



JETRO

JAPAN EXTERNAL TRADE ORGANIZATION

MENAゲーム市場環境分析レポート

2024年3月
日本貿易振興機構（ジェトロ）
デジタルマーケティング部
ドバイ事務所

【免責条項】

本レポートで提供している情報は、ご利用される方のご判断・責任においてご使用下さい。ジェトロでは、できるだけ正確な情報の提供を心掛けておりますが、本レポートで提供した内容に関連して、ご利用される方が不利益等を被る事態が生じたとしても、ジェトロおよび執筆者は一切の責任を負いかねますので、ご了承下さい。

コンテンツ

1

MENAゲーム市場の業界地図

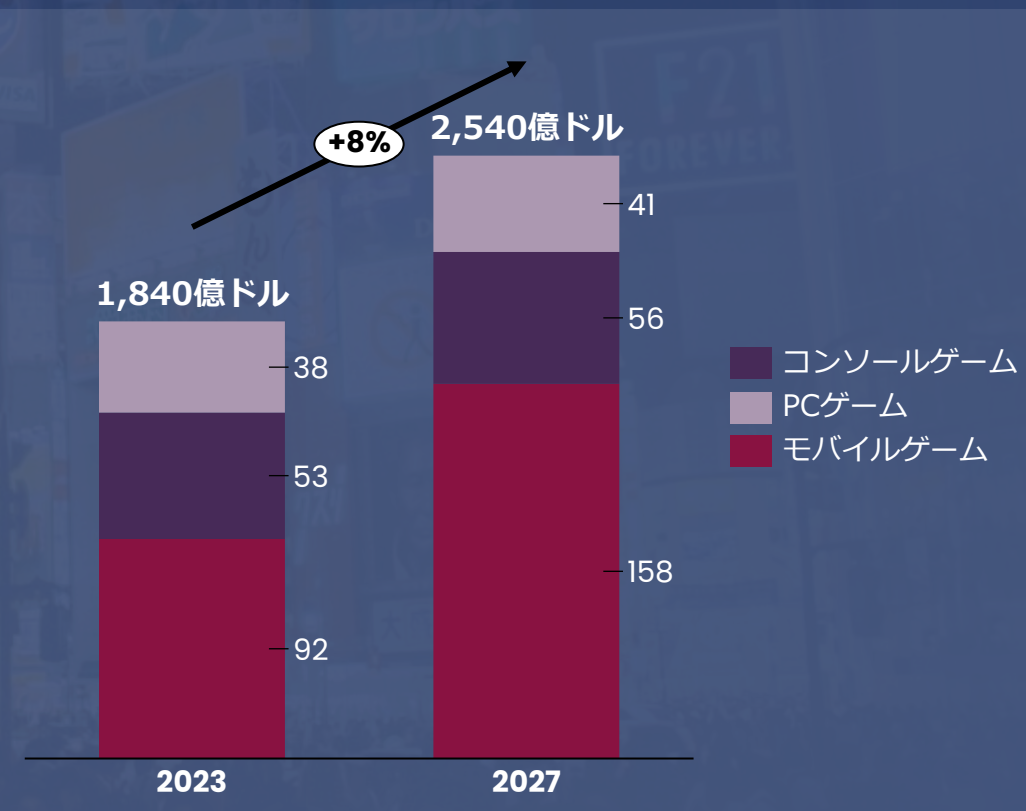
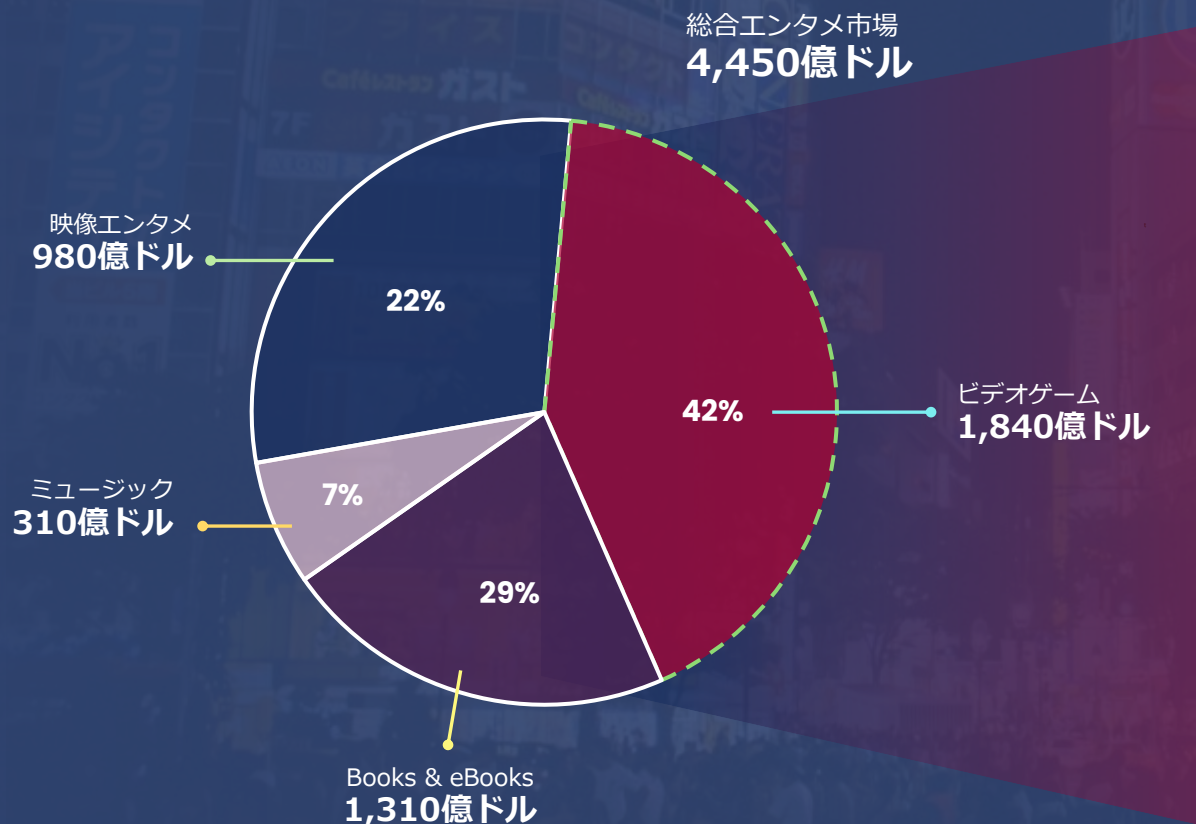
2

日本ゲーム業界の強み

2023年の世界ビデオゲーム市場は1,850億ドル規模で、2027年には2,540億ドルまで成長する見込み

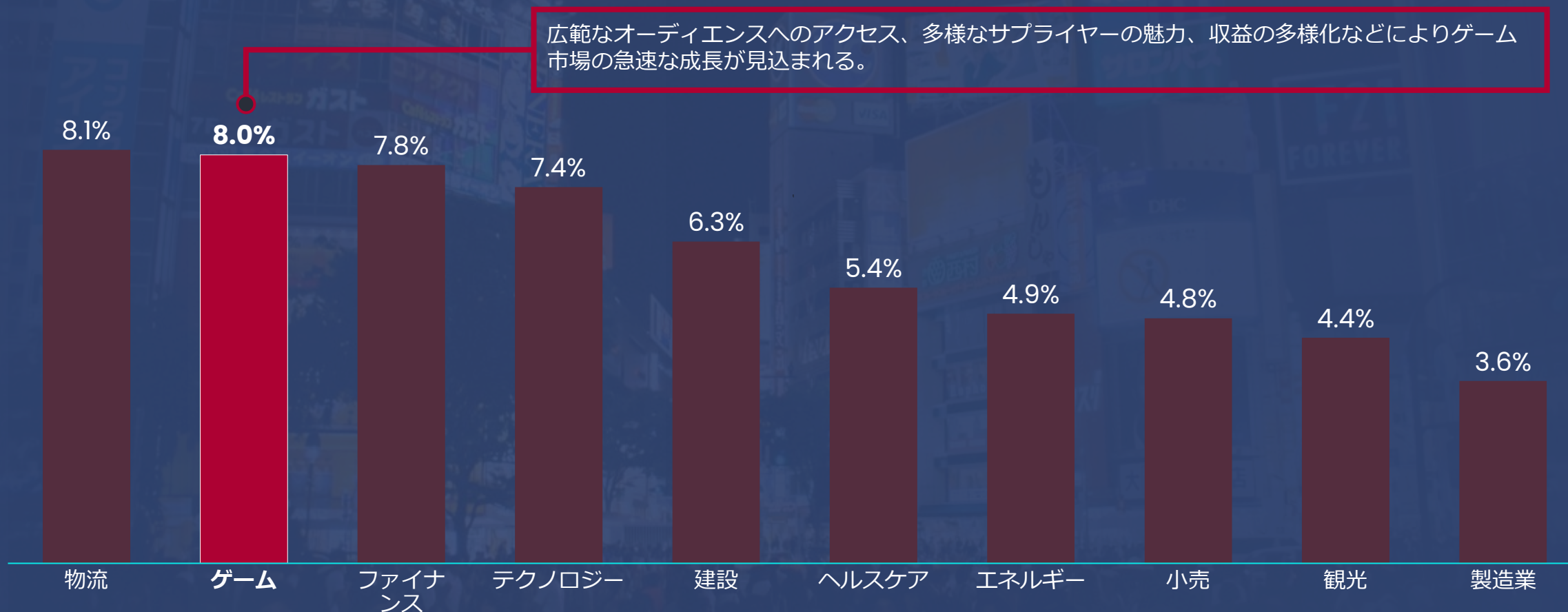
世界のエンタメ産業の中でゲーム市場は最大規模

2027年までにCADGR8%の割合で成長し、2,540億ドルに達する見込み。モバイルゲームが成長を牽引。



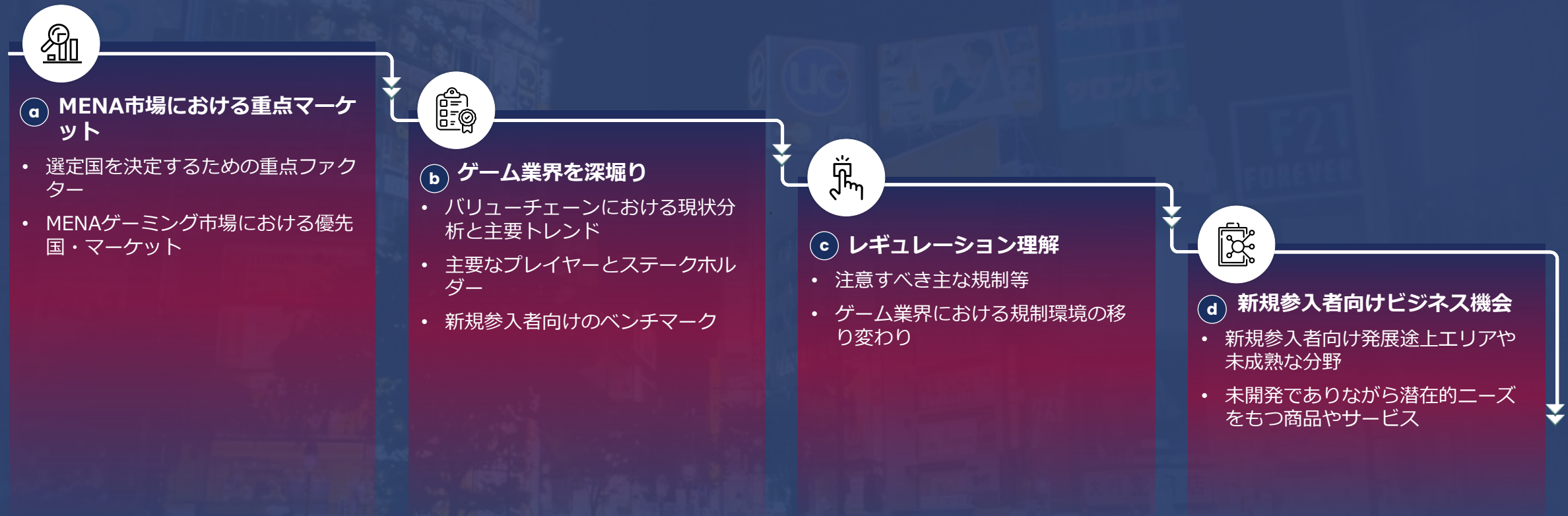
ゲーム市場は今後10年間で2番目に成長する急拡大産業 年間8%のペースで成長する見込み

今後10年間で最も急成長する産業TOP 10

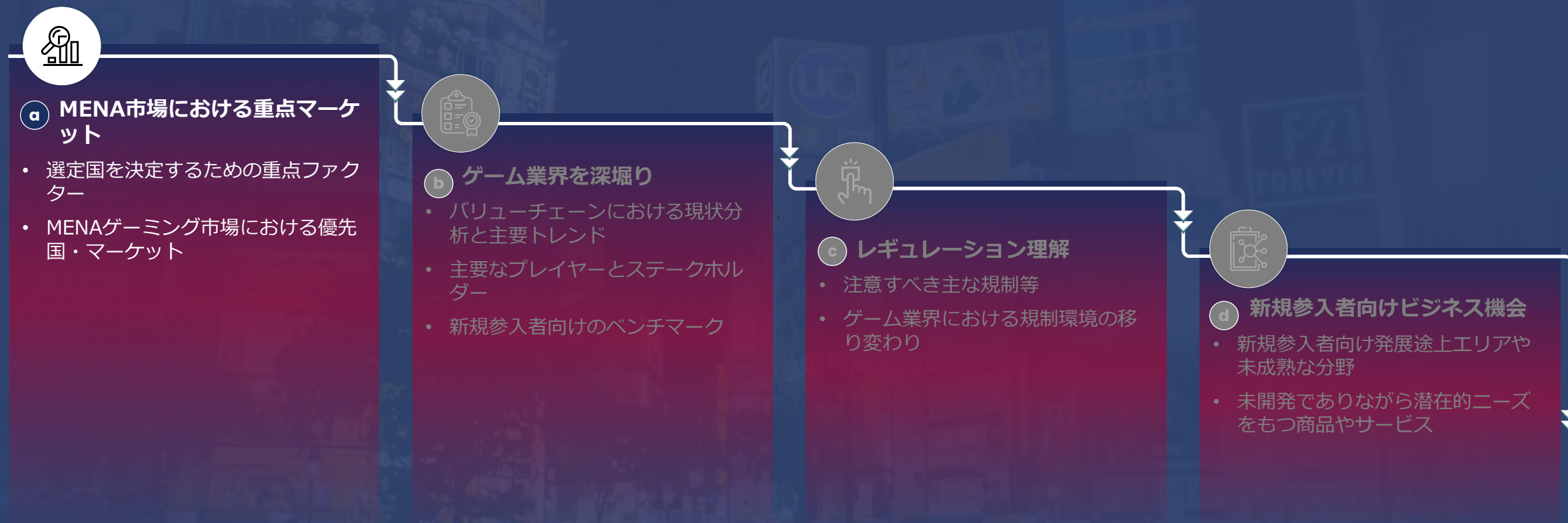


禁無断転載 Copyright (C) 2024 JETRO. All rights reserved.

