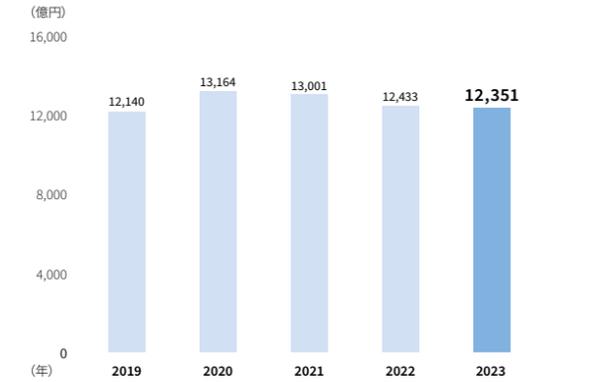


エンターテインメントユニット (デジタル事業)

ゲームアプリ市場 (日本)

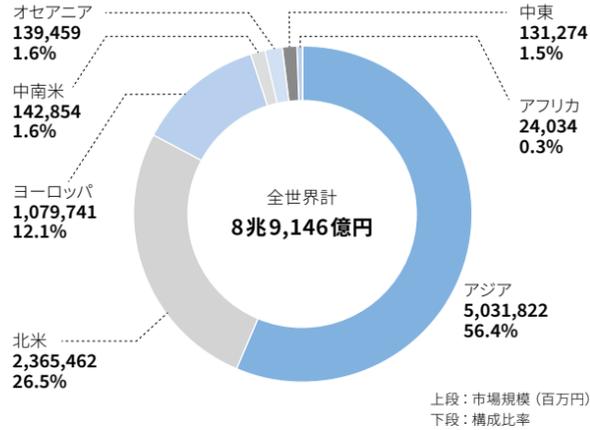
ゲームアプリ市場規模の推移



出典元:「ファミ通ゲーム白書2024」(株)角川アスキー総合研究所
 ※ 2024年7月時点での情報に基づいて作成
 ゲームアプリ:スマートフォン、タブレット向けに提供されているゲーム(フィーチャーフォン向けのSNSプラットフォームで動作するものを含む)

ゲームアプリ市場 (グローバル)

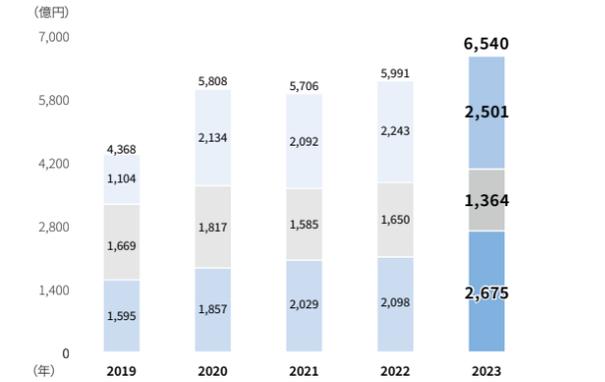
エリア別売上構成比率 (2022年)



出典元:「ファミ通モバイルゲーム白書2024」(株)角川アスキー総合研究所
Airnow Data

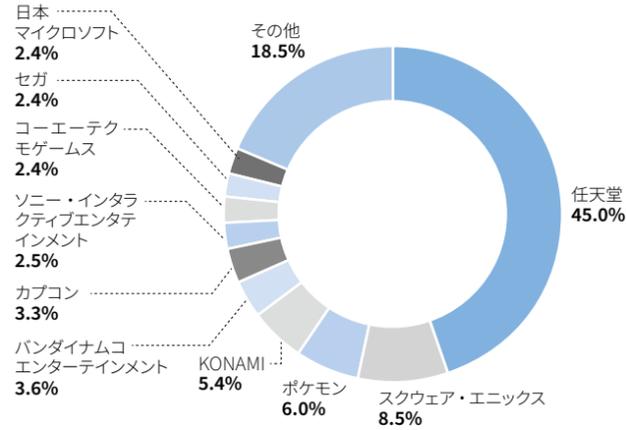
家庭用ゲーム市場 (日本)

