

2013年度国内玩具市場規模

(単位: 百万円)

分類	主な商品	2012年度	2013年度	2012vs2013
01 ゲーム	一般ゲーム(含 ミニ電子ゲーム)、立体パズル、その他(含 パーティ、ジョーク、手品)	13,070	12,919	98.8%
02 カードゲーム、トレーディングカード		85,397	83,780	98.1%
03 ジグソーパズル		12,288	10,810	88.0%
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、ケータイ・カメラ・パソコン関連、アプリ系	6,351	3,701	58.3%
05 男児キャラクター		44,944	44,469	98.9%
06 男児玩具	ミニカー、レール玩具、トイR/C、電動、その他(レーシング、ゼンマイ、金属玩具ほか)	41,149	41,625	101.2%
07 女児玩具	着せ替え(人形、ハウス)、ままごと、女児ホビー、女児キャラクター、女児コレクション、抱き人形、その他(含 アクセサリー、女児化粧品)	40,769	45,046	110.5%
08 ぬいぐるみ	キャラクターぬいぐるみ、ノンキャラクターぬいぐるみ	18,587	17,545	94.4%
09 知育・教育	ブロック、木製、プリスクール、幼児キャラクター、ベビー(ベビートイ、バストイ、ベビー用品)、乗用(含 ベビーカー、チャイルドシート、三輪車)、その他(含楽器、電話、絵本、遊具、キッズビデオ、電動動物)	140,428	142,701	101.6%
10 季節商品	玩具花火、サマー玩具、サマーグッズ、小物玩具、スポーツ玩具、スポーツ用品	49,556	50,512	101.9%
11 雑貨	バラエティ、ギフト、インテリア、ハウスウェア、ステーションナリー、アパレル、クリスマス用品、その他	88,736	90,368	101.8%
12 ホビー	プラモデル、ホビーR/C、鉄道模型、フィギュア、その他	119,818	121,793	101.6%
13 その他		10,490	10,294	98.1%
合計		671,583	675,563	100.6%

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。

■玩具関連分野

	2012	2013
玩業	※489億円	※563億円
カプセル玩具	270億円	278億円

※玩業のみ出荷ベースの市場規模となっています。