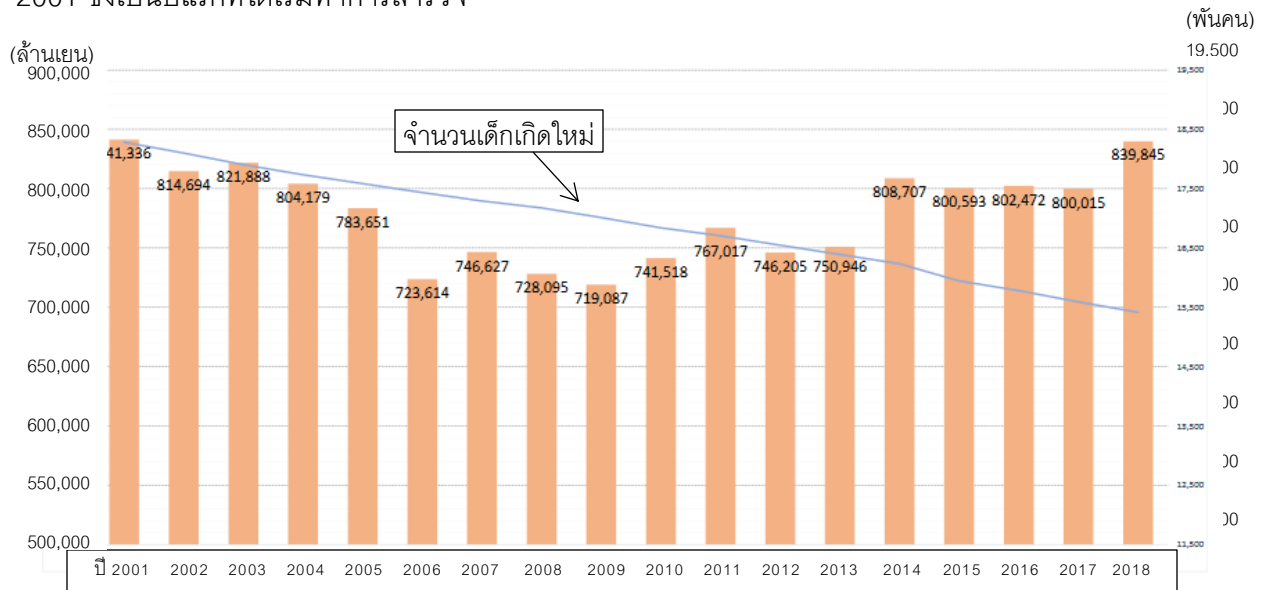


แนวโน้มตลาดสินค้าของเด็กเล่นในญี่ปุ่น

สถท. ณ เมืองฮิโรชิมา

จากผลสำรวจโดยสมาคมของเด็กเล่นญี่ปุ่น¹ ในปี 2018 ขนาดตลาดสินค้าของเด็กเล่นในญี่ปุ่นมีมูลค่า (ตามฐานราคาจำหน่ายปลีกที่เสนอแนะโดยผู้ผลิต หรือ Manufacturer's suggested retail price) 8.39 แสนล้านบาท (เพิ่มขึ้นจากปีก่อนหน้าร้อยละ 4.98

ทั้งนี้ มีข้อสังเกตว่าตลาดสินค้าของเด็กเล่นในญี่ปุ่นได้แสดงแนวโน้มลดลงตั้งแต่ปี 2001 จนถึงระดับต่ำสุดเมื่อปี 2009 แต่หลังจากนั้นได้ฟื้นตัวกลับสูงขึ้น จนมูลค่าในปี 2018 กลับขึ้นมาอยู่ในระดับใกล้เคียงกับปี 2001 ซึ่งเป็นปีแรกที่ได้เริ่มทำการสำรวจ



