



창원 **하비** 페스티벌

Changwon Hobby Festival

-온 가족이 함께 즐기는 **모형문화전시회**

24개월

목 차

요약

1. 하비란?
2. 전시회 개요
3. 전시회 특징

분석

1. 세계시장 분석
2. 국내시장 분석
3. 본 전시회 SWOT분석

내용

1. 대형전시물
2. 체험시설
3. 예산안

서론

1. 개최배경
2. 개최필요성
3. 개최목적

경쟁력

1. 계층별 참가이유
2. 핵심가치와 혜택
3. 차별성

계획

1. 홍보계획
2. 목표 및 비전

요약 1. 하비란?



조립 완구 및 모형 완구를 취미로 하는 사람들은 자신들의 취미를 완구라고 부르지 않고 **모형** 또는 **하비**라는 말을 사용합니다.

즉, 취미로 완구를 조립하거나 꾸미는 것을 **모형** 또는 **하비**라고 합니다.

요약

2. 전시회 개요



창원 하비 페스티벌 (CHF) Changwon Hobby Festival

전시기간	2013. 8. 2 ~ 2013. 8. 5 (전시회 준비3일, 철거1일 불포함)
전시장소 및 전시면적	창원 컨벤션 센터 (CECO) 총 10974m ²
전시품목	조립완구 및 모형완구
주최기관	한국전시산업진흥회
후원기관	지식경제부, 창원시
전시회 소개	국내 완구, 해외 완구 업체와 모형 동호회가 참여하여 다양한 모형을 전시함과 동시에 대형 모형전시물과 참여체험시설로 남녀노소 누구나 즐길 수 있는 전시회

요약

3. 전시회 특징



다양한 모형완구, 조립완구를 테마 별로 나누어 취향에 따라 전시 관람 가능

해외 유명 전시회의 특징들을 차용 (독일의 파노라마 전시 + 일본의 기업홍보 전시)

대형 모형 전시물을 여러 군데 설치하여 전시미를 높임

