
게임산업계의 실태조사

2005년도

보고서

2006년 9월

●
사단법인 일본 어뮤즈먼트머신 공업협회
사단법인 전일본 게임시설영업자협회연합회
일본 SC 유원협회
●

머릿말

게임 산업은 기계, 전기, 전자 기술을 매개 수단 (하드) 으로 오락 (소프트) 을 제공하는 산업 중 하나입니다. 우리는 이러한 종류의 산업을 " 기계오락 " 이라 부르고 있습니다. 이 밖에 유원지, 영화, 볼링, 파친코 등도 게임 산업에 포함됩니다. 19세기 후반 기술의 발달을 계기로 개발된 게임 산업은 적은 비용으로 사람들에게 즐거움을 주고, 첨단 기술의 성과물을 보여줌으로써 놀라움과 기쁨을 선사해 왔습니다.

1926년부터 시작된 일본의 게임 산업은 2차대전 후 도시 복구 및 발전, 백화점 및 슈퍼마켓의 증가, 발전과 함께 옥상유원지, 게임센터 등의 업무용 부문이 먼저 발달하기 시작하였고, 여기에 IT 기술 개발을 가장 먼저 도입한 비디오게임등 가정용 부문이 가세하여 성장해 왔습니다. 특히 일본의 비디오게임은 세계 시장에서 압도적인 점유율을 보이고 있습니다. 업무용, 가정용 모두 나이나 성별에 관계없이 시간을 잊어버릴 정도로 매력적이며, 사람들을 스트레스로부터 해방시키고, 놀이를 공유함으로써 커뮤니케이션을 촉진시키고 있습니다. 기술의 하드웨어적인 측면 뿐 아니라 오락의 소프트웨어적인 내용도 더욱 세련된 형태로 발전시켜 건전하고 문화적인 양질의 산업을 발전시키기 위해 노력하는 것이 우리들이 목적하고 있는 바입니다.

이번 실태조사는 이러한 목적을 달성하기 위해 1993년부터 실시되어 올해로 12회째를 맞이하고 있습니다. 기업 경영 및 사업 활동에 활용되고, 관련산업계 및 행정당국에 참고가 되었으면 합니다.

본 조사에서 조사표를 만드는 데 협력해주신 관계자 여러분 및 조사 실무를 담당한 재단법인 사회경제생산성본부에도 깊이 감사드립니다.

2006년 9월 14일

사단법인 일본 게임기기공업협회
회장 사토미 하지메 里見治
사단법인 전일본 게임시설영업자협회연합회
회장 이이자와 사치오 飯澤幸雄
일본 SC 유원협회
우치다 히로시 内田博

※ 본 실태조사에서는 업무용 게임기기를 업무용 AM기라 합니다. AM기 (AM기의 완성품, 반제품 및 경품류) 에는 다음과 같은 종류가 포함됩니다.

< 1 > 화상 (비디오) 게임기 (음악게임 이외) :

비디오 화면을 사용하고, 동전을 넣어 사용하는 게임기

< 2 > 음악게임기 :

비디오 화면을 사용하고, 음악 및 사운드, 리듬을 즐길 수 있는 게임기

-----<1>, <2>에 대하여----

[업무용 AM기 제품판매액의 경우 ㉠ 게임기 ㉡ 기관소프트웨어별로 분류한다.]

[오퍼레이션의 업무용 AM기 종류별 설치대수, 매출액의 경우 ㉠전용게임기 ㉡범용게임기로 분류한다]

전용게임기- 조종, 업라이트 타입으로 주로 자동차 경주 게임, 총쏘기 등이 해당된다.

범용게임기- 미니업라이트 타입 및 테이블 타입으로 기관, 소프트웨어류를 비교적 간단하게 교체할 수 있는 게임기.

<3> 메달게임기 :

메달을 넣거나 빼는 방식으로 이루어지는 게임기 (포커, 슬롯머신, 푸셔, 경마게임 등)

< 4 > 승용놀이기구

동전을 넣고 어린이들이 탈 수 있는 소형 놀이기구 (Kiddie ride)

< 5 > 경품제공기 (크레인)

크레인을 사용하여 경품을 제공하는 게임기

< 6 > 경품제공기 (크레인 외)

크레인을 사용하지 않고 경품을 제공하는 게임기 (농구 게임 등)

< 7 > 게임자판기

촬영한 영상 및 메시지 등을 입력하여 스티커, 명찰, 카드, 스탬프, 시스템 수첩 등을 만들어내는 기기

[업무용 AM기 제품판매액으로는

< 8 > 어린이 카드게임

주로 어린이를 대상으로 하며, 카드를 사용하는 게임. 곤충왕자 무시킹, 멋쟁이 마녀 러브&베리, 데이터카드더스 드래곤볼 Z 등

< 9 > 기타 AM기

< 1 > ~ < 8 > 이외의 AM기 (핀볼기기, 운세기기 등 카드자판기도 포함)

< 1 0 > 경품류 :

봉제인형 등 < 5 >, < 6 >의 경품으로 사용되는 것.

< 1 1 > 게임용 카드류

게임에 사용되는 카드류 (IC카드, 자기카드 등) 및 그 부속품

< 1 2 > 캡슐뽑기 :

플라스틱 캡슐을 뽑는 수동식 캡슐판매기. 본래 AM기와는 다르지만, AM 시설에 있는 것만을 조사대상으로 했다.

< 1 3 > AM 관련 부대기기 기타 :

게임장 내의 편의성을 높이기 위한 부대기기 (환전기, 메달기기 등)

(주) AM기에는 가라오케 관련 기기가 포함되지 않습니다.

목차

보고서 요약	5
I. 조사 사양	15
II 조사결과	
1. 게임산업계의 시장규모	18
2. 업무용 AM기 제품 판매액	20
3. 오퍼레이션 매출액	26
4. 가정용게임(하드웨어, 소프트웨어) 판매액	44
5. 총괄표	48
III. 참고자료	51
1. 게임센터 이용자 조사	51
2. 조사표 A(1)	64

보고서 요약

1. 게임산업계의 시장 규모

업무용 AM기 제품판매액.....1,992억 엔 (전년 대비 110.3%)
 오퍼레이션 매출액.....6,825억 엔 (전년 대비 105.1%)
 가정용 게임 (하드웨어, 소프트웨어)판매액... 1조 3,647억 엔 (전년 대비 148.3%)
 전체 시장규모..... 2조 2,464억 엔 (전년 대비 128.4%)

2005년도 (2005년 4월~2006년 3월)의 전체 시장규모는 2조 2,464억 엔으로 3년만에 2001년, 2002년에 기록한 2조억대를 회복했으며, 전년 대비 128.4%의 성장세를 보였다. 제품 판매액은 전년 대비 110.3%, 오퍼레이션 매출액은 전년대비 105.1%로 서서히 증가하고 있다. 이에 비해 가정용 게임기업계의 판매액은 1조 3,647억엔(전년 대비 148.3%)으로 게임산업계 전체 성장 규모의 확대에 크게 기여했다.

연도	2000 !도	2001 !도	2002 !도	2003 !도	2004 !도	2005 !도
업무용 게임기기제품판매액 ()	1,426	1,408	1,545	1,779	1,806	1,992
오퍼레이션 ()	5,964	5,903	6,055	6,377	6,492	6,825
업무용 게임산업계/사계()	7,390	7,311	7,600	8,156	8,298	8,817
전년 !비	91.6%	98.9%	104.0%	107.3%	101.7%	106.3%
가정용게임(소프트웨어) 판매액 ()	12,075	15,024	12,666	10,695	9,200	13,647
전년 !비	113.1%	124.4%	84.3%	84.4%	86.0%	148.3%
전체 ()	19,465	22,335	20,267	18,851	17,498	22,464
전년 !비	103.8%	114.7%	90.7%	93.0%	92.8%	128.4%

2005년도 일본 경제는 오랜 침체에서 벗어났다. 경기회복을 견인한 기업 부문은 물론 가계 부문도 회복세를 보였다. 고용이 개선되고 소득면에서도 정기급여 및 보너스가 완만하게 증가함에 따라 개인 소비도 완만한 증가로 전환될 긍정적인 조짐이 보였다. 이러한 경제회복 기조를 배경으로 게임산업계도 활성화되었다고 할 수 있다.

2. 업무용 AM기 제품 판매액

제품 판매액은 국내 1, 886억 엔 (전년 대비 112.5%), 해외 106억엔 (전년 대비 82.5%), 합계 1, 992억 엔 (전년 대비 110.3%) 를 기록했다.

국내 판매액은 4년 연속 증가를 보였으며, 2년 연속으로 조사가 시작된 이래 최고액을 기록했다. 지난 번 조사에서 둔화되었던 성장률도 두자릿수대를 회복했다. 한편 해외시장으로의 수출 판매액은 9년 연속 감소했다. (P 18 참조)

<국내 판매액의 종류별 현황> (p 19 참조)

연도		2000 !도	2001 !도	2002 !도	2003 !도	2004 !도	2005 !도
비디오게임 () +	판매액 ()	283	245	227	350	396	484
	전년대비 (%)	65.8%	86.5%	92.5%	154.5%	112.9%	122.6%
음악게임	판매액 ()	66	49	34	34	33	34
	전년대비 (%)	40.9%	74.3%	68.5%	99.3%	97.4%	102.7%
크레인+ 기타 품제종기	판매액 ()	112	107	123	168	146	140
	전년대비 (%)	79.6%	95.4%	115.0%	137.2%	86.8%	95.9%
테달게임	판매액 ()	243	223	271	374	370	460
	전년대비 (%)	186.0%	91.9%	121.1%	138.3%	98.9%	124.1%
게임차판기	판매액 ()	131	180	188	185	195	193
	전년대비 (%)	125.9%	136.9%	104.5%	98.3%	105.4%	99.2%
경품류	판매액 ()	229	246	349	406	343	321
	전년대비 (%)	59.5%	107.5%	142.0%	116.2%	84.36%	93.5%
게임용 드류	판매액 ()					55	115
	전년대비 (%)					-	210.7%
기타 AM 부대기기	판매액 ()	137	151	154	123	140	139
	전년대비 (%)	134.0%	110.4%	101.9%	79.6%	114.0%	99.3%
국내 제 (제)	판매액 ()	1,202	1,202	1,345	1,640	1,677	1,886
	전년대비 (%)	82.8%	100.0%	111.9%	121.9%	102.3%	112.5%

- 비디오게임 - 매출액 484억엔 (전년 대비 122.6%)

연도	2000 !도	2001 !도	2002 !도	2003 !도	2004 !도	2005 !도
게임기판매액()	151	93	134	232	258	249
전년대비 (%)	73.5%	61.4%	144.2%	172.9%	113.2%	96.7%
기판, 소프트웨어 판매액 (!엔)	132	152	93	119	138	235
전년대비 (%)	58.8%	115.4%	60.9%	127.9%	116.0%	171.2%
비디오게임, 합계 ()	283	245	227	350	396	484
전년대비 (%)	65.8%	86.5%	92.5%	154.5%	112.9%	122.6

게임기 판매액은 3년 연속 증가에서 감소로 돌아섰으나, 여전히 높은 수준을 유지하고 있다. 한편 기판, 소프트웨어 판매액은 3년 연속 증가하여 전년 대비 171%의 증가율을 보이고 있으며, 전년 대비 97억엔이 증가했다. 이는 메달게임과 함께 2005년도 제품 판매액의 증가에 크게 기여했다. 최근 많이 보급되고 있는 위성형 매스비디오의 버전업그레이드 소프트웨어의 도입률이 높다는 것도 큰 영향을 끼쳤다.

- 음악게임 - 매출액 34억엔 (전년 대비 102.7%)

1999년도에 최고를 기록한 이후 감소하다 4년간 거의 변동 없이 보합세가 이어지고 있다. 인기 기종 시리즈는 여전히 높은 판매율을 보이고 있다.

- 크레인+기타 경품제공기 - 매출액 140억엔 (전년 대비 95.9%)

	크레인	기타 경품제공기	합계
2005년도 매출액 (억엔)	127	13	140
전년 대비 (%)	95.7%	98.4%	95.9%

크레인은 3년 연속 큰 폭으로 증가한 후 2년 연속 조금 감소했다. 기타 경품 제공기는 8년 연속 감소했으나, 감소폭은 줄어들었으며, 현재더 이상 감소하지는 않고 있다.

- 메달게임 - 매출액 460억엔 (전년 대비 124.1%)

본 조사를 시작한 이래 2년 연속 최고치를 갱신한 후 지난번 조사 때 감소로 돌아선 메달 게임은 이번 조사 때 다시 큰 폭으로 증가하여 최고치를 기록했다. 89억엔이 증가. 파친코 및 파치슬롯전용기, 손으로 손잡이를 잡아당기게 되어 있는 푸시머신이 계속 인기를 끌고 있으며, 대형 경마게임 등이 잇달아 발매되었다는 것이 매출액 증가의 요인이다.

- 게임자판기 - 매출액 193억엔 (전년 대비 99.2%)

	게임기	기관소프트웨어	용지용품류	계
2005년도 매출액 (억엔)	71	10	112	193
전년 대비 (%)	121.4%	131.8%	87.0%	99.2%

게임자판기의 매출액은 4년간 거의 보합 상태였다. 새로운 기종의 오퍼레이션 매출액은 3

년 연속 감소 (P 2 6, P 3 1 참조) 했으며, 특히 이번에는 모두 전년 대비 8 0 % 이하로 감소 경향이 뚜렷하게 나타났다.

• 경품류-매출액 3 2 1 억엔 (전년 대비 9 3. 5 %)

	2 0 0 4 년도	2 0 0 5 년도	전년 대비
(1) 경품류 매출액 (억엔)	343	321	93.5%
(2) 경품류 구입액 (억엔)	796	735	92.3%
(1) / (2)	43.1%	43.7%	-

※ (2) - 크레인+경품제공기의 오퍼레이션 매출액에 경품대금의 비율을 곱한 수치

경품판매액은 3 2 1 억엔 (전년 대비 9 3. 5 %) 로 2 년 연속 감소.

크레인+기타 경품제공기의 오퍼레이션 매출액에 대한 경품비 비율은 3 0. 9 %에서 2 8. 7 % (p 2 7 참조) 로 떨어져 여기에서 산출된 경품구입비는 7 3 5 억엔 (전년 대비 9 2. 3 %) 으로 나타났다. 경품판매액은 게임경품업체의 판매액에 해당되는 것으로 사용된 경품 전체를 나타내는 경품구입액의 4 4 %였다. 나머지는 조사 대상이 아닌 회사로부터의 구입품, 과자등 현지 구입품, 다른 곳에서 구입해 판매하는 제품 등이라 생각된다. 경품비의 비율을 유지하면서도 소액경품 등을 이용하여 당점율을 높이는 등 고객 만족을 위한 아이디어들이 선보이고 있다.

• 게임용 카드류 - 매출액 1 1 5 억엔 (전년 대비 2 1 0. 7 %)

지난번 조사부터 조사 항목에 포함된 것으로 게임에 사용하는 카드류 (IC 카드, 자기카드 등) 와 그 부속품이 대상이 된다. 주로 위성형 비디오게임 및 어린이용 카드게임에 사용되고 있으며, 이들 오퍼레이션 매출액이 증대됨에 따라 전년 대비 큰 폭으로 상승했다.

• 기타 AM기, 부대기기 등-판매액 1 3 9 억엔 (전년 대비 9 9. 3 %)

★ 네트워크게임-판매액 4 6 8 억엔 (전년 대비 1 2 8. 1 %)

종류별로는 비디오게임, 음악게임, 메달게임 등이 있으며 오퍼레이션 매상과 함께 완만하게 증가하고 있다. 국내 전체 제품 판매액에서 차지하는 비율은 2 4. 8 %이다. (지난 해는 2 1. 8 %)

3. 오퍼레이션 매출액

오퍼레이션 매출액은 6, 825억엔 (전년 대비 105.1%)로 4년 연속 증가했다. 지난 해에 이어 본 조사를 시작한 이래 최고치를 갱신했다. (p 22 참조)

전체적으로는 지난 번 조사 때의 전년 대비 101.8%와 비교해 확실히 신장세를 보였으나, 기존 기계들의 매출액 전년대비는 98.7%로 나타나 근소한 차이로 100%에 도달하지 못했다. (p 33 참조)

한편 점포수는 7년 연속 감소했고, 설치대수는 9년만에 증가로 돌아섰다. 설치대수의 경우 지난번 조사에서 8호 대상 점포가 6년만에 증가로 돌아서 호전될 조짐이 보였으나, 이번에는 전체적으로 증가했다. (p 30 참조) 매출액 및 점포수, 설치대수의 기본적인 증감 패턴은 변하지 않았으며, 한 점포당 설치대수, 한 점포당 연간 매출액, 한 대당 연간 매출액은 모두 전년 대비 100% 이상을 유지하고 있다. (p 34 참조)

연도		2000 !	2001 !	2002 !	2003 !	2004 !	2005 !
		도	도	도	도	도	도
오퍼레이션 매출액	매출액 (1 엔)	5,964	5,903	6,055	6,377	6,492	6,825
	전년 대비 (%)	963.9%	99.0%	102.6%	105.3%	101.8%	105.1%
점포수	매출액 (1 엔)	3.4	3.2	2.8	2.6	2.5	2.4
	전년 대비 (%)	86.6%	94.3%	89.7%	93.0%	95.0%	95.4%
설치대수	매출액 (1 엔)	80.6	77.3	73.3	69.4	68.5	69.9
	전년 대비 (%)	93.1%	95.9%	94.8%	94.7%	98.7%	102.2%
한 설치대수	매출액 (1 엔)	24.1	24.5	25.8	26.3	27.3	29.3
	전년 대비 (%)	107.6%	101.7%	105.3%	101.9%	103.8%	107.0%
한 연간 매출액	매출액 (1 엔)	1,780	1,868	2,136	2,419	2,582	2,855
	전년 대비 (%)	111.1%	104.9%	114.3%	113.3%	107.1%	110.1%
한 연간 매출액	매출액 (1 엔)	74.0	76.3	82.6	91.9	94.8	97.6
	전년 대비 (%)	103.4%	103.1%	108.3%	111.3%	103.2%	102.9%

<점포형태별 현황> (p 36 참조)

주요업종별 (전업, 식음료, 호텔, SC 및 백화점, 볼링장, 기타) 매출액의 경우 모든 업종에서 지난 해를 웃도는 결과를 보였다. 그 중에서도 SC 및 백화점과 볼링장의 두 개 업종은 지난 조사에 이어 점포수, 기계 대수, 매출 등 모든 면에서 지난 해 매출액을 웃돌았다. SC 및 백화점 매출액은 6년 연속 증가세를 보였으며, 오퍼레이션 매출액 전체에서 차지하는 구성비는 39.0%까지 늘어났다.

<설치대수 규모별 점포수 현황> (p 33 참조)

연도		2000년 도	2001년 도	2002년 도	2003년 도	2004년 도	2005년 도
50대 이하	점포수 (개)	26,947	24,121	19,997	18,600	15,777	14,389
	전년 대비 (%)	82.9%	89.5%	82.9%	93.0%	84.8%	91.2%
51 ~ 100대	점포수 (개)	3,462	3,884	4,015	3,169	3,562	3,510
	전년 대비 (%)	117.6%	112.2%	103.4%	78.9%	112.4%	98.5%
101대 이상	점포수 (개)	3,099	3,596	4,343	4,591	5,705	6,003
	전년 대비 (%)	96.6%	116.0%	120.8%	105.7%	124.3%	105.2%
국내 전체 (합계)	점포수 (개)	33,508	31,600	28,355	26,359	25,044	23,901
	전년 대비 (%)	86.6%	94.3%	89.7%	93.0%	95.0%	95.4%

전체 점포수는 23,901개 (전년 대비 95.4%)로 7년 연속 감소했다. 소규모 점포가 문을 닫거나 대규모 점포가 새로 생기는 상황은 예전과 동일하다. 101대 이상 점포의 경우 전년 대비 105.2%로 나타났으나, 201대 이상의 점포로 한정하면 전년 대비 120.3%로 나타났다.

<오퍼레이션 매출액의 주요 업종별 상황> (p 26, p 31 참조)

년도		2000년 도	2001년 도	2002년 도	2003년 도	2004년 도	2005년 도
비디오게임 (전용게임 기+기판소 소프트웨어)	오퍼레이션 매출액 (억엔)	1,124	888	920	912	873	1,026
	설치대수 (만대)	23.4	19.7	18.9	15.6	13.2	12.5
음악게임	오퍼레이션 매출액 (억엔)	246	194	192	163	140	138
	설치대수 (만대)	2.6	2.1	2.0	1.5	1.7	1.5
크레인+기 타 경품제공기	오퍼레이션 매출액 (억엔)	2,151	2,264	2,379	2,647	2,578	2,561
	설치대수 (만대)	23.7	22.4	21.7	20.3	19.4	18.6
메달게임	오퍼레이션 매출액 (억엔)	1,295	1,374	1,526	1,631	1,762	1,797
	설치대수 (만대)	18.1	20.7	21.2	23.3	24.1	25.9
게임자판기	오퍼레이션 매출액 (억엔)	511	564	605	585	534	423

	설치대수 (만대)	4.2	3.6	3.7	2.9	2.7	2.1
어린이용카드 게임	오퍼레이션 매출액 (억엔)					147	416
	설치대수 (만대)					1.1	3.0

- 비디오게임 - 매출액 1,026억엔 (전년 대비 117.5%), 설치대수 12.5대 (전년 대비 94.7%)

설치대수가 감소하는 경향에는 변함이 없으나, 매출액은 증가세로 돌아섰다. 제품판매액의 신장율 (전년 대비 122.6%)에 연동하여 투자 증가가 매출 증가로 이어지고 있다. 대수가 감소하여 매출이 늘어났기 때문에 한 대당 매상은 전년 대비 124.1%까지 늘어났다.

