

2022年01月12日

eスポーツ、ベトナムで人気急上昇

コロナ戦略をウイルスとの共存を前提とした「ウィズコロナ」へと方針を転換したベトナムですが、コロナ禍による巣ごもりの影響もあり、若年層を中心にベトナムでeスポーツが注目を集めています。

ベトナムでは急速に普及が進み、今やeスポーツ大国とも言える状況です。特に最近開かれたゲーム「リーグ・オブ・レジェンド（LoL）」世界大会の決勝にベトナムのプロeスポーツチームが2組出場したことで、その人気にますます拍車がかかっています。



ネットメディア大手のVNG社会長であるレ・ホン・ミン氏は、東南アジアでeスポーツ市場を主導しているのはベトナムで、2027年までにその規模は10億ドルに達すると予想しています。ベトナムには東南アジアで唯一LoLのプロリーグがあることも手伝い、最近ファン層の広がりも見られ、「eスポーツ」に対する一般の認知度は東南アジアで最も高いと言われています。

ベトナムでのeスポーツの躍進は、同国の若年人口の多さとIT技術の急速な進歩が背景にあります。ベトナムの人口は2020年の時点で9,758万人で、その6割ほどの約5,900万人が40歳未満と言われています。高齢化が進む日本と対照的に、圧倒的に若い国であるといえます。

当資料は、情報提供を目的として、キャピタル アセットマネジメント株式会社（CAM）が作成したもので、投資信託や個別銘柄の売買を推奨・勧誘するものではありません。また、CAM が運営する投資信託に当銘柄を組み入れることを示唆・保証するものではありません。当資料の内容は作成基準日現在のものであり、将来予告なく変更されることがあります。当資料に市場環境等についてのデータ・分析等が含まれる場合、それらは過去の実績及び将来の予想であり、今後の市場環境等を保証するものではありません。当資料は当社が信頼性が高いと判断した情報等に基づき作成しておりますが、その正確性・完全性を保証するものではありません。

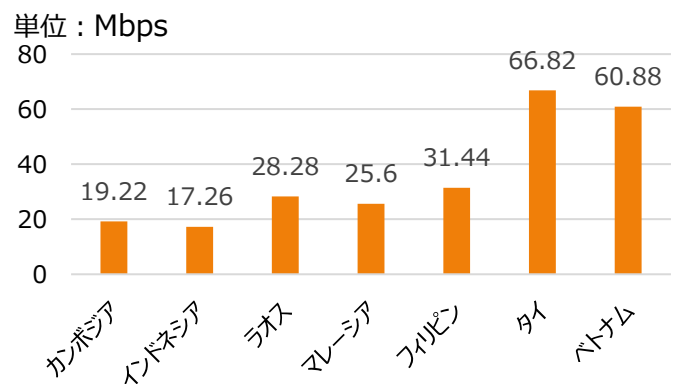
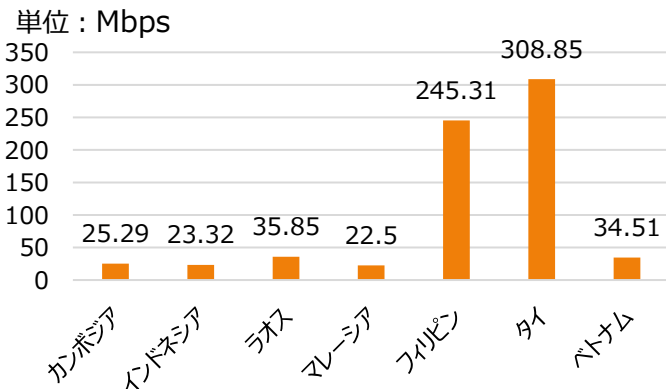
ベトナム通信 ～当社グループ現地スタッフによる最新情報～

ベトナムは経済成長著しい東南アジア諸国の中でも近年の GDP 成長率が高く、IT を成長の牽引役としている国であることも指摘されます。中央財經領導官グエン・タン・フォン副長官によると、ベトナム政府が国の方針として IT 産業を最重要視していることもあって、2015 年以降のインターネット関連サービスの成長率は年平均 38%に達し、ベトナムのインターネット普及率は人口の約 70%となっています。

東南アジア諸国のインターネット速度 (2020 年 11 月)

固定インターネット速度

モバイルインターネット速度



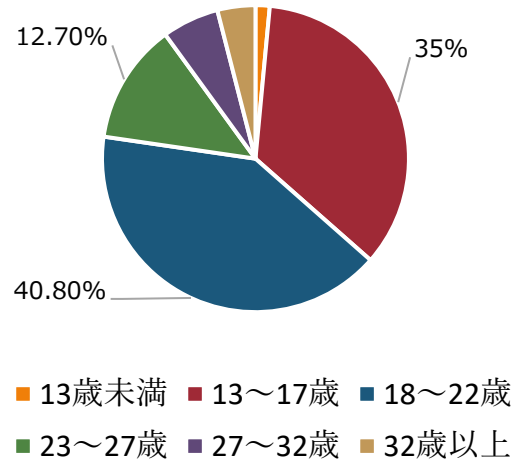
出所 : e スポーツ白書

2020 年には、ベトナムでも 5G が商品化されました。これにより、モバイルデバイスからアクセスした場合のインターネット速度が大幅に向上しています（モバイルでの e スポーツの普及に好影響）。ベトナムでのゲーム市場の参加者は約 4,000 万人で、その内、約 1,800 万人が e スポーツをプレイしていると推定されています。このような市場参加者の増加を背景に、ベトナムの e スポーツ業界はコロナ禍にもかかわらず活況を呈しています。

