



『2010년 30호 ‘주간 심층이슈’』



『 아케이드게임산업계 실태조사 보고서② 』

○ 작성 취지

- 어뮤즈먼트계(아케이드)게임시장은 2006년을 정점으로 매년 시장을 축소되고 있는 상황임
- 지난 9월에 ‘어뮤즈먼트게임쇼’ 개최에 맞춰 발간된 (사)일본어뮤즈먼트머신공업협회의 실태조사 보고서는 아케이드게임 기기관련 메이커, 게임센터, 비디오게임 각 사의 설문조사를 수집, 분석한 자료로 일본의 아케이드게임 전반을 파악할 수 있는 자료임
- 이번 호는 지난 호(시장규모 및 업무용 AM기 매출내역)에 이어 오퍼레이션(게임센터) 게임의 매출과 가정용 게임(하드·소프트)의 매출 내역을 중심으로 안내
 - ※ 출처 : 어뮤즈먼트산업계 실태조사 보고서((사)일본어뮤즈먼트머신공업협회 발간)

○ 작성 순서

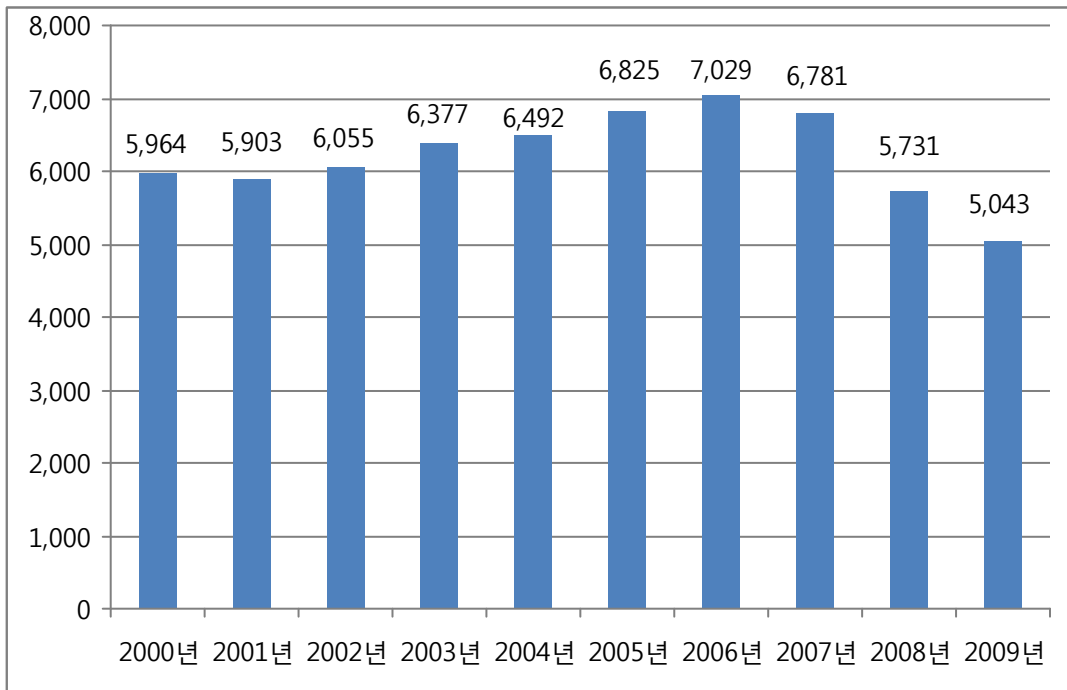
1. 「보고서 조사 결과② : 업무용 AM기」
2. 「보고서 조사 결과③ : 가정용 게임기」
3. 「시사점」

1. 『 보고서 조사 결과② : 업무용 AM기 』

□ 오퍼레이션(게임센터) 매출액

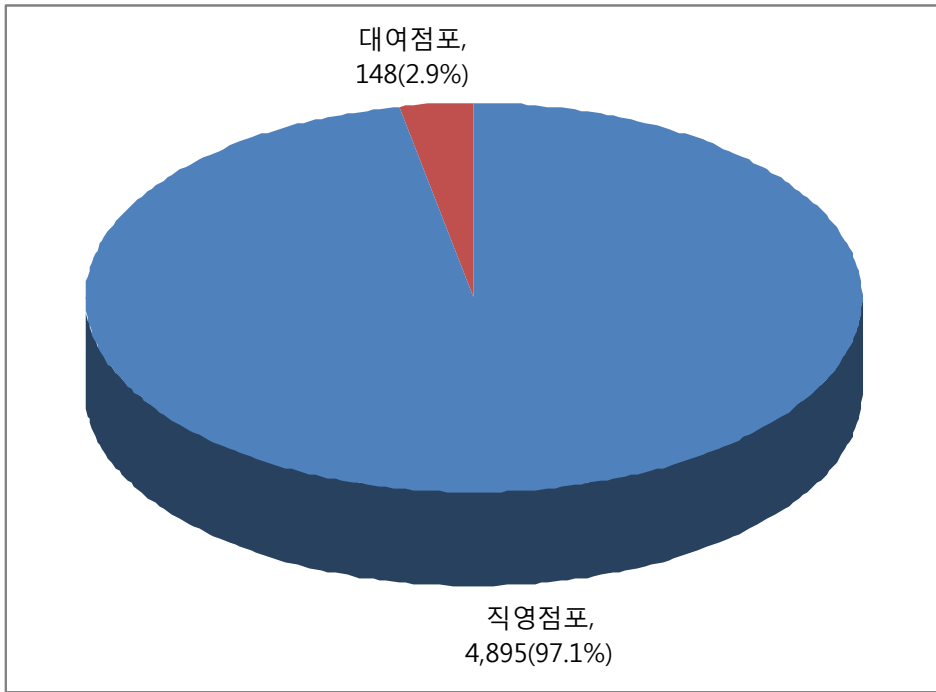
- 2000년부터 2009년까지 10년간의 ‘오퍼레이션(게임센터) 매출액’

