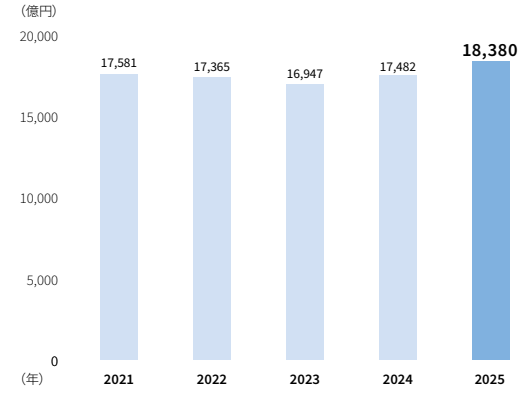
デジタルユニット

モバイルゲーム市場（日本）

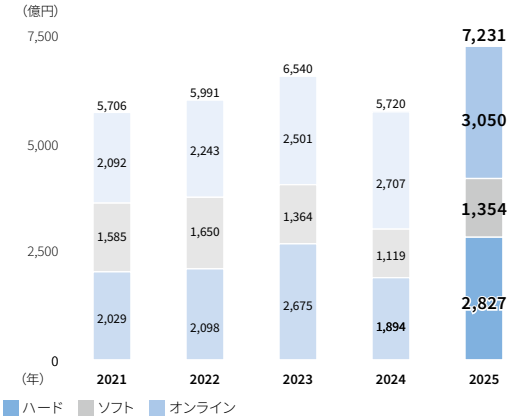
モバイルゲーム市場規模の推移



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）

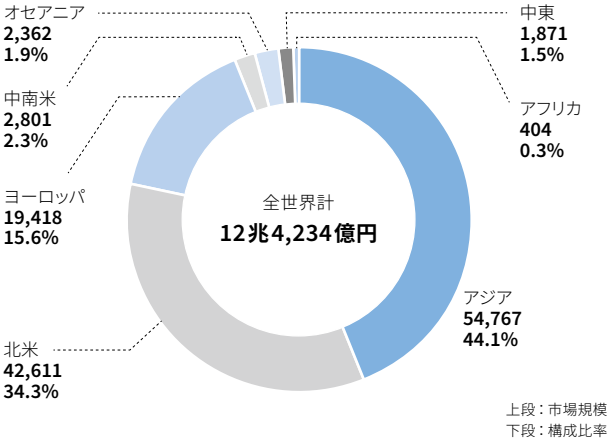
家庭用ゲーム市場規模の推移



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）

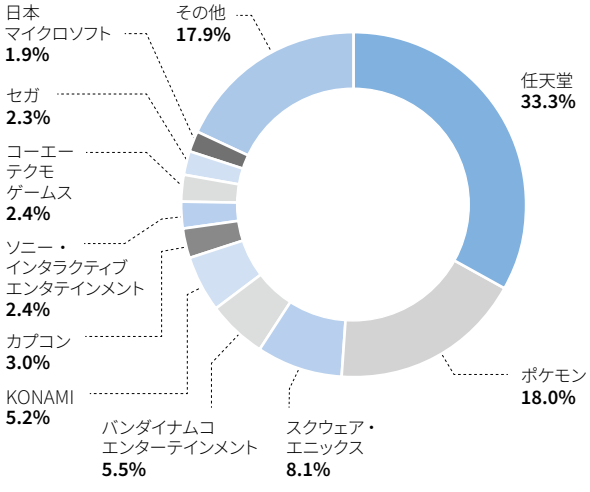
エリア別売上構成比率（2024年）



上段：市場規模
下段：構成比率

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

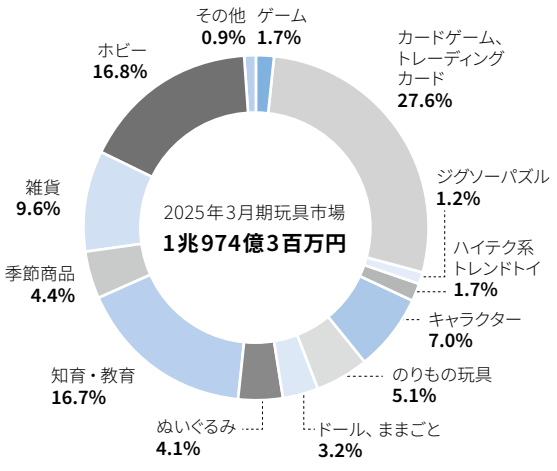
玩具市場（日本）

［玩具市場規模］

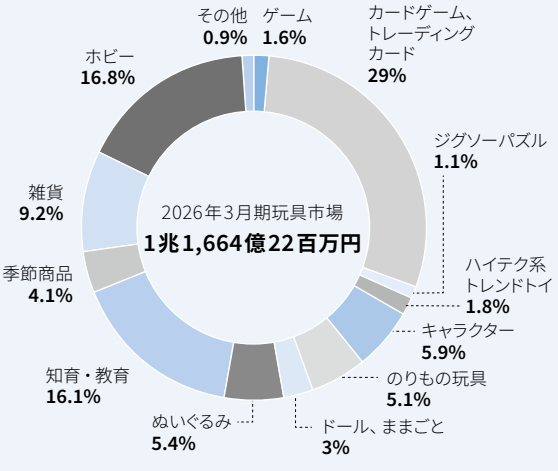
（単位：百万円、メーカー希望小売価格ベース）

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%
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%
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



