

特別企画：玩具関連企業 2515 社の経営実態調査

任天堂好調、ヒット商品が牽引 ～製造・卸・小売ともに売上高合計増加～

はじめに

12 月に入りクリスマスに向けて、子供たちへのプレゼント用をはじめ、各種おもちゃの購買意欲が高まる。また、近年では大人でも楽しめるハイテク玩具なども増えるなか、消費者の年齢の枠も広がっており、購買層にも変化がみられている。そうしたなか、2017 年 9 月には米・トイザらスが経営破綻、今年 6 月までにアメリカ国内の全店舗を閉鎖し、大きな話題となった。

帝国データバンクでは、企業概要データベース COSMOS2（147 万社収録）から、2014 年度～2017 年度まで 4 期連続で決算業績が判明している国内玩具関連企業 2515 社を抽出し、その実態を調査。

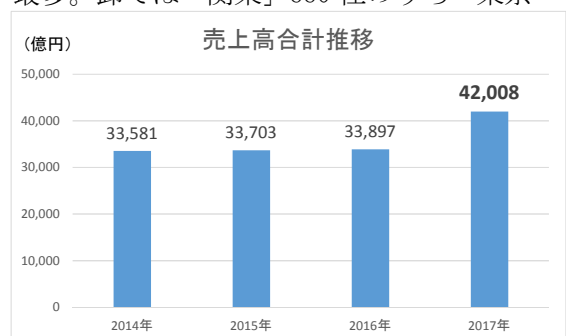
玩具（各種おもちゃ・娯楽用品、テレビゲーム機、人形など）の製造、卸、小売を主業とする企業を「玩具関連企業」として定義し、売上高規模別、地域別、業歴別、増収・減収動向について分析した。

なお、同様の調査は 2015 年 7 月 30 日以来 2 回目となる。

※構成比や前年度比は小数点第 2 位を四捨五入している

調査結果（要旨）

- 2017 年度の売上高合計は 4 兆 2008 億円（前年度比 23.9%増）。製造が 1 兆 1409 億円（同 113.4%増）、卸が 2 兆 5509 億円（同 8.7%増）、小売が 5089 億円（同 0.3%増）
- 売上高規模別で見ると、製造、小売で「1 億円未満」が最多。卸では「1 億～10 億円未満」が最多となった
- 地域別で見ると、製造、卸、小売ともに「関東」が最多。卸では「関東」660 社のうち「東京都」が 485 社を数えた
- 業歴別に見ると、製造、小売では「50～100 年未満」が最多。卸では「10～30 年未満」が最多
- 4 期分の売上高が比較可能な 2500 社について業種別で見ると、3 業種ともに減収企業数が増収企業数を上回り、中でも小売の増収企業は 130 社にとどまった

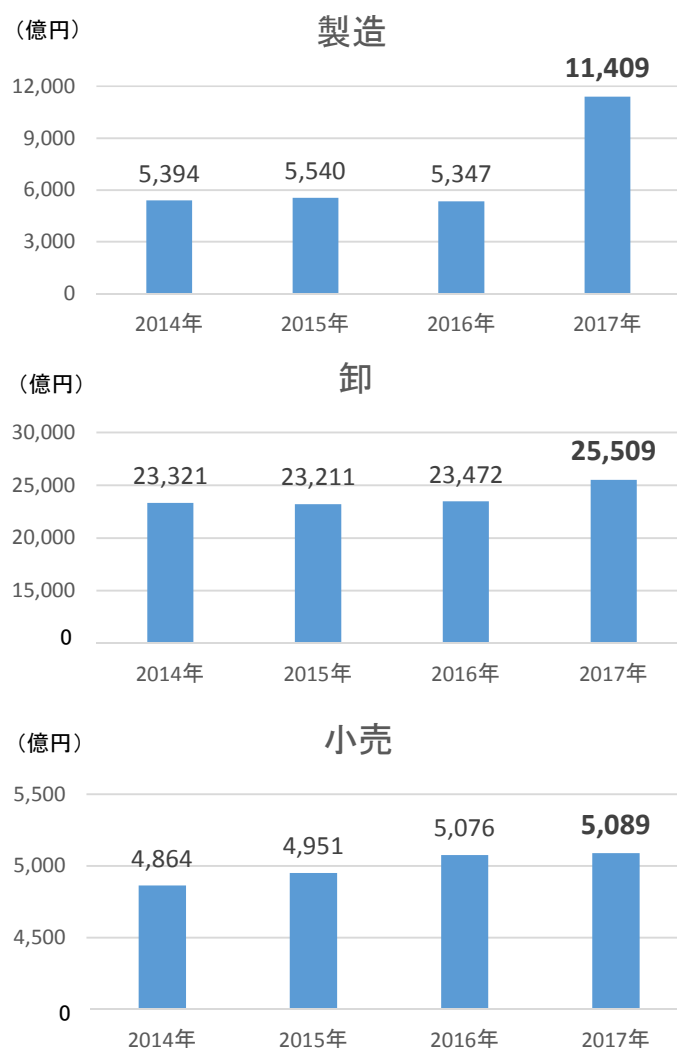


1. 売上高合計 ～製造の売上高合計 113.4%増

玩具の製造、卸および小売を主業とする企業（2014 年度から 2017 年度まで 4 期連続で業績が判明しているもの）は、全国に 2515 社判明。うち、製造は 474 社、卸は 1147 社、小売は 894 社となっている。

