



# 日本製キャラクターの 中国における受容性調査

【マルチクライアント調査】

2019年10月吉日  
株式会社キャラクター・データバンク

# 1. はじめに

2015年に海外における日本製キャラクターの受容性を数量的に把握すべく、第1回目の【日本製キャラクターの海外における受容性調査】を実施いたしました。その国において、日本のキャラクターの受容の状況を、現地のキャラクターや欧米キャラクターと比較することで、現在のポジショニングを明らかにするというものです。認知度、好感度、商品所有度、商品欲求度など、基本的な指標を明らかにするとともに、メディア接触の状況や流通における商品購入の実態なども把握いたしました。

中国本土（北京、上海）、香港、台湾、韓国、シンガポール、タイ、マレーシア、インドネシア、ベトナム、インド、そして米国と順次実施してまいりましたが、結果としては、日本製キャラクターの受容度は高いものの、その国・地域によっての特性もあり、さらにローカルなキャラクターも多数生まれていることが分かりました。実際、東アジアなどでは、大ヒットするローカルキャラクターが生まれているようです。

日本では、少子高齢化、人口減少に伴い、今後、消費市場の縮小が見込まれています。キャラクタービジネス市場も例外ではなく、キャラクター企業は各社とも海外進出に力を入れているのは周知のとおりです。しかし、海外進出を進めるにしても、日本市場に最適化されたキャラクターが多い日本では、文化や商習慣、宗教などが異なる海外で、日本と同様に成功を収めることは簡単なことではありません。国内同様、現地の生活者のインサイトを十分に理解することが重要だといえるでしょう。

こうしたなか、移り変わりの早いトレンドをいち早くキャッチするとともに、定点的に市場環境をとらえるために、第3回目の【日本製キャラクターの海外における受容性調査】を実施することにしました。まずは最も移り変わりが早い中国本土にスポットを当て、今後、皆様方のニーズに応えながら順次国・地域を拡大していく予定です。こうした指標を把握するための調査は、日本で実施する調査と異なり、1ヵ国ごとの実施に多くの費用が必要です。そこで、第1回目、2回目と同様に、参加者の方々の間でデータや情報を共有していただきたく【マルチクライアント調査】という形態をとらせていただきます。

ぜひ本企画にご賛同いただき、ご参加いただけましたら幸甚です。

株式会社キャラクター・データバンク  
代表取締役社長  
陸川 和男

## 2. 調査概要

### ■ 目的

海外における日本製キャラクターの受容の状況を、現地のキャラクターや欧米キャラクターと比較することで、現在のポジショニングを明らかにするとともに、メディア接触の状況やキャラクター商品の購入の実態を把握する

### ■ 調査対象国

中国本土（北京・上海）

### ■ 調査キャラクター ※4頁参照

### ■ 調査対象者 3～39歳の男女

		3-6歳	7-12歳	13-19歳	20-29歳	30-39歳	合計
男性	北京	50	50	50	50	50	250
	上海	50	50	50	50	50	250
女性	北京	50	50	50	50	50	250
	上海	50	50	50	50	50	250
合計		200	200	200	200	200	1000

### ■ 調査手法 インターネットリサーチ

### ■ 調査項目

#### <フェイス>

- ・性別／年齢
- ・自由に使えるお金、キャラクター商品で使えるお金

#### <キャラクターに関する全般項目>

- 1.キャラクター（テレビ、配信）認知経路（接触状況）
- 2.所有（購入）しているキャラクターアイテム
- 3.キャラクター商品にかけられるお金
- 4.アニメを見ている配信業者

