

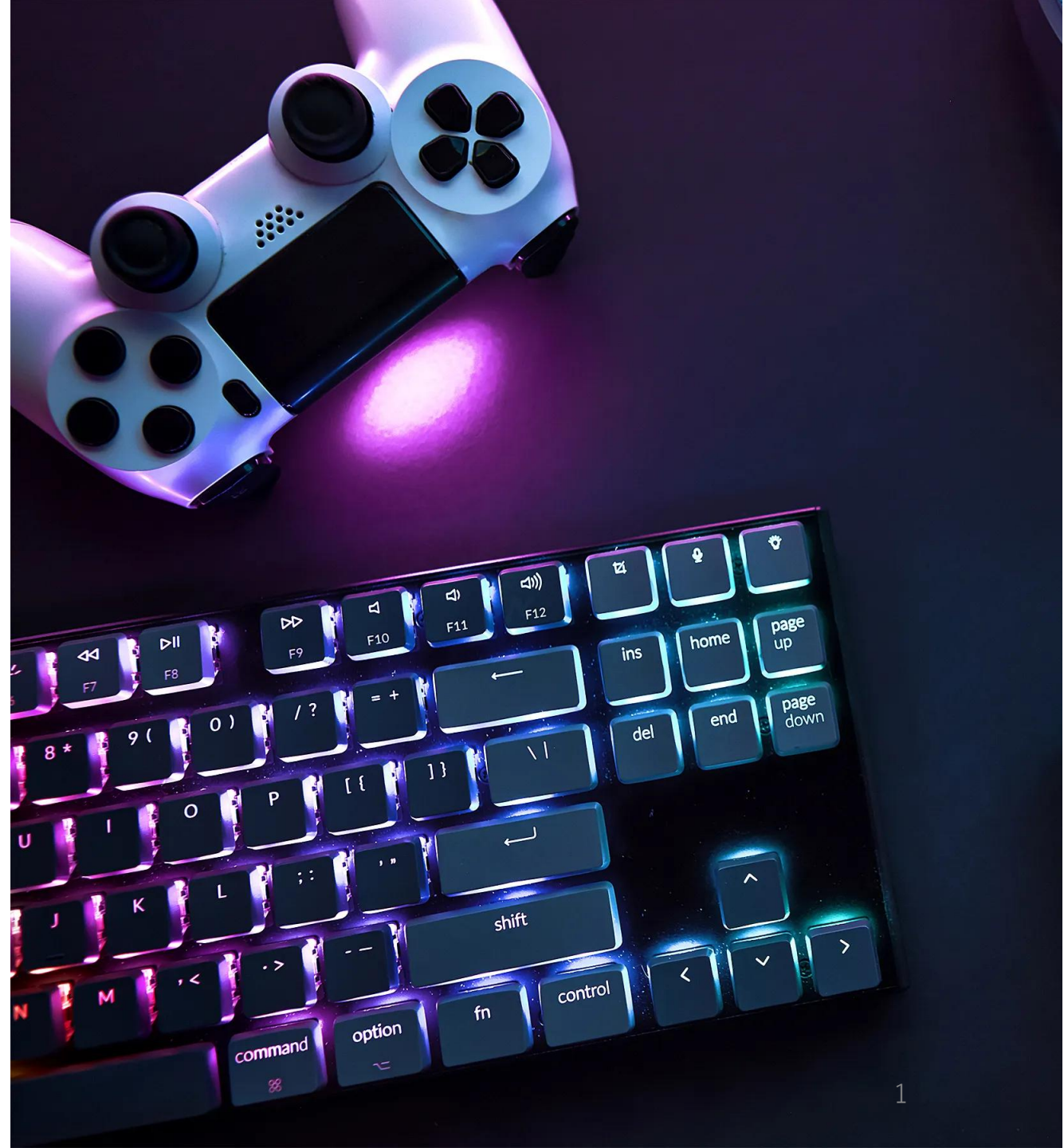


JAPAN EXTERNAL TRADE ORGANIZATION

MENAゲーム市場環境分析 サウジアラビア編

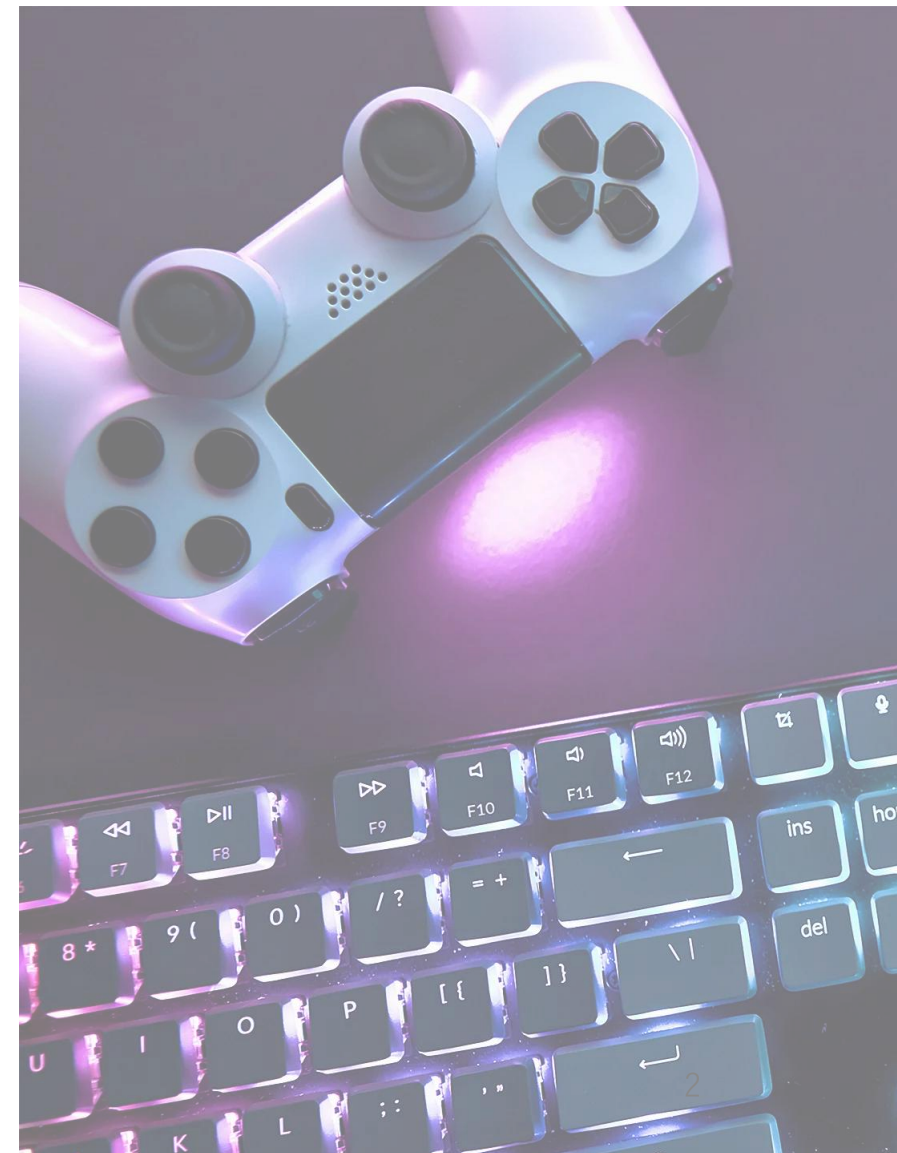
MENA域主要5カ国におけるゲーム産業統合調査

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

マーケットプロフィール

戦略のポイント

アラブ首長国連邦

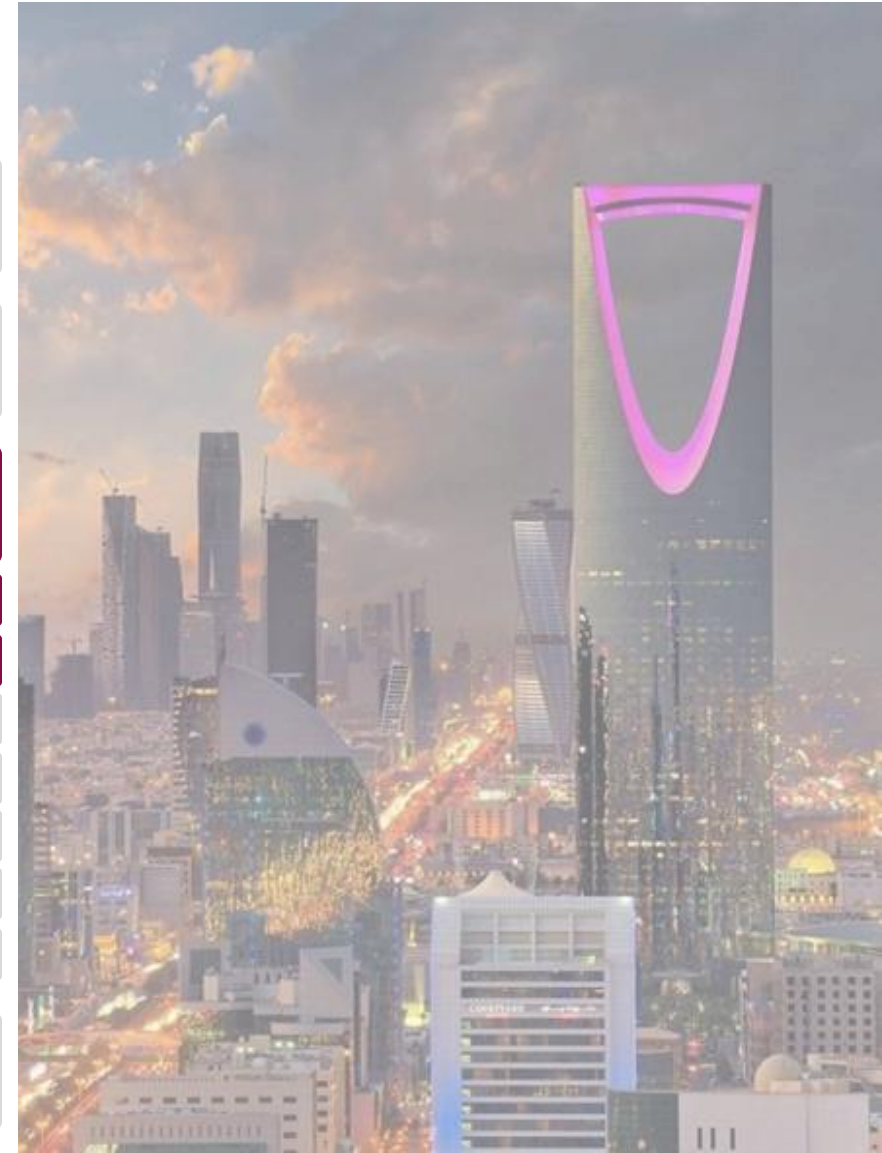
トルコ

エジプト

ヨルダン

4

Appendix



サウジアラビアはMENA地域最大の市場規模と政府によるゲーム分野への手厚い支援により、ゲームおよびeスポーツ市場のトップとして位置

サウジアラビアは380億ドルもの投資によりゲーム産業の発展を目指す。日本の専門知識やゲーム分野のノウハウを取り入れ、サウジアラビアだけでなく広範なMENA地域の顧客を取り込むための成熟したエコシステムが形成されつつある。



サウジアラビアは、MENA地域最大のゲームおよびeスポーツ市場を持つ。日本との堅固な貿易関係を築いており、ゲーム関連に多額の予算を投資。



日本のゲームおよびeスポーツ企業にとって、サウジアラビアは他国にはない魅力的な市場。



ローンチまたは拡大戦略、製品開発には、文化、言語、規制への英海と考慮が必要。

- **日本と長期的な外交関係**：2025年に日本とサウジアラビアは外交関係樹立70周年を迎える。
- **MENA最大のゲーム市場**：現在のゲーム市場は18億米ドルの価値があり、サウジアラビアは2030年に380億米ドルを投資を目指す。
- **日本への強い関心**：PIFはSNK、任天堂、その他の日本企業に投資。

- **MENA地域最高額のゲーム支出**：サウジアラビアのゲーマーのゲーム支出は世界平均の2倍。
- **メガイベントの開催**：サウジアラビアでの一連のメガイベントが計画され、日本企業との提携や参入の絶好の機会となる可能性。
- **ゲーム開発エコシステムの相対的な未成熟**：多額の投資予算が用意されている一方、ゲーム開発者がサウジアラビアで事業を展開するためのエコシステムはまだ比較的初期段階。

