

期待高まる台湾モバイルゲーム市場

株式会社クララオンライン
コンサルティングチーム

<要約と結論>

携帯電話の普及数が人口を超えスマートフォンユーザーの多い台湾は、通信事情も良好で SNS を利用する人も多い。しかしソーシャルゲームを中心とするモバイルゲームは日本や韓国ほどのブームになっておらず、市場はまだ黎明期にあると言えそうだ。

台湾のデジタルゲーム産業全体に占めるモバイルゲームの割合は全体の 10%以下にとどまっており、スマートフォンユーザー1200万人に対し、モバイルゲームのユーザーはその半数ほどとみられる。ゲームは音楽や写真・画像に続いて人気のコンテンツではあるが、動画コンテンツと比べると課金額と利用時間のいずれにおいてもゲームの方が少なく、バスや MRT(捷運)の中でもイヤホンをしてアニメやドラマを見ている人を見かけることの方が多いように感じられる。

台湾でもモバイルゲームのプラットフォームとして Facebook や AppStore、Google Play が利用されるほか、ゲーム専門サイトや検索サイト・ポータルサイトのゲームコンテンツが人気となっている。日本からは DeNA が台湾で最も人気がある「Yahoo!奇摩」と提携して Mobage の提供を行っているほか、日本のゲームに特化したプラットフォームも登場している。

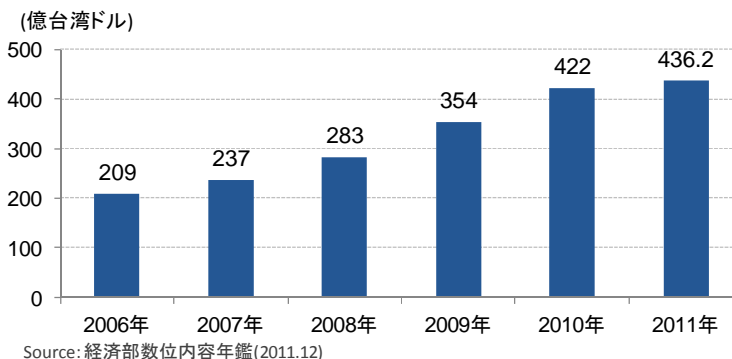
一方人気タイトルをみると、カジュアルゲームよりも MMORPG などのコアゲーマーが好むタイトルが上位にランクインしており、元々オンライン PC ゲームで遊んでいたゲーマーがスマートフォン版ゲームへと流れてきていることが考えられる。カジュアルゲームのターゲットとなる潜在的なライトゲーマー層は非常に厚いと予想されるため、すでに様々な SNS が続々とソーシャルゲームの提供を始めているがまだブームの火は付いていない。台湾はバイクや自転車で移動する人が多く、街がコンパクトで地下鉄やバスの乗車時間が短いといった隙間時間の少なさが、ライトゲーマー獲得のネックとなっている可能性が高そうだ。また日本のアニメやドラマの人気が高いことが、隙間時間にゲームより動画を見る行動につながっている可能性もある。いずれにせよ台湾では、SNS をキーワードにモバイルゲームの爆発的なブームが始まることが期待される。

1. 黎明期の台湾モバイルゲーム市場

台湾は人口約 2300 万人に対して携帯電話の普及率が 120%を超えており、契約数は 2784 万件あまり。3G 契約は全体の 67.3%に当る 1873 万件で、スマートフォンユーザーは 1200 万人を超える。さらに Facebook の利用者が人口の 90%以上、LINE の利用者が 50%以上という特殊な環境であるが、SNS 上で提供されるソーシャルゲームはまだ日本や韓国ほどのブームにはなっておらず、モバイルゲーム市場はまだ黎明期にある。

