

中国最大のモバイルゲーム専門展「GMGC」現地レポート

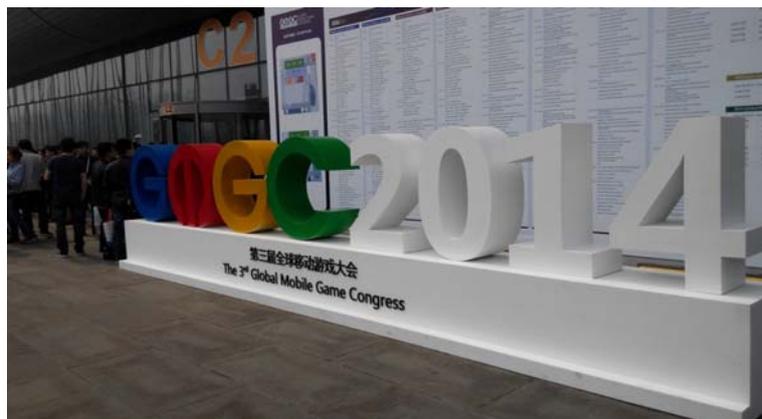
2014年3月26～27日 北京・中国国家会議センター

クララオンライン中国

モバイルゲーム業界最大級のイベント「Global Mobile Game Congress」が、2014年3月26日と27日の2日間に渡り、中国・北京の国家会議センターで開かれた。同イベントはグローバルモバイルゲーム連盟が主催するもので、今年で3回目を迎える。今回は世界の20を超える国と地域から、ゲーム開発者はもちろん、パブリッシャーやゲームプラットフォーム、通信キャリア、メディアなどのモバイルゲーム関係者1万人あまりが参加。両日とも大手企業の幹部らによる講演やテーマ別のパネルディスカッションが行われ、日系ではD2CやGumiの中国幹部らが登壇した。併設する展示ホールには各社のブースが並び、ゲームショウさながらの活気が印象的だった。

1. モバイルゲームの最前線を知る2日間

今回のGMGCは「創新・融合・発展」をテーマとして、モバイルゲーム市場をリードする企業のトップによる講演やパネルディスカッション、グローバルモバイルゲームサミット、開発者向け勉強会、B2Bマッチング、ゲームアプリ大会などが催された。



GMGCは事前登録制で、各社のブースが並ぶ展示ホールのみでの参観は無料だが、講演や勉強会に参加するには入場料が必要となる。料金はタイプによって1000元(約

-1-

本レポートは、業界・企業に関する情報の提供を目的としたものであり、お客様の経営判断や購買、契約行為にあたってはお客様のご判断のもとに行っていただくようお願いいたします。本レポートは、クララオンラインが直接ご提供するという方法でのみ配布しておりますので、お問い合わせにつきましてはクララオンラインまでご連絡ください。本レポートのいかなる部分も、一切の権利は株式会社クララオンラインに帰属しており、電子的または機械的な方法を問わず、いかなる目的であれ、無断で複製または転送等を行うことを禁止いたします。なお本レポートに掲載されている第三者の企業名や商標、ロゴマークは個々の権利所有者に帰属します。また本レポートを日本国外で配布することは禁止いたします。

16,000 円)、3000 元(約 5 万円)、6000 元(約 10 万円)と高額だが、その分意識の高い業界関係者が集まっており、ビジネスチャンスが生まれる場にもなっている。

