

UAE のコンテンツ産業  
市場調査

(テレビドラマ、アニメ、ゲーム分野)

2015年10月

独立行政法人 日本貿易振興機構

ドバイ事務所

本報告書に関する問合せ先:

日本貿易振興機構(ジェトロ)

サービス産業部

クリエイティブ産業課

〒107-6006 東京都港区赤坂1-12-32

TEL: 03-3582-1671

FAX: 03-5572-7044

E-mail: SIC@jetro.go.jp

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ください。ジェトロは、できるだけ正確な情報の提供を心掛けておりますが、本レポートの記載内容に関連して生じた直接的、間接的、あるいは懲罰的損害及び利益の喪失については一切の責任を負いかねますので、ご了承ください。これは、たとえジェトロがかかる損害の可能性を知らされていても同様とします。

## 目次

1. テレビドラマ .....	5
1.1 市場規模 .....	5
1.2 市場構造 .....	9
1.3 トレンドの分析 .....	11
1.3.1 UAEにおける人気チャンネル.....	11
1.3.2 ラマダン月のテレビドラマ .....	12
1.3.3 ローカルドラマコンテンツ .....	13
1.3.4 韓国ドラマ .....	15
1.4 関連法規 .....	15
1.4.1 コンテンツ規制に関連する機関 .....	15
1.4.2 重要な規制・法律 .....	16
(1) 1980年連邦法第15号「出版法」 .....	16
(2) 2012年連邦法第5号「サイバー犯罪法」 .....	16
(3) コンテンツ規約.....	17
(4) ガイダンス規約.....	17
1.4.3 宣伝・広告に関して .....	17
(1) 国家メディア評議会決議2012年35号.....	17
(2) 広告宣伝禁止商品.....	18
(3) 子供向けコンテンツにおける宣伝.....	18
1.5 主要企業名と連絡先情報.....	18
1.5.1 放送局 .....	18
(1) Middle East Broadcasting Center (MBC) Group.....	18
(2) Abu Dhabi Media.....	19
(3) Dubai Media Incorporated.....	20
1.5.2 制作会社 .....	21
(1) O3 Production.....	21
1.5.3 ディストリビューター .....	21
(1) Orbit Showtime Network (OSN) .....	21
1.6 展示会/イベント情報.....	21
1.6.1 ABU DHABI MEDIA SUMMIT .....	21
1.6.2 BROADCAST FORUM .....	21
1.6.3 CAB SAT .....	22

1. 6. 4 MYCONTENT .....	22
2. アニメ .....	23
2. 1 市場規模 .....	23
2. 2 市場構造 .....	24
2. 3 トレンドの分析 .....	26
2. 3. 1 ローカルアニメ .....	26
2. 3. 2 日本アニメ .....	28
2. 3. 3 アニメ DVD.....	30
2. 4 関連法規 .....	31
2. 5 主要企業名と連絡先情報.....	32
2. 5. 1 制作会社 .....	32
(1) Ajyaal Media.....	32
(2) Alter Ego Productions.....	32
(3) Blink Studios.....	32
(4) Fanar Production.....	32
(5) Production House.....	33
(6) Real Image .....	33
2. 5. 2 放送局・制作会社 .....	33
(1) Cartoon Network.....	33
(2) Spacetoon Kids TV/Spacetoon International.....	33
2. 6 展示会/イベント情報.....	34
2. 6. 1 Middle East Film and Comic Con (MEFCC) .....	34
2. 6. 2 Animate Dubai .....	34
2. 6. 3 The Big Entertainment Show .....	34
2. 6. 4 Dubai International Brand Licensing Fair.....	34
2. 6. 5 MYCONTENT .....	35
3. ゲーム .....	36
3. 1 市場規模 .....	36
3. 2 市場構造 .....	38
3. 3 トレンドの分析 .....	41
3. 3. 1 ゲーム市場全体のトレンド .....	41
(1) コンソールゲーム.....	41
(2) オンラインゲーム.....	43
3. 4 関連法規 .....	43

3.4.1	コンテンツ規制に関連する機関	43
3.5	主要企業名と連絡先情報	44
3.5.1	リテラー	44
	(1) Virgin Megastore MENA	44
	(2) Geeky Games	44
3.5.2	ディストリビューター	45
	(1) Red Entertainment Distribution	45
	(2) Pluto Games (LS2 Pluto)	45
	(3) Viva Entertainment	45
	(4) Geekay Distribution	45
3.5.3	デベロッパー&パブリッシャー	46
	(1) Ubisoft Abu Dhabi	46
3.6	展示会/イベント情報	46
3.6.1	Gaming Alliance Middle East Show-GAMES	46
3.6.2	Dubai World Game Expo-DWGE	46

## 図表目次

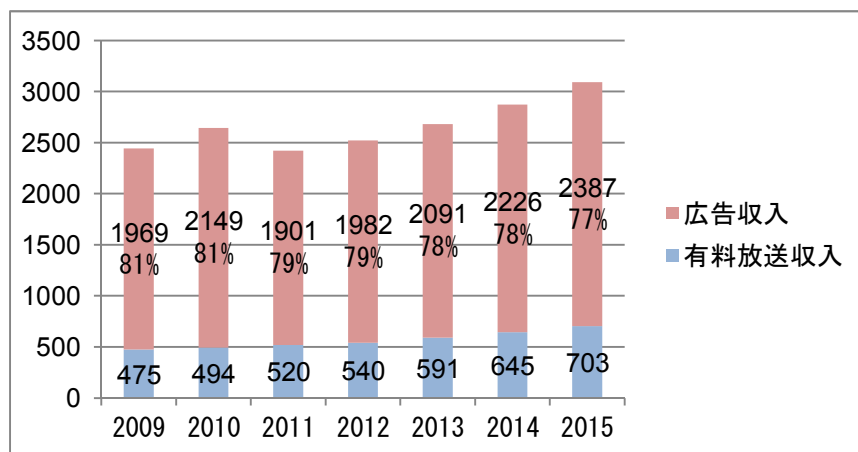
図 1: 中東のテレビ収入予測 (単位:100 万ドル) .....	5
図 2: 2020 年の国別テレビ有料放送収入予測 (単位:100 万ドル) .....	6
図 3: 中東・北アフリカにおけるプラットフォーム別のテレビ収入 (単位:100 万ドル) .....	7
図 4: UAE のテレビ広告費 (単位:100 万ドル) .....	7
図 5: 一日のテレビ視聴時間.....	8
図 6: UAE で最も見られたテレビジャンル .....	9
図 7: テレビコンテンツ流通経路.....	9
図 8: UAE におけるテレビ番組で好まれる使用言語 (単位:%) .....	14
図 9: 日本アニメ海外展開地域別契約数比率 (単位:%) .....	24
図 10: テレビアニメ流通経路.....	24
図 11: モバイルアプリ市場規模予測 (単位:100 万ドル) .....	38
図 12: コンソールゲームソフトのバリューチェーン.....	38
図 13: オンラインゲームのバリューチェーン.....	40
表 1: UAE における人気チャンネル (2012 年) .....	11
表 2: ラマダン中の人気テレビ番組(2014 年) .....	13
表 3: UAE で放送されている主な日本アニメ (2015 年 3 月現在) .....	29
表 4: 日本アニメ DVD のリスト (2015 年 3 月現在) .....	31
表 5: UAE のコンソールゲームの市場規模 (推定) .....	37
表 6: バージンメガストア UAE 社ベストセラーゲームランキング (2015 年 3 月 17 日現在) .....	42
表 7: UAE の iPad にダウンロードされたゲームランキング (2015 年 3 月 17 日現在) .....	43

## 1. テレビドラマ

### 1.1 市場規模<sup>1</sup>

テレビ産業の主な収入源は有料放送への加入費と広告収入であるが、中東全体の傾向として、広告収入が収入源としては大きい。<sup>2</sup>しかし、有料放送からの収入は 2011 年から 2015 年にかけても年平均成長率で 8%の伸びを見せており、有料放送はテレビ収入の 25%を占めるまでに成長するとみられている。<sup>3</sup>

図 1: 中東のテレビ収入予測 (単位: 100 万ドル)<sup>4</sup>



出所: Arab Media Outlook 2011-2015、“2.2 Regional TV revenues”

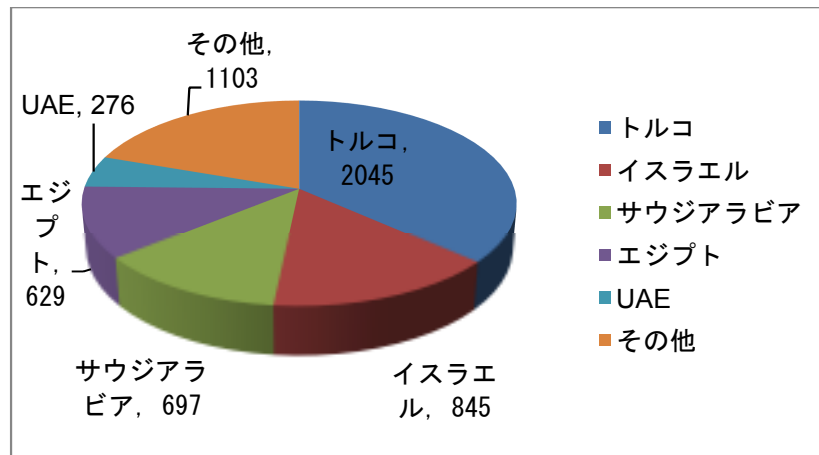
また、今後の予想について、別の調査では (デジタル TV リサーチ)、アラビア語コンテンツが以前に増して充実してきていることを背景に、中東・北アフリカにおいて有料放送からの収入が 2010 年から 2020 年の間に 75%増加すると予想している。また、2020 年にはデジタルケーブル、アナログケーブル、IPTV 等を含む有料放送の中でも衛星放送からの収入が、全体の 3分の2に上るとみられるが、この割合は 2014 年と変わらないと予想される (約 15 億ドル)。<sup>5</sup>

UAE におけるアナログ、デジタルを含めたテレビ所有世帯の有料放送の普及率は 2020 年に

<sup>1</sup> Broadband TV news、2014 年 1 月 21 日付、  
<http://www.broadbandtvnews.com/2014/01/21/pay-tv-thrives-in-the-middle-east-north-africa/>  
<sup>2</sup> Arab Media Outlook 2011-2015、“2.2 Regional TV revenues” p.42  
<sup>3</sup> Arab Media Outlook 2011-2015、“2.2 Regional TV revenues” p.42  
<sup>4</sup> Arab Media Outlook 2011-2015、“2.2 Regional TV revenues” p.42  
<sup>5</sup> TBI Vision、2015 年 3 月 9 日、  
<http://tbivision.com/features/2015/03/pay-tv-outshines-piracy-mena/399541/>(データにはトルコ、イスラエル、ユーラシアを含む)

は52%に達するとみられ、有料放送からの収入は2億7,600万ドルになるとみられる。<sup>6</sup> テレビドラマの市場規模は2014年で約1,760万ドル超、2015年で1,920万ドル超であるが、有料放送への加入の伸びと共に、2020年には5000万ドルを超えると予測される。<sup>7</sup>

図 2 : 2020 年の国別テレビ有料放送収入予測 (単位 : 100 万ドル)



出所 : Broadband Tv News、原典 : Digital TV Middle East & North Africa Forecasts

デジタル TV リサーチによると、UAE の有料放送への加入（非世帯を除いた数字）は、OSN（146 チャンネル、うち 38 チャンネルが HD チャンネル）が 14 万世帯、beIN Sports（旧 Al Jazeera sports、18 の有料放送チャンネルで、10 チャンネルがアラビア語放送）への加入が 10 万世帯となっており、中東地域ではサウジアラビアに次ぐ世帯数である。<sup>8</sup>

<sup>6</sup> TBI Vision、2015 年 3 月 9 日、  
<http://tbivision.com/features/2015/03/pay-tv-outshines-piracy-mena/399541/>

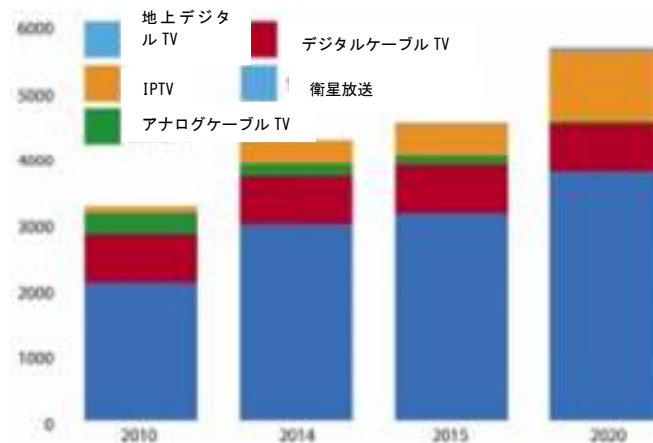
<sup>7</sup> <http://tbivision.com/features/2015/03/pay-tv-outshines-piracy-mena/399541/>、Arab Media Outlook 2011-2015、p.42, p.165, p.169 に基づいた推測値。2015 年の中東における有料放送加入世帯数から UAE の割合を算出。中東の有料放送の収入に UAE の割合をかけ、UAE 有料放送市場規模を推定し、さらに全ジャンルの中でのテレビドラマの視聴割合をかけ、UAE におけるテレビドラマの有料放送の市場規模を推定。テレビドラマの広告収入は UAE のテレビ広告費にテレビドラマの視聴割合をかけたもので、この数値と有料放送のテレビドラマ市場規模を合算。この有料放送の数値には、IPTV や非世帯が入っていないため、実際の数値はこれより大きくなると想定される。

<sup>8</sup> TBI Vision、Pay TV outshines piracy in MENA、2015 年 3 月 9 日、  
<http://tbivision.com/features/2015/03/pay-tv-outshines-piracy-mena/399541/>



## TV プラットフォーム別の傾向

図 3：中東・北アフリカにおけるプラットフォーム別のテレビ収入（単位:100 万ドル）



出所：TBI Vision 原典：Digital TV Middle East & North Africa report

中東・北アフリカ全体では、2015年にインターネット・プロトコールTV（IPTV）への加入世帯が、ケーブル、アナログ、デジタル加入世帯総数を上回り、2020年までに2014年の3倍に上る616万人が加入するとみられる。その中でもUAEのIPTVの普及率は2020年に33%に達する見込みでカタールに次ぎ2位となり、IPTVからの収入額はサウジアラビア、トルコに次ぐ2億3,300万ドルになると予測されている。<sup>9</sup>

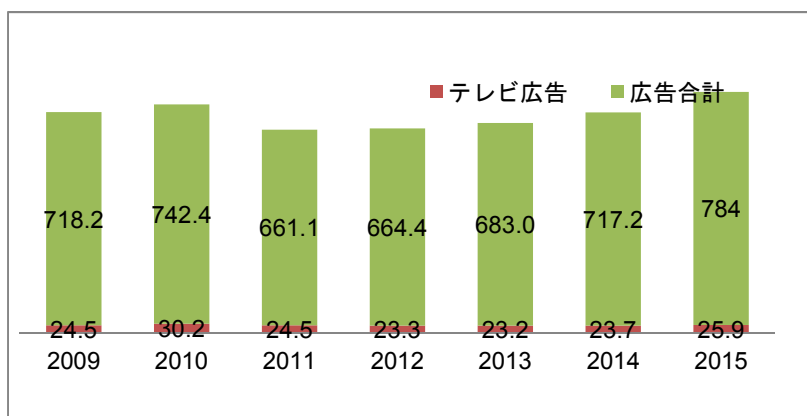
テレビ広告費<sup>10</sup>

UAEの広告費は2011年に中東・北アフリカ諸国の中でエジプトを抜き1位となったが、テレビ広告費はほぼ横ばい状態であり、2011年から2015年にかけては年間成長率1.4%にとどまるとみられている。2010年には3,000万ドルであったテレビ広告費は2012年から2014年まで約2,300万ドルで横ばいとなり、2015年に約2,600万ドルと増加すると予測される。