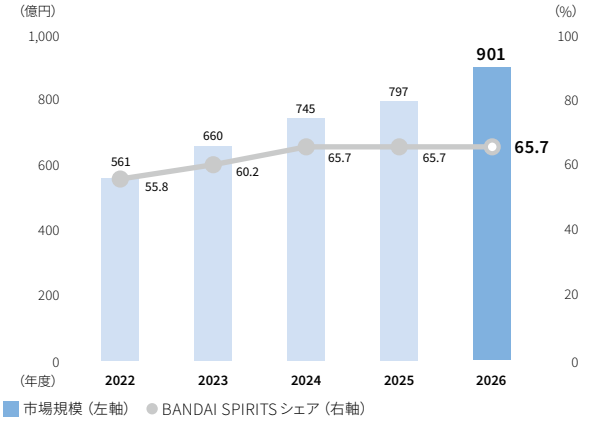
2026年3月期



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

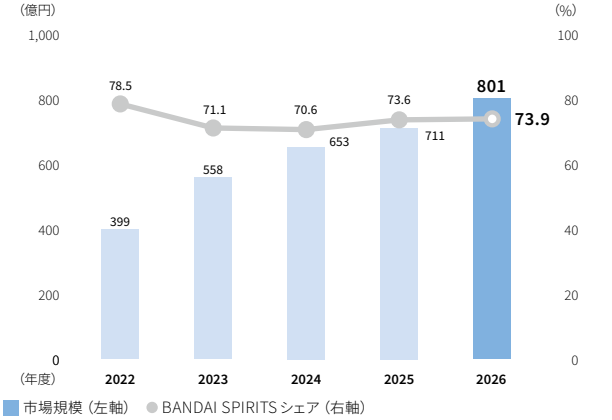
プラモデル市場（日本）

プラモデル全般の市場の推移



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

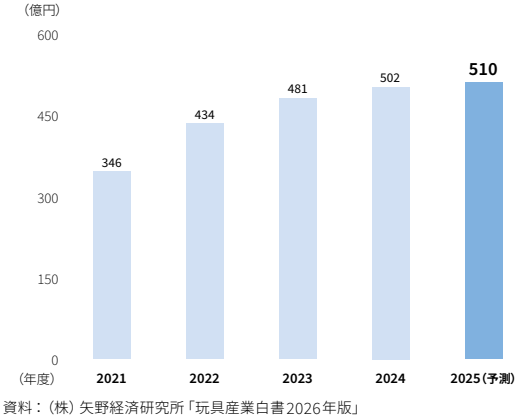
キャラクタープラモデル市場の推移



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

フィギュア市場（日本）

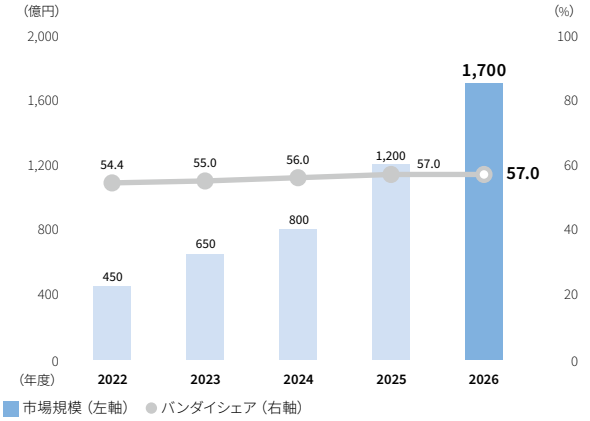
フィギュア市場規模の推移



資料：(株) 矢野経済研究所「玩具産業白書2026年版」
※ 国内出荷金額ベース、予測は2025年12月現在

カプセルトイ市場（日本）

