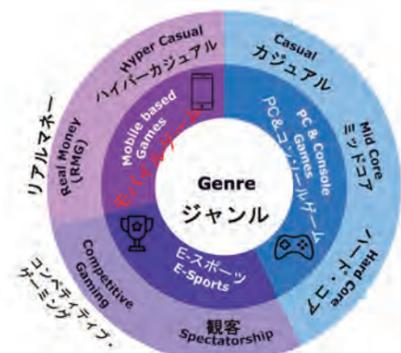
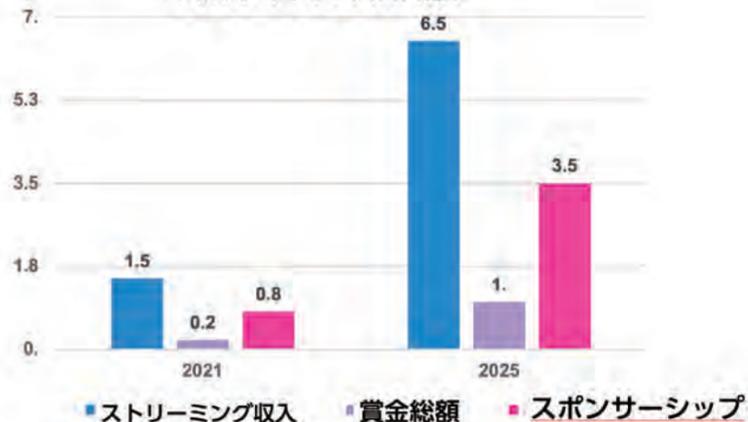


展示会・ジャンル



インドのE-スポーツ業界

R 収入 (単位: INR億)



- E-スポーツ産業は2021年度から2025年度までに4倍の成長で110億インドルピーになる見込み
- E-スポーツ産業は過去5年間で130億インドルピー近くの投資を受け、2025年度までにさらに340億インドルピーが投資される可能性が高い。
- 2025年度までにインドは150万人のesportsプレーヤーを抱える

出展対象業界・業種概要

- アニメーション
- 銀行および金融機関
- コスプレ
- DTH ゲーム
- ゲームハードウェアおよび周辺機器
- ゲームの製造
- i-Games
- ライセンス
- メディアハウス
- マイクロプロセッサ設計
- モバイルデバイス
- モバイルゲーム
- オンラインゲーム
- PC ゲーム
- ソフトウェア開発
- 電気通信事業者およびプロバイダー
- シンクタンク
- ビデオゲーム
- Eスポーツ
- 商品とゲームのギフト
- 出版社
- ライブストリーマー
- スタートアップ企業

出展費用
及び
小間の種類

- A ロースペースのみ 300 US\$ / sqm (最少 36sqm ~) 予定
- B パッケージブース 330 US\$ / sqm (最少 9sqm ~) 予定

申込期限

出展申込最終期限: **2024年12月20日(金)**

※小間の位置は先着順となります。※申込期間中でも小間の場所が無くなる事があります。
※インド消費税18%(予定)及び使用する電力料金が別途必要となります。

お問い合わせ・日本代表事務局

JiIPA 特定非営利活動法人 日印国際産業振興協会
Japan India Industry Promotion Association (NPO)
〒105-0004 港区新橋6-9-2 新橋第一ビル本館2F D号

TEL: 03-5733-5068
FAX: 03-5733-5047 担当者: 倉敷 / プラシャント
E-mail: info@npo-jiipa.org

インド政府指導型展示会 インドゲーミングショー2025



インド・ニューデリー・プラガティマイダン

2025年2月20日(木) ~ 22日(土)

出展者募集



出展申込



JAPAN INDIA

Supported by (予定)



Sponsored by (予定)



KRAFTON

WD_BLACK

日本代表事務局

JiIPA 特定非営利活動法人 日印国際産業振興協会
Japan India Industry Promotion Association (NPO)

www.gamingshow.in

展示会概要

インド産業連盟が2025年2月にインドのニューデリーで開催する国際インフォテインメント&ゲーム展示会・会議「India Gaming Show (IGS) 2025」では、大企業によるテクノロジーショーケース、アニメーション、ゲーミフィケーション、ゲームゾーン、モノのインターネット、スタートアップ、スキル&スキル開発、デジタルインディア、メイクインディア、さらに消費者部門、Eスポーツ、コスプレ、ステージイベントといった分野を網羅し、多数の来場者を魅了します。ゲーム開発者の人材育成とコスト競争力の強化に重点を置く、各分野の企業の魅力を発信する絶好の機会となります。

