

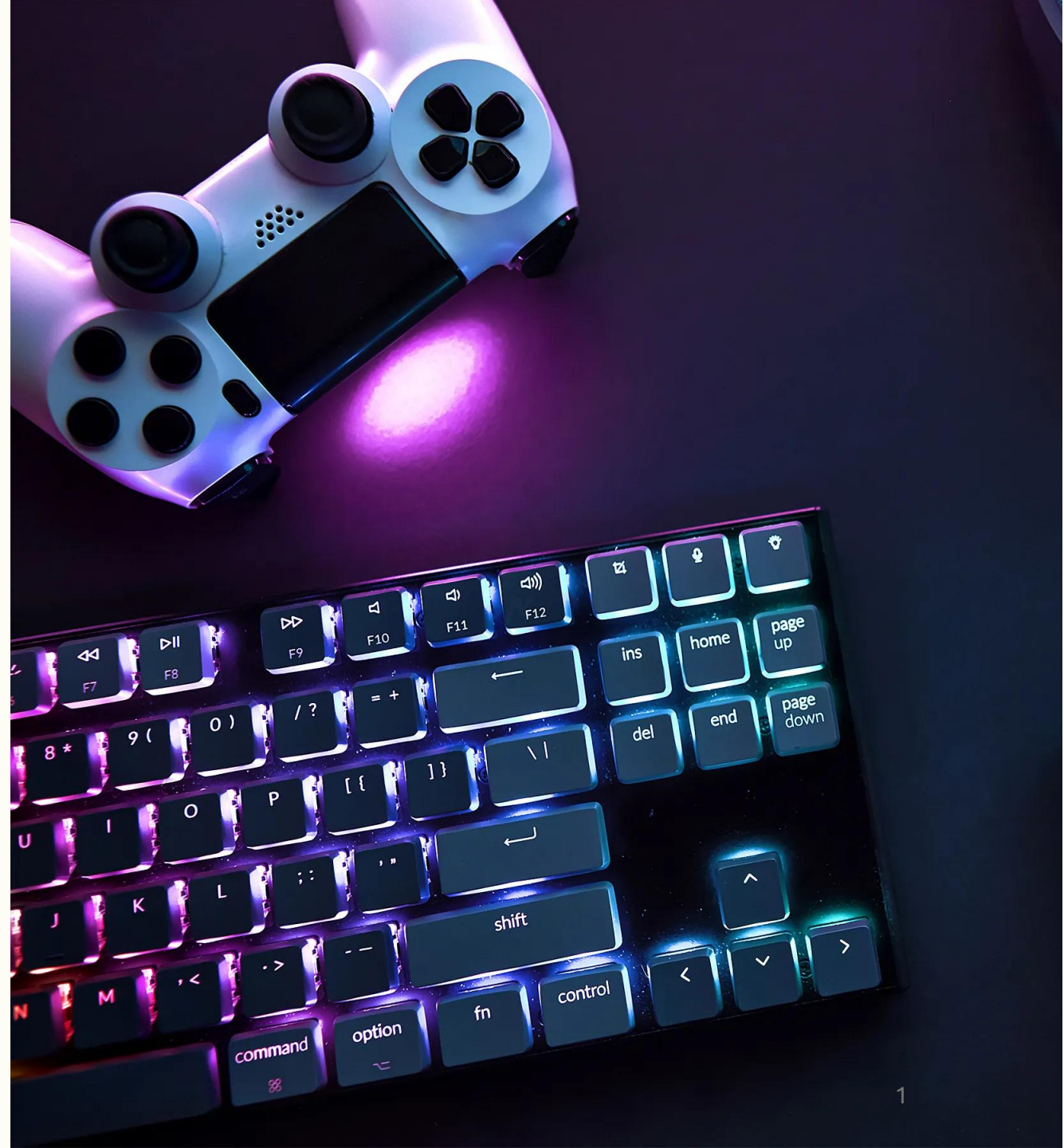


JAPAN EXTERNAL TRADE ORGANIZATION

MENAゲーム市場環境分析 ヨルダン編

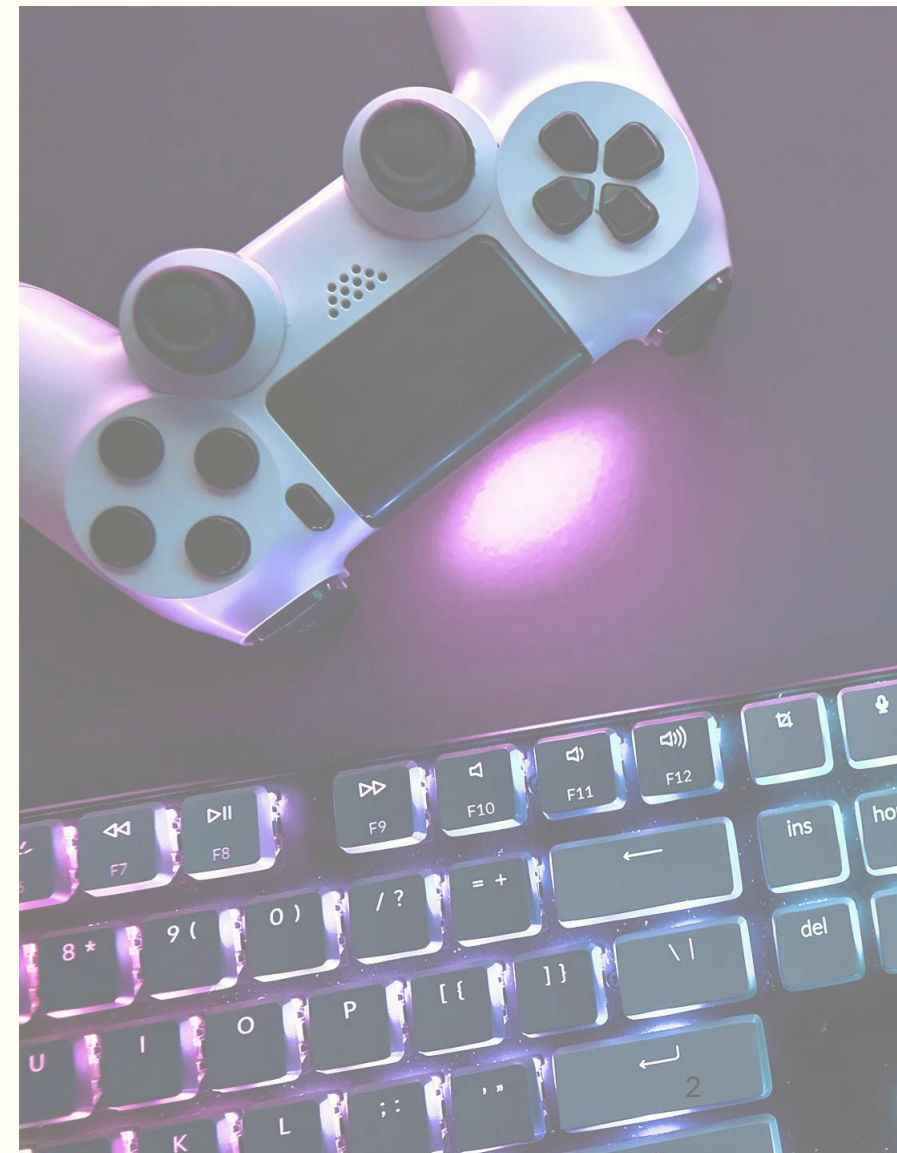
MENA域主要5カ国におけるゲーム産業統合調査

2025年3月
日本貿易振興機構（JETRO）
ドバイ事務所
デジタルマーケティング課



免責事項：

本資料は、参考資料として情報提供を目的に作成したものです。
ジェトロは資料作成にはできる限り正確に記載するよう努力しておりますが、その正確性を保証するものではありません。
本資料の正確性の確認と採否はお客様の責任と判断で行ってください。
ジェトロは、本資料に起因して発生した損害・不利益等について、一切責任を負いません。
本資料を無断で引用・転載することは禁じています。



アジェンダ

1

はじめに

2

エグゼクティブサマリー

3

MENA域主要5カ国のマーケットプロフィール

3

Appendix



アジェンダ

1

序文

2

エグゼクティブサマリー

3

MENA主要5カ国のマーケットプロフィール

サウジアラビア

アラブ首長国連邦

トルコ

エジプト

ヨルダン

マーケットプロフィール

戦略のポイント

4

Appendix



ヨルダン は本格的な市場参入よりも、MENA地域 の他市場をターゲットとしたアウトソーシングやJVが魅力であると評価し5位にランク付け

アラビア語のインターネットコンテンツの約75%はヨルダンのICTセクターによって生成されており、MENA地域のトップ10のゲームスタートアップのうち3社がヨルダン出身である。これにより、ヨルダンの開発者はコラボレーションの優れたパートナーとなる。