2017 年度の売上高合計は 4 兆 2008 億円で前年度比 23.9%の増加。製造・卸・小売それぞれを見ると、製造は 1 兆 1409 億円で、前年度比 113.4%増と大幅に上回った。卸は 2 兆 5509 億円（前年度比 8.7%増）、小売は 5089 億円（同 0.3%増）と製造・卸・小売の全てで前年度を上回った。

製造業では任天堂(株)が、2017 年 3 月に発売した「Nintendo Switch」の好調から売上高が 9784 億 9600 万円で前年度比 169.3%の大幅増加、製造業全体を牽引し大きく前年度を上回った。しかし、任天堂を除く玩具製造業者 473 社の売上高合計を見ると、1624 億 8800 万円（構成比 14.2%）で前年度比 5.2%減となっている。卸に関しても任天堂の関連会社が好調のため卸全体を底上げした。小売は小幅な増加にとどまっているものの、唯一の 3 年連続の前年度比増加となった。



2. 売上高規模別 ～小売は「1 億円未満」が約 65%

売上高規模別で見ると、「1 億円未満」が 1177 社（構成比 46.8%）で最多となり「1 億円～10 億円未満」と合わせて約 9 割を占めた。業種別では、製造と小売で「1 億円未満」が製造（245 社、構成比 51.7%）、小売（582 社、同 65.1%）で最多。卸では「1 億～10 億円未満」（598 社、同 52.1%）が最多となった。

売上高（2017 年度決算）トップは、ゲーム機「Nintendo Switch」などを手がける老舗玩具メーカーの任天堂(株)（京都府、東証 1 部、売上高約 9784 億 9600 万円）、次いで家庭用ゲーム機「プレイステーション」シリーズを手がける(株)ソニー・インタラクティブエンタテインメント（東京都、売上高約 8823 億 3100 万円）となり、前年度から入れ替わった。

小売のトップは、米・トイザらスの経営破綻で動向が注目されていた全国に 160 店舗以上を展開する日本トイザらス(株)（神奈川県、売上高約 1394 億 5300 万円）。

売上高規模別	製造		卸		小売		合計	
		構成比(%)		構成比(%)		構成比(%)		構成比(%)
1億円未満	245	51.7	350	30.5	582	65.1	1177	46.8
1億～10億円未満	193	40.7	598	52.1	254	28.4	1045	41.6
10億～100億円未満	34	7.2	179	15.6	50	5.6	263	10.5
100億～1000億円未満	1	0.2	16	1.4	7	0.8	24	1.0
1000億円以上	1	0.2	4	0.3	1	0.1	6	0.2
合計	474	100.0	1147	100.0	894	100.0	2515	100.0

3. 地域別 ～3 業種とも「関東」が最多

地域別で見ると、「関東」が 1171 社（構成比 46.6%）で最多。業種別でも「関東」が製造 232 社（同 48.9%）、卸 660 社（同 57.5%）、小売 279 社（同 31.2%）で最多。特に卸では、構成比が 57.5%で過半数超えとなった。「関東」660 社のなかでも「東京都」で 485 社を数え、大企業をはじめとして、物流面の良好な大都市圏での企業集積が見受けられる。

その一方で、小売は「関東」「近畿」以外の地域で 3 業種中最多の社数となっており、大都市圏と地方での差が見られた。

地域別	製造		卸		小売		合計	
		構成比(%)		構成比(%)		構成比(%)		構成比(%)
北海道	7	1.5	26	2.3	39	4.4	72	2.9
東北	17	3.6	31	2.7	64	7.2	112	4.5
関東	232	48.9	660	57.5	279	31.2	1171	46.6
北陸	7	1.5	18	1.6	58	6.5	83	3.3
中部	83	17.5	114	9.9	150	16.8	347	13.8
近畿	87	18.4	219	19.1	104	11.6	410	16.3
中国	11	2.3	22	1.9	78	8.7	111	4.4
四国	12	2.5	15	1.3	38	4.3	65	2.6
九州・沖縄	18	3.8	42	3.7	84	9.4	144	5.7
合計	474	100.0	1147	100.0	894	100.0	2515	100.0

