

2020年6月12日

シリーズ企画「コロナ後のイノベーション動向」

【5】メディア・エンタメ系、ゲームエンジンが上位に —ソーシャルメディアに新興勢力台頭

主任研究員 上原正詩

(要旨)

- ▶ メディア・エンターテインメント系は12産業分野の中では企業数、評価額合計とも3番目に位置する。「ライフ支援(住)」分野ではヘルス系に次ぐ企業数で、評価額合計ではヘルス系を上回る。
- ▶ 評価額上位にはゲーム関連、特に「ゲームエンジン」と呼ばれる開発ツールを提供するスタートアップが多く見られた。米エピックゲームズや米ユニティ・テクノロジーズなどだ。
- ▶ メディア系では参加者がコンテンツを作成するソーシャルメディアが注目で、メッセージングアプリの英テレグラムやネット掲示板の米レディットなど新興勢力が台頭している。

「メディア・エンターテインメント」分野は12産業分野の中で企業数ではソフト、ヘルス系に次ぐ3位、評価額合計ではフィンテック、ソフト系に次ぐ3位となっている(【2】図表3参照)。ヘルス、メディア・エンタメ、教育、不動産で構成する「ライフ支援(住)」分野の中で、企業数ではヘルスに次ぐが、評価額合計では1位だった。全体的に米国が優位な分野だが、投資家サイドでは中国の騰訊控股(テンセント)の存在感が大きい。

■米ノースカロライナ州ローリーにエピックゲームズ

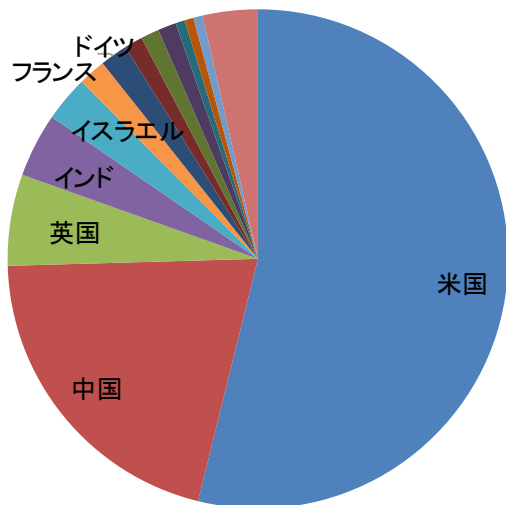
メディア・エンタメ系¹は169社あり、評価額合計では2041億ドルだった。ユニコーン、デミコーン、ミニコーンにおけるシェアはほぼ横ばいで、どの評価額レベルにも均等に分布している(【2】図表2参照)。国分布は企業数では米国が5割強、中国が2割超で、スタートアップ全体と比べると米国の比率がやや小さい。評価額合計でも米国が5割、中国が2割だが、スタートアップ全体と比べると米国の比率が大きく、中国が小さくなる。評価額合計では英国、韓国のシェアが全体よりも高くなっている(図表1、2)。英国には評価額で2位のテレグラム、韓国には同3位のクラフトン・ゲーム・ユニオンなどがある。

都市分布を見ると企業数はサンフランシスコ、北京、シリコンバレーの順で、4位がニューヨーク。評価額では上位3都市は同じで、4位に米ノースカロライナ州ローリーが浮上した。これは同分野で唯一のデカコーン(評価額150億ドル)のゲームソフト開発会社エピックゲームズがローリーに本社を置いているからだ(図表3)。

¹ ピッチブックの産業分類(Verticals)のうち Augmented Reality、Virtual Reality、Ephemeral Content、AudioTech、AdTech、eSports、Gaming、Mobile、TMT を、さらに全産業分類(All Industry)のうち Multimedia and Design Software、Communication Software、Social/Platform Software、Application Software、Entertainment Software をメディア・エンタメ系として分類した

