

アフリカ5か国の マンガ市場調査 報告書

LUDI MUS

2026年3月27日

ルーディムス株式会社

- 近年、日本発のマンガ・アニメはグローバル市場において存在感を一層高めており、アフリカ大陸は、人口成長、スマートフォン普及、モバイル通信環境の改善、そして若年人口比率の高さを背景に、次世代のコンテンツ消費市場として国際的な注目を集めている。
- しかしながら、アフリカにおけるマンガ市場の実態については、依然として断片的な情報にとどまり、流通構造、言語環境、価格受容性、非公式流通の影響、さらには現地クリエイター動向に至るまで、体系的に把握された調査は極めて限られているのが現状である。特に、公式流通とインフォーマル市場が並存する独特の市場構造は、従来の先進国モデルでは十分に説明しきれない側面を有している。
- 本報告書は、このような問題意識のもと、アフリカ主要国におけるマンガ・アニメ関連市場の実態を多角的に把握することを目的として実施したものである。現地書店調査、流通観察、関係者インタビュー、デジタル利用動向分析等の一次調査を基盤とし、各国市場の発展段階、消費行動特性、ビジネス機会および潜在リスクを整理した。
- 本調査が、日本発IPの海外展開戦略、現地パートナーシップ構築、ならびに新興市場における持続的なエコシステム形成の一助となれば幸いである。

調査概要

渡航期間: 2025年12月4日～23日

渡航場所:

- 南アフリカ(ヨハネスブルク・ケープタウン)
- ケニア(ナイロビ)
- ナイジェリア(ラゴス)
- モロッコ (カサブランカ・ラバト)
- エジプト (カイロ)

調査概要

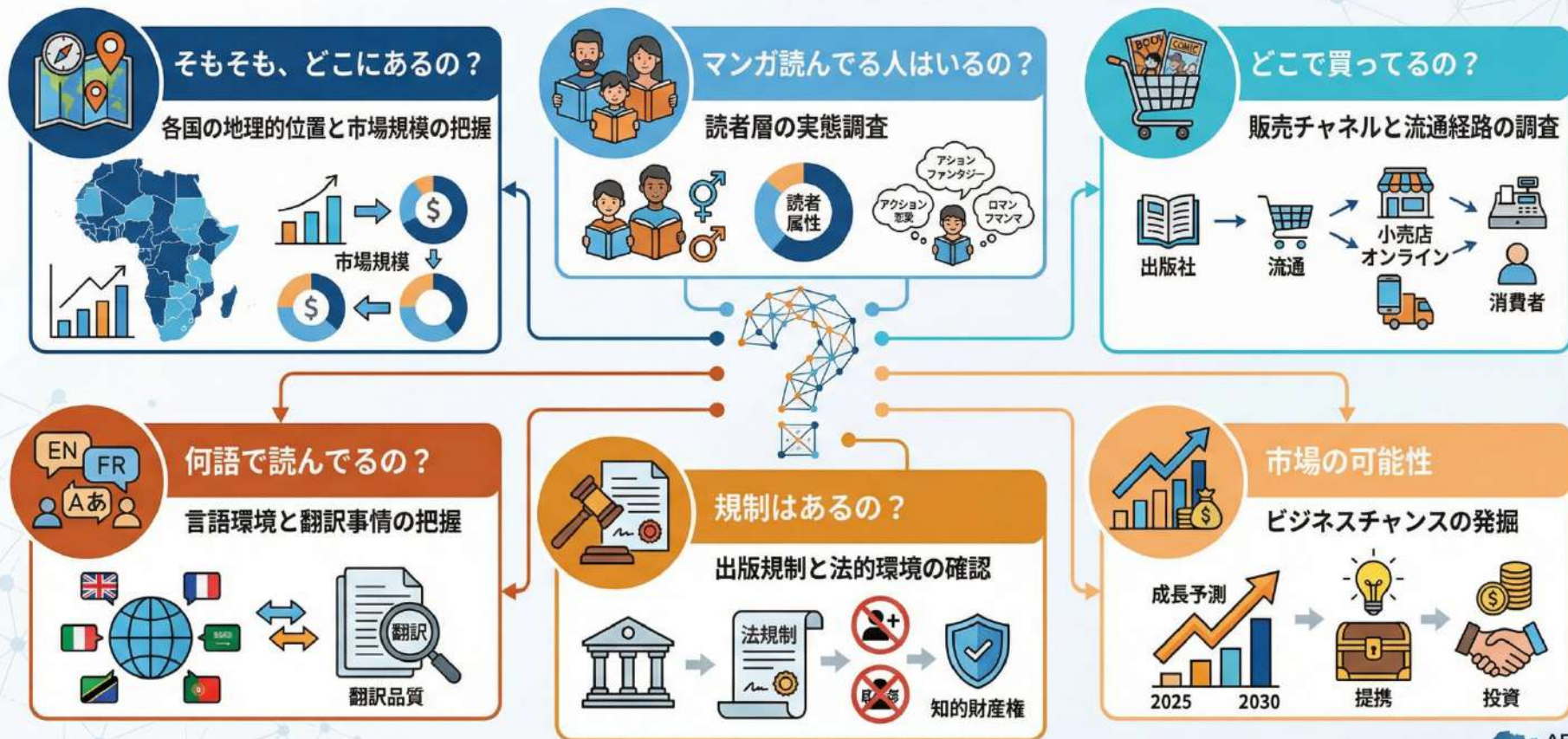
アフリカ5カ国 訪問マップ



調査目的

アフリカ マンガ市場調査の目的

目的：ビジネスチャンス発掘のための市場実態把握



概況(南アフリカ共和国)

人口
(2024年)

言語

一人当たりGDP
(2024年)

GDP
(2024年)

6,400万人

英語
アフリカンス語
バンツール諸語(9言語)
南アフリカ手話
以上12言語が公用語

6267.2ドル

4,011.4億ドル

携帯電話加入契約数
(2023年)

インターネット利用者数
(2023年)

通貨・為替レート
(2026年2月20日現在)

宗教
(2020年)

1億841万台

4,804万人

1ランド
=9.61円

キリスト教(85.3%)
伝統宗教など(8.9%)
イスラム教(1.6%)

市場特性

- 同一都市内でも地域格差が激しい。
- ショッピングモール内に存在する大手チェーン店でマンガの取り扱いがある一方、個人・小規模店にはない。
- 所得差によって日本コンテンツへの注目度が異なる傾向。
- 米・英から取り寄せられた英語版のみ。現地語のアフリカーンス語のニーズは確認できず。

流通チャンネル①: ショッピングモール内チェーン書店



- ヨハネスブルグには大小さまざまなショッピングモールが点在しており、比較的新しく、高収入層向けのモールにはExclusive BookやEstoril Booksなどチェーン展開をしている書店が入っており、マンガの特設棚が確認できる。
- 『SPY×FAMILY』『BLUE LOCK』『Attack on Titan』『BLUE PERIOD』『DARWIN INCIDENT』のタイトルが確認できる。VIZ MediaやKodansha USAなど、全て北米流通の正規品。
- 価格はR240～R455。北米の価格ラベルの上から現地通貨ランドの価格ラベルが貼り付けられている。
- 書店の一部にはアフリカンス書籍のコーナーがあるが、写真集・評論・歴史書・ノンフィクションなどで、マンガは確認できない。

流通チャンネル②: ギークショップ



- ヨハネスブルグ郊外には数店舗のオタク向けグッズ書店(ギークショップ)が存在し、売り場の一部に日本のマンガも確認することができる。
- 確認できるタイトルとしては『BEASTARS』『うる星やつら』『魔法使いの嫁』など。アメリカの取次などから直接仕入れているとのこと。
- マンガが置かれていたのは全フロアの一部で、アメコミや映画、MLB・NFLなどアメリカンカルチャー関係のグッズが大半。

流通チャンネル③: ギークイベント



- 南アフリカではヨハネスブルグ・ケープタウンなどで大規模なギークイベントが行われており、ゲーマーやコスプレイヤー、アニメ・マンガファンの交流の場になっている。
- ギークショップのポップアップストアなども立てられ、フィギュアやアニメグッズ(並行輸入品・海賊版)のほかに一部マンガを売る店舗が確認できた。

流通チャンネル④: スラム・低所得者エリア



- ヨハネスブルグではアパートヘイト政策の影響により、市内でも地区によって所得額や生活水準に大きな隔たりがある。そのような低所得・スラムエリアでは飲食店(屋台)・肉屋・服や靴などを扱う店が多くを占め、ショッピングモールにもマンガを扱う書店の存在は確認できなかった。
- なお、スラムであってもスマホユーザーはいたるところにおり、場所によっては映像視聴に問題ないレベルの通信環境が確認できる。

流通チャンネル⑤: 古書店・個人書店



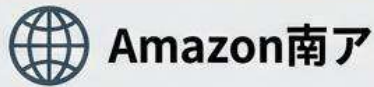
- 古本屋や小規模な個人書店ではマンガの取り扱いは限られている。古書店では数か月に一度入ってくるか否かという程度(店主談)であり、気軽に古本に親しめほどまだ中古マンガ市場は成熟していない。
- 個人商店は「ノンフィクション」や「児童書」に特化する形で大手チェーン店に対抗しようとしているが、マンガを専門に扱う店舗は確認できない。店主も「マンガが欲しかったら大手チェーンへ行く」とコメントしており、小規模書店がマンガを取り扱う難しさをうかがわせる。

流通チャンネル⑥: オンライン1

南アフリカEC市場構造

LEFT SECTION

主要プレイヤー



2024年参入
Prime連携



60分配送
急成長



C2Cマーケット
中古・ホビー

TOP SECTION



市場シェア60%+

Amazon化したローカル王者



RIGHT SECTION

ファッションEC



都市部ミレニアル・Z世代
IPコラボ受け皿



中堅ファッション
若年層向け

BOTTOM SECTION
市場の三大特徴



流通チャンネル⑥: オンライン2

- 南アフリカのeコマース市場は、2026年時点で約418.6億米ドル規模に達すると予測されており、年平均成長率(CAGR)は約8.5~12.5%と堅調な拡大局面にある。オンライン小売比率も2020年の約5%から初めて10%を突破しており、小売全体におけるデジタル化は着実に進展している。
- 国内最大手の Takealot が依然として市場の中核を占める。Amazonは2024年に進出した新興勢力という位置づけにとどまる。さらに低価格帯では Shein や Temu が急速に利用率を高めており、価格感度の高い層を中心に存在感を強めている。
- 越境ECの利用も一定数存在するが、配送日数、関税、為替といった摩擦が依然として高く、主流チャンネルにはなっていない。

