

2017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	2016年度	2017年度	2016vs2017
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)	16,497	18,051	109.4%
02 カードゲーム、トレーディングカード		104,569	87,615	83.8%
03 ジグソーパズル		10,276	9,841	95.8%
04 ハイテク系トレンド玩具	インタラクティブ玩具、ロボット、カメラ、アプリ系	4,768	7,247	152.0%
05 男児キャラクター		72,665	74,406	102.4%
06 男児玩具	ミニカー、レール玩具、玩具R/C、電動その他(レーシング、ゼンマイ、金属玩具ほか)	49,366	50,775	102.9%
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)	58,690	62,011	105.7%
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	23,411	24,653	105.3%
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)、その他(含 楽器、電話、絵本、遊具、キッズビデオ、電動動物)	121,925	121,642	99.8%
10 季節商品	玩具花火、スマートイ・サマーグッズ、小物玩具、スポーツ玩具、スポーツ用品、アウトドア	53,695	51,942	96.7%
合計(主要10品目)		515,862	508,183	98.5%

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。