

玩具市場に関する調査結果 2009

－2008年度は市場規模全体縮小も

男児向けキャラクター商品やトレーディングカードゲームは堅調－

【調査要綱】

矢野経済研究所では、玩具・ゲームコンテンツ関連市場に関する調査を実施した。

調査対象：玩具・ゲームコンテンツ関連メーカー、卸問屋、小売事業者

調査期間：2009年10月～12月

調査方法：当社専門研究員による直接面談、電話によるヒアリング、ならびに郵送アンケート調査併用

<玩具市場とは>

本調査における玩具市場とは、電子玩具、模型・ホビー、男児キャラクター・男児玩具、女児キャラクター・女児玩具、ゲーム類、ぬいぐるみ、基礎玩具(知育玩具、ブロック類等)、季節物・雑玩具、テレビゲームの主要9分野をさす。なお、テレビゲームを除く8分野にはハイダーゲットイ(成人をターゲットとした玩具)を含む。

【調査結果サマリー】

◆2008年度の国内玩具市場規模は縮小も、

テレビゲームを除いた8品目の市場規模は横ばいを維持

2008年度の国内玩具市場は、出荷金額ベースで前年度比8.8%減と8,362億円の大規模減となったものの、テレビゲームを除いた8品目の市場は前年度比0.2%増の3,253億円とほぼ横ばいを維持した。

◆2009年度は景気後退の影響などで、前年度比4.4%減の7,992億円と予測

2009年度も2008年度に続き、景気後退の影響を受け、国内玩具市場規模は4.4%減の7,992億円、テレビゲームを除いた8品目の市場規模は3.7%減の3,132億円と予測する。

◆資料体裁

資料名：「玩具産業白書 2010年版」

発刊日：2009年12月28日

体裁：A4判546頁

定価：115,500円(本体価格110,000円、消費税等5,500円)

◆株式会社 矢野経済研究所

所在地：東京都中野区本町2-46-2 代表取締役社長：水越 孝

設立：1958年3月 年間レポート発刊：約250タイトル URL: <http://www.yano.co.jp/>

本件に関するお問合せ先(当社HPからも承っております) <http://www.yano.co.jp/>

(株)矢野経済研究所 営業本部 広報宣伝グループ TEL: 03-5371-6912 E-mail: press@yano.co.jp

本資料における著作権やその他本資料にかかる一切の権利は、株式会社矢野経済研究所に帰属します。
本資料内容を転載引用等されるにあたっては、上記広報宣伝グループ迄お問合せ下さい。

【 調査結果の概要 】

1. 市場概況

2008年度の国内玩具市場は、出荷金額ベースで前年度比8.8%減の8,362億円、テレビゲームを除いた8品目の市場は前年度比0.2%増の3,253億円となった。2008年度は、玩具市場の約60%を占めるテレビゲーム市場が、据置型次世代ゲーム機の需要一巡やそれに伴うソフト販売量の減少により前年度比13.7%減と大幅に縮小、その影響で玩具9品目の市場規模は縮小となった。しかしながら、テレビゲームを除いた8品目の市場については、男児向けキャラクター商品の好調や、2007年度から続くトレーディングカードゲームの人気により、不況の影響を受けながらも前年度比ほぼ横ばいを維持した。

2. 注目すべき動向

2008年度は、景気後退の影響による消費者の玩具購買意欲の減退や、少子化の深化により、市場環境は一層厳しくなっている。

しかしながら、2007年度から続くトレーディングカードゲームの人気や、男児向けキャラクターグッズの好調な推移、また大ヒット商品の出現により、男児玩具市場は前年度比10.9%増の983億円と好調であった。

特にトレーディングカード市場については、2007年度から拡大に転じており、2008年度も前年度比31.0%増の393億円と、景気の影響を受けることなく健闘している。

また、2007年頃から人気急上昇しているクッキングトイ（調理ができる玩具）市場では、2008年度から2009年度にかけて各社がこぞって新商品を投入している。中心的な購買層は小学校低学年層及びその保護者であるが、若い女性をターゲットとした商品も多く存在する。一方、新商品の多さから売場の確保が困難になっているという現状もあり、2008～2009年度が市場のピークとなるのではないかと考える。しかしながら、玩具の1ジャンルとして定着する可能性も高いとみる。

