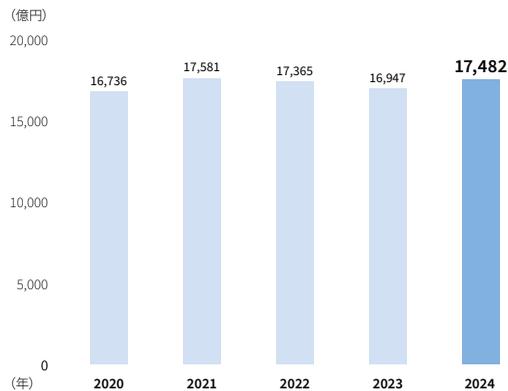


デジタルユニット

モバイルゲーム市場（日本）

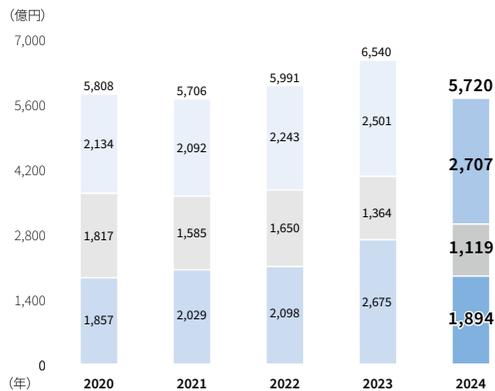
モバイルゲーム市場規模の推移



出典元：「ファミ通ゲーム白書2025」（株）角川アスキー総合研究所
 ※ 2025年7月時点での情報に基づいて作成

家庭用ゲーム市場（日本）

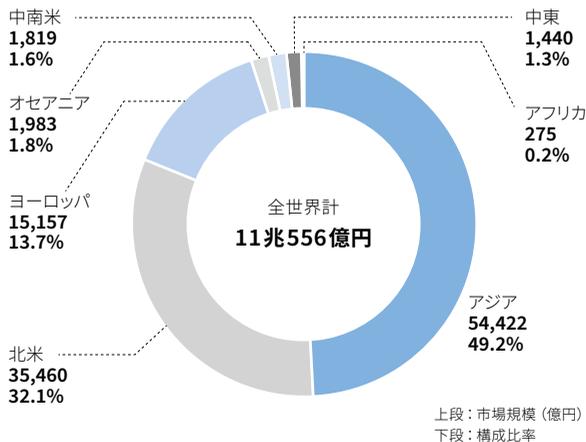
家庭用ゲーム市場規模の推移



出典元：「ファミ通ゲーム白書2025」（株）角川アスキー総合研究所
 ※ 2025年7月時点での情報に基づいて作成

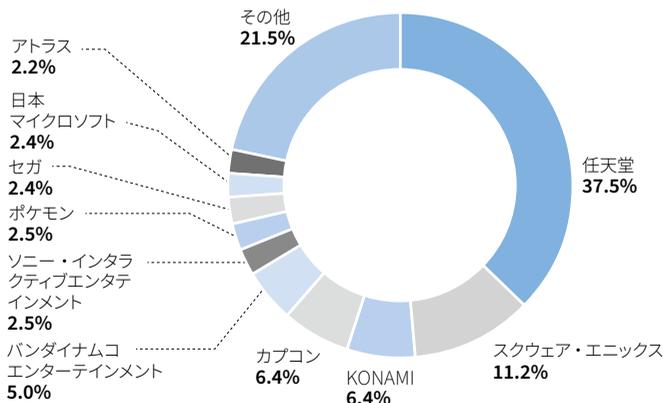
モバイルゲーム市場（グローバル）

エリア別売上構成比率（2023年）



出典元：「ファミ通モバイルゲーム白書2025」（株）角川アスキー総合研究所
 Airnow Data

メーカー別販売本数シェア（2024年度）



集計期間：2024年4月1日～2025年3月30日
 出典元：「ファミ通ゲーム白書2025」（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

