

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

エンターテインメント産業：

- 概要
 - 業界のキーファクトシート 4
 - 投資環境 6

- 市場概要
 - 市場規模と展望 7
 - 主な推進要因と課題 9
 - 主な製品とサービス 10
 - サウジアラビアおよび中東の展望 11
 - 政府の投資政策 12

- 市場参入の指針
 - 市場の特徴と流通システム 13
 - パートナー関係/提携関係の種類 14
 - 外国企業の参入状況 15
 - ライセンス/許可の取得までの行政手続き 16
 - 登録手続きと所要時間 17
 - 政府の奨励策 18
 - 主な商業イベント 19

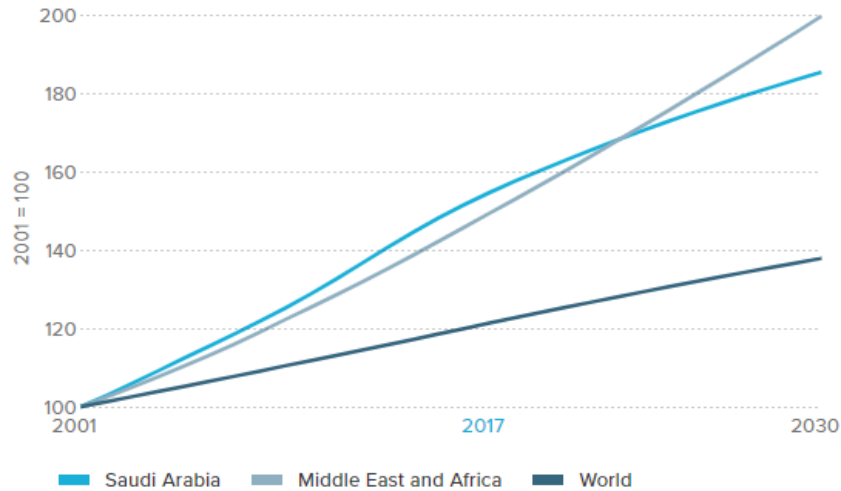
- 主なポイント 20



概要 — 業界のキーファクトシート

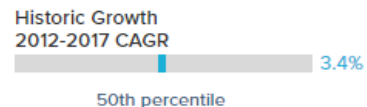
サウジアラビアにおける魅力ある投資機会として注目を集めるゲームサービス

	サウジアラビア
2018年人口	3,300万人
都市部の人口 (%) 2018年→2030年	83% → 86%
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
ビデオゲーム売上 2018年度	7億6,100万USドル
GDP成長率 2018年 → 2020年	1.8% → 2.3%

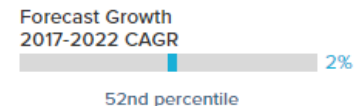
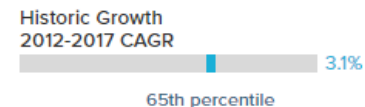


- 人口増加の主な誘因となっているのは、リヤドとジッダの2つの都市である。2030年までに、リヤドは都市部の人口の25.5%、ジッダは15.4%を占めると見られている。
- リヤドやジッダなど、人口が集中するサウジアラビアの都市部は、海外投資家にとって魅力的な市場である。
- リヤドとジッダは、サウジの人口の約41%を占めると見られており、両都市とも、可処分所得とゲーム製品の需要が高いことが特徴である。