นอกจากนั้น เมื่อพิจารณาประกอบกับจำนวนเด็กที่มีอายุระหว่าง 0-15 ปีซึ่งมีแนวโน้มลดลงมาโดยตลอด ในปี 2018 มีจำนวน 15.4 ล้านคน ลดลงร้อยละ 16 จากปี 2001 ซึ่งมีจำนวน 18.3 ล้านคน สมาคมฯ ได้วิเคราะห์ว่า การขยายตัวของตลาดสินค้าของเด็กเล่นที่มีแนวโน้มสวนทางกันกับจำนวนเด็กนั้น เป็นผลมาจากการพัฒนาสินค้าซึ่งสร้างความต้องการใหม่ในตลาด และการขยายกรอบอายุผู้บริโภคของสินค้าประเภท อาทิ เช่น Plastic Model, Minicar ฯลฯ ซึ่งเป็นสินค้าสำหรับงานอดิเรกของกลุ่มผู้ใหญ่ด้วย

ในปี 2018 กลุ่มสินค้าของเด็กเล่นสำคัญ 10 กลุ่มมีมูลค่ารวมทั้งสิ้น 5.43 แสนล้านบาท เพิ่มขึ้นจากปี 2017 ร้อยละ 6.98 โดยนับว่ามีมูลค่าสูงสุดในระยะ 18 ปีที่ผ่านมา กลุ่มที่มีมูลค่าสูง 3 อันดับแรก ได้แก่ Educational toys, Card game-trading card² และ Character toy for boys ประเภทที่มีการขยายตัวสูง ตั้งแต่ปี 2009 ได้แก่ ของเล่นเด็กผู้หญิง, Pulsh toy, Card game/Trading card และ Cartoon & anime characters ส่วนสินค้าที่มีการขยายตัวในระดับปานกลาง ได้แก่ Block toy, Minicar และ Plastic Model

¹ รายงานสถานะตลาดสินค้าของเด็ก ปี 2018 (https://www.toys.or.jp/toukei_siryou_data.html)

² Trading Card/ Collectable Card เป็นของเล่นที่มีลักษณะเป็นการ์ดสำหรับสะสม ที่สร้างมาจากเกมการ์ตูน แอนิเมชันเรื่องใดเรื่องหนึ่ง โดยส่วนใหญ่มาจากการ์ตูนญี่ปุ่น ตัวอย่างเช่น การ์ดสะสม “โอเดงย่า ดรากอนบอล” “ไปเกมอน” ฯลฯ

มูลค่าตลาดสินค้าของเด็กเล่นในญี่ปุ่น แยกตามกลุ่มสินค้า ปี 2017-2018,

	Group	Value :Million Yen		%change	Examples
		Y2017	Y2018	Y18/17	
1	Educational toys	121,878	124,902	2.48	บล็อกต่อ ของเล่นทำด้วยไม้ ของเล่นเด็กทารก เครื่องดนตรีเด็กเล่น ขาวของเครื่องใช้เด็กเล่น(เช่น โทรศัพท ตัวสัตว์ขยับได้ ฯลฯ)
2	Card games/Trading Cards	87,611	108,580	23.93	
3	Character toys for boys	74,304	75,928	2.19	
4	Toys for girls	62,036	70,847	14.20	ตุ๊กตา ของเล่นเครื่องครัวเลียนเครื่องประดับ-เครื่องสำอางสำหรับเด็ก ฯลฯ
5	Seasonal toys	51,635	51,493	-0.28	
6	Toys for boys	50,230	50,550	0.64	Mini-car, Rail toy, RemoteControl Toy, Electrical toy ฯลฯ
7	Pulsh toys	24,999	26,269	5.08	ตุ๊กตารูปสัตว์และตัวการ์ตูน ฯลฯ
8	games	18,209	17,782	-2.34	เกมส์ต่างๆไป 3D Puzzle game ฯลฯ
9	Puzzle/Jigsaw	9,851	10,071	2.23	
10	High Tech Toys	7,374	7,162	-2.87	Inter-active toy, หุ่นยนต์, กล้อง, แอปพลิเคชัน ฯลฯ
	Total 10 items	508,127	543,584	6.98	
	Others	291,888	296,261	1.50	
	Grand Total	800,015	839,845	4.98	