家庭用ゲーム市場規模の推移



出典元:「ファミ通ゲーム白書2024」(株)角川アスキー総合研究所
 ※ 2024年7月時点での情報に基づいて作成

メーカー別販売本数シェア (2023年)



集計期間: 2022年12月26日~2023年12月31日
 出典元:「ファミ通ゲーム白書2024」(株)角川アスキー総合研究所
 ※ 社名は集計時点のものを記載

エンターテインメントユニット (トイホビー事業)

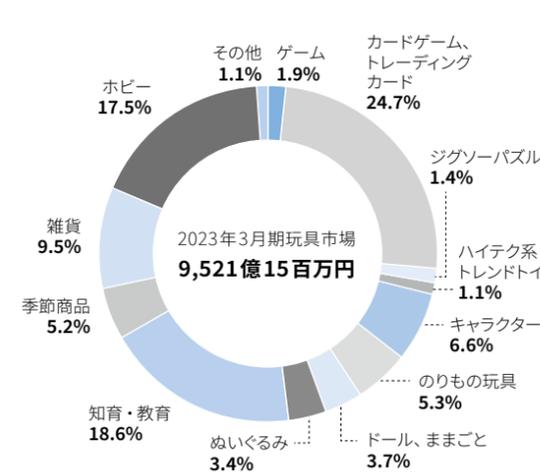
玩具市場 (日本)

[玩具市場規模]

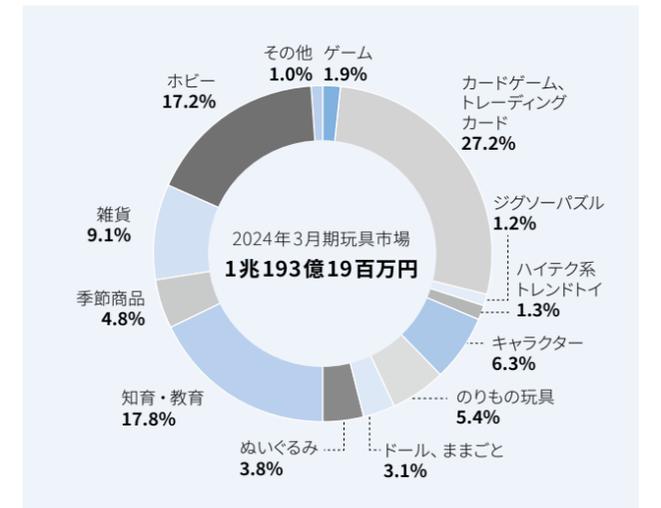
(単位:百万円、メーカー希望小売価格ベース)

大分類	2023年3月期	2024年3月期	2023.3vs2024.3
ゲーム 一般ゲーム(含ミニ電子ゲーム)、立体パズル、その他(含パーティー、ジョーク、手品)	18,156	18,937	104.3%
カードゲーム、トレーディングカード	234,906	277,429	118.1%
ジグソーパズル	12,883	12,309	95.5%
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	10,578	12,853	121.5%
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	62,993	64,693	102.7%
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、金属玩具他)	50,262	54,741	108.9%
ドール、ままごと 着せかえ(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、子供向け化粧品)	35,048	31,570	90.1%
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	32,358	39,060	120.7%
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、バスタイ、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、キッズビデオ、電動動物)	177,129	181,230	102.3%
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	49,729	49,153	98.8%
雑貨 バラエティ、ギフト、インテリア、ハウスウェア、ステーショナリー、アパレル、その他(含クリスマス用品、ハロウィングッズ他)	90,275	92,455	102.4%
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	166,946	174,857	104.7%
その他	10,852	10,032	92.4%
合計	952,115	1,019,319	107.1%

