

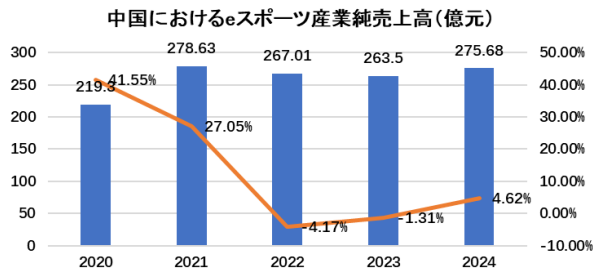
深圳レポート

2024年中国eスポーツ産業、グローバル化への歩み

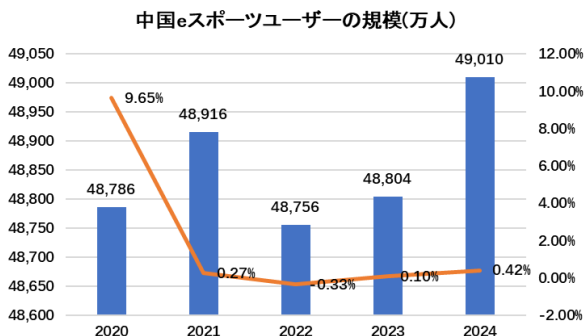
Electronic Sports (以下eスポーツ) は、ビデオゲームを基盤とした競技活動で、複数のプレイヤーが同時にオンラインで対戦する形式のゲームジャンル全般を指す。この新しいスポーツ産業は、技術革新と文化的競技を融合したものであり、経済成長、都市発展、そして国際文化交流を推進する上で重要な力となっている。

2024年の中国eスポーツ産業の動向

アジア競技大会では、2022年杭州大会からeスポーツが正式競技となり、中国が初の金メダルを獲得した。新型コロナウイルスの影響で2021～2023年はオフライン大会が制限され、収益が減少したが、2024年には産業が回復し、年間売上収益は275.68億元(前年比4.62%増)に達している。



一方、eスポーツユーザーの規模は4.9億人に達するが、前年比増加率は0.42%と緩やかな伸びに留まった。それでもなお、ユーザー基盤の規模は大きく、参加率も非常に高いことが特徴である。

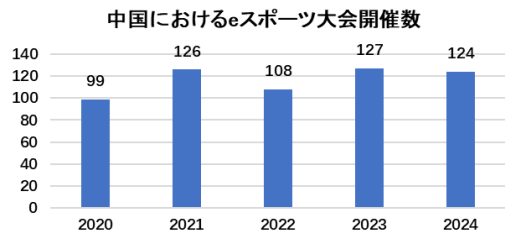


eスポーツエコシステムの構築

eスポーツは、従来のスポーツ競技における商業モデルと類似しており、ゲーム開発、プロプレイヤーの養成、クラブ運営、大会の企画運営など、多くの分野が関わる完全な産業チェーンを形成している。また、ユーザーの参加形態も多様で、現地観戦やライブ配信を通じた試合観戦、さらにはゲーム体験に至るまで多岐にわたる。

eスポーツ大会

近年、中国におけるeスポーツ大会の開催数は、年ごとに変動が見られるものの、全体として安定した水準を保っている。



クラブ運営

多様な競技カテゴリーへの進出が顕著であり、40.6%のクラブが2種類以上の大会に参加している。

コンテンツ配信

ライブ配信プラットフォームは、eスポーツ収益の主力であり、大量のユーザーを引きつけると同時に、商業化の発展を促進している。

収益構成の中で、ライブ配信が占める割合は80.84%、大会およびクラブ運営収益はそれぞれ8.75%と6.37%で、いずれも安定した成長を見せている。

派生市場の拡大

派生コンテンツ

ドキュメンタリー、アニメ、ドラマ、ゲーム音楽祭、関連グッズなど、eスポーツ文化を多様な形で展開している。例えば、2020年に放送されたドラマ「穿越火線(Crossfire)」は、eスポーツをテーマにした作品として、関連する知的財産(IP)の認知度と影響力を大幅に高めた。