레고 놀이터, 참여 모형 제작 부스 등 참여체험시설을 마련하여 능동적인 참여 관람이 가능

7,80년대 추억의 완구들을 모아 전시함으로 향수를 자극

완구 업체 외에 아마추어 동호회도 참여하여 공공성 강화

벼룩시장을 옥상에 두어 휴식 공간 겸 의사소통의 장 마련

서론 1. 개최배경



〈표 2〉 콘텐츠산업 연간 결과(2011년p)

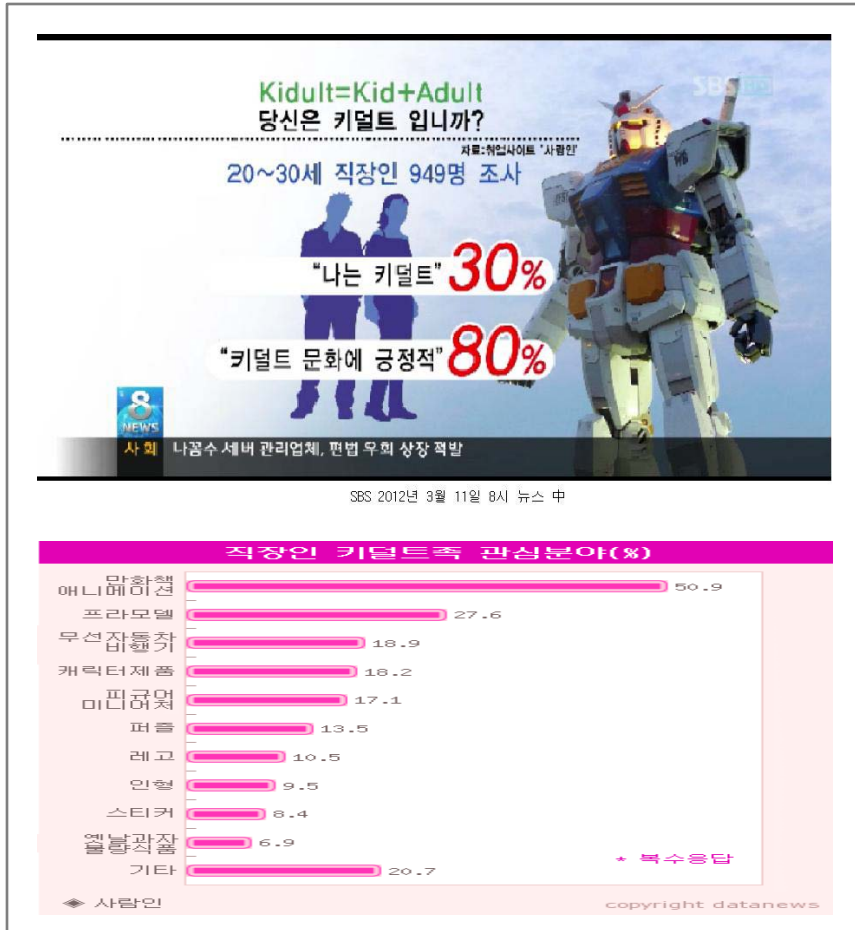
산업명	매출액(백만원)			전년대비증감률	연평균증감률
	2009년	2010년	2011년p		
출판	20,608,123	21,243,798	21,024,710	-1.0%	1.0%
만화	739,094	741,947	757,087	2.0%	1.2%
음악	2,740,753	2,959,143	3,869,414	30.8%	18.8%
게임	6,580,600	7,431,118	9,202,782	23.8%	18.3%
영화	3,306,872	3,432,871	3,457,248	0.7%	2.3%
애니메이션	418,570	514,399	551,318	7.2%	14.8%
방송*	9,088,779	10,439,341	12,949,275	24.0%	19.4%
방송영상동영상제작사	796,175	737,092	800,490	8.6%	0.3%
광고**	9,186,878	10,323,172	11,715,194	13.5%	12.9%
캐릭터	5,358,272	5,696,897	7,214,873	22.4%	18.0%
지식정보	5,255,185	6,204,127	8,041,845	29.6%	23.7%
콘텐츠솔루션	2,038,382	2,196,232	2,828,791	26.8%	17.9%
합계	66,116,463	72,120,137	82,413,005	14.3%	11.6%

