

# 2016年度国内玩具市場規模

(単位:百万円)

分類	主な商品	2015年度	2016年度	2015vs2016
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)	15,284	16,131	105.5%
02 カードゲーム、 トレーディングカード		96,067	104,564	108.8%
03 ジグソーパズル		11,284	10,605	94.0%
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	5,941	4,767	80.2%
05 男児キャラクター		71,086	72,666	102.2%
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)	51,900	49,451	95.3%
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)	54,860	58,601	106.8%
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	19,513	22,619	115.9%
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)	167,753	169,856	101.3%
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	53,669	53,989	100.6%
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、その他	100,505	95,003	94.5%
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	141,410	132,535	93.7%
13 その他		11,321	12,357	109.2%
<b>合計</b>		<b>800,593</b>	<b>803,144</b>	<b>100.3%</b>

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

	2012	2013	2014	2015	2016
カプセル玩具	270億円	278億円	319億円	311億円	277億円
玩菓※	489億円	563億円	659億円	520億円	468億円

※玩菓のみ出荷ベースの市場規模となっています。