマートフォンでのインストールおよび起動を集計し、ヴァリュース保有モニタでの出現率を基に、国内ネット人口に則して推測  
※カテゴリは Google Play のアプリカテゴリより取得

● **結果サマリー** ●

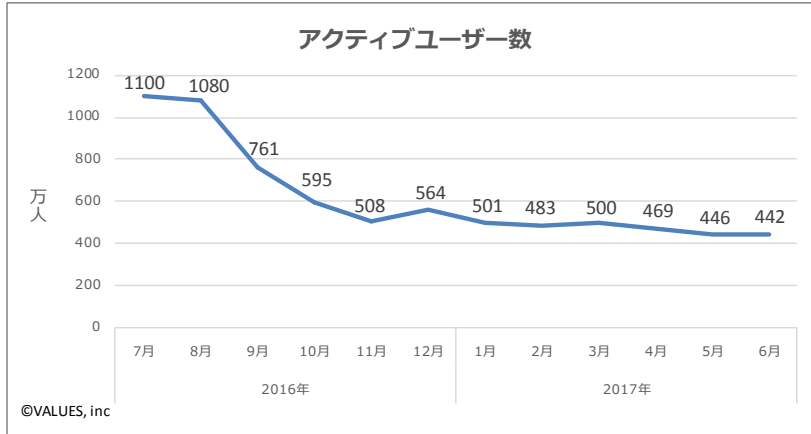
2016 年、社会現象を起こした「ポケモン GO」。2017 年 7 月 22 日で国内での配信開始から一年が経過します。

リリースから一年経ち、「ポケモン GO」の今はどうなっているのでしょうか。

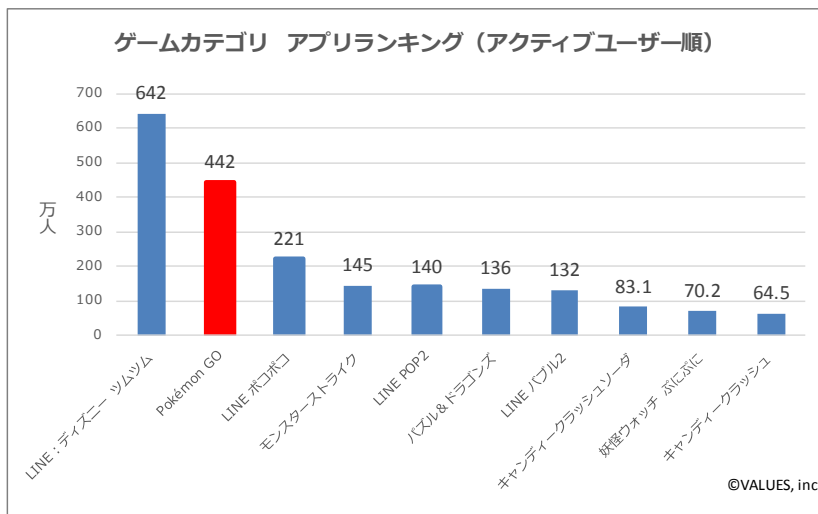
◆ **アクティブユーザー数はいまだ 400 万人超え。**

まず、この一年の「ポケモン GO」のアクティブユーザー数の推移を見てみました。当初 1000 万人を超えていたアクティブユーザー数は 2016 年 11 月までに半数程度に減少。その後は 2016 年 11 月～2017 年 6 月まで 500 万人前後で推移しています。ユーザーが微減傾向の中、2016 年 12 月に前月比で約 60 万人ユーザーが増加しているのは、12 月に捕まえられるポケモンの種類が、「ポケットモンスター 金・銀」のポケモンが追加されたことにより、増えたことが要因だと考えられます。

直近 2017 年 6 月では、約 442 万人のユーザー数となっており、ゲームカテゴリの上位アプリの中では、3 位以下を引き離し、「LINE：ディズニー ツムツム」に次いで 2 位のアクティブユーザー数となっています。