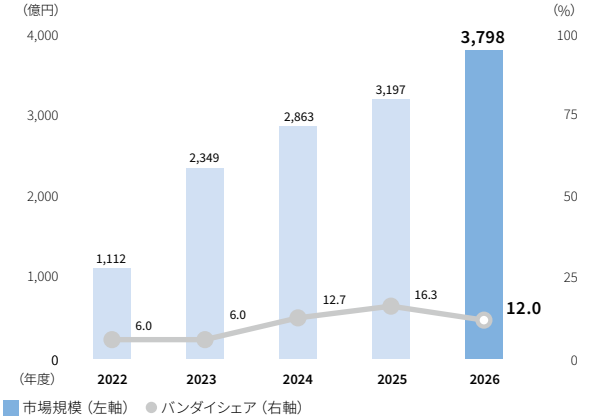
カプセルトイ市場の推移



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

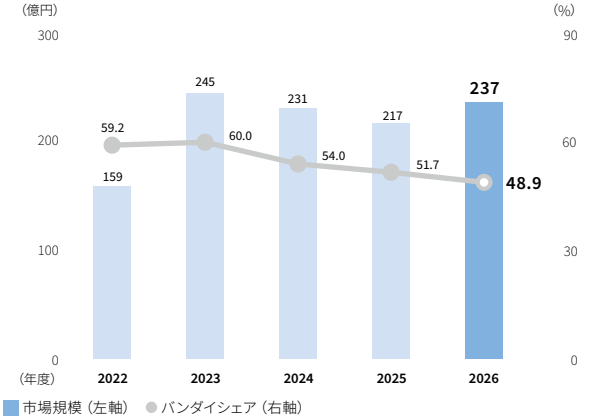
カード市場（日本）

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

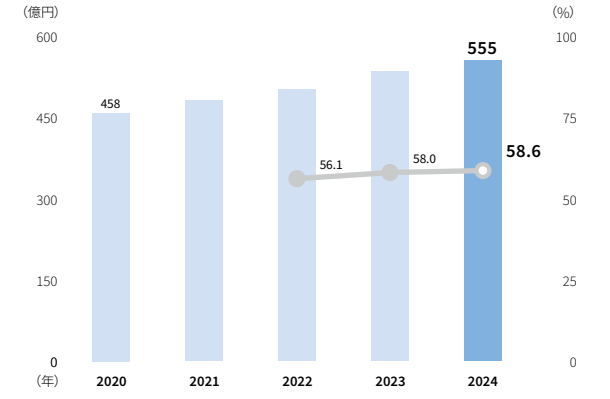
デジタルカード系市場規模の推移



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）

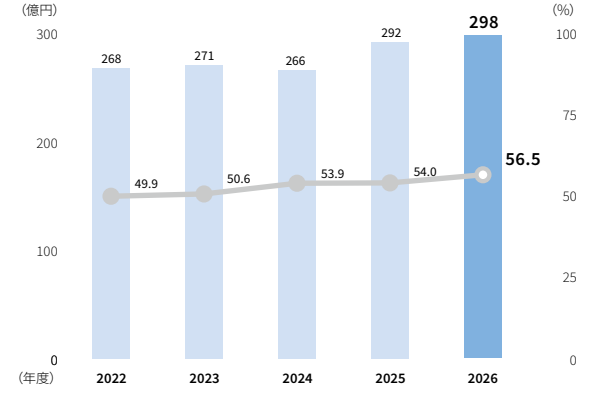
食玩*市場の推移



市場規模（左軸）　バンダイシェア（右軸）
資料：「2025年・2026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）