図 4：UAEのテレビ広告費（単位:100 万ドル）

<sup>9</sup> TBI Vision、Pay TV outshines piracy in MENA、2015年3月9日、  
<http://tbivision.com/features/2015/03/pay-tv-outshines-piracy-mena/399541/>

<sup>10</sup> Arab Media Outlook 2011-2015、“4. UAE” p.164-165



(注)その他広告には映画、ラジオ、デジタル、雑誌、新聞等が含まれる。

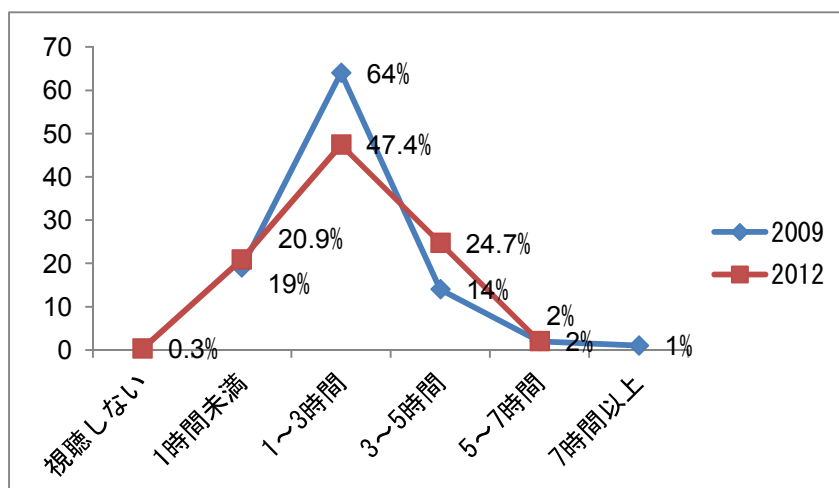
出所：Arab Media Outlook 2011-2015、“UAE Exhibit2: UAE net advertising spend” p.165

2011年の全体的広告収入の落ち込みは、「アラブの春」による地域的不安定よりも、欧州債務危機、日本の東日本大震災による日本の電化製品広告の減少といった他の外的要因によるところが大きい。2014年から2015年にかけてはデジタルコンテンツからの広告収入が大きく伸びると予想される。

## テレビ視聴時間<sup>11</sup>

UAEでは人口の約50%が一日1~3時間テレビを視聴するとされ、国籍別ではUAE国籍者の53%が3~6時間視聴している。平日のテレビ視聴時間平均は、2009年の2時間から2012年には2.5時間に増加しており、まだまだテレビ視聴が根強いことを示す。

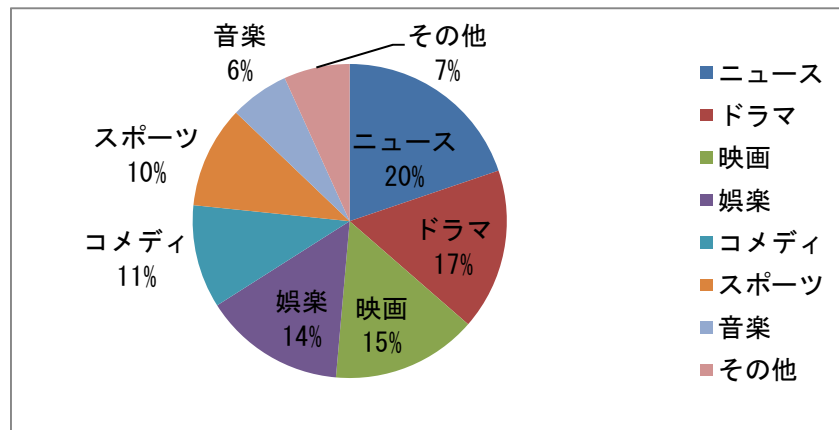
図5：一日のテレビ視聴時間



出所：Arab Media Outlook 2011-2015、“UAE Exhibit 6: TV consumption in UAE” p.169

<sup>11</sup> Arab Media Outlook 2011-2015、“Tv consumptions” p.169

図 6：UAE で最も見られたテレビジャンル



出所：Arab Media Outlook 2011-2015、“UAE Exhibit 6: TV consumption in UAE” p.169

上記の図からもわかるように、UAE ではテレビドラマの視聴が視聴された番組全体の 17%を占め、ニュースに続いて 2 位となっている。

## 1.2 市場構造

テレビ産業の流通経路は主に以下の四つのキープレイヤーから成り立つが、大手メディアグループの活動はこれらの主要経路の複数にまたがることが多い。<sup>12, 13</sup>

図 7：テレビコンテンツ流通経路



出所：Arab Media outlook 2011-2015、“5. TV series” p.81-93

### 1) コンテンツ権利所有者、2) プロデューサー、制作会社

海外ドラマが UAE にある放送局と契約を結ぶ場合、①買い手側の放送局が海外ドラマコンテンツ権利所有者アプローチする場合と、②売り手側の海外ドラマコンテンツ権利所有者が売り込む場合がある。①の場合は、直接放送局との交渉になるが、2 の場合は制作会社を間に立てることが多いようである。トルコ、エジプト等のドラマも 2 のプロセスを経る場合がほとんどである。その理由は、UAE のテレビ産業を熟知せず直接大手にアプローチした場合、買ったたかれることが多いため、テレビ業界に通じている制作会社を通すことで、

<sup>12</sup> Arab Media outlook 2011-2015、“5. TV series” p.81-93

<sup>13</sup> A small and Medium Enterprises Development perspective of the media industry in Dubai, “Companies in media segments-Dubai” p.29

なるべく高額・好条件を取り付けるためである。また、コンテンツ権利所有者は一社のみ  
の制作会社ではなく、数社を使用して売り込み、より高額・好条件で交渉できるルート  
を確保することが多い。制作会社には契約成立の際にコミッションが支払われる。サンプル  
エピソードの持ち込みは、エピソード全体を吹き替え、又は字幕を付けるのではなく、エ  
ピソードの山場やドラマ全体の山場を数分ずつつなぎ合わせて放送局に持ち込むことが多  
い。

制作会社の役割は、放送局への売り込みのみではなく、全体の吹き替え、字幕作成に及ぶ  
ことが多い。理由は、放送局が吹き替え・字幕作成することになった場合、海外ドラマコ  
ンテンツ権利所有者への支払額がこの分かなり削られることになるため、その部分を制作  
会社で行うことで、より高額の契約を取り付けるためである。<sup>14</sup>

UAE の制作会社の数は、中小企業を含め、フリーゾーンのドバイ・メディアシティーに 100  
社超、ドバイ・スタジオシティー70 社に登録している。<sup>15</sup>またアブダビの TwoFour54 では  
54 社が存在する。キープレイヤーは MBC、Dubai Media Incorporated、Abu Dhabi Media な  
どがある。<sup>16</sup>

### 3) 放送局

中東地域には、衛星放送チャンネルと、地上波の各国地上波の放送チャンネルを合わせ、  
チャンネル数が 500 以上あり、ドバイは 50%以上のチャンネル数を担う。<sup>17</sup>放送コンテン  
ツの 60%が輸入であり、輸入先は主にエジプト、トルコ、シリア、米国、英国などの欧米コ  
ンテンツ等を含む。ドバイ・メディアシティーには 49 の放送局・放送管理会社が存在し、キ  
ープレイヤーは制作のキープレイヤーとも重なる Dubai Media Incorporated、MBC、Rotana  
などがある。<sup>18</sup>

MBC4 では韓国ドラマがこれまでも比較的多く放送しているが、韓国ドラマからは直接の  
アプローチがあり、こういった場合、1~2 のエピソードを自社所有のパネルオーディエンス  
で視聴テストし、放送可能性を探る。韓国ドラマは MBC の自社制作会社 03 Production に

---

<sup>14</sup> Pyramedia 社 Production manager/producer の Mohamed Samir Ali 氏へのインタビューに基づく

<sup>15</sup> A small and Medium Enterprises Development perspective of the media industry in Dubai, “Companies in media segments-Dubai” p.29

<sup>16</sup> twofour54、  
<http://www.twofour54.com/en/twofour54-community/partners?name=&sector=A/V%20Production%20%26%20Services>

<sup>17</sup> A small and Medium Enterprises Development perspective of the media industry in Dubai, “SME Orientation of Media Industry” p.36

<sup>18</sup> A small and Medium Enterprises Development perspective of the media industry in Dubai, “Companies in media segments-Dubai” p.30

て吹き替えを行うことが多い。<sup>19, 20</sup>

#### 4) コンテンツディストリビューター

ほとんどのディストリビューション契約は、制作会社とテレビ放送局が直接関わっていることが多い。コンテンツを複数のプラットフォームでディストリビュートするのがディストリビューターで、有料放送の OSN（本社 UAE）、や、衛星放送の Nilesat（エジプト）や Arabsat（サウジアラビア）、UAE の IPTV ネットワークプロバイダーの Etisala や Du、またはカタールの Qtel などがこれにあたる。これまで中東のテレビ産業構造の中では、ディストリビューターはあまり重要視されていなかったが、デジタルプラットフォームの重要性が高まってきていることからディストリビューターの重要性が再認識されてきている。

### 1.3 トレンドの分析

#### 1.3.1 UAE における人気チャンネル

UAE の有料衛星放送局である OSN は以前は海外駐在者コミュニティーを主なターゲットにしていたが、アブダビメディアのプレミアチャンネルや、以前の競合であった ART のチャンネルを放送するなどして、地元の加入者を重要視するようになってきている。<sup>21</sup>

表 1：UAE における人気チャンネル（2012 年）<sup>22</sup>

#	チャンネル	内容
1	MBC 2	24 時間映画チャンネル（主にハリウッド映画だが、他の外国映画も放送）
2	MBC Action	アクション分野の番組また、主に男性対象のアクション映画
3	MBC 1	アラビア語のドラマ・映画放送（吹き替え含む）
4	MBC 4	女性やアラブの若い家族世帯を対象にしたドラマ等（吹き替え含む）
5	Abu Dhabi Al Oula	ニュース、ドラマ、ドキュメンタリー、エンターテインメント
6	Dubai TV	家族向け番組（ほとんどがアラビア語）
7	Al Arabiya	ニュース
8	Al Jazeera	ニュース
9	Abu Dhabi Drama	アラビア語のドラマ、吹き替えされたアラブドラマ専門
10	Dubai One	映画、アメリカからなどの配給番組

注：太字は MBC チャンネル、下線はドラマを放送するチャンネル

出所：Arab Media Outlook 2011-15、Exhibit 36、Most watched TV channels across selected Arab Market

<sup>19</sup> MBC Research & Insights 部 Senior Manager の Ibrahim Kadiri 氏へのインタビューに基づく

<sup>20</sup> O3productions、<http://www.o3productions.net/>

<sup>21</sup> TBI Vision、Pay TV outshines piracy in MENA、2015 年 3 月 9 日、  
<http://tbivision.com/features/2015/03/pay-tv-outshines-piracy-mena/399541/>

<sup>22</sup> Arab Media Outlook 2011-15、Exhibit 36、Most watched TV channels across selected Arab Markets

MBC が人気 10 チャンネルのうち 5 チャンネルを占め、上位を独占している。MBC の多岐にわたる番組チャンネル<sup>23</sup>、また、他社が 2010～2011 年の経済危機や地域的不安定要因にかなり左右されたにも関わらず、MBC の広告収入はあまり影響を受けなかったことも、安定した人気を確保できた要因ともいえる。<sup>24</sup>

### 1.3.2 ラマダン月のテレビドラマ

ラマダン（断食月）<sup>25</sup>中はテレビの視聴率が上がることから、テレビ広告業界においても非常に重要な月となり、30 秒の広告スポットが 2 倍以上の額になることも少なくない。汎アラブリサーチセンター（PARC）によると、2012 年のラマダン中の広告費は年間 19 億 8,000 万ドルのうちの 4 億 2000 万ドルを超える。<sup>26</sup>

ラマダンシーズンは連続テレビドラマ（メロドラマ）、宗教関連番組の視聴が著しく増加する。この時期のドラマは、視聴者がドラマを見ることを習慣づけるために、いくつかのエピソードにわたり、登場人物のキャラクターを展開させ、毎回次回を気にさせるエピソードの終わり方、強く感情移入し緊迫したシナリオ展開をする。この時期のドラマは多くの場合、イスラム教の著名人を扱った歴史物や階級格差などが織り込まれた恋愛ドラマである。

ラマダン月の連続ドラマはたいてい三十話、またはラマダン月の夜に一話ずつ放送する形態をとることがほとんど大半である。近年、ラマダン月のテレビ番組は、老若男女、貧富の差に関わらずすべての社会層において人気がある。<sup>27</sup>

テレビチャンネルは、トルコ、エジプト、シリア、湾岸地域からのドラマの権利獲得のために競うことになる。<sup>28</sup>

<sup>23</sup> Al Arabiya News、MBC channels top UAE television rankings、2014 年 2 月 5 日付、  
<http://english.alarabiya.net/en/media/television-and-radio/2014/02/05/MBC-channels-top-UAE-television-rankings.html>

<sup>24</sup> Arab Media Outlook 2011-2015、Exhibit 36、Most watched TV channels across selected Arab Markets 2012

<sup>25</sup> 2015 年は 6 月 18 日から 7 月 17 日まで

<sup>26</sup> PR Newswire、Alwatan TV to Announce its Star-Studded New Line Up of Ramadan Programming at a Live Event、2014 年 4 月 23 日付、  
<http://www.prnewswire.com/news-releases/alwatan-tv-to-announce-its-star-studded-new-line-up-of-ramadan-programming-at-a-live-event-256307891.html>

<sup>27</sup> Al Arabiya News、TV wars: Ramadan dramas vs. the World Cup、2014 年 3 月 18 日付、  
<http://english.alarabiya.net/en/views/media/2014/03/18/TV-wars-Ramadan-dramas-vs-the-World-Cup.html>

<sup>28</sup> Al Arabiya News、TV wars: Ramadan dramas vs. the World Cup、2014 年 3 月 18 日付  
<http://english.alarabiya.net/en/views/media/2014/03/18/TV-wars-Ramadan-dramas-vs-the-World-Cup.html>

表 2：ラマダン中の人気テレビ番組(2014年)<sup>29</sup>

順位	題名	チャンネル	ジャンル
1	BAB AL HARA / SEASON 6	MBC 1	ドラマ
2	SARAYA ABDEEN	MBC 1	ドラマ
3	RAMEZ QERSH AL BAHR	MBC 1	娯楽
4	SAHEB AL SAADAH	MBC 1	ドラマ
5	SHABAYET AL CARTOON / SEASON 9	Sama Dubai	ドラマ
6	RAMEZ QERSH AL BAHR	MBC 1	娯楽
7	ASDAA AL AALAM	MBC 1	スポーツ
8	HOWA WA HI WA HEYA	MBC 1	娯楽
9	WI FI / SEASON 3	MBC 1	娯楽
10	AL KING WASAL	Sama Dubai	娯楽

