



# 日本製キャラクターの 米国における受容性調査

【マルチクライアント調査】

2020年1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わかりました。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、2019年秋に実施しました。その後、皆様方のニーズを確認したところ米国へのニーズが高く、この春に実施することにいたしました。

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

米国

### ■ 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代	30代	合計
男性	100	100	100	100	100	500
女性	100	100	100	100	100	500
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（70～80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）

キャラクター名	キャラクター名	キャラクター名
1 ハローキティ/Hello Kitty	26 ストロベリーショートケーキ/Strawberry Shortcake	51 アイアンマン/Iron Man
2 ミッキーマウス/Mickey Mouse	27 ひつじのショーン/Shawn The Sheep	52 忍者タートルズ/Teenage Mutant Ninja Turtles
3 スパイダーマン/Spider-Man	28 ONE PIECE/ONE PIECE	53 パワーパフガールズ/The Powerpuff Girls
4 トムとジェリー/Tom & Jerry	29 レゴ ニンジャゴー/LEGO Ninjago	54 ソニックシリーズ/SONIC Series
5 ドラえもん/Doraemon	30 ベイブレード/Beyblade	55 パワーレンジャー/Power Rangers
6 ポケットモンスター/Pocket Monsters/Pokemon	31 進撃の巨人/Attack on Titan	56 爆丸/BAKUGAN
7 くまのプーさん/Winnie the Pooh	32 名探偵コナン/Detective Conan	57 ガッチャマン/Battle of the Planets
8 スーパーマン/Superman	33 リラックマ/Rilakkuma	58 ダイノトラックス/Dinotrux
9 バットマン/Batman	34 クレヨンしんちゃん/Crayon Shin-Chan	59 テニスの王子様/Prince of Tennis
10 トランスフォーマー/Transformers	35 遊戯王/Yu-Gi-Oh!	60 黒子のバスケ/Kuroko's Basketball
11 ガーフィールド/Garfield	36 となりのトトロ/My Neighbor Totoro	61 夏目友人帳/Natsume Yuujinchou
12 アナと雪の女王/Frozen	37 ワンパンマン/onepunchman	62 ヴァンパイア騎士/Vampire Knight
13 スポンジ・ボブ/Spongebob Squarepants	38 機動戦士ガンダムシリーズ/Mobile Suit Gundam Series	63 フルーツバスケット/Fruit Basket
14 バービー/Barbie	39 どーもくん/Domo-kun	64 アフロサムライ/AFRO SAMURAI
15 スター・ウォーズ/Star Wars	40 ヴァンガード/vanguard	65 ラウドハウス/The Loud House
16 セサミストリート/Sesame Street	41 ミッフィー/Miffy	66 パウパトロール / Paw Patrol
17 スヌーピー(ピーナッツ)/Snoopy (Peanuts)	42 アンパンマン/Anpanman	67 ティーン・タイタンズGO! /Teen Titans Go
18 ドラゴンボール/DragonBall	43 エヴァンゲリオン/Neon Genesis Evangelion	68 おかしなガムボール/Amazing World of Gumball
19 BEN10/BEN10	44 初音ミク/Hatsune Miku	69 レゴ ネックスナイツ / Lego Nexo Knights
20 ウルトラマン/Ultraman	45 妖怪ウォッチ/Yo-Kai Watch	70 アベンジャーズ・アッセンブル / Avengers Assemble
21 鉄腕アトム/Astro Boy	46 プリキュア/PreCure	71 怪奇ゾーン グラビティフォールズ / Gravity Falls
22 スーパーマリオブラザーズ/Super Mario Bros.	47 ムーミン/Moomin	72 フィニアスとファーブ / Phineas and Ferb
23 NARUTO -ナルト-/NARUTO	48 ミニオンズ/Minions	73 ガーディアンズ・オブ・ギャラクシー/guardians of the galaxy
24 きかんしゃトーマスとなかまたち/Thomas the Tank Engine	49 トイストーリー/Toy Story	74 マイリトルポニー/My Little Pony
25 美少女戦士セーラームーン/Pretty Guardian Sailor Moon	50 カーズ/Cars	75 ちいさなプリンセス ソフィア/Sofia the First

