2024 年 10 月 17 日

各　位

会 社 名　株 式 会 社 ハ ピ ネ ッ ト
代 表 者 名　代表取締役社長　榎本　誠一
（コード番号　７５５２　東証プライム）
本件問合せ先　取締役最高財務責任者
石丸　裕之
電 話 番 号　03-3847-0410

【2024 年 当社玩具販売動向に関する発表】

おもちゃニーズ最新動向とクリスマス人気商品予測を発表
夏休み商戦の玩具市場は前年度比 108%、キダルト・インバウンド需要も拡大！

～トレーディングカードゲームの当社売上は 5 年推移で 630%に増加～

株式会社ハピネット（本社：東京都台東区、代表取締役社長：榎本　誠一、証券コード：7552、以下当社）は、昨年に引き続き、当社の流通データをもとに分析した 2024 年９月までの玩具販売動向と、クリスマス、年末年始の売れ筋商品に関するレポートを作成しましたので発表します。
本発表は、2024 年９月までの当社の流通データをもとに過去データと比較し、エンタテインメント業界での消費者動向を分析したものです。

◆主なトピックス

【2024 年の玩具販売動向】

1）2024 年夏休み商戦の玩具市場は前年度比 108%（トレーディングカードゲームを除くと同 109%）

「ブンブンジャー」「シンカリオン」「プリキュア」などのキャラクター玩具、「BEYBLADE X」「HYPER YOYO ACCEL」「ウーニーズ」などの玩具系ホビー商品、「ONE PIECE カードゲーム」「ポケモンカードゲーム」「遊戯王カードゲーム」「デュエル・マスターズ」などのトレーディングカードゲームが貢献しました。

2）大人が購入する“キダルト”需要が増加

「Original Tamagotchi」「トミカプレミアム」「Francfranc × Licca」など定番商品をリニューアルし、大人をターゲットとした新商品を発売する動きが見られました。大人需要を取り込むことで、玩具市場の拡大につながっていると推測されます。

3）インバウンド需要が拡大

空港内ショップに対する当社玩具部門の売上金額は、「マリオ」「ポケモン」などの IP を使用した商品が好調に推移し、2023 年 4-9 月及び 2024 年 4-9 月の比較で前年度比 160%に拡大しました。さらに、成田空港での当社カプセルトイの売上は同時期比較で前年度比 138%に達するなど、インバウンド需要が市場の拡大につながっていると推測されます。

4）トレーディングカードゲームの当社売上は 5 年推移で 630%に増加

2023 年 4-9 月及び 2024 年 4-9 月の比較でも前年度比 150%に増加しました。

【今年のクリスマス・年末年始需要および人気商品の予測】

1）2024 年クリスマス商戦のピークは第 3 週と第 4 週に分散と予想、アフタークリスマスにも期待

商戦のピークはクリスマス直前の土日を含む第 3 週（12/16 週）と駆け込み需要が見込まれる第 4 週（12/23 週）に分散、曜日配置の関係で「アフタークリスマス」における消費行動も拡大すると予想しています。

2）クリスマス・年末年始の注目商品は「コミュニケーションペットトイ」と「リバイバル玩具」

コロナ下の巣ごもり需要でニーズが広がった「コミュニケーションペットトイ」や、かつて流行した玩具を復活・進化させた「リバイバル玩具」が数多く発売され、注目度が高まっています。

【玩具販売動向】

1）2024 年夏休み商戦の玩具市場は前年度比 108%（トレーディングカードゲームを除くと同 109%）

「キャラクター玩具」ではクルマをモチーフにしたスーパー戦隊シリーズ「爆上戦隊ブンブンジャー」や新幹線変形ロボ「シンカリオン チェンジ ザ ワールド」、動物をモチーフとした「わんだふるぷりきゅあ！」などの関連商品が好調に推移し、売上の増加に貢献しました。さらに、「玩具系ホビー商品」では「BEYBLADE X」「HYPER YOYO ACCEL」「ウーニーズ」などが、「トレーディングカードゲーム」では「ONE PIECE カードゲーム」や「ポケモンカードゲーム」「遊戯王カードゲーム」「デュエル・マスターズ」などが牽引し、大人需要も取り込んでいることが推測されます。

