

2025年度国内玩具市場規模(主要10分野)

(単位:百万円)

分類	主な商品	2024年度	2025年度	2024vs2025
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)	18,967	18,614	98.1%
02 カードゲーム、トレーディングカード		302,466	338,414	111.9%
03 ジグソーパズル		12,766	12,989	101.7%
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、パソコン関連	18,327	21,159	115.5%
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	76,469	68,130	89.1%
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)	56,614	59,635	105.3%
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)	35,367	35,045	99.1%
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	45,142	62,398	138.2%
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)	128,119	132,074	103.1%
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	48,351	48,271	99.8%
合計(主要10品目)		742,588	796,729	107.3%

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。