



『2010년 29호 ‘주간 심층이슈’』



『 아케이드게임산업계 실태조사 보고서① 』

○ 작성 취지

- 어뮤즈먼트계(아케이드)게임시장은 2006년을 정점으로 매년 시장을 축소되고 있는 상황임
- 지난 ‘어뮤즈먼트게임쇼’에 맞춰 발간된 (사)일본어뮤즈먼트머신공업협회의 실태조사 보고서는 아케이드게임 기기관련 메이커, 게임센터, 비디오게임 각 사의 설문조사를 수집, 분석한 자료로 일본의 아케이드게임 전반을 알 수 있는 자료임
- ※이번 호는 아케이드게임산업 전체시장규모 및 업무용AM기 매출 내역을 중심으로 정리하였으며, 차주 오퍼레이션(게임센터) 게임의 매출과 가정용 게임(하드·소프트)의 매출 내역을 중심으로 안내
- ※ 출처 : 어뮤즈먼트산업계 실태조사 보고서((사)일본어뮤즈먼트머신공업협회 발간)

○ 작성 순서

1. 「보고서 조사 사양」
2. 「보고서 조사 결과① : 업무용 AM기」
3. 「시사점」

1. 『 보고서 조사 개요 』

□ 조사 개요

○ 목적

- 2009년의 실적을 베이스로 일본 국내 어뮤즈먼트(아케이드게임)산업의 규모를 파악

※ 본 조사에서는 어뮤즈먼트산업을 ①업무용어뮤즈먼트(이하, AM기로 표기) 제조 및 판매업 업계, ② 오퍼레이터(게임센터) 업계, ③가정용 비디오게임기의 하드/소프트 메이커 업계로 정의

○ 조사대상

- 이하 3개 단체 회원기업을 중심으로 한 482개 기업
 - 사단법인 일본어뮤즈먼트머신공업협회(JAMMA)전회원
 - 일본 SC유원협회(NSA)전회원
 - 사단법인 전일본어뮤즈먼트시설영업자연협회(AOU)가맹협회 · 전회원

○ 조사방법

- 기술식에 의한 우송조사

○ 회수결과

발송수	회수수	(내역)	
		유효회수 수	무효회수 수
482	285	262	23
100.0%	59.1%	54.4%	4.8%

○ 조사실시기간

- 2010년 5월 8일 ~ 2010년 7월 22일

○ 조사기관

- 공익사단법인 일본생산성본부

□ 대상기업 특성 및 조사방법

○ 조사대상기업의 특성

- ‘AM기제품판매액’, ‘오퍼레이션매출액’, ‘가정용게임기의 판매액’의 데이터베이스가 되는, 집계대상기업의 프로필 특성은 다음과 같음

① 자본금(%)

	표본수	3000만 미만	5000만 미만	1억 미만	10억 미만	10억 이상
AM기 제품판매	60사	28.3	15.0	18.3	18.3	20.0
오퍼레이션	198사	59.6	8.1	13.6	10.6	8.1
가정용 게임기	32사	12.5	9.4	31.3	25.0	21.9

② 종업원 구성

	표본수	정사원수 평균	계약사원수 평균	파트/아르바이트	정사원 평균연령	여자사원 비율 평균
AM기 제품판매	60사	213명	51명	272명	32세	27%
오퍼레이션	198사	47명	24명	78명	32세	24%
가정용 게임기	32사	296명	63명	294명	36세	27%

③ 종업원 구성

	표본수	JAMMA	AOU	NSA
AM기제품판매	60사	85.0	26.7	15.0
오퍼레이션	198사	6.1	88.4	14.1
가정용게임기	32사	18.8	6.3	9.4