#### <個別キャラクター>

※キャラクター別（50～70キャラクターを想定）

- 1.認知度
- 2.好感度
- 3.商品欲求度
- 4.商品所有度

### ■ 分析・報告 株式会社キャラクター・データバンク

# 3. 調査対象キャラクター

## ■ 調査対象キャラクター（案）

No	キャラクター名	No	キャラクター名	No	キャラクター名
1	一休さん	25	リラックマ	48	ミッキーマウス
2	ウルトラマン	26	ONE PIECE	49	ミッフィー
3	エヴァンゲリオン	27	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	50	ガーフィールド
4	仮面ライダー	28	キャプテン翼	51	レゴ ニンジャゴー
5	機動戦士ガンダムシリーズ	29	テニスの王子様	52	きかんしゃトーマスとなかまたち
6	クレヨンしんちゃん	30	黒子のバスケ	53	くまのプーさん
7	しまじろう	31	夏目友人帳	54	ミニオン
8	進撃の巨人	32	BLEACH	55	Peppa Pig
9	スーパーマリオブラザーズ	33	くまモン	56	How to Train your Dragon
10	アンパンマン	34	ふなっしー	57	プリンセス ソフィア
11	ちびまる子ちゃん	35	銀魂	58	ティーン・タイタンズGO!
12	鉄腕アトム	36	LINE FRIENDS	59	喜羊羊与灰太狼
13	となりのトトロ	37	Fate/Grand Order	60	熊出没
14	ドラえもん	38	縁結びの妖狐ちゃん	61	猪猪侠系列
15	ドラゴンボール	39	アナと雪の女王	62	超級飛侠系列
16	NARUTO -ナルト-	40	スター・ウォーズ	63	十万個冷笑話
17	初音ミク	41	スヌーピー（ピーナッツ）	64	マスターオブスキル
18	ハローキティ	42	スパイダーマン	65	チャイニーズ・ゴースト・ストーリー
19	美少女戦士セーラームーン	43	スポンジ・ボブ	66	リーヴェーシャフン
20	プリキュア	44	セサミストリート	67	妖怪名単
21	ベイブレード	45	トムとジェリー	68	屍兄
22	ポケットモンスター	46	トランスフォーマー	69	長草君
23	名探偵コナン	47	バービー		
24	遊戯王				

	日本キャラクター
	欧米キャラクター
	中国キャラクター

※上記の調査対象キャラクター案に参加者の希望キャラクターを追加する

# 4-1. 調査票（案）

## 【キャラクターの定義】

※通常、「キャラクター」とは、マンガやアニメなどの作品に登場する架空の人物や動・植物などを指しますが、本調査では、そうしたキャラクターが登場する作品名を「キャラクター」とします。

## 【代理回答の注意】

※小学生以下は、親の代理回答ですが、必ずお子さんにご質問したうえでご回答をお願いいたします。  
\*中学生以上はPCを使っていると思うので、ご本人に回答させてください

## ■ 調査票

### <フェイス>

FQ1. あなたの性別及び年齢をお答えください。  
※代理で回答している方は、お子さまの性別・年齢をお答えください。

#### 【男性】

1.15歳以下 2.16～19歳 3.20～29歳 4.30～39歳  
5.40～49歳 6.50歳以上

#### 【女性】

7.15歳以下 8.16～19歳 9.20～29歳 10.30～39歳  
11.40～49歳 12.50歳以上

FQ2. あなたが同居しているお子さまについて、お知らせください。※ご自身のお子さまについてお答えください。

#### 【男の子】

1.0～2歳 2.3～4歳 3.5～6歳 4.7～9歳  
5.10～12歳 6.13～15歳 7.16歳以上

#### 【女の子】

8.0～2歳 9.3～4歳 10.5～6歳 11.7～9歳  
12.10～12歳 13.13～15歳 14.16歳以上

15.同居している子はいない

FQ3. あなたが同居されている3～15歳のお子さまのうち、ここから先のアンケートにご協力いただけるお子さまについてお知らせください。  
※ご自身のお子さまについてお答えください。

#### 【男の子】

1.3～4歳 2.5～6歳 3.7～9歳 4.10～12歳 5.13～15歳

#### 【女の子】

1.3～4歳 2.5～6歳 3.7～9歳 4.10～12歳 5.13～15歳

FQ4.ここからは、あなたのお子様（【Q3の選択内容】）を対象とする質問が含まれます。あなたご自身が、質問や回答をお子様に読み聞かせ、お子様の答えを代理入力してください。あくまでも、お子様ご自身の行動や考えをお答えください、お願いいたします。

1.協力できる 2.協力できない

FQ5.あなたの居住地域をお教えてください。

1.北京	2.沈陽	3.大連	4.哈爾濱	5.青島
6.西安	7.石家莊	8.太原	9.天津	10.上海
11.南京	12.杭州	13.武漢	14.成都	15.重慶
16.合肥	17.済南	18.鄭州	19.広州	20.深鋤
21.福州	22.長沙	23.昆明	24.烏魯木齊	
25.その他				