<그림1-1. 오퍼레이션 매출액 추이(단위: 억엔)>



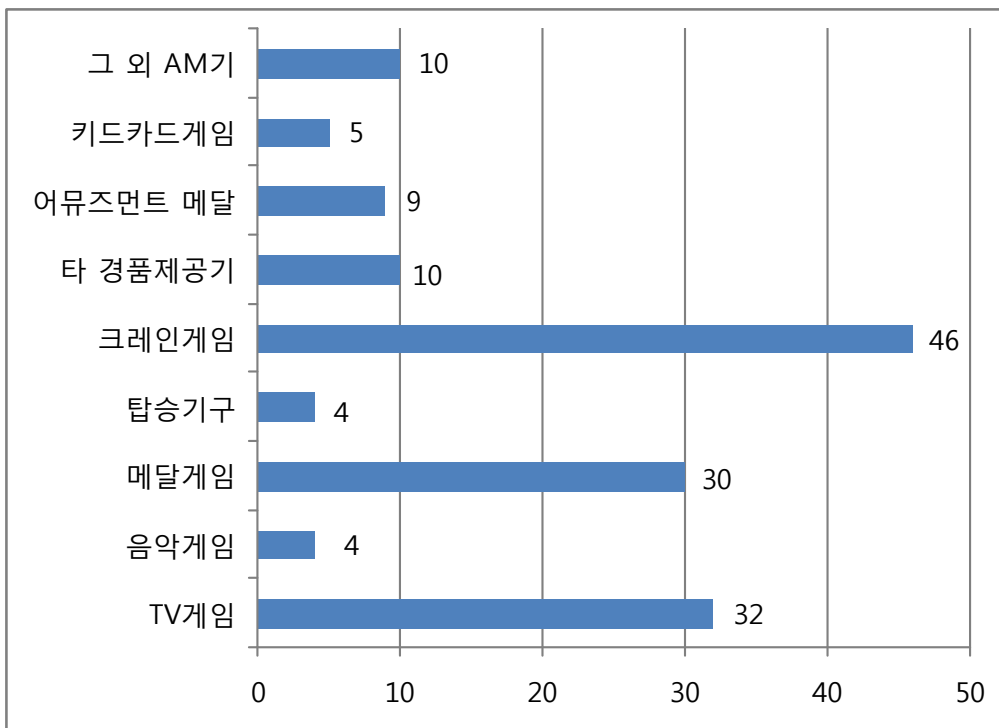
- 2009년도 게임센터 매출액(5,043억엔) 내역

<그림1-2. 09년도 오퍼레이션 매출액 내역(단위: 억엔)>

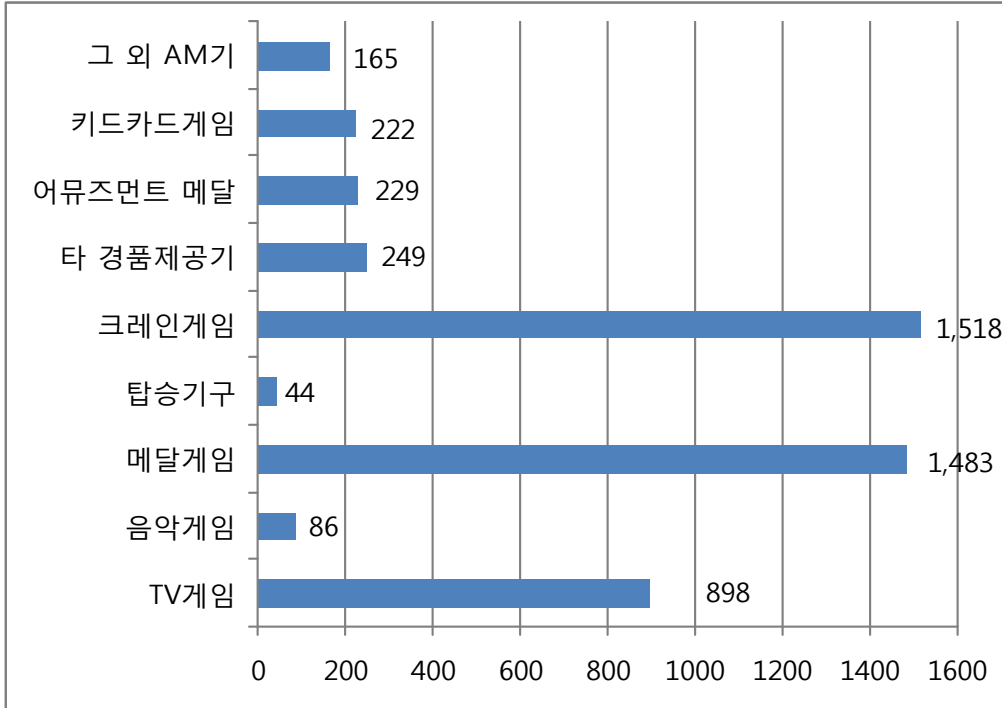


주) 직영 : 임대료, 월정액제, 보험계약 등을 불문하고 로케이션(점포)의 운영주체가 오퍼레이터측에 있는 경우
 대여 : 임대료, 월정액제, 보험계약 등을 불문하고 로케이션(점포)의 운영주체가 상대측에 있는 경우

<그림1-3. 종류별 매출액(대여점포) (단위: 억엔)>

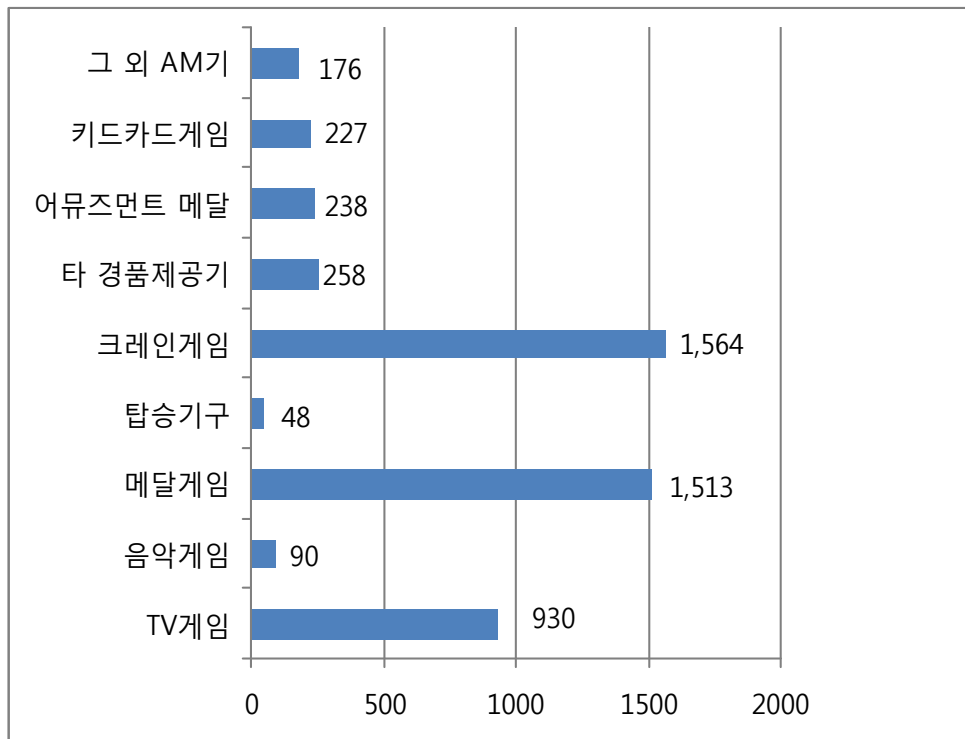


<그림1-4. 종류별 매출액(직영점포) (단위: 억엔)>



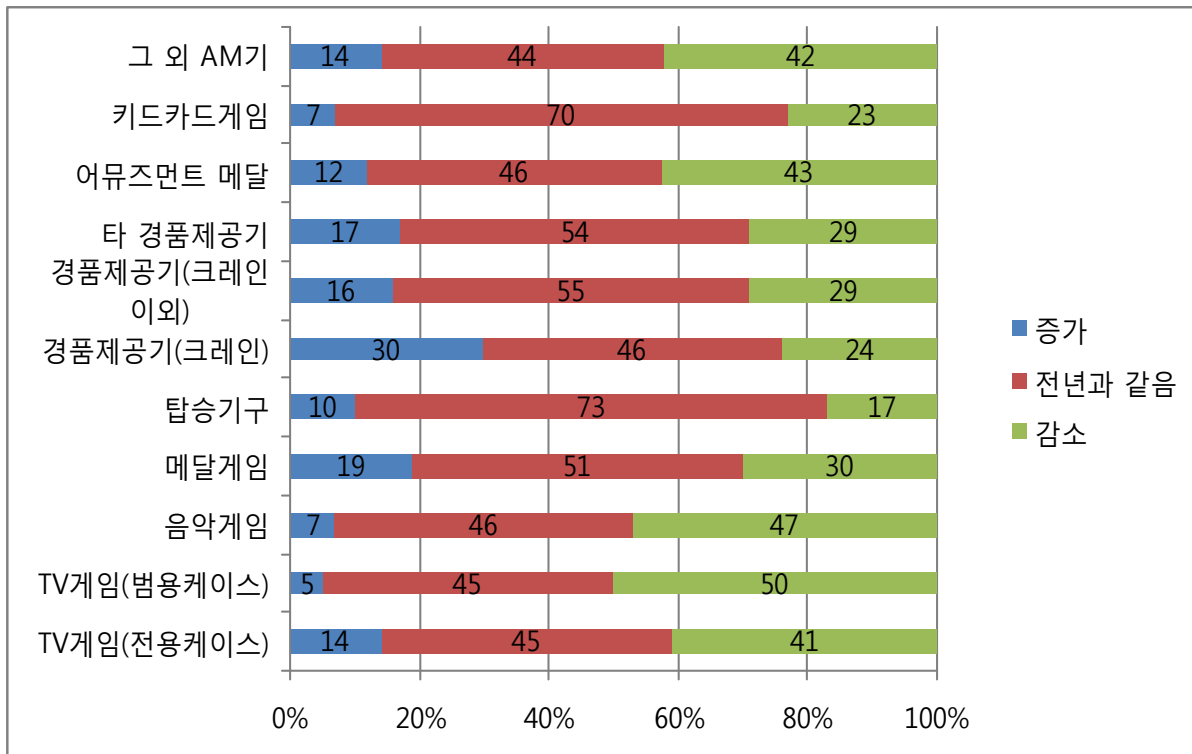
- 직영점포와 대여점포를 합제한 매출액을 종류별로 보면, 경품제공기(크레인게임), 메달게임, TV게임 순으로 매출이 많아지고 있음