流通チャンネル⑥: オンライン3

南アフリカ アニメ系配信サービス一覧

● Netflix

| 2016年1月6日
開始

- ・グローバル同時配信
- ・オリジナルアニメ多数

● Showmax

| 2015年8月19日
開始

- ・南アフリカ最初の
ストリーミング
- ・アフリカ発

● Crunchyroll

| 2022年 開始

- ・アニメ専門プラットフォーム
- ・日本同時クール

● Amazon Prime Video

| 2016年 開始

- ・Amazon会員特典
- ・オリジナルアニメも展開

● Disney+

| 2022年 開始

- ・Disney / Marvel /
Star Wars 配信

参入タイムライン

2015



2015→Showmax

2016



2016→Netflix・Amazon

2022



2022→Crunchyroll・Disney+

通信環境①

① インターネットの現状(南アフリカ)

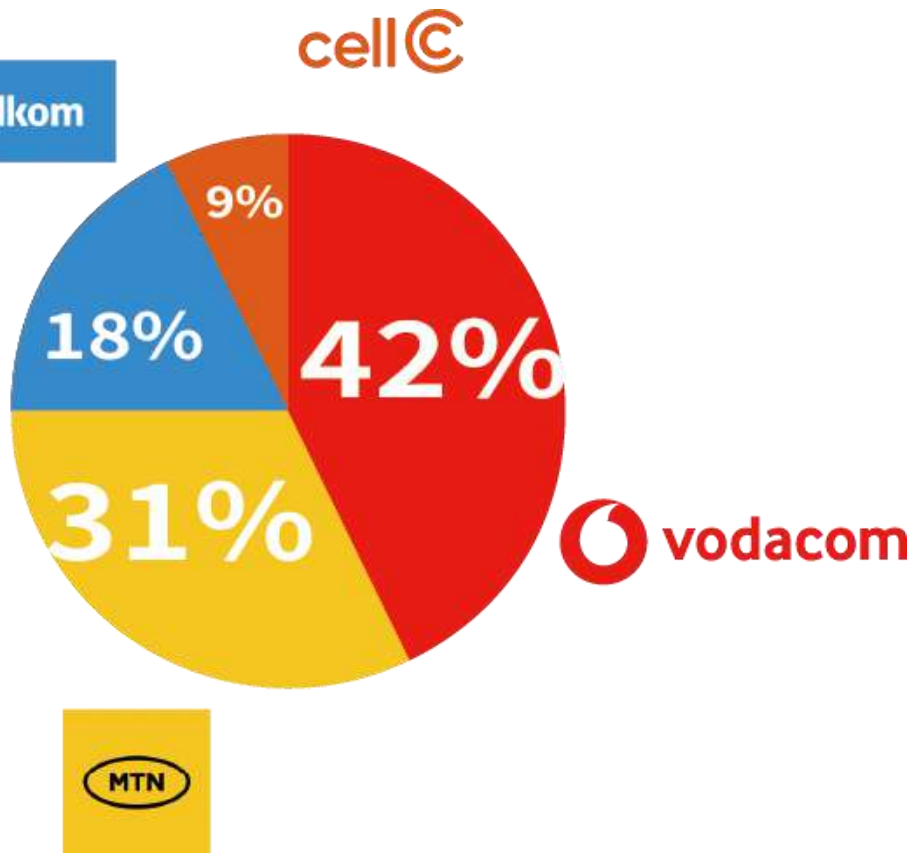
- インターネット利用者数:約5,170万人(2025年末)
普及率:約79.6%
- 都市部・若年層を中心に定着。一方で農村部や高齢層には未接続層が残る。
- モバイル回線数:約1.27億回線(人口比 約196%)
- 複数SIM保有が一般的で、モバイルが主要なインターネット接続手段。
- モバイル回線のブロードバンド対応率:約98.7%(3G/4G/5G)

② 通信インフラの進展

- 4G(LTE):全国的に普及し、実質的な標準インフラ。日常利用からオンライン対戦まで、4G前提で成立する環境。
- 5G:主要都市(ヨハネスブルグ、ケープタウン等)を中心に展開中。段階的な普及フェーズにある。

通信環境②

キャリア国内シェア (2025)

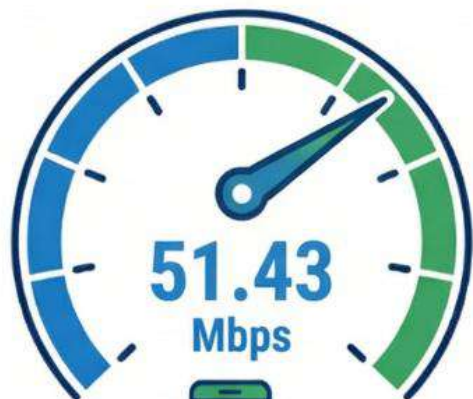


- 南アフリカはアフリカで最もARPUが高く通信インフラが成熟した市場で、VodacomとMTNの二強で約70%を占める寡占構造が形成されている。
- 5G普及は大陸トップクラスで、ロードシェディング対策として基地局の電源投資が常態化しており、モバイルデータ料金は10GB／30日で約200～300ランドが一般的な水準。
- MTN Pulse や Vodacom NXT LVL など25歳未満向けプランが定着しており、教育系サイトの通信無料化やSNS特化割引、深夜帯データ優遇など、若者のデータ利用を前提とした設計が進んでいる。

通信環境③

南アフリカのモバイルインターネット通信速度

中央値ダウンロード速度

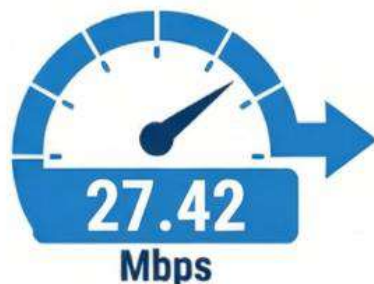


前年比: +3.5%
(+1.72 Mbps)



実地計測平均

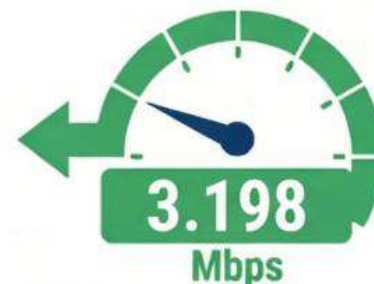
ダウンロード



 ダウンロード速度



アップロード



 アップロード速度



※2025年初、モバイル通信（セルラー）

インタビュー①



**Justin, South African
Anime&Manga club代表**

読者層の広がり世代構成

南アフリカのマンガ市場ではミレニアル世代(30~40代)からZ世代・ティーンなどが主な読者となっている。多くの読者はアニメ(ポケモン、ナルト等)を入口としてマンガに流入しており、マンガは「アニメ続き・世界観理解」という位置づけ。

消費形態

マンガは紙で読みたい需要が強い一方、都市部以外では入手が困難で、実際にはオンライン注文・図書館閲覧・一部デジタル併用という形になっている。単行本は1冊200~400ランド(日本の数倍)と高価で、マンガは多くの層にとって「贅沢品」と認識されており、購入頻度は低い。公共図書館がマンガとの重要な接点となっており、「まず図書館で読む → 興味があれば購入」という導線が形成されている。図書館のWIFIも重要なインフラという位置づけ。

インタビュー②



**Lyaad Rahman (Awali),
アフロマンガ『Siri Watu』
作者**

人気ジャンル・作品傾向

市場の中心は 少年向けアクション・ファンタジー(ナルト、進撃の巨人、ワンピース、SPY×FAMILY 等)で、スポーツやホラーも一定の支持を持つ。Webtoonは一部ヒット作のみ浸透、アメコミはニッチという位置づけである。

規制・表現環境

南アフリカ国内の規制は非常に緩く、暴力・宗教表現は問題にならない一方、一般書店では「ティーンが読める範囲」に自主的に調整されている。また翻訳時の意味改変や検閲を強く嫌い、「日本の作者の意図に忠実な英語翻訳」を強く求めている。

- 南アは(少なくとも都市部では)「正規英語版(北米版)を輸入して売る」物理マンガ市場が成立している。取扱出版社は VIZ / Kodansha Comics / Yen Press / Dark Horse / Seven Seas などが英米圏のものが中心で、棚・値札・バーコード管理も整備されている。
- マンガがあるのは主に モール内書店／大型コミックショップで、個人・小規模店ではマンガがほぼ確認できない。また、低所得層・スラムにおいてもマンガが確認できない。
- 確認できたタイトルとしては「鬼滅の刃」『ONE PIECE』『進撃の巨人』『ベルセルク』『BEASTARS』『AKIRA』(大型版・高価格帯でも置かれている)『弱虫ペダル』など。目視・記録された価格帯は概ね R240～R600 (約2330～5830円)(大型本はR590など)。現地ユーザーからも「マンガは贅沢品」「買えるのは安定収入層」との声。
- 2022年の国勢調査では、アフリカ系黒人約80.7%、カラード約8.8%、インド系約2.6%、白人約7.9%とだが、紙マンガ読者においてはアフリカ系が少数という印象。

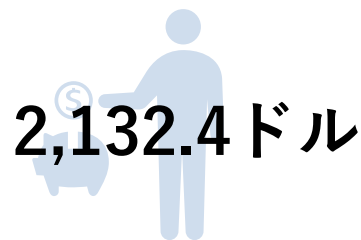
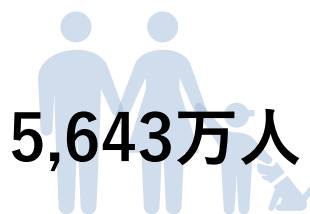
概況(ケニア共和国)

人口
(2024年)

言語

一人当たりGDP
(2024年)

GDP
(2024年)

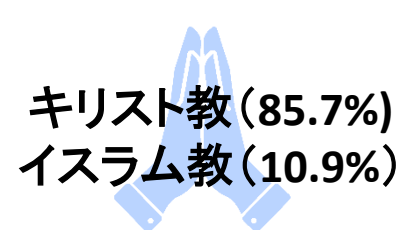
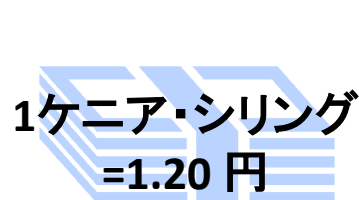