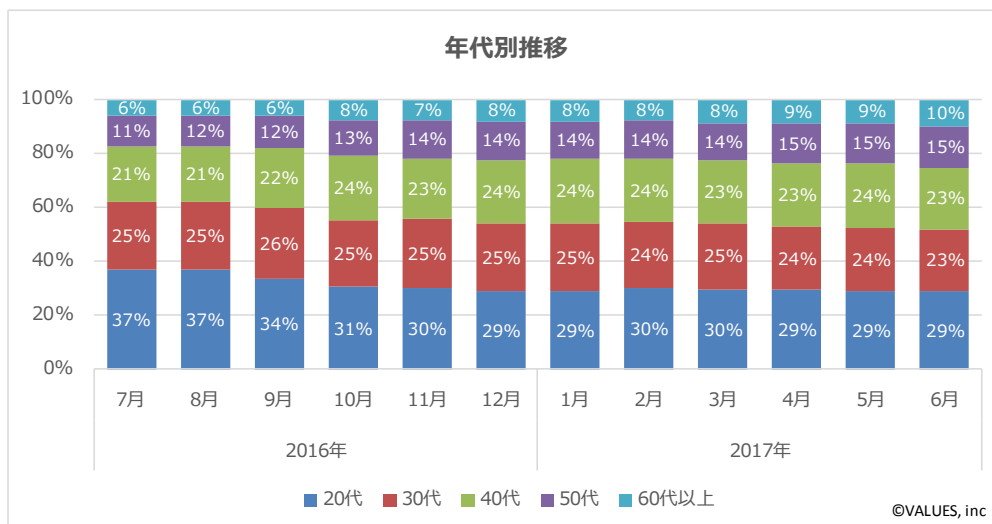
※集計対象年月：2016年7月～2017年6月



※集計対象年月：2017年6月

◆ 40代以上の中高年・シニア層のユーザー比率が増加。

ここ一年のユーザー属性推移を見ると、2016年7月時点では38%だった40代以上のユーザーの割合が徐々に増加し、2017年6月には48%と、10%増となっています。特に50代・60代は一年前と比べてそれぞれ+4%の伸び率となっており、50代以上のユーザーの定着率が高い様子がうかがえます。



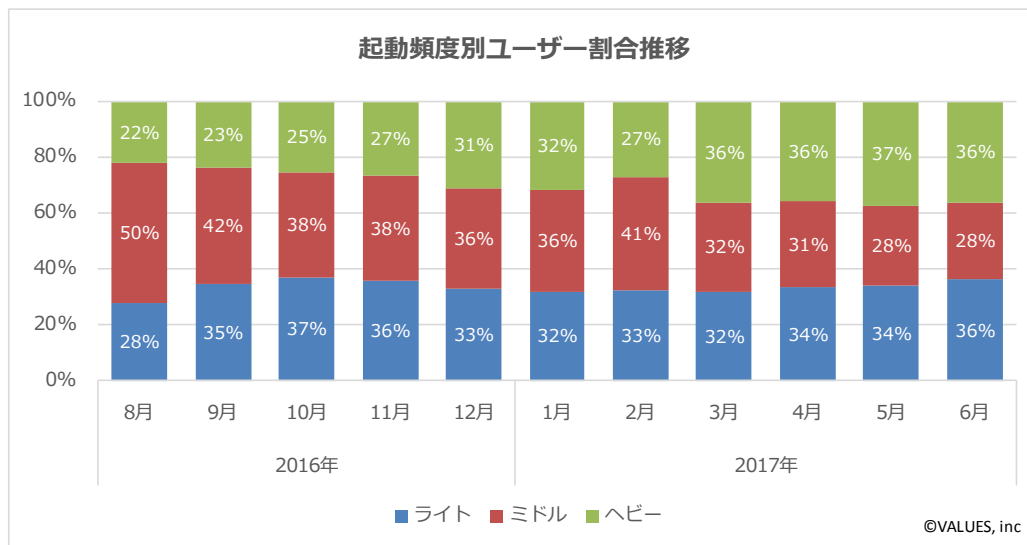
※集計対象年月：2016年7月～2017年6月

◆ 利用頻度では、ヘビーユーザーとライトユーザーに二極化が進む。配信開始3ヶ月がターニングポイントに。

起動頻度別のユーザー割合推移では、徐々にミドルユーザーの割合が減り、ライトユーザーとヘビーユーザーの二極化が進んでいます。ライトユーザーが2016年8～10月の3ヶ月間に増加していることから、配信当初よりもゲームをプレイする頻度が3ヶ月の間に減っているユーザーが多くなったと考えられます。一方、ヘビーユーザーは2016年12月から割合が増えており、ほぼ毎日プレイするユーザーが、配信開始から半年以上経っても継続率が高いことが見てとれます。

特に、3月にヘビーユーザーが急増しているのは、7日間連続でログインすると進化素材がもらえるイベントが実施されたのが要因だと考えられます。ユーザーの定着率を高める試みも功を奏しているようです。

また、ライトユーザーが2016年9月以降、常に3割以上いることから、思いついたときに立ち上げるユーザーや細く長くプレイし続けるユーザーも一定割合いることがわかります。