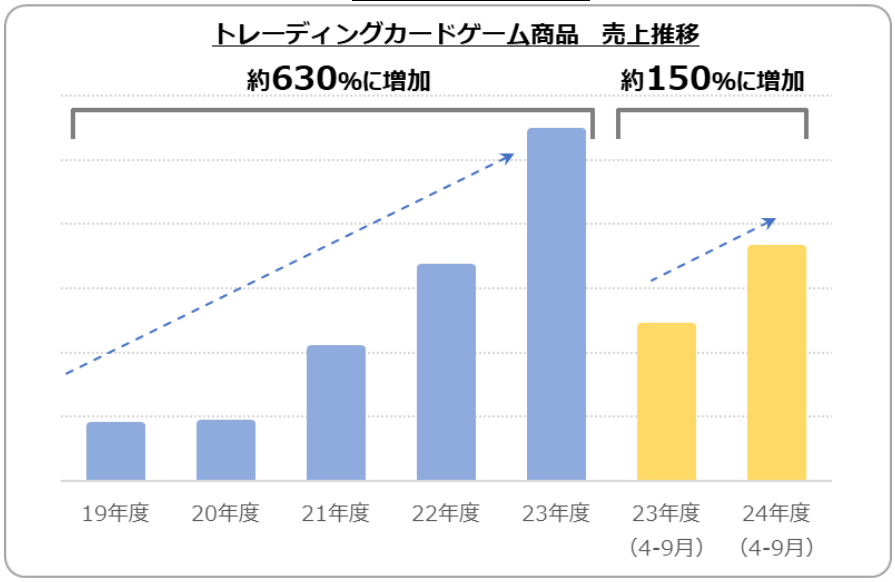
2）大人が購入する“キダルト”需要が増加

“キダルト”とは、“キッズ”と“アダルト”をかけ合わせた言葉で、子どものような心を持った大人を意味します。
少子化が進むなか、「リカちゃん」の大人向けシリーズ「Francfranc × Licca」や「トミカプレミアム」など定番商品をリニューアルし、大人をターゲットとした新商品を発売する動きが見られました。また、1990 年代に流行した欧米版たまごっち「Original Tamagotchi」の日本での発売などもあり、キダルト向けの商品が好調に推移しています。上記に加えて、親子二世代で遊べる「プラレール」「シルバニア」などの長寿 IP は、キダルト需要の増加によりお子さまへの買い与えの抵抗感が低減し、購入拡大に繋がっていると推測しています。

3）インバウンド需要が拡大

空港内ショップでは、「ポケモン」のぬいぐるみやモンコレ、「マリオ」の RC やぬいぐるみなど、IP を使用した商品が海外からの観光客に人気で、当社玩具部門の売上金額は 2023 年 4-9 月及び 2024 年 4-9 月の比較で前年度比 160%に拡大しました。
また、当社の成田空港でのカプセルトイの売上金額は同時期比較で前年度比 138%に到達しています。さらに、当社が運営するカプセルトイ専門店「gashacoco」の「gashacoco ダイバーシティ東京プラザ」は同 119%、「gashacoco なんば戎橋筋」は同 113%と、観光地に近い店舗の売上が増加しており、インバウンド需要が市場の拡大につながっていると推測されます。

