

JETRO

2023年版

ルーマニア・モルドバのコンテンツ市場調査

日本貿易振興機構（ジェトロ）

デジタルマーケティング部

ブカレスト事務所

2024年3月



本調査の背景および目的

ルーマニアやその隣国モルドバでは、経済成長に伴う所得向上を背景に映画、動画配信、音楽、アニメーション・マンガ、ゲーム等の市場が拡大している。近年ではコロナ禍の巣ごもり需要で市場が急拡大し、書店のアニメ・マンガの販売コーナーも増設されて数多くのタイトルが並ぶようになった。日本マンガへの関心も高まりをみせ、2023年9月にはルーマニアの出版社が、史上初となる日本マンガのルーマニア語翻訳版を発刊した。

ルーマニアの首都ブカレストで毎年開催される東欧最大級のポップカルチャーイベント「East European Comic Con」には、モルドバを含む周辺諸国からも多くのファンが訪れる。来場者数は初回2013年の9,400人から、2023年には5倍以上となり過去最高の5万2,500人を記録した。このように市場が堅調に成長する一方で、日本のコンテンツ関係者は他の欧州諸国と比べて限られており、それゆえに参入余地が残された有望市場と言える。

本レポートでは、2024年1月25日～2月6日にルーマニアの首都ブカレストおよびモルドバの首都キシナウ市内で専門家が行った調査やインタビューに基づき、ルーマニア・モルドバにおけるコンテンツ市場とクリエイティブ産業の動向を取りまとめた。

市場への参入を検討している日系企業や、すでに進出している企業にとって、実態を把握いただく上での一助となれば幸いである。

I. 市場の特徴（ルーマニア・モルドバ）

II. ルーマニアのコンテンツ市場動向

- ◆ 概況
- ◆ マンガ・アニメ市場（映画、書籍、フィギュア、ファンコミュニティ）
- ◆ クリエイティブ産業と主要企業リスト

III. モルドバのコンテンツ市場動向

- ◆ 概況
- ◆ マンガ・アニメ市場（書籍、フィギュア、ファンコミュニティ）
- ◆ クリエイティブ産業と主要企業リスト

市場の特徴（ルーマニア・モルドバ）

市場拡大の背景

- ルーマニア・モルドバは1990年代に国営テレビでアニメ放送が開始され、それに接した世代が成長して日本コンテンツの最初の消費者となった。この世代のアニメファンによるイベントの実施やインフルエンサーとしての活動のほか、動画配信サービスの普及、コロナ禍による需要拡大により、**ティーン層にとってもアニメ・マンガ・ゲームは馴染みのあるものとなった。**

クリエイティブ産業の優位性

- 両国ともクリエイティブ産業振興に積極的で、コンテンツ開発を手がける側としてのポジションも確立している。**コンテンツ開発に関わる人材は、アニメやゲームとの親和性を感じ、しばしば購買者となる側面もみられ、市場の拡大に寄与している。**
- 開発面では、人件費が比較的安いことから欧米のゲーム会社・アニメ配給会社などが進出、主にエンジニアリング部門を担当している。両国ともに多言語人材が多く、英語でのコミュニケーションも可能という点が魅力となっている。
- ルーマニア・モルドバ間における人材の流動性は高く、両国で一つの労働市場を形成しているとも言える。特に、モルドバからは多くの学生がルーマニアに留学し、そのまま残って働くケースも少なくない。モルドバの公用語はルーマニア語で言語が共通すること、モルドバ人は比較的スムーズにルーマニア国籍や永住権を取得できることも背景にあるとみられる。

日本企業との関係

- 市場の拡大を背景に、現地の映画配給会社や出版社が日本コンテンツに注目、2022年頃からローカライズされたアニメ・マンガの流通が本格的にスタートしている。今後さらなる**日本コンテンツへの注目・需要が高まることが期待**される。
- 地理や言語的な問題もあり、日本企業との関係を構築できていない企業が大半である一方、**コンテンツ大国として日本・日本企業への関心は非常に高く**、商談機会の創出により関係強化が期待される。

目次

I. 市場の特徴（ルーマニア・モルドバ）

II. ルーマニアのコンテンツ市場動向

- ◆ 概況
- ◆ マンガ・アニメ市場（映画、書籍、フィギュア、ファンコミュニティ）
- ◆ クリエイティブ産業と主要企業リスト

III. モルドバのコンテンツ市場動向

- ◆ 概況
- ◆ マンガ・アニメ市場（書籍、フィギュア、ファンコミュニティ）
- ◆ クリエイティブ産業と主要企業リスト

1 | 概況 (ルーマニア)


人口
(2023年)

言語

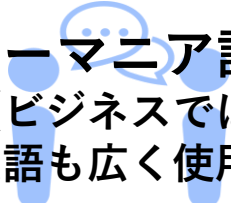
宗教

一人当たりGDP
(2022年)

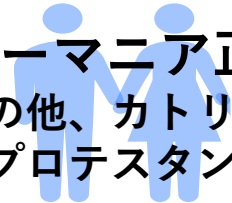
1,905万人



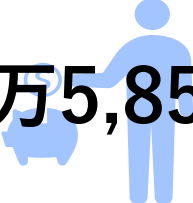
ルーマニア語
(ビジネスでは
英語も広く使用)