- **特有の要件サウダイゼーション**：企業に対して一定割合のサウジ国民を雇用する義務を課す。失業問題やスキルギャップの解消が目的。
- **ローカライズ嗜好**：サウジアラビアゲーマーの3分の1以上がローカライズされたゲームを好む傾向。地場の開発者が少ないため、日本のゲームをローカライズする必要性。
- **厳しいコンテンツ規制**：サウジアラビアへの参入を検討している日本のゲーム会社は、GCAMによるコンテンツ検閲、サウジ化割り当て、データ保護法 (PDPL) を遵守し、MISAへの合法的な事業登録を確保する必要がある。

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



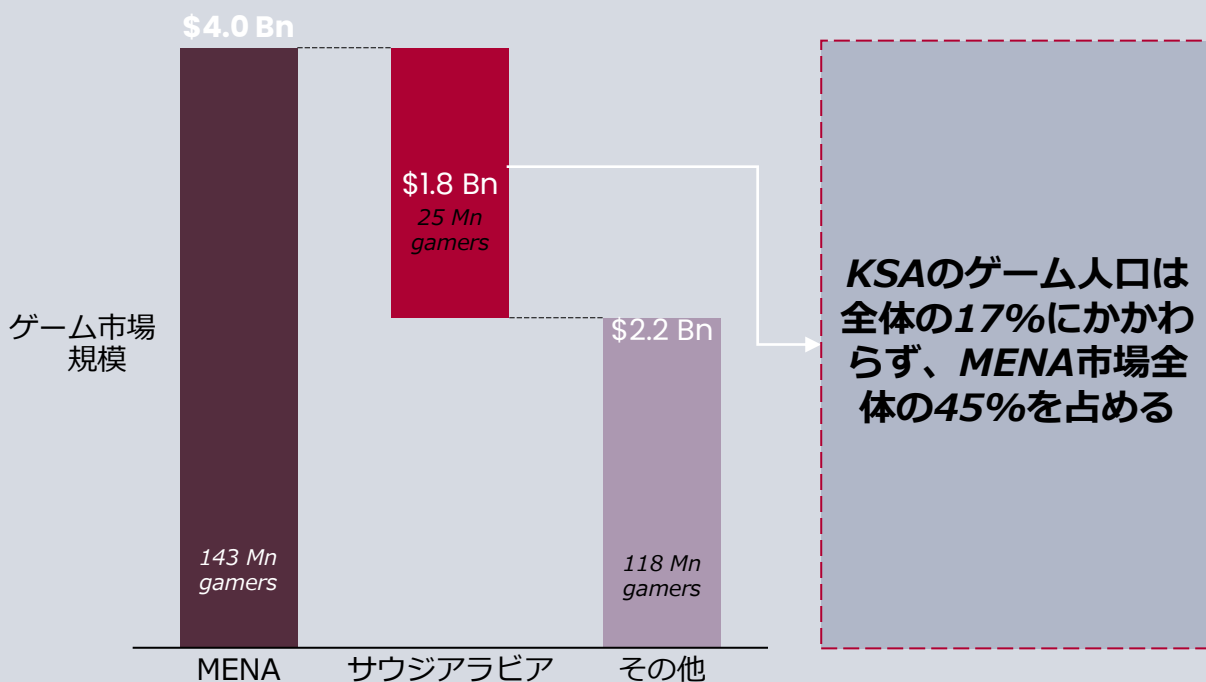
規制環境



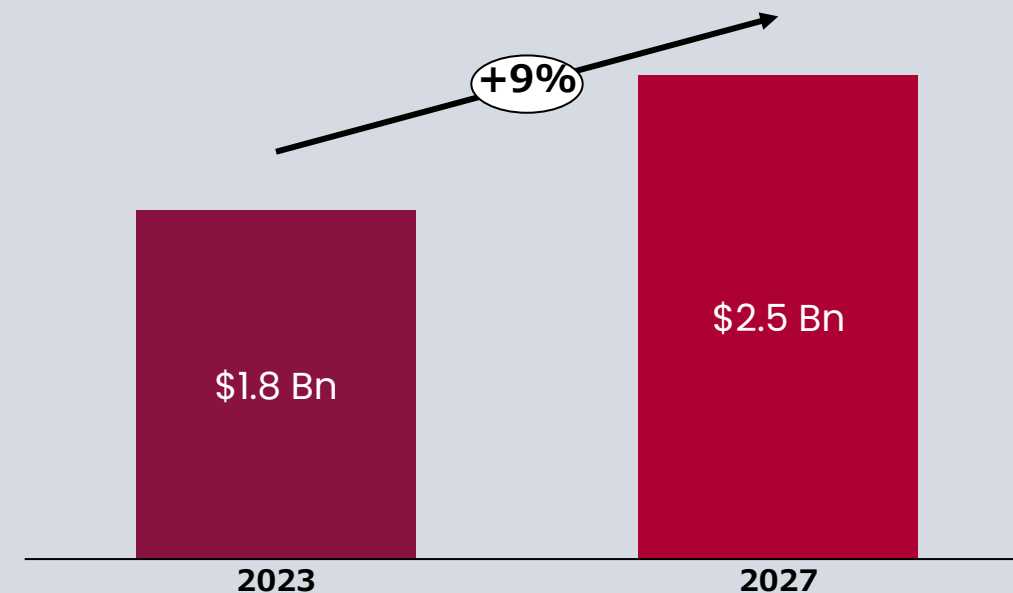
パートナーシップ
とコラボレーション

サウジアラビアのゲーム市場規模は世界で19番目に大きく、MENA域市場の約40%を占有

サウジのゲーム市場規模は、2023年時点で18億ドルに達しており、MEA域内で最大のゲーム市場。



年間CAGR9%で成長し、2027年までに25億ドルに達する見込み。



市場参入ポイント

サウジアラビアはMENAのゲーム市場全体の40%を占める魅力的な市場である。

政府の強力な後押しによりエコシステム開発が急速に進行しており、CAGR成長は年率9%の予測

ナショナルeスポーツ戦略

ナショナルゲーム・eスポーツ戦略を通じて、総額約380億ドル（1,420億サウジリヤル）を投資し、2030年までにゲームの世界的なハブとなることを目指す。



グローバルゲームのローカライズ化

グローバルなゲームディベロッパーは、アラビア語話者向けにコンテンツをローカライズしており、これがサウジアラビアにおけるプレイヤーのエンゲージメント向上に貢献。

モバイルゲーム需要

高いスマートフォン利用率と強力なクラウドインフラに支えられたモバイルゲームの急速な普及。



主要な成功要因



eスポーツ急成長

大規模なeスポーツイベントを開催し、地元チームに投資することで、世界的なeスポーツのハブとしての地位を確立を狙う。

デジタルネイティブ世代が人口ボリュームゾーン

テクノロジーに精通した若年人口層を主体としたサウジアラビアでは、熱心なプレイヤー層がゲーム文化を形成しゲーム産業を後押し。



エコシステム開発の急速的發展

地元のゲーム開発者を育成し、地域の嗜好に合わせたゲームの制作を奨励するために積極的な投資を実施。

サウジアラビアのナショナルゲーム戦略は、ゲーム会社への出資や買収、パートナーシップの確立、スタートアップ支援などが中心

ナショナルゲーム・eスポーツ戦略 - \$380億ドル

ゲーム会社の
マイノリティ株式取得



\$187億ドル

- 市場影響力、パートナーシップを確立するためゲーム会社の少数株式を取得。
- サウジアラビアの公共投資基金（PIF）は近年、任天堂への出資比率を8.3%に引き上げ。

大手ゲームパブリッシャー買収



\$133億ドル

- 強力な社内開発チームを確立し、世界的なゲームコンテンツ開発に向けて、大手ゲームパブリッシャーを買収する計画が複数進行中。

パートナーシップ推進



\$53億ドル

- ローカルのゲームエコシステムの成長に貢献できるゲーム開発者やテクノロジー企業とのパートナーシップをサポート。
- ESL Gamingと提携してサウジアラビアで大規模な、eスポーツイベントを開催予定。

スタートアップ支援と育成



\$5億ドル

- サウジ市場に革新をもたらす業界のディスラプターをターゲットとして、成長初期のゲーム・eスポーツ企業に投資。
- Nine66のようなスタートアップに資金、指導、サポートを提供。



市場参入ポイント

サウジアラビアに参入する企業は、ローカルのイニシアティブとの協力、ナショナルアジェンダと連携し、ローカルエコシステムの発展への貢献が求められる。ゲームやeスポーツの世界的なトレンドにインパクトを与えることが求められる。

公共投資基金PIFを親会社とするSavvy Games Groupが、新規ローカルゲームの開発を強力に後押し



PIF

サウジアラビアの政府系ファンド。国内外の戦略的セクターやプロジェクトに投資することで国の経済を多角化することをミッションとしている。2021年には、ゲームとテクノロジーの世界的なハブになるという国策プランに沿って、ゲームとeスポーツ分野の成長推進のためSavvy Groupを設立。



Savvy Games Group

Savvy Groupの子会社。ゲーム会社の開発、投資、買収だけでなく、サウジアラビアのeスポーツとエンターテインメントの成長をサポートする最先端のゲーム体験の開発にも注力。

Savvy Games 主な活動



Game Development

オリジナルゲームコンテンツの制作、高品質で革新的なゲームの開発を推進。



Company Investment

スタジオ、プラットフォーム、eスポーツ組織などのゲーム関連企業に投資および買収を実施。



Infrastructure Development

トーナメントの開催、eスポーツ アリーナの構築など、ゲームイベントのインフラを開発推進。

Key Investments



米国のモバイル
ゲーム開発者



英国のイマーシ
ブゲーム開発者



KSA ゲーム イ
ンフラストラク
チャ会社



グローバルなeスポ
ーツ&イベント ブラッ
クプラットフォーム



市場参入ポイント

サウジアラビア市場への参入を検討している日本のゲーム会社は、現地の専門知識、インフラ、規制サポートを活用するために、Savvy Games Group との関係作りやパートナーシップの可能性の模索が要件。

近年サウジアラビアのゲーム関連イベントは急増しており、注目度の高いイベントやトーナメントが多い

過去のゲーム & eスポーツイベント



Gamers8

2022年からリヤドで開催されている毎年恒例のゲームフェスティバル。eスポーツトーナメント、コンサート、Next World Forumカンファレンスを開催。2023年には、賞金総額が4,500万ドルを記録。Fortnite、Dota 2、CS などのゲームタイトルが実施された。



FIFAe Finals 2023

FIFA eクラブワールドカップ、ネーションズカップ、ワールドカップのFIFA eエコシステムの最高の選手とチームが集結。コンテストの賞金総額300万ドルで、バーチャルサッカーにおけるサウジアラビアの影響力を浮き彫りにした。



ESL Pro Tour Events

eスポーツインフラへの取り組みの一環として、プレミア ESLトーナメントのメイン開催地をサウジアラビアで継続実施。ESL FACEITグループが主催するこれらのイベントは、CSなどのゲームに焦点を当てる。

今後のイベント



Esports World Cup 2024

7月2日から8月25日までリヤドで開催されるこの旗艦イベントでは、19の主要なeスポーツタイトル競技が行われる。世界的なeスポーツハブとしての地位を確立するというサウジアラビアの国策プランであり、世界中から大規模な参加者が集結予定。



市場参入ポイント

サウジアラビアで実施されているイベントのスポンサーシップ・パートナーシップを通じてブランドの認知度を高めることが可能。世界的なeスポーツイベントと連携することで中東域に留まらないビジネス創発の可能性もある。

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

サウジアラビアのゲームユーザーは主に比較的若い男性で、都市部への集中と高額なゲーム支出が特徴

対象層

サウジアラビアの人口の約60%が30歳未満であるため、ゲーム分野の成長の可能性は大きい。
人口の約67%に相当する 2,350万人のゲーマーを誇る。

性別

男性

69%



31%

女性

人口



70%

30代以下が70%

地理的要因



90%

主要4都市在住者が90%

投資行動



60%

ユーザーの60%
がアプリ内購入経験有り

心理統計



35%

ユーザーの35%
は暇つぶしにプレイ

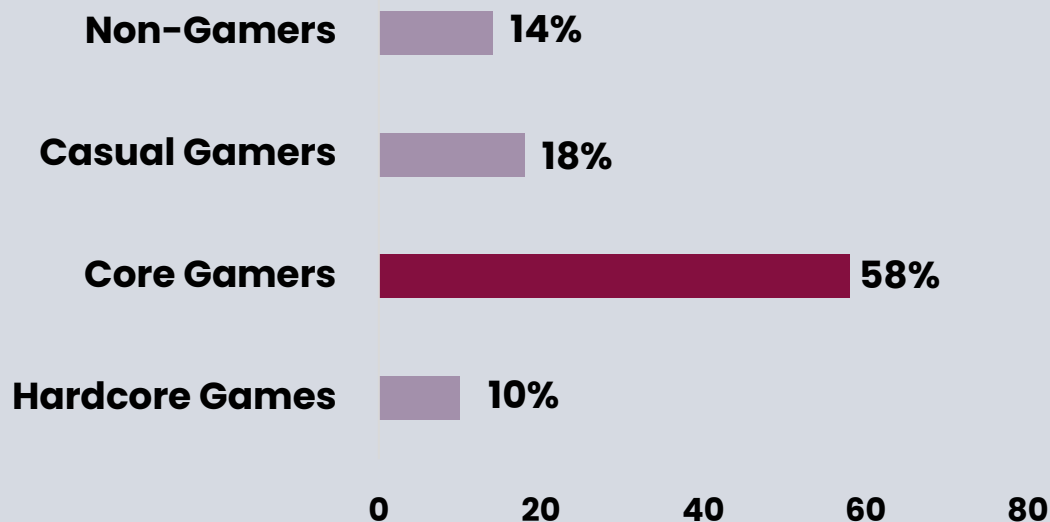
市場参入ポイント

市場で成功するには、盤石の収益化戦略と若者向けのゲームのローカライズが重要。

サウジアラビアのゲーマーは、より複雑なゲームと深い体験を求めるコアゲーマーが約60%

ゲーマータイプ別内訳 (2022年)

