流通とＳＣ・私の視点

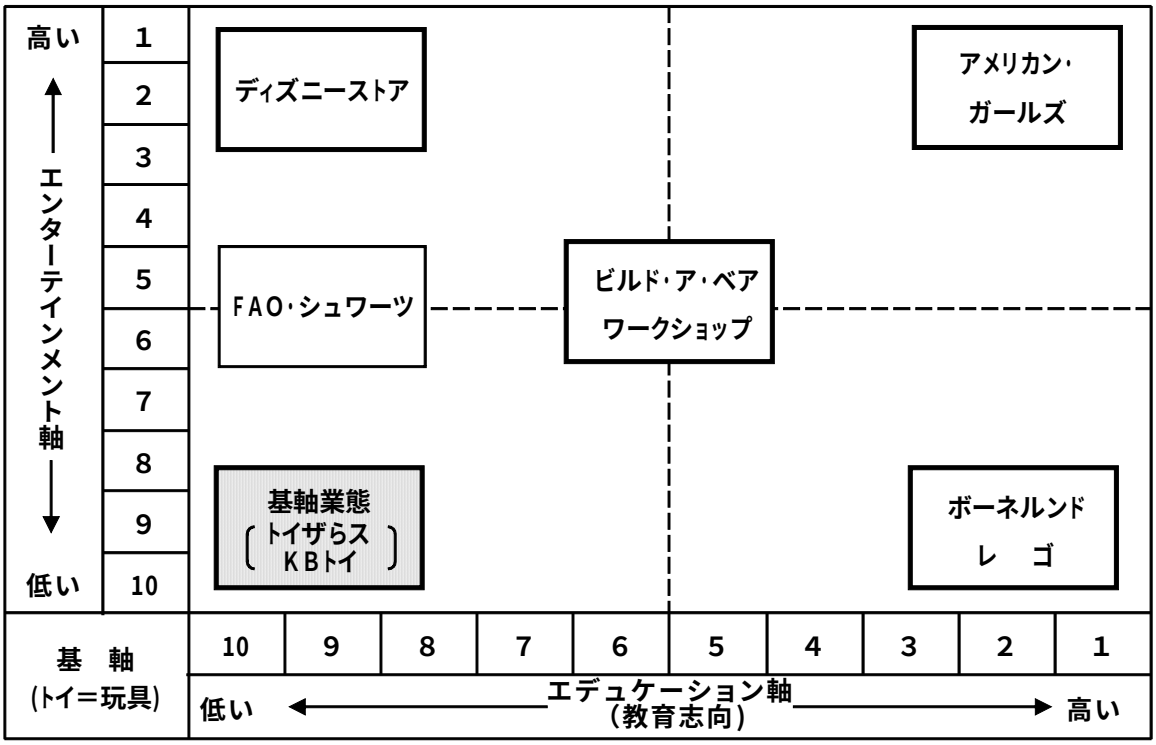
2007年6月19日

視点(776)

Ｉ Saw All America（その90）!!

― 玩具業界のカテゴリー分析 ―

アメリカの玩具業界を**「エンターテインメント軸」**(楽しさ)と**「エデュケーション軸」**(教育)マトリックスで分析すると次の通りになります(六車流：流通理論)。



玩具業界で基軸(本来の業態の固有の特性を持っている玩具業態)となる業態は「トイザらス」(玩具のカテゴリーキラー)と「ＫＢトイ」(玩具専門店)です。トイザらスはパワーセンターに立地し、ＫＢトイはＳＣモール内に立地しており性格は異なりますが、両者の玩具の業態のジャンルは同一です。

玩具業態を、エンターテインメント軸とエデュケーション軸から分析すると次のようになります。

エンターテインメント性の高い業態は「ＦＡＯ・シュワーツ」(店全体が楽しさであふれる店。一度は倒産しましたが再生中)とディズニー・ストア(ディズニーのキャラクター商品の店)で、楽しさを売りものにする玩具専門店です。

エデュケーション性の強い業態は「ボーネルンド」や「レゴ」であり、木製玩具や積み木玩具等の健康と知的教育志向の玩具専門店(知育玩具店)です。

この両方(エンターテインメント性とエデュケーション性)を兼ね備えているのが、「ビルド・ア・ベア・ワークショップ」(縫いぐるみの子ぐまを主人公にして、子供がハートを入れたり誕生日を設定したり育てたりできる顧客参加型のデジタル＆アナログ志向の玩具専門店)です。

究極のエンターテインメント性とエデュケーション性の融合した業態が「アメリカン・ガールズ」です。アメリカン・ガールズは、さまざまな時代に育った９歳の少女を主人公とするシリーズ本と、読者の少女たちがその物語に沿った遊びができるよう歴史を忠実に再現した衣装品を身につける演出と、それぞれの物語の主人公たちの人形を思いつき、**「商品を売っているのではなく、物語を売っているのです」**と主張する玩具専門店です。ノスタルジーと少女らしさと本物志向を訴えた、まさにエンターテインメントとエデュケーションの融合玩具業態です。

(株)ダイナミックマーケティング社[3]

代 表 六(むつ) 車(ぐるま) 秀 之

Copyright (C)1993-2007 Dynamic Marketing Co.,Ltd. All rights reserved.