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

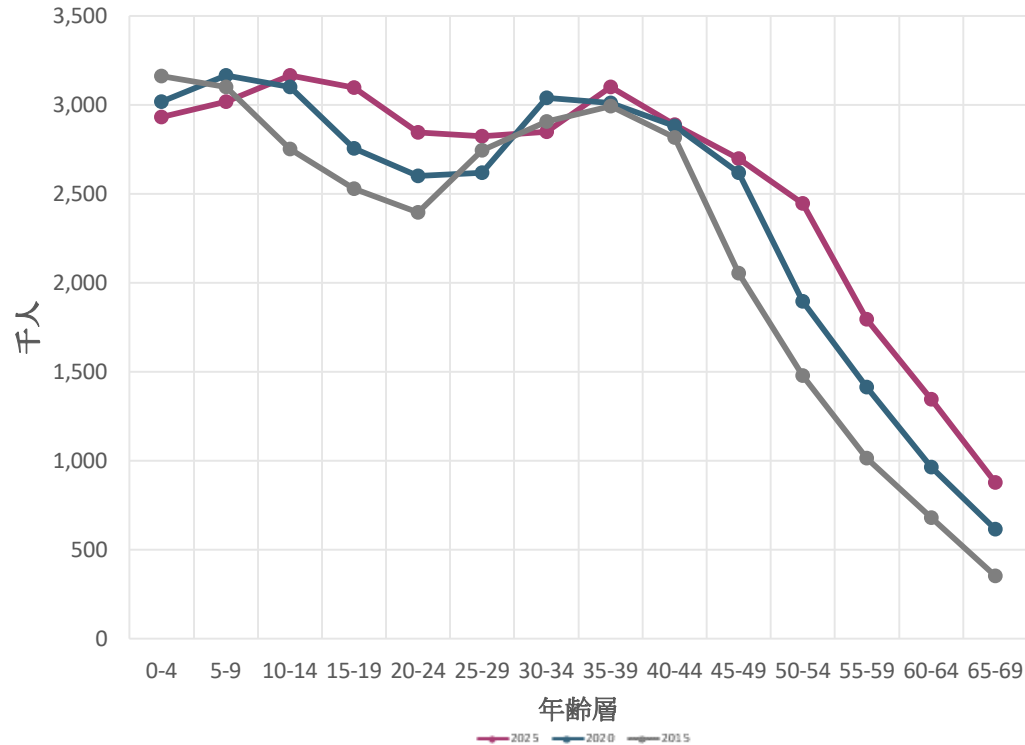


Households with a Disposable Income Over USD25,000 - Riyadh

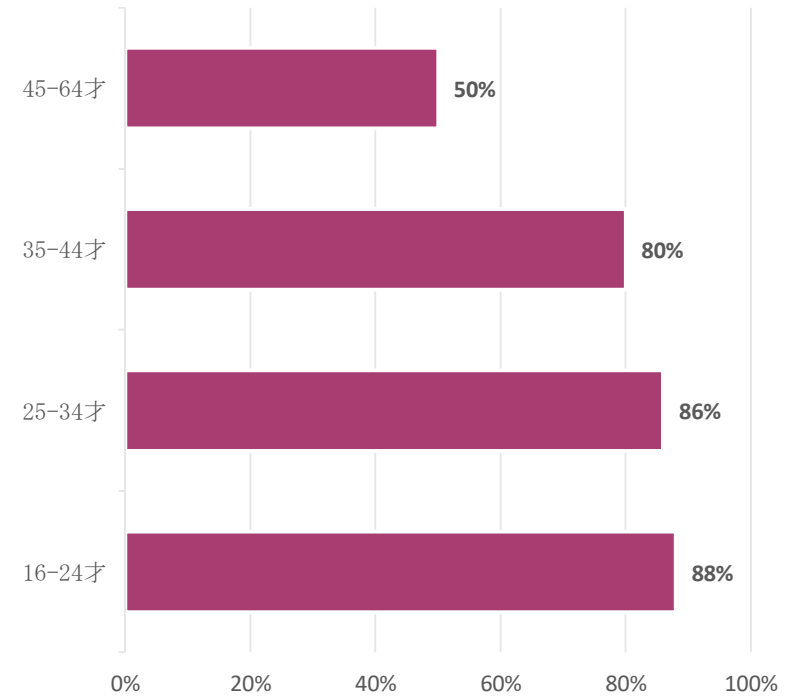


概要 — 業界のキーファクトシート

サウジアラビアにおける人口統計学的傾向から、
ゲーム関連企業の設立増という前向きな発展が予測される



サウジアラビアのモバイルゲームのシェア (2017)



出典：ユーロモニター・インターナショナル “Statista”，2017

- サウジアラビアの人口は2030までに3,910万人に達すると見られている。2015年から24.1%の増加になる。人口の22.6%が0才～14才、70.7%が15才～64才を占めると見られている。2017年現在、サウジアラビアの16才から24才の消費者の88%がモバイルゲームを楽しんでいる。
- 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。しかし、サウジに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。

