

PRODUCT AND HISTORY

時代の変化を見据えた新たなおもちゃへの挑戦

タカラトミーは90年を超える歴史の中で普遍的なおもちゃの意義、大切に育ててきたブランドの価値を、時代の変化とともに進化させてきました。ブリキ玩具で世界市場を席巻した第一創業を皮切りに、素材革命によりプラスチック玩具が主流の第二創業、情報革命に呼応するように情報付加価値の高い玩具を提供する第三創業を経て、今、「個」の時代に応じた新たな玩具の開発に向けて大きな一歩を踏み出しています。玩具のリーディングカンパニーとして培った経験・ノウハウをもとに、時代を拓く挑戦者としてさらなる成長を目指します。



HISTORY OF INNOVATION

変革の歴史

タカラトミーはこれからも時代の要請に合わせて変革していきます。

1st

第一創業 1924~

TOMY's Focus
職人魂 /
戦中・戦後

Industry Trend
金属・動力

「ブリキ」の玩具を数多く製作し、特に飛行機玩具では高い評価を集め「飛行機の富山」の名声を獲得。戦後、フリクション玩具「B-29」が国内外で大ヒットし、大型玩具輸出の先鞭をつけた。

2nd

第二創業 1954~

TOMY's Focus
大量開発・生産/
経済成長

Industry Trend
素材革命

戦後の経済成長とともに玩具業界にも素材・技術革新の波が押し寄せ、金属からプラスチックへ、フリクション玩具から電動玩具へと大きな転換期を迎える。品種開発・大量生産の時代へ突入。

3rd

第三創業 1984~

TOMY's Focus
マーケティング /
マスメディア成長

Industry Trend
大衆情報革命

電子ゲーム機など情報付加価値商品が登場し、TVや雑誌を中心としたマスメディアによるマーケティングが玩具の売上を左右する時代へ。プラザ合意による急激な円高により、国内生産工場の閉鎖など国内事業の抜本的な改革を実行。2006年には業界大手2社の「タカラ」と「トミー」の経営統合で事業規模を拡大。また、2011年においては米国メーカーRC2コーポレーション（現トミーインターナショナル）の買収により海外展開を加速。

4th

第四創業 2014~

TOMY's Focus
New
テクノロジー /
アナログ玩具 +
デジタル要素

Industry Trend
パーソナル革命

玩具業界はアナログ玩具にデジタル要素が融合する「ニューテクノロジー」の時代へ。商品も遊び方も「個」の時代に突入し、「個々の商品」の訴求から「ブランド価値」の向上へ舵を切る。



商品と歴史

1st 第一創業 1924~

2nd 第二創業 1954~

1920 >

タカラトミーの前身となるトミー（富山玩具製作所）創設

1924年創業者富山栄市郎がトミー（現タカラトミー）の前身となる富山玩具製作所を創設。数多くの飛行機玩具を作成し、「飛行機の富山」の名声を確立した。その後、玩具業界初となる流れ作業方式の工場の設立や玩具研究部門の設置など、次々と業界に先駆けた取り組みで事業の拡大を図る。また、玩具製造業者の地位向上に向けて尽力し、玩具業界の近代化に大きく貢献した。

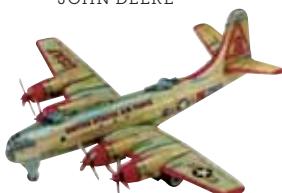
1924年 AERO PLANE BREGUET
1930年 LOOPING PLANE
1935年 AIR MAN
1937年 TANK
1946年 JOHN DEERE



AERO PLANE BREGUET



JOHN DEERE*



B-29



スカイピンポン



黒ひげ危機一発



人生ゲーム

1950 >

金属から プラスチックの時代へ

フリクション玩具「B-29」は国内外で大ヒットし、大型玩具輸出の先鞭をつけた。1953年には株式会社として近代企業への道を歩き始め、1959年、創業時からの悲願であった販売会社も設立した。このころ、玩具業界にも素材・技術革新の波が押し寄せ、金属からプラスチックへ、フリクション玩具から電動玩具へと大きな転換期を迎える。

1955年、タカラの前身である佐藤ビニール工業所設立。

1951年 B-29
1953年 スピードレーサー No.3
1957年 シャボン玉を吹く象
1959年 ビギーコック
スカイピンポン
プラスチック汽車・レールセット



プラスチック汽車・レールセット



トミカ



48

1960 >

輸出ブームの下、 いち早く海外進出を果たす

トミーは、生産高の半分を輸出が占める状況下、いち早くニューヨーク、ヨーロッパに駐在員事務所を開設し直接進出を目指した。国内についても相次いで製造拠点を設置し、業界に例を見ない開発センターを開設するなど、モノづくりに対しても妥協を許さない体制を構築した。

タカラはビニール加工技術を活かしたヒット商品が事業拡大の原動力となり、総合玩具メーカーへと発展していった。

1960年 ダッコちゃん
1964年 おはなしミコちゃん
1967年 リカちゃん
1968年 人生ゲーム
マジックスカイレール
1969年 ロボット大回転



ウォーターゲーム



ZOIDS



せんせい



こえだちゃん



リカちゃん



1970 >

海外拠点での生産に着手

トミーは、委託生産の香港に続き、シンガポールに初の自社工場を開設。海外での生産にもいち早く着手した。創業50周年を迎えた1974年、二代目富山允就が社長に就任。

両社ともに、現在まで続くロングセラー商品を数多く世の中に送り出した。

- 1970年 トミカ
GIジョー
- 1972年 変身サイボーグ
- 1974年 ミクロマン
- 1975年 黒ひげ危機一発
ポケットメイト
メロディボップ
- 1976年 鋼鉄ジーゲン
ウォーターゲーム
あみっこ
ボーンフリー
- 1977年 TOMIX
せんせい
こえだちゃん
- 1978年 ブラックレーザー