台湾經濟部工業局が発行する「数位内容産業年鑑(デジタルコンテンツ産業年鑑)」によれば、台湾のデジタルゲーム市場(パッケージソフト型の PC ゲーム、各種オンラインゲーム、コンソールゲーム、アーケードゲーム、ポータブル型ゲーム)の規模は、2011 年末時点で前年同期比 3.36%増の 436.2 億台湾ドル(約 1527 億円)だった。個別のデータは明らかでないが、業界の報道等ではオンラインゲームだけで市場規模は約 400 億台湾ドル(約 1400 億円)に上り、このうちモバイルゲームは約 38 億台湾ドル(約 133 億円)、ユーザー数は 500~600 万人と伝えられる。

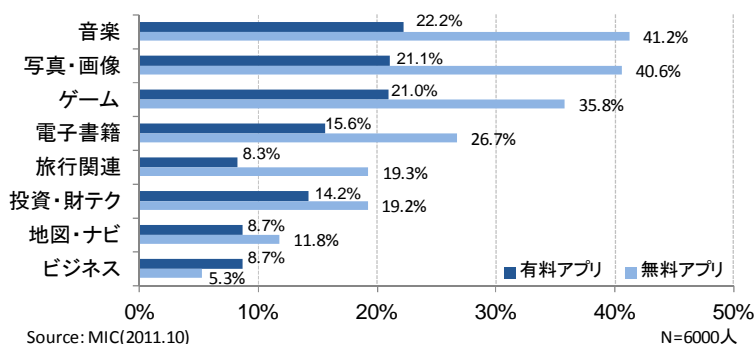
2006-2011年台湾デジタルゲーム産業市場規模



筆者が 2013 年 6 月に訪台した際の実感としても、バスや MRT(捷運)の中でスマートフォンを触る人は LINE のようなコミュニケーションアプリでやりとりをするか、イヤホンをしてアニメやドラマを見ている人が多く、ゲームをする人は見かけなかった。

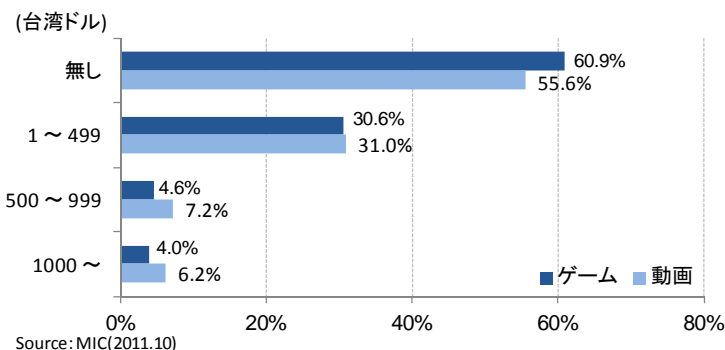
産業情報研究所(MIT)が 2011 年 10 月に行った調査によると、スマートフォンでよく利用する有料アプリ(複数回答)は 1 位が音楽で 22.2%、2 位が写真・画像で 21.1%、3 位がゲームで 21.0%だった。一方の無料アプリでは、順位は同じでも利用率が倍近くに増え 1 位の音楽が 41.2%、2 位の写真・画像が 40.6%、3 位のゲームが 35.8%だった。

