

中東・アフリカ地域におけるゲームコンテンツ市場の概要

【日本（担当：石橋 哲也）】
〒131-0033 東京都中央区日本橋人形町3-3-5
TEL: 03-5619-1335
MOB: 090-6374-0813
FAX: 03-4540-5658
E-mail: ishibashi@ksn-corp.com

【ドバイ（担当：永井 希望）】
Office No. 26, Prime Tower, Business Bay, Dubai, UAE
TEL: +971-56-925-9615
E-mail: nagai@ksn-corp.com

1. 中東・アフリカ地域におけるゲームコンテンツ市場の概要

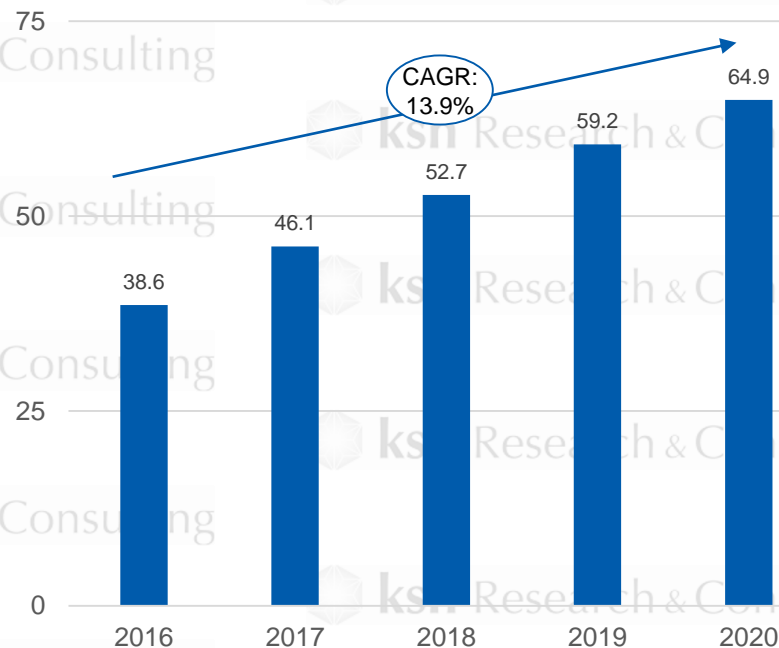
世界のゲーム市場では、中東・アフリカ地域が世界で最も高い成長率を誇る。ゲーム文化の浸透とスマートフォンの普及が、同地域のスマートフォン向けゲーム市場を更に拡大させる。

- 中東・アフリカ地域は、2015年から2016年のゲーム市場の成長率が26%と、世界で最も拡大している市場である。
- 世界的には、スマートフォン・タブレット向けゲーム市場も拡大されると予測されており、MENA地域におけるスマートフォン向けゲーム市場はより高い成長ポテンシャルを秘めていると考えられる

世界地域別のゲーム市場規模(十億USD)と成長率

地域	2015年	2016年	年成長率
中東・アフリカ	2.5	3.2	26%
中南米	3.4	4.1	20%
アジア・オセアニア	42.1	46.6	11%
東ヨーロッパ	2.8	3	7%
西ヨーロッパ	16.6	17.3	4%
北米	24.4	25.4	4%

世界におけるスマートフォン・タブレット向けゲーム市場(十億USD)



1. 中東・アフリカ地域におけるゲームコンテンツ市場の概要

UAE等の先進国はスマートフォン普及率が高いが、今後、アフリカ地域のスマートフォン普及率が高まってくると考えると、スマートフォン向けゲームの市場のポテンシャルは非常に高い。

- UAEのスマートフォン普及率は世界一で80%を超える普及率を記録している。
- 一方、今後経済発展が見込まれる北アフリカの国のスマートフォン普及率については、概ね30%前後といわれており、今後、拡大することが見込まれている。