トイホビーユニット

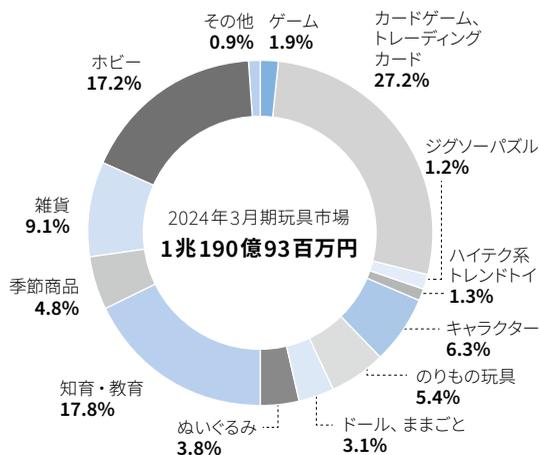
玩具市場（日本）

[玩具市場規模]

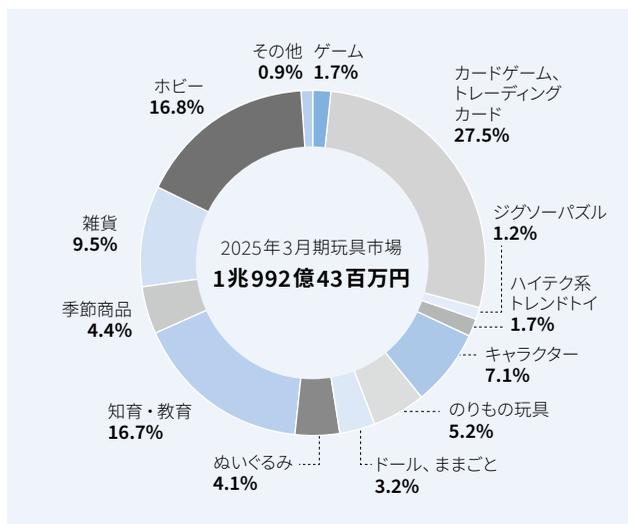
(単位：百万円、メーカー希望小売価格ベース)

大分類	2024年3月期	2025年3月期	2024.3vs2025.3
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)	18,889	18,998	100.6%
カードゲーム、トレーディングカード	277,425	302,463	109.0%
ジグソーパズル	12,291	12,735	103.6%
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%
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%
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)	54,783	56,631	103.4%
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)	31,531	35,361	112.1%
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	39,092	45,082	115.3%
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、キッズビデオ、電動動物)	181,143	183,422	101.3%
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%
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)	92,346	104,717	113.4%
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	174,843	184,458	105.5%
その他	10,089	10,133	100.4%
合計	1,019,093	1,099,243	107.9%