ゲーム付き添いサービス

eスポーツを起源とするゲーム付き添いサービス(ゲームコーチングも含め)は、eスポーツの商業化の進展とともに急速に発展している。政府は、「電子競技コーチ基準」や「電子競技指導者管理規範」などの政策を相次いで打ち出し、この業界の職業化と規範化を推進している。

eスポーツのデバイス別

モバイルeスポーツが全体の57.6%を占めてトップ。スマートフォンの普及と利便性がその背景にある。

PCゲーム型eスポーツが26.1%を占め、安定した成長を維持している。

ブラウザゲームは4.3%と市場シェアは小さい。

一方で、クラウドコンピューティング技術の発展により、デバイスやハードウェアの制限が減少する可能性がある。

主要なゲームジャンル

射撃ゲーム

市場シェア26.1%で最多。シンプルな操作性とわかりやすいルールにより、新規ユーザーの参入が容易である(例:「PUBG」、「Apex」)。

MOBA(マルチプレイヤーオンラインバトルアリーナ)

15.2%のシェアを持つジャンル。戦略性が特徴で、「リーグ・オブ・レジェンド」や「DOTA2」が代表作である。

スポーツ競技ゲーム

12.0%のシェア。現実世界のスポーツを再現したもの(例:「FIFA」や「NBA 2K」)。

ほかのジャンルと比べれば、射撃ゲームは操作が簡単で、仕組みも分かりやすく、必要とされるハードウェアの要求も低いため、多くの新規プレイヤーを短期間で引きつけることができる。しかし、トッププレイヤーになるためには、高い反応速度とスキルを磨く必要があり、それによって他のプレイヤーとの差を広げることが可能になる。

地域別のeスポーツ産業拠点と都市発展

中国のeスポーツ大会は、主に華東および西南地域に集中しており、上海、成都、杭州が代表的な都市となっている。

上海は「世界のeスポーツ都市」として知られ、国際大会の17.8%を開催しており、50を超えるクラブが集積している。

成都是政策的支援とインフラ整備を背景に、中国国内で15.3%のオフライン大会を主催し、eスポーツ文化都市を目指している。

杭州では、2023年にアジア大会でeスポーツが正式種目に採用されたのを契機に、2024年12月12日には初の国際eスポーツ展示会が開催された。

eスポーツのグローバル化

2024年夏、サウジアラビアで初のeスポーツワールドカップが開催され、中国のeスポーツが国際舞台で一層の注目を集めている。例えば、TencentやNetEaseが主催する大会では、1回の試合で400万人を超える海外視聴者を獲得した。

eスポーツゲーム	企業	ゲーム	国	開催時間
CHAMPIONSHIP 2024- 熾烈な戦場	NetEase	荒野行動	日本	2024年3月
Snapdragon® Pro Series	Tencent	Call of Duty Mobile	ブラジル	2024年4月
Honor of Kings Brazil Championship 2024	Tencent	Honor of Kings	ブラジル	2024年5月
2024年 IdentityV Japan League	NetEase	IdentityV	日本	2024年5月
PUBG Mobile Global Championship 2024	Tencent	PUBG MOBILE	イギリス	2024年10月
M8 World Championship	Moonton	Mobile Legends: Bang Bang	マレーシア	2024年11月

中国自主開発のeスポーツゲームは、東南アジアや中東などの市場で主流プロジェクトとなっており、世界的なブランド影響力を徐々に形成している。これにより、試合観戦者数は新たな記録を次々と更新している。

TencentやNetEaseといったトップ企業は、大会の開催やブランドの発信を通じて、グローバルなeスポーツ影響力を構築している。例えば、Tencentの「Honor of Kings」やNetEaseの「Knives Out」などは、それぞれ500万人を超える観客を惹きつけた。

