

第4回NRC全国キャラクター調査

【Part2:企業キャラ・ゲームキャラ編】

2017年10月調査結果



日本リサーチセンター

Member of Gallup International Association

東京都中央区日本橋本町2-7-1

TEL:03-6667-3400(代) FAX:03-6667-3470

<http://www.nrc.co.jp/>

日本では、マンガやアニメなどに登場するキャラクター人気が高く、キャラクターを商品化したビジネスも盛況である。キャラクター市場の実態として、どのようなキャラクターが認知され、好感をもたれているだろうか。

「ご当地キャラクター・企業キャラクター」、「マンガ・アニメ・ゲームキャラクター」、「日本・海外の有名キャラクター」の3つのジャンルごとに、合計90種類のキャラクターについて認知度と好感度を調査したが、本レポートでは「**企業キャラクター**」12種類と「**ゲームキャラクター**」9種類の結果を紹介する。

なお、本調査は、時系列で実施している「NRC全国キャラクター調査」の第4回にあたり、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、2017年10月4日～16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おり、全体数字は、エリアや年代で偏りがない結果となっている）

90種類のキャラクターの数については以下の通り（キャラクターの画像提示はなし）

ご当地キャラクター	18キャラ
企業キャラクター	12キャラ
日本のキャラクター	9キャラ
海外のキャラクター	21キャラ
マンガ・アニメキャラクター	21キャラ
ゲームキャラクター	9キャラ
合計	90キャラ

調査結果 サマリー

【企業キャラクター】

提示した12種類の中では、「不二家のペコちゃん、ポコちゃん」と「ソフトバンクモバイルのお父さん犬」が、認知、好感ともに高い。

- ◆ 認知率では、「ペコちゃん、ポコちゃん」「ヤンマーのヤン坊、マー坊」「お父さん犬」が76～84%と高い。
- ◆ 好感率では、「お父さん犬」「ペコちゃん、ポコちゃん」が2割前後。
- ◆ 90種全キャラクターのランキングで見ると、「ペコちゃん、ポコちゃん」と「お父さん犬」は認知率は22位、30位だが、好感率では13位、15位とランキングがやや高くなる。

認知率

	認知率	企業キャラ12 内ランキング	全90キャラ内 ランキング	2016年 全96キャラ内 ランキング
ペコちゃん、ポコちゃん	84%		22位	23位
ヤン坊、マー坊	78%		28位	31位
(白い)お父さん犬	76%		30位	33位
Qoo(クー)	67%		4位	40位
アフラックダック、ブラックスワン	66%		5位	43位
どーもくん	53%		6位	57位
Pepper(ペッパー)君	48%		7位	60位

好感率

	好感率	企業キャラ12 内ランキング	全90キャラ内 ランキング	2016年 全96キャラ内 ランキング
(白い)お父さん犬	21%		13位	12位
ペコちゃん、ポコちゃん	19%		15位	15位
Qoo(クー)	10%		37位	45位
ヤン坊、マー坊	10%		4位	41位
どーもくん	7%		5位	50位
アフラックダック、ブラックスワン	7%		6位	53位
Pepper(ペッパー)君	5%		7位	62位

【ゲームキャラクター】

提示した9種類の中では、「ポケットモンスター」「スーパーマリオブラザーズ」の認知率が8割と高いが、好感率は1割程度。

- ◆ 認知率では、「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」が72～82%と高い。
- ◆ 好感率では、「ポケットモンスター」「ドラゴンクエスト」「スーパーマリオブラザーズ」が1割前後。
- ◆ 90種全キャラクターのランキングで見ると、「ポケットモンスター」「スーパーマリオブラザーズ」の認知率は26位、27位だが、好感率では、33位、46位とやや低め。

認知率

	認知率	ゲームキャラ9 内ランキング	全90キャラ内 ランキング	2016年 全96キャラ内 ランキング
ポケットモンスター	82%		26位	27位
スーパーマリオブラザーズ	80%		27位	30位
たまごっち	72%		34位	34位
ドラゴンクエスト	54%		4位	54位
LINEキャラクター	44%		5位	61位
どうぶつの森シリーズ	42%		6位	64位
ファイナルファンタジー	40%		7位	66位

好感率

	好感率	ゲームキャラ9 内ランキング	全90キャラ内 ランキング	2016年 全96キャラ内 ランキング
ポケットモンスター	11%		33位	36位
ドラゴンクエスト	9%		43位	50位
スーパーマリオブラザーズ	9%		46位	35位
ファイナルファンタジー	6%		4位	57位
どうぶつの森シリーズ	5%		5位	62位
LINEキャラクター	5%		6位	64位
たまごっち	4%		7位	69位

