

NRC全国キャラクター調査

【Part4:ゲームとその他キャラクター編】

2014年10月調査結果

本報告書では、弊社が10月に実施した「**キャラクター**」全国調査 から、「**ゲームとその他キャラクター**」27種類（ゲームに登場する17のキャラクターのほか、携帯電話やテレビ局などで使われている10のキャラクター）の結果を紹介する。

調査は、日本全国の15～79歳男女を対象に、訪問留置法という手法で、2014年10月3日～15日に実施した。

（エリア・都市規模と性年代構成は、日本の人口構成比に合致するよう割りつけているため、偏りなく全体結果をみることができる）

本調査は、全部で106項目のキャラクターについて、認知度、好感度、キャラクター商品購入経験率を聴取している。本報告書は、【Part1：ゆるキャラ・ご当地キャラ編】、【Part2：マンガ・アニメキャラクター編】【Part3：日本と海外の有名キャラクター篇】に次ぐパート4にあたり、この後【パート5：106種の全キャラクター編】と続く予定である。

【1】 認知度または好感度の高いキャラクターは？

- ◆ 27種のゲームとその他キャラクターに関して、全国15～79歳男女の認知度と好感度を調べた結果である。
- ◆ **認知度は**、「ポケットモンスター」と「スーパーマリオブラザーズ」のゲームキャラクターが8割台で2強。次いで「たまごっち」が7割強、「お父さん犬」「ドコモダケ」「ドラゴンクエスト」「星のカーヴィー」が6割台で続く。
- ◆ 携帯電話3社では、ソフトバンク「お父さん犬」とNTTドコモ「ドコモダケ」は認知度が6割強に対し、au「リスモくん」は3割強とやや低め。また、NHK「どーもくん」は4割強に対し、民放テレビ局の各キャラクターはいずれも1割未満である。
- ◆ **好感度は**、上位の「スーパーマリオブラザーズ」「お父さん犬」「ポケットモンスター」でも13～14%とそれほど高くない。

【2】 好感度の男女の違い、年代別の違いは？

- ◆ 「ドラゴンクエスト」「パックマン」「ファイナルファンタジー」等のゲームキャラクターの認知度は男性が女性を上回る。
- ◆ 認知度で2強の「ポケットモンスター」と「スーパーマリオブラザーズ」は、男女10代～70代のほぼ全層で上位3位に入り、幅広い年代層で知られている。
- ◆ 認知度は男女ともに40代以下で高く、50～60代以上で低い傾向がみられ、年代差が大きい。
- ◆ 好感度は、「ドラゴンクエスト」「ファイナルファンタジー」は30代以下の男性で、「スーパーマリオブラザーズ」「ポケットモンスター」「星のカーヴィー」「モンスターハンター」は20代以下の男性、「お父さん犬」は40～50代女性、「LINEキャラクター」は40代以下の女性でそれぞれ好感度が高い。

ゲームキャラクターでは、「ポケットモンスター」と「スーパーマリオブラザーズ」の認知度が高いが、好感度は1割強にとどまる

■以下の27種のキャラクターに関して、全国15～79歳男女の認知度と好感度を調べた。(それぞれ高い順に並べかえ)

■認知度は、「ポケットモンスター」と「スーパーマリオブラザーズ」のゲームキャラクターが8割台で2強。次いで「たまごっち」が7割強、「お父さん犬」「ドコモダケ」「ドラゴンクエスト」「星のカービィ」が6割台で続く。