ゲーム市場は小規模であるものの、MENA地域に誇る高い技術力を持った開発者の存在が魅力。

- **熟練した技術系労働力**：ヨルダンの人材はITやソフトウェア開発分野で高い教育を受けていることで知られており、ゲーム開発やアウトソーシングのための豊富なタレントプールが存在。
- **台頭する現地スタジオ**：市場規模は小さいものの、いくつかのローカルスタジオがモバイルゲームやカジュアルゲームを中心にゲームを制作し、成長するエコシステムに貢献。
- **教育とトレーニングへの注力**：ヨルダンの大学や技術プログラムは、ソフトウェア開発やゲームデザインに重点を置き、ゲーム産業向けの人材を育成。



ヨルダンの優れた人材を活用し、日本企業が地域市場において拡大できる可能性。

- **アウトソーシングの可能性**：ヨルダンの開発者はコスト効率が高く優れたスキルを持つため、日本企業がゲーム開発やサポートサービスをアウトソースするのに適した環境。
- **地域成長のためのジョイントベンチャー**：ヨルダン企業との協力は、地元の専門知識と国際的な基準を組み合わせ日本企業がMENA市場全体に参入するための手助けとなる。
- **ローカライズされた開発パートナーシップ**：ヨルダンの開発者はMENA地域のオーディエンスに向けた文化的に関連性の高いコンテンツを制作する能力に長け、地域拡大を目指す日本企業にとって貴重なパートナーとなる可能性。



市場参入戦略では、人材の活用に焦点を当てるとともに、スケーラビリティの課題に対応する必要性。

コスト優位性の最大化：ヨルダンの開発者の雇用コストは他のMENA諸国と比べて比較的低く、日本企業にとって戦略的なアウトソーシング拠点となる。

スケーラビリティの制約への対応：ヨルダンの国内市場規模は小さく、直接的な市場参入による成長の可能性が限定的であるため、現地の人材を活用してサウジアラビア、UAE、エジプトといったより大きな市場を狙う戦略が求められる。

