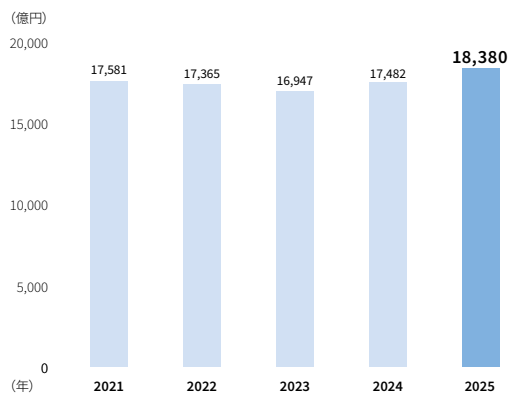


デジタルユニット

モバイルゲーム市場（日本）

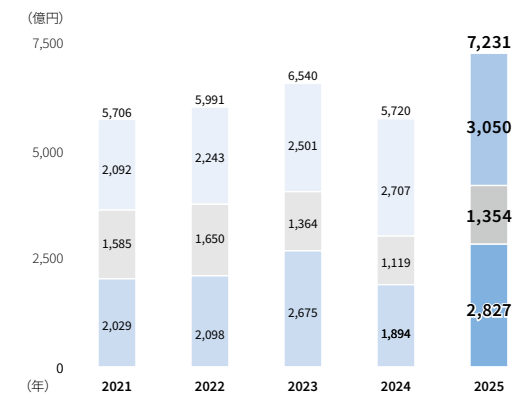
モバイルゲーム市場規模の推移



出典元：「ファミ通ゲーム白書2026」（（株）角川アスキー総合研究所）
※ 2026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）

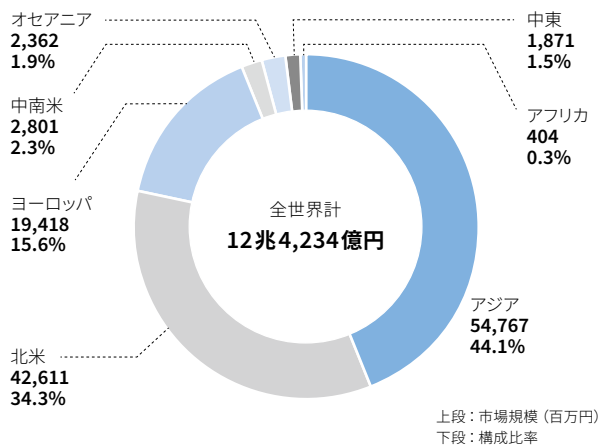
家庭用ゲーム市場規模の推移



■ ハード ■ ソフト ■ オンライン
出典元：「ファミ通ゲーム白書2026」（（株）角川アスキー総合研究所）
※ 2026年7月時点での情報に基づいて作成

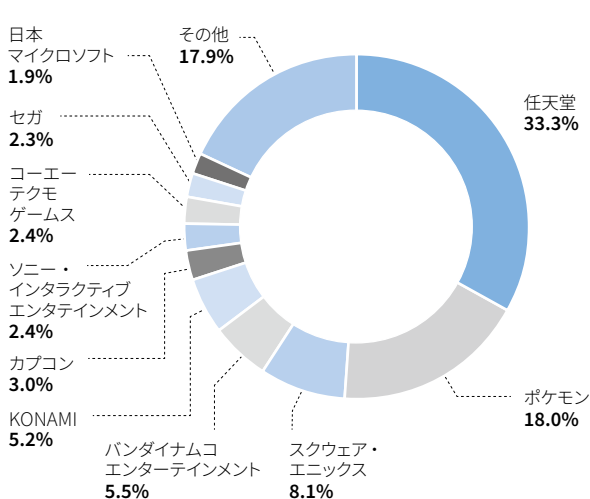
モバイルゲーム市場（グローバル）

エリア別売上構成比率（2024年）



出典元：「ファミ通モバイルゲーム白書2026」（（株）角川アスキー総合研究所）
Sensor Tower

メーカー別販売本数シェア（2025年度）



集計期間：2025年3月31日～2026年3月29日
出典元：「ファミ通ゲーム白書2026」（（株）角川アスキー総合研究所）
※ パッケージのみ
※ 社名は集計時点のものを記載