หมายเหตุ (1) สถิติจัดเก็บตามปีงบประมาณญี่ปุ่น คือ 1 เมษายน ถึง 31 มีนาคม ปีถัดไป

(2) มูลค่า ใช้ฐานตัวเลข Manufacturer's suggested price ของบริษัทที่เป็นสมาชิกสมาคมของเด็กเล่นญี่ปุ่น ที่มา การสำรวจประจำปี โดยสมาคมของเด็กเล่นญี่ปุ่น

สินค้าใหม่ในตลาดญี่ปุ่น

ประเภทสินค้าของเล่นเด็กซึ่งเป็นสินค้าที่ฮิตที่น่าจับตามองในตลาดญี่ปุ่นขณะนี้ ได้แก่ประเภทที่เรียกว่า Surprised Toy ซึ่งเป็นของเล่นที่สร้างความประหลาดใจเมื่อเปิดกล่องหรือบรรจุภัณฑ์ออก โดยไม่รู้ว่าจะภายในจะเป็นอะไรหรือมีรูปร่าง



Umarete Woomo



ลักษณะใด โดยอยู่ในกลุ่มสินค้าสำหรับเด็กผู้หญิง สินค้าประเภทนี้ได้เริ่มออกสู่ตลาดในต่างประเทศหลายปีก่อน และบริษัทญี่ปุ่น Takara Tomy³ ได้เริ่มผลิต จำหน่ายในญี่ปุ่นเป็นครั้งแรกเมื่อปี 2016 มีชื่อว่า Umarete Woomo (うまれて ウーモ) ซึ่งมีภาชนะบรรจุเป็นรูปไข่ เมื่อใช้มือลูบหรือประกอบให้อุ่น ไข่ก็จะแตกและฟักตัวออกเป็นสัตว์ตัวน้อยที่เป็นหุ่นยนต์ลักษณะรูปร่างคล้ายนกเพนกวิน ตุ๊กตาสัตว์ดังกล่าวค่อยๆเติบโตขึ้นในสามระดับและสามารถพูดหรือเต้นรำได้ มีรูปลักษณะหลากหลายประเภท ซึ่งล่อใจเด็กให้ซื้อสะสม

³ บริษัท Takara Tomy Co., Ltd. (<https://www.takaratomy.co.jp/english/>)

Surprised Toy รุ่นที่จัดว่าได้รับความนิยมสูงมียอดขายทั่วโลกถึง 500 ล้านชิ้น ได้แก่ “L.O.L Surprised” โดยเป็นตุ๊กตาบรรจุอยู่ในลูกแคปซูลเล็กๆ มี 5 – 9 ลูกซึ่งภายในเป็นเสื้อผ้าเครื่องประดับต่างๆสำหรับตุ๊กตาตัวนั้น



L.O.L Surprised

ส่วนสินค้าใหม่ของบริษัท Takara Tomy ที่ออกจำหน่ายเมื่อปลายปี 2018 ได้แก่ “Disney Doorables” ซึ่งมีกล่องเป็นรูปประตู เมื่อเปิดออกจะมีตุ๊กตา character ต่างๆ ของดิสนีย์



Disney Doorables

Who Are You

บริษัทใหญ่อีกบริษัทของญี่ปุ่น คือ Seka Toys⁴ ก็ได้ออกจำหน่าย Surprised Toys ชื่อ

“Who Are You” ซึ่งได้รับความนิยมมาก โดยเป็นเหมือนก้อนโคมพรม เมื่อนำไปล้างในน้ำก็จะกลายรูปเป็นสัตว์ต่างๆ โดยบริษัทฯ ได้นำไอเดียจากต่างประเทศมาเพิ่ม story เข้าไปทำให้เป็นเอกลักษณ์เฉพาะของญี่ปุ่นว่า การช่วยค่อยๆ ทำให้ก้อนปริศนากลายเป็นสิ่งมีชีวิตขึ้นมา นั้นเป็นการแสดงออกถึงความเป็นฮีโร่ของเด็กที่มุ่งมั่นช่วยคนที่อ่อนแอด้วยความใส่ใจและการทุ่มเทเวลาของตน

