

## 2020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	2019年度	2020年度	2019vs2020
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)	16,305	19,246	118.0%
02 カードゲーム、 トレーディングカード		113,303	122,240	107.9%
03 ジグソーパズル		11,273	17,888	158.7%
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	5,193	6,488	124.9%
05 キャラクター	男女ヒーロー玩具など	80,890	67,690	83.7%
06 のりもの玩具	ミニカー、レール玩具、トイR/C、電動、その他(レーシング、ゼンマイ、金属玩具ほか)	51,870	42,903	82.7%
07 ドール、ままごと	着せ替え(人形、ハウス)、ままごと、アーツ&クラフト、コレクション玩具、抱き人形、その他(含 アクセサリー、女児化粧品)	45,251	38,765	85.7%
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	26,732	26,063	97.5%
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)	123,153	129,694	105.3%
10 季節商品	玩具花火、スマート玩具・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	47,759	51,265	107.3%
<b>合計(主要10品目)</b>		<b>521,729</b>	<b>522,242</b>	<b>100.1%</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。