携帯電話加入契約数
(2023年)

インターネット利用者数
(2023年)

通貨・為替レート
(2026年2月20日現在)

宗教
(2020年)



市場特性

- 若年層を中心に認知先行、供給不足。
- 英語版のみ。
- オフライン書店は象徴的存在。
- コミュニティ(大学・イベント)が今後の展開のカギ。

流通チャンネル①: ショッピングモール内書店チェーン



- 大型ショッピングモール内にあるText Book Centreでは、マンガ売場は一系列程度と限定的ながら設置されており、ファミリー層を中心に幅広い来館者を想定した一般書店の一角商品として取り扱われている。
- 価格は日本マンガが1冊1,250KSh(約1,500円)前後に集中し、非日本系コミックは1,350~1,950KSh(約1,620~2,340円)とやや高め、輸入コミックとしては日本マンガが比較的価格競争力を持つ構造が確認できる。
- 品揃えはVIZ Mediaから出版されている『チェンソーマン』『七つの大罪』『ベルセルク』など人気少年・青年系の英語版。

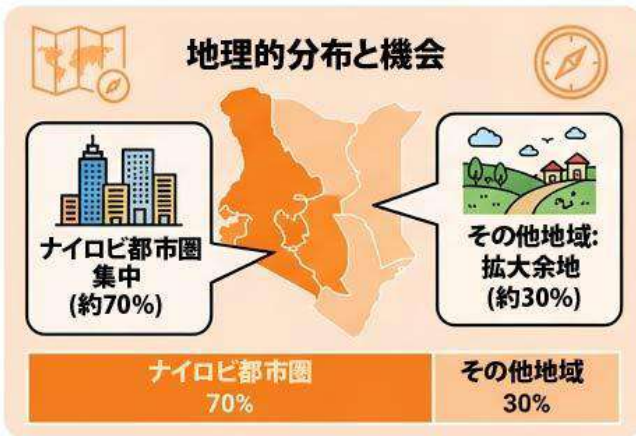
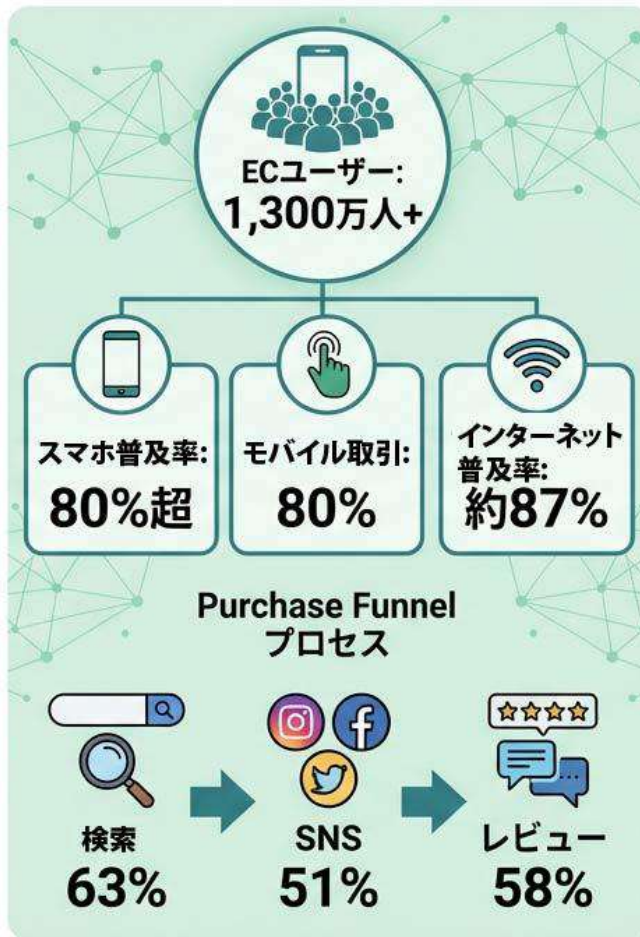
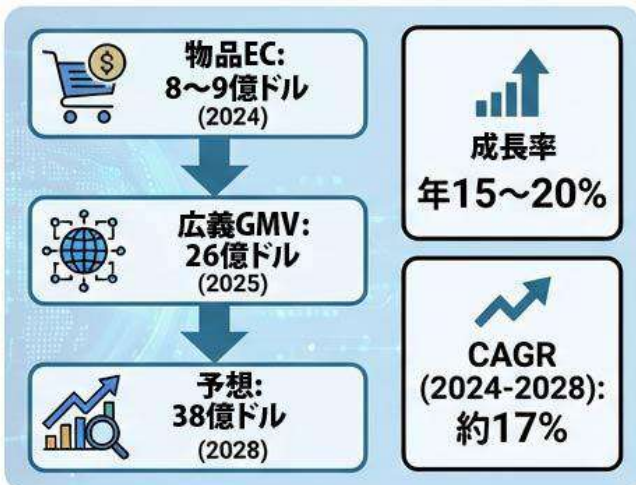
流通チャンネル②: 小規模書店



- ナイロビの小規模専門店では、マンガ単体の販売よりもアニメグッズ主導のファンコミュニティ型ビジネスが有力で、Array Gatoのように店主がコミュニティリーダーを兼ね、年5回の鑑賞会(50~200人規模)や「Anime Anonymous」(約500人)、「Otamatsuri」(約3,000~5,000人)などのイベントを通じて少年系作品(NARUTO、呪術廻戦等)の人気を下支えしている。
- 一方、一般書店のAttic Books Nairobiではマンガの棚自体が極めて小さく、確認できたのは計7冊のみ(日本マンガは『ONE PIECE』『藍より青し』の2冊)にとどまるなど、書籍流通としてのマンガ市場はまだ初期段階で、供給量・認知ともに限定的である。

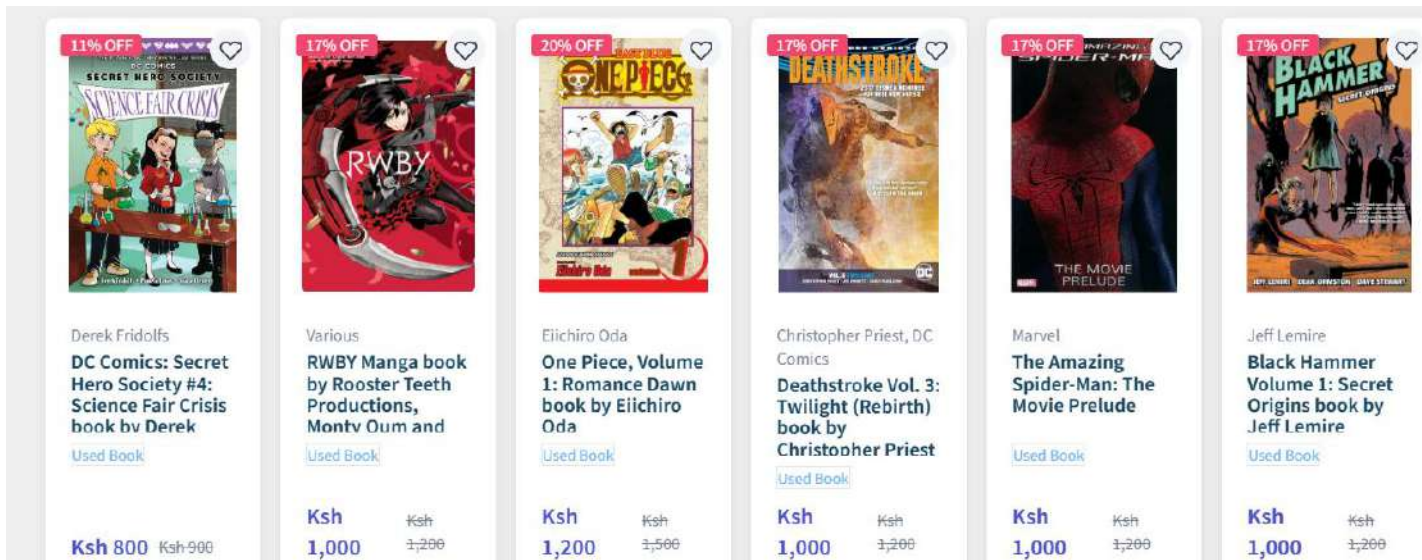
流通チャンネル③: オンライン1

ケニアEC市場 2025-2026年版



(参考) <https://ecdb.com/resources/sample-data/market/ke/all?utm>
<https://www.trade.gov/country-commercial-guides/kenya-ecommerce?utm> ほか

流通チャンネル③: オンライン2



- 市場規模・成長: 物品ECは約8~9億ドル、広義GMVは約26億ドル規模。年15~20%の高成長を維持し、2028年には約38億ドル到達見込み。サブサハラで最も拡大スピードが速い成長市場。
- 利用・構造特性: ECユーザーは1,300万人超、Jumiaを中核にKilimallやSNS直販が裾野を形成する。マンガの販売は大手ECサイトではなく、オンライン書店が主流で、古本の販売も。
- 決済・コンテンツ示唆: M-Pesa主導で決済の9割以上がモバイルマネー。実用品中心の購買だが、小口課金文化が強く、デジタルマンガの話売りやマイクロペイメント型モデルとの親和性が高い。

流通チャンネル③: オンライン3

ケニア アニメ系配信サービス一覧

Netflix

2016年1月 開始 | 2021年Android無料プラン試験導入→2023年11月終了 | 低価格モバイル専用プランへ移行・日本アニメ多数配信

Showmax

2016年 開始 / 2024年2月 Showmax 2.0 全面刷新 | MultiChoice運営・Peacock技術基盤採用・アフリカ向けローカルコンテンツ