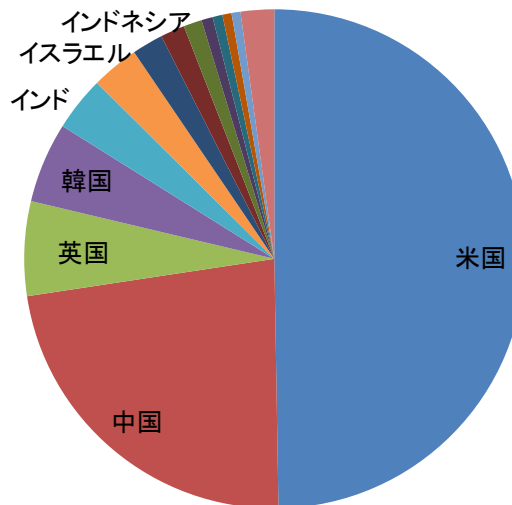
図表 1 メディア・エンタメ系スタートアップの国分布

(企業数)



(資料)PitchBook(4月30日時点)

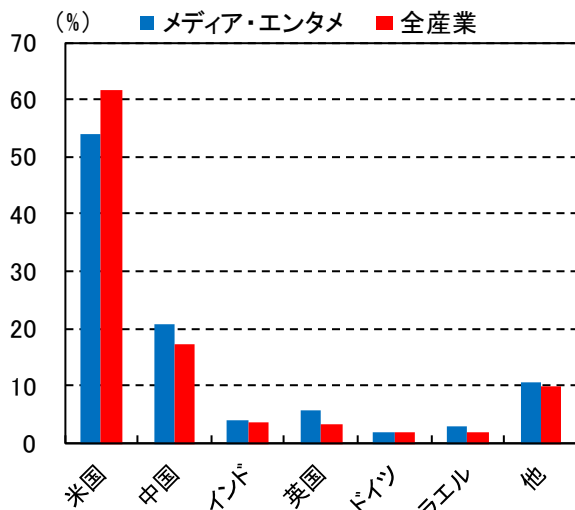
(評価額合計)



(資料)PitchBook(4月30日時点)

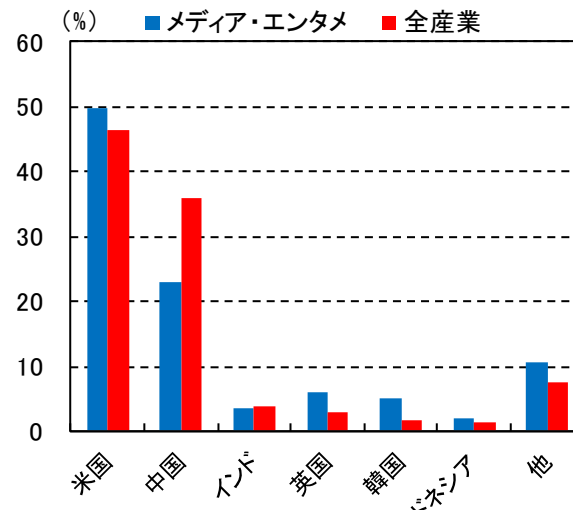
図表 2 メディア・エンタメ分野と全産業の国分布比較

(企業数)



(資料)PitchBook(4月30日時点)

(評価額合計)



(資料)PitchBook(4月30日時点)

図表 4 はメディア・エンタメ系スタートアップ 169 社を、横軸に評価額、縦軸に出資している VC の数 (投資 VC 数) をとった散布図である。図表 4 を参考にしながら、注目のメディア・エンタメ系スタートアップをピックアップし、同分野のトレンドを占う。

