

2012年度国内玩具市場規模(主要10品目)

(単位:百万円)

大分類	中分類	2011年度	2012年度	2011vs2012
01 ゲーム	a 一般ゲーム(含 ミニ電子ゲーム) b その他(含 パーティ、ジョーク、手品)	13,371	12,537	93.8%
02 カードゲーム、トレーディングカード		102,286	85,504	83.6%
03 ジグソーパズル		15,580	12,700	81.5%
04 ハイテク系トレンド玩具 (インタラクティブ玩具、ロボット、MP3、ケータイ・カメラ・パソコン関連)		5,901	6,336	107.4%
05 男児キャラクター		52,249	44,905	85.9%
06 男児玩具	a ミニカー b レール玩具 c トイR/C d 電動 e その他(レーシング、ゼンマイ、金属玩具ほか)	37,701	41,078	109.0%
07 女児玩具	a 着せ替え(人形、ハウス) b ままごと c 女児ホビー d 女児キャラクター e 女児コレクション f 抱き人形 g その他(含 アクセサリー、女児化粧品)	42,813	40,512	94.6%
08 ぬいぐるみ	a キャラクターぬいぐるみ b ノンキャラクターぬいぐるみ	17,205	18,609	108.2%
09 知育・教育	a ブロック b 木製 c プリスクール d 幼児キャラクター e ベビー(ベビートイ、バストイ、ベビー用品) g その他(含楽器、電話、絵本、遊具、キッズビデオ、電動動物)	88,734	90,091	101.5%
10 季節商品	a 玩具花火 b サマートイ、サマーグッズ c 小物玩具 d スポーツ玩具、スポーツ用品	49,570	49,620	100.1%
合計(主要10品目)		425,410	401,892	94.5%

①各年度はそれぞれ4月1日～3月31日までを当該期間としています。

②玩具市場の範囲は以下の通りです。

・原則として(社)日本玩具協会の会員企業(傘下団体の会員企業)ならびに東京おもちゃショーに出展している企業のオリジナル商品、自社ブランド商品が創出する市場で流通は問いません。

・ただし「知育・教育」の中のベビー、乗用は独自の市場を築いている面もあり、ドラッグストア流通などは除外してあります。

・ホビーは模型流通も含まれます。

③金額は実売価格(店頭実勢価格)です。