Amazon Prime Video

2016年12月 開始 | 2024年1月アフリカ投資縮小発表・グローバル展開で利用可能

YouTube / YouTube Premium

YouTube Premium 2023年12月5日 正式ローンチ | ケニア最普及の動画視聴手段・無料+Premiumオフライン再生対応

参入タイムライン



通信環境①

①インターネットの現状

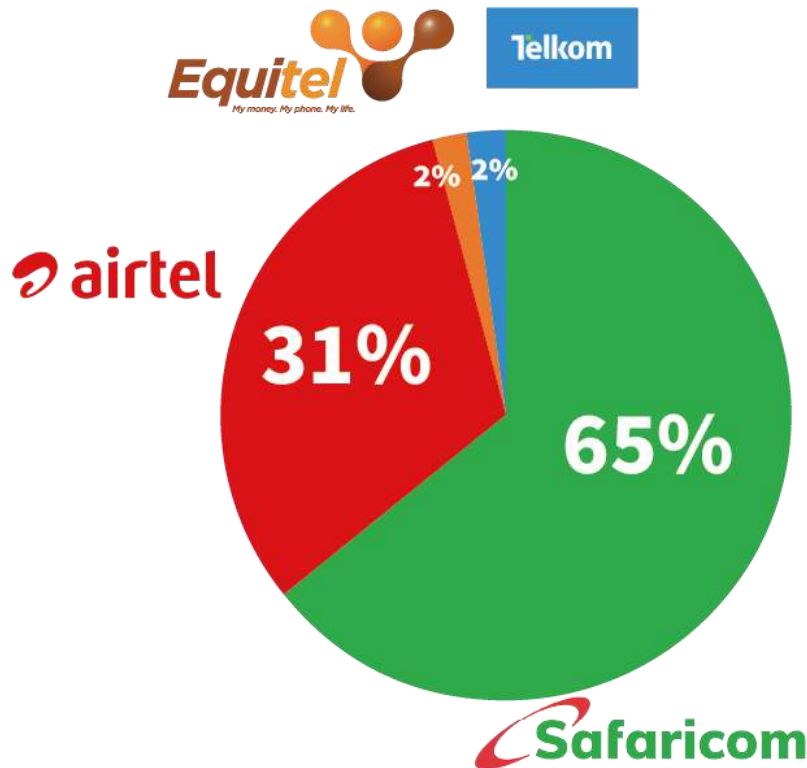
- インターネット利用者数:約 2,740 万人(2025年初め)
普及率:約 48.0%
- 国内人口の約半数がオンライン利用。未接続層も依然多く存在。
固定ブロードバンド(FTTH 等)は都市部を中心に一定程度広がりつつあるが、普及はモバイルほど進んでいない。固定回線は家庭/オフィス用途で利用されるケースが多い。

②通信インフラの進展

- モバイルブロードバンド(3G/4G/5G)の対応率:約 94.7%。
モバイル通信がインターネットアクセスの中心。4G(LTE)が広く展開済み。
5G は一部都市・エリアで導入が進みつつあるが、まだ一般的ではない
- モバイル回線数:約 68.8 百万回線(人口比 約 121%)
- 1人・複数回線持ちが一定程度あり、モバイルが主要な接続手段。

通信環境②

キャリア国内シェア (2025)

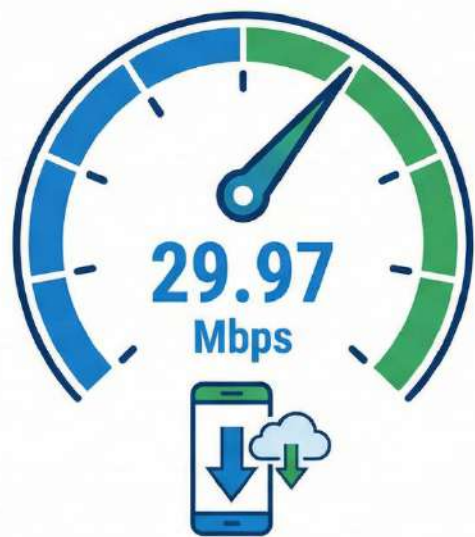


- シェア90%を超えるモバイルマネー M-PESAを武器に、Safaricomが圧倒的なシェア。通信・金融・決済を一体化したモデルにより、事実上の経済インフラとして独占的地位を維持。それにデータ通信の低価格戦略を武器に、若年層を中心に加入者を拡大するAirtel Kenyaが続く。Equitelは銀行系MVNOとして特定の金融サービスに強み。
- 「Safaricom(仕事・M-PESA用)」と「Airtel(個人・データ通信用)」の2枚持ち(Dual SIM)のユーザーも多い。
- 利用料金(目安)
15GB/30日: 約1,000ケニア・シリング

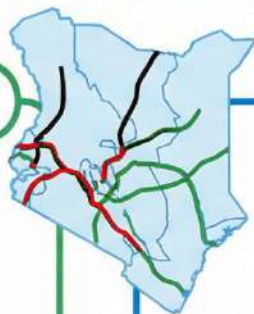
通信環境③

ケニアのモバイルインターネット通信速度

中央値ダウンロード速度

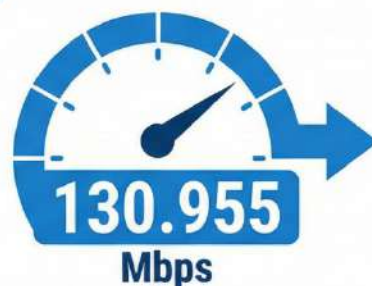


前年比: +37.6%
(+8.19 Mbps)



実地計測平均

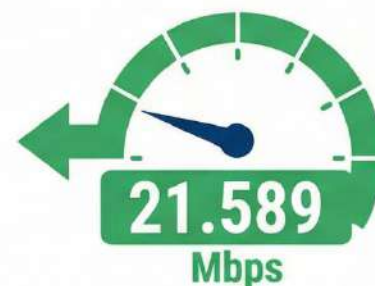
ダウンロード



ケニア ダウンロード速度



アップロード



ケニア アップロード速度



※2025年初、モバイル通信（セルラー）

インタビュー①



Ian、Strathmore
大学日本語クラ
ブマネージャー

読者層・年齢構造

主なマンガ読者は 15～24歳の若年層。40代以上で読む層は限定的で、過去に日本文化に触れた経験のある一部の層があるのみ。

言語・読書形態

読書言語は 英語が中心。実書店での流通が弱く、中小書店ではマンガの在庫はほぼなく、大型モール内の書店のみ。

近年ようやく『進撃の巨人』『NARUTO』などの定番作品が並び始めた。有名作以外(日常系・恋愛・ミステリー等)はほぼ入手不可で、翻訳遅れが海賊版利用を助長している。

オンライン(PC・スマホ)で読むのが主流。公式・非公式の両方が使われている。非公式サイト利用は非常に一般的で、理由は「価格」のほかに「アクセスの良さ」や「サービス(機能面)」となっている。

インタビュー①

価格帯と購買ハードル

書店価格：1冊 900～1,300ケニア・シリングで、平均所得を考えると「趣味としては高価」なものとなり、月に買えても1～2冊が限界。まとめ買いは数か月ほどの貯金が必要となる。

Eコマース・越境購入

Amazonなど海外ECでの購入事例もマンガファンの間では一般的だが、10冊で約12,000シリング（送料込み、約100ドル）とかなりの高額になる。Eコマースを利用した場合、到着まで1～2週間かかるものの、その信頼性は高く、利用者も多いため人気作はすぐ売り切れる。

価格のばらつき・転売構造

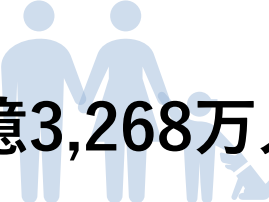
日本のような定価制は存在せず需要が高い作品ほど高額となる。小売業者ベースの価格形成。

- 国内大手チェーン、Text Book Centerの大型店、ナイロビ・Westlands地区店でもマンガはヤングアダルト向け書籍コーナーの一角に設置。マンガの物理棚は棚1つ、3列程度で、娯楽書籍コーナー(15棚以上)に比べると小規模。また小規模書店では店内にあるマンガは7冊のみ。GMS(ハイパーマーケット)内の書籍コーナーではマンガは確認できず。
- 『進撃の巨人』『ブルーロック』『ベルセルク』『チェンソーマン』『七つの大罪』『呪術廻戦』などのタイトルが確認。すべて英語版で、現地語のスワヒリ語は確認できず。Viz Mediaが中心
- 日本マンガの価格帯:KSh 1,250~1,450(約1535~1780円)。日本マンガ以外(例:Marvel/BDなど):KSh 1,350~1,950と比較するとやや安め
- アニメは中・小規模のコミュニティがグッズ専門店を中心に広がりつつある。有力店は店主がコミュニティリーダーとしてまとめ役となり、年5回ほど鑑賞会を行い、50~200名程度の参加者がある。
- マンガ・アニメグッズもオンライン販売システムが整えられており、そちらから買うことも可能。一部アニメグッズショップはオンラインのみの扱いでビジネスをしている。

概況(ナイジェリア連邦共和国)

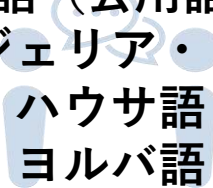
人口
(2024年)

2億3,268万人




言語

英語 (公用語)
ナイジェリア・ピジン
ハウサ語
ヨルバ語
イボ語など



一人当たりGDP
(2024年)

1,084.2ドル



GDP
(2024年)

2,522.6億ドル



携帯電話加入契約数
(2023年)

2億2,441万台



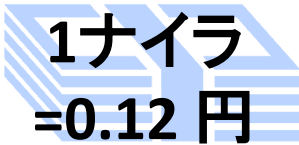
インターネット利用者数
(2023年)

8,887万人




通貨・為替レート
(2026年2月20日現在)

1ナaira
=0.12 円



宗教
(2020年)

イスラム教(56.1%)
キリスト教(43.4%)



市場特性

- アフリカで最も経済力のある国だが、インフラやシステムが経済力に追いついていない。
- 書店数が少数で、紙マンガの流通チャンネルが限られる。違法アプリ・YouTubeなどでマンガを読む。
- 日本コンテンツの認知度は低め。
- マンガを読む言語は英語。
- 人気マンガは、コミュニティの中でデータとして共有される。また拡張機能型ビューアーが広く流通。

流通チャンネル①: 小規模書店



- 最大都市ラゴスにおいても、書店の数は数店舗にとどまる。そのうちの一件、数年前に開業したRoving Heights Bookstoreではマンガは「Young Adult」棚の一部に配置され、専用大型コーナーは未設置。書棚の優先順位は一般書＞児童書＞マンガで、マンガは周辺ジャンル扱いの小規模展開に留まる。
- 取り扱いは北米向け英語版(VIZ Media系)に統一され、確認作品は『鬼滅の刃』『ONE PIECE』『呪術廻戦』『NARUTO』『BLEACH』『NANA』などアニメ化済みの定番人気作中心。巻数は飛び飛びで在庫は各巻1～2冊程度と浅い。
- 価格は約11,500～16,000NGN(約1,310～1,820円)で北米定価帯より割高な嗜好品水準。新品・縦差し陳列・簡易ラベル管理から、衝動買い商品ではなく明確なファン向けのテスト販売的ポジションと整理できる。

流通チャンネル②: インフォーマルマーケット



- ラゴスのインフォーマルマーケットは日用品・学用品・DVDなど回転率重視の小型店舗が密集する生活必需品中心の流通空間で、書籍専門店は極めて少なく、あっても教科書・英語教材主体。娯楽書籍の展開余地は極めて限定的。
- 店頭では児童書や映画DVDは多数確認された一方、日本マンガ単行本は未確認。アニメの明確な海賊版流通も写真上では確認できず、日本IPは一部キャラクター意匠の散発的使用に留まる。
- 低所得層向け流通では日本マンガはほぼ浸透しておらず、自然発生的な海賊版市場も確認されない。

流通チャンネル③: オンライン1

ナイジェリアEC市場 2026年版

Nigerian E-Commerce Market 2026 Overview.