調査結果 詳細【企業キャラクター】

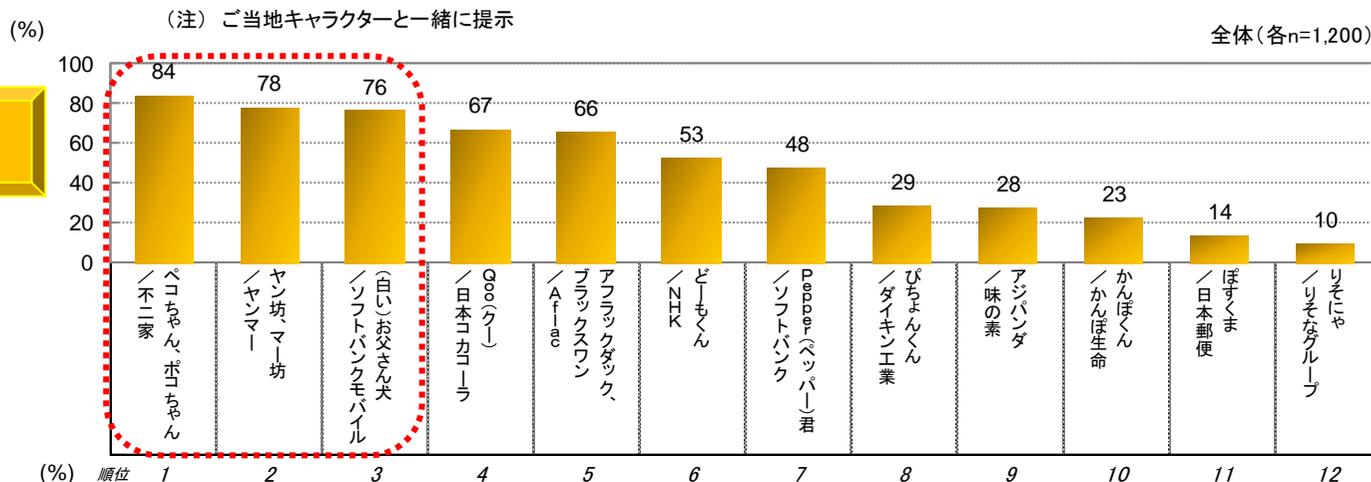
「不二家のペコちゃん、ポコちゃん」と「ソフトバンクモバイルの白いお父さん犬」は、認知、好感ともに高い。

- 以下の12種類の企業キャラクターを提示して、「知っているか」を聞いた結果では、「ペコちゃん、ポコちゃん」「ヤンマーのヤン坊、マー坊」「お父さん犬」の認知率が76~84%と高い。
- 好感率については、「お父さん犬」「ペコちゃん、ポコちゃん」が2割前後。
- 『ゆるキャラグランプリ2017』の「企業・その他ランキング」で1位を獲得した「りそなグループのりそにゃ」は、本調査では認知率が10%と低め。

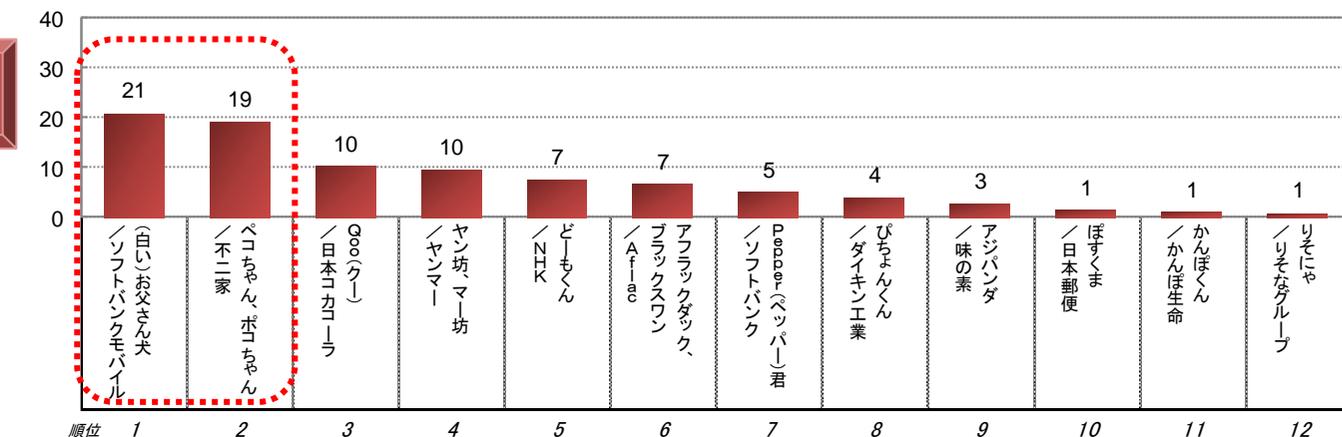
問. 次の「企業キャラクター」のうち、あなたがご存知のものはどれですか。知っているものをすべてお知らせください。(○はいくつでも)

