

平成18年度アミューズメント産業界の実態調査

調査開始以来の最高値を更新!

市場規模全体額2兆7,526億円 (前年比122.5%)

オペレーション売上高は、うち7,029億円 (前年比103.0%)

調査対象/AOU、JAMMA、NSAの3団体会員企業を中心に、いずれの団体にも加盟していないAM業界の企業、家庭用ゲームのハード・ソフトのメーカー。計545社。

調査方法/自記式による郵送調査

回収結果/回収数293 (53.8%)。うち有効回収数275 (50.5%)、無効18 (3.3%)

調査実施期間/平成19年5月9日～平成19年7月18日

調査期間/財団法人 社会経済生産性本部

JAIA (AOU、JAMMA、NSAの業界3団体)による業界動向調査「平成18年度アミューズメント産業界の実態調査」の報告書が今年もAMショーの初日、9月13日に発表された。同調査は平成5年度から毎年実施しており、今回で14回目。

報告書によると、市場規模全体額 (業務用AM製品販売高+オペレーション売上高+家庭用ゲーム機販売高)は、2兆7,526億円。調査開始以来最高値を記録した前年度に比べ122.5%と、さらに大きく伸びている。

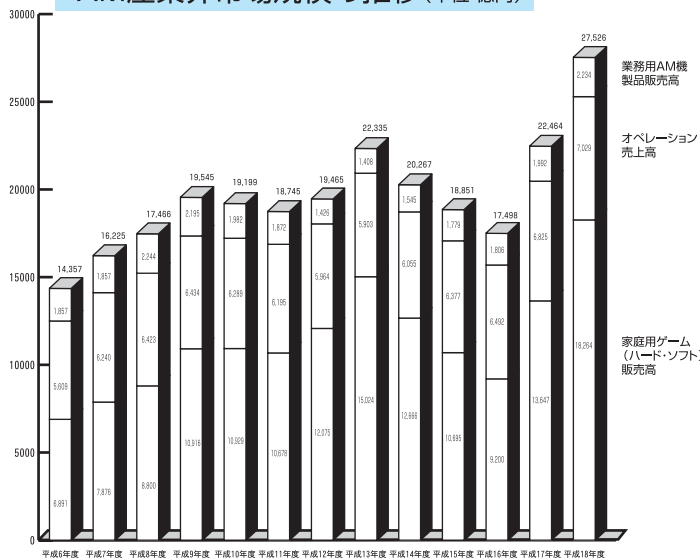
オペレーション売上高、家庭用ゲーム (ハード・ソフト) 機で調査以来の最高値を更新。オペレーション売上高は7,000億円台にのった。また、オペレーション売上高に製品販売高を加えた業務用アミューズメント産業界の売上高は前年比105.1%と堅調に推移し、初めて9,000億円台を突破している。

家庭用ゲーム機業界では、平成17年度前年比の148.3%をやや下回るものの133.8%と高水準の前年比を示し、その販売高も2兆円台に迫る1兆8,000億円台。家庭用ゲーム機がアミューズメント産業界市場規模の躍進に大きく寄与していることは平成18年度も変わらない。

なお、報告書 (A4判68ページ)は、AOUで一括購入して9月28日、各都道府県協会に一部ずつ送付済み。追加購入は、会員1000円、非会員2000円となっている。販売窓口はJAMMA事務局 (03-5157-5880)。

※報告書の概要については、ホームページに掲載予定。

AM産業界市場規模の推移 (単位:億円)



オペレーションの売上高 (抜粋)

7,028億円 (前年比103.0%) で5年連続の増加。前年に続き、調査開始以降の最高額を更新した。

一方、店舗数は8年連続の減少 (2万3,613店舗、前年比98.8%)、設置台数は前年に続き増加 (71万6,075台、102.4%)。設置台数は、8号対象・非対象のいずれにおいても増加となっている。

売上高と店舗数と設置台数の基本的な伸縮構図は変わらず、1店舗当たりの設置台数、1店舗当たりの年間売上高、1台当たりの年間売上高は、いずれも前年比100%超を続けている。

小規模店舗の閉鎖と大規模店舗の新設という状況も依然として変わらず、101台以上店舗が全体の4分の1を超える構成比 (27.1%)となっている。

また、店舗形態別の状況を見ると、主要業種別 (専業、飲食、ホテル、SC・デパート、ボウリング、その他)のうち、専業、SC・デパート、ボウリング場が前年調査を上回った。特にボウリング場の伸びは顕著で、店舗数・台数・売上高の全てにおいて前年を大幅に上回った。SC・デパートの売上高は7年連続の増加で、オペレーション売上高全体における構成比は39.0%、また店舗数構成比は47.5%となった。

<テレビゲーム> 売上高11,21億円 (前年比109.4%)、設置台数13.4万台 (前年比107.1%)

<音楽ゲーム> 売上高120億円 (前年比86.6%)、設置台数1.4万台 (前年比95.7%)

<クレーン+他景品提供機> 売上高2567億円 (前年比100.2%)、設置台数19.3万台 (前年比103.5%)

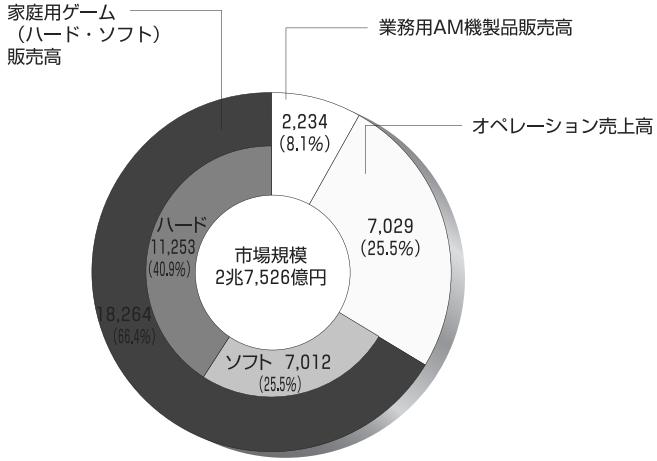
<メダルゲーム> 売上高1,998億円 (前年比111.2%)、設置台数25.7万台 (前年比99.2%)

<アミューズメントベンダー> 売上高343億円 (前年比81.1%)、設置台数2.0万台 (前年比97.4%)

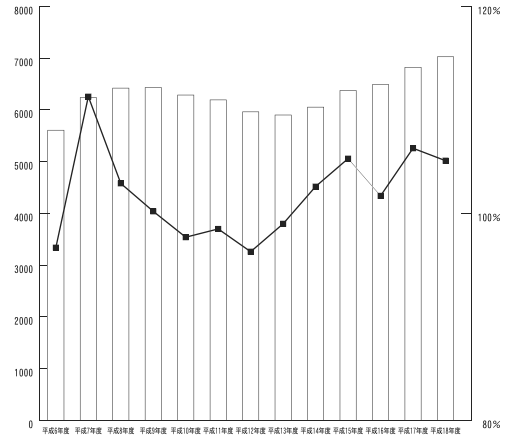
<キッズカードゲーム> 売上高461億円 (前年比110.8%)、設置台数3.7万台 (前年比122.6%)

<ネットワークゲーム (オンラインゲーム)> 売上高1,111億円 (前年比147.1%)

AM産業界市場規模(単位:億円)



オペレーション売上高の推移(単位:億円)



■円に達した。

この上昇した業績の原因は、輸出が前年に比べ3,649億円と大きく増加したこと(国内向けは968億円の増加)、ハード(2,631億円増加)・ソフト(1,986億円増加)共に伸びたことによる。

