

サウジアラビアの有望産業  
(エンターテインメント産業) についての  
投資環境・市場調査

2019年2月

日本貿易振興機構 (ジェトロ)

海外調査部 中東アフリカ課

リヤド事務所

日・サウジ・ビジョンオフィス・リヤド

**【免責条項】**

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下さい。ジェトロとユーロモニター・インターナショナル社では、できるだけ正確な情報の提供を心掛けておりますが、本レポートで提供した内容に関連して、ご利用される方が不利益等を被る事態が生じたとしても、ジェトロおよび執筆者は一切の責任を負いかねますので、ご了承下さい。

禁無断転載

**本報告書の知的財産権および著作権はジェトロに帰属する。**

Copyright (C) 2019 JETRO. All rights reserved.

## はじめに

本レポートは、日本貿易振興機構（ジェトロ）海外調査部中東アフリカ課とリヤド事務所が、アラブ首長国連邦（UAE）の調査会社（ユーロモニター・インターナショナル社）に委託して作成したものです。

サウジアラビアでは、脱石油依存型経済を目指す国家長期戦略「ビジョン 2030」を進めており、日本も官民一体となってその計画を支援する「日・サウジ・ビジョン 2030」を実施しています。このビジョンは、石油依存からの脱却を目指すサウジアラビアの国家政策を支援し、産業の多角化を推進するものですが、改革が急速に進展していることもあり、日本企業が現地でビジネスを拡大するためには、現地の最新の産業情報が必要となります。

今回の調査では、新たな2国間のビジネス発展に向けて、日本企業にとっても得意分野で、かつ今後の参入が有望とみられる「エンターテインメント産業」「フランチャイズ産業（食品サービスを含む）」、「医薬品産業」の3業種につき、サウジアラビアにおける市場環境、関連法規制、現地有力パートナー候補などを明らかにしました。

本レポートでは、上記3業種のうち、「エンターテインメント産業」について分析を行ったものです。本レポートが、サウジアラビアの同分野への進出を検討する日本企業の一助となれば幸いです。

2019年2月

日本貿易振興機構（ジェトロ）

海外調査部 中東アフリカ課

## 目次

1. 概要.....	1
2. 序文.....	3
2.1 本書の目的と適用範囲.....	3
2.2 前提条件.....	3
2.3 調査の制約.....	3
3. エンターテインメント業界の市場概要.....	4
3.1 業界展望と市場規模.....	6
3.2 主な指標と統計.....	9
3.3 主な製品/サービスの概要.....	10
3.4 外国企業の参入状況.....	12
3.5 業界の比較：サウジアラビアと中東.....	13
3.6 海外投資に対する政府方針.....	16
4. 市場参入.....	18
4.1 市場の特色.....	18
4.1.1 ビジネスの慣習.....	18
4.1.2 流通システム.....	18
4.1.3 競合評価：外国企業.....	20
4.1.4 参入の障壁.....	22
4.2 市場参入：手段.....	24
4.2.1 サウジアラビアにおけるパートナー提携の特色.....	24
4.2.2 前途有望なパートナー提携の種類.....	25
4.2.3 パートナー提携関連のイベント：主なカンファレンスと見本市.....	26
4.3 外国企業の参入に関する法令.....	27
4.3.1 主な海外投資に関する法令.....	27
4.3.2 営業許可取得の手続き.....	28
4.3.3 登記手続きと所要時間.....	30
4.3.4 所有構造.....	31
4.3.5 現地のパートナー提携：規制措置.....	32
4.3.6 奨励策.....	33
5. パートナー提携先候補リスト.....	35

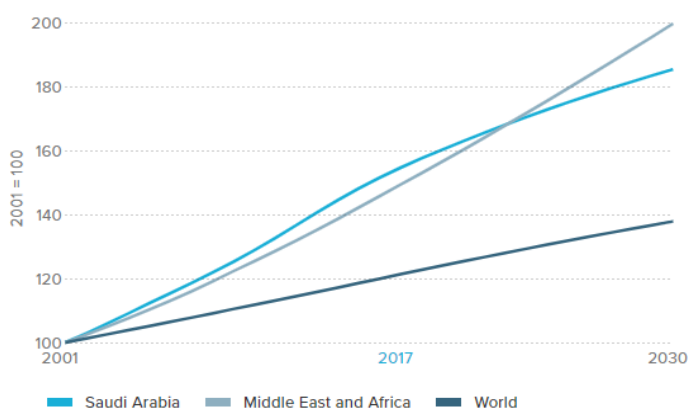
5.1	主な政府機関、民間企業、産業組合 .....	35
6.	主なポイント .....	38
6.1	日本企業に対する市場の魅力 .....	38
6.2	市場参入の手段 .....	38
6.3	主な法令に関する検討事項 .....	38
6.4	パートナー提携先候補 .....	39

# 1. 概要

**Table 1** サウジアラビアのエンターテインメント業界のキーファクトシート

	サウジアラビア
人口 (2018 年)	3,300 万人
都市部の人口 (%)	83% (2018 年) → 86% (2030 年)
年齢中央値 (2017 年)	30.9
2017 年の人口シェア上位 2 都市 (リヤド、ジッダ)	41%
2017 年のミレニアル世代の人口	1,700 万人
電子ゲームに関心を持つミレニアル世代 (%)	88%
ゲームサービスにおけるユーザー1人あたりの平均収益 (APRU)	7.4US ドル (28.1 サウジリヤル)
ビデオゲーム売上 (2018 年)	7 億 6,100 万 US ドル (29 億 9200 万 サウジリヤル)
GDP 成長率	1.8% (2018 年) → 2.3% (2020 年)

**Chart 1** 人口増加指標 — サウジアラビア (2001 年～2030 年)



人口増加の主な誘因となっているのは、リヤドとジッダの 2 つの都市である。

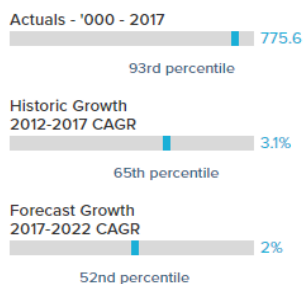
2030 年までに、リヤドは都市部の人口の 25.5%、ジッダは 15.4% を占めると見られている。

リヤドやジッダなど、人口が集中するサウジアラビアの都市部は、海外の投資家にとって魅力的な市場である。

Households with a Disposable Income Over USD25,000 - Saudi Arabia



Households with a Disposable Income Over USD25,000 - Riyadh



リヤドとジッダで、サウジの人口の約 41% を占めると見られており、両都市とも、可処分所得が高く、ゲーム製品の需要も高いことが特徴である。

サウジアラビアは、人口と国土面積の両方から見て、中東最大の国の一つである。

同国は現在、石油への依存を緩和するため、エンターテインメントを含め、多様な産業への投資計画を進めている。

国内の海外投資については、サウジアラビア総合投資院（SAGIA）が統括している。SAGIA の取り組みにより、許可取得の手続きと処理までの時間を改善するとともに、外国企業の 100% 所有が可能になり、海外投資家からの投資機会が増加した。<sup>1</sup>これらの取り組みの結果、近い将来、同国に進出する海外企業はさらに増えると思われる。

また、政府のインフラ整備、国内各地域の工業都市建設、インセンティブと価値提案を継続的に提供する サウジ工業開発基金（SIDF）の支援により、着実に産業化を進めている。<sup>2</sup>

近年（2016 年～2018 年）、政府が実施したさまざまな改革により、サウジアラビアの「ビジネス環境ランキング（ビジネスのしやすさランキング）」は大幅に改善されている。一方、原油価格の変動や公共財政の悪化によって、2018 年には付加価値税（VAT）5%を導入した。<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup> 「サウジアラビア海外投資最新情報」 Al Tamimi&Co.、2017 年 2 月  
<https://www.tamimi.com/law-update-articles/サウジアラビア-foreign-investment-update/>

<sup>2</sup> 「サウジアラビアの産業開発」 SIDF  
<http://www.sidf.gov.sa/en/IndustryinSaudiArabia/Pages/IndustrialDevelopmentinSaudiArabia.aspx>

<sup>3</sup> 「ビジネスダイナミクス：サウジアラビア」、ユーロモニター・インターナショナル報告書、2018 年 8 月

## 2. 序文

### 2.1 本書の目的と適用範囲

2017年3月、日本とサウジアラビアの間で「Saudi-Japan vision 2030（日・サウジ・ビジョン2030）」が発足した。これは、脱石油依存と雇用創出のためサウジアラビアが進めている「Saudi Vision 2030」と、GDP600兆円の達成に向けて日本が追及する「日本の成長戦略」の相乗効果により、経済的・社会的多様性の向上とイノベーションを目指したものである。この野心的なビジョンには、9つの重点分野と31件の具体的プロジェクトの広範囲な協力体制も含まれており、サウジアラビアの産業の多角化への貢献が期待されている。

本レポートは、ゲームやアニメーション部門を中心に、日本企業がサウジアラビアのエンターテインメント分野に参入するための市場環境を紹介するものである。この分野は、技術開発や最先端の生産技法を有する日本企業が市場参入を図る上で得意分野と考えられている。また、市場参入にあたっての主な法律や条例、エンターテインメント業界のパートナー候補を含めたサウジアラビアの市場環境を解明し、サウジアラビアへの市場参入を希望する日本企業への指針を提供する。

この調査によると、サウジアラビアにはゲームやアニメーション映画、広告を視聴する消費者が数多く存在すると思われる。国内のエンターテインメント業界は、サウジアラビアの経済においても重要な役割を果たしていると思われ、投資に関する大規模な計画も有している。

本書は、業界の展望、外国企業の状況、外国直接投資に関する主な政策を含め、サウジアラビアのエンターテインメントの現状把握に基づいたものである。外国企業が参入する際のビジネス慣習、障壁、奨励策のほか、海外投資条例にも光を当ててを目的としている。また、日本企業が、国内企業とのパートナー提携を通じてゲームやアニメーション市場に進出する方法に関するガイドラインを提供する。

### 2.2 前提条件

本書は、二次調査（ユーロモニター・インターナショナルのデータベースやサウジアラビアのゲームとアニメーション業界の専門家からの情報）を基に作成されたものである。二次調査には、世界各国の関係者による出版物も含まれる。

### 2.3 調査の制約

今回の研究はすべての要素を考慮し、日本企業がサウジアラビアのエンターテインメント市場に参入するための方向性や指針を提供することが狙いであるが、本書では、提案された指針がどの企業にも適合するという明確な結論は出しておらず、関係する企業の状況に応じた提案を行っている。



### 3. エンターテインメント業界の市場概要

サウジアラビアのエンターテインメント業界育成は、文化・宗教的な性質などが原因となり、近隣諸国や世界からは遅れを取ってきたが、近年では政府関係者がエンターテインメント産業を経済成長の重要部門として考慮するようになった。2016年、サウジは脱石油依存を目指し、経済多角化を目指す国家戦略計画に着手した。サウジが世界第15位の経済国になるための方向性、政策の枠組み、目標、手段をまとめた「ビジョン2030」が策定された。<sup>4</sup>

この野心的な改革計画の重要な要素の一つが、サウジアラビアと同国を訪れる外国人客のためのエンターテインメント産業を拡張することである。この実現のため、政府は公共投資資金（PIF）の傘下で、2016年、総合娯楽局（GEA）を設立した。GEAの目標の一つは、2030年までに<sup>5</sup>、家計におけるエンターテインメント支出の割合を現在の2.9%から6%に伸ばすことである。これには、映画やパフォーマンス、遊園地など、新たな形態のエンターテインメントも含まれている。

GEAは、映画についてはAMC、アミューズメントパークやライブ公演についてはシックス・フラッグス（Six Flags）、ナショナルジオグラフィック（National Geographic）、シルク・ド・ソレイユ（Cirque du Soleil）、IMGアーティスト（IMG Artists）など、さまざまな外国企業（主に米国系企業）と契約を結んでいる。<sup>6</sup>

エンターテインメントの種類が限られていた間、同国の消費者の間で最も広く利用されていたものは、ビデオゲームとウェブ上のエンターテインメントであった。ビデオゲーム、最近では、モバイルゲームが流行であり、さまざまな場所で人気を集めていて、特にサウジアラビアのティーンエイジャーの間で人気が高い。同国の子どもたちは、外で遊ぶよりも、ビデオゲームをしたり、テレビを見たりする方を好む。<sup>7</sup>

サウジアラビアの社会専門家が実施した調査によると、国内のほぼ40%の家庭で、子どもが毎日ビデオゲームで遊んでいることが明らかになった。また、同調査では、5年前に比べ、子どもたちがタブレットとビデオゲームを使用する時間が週に5時間増えていることもわかった。<sup>8</sup>

サウジアラビアの携帯電話契約者は4,400万人以上、所有率は国際的な平均の2倍の88%に上る。エンターテインメントの提供元はほとんどがSNSで、サウジ国民の75%がSNSを積極的に使用している。<sup>9</sup>

---

<sup>4</sup> 「サウジアラビア王国 Vision 2030」（2018年10月）<http://vision2030.gov.sa/en>

<sup>5</sup> 「お楽しみはこれから始まる」フォーブス誌（2017年9月）

<https://www.forbes.com/sites/dominicdudley/2017/09/21/saudi-3bn-investment-entertainment/>

<sup>6</sup> 「サウジアラビアのエンターテインメントセクター」Flanders Investment & Trade（2018年8月）

[https://www.flandersinvestmentandtrade.com/export/sites/trade/files/market\\_studies/2018%20-%20Entertainment%20Sector%20in%20Saudi%20Arabia.pdf](https://www.flandersinvestmentandtrade.com/export/sites/trade/files/market_studies/2018%20-%20Entertainment%20Sector%20in%20Saudi%20Arabia.pdf)

<sup>7</sup> 「アニメネットワーク：中東の子どもたちのエンターテインメントに関する支出調査」Regular Capital（2018年）

<https://www.regularcapital.com/2016/03/cartoon-network-middle-east-kids-compass-entertainment-spending-survey/>