<그림1-5. 종류별 매출액(직영/대여 합계) (단위: 억엔)>



- 이후 1년간의 매출 증감 예상으로는 경품제공기(크레인)만이 증가의 응답률이 많아지고 있음

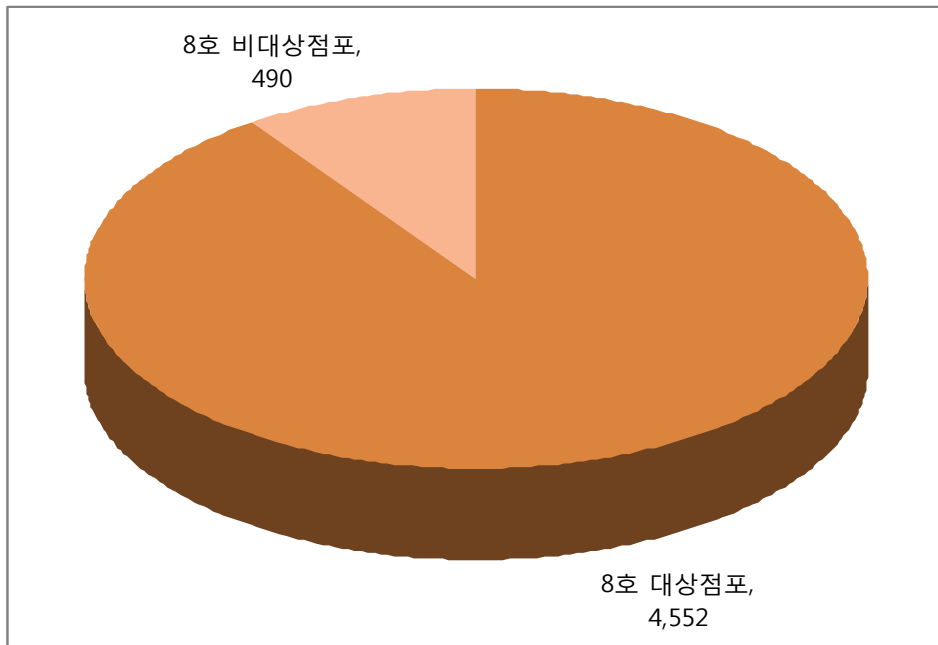
<그림1-6. 종류별 매출액 증감 예상(직영/대여 합계) (단위:%)>



주) 그래프의 좌측 숫자는 응답기업 수

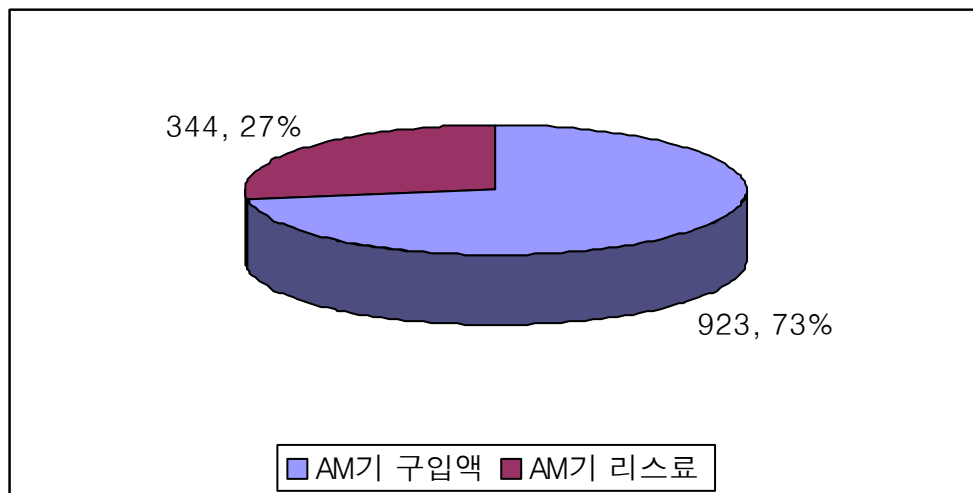
- 8호 대상점포의 매상고는 4,552억 엔(구성비; 90.3%), 8호 비대상점포의 매상고는 490억 엔(구성비; 9.7%)이었음

<그림1-7. 매출액(8호 대상점포, 8호 비대상점포별) (단위:억엔)>



- 업무용AM기의 구입액과 리스료의 합계는 1,266억엔으로 매출액의 25.1%를 차지, 업무용AM기의 구입액과 리스료의 합계 1,266억 엔은 앞에서 본 [일본 국내용 업무용AM기 제품판매고(경품류를 제외)] 1,343억 엔의 94.3%이었음

<그림1-8. 업무용AM기 구입액 및 리스료 합계 (단위:억엔)>



주) 각 금액은 반올림 처리하였음

- 게임센터 매출액은 전년대비 88.0%로 큰 폭으로 감소

<표1-1. 오퍼레이션 매출액(단위: 백만엔)>

	2004년	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	구성비	전년대비
매출액(합계)	649,223	682,458	702,857	678,099	573,104	504,271	100.0%	88.0%
직영점포	604,839	643,924	672,099	652,527	551,966	489,481	97.1%	88.7%
대여점포	44,384	38,534	30,758	25,572	21,138	14,790	2.9%	70.0%
8호대상	485,234	495,473	521,629	544,075	469,616	455,225	90.3%	96.9%
8호비대상	163,990	186,985	181,228	134,024	103,488	49,046	9.7%	47.4%

○ 종류별 매출액의 6년간 추이

<표1-2. 종류별 매출액(단위: 백만엔)>

	2004년	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	구성비 (%)	전년대비 (%)	
매출액(합계)	649,223	682,458	702,857	678,099	573,104	504,271	100.0	88.0	
TV게임	전용케이스	53,292	72,645	78,576	91,938	85,424	72,892	14.5	85.3
	범용케이스	33,987	29,923	33,537	32,692	27,410	20,067	4.0	73.2
	소계	87,279	102,568	112,113	124,630	112,834	92,960	18.4	82.4
음악게임	13,974	13,812	11,955	15,566	11,535	8,977	1.8	77.8	
메달게임	176,219	179,722	199,777	195,079	167,006	151,279	30.0	90.6	
탑승기구	10,694	10,275	10,322	8,638	5,735	4,813	1.0	83.9	
경품제공기(크레인)	213,239	205,445	207,211	189,892	168,461	156,362	31.0	92.8	
경품제공기(크레인 이외)	44,514	50,607	49,444	41,468	30,546	25,834	5.1	84.6	
어뮤즈먼트 벤더	53,442	42,299	34,293	30,701	25,405	23,804	4.7	93.7	
카드카드게임	14,670	41,633	46,129	36,996	23,425	22,688	4.5	96.9	
그 외 AM기	35,192	36,097	31,613	35,128	28,158	17,555	3.5	62.3	
직영점포매출액	604,839	643,924	672,099	652,527	551,966	489,481	100.0	88.7	
TV게임	전용케이스	47,992	66,363	74,070	87,927	82,179	70,501	14.4	85.8
	범용케이스	30,580	27,403	32,176	31,329	25,801	19,290	3.9	74.8
	소계	78,572	93,766	106,245	119,256	107,980	89,792	18.3	83.2
음악게임	12,894	12,798	11,303	15,017	11,037	8,626	1.8	78.2	
메달게임	170,317	174,076	195,139	191,084	162,711	148,301	30.3	91.1	
탑승기구	9,646	9,271	9,418	7,961	5,258	4,427	0.9	84.2	
경품제공기(크레인)	198,098	193,748	197,751	182,034	162,671	151,772	31.0	93.3	
경품제공기(크레인 이외)	40,313	46,763	46,496	38,793	28,548	24,880	5.1	87.2	
어뮤즈먼트 벤더	48,735	39,229	32,202	28,908	24,117	22,913	4.7	95.0	
카드카드게임	13,663	40,590	44,818	36,062	22,883	22,234	4.5	97.2	
그 외 AM기	32,601	33,684	28,727	33,413	26,762	16,538	3.4	61.8	
렌탈점포매출액	44,384	38,534	30,758	25,572	21,138	14,790	100.0	70.0	
TV게임	전용케이스	5,301	6,282	4,506	4,011	3,246	2,391	16.2	73.7
	범용케이스	3,407	2,520	1,361	1,363	1,608	777	5.3	48.3
	소계	8,707	8,802	5,868	5,374	4,854	3,168	21.4	65.3

음악게임	1,079	1,014	652	549	498	351	2.4	70.6
메달게임	5,903	5,646	4,638	3,996	4,296	2,978	20.1	69.3
탑승기구	1,047	1,004	904	676	477	386	2.6	80.8
경품제공기(크레인)	15,142	11,697	9,460	7,858	5,790	4,591	31.0	79.3
경품제공기(크레인 이외)	4,201	3,845	2,948	2,676	1,998	954	6.4	47.7
어뮤즈먼트 벤더	4,707	3,070	2,091	1,793	1,288	891	6.0	69.2
카드카드게임	1,007	1,043	1,311	934	542	454	3.1	83.8
그 외 AM기	2,591	2,413	2,887	1,716	1,396	1,017	6.9	72.9

- 오퍼레이션 매출액 중, 인터넷 대응 게임기인 [네트워크게임(온라인게임)] 이 매출액에서 차지하는 비율·매출액 및 그 종류별 내역

<표1-3. 네트워크게임기의 매출액과 종류별 내역>

[네트워크게임기의 매출액(단위: 백만엔)]

	매출액	전년대비	일본 국내용 매출액의 구성비
2009년	100,854	93.1%	20.0%
2008년	108,317	85.8%	18.9%

[2009년도 종류별 내역(단위: 백만엔)]