# 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.あなたの居住地をお教えてください。

1.アラバマ 2.アラスカ 3.アリゾナ 4.アーカンソー 5.カリフォルニア  
6.コロラド 7.コネチカット 8.デラウェア 9.コロンビア特別区 10.フロリダ  
11.ジョージア 12.ハワイ 13.アイダホ 14.イリノイ 15.インディアナ  
16.アイオワ 17.カンザス 18.ケンタッキー 19.ルイジアナ 20.メイン  
21.メリーランド 22.マサチューセッツ 23.ミシガン 24.ミネソタ 25.ミシシッピ  
26.ミズーリ 27.モンタナ 28.ネブラスカ 29.ネバダ 30.ニューハンプシャー  
31.ニュージャージー 32.ニューメキシコ 33.ニューヨーク 34.ノースカロライナ  
35.ノースダコタ 36.オハイオ 37.オクラホマ 38.オレゴン 39.ペンシルベニア  
40.ロードアイランド 41.サウスカロライナ 42.サウスダコタ 43.テネシー  
44.テキサス 45.ユタ 46.バーモント 47.バージニア 48.ワシントン  
49.ウェストバージニア 50.ウイスコンシン 51.ワイオミング

## 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
- 2.DVDやブルーレイ
- 3.動画配信（パソコン）
- 4.動画配信（スマートフォン）
- 5.動画配信（タブレット端末）
- 6.映画館
- 7.漫画本（単行本）
- 8.漫画雑誌
- 9.オンラインゲーム
- 10.新聞
- 11.屋外広告
- 12.キャラクターショップ
- 13.イベント
- 14.テーマパーク
- 15.各キャラクターの公式ホームページ
- 16.SNSサイト
- 17.その他（FA）
- 18.あてはまるものはない

Q9.前問で、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の方にお伺いします。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。

- 1.Animax
- 2.Cartoon Network
- 3.Disney Channel
- 4.Disney Junior
- 5.Disney XD
- 6.Nick(Nickelodeon)
- 7.Nicktoons
- 8.インターネットの無料配信動画
- 9.インターネットの有料配信動画/VOD
- 10.その他[ ]
- 11.視聴しない（見ない）

## 4-3. 調査票（案）

Q10.前問で、インターネットの動画配信（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」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」を視聴していますか。あてはまるものを全てお答えください。

- 1.Hulu
- 2.Netflix
- 3.Amazon Prime Video
- 4.Funimation
- 5.Crunchyroll
- 6.JDAISUKI
- 7.iTunes
- 8.Google Play
- 9.ConTV
- 10.Starz
- 11.Vudu
- 12.Kabillion
- 13.Crackle
- 14.Tubi.tv
- 15.Microsoft Xbox
- 16.Sony Playstation
- 17.YouTube
- 18.YouTube Kids
- 19.PANDRA.TV
- 20.Disney+
- 21.その他[ ]
- 22.視聴しない（見ない）

Q11.日本のアニメを一番見るプラットフォーム（デジタル配信サイト）を教えてください。

### <キャラクター商品>

Q12.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

Q13.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.アクセサリー・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

Q14.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>

Q15.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。

- 1：\$14.99以下 / 2：\$15.00 - \$29.99 / 3：\$30.00 - \$59.99 /  
4：\$60.00 - \$89.99 / 5：\$90.00 - \$119.99 / 6：\$120.00 -  
\$149.99 / 7：\$150.00 - \$224.99 / 8：\$225.00 - \$299.99 / 9：  
\$300.00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

---

## ■ 参加費

CharaBiz Membership会員：50万円～100万円  
一般：70万円～120万円

※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

2020年2月29日

## ■ スケジュール（予定）

実査：2～3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