

掌中化するゲーム機

岡山県上海事務所 担当 崔 笙
(日中経済貿易センター上海事務所)

ゲーム機の元祖ーゲームセンター

1980年代、中国初のアーケードゲーム機が雲南省桂林市に誕生した。その後、ゲーム業界は破竹の勢いで発展し、中国全土でゲームセンターが一举に“開花”した。

当初のゲームは、レース系、シミュレーション系、シューティング系が主であった。これらのゲームの多くは点数を競い合うもので、小中学生の間で大流行し、私も小学生の頃、放課後になると靴を置くやいなや小遣いを握りしめてゲームセンターに通い、変幻自在のゲーム機に没頭した思い出がある。

私たち「80後（1980年代生まれ）」世代は、時代の変化と科学技術の発展に伴うゲーム機の変遷、即ち「ゲームセンター（アーケードゲーム）→家庭（コンシューマーゲーム）→ネットカフェ（オンラインゲーム）→スマートフォン（モバイルゲーム）」の時代を全て体験してきた。

小型化するゲーム機

ゲームセンターは、財政部、税務総局の通知・規定により、規模を徐々に縮小しており、徐々に姿を消しつつある。

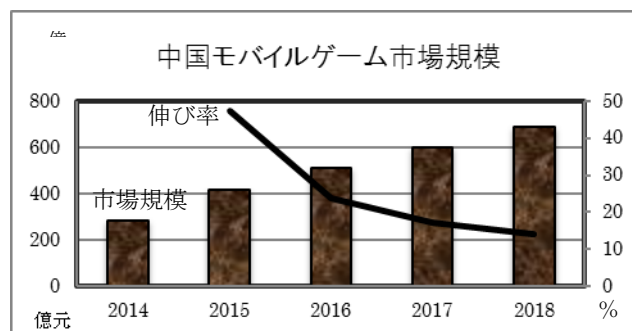
代わって台頭してきたのがモバイルゲームで、スマートフォンの普及により、2015年以降、パソコンゲームをリメイクしたモバイルゲームが続々と発表され始めた。

【ゲーム産業規模】

2016年3月10日付の艾媒諮詢（アイメディアリサーチ）※の発表によると、2015年、モバイルゲーム業界の規模は徐々に拡大し、市場規模は415.1億元となった。

更に、潜在的なVR（バーチャルリアリティ）対応ゲームなどが数年後に成熟すると思われ、中国のモバイルゲーム市場規模は2018年には700億元程度にまで成長すると予想される。

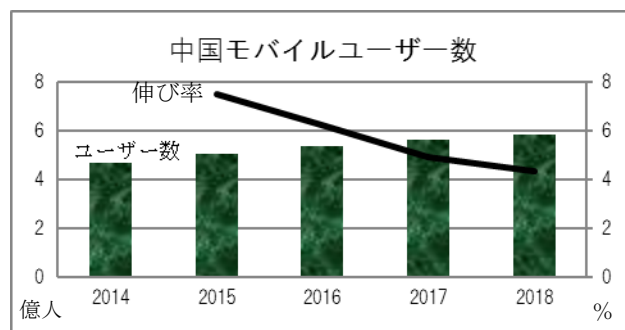
※2010年設立の中国のビッグデータ・ニューメディア運営企業「艾媒数聚」のメディア分析関連会社。



※2016年以降は予測値（以下同）

【ゲーム人口】

2015年のモバイルゲームユーザーは5億人以上となったが、増加率は徐々に減速している。スマートフォンが農村部で更に普及するようになれば、2018年には6億人規模になると言われている。



【ゲームジャンル】

売上高が1,000万元級の人気のモバイルゲームは、リアルタイム対戦機能の付いたARPG（アクションロールプレイングゲーム／キャラクターを直接操作する要素と物語や成長などRPG要素を兼ね備える）とカードゲームが主流。

家庭（コンシューマーゲーム）では、短い時間でプレイできるカジュアルゲームやパズルゲームが主流だが、商品数はモバイルゲームより少ない。

【プレイ時間】

2015年には、1日当たり平均プレイ時間が1時間以上のユーザー数が増えたが、モバイルゲ

ームに料金を支払う課金ユーザーはユーザー数全体の3.6%にとどまっている。

成功のキーワードは「モバイルゲームの『IP』」

IPとは、Intellectual Property（キャラクターなどの知的財産）のことで、娯楽文化の中心的存在だ。今、中国の殆ど全てのモバイルゲームはIPと密接に関連している。

例えば中国で人気のライトノベルでテレビドラマにもなった「花千骨」や、日本でもおなじみの「西遊記」のストーリーやキャラクターを題材としたモバイルゲームは人気を博している。また、中国の芸能人を全面に出した「汎娯楽（多領域エンターテインメント）」のモバイルゲームも有名である。

22年続く中国で人気のオンラインゲーム「仙劍奇俠伝」をリメイクしたモバイルゲーム「新仙劍奇俠伝」は、販売開始月だけで1億元以上を売り上げた。

題材元の「仙劍奇俠伝」の1～5までのシリーズのキャラクター、背景、シナリオ、ツールをそのままに3D対応にし、操作性やレベルアップシステムも向上し、遊び方も豊富になった。20年の歴史を有するゲームの3D版とあって、新旧ユーザーを惹きつけている。

(2016年9月)