概要 — 投資環境

GCAMは映画、ライセンス、メディアコンテンツを規制し、GEAはイベントのライセンス供与を担当する

主な政策および規制機関

<p>サウジアラビア総合投資院 (SAGIA)</p>	<p>SAGIAは、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。海外投資家がSAGIAから許可を受けるには、以下の要件を満たす必要がある：</p> <ul style="list-style-type: none"> 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。
<p>公共投資資金（PIF）</p>	<ul style="list-style-type: none"> エンターテインメント、産業などのプロジェクト開発を管轄する公共投資資金（PIF）は、世界最大の投資資金になることを目的としている。 「紅海プロジェクト」は、中でも特に重要な事業で、サウジアラビアの50の島の開発を計画しており、エンターテインメントと観光セクターを専門とする外国企業との連携を可能にする。
<p>総合娯楽局（GEA）</p>	<ul style="list-style-type: none"> 総合娯楽局（GEA）は、海外のエンターテインメント専門企業を誘致・採用するのが役割である。 GEAでは、3,000件以上のイベントのサポートを計画しており、イベントへの直接的なサービスだけでなく、チケット、飲食物、交通等を通じて雇用を創出している。
<p>視聴覚メディア総合委員会 (GCAM)</p>	<ul style="list-style-type: none"> 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している： 映像/オーディオ制作、配信、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

市場概要 — 市場規模と展望

サウジアラビアの政府当局は、社会経済改革の刺激策として、エンターテインメント部門に対する多額の投資を発表

エンターテインメント産業の市場規模全体 — 売上高 (MSP サウジリヤル)

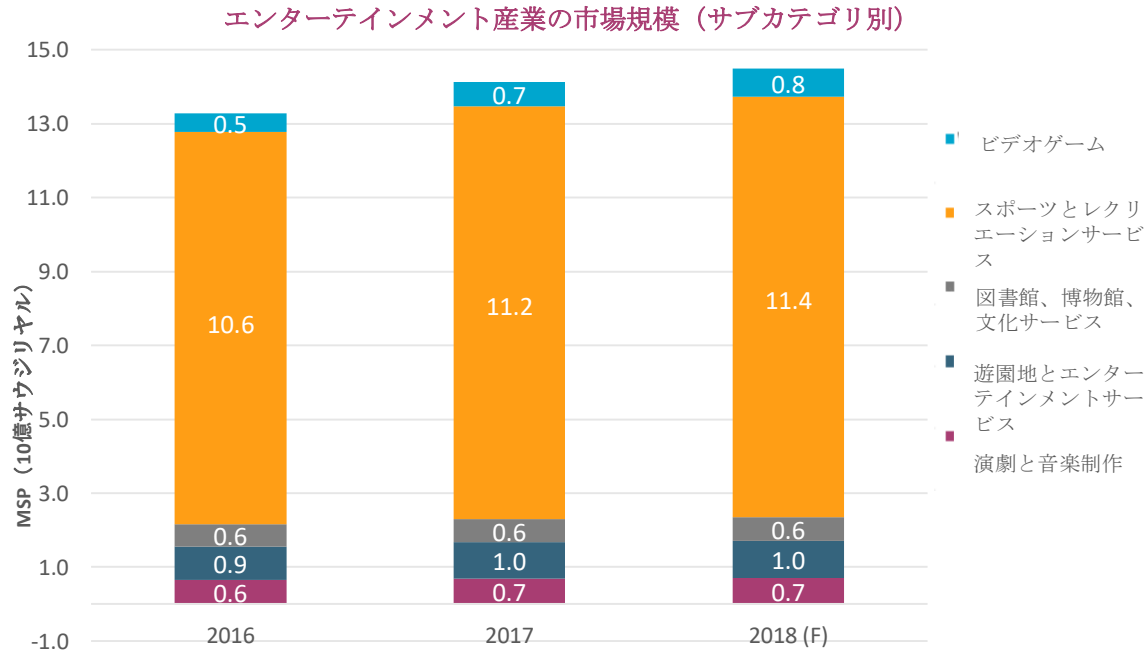
133億
2016年

141億
2017年

145億
2018年

4.4%
CAGR (2016年～2018年)

