

コロナ感染症拡大後のゲームの売り上げの変化

砂田洋平(215x215x)

1. Introduction

2020 年の初頭より新型コロナウイルス感染症の感染拡大に伴い私たちの生活状況は一変した。特に飲食店をはじめとした娯楽業は、営業の休止や営業形態の変化、入場者数の制限などが原因となり経営状況の悪化など深刻な影響があった。しかし、すべての娯楽業が不利益を被ったわけではなく一部の業種はこのコロナ禍で売上を伸ばしている。その一つとして挙げられるのが「ゲーム産業」である。私自身、アルバイトとしてゲーム屋で働いており、特に昨年のゴールデンウィークなどは例年を遥かに上回る盛況ぶりを経験した。そこで、私は一般的にコロナが感染したと思われる 2020 年とその前年および前々年の 2019 年、2018 年のあるゲームソフトの売り上げを比較することでコロナとゲーム売り上げの関係を考察していく。

ただし、すべてのゲームソフトの売り上げを計測することは事実上不可能に近い。(ゲームは一定数以上売れないと売り上げを公表されないことが多いため) またゲームの売り上げは発売日を最大値に、その後日を追うごとに低下していくという性質を持つ。(発売後ある程度月日が立っていないと年度ごとの比較が難しい)

そこで、今回比較の対象として 2018 年の時点で発売後一年近くが経過しかつ、発売後ほぼ毎週 1 万近い売り上げを出しているロングセラーソフトである「マリオカート 8DX(任天堂)」の売り上げ本数のデータを使用する。

また、コロナ感染症によって生じる人々の行動変異を表すデータとして JR 原宿駅の人流データを使用した。

コロナ感染症拡大後のゲームの売り上げの変化

砂田洋平(215x215x)

2. Method

今リサーチのために

- ・「2018、2019、2020 年の年間売り上げ本数」
- ・「2018、2019、2020 年の一年を通した月間売り上げ本数」
- ・「2018、2019、2020 年の各月の売り上げ本数の比 (%)」
- ・「2020 年 原宿駅人流データ」

以上の4つのデータの可視化を行う。コードの実行結果は以下の通り。

MK8DX sales

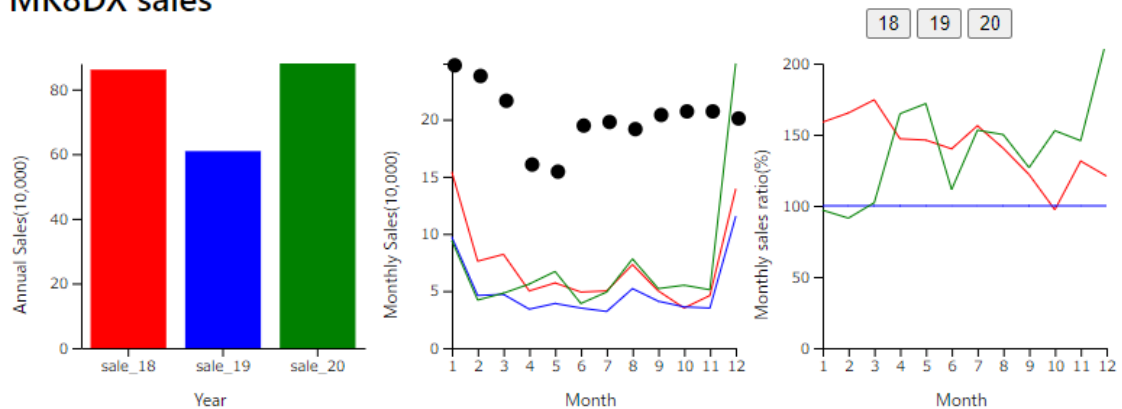


Fig1 Annual sales

Fig2 Monthly sales
and Influx of people

Fig3 Monthly sales ration
(Based on 2019)

まず Fig1 で各年の年間総売上本数を表しており、同時に他のグラフで表す年の色を示している。

Fig2 は各年の月間売上本数を3色の折れ線グラフで表している。同時に黒の散布図で各月の人流の変化を表している。これにより人流と売上本数の関係を示している。人流を表す黒の散布にマウスカーソルを合わせると人流がわかる。

Fig3 はグラフ上部にある選択したタブを基準としてその他の年の各月との売り上げの比率を表している。100を基準として、100よりも大きければその基準の年よりも高い売り上げを示し、逆に100を下回れば基準の年よりも売り上げが少なかったことを示す。

