

# 第7回 NRC全国キャラクター調査

## 【Part 3: 企業キャラクター・ゲームキャラクター編】

2020年11月調査結果



株式会社日本リサーチセンター

東京都墨田区江東橋4-26-5 URL: <https://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すが、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でしょうか。

上記を把握するため、弊社は2014年から毎年秋に、自主調査企画として「NRC全国キャラクター調査」を実施してきました。2020年の第7回は調査実施が1か月ずれましたが（前回までは10月、今回は11月）、例年と同じく、調査手法は訪問留置によるアンケートです。（注1）

今回調査では、ご当地キャラ18種、企業キャラ13種、日本と海外の有名キャラ26種、マンガ・アニメキャラ21種、ゲームキャラ6種の合計84キャラクターについて、認知度と好感度を質問しました。（注2）

レポートは、Part1～Part5に分けて弊社HPで公開します。本篇Part3では、企業キャラ（13種）とゲームキャラ（6種）の結果紹介となります。

（注1）本調査は、**NOS（日本リサーチセンターオムニバス調査）**を利用しています。

アンケート登録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50年にわたって、「調査員を使った訪問留置」、「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ます。

**日本全国の15～79才男女個人1,200人**について、地域・都市規模と性年代を日本の人口構成に合うように回収していますので、全体比率は、地域や年代等の偏りが少ない結果としてご覧になることができます。

（注2）キャラクターは名前のみで、画像提示は行っておりません。

# 企業キャラクター

## 提示した企業キャラクター13種の結果は、

### ▼認知度

「ペコちゃん、ポコちゃん/不一家」(83%)が最も高く、次いで、「ヤン坊、マー坊/ヤンマー」(76%)、「チコちゃん/NHK」(75%)、「ガチャピン&ムック/フジテレビ」(73%)、「お父さん犬/ソフトバンク」(70%)が7割以上でした。

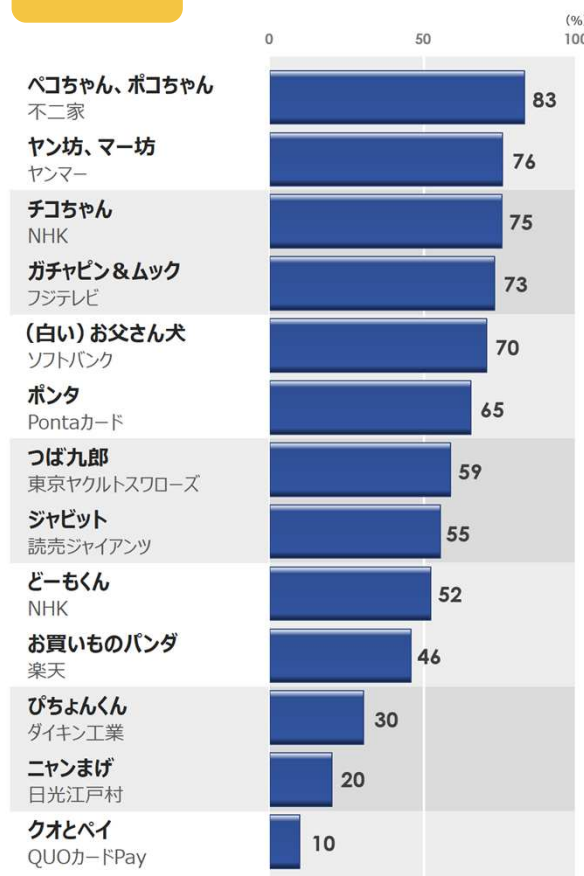
### ▼好感度

「チコちゃん」が25%と最も高く、次いで、「ペコちゃん、ポコちゃん」(23%)、「ガチャピン&ムック」(20%)「お父さん犬」(18%)と続きます。

Q. 次の「企業キャラクター」のうち、あなた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。(〇はいくつでも)  
Q. 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。(〇はいくつでも)

### 認知度

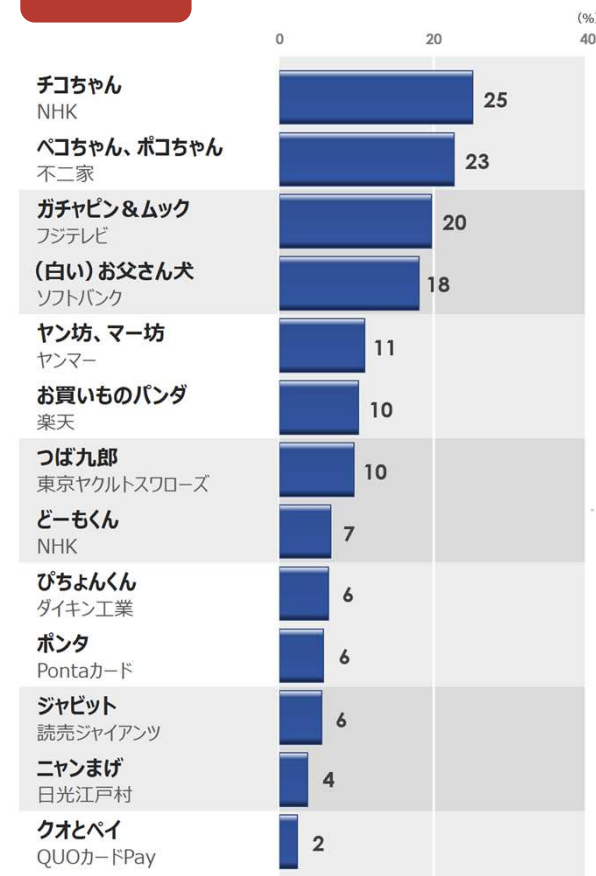
(n=1,200)