MENA（中東および北アフリカ地域）ゲーム市場に新規参入するための4つのステップ



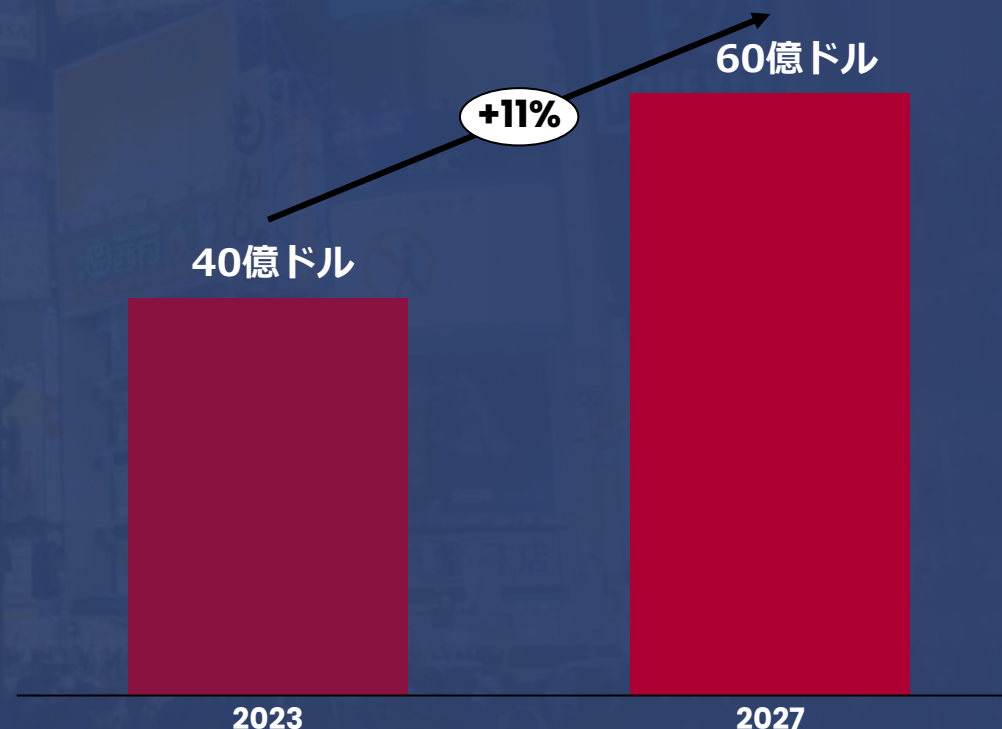
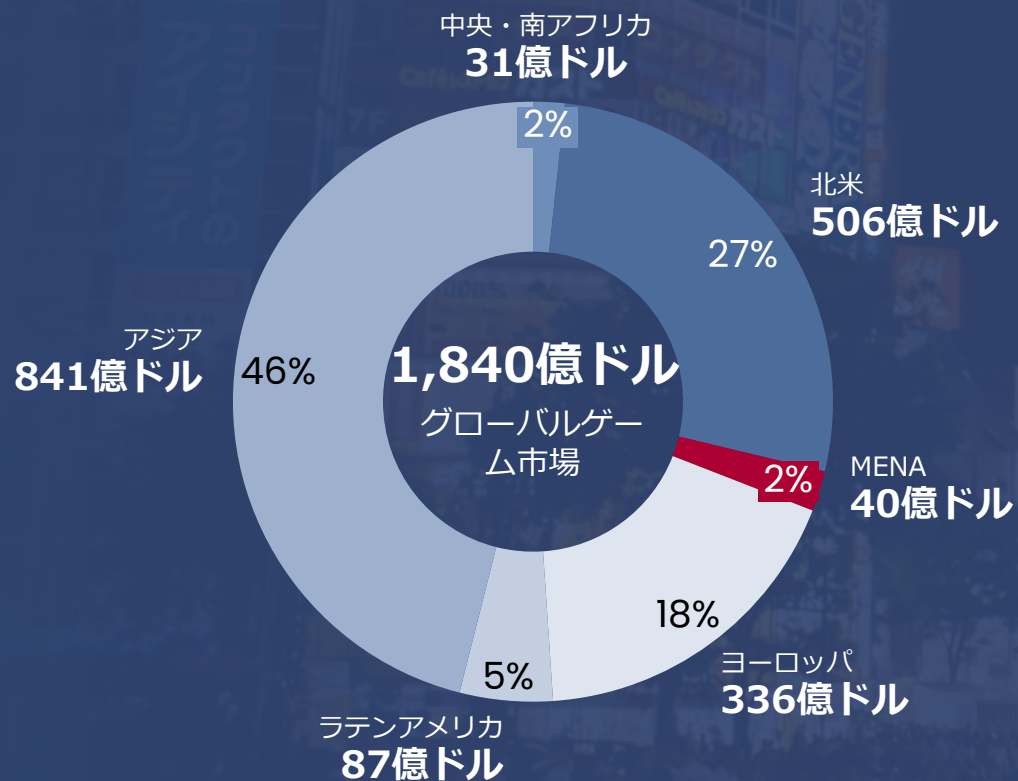
MENAゲーム市場に新規参入するための4つのステップ



2023年のMENAゲーム市場は40億ドル規模 今後数年間で11%の成長が見込まれ、グローバルで最も高い成長率

1,840億ドルのグローバル市場のうち、MENAは40億ドル(2%)

MENA市場は今後3年間で60億ドルに成長すると予測



MENA市場は、高水準の投資、大規模なゲーム人口、および広範な収益化の可能性により、魅力的な市場として位置付けられている

MENAゲーム市場が魅力的なマーケットとして捉えられている3つの理由



170件超の大規模投資

2015年から2021年の間に、民間および公共セクターの機関を通じて、MENAゲーム業界には170件超の取引で合計3億9,200万ドルが投資された。



グローバルゲーム人口の5-15%

MENA地域は、世界の総ゲーム人口の5-15%を占めると推定されている。域内の若い人口割合が大きいことが主な要因。



新たなゲーム収益創出の可能性大

MENAが全世界のゲーム収益のわずか2%しか占めていないにもかかわらず、ゲーム人口の5-15%を有しているという事実は、既存のユーザーを収益化する可能性大。

MENA各国で市場状況に大きな違いがあるため、3つの主要な指標を使用して、重点マーケットを選定



ゲーム人口

期間やスキルレベルを問わず、ビデオゲーム、オンラインゲーム、オフラインゲームをプレイする人々の総数。



一人当たりGDP

GDPをその国の人口で割った国民一人当たりのGDP



ゲーミング市場規模

ゲームに関する消費者支出から得られるすべての収益を含む。二次市場や広告収入は除外。

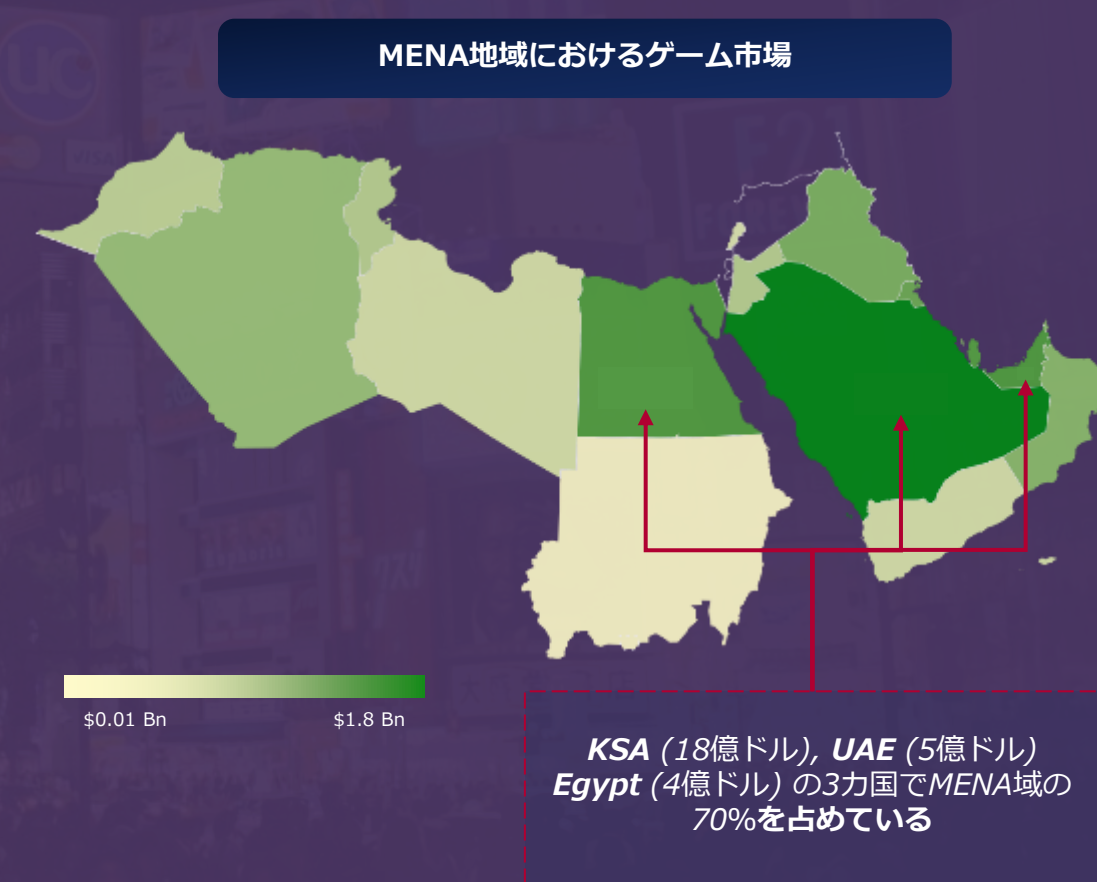
MENA地域のゲーム市場は、20カ国に不均等に分布しサウジアラビア（KSA）が最大のマーケット

MENA地域は合計20カ国で構成（UNICEF定義参照）



Note: パレスチナ、イラン、シリアは対象外

MENA諸国で40億ドル規模のゲーム市場が存在しており、不均等に分布



相対的スコア + 加重平均計算にて合計得点が最も高い3カ国を選定

Step 1: 相対的スコアで格付け

各指標において、各国を1から4までの相対的スコア（四分位法）で格付け。

Example



Saudi Arabia

ゲーム人口	相対的スコア	スコア
2,480万人	カテゴリー4	4

Step 2: 加重平均による値の重みづけ定義

各指標において、加重平均による各数値の重みづけを定義。今回の調査では3つの指標の重要性をすべて等分に扱う。

Example

指標	加重平均スコア
ゲーム人口	1/3
ゲーム市場規模	1/3
一人当たりGDP	1/3

Step 3: 合計得点が高い上位3カ国を選定

合計得点が高い上位4カ国を、重点ゲーム市場として選定。本レポートの焦点として扱う。

Example

国	累積スコア	ランク
Saudi Arabia	3.9	1
Egypt, Arab Rep.	3.6	2

3つの指標を使用した各国の格付け一覧

各指標において、各国を1から4までの相対的スコア（四分位法）で格付け。

Country	GDP per capita	Score	Gaming market size	Score	Total gaming population	Score
United Arab Emirates	\$ 53,757.86	4.00	\$ 493,017,616.00	4.00	6,690,000.00	4.00
Bahrain	\$ 30,152.03	4.00	\$ 120,296,829.35	3.00	892,000.00	1.00
Djibouti	\$ 3,136.11	1.00	\$ 13,633,285.17	1.00	238,180.41	1.00
Algeria	\$ 4,273.92	2.00	\$ 89,654,872.53	3.00	9,541,935.31	4.00
Egypt, Arab Rep.	\$ 4,295.41	3.00	\$ 445,662,510.87	4.00	55,700,000.00	4.00
Iraq	\$ 5,937.20	3.00	\$ 144,938,678.79	3.00	15,900,000.00	4.00
Jordan	\$ 4,204.51	2.00	\$ 54,447,810.37	2.00	5,010,000.00	3.00
Kuwait	\$ 43,233.49	4.00	\$ 181,825,704.57	4.00	2,490,000.00	2.00
Lebanon	\$ 3,280.00	1.00	\$ 27,153,969.65	1.00	1,921,408.65	2.00
Libya	\$ 6,716.10	3.00	\$ 30,872,487.94	2.00	727,465.03	1.00
Morocco	\$ 3,527.94	2.00	\$ 44,114,724.29	2.00	4,000,000.00	3.00
Oman	\$ 25,056.79	3.00	\$ 114,995,252.65	3.00	2,690,000.00	2.00
Qatar	\$ 88,046.32	4.00	\$ 343,683,089.68	4.00	1,620,000.00	2.00
Saudi Arabia	\$ 30,436.28	4.00	\$ 1,800,000,000.00	4.00	24,800,000.00	4.00
Sudan	\$ 585.00	1.00	\$ 11,186,782.23	1.00	1,165,376.95	1.00
Tunisia	\$ 3,776.67	2.00	\$ 54,223,139.48	2.00	5,189,569.14	3.00
Yemen, Rep.	\$ 676.93	1.00	\$ 30,293,246.43	1.00	3,598,338.42	3.00

3 指標の加重平均を算出し上位3カ国を選出

Country	Weighted average score
United Arab Emirates	4.00
Bahrain	2.67
Djibouti	1.00
Algeria	3.00
Egypt, Arab Rep.	3.67
Iraq	3.33
Jordan	2.33
Kuwait	3.33
Lebanon	1.33
Libya	2.00
Morocco	2.33
Oman	2.67
Qatar	3.33
Saudi Arabia	4.00
Sudan	1.00
Tunisia	2.33
Yemen, Rep.	1.67

スコア上位3カ国:



UAE、KSA、エジプトの3カ国を本レポートの重点マーケットと定義

重点マーケット3カ国

二次候補



Saudi Arabia

2,500万人

\$30,000

18億ドル



United Arab Emirates

700万人

\$54,000

5億ドル



Egypt

5,600万人

\$4,000

4億ドル

以下3カ国が次点となるマーケット。（本レポートでは対象に含めず）



Qatar



Iraq



Kuwait

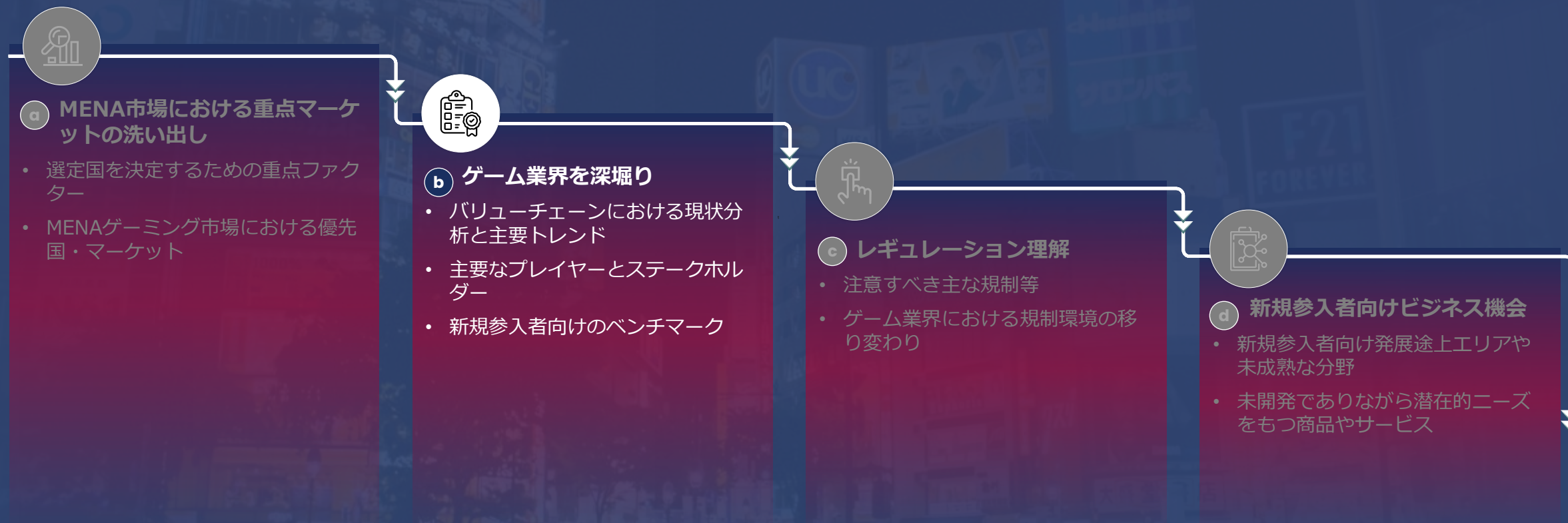
緑囲い：MENA域の中で最大値

ゲーム人口

一人当たりGDP

ゲーム市場規模

MENAゲーム市場に新規参入するための4つのステップ



各国市場の概況、競合分析、消費者動向の視点でゲーム業界を深掘り

メソッド



ゲーム市場概況

- 市場規模、成長傾向および予測の詳細
- 市場の細分化
- 主要な推進要因と利害関係者



競合環境分析

- バリューチェーン全体にわたる主要プレイヤーと海外新規参入社リスト:
 - ディベロッパー
 - パブリッシャー
 - ディストリビューター
- 戦略的トレンドや参入ポイントを整理