出所：Tview Archived Annual Report 2013

Tviewによると、2014年のラマダン月のテレビ番組トップ10はすべてMBC1チャンネルでの放送、また四つが連続テレビドラマとなっている。<sup>30</sup>

Tviewの2013年の年報によると最も人気のあるテレビ番組の4位に「ファトマ」(シーズン2)、6位に「ハーレム・アルスルタン」(シーズン2)が入っている。<sup>31</sup>トルコの連続ドラマ、「ファトマ」は昨今のトルコテレビドラマの中でも絶大な人気があり、その一つの要因として、吹き替えがシリア方言でされたことで、視聴者が感情移入しやすかったという点が挙げられる。以前には南米のテレビドラマの放送などもあったが、吹き替えが標準アラビア語であったため(アラビア語を話す人にとっては、古典またはニュースのように聞こえ、自然な会話に聞こえない)感情移入しづらかったとみられている。<sup>32</sup>

2007年にトルコのメロドラマ「Nour」が中東地域に紹介されて以来、トルコのメロドラマが絶大な人気を誇っているが、その主な理由として、トルコと中東地域の文化宗教的類似性、吹き替えが標準アラビア語ではなくシリア方言で吹き替えられていること、吹き替えの質の向上、吹き替えの役者の一貫性により視聴者が感情移入しやすい、といったことが挙げられる。<sup>33</sup>

### 1.3.3 ローカルドラマコンテンツ

アラブコンテンツに対する大手メディア会社の興味は増加しており、これは大手国際メディアグループと、中東地域のコンテンツプロバイダーの合弁事業が増加していることから

<sup>29</sup> Tview, Archived Reports for 2014 Ramadan Reports, <http://tview.ae/viewing-data-archive/>

<sup>30</sup> Tview, Archived Reports for 2013 Ramadan Reports, <http://tview.ae/viewing-data-archive/>

<sup>31</sup> Tview Archived Annual Report 2013, <http://tview.ae/viewing-data-archive/>

<sup>32</sup> BBC News, The rise of Turkish soap power, 2013年6月28日付, <http://www.bbc.com/news/magazine-22282563>

<sup>33</sup> Arab Media Outlook, “5.2.1. Local content is killing” p.86

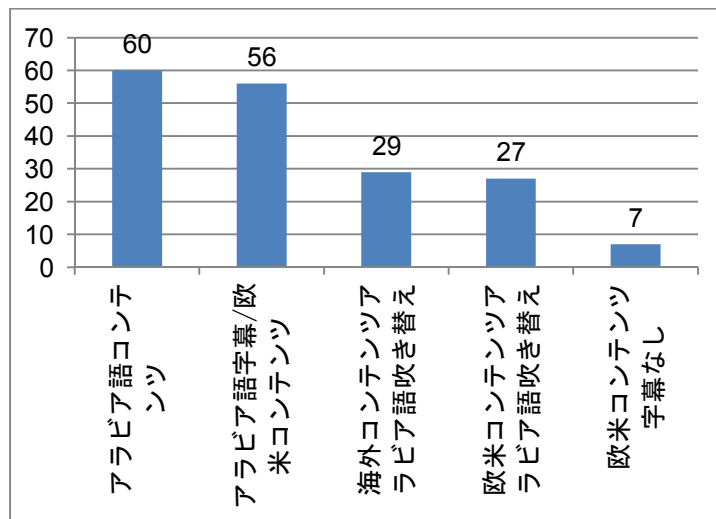


も見て取れる。また、輸入された英語コンテンツに対しアラビア語のコンテンツに対する満足度が向上していることもローカルコンテンツ制作を後押しする形となっている。<sup>34</sup>

テレビドラマコンテンツ制作では昔からエジプトがリードし、シリアがそれに続く形になっていたが、2011年の「アラブの春」と呼ばれる地域不安定要因が特にシリアでの制作に影を落とし、湾岸地域におけるテレビ番組制作・放送の機会を増加させた。今後も、エジプトが中東地域でのテレビドラマのリードをして行くことは、OSNがエジプトをプロダクションスタジオのロケーションの一つとして選んだことから明確だが、他の中東地域での制作も盛んになって行くとみられている。また、北アフリカを含んだアラブ世界での視聴者の嗜好、価値観の違いもその一つの要因である。<sup>35</sup>

ローカライゼーションを後押しする要因としては、多国籍国家のUAEにおいても、テレビ番組で好まれる使用言語はアラビア語の割合が60%と一番高く、中東全体を見たときにはさらにこの割合は高くなる。

図 8 : UAE におけるテレビ番組で好まれる使用言語 (単位:%)



出所 : Arab Media Outlook 2011-2015, “Exhibit 78: Preferred TV dialogue and Production Language by Country” p. 86

<sup>34</sup> Arab Media Outlook, “2.6 Investment in local contents” p.53-54

<sup>35</sup> Arab Media Outlook, “5.2.3 Shifting Geographic hubs” p.88-89



### 1.3.4 韓国ドラマ

現在韓国ドラマは、チャンネル MBC4（主に女性や若いアラブの家族を対象、人気トルコドラマもこのチャンネルで放送）で放送されている。MBC4 ではこれまで「相続者たち」、「コーヒープリンス 1 号店」、「花より男子」、「ビッグ～愛は奇跡～」、「イタズラな Kiss」、「ドリームハイ」、「主君の太陽」、「美男ですね」を放送している。また、Dubai TV では 2005 年より、「私の名前はキム・サムスン」、「宮廷女官チャングムの誓い」、「ごめん、愛してる」、「シングルパパは熱愛中」などをこれまでに放送してきた。<sup>36</sup>

昨今の韓国ドラマの興隆は、中東ドラマでもよく扱われる嫁姑問題、社会層を超えた恋愛もの等を扱っているため、感情移入がしやすいとされており、<sup>37</sup>また、コンテンツそのものの魅力については MBC の Kadiri 氏もインタビューで言及しているが、Kadiri 氏も認めるように幾つかの要因が貢献していると考えられる。<sup>38</sup>一つは韓国が UAE との政治・経済・文化的交流に力を入れていることが挙げられる。また、現在ドバイをベースに活躍する、サウジアラビア生まれヨルダン育ちの韓国とベトナム人のハーフであるコメディアン Wonho Chung の存在が大きいとみられる。Wonho Chung はテレビ界でも活躍しており、2010 年に韓国観光大使に任命されてからは、韓国観光局とドバイのテレビ局の共同制作のドキュメンタリーなどにも関わっていることから、韓国のテレビ局、プロダクションなどを中東につなげる大きな役割を果たしていると考えられる。Wonho Chung の活動はドバイのみに限らず、他の中東諸国にも広がっている。<sup>39</sup>

UAE のアラブ人社会での韓国ドラマ人気は一部の熱狂的ファンに支えられている面があるように見受けられる。<sup>40</sup>

## 1.4 関連法規

### 1.4.1 コンテンツ規制に関連する機関<sup>41</sup>

メディアコンテンツは UAE において広範な規制の対象となる。規則は当局によって積極的に実施され、フリーゾーンの企業にも適用される。<sup>42</sup>コンテンツ規制の最上位に立つのは、

<sup>36</sup> Korea.net、Korean wave spreads in Middle East through TV and tourism、2010 年 6 月 3 日付、<http://www.korea.net/NewsFocus/Society/view?articleId=81446>

<sup>37</sup> The National、Popularity of Korean TV shows means more product placement as viewers splurge on what's on screen、2014 年 6 月 22 日付、<http://www.thenational.ae/arts-culture/television/popularity-of-korean-tv-shows-means-more-product-placement-as-viewers-splurge-on-whatx2019s-on-screen#page1>

<sup>38</sup> MBC Research & Insights 部 Senior Manager の Ibrahim Kadiri 氏へのインタビューに基づく

<sup>39</sup> Wonho Chung、<http://www.wonhochung.com/>

<sup>40</sup> The National、Emiratis 'captivated' by Korean culture、2011 年 6 月 5 日付、<http://www.thenational.ae/news/uae-news/emiratis-captivated-by-korean-culture>

<sup>41</sup> JETRO Report、UAE のコンテンツに関する調査、2010 年 3 月

<sup>42</sup> Al Tamami & Co.、Online Gaming in the UAE: Potentials and Challenges、2012 年 1 月/2 月、

国家メディア評議会であり、UAE のメディアコンテンツを規制している。アブダビの twofour54、ドバイの Dubai Media City や Dubai Studio City、フジャイラの Fujairah Media Group、ラスアルハイマの RAK Media Group は国家メディア評議会と連携し独自の規制機関を設けている。

## 1.4.2 重要な規制・法律

UAE では TV 番組、映画を含めたメディアコンテンツ、またはデジタルコンテンツすべてが規制されているが、重要な規制法律は以下の通りである。<sup>43</sup>

### (1) 1980 年連邦法第 15 号「出版法」<sup>44</sup>

新聞や雑誌等の従来のメディアに関わらずデジタルで出版されたものも含めすべてのコンテンツに適用され、広範な意味では芸術、映画分野にも適用される。出版法は、宗教、政治的、国家安全、個人の権利、公共モラルに関わるものを含んだ出版されるべきではない事項を示す。

2009 年前半に UAE の立法諮問機関である連邦国家評議会が 1980 年の出版法に代わる「メディア活動規制法」草案を採用したが、いまだに制定されていない。<sup>45, 46, 47</sup>なお、1980 年連邦法第 15 号はフリーゾーンにも適用されるが、2009 年メディア法はフリーゾーンを適用対象としていない。<sup>48</sup>

### (2) 2012 年連邦法第 5 号「サイバー犯罪法」<sup>49</sup>

一般的にサイバー犯罪の防止を目的とし、インターネット経由のコンテンツ配信に関連す

---

<http://www.tamimi.com/en/magazine/law-update/section-6/january-february-1/online-gaming-in-the-uae-potentials-and-challenges.html>

<sup>43</sup> Al Tamimi & Co, Content Regulation in the UAE: “The Wolf of Wall Street”、2014 年 2 月、  
<http://www.tamimi.com/en/magazine/law-update/section-8/february-6/content-regulation-in-the-uae-the-wolf-of-wall-street.html>

<sup>44</sup> National Media Council, UAE Publishing Law,  
<http://www.nmc.gov.ae/en/Pages/DisplayDocuments.aspx?docUrl=http://nmc.gov.ae/en/MediaLawsAndRegulation/4.pdf>

<sup>45</sup> Freedom House, UAE,  
<https://freedomhouse.org/report/freedom-press/2013/united-arab-emirates#.VQSMAlIcSAU>

<sup>46</sup> The National, Media in UAE free zones must abide by laws, 2015 年 1 月 17 日付、  
<http://www.thenational.ae/uae/media-in-uae-free-zones-must-abide-by-laws>

<sup>47</sup> Al Tamimi & Co, Regulation of digital content in the UAE – Part One, 2012 年 6 月、  
<http://www.tamimi.com/en/magazine/law-update/section-6/june-4/regulation-of-digital-content-in-the-uae-part-one.html>

<sup>48</sup> The National, Media in UAE free zones must abide by laws, 2015 年 1 月 17 日、  
<http://www.thenational.ae/uae/media-in-uae-free-zones-must-abide-by-laws>  
Al Tamimi & Co., Regulation of digital content in the UAE – Part One, 2012 年 6 月、  
<http://www.tamimi.com/en/magazine/law-update/section-6/june-4/regulation-of-digital-content-in-the-uae-part-one.html>

<sup>49</sup> UAE Ministry of Justice, Federal Decree-Law no. (5) of 2012,  
[http://ejustice.gov.ae/downloads/latest\\_laws/cybercrimes\\_5\\_2012\\_en.pdf](http://ejustice.gov.ae/downloads/latest_laws/cybercrimes_5_2012_en.pdf)

る禁止事項を規定。IT セキュリティーに関する犯罪のみならず、宗教上または社会のモラル上問題となる内容やテロリストグループ・犯罪組織の情報をオンライン上に載せるなど、国家安全と政治的安定を脅かすものも禁じている。最近では、ポルノ、または公衆道徳に反するコンテンツの配信・出版の禁止に関連する形で、「ウルフ・オブ・ウォールストリート（2013年、米）」が抵触しており、トータルで全体の45分がカットされた。

### (3) コンテンツ規約<sup>50</sup>

アブダビメディアフリーゾーン（twofour54）に適用される。出版、放送、またコンテンツを大衆に配信することを目的とした企業によって維持されるべき編集基準を設定する。コンテンツ規約は UAE における社会、文化、モラル、宗教的価値に一般的に受け入れられる基準を満たすことを義務付けるものであり、一般的に（1）芸術的クリエイティブ的価値がある、（2）社会にとって有益、（3）事実として正確である場合を除き、露骨な性描写や暴力的なコンテンツを含めて、攻撃的、侮辱的なコンテンツの配信を禁止するものである。

### (4) ガイダンス規約<sup>51</sup>

ドバイテクノロジー&メディアフリーゾーンに適用される。一般的に出版社や放送局が UAE や中東、ひいてはイスラム教の社会的宗教的慣習に留意・考慮することを義務付けるものである。

UAE や湾岸諸国では、ディストリビューターが関連機関と協力し、現地のコンテンツ規制に合わせて、宗教上または社会のモラル上問題になるシーンをカットすることは珍しいことではない。編集・カットの程度は市場や、プロデューサーに課される編集規制に左右される。

## 1.4.3 宣伝・広告に関して

### (1) 国家メディア評議会決議 2012 年 35 号<sup>52</sup>

国家メディア評議会は広告コンテンツに関する基準を 2012 年に制定した。メディアフリーゾーン含む UAE 全土で制作、放送、または配信されるすべての広告はこの基準に準拠せねばならず、違反した場合は、罰金、ライセンスの停止または廃止などの懲罰が課される。ターゲット視聴者が世界的、または海外であった場合でも、UAE において出版・放送される宣伝広告キャンペーンはこの基準が適用されるため、現地法を順守する必要がある。

<sup>50</sup> Media Zone Authority, maz licensing, <http://mzaabudhabi.ae/>

<sup>51</sup> Dubai Technology and Media Free Zone Authority, The Dubai Technology and Media Free Zone Codes of Guidance 2003, [http://www.tecom.ae/law/law\\_8.htm](http://www.tecom.ae/law/law_8.htm)

<sup>52</sup> National Media Council, Media Laws and Regulation, <http://nmc.gov.ae/en/pages/MediaLawsAndRegulation.aspx>  
twofour54, National Media Council Resolution on Advertising Standards Federal National Media Council Resolution 35 of 2012, [http://iam.twofour54.com/en/media/get/20130326\\_national-media-council-resolution-on-advertising-standards-english-1.pdf](http://iam.twofour54.com/en/media/get/20130326_national-media-council-resolution-on-advertising-standards-english-1.pdf)

## (2) 広告宣伝禁止商品

アルコールやたばこの直接的、または間接的宣伝広告は厳しく禁止されている。テレビコンテンツに関わる場所としては、商品の間接的宣伝にあたるプロダクトプレイスメントやスポンサーシップは、そういった商品の直接的宣伝広告の抜け道として使われるべきではない。よく知られたタバコのブランドのトレードマークの色や、パッケージをテレビ番組で使用することは、タバコそのものの宣伝とみなされ、基準に違反するとみなされる。また、UAE 連邦法でいかなるメディアにおいてもタバコ商品、または関連商品の宣伝広告を禁止しているということに注意すべきである。<sup>53</sup>

