

グローバルサウス未来志向型共創等調査事業(中近東)

日本のコンテンツを活用した中近東エンタメ事業強化
に向けてのマスタープラン策定等調査事業
事業報告書

2026年2月27日

目次

1. はじめに

2. 中東エンタメ市場の概観

2-1. サウジアラビア

2-1-1. 基本情報

2-1-2. エンタメ政策と市場構造

2-1-3. コンテンツ別市場規模と成長性(映像/マンガ/ゲーム/ライブ等)

2-1-4. 主要プレイヤーの動向分析

2-1-5. 消費者の嗜好・視聴動向・課金傾向(年代・性別別)

2-2. アラブ首長国連邦 基本情報

2-2-1. 基本情報

2-2-2. エンタメ政策と市場構造

2-2-3. コンテンツ別市場規模と成長性(映像/マンガ/ゲーム/ライブ等)

2-2-4. 主要プレイヤーの動向分析

2-2-5. 消費者の嗜好・視聴動向・課金傾向(年代・性別別)

1. 日本コンテンツの現状と適応性評価

3-1. 日本のアニメ・マンガ・ゲームの中東展開実績と評価

3-2. 文化・宗教的規制への対応課題

3-3. 法制度・検閲・ライセンス制度の整理

3-4. 翻訳・ローカライズ体制と現地パートナー候補

3-5. エンタメ産業まとめ

1. 技術・配信・プラットフォーム環境の調査

4-1. 配信インフラ(5G・CDN・OTT)の整備状況

4-2. プラットフォーム別展開可能性(Shahid、Anghami、OSN等)

4-3. 収益モデルと課金手段の多様性(AVOD、SVOD、ライブ配信等)

5. ステークホルダーとの連携戦略

5-1. 政府・政策機関、投資ファンドとの協業

5-2. ローカルパートナーとの役割分担と支援スキーム

5. 政策提言と今後の展望

6-1. 日本政府への政策支援・制度整備の提案

6-2. 今後想定される課題・リスクとその対応策

【付録】

- 用語集
- 関係機関一覧
- ヒアリング一覧とサマリー
- データソース一覧

1. はじめに

■ 本マスタープラン策定の背景

日本のマンガ・アニメ・ゲーム等に代表されるエンターテインメントコンテンツは、世界的に高い評価と競争力を有しており、文化的価値のみならず、成長産業としての経済的ポテンシャルを持つ分野である。

近年、中近東地域、とりわけサウジアラビアおよびアラブ首長国連邦（UAE）においては、若年層人口の増加、デジタルメディア消費の拡大、キャッシュレス決済の普及を背景に、エンターテインメント産業を国家戦略として強化する動きが加速している。こうした状況のもと、日本の高品質なコンテンツを活用したエンタメ事業は、中近東地域において大きな成長機会を有する一方、日本側では当該地域を見据えた包括的な事業戦略・制度設計が十分に整理されていないのが現状である。

■ 本マスタープラン策定の目的

本マスタープランは、日本のマンガ・アニメ・ゲーム等のコンテンツを活用し、中近東地域におけるエンターテインメント事業を戦略的に強化するため、市場・制度・技術・事業環境を包括的に整理し、今後の事業展開および政策検討の指針を示すことを目的として策定するものである。具体的には、第2章において中東エンタメ市場の構造、政策動向、消費者特性を整理し、第3章では日本コンテンツの現状と中近東市場への適応可能性を多角的に評価する。さらに、第4章では配信インフラやプラットフォーム、収益モデル等の技術・事業環境を調査し、日本企業が参入可能なバリューチェーンを明確化する。これらの分析を踏まえ、第5章では政府・投資ファンド・ローカルパートナー等の主要ステークホルダーとの連携戦略を整理し、最終章である第6章において、日本側に求められる政策支援・制度整備の方向性を提示するとともに、今後想定される課題・リスクとその対応の考え方を示す。本マスタープランは、単なる市場調査に留まらず、日本のコンテンツを起点とした中近東エンタメ事業を、PoCから事業化、さらには中長期的な産業展開へとつなげるための実行可能な指針を提示することを最終的な目的とする。

目次

1. はじめに

2. 中東エンタメ市場の概観

2-1. サウジアラビア

2-1-1. 基本情報

2-1-2. エンタメ政策と市場構造

2-1-3. コンテンツ別市場規模と成長性(映像/マンガ/ゲーム/ライブ等)

2-1-4. 主要プレイヤーの動向分析

2-1-5. 消費者の嗜好・視聴動向・課金傾向(年代・性別別)

2-2. アラブ首長国連邦 基本情報

2-2-1. 基本情報

2-2-2. エンタメ政策と市場構造

2-2-3. コンテンツ別市場規模と成長性(映像/マンガ/ゲーム/ライブ等)

2-2-4. 主要プレイヤーの動向分析

2-2-5. 消費者の嗜好・視聴動向・課金傾向(年代・性別別)

1. 日本コンテンツの現状と適応性評価

3-1. 日本のアニメ・マンガ・ゲームの中東展開実績と評価

3-2. 文化・宗教的規制への対応課題

3-3. 法制度・検閲・ライセンス制度の整理

3-4. 翻訳・ローカライズ体制と現地パートナー候補

3-5. エンタメ産業まとめ

1. 技術・配信・プラットフォーム環境の調査

4-1. 配信インフラ(5G・CDN・OTT)の整備状況

4-2. プラットフォーム別展開可能性(Shahid、Anghami、OSN等)

4-3. 収益モデルと課金手段の多様性(AVOD、SVOD、ライブ配信等)

5. ステークホルダーとの連携戦略

5-1. 政府・政策機関、投資ファンドとの協業

5-2. ローカルパートナーとの役割分担と支援スキーム

5. 政策提言と今後の展望

6-1. 日本政府への政策支援・制度整備の提案

6-2. 今後想定される課題・リスクとその対応策

【付録】

- 用語集
- 関係機関一覧
- ヒアリング一覧とサマリー
- データソース一覧

2-1-1-1. サウジアラビア 基本情報①



基礎情報※1

- 首都:リヤド
- 政体:君主制
- 国王:サルマーン・ビン・アブドゥルアズィーズ
- 領土:2,150,000 km²(日本の約5.7倍)
- 主要産業:石油、LPG、石油化学

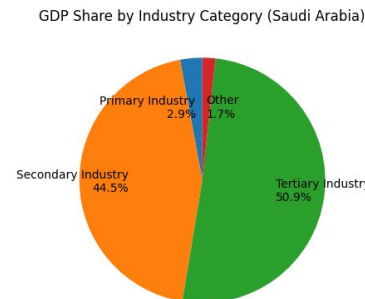
図表1.サウジアラビアの位置



経済情報-2024年※2

GDP	\$1.24 trillion
一人当たりGDP	\$35,057
人口	35,300,280
生産年齢人口比率(15歳以上)	64%
インフレ率	1.7%
海外直接投資	1.3% of GDP

GDPの構成(図表 2)-2024年



(General Authority for Statisticsを基に作成)

2-1-1-2. サウジアラビア 基本情報



図表3.サウジアラビアの地理

- 都市名: マディーナ
- 面積: 約700 km²
- 人口: 約141万人
- 特徴: イスラム教第2の聖地、預言者ムハンマドの墓が所在。

- 都市名: ジッダ
- 面積: 約1,600 km²
- 人口: 約371万人
- 特徴: 湾岸都市、メッカ巡礼の玄関口で経済・商業の中心地。

- 都市名: メッカ
- 面積: 約3,000 km²
- 人口: 約238万人
- 特徴: イスラム教の聖地、毎年数百万人が巡礼に訪問。



- 都市名: リヤド
- 面積: 約2,000 km²
- 人口: 約692万人
- 特徴: 首都、砂漠の中心に位置し、高層ビルと旧市街地が共存する近代都市。

(World of Atlasを基に作成)

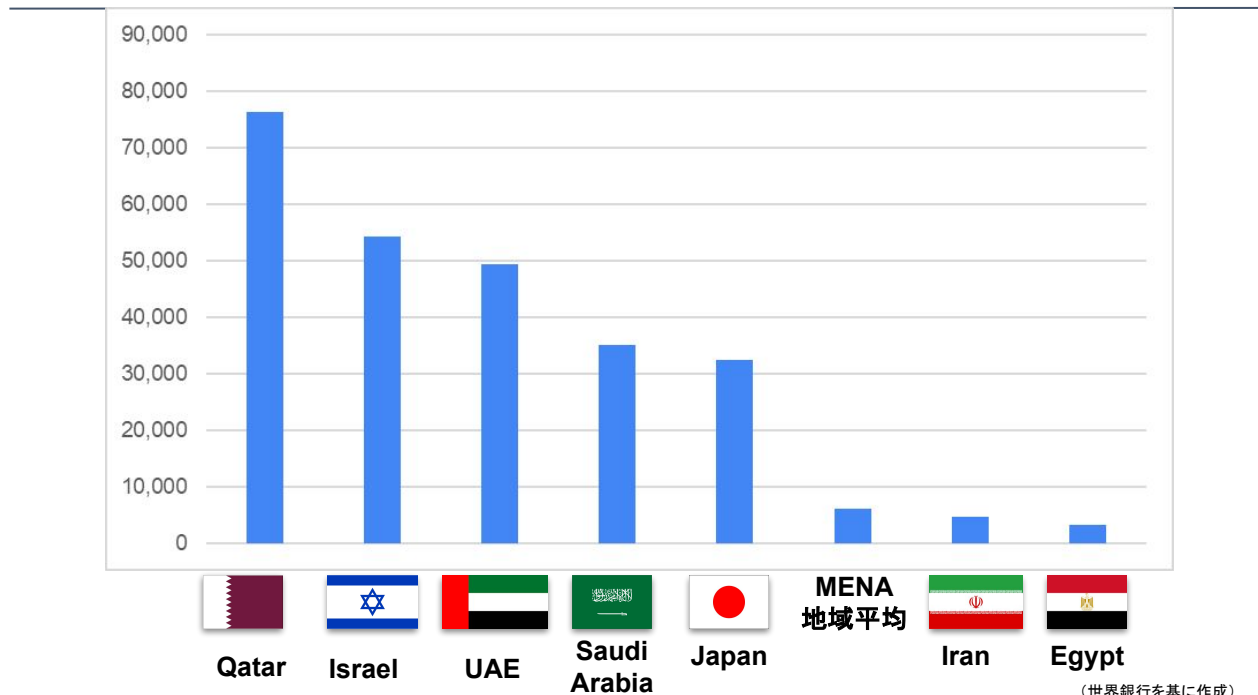
2-1-1-3. サウジアラビア 基本情報



一人当たりGDP

サウジアラビアの1人当たりGDPは、MENA地域平均GDP(\$6,180)を大きく上回っている。

図表4. 国別一人当たりGDP(2024年)



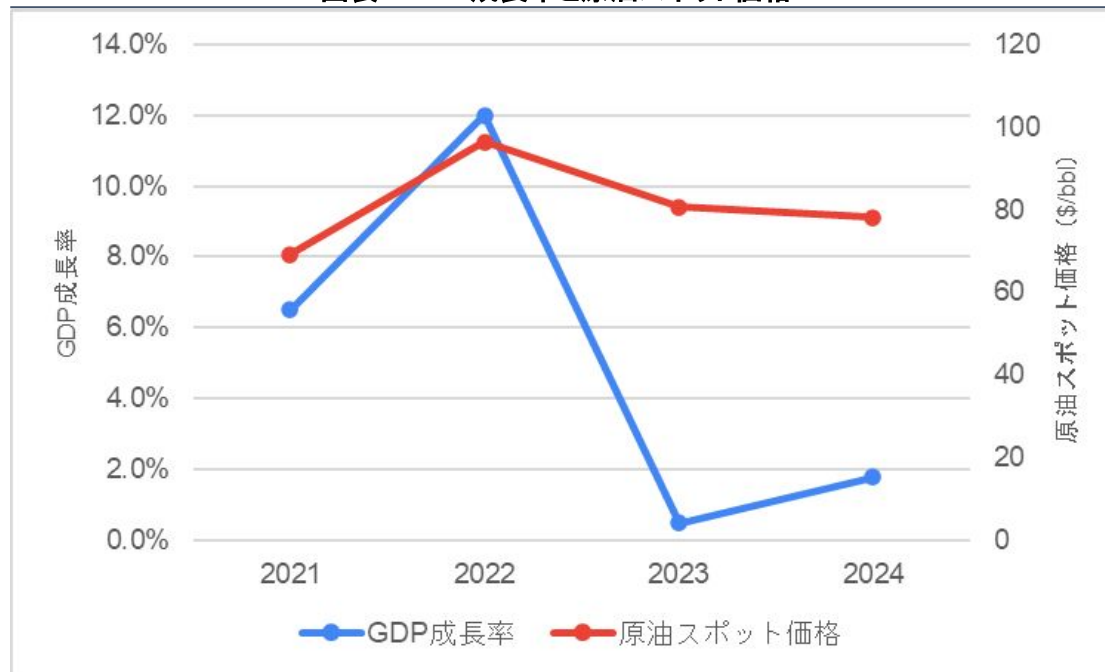
(世界銀行を基に作成)