消費者動向

- ゲーム人口統計
- 人気のゲームカテゴリーと消費傾向
- プレイ時間とソーシャルゲームのトレンドを調査

重点マーケット

Saudi Arabia



UAE



Egypt



ゲーム市場概況

- 市場規模、市場予測
- 業界別トレンド
- 鍵となるステークホルダー



競合環境分析



消費者動向

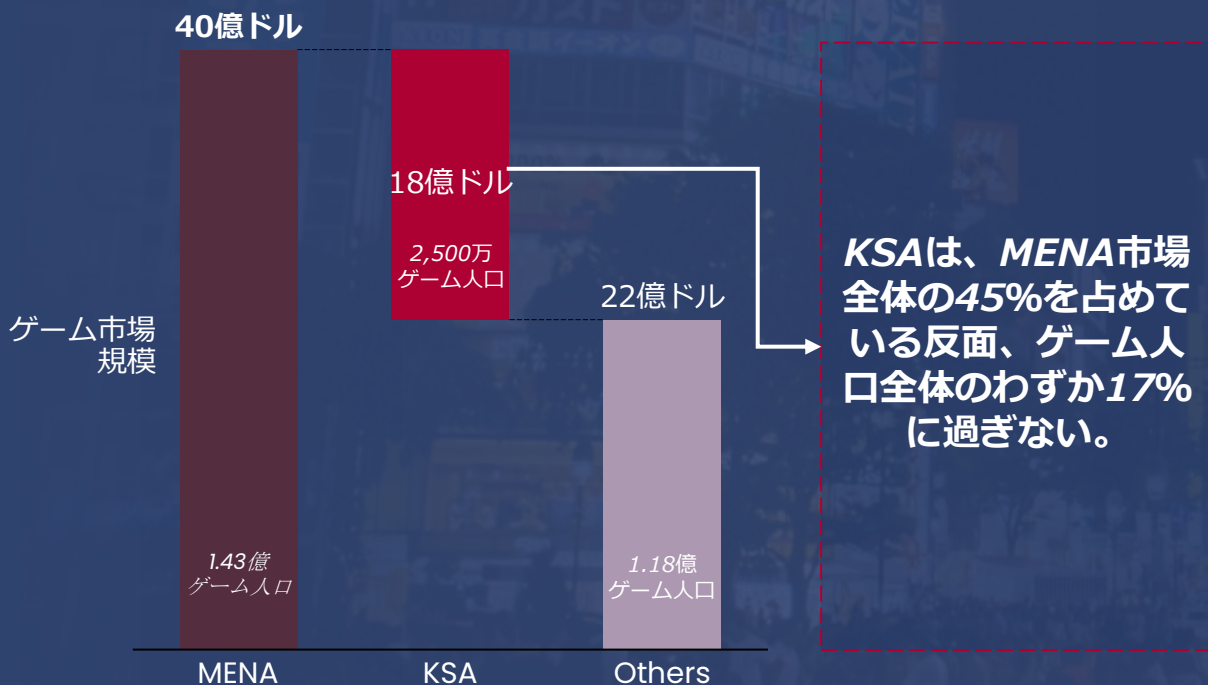
KSAはMENA市場全体の45%を占め、18億ドル規模
2027年までにCAGR約9%で成長し、25億ドルに達すると予想されている

Saudi Arabia

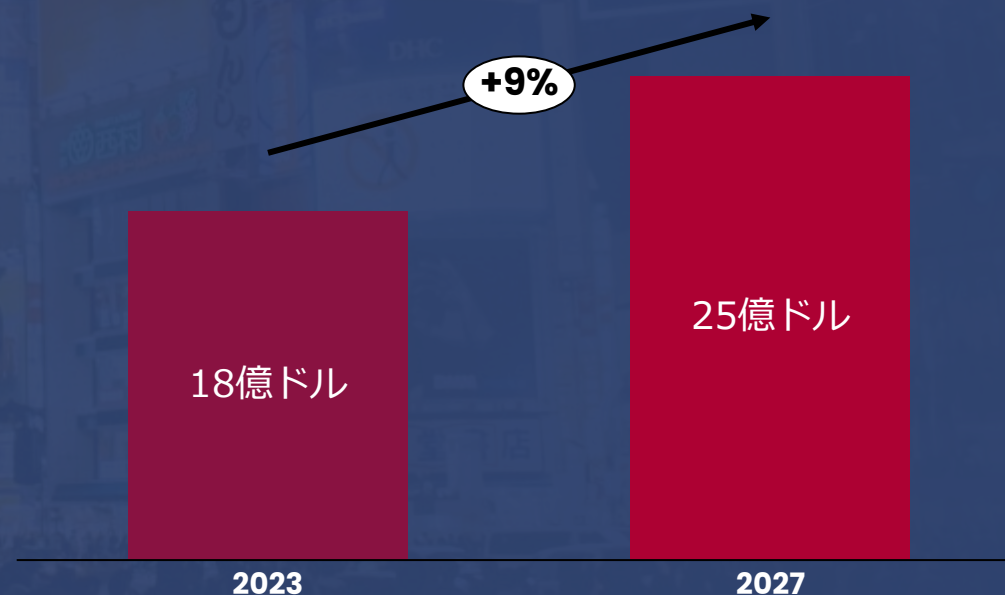


ゲーム市場概況

サウジアラビアのゲーム業界は18億ドルの価値があり、MENA地域において最大のゲーム市場



ゲーム市場は9%の成長率で拡大し、2027年には25億ドルに達すると予想



KSAにおいて、レクリエーションゲームが市場シェアの圧倒的大多数を占めており、モバイルが最も人気のあるプラットフォーム

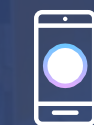
Saudi Arabia



ゲーム市場概況

レクリエーションゲームは、約17.9億ドルでKSAゲーム市場の99%を占めている

収益の63%はモバイルゲームによって生み出されており、PCゲームとコンソールゲームはほぼ同等



12億ドル
(63%)

モバイルゲーム



3億ドル
(16%)

PCゲーム



4億ドル
(21%)

コンソールゲーム

KSAのゲーム・eスポーツ国家戦略により、業界の成長をさらに加速 世界最大級の市場へと成長が見込まれる

Saudi Arabia



ゲーム市場概況

KSAゲーム& eスポーツ国家戦略



“2023年までにサウジアラビアをゲーム市場の中心にし、130億ドルの経済貢献を見込む。”



戦略的 フォーカス

KSAを世界のリーダーマーケットにするために、ゲームバリューチェーンの8領域にフォーカス。



1. テクノロジー開発
& ハードウェア



2. ゲームプロダク
ション



3. eスポーツ



4. 消費者周辺分野



5. 資金調達と財政支
援



6. 技術的・物理的イ
ンフラストラクチャー



7. 規制とガバナンス



8. 教育と人材獲得



ゴール& KPI

KSAを世界ナンバ
ーワンのeスポーツ
イベントの開催地
へ

KSAに250のゲー
ム会社を設立

一人当たりのeス
ポーツ選手数でト
ップ3に入る

2031年までに、
地元で30以上の
トップ300ゲーム
を開発する

PIFによる約380億ドルの投資計画に支えられ、ゲーム関連の大型プロジェクトや海外のゲーム会社買収が実現

Saudi Arabia



ゲーム市場概況

ゲーム市場への投資

378億ドル

投資団体: **Public Investment Fund (via Savvy Games Group)**

目的 “KSAを世界クラスのゲーム会社を抱えるグローバルゲーミングハブに変える。”

投資活動:

- 米Scopely社への50億ドルの投資
- ESL社の15億ドルでの買収
- 任天堂およびエレクトロニックアーツへの出資の増加
- 中国eスポーツ企業への2億6,500万ドルの出資

ゲームやeスポーツにフォーカスした大型プロジェクトを複数進行中



Neom

最先端のゲームキャンパス

ゲーム業界、人材、クリエイティブ、コラボレーションのリージョナルハブになることを目指す。

ゲーム開発施設、インキュベーションゾーン、技術、職業プログラムを含む。



Qiddiya

ゲーム & eスポーツディストリクト

30社以上のゲーム会社と25のeスポーツクラブを収容する50万平方メートルの地区でグローバルハブとして位置付けることを計画。

年間1000万人の訪問者のために、73,000件のイベントを開催できるピーク容量を持つ4つの専用eスポーツアリーナが設置される予定。

The RIG

ゲーム & eスポーツディストリクト

70のユニークなアトラクション、3つのホテル、11のレストランを備えた30万平方メートルの巨大アドベンチャーテーマパーク建設を予定。

Eスポーツセンターやイベント用の劇場を含み、2032年までに年間約90万人の訪問者を計画。



Riyadh

ゲーム開発&イベントハブ

KSAをゲームアウトソーシングのためのNo1ハブと位置付けるため、世界のパブリッシャーに向けて総合サポートシステムを提供。ゲーマーズ8やRiyadh・eスポーツゲームなどのゲームイベントの開催にも注力。



KSAゲーム市場の成長を牽引する主要ステークホルダーを、投資およびガバナンス機関を含む、以下4つのカテゴリーに分類

Saudi Arabia



ゲーム市場概況

政府機関



Ministry of Communications and Information Technology



Ministry of Sport



General Authority of Media Regulation

スポーツ団体



Saudi Esports federation



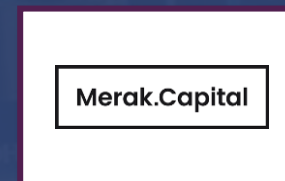
Saudi Sports For All Federation

主要ステークホルダー

投資家



Savvy Games Group (PIF-backed)



Merak Capital



Impact 46

インキュベーター&アクセラレーター



Nine66



GameFounders



Level Up

MCITとGAMRがゲーム業界の主要な規制機関として機能 スポーツ省はeスポーツの監督・活動を後押しをしている

Saudi Arabia



政府機関

主な活動

取り組み

ゲーム & eスポーツ関連



Ministry of Communications and Information Technology (MCIT)

- MCITは技術セクターの規制や促進を管轄。
- デジタルインフラの開発は、公共政策と開発設計の作成によって推進される。

- スタートアップ向けのスキルアップを推進 e.g. Center of Digital Development Entrepreneurship program and Attaa
- スタートアップのスケールアップとコネクションを支援するテックスターズ・アクセラレーター（12万ドルの資金提供）

- ゲーム & eスポーツに特化したメンターシップによるスキルアップ制度を実施。
- アクセラレーターが十分な資金を確保し、ゲーム関連のビジネスコミュニティを創出。



Ministry of Sport

- スポーツの普及を増加させるために、施設を整備し、提供している。
- 国民のスポーツ意識を高めるために、スポーツクラブへの投資や推進、規制などを管轄。

- eスポーツ連盟を設立。
- スポーツと身体活動の増加、世界クラスの競争戦略を促進する取り組みが行われている。

- eスポーツアカデミーの創設を推進。
- eスポーツに特化した運動プログラムにより、ゲームコミュニティの生活の質と健康面を確保。



General Authority of Media Regulation (GAMR)

- KSAにおけるメディアコンテンツの規制者および監督を管轄。
- メディアの発展を通じて、KSAの社会的価値観と文化を守る。

- 国家アイデンティティの保存のためにローカライズされたコンテンツの促進（700の視聴覚コンテンツの製作と948のゲーム分類）。
- 投資目的を含むメディアセンターの開発。

- KSAの人口推移に合わせたローカライズゲームを推進するドライバー。
- ゲームコンテンツが倫理ガイドラインに一致していることを保証。

SEFはアスリートの育成、eスポーツ促進の専門機関 SFAは一般的にコミュニティスポーツを推進

Saudi Arabia



スポーツ機関

主な活動

取り組み

ゲーム & eスポーツ関連



Saudi Esports
federation (SEF)

- SEFは、ゲーミングアスリートを育成し、KSAのゲーミングコミュニティを発展させる規制機関。
- あらゆるレベルのゲーマーの育成と、ゲームのフルバリューチェーンの開発を推進。

- グローバルおよびローカルなトーナメントの創設を通じて、コミュニティを支援。
- Saudi Esports Academyなどのサポートを通じて、スペシャリストの育成からプロジェクト管理まで、コミュニティ全体のスキルアップを行う。

- グローバルプレイヤーと競争し、有望な才能のスキルアップを促進。
- 独自のプログラムを通して、優秀な選手を発掘・育成し、新たな挑戦の後押しを行う。



Saudi Sports For All
Federation (SFA)

- SFAは地域社会のスポーツを推進する組織。
- レクリエーションと持続可能なプログラムを通じて、より健康なコミュニティを実現。

- SFAは、Ministry of Sportが推奨するQuality of Lifeプログラムのもとでコミュニティスポーツをリード。
- Move to Gameという取り組みでは、ゲーマーに対して1日5000歩を歩くことを推奨。フレンドリーなトーナメントに参加を促すなどしている。

- ゲーム業課参加者のQuality of Lifeに焦点。
- 健康推進と慈善イベントを兼ねたゲーミングトーナメントを開催。

PIFはSavvy Games Groupを主要な投資ビークルとして、複数のゲーム会社へ投資

Saudi Arabia



投資家

主な活動

取り組み

ゲーム & eスポーツ関連

Savvy Games Group
(PIF-backed)

- ・ グローバルからのゲーム投資をリードし、業界の成長を後押し。
- ・ パートナーとユーザー体験を強化する事業買収などを行う。

- ・ Scopely, NINE66, Steer Studioなどの買収。
- ・ 2030年までに250のゲーム会社を設立。39,000の職を創出し、SAR500億超の経済貢献を計画。

- ・ ゲーム会社創設を通して、業界の価値とユーザー数増加に貢献。
- ・ ゲームとeスポーツにおけるイノベーションとベストプラクティスを推進。



Merak Capital

- ・ サウジアラビアとMENA域のテクノロジー資産への投資を行うベンチャーキャピタルファーム。

- ・ National Development Fund (NDF) と Social Development fund (SDF) によって設立された2つのファンドを共同管理(8,000万ドル)するゲーミングアクセラレーター。

- ・ ゲームおよびeスポーツセクターの顧客獲得を目指し、ローカライズされたコンテンツへの投資。
- ・ あらたな才能を発掘・育成し、サウジアラビアを業界のリーダーに押し上げる。



Impact 46

- ・ サウジアラビアの代替投資に焦点を当てた、資産管理およびアドバイザー会社。

- ・ NDFとSDFによって創設され、eスポーツおよびゲーム資産に特化した2つのファンドを共同管理。資産合計は\$4000万ドル。
- ・ 国内民間セクターへの投資を増やし、国際的な企業やスタジオを誘致。

- ・ 国内のゲーム市場人口増に寄与。
- ・ 海外からのパートナーシップを誘致。

主に3つのアクセラレーターが、ローカルのディベロッパーや起業家などを支援する

Saudi Arabia



インキュベーター & アクセラレーター

主な活動

取り組み

ゲーム & eスポーツ関連



Nine66

- ゲームディベロッパー向けの支援システム開発・提供。
- インフラ整備、スキル開発、ネットワーク、資本、アドバイザリーサービスを提供。

- グローバルおよび国内のゲームディベロッパーのスキル向上を支援。マーケティング、ファイナンス、イベントとのパートナーシップなど様々なサポートを提供。
- グローバル企業がサウジアラビアへ移転するためのサポートも行う。

- ゲームイベント、新製品の開発、スキル向上を支援。
- ゲームおよびeスポーツのバリューチェーン開発に寄与。業界全体の成長を促進。



GameFounders

- 国内のゲーム起業家育成を目的とし、メンターシッププログラムなどを通じてサポート。

- ゲーム起業家が、アイデアから実装までのゲーム制作を行うための育成プログラム。(月額3,000SAR支給)
- メンターシッププログラムでは、各スタートアップに10万SARの助成金が提供。

- 新しいゲームやスタートアップを、ゼロから育成。
- ゲームタイトル自体の供給を増加させ、業界成長に寄与。



Level Up

- 国内のインディーゲーム向けのアクセラレーター。

- インディーゲーム開発者向けのメンターシッププログラムがあり、12ヶ月の拡張サポートが提供される。
- マイルストーンの達成に向けた、ファイナンスサポートも提供。

- 業界のベストプラクティスを生み出すべく、トップクラスのメンターシップを提供。
- インディーゲームに特化した成長を後押し。

重点マーケット

Saudi Arabia

An icon showing three stylized human figures, representing a market overview.

ゲーム市場概況

UAE

An icon showing a square divided into four smaller squares with an arrow pointing up and to the right, representing competitive environment analysis.

競合環境分析

- バリューチェーンにおける主要プレイヤーと参入外国企業:
 - ゲームディベロッパー
 - パブリッシャー
 - ディストリビューター
- 業界アップデート

Egypt

An icon showing a target symbol with an arrow hitting the bullseye, representing consumer trends.