ルーマニア正教
その他、カトリック
プロテスタント



1万5,850ドル



携帯電話契約数
(2022年)

ネットユーザー数
(2023年)

SNSユーザー数
(2023年)

主要産業
(2021年)

2,741万件



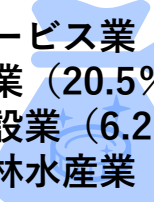
1,782万人



1,513万人



サービス業 (59.1%)
工業 (20.5%)
建設業 (6.2%)
農林水産業 (4.5%)



2 | アニメ・マンガ市場（ルーマニア）

主要な消費者はローティーン～30才前後、男女問わず人気

- ルーマニアの1人当たりGDPは1万5,850ドルと、EU平均の4万9,366ドルに比べて低い水準にとどまっているが、近年の経済成長に伴い所得は着実に増加している。娯楽への支出も増え、**ネットや動画配信サービスの普及により若者を中心に最新のトレンドにも敏感だ。**
- 日本のコンテンツは、90年代初頭に国営テレビで『セーラームーン』などのアニメ番組が放送されたことをきっかけに、広く受容されるようになった。2000年代にはオタク向けイベントが開催、また英語教育の充実とともに、英語版でマンガを読む層が増加した。
- 現在マンガ・アニメの**主要な消費者となっているのはローティーン～30才前後の男女**で、30才以上のファンの中には自らイベントの主催者になる者もいる。アニメ・マンガは英語版の字幕（翻訳）がメインだが、近年はルーマニア語版も市場に出回るようになってきた。
- ルーマニアのアニメ研究家アリス・テオドレスク氏によると、アニメ・マンガの消費者はあらゆる日本文化に関心が高く、ポップカルチャーだけでなく、伝統文化、グルメ、言語、芸術まで幅広い。**ルーマニアではアニメ愛好家であることはクールなこと**とされ、アニメは想像力を豊かにするものとして受け入れられている。



コスプレを楽しむ若者も増えている
(許可を得てジェットロ撮影)

3 | アニメ映画（ルーマニア）

2020年以降から長編アニメ映画の公開が本格スタート

- 2020年代になって長編アニメ映画の公開が本格的にスタート。先立つ2019年5月には日本映画祭（IZANAGI主催）が開催され「火垂るの墓」が上映された。2022年2月、ルーマニアで初めての複数館公開となるアニメ「竜とそばかすの姫」が公開された。国内50都市70館で上映され、週興行収入最高3位、トータルで**約35万8,000ルーマニアレイ（約1,200万円）**の興行収入を記録。これをきっかけに長編アニメが次々と国内公開されるようになった。
- 2022年5月「劇場版 呪術廻戦 0」、2022年10月「ワンピース・フィルム・レッド」、2023年3月「ソードアート・オンライン -プログレッシブ- 冥き夕闇のスケルツォ」、2023年3月「鬼滅の刃、刀鍛冶の里編」、2023年4月「すずめの戸締り」と公開が続いた。
- 2023年12月に国内42都市72館あまりで公開された「君たちはどう生きるか」は、1週目に興行収入ランキング3位、2024年1月29日までに**興行収入65万5,000レイ（約2,100万円）**を突破。

映画配給会社Bad Unicornの共同設立者・買い付け担当Stefan Bradea氏へのインタビュー

- Bad Unicornは2017年設立の映画配給会社。アート系映画の配給を目的にスタートした。アニメは「竜とそばかすの姫」をはじめ「ワンピース・フィルム・レッド」「君たちはどう生きるか」などの配給を手がけている。『竜とそばかすの姫』では字幕版・吹替版の両方で展開を行った。**ルーマニアでは子どもが成長するにしたがって字幕で映画を観るようになる傾向がある**が、子どもに向けてアニメをアピールするにあたっては吹替版はとても有効だったと認識している。
- ルーマニア映画劇場の**90%以上はシネコン**で、非ハリウッドや芸術映画を扱うアートハウスは、国内に8カ所しかない。芸術性がありながら、商業的なシネマで上映しても大衆を集客できるのか、常にそのような視点で作品を選んでいる。作品買い付けにおいては宮崎作品のような「アート系」、ワンピースのような「エンターテインメント系」の二つに分けて考えており、購入に際しては作品の国際展開がどのようになされているかを評価の基準としている。

4 | 映画配給（ルーマニア）

ルーマニアシネマ年鑑（2022年）

- 文化省傘下のルーマニア映画センターの統計（2022年）によれば、全国の映画館数は95、スクリーン数は453、席数は7万9,779に上る。2022年の年間入場数は1,123万2,999、興行収入は2億4,615万レイ（約79億円）、**平均入場料金は21.9レイ（約700円）**だった。入場数や興行収入はコロナ禍の2020年、2021年に激減したが、**映画館数や席数は横ばいで推移**している。
- 2022年に国内で制作された映画は35本で、うちフィクション26本、ドキュメンタリー8本、アニメ1本だった。短編映画は合計21本で、フィクション13本、ドキュメンタリー4本、アニメが4本だった。2022年には合計で329本の作品がプレミア公開され、うちルーマニア作品が58本（構成比18.0%）、欧州作品が172本（52.0%）、米国作品が70本（21.0%）、その他となった。上映作品の合計は1,087本で、ルーマニア作品12本、欧州作品56本、米国作品26本、その他となった。