연평균 증감률 **11.6%**, 전년대비증감률 **14.3%**

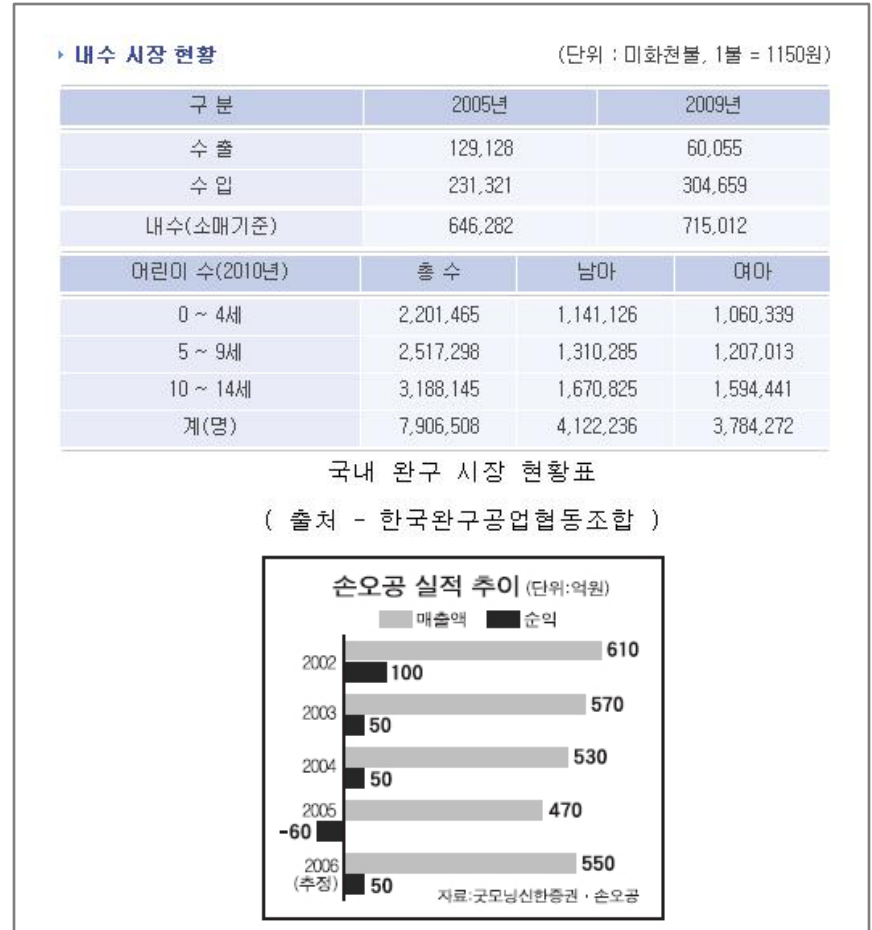
☞ 최근 **다양한 문화활동을** 요구하는 사회적 분위기가 형성

☞ **문화콘텐츠 산업이** 눈에 띄게 발전

서론 1. 개최배경



아이들의 취향을 가진 어른인 **키덜트의 등장**



정체된 국내 완구 시장

서론

2. 개최필요성



- ▶ 다양한 문화 활동을 원하는 국민들에게
모형 문화 제시
- ▶ 키덜트의 등장, 모형 동호회의 증가

- ▶ 해외 모형 완구 산업의 발달 이유에는
전시회가 큰 역할
EX) 독일의 모형 및 완구 전시회
일본의 시즈오카 하비쇼

- ▶ 우리나라의 주요 산업으로 자리매김한
문화 콘텐츠 산업
- ▶ 우리완구 산업은 아직 문화 콘텐츠로
발전하지 못함

대국민적
홍보매체



완구산업
발전



창원
하비
페스티벌



문화
콘텐츠

서론 3. 개최목적



정체된 **완구 산업**을 발전시킬 **계기**



새로운 문화의 장으로서 **모형 제시**



완구산업을 문화 콘텐츠 산업의
또 다른 **블루오션**으로 개척



모형 문화의 대중화

분석 1. 세계시장 분석

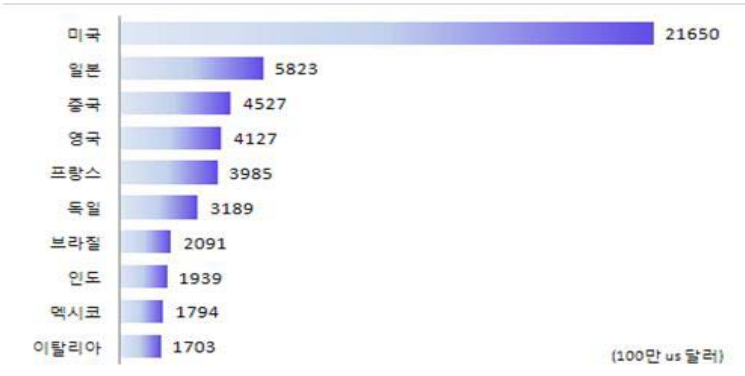


▶ 세계시장규모

구분	완구시장규모
전세계	780억불(미달러)
북미	30%
유럽	29%
아시아	27%
남미/카리브	8%
아프리카	3%
오세아니아	2%



▶ 2008년 국별 완구 시장 규모(상위10개국)



출처 : 한국완구공업협동조합



도르트문트 모형 및 완구 박람회

개최규모 52,000sqm
450여 업체 출품
87,000여명 참관

☞ 86조원이라는 어마어마한 규모
지속적인 성장이 가능한 문화산업

☞ 모형 파노라마 중심으로 전시미를 살린