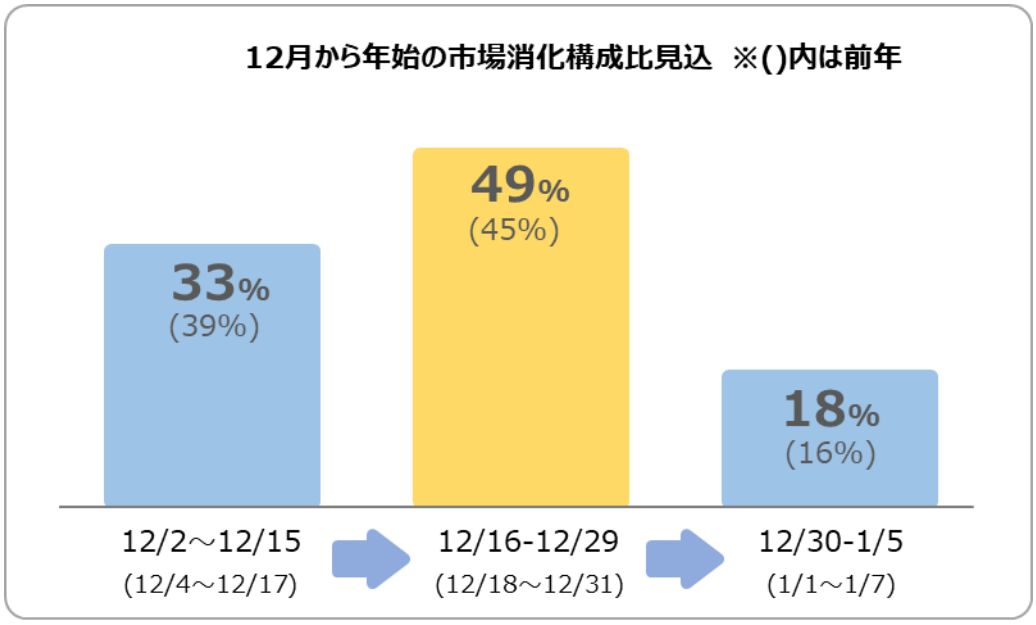
4）トレーディングカードゲームの当社売上は 5 年推移で 630%に増加



トレーディングカードゲーム商品の当社玩具部門における年間売上金額は 5 年推移で 630%と約 6 倍以上に拡大しており、直近の 2022 年度から 2023 年度にかけても前年度比 160%と、依然好調に推移しています。2024 年度においても、2024 年 4 月～9 月の合計売上金額は、前年同時期（2023 年 4 月～9 月）の 150%に増加しました。

【今年のクリスマス・年末年始需要および人気商品の予測】

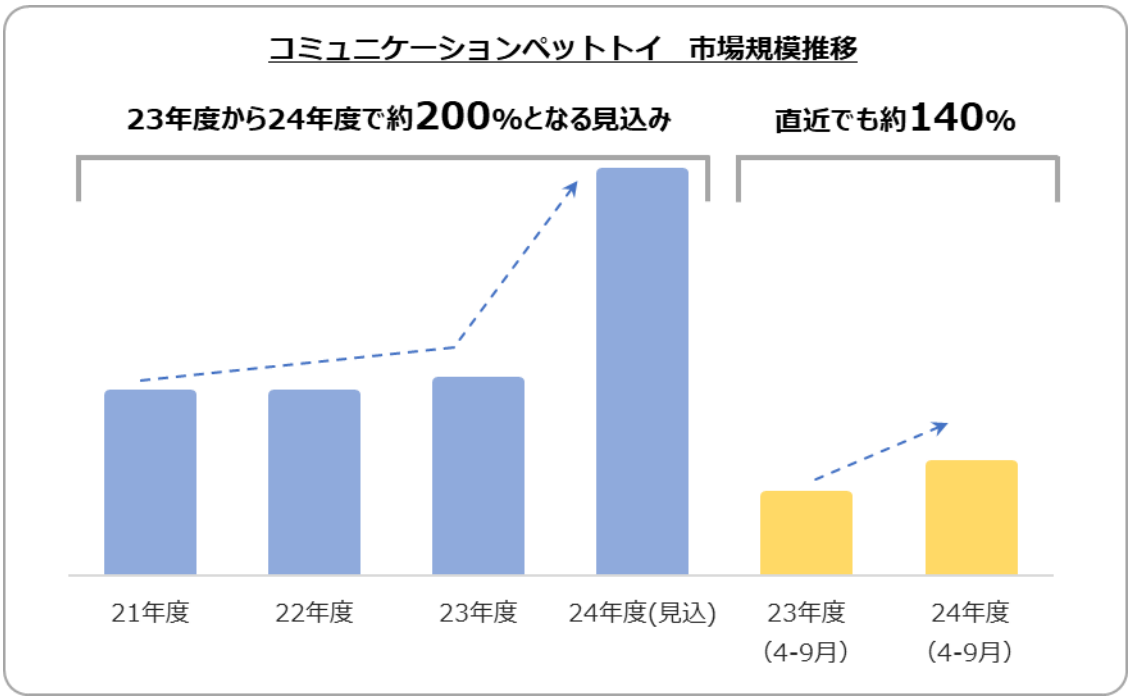
1）2024 年クリスマス商戦のピークは第 3 週と第 4 週に分散と予想、アフタークリスマスにも期待



