

本論文は

世界経済評論 2020年9/10月号

(2020年9月発行)

掲載の記事です



世界経済評論

定期購読のご案内

年間購読料

1,320円×6冊=7,920円

6,600円

税込

17%

送料無料

OFF

富士山マガジンサービス限定特典

※通巻682号以降

定期購読
期間中

デジタル版バックナンバー読み放題!!



世界経済評論 定期購読



0120-223-223

[24時間・年中無休]

お支払い方法

Webでお申込みの場合はクレジットカード・銀行振込・コンビニ払いからお選びいただけます。
お電話でお申込みの場合は銀行振込・コンビニ払いのみとなります。

Fujisan.co.jp
雑誌のオンライン書店



川合 麻由美

Abakkhail Consulting 社役員 在ドバイ

アニメ・eスポーツに沸くサウジアラビア

中東では日本の「キャプテン翼」, 「ナルト」, 「ワンピース」, 「鬼滅の刃」, 「進撃の巨人」等は人気アニメである。ゲーム市場も非常に活発でeスポーツの世界大会ではサウジアラビアから優勝者が出ている。この傾向はサウジアラビアのみならず湾岸全体に広がっている。

大盛況のアニメイベント

サウジではこれまで、アニメ・ゲーム初の大型イベントとして2017年のコミコン(ジェッダ, 約20,000人集客), 2019年のアニメエキスポ(リヤド, 約40,000人集客)が開催されている。アニメエキスポは電通が実行委員会に参加, 日本のアニメ・ゲームが中心であった。日本からアーティスト, 作家, パフォーマーを迎え, ブース出店41社と規模も大きく, 多くの男女ファンが来場し, サウジでの日本のアニメへの関心の高さ, ファン層の厚さを示すこととなった。

このようなファンは以前, アラビア語吹替のアニメ・テレビ番組「キャプテン翼」(中東では「キャプテン マギッド」), 「グレンダイザー」, 「ベルサイユのばら」等から生まれていたが, 現在は, インターネット視聴を主流にファンが増加している。サウジではアメリカンコミック・アニメに比べ, 日本のアニメの人気が非常に高い。これは共感しやすいキャラクターに加え, ストーリーが社会的にも非常にメッセージ性のあるものが多く, それが重なることなく前向きに表現されていることにあるようである。

中東のアニメ・ゲーム市場に造詣が深く, 地元メディアに多数執筆している Amin Abbas 氏によると, 合法的にアニメ視聴が可能なサイトで中東で人気があるのは, Netflix, Crunchy-

roll (日本のアニメに特化), SpaceToon Go などである。これらのサイト以外で視聴できないアニメも多数ある。コンテンツに貪欲なファンは, 日本でのエピソード放映後, 海賊版サイトですぐに字幕付きで視聴可能なため, 海賊版サイトで視聴する人も少なくない。しかし, 海賊版サイトは視聴時の広告ポップアップが多く利便性がないこと, ウイルス感染のリスクも高いことから合法プラットフォームで見たいファンは相当数おり, コンテンツのさらなる充実が期待されている。

サウジでは, アニメ関連の商品やマンガ本に対する確たる需要があり, アニメファンの多くは値段が多少高くても正規商品を望んでいる。アニメファンのサウジ女性二人がジェッダで始めた Nippon Sayko は, 約10年前からショッピングモールの中にブースを構え, 正規アニメ関連商品やマンガコミックを販売していたが, 現在はモールに店舗を構えるまでに発展した。この10年, 売れないという周囲の予想を裏切り, ビジネスは拡大を続けている。

アニメに対する熱は, アニメ制作という形でも表れており, 国内にもアニメ制作会社が設立されている。日本と密接な関係にあるのはムハンマド・ビン・サルマン皇太子が設立したミスク財団の子会社であるマンガプロダクションズである。東映アニメーションと2年がかりで共同制作した, お婆ちゃんが孫達にアラビア半島に伝わる昔話を語る「アサティール 未来の昔ばなし」は, 日本でも J:COM でこの4月から放映されている。

