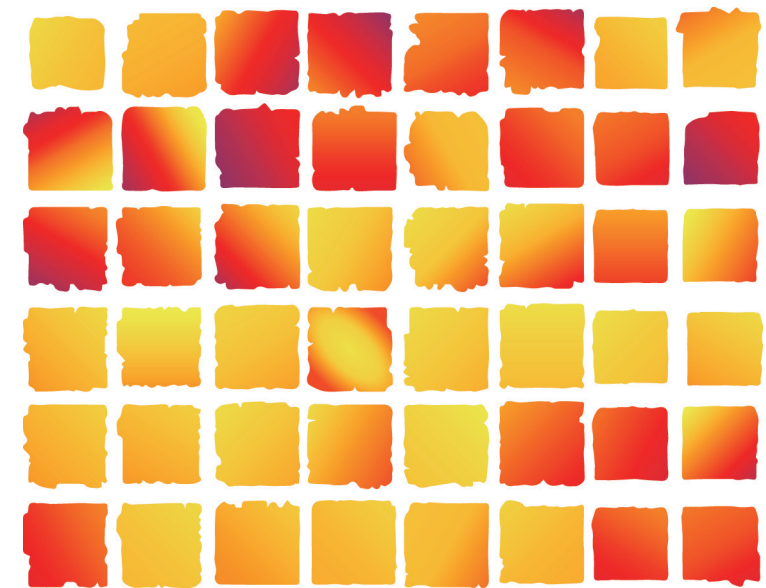


「ホビー白書」

2017年版



「ホビー白書」
2017年版


一般社団法人 日本ホビー協会



一般社団法人 日本ホビー協会

はじめに

本年も「ホビー白書2017年版」を多くの方々の協力により発行できます事を大変うれしく思います。

私ども一般社団法人日本ホビー協会では、手づくりクラフト、ハンドメイド分野の活性化及び社会活動を通じての啓蒙に取り組んでおります。

この分野では、多岐にわたる技法が用いられ、それと共に様々な素材、用具が使われています。また、若い方から年配者迄、参加者は幅広く、シンプルなものから高度な技術を要するものまで楽しまれ方も様々です。

近年のネットの普及と相まって、購買経路が変化して来たのは他の産業と同様であります。ニーズやウォンツについては、世代交替、女性の就労状況、ライフスタイル、時間消費の多様化で、その変化はさらに年々進んでいると感じられます。最近では、介護分野でのレクリエーションとしての注目も高まっています。

本白書は、その様な分野での市場概況、ユーザー分析、市場規模算出をはじめ、米国における同市場情報も織り込んだ唯一の刊行物です。

今や、世の中全体が、モノに満たされ〈手づくり〉がひとつのキーワードとして注目されている時代に本書から何らかのヒント、裏づけを得ていただく事につながれば幸いです。

終わりに本書の発行にあたり、ご協力下さいました関係各位に心より御礼申し上げます。

2017年11月
一般社団法人日本ホビー協会
会長 瀬戸 信昭

目次

はじめに	1
------	---

本編

特集 特別寄稿『ひとまわり大きな「教育と手芸」』	9
はじめに	9
京都のものづくりにおける背景	9
職人世界と表現者の出現	10
グローバル化の流れと教育	10
美術系大学で培われること	11
近ごろ気がかりなこと	13
学校での「家庭」「技術・家庭」は	13
手芸のブームから何が見えるのか	14
手指が脳を育てる	15
人間を育てるために	15
「手の芸」という希望	15
第1章 ホビー市場概況	17
1. ホビーをめぐる環境	17
(1) 社会基盤の動向	17
(2) 生活の変化	20
2. 2016～2017年のホビー市場	24
(1) 余暇活動の変化	24
(2) ホビー市場の変化	26
(3) ユーザーの変化	27
(4) ホビーにおける新たな動き	28
3. 産業としてのホビー	31
(1) ホビー産業の特徴	31
(2) ホビー産業構造の変化	31
第2章 ホビーユーザー分析	33
1. 調査概要	33
(1) 調査方法	33
(2) ホビーの定義	33
(3) 対象者の基本属性	33
2. 調査結果	36
(1) ホビーの参加状況	36
(2) ハンドメイドマーケットサイトの利用状況	36

(3) ホビーユーザー動向	36
(4) まとめ	43
第3章 ホビー市場算定	77
1. ホビー市場の算定方法	77
(1) 市場算定に考慮すべき問題	77
(2) 市場算定方法の整理	77
2. 家計調査からのアプローチ	80
(1) ホビー関連支出の傾向	80
(2) ホビー関連支出の細目分析	81
(3) 市場算定の検討	83
3. レジャー白書からのアプローチ	84
(1) 余暇市場の傾向	84
(2) ユーザー調査からの分析	84
4. ホビーユーザー調査からのアプローチ	85
(1) ホビー参加人口	85
(2) ホビー参加人口と支出額の関係	86
(3) ホビーユーザー調査からのホビー市場試算	86
5. DIY小売業実態調査の分析	88
(1) ホームセンター市場概況	88
(2) ホームセンターにおけるホビー関連商品	89
(3) ホームセンター関連のホビー市場試算	89
6. 玩具市場の分析	91
7. アロマ市場の分析	92
8. 公的統計の分析	93
(1) 繊維産業	93
(2) プラモデル	93
9. 中古市場の分析	94
(1) 中古品市場の概況	94
(2) 中古品市場規模	94
10. 企業情報の分析	95
(1) ホビー関連企業	95
(2) ハンドメイドマーケットサイト	96
(3) 100円ショップ	98
(4) 通信販売	99
(5) 教授業	100
11. コスプレ	101
12. コレクション	102
(1) 品目と流通経路の多様化	102
(2) 主な品目・流通経路	102

13. ホビー市場算定	104
第4章 アメリカのホビー市場調査	107
1. 調査概要	107
(1) アメリカのホビー業界の市場に関する調査	107
(2) 調査手法	107
(3) カテゴリーの変遷	107
(4) カテゴリー分類	107
2. 調査結果	109
(1) 市場規模	109
(2) 参加状況	110
(3) 制作時間	111
(4) ホビーユーザーの性別・年代別構成	111
(5) 作品制作の目的	112
(6) ホビーユーザーの購買	112
(7) まとめ	112

参考資料

参考資料 1 ホビー用語の変遷と語源	117
参考資料 2 ホビー関連支出	119
参考資料 3 ホビー関連団体一覧	123
参考資料 4 ホビー関連コンテスト	125
参考資料 5 ホビー関連出版物一覧	129
参考資料 6 ホビーカレンダー	132
参考資料 7 ホビー年表	134
結びに代えて	143