ゲーム人口の大部分は、ゲームに多大な時間を費やし、趣味としてゲームに深い関心を持っているコアゲーマー。



ゲーマータイプの影響



コアゲーマーとハードコアゲーマーが主な焦点

- ・ 市場の半分以上を占めるコアゲーマーは、きめの細かい高品質なエクスペリエンスに重点を置く。
- ・ ゲーム内購入やプレミアムコンテンツに課金する可能性大。
- ・ eスポーツとマルチプレイヤーゲームの主要な推進力でもある。



カジュアルゲーマーはアクセシビリティを重視

- ・ カジュアルゲーマーの占める割合は小さいが、マイクロトランザクションや広告ベースのモデルを通じて収益化に大きく貢献する可能性大。
- ・ 短くてシンプルで気軽に楽しめるゲームを重視。

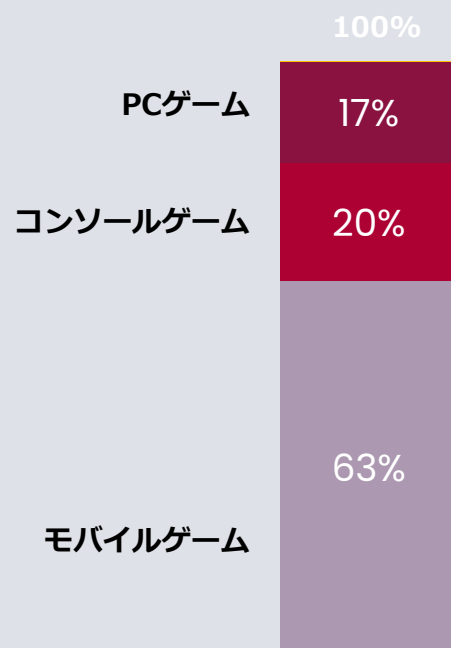


市場参入ポイント

複数のゲームユーザーをターゲットにするにはアプローチの差別化が鍵。コアゲーマー向けのプレミアム製品にフォーカスすることで高い収益性が狙えるが、製品によってはカジュアルゲーマーも魅力的なセグメントになり得る。

モバイルゲームがサウジアラビアで最も人気のあるセグメント。アクセシビリティの高まりによってAR/VRが再び注目を集める可能性もある

デバイス別マーケット内訳 (% out of 100)



モバイルゲーム

- サウジアラビアではモバイルゲームが主要なセグメントを占め、2,100万人のユーザーがアクセシビリティと参入障壁の低さからモバイルゲームをプレイ。
- パズルゲームはサウジのモバイルゲーマーの間で非常に人気があり、ファンタジーやSFをテーマにしたゲームも人気を集める。



コンソールゲーム

- コンソールゲームの人気は可処分所得の高いコアユーザーと、高品質な没入型ゲームコンテンツの供給によって支えられる。
- サウジアラビアではコンソールゲームがコミュニティ育成のソーシャルツールになっており、コミュニティの交流や構築のためにマルチプレイヤーゲームが人気。



PCゲーム

- PCゲームは、PCが提供する高いグラフィック品質とコントロールを重視するハードコアゲーマーや競技ゲーマーの間で人気。
- サウジアラビアにはPCベースのeスポーツシーンがあり、「リーグ オブ レジェンド」「Dota 2」「Counter-Strike: Global Offensive」などのゲームが特に人気。



AR / VRゲーム

- 未だ勃興期にあるが、サウジアラビアのAR/VRゲーム市場は、VRテクノロジーがよりアクセスしやすく手頃な価格になるにつれて拡大すると予想される。
- AR/VRへの一般の親しみと関心を高めるために、ローカルもゲームエリアやイベントでのVRゲーム体験に引き続き投資。



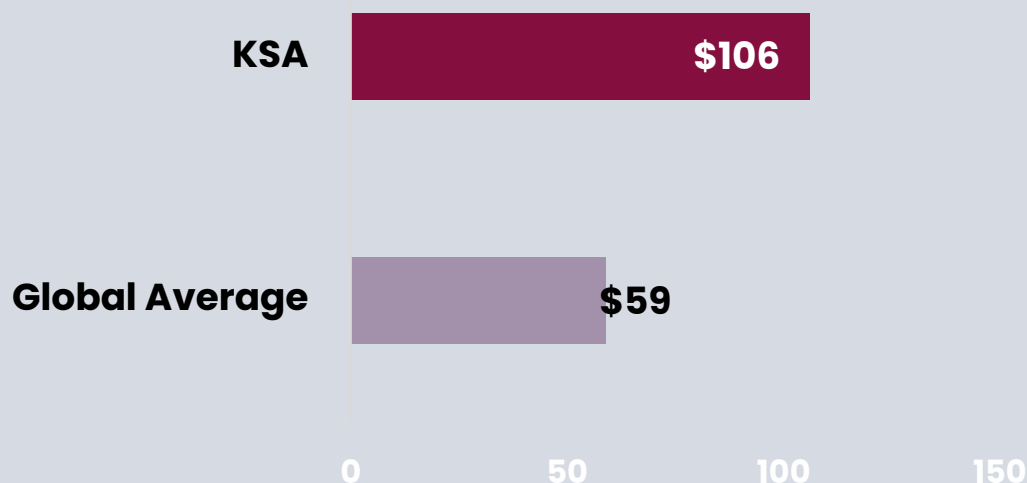
市場参入ポイント

テクノロジーの進化により、アクセシビリティが高まるにつれAR/VRゲームの開発、または最大市場シェアを有するモバイルゲームの開発と配信にビジネスチャンス。

サウジアラビアのゲーマーは、より快適なプレイ体験を得るためのアプリ内課金に比較的積極的

ユーザーあたりの平均収益ARPU（2024）

サウジアラビアのユーザーあたりの平均収益は、コアユーザーの可処分所得の水準が高いため世界平均と比較してはるかに高い。



最も支出の多いゲーム内アイテム



ゲーム内通貨

サウジのゲーマーは、待たずにより高速でカスタマイズされたゲーム体験を得るための課金に対して心理的抵抗感は低い。



プレイアブルキャラクター

ユニークなキャラクターや地域に関連したコンテンツを楽しむために、ゲームプレイをパーソナライズしたいというニーズが比較的高い。



コンテンツパス

ゲームに対する忠誠心と、報酬があれば継続的にコミットしたいというニーズから、サウジアラビアの多くのコアゲーマーはシーズンパスを購入。



パワーアップ

競争心の高いサウジアラビアのコアユーザーは、ゲームを有利に進めるためのアイテムや機能に積極的に投資する傾向。



市場参入ポイント

サウジのコアゲームユーザーは、ゲームを購入する以上にアプリ内の投資に積極的なため、コミュニティ作りによる収益化の傾向が高い。

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

サウジアラビア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、世界的な大手ハードウェアプレーヤー3社で市場を独占

製造業者

市場集中度

市場成熟度

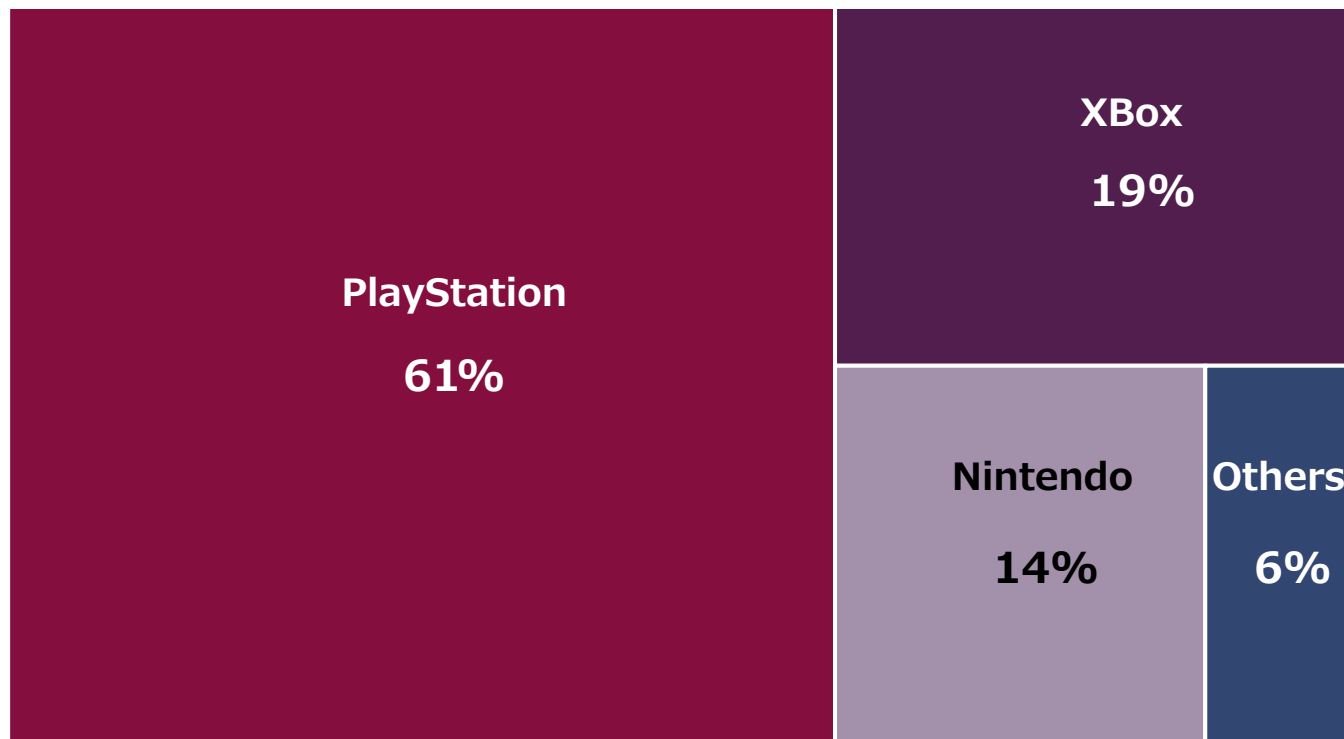
参入障壁

極めて高い

初期段階

高い

ゲームコンソール市場シェア, 2024



- コンソールハードウェア市場は、上位3位のプレーヤーが市場の90%以上を占める。
- 3社のプレーヤーはいずれも主要なグローバルブランドであり、現在サウジアラビアには国内またはMENA地域のコンソールメーカーは存在しない。
- PlayStationは、早期の市場参入、強いブランドロイヤルティ、独占タイトルの豊富なライブラリにより、市場トップシェアを保持。
- サウジアラビアの任天堂への投資は将来の市場動向に影響を与え、日本企業にコラボレーションやローカライズされたコンテンツ開発の道を開く可能性。



市場参入ポイント

サウジアラビアのコンソール市場の参入はとても困難であり、強力な独自製品を持たない限り見極めが必要。

既存ハードウェアメーカー3社が市場に深くコミットしており、参入障壁は非常に高い

製造業者

市場集中度

市場成熟度

参入障壁

極めて高い

初期段階

高い



ローカライゼーションと互換性への多額の初期投資

消費者の期待に応えるために、メーカーはハードウェアインターフェイスをローカライズする必要がある（例：コンソールやデバイスメニューのアラビア語）。

ゲームハードウェアは地域の電源規格と互換性確認が必要。



確立されたゲームの優位なバリューチェーン

ソニー、マイクロソフト、任天堂を筆頭に確立されたブランドがすでに高い市場シェアを獲得。

大手小売業者（Jarir、Extraなど）における棚スペース確保など、新規バリューチェーンの確立に高い難易度がある。



配布とアフターセールス課題

特定のコンソールにユーザーを囲い込むには信頼できるサポートサービス提供が必要。ゲームハードウェアの保証、修理、メンテナンスには地域のサービスセンターが必須。施設の設置には大規模なリソース確保が求められる。