모형 전시회

분석 1. 세계시장 분석



MINIATUR WUNDERLAND

독일에 건립된 세계 최대 규모의
철도 모형 박물관

☞ 다양한 전시모형이 **파노라마 중심으로 전시**



일본 시즈오카 하비 쇼

2012년 51회 개최

☞ **기업 홍보가 목적인** 전형적인 기업 전시회

분석 2. 국내시장 분석



▶ 내수 시장 현황

(단위 : 미화천불, 1불 = 1150원)

구분	2005년	2009년	
수출	129,128	60,055	
수입	231,321	304,659	
내수(소매기준)	646,282	715,012	
머리미 수(2010년)	총수	남아	여마
0 ~ 4세	2,201,465	1,141,126	1,060,339
5 ~ 9세	2,517,298	1,310,285	1,207,013
10 ~ 14세	3,188,145	1,670,825	1,594,441
계(명)	7,906,508	4,122,236	3,784,272

국내 완구 시장 현황표

(출처 - 한국완구공업협동조합)

수입과 수출의 차이만 있을 뿐 총 시장 규모는 큰 변동사항이 없음

세계 86조원 vs 한국 1조 2400억원

☞ 유럽, 일본에 비해 규모가 작고 정체된 완구시장



용산전쟁기념관에서 3회째를 맞이 하는 프라모델 전시회

동호회 중심으로 열리는 소규모전시회

☞ 모형 동호회의 주최로 열리는 취미 위 주의 전시

분석

2. 국내시장 분석



세계시장과 국내시장 분석

	세계 완구 시장과 전시회	국내 완구 시장과 전시회
규모	86조원	1조 2400억 원
성장주이	매년 2~4조원 성장하는 지속 가능한 산업	정체되어 거의 성장하지 못함
비고	대규모의 모형전시회와 박물관을 세우는 등 완구 산업으로 그치는 것이 아니라 모형 문화로 자리잡았음	정체되어 있는 완구시장과 동호회 개최 수준의 전시회로 유명무실