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

認知率:2017年



好感率:2017年

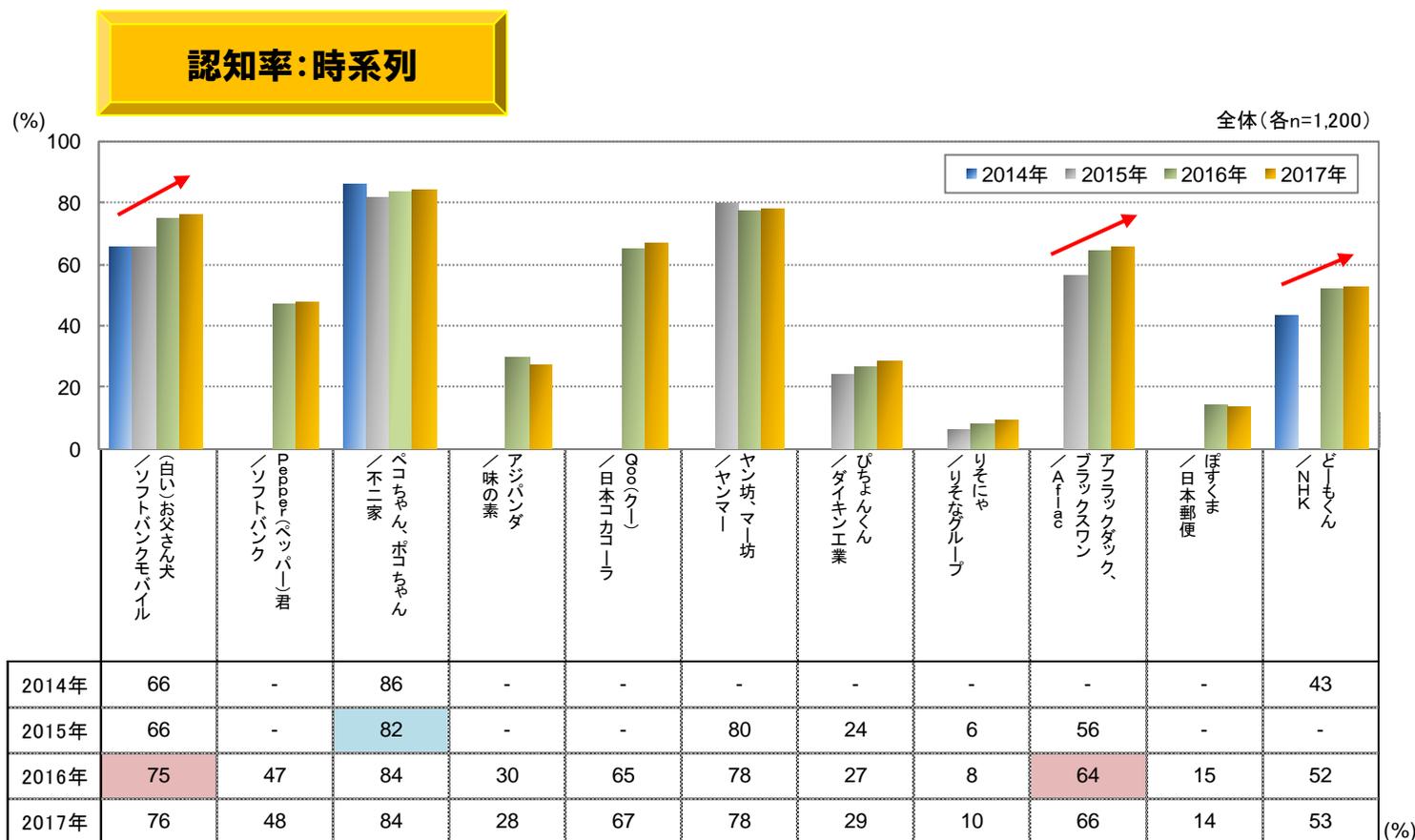


(多いもの順に並べ替え)