2024年3月期



2025年3月期



①各年度はそれぞれ4月1日～3月31日目を当該期間としています。

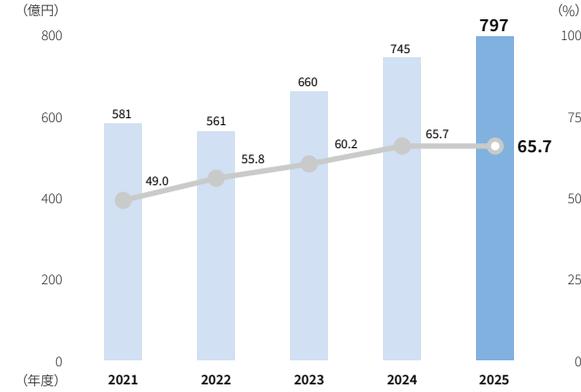
②玩具市場の範囲は以下の通りです。

・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。

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）

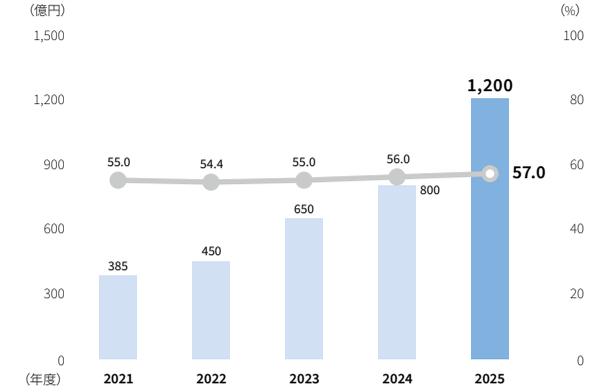
プラモデル全般の市場の推移



■ 市場規模 (左軸) ● BANDAI SPIRITSシェア (右軸)
資料：BANDAI SPIRITS調査 (金額は小売価格ベース)
表記年は3月31日に終了した会計年度

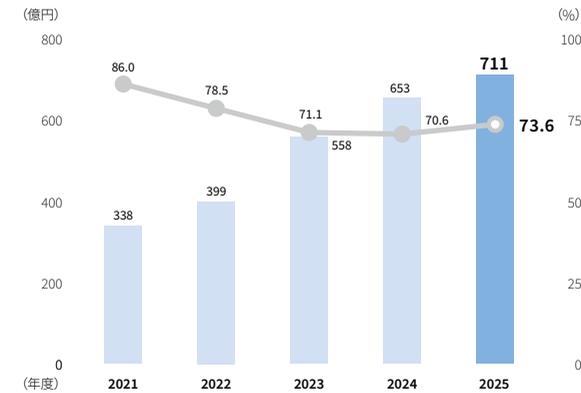
カプセルトイ市場（日本）

カプセルトイ市場の推移



■ 市場規模 (左軸) ● バンダイシェア (右軸)
資料：バンダイ調査 (金額は小売価格ベース)
表記年は3月31日に終了した会計年度

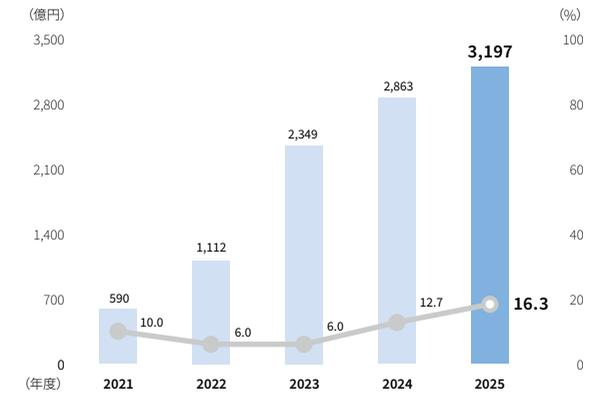
キャラクタープラモデル市場の推移



■ 市場規模 (左軸) ● BANDAI SPIRITSシェア (右軸)
資料：BANDAI SPIRITS調査 (金額は小売価格ベース)
表記年は3月31日に終了した会計年度

カード市場（日本）

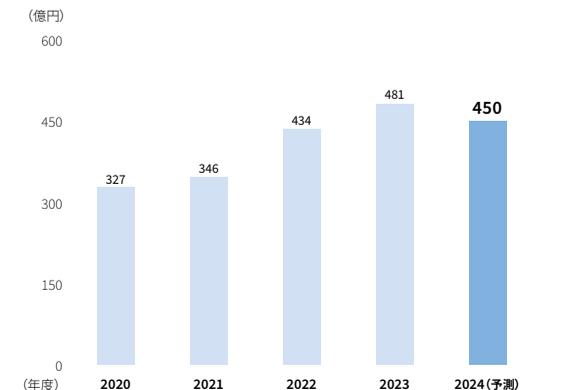
カードゲーム市場規模の推移



■ 市場規模 (左軸) ● バンダイシェア (右軸)
資料：バンダイ調査 (金額は小売価格ベース)
※ グラフの市場全体およびシェアはデータカードダスなど各社のデジタルカード系を含まない
表記年は3月31日に終了した会計年度