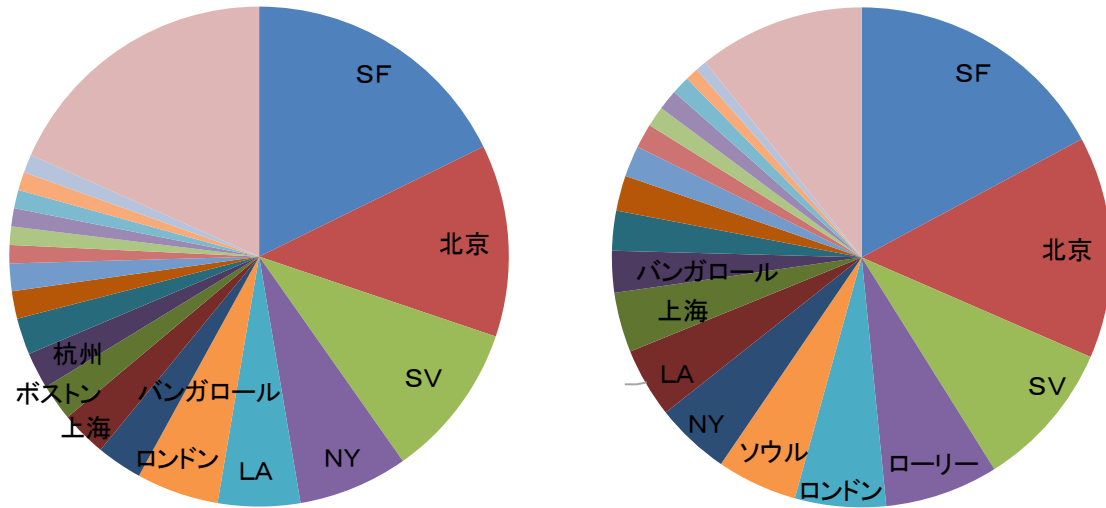
①ゲーム開発プラットフォーム(ゲームエンジン)

メディア・エンタメ系の上位にはエピックゲームズを初め、ゲーム系が数多く入っている。コロナウイルス感染拡大で、家庭で楽しめるゲームへの需要は高まっており、追い風が吹いている分野だ。

米エピックゲームズ(ローリー)は 1991 年にティム・スウィニー氏が創業し、投資家数は 13

と少ないが、クライナー・パーキンス (KPCB)、コールバーグ・クラビス・ロバーツ (KKR)、ディズニー系のアクセラレーターなど大手から投資を受けている。2012年にテンセントが40%超の株式を取得したとされる。「ギアーズ・オブ・ウォー」や「フォートナイト」などのヒット作がある。「フォートナイト」はゲーム競技会「eスポーツ」の種目としても使われている。

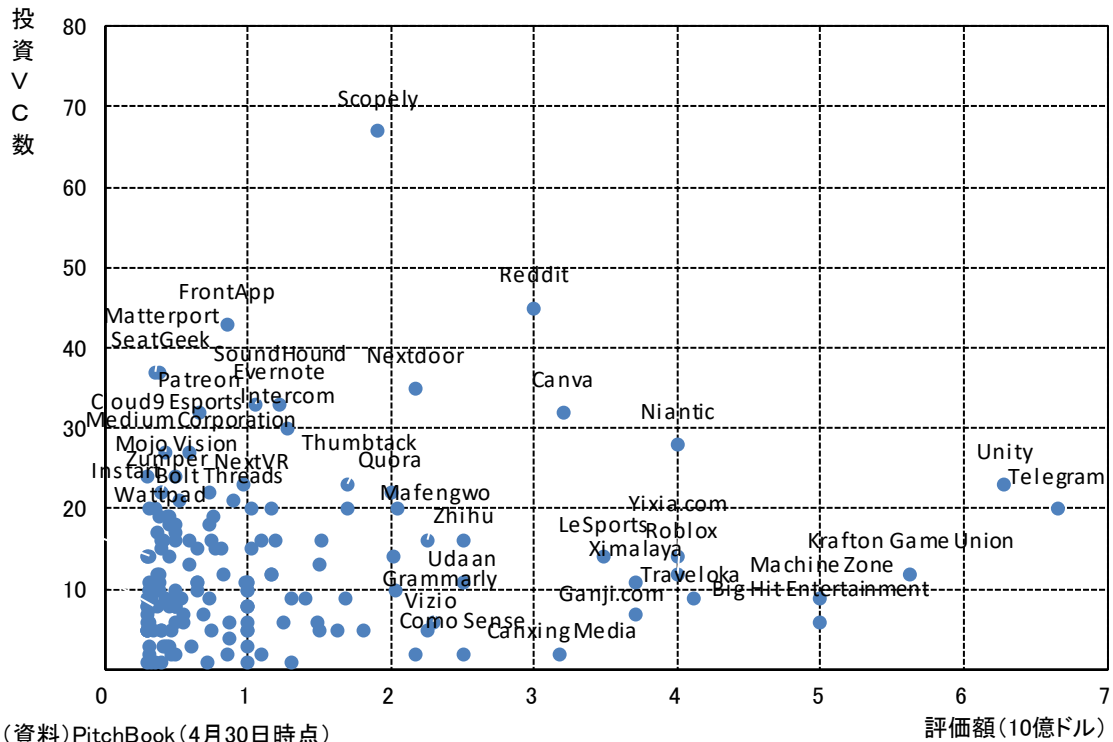
図表3 メディア・エンタメ系スタートアップの都市分布
(企業数) (評価額合計)