コロナ感染症拡大後のゲームの売り上げの変化

砂田洋平(215x215x)

3. Result

前提としてゲームの売り上げの傾向は長期休暇の前やクリスマスシーズンに売り上げ数が上昇する。また Introduction で述べたようにゲームは発売日の売り上げを最大にそこから徐々に売り上げ数が減少する傾向がある。

つまり、コロナの影響がなければ次のようになると考えられる。

- ・ 2018→2019→2020 と売り上げ本数は徐々に減少する。
- ・ ゴールデンウィークがある 5 月、夏休みまえの 7 月、クリスマスがある 12 月に売り上げが多くなる。

まず Fig1 からコロナ禍が始まったとされている 2020 年がここ 3 年で最も高い売り上げ本数を挙げていることがわかる。今回のグラフには入れていないが、発売年である 2017 年の総売上が 113 万本であることから 2019 年までは他のゲームソフトの例にもれず順調に売り上げ本数が低下している。また Fig2, Fig3 からわかるように 2 月までは 2020 年も昨年までと同様に売り上げが順調に低下していることがわかる。

しかし、人流の低下が始まった 3 月から状況が変化していく。Fig3 から分るように 2020 年と 2019 年の売り上げ本数はほとんど同等である。そして、ついにコロナによる緊急事態宣言など本格的な人流制限が始まった 4 月以降売り上げの水準は 2018 年の売り上げを超えている。

次に、人流が一時的にもとに戻った 6 月には再び売り上げ本数は低下する。それ以降は常に 2018 年を超える売り上げ本数を叩きだし、特に年末であり再び感染者数の上昇がみられた 12 月には 2019 年の 2 倍ほどの売り上げ本数を挙げている。

4. Discussion

3 月からゲームの売り上げが伸び始めたのはやはりコロナ感染症の影響であると考えられる。また人流が減少し始める時期とゲーム売り上げが上昇し始める時期がおおよそ一致していることからコロナとゲーム売り上げに何かしらの関係があることを物語っている。(特に 3 月、8 月、11 月) これはコロナにより外出しないとできない娯楽ができなくなり、逆に家でできる娯楽としてゲームを買う人が増えたことが原因であると考えられる。

興味深いのは 6 月、9 月である。この期間は 2020 年においても比較的低い水準の売り上げである。これは人々の行動変容にあると考えられる。まず 6 月は一度目の緊急事態宣言は解除されたところである。このことから、ほかの娯楽業が通常に近い形で営業を

コロナ感染症拡大後のゲームの売り上げの変化

砂田洋平(215x215x)

再開しておりゲーム以外の娯楽が増えたことがゲームの売り上げの低下につながったのだと考えられる。また人流も8月には一度少なくなったが9月になると僅かであるが上昇している。9月の売り上げの低下は夏休みの終了により学業や仕事による時間拘束が増えたことや goto travel の開始などで人々の行動に変容が起きたことが原因でと考えられる。

最後に2020年の12月の異常な売り上げについてである。このころは国内コロナ感染症の状況が特に悪かった時期である。また、クリスマス商戦や年末休みなど人々が娯楽としての目的以外にプレゼント用や友人とのコミュニケーションツールとしての需要により一時的に売り上げが伸びたものと考えられる。

5. Conclusion

Result, Discussion からやはりコロナとゲームの売り上げには関係があることが分る。実際に数値を可視化してみるとやはり盛況であったゴールデンウィークやクリスマスシーズンは例年をはるかに上回る売り上げを記録していたことから昨年の忙しさは異常だったことがわかった。

また、コロナ禍においては報道などでは良く飲食業や観光業といった実際に経済的に被害を受けたところを取り出されたいが、反対にこの状況下だからこそ大きく成長した企業や業種も存在することが確認できた。

今後もこのような状況がしばらく続くと予想されるが、自分自身もこのコロナ禍を嘆くのではなくなにか成長するきっかけになるようにしたい。

6. Reference

ゲーム売り上げ

4Gamer: <https://www.4gamer.net/>

ファミ通: <https://www.famitsu.com/news/202106/03222647.html>

KENTWORLD: <https://kentworld-blog.com/archives/category/gameranking>

コロナ人流

株式会社 Agoop: <https://www.agoop.co.jp/coronavirus/>