

ドラクエ の経済効果について

2004年11月29日
博報堂DYメディアパートナーズ
メディア環境研究所

**4年ぶり発売のゲームソフト「ドラゴンクエスト 空と海と大地と呪われし姫君」
の経済効果は510.1億円！**

博報堂DYメディアパートナーズ メディア環境研究所は、この4月に設立され、「メディアおこし」「コンテンツおこし」をテーマにメディアの新しい使い方やコンテンツの広告効果などについて研究、提言を行っており、イベントやスポーツの経済効果予測にも取り組んでいるが、11月27日に4年ぶりに発売の人気ゲームソフト「ドラゴンクエスト 空と海と大地と呪われし姫君」の経済効果について、約510.1億円に上ると推定した。

今回、発表された「ドラゴンクエスト 空と海と大地と呪われし姫君の経済効果」は、ゲームソフトの販売による直接効果(売上げ、宣伝・販促費、流通経費など)と、購入したゲームユーザーの購買行動や、ゲーム関連商品の購買予測、ゲームを実際に楽しむプレー時間とそれに伴う消費行動などの観点から詳細に推定された間接効果を含めたものとなっている。

直接効果としてはソフトの売上げを約412万本・362.6億円、それに伴う宣伝・販促費および流通経費を25億円で、計387.6億円と見込んだ。

また、間接効果は、それぞれ過去の販売実績データ、コンビニでの購買行動、ゲームプレイヤーのゲーム中の行動などを参考に算出し、計122.5億円と推定した。

(間接効果推定額内訳)

ゲームソフト関連グッズ(攻略本・書籍・キャラクターグッズ・音楽など)	50.5億円
ゲーム機本体、周辺機器、ゲーム雑誌	49.7億円
コンビニでの予約及び関連グッズ購入時の他商品購入	2.5億円
小売店(コンビニ含む)独自の販促費	2.6億円
ゲームソフト購入時の交通費	10.2億円
ゲームプレー時間(約60時間)中における飲食費・電気代	7.0億円

以上

2004年11月29日
株式会社博報堂DYメディアパートナーズ
問合せ：総務・法務・広報グループ 山下・長澤 (03-6218-9179)
メディア環境研究所 榊原 (03-6218-9513)