☞ 아직 성장하지 못한 **블루오션**인 국내 완구시장

분석

2. 국내시장 분석

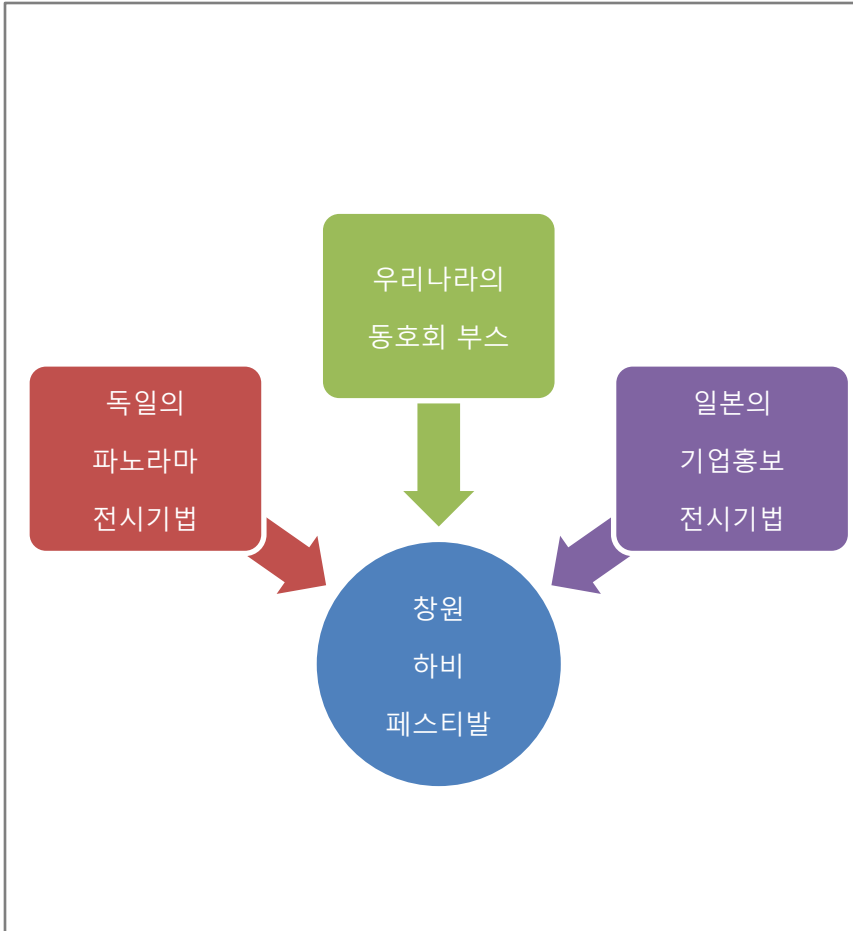


국내외 모형 전시회 비교

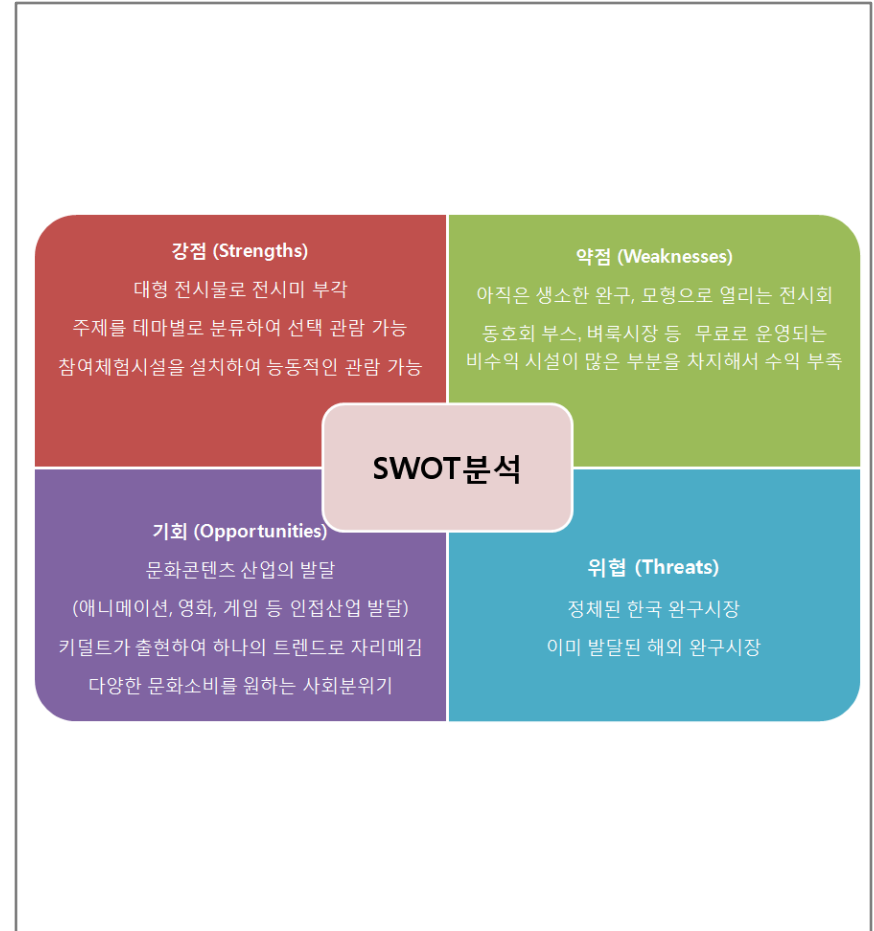
	독일 모형 및 완구 박람회	일본 시즈오카 하비 쇼	한국 Modeling place 3rd Exhibition	창원 하비 페스티벌
목적	기업 홍보 및 문화 축제	기업 홍보	취미 활동	기업 홍보 및 모형 문화 소개
주최기관	기업 및 지자체 (도르트문트)	기업 및 지자체 (시즈오카)	동호회	기업 및 지자체 (창원시)
특징	전시회장을 파노라마로 꾸밈으로서 전시미 부각	스케일 모형들을 부스 위주의 전시	동호회 회원들의 프라모델 전시	파노라마 세트와 부스 전시의 혼합전시