	구성비	판매고
TV게임	71.5%	72,111
음악게임	8.6%	8,714
메달게임	19.9%	20,030

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

- 1) TV게임 내 '체험시뮬레이션 게임'의 비율과 매출액

비율	매출액(억엔)
19.4%	180

- 2) 그 외 게임내의 '스포츠관련 게임'의 비율과 매출액

비율	매출액(억엔)
11.5%	20

3) 카드·칩류 판매액의 종류별 구성비와 매출액

	구성비	매출액(억엔)
카드카드용	60.1%	559
그 외	24.0%	363

○ 경품제공기와 어뮤즈먼트 벤더의 원가지표는 다음과 같음

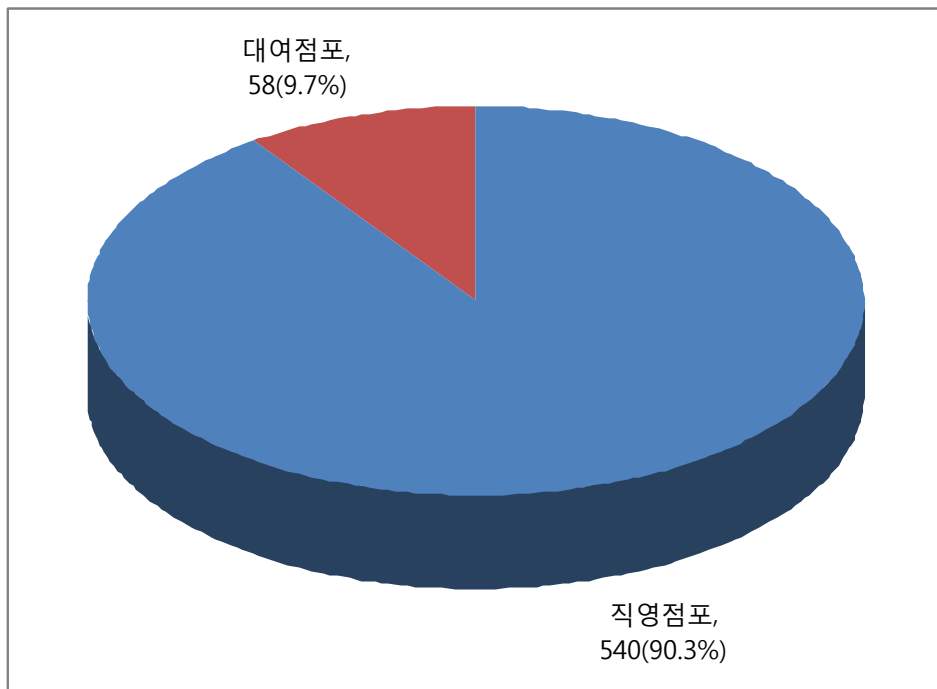
경품제공기(크레인, 크레인 이외)의 매출액 100에 대한 경품비용의 비율 31.3%

어뮤즈먼트 벤더의 매출액 100에 대한 교환기 기판소프트 경비의 비율 10.4%

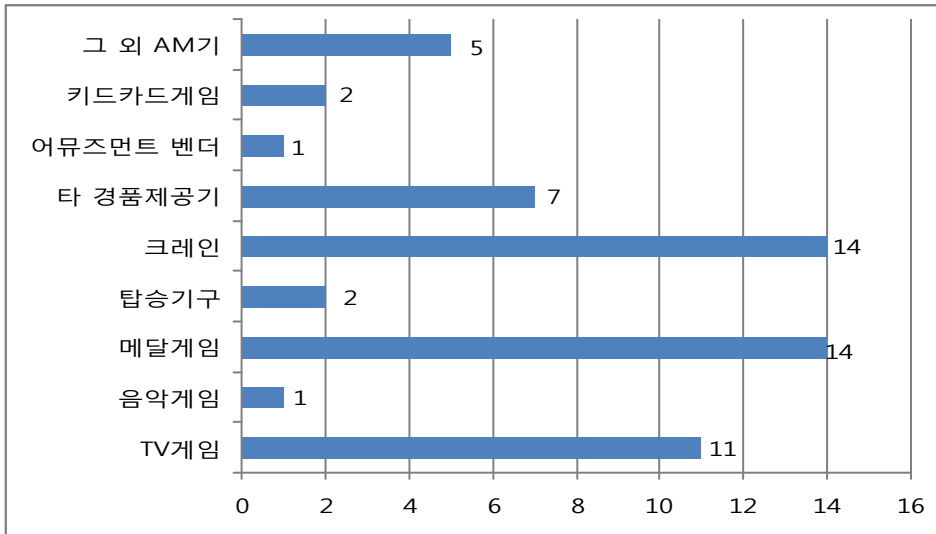
어뮤즈먼트 벤더의 매출액 100에 대한 용지, 용품, 잉크비용의 비율 37.2%

