

2019年度国内玩具市場規模(主要10品目)

(単位:百万円)

分類	主な商品	2018年度	2019年度	2018vs2019
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)	17,497	16,578	94.7%
02 カードゲーム、 トレーディングカード		107,800	113,031	104.9%
03 ジグソーパズル		9,924	11,525	116.1%
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、アプリ系	7,140	5,190	72.7%
05 男児キャラクター		76,370	66,540	87.1%
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)	50,273	51,892	103.2%
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)	71,078	60,042	84.5%
08 めいぐるみ	キャラクターめいぐるみ、ノンキャラクターめいぐるみ	27,840	27,188	97.7%
09 知育・教育	ブロック、木製、ブリスケール、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)、その他(含 楽器、 電話、絵本、遊具、キッズビデオ、電動動物)	124,492	122,821	98.7%
10 季節商品	玩具花火、スマートイ・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	49,341	47,729	96.7%
合計(主要10品目)		541,755	522,536	96.5%

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(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。