

2014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	2013vs2014
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)	13,447	12,891	95.9%
02 カードゲーム、トレーディングカード		83,574	78,656	94.1%
03 ジグソーパズル		11,176	11,468	102.6%
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	3,564	3,882	108.9%
05 男児キャラクター		44,732	79,907	178.6%
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)	41,393	40,783	98.5%
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)	44,708	47,456	106.1%
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	17,597	19,637	111.6%
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)	141,634	147,640	104.2%
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	50,490	49,556	98.2%
11 雑貨	バラエティ、ギフト、インテリア、ハウスウェア、ステーションナリー、アパレル、クリスマス用品、その他	90,423	109,159	120.7%
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	122,161	124,963	102.3%
13 その他		10,949	10,712	97.8%
合計		675,848	736,710	109.0%

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金額は実売価格(店頭実勢価格)です。

■玩具の新分野	2013	2014
玩菓※	※563億円	※659億円
カプセル玩具	278億円	319億円

※玩菓のみ出荷ベースによる市場規模