GDP成長率と石油価格の関係

原油スポット価格が横ばいに対して GDP成長率は大きく変動している。

図表5.GDP成長率と原油スポット価格



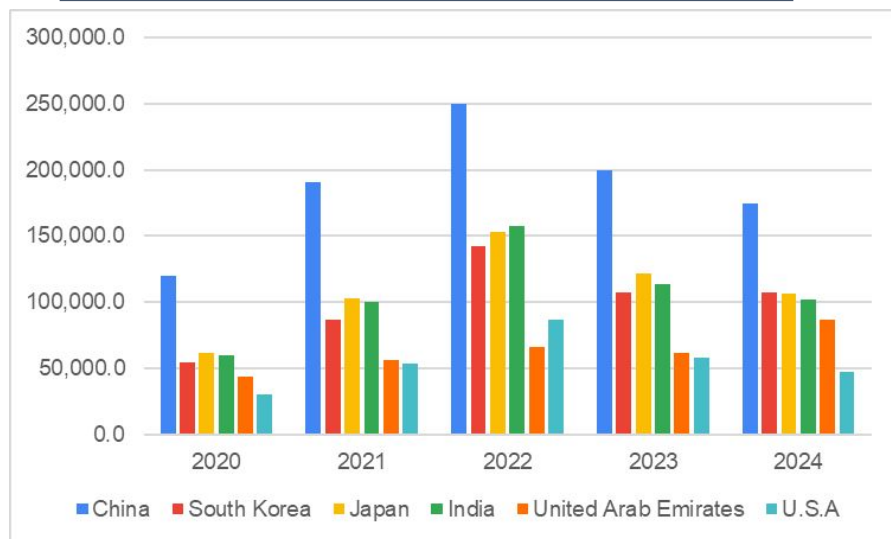
(世界銀行を基に作成)

2-1-1-5. サウジアラビア 基本情報



直近5か年において中国をはじめとした東アジアへの輸出が上位を占める。非石油部門の主要な輸出品目は、鉱物性製品が輸出の大部分である。

図表6. 主要な輸出相手国 (2020-2024)



(General Authority for Statistics)
を基に作成

図表7.
主要品目別輸出 (2024年/非石油部門) [通関ベース]
(単位: 100万サウジ・リヤル、%) (△はマイナス値)

品目	2023年	2024年		
	金額	金額	構成比	伸び率
鉱物資源・同製品	932,043	842,440	73.5	△ 9.6
化学製品	80,842	78,564	6.9	△ 2.8
プラスチック	67,865	72,366	6.3	6.6
ゴム				
同製品				
機械類	23,929	42,709	3.7	78.5
電気機器				
同部品				
輸送機器 (車両・航空機・船舶等)	27,016	38,346	3.3	41.9

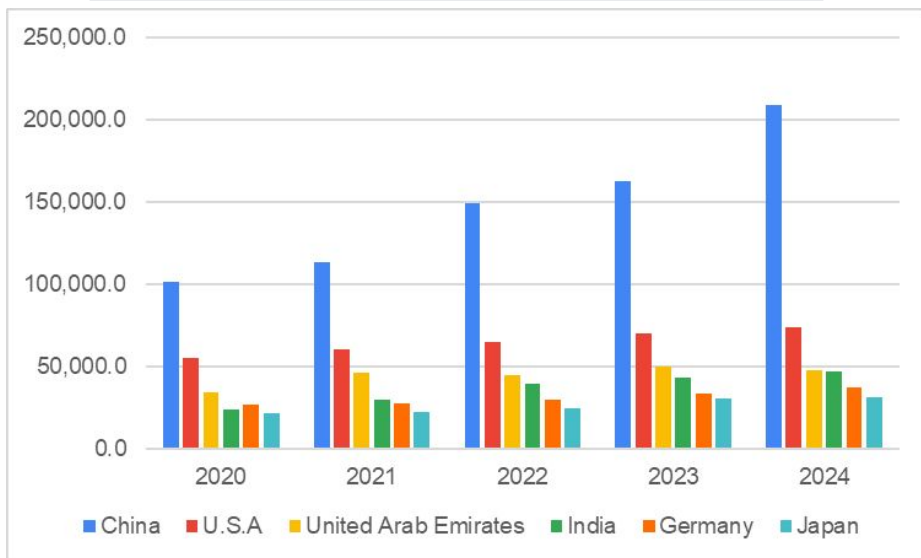
(JETROから抜粋)

2-1-1-6. サウジアラビア 基本情報



2021～2023年の傾向として中国が最大の輸入相手国である。2023年から2024年にかけては機械、電気機器、貴金属の輸入増が目立った。

図表8. 主要な輸入相手国 (2020-2024)



(General Authority for Statistics
を基に作成)

図表9.
主要品目別輸入 (2024年) [通関ベース]
(単位: 100万サウジ・リヤル、%) (△はマイナス値)

品目	2023年	2024年	
	金額	金額	伸び率
機械類	171,923	220,863	28.5
電気機器 同部品			
輸送機器 (車両・航空機・船舶等)	118,665	125,138	5.5
貴金属・同製品	69,027	83,462	20.9
化学製品	71,052	78,630	10.7
鉱物資源・同製品	61,580	53,220	△ 13.6

(JETROから抜粋)

2-1-2. エンタメ政策と市場構造

エンタメ産業の基本情報

- 市場規模：
 - 約43億ドル※3
- 主要政策：
 - Vision 2030※4: 石油依存からの脱却を目指し、ビジネス分野から娯楽まで幅広いテーマでの変革を目指す国家プロジェクト。
 - Quality of Life Program※5: 生活の質の向上を目的とし、文化・娯楽施設の整備や観光促進を支援する。
- 国民の嗜好：
 - 人口の約70%が35歳以下※6で、若年層を中心にエンタメへの関心が高まっている。 ※7

出版/漫画市場の構造

Manga ArabiaとManga Productionsが主要企業であり、日本企業との提携が進んでいる。

カテゴリ	主要プレイヤー	補足
漫画制作	Manga Arabia, Manga Productions	Manga ProductionsはManga Arabiaと連携して独自のアニメ・漫画を制作するケースあり。
漫画出版	Manga Arabia	Manga Arabiaはサウジアラビア最大の漫画出版会社である。
漫画翻訳	Manga Arabia, Tarjama、Saudisoft	Manga Arabiaのほか、TarjamaやSaudisoftといった翻訳専門会社が存在する。 ※8※9
漫画プラットフォーム	Manga Arabia	Manga Arabiaが紙＋デジタルで展開する。
漫画取扱い書店	Jarir Bookstore、 Virgin Megastore など	Jarir Bookstoreが約60店舗の書店を展開する。

2-1-3. コンテンツ別市場規模と成長性 (映像/マンガ/ゲーム/ライブ等)



Vision 2030を背景にエンタメコンテンツが活況しており、政府投資が急成長の原動力となっている。特にデジタル化・グローバル連携・若者の体験が成長を後押しするドライバーになると考えられる。

市場	市場規模 (2024年)	CAGR 2025-2030	出典	最近の動向
eスポーツ市場	\$2,000万	17.4%	※10	ナショナルゲーム eスポーツ戦略を通じて、総額約80億ドルを投資し、2030年までにゲームの世界的なハブとなることを目指す。※16
アニメ市場	\$3億	14.6%	※11	中東最大級のアニメイベントとしてSaudi Anime Expoが開催され、サウジアラビア国内のアニメへの関心が拡大。※17
ゲーム市場	\$18.4億	11.2%	※12	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。3分の1以上のゲーマーがローカライズされたゲームを好む傾向にある。※18
テーマ パーク市場	\$23.8億	6.4%	※13	PIF傘下のQICの子会社であるSaudi Entertainment Ventures (SEVEN) は、フォーミュラブランドのカート場ほか、14都市で21のエンタメ施設を開発する5000億SARの大規模開発を発表した。※19
映画市場	\$5.9億	9.1% 2024-2033	※14	2018年に映画館の上映禁止が解除され、2024年では60カ所に630以上のスクリーンがオープンし、2030年までに1000以上の設立を目標としている。※20
マンガ市場	\$1,100万	24.3%	※15	Manga Arabiaではこれまで80を超える巻数を発行している。またそれら雑誌は無料配布されており約170の配布場所が設置されている。※21

2-1-4-1. 主要プレイヤーの動向分析



漫画市場の主要プレイヤー

カテゴリ	主要プレイヤー	本社所在地	概要
漫画コンテンツ制作	Manga Productions※22	サウジアラビア	Misk財団傘下、アニメ・マンガ・ゲーム制作、現地P創出や日本連携など幅広く展開する。※29
漫画コンテンツ制作	Kidari Studio※23	韓国 (韓国KOSDAQ上場)	webtoonプラットフォーム兼制作スタジオ。Manga Arabiaと提携し、アラビア語版のWebtoon作品をManga Arabia Youthで公開している。※30
漫画翻訳	Tarjama※24	サウジアラビア	サウジ・UAE拠点の大手翻訳・ローカライズサービス企業。中東最大級の多言語翻訳ネットワークを有する。※31
漫画翻訳	Saudisoft※25	サウジアラビア	サウジ拠点の大手翻訳・ローカライズ企業。日本ゲームやアニメ系案件の対応経験がある。※32
漫画書店	Jarir Bookstore※26	サウジアラビア (サウジ証券取引所上場)	書籍を広く取り扱う大手チェーン。アラビア語・英語の書籍や、マンガやコミック関係の書籍も取り扱う。※33
漫画プラットフォーム	Manga Arabia※27	サウジアラビア	SRMG傘下。Manga Arabia Youth(16歳以上)、Managa Arabia Kids(15歳以下)を発行し8,000学校に配布している。また同名のデジタル配信アプリを運営している。※34
漫画プラットフォーム	NAVER Webtoon※28	韓国 (米国NASDAQ上場)	Webtoonプラットフォーム。サウジアラビア国内のアンドロイドのコミックアプリランキングで上位に位置する。※35

2-1-4-2. 主要プレイヤーの動向分析

漫画市場の主要プレイヤー(ローカル) | Manga Arabia



形態	(親会社SRMGはサウジアラビア証券取引所に上場)
事業内容	漫画出版、漫画翻訳、漫画配信
URL	https://www.mangaarabia.com/
創業年	2021年
企業概要	SRMG(サウジ・リサーチ&メディアグループ)傘下。親会社SRMGはサウジアラビア証券取引所に上場しており、30以上の主要報道機関(Asharq Al-Awsat、Asharq News、Arab Newsなど)を運営。Manga Arabia社の漫画アプリ『マンガアラビア キッズ』『マンガアラビア ユース』は1,100万ダウンロードを突破し、195カ国以上で利用されている。日本法人として「マンガインターナショナル合同会社」を持つ。

■主な活動

同社は、アラブ世界初の漫画雑誌『Manga Arabia Kids』『Manga Arabia Youth』を創刊(2021年)。日本の漫画翻訳も手がける。また2034年FIFA W杯に向けてサッカーをテーマとした漫画を企画している。

- Manga Arabia Kids - サウジアラビア・アラブ世界初の10~15歳の子供を対象とする地域に根差した漫画雑誌。掲載作品は、日本マンガのアラビア翻訳版とサウジアラビアのオリジナルコンテンツ。デジタル版(モバイルアプリ)と紙媒体で展開されている。教育省との連携により、国内の小中学校に配布されている※36※37
- Manga Arabia Youth - ハイティーン(16歳)以上のヤングアダルトをターゲットとした漫画雑誌。掲載作品は、マンガアラビアキッズ同様に、日本マンガのアラビア翻訳版とサウジアラビアのオリジナルコンテンツ。サウジアラビアとアラビア文化圏におけるマンガ産業と文化の育成を狙い、デジタル版(モバイルアプリ)と月刊誌で展開されている。創刊にあたっては日本の出版社(小学館、集英社KADOKAWA、講談社)と翻訳出版のライセンス契約を締結し、創刊号には『ヴィンランド・サガ』『ハイキュー!!』などが掲載されている※38

■直近の動向(他社との協業情報など)

2021年のマンガアラビアユースを創刊時に日本の出版社とライセンス契約を締結した。(同上)
またマンガアラビアの日本語版の出版が決定しており、大阪万博にて特別号が展示された。※39