(資料)PitchBook(4月30日時点)

(資料)PitchBook(4月30日時点)

図表4 メディア・エンタメ系スタートアップの評価額と投資 VC 数の散布図



(資料)PitchBook(4月30日時点)

(注) エピックゲームズ(評価額 150 億ドル、投資 VC 数 13)は枠外

ゲームビジネスはこれまで任天堂、ソニー、マイクロソフトなどが専用のゲーム機を発売して、それぞれのゲーム機で遊べるソフトを自社または提携するソフト専門会社が開発するのが主流だった。しかしパソコンやスマホがゲーム汎用機として普及し、エピックゲームズのようなソフト開発会社が力を持ち始めている。エピックゲームズの強みはゲームのコードを書く「ゲームエンジン」という開発プラットフォームを持っていることだ。「アンリアル・エンジン」で、ほかのソフト開発会社に無償提供している。

ほかのソフト開発会社が作成したゲームを「エピックゲームズ・ストア」を通じて配信できる仕組みも構築している。配信プラットフォームとして先行する、米バルブ・コーポレーション(シアトル)の「スティーム」もあるが、エピックゲームはソフト会社がプラットフォームに支払う利用料を3分の1近く安く設定している。

評価額3位の米**ユニティ・テクノロジーズ**(サンフランシスコ)もゲームエンジンの開発企業だ。2004年にデンマークのコペンハーゲンで創業され、もともとはゲームソフトを開発していたが、開発ツールに特化することで成功した。セコイアなど20社超が投資する。「ユニティ・エンジン」は基本無料で、3Dゲームなどを作成するのに向いているという。同社では3Dのキャラクターや背景などのアイテムを「ユニティ・アセット・ストア」を通じて販売しており、開発者が効率よく3Dゲームを開発できるようにしている。最近ではXR(仮想現実、拡張現実などの総称)コンテンツの開発ルーツに力を入れている。同社によれば世界のゲームの50%はユニティで開発されXRコンテンツの場合は6割に上るといふ。

評価額8位の米**ナイアンティック**(サンフランシスコ)はAR(拡張現実)ゲーム「ポケモンGO」の開発会社で、同ゲームも「ユニティ・エンジン」で開発された。同率8位の米**ロブロックス**(シリコンバレー)も独自の開発プラットフォーム「ロブロックス・エンジン」をクリエイターに提供している。子供たちがレゴブロックで遊ぶような感覚でパソコンを使って3Dゲームを開発することができる。

このほか、スマホ向けゲームソフトを中心に事業を拡大する企業も注目される。投資VC数1位で70社弱から投資を受けている米**スコープリー**(ロサンゼルス)は2011年設立のユニコーンで、モバイルゲームの開発を手掛ける。「ウォーキングデッド」や「スタートレック」などの映像作品と連動したゲームで知られる。評価額4位の韓国**クラフトン・ゲーム・ユニオン**(ソウル)は2007年設立。パソコン用のオンライン・ロールプレイングゲーム「TERA」の開発会社として知られるが、モバイルゲームにも展開している。テンセントなど12社が出資する。評価額6位の米**マシンプレーン**(シリコンバレー)は2008年創業のユニコーンで、モバイル向けロールプレイングゲーム「ゲーム・オブ・ウォー」などの開発会社として知られる。

②参加型のソーシャルメディア

参加型のメディア「ソーシャルメディア」が上位に数多く入った。参加者が記事を書き込み、書き込んだ記事を別の参加者が読み、レビューや反応を書き込む。双方向のやり取りで、コンテンツが雪だるま式に積み上がっていく。これまでの中央集権的、一方向のマスメディアとはまったく性質の異なるメディアだ。個人間でメッセージをやり取りするアプリ、SNS(交流サイト)なども、企業や団体などが情報発信に活用しており、ソーシャルメディアの分類に入るだろう。