ユーザーからの高いブランド忠誠心、高額商品への高ニーズ

サウジアラビアのゲーマーは、PlayStation、Xbox、任天堂が提供するゲーミングエコシステムに多額の投資を実施。消費者に新しいエコシステムへの切り替えを促すのは非常に難易度が高い。



市場参入ポイント

サウジアラビア市場への参入は、強力なアフターセールスサポートと、既存のプレーヤーと差別化または補完する魅力的なエコシステムを備えたうえで、高度にローカライズされた競争力のある価格の製品を提供できない限り、非常に難易度が高い。

ゲームディベロッパーの数は着実に増加傾向だが、平均営業年数は3年と顕著に短い

ディベロッパー

市場成熟度

市場集中度

参入障壁

成長段階

中程度

中程度

概要

会社数

38

会社規模の平均

5-10

創設からの平均期間

3 years

調達した総資金
(2016年の公開データより)

\$26,000

市場への新規参入者の成長傾向

新規ゲーム開発会社数

14

12

10

8

6

4

2

0

2016

2017

2018

2019

2020

2021

2022

2023

継続する大型投資や政府の取組みを考慮すると、ゲーム開発会社数は今後も増加すると予想される

サウジアラビアのゲームディベロッパーは、グローバルプレーヤーがシェアの75%を占める一方、ローカルプレーヤーのシェアが増加傾向

ディベロッパー

市場成熟度

市場集中度

参入障壁

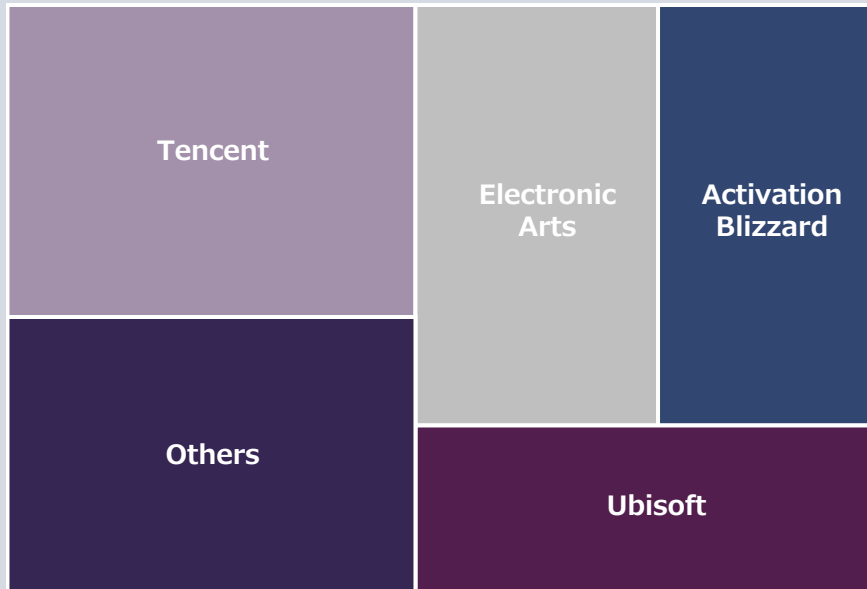
成長段階

中程度

中程度

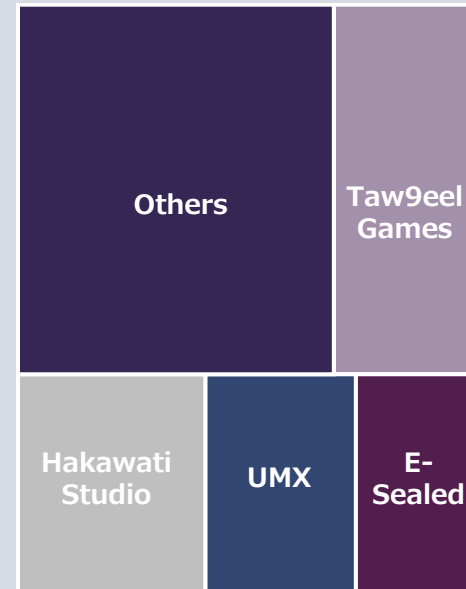
グローバルプレーヤー – 75%

グローバルプレーヤーは通常、サウジアラビアに開発スタジオを持たないが、ゲームの好みやトレンドに大きな影響を与え、多額の収益を生み出している。



ローカルプレーヤー – 25%

ローカルプレーヤーはサウジアラビア拠点のスタジオを持ちゲームコンテンツを開発。



- サウジアラビアのゲーム市場は適度に集中しており、有力な世界的プレーヤーと新興の地元開発者が混在。
- 世界的なプレーヤーは、eスポーツやオンラインマルチプレーヤー機能を通じた高いエンゲージメントを活用してサウジ市場を支配。
- ローカルスタジオは、地元および地域の視聴者の共感を呼ぶコンテンツに焦点を当て、文化的に特有で地域に関連性のあるゲーム体験に対する市場のギャップを埋めている。
- 収益とゲーム人気の点では世界的なプレーヤーが優勢だが、ローカルなイノベーションとニッチ市場での魅力の余地が残る。



市場参入ポイント

サウジアラビアでのゲーム開発は魅力的なニッチ市場。コンテンツを効果的にローカライズし、既存の地域ゲームエコシステムをうまく活用することが鍵。またローカルのゲーム開発者やeスポーツ組織とのパートナーシップを利用することで市場開拓の余地もある。

民間伝承やストーリーに重点を置くローカライズされたコンテンツ開発が主流。モバイルゲームが主要なカテゴリー

ディベロッパー

市場成熟度

市場集中度

参入障壁

成長段階

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



Spoilz Studio

- ・ サウジアラビアを拠点とするゲーム開発会社であり、魅力的で文化的に関連性の高いゲームを制作することで知られる。高品質なゲーム体験の提供に注力。
- ・ 文化的要素を取り入れたゲームを開発しており、スポーツマネジメントゲーム「Malaeab」や、デジタル版バックギャモン「Tawla」などを手がける。
- ・ 中東市場とグローバル市場の両方をターゲットとし、文化的要素と普遍的な魅力を融合させたゲームの開発を目指す。特にモバイルゲームプラットフォームに注力。



Hakawati Studio

- ・ 没入感のあるストーリードリブン型ゲームの制作で知られるインディーゲーム開発会社。同スタジオは、さまざまなプラットフォーム向けに高品質な物語重視の体験を提供することに力を入れる。
- ・ 物語主導型の、地元の文化や伝統に触発された魅力的なストーリーの創造に注力。『Tale of Ancient Sands』や『The Last Nomad』などが主な作品。
- ・ MENA地域、特にサウジアラビアのローカルおよび地域市場に注力しており、文化的に豊かでユニークなゲーム体験を提供することを目指す。



UMX Studio

- ・ モバイル、PC、コンソールプラットフォームを横断してゲームを開発するディベロッパー。カジュアルゲームからより複雑なマルチプレイヤーゲーム体験に至るまで、多様なジャンルに注力。
- ・ モバイル、PC、コンソール向けのゲームを開発しており、新規プレイヤーへの遊びやすさとコアゲーマー向けに満足感を与える深みを追求。『Survival Crafting』や『Strike Force Battle』などのタイトルが主。
- ・ 主な市場は地元のサウジアラビア市場であり、MENA地域および国際的な市場への拡大を目指す。



市場参入ポイント

ローカルの主なゲームディベロッパーとの共同開発や、ローカライズに有用なパートナーシップを見つけることが重要。

ディベロッパーセグメントへの参入障壁は中程度であり、独自の文化と規制を正しく理解することが必須

ディベロッパー

市場成熟度

成長段階

市場集中度

中程度

参入障壁

中程度



現地文化と市場の理解

日本を含む東アジア圏とは異なる文化的嗜好やゲーム習慣がある。

ゲームについて、文化的に寛容であり、テーマ、ストーリーテリング、アートなど地元のプレイヤーの共感を呼ぶものであるものが好まれる傾向。



ゲーム内容の 規制の遵守

ビデオゲームに対する厳しいコンテンツ規制がある。宗教上の配慮やコンテンツの適切性に関する法律など、現地の法律を遵守することが必須。

規制に関する詳細は規制機関との緊密な連携が必要。



ローカルプレイヤー との競合

Taw9eel GamesやHakawati Studioなどの地位を確立したローカルプレイヤーが存在するため、ゲーム市場に参入するには高い競争力が必要。



市場参入ポイント

競争上の障壁を克服して市場浸透を強化するために、ローカルプレイヤーと戦略的パートナーシップを形成したり、ゲームを共同開発することも視野に入れる。

パブリッシャー・ディストリビューターの数、近年着実に増加している一方、ローカル企業は少ない

パブリッシャー&ディストリビューター

Maturity level

Growing

Market Concentration

Moderately Concentrated

Barriers to Entry

Moderate

概要

会社数

8

会社規模の平均

15-20

創設からの平均期間

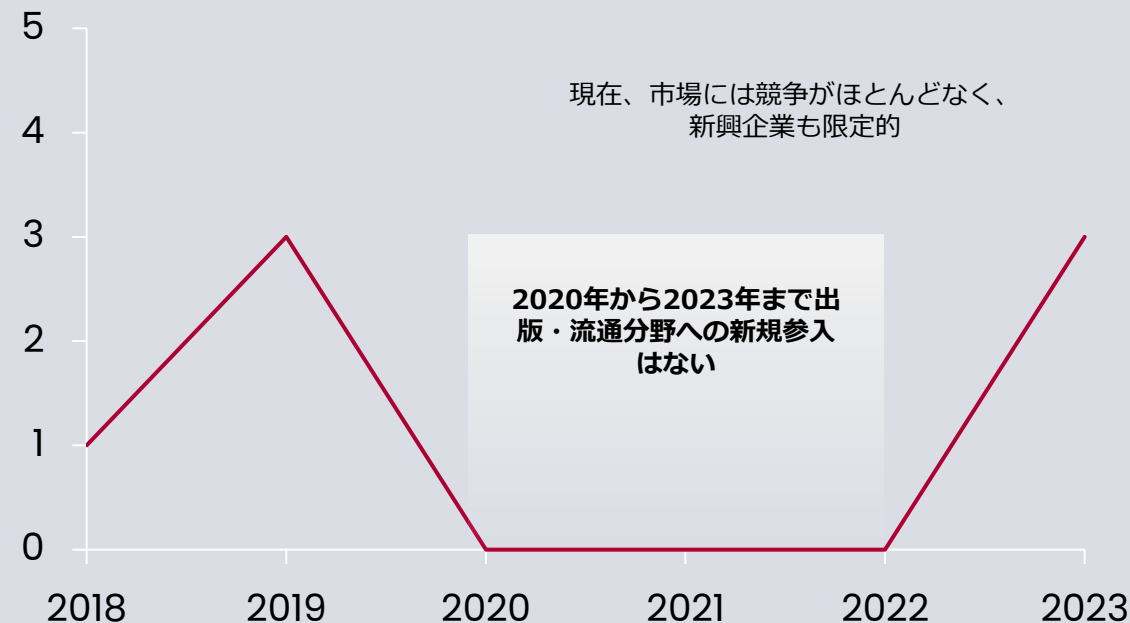
3 years

調達した総資金
(2016年の公表データより)