キダリススタジオ(韓国)と提携し「ウェブトゥーン」のアラビア語の展開を進める。この提携では、脚本執筆、キャラクターデザインなど共同事業のほか、キダリススタジオのTop3作品のライセンスを取得する。※40

2-1-4-3. 主要プレイヤーの動向分析

漫画市場の主要プレイヤー(ローカル) | Manga Productions



形態	非公開会社
事業内容	漫画制作、アニメ制作、ゲーム制作、IP管理
URL	https://manga.com.sa/
創業年	2017年
企業概要	MiSK Foundation傘下。主に若者の教育、起業支援、文化・クリエイティブ産業の振興、リーダーシップ育成などを目的としている。2018年に東京オフィスを開設。

■主な活動

日本のマンガやアニメのスタイルを取り入れたコンテンツを制作し、アラビア語圏の若者に向けた作品を提供することを目指しているアニメーションおよび漫画制作プロダクション。またIPマネジメント事業として、日本のIPを活用した中東地域でのキャンペーンやコラボレーション、ローカライゼーションを行う。

オリジナル作品制作-東映アニメーションとの共作である『ジャーニー』など、オリジナルIPによる漫画、アニメを制作している。

【作品リスト】

- ジャーニー(長編アニメ)
- ビッサ(漫画)
- マーキュリー・ガール(漫画)
- アサティール(アニメゲーム)

IPマネジメント-日本のIPを活用した中東でのキャンペーンやコラボレーション、アラブ地域での配信における吹替制作や放送を行う。

【作品リスト】

- キャプテン翼(MENA地域における独占配信権)
- 真・三國無双 ORIGINS(MENA地域でのディストリビューション・パブリッシング)

■直近の動向(他社との協業情報など)

Sela社(サウジアラビア大手のエンタメ企業)との提携により、リヤドシーズ2025への日本のエンタメ企業の参加促進等を行う※41



2-1-5. 消費者の嗜好・視聴動向・課金傾向

ゲーム・映画は課金モデルが確立し、アニメは視聴基盤が成熟している一方、マンガは収益化の仕組みが未整備な未開拓市場である。

ジャンル	推定リーチ	消費・利用頻度	課金・支出行動	評価(成熟度)
ゲーム	約2,350万人 (人口の約67%)	日常的にプレイ (モバイル中心)	ユーザーの約60%が課金経験あり(IAP) ※43	非常に高い(成熟)
アニメ	約1,300万人	31%が毎日視聴 ※44	配信サブスク中心、単体IP課金は限定的	中～高(視聴成熟・収益分散)
マンガ	約500万人※42	不定期・ライト層中心	体系的な課金モデル未整備	低い(未開拓)
映画	約1,750万枚(2024年)※45	劇場来場型(イベント消費)	チケット課金が明確 (興行収入全体の約4割)	高い(確立)
テーマパーク	約1,600万人 (人口の約50%が来訪経験)※46	年1回程度	来場単価・周辺消費が高い	中(拡大期)

2-2-1-1. アラブ首長国連邦 基本情報



基礎情報※1

- 首都: アブダビ
- 政体: 7首長国による連邦制
- 大統領: ムハンマド・ビン・ザイード・アール・ナヒヤーン (アブダビ首長国)
- 領土: 83,600 km² (日本の約4分の1)
- 主要産業: 石油・天然ガス、建設、サービス

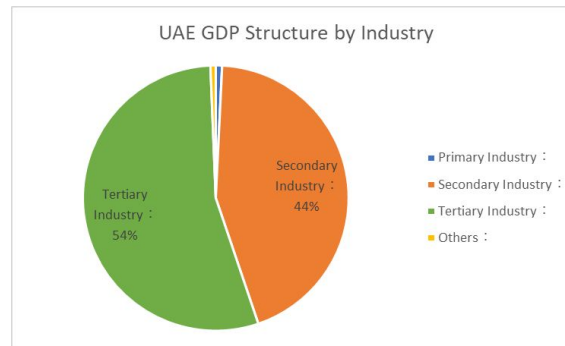
図表10.UAEの位置



経済情報 -2024年-※2

GDP	\$537.08 billion
一人当たりGDP	\$49,377
人口	10,876,981
生産年齢人口比率(15歳以上)	78%
インフレ率	1.7%
海外直接投資(2023)※3	6.0% of GDP

GDPの構成(図表 11)



(Federal Competitiveness and Statistics Centreを基に作成)

2-2-1-2. アラブ首長国連邦 基本情報

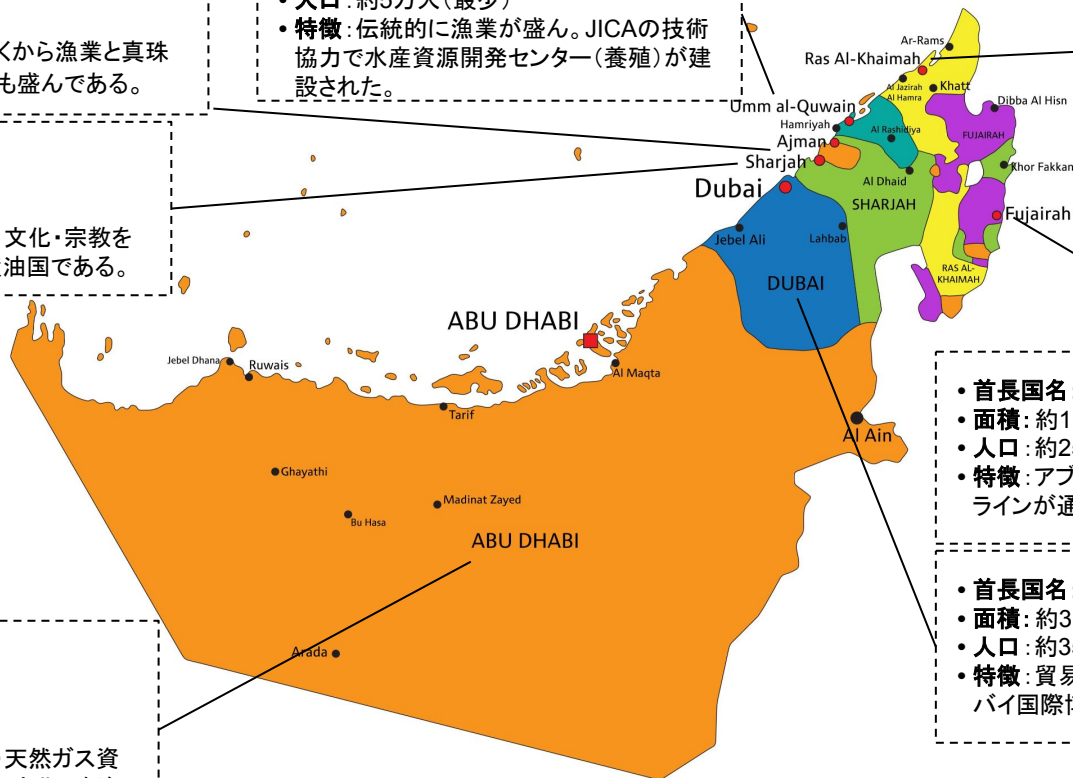


- 首長国名: アジュマン
- 面積: 約260 km²(最小)
- 人口: 約50万人
- 特徴: 人口密度は最も高い。古くから漁業と真珠の採取を生業としており造船業も盛んである。

- 首長国名: ウム・アル＝カイワイン
- 面積: 約720 km²
- 人口: 約5万人(最少)
- 特徴: 伝統的に漁業が盛ん。JICAの技術協力で水産資源開発センター(養殖)が建設された。

- 首長国名: シャルジャ
- 面積: 約2,590 km²
- 人口: 約180万人
- 特徴: アルコール規制が厳しく、文化・宗教を重視。アブダビ、ドバイに次ぐ産油国である。

- 首長国名: ラス・アル＝ハイマ
- 面積: 約1,684 km²
- 人口: 約35万人
- 特徴: 他の首長国とは異なり、海、砂漠の他に緑豊かな平原と山岳地帯を擁している。



- 首長国名: アブダビ
- 面積: 約67,340 km²(最大)
(UAE全体の約85%)
- 人口: 約291万人
- 特徴: 首都を有し、豊富な石油・天然ガス資源により、UAEの財政を支える。文化・政治・外交の中心地である。

- 首長国名: フジャイラ
- 面積: 約1,580 km²
- 人口: 約25万人
- 特徴: アブダビの陸上油田地域からの原油輸送パイプラインが通るエネルギー流通のハブである。

- 首長国名: ドバイ
- 面積: 約3,885 km²(2番目)
- 人口: 約355万人(UAE最多)
- 特徴: 貿易・観光・金融が経済の中心。2020年にはドバイ国際博覧会が開催された。

(World of Atlasを基に作成)

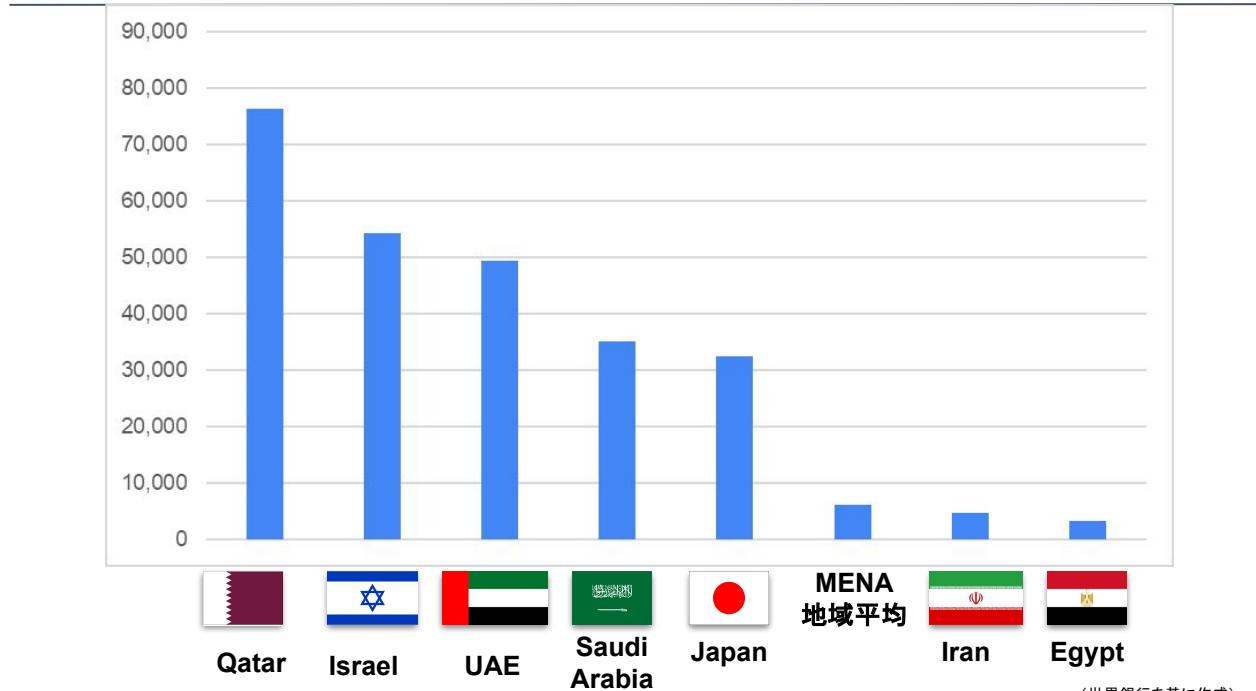
2-2-1-3. アラブ首長国連邦 基本情報



一人当たりGDP

UAEの1人当たりGDPは、MENA地域平均GDP(\$6,180)を大きく上回ってMENA域内第3位の位置にある。

図表4. 国別一人当たり GDP (2024年)



(世界銀行を基に作成)