ビデオゲーム



サウジアラビアには、エンターテインメント産業の拡大を見込める大きな未開拓の市場があり、このセクターの家計支出は3%から6%に増えると予想している。

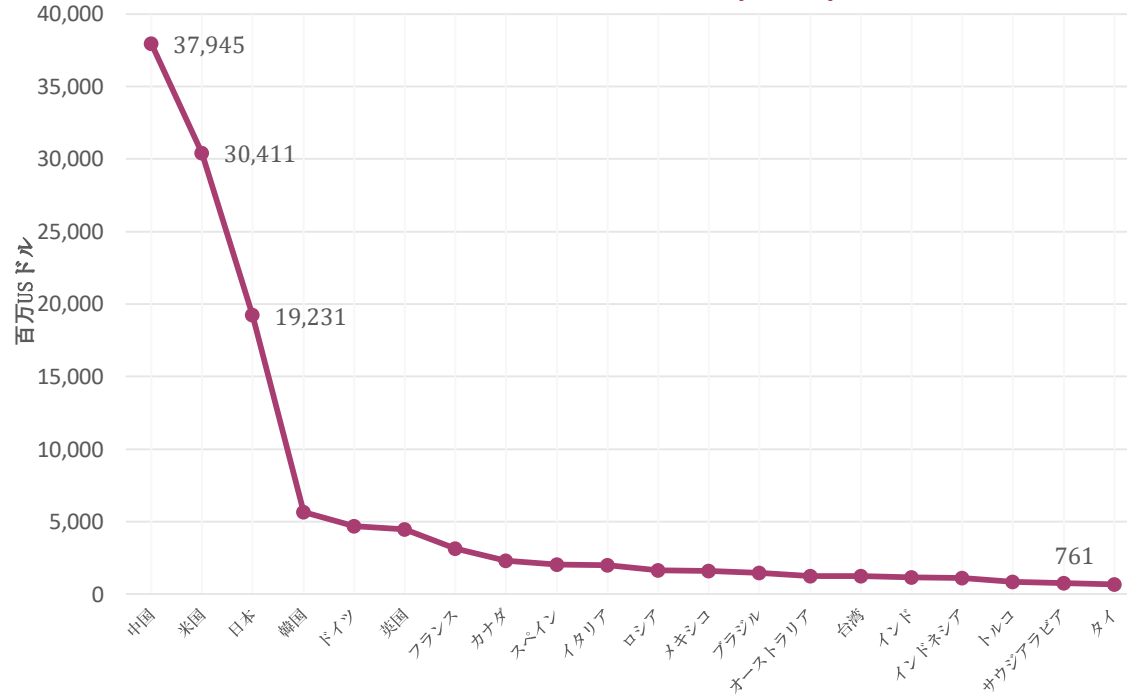
- サウジアラビアの人口の約60%の1,200万人が30才以下と国が若いいため、サウジアラビアのエンターテインメントセクターは、今後さらに成長する可能性がある。近年、現地の住民は年間約310億サウジリヤルを国内及び海外市場のエンターテインメントやレクリエーション活動に費やしている。
- 公共投資資金 (PIF) は、運営および投資ニーズに応えるエンターテインメント系企業の設立を行っている。業界トップのエンターテインメント系企業と強力な提携関係を築き、市場の発展と知識のローカライズを行う。
- PIFが設立したエンターテインメント企業はサウジアラビアのGDPに10億サウジリヤルの貢献をするるとともに、2020年までに1,000の雇用を創出すると予測されている。

