

マルチクライアント調査

OTONA-GIRLS TREND PROJECT

“オトナ女子” 研究プロジェクトⅡ

～キャラクタージャンル別にみるキャラクター購入の傾向～

2017年9月

株式会社キャラクター・データバンク

CHARACTER DATABANK.

OTONA-GIRLS TREND PROJECT

キャラクター商品市場におけるオトナ女子層（20～40代女性）の存在感は年々増えています。2016年におけるオトナ女子の市場規模は3,432億円となり、2012年比で13.7%増、全体市場の2割以上を占めています。

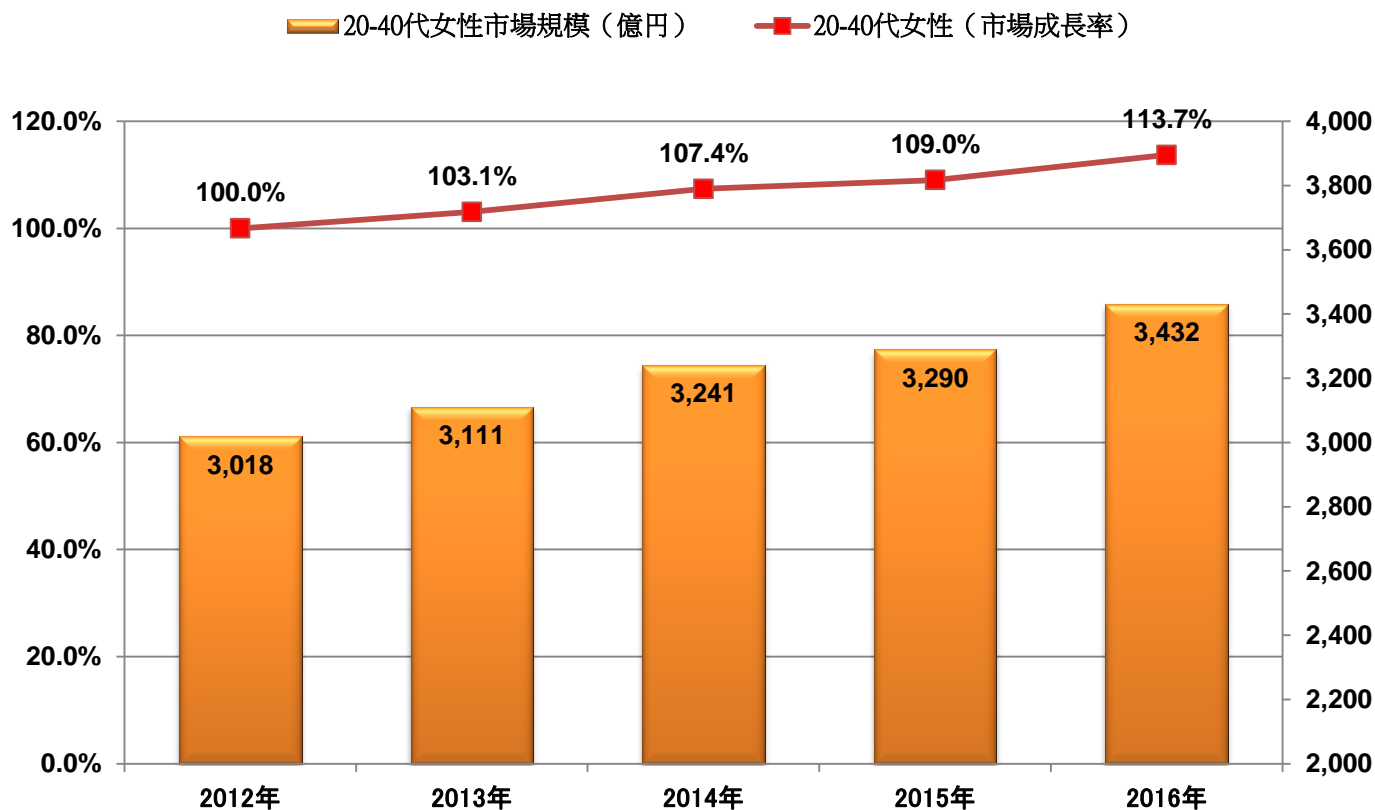
一方で、オトナ女子層のライフスタイルや価値観、またキャラクターの嗜好性や消費行動などに関しては不明瞭な点多く、“オトナ女子” 研究プロジェクト I では、キャラクターに対する嗜好は流動的であることも検証されました。また従来のように、アニメとファンシーキャラクターファンも明確に分けられなくなり、研究プロジェクトでは、キャラクターと共にアナザーワールドに浸りたい「世界観心酔タイプ」（約7割）、キャラクターをカラダ全体で抱きしめていたい「五感で愛玩タイプ」（約5割）、キャラクターと自身のあり様を重ね合わせる「心性共感タイプ」（約5割）と大別しました。

言い換えれば、オトナ女子層は、特別な存在ではなく、日常生活におけるスタビライザー効果をキャラクターに求めているものの、トレンドに左右されやすい層であることが検証されました。

