

# 情報誌等からの需要動向調査報告書

平成29年2月

あわらし商工会

本報告書は、様々な業界における売れ筋情報の提供ならびに新商品開発のきっかけ作りに利用いただくため、下記の番付 8 項目に関連し、既に活況である、または成長が期待されるであろう業種、今後どのようなモノ・サービスが伸びていく可能性があるか等をコンパクトにまとめている。

2016通期	東	西
横綱	ポケモンGO	君の名は。
大関	シン・ゴジラ	AI(人工知能)
張出大関	ピコ太郎	リオ五輪
関脇	日産「セレナ」	プレイステーションVR

出典：日経MJヒット商品番付

世界中でブームを巻き起こしたことにより、ゲームアプリ開発業者、出資企業には課金による莫大な収入があると推測される。また、ユーザーを特定の場所（レストラン、店舗など）に誘導したい企業による広告費もアプリ開発業者の収入源になる。アプリの課金決済手数料を徴収する業者（グーグル、アップルなど）、関連グッズ開発業者・販売業者なども活況であろう。

ゲームを快適に行うため、高スペックのスマートフォンへの買い替え、携帯型充電器、大容量バッテリーなどの需要増により、スマートフォン周辺機器メーカーの売上増も予想される。その他、ユーザーの動きをデータ化し、商業施設などを支援するコンサルタント事業や、個人敷地内や立ち入り禁止区域への予期せぬ侵入に対するセキュリティーサービスを行う警備業界へも関心が高まりそうだ。

ユーザーが戸外へ出てプレイするゲームの特性を活かし、人の流れを意図的に作ることが可能なため、観光地への集客や村・町おこしのためのツールとして利用されるケースは増加するだろう。また、室内に閉じこもりがちであったゲームユーザーを屋外に連れ出したことで、ウォーキングと同様の運動効果が見込まれる。ユーザーの健康面への意識が高まれば、シューズやウェアなどを扱うスポーツブランドや自転車業界の商況も期待される。

これまでも一部の企業で採用されてはいたが、それほど浸透していなかったAR（拡張現実）の技術がポケモンGOによって一般に広く認識されたことにより、今後は、AR・VR（仮想現実）などの開発企業や、アパレル、インテリア、不動産、美容業界など、それらの技術を取り入れた商品やサービスを提供する企業が注目されると思われる。



日本国内の公開から 28 日間で興行収入 100 億円を突破した映画「君の名は。」は、すでに公開されている台湾、中国、タイ、韓国などアジア諸国での興行成績が順調であるのに加え、北米での公開も決定した。過去の日本映画の興行成績記録を塗り替えることには疑いがなく、映画配給会社、シネコン等上映館もしばらくはこの活況が続くだろう。

40 種類以上発売されている公式グッズは、品薄が常態化しているものもあり、特に「組紐」は品切れの常態が続くなど、グッズの企画製作会社、小売部門（上映館・ウェブショップ）にも大きな恩恵をもたらしている。

映画の DVD、Blu-ray ディスクの発売予定は公式に発表されていないが、こちらもヒット商品となることはまちがいないと、配給元だけではなく、映画メディア商品を扱う小売店、流通業者の期待も大きい。

映画のテーマソングと挿入歌を担当した RADWIMPS は、通常のサウンドトラックアルバムだけでなく、DVD や書籍付きの CD、アナログ盤レコードも発売し、さらに北米での公開に合わせて英語版「English Edition」を発売。以前から若者に根強い人気のあるグループではあったものの、CD や音楽配信の売上が突出した存在ではなかったが、今回のタイアップで所属事務所、所属レコード会社は大きな収入を得ている。北米など今後映画が公開される海外各国においての音楽配信売上也期待される。

映画やドラマのヒットと同時に起こる「聖地巡礼」は、この映画の場合も例外ではなく、この映画の舞台となっている（と推測されている）東京新宿区周辺、飛騨・高山地方などへの来訪者が急増したことにより、周辺の飲食店、宿泊施設が活気付いている。映画にあやかった「聖地の酒」が完売するなど、ご当地グルメ、土産店にも売上が急伸したメーカーや店舗が出現している。「聖地巡礼」のための直通バスが運行されるなど、観光関連業界全体にも映画が活気を与えた。