トイホビーユニット

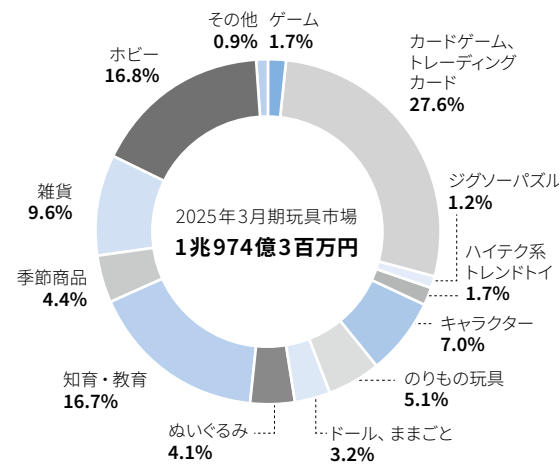
玩具市場（日本）

[玩具市場規模]

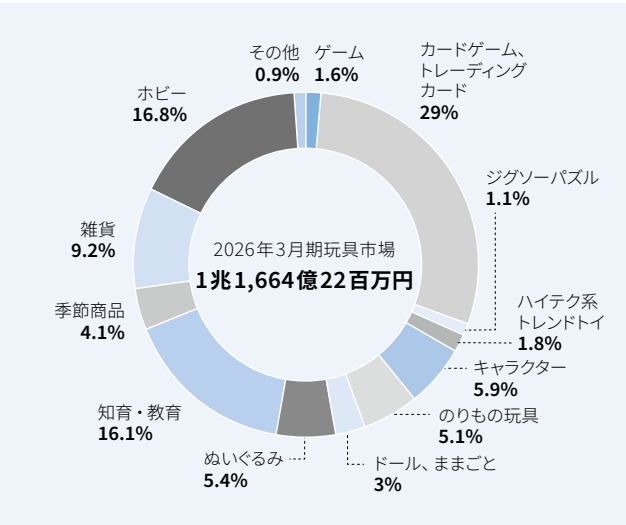
（単位：百万円、メーカー希望小売価格ベース）

大分類	2025年3月期	2026年3月期	2025.3 vs 2026.3
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、ジョーク、手品)	18,967	18,614	98.1%
カードゲーム、トレーディングカード	302,466	338,414	111.9%
ジグソーパズル	12,766	12,989	101.7%
ハイク系トレンドトイ 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%
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%
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%
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、女兒化粧品)	35,367	35,045	99.1%
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	45,142	62,398	138.2%
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%
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	48,351	48,271	99.8%
雑貨 バラエティ、ギフト、インテリア、ハウスウェア、ステーションナリー、アパレル、その他(含 クリスマス用品、ハロウィングッズ他)	104,954	107,464	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	184,428	195,960	106.3%
その他	10,133	10,769	106.3%
合計	1,097,403	1,166,422	106.3%

2025年3月期



2026年3月期



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。

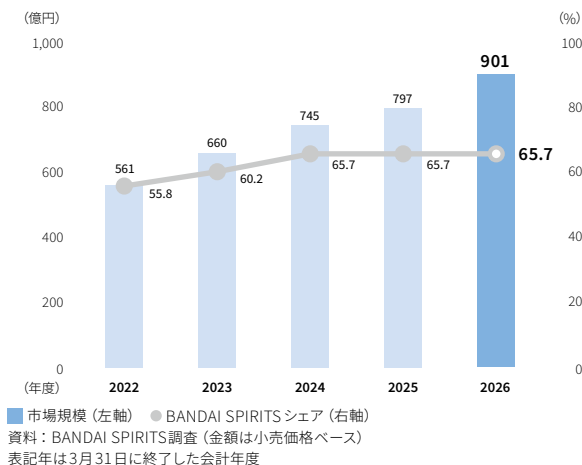
- ・原則として（一社）日本玩具協会の会員企業（傘下団体の会員企業）ならびに東京おもちゃショーに出展している企業のオリジナル商品、自社ブランド商品が創出する市場で流通は問いません。
- ・ただし「知育・教育」の中のベビー、乗用は独自の市場を築いている面もあり、ドラッグストア流通などは除外してあります。
- ・ホビーは模型流通も含まれます。