분석

3. 본 전시회의 시장분석

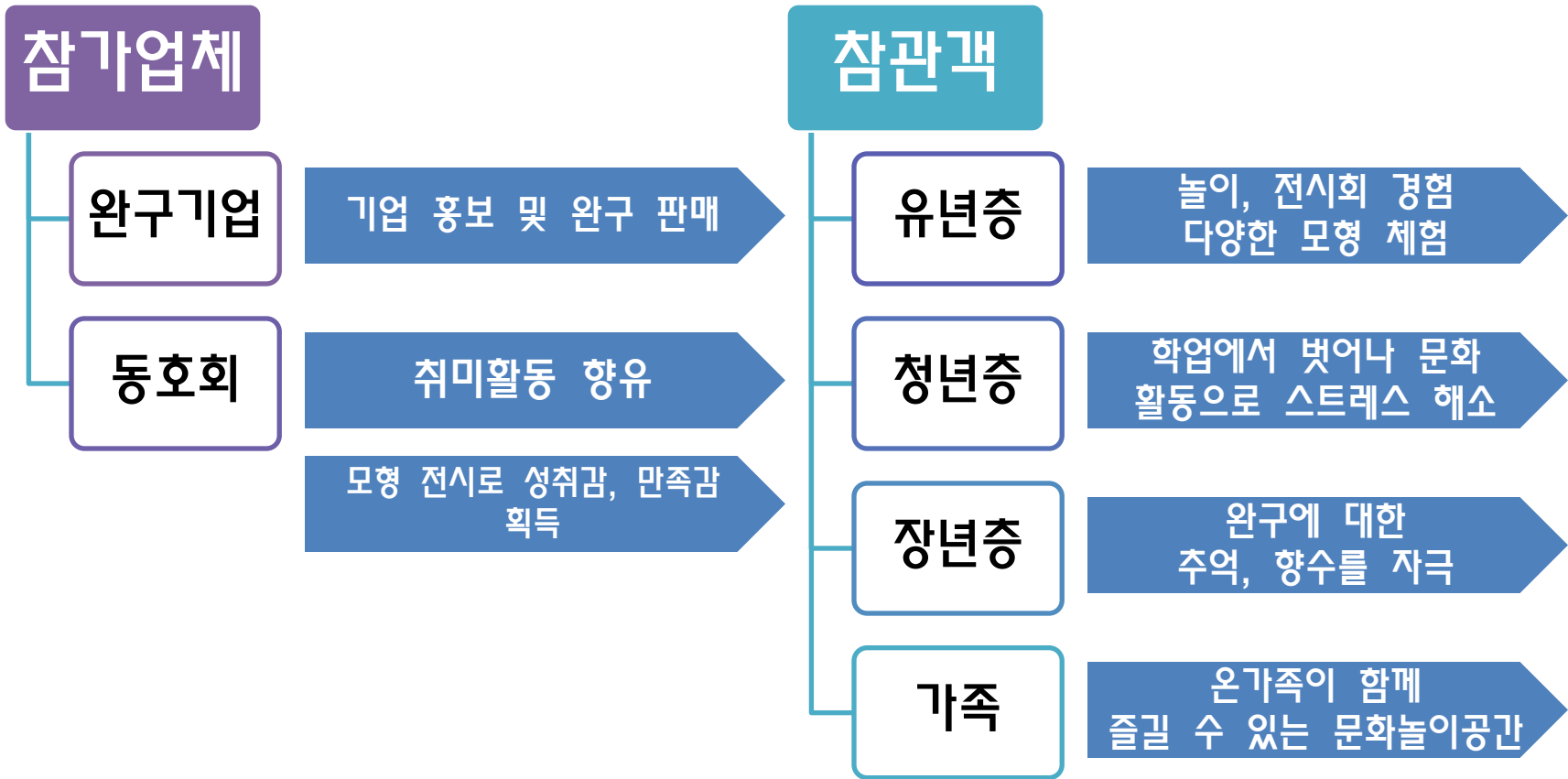


☞ 본 전시회의 포지셔닝



☞ 본 전시회의 SWOT분석

경쟁력 1. 계층별 참가이유



☞ 다양한 계층이 함께 즐길 수 있는 문화공간

경쟁력 2. 핵심가치와 혜택



핵심가치

문화활동

- 모형 문화를 온 국민이 즐길 수 있는 문화 활동으로서 소개

기업홍보

- 잠재적 성장가치가 큰 블루오션인 완구시장의 홍보

문화산업

- 문화콘텐츠 산업의 또 하나의 분야로서 모형 및 완구 소개 및 홍보

전시회가 제공하는 혜택

제작체험부스에서 **직접 모형 제작의 기회** 제공

동호회에 **무료 부스 제공**으로 전시 기회 제공

완구업체들의 **홍보 공간** 제공

대형 모형 전시물과 포토존으로 추억을 남길 수 있는 자리 마련

벼룩시장을 만들어 **참관객 간의 의사소통의 장** 마련

☞ 3가지 측면에서 본 핵심가치

경쟁력 3. 차별성



기존 전시회와의 차이점

프라모델로 한정되어 열리던 전시회

레고, 마을모형, 기차모형, 프라모델 등 다양한 욕구를 충족시킬 많은 종류의 모형들

모형동호회 주축로 열리던 취미 전시회

모두가 즐길 수 있는 모형 문화 전시회

본 전시회만의 독창성

독일의 파노라마 중심의 전시형식과 일본의 기업홍보 전시형식을 결합
(**모형 파노라마와 기업 홍보 부스의 공존**)

레고 놀이터, 참여모형제작부스는 직접 체험하여 즐길 수 있는
능동적인 **체험 전시 시설물**

기업 부스 이외에 **모형 동호회에 무료로 부스를 제공**
(기존의 전시회에서는 사례를 찾아보기 힘들)

기존 국내 모형 동호회에서는 볼 수 없었던 **문화 전시회**의 모습
(모형 제작 시연회, 베품시장, 레고 놀이터, 동호회 기획 파노라마)

7,80년대 완구만 모아 전시하여 어른들의 **향수를 자극**
(향수 마케팅임과 동시에 완구 사를 돌아보는 박물관적 성격)