## (3) 子供向けコンテンツにおける宣伝

子供対象のコンテンツにおける宣伝に関しては、子供の影響の受けやすさからさらなる注意が必要とされる。それゆえ、隠されたメッセージがあるようなもの、国際的にも子供に害があるとみなされる商品（例えば、脂肪、砂糖、塩を多く含む食品など）はコンテンツに含まれるべきではない。<sup>54</sup>

## 1.5 主要企業名と連絡先情報

### 1.5.1 放送局

#### (1) Middle East Broadcasting Center (MBC) Group<sup>55</sup>

ウェブサイト：<http://www.mbc.net/>

本社所在地：MBC FZ – LLC Building 3, Dubai Media City, 72627, UAE

TEL：+971 2 401 9999

FAX：+971 4 391 9900

E-mail：[info@mbc.net](mailto:info@mbc.net)

中東向けの初の無料衛星放送チャンネルとして、1991年にロンドンに設立、2002年にドバイに本社を移した。中東・北アフリカで最大のメディアグループであり、チャンネル数は18に上る。多岐にわたるチャンネルを要し、UAEのみならず、中東において常に人気チャンネルの上位に入る。制作から、放送などを幅広く手掛けるマルチメディアプラットフォームとして業界のリードを誇る。

---

<sup>53</sup> Bird&Bird, What are some of the potential legal issues with funding television content in the UAE?, 2014年11月13日付、  
<http://www.twobirds.com/en/news/articles/2014/uae/potential-legal-issues-with-funding-television-content>

<sup>54</sup> Bird&Bird, What are some of the potential legal issues with funding television content in the UAE?, 2014年11月13日付、  
<http://www.twobirds.com/en/news/articles/2014/uae/potential-legal-issues-with-funding-television-content>

<sup>55</sup> MBC、<http://www.mbc.net/en/corporate/about-us.html>

## 主要チャンネル

### a) MBC1

中東で最も人気のある総合家族向け娯楽チャンネルとして、ニュース、メロドラマ、リアリティショーなどを放送する。英国の番組の「ポップアイドル」を基にしたフランチャイズ番組「アラブアイドル」の放送はMBC1である。

### b) MBC Action

若いアラブ男性向けのアクションチャンネルであり、映画、ドラマ、スリラー、プロレス、その他アクション番組を放送、近年のローカライズされたコンテンツにより視聴者数が伸びているとされる。

### c) MBC2

チャンネルは2003年からあるが、2005年より、世界で初の24時間の無料映画チャンネルとなった。ハリウッドの主要スタジオと長期の契約をしており、MBC2は汎中東地域で最も視聴されているチャンネルとされている。2011年にはローカルプロダクションを入れるようになり、プレゼンターのRayaがハリウッドトップスターにアラブの視点を交えインタビューするという番組も放送しており、この番組はハリウッドスターが中東にアピールする役割を担っている。

### d) MBC4

若いアラブの家族層、また女性をターゲットにしたチャンネルである。有名な番組はフランチャイズ番組の一つである「Arab's Got Talent」等がある。また、このチャンネルは、トルコのドラマの中でも最も人気のあるドラマの放送に注力しており、また韓国ドラマも放送している。ドラマはアラビア語に吹き替えられている。

## (2) Abu Dhabi Media<sup>56</sup>

ウェブサイト：<http://www.admedia.ae/>

本社所在地：Abu Dhabi Media, P.O.Box 63, 4th Street, Abu Dhabi, UAE

TEL：+971 2 414 4000

FAX：+971 2 414 4001

E-mail：[communications@admedia.ae](mailto:communications@admedia.ae) [ADMDIRECTSALESAUH@admedia.ae](mailto:ADMDIRECTSALESAUH@admedia.ae)

2007年にEmirates Media Incorporatedの資産から設立された、アブダビ政府出資のメディアグループ。本社はアブダビでベイルート、カイロ、ドバイ、ジェッダに支社を構える。放送、出版、デジタルメディアにまたがったマルチプラットフォームな活動を行い、テレビ放送ではAbu Dhabi, Al Oula, Abu Dhabi Riyadiya /AD Sportsなどの有名チャンネルを有する。公共サービスとしてのUAEへの貢献、また、中東全体をターゲットとしての商業活動といった二つの分野において、テレビチャンネル、ラジオ局、新聞、雑誌、デジタ

<sup>56</sup> Abu Dhabi E-government,

[https://www.abudhabi.ae/portal/public/en/departments/department\\_detail?docName=ADEGP\\_DF\\_135746\\_EN&\\_adf.ctrl-state=vh8u3vihm\\_4&\\_afrLoop=13037865479459960](https://www.abudhabi.ae/portal/public/en/departments/department_detail?docName=ADEGP_DF_135746_EN&_adf.ctrl-state=vh8u3vihm_4&_afrLoop=13037865479459960)

ルメディア、ゲーム、映画、音楽、デジタル看板、屋外中継／番組制作、印刷など 22 を超えるブランドを運営する。

## 主要チャンネル

Abu Dhabi Al Oula

無料衛星放送チャンネルで、Abu Dhabi Media の最も重要な総合的娯楽チャンネルである。ニュースのほか、ドラマ放送なども行う。中東全体の女性や家族を対象としたチャンネルでもある。アラビア語放送。

(3) Dubai Media Incorporated<sup>57</sup>

ウェブサイト：<http://www.dmi.ae/>

本社所在地：DMI Building, Next to Al Maktoum Bridge PO Box 835, Dubai, UAE

TEL：+971 4 336 9999

FAX：+971 4 336 0060

E-mail：[info@dmi.ae](mailto:info@dmi.ae)

2003 年に設立されたドバイの国営放送であり、出版、ラジオ、テレビ放送を行う。UAE の人気チャンネルの上位に入る、Dubai One、Dubai TV を含む 6 つのテレビチャンネルを所有し、政治経済ニュースのみならず、ドバイにおけるイベントや活動を紹介したりするほか、世界各地の各層のアラブ人世帯をターゲットにした様々なテレビドラマの放送も行っている。

## 主要チャンネル

a) Dubai One

以前は欧米アニメ、メロドラマ、ドラマ、映画、インド映画、ニュースなどを放送し、ドバイに住む駐在員を対象としていたが、MBC グループの映画専門チャンネルである MBC2 チャンネルローカル制作の「スポーツの世界」、「イスラムを理解するために」のほか「エミレーツニュース」などで地元のニュースを取り扱うほか、インド映画等も放送。

b) Dubai TV

Dubai TV は、字幕付きの欧米の映画、ドキュメンタリーを放送することもあるが、主要番組はアラビア語番組であり、中東のみならず、オーストラリア、ヨーロッパ、北米、アジア諸国のアラブ人ファミリーを対象とした内容を放送する。

---

<sup>57</sup> Bloomberg Business、  
<http://www.bloomberg.com/research/stocks/private/snapshot.asp?privcapId=27060599>

## 1.5.2 制作会社

### (1) O3 Production

ウェブサイト：<http://en.o3productions.net/>

O3 production は MBC グループの子会社であり、様々な番組制作、また撮影後の編集等のサービスを提供している。ドキュメンタリー、リアリティー番組、アラビア語ドラマ、吹き替えドラマ、等の様々な番組において、中東地域でのリーダー的存在の制作会社の一つである。

## 1.5.3 ディストリビューター

### (1) Orbit Showtime Network (OSN)

ウェブサイト：<http://www.osn.com/en/home.aspx>

本社所在地：Orbit Showtime Network Building, Dubai Media City, 502211, Dubai, UAE

TEL：+971 4 367 7888

FAX：+971 4 367 7555

E-mail：[feedback@osn.com](mailto:feedback@osn.com)

OSN は 2009 年設立の、映画、ドラマ、スポーツ等を含めた娯楽番組、ニュースなどを中東、北アフリカで放送する有料放送ネットワークである。現在 140 チャンネル超あり、ワーナーブラザーズ、パラマウント、フォックス、ディズニー、ソニー、MGM、ユニバーサル、HBO、ドリームワークス等と独占契約を結んでいる。また、38 の HD チャンネルを持つ。

## 1.6 展示会/イベント情報

### 1.6.1 ABU DHABI MEDIA SUMMIT

開催日時：2014 年 11 月 18～20 日（第 5 回）

開催場所：Rosewood Hotel in Al Maryah Island

ウェブサイト：<http://www.admediasummit.com/en/>

2014 年は MENA 地域のメディアの将来の持続可能性と発展についてをテーマに、600 人以上の参加者と、約 70 人のゲストスピーカー、また 14 のパネルディスカッションが行われた。ローカルコンテンツ制作の重要性と促進、流通経路の発展、またメディアへの産業への資金調達などが議論された。

### 1.6.2 BROADCAST FORUM

開催日時：2015 年 2 月 4 日

開催場所：Grosvenor House, Dubai

ウェブサイト：<http://www.digitalproductionme.com/conferences/broadcast/>

2015 年の Broadcast Forum では、テーマを「テレビ・映画コンテンツバリューチェーンの



発展」とし、中東地域の150人以上の放送・コンテンツ制作関連のエグゼクティブが集い、テレビ広告の価値の向上、放送局のオンデマンドコンテンツのニーズへの適応の模索、またローカルコンテンツ制作の促進などが議論された。

### 1.6.3 CAB SAT

開催日時：2015年3月10～12日

開催場所：Dubai World Trade center

ウェブサイト：<http://mycontent.ae/exhibition/exhibition-profile/>

CABCASTは21年前から開催され、中東・アフリカ、南アジア地域で最大のテレビ放送、衛星、コンテンツ配信、デジタルメディアセクターで最大の見本市である。展示企業数は900を超え、訪問者は約2万人に上る。

### 1.6.4 MYCONTENT

開催日時：2015年11月3～4日（第6回）

ウェブサイト：<http://mycontent.ae/>

開催場所：Dubai International Convention and Exhibition Centre

MYCONTENTはテレビ、映画、アニメ、コミック、音楽、メディア等の多岐にわたるエンターテインメント産業のコンテンツの売買、配給、制作の見本市である。2014年は130社が出展し、日本も韓国、モロッコ、マレーシアと並びナショナルパビリオンを設置した。バイヤーの約80パーセントがMENA地域からであり、訪問者の48%がコンテンツバイヤー、34%が配給関連であった。<sup>58</sup>

---

<sup>58</sup> Post Show Report of 2014 (My content 2015)  
[http://mycontent.ae/wp-content/uploads/2015/02/20150222103755\\_MyContent-2015-eBrochure-v8.pdf](http://mycontent.ae/wp-content/uploads/2015/02/20150222103755_MyContent-2015-eBrochure-v8.pdf)



## 2. アニメ

### 2.1 市場規模

中東・北アフリカ地域のアニメ産業は2011年に10億ドルと推定される。<sup>59</sup>2014年の中東フィルム・コミックコンベンション（MEFCC：Middle East Film and Comic Con）<sup>60</sup>は地域から3万5,000人が集まったが<sup>61</sup>、2015年には5万人をターゲットとし、この産業分野での規模の拡大がよみとれる。<sup>62</sup>

UAEにおいて、テレビにおけるアニメーション番組を含む子供向け番組は、視聴されたテレビジャンルの中でも数パーセントにも満たないが<sup>63</sup>、UAEの視聴率調査機関Tviewの2015年の週間視聴率ではCartoon Network Arabic<sup>64</sup>、MBC3（子供向け、アニメを放送）、Spacetoan Arabic<sup>65</sup>の大手アニメーションチャンネル全てがトップ20に入る週もあり<sup>66</sup>、2013年Tview年報では8位にMBC3、また19位にCartoon Network Arabicが入っている。<sup>67</sup>中東における子供向けテレビ産業は30歳以下が60%超、その中でも12歳以下が33%という中東特有の人口構造に後押しされ拡大傾向になるとみられる。特に湾岸諸国では3～13歳の子供の数はアラブ人人口の44%と過半数近くになる。<sup>68</sup>

日本のアニメの中東への進出度を見てみると、現在全世界の1%に過ぎず、市場がまだ発達していないことを示唆する。<sup>69</sup>

---

<sup>59</sup> twofour54 website、

<http://www.twofour54.com/en/business-setup/media-opportunities/gaming-animation>

<sup>60</sup> MEFCC、<http://www.mefcc.com/>

<sup>61</sup> Dubai Culture、

<http://www.dubaiculture.gov.ae/en/Our-Initiative/Pages/Middle-East-Film-and-Comic-Con.aspx>

<sup>62</sup> PR Newswire、Middle East Film and Comic Con 2015 Targeting Attendance of Over 50,000 Fans、2015年2月9日付、

<http://www.prnewswire.co.uk/news-releases/middle-east-film-and-comic-con-2015-targeting-attendance-of-over-50000-fans-291245931.html>

<sup>63</sup> Arab Media Outlook 2011-2015、"U.A.E-Television" p.169

<sup>64</sup> Cartoon Network Arabic、<http://www.cartoonnetworkkarabic.com/>

<sup>65</sup> Spacetoan Kids TV、<http://www.spacetoan.com/>

<sup>66</sup> Tview、Weekly Report January、2015年1月、

<http://tview.ae/wp-content/uploads/2015/01/Top-Lines-Week-3-2015.pdf>

<sup>67</sup> Tview、Annual Report 2013、

<http://www.tview.ae/userfiles/file/Viewing%20Data/2013/December%202013/Annual%20Report%202013.pdf>

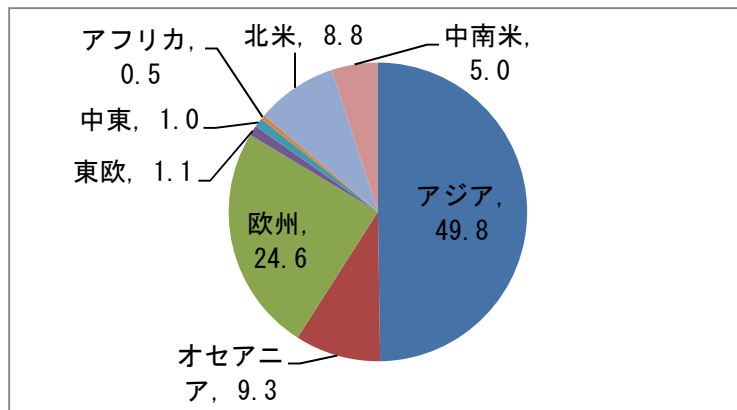
<sup>68</sup> Emirates 247、New kids' TV stations spell war in the sandlot、2008年3月10日付、

<http://www.emirates247.com/eb247/companies-markets/media/new-kids-tv-stations-spell-war-in-the-sandlot-2008-05-10-1.227023>

<sup>69</sup> 経済産業省、「コンテンツ産業現状分析編」2014年1月、

[http://www.meti.go.jp/policy/mono\\_info\\_service/contents/downloadfiles/1401\\_genjoubunseki.pdf](http://www.meti.go.jp/policy/mono_info_service/contents/downloadfiles/1401_genjoubunseki.pdf)