③金額は上代価格（メーカー希望小売価格ベース）です。

資料：一般社団法人日本玩具協会調査

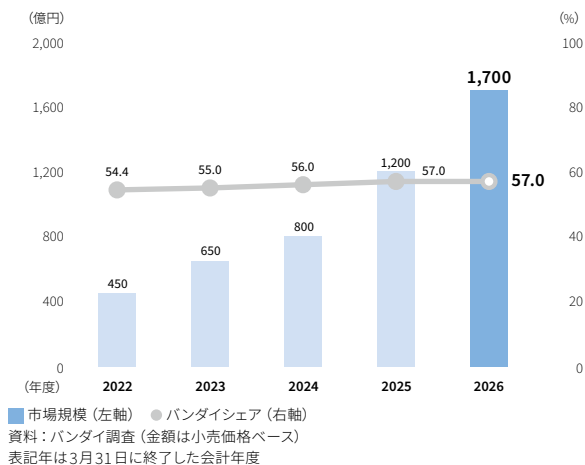
プラモデル市場（日本）

プラモデル全般の市場の推移

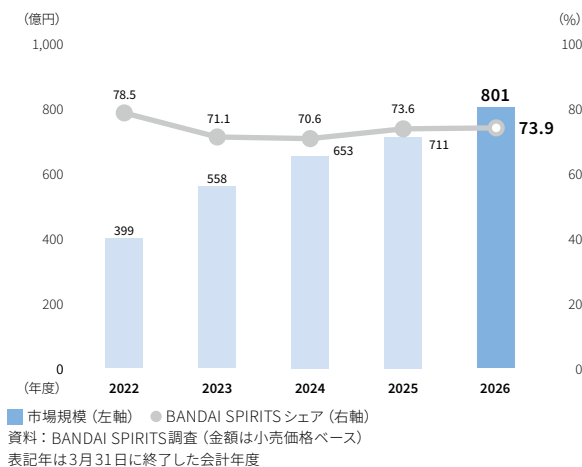


カプセルトイ市場（日本）

カプセルトイ市場の推移

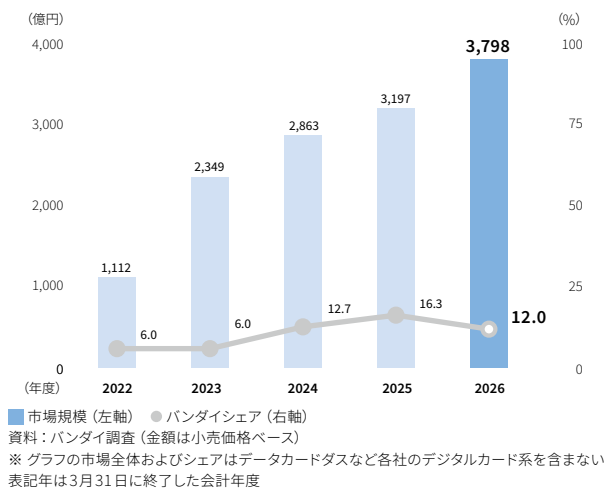


キャラクタープラモデル市場の推移



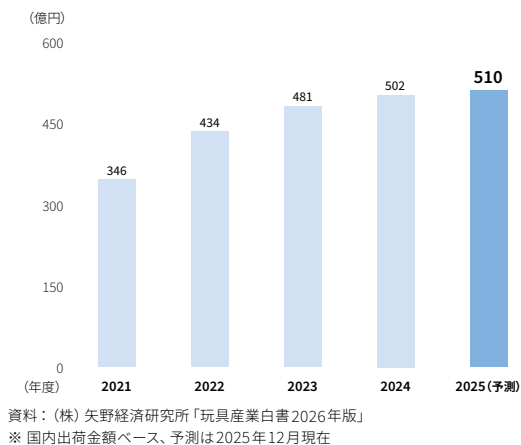
