

## ●Kuwait のゲーム市場レポート

日本のサブカルチャーの主役であるゲーム市場は、日本国内において成熟期を迎えております。ここ数年は景気の悪化も影響して苦戦を強いられています。しかし日本の多様なゲームは世界に大きな影響を与えており、中東においても人気があります。おそらく殆どの日本人は中東のゲーム市場のこのような実際をご存じないでしょう。

ゲームが中東でも人気がある理由は、こう考えられています。寒い国の場合、冬は外に出ることができないから室内でできるゲームが盛んになります。同じ理由で、暑い国の場合は、夏は暑過ぎて外に出られないので室内ゲームで遊ぶ機会が増えるからです。従って暑過ぎる国と寒過ぎる国ではゲームが盛んになるというのです。

中東では家庭ゲーム機やソフトの流通が良くないので、パソコンでできるオンラインゲームが主流です。日本で人気のある作品は、中東ではプロモーション無しで売れるのです。しかしその家庭用ゲーム機は欧米を通し仕入れているケースがほとんどです。

中東のゲーム市場は、世界でもっとも高い成長を遂げているマーケットのひとつです。中東は 22 カ国で構成されています。中東 4 億人のうち 7500 万人がインターネット利用者と、携帯電話の販売台数は 2010 年 7 月～9 月だけで 4000 万台。そして驚いたことに、25 歳以下の人口が 1 億 8000 万人にも達するのです。つまり、中東は若者が多く、ゲーム市場の成長が大いに見込まれることをデータは示しています。更に、全世界のフェイスブック利用者の 15%が中東の人で占められていることは驚きです。



そんな中東のゲーム市場の規模は、ずばり 10 億ドル。プラットフォーム的には、モバイルや PC が圧倒的です。家庭用ゲーム機器は、海賊版の存在もあって低いのが現状ですが、プレイステーション 3 が 50%以上のシェアを確保しています。プレイステーション 3 は最も普及しており、同じタイトルだと Xbox 360 との販売比率はプレイステーション 3～7 に対し、Xbox 360 は 1 程度なのです。オンラインであることは必須のようです。

湾岸のクウェートには、日本のゲームセンターとほぼ同じものがショッピングモールの中にあり、アーケードゲームが若者に人気です。海外では FPS というシューティングゲームが主流ですが、中東では、格闘技ゲームが人気です。例えばカプコンから出ている「ストリートファイター」は大変な人気で、クウェートの選手が日本や海外における様々な大会に出場しています。また、プロゲーマーの梅原大吾氏はアメリカでの大会にも出場するほど有名ですが、昨年、クウェートの大会にも招待されました。大会ではエキシビジョンマッチが行われ、梅原氏が現地の人と対戦しました。イベントは有料で入場料が 15 クウェート・ディナール（日本円で約 4500 円）だったにもかかわらず、梅原氏の人気もあり 100 人を越える若者が集まったそうです。人口が 300 万人弱の国なので、それなりの集客力と考えられます。参加者の中には隣国ドバイからも来ていたそうです。梅原氏にとってクウェートは初めてで、印象強く感じたことは多かったようです。インタビューでは「主催者の家がお金持らしく、その方の家は今まで見たどの家よりも大きかった」とか、服装についても「ターバンや白い衣装をいつも着なければいけないのかと思ったらそうでもなかった」とか、

「クウェート料理がすごく美味しいからと勧められて食べてみたら不味くて、ショッピングモールで食べたイタリアンの方が絶品だった」などと応えています。「ゲーム好きの若者から熱烈な歓迎を受けてクウェートが好きになった」とも言っています。一昨年に引き続き去年も 10 月 20・21 日とスペシャルイベントが開催されました。

しかし、中東諸国には課題も多く残されています。海賊版の存在もその一つですし、オンラインゲームが流行の兆しを見せている一方で、クレジットカードの普及率が低いこともネックです。また、多くの投資家が中東市場の潜在的チャンスに気づいていないことも挙げられます。さらには宗教や文化の違いがもたらすローカリゼーションの難しさ、例えば RPG などは言語の問題が大きいです。



オンラインゲームにフィーバーするクウェートの若者たち

日本のメジャーなゲーム会社はまだ中東にターゲットを当てていません。そして欧米から輸入されている事が多いため、ヨーロッパが中東市場を管轄している場合がほとんどです。最近日本国内には

中東に気を配り始める動きがあります。U A E（ドバイ）を拠点にしようという動きのようです。しかしドバイは外国からの移住者が多いため（南アジア出身者が全人口の 47.2 パーセントを占める）、他の中東諸国とは異なる市場となっています。したがって UAE は中東ゲーム市場の主要国となる可能性は低いと言えるのです。一方ゲーム人口の多い国はサウジアラビア、クウェート、およびエジプトです。日本のゲーム専門家にも、クウェート国内における日本ゲームに対するフィーバー振りは知られていないようです。そのような潜在力はクウェートを拠点にすることにより、隣国サウジアラビアをはじめとする湾岸諸国、さらには他の中東諸国にそのフィーバーを波及する可能性を秘めているようです。