中国eスポーツ産業のグローバル化の道は、機会と挑戦が共存するものであるが、この道の先には無限の可能性が広がっていると言えるだろう。

BrainCo—非侵襲式のBCI分野は期待できるか

社名	浙江強脳科技有限公司	英語名	BrainCo
代表者	韓璧丞	URL	https://brainco.tech/#/
所在地	浙江省杭州市余杭区余杭街道文一西路1818-2号1幢201-5室		
売上 (RMB)	—	従業員 (人)	—
登録資本金	22,000 万人民币元		
サービス内容	非侵襲式ブレイン・コンピューター・インターフェース技術の研究開発と応用		

中国は近年、急速に成長するブレイン・コンピューター・インターフェース(BCI)研究に注力している。2023年の世界BCI市場規模は19.8億ドルに達し、リハビリ医療や消費者向けエレクトロニクス、メンタルヘルスマネジメントなどに広がっている。なお、中国の関連業界企業による発明特許出願数は、世界の半数以上を占めているとされている。

※BCI(Brain-Computer Interface)とは、大脳と外部装置の間に直接的な通信と相互作用を確立する技術である。

現在、世界のBCI分野では2つの技術アプローチが注目されている。Neuralinkのような企業が進める侵襲式は、電極を埋め込むことで正確な神経信号伝達を目指している。一方、2018年設立の浙江強脳科技有限公司(以下、BrainCo)は、非侵襲式に特化し、センサーとアルゴリズムを活用して技術補完の役割を担い、リハビリや健康分野での実用化を進めている。

コア製品と応用分野

『2023中国国民健康睡眠白皮書』によると、回答者の約4分の3が「1週間に1~2日は睡眠に問題がある」と答え、毎週少なくとも3日間睡眠障害を経験している回答者の割合は12%に達した。BrainCoの非侵襲式BCI技術は、健康や睡眠分野でも応用可能性を示している。

安睡儀(快眠ガジェット)

BrainCoが提供する「Easleep深海豚脳機智能安睡儀」は、低強度のパルス電流で大脳皮質と脳幹を刺激し、エンドルフィン分泌を促進することで、ユーザーのストレス緩和や睡眠の質向上を助ける。

2023年中国国家统计局のデータによれば、中国の肢体不自由者人口は1,735.5万人に達し、そのうち基本的なリハビリサービスを受けているのは415.7万人に過ぎない。この膨大な需要に応え、BrainCoは非侵襲式BCI技術と人工知能を深く融合させ、以下のような製品を展開している。

BrainCo軽凌M3スマート油圧バイオニックレッグ

下肢切断者向けに設計された高性能義肢で、センサーシステムを使ってユーザーの運動データをリアルタイムで収集し、精密なアルゴリズムを用いて信号を処理。これにより義肢の動的適応が可能になる。

BrainCoスマートバイオニックハンド

上肢リハビリ分野で、上肢障害者に正確な操作体験を提供する製品である。ユーザーの筋電信号を正確に認識して運動意図を効率的に指の独立動作制御に変換する。2022年には米国FDA認証を取得した。

技術的優位性と普及戦略

BrainCoは、多様な応用ニーズに柔軟に対応できる技術プラットフォームを構築している。同社は脳信号の効率的な収集と解析を通じ、正確な神経信号処理技術を形成する。この技術プラットフォームは、BrainCo自社製品の開発をサポートするだけでなく、病院、学校、リハビリ機関などのパートナー向けにカスタマイズされた技術サポートとソリューションも提供している。

また、BrainCoはオープンな協力モデルを採用し、産業チェーンの全体の企業と深く連携しつつ、公益団体や地方障害者連盟と緊密に協力することで、リハビリと健康分野でのBCI技術の実用化を推進している。2023年の国際障害者デーには、浙江省で「科技点亮梦想(テクノロジーで夢を照らす)」という公益プロジェクトが正式に開始され、BrainCoが主体となって、下肢障害者1,000人に無料でBrainCoスマートバイオニックレッグを装着する計画が進められている。