現地パートナーシップの強化：ヨルダンのスタジオや開発企業と強力なパートナーシップを築くことで、日本企業は地域での長期的な成長を目指した協力基盤の確立が可能。

市場構造は6つの主要セグメントに分類されており、それぞれ独自の特徴を有する。



市場環境とトレンド



ユーザーインサイト



市場構造と競合環境



ローカライゼーション
とタレント



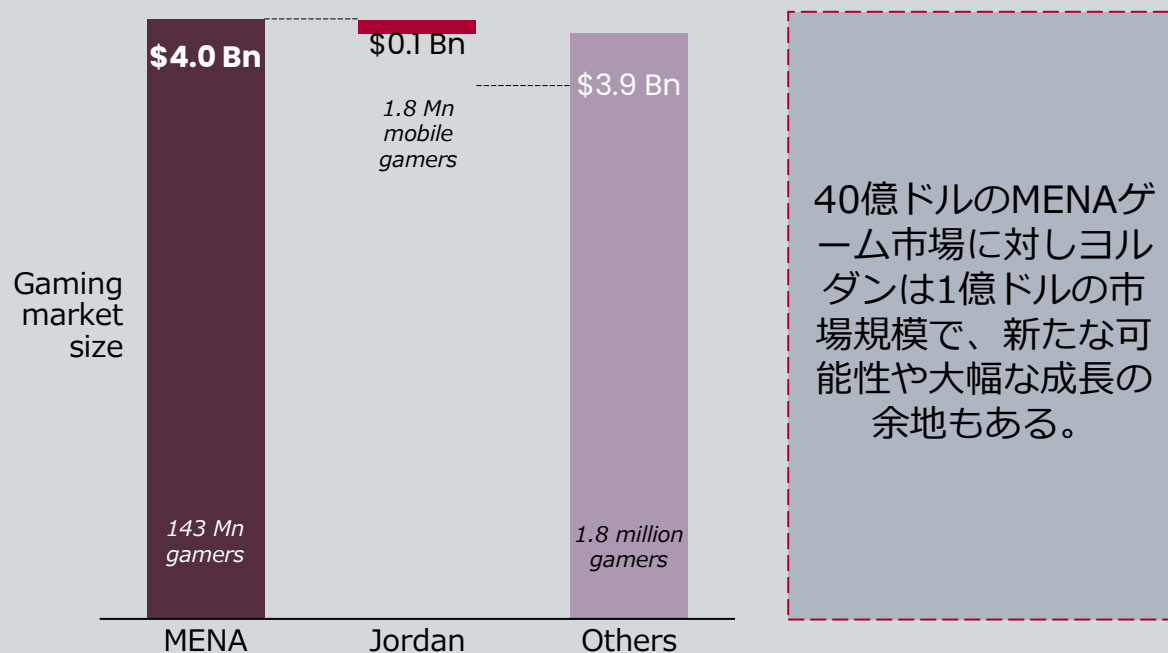
規制環境



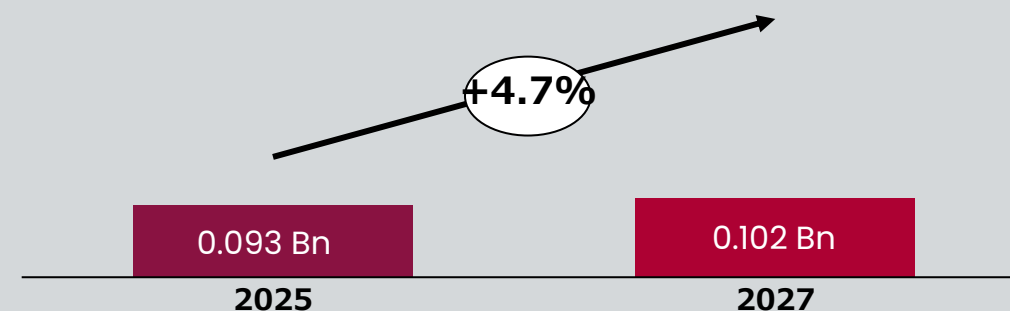
パートナーシップ
とコラボレーション

ヨルダンは対象国の中で最小の市場でありゲーム人口規模も小さい。一方で市場はCAGR4.7%で成長すると予想

ヨルダンはゲーム収益について比較的小規模な市場であり、2025年の収益は9億3,000万ドルと予想



市場はゆっくりだが確実に上昇し、2027年には1億200万ドルに達すると予測



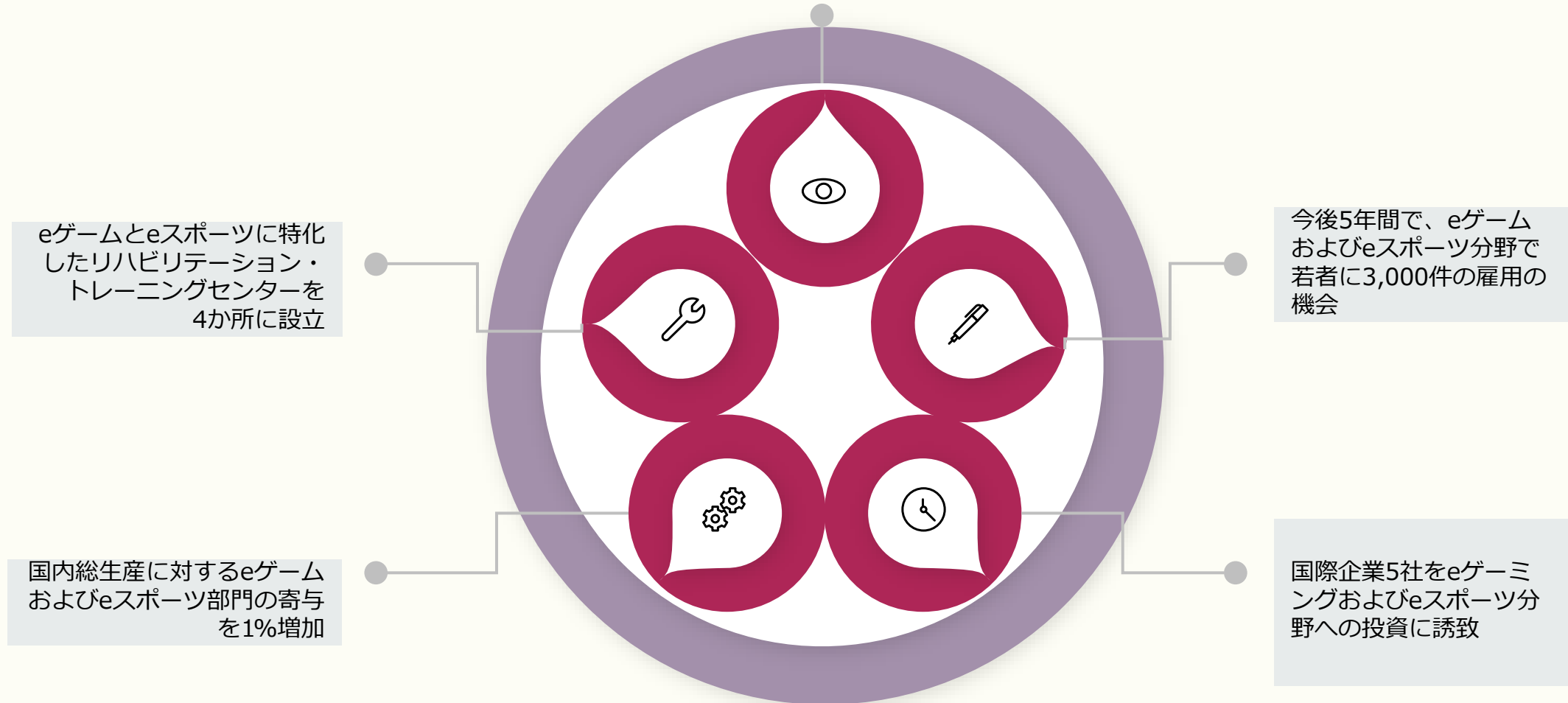
市場参入ポイント

ヨルダンは成長の可能性を秘めた新興市場と考えられているが、市場規模は比較的小さいことやモバイルゲームが圧倒的に主流である状況を考えると、モバイルセグメントをターゲットにした進出が推奨される。

ヨルダン政府は「2023年-2027年ゲームおよびeスポーツ戦略」を通じて積極的にゲーム産業を支援しており、以下5つの目標を掲げている

ゲーム戦略の目標

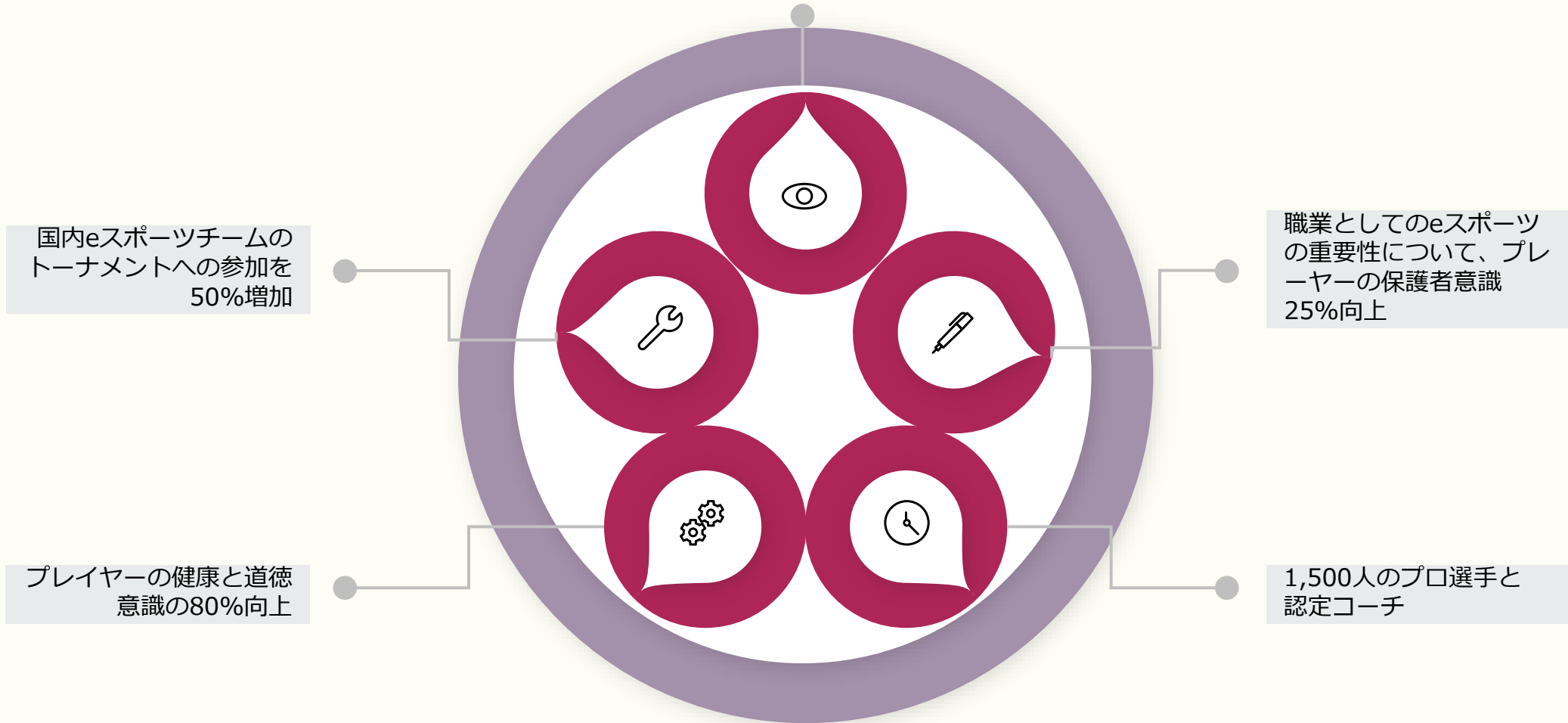
eゲーミングおよびeスポーツ分野で活動するスタートアップ企業および中小企業20社



同じ戦略の一環として、eスポーツに対する戦略的重要性を強調するため、別途5つの目標が策定された

Eスポーツ戦略の目標

ヨルダンで5つの地域/国際トーナメントを主催



近年活況をみせるヨルダンローカルのゲーム関連イベント

過去のゲーム&eスポーツグローバルイベント

今後のイベント



ゲーミング サミット ヨルダン

Jordan Gaming Labが主催するこの毎年恒例のイベントは2011年から開催。第12回目は2024年11月に死海近くのキング フセイン ビン タラル コンベンションセンターで開催され、主要なゲーム形式にわたるセッション、ワークショップ、ネットワーキングの機会が開催された。



eスポーツの未来 サミット

ヨルダンゲーミングサミットの一環であるこのイベントは、2024年4月20日から28日まで、ウム カイス、アンマン、ペトラ、アカバなどヨルダンのさまざまな場所で開催された。この地域でのeスポーツ体験の向上を目的として、国際的な専門家が主導するトーナメント、パネルディスカッション、ワークショップが開催された。



ゼイン・エスポート イベント

2024年、Zain JordanのZain eSports JOは、世界的に人気のあるゲームを特集した14のイベントとトーナメントを開催し、デジタルプラットフォーム全体で265万回の視聴を集めた。これらの取り組みは、ヨルダンをゲームとeスポーツ開発の地域拠点に変えるゼインの戦略の一環。

2025年1月現在、既知のイベントは未定



市場参入ポイント

ヨルダンで成長しているeスポーツやゲームイベント（Gaming SummitやZain eSportsトーナメントなど）を、市場の可能性を探るテストマーケティングの場にも利用することも検討できる。

市場構造は6つの主要セグメントに分類されており、それぞれ独自の特徴を有する。



市場環境とトレンド



ユーザーインサイト



市場競争と競合環境



ローカライゼーション
とタレント



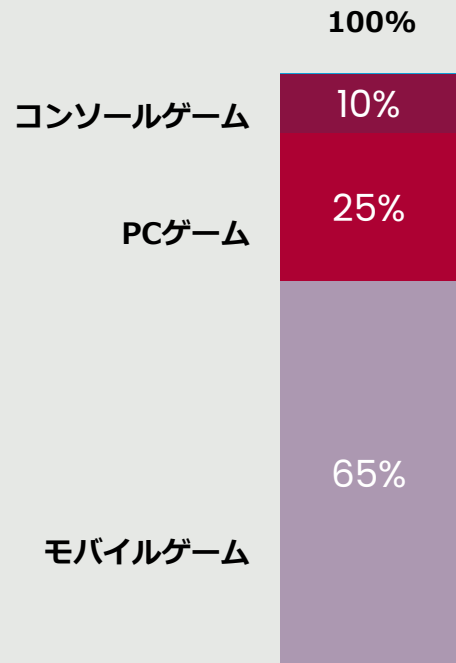
規制環境



パートナーシップ
とコラボレーション

世界的なトレンドと同様ヨルダンではモバイルゲームが主要なセグメントであり、それに続いてPCゲーム、コンソールゲームがシェアを確保

デバイスタイプ別の市場内訳
(100 点中 %)