図 9：日本アニメ海外展開地域別契約数比率（単位：%）

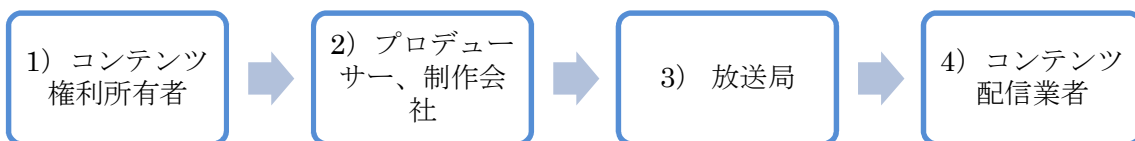


出所：経済産業省、「コンテンツ産業 現状分析編」（原典：日本動画協会アニメ産業レポート2013）

## 2.2 市場構造

テレビアニメの流通経路は海外コンテンツの場合はテレビドラマとあまり変わらず、以下の流れとなる。

図 10：テレビアニメ流通経路



日本のアニメを最も多く放送している Spacetoan チャンネルの場合、直接海外のテレビ局から番組を購入し、自社でアラビア語吹き替えを行う。この中には日本の放送局数社も含まれており、Spacetoan チャンネルで1時間の固定枠を持つ放送局もある。中東各国に配信する際に、各アニメの要約書を作成し、各国のディストリビューターに送り打診するが、各国の様々なメディア基準により、許可が下りないこともある。<sup>70</sup>

現在世界の 5,000 社程度が登録されているアニメーション産業データベースには UAE では 17 の制作会社がリストに載っているが、<sup>71</sup>アニメ産業に関わるデジタルコンテンツ関連会社は実際にはこれよりも多いと言われている。<sup>72</sup>

現地制作アニメのコストは「Freej」のような 3D アニメーションになるとかなり複雑であ

<sup>70</sup> Spacetoan Arabic 社長、Fayez Weiss Alsabagh 氏へのインタビューに基づく

<sup>71</sup> Animation Industry Database、Company by Business Type、<http://www.aidb.com/?ltype=list&cat=btype&btype=003&loc2=United+Arab+Emirates>

<sup>72</sup> Animation Industry Database、<http://www.aidb.com/>

り、様々なスペシャリストを要するため制作コストが非常に高くつく。「Freej」の制作コストは最初の3年間のみで5,000万ディルハム（約1,400万ドル）に上った。<sup>73</sup>

中東における厳しい検閲では、アニメシリーズを海外の放送局に売る際に問題になることもある。そのため、最初から海外パートナーと共同で制作するのは良いアイデアであると言える。<sup>74</sup>現在中東においてアニメの熟練技能者の確保が困難とされる状況も併せると、UAEにあるアニメ制作会社と共同でコンテンツ制作を行い、ディストリビューションネットワークをそこから開拓していくことも重要である。<sup>75</sup>

UAEは中東の中でもアニメ制作のハブとしての役割を急速に伸ばしており、アブダビのマルチメディア組織twofour54のメディア訓練アカデミーtadreeb<sup>76</sup>は、2010年にCartoon Network Arabic<sup>77</sup>と提携してアニメーションアカデミーを開設。<sup>78</sup>中東・北アフリカ地域からの優れた脚本家・アニメーターを訓練することを目的とし、欧州やアメリカで採用実績のある技術・手法を提供している。<sup>79</sup>

Alter Ego社のAhmed Al Mutwa氏は、このようなコースの卒業をして、基礎技術は身につくが、即戦力といった観点からはまだまだといえ、Alter Ego社には毎月数百通の履歴書が届くが、現在UAE、またはアラブでは即戦力として使える人材は皆無に等しい状況ともいえるとのことである。この状況を打破するべく、Alter Ego社では多国籍のチームを編成し、将来的にはチームをリードできるような人材育成も含めてアラブ人が多国籍チームから経験を積み学べるような状況を作り出している。<sup>80</sup>

<sup>73</sup> Gulf News.com、Dubai Press Club event hails cartoon industry、2009年8月31日付、  
<http://gulfnews.com/dubai-press-club-event-hails-cartoon-industry-1.546556>

<sup>74</sup> The Japan Times、To survive, anime must adapt, but not too much、2013年3月23日付、  
<http://www.japantimes.co.jp/news/2013/03/23/national/media-national/to-survive-anime-must-adapt-but-not-too-much/#.VPBKplJybIV>

<sup>75</sup> A Small and Medium Enterprises Development Perspective of the Media Industry in Dubai (2010) p.96

<sup>76</sup> twofour54 tadreeb、<http://tadreeb.twofour54.com/en>

<sup>77</sup> Cartoon Network Arabicは中東・北アフリカ地域全体に24時間/週7日全プログラムをアラビア語で放送する無料放送子供向けチャンネルである。2010年10月10日に開始。同チャンネルのローカルオーナーはTurner Broadcasting System Arabia。地元アラブの制作会社と共同で製作したローカル番組と、英語からの吹き替え番組の両方を提供する。

<sup>78</sup> Vision、Brought to life: UAE animation、2013年8月、  
<http://vision.ae/articles/brought-to-life-uae-animation>

<sup>79</sup> twofour54、Cartoon Network sets up at twofour54 to boost Arab animation industry、2010年4月14日付、  
<http://www.twofour54.com/en/media-centre/press-releases/2010/2010-04-14-Cartoon-Network-sets-up-at-twofour54-to-boost-Arab-animation-industry?offset=15&month=&year=&unit=twofour54>  
Cartoon Network Animation Academy、  
<http://tadreeb.twofour54.com/en/course/training-courses/cartoon-network-animation-production.html>

<sup>80</sup> Alter Ego代表、Ahmed Al Mutawa氏へのインタビューに基づく

日本のマンガ、欧米のコミックはドバイモールの紀伊国屋書店ドバイ店がかなりの書籍数を扱っており、以前は品ぞろえという意味では唯一の存在でもあったが、2014年10月にはドバイ初のマンガ専門店 Comic Central が開店し、マンガ、コミックのみならず、フィギュアやDVD（現在70店以上取扱い）などの関連商品も取り扱っている。マンガ、コミック、DVDすべて日本語・英語版であり、アラビア語版の取り扱いはない。<sup>81, 82</sup>また同時期にドバイアウトレットモールに Comic Cave が開店し、マンガ、コミックを中心に販売しており、コミックファンが集う場としての役割も持つ。<sup>83</sup>また、DVDの販売についても Virgin Mega store がかなりの点数を販売しているが、このような相次ぐ専門店の開店は、少なからずともアニメ・アニメーション市場の拡大を示唆していると言える。

## 2.3 トレンドの分析

### 2.3.1 ローカルアニメ

UAEではアニメ産業はまだまだ始まったばかりの段階であるが、子供向けの娯楽としてのアラビア語のローカルコンテンツに対する需要は年々高まる傾向にある。<sup>84</sup>ローカル制作のテレビアニメで有名なものは2006年に放送が開始された二つの番組があり、両方とも制作者はUAE出身、Sama Dubai チャンネルにて初登場した。一つは、Lammtara Pictures 社制作の3Dアニメーション・テレビシリーズ「Freej」で、4人のおばあさんが社会問題に面白おかしく取り組むもので、2006年に初登場して以来人気が高く、新シリーズはラマダンごとに放送され続けている。2010年にはCartoon Network Arabicでの放送も開始された。もう一つはFonar Productions社制作の「Shaabiat al Cartoon」で、ドバイに住む中東出身の家族やコミュニティーの日常をユーモアに描いている。同番組も毎年ラマダンごとに放送されている。<sup>85, 86</sup>アニメ制作会社Production Houseでは2016年のラマダン時の放送に向け、モラルや、親と子の密なコミュニケーション促進などを社会的メッセージとして含めた子供向けアニメを現在制作中である。<sup>87</sup>

<sup>81</sup> Comic Central、<http://www.comiccentraldubai.com/>

<sup>82</sup> Comic Central インタビューに基づく

<sup>83</sup> Comic Cave インタビューに基づく

<sup>84</sup> Gulf Business、30 Seconds On The Business Of Animation、2012年10月30日付、<http://gulfbusiness.com/2012/10/30-seconds-on-the-business-of-animation/#.VQdXF1IcRdh>

<sup>85</sup> The National、The animated series Shaabiat Al Cartoon has attracted a lot of fans, and with good reason、2011年8月24日付、<http://www.thenational.ae/arts-culture/film/the-animated-series-shaabiat-al-cartoon-has-attracted-a-lot-of-fans-and-with-good-reason>

<sup>86</sup> Vision、Brought to life: UAE animation、2013年8月、[http://vision.ae/articles/brought\\_to\\_life\\_uae\\_animation](http://vision.ae/articles/brought_to_life_uae_animation)

<sup>87</sup> The National UAE、Abu Dhabi production company breathes life into animations、2014年12月29日付、<http://www.thenational.ae/uae/abu-dhabi-production-company-breathes-life-into-animations>

中東初のロボットアニメ「Torkaizer」は Ahmed Al Mutawa 氏が 2012 年に設立した Alter Ego Studio 社により制作され、2014 年 4 月にパイロットエピソードを初公開した。「Torkaizer」は UAE 出身の若者が日本を訪れ、そこで宇宙から来たモンスターとの戦いに巻き込まれるというロボットアニメである。東京が舞台に設定されているため、日本語も多用されており、その部分はアラビア語と英語の字幕が付いている。<sup>88, 89</sup>Torkaizer は日本のアニメに対抗できるようなアニメを制作したいということで、日本との制作会社とのコラボ、日本からの技術、日本語部分を含めたサポートは一切受けていない。アラブ人とカナダ人やフィリピン人などの多国籍のチームで制作された。Torkaizer が日本でも取り上げられるようになってから、日本の制作会社からのアプローチなど増え、現在交渉中であるとのことである。Ahmed 氏は、アニメ制作人材の少ない中東と日本での共同制作があまり見られない一つの理由は、アニメ制作は非常にコストがかかるが、市場によっては利益が少ない可能性があること、また日本の制作会社は非常にリスクに対して用心深いためなかなか中東のような、日本にとっては未知ともいえる地域でやりたがらないのではないかとみている。<sup>90</sup>

日本との共同制作の事例となりうる作品として、「Gold Ring」がある。原作は、ドバイの漫画出版社 Pageflip 代表の Qais Sedki 氏が日本の文化・芸術の影響をうまく利用してストーリー原作を作成し、姫川明(日本人漫画家 2 人によるユニット)が作画を担当した。「Gold Ring」は、UAE 初のアラビア語のオリジナル漫画であり、2010 年には子供文学として、UAE のシェイクザイド児童文学図書賞を受賞した。<sup>91</sup>世界的にも有名な「新世紀エヴァンゲリオン」等を制作した日本の Gainax 社がアニメ化するとされている。<sup>92</sup>

2010 年には twofour54 のフラグシップ子供向けアニメ「Driver Dan's Story Train」も放送が始まった。これは英国 3Line Media 社と、twofour54、twofour54 に制作拠点を置く地元のアニメ・プロダクション会社 Blink Studios 社との共同制作であり、アラビア語と英語の両方で制作し、現在世界 40 カ国で放送されている。<sup>93, 94</sup>

<sup>88</sup> Alter Ego Productions、Torkaizer、<http://egonauts.com/main/alter-ego-projects/torkaizer/>

<sup>89</sup> UKAnifest、Interview with Ahmed Al Mutawa creator of the Middle East's first Anime: Torkaizer!、2014 年 12 月 31 日付、<http://www.ukanifest.co.uk/news/2014/12/31/interview-with-ahmed-al-mutawa-creator-of-the-middle-east-s-first-anime-torkaizer>

<sup>90</sup> Alter Ego 代表、Ahmed Al Mutawa 氏へのインタビューに基づく

<sup>91</sup> Gulf Business、Manga: Japan's Comic Connection With The UAE、2014 年 3 月 29 日付、<http://gulfbusiness.com/2014/03/manga-japans-comic-connection-uae/#.VO3cTlJybIU>

<sup>92</sup> Anime News Network、Gainax Makes Anime of Arabic Manga Gold Ring by Zelda's Himekawa、2014 年 6 月 30 日付、<http://www.animenewsnetwork.com/news/2014-06-30/gainax-makes-anime-of-arabic-manga-gold-ring-by-zelda-himekawa/.76136>

<sup>93</sup> Vision、Brought to life: UAE animation、2013 年 8 月、[http://vision.ae/articles/brought\\_to\\_life\\_uae\\_animation](http://vision.ae/articles/brought_to_life_uae_animation)

<sup>94</sup> Oxford Business Group、Diversity and choice: Numerous opportunities are available as the media landscape evolves、

UAEにある放送局はこれまで輸入されたアニメーション番組に大きく依存し、十分なオリジナルコンテンツを制作していなかったが、将来的にはコンテンツを輸出するようになっていくだろうとも予測されている。<sup>95</sup>

### 2.3.2 日本アニメ

アラビア語に吹き替えられた日本アニメは中東で1980年代から放送されていた（例：「UFOロボ グレンダイザー」）。UAEにおけるアニメ・漫画の人気は特に2000年に高速インターネットが導入されて以来高まった。人々はアニメをダウンロードし、大学生の間で人気になった。このように海賊行為（Piracy）を通じてアニメが紹介された。<sup>96</sup>今の市場の構造は、海賊行為により広まったものが、その後で商品として市場に認識される流れになっている。<sup>97</sup>これは、海賊行為を完全に取り締まれば、認知度そのものが上がらない、市場が広がらない恐れがあるということを示唆しているが、このような海賊行為に関して、中東初のアニメ「Torkaizer」のクリエイターAhmed Al Mutawa氏は、単に日本が中東のアニメ市場に参入することにまったく興味がないからに過ぎない<sup>98</sup>、とも述べている。Ahmed氏によると海賊行為によってしか日本のアニメを見ることできない、中東には日本アニメが十分進出しておらず、そのようにして見ることしかできない状況に問題があるとみているようである。<sup>99</sup>

日本のアニメ・漫画はUAEで一部の熱心なファンを獲得しており、アブダビアニメクラブ（2004年頃に発足）<sup>100</sup>やドバイアニメクラブ（2007年初頭に設立）<sup>101</sup>といったアニメ・漫画ファンによるオンラインコミュニティが存在する。また、2012年からはドバイでア

---

<http://www.oxfordbusinessgroup.com/overview/diversity-and-choice-numerous-opportunities-are-available-media-landscape-evolves>

<sup>95</sup> Al Arabiya News, Dubai's media industry grows, but headline challenges remain, 2013年3月27日付、

<http://english.alarabiya.net/en/media/2013/03/27/Dubai-s-media-industry-grows-but-headline-challenges-remain.html>

<sup>96</sup> UKAnifest, Interview with Ahmed Al Mutawa creator of the Middle East's first Anime: Torkaizer!, 2014年12月31日付、

<http://www.ukanifest.co.uk/news/2014/12/31/interview-with-ahmed-al-mutawa-creator-of-the-middle-east-s-first-anime-torkaizer>

<sup>97</sup> ドバイ紀伊国屋インタビューに基づく。

<sup>98</sup> UKAnifest, Interview with Ahmed Al Mutawa creator of the Middle East's first Anime: Torkaizer!, 2014年12月31日付、

<http://www.ukanifest.co.uk/news/2014/12/31/interview-with-ahmed-al-mutawa-creator-of-the-middle-east-s-first-anime-torkaizer>

<sup>99</sup> Alter Ego 代表、Ahmed Al Mutawa 氏へのインタビューに基づく

<sup>100</sup> Abu Dhabi Anime Club (J-AMFM) Facebook, <https://www.facebook.com/AbuDhabiAnimeClub>  
TimeOut Abu Dhabi, Abu Dhabi Anime Club: The weird and wonderful of the Abu Dhabi geek scene, 2012年2月7日付 <http://www.timeoutabudhabi.com/art/features/29931-abu-dhabi-anime-club>