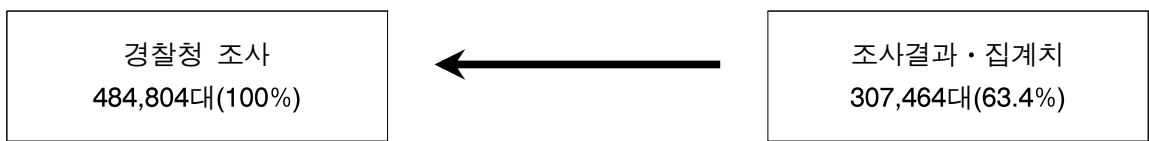
○ 판매액·매출액 산출 방법

① 집계대상수(%)

AM기제품판매	60사
오퍼레이션	198사
가정용게임기	32사

- ② 업무용 AM기 제품 판매액에 대해서는 조사결과·집계치를 그대로 사용하였음

- ③ 오퍼레이션의 매출액에 관해서는, ‘8호대상점포’(아래 주2 참조)의 매출액과 ‘비대상점포’의 매출액을 각각 추계하여 가산 ‘8호 대상점포의 매출액’의 추계는, 경찰청 조사의 ‘8호 대상점포의 설치 대수’에, 조사결과·집계치의 8호대상점포·1대당 매출액을 맞췄음
- ‘비대상점포의 매출액’도 같은 방법으로, 조사결과·집계치의 1대당 매출액에서 구함
- 또한, ‘8호대상점포의 설치대수’의 경찰청 조사와 조사결과·집계치는 이하와 같음



주) 경찰청 조사의 8호대상의 대수는 2009년12월 시점의 수치로, 조사결과·집계치는 2010년3월말 시점의 수치임

주2) 풍속영업법상 ‘8호대상점포’란 일반적으로 게임센터를 말하며, 파칭코 등 사행심을 불러일으키는 점포는 7호대상점포로 분리하고 있음

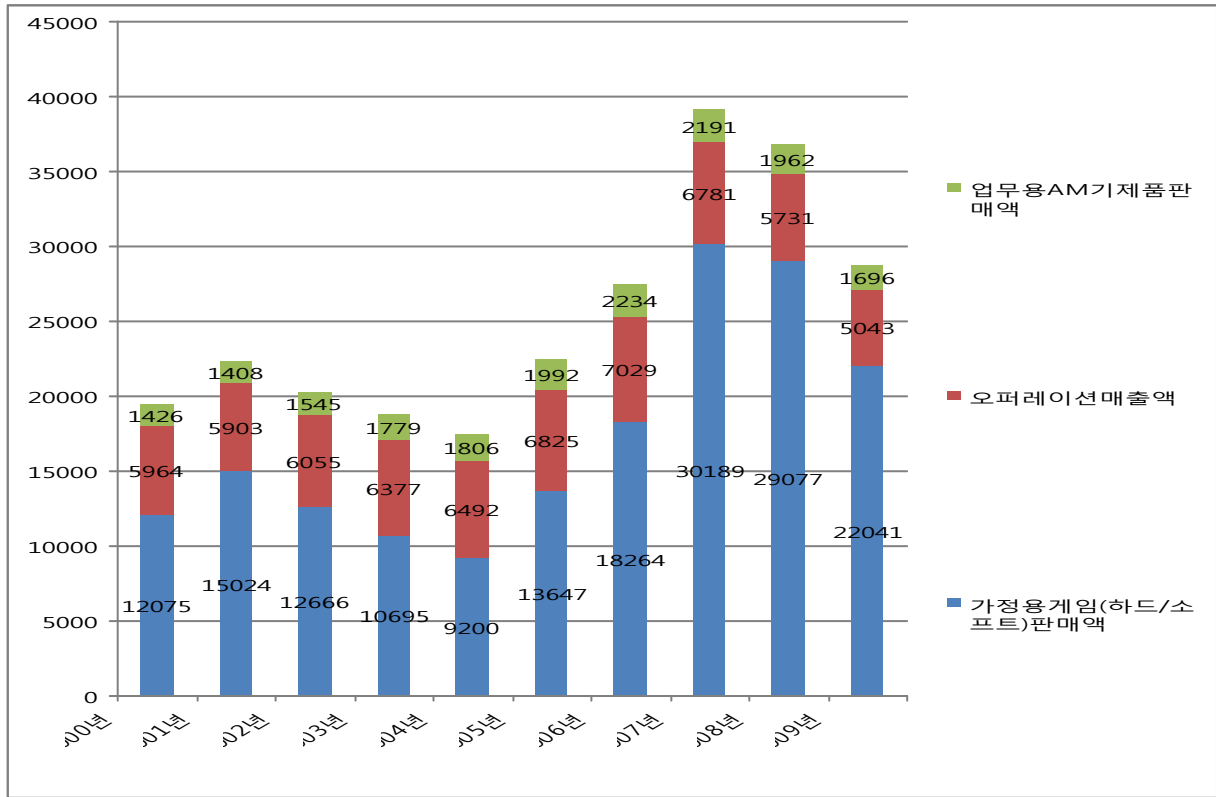
- ④ 가정용게임 매출액의 추계는, 다음과 같이 구함
- 1) 회수기업을 하드 메이커와 소프트 메이커(이른바 서드파티)로 분류, 하드메이커가 소프트메이커에서 얻는 소프트생산 위탁비의 추정을 통해, 이 추정치를 기초로 하드메이커의 소프트판매고의 수정치를 구함
 - 2) 하드, 소프트(상기)의 집계치는, 하드메이커나 유력소프트메이커의 유가증권보고서와, 각 메이커의 프레스 발표, 업계에 정통한 유식자의 청취를 통해서, 개개의 기기별로 추정하였고 그 총합계를 추계치로 함