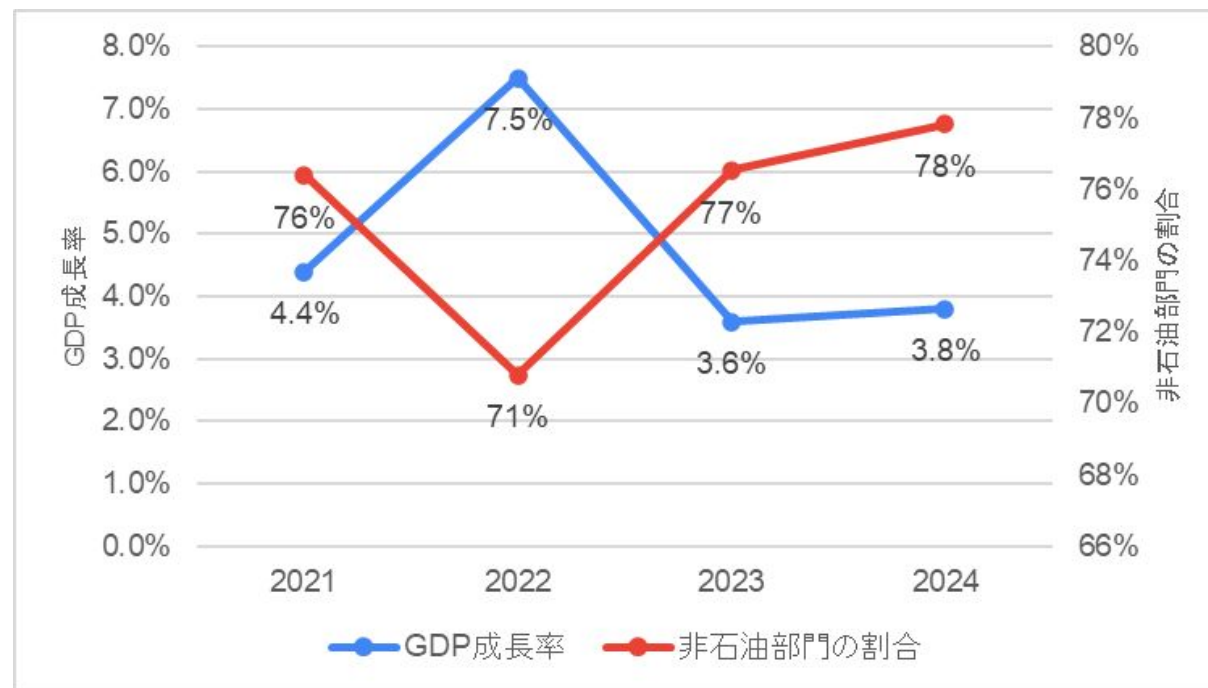
2-2-1-4. アラブ首長国連邦 基本情報



産業構造の多角化に根ざした経済成長

GDP成長率に関わらず非石油部門の割合は上昇している。 ※4

図表 14. GDP成長率と非石油部門の割合



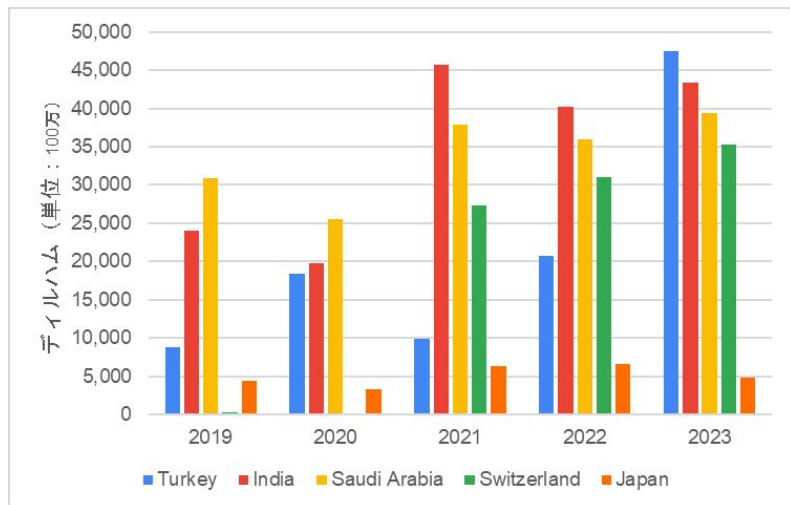
(世界銀行を基に作成)

2-2-1-5. アラブ首長国連邦 基本情報



直近5か年においてトルコやサウジアラビアなど周辺国への輸出が増加している。非石油部門の主要な輸出品目は、真珠や貴金属等が半数近くを占める。

図表 15. 主要な輸出相手国 (2019-2023)



(Federal Competitiveness and Statistics Centreを基に作成)

図表 16.
主要品目別輸出 (2023年/非石油部門) [通関ベース]
(単位: 100万ディルハム、%) (△はマイナス値)

品目	2022年		2023年	
	金額	金額	構成比	伸び率
真珠・貴石・貴金属	145,841	201,078	47.8	37.9
卑金属およびその製品	74,842	68,474	16.3	△8.5
調製食料品、飲料、 アルコール、食酢、たばこ	28,217	32,146	7.6	13.9
鉱物性生産品	26,981	29,475	7	9.2
プラスチックおよびゴム	26,909	20,435	4.9	△24.1
合計 (その他含む)	368,344	420,894	100	14.3

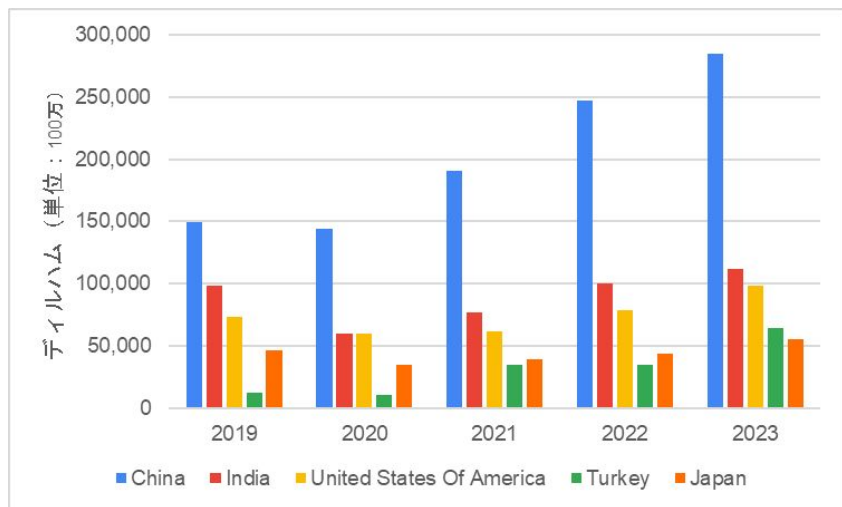
(JETROから抜粋)

2-2-1-6. アラブ首長国連邦 基本情報



中国が最大の輸入相手国である。2022年から2023年にかけては貴金属、機械、輸送用機器の輸入増が目立った。

図表 17. 主要な輸入相手国 (2019-2023)



(General Authority for Statistics
を基に作成)

図表 18.
主要品目別輸入 (2023年/非石油部門) [通関ベース]
(単位: 100万ディルハム、%) (△はマイナス値)

品目	2022年		2023年	
	金額	金額	構成比	伸び率
真珠・貴石・貴金属	336,335	421,900	29.3	25.4
機械類および電気機器	311,220	381,551	26.5	22.6
輸送用機器	102,764	142,946	9.9	39.1
卑金属およびその製品	68,388	73,315	5.1	7.2
繊維および繊維製品	35,517	37,605	2.6	5.9
合計 (その他含む)	1,215,954	1,439,030	100	18.3

(JETROから抜粋)

2-2-2. エンタメ政策と市場構造



エンタメ産業の基本情報

- **市場規模：**
 - 約24億5000万ドル※5
- **主要政策：**
 - Dubai Creative Economy Strategy※6: 2025年までにクリエイティブ産業の GDPへの貢献を2.6%から5%に倍増させる目標を掲げる。
 - Abu Dhabi Economic Vision2030※7: 2030年を目標年に、石油依存型の経済から脱却し、知識集約型産業(ハイテク産業等)への転換を目指す。
- **国民の嗜好：**
 - 高いSNS普及率: 112%(1人当たり複数のSNSを使っている)。1日の平均消費時間は約3時間。※8

出版/漫画市場の構造

英語の出版物が70%程度を占める市場※9である。

カテゴリ	主要プレイヤー	補足
漫画制作	なし	Sandstorm、Kalimat Groupがコミックス・ビジュアルノベルの制作を行う。※10 日本の漫画スタイルの制作スタジオはない。
漫画出版	Kalimat Group	Kalimatはシャルジャに本社を置く出版社。子供向けアラビア語書籍を出版している。※11
漫画翻訳	Kalimat Groupなど	2020年時点では、「メディアハウス」と呼ばれる内容のレビュー・翻訳・印刷する権限を持つ少数の企業により行われている。※12
漫画プラットフォーム	Manga Arabia Global Comix	ローカル企業によるプラットフォームはない。Manga ArabiaやGlobal Comix※13など国外企業のプラットフォームでアラビア語作品にアクセスできる。
漫画取扱い書店	紀伊國屋UAE Jarir Bookstoreなど	書店以外にブックフェアと呼ばれる展示会が有力な販売チャネルとなっている。※14

2-2-3. コンテンツ別市場規模と成長性 (映像/マンガ/ゲーム/ライブ等)



中東(UAE)におけるエンタメ・コンテンツ市場は、政府主導の投資と国際連携を背景に高成長を継続。

市場	市場規模 (2024年)	CAGR 2025-2030	出典	最近の動向
eスポーツ市場	\$1,420万	18.6%	※15	Ferrari World Esports Arena(アブダビ)やDubai Arena、Dubai Esports Hubなど積極的なインフラやイベント投資が行われている。 ※21
アニメ市場 (関連商材含む)	\$7,200万	17.2%	※16	Animenia Abu DhabiやJPExなど、日本のエンタメに関するイベントが複数開催され、人気キャラクターの声優がゲストとして現地を訪れている。 ※22 ※23
ゲーム市場	\$10.2億	13%	※17	アブダビ政府はAbu Dhabi Gaming、ドバイ政府はDubai Programme for Gaming 2033と首長国政府主導の長期計画を策定し、ゲーム産業のエコシステム強化を図っている。 ※24
テーマ パーク市場	\$28.8億	7%	※18	中東初となるディズニーのテーマパークがアブダビに建設を予定する。地元企業Airalが開発や建設などを行い、ディズニーはデザインを担当する。 ※25
映画市場	\$3.7億 (2023年)	7.1% (2024-2030)	※19	twofour54やDubai Media Cityなどのフリーゾーンでは映画人材の育成・制作支援を行う。また、ハリウッドなど国際映画の撮影誘致も行う。 ※26
マンガ市場	\$730万	24.7%	※20	紀伊國屋書店がアブダビとドバイに出店している。英語版・アラビア語版の単行本のほか、フィギュアなどマーチャンダイジングも取り扱う。 ※27

(出典: Statista)

2-2-4. 主要プレイヤーの動向分析



漫画市場の主要プレイヤー(UAE/外資企業)

カテゴリ	主要プレイヤー	本店所在地	概要
出版・制作	Kalimat Group	UAE	2007年に設立されたKalimat Groupは15カ国に展開しており、400冊超の書籍を出版している。2017年に漫画・ライトノベル事業として、『COMICS』というレーベルでアラビア語オリジナル漫画『Antara』をはじめとするグラフィックノベルを発行した※28
制作	Ajyaal Media	UAE	教育コンテンツに関連した子供向け書籍を販売している※29
制作	Sandstorm Comics	UAE	アブダビ政府の文化・クリエイティブ産業戦略の一環として設立され、地元の作家を支援し、UAE発のコミック文化を世界に発信することを目的とする※30※31
出版	Al Ahli Publishing and Distribution	UAE	複合企業 Al Ahli Holding Group (AAHG) の出版・配信部門。中東およびペルシャ語圏を対象に、マーベルやサンリオなどのコミックや雑誌などを出版・配給を行っている※32
出版	Manga Arabia	サウジアラビア	『Manga Arabia Youth』『Manga Arabia Kids』はUAE内でも流通している。※33
出版・翻訳	Cartoon Network	アメリカ	twofour54と2010年にパートナーシップを締結し、アブダビにアニメ養成所、開発制作スタジオを開設した。※34
翻訳	House Of Content Creative	UAE	アラビア語を含む多言語に対応した翻訳・ローカリゼーションを提供。雑誌・デジタル記事・トレーニング教材など幅広い分野をカバーしている。※35

2-2-5. 消費者の嗜好・視聴動向・課金傾向



UAEではゲーム・映画を中心に課金行動が定着している一方、アニメは配信視聴が主流となっている。
マンガはローカライズ不足により市場形成が初期段階にある

ジャンル	推定リーチ(人口比)	消費・利用頻度	課金・支出行動	評価(成熟度)
ゲーム	約700万人(人口の約70%)	日常的(モバイル中心) ※40	ゲーマーの56%が積極的に課金※40	非常に高い(成熟)
アニメ	約300万人(人口の約30%)※36	不定期～週次、配信中心※41	主にサブスク消費、IP単体課金は限定的	中(視聴定着)
マンガ	約120万人※37	ライト層中心	アラビア語版不足により課金モデル未整備※42	低い(未開拓)
映画	約600万枚(2024年チケット販売数)※38	劇場来場型(娯楽消費)※43	チケット課金が明確	高い(確立)
テーマパーク	3,800万人以上(延べ来訪者)※39※44	観光・イベント型	高単価(入場・宿泊・物販)	高(拡大型)