モバイルゲーム

- ・ ヨルダンの人口が比較的若いため、モバイルゲームはスマートフォンへのアクセスと手頃な価格のおかげで優勢であり、国中の若いプレーヤーにとって魅力的。
- ・ アラビア語を話すユーザーに合わせたローカライズコンテンツの成功により、モバイルゲームが好ましいプラットフォームとして定着。



PCゲーム

- ・ PCゲームは、臨場感あふれるゲームプレイのためのパフォーマンス機能を好み、競技やマルチプレイヤー愛好家の間で人気。
- ・ インターネットカフェはゲーマーにとって重要な集いの場となっており、高性能システムへのアクセスを提供するとともに、競争力のあるゲーム文化を育んでいる。



コンソールゲーム

- ・ コンソールゲームは忠実なプレイヤーベース、特にスポーツやアクションタイトルのファンのニーズに応え、安定しているものの小規模な視聴者を維持。
- ・ PlayStationは、強力なブランド認知と人気ゲームの一貫したライブラリに支えられ、この分野をリードしている。



AR / VRゲーム

- ・ AR/VRゲームは、特に革新的で没入型の体験を求めるテクノロジーに精通した若いプレーヤーの間で注目を集める。
- ・ ハードウェアのコストや限られたインフラなどの課題により成長が鈍化しているが、この分野はARベースのモバイルゲームやVRゲームゾーンを通じた将来性がある。



市場参入ポイント

ヨルダン市場をターゲットにする場合、即効性を重視してモバイルゲームに注力しコアゲーマーとのエンゲージメントを高めるためにPCゲームやAR/VRゲームへの進出も検討の余地がある。

市場構造は6つの主要セグメントに分類されており、それぞれ独自の特徴を有する。



市場環境とトレンド



ユーザーインサイト



市場構造と競合環境



ローカライゼーション
とタレント



規制環境



パートナーシップ
とコラボレーション

ヨルダンのゲームバリューチェーン：主要カテゴリー別まとめ

ゲームバリューチェーン



製造業者

- ・ コンソールメーカーなどのハードウェア製造ブランド

ディベロッパー

- ・ ゲームディベロッパー
- ・ ソフトウェアの製造ブランド (Unreal Engineなど)

パブリッシャー

- ・ 異なるソフトウェアプロバイダーが提供するゲームを、1つのプラットフォームにまとめるアグリゲーター
- ・ マーケティング会社

ディストリビューター

- ・ オンライン・店舗ショップなどの小売
- ・ゲーミングプラットフォームマー

コンソールハードウェアメーカー市場は、PlayStationとXboxの2強が市場を独占

製造業者

市場成熟度

市場集中度

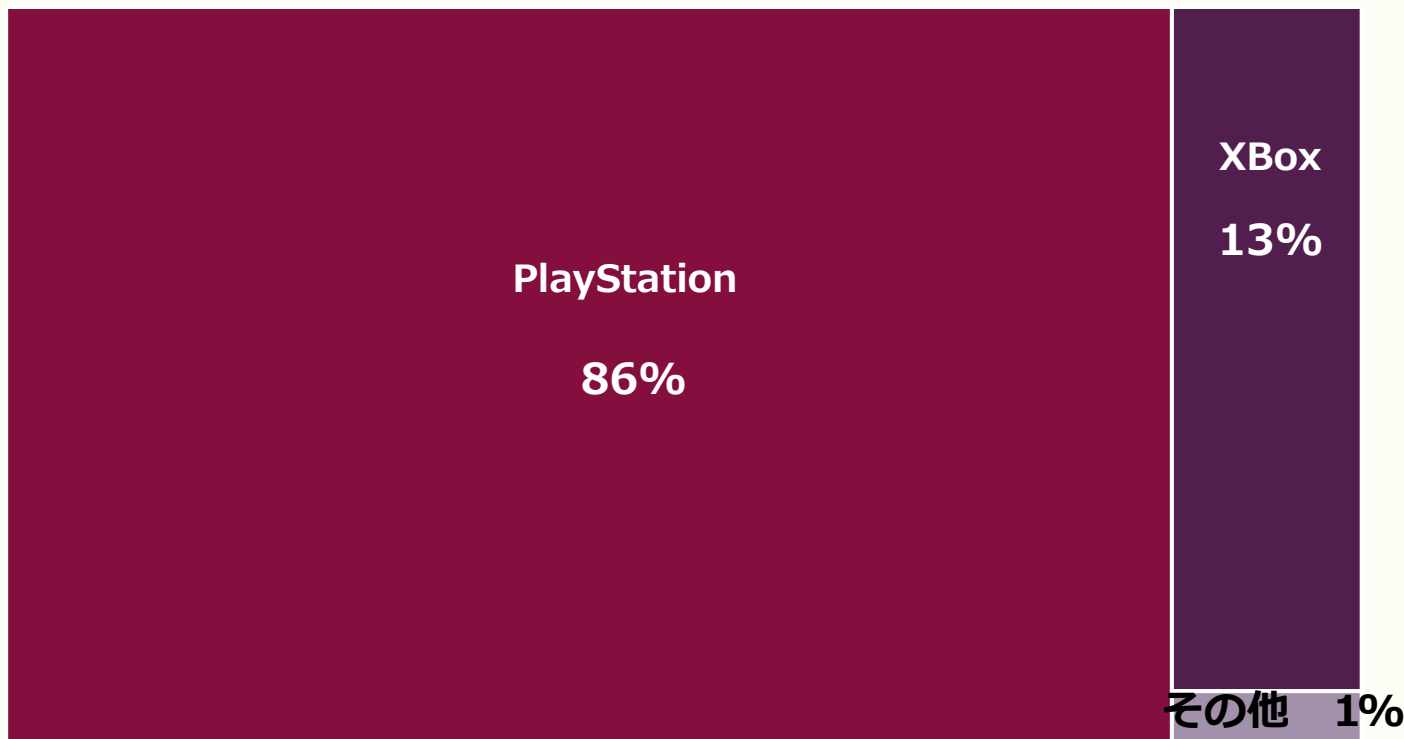
参入障壁

初期段階

極めて高い

高い

ゲームコンソール市場シェア, 2024年



- 86%の市場シェアを誇るソニーのプレイステーションは、ヨルダンで明確な足場を築いている。日本企業は、PlayStationの主要なユーザーベースに合わせて、ローカライズされたゲームやプラットフォーム専用のコンテンツを開発するなどして、PlayStationの確立されたエコシステムを利用できる。
- ヨルダンの消費者が、人気のあるゲームとの互換性が保証されたエコシステムを優先し、高価格またはサポートの少ないプラットフォーム（任天堂など）を試すことを避ける傾向があることを示す。



市場参入ポイント

日本のゲーム会社は、PlayStationの圧倒的な市場優位性を活用して独占コンテンツを提供しつつ、ポータブルゲームやファミリー向けのニッチな機会を模索することを検討すべきである。

寡占が進むヨルダンのコンソール市場への参入は非常に厳しい

製造業者

市場成熟度

市場集中度

参入障壁

初期段階

極めて高い

高い



老舗企業の優位性

- PlayStationとXboxは合わせて市場の99%を支配しており、強力な差別化や独占的な製品を提供しない限り、新規参入者が大きな市場シェアを獲得することは困難。



輸入コスト 税金が高い

- ゲーム機の輸入関税や税金により小売価格が高騰しており、収益性を維持しながら競争力のある価格を提供しようとする新規参入者にとっては大きな課題。



強いブランド 忠誠心

- ヨルダンのゲーマーは、その豊富なゲームライブラリ、強力なオンラインコミュニティ、信頼できる評判により、PlayStationやXboxなどの確立されたエコシステムに非常に忠実。



限定された顧客 ベース

- ヨルダンのゲーム機市場は世界的、さらには地域の基準と比較しても比較的小さく、顧客ベースが限られているため収益機会が制限され、新規参入者のリスクが高い。



市場参入ポイント

ヨルダンのコンソール ゲーム市場に新規参入することは戦略的に非常に困難。代わりに参入障壁が少なく、より多くのアクセスしやすい視聴者を提供するモバイルゲームなど、他のセグメントを模索する必要がある。