消費者動向

過去数年間で急激に増加し、現在KSAには24のゲーム開発会社が存在

Saudi Arabia



競合環境分析 - ディベロッパー

概況

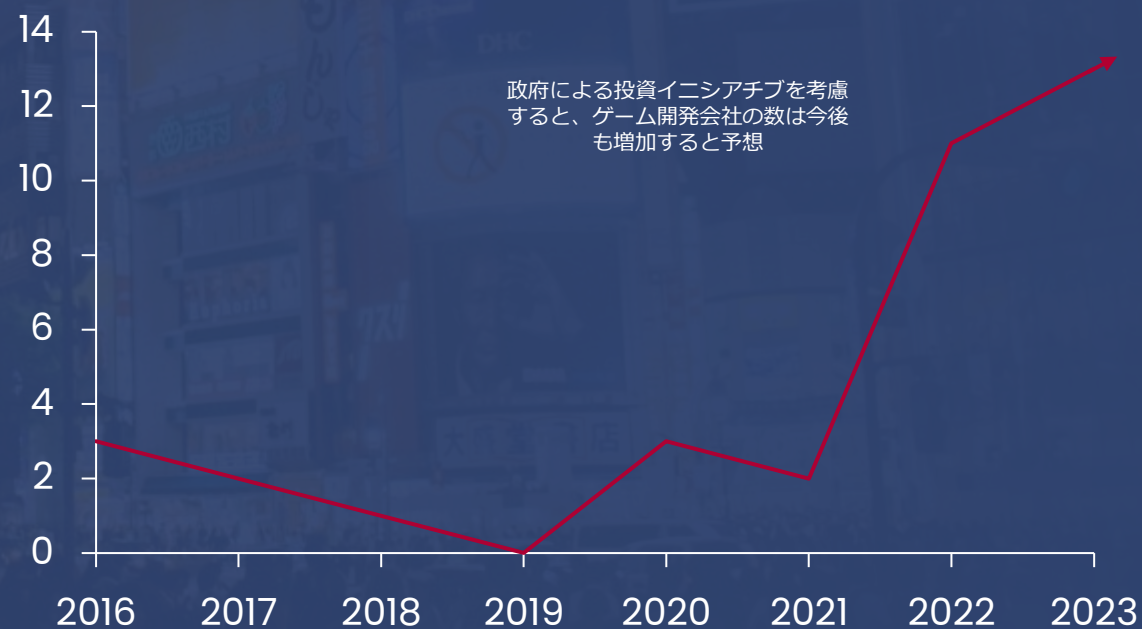
会社数	会社規模平均
38	5-10
平均稼働年数	総調達資金 (2016年以降の公開データのみ含む)
3年	\$26,000

代表的ディベロッパー (non-exhaustive)



市場に新規参入する企業の成長傾向

新規ゲーム開発会社設立数



禁無断転載 Copyright (C) 2024 JETRO. All rights reserved.

カナダ、アメリカ、韓国からのゲームディベロッパーの参入によって競争が激化

Saudi Arabia



競合環境分析 - ディベロッパー



- Artisan Studio社（カナダ）が大規模なゲームスタジオを設立し、GCC初のAAAゲームを制作
- 200人以上のMENA地域のタレント採用と、グローバルIPのための地元アーティストとの協力をフォーカス
- サウジアラビア省庁の支援を受け、リヤの活況を呈するゲーム開発コミュニティを強調



- Narsun Studio社（アメリカ）はリヤドで設立された最初のメタバース・ゲーミングスタジオ
- 地元の才能開発と高度なデジタルサービスにフォーカス
- 投資省の支援を受け、サウジアラビアのデジタルエンターテインメントと革新を強化



- WEMADE社（韓国）とサウジアラビアのMISAが、ゲームとブロックチェーン部門の強化のために連携
- サウジ・韓国投資フォーラムでの議論を経て、協力が開始
- トレーニング、ゲームのローカライゼーション、イベントのスポンサーシップにフォーカス

現地法人パブリッシャーおよびディストリビューターは8社のみ
過去3年間で新規参入した企業はゼロ

Saudi Arabia

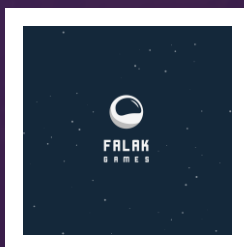


競合環境分析 - パブリッシャー&ディストリビューター

概要

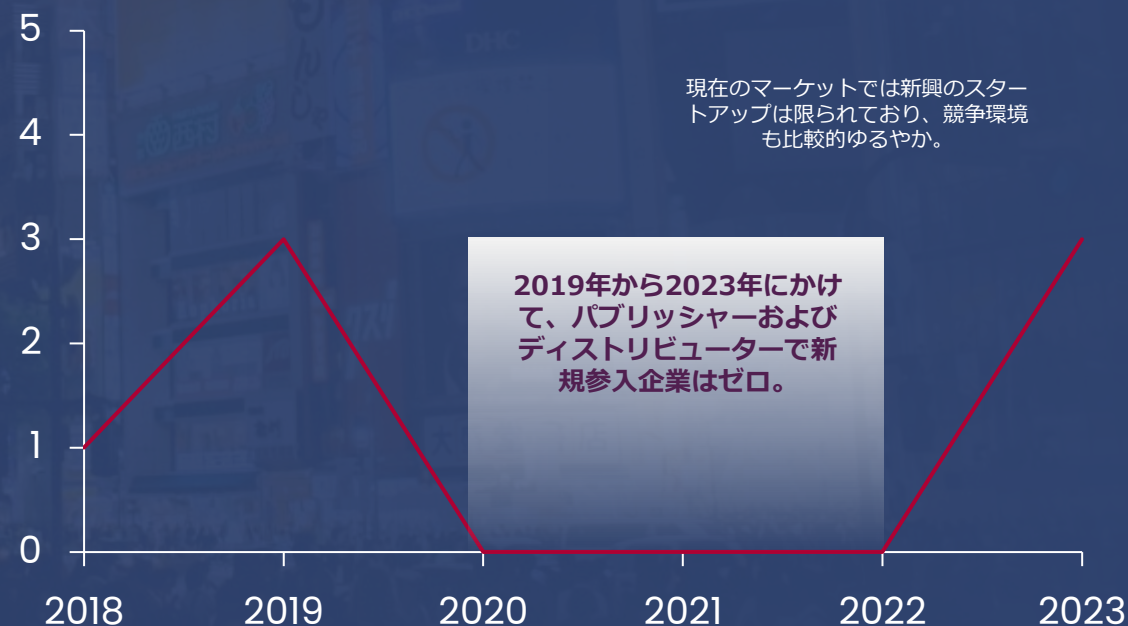
会社数	会社規模平均
8	15-20
平均稼働年数	総調達資金 (2016年以降の公開データのみ含む)
3年	\$720,000

代表的パブリッシャー



新規参入する企業の成長傾向

新規ゲームパブリッシャー&ディストリビューター設立数



禁無断転載 Copyright (C) 2024 JETRO. All rights reserved.

重点マーケット

Saudi Arabia



ゲーム市場概況

UAE



競合環境分析

Egypt



消費者動向

- ・ ゲーマーデモグラ分析
- ・ 人気ゲームカテゴリと消費スタイル
- ・ プレイ時間とソーシャルゲームトレンド

KSAのゲーム消費者は2,500万人
全人口の約70%を占めており、MENA地域で2番目に多く支出

Saudi Arabia



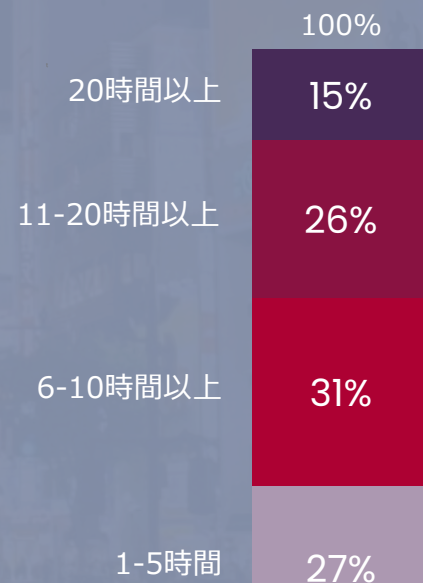
消費者動向

ゲーム人口

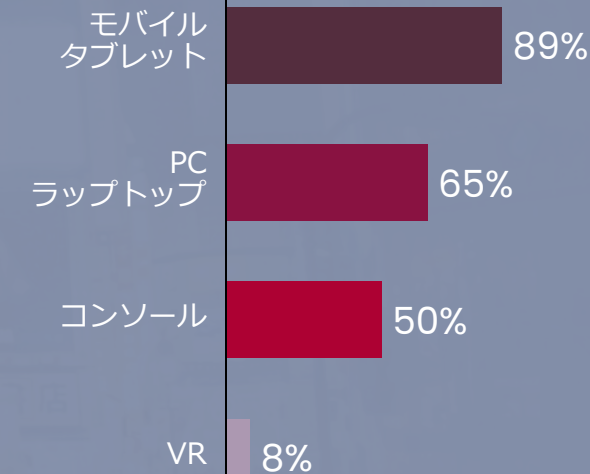
2,500万人

30代以下の人口率

63%

週あたりのプレイ時間
(ゲーマーのみ)

ゲームプラットフォーム



人気ゲームジャンル

アドベンチャー

年間1人あたりの平均支出

\$73

重点マーケット

Saudi Arabia



UAE



Egypt



ゲーム市場概況

- 市場規模、市場予測
- 業界別トレンド
- 鍵となるステークホルダー



競合環境分析



消費者動向

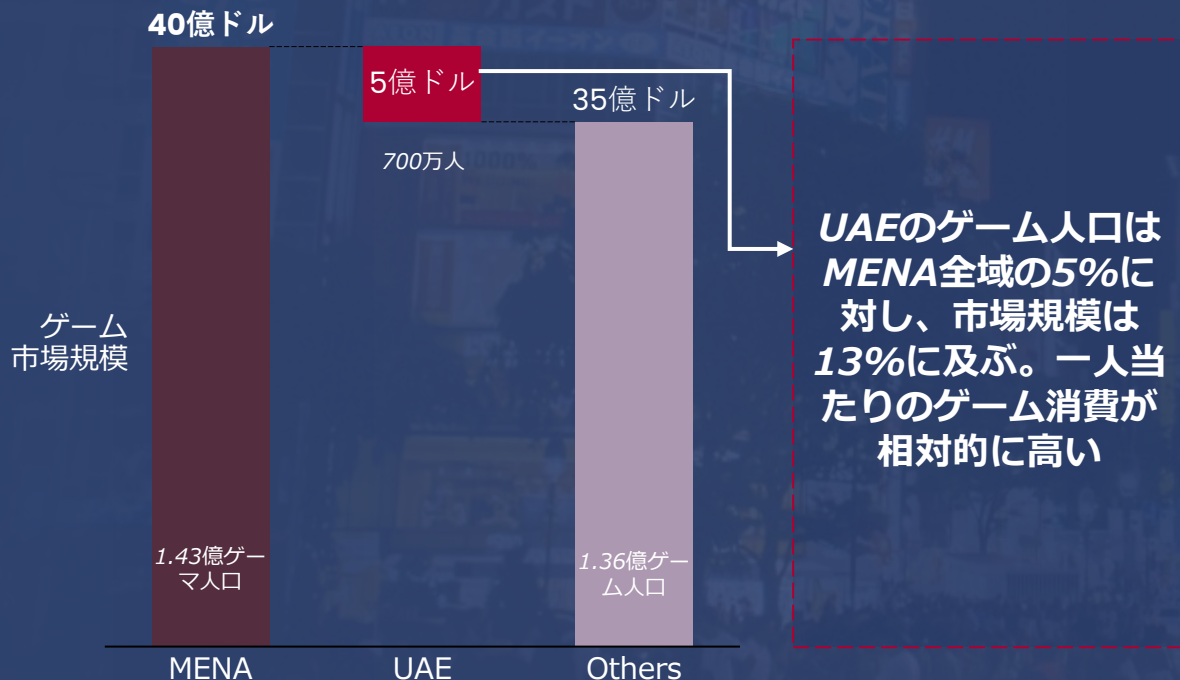
UAEのゲーム市場は5億ドル規模で、MENA域内2番目に大きなマーケット
市場の年平均成長率は約5%で推移し、2027年までに6億ドルに達する予測

UAE

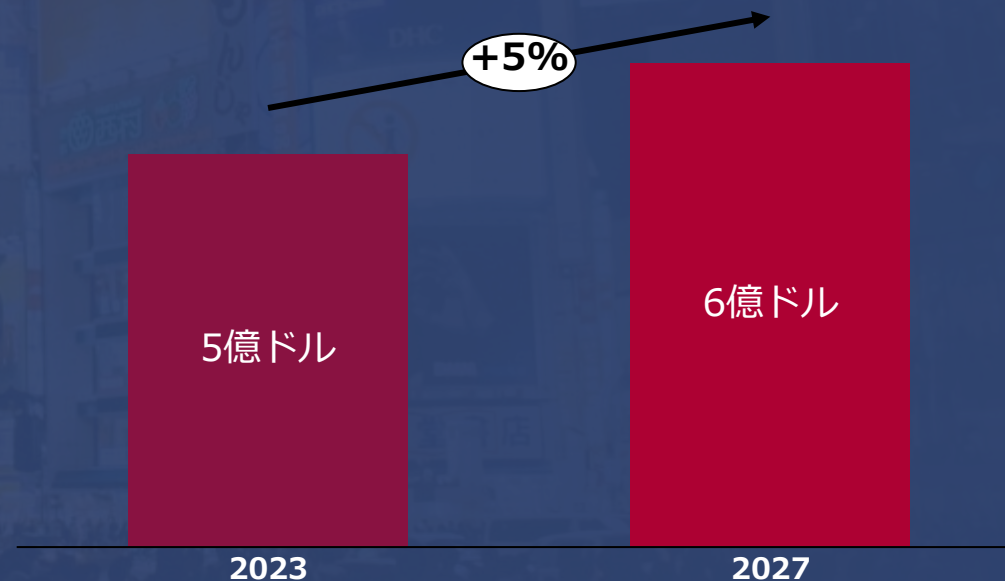


市場概況

UAEのゲーム市場は約5億ドル規模で、MENA全域の13%を占める



市場規模は2027までに6億ドルに達する見込み。MENA平均よりはやや低い成長率。



UAEでは、レクリエーションゲームが圧倒的人気 プラットフォーム別ではモバイルが最大の収益源

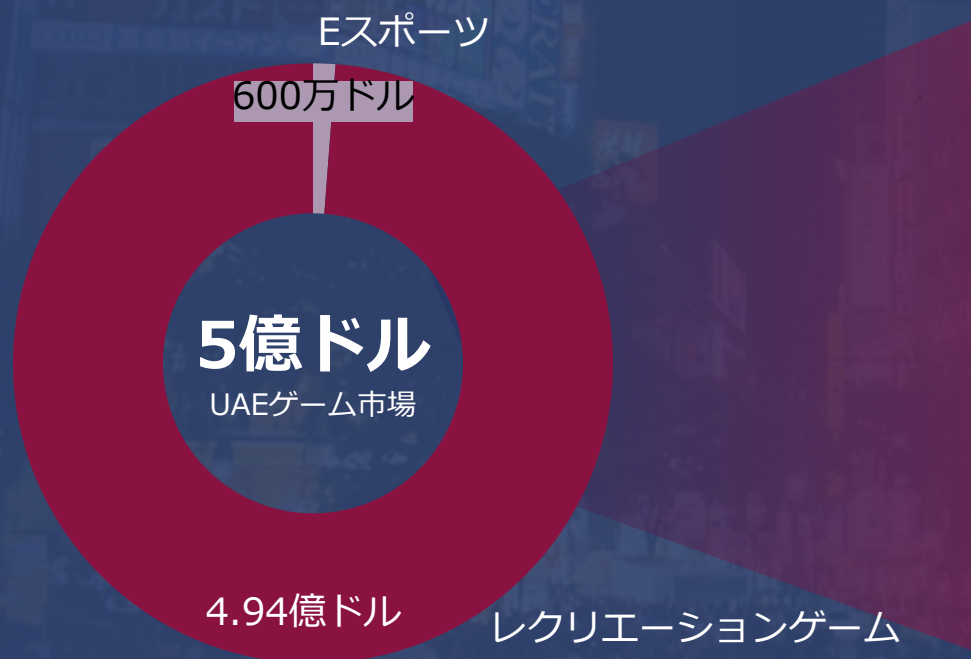
UAE



市場概況

レクリエーションゲームが99% の市場規模（4.9億ドル）を占める

モバイルゲームが3.3億ドルで最大のゲームプラットフォーム



3.3億ドル

モバイルゲーム



1.1億ドル

PCゲーム



0.82億ドル

コンソールゲーム

ドバイはDubai Future Foundationを通じて「ドバイプログラム・ゲーミング2033」を立上げ、ゲーム & eスポーツを10億ドル規模のマーケットにすることを計画

UAE



市場概況

ドバイプログラム ゲーミング2033



“...我々の目標は、ゲーム開発者のためのインキュベーション環境を確立し、リーディングテックカンパニーを誘致すること...”



