

玩具販売金額は前年比16%増のプラス成長 — 2024年上半期 玩具の販売動向 —

GfK/NIQ Japanは、全国の家電量販店、総合量販店、インターネット販売における2024年上半期(1-6月)の玩具*1販売動向を発表した。

【概要】

- ・2024年上半期の玩具販売金額は前年比16%増。トレーディングカードゲームの金額伸長により、大分類「ゲーム」が9半期連続で二桁成長となった。女兒玩具は10半期ぶりにプラス成長に転じた。
- ・平均価格が低い大分類「ゲーム」の構成比拡大により、玩具全体の平均価格は前年よりも7%低下したものの、ゲーム以外の平均価格は上昇傾向を継続した。

【玩具販売動向】

2024年上半期（1-6月）の全国の家電量販店、総合量販店、インターネットにおける玩具販売は金額前年比16%増となった（図1）。

大分類別にみると、5つの大分類すべてがプラス成長を遂げる中、特に「ゲーム」の金額が30%増と、2020年上半期以降9半期連続の二桁成長が続き好調であった。なかでもトレーディングカードゲームは、「ワンピース」や「ポケットモンスター」を筆頭に、「仮面ライダー ガッチャード」「ドラゴンボール」「遊戯王」など多くのキャラクターが販売金額を伸ばし、「ゲーム」の金額伸長に貢献した。その結果、2024年上半期の玩具販売に占める「ゲーム」の金額構成比は前年同期から5%ポイント増加し、44%に達した（図2）。

男児玩具では、昨年7月から第4世代シリーズの販売が開始された「バイブレード X」や、今年4月からTVアニメ放送が始まった「シンカリオン チェンジ ザ ワールド」関連商品が、男児玩具の販売金額を押し上げた。

女兒玩具は、2019年上半期以来10半期ぶりのプラス成長を記録した。「シルバニアファミリー」「おせわだいすきメルちゃん」「ちいかわ」といったキャラクター商品の販売金額が、前年同期よりも拡大した。

【平均価格の動向】

2024年上半期の玩具平均価格は、前年に比べて7%低下した（図3）。平均価格が最も低い大分類「ゲーム」の玩具全体に占める構成比が高まったことで、全体の平均価格低下につながった。一方で「ゲーム」以外の大分類は平均価格がそれぞれ3%以上上昇した。「基礎玩具」においてはブロックや室内遊具などの平均価格上昇が寄与し、前年同期以上の上昇となった。「男児玩具」「女兒玩具」「ぬいぐるみ・人形」では前年同期の平均価格上昇幅を下回ったものの、各社の価格改定が相次いだ2022年下半期から続く平均価格の上昇傾向は今期も続いた。

*1. テレビゲーム関連商品、ホビー関連商品、雑貨等を含まない純玩具

図1. 2024年上半期 大分類別 金額前年比

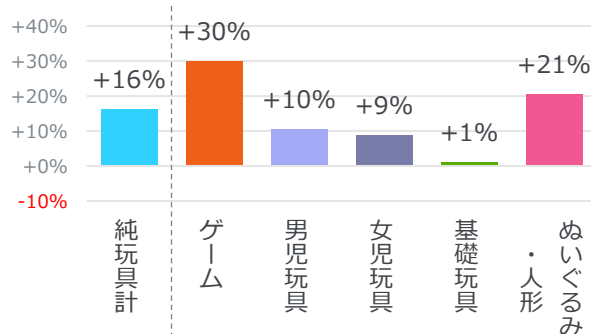


図2. 大分類別 金額構成比

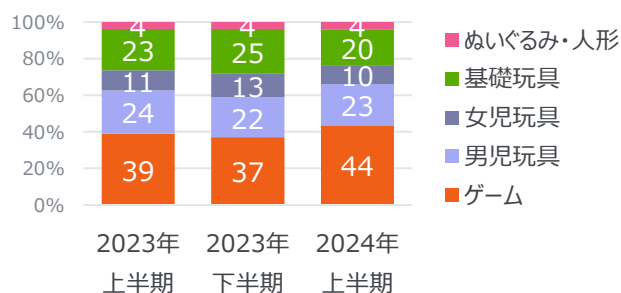


図3. 2024年上半期 平均価格変化率 (2023年同期比)