전용게임기

년도		2000년 도	2001년 도	2002년 도	2003년 도	2004년 도	2005년 도
매출액	오퍼레이션 매출액 (억엔)	514	423	505	584	533	726
	전년 대비 (%)	92.9%	82.2%	119.5%	115.7%	91.2%	136.3%
설치대수	오퍼레이션 매출액 (억엔)	7.6	7.4	7.2	6.4	5.5	6.6
	전년 대비 (%)	76.8%	97.5%	98.3%	88.5%	85.6%	120.7%

범용게임기

년도		2000년 도	2001년 도	2002년 도	2003년 도	2004년 도	2005년 도
매출액	오퍼레이션 매출액 (억엔)	610	466	414	327	340	299
	전년 대비 (%)	79.4%	76.3%	89.0%	79.0%	103.8%	88.0%
설치대수	오퍼레이션 매출액 (억엔)	15.8	12.3	11.6	9.1	7.7	5.9
	전년 대비 (%)	78.7%	78.1%	94.3%	78.5%	84.4%	76.2%

전용게임기는 매출액과 설치대수가 모두 큰 폭으로 상승했다. 한편 범용게임기는 매출액, 설치대수 모두 감소했다. 따라서 비디오게임 합계 매출이 증가한 것은 전용게임기의 매출이 증대했기 때문이고, 설치대수가 감소한 것은 범용게임기의 설치대수가 감소했기 때문이다. 인터넷과 카드를 사용하는 위성형 매스미디어의 새로운 기종 투입 및 인기 버전의 업그레이드가 판매액 증가로 이어졌다.

한편 범용게임기에서는 장기간 매출액과 설치대수가 감소했고, 지난번 조사에서 매출액이

약간 증가했으나, 다시 감소세로 돌아섰다. 설치대수의 경우 범용게임기는 이번 조사에서 처음으로 전용 게임기에 역전되었다.

- 음악게임- 매출액 138억엔(전년 대비 98.8%), 설치대수 15,000대(전년 대비 85.5%)
매출액은 1999년도에 가장 크게 감소한 이래 계속 감소해 왔으나, 근년에는 감소폭이 줄어들었으며, 이번 조사에서도 전년과 거의 비슷한 수준을 유지했다. 인기 시리즈의 경우 안정된 소프트웨어 공급과 매출액이 유지되고 있다.

- 크레인+기타 경품 제공기 -매출액 2,561억엔(전년 대비 99.3%), 설치대수 18만 6000대(전년 대비 95.6%)

		크레인	기타 경품제공기	합계
매출액	2005년도 오퍼레이션 매출액(억엔)	2,504	506	2,561
	전년 대비(%)	96.3%	113.7%	99.3%
설치대수	2005년도 설치대수(만대)	12.1	6.4	18.6
	전년 대비(%)	93.3%	100.2%	95.6%

프라이즈머신의 경우 전체적으로 지난 번 조사에 이어 매출액, 설치대수 모두 약간 감소했다. 크레인은 2년 연속 매출이 약간 감소했으며, 11년 연속 증가하던 설치대수도 감소로 돌아섰다. 기타 경품제공기는 매출액, 설치대수 모두 증가했다. 매출액은 5년만에, 설치대수는 6년만에 증가했다. 기타 경품제공기의 경우 새로운 타입의 기계가 서서히 시장에 정착한 결과 증가세로 돌아서 이번에는 크레인 매출액의 감소분을 만회하여 전체 매출액이 거의 동일한 수준(99.3%)으로 유지되었다.

- 메달게임-매출액 1,797억엔(전년 대비 102.0%), 설치대수 25만 9000대(전년 대비 107.3%)

매출액, 설치대수 모두 5년 연속 조사가 시작된 이래 최고치를 갱신했으며, 제품 판매액도 최고를 기록했다. 지난 해와 비교하면 설치대수는 107.3%, 판매액은 124.1%인데 비해 매출액의 102.0%는 성장이 둔화되고 있다. 결과적으로 한 대당 매출액은 전년 대비 95.0%였다.

파친코, 파치슬롯 전용기는 여전히 증가하고 있으며, 라이트 유저용으로 정평이 나 있는 손으로 푸시 머신(손잡이를 잡아당기는 게임)의 인기도 안정되고 있다. 또한 경마게임 및 비디오슬롯 등의 새로운 기종도 고정적인 이용자 확보에 기여하고 있다.

- 게임자판기 - 매출액 423억엔(전년 대비 79.2%), 설치대수 2만 1000대(전년 대비 75.1%)

매출액, 설치대수 모두 3년 연속 감소. 특히 이번에는 양자 모두 전년 대비 80%를 밑도는 큰 폭의 감소를 보였다. 얼마나 다양한 제품을 갖추고 있는가에 따라 손님수가 크게 달라지는 가운데 게임자판기를 주력으로 하지 않는 점포가 기계를 줄이거나 모두 철수시키는 일이 있었다.

그러나, 새로운 기종의 매출은 여전히 높으며, 한 대당 연간 매출액은 205.6만엔으로 크레인의 169.2만엔을 웃도는 최고 수준을 유지하고 있다. 설치대수가 감소한 것은 수입이 적은 기계를 철수했기 때문으로 한 대당 매출액은 전년 대비 105.4%가 되었다.

- 어린이 카드게임- 매출액 416억엔(전년 대비 283.8%), 설치대수 3만대(전년 대비 275.1%)

지난 번 조사에서 추가된 어린이 카드게임은 매출액, 설치대수 모두 약 3배로 증가했다. '곤충왕자 무시킹'에서 시작된 카드게임 열풍이 '멋쟁이 마녀 러브와 베리'로 여아들에게까지 확산됨에 따라 2005년에는 새로운 기종이 잇달아 도입되어 매출액 및 설치대수가 확대되었다. 향후에도 시장이 더 확대될 것으로 기대되나, 기종이 늘어나 매출액이 분산되고, 수입이 적은 기종도 생겨나기 시작해 새로운 기종을 신중하게 선택하고, 유행의 유지를 목적으로 한 판촉 활동을 하는 등 여러 가지 고민을 할 필요가 있다.

- 네트워크게임(온라인게임) - 매출액 755억엔(전년 대비 139.3%)

매출액은 755억엔까지 올라갔으며, 전년 대비 139.3%로 성장했다. 종류별로 보면 비디오게임, 음악게임, 메달게임 등이 있으며, 오퍼레이션 매출액 전체에서 차지하는 비중은 11.1%로 증가했다.(지난 해는 8.4%)

	2003년도 (첫 조사 참고값)	2004년도	2005년도
오퍼레이션 매출액(억엔)	223	542	755
전년 대비(%)	-	243.0%(참고값)	139.3%

4. 가정용게임(하드웨어, 소프트웨어)제품 판매액

가정용 게임기 업계의 제품 판매액은 2001년도에 1조 5000억엔을 넘는 매출액을 기록했으나, 2002년도에서 2004년도까지의 3년간 전년 대비 80%대로 감소했으며, 2004년도에는 9200억엔까지 떨어진 바 있다. 그러나, 2005년도에 들어서 1조 3000억엔 이상(전년 대비 148%)의 매출액을 기록함으로써 큰 폭으로 개선되었다.

이는 수출이 전년 대비 168%(내수도 전년 대비 117%)로 증가했고, 휴대용을 중심으로 한 하드웨어가 전년 대비 2배 이상 큰 폭으로 증가했기 때문이다.

	2000년도	2001년도	2002년도	2003년도	2004년도	2005년도
전체	12,075 (113.1%)	15,024 (124.4%)	12,666 (84.3%)	10,695 (84.4%)	9,200 (86.0%)	13,647 (148.3%)
내수 수출	5,243(116.7%) 6,832(110.4%)	5,303(101.1%) 9,720(142.3%)	4,267(80.5%) 8,399(86.4%)	3,513(82.3%) 7,182(85.5%)	3,538(100.7%) 5,662(78.8%)	4,150(117.3%) 9,497(167.7%)
하드웨어 소프트웨어	6,357(133.7%) 5,718(96.5%)	9,981(157.0%) 5,042(88.2%)	7,908(79.2%) 4,759(94.4%)	6,315(79.9%) 4,380(92.0%)	4,251(67.3%) 4,948(113.0%)	8,622(202.8%) 5,026(101.6%)

2005년도 출하 기준 기종별 내역은 다음과 같다.

(단위:억엔), (%)는 전년 대비

	플레이스테이션 2	게임튜브	Xbox	플레이스테이션	휴대용
하드웨어 출하액 구성비(전년 대비)	2,834 32.9% (154.3%)	250 2.9% (66.8%)	12 0.1% (175.9%)	40 0.5% (24.6%)	5,486 63.6% (293.1%)
소프트웨어 출하액 구성비(전년 대비)	2,184 43.5% (85.9%)	789 15.7% (112.0%)	134 2.7% (100.2%)	10 0.2% (54.1%)	1,909 38.0% (123.1%)

출하액 단위: 억엔

휴대용 하드웨어의 경우 지난 해에 비해 3배 가깝게 성장했으며, 전년 대비 154%를 보인 플레이스테이션 2의 두 기종이 하드웨어 출하액의 96.5%를 차지하고 있다. 소프트웨어 출하액에서도 이 두 기종이 81.5%를 점하고 있다.

또한 2005년도의 휴대용의 특징(기종별로 우위를 점하고 있는 시장)에 관한 시각은 다음과 같다.

	하드웨어		소프트웨어	
	내수	수출	내수	수출
플레이스테이션	○	○		
닌텐도 DS	○		○	
게임보이				○

○ :우위를 보이고 있는 시장

주)게임보이에는 게임보이 마이크로, 게임보이 어드밴스가 포함된다.

I. 조사 사양

1. 조사 목적: 2005년도 실적을 바탕으로 일본 국내 게임산업계의 규모를 파악하기 위한 것.

본 조사에서는 게임산업계를 ① 업무용 게임기기(이하, AM기라 한다)업체 및 판매업체, ② 오퍼레이션 업체 ③ 가정용 게임의 하드웨어, 소프트웨어 업체 업계로 나눈다.

2. 조사 대상

① 다음 세 단체에 가입하고 있는 기업

사단법인 일본어뮤즈먼트머신공업협회(JAMMA)전 회원
일본 SC유원협회(NSA)전 회원
사단법인 전일본어뮤즈먼트시설영업자협회 연합회(AOU)가입협회 및 전 회원

② 위의 세 단체 회원기업 외

세 단체에 가입하고 있지 않은 게임업계의 기업
가정용게임의 하드웨어, 소프트웨어 관련 기업

③ 결과적으로 ①의 세 단체에 가입하고 있는 기업을 중심으로 679개 기업이 조사 대상이 되었다.

3. 조사 방법: 우편조사(설문조사지를 작성하여 우편으로 발송, 수취인은 기업 대표자)

4. 회수결과

발송	회수	내역	
		유효한 응답	무효
679	285	265	20
100.0%	42.0%	39.0%	2.9%

5. 조사실시기간: 2006년 5월 9일~2006년 7월 19일

6. 조사기관: 사단법인 사회경제생산성본부

7. 집계 대상이 된 기업의 특성:

다음 항목에서 제시된 ‘AM기 제품판매액’, ‘오퍼레이션 매출액’, ‘가정용 게임(하드웨어, 소프트웨어) 판매액’의 데이터베이스가 되는 집계대상 기업의 개요 및 특성은 다음과 같다.

① 자본금(%)

	표본수	3000만 미만	5000만 미남	1억 미만	10억 미만	10억 이상
AM기 제품판매	55사	36.4	9.1	20.0	12.7	21.8
오퍼레이션	205사	61.5	7.8	12.2	10.2	8.3
가정용 게임	21사	19.0	14.3	23.8	14.3	28.6

② 사원 구성

	표본수	정규직 사원수 평균	계약직 사원수 평균	시간제, 아르바이트	정규직 사원 평균연령	여사원 비율 평균
AM기 제품 판매	55사	330.1명	67.4명	259.1명	31.9세	25.2%
오퍼레이션	205사	68.9명	30.8명	112.1명	32.4세	24.4%
가정용 게임	21사	492.9명	79.6명	486.9명	31.9세	23.2%

③ 가입단체(복수응답)(%)

	표본수	.JAMMA	AOU	NSA
AM기 제품판매	55사	78.2	47.3	20.0
오퍼레이션	205사	14.6	90.2	22.0
가정용게임	21사	19.0	14.3	9.5

8. 판매액, 매출액의 산출방법

① 집계대상수

AM기 제품판매	55사
오퍼레이션	205사
가정용게임	21사

② 업무용 AM기 제품 판매액의 경우 조사결과, 집계값을 그대로 사용했다.

③ 오퍼레이션 매출액의 경우 '8호영업1) 대상점포'의 매출액 및 '비대상점포'의 매출액을 각각 추정하여 계산, 가산했다.

'8호 대상점포 매출액'의 추정치는 경찰청이 조사한 '8호 대상점포의 설치대수'에 조사 결과, 집계값의 8호대상점포 1대당 매출액을 곱해 구했다.

'비대상점포의 매출액'도 마찬가지로 1대당 매출액(조사결과·집계치)에서 구했다.

또한 '8호대상점포에 설치한 기기 대수'에 대한 경찰청 조사 및 조사결과, 집계치는 다음과 같다.

경찰청 조사	조사결과·집계치
445,025대	268,818대
100%	60.0%

注) 경찰청 조사에서 제시된 8호 대상기기의 대수는 2005년 12월의 수치이며, 조사결과 및 집계치는 2006년 3월말 시점의 수치이다.

1) 일본의 경우 법률상 유흥업을 8개 종류로 나누어 규정하고 있다.(1호~8호) 그 중 8호 영업은 슬롯머신, 비디오게임 및 기타 유희 시설에서 본래의 용도 이외의 용도로 사행심을 부추길 우려가 있는 유희에 이용될 가능성이 있는 물건을 갖춘 점포 및 그 밖에 이러한 종류로 구획된 시설에서 해당 게임설비로 손님들이 게임을 하도록 하는 영업(7호 영업 제외)이라 정의된다. 7호 영업은 마작, 파친코 및 그 외 설비로 손님들의 사행심을 부추길 우려가 있는 유희를 제공하는 영업이라 정의된다.

④가정용 게임(하드웨어, 소프트웨어) 판매액의 추정값은 다음과 같이 구했다.

1) 설문에 응한 기업을 하드웨어 업체와 소프트웨어 업체(이른바 third party:컴퓨터 본체를 제조하는 기업 및 계열사 이외에 소프트웨어 및 주변기기를 제조하는 회사에 대한 총칭)로 분류하고, 하드웨어 업체가 소프트웨어 업체에서 받는 소프트웨어생산위탁비를 추정하여 이 추정값에 근거하여 하드웨어 업체의 소프트웨어 판매액의 추정치를 구했다.

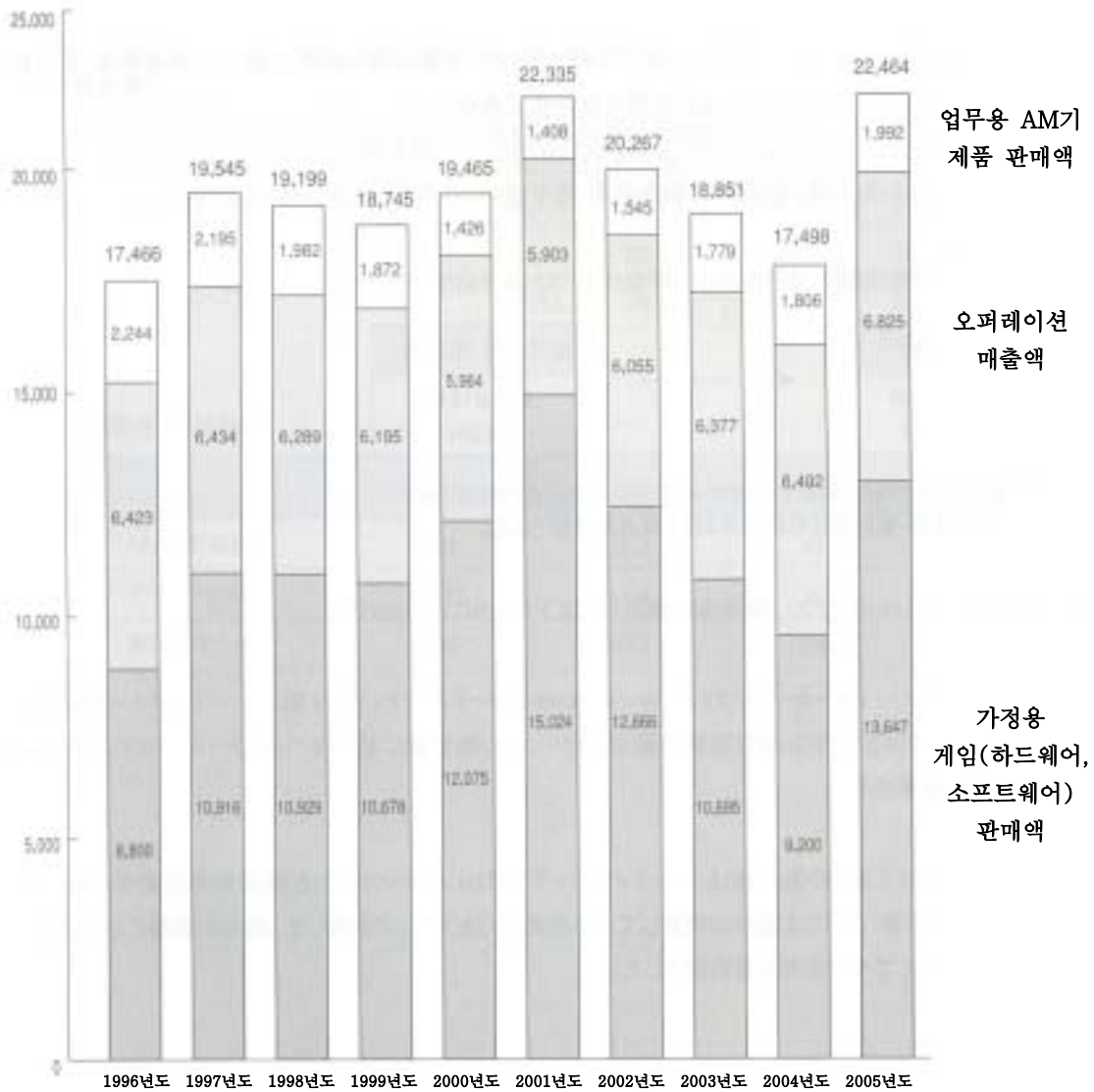
2) 하드웨어, 소프트웨어(상기) 집계치는 하드웨어 업체와 주요 소프트웨어 업체의 유가증권보고서 및 각 업체의 언론 발표, 업계에 정통한 지식인들의 공청회를 통해 기종별로 각각 추정해 나갔으며, 여기에서 나온 총합계를 추정값으로 했다.

II 조사결과

1. 게임산업계의 시장규모

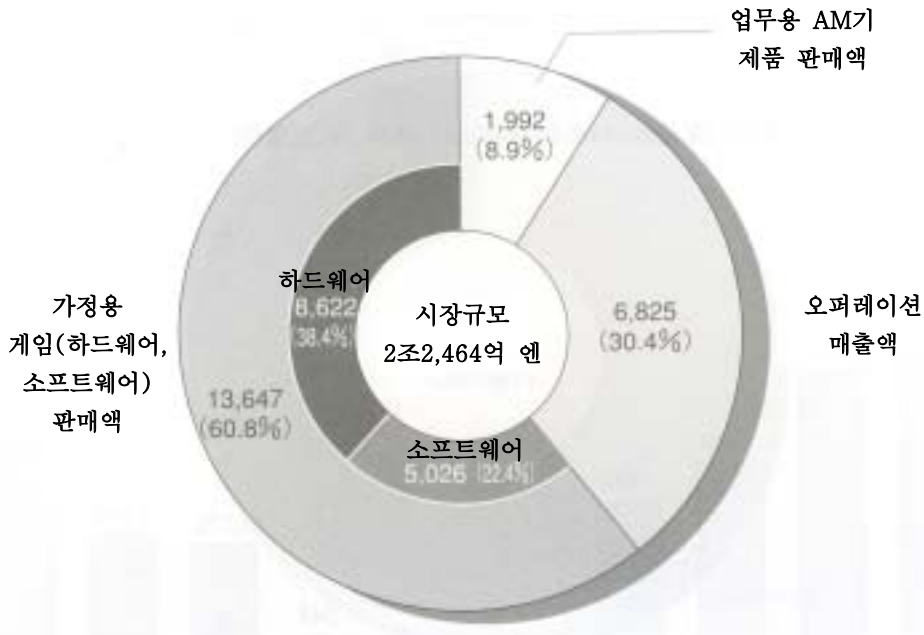
① 1996년부터 2005년까지 10년간 ‘게임산업계의 시장규모’에 관한 시계열 데이터는 다음과 같다.

그림 1-1. AM 산업계 시장규모의 추이(단위: 억엔)



② 2005년도 게임산업계의 규모는 2조 2,464억엔으로 내역을 보면 업무용 AM기 제품판매액이 1,992억엔(8.9%), 오퍼레이션 매출액이 6,825억엔(30.4%), 가정용 게임(하드웨어, 소프트웨어) 판매액이 1조 3,647억엔(60.8%)이다.

그림 1-2. AM 산업계 시장규모(단위: 억엔)



③ 2004년도와 비교했을 때 게임산업계의 시장규모는 전년 대비 128.4%이다. 업무용 AM기 제품판매액은 110.3%, 오퍼레이션 매출액은 105.1%로 다소 상승한 데 비해 가정용 게임(하드웨어, 소프트웨어)제품 판매액은 148.3%로 대폭 상승했다. 특히 하드웨어가 지난 해에 비해 2배 이상 올랐다. 이는 휴대용 하드웨어의 성장을 반영한 것이다.