ストラテジー
フォーカス

「ドバイプログラム」の3つのフォーカスエリア



テクノロジー

テクノロジーの進歩を活用して、最新の没入感とインタラクティビティ体験を提供



タレント

国内外の才能を結集



コンテンツ

ゲームコンテンツ開発に投資



ゴール & KPI

2033までにゲーム産業に関わる30,000の雇用を創出

ゲーム & eスポーツ市場を年間10億ドルマーケットに育成

100,000人のゲーム開発者、プログラマー、コンテンツクリエイターをドバイで雇用

ゲームへの投資は、国内および海外の民間投資家によって牽引されており、政府は支援基盤の構築とイベントの開催に注力

UAE



市場概況

ゲーム業界への投資

過去3年で4.54億ドルの投資

主な投資家:

- MEVP (UAE)
- Twofour54 (UAE)
- CSP DAO (Cayman Islands)
- ZBS Capital (Ukraine)

主な活動:

- StillFront GroupによるJawakerの2.5億ドルの買収
- Fenix gamesによる、Phoenix groupおよびCypher Capitalからの1億ドルの資金調達
- DMCC/Brincによるゲームベンチャー向けの1.5億ドルのファンド設立

UAE政府は、インフラ（左図）とイベント（右図）を通じて巨額投資



DMCC Gaming Centre

ゲームエコシステムを牽引

コラボレーション、教育、イベントを通じて、ゲームスタートアップの成長加速を目指す。Brincとのパートナーシップを通じてプログラム内の企業に資金提供。DMCCクリプトセンターなどのインフラアクセスを提供。



Centre for Excellence

Unity社とのコラボレーションで誕生したゲーム開発者ハブスポット

MENA域内で業界最大の開発サポートを提供することを目指す。アブダビにも新たなハブスポットを設立予定。

Dubai Game Esports and Games Festival

ゲーム & eスポーツイベント

ゲームファン、プロゲーマー、投資家、起業家、専門家がすべてつながれる最大のイベント



EMG Abu Dhabi

ゲーム & eスポーツイベント

UAEで開催された最大規模のゲームフェスティバルの一つ。PUBG、ロケットリーグ、EAFCなどの人気タイトルのための競技ゾーンが設置され、音楽やダンスパフォーマンスなども行われた。



UAEのゲームエコシステムは、DMCCゲーミングセンターやドバイ未来財団をはじめ公共および民間の機関によって支えられている

UAE

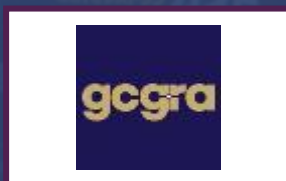


市場概況

政府機関



Abu Dhabi Department of Culture and Tourism



General Commercial Gaming Regulatory Authority



Dubai Future Foundation

スポーツ団体



Emirates Esports Federation



Ministry of Tolerance & Coexistence

主要ステークホルダー

投資家



Middle East Venture Partners



Venture Souq



Shorooq Partners

インキュベーター & アクセラレーター



DMCC Gaming Centre



SHFT Build GameTech



In5

UAEゲーム業界の成長を後押しする3つの主要な政府機関

UAE



政府機関

主な活動

取り組み

ゲーム & eスポーツ関連



Abu Dhabi Department of Culture and Tourism (DCT)

- アブダビの文化および観光セクターの持続可能な成長を推進。



General Commercial Gaming Regulatory Authority (GCGRA)

- 安全かつ責任あるゲームのベストプラクティスを提供・規制を管轄する連邦機関。



Dubai Future Foundation (DFF)

- ドバイを未来の主要都市に成長させるイニシアティブを推進。

- 将来のタレント発掘とゲーム開発にフォーカス。アブダビのゲーム市場の発展に貢献。

- UAEのゲーム市場を監督。規制やレギュレーションの整備。
- ゲームの促進、意識向上、支援、保護強化を行う。

- Dubai program for gaming 2033 initiativeは、セクターに30,000の仕事を創出し、ドバイを世界でトップ10のゲーミング都市へと成長させる狙い。
- 3つのメタバースイニシアティブとアクセラレーター事業を通して、ドバイをメタバース開発の中心拠点にする計画。

- 新規顧客獲得や投資イニシアティブをリード。アブダビへのゲームおよびeスポーツの市場需要創出を狙う。またゲームキャリアの創出を通して、市場規模拡大に貢献。

- GCGRAはUAEにおける公正なゲームを保証し、ゲームおよびeスポーツ関係者の保護を目的とする。
- 外国市場を引き寄せるための規制整備なども実施。

- ゲーム市場において、ドバイを世界の中心都市に位置付ける狙い。
- 特にメタバース領域に絞ったイニシアティブを展開。

2つのスポーツ団体がUAEのeスポーツの活動を促進 世界レベルのコラボレーションを後押し

UAE



スポーツ団体

主な活動

取り組み

ゲーム & eスポーツ関連

Emirates Esports
Federation (EEF)

- EEFは イベント、クラブ運営、アカデミーなどを通じて eスポーツの教育的機会をUAEの若者に提供。

- 6つのフランチャイズを持つ国際チームを取りまとめるeゲーミングリーグを運営。
- トレーニングコースとアカデミーの運営。

- EEFは、ゲームおよびeスポーツセクターの市場成長を後押し。世界のプラットフォームとして機能することを目指す。
- ローカル選手の育成を通じて、UAEのゲーム業界成長に貢献。

Ministry of Tolerance &
Coexistence (MoTC)

- MoTCは、科学的小および文化的コンテンツを通じて、インクルーシブな社会を実現。
- The National Tolerance Programを通して、世界に貢献。

- Eスポーツ&ゲームにおける寛容と共存を促進することを目指し、The Global Commission for Tolerance in eSports and Gamingを設立。
- Eスポーツの国際基準統一に寄与。The National Festival for Tolerance and Coexistenceをホスト。

- ゲームおよびeスポーツ業界に、安全で平等な機会を関係者に提供することが狙い。国際的な規制機関とも連携。

UAEの投資家は、独自のゲームファンドを通じて、コンテンツ制作とスキルアップ機 会の創出を後押し

UAE



投資家

主な活動

取り組み

ゲーム & eスポーツ関連

Middle East Venture
Partners (MEVP)

- 創業まもないテック系スタートアップを中心に資金提供を行うVC。

- Middle East Venture Fund 1は、MENA投資にフォーカスしており、新メディアスタートアップに対し、1,000万ドル規模の投資を計画。
- Falafel Gamesをはじめとしたアラビア語コンテンツのゲームディストリビューターへの投資を実施。

- VCが行う新メディア投資は、主にゲーム市場をターゲットにしており、市場の拡大に大きく貢献。
- 地域に特化したコンテンツは、ステークホルダーの拡大と市場価値の底上げにつながる。



Venture Souq

- テックセクターにおけるグローバルポートフォリオを持つ、MENAベースのVCファンドマネージャー。

- モバイルのゲーム機能を備えた音声チャット&自動フレンドファインダーRuneへの投資 (1,000万ドル)。
- 収益化機能を備えたWEBサイトを構築するPillar (Athlande) メディアキットの提供。

- 市場環境を整え、ゲーム人口のスキルアップとオフアリングの強化を推進。
- 市場価値向上に向けた収益化を実現。



Shorooq Partners

- 新興市場における主導的なテック投資家。
- 富裕層基金、企業、家族、個人とのパートナーシップを保有。

- SHIFTゲームテックプログラムを例に、アーリーステージのスタートアップ向けにメンターシップを提供。
- AWS、Mubadala、ADQなどがゲームテックプログラムのスポンサーとして含まれる。

- アクセラレーターやインキュベーターへの投資を通して、ゲーム & eスポーツ市場の成長を促進。
- トレンドに合わせてサポート体制をカスタマイズ。

海外のステークホルダーは、インキュベーターやアクセラレータープログラムを活用して、ローカル市場に進出が可能

UAE



インキュベーター & アクセラレーター

主な活動

取り組み

ゲーム & eスポーツ関連



DMCC Gaming Centre

- ゲーム & eスポーツのユーザーと協力、創造、教育を広げることを目的に設立。

- メンバーに商業スペースをはじめ、居住権、ライセンス、資金提供、インキュベーションなどのイニシアティブを提供。
- ゲーム開発、Web3&ブロックチェーン、サンドボックスのための3つの専門アクセラレータープログラムを推進。

- 世界のゲーム関係者がUAEへ円滑に移住するためのノウハウを伝授。
- 専門化されたアクセラレーターが、ターゲットを絞ったスキルアップと産業のノウハウを共有。



SHFT Build GameTech

- ゲームスタートアップ・起業家の育成。
- 投資に対応可能なスタートアップを創出するプログラム。

- SHFTゲームテックプログラムは、スタートアップ創業者にメンタリングを提供し、キャリアの機会を創出。
- サポートには25万ドルのSHIFTパートナーシップ、AWSクレジット、ソフトウェア、ビジネスセットアップ、出版、小売などが含まれる。

- ローカルスタートアップの市場参入を加速し、市場へのオフリングと価値を高める。
- 資金調達メカニズムにより、スタートアップの成長を促し、高品質のオフリングを提供できるようにサポート。



In5

- スタートアップと起業家向けのローカルハブ。交流のためのインフラとメンタリングを提供。

- イノベーションセンターを通じて、オフィススペースからビザ、ライセンスまで、起業家に対して補助金付きの価格を提供。
- In5のスタートアップは投資家、メンタリング、ワークショップへのアクセスを得られる。

- ローカルの起業家向けに、成長のためのプラットフォームを提供。
- ゲーム開発者は設備と投資機会のサポートを得られる。

重点マーケット

Saudi Arabia



ゲーム市場概況

UAE



競合環境分析

- バリューチェーンにおける主要プレイヤーと参入外国企業:
 - ゲームディベロッパー
 - パブリッシャー
 - ディストリビューター
- 業界アップデート

Egypt



消費者動向

UAEには42のゲーム開発会社があり、市場への新規参入社数は2021年にピークを迎える

UAE



競合環境分析 - ディベロッパー

概要

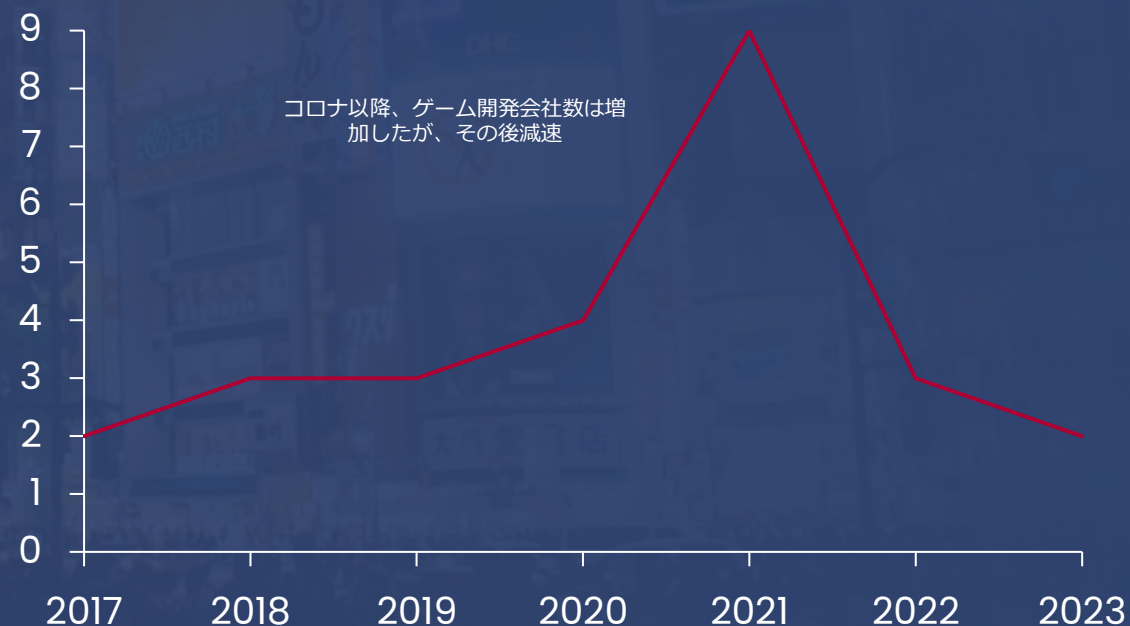
会社数	会社規模平均
42	5-10*
平均稼働年数	総調達資金(2016年以降の公開データのみ含む)
3年	\$20,500,000

代表的ディベロッパー



市場に新規参入する企業の成長傾向

新規ディベロッパー数



禁無断転載 Copyright (C) 2024 JETRO. All rights reserved.

特にアブダビは、ゲーム開発者や関連企業がUAEに地域拠点を設置するよう先導

UAE



競合環境分析 - ディベロッパー



- Ubisoft社（フランス）は2011年にアブダビにオフィスを設立し、UAEで最初の大手スタジオとなった。
- アブダビはゲーム開発の地域ハブとして機能。
- ライブゲーム用の追加コンテンツの作成とプレイヤーのエンゲージメント強化に注力。



- Twofour54社とUnity社（デンマーク）はCentre of Excellenceを立ち上げ、アブダビをゲーミングハブとして強化。
- 当センターは、地域のゲーム開発者にトレーニングとサポートを提供。
- 地元リーダーシップの支援を受けたこのイニシアチブは、ゲーミング産業の成長を加速させることを目指す。



- My.Games社（オランダ）は、アブダビに新しいオフィスを開設することで事業を拡大。
- 新しい支店は、地元の開発者を雇用することで地元の才能を育成することを目指す。
- 同社は、アブダビを拠点にMENA市場全体への進出を図る計画。

UAEには18のゲームパブリッシャーとディストリビューターが存在し、過去5年間でその数は着実だがゆっくりと増加

UAE

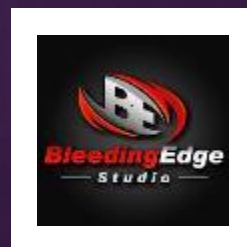
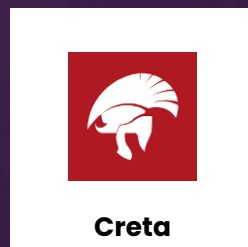
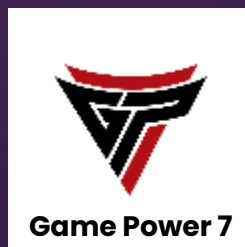


競合環境分析 - パブリッシャー & ディストリビューター

Overview

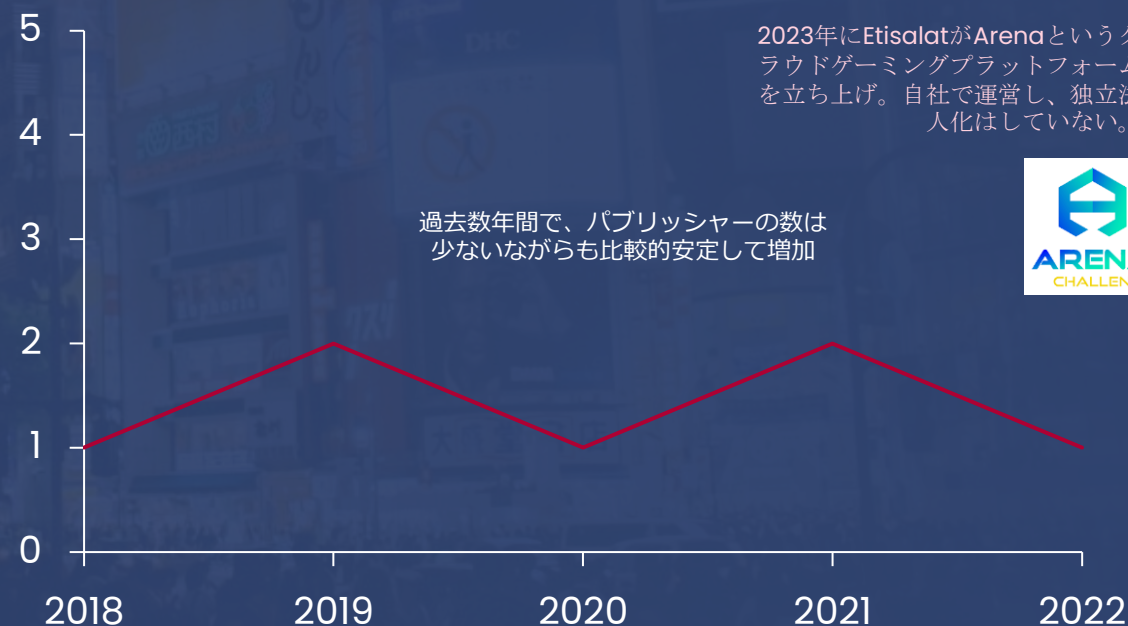
会社数	会社規模平均
8	15-20
平均稼働年数	総調達資金(2016年以降の公開データのみ含む)
10年	\$169,000,000

代表的パブリッシャー & ディストリビューター



市場に新規参入する企業の成長傾向

新規パブリッシャー & ディストリビューター数



禁無断転載 Copyright (C) 2024 JETRO. All rights reserved.