女性も参加、大躍進するゲーム・eスポーツ市場

サウジの大雑把なゲーム市場の規模(2020年)を見ると、ビデオゲーム売上3億6700万ドル、今後4年は毎年3.5%の売り上げ増が予測されていた。これがコロナウイルスによる在宅時間の長時間化により上方修正されそうだ。コンソールではソニーのPS4が群を抜いており90%以上を占める。モバイルゲームは2020年の予測で収益が1億7300万ドルに達する一大セグメントとなっている。また女性ゲーマーの存在も大きく、50%以上の女性が一日に数回ゲームをしており、IAP(アプリ内課金)が10ドルを超える女性は30%以上という統計がある。ゲームへの支出は男性に劣らない。サウジに限らず、湾岸諸国がゲーム市場として非常に魅力的な理由は、人口構成の半数以上の人口が25歳以下という「若さ」である。更にモバイルゲームのARPU(1ユーザーあたりの平均的売上)が37.64ドル(2020年予測)と世界で最も高い部類に属するのも特徴である。この傾向は湾岸諸国全体でも同様で、ゲームパブリッシャーにとっては非常に魅力的な市場になっている。

サウジではeスポーツが盛んだが、その一端を担うのが2017年設立のサウジアラビアEsports連盟(SAFEIS)である。国内大会の開催、eスポーツ運営の先駆けであるVanguard等を含むeスポーツ運営会社等とPPP(官民連携)を締結するなど、eスポーツの興隆に大きな役割を果たしている。実際、2018年第10回eスポーツワールドチャンピオンシップ「鉄拳7」でSari Al-Jafari選手が優勝、FIFA eWorld Cupでも同年、18歳のMosaad Aldossary選手が優勝しており、サウジの選手の世界的活躍には目を見張る。eスポーツ大会は通常のスポーツ大会同様、観客の入る大会場での開催だが、現在はコロナ禍の影響で物理的に集客が不可能になったため、SAFEISが中心となり、世

界最大のeスポーツ・チャリティ・オンラインイベント“Gamers without borders”(2020年4月24日~6月7日)を開催した。72カ国、約120,000人が参加し、大会賞金総額1000万ドルは各勝者が指定するCovid-19の最前線で戦う団体へ寄付するという趣旨であった。Vanguardの初期メンバーが独立し設立したPhoenix社はこれまで相当数の運営、調達に実働部隊として関わっているが、同社共同設立者のNaif Alhumood氏は「これまでeスポーツはメインストリームでは扱われてこなかったが、ゲームになじんだ世代が政府・企業で然るべき地位に上がるにつれて、流れが変わってきている」と語る。また女性プレイヤー専門のeスポーツ大会“Girl Gamer”が今年2月にドバイで開催され、夏にはサウジでの開催が水面下で進んでいた(現在の状況から延期)ことから、確実にeスポーツがメインストリームに近づいていることを示している。

前述のeスポーツ運営会社Phoenix社、中東で最も有名なコスプレイヤーで、世界のイベントに参加・招聘されるSaud Al Hamood氏、自身もゲームでプロオファーがあったAbdulrahman Abalkhailが率いる弊社の3社が中心となり、サウジ東部初のアニメ・ゲームイベントを6月上旬開催の予定もあった。日本からもアーティスト、パフォーマー等の出演に向けて協議しており、コスプレイベント、eスポーツ大会の3本柱としたイベントで、日本のレストランの飲食ブース出展も決定していたが、コロナウイルスにより延期となった。

サウジのアニメ・ゲーム市場は可処分所得が高く、出費を厭わないファンに支えられ、非常に健全で魅力的な市場に発展している。この分野でアジア・欧米中心に向けられていた日本からの海外進出の視野が、今後中東に拡大されることを願いたい。(かわあい まゆみ)