4. 業歴別 ～製造では業歴 50 年以上が半数弱

業歴別で見ると、「10～30 年未満」が 803 社（構成比 31.9%）で最多となった。「100 年以上」も 146 社を数えた。業種別では製造、小売が「50～100 年未満」でそれぞれ 181 社（同 38.2%）、262 社（同 29.3%）となり最多。卸では「10～30 年未満」が 441 社（同 38.4%）で最多となった。特に製造は、業歴 50 年以上が 45.1%と半数弱を占める一方、30 年未満が 29.1%で最小となり、参入障壁の高さをうかがわせた。

明治時代（1868 年）より前に創業した長寿企業は 24 社を数え、正徳元年（1711 年）創業の（株）吉徳（東京都）など雛人形や五月人形など伝統人形関連の業者が並ぶが、トランプなどのカードゲームや囲碁・将棋関連商材を扱う企業も見受けられた。

業歴別	製造	構成比(%)	卸	構成比(%)	小売	構成比(%)	合計	構成比(%)
10年未満	28	5.9	124	10.8	59	6.6	211	8.4
10～30年未満	110	23.2	441	38.4	252	28.2	803	31.9
30～50年未満	122	25.7	274	23.9	242	27.1	638	25.4
50～100年未満	181	38.2	273	23.8	262	29.3	716	28.5
100年以上	33	7.0	35	3.1	78	8.7	146	5.8
未詳	0	0.0	0	0.0	1	0.1	1	0.0
総計	474	100.0	1147	100.0	894	100.0	2515	100.0

5. 増収・減収動向 ～卸では増収と減収がほぼ同数

4 期分の売上高が比較可能な（最新 2 期で決算期変更をした 15 社を除く）玩具関連企業 2500 社を見ると、減収企業数が増収企業数を上回った。業種別で見ても同様に各業種ともに減収企業数が増収企業数を上回った。

小売は増収企業が 130 社（構成比 14.6%）にとどまった。一方で、卸は 348 社（同 30.5%）が増収で、増収企業数と減収企業数がほぼ同数となり、業種によって差が表れた。

こうした背景には、消費者が玩具を購入する際に玩具専門の小売店ではなく、インターネット通販を利用するほか、大型量販店や家電販売店などで購入するケースも増えていることなどが考えられる。

増収・減収動向	製造	構成比(%)	卸	構成比(%)	小売	構成比(%)	合計	構成比(%)
増収	94	19.9	348	30.5	130	14.6	572	22.9
横ばい	246	52.1	434	38.1	522	58.8	1202	48.1
減収	132	28.0	358	31.4	236	26.6	726	29.0
合計	472	100.0	1140	100.0	888	100.0	2500	100.0

まとめ

今回抽出した玩具関連企業（製造・卸・小売）2515 社の売上高合計は 4 兆 2008 億円で、前年度から 23.9% の増加となり、業種別でも 3 業種ともに前年度を上回った。「Nintendo Switch」の大ヒットを受けて、任天堂および関連会社の売上げが飛躍的に伸びたことが大きな要因となった。また、一般社団法人日本玩具協会によると、ゲーム機に押されたことで、市場の中核の 1 つであるカードゲーム、トレーディングカードゲームが苦戦したが、昨年 50 周年を迎えた「リカちゃん」など女兒向け玩具の好調が玩具業界を牽引しているという。少子化の進行により、市場規模の縮小が危惧されているものの、玩具業界及び周辺業界全体を取り巻く環境は比較的堅調なようだ。

しかし、インターネット通販やインターネットコンテンツの拡大、大手量販店や家電販売店で の購入など消費者の購入方法の多様化によって、特に玩具専門の小売業者は今後厳しい環境を迎える可能性もある。また今回の調査の結果にも表れたように、ヒット商品の有無によって大きく左右される業界であるため、業界動向は流動的という認識は変わらず、アニメなどのコンテンツや時代のトレンドを汲み取った商品展開をし続けていく必要がある。

今年 11 月 30 日に横浜、12 月 1 日には福岡にイギリス最古の玩具店「Hamleys（ハムリーズ）」がオープンした。遊べる玩具店として、小売店にとどまらず様々なエンターテインメントを展開し、まるでテーマパークのような 1 日楽しめる空間を提供する。こうした玩具小売の枠にとどまらない取り組みはメーカー頼みかつ顧客離れを防ぐために求められていくだろう。来年には消費税増税も予定されており、新たな黒船到来で小売店を中心に動向が注目される。

【 内容に関する問い合わせ先 】

（株）帝国データバンク 東京支社 情報部

高田 一樹

TEL 03-5919-9342 FAX 03-5919-9348

e-mail kazuki.takada@mail.tdb.co.jp

当レポートの著作権は株式会社帝国データバンクに帰属します。

当レポートはプレスリリース用資料として作成しております。報道目的以外の利用につきましては、著作権法の範囲内でご利用いただき、私的利用を超えた複製および転載を固く禁じます。