映画公開に先駆けて発売されたノベライズ本、その後発売されている公式ビジュアルガイドなど関連書籍 7 冊は、映画公開後約 4 ヶ月ですでに 250 万部を突破しており、出版社と書籍店にとって今後も心強い収入源となるだろう。



興業収入が80億円を超えたといわれる「シン・ゴジラ」。映画製作会社、配給会社、映画館は収益増が見込まれ、フィギュアなどの関連商品製作会社も活況であろう。また、ロケ地の自治体や実際に撮影に使われた鉄道会社は、タイアップイベントを開催することでファンを集めることは容易であると考えられる。

4DXやMX4Dなど、体感型上映システムを導入した新世代シアターでの上映はリピーターを生み、観客動員増につながったと思われる。今後も体感型上映システムの普及は広がる可能性があり、ホームシアター向け体感型商品の開発も期待される。また、劇場以外でアトラクションシートを使用したイベントが増えれば、シート単体の貸出事業なども注目度が高まることだろう。

着ぐるみではなく、フルCGのゴジラ作品がヒットしたことにより、モーションキャプチャーを利用したCG映像制作事業はこれまで以上に需要が拡大すると思われる。また、世界中で認知度の高いゴジラが再び注目を浴び、ゴジラの劇場版アニメ化も決定した。国策ともなっている「クールジャパン」の中核的存在であるアニメーション事業は、今後、より一層の成長が期待される。

「シン・ゴジラ」は防災、危機管理などを意識させるストーリーとなっており、家庭用医療用品・サバイバルキット・保存食品等の防災用品はもちろん、ホームセキュリティーシステム、放射能測定器、個人向けシェルターにも目を向けさせた可能性がある。そうした、社会や時代を反映させたことがヒット作となった要因のひとつだろう。



人工知能＝AI（Artificial Intelligence）が利用されていた分野は元々広く、近年の技術の急進によってその応用分野はさらに拡大し、今後もその応用分野・市場規模は広く・深く成長し続けることはまちがいない。

現在、人工知能の技術がさかんに利用され業績を伸ばしているのは、ネット通販業者やコンビニ、スーパーに代表される小売業者・卸売業者＝流通業者である。かつて人間の経験や判断に頼っていた消費動向の分析、需給バランスの調整、次のトレンドの予想などをAIに任せることによって、大手流通業者は適切な仕入れ・機会損失の回避・顧客満足度の向上など、利益確保に直結する成果を上げている。今後はさらにAIの応用範囲が増えていくだろう。

CRM/DMPの導入など、マーケティング手法の主流は人間からITプラットフォームに移行しつつある。ビッグデータのマネジメントとAIの利用によるマーケティング手法導入の拡大に伴って、システムの開発を担う大小のIT企業は技術者の確保と育成という課題が散在するものの、業務の効率化やデータベースの構築の担い手だったIT業界は、技術の進歩と応用分野の拡大に伴って長い将来に渡って活況が続くことが見込まれる。

一般の消費者に身近なAI利用には広告・販促分野がある。多数の消費者の動向分析や課題解決の手段としてだけでなく、消費者個々の属性に対してアピール度の高い広告を提供できる。AIを搭載したキャラクターやロボットによる接客や顧客の関心が高いコンテンツや製品をイベント会場や催事場でタイムリーにお勧めする広告など、広告代理店や広告コンテンツの制作会社、イベント企画運営会社でもAI技術の導入が進むだろう。

現在、多数のスタッフを確保しているコールセンター業では、AI技術の進歩に伴って合成音声によるインタラクティブなカスタマー対応が可能になり、事業規模拡大が予想される。証券会社、銀行などの金融分野では既存FintechとAIの融合が進み、業務効率・運用精度の向上が期待される。また、運輸業界は今後最もAI導入の拡大率が高いと予測されている。自動運転・自動配送・経路選択など、ロジスティクス業務の根幹を成す部分をAIが担うことになっていくだろう。