インド市場の可能性

世界最大の若者人口を抱えるインドは、ゲーム分野において世界有数の市場へと成長しようとしています。その成長の原動力は、若年層の人口増加、可処分所得の増加、新しいゲームジャンルの導入、スマートフォンやタブレットの利用者数の増加です。消費者層が拡大し、Eコマースソリューションが整備されたことで、インドのゲーム開発者のエコシステムには、インドの消費者を惹きつける鍵となる社会的・文化的背景を持つ魅力的なコンテンツを革新し提供する十分な機会が与えられるでしょう。アウトソーシング、QAテスト、製品開発の経験があり、クリエイティブな人材、高度な技術、低コストが揃うインド市場は、コラボレーションや開発作業のための最高の機会を提供します。

インド市場概況

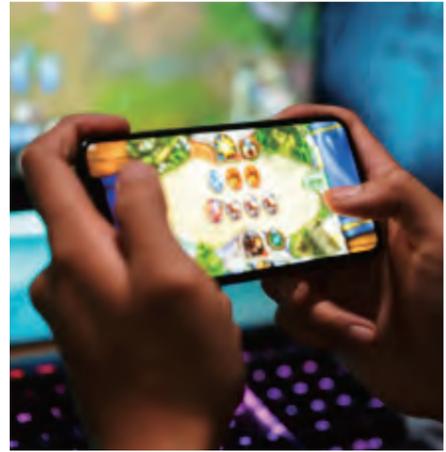
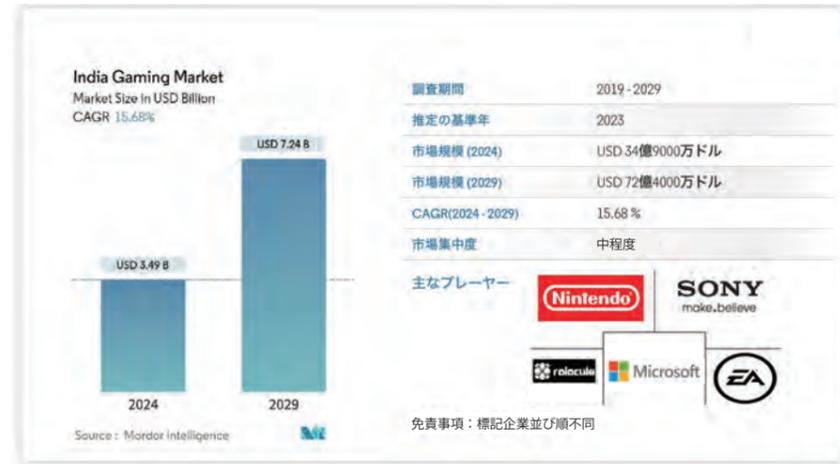
インドのゲーム市場規模は2024年に34億9000万米ドルと推定され、2029年までに72億4000万米ドルに達すると予測されており、予測期間(2024年から2029年)中に15.68%のCAGRで成長します。インドは世界で最も多くの若者人口を抱える国の一つであるため、ゲーム業界のトップ市場のひとつにランクされると予測されています。スマートフォンと高速インターネットの利用の増加によって成長するITインフラは、この国の市場成長率を牽引する主要な要因の1つです。Web3は、分散化、VR、AR、メタバースなどのアイデアを統合したインターネットの新しいバージョンであり、ビデオゲームでより頻繁に使用されるテクノロジーになっています。NDTV Profitの調査によると、インドのWeb3ビジネス450社のうち少なくとも30%がゲーム業界に従事しています。調査によると、近年インドではWeb3ゲームに4億ドルが費やされています。インドのゲーム業界には大きな変化があり、ゲーム開発により重点が置かれています。昨年11月、モディ首相は「デジタルインドのビジョンを推進することで、開発者やイノベーターにオンラインゲーム業界の先頭に立つよう促しました。それ以来、中央政府はこの目的に沿ってオンラインゲームの軌道に影響を与える継続的な措置を講じてきました。この部門にはノード省のリーダーシップが必要です。オンラインゲームを規制するための普遍的な国家レベルの法律を提案するために、連邦政府はさまざまな省庁の代表者で構成される省庁間タスクフォース(IMTF)を設立しました。また、別の閣僚グループ(GoM)からも、オンラインゲーム分野の税制案と規制の枠組みを提示するよう命じられています。CNBCニュースによると、前年、Teamlease DigitalのCEO、Sunil Chemmankotil氏は、ゲームビジネスは「次の日の出産業であると述べました。この分野のユーザーベースの拡大とそれがもたらす可能性について言及した。女性視聴者の増加に伴い、ゲーム業界で働く女性、特に指導的役割を担う女性が増えると予測されます。さらに、エコノミック・タイムズ紙によると、インドは世界中で手頃な価格のモバイルデータ通信を利用できます。同じデータに対するインドのギガバイト(GB)の平均コストは0.26米ドルであるのに対し、英国では6.66米ドル、米国では12.37米ドルです。現在、国民の46%が定期的にインターネットを使用しており、ゲームはインドで最も急速に成長している産業となっており、インターネット利用の増加につながりました。新型コロナウイルス感染症(COVID-19)の流行により、企業はデスクトップコンピューティングからラップトップコンピューティングへの切り替えを余儀なくされています。インドのDell Technologiesのクライアントソリューショングループのシニアマネージャは、サービス指向の傾向が強い特定の業界や組織、および公共部門でデスクトップコンピュータをノートPCに採用する動きがより顕著であると述べています。

