

# KDDI

## 「ゲーム」サービスへの取り組みについて

2008年9月9日

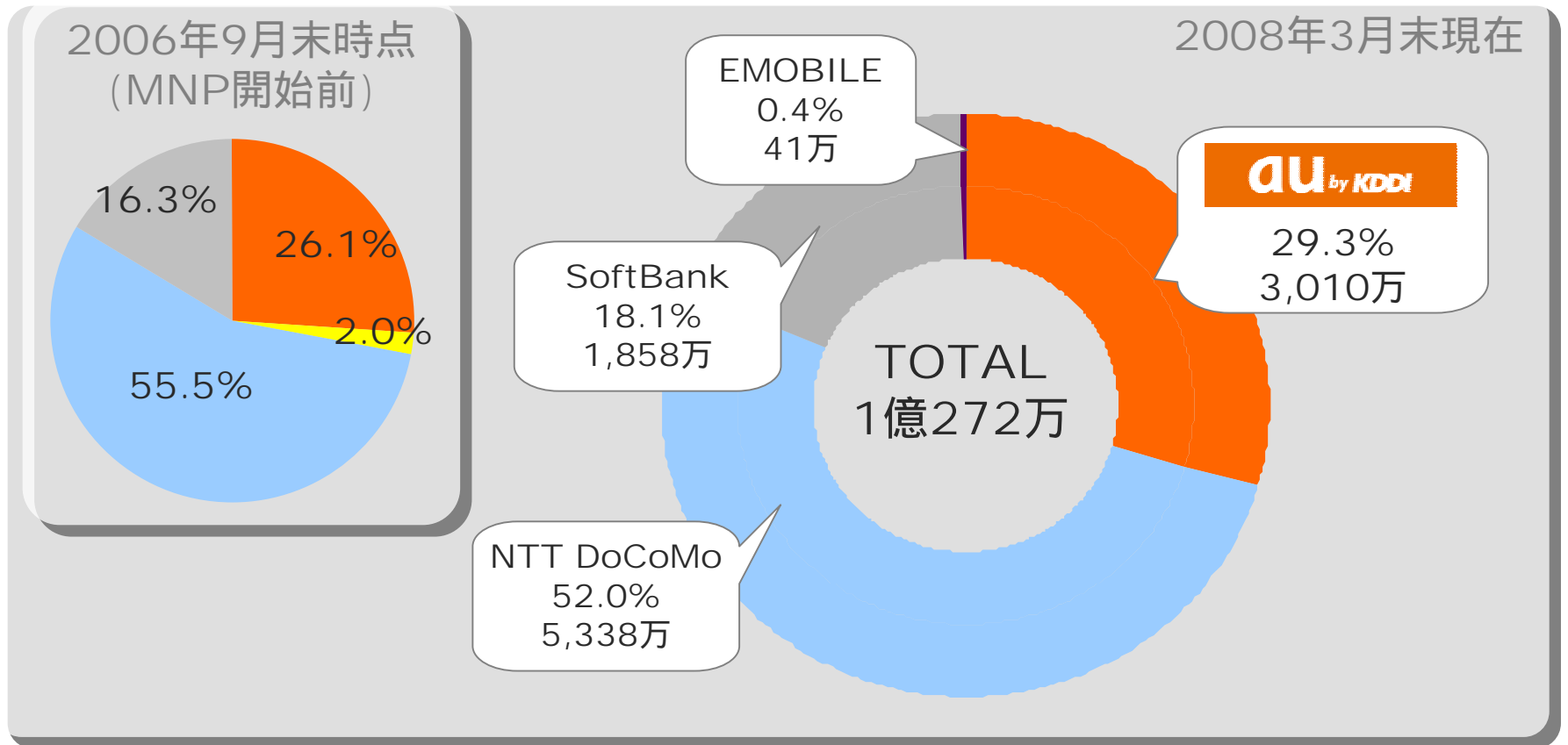
KDDI株式会社  
コンテンツサービス企画部  
竹之内 剛