2. 『 보고서 조사 결과① : 업무용 AM기 』

□ 아케이드게임산업계 시장규모

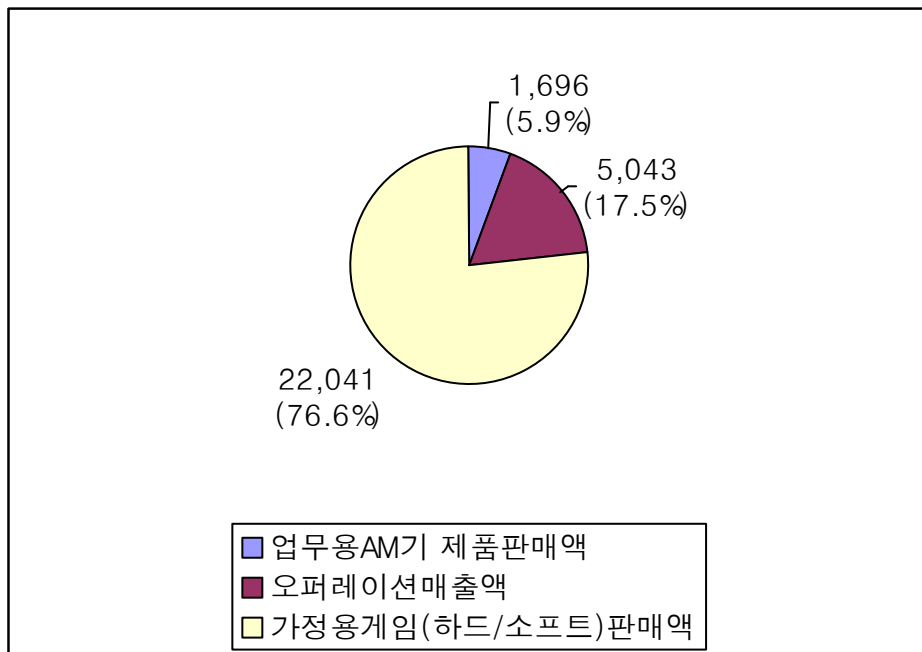
- 2000년부터 2009년까지의 10년간의 ‘어뮤즈먼트산업계 시장 규모’