\$720,000

市場への新規参入者の成長傾向

新規パブリッシャー・ディストリビューター数



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



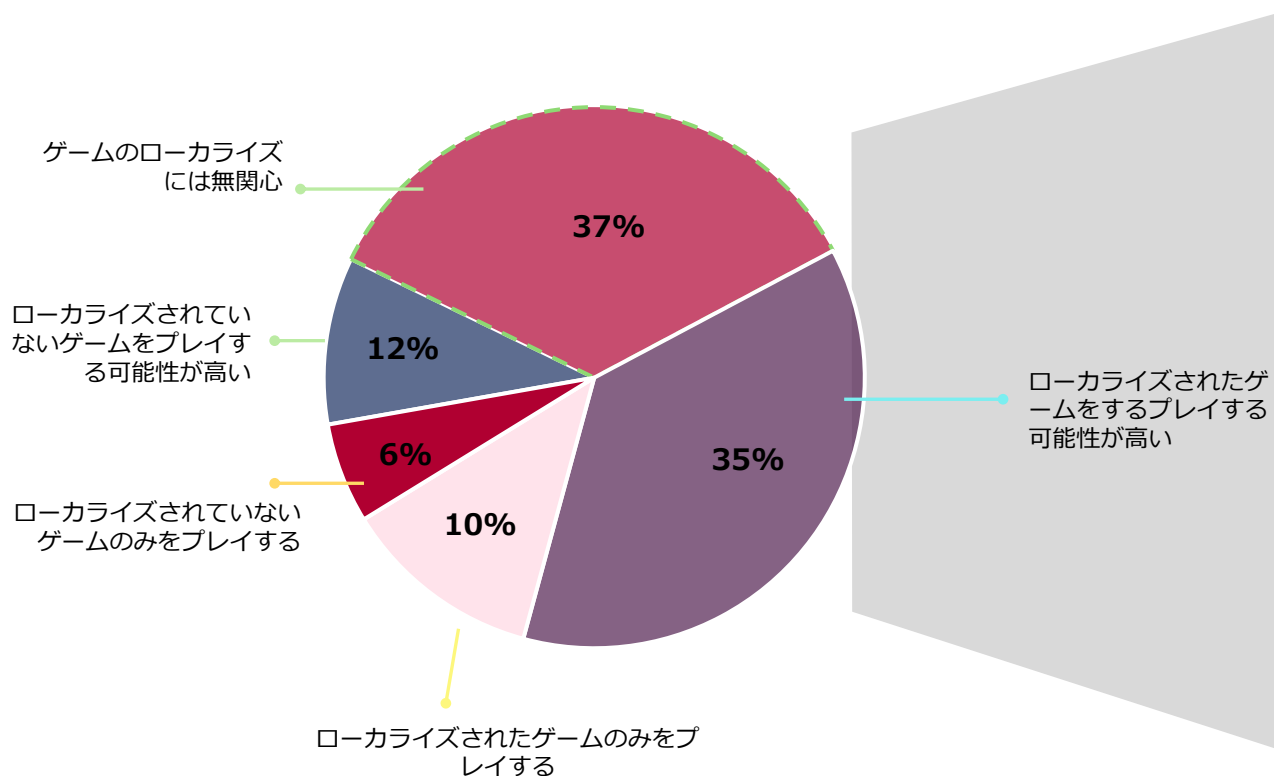
規制環境



パートナーシップ
とコラボレーション

サウジアラビアは他のMENA諸国と比べローカライズされたコンテンツを好む傾向が高く、ストーリー重視のタイトルではアラビア語コンテンツへのニーズが高い

サウジアラビアにおけるゲームローカリゼーションの好み



インサイトと影響

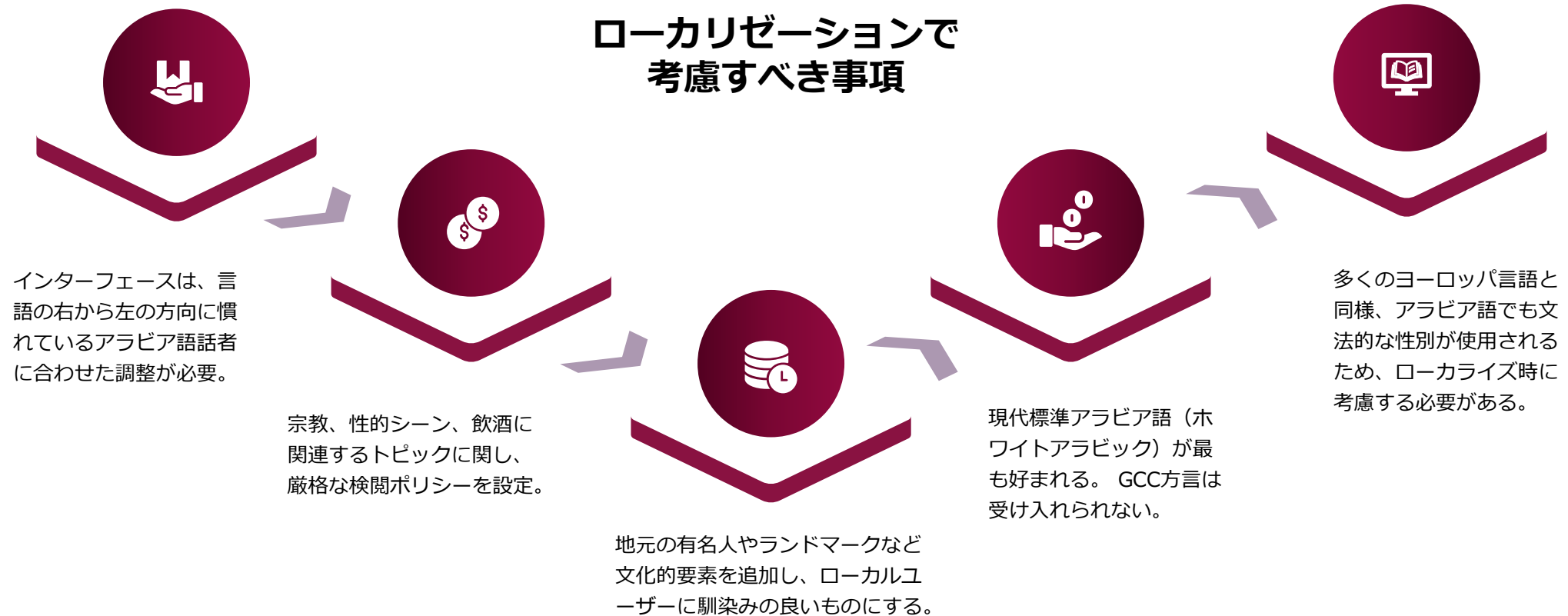
- サウジアラビアは他のMENA諸国と比べ、イスラムの価値観や文化規範と調和したエンターテインメントを好むため、文化的および宗教的配慮の重要性が非常に高い。
- 近隣のアラブ首長国連邦やカタールと比較して、外国人人口の割合が低くローカル人口の割合が高いため、伝統的な価値観への感度が高い。
- 英語能力は向上しているものの、特にストーリー重視のゲームや複雑なゲームの場合はアラビア語のコンテンツを好む傾向がある。



市場参入ポイント

サウジアラビアは他のGCC諸国に比べてローカライゼーションへのニーズが高いため、日本メーカーにはゲームのローカライゼーションだけでなく、マーケティングやプロモーションキャンペーンのローカライズにも重点を置いた戦略構築が必要。

サウジアラビア向けにローカライズする際には、言語、宗教、文化の特性を十分に考慮することが必要



ローカライズに成功したゲームの例

FIFA

ASSASSIN'S
CREEDgrand
theft
auto

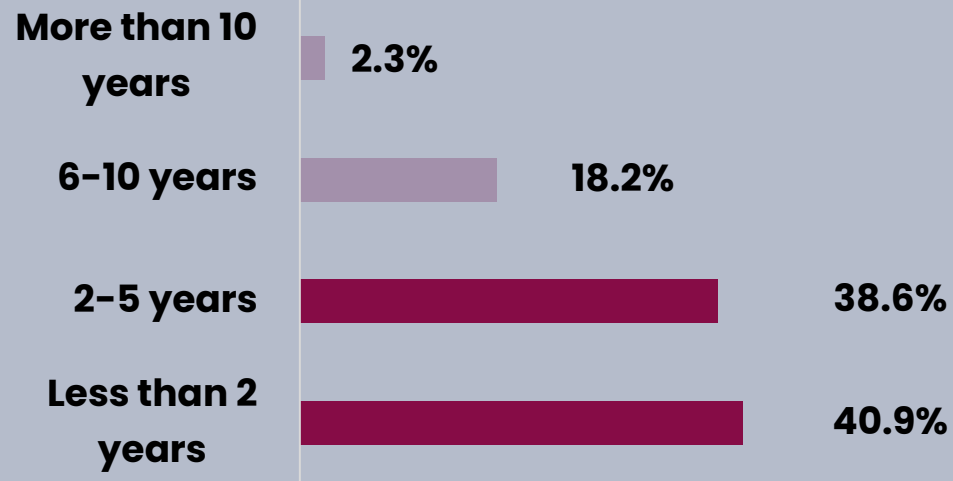
FORTNITE

CALL OF DUTY

サウジアラビアのゲーム人材の経験年数は比較的少ない傾向であり、人材は主にプログラミングとアート・ビジュアルデザインに特化

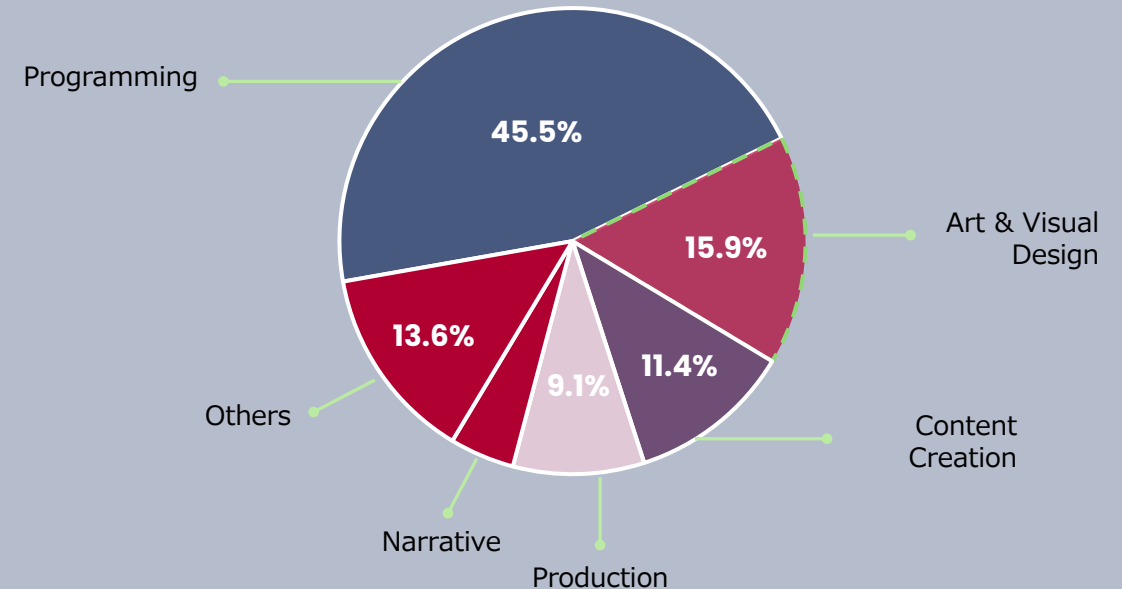
経験年数

サウジアラビアの業界専門家の大多数は比較的若く、78%以上が5年未満の経験にとどまる。



専門家の専門分野

サウジアラビアの業界専門家の大部分はソフトウェアプログラマーであり、アートとビジュアルデザインが2番目に人気のある分野。



市場参入ポイント

サウジアラビアへの進出を検討している日本メーカーは、現地チームを率いる経験豊富な専門家やプログラミング以外の分野の専門家を外部から迎え入れることができるかが鍵。当面の運用ニーズを満たしながらスキルギャップを埋める必要がある。

サウジアラビアではローカル人材育成に注力する一方、依然としてスキル不足が課題。このギャップを埋めるため海外からの優秀な人材の誘致にも積極的

テクノロジー関連で想定されるスキル不足

ローカルタレントのスキルアップ



- 大学プログラム: プリンセス・ヌラ・ビント・アブドゥルラフマン大学やキング・サウド大学などの機関は、学生に業界関連のスキルを身に付けるため、ゲームデザイン、デジタルメディア、コンピューターサイエンスの専門プログラムを提供。
- サウジeスポーツ連盟(SEF)プログラム: ゲームエコシステム内でローカル人材を育成するために、eスポーツの管理、放送、イベント組織に焦点を当てたワークショップやブートキャンプを実施。
- トレーニングパートナーシップ: Unity、Unreal Engine、Courseraなどのグローバルプラットフォームとのコラボレーションにより、意欲的なサウジ開発者に無料または補助金付きのコースが提供され、認定資格により雇用可能性が向上。

外国人材の誘致



- 移民奨励金: サウジアラビアは、世界的な人材を惹きつけるために「グリーンカード」スタイルの滞在制度を導入し、ゲーム専門家が国内に移住するハードルが減少。*
- グローバルイベントとネットワーキング: Gamers8のような大規模イベントは、グローバル人材が地場の開発者とつながるためのプラットフォームとして機能し、パートナーシップや人材の移住を促進。
- 転職パッケージ: Savvy Games Group などの企業やその他の地方団体は、一流のグローバル人材を誘致するために、家族向けの住居や教育を含む競争力のある転職パッケージを提供。