カード市場（日本）

カードゲーム市場規模の推移

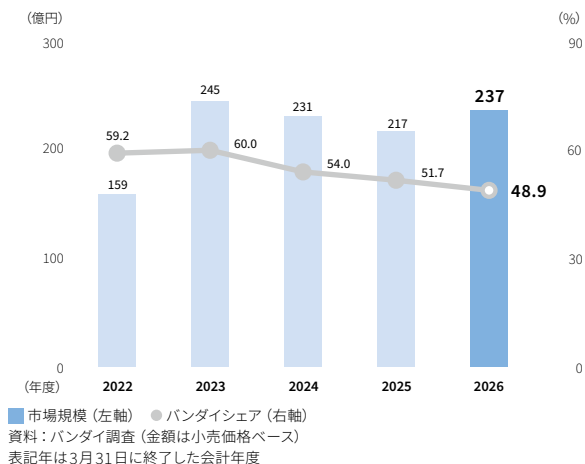


フィギュア市場（日本）

フィギュア市場規模の推移



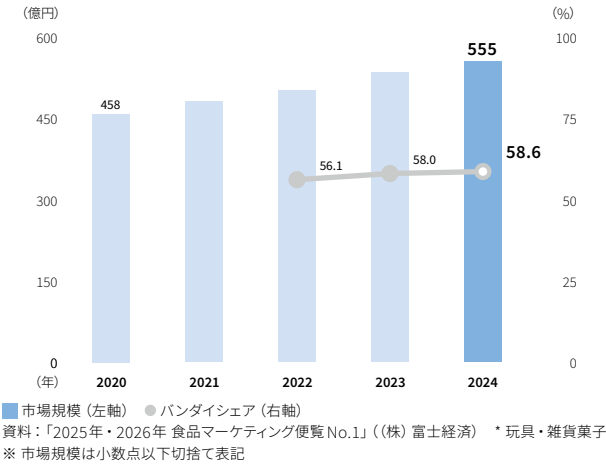
デジタルカード系市場規模の推移



映像音楽ユニット

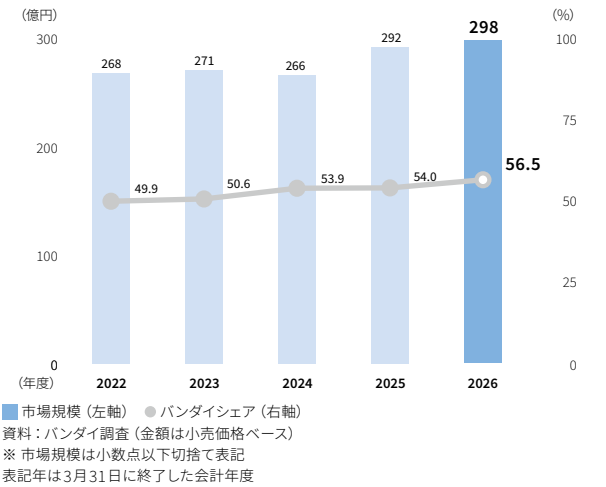
食玩・市場（日本）

食玩・市場の推移



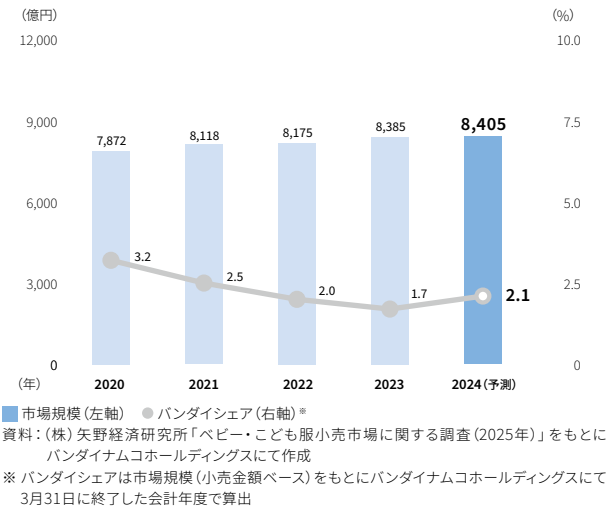
子ども用トイレタリー市場（日本）