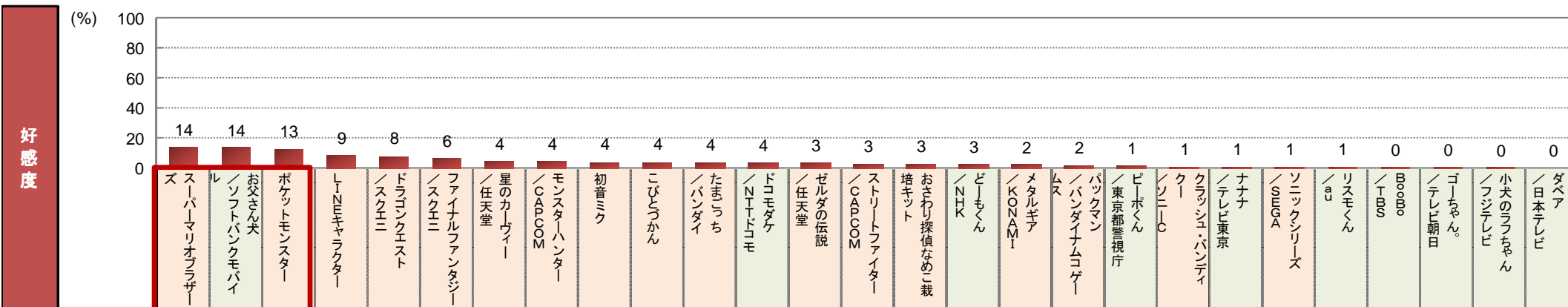
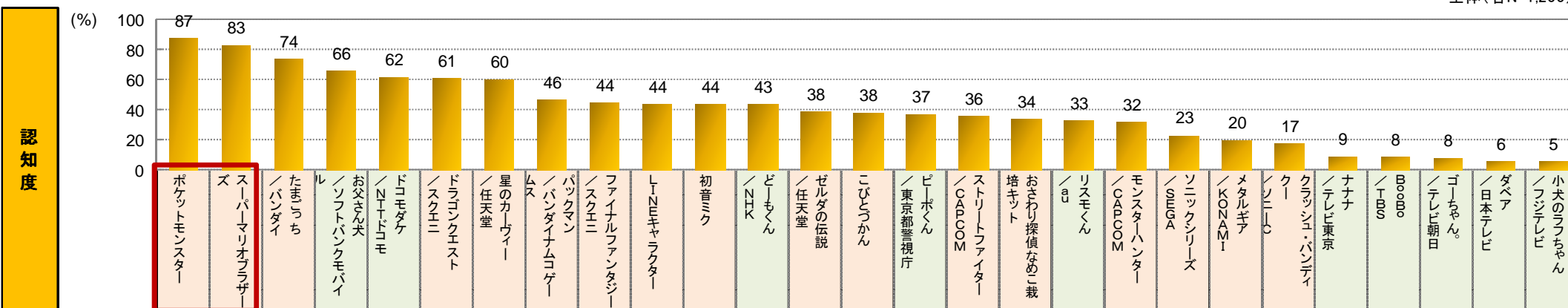
携帯電話3社では、ソフトバンク「お父さん犬」とNTTドコモ「ドコモダケ」は認知度が6割強に対し、au「リスモくん」は3割強とやや低め。また、NHK「どーもくん」は4割強に対し、民放テレビ局の各キャラクターはいずれも1割未満である。

■好感度は、上位の「スーパーマリオブラザーズ」「お父さん犬」「ポケットモンスター」でも13～14%とそれほど高くない。

問. 次のキャラクターのうち、あなたがご存知のものはどれですか。知っているものをすべてお知らせください。(○はいくつでも)

問. そのうち、あなたが好きなキャラクターはどれですか。(○はいくつでも)

全体(各N=1,200)



