

# 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卷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。

1<sup>st</sup>

### 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。

2<sup>nd</sup>

### 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、多品種開発・大量生産の時代へ突入。

3<sup>rd</sup>

### 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年においては米国玩具メーカー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。

4<sup>th</sup>

### 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」の向上へと舵を切る。

## 1st 第一創業 1924～

### 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製作し、「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



人生ゲーム



スカイピンポン



黒ひげ危機機一発



トミカ

### 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  
スカイピンボン  
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



黒ひげ危機機一発

## 2nd 第二創業 1954～

### 1960 >

#### 輸出ブームの下、 いち早く海外進出を果たす

トミーは、生産高の半分以上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  
メロディポッポ  
鋼鉄ジグ
- 1976年 ウォーターゲーム  
あみっこ  
ボーンフリー  
TOMIX
- 1977年 せんせい  
こえだちゃん
- 1978年 ブラックレーサー



ガチャ\*



フラワーロック



ミュージカン



LAMAZE\*


TOMIX  
JR東日本商品化許諾済


ファービー

トランスフォーマー



チョロQ



ベイベレード



ポケットモンスターシリーズ

# 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 トランスフォーマー  
オムニポット
- 1986年 ジェニー  
ふわふわわため  
手のひらビビ  
のらくろロック
- 1987年 フラワーロック  
ガチャ
- 1988年 魔神英雄伝ワタルのキャラクター商品発売  
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

# 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ブ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」  
ちびまるごちゃんのキャラクター商品発売
- 1991年 愛鳥倶楽部
- 1992年 プラレール「きかんしゃトーマス」  
スーパーファミコンソフト「餓狼伝説」
- 1993年 ビーダマン  
ピンキッシュ
- 1994年 わたしはまんが家スララ
- 1995年 闘神伝  
LAMAZE
- 1996年 シールメーカーセラ  
おやすみホームシアター  
ポケットモンスターシリーズ  
ビーストウォーズ
- 1997年 ポラロイドポケット シャオ  
ファービー  
ベイベレード  
ツイスター
- 1998年
- 1999年

\*写真は発売当時のものではございません。



## 3rd 第三創業 1984~

## 2000&gt;

## 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 新生だっちゃん なんちゃってホン アクアロイド	2005年 ユメル TVゲームソフト 「NARUTO-ナルト-」 ウォーキービッツ
2001年 ビットチャー G スイートバンビーニ DREAM FORCE 01	2006年 人生銀行 エアロソアラ 赤ちゃんけろっとスイッチ
2002年 パウリンガル 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	2007年 Omnibot 17μ i-SOBOT いえそば エアギター ポケモンバトリオ トミカヒーロー 生キャラメルポッド クロックマン
2003年 ミュウリンガル 2004年 エアロアルシー 夢見工房 THE FIRST YEARS	



のほほん族



デュエル・マスターズ



人生銀行



Omnibot 17μ i-SOBOT



THE FIRST YEARS

## 2010&gt;

## 明日のヒット商品に向かって

2010年より、海外展開を加速。欧州、北米において海外版 TOMICAを投入、「メタルファイト ベイブレード」は、TVアニメの放送とともに全世界での展開も開始し、夏には韓国において国際大会が実施されるほどの盛り上がりを見せた。そして2011年には米国玩具メーカー RC 2を買収し、グローバル展開へのプラットフォームを確立。真のグローバルトイカンパニーを目指して、タカラトミーグループ丸となって動き出した。

2010年	プリティーズム フルキャラアイス ポテチの手
2011年	バトロボーグ 20 ミニクリーベット ポケモントレッタ
2012年	アニア
2013年	



アニア



バトロボーグ 20

# 2014 >

2014年 プリパラ  
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



WIXOSS



プリパラ



OHaNAS



ポケモントレッタ



Licca Stylish Doll collections



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