重点マーケット

Saudi Arabia



ゲーム市場概況

UAE



競合環境分析

Egypt



消費者動向

- ・ ゲーマーデモグラ分析
- ・ 人気ゲームカテゴリと消費スタイル
- ・ プレイ時間とソーシャルゲームトレンド

UAEのゲーミング人口は700万人で、全人口の約70%を占めており、特にスポーツゲームが人気

UAE



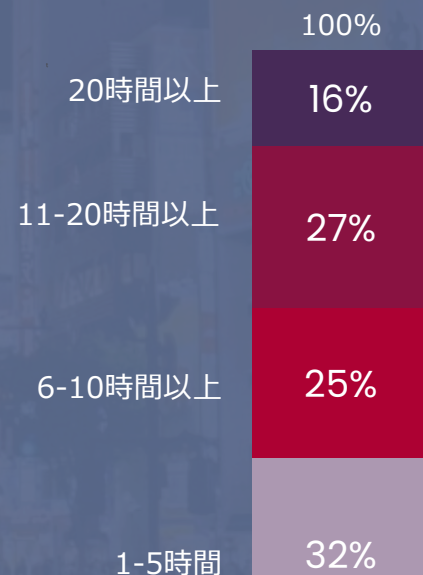
消費者動向

ゲーム人口

7百万

30代以下の人口率

38%

週あたりのプレイ時間
(ゲーマーのみ)

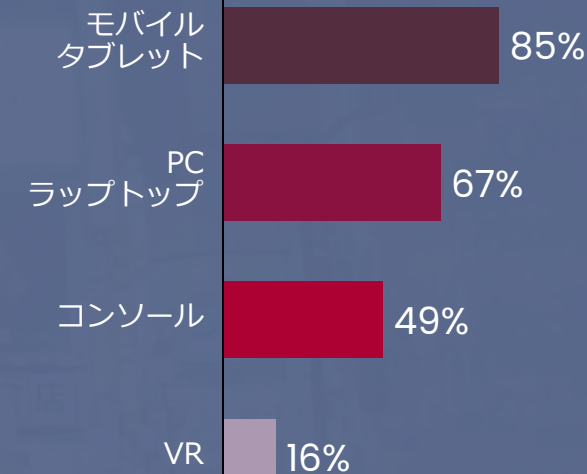
人気ゲームジャンル

スポーツ

ユーザー1人あたりの平均支出

\$74

ゲームプラットフォーム



Note: numbers are not cumulative

重点マーケット

Saudi Arabia



UAE



Egypt



ゲーム市場概況

- 市場規模、市場予測
- 業界別トレンド
- 鍵となるステークホルダー



競合環境分析



消費者動向

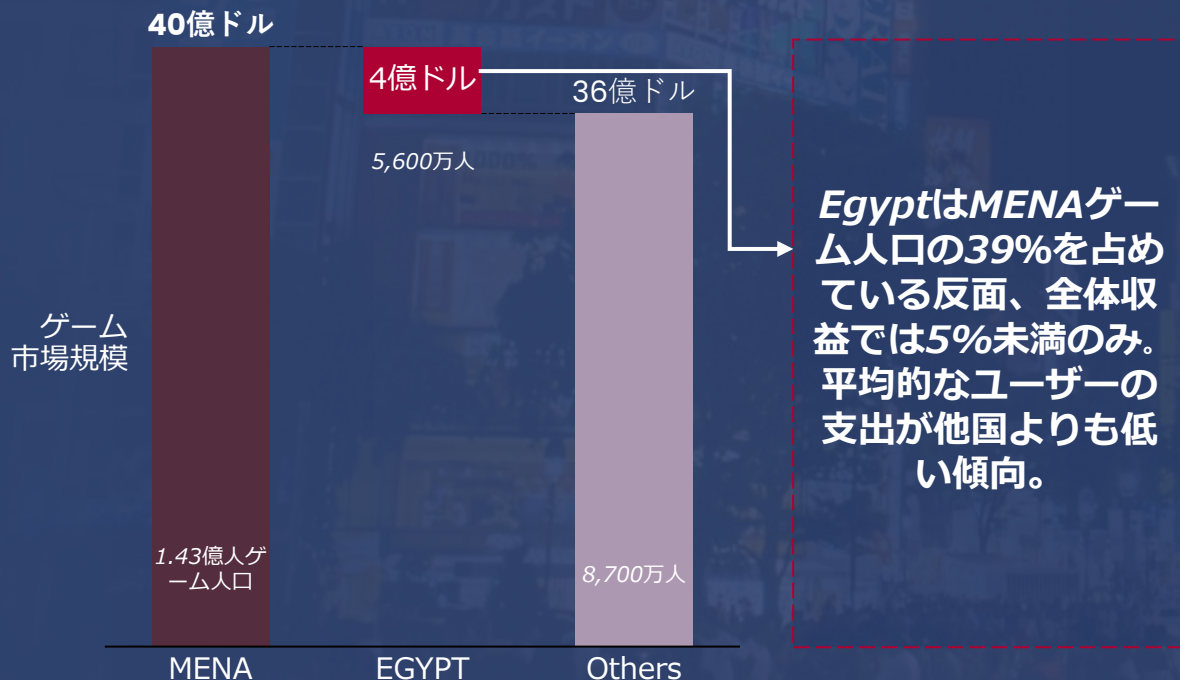
エジプトはMENA域で3番目に大きなゲーム市場で、マーケット規模は4億4000万ドル
2027年までにCAGR約9%で成長し、6億ドルに達すると予測

Egypt

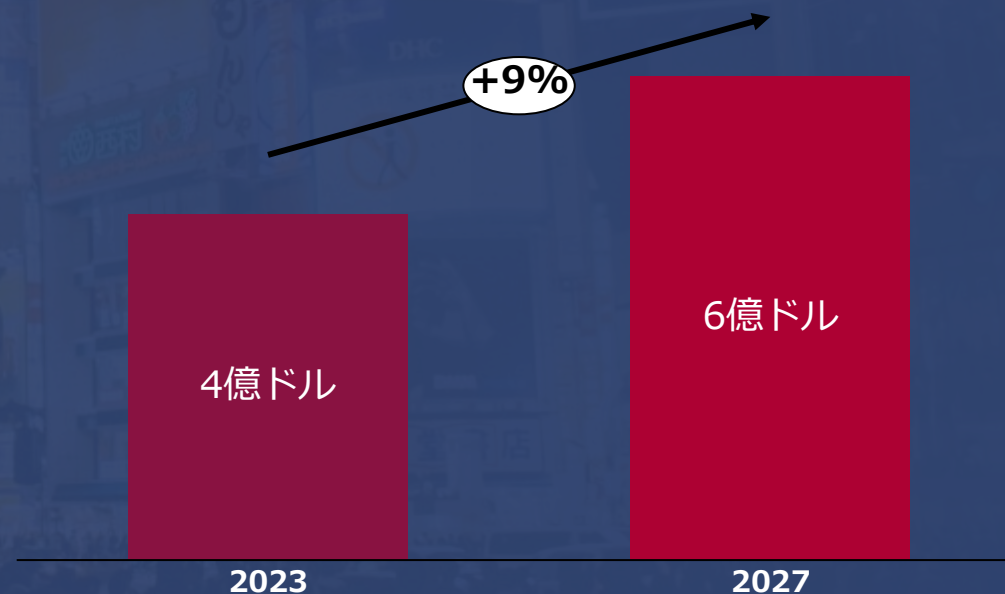


市場概況

エジプトのゲーム産業は4億4,000万ドル規模でMENA市場で3番目。



Egyptは2027までにCAGR9%で成長し、6億ドルに達する見込み。世界平均の成長率を上回ることが期待されている。



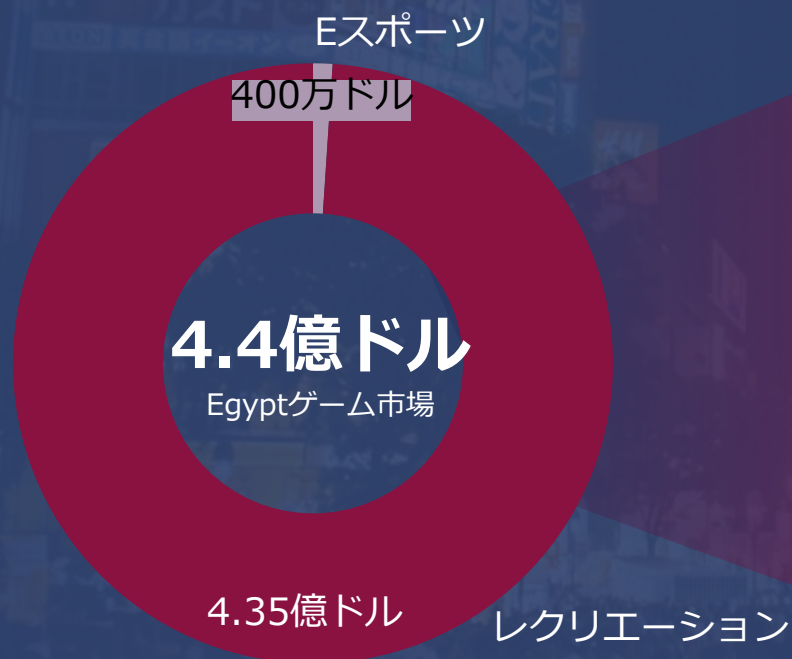
エジプトではレクリエーションゲームが最人気カテゴリー モバイルゲームが主力

Egypt

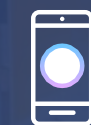


市場概況

Egyptのゲーム市場では、レクリエーションゲームが市場全体の99%を占有



Egyptゲーム市場では、モバイルゲームが2.6億ドルを占め、コンソールとPCゲームの合計よりも大きい



2.6億ドル

モバイルゲーム



1.25億ドル

PCゲーム



0.62億ドル

コンソールゲーム

政府主導で公表されている計画はない一方、eスポーツ連盟が複数のイニシアティブを推進

Egypt



市場概況



Free Fire the Battle of Egypt

- 2022年に国内最大のeスポーツコンペティションFree Fire: The Battle of Egyptの第1回大会が開催。
- 世界的オンラインゲームディベロッパーGarenaは、このイベントを支援するためにeスポーツ連盟とMoUを締結。



Club One

- Club Oneは、スマートスポーツサービスとeゲームの成長を促進するための共同プロジェクト。このクラブではeゲームとアプリ開発の才能が育成され、世界クラスのデジタルプラットフォーム創設が狙い。



Egypt

Insomnia Egypt Gaming Festival

- 世界的ゲームフェスティバルの第4回がエジプトで開催。記録的な集客を実現。
- 政府系子会社WEをはじめ、Intel, Dell, Alienwareなどの企業がスポンサーとなった。



Egypt eスポーツ連盟は2003年に設立 (Ministry of Youth and Sports管轄)

エジプトのゲームエコシステムは、通信および情報技術省や4DXアドベンチャーズなどの公共および民間の組織によって推進されている

Egypt



市場概況

政府機関



Ministry of Youth And Sports



Ministry of Communications and Informative Technology

スポーツ団体



Egyptian Esports Federation

主要ステークホルダー

投資家



HIMangel



AUC Angels



4DX Ventures

インキュベーター・アクセラレーター



FLAT6LABS



Openner



AUC Venture Lab

エジプトにおけるゲーム市場を推進する政府機関は主に2つ

Egypt



政府機関

主な活動

取り組み

ゲーム & eスポーツ関連

Ministry of Youth And
Sports

- 政策やプログラムを通して、若年層のエンパワーメント促進が狙い。

- エジプト初のeスポーツイベント“Free Fire: The battle of Egypt”のサポート。
- ゲームビジョンの実現を目指して、エジプトeスポーツ連盟との協力。

- トーナメントのようなイベントを開催することで、プレイヤー同士の交流を創出。
- ゲーム人口・需要の創出を目的としたゲーム&eスポーツの取り組み実施。

Ministry of
Communications and
Informative Technology

- Ministry of Communications and Information Technologyはエジプトのデジタル未来に向けた戦略を策定し、デジタル産業における規制者として機能。

- 若年層向けにデザイン、プログラミング、デジタルアートの開発など、デジタルゲーム業界における人材育成を推進。
- ゲーム開発の奨励に加え、それに伴う道徳的価値・知識共有を後押し。

- 本省は、ゲームセクターにおける若者のスキルアップを促進し、市場拡大を推進。
- ゲームの開発戦略は、エジプトをゲーム市場の供給者として位置付け、文化的なコンテンツを育む。

エジプト eスポーツ連盟は、ゲーマー向けのトーナメントやプログラム設立を推進

Egypt



政府機関

主な活動

取り組み

ゲーム & eスポーツ関連

Egyptian Esports
Federation

- エジプトのeスポーツ連盟は、エジプトのeスポーツコミュニティの発展と支援を目指す。
- 連盟は、新世代のeスポーツ愛好家やプロフェッショナルを育成。

- スポーツイベントやコンテストを組織し、コンテンツクリエイターからゲーマーまで、ゲームコミュニティの発展を促進。
- プレイやの育成と知識共有を目的としたプログラムを設立。
- eスポーツトーナメントにおいて、スポーツとしての健全性を保つ規制・保護を推進。

- Insomnia Egypt gaminのようなショーケースイベントを通して、ゲームコミュニティが広がり、最新のトレンドと融合することで、イノベーションと競争の機会創出。
- ゲームの専門分野の多様性を増加させ、新しいニッチ市場を創出。
- 規制を確立し、世界中のプレイヤーが誘致することで、ゲーム産業の成長と価値向上を狙う。

エジプト投資家から、ゲーミングスタートアップへの高い関心が寄せられている

Egypt



投資家

主な活動

取り組み

ゲーム & eスポーツ関連



HIMangel

- テクノロジーにフォーカスしたVCおよびプライベートエクイティファーム。

- ゲーマー、パブリッシャー、スポンサーなどにサービスを提供するゲーミングプラットフォームとしてGBarenaに投資。

- Gbarenaをはじめ、ゲーム関連の投資により、20万人の登録ユーザーと50万人の参加者を獲得。地域の産業に貢献。



AUC Angels

- 大学ベースのエンジェル投資家ネットワーク。ゲームを含むテックスタートアップの資金調達をサポート。

- これまでに130万ドルの資金調達支援。
- AUC Venture Labsと呼ばれる専用のスタートアップアクセラレーターへのアクセスを提供するGBarenaへの投資。

- 若者への投資機会は、革新的で先駆的なオフリングを生み出し、ゲーム業界の将来を支える一助となる。



4DX Ventures

- テクノロジーを活用して変革的なビジネスを構築する、パンアフリカンのベンチャーキャピタルファーム。

- Daily Fantasy Sports Platform Eksabに50万ドルを調達。

- ゲーマーのためのハブとなり、将来のオポチュニティ創出のための顧客を惹きつけるプラットフォームへと成長。

エジプトでは大学アクセラレーターや、ゲーム関連スタートアップを対象とした専用プログラムを開発

Egypt



インキュベーター・アクセラレーター

主な活動

取り組み

ゲーム & eスポーツ関連



FLAT6LABS Accelerator company

- イノベティブなスタートアップへの投資に加えて、MENA地域のビジネスを促進するプログラムを運営。

- Flat6Labs Cairoのシードプログラムは、EGP150万の手当と、EGP300万のフォローアップを提供。有望なスタートアップを発掘するのが狙い。
- メンターシップ、オフィススペース、ワークショップなどを通してコミュニティ作りも推進。

- エジプト市場への参入を支援し、ゲームに革新的な価値提案を生み出す後押し。
- メンターシップにより、品質の高いスタートアップがエジプトのゲーム市場に対応できるようにサポート。



Openner

- テックスタートアップを対象としたアクセラレータースタジオを備え持つVC。

- サッカー勝利予測をゲーミフィケーションしたIngame Sportsのようなスタートアップ育成を後押し。
- ビジネスのスケールアップ、繋がりの強化、および取引の締結に焦点。

- Ingame Sportsは、約17,000ユーザーのダウンロードを達成。サッカーゲームセグメントで高い注目を浴びた。
- ゲームスタートアップのコミュニティを強化し、スケールアップを継続して支援。



AUC Venture Lab

- アメリカン大学カイロのフラッグシッププログラムは、特定のセクターにとらわれないテックスタートアップにフォーカス。

- メンターシップ、卒業後のイニシアティブ設計、継続的なサポートに加えて、AUCコミュニティへのアクセスなどを、4ヶ月間のプログラムで提供。
- すでにGbarena・FitNotなどがこのプログラムを経て誕生。

- 大学の既存の顧客基盤を活用し、ゲーミングスタートアップのオフリングを推進。
- Gbarenaは、パブリッシャーやゲーマーに至るまでサービスを提供。FitNotは口ーカルゲーマーのみにフォーカス。

重点マーケット

Saudi Arabia



UAE



Egypt



ゲーム市場概況



競合環境分析

- バリューチェーンにおける主要プレイヤーと参入外国企業:
 - ゲームディベロッパー
 - パブリッシャー
 - ディストリビューター
- 業界アップデート



消費者動向

エジプトには13のゲーム開発会社が存在し、新規参入状況は社会経済状況によって大きく影響

Egypt



競合環境分析 - ディベロッパー

概要

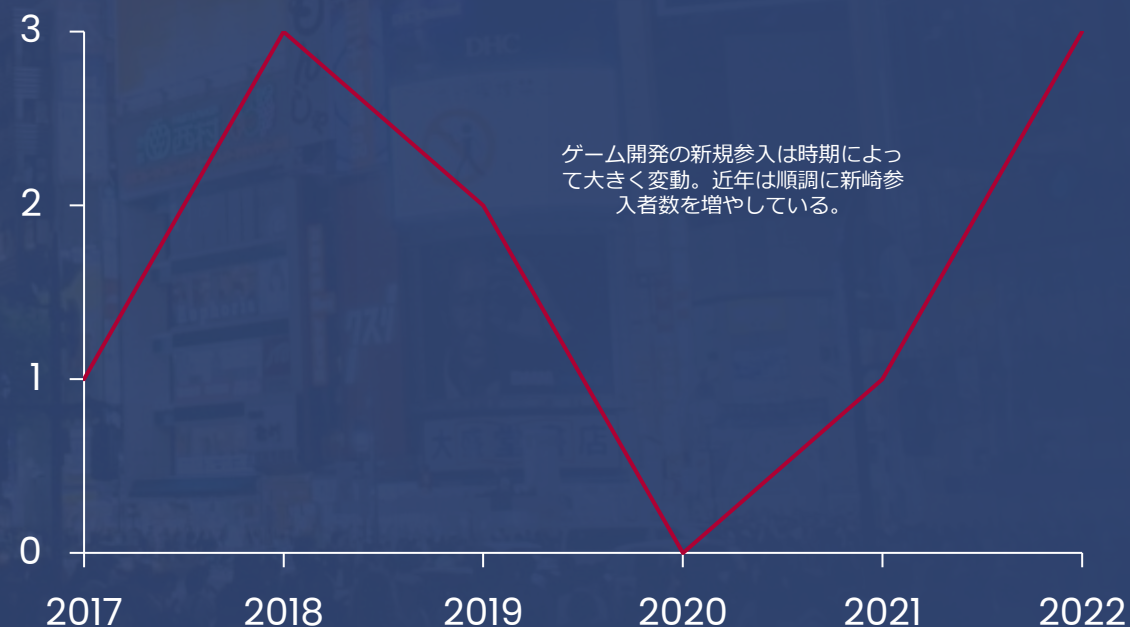
企業数	会社規模平均
13	4-10+
平均稼働年数	総調達資金(2016年以降の公開データのみ含む)
5年	\$240,000

代表的ディベロッパー



市場に新規参入する企業の成長傾向

新規ゲームディベロッパー数



禁無断転載 Copyright (C) 2024 JETRO. All rights reserved.