子ども用トイレタリー市場の推移



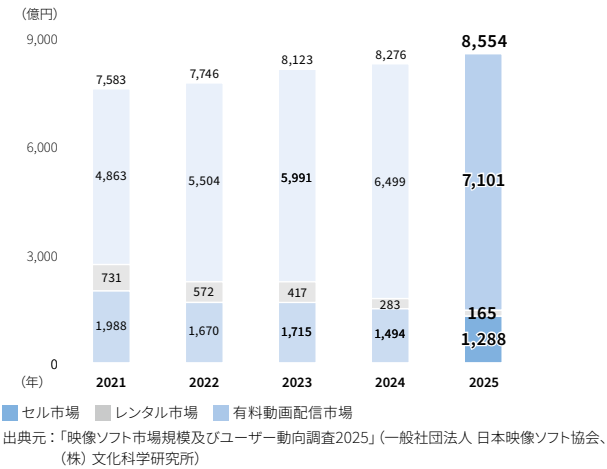
ベビー・子ども服小売市場（日本）

ベビー・子ども服小売市場の推移



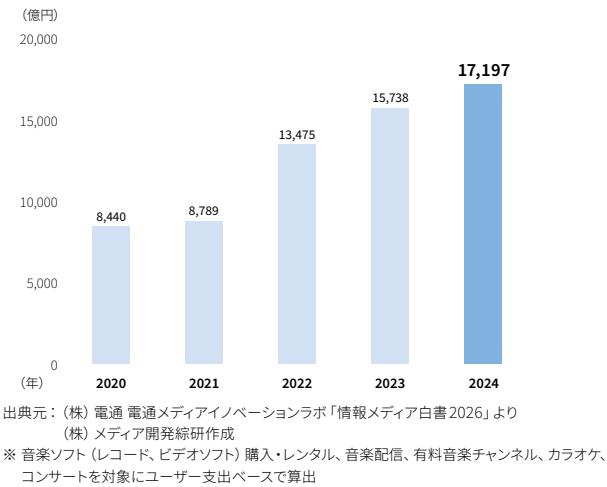
映像ソフト市場（日本）

映像ソフト市場規模の推移

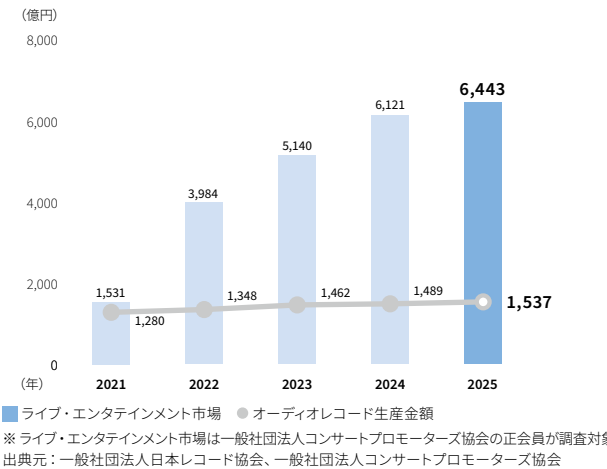


音楽コンテンツ市場（日本）

音楽関連市場規模の推移

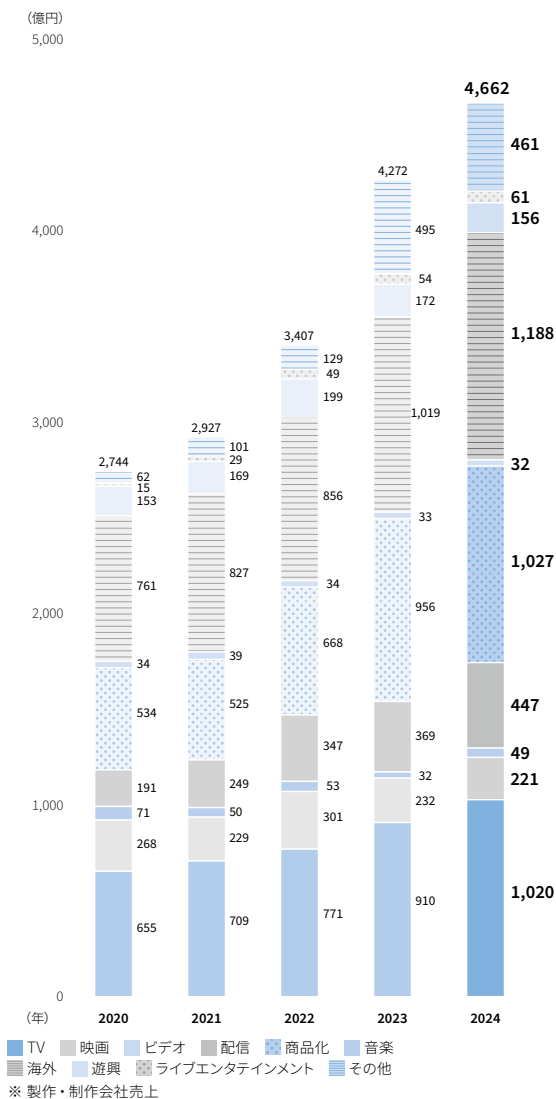