จากความนิยมของสินค้าใหม่นี้ ทำให้สินค้ากลุ่มของเล่นเด็กผู้หญิงกลายเป็นตลาดที่มีการขยายตัวสูง โดยเมื่อปี 2009 เคยคิดเป็นร้อยละ 22.6 ของสินค้ากลุ่มของเล่นเด็กผู้ชาย แต่ในปี 2018 ได้เพิ่มขึ้นเป็นร้อยละ 30.1 และเมื่อพิจารณาจำนวนเด็กผู้ชายและเด็กผู้หญิงในปัจจุบันของญี่ปุ่นที่มีระดับใกล้เคียงกัน ทำให้คาดการณ์ว่าตลาดสินค้าของเล่นเด็กผู้หญิงน่าจะยังสามารถขยายตัวต่อไปได้อีก

สำหรับกลุ่ม Card game ก็เป็นสินค้าที่มีแนวโน้มตลาดที่ดีอย่างต่อเนื่อง โดยมีอัตราการขยายตัวสูงถึงร้อยละ 24 เมื่อเทียบกับปี 2017 สินค้าที่ได้รับความนิยมอย่างสูงทั้งในตลาดญี่ปุ่นเองและต่างประเทศ คือ การ์ดเกม “Yugi-O OCG” (遊戯王 OCG) ซึ่งออกจำหน่ายมาตั้งแต่ปี 1999 โดยได้รับการบันทึกเป็นสถิติโลกของ Guinness book เมื่อมิถุนายน ปี 2011 ว่าเป็นการ์ดเกมที่มียอดขายสูงที่สุดคือ 25,170 ล้านแผ่น และยังเป็นสินค้ายอดฮิตในปัจจุบันเช่นเดียวกับ Pokemon card game

สินค้าของเล่นประเภทใหม่สำหรับเด็กผู้ชายและรวมไปถึงกลุ่มผู้ใหญ่ด้วย ได้แก่ ประเภท High Tech Toys ซึ่งแม้ว่าปัจจุบันยังเป็นกลุ่มที่มีมูลค่าน้อยที่สุดใน 10 กลุ่มสำคัญ แต่มีศักยภาพที่จะขยายตัวเนื่องจากการพัฒนาเทคโนโลยีใหม่ๆ อยู่เสมอในระดับที่ก้าวกระโดด และหากระดับราคาสามารถลดต่ำลงได้ก็จะทำให้ความต้องการขยายตัวได้อีกมาก สินค้าประเภท High Tech Toy ที่ได้รับความนิยมสูง ได้แก่ โดรน และหุ่นยนต์

⁴ บริษัท Sega Toys Co., Ltd. <https://www.segatoys.co.jp/>

โดยหุ่นยนต์ที่กระตุ้นความสนใจอย่างมากในตลาดของเด็กเล่นในญี่ปุ่น ได้แก่ COZMO ซึ่งพัฒนาโดยบริษัท Anki ของสหรัฐฯ และบริษัท Takara Tomy เป็นผู้แทนจำหน่ายในญี่ปุ่น COZMO เป็นหุ่นยนต์ขนาดจิ๋วที่บรรจุระบบปัญญาประดิษฐ์หรือ AI (Artificial Intelligence) มีระบบ Sensor พิเศษ และเคลื่อนที่ได้คล้ายยานยนต์ สามารถทำกิจกรรมต่างๆได้ โดยการฟังคำสั่ง และการเรียนรู้ด้วยตัวเอง มีการโต้ตอบกับเจ้าของ