<sup>8</sup> 「アニメネットワーク：中東の子どもたちのエンターテインメントに関する支出調査」Regular Capital（2016年3月

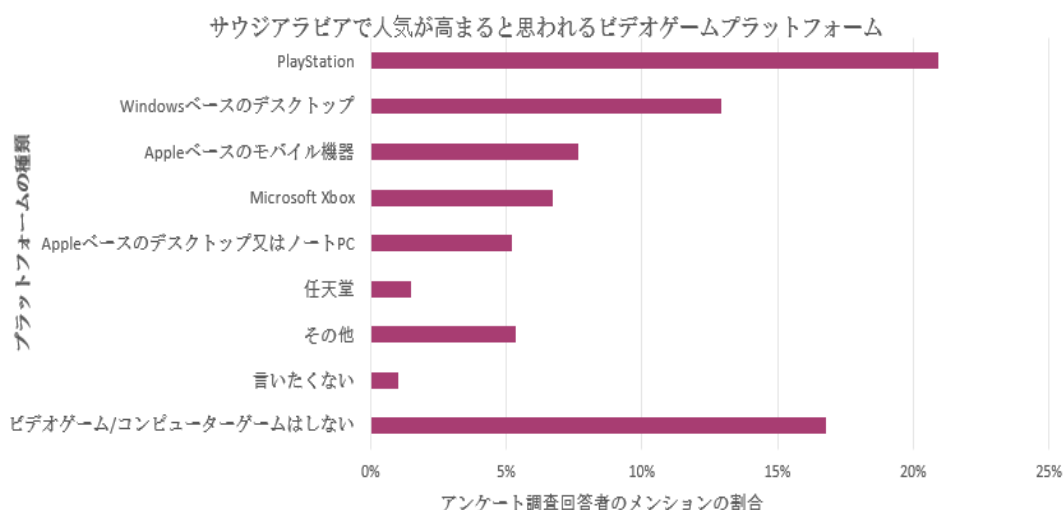
7日）<https://www.regularcapital.com/2016/03/cartoon-network-middle-east-kids-compass-entertainment-spending-survey/>

<sup>9</sup> 「サウジアラビアのスマートフォンの普及率は2倍以上である」アラブニュース（2017年12月20日）

<http://www.arabnews.com/node/1211721/saudi-arabia>

調査会社のCint<sup>10</sup>が実施した調査によると、最も人気の高いゲーム機はソニーのプレイステーション（Sony PlayStation）（21%）と見られ、Windowsベースのゲームは2位（13%）、Appleベースのゲームは3位（8%）であった。

**Chart 2** 2019年、サウジアラビアで人気が高まると思われるビデオゲームプラットフォーム<sup>11</sup>



出典：ユーロモニター・インターナショナル分析および Newzoo ゲーミングレポート

サウジではアニメに対する関心も高まっており、コミコンやマルチメディアコンベンションなどの注目度の高い大会が開催されている。地元の制作会社、マンガ・プロダクション（Manga Productions）が制作した「きこりと宝物（The Woodcutter's Treasure）」などのアニメが大ヒットした事例もある。

2010年、ジッダで日本漫画の販売を開始した現地企業の Nippon Sayko が成功を収め、2018年にはサウジアラビアで日本製アニメ映画、漫画、アニメ番組を取り扱うトップ企業にのぼりつめた。2015年には新しいアニメーションスタジオとして、Verve Studios が設立された。同社では、サウジアラビアの大衆に向けた新しいキャラクターやストーリー、エンターテインメントを作るクリエイティブな人材のためのプラットフォームを提供している。同社では、映画などの新しい形態のエンターテインメントが登場すれば、アニメーション分野発展の促進になるのではないかと考えている。<sup>12</sup>

<sup>10</sup> 「2018年、サウジアラビアで一般的に使用されているゲームプラットフォームの種類」 Cint（2018年）

<https://www.statista.com/statistics/917458/saudi-arabia-types-of-gaming-platform-used/>

<sup>11</sup> 「サウジアラビアで使用されているゲームプラットフォームの種類」 Statista 2018

<https://www.statista.com/outlook/203/110/video-games/saudi-arabia/>

<sup>12</sup> 「サウジアラビアでアニメーションとストーリーテリングが成長している理由」 アラブニュース（2018年5月14日） <http://www.arabnews.com/node/1302041/saudi-arabia>

2018年にサウジの若者によって、日本の漫画に影響を受けた新しいサウジのブランド、ハク（Haku）が設立された。Hakuは日本文化を中心に扱うオンラインショップで、この分野における可能性をさらに広げると期待されている。

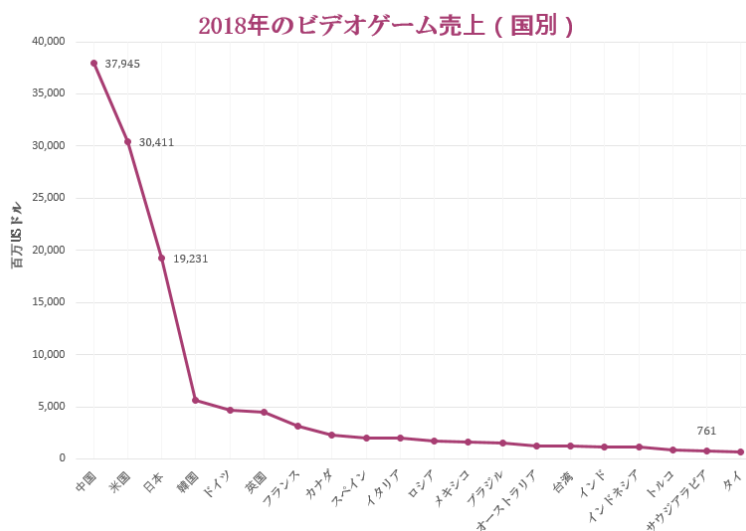
それに関わらず、サウジアラビアのアニメーション会社は少なく、そのほとんどが広告や教育向けのアニメーション制作が中心である。このため、国際的な人材やスキルの向上が求められている。マンガ・プロダクションは、日本の東映アニメーションとパートナー契約を結び、サウジアラビアの民間伝承を基にした20分のアニメを13話制作。2018年、日本語とアラビア語による放映を開始した。<sup>13</sup>

サウジアラビアには、コンピューターサイエンスやアニメーション、3Dモデリングを学ぶ若い人材が多く、この分野の発展を担うことになるはずだ。また、この分野を学んでいる学生のほとんどが女性だということも特筆すべき点だ。エフアト女子大学は、高まる女性の需要に応えるべく、ビジュアルとデジタル制作科（VDP）を開設した。

### 3.1 業界展望と市場規模

サウジアラビアのビデオゲーム市場の収益は、2018年前半で15%向上し、7億6,100万USドル（28億9,200万サウジリヤル）に達した。これによって、サウジはゲーム産業の収益で世界第19位になり、そのうち1億300万USドル（3億9100万サウジリヤル）はモバイルゲームによるものだった。<sup>14</sup>

Chart 3 2018年のビデオゲーム売上（国別）



出典：ユーロモニター・インターナショナル分析およびNewzooゲーミングレポート

この報告書によると、サウジアラビアのミレニアル世代の88%が電子ゲームへの関心を示しており、ビデオゲーム業界の中では、魅力的なターゲット層だ。2017年現在、サウジアラビアのミレニアル世代は1,700万人に上り、ビデオゲーム市場の消費者は1,500万人に近いことになる。サウジアラビアの場合、ゲームを始める年齢が低い。若い世代が、ゲームを買うお金の余裕があるからだ<sup>15</sup>。

<sup>13</sup> 「東南アジアアニメーションレポート」 MDEC（2018年）  
[https://www.mdec.my/assets/pdf/South\\_East\\_Asia\\_Animation\\_Report\\_2018.pdf](https://www.mdec.my/assets/pdf/South_East_Asia_Animation_Report_2018.pdf)

<sup>14</sup> 「グローバルゲームメーカーレポート」 Newzoo（2018年） <https://newzoo.com/insights/articles/global-games-market-reaches-137-9-billion-in-2018-mobile-games-take-half/>

<sup>15</sup> サウジアラビア統計局（2017年） <https://www.stats.gov.sa/en>

サウジアラビアの若者は、就職するまでは定期的にお小遣いをもらう。14才以下の子どもたちは、毎月最大 250 サウジリヤルのお小遣いをもらっており、そのほとんどをビデオゲームに使っている。平均すると、お小遣いをもらっている子どもたちの 47%がすぐに使い、36%が少し使って貯金し、17%が欲しいものを買うために貯金すると言う。<sup>16</sup>

ゲーム専門サービス会社の LAI グローバルゲーミングサービス (LAI Global Gaming Services) によると、ユーザー1人あたりの平均収入 (ARPU) は世界最高である。サウジアラビアのゲーマーの支出は 7.4US ドル (約 28 サウジリヤル) で、米国やヨーロッパのゲーマーの 3 倍である。<sup>17</sup>

サウジアラビアのビデオゲームの収益は、2018 年から 2022 年の間に年間平均成長率 (CAGR) が 8%に増加すると推測されている。モバイルゲームによる収益については、2018 年から 2022 年の間に CAGR が 6%になり、2022 年には 1 億 3,200 万 US ドル (5 億 160 万サウジリヤル) の市場価値が生じると言われている。<sup>18</sup>

ユーザーのゲーム普及率は、2018 年の 12.5%から 2022 年には 13.8%に増加すると予測されているが、サウジアラビアには新しい種類のエンターテインメントが登場し、子どもだけでなく大人も、遊びの選択肢が増えている。テレビ局のアル・アラビヤ (Al Arabiya) が実施した調査によると、サウジアラビアの映画産業は 10 億ドル (38 億サウジリヤル) の収益を生み、2030 年までに世界でトップ 10 に入る映画大国になり得ると言う。<sup>19</sup>

映画のチケットによる収益は、2018 年末までに 700 万 US ドル (2,600 万サウジリヤル) に達し、2018 年から 2023 年までに CAGR の 22%になると見込まれている。つまり、2023 年までに市場価値が 1,900 万 US ドル (7,200 万サウジリヤル) になると予測されている。<sup>20</sup>

---

<sup>16</sup> 「UAE の専門家によると、就学児の支出が増えている」 The National (2016 年 3 月 11 日)  
<https://www.thenational.ae/uae/education/school-your-children-in-spending-uae-experts-say-1.212710>

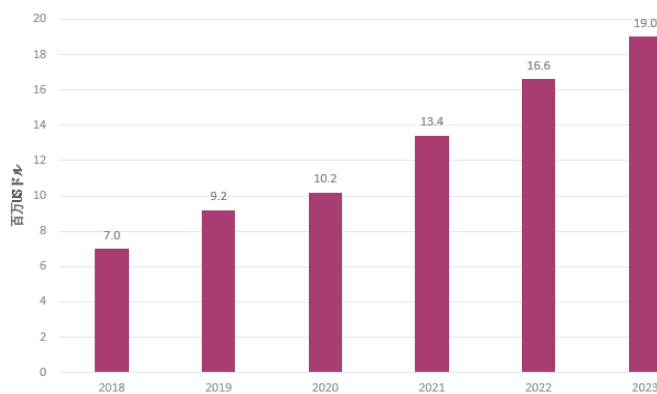
<sup>17</sup> 「サウジアラビアにおけるビデオゲーム」 Statista (2018 年) <https://www.statista.com/outlook/203/110/video-games/saudi-arabia>

<sup>18</sup> 「MENA ゲーム市場：サウジアラビア」 LAI Global Game Services (2018 年) <https://www.lai.com/en/middle-east-north-africa-mena-turkey-turkish-game-markets/saudi-arabia>

<sup>19</sup> 「専門家は 2030 年までにサウジアラビアが映画市場トップ 10 にランクインすると予想」 Al Arabiya (2018 年 3 月 29 日) <http://english.alarabiya.net/en/variety/2018/03/29/Report-How-Saudi-will-be-among-top-10-film-markets-by-2030.html>

<sup>20</sup> 「サウジアラビアにおける映画チケット売上」 Statista (2018 年)  
<https://www.statista.com/outlook/274/110/cinema-tickets/saudi-arabia>

**Chart 4** サウジアラビア：映画のチケット売上予測（2018年～2023年）



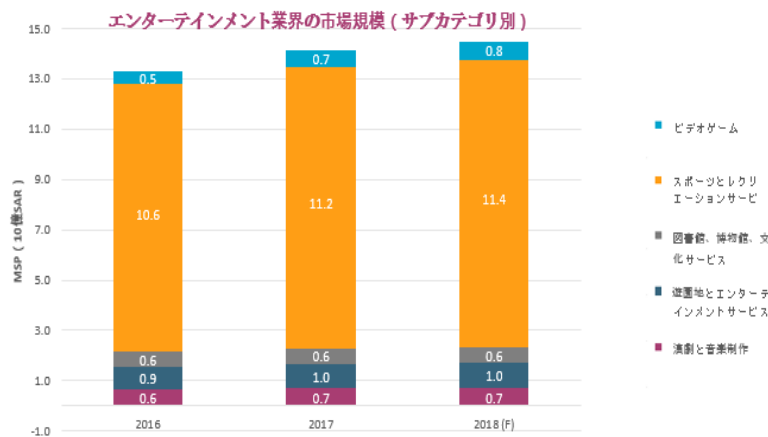
サウジアラビアは、人口の約60%である1,200万人が30才以下と国民が若いため、同国のエンターテインメントセクターは、今後さらに成長する可能性が高い。近年、現地の住民が国内や海外市場のエンターテインメントやレクリエーション活動に費やす支出は年間約300億サウジリヤルに上る。

出典：Statista - サウジアラビアにおける映画チケット売上の予測

公共投資資金（PIF）は、現地および海外投資拡大のための投資計画として、運営および投資ニーズに対応するエンターテインメント企業を設立している。同社は、業界トップのエンターテインメント系企業と強力な提携関係を築き、市場の開発とノウハウのローカライズを行うことが期待されている。PIFが設立したエンターテインメント企業はサウジアラビアのGDPに10億サウジリヤルを貢献するとともに、2020年までに1,000もの職を創出すると予測されている。<sup>21</sup>

公共投資資金（PIF）は、現

**Chart 5** サウジアラビアにおけるスポーツ、娯楽、レクリエーションの売上（2016年～2018年）



出典：ユーロモニター・インターナショナル

サウジアラビアのテーマパークと遊園地セクターは活況を呈しており、主要な国際ブランドが市場をターゲットにしているだけでなく、地元企業の発展もある。公営のエンターテインメント企業が国内で24カ所のテーマパークの建設を計画している。<sup>22</sup>同社は、民間企業と協力して19カ所のテーマ

