

【おもちゃ・ホビー商品の大人需要実態調査】  
大人の2人に1人が玩具やゲームの自分買いの経験あり、  
人気トップ3は「カプセルトイ」「ゲームソフト」「キャラクターくじ」  
～コロナの影響もあり購入増加傾向、衝動買い購入が約4割と多数～

玩具やビデオゲーム、映像・音楽ソフトなどエンタテインメント商材の流通及び企画販売事業を展開する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)は、全国の20代から60代550名を対象に、玩具やゲームの大人買いに関する調査を初めて実施しました。

#### ◆総括

20代から60代の2人に1人が、自分のために玩具やゲームなどを購入したことがある、ということが明らかになりました。人気商品トップ3は「カプセルトイ」、「ゲームソフト」、「キャラクターくじ」で、駅やショッピングセンター、コンビニエンスストアなど身近な場所で手軽に入手できるものの人気が高く、また購入のきっかけとしては「衝動買い」が最も多かったことから、大人の自分買いは、"身近で目にする気になる商品を、衝動的に購入していることが多い"と推察されます。

また、日常的に購入する層のうち、4割を超える方が直近1年で購入頻度が高まったと回答しており、コロナ下でのストレス発散や、イナカ時間を充実させる趣味のための購入が増えたためと考えられます。「ゲームソフト」や「プラモデル」「ジグソーパズル」などの人気の高さも、巣ごもり需要の高まりを受けていると推察されます。

#### ■調査結果トピックス

##### 1) 20代から60代の2人に1人(51.1%)が、自分向けに玩具やゲームを購入したことがあると回答

年代別で見ると「30代」がトップで、6割(62.5%)が現在も購入している、または以前に購入したことがあると回答しています。

続いて「20代(54.4%)」、「50代(52.7%)」、「40代(49.0%)」と続きました。「60代」も3割以上(36.6%)が自分買いを経験したことがあると回答しており、幅広い年代で玩具やゲームの自分買いがされていることが明らかになりました。

##### 2) 今までに購入したことがあるアイテムでは「カプセルトイ」が6割超と圧倒的

「カプセルトイ(66.5%)」、「ゲームソフト(40.6%)」、「キャラクターくじ(34.9%)」、「ぬいぐるみ(33.1%)」と続きます。

年代別で見ると、60代のみ上位3位以内に「ジグソーパズル(41.5%)」がランクインしていることが特徴として挙げられます。

ジグソーパズルはコロナ下の巣ごもり需要で人気も高まっており、イナカ時間を充実させるために購入されていると推察されます。

##### 3) 自分向けの玩具やゲーム購入のきっかけや機会は「衝動買い」が4割を超え、次いで「ご褒美」が約3割

「衝動買い(42.1%)」、「ご褒美(30.6%)」、「収集しているものの新発売(24.8%)」、「日常的に購入(24.8%)」、「誕生日(12.7%)」、「ボーナス(9.4%)」と続きます。

年代性別で見ると、「衝動買い」は50代女性(51.5%)が突出しており、「ご褒美」は40代男性(44.8%)、30代女性(37.5%)が突出して高い結果となりました。

また「ボーナス」については、全体の1割程度(9.4%)だったものの、20代女性(21.1%)、30代男性(18.4%)、50代男性(17.6%)が突出して多い結果となりました。

##### 4) 自分向けの玩具やゲーム購入にかける年間金額は「1,000円から5,000円」が最多(27.4%)

続いて「1,000円未満(25.3%)」、「5,000円以上1万円未満(20.3%)」と続きます。

3)の結果から、大人は「衝動買い」を行う層が多い傾向が明らかになっており、大人買いで玩具やゲーム等を衝動的に購入する場合の金額が、1,000円前後であることが多いと推察されます。

**5) 購入頻度増加の理由は1位「時間に余裕ができた」、2位「コロナの影響」、3位「商品クオリティが上がった」**

直近1年間で、「購入頻度が増えた」と回答したのは全体の42.3%に上りました。その理由として、「時間の余裕」が44.8%、商品「コロナの影響(43.1%)」などが挙げられ、コロナ下における時間の過ごし方の一つに、玩具やゲームが選択されたと推察されます。