บริษัท Takara Tomy ยังได้ผลิตจำหน่ายหุ่นยนต์ Robi ขนาดเท่าฝ่ามือซึ่งได้รับการพัฒนาจากหุ่นยนต์ในยุคเริ่มแรก OMNIBOT ซึ่งเริ่มผลิตเมื่อปี 1985 Robi สามารถสนทนาโต้ตอบ เคลื่อนไหวในลักษณะต่างๆรวมถึงการออกกำลังกาย ร้องเพลง ทำสิ่งต่างๆตามที่เจ้าของสั่ง เช่น เปิดโทรทัศน์ ฯลฯ และล่าสุดได้พัฒนาสินค้าใหม่ ชื่อ Hallo QB ซึ่งเป็นหุ่นยนต์รูปทรงลูกเต๋า ที่ได้เพิ่มการใช้เทคโนโลยีใหม่ๆ เช่น Touch Sensor, Sensor for hand gesture ฯลฯ ทำให้สามารถทำกิจกรรมต่างๆได้มากยิ่งขึ้น



คำแนะนำสำหรับผู้ส่งออกไทย

1. แม้ว่าญี่ปุ่นจะเป็นประเทศที่ประสบปัญหาเด็กเกิดใหม่ที่ลดลงอย่างมาก ทำให้อาจคิดกันไปว่าสินค้าของเด็กเล่นเด็กกำลังจะเป็น sunset industry แต่จากแนวโน้มที่ผ่านมายังคงแสดงว่าตลาดยังคงมีการขยายตัวอย่างต่อเนื่อง การพัฒนาสินค้าใหม่ๆ ที่มีความหลากหลายทำให้เกิดการกระตุ้นความต้องการ ในขณะที่กำลังซื้อก็มีได้ลดลงเนื่องจากเมื่อครอบครัวมีบุตรไม่มาก ทั้งพ่อแม่และปู่ย่าตายายต่างก็ให้ความสำคัญกับเด็กและพร้อมที่จะจ่ายเงินเพื่อซื้อของเล่นให้ลูกหรือหลาน
2. สินค้าประเภท Educational toy มีขนาดตลาดสูงที่สุดในกลุ่มสินค้าของเด็กเล่นเด็ก ในขณะที่ไทยมีศักยภาพ โดยเฉพาะสำหรับสินค้าประเภทที่ผลิตจากไม้ อย่างไรก็ตาม ประเด็นที่ต้องให้ความสำคัญมากที่สุดสำหรับสินค้าประเภทนี้ คือ มาตรฐานความปลอดภัย ซึ่งอาจเป็นปัจจัยที่สำคัญที่สุดในการตัดสินใจเลือกซื้อโดยผู้บริโภคญี่ปุ่น
3. การเข้าร่วมหรือเฝ้างานแสดงสินค้าของเด็กเล่นของญี่ปุ่น International Tokyo Toy Show⁵ ซึ่งจัดประมาณเดือนมิถุนายนของทุกปี จะเป็นประโยชน์ต่อผู้ส่งออกไทยในการศึกษารสนิยมและแนวโน้มตลาด รวมทั้งรับทราบข้อมูลสินค้าใหม่ๆในตลาดญี่ปุ่นได้

ตุลาคม 2562

⁵ รายละเอียด Tokyo International Toy Show https://www.toys.or.jp/toyshow/index_en.html

ที่มาข้อมูล

- (1) สมาคมของเด็กเล่นญี่ปุ่น Japan Toy Association (JTA) 日本玩具協会
(<https://www.japantoys.or.jp>)
- (2) บทความจาก IT Media Business ONLINE วันที่ 29 มิถุนายน 2019
(<https://www.itmedia.co.jp/business/articles/1907/01/news052.html>)
- (3) บทความจาก Walker Plus News วันที่ 27 สิงหาคม 2018
(<https://www.walkerplus.com/article/162953/2.html>)
- (4) บทความของบริษัท Robotstart. Inc. <https://robotstart.info/2019/01/08/market-review02.html>