(注) □ : ゲームのキャラクター、 □ : その他のキャラクター

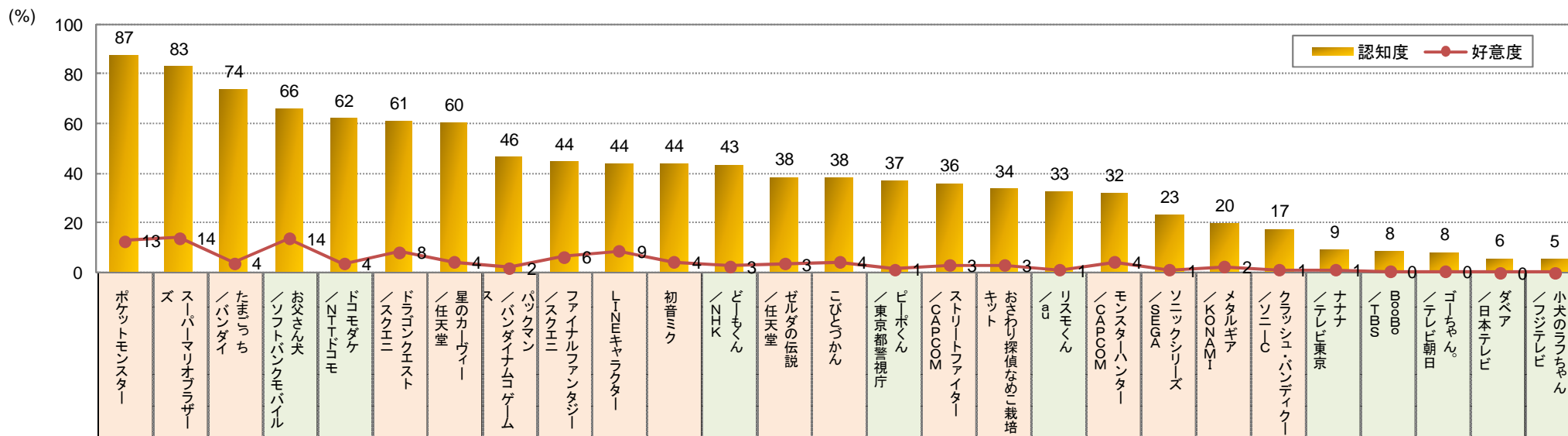
上位の「ポケットモンスター」「スーパーマリオブラザーズ」やソフトバンク「お父さん犬」でも好感度は1割強で、認知度に比較して好感度は低め。

- 認知度の高い順に並べ替えて好感度の高さをみると、ソフトバンクの「お父さん犬」は認知度が66%に対し、好感度が14%とやや高い。
- 総じてみると、以下のようなゲームキャラクターやその他キャラクターでは、好感度はあまり高くない。

問. 次のキャラクターのうち、あなたをご存知のものはどれですか。知っているものをすべてお知らせください。(○はいくつでも)

問. そのうち、あなたがお好きなキャラクターはどれですか。(○はいくつでも)

全体(各N=1,200)