評価額2位の英**テレグラム**(ロンドン)は米ワッツアップ、日本のLINEのようなメッセージ・アプリ。メッセージを暗号化して送受信するため、ほかのアプリよりも安全で盗み見られる

こともないとしている。ロシアのメッセージングアプリ「VK」を立ち上げたパベル・デュロフ氏とその兄弟が、2013年に発表した。デュロフ氏はロシアを去った後、ロシアの情報機関に盗み見られないようなメッセージングアプリを開発した。2020年4月時点のアクティブ利用者は月間4億人で、毎日150万人の新しい登録者があるという。フェイスブック傘下のワッツアップは20年2月の時点で20億人の利用者がいると主張している。

テレグラムは無料で、組織も非営利団体として運営されている。デュロフ氏からの寄付で当面は運営し、資金が尽きたら有料のオプションサービスでインフラを維持するという。利益を出すことが最終目標ではないとする。ピッチブックによれば同社には、スカイプ創業者ニクラス・ゼンストローム氏のVC、英アトミコやセコイア、DSTグローバルなど約20の投資家が出資している。

評価額16位の米**レディット**(サンフランシスコ)は利用者が自由に投稿し、ほかの人の投稿にコメントを書き込める「掲示板」のようなメディアだ。米バージニア大学(バージニア州シャーロットビル)の同級生、スティーブ・ホフマン氏とアレクシス・オハニアン氏が、Yコンビネーターの指導で「インターネットのフロントページ」を基本理念に2005年に創業した。セコイア、アンドリーセン・ホロウィッツ、ピーター・ティール氏など40を超える投資家が支援している。

ソーシャルメディアの代表例は米**ツイッター**(ニューヨーク証券取引所上場)だが、そのツイッターの創業者の1人、エヴァン・ウィリアムズ氏が2012年に立ち上げたのが米**メディアム・コーポレーション**(サンフランシスコ)だ。記事の投稿サイト、ブログのプラットフォームのようなサービスで、記事を書いた人は広告からではなく、月5ドルで無制限に記事にアクセスできる読者から収入を得る仕組み。様々な会社がニュースリリースの掲載サイトとしても利用している。評価額6億ドルの**デミコーン**だが、アンドリーセン・ホロウィッツ、グーグル、SVエンジェルなど30社弱が出資する。

テキストや写真だけでなく動画を使ったソーシャルメディアも出てきている。米グーグル傘下の米**ユーチューブ**はその代表だが、米**スナップチャット**や米**インスタグラム**も短い動画を投稿できる。中国では評価額10位の**一下科技(イーシア・ドット・コム)**(北京)が10秒ほどの短編動画の投稿や、ライブ映像の配信ができるサイトとして知られる。2011年設立の**ユニコーン**で、中国SNSの**新浪微博(ウェイボ)**(ナスダック上場)や**セコイア・キャピタル・チャイナ**、**KPCB**など15社が出資する。出資VC数はレディットよりも少ないが、評価額は40億ドルと大きい。

質問サイトも利用者参加型のメディアで、米中両国で**ユニコーン**企業が誕生している。米**クォーラ**(シリコンバレー)と中国**・知乎(ジーフー)**(北京)だ。クォーラは2009年創業で評価額20億ドル。Yコンビネーター、**タイガー・グローバル・マネジメント**、**マトリクス・パートナーズ**など22社が出資する。ジーフーは2011年設立で評価額は25億ドルとクォーラよりも大きい。バイドゥ、**啓明創投(チミン・ベンチャー・パートナーズ)**、**セコイア・キャピタル**、**テンセント**など16社が出資する。

③超ローカルなソーシャルメディア

評価額22億ドルの米**ネクストドア**(サンフランシスコ)は極めて限定的な地域の情報に特化したソーシャルメディアだ。「ご近所SNS」とも呼ばれており、自分が住んでいる場所ところから徒歩圏内程度の限定された地域で情報交換をするメディアだ。住所を登録し、それが確認できた人だけが利用可能で、ベビーシッターを見つけたり、不用品の引き取り手を募