TOMIX
JR東日本商品化許諾済

1980 >

改革の続行と販路拡大

トミーは、1980年にハンディキャップトイ研究室を設置。共遊玩具への取り組みを業界に普及させていった。1985年のプラザ合意により急速に経営危機に陥り、国内生産工場の閉鎖など抜本的な改革を実行。翌年、経営体制の刷新により三代目富山幹太郎が社長に就任。

タカラは、1984年の店頭公開、1986年の二部上場と順調に成長を続け、1988年には玩具本業経営から複合多角経営へと転換を図り、幅広い層に向けた商品展開を行っていった。

- 1980年 チョロQ
ダイアクロン
- 1981年 バックマン
UNO
- 1982年 和製「バービー」(のちの「ジェニー」)
TVゲーム機能付パソコン「びゅう太」
織機「おりひめ」/編機「あむあむ」
メカボニカ
- 1983年 ZOIDS
- 1984年 トランسفォーマー
オムニボット
- 1986年 ジェニー
ふわふわわたあめ
- 1987年 手のひらビビ
のらくろロック
- 1988年 フラワーロック
魔神英雄伝ワタルのキャラクター商品発売
ガチャ
ジェンガ
拳闘士
「少年アシベ」のキャラクター
「ゴマちゃんのぬいぐるみ」
モノポリー
- 1989年 LAMAZE*



Furby



49

1990 >

プロダクトアウトからマーケットインへ

トミーは新体制で再生への足固めを行い、玩具・雑貨・マルチメディアの3本柱に注力する「事業の多角化戦略」を発表。キャラクタービジネスへの挑戦や米国ハスプロ社との業務提携など、次々と新たな施策を展開。1997年には店頭公開、1999年には二部上場を果たした。

タカラは1980年代後半から続く、生活を豊かにするハーティーシリーズの拡大やTVキャラクター商品のヒットなど、積極的な商品展開で1991年には一部上場を果たした。

- 1990年 ミュージカン
子ども向け本格ワープロ「Dear」
ちびまるこちゃんのキャラクター商品発売
- 1991年 愛鳥俱楽部
- 1992年 プラレール「きかんしゃトマス」
スーパーファミコンソフト「餓狼伝説」
- 1993年 ピーダマン
ピンキッシュ
- 1994年 わたしはまんが家スララ
- 1995年 脳神伝
LAMAZE
- 1996年 シールメーカーセラ
おやすみホームシアター
- 1997年 ポケットモンスターシリーズ
ビーストウォーズ
- 1998年 ボラロイドポケット シャオ
- 1999年 ファービー
ペイブレード
ツイスター



Chororo Q



ポケットモンスターシリーズ

*写真は発売当時のものではございません。



商品と歴史

3rd

第三創業 1984~

2000>

玩具業界の新たな幕開け

2000年トミーは一部上場を果たし、ウォルトディズニー・インターナショナル・ジャパンと包括的ライセンス契約を締結。さらなる成長に向けて、開発子会社の設立やぬいぐるみの企画販売会社、新技術活用のための新会社など、グループとして進化を目指す。

タカラは2000年、拡玩具路線を提唱し、玩具の枠を超えた商品展開を積極的に進め、その企画・マーケティング力を活かし、次々と話題商品を提供。2006年、タカラとトミーは互いの強みを最大限に発揮すべく世界一の玩具メーカーを目指して合併し、「タカラトミー」が誕生した。

2000年 e-kara
新生だっこちゃん
なんちゃってポン
アクアロイド
2001年 ピットチャー G
スイートパンピーニ
DREAM FORCE 01
2002年 バウリングル
のほほん族
デュエル・マスターズ
マイクロベット
Qi(キューノ)
チョコQ
2003年 ミャウリンガル
2004年 エアロアールシー
夢見工房
THE FIRST YEARS

2005年 ユメル
TVゲームソフト
「NARUTO-ナルト-」
ウォーキーピッツ
2006年 人生銀行
エアロソララ
赤ちゃんけろっとスイッチ
2007年 Omnidot
17μ i-SOBOT
いえそば
エアギター
ポケモンバトリア
2008年 ドカヒーローTM
2009年 生キャラメルボッド
クロックマン



のほほん族



デュエル・マスターズ



人生銀行



THE FIRST YEARS



Omnibot 17μ i-SOBOT



アニア



バトロボーグ 20

2014 >

2014年 プリバラ
WIXOSS
2015年 シンカリオン
OHaNAS(オハナス)
リニアライナー
LiccA Stylish Doll collections



OHaNAS



LiccA Stylish Doll collections



WIXOSS



プリバラ



ポケモントレッタ



リニアライナー



JR東海承認済



シンカリオン

© TOMY © LRIG/Project Selector © T-ARTS / syn Sophia / テレビ東京 / PP2 製作委員会
© 1995-2014 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. Developed by T-ARTS and MARV
TM & © Wizards of the Coast/Shogakukan/Mitsui-Kids © T-ARTS © Panda's ana
© 2014 Pokemon. © プロジェクト シンカリオン / JR 東日本 TM & © Wizards of the Coast /
Shogakukan / Mitsui-kids ©2015 Hasbro. All Rights Reserved (C) 青木たかお・BB2 プロジェクト・
テレビ東京