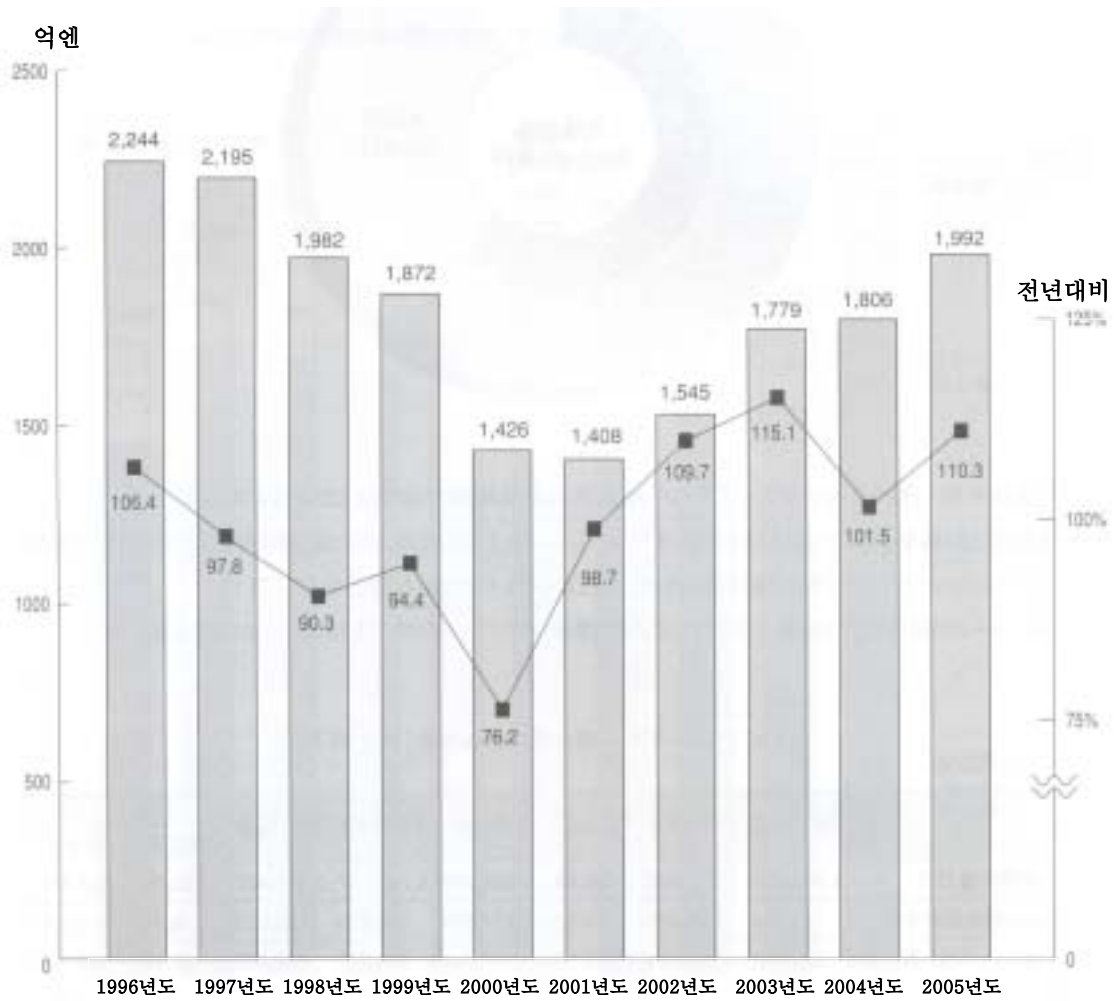
표 1-1. 게임산업계의 시장규모(단위: 백만엔)

		2000년도	2001년도	2002년도	2003년도	2004년도	2005년도		
							구성비	전년 대비	
시장규모(합계)		1,946,481	2,233,473	2,026,691	1,885,089	1,749,757	2,246,427	100.0%	128.4%
AM기제품 판매액		142,584	140,802	154,528	177,889	180,550	199,227	8.9%	110.3%
오퍼레이션 판매액		596,403	590,294	605,521	637,744	649,223	682,458	30.4%	105.1%
가정용 게임기	소계	1,207,494	1,502,377	1,266,642	1,069,456	919,984	1,364,742	60.8%	148.3%
	하드웨어	635,652	998,144	790,767	631,481	425,143	862,163	38.4%	202.8%
	소프트웨어	571,842	504,233	475,875	437,975	494,840	502,579	22.4%	101.6%

2. 업무용 AM기 제품 판매액

① 1996년부터 2005년까지 10년간 ‘업무용 AM기의 제품판매액’에 관한 시계열 데이터는 다음과 같다.

그림 2-1. 업무용 AM기 제품판매액의 추이(단위: 억엔)



② 업무용 AM기의 제품 판매액은 1,992억엔으로 그 내역은 다음과 같다.

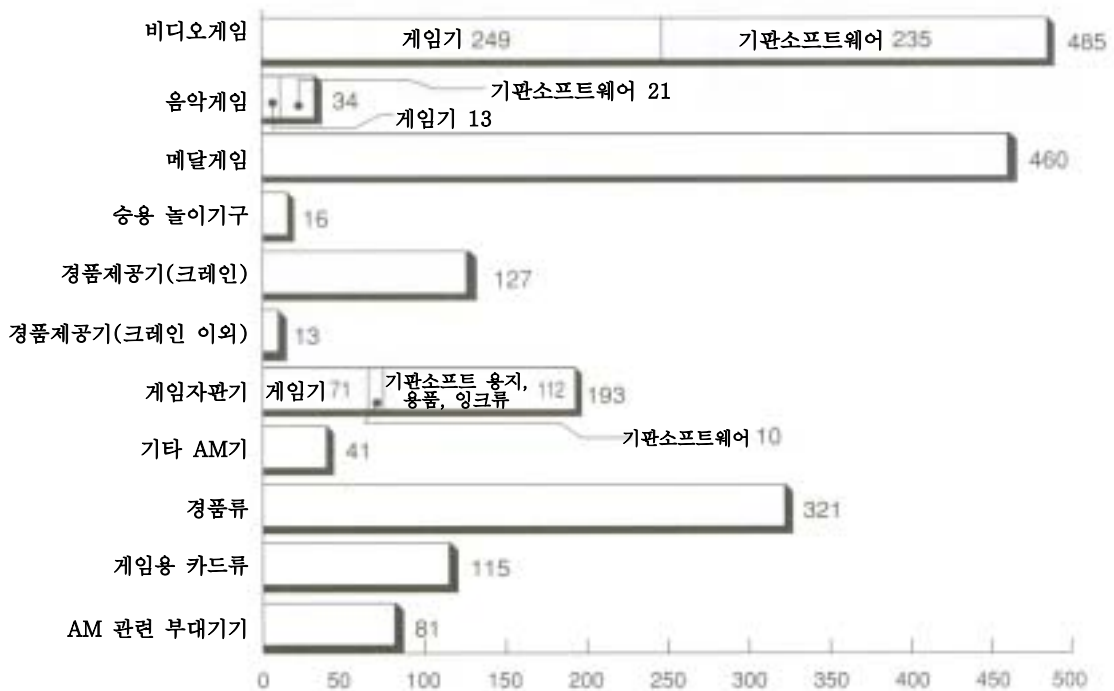
注) 제품판매액에 대하여

제품판매액이란 ‘자사에서 제조하여 판매한 업무용 AM기기(OEM 포함)의 판매액’을 말한다.

그림 2-2. 업무용 AM기 제품판매액(단위: 억엔)



그림 2-3. 국내 판매액(1,886억엔)의 종류별 내역(단위: 억엔)



③ 2004년도와 비교하면 업무용 AM기 제품판매액은 전년 대비 110.3%로 약간 증가했다. 내역을 보면 내수의 경우 전년 대비 112.5%, 수출은 82.5%이다.

표 2-1. 업무용 AM기 제품 판매액(단위: 백만엔)

	2000년도	2001년도	2002년도	2003년도	2004년도	2005년도		
						구성비	전년 대비	
제품판매액 합계	142,584	140,802	154,528	177,889	180,550	199,227	100.0%	110.3%
내수	120,194	120,157	134,514	163,993	167,729	188,649	94.7%	112.5%
수출	22,391	20,645	20,015	13,896	12,821	10,578	5.3%	82.5%

④ 6년간 내수용 제품 판매액 및 종류별 내역은 다음과 같다.

표 2-2. 내수용 제품 판매액 및 종류별 내역(단위: 백만원)

	2000년	2001년	2002년	2003년	2004년	2005년	2005년		
							구성비	전년대비	
내수용 제품판매액 합계	120,194	120,157	134,514	163,993	167,729	188,649	100.0%	112.5%	
비디오게임	전용비용 게임기	15,151	9,298	13,409	23,184	25,801	24,945	13.2%	96.7%
	가판 소프트웨어	13,194	15,226	9,272	11,855	13,752	23,538	12.5%	171.2%
	소계	28,345	24,524	22,682	35,039	39,553	48,483	25.7%	122.6%
음악게임전용	범용 게임기	1,913	1,601	1,186	1,854	1,201	1,281	0.7%	106.7%
	가판 소프트웨어	4,726	3,330	2,192	1,502	2,068	2,077	1.1%	100.4%
	소계	6,639	4,931	3,378	3,356	3,269	3,358	1.8%	102.7%
메달게임	24,312	22,340	27,061	37,421	37,017	45,954	24.4%	124.1%	
승용 놀이 기구	1,848	2,185	1,578	1,111	1,351	1,597	0.8%	118.3%	
정품제공기()	4,519	5,735	7,486	13,609	13,266	12,691	6.7%	95.7%	
정품제공기()	6,676	4,941	4,791	3,239	1,364	1,342	0.7%	98.4%	
게임자판기	게임기	5,729	7,741	5,642	5,248	5,858	7,114	3.8%	121.4%
	가판 소프트웨어	431	463	456	533	795	1,048	0.6%	131.8%
	용기	6,988	9,796	12,715	12,710	12,830	11,161	5.9%	87.0%
	소계	13,148	17,999	18,812	18,491	19,483	19,323	10.2%	99.2%
기타 AM I	6,952	6,630	6,978	3,714	2,854	4,122	2.2%	144.5%	
정품류	22,876	24,590	34,913	40,581	34,331	32,087	17.0%	93.5%	
게임용 카드류					5,479	11,545	6.1%	210.7%	
AM 관련 부대기기	4,878	6,283	6,835	7,432	9,763	8,146	4.3%	83.4%	

⑤ 내수용 제품 판매액에서 차지하는 네트워크게임의 비율은 24.8%로 판매액은 468억엔(전년 대비 128.1%)이다.

표 2-3. 네트워크 게임기 판매액

	판매액	전년 대비	판매액에서 차지하는 비율
2005년도	46,837	128.1%	24.8%
2004년도	36,565	-	21.8%

(단위: 백만엔)

⑥ 향후 1년간 ‘판매액 증감 예상’에 따르면 게임용 카드류, 비디오게임(전용 범용 게임기), 메달게임이 증가할 것이라 예상되고 있다.

그림 2-4. 종류별 판매액 증감 예상(단위: %)



注) 그래프 오른쪽 숫자는 설문에 참여한 기업수

⑦ 업무용 AM기 및 관련 제품(반제품 및 경품류)를 수입했다고 대답한 기업은 32.7%이고, 수입액은 137억엔이었다.

또한 수입한 제품 중 97억엔 상당의 제품이 일본 내에서 판매되었으며, 수입액에서 차지하는 비율은 70.9%이다.

표 2-4. 업무용 AM기 및 관련 제품 수입 실적(단위:백만엔)

	응답한 기업수	수입했다	수입하지 않았다	수입금액	제품 판매액에 대한 비율	수입액의 국내 판매	수입액에 대한 비율
2005 !도	55 ↑	18 ↑ 32.7%	37 ↑ 67.3%	13,659	6.9%	9,678	70.9%
2004 !도	56 ↑	15 ↑ 26.8%	41 ↑ 73.2%	12,933	7.7%	9,254	71.6%

<참고> 업무용 AM기 구입판매액은 576억엔으로 전년 대비 128.3%이다.

●注) 구입판매액이란●

구입판매액이란 '타사의 업무용 AM기기 제품을 자사에서 구입하여 판매한 액수'를 말한다.

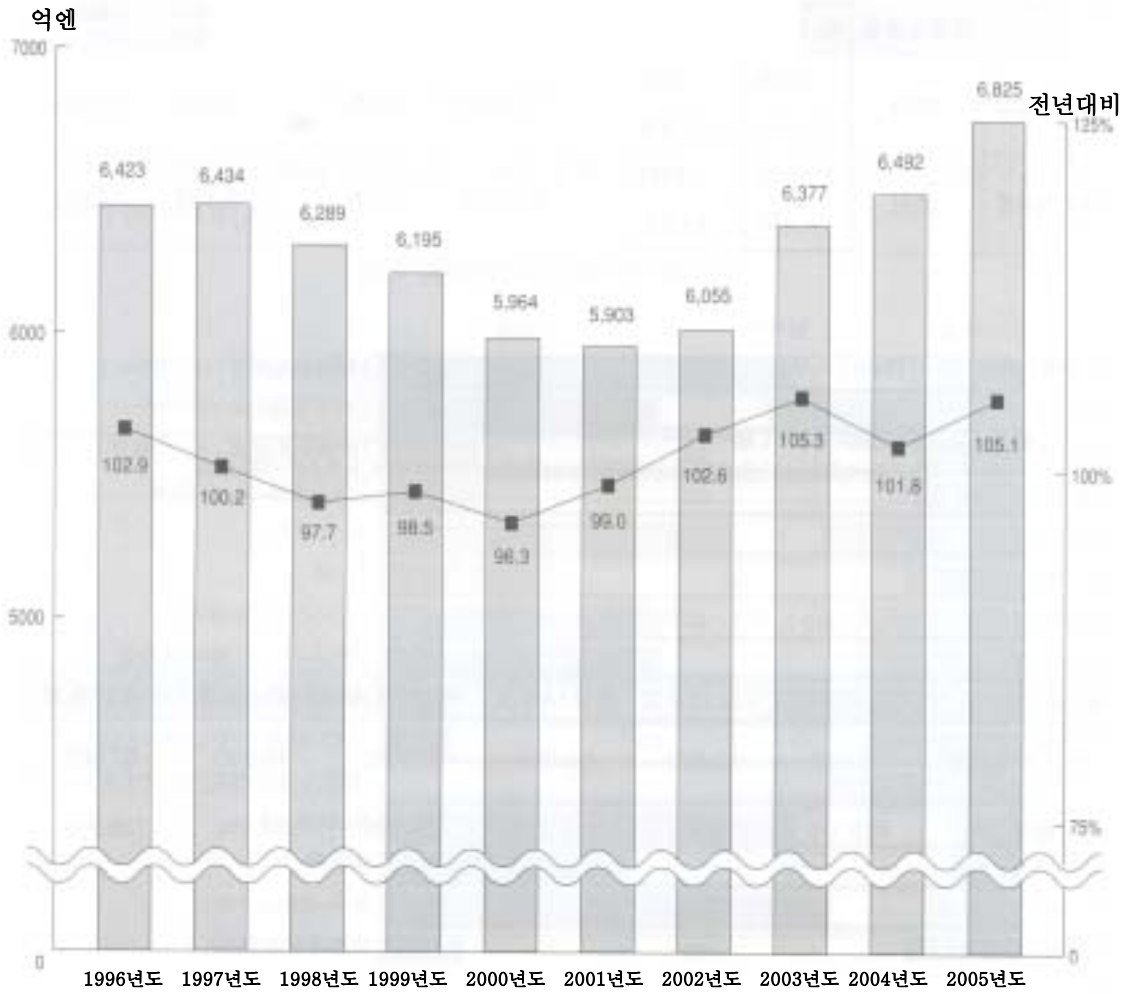
표 2-5. 구입판매액의 추이(단위: 백만엔)

	2000년도	2001년도	2002년도	2003년도	2004년도	2005년도
구입판매액	70,467	53,825	62,036	50,722	44,900	57,585
전년 대비	129.1%	76.4%	115.3%	81.8%	88.5%	128.3%

3. 오퍼레이션 매출액

① 1996년부터 2005년까지 10년간 ‘오퍼레이션 매출액’에 관한 시계열 데이터는 다음과 같다.

그림 3-1. 오퍼레이션 매출액 추이(단위: 억엔)



② 오퍼레이션 매출액은 6,825억엔이고, 그 내역은 다음과 같다.

그림 3-2. 오퍼레이션 판매액(단위: 억엔)



그림 3-3. 종류별 매출액(임대점포)
(단위: 억엔)



그림 3-4. 종류별 매출액(직영점포)
(단위: 억엔)



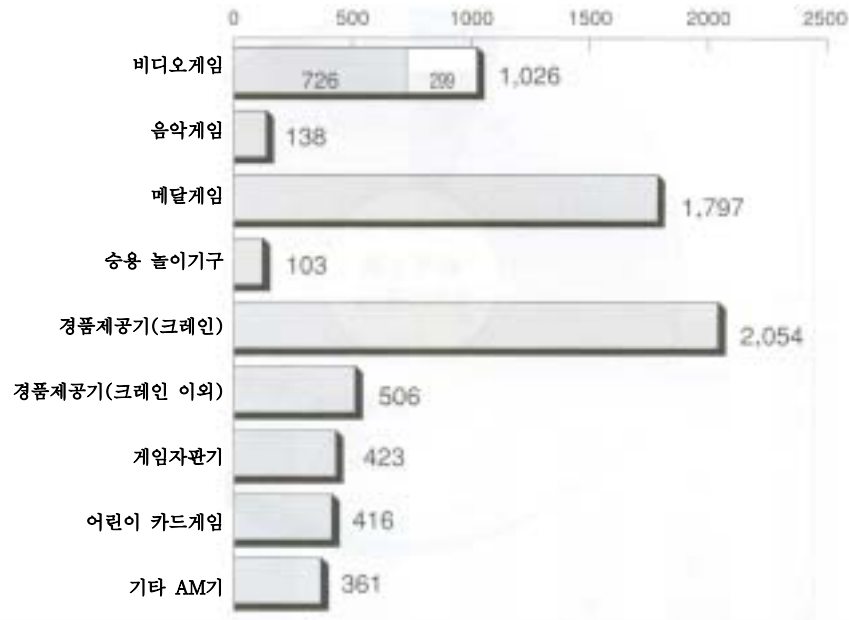
●注) 직영/임대란 ●

직영: 가게세를 내거나 1개월 단위나 일정 비율제로 계약하는 등의 여부에 관계 없이 로케이션(점포)의 운영주체가 오퍼레이터측에 있는 경우.

임대: 가게세를 내거나 1개월 단위나 일정 비율제로 계약하는 등의 여부에 관계 없이 로케이션(점포)의 운영주체가 상대방에 있는 경우.

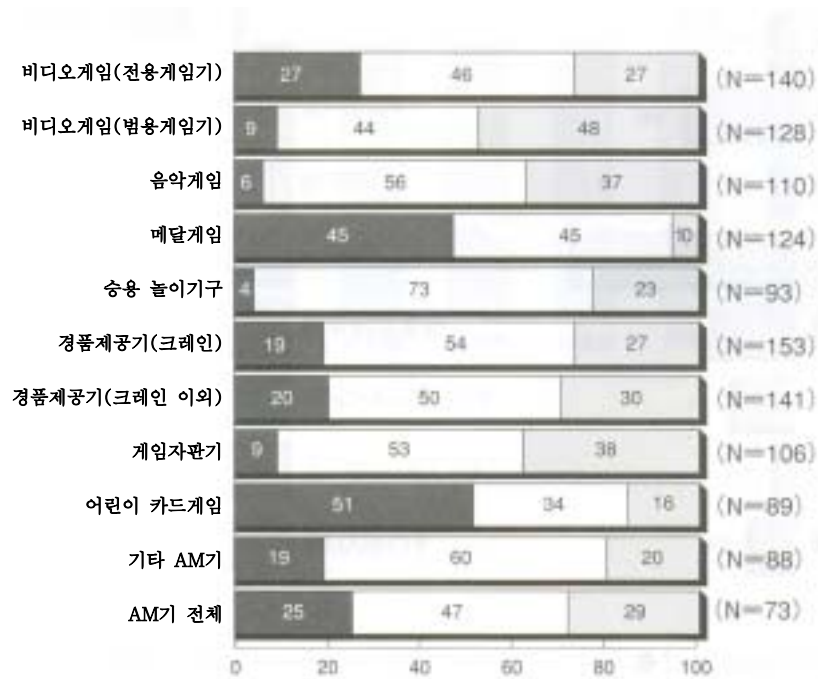
③ 직영점포와 임대점포를 합제한 매출액을 종류별로 보면 크레인, 메달게임, 비디오게임 순서로 매출액이 높아지고 있다.

그림 3-5. 종류별 매출액(직영, 임대 합계)(단위: 억엔)



향후 1년간 매출액 증감 예상에서는 어린이 카드게임과 메달게임의 경우 ‘증가’할 것이라는 답이 많았다. 비디오게임(범용게임기), 음악게임, 게임자판기에서는 ‘감소’할 것이라는 답이 많았다.