表 主な映画配給会社と2022年の配給状況

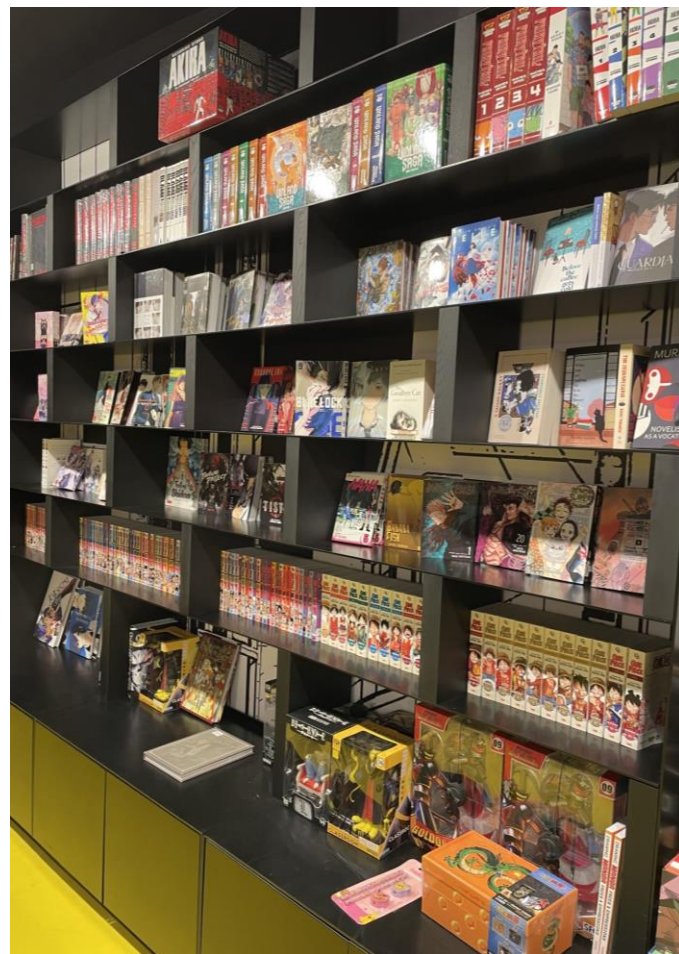
企業名	公開作品数	入場数(千人)	上映作品数	入場数(千人)	主な上映作品（原題名）※2022年以降の上映作品も含む
RO IMAGE 2000	36	3,374	80	3,599	KUNG FU PANDA 4, TOP GUN:MAVERICK, MINIONS:THE RISE OF GRU, JURASSIC WORLD;DOMINION, SONIC THE HEDGE HOG 2
TRANSILVANIA FILM	26	154	51	156	CARPA CU TREI IEZI
VERTICAL ENTERTAINMENT	21	1,501	26	1,710	THE BATMAN, BLACK ADAM, FANTASTIC BEASTS:THE SECRETS OF DUMBLEDORE
INDEPENDENTA FILM	19	67	61	72	カメラを止めるな!、君たちはどう生きるか（BAD UNICORNと共同）
FORUM FILM ROMANIA	15	2,465	36	2,715	THOR:LOVE AND THUNDER, BLACK PANTHER:WAKANDA FOREVER, DOCTOR STRANGE IN THE MULTIVERSE OF MADNESS
ASSOCIATIA FILMTETT	10	N.A.	20	N.A.	ZANOX, ETERNAL WINTER
INTERCOMFILM DISTRIBUTION	9	938	14	1,186	BULLET TRAIN, UNCHARTED, SPIDER-MAN:NO WAY HOME
BAD UNICORN	9	72	7	74	PERFECT DAYS、デジモンアドベンチャー02 THE BEGINNING、君たちはどう生きるか（INDEPENDENTA FILMと共同）
合計（その他含む）	329	10,236	1,087	11,233	

（出所）ルーマニア映画センター

5 | マンガ市場：店舗販売①（ルーマニア）

アニメ・マンガは英語で読むものとして定着、ルーマニア語版は1割以下

- ブカレスト市内の主要な書店では、多いところでおよそ数百～数千冊、少ないところでも百冊ほどのマンガ本が陳列・販売されているのが確認された。
- 取り揃え数の違いはあるものの、主要な書店にはアニメ・マンガコーナーが設けられており、キャラクター商品もあわせて陳列・販売されている。
- 価格は**一冊あたり40～75レイ（約1,280～2,400円）**と、メイン消費者であるティーン～20代前半の若者層にとっては決して安くはない価格設定だ。店舗への聴き取りによれば、販売状況を見て10～30%程度の割引が店舗判断でなされることもある。
- 米VIZ Mediaを中心とし、米Seven Seas Entertainment、講談社インターナショナルなどのマンガが取り扱われており、9割ほどが英語翻訳版。**ルーマニア語翻訳版のシェアは1割以下**にとどまっている。