○ 업무용AM기 설치대수는 약 60대로 그 내역은 다음과 같음

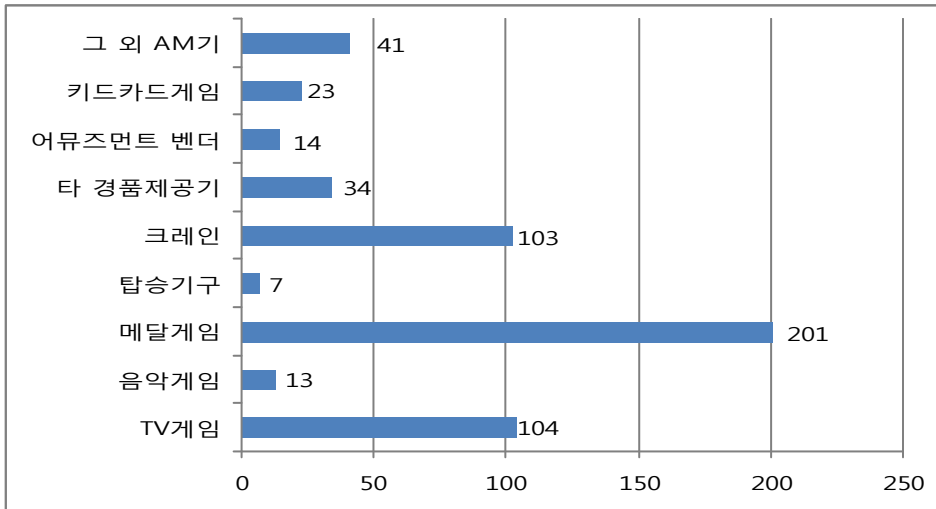
<그림1-9. 업무용AM기 설치대수 합계(598천대) (단위:천대)>



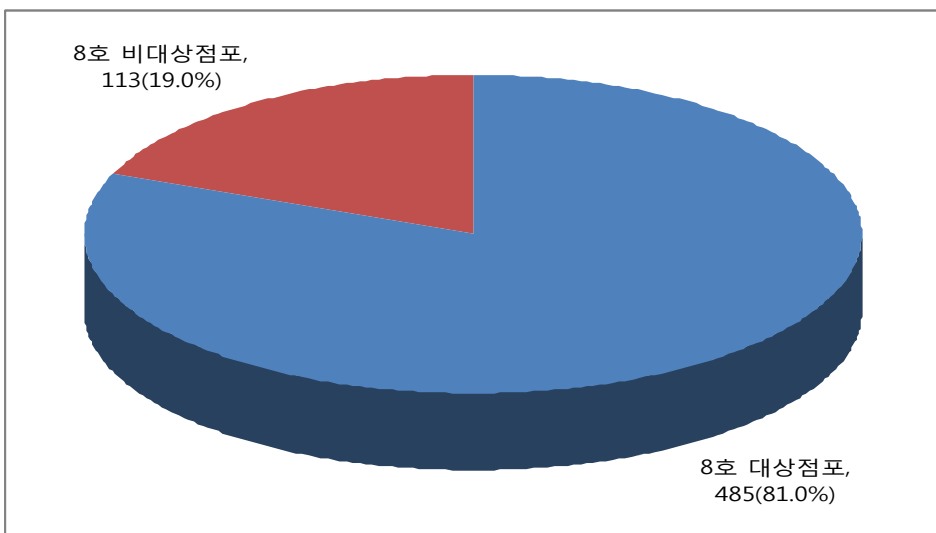
<그림1-10. 종류별 설치대수(대여점포) (단위:천대)>



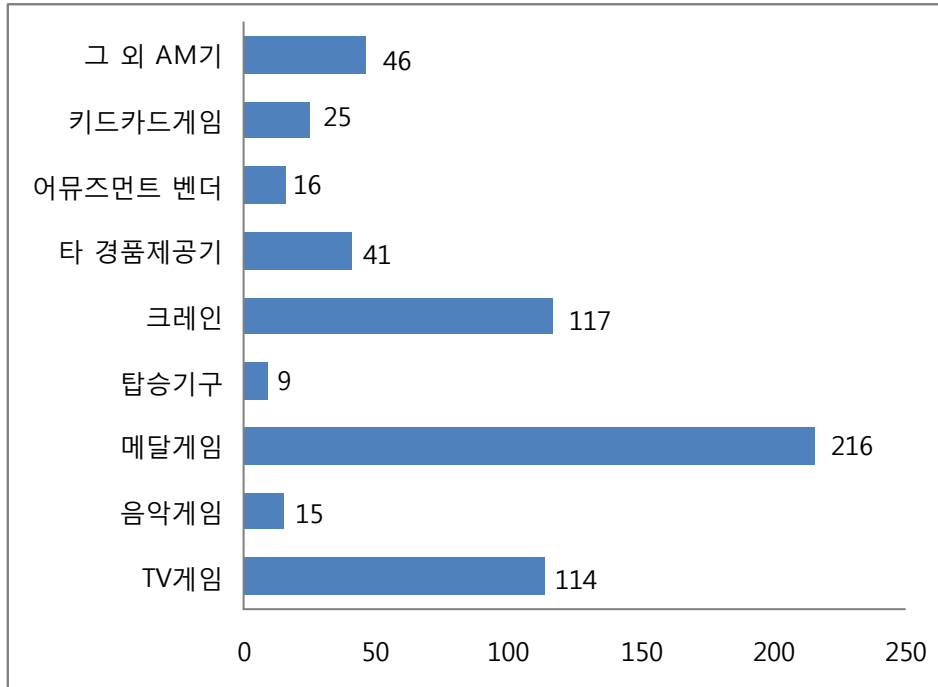
<그림1-11. 종류별 설치대수(직영점포) (단위:천대)>



<그림1-12. 업무용AM기 설치대수(8호대상점포 및 비대상점포) (단위:천대)>

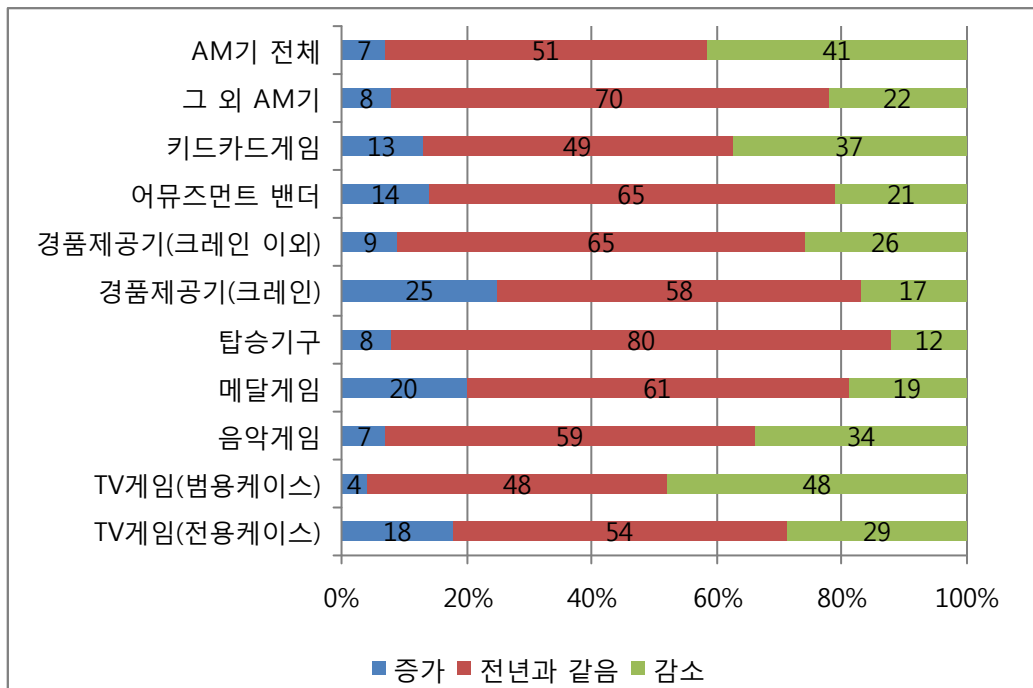


<그림 1-13. 종류별 설치대수(직영점포, 대여점포 합계) (단위:천대)>



- 이후 1년간의 판매액 증감 예상으로, 경품제공기(크레인)의 증가 예상이 조금 높아지고 있음

<그림1-14. 종류별 설치대수 증감예상(직영점포, 대여점포 합계) (단위:천대)>



- 게임센터에서 업무용AM기·설치대수는 전년대비 88.4%로 감소하고 있으며 점포종류별로는 8호 비대상, 대여점포의 감소가 커지고 있음

<표1-4. AM기 설치대수>

	2004년	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	구성비	전년대비
대수(합계)	684,507	699,236	716,075	695,866	676,474	598,181	100.0%	88.4%
직영점포	582,831	607,105	627,111	607,286	597,759	540,164	90.3%	90.4%
렌탈점포	101,676	92,131	88,963	88,580	78,715	58,018	9.7%	73.7%
8호대상	438,986	445,025	460,031	474,808	486,582	484,804	81.0%	99.6%
8호비대상	245,521	254,211	256,044	221,058	189,892	113,377	19.0%	59.7%

- 종류별 설치대수의 6년간 추이

<표1-5. 종류별 설치대수>

		2004년	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	구성비 (%)	전년대비 (%)
설치대수(합계)		684,507	699,236	716,075	695,866	676,474	598,181	100.0	88.4
TV게임	전용케이스	54,916	66,295	70,039	81,441	80,081	75,754	12.7	94.6
	범용케이스	77,174	58,806	63,956	57,795	54,708	38,715	6.5	70.8
	소계	132,090	125,100	133,995	139,236	134,789	114,469	19.1	84.9
음악게임		17,397	14,878	14,244	17,402	16,368	14,540	2.4	88.8
메달게임		241,140	258,830	256,691	248,728	243,171	215,609	36.0	88.7
탑승기구		20,140	19,633	16,976	13,856	11,855	9,224	1.5	77.8
경품제공기(크레인)		130,145	121,415	136,387	127,172	123,804	116,544	19.5	94.1
경품제공기(크레인 이외)		64,049	64,168	56,161	51,676	47,205	41,010	6.9	86.9
어뮤즈먼트 벤더		27,400	20,572	20,031	19,760	18,509	15,530	2.6	83.9
카드카드게임		10,893	29,962	36,729	30,099	28,324	25,430	4.3	89.8
그 외 AM기		41,254	44,677	44,861	47,937	52,449	45,826	7.7	87.4
직영점포 설치대수		582,831	607,105	627,111	607,286	597,759	540,164	100.0	90.4
TV게임	전용케이스	41,777	53,909	60,039	71,484	70,539	68,576	12.7	97.2
	범용케이스	59,622	45,751	54,671	51,194	48,582	35,074	6.5	72.2
	소계	101,400	99,660	114,710	122,678	119,121	103,650	19.2	87.0
음악게임		15,338	13,411	13,066	15,832	15,109	13,497	2.5	89.3
메달게임		224,809	241,418	237,461	229,761	226,776	201,494	37.3	88.9
탑승기구		15,759	15,636	12,004	10,078	8,868	6,897	1.3	77.8
경품제공기(크레인)		110,179	103,700	118,246	104,520	103,849	102,856	19.0	99.0
경품제공기(크레인 이외)		48,549	49,073	42,646	39,431	36,559	33,775	6.3	92.4
어뮤즈먼트 벤더		21,600	17,158	17,921	16,956	16,350	14,038	2.6	85.9
카드카드게임		10,028	27,272	33,765	26,736	25,003	23,284	4.3	93.1
그 외 AM기		35,168	29,675	37,293	41,294	46,124	40,671	7.5	88.2

렌탈점포 설치대수	101,676	92,131	88,963	88,580	78,715	58,018	100.0	73.7	
TV게임	전용케이스	13,138	12,385	10,000	9,957	9,542	7,177	12.4	75.2
	범용케이스	17,552	13,054	9,285	6,601	6,126	3,642	6.3	59.4
	소계	30,690	25,440	19,285	16,558	15,668	10,819	18.6	69.1
음악게임	2,059	1,467	1,179	1,570	1,259	1,043	1.8	82.8	
메달게임	16,331	17,412	19,230	18,968	16,396	14,115	24.3	86.1	
탑승기구	4,381	3,998	4,972	3,777	2,987	2,326	4.0	77.9	
경품제공기(크레인)	19,966	17,715	18,141	22,653	19,955	13,687	23.6	68.6	
경품제공기(크레인 이외)	15,500	15,095	13,515	12,245	10,645	7,235	12.5	68.0	
어뮤즈먼트 벤더	5,800	3,413	2,110	2,804	2,160	1,492	2.6	69.1	
카드게임	864	2,589	2,964	3,363	3,321	2,146	3.7	64.6	
그 외 AM기	6,086	5,002	7,568	6,643	6,325	5,155	8.9	81.5	

- 2009년도 산업폐기물로써 처리한 AM기 대수는 5만 대로 설치대수(2010년3월말 시점)의 8.4%이었음

[산업폐기물로써 처리한 AM기 대수]