MENA主要国におけるスマートフォン関連の統計

国名	総人口 (百万人)	スマートフォン普及率	スマートフォンユーザー数 (百万人)
UAE	9.4	80.6%	7.6
サウジアラビア	32.7	65.2%	21.3
トルコ	80.4	49.8%	40.0
イラン	80.9	37.1%	30.0
モロッコ	35.2	33.4%	11.8
アルジェリア	41.1	32.4%	13.3
エジプト	95.2	30.4%	29.0
イラク	38.7	19.9%	7.7
【参考】 日本	126.0	50.1%	63.1

多大な拡大余地あり

出所: newzoo

1. 中東・アフリカ地域におけるゲームコンテンツ市場の概要

中東・北アフリカ市場はEUのような経済領域ではないが、アラビア語が共通言語として使用できることが大きな特徴であり、その特徴を活かして外資系企業の進出が増加している

- 中東・北アフリカ地域のほとんどの国ではアラビア語が共通言語として使用されており、一つのコンテンツや商品をアラビア語で開発した場合、周辺他国への展開が比較的容易であると考えられる
- 日系企業の例では、1992年にユニ・チャーム株式会社(以下、ユニ・チャーム)がサウジアラビアに製造拠点を設立し、アラビア語パッケージの製品の製造を開始している。それらの商品をアラビア語圏の地域にて販売している。
- また、ユニ・チャームは同地域におけるトイレタリー製品の需要拡大を受けて、2012年にエジプトにも製造拠点を設立した。

ユニ・チャームの製品例(幼児向け紙おむつ)



製造業では、同地域向け製品はパッケージが統一でき、製造コストの削減が見込まれる。

ゲームコンテンツ産業においては、一度、内容をすべてアラビア語に翻訳することで、一気に大量のユーザーにリーチできるというメリットが享受できるのではないかと？

👉 言語・文化の観点からは、中東・北アフリカ地域を1つの国として見立てることが可能

1. 中東・アフリカ地域におけるゲームコンテンツ市場の概要

韓国政府が韓国文化院(Cultural Center of Korea)を2016年にUAEのアブダビで開設。ゲームやドラマ等の文化商品も展示し、UAEにおける韓流コンテンツの浸透を図っている。

- 文化院には伝統衣装の韓服や韓国式家屋など伝統文化を体験するコーナー、公演・上映空間、優秀工芸品や文化商品の展示館が設置されている他、図書館、文化・芸術講座教室、セミナー室といった施設が併設されている。
- 韓国政府(文化体育観光部)及び韓国コンテンツ振興院の職員が常駐し、韓国文化を紹介しながら両国文化の交流を推進している。
- 多数のイベントが開催されており、現地の映画館と連携し韓国映画の上映イベント等も開催している。

韓国文化院(UAE・アブダビ)の外観と内観



2. 日系企業による中東・北アフリカ市場におけるビジネスチャンス仮説

日本産のゲームやアニメ、ドラマの中東市場への進出には、現地の趣向やヒット作品の要因分析、コンテンツの翻訳・修正体制の構築、販売力のあるパートナー企業の探索が肝要。

現状

機会

課題

ゲーム

- ✓ Apple社やGoogle社等のプラットフォームを活用し、スマートフォン向けゲームを配信することは可能。(ただし、現状メジャーなタイトルは無い状況)

- ✓ アラビア語が公用語の中東・北アフリカ地域で一気に普及する可能性がある

- ✓ 現地における趣向/ヒット作品の要因分析

アニメやドラマ等の放送コンテンツ

- ✓ アニメの中東への進出度は全世界の1%程度だが、インターネットを介した海賊行為によって知名度は上がっている。

- ✓ 既に韓国ドラマがUAE国内の一部の放送局で放映される等、一定数の需要はあると考えられる。
- ✓ アラビア語が公用語の中東・北アフリカ地域で一気に普及する可能性がある

- ✓ コンテンツの翻訳/修正の体制構築
- ✓ 販売力を有するパートナー企業の探索

👉 各種課題に対して、ksnコーポレーションではリサーチ/コンサルティングによる支援を実施可能



ksn Research & Consulting