(注) □ : ゲームのキャラクター、 □ : その他のキャラクター

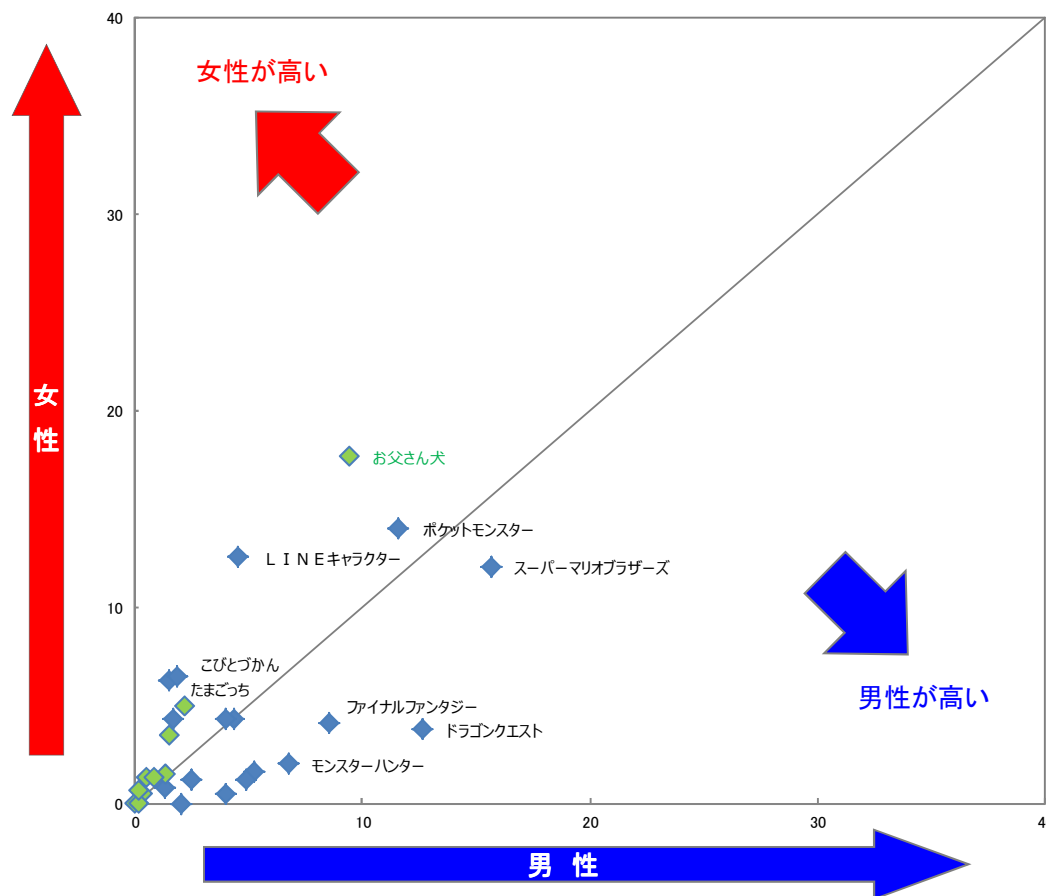
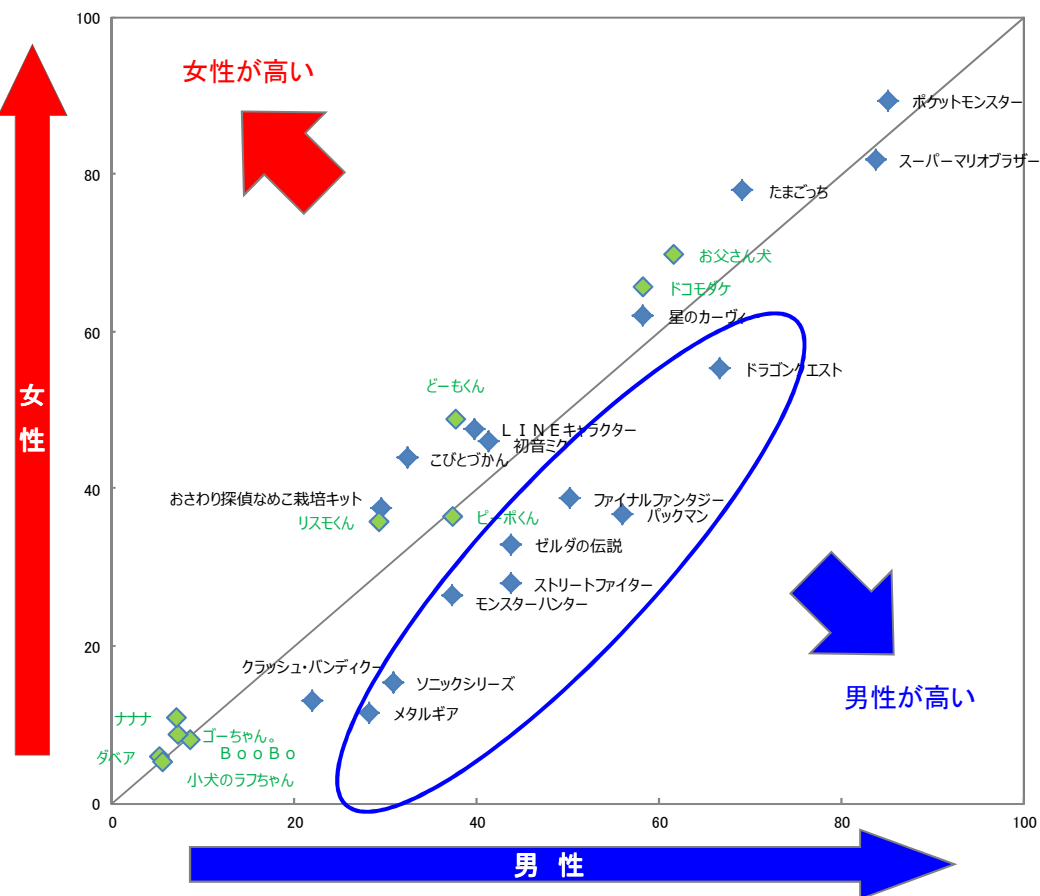
「ドラゴンクエスト」「パックマン」「ファイナルファンタジー」等のゲームキャラクターの認知度は男性が女性を上回る