2023年3月期



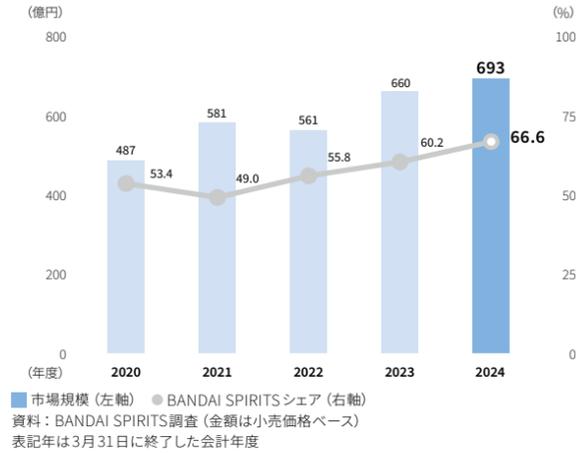
2024年3月期



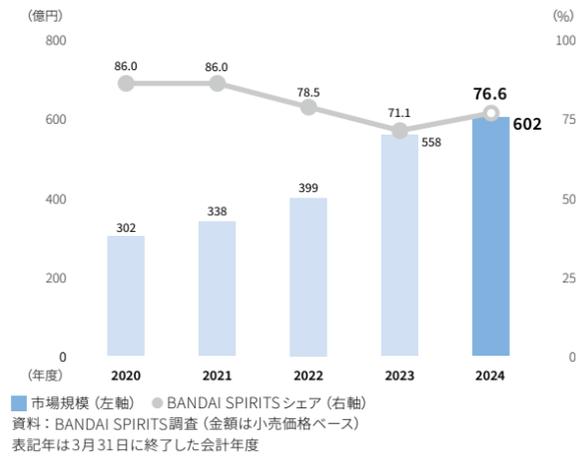
※ 原則として日本玩具協会の会員企業ならびに東京おもちゃショー出展企業のオリジナル商品、自社ブランド商品が創出する市場が対象
 ※ ドラッグストア流通などは除外 ※ ホビーは模型流通含む
 資料: 一般社団法人日本玩具協会調査