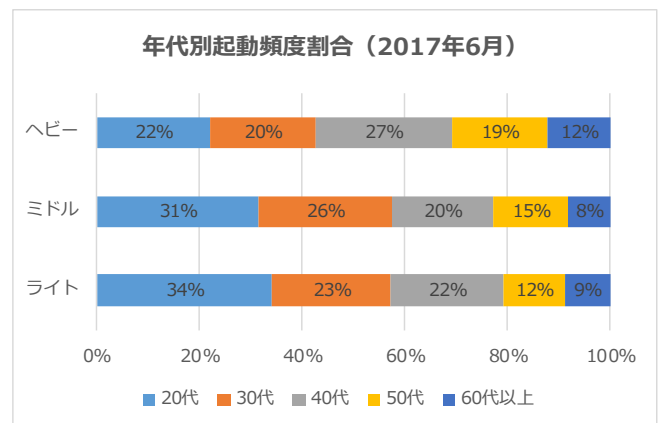
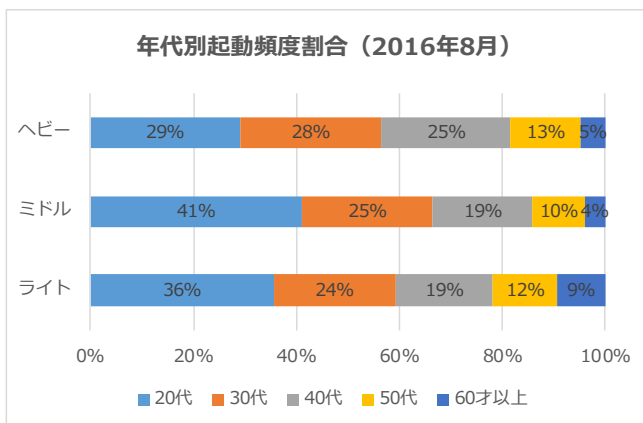


※集計対象年月：2016年7月～2017年6月

※「ポケモンGO」アプリを一ヶ月のうちで立ち上げている日数を集計。

ライトユーザーは月に起動している日数が5日未満のユーザー。ミドルユーザーは月に起動している日数が5日以上25日未満のユーザー。ヘビーユーザーは起動している日数が25日以上ユーザー。

年代別に起動頻度割合を見ると、配信当初と比べ、ライトユーザーでは20～30代の割合が依然として高い一方で、ミドルユーザーでは50代以上の占める割合が9%増加、ヘビーユーザーでは13%増加しており、中高年・シニア層が「ポケモンGO」を頻繁に使っている様子がわかります。



※集計対象年月：2016年8月, 2017年6月

## ■ 訪問者数からアプリランキングまで、スマートフォンのデータがわかる！ 「【VALUES eMark+】 Site Analyzer」について

アプリを毎月利用ユーザー数順にランキング。所持ユーザー数もわかるのでアクティブ率も把握できます。また、性別・年代・職業など、どんなユーザー層がそのサイトやアプリを利用しているのかがわかります。

## ■ 「【VALUES eMark+】 Site Analyzer」の資料請求はこちら

<http://www.valuesccg.com/-/emarkplus/#emarkplus-site-analyzer>

## ■ 【登録無料】 色々なサイトのユーザーがわかる！ 「【VALUES eMark+】 Free」について

本リリースで用いたデータは、当社サービス「VALUES eMark+」を使用して集計・分析を行いました。本サービスには<無料トライアル版>である「【eMark+】 Free」もございます。「【eMark+】 Free」では、業界別にサイトの訪問者数ランキングや、見たいサイトを指定して、過去からの訪問者数の推移、ユーザー属性（性別、年代など）を確認できます。ご登録・ご利用は無料です。

## ■ 「【eMark+】 Free」のお申込みはこちら

<http://www.valuesccg.com/-/emarkplus/>

## ■ 株式会社ヴァリューズについて

株式会社ヴァリューズは、マーケティングノウハウと IT 先端技術を活用して、新たな市場価値の創造をサポートする、事業成長支援企業です。行動ログとデモグラフィック（属性）情報を活用した次世代マーケティング手法「VALUES eMark+」サービス提供のほか、経営課題のコンサルティングから、課題解決、販売促進の支援まで、独自のノウハウとソリューションで多くの企業を支援しています。

株式会社ヴァリューズ <http://www.valuesccg.com/>

### 【本件に関するお問い合わせ先】

株式会社ヴァリューズ 子安（こやす）

TEL: 03-6277-6812 E-mail: [press@valuesccg.com](mailto:press@valuesccg.com)