マンガとキャラクター商品を並べて販売

6 | マンガ市場：店舗販売②（ルーマニア）

アニメ・マンガ専用フロアも

- ルーマニア最大手書店チェーンのCarturestiは2000年に設立。以来ブカレスト市内7店舗をはじめ、**国内外に約50店舗を展開**している。
- 店舗によっては**アニメ・マンガ専用フロアがある**ほか、フロアの半分を間仕切りを設けてアニメ・マンガ専用の空間にするなど、国内におけるマンガ販売のキープレイヤーの一つ。
- 本とその思想にまつわるコミュニティを作り出すことをコンセプトに掲げ、店内にはカフェや大型のソファ、自由に演奏できるピアノが置かれるなどの仕掛けがみられる。
- 2009年にはオンライン書店の立ち上げ、2011年にはショッピングモール内にファンスペースを併設する店舗をオープン。書籍のほか文具、インテリア雑貨、食器、食品、フィギュア、キャラクター商品、ボードゲーム、CD、レコードなどの取り扱いもある。



市内中心部の旧市街の店舗外観（左）、店内（右）は世界で最も美しい本屋のひとつと紹介されることも

7 | マンガ市場：店舗販売③（ルーマニア）

Carturesti仕入れ担当・SNS担当へのインタビュー

- Carturestiでは2014年頃からマンガの取り扱いを始めた。当初は出版取次業者から提供されるカタログを基に注文していたが、**売上げの増加・市場の拡大とともに出版社との直接の取引が増えるようになった。**
- 今では日本市場での売れ筋動向、ルーマニア国内でのSNSの盛り上がり、アニメ・映画の影響などを見ながら仕入れ作品を決定している。
- 2020年からのコロナ禍による巣ごもり需要でマンガの売上げが大きく増加した。それまでは一棚だけであった**マンガコーナーが、店舗の一角を占めるまでに成長した。**
- ルーマニアでは英語翻訳版のマンガを読むことが一般的である一方、現地語版の需要も高まってきている。ユーザーの中には、ルーマニア語版を「サポート」したいということで、将来の拡大を応援する意味で購入する者もいる。
- Carturestiでは2022年から2023年にかけて、**アニメファン向けの約300平方メートルのファンダムスペースを3店舗で設けた。**アニメ・マンガ本のほか、キャラクター商品、フィギュア、日本や米国のポップカルチャーに関連した商品を取り揃えている。



店舗のファンダムスペース

8 | マンガ市場：オンライン販売、翻訳出版（ルーマニア）

オンライン販売：市場拡大も、手に取って確かめたいという需要も根強く

- 国内最大手書店のCarturestiは自社サイトでマンガ販売も行っており1,200冊ほどが確認できる。セール対象商品は30～50%の割引価格で販売されている。一方で、ヒアリングによればルーマニア国内の読者はマンガを実際に手に取って確かめたいという傾向が強く、オンライン販売を使う層は一部にとどまっているとの声もあった。
- 一部のコアファンはオンラインマンガショップである、Manga Shopも利用している。2005年に設立され、都市部の若いアニメファンを主な対象としている。
- **ルーマニア国内ではEコマース市場が拡大しており**、ファッション、食品・パーソナルケア、エレクトロニクス・メディア、玩具・ホビー・DIYなどの商品がオンライン販売されている。国内最大のEコマースサイトのeMAGでもマンガの取り扱いがあり、およそ3,000アイテムが登録されている。**一冊の値段はおよそ50～70レイ（1,200円～2,240円）**。

翻訳出版：初となる日本マンガのルーマニア語版を出版

- ブカレストの出版社NEMIRAは1991年設立、主に海外小説やSFなどの翻訳出版を手掛ける。2022年にマンガブランドNEZUMI by NEMIRAを立ち上げ、「進撃の巨人」「東京リベンジャーズ」「四月は君の嘘」「魔法使いの嫁」のルーマニア語版をリリース。講談社やマッグガーデンといった日本出版社と交渉の上、翻訳版出版の権利を獲得。**英語版より2割ほど安い定価**と母国語という強みを生かし、市場開拓を図っている。
- 同社担当者は「コミックや漫画は英語で読む習慣があり、母国語での出版は新たな挑戦だ。SNSでの広告のほか、日本文化イベントを企画してファンを取り込む計画だ」としている。



書店入口での宣伝の様子

9 | フィギュア・キャラクター商品（ルーマニア）

フィギュア商品の多くは西欧ディストリビューターから仕入れ



Red Goblinの店舗外観



店内のフィギュア陳列



- アニメキャラクターのフィギュアは書店・コミックショップの一角で販売されている。フィギュアやマンガの価格は、一人当たりのGDPを考慮するとかなり高価であり、これが購入へのボトルネック・海賊版サイトへの流出の要因にもなっていると考えられる。さらなるコンテンツマーケットの拡大にはこれらの諸問題への解決策が必要となる。
- ブカレスト市内にあるアニメグッズショップのRed Goblinでは米Funkoやバンプレスト、仏ABYstyleなどのフィギュアを確認することができる。同社によるとフィギュアの多くはドイツのディストリビューターheoから仕入れている。小売価格は**1体80～190レイ（約2,620～6,240円）**ほど。12年前の設立当初は店舗スペースは100平方メートル程度だったが、数年前に500平方メートルの現在の店舗を新設した。**設立当初には考えられなかったほど市場は拡大しているが、同時にオンラインを中心として他店との競合が激化している**。他店も同じ西欧ディストリビューターから仕入れているが、特別価格で販売するなど様々な手法で顧客の囲い込みを図っている。