プラモデル市場（日本）

プラモデル全般の市場の推移

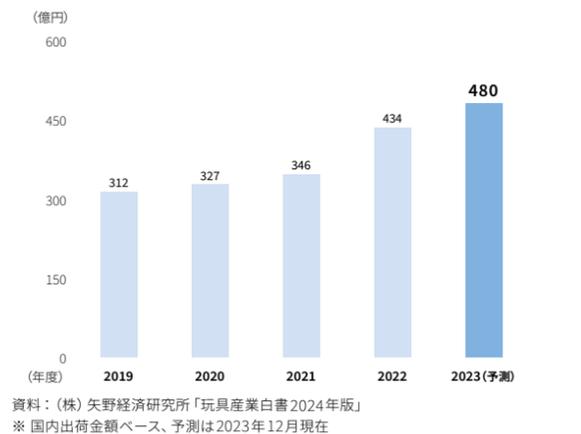


キャラクタープラモデル市場の推移



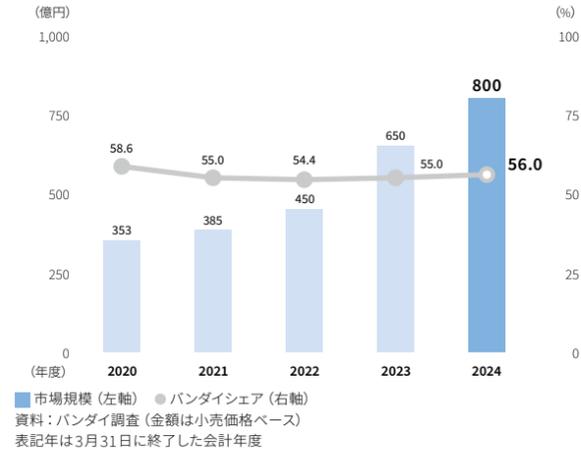
フィギュア市場（日本）

フィギュア市場規模の推移



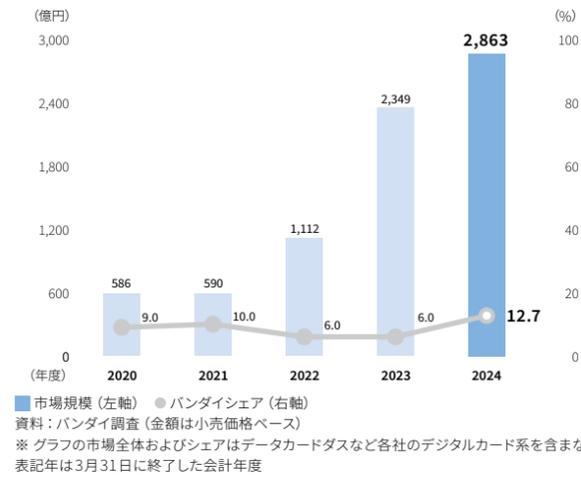
カプセルトイ市場（日本）

カプセルトイ市場の推移

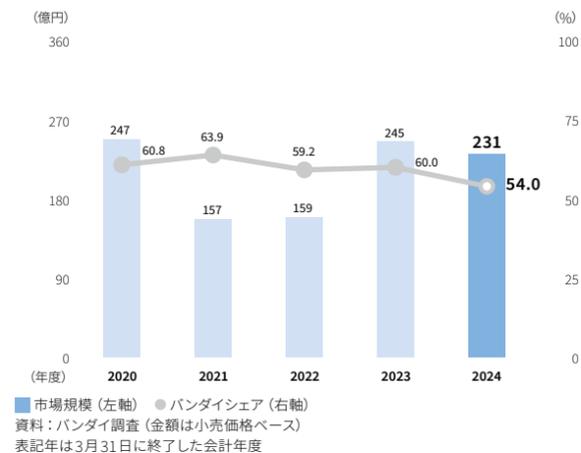


カード市場（日本）

カードゲーム市場規模の推移

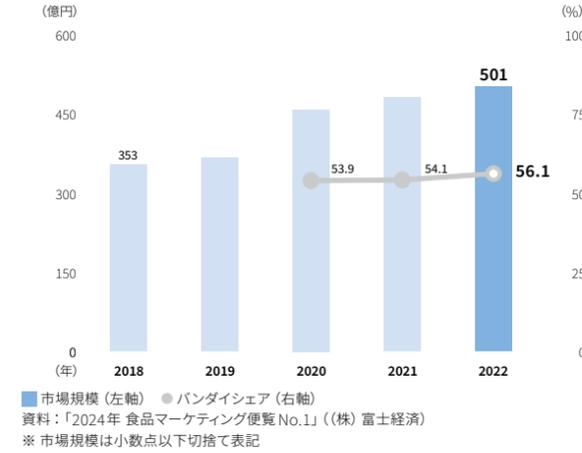


デジタルカード系市場規模の推移



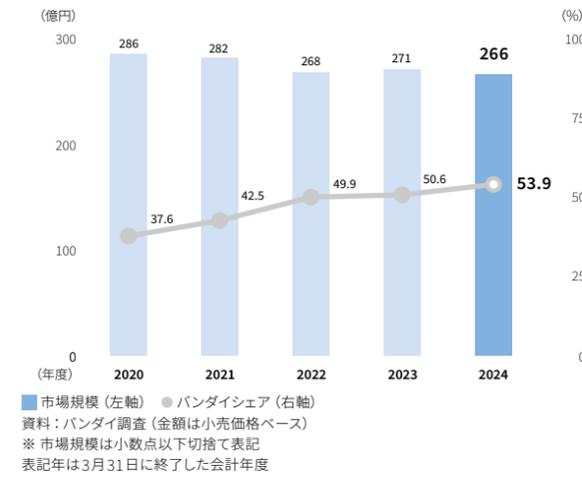