<sup>101</sup> Dubai Anime Club Facebook, <https://www.facebook.com/dubaianimeclub>

The National, Animeyhem: Dubai Anime Club holds its inaugural event, 2012年9月24日付、  
<http://www.thenational.ae/arts-culture/books/animeyhem-dubai-anime-club-holds-its-inaugural-event>



メ・漫画・コスプレなどポップカルチャーのファン向けのイベント中東フィルム・コミックコンベンション（MEFCC）<sup>102</sup>が毎年開催されている。

子供向けアニメについては、Spacetoan の代表取締役 Faye Weiss Alsabagh 氏によると、日本アニメの競合は欧米が主であり、理由はソフトなタイプのアニメの需要が高いが、最近の日本アニメはユニバーサルなものよりも日本特有なスタイリッシュなアニメが多くなり、最近の中東のニーズにはマッチしない傾向にあるとみている。Faye 氏によると、子供向けテレビ放送では「トムとジェリー」のようなコメディもののアニメに対する需要が高い。

UAE では現在 14 本の日本アニメが放送されており、番組名と放送チャンネルは以下の通りである。

表 3：UAE で放送されている主な日本アニメ（2015 年 3 月現在）

テレビチャンネル	番組名
Spacetoan TV <sup>103</sup>	爆転シュート ベイブレード
	名探偵コナン
	とっとこハム太郎
	ハロー!サンディベル
	ロビンフッドの大冒険
	未来少年コナン
	のんたん
	小公女セーラ
	赤ちゃんと僕
	釣りキチ三平
MBC3 <sup>104</sup>	イナズマイレブン
	ギャラリーフェイク
	遊☆戯☆王 5D's
JeemTV <sup>105</sup>	太陽の子エステバン（日仏合作）

出所：Spacetoan<sup>106</sup>、MBC3<sup>107</sup>、JeemTV<sup>108</sup>

<sup>102</sup> MEFCC、<http://www.mefcc.com/>

<sup>103</sup> 子供向けエデュテインメント・カートゥーン・チャンネル。無料衛星放送。中東・北アフリカ地域の 22 カ国をカバーし 2 億 3,000 万以上の視聴者に送信。番組をアラビア語に吹き替えコンテンツをローカライズして放送。<http://www.spacetoan.com/spacetoan/home.html>

<sup>104</sup> 2004 年開始の子供用エンターテイメントチャンネル。3 歳から 13 歳を対象。エデュテインメント、ゲーム、リアリティー番組のアラビア語ローカル番組に焦点を置く一方で、長年の間様々な海外番組やパートナーシップも続けている。<http://mbc3.mbc.net/>、<http://www.mbc.net/en/corporate.html>

<sup>105</sup> 以前の名前 Al Jazeera Children 7 歳から 12 歳を対象とした子供向け番組チャンネル。会社名 Al Jazeera Children's Channel (JCC)、所在地カタール。<http://www.jcctv.net/>

<sup>106</sup> Spacetoan Shedule、<http://www.spacetoan.com/spacetoan/schedule/today.html>

<sup>107</sup> MBC 3 Schedule、<http://mbc3.mbc.net/programs-grid.html>

<sup>108</sup> JeemTV Programs、[http://www.jeemtv.net/en/shows?utm\\_source=programs&utm\\_medium=header&utm\\_campaign=header](http://www.jeemtv.net/en/shows?utm_source=programs&utm_medium=header&utm_campaign=header)

Cartoon Network Arabic では 2013 年から 2014 年にかけて「爆丸 バトルブローラーズ メクタニウムサージ」、またベイブレードのスピノフである「ベイウィールズ」(日・加合作) が 2013 年月から 3 か月間のみ放送されたが、2015 年 3 月現在は欧米系のアニメがほぼすべてであり、日本のアニメは放送されていない。

MBC3 では現在、日本アニメが 3 本と欧米アニメと比べ少なめであるが、これについては、MBC としては日本アニメにオープンであり、日本のアニメコンテンツは可能性があると思うが、日本のコンテンツ所有者・放送局からのそこまでの積極的なアプローチがないということである。<sup>109</sup>

このような現在放送されているアニメについて、Alter Ego 社の Ahmed 氏によると、吹き替えの質が悪すぎるため、感情移入がしづらく、特にアニメファンの間では放送されるアニメで非常に評判が悪いものもあるとのことである。というのは、パッケージで何本もまとめて購入し、吹き替えがマスマプロダクションのような単なるプロセスになっており、キャラクターに生命がないような吹き替えがあるようである。Ahmed 氏によると、売った後のこのようなプロセスの質の管理ができず、日本アニメが損をしていることが多いとのことである。<sup>110</sup>

韓国アニメは就学前の児童 (0~5 歳) 向けアニメ「Kioka」が E-Junior で放送されているが、放送時間が毎日夜 11 時 35 分からのため、認知度は高くないとみられる。<sup>111</sup>

### 2.3.3 アニメ DVD

モール・オブ・エミレーツにあるバージンメガストア (全体で 400~500 平米) での店頭調査によると、DVD、ブルーレイのコーナーは約 150 平米あり、80 タイトルが 2 面、50 タイトルが 2 面のラックが 9 台、また壁面は 40 タイトルが 25 面とかなりの量を置いている。また、全体のうちブルーレイは約 300 タイトルとなっている。そのうち、アラビア語とインド系 (80 タイトル一面) を除いたすべてが英語タイトルである。ディズニー物は約 200 タイトルあり、その他約 100 タイトルがユニバーサルや Cartoon Network などの子供向けアニメであり、これらの大半が英語とアラビア語を選べるようになっている。

以前 1976 年設立の湾岸の合弁制作プログラムが放送したアニメ (50 本以上があり、北アフリカを含め、中東全体で放送された) が VHS として残っていたものを DVD の形で Al Wadi 社が 2005 年から発売し始めたアラビア語日本アニメの DVD も扱っており、「未来少年コナ

<sup>109</sup> MBC Research & Insights 部 Senior Manager の Ibrahim Kadiri 氏へのインタビューに基づく

<sup>110</sup> Alter Ego 代表、Ahmed Al Mutawa 氏へのインタビューに基づく

<sup>111</sup> E-Junior website: <http://www.ejunior.ae/en/whatson/schedule.jsp>



ン」や「キャプテン翼」などがある。<sup>112</sup>

Al Wadi 社のアラビア語日本アニメを買うのは多くが 30~40 代男性で、昔のテレビシリーズに懐かしさを覚え購入して行くそうである。<sup>113</sup>Al Wadi のものはほとんどが 90 ディルハムで前後であるが、DVD3~4 枚がセットになった薄いボックスセットになっている。またこれとは別に宮崎駿映画はすべて英語（アラビア語字幕付き）が特別コーナーに揃えてある。

バージンメガストア UAE サイト上で紹介されている日本アニメ DVD のリストは以下の通りである。主に子供向けアニメを「Animation」として分類する一方、日本・欧米アニメは別途「Anime」とジャンル別にして紹介している。

表 4：日本アニメ DVD のリスト（2015 年 3 月現在）

アニメーション	
アストロボーイ鉄腕アトム	崖の上のポニョ
おもひでぼろぼろ	借りぐらしのアリエッティ
アニメ（リスト以外にも多数あり）	
AKIRA（アキラ）	ハウルの動く城
HELLSING（ヘルシング）	ヒートガイジェイ
アップルシード	ファイナルファンタジー 7
エリア 88	ブギーポップは笑わない
エルゴプラクシー	ヘイロー・レジェンズ（日米合作）
カードキャプターさくら	宇宙海賊キャプテンハーロック
カレイドスター	王ドロボウ JING
キディ・グレイド	巖窟王
キノの旅	劇場版 鋼の錬金術師 シャンバラを征く者
ギャラクシーエンジェル	犬夜叉
ジーンシャフト	攻殻機動隊
ジャングル大帝	十兵衛ちゃん
チャンス～トライアングルセッション～	神秘の世界エルハザード
デュエル・マスターズ	天空の城ラピュタ
ドラゴンボール	魔女の宅急便
ナルト	鴉 - KARAS -

出所：Virgin Megastore MENA、Country：UAE<sup>114</sup>

## 2.4 関連法規

ドラマと同じ

<sup>112</sup> The National、DVDs offer nostalgic return of old friends、2010 年 10 月 2 日付、<http://www.thenational.ae/arts-culture/books/dvds-offer-nostalgic-return-of-old-friends>

<sup>113</sup> バージンメガストア店員の Abdullah 氏へのインタビューによる

<sup>114</sup> Virgin Megastore MENA、Country:UAE、2015 年 3 月 17 日現在、<http://www.virginmegastore.me/>

## 2.5 主要企業名と連絡先情報

### 2.5.1 制作会社

#### (1) Ajyaal Media

ウェブサイト：<http://www.ajyaalmedia.com/>

所在地：TwoFour54 (Rotana Offices) , Floor 8, Room 01-C, Shekh Zayed Street, Abu Dhabi, UAE

TEL : +971 2 6454772

E-mail : [info@socoool.com](mailto:info@socoool.com)

ローカル漫画・メディアコンテンツ開発会社。海外との国際共同制作の経験有。

#### (2) Alter Ego Productions

ウェブサイト：<http://egonauts.com/>

所在地：Arad St. Al Nahyan Camp, Al Ghazzal Mobile Shop Building, Mezanine Floor - Office #2, Abu Dhabi, UAE, P.O. Box: 5348 Abu Dhabi

Tel : +971 2 4430 934

E-mail : [info@egonauts.com](mailto:info@egonauts.com)

アニメーション・ゲーム制作会社。東京を舞台としたアニメ Torkaizer を制作中。

#### (3) Blink Studios

ウェブサイト：<http://www.blinkstudios.ae/>

所在地（ドバイ）：Dubai Studio City, P.O.Box9227, Dubai, UAE

TEL : +971 4 425 3503

FAX : +971 4 425 3504

（アブダビ）：TwoFour54, Khalifa Park Building No.4, Abu Dhabi, UAE

TEL : +971 2 449 8268

E-mail : [info@blinkstudios.ae](mailto:info@blinkstudios.ae)

アニメーション制作会社。海外との国際共同制作の経験有。国内・海外で複数の受賞歴有。

#### (4) Fanar Production

ウェブサイト：<http://www.fanarproduction.com/en/>

所在地：Dubai Media City, P.O. Box 503040

TEL : +971 4 424 5858

FAX : +971 4 368 8061

人気アニメーション・テレビシリーズ Shaabiat al Cartoon の制作会社。

(5) Production House

ウェブサイト：<http://www.phm.ae/>

所在地：twofour54 Abu Dhabi

Tel：+971 2 6343472

Fax：+971 2 6343491

E-mail：[pro@phm.ae](mailto:pro@phm.ae)

2016年のラマダン時期に公開予定の3Dアニメを制作中。<sup>115</sup>

(6) Real Image

ウェブサイト：<http://www.realimage.tv/>

所在地：PO Box 87386, 52-A 5th Flr., Zomorrodah Bldg., Block A, Bur Dubai, Dubai, UAE

TEL：+971 4 337 1616

FAX：+971 4 337 1656

E-mail：[nadia@realimage.tv](mailto:nadia@realimage.tv)

1996年設立。アニメーション、ポストプロダクション会社。2010年にトロントにも事務所を開設し<sup>116</sup>、国際的な活動の場を広げている。

## 2.5.2 放送局・制作会社

(1) Cartoon Network

ウェブサイト：[www.cartoonnetworkkarabic.com](http://www.cartoonnetworkkarabic.com)

所在地 (Cartoon Network Studios Arabia)：twofour54, Park Rotana office building, Ground Level, Level 1, Abu Dhabi, UAE

TEL：+971 2 658 6956

E-mail：[info-cnsa@turner.com](mailto:info-cnsa@turner.com)

ドバイ・メディアシティーに拠点を置く Cartoon Network Arabic は全プログラムをアラビア語で無料放送を行う子供向けテレビチャンネル。twofour54 に拠点を置く Cartoon Network Studios Arabia は世界クラスのアニメーションを作成するための技術・生産能力を備えた制作スタジオ。

(2) Spacetoon Kids TV/Spacetoon International

ウェブサイト：<http://www.gna-media.com/>

所在地：Dubai Media City Building #7 - Office #335

---

<sup>115</sup> The National、Abu Dhabi production company breathes life into animations、2014年12月29日付、<http://www.thenational.ae/uae/abu-dhabi-production-company-breathes-life-into-animations>

<sup>116</sup> KFTV、Real Image Production、<http://www.kftv.com/country/united-arab-emirates/profile/real-image-production>

TEL : +971 4 390 2666

FAX : +971 4 390 4850

E-mail : [info@gna-media.com](mailto:info@gna-media.com)

子供向けチャンネル Spacetoon Kids TV は日本アニメを多数放送。Spacetoon International は Spacetoon Kids TV の知的財産関連の管理やフランチャイズなどを担当する。海外との国際共同制作の経験有。

## 2.6 展示会/イベント情報

### 2.6.1 Middle East Film and Comic Con (MEFCC)

ウェブサイト : <http://www.mefcc.com/>

開催日時 : 2015 年 4 月 9 日～11 日

開催場所 : Dubai World Trade Centre

中東・北アフリカ地域で最大規模のポップカルチャー（映画、アニメ、漫画、コスプレなど）の消費者向けイベント。2012 年よりドバイで開催。

### 2.6.2 Animate Dubai

ウェブサイト : <http://animatedubai.com/>

開催日時 : 2015 年 4 月 22 日～25 日

開催場所 : ドバイ

湾岸諸国における最初の国際アニメーション映画祭。2015 年 4 月にドバイで初開催の予定。

### 2.6.3 The Big Entertainment Show

ウェブサイト : <http://bigentertainment.ae/>

開催日時 : 2015 年 11 月 3 日、4 日

開催場所 : The Dubai International Convention & Exhibition Centre

中東・北アフリカ地域で最大の総合エンターテインメント・コンテンツ・フェスティバル。テレビ、映画、ビデオゲーム、対話型エンターテインメント、アニメーション、モバイル、クリエイティブアート&デザイン、デジタルコンテンツ、玩具、音楽、ブランドライセンス産業の海外・国内業界関係者にビジネス・ネットワーキングの場を提供する。

### 2.6.4 Dubai International Brand Licensing Fair

ウェブサイト : <http://licensingdubai.ae/>

開催日時 : 2015 年 11 月 3 日、4 日

開催場所 : The Dubai International Convention & Exhibition Centre

中東で唯一のブランドライセンス市場。MYCONTENT と連動して開催。The Big Entertainment Show の一部。

## 2.6.5 MYCONTENT

ウェブサイト：<http://mycontent.ae/>

開催日時：2015年11月3日、4日

開催場所：The Dubai International Convention & Exhibition Centre

国際エンターテインメント・コンテンツ業界の専門家にネットワーキングの場を提供。The Big Entertainment Show の一部。

### 3. ゲーム

#### 3.1 市場規模

中東のゲーム市場はハードウェア、ソフトウェア、アクセサリ、オンラインサブスクリプション、マイクロトランザクション（少額決済）を合せて2014年で10億ドルと推定される。<sup>117</sup>このプラットフォーム別の内訳は、約50%がコンソール、40%がモバイルゲーム、10%がPCである。<sup>118</sup>一方、グローバル市場は約700億ドルと推定されており、市場規模は小さいものの、伸びは二桁台に入っている。<sup>119</sup>UAEはサウジアラビアに続き中東地域2番目に大きいゲーム市場であり、この後にクウェート等の湾岸諸国が続く。<sup>120</sup>ゲーム産業は中東で最も急速に成長しているメディア・セグメントであり、2014年から2022年の間に市場規模が約3~4倍になることが見込まれている。<sup>121</sup>

