FISCOアプリで読み解く

今月の注目テーマと関連銘柄

注目テーマ　ポケモンGO関連銘柄

初週で世界記録を達成 経済効果ポケモノミクスにも注目

7月初旬に米国で配信が開始されて以降、日本を含む世界各地で爆発的な人気を集めるスマホアプリ「ポケモンGO」。今月は同アプリがもたらす経済効果「ポケモノミクス」を紐解きながら、ポケモンGO関連銘柄を探ってみよう。

ポケモン市場規模は5兆円弱 日本が世界に誇るキャラクター

ポケットモンスターは、ゲームソフトのシリーズ名称である（また、同作品に登場するキャラクターの総称でもある）。96年2月に第1弾が発売されて以降、度重なるヒットで多くの続編が発売され、アニメ化やキャラクター商品化とあいまって現在も世界中で人気を博している。ポケモンのライセンス管理を手掛ける株式会社ポケモンによると、関連ソフトの累計販売数は全世界で2億8千万本以上。ゲーム、カード、ライセンス商品、アニメ、映画などを含めた全世界の累計市場規模では4・8兆円以上、国内外比で国内45％、海外55％（いずれも16年5月末現在）という。ポケモノミクスという言葉に象徴されるように、ポケモンは日本が世界に誇るキャラクターである。

満を持して登場したアプリ版 配信直後に世界記録を塗り替え

このポケモンを使って満を持して登場したスマホアプリが「ポケモンGO」となる。株式会社ポケモン（任天堂の関連会社）と米ナイアンティック社（米グーグル社から独立したソフト会社）が共同開発しており、ナイアンティック社が位置情報ゲームアプリ「イングレス」で培った技術を基に、ポケモンのキャラクター性やゲーム性をミックスしている。

そのためか、ポケモンGOはリリース直後に世界的なダウンロード新記録を打ち立てたもよう。米センサータワー社の推計データによると、5千万ダウンロードを突破するまでにかかった日数がわずか19日だという。2位の「カラースイッチ」というアプリが同77日かかったことと比べるとその凄さが伝わるだろうか。

人を外出させる点に特徴 店舗や企業のO2Oに商機

ポケモンGOなどの位置情報ゲームは、従来のゲームとは異なり「人を外出させる」点に特徴がある。ゲーム内容がGPSと連動しており、進めるためにはユーザー自身が移動するしかないためだ。従来の位置情報ゲームもこの点が注目を集め、企業のマーケティングなどに活用されてきた事例はあったが、その効果は限定的だった。ただ、ポケモンGOのギガヒットぶりにより、ゲーム内の「ポケストップ」に設定されたマクドナルドの店舗がその集客効果を認めるように、O2O（オンラインの客をリアル店舗に誘導する）サービスとしてそのプロモーション効果が注目されている。今後はこういったO2O関連銘柄に見直し買いが向かう可能性も意識しておきたい。