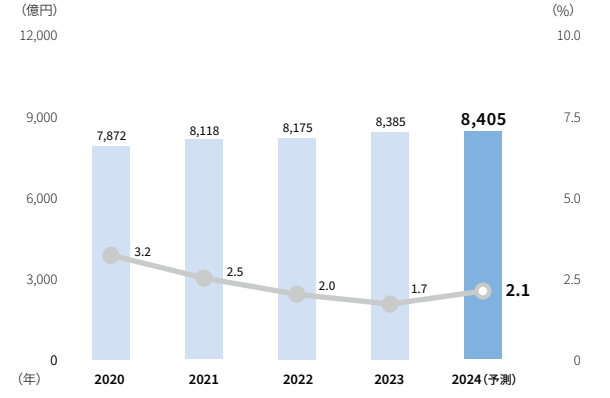
子ども用トイレタリー市場の推移



市場規模（左軸）　バンダイシェア（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）

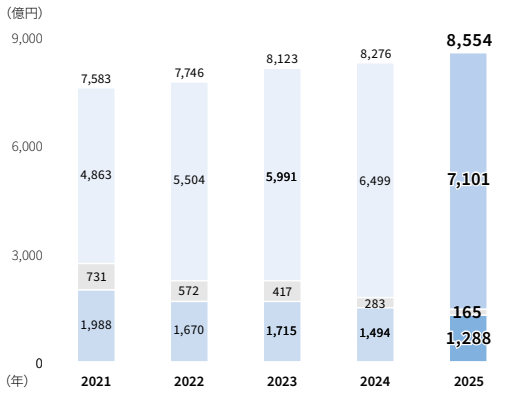
ベビー・子ども服小売市場の推移



市場規模（左軸）　バンダイシェア（右軸）※
資料：(株) 矢野経済研究所「ベビー・こ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
※ バンダイシェアは市場規模（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）

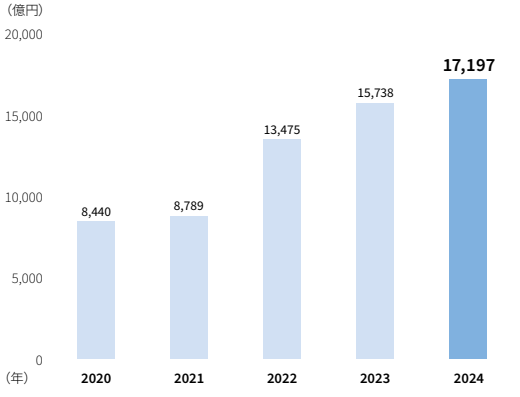
映像ソフト市場規模の推移



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2025」（一般社団法人 日本映像ソフト協会、(株) 文化科学研究所）

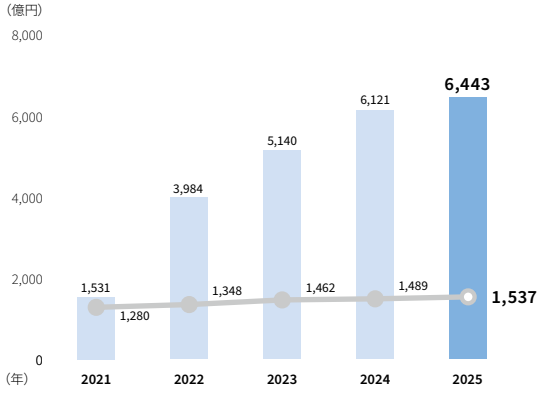
音楽コンテンツ市場（日本）

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2026」より
(株) メディア開発綜研作成
※ 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

