



CHIBABANK

# 中国レポート

2018年2月号

中国のモバイルゲーム市場について

千葉銀行上海駐在員事務所

## 1. はじめに

昨年11月、米ゲーム市場調査会社「Newzoo」は、2017年の世界のゲーム市場規模（家庭用・PC・モバイル）が、前年比+10.7%の1,160億ドル（約13兆円）規模になると発表しました。

また、同市場のうち、モバイルゲーム市場は同+23.3%の504億ドル（約5.4兆円）になると予測し、特に中国におけるモバイルゲーム市場の好調が市場全体の拡大に貢献したと分析しています。

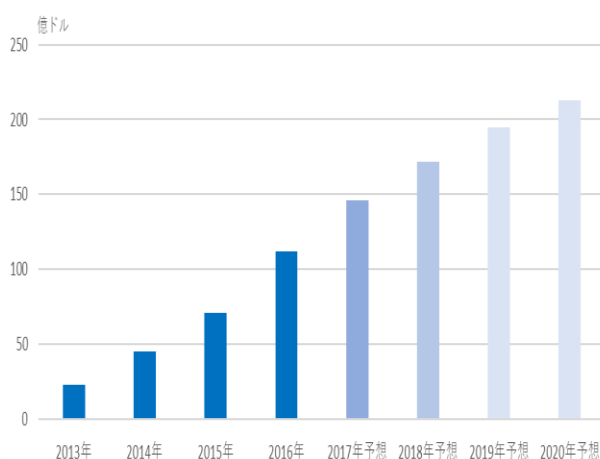
今回は、急成長する中国のモバイルゲーム市場や主要企業についてレポートいたします。

## 2. 中国のモバイルゲーム市場規模について

「Newzoo」社によると、2017年の中国のモバイルゲーム市場規模は、前年比+30.3%の146億ドル（約1.6兆円）に達すると予測され、年々増加傾向にあります。

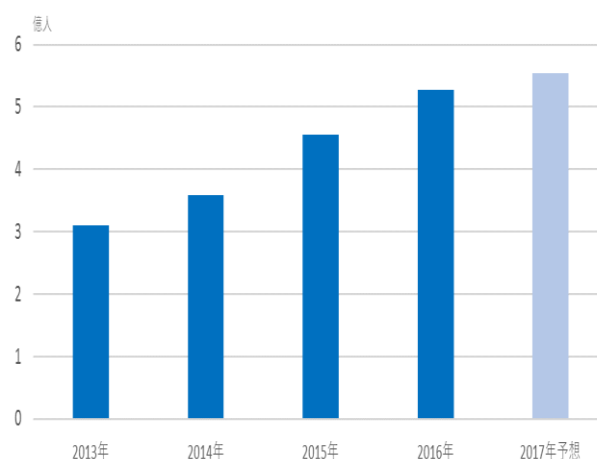
なお、2016年の規模は112億ドル（約1.2兆円）と、日本の65億ドル（約7,300億円）の約2倍となっており、2017年の中国のモバイルゲームユーザー数は、前年比+6.3%の5.5億人に達するなど、ユーザー数も年々増加しています。

【中国のモバイルゲーム市場規模推移】



(出所：Newzoo社)

【中国のモバイルゲームユーザー数推移】



(出所：iResearch社)

### 3. 中国のモバイルゲーム主要企業について

現在、中国のモバイルゲーム市場は、大手 IT 企業「騰訊（テンセント）」と「網易（ネットイース）」の上位 2 社が圧倒的な地位を築いています。この背景には、多くのゲームが無料であることに加え、中国で広く浸透している SNS を上手く活用していることがあげられます。

2016 年のモバイルゲーム市場において売上高 1 位の「騰訊」は、利用者が 10 億人にも達する見込みである SNS メッセンジャーアプリ「WeChat（中国語：<sup>ウェイシン</sup>微信）」（中国版 LINE）の開発企業でもあります。同社が 2015 年に配信を開始した対戦型ゲーム「王者荣耀」では、WeChat の利用者同士がゲーム上で交流を深めることができ、若者を中心にスマホゲームを通じて交流を深めたいといったニーズの高まりを上手く取込んだ結果、ユーザー数は 2 億人を超え、中国で最も人気のあるスマホゲームとなりました。

なお、同社の時価総額（今年 1 月末時点）は、米「Facebook」を上回るなど、モバイルゲームの売上が中国の IT 企業を世界トップクラスの地位へと押し上げる 1 つの要因となっています。