「お父さん犬」「アフラックダック、ブラックスワン」「NHKのどーもくん」は、認知率が上昇傾向。

■2014年または2015年からの時系列変化でみると、「お父さん犬」と「アフラックダック、ブラックスワン」「NHKのどーもくん」は、認知率が上昇傾向にある。

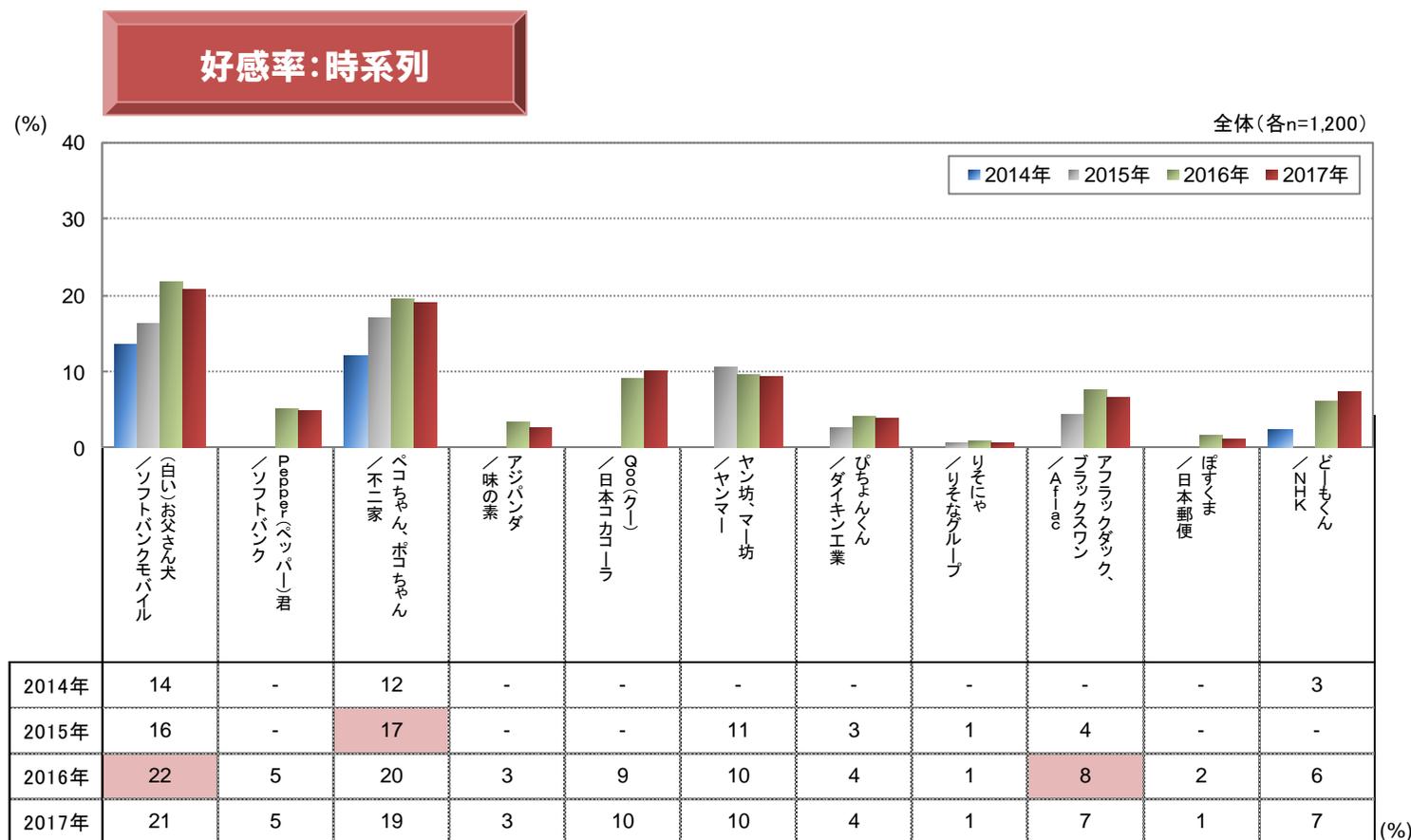
■「ダイキン工業のぴちよんくん」は24%→27%→29%、「リそにゃ」は6%→8%→10%と、少しずつだが、認知率は上がってきている。



(注) は前年より3ポイント以上高い、 は3ポイント以上低い

「お父さん犬」「ペコちゃん、ポコちゃん」「アフラックダック、ブラックスワン」は、好感率が上昇傾向にあったが、2017年は増加が見えず落ち着いたもよう。

■2017年は、いずれのキャラクターも大きな動きがみられない。2016年では上昇傾向にあった「お父さん犬」「ペコちゃん、ポコちゃん」「アフラックダック、ブラックスワン」も今回は増加が止まった。



(注) は前年より3ポイント以上高い、 は3ポイント以上低い

男性より女性で、年代では若い層ほどよく認知している。つまり、若い女性で認知率の高いキャラクターが多い。

- 「ペコちゃん、ポコちゃん」は、50代以下の女性では認知率が9割以上と非常に高い。
- ソフトバンクの「お父さん犬」と「Pepper君」は、どちらも40代以下の男女で認知率が高い。
- 「味の素のアジパンダ」は、男女差がみられるが、年代差も大きい。60～70代女性では1割台以下だが、40代以下の女性は5割以上と半数以上が知っている。
- 「ヤン坊、マー坊」は、若年層ではなく、40～50代の中年層で認知率が最も高い。