ゲームスタジオの数は比較的少ないものの、世界規模で著名なプレイヤーが数社存在し、多額の収益を生み出している

ディベロッパー

市場成熟度

発展途上

市場集中度

中程度

参入障壁

中程度

概要

会社数

14

会社規模の平均

4-10+

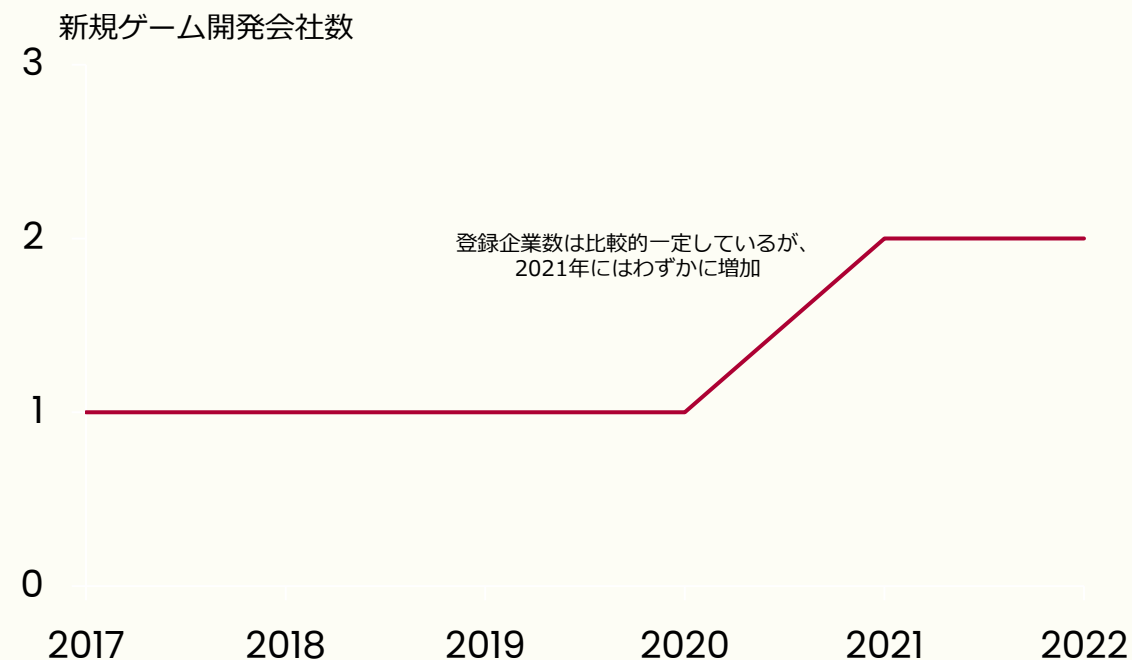
創設からの平均期間

5年

調達した総資金（2016年の公開データより）

2,000万米ドル

市場への新規参入者の成長傾向



MENA地域のトップ10ゲームスタジオの中で、3社がヨルダンから選ばれており、同国が地域のゲーム業界において重要な影響力を持っていることを示す

ディベロッパー

市場成熟度

市場集中度

参入障壁

発展途上

中程度

中程度

会社概要

ゲームポートフォリオ

ターゲット



Tamatem Games

- ヨルダン最大のゲーム会社。これまでに50本のゲームを公開しており、そのほとんどがGoogle PlayまたはApp Storeでナンバー1の座を獲得。同社は1億5,000万ダウンロードを達成。

- カテゴリ内でトップの収益を上げているVIP Baloot、VIP Jalsat、VIP Tarneebなどの人気の高いタイトルが揃う。国際的な開発者と協力して、アラビア市場を席巻するゲームをローカライズしている。

- 文化ローカライゼーションにおける比類のない専門知識を活用して、アラビア語圏の市場を独占的にターゲットにしており、この地域の急成長するモバイルゲーム業界で支配的な地位を占める。



Maysalward

- 2003年に設立された中東初のモバイルゲーム開発会社であり、この地域のゲーム業界の先駆者的存在。文化的かつ世界的な魅力を統合したゲームを提供することで知られており、モバイルゲーム分野においても先駆者。

- Dominoes Pro、Trix Plus、Backgammon Reloadedなどのヒットタイトルが含まれており、世界中で数百万ダウンロードを達成し、伝統的なボードゲームと現代のゲーム革新を融合させている。

- 地域での強力な存在感と世界的な展開を組み合わせ、アラビア語圏と海外の両方の視聴者向けのモバイルゲームに焦点を当てる。メイサルワードは、文化的関連性と普遍的な魅力のバランスをとっている。



Mad Hook

- 非常に成功した独立系ゲームスタジオで、カジュアルおよびハイパーカジュアルゲーム分野での世界的なヒット作で知られる。革新的なゲームメカニクスで知られるこのスタジオは、ヨルダンで最もダイナミックなディベロッパーの1つとして際立っている。

- Idle Robots、Tiny Miners、Knife Battleなどの世界的に評価の高いゲームが特徴で、主要なプラットフォームで数千万ダウンロードに達し、世界的に人気。

- 主に世界中のユーザーをターゲットとしており、カジュアルゲームセグメントおよびハイパーカジュアルゲームセグメントに優れている。広告とアプリ内購入を組み合わせた強力な収益化戦略を採用しており、強力な競争相手である。



市場参入ポイント

日本のゲーム会社は、Tamatem、Maysalward、Mad Hookといったヨルダンの有カスタジオとのパートナーシップの機会を検討。これらのスタジオの持つローカル市場の専門的知識や、地域ユーザーへのエンゲージメント、ローカライズにおける実績を活用することが期待される。

参入障壁は中程度だが、ヨルダンの小規模な市場が投資の観点から見て有益か判断が必要

ディベロッパー

市場成熟度

発展途上

市場集中度

中程度

参入障壁

中程度



市場規模と収益化の制限

- 全体的に人口が少ないためヨルダンのゲーム市場規模は比較的小さく、また他の地域に比べてARPUが低いため、収益性を達成するには複数国の地域をまたがった戦略が求められる。



市場の専門知識とプレーヤーの好み

- TamatemやMaysalwardのような老舗企業は現地の好みに合わせたゲームですでに市場を独占しており、同様の専門知識がなければ新規プレーヤーが注目を集めるのは困難。



複雑な規制と運用

- ライセンス、税制、インターネット法など、ヨルダンの規制環境に対処するには時間がかかる場合がある。ハイエンドゲーム用のローカルインフラ（コンソールやe スポーツ会場など）が限られているため、非モバイルプラットフォームの運用が複雑。



市場参入ポイント

ヨルダンに対するより適切な戦略は直接投資ではなく、現地企業とのジョイントベンチャーや協業を通じてより広範なMENA市場を共同でターゲットにすることだと推察。MENA市場はヨルダン単独よりも高い収益性とマネタイズの可能性を持つ。

市場構造は6つの主要セグメントに分類されており、それぞれ独自の特徴を有する。



市場環境とトレンド



ユーザーインサイト



市場構造と競合環境



ローカライゼーション
とタレント



規制環境



パートナーシップ
とコラボレーション

ヨルダンはモバイル開発や全体的な技術においてMENA地域の強力なプレーヤーであり、少ない人口にも関わらず驚くべき成果を上げる



主な状況と実績

1

ヨルダンの人口はMENA地域の3%を占め、この地域のテクノロジー起業家の27%を占める。

2

世界の起業家精神指数で49位にランクされており、25を超えるインキュベーター、アクセラレーター、クリエイティブセンターが存在。

3

ヨルダンのテクノロジー企業の98%は中小企業であり、活気のあるスタートアップシーンを際立たせている。

4

アラビア語のインターネットコンテンツの約75%はヨルダンのICT部門によって生成。



市場参入ポイント

ヨルダンの活気あるテックエコシステムは、強い起業精神やアラビア語インターネットコンテンツへ多大に貢献。日本のゲーム会社にとってはパートナーシップを築き、開発をアウトソースし、コンテンツをローカライズするための魅力的な市場である。

ヨルダン政府や教育機関によるスキル開発への投資によって育成されたゲーム分野の人材が、MENA域で広く活躍

ゲーム教育を提供する主要な教育機関のリスト



Princess Sumaya University for Technology:

アニメーション制作とゲーム開発のための2Dおよび3Dグラフィックスに焦点を当て、コンピュータグラフィックスとアニメーションの学士号取得が可能。



German Jordanian University:

ゲームデザインに関連するマルチメディアやアニメーションなどの分野をカバーする統合プログラムであるデザインとビジュアルコミュニケーションの学士号を取得可能。



SAE Institute Jordan:

ゲーム制作の創造的側面と技術的側面の両方に重点を置き、ゲームデザインと開発のトレーニング ディプロマを提供。



Jordan Gaming Lab:

アブドラ2世国王開発基金の支援を受け、メイサルワードが管理するこの取り組みは、ヨルダンの複数の都市でゲーム開発のトレーニングコースとワークショップを提供。



The University of Jordan:

