

2021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	2020年度	2021年度	2020vs2021
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)	19,236	17,941	93.3%
02 カードゲーム、トレーディングカード		122,452	178,249	145.6%
03 ジグソーパズル		17,622	15,119	85.8%
04 ハイテク系トレンドイ	インタラクティブイ、ロボット、パソコン関連	6,471	9,076	140.3%
05 キャラクター	TVキャラクター玩具、映画キャラクター玩具など	67,628	68,623	101.5%
06 のりもの玩具	ミニカー、レールイ、トイR/C、電動、その他(レーシング、ゼンマイ、金属玩具ほか)	42,914	48,158	112.2%
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、コレクションイ、抱き人形、その他(含 アクセサリー、女児化粧品)	38,421	38,733	100.8%
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	26,314	27,978	106.3%
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)	129,472	128,121	99.0%
10 季節商品	玩具花火、スマートイ・サマーグッズ、小物玩具、スポーツイ、スポーツ用品、アウトドア	50,214	49,716	99.0%
合計(主要10品目)		520,744	581,714	111.7%

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。