その他、医療画像診断（医療機関）、スマートグリッド（電力供給会社）、介護・家事サービス（サービス提供会社）、防犯・警備サービス（警備会社）など、AI導入によって効率化やサービスの向上が見込まれる業種は枚挙にいとまがない。



少額予算で制作した動画『PPAP』をYouTubeに投稿した「ピコ太郎」。動画はわずか数カ月で再生回数1億回を超え、米ビルボードシングルチャートTop100入りするなど一躍時の人となった。本人、所属事務所にはYouTubeから関連動画も含め、再生回数に応じたCM料が支払われる。また、ボールペンをはじめ数十種類ある公式グッズや、CD、楽曲ダウンロード、LINEスタンプなどで、相当な収益を得ると見込まれる。

各種メディアで取り上げられ広く認知されたのがハロウィン直前だったため、「ピコ太郎」仮装用コスチュームは飛ぶように売れ、その流れは忘年会シーズンまで続き、製作および販売会社は『PPAP』特需となった。また、期間限定でスカイツリーにオープンしたPPAPカフェは連日盛況で期間を延長して営業され、今年2月には2号店が福岡に出店された。巷ではパイナップルとリンゴを組み合わせたパンが売り出され、沖縄では彼の髪型を真似てパンチパーマをかけるため、理容店を訪れる若者が増えたという。

「ピコ太郎」がたった1本の動画で世界的著名人となったことで、彼に憧れ職業としてYouTuberを選択する若者が増加する可能性は否定できず、高品質な動画を撮影できるスマートフォンやビデオカメラ、三脚、動画編集ソフトなど、動画投稿用ツールへの需要は続くだろう。

短期間で社会現象を巻き起こした「ピコ太郎」だが、アメリカの人気歌手ジャスティン・ビーバーがTwitterで『PPAP』を取り上げたことがきっかけとなり、一気に拡散したという。彼のようなインフルエンサー（周囲に影響をあたえる人）を起用するマーケティング方法は、北米では不可欠な施策のひとつといわれ、アパレル、コスメ、食品などあらゆる企業で採用されている。今後は日本でもインフルエンサーマーケティングは拡大すると思われる、インフルエンサーのキャスティングやプランニングを手掛ける企業への注目度は高まるだろう。



獲得メダルが最多の41個で終わったリオ五輪は、これまでの五輪開催年と同様、スポーツアパレルメーカー、シューズメーカー、各種種目の用具メーカーに特需をもたらした。公立私立を問わず学校の部活では、五輪開催に伴って代表チームのレプリカユニフォームや練習着を購入することが恒例となっており、スポーツアパレルメーカー、卸売業者、小売店は、五輪開催の前後で通常年以上の売上を確保した。

また、大手メーカーだけではなく、中小のグッズ製作工場、小売業者もこぞって記念グッズを企画販売しており、事業規模が小さいながらも五輪の恩恵にあずかった会社も多い。

リオと日本の時差が12時間あり、連日競技を生放送で観戦することは一般の日本人には難しかったため、HDDやBlu-rayレコーダーのメーカーの売上は好調だった。

スポーツやコンサートをパブリックビューイングで観戦・鑑賞することが浸透してきたことや、代表選手の活躍を出身地や所縁のある土地の人たちが集まって応援する企画が多くなったことから、リオ五輪開催期間中、大型の映像受信・投影機器や音響装置のレンタル業者やノウハウを持つイベント企画運営業者は多忙となった。

トレーニングや身体管理の手法を他のスポーツからも積極的に取り入れ、監督・選手以外のサポートスタッフを充実させた競技種目がリオ五輪でも好成績をおさめたことから、スポーツトレーナー、スポーツアナリストといったビジネスの注目度がより高まった。これら選手のサポート職は東京五輪に向けて今後も活況を維持するだろう。また、大学や専門学校では、今後もスポーツ科学専攻コースが増えることが予想される。

リオ開催時には、Airbnb（インターネット上で自宅などを宿泊施設として提供するサービス）が予想以上に多数の利用実績を上げ、一般の認識も好転してきたことから、今後Airbnbや一般の不動産所有者、不動産業者を含めて「民泊」の市場が盛り上がりを見せるだろう。