# 1. 累計契約者数・シェア

2008年3月時点で au

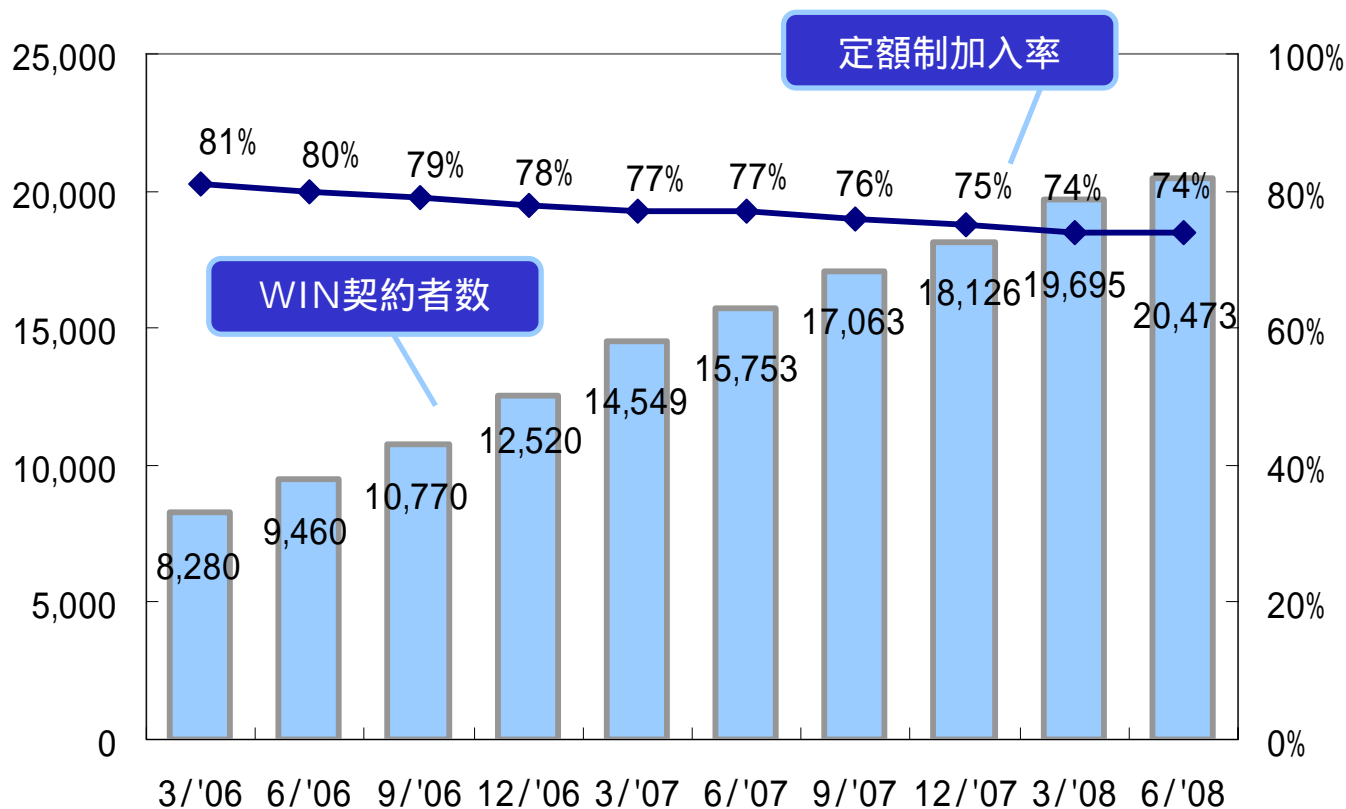
3,000万 超 契約

を達成！



## 2. auユーザーの特徴