#### コンソールゲーム

中東におけるゲーム市場では、コンソールゲームがゲーム産業の中でもいまだに大きな割合を占める。UAEのコンソールゲーム売上高は2013年に約2億7,000万ドルに達し、前年比成長率は12%である。<sup>122</sup>中東におけるコンソールゲーム産業の伸びの特筆すべき点は、急速なインターネット普及率とも関連しているとみられる点である。<sup>123</sup>

---

<sup>117</sup> The National、Regional games market yet to fly、2014年6月23日付、  
<http://www.thenational.ae/business/industry-insights/technology/regional-games-market-yet-to-fly#full>

<sup>118</sup> The Game Market in Middle East  
<http://www.slideshare.net/ShoSato2/the-game-market-in-arab-nations-iran-and-turkey-22328641>

<sup>119</sup> Gulf News、Games 13 in Dubai to be 'bigger and better'、2013年8月10日付、  
<http://gulfnews.com/business/technology/games-13-in-dubai-to-be-bigger-and-better-1.1218724>

<sup>120</sup> The Game Market in Middle East  
<http://www.slideshare.net/ShoSato2/the-game-market-in-arab-nations-iran-and-turkey-22328641>

<sup>121</sup> 7days in Dubai、Gaming in Middle East is 'growing faster than the global average'、2014年11月19日付、  
<http://7daysindubai.com/gaming-middle-east-growing-faster-global-average/>

<sup>122</sup> UAEinteract、Games industry looks for skill base to drive creativity、2014年9月12日付、  
[http://www.uaeinteract.com/docs/Games\\_industry\\_looks\\_for\\_skill\\_base\\_to\\_drive\\_creativity/63760.htm](http://www.uaeinteract.com/docs/Games_industry_looks_for_skill_base_to_drive_creativity/63760.htm)

<sup>123</sup> The Reuters、Demographics, local tastes fuel Arab video game industry、2012年3月14日付、  
<http://www.reuters.com/article/2012/03/14/us-saudi-gaming-idUSBRE82D10N20120314>

表 5 : UAE のコンソールゲームの市場規模 (推定)

(単位 : 万ドル)

年	2010	2011	2012	2013	2014	2015
UAE 売上高	2 億 5, 443	2 億 4, 171	2 億 4, 412	2 億 7, 220	3 億 2, 664	3 億 9, 523
成長率		-5%	1%	12%	20%	21%

出所: 各種資料 (Cygnus Communications、IGN Middle East、Gulf News<sup>124</sup>、The National<sup>125</sup> and UAE interact<sup>126</sup>) から推定

## オンラインゲーム

世界のオンラインゲーマー16億人のうち、その38%の約6億人が中東におり、2012年末までに中東はオンラインゲーム産業の1億ドル以上の収入を生み出している。その中でも UAE が最大のシェアを持つが、その理由として、UAE におけるスマートフォンの普及率が74%と世界最高水準である点があげられる。<sup>127</sup>2010年時点ですでにUAEの携帯ユーザーの約10%が携帯にゲームをダウンロードしており、<sup>128</sup>この数はその後もさらに伸びていると予想される。

中東のオンラインゲーム市場は確実に拡大傾向にあり、2022年までに10億ドルを超えると予想されている。それを後押しする要因として、25歳以下の人口1億8,000万人のアラブ人の80%はテクノロジーに精通したゲーマーであることがある。<sup>129</sup>

以下の図からは、モバイルアプリのみで2019年には10億ドルを超える市場になることが示唆される。

<sup>124</sup> Gulf News、Games 13 in Dubai to be 'bigger and better'、2013年8月10日付、  
<http://gulfnews.com/business/technology/games-13-in-dubai-to-be-bigger-and-better-1.1218724>

<sup>125</sup> The National、Regional games market yet to fly、2014年6月23日付、  
<http://www.thenational.ae/business/industry-insights/technology/regional-games-market-yet-to-fly#full%E3%80%80>

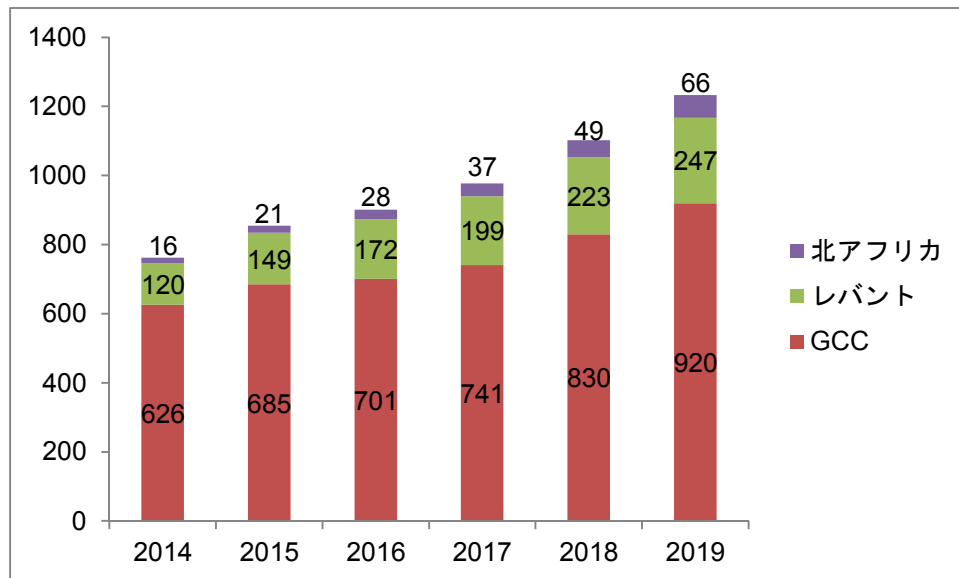
<sup>126</sup> UAEinteract、Games industry looks for skill base to drive creativity、2014年9月12日付、  
[http://www.uaeinteract.com/docs/Games\\_industry\\_looks\\_for\\_skill\\_base\\_to\\_drive\\_creativity/63760.htm](http://www.uaeinteract.com/docs/Games_industry_looks_for_skill_base_to_drive_creativity/63760.htm)

<sup>127</sup> Business Intelligence Middle East、Game Insight launch in the UAE to meet growing GCC gaming demand、2013年11月9日付、  
<http://www.bi-me.com/main.php?id=63825&t=1>

<sup>128</sup> Arabian Gazette、MENA Gaming Market: A Highly Optimistic Sector、2014年5月14日付、  
<http://www.arabiangazette.com/mena-gaming-market-a-highly-optimistic-sector-20140514/>

<sup>129</sup> twofour54、Anime and Gaming section、  
<http://www.twofour54.com/en/business-setup/media-opportunities/gaming-animation>

図 11: モバイルアプリ市場規模予測 (単位: 100 万ドル)



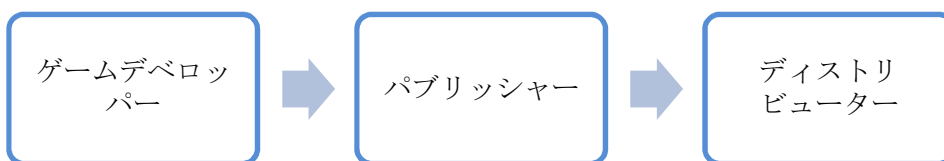
(注) 北アフリカ: アルジェリア、エジプト、リビア、モロッコ、チュニジア、レバント: イラク、ヨルダン、パレスチナ、シリア、GCC: バーレーン、クウェート、オマーン、カタール、サウジアラビア、UAE、イエメン

出所: 1st Edition: Arab Media Perspectives “How Young Arabs are Fuelling the MENA Media Market”

### 3.2 市場構造

UAEの現地ゲームデベロッパーは、コンソールやPCゲームを開発することはほとんどなく、モバイルゲームとオンラインゲームの開発が主流である。<sup>130</sup>

図 12: コンソールゲームソフトのバリューチェーン



1) ゲームデベロッパー、2) パブリッシャー

中東で有名なコンソールゲームのデベロッパーは UAE にある Quirkat であり、プレイステーションと任天堂からゲーム開発のライセンスを付与されている。Quirkat はヨルダンにスタジオを持ち、ロンドンにも支社がある。<sup>131</sup>

<sup>130</sup> IGN Convention 責任者、Amin Abbas 氏へのインタビューに基づく

<sup>131</sup> <http://www.quirkat.com/>



### 3) ディストリビューター

海外のゲームタイトルパブリッシャーが中東に進出する際のコンタクト先は基本的にディストリビューターであり、ローカライゼーションを含めディストリビューターとのやり取りとなる。中東においては、コンソールゲームのほとんどが英語であり、アラビア語にはローカライズされていなかったが、最近ではアラビア語字幕付き、吹き替えされたゲームが増加してきている。<sup>132</sup>

中東における広範なネットワーク、人気ゲームタイトルのパブリッシング数などから UAE・中東におけるコンソールゲームのディストリビューター最大手とみなされる Red Entertainment<sup>133</sup>であり、セガ、Ubisoft、Activision Blizzard などの大手と提携している。Red Entertainment はディストリビューターであり、ローカライゼーションも行っている。コンテンツのローカライゼーションについては、Red Entertainment 自体がすることはないが、海外ゲームのパブリッシャーに対し、宗教的または性的な表現などで UAE または中東の基準に抵触する箇所について指摘し、それを受けて海外ゲームのパブリッシャーがコンテンツをローカライズする。最近のアラビア語でのゲームに対するニーズの上昇により、アラビア語字幕・吹き替えなどのローカライゼーションが増えており、言語のローカライゼーションは自社で行っている。海外のゲーム会社が中東で広くゲームタイトルをディストリビュートしたい場合、ローカライズしたい場合の大きな窓口となっている。<sup>134</sup>

中東で初のコンソールゲームのローカライゼーションは、ディズニーピクサー制作の映画「ウォーリー (WALL・E)」のゲームで、THQ によって開発され、Pluto games によってディストリビュートされた。アラビア語にすべて吹き替えられており、Xbox 360、プレイステーション 3、PSP、そして他の主な英語プラットフォームが対象である。<sup>135</sup>

最近のローカライゼーションの例には、中東で人気が非常に高い「コール・オブ・デューティ・アドバンスドウォーフェア」がある。Xbox on、PS4、PC、他の旧コンソール向けにアラビア語の字幕を付けたもので、Activision とディストリビューターの Red Entertainment と共同で行われている。<sup>136</sup>「コール・オブ・デューティ」は、中東での高い人気に裏付けられて言語ローカライゼーションが行われた。

---

<sup>132</sup> Virgin Megastore Mall of Emirates, Sharaf DG 店頭調査を含む

<sup>133</sup> Red Entertainment ウェブサイト、<http://red-me.com/>

<sup>134</sup> Red Entertainment、Localization Department、Haytham Al Mohandes 氏へのインタビューに基づく

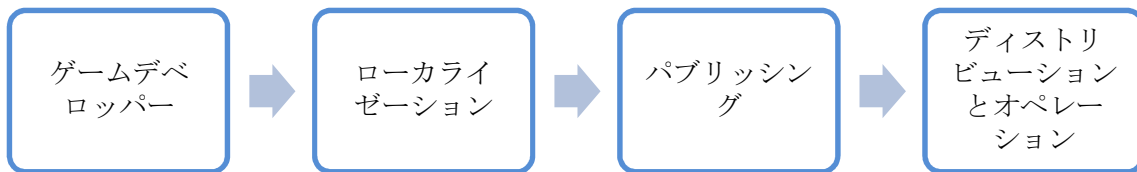
<sup>135</sup> ITP.NET、WALL.E to be first Arabic next generation console game、2008年6月24日付、

<http://www.itp.net/522831-walle-to-be-first-arabic-next-generation-console-game>

<sup>136</sup> IGN、Call of Duty: Advanced Warfare to Have Arabic Subtitles、2014年8月13日付、

<http://me.ign.com/en/call-of-duty-advance-warfare-pc/86738/news/call-of-duty-advanced-warfare-to-have-arabic-subti>

図 13 : オンラインゲームのバリューチェーン



このプロセスをすべて一社で行うこともあるが、少なくともほとんどの会社がいくつかの領域にまたがり活動している。ゲームデベロッパーやパブリッシャーは自前または他社のゲームポータルでゲームを提供できるため、UAE の多くのゲームデベロッパーは大手のパブリッシャーやディストリビューターを経ずに独自にゲームをディストリビュートする傾向にある。<sup>137</sup>

UAE では、オンラインゲームは広告およびアイテム課金からの収入がメインであり、ゲーム内でのプロダクトプレイスメントは中東ではあまり行われていない。またこのほかに、Tahadi Games や GamePower7（2015 年 3 月現在、活動を一時停止中）は言語ローカライゼーションからの収入を得ていた。中東では、プリペイド・オンラインショッピングカードやクレジットカードなどの支払い方法が主流である。<sup>138</sup>

日本のゲーム会社が中東向けにローカライゼーションを行いたい場合は、ライセンスなどの問題も絡むため、デベロッパーではなく、パブリッシャーにコンタクトを取る必要がある。パブリッシャーがデベロッパーに技術的なローカライゼーションを発注する。

UAE のオンラインゲームパブリッシャーとして業界をリードしていた Tahadi Games 社と Gamepower7 社は現在、活動を一時中断しており、UAE のゲーム業界はこの 2 社の今後の動向に注目している。<sup>139</sup>活動停止は、海外デベロッパーによる世界的なゲームが MENA 市場の約 90%を占めていることから示唆されるように、<sup>140</sup>オンラインゲーム市場には国境が関係ないため、グローバルな流れの中で競争力を保てなかったことによると見られているが、それに加え、頻繁なサーバーダウンや少額決済における問題などオペレーション上の問題があったことも原因であったと見られる。<sup>141</sup>

<sup>137</sup> WAMDA、Gaming in the Middle East: an overview of game types, models, and revenues、2013 年 11 月 7 日付、<http://www.wamda.com/2013/11/overview-gaming-sector-arab-world>

<sup>138</sup> IGN Convention 責任者、Amin Abbas 氏へのインタビューに基づく

<sup>139</sup> IGN Convention 責任者、Amin Abbas 氏へのインタビューに基づく

<sup>140</sup> Emirates247、Mideast video games, e-commerce booming、2014 年 11 月 19 日、<http://www.emirates247.com/business/technology/mideast-video-games-e-commerce-booming-2014-11-19-1.570670>