10 | ファンコミュニティ（ルーマニア）

East European Comiconの共同設立者Mircea Muresan氏へのインタビュー

- 2013年からEast European Comic Conを開催している。**2023年の来場者数は初回2013年の9,400人から5倍以上、過去最高の5万2,500人を記録**した。ストリーミング配信の普及もあり、アニメコンテンツに触れる機会は格段に増えた。若者の日本文化熱は高まっている。
- ルーマニアではNijikon、Otaku Festivalといったオタクイベントが2000年代中盤から開かれるようになり、2010年代中盤にかけて大きな成長を見せた。80年代～2000年代はアメコミに影響を受けたファン層が中心であったが、その後日本コンテンツのファンが徐々に増加。コロナの影響で国内のアニメ・マンガマーケットが急成長を遂げた。
- Comic Conにはゲーム会社やゲーム関連商品メーカー、地場銀行なども出展者として参加している。またスポンサーとして大手の食品・飲料メーカー、スーパーマーケットなども協賛している。若者にリーチできる有効なイベントとして認知度が高まっていることを示している。
- 他の**アニメ・マンガ関連のイベントがほとんど非営利で行われている一方、East European Comic Conは利益を生むシステムの構築に成功している**。アニメ・マンガ本、キャラクター商品、フィギュア、日本雑貨、日本食品などの売り上げやマーケティングへの期待が大きく、出展・販売希望が多く寄せられている。



2023年開催のEast European Comic Conの様子

11 | クリエイティブ産業動向（ルーマニア）

成長するゲーム開発産業

- ルーマニアの**クリエイティブ産業は、ゲーム開発産業を中心に成長を続けている**。ルーマニアビデオゲーム開発者協会（RGDA）の調査によると、2022年の年間売上高は3億3,200万ユーロとなり、前年比成長率は調査を開始した2014年以来最高の伸びを記録した。雇用者数も増加傾向で、現在ルーマニアのゲーム制作スタジオでは約6,800人の専門人材が働いている。
- EUのデジタル対応指標であるDigital Economy and Society Index（2022年版）によると、ルーマニアのブロードバンド料金は手ごろで、大容量ネットワークが広範囲に普及してる。固定ブロードバンド接続率は66%でEU内第15位となっている。
- ルーマニア政府は、新型コロナウイルス危機への対応として欧州委員会が2021年に承認した「国家復興・レジリエンス計画（PNRR）」基金において59億7,000万ユーロを、公共サービスのデジタル・トランスフォーメーションを含むデジタル目標に割り当てている。
- クリエイティブ産業の人材育成への取り組みの一環として、ブカレストにある単科大学のビジネス管理外国語校（FABIZ-ASE）では、ルーマニア初となる**クリエイティブ産業に特化した経営学修士（MBA）プログラムを開始した**。

表 ルーマニアのゲーム産業概況

	2022年
ゲームスタジオ数	222
産業規模	3億3,200万ユーロ （参考:2019年は1億9,200万ユーロ）
雇用者数	6,800人
ゲームユーザー数	780万人
一人当たり売上高	2022年：4万8,700ユーロ （参考:2019年は3万2,500ユーロ）
ゲームスタジオTOP5（売上高）	Electronic Arts(米), UBISOFT(仏), Amber(ルーマニア), Gameloft(米), Green Horse Games (ルーマニア)

（出所）RGDA

（出所）RGDA、各種報道やヒアリングを基にまとめ

12 | 主要ゲームパブリッシャーリスト（ルーマニア）

企業名	概要
WitchHut	2004年にルーマニアで設立されたオンラインゲーム販売大手。同社ネットワーク上では毎月800万人以上がプレーしている。過去10年で400以上のフラッシュ・HTML5ゲームを開発販売。取引先はDisney、MINICLIP、ESPN、T-Mobile、Turner、EAなど。
Those Awesome Guys	2012年設立、本社ブカレストのビデオゲームパブリッシャー。世界中からゲーム人材を雇用している。代表作はMove or Die（開発）、Monster Prom（発売）。
Green Horse Games	2013年設立、本社はブカレスト。オンラインゲームの開発・販売を手がける。モバイルサッカーゲーム"Football Rivals"はGoogle Playで500万以上のダウンロードを記録。
GrimTalin	ヤシ拠点のゲーム開発・パブリッシャー。代表作はThe Adventures of Elena Temple（Nintendo SwitchとPC向け）。Rollin' Eggz（Square Heads Games開発のSwitch向け）のパブリッシャーでもある。
Futaptic Studio	トゥルグ・ムレシュ拠点、設立から十数年で手がけたゲームの総ダウンロード数は10億回以上。UNITY3Dをプラットフォームとし、ゲームデザインから最終製品、プロモーション素材の作成まで手がけ、様々なゲームジャンルに対応。
KillHouse Games	2012年にルーマニアゲーム産業のビジネス経験者らによって設立。ブカレスト拠点。顧客にUbisoft、EA、Kingなど。ハードコア戦略ゲームに重点を置くが、より大衆受けするようなインターフェイスを作成。PC・タブレット向けのDoor Kickersは英国のコンピュータゲーム誌Rock Paper Shotgunの2014年戦略ゲーム部門賞に選ばれ、全プラットフォームでの販売総数は50万に上った。