- 男女別の違いをみると、**認知度**では、「ドラゴンクエスト」「パックマン」「ファイナルファンタジー」「ゼルダの伝説」「ストリートファイター」「モンスターハンター」等のゲームキャラクターの認知度は男性が女性を上回っている。一方、「たまごっち」「お父さん犬」「ドコモダケ」「どーもくん」「LINEキャラクター」「こびとづかん」等は、女性の方が認知度が高い。
- 一方、**好感度**では、「ドラゴンクエスト」「ファイナルファンタジー」「モンスターハンター」は男性で、「お父さん犬」「LINEキャラクター」は女性で高いという傾向がみられる。

(注) ◆ : ゲームのキャラクター、 ◆ : その他のキャラクター

認知度

好感度



認知度で2強の「ポケットモンスター」と「スーパーマリオブラザーズ」は、男女10代～70代のほぼ全層で上位3位に入り、幅広い年代層で知られている

■性・年代別に認知度のランキングをみると、全体1位の「ポケットモンスター」は10代～70代男女すべての層で、また、全体2位の「スーパーマリオブラザーズ」は、女性70代を除く層で上位3位に入った。高齢になるほど認知度はやや低くなるものの、これらのゲームキャラクターは男女ともに幅広い年代で知られていることがわかる。

		認知度					
		(N)	1位	2位	3位		
男 性	10代	(36)	ポケットモンスター 97	スーパーマリオブラザーズ &	星のカービィ / 任天堂 92		
	20代	(76)	ポケットモンスター &	スーパーマリオブラザーズ 97	ドラゴンクエスト / スクエニ 93		
	30代	(101)	スーパーマリオブラザーズ 100	ポケットモンスター 97	ドラゴンクエスト / スクエニ 94		
	40代	(105)	スーパーマリオブラザーズ 97	ポケットモンスター 95	たまごっち / バンダイ 79		
	50代	(91)	スーパーマリオブラザーズ 96	ポケットモンスター 91	たまごっち / バンダイ 75		
	60代	(109)	ポケットモンスター 68	スーパーマリオブラザーズ 65	たまごっち / バンダイ 44		
	70代	(76)	ポケットモンスター 55	スーパーマリオブラザーズ 39	たまごっち / バンダイ 36		
女 性	10代	(36)	ポケットモンスター 100	LINEキャラクター 97	スーパーマリオブラザーズ &	星のカービィ / 任天堂 94	
	20代	(75)	ポケットモンスター 96	スーパーマリオブラザーズ 92	星のカービィ / 任天堂 &	LINEキャラクター 89	
	30代	(97)	ポケットモンスター 99	スーパーマリオブラザーズ 98	星のカービィ / 任天堂 &	たまごっち / バンダイ &	ドコモダケ / NTTドコモ & お父さん犬 / ソフトバンクモバイル 90
	40代	(105)	ポケットモンスター 99	スーパーマリオブラザーズ 96	たまごっち / バンダイ 92		
	50代	(90)	ポケットモンスター 98	スーパーマリオブラザーズ 91	たまごっち / バンダイ 82		
	60代	(117)	ポケットモンスター 79	スーパーマリオブラザーズ 76	たまごっち / バンダイ 63		
	70代	(86)	ポケットモンスター 62	たまごっち / バンダイ 50	お父さん犬 / ソフトバンクモバイル 35		

(注) : ゲームのキャラクター、 : その他のキャラクター

(%)

男性では、「スーパーマリオブラザーズ」が10代～70代の全年代で、「ドラゴンクエスト」は30代以下と50代で好感度が上位。
女性では、「お父さん犬」が30代以上で、「LINEキャラクター」が40代以下で上位にランキング。

■性・年代別に好きなキャラクターのランキングをみると、男性では、全体1位の「スーパーマリオブラザーズ」が10代～70代の全年代層で上位3位と人気が高い。また、「ドラゴンクエスト」は30代以下と50代で上位3位である。