当資料は、情報提供を目的として、キャピタル アセットマネジメント株式会社 (CAM) が作成したもので、投資信託や個別銘柄の売買を推奨・勧誘するものではありません。また、CAM が運営する投資信託に当銘柄を組み入れることを示唆・保証するものではありません。当資料の内容は作成基準日現在のものであり、将来予告なく変更されることがあります。当資料に市場環境等についてのデータ・分析等が含まれる場合、それらは過去の実績及び将来の予想であり、今後の市場環境等を保証するものではありません。当資料は当社が信頼性が高いと判断した情報等に基づき作成しておりますが、その正確性・完全性を保証するものではありません。

ベトナム通信 ～当社グループ現地スタッフによる最新情報～

e スポーツ白書に基づく CPVN の推定によると、e スポーツの主な対象者は、13～22歳のグループです（調査対象者の75.8%）。この世代は容易にゲームに慣れ、地元の学校やオンラインストアにゲームコミュニティが形成されています。過去10年ほどの間に、ソーシャルネットワーク（SNS）の利用者が急増したことにより、ゲームコミュニティはさらに成長してきました。これが、ベトナムのe スポーツの目覚ましい発展につながる要因でもあります。



出所：e スポーツ白書に基づき CPVN が推定

2022年には、アジア地区でe スポーツを含む多くの競技会が目白押しです。

さっそく1月には、東南アジア e スポーツチャンピオンシップの決勝戦がオンライン形式で開催されます。このプロリーグは東南アジアのe スポーツ連盟を代表する52のチームがしのぎを削り、その賞金総額は140,000ドルを上回ります。

また、第31回東南アジア競技大会が今年はハノイで開催される予定です。文化スポーツ観光省によると、e スポーツは公式イベントとして承認されました。

さらに第19回アジア競技大会が、本年9月10日～25日に中国の杭州市で開催されます。このプロリーグは、45の国と地域が参加する予定です。e スポーツは公開競技として行われる予定です。杭州市はe スポーツアリーナを新規に建設するという力の入れようです。

前述のVNG社は、ベトナムのe スポーツ市場の発展性を見込み、e スポーツの分野での活動を強化しています。例えば、自動チェス（AutoChess）、PUBGモバイル（PUBG Mobile）、コールオブデューティ：モバイル（Call of Duty: Mobile）、モバイルレジェンド：バンバン（Mobile Legends: Bang Bang）、CFレジェンド（CF Legends）など、多数のゲームが考案され、その製品は約8,000万人のユーザーに利用されていると言われています。

当資料は、情報提供を目的として、キャピタル アセットマネジメント株式会社（CAM）が作成したもので、投資信託や個別銘柄の売買を推奨・勧誘するものではありません。また、CAM が運営する投資信託に当銘柄を組み入れることを示唆・保証するものではありません。当資料の内容は作成基準日現在のものであり、将来予告なく変更されることがあります。当資料に市場環境等についてのデータ・分析等が含まれる場合、それらは過去の実績及び将来の予想であり、今後の市場環境等を保証するものではありません。当資料は当社が信頼性が高いと判断した情報等に基づき作成しておりますが、その正確性・完全性を保証するものではありません。

ベトナム通信 ～当社グループ現地スタッフによる最新情報～

VNG 社は、全世界で1億人を超えるオンラインユーザー数があるといわれる「Zalo」（ベトナム版 LINE ともいわれる）を運営するベトナム最大手のエンターテインメント企業です。さらに同社はベトナムのゲーム業界を代表する「ユニコーン」の1社で、2020年の売上高は前年比+16%の2.62億ドルに達しました。同社は米国市場で新規株式公開を検討中と言われ、公開後の時価総額は、「ユニコーン」と称されるのに相応しい規模（推定評価額10億ドル以上）で大型化する可能性もあります。

【写真提供：CPVN】

<http://www.capital-am.co.jp>

以上

当資料は、情報提供を目的として、キャピタル アセットマネジメント株式会社（CAM）が作成したもので、投資信託や個別銘柄の売買を推奨・勧誘するものではありません。また、CAM が運営する投資信託に当銘柄を組み入れることを示唆・保証するものではありません。当資料の内容は作成基準日現在のものであり、将来予告なく変更されることがあります。当資料に市場環境等についてのデータ・分析等が含まれる場合、それらは過去の実績及び将来の予想であり、今後の市場環境等を保証するものではありません。当資料は当社が信頼性が高いと判断した情報等に基づき作成しておりますが、その正確性・完全性を保証するものではありません。