出典：ユーロモニター・インターナショナル

市場概要 — 市場規模と展望

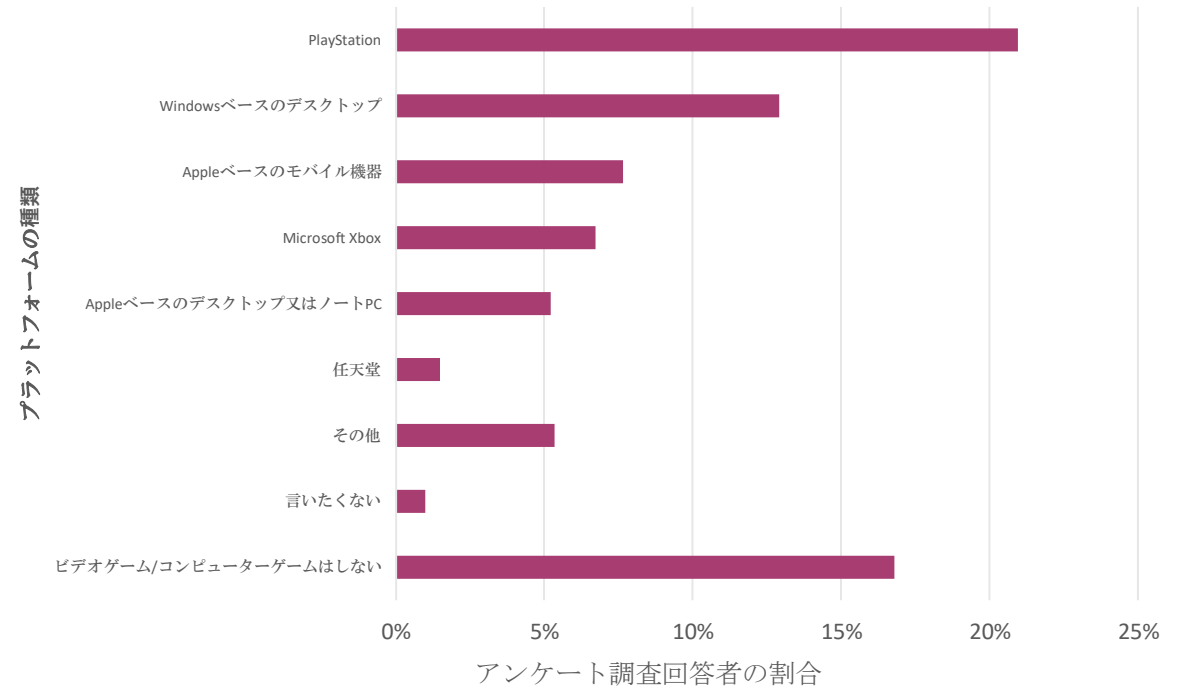
ビデオゲーム人口の増加により、2018年から2022年までに年平均成長率8%で収益が向上すると予測されている

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

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



- サウジ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、子どもがビデオゲームを毎日使用していることが明らかになった。また、同調査により、5年前と比較すると、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。
- 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。現地の制作会社「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。

市場概要 — 主な推進要因および課題

技術とテクノロジーの提携関係を促進する強力なイニシアチブは、同国のエンターテインメントセクターの発展を後押しする

サウジアラビアでは、ビジネスを行いやすい体制が整いつつある。

サウジ映画協議会の設立

商業的発展によるエンターテインメント作品および付加価値の高いイベント

現在の状況におけるコスト優位性の制限

推進要因/アプローチ

障壁/課題

サウジ政府は、投資家に対して、48時間以内に営業許可証を発行することが可能になり、サウジアラビアのエンターテインメントセクターでは外国企業でも外資100%の会社を所有することが可能になったことを強調している。

2018年初期、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。これは、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する海外企業との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。

紅海沿岸の商業開発地域であるアブドゥッラー国王経済都市（KAEC）は、音楽コンサートなどのイベントを主催することにより、エンターテインメント産業の成長機会の活用を目指している。

サウジのエンターテインメント産業は、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、サウジアラビア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。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、現在は、ゲームやアニメを国内制作の初期段階だと言える。

市場概要 — 主な製品およびサービス

VRやAR（拡張現実）などの没入型技術は、新しいタイプのゲーム、メディア、映像の発展を後押しするものとして期待されている

エンターテインメント活動の種類	
ビデオおよびモバイルゲーム	<ul style="list-style-type: none"> サウジアラビアでは、ビデオやモバイルゲームに興じる若者が増えており、ゲーム産業は非常に好調である。
アニメーションとモーショングラフィック	<ul style="list-style-type: none"> 日本製漫画への露出拡大、現地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技術を学びたいという学生が増えているのを受けて、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。
遊園地およびテーマパーク	<ul style="list-style-type: none"> リヤド近隣にあるメガエンターテインメントシティであるキッディーヤの開発など、大規模かつ野心的な計画も始まっている。 キッディーヤは、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、居住施設の開発により、ディズニーワールドの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。
ライブエンターテインメント、芸能、演劇	<ul style="list-style-type: none"> 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、劇場の開発の計画が現在進められている。
映画および映像	<ul style="list-style-type: none"> サウジアラビア最大手のショッピングセンターであるアラビアン・センター（Arabian Centre）は、今後オープン予定のショッピングセンターのうち10ヵ所に映画館のスペースを用意している。ヴォックス・シネマ（Vox Cinemas）は、2018年から2023年の間に600ヵ所のスクリーンに5億3,330万ド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。
テレビおよび音楽	<ul style="list-style-type: none"> これまで長い間、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からであった。しかし、新しいミレニウム世代はテレビよりもYouTubeを見る事が圧倒的に多い。 音楽は、明らかにサウジアラビアのエンターテインメント戦略の手段の一つであり、近隣地域や現地アーティストによるコンサートが現地で行われる予定である。