電子ゲームに関連するコンポーネントを含むグラフィックデザインとマルチメディアのコースを提供し、マルチメディアの世界に不可欠なスキルを学生に提供。



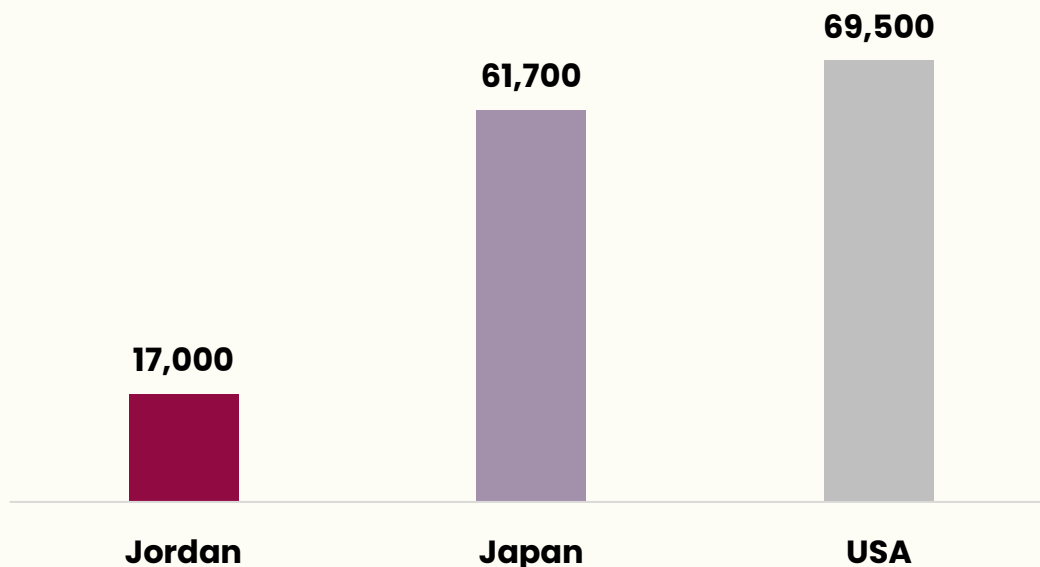
市場参入ポイント

ヨルダンに進出する日本のゲーム会社は地元の大学やトレーニング機関と協力し、タレントパイプラインを育成し、ローカライズされた開発パートナーシップを確立することへの注力が求められる。

ヨルダンの人材は非常に手頃な価格で、給与は米国や日本よりもはるかに低いにもかかわらず、地元の人材は高いレベルのスキルを持つ

ソフトウェア開発者の基本給与比較 (米ドル)

ソフトウェア開発者の給与はエジプトより高いものの、国際基準からすると依然として非常に低く、開発を外部委託に適する。



インサイト

- ヨルダンのソフトウェア開発者の平均基本給は日本や米国と比べて大幅に低いため、ヨルダンがゲーム開発のアウトソーシングや地域開発ハブの設立においてコスト効率が高い。
- 日本企業は地元の大学やゲームラボと提携することで、ローカライゼーションや地域市場への適応のための熟練したタレントプールをヨルダンの低い人件費で活用可能。
- 給与水準が低いことと、テクノロジーに精通した労働力が増加していることにより、ヨルダンはローカライズされたゲームコンテンツの需要が高まっている中東アフリカ諸国の市場にサービス提供を行うための事業拠点として魅力的なマーケットと言える。



市場参入ポイント

ヨルダンは低価格でありながら熟練したソフトウェア開発人材を備えているため、日本のゲーム会社が開発をアウトソーシングしたり、コスト効率の高い地域運営を確立したりするための戦略的な拠点となり得る。

市場構造は6つの主要セグメントに分類されており、それぞれ独自の特徴を有する。



市場環境とトレンド



ユーザーインサイト



市場構造と競合環境



ローカライゼーション
とタレント



規制環境



パートナーシップ
とコラボレーション

ヨルダンのゲームに関する規制環境はまだ発展途上でコンテンツ制限が最小限である一方、支援的な制度が少しずつ整えられている



規制機関

- 電気通信規制委員会 (TRC) は、ゲームプラットフォームを含むデジタルサービスのライセンスとコンプライアンスを監督。
- デジタル経済・起業家精神省 (MoDEE) は、政策枠組みやインセンティブを通じて、ゲームを含むテクノロジー主導の産業をサポート。



コンテンツ規制

- ヨルダンは年齢レーティングに関してPEGIやESRBなどの国際的なコンテンツ基準に従っており、特定の地域のゲームコンテンツ規制は設けられていない。
- 文化的、宗教的、または社会的規範に違反するコンテンツは厳しく禁止されており、準拠するには慎重なローカライズが必要。



ライセンスと外国投資

- 外国企業は参入プロセスを合理化する2022年投資環境法第21号によって参入が促進され、ゲーム分野で事業を完全に所有することが可能。
- ゲームプラットフォームには運営ライセンスが必要。これは国のサイバーセキュリティおよびデジタルサービスポリシーに準拠してTRCによって付与される。



デジタルインフラストラクチャとデータ保護

- ヨルダンは、ゲームとeスポーツプラットフォームをサポートするためにブロードバンドと5Gへの投資を増やし、デジタルインフラを強化。
- ヨルダンには包括的なデータ保護法がないが、企業は消費者の信頼のために国際データ標準 (GDPR、ISO 27001など) を遵守することが奨励される。



市場参入ポイント

ヨルダンの柔軟な規制環境は日本のゲーム会社が支援的な投資政策を活用し、文化的な規範に沿ったローカライズコンテンツ開発に注力することで市場参入が容易になる。

ヨルダンでは特別なゲームライセンスは求められない。外国企業が設立するための主な手順の概要は以下

ヨルダンの商法に基づいて企業を産業貿易供給省(MOITS)に登録し、現地の規制を確実に遵守。

会社を登録

デジタルおよびゲームサービスポリシーへのコンプライアンスを確保するために、電気通信規制委員会(TRC)に運営ライセンスを申請。

ゲームライセンスを取得

必要に応じPEGIやESRBなどの国際標準を参照しながら、ゲームコンテンツがヨルダンの文化、宗教、社会規範に準拠していることを確認。

コンテンツ規制の遵守

ライセンスに関する主な考慮事項

データ保護

ヨルダンには包括的な現地データ法が存在しないため、ユーザーのプライバシーを確保するために国際データ保護基準(GDPRなど)の遵守が必要。

税金と優遇措置の申請

税務目的で所得・売上税局に登録し、テクノロジー中心の企業や輸出志向の企業に利用可能な税制上の優遇措置を確認。

外国人の所有および投資に関する規則

ゲーム関連事業に100%の外資出資を認める2022年投資環境法第21号に基づく外国保有権を確認。

市場構造は6つの主要セグメントに分類されており、それぞれ独自の特徴を有する。



市場環境とトレンド



ユーザーインサイト



市場構造と競合環境



ローカライゼーション
とタレント



規制環境



パートナーシップ
とコラボレーション

ヨルダンのゲーム業界の成長を後押しする4つの主要なステークホルダー

政府機関



Ministry of Digital Economy
and Entrepreneurship
(MoDEE)



Telecommunications
Regulatory Commission
(TRC)



King Abdullah II Fund for
Development
(KAFD)

投資家



Oasis500



Beyond
Capital



Innovative Startups and
SMEs Fund (ISSF)

スポーツ団体



Jordan Esports
Committee

ヨルダンの主要な ステークホルダー

インキュベーター&アクセラレー ター



iPARK



Tti
(The Tank by Umniah)



myStartup
Incubator



市場参入ポイント

これらの団体は主要なステークホルダーの例だが、市場の状況は急速に変化しているためマーケットエントリー戦略を作成するには簡単な調査を行うことが求められる。

ヨルダンのゲーム環境は、国内の経済およびデジタル空間を管理する3つの主要な政府機関によって規制・監督される

政府機関



Ministry of Digital Economy
and Entrepreneurship
(MoDEE)



Telecommunications
Regulatory Commission



KAFD

目的

- テクノロジー主導の産業とイノベーションの促進に重点を置き、ヨルダンのデジタル変革の取り組みを主導。
- 電気通信、デジタルサービス、オンラインプラットフォームを規制して、国家標準とサイバーセキュリティポリシーの準拠を確保。
- 創造的なテクノロジー主導の取り組みを通じて、若者のエンパワーメント、イノベーション、経済発展を促進。

イニシアティブ

- 堅牢なテクノロジーエコシステムの構築、助成金の提供、スタートアップへの機会創出を目的とした、ヨルダンデジタルエコノミープログラムを実施。
- ゲームプラットフォームに運用ライセンスを付与または、データプライバシーの実践を監視し、デジタルサービスのイノベーションをサポート。
- Jordan Gaming Labを設立して支援し、地元のゲーム開発者に最先端の施設、指導、トレーニングを提供するとともに、国際的なパートナーとの協力を促進。

ゲームへの関連性

- 外国投資を促進し、資金調達の機会を提供し、デジタルインフラを強化することにより、ゲーム会社を支援する環境を育成。
- ゲームプラットフォームのライセンスと規制順守を監督し、デジタルサービスに関するヨルダンの基準に確実に準拠していることを確認。
- ローカル人材の育成、開発ワークショップの主催、若い開発者への革新のためのプラットフォームの提供により、ゲームエコシステムに直接影響を与える。