市場規模

\$105億
(B2C physical goods)

\$330億
(Digital transactions total)

\$1,200億
(2030 forecast)



ソーシャルコマース急拡大

\$20.4億



- チャット完結型取引
- 若年層の一次接点

主要プレイヤー



Jumia

- 最大手、基盤的存在
- 売上 +34% (2025 Q4)
- JumiaPay 統合



Konga

- 第2位
- オムニチャンネル
- 実店舗+EC



Jiji

- C2Cマーケット
- 月間数千万ユーザー
- 個人間取引

決済手段



モバイル決済



カード/銀行振込



代引き/その他

物流の課題と解決策



- ラストマイル配送の課題
- テクノロジーによる効率化
- ピックアップポイント拡大

市場成長の促進要因



- インターネットの普及率上昇
- 若年層の人口増加
- フィンテックの発展



流通チャンネル③: オンライン2



Attack On Titan Vol. 2
ovel

-44%



Manga Attack On Titan Vol 4

¥ 18,500

¥ 32,000 -42%



Manga Fire Force Omnibus TPB Vol.
9

¥ 55,000

¥ 75,000 -27%



Manga Fullmetal Alchemist TPB Vol.
16-18

¥ 40,000

¥ 60,000 -33%

- 2026年時点のB2C市場は約105億ドル規模と推計され、サービス、B2B、ソーシャルコマースを含む広義のデジタル取引全体では約330億ドルに達している。
- 最大手のJumiaはナイジェリアECの基盤的存在であり、マンガの取引もなされている。近年ではソーシャルコマースが急拡大し、2025年時点で約20.4億ドル規模に達したと推計され、WhatsApp、Instagram、Facebookなどを介したチャット完結型取引が若年層の一次購買導線として定着しつつある。
- 地理的にはラゴスが依然として最大市場で、EC需要の約30%を占めるとされる。これにアブジャ、ポートハーコートが続く。依然として都市集中型の構造ではあるものの、市場は外縁へと広がる段階に入りつつある。

流通チャンネル③: オンライン3

ナイジェリア アニメ系配信サービス一覧



● Netflix

2016年1月～ / 2020年2月
Netflix Naija 本格始動

- 現地制作オリジナルコンテンツに大規模投資
- 日本アニメ多数配信



● Amazon Prime Video

2016年12月～ / 2022年8月
Prime Video Naija

- ナイラ決済対応
- 地域限定配信権保持
- Amazon Original展開



● Showmax

2015年～ / 2024年2月
Showmax 2.0 全面刷新

- MultiChoice×NBCユニバーサル提携
- Peacock技術基盤
- プレミアリーグ配信



● Crunchyroll

正式利用可能

- 日本放送数時間後サイマル配信
- 無料視聴モデルあり
- コアアニメファン支持

参入タイムライン



流通チャンネル④：海賊版アプリ



- **Android中心のビューア＋拡張型が主要導線**
ナイジェリアでは低価格Android端末の普及とAPK(Android Package Kit)文化の浸透を背景に、AniyomiやMihonのような拡張機能型ビューアが利用されやすい。これらは本体が軽量・無料で、外部ソース追加により大量閲覧が可能のため、正規アプリ未展開作品の閲覧手段として機能している。
- **価格感度・決済制約が非公式閲覧を後押し**
若年層を中心に可処分所得が低く、クレジットカード普及率も限定的なため、有料マンガアプリへの直接課金のハードルが高い。この結果、「まず無料で読む」行動が一般化し、Aniyomi／Mihon経由での非公式閲覧がファンダム形成の初期接触点になりやすい。
- **正規市場拡大の“先行指標”としての側面**
他の新興国同様、①非公式閲覧で作品認知→②SNSでコミュニティ形成→③公式配信参入時に一部転換、という段階的市場形成パターンが観測されており、コンテンツホルダーにとってはリスクと機会が併存する領域となっている。

通信環境①

① インターネットの現状(ナイジェリア)

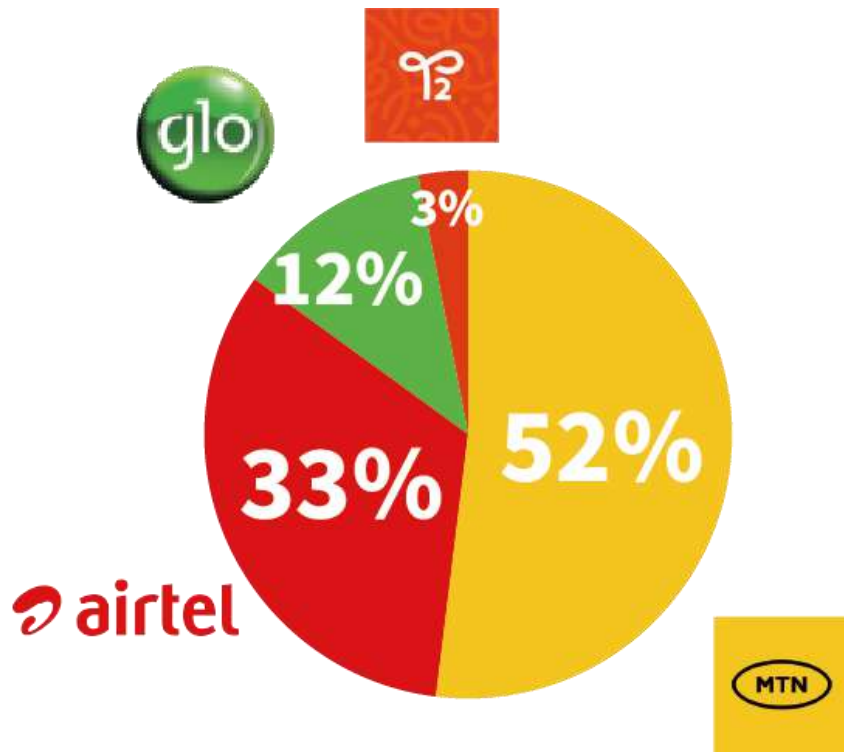
- インターネット利用者数:約1億9百万人(2025年末)
普及率:約45.5%
- 国民の半数程度がインターネットを利用しており、未接続層が依然多数存在。
未接続層:約 1.30億人(人口の約54.5%)。インターネットを日常的に使わない人が半数以上。
- モバイル回線数:約1.65億件(人口比約69.2%)
- ナイジェリアではモバイル接続が広く使われているものの、複数SIM保有率は限定。

② 通信インフラの進展

- モバイルブロードバンド(3G/4G/5G)
- 回線の約 69% が 3G/4G/5G に対応しており、モバイル端末でのネット利用基盤が形成。特に都市部では 4G が主流インフラとして機能。5G は2022年ごろにサービスが一部都市で始まっているが、まだ限定的。

通信環境②

キャリア国内シェア (2025)

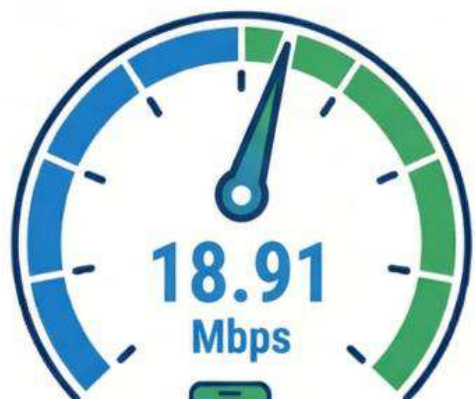


- ナイジェリアはアフリカ最大のモバイル加入者数を有する一方、通貨安・インフレの影響を強く受けている。
- 市場構造(モバイル・推計)
MTN Nigeria: 50%前後
Airtel Nigeria: 30%台前半
Globacom: 10%台前半
9mobile(現 T2): 数%未満
※MTNとAirtelの2社で市場の約8割以上を占める構造
- 特徴
5Gは主要都市部で実用化が進む
利用料金(目安)
15GB/30日: 4,000~6,000ナイラ
(インフレ・為替の影響で頻繁に改定)

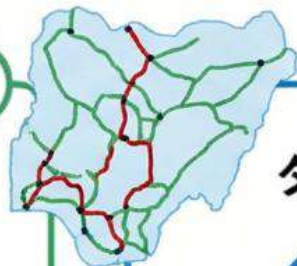
通信環境③

ナイジェリアのモバイルインターネット通信速度

中央値ダウンロード速度

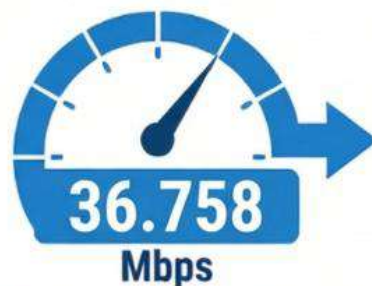


前年比: **-28.6%**
(-7.57 Mbps)



実地計測平均

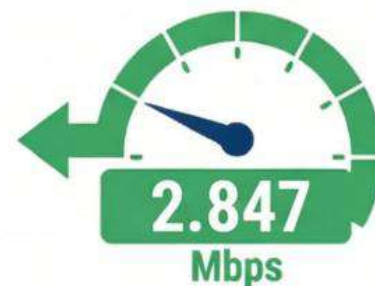
ダウンロード



■ ダウンロード速度



アップロード



■ アップロード速度



※2025年初、モバイル通信（セルラー）

インタビュー①



Mosh, オンラインアニメコミュニティ
Anime Nigeria オーガナイザー

読者層と消費形態

ナイジェリアのマンガ読者は14～25歳のZ世代を中心とする若年層でスマホで読むのが主流。紙のマンガは入手困難なため市場として成立していない。合法サービスの認知不足・価格の高さ・作品分散により、読者は選択肢として違法サイトを利用しているが、正規コンテンツ自体を拒否しているわけではなく、代替となる手頃で分かりやすい導線が存在しないことが最大の要因である。

