

완구산업시장 조사결과 2008

《조사 요강》

야노경제연구소에서는 완구·게임콘텐츠관련시장에 관한 조사를 실시하였다.

1. 조사 대상 : 완구·게임콘텐츠관련 메이커, 도매상, 소매상
2. 조사기간 : 2007년 10월~12월
3. 조사 방법 : 면접취재, 전화취재, 우송양케이트조사에 의함

《조사결과 요약》

○ 완구 9 품목 시장

○ 06년도 완구산업의 시장규모는 완구9 품목 국내출하액 베이스로 전년비 20.3%증가한 8,866 억 5,000 만엔이 되었다. 05 년도에 이어 닌텐도의 “닌텐도 DS” 나 차세대 하드기 “Wii” 등 비디오 게임의 매출이 시장을 견인하였고 시장은 확대경향이 되고 있다. 그럼에도 불구하고 소자화의 영향이나 히트상품의 부재 등에 의하여 비디오 게임을 제외한 8 품목의 시장은 전년비 1.3% 감소한 3,186 억 5,000 만엔에 머무르고 있다. 2007 년도의 완구 9 품목·국내출하시장규모는 전년비 22.6% 증가한 1 조 866 억 5,000 만엔이 될 것으로 추계된다.

※완구 9 품목 정의

분류	분류된 상품
1. 전자완구	전자게임, 전자봉제류, 어린이 PC, 반디카라오케, 체감게임
2. 모형, 호비	프라모델, 호비무선조종완구, 모델건, 기타 호비
3. 남아캐릭터·남아완구	남아캐릭터완구, 토이무선조종완구, 기타 남아완구
4. 여아캐릭터·여아완구	여아캐릭터완구, 인형옷갈아입히기, 기타 여아완구
5. 게임류	보드게임, 아날로그게임, 일반게임 등
6. 봉제인형	봉제인형, 인형, 그외 봉제류
7. 기초완구	지능교육·베이비완구, 블록류, 타는놀이기구, 기타기초완구 짜맞추기 퍼즐
8. 계절물, 기타 완구	셋쿠인형, 불꽃놀이, 물놀이류, 기타 완구
9. 비디오게임	비디오게임하드웨어, 휴대형게임기, 비디오게임소프트

○ 완구 9 품목이외(※)의 주목시장

- 06~07 년도 피규어, 온라인게임, 휴대어플리케이션 게임, 학습게임소프트시장이 호조로운 추이를 보임. 또, “뇌 트레이닝게임” 이라고 하는 호칭은 05~06 년도만큼 사용되지 않게 되고 있으나 그로 분류되는 게임소프트의 매출추세는 확실히 신장되고 있다.

※종래 독립된 분류카테고리에 없었기 때문에 시장규모를 산출하지 않았던 시장. 일부 상기 9 품목과 중복

조사내용의 해설

《06 년도 완구산업 전체개황》

06 년도는 TV 게임이 완구시장전체를 견인하였다. 닌텐도의 Wii, 소니컴퓨터엔터테인먼트의 PlayStation 3, 마이크로소프트의 Xbox360 과 차세대 하드웨어가 출시되어 그에 따라 완구 9 품목 국내출하액 베이스에 있어서 완구산업의 시장규모는 대폭 확대되고 있다. 그중에서도 닌텐도의 닌텐도 DS, Wii 가 호조이며 SCE 의 PS3 나 PSP 도 가격인하나, 신형하드웨어의 발매 등에 의하여 뒤를 쫓고 있다.

그럼에도 TV 게임을 제외한 완구에 대하여는 메가히트 상품의 부재등에 의하여 어려운 상황이 계속되고 있다. 게다가 05 년도에 계속된 메가 재편의 여파 등으로부터 완구도매간에도 제휴가 계속되고 있어, 완구소매도 가전양판점 등의 대두에 의한 가격경쟁격화로 어려운 상황이 계속되고 있다.