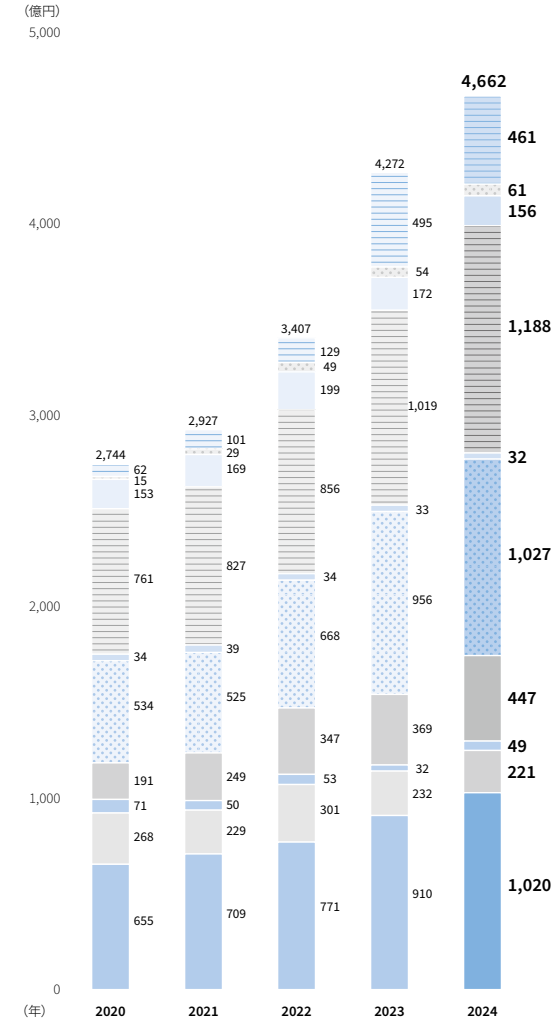


ライブ・エンタテインメント市場　オーディオレコード生産金額
※ ライブ・エンタテインメント市場は一般社団法人コンサートプロモーターズ協会の正会員が調査対象
出典元：一般社団法人日本レコード協会、一般社団法人コンサートプロモーターズ協会

アミューズメントユニット

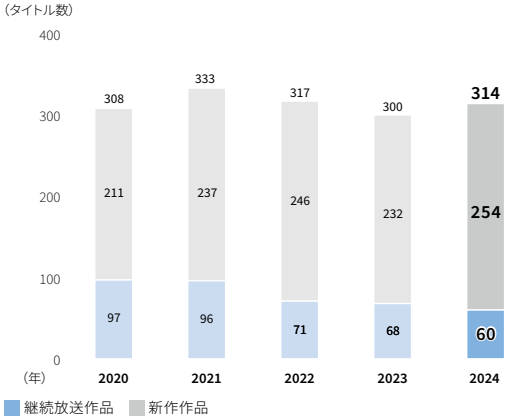
アニメ市場（日本）

アニメ業界市場規模の推移



※ 製作・制作会社売上

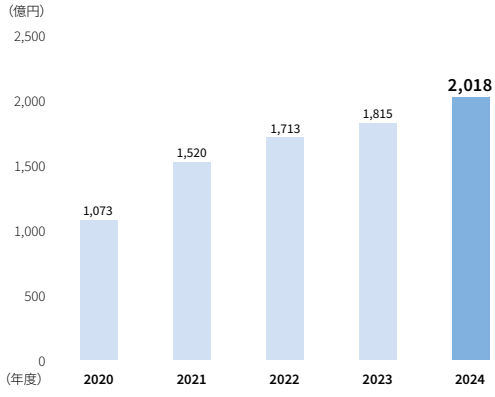
TVアニメタイトル数



出典元：「アニメ産業レポート2025」（一般社団法人日本動画協会）

業務用ゲーム市場（日本）

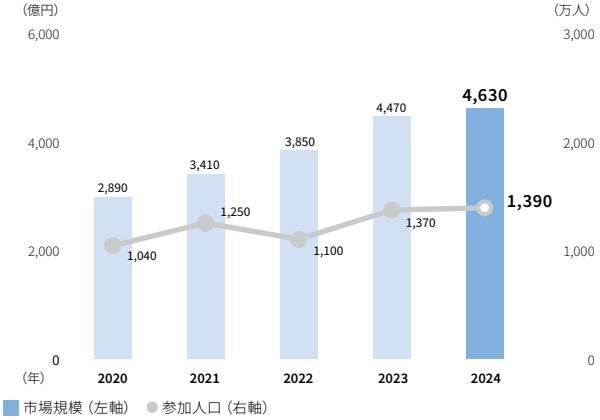
業務用アミューズメント機の製品販売高の推移



出典元：2024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

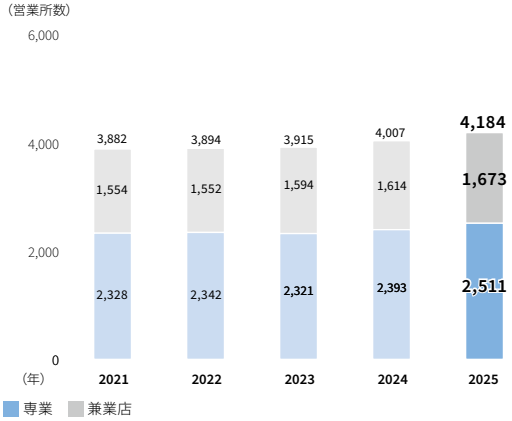
アミューズメント施設市場（日本）

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2025」

5号店（ゲームセンター等営業）の営業所数の推移



調査元：警察庁生活安全局保安課