そこで“オトナ女子” 研究プロジェクト II では、第 I 期にて把握したライフスタイル・価値観とキャラクターとの関係性から、さらにオトナ女子層のキャラクター嗜好に迫るべく、IP別（ファンシー系、（アニメ等）サポーター系、（ゲーム等）恋愛系、オトメ系）によるターゲットのセグメントを行い、第 I 期の調査結果を深掘りするとともに、商品開発をはじめ、キャラクター商品の“買い場”に対する意識や購入要因、効果的なプロモーションなど、よりキャラクタービジネスに特化したオトナ女子層の意識を探っていき、現在のトレンドの変化を明らかにしたいと考えています。

本企画の主旨をご理解いただき、本研究プロジェクトにご参加いただけましたら幸いです。宜しく願い申し上げます。

オトナ女子市場は年々拡大。2012年比で2ケタ成長している



(キャラクター・データバンク調べ)

キャラクター商品市場全体の2割強を占める大きな市場

キャラクター好きのオトナ女子にとって好きなキャラクターは固定的ではなく、流動的である

キャラ好きオトナ女子のパーソナリティ

1. ほとんどのキャラ好きオトナ女子が、子供の頃に、かわいいキャラクターに囲まれて育った“原体験”を持つ。
2. キャラクターは“友だち”のような存在であり、心のより所や日々に彩りをもたらすものとして、欠かせないもの（いつも一緒にいたい）。
3. 年齢やライフステージは違っても、流行に関するアンテナを張り、ファッション、エンタメなどに対して、適度なミーハー的興味関心を有する。
4. キャラクター以外の趣味も持ち、自分なりの幸せハンドリングを心得ている。
5. 大人の分別として世間体を意識、キャラクターを潤滑油的に機能させて、コミュニケーションを活発化。
6. 生活に必要な実用的かつ機能性のあるアイテムを愛好し、身の回りで活用する（無駄なアイテム、使わないアイテムは購入しない）。
7. グッズへの目利き力があり、デザイン・クオリティを厳しく判定、気に入ったものしか選択しない。
8. 一番好きなキャラクターは固定的ではなく、気分や時期によって変化していく。すなわち、「本命キャラは流動的」である。

キャラクター好きなオトナ女子層は、下記の3タイプに分けられる。また一人のキャラ好きオトナ女子の中に共存する

キャラクターと共にアナザー
ワールドに浸りたい
世界観心酔タイプ

キャラ好きオトナ女子の
7割弱

キャラクターと自身の
あり様を重ね合わせる
心性共感タイプ

キャラ好きオトナ女子の
5割弱

キャラクターをカラダ
全体で抱きしめていたい
五感で愛玩タイプ

キャラ好きオトナ女子の
5割程度

すべてのキャラ好き
オトナ女子に通底する「原風景」

参考) 買い物をめぐるトレンド 変わる消費の現場

OTONA-GIRLS TREND PROJECT

あらゆる領域でデジタルコマースが伸長する現在、
リアル店舗ならではの「行きたい理由」の創出が求められている。



暮らしとモノを確実にリンクさせる
ライフスタイルを体感する体験空間や最適解提案というコンシェルジュ機能の台頭

コクヨが手がけるライフスタイルショップ



【注目度上昇中!】アパレルブランドのインテリア
& ライフスタイルショップ

la kagu (神楽坂)

サザビーリーグと新潮社がタッグを組み「衣食住+知」のライフスタイルを総合的に提案している複合施設。各部門で売り場が分かれており、カフェ部門は鎌倉の人気店「LONG TRACK FOODS」と「カフェ ヴィヴモンディモンシュ」が担当しています。

ライフスタイルを提案する「蔦屋家電」

Electrics
蔦屋家電
TSUTAYA ELECTRICS

コンシェルジュ

お客様との会話を通して、ひとりひとりに合わせた商品を提案していくコンシェルジュと呼ばれるプロ集団。彼らが提案する思いもよらない家電や本との出合いが、新しいライフスタイルを創造します。



OTONA-GIRLS TREND PROJECT

本企画の基本的考え方

OTONA-GIRLS TREND PROJECT

- 【目的】 キャラクター商品市場を牽引するオトナ女子層におけるターゲット別の整理をはじめ、キャラクターの商品開発、プロモーションや買い場における意識等の把握を通じ、キャラクタービジネスの拡大に資するレポートを作成・提供する
- 【手法】 ターゲット層のキャラクター商品購入行動に関する定性・定量調査による現状把握（主としてデスクリサーチ）
- 【期間】 phase1-3のステップバイステップ 3か月ごとにレポート発行



OTONA-GIRLS TREND PROJECT

【手法】 Webによる定量調査

【調査対象】 サンプル数400ss

- ☑ ファンシー系IPファン 女性 100名 (年齢、既婚未婚、職有無、子有無など不問)
- ☑ サポーター系IPファン 女性 100名 (同)
- ☑ 恋愛系IPファン 女性 100名 (同)
- ☑ オトメ系IPファン 女性 100名 (同)