<그림1-1. AM산업계 시장 규모 추이(단위: 억엔)>



○ 2009년도 어뮤즈먼트산업계의 규모는 2조8,780억엔

<그림1-2. AM산업계 시장 규모(단위: 억엔)>



- 2008년과 비교하면, 어뮤즈먼트산업계의 시장규모는 전년도 대비 78.3%이며, 업무용AM기 제품판매액은 86.5%, 오퍼레이션 매출액은 88.0%, 가정용게임(하드/소프트)제품판매액이 75.8%로 모두 크게 감소하고 있음

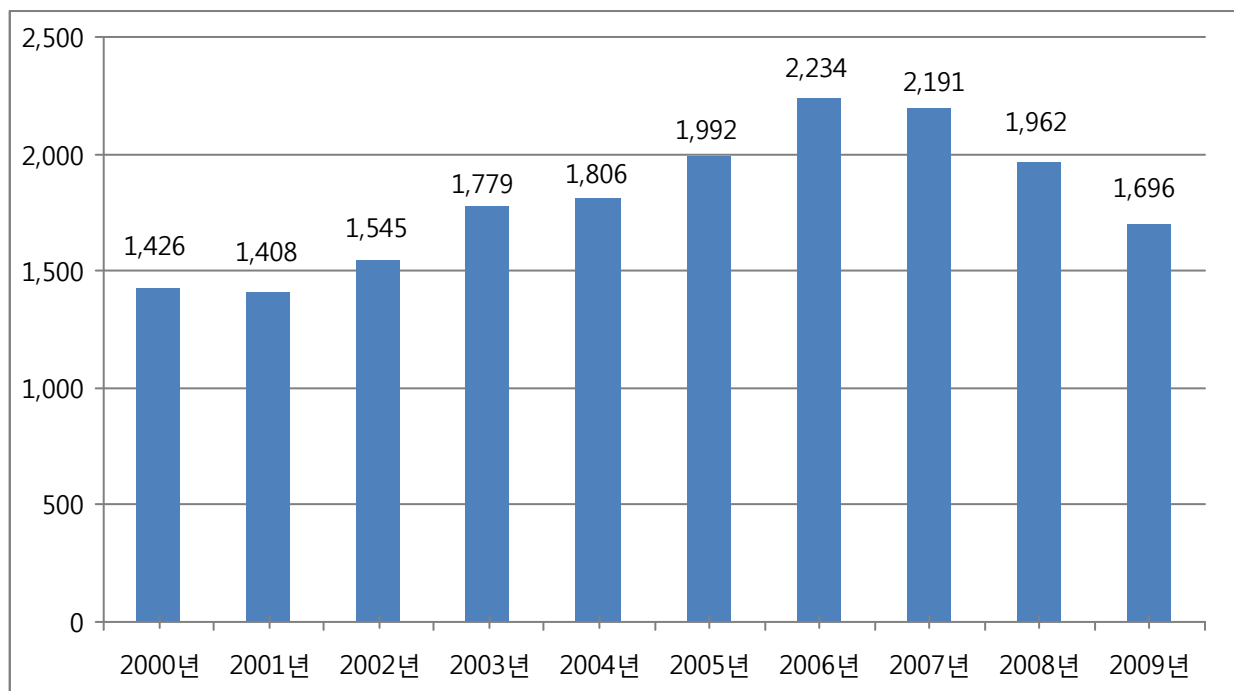
<표1-1. 어뮤즈먼트산업계의 시장규모(단위: 백만 엔)>

		2004년	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	구성비	전년비
시장규모(합계)		1,749,757	2,246,427	2,752,632	3,916,016	3,676,986	2,877,953	100.0%	78.3%
AM기제품판매액		180,550	199,227	223,357	219,061	196,164	169,632	5.9%	86.5%
오퍼레이션매출액		649,223	682,458	702,857	678,099	573,104	504,271	17.5%	88.0%
가정용게임기판매액	소계	919,984	1,364,742	1,826,418	3,018,857	2,907,718	2,204,050	76.6%	75.8%
	하드	425,143	862,163	1,125,267	2,299,241	2,027,931	1,519,527	52.8%	74.9%
	소프트	494,840	502,579	701,151	719,616	879,787	684,523	23.8%	77.8%