エジプトではゲームパブリッシャーが非常に少なく、過去数年間でその数は緩やかに増加

Egypt

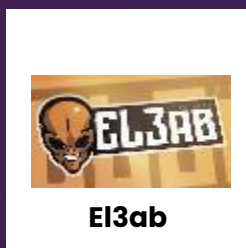


競合環境分析 - パブリッシャー & ディストリビューター

概要

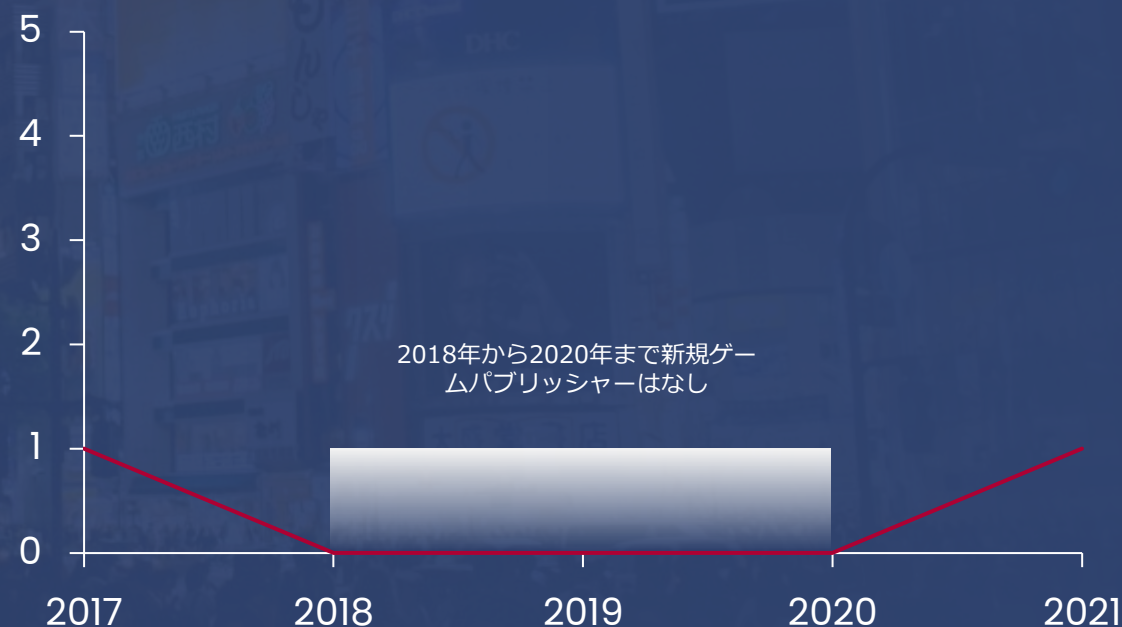
会社数	会社規模平均
3	1-5
平均稼働年数	総調達資金 (2016年以降の公開データのみ含む)
6年	\$218,000

代表的パブリッシャー&ディストリビューター



市場に新規参入する企業の成長傾向


新規パブリッシャー&ディストリビューター数




禁無断転載 Copyright (C) 2024 JETRO. All rights reserved.

重点マーケット

Saudi Arabia

 ゲーム市場概況

UAE

 競合環境分析

Egypt

 消費者動向

- ・ ゲーマーデモグラ分析
- ・ 人気ゲームカテゴリと消費スタイル
- ・ プレイ時間とソーシャルゲームトレンド

エジプトのゲーム人口は5,600万人で、1人当たりの平均支出は8ドル

Egypt



消費者動向

ゲーム人口

5,600万人

30歳以下の割合

60%

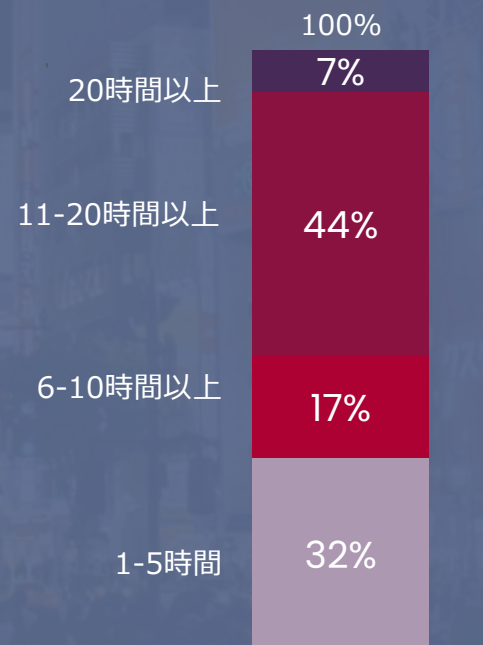
人気ゲームジャンル

ストラテジー
アクション
シミュレーション

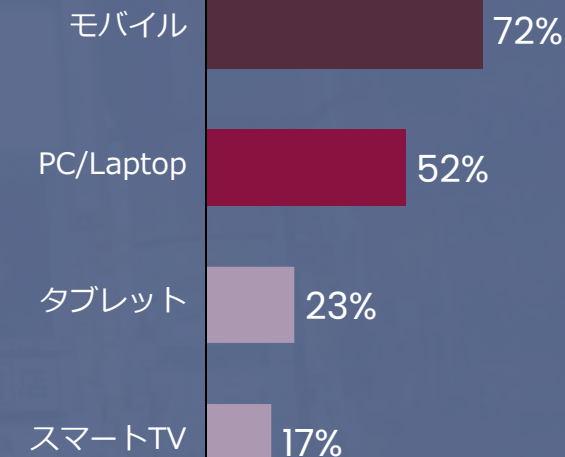
1人あたりの平均支出

\$8

週あたりのプレイ時間
(ゲーマーのみ)

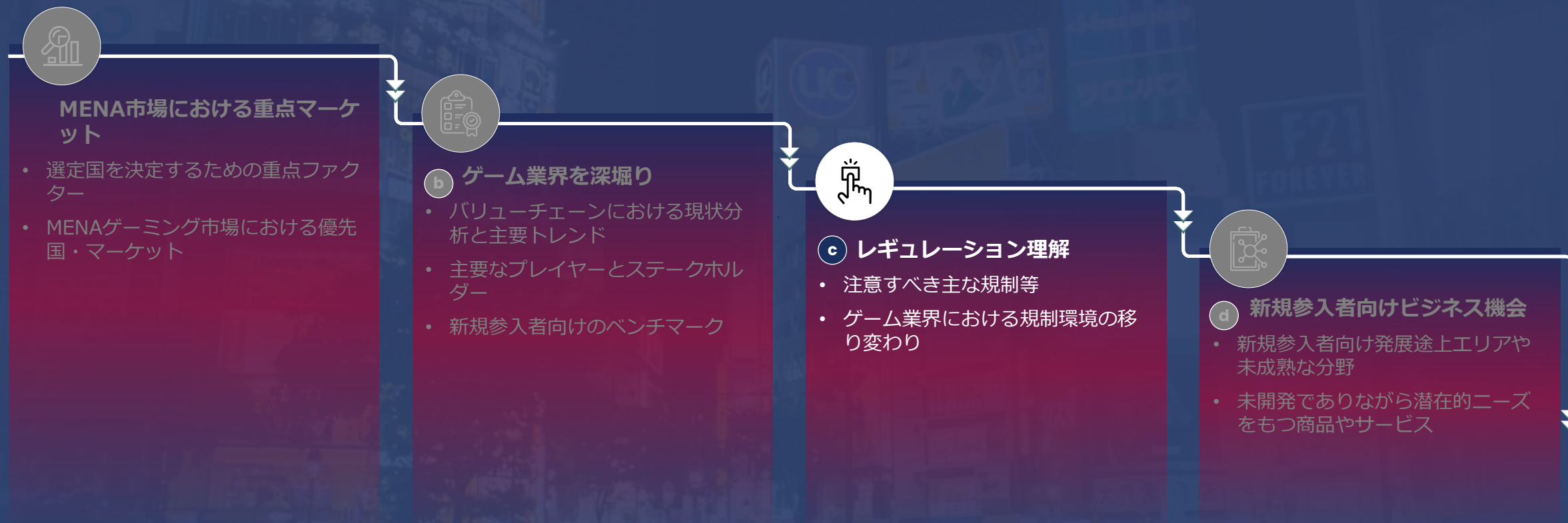


ゲームプラットフォーム



Note: numbers are not cumulative

MENAゲーム市場に新規参入するための4つのステップ



KSAはゲーム業界を強化する法律を導入 ローカライゼーションに加えコンテンツガイドラインへの準拠は依然として課題

Saudi Arabia



授権レギュレーション

- GAMRは、コンテンツの質を向上させ、才能と投資を引きつけ、KSAをイノベーションのハブとして位置付けることを目的としたメディアシステムプロジェクトを開始し、ゲームセクターに潜在的な利益をもたらすことを目指す。
- テックセクターにフォーカスした競争促進法が制定。公正な競争を促進し、不公平で反競争的な慣行を防止するためのデジタルプラットフォームの競争規制が含まれる。
- サウジ知的財産権局は、国際基準に従ってIPを保護するための新しい法律を提案しており、特許出願の増加を計画。
- KSAでは個人所得税はないが、非サウジ投資家は調整後純利益に対して20%の法人税が課される。Regional HQをKSAに移転する企業は、30年間の税制優遇を受けることになる。



規制レギュレーション

- ゲーム会社に適用される視聴覚メディア法は、ライセンス取得に際し以下の条件を課す。
 - KSAのリソースの優先
 - 設備の技術仕様
 - 政府機関からの情報要求
 - メディアコンテンツ規制。例えば宗教、国家、国王および皇太子への敬意など。
- ニタカット政策は、組織内のサウジ国民の割合に基づいて、民間セクターを赤、低緑、中緑、高緑、プラチナのバンドに分類。赤バンドに分類され、1年以内に条件を満たせなかった企業は、ビザの発行と運営の能力を失う。
- 運営が26万6千ドルを超えない外国企業は、政府との仕事はできない。
- KSAは企業が2024年9月までに個人データ保護法を準拠していることを推進。

UAEでは、商業ギャンブルの合法化の可能性がメインの関心事 新しいPDPL法は新たなコンプライアンスの課題を提示

UAE



授権レギュレーション

- UAEでは、一般商業ゲーム規制局（GCGGRA）がギャンブルの潜在的な規制を監督するために設立され、スポーツベッティングとギャンブルの合法化を計画している。
- 民間企業に関する連邦法は、ゲーム会社の100%外国所有を認めており、ローカルスポンサーの必要を否定しているが、首長国ごとに条件は異なる。
- UAEでは個人所得税は課税されない。法人税は9%（課税対象となるのは年間所得が37万5,000ディルハムを超えるUAE国内の企業で、同金額以下の小規模事業者は対象外）。フリーゾーン企業は、施行規則（Federal Decree-Law No. 47 of 2022 on the Taxation of Corporations and Businesses）で指定されたすべての条件を満たす場合に免税としている。原則として、UAE国内（メインランド）との取引がなければ課税対象外となるが、税務当局への申告は必要になる。



規制レギュレーション

- UAEコンテンツ法
 - イスラムに関する扇動的言動の禁止
 - 王族への批判の禁止
 - 犯罪などの反社会的行動の奨励禁止
 - アルコール飲料や禁止薬物の広告は不許可
- エミラティゼーションは、全ての民間セクター企業に対して義務付けられており、自国民の従業員の割合が増加することが期待されている。20~49人の従業員を有する企業はエミラティゼーションに準拠する必要があるとされており、違反には重い罰金が課される。
- UAEは個人データ保護法（PDPL）を導入し、データコントローラーに対する追加のコンプライアンス要件、特に同意とセキュリティ周りのレギュレーションを強化する方針。

エジプトでは、ビデオゲームに関する法整備が未成熟 ゲーム開発者に対しては海賊行為が主な懸念事項として扱われている

Egypt



授権レギュレーション

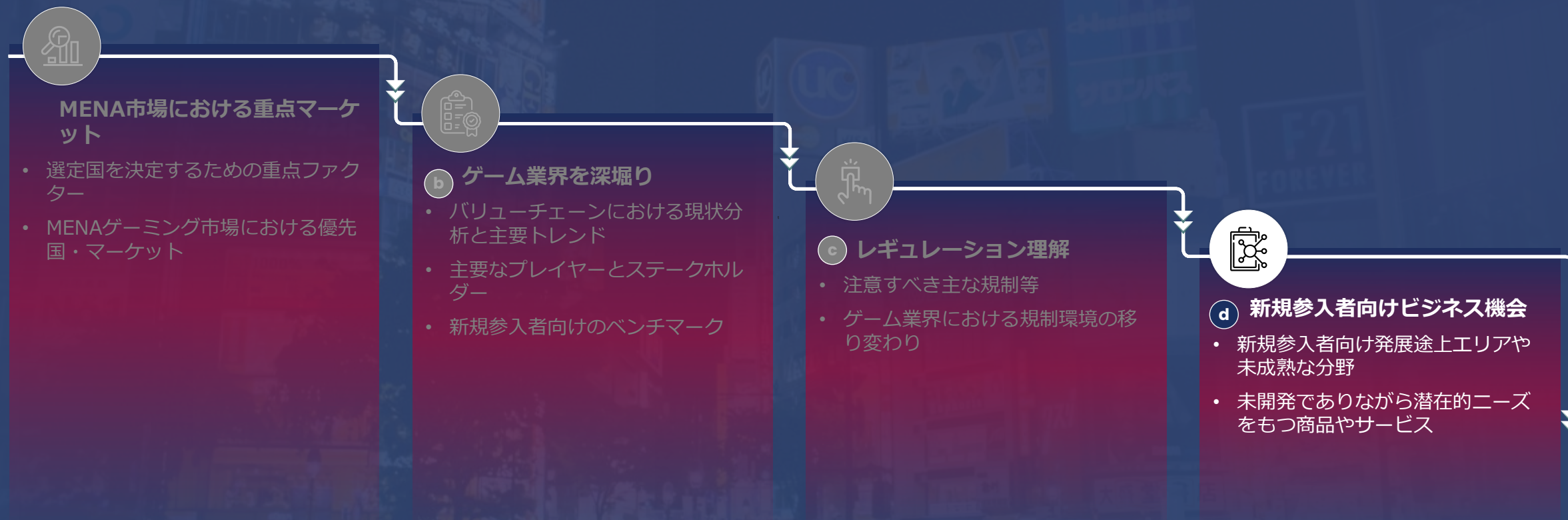
- 他国と比較して、エジプトではビデオゲームに関する法律がほぼ未整備。
- エジプトでは、すべての人がオンラインギャンブルにアクセス可能である一方、外国人のみにギャンブルが合法であり、エジプト市民は実際のカジノでプレイすることが許されていない。
- エジプトの競争法では、特定のセクターで25%以上の市場シェアを持つ企業が、違法または不公正な市場慣行の疑いがある場合、調査の対象となる可能性がある。