**6)これまでに購入した自分向け玩具、ゲームの高額商品は、20万円を超えるラジコンやプラモデルの他、ぬいぐるみ作家のシリアルナンバー入りぬいぐるみや鉄道模型、キャラクターフィギュアなど数万円のものも**

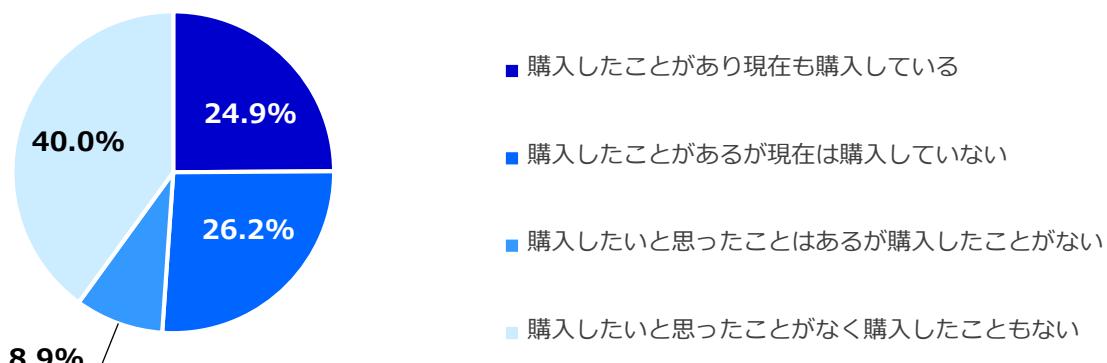
平均的な購入金額は4)にもある通り1,000円前後となりましたが、玩具やゲームを趣味としている方の中には、高額であっても好きな商品を購入していることが分かりました。

**7)大人買いの印象的なエピソードには、「衝動買いして満足し、しまい込む」「買った記憶が薄れ、同じものを購入」「好きなものを大量購入しコロナストレスを発散」「くじやカプセルトイで欲しいものが手に入るまでやってしまう」「ゲームを買っても時間体力気力が無くクリアできない」**