<sup>141</sup> IGN Convention 責任者、Amin Abbas 氏へのインタビューに基づく

中東の今後のゲーム市場の伸びには高い期待が寄せられており、中東ローカルのゲームに対するニーズも高まっていると見られるが、UAE では熟練ゲームデベロッパーの数が極めて限られていることが課題となっている。<sup>142</sup> アブダビメディアフリーゾーンである twofour54 とフランスのゲームデベロッパーUbisoft (「アサシン・クリード」や「プリンス・オブ・ペルシャ」といったタイトルを開発) は 2012 年にゲーミングアカデミー<sup>143</sup> を共同で開設し、16 カ月のフルタイムコースと短期コースを設けている。また、アカデミーの生徒の数人は Ubisoft でのインターンシップの経験も得られる。現地制作ゲームに対する需要の高まりにより、UAE のゲームデザイン産業は急速に伸びると予測されることから、Ubisoft は今後 3～5 年でアブダビ・スタジオのスタッフを約 4 倍の 100 人程度まで増やしたい意向である。しかし、UAE のゲームデザイン産業は新卒者向けでなく即戦力となる経験者を必要としており<sup>144</sup>、人材の需要と供給ギャップはまだ続きそうである。

### 3.3 トレンドの分析

#### 3.3.1 ゲーム市場全体のトレンド

米国経営コンサルティング会社 Strategy&社のレポート “How Young Arabs are Fuelling the MENA Media Market” によると、中東全体では 2014 年から 2022 年にかけて、コンソールゲームの市場の伸びは鈍化する一方、オンラインゲームとモバイルゲームが急上昇し、2018 年までにはモバイルゲームがゲーム市場で最大のシェアを獲得すると予想されている。<sup>145</sup> これはブロードバンド、スマートフォン、フェイスブックの普及率の上昇と、モバイルアプリストアからの購入が容易であることが背景にあるが、カギとなるのはタブレットの普及で、1～2 年以内にモバイル市場の 20% を占めるようになると予測されている。<sup>146</sup>

#### (1) コンソールゲーム

UAE のコンソールで人気があるのは、PS4 と Xbox360 が圧倒的であるようで、また人気のあるゲームソフトのタイプは、サッカー関連、シューティングゲームである。

プレイステーション 4 (PS4) は、2013 年の発売以来、PS3 には見られなかった売り上げで、ローンチ時点ですでに PS3 のローンチの 4 倍の需要があった。PS4 の売り上げは、今後もフ

<sup>142</sup> The National, Regional games market yet to fly, 2014 年 6 月 23 日、

<http://www.thenational.ae/business/industry-insights/technology/regional-games-market-yet-to-fly#full>

<sup>143</sup> twofour54 tadreeb, <http://tadreeb.twofour54.com/en/section/twofour54-gaming-academy>

<sup>144</sup> The National, UAE gaming industry welcomes first locally-trained graduates, 2013 年 4 月 27 日 <http://www.thenational.ae/news/uae-news/uae-gaming-industry-welcomes-first-locally-trained-graduates>

<sup>145</sup> Strategy&, 1st Edition: Arab Media Perspectives”How Young Arabs are Fuelling the MENA Media Market” p.19

<sup>146</sup> 7 Days in Dubai, Gaming in Middle East is ‘growing faster than the global average’, 2014 年 11 月 19 日付、<http://7daysindubai.com/gaming-middle-east-growing-faster-global-average/>

アームウェアのアップデートでアラビア語のサポートが入っている<sup>147</sup>ことでも後押しされる可能性が高い。現在、UAE の大手家電量販店 Sharaf DG では PS4 500GB (コール・オブ・デューティのゲームタイトルつき) が 1,799 ディルハム (約 5 万 9,000 円)、Xbox 360 は 1,699 ディルハム (約 5 万 6,000 円)、Xbox One は 2,199 ディルハム (約 7 万 3,000 円) で販売されている。<sup>148</sup>

ドバイのモール・オブ・ジ・エミレーツに入っているバージンメガストア (ゲーム関連の売り場面積は約 100 平米、全体の売り場面積は 400~500 平米) での店頭調査では、ゲームソフトの割合はプレイステーションが約 5 割、Xbox が約 4 割、WII が約 1 割である。プレイステーション 4 のゲームタイトルは約 50~60 あるが、その半分強が日本のゲームで、スクエニ、バンナム、コーエー、カプコンのものである。ゲームは英語かアラビア語を選択できるが、「ドラゴンボール Z」については例外的に日本語が選べる。その他は EA スポーツの FIFA 等である。Xbox については、約 100 タイトルほどあるが、日本のゲームはコナミの PES (「ウィニングイレブン」) のみである。WII は 50 タイトル程度あるが、9 割が Mario 関連のゲームである。

なお、バージンメガストア UAE サイト上で紹介されているベストセラーゲームトップ 5 は以下の通りで、PS4 が上位を占めている。

表 6 : バージンメガストア UAE 社ベストセラーゲームランキング (2015 年 3 月 17 日現在)

順位	ゲームタイトル
1	コール・オブ・デューティ：アドバンスド・ウォーフエア・デイ・ゼロ・エディション (PS4)
2	FIFA15 (PS4)
3	アサシンズ・クリード：ユニティ (PS4)
4	ザ・クルー・リミテッドエディション (PS4)
5	マイクラフト (PS4)

出所：Virgin Megastore MENA、Country：UAE<sup>149</sup>

また、UAE の家電量販店 Sharaf DG アブダビモール店によると、コンソールゲームで売れ行きが良いのは Xbox360 と PS4 であり、人気タイトルは「コール オブ デューティ (PS4)」、「FIFA (PS4)」、「キネクト (Xbox 360)」、「PES (Xbox 360)」となっている。<sup>150</sup>

<sup>147</sup> Emirates247、Sony announces Arabic language support to PS4 consoles、2014 年 9 月 12 日付、<http://www.emirates247.com/business/technology/sony-announces-arabic-language-support-to-ps4-consoles-2014-09-12-1.562730>

<sup>148</sup> 1 ディルハム=約 33 円で計算 (2015 年 3 月 17 日のレート)

<sup>149</sup> Virgin Megastore MENA、Country：UAE、3 月 17 日現在、<http://www.virginmegastore.me/Games.aspx?pageid=15>

<sup>150</sup> Shraf DG アブダビモール店、販売員へのインタビューによる

## (2) オンラインゲーム

中東では、オンライン・ソーシャルゲームとしても機能し何千ものゲームをすることが可能なフェイスブックで毎日ゲームをする人の数は 1,200 万人に上り、さらに拡大傾向にある。<sup>151</sup>

UAE で人気のあるモバイル・オンラインゲームは、フリーダウンロードの「クラッシュ・オブ・クラン」(シミュレーションゲーム)、「キャンディクラッシュ」(パズルゲーム)、「アングリーバード」(アクションパズルゲーム)であり、<sup>152</sup>いずれも世界的に非常人気が高いゲームが UAE でも人気である。UAE のスマートフォン使用者が、キャンディクラッシュをプレイするのに費やす時間は一日平均 13 分で、これは Facebook への一日平均アクセス時間 7 分間よりも長いというデータもある。<sup>153</sup>

UAE の iPad にこれまでにダウンロードされたトップ 5 ゲームは以下の通りとなっており、世界的に人気があるゲームが UAE でも人気であるという傾向が見て取れる。

表 7 : UAE の iPad にダウンロードされたゲームランキング (2015 年 3 月 17 日現在)

順位	ゲームタイトル
1	クラッシュ・オブ・クラン
2	ゲーム・オブ・ウォー (MMORPG)
3	ヘイ・デイ (シミュレーションゲーム)
4	スロットマシン—ハウス・オブ・ファン (カジノゲーム)
5	ブームビーチ (戦略シミュレーション)

出所 : Apptoplist.net<sup>154</sup>

## 3.4 関連法規

ドラマと同じ

### 3.4.1 コンテンツ規制に関連する機関

電気通信規制局 (TRA : The Telecommunications Regulatory Authority<sup>155</sup>) がインターネットアクセス管理を行う機関であり、UAE のユーザーが利用できるオンラインコンテンツを監視する。当局によって禁止されるコンテンツには、1980 年連邦法第 15 号「出版法」や 2012

<sup>151</sup> twofour54、Anime and Gaming section、

<http://www.twofour54.com/en/business-setup/media-opportunities/gaming-animation>

<sup>152</sup> IGN Convention 責任者、Amin Abbas 氏へのインタビューに基づく

<sup>153</sup> Gulf News、Gaming market to triple in Middle East and North Africa、2014 年 11 月 19 日付、  
<http://gulfnews.com/business/media-marketing/gaming-market-to-triple-in-middle-east-and-north-africa-1.1414926>

<sup>154</sup> Apptoplist.net、2015 年 3 月 17 日現在、<http://apptoplist.net/uae/grossingipad/games>

<sup>155</sup> UAE Telecommunications Regulatory Authority、<http://www.tra.ae/index.php>

年連邦法第 5 号「サイバー犯罪法」による禁止事項、ハッキングや悪性コード、無認可の VoIP サービスを提供するインターネットコンテンツやテロリズムに関するインターネットコンテンツがある。<sup>156</sup>2010 年 1 月~2014 年 8 月の間にブロックされたコンテンツのうち、UAE の倫理と道徳に反するとみなされたインターネットコンテンツが 8 割~9 割を占める。<sup>157</sup>

## 3.5 主要企業名と連絡先情報

### 3.5.1 リテーラー

#### (1) Virgin Megastore MENA

ウェブサイト：<http://www.virginmegastore.me/index.aspx?ID=2>

本社所在地：Media One Office Tower, 30th floor, Al Falak Street, Dubai Media City  
P. O. Box 22700, Dubai, UAE

Tel：+971 4 435 9300

Fax：+971 4 430 7274

E-mail：[info@virginmegastore.me](mailto:info@virginmegastore.me)

中東に 14 以上の店舗を構えるエンターテイメント製品（CD、DVD、書籍、マルチメディア、ゲーム等）販売店。UAE 内に 9 店舗有。2001 年に設立。

#### (2) Geeky Games

ウェブサイト：[www.geekaygames.com](http://www.geekaygames.com)

本社所在地：Suite A103, Jebel Ali Building, Sheikh Zayed Road, Dubai, UAE

Tel：+971 4 339 0888

Fax：+971 4 339 0886

E-mail：[info@geekaydistribution.com](mailto:info@geekaydistribution.com)

1990 年設立。ビデオ・コンピューターゲーム専門のチェーンストア。UAE 内に 13 店舗、オマーンに 2 店舗、バーレーンに 1 店舗有。中東地域の消費者向けにオンライン販売も行う。Geekay Group MEA 社のリテール部門。

---

<sup>156</sup> Al Tamami&Co., Regulation of digital content in the UAE – Part One, 2012 年 6 月、  
<http://www.tamimi.com/en/magazine/law-update/section-6/june-4/regulation-of-digital-content-in-the-uae-part-one.html>

<sup>157</sup> UAE Telecommunications Regulatory Authority, Internet Access Management (IAM) Statistics :  
Websites reported to be blocked, [http://www.tra.ae/IAM\\_Statistics.php](http://www.tra.ae/IAM_Statistics.php)

## 3.5.2 ディストリビューター

### (1) Red Entertainment Distribution

ウェブサイト：<http://red-me.com/>

所在地：Unit A3, Dubai Airport Free Zone, Dubai, UAE

Tel：+971 4 299 7980

Fax：+971 4 299 7983

担当者名：Mr. Firoz Kachhi

E-mail：[firozk@red-me.com](mailto:firozk@red-me.com)

1996年設立。ビデオゲームの流通・販売会社。コンテンツのローカライズも行う。

### (2) Pluto Games (LS2 Pluto)

ウェブサイト：<http://pluto-games.com/>

所在地：Office 1109, 11th Floor, Le Solarium Building Dubai Silicon Oasis, P.O. Box 10705 Dubai, UAE

TEL：+971 4 387 0000

FAX：+ 971 4 342 3225

2005年設立。デジタルゲームハードウェア、ソフトウェア、関連製品の流通・販売業者。

### (3) Viva Entertainment

ウェブサイト：<http://www.vivaentertainment.net/> <http://www.aido.com/>

所在地：Street No. 721, Jebel Ali Free Zone Area (JAFZA), Dubai, UAE

PO Box 18378

TEL：+971 4 881 6668

FAX：+971 4 881 6669

E-mail：[support@vivaentertainment.net](mailto:support@vivaentertainment.net)

1974年設立。映画、音楽、ゲームの流通・販売業者。オンラインサイト <http://www.aido.com/> を通じて消費者販売を行う。

### (4) Geekay Distribution

ウェブサイト：<http://www.geekaydistribution.com/>

所在地：Suite A103, Jebel Ali Building, Sheikh Zayed Road, Dubai

Tel：+971 4 339 0888

Fax：+971 4 339 0886

E-mail：[info@geekaydistribution.com](mailto:info@geekaydistribution.com)

ゲームコンソール、ゲームソフトウェア、付属品専門の流通・販売業者。Geekay Group MEA 社の流通・販売部門。



### 3.5.3 デベロッパー&パブリッシャー

(1) Ubisoft Abu Dhabi

ウェブサイト：<https://www.ubisoft.com/en-US/studio/abu-dhabi.aspx>

所在地：Park Rotana Building, Units 106-107, Twofour54-Building, P.O. Box 77884, Abu Dhabi, UAE

Tel：+971 2 234 4612

E-mail：[abudhabi@ubisoft.com](mailto:abudhabi@ubisoft.com)

仏系ゲームデベロッパー／パブリッシャーUbisoftが2011年10月にUbisoft Abu Dhabiを設立。Ubisoft Abu Dhabi社による初制作ゲームCSI:Hidden Crimesが2014年5月に公開。App Store、Google Play Store、Amazon Appstoreで無料ダウンロード可。

### 3.6 展示会/イベント情報

#### 3.6.1 Gaming Alliance Middle East Show-GAMES

ウェブサイト：<http://www.gamesme.org/>

開催日時：2015年9月17日～19日

開催場所：Dubai World Trade Centre

中東で最大のゲーマー向けビデオゲーム展示会。2008年より毎年開催。リリース前の最新ゲームとテクノロジーを体験できる。<sup>158</sup>

#### 3.6.2 Dubai World Game Expo-DWGE

ウェブサイト：<http://www.gameexpo.ae/>

開催日：2015年11月3日、4日

開催場所：Dubai International Convention and Exhibition Centre

中東・北アフリカ地域最大のビデオゲーム・デジタルエンターテインメント業界関係者を対象としたイベント。ビデオゲーム、オンラインゲーム、モバイルゲーム、エデュテインメント&インフォテインメント・ソフトウェア、ゲーム関連のハードウェア、次世代プラットフォームを紹介する。The Big Entertainment Showの一部。

---

<sup>158</sup> Gulf News、Games 13 in Dubai to be 'bigger and better'、2013年8月10日付、<http://gulfnews.com/business/technology/games-13-in-dubai-to-be-bigger-and-better-1.1218724>  
Dubai World Trade Centre、GAMES-2015、<http://www.dwtc.com/en/events/Pages/2015/GAMES-2015.aspx#.VQcYplJybIU>



## 調査タイトル：UAE のコンテンツ産業市場調査」

ジェトロでは、標記調査を実施しております。報告書をお読みになった感想について、是非アンケートにご協力をお願い致します。

今後の調査テーマ選定などの参考にさせていただきます。

■質問1：今回、本報告書での内容について、どのように思われましたでしょうか？（○を一つ）

4:役に立った      3:まあ役に立った      2:あまり役に立たなかった      1:役に立たなかった

■質問2：①使用用途、②上記のように判断された理由、③その他、本報告書に関する感想をご記入下さい。

■質問3：今後のジェトロの調査テーマについてご希望等がございましたら、ご記入願います。

■お客様の会社名等をご記入ください。（任意記入）

ご所属	<input type="checkbox"/> 企業・団体	会社・団体名
	<input type="checkbox"/> 個人	部署名