내용 1. 대형전시물



전시회를 대표할
유럽 도시 파노라마

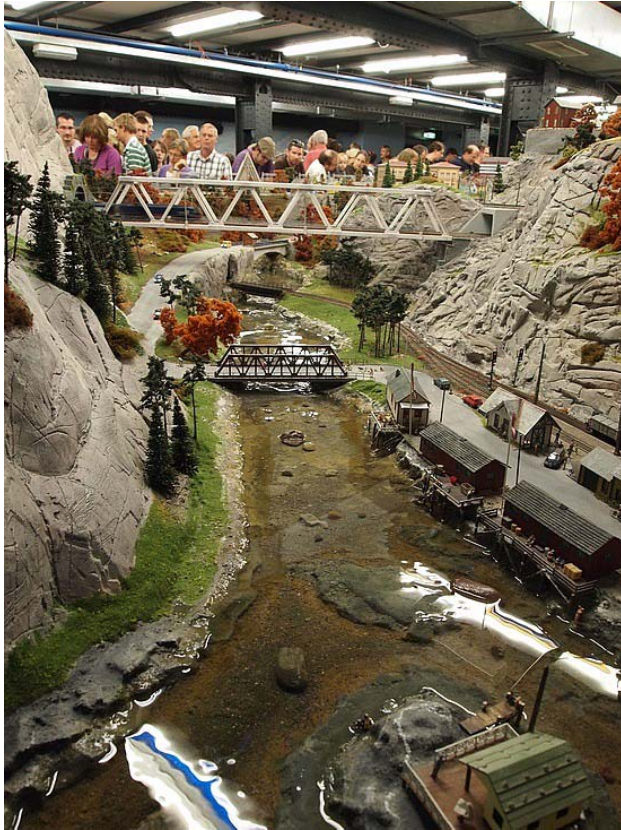
☞ 전시회장 중앙에 위치하여 전시회 대표



모형동호회들 다수가
함작하여 만드는
기획형 파노라마

☞ 모형 동호회들의 참여를 유도

내용 1. 대형전시물



- ☞ **참관객들이 직접 파노라마를 부분부분 만들어가는 기획형 파노라마**
- ☞ **참관객들에게 추억을 제공
파노라마의 일부분을 직접 만들어 보는
성취감**
- ☞ **전시회에서는 파노라마에 쓰일 틀을 제공
파노라마를 채울 수 있는 건물 모형은
돈을 받고 파는 형식**

☞ **참관객 참여형 파노라마 “꿈을 조립해드립니다.”**

내용 1. 대형전시물



사람크기의
건담 모형



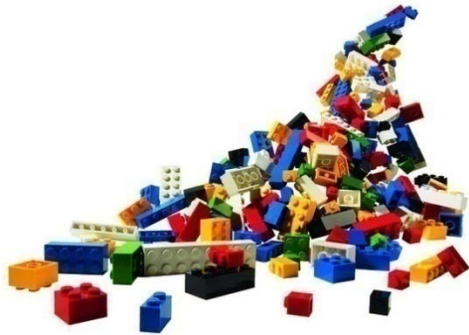
레고 대형 파노라마

내용

2. 체험시설

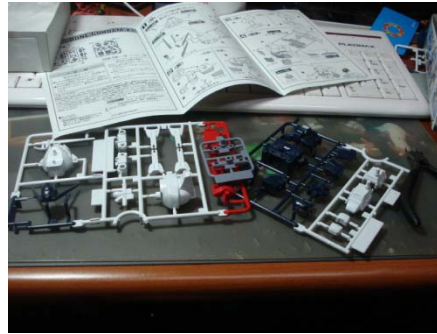


레고 놀이터



직접 레고를
조립하여 놀 수 있는
레고 놀이터

모형 제작 시연회
참여 모형 제작 부스



모형 제작 숙련자를 초
청하여 모형을 제작하는
방법을 시연

직접 제작이 가능한
참여 모형 제작 부스

옛날 완구 부스
“주역을 드립니다”



7,80년대 완구를 모아
그 시절 문방구를 재현
한 부스에 전시

내용

3. 예산안



수입항목	수입비	지출항목	지출비
전시회 참가비 (기업부스임대)	160,000,000원	전시장 임대료 (창원 컨벤션 센터)	104,053,840원
입장권 판매	50,000,000원 (10,000원)	전시 공사비	20,000,000원
참여체험시설 입장료	16,000,000원	부스 설치비 (비 수익 부스 포함)	50,000,000원 (부스당 100만원)
먹거리 판매 수익	20,000,000원	광고 선전비	10,000,000원
업체 광고 수익	82,000,000원	관리비 및 인건비	20,000,000원 (일당 30만원 40명고용+관리비)
기타 판매 수익	10,000,000원	대형전시물	50,000,000원
		참여체험시설	10,000,000원
		기타 시설비	10,000,000원
		잡비	5,000,000원
수입 합계	338,000,000원	지출 합계	279,053,840원
		총 수익 합계	58,946,160원

계획

1. 홍보계획

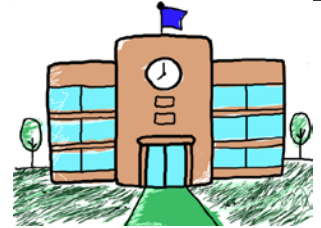


SNS



- ▶ 저 예산으로 높은 광고효과 기대 가능
- ▶ SNS의 주 이용층인 10대, 20대를 대상으로 한 홍보전략
- ▶ 제작한 UCC나 홍보사진 등을 유포

학교, 동호회 직접 홍보



- ▶ 학교는 전단지 배포, 동호회 사이트에 홍보 게시물 게재
- ▶ 창원시 학교를 시작으로 홍보 범위를 넓힘

UCC 제작



- ▶ 전시회의 대형 모형 전시물을 주제로 UCC 제작
- ▶ SNS, YouTube를 통한 유포
- ▶ 해외 관람객에 대한 홍보 가능
- ▶ 일본, 독일, 영국 사이트에도 게시

