

2013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	2012年度	2013年度	2012vs2013
01 ゲーム	a 一般ゲーム(含 ミニ電子ゲーム)	13,070	12,919	98.8%
	b 立体パズル			
	c その他(含 パーティ、ジョーク、手品)			
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トイ (インタラクティブトイ、ロボット、MP3、ケータイ・カメラ・パソコン関連)		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	a ミニカー	41,149	41,625	101.2%
	b レールトイ			
	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)			
07 女児玩具	a 着せ替え(人形、ハウス)	40,769	45,046	110.5%
	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)			
08 ぬいぐるみ	a キャクターぬいぐるみ	18,587	17,545	94.4%
	b ノンキャラクターぬいぐるみ			
09 知育・教育	a ブロック	89,432	92,168	103.1%
	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)			
10 季節商品	a 玩具花火	49,556	50,512	101.9%
	b サマートイ、サマーグッズ			
	c 小物玩具			
	d スポーツトイ、スポーツ用品			
合計(主要10品目)		401,543	402,575	100.3%

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。