食玩市場（日本）

食玩市場の推移



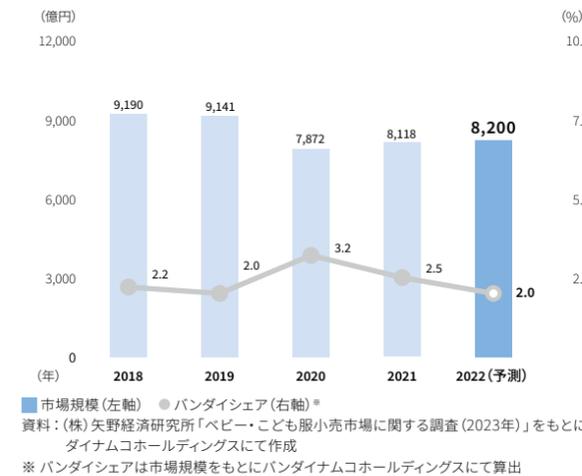
子ども用トイレタリー市場（日本）

子ども用トイレタリー市場の推移



ベビー・子ども服小売市場（日本）

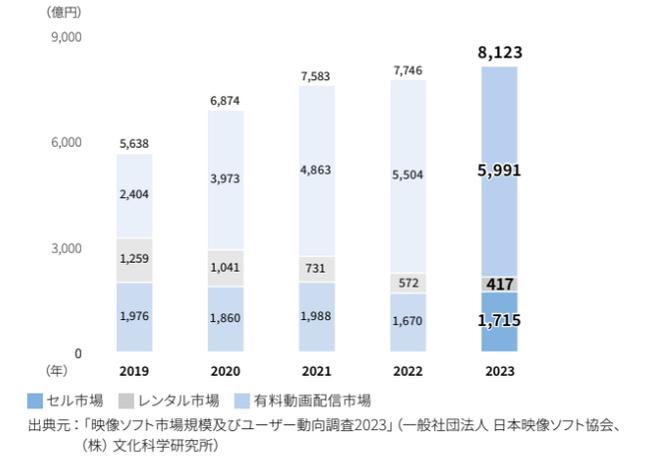
ベビー・子ども服小売市場の推移



IPプロデュースユニット

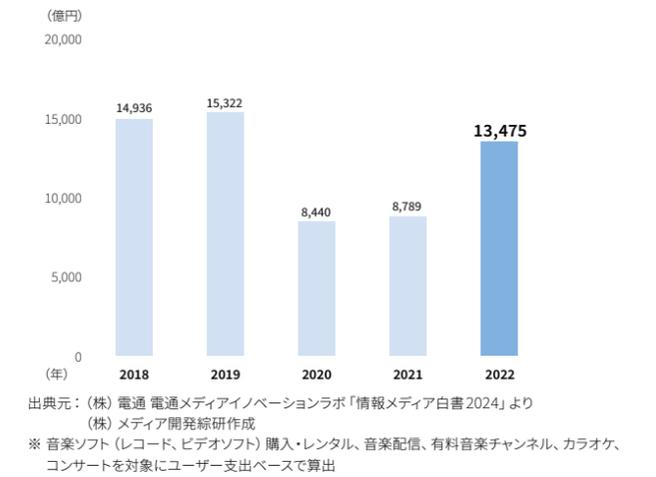
映像ソフト市場（日本）

映像ソフト市場規模の推移

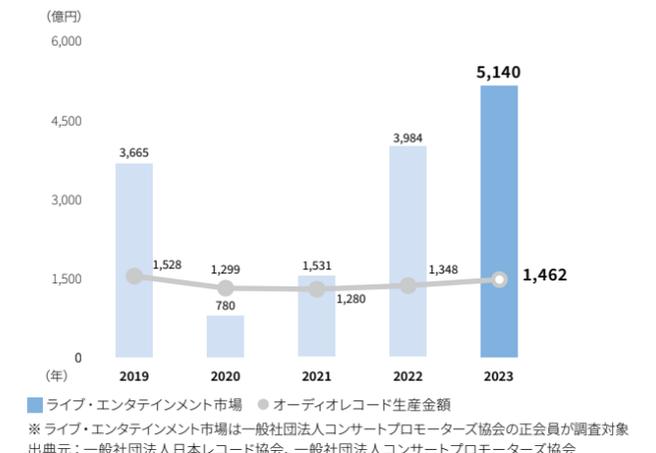


音楽コンテンツ市場（日本）

音楽関連市場規模の推移

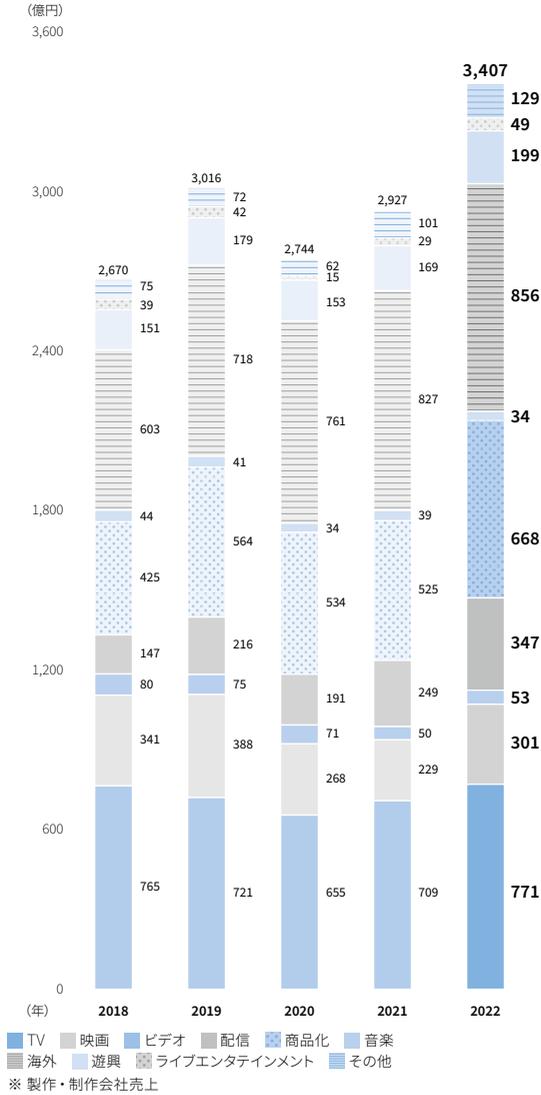