市場概要 — サウジアラビアおよび中東の展望

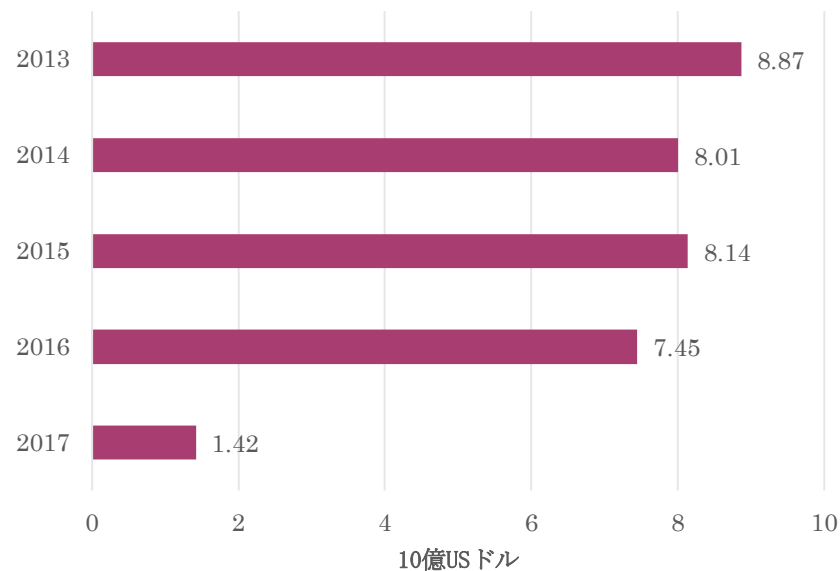
近隣国が同様の投資案件でうまく振るわなかったのを見て、サウジアラビアでは、現地の業界専門家育成のため、知識の格差解消に取り組んでいる

国/地域	市場指標	主な成長推進要因	市場/消費動向	課題	長期的な戦略
サウジアラビア	<ul style="list-style-type: none"> ゲーム市場の収益は、2018年前半で7億5,600万USドルに達している。 一方、2018年のモバイルゲーミングによる収益は1億300万USドルであった。 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り、開設されるアニメーションスタジオ数が増えている。 	<ul style="list-style-type: none"> 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） 若年層の拡大（10才～24才） 14才までの子どもたちがもらうお小遣いは最大で250サウジリアル。サウジの若年層の可処分所得は高く、そのほとんどはゲームに使われている。 	<ul style="list-style-type: none"> 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 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。 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ゲームコンテンツの発展が促進されている 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 	<ul style="list-style-type: none"> 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。 一部のセクターでは対応準備段階であるが、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。 	<ul style="list-style-type: none"> 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。 2030年までに2,500から3,000の映画スクリーンを増設予定。 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の構築。
中東	<ul style="list-style-type: none"> 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ドルに達した。 中東とアフリカ（トルコを含む）だけで49億USドルを上げ、2017年の成長率は23.6%に達した。 	<ul style="list-style-type: none"> 人口の増加（2020年までに616億になると予測） ゲーム産業は単なる娯楽ではなく、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。 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ィベロッパーの登場。 	<ul style="list-style-type: none"> ゲーム機からモバイルゲームへの移行。 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、モバイルゲームの開発者にとってはチャンスとなる時期。 	<ul style="list-style-type: none"> 経済不況。 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。 	<ul style="list-style-type: none"> 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。

市場概要 - 政府の投資政策

変化の気配は明らかに感じられるものの、投資家は具体的な変化が現れるのを待っている状態である

サウジアラビアにおける外国直接投資（10億USドル）



出典：ウォールストリート・ジャーナル

国際パートナーシップ基金（IPF）は、海外直接投資を活性化するため、サウジ政府が立ち上げたものである。

- 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が、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。
- 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ドルを投資する予定である。
- 低賃金の外国人労働者の代わりにコストの高いサウジ人従業員を雇用しなければならない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が検討されている。
- 原油価格の下落は適切なタイミングの支払いが行えないリスクにつながる。
- サウジ政府による投資政策緩和の取り組みの結果、アブドゥッラー国王経済都市（KAEC）への来訪者数は、2015年の10,000人から2017年には370,000人に増加すると予測されている。