## 4-2. 調査票（案）

### <キャラクターの受容性>

Q1.あなたが好きなキャラクター名を、ご自由にご記入ください（FA）

Q2.あなたは、以下のキャラクターをご存知ですか。ご存知のものをすべてお選びください。

※5Pの対象キャラクター参照

Q3～Q5.以下のキャラクターについて、あなたはどの程度好きですか。あてはまるものをお答えください。

※認知度ベースのキャラクターが対象

- 1.とても好き
- 2.まあ好き
- 3.どちらでもない
- 4.あまり好きでない
- 5.嫌い

Q6.あなたがご存知のキャラクターのうち、「そのキャラクターのグッズ（商品）が欲しい」と思うキャラクターを以下よりすべてお答えください。

※認知度ベースのキャラクターが対象

Q7.あなたがご存知のキャラクターのうち、「そのキャラクターのグッズ（商品）を持っている」キャラクターを以下よりすべてお答えください。

※認知度ベースのキャラクターが対象

### <メディア接触状況>

Q8.あなたは普段、どのメディアでアニメや漫画を楽しんだり、キャラクターの情報を収集していますか。あてはまるものをすべてお選びください。

- 1.テレビ → (Q9) (Q10)
- 2.DVDやブルーレイ
- 3.パソコン (Q10)
- 4.スマートフォン(Q10)
- 5.タブレット端末(Q10)
- 6.映画館
- 7.漫画(単行本)・漫画雑誌
- 8.電子コミック
- 9.スマートフォン等のアプリのゲーム
- 10.パソコンのオンラインゲーム
- 11.新聞
- 12.屋外広告
- 13.キャラクターショップ
- 14.イベント
- 15.テーマパーク
- 16.アニメやキャラクターの公式ホームページ
- 17.その他
- 18.あてはまるものはない

Q9.前問で、「1. テレビ」と回答した方にお聞きます。テレビでアニメや漫画を楽しんだり、キャラクターの情報収集を行っているとお答えした方にお伺いします。テレビでは、「アニメ」をどのチャンネルで見ますか。あてはまるものを全てお答えください。

※具体的なチャンネル名を明記します



#### ◇テレビ

- 1.CCTV / 2.BTV（北京电视台） / 3.SMG（东方卫视） /
- 4.フェニックス(凤凰卫视) / 5.CCTV-14(CCTV少儿频道) /
- 6.CETV(中国教育电视台) / 7.金鷹卡通 / 8.KAKU(卡酷少儿频道) /
- 9.HAHATV(哈哈少儿频道) / 10.カートゥーンネットワーク / 11.ディズニーマジックチャンネル / 12.ニコロディオン / 13.CCTV-新科動漫 /
- 14.TOONMAX(炫动卡通) / 15.中国網絡電視台 / 16.その他[ ] /
- 17.無回答 /

#### ◇IPTV

- 18.華数TV / 19.BesTV（百視通） / 20.湖南広電 / 21.芒果TV /
- 22.上海電信 / 23.江蘇有線 / 24.インターネットの無料配信動画 /
- 25.その他[ ] / 26.無回答 /

## 4-3. 調査票（案）

### ※中国本土のケース

Q10.インターネット（テレビ、パソコン、スマートフォン、タブレット端末等）でアニメや漫画を楽しんだり、キャラクターの情報収集を行っているかと回答した方にお伺いします。インターネットでは、どのサイトで「アニメ」や漫画を見たり、キャラクター情報の収集を行っていますか。あてはまるものを全てお答えください。

#### ◆動画配信サイト

1.YOUKU(優酷網) / 2.IQIYI(愛奇藝) / 3.SOHU(搜狐) /  
4.QQLIVE(腾讯视频) / 5.PPTV(聚力视频) / 6.LETV(樂視網) /  
7.Bilibili(哔哩哔哩) / 8.56網 / 9.酷6網 /  
10.FUNXUN(風行網) / 11.Sina Video (新浪视频) / 12.ACFUN  
/ 13.小米 / 14.咪咕