目次

1. はじめに

2. 中東エンタメ市場の概観

2-1. サウジアラビア

2-1-1. 基本情報

2-1-2. エンタメ政策と市場構造

2-1-3. コンテンツ別市場規模と成長性(映像/マンガ/ゲーム/ライブ等)

2-1-4. 主要プレイヤーの動向分析

2-1-5. 消費者の嗜好・視聴動向・課金傾向(年代・性別別)

2-2. アラブ首長国連邦 基本情報

2-2-1. 基本情報

2-2-2. エンタメ政策と市場構造

2-2-3. コンテンツ別市場規模と成長性(映像/マンガ/ゲーム/ライブ等)

2-2-4. 主要プレイヤーの動向分析

2-2-5. 消費者の嗜好・視聴動向・課金傾向(年代・性別別)

1. 日本コンテンツの現状と適応性評価

3-1. 日本のアニメ・マンガ・ゲームの中東展開実績と評価

3-2. 文化・宗教的規制への対応課題

3-3. 法制度・検閲・ライセンス制度の整理

3-4. 翻訳・ローカライズ体制と現地パートナー候補

3-5. エンタメ産業まとめ

1. 技術・配信・プラットフォーム環境の調査

4-1. 配信インフラ(5G・CDN・OTT)の整備状況

4-2. プラットフォーム別展開可能性(Shahid、Anghami、OSN等)

4-3. 収益モデルと課金手段の多様性(AVOD、SVOD、ライブ配信等)

5. ステークホルダーとの連携戦略

5-1. 政府・政策機関、投資ファンドとの協業

5-2. ローカルパートナーとの役割分担と支援スキーム

5. 政策提言と今後の展望

6-1. 日本政府への政策支援・制度整備の提案

6-2. 今後想定される課題・リスクとその対応策

【付録】

- 用語集
- 関係機関一覧
- ヒアリング一覧とサマリー
- データソース一覧

3-1-1. 日本のアニメ・マンガ・ゲームの中東展開実績と評価

アニメは視聴基盤が既に成熟している一方、マンガはアラビア語ローカライズが限定的で成長余地が大きい。

中東における日本コンテンツの展開状況とローカライズ成熟度

マンガ

展開規模:限定的(アラビア語へ翻訳されている国内作品は約 0.02%※1)／成長初期フェーズ

- ・Manga Arabiaが主要出版社とパートナーシップを締結し、約0作品のライセンスを受ける。※2
- ・多くのマンガ作品は英語版で流通している※3

アニメ

展開規模:視聴可能作品は数千規模だが、アラビア語ローカライズ済み日本アニメ数は約 1%前後※4(数百作品)

- ・JustWatchによればNetflix等の配信プラットフォーム上で視聴可能なアニメーション作品は約5,500である。※5(この数字には日本以外で制作された作品を含む)
- ・その他にSpacetoon Groupは1970年代から日本アニメ(特に長寿作品)の放映を始め現在までに総計で30,000話以上の吹き替え作品を放映した。※6

ゲーム

展開規模:限定的／展開拡大の兆しが見られる段階 ※7

- ・Steam等のPCゲームプラットフォームにおいて、アラビア語字幕・UI対応を含む日本ゲームタイトルは数十規模存在する。
- ・一方で、PlayStation・Nintendo等の主要プラットフォームでは日本タイトルのアラビア語対応・販売が散発的に確認されている※8
- ・Manga ProductionsはSEGA、コーエーテクモゲームス等と連携し、アラビア語版タイトルのパブリッシングも確認されている。※9

3-2. イスラム教と世俗文化の関係

エンタメコンテンツに対する表現規制 / 配信がされていない事例

名称	ジャンル	内容
名探偵コナン	アニメ	イスラム法で男女間の交流が制限されることから、江戸川コナンと女子キャラクターの関係性が“友人”ではなく“兄妹”になった。※1
ウエストサイドストーリー (2021年公開/20世紀フォックス)	映画	トランスジェンダーの登場人物のため上映が禁止された。 ※2
スターウォーズ-スカイウォーカーの夜明け-	映画	同性愛のキスシーンが削除された。 ※3
バズ・ライトイヤー	アニメ映画	同性同士のキスシーンがあったため、配信・上映が禁止された。 ※4
スパイダーマン: アクロス・ザ・スパイダーバース	映画	背景に数秒間「トランスジェンダーの旗」が映り込んでいたため、上映が禁止された。 ※5

3-3-1. 法制度・検閲・ライセンス制度の整理

外資投資

・2025年2月に新投資法※1が施行し、事業活動の制限廃止や内外無差別の保証がなされた。 ※2

会社設立 ※3

・主要な会社形態は現地法人(有限責任会社、株式会社)外国企業の支店、駐在員事務所である。

・現地法人は金融業や通信業、建設業など特定業種を除き外資00%での会社設立が可能である。

※規制業種や取得できる事業ライセンスはサウジアラビア投資省(MISA)からサービスマニュアル※4が公開されている。

・また、サウジ国内に会社を設置する場合、すべての企業(地場・外資、企業規模を問わず)は雇用義務基準に従い、一定割合のサウジ人を雇用する必要がある。(サウジイゼーション)※5

※一定の水準に達しない場合、外国人の就労ビザの新規発行停止といったペナルティが課される。

エンタメ産業における主要な法律・規制等について

名称	期間	ジャンル	所管省庁	内容	参考文献
Audiovisual Media Law (視聴覚メディア法)	2018年	許認可	メディア省	政府やイスラム教義に反する内容を禁止。全ての視聴覚コンテンツは事前承認のライセンス制。過激なバトル描写・恋愛・露出のあるアニメ作品は輸入拒否・修正の指導を行う。	視聴覚メディア法
Anti-Cyber Crime Law (サイバー犯罪防止法)	2007年	インターネット規制	内務省	ポルノ、ギャンブル、宗教的改宗、政治的批判LGBTQ+関連など、イスラムの価値観や国家の利益に反すると見なされるウェブサイトやコンテンツのブロックする。	サイバー犯罪防止法
Law of Printing and Publication (出版法)	2000年	出版規制	メディア省	サウジアラビア国内での出版活動やメディアコンテンツの制作・配信において、宗教的・文化的価値観を尊重し、国家の安定と公共の利益を守ることを目的である。外資企業がサウジアラビア市場に参入する際には、この法律の規定を遵守する必要がある。	出版法

(参考) MISAのサービスマニュアルから



サウジアラビアの事業ライセンスのうち、エンタメ産業に関係するライセンスを抜粋している。

名称	期間	費用	内容(抜粋)
100% foreign commercial license (商業ライセンス)	5年間	初年度: 12,000 SR 次年度以降: 60,000 SR	100%外資企業向け、卸売・小売・ECコマース向けライセンス。 3つ以上の地域・国で事業を展開している、資本金,000万SR以上の企業でなければならない。 所定のサウジ人雇用義務の遵守が求められる。
Licensing of Printing and Publishing (印刷・出版ライセンス)	未記載	初年度: 12,000 SR 次年度以降: 60,000 SR	外資企業向け、印刷・出版事業向けライセンス。 3年以上の事業実績、かつ3つ以上の地域・国で事業を展開している企業でなければならない。 所定のサウジ人雇用義務の遵守が求められる。
Regional Headquarters (RHQ) License (地域統括会社ライセンス)	未記載	初年度: 12,000 SR 次年度以降: 60,000 SR	多国籍企業グループがMENA地域を統括・管理・戦略指揮する拠点(RHQ)を設立する際のライセンス。 サウジおよび本店所在国を除く2か国以上で事業展開している多国籍企業であること、独立した法人または登録支店として設立されることが求められる。 RHQは別途定められたRHQ活動以外の商業活動は不可。 また、ライセンス発行から1年以内にフルタイム従業員を5名雇用する必要がある。

3-3-2. 法制度・検閲・ライセンス制度の整理



サウジアラビアの規制当局について

サウジアラビアの規制体系においてメディア事業者は主に 2者の関係省庁から事業の許認可を取得する必要がある。



Literature, Publishing & Translation Commission (LPTC)

General Authority of Media Regulation (GAMR)

主管省庁

Ministry of Culture

Ministry of Media

概要

- 出版業者や翻訳者などに対して、業務ライセンスの発行、規格と規制の整備、環境整備を実施する。
- コンテンツ内容・翻訳の審査、文化政策との整合性チェックを行う。

- メディア全体に対する広範な監督とライセンス発行・更新を担当する。(伝統的な放送メディア以外のデジタルメディア含む)
- ゲームや映画などの映像コンテンツの年齢レーティング、コンテンツ規制なども担当する。

主な役割

表現規制
コンテンツガイドライン
(書籍出版や翻訳にはLPTCのライセンスが必要)

メディアサービスの監督
(全てのメディアはGAMRのライセンスが必要)

表現規制
検閲

著作物の表現規制を実施

コンテンツのレーティングを実施

公式HP

[Literature, Publishing & Translation Commission](#)

[General Authority of Media Regulation](#)



3-3-3. 法制度・検閲・ライセンス制度の整理



外資投資※6

- ・サービス業を含めほとんどの業種で外国投資を奨励されている。
- ・フリーゾーンでは一定の条件を満たすことで、法人税・所得税の0年間免除や資本、利益の本国送金の自由などの優遇措置が取られる。

会社設立※7

- ・主要な会社形態は有限責任会社、外国企業の支店、駐在員事務所、フリーゾーン企業である。
- ・有限責任会社、支店、駐在員事務所はフリーゾーン内外のどちらにも設置可能である。
- ・現地法人は原則外資100%での会社設立が可能である。※8
 - ※連邦としてはエンタメ産業の100%出資が認められているが、実際は首長国ごとに確認が必要である。
- ・事業ライセンスは各首長国ごとに取得できる。

※会社形態とフリーゾーン内外の比較資料がETROから公開されている。※9

エンタメ産業における主要な法律・規制等について

名称	期間	ジャンル	所管省庁	内容	参考文献
連邦法第55号	2023年	許認可	UAE Media Council	マスメディア、ビデオゲーム、配信プラットフォーム等、国内外のあらゆるメディア活動が対象である。ライセンス制度、罰則、コンテンツ基準等のメディア産業全体に関する指針が再構築されている。	連邦法第55号(英語版)
内閣決議第68号	2024年	ライセンス ガイドライン	UAE Media Council	ライセンス制度に関する具体的な基準等についてのメディア規制法への付属文書。	<ul style="list-style-type: none">・ コンテンツガイドライン・ 内閣決議第68号(英語版)
内閣決議41号 内閣決議39号	2025年 2016年	ライセンス 費用	UAE Media Council	メディア事業者がライセンス取得や各種許認可における費用について。41号(2025年)についてはフリーゾーン外、39号(2016年)ではフリーゾーン内の企業に適用される。	<ul style="list-style-type: none">・ 内閣決議41号(英語版)・ 内閣決議第39号(アラビア語版)
内閣決議42号	2025年	コンテンツ ガイドライン 罰則規定	UAE Media Council	「メディア規制法」のコンテンツガイドラインとそれぞれに違反した際の罰則を規定。3つのカテゴリーに20種類の基準が示され、それぞれの基準において4段階の罰則に分かれる。フリーゾーン内外を問わず適用される。	連邦法第42号(英語版)

(参考) UAEの企業ライセンスについて



UAEにおける拠点形態について ※9

UAEに拠点を設置する際は、設置する場所(メインランド /フリーゾーン)と拠点形態によって活動範囲等の条件が異なるため自社の事業活動に適した拠点設立とライセンス取得が求められる。

	メインランド	フリーゾーン
管轄機関	各首長国の経済開発局など	各フリーゾーンの運営当局
設置できる 主要な拠点形態	<ul style="list-style-type: none"> • Limited Liability Company (有限会社) <ul style="list-style-type: none"> - 資本金不要 - 別途取得するライセンスに応じた活動のみ可能 • Branch (支店) <ul style="list-style-type: none"> - 本社と同一法人かつ資本金投入不要 - ライセンスに応じた商業活動が可能 • Representative Office (駐在員事務所) <ul style="list-style-type: none"> - 本社と同一法人 - マーケティング・情報収集が可能 (直接的な収益が発生する商業活動は不可) 	<ul style="list-style-type: none"> • フリーゾーン会社 <ul style="list-style-type: none"> -- 別途取得するライセンスに応じた活動のみ可能 • Branch (支店) <ul style="list-style-type: none"> - 本社と同一法人かつ資本金投入不要 - 本社の事業範囲かつライセンスに応じた活動が可能 • Representative Office (駐在員事務所) <ul style="list-style-type: none"> - 本社と同一法人 - 設置形態はBranchとなり、取得するライセンスを駐在員事務局に対応するものを選択する
外資出資	100% (各首長国の規制産業を除く)	100%
活動範囲	UAE国内で直接取引可能	フリーゾーン内UAE国外 (原則UAE国内との直接取引は不可)
税制優遇	なし (現地企業と同様の扱い)	条件により 法人税・所得税等の免除
現地人雇用	50人以上で現地人雇用要件あり	なし