パークや遊園地のインフラストラクチャーの開発・運営を手がける一方で、新しいインフラの整備や開発が必要な7つの既存のパークを民間投資家に開放する予定である。今後数年間、テ

<sup>21</sup> Euromonitor International パスポートデータベース（2018年）

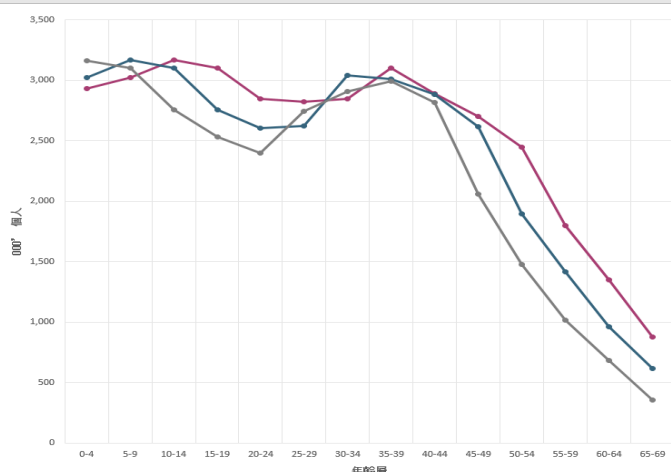
<sup>22</sup> 「サウジアラビアにオープン予定の24のテーマパーク」 Trade Arabia（2017年8月8日）

[http://www.tradearabia.com/news/TTN\\_328673.html](http://www.tradearabia.com/news/TTN_328673.html)

テーマパークや遊園地は346億USドル（1,315億サウジリヤル）の収益を上げ、年間5,600万の来場者を集めると見られている<sup>23</sup>。

## 3.2 主な指標と統計

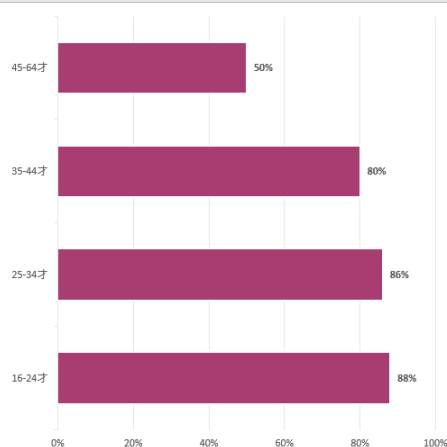
Chart 6 年齢層別サウジ人口（2015年-2020年-2025年）



サウジアラビアの人口は2030までに3,910万人（2015年から24.1%増加）に達すると見られている。人口の22.6%が0～14才、70.7%が15～64才を占め、65才以上の人口は6.7%になると見られている。2022年には人口が3,500万人を超え、2030年までに3,910万人になると予測されている。<sup>24</sup>年齢別の人口分布では10～14才、15～19才が最も大きく、大きな成長が見込める。ま

た、20才から24才の年齢層にも大幅な成長が期待できる。

Chart 7 2017年のサウジアラビアのモバイルゲームシェア



最新の統計調査によると、2017年のサウジアラビアでモバイルゲーマーの割合が最も多い年齢層は16～24才であり、消費者の88%がモバイルゲームに興じている。

反対に、45才以上でモバイルゲームを楽しむ割合は50%にとどまっている。

人口統計学の傾向としては、同国にゲーム関連企業の設立が増えるとみられる。

出典：Statista・サウジアラビアにおけるモバイルゲームのシェア率

<sup>23</sup> 「サウジアラビアにオープン予定の24のテーマパーク」 Trade Arabia（2017年8月8日）

[http://www.tradearabia.com/news/TTN\\_328673.html](http://www.tradearabia.com/news/TTN_328673.html)

<sup>24</sup> 「サウジアラビアの消費者のライフスタイル」 Euromonitor International Passport report（2016年1月）

### 3.3 主な製品/サービスの概要

エンターテインメントセクターは幅広く、さまざまな製品・サービスがあるが、中でも人気が高いものは次のとおりである：

- ライブエンターテインメント、芸能、演劇
- 映画および映像
- テレビ
- 音楽
- ゲーム、ビデオゲーム、モバイル
- 遊園地およびエンターテインメントセンター
- アニメーションとモーショングラフィック

2016年までのサウジアラビアでは、テレビとゲームが唯一の娯楽だった。映画、パフォーマンス、音楽コンサートは国内では全面的に禁止されている。

この状況が急速に変わりつつある。政府関係者によると、2017年だけで、500社のエンターテインメント関連企業が設立されている。その中心となるのは映画館で、サウジ国内にこれまで存在せず、多くの人待ちわびていた娯楽が市場に持ち込まれたのである。一方、ゲームは変わらず活発で、最新テクノロジーを駆使した新たなビジネスチャンスも生まれている<sup>25</sup>

テクノロジーは、他のエンターテインメントの著しい成長にも貢献している。バーチャルリアリティ（VR）や拡張現実などの没入型テクノロジーは低価格化が進み、新しいタイプのゲーム、メディア、映像、遊園地の発展を後押しするものとして期待されている。斬新で魅力的なビジュアルを作るには、モーショングラフィック、アニメーション、革新的なデジタル体験などのアプリケーションの技術が必要である。こうした技術が、同国のエンターテインメント産業の発展を支える。<sup>26</sup>サウジアラビアのインターネット速度はかなり速く、全体的に見て、ゲーム会社の発展や支援にとっては、良好なインフラが整っているとと言える<sup>27</sup>。

---

<sup>25</sup> 「発展振興におけるエンターテインメントセクターの役割、Saudi Gazette」2018年5月17日）

<http://saudigazette.com.sa/article/535053/SAUDI-ARABIA/Role-of-entertainment-sector-in-promoting-growth>

<sup>26</sup> 「発展振興におけるエンターテインメントセクターの役割、Saudi Gazette」2018年5月17日）

<http://saudigazette.com.sa/article/535053/SAUDI-ARABIA/Role-of-entertainment-sector-in-promoting-growth>

<sup>27</sup> 専門家インタビュー - 77 Media

**Table 2** 主要なエンターテインメント事業と現況

種類	ステータス
ライブエンターテインメント、芸能、演劇	総合娯楽局（GEA）が中心となって、テーマパーク、オペラハウス、コンサート会場、リゾート、美術館、アートギャラリー、劇場の開発計画が進められている。たとえば、GEAでは大学を舞台にした「 <i>Khawatir Shabaha: Memoirs of a Ghost</i> 」などの演劇作品を後援し、演劇（舞台芸術）が再興している。 <sup>28</sup>
映画および映像	ドバイで発行されている中東についての週刊誌（ <i>Arabian Business</i> ）によると、サウジアラビア最大手のショッピングセンターArabian Centre（アラビアンセンター）は、今後オープン予定のショッピングセンターのうち10カ所に映画館のスペースを用意していると言う。Vox Cinemasは、2018年から2023年の間に600カ所のスクリーンに5億3,330万ドル（2,650万サウジリヤル）を投資する予定であり、2030年までにサウジアラビアのスクリーンの総数は2,500本に達すると予測している。 <sup>29</sup>
テレビ	これまで、サウジアラビアのエンターテインメントの配給経路はテレビのみという時期が長く続いていた。しかし、新しいミレニアム世代はテレビよりもYouTubeを見る事が圧倒的に多い。サウジのミレニアル世代の80%が1日1回はYouTubeにアクセスすると言い、サウジアラビアは1人当たりの視聴時間でトップにランキングされている。 <sup>30</sup>
音楽	音楽が、サウジのエンターテインメント戦略の推進要因の一つであることは明らかだ。2017年12月、ヒップホップアーティストのネリーとギリシャ人ミュージシャンのヤニーが国際的アーティストとしては初めて、サウジでコンサートを開催した。その後、中東地域や現地のアーティストのコンサートが続き、近い将来、同国で行われるコンサートの数はさらに増えると思われる。
ゲーム、ビデオゲーム、モバイル	サウジでは、ビデオやモバイルゲーミングに興じる若者が増えており、ゲーミング業界は非常に好調である。
遊園地およびエンターテインメントセンター	リヤド近隣にあるエンタメ都市キッディーヤなど、大規模かつ野心的な計画も始まっている。シックス・フラッグスによるテーマパーク、ウォーターパーク、モータースポーツ、文化イベント、居住施設の設立により、ディズニーマイルの2倍の規模になると予想されている。2022年のオープンを目指しており、開場後は150万人の来場者数を見込んでいる。 <sup>31</sup> もう一つの大きな進展としてNEOMがある。主要セクターの一つとしてエンターテインメントにフォーカスした巨大プロジェクトである。
アニメーションとモーショングラフィック	日本漫画への露出拡大、現地でのアニメ制作の増加、アニメやモーショングラフィックスの開発に必要なテクノロジーとノウハウを学びたいという学生の増加を受けて、アニメやモーショングラフィックスの人気は急速に高まっている。

<sup>28</sup> 「改革によりサウジアラビアの劇場復興の幕が開く」アラブニュース（2018年4月17日）

<http://www.arabnews.com/node/1285931/saudi-arabia>

<sup>29</sup> 「サウジアラビアにおける映画館の復興 - 「驚異的な」需要を予測」CNBC（2018年4月18日）

<https://www.cnbc.com/2018/04/18/saudi-arabia-reopens-movie-theaters-with-black-panther.html>

<sup>30</sup> 「サウジのミレニアル世代はテレビよりもYouTubeを見る」Saudi Gazette（2018年3月2日）

<http://saudigazette.com.sa/article/529532/TECHNOLOGY/Saudi-millennials-watch-more-YouTube-than-TV>

<sup>31</sup> 「モハメッド皇太子が明かす5000億ドル規模のNEOMメガシティの全貌」The National（2017年10月26日）

<https://www.thenational.ae/business/economy/crown-prince-mohammed-details-astonishing-plans-for-500bn-neom-mega-city-1.670502>



### 3.4 外国企業の参入状況

外国企業や国際企業の同国のエンターテインメント産業への参入はまだまだ初期段階である。2018年までは、国内には映画館、コンサートホール、遊園地は一つもなかった。ゲーム業界では、アニメーションやモーショングラフィックの大手制作会社やコンテンツデベロッパーは、Alwasaet、Hrakat、Semanoorなどの地元企業がほとんどである。アニメーションのトップ企業もサウジ系である。つまり、本分野は新たな発展と新規市場参入の余地があると言える。主要な企業の中には、サウジのアニメ映画「きこりと宝物 (The Woodcutter's Treasure)」を制作したマンガ・プロダクションや、ジッダのショッピングセンターで (自作) 漫画の販売を開始し、今や日本製のアニメ映画やコミックの出版元として人気が高い Nippon Sankyo などが挙げられる。

外国企業は、映画館や娯楽施設を含めた大規模な大衆向けエンターテインメント市場に参入するため列をなしている状態だ。シックス・フラッグス (Six Flags)、WWE、フロリダ (Florida)、AMC エンターテインメント (AMC Entertainment) がこれに該当する。<sup>32</sup>

会社名	プロフィール	パートナーシップの種類	ステータス
WWE	サウジスポーツ庁と提携し、プロレスの試合 (ショー) をサウジで公開する。	サウジスポーツ庁と10年のパートナー契約を結び、「ビジョン2030」を支援している。	2018年4月27日、ジッダのKing Abdullah スタジアム (収容人数: 70,000人) で第1回目のショーが開催された。
Six Flags	米国を拠点とする遊園地チェーン	サウジ政府が100%所有する遊園地。	2020年、3つの遊園地の1号地がりヤドにオープンする予定である。
AMC Entertainment	ワンダ・グループ (Wanda Group) が所有・運営する米国の映画チェーン。	サウジアラビアの公共投資資金 (PIF) の子会社である開発投資エンターテインメント会社 (Development and Investment Entertainment Company) とパートナー提携を結ぶ。	AMC は、2018年、サウジアラビア初の映画館をオープンした。今後5年間で40館、さらに2030年までに100館のオープンを見込んでいる。
The Vue International	主要なヨーロッパ市場及び台湾で評価の高いブランドの運営を行う世界有数の映画会社である。	リヤドを拠点とする Abdulmohsin Al-Hokair Holding Group とパートナー提携を結ぶ。	公共投資資金 (PIF) と合弁事業に関して協議している。サウジアラビアで30館のシネマコンプレックス (映画複合施設) の開設を予定している。 <sup>33</sup>
IMAX	ワイドスクリーンの映画館を専門とする。	Vox Cinemas とパートナー提携。	教育映画の映画館1館をすでに経営しており、3年以内に20館の開館を計画している。

<sup>32</sup> 「サウジアラビア市場への参入を目指し、映画チェーンや遊園地オペレーターが列を作る」アラブニュース (2018年3月22日) <http://www.arabnews.com/node/1271141/saudi-arabia>

<sup>33</sup> 「サウジアラビア王国の総合娯楽局がエンターテインメントのトップパートナーを発表」PR Newswire (2018年4月6日) <https://www.prnewswire.com/news-releases/kingdom-of-saudi-arabias-general-entertainment-authority-announces-top-entertainment-partners-at-summit-300625815.html>

Florida	米国ボカラトンにエンターテインメントセンターを所有。	現地企業の BAS Global Investments Company とパートナー提携。	10年以内に30館のオープンを予定している。
Feld Entertainment	ライブツアーエンターテインメント体験を作り、演出する世界的リーダー	国際的なイベント制作とサウジ人のトレーニングにおいて、GEAと長期的な関係を築いている。	「ディズニー・オン・アイス」、「ディズニーショー」、「マーベル・スタジアム・ショー」、「モンスター・ジャム」などのショーを計画した。
National Geographic Encounter	画期的なテクノロジー、鮮明で写真のようにリアルなアニメーション、刺激的な水中探索、美しい自然を捉える。	KBW Ventures および GEA とパートナー提携を結び、サウジアラビア国内に10カ所の施設新設を計画している。	新規オープン施設の第一弾は、2019年、リヤドになる予定。
IMG Artists	舞台芸術、フェスティバル、イベント運営、管理業務における世界的なリーダー（四大陸で事業を展開している）。	GEA と契約を締結。	計画中の公演を行う新会場の開発を保留中。
Toei Animation (東映アニメーション)	日本のアニメーションスタジオ。東映アニメーションは、1981年「銀河鉄道999」、1987年「聖闘士星矢」、1992年「セーラーMoon」で、それぞれアニメージュ「アニメグランプリ」賞を受賞している。日本国内で公開されるアニメ制作だけでなく、1960年代から米国の映画やテレビシリーズのアニメ供給も開始し、特に1980年代は活発な事業を行っている。	現地企業のマンガ・プロダクションと提携し、20分のエピソードを13本制作している。	エピソードは2018年5月、放映開始 <sup>34</sup>