#### 【2016 年中国モバイルゲーム主要企業の売上高一覧】

※1 中国元=17 円にて換算

順位	企業名	主要ゲーム	売上高(億円)	売上高(億円)
1	騰訊（テンセント）	王者荣耀	386	6,562
2	網易（ネットイース）	夢幻西游、陰陽師	181	3,077
3	完美世界（パーフェクトワールド）	青雲志	21	357
4	昆仑万維（コンロン）	皇室戦争	18	306
5	三七互娛（37Games）	永恒紀元	16	272
6	掌趣科技（Ourpalm）	拳皇 98 終極の戦い	15	255
7	愷英網絡（Kingnet Network）	全民奇跡	14	238
8	游族網絡（ヨウズー・インタラクティブ）	刀剣乱舞、少年西游記	12	204
9	巨人網絡（ジャイアント）	征途 2、街籃、球球大作战	9	153
10	吉比特（G-bits）	問道、不思議迷宮	9	153

※ご参考：任天堂 2017 年 3 月期売上高 4,890 億円

（出所：iResearch 社）

### 4. おわりに

現在、中国では、日本のゲームソフト開発会社「ヒットポイント」が開発したスマートフォン向けゲームアプリ「旅かえる」がブームとなっており、中国版アップルストアでのダウンロード数は、今年 1 月 10～22 日のわずか 2 週間で 40 万件に上りました。

また、日本の大手オンラインゲーム会社「ネクソン」は、中国で配信するオンラインゲーム「アラド戦記」が好調であることを要因として過去最高の売上を記録するなど、日本のモバイルゲームも中国人ユーザーに受け入れられているようです。

最近、中国では各世代における消費嗜好の多様化が特に進んでおり、モバイルゲームなどの娯楽への消費も進んでいます。さらに、中国でもモバイルゲーム市場の拡大に伴い、ゲームに登場するキャラクターの衣装やカードゲームが販売されるなど、日本と同様に関連産業の拡大にもつながっています。

世界一の人口約 14 億人を誇る中国の消費動向は、世界に与える影響力も大きいことから、引き続き注目していく必要があります。

### スマホゲーム「王者荣耀」が中国で大人気の理由は？

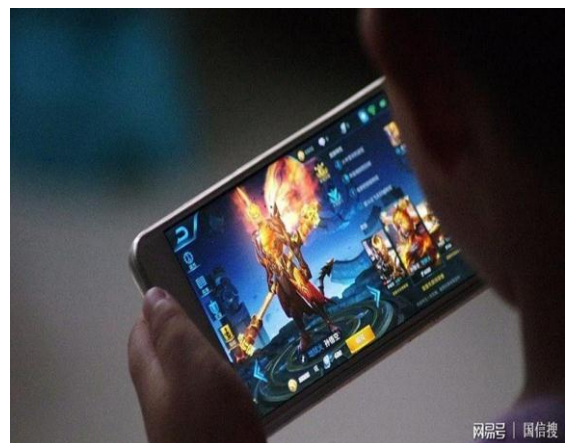
登録ユーザー数が 2 億人を超える対戦型ゲーム「王者荣耀」ですが、その人気の理由の 1 つとして、「Pay to Fun」方式があげられます。

多くのスマホゲームは、課金ユーザー（＝有料アイテム等を購入したユーザー）が有利にゲームを進めることができるよう調整した「Pay to Win」方式とされていますが、「王者荣耀」は、課金しなくとも、課金ユーザーと大きな差が開く構造にはなっていません。

なお、「王者荣耀」でも、戦闘で得たお金や課金し購入したコスチュームをキャラクターに着せることで、自分好みに作り上げることができますが、課金はキャラクターを飾るアイテムが主体であり、それらを購入したからといってゲームが有利になるわけではないため、単純にバトルを楽しみたいだけなら、無料の範囲で十分楽しむことができます。

さらに、登場キャラクターも大きな魅力となっており、項羽や劉邦、孫悟空といった中国伝統のキャラクターから、宮本武蔵や日本のゲームキャラクターまで勢揃いしています。

また、ゲームに出てくる男性キャラクターが美男揃いであることから、ユーザー比率を見ると、女性が男性を上回るなど、女性人気が高いことも特徴です。 （写真：網易号）



千葉銀行 上海駐在員事務所では、最新トピックスや投資環境など、中国に関する情報をタイムリーに提供する体制を整えております。中国に拠点をお持ちのお客様や、中国への進出を検討されているお客様は、最寄りの取引店を通じ、お気軽にご相談下さい。

以 上

- ※ ここに掲載されているデータや資料は、投資等の判断となる情報提供を目的としたものであり、投資勧誘を目的としたものではありません。投資等の最終決定は、ご自身のご判断でなされるようお願いいたします。また、弊行はかかる情報の正確性や妥当性については責任を負いません。
- ※ 本レポートに関するお問い合わせは、千葉銀行 市場営業部 海外支店統括グループ  
(Tel:03-3270-8526、Email:kaigai\_tokatsu@chibabank.co.jp) までご連絡下さい。