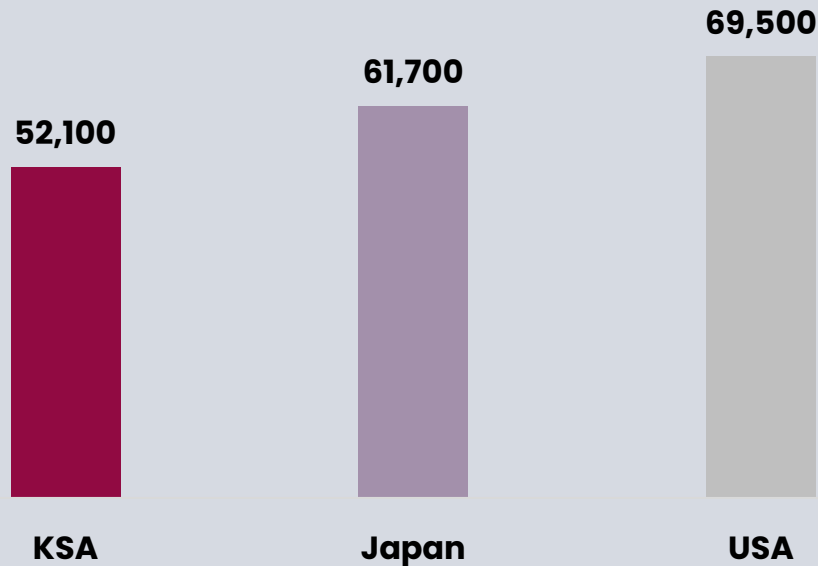
市場参入ポイント

日本のゲーム会社は、トレーニングパートナーシップやeスポーツアカデミーなどの既存のスキルアップイニシアティブと積極的に協力することで、サウジアラビアのゲームエコシステムにおける地位確立が期待される。

ソフトウェアエンジニアの給与はアラブ諸国や東南アジアから来た開発者が多いため日本より低い

ソフトウェアエンジニアの基本給与比較 (USD)

サウジアラビアのソフトウェアエンジニアの給与は日本や米国よりも低く、地域基準で見ても隣国のUAEやカタールよりも低い。



KSA ソフトウェア開発者の主な出身国



インドの開発者は、強力なIT教育システムと競争力のあるコストに支えられ、ソフトウェアとゲーム開発の専門知識を備えているため、サウジアラビアで非常に人気。



バングラデシュの開発者は、特にコスト効率の高い熟練した労働力を必要とする役割で、サウジアラビアのテクノロジー産業に大きく貢献。



ウクライナの開発者は、技術的熟練度と創造性が高く評価されており、GCC全体でソフトウェアやゲームの開発で専門的な役割を担っている。



エジプトの開発者は、地域での経験とアラビア語の熟練度をサポート。ローカライズされた技術ソリューションを作成するのに貴重な人材。



ヨルダンの開発者は技術的な専門知識と適応力で知られており、サウジアラビア国内の地域プロジェクトと国際プロジェクトの両方に参加する例も存在する。



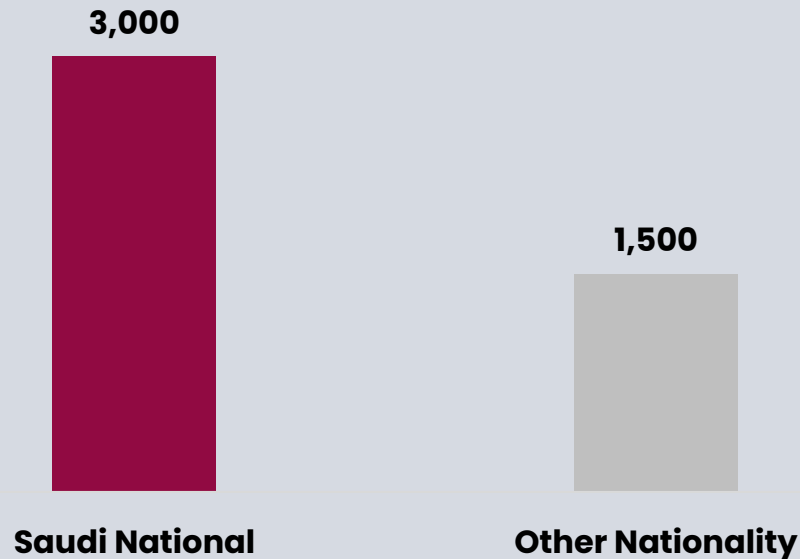
市場参入ポイント

サウジアラビアではソフトウェア開発者の給与が低いため、市場参入にコスト競争力があり、企業はローカライゼーションに対する政府の奨励金を活用しながらより低い費用で事業を拡大し、熟練した人材を引きつけることが可能。

サウダイゼーションは通常より高い給与でサウジ国民の雇用が必須となる制度

国籍別最低賃金 (SAR)

サウジ国民と他の国籍との間の賃金格差が設定されており、サウジアラビア国民の最低賃金は外国人の賃金の2倍。給与が増加するにつれて格差は縮小するが経営を圧迫する要因となる。



サウダイゼーションの主な要件



必須の割り当て

テクノロジーを含む特定の業界は、サウダイゼーションの基準を満たさなければならない。たとえば、IT分野ではITディレクター、プログラマー、サイバーセキュリティ専門家などの役割がサウダイゼーションの最低限の要件である場合がある。



ジョブの優先順位付け

企業は特定の役割についてサウジアラビア人を優先的に雇用する必要がある。コンプライアンスのため、企業は外国人労働者の労働許可を申請する前に現地で求人を宣伝し、サウジアラビア人候補者を評価したことを証明する必要がある場合がある。



研修への取り組み

雇用主は、サウジアラビアの従業員のスキルを向上させ、専門的な技術職の需要を満たすトレーニングプログラムを作成するよう奨励されている。これらの取り組みは多くの場合、補助金を提供する人材開発基金 (HRDF) によって財政的に支援される。



市場参入ポイント

サウジアラビアのゲーム産業はマーケット化したばかりの成長産業であるため、現時点ではゲーム業界へのサウダイゼーションは不透明な部分が多いものの、参入を検討している外国企業に大きな影響を与える可能性があり常に状況を確認することが重要。

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

サウジアラビアの規制環境は、複数の規制機関が内容を監督し内容の適切性と投資促進のバランスをとることを重視



規制機関

- General Commission for Audiovisual Media (GCAM)は、ゲーム分野のコンテンツ規制を監督し、地域の価値観、文化的規範、および年齢制限への準拠を保証。
- サウジメディア庁と投資省（MISA）も、特に投資、ライセンス供与、海外パートナーシップの促進の面でこの分野の成長を促進する役割を果たす。



コンテンツ規制

- ゲームはサウジアラビア南部の文化および宗教に沿ったものでなければならない。暴力、ギャンブル、政治的テーマ、またはサウジアラビアの価値観に不適切とみなされる内容を含むコンテンツは、検閲または禁止される。
- 国家ゲーム委員会は、GCAMと協力してゲームの承認と分類を規制し、コンテンツがサウジの視聴者に適したものであることを保証する役割。



ライセンスと外国投資

- サウジアラビアでゲーム事業を設立しようとしている外国企業は、王令第M/19号に基づき、MISAおよびその他の関連機関が定めたライセンス要件を遵守する必要性。
- 2011年の大臣令第4040号に基づき、サウジ人の雇用促進を目的とした業界別のサウダイゼーション（Saudization）にも適合する必要がある。



デジタルインフラとデータ保護

- サウジアラビアの個人データ保護法（PDPL）は、プライバシーを重視し、GDPRなどの国際基準に準拠した、ゲーム会社によるユーザーデータの取り扱い方法に関する法律。
- SDAIAなどの取り組みによりサポートされるデジタルインフラは、オンラインゲームと、eスポーツのエコシステムの成長を保証。



市場参入ポイント

サウジアラビアへの参入を検討している日本のゲーム会社は、GCAM によるコンテンツ検閲、サウジ化割り当て、データ保護法（PDPL）を遵守し、MISA への合法的な事業登録を保証する必要がある。

企業は特定のゲームビジネスライセンスを取得する必要はないが、一般的なビジネス登録およびライセンス要件への準拠が必要

同社が現地法人として、またはサウジパートナーとの合併事業を通じてサウジアラビアで合法的に事業を運営するには投資省（MISA）に登録する必要がある。

事業者登録

すべてのゲームコンテンツは、サウジの文化および宗教的規範への準拠のため、視聴覚メディア総委員会（GCAM）の承認を受ける必要性。（ゲーム スクリプトとビジュアルも対象）

コンテンツの承認

Nitaqatプログラムに基づき、企業は従業員の一定割合をサウジ国民にする必要がある。労働許可を取得できることが重要。

従業員のライセンス

ライセンスに関する主な考慮事項

eスポーツとイベントのライセンス

eスポーツイベントを主催する場合、企業はサウジeスポーツ連盟（SEF）から追加のイベントライセンスを取得し、公共競技に関する現地の規制を確実に遵守する必要がある。

データ保護コンプライアンス

多くの日本のゲーム会社がオンラインゲームやマルチプレイヤー ゲームを提供しているため、データの収集、保管、使用を管理する現地のデータプライバシー規制の準拠が必要。

納税登録

会社は税務上の目的でザカート税務総局（GAZT）への登録が必須。法人税率は20%だがゲーム会社はサウジアラビア南部経済圏に基づき免除を受けられる可能性もある。

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

サウジアラビアに進出する企業には、投資団体やガバナンス団体を含む4つのカテゴリーに分類可能

政府機関



Ministry of
Communications and
Information Technology



Ministry of Sport

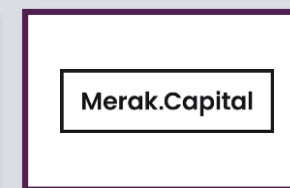


General Authority of Media
Regulation

投資家



Savvy Games Group
(PIF-backed)



Merak Capital



Impact 46

スポーツ団体



Saudi Esports federation



Saudi Sports For All
Federation

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



Nine66



GameFounders



Level Up



市場参入ポイント

上記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おりマーケットエントリー戦略を作成する際には簡単な調査を行うことが必要。

MCITとGAMRはゲーム産業の規制当局として機能し、スポーツ省は王国のeスポーツを監督・成長促進の役割を負う

政府機関



Ministry of Communications and Information Technology (MCIT)



Ministry of Sport



General Authority of Media Regulation (GAMR)

目的

- MCITはテクノロジー分野の規制を担当する団体。
- デジタルインフラの開発は、公共政策と開発計画によって促進される。

- 同省はスポーツの普及を促進するための施設を提供。
- スポーツクラブへの投資サービスを提供して認知度と利用を促進するとともに、規制サービスも提供。

- サウジアラビアにおけるメディアコンテンツの規制および監督者。
- メディアの発展を通じて王国の社会的価値観と文化を保護。

イニシアティブ

- スタートアップ向けのスキルアップへの取り組み。デジタル開発センター起業家精神プログラムなど。
- スタートアップとコネクションをスケールアップするためのTechstarsアクセラレータ（資金調達120,000ドル）。

- サウジeスポーツ連盟の設立。
- スポーツと身体活動を増やす取り組みと世界クラスの競争戦略。

- 国民的アイデンティティを維持するためのローカライズされたコンテンツの推進（700の視聴覚コンテンツと948のゲームの機密情報の制作）。
- 投資目的を含むメディア分野の発展。

ゲームへの関連性

- メンターシップによるスキルアップの取り組みにより、ゲームやeスポーツに特化した仕事を創出。
- アクセラレーターは適切な資金を確保し、ゲーム関連のビジネスコミュニティ構築を補助。

- eスポーツアカデミーの設立を促進。
- カスタマイズされた運動計画により、ゲームコミュニティの健康を維持することが目的。

- サウジアラビアの人口統計に合わせてローカライズされたゲームを推進する原動力。
- ゲームコンテンツが地域の価値観と倫理ガイドラインに沿っていることを保証。



市場参入ポイント

サウジアラビアは、ゲーム企業が成長するためのエコシステム構築を積極的に推進。政府機関が資金提供、アクセラレーター、文化的整合性の支援を行っているため、省庁や規制機関との関係づくりが成長の鍵。

Savvy Games GroupはPIFの主要な投資手段の一つであり、傘下に複数の企業が所属

投資家



Savvy Games Group
(PIF-backed)



Merak Capital



Impact 46

目的

- 世界的なゲーム投資を主導し、業界に成長をもたらす。
- パートナーの能力とユーザーエクスペリエンスを強化するために商業主導の買収をリード。

- サウジアラビアとMENAのテクノロジー資産に投資するベンチャーキャピタル会社。

- サウジアラビアのオルタナティブ投資に焦点を当てた資産管理および顧問会社。

イニシアティブ

- ゲーム関連企業の買収および投資。Scopely、NINE66、および Steer スタジオ。
- 皇太子殿下下のゲーム会社250社設立、3万9,000人の雇用創出戦略。

- 国家開発基金 (NDF) と社会開発基金 (SDF) がeスポーツとゲームのために設立した2つの基金を共同管理 (8,000万ドル)。
- 8,000万ドルの資金の目的は、ゲームアクセラレーターの設立。