集したり、近隣住民のディスカッションに参加したりできる。例えばハワイ州ならホノルル市内のアラモアナ地区だけで情報交換が可能で、その地域に住んでいない人は情報にアクセスできない仕組みにしている。ニラウ・トリア氏らが 2008 年に設立したユニコーンで、グーグル、タイガー、KPCB、SV エンジェルなど有名 VC をはじめ 35 社が出資する。トリア氏は消費者レビューサイト、エピニオンを設立して売却した連続起業家だ。

コロナ禍のようなリスクはネクストドアの地域情報への需要を高めている。ネクストドアの DAU(1 日当たりのアクティブ利用者)は 3 月に前年同月比で 1.8 倍に急増した。同社は近所の人に助けを求める「ヘルプマップ」機能を新たに追加し、自分の周りに住んでいる人がどのような手助けを差し伸べているかを検索したり、自分がどのような助けを必要としているか掲載したりできるようにした。また買い物などで連携する「ネクストドア・グループス」を形成する機能も設けた。4 月にはウォルマートと提携して「隣人を助ける隣人」プログラムを導入し、ウォルマートに買い物に行く人に自分の買い物を気軽に頼むことができるようにした。ウォルマートにとっても多くの人々が店舗に殺到するのを防ぐことができる。

評価額 12 位の中国・趕集網(カンジ・ドット・コム)(北京)やユニコーンの印クイカール・インディア(バンガロール)はクラシファイド広告を手掛けるスタートアップ。ネクストドアとはコンセプトが違うが、ローカルな情報発信・検索では同類といえる。カンジは 2005 年設立で、求人情報を中心に、中古品、中古車、ペットの販売情報も検索できる。2015 年に同業の 58 ドット・コム(58 同城、ニューヨーク証券取引所上場)の傘下に入ったが、セコイア・チャイナ、タイガーなどが出資している。クイカールは 2008 年創業で、米イーベイ、独ベルテルスマン、タイガーなどが支援する。

■投資家として注目の中国・テンセント

図表 5 にメディア・エンタメ系を支援する VC 上位 9 社(10 社以上に出資)のリストを示した。米国系 VC が上位を占める中で、2 位に中国のテンセントが入っているのが目立つ。同社はゲーム事業が収益の柱で、国内外のゲーム関連のスタートアップに投資している。

図表 6 はこのトップ 9 VC と、出資するスタートアップの出資関係を描いたグラフである。テンセント、KPCB、グレイロックといった VC が中心付近に位置し、これら VC に囲まれるようにロボックス、ネクストドア、サウンドハウンド、ディスコードなどがある。テンセントも米系 VC に負けまいと中心付近に陣取り、エピックゲームズやレディットに投資している。