3-4-1. 翻訳・ローカライズ体制と現地パートナー候補

社名	設立	ジャンル	内容	ホームページ
Manga Arabia	2021年	出版	SRMG(サウジ・リサーチ&メディアグループ)傘下。 月刊誌『Manga Arabia Kids』(15歳以下向け)と『Manga Arabia Youth』(16歳以上向け)を刊行している。小学館や集英社からライセンス供与を受け『イナズマイレブン』や『進撃の巨人』といった日本のアラビア語版を掲載している。 『Manga Arabia Kids』は教育省との共同で小中学校で配布されている。 子会社としてマンガインターナショナル合同会社を東京・品川に設立した。(2024年)	Manga Arabia マンガインターナ ショナル
Manga Productions	2017年	マンガ アニメ 制作	MISK Foundation傘下。 自社オリジナルIPとして多数の漫画・アニメ・ゲームの制作を行っている。アニメ映画『ジャーニー』はアラビア半島の歴史にフォーカスした作品で東映アニメーションとの共作である。 またゲームのローカライゼーションも行い、『真・三國無双ORIGINS』(コーエーテクモゲームス)のMENA地域におけるパブリッシング・ローカライゼーションを担当している。 日本支社としてマンガプロダクションズ株式会社を東京・虎ノ門に設立した(2018年)	Manga Productions マンガプロダクシ ョンズ(日本語版 ホームページ)
Tarjama	2008年	翻訳	アラビア語を中心とした翻訳・ローカライゼーション企業。 サウジアラビア官公庁や多数の国外企業をクライアントとして、アラビア語を軸にした翻訳・通訳の提供を行っている。 主な事例として、Netflixサウジアラビア版の翻訳、G20リヤドやExpo Dubaiでのアラビア語通訳などが挙げられる。	Tarjama

3-4-2. 翻訳・ローカライズ体制と現地パートナー候補



社名	設立	ジャンル	内容	ホームページ
Kalimat Group	2007年	出版	<p>設立以降グループ全体で400冊超の書籍を出版している。MENA地域を超えて15カ国に展開しており、50冊以上の作品が他言語への翻訳版として流通している。</p> <p>2023年にはPenguin Random House (アメリカ)とのパートナーシップを発表。PenguinはKalimatのアラビア語文学作品を英語に翻訳、一方でKalimatは、Penguinの南アジア・東南アジアのカタログをアラビア語に翻訳している。</p>	Kalimat Group
Al Ahli Publishing and Distribution	1977年 (親会社設立)	出版	<p>主に大手国際ブランドの知的財産権を扱うライセンス・出版・配布を行う。</p> <p>ライセンス権を保有するブランドにはマーベル、ディズニー、ワーナー・ブラザーズDC Comics、サンリオなどがある。それらのIPを活用してアラビア語、英語、ペルシャ語での漫画、雑誌、塗り絵・アクティビティブックを出版し、中東・北アフリカMENA地域)およびペルシャ語圏に展開している。</p>	Al Ahli Publishing and Distribution
Pageflip Publishing (Qais Sedki)	2009年	出版制作	<p>児童文学作家であるQais Sedkiによって設立されたドバイに拠点を持つ独立系出版レーベル。</p> <p>UAE初のに日本スタイルの漫画『Gold Ring』を刊行。作画にAkira Himekawa (ゼルダの伝説シリーズのコミカライズを担当した日本人女性漫画家ユニット)を招聘し、漫画風アラビア語コミック出版事業を展開している。</p>	不明

3-5-1. サウジアラビアのエンタメ産業まとめ

エンタメ産業の概要

- サウジアラビアは「Vision 2030」のもと、特に若年人口の多さ(国民の約 70%が35歳以下)を背景に、映画・音楽・eスポーツ・アニメ・マンガといった分野が急速に拡大中である。マンガ産業については、2024年時点で市場規模は約 1,100万米ドルとされ、2030年には約6,000万米ドルに達する見込みである。(CAGR:約24.3%)。
- キープレイヤーとして「Manga Productions(MiSK財団傘下)」と「Manga Arabia(SRMG傘下)」が存在する。
- 「Audiovisual Media Law」や「Anti-Cyber Crime Law」などの法律に基づき、性的表現、LGBT描写、宗教的描写(偶像や聖人など)に関するコンテンツは修正・削除が求められるケースが多く、出版や配信前に現地企業とのチェック体制が不可欠である。



サウジアラビアへ参入する際の成功の要諦

- **コンテンツのローカライズと宗教的配慮** : Manga ArabiaやManga Productionsと協業し、編集方針や検閲基準を共有することが、事前承認や配信許可取得の近道である。
- **配信形式はデジタル** : 流通・検閲・コストの面から、紙媒体ではなくデジタル配信(アプリ・Web)の方が現実的かつ効率的である。
- **現地企業との提携による法規制の回避と信頼性の確保** : 出版業は外資規制の対象であり、単独参入は困難。現地パートナーとのライセンス提携や共同出資が前提である。
- **マーケティングのイベント出展** : Riyadh SeasonやRed Sea Film Festivalなどの現地大型イベントと連動したキャンペーンが効果的である。
- **コンテンツ選定** : 一部のジャンル(恋愛など)については表現規制や文化的価値観から慎重な扱いが求められる。

3-5-2. サウジアラビアのエンタメ産業まとめ



漫画市場におけるマーケットドライバー

マーケットドライバー	概要
①政府支援と戦略的提携	SRMGは、小学館・集英社・KADOKAWAと「マンガ・アラビア (Manga Arabia)」に関するコンテンツライセンス契約を締結した。これにより、日本のマンガコンテンツをアラブの文化的価値観に合わせてローカライズ・翻訳し、公式に配信・出版する体制を構築している※1
②既存ファン獲得	サウジアラビアには「デジタルに精通した若いインターネット人口」が存在し、日本のアニメが人気を博している※3
③デジタル配信	スマートフォン普及率92%に達しており、Manga Arabiaは、10～15歳向けおよび16歳以上向けの2つの区分で、アラブ圏をターゲットに、デジタル版を無料配信するとともに月刊の印刷版も提供している※1※3
④宗教・文化への編集対応	サウジアラビアでは宗教的・文化的な規範に基づくコンテンツの規制（露出表現の調整、GBT描写の排除など）が存在するため、マンガの内容や表現の調整が求められる※4
⑤イベント・教育分野への展開	2023年のリヤド国際ブックフェアは来場者数100万人超を記録し、32カ国から1,800以上の出版社が参加した。また、2019年のサウジアニメエキスポには、日本企業1社が出展し、3日間で約3.7万人が来場した※2※5



エンタメ産業の概要

- エンターテインメント産業全体の CAGRは9.0%。(2021-2028)
- 2025年までにクリエイティブ産業の GDPへの貢献を2.6%から5%に倍増させる目標を掲げている。
- メディア/エンタメ産業向けのフリーゾーンが存在するほか、フリーゾーン外においても外資規制が撤廃されており事業環境の整備が進んでいる。
- 日常的に本屋で本を買う習慣がなく、ブックフェアや配信プラットフォーム等を活用することが重要である。



成功の要諦

- 新たなメディア規制が現在進行形で整備されつつあるなかで、国内環境の方向性を機敏にキャッチし、適応した事業活動、コンテンツ内容が求められる。
- SNS、配信プラットフォームなど国民の消費様式としてデジタル化が進んでいるため、コンテンツのデジタル消費が可能であることが求められる。
- 当局の監視は強いながらもフリーゾーンの活動などを通して、中東地域でのエンタメ産業のハブとなる潜在性がある。

3-5-4. UAEのエンタメ産業のまとめ



漫画市場におけるマーケットドライバー

マーケットドライバー	概要
①新たな規制体系への適用	2023年の連邦法第55号「メディア規制法」を中心に、現代のメディア産業に即した各種規制の整備が始まった。環境整備の途上であり、中長期的には事業活動に影響を及ぼす新たな規制やライセンス取得要件等の発令などの可能性がある ※6。
②既存ファン獲得	日本アニメファンが既に存在している。日本アニメが好きな学生へのインタビューでは、ストーリーが現実から乖離しすぎておらず日本の日常的文化を感じられること、作画の美しさに惹かれている、といった感想が述べられている ※7。
③デジタル配信	幼少期にテレビでアラビア語版を観た若者が、成長につれてデジタルプラットフォームへ移行して消費を続けている。また政府はドバイに Anti Piracy Lab (海賊版対策ラボ) を設置しデジタルツールを用いて違法に利用されたコンテンツの検知・分析・削除を実施している ※8。
④宗教・文化への編集対応	サウジアラビア同様に宗教的・文化的な規範に基づくコンテンツの規制(露出表現の調整、LGBT描写の排除など)が存在するため、マンガの内容や表現の調整が求められる ※9。

目次

1. はじめに

2. 中東エンタメ市場の概観

2-1. サウジアラビア

2-1-1. 基本情報

2-1-2. エンタメ政策と市場構造

2-1-3. コンテンツ別市場規模と成長性(映像/マンガ/ゲーム/ライブ等)

2-1-4. 主要プレイヤーの動向分析

2-1-5. 消費者の嗜好・視聴動向・課金傾向(年代・性別別)

2-2. アラブ首長国連邦 基本情報

2-2-1. 基本情報

2-2-2. エンタメ政策と市場構造

2-2-3. コンテンツ別市場規模と成長性(映像/マンガ/ゲーム/ライブ等)

2-2-4. 主要プレイヤーの動向分析

2-2-5. 消費者の嗜好・視聴動向・課金傾向(年代・性別別)

1. 日本コンテンツの現状と適応性評価

3-1. 日本のアニメ・マンガ・ゲームの中東展開実績と評価

3-2. 文化・宗教的規制への対応課題

3-3. 法制度・検閲・ライセンス制度の整理

3-4. 翻訳・ローカライズ体制と現地パートナー候補

3-5. エンタメ産業まとめ

1. 技術・配信・プラットフォーム環境の調査

4-1. 配信インフラ(5G・CDN・OTT)の整備状況

4-2. プラットフォーム別展開可能性(Shahid、Anghami、OSN等)

4-3. 収益モデルと課金手段の多様性(AVOD、SVOD、ライブ配信等)

5. ステークホルダーとの連携戦略

5-1. 政府・政策機関、投資ファンドとの協業

5-2. ローカルパートナーとの役割分担と支援スキーム

5. 政策提言と今後の展望

6-1. 日本政府への政策支援・制度整備の提案

6-2. 今後想定される課題・リスクとその対応策

【付録】

- 用語集
- 関係機関一覧
- ヒアリング一覧とサマリー
- データソース一覧

4-1-1. 配信インフラ(5G・CDN・OTT)の整備状況

概要

サウジアラビアのICT開発指数(2025年)は99.2ポイント。※1

固定通信インフラ

ブロードバンド普及率:99%※2

- ・世帯の6割が光ファイバー接続範囲である。※3
- ・平均通信速度:125.88Mbps(下り)/56.55Mbps(上り)※4

5Gモバイルネットワーク

人口カバー率:84%程度※5

- ・都市部ではほぼ100%近いにカバレッジである。
- ・一方農村部や過疎地域は限定的である。
- ・Vision2030における重点政策である。
- ・OSシェア率:Android 72.3%/iOS 27.6%※6

CDNインフラの整備状況

市場規模:約1.5億米ドル(2023年)※7

CAGR:14.7%(24~30年)

- ・14社以上事業者がPoPを設置している。※8
- ・クラウドサービスではAWSがリージョンセンターを設置予定である。(2026年)※9

OTTサービス整備状況

市場規模:4.9億米ドル(2025年/予測)※10

CAGR:6.1%(25~30年)

- ・OTTビデオ広告が2億米ドル程度を占める。※10
- ・Shahidはサウジ発の主要ストリーミングサービスでシェアの20%程度を占める。※11
- ・その他にNetflix、Amazon Prime Video、Disney+、StarzPlayなどの国際プレイヤーも展開している。