- NDFとSDFがeスポーツとゲーム資産のために設立した2つのファンドを共同管理 (4,000万ドル)。
- ゲームへの民間部門の地場投資を増やし、国際的な企業やスタジオを誘致。

ゲームへの関連性

- 新しいゲーム会社の設立により、サウジアラビアのセクターの価値とユーザー数が増加。
- HRH戦略の導入は、ゲームとeスポーツのイノベーションとベストプラクティスを促進。

- ローカライズされたコンテンツへの投資により、ゲームおよびeスポーツ分野の顧客獲得が増加。
- ゲームアクセラレーターは新たなローカル人材を育成し、サウジを業界のリーダーに押し上げることを目的。

- 地元のゲーム人口統計市場の活性化。
- ゲームとeスポーツの状況を拡大するためのグローバルパートナーシップが魅力。



市場参入ポイント

省庁に加えて、SAVVY Games Groupとそのエコシステムも重要なステークホルダー。SAVVY Gamesは自社企業の設立に加えて、買収やパートナーシップ推進のための投資部門も重要な要素。

サウジeスポーツ連盟はアスリートを育成し、eスポーツを促進する専門団体。SFAは主にコミュニティスポーツを推進。

スポーツ団体

目的

イニシアティブ

ゲームへの関連性



Saudi Esports
federation (SEF)



Saudi Sports For All
Federation (SFA)

- 地場のゲームアスリートを育成し、ゲームコミュニティを発展させる規制団体。
- あらゆるレベルの競争力のあるゲーマーの育成と完全なゲームバリューチェーンの開発を実施。

- eリーグとカップ促進のためのグローバルおよびローカルトーナメントの作成。
- サポートプログラム例: サウジeスポーツアカデミー、サウジのeスポーツからの要請により、ストリーミングスペシャリストからeスポーツのプロジェクト管理までユーザーのスキルを向上させるクラブのサポート。

- 世界的なプレーヤーが競争し、有望なローカルプレーヤーのスキルを向上させるための橋渡し役として機能。
- 専用プログラムにより革新的なソリューションが可能になり、ユーザーが業界の新たな地平に到達できるよう支援。

- SFAは地域のコミュニティスポーツを推進する団体
- 最も重要な目標は、レクリエーションと持続可能なプログラムを通じて、より健全なコミュニティを実現することを目指す。

- クオリティ・オブ・ライフ・プログラムに基づくスポーツ省のコミュニティ・スポーツの取り組みを主導する権限を付与。
- ゲームイニシアティブに移行し、ゲーマーにフレンドリートーナメントに参加するために1日あたり5,000歩歩くことを推奨。

- ゲーム業界参加者の生活の質を重視。
- SEFと提携し、健康への取り組みや慈善イベントを目的としたゲームトーナメントを開催。



市場参入ポイント

日本のeスポーツ企業がサウジアラビアでコミュニティ作りなどを行う場合、SEFとSFAとの関係作りが必須。特に、SEFがグローバルプレーヤーとの橋渡し役を目指していることから、eスポーツトーナメントやアカデミーにとって重要な要素となる。

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

インキュベーター&アクセラレーター



Nine66



GameFounders



Level Up

目的

- 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。

イニシアティブ

- 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実施。

ゲームへの関連性

- 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。

- 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3000SAR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の助成金を提供。

- 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。

- 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を提供。
- 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。



市場参入ポイント

サウジアラビアのインキュベーターやアクセラレーターは、資金提供、メンターシップ、ネットワーキングの機会、市場に関する洞察などの重要リソースを提供しており、現地におけるスタートアップ初期段階の日本企業にとって重要なリソース。

マーケティングおよびパートナーシップに関連する主要な他ステークホルダー

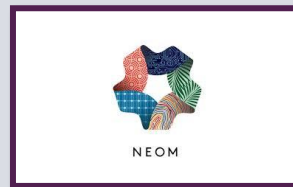
スポンサー



Aramco



Red Sea International

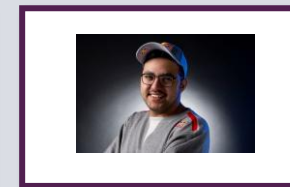


NEOM

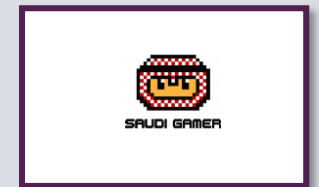
インフルエンサー



BanderitaX



Mansour Al-Dossary



Moeen Al Badr (Saudi Gamer)

通信事業者



STC



Mobily

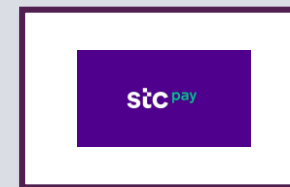


Zain

決済システム



PayerMax



STC Pay



Mada

その他の関連する
ステークホルダー



市場参入ポイント

市場参入を計画する際には第二層のステークホルダーもチェック。これらのステークホルダーは、マーケティングおよびパートナーシップの機会を提供し、市場参入を成功に導くヘルプ的役割を果たす。

サウジの著名な企業によるスポンサーシップは、ゲーム産業の戦略的重要性を示すとともに、地元および国際的な関心を高める上で重要な役割を果たす

スポンサー

スポンサーTop4



Aramco

サウジアラビアの国営石油会社で、ゲームおよびeスポーツ分野の主要スポンサー。世界最大のゲームおよびeスポーツ イベントであるGamers8の戦略的パートナーでもある。2022年には、シミュレーターレース愛好家のための専門ゾーンであるアラムコSIMアリーナを後援。



Red Sea International

サウジアラビアの持続可能な発展に焦点を当て、スポンサーシップをゲーム業界にも拡大。Red Sea Globalは、地域のeスポーツイニシアチブと積極的に協力し、ゲームを通じてイノベーションを促進し、若いユーザーとの繋がりを促進。



NEOM

ゲームのインフラとテクノロジーに多額の投資を推進。将来のテクノロジーとデジタルエンターテインメントのハブとなるため、ユービーアイソフトとのパートナーシップを結び、eスポーツアカデミーやその他のゲーム関連活動を推進。



MBC Group

中東最大のメディアコングロマリットの1つで、サウジのさまざまなトーナメントやゲームイベントとの提携を通じて、eスポーツとゲーム産業の促進に積極的に取り組む。彼らのメディアへのリーチとGamers8のようなイベントのスポンサーシップは、サウジアラビアにおけるeスポーツの知名度とエンゲージメントを高める上で重要な役割を果たす。



市場参入ポイント

アラムコやNEOMなどの企業は、ゲームイニシアティブに多額の財政的支援を提供しており、日本企業が現地市場に進出できるよう共同ブランド化の機会やパートナーシップを提供する可能性もある。

サウジアラビアのゲーム業界を代表するeスポーツ選手など、複数の著名なゲームインフルエンサー業界を牽引

インフルエンサー

インフルエンサーTop3

**フォロワー
1,800万人**

BanderitaX

アラブ世界で最も人気のあるゲームインフルエンサーの1人で、ユーモラスなゲームプレイの解説と、複数のプラットフォーム、特にYouTubeとTwitchでの幅広い活動知られる。彼は、FIFAやCall of Duty など、サウジアラビアで特に人気のあるゲーム中継などを実施。

**フォロワー
60万人**

Mansour Al-Dossary

「MsDossary」として知られ、EA Sports FIFAゲームを専門とするeスポーツ界の著名な人物。2018年のFIFA eWorld Cupで優勝してから名声を高め、賞金25万ドルを獲得し、サウジアラビアで最も有名なeスポーツアスリートの1人として歴史に名を残した。

**チャンネル登録者数
250万人**

Moeen Al Badr

Saudi Gamer YouTube チャンネルの創設者で、サウジのゲームコミュニティの主要人物。彼のチャンネルはゲーム業界に関するレビュー、ゲームプレイ、ディスカッションなどにフォーカス。



市場参入ポイント

ローカルのゲームユーザーとのエンゲージメントを高めるために、サウジアラビアのゲームインフルエンサーを起用し、ブランド認知度を上げるマーケティング施策も手段の一つ。

高速なデータ接続を行うための5Gインフラを提供する4つのプロバイダー

通信事業者

通信事業者Top4



STC

サウジ最大の通信プロバイダーであり、大きな市場シェアを持つ。5Gの開発に深く関与しており、モバイルゲーム体験を向上させるためにさまざまなゲーム会社やテクノロジープロバイダーと提携。たとえばTencentと提携して、独自のゲームデータパッケージの提供などを実施。



Mobily

サウジアラビアにおけるゲームの発展を促進するために、ゲームおよびテクノロジー業界の主要企業とのパートナーシップを確立。特にNVIDIAやAcerなどの企業と協力し、クラウドゲームサービスやゲームハードウェアを通じてローカルゲームインフラを強化。



Zain Saudi Arabia

サウジアラビアの5Gネットワーク拡大の主要企業であり、次世代モバイルおよびゲームネットワーク開発のためにファーウェイやノキアなどの世界的テクノロジー企業と提携。クラウドゲームに不可欠な超高速インターネット接続を提供する、ゲーム向け5Gソリューションを模索。



SALAM Telecom

規模は小さいが、Oracleなどの大手企業と協力して5Gテクノロジーの革新に注力。また、ゲーム関連アプリケーションのサポートなど、電子商取引とデジタルサービスの成長をサポートするサービス提供の強化にも注力。



市場参入ポイント

モバイルデータパッケージにゲームオファーをバンドルしたり、モバイルゲームサービスのインフラサポートの提供など、通信会社と提携することで市場でのプレゼンスを獲得することが可能。

ゲーム内課金に対する需要の高まりに応えるため、いくつかの支払いプラットフォームやフィンテック企業が参入

決済システム

決済システムTop5



PayerMax

アジアの FinTech であり、サウジアラビアの Regional Head Quarter ライセンスを持つ。アプリ内購入、ゲーム Web ショップのチャージ、マイクロインセンティブなどに合わせた個別の支払いソリューションを提供し、モバイルゲーム開発者とコアなサウジゲーマーの両方をサポート。



STC Pay

サウジアラビアの主要なデジタルウォレットで、ゲーマーがアプリ内購入やその他の取引を行うための安全かつ便利な方法を提供。このプラットフォームの広範囲なリーチとユーザーフレンドリーなインターフェイスにより、サウジアラビアのゲーマーの間で人気。



Mada

サウジアラビアの国家決済ネットワークとして、安全かつ効率的な電子決済を促進。さまざまなモバイルゲームプラットフォームと統合され、ローカルのゲーマーにストレスフリーな取引を提供。



Urpay

堅牢な国境を越えた決済機能で知られ、サウジのゲーム決済業界における主要企業。同社のプラットフォームにより、ゲーマーは場所に関係なくシームレスな購入が可能。



HyperPay

包括的な支払いゲートウェイで、サウジアラビアのゲーマーの多様な好みに応える幅広い支払い方法をサポート。セキュリティと効率に重点を置き、多くのゲーム開発者から信頼される。