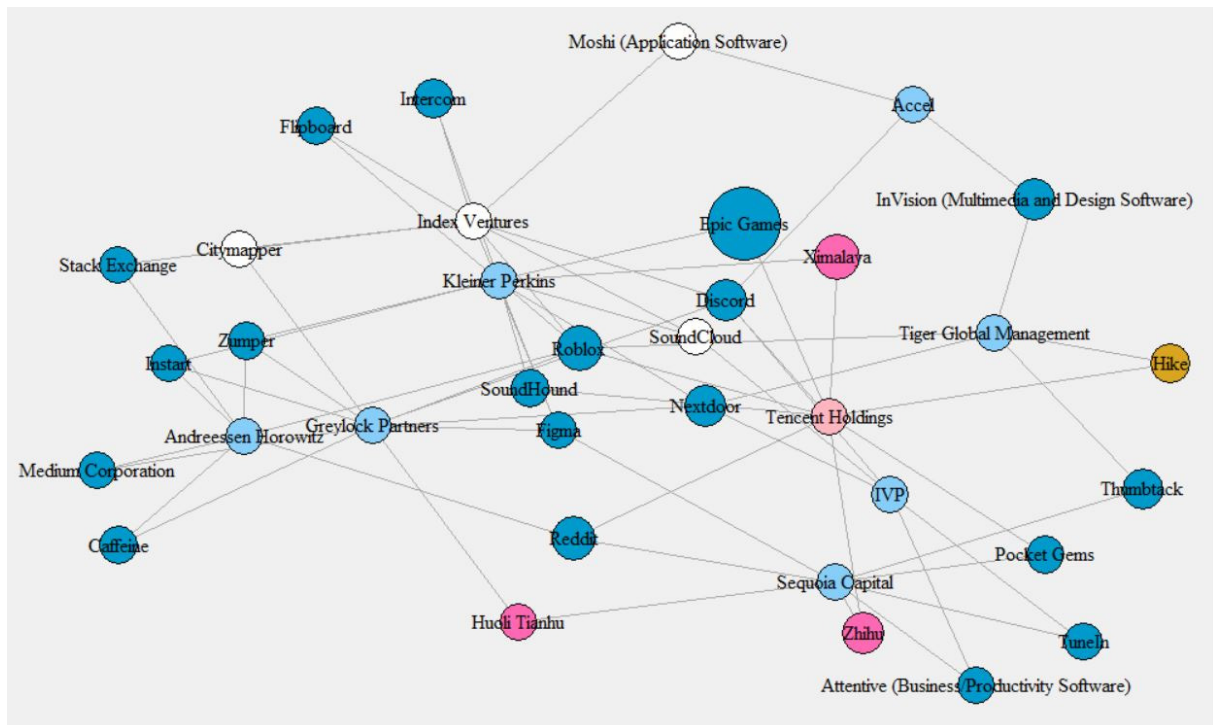
テンセントが出資する米ディスコード(サンフランシスコ)は 2012 年設立のユニコーンで、ゲームプレイヤー向けの無料音声通話、チャットアプリを運営する。会話をしながらいっしょにゲームを楽しむことができる。中国・喜馬拉雅(シマラヤ)(上海)は音声コンテンツの配信プラットフォーム、いわゆる「インターネットラジオ局」、「ポッドキャスト」のポータルサイトを運営する。2012 年設立のユニコーンで、KPCB やゴールドマン・サックスも出資する。

音関連スタートアップではほかに、米サウンドハウンド(シリコンバレー)は 2005 年設立のユニコーンで、音楽検索サービスを提供する。鼻歌で音楽を歌ったり、街角で流れる曲をスマホに向けたりすれば、曲名などを調べることができる。ライバルの英シャザム(ロンドン)は 2018 年にアップルに買収された。独サウンドクラウド(ベルリン)はミュージシャンが創作した音楽コンテンツをアップロードすると、利用者がストリーミング形式で聞くことができる音楽共有サイトを運営する。2007 年創業のミニコーンだが、GGV、KPCB、ツイッター、テマセクなど有力 VC など 20 社が投資する。

図表 5 メディア・エンタメ系を支援する VC 上位 9 社 (カッコ内は出資スタートアップ数)

- 1 米セコイア・キャピタル(18)
- 2 中国・テンセント(14)
- 3 米グレイロック・パートナーズ(13)
- 4 米クライナー・パーキンス(KPCB)(13)
- 5 英インデックス・ベンチャーズ(11)
- 6 米タイガー・グローバル・マネジメント(11)
- 7 米アクセル(10)
- 8 米アンドリーセン・ホロウィッツ(10)
- 9 米 IVP(10)

図表 6 メディア・エンタメ系の有力 VC とスタートアップの出資関係



(資料) Pitchbook、JCER

(注) 青い丸は米国系で濃い色がスタートアップ、薄い色が VC、赤い丸が中国系で濃い色がスタートアップ、薄い色が VC、黄色い丸はインド系のスタートアップ、白い丸はそのほかの国のスタートアップ及び VC。スタートアップの丸の大きさは評価額を表す。メディア・エンタメ系 169 社のうち 10 社以上に出資するトップ VC9 社と、その 9 社のうち 2 社以上が出資するスタートアップ 26 社の出資関係を描いた。

本稿の無断転載を禁じます。

詳細は総務本部までご照会ください。

公益社団法人 日本経済研究センター
 〒100-8066 東京都千代田区大手町1-3-7 日経ビル11F
 TEL:03-6256-7710 / FAX:03-6256-7924