■女性では、「お父さん犬」は30代以上で、「LINEキャラクター」は40代以下で、それぞれ好感度上位にランキングされている。

		好感度						
		(N)	1位		2位		3位	
男性	10代	(36)	ポケットモンスター	&	スーパーマリオブラザーズ	39	ドラゴンクエスト /スクエニ	36
	20代	(76)	ドラゴンクエスト /スクエニ	21	スーパーマリオブラザーズ	&	モンスターハンター /CAPCOM	20
	30代	(101)	ドラゴンクエスト /スクエニ	20	ファイナルファンタジー /スクエニ	18	スーパーマリオブラザーズ	15
	40代	(105)	スーパーマリオブラザーズ	20	お父さん犬 /ソフトバンクモバイル	13	ポケットモンスター	11
	50代	(91)	スーパーマリオブラザーズ	14	ドラゴンクエスト /スクエニ	&	お父さん犬 /ソフトバンクモバイル	10
	60代	(109)	スーパーマリオブラザーズ	11	お父さん犬 /ソフトバンクモバイル	9	ポケットモンスター	7
	70代	(76)	ポケットモンスター	8	お父さん犬 /ソフトバンクモバイル	5	スーパーマリオブラザーズ	4
女性	10代	(36)	初音ミク	&	LINEキャラクター	28	ポケットモンスター	22
	20代	(75)	LINEキャラクター	20	ポケットモンスター	17	スーパーマリオブラザーズ	16
	30代	(97)	LINEキャラクター	23	スーパーマリオブラザーズ	&	お父さん犬 /ソフトバンクモバイル	19
	40代	(105)	お父さん犬 /ソフトバンクモバイル	26	LINEキャラクター	20	ポケットモンスター	16
	50代	(90)	お父さん犬 /ソフトバンクモバイル	23	ポケットモンスター	13	ドコモダケ /NTTドコモ	9
	60代	(117)	お父さん犬 /ソフトバンクモバイル	14	スーパーマリオブラザーズ	11	ポケットモンスター	9
	70代	(86)	ポケットモンスター	13	お父さん犬 /ソフトバンクモバイル	9	スーパーマリオブラザーズ	7

(%)

(注) :ゲームのキャラクター、 :その他のキャラクター

認知度は男女ともに40代以下で高く、50～60代以上で低い傾向がみられ、年代差が大きい

- 性・年齢ごとに、認知度と好感度の上位12位までをみると、
- 認知度は、40代以下で高く、50～60代以上で低くなっているキャラクターが多く、男女ともに年代による差が大きい。
- 好感度は、「ドラゴンクエスト」「ファイナルファンタジー」は30代以下の男性で、「スーパーマリオブラザーズ」「ポケットモンスター」「星のカーヴィー」「モンスターハンター」は20代以下の男性、「お父さん犬」は40～50代女性、「LINEキャラクター」は40代以下の女性でそれぞれ好感度が高い。

		認知度												
		ポケ ット モン スタ ー	ス ー パ ー マ リ オ ブ ラ ザ ー ズ	／ た ま ご っ ち ／ パ ン ダ イ	／ お 父 さ ん 犬 ／ ソ フ ト バ ン ク モ バ イ ル	／ ド コ モ ダ ケ ／ N T T ド コ モ	／ ド ラ ゴ ン ク エ ス ト	／ 星 の カ ー ヴ ィ ー ／ 任 天 堂	／ パ ン ク ダ イ ナ ム コ ゲ ー ム ス	／ フ ァ イ ナ ル フ ァ ン タ ジ ー	／ L I N E キ ャ ラ ク タ ー	初 音 ミ ク	／ ド ー N H K く ん	
全 体	N	87	83	74	66	62	61	60	46	44	44	44	43	
男 性	594	85	84	69	62	58	67	58	56	50	40	41	38	
女 性	606	89	82	78	70	66	55	62	37	39	48	46	49	
男 性	15～19才	36	97	92	89	86	78	89	92	78	81	89	81	69
	20～29才	76	97	97	79	84	88	93	91	76	83	83	75	63
	30～39才	101	97	100	92	87	79	94	90	81	84	74	58	45
	40～49才	105	95	97	79	77	73	78	70	77	65	45	49	44
	50～59才	91	91	96	75	54	52	63	57	62	40	18	31	26
	60～69才	109	68	65	44	38	36	39	23	22	16	3	17	21
	70～79才	76	55	39	36	16	11	22	4	4	0	0	3	17
女 性	15～19才	36	100	94	92	86	86	64	94	50	42	97	78	56
	20～29才	75	96	92	87	88	87	75	89	49	71	89	73	73
	30～39才	97	99	98	90	90	90	78	90	56	64	78	58	58
	40～49才	105	99	96	92	84	82	72	86	60	50	69	68	50
	50～59才	90	98	91	82	72	68	58	71	34	32	33	37	47
	60～69才	117	79	76	63	48	44	32	21	12	17	7	25	38
	70～79才	86	62	30	50	35	19	16	12	7	3	1	8	30