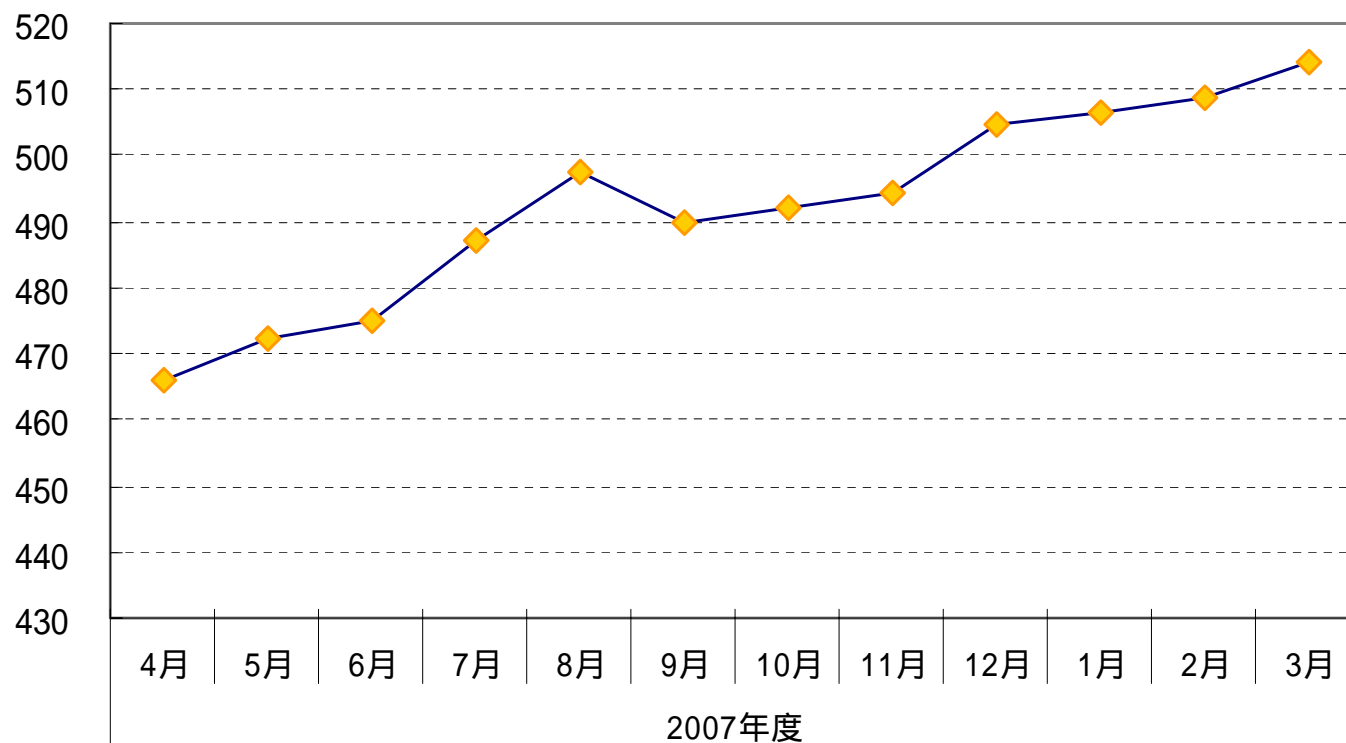
パケット定額制の先行投入や音楽配信ビジネスの積極展開などを軸に高リテラシーユーザーを獲得。定額制加入率は高水準を維持し、WIN契約者数の割合はau全体の68%に増加