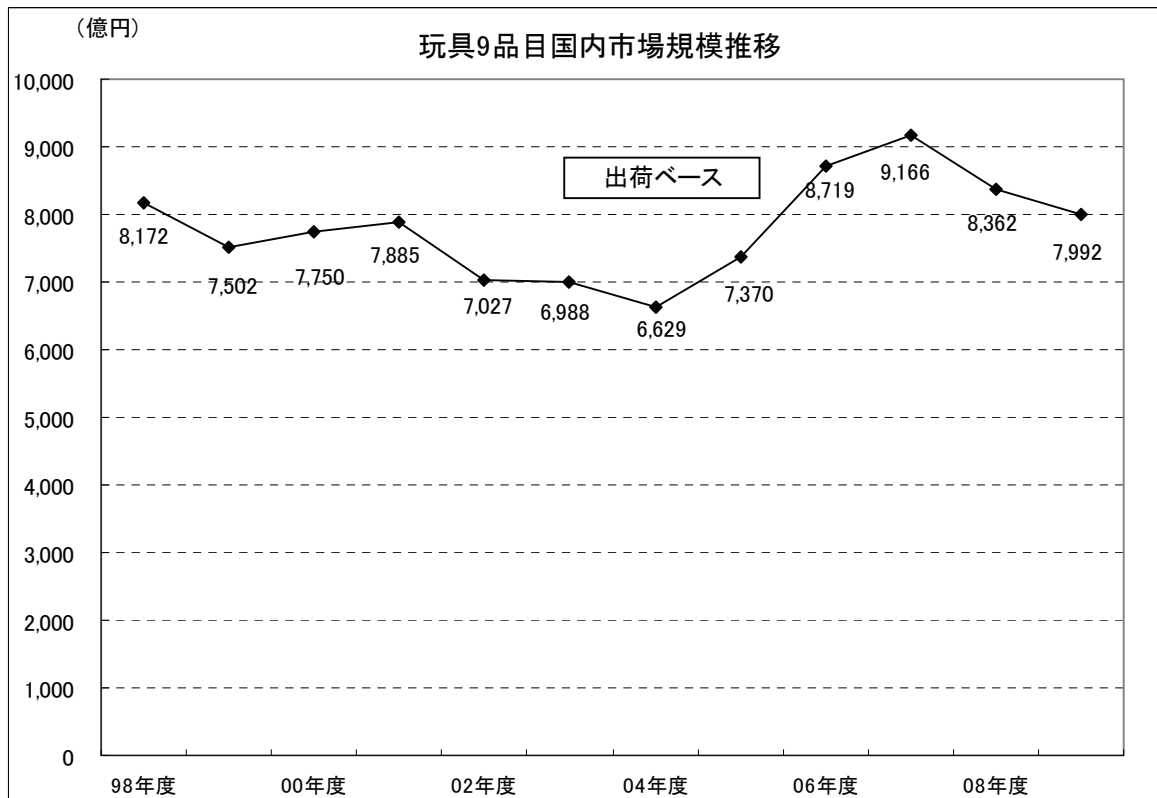
そして、少子化に対応するための玩具のターゲット層拡大の必要性から近年注目されているハイターゲットトイ（成人をターゲットとした玩具）については、不景気による消費の落ち込みが影響し、前年度比2.4%減の820億円と微減となった。但し、依然として各メーカーの注力度合は高く、商品ラインナップは増加傾向にある。

3. 将来展望

2009年度は2008年度に増して不景気の影響が強まると考えられることから、2009年度の玩具9品目・国内出荷市場規模は前年度比4.4%減の7,992億円、テレビゲームを除いた8品目の市場規模は同3.7%減の3,132億円になると予測する。

しかしながら、2010年度以降は子供手当の支給による需要増が、未知数ではあるものの期待される。総務省統計局「人口推計」によると、支給対象者である15歳以下の児童は1,700万人強に上ると見られることから、玩具市場にも相当の影響を及ぼすと考える。

