

2015年度国内玩具市場規模

(単位:百万円)

分類	主な商品	2013年度	2014年度	2015年度	2014vs2015
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)	14,942	14,600	15,137	103.7%
02 カードゲーム、トレーディングカード		92,860	87,139	96,268	110.5%
03 ジグソーパズル		12,418	12,301	11,439	93.0%
04 ハイテク系 トレンドトイ	インタラクティブトイ、ロボット、カメラ・パソコン関連、アプリ系	3,960	4,509	5,942	131.8%
05 男児キャラクター		49,702	89,532	71,103	79.4%
06 男児玩具	ミニカー、レールトイ、トイR/C、電動、その他(レーシング、ゼンマイ、金属玩具ほか)	45,992	45,081	52,601	116.7%
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)	49,676	52,423	54,496	104.0%
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	19,553	22,339	19,236	86.1%
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)	157,372	157,600	168,779	107.1%
10 季節商品	玩具花火、サマートイ、サマーグッズ、小物玩具、スポーツトイ、スポーツ用品、アウトドア	56,100	55,063	54,073	98.2%
11 雑貨	バラエティ、ギフト、インテリア、ハウスウェア、ステーショナリー、アパレル、クリスマス用品、その他	100,469	119,122	102,440	86.0%
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	135,736	137,697	137,436	99.8%
13 その他		12,166	11,301	11,360	100.5%
合計		750,946	808,707	800,310	99.0%

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(一社)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金額は上代価格(メーカー希望小売価格ベース)です。

■玩具関連分野

	2011	2012	2013	2014	2015
カプセル玩具	301億円	270億円	278億円	319億円	316億円
玩具※	479億円	489億円	563億円	659億円	520億円

※玩具のみ出荷ベースの市場規模となっています。