### 3. 1人当たりのコンテンツ利用額の推移

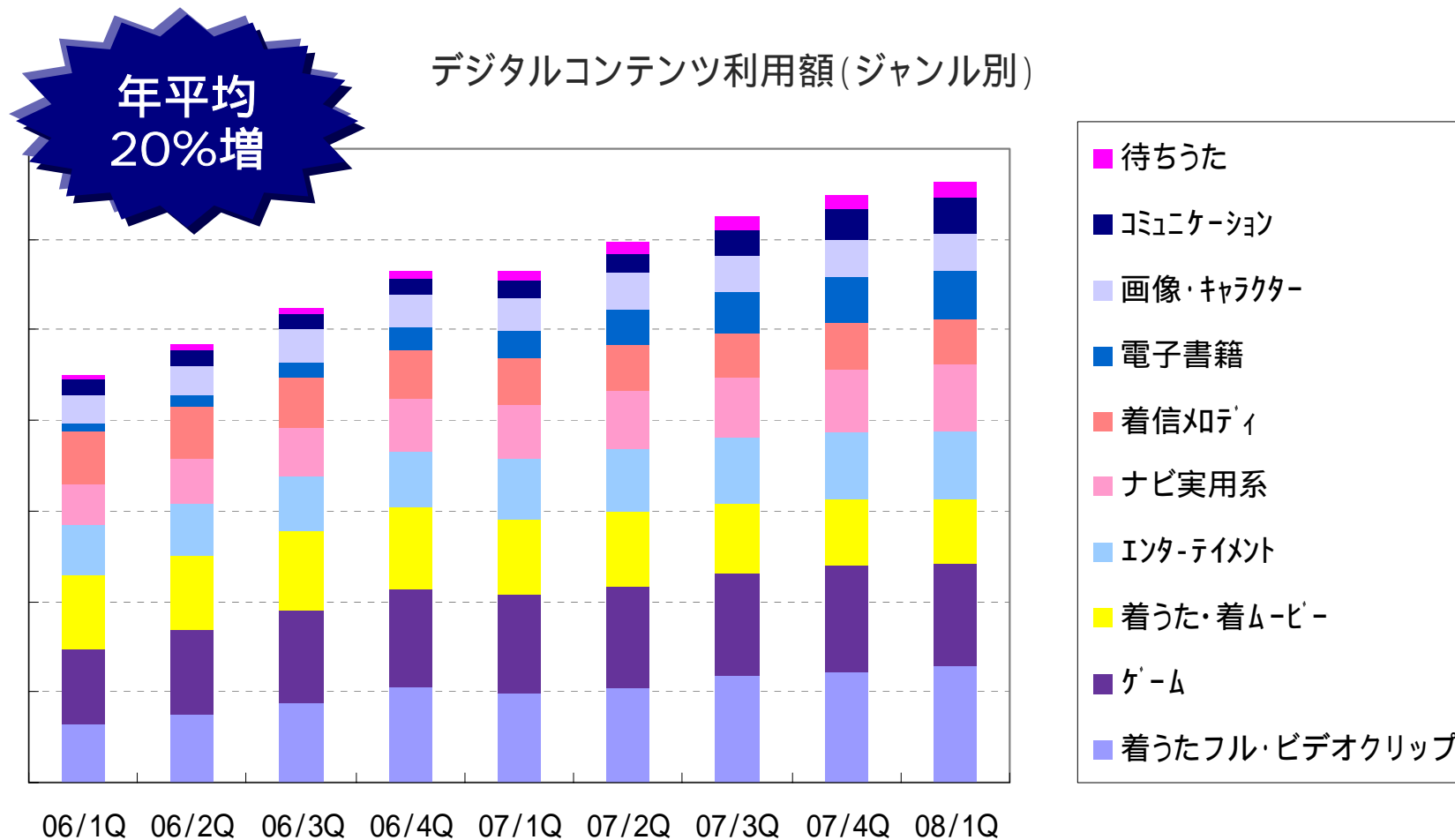
パケット定額制の浸透により、コンテンツ接触機会が増加し、  
1人当たりのコンテンツ利用額も着実に上昇

コンテンツ利用額(EZ契約者一人当たり)