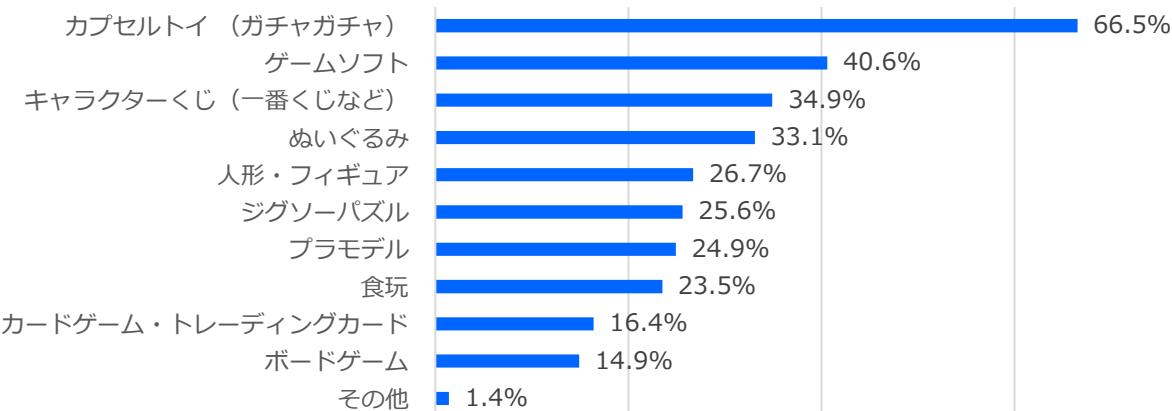
など多くのエピソードが寄せられました。

**《アンケート結果 詳細》**

【質問1】大人になってから、玩具（カプセルトイ・ガチャガチャ、食玩、キャラクターくじ等も含む）や、ゲーム等を自分用に購入した経験（n=548）

**【質問1-2】大人になってから、玩具やゲーム等を自分用に購入した経験(年齢別比率)**

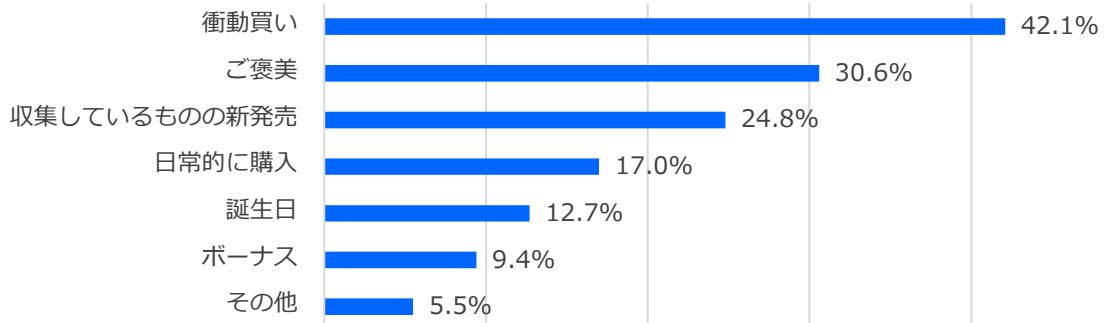
## 【質問2】大人になってから今までに購入したことがあるアイテム (n=281)



## 【質問2-2】これまでに購入したことがあるアイテム(年齢別比率)

	カプセルトイ	キャラクターくじ	プラモデル	人形・フィギュア	ジグソーパズル	カードゲーム・トレーディングカード	ボードゲーム	食玩	ぬいぐるみ	ゲームソフト	その他
全体	66.5%	34.9%	24.9%	26.7%	25.6%	16.4%	14.9%	23.5%	33.1%	40.6%	1.4%
20歳～29歳	54.1%	59.0%	24.6%	24.6%	31.1%	21.3%	21.3%	23.0%	34.4%	32.8%	0.0%
30歳～39歳	70.0%	41.4%	28.6%	30.0%	20.0%	22.9%	17.1%	18.6%	27.1%	40.0%	0.0%
40歳～49歳	70.0%	30.0%	24.0%	30.0%	12.0%	16.0%	10.0%	36.0%	44.0%	54.0%	0.0%
50歳～59歳	84.7%	22.0%	16.9%	22.0%	27.1%	6.8%	15.3%	18.6%	32.2%	39.0%	3.4%
60歳以上	48.8%	12.2%	31.7%	26.8%	41.5%	12.2%	7.3%	24.4%	29.3%	39.0%	4.9%

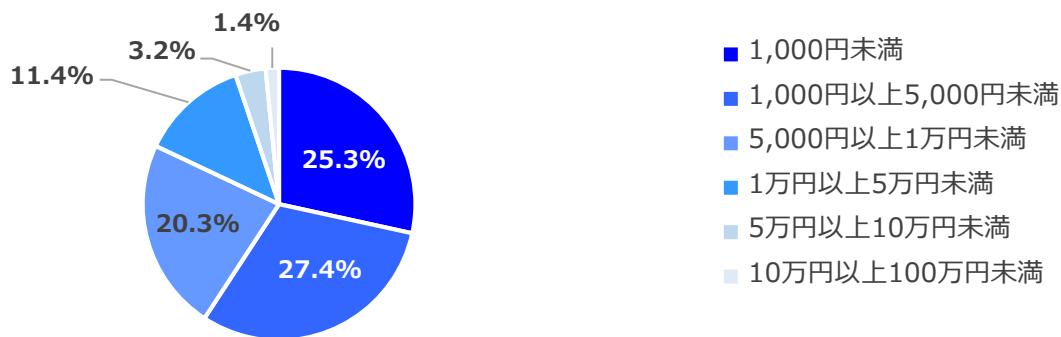
## 【質問3】玩具やゲームを自分用に購入する機会やきっかけ (n=330)



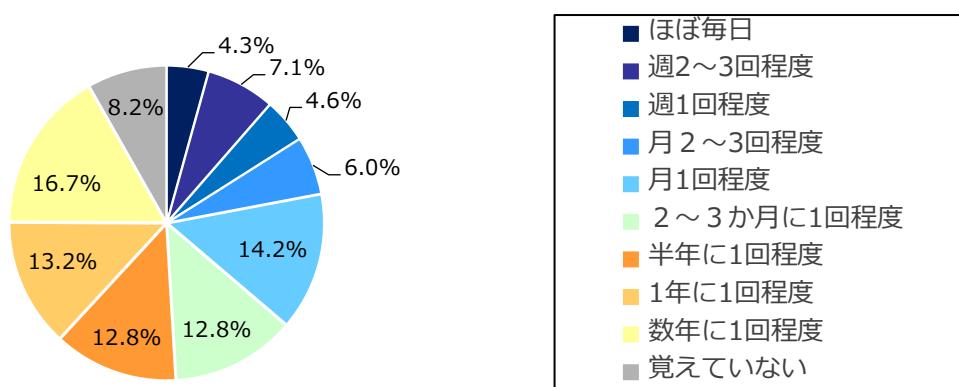
## 【質問3-2】玩具やゲームを自分用に購入する機会やきっかけ(年齢性別比率)