融資と資本提携

中国初の非侵襲式BCI技術企業として、BrainCoはこれまでに累計で2億ドル以上の資金調達を完了した。製品と技術はすでに38か国以上で展開されており、Google、F1自動車レース、米国重量挙げチーム、中国代表チームなどの専門機関とも協力している。

2024年9月には、Huaweiや中軟国際教育科技グループとともに、BrainCoが神経信号AIイノベーション&トレーニングセンターに関する協力協定を締結した。BCI産業の人材育成と科学技術研究分野で全面的に連携する予定である。

BCI技術の究極の目標は、特定の病気の問題を解決するだけでなく、人と機械の新たな相互作用の可能性を探ることにある。BrainCoの取り組みがさらに多くのシナリオでの革新を刺激するかどうか、今後の動向に注目と期待が寄せられる。

中国でマラソンが大流行

中国陸上協会が発表した「2023年中国ロードレースイベント報告書」によると、2023年には全国でマラソンとハーフマラソン大会が合計622回開催され、ほぼ1日2回ペースでしたが、2024年も勢いが劣えず年間634回開催されたようです。

中国でマラソン大会が増加した理由の一つには経済発展が挙げられています。一人当たりのGDPが5,000米ドルを超えると、人々は健康やスポーツ消費により関心を寄せるようになるとの分析データがあり、中国の一人当たりのGDPは2011年に5,000米ドルを超えた後、マラソン大会の数と参加者も大幅に増加しています。

例えば、北京マラソンを例に挙げると、1981年に創設されたこの大会は、第1回の参加人数は80名ほどでしたが、2015年には約6万3,000人が参加登録し、2024年には、43の国と地域から延べ18万人以上が参加登録しました。健康意識の高まりにより、ランニングは場所を選ばなく、手軽に開始できるスポーツとして急速に人気が高まることになったのです。

更に、「体育強国」を目指している中国政府がマラソン大会の開催の承認権限を地方都市に委譲したことで、マラソン大会の爆発的な成長がさらに促進されました。

冒頭の報告書によりますと、現在中国におけるマラソンランナーの年齢層は35歳から49歳に集中しています。この年齢層は「健康への強い願望」と「高い購買力」を持っていることから、マラソン大会は経済効果にも寄与しています。

実際に、マラソンなどの大規模参加型スポーツイベントは、従来の観戦型スポーツイベントとは異なり、開催都市の観光、飲食、宿泊などのサービス産業により多くの価値をもたらすことができます。関連調査によると、地元以外の参加者がマラソンイベントで消費する間接消費の割合は、飲食、宿泊、交通、観光、

唯来企業管理諮詢（深圳）有限公司
副總經理

姜 香花

日本・中国専門の進出・撤退案件のエキスパート。
現在はクロスボーダーM&Aも手がけている。日本人、中国人の気持ちを理解したコンサルティングに定評。中国事業再編・M&Aサービス担当。



ショッピング、娯楽などにおいて、1対13という高い割合に達しているとのことでした。

ちなみに、筆者は今年12月15日に開催された深セン南山ハーフマラソン大会に参加しました。ハーフマラソンとしては全国で第3位となる有名な大会であるため、当選率が低く、去年は当選できませんでした。今年は予め参加費が高いプレミアムランナーとして申し込みましたので、無事当選することができました。日本を含む35の国と地域からランナーが集まった国際的大会で、実際に大会に参加してみると大会の関連イベントの開催、グッズ販売など組織運営はしっかりされていて、市民達の沿道の応援も熱烈で、素晴らしい体験をすることができました。

「昨日の自分をわずかにでも乗り越えていくこと、それがより重要なのだ。長距離走において勝つべき相手がいるとすれば、それは過去の自分自身なのだから。」村上春樹さんのこの言葉を励みに来年はフルマラソンにも挑戦してみたいと思います。



MICS編集部により提供



深圳未来创新服务中心
MIRAI Innovation Center Shenzhen

深圳市南山区粤海街道海天二路 19 号盈峰中心ビル 2301
TEL:86-135-3089-3085
<https://micsz.jp/>