認知率：2017年 性×年代別

(多いもの順に並べ替え)

	n	含ちゃん、ポコちゃん ／不二家	ヤン坊、マー坊 ／ヤンマー	(白い)お父さん犬 ／ソフトバンクモバイル	Qoo(クー) ／日本コカコーラ	アフラックダック、 ブラックスワン ／Aflac	どーもくん ／NHK	Pepper(ペッパー)君 ／ソフトバンク	ぴちんくん ／ダイキン工業	味の素 ／アジパンダ	かんぼくん ／かんぼ生命	ほすくま ／日本郵便	りそにや ／りそなグループ
全 体	1,200	84	78	76	67	66	53	48	29	28	23	14	10
男性	15～29才	76	53	84	73	57	51	63	21	27	26	8	11
	30代	79	79	86	84	79	59	64	37	26	20	13	9
	40代	88	84	86	86	74	47	56	43	23	15	8	9
	50代	87	93	79	63	64	40	46	28	14	17	7	9
	60代	72	80	56	35	40	42	26	12	6	13	4	0
	70代	60	60	33	11	26	33	10	4	1	13	1	4
女性	15～29才	93	59	94	91	79	69	81	32	58	40	31	24
	30代	96	88	94	95	86	70	75	53	58	24	29	13
	40代	95	94	93	90	90	65	59	52	55	33	29	18
	50代	95	87	81	79	76	56	51	32	38	23	19	11
	60代	84	82	65	58	64	50	25	18	14	24	8	3
	70代	81	78	56	26	47	48	8	4	3	23	7	3

(注) : 全体より5ポイント以上高い、 : 5ポイント以上低い

(%)

男性より女性で、好感率の高いキャラクターが多い。

■「お父さん犬」は50代以下女性で、「ペコちゃん、ポコちゃん」は40代～60代女性で、「日本コカコーラのQoo(クー)」は30～40代女性で、それぞれ好感率が高い。

好感率:2017年 性×年代別

(多いもの順に並べ替え)

	n	／ソフトバンクモバイル (白)お父さん犬	／ペコちゃん、ポコちゃん ／不二家	／Qoo(クー) ／日本コカコーラ	／ヤン坊、マー坊 ／ヤンマー	／ドーもくん ／NHK	／アフラックダック、 ブラックスワン ／Aflac	／Deebier(ベツバー)君 ／ソフトバンク	／ぴちんくん ／ダイキン工業	／味の素 ／アジパンダ	／ぼすくま ／日本郵便	／かんぼく ／かんぼく生命	／リソニヤ ／リソニヤグループ
全 体	1,200	21	19	10	10	7	7	5	4	3	1	1	1
男 性	15~29才	21	5	13	7	4	3	4	2	1	1	1	3
	30代	19	4	8	5	6	5	3	6	1	0	0	1
	40代	109	13	9	9	7	6	5	3	7	1	0	0
	50代	92	20	10	3	11	5	3	1	3	1	1	1
	60代	106	16	18	3	17	5	2	3	1	0	0	0
	70代	80	10	16	3	11	4	0	1	0	0	0	1
女 性	15~29才	27	25	14	6	10	13	6	4	6	4	0	2
	30代	27	23	20	5	12	12	12	8	5	3	3	1
	40代	105	30	30	26	10	10	13	10	9	10	4	1
	50代	91	29	37	11	9	11	8	7	5	4	2	0
	60代	113	18	32	8	12	12	9	8	0	2	1	2
	70代	90	20	19	1	12	3	4	0	0	2	0	2

(注) :全体より5ポイント以上高い、 :5ポイント以上低い

(%)

