

ポケモン GO が広げる可能性

7月22日に日本での配信が始まったスマートフォン向けゲーム「ポケモン GO」は、社会現象と呼べるほど多くの人を魅了している。配信開始を前に、内閣官房に設置されている内閣サイバーセキュリティセンターがプレイヤーに対する注意喚起を促したことや、麻生太郎財務相が「海外では引きこもりやオタクが外に出てポケモンをするようになった。精神科医より漫画の方がよほど効果が出る」と発言するなど、高い注目を集めていた。

このゲームは、スマホの位置情報を使った拡張現実 (Augmented Reality, AR) のなかに現れるポケモンたちを捕えるものだ。ゲームが現実空間で展開されるため、プレイヤーは外に出かけなくてはならない。このゲームには人の移動を誘発する力があり、うまく利用すれば地域活性化や観光振興にも役立つであろう。

加えて、さまざまな経済効果も期待される。外を歩くプレイヤーは、喉が乾けば飲み物を必要とし、距離が長くなれば靴も擦り減ってくる。あるいは、時間指定でアイテムを活用することでプレイヤーを店舗に呼び込むこともできよう。ポケモン GO で外に繰り出した人々を自社のビジネスにつなげるアイデアは、湯水のごとく湧き出そうである。

国内スマホゲーム市場は2016年度に1兆円に迫るといふ。そうしたなかで、ポケモン GO の世界的な人気により、グローバルな拡張現実 (AR) ソフト市場は2020年までに300億ドル (3兆円超) に達するという試算もある。ARはあくまでも現実空間を拡張するものであるため、さまざまな実生活で活用されている。実際の部屋の映像に家具カタログのデジタル写真を取り込み、家具配置のシミュレーションを行うことも一例といえよう。

ポケモン GO のプレイヤーを対象に行われた調査によると、ゲームをする前後で「運動量が増えた」や「家族とのコミュニケーションが増えた」「それまで気づいていなかった、自分の住む地域の魅力に気づいた」と感じているプレイヤーが多いという、日常生活でポジティブな変化が起こっている。他方、歩きスマホの増加や公園の占拠、交通規則を守らない人が増えるなど、ネガティブな影響もあり、7月22日からの6日間で、車や自転車を運転中にポケモン GO を操作していたとして、全国で合計406件摘発されている (警察庁発表)。

新たな成長分野に軋轢が生じるのは、いつの時代も同じである。しかし、今回の社会現象は、将来の実生活に及ぼす新たな可能性を示しているのではないだろうか。

(撞球者)

当コラムの著作権は株式会社帝国データバンクに帰属します。著作権法の範囲内でご利用いただき、私的利用を超えた複製および転載を固く禁じます。

ハンドメイドマーケット

「移動ポケット」。私が幼い頃にはなかった物だが、近頃の幼稚園生や小学生の間では一般的になっている。呼び方はいろいろあるが、ズボンやスカートのウエスト部分にクリップで付けて使う外付けポケットの事で、ハンカチやティッシュなどを入れて使用する。息子が小学生になったことを機に我が家でも取り入れることにし、ネット上で調べてたどりついたのが、個人が作ったハンドメイド作品を購入できる通販サイトであった。

利用したのが、GMO ペパボオーシー (株) (東京都新宿区) が運営する「テトテ」というサイト。ハンドメイド作品が出品・購入できる日本最大級のフリーマーケットサイトで、全国から毎日 1,000 点以上の作品が新たに出品され、月間 100 万人以上がサイトを訪れているという。

目当ての物を購入するため、個人の作家より出品される様々な柄や形のなかから選び、商品代金と送料を確認してネット上で決済。数日後にはきれいにラッピングされた商品が手元に届いた。商品は丁寧に縫製されていて、裏地まできちんと手をかけてあることが一目見て分かる。同封されていたカードには、お礼のコメントのほかに、販売した個人の名前と住所が書かれていた。自らの実名を出して手作りした品物を販売するとなれば、やはり作り手側の意識も違うのではないだろうかと思った。丁寧に作られ商品を割安で買うことができたこと、そして気持ちのこもった納品がされたことから、とても満足のいく買い物であった。初めての買い物の印象が良かったことから、その後も子ども向けで何か必要な物があるとそちらで購入するようになったが、そこで購入した商品のどれもが高品質で、丁寧に対応してもらったとの印象を持った。

一般社団法人日本ホビー協会発行の『ホビー白書 2015 年版』によると、2014 年の手芸などの国内クラフト市場規模は約 8,906 億円、またハンドメイドサイトの市場規模 (流通総額) は 2014 年の 35 億円から 2015 年には 78 億円 (推計) に拡大している。Yahoo! オークションのようなネットを介した個人間の取引が盛んになり、そうしたことへの抵抗感がなくなっているなかで、市販品にはない魅力が消費者を引き付けているのだろう。

こうした動きは新しいビジネスチャンスを探るためのヒントになるのではないだろうか。

(星月)

当コラムの著作権は株式会社帝国データバンクに帰属します。著作権法の範囲内でご利用いただき、私的利用を超えた複製および転載を固く禁じます。

金融緩和、焦点は検証作業に

日本銀行は7月29日、政策委員会・金融政策決定会合において、(1)ETF(上場投資信託)買入れ額の増額、(2)企業・金融機関の外貨資金調達環境の安定のための措置、を柱とする金融緩和の強化を発表した。ETFの買入れ額は現行のほぼ2倍の6兆円となるほか、米ドル資金供給オペレーションに関しては金額に上限を設けないという(ただし、外貨であるため担保の範囲内)。

日本銀行は、今回の金融緩和決定の理由として、「英国のEU離脱問題や新興国経済の減速を背景に、海外経済の不透明感が高まり、国際金融市場では不安定な動きが続いている。こうした不確実性が企業や家計のコンフィデンスの悪化につながることを防止するとともに、わが国企業および金融機関の外貨資金調達環境の安定に万全を期し、前向きな経済活動をサポートする」としている。つまり、海外経済に不確実性が高まったなかで、企業や家計の心理や予想に働きかけるために実施したといえる。

さらに、政府が策定を予定している経済対策と歩調を合わせることで、金融緩和政策に対する相乗的な効果を期待していることが背景にある。

市場や多くのエコノミストは、7月の金融緩和を織り込んで行動してきた。そのため、仮に前回会合に続いて今回も金融緩和が見送られていたならば、金融市場は再び急激な円高株安に見舞われていたであろう。

しかしながら、公表された資料のなかで最も注目されるのは、「2%の『物価安定の目標』をできるだけ早期に実現する観点から・・・(中略)・・・『量的・質的金融緩和』・『マイナス金利付き量的・質的金融緩和』のもとでの経済・物価動向や政策効果について総括的な検証を行う」としたところである。

これまで、日銀は、「“異次元緩和”政策はパッケージとして効果がある」とし、個別にどの政策が何に対してどの程度の効果があったかということについて、評価していなかった。今回の「総括的な検証」は9月までに行われ、その結果によっては、政策が転換される可能性もある。とりわけ、マイナス金利政策の導入で影響を受けた業界では、収益が検証結果に大きく左右されることになるだろう。

(撞球者)