

2024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	2023年度	2024年度	2023vs2024
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)	18,889	18,998	100.6%
02 カードゲーム、 トレーディングカード		277,425	302,463	109.0%
03 ジグソーパズル		12,291	12,735	103.6%
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、パソコン関連	12,853	18,303	142.4%
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	64,707	78,510	121.3%
06 のりもの玩具	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)	54,783	56,631	103.4%
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、コレクショントイ、抱き人形、その他(含 アクセサリー、女児化粧品)	31,531	35,361	112.1%
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	39,092	45,082	115.3%
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、電動動物)	127,503	128,122	100.5%
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	49,101	48,430	98.6%
合計(主要10品目)		688,175	744,635	108.2%

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。