（出所）ルーマニアビデオゲーム開発者協会（RGDA）資料、各社HPを基に作成



ブカレスト市内のゲームスペース。ルーマニア国内でもプロチームや大会は増えているが、ゲーム言語は英語のため、開発・販売会社は国内外問わず世界中のプレイヤーをターゲットにしている。

13 | 主要ゲーム開発企業リスト（ルーマニア）

企業名	概要
Electric Arts Romania	FIFAシリーズ・Battlefieldシリーズなどで知られる米系ゲーム開発会社Electronic Artsが2005年にJAMDAT Mobileを買収する形で設立。ブカレスト市内にオフィスを構える。
Ubisoft Romania	フランスのゲーム会社Ubisoftの国外初の制作スタジオとして1992年に設立。
Amber Studio	2013年に3人のブカレストのゲーム開発者によって設立。現在ではブカレストのほか、ロサンゼルスやマニラなど、国内外に計9つの拠点を構える。
Playtika	2010年にイスラエルで設立されたソーシャルカジノゲームを中心としたゲーム会社。現在ではルーマニアのほかにも世界17カ所の拠点で3,500人の従業員を抱えている。
Gameloft Romania	Ubisoftの創業者の一人によって1992年に設立、ルーマニアスタジオは2000年にオープンした。従業員は約750人でブカレストとクルージュに開発拠点を構える。およそ2億ダウンロードを誇るモバイルFPS・Modern Combatなどを開発。
Quantic Lab	2006年に設立されたテスト、UX、ローカライゼーションを専門とするアウトソーシング会社。CD Projekt Red、Paradox Interactive、THQ Nordic、Ubisoft、Techland、Deep Silverといった大手スタジオのプロジェクトにも関わっている。
eRepublik	2008年にウェブブラウザベースの多人数同時参加型オンラインゲームeRepublikを開発。2017年にスウェーデンのゲームパブリッシャーSTILLFRONTグループによって買収された。
Whyttest	ルーマニア・セルビアを拠点とするカスタマー・サポート事業を主軸とする会社。2014年にブカレストで創業。現在はゲームのローカライゼーションなどを行う英国のTestronic傘下。

ルーマニア進出ゲーム関連企業事例

ルーマニアは人件費が比較的安価であること、英語が広く普及していること、ゲーム開発技術を有する優秀なエンジニアが確保できることから、多くのグローバルゲーム開発企業が進出している。

米国の**Electric Arts**は、2006年に大手モバイルゲームパブリッシャーのJAMDAT Mobileを買収する形でブカレストに進出した。当初38人だった従業員は現在では2,000人以上に成長した。国内最大級の規模で、就職先としての人気も高い。ルーマニアではFIFA、Battlefield、Madden NFLシリーズなどAAAタイトルの開発に関わるほか、EA全体のコーポレートサービス、財務、人事、ITセキュリティ、人材育成などに関する業務を担っている。

日系企業では、ソフトウェアの品質検証事業を行う**ポルトウウィン**が2016年にブカレストにデバッグ・検証事業を展開するオフィスを開設した。クライアントであるゲームメーカー各社が海外市場に力を入れ始めたことが背景にある。多言語サポートを対応する人材を確保し、英語、フランス語、ドイツ語、イタリア語、スペイン語、ロシア語、オランダ語、トルコ語、ポーランド語など10カ国語以上のカスタマーサポートや翻訳を対応している。

(出所) ルーマニアビデオゲーム開発者協会 (RGDA) 資料、各社HPを基に作成

目次

I. 市場の特徴（ルーマニア・モルドバ）

II. ルーマニアのコンテンツ市場動向

- ◆ 概況
- ◆ マンガ・アニメ市場（映画、書籍、フィギュア、ファンコミュニティ）
- ◆ クリエイティブ産業と主要企業リスト

III. モルドバのコンテンツ市場動向

- ◆ 概況
- ◆ マンガ・アニメ市場（書籍、フィギュア、ファンコミュニティ）
- ◆ クリエイティブ産業と主要企業リスト

1 | 概況 (モルドバ)


人口
(2021年)

言語

宗教

一人当たりGDP
(2021年)

259.7万人



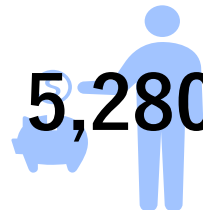
ルーマニア語
(ロシア語も一般に
通用)



キリスト教
(正教)



5,280ドル



携帯電話契約数
(2023年)

ネットユーザー数
(2021年)

SNSユーザー数
(2022年)

主要産業
(2021年)