情報流通とコミュニティの役割

マンガやアニメに関する情報はTwitter(X)やファンアートを起点とするファンコミュニティ主導で拡散される。アニメ視聴を起点に作品世界へ入り、その後マンガを探す「アニメ先行型導線」が一般的で、マンガはアニメ人気を補完・拡張する役割を担っている。

インタビュー②



**Jide Martin, Comic
Republic CEO**

人気ジャンルと作品傾向

市場を支配しているのは 少年向け(Shonen)のアクション・ファンタジー系日本マンガであり、『ナルト』『ワンピース』『進撃の巨人』といった王道IPが強い認知を持つ。

文化・宗教的制約

英語は事実上の第一言語であり、英語版マンガ・アニメのみで市場展開は可能で、翻訳コストは比較的低い。国家レベルの表現規制は限定的だが、宗教的背景から性的表現への忌避感は強く、編集・作品選定における最重要配慮事項となる一方、少年マンガ系の暴力表現は比較的受容されている。

- ナイジェリアでは大型書店が存在していない。小規模書店は都市部に数店舗存在している。一部書店ではマンガの取り扱いを確認できるものの、マンガは「主力棚」ではなく、YA (Young Adult) 棚の一部に小規模配置される。スラム／低所得者層エリアのインフォーマルマーケットでは、そもそも書籍は教材中心で、マンガが流通していない。
- 紙のマンガは、現地では高価格帯の嗜好品になっている。書店価格は『鬼滅の刃』 Vol.1 : 14,500 NGN、『ONE PIECE』 Vol.93 : 12,500 NGN、『Tokyo Ghoul』 : 16,000 NGN、『呪術廻戦』(小説) : 11,500 NGN → **約11,500～16,000 NGN (約1,280～1,780円)のレンジ**。現地コミュニティからは「英語版は米国からの輸入になりやすく高い」「買いたくないのではなく高すぎる／手に入らない」との声。

- マンガの実態としては、オンライン海賊版の利用が中心だが、理由は「安いから」だけではなく、**正規導線の不在・分断・価格もあるとの声**。多くが違法サイトで読む理由としては「どこで合法的に読めるか分からない」「サブスク料金が低い」「作品がプラットフォーム分断され、複数契約が必要」との声が。
- コミュニティはデータ共有・オフライン転送(USB/スマホ)も担い、海賊版文化が「共有文化」として定着している。スキャンレーションサイト、YouTubeのマンガ動画も広範囲で利用されている。

概況(モロッコ王国)

人口
(2024年)

言語

一人当たりGDP
(2024年)

GDP
(2024年)

3,808万人

アラビア語(公用語)
ベルベル語(公用語)
フランス語

4,153.2ドル

1,606.1億ドル

携帯電話加入契約数
(2023年)

インターネット利用者数
(2023年)

通貨・為替レート
(2026年2月20日現在)

宗教
(2020年)

5,587万台

3,432万人

1モロッコ・ディ
ルハム
=16.92円

イスラム教(99.7%)

市場特性

- アフリカで最もマンガ市場が成熟。
- MGS・個人商店・インフォーマルマーケット・オンラインなど複数のチャンネルが存在。
- フランス語が主流だが、近年は英語の読者も。アラビア語のニーズは低い。

流通チャンネル①:ショッピングモール内書店コーナー



- マンガはほぼフランス語版で、Glénat/Kana/Kurokawa/Ankamaなど仏語圏出版社の正規流通品に統一。棚表示も仏語で、モロッコ市場は日本→直輸入ではなく「フランス出版圏の延長」としてマンガ消費が成立している構造が確認できる。
- ISBN付き定価販売・体系的棚割りから、都市部ではマンガは通常書籍商品として安定流通。価格は主に89~125DH(廉価例38DH)で、日用品ではなく中間層以上の嗜好品水準。輸入コストやユーロ連動が価格形成に影響する構造が示唆される。
- 需要層と市場の厚み: 棚の中心は『NARUTO』『DRAGON BALL』『鬼滅の刃』『呪術廻戦』『HUNTERxHUNTER』など王道少年作で、若年層入口+コレクター需要の二層構造が読み取れる。壁面規模の常設棚と欠巻の少なさから、カサブランカ都市部では継続的に回転する一定需要が存在する可能性が高い。

流通チャンネル②:個人系書店



- モロッコの小規模書店では、マンガの主流は仏語版(Kana/Pika/Glénat等)であり、個人店レベルまで仏語出版流通網が深く浸透している。また一部店舗ではVIZ等の英語版も併売されており、都市部では仏語中心+英語補完の二層流通が部分的に成立している。
- いずれの店舗でもマンガは中規模常設ジャンルである。ただし少年系ヒット作(HxH、呪術、BLEACH、BLUE LOCK等)は複数冊積みで在庫も厚めに展開され、実需回転型の棚運用が確認できる。BD棚や教育書棚との共存も小規模店の典型構造である。
- 店頭では欧州印刷定価(USD/EUR)付き輸入本と、店舗独自の価格シール(例:100~182表記)が併存し、プロモーション(例:3€)も確認される。海賊版や検閲痕跡は視認されず、正規流通は確立している。

流通チャンネル③: Institut français



- 有料会員制で運営されるInstitut Françaisのマンガ図書館は、主に現地のフランス語コミュニティに属する家庭が利用しており、特に子どもにとってマンガへ初めて接触する入口として機能している。
- 蔵書はフランス語版の児童～中学生向けタイトルが中心で、低い棚・フェイスアウト陳列など、子どもが自ら手に取ることを前提とした教育・文化普及型の空間設計が徹底されている。
- 一方で青年層向けや最新刊の網羅性は限定的であり、本施設はコア消費の場というより、モロッコにおけるマンガファン形成の上流(初期接触)を担う文化インフラとして位置づけられる。

流通チャンネル④: インフォーマルマーケット



- モロッコのインフォーマルマーケット(露店型古本屋)では、棚ではなく壁面＋平台に商品を密集させた“詰め込み陳列”が主流で、コミックはゴム紐で束ねられるなど、回転率重視かつ低コスト運用の売場構造が確認できる。
- 言語構成はフランス語コミックが中心で、特にPICSOU系の児童向け雑誌が大量に占める一方、アラビア語の児童書・絵本も同一売場に混在しており、日本IP作品(Dragon Ball、Pokémon、鬼滅の刃、ヒロアカ等)はフランス語版古本として断続的に流通している。
- 価格は約20ディルハム前後と低廉で、写真上は明確な海賊版や表紙レベルの検閲加工はほとんど確認できず、主にフランスから流入した中古マンガ在庫が大量に再流通しているインフォーマル古本市場とみられる。

流通チャンネル⑤: オンライン1

モロッコEC市場 2024-2025年版

市場規模

6.7億ドル

- 購入者800万人超
- ネット普及率65%
- EC比率数%台

拡大余地の大きい中間市場

モバイルファースト

70%以上

モバイルファースト市場



購入決定要因



価格・利便性重視



決済手段の多様化
(Cash/Card)

主要プレイヤー

Jumia

国内最大級
利用率約76%
ECインフラ的存在

Avito

C2C・中古市場
接触率5~6割

Temu / AliExpress

越境低価格勢力
若年・価格志向層

地理的特徴

モロッコ
都市部が成長の牽引役



流通チャンネル⑤: オンライン2



Ki Oon manga My hero academia
tome 29

140.00 Dhs



Ki Oon manga My hero academia
tome 19

140.00 Dhs



Ki Oon manga My hero academia
tome 26

140.00 Dhs



Ki Oon manga My hero academia
tome 13

140.00 Dhs

- モロッコのEC市場は2024～2025年時点で約6.7億ドル規模、オンライン購入者は800万人超と拡大途上にある一方、小売全体に占めるEC比率は数%台にとどまり、依然として成長余地の大きい中間市場段階にある。
- 市場構造は総合マーケットプレイスのJumia(利用率約7割台後半)が中核を担い、C2C分類広告のAvito、越境低価格勢力のTemu・AliExpressが続く多層競争型で、特に価格志向の若年層では越境ECの存在感が高まっている。
- 購買行動はスマートフォン経由が7割超のモバイルファースト型で、配送信頼性・価格透明性・アプリUXが主要決定要因となる一方、代金引換(COD)が依然一定比率を占める“準デジタル決済段階”にあり、現時点ではマンガ商材のオンライン流通はまだ限定的である。

