



オンラインゲーム産業(上)

台湾ゲーム産業はPCをベースにしたPCコンソールとPCオンラインゲームが主力である。しかし近年、PCコンソールゲームの市場も衰えており、オンラインゲームが大半を占める。今回から二回にわたり台湾のオンラインゲーム産業を紹介していく。

産業概況

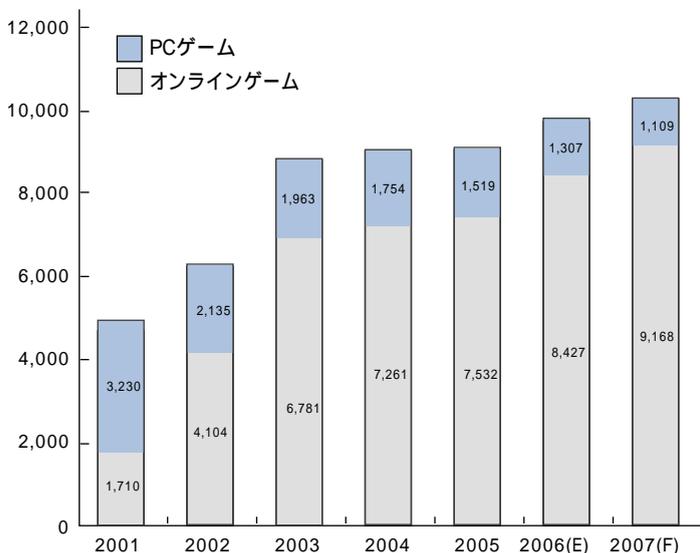
台湾のゲーム産業は大きく、PC オンラインゲーム、PC コンソールゲーム、ゲーム専用機コンソールゲームに分けることができるが、このうちPCをプラットフォームにした前二者が主体である。特に2003年が台湾オンラインゲーム市場が大きく飛躍した年で、市場規模は約NT68億元(対前年比67%成長)を突破した。2006年の市場規模はNT97億元で、そのうちPCコンソールとオンラインゲーム市場規模はそれぞれNT13億元とNT84億元に達する可能性がある。2005年と比べ、ゲーム市場全体は7%以上成長しているが、オンラインゲーム市場が13%の伸びを見せる一方で、PCコンソール市場は逆にマイナス成長である。専門家によると、台湾でオンラインゲームが中心になる主な原因は

海賊版対策にある。

台湾のオンラインゲームのパリューチェーンは、四つの運営主体で構成される。それはソフトクリエイター、オペレーター、パブリッシャー・代理店、ソフト流通である。そのコスト構成比率は図2のようになる。一方、数位内容推進室(DCIPO)によると、パリューチェーン別売上構成ではオペレーター、パブリッシャー、ソフト流通の割合が大きく、特にパブリッシャーから流通面までで全体売上の約50%を占める。

また、各パリューチェーンでは大手による垂直統合が進む一方で中小企業者の専門化という動きが見られる。現在台湾最大手の「智冠」は元々パブリッシャーと流通から起業したが、合併を繰り返し現在の規模になった。現在は川上から川下までもグループ内ですべて対応している。

図1 台湾におけるPCゲーム市場規模推移
(単位：百万元NT)



出所) 資策会MIC、2006/01

なお、課金システムについては、2005年からほぼ全面的に月間利用料免除に移行している。主にゲーム中の特殊アイテムの利用などによって課金される仕組みになった。

ユーザー動向

資策会調査により、ジャンル別では、MMOPRG (Massive Multiplayer Online Role Playing Game、ロールプレイング) やアクションのゲームが圧倒的に人気が高い。