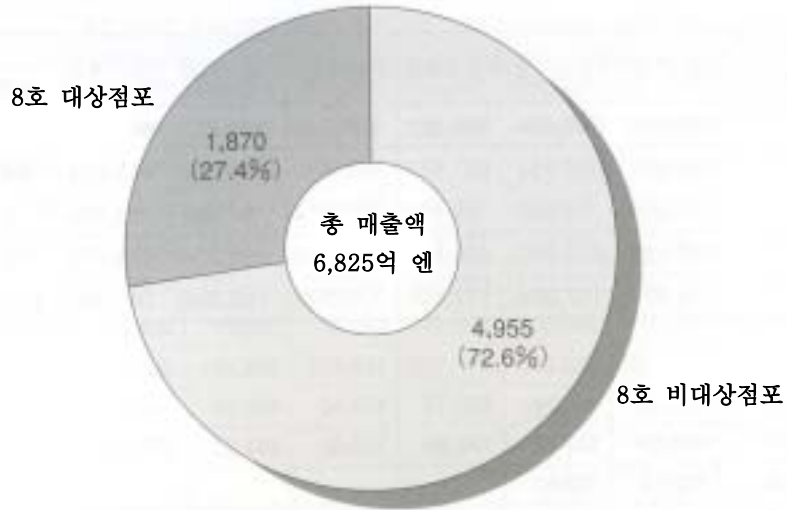
그림 3-6. 종류별 매출액 증감 예상(직영, 임대 합계)(단위:%)



注) 그래프 오른쪽 숫자는 응답한 기업수

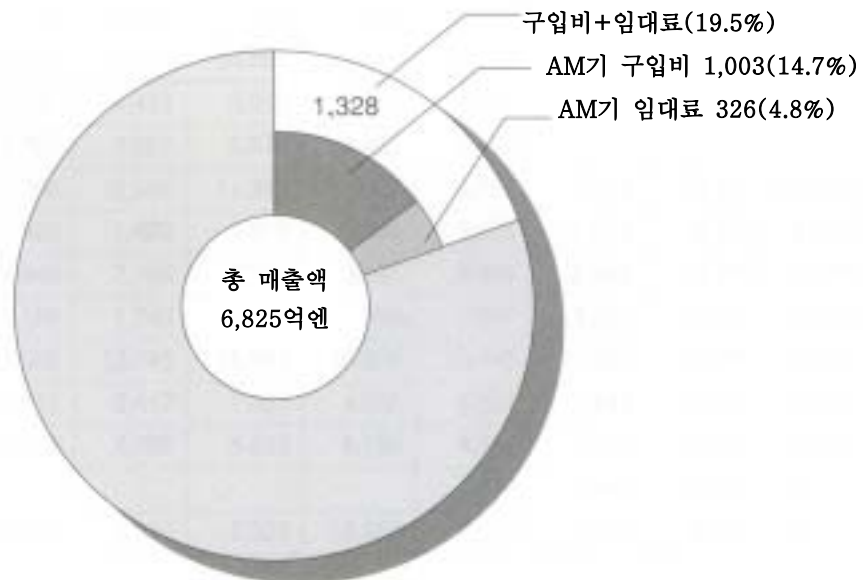
④ 8호영업 대상 점포의 매출액은 4,955억엔(점유율: 72.6%), 8호 비대상 점포의 매출액은 1,870억엔(점유율: 27.4%)이다.

그림 3-7. 매출액(8호 대상점포, 8호 비대상점포별)(단위: 억엔)



⑤ 업무용 AM기 구입비 및 임대료의 합계는 1,328억엔으로 매출액의 19.5%이다. 업무용 AM기의 구입비 및 임대료의 합계인 1,328억엔은 앞에서 본 '내수 업무용 AM기 제품 판매액(경품류 제외)' 1,566억엔의 84.8%에 해당된다.

그림 3-8. 업무용 AM기 구입비(단위: 억엔)



⑥오퍼레이션 매출액은 전년 대비 105.1%로 증가하고 있다. 점포 종류별로 볼 때는 임대점포만이 감소하고 있다.

표 3-1. 오퍼레이션 매출액(단위: 백만엔)

	2000 !도	2001 !도	2002 !도	2003 !도	2004 !도	2005 !도	
						구성비	전년 대비
매출액 합계	596,403	590,294	605,521	637,744	649,223	682,458	105.1%
직영점포	538,499	539,134	551,517	584,430	604,839	643,923	106.5%
임대점포	57,904	51,160	54,004	53,314	44,384	38,534	86.8%
8 : 대상	416,623	413,240	432,830	462,169	485,234	495,473	102.1%
8 : 비대상	179,780	177,054	172,691	175,575	163,990	186,985	114.0%

⑦ 종류별 매출액의 6년간 추이는 다음과 같다.

표 3-2. 종류별 매출액(단위: 백만원)

		2000년도	2001년도	2002년도	2003년도	2004년도	2005년도	구성비	전년대비
내수용 제품판매액 합계		596,403	590,294	605,521	637,744	649,223	682,458	100.0%	105.1%
비디오게임	전용방송게임기	51,428	42,280	50,516	58,443	53,292	72,645	10.6%	136.3%
	가판소프트웨어	61,000	46,569	41,442	32,735	33,987	29,923	4.4%	88.0%
	소계	112,428	88,849	91,958	91,178	87,279	102,568	15.0%	117.5%
음악게임 전용		24,550	19,373	19,221	16,253	13,974	13,812	2.0%	98.8%
메달게임		129,507	137,441	152,581	163,069	176,219	179,722	26.3%	102.0%
승용 놀이 기구		14,494	15,060	14,649	10,698	10,694	10,275	1.5%	96.1%
정품계공기()		142,520	166,380	183,431	217,172	213,239	205,445	30.1%	96.3%
정품계공기()		72,591	60,058	54,421	47,539	44,514	50,607	7.4%	113.7%
게임자판기		51,050	56,444	60,537	58,541	53,442	42,299	6.2%	79.2%
어린이 카드 게임						14,670	41,633	6.1%	283.8%
기타 AM 기		49,263	46,688	28,722	33,294	35,192	36,097	5.3%	102.6%
직영점포 매출액		538,499	539,134	551,517	584,430	604,839	643,924	100.0%	106.5%
비디오게임	전용방송게임기	44,370	37,867	44,952	51,868	47,992	66,363	10.3%	138.3%
	가판소프트웨어	50,298	40,016	35,763	28,282	30,580	27,403	4.3%	89.6%
	소계	94,668	77,883	80,715	80,150	78,572	93,766	14.6%	119.3%
음악게임 전용		23,027	17,893	17,606	14,863	12,894	12,798	2.0%	99.3%
메달게임		125,066	130,286	143,871	153,078	170,317	174,076	27.0%	102.2%
승용 놀이 기구		13,305	13,320	13,107	9,709	9,646	9,271	1.4%	96.1%
정품계공기()		127,998	152,640	167,838	201,194	198,098	193,748	30.1%	97.8%
정품계공기()		64,780	53,641	47,095	42,908	40,313	46,763	7.3%	116.0%
게임자판기		44,380	51,152	54,885	52,291	48,735	39,229	6.1%	80.5%
어린이 카드 게임						13,663	40,590	6.3%	297.1%
기타 AM 기		45,276	42,319	26,399	30,238	32,601	33,684	5.2%	103.3%
임대점포 매출액		57,904	51,160	54,004	53,314	44,384	38,534	100.0%	86.8%
비디오게임	전용방송게임기	7,057	4,413	5,563	6,576	5,301	6,282	16.3%	118.5%
	가판소프트웨어	10,703	6,552	5,679	4,453	3,407	2,520	6.5%	74.0%
	소계	17,760	10,965	11,243	11,029	8,707	8,802	22.8%	101.1%
음악게임 전용		1,523	1,480	1,615	1,390	1,079	1,014	2.6%	94.0%
메달게임		4,440	7,156	8,710	9,991	5,903	5,646	14.7%	95.7%
승용 놀이 기구		1,189	1,740	1,542	989	1,047	1,004	2.6%	95.9%
정품계공기()		14,522	13,740	15,593	15,978	15,142	11,697	30.4%	77.3%
정품계공기()		7,812	6,417	7,327	4,632	4,201	3,845	10.0%	91.5%
게임자판기		6,670	5,292	5,652	6,250	4,707	3,070	8.0%	65.2%
어린이 카드 게임						1,007	1,043	2.7%	103.6%
기타 AM 기		3,987	4,370	2,323	3,055	2,591	2,413	6.3%	93.1%

⑧ 경품제공기와 게임자판기의 원가지표는 다음과 같다.

경품제공기(크레인, 크레인 이외)의 매출액 100에 대한 경품값의 비율	28.7%
게임자판기의 매출액 100에 대한 교환용 기관소프트웨어 경비의 비율	7.2%
게임자판기 매출액 100에 대한 용지, 용품, 잉크값의 비율	27.6%

⑨ 오퍼레이션 매출액 중 인터넷에 대응하는 게임기인 ‘네트워크게임(온라인게임)’은 어느 정도 비중을 차지하고 있는가라고 질문하는 항목이 있어 그 결과를 참고로 제시하기로 한다.

오퍼레이션 매출액에서 차지하는 네트워크게임의 매출액	755억엔
위의 매출액에서 차지하는 비율	11.1%

⑩ 업무용 AM기 설치대수는 70만대이고, 그 내역은 다음과 같다.

그림 3-9. 업무용 AM기 설치대수 합계(685천대)(단위:천대)

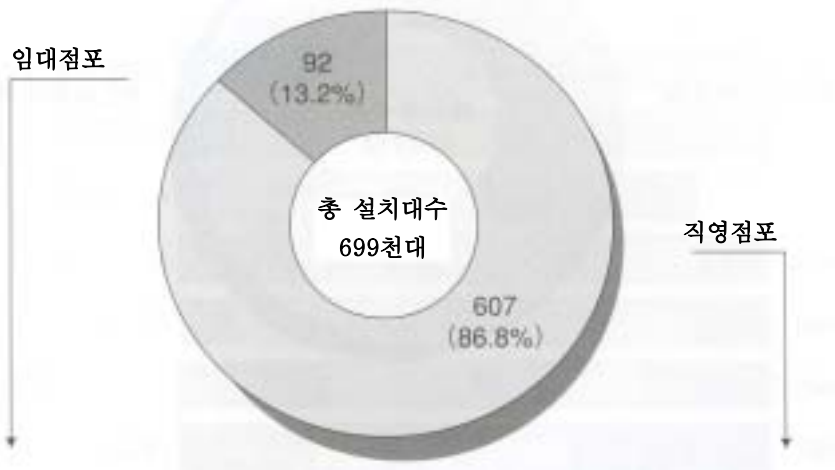


그림 3-10. 종류별 설치대수(임대점포)(단위: 천대)



그림 3-11. 종류별 설치대수(직영점포)(단위:천대)

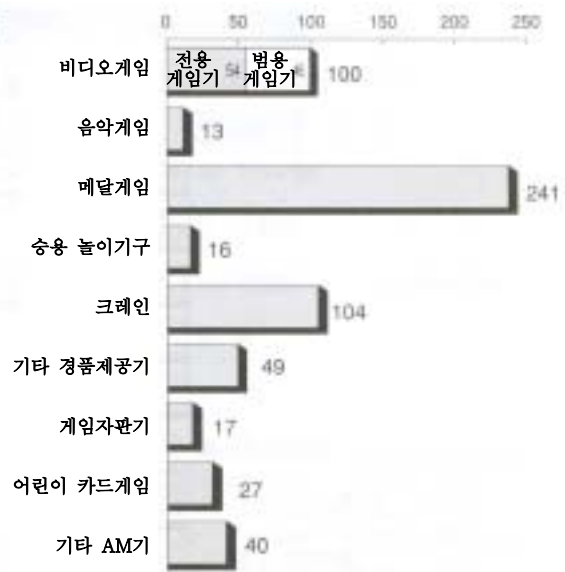


그림 3-12. 업무용 AM기 설치대수(8호 대상점포, 8호 비대상점포별)(단위:천대)

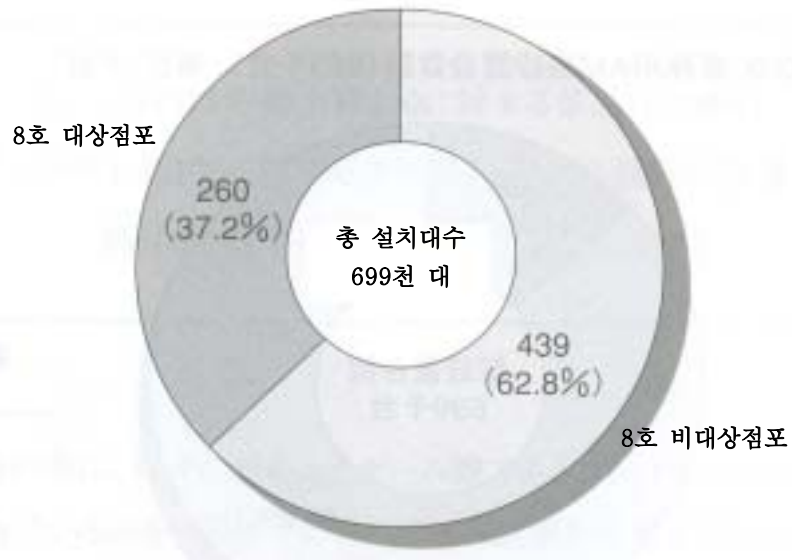
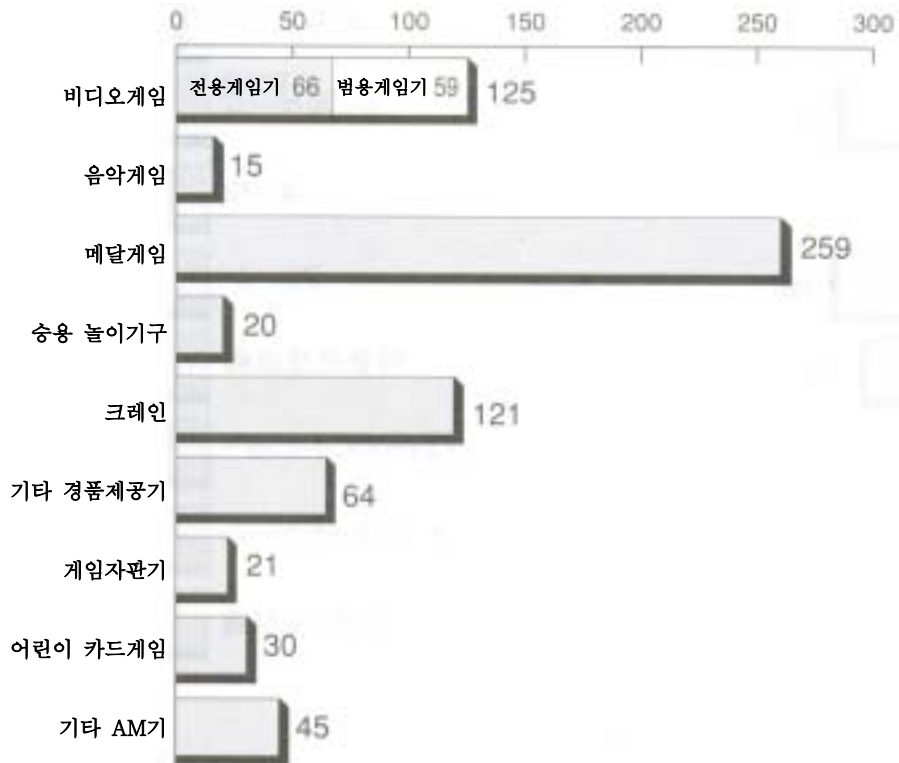
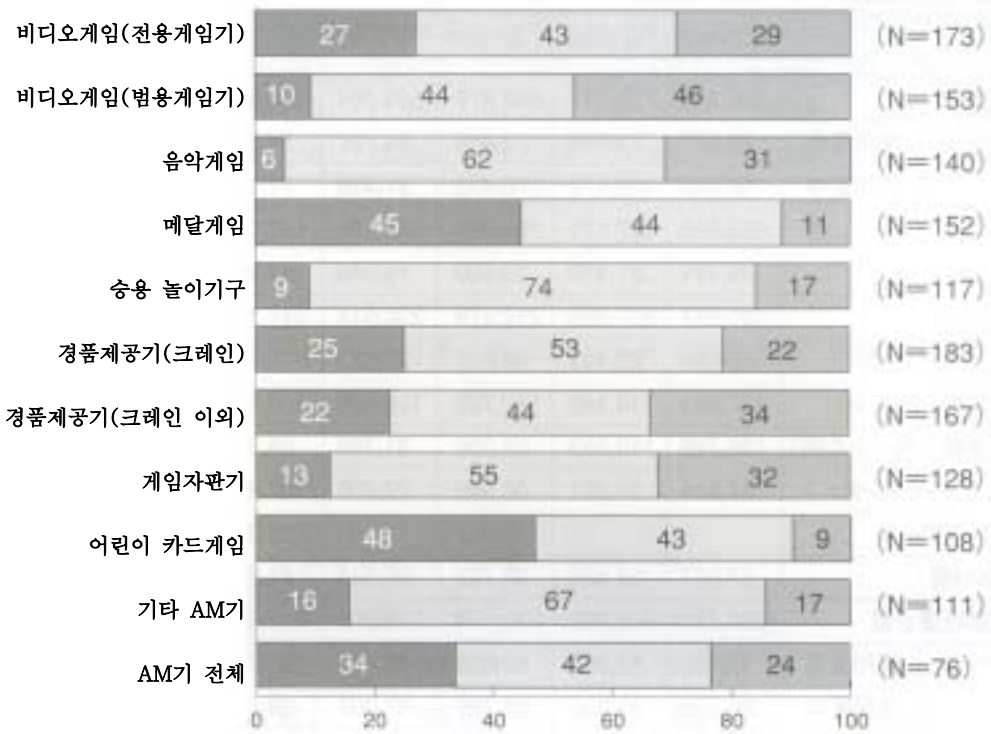


그림 3-13. 종류별 설치대수(직영점포, 임대점포 합계)(단위: 천대)



⑪ 향후 1년간 판매액 증감 예상에서는 어린이 카드게임, 메달게임이 증가할 것이라는 예상이 많았다.

그림 3-14. 종류별 설치대수 증감 예상(직영점포, 임대점포 합계)(단위:%)



注) 그래프 오른쪽 숫자는 응답한 기업수

⑫ 오퍼레이션의 경우 업무용 AM기, 설치대수는 전년 대비 102.2%로 약간 증가하고 있다. 점포 종류별로 보면 매출액과 마찬가지로 임대점포만이 감소하고 있다.

표 3-3. AM기 설치대수

	2000년도	2001년도	2002년도	2003년도	2004년도	2005년도	구성비	전년대비
	매출액 합계	806,354	773,337	732,879	693,764	684,507		
직영점포	597,758	586,798	570,414	575,803	582,831	607,105	86.8%	104.2%
임대점포	208,596	186,539	162,465	117,961	101,676	92,131	13.2%	90.6%
8호 대상	476,830	456,327	439,937	428,358	438,986	439,436	62.8%	100.1%
8호 비대상	329,524	317,010	292,942	265,406	245,521	259,800	37.2%	105.8%

⑬ 종류별 설치대수의 6년간 추이는 다음과 같다.

표 3-4. 종류별 설치대수

	2000년도	2001년도	2002년도	2003년도	2004년도	2005년도	2005년도		
							구성비	전년대비	
설치대수 합계	806,354	773,337	732,879	693,764	684,507	689,236	100.0%	102.2%	
비디오게임	전용게임기	75,567	73,699	72,466	64,137	54,916	66,295	9.5%	120.7%
	범용게임기	158,058	123,472	116,433	91,458	77,174	58,806	8.4%	76.2%
	소계	233,625	197,171	188,899	155,595	132,090	125,100	17.9%	94.7%
음악게임	26,191	21,410	19,600	15,086	17,397	14,878	2.1%	85.5%	
메달게임	180,661	207,059	212,279	232,514	241,140	258,830	37.0%	107.3%	
승용 놀이기구	29,685	29,493	28,025	22,073	20,140	19,633	2.8%	97.5%	
경품제공기(크레인)	107,953	110,140	117,722	120,965	130,145	121,415	17.4%	93.3%	
경품제공기(크레인이외)	128,796	113,593	99,036	81,786	64,049	64,168	9.2%	100.2%	
게임자판기	41,814	35,971	36,546	29,400	27,400	20,572	2.9%	75.1%	
어린이카드게임					10,893	29,962	4.3%	275.1%	
기타 AM기	57,627	58,499	30,772	36,345	41,254	44,677	6.4%	108.3%	
직영점포 설치대수	597,758	586,798	570,414	575,803	582,831	607,105	100.0%	104.2%	
비디오게임	전용게임기	53,429	53,851	52,632	49,483	41,777	53,909	8.9%	129.0%
	범용게임기	96,706	83,556	82,786	67,697	59,622	45,751	7.5%	76.7%
	소계	150,135	137,408	135,419	117,181	101,400	99,660	16.4%	98.3%
음악게임	22,189	17,639	15,990	12,820	15,338	13,411	2.2%	87.4%	
메달게임	166,110	184,434	189,442	211,592	224,809	241,418	39.8%	107.4%	
승용 놀이기구	23,703	22,938	22,663	16,302	15,759	15,636	2.6%	99.2%	
경품제공기(크레인)	74,233	79,357	91,104	99,922	110,179	103,700	17.1%	94.1%	
게임자판기	86,752	75,404	64,321	63,773	48,549	49,073	8.1%	101.1%	
어린이카드게임	29,057	26,122	27,295	22,764	21,600	17,158	2.8%	79.4%	
기타 AM기					10,028	27,373	4.5%	273.0%	
직영점포 설치대수	45,578	43,497	24,181	29,450	35,168	39,675	6.5%	112.8%	
설치대수 합계	208,596	186,539	162,465	117,961	101,676	92,131	100.0%	90.6%	
비디오게임	전용게임기	22,139	19,847	19,834	14,654	13,138	12,385	13.4%	94.3%
	범용게임기	61,352	39,916	33,647	23,760	17,552	13,054	14.2%	74.4%
	소계	83,490	59,763	53,480	38,414	30,690	25,440	27.6%	82.9%
음악게임	4,002	3,772	3,610	2,267	2,059	1,467	1.6%	71.3%	
메달게임	14,551	22,626	22,837	20,922	16,331	17,412	18.9%	106.6%	
승용 놀이기구	5,982	6,555	5,362	3,771	4,381	3,996	4.3%	91.3%	
경품제공기(크레인)	33,720	30,784	26,618	21,043	19,966	17,715	19.2%	88.7%	
경품제공기(크레인이외)	42,043	38,189	34,716	18,013	15,500	15,095	16.4%	97.4%	
게임자판기	12,758	9,849	9,250	6,635	5,800	3,413	3.7%	58.8%	
어린이카드게임					864	2,589	2.8%	299.6%	
기타 AM기	12,049	15,002	6,591	6,895	6,086	5,002	5.4%	82.2%	

표 3-5. 점포수

	2000년도	2001년도	2002년도	2003년도	2004년도	2005년도		
						구성비	전년 대비	
점포수	33,508	31,600	28,355	26,359	25,044	23,901	100.0%	95.4%
직영점포	11,040	11,017	10,176	9,338	9,280	8,679	36.3%	93.5%
임대점포	22,468	20,583	18,179	17,020	15,764	15,222	63.7%	96.6%
8호 대상	13,734	12,742	11,499	10,759	10,109	9,515	39.8%	94.1%
8호 비대상	19,774	18,858	16,856	15,600	14,935	14,386	60.2%	96.3%

⑭ 2005년도에 산업폐기물로 처리된 AM기 대수는 6만 9천대로 설치대수(2006년 3월말 현재)의 9.8%였다.