クリスマス当日が月曜日だった昨年のクリスマス需要は第 3 週（12/18 週）に集中しましたが、今年のクリスマス需要はクリスマス直前の土日を含む第 3 週（12/16 週）に加え、駆け込み需要が見込まれる 23 日(月)と 24 日(火)を含む第 4 週（12/23 週）に分散すると予想されます。当社では、12 月の第 1 週（12/2 週）から第 5 週（12/30 週）における第 3 週から第 4 週の売上構成比が 2023 年実績の 45%から 49%に増加すると推測しています。

また、2024 年から 2025 年にかけての年末年始休暇は曜日配置の関係で、2023 年から 2024 年にかけての年末年始休暇と比べて平均 3 日ほど長期化することが見込まれ、「アフタークリスマス」における消費行動も拡大すると予想しています。

2）クリスマス・年末年始の注目商品は「コミュニケーションペットトイ」と「リバイバル玩具」



音声、光、動きなどの機能を持ち、話しかけたり、さわったりすると応答するペットトイのニーズが、コロナ下の巣ごもり需要で広がりました。今年は複数のメーカーから大型の商品が発売され、市場金額が大きく伸長すると予想しています。直近の 2023 年 4-9 月及び 2024 年 4-9 月の比較では前年度比 140%に拡大しており、2023 年度から 2024 年度にかけては前年度比 200%に拡大すると見込んでいます。
また、かつて流行した玩具を復活・進化させた「ハイパーヨーヨー」や「ベイブレード」、「ワニワニパニック」などの「リバイバル玩具」も数多く発売され、注目度が高まっています。

【クリスマス・年末年始ヒット予測　参考商品】

■ ■コミュニケーションペットトイ■ ■



ちょんまげコミュニケーションで仲良くなって、産卵応援が成功すると卵を産んでくれます♪その卵を秘密の口をあけて食べさせる？！不思議なループを何度も繰り返すことで楽しみが増える新コミュニケーショントイ。

©BANDAI/PLEX

▲むぎゅむぎゅポン！たまごをウムード・価格各 8,800 円（税込）
株式会社バンダイから 10 月 19 日より発売予定（3 歳以上）



キュートな仕草、たのしい特技がギュッと詰まったインタラクティブペットトイです。目や口元が光り、可愛らしい表情を見せてくれます。また、なでなですると猫らしく気持ち良さそうに甘えるなどします。
さらに、歌をまねっこしたり、ねずみを追いかけたりなど合計 6 種の特技があります。音声や動きは合計で 75 種類以上あり、仲良くなるとダンス曲が増える機能もあります。

©Happinet

▲「ねころん with U」・価格 9,680 円（税込）
株式会社ハピネットから 10 月 26 日より発売予定（6 歳以上）



※2 種のうちどちらか 1 種が入っています

マジでうまれる、ドキドキたまご
愛情をこめてお世話をすると
たまごの中から本当に生まれてくる不思議なペット
ウーモは、「たまご」→「孵化」→「生まれた後」とステージごとに異なる体験、コミュニケーションができます。

© ＴＯＭＹ TM & © Spin Master Ltd. All rights reserved.

▲うまれて！ウーモ アライブ・価格各 11,998 円（税込）
株式会社タカラトミーから 10 月 4 日より発売中（5 歳以上）



目をぱちぱち！しっぽフリフリ！かわいい！？ぶちゃいく？なねこちゃんです。背中をなでたり、あごをさわってあげると声を出して、喜んで目を閉じたり開いたりします。仰向けに寝かせるといびきをかいて寝ます。

▲「ニャンだきみは！？」・価格 7,150 円（税込）
株式会社アガツマから 4 月 26 日より発売中（3 歳以上）



ファービーが日本再上陸！かわいく歌って、おしゃべりして、ダンスして、声にも反応するおもちゃ。ファービー語と日本語で 600 種類以上のフレーズを話してくれます。ファービー同士やファーブレッツともおしゃべりできます！

© Hasbro. All Rights Reserved.