出典: ユーロモニター・インターナショナル分析

### 3.5 業界の比較：サウジアラビアと中東

近年になって、サウジアラビアのエンターテインメント市場が発展するまで、中東におけるゲーム市場のビジネスチャンスはどの国にも等しくあった。しかし、近年の政策の変更により国際企業に参入のチャンスがもたらされたことを考えると、中東でも最も有望なのはサウジ市場だろう。ゲームは、中東地域、特にサウジアラビアですでに非常に高い人気を得ている。これまで、他の形態の娯楽が実質的に存在しなかった地域であり、かつ若く、購買力の高い人口動態もこの分野の発展を支えている。さらに、さまざまなゲームやゲーミングアプリケーションで利用できるアラビア語のコンテンツが増え、地域の消費者にとってますます面白みを感じ、魅力ある商品になっている。

<sup>34</sup> 「サウジアラビア王国の総合娯楽局がエンターテインメントのトップパートナーを発表」 PR Newswire (2018年4月6日) <https://www.prnewswire.com/news-releases/kingdom-of-saudi-arabias-general-entertainment-authority-announces-top-entertainment-partners-at-summit-300625815.html>

現在の中東地域は、原油価格の下落による経済不況、経済の安全保障や安定性の欠如、可処分所得の減少、エンターテインメント産業における人材やスキルの不足（具体的にはゲーム開発やモーショングラフィックやアニメーション分野）など、深刻な問題に直面している。

**Table 4** 比較：サウジアラビアと中東（GCC）地域

構成要素	サウジアラビア	中東/湾岸協力会議（GCC）地域
市場指標	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ゲーム市場の収益は、2018年前半で15%増。</li> <li>- ゲーム市場の収益は、2018年前半で7億5,600万USドル（28億7,300万サウジリヤル）に達している。</li> <li>- ゲーム市場の収益で見ると、2017年前半、サウジアラビアは世界第19位にランクインしている。</li> <li>- ビデオゲームによる収益は、2022年には1億8,000万USドル（6億8,400万サウジリヤル）に達すると見込まれている。</li> <li>- 2018年のモバイルゲーミングによる収益は1億300万USドル（3億9,100万サウジリヤル）であった。</li> <li>- 2018年現在、サウジのモバイルゲーマーの1日のプレイ時間は10分から20分である。</li> <li>- 映画館のチケット販売による収益は、2023年までに1,900万USドル（7,200万サウジリヤル）に達すると見られている。</li> <li>- 国内全域で24ヵ所以上の遊園地が開園される一方で、インターナショナル・ブランドが6つ以上、サウジ国内でパートナー提携を結んでいる。</li> <li>- サウジアラビアで開設されるアニメーションスタジオ数が増え、現地のスタジオが海外のスタジオと提携し、ノウハウや専門技術を共有するようになっている（例：マンガ・プロダクションと日本の東映）</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 2017年、ヨーロッパ、中東、アフリカのゲーム市場の収益は287億USドル（1,090億サウジリヤル）に達した。</li> <li>- 中東とアフリカ（トルコを含む）だけで49億USドル（186億サウジリヤル）を上げ、2017年の成長率は23.6%に達した。</li> <li>- トルコはサウジアラビアを上回り、2018年前半で8億7,800万USドル（33億3,600万サウジリヤル）を上げている。</li> <li>- 2017年現在、エジプトとUAEのモバイルゲーマーの1日のプレイ時間は20分から40分である。</li> <li>- 2018年の中東と北米の映画の収益は、5億USドル（19億サウジリヤル）を超えている。<sup>35</sup></li> <li>- UAEは、国内制作のアニメ「Catsaway」の公開で、アニメーション分野では大きく前進した。<sup>36</sup></li> </ul>
主な成長推進要因	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 人口増加（GCCの50%以上を占め、2022年までに3億5,700万に達すると見られている）</li> <li>- 若年層セグメントの拡大（10才～14才、15才～24才）</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 人口の増加（予測 — 2020年までに616億）</li> <li>- ゲーム業界は単なるレジャーではなく、キャリア進路の一つとして認められるようになってきた。</li> <li>- 同地域の政府や民間の取り組みが産業振興となっている。</li> </ul>

<sup>35</sup> 「MENAの興行収入が5億USドルを超える」 Digital Studio Middle East（2018年10月8日）  
<https://www.digitalstudiome.com/broadcast/broadcast-business/30714-mena-exceeds-us500-million-in-box-office-revenue>

<sup>36</sup> 「再生：UAE制作のアニメ映画『Catsaway』予告編」 Arabian Business（2018年4月30日）  
<https://www.arabianbusiness.com/media/395510-watch-first-trailer-for-uae-made-animation-movie-catsaway>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 14才までの子どもたちがもらうお小遣いは最大で250サウジリヤルで、サウジの若年層の自由になる収入（可処分所得）が高い。</li> <li>- そのほとんどはゲームに消費されている。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- アプリケーションやゲームのアラビア語のコンテンツも増えている。</li> <li>- アラブ向けのコンテンツ制作が増えると期待される地域のデベロッパーの登場。</li> <li>- テクノロジーハブ、新興企業のインキュベーター、アクセラレータは、アニメーションやモーショングラフィックのスタジオを含め、革新的な新興企業の設立を奨励している。</li> <li>- アブダビのTwofour24は、UAEがアニメの重要地域として位置づけられるよう、取り組みを行っている</li> </ul>
市場/ 消費者動向	<ul style="list-style-type: none"> <li>- エンターテインメントセクターの発展を奨励する新政策</li> <li>- 映画、舞台芸術、遊園地、エンターテインメントパークの数も増えている。</li> <li>- 新しいテクノロジーにより、コンテンツ開発や新しい形式のおゲームコンテンツが促進されている</li> <li>- 需要が高まるモーショングラフィックス、アニメーションのスキル</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ゲーム機からモバイルゲームへの明らかな移行。</li> <li>- ラマダン（断食月）は、消費者が働く時間が短くなり、家にいる時間が増えるため、モバイルゲーム開発者にとっては収入が増える機会になる。</li> </ul>
課題	<ul style="list-style-type: none"> <li>- サウジ経済は現在、原油価格の下落や政府助成金の減額に苦しんでおり、消費者の支出にも大きな影響を及ぼしている。</li> <li>- 新しい条例の施行によって、外国人労働者はどんどん国外退去になっており、サウジ国内に居住するのが難しく、かつ高額になっている。</li> <li>- サウジの労働力は一部のセクターでは対応する準備ができていないが、サウダイゼーション（サウジアラビア国民の雇用を奨励する政策）の導入が積極的に進められている。</li> <li>- 娯楽の選択肢/娯楽の多様性が広がることで、ゲームに費やす時間が変化している。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- この地域全体は、2015年以前の好景気の再来からは程遠い。</li> <li>- GCC市場にVAT（付加価値税）が導入されたことで、物価が高騰し、個人が自由に使える可処分所得に影響を及ぼしている。</li> <li>- 多くの地域市場が観光の衰退、海外からの直接投資の減退のほか、安全性やセキュリティ不足に悩んでいる。</li> <li>- ゲーム開発の能力やノウハウはいまだに未知数であり、本物の「地域」出身のデベロッパーの出現を阻んでいる。</li> <li>- 海賊行為は、違法な産業であるにも関わらず、中東、特にイランなどの市場でゲーム産業が繁栄する要因になっている。</li> </ul>
長期的なエンターテインメント戦略	<ul style="list-style-type: none"> <li>- エンターテインメントに対する消費者支出のシェアは、現在の2.9%から2030年には6.0%に増加すると予測されている。</li> <li>- 2030年までに2,500から3,000に映画スクリーンを増設</li> <li>- 現地と海外の投資家を誘致：海外のエンターテインメント系企業とのパートナー関係を構築</li> <li>- 図書館、美術館や博物館、趣味や趣向に合わせた娯楽の可能性など、さまざまな文化的な場を提供</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 湾岸協力会議（GCC）の国々は、エンターテインメントセクターの開発を通じた、観光業界の振興を目指している。特に、UAE、カタール、オマーンにおいては、遊園地やエンターテインメントプロジェクトが進められている。</li> <li>- アブダビには、アニメーションやモーショングラフィックスなど、中東のコンテンツ制作の中心地となるビジョンがある。<sup>37</sup></li> </ul>

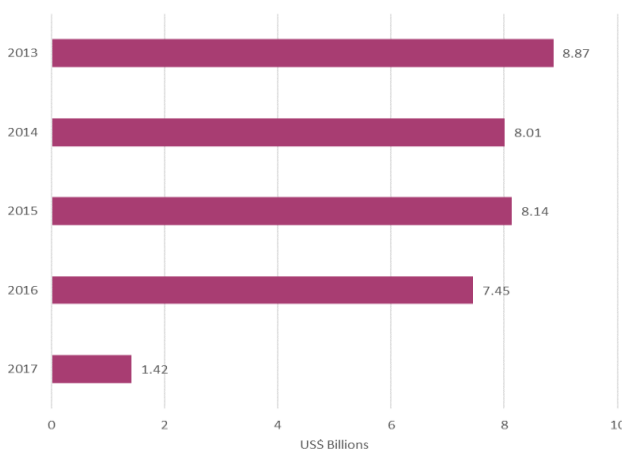
<sup>37</sup> 「再生：UAE制作のアニメ映画『Catsaway』予告編」Arabian Business（2018年4月30日）  
<https://www.arabianbusiness.com/media/395510-watch-first-trailer-for-uae-made-animation-movie-catsaway>

出典：ユーロモニター・インターナショナル分析

### 3.6 海外投資に対する政府方針

油価下落により経済状態が不安定であり、ムハンマド・ビン・サルマン皇太子により急速な改革が進められている最中で、サウジアラビアにおける海外直接投資は2015年を境に下降気味である。具体的な改革が実現されるまで、投資家は静観している状況であるが、エンターテインメントセクターでは、変化のスピードは目に見えて明らかで、すでに様々な変革も見られるため、早期参入者にとっては非常に魅力的である。

Chart 8 サウジアラビアにおける外国直接投資（2013年～2017年）



出典：ウォールストリートジャーナル

サウジ政府は外国直接投資を回復させ、海外投資家とのパートナー提携専用の133億USドル（5,050億サウジリヤル）に相当する国際パートナーシップ基金（IPF）の設立を決定した。IPFは、サウジ工業開発基金（SIDF）によって運営される見通しだ。サウジアラビア総合投資院（SAGIA）でも、50億USドル（190億サウジリヤル）の投資資金を作る権能を拡大している。<sup>38</sup>

政府は、低賃金の外国人労働者の代わりにコストの高いサウジ従業員を雇用しなければならぬ負担を軽減するため、企業に対する労働法適用を除外す

る官民連携の法案を検討している。法案は国王の承認後に成立すると予想される。この法案は、インフラ整備に向けた官民連携（PPP）の透明性を高め、幅広い入札者を引き付けることが期待される。労働法や不動産所有の制限など、さまざまな法令免除を投資家に提供する法案である。<sup>39</sup>

エンターテインメントセクターに関しては、政府は2020年までに文化およびレジャーに対する350億USドル（1,330億サウジリヤル）の投資を計画しており、2030年までに劇場、スポーツ競技場、小売スペース、映画館の開発にさらに290億USドル（1,100億サウジリヤル）を投資する予定である。うち、2020年までに140億USドル（530億サウジリヤル）の投資を計画しているため、海外のパートナーと民間投資家を探している。<sup>40</sup>

<sup>38</sup> 「サウジアラビアの外国投資」ウォールストリートジャーナル誌（2018年7月22日）

<https://www.wsj.com/articles/saudi-arabia-to-spend-billions-to-revive-foreign-investment-1532260920>

<sup>39</sup> 「サウジアラビア、官民パートナーシップに関する法案を発表」The National（2018年7月9日）

<https://www.thenational.ae/business/economy/saudi-arabia-publishes-draft-law-on-state-private-sector-partnerships-1.748610>

<sup>40</sup> 「サウジアラビアの外国投資」ウォールストリートジャーナル誌（2018年7月22日）

<https://www.wsj.com/articles/saudi-arabia-to-spend-billions-to-revive-foreign-investment-1532260920>

2018年前半、総合娯楽局（GEA）と協力し、サウジ映画協議会（SFC）が設立された。このイニシアチブは、助成金計画、雇用創出を含めた人材と経済利益構築を目的とした海外業務提携を通じた映像制作の成長に大きな影響を及ぼすと期待されている。

政府は、紅海沿岸のアブドゥッラー国王経済都市（KAEC）などの商業開発地域を振興するとともに、音楽コンサートなどのイベントを主催することで、エンターテインメントセクターの成長機会の活用を目指している。サウジ政府による投資政策緩和の取り組みの結果、KAEC への来訪者数は、2015年の10,000人から2017年には370,000人に増加している。<sup>41</sup>

---

<sup>41</sup> 「サウジアラビアのエンターテインメントブームを利用する KAEC : Chief Fahd Al-Rasheed」アラブニュース（2018年4月12日）<http://www.arabnews.com/node/1283191/saudi-arabia>

## 4. 市場参入

### 4.1 市場の特色

#### 4.1.1 ビジネスの慣習

サウジアラビアでビジネスを行う場合、現地の文化、言語、習慣を知ることが必要である。英語を流暢に話す人の数は多いが、今もアラビア語が主流であり、外国人にとっては、コミュニケーションにおいて障害が生じやすい。さらに、ビジネス文化や商業環境を含め、国内のあらゆる側面で影響しているのは宗教である。たとえば、ラマダン（断食月）は、仕事の時間が大幅に短縮され、多くのサウジアラビア人が1日5回のお祈りの時間を優先する。

人間関係、個人のつながり、現地のビジネス慣行を優先するため、西欧と比べると仕事のスピードは遅い。意思決定にも時間がかかり、中規模から大規模な企業の経営スタイルは全体的に官僚的である。会議は数週間前に予定するのが通常だが、会場で待たされたり、直前でキャンセルがあるのも珍しいことではない。<sup>42</sup>とは言うものの、サウジの若い世代が労働力に加わり、外国投資の振興が進められている現在、文化にも変化の兆しがみられる。サウジに進出する国際企業が増えたことで、「西欧」風のビジネス文化も根付き始めている。