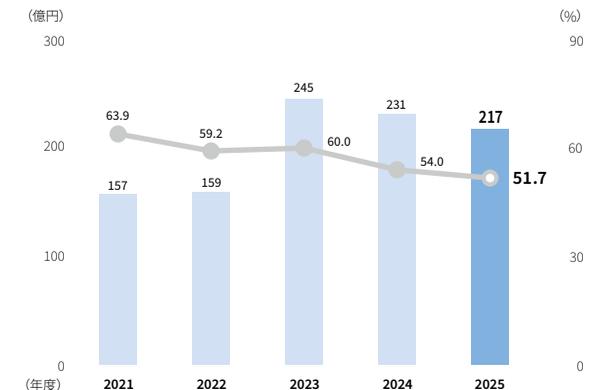
フィギュア市場（日本）

フィギュア市場規模の推移



資料：(株) 矢野経済研究所「玩具産業白書2025年版」
※ 国内出荷金額ベース、予測は2024年12月現在

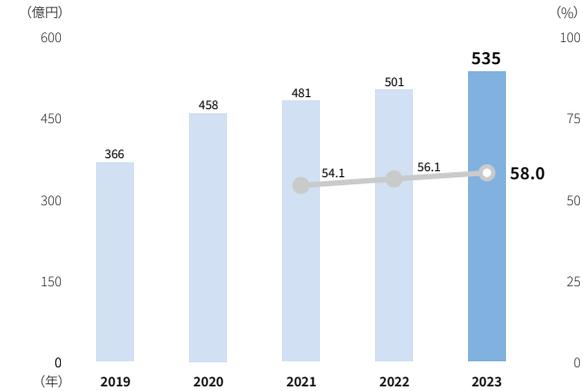
デジタルカード系市場規模の推移



■ 市場規模 (左軸) ● バンダイシェア (右軸)
資料：バンダイ調査 (金額は小売価格ベース)
表記年は3月31日に終了した会計年度

食玩・市場 (日本)

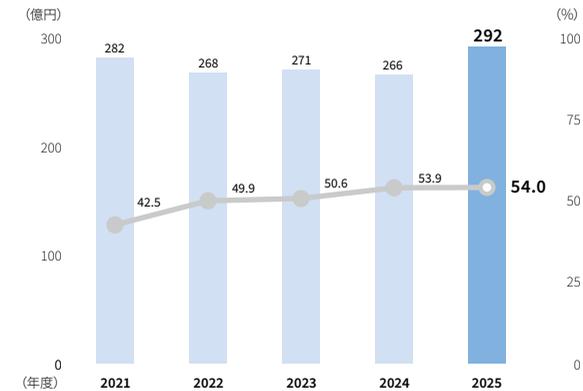
食玩・市場の推移



■ 市場規模 (左軸) ● バンダイショコ (右軸)
資料: 「2025年 食品マーケティング便覧 No.1」 ((株) 富士経済) *玩具・雑貨菓子
※ 市場規模は小数点以下切捨て表記

子ども用トイレタリー市場 (日本)

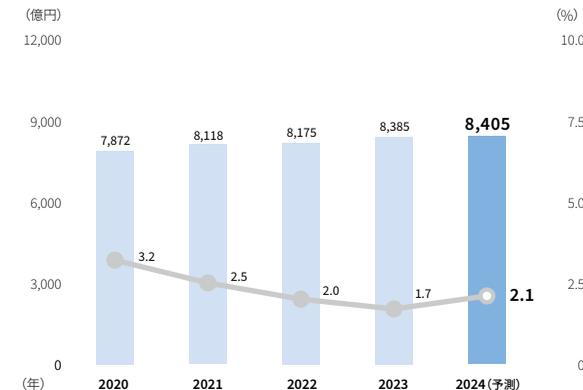
子ども用トイレタリー市場の推移



■ 市場規模 (左軸) ● バンダイショコ (右軸)
資料: バンダイ調査 (金額は小売価格ベース)
※ 市場規模は小数点以下切捨て表記
表記年は3月31日に終了した会計年度