MMOPRGのなかでは、可愛い系と古風系のゲーム

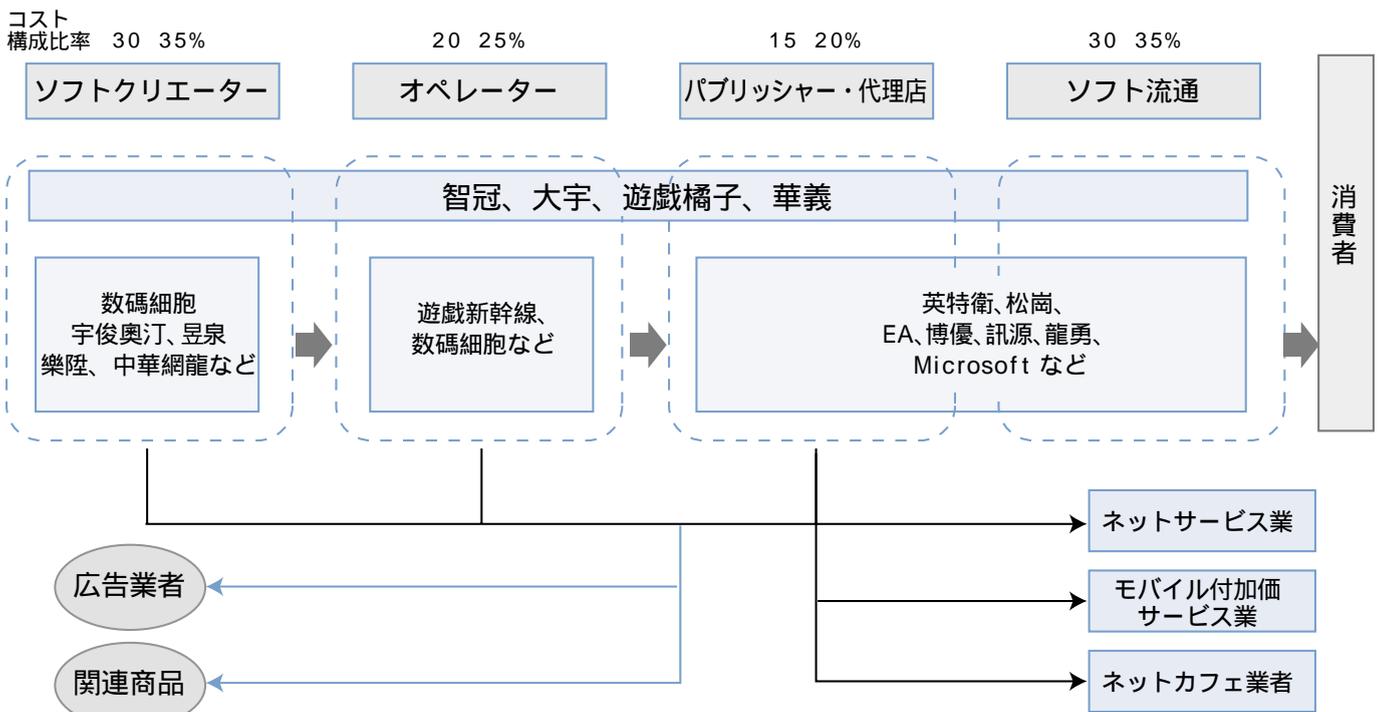


が上位を占めている。表1のように、中度・重度ゲーマーは圧倒的にロールプレイングを支持しているが、軽度ゲーマーでは逆にアクションゲームが僅かな差でトップになる。

しては、可愛い系と古風系はすべてのゲーマーから人気があり、特に可愛い系の人気は圧倒的である。また、オンラインゲーマーの一人あたり支出は、平均NT200～500元である。

さらに、好まれるロールプレイングの種類に関

図2 台湾におけるオンラインゲーム業界構造



出所) 資策会 MIC, NRI作成

表1 プレー時間別のオンラインゲーマーの特性

	軽度ゲーマー	中度ゲーマー	重度ゲーマー
平均支出 (NT元/月)	222	400	572
好む種類	アクション (58.0%) ロールプレイング (55.5%) カジュアルゲーム (28.4%)	ロールプレイング (78.2%) アクション系 (52.3%) 戦略 (30.7%)	ロールプレイング (84.3%) アクション (52.6%) 戦略 (29.4%)
好むロールプレイング種類	可愛い (66.0%) 古風 (33.5%) リアル (29.7%)	可愛い (52.6%) 古風 (42.9%) フィクション (27.2%)	可愛い (59.7%) 古風 (34.6%) リアル (27.0%)

出所) 資策会MIC, 2005/10