大手・中堅タクシー会社の多くは近年多額の費用をかけてドライバーの確保に尽力しており、また、ドライバーの育成や配車システムなどのITへの投資も激増している。東京五輪まではタクシー業界の活気も持続することが予想される。



2016年8月に発売された新型「日産セレナ」。子供を抱いたままでもドアを開閉できるハンズフリースライドドア、手を汚さず給油できるキャップレス給油口など、女性を意識した仕様もあり人気を呼んだ。子育て、家事、仕事と多忙を極める現代女性だが、女性活躍推進法も施行され、より一層の社会進出が期待される。今後は物だけではなく、ハウスクリーニング、家事代行、ベビーシッター業など、働く女性の負担を軽減するためのサービスにニーズがあると思われる。

新型「日産セレナ」には、ミニバンクラスとしては世界初となる自動運転技術であるプロパイロットを搭載した。これは、高速道路の同じ車線での走行を自動運転によってサポートする機能だが、日産は2020年までには交差点を含む一般道での自動運転技術を市場に投入する予定という。このように自動車業界は人間が運転するガソリン車から、自動運転、電気自動車へのシフトが加速している。いち早く開発に着手していたのは世界的IT企業のGoogleだが、今後も自動運転技術の開発にはIT企業が深く関与し、将来的には運転プログラムを自動車メーカーに販売することも考えられる。また、実用化にあたり、AI、ミリ波レーダー、レーザーレーダー、高精度カメラなど自動運転技術に不可欠な装置の需要は高まるだろう。

システムだけによる自動運転技術が確立されれば、無人バスやスマートフォンを利用した配車サービスによるタクシーなど、現在の公共交通機関にとって代わるものが出現するだろう。また、それらを正確に走行させるためには、高精度のデジタルマップが必要であり、地図メーカーや測量会社への業務委託は増加すると思われる。



コンシューマ向け VR 機器の本命であるプレイステーション VR の発売によって、今後はより現実感・没入感の高いゲームの開発・発売が続いていくことになる。プレイステーション用ゲームの開発会社は、よりスキルの高いシナリオライターの確保・育成にリソースを割いており、ゲーム開発会社は活況を呈するだろう。プレイステーション VR と PC 用ゲームの開発環境は親和性が高く、効率的に同じゲームを PS 用と PC 用に発売できることもソフト開発会社にとっては追い風となる。また、モーションコントローラーなどのハードウェア開発メーカーも今後活気付いてくるだろう。

プレイステーション VR の牽引によって、家庭用ゲーム機だけではなくアミューズメント施設でも VR 機器の利用が増え、アーケードゲームの開発会社にも新しいチャンスが生まれるだろう。

VR コンテンツとしては、ゲーム以外にも映画、環境・リラクゼーション、観光などの分野にも需要があるため、今後 VR コンテンツの制作会社が増え、提供されるコンテンツの質と量も急速に上がっていくことが予想される。また、より洗練されたコンテンツが低コストで提供されるようになってくれば、地方自治体や観光組合の地域紹介や観光客誘致にも利用され、昨今急増しているふるさと納税同様に地方税の増収にもつながる可能性がある。

今後は VR コンテンツのネット配信も増え、ライブストリーミングのプラットフォーム提供会社、ストリーミング関連機器の開発会社にも好影響が出てくるであろう。

エンターテインメント関連以外では、防衛・航空・宇宙事業や建設業、防犯セキュリティ・警備業、病院・医科大学など、OJT や現実的な事前トレーニングが困難な仕事において VR を利用した教育研修手法の導入が増えることが予想されるため、教育研修の企画運営会社にも業務拡大のチャンスがある。

事業規模の大小にかかわらず、ホームビルダー、工務店やハウスメーカーは展示場に頼らない集客・営業の手法を模索しており、今後は VR を利用した広告宣伝活動がさかんに行われるようになると思われる。

IT や通信関連の導入が早いアダルト業界（店舗型風俗店、ライブチャット提供会社）も積極的に VR を利用したサービスの提供を目論んでいる。