市場参入ポイント

ユーザーにスムーズなアプリ内取引を確保し、フレキシブルな支払いの方法に対応するために、現地の支払いソリューションとパートナーシップを結ぶことが必要。

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

マーケットプロフィール

戦略のポイント

アラブ首長国連邦

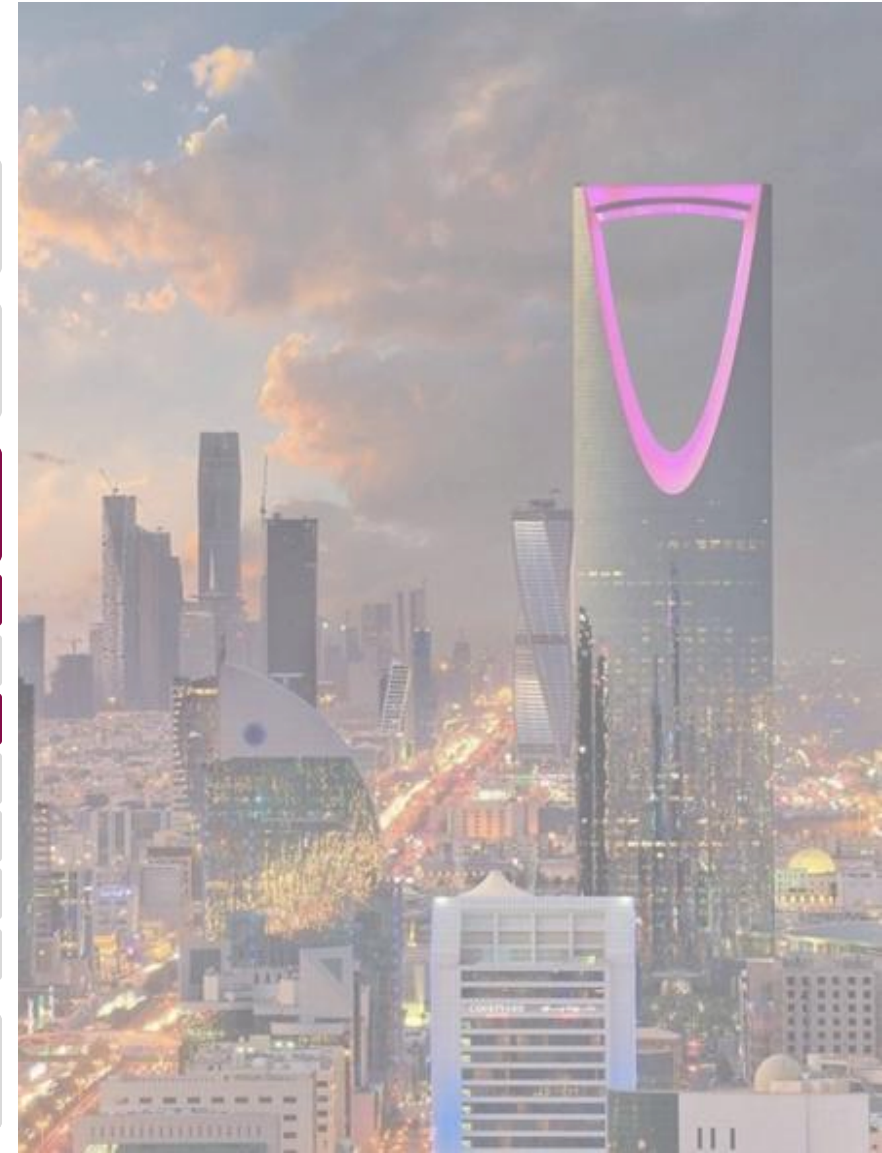
トルコ

エジプト

ヨルダン

4

Appendix



サウジアラビアのゲーム市場参入に向けた戦略のポイント



SWOT分析により、サウジゲーム市場の魅力と課題を深掘り

強み



成長するゲーム市場: ビジョン2030と多額の政府投資に支えられ、世界で最も急成長しているゲーム市場の1つ。

高い購買力: サウジアラビアのゲーマーは可処分所得が高く、その多くはプレミアムコンテンツやゲーム内購入に喜んで支出。

日本の美意識の文化的魅力: サウジアラビアのゲーマーは、アニメやマンガなどの日本文化を賞賛することが多く、日本のゲームデザインやストーリーテリングのスタイルに対する消費者の関心が高い。

弱み



規制上の制約: 厳格なコンテンツ規制があり、コンプライアンスを確保するために市場投入までの時間が長くなる可能性。

ローカライゼーションの需要: 完全なアラビア語ローカライゼーションと地域固有の適応に対する期待が高く、日本のゲーム開発者の課題となっている。

限られた現地開発の専門知識: 市場は成長しているものの、経験豊富なサウジのゲーム開発者が比較的少なく、高品質なゲーム制作において現地でのパートナーシップに課題。

ビジネスチャンス



ゲームに対する政府の支援: 国家ゲーム戦略やサヴィーゲームズグループへの投資などの取り組みにより、市場参入者にとって有効な環境を創出。

未開発のAR/VR市場: サウジアラビアの初期のAR/VRゲーム市場は、これらのテクノロジーにおける日本の専門知識にチャンスをもたらす可能性大。

高い収益化の可能性: サウジアラビアのゲーマーは世界平均と比較してゲーム内購入の平均支出額が高く、収益性が高い。

懸念事項



地元開発者の成長: 独自の文化に特化するゲームを制作するサウジのスタジオがゲーマーを惹きつけ、外国人からのタイトルへの関心を低下させる危険性。

確立された世界的な競合他社: TencentやActivision Blizzardなどの企業が市場を独占しており、新規参入者の市場シェアが制限される可能性。

経済の変化: 原油価格の変動が、消費者の購買力とゲームへの取り組みに対する政府の投資に影響を与える可能性。

サウジゲーム市場の強みを活かし、市場参入を成功させるための主な成功要因



市場の状況を踏まえると、市場の魅力を検証しブランド認知度を高めるために、限定的な市場参入が妥当

市場参入別	概要	メリット	デメリット
ライセンスと出版	Scopelyなどのグローバルまたはローカル企業と提携してサウジアラビア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性が減少する可能性。
イベントベースエントリ	Gamers8などの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なって市場に参入。	- ブランドの認知度とユーザーとの直接的なエンゲージメントの構築。 - 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、長期間のプレゼンスは限られる。
戦略的パートナーシップ(JV)	Savvy Gaming GroupやSTCなどのローカルブランドと協力して、共同で市場にアクセス。	- 現地の専門知識とネットワークを活用。 - リスクと投資コストの共有。	- 共同パートナーは自律性を制限する可能性。 - ローカルパートナーとの目標の不一致の可能性。
直接投資	サウジアラビアで直接業務を管理する完全所有の現地オフィスを設立。	- ブランディングと運用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、日本企業がサウジアラビアへの進出を成功させるために必要な主なプロセス

		Step 1	Step 2	Step 3	Step 4	Step 5
投資レベル	ライセンスと出版	規制に関し強力な専門知識を持つ地元のパブリッシャーを特定。（例：Manafa Entertainment）	GCAMと協力してコンテンツ規制とライセンス要件を理解。	アラビア語ローカライゼーションのパートナー（例：Hakawati Studios）の候補リストを作成。	収益分配、知的財産保護、マーケティングサポートに関する契約を交渉。	通信会社（STC など）と協力して、バンドル経由でゲームを配布。
	イベントベースエントリ	Gamers8やEsports World Cupなどのイベントのタイミングを理解。	サウジの視聴者に合わせたローカライズされたデモを開発。	スポンサーシップの機会を得るためにイベント主催者と協力して調査。	主要なインフルエンサー（例：BanderitaX）と協力してイベントの存在感をアピール。	
	戦略的パートナーシップ（JV）	Savvy GamesやTaw9eelなどのローカルスタジオなどの潜在的なJVパートナーを特定。	出資、知的財産権、市場知識など、明確な目的と範囲を定義。	法令遵守と特別なインセンティブへのアクセスのために、MISAを通じてJVに登録。	パートナーの既存のインフラを活用して、運用のために現地オフィスまたはスタジオを設立。	サウジ特有の製品の共同マーケティングおよび流通計画を策定。
	直接投資	海外ゲーム会社の迅速な承認を提供するMISAを通じて会社登録を申請。	SIDFからの資金援助またはSavvy Games Groupからの共同投資を模索。	リヤドのようなゲームに適した拠点にローカルスタジオを設立し、サウド化の要件を満たすことに重点。	研究開発およびトレーニングの取り組みに関して現地機関（例：KAUST）と提携。	サウジeスポーツ連盟と協力してビジョン2030へのコミットメントを示すためにeスポーツインフラに投資。

ターゲットとする主要顧客セグメントはコアゲーマーであり、RPG、アドベンチャー、格闘ゲームなどのジャンルでプレミアム価格を提供する戦略が鍵

	主要ターゲット	戦略的成長セグメント	ポテンシャルの高いセグメント
顧客セグメント	 コアゲーマー	 eスポーツ愛好家	 モバイルゲーマー
概要	主にコンソールやPCゲームに深く関わっている、テクノロジーに精通した若い男性。	トーナメントに参加したり、トーナメントに参加したりすることが多い、競争力のあるプレーヤーと観客。	特にカジュアルゲーマーに焦点を当てた、年齢や性別を超えた幅広い訴求力。
ターゲットを絞ったオフリング	- ロールプレイングゲーム、アドベンチャーゲーム、格闘ゲーム。 - キャラクターの成長による没入型のストーリー。 - RPGやアドベンチャーゲームに統合された対戦モードのマルチプレイヤー。	- 格闘ゲームやeスポーツ対応のアクションゲーム。 - eスポーツに焦点を当てたゲームモード（例：ランク付けされたマルチプレイヤー） - トーナメントやゲーム内イベントを通じたサウジのeスポーツイベントとの統合。	- カジュアルゲーム、物語主導のモバイルゲーム。 - 文化的に共鳴するテーマを備えた没入型デザイン。 - ソーシャル統合（リーダーボード、チームコラボレーションなど）。
収益化モデル	- DLCなどのアドオンを追加してゲームをプレミアム価格で販売。 - 装飾品のアップグレードを含むゲーム内購入に重点を置く。 - 継続的な価値を提供するシーズンパスを提供。	- eスポーツをテーマにしたコスメ、パス、チームのブランディングの導入。 - eスポーツに特化した限定コンテンツ機能のサブスクリプションパッケージを提供。	- フリーミアムモデル（アプリ内収益化のある無料ゲーム）。 - 非侵入型広告またはリワード広告の統合。 - 期間限定オファーによる収益化。

市場ポジショニング戦略は顧客セグメントごとに異なるが、共通して日本の優れたゲーム開発技術を強調することが重要

	 バリュープロポジション	 競争上の差別化	 顧客エンゲージメント	 文化的対応
コアゲーマー	深い物語性、階層構造、リプレイ能力と知的な挑戦のためのプレミアムなビジュアルを備えた没入型ゲーム。	日本神話にインスピレーションを得たユニークなアートスタイルと、ファイナルファンタジーなどのシリーズに登場するような高度な戦闘システム。	定期的なアップデート、拡張、DLCにより、ゲームを新鮮で魅力的な状態を維持。フォーラムやオンラインスペースを通じたコミュニティ構築。	日本の美学を維持しながら、サウジ文化をさりげなく取り入れ、ローカライズされたストーリーラインを統合。UIとナレーションにはアラビア語を使用。
eスポーツ愛好家	バランスの取れたメカニズム、チームベースのモデル、プロのプレイサポートを考慮して設計された、ペースの速い競争力のあるゲーム。	成功するeスポーツ ゲーム (ストリートファイターなど)、最先端のマッチメイキングシステム、スキル向上のための分析ツールの作成に関する専門知識。	サウジのeスポーツリーグ、トーナメントのスポンサー、eスポーツインフルエンサーとのコラボレーション。	サウジアラビアの重要な文化期間（ラマダンなど）にトーナメントを提供。協力を促進するチームベースのモードなど考慮。
モバイルゲーマー	無料でプレイできるモデルとローカライズされた季節のコンテンツを備え、すべてのデバイス向けに最適化されたアクセスしやすい楽しいモバイルゲーム。	直感的なAIと文化的テーマを融合させた、軽量で機能豊富なゲーム (パズル & ドラゴンズなど) での成功をベンチマーク。	ゲーム内イベント、ローカライズされたプッシュ通知、限定バンドルのためのサウジ通信との提携。	民間伝承や家族の価値観に触発されたテーマや、適切なキャラクターの服装など、文化的規範を尊重する必要性。

ローカライズプロセスは非常に重要だが時間を要する作業であり、複数のサウジアラビアの関連機関との調整が必要

サウジアラビア ローカライゼーションステップ

	ステップ	タイムライン	概要	関連する団体
1	ローカライゼーションの実現可能性調査を実施	1～2ヶ月	文化的配慮と適応要件に応じゲームコンテンツを評価（ストーリー、ビジュアル、オーディオ）。	GCAM – 規制 Savvy – 潜在的な資金調達
2	ローカライゼーションチームを編成	1ヶ月	アラビア語の専門家やサウジアラビアの文化コンサルタントと提携。テキスト、ナレーション、UIのローカライゼーション専門家と協力。	Hakawati Studioまたは同様の/フリーランスアーティスト
3	ゲームコンテンツをローカライズ	3～4ヶ月	テキストをアラビア語に翻訳し、サウジアラビアの規範に合わせて文字を調整し、文化的に共鳴するテーマを導入。	Hakawati Studioまたは同様の/フリーランスアーティスト
4	技術的な変更を実装	2～3ヶ月	アラビア語フォントを統合し、右から左への向きを確保し、ゲームの仕組みを調整してローカルの価値観に準拠するようにアップデート（ギャンブルの仕組みを避けるなど）。	エファット大学 / その他の地元の技術専門家
5	ローカライズされたバージョンをテスト	1～2ヶ月	サウジアラビアのプレーヤーたちとフォーカスグループを実施し、改善すべき領域を特定。	サウジEスポーツ連盟、ローカル ゲーム テスター（例: Geekay Testing）
6	安全な承認と認証	1～2ヶ月	ローカライズされたゲームを発売前にGCAMに送信して最終承認を得る。	GCAM
7	ローカライズされたマーケティング戦略を策定	2ヶ月	サウジのインフルエンサーやストリーマーと提携してローカライズされたゲームを宣伝。	STC、Mobily、地元のインフルエンサー



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