소자화에 의한 어린이용 상품시장이 축소되고 있고 이러한 것이 완구시장 축소의 요인이 되고 있기도 하여 제조각사는 성인용 완구에 주력하고 있다.

06 년도의 완구산업의 총출하 시장규모는 전년비 20.3% 증가한 8,866 억 5,000 만엔으로 산출되었다.

《07 년도 완구산업 전체개황》

07 년도도 06 년도에 이어 TV 게임의 매출이 호조이므로 완구시장전체가 대폭 확대되고 있다. 종래의 게임과는 다른 실용·학습계 게임의 종류가 증가하고 있고 그에 따라 새로운 TV 게임 애호가층이 증가하고 있는 것도 시장확대에 박차를 가하고 있다.

한편, TV 게임이외의 완구에 대하여는 소자화 등의 이유로부터 정체되는 상황이 계속되고 있다. 성인용 상품에 주력하는 사업자가 증가하고 있는 것이 근년에 있어서 보여지는 경향으로 성인용 상품은 어린이용 상품이상으로 아이디어력이나 양질의 품질이 요구되는 어려움이 있지만 유행에 관계없이 안정적으로 계속적으로 팔리는 상품도 적지 않기 때문에 향후 시장에 있어서 중요한 포지션을 점하게 된다고 생각된다.

완구도매상이나 소매상에 대하여는 매출이 증가하고 있어도 이익이 감소하고 있는 사업자가 많고 TV 게임을 제외한 완구시장의 축소경향도 맞물려서 소매사업자의 재편이나 사업축소·양도 등도 보여진다. 07 년도의 완구산업의 총출하시장규모 예측은 전년비 22.6%가 증가한 1 조 866 억 5,000 만엔으로 산출되었다.

□ 완구 9 품목 분야별 개황

○전자완구시장(출하베이스)

- 06 년도, 어린이용 상품의 정체에 의하여 전년비 0.9% 감소한 555 억엔 시장으로.
- 07 년도, 성인을 타겟으로 한 상품은 호조였지만 0.9% 감소한 550 억엔 시장으로.

○모형·호비시장(출하베이스)

- 06 년도, 호비 인기회복 등으로 전년비 2.9% 증가한 473 억 5,000 만엔시장으로.
- 07 년도, 철도모형인기 등으로 2.6%증가한 486 억엔 시장으로.

○남아완구시장(출하베이스)

- 06 년도, 토이레이오컨트롤의 호조도 축소를 저지시키지 못하고 전년비 3.6%감소한 800 억엔 시장으로.
- 07 년도, 히트캐릭터가 부족하여 1.9% 감소한 785 억엔시장으로.

○여아완구시장(출하베이스)

- 06 년도, 여아의 완구이탈이 제동되지 않아서 전년비 3.7% 감소한 260 억 시장으로.
- 07 년도, 호비, 크래프트(수공)계 상품의 인기 등으로 4.2% 증가한 271 억엔 시장으로.

○게임류(아날로그게임)시장(출하베이스)

- 06 년도, 큰 히트상품이 나오지 않아 전년비 8.7% 감소한 136 억엔시장으로.
- 07 년도, 유저가 TV 게임에 빠져나가는 등으로 0.7% 감소한 135 억엔시장으로.

○계절완구시장(출하베이스)

- 06 년도, 불꽃놀이나 물총 등 여름철상품이 악천후로 정체하여 전년비 횡보한 305 억엔시장으로.
- 07 년도는 폭염이나 할로윈 상품의 호조등으로 전년비 1.6% 증가한 310 억엔 시장으로.

○기초완구시장(출하베이스)

- 06 년도, 조기교육열이 높아짐으로하여 지능교육완구가 견조로운 추세를 보여 1.1% 증가한 474 억엔 시장으로.

- 07 년도도 계속하여 지능교육완구가 호조를 보여 0.7% 증가한 477 억 5,000 만엔 시장으로.