【ゲームキャラクター】

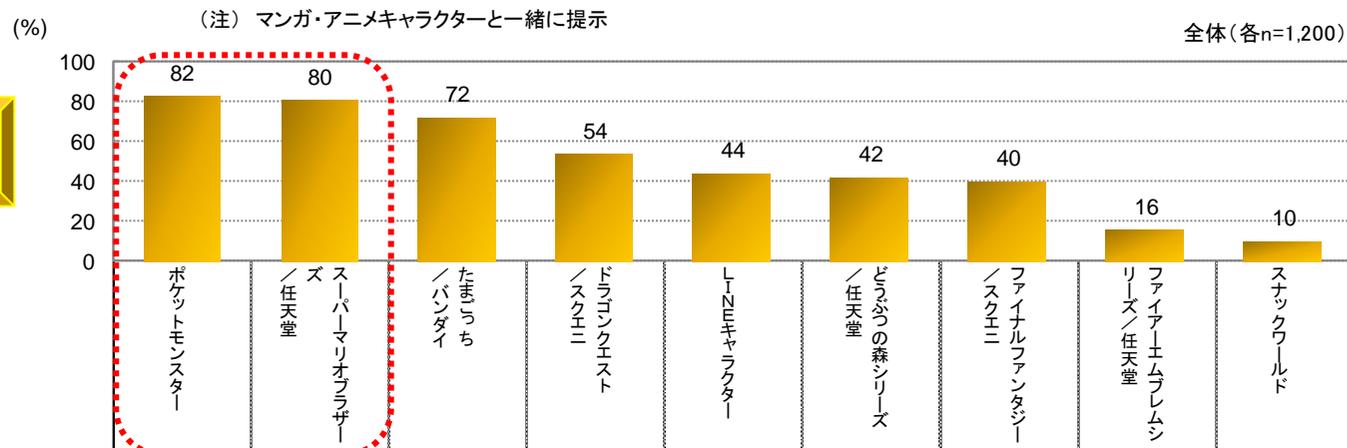
「ポケットモンスター」「スーパーマリオブラザーズ」の認知率は8割と高いが、好感率は1割前後。

- 以下の9種類のゲームキャラクターを提示して、「知っているか」を聞いた結果では、「ポケットモンスター」「スーパーマリオブラザーズ」が8割で高く、次いで「たまごっち」が72%と続く。
- 好感率については、「ポケットモンスター」「ドラゴンクエスト」「スーパーマリオブラザーズ」が1割前後。

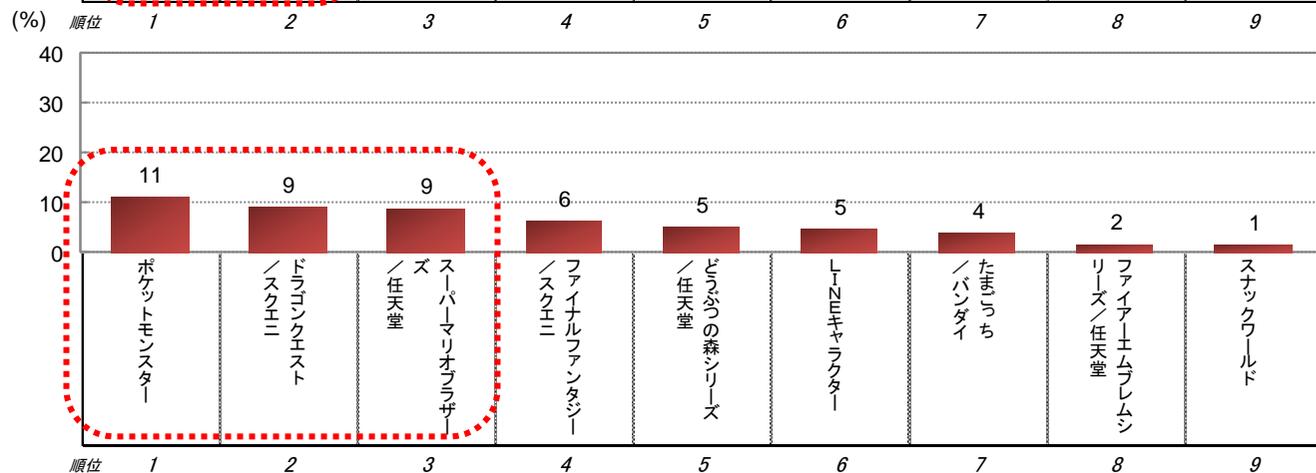
問. 次の「ゲームキャラクター」のうち、あなたをご存知のものはどれですか。知っているものをすべてお知らせください。(○はいくつでも)