□ 업무용AM기의 제품판매액

- 2000년부터 2009년까지 10년간의 ‘업무용AM기 제품 판매액’

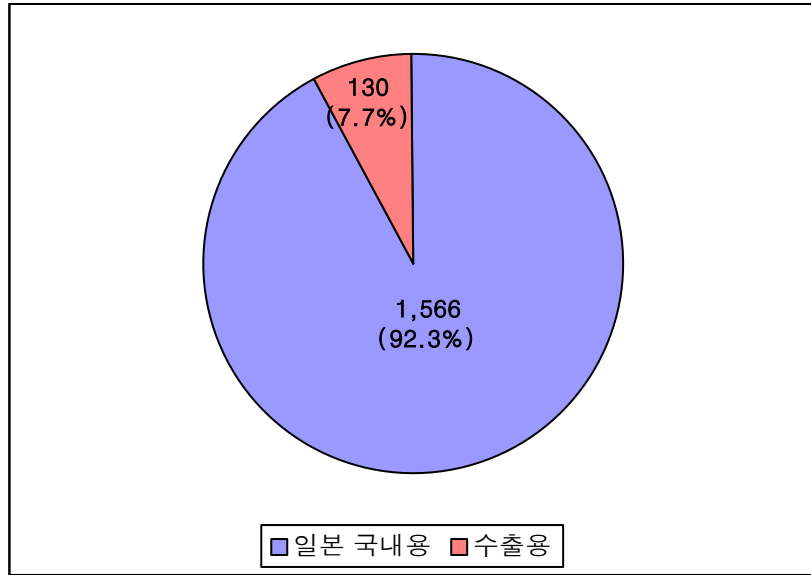
<그림2-1. 업무용AM기 제품 판매액 추이(단위: 억엔)>



- 2009년도 업무용AM기 제품 판매액은 1,696억엔

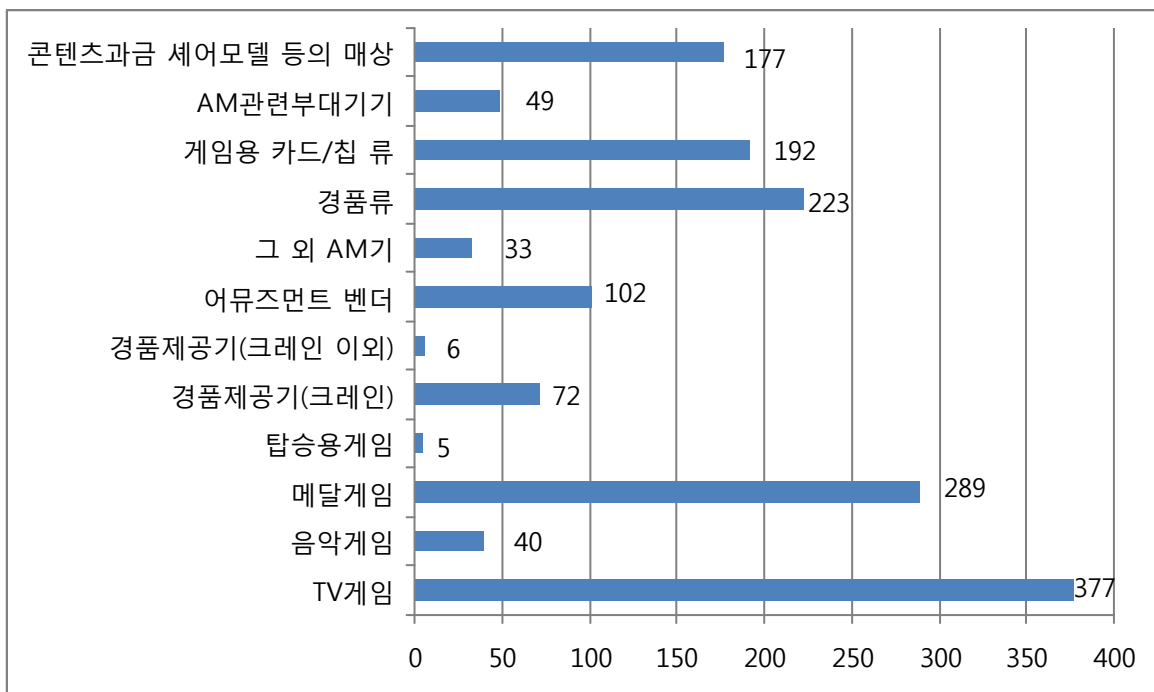
※ 제품판매액이란 ‘자사에서 제조하여 판매한 업무용AM기기(OEM포함)의 판매액을 말함