450万件



214万人



160万人



卸・小売業 (14.9%)
農林水産業 (10.4%)
製造業 (9.4%)



2 | アニメ・マンガ市場① (モルドバ)

英語、ルーマニア語のほか、ロシア語版の書籍も

- モルドバの一人当たりのGDPは5,280ドル(2021年)となっており、欧州で最も低い水準であるものの、ルーマニアや西欧諸国への出稼ぎ労働者も多く、そこからの送金により、数字に現れる収入以上の購買力を持つ人々も存在する。
- 公用語はルーマニア語だが、ロシア語、ガガウズ語などを併用して使うマルチリンガルが多い。**都市部を中心に英語教育も整っており、エンターテインメントを英語で楽しむ層も存在する。**
- アニメの視聴は英語字幕+日本語音声で楽しむことが主流。マンガも英語版が主流を占めているが、ロシア系出版社のAzbookaやREANIMEDIAの書籍も書店に並べられている。
- 首都キシナウにはアニメ・マンガグッズを扱うオタクショップ・アニメ専門店が数店展開され、ファンコミュニティのハブとなっている。

店舗例 : GO Con Anime Shop

- アニメ専門店の一つ GO Con Anime shopは市内に2店舗を展開、キシナウ市のみならず全国のアニメファンのためのコミュニティスポットとなっている。
- 店内にはマンガのほか、フィギュアやCD、抱き枕カバー、アクリルスタンドなどが販売されている。**価格は小物が30モルドバレイ(約250円)、フィギュアは750モルドバレイ(約6,300円)程度。**
- モルドバ初となるアニメコンベンションを2010年頃から主催し、2023年には来場者数が1,600人以上を記録し、成長を続けている。



キシナウ市内のアニメ専門店

3 | アニメ・マンガ市場② (モルドバ)

店舗例：国内最大手書店LIBRARIUS

- キオスクなどを手掛けるMOLDPRESA companyによって2010年設立。首都キシナウ市をはじめ、バルティ市、ウングエニ市などに45店舗を構える国内最大の書店チェーン。
- 店内には数百点のマンガ単行本が販売されている。「進撃の巨人」「BEASTARS」「東京喰種トーキョーグール」などのほか、ビジネス系マンガなども販売されている
- 価格は**250～330モルドバレイ (約2,110円～2,790円)**英語・ロシア語翻訳版がメインとなっており、一部ルーマニア語版の陳列もある。



キシナウ市内の書店のアニメ・マンガコーナー

オンラインストア

- モルドバでは主に衣料品、靴、電化製品、食料品、旅行サービス商品などがオンラインで購入されている。支払いはオンラインではなく、商品の受け取り時に行われるケースが多い。2020年のオンライン購入総額は2億7,700万ドル（米商務省調べ）であった。よく使われるサイトには999.md、makler、AliExpress などがある。
- LIBRARIUSでは自社サイトで書籍販売を行っており、マンガも扱っているが数十点にとどまっている。
- 2004年に電子商取引に関する法律が制定され、オンライン取引の規制が整理され、電子契約などが導入された。個人情報保護に重点を置いた法改正も行われた。

4 | クリエイティブ産業（モルドバ）

イノベーション・テクノロジー・パークによる優遇措置がカギ

- モルドバ政府は、IT企業誘致策の一環として2018年にイノベーション・テクノロジー・パークを設立。**パークの入居企業に対する税率を売上高の7%とする単一税の導入により、企業の負担が大幅に軽減されている**。実際の建物はなくバーチャル上のものであるため、企業の所在地がモルドバ国内にあれば入居できる。
- 2021年のモルドバ国内クリエイティブ産業セクターの収入は推定1億7,400万ドルで、なかでもゲーム産業が大きな売り上げを占めているとされる。
- クリエイティブ産業への支援は、モルドバ文化省、モルドバ国立映画センター、モルドバ投資庁、モルドバITパークなどによって行われている。
- 2022年からモルドバ国立大学など国内4大学でゲーム、アニメーション、マルチメディア制作の学士課程が開始された。3部門の従業員の平均年齢は35才以下で、**初級入門レベルの給与は1万~1万2,000レイ（約10万円）程度**。

表 モルドバのクリエイティブ産業概況

クリエイティブ産業部門収入（2021年）	1億7,400億ドル
ICTセクター雇用者数（2021年）	3万500人
ICTセクター産業規模	2020年： 4億2,600万ドル （参考:2015年は 1億2,500万ドル）
人材	ICT専攻大学院生： 2,000人 IT専攻学部生：4,000人 エンジニアリング専攻学部生：4,000人
2015~2020年間のクリエイティブ部門成長率	10%以上
2015~2020年間の映像ポストプロダクション事業成長率	45%

（出所）モルドバ投資庁、モルドバクリエイティブ産業協会（COR）

5 | クリエイティブ産業の支援機関（モルドバ）

モルドバ文化省

- 文化省は、クリエイティブ産業の発展のための戦略的アプローチを管理している。2022年の文化省の予算は約2,300万ユーロ（国家予算の0.76%）と見積もられている。モルドバの文化エコシステムの重要なメンバーとして、また、より広範なクリエイティブ産業の基盤として機能している。