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

認知率:2017年



好感率:2017年



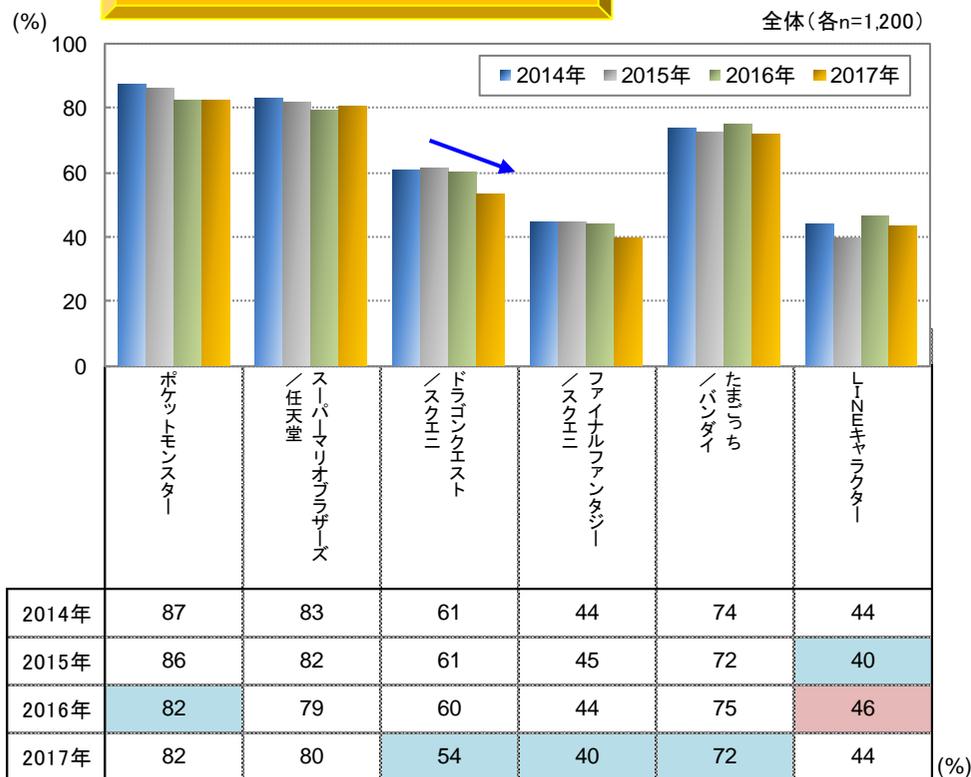
(多いもの順に並べ替え)

「ドラゴンクエスト」の認知率が前年から減少。

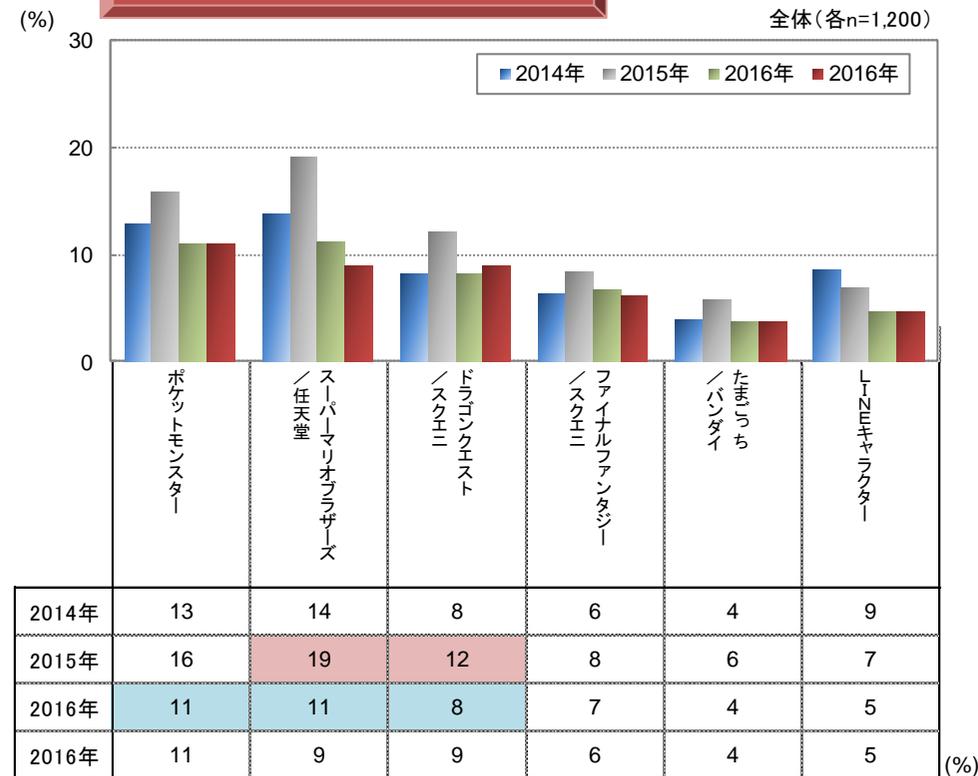
■2016年から2017年の時系列の動きをみると、「ドラゴンクエスト」は認知率が減少した。

■好感率は、2016年と2017年では大きな変化はみられない。

認知率：時系列



好感率：時系列



(注) 2015年まではゲームキャラと企業キャラを一緒に聴取していたが、2016年以降は企業キャラはご当地キャラと一緒に、またゲームキャラはアニメ・マンガキャラと一緒に聴取する質問形式に変更した