サウジアラビアは、海外のエンターテインメント企業に新しい映画館を導入する機会を提供しているが、現地の文化や価値観に合わせたカスタマイズを行っている。サウジアラビアでも、コミックフェスティバル、音楽、ダンスコンサートの開催が徐々に増えている。海外からの投資を増やすため、ムハンマド・ビン・サルマン皇太子は、サウジアラビアの王女やビジネス業界の有力者と協力し、社会改革に反対する聖職者を鎮めるための対策を取った。反対意見を唱える王族から利益の相反を排除する事が目的だった。<sup>43</sup>

#### 4.1.2 流通システム

サウジアラビアで商品やサービスを販売する方法は数通りある。大前提として、地元の市場に関する知識や理解は不可欠である。これを確保するには、現地の企業や代理店とのパートナー提携を結ぶ、あるいは現地の配給チャンネルを通すことが最も効率が良い。

この手法は、エンターテインメントを含むほとんどのセクターでも適用できる。事業の種類によっては、特定の戦略の方が成功する確率が高い場合もある。たとえば、現地企業とアニメ映画を共同プロデュースするのも、国際的なアニメーションスタジオが市場に参入する方法の一つであり、同じことがゲーム業界にも言える。サウジアラビアでの投資を希望する外国企業の場合、現地企業や配給ネットワークを活かして、ゲームやアニメ映画の幅広いオーディエンスにアクセスすることが重要である。<sup>44</sup>

---

<sup>42</sup> 「サウジアラビアにおけるビジネス文化」 Export.gov (2017年7月18日) <https://www.export.gov/article?id=Saudi-Arabia-Market-Overview>

<sup>43</sup> 「ゼロからエンターテインメント産業を構築し、サウジアラビアが明るくなる」 ニューヨークタイムズ誌 (2018年3月17日) <https://www.nytimes.com/2018/03/17/world/middleeast/saudi-arabia-entertainment-economy.html>

<sup>44</sup> 「製品とサービスの販売」 Export.gov (2017年7月18日) <https://www.export.gov/article?id=Saudi-Arabia-Market-Overview>

**Table 5** 製品の販売、マーケティング、配給

選択肢	内容
現地のエージェント	2016年に海外企業による小売業や卸売業の完全所有が承認され、企業、特に輸出企業はサウジ企業に製品やサービスを売り込む際に、現地のエージェントや販売代理店を指名する必要はなくなった。それでも、適性のある現地パートナーを検討した方が企業にとっては便利な場合がある。たとえば、既存の販売代理店が反対しても新規契約の締結が可能になる政策変更があっても、解約は容易ではない。
代表事務室	<p>外国企業がサウジアラビアに事業所を設立するには、原産国の法人の定款の写し、商業登記簿の写し、子会社の事業所開設の決定に関する会社取締役会、最高経営責任者/代表取締役、または類似する役職者の書面による承認、事務所が設立される都市名、子会社経営者の氏名を商業投資省（MoCI）に提出しなければならない。</p> <p>事業所（オフィス）の種類：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 技術・科学サービスオフィス</li> <li>● 支店オフィス</li> <li>● 仲介オフィス</li> <li>● 合弁会社</li> </ul>
フランチャイズ	この10年間、サウジ市場ではフランチャイズ事業が大きく成長している。国内各地で、西欧のブランドのフランチャイズ化が成功を収めている。ほとんどのフランチャイズのコンセプトは、ホスピタリティ事業、レストラン、食品と飲料品、小売セクターが中心である。
ダイレクトマーケティング	<p>ダイレクトマーケティングはサウジアラビアでは一般的な手法ではない。これは、性差別（ジェンダー分離）、住居や家庭に対するプライバシー感覚など、文化的な要因によるものだ。「Wasel」と呼ばれる新しいシステムが導入されているものの、郵便システムはあまり効率的とは言えない。未だに最も影響力のあるマーケティングは、ベンダーと顧客の間の個別の対応である。</p> <p>WhatsAppなどのインスタントメッセージを使ったダイレクトマーケティングは、製品をPRし、売上を伸ばす手段として、フランチャイズをはじめとするチャンネルで人気が高まっている。</p>
合弁事業とライセンス認可	外資法では、海外投資家は独自に、あるいは現地の投資家と協力してプロジェクトを制作することができる。海外投資家は、海外企業としては最も一般的な形態である有限会社を設立する。外国企業が参加する有限会社の最低資本金額は、ほとんどのプロジェクトで100,000サウジリヤル、産業プロジェクトで1,000,000サウジリヤル、農業プロジェクトで25,000,000サウジリヤルである。
配給およびセールスチャネル	製品やサービスの配給は、現地のノウハウや専門技術を備え、ターゲット市場や見込み顧客を特定できる現地のエージェントを指名するのが最も効率的に行える。サウジアラビアは、3つの主要な地域に分かれた広大な国である。商業都市であるジッダがある西部、首都のリヤドがある中部、そして原油・ガス産業が集中する東部州である。それぞれの地域は、独自の文化とビジネスのエコシステムがあり、サウジの大手企業は全国展開ではなく、ある地域を独占する傾向がある。
販売戦略と手法	サウジアラビアのマーケティングや営業手法は、外国人の労働力や国際的なビジネス慣行の影響を受けて形成されたものだ。これまでは口コミが中心で、直接、顔を合わせなければ、真面目な取り組みに繋がらなかった。しかし、知識も情報も豊富に備えた消費者が増えるとともに、最先端の通信技術も積極的に導入されている。ただし、未だに優先されるのは対人のコンタクトであり、予



	備的な情報交換は電話やメールを使用するものの、お互いに行ったり来たりするミーティングを繰り返さなければ、本格的な取引には至らないのである。
オンライン	サウジ人は長時間ネットを利用し、オンラインで物を買う機会も増えている。サウジアラビアでは、ウェブサイトのヒット数が毎月 7,000 万近く、ユーザー増加率も年 9%の割合で拡張している。souq.com の市場参入は、地域全体のオンラインショッピングに革命をもたらし、現在は 13%の市場シェアを誇る国内最大の e コマースリテラーである。 報告によると、2017 年には、サウジ人の半数が商品をオンラインで購入しているが、課題も残っている。 サウジアラビアでは、クレジットカード決済よりも代引きを選ぶ消費者が多い。この問題に対応するため、電子決済を促進する支払い方法の開発が進められている。
広告とキャンペーン	広告や PR キャンペーンの展開を希望する企業は、サウジ国内で有能な国際/地域/現地の広告代理店を見つけることができるはずだ。これらの広告代理店は、印刷メディア、ラジオ、SNS、テレビを使って、現地向けに考案された効果的なキャンペーンをデザイン・開発できる。現地で展開するキャンペーンは、地域固有の基準や宗教的な規範を守り、検閲は避けなければならない。
顧客サポート	営業サービスや顧客サポートは、顧客を確保し、ロイヤルティを守るためには不可欠である。サウジ人は、国内に事業所（物理的に存在する）があり、どんな問い合わせにも迅速に回答する企業との取引に安心を感じる。
知的財産	関連する現地法に基づき、サウジアラビアで権利を登録、保護、執行する必要がある。「国際著作権」では、世界のコンテンツ制作を保護することはできない。特許登録は通常、先願主義（または、国によっては先発明主義）を基に許可が下りる。同様に、商標登録も先願主義（または、国によっては先使用主義）を基に許可が下りる。

出典: ユーロモニター・インターナショナル 分析と export.gov

#### 4.1.3 競合評価：外国企業

複数の外資系エンターテインメント企業がサウジ市場に参入し、すでにパートナー提携を結び、開発を始めている。ほとんどが映画、娯楽、エンターテインメントセンター、舞台芸術センター、イベント興行元などの会社である。これらのセクター（映画館、劇場、イベント興行元など）では、先行者（先に動いた者）が新しいエンターテインメント市場の利益を得ることになるだろう。ただし、市場が過剰評価されるリスクがあり、サウジアラビアでシェアを得ようとする新規ブランドや企業が溢れると、供給過剰に陥る可能性もある。そのため、企業は慎重に現地の経済状況を注視する必要がある。

サウジアラビアは国際的なブランドや体験を国内に持ち込むことに力を入れているため、外国企業には大きな競争優位性がある。彼らは世界中を旅して、質の高い娯楽やエンターテインメントを体験しており、市場が開放されれば、同じものを国内にも求めると思われる。国際的に知られた一流ブランドはこの分野で活躍しており、現地のブランドや企業を凌駕するはずである。<sup>45</sup>

<sup>45</sup> 「サウジアラビア、ジッダのモーショングラフィックス市場の評価」 Journal of Media and Communication Studies (2017 年 8 月)

<https://academicjournals.org/journal/JMCS/article-full-text-pdf/C686C7865860>

Copyright (C) 2019 JETRO. All rights reserved.

逆にゲームやアニメーションに関しては、現地の文化、言語、傾向を考慮しなければならず、サウジアラビアは「地域密着の市場」のままである。そのため、サウジアラビアに対応するゲームデベロッパーやアニメーション制作会社は、創作担当の人材が市場のニーズに精通している現地企業がほとんどである。<sup>46</sup>

しかし、現地企業ではスキルやノウハウを渴望している。特にゲームやアニメーションの分野においては、外国企業の経験や専門知識のメリットが大きいからである。そこで、マンガ・プロダクションでは、アニメーションシリーズの制作のため、日本のスタジオである東映アニメーションとパートナー提携を結んだ。

サウジアラビア国内にはモーショングラフィックのプロが不足しており、これを解消するため、企業は外国人の人材を採用する傾向が強い。また、モーショングラフィックのコンテンツの需要を満たすため、多くの企業が国外の企業に作業をアウトソーシングする必要がある。このため、大学あるいはトレーニングセンターのいずれの場合も、モーショングラフィックやアニメーションの教育を提供するコースやトレーニングの開設が求められる。

つまり、技術や人材等の魅力的な提案を持って参入する企業は、市場で高い競争優位性を持つことは間違いない。しかし、外国企業には能力やリソースがあっても、文化的に適正なコンテンツやグラフィックの開発に必要な現地に関するノウハウや専門知識が不足している可能性がある。<sup>47</sup>

---

<sup>46</sup> Ibid

<sup>47</sup> 「サウジアラビア、ジッダのモーショングラフィックス市場の評価」 Journal of Media and Communication Studies (2017年8月)

<https://academicjournals.org/journal/JMCS/article-full-text-pdf/C686C7865860>

Copyright (C) 2019 JETRO. All rights reserved.

#### 4.1.4 参入の障壁

参入障壁のほとんどがサウジ国内の経済や政策の変化に関するもので、さまざまな意味で失敗の要因になってきた。さらに、中には、海賊盤や「ゲームのやりすぎ」など、エンターテインメント分野固有の問題もある。

Chart 9 参入への障壁 — 一般的なビジネスと政策に対し、エンターテインメント固有の問題



#### エンターテインメント固有の問題

- **海賊盤**：海賊盤の問題が原因で、中東地域への参入に消極的なゲーム会社も数多い。同地域で販売されるビデオゲームの約59%が違法コピーである。<sup>48</sup>禁止されているにも関わらず、あらゆるゲームが非常に低価格で手に入るこの問題は特にエジプトやイランで目立つが、サウジアラビアでも見られる。
- **検閲**：映画、劇場、ゲーム、アニメーション、遊園地などの娯楽活動は検閲の対象となるため、地域の文化や伝統を考慮するだけでなく、受け入れられる要素とそうでない要素は何かを知る必要がある。
- **ローカライゼーション**：どのエンターテインメントも現地の期待に沿うよう、サウジアラビアの主要言語であるアラブ語でローカライズする必要がある。これは翻訳を行う現地の専門家が必要になるため、国際企業にとって大きな課題になる。
- **ゲーム等エンターテインメントの過剰使用**：サウジアラビアのゲーム産業は活発だが、子どもが何時間もビデオゲームに夢中になり、ゲームや、ゲームの最中に見たものから影響を受けやすくなっている。2018年、二人の子どもが自殺したことから、サウジ

<sup>48</sup> 「中東のビデオゲーム（パート1）：2015年までの道」IDG Connect（2015年2月26日）  
<https://www.idgconnect.com/abstract/9535/video-games-middle-east-the-road-2015>

アラビアでは 47 本のゲームが禁止された。ゲームのしすぎが原因と考えられたからである。<sup>49</sup>

### 全般的なビジネス環境

- **サウダイゼーション（サウジアラビア国民の雇用を奨励する政策）**：サウジアラビアの労働力は外国人がほとんどであったが、現在は「サウダイゼーション（サウジアラビア国民の雇用を奨励する政策）」によってそのバランスは変わりつつある。外国企業は外国人ビザの取得や、資格を有する外国人専門家の雇用が課題になる。<sup>50</sup>
- **遅延**：サウジアラビアでは、納期やスケジュールの遅延が多い。こうした遅れは、政府のインフラプロジェクトから広告制作まで、さまざまな事業のスケジュールに影響を及ぼす。このため、プロジェクトを予定通りに始動するのも、終わらせるのも難しい。
- **テクノロジー**：各セクターに関連するテクノロジーも他の地域や国際市場と比較すると遅れを取っている。たとえば、小売セクターでは、来店した顧客をガイドするハイテクな CRM プログラムなどのインストア体験を向上する最新テクノロジーがある。しかしながら、サウジアラビアでは人口が多く、小売セクターが伸長しているにも関わらず、未だに導入されていない。
- **起業家精神の欠如**：近年は文化の変化がはっきり見られるものの、これまではサウジ人は全般的に、仕事の内容やスケジュールが保守的で、安定している公務員（役所勤め）の方を好む傾向が強かった。新しいビジネスの立ち上げやパートナー提携などのリスクを負う行為は、避ける傾向にある。<sup>51</sup>

サウジアラビアのエンターテインメント業界は、競合のコスト優位性により発展が妨げられている。ゲーム、アニメーション、映像制作など、同国のエンターテインメント関連産業では、テクノロジーコンテンツや専門技術は海外の企業から輸入またはアウトソーシングされることが多い。サウジ市場への参入を狙う小規模な外国企業は、技術的コンテンツだけでなく、プレゼンスを確立する専門知識を有することが求められる。こうした背景から、初期投資が高くなる可能性がある。