インド市場動向

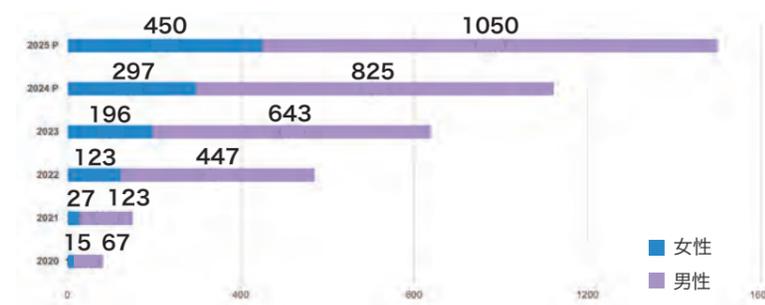
スマートフォンの急増が市場を牽引する見込み

市場の拡大と有利な収入が見込めることから、コンソールゲームやPCゲームのパブリッシャーとして有名なアクティビジョン・ブリザードとエレクトロニック・アーツの2社は、モバイルゲームに重点を置いています。両社は、テンセント、シー、パーフェクトワールドなど、モバイルゲームを主に手がける企業と競合しています。ByteDanceやAppLovinのようなオンライン広告主やソーシャルメディアサイトは、モバイルゲームのパブリッシングを行うようになっています。今年の総ダウンロード数では、インドが中国を抜いてモバイルゲームの主要消費国になりました。インドは現在、中国の約2.5倍、米国の3倍の市場規模を持っています。前年のゲームダウンロード数は150億(15,000百万)。今年度の世界のゲームダウンロード数では、インドが最も大きな割合を占めています(17%)。今年、サムスはスマートフォン製造の一部をベトナムや他の数カ国からインドに移すことを計画しました。韓国のスマートフォン・メーカーは、同国で400億米ドル(約400億円)以上の端末を製造する意向です。現在の4Gネットワークよりも高速なゲームダウンロードを可能にする5Gネットワークは、モバイルベースのクラウドゲームサービスや拡張現実(AR)ゲームの成長もサポートする。1平方キロメートルで100万台のデバイスが5Gでサポートされる可能性があり、より多くの人々がモバイルゲーム、特にマルチプレイヤーゲームをプレイするよう促しています。その結果、モバイルesportsの成長は加速すると予測されます。