#### ◆ショート動画

15.抖音 / 16.快手 / 17.西瓜视频 / 18.火山小视频 / 19.梨视频 /  
20.秒拍 / 21.微视 /

#### ◆ライブビューイング、生配信

22.斗鱼 / 23.虎牙 / 24.全民 / 25.YY / 26.花椒 / 27.腾讯电竞直播 /  
28.B站直播 /

#### ◆漫画、電子コミック

29.微博 / 30.快看漫画 / 31.腾讯动漫 / 32.動漫之家 / 33.有妖气  
漫画 / 34.网易漫画 / 35.布卡漫画 / 36.漫友 /

37.その他[ ] / 38.無回答 /

#### <キャラクター商品>

Q11.あなたは、キャラクター商品を購入することがありますか。あてはまるものをお答えください。

1. 購入する 2. 購入しない

Q12.以下の商品のうち、あなたが現在お持ちのキャラクターグッズ（商品）のジャンルをすべてお選びください。

1.ホビー（フィギュア、コレクション玩具） / 2.ぬいぐるみ  
3.カードゲーム（トレーディングカード、キッズカード） / 4.その他玩具  
5.筆記具 / 6.その他文具（下敷き、クリアファイル、シール等）  
7.衣類（Tシャツ、上着、インナー、靴下等） / 8.帽子、バック、靴等のア  
パレル小物 / 9.アクセサリ・小物（キーホルダー、雑貨、喫煙具等）  
10.家庭用品（弁当箱、食器、インテリア用品等） / 11.パーソナルケア  
（歯ブラシ、シャンプー、化粧品、紙おむつ等 /

12.食品・飲料（菓子を除く） / 13.菓子（ガム、アメ、スナック、玩具付菓子  
等） / 14.書籍（絵本、コミック、ムック本等） / 15.映像ソフト（DVD、ブルー  
レイ等） / 16.音楽ソフト（CD、キャラクターソング） / 17.スマートフォン・携帯電  
話周辺グッズ（本体、本体カバー、携帯ストラップ等） / 18.電子書籍・電子コ  
ミック / 19.スタンプ（デジタルコンテンツ） / 20.その他（FA）  
21.欲しいものはない

Q13.以下の商品のうち、あなたが欲しいと思う好きなキャラクターのグッズ（商  
品）ジャンルをすべてお選びください。

※選択肢はQ12と同様

#### <自由に使用できる金額>

Q14.あなたが1か月あたりに

(1) 自由に使える金額

(2) 自分でキャラクターグッズ（商品）を購入するのに使える金額 (3) 親  
にキャラクターグッズ（商品）を買ってもらえる金額

にあてはまるものを、それぞれお答えください。

※この設問は、縦方向に回答してください。

	1	2	3
	金自 額由 に 使 え る	え入へク自 るす商タ分 金額の〜グキ に使購ツラ	る買へタ親 金っ商しに 額て品グキ も〜ツヤ えらをツラ えク
1.	99元未満		
2.	100-199元		
3.	200-399元		
4.	400-599元		
5.	600-799元		
6.	800-999元		
7.	1000-1499元		
8.	15000-1999元		
9.	2000元以上		
10.	使える金額はない/買わない		

## 4. ご納品内容

### ■ 報告書内容

#### ■ 調査概要

##### ①フェイスシート

フェイス項目の全体／性別／性年齢別クロス集計

##### ②質問別結果詳細

##### ③質問別キャラクターランキング（好きなキャラクター）

全体／性別／年齢別／性年齢別

##### ④質問別キャラクターランキング（認知度・好感度・商品所有度・商品欲求度）

全体／性別／年齢別／性年齢別

##### ⑤キャラクター別データ

（認知度・好感度・商品所有・商品欲求）



**各質問ごとに、集計・グラフ化しレポートとしてお手元にお届けいたします。**

※CD-ROMにてデータでお渡しすることも可能です（別途有償）

○指定追加キャラクター（1つまたは2つまで）・・・参加していただく際には、指定追加していただけます。

※指定キャラクターは、その企業様のみにデータをお届けします。

※参加企業数により、指定追加キャラクター数は変動します



# 5. ご参加の方法

---

## ■ご参加の方法

本調査の参加費用は40万円（CharaBiz Membership会員）になります。

## ■参加費

CharaBiz Membership会員：40万円  
一般：60万円

※参加企業数により、調査できない場合がございます。その場合は、改めてご相談申し上げます。

## ■参加申込締切

2019年10月末日

## ■スケジュール（予定）

実査11月

## ■問い合わせ

株式会社キャラクター・データバンク  
担当：飯澤、陸川  
Tel：03-5776-2061  
E-mail：info@charabiz.com