## 4. デジタルコンテンツ流通額の推移(1)

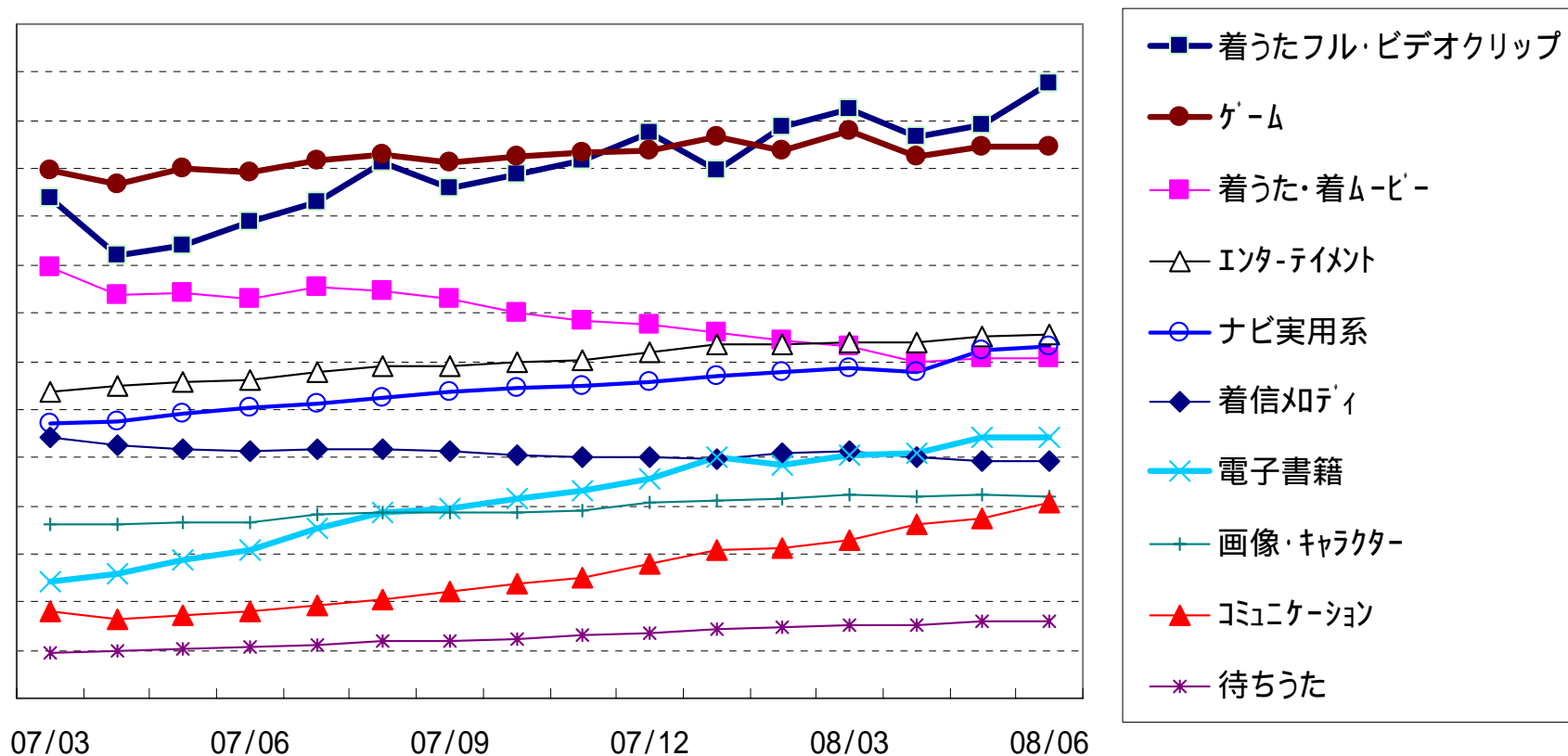
2007年度末のデジタルコンテンツの流通規模は、06年度から年平均20%のペースで増加