산업폐기물로 처리된 AM기 대수

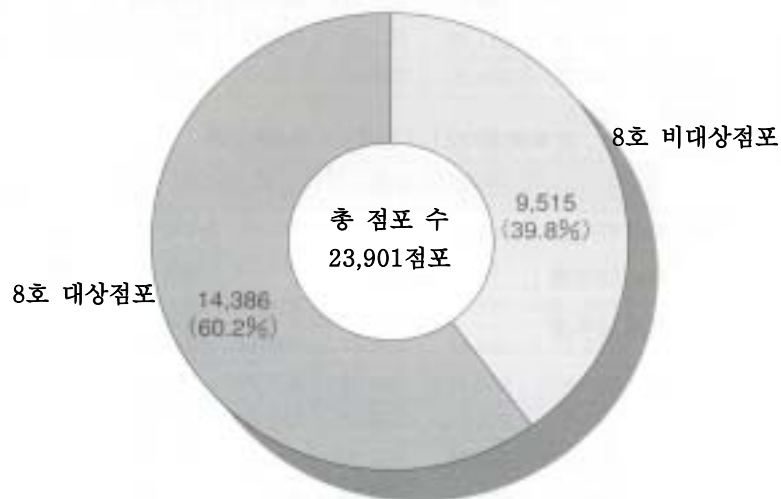
	처리된 대수	처리된 대수의 비율
2005년도	69천대	9.8%
2004년도	59천대	8.6%
2003년도	65천대	9.4%

⑮ 총 점포수(로케이션수)는 23,901개. 8호 대상 점포는 9,515개, 8호 비대상 점포는 14,386개이다.

注) 직영 8호 대상 점포, 직영 8호 비대상 점포, 임대 8호 대상점포, 임대 8호 비대상점포와 같이 네 개로 분류하여 점포수에 대한 답을 얻었으며, 2005년 말 경찰청 조사에 따른 '전업점포'(직영 8호 점포에 해당), '겸업 점포'(임대 8호 점포에 해당)의 수치와 '타사와 복수로 경영하고 있는 점포 비율에 대한 추측'에서 추정하여 계산한 것이다.

임대 8호 비대상점포의 경우 하나의 점포에 대해 복수의 답을 한 기업이 있으므로 실제보다 많은 수치가 나왔다.

그림 3-15. 점포수(단위: 점포)
[8호 대상, 8호 비대상별]



[직영, 임대별]



□ 직영점포, 임대점포와 ‘하나의 회사가 단독으로 운영하고 있다’나 ‘복수의 회사가 운영하고 있다’의 조합에 따른 점포 형태는 다음과 같다.

표 3-6. 점포의 형태

		2000년도	2001년도	2002년도	2003년도	2004년도	2005년도	구성비	전년대비
점포수 합계		33,508	31,600	28,355	26,359	25,044	23,901	100.0%	95.4%
직영점에서	단독	10,148	10,127	9,707	8,832	8,750	8,278	34.6%	94.6%
	복수회사	892	890	470	506	529	401	1.7%	75.8%
임대점에서	단독	10,923	10,007	8,131	6,594	6,813	6,601	27.6%	96.9%
	복수회사	11,544	10,576	10,047	10,426	8,952	8,621	36.1%	96.3%

□ 설치대수 규모에 따른 점포의 구성비는 다음과 같다.

표 3-7. 설치대수 규모별 구성비

	2000년도	2001년도	2002년도	2003년도	2004년도	2005년도	구성비	전년대비
점포수	33,508	31,600	28,355	26,359	25,044	23,901	100.0%	95.4%
20대이하	23,438	19,970	16,291	16,039	13,255	12,059	50.5%	91.0%
21~50대	3,509	4,151	3,706	2,561	2,522	2,330	9.7%	92.4%
51~70대	1,692	2,134	1,881	1,390	1,612	1,513	6.3%	93.8%
71~100대	1,770	1,750	2,134	1,779	1,950	1,997	8.4%	102.4%
101~200대	2,519	2,927	3,569	3,696	4,726	4,826	20.2%	102.1%
201대 이상	580	669	774	895	979	1,177	4.9%	120.3%

□ 전 점포에서 차지하는 기존 점포의 매출액 비율 및 전년 대비 수치는 다음과 같다.

기존 점포에 대한 데이터

	매출액 비율	전년 대비
2005년도	85.4%	98.7%
2004년도	87.0%	96.0%
2003년도	87.7%	101.1%

□ 임대료 비율, 1개월당 상주 정규직 사원수(직영 점포), 1개월당 아르바이트 직원수(직영 점포)는 다음과 같다.

경비지표(평균)

오퍼레이션 매출액에서 차지하는 임대료 비율	21.3%
1개월당 직영점포에 상주하는 정규직 사원수	1.5명
1개월당 직영 점포에서 일하는 아르바이트 수	4.6명

□ 업무용 AM기의 지표는 다음과 같다.

표 3-8. 점포 형태별 지표

*1. 점포별 설치대수

	2000년도	2001년도	2002년도	2003년도	2004년도	2005년도	구성비
전체	24.1	24.5	25.8	26.3	27.3	29.3	107.0%
직영점포	54.1	53.3	56.1	61.7	62.8	70.0	111.4%
임대점포	9.3	9.1	8.9	6.9	6.4	6.1	93.8%
8호 대상	34.7	35.8	38.3	39.8	43.4	46.2	106.4%
8호 비대상	16.7	16.8	17.4	17.0	16.4	18.1	109.9%

*2. 한 점포당 매출액(단위: 만엔)

	2000년도	2001년도	2002년도	2003년도	2004년도	2005년도	구성비
전체	1,780	1,868	2,136	2,419	2,592	2,855	110.1%
직영점포	4,878	4,894	5,420	6,258	6,518	7,419	113.8%
임대점포	258	249	297	313	282	253	89.9%
8호 대상	3,034	3,243	3,764	4,296	4,800	5,207	108.5%
8호 비대상	909	939	1,025	1,125	1,098	1,300	118.4%

*3. AM기 한 대당 매출액(단위: 만엔)

	2000년도	2001년도	2002년도	2003년도	2004년도	2005년도	구성비
전체	74.0	76.3	82.6	91.9	94.8	97.6	102.9%
직영점포	90.1	91.9	96.7	101.5	103.8	106.1	102.2%
임대점포	27.8	27.4	33.2	45.2	43.7	41.8	95.8%
8호 대상	87.4	90.6	98.4	107.9	110.5	112.8	102.0%
8호 비대상	54.6	55.9	59.0	66.2	66.8	72.0	107.8%

□ 업무용 AM기의 종류별 지표(한 대당 매출액)은 다음과 같다.

표 3-9. 기종별 AM기 한 대당 매출액(단위: 만엔)

	2000년도	2001년도	2002년도	2003년도	2004년도	2005년도	구성비	
								직영, 임대점포 합계
비디오게임	전용게임기	68.1	57.4	69.7	91.1	97.0	109.6	112.9%
	범용게임기	38.6	37.7	35.6	35.8	44.0	50.9	115.5%
	소계	48.1	45.1	48.7	58.6	66.1	82.0	124.1%
음악게임	93.7	90.5	98.1	107.7	80.3	92.8	115.6%	
메달게임	71.7	66.4	71.9	70.1	73.1	69.4	95.0%	
승용 놀이기구	48.8	51.1	52.3	48.5	53.1	52.3	98.6%	
경품제공기(크레인)	132.0	151.1	155.8	179.5	163.8	169.2	103.3%	
경품제공기(크레인외)	56.4	52.9	55.0	58.1	69.5	78.9	113.5%	
게임자판기	122.1	156.9	165.6	199.1	195.0	205.6	105.4%	
어린이카드게임					134.7	139.0	103.2%	
기타 AM기	85.5	79.8	93.3	91.6	85.3	80.8	94.7%	
직영점포	90.1	91.9	96.7	101.5	103.8	106.1	102.2%	
비디오게임	전용게임기	83.0	70.3	85.4	104.8	114.9	123.1	107.2%
	범용게임기	52.0	47.9	43.2	41.8	51.3	59.9	116.8%
	소계	63.1	56.7	59.6	68.4	77.5	94.1	121.4%
음악게임	103.8	101.4	110.1	115.9	84.1	95.4	113.5%	
메달게임	75.3	70.6	75.9	72.3	75.8	72.1	95.2%	
승용 놀이기구	56.1	58.1	57.8	53.0	61.2	59.3	96.9%	
경품제공기(크레인)	172.4	192.3	184.2	201.4	179.8	186.8	103.9%	
게임자판기	74.7	71.1	73.2	67.3	83.0	95.3	114.8%	
어린이카드게임	152.7	195.8	201.1	229.7	225.6	228.6	101.3%	
기타 AM기					136.2	148.3	108.8%	
임대 점포	99.3	97.3	109.2	102.7	92.7	84.9	91.6%	
설치대수 합계	27.8	27.4	33.2	45.2	43.7	41.8	95.8%	
비디오게임	전용게임기	31.9	22.2	28.0	44.9	40.3	50.7	125.7%
	범용게임기	17.4	16.4	16.9	18.7	19.4	19.3	99.4%
	소계	21.3	18.3	21.0	28.7	28.4	34.6	121.9%
음악게임	38.1	39.2	44.7	61.3	52.4	69.1	131.8%	
메달게임	30.5	31.6	38.1	47.8	36.1	32.4	89.7%	
승용 놀이기구	19.9	26.5	28.8	26.2	23.9	25.1	105.1%	
경품제공기(크레인)	43.1	44.6	58.6	75.9	75.8	66.0	87.1%	
경품제공기(크레인외)	18.6	16.8	21.1	25.7	27.1	25.5	94.0%	
게임자판기	52.3	53.7	61.1	94.2	81.1	89.9	110.8%	
어린이카드게임					116.5	40.3	34.6%	
기타 AM기	33.1	29.1	35.2	44.3	42.6	48.2	113.3%	

□ 점포 종류별 점포수, 매출액, 설치대수, 지표는 다음과 같다.
 *1. 점포수(단위: 점포)

표 3-10. 점포 종류별 지표

*1. 점포수(단위: 점포)

	2000년도	2001년도	2002년도	2003년도	2004년도	2005년도	구성비	
							전년대비	
점포수	33,508	31,600	28,355	26,359	25,044	23,901	100.0%	95.4%
게임센터	6,568	6,057	5,870	5,337	5,134	4,899	20.5%	95.4%
음식점	1,027	1,056	865	919	721	656	2.7%	91.0%
호텔, 여관	2,283	2,681	2,367	2,547	2,008	1,855	7.6%	92.4%
SC 백화점	9,958	10,351	10,330	9,151	10,516	10,848	45.4%	103.2%
볼링장	1,069	1,097	905	925	986	989	4.1%	100.2%
기타 업종	12,604	10,358	8,019	7,481	5,679	4,654	19.5%	81.9%

*1. 점포수(단위: 점포)

	2000년도	2001년도	2002년도	2003년도	2004년도	2005년도	구성비	
							전년대비	
대수	806,354	773,337	732,879	693,764	684,507	699,236	100%	102.2%
게임센터	391,718	375,908	363,717	353,218	318,409	315,118	45.1%	99.0%
음식점	14,341	11,600	9,663	7,707	6,657	8,528	1.2%	128.1%
호텔, 여관	22,315	24,425	18,651	19,327	14,330	14,775	2.1%	103.1%
SC 백화점	259,309	272,648	259,350	233,845	279,497	287,683	41.1%	102.9%
볼링장	28,484	29,528	23,826	25,580	26,757	28,071	4.0%	104.9%
기타 업종	90,186	59,228	57,672	54,087	38,857	45,062	6.4%	116.0%

*1. 점포수(단위: 점포)

	2000년도	2001년도	2002년도	2003년도	2004년도	2005년도	구성비	
							전년대비	
매출액	596,403	590,294	605,521	637,744	649,223	682,458	100%	105.1%
게임센터	374,835	340,714	351,668	356,490	351,904	360,898	52.9%	102.6%
음식점	4,277	4,132	3,432	3,620	2,178	2,623	0.4%	120.4%
호텔, 여관	5,560	6,214	5,520	6,211	4,571	5,184	0.8%	113.4%
SC 백화점	164,693	196,276	197,828	217,370	248,791	266,078	39.0%	106.9%
볼링장	14,684	11,748	11,517	12,330	13,084	13,114	1.9%	100.2%
기타 업종	32,355	31,210	35,555	41,723	28,697	34,561	5.1%	120.4%

*1. 점포수(단위: 점포)

	2000년도	2001년도	2002년도	2003년도	2004년도	2005년도	구성비	
							전년대비	
매출액	1,780	1,868	2,136	2,419	2,592	2,855	110.1%	
게임센터	5,707	5,625	5,991	6,680	6,854	7,367	107.5%	
음식점	416	391	397	394	302	400	132.3%	
호텔, 여관	244	232	233	244	228	279	122.8%	
SC 백화점	1,654	1,896	1,915	2,375	2,366	2,453	103.7%	
볼링장	1,374	1,071	1,273	1,334	1,326	1,326	100.0%	
기타 업종	257	301	443	558	505	743	147.0%	

*5. 한 점포당 대수(단위:대)

	2000년도	2001년도	2002년도	2003년도	2004년도	2005년도	구성비
대수	24.1	24.5	25.8	26.3	27.3	29.3	107.0%
게임센터	59.6	62.1	62.0	66.2	62.0	64.3	103.7%
음식점	14.0	11.0	11.2	8.4	9.2	13.0	140.7%
호텔, 여관	9.8	9.1	7.9	7.6	7.1	8.0	111.6%
SC 백화점	26.0	26.3	25.1	25.6	26.6	26.5	99.8%
볼링장	26.7	26.9	26.3	27.7	27.1	28.4	104.7%
기타 업종	7.2	5.7	7.2	7.2	6.8	9.7	141.5%

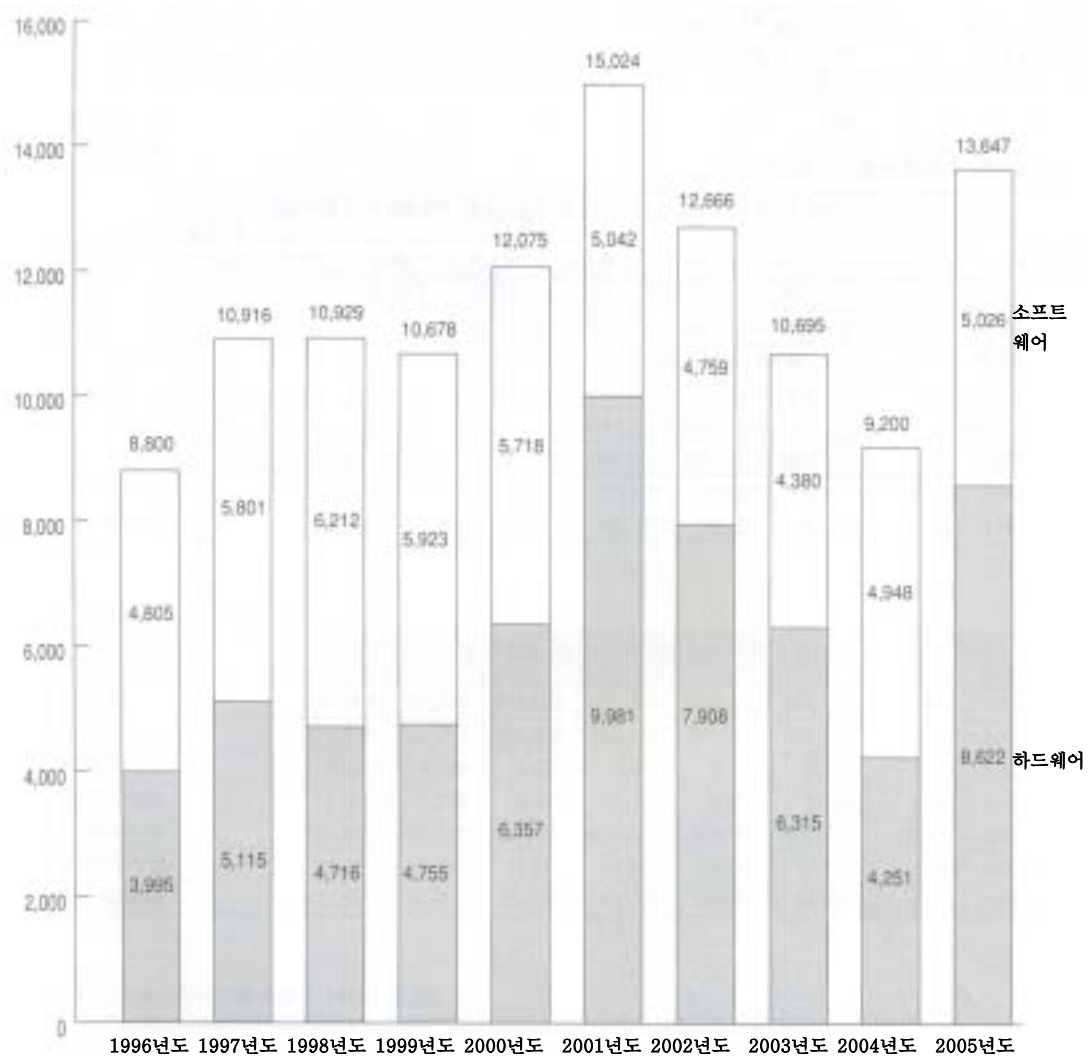
*6. 한 대당 매출액(단위: 만엔)

	2000년도	2001년도	2002년도	2003년도	2004년도	2005년도	구성비
매출액	74.0	76.3	82.6	91.9	94.8	97.6	102.9%
게임센터	95.7	90.6	96.7	100.9	110.5	114.5	103.6%
음식점	29.8	35.6	35.5	47.0	32.7	30.8	94.0%
호텔, 여관	24.9	25.4	29.6	32.1	31.9	35.1	110.0%
SC 백화점	63.5	72.0	76.3	93.0	89.0	92.5	103.9%
볼링장	51.6	39.8	48.3	48.2	48.9	46.7	95.5%
기타 업종	35.9	52.7	61.7	77.1	73.9	76.7	103.9%

4. 가정용게임(하드웨어, 소프트웨어) 판매액

① 1996년부터 2005년까지 10년간의 ‘가정용게임(하드웨어, 소프트웨어) 판매액’에 관한 시계열 데이터는 다음과 같다.

그림 4-1. 가정용게임(하드웨어, 소프트웨어) 판매액의 추이(단위: 억엔)



② 가정용게임(하드웨어, 소프트웨어) 판매액은 1조 3,647억 엔이고, 다음은 그 내역이다.

그림 4-2. 내수, 수출별 가정용게임(하드웨어, 소프트웨어) 판매액(단위: 억엔)

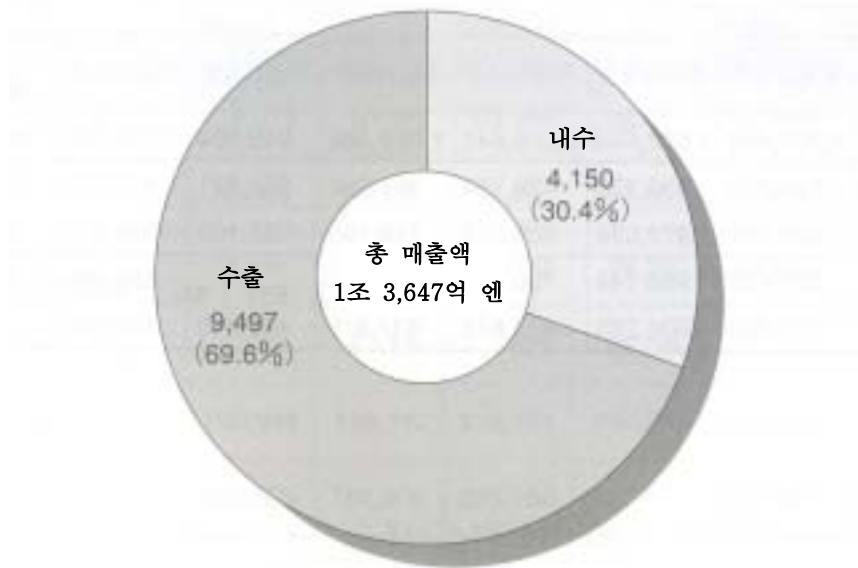


그림 4-3. 하드웨어, 소프트웨어별 가정용 게임 매출액(단위: 억엔)



③가정용게임(하드웨어, 소프트웨어)은 전년 대비 148.3%로 크게 증가하고 있다. 소프트웨어, 하드웨어별로 보면 하드웨어가 전년 대비 202.8%로 크게 증가하고 있으며, 수출은 전년 대비 167.7%로 역시 큰 폭으로 증가하고 있다.

표 4-1. 가정용 게임 판매액(단위: 백만원)

	2000년도	2001년도	2002년도	2003년도	2004년도	2005년도		
						구성비	전년 대비	
판매액 합계	1,207,494	1,502,377	1,266,642	1,069,456	919,984	1,364,742	100.0%	146.3%
내수	524,312	530,339	426,704	351,261	353,821	415,022	30.4%	117.3%
수출	683,181	972,038	839,937	718,195	566,162	949,720	69.6%	167.7%
하드웨어	635,652	998,144	790,767	631,481	425,143	862,163	63.2%	202.8%
소프트웨어	571,842	504,233	475,875	437,975	494,840	502,579	36.8%	101.6%

④ 게임기종별로 하드웨어 판매액 및 출하대수는 다음과 같다.