		衝動買い	ご褒美	収集しているものの新発売	日常的に購入	誕生日	ボーナス	その他
全体		42.1%	30.6%	24.8%	17.0%	12.7%	9.4%	5.5%
男性	20～29歳	41.7%	27.8%	36.1%	33.3%	19.4%	11.1%	0.0%
	30～39歳	39.5%	26.3%	31.6%	26.3%	21.1%	18.4%	0.0%
	40～49歳	48.3%	44.8%	31.0%	6.9%	10.3%	6.9%	10.3%
	50～59歳	41.2%	29.4%	26.5%	11.8%	5.9%	17.6%	8.8%
	60歳以上	48.5%	36.4%	18.2%	6.1%	3.0%	6.1%	9.1%
女性	20～29歳	36.8%	23.7%	31.6%	10.5%	23.7%	21.1%	2.6%
	30～39歳	37.5%	37.5%	15.0%	12.5%	12.5%	2.5%	10.0%
	40～49歳	39.3%	32.1%	17.9%	21.4%	10.7%	0.0%	3.6%
	50～59歳	51.5%	21.2%	21.2%	21.2%	6.1%	0.0%	6.1%
	60歳以上	38.1%	28.6%	14.3%	19.0%	9.5%	4.8%	4.8%

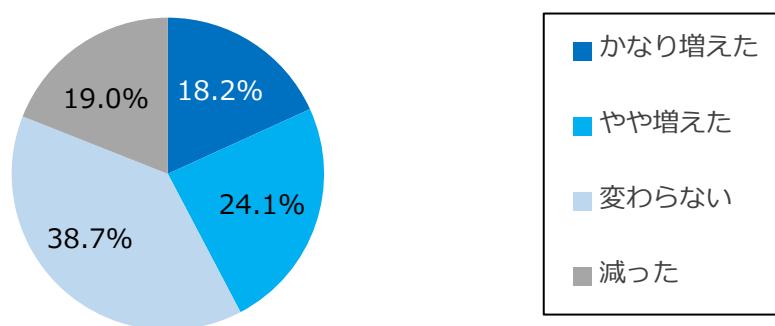
## 【質問4】自分向けの玩具やゲーム購入にかける年間金額 (n=281)



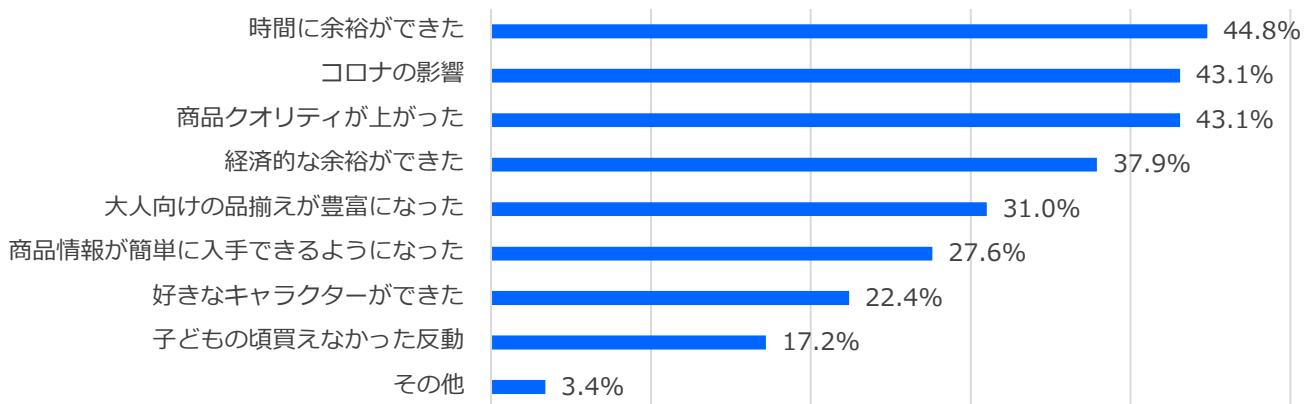
## 【質問5】大人になってから、玩具やゲーム等を自分用に購入する頻度 (n=281)