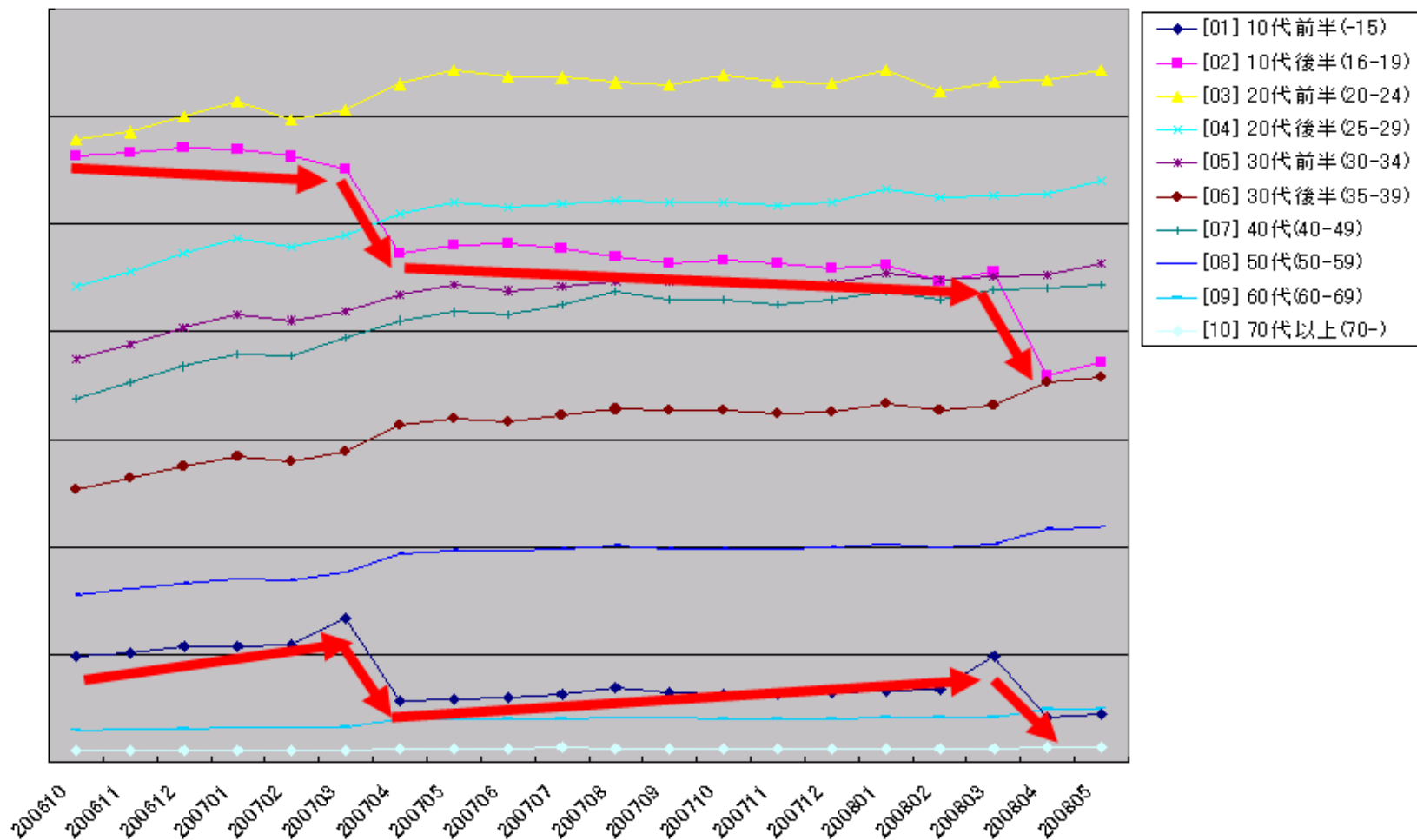
## 5. デジタルコンテンツ流通額の推移(2)

「ゲーム」は「着うたフル®・ビデオクリップ」に次いで2位をキープ。

デジタルコンテンツ利用額(ジャンル別)



## 6. ゲームジャンル利用者数の推移(世代別)



10代のみ年度を跨ぐたびに利用額が低下。  
他の世代は20代後半を中心に増加傾向。

## 7. ゲームアプリの進化

# Full Game!

MSM7500チップの搭載で描画力の格段の進化  
家庭用ゲームにも匹敵する世界観・臨場感を実現

驚異的な3D描画力の進化  
従来の10倍以上のスピードで3D描画

バイオハザード4  
モバイルエディション



(C) CAPCOM 2008

Power Smash EZ



(C) SEGA



## 8. タッチポイントの拡大

様々なタッチポイントから、ゲームユーザーに訴求を行う

### au One ゲーム ポータル



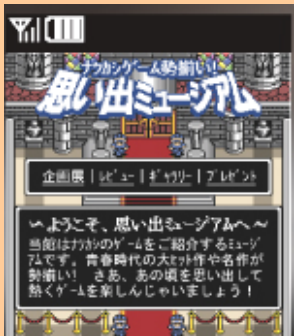
auでゲームと言えばまずはココに  
家庭用タイトルも紹介  
おとくな情報も満載