표 4-2. 2005년도 가정용 게임기의 하드웨어 판매액, 출하대수

<참고 2004년도>

	판매액(백만원)	전년대비	출하대수(천대)	전년대비	판매액(백만원)	출하대수(천대)
플레이스테이션 2	283,379	154.3%	18,920	204.3%	183,668	9,263
게임큐브	24,958	66.8%	2,442	76.5%	37,356	3,191
Xbox(Xbox 360 포함)	1,183	175.9%	82	229.5%	673	36
플레이스테이션	4,004	24.6%	760	31.2%	16,271	2,431
휴대용	548,640	293.1%	34,284	190.1%	187,175	18,030
합계	862,163	202.8%	56,487	171.4%	425,143	32,951

⑤ 게임기 종류별로 소프트웨어 판매액, 출하수는 다음과 같다.

표 4-3. 2005년도 가정용게임기의 소프트웨어 판매액 및 출하수

<참고 2004년도>

	판매액(백만 엔)	전년대비	출하대수(천 대)	전년대비	판매액(백만 엔)	출하대수(천 대)
플레이스테이 션 2	218,375	85.9%	63,566	96.0%	254,185	66,242
게임큐브	78,860	112.0%	37,341	91.6%	70,396	40,748
Xbox(Xbox 360 포함)	13,431	100.2%	5,373	78.7%	13,403	6,823
플레이스테이 션	964	54.1%	686	92.0%	1,781	746
휴대용	190,948	123.1%	118,191	138.3%	155,075	85,431
합계	502,579	101.6%	225,156	112.6%	494,840	199,990

⑥ 게임기 종류별 소프트웨어 출하아이템 수는 다음과 같다.

표 4-4. 2005년도 가정용 게임기 소프트웨어 출하 아이템수

	판매액(백만엔)	전년대비	<참고 2004년도>
플레이스테이션 2	653	102.7%	636
게임큐브	50	92.6%	54
Xbox(Xbox 360 포함)	51	81.0%	63
플레이스테이션	6	20.7%	29
휴대용	332	146.3%	227
합계	1,092	108.2%	1,009

5. 총괄표

(1) 게임업계 규모

注) 반올림한 수치 사용

(단위: 억엔)	
업무용 AM기 제품 판매액	1,992
오퍼레이션 매출액	6,825
가정용 게임 판매액	13,647
(내역 하드웨어)	(8,662)
+ (내역 소프트웨어)	(5,026)
<hr/>	
게임업계 규모	22,464

(2) 업무용 AM기

(단위: 억엔)

제품 판매액 1,992	—	내수 판매액 1,886	① 비디오게임 전용, 범용 게임기	249
			② " 기관 소프트웨어	235
			③ " 소계	485
			④ 음악게임 전용, 범용 게임기	13
			⑤ " 기관 소프트웨어	21
			⑥ " 소계	34
			⑦ 메달게임	460
			⑧ 승용 놀이기구	16
			⑨ 크레인	127
			⑩ 기타 경품 제공	13
			⑪ 게임자판기(게임기)	71
			⑫ " (기관 소프트웨어)	10
			⑬ " (용지, 용품, 잉크류)	112
			⑭ " (소계)	193
			⑮ 기타 AM기	41
□ 경품류	321			
□ 게임용 카드류	115			
□ 관련 부대기기	81			
		수출 판매액 106		

업무용 AM기 및 관련제품 수입액 137억엔(제품판매액의 6.9%)

<참고> 구입판매액 576억엔

(3) 오퍼레이션

오퍼레이션 판매액 6,825(단위: 억엔)	직영 점포 매출액 6,439	① 비디오게임(전용게임기)	664
		② 비디오게임(범용게임기)	274
	임대점포 매출액 385	③ 음악게임	128
④ 메달게임		1,741	
		⑤ 승용 놀이기구	93
		⑥ 크레인	1,937
		⑦ 기타 경품제공기	468
		⑧ 게임자판기	392
		⑨ 어린이 카드게임	406
		⑩ 기타 AM기	337
	8호대상 점포 매출액 4,955	① 비디오게임(전용게임기)	63
	8호 비대상 점포 매출액 1,870	② 비디오게임(범용게임기)	25
		③ 음악게임	10
		④ 메달게임	56
		⑤ 승용 놀이기구	10
		⑥ 크레인	117
		⑦ 기타 경품제공기	38
		⑧ 게임자판기	31
		⑨ 어린이 카드게임	10
		⑩ 기타 AM기	24

AM기 설치대수 699 (단위: 천 대)	직영 설치대수 607	① 비디오게임(전용게임기)	54
		② 비디오게임(범용게임기)	46
	임대 설치대수 92	③ 음악게임	13
④ 메달게임		241	
		⑤ 승용 놀이기구	16
		⑥ 크레인	104
		⑦ 기타 경품제공기	49
		⑧ 게임자판기	17
		⑨ 어린이 카드게임	27
		⑩ 기타 AM기	40
	8호 대상 점포의 설치대수 439		
	8호 비대상 점포의 설치대수 260		

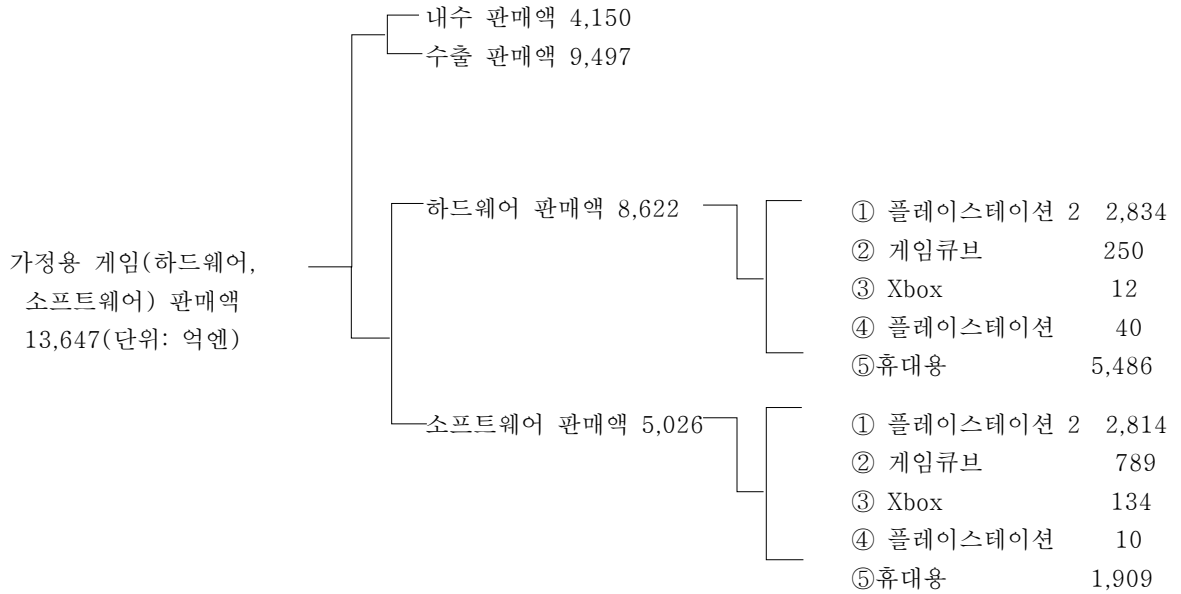
점포수 24(단 위: 천 개)	직영 점포수 9	① 비디오게임(전용게임기)	12
		② 비디오게임(범용게임기)	13
	임대 점포수 15	③ 음악게임	1
④ 메달게임		17	
		⑤ 승용 놀이기구	4
		⑥ 크레인	18
		⑦ 기타 경품제공기	15
		⑧ 게임자판기	3
		⑨ 어린이 카드게임	3
		⑩ 기타 AM기	5
	8호 대상 점포수 10		
	8호 비대상 점포수 14		

대수 규모별 점 포구성비(단위: %)	20대 이하	50.5%
	21~50대	9.7%
	51~70대	6.3%
	71~100대	8.4%
	101~200대	20.2%
	201대 이상	4.9%

AM기 구입액 및 임대료 1,328억엔(매출액의 19.5%)

- AM기 구입비 1,003억엔으로 매출액의 14.7%
- AM기 임대료 326억엔으로 매출액의 4.8%

(4) 가정용 게임(하드웨어, 소프트웨어)



가정용 게임(하드웨어) 출하 대수 5,649(단위: 만대)	① 플레이스테이션2	1,892
	② 게임큐브	244
	③ Xbox	8
	④ 플레이스테이션	76
	⑤휴대용	5,649

가정용 게임(소프트웨어)출하 개수 2,516 (단위: 만개)	① 플레이스테이션2	6,357
	② 게임큐브	3,734
	③ Xbox	537
	④ 플레이스테이션	69
	⑤휴대용	11,819

가정용 게임(소프트웨어) 출하 아이템수 1,062(단위: 종)	① 플레이스테이션2	653
	② 게임큐브	50
	③ Xbox	51
	④ 플레이스테이션	6
	⑤휴대용	332

III. 참고자료

1. 게임센터 이용자 조사

조사 사양

조사방법

(社)전일본 어뮤즈먼트시설영업자협회연합회(AOU)회원
및 일본 SC유원협회(NSA)등이 운영하는 전국 게임센터에
설문엽서를 배포하고, 이용자들이 엽서를 작성해
우편으로 보내도록 했다.

조사기간

2005년 11월 1일~2005년 12월 31일

회수결과

응답수 6,238매(유효응답 5,967매/무효 271매)

※ 본 조사 결과는

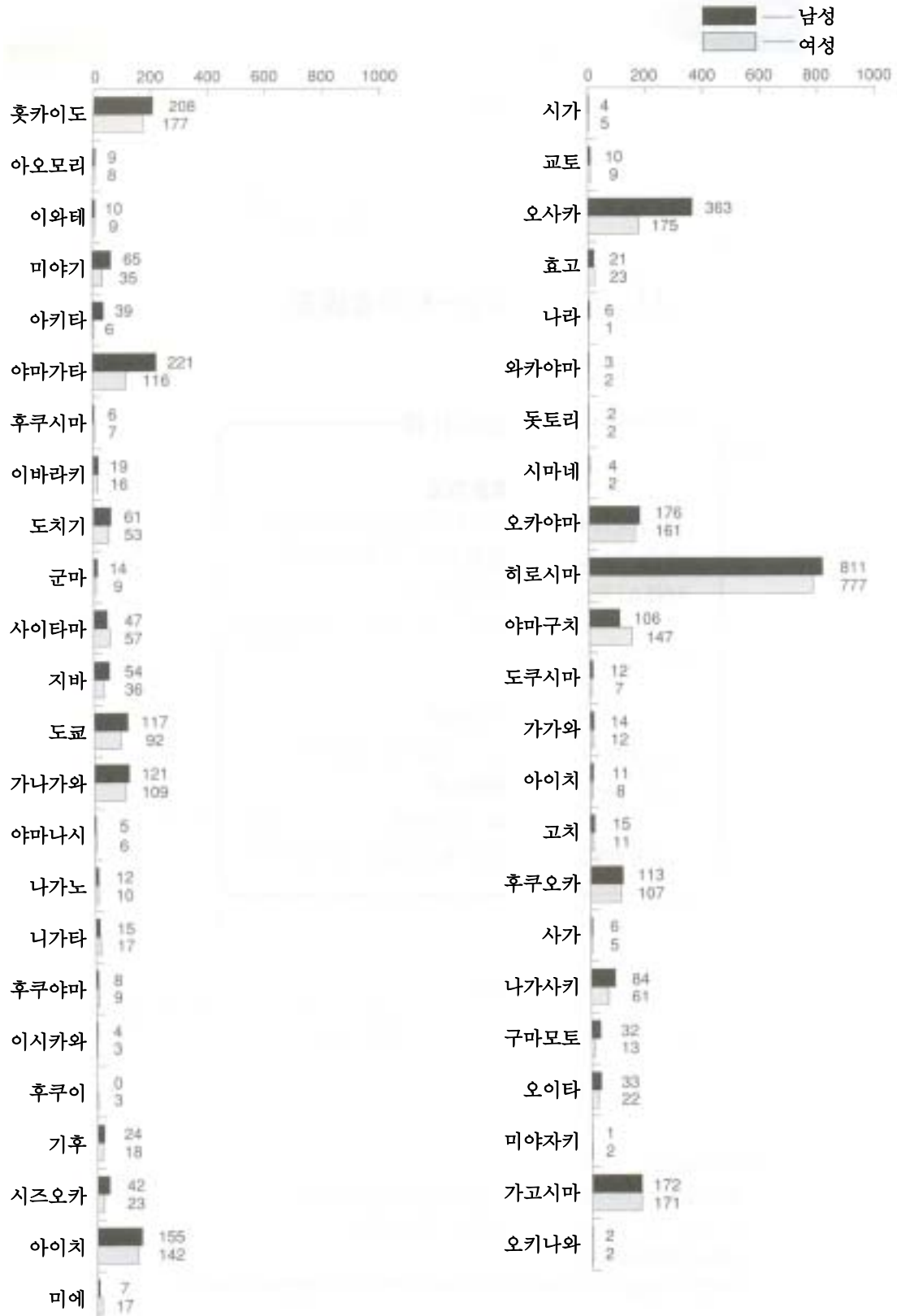
(사)전일본 어뮤즈먼트시설영업자협회연합회(AOU)

(사)일본 어뮤즈먼트머신공업협회(JAMMA)

일본 SC유원협회(NSA)

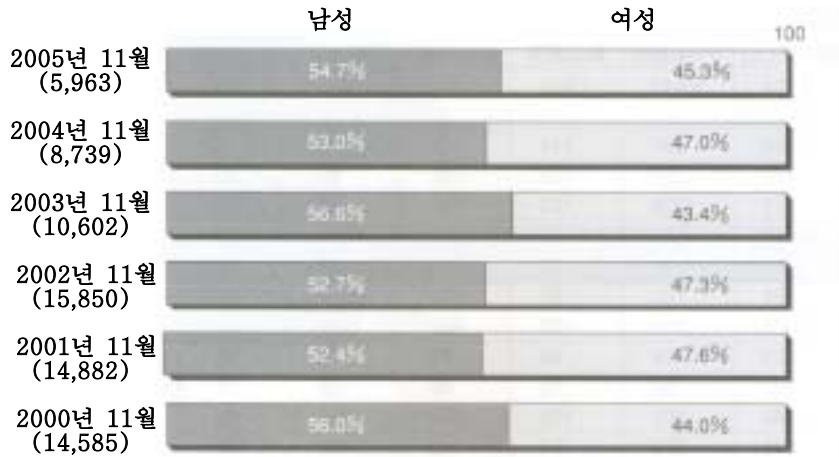
위의 세 단체에서 실시한 ‘게임센터에 대한 설문조사’를 정리한 것입니다.

1. 응답자의 거주지역 분포도



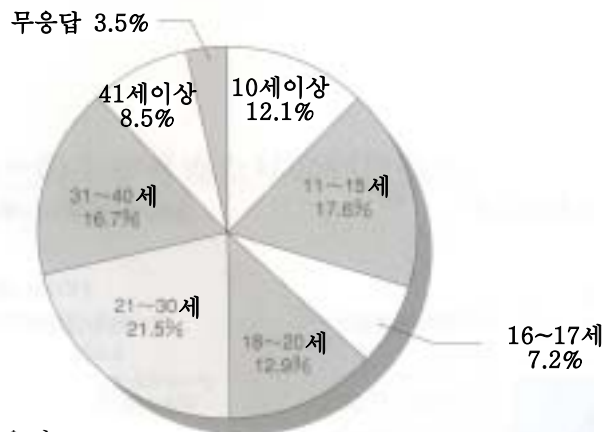
2. 이용객층

① 이용객의 남녀 구성비 추이

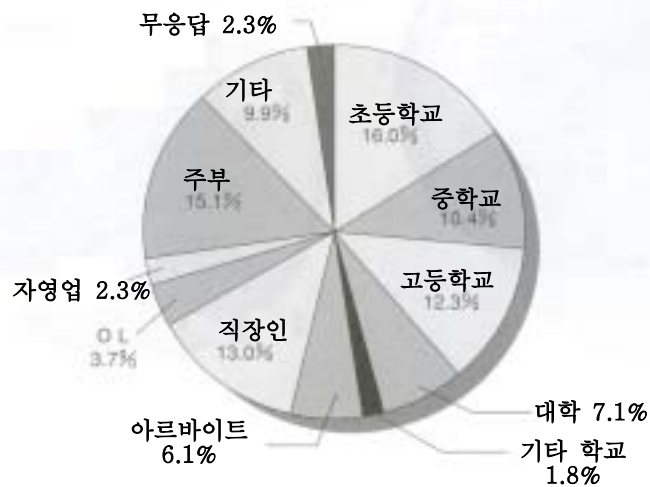


()안은 응답수

② 연령별 이용자



③ 학교, 직업별 이용자

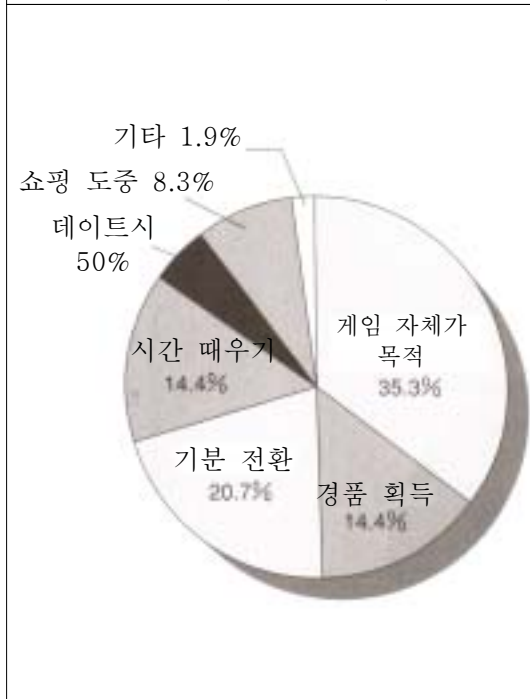


3. 이용목적

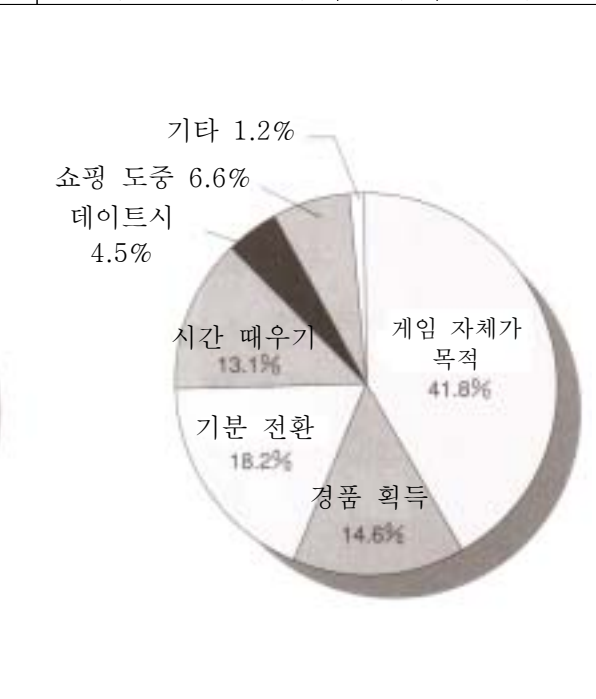
① 이용목적(직업별)

	표본수 ()	게임 목적	경품 획득	기분 전환	시간 때우기	데이트 때	쇼핑 도중	기타
전체	7,504	2,649	1,082	1,552	1,077	373	625	146
초등학생	1,090	590	144	114	110	6	111	13
중학생	726	251	138	192	93	20	20	12
고등학생	977	326	125	200	163	100	55	8
대학생	531	137	74	113	132	55	14	6
기타 학생	144	39	23	23	30	19	8	2
아르바이트생	486	167	62	120	68	41	19	9
회사원	1,025	319	168	235	170	40	68	25
직장여성	323	76	49	81	44	38	27	8
자영업	161	60	15	39	28	5	10	4
주부	1,180	352	178	247	131	10	225	37
기타	742	276	94	163	96	34	60	19
무응답	119	56	12	23	12	5	8	3

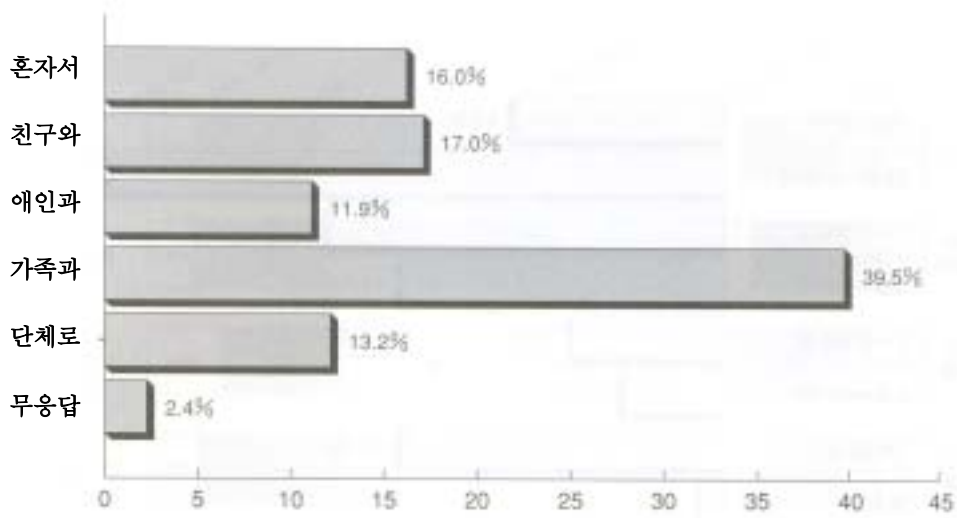
② 이용 동기(전체)



③ 이용 동기(초등학생, 중학생, 고등학생)