流通チャンネル⑤: オンライン3

★ モロッコ アニメ系配信サービス一覧

Netflix
2016年1月6日 開始

🌐 グローバル同時配信・日本アニメ多数 🧑

Amazon Prime Video
2016年12月14日 開始

🛒 Amazon会員特典・世界規模コンテンツ

Disney+ 2022年6月8日 開始

🏰 Disney / Marvel / Star Wars 配信 🌐 ✍️

STARZPLAY → STARZ ON 2015年4月～ / 2024年リブランド

📺 ANIME MENA特化・アニメ専門ch「STARZPLAY Anime」・少年漫画作品強み 🖼️

Shahid 2011年～ / 2020年 Shahid VIP 有料化

📺 MBCグループ運営・アラビア語圏最大級・一部アニメ配信 🇸🇦

OSN+ 2022年3月 開始

📡 中東衛星放OSN運営・HBO・パラマウント独占・欧米アニメ一部 🎬

参入タイムライン



通信環境①

①インターネットの現状

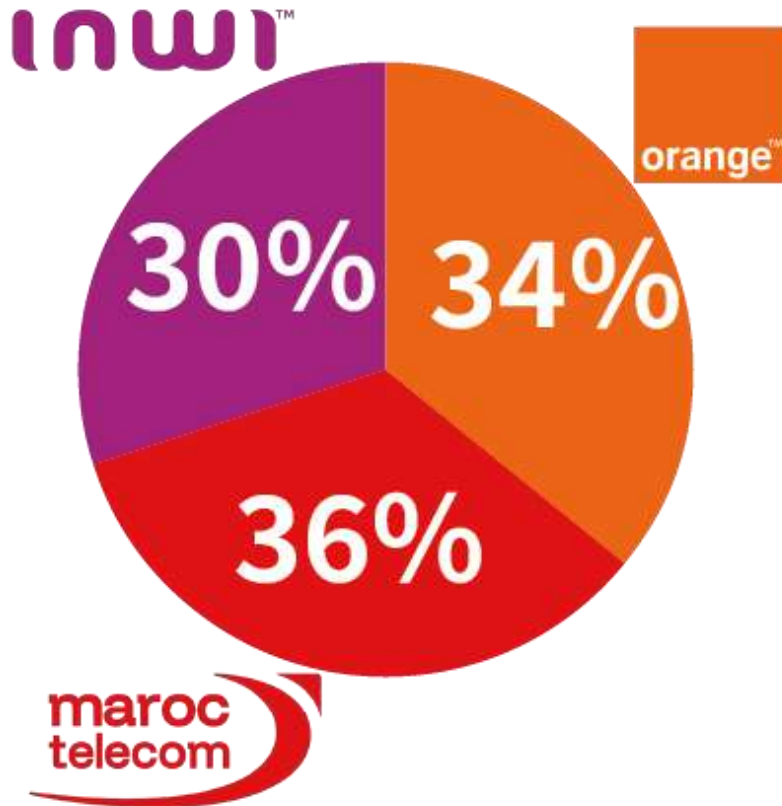
- インターネット利用者数：約3,550万人（2025年）
普及率：約 92.2%
- 都市部・若年層に限らず、幅広い年齢層・地域で利用が定着。
モバイル回線数：約5,710万件（人口比 約148%）
回線の約87.7%がブロードバンド対応（3G/4G/5G）
- 複数SIM保有が一般的で、モバイルが主要なネット接続手段。

②通信インフラの進展（5G）

- 2025年11月：5G商用サービス開始
（Maroc Telecom / Orange Maroc / inwi が同時展開）
- 政府目標
2026年までに 人口の約45%を5Gカバー
2030年に 85%まで拡大
一部報道では 2026年25%カバー（主要都市優先）との見方も。
- 都市部を中心に5Gが利用可能となり、高速モバイル通信基盤が形成段階。

通信環境②

キャリア国内シェア (2025)

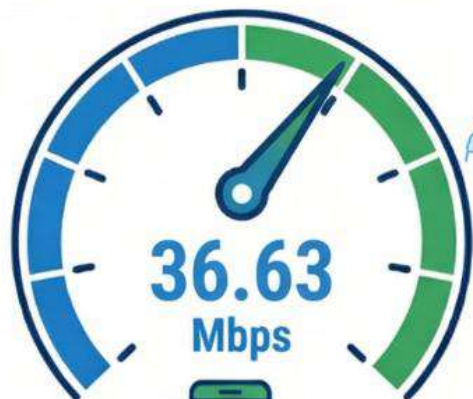


- 近年は3社がほぼ拮抗する競争構造となっており、かつて見られたMaroc Telecomの圧倒的優位は縮小している。
- 4G人口カバー率は約99%に達しており、5Gについては都市部を中心に徐々に展開している段階。
- 利用料金(目安)
- 10GB前後/月:90~120モロッコ・ディルハム

通信環境③

モロッコのモバイルインターネット通信速度

中央値ダウンロード速度

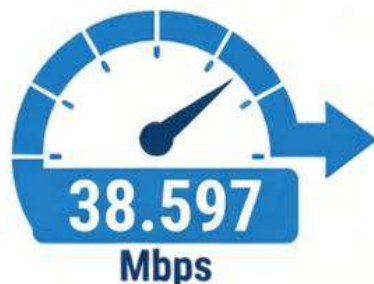


前年比: +14%
(+5.01 Mbps)



実地計測平均

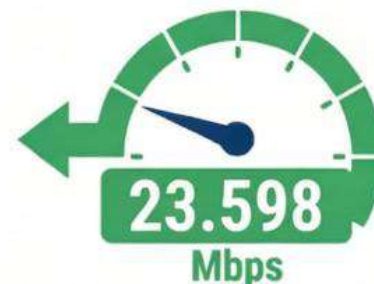
ダウンロード



★ ダウンロード速度



アップロード



★ アップロード速度



※2025年初、モバイル通信（セルラー）

インタビュー①



Ecole d'Architecture de
Casablanca 学生グループ

アクセス行動

学生層の主読書導線はスマートフォン経由の非公式閲覧であり、海賊版利用は一般的行動として認識されている。公式マンガアプリの認知・利用は極めて低い。

コンテンツ嗜好

人気は『ワンピース』『ナルト』『ハンターハンター』『ベルセルク』など少年系に強く偏在し、少女マンガやスポーツ系などの接触は限定的。

価格感度

学生から「安くしてほしい」との直接的要望が出ており、現地書店価格(約80~120DH)は購買障壁として強く認識されている。学生は基本アルバイトをせず、購入資金は親の財布からだされることが一般的。

インタビュー①



言語受容性

読者はフランス語・英語の双方で読書可能との認識が強く、アラビア語版の必要性は必須条件とは見なされていない。

ファンダム形成

ファン同士の交流はAmino等の英語圏SNS上で行われており、オンライン英語コミュニティが主要な結節点となっている。

IPニーズ／文化適合

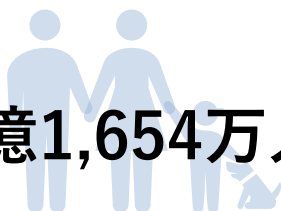
「モロッコのヒーロー」「より国際的なキャラクター」への要望が複数出ており、表象多様性と地域共感型IPへの潜在需要があった。

- モロッコ(主にカサブランカ)のマンガ流通は、大きく ①大型モール内書店 ②大手チェーン(Virgin Megastore) ③個人書店(一般書店) ④インフォーマルマーケット(露店型の古本屋)の4層で成立している。また一部ではあるが、マンガの貸し出しを行っている施設 (institut francais)も。
- モロッコのマンガ価格は、正規流通(チェーン・書店)では「1冊＝約90～125DH(約1550～2160円)」が中心として観測される。また、一冊38DHという低価格も確認され、通常の単行本価格とは別に「入口価格」を設定していることが分かる。さらに「最初の一巻のみ3€」や、「1巻購入で2巻無料」といった販促も見られ、単行本が現地では必ずしも安価ではないため、シリーズ参入の心理的・金銭的ハードルを下げる仕組みが店頭で機能していると整理できる。
- これに対してインフォーマルマーケット(露店型の古本屋)では、ユーザー注記として20～80DH程度が示されており、正規流通の単行本と比べて安い価格帯が成立している。
- 確認できるタイトルは『ONE PIECE』『NARUTO』『DRAGON BALL』『鬼滅の刃』『呪術廻戦』といった少年マンガ王道ものを主流に『ベルセルク』『東京喰種』『ブルーピリオド』といった ダークファンタジー・青年マンガ、『Blue Lock』『Slam Dunk』といったスポーツものも。フランスで翻訳されたものはほとんどモロッコ国内に入ってくる、とのこと。

概況 (エジプト・アラブ共和国)

人口
(2024年)

1億1,654万人



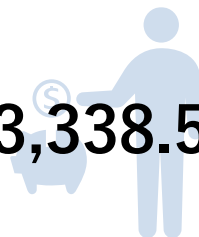
言語

アラビア語(公用語)
英語



一人当たりGDP
(2024年)

3,338.5ドル



GDP
(2024年)

3,890.6億ドル



携帯電話加入契約数
(2023年)

1億632万台



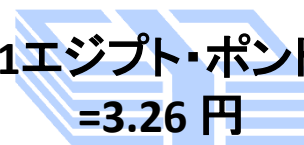
インターネット利用者数
(2023年)

8,361万人



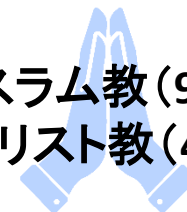
通貨・為替レート
(2026年2月20日現在)

1エジプト・ポンド
=3.26円



宗教
(2020年)

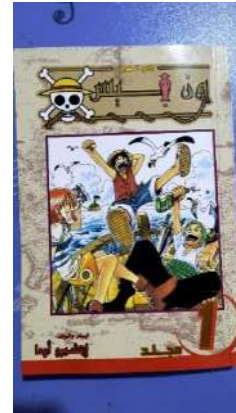
イスラム教(95.2%)
キリスト教(4.8%)



市場特性

- 書店ではなく、オタクモールがマンガ販売チャンネルの中心。
- 英語とアラビア語のマンガが混在。
- 正規品がある一方、かなりの数の海賊版が確認できる。

流通チャンネル①: オタクモール内グッズショップ・ インフォーマルマーケット



- エジプトではマンガの主要流通チャネルは一般書店ではなく、Mazar Mallのようなオタク系テナントが集積するモール内グッズショップが中心となっている。実際に同モール3階には複数のアニメ店が林立し、マンガ(約120~250EGP)もフィギュアやトレカと並ぶ周辺商材の一部として販売されている。
- 一方、都市型書店ではマンガ棚の存在感は極めて小さく、Diwan Bookstoreでは『My Hero Academia』のみ、Dar Al Maarefでは取扱自体が確認できないなど、書籍流通としてのマンガ市場は未成熟段階にある。
- インフォーマル市場(Soor el-Azbakeya)では未許諾と思しきアラビア語版マンガが多数確認され、またグッズ店では非正規品の混在も見られることから、エジプトのマンガ市場は①オタクモール主導のグッズ消費、②正規書籍流通の弱さ、③非正規流通の残存、という三層構造で形成されていると考えられる。

流通チャンネル②: オンライン1

エジプトEC市場 2025-2026年版

市場規模



ユーザーとデジタル普及

ECユーザー:
推定2,000万人+

インターネット普及率: **81.9%**

スマホ普及率: **高水準**

モバイル決済成長: **72%** (Q2 2025)



主要プレイヤー

Amazon Egypt
国際大手参入






Jumia
主要プレイヤー

Noon
中東系

LC Waikiki / Elaraby
ローカル

流通チャンネル②: オンライン2

Results
Check each product page for other buying options.