	처리한 대수	설치대수와의 비율
2009년	50천대	8.4%
2008년	70천대	10.4%
2007년	68천대	9.8%

- 총 점포수(로케이션 수)는 약 1만9천 대이며, 8호 대상점포는 8천 점, 8호 비대상점포는 1만2천 점이었음

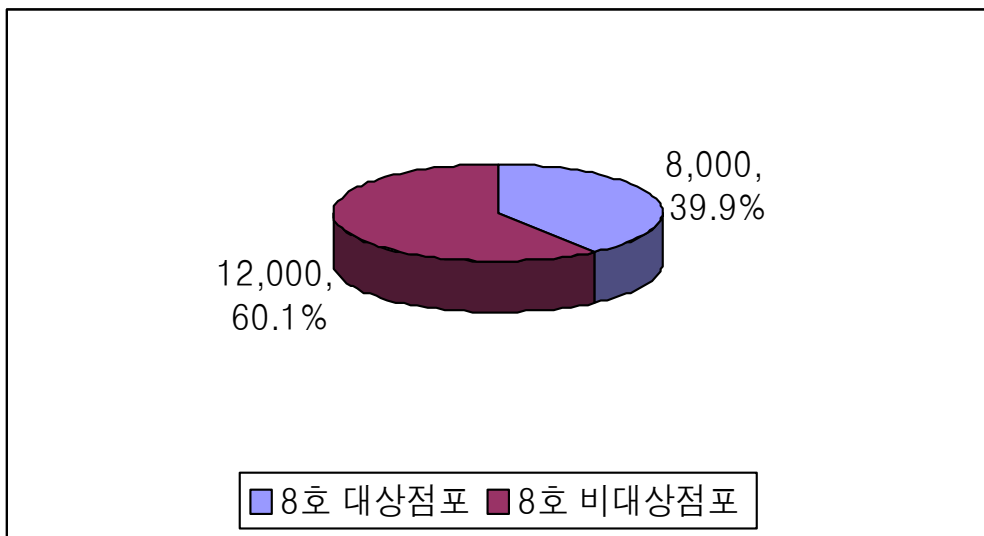
주) 직영 8호 대상점포, 직영 8호 비대상점포, 대여 8호 대상점포, 대여 8호 비대상점포의 4구분으로 점포수의 응답을 얻어, 2009년말의 경찰청 조사 [전업점](직영 8호점포에 해당), [겸업점](대여 8호점포에 해당)의 수치와, [타사와 복수로 오퍼레이션하고 있는 점포 비율의 추측]에서 추계한 것임

<표1-6. 점포수>

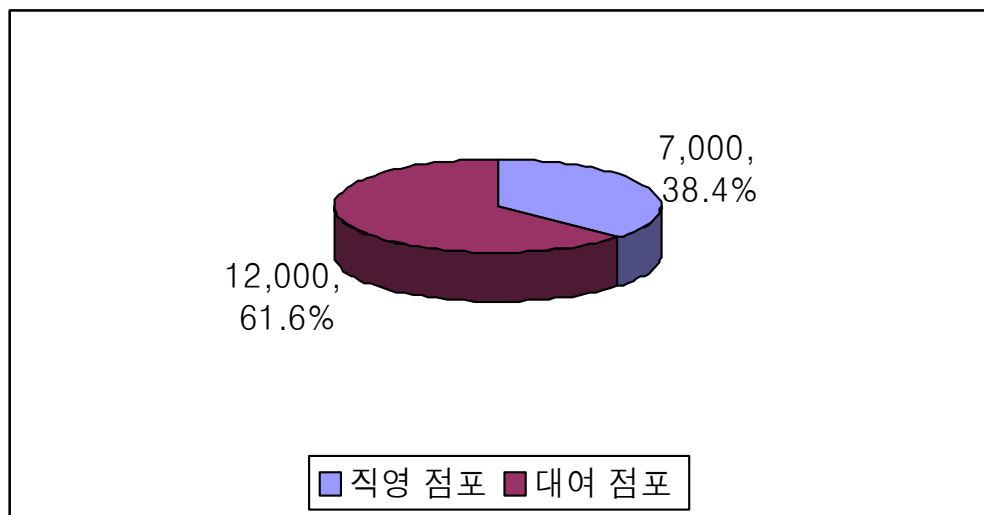
	2004년	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	구성비	전년대비
점포수	25,044	23,901	23,613	22,723	21,688	19,213	100.0%	88.6%
직영점포	9,280	8,679	8,647	8,339	8,070	7,369	38.4%	91.3%
렌탈점포	15,764	15,222	14,966	14,384	13,618	11,844	61.6%	87.0%
8호대상	10,109	9,515	9,091	8,652	8,137	7,662	39.9%	94.2%
8호비대상	14,935	14,386	14,522	14,071	13,551	11,551	60.1%	85.2%

- 렌탈 8호 비대상점포에 관해서는 하나의 점포를 복수의 조사응답기업이 더블카운터하고 있는 케이스가 있어 실제보다 많은 수치가 나와있다고 생각됨

<그림 1-15. 점포수 (단위:점포)>
[8호 대상, 비대상별]



[직영, 대여별]



- 직영점포, 대여점포로 [1사 단독으로 오퍼레이팅하고 있다] 또는 [복수 회사가 오퍼레이팅하고 있다]의 조합에 따른 점포형태는 이하와 같음

<표1-7. 점포 형태>

		2004년	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	구성비	전년대비
점포수 합계		25,044	23,901	23,613	22,723	21,688	19,213	100.0%	88.6%
직영점포	1사 단독	8,750	8,278	8,285	8,042	7,851	7,212	37.5%	91.9%
	복수회사	529	401	362	297	219	156	0.8%	71.4%
대여점포	1사 단독	6,813	6,601	7,198	7,024	6,958	6,485	33.8%	93.2%
	복수회사	8,952	8,621	7,768	7,360	6,660	5,359	27.9%	80.5%

○ 설치대수 규모에 따른 점포의 구성비는 다음과 같음

<표1-8. 설치대수 규모별 구성비>

	2004년	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	구성비	전년대비
점포수	25,044	23,901	23,613	22,723	21,688	19,213	100.0%	88.6%
20대 이하	13,255	12,059	11,302	10,667	9,619	8,059	41.9%	83.8%
21-50대	2,522	2,330	2,339	2,059	1,957	1,541	8.0%	78.7%
51-70대	1,612	1,513	1,513	1,341	1,176	1,113	5.8%	94.6%
71-100대	1,950	1,997	2,069	1,938	2,051	1,747	9.1%	85.2%
101-200대	4,726	4,826	5,119	5,267	5,424	5,303	27.6%	97.8%
201대 이상	979	1,177	1,271	1,451	1,461	1,451	7.6%	99.3%

○ 전 점포에서 차지하는 기존 점포의 매출액 비율과 기존 점포의 전년대비는 이하와 같음

[기존 점포의 데이터]

	매출액 비율	전년비
2009년	91.2%	88.2%
2008년	88.4%	89.7%
2007년	88.0%	92.2%

○ 임대료 비율, 직영점포 1개월 당 상주 정사원수, 직영점포 1개월 당 고용 아르바이트 수는 이하와 같음

[경비지수(평균)]

오퍼레이션 매상고에서 차지하는 임대료 비율	22.4%
1개월의 직영 점포의 상주정사원 수	2.4명
1개월의 직영 점포의 고용 아르바이트 수	6.3명

○ 오퍼레이션의 점포 형태별 지수는 이하와 같음

<표1-9. 점포 형태별 지표>

1) 점포당 설치대수 (단위:대)

	2004년	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	전년대비
전체	27.3	29.3	30.3	30.6	31.2	31.1	99.8%
직영점포	62.8	70.0	72.5	72.8	74.1	73.3	99.0%
대여점포	6.4	6.1	5.9	6.2	5.8	4.9	84.7%
8호대상	43.4	46.8	50.6	54.9	59.8	63.3	105.8%
8호비대상	16.4	17.7	17.6	15.7	14.0	9.8	70.0%

2) 1점포당 매출액 (단위:만엔)

	2004년	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	전년대비
전체	25,044	23,901	23,613	22,723	21,688	19,213	99.3%
직영점포	9,280	8,679	8,647	8,339	8,070	7,369	97.1%
렌탈점포	15,764	15,222	14,966	14,384	13,618	11,844	80.4%
8호대상	10,109	9,515	9,091	8,652	8,137	7,662	102.9%
8호비대상	14,935	14,386	14,522	14,071	13,551	11,551	55.6%

3) AM기 1대당 매출액(단위:만엔)

	2004년	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	전년대비
전체	25,044	23,901	23,613	22,723	21,688	19,213	99.5%
직영점포	9,280	8,679	8,647	8,339	8,070	7,369	98.1%
렌탈점포	15,764	15,222	14,966	14,384	13,618	11,844	94.9%
8호대상	10,109	9,515	9,091	8,652	8,137	7,662	97.3%
8호비대상	14,935	14,386	14,522	14,071	13,551	11,551	79.4%

○ 설치되어 있는 AM기 종류별 지표(1대당 매출액)는 다음과 같음

<표3-10. 종류별 AM기 1대당 매출액(단위:만엔)>

		2004년	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	전년대비(%)
직영, 렌탈(합계)		94.8	97.6	98.2	97.4	84.7	84.3	99.5
TV게임	전용케이스	97.0	109.6	112.2	112.9	106.7	96.2	90.2
	범용케이스	44.0	50.9	52.4	56.6	50.1	51.8	103.5