規制レギュレーション

- エジプトの著作権法の著作物リストにビデオゲームについて明確な言及はない。
- コンテンツはイスラムの教えや伝統に反するものであってはならない。
- IP違反行為に対しても法律で厳しく対処されておらず、ゲーム開発者への配慮を促しているのみ。
- エジプトは全従業員の10%を超える外国人スタッフの雇用を制限。一方で投資法の下、自由貿易区で運営される企業は、労働力の最大25%を外国人スタッフで構成することが許可されている。

MENAゲーム市場に新規参入するための4つのステップ



積極的な政策と投資環境整備を進めるKSAとUAE

ビジネス機会

1



- 積極的なスポーツ& eスポーツ投資を進めるQiddiyahは、海外のeスポーツ主催者に大きな機会が得られる可能性大。
- ローカルの才能を雇用しつつ、事業規模を広げたい小中規模のゲームディベロッパーには、Riyadhは理想的なマーケットの一つ。

2



- ギャンブルの合法化が間近に迫る中、外国企業は先駆者利益を最大活用できるチャンス。
- スポーツをテーマにした地元開発のゲームは非常に少なく、潜在的需要などから新規ビジネス機会創発のチャンス。

3



- エジプトの大規模な若者人口は、外国ゲーム会社がローカライズされたゲームをディストリビューションするためには理想的なマーケットとなる一方、開発サポート利点は限られる。

Contents

1

MENAゲーム市場の業界地図

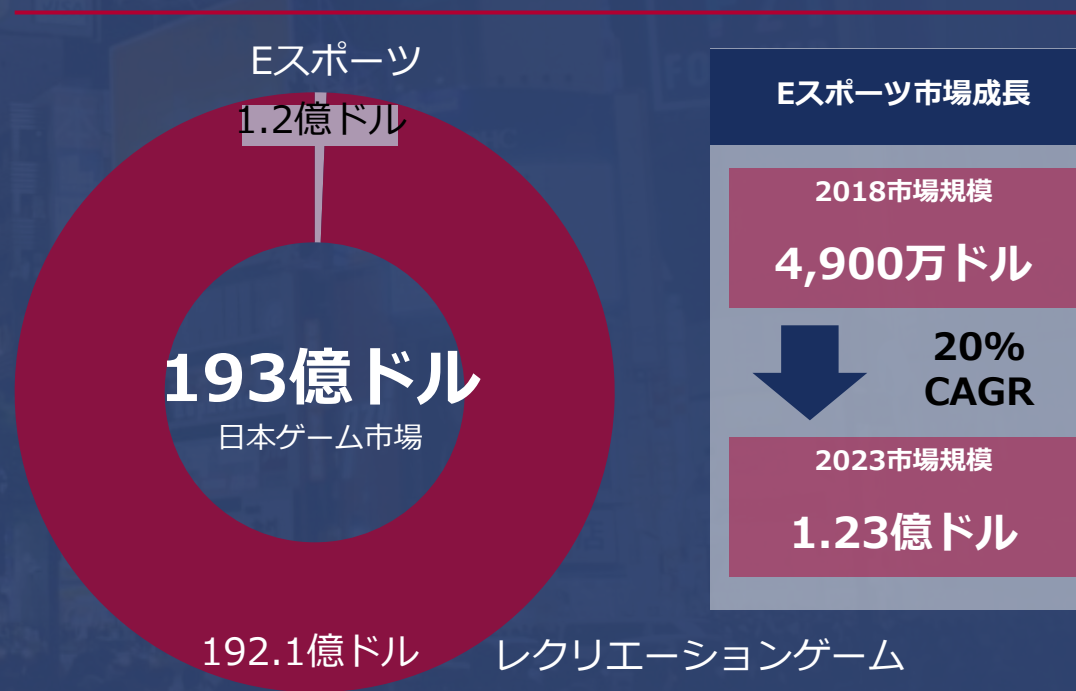
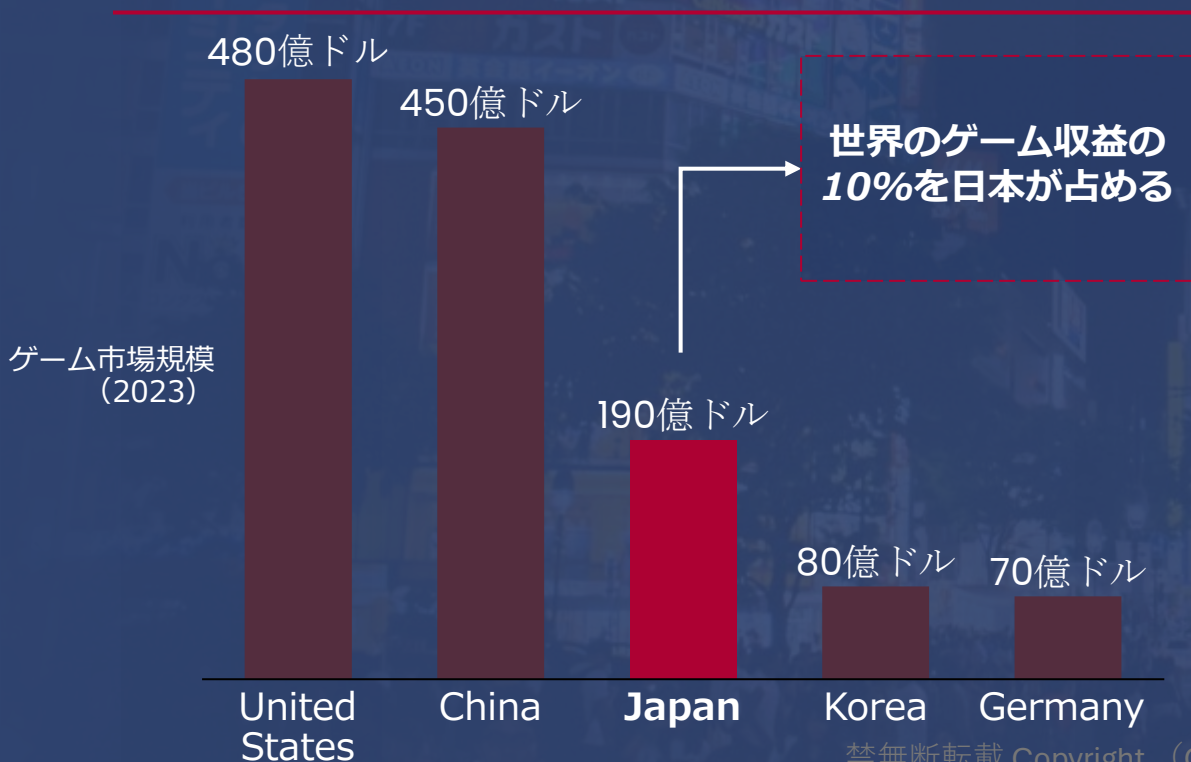
2

日本ゲーム業界の強み

日本のゲーム市場価値は190億ドルで、大部分がレクリエーションゲーム 近年eスポーツが大幅に成長

2023年に日本のゲーム業界は世界で4番目に高い収益を記録

日本のeスポーツ市場は全体のわずか1%のみだが、近年大幅に成長



禁無断転載 Copyright (C) 2024 JETRO. All rights reserved.

日本のゲーム市場には、他の市場と比較して主に4つの強みが存在

1

ハードウェアにおける技術的優位性

日本の強固な技術インフラと、先進的な電子機器およびソフトウェア産業は、コンソール技術の進歩を継続的に実現させ、市場を牽引するリーダーであり続ける。



2

レガシーゲームとIP

日本の豊かなゲーム文化と歴史を考えると、ゼルダの伝説やスーパーマリオのような日本のタイトルは、海外で長く愛され続ける人気のゲームのひとつ。



日本ゲーム業界の強み



成熟したモバイルゲーム市場

高度に発展した通信インフラのおかげで、日本ではモバイルゲームが非常に人気があり、サステイナブルな成長が見込まれる。

3

4

先進的DX

日本のゲーム産業はクラウドベースの戦略やクロスプラットフォームプレイが浸透しており、プレイヤー人口が増加し続けている。



ハードウェアにおける日本の技術的優位性により、レガシーから現在の販売まで市場を牽引し続けている

1 ハードウェアにおける技術的優位性

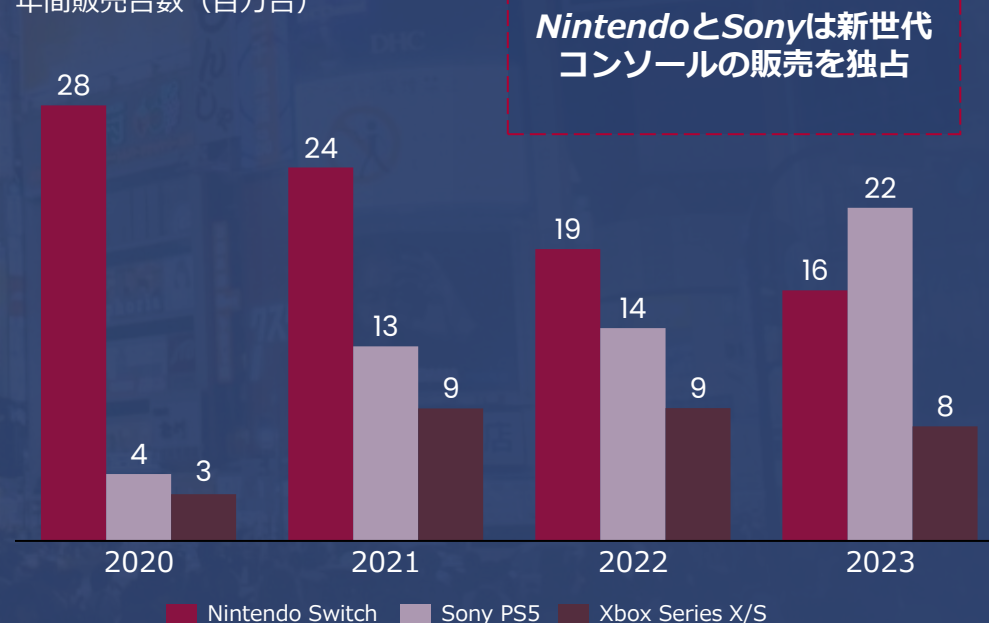
日本製ハードコンソールは家庭用・携帯用の両方で市場を牽引している。

メーカー	家庭用コンソール	携帯用コンソール	合計
Nintendo	3.18億ドル	4.30億ドル	7.54億ドル
Sony	4.45億ドル	9,000万ドル	5.35億ドル
Microsoft	1.49億ドル	-	1.49億ドル
Sega	64-6,700万ドル	1,400万ドル	8,100万ドル
Atari	3,100万ドル	100万ドル	3,200万ドル

日本製コンソールのライフタイム売り上げは、外国の競合他社を3倍以上も上回っている

日本製コンソールのリーダー的地位は近年でもなお継続されている。

年間販売台数（百万台）



日本のレガシーゲームとIPは、長年に渡り世界のマーケットで収益を上げ続けている

2 レガシーゲームとIP

2023年米国ゲーム市場のトップ20のうち、6つのタイトルは日本のレガシータイトル。

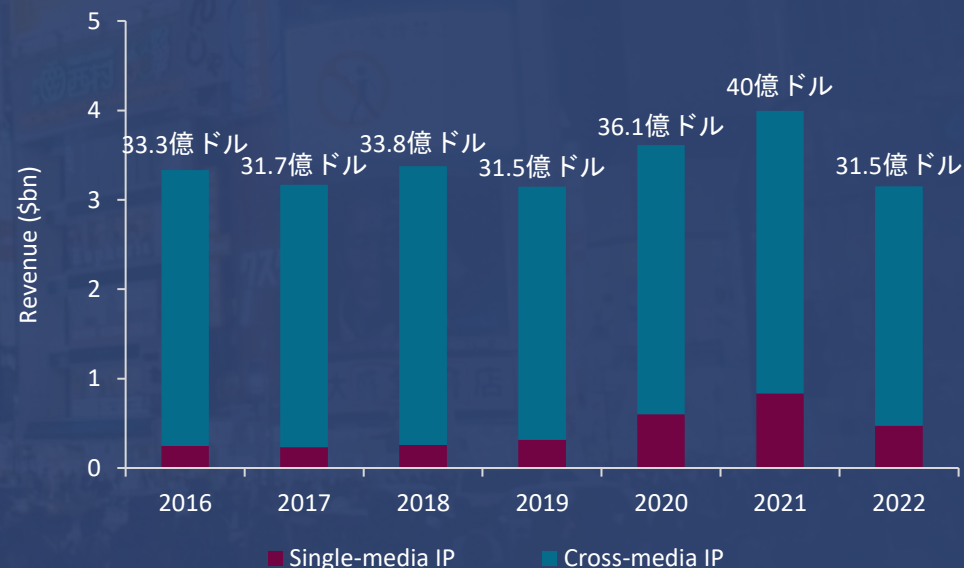
米国トップ20ゲーム（ドル売上高ランキング）

ランク	ゲームタイトル
4	Marvel's Spider-Man 2
5	The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom
12	Super Mario Bros. Wonder
16	Final Fantasy XVI
18	Elden Ring
19	Mario Kart 8

ゼルダやマリオはレガシーゲームのほんの一部に過ぎない。

さらにIPのクロスメディア活用による収益化において顕著な成功をおさめている。

トップ10モバイルタイトル：IPタイプ別収益



日本には先進的なローカルモバイルゲーム市場があり、グローバルに影響を拡大化できる可能性大

3

成熟したモバイルゲーム市場

日本のローカルゲーム市場は世界でも最も先進的なゲームマーケットの一つ。

世界でもすでに実績を積み上げてきた日本モバイルゲーム。

日本モバイルゲーム市場ハイライト

- ダウンロードあたりの平均収益が高く（21ドル）、アメリカと比べてもかなり収益性が高い。
- 日本ユーザーはモバイルゲームを6億2,000万回ダウンロード（2023）
- 平均して日本人は週に7時間モバイルゲームに費やす
- 女性54%、男性44%が週5回モバイルゲームをする



2019年におけるトップ10の日本ゲーム海外収益は10億ドルを超え、世界のゲーム収益の約2%を占める。



世界の位置情報系ゲームの50%を日本のモバイルゲームが占めている。



日本から海外に展開している主なモバイル開発会社：
GungHo Online Entertainment, Square Enix, Cygames

成長要因

- 高速インターネット（5G）を備えた高度通信インフラ
- 高いスマートフォン普及率（80%）
- 平均し日本人は年間で76GBのモバイルインターネットを使用

日本はDXを活用して、世界中のゲーム体験を向上させる先駆者となっている

4 先進的DX



クラウドインフラの活用

日本のディベロッパーはクラウド技術を活用したリアルタイムゲームの開発において先駆的な役割を果たしてきた。

- マルチプレイヤー体験を拡張
- 世界のトレンドやユーザーフィードバックに迅速に対応
- 常時接続による新たなゲーム体験の業界基準を設定



クロスプラットフォームゲーム

バンダイナムコをはじめ、数ある日本企業がPC、ハードウェア、スマートフォンなど様々なプラットフォーム向けにゲームを設計。

- 様々なデバイスでゲームがプレイできるので、プレイヤー層の拡張に寄与
- よりインクルーシブなオンラインゲームコミュニティを促進

NEW

世界同時リリース

SEGAをはじめ、日本中心から国際展開を軸としたゲームリリースが主流に。

- グローバルなアクセシビリティが向上
- ゲームコンテンツの影響力が世界に拡散

用語集

Eスポーツ

Eスポーツの選手・チームが賞品をかけてトーナメント戦を争うゲーミング・スポーツイベント

ディベロッパー

ビデオゲームの設計、開発、テスト、時には公開までを行う個人または企業

パブリッシャー

ビデオゲームの発売や流通を担う企業や機関

ディストリビューター

ゲームソフトウェアの流通を専門とする企業や機関

アクセラレーター

スタートアップ企業や起業家がビジネスを急速に成長させることを目的としたプログラムや組織

インキュベーター

スタートアップや新規事業を対象として、事業の初期段階で支援を提供する組織やプログラム

レクリエーショナルゲーム

ゲームユーザーが、競争やトーナメントに参加することなく、主に楽しむことを目的として行われるゲーム

クロスプラットフォームゲーム

複数の異なるハードウェアプラットフォームでプレイできるビデオゲーム

本レポートに関するお問い合わせ先：

日本貿易振興機構（ジェトロ）

デジタルマーケティング部

デジタルマーケティング課

〒107-6006 東京都港区赤坂1-12-32

TEL：03-3582-1671

E-mail：Content@jetro.go.jp