こうした課題は将来的な投資で解決されると思われるが、現在の状況は、ゲームやアニメの国内制作が始まる初期段階にあると言える。

---

<sup>49</sup> 「子どもの死を受けて、サウジアラビアのビデオゲームを禁止処置」 Gulf News（2018年7月16日）  
<https://gulfnews.com/news/gulf/saudi-arabia/saudi-arabia-bans-video-games-after-children-s-deaths-1.2252544>

<sup>50</sup> 「サウジアラビアを離れる外国人労働者たち」 Bloomberg 誌（2018年7月10日）  
<https://www.bloomberg.com/news/articles/2018-07-09/expatriate-workers-are-leaving-saudi-arabia-in-droves>

<sup>51</sup> 「サウジアラビアを離れる外国人労働者たち」 Bloomberg 誌（2018年7月10日）  
<https://www.bloomberg.com/news/articles/2018-07-09/expatriate-workers-are-leaving-saudi-arabia-in-droves>

## 4.2 市場参入：手段

### 4.2.1 サウジアラビアにおけるパートナー提携の特色

ゲームのほか、特定のコンテンツの高度なアニメーションの共同制作に関して、国際的企業とのパートナー提携に関心を持っている国内企業は多い。<sup>52</sup>技術インフラの可用性によって、プロジェクト（完全または部分的な財政支援に基づく）ごとに現地の制作会社とのパートナー提携や合弁事業の種類も異なる。<sup>53</sup> サウジアラビアへの進出を外国企業が希望する場合、さまざまな形のパートナー提携を通じたオフィスまたは支店設立による形が可能である：

有限責任会社 (LLC)	海外投資家がサウジのパートナーとの合弁事業に参入する場合、最も一般的な企業の形態である。サウジ側のパートナーは義務ではないものの、物流やビジネス上の理由から推奨される。最少資本投資は、500,000 サウジリヤルである。会社の株主は最低 2 名、1 名以上の経営者が必要である。 <sup>54</sup>
パートナーシップ	リミテッドパートナーシップは、複数の個人または企業で構成された別々のビジネス機関を指す。 <sup>55</sup>
集合的パートナーシップ	すべてのパートナーは、パートナーシップの債務について責任を負う。 (会社法 第 17 条から第 37 条が適用される) <sup>56</sup> 。
コマンドワイド・パートナーシップ	パートナーシップの債務について自分の財産すべてを管理するゼネラルパートナー 1 名以上、およびパートナーの資本金に対する関心の範囲で、パートナーの債務を管理するリミテッドおよび匿名パートナー 1 名以上が必要。(会社法 第 38 条から第 42 条)。
合弁会社	非公開で合弁会社を構成することができる。 合弁会社の条件はプロジェクト、あるいは会社によって異なる。
支店	許可が下りれば、海外企業は完全外国所有のサウジ支店を登録できる。支店は、許可の範囲内で、政府からの契約または民間の事業に従事できる。支店は必要に応じて、政府入札条例が適用される。
公的支援および一時商業登記	上記のような形式の企業運営を望まない場合は、サウジの顧客が資金援助する民間セクターのプロジェクトに従事、あるいは一時商業登記 (TCR) に基づいて政府と連携することができる。
商業代理店	これらの機関は商業代理店法を順守している。この規則および条例により、サウジ国民やサウジ企業が取引活動 (事業) の独占権を確保できる。取引活動には、再販のための商品の輸入および現地購入が含まれる。

現地の人材を育成するために、ゲームやアニメーションの大手制作会社が国際的なベストプラクティスを取り入れ、現地企業および海外企業と連携する。<sup>57</sup> これは知識提携のパートナーシ

<sup>52</sup> 専門家インタビュー - 77 Media

<sup>53</sup> 専門家インタビュー - Semaphore (Semanoor 子会社)

<sup>54</sup> 「中東の法律 - サウジアラビアでの事業」 AP Consulting,  
[http://www.mideastlaw.com/middle\\_eastern\\_laws\\_saudi\\_arabia.html](http://www.mideastlaw.com/middle_eastern_laws_saudi_arabia.html)

<sup>55</sup> Ibid

<sup>56</sup> 「企業とパートナーシップ」 Saudilegal.com (2018 年) [http://www.saudilegal.com/saudilaw/06\\_law.html](http://www.saudilegal.com/saudilaw/06_law.html)

<sup>57</sup> 専門家インタビュー - Semaphore (Semanoor 子会社)

ップがあり、拡大しているアニメーションとビデオゲーム市場の専門知識が互いに共有されていることの表れだ。

現地企業は、コンテンツの種類（キャラクターを中心とするアニメーション映画か、または情報伝達が中心の映画か）、キャラクターのアイデンティティを作る必要があるか、吹き替えの必要があるか、アラビア語の翻訳要件、文化的または一般的な音楽等の要件などの条件に応じて、国際企業とのパートナーシップの範囲の設定に重点的に取り組んでいる。これらの要件の確認により、企業は国際企業とのパートナーシップの提携期間を決めるだけでなく、制作、配給、マーケティング、専門知識、ノウハウの共有などについて評価することができる。<sup>58</sup>

#### 4.2.2 前途有望なパートナー提携の種類

エンターテインメントセクターの企業のほとんどは、有限責任会社（LLC）の形態を通じて市場に参入している。これは、外国企業については、サウジアラビアでは一般的なパートナー提携の種類である。

現在まででエンターテインメント業界において、最も頻度が高く、成功した例の多いパートナー提携は、以下のとおりである：

- アニメーション分野の共同制作
- サウジスポーツ庁とのパートナー提携
- 完全公有の遊園地（Six Flags）
- サウジアラビアの公共投資資金（PIF）子会社、開発投資エンターテインメント会社とのパートナー提携
- 大手エンターテインメント企業、アル・ホケール・ホールディング・グループ（Al Hokair Holding Group）とのパートナー提携

---

<sup>58</sup> 専門家インタビュー – AFLAM Productions

#### 4.2.3 パートナー提携関連のイベント：主なカンファレンスと見本市

サウジアラビアの MICE（Meetings：企業等の会議、Incentive travel：報奨・研修旅行、Conferences：国際会議、Exhibitions：展示会）セクターは盛況である。エンターテインメント産業が国際的なコンセプトとしても門戸を開いている現在、この分野でのパフォーマンスやイベント、見本市も行われるようになっている。

現在、エンターテインメント産業全体のために 2 件の新しいイベントが計画されている：エンターテインメント・サウジアラビア（Entertainment Saudi Arabia）およびサウジ・エンターテインメント・アミューズメント（Saudi Entertainment and Amusement）で、いずれも 2019 年に実施される。そのほか、すでに実行されているゲームとアニメーションがテーマのイベントや初めて行われるイベントもある。

Table 7 エンターテインメント業界：主な商業イベントと会議

名称	日付	内容
Saudi Comic Con（サウジコミコン） <sup>59</sup>	2018年3月22日～24日	サウジ・コミコン（SCC）はこの種類のイベントとしては国内初である。さまざまなアクティビティ、現地や海外のエンタメシーンのセレブ出演など、映画、漫画、アニメを中心に展開する。SCCは、サウジ企業のタイム・エンターテインメント（Time Entertainment）が組織し、総合娯楽局（GEA）が後援している。
Gamer's Con（ゲーマーズコン） <sup>60</sup>	2018年9月13日～15日	最先端のテクノロジーとゲームコンテストを組み込み、ビデオとコンピューターゲームを専門とするファミリー向けイベント。世界的に有名なゲーム会社が多数参加し、さまざまなエンターテインメントアクティビティを行うなど、初心者もプロも楽しめるイベントである。  毎年行われるイベントで、2019年にも実施予定。
IGN Convention（IGN コンベンション）（ジッダ） <sup>61</sup>	2018年10月31日～11月3日	映画、ビデオゲーム、テクノロジーとコミックコンベンションを網羅し、アクティビティだけでなく、国際的なセレブや地域のアーティストを招いて開催される。 コスプレコンテスト、ゲーム新作発表、映画やゲームに関するディスカッション、トリビアクイズ、コミック書店、ビデオゲームトーナメントなどのアクティビティを行う。
Entertainment Saudi Arabia（エンターテインメント・サウジアラビア） <sup>62</sup>	2019年1月21日～23日	エンターテインメント・サウジアラビアは、国際的なプラットフォームであり、主要なエンターテインメントプロジェクトのオーナー、政府の意思決定者、地域および国際的なリテールデベロッパー、ファミリー向けエンターテインメントセンター、映画館、テーマパーク、遊園地の運営会社と一緒に集まる。 本イベントの内容： <ul style="list-style-type: none"> <li>● 金融とエンターテインメントのエコシステム</li> <li>● 家族とデスティネーションの娯楽</li> <li>● 映画</li> <li>● 遊園地の開発</li> </ul>

<sup>59</sup> 「Saudi Comic Con（サウジコミコン）」（2018年）<http://www.saudicomiccon.com/>

<sup>60</sup> 「Gamer's Con（ゲーマーズコン）」（2018年）<http://gamersconsa.com/>

<sup>61</sup> 「IGN Convention（IGN コンベンション）」（2018年）<http://ignsa.com/>

<sup>62</sup> 「サウジアラビアエンターテインメント」サウジアラビアエンターテインメントイベントパンフレット（2018年）<http://entertainment-saudi-arabia.com/>



		<ul style="list-style-type: none"> <li>• イベント</li> <li>• 文化遺産</li> <li>• 観光</li> </ul>
Saudi Entertainment and Amusement <sup>63</sup>	2019年4月21日～23日	<p>新しいイベントで、エンターテインメントと娯楽産業に特化したサウジ初の商業イベントである。政府機関のほか、ショッピングセンター、映画館、テーマパーク、その他のエンターテインメント、レジャー、観光施設を含めた業界関係者に現地および海外のサプライヤーが製品やサービスを展示するプラットフォームとなる。</p> <p>対応するセクター：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 乗り物</li> <li>• 水関連の設備と消耗品</li> <li>• ゲームとデバイス</li> <li>• 施設の土地と設備</li> <li>• ハイテク劇場設備</li> <li>• セキュリティ設備</li> <li>• 建設とコンサルタント</li> <li>• 食品と飲料水</li> </ul>
Gamer's Day (ゲーマーズデイ) <sup>64</sup>	未定	「Gamers' Day」は2008年にサウジアラビアで始まり、リヤド市で毎年開催されてきた。2018年度はまだ開催されていないが、今年実施されるかどうかは不明。
Games Arabia (ゲームズアラビア) <sup>65</sup>	未定	<p>UAEで行われるビデオゲームコンベンション。全世界で発売される前に待望のビデオゲームをプレーヤーがテストしあり、eスポーツトーナメントに出場したりトップコスプレイヤーと競い合う。</p> <p>このイベントは、Panache LIVEの主催でドバイでスタートした。ファミリー向けの3日間のエンターテインメントイベントとして、毎年ジッダで行われる予定である。</p>

注：上記の商業イベントはすべて、毎年、同時期には開催されない可能性がある。

出典：ユーロモニター・インターナショナル イベントウェブサイトレビュー

## 4.3 外国企業の参入に関する法令

### 4.3.1 主な海外投資に関する法令

経済不況や国内の急激な変化など、さまざまな問題にも関わらず、サウジ政府は海外投資増加に力を入れている。大規模なインフラプロジェクト、メガシティ、エンターテインメントセクターの発展は、海外投資を惹き付ける重要な要素である。サウジアラビアが中東地域において最も魅力的かつ最大の市場であることに変わりない。米国企業と中国企業は、サウジへの投資を押し進めている。<sup>66</sup>

<sup>63</sup> 「サウジのエンターテインメントと娯楽」サウジエンターテインメントエキスポパンフレット（2018年）

<https://www.saudientertainmentexpo.com/>

<sup>64</sup> 「サウジ Vision 2030 - エンターテインメントカレンダー」（2018年）<https://roznamah.sa/en/events/games-arabia/>

<sup>65</sup> 「サウジ Vision 2030 - エンターテインメントカレンダー」（2018年）<https://roznamah.sa/en/events/games-arabia/>

<sup>66</sup> 「海外投資誘致に向けたサウジアラビアの新しい法令」Oxford Business Group（2017年）

<https://oxfordbusinessgroup.com/overview/regulatory-updates-new-legislation-geared-towards-attracting-foreign-investment-and-enhancing-job>



軍事、石油探査、聖地メッカやメディナでの不動産開発など海外投資に適さない分野を除き、外国企業はどの産業にも投資できる。

サウジの投資管轄機関であるサウジアラビア総合投資院（SAGIA）は、国内における海外投資を統括するため、2000年に設立された。サウジアラビアでの事業立ち上げを希望する投資家のための主要な承認機関であり、外国人投資家にとって魅力的なライセンス環境の整備に積極的に取り組んでいる。<sup>67</sup>

SAGIAは、一定の基準を満たしていれば、ほとんどの事業に関して、海外投資家が投資の株式資本を100%所有することを許可している。最近SAGIAは、SAGIAの基準を満たしていれば、海外投資家の100%外国所有の商業代理店の設立を許可すると発表した。この措置以前は、海外投資家は株式資本の25%以上を所有するサウジ人の株主を持つ必要があったが、ほとんどの海外投資家の企業構造では対応出来なかった。

SAGIAの革新的改革には、投資許可の手続き改善や処理に要する時間の大幅短縮が含まれる。

2017年1月、SAGIAは「10分以内」で企業に許可を発行する「即時許可発行」サービスを開始した。「即時許可発行」サービスは、以下の条件を満たす大手企業および/または投資家に適用される：

- 国際、または現地の株式市場に上場すること。
- 従業員10,000人以上であること。
- 投資家がサウジアラビアでの適用を希望する特許を所有していること。
- 管轄区域以外に3ヵ所支社を所有していること。
- 上記の条件に加えて、以下のいずれかを満たすこと：
  - 過去2年間の収益が1,866万USドル（7,090サウジリヤル）を超えていること。
  - 資産額が2,666万USドル（1億130万サウジリヤル）を超えていること。
  - 純利益が1,333万USドル（5,060万サウジリヤル）を超えていること。<sup>68</sup>

#### 4.3.2 営業許可取得の手続き

海外投資を奨励する政府の取り組みと合わせて、近年、SAGIAでは営業許可証発行までの所要時間を53時間から4時間と、92%も短縮している。<sup>69</sup>