(注) 赤色は前年より3ポイント以上高い、青色は3ポイント以上低い

男女ともに、認知率は若年層で高く、高齢層で低い傾向。

- 「ポケットモンスター」と「スーパーマリオブラザーズ」は、男性では40代以下、女性では50代以下で認知率が約9割以上と高い。
- 「ドラゴンクエスト」と「ファイナルファンタジー」は、男性は40代以下、女性は30代以下で認知率が5割～8割台と高い。
- 「どうぶつの森シリーズ」は、男性では30代以下だが、女性では50代以下で、半数以上が知っている。
- 「ファイアーエムブレム」は、全体の認知率は16%だが、30代以下の男性では4割強である。

認知率:2017年 性×年代別

(多いもの順に並べ替え)

		N	ポ ケ ッ ト モ ン ス タ ー	ス ー パ ー マ リ オ ブ ラ ザ ー ズ / 任 天 堂	た ま ま し ゅ ち / バ ン ダ イ	ド ラ ゴ ン ク エ ス ト / ス ク エ ニ	レ ノ キ ャ ラ ク タ ー	ど う ぶ つ の 森 シ リ ー ズ / 任 天 堂	フ ァ イ ナ ル フ ァ ン タ ジ ー / ス ク エ ニ	フ ァ イ ア ー エ ム ブ レ ム シ リ ー ズ / 任 天 堂	ス ナ グ ワ ー ル ド
全	体	1,200	82	80	72	54	44	42	40	16	10
男 性	15~29才	112	90	94	71	79	69	66	68	45	19
	30代	97	95	94	82	87	59	56	82	46	19
	40代	109	91	92	80	76	49	43	61	20	9
	50代	92	84	80	64	45	18	24	36	10	9
	60代	106	64	65	55	38	6	12	23	3	2
	70代	80	44	41	35	10	3	5	0	0	0
	15~29才	108	95	94	91	70	89	84	53	22	17
30代	97	94	95	86	68	84	60	53	14	22	
40代	105	93	93	81	52	72	59	38	11	11	
50代	91	91	87	79	48	43	49	33	3	3	
60代	113	77	68	69	35	15	19	17	3	3	
70代	90	61	51	60	20	3	10	3	1	0	

(注) :全体より5ポイント以上高い、 :5ポイント以上低い

(%)

ゲームキャラクターの人気は若年層が中心。

- 「ポケットモンスター」は男女とも20代以下、「ドラゴンクエスト」は男性40代以下、「ファイナルファンタジー」は男性30代の好感率が最も高い。
- 一方、「LINEキャラクター」と「たまごっち」は、20代以下の女性で高い。

好感率：2017年 性×年代別

(多いもの順に並べ替え)

		N	ポケ ット モ ン ス タ ー	ド ラ ゴ ン ク エ ス ト / ス ク エ ー	ス ー パ ー マ リ オ フ ラ ザ ー ス / 任 天 堂	フ ァ イ ナ ル フ ァ ン タ ジ ー / ス ク エ ー	ど う ぶ つ の 森 シ ー ズ / 任 天 堂	LINE キ ャ ラ ク タ ー	た ま ご ち ち / バ ン ダ イ	フ ァ イ ア ー エ ム ラ レ ム シ ー ズ / 任 天 堂	ス ナ ク ク ワ ー ル ド
全	体	1,200	11	9	9	6	5	5	4	2	1
男 性	15~29才	112	19	19	10	11	6	0	1	5	2
	30代	97	10	32	15	26	1	6	1	6	0
	40代	109	6	20	8	10	2	4	2	3	2
	50代	92	10	5	8	2	4	1	4	1	2
	60代	106	8	4	12	4	2	1	4	0	0
	70代	80	1	0	3	0	0	0	0	0	0
女 性	15~29才	108	23	6	16	6	19	14	12	1	2
	30代	97	12	8	11	8	6	10	7	1	4
	40代	105	11	6	9	3	8	8	5	1	3
	50代	91	8	4	3	3	7	7	1	0	0
	60代	113	9	1	6	0	2	4	3	0	1
	70代	90	9	0	2	0	1	0	4	0	0

(注) : 全体より5ポイント以上高い、 : 5ポイント以上低い

(%)

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 1,200人
※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をおこなった

抽出方法

- 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

- 2017年10月調査 2017/10/4 ~ 2017/10/16 (過去調査は2014年～2016年いずれも10月に実施)

分析サンプル数

【性別】

男性	596
女性	604

【エリア別】

北海道・東北	144
関東	432
中部・北陸	192
近畿	192
中国・四国・九州	240

【年代別】

男性15～29才	112
30～39才	97
40～49才	109
50～59才	92
60～69才	106
70～79才	80
女性15～29才	108
30～39才	97
40～49才	105
50～59才	91
60～69才	113
70～79才	90

(人)

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代以上の対象者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 》

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