

# 2025年度国内玩具市場規模

(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 トレンドトイ	インタラクティブトイ、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)	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、コレクショントイ、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)、乗用(含 ベビーカー、チャイルドシート、三輪車)、その他(含 楽器、電話、絵本、遊具、電動動物)	183,419	187,574	102.3%
10 季節商品	玩具花火、スマートトイ、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	48,351	48,271	99.8%
11 雑貨	バラエティ、ギフト、インテリア、ハウスウェア、ステーションリー、アパレル、その他(含 クリスマス用品、ハロウィングッズほか)	104,954	107,464	102.4%
12 ホビー	プラモデル、ホビーR/C、鉄道模型、フィギュア、その他	184,428	195,960	106.3%
13 その他		10,133	10,769	106.3%
<b>合計</b>		<b>1,097,403</b>	<b>1,166,422</b>	<b>106.3%</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。