4-1-2. 配信インフラ(5G・CDN・OTT)の整備状況



概要

UAEのICT開発指数(2025年)は98.3ポイント。※12

固定通信インフラ

ブロードバンド普及率:99%以上※13

- ・世帯の9割が光ファイバー接続範囲であり、世界で最も普及率が高い。※14
- ・平均通信速度:318.42Mbps(下り)/156.72Mbps(上り)※15

5Gモバイルネットワーク

人口カバー率:99.5%※16

- ・OSシェア率:Android 81.9%/iOS 17.9%※17

CDNインフラの整備状況

収益規模:約1.9億米ドル(2023年)※18

CAGR:13.1%(24~30年)

- ・16社以上事業者がPoPを設置している。※19
- ・MENA地域で最大規模となる見込み。

OTTサービス整備状況

市場規模:4.4億米ドル(2025年)※20

CAGR:4.9%(25~30年)

- ・OTTビデオ広告が2.4億米ドル程度を占める。※20
- ・その他にNetflix、Amazon Prime Video、Disney+、OSN+などの国際プレイヤーも展開している

4-2-1. プラットフォーム別展開可能性

OTTサービス(映像配信)

NetflixやAmazon Prime Videoなどグローバルに展開しているサービスはサウジアラビア、UAEにおいても配信されている。(国によって視聴できるコンテンツは異なる可能性がある)その他、MENA地域に特化したOTTサービスは主に以下が展開している。

サービス名	運営企業	本店所在地	サービス展開国	課金体系	サービス概要	ホームページ
Shahid	MBCグループ	サウジアラビア	全世界 ※1※2	AVOD SVOD	最初で最大のアラビア語コンテンツプラットフォーム。「Shahid Original」としてアラビア語のオリジナル作品を提供するほか、劇場公開間もない映画を視聴できる「Shahid Premieres」などの特徴がある。課金体系として広告付き無料プラン(AVOD)とShahid VIPと呼ばれるサブスクリプション型有料プランがある。(SVOD)	Shahid
StarzPlay	StarzPlay	アラブ首長国連邦	18か国・地域 サウジ・UAE含む 中東/北アフリカ ※3	AVOD SVOD 単品レンタル	海外ドラマ・映画に加えて、アラビア語・アラビア文化に合ったローカル/オリジナル作品も揃えているほか、スポーツのライブ配信コンテンツもある。課金体系として広告付き無料プラン(AVOD)とSTARZPLAY MAXと呼ばれるサブスクリプション型有料プラン(SVOD)、単品でのレンタルがある。	StarzPlay
OSN+	OSN	アラブ首長国連邦	17か国・地域 サウジ・UAE含む 中東/北アフリカ ※4	SVOD	OSNIは中東地域の大手エンターテインメントネットワーク。ハリウッド、国際スタジオの映画・ドラマ、また OSN のオリジナル作品と地域制作のコンテンツを含む。2種類のサブスクリプションを用意し、画質や音質、同時画面数に違いがある。一部の地域では広告付きの安価なプランを用意している(バーレーンなど)その他、サウジアラビア通信大手 STC と連携してSTC加入者向けに特別なバンドルを提供している。	OSN+

4-2-2. プラットフォーム別展開可能性

書籍・マンガ配信プラットフォーム

日本のIPを翻訳した作品は Manga Arabiaへの掲載が主である。

その他に、ローカルタレントが作品を掲載できるプラットフォームがいくつか存在する。

サービス名	運営企業	本店所在地	課金体系	サービス概要	ホームページ
Manga Arabia	SRMG	サウジアラビア	無料	アプリと紙媒体で、オリジナル作品のほか、アラビア語にローカライズしたマンガ / ウェブトゥーンを掲載している。日本の主要出版社とライセンス契約を結び約 40のIPを保有する。 MENA地域におけるマンガ文化定着を目指しておりアプリ・印刷媒体のいずれも無料で展開している。	Manga Arabia
Manga Oasis	MENA E-Sports & Events	バーレーン	サブスクリプション	バーレーンに拠点を置くデジタルマンガ配信プラットフォーム。 MENA地域のローカルクリエイターが作品を発表できる場所としてサービスを展開している。 2025年1月には楽天とのパートナーシップを締結し、楽天オリジナル作品を掲載している。 月額/年額のサブスクリプション形態を取る。	Manga Oasis
Global Comix	Global Comix	米国	サブスクリプション 単品購入	ニューヨークに拠点を置くデジタルマンガ配信プラットフォーム。 マンガ・欧米コミック・グラフィックノベルなど、アラビア語現地クリエイターの作品が掲載されている。 垂直スクロール型、ページめくり型など様々な形式の作品を掲載している。 サブスクリプションで一部の作品が読み放題となる。 また一部の作品は単品購入として購入する必要がある。	Global Comix

4-3. 収益モデルと課金手段の多様性

■ サウジアラビア・UAEにおける消費者動態について

- デジタルメディアコンテンツへの年間の消費額(2024年)
 - サウジアラビア:15億3,000万ドル
 - UAE:8億1,000万ドル
- デジタルメディアコンテンツの年間ARPU(2024年)
 - サウジアラビア:111ドル
 - UAE:126ドル
- キャッシュレス決済比率
 - サウジアラビア:72%
 - UAE:75.1%

サブスクリプション

- 毎月課金しているユーザー割合
(2024年第三四半期)
サウジアラビア
 - ビデオストリーミング:31%
 - 音楽ストリーミング:15.9%
 - 電子雑誌:8.2%UAE
 - ビデオストリーミング:36.5%
 - 音楽ストリーミング:20.9%
 - 電子雑誌:9.6%

デジタル広告

- ウェブサイト上のバナー広告をクリックしたユーザー割合(2025年1月)
サウジアラビア:15.2%
UAE:18.2%
- 1ユーザー当たりのデジタル広告費
サウジアラビア:58.69ドル
UAE:111ドル

フリーミアム・アプリ内課金

- アプリ内課金の市場規模(2023年)
 - サウジアラビア:13億5,700万ドル※3
 - UAE:8億1,200万ドル※4
- 毎月アプリ内課金を行っているユーザー割合
 - サウジアラビア:11.9%
 - UAE:9.8%

※1.2各種データは「Digital 2025 Saudi Arabia」「Digital 2025 United Arab Emirates」(DataReportal)から引用した2024年の情報である
(別途注釈のあるものを除く)

※デジタルメディアコンテンツにはゲーム、ビデオオンデマンド、電子書籍、デジタル音楽が含まれる

※ネットユーザー割合は、16歳以上のネットユーザーを母数とする

目次

1. はじめに

2. 中東エンタメ市場の概観

2-1. サウジアラビア

2-1-1. 基本情報

2-1-2. エンタメ政策と市場構造

2-1-3. コンテンツ別市場規模と成長性(映像/マンガ/ゲーム/ライブ等)

2-1-4. 主要プレイヤーの動向分析

2-1-5. 消費者の嗜好・視聴動向・課金傾向(年代・性別別)

2-2. アラブ首長国連邦 基本情報

2-2-1. 基本情報

2-2-2. エンタメ政策と市場構造

2-2-3. コンテンツ別市場規模と成長性(映像/マンガ/ゲーム/ライブ等)

2-2-4. 主要プレイヤーの動向分析

2-2-5. 消費者の嗜好・視聴動向・課金傾向(年代・性別別)

1. 日本コンテンツの現状と適応性評価

3-1. 日本のアニメ・マンガ・ゲームの中東展開実績と評価

3-2. 文化・宗教的規制への対応課題

3-3. 法制度・検閲・ライセンス制度の整理

3-4. 翻訳・ローカライズ体制と現地パートナー候補

3-5. エンタメ産業まとめ

1. 技術・配信・プラットフォーム環境の調査

4-1. 配信インフラ(5G・CDN・OTT)の整備状況

4-2. プラットフォーム別展開可能性(Shahid、Anghami、OSN等)

4-3. 収益モデルと課金手段の多様性(AVOD、SVOD、ライブ配信等)