<그림2-2. 업무용AM기 제품 판매액 추이(단위: 억엔)>



○ 2009년도 업무용AM기 제품 판매액은 1,696억엔

<그림2-3. 일본 국내용 판매액(1,566억엔) 종류별 내역(단위: 억엔)>



○ 2008년과 비교하면, 업무용AM기의 제품판매액의 전년대비는 86.5%로 큰 폭으로 감소, 내역을 보면, 수출이 전년대비 97.6%이었던 것에 비해서, 일본국내용의 전년대비가 85.75%로 크게 감소하고 있음

<표2-1. 업무용AM기의 제품판매액 (단위: 백만엔)>

	2004년	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	구성대비	전년대비
제품판매액 합계	180,550	199,227	223,357	219,061	196,164	169,632	100.0%	86.5%
일본국내용	167,729	188,649	210,160	205,506	182,827	156,621	92.3%	85.7%
수출용	12,821	10,578	13,197	13,555	13,337	13,011	7.7%	97.6%

○ 일본국내용 제품판매액, 종류별 내역의 6년간 추이

<표2-2. 일본국내용 제품판매액의 종류별 내역 (단위: 백만원)>

		2004년	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	구성대비	전년대비
일본국내용 제품판매액 합계		167,729	188,649	210,160	205,506	182,827	156,621	100.0%	85.7%
TV게임	전용범용 케이스	25,801	24,945	28,744	28,598	28,096	22,728	14.5%	80.9%
	기판소프트	13,752	23,538	21,481	21,069	20,344	15,015	9.6%	73.8%
	소계	39,553	48,483	50,226	49,667	48,440	37,743	24.1%	77.9%
음악게임	전용범용 케이스	1,201	1,281	1,246	1,607	1,237	1,174	0.7%	94.9%
	기판소프트	2,068	2,077	2,176	3,046	2,944	2,821	1.8%	95.8%
	소계	3,269	3,358	3,421	4,653	4,181	3,995	2.6%	95.5%
메달게임		37,017	45,954	48,448	44,042	37,067	28,930	18.5%	78.0%
탑승용 게임		1,351	1,597	1,184	785	510	493	0.3%	96.7%
경품제공기(크레인)		13,266	12,691	12,698	11,565	9,302	7,196	4.6%	77.4%
경품제공기 (크레인 이외)		1,364	1,342	1,291	1,090	972	639	0.4%	65.7%
어뮤즈먼트 벤더	케이스	5,858	7,114	6,113	5,451	3,619	3,019	1.9%	83.4%
	기판소프트	795	1,048	901	773	670	469	0.3%	70.1%
	용지	12,830	11,161	11,398	10,632	7,786	6,668	4.3%	85.6%
	소계	19,483	19,323	18,413	16,856	12,075	10,157	6.5%	84.1%
그 외 AM기		2,854	4,122	4,881	5,483	5,442	3,331	2.1%	61.2%
경품류		34,331	32,087	28,132	27,546	25,927	22,305	14.2%	86.0%
게임용 카드류		5,479	11,545	8,732					
카드카드게임용 카드류				23,650					
게임용 카드·칩 류					27,590	24,380	19,224	12.3%	78.9%
AM관련 부대기기		9,763	8,146	9,085	7,857	7,111	4,889	3.1%	68.8%
콘텐츠과금, 세어모델 등의 매상					8,373	7,420	17,719	11.30%	238.80%

