

# 動漫周邊公仔商品差異分析

學生：尤蕙絹

學號：MA3J4206

## 周邊玩具種類

- 轉蛋
- 盒裝蛋
- 食玩
- 景品
- 吊卡
- 公仔
  - PVC塗裝完成品

# 矢野経済研究所

## 「2014 御宅族市場徹底研究」報告

表3. 「オタク」一人あたりの年間平均消費金額

対象分野	回答者数 (n数)	一人あたりの 年間平均消費金額
アイドル	n=247	94,738円
鉄道模型	n=77	47,330円
アダルトゲーム	n=103	41,877円
ドール	n=50	38,780円
フィギュア	n=214	31,548円
トイガン	n=75	31,024円
プロレス	n=59	29,876円
同人誌	n=206	27,473円
オンラインゲーム	n=250	25,286円
アニメ	n=800	25,096円
コスプレ衣装	n=72	24,345円
プラモデル	n=138	19,833円
マンガ	n=855	15,694円
AV(アダルトビデオ・DVD)	n=95	13,216円
恋愛ゲーム(アダルトゲーム除く)	n=120	13,198円
ボーイズラブ	n=120	9,367円
ライトノベル	n=283	7,657円
メイド・コスプレ関連サービス	n=40	6,200円
ボーカロイド	n=93	5,339円

矢野経済研究所作成

注3. 調査時期: 2014年9月、調査(集計)対象は、図1、図2で「オタク」とされる2,299名(n=2,299)、調査方法: インターネットアンケート、複数分野回答、各分野における一人あたりの年間平均消費金額を算出し、高い順に示している。

# 公仔 (フィギュア)

- 比例模型  
依照原始角色比例製作的模型。
- 可動模型  
模型具有可動性的關節，可以自由改變動作。
- SD模型  
將原始角色改變頭身比例製作的模型。



Megahouse  
Portrait.Of.Pirates



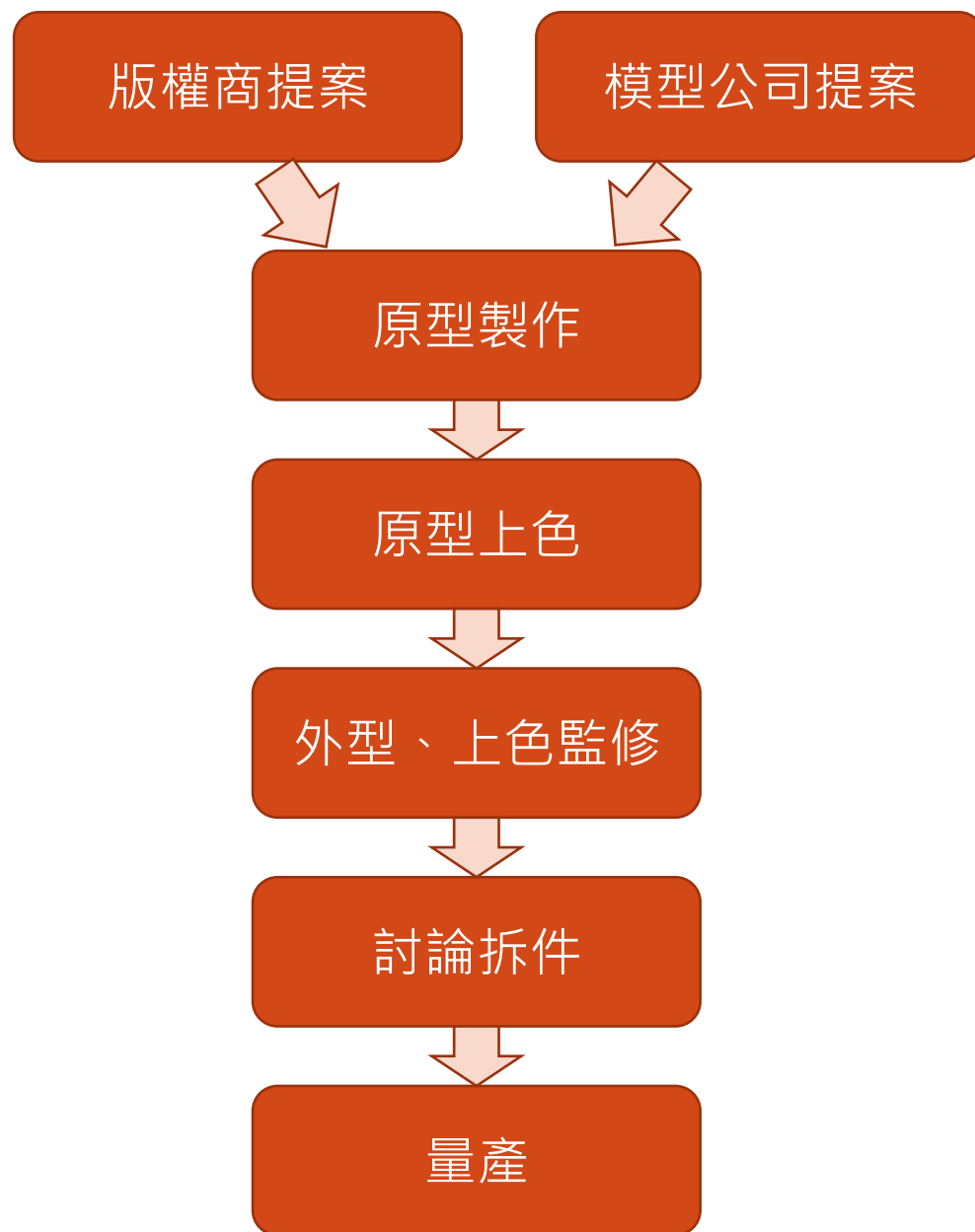
海洋堂  
轉輪科技



Good Smile Company  
黏土人

# 公仔製作流程

- 角色原型製作、上色為原型師獨立進行。



# 商品差異

公司	BANDAI 萬代			海洋堂	壽屋			Good Smile Company 好微笑		
	Mega house	Banpresto 萬普			人型模型	可動模型	SD模型	人型模型	可動模型	SD模型
產品	人型模型	1.人型模型 2.SD模型		可動模型 轉倫科技	人型模型	可動模型	SD模型	人型模型	可動模型 Figma	SD模型 黏土人
價格 (日幣)	1,800   16,000	150   500		3,000   5,500	8,000   11,000	4,500   6000	2,000   4,000	8,000   20,000	4,000   6,000	3,000   4,500
通路	日本	網路	夾娃娃機	便利商店	1.網路 2.實體店面	1.網路 2.實體店面		1.網路 2. animate cafe		
	台灣	1.網路 2.模型店		1.便利商店 2.模型店	1.網路 2.模型店					
目標族群	動漫相關涉入者、以男性為主									
產品差異	以日系授權作品為主			強調商品高度可動性	強調角色動作	以美式授權作品為主	強調SD模型的可動性	1/以日系授權作品為主 2.一角色商品橫跨三種種類		
	強調配件，一個公仔可已有兩種至多種的造型	以低價、多種類商品為主						強調角色個性與動作的多樣性	強調商品配件的多樣性與通用	