5. ステークホルダーとの連携戦略

5-1. 政府・政策機関、投資ファンドとの協業

5-2. ローカルパートナーとの役割分担と支援スキーム

5. 政策提言と今後の展望

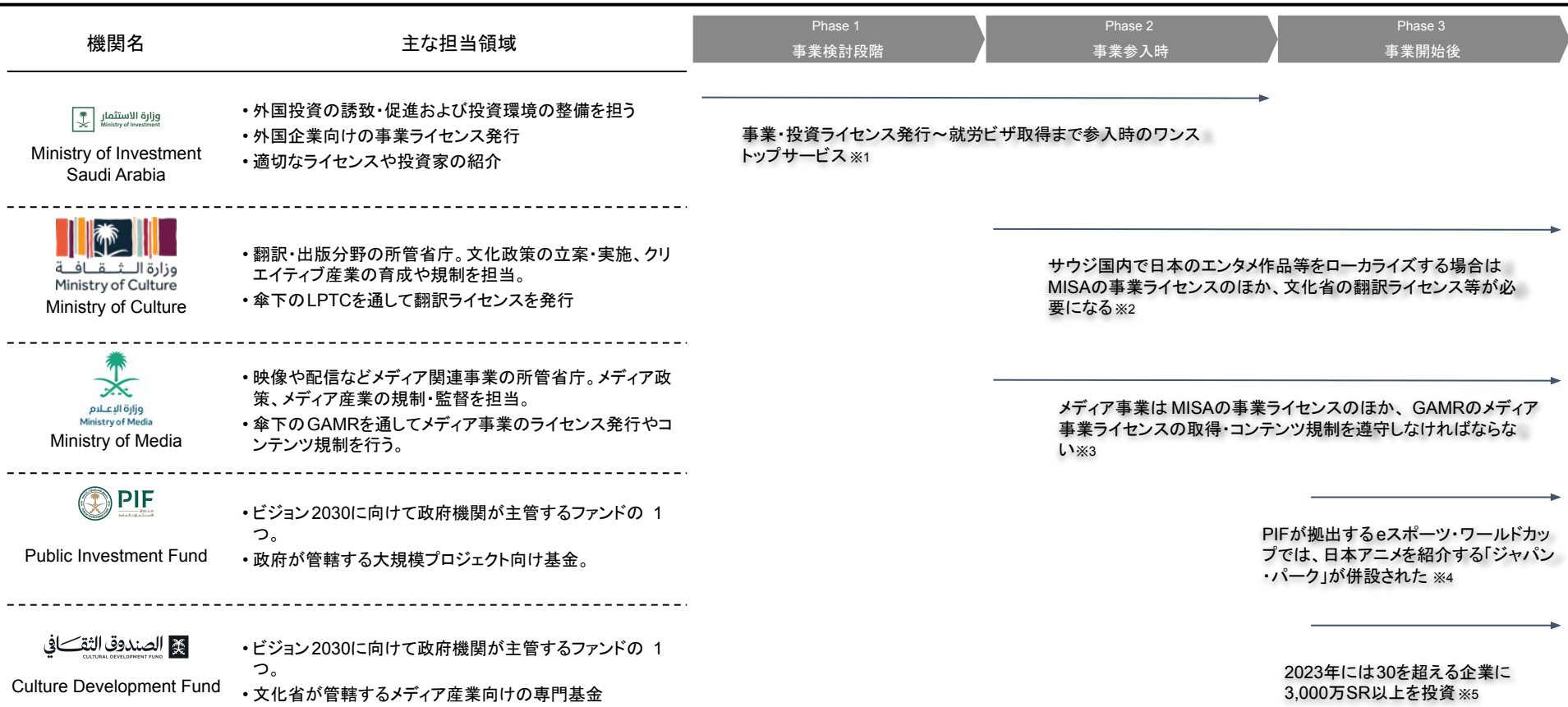
6-1. 日本政府への政策支援・制度整備の提案

6-2. 今後想定される課題・リスクとその対応策

【付録】

- 用語集
- 関係機関一覧
- ヒアリング一覧とサマリー
- データソース一覧

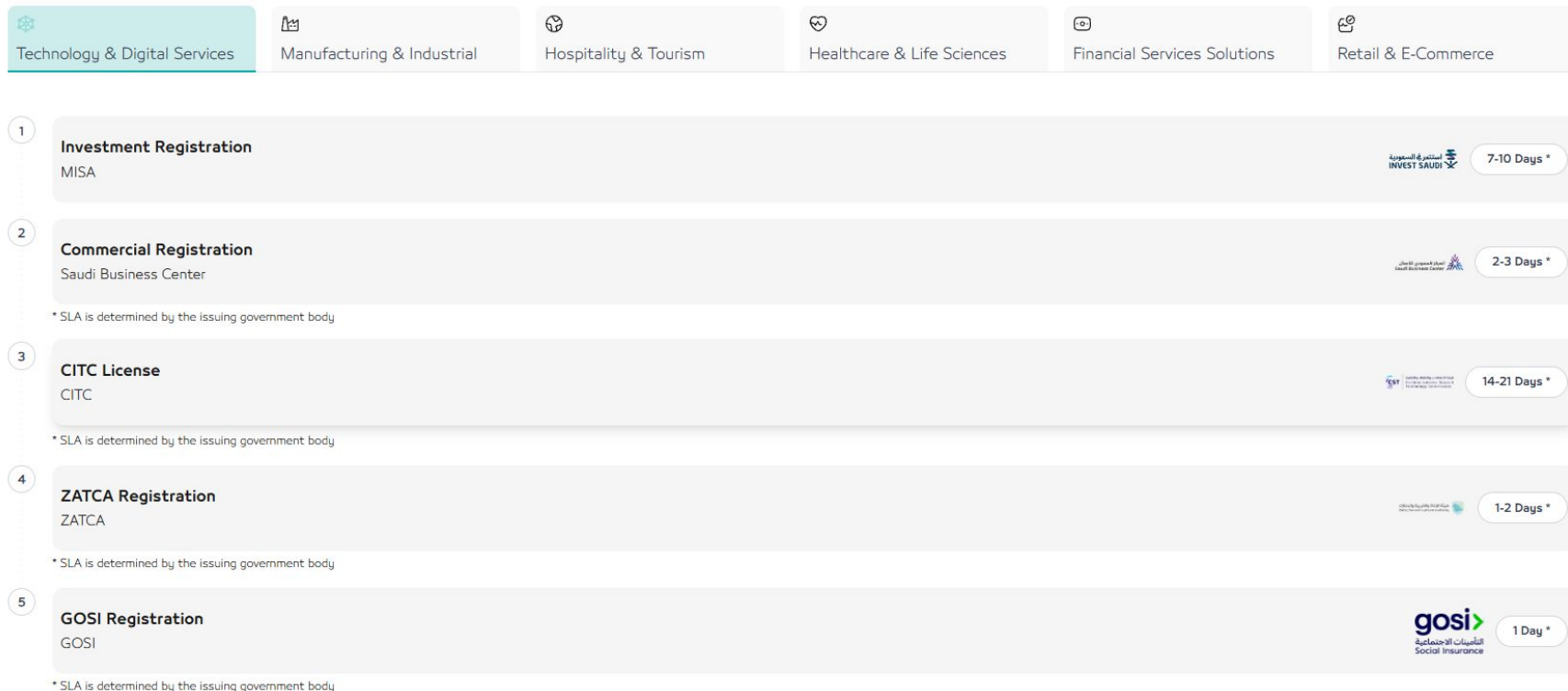
5-1. 政府・政策機関、投資ファンドとの協業



(参考) サウジアラビアでの各種ライセンス取得の流れ






Invest Saudi Portalでは取得すべき [ライセンスの例が掲載されている](#)。

※関係機関を横断したワンストップサービスを提供しているが、詳細については自社の事業内容に合わせて事前に問い合わせを行うことが望ましい。



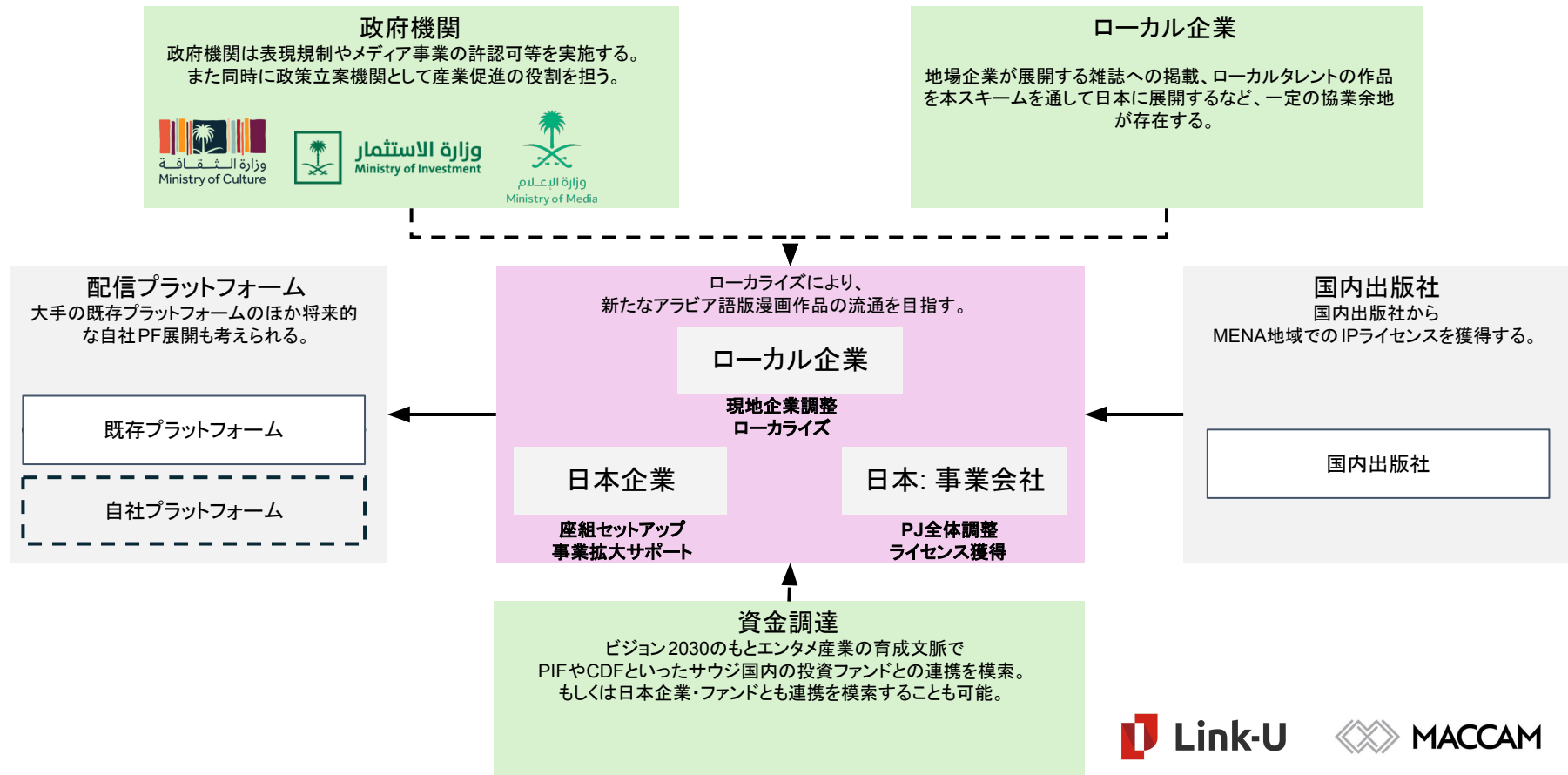
5-1. 政府・政策機関、投資ファンドとの協業 ※アブダビ首長国の例



機関名	主な担当領域	Phase 1 事業検討段階	Phase 2 事業参入時	Phase 3 事業開始後
 Abu Dhabi Investment Office	<ul style="list-style-type: none"> 外国投資の誘致・促進および投資環境の整備を担当 外国企業の進出時サポート 	設立費用などへの補助、オフィス等のインフラ紹介、現地研究機関等の連携支援 ※6		
 Department of Economic Development	<ul style="list-style-type: none"> 各首長国の本土において会社法などの経済政策を監督する 首長国ごとに同等の役割を持つ機関が存在。 	本土(フリーゾーン外)に設置された企業は経済開発局の規則を遵守する必要がある ※7		
 フリーゾーン運営当局	<ul style="list-style-type: none"> フリーゾーンにおいて会社法などの政策・規則立案を実施する。 フリーゾーンごとに同等の役割を持つ機関が存在。 	フリーゾーン内に設置された企業は運営当局の規則を遵守する必要がある ※7		
 National Grant Program for Culture and Creativity	<ul style="list-style-type: none"> 政府機関・首長国が主管するファンドの 1つ。 政府が管轄する大規模プロジェクト向け基金。 	国内のエンタメ人材育成に注力した資金援助を行っている ※8		
 Mubadala Investment Company	<ul style="list-style-type: none"> 政府機関・首長国が主管するファンドの 1つ。 アブダビ政府系の戦略的投資会社 	スタートアップ育成拠点を運営し、世界中の企業誘致を行う ※9		

5-2. ローカルパートナーとの役割分担と支援スキーム

本プロジェクト(漫画コンテンツのアラビア語ローカライズ構想)におけるスキームを一例として記載



目次

1. はじめに

2. 中東エンタメ市場の概観

2-1. サウジアラビア

2-1-1. 基本情報

2-1-2. エンタメ政策と市場構造

2-1-3. コンテンツ別市場規模と成長性(映像/マンガ/ゲーム/ライブ等)

2-1-4. 主要プレイヤーの動向分析

2-1-5. 消費者の嗜好・視聴動向・課金傾向(年代・性別別)

2-2. アラブ首長国連邦 基本情報

2-2-1. 基本情報

2-2-2. エンタメ政策と市場構造

2-2-3. コンテンツ別市場規模と成長性(映像/マンガ/ゲーム/ライブ等)

2-2-4. 主要プレイヤーの動向分析

2-2-5. 消費者の嗜好・視聴動向・課金傾向(年代・性別別)

1. 日本コンテンツの現状と適応性評価

3-1. 日本のアニメ・マンガ・ゲームの中東展開実績と評価

3-2. 文化・宗教的規制への対応課題

3-3. 法制度・検閲・ライセンス制度の整理

3-4. 翻訳・ローカライズ体制と現地パートナー候補

3-5. エンタメ産業まとめ

1. 技術・配信・プラットフォーム環境の調査

4-1. 配信インフラ(5G・CDN・OTT)の整備状況

4-2. プラットフォーム別展開可能性(Shahid、Anghami、OSN等)

4-3. 収益モデルと課金手段の多様性(AVOD、SVOD、ライブ配信等)

5. ステークホルダーとの連携戦略

5-1. 政府・政策機関、投資ファンドとの協業

5-2. ローカルパートナーとの役割分担と支援スキーム

5. 政策提言と今後の展望

6-1. 日本政府への政策支援・制度整備の提案

6-2. 今後想定される課題・リスクとその対応策

【付録】

- 用語集
- 関係機関一覧
- ヒアリング一覧とサマリー
- データソース一覧

6-1. 日本政府への政策支援・制度整備の提案

本マスタープランで整理した市場動向、日本コンテンツの適応可能性、技術・配信環境およびステークホルダー連携の状況を踏まえ、日本政府においては、日本のコンテンツを活用した中近東エンタメ事業を持続的に推進するための制度的支援の高度化が求められる。

No.	施策テーマ	内容要約	制度設計上のポイント
(1)	中近東向け特化型支援スキーム	中近東地域を明示対象としたエンタメ分野特化の海外展開支援枠を整備	地域・分野を明確化し、一般的海外展開支援との差別化
(2)	PoC～事業化の一貫支援	調査・PoC・本格展開を段階的に接続する支援制度	単年度主義を超えたフェーズ連動・複数年度設計
(3)	ローカライズ・契約実務支援	翻訳、表現調整、現地監修、IP・契約実務を補助対象化	エンタメ特有の実務コストを正當に評価
(4)	官民連携・投資促進	民間投資や海外政府・ファンドとの連携を促す制度設計	補助金を呼び水とするレバレッジ型支援
(5)	成果重視の制度運用	事業化・継続性を重視したKPI設定と事例蓄積	採択数偏重から事業成果重視への転換

6-2. 今後想定される課題・リスクとその対応策

日本のコンテンツを活用した中近東エンタメ事業の推進にあたっては、以下のような課題・リスクが想定される。これらに対しては、日本側の制度設計および事業推進体制において、事前対応・分散・柔軟性を備えた対応策を講じることが重要である。

No.	想定される課題・リスク	内容	対応策の方向性
(1)	文化・宗教的表現リスク	表現規制や文化的背景による受容性の問題	事前審査・現地専門家監修を前提とした制作・ローカライズ
(2)	IP・契約トラブル	権利処理不備による侵害・紛争リスク	標準契約・ガイドライン整備、専門家支援
(3)	事業の単発化	PoC止まりで事業化に至らない	フェーズ移行前提の制度設計、事業化KPI設定
(4)	市場・政策変動	現地政策・市場環境変化による影響	複数国展開・柔軟な事業モデル設計
(5)	人材・知見の属人化	特定人材・企業への依存	人材育成、知見の可視化・共有、再現性確保

- データソース一覧※本資料内注釈はデータソース一覧を参照
- 日本のアニメ・マンガ・ゲームの主な中東展開作品