スマートフォンアプリ利用動向

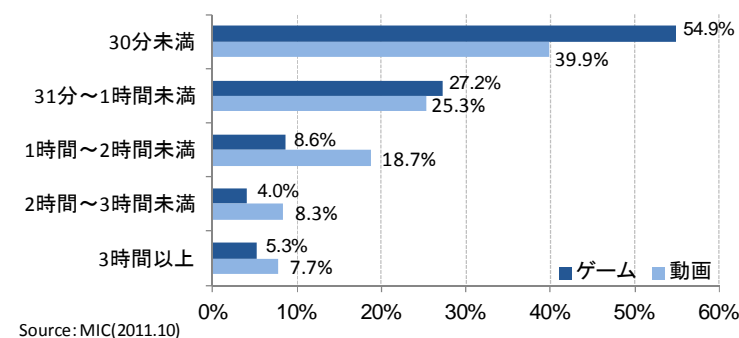


またゲーム及び動画コンテンツに対する課金額のデータから見ても、ゲームでは課金無しが60.9%と圧倒的に多く、次に1~499台湾ドル(約1700円)までが30.6%と、合わせて全体の9割を占め、1日の利用時間でも1時間以下が全体の8割を占めた。動画コンテンツは課金額と利用時間のいずれにおいてもゲームをやや上回る解答となっており、どちらかといえば動画コンテンツへの関心が強い傾向が分かる。

ゲーム・動画コンテンツに対する1カ月の課金額



ゲーム・動画コンテンツの1日あたり利用時間



2. プラットフォームは少数精鋭

モバイルゲームやソーシャルゲームのプラットフォームは、日本と同様に Facebook、Apple の AppStore、Google Play が利用されているほか、ゲーム専門サイトの「巴哈姆特(バハムート)」や「遊戲基地(gamebase)」、検索サイト・ポータルサイトの「Yahoo! 奇摩」や「yam 天空」のゲームコンテンツがよく利用されている。



「巴哈姆特」<http://www.gamer.com.tw/> 様々なゲームやアニメを網羅するアキバ系ポータル



「yam 天空」<http://yam.moja.com.tw/>



「遊戲基地」<http://www.gamebase.com.tw/>

また 2012 年 10 月 24 日には、DeNA が「Yahoo!奇摩」と提携し、ゲームコンテンツ (<http://tw.games.yahoo.com/>) のモバイル向け特設ページに同社のソーシャルゲームプラットフォーム「Mobage(モバゲー)」の提供を始めている。繁体字版 Mobage は、約 1 カ月間のβテスト期間中だけで 10 万人以上が利用し、オープン 3 カ月で 100 万人のユーザーを獲得している。



Web サイトの QR コードで各ゲームにアクセス



モバイルサイトの上部には Mobage アイコン

最近では今年の 6 月 1 日に JapanSocial 株式会社が日本の人気ソーシャルゲームを台湾向けにローカライズ配信するプラットフォーム「Tokyo Game Style」を開設。前述の「巴哈姆特」を通じたプロモーションと公式 Facebook ページでファンを増やしている。



Tokyo Game Style のモバイル画面



オープンから 1 カ月余りで約 8400 いいね！

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。

3. ゲームのマルチプラットフォーム化が進行中

近年はコンテンツ開発のマルチプラットフォーム化が進んでおり、人気ゲームを中心に iPad、iPhone、Android のそれぞれに対応したバージョンがリリースされている。

ゲーム専門サイト「巴哈姆特」の Android 向けゲームの人気ランキングは以下の通りで、トップ 10 には台湾や日本のゲームが多くランクインしている。元々オンライン PC ゲームの人気が高かったこともあり、端末がモバイルに変わっても MMORPG の人気が高いようだ。

タイトル	ジャンル	開発会社	リリース日	人気指数
神魔之塔 (Tower of Saviors)	パズル	Mad Head Limited(香港)	2013/1/29	1921
君王 2	MMORPG	摩利數位行銷(台湾)	2013/5/9	786
時空獵人OL (SPACE HUNTER)	多人数参加型 シューティング	摩利數位行銷(台湾)	2013/4/9	660
Cytus	音楽ゲーム	雷亞遊戲(台湾)	2013/3/7	358
手機三國 國際版	シュミレーション	上海顛視數碼科技(中国)	2013/5/13	364
元素騎士 Online (Elemental Knights Online)	MMORPG	(株)ウインライト(日本)	2013/5/9	318
神女控 (神界のヴァルキリー)	カードバトル	NUBEE(シンガポール/日本)	2013/4/25	288
諸神幻境	シュミレーション	摩鉅科技(台湾)	2013/3/20	188
熱血兄弟 (BLOOD BROTHERS)	RPG	DeNA(日本)	2013/3/21	148
魔卡幻想	カードバトル	iFree Studio(香港)	2013/2/25	185