市場参入の指針 — 市場の特徴と流通システム

当地域で販売される違法ビデオゲームは59%にも上る。サウジ市場における主な障壁は、著作権侵害（海賊盤）と検閲である。

参入への障壁 —

一般的なビジネスと政策に対する障壁とエンターテインメント固有の障壁



配信システム

- 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実施できる。
- 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、ある地域に偏る傾向がある。

主な市場の特長	投資環境
市場参入の障壁	著作権侵害とコンテンツの検閲に対応しなければならない
ビジネス習慣	ムハンマド・ビン・サルマン皇太子が構造改革に取り組み中
競争	グラフィックの専門家の不足、テクノロジーの適用、現地のトレーニング要件は、市場の成長を示している
配給	現地との連携により実現

主なビジネス習慣

- アラブ言語を使用することが多くなってきており、国外居住者にとっては、時々コミュニケーションの問題が発生する。
- 宗教の影響が強い商業環境である。たとえば、ラマダン（断食月）の間は勤務スケジュールも制限される。
- 官僚主義（お役所仕事）の傾向が強く、意思決定まで時間がかかる。

競争

- 市場が過剰評価されるリスクがあり、サウジアラビアに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。
- 現地の文化だけでなく、言語や現地の趣向を考慮する必要がある。
- 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、企業は海外居住者を採用する傾向が強い。

市場参入の指針 — パートナー関係/提携関係の種類

柔軟性が高く、海外企業も外資100%での所有が可能であるため、LLCおよび支店の設法が特に多い

パートナー関係/提携関係の種類	
有限責任会社 (LLC)	<ul style="list-style-type: none"> 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。
パートナーシップ	<ul style="list-style-type: none"> リミテッドパートナーシップの場合は、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。
集合的パートナーシップ	<ul style="list-style-type: none"> 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。
コマンドワイド・パートナーシップ	<ul style="list-style-type: none"> 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。
合弁会社 (JV)	<ul style="list-style-type: none"> 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	<ul style="list-style-type: none"> 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	<ul style="list-style-type: none"> 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	<ul style="list-style-type: none"> 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。

パートナーシップの種類：アニメーションにおける共同制作、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) とのパートナー提携、大手のエンターテインメント企業や組織とのパートナー提携

市場参入指針 — 外国企業の参入状況

共同制作とライセンスパートナーシップは、海外のゲームやアニメーション企業にとって魅力的な選択肢になると期待できる

会社名	市場参入時のプロフィール	パートナーシップの種類	現在の状況
東映アニメーション (Toei Animation)	日本のアニメーション制作会社。東映アニメーションは、アメリカ映画やテレビシリーズのアニメーションの提供を開始した。	マンガ・プロダクション (Manga Productions) と提携し、20分のエピソードを13本制作	エピソードは2018年5月、放映開始
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) との合弁事業を希望している。サウジアラビアで30軒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。
AMC Entertainment	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。	2018年、AMCはサウジアラビア初の映画館をオープンし、5年以内に40カ所、2030年までに100カ所になると見込んでいる。
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つの遊園地の中の一つ目がリヤドにオープンする予定である。
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、Vision 2030を支援している。	2018年4月27日、ジッダのキング・アブドラ・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。

注: ここに挙げたのは主要企業の一部です。詳細なリストについては、調査レポートに掲載されています。

適用利用条件と本書の序文にある免責事項が適用されます。

市場参入指針 — ライセンス/許可の取得までの行政手続き

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%短縮している

営業許可取得の手続き	認可/却下までの平均所要時間	ライセンスの種類	説明	要件	手数料
サウジアラビア総合投資院（SAGIA）の投資家サービスセンター（ISC）は、投資先の候補から申請書と補助書類を受け取る。	1週間	サービスライセンス	行政投資、情報技術、観光、旅行、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	商業登記、GCC国のパートナーの場合はナショナルアイデンティティ、財務表などが含まれる。	最大5年間、2,000サウジリヤルの年間ライセンス料
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	産業活動のライセンス料	重工業、軽工業、および改革事業など、産業用ライセンス	商業登記、GCC国のパートナーの場合は国籍ID、財務諸表などが含まれる。	
その他のライセンスを取得： <ul style="list-style-type: none"> 地方自治体からの敷地の営業許可書 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 	2～3ヵ月	科学・技術オフィスのライセンス	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	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	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サウジリヤルを支払う。
海外投資家のために会社設立からの登記を行う。					