▲「ファービー」・価格各 9,900 円（税込）
株式会社ハズブロジャパンから 7 月 5 日より発売中（6 歳以上）

■ ■リバイバル玩具■ ■



本体を手に持った状態でストリングを勢いよく引くことで、本体を投げずに高速回転させることができる日米で特許出願済みの新機能「アクセルシステム」を搭載したハイパーヨーヨーシリーズ「HYPER YOYO ACCEL」より「アクセルオリジン」が登場。初級トリックの遊びやすさに特化した、はじめてのヨーヨーに最適な入門機種です。

©BANDAI

▲「ハイパーヨーヨーアクセル アクセルオリジン」・価格各 1,980 円（税込）
株式会社バンダイから 7 月 20 日より発売中（8 歳以上）



※画像はイメージです

新型スタジアム、ベイブレード、ワインダーランチャーがセットになり、すぐにベイブレードが始められるセットです。ダブルエクストリームスタジアムはセンターエリアが電動で上下することにより 2 つの X ダッシュが体感できる新型スタジアム、付属する「ベアスクラッチ 5-60F」は内重心ブレードに背の低いラチェットとダッシュ性能に優れたビットを組み合わせ、低い位置から高速で X ダッシュを決めやすいベイブレードです。

©Homura Kawamoto, Hikaru Muno, Posuka Demizu, BBXProject, TV TOKYO © ＴＯＭＹ

▲「BEYBLADE X BX-37 ダブルエクストリームスタジアムセット」・価格 8,200 円（税込）
株式会社タカラトミーから 10 月 12 日より発売中（6 歳以上）



アーケードゲーム『ワニワニパニック』がおうちでも楽しめる「おうちでワイワイ ワニワニパニック」となって登場！次々と出てくるワニたちを叩きまくれ！「イデッ！」や「まいった！降参だ！」などおなじみの音声を多数収録！たくさん叩くとスピードアップする「怒ったぞモード」も搭載でいつでもワニワニパニックが楽しめる！

ワニワニパニック™＆(C)Bandai Namco Entertainment Inc.

▲「おうちでワイワイ ワニワニパニック」・価格 4,950 円（税込）
株式会社バンダイから 8 月 3 日より発売中（3 歳以上）



1993 年発売キッズコンピュータ PICO が 30 年の時を経て進化！
ペンを振ったりマットで走ったり、全身で本格体験！習い事や職業体験から、化石発掘や月面調査まで、100 の幅広い体験を通してお子様が「好き」なことに出会えます。
『ePICO』の体験を広げる専用絵本ソフトを続々ラインナップ予定。

©SEGA FAVE 2024

▲「ePICO」・価格 30,800 円（税込）
株式会社セガフェイブから 10 月 10 日より発売中（3 歳以上）

◆ご取材・ご協力できること
・本データに関する情報提供
・おもちゃの販売動向・ランキングのデータ提供（要相談）
・当社代表や事業担当者への取材
など

【株式会社ハピネット　会社概要】

https://www.happinet.co.jp/

東証プライム・証券コード 7552

代表者：榎本 誠一

設立：1969 年 6 月 7 日

資本金：27 億 5,125 万円

所在地：東京都台東区駒形 2 丁目 4 番 5 号 駒形 CA ビル

事業内容：玩具・遊戯用具の企画・製造・販売/映像・音楽ソフト等の企画・製作・販売/ビデオゲームハード・ソフト等の企画・制作・販売/玩具自動販売機の設置・運営/アミューズメント施設用商品等の販売

玩具を中心に、映像・音楽ソフト、ビデオゲーム、アミューズメント関連商品を、いずれもトップクラスのシェアにて取り扱うエンタテインメント総合商社。人々に感動を提供するエンタテインメント事業を通して多くの方の心を豊かにし、「夢のある明日づくり」によって社会的価値を生み出せる企業を目指しています。