

## 2016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   | 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、<br>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<br>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<br>キャラクター、女児コレクション、抱き人形、その他(含 ア<br>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<br>(ベビートイ、バストイ、ベビー用品)、その他(含 楽器、電<br>話、絵本、遊具、キッズビデオ、電動動物) | 120,163        | 122,426        | 101.9%        |
| 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<br>トイ、スポーツ用品、アウトドア                                       | 53,669         | 53,989         | 100.6%        |
| <b>合計(主要10品目)</b>        |  | <b>499,767</b> | <b>515,819</b> | <b>103.2%</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。