オーディオレコード生産金額とライブ・エンタテインメント市場規模の推移



アニメ市場（日本）

アニメ業界市場規模の推移



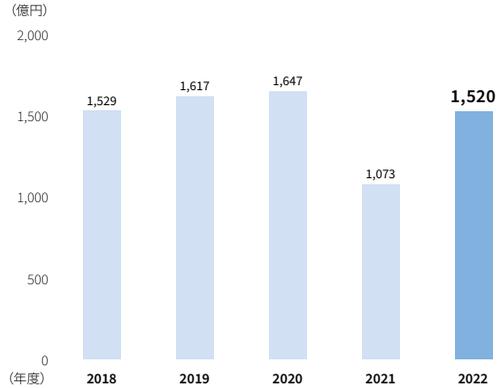
TVアニメタイトル数



アミューズメントユニット

業務用ゲーム市場（日本）

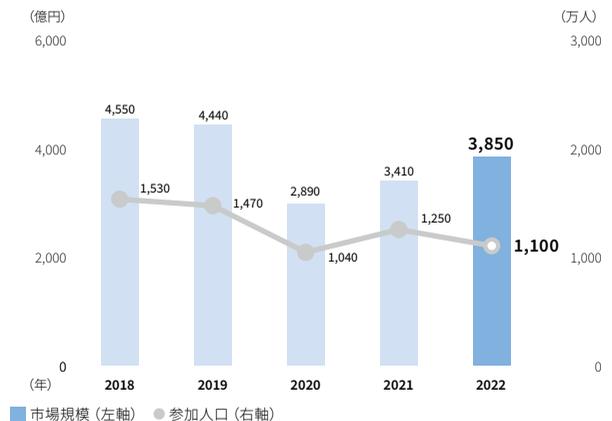
業務用アミューズメント機の製品販売高の推移



出典元：2021年度「アミューズメント産業界の実態調査報告書」
 発行：一般社団法人 日本アミューズメント産業協会
 表記年は3月31日に終了した会計年度

アミューズメント施設市場（日本）

アミューズメント施設 市場規模と参加人口（ゲームセンター）



出典元：公益財団法人 日本生産性本部「レジャー白書2023」

5号店（ゲームセンター等営業）の営業所数の推移