インドのゲーム市場規模

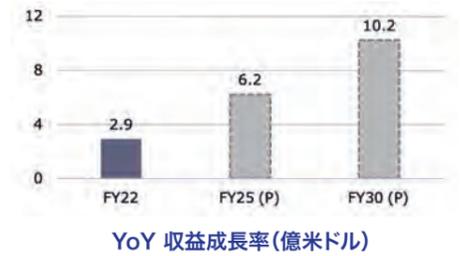
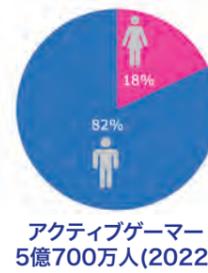


インドのスマートフォン利用者：億人

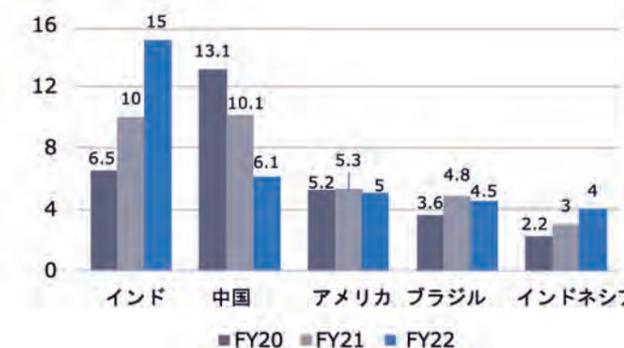


インドにおけるスマートフォンの普及拡大 - 2025年度までに約10億台のスマートフォンが国内で使用される。その結果、インターネットユーザーは10億人を超え、2025年までにインドの人口の80%以上に達する。国内で販売される携帯端末の10%以上が、プロ級のesportsをサポートする機能を持つようになる。インド人口の50%近くが24歳未満であり、ゲーム全体の成長を牽引する。政府によるデジタル・インドの推進により、安価なインド製携帯端末と手頃なブロードバンドの利用が促進される。

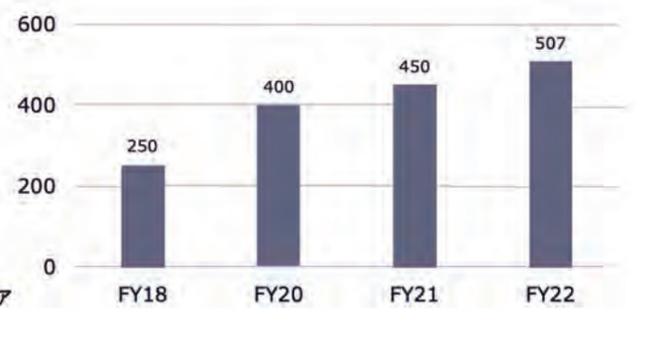
ゲーマー情報



要市場におけるモバイルゲームダウンロード (億米ドル)



インドのゲーマー数(万人)





出展申込書

出展小間費用及び小間の種類

A ロースペース (Min. 36㎡)
300 USD/㎡

①スペースのみ渡し

B パッケージブース (Min. 9㎡)
330 USD/㎡

①スペース ②受付カウンター1台 ③椅子2脚 ④社名板
⑤スポットライト(100W)2個 ⑥電源1箇所 ⑦カーペット

申込期限

出展申込最終期限: **2024年12月20日(金)**

※小間の位置は先着順となります。※申込期間中でも小間の場所が無くなる事があります。

出展申込書

年 月 日

貴社名 (和文):

(英文):

ご住所 (和文): 〒

(英文):

部署名 (和文):

ご担当者 (和文):

(英文):

(英文):

TEL:

FAX:

E-mail

ご出展物 (和文):

(英文):

ロースペース (Min. 36㎡) 300 USD/㎡ **+18% tax**

A

㎡

パッケージブース (Min. 9㎡) 330 USD/㎡ **+18% tax**

B

㎡

備考:

※ 上記出展料金のほかインド消費税18%及び使用する電力料金が別途必要となります。

★上記の通り、「インドゲーミングショー2025」に出展申込みいたします。

責任者サイン

ご氏名

会社印:

(和文):

(和文):

(英文):

(英文):

お振込先

(\$ ドル口座)

りそな銀行 (0010)
日本橋支店 (302)
外貨普通 000409

口座名義 特定非営利活動法人 日印国際産業振興協会
トクニチインコクサツンギ ヨウシヨクキョウカイ
Japan India Industry Promotion Association
SWIFT CODE : D I W A J P J T