 <p>your name. by Makoto Shinkai and Taylor Engel 4.8 ★★★★★ (11K) Hardcover EGP 614.02 10% off NBE Visa Signature Credit Cards FREE delivery Fri, 20 Feb Or fastest delivery Today by 11:30 PM Add to cart Other format: Paperback</p>	 <p>Ao Haru Ride, Vol. 2: Volume 2 by Io Sakisaka 4.9 ★★★★★ (668) Paperback EGP 503.45 List: EGP 599.00 10% off NBE Visa Signature Credit Cards FREE delivery Fri, 20 Feb Or fastest delivery Tomorrow, 19 Feb Add to cart</p>	 <p>Dragon Ball Super, Vol. 9: Battle's End And Aftermath by Akira Toriyama and Toyotarou 4.9 ★★★★★ (3.6K) Paperback EGP 567.26 List: EGP 684.22 10% off NBE Visa Signature Credit Cards FREE delivery Fri, 20 Feb Or fastest delivery Today by 11:30 PM Add to cart</p>	 <p>Tokyo Ghoul, Vol. 12 by Sui Ishida 4.9 ★★★★★ (582) Paperback EGP 845.00 20% up to 600 EGP ENBD Titanium and Standard FREE delivery Fri, 20 Feb Or fastest delivery Today by 11:30 PM Only 1 left in stock - order soon. Add to cart</p>	 <p>Disney: Evil Thing by Serena Valentino 4.2 ★★★★★ (19) Paperback EGP 370.00 10% off NBE Visa Signature Credit Cards FREE delivery Fri, 20 Feb Or fastest delivery Today by 11:30 PM Only 1 left in stock - order soon. Add to cart</p>
---	---	--	--	--

- 物品ECは約100億ドル規模で年15~20%成長。1.1億人の人口背景に、物流のAmazon(都市中間層)、価格・トレンドのNoon(若年層)、地方網のJumiaという競争が存在。
- 利用者5,000万人、取引の75%超がスマホ経由。SNS(Facebook/Instagram)の影響力が絶大で、DMでの商談やインフルエンサー経由の購買が一般的。都市部から地方へと需要が拡大中。
- 可処分所得の不安定さ、クレジットカード普及の制約を背景に、若者を中心に一括払いを避けたい消費者心理が存在。それを背景にVodafone Cash、またVALUなどの分割払い(Buy Now, Pay Later, BNPL)サービスの利用が広がっている。

流通チャンネル②: オンライン3

エジプト アニメ系配信サービス一覧

Egypt Anime Streaming Services Overview



Shahid (シャヒド)

2008年開始、MBCグループ運営のアラブ最大級サービス。
・アラビア語コンテンツ中心、エジプト国内最大手プラットフォーム。



Crunchyroll (クランチロール)

2010年代からMENA全域で利用可能、世界最大級のアニメ専門サービス。
1,000タイトル以上、字幕/吹替対応。2025年にYango Playと戦略提携。



Netflix、世界同時展開でエジプトに正式進出。

2016年、世界同時展開でエジプトに正式進出。多数の日本アニメと完備されたアラビア語字幕を提供。



Disney+ (ディズニープラス)

2022年、MENA地域で正式サービスを開始。Marvel、Star Wars、ピクサー等をアラビア語吹替/字幕で提供。



Yango Play (ヤンゴ・プレイ)

2023年、MENA地域で本格展開。エジプト市場に注力。2025年にCrunchyrollと提携しアニメを大幅強化。

参入タイムライン

- 2008
○ Shahid
MBCグループ・アラブ配信開始
- 2010
○ Crunchyroll
MENA地域でサービス開始
- 2016
○ Netflix
世界同時展開・正式進出
- 2022
○ Disney+
MENA正式ローンチ
- 2023
○ Yango Play
MENA本格展開開始
- 2025
○ Yango × Crunchyroll
アニメ戦略提携

通信環境①

①インターネットの現状

- インターネット利用者数:約 96.3 百万人
普及率:約 81.9%(人口比)

「100 人あたりの携帯電話(モバイル)加入数:93 (2023)」

→ エジプトの インターネット普及率80%台 は、サブサハラ・アフリカ主要国より明らかに高い位置にあり、デジタルコンテンツ・情報消費の母数が大いことを示している。

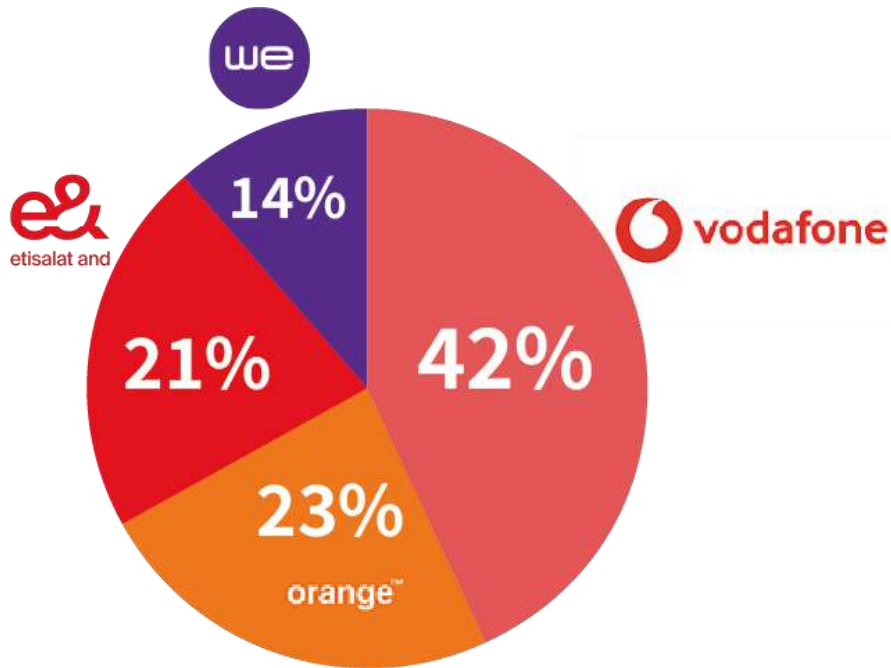
②通信インフラの進展

- セルラー(モバイル)接続数:116 百万
モバイル接続率:99.0 %(人口比)

→ 多くが音声・データ用途の契約を持つ(2枚持ち等含む)

通信環境②

キャリア国内シェア (2025)

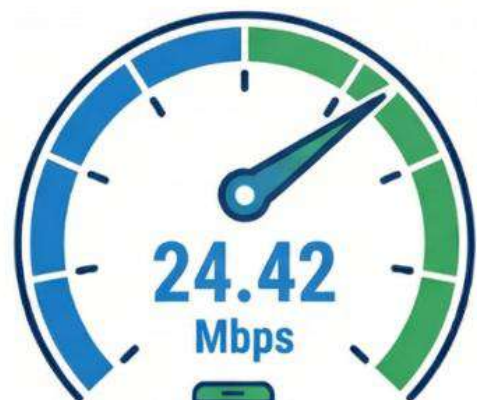


- エジプトのモバイル市場は4社体制だが、Vodafoneが約40%台前半で明確な首位を維持し、Orange・e&が20%台で追随、WEは後発の小規模ポジションにある。上位3社で9割超を占める典型的寡占構造。ただ、国営Telecom Egypt系のWEが固定光回線をほぼ独占しており、家庭用Wi-Fiとのバンドル戦略に強みを持つ。
- Orangeとe&は市場シェアでは中位拮抗だが、音楽イベントやeスポーツ・ゲーミング大会へのスポンサー活動を通じて若年層とのブランド接点を積極的に構築している。

通信環境③

エジプトのモバイルインターネット通信速度

中央値ダウンロード速度



前年比: +23.1%
(+4.58 Mbps)



実地計測平均

ダウンロード



 ダウンロード速度



アップロード



 アップロード速度



※2025年初、モバイル通信（セルラー）

- エジプトのマンガ消費は、一般書店が中核ではなく、モール内のアニメショップ群(例:Mazar Mall)を中心とした“オタク小売”が主導している。都市部の大型書店でもマンガは限定的で、児童書・YAノベルが主力である。加えて、郊外型の専門店(Anime Spot New Cairo:国内複数店舗)や、旧市街のインフォーマルマーケット(Soor el-Azbakeya)でもマンガ流通が確認され、**正規・非正規が混在する多層チャンネル**が形成されている。
- 現場では**英語版マンガ(VIZ等)とアラビア語版**が同じ売場で共存しており、英語読者とアラビア語読者の双方を取り込む構造である。Mazar Mall内でも『鬼滅の刃』『呪術廻戦』などは**アラビア語版／英語版が併売**されており、アラビア語翻訳の需要が強いことが明確である。一方で、インフォーマル市場では**非正規品と思われるアラビア語マンガが多数置かれており**、ローカル言語需要を背景に非正規供給が入り込みやすい。

- 店頭で目立つのは、鬼滅の刃／呪術廻戦／ジョジョ／ドラゴンボール／東京喰種／ワンパンマン／SPY×FAMILY／ブルーロック等の“世界的に強いIP”であり、アニメ経由で需要が固いタイトルが中心である。加えて、店舗によっては伊藤潤二作品などのホラー・青年寄り作品も確認され、一定の嗜好の幅が存在する。
- 価格帯：マンガは120～250 EGP(約390～820円)、グッズは低～中価格が厚い。
- モール内店舗は、マンガ専門店というよりも、フィギュア／アクスタ／ミニポスター／バッグ／シャツ／コップ／文具などを組み合わせた「IP総合売場」である。特に文具店型のYuki Anime Storeでは、マンガは正規品だが、グッズは非正規品が多いという混在が観察され、エジプトのオタク小売は正規マンガ＋非正規グッズが同居しやすい構造を持つ。

アフリカマンガ市場考察・提言

- それぞれの異なる文化的背景や事情のため、「アフリカ」を一つのくくりで考えるのは適切ではなく、個々の国ごとに対応を考える必要がある。
- 経済規模が大きい国＝大きいマンガ市場が存在する、ということではない。
- 現地語へのローカライズは必須条件ではない。
- 一部の国においては、マンガへの導入として図書館の利用は有効な手段となりうる。
- 長い巻数をそろえるのが難しいため、1話ごと、1章ごと、キャラクターのエピソードバンドル、などの細かい料金体系が求められる。
- 20代前半までの消費を支えるのは「親の財布」。親を納得させる理由(教育・コミュニケーションツール)が購買のカギ。
- 携帯の保有率は若年層であってもかなり高く、キャリアが彼らの獲得にしのぎを削る中で、マンガ・アニメは訴求力になりえる。

お問合せ

Address: info@ludimus.co.jp

Web: <https://www.ludimus.co.jp/>

Linkedin: <https://www.linkedin.com/company/ludimus-inc/>