これまで、申請には8種類の書類をSAGIAに提出する必要があったが、現在は財務諸表や商業登記証を提示するだけで良い。投資許可証の更新は、SAGIAウェブサイトのセルフサービスポータルを利用してオンラインで行える。

---

<sup>67</sup> 「サウジアラビア海外投資最新情報」 Al Tamimi & Co., (2017年2月) <https://www.tamimi.com/law-update-articles/サウジアラビア-foreign-investment-update/>

<sup>68</sup> 「サウジアラビア海外投資最新情報」 Al Tamimi & Co., (2017年2月) <https://www.tamimi.com/law-update-articles/サウジアラビア-foreign-investment-update/>

<sup>69</sup> 「サウジアラビアで起業するには」 アラブニュース (2018年4月6日) <http://www.arabnews.com/node/1279746/business-economy>

SAGIA から海外投資家にライセンスを許諾するには、以下の要件を満たす必要がある：<sup>70</sup>

- 投資案件（活動）が海外投資に不適切と見なされる業界/活動のリストに含まれていないこと。
- 製品および/またはサービスがサウジアラビアの法律に準じていること。
- 申請者は投資を目的としてサウジアラビアに来た企業/機関であること。
- 投資家は、サウジアラビアの国内外で、金融または商業に関して有罪判決を受けていないこと。
- SAGIA ライセンスの付与は、サウジアラビア王国の国際協定および地域協定のいずれにも違反してはならない。

**Table 8** 許可証の種類と要件<sup>71</sup>

許可証の種類	内容	要件	手数料
サービスライセンス	サービス事業の許可証は、行政投資、情報技術、観光、トレーニング、医療、保険および再保険、教育、広告とメディア、物流サービス、展示会主催、ケータリングと飲食サービス、金融サービス、航空サービス、処理サービスが対象である。	サウジアラビア大使館が認可した株式所有のパートナーの商業登記簿の写しまたは、パートナーのうち一人がいずれかの GCC 国の国籍を保有する個人である場合、国籍を示す身分証明の写し  サウジアラビア大使館が認可した申請する外国企業の昨年度の財務表	最大 5 年間、2,000 サウジヤルの年間ライセンス料 SAGIA Business Center からサービスを受けるための初年度の契約料として 10,000 サウジヤルの支払い
産業活動のライセンス料	本サービスは、重工業、軽工業、および改革事業など、すべての産業用ライセンスに適用される。	サウジアラビア大使館が認可した株式所有のパートナーの商業登記簿の写し またパートナーのうち一人がいずれかの GCC 国の国籍を保有する個人である場合、国籍を示す身分証明の写し  サウジアラビア大使館が認可した申請する外国企業の昨年度の財務諸表	最大 5 年間、2,000 サウジヤルの年間ライセンス料 SAGIA Business Center からサービスを受けるための初年度の契約料として 10,000 サウジヤルの支払い
科学・技術オフィスのライセンス	本サービスは、以下のようなサウジのエージェントを持つ海外企業：国内で企業の製品を販売しているエージェント、科学的・技術的サービスをエージェント、販売店、顧客に提供するオフィス開設を希望するエージェントに適用される。	サウジアラビア大使館が認可した参加企業の商業登記簿の写し  エージェントまたは配給を認可するエージェントの写し	最大 5 年間、2,000 サウジヤルの年間ライセンス料 SAGIA Business Center からサービスを受けるための初年度の契約料として 10,000 サウジヤルの支払い

<sup>70</sup> 「サウジアラビアにおけるビジネス」 Simmons & Simmons (2018 年) <http://www.simmons-simmons.com/en/regions/middle-east/kingdom-of-saudi-arabia>

<sup>71</sup> 「サウジアラビアの総合投資院 サービスマニュアル第 6 版」 SAGIA - 2017 年 12 月

**Table 9** 営業許可取得の手続き<sup>72</sup>

手続き	認可/却下までの平均所要時間
SAGIA の投資家サービスセンター（ISC）は、投資家候補から申請書と補助書類を受け取る	1 週間
投資家は、商業投資省（MoCI）に事業を登記しなければならない。	オンライン申込：認証まで 1 週間以上要する
その他のライセンスを取得： <ul style="list-style-type: none"> <li>地方自治体からの敷地の営業許可書</li> <li>労働省、商工会議所、パスポートオフィス、税務署、社会保険総合機構に個別登記</li> </ul>	2～3 ヶ月
海外投資家のために会社設立からの登記を行う	

サウジ政府は、営業許可発行を約 50 時間で手配する体制を整えたと、直近の投資家向けプレゼンテーションで強調している。政府は、外国企業の参入プロセスの効率化を図る取り組みを徐々に行っている。

#### 4.3.3 登記手続きと所要時間

サウジアラビアで会社を設立する諸手続きは、最近になって大幅に簡素化され、円滑に進めば、わずか数日で完了する。とは言え、現地の起業家や企業は許可や要件の費用に関して、負担できないほど高額だと不安を漏らしている。また、政府には柔軟な対応を求めるという声も上がっている。サウジの投資家や起業家向けの金融サービスを導入し、外国人労働者の雇用を奨励するとともに、国際的な才能やスキルを活用すべきだと言う意見が出ている。

**Table 10** サウジアラビアで起業するための手続き<sup>73</sup>

手順	要件	期間	手数料
会社名	会社名を予約し、定款を提出する	5 日	手数料なし
公証人	公証人による定款の認証	1 日	手数料なし
登記料	会社登記料を支払う	1 日以内 (オンライン手続き)	営業登録に 1,200 サウジリヤル、 商工会議所会員の会費 2,000 サウジリヤル、 電子雑誌の発行料として 500 サウジリヤル、計 3,700 リヤル
銀行口座	銀行口座を開設する	1 日	手数料なし

<sup>72</sup> 「サウジアラビア-1-海外投資に対する開放性と制限」 Export.gov (2017 年 8 月 19 日)

<https://www.export.gov/article?id=Saudi-Arabia-openness-to-foreign-investment>

<sup>73</sup> 「サウジアラビアにおけるビジネス」 世界銀行グループ (2018 年)

<http://www.doingbusiness.org/en/data/exploreconomies/saudi-arabia>

事業所の場所	自治体から 営業所開設許可を取得する	4日	1,000 サウジリヤル
郵便局	郵便局の郵便サービス 「Wasel」に登録する	1日以内 (オンライン手続き)	500 サウジリヤル
社印	社印を作成する	4日	50 サウジリヤル
社会保険	社会保険総合機構 (GOSI) に登録する	1日	手数料なし
ザカート・租 税	ザカート・租税庁 (GAZT)に登録する	3日	手数料なし

#### 4.3.4 所有構造

サウジアラビアでの事業を許可された海外投資活動は、サウジアラビアと海外投資家の共同所有、または海外投資家の完全所有のいずれかである。<sup>74</sup>

この数年間、サウジアラビアでは卸売、小売、エンジニアリング会社をはじめとする一部の産業では外国企業の完全所有権を認めることで、外国企業が参入しやすい体制を整えている。さらに他の産業もこれに続くと考えられているが、軍事・安全保障、イスラム観光、メディア、電気通信など、排他的で海外資本には適さないセクターも数多く存在する。たとえば、電気通信の場合、外国人持株率は70%を超えることはできない。

そのほか、企業は「2,000万サウジリヤル以上の株式資本に投資しなければならない」などの制限も多い。また、完全海外資本の企業はライセンス取得後5年以上、2,000万サウジリヤル以上の投資を行わなければならない。

エンジニアリングセクターの場合、完全海外資本が認められるのは、10年以上経営されている、また4つの国で経営されているエンジニアリング企業であることが条件である。<sup>75</sup>

しかし、サウジ政府は、投資家向けプレゼンテーションで、サウジアラビアのエンターテインメントセクターで外国企業が完全所有できると強調しているように、サウジアラビアでの起業はやりやすくなっている。こうした改革の結果、サウジアラビア総合投資院 (SAGIA) では、2018年の第1四半期、海外投資許可証の発行が130%増加したと発表した。<sup>76</sup>

<sup>74</sup> 「サウジアラビアにおけるビジネス」 Simmons & Simmons (2018年) <http://www.simmons-simmons.com/en/regions/middle-east/kingdom-of-saudi-arabia>

<sup>75</sup> 「サウジアラビア王国がエンジニアリング系企業の100%所有を認める」 PWC (2017年8月15日) <https://www.pwc.com/m1/en/services/tax/me-tax-legal-news/2017/saudi-arabia-to-permit-100-percent-foreign-ownership-of-engineering-entities.html>

<sup>76</sup> 「サウジアラビア最新情報 - 2018年9月、10月」 Mondaq (2018年11月16日) <http://www.mondaq.com/saudi-arabia/x/751644/Inward+Foreign+Investment/Saudi+Arabia+Update+September+And+October+2018>

#### 4.3.5 現地のパートナー提携：規制措置

サウジの会社法には、最近追加された 2 つの項目があり、これまで以上に地域のパートナー提携を促進している：

- 会社が要請、または請求した場合、定款により、株主の資本比率とは別個の割合で利益を配分することができる。
- 有限責任会社を単独の株主によって法人化することができ、その場合、サウジ株主の拠出なしに完全外国所有の有限責任会社によって、事業を行うことができる。<sup>77</sup>

海外株主は、必要に応じて、上記の SAGIA およびその他の関連する政府機関から適切なライセンスを取得する必要がある。会社法に記載されていないとしても、他の規制を順守する必要がある。特定の規制は、各種パートナーシップに適用される。有限責任会社、合資会社、合弁会社が最も一般的である。

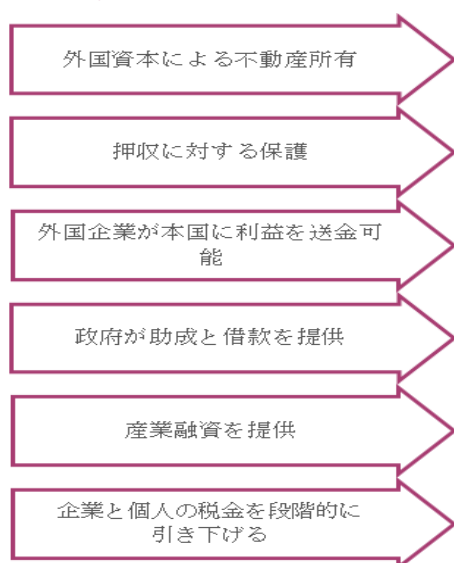
**Table 11** 企業の種類ごとの法令<sup>78</sup>

種類	要件
有限責任会社 (LLC)	<p>最も一般的な形態の企業は有限責任会社で、その名前が示すとおり、株主の責任を制限するものである。有限責任会社は、株主数の最小数を定めていないものの、50 名以下の株主が必要である。サウジアラビアにおける海外投資で最も一般的な法人の種類である。有限責任会社は、保険や銀行事業に従事することは禁止されている。</p> <p>持ち株比率に応じて利益が配分されないという柔軟な仕組みとは別に、有限責任会社の株ではすべての株主の投票権は等しい。</p> <p>会社法では、会社法の規約、定款の不履行、職務遂行における過失に起因する株主、会社、第三者の損傷または外傷について、取締役（ゼネラルマネージャー、役員会、取締役会）が共同で責務を負うものとしている。</p>
株式会社	<p>会社法では、他の法人と比較して合資会社を厳しく規制している。株式会社は、サウジの一般大衆に株式を発行するオプションを持つ有限責任会社である。株式会社を設立するには、商業投資省（MoCI）の許可を取得する必要がある。さらに、国王令によって許諾されたライセンスに準じる場合を除き、特定の種類の株式会社は法人化できない。</p> <p>政府の公共施設等運営権を持つ企業、公共事業を運営する企業、国庫補助を受ける企業、政府または他の公的機関から出向のある企業、銀行または保険事業を行う企業がこれに該当する。</p>
合弁会社	<p>合弁会社は、コンソーシアムの形態で、本質的に法人化されていない団体である。外国企業が非法人団体の合弁会社パートナーの場合、海外投資に関する法令に従って、サウジアラビア総合投資院（SAGIA）から許可を受けるか、または商業投資省（MoCI）に事業を登記しなければならない。あるいは、当該外国企業が公共事業に入札するコンソーシアムの一部である場合、商業投資省から一次的な商業登記を持つ必要がある。実用的な目的においては、一般的なパートナーシップと見なされるのは合弁会社である。</p>

<sup>77</sup> 「企業とパートナーシップ」 Saudilegal.com (2018 年) [http://www.saudilegal.com/saudilaw/06\\_law.html](http://www.saudilegal.com/saudilaw/06_law.html)

<sup>78</sup> 「企業とパートナーシップ」 Saudilegal.com (2018 年) [http://www.saudilegal.com/saudilaw/06\\_law.html](http://www.saudilegal.com/saudilaw/06_law.html)

### 4.3.6 奨励策



複数の経済改革と規制改革がサウジアラビアに導入され、海外投資家への奨励策と保証を提供している。

外国人による不動産所有許可、没収に対する保護、外国企業の利益の本国送還、政府援助および信用支援、工業用貸付、比較的低額な法人および個人の課税制度などがこれに当たる。

こうした優位性に加え、サウジアラビア総合投資院（SAGIA）の有効性や外国政府機関との良好な関係により、魅力的なビジネスと投資環境を築いている。先頃、サウジ証券取引所タダウル（Tadawul）を海外投資家に開放したのも大きな変化の一つと良いだろう。<sup>79</sup>

Table 12 海外投資家への奨励策<sup>80</sup>

種類	奨励策
税金： 6カ所の未開発地域（ハイイル、ジーザーン、ナジュラン、アルバーハ、アルジョフ、北部地域）への投資は税制の優遇措置が適用されている。	10年間の税制優遇： 優遇措置： <ul style="list-style-type: none"> <li>サウジ人従業員については年間研修費用を50%控除</li> <li>サウジ人従業員への年間給与を50%控除</li> </ul> 投資額が100万サウジリヤル以上で、サウジ人従業員を5人以上雇用しており、技術あるいは行政に関する事業の年間契約を結んでいる場合、さらに控除が適用される。
関税	承認されたプロジェクトに必要な機械および原材料については、現地市場で入手できない場合のみ、関税免除が適用される。この場合の免除は輸入前に適用され、特定の条件を順守する必要がある。
規制および金融奨励策	<ul style="list-style-type: none"> <li>海外投資家に投資許可証を発行し、他の関連する政府機関との調整を行う認可機関として、サウジアラビア総合投資院（SAGIA）を設立。</li> <li>外国人も企業や土地区画について完全所有権を保持できる。</li> <li>資本の送金には制限はない。</li> <li>個人の年収には課税されないが、外国企業は税金として年間収益の20%を支払わなければならない</li> <li>貸借対照表計算書の損失の繰り越し（無期限）</li> </ul>
海外投資家は、現地および国際的な専門資金提供	<ul style="list-style-type: none"> <li>アラブ経済社会開発基金(AFESD)：アラブ諸国の経済・社会プロジェクトの発展に資金を提供する。</li> </ul>