モルドバ国立映画センター

- モルドバの映画産業の振興と、国家映画遺産の保護、開発、資産化を目的とする公的機関。教育・文化・研究省の下部組織であり、その活動は、映画産業の発展を奨励し、地元の映画文化を刺激することから、国家映画遺産の保護、クリエイティブ・セクターを改善するための国家政策の実施にまで及ぶ。

モルドバ投資庁

- 潜在的な投資家に対する情報提供や支援を行う主要な情報源。モルドバ投資庁は、潜在的な投資家に対し、意思決定プロセスにおける個別サービスを提供し、既存の投資家に対し、モルドバでの事業拡大を支援し、モルドバの中小企業に対し、国際市場でのサービス促進を支援している。

モルドバIT PARK

- モルドバ初となるバーチャルITパーク。売上高に対して7%の単一課税の導入、諸手続きに関する障壁の軽減、従業員の所得税免税、居住許可証の発行の円滑化、IT企業やクリエイティブ・セクター（研究開発、デザイン、ゲーム開発、ポストプロダクション、VFX、特殊効果を含む）のバーチャルクラスターが形成され、競争力のあるビジネス環境を作り出している。

6 | クリエイティブ産業関連企業（モルドバ）

企業名	概要
Midnight Works	2015年キシナウで設立。ゲーム開発・販売を手がけ従業員240人。ルーマニアのブカレストとヤシにも開発拠点を持つ。ゲームスタジオやゲーム開発者への投資も行っている。
Atomic Fabrik	2015年の設立以来、100を超えるSteamプラットフォームゲームを販売。キシナウ拠点。29カ国のゲームショーを訪れ、パブリッシャーとして世界中で提携先・販売権を探している。
Avantaj prim	2005年にデジタルマーケティング・ウェブデザイン会社として設立。現在ではPC・モバイル・VRゲームの開発も行う。
Crunchyroll Moldova	ソニーが所有する米国のアニメ配信会社。200以上の国・地域でサービスを展開している。2017年にドイツIT企業のモルドバ部門を買収して進出した。主にサービスのエンジニアリング部門を担う。
Nahaba Studio SRL	2015年設立。ウェブサイト・ブログ・ウェブショップの制作サポートを提供。ITを活用したプロモーションに関するセミナーも提供。
Simpals	2002年設立。200人以上の従業員を抱え、ウェブポータル事業、オンライン広告事業、アニメーション事業などを行うモルドバ有数のオンラインサービス運営業者。
Pixel Film & Animation SRL	2006年に設立。テレビCM・プロモーション映像の作成などこれまでに1,000を超えるプロジェクトにかかわる。2021年には国際広告賞のMUSE Creative Awardsを受賞している。
Tagme Studio SRL	ウェブ制作のロゴ制作やブランディング、ソーシャルメディアマーケティングなどを行う。同社HPのクライアント欄には、VISAやキックマンといった企業も紹介されている。
Ringtail Studios	モルドバのキシナウ、エストニアのタリンに制作拠点を持つ3Dアート開発スタジオ。現在は80人以上のスタッフを抱え、AAAタイトルを含む様々なゲームの開発に携わっている。
Endava	2000年にロンドンで設立されたConcise、およびキシナウで設立されたCompudavaが合併されたソフトウェア開発会社。25カ国、65都市以上でビジネスを行っている。
Sacralium Games	2017年設立のゲーム開発会社。モバイルゲームのOne Life StoryやPiggyMon、ブラウザゲームのSacraliumなどを開発。
Piko Creative Services SRL	2008年設立のクリエイティブエージェンシー。EA Gamesのほかルーマニア大手書店のCarturestiや政府系HPを手がけている。

モルドバ進出ゲーム開発企業事例

クランチロール

2020年にソニーが米通信大手AT&Tから買収したアニメ配信大手クランチ

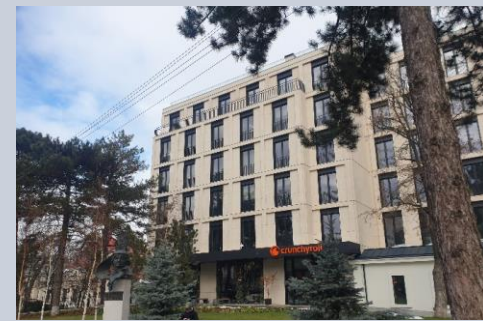


2023年に新設されたオフィス

ロールは、世界200カ国・地域でサービスを展開している。

モルドバには、2017年にドイツYopesoのモルドバ部門を買収して進出した。首都キシナウに米国外では最大となるオフィスを構え、製品開発、設計、エンジニアリング、マーケティングを担っている。

公用語ルーマニア語のほか、ロシア語、英語を話すマルチリンガル人材が多く、人件費も比較的安い点を活かし、国際企業のオフィスとしてその地位を確立している。



(出所) 各社HPを基に作成

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



03-3582-1671



Content@jetro.go.jp



〒107-6006
東京都港区赤坂1-12-32 アーク森ビル6階

■ 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、ジェトロは一切の責任を負いかねますので、ご了承下さい。

禁無断転載