○봉제완구시장(출하베이스)

- 06 년도, 소자화의 영향으로 전년비 2.1% 감소한 183 억엔 시장으로.
- 07 년도, 같은 상황으로 계속하여 전년비 0.5% 감소한 182 억엔 시장으로.

○가정용 TV 게임시장(출하베이스)

- 06 년도 DS 의 히트에 더하여 차세대게임기의 발매로 전년비 37.2% 증가한 5,680 억엔시장으로.
- 07 년도, 차세대게임기용 소프트웨어의 충실등으로 35.0% 증가한 7,670 억엔 시장으로.

□ 기타 주목시장 개황

○온라인게임시장(휴대 애플리케이션게임 제외)

- 06 년도, 일반유저용 콘텐츠의 증가로 전년비 13.8% 증가한 321 억엔 시장으로.
- 07 년도도 확대기조가 계속되어 18.4% 증가한 380 억엔 시장으로.

○휴대 애플리케이션 게임시장

- 06 년도, 유력게임회사가 휴대콘텐츠에 주력하여 전년비 42.9% 증가한 600 억엔 시장으로.
- 07 년도, 단말의 고기능화나 “직감게임”의 인기등으로 21.7% 증가한 730 억엔 시장으로.

○완구과자시장(출하베이스)

- 06 년도, 어린이에서 성인까지 구매층에 확장을 보여 전년비 0.6% 증가한 639 억엔시장으로.
- 07 년도, 시장전체에 커다란 움직임이 없이 0.3% 감소한 637 억엔 시장으로.

○캡슐용 완구시장(출하베이스)

- 06 년도, 시장의 포화등으로 전년비 0.3% 감소한 296 억엔 시장으로.
- 07 년도, 각 사업자의 업적이 회복예상되어 3.7% 증가한 307 억엔시장으로.

○피규어시장(출하베이스)

- 06 년도, “오타쿠문화”의 메이저화에 의하여 전년비 9.1% 증가한 240 억엔시장으로.
- 07 년도도 같은 경향이 계속되어 14.6% 증가한 275 억엔시장으로.

《완구 9 품목 국내출하시장규모추이》

(단위 : 억엔, 상단 : 전년비 하단 : 구성비)

구분	2005 년		2006 년		2007 년(예상)	
		%		%		%
전자완구	560	109.8	555	99.1	550	99.1
		7.6		6.3		5.1
모형·호비	460	101.1	473.5	102.9	486	102.6
		6.2		5.3		4.5
남아완구	830	98.2	800	96.4	785	98.1
		11.3		9		7.2
여아완구	270	93.1	260	96.3	271	104.2
		3.7		2.9		2.5
게임류(아날로그)	149	94.9	136	91.3	135	99.3
		2		1.5		1.2
계절·잡완구	305	101.7	305	100	310	101.6
		4.1		3.4		2.9
기초완구	469	100.2	474	101.1	477.5	100.7
		6.4		5.3		4.4
봉제류	187	93.5	183	97.9	182	99.5
		2.5		2.1		1.7
비디오게임	4,140	121.6	5,680	137.2	7,670	135
		56.2		64.1		70.6
합계	7,370	111.2	8,866.50	120.3	10,866.50	122.6
		100		100		100

《완구 9 품목이외의 주목시장 규모추이》

(단위 :억엔, 대전년비)

구분	2005 년		2006 년		2007 년(예상)	
		%		%		%
온라인게임 (휴대전화어플리제외)	282	110.9	321	113.8	380	118.4
휴대전화어플리 케이션게임	420	107.3	600	142.9	730	121.7
완구과자	635	93.4	639	100.6	637	99.7
캡슐용완구	297	107.1	296	99.7	307	103.7
피규어	220	124.1	240	109.1	275	114.6
경품(프라이즈)상품	730	-	730	100	720	98.6
교타이 카드게임 (카드읽혀넣는기계)	532	-	815	153.2	813	99.8
뇌훈련게임	165	-	350	212.1	410	117.1
학습게임소프트	-	-	351	-	497	141.6