市場参入ポイント

ヨルダンはゲーム会社が繁栄するためのエコシステムを積極的に構築中。資金提供、アクセラレーター、文化的調整のサポートを提供することに特化した政府機関の支援を受けつつ、省庁や規制当局を市場開拓計画に含めることが肝要。

ヨルダンにはゲームのみに特化したファンドは存在しない一方、複数のVCがゲーム関連企業をサポート

投資家



Oasis500



Beyond Capital



ISSF

目的

- MENA全域のテクノロジーおよびクリエイティブ分野のスタートアップをサポートする初期段階の投資家およびアクセラレーター。
- 財政的支援、指導、戦略的ネットワークへのアクセスを提供することにより、ヨルダンのスタートアップエコシステムの発展に重点を置く。
- 新興産業における革新的なヨルダンの新興企業に株式および能力構築リソースを提供。

イニシアティブ

- 資金提供、指導、グローバルおよび地域ネットワークへのアクセスを提供し、スタートアップの規模拡大を支援。
- テクノロジー業界やインタラクティブコンテンツ業界など、さまざまなセクターのスタートアップにシード資金と成長サポートを提供。
- 技術系スタートアップ企業への直接投資やパートナーシップを促進し、財政支援や指導を通じて拡張性の機会を提供。

ゲームへの関連性

- Tamatem Gamesを支援することで、パブリッシング事業の拡大に繋げ、MENAゲーム市場のリーダーとしての地位を確立することに貢献。
- BithTVのようなゲームスタートアップをサポートし、ヨルダンのゲーム関連プロジェクトの資金調達と拡大の間のギャップを埋めるのを支援。
- アラビア語を話すユーザー向けにゲームをローカライズして配信することに重点を置くヨルダンの大手モバイルゲームパブリッシャーであるTamatem Gamesに資金を提供。



市場参入ポイント

ヨルダン市場においてVCの資金へのアクセス、コネクションやネットワークへのアクセスを確保するには、上記のような企業と連携することも重要と考えられる。

ヨルダンeスポーツ委員会は、ゲーマー向けのトーナメントやプログラムを組織する主要な組織

スポーツ団体



Jordan Esports Committee

目的

- ヨルダンeスポーツ委員会は、競技ゲームのための構造化されたフレームワークを提供し、正式な活動として推進することにより、ヨルダンにおけるeスポーツエコシステムの成長と発展を促進することに専念。

イニシアティブ

- この委員会は、国および地域のeスポーツトーナメントを組織し、世界的なeスポーツ組織と協力し、業界のポリシーと標準の確立に取り組んでいる。また、トレーニングプログラム、国際大会への参加、スポンサーシップの機会を提供することで、地元のeスポーツチームやプレイヤーをサポート。

ゲームへの関連性

- ヨルダンeスポーツ委員会は、ヨルダンでeスポーツをプロフェッショナルな分野として確立する上で極めて重要な役割を果たす。eスポーツの知名度と信頼性を高めるために積極的に取り組んでおり、国内外のゲーム会社からのパートナーシップや投資を引きつけている。市場への参入に関心のある日本のゲーム会社にとって貴重なパートナー。

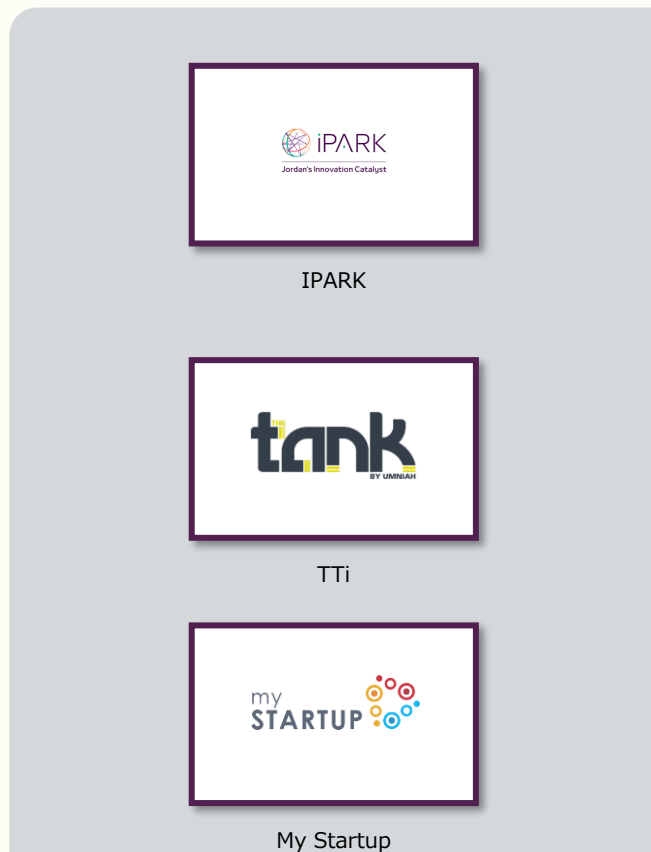


市場参入ポイント

eスポーツに特化した企業にとって、ヨルダンでコミュニティ作りや組織の取り組みを実施するには、ヨルダンeスポーツ委員会との関係づくりが重要。

ゲーム産業に特化したインキュベーターやアクセラレーターは存在しないが、いくつかの汎用インキュベーターが複数のゲームスタートアップをサポート

インキュベーター&アクセラレーター



目的

- インキュベーションおよび加速プログラムを通じてヨルダンのイノベーションと起業家精神をサポート。

- テクノロジー主導の企業に焦点を当て、起業家に総合的なサポートを提供するスタートアップインキュベーター。

- テクノロジーやゲームを含むさまざまな業界の初期段階のスタートアップ企業の育成に重点を置く。

イニシアティブ

- テクノロジーおよびゲーム業界のスタートアップ企業にオフィススペース、指導、資金アクセス、トレーニングを提供。

- 初期段階の企業にオフィス設備、ネットワークワーキングの機会、指導、資金調達のコネクションを提供。

- ワークショップ、メンターシッププログラム、資金提供の機会を提供し、スタートアップ企業のビジネスモデルと規模の改善を支援。

ゲームへの関連性

- インフラとビジネス開発リソースを提供することでゲームのスタートアップを直接サポートし、ゲームのスケールアップを支援。

- 特にテクノロジーに重点を置いた分野で、カスタマイズされたインキュベーションサービスを提供することで、デジタルおよびゲームのスタートアップの成長を促進。

- ゲームのスタートアップ企業に指導とシード資金を提供し、ヨルダンのゲームエコシステムの発展に貢献。



市場参入ポイント

ヨルダンのインキュベーターとアクセラレーターは、日本企業がパートナーシップを検討するための重要な情報源。彼らは、資金提供、メンターシップ、ネットワークワーキングの機会、市場洞察などの重要なリソースを提供し、初期のスタートアップ段階で現地の状況をナビゲートできるように支援してもらうことが可能。