【調査項目】 40問程度

- ☑ キャラクター関与度 (スクリーニング時)
- ☑ Phase1の検証
- ☑ キャラ購入実態 (頻度、購入額、購入重視点、購入場所など)
- ☑ 購入チャネル実態 (購入場所、選定理由 (P/N)、満足度など)
- ☑ セールスプロモーションへの評価・魅力度、購入意欲喚起度
- ☑ 買い物行動特性について (キャラ以外の最近の購買意識や実態など)

【アウトプットイメージ】

各項目ごとグラフおよびコメントによる詳細篇

以下3点を明確化したサマリー篇

a) キャラクター関与度別キャラクター購入意識・実態分析

- ☑ や購入実態、購入時重視点、ショップ選考基準、満足度などを多角的に分析、オトメ女子の買い物行動を浮き彫りにする。

b) キャラクター購入促進/阻害要因仮説

- ☑ 店頭での購入喚起ボタンは何か、購入を阻害している要因は何か、を分析。活性化戦略・施策へのヒントを整理する。

c) 買い場別SWOT分析

- ☑ チャネルごとの強み/弱み、チャンスなどを分析、特性と課題を把握する。

購入実態・実態分析



購入促進/阻害要因仮説

どのような要因が
キャラ商品を手に取らせるのか？



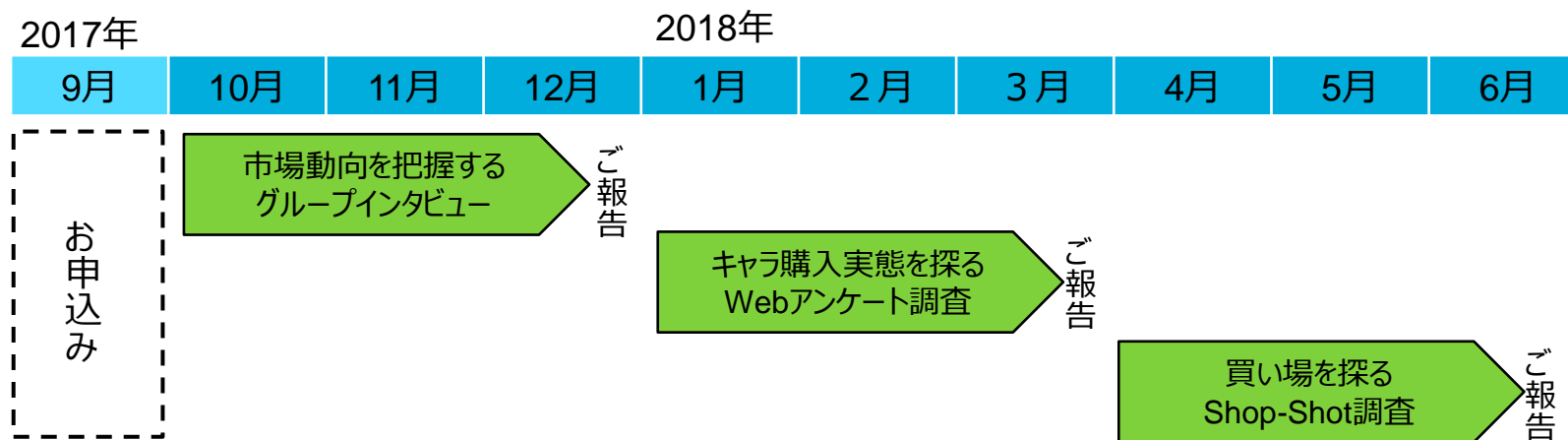
買い場別SWOT分析

強みと課題を整理

	プラス要因	マイナス要因
内部環境	強み (Strength) S	弱み (Weakness) W
外部環境	機会 (Opportunity) O	脅威 (Threat) T

スケジュール・参加費用

OTONA-GIRLS TREND PROJECT



【調査企画～実施～レポートまで】

- ・3カ月を1タームとし、各phaseは「準備～実調査～レポート（納品）」で年3回のレポートを納品いたします。
- ※実施時期の調整等で納品月が変更になる場合があります。
- ・ご参加の企業様のご要望をお聞きたいし、できるだけ実施に組み込みながら行って参ります。
- ※内容により、企業さま個別内容（有料）として承ります。

【ご参加にあたり】

- ・「オトナ女子」研究プロジェクトⅡのご参加は、2017年9月～2018年6月の9か月間といたします。
- ・別途有料で、カスタマイズリサーチを承ります。
- ・各回での追加量により、別途追加費用を頂戴する場合がございます。
- ※各詳細については、別途お知らせをいたします。

【参加費用】

- ・CharaBiz Membership:30万円／オプション：10万円
- ・一般：50万円／オプション：20万円

OTONA-GIRLS TREND PROJECT

申込書

OTONA-GIRLS TREND PROJECT

貴社名			
部署名			
お役職			
お名前			
〒		住所	
電話番号		FAX	
E-Mail			
お申込み種別	1. CharaBiz Membership 30万円（税別）		
	2. CharaBiz Membership（オプション追加）40万円（税別）		
	3. 一般 50万円（税別）		
	4. 一般（オプション追加）70万円（税別）		

【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（未）

TEL：03-5776-2061

Email：info@charabiz.com

OTONA-GIRLS TREND PROJECT