2013年6月25日時点



「神魔之塔」はパズドラ系ゲーム



「君王 2」韓国スタイルの MMORPG



「Cytus」音楽に合わせて画面をタップ

iOS 向けの人気ランキングでも上位は Android と似た顔触れとなっている。日本ではパズルやソーシャルゲームといった比較的カジュアルなゲームの人気が高いが、台湾では MMORPG やカードバトルといった戦略性の必要なじっくり遊ぶタイプのゲームが人気のようなのだ。

タイトル	ジャンル	開発会社	リリース日	人気指数
神魔之塔 (Tower of Saviors)	パズル	Mad Head Limited (香港)	2013/1/14	1008
君王 2	MMORPG	摩利數位行銷(台湾)	2013/5/15	705
時空獵人OL (SPACE HUNTER)	多人数参加型 シューティング	摩利數位行銷(台湾)	2013/4/9	685
百萬亞瑟王 (拡散性ミリオンアーサー)	カードバトルRPG	SQUARE ENIX (日本)	2013/3/30	632
Cytus	音楽ゲーム	雷亞遊戲(台湾)	2013/4/24	409
仙境傳說 Online-瓦爾基里之亂 (ラグナロクオンラインバルキリーの反乱)	MMORPG	Neocyon (韓国)	2013/2/22	242
我叫 MT 繁體版	カードバトルRPG	北京樂動卓越科技(中国)	2013/3/7	170
逆轉三國 (Against War)	パズル	ONECLICK GAME (中国)	2013/3/20	135
諸神幻境 (HEROES OF UNREALM)	シュミレーション	摩鉅科技(台湾)	2013/3/-	93
AVABEL ONLINE (アヴァベルオンライン)	RPG	アソビモ株式会社(日本)	2013/6/3	83

2013年6月25日時点

4. 課金は少額決済かプリペイドが中心

台湾ではモバイルゲームの決済手段として、本人名義のクレジットカードのほか、携帯電話の通話料金と合わせて請求される少額決済、点卡 (time card) と呼ばれるゲーム用プリペイドカードがよく利用されている。

携帯電話少額決済は、事前に各サービスのサイトなどで身分証番号とパスワードを登録しておき、決済時に「少額決済」を選択した上で、携帯電話番号、身分証番号、パスワードなどを入力するだけでよい。主要な通信キャリアで利用が可能で、多くの場合で月額費用はかからないが、取引ごとに一定の手数料 (2 台湾ドル程度) が徴収されることがある。また各キャリアごとに利用期間によって 1 カ月あたりの利用上限が 1000～6000 台湾ドル(約 3500～6000 円)、1 回あたりの決済上限が 1000～3000 台湾ドル(約 3500～9500 円)に定められている。

一方の点卡はクレジットカードを持たない若者がよく利用しており、「My Card」のように様々なゲームで利用できるものと、特定のゲーム会社やポータルサイト、特定のゲームのみで利用できるもの等多くの種類がある。またゲームによって、額面分のバーチャルマネーとしてゲーム中で利用できるものや額面に応じたプレイ時間を購入するものもある。



台湾のセブンイレブンにあるマルチメディア端末「ibon」は30種類以上の点卡を扱う

点卡はいずれもインターネット上のゲーム専門サイトなどで割引販売されているほか、コンビニなどでも手に入れることができる。多くのゲームに対応している「My Card」の場合は、50台湾ドルから5000台湾ドル(約175~17500円)まで10種類揃っている。コンビニで購入する場合は、店舗のマルチメディア端末で希望するカードと金額を選択し、画面下から出力されるレシートをレジで支払えば、チャージ番号とパスワードを受け取ることができる。

- 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2013年6月25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の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