市場参入の指針 — 登録手続きと所要時間

近年、手数料は高額になったものの、会社設立の手続きは簡素化されている

サウジアラビアで事業を開始するための手続き	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）	3,700サウジリヤル
銀行口座	銀行口座を開設する	1日	手数料なし
事業所の場所	自治体から営業許可証を取得する	4日	1,000サウジリヤル
郵便局	郵便局の郵便サービスシステム「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

市場参入指針 — 政府の奨励策

SAGIAと外国政府が良好な関係を築くことで、魅力的な投資環境が整う

海外投資家への奨励策の種類	
税金	<p>10年間の税制優遇</p> <ul style="list-style-type: none"> サウジ人の年間トレーニング費用を50%オフ、サウジ人従業員の年間賃金を50%オフ。 投資資本が100万サウジリアル以上であれば、追加優遇策が適用される。
関税	<ul style="list-style-type: none"> 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。
法令および財務	<ul style="list-style-type: none"> 会社および土地の100%所有権、および資本送金の制限なし。 個人の収入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。 損失の繰越を無期限で行うことができる。
専門金融機関	<ul style="list-style-type: none"> アラブ経済社会開発基金（AFESD）：財政援助 アラブ通貨基金：アラブの金融市場と加盟国の地域内取引の助言と開発 アラブ貿易融資計画：個人と貿易機関への中期から長期の融資を許可 アラブ投資保証会社：投資の保険補償と輸出の信用取引 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、イスラム法に沿った預金受け入れ
奨励金	<ul style="list-style-type: none"> 人材育成基金 商業および工業プロジェクト用の天然ガス、および水、電気、不動産サービスの競争価格の優先割り当て。 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。

GEAは、サウジアラビアで撮影された外国映画制作会社に35%以上のリベートプログラム実施を発表し、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。

市場参入指針 — 主な商業イベント

商業イベントは、事業を拡大し、パートナー候補を見つけるための効果的な媒体である

イベント名	日付	概略
SAUDI COMIC CON (サウジコミコン)	2018年3月22日～24日	<ul style="list-style-type: none"> 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社 (Time Entertainment) が開催し、総合娯楽局 (GEA) が後援している。
GAMER' S CON (ゲーマーズコン)	2018年9月13日～15日	<ul style="list-style-type: none"> 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。
IGN CONVENTION (IGNコンベンション)	2018年10月31日～11月3日	<ul style="list-style-type: none"> 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、世界的なセレブや現地のアーティストを招いて開催されるイベント。 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、コミック販売、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 サウジアラビア	2019年1月21日～23日	<ul style="list-style-type: none"> エンターテインメント・サウジアラビア (Entertainment 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、遊園地の運営会社が一同に集まる。
SAUDI ENTERTAINMENT AND AMUSEMENT	2019年4月21日～23日	<ul style="list-style-type: none"> エンターテインメントおよび娯楽産業に特化した初の商業イベントであり、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。

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。

主なポイント

技術提携と合併事業は、日本のゲームやアニメーション会社がサウジ市場に参入する鍵となる

業界のニーズに応じた要件	既存の課題	日本企業参入による影響	日本企業が参入する意義
<ul style="list-style-type: none"> 市場を発展させ、知識のローカライズを行うことで、現地のエンターテインメントセクターを強化する。 ゲーム産業の人気上昇を活かし、収益化する。 国際的なエンターテインメント作品の収益を維持する。 	<ul style="list-style-type: none"> 現地企業は、ゲームやアニメーション産業の専門家との革新的なパートナー提携を求めている。 市場は初期段階である。 海賊盤（著作権侵害）やコンテンツの検閲の問題がある。 	<ul style="list-style-type: none"> ゲームやアニメーション事業における技術力。 現地人材のトレーニングや育成支援。 	<ul style="list-style-type: none"> サウジ市場を発展させるための糸口。 共同制作パートナー提携による現地言語/アラブ言語を活かしたコンテンツの多様化を通じた資本化。 初期段階ではあるものの将来有望な市場で、強力なブランドの資産価値を確立するチャンス。

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>

本レポートに関するお問い合わせ先：
日本貿易振興機構（ジェトロ）
海外調査部中東アフリカ課

〒107-6006 東京都港区赤坂1-12-32
TEL：03-3582-5180
E-mail：ORH@jetro.go.jp