	소계	66.1	82.0	83.7	89.5	83.7	81.2	97.0
음악게임		80.3	92.8	83.9	89.5	70.5	61.7	87.6
메달게임		73.1	69.4	77.8	78.4	68.7	70.2	102.2
탑승기구		53.1	52.3	60.8	62.3	48.4	52.2	107.8
경품제공기(크레인)		163.8	169.2	151.9	149.3	136.1	134.2	98.6
경품제공기(크레인 이외)		69.5	78.9	88.0	80.2	64.7	63.0	97.4
어뮤즈먼트 벤더		195.0	205.6	171.2	155.4	137.3	153.3	111.7
카드카드게임		134.7	139.0	125.6	122.9	82.7	89.2	107.9
그 외 AM기		85.3	80.8	70.5	73.3	53.7	38.3	71.4
직영점포		103.8	106.1	107.2	107.4	92.3	90.6	98.1
TV게임	전용케이스	114.9	123.1	123.4	123.0	116.5	102.8	88.2
	범용케이스	51.3	59.9	58.9	61.2	53.1	55.0	103.6
	소계	77.5	94.1	92.6	97.2	90.6	86.6	95.6
음악게임		84.1	95.4	86.5	94.8	73.0	63.9	87.5
메달게임		75.8	72.1	82.2	83.2	71.7	73.6	102.6
탑승기구		61.2	59.3	78.5	79.0	59.3	64.2	108.2
경품제공기(크레인)		179.8	186.8	167.2	174.2	156.6	147.6	94.2
경품제공기(크레인 이외)		83.0	95.3	109.0	98.4	78.1	73.7	94.3
어뮤즈먼트 벤더		225.6	228.6	179.7	170.5	147.5	163.2	110.6
카드카드게임		136.2	148.3	132.7	134.9	91.5	95.5	104.3
그 외 AM기		92.7	84.9	77.0	80.9	58.0	40.7	70.1
대여점포		43.7	41.8	34.6	28.9	26.9	25.5	94.9
TV게임	전용케이스	40.3	50.7	45.1	40.3	34.0	33.3	97.9
	범용케이스	19.4	19.3	14.7	20.6	26.3	21.3	81.3
	소계	28.4	34.6	30.4	32.5	31.0	29.3	94.5
음악게임		52.4	69.1	55.3	35.0	39.5	33.7	85.3
메달게임		36.1	32.4	24.1	21.1	26.2	21.1	80.5
탑승기구		23.9	25.1	18.2	17.9	16.0	16.6	103.8
경품제공기(크레인)		75.8	66.0	52.1	34.7	29.0	33.5	115.6
경품제공기(크레인 이외)		27.1	25.5	21.8	21.9	18.8	13.2	70.2
어뮤즈먼트 벤더		81.1	89.9	99.1	64.0	59.6	59.7	100.2
카드카드게임		116.5	40.3	44.2	27.8	16.3	21.2	129.7
그 외 AM기		42.6	48.2	38.1	25.8	22.1	19.7	89.4

○ 점포 종류별로 점포수, 매출액, 설치대수 및 지표는 다음과 같음

<표3-11. 점포 종류별 지표>

1) 점포수(단위:점포)

	2004년	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	구성비	전년대비
점포수	25,044	23,901	23,613	22,723	21,688	19,213	100.0%	88.6%
게임센터	5,134	4,899	4,786	4,650	4,433	4,232	22.0%	95.5%
음식점	721	656	523	489	419	368	1.9%	87.8%
호텔/여관	2,008	1,855	1,925	1,494	1,258	1,069	5.6%	85.0%
SC백화점	10,516	10,848	11,214	11,689	11,953	10,475	54.5%	87.6%
볼링장	986	989	1,080	993	809	807	4.2%	99.8%
그 외 업종	5,679	4,654	4,085	3,408	2,816	2,262	11.8%	80.3%

2) 대수(단위:대)

	2004년	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	구성비	전년대비
대수	684,507	699,236	716,075	695,866	676,474	598,181	100.0%	88.4%
게임센터	318,409	315,118	337,822	328,944	328,293	295,155	49.3%	89.9%
음식점	6,657	8,528	7,961	6,752	4,593	3,510	0.6%	76.4%
호텔/여관	14,330	14,775	11,005	9,897	6,988	5,562	0.9%	79.6%
SC백화점	279,497	287,683	291,744	283,310	280,817	246,436	41.2%	87.8%
볼링장	26,757	28,071	32,233	31,864	25,632	22,884	3.8%	89.3%
그 외 업종	38,857	45,062	35,310	35,100	30,152	24,634	4.1%	81.7%

3) 매출액(단위:백만엔)

	2004년	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	구성비	전년대비
매출액	649,223	682,458	702,857	678,099	573,104	504,271	100.0%	88.0%
게임센터	351,904	360,898	388,960	365,209	305,207	275,036	54.5%	90.1%
음식점	2,178	2,623	2,145	1,739	861	595	0.1%	69.1%
호텔/여관	4,571	5,184	3,557	2,774	1,516	1,134	0.2%	74.8%
SC백화점	248,791	266,078	274,795	278,547	241,937	209,658	41.6%	86.7%
볼링장	13,084	13,114	16,581	16,433	13,170	11,165	2.2%	84.8%
그 외 업종	28,697	34,561	16,820	13,396	10,414	6,682	1.3%	64.2%

4) 1점포당 매출액(단위:만엔)

	2004년	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	전년대비(%)
매출액	2,592	2,855	2,977	2,984	2,643	2,625	99.3

게임센터	6,854	7,367	8,127	7,854	6,885	6,499	94.4%
음식점	302	400	410	355	205	162	78.7%
호텔/여관	228	279	185	186	121	106	88.1%
SC백화점	2,366	2,453	2,451	2,383	2,024	2,002	98.9%
볼링장	1,326	1,326	1,535	1,655	1,629	1,384	85.0%
그 외 업종	505	743	412	393	370	295	79.9%

5) 1점포당 대수(단위:대)

	2004년	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	전년대비(%)
대수	27.3	29.3	30.3	30.6	31.2	31.1	99.8
게임센터	62.0	64.3	70.6	70.7	74.1	69.7	94.2%
음식점	9.2	13.0	15.2	13.8	11.0	9.5	87.0%
호텔/여관	7.1	8.0	5.7	6.6	5.6	5.2	93.7%
SC백화점	26.6	26.5	26.0	24.2	23.5	23.5	100.1%
볼링장	27.1	28.4	29.8	32.1	31.7	28.4	89.5%
그 외 업종	6.8	9.7	8.6	10.3	10.7	10.9	10.7%

6) 1대당 매출액(단위:만엔)

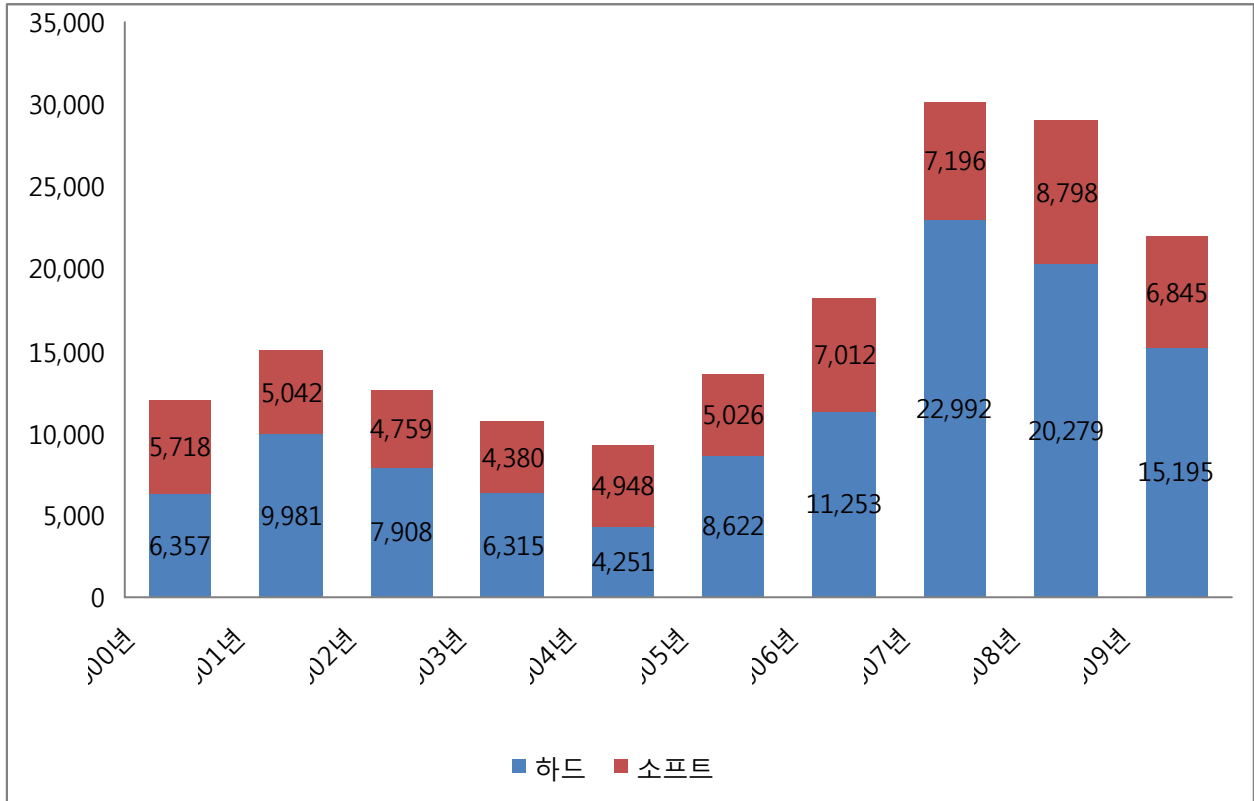
	2004년	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	전년대비(%)
매출액	94.8	97.6	98.2	97.4	84.7	84.3	99.5
게임센터	110.5	114.5	115.1	111.0	93.0	93.2	100.2%
음식점	32.7	30.8	26.9	25.8	18.7	16.9	90.4%
호텔/여관	31.9	35.1	32.3	28.0	21.7	20.4	94.0%
SC백화점	89.0	92.5	94.2	98.3	86.2	85.1	98.7%
볼링장	48.9	46.7	51.4	51.6	51.4	48.8	95.0%
그 외 업종	73.9	76.7	47.6	38.2	34.5	27.1	78.5%