## 【質問6】過去1年間で、それ以前と比べて玩具やゲーム等を自分用に購入する頻度は増えましたか？ (n=137)



## 【質問6-2】過去1年間で購入頻度が増えた理由 (n=58)



**【質問7】これまでに自分向けに購入した玩具やゲームのうち高額だったものの金額と内容**

- ・ラジコン(25万円)
- ・プラモデル(20万円)
- ・台湾の人形(14万円)
- ・シリアルナンバー入りのぬいぐるみ作家のぬいぐるみ(8万5千円)
- ・エアガン(8万円)
- ・フィギュア(6万円)
- ・鉄道模型(5万円)
- ・ドール(5万円)

**【質問8】玩具やゲーム等の大人買いの印象的なエピソードや失敗談があれば自由に記入してください**

- |               |   |
|---------------|---|
| コロナ           | <ul style="list-style-type: none"><li>● コロナ禍のストレスで体調を崩したので、我慢はよくないと好きな商品を箱買い。推しのいる生活は楽しい。</li></ul>   |
| 経済的余裕からの成功・失敗 | <ul style="list-style-type: none"><li>● 子供の頃買ってもらえなかった玩具が欲しくて欲しくて買ってしまった。関連商品も欲しくなり一式買いをしてしまった時大人になったな～とも感じたし、やっと願いが叶ったと満足感が凄かった！</li><li>● クレーンゲームが好きなので、ついつい、衝動的に、お金を使ってしまう。</li><li>● 旅先での高揚感で大人買い。</li><li>● 財力が手に入り衝動的に大人買いをしてみたものの、後になって考えると大して必要でない物を買ってしまった。</li><li>● ミニチュアや子供も好きなキャラクターなら大人買いをしたり、ほぼ揃えてしまう。</li><li>● 欲しい商品が出るまでガチャガチャをやり、持ち金を全部投資してしまった。</li><li>● 高額なダイキャストにハマっては一気に大量購入してしまい、数万円近く使ってしまった。</li><li>● 買って満足して、家に持ち帰るとしまいっぱなし。</li><li>● 買い過ぎて飾る訳でもなく箱に入れて眠っている…無駄遣いかもと少し反省しています。</li><li>● ボーナスが入るとゲームをたくさん買ってしまうこと。</li><li>● 欲しくなったシリーズはついついまとめて全て買ってしまいます。</li><li>● 買った後、なぜ買ったのかわからない商品があって、未だに袋から出さずじまいなものもある。</li></ul> |
| 時間や場所に余裕がない   | <ul style="list-style-type: none"><li>● ゲームなどを買っても忙しくてなかなか遊ぶ機会がない。</li><li>● ゲームをやろうと思って購入しましたが、結局やる時間がなく、買ったことを後悔して、その後売ってしまった。</li><li>● 結局飾る場所がなく捨てたこと。</li><li>● ゲームを買っても最後までクリアをする気力もないし、時間もそんなにない。</li></ul>  |
| 商品の重複         | <ul style="list-style-type: none"><li>● 忘れて同じものを重ねて買う。</li><li>● 買った記憶が薄れ同じ物を購入してしまった。</li></ul>  |
| その他           | <ul style="list-style-type: none"><li>● 無駄使いをしたとは思っていない。楽しいものが残っている。</li><li>● つい熱くなってしまい姪を泣かせた。</li></ul>  |

**[調査概要]**

アンケート実施日：2021年4月19日～27日

対象者：20歳～60歳の男女 500人 ※性年代均等割付

有効回答数：550名

居住地：全国

調査方法：インターネット調査

**【株式会社ハピネット 会社概要】**

<https://www.happinet.co.jp/> 東証一部・証券コード 7552

代表者：榎本 誠一

設立：1969年6月

所在地：東京都台東区駒形 2-4-5 駒形CAビル

資本金：27億5,125万円

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・販売

玩具自動販売機の設置・運営

アミューズメント関連商品の販売

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インメント総合商社。人々に感動を提供するエンタ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。

**【本件に関するお問い合わせ先】**

株式会社ハピネット 経営企画部 広報チーム (担当：大嶋・渡辺)

TEL：03-3847-0410

Email：[keiki\\_koho@hsn.happinet.co.jp](mailto:keiki_koho@hsn.happinet.co.jp)