

流通とSC・私の視点

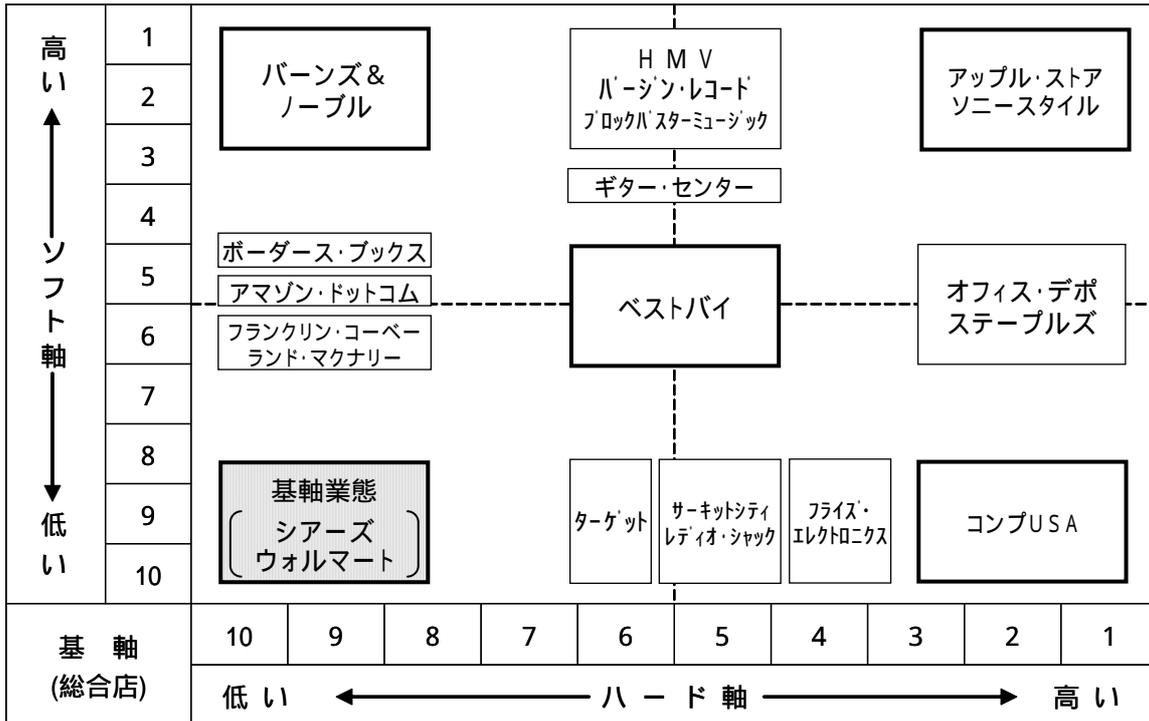
2007年6月23日

視点(786)

I Saw All America (その100) !!

ホーム・エンターテインメント業界のカテゴリー分類

ホーム・エンターテインメント業界(ブック、ステーショナリー、情報・生活家電、音楽・映像・ゲーム・コンピューターソフト業界)を「ソフト軸」と「ハード軸」マトリックスで分析すると次のようになります(六車流：流通理論)。



ホーム・エンターテインメント業界を「ソフト軸」と「ハード軸」で分析する場合の基軸(本来の固有の特性を持っているホーム・エンターテインメントの店)は「ウォルマート」及び「シアーズ」です。ウォルマートやシアーズは、ブック、家電、ステーショナリー、音楽・映像・ゲーム・コンピューターソフトに続く、ホーム・エンターテインメントの基軸業態とすることが出来ます。

ホーム・エンターテインメント業界のソフト軸のトップは、「バーズ&ノープル」(図書館型のインテリジェンス&リラクゼーションの書店・スターバックスコーヒーも導入されている)であり、基軸業態との間に、「ポードース・ブックス」(本だけでなく音楽・映像ソフトも揃うヤング志向の書店)や「アマゾン・ドットコム」(ネット販売の書店)、フランクリン・コーペー(ビジネスマン向けのシステム手帳を初めとする時間管理ステーショナリーや啓蒙セミナー本やテブなどの専門書。また、トレーニングセミナーを行っている店)や「ランド・マクナリー」(地図と旅行書の専門店)です。ハード軸のトップは、「コンプUSA」(コンピューター中心の情報家電の店)であり、基軸業態との間に「サーキットシティ」(総合家電の店)と「レディオ・ジャック」(小型の町の家電屋タイプの店)や「ターゲット」(スタイリッシュな小型情報家電を販売)があります。

ソフトとハードを兼ね備えた「ベスト・バイ」(全米最大の消費者家電のチェーン店・ハードだけでなく、ソフトも充実している)があり、よりソフト志向の店として「バーズ・レコード」「HMV」「ブロックバスター・ミュージック」(音楽ソフトのメガストア)よりハード志向の店として「オフィス・デポやステーブルズ」(オフィス用品のホールセール志向のメガストア)があります。また、「ギター・センター」(楽器や音響装置の小売最大手の店)もソフト・ハードの中間に位置しています。

さらに、「アップルストア」や「ソニースタイル」のメーカーのショーウィンドー&ソリューションの店があります。

(株)ダイナミックマーケティング社³
代表 六車 秀之