보로로 대형풍선



- ▶ 인접산업(캐릭터, 애니메이션)의 발달을 이용한 직접홍보

계획 2. 목표 및 비전



목표



매년 다른 주제의 테마관

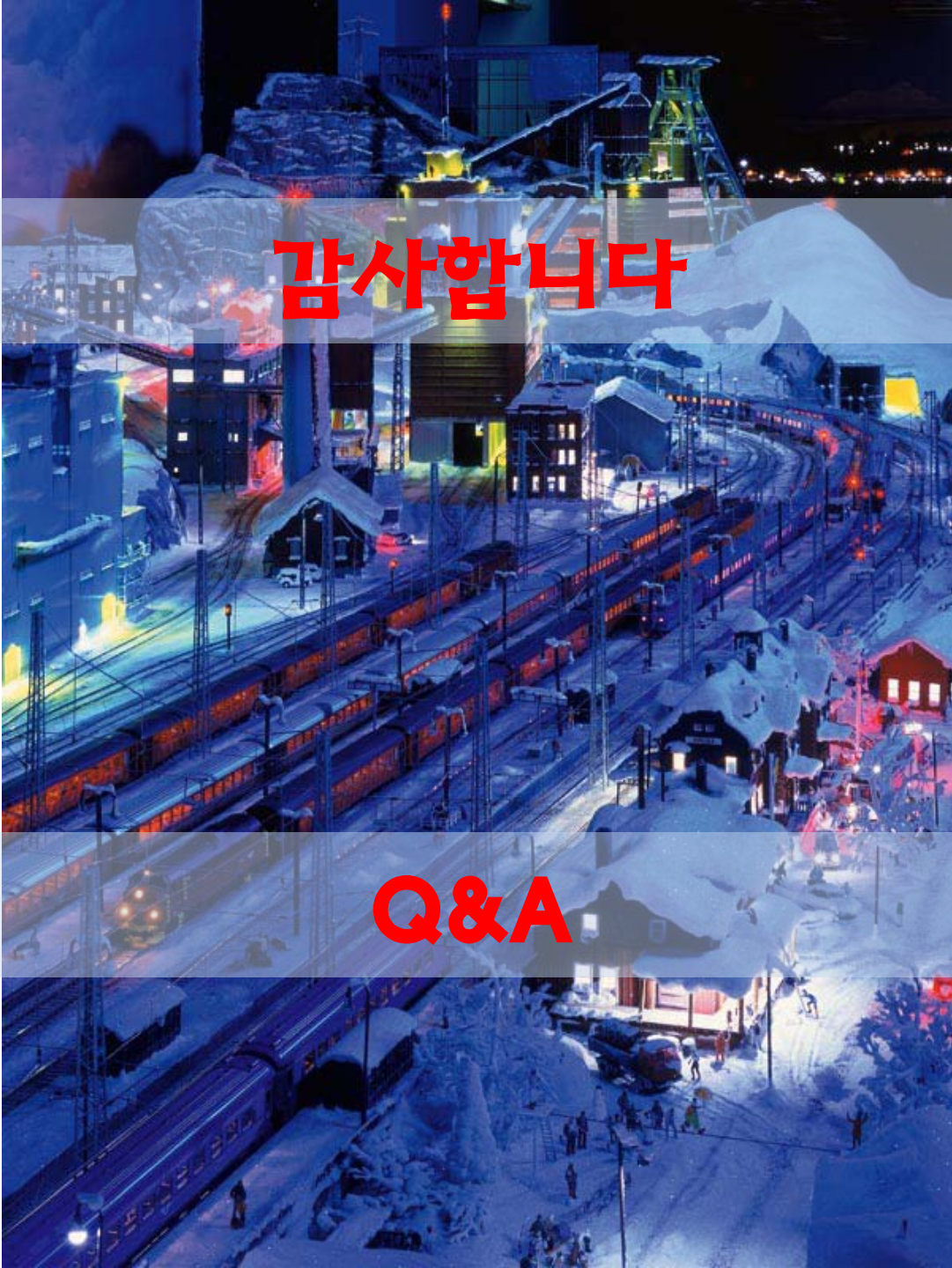
비전

지속적인 전시회 개최로 모형 문화를
우리사회에 정착

완구 산업 발전과 모형 문화 확산
대중의 완구 및 모형에 대한 인식 개선

모형 문화 대중화
완구산업이 국내 주요산업으로 활성화

☞ **매년 개최를 목표로 하여 그 규모를 점차 확장**
몇 번 전시회 개최로는 해외 전시회를 따라잡거나 국내 모형 문화 대중화를 이룩하기
어렵기 때문에 **지속적인 전시회 개최**가 우선 과제



감사합니다

Q&A