<sup>79</sup> 「サウジアラビアにおけるビジネス」 Simmons & Simmons（2018年）<http://www.simmons-simmons.com/en/regions/middle-east/~media/B38763DA22534AD688AA2DB5B349B578.ashx>

<sup>80</sup> 「サウジにおける投資」 サウジアラビア商業投資省（2018年）  
<https://mci.gov.sa/en/AboutKingdom/Pages/InvestmentInKingdom.aspx>

機関から融資を受ける権利を持つ。	<ul style="list-style-type: none"> <li>アラブ通貨基金：アラブ金融市場の発展と加盟国の域内貿易を拡大するとともに、加盟国にリソースの投資に関する助言を行う。</li> <li>アラブ貿易融資計画：民間セクターの貿易取引や金融取引を支援するため、個人や取引期間に中・長期融資を許可する。</li> <li>アラブ投資保証会社：商業および商業以外のリスクに対するアラブ諸国間の輸出の投資やクレジット（信用貸し）に保険補償を提供する。</li> <li>イスラム開発銀行：設備投資プロジェクト、生産的なプロジェクトと企業のための融資、イスラム聖法に沿って財源のための預金受け入れに貢献する。</li> </ul>
財政的奨励策	<ul style="list-style-type: none"> <li>人材育成基金：サウジの人材（労働力）のリハビリ、トレーニング、雇用に関する活動を支援する。</li> <li>天然ガスの優先割り当て。</li> <li>商業および工業プロジェクト用の水、電気、不動産サービスの競争価格。</li> <li>アブドゥッラー王立科学技術大学（KAUST）およびキングアブドゥルアジズ科学技術都市（KACST）の研究開発の資金援助。</li> </ul>

出典: 商業投資省 Ministry of Commerce and Investment, Saudi Arabia

GEA は、サウジアラビアをロケ地として映画や TV 番組に露出させるため、各種奨励策を計画している。<sup>81</sup>

総合娯楽局（GEA）は、第71回カンヌ映画祭で、サウジアラビアで撮影を行う海外の映画制作会社に対して35%以上のリベートプログラム実施を発表。また、GEAでは、サウジ人俳優を使用した場合、かかる費用の50%を支援する計画を発表している。

<sup>81</sup> "Incentives for filming in Saudi Arabia announced at Cannes", アラブニュース、2018.5.12  
<http://www.arabnews.com/node/1300616/lifestyle>



## 5. パートナー提携先候補リスト

これは、パートナーシップ提携や手続き先となる可能性がある政府機関、現地企業、業界団体に関する包括的なリストである。日本の企業や業界団体は、このリストを参照して、パートナー提携先候補を探すことができる。

### 5.1 主な政府機関、民間企業、産業組合

	会社/機関 組織名	会社/機関/組織 種類	概要
1.	GCAM – 視聴覚 メディア総合委 員会	政府組織/ 機関	視聴覚メディア総合委員会（GCAM）は、以下のセクターの規制を総括する： - 映像/オーディオ制作、配給、開示 - アニメーションおよびビデオゲーム制作、配給、開示 - オンラインおよびデジタルコンテンツ制作、配給、開示
2.	GEA – 総合娯楽 局	政府組織/ 機関	GEA の主な義務は、サウジの価値観、習慣、伝統を考慮しながらビジョンを定義することで、サウジアラビアにおけるエンターテインメントセクターを総括し、発展させることである。 GEA は、政府機関や民間企業と協力して、エンターテインメントセクター向けにサウジアラビアのインフラ整備を支援する。
3.	GCA – 総合文 化局	政府組織/ 機関	GCA は、文化・情報省と協力しながら、サウジアラビアの文化セクターを総括し、文化セクターの法的枠組みを開発・活性化するために、設立された。公共、民間両方の文化機関を支援し、プログラムの資金調達を行い、経験とベストプラクティスを共有するため、国際文化機関との提携関係を構築するものである。
4.	SFC – サウジ映 画協議会	政府組織/ 機関	サウジ映画協議会は GCA 傘下の機関で、主に映画およびコンテンツ産業の PR とサポートを担当する。
5.	PIF – 公共投資 資金	政府組織/ 機関	公共投資資金（PIF）は、サウジアラビアの石油以外のセクターの発展と革新に重点的に取り組んでいる。PIF に基づく主要な取り組みは、遊園地などのサービスを含むエンターテインメントセクターを確立し、投資することである。
6.	SCTH – サウジ 観光国家遺産委 員会	政府組織/ 機関	観光セクターの振興が SCTH の主要な業務である。国営や州営の博物館の運営・維持だけでなく、民間の博物館の規制により、文化的・経済的発展を目指す機関である。
7.	GCA – サウジ スポーツ庁	政府組織/ 機関	サウジスポーツ庁は、サウジアラビアにおけるスポーツ分野の強化・振興だけでなく、サッカーの試合や WWE イベントなど、競争やコミュニティのスポーツイベントの主催を目的として設立された。
8.	SBA – サウジ放 送庁	政府組織/ 機関	SBA は、スポーツニュースを扱うチャンネルを含め、ラジオとテレビサービスの効率性とパフォーマンスの維持を担当する。
9.	MiSK 基金	非営利組織	MiSK は、サウジの青少年が創作活動、デジタルメディア、文化と芸術、テクノロジー、教育に積極的に参加するための発見、発展、権利向上を促す非営利団体である。
10.	AFLAM Productions	公営企業	AFLAM Productions は、ブランドのあるエンターテインメント、テレビ番組、企業向け映像、PR 映像、アニメーションを専門としている。
11.	Firstaiment	公営企業	Firstaiment は、企業や学校のファンに向けて、ペイントボールシューティングやハンティングゲーム、電子およびバーチャルなゲームサービスを提供するサウジアラビア初の機関である。



12	AL Othaim Leisure & Tourism	公営企業	AL Othaim Leisure (OREIDCO の一部門) は、サウジアラビアのファミリーエンターテインメントの基準として、あらゆる年齢層にエンターテインメント活動を提供している。
13	Benchmark Events	公営企業	Benchmark は、音楽のライブコンサート、フェスティバル、セレモニーのほか、公共・民間イベントの主催や運営において豊かな経験を持つフルサービスの専門イベントエージェンシーである。
14	Fakieh Hospitality and Leisure Group – Tarfeeh Fakieh	民間企業	Fakieh Hospitality and Leisure Group は、サウジアラビア最大のエンターテインメント・娯楽プロバイダーで、3 つの大型テーマパークを保有している：Al Shallal Theme Park、Fakieh Aquarium、Sail Island
15	Al Hokair Group for Amusement Parks	民間企業	エンターテインメントとホスピタリティセクターの投資を主とするグループである。サウジアラビアと UAE (アラブ首長国連邦) の 70 のエンターテインメントセンターを含むプロジェクトを運営している。
16	Quiddiya Investment Company	民間企業	Quiddiya Company は、サウジアラビアのエンターテインメント産業の振興、質の向上を目的として、2018年5月法人化された。
17	Atallah Happy Land Park	民間企業	1986年開園した Atallah Happy Land Park は、サウジアラビア初の遊園地の一つである。国際アミューズメントパーク・アトラクション協会 (IAAPA) に加盟している。
18	Semanoor	民間企業	Semanoor は、教育的価値に重点を置いたゲームやシミュレーションを開発している。また、マイクロソフト、ソニー、任天堂のゲーム機器開発を含め、フルライセンスを取得した当地域初の開発スタジオとされている。
19	Hrakat	民間企業	Hrakat は、ビデオ制作を専門とする企業で、世界的な企業と提携しながら、クリエイティブなビジュアル素材でコミュニケーションとストーリーテリングを向上している。
20	Alwasaet	民間企業	Alwasaet は、ゲームやアニメーションビデオを使い、より楽しめる教育や学習教材作りを目指している。
21	Ranam	民間企業	Ranam は、楽しく魅力的な方法で、ウードなどの楽器を使った曲の演奏を教える製品を提供するモバイルゲームとアプリのデベロッパーである。
22	Time Agency	民間企業	Time Agency は、Saudi Comic Con (サウジコミコン)、音楽コンサート、展示会、舞踊や演劇など、現地と国際的なエンターテインメントイベントを管理するフルサービスのエンターテインメント運用会社である。
23	AZDEF Group	民間企業	AZDEF は、ファミリー、青少年、子ども向けのエンターテインメントイベントを管理運営する。音楽コンサート、コメディショー、映画制作、アーティストのブッキングの手配などを行う。
24	Event Plus	民間企業	Event Plus では、高い能力を備えたデザイナーや技術者をそろえ、音楽やエンターテインメントイベントの主催で 14 年以上の経験を持つイベント管理会社のパイオニアとして地位を確立している。
25	Al Harithy Company for Exhibitions – ACE	民間企業	ACE Expos はイベント専門の起業である。サウジアラビアの西部地域における成長産業の振興、起業、広告を支援するプロジェクトのデザインと演出を行っている。
26	77 Media	パートナーシップ企業	77 Media は、戦略、デザイン、マーケティング、コンセプト制作、メディア、VFX、テクノロジーを一つにまとめた通信マーケティングエージェンシーである。

27	Manga Productions	パートナーシップ企業 (MisK 基金の関連会社)	Manga productions は、アニメーションやビデオゲームの開発を核として、MisK 基金の関連企業である。主な目的： 1. 娯楽テレビチャンネルを通じて、感動の物語を伝える 2. 豊かな経験を持つ国からサウジアラビアへコンテンツ開発テクノロジーを移転する 3. サウジアラビアとアラブ諸国におけるプロフェッショナルなコンテンツ開発を構築し、改善する 4. サウジアラビアとアラブ諸国の漫画、アニメーション、ビデオゲームの分野における新興企業や若い人材を支援し、育成する 5. 若い世代の前向きな価値観や倫理観を育てる
28	Development and Investment Entertainment Company	完全子会社 (PIF)	Development and Investment Entertainment Company は、エンターテインメントセクターの投資で接客的な役割を果たし、戦略的なパートナー提携を惹き付けるために、2017 年から 2018 年にかけて、法人化された。

出典：ユーロモニター・インターナショナルによる関連企業/組織のウェブサイトおよび LinkedIn のレビュー

## 6. 主なポイント

### 6.1 日本企業に対する市場の魅力

サウジ政府は、今後 10 年間、エンターテインメントセクターに 640 億 US ドル（2,432 億サウジリヤル）への投資計画を発表した。同セクターの発展と長期的な経済成長を目指し、インフラの整備が進行中である。エンターテインメントと文化関連施設の拡張は、経済の多角化に向けた重要なステップの一つである。

ビデオゲームとモバイルゲームは、10 代の若者をはじめとして、社会のあらゆる層で人気が高い。約 1,200 万人の市民が 30 才以下の若年層であるため、これらのセクターは今後さらに成長する可能性が高い。

ゲーム、メディア、映画の仮想現実や拡張現実などの没入型テクノロジーの人気が上がっており、新しく魅力的なビジュアルを作るモーショングラフィックス、アニメーション、革新的なデジタル体験のスキルへの需要も高まっている。

政府の投資計画の一端には、消費者のデジタルゲーム人気があるが、これはデジタルゲーム制作の専門知識、高度なグラフィックス、アニメーションプラットフォームで知られる日本のゲーム会社にとっては、非常に魅力的と言える。これらの分野においては、現地人材も不足していることから、人材育成の分野にも商機がある。

### 6.2 市場参入の手段

近年、現地企業はスキル獲得の為、外国企業とのプロジェクトベースのパートナー提携や合弁会社（JV）を選ぶ傾向にある。現地企業と外国企業との間で、契約期間、制作、配給、マーケティング、専門知識を共有することができる。

日本企業の今後の参入計画と投資能力に応じては、外資 100%での独立企業を設立するか、または地場企業との合弁事業やパートナーシップを締結することができる。

サウジ市場では、現地企業がスキル・ノウハウを渴望しているため、共同制作やパートナー提携が成功している。現地のゲームやアニメーション会社の成長により、今後も外国企業にとって魅力的な状態が続くと思われる。例：マンガ・プロダクションと東映アニメーションのパートナー提携。

### 6.3 主な法令に関する検討事項

上場したデジタルゲームやアニメーションの日本企業で、従業員 10,000 人以上を雇用し、技術特許のほか、純資産や収益記録に関して特定の条件を満たす企業は、SAGIA の「即時許可発行」サービスを利用できる。

SAGIA では、100%外資での会社所有権、法人税の優遇措置、個人の非課税措置、クレジット支援、個人への貸付のほか、資本の送金や利益の本国送還が無制限で行えるなど、海外投資家に対してさまざまな奨励策を用意している。

SAGIA のこうした取り組みは、大規模な消費者を持つ未開拓な市場進出により、成長を図りたいとする日本のビデオまたはモバイルゲームおよびアニメーション企業にとって、大きなビジネスチャンスをもたらす。

#### 6.4 パートナー提携先候補

高度なグラフィックス、アニメーションテクノロジー、制作の専門技術のほか、現地のスキル向上のためのトレーニングや開発プログラムが必要なため、共同制作やライセンスパートナー提携は日本企業にとって魅力的な選択肢になると予想されている。サウジアラビア国内のテーマパークのアニメーションセンターや映画館は同様にビジネスチャンスとなるだろう。

レポートをご覧いただいた後、アンケート（所要時間：約1分）にご協力ください。

<https://www.jetro.go.jp/form5/pub/ora2/20180045>

**サウジアラビアの有望産業（エンターテインメント産業）についての投資環境・市場調査**

2019年2月

---

作成者：日本貿易振興機構（ジェトロ）

〒107-6006 東京都港区赤坂1-12-32

TEL:03-3582-5180（海外調査部中東アフリカ課）

<http://www.jetro.go.jp>

---

禁無断転載