○ TV게임, 그 외 AM기, 카드칩류에 관한 보조 질문 결과는 이하와 같음

1) TV게임 내 '체험시뮬레이션 게임'의 비율과 판매액

비율	판매액(억엔)
11.2%	42

2) 그 외 게임내의 '스포츠관련 게임'의 비율과 판매액

비율	판매고(억엔)
21.3%	7

3) 카드·칩류 판매액의 종류별 구성비와 판매액

	구성비	판매고(억엔)
카드카드용	56.7%	109
그 외	43.3%	83

○ 네트워크게임기의 판매액과 종류별 내역

<표2-3 네트워크게임기의 판매고와 종류별 내역>

[네트워크게임기의 판매액(단위: 백만엔)]

	매출액	전년대비	일본 국내용 판매고의 구성비
2009년	59,462	84.1%	38.0%
2008년	70,672	88.9%	38.7%

[2009년의 종류별 내역(단위: 백만엔)]

	구성비	판매고
TV게임	54.1%	32,169
음악게임	6.5%	3,865
메달게임	39.4%	23,428

○ 업무용AM기나 관련제품(반제품이나 경품류)을 수입했다고 응답한 기업은 30.0%, 그 수입액은 163억엔이었으며, 수입중, 119억엔이 일본 국내에서 판매되었고, 수입액에서 차지하는 비율은 73.4%이었음

<표2-4 업무용AM기와 관련 제품 수입 실적(단위: 백만엔)>

	응답기업 수	수입했다	'수입했다'의 내역		수입하지 않았다
			수입금액	對제품판매액비율	
2009년	60사	18사 (30.0%)	16,254	9.6%	42사 (70.0%)
2008년	62사	15사 (24.2%)	13,659	7.0%	47사 (75.8%)

※ 업무용AM기의 납품판매액은 542억 엔으로 전년대비 189.85이었음

주) 납품판매액이란 '타사제품의 업무용AM기기를, 자사에서 납품한 판매액'

<표2-5 납품판매액의 추이(단위: 백만엔)>

	2004년	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년
납품판매액	44,900	57,585	44,462	39,707	28,539	54,177
전년대비	88.5%	128.3%	77.2%	89.3%	71.9%	189.8%

3. 『시사점』

- 일본의 어뮤즈먼트(아케이드)게임은 시장불황과 차세대 가정용 게임기의 등장으로 매년 그 시장규모는 줄고 있는 상황임
- 2006년을 정점으로 시장이 축소되고 있는 가운데, 어뮤즈먼트게임의 매출에서 비디오게임이라고 불리는 TV게임기의 판매가 가장 일반적으로 많이 제조·판매가 되고 있음
- 그러나 카드게임 및 카드와 IC가 내장된 칩을 이용한 업무용AM기 제조 및 이용은 매년 늘고 있으며, 이는 풍속영업법 8호 매장이라 불리는 '게임센터'를 벗어나 대형쇼핑몰 등의 게임코너 등에 납품이 되고 있어 시장은 커지고 있다고 봄
- 아케이드게임산업은 '오락실산업'에서 벗어나 쇼핑등 다른 산업과의 타이업(Tie-up)과 결합을 통해 새로운 시장을 모색하고 생존을 모색하고 있음.