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



■ 市場規模 (左軸) ● バンダイショコ (右軸) *
資料: (株) 矢野経済研究所「ベビー・子ども服小売市場に関する調査(2025年)」をもとに
バンダイナムコホールディングスにて作成
※ バンダイショコは市場規模 (小売金額ベース) をもとにバンダイナムコホールディングスにて
3月31日に終了した会計年度で算出

映像音楽 (IPプロデュース) ユニット

映像ソフト市場 (日本)

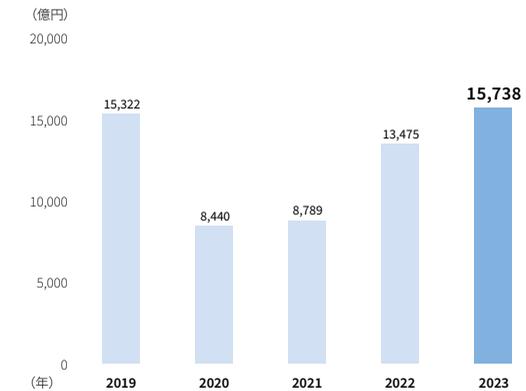
映像ソフト市場規模の推移



■ セル市場 ■ レンタル市場 ■ 有料動画配信市場
出典元: 「映像ソフト市場規模及びユーザー動向調査2024」(一般社団法人 日本映像ソフト協会、
(株) 文化科学研究所)

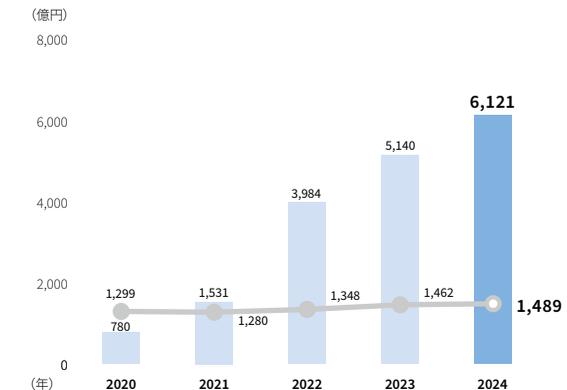
音楽コンテンツ市場 (日本)

音楽関連市場規模の推移



出典元: (株) 電通 電通メディアイノベーションラボ「情報メディア白書2025」より
(株) メディア開発総研作成
※ 音楽ソフト (レコード、ビデオソフト) 購入・レンタル、音楽配信、有料音楽チャンネル、カラオケ、
コンサートを対象にユーザー支出ベースで算出