アジェンダ

1

序文

2

エグゼクティブサマリー

3

MENA主要5カ国のマーケットプロフィール

サウジアラビア

アラブ首長国連邦

トルコ

エジプト

ヨルダン

マーケットプロフィール

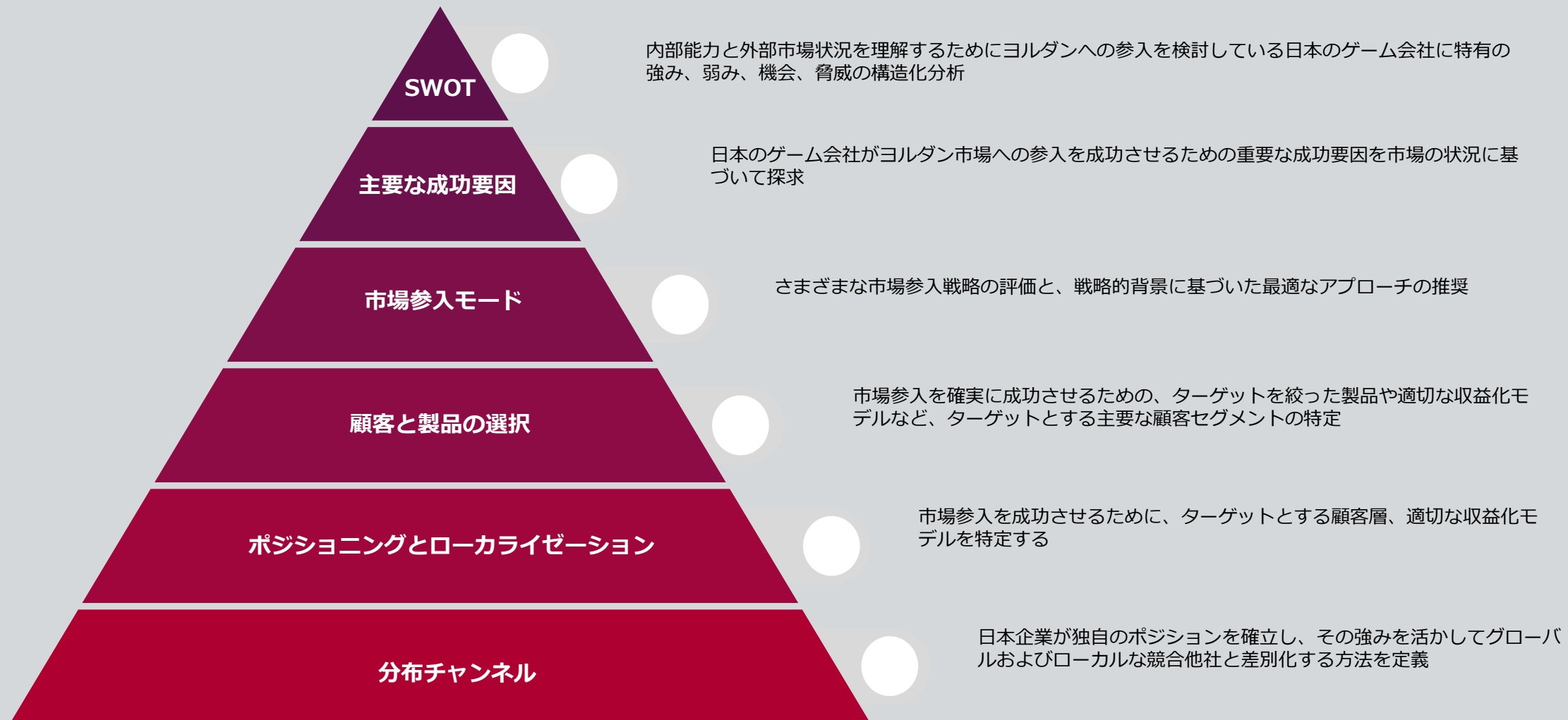
戦略のポイント

4

Appendix



<ご参考> ヨルダンのゲーム場参入に向けた戦略のポイント



ヨルダン市場には優秀なゲームスタジオが複数あり、コラボレーションの観点からサプライヤーサイドの参入については検討の余地がある

強み



- モバイルゲームの視聴者の拡大: スマートフォンの普及率の高さとカジュアルゲーマー人口の増加の影響で、モバイルゲームはヨルダンの主要なプラットフォーム。
- 新興のeスポーツシーン: Jordan Esports Committeeなどの取り組みによってeスポーツ組織やトーナメントが台頭し、競争力のあるゲーム文化が成長。
- 政府とエコシステムの支援: Jordan Gaming Labなどの政府支援プログラムやiPARKなどのインキュベーターは、ゲーム開発と人材育成のための育成環境を提供。

弱み



- 市場規模が小さい: ヨルダンのゲーム市場全体は他のMENA諸国に比べて比較的小さいため、大規模な事業による収益の可能性は限定的。
- 限られたローカル開発スタジオ: Tamatem Gamesのような成功例はあるが、ローカルゲーム開発者とパブリッシャーは依然少なく、供給側の多様性はない。
- 経済的課題: 人口の大部分の購買力の低下は、プレミアムゲーム、ハイエンドコンソール、AR/VRテクノロジーの需要に影響を与える。

ビジネスチャンス



- 地域波及の可能性: ヨルダンはMENA地域と文化が同質のため、新規参入企業は近隣市場に展開するための出発点としてヨルダンが活用可能。
- ローカライズされたアラビア語コンテンツ: アラビア語と文化に合わせたゲームに対する需要が強く、高いエンゲージメントの獲得が可能。
- 若くテクノロジーに精通した人口: ヨルダンには若くてデジタルに精通した人口が多く、革新的なゲーム製品のターゲットが豊富に存在する。

懸念事項



- 地域差があるインフラ: インターネットの品質と手頃な価格は改善されているものの地域差がある。オンラインゲームエクスペリエンスに影響を与え、マルチプレイヤーサービスやストリーミングサービスの導入を制限。
- 地政学的リスク: 地域の不安定性と経済的混乱の可能性により、ヨルダンのゲーム分野への長期投資に不確実性が生じる可能性。

ヨルダンをコスト効率の高い拠点として活用し、優秀な現地人材や強力な支援組織とのコラボレーションを積極的に模索することが望ましい



市場の状況を踏まえると、ヨルダン市場のみに絞った直接投資やライセンス・出版よりも、ジョイントベンチャーなどのコラボレーションが合理的

市場参入別	概要	メリット	デメリット
ライセンスと出版	現地企業と提携してヨルダンでゲームのライセンスを取得または公開。	- 低リスクで費用対効果が高い。 - 大規模投資前の市場テストに最適。	- ブランド化と運営に対する限定的な制御。 - 利益分配契約により収益が減少する可能性。
イベントベースエントリ	eスポーツトーナメントやゲームフェスティバルのスポンサーとして市場に参入。	- ブランドの認知度と直接的なエンゲージメントを構築。 - スケーラブルな投資オプションによる最小限のリスク。	他のモードと組み合わせない限り、長期間の存在が制限される。
戦略的パートナーシップ (JV)	現地団体と協力して共同で市場にアクセス。	- 現地の専門知識とネットワークの活用。 - リスクと投資コストの共有。	- 共有制御は自律性を制限する可能性。 - 現地パートナーとの目標の不一致の可能性。
直接投資	ヨルダンでの業務を直接管理するための全額出資の現地事務所を設立。	- ブランディングと運営を完全にコントロール。 - 長期的なプレゼンスを構築する能力。	- 現地の規制についての広範な理解が必要。 - ローカル人材の雇用に問題が生じる可能性。

投資レベル

アプローチ方法別の、日本企業がヨルダンへの進出を成功させるために必要な主なプロセス

Market Entry Mode		Step 1	Step 2	Step 3	Step 4	Step 5
投資レベル ↓	ライセンスと出版	人気のジャンル、文化的感性、モバイルおよび PC ゲームのトレンドに焦点を当て、ヨルダン人プレイヤーのゲームの好みを調査。	確立された流通ネットワークとアラビア語ローカライゼーションの専門知識を持つ現地の出版社と提携。	ゲームをアラビア語にローカライズし、テーマ、ストーリー、ビジュアルをヨルダンの文化と価値観に合わせて調整。	現地の出版社と協力して必要な許可を取得し、ヨルダンの規制基準を確実に遵守。	現地のディストリビューターと協力してマーケティングキャンペーンを開発および実行し、現地シーンを活用してブランド認知度を構築。
	イベントベースエントリ	ゲームトーナメントやテクノロジーフェスティバルなど、ヨルダンでの主要なゲームイベントや展示会を特定し、存在感を確立。	ゲームを展示するインタラクティブなブースを組織し、現地のプレイヤーを惹きつけて参加させるための実践的なデモを提供。	ヨルダンの人気ゲームインフルエンサーと協力して話題を生み出し、イベントへの参加者を増やす。	参加を促すために、限定のゲーム内コンテンツ、割引、無料トライアルなどのイベント固有の特典を提供。	
	戦略的パートナーシップ (JV)	共同事業の可能性について、開発の専門知識と現地市場の洞察を備えたヨルダンのテクノロジースタジオやゲームスタジオを特定し、アプローチ。	正式なJV契約を確立し、コンテンツの開発と配布に対する役割、利益の分配、責任を明確に定義。	JVパートナーと協力して、目標に応じてヨルダンまたはより広範囲のMENAテーマを組み込んだローカライズされたゲームを作成。	パートナーの現地の知識を利用して、ゲーム内購入用のZain CashやOrange Moneyなどのシームレスな支払いシステムを統合。	ヨルダンの開発者のトレーニングやワークショップの開催など、地元のゲームエコシステムに共同投資することで長期的な取り組みを実証。
	直接投資	ヨルダン産業貿易供給省に会社を登録し、アンマンまたはイルビドに現地法人を設立。	テクノロジーフレンドリーなゾーンにオフィスを設置すると、最新の設備と熟練した専門家が近くにいることを利用できる。	ゲームの開発、配布、知的財産コンプライアンスに必要な許可を取得し、ヨルダンの法律を確実に遵守。	開発者、マーケティング担当者、サポート チームなどの地元の人材を雇用してトレーニングし、文化的な専門知識を業務に統合。	ITインフラとローカルサービスプロバイダーとのパートナーシップに投資して、堅牢なゲームパフォーマンスとオンラインアクセシビリティを確保。



JAPAN EXTERNAL TRADE ORGANIZATION

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