2. 『 보고서 조사 결과③ : 가정용 게임기 』

□ 가정용 게임기 매출액

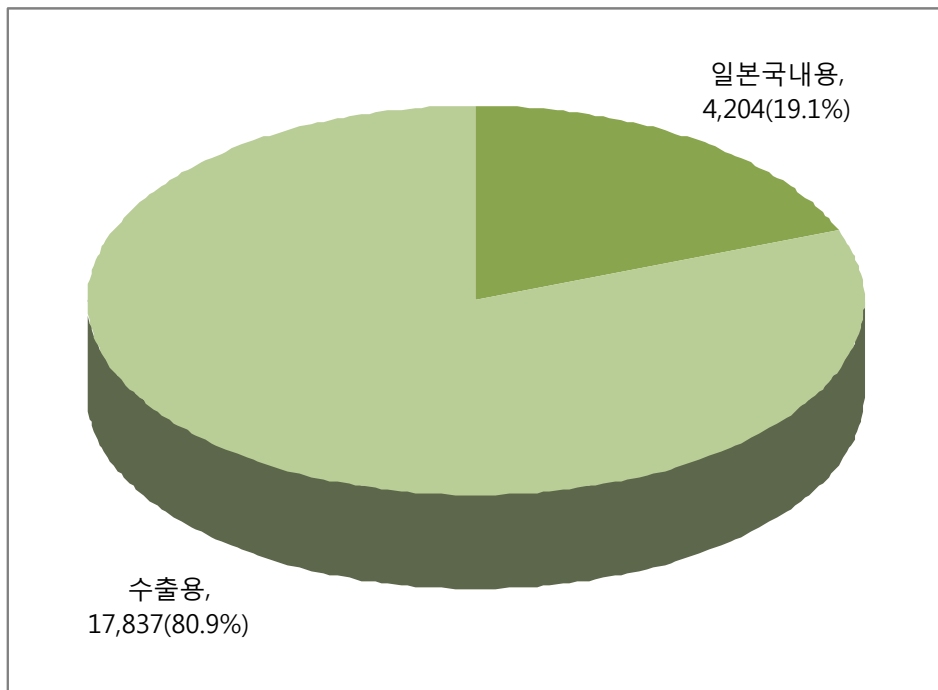
- 2000년부터 2009년까지 10년간 [가정용게임(하드/소프트)의 판매액]

<그림2-1. 가정용게임(하드·소프트) 판매액 추이(단위: 억엔)>

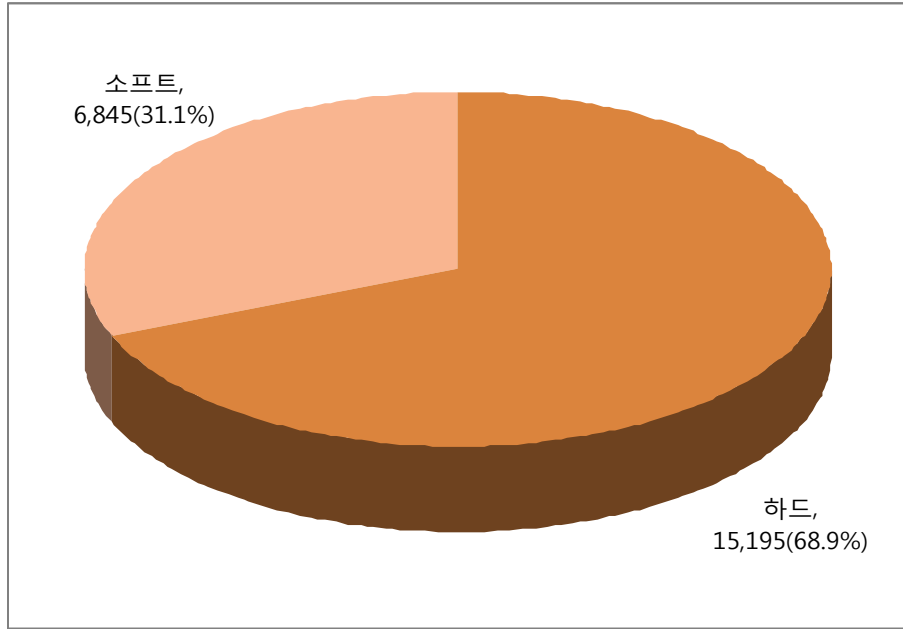


○ 가정용게임(하드·소프트)의 판매고는 2조2,041억엔

<그림2-2. 일본 국내용, 수출별 가정용게임(하드·소프트) 판매고 (단위: 억엔)>



<그림2-3. 하드·소프트별 가정용게임 판매고 (단위: 억엔)>



○ 가정용게임(하드·소프트)은 전년대비 75.8%로 큰 폭으로 감소

<표2-1. 가정용게임 판매고(단위: 백만엔)>

	2004년	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	구성비	전년대비
판매고 합계	919,984	1,364,742	1,826,418	3,018,857	2,907,718	2,204,050	100.0%	75.8%
일본국내용	353,821	415,022	511,835	614,018	529,723	420,375	19.1%	79.4%
수출	566,162	949,720	1,314,583	2,404,839	2,377,995	1,783,675	80.9%	75.0%
하드	425,143	862,163	1,125,267	2,299,241	2,027,931	1,519,527	68.9%	74.9%
소프트	494,840	502,579	701,151	719,616	879,787	684,523	31.1%	77.8%

○ 게임기종별로 하드의 판매고, 출하 대수

<표2-2. 2009년 가정용 게임기 하드 판매고, 출하대수>

(참고:2008년도)

	판매고	전년대비	출하대수	전년대비	판매고 (백만 엔)	출하대수 (천대)
PS3	554,168	75.8%	33,385	75.8%	721,290	31,528
PS2	46,304	79.4%	5,888	79.4%	76,067	7,887
Wii	369,613	75.0%	20,598	75.0%	561,201	24,377
Xbox360	38,866	74.9%	1,208	74.9%	49,325	1,223
PSP	108,172	77.8%	7,440	77.8%	174,790	11,476
NintendoDS	402,292	75.8%	24,429	75.8%	439,015	28,412
기타	113	79.4%	502	79.4%	6,243	712
합계	1,519,527	75.0%	93,450	75.0%	2,027,931	105,615

○ 게임기종별로 소프트의 판매고, 출하 대수

<표2-3. 2009년 가정용 게임기 소프트 판매고, 출하대수>

(참고:2008년도)

	판매고	전년비	출하대수	전년비	판매고 (백만 엔)	출하대수 (천대)
PS3	112,420	79.6%	30,355	121.7%	141,224	24,941
PS2	12,606	32.5%	5,473	40.7%	38,772	13,446
Wii	275,313	74.6%	106,929	61.8%	368,865	172,983
Xbox360	27,467	52.7%	15,824	96.2%	52,084	16,449
PSP	22,225	83.2%	8,739	83.7%	26,702	10,436
NintendoDS	187,029	74.7%	109,149	73.5%	250,411	148,511
그 외	47,463		47,735		1,729	1,100
합계	684,523	77.8%	324,204	83.6%	879,787	387,866

○ 게임기종별로 소프트의 출하 아이템수를 표시

<표2-4. 2009년도 가정용 게임기 소프트 출하 아이템수>

	아이템 수	전년대비	참고(2008년)
PS3	120	107.1%	112
PS2	148	55.6%	266
Wii	116	86.6%	134
Xbox360	103	107.3%	96
PSP	264	179.6%	147
NintendoDS	313	65.5%	478
합계	1,064	86.3%	1,233

3. 『시사점』

- 일본의 어뮤즈먼트(아케이드)게임은 시장불황과 차세대 가정용 게임기의 등장으로 2006년을 정점으로 시장이 큰 폭으로 축소되고 있는 상황임. 한편 인터넷 기반의 온라인 게임, 휴대단말기 기반의 모바일게임시장은 커지고 있음.
 - 한편 게임센터의 매출에서 경품제공기(크레인) 매출은 증가추세에 있으며 향후 더욱 늘어날 것으로 전망됨.
- 가정용 게임기의 매출도 2007년을 정점으로 크게 축소되고 있는 상황임.
- 아케이드게임산업은 ‘오락실산업’에서 벗어나 쇼핑몰 및 백화점 등 다른 산업과의 타이업(Tie-up)과 결합을 통해 새로운 시장을 모색하고 생존을 모색하고 있음.