4. 동반자

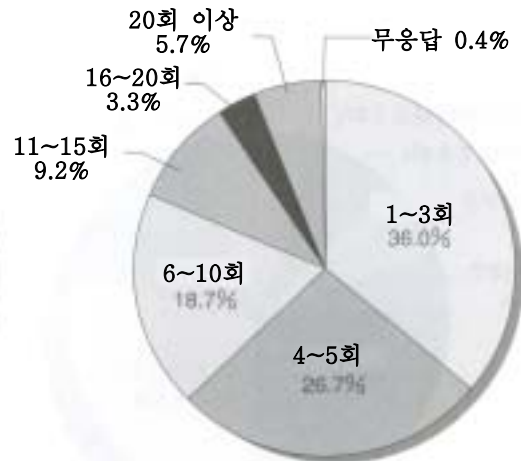


5. 1개월간 게임센터 이용횟수

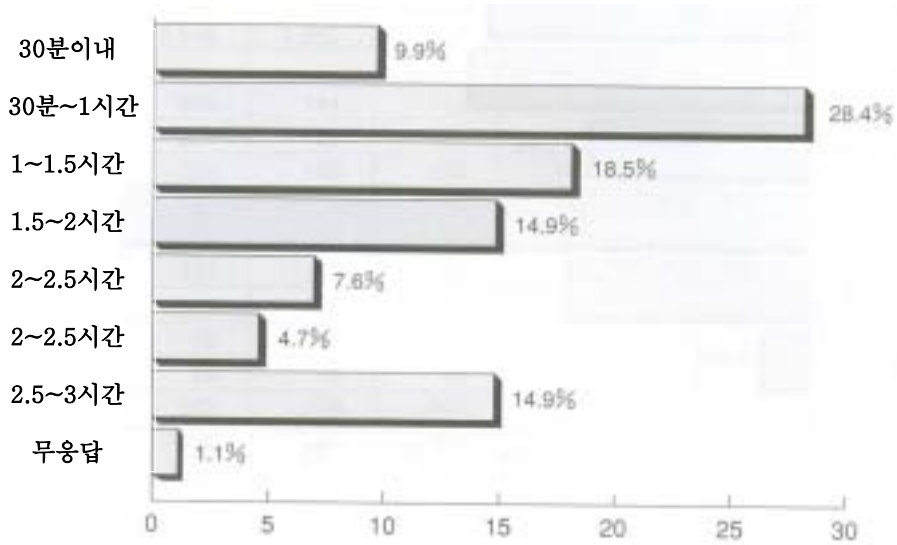
① 1개월간 이용횟수(전체)



② 1개월간 이용횟수(초등학생, 중학생, 고등학생, 응답수는 2,309)



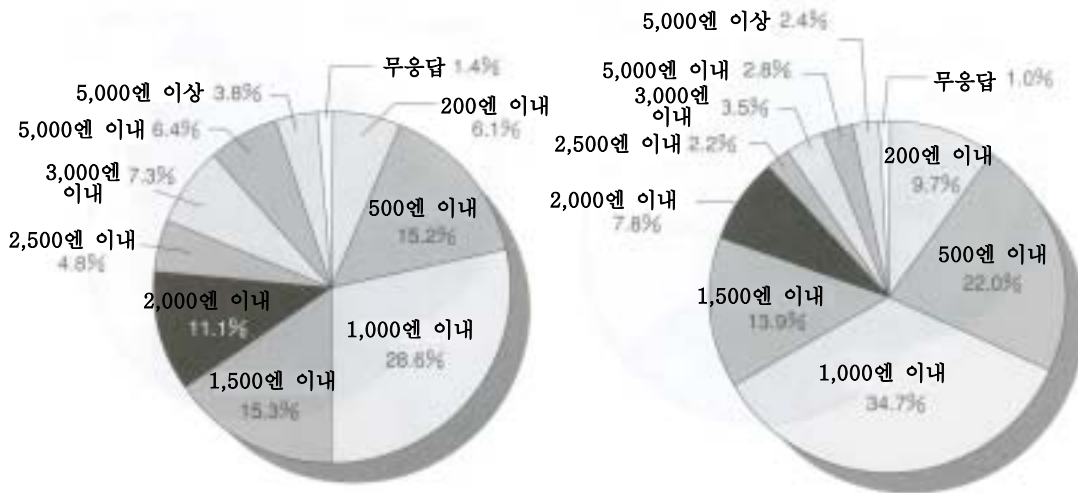
6. 1회당 게임시간



7. 1회당 소비금액

① 1회당 소비금액(전체)

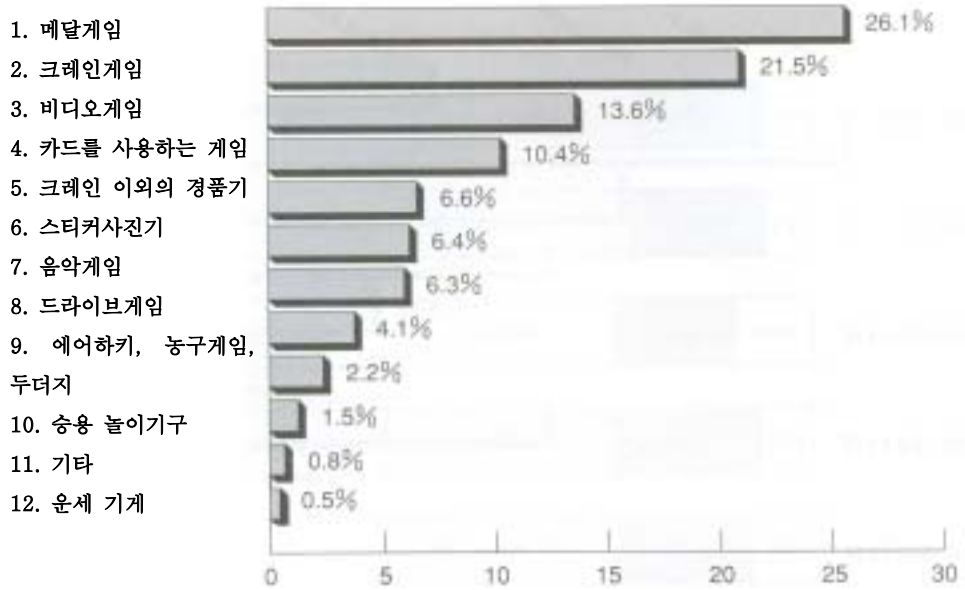
② 1회당 소비금액(초등학생, 중학생, 고등학생, 응답수는 2,309)



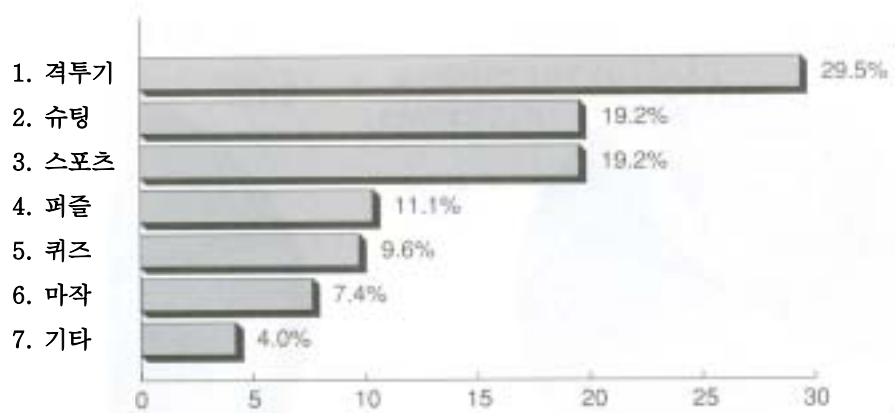
③ 1회당 소비액 추이



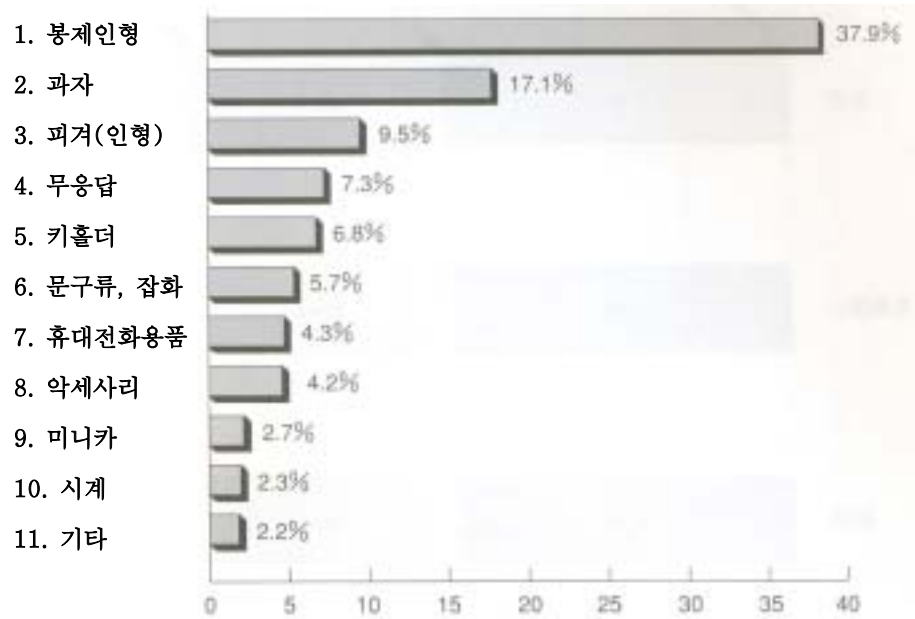
8. 좋아하는 게임 종류 (세 개까지 선택)



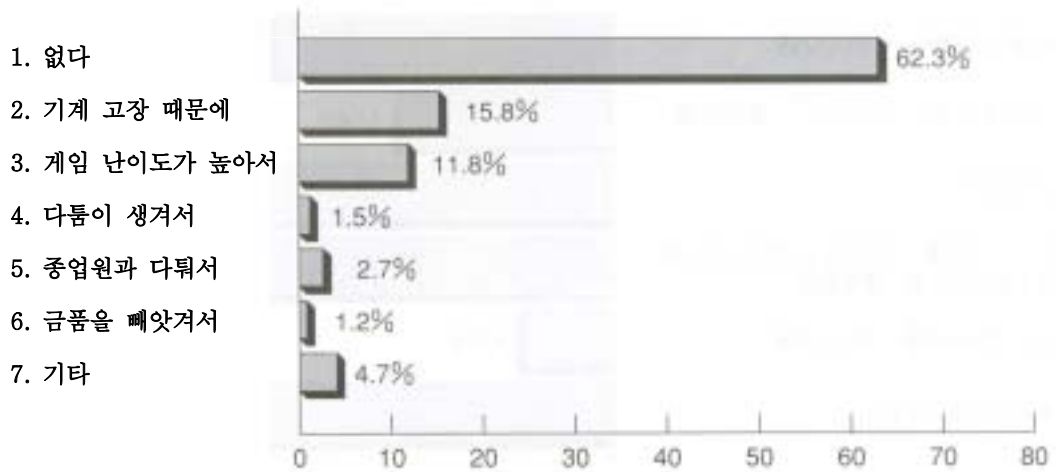
9. 비디오게임 중 선호하는 게임



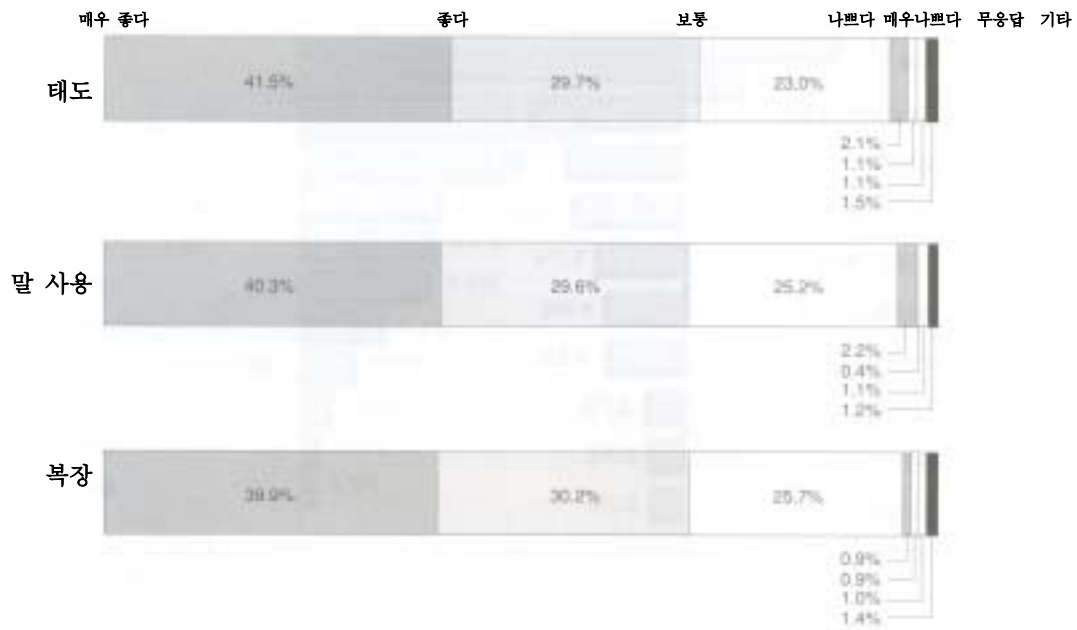
10. 지금까지 획득한 경품 중 어떤 경품이 마음에 들었습니까?



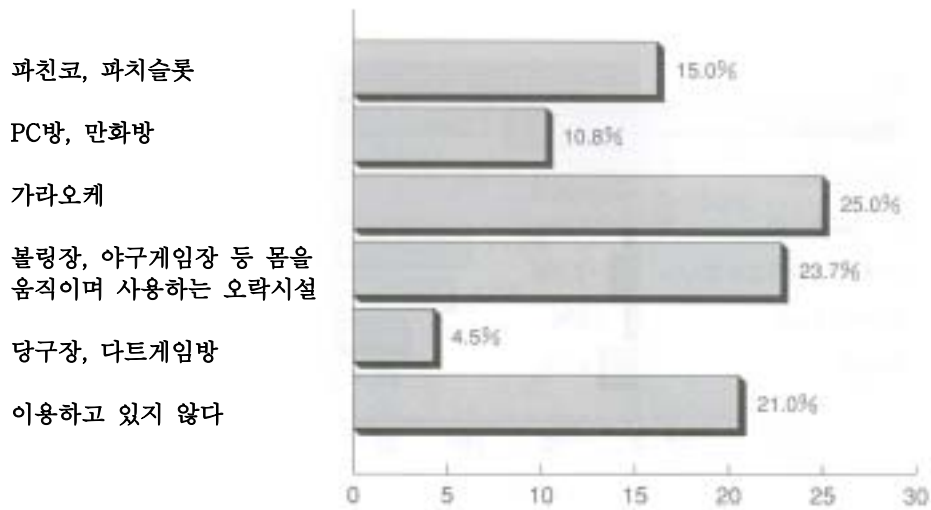
11. 게임센터에서 기분이 언짢았던 적이 있습니까.(최근 1년간)



12. 손님을 대하는 게임센터 직원에 대한 질문입니다.



13. 최근 이용한 시설 이름(복수응답)



조사표 A(1)

2005년도 AM기(AM기의 완성품, 반제품 및 경품류)의 (연결)판매액에 대한 질문입니다.

Q1. 2005년도 AM기의 총(연결)판매액을 적어 주세요.

(50억엔 미만의 경우는 해당 코드에 동그라미 표시를 해주시고, 50억엔 이상인 경우는 상세한 금액을 기입해 주세요.)

1. 5억엔 미만
2. 5억엔~10억엔 미만
3. 10억엔~15억엔 미만
4. 15억엔~20억엔 미만
5. 20억엔~25억엔 미만
6. 25억엔~30억엔 미만
7. 30억엔~35억엔 미만
8. 35억엔~40억엔 미만
9. 40억엔~45억엔 미만
10. 45억엔~50억엔 미만
11. 50억엔 이상



상세한 총(연결)판매액을 기입해 주세요.

천억 백억 십억 일억 천만 백만 백만엔

Q2. 2005년도 AM기의 총(연결)판매액의 내역을 기입해 주세요.

注) 모든 연결 숫자를 기입해 주세요.

① 제품 판매액 및 구입판매액의 비율

(주) 구입 판매액이란 귀사가 국내 또는 해외에서 AM기를 구입하여 판매한 액수를 의미합니다.

제품 판매액	구입판매액	총(연결판매액)
%	%	100.0%



② 구입판매액의 내역을 '국내 타사제품을 구입한 것'과 '해외에서 수입한 것'으로 나눌 경우 구성비를 기입해 주세요.

국내에서 구입	해외로부터 구입	구입판매 매출 합계
%	%	100.0%

▶ ③ 국내생산의 판매액 내역을 '국내'와 '수출'로 나눈 경우의 구성비를 기입해 주세요.

내수	수출	국내생산 판매액 계
%	%	100.0%

Q3. <내수용 생산판매액에 대하여>

내수용 생산판매액에 대해 AM기 종류별로 구성비를 기입해 주세요.또 앞으로의 판매액 증감예상(1년 후)를 해당 부분에 동그라미 표시를 해 주세요.

		현재	증감예상
1. 비디오게임 (음악게임 이외)	①전용 및 범용게임기	%	↗, →, ↘
	②기관소프트웨어		
2. 음악게임	①전용 및 범용게임기	%	↗, →, ↘
	②기관소프트웨어		
3. 메달게임		%	↗, →, ↘
4. 승용 놀이기구		%	↗, →, ↘
5. 경품제공기(크레인)		%	↗, →, ↘
6. 경품제공기(크레인 이외)		%	↗, →, ↘
7. 게임자판기	①전용 및 범용게임기	%	↗, →, ↘
	②기관소프트웨어		
	③용지,용품,잉크류		
8. 어린이 카드게임		%	↗, →, ↘
9. 기타 AM기		%	↗, →, ↘
10. 경품류		%	↗, →, ↘
11. 게임용 카드류		%	↗, →, ↘
12. 플라스틱 캡슐 뽑기		%	↗, →, ↘
13. AM 관련 부대기기 기타		%	↗, →, ↘
합계		100.0%	↗, →, ↘

↗증가
→변함없음
↘감소

조사표 A(2)

Q4. <내수 생산판매액에 대하여>

국내에서의 생산판매액은 지난 해에 비해 어떻습니까.

전년 대비 수치를 답해 주세요.

백 십 일 %

주)전년 대비 수치는 2005년도÷2004년도×100으로 산출해 주세요.

Q5. Q2③의 내수 판매액 중 인터넷에 대응하는 게임기인 ‘네트워크게임기(소프트웨어를 포함한 온라인게임기)’는 포함되어 있습니까. 포함되어 있다면 내수 판매액에서 차지하는 비중은 어느 정도입니까.

1. 내수 판매액에 ‘네트워크게임(소프트웨어 포함)’이 포함되어 있다.
2. 내수 판매액에 ‘네트워크게임(소프트웨어 포함)’이 포함되어 있지 않다.

내수 판매액에서 차지하는 비중은 ()%이다.

Q6. 귀사에서 2005년도에 AM기(AM기 완성품, 반제품 및 경품류)를 수입했습니까. 해당 코드에 동그라미 표시를 해주세요.(注 전항 Q2②에서 ‘해외로부터의 수입액 있음’에 해당되는 경우는 ‘1 수입했다’에 표시해 주세요)

1. 2005년에 수입했다
2. 2005년도에 수입하지 않았다.

Q7. 2005년도 수입액(완성품 외에 반제품 및 경품류)은 얼마입니까.

(20억엔 미만인 경우는 해당 코드에 동그라미 표시를, 20억엔 이상인 경우는 상세한 금액을 기입해 주세요.)

- | | |
|----------------|------------------|
| 1. 2억엔 미만 | 6. 10억엔~12억엔 미만 |
| 2. 2억엔~4억엔 미만 | 7. 12억엔~14억엔 미만 |
| 3. 4억엔~6억엔 미만 | 8. 14억엔~16억엔 미만 |
| 4. 6억엔~8억엔 미만 | 9. 16억엔~18억엔 미만 |
| 5. 8억엔~10억엔 미만 | 10. 18억엔~20억엔 미만 |
| | 11. 30억엔 이상 |

상세한 수입액을 기입해 주세요. 천억 백억 십억 일억 천만 백만 백만엔

Q8. 2005년도 수입액 중 국내에서 판매한 경우는 판매액을 적어 주세요.

(10억엔 미만인 경우는 해당 코드에 동그라미 표시를, 10억엔 이상인 경우는 상세한 금액을 써 주세요.)

1. 1억엔 미만
2. 1억엔~2억엔 미만

3. 2억엔~3억엔 미만
4. 3억엔~4억엔 미만
5. 4억엔~5억엔 미만
6. 5억엔~6억엔 미만
7. 6억엔~7억엔 미만
8. 7억엔~8억엔 미만
9. 8억엔~9억엔 미만
10. 9억엔~10억엔 미만
11. 20억엔 이상

상세한 수입액을 기입해 주세요 천억 백억 십억 일억 천만 백만 백만엔

Q9. 본 조사표에서 답안 작성에 어려움을 느꼈거나 질문을 파악하기 어려웠던 경우 등이 있으시면 답해 주세요.

조사표 B(1)

일본 국내 오퍼레이션 실태에 대한 질문입니다.

() :	1 월 단위나 일정 비율제로 계약하는 등의 여부에 관계 없이 로케이션
()	
임대:	1 월 단위나 일정 비율제로 계약하는 등의 여부에 관계 없이 로케이션
()	

Q1. AM기가 설치되어 있는 총(연결)점포수에 대한 질문입니다.

(2006년 3월 말 실적을 답해 주세요.)

① 귀사가 운영하고 있는 총(연결)점포수를 적어 주세요.

만 천 백 십 일 개

② 다음 종류별로 점포수의 구성비를 적어 주세요.