2. 展示ホールはさながらゲームショウ

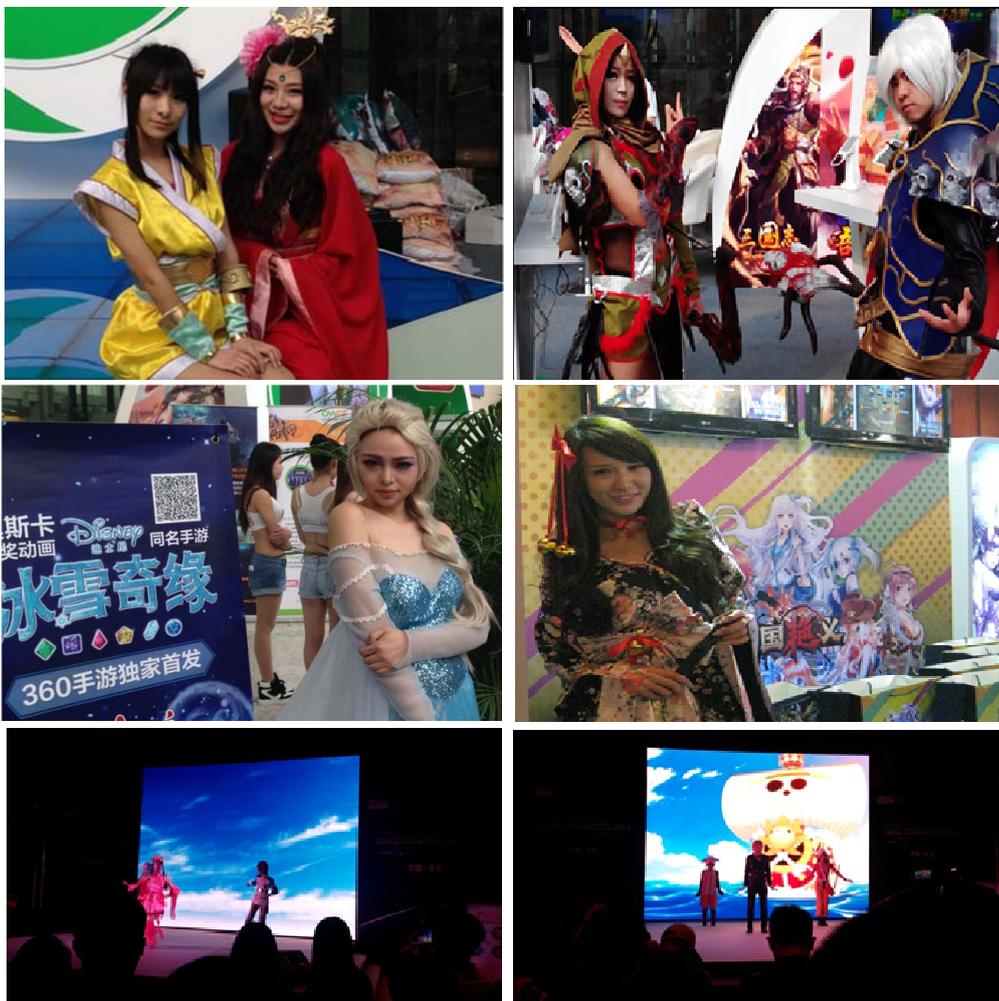
展示ホールには、百度(Baidu)、騰訊(テンセント)、中国手遊(CMGE)、360、銀漢(YINHAN)などモバイルゲームに力を入れる会社のブースが並んだ。いずれのブースでも最新タイトルを紹介するプロモーションビデオを見ることができ、実際に操作を体験できる試遊機も人気だった。



ゲームショウのように説明をするコンパニオンがいるブースも多かった

またゲームのキャラクターに扮したコンパニオンも会場を盛り上げており、スマートフォンを持った来場者やネットメディアのカメラマンらが撮影に集まる様子も。さらに

奥にあるステージではコスプレの創作劇が披露されており、こちらにも多くの観客が押し押せていた。



ステージでは「ハウルの動く城」を題材にした創作劇が行われていた

3. 有名企業トップらも市場の成長に自信

360 モバイルゲーム事業部の姜祖望副総経理は 26 日の講演で、2013 年を「モバイルゲーム爆発年」とし、新作モバイルゲームのリリース数は年間 2000 タイトルを超え、市場規模は前年比 246.9%増の 112.4 億元、1 カ月の売上が 1000 万元(約 1.6 億円)を超える大ヒット作品が 60 タイトルもあったと振り返った。さらに 2014 年もモバイルゲーム市場は大きく発展し、「市場規模は 500 億元を突破する」と自信を示した。



また DeNA も講演の場を使って中国戦略発表会を行い、「ONE PIECE」、「SLAM DUNK」、「聖闘士星矢」、「トランスフォーマー」、「アベンジャーズ」を題材にしたモバイルゲームをリリースする計画を明らかにした。特に今年は中国大陸および香港・マカオ・台湾市場での成功を狙うという。

全体の約半数を占めるテーマ別のディスカッションでは、モバイルゲームのクラウド移行、スマートテレビを使ったゲーム、4G サービスの可能性、東南アジア市場における商機、漫画やアニメの著作権利用といった最新の注目トピックスが並び、いずれもたいへんな盛況だった。また開発者向けの勉強会では、人気ゲームの運営テクニック、アイテム課金の調整方法、クラウドの応用、モバイルゲームに関するセキュリティ問題などの講義が行われた。

今回の GMGC には世界の大手企業が数多く参加しており、わずか2日間の開催ながらモバイルゲーム産業の盛り上がりを感じることができた。日系ゲーム会社の取り組みも垣間見ることができ、中国のモバイルゲーム市場の最新動向を知る貴重な機会となった。



- 本レポートに含まれる情報は一般的なご案内であり、包括的な内容であることを目的としておりません。また法律・条令の適用と影響は、具体的な状況によって大きく変化いたします。具体的な事業展開にあたってはクララオンライン コンサルティングサービスチームより御社の状況に特化したアドバイスをお求めになることをおすすめいたします。また本書の内容は2014年4月1日時点で編集されたものであり、その時点の法律及び情報、為替レートに基づいています。

本書はクララオンライン コンサルティングサービスチームにより作成されたものです。クララオンラインの中国、台湾、韓国、シンガポールなどアジア各国のインターネットコンサルティングサービスに関するお問い合わせは以下の連絡先までお気軽にご連絡ください。

asia@clara.ad.jp または +81(3)6704-0776