オーディオレコード生産金額とライブ・エンタテインメント市場規模の推移

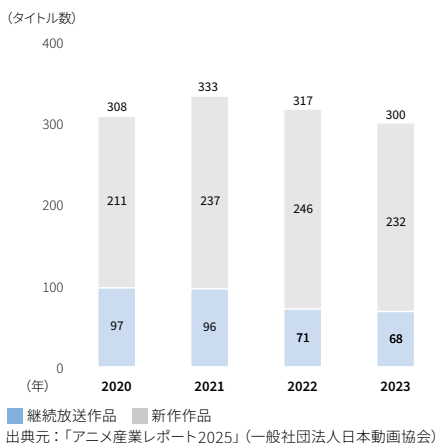


アニメ市場（日本）

アニメ業界市場規模の推移



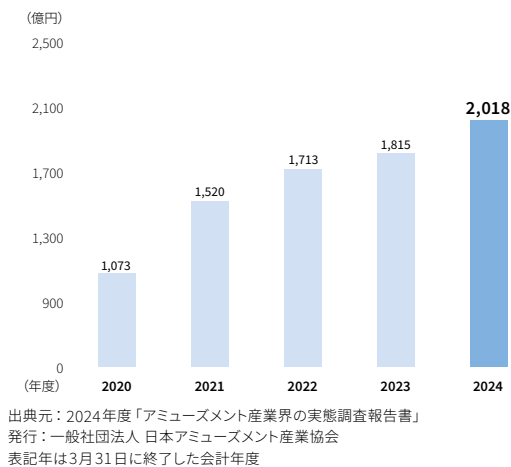
TVアニメタイトル数



アミューズメントユニット

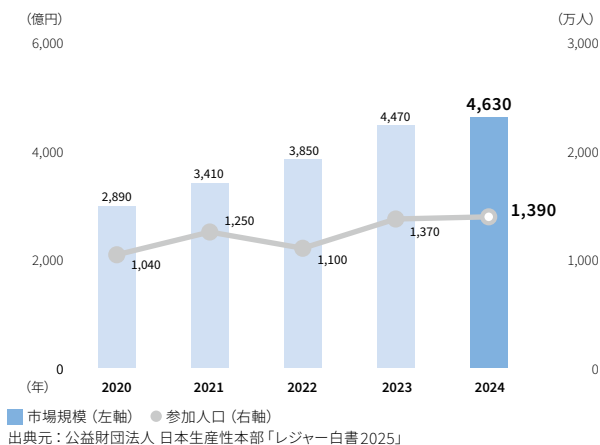
業務用ゲーム市場（日本）

業務用アミューズメント機の製品販売高の推移



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