(注) : 全体より5%以上高い、 : 5%より低い (%)

		好感度												
		ス ー パ ー マ リ オ ブ ラ ザ ー ズ	／ ソ フ ト バ ン ク モ バ イ ル	お 父 さ ん 犬	ポ ケ ット モ ン スタ ー	L I N E キ ャ ラ ク タ ー	／ ド ラ ゴ ン ク エ ス ト	／ フ ァ イ ナ ル フ ァ ン タ ジ ー	／ 星 の カ ー ヴ ィ ー ／ 任 天 堂	／ モ ン ス タ ー ハ ン タ ー ／ C A P C O M	初 音 ミ ク	こ び と づ か ん	／ た ま ご っ ち ／ パ ン ダ イ	／ ド コ モ ダ ケ ／ N T T ド コ モ
全 体	N	14	14	13	9	8	6	4	4	4	4	4	4	4
男 性	594	16	9	12	5	13	9	4	7	4	4	2	2	2
女 性	606	12	18	14	13	4	4	4	2	4	6	6	6	5
男 性	15～19才	39	17	39	14	36	19	28	28	3	0	6	0	0
	20～29才	20	11	18	12	21	17	11	20	9	3	0	1	1
	30～39才	15	5	10	6	20	18	2	9	6	5	2	1	1
	40～49才	20	13	11	6	10	6	4	3	5	2	2	3	3
	50～59才	14	10	5	1	10	4	1	1	3	1	1	3	3
	60～69才	11	9	7	0	5	3	1	2	2	1	1	4	4
	70～79才	4	5	8	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1
女 性	15～19才	8	19	22	28	3	8	14	3	28	17	8	6	6
	20～29才	16	13	17	20	8	12	4	5	8	13	5	4	4
	30～39才	19	19	13	23	4	5	5	3	1	10	9	5	5
	40～49才	13	26	16	20	4	3	9	4	3	8	11	4	4
	50～59才	8	23	13	7	4	4	3	0	3	6	6	9	9
	60～69才	11	14	9	2	3	0	1	0	3	0	2	4	4
	70～79才	7	9	13	0	1	1	0	0	0	0	3	3	3

(注) : ゲームのキャラクター、 : その他のキャラクター (%)

調査方法

- NOS（日本リサーチセンター・オムニバス・サーベイ）
- 調査員による個別訪問留置調査

調査対象

- 全国の15～79歳の男女個人

有効回収数

- 1200人(サンプル) ※エリア・都市規模と性年代構成は、日本の人口構成比に合致するよう割付実施

サンプリング

- 毎月200地点を抽出、住宅地図データベースから世帯を抽出し、個人を割当て

調査期間

- 10月調査 2014/10/3 ～ 2014/10/15

NOS（日本リサーチセンター・オムニバス・サーベイ）について

調査パネルを使ってインターネットで簡単に情報収集できる時代になりましたが、NOSでは、40年以上にわたって、

- ①調査員を使った訪問留置、②パネルモニターではない毎回抽出方式で調査を継続しており、代表性のある信頼の高いデータを提供しております。

NOSは、毎月1回定期的に実施する乗り合い形式(オムニバス)の調査です。

毎回ランダムに決められた200地点にて、対象となる方に調査員が協力を依頼してアンケートを回収します。

性年代構成を日本の人口構成比に合わせているため、全体結果は日本を代表する意見としてそのままご覧になることができます。

インターネット調査では回収が難しい60代以上や、インターネットを使っていない人の実態や意識を分析するのにも有用な手法と言えます。

《 引用・転載時のお願い 》

本リリースの引用・転載の際は、下記連絡先にメールにて掲載のご連絡をお願い致します。

連絡先: [日本リサーチセンター広報室](mailto:information@nrc.co.jp) メール: information@nrc.co.jp

掲載では必ず当社クレジットを明記していただきますようお願い致します。

調査結果のグラフ・表をご利用の場合は、データ部分に当社クレジットの掲載をお願い致します。