### 東京ゲームショウ2008出展



昨年に引続き3回  
の出展  
ケータイひとつで  
みんな楽しく盛り  
上げ

### なつかしゲームキャンペーン実施



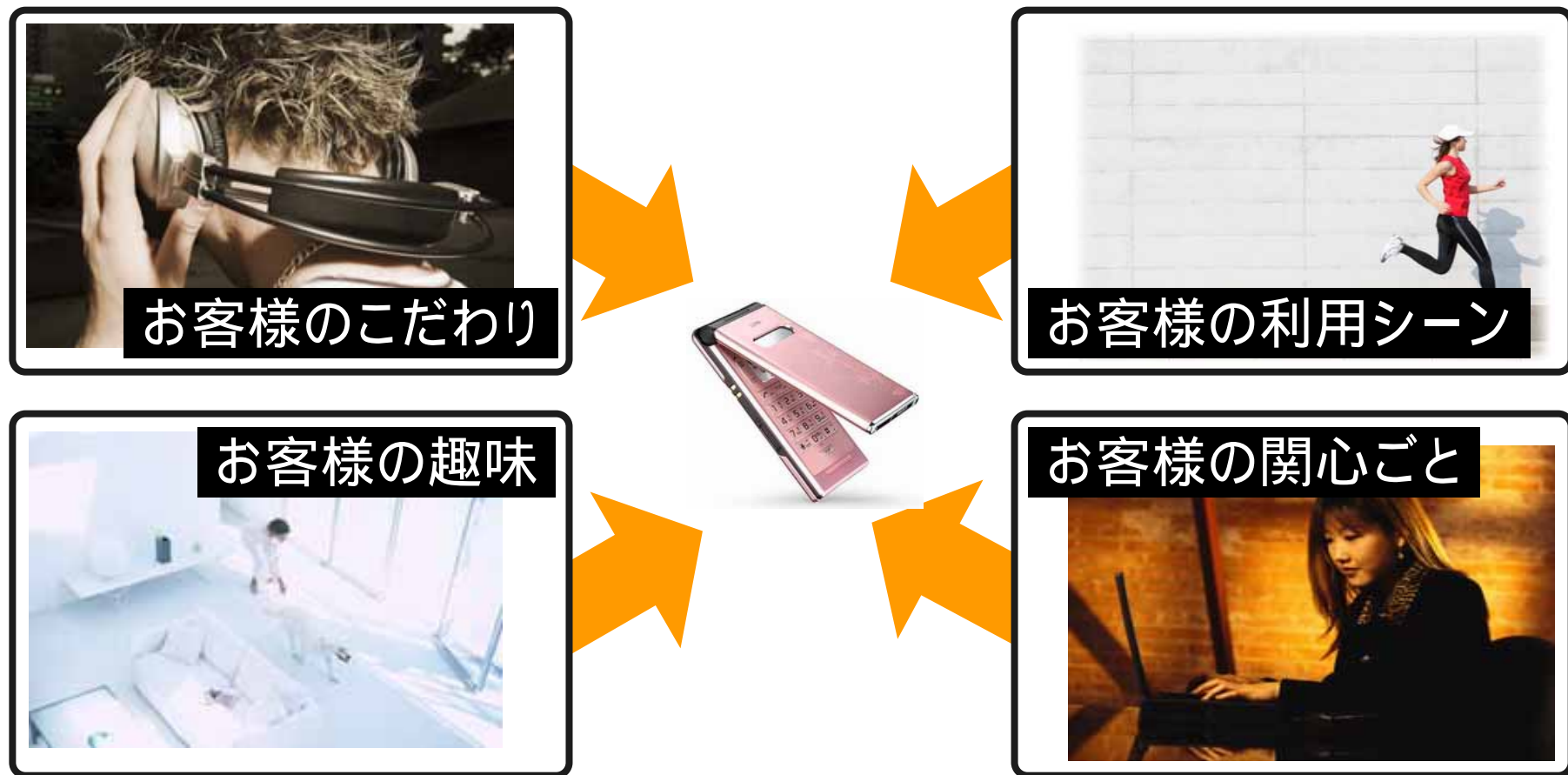
ファミコン世代にひびく  
「なつかし」ゲーム満載  
当時の懐かしい話もコ  
ラムとして紹介  
回帰ユーザーの掘り起  
こしも

### 「ファミ通ゲームチャンネル」配信



「EZチャンネル」で  
ファミ通によるゲーム  
専門情報番組  
毎週金曜配信、情報  
料無料  
家庭用タイトルの紹介  
も動画で

## 9. お客様に合ったコンテンツの提供



「自分のスタイル」をもっと豊かに！

チャレンジの先に、新たなバリューを

Create it!

**au** *by* **KDDI**