図 1. 国内玩具市場規模推移



矢野経済研究所推計

注 1: 出荷金額ベース

注 2: 2009年度は予測値

表 1. 玩具主要9分野別市場規模推移

(単位: 億円 上段: 対前年度比 下段: 構成比)

	2007年度		2008年度		2009年度(予)	
		%		%		%
電子玩具	517	93.2 5.6	491	95.0 5.9	480	97.8 6.0
模型・ホビー	495	104.5 5.4	470	94.9 5.6	420	89.4 5.3
男児玩具	886	110.8 9.7	983	110.9 11.8	964	98.1 12.1
女児玩具	265	101.9 2.9	248	93.6 3.0	239	96.4 3.0
ゲーム類 (アナログゲーム)	132	97.1 1.4	130	98.5 1.6	123	94.6 1.5
季節・雑玩具	305	100.0 3.3	310	101.6 3.7	303	97.7 3.8
基礎玩具	471	99.4 5.1	468	99.4 5.6	458	97.9 5.7
ぬいぐるみ	176	96.2 1.9	153	86.9 1.8	145	94.8 1.8
テレビゲーム	5,919	107.0 64.6	5,108	86.3 61.1	4,860	95.1 60.8
合計	9,166	105.1 100.0	8,362	91.2 100.0	7,992	95.6 100.0

矢野経済研究所推計

注 3: 出荷金額ベース

注 4: (予)は予測値

注 5: 四捨五入のため、数値が一致しない箇所がある。

表 2. 注目品目別市場規模推移

(単位:億円 対前年度比)

	2007年度		2008年度		2009年度(予)	
		%		%		%
オンラインゲーム	740	113.7	793	107.2	800	100.9
玩具菓子	491	98.0	473	96.3	458	96.8
カプセル入り玩具	284	95.9	269	94.7	265	98.5
フィギュア	260	108.3	275	105.8	286	104.0
学習ゲームソフト	497	141.6	400	80.5	280	70.0
ハイターゲットイ	840	103.1	820	97.6	780	95.1
トレーディングカードゲーム	300	119.0	393	131.0	404	102.9
クッキングトイ	11	-	31	281.8	31	100.0

矢野経済研究所推計

注 6: 出荷金額ベース

注 7: (予)は予測値

注 8: 各主要分野と各品目の詳細については参考資料を参照のこと。なお、玩具菓子、カプセル入り玩具、フィギュアについては、本調査の玩具市場規模には含まれないが、注目すべき品目分野として市場規模を推計している。

注 9: オンラインゲームについては携帯ゲームを除外。本調査より市場規模の算出方法を変更したため、過去発表分と数値が一致しない。

参考資料. 玩具市場主要 9 分野別分類

分類	分類される商品
1. 電子玩具	電子ゲーム、電子ぬいぐるみ類、キッズパソコン、ハンディカラオケ等(クッキングトイ、ハイターゲットイを含む)
2. 模型、ホビー	プラモデル、ホビーラジコン、モデルガン、その他ホビー(ハイターゲットイを含む)
3. 男児キャラクター・男児玩具	男児キャラクター玩具、トイラジコン、その他男児玩具(トレーディングカードゲームの大半、ハイターゲットイを含む)
4. 女児キャラクター・女児玩具	女児キャラクター玩具、きせかえ、その他女児玩具(クッキングトイ、ハイターゲットイを含む)
5. ゲーム類	ボードゲーム、アナログゲーム、一般ゲームなど(一部トレーディングカードゲーム、ハイターゲットイを含む)
6. ぬいぐるみ	ぬいぐるみ、人形、その他ぬいぐるみ類(ハイターゲットイを含む)
7. 基礎玩具	知育・ベビー玩具、ブロック類、乗物、その他基礎玩具、ジグソーパズル(ハイターゲットイを含む)
8. 季節物、雑玩具	節句人形、花火、水物、その他の玩具
9. テレビゲーム	テレビゲームハード、携帯型ゲーム機、テレビゲームソフト(学習ゲームソフト、一部オンラインゲームを含む)

矢野経済研究所作成