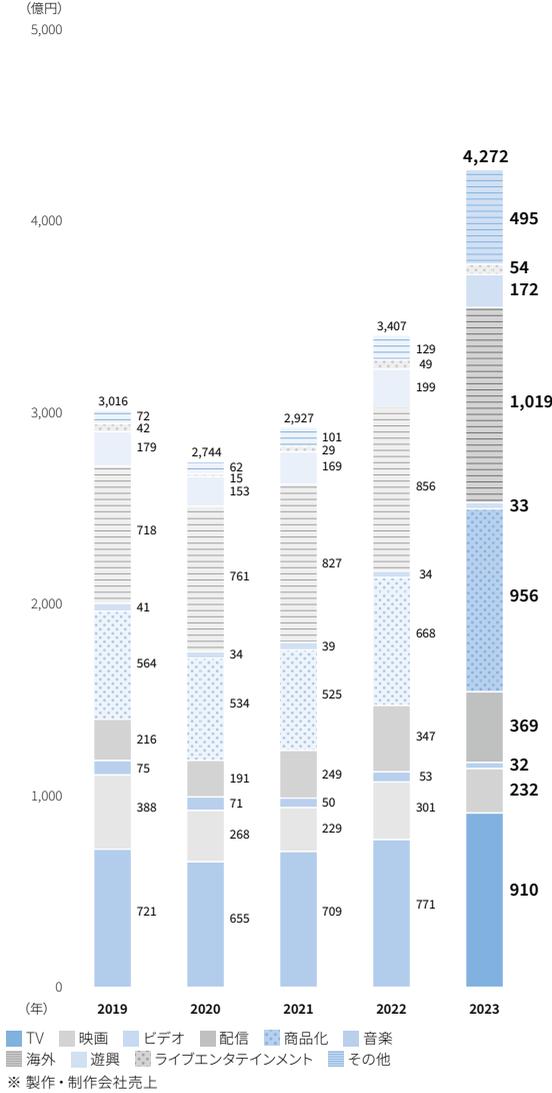
オーディオレコード生産金額とライブ・エンタテインメント市場規模の推移



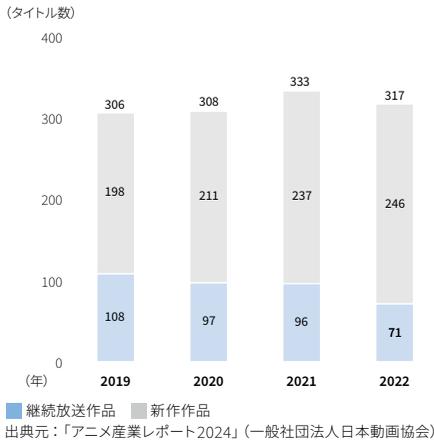
■ ライブ・エンタテインメント市場 ● オーディオレコード生産金額
※ ライブ・エンタテインメント市場は一般社団法人コンサートプロモーターズ協会の正会員が調査対象
出典元: 一般社団法人日本レコード協会、一般社団法人コンサートプロモーターズ協会

アニメ市場（日本）

アニメ業界市場規模の推移



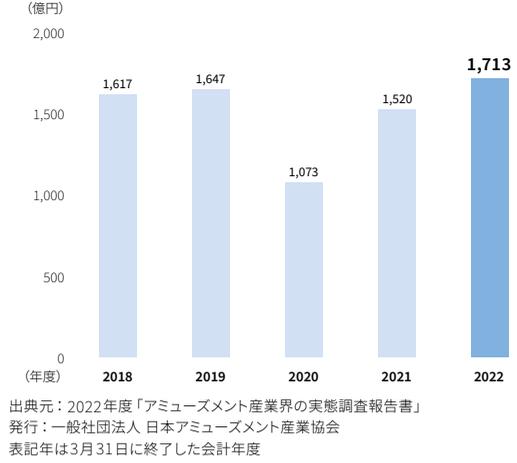
TVアニメタイトル数



アミューズメントユニット

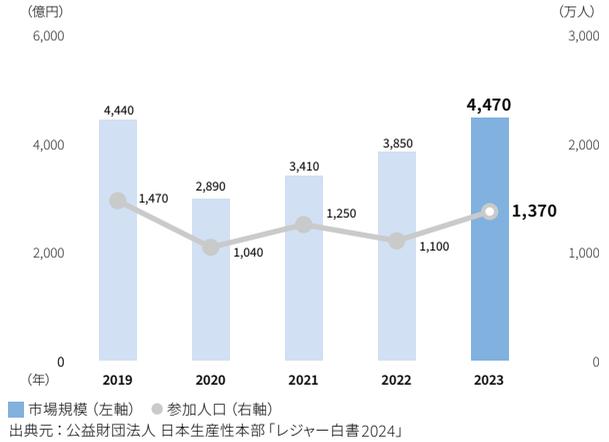
業務用ゲーム市場（日本）

業務用アミューズメント機の製品販売高の推移



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）



5号店（ゲームセンター等営業）の営業所数の推移