(1) 직영으로 8호영업허가 대상인 점포	%
(2) 직영으로 8호영업허가의 대상이 아닌 점포	%
(3) 임대로 8호영업허가 대상인 점포	%
(4) 임대로 8호영업허가의 대상이 아닌 점포	%
총(연결)점포수	100.0%

③ (직영·8호영업대상점포)에 대하여 경찰청에서 발표한 '풍속백서'의 8호대상 전업점과 겸업점으로 나눌 경우 구성비를 적어 주세요.

▶ 전업점 % 겸업점 % = 100.0%

(임대·8호영업대상점포)에 대해서도 마찬가지로 답해 주세요.

▶ 전업점 % 겸업점 % = 100.0%

④ 다음 종류별로 점포수의 구성비를 적어주세요.

(1) 직영점 중 귀사 단독으로(귀사 이외의 오퍼레이터를 포함하지 않고) 운영하고 있는 점포	%
(2) 직영점 중 귀사와 귀사 이외의 오퍼레이터가 함께 운영하고 있는 점포	%
(3) 임대점 중 귀사 단독으로(귀사 이외의 오퍼레이터를 포함하지 않고)임대하고 있는 점포	%
(4) 임대점 중 귀사와 귀사 이외의 오퍼레이터가 함께 운영하고 있는 점포.	%
총(연결)점포수	100.0%

▶ (2) 한 점포당 귀사를 포함해 몇 개 회사 정도가 AM기를 두고 있다고 생각하십니까?

▶ (3) 한 점포당 귀사를 포함해 몇 개 회사 정도가 AM기를 두고 있다고 생각하십니까?

⑤ AM기 설치대수 규모로 본 점포수 구성비를 적어 주세요.

20대 이하	20대~50대	51대~70대	71대~100대	101대~200대	200대 이상	총(연결)점포수
%	%	%	%	%	%	100.0%

⑥ AM기가 설치되어 있는 점포에 대해 다음 업종별로 점포수의 구성비를 적어 주세요.

(1)게임 사업장(게 임센터)	(2) 카페, 레스토랑, 스낵, 바 등의 음식점	(3) 호텔, 여관, 펜션등의 숙박시설	(4) 슈퍼마켓, 쇼핑센터, 백화점(주)		(5)볼링 장	(6)기타 업종	총(연결) 점포수
			매장 면적				
			500m ² 이상	500m ² 미만			
%	%	%	%		%	%	100.0%

注 (4)의 매장 면적 분류에서 500m² 이상의 항목은 구 대규모 소매점포법에서 규정하고 있는 대규모소매점에 해당됩니다.

⑦ 2005년도에 실시한 점포 운영에 대해 적어 주세요.

신설 점포수, 확장 및 리모델링한 점포수, 문을 닫은 점포수를 적어 주세요.

새로 만든 점포수 ()곳

확장, 리모델링한 점포수 ()곳

문을 닫은 점포 ()곳

조사표 B(2)

Q2. AM기 총(연결)대수에 대한 질문입니다.

(2006년 3월말 실적에 대해 답해 주세요.)

① 귀사가 운영하고 있는 AM기 총(연결)대수를 적어 주세요.

만 천 백 십 일 대

② AM기가 설치되어 있는 점포에 대해 다음 업종별로 설치대수의 구성비를 적어 주세요.

(1) 게임사업장(게임센터)	(2) 카페, 레스토랑, 스낵, 바 등 음식점	(3) 호텔, 여관, 펜션 등 숙박시설	(4) 슈퍼마켓, 쇼핑센터, 백화점(注)		(5) 볼링장	(6) 기타 업종	총(연결)AM기 대수
			매장 면적				
			500m ² 이상	500m ² 이하			
							100.0%

주 (4)의 매장 면적 분류에서 500m² 이상이라는 항목은 구 대규모 소매점포법에서 규정하고 있는 대규모소매점포에 해당됩니다.

③ 다음 점포 종류별로 AM기 설치대수의 구성비에 대해 적어 주세요.

(1) '직영'으로 '8호영업허가' 점포	(2) '직영'으로 '8호영업허가 비대상'점포	(3) '임대'로 '8호영업허가'점포	(4) '임대'로 '8호영업허가 비대상'점포	오퍼레이션 총(연결)매출액
%	%	%	%	100.0%

Q3. 직영, 임대 점포의 AM기 대수를 종류별로 적어 주세요.

<직영 AM기 대수에 대하여>

① 직영으로 운영하고 있는 AM기 대수를 종류별로 구성비를 적어 주세요. 또 장래(1년 후) 기기 대수의 증감 예상 부분에 하나씩 동그라미 표시를 해 주세요.
 현재 증감예상

1. 비디오게임 (음악게임 이외)	①전용 및 범용게임기	%	↗, →, ↘
	②기관소프트웨어		
2. 음악게임		%	↗, →, ↘
3. 메달게임		%	↗, →, ↘
4. 승용 놀이기구		%	↗, →, ↘
5. 경품제공기(크레인)		%	↗, →, ↘
6. 경품제공기(크레인 이외)		%	↗, →, ↘
7. 게임자판기		%	↗, →, ↘
8. 어린이 카드게임		%	↗, →, ↘
9. 기타 AM기(카드자판기 등 포함)		%	↗, →, ↘
10. 플라스틱 캡슐 뽑기(AM시설 내에 있는 것)		100.0%	↗, →, ↘

만)		
합계	100.0%	↗, →, ↘

↗.....증가 →.....변함없음 ↘.....감소

<임대 AM기 대수에 대하여>

② 임대로 운영하고 있는 AM기 대수의 종류별 구성비를 기입해 주세요. 또한 장래(1년후) 대수의 증감예상에 대해 해당 부분에 동그라미 표시를 해 주세요.

1. 비디오게임 (음악게임 이외)	①전용 및 범용게임기	%	↗, →, ↘
	②기관소프트웨어		
2. 음악게임		%	↗, →, ↘
3. 메달게임		%	↗, →, ↘
4. 승용 놀이기구		%	↗, →, ↘
5. 경품제공기(크레인)		%	↗, →, ↘
6. 경품제공기(크레인 이외)		%	↗, →, ↘
7. 게임자판기		%	↗, →, ↘
8. 어린이 카드게임		%	↗, →, ↘
9. 기타 AM기(카드자판기 등 포함)		%	↗, →, ↘
10. 플라스틱 캡슐 뽑기(AM시설 내에 있는 것만)			↗, →, ↘
합계		100.0%	↗, →, ↘

↗.....증가 →.....변함없음 ↘.....감소

조사표 B(3)

2005년도 오퍼레이션 부문의 (연결)매출액에 대한 질문입니다.

※오퍼레이션 매출액에는 한 지역 매상금 전체를 포함합니다.

Q4. 2005년도 오퍼레이션 부문의 총(연결)매출액을 기입해 주세요.

(20억엔 미만인 경우는 해당 코드에 동그라미 하나를, 20억엔 이상인 경우는 상세한 금액을 적어 주세요.)

1. 3천만엔 미만
 2. 3천만엔~7천만엔 미만
 3. 7천만엔~1억엔 미만
 4. 1억엔~2억엔 미만
 5. 2억엔~3억엔 미만
 6. 3억엔~4억엔 미만
 7. 4억엔~7억엔 미만
 8. 7억엔~10억엔 미만
 9. 10억엔~15억엔 미만
 10. 15억엔~20억엔 미만
 11. 20억엔 이상
- 상세한 매출액을 기입해 주세요.
천억 백억 십억 일억 천만 백만 백만엔

Q5. 점포 종류별로 오퍼레이션 매출액 구성비는?

(1) '직영'으로 '8호영업허가' 점포	(2) '직영'으로 '8호 영업허가 비대상'점포	(3) '임대'로 '8호 영업허가'점포	(4) '임대'로 '8호 영업허가 비대상'점포	오퍼레이션 총(연결)매출액
%	%	%	%	100.0%

Q6. 직영, 임대점포의 매출액을 종류별로 기입해 주세요.

<직영 매출액에 대해>

① 직영 매출액의 종류별 구성비를 기입해 주세요. 또한 장래(1년 후) 매출액의 증감 예상에 대해 해당 부분에 동그라미 표시를 해주세요.

현재

증감예상

		현재	증감예상
1. 비디오게임 (음악게임 이외)	①전용 및 범용게임기	%	↗, →, ↘
	②기관소프트웨어		
2. 음악게임	①전용 및 범용게임기	%	↗, →, ↘
	②기관소프트웨어		
3. 메달게임		%	↗, →, ↘
4. 승용 놀이기구		%	↗, →, ↘
5. 경품제공기(크레인)		%	↗, →, ↘
6. 경품제공기(크레인 이외)		%	↗, →, ↘
7. 게임자판기	①전용 및 범용게임기	%	↗, →, ↘

	②기판소프트웨어		
	③용지,용품,잉크류		
8. 어린이 카드게임		%	↗, →, ↘
9. 기타 AM기		%	↗, →, ↘
10. 경품류		%	↗, →, ↘
11. 게임용 카드류		%	↗, →, ↘
12. 플라스틱 캡슐 뽑기		%	↗, →, ↘
13. AM 관련 부대기기 기타		%	↗, →, ↘
합계		100.0%	↗, →, ↘

↗.....증가
→.....변함없음
↘.....감소

(주) 전용 게임기, 범용게임기에 대해

전용게임기 - 조종, 업라이트타입으로 운전게임, 총쏘기게임 등이 해당됨

범용게임기 - 미니업라이트타입 및 테이블 타입으로 기판, 소프트웨어류를 비교적 간단하게 교체할 수 있는 게임기.

<임대 매출액에 대하여>

② 임대매장의 매출액의 종류별 구성비를 기입해 주세요 또한 장래(1년 후)의 매출액 증감 예상에 대해 해당 부분에 동그라미 표시를 해 주세요.

현재

증감예상

1. 비디오게임 (음악게임 이외)	①전용 및 범용게임기	%	↗, →, ↘
	②기판소프트웨어		
2. 음악게임	①전용 및 범용게임기	%	↗, →, ↘
	②기판소프트웨어		
3. 메달게임		%	↗, →, ↘
4. 승용 놀이기구		%	↗, →, ↘
5. 경품제공기(크레인)		%	↗, →, ↘
6. 경품제공기(크레인 이외)		%	↗, →, ↘
7. 게임자판기	①전용 및 범용게임기	%	↗, →, ↘
	②기판소프트웨어		
	③용지,용품,잉크류		
8. 어린이 카드게임		%	↗, →, ↘
9. 기타 AM기		%	↗, →, ↘
10. 경품류		%	↗, →, ↘
11. 게임용 카드류		%	↗, →, ↘
12. 플라스틱 캡슐 뽑기		%	↗, →, ↘
13. AM 관련 부대기기 기타		%	↗, →, ↘
합계		100.0%	↗, →, ↘

↗.....증가
→.....변함없음
↘.....감소

조사표 B(4)

Q7. ① 경품비에 대한 질문입니다.

경품제공기(크레인 및 크레인 이외)의 매출액을 100%라 했을 경우 경품비의 비율을 적어 주세요. ()%

② 게임자판기에 대한 질문입니다.

(1) 교환용 기관소프트웨어에 관한 경비는 게임자판기의 매출액을 100%로 했을 때 어느 정도 비중을 차지하고 있습니까. ()%

(2) 마찬가지로 용지, 용품, 잉크값에 관한 경비는 게임자판기 매출액을 100%로 한 경우 어느 정도 비중을 차지하고 있습니까.()%

Q8. AM기가 설치되어 있는 점포에 대해 다음 업종별로 운영의 매출액 구성비를 적어 주세요.

(1) 게임사업장(게임센터)	(2) 카페, 레스토랑, 스낵, 바 등 음식점	(3) 호텔, 여관, 펜션 등 숙박시설	(4) 슈퍼마켓, 쇼핑센터, 백화점(주) 매장 면적		(5) 볼링장	(6)기타 업종	총(연결)AM기 대수
			500m ² 이상	500m ² 이하			
							100.0%

Q9. 오퍼레이션 매출액은 지난 해에 비해 어떻습니까. 전년 대비 비율을 적어 주세요.

백 십 일 %

注) 전년 대비는 2005년도÷2004년도×100으로 산출해 주세요.

Q 10. Q4의 운영 부문 매출액 중 인터넷에 대응하는 게임기인 ‘네트워크게임기(온라인게임기)’는 포함되어 있습니까. 포함되어 있다면 내수용 매출액에서 차지하는 비율은 어느 정도입니까.

1. 매출액에 ‘온라인게임기’가 포함되어 있다
 2. 매출액에 ‘온라인게임기’가 포함되어 있지 않다

↓
 운영 매출액에서 차지하는 비율은 ()%

주) 전년 대비는 2005년도÷2004년도×100으로 산출해 주세요.

Q11. ①기존 점포(2005년도에 신설, 리모델링하지 않은 점포)의 매출액에 대해 운영 매출액을 100%로 했을 경우 비중에 대해 답해 주세요.

백 십 일 %

조사표 B(5)

<Q 12에서 Q14는 직영점포에만 해당되는 질문입니다.>

Q 12. 전 직영점포의 임대료(비율제 임대료 포함)에 대해 운영부문의 총 매출액을 100%로 한 경우 비율을 기입해 주세요.

임대료(비율제 임대료 포함)은 운영 부문 총매출액의 ()%

Q 13. 전 직영점포에 있는 정규직 사원수는 2006년 3월 현재 모두 몇 명이었습니까?

천 백 십 일 명

Q 14. 전 직영점포의 시간제, 아르바이트생의 총 취업시간은 2006년 3월 1개월간 몇 시간이었습니까?

(계약사원, 파견사원, 촉탁 등은 포함되지 않습니다.)

백만 십만 만 천 백 십 일 시간

2005년도 AM기 구입비 및 임대료에 대한 질문입니다.

Q 15. AM기(경품류 제외) 구입액, 임대료에 대해 운영부문의 총 매출액을 100%로 한 경우의 비율에 대해 적어 주세요.

AM기 구입액은 ()% AM기 임대료는 ()%

Q 16. 2005년도에 산업폐기물로 처리된 AM기 대수는 몇 대입니까?

천 백 십 일 대

Q 17. 본 조사표에 기입했을 때 답하기 어려웠던 점, 질문이 잘 파악되지 않았던 부분 등이 있으면 적어 주세요.

조사표 C(1)

2005년도 가정용 게임기의 총(연결)판매액에 대한 질문입니다.

Q1. 2005년도 가정용게임기(하드웨어, 소프트웨어)의 총(연결)제품 판매액을 적어 주세요.
(50억엔 미만인 경우는 해당 코드에 동그라미를 표시하고, 50억엔 이상인 경우는 상세한 금액을 적어 주세요.)

1. 5억엔 미만
2. 5억엔~10억엔 미만
3. 10억엔~15억엔 미만
4. 15억엔~20억엔 미만
5. 20억엔~25억엔 미만
6. 25억엔~30억엔 미만
7. 30억엔~35억엔 미만
8. 35억엔~40억엔 미만
9. 40억엔~45억엔 미만
10. 45억엔~50억엔 미만
11. 50억엔 이상

↓

상세한 총(연결)판매액을 기입해 주세요.
천억 백억 십억 일억 천만 백만 백만엔

Q2. 가정용 게임기 총(연결)제품의 전년 대비 판매액의 비율을 적어 주세요.

백 십 일 %

注) 전년 대비는 2005년도÷2004년도×100으로 산출해 주세요.

Q3. 가정용 게임기의 (연결)제품 판매액 구성비를 적어 주세요.

(1) 내수 하드웨어 판매액	%
(2) 내수 소프트웨어 판매액	%
(3) 수출 하드웨어 판매액	%
(4) 수출 소프트웨어 판매액	%
가정용 게임기 총 판매액	100.0%

Q4. 2005년도 가정용 게임기(하드웨어) 제품(연결)판매액에 대해 종류별 구성비를 기입해 주세요. 또한 장래 판매액의 증감 예상(1년후) 부분에서 해당되는 화살표 하나에만 동그라미 표시를 해 주세요.

	현재	증감예상
플레이스테이션2(※)	%	↗, →, ↘
게임큐브	%	↗, →, ↘
X box	%	↗, →, ↘

X box 360	%	↗, →, ↘
플레이스테이션	%	↗, →, ↘
휴대용게임기	%	↗, →, ↘
기타	%	↗, →, ↘
하드웨어 총 제품 판매액	100.0	↗, →, ↘

↗.....증가
→.....변함없음
↘.....감소

(※)PSX를 포함합니다.

Q5. 2005년도 가정용 게임기(하드웨어) 제품 출하대수를 종류별로 적어 주세요.

	천만	백만	십만	만	천	
플레이스테이션2(※)						천대
게임큐브						천대
X box						천대
X box 360						천대
플레이스테이션						천대
휴대용게임기						천대
기타						천대

(※)PSX를 포함합니다.

조사표 C(2)

다음은 가정용 게임 소프트웨어에 대한 답입니다.

Q6. 2005년도 가정용 게임 소프트웨어제품(연결)매출액에 대하여 종류별 구성비를 기입해 주세요. 또한 장래 증감예상(1년후)에 대해 해당 화살표에 하나씩 동그라미 표시를 해 주세요.

	현재	증감예상
플레이스테이션2(※)	%	↗, →, ↘
게임큐브	%	↗, →, ↘
X box	%	↗, →, ↘
X box 360	%	↗, →, ↘
플레이스테이션	%	↗, →, ↘
휴대용게임기	%	↗, →, ↘
기타	%	↗, →, ↘
소프트웨어 총 제품판매액	%	↗, →, ↘

(※)PSX를 포함합니다.

Q7. 2005년도 가정용 게임 소프트웨어 제품 출하 아이템 수에 대해 종류별로 기입해 주세요.

	천	백	십	일	
플레이스테이션2(※)					아이템
게임큐브					아이템
X box					아이템
X box 360					아이템
플레이스테이션					아이템
휴대용게임기					아이템
기타					아이템

(※)PSX를 포함합니다.

Q8. 2005년도 가정용 게임소프트웨어 제품 출하수에 대해 다음 종류별로 기입해 주세요.

	천만	백만	십만	만	천	
플레이스테이션2(※)						천본
게임큐브						천본
X box						천본
X box 360						천본
플레이스테이션						천본
휴대용게임기						천본
기타						천본

(※)PSX를 포함합니다.

Q9. 본 조사표를 기입할 때 답하기 어려웠거나 이해하기 어려운 질문이 있는 등 의견이 있으시면 적어 주세요.

맺음말

경기회복의 움직임이 가시화되고 있다고 하나, 일본의 여가 활동은 아직 전반적인 수요 회복에 도달하지 못하고 있습니다. ‘레저백서 2006’에 따르면 2005년도에는 참여 인구가 좀처럼 늘지 않는 종목이 눈에 띄어 여가 시장이 전체적으로 축소되는 경향이 나타나고 있습니다. 그러나, 이러한 가운데에도 실적이 좋은 업계나 기업도 눈에 띕니다. 관광, 행사 분야의 경우 ‘아이치 엑스포’의 후광으로 해외여행도 순조로운 성장을 보이고 있습니다. 오락 부문에서는 게임산업계에서의 성장세가 두드러졌습니다. 이번 조사에서도 이러한 움직임은 뚜렷이 나타났으며, 특히 업무용 게임기 분야는 4년 연속 성장했습니다.

일본의 대표적인 문화산업의 하나인 게임산업계가 향후에도 계속 발전하기 위해서는 보다 부가가치가 높은 레저 서비스를 제공하고, 경영의 질을 향상시키고자 하는 노력이 필요합니다. 따라서, 이러한 노력의 토대가 되는 데이터 정비의 중요성은 더욱 커지리라 생각합니다.

이번에 게임산업계의 세 단체로부터 위탁받아 만들게 된 ‘게임 산업의 실태조사보고서’가 게임산업계 및 관련 업계단체, 행정관계 여러분께 폭넓게 활용될 수 있기를 바랍니다.

마지막으로 설문 응답에 협력해주신 업계 관계자 여러분 및 조사 과정에서 지도해 주신 세 단체 합동통계조사특별위원회 여러분께 깊이 감사드립니다.

※ 세 단체의 합동통계조사특별위원회 회원	
위원장	기요미즈 후미히코 清水文彦 (주)타이토 마케팅 과장(JAMMA)
부위원장	나카지마 도요히코 中嶋豊彦 (주)게이오리스 대표이사사장(AOU)
부위원장	미야하라 히사시 宮原久 NSA 참여(NSA)
위원	다카하시 가즈하루 高橋和治 JAMMA 전무이사(JAMMA)
"	우치다 신이치 内田慎一(주)유에이 전무이사(NSA)
"	기리타니 가쓰미 桐谷克己AOU 사무국장(AOU)
"	사에키 준 佐伯淳 (주)세가 영업기획부 조사분석팀 매니저(JAMMA)
"	이시부치 히데키 石淵日出樹(주)반다이나무코게임스 국내AM 세일스그룹 리더 (JAMMA)
"	고고 준이치 向後淳一 (주)개발본부 기획부 과장(JAMMA)
사무국	가타오카 도시유키 片岡敏行 JAMMA 업무2과장

2006년 8월 31일

사단법인 사회경제생산성본부
이사장 다니구치 쓰네아키 谷口恒明

무단전재 금지

게임산업계의 실태조사보고서

(2005년도)

●발행●

2006년 9월

●발행자●

사단법인 일본어뮤즈먼트머신공업협회(JAMMA)

도쿄도 미나토구 도라노몬 1-16-17 도라노몬센터빌딩 9층

전화 03-5157-5880

사단법인 전일본 어뮤즈먼트 시설영업자협회연합회(AOU)

도쿄도 지요다구 간다스다초 1-4-1 TSI 스다마치빌딩 6층

전화 03-3253-5671

일본 SC유원협회(NSA)

도쿄도 지요다구 사루가쿠초 2-6-7

(주) 유에이 우치 Yuei

전화 03-3294-1993

●조사위탁처●

재단법인 사회경제산업성본부

도쿄도 시부야구 시부야 3-1-1

전화 03-3409-1124

●판매가격●

2000엔