※多いもの順に並べ替え

### 好感度

(n=1,200)



※多いもの順に並べ替え

## 時系列で認知度の変化をみると、

▼「チョコちゃん」は、2018年（40%）から、2019年（70%）で30ポイントアップし、さらに2020年は75%まで増加しました。

▼「ペコちゃん、ポコちゃん」は、2014年から2020年まで一貫して8割超と安定しています。

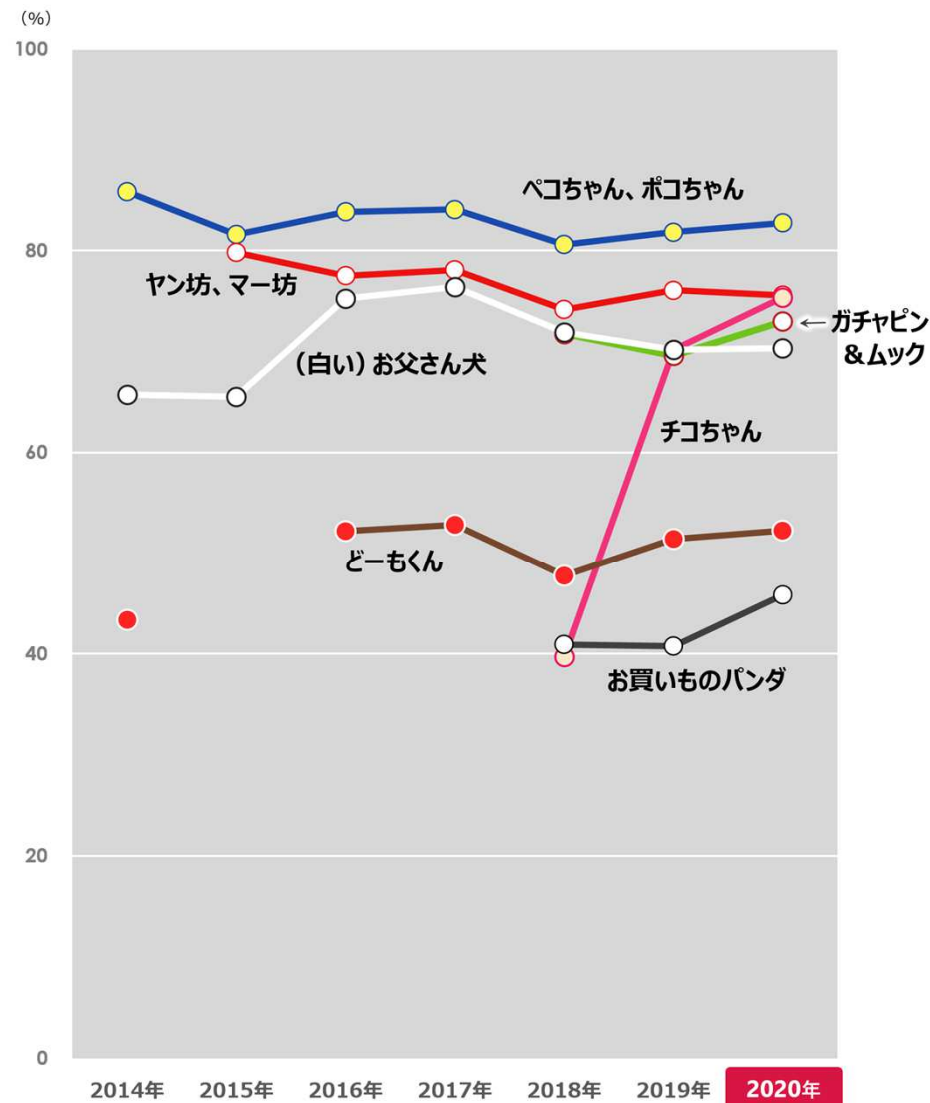
▼「ヤン坊、マー坊」は、2015年から2020年まで7～8割。同じく、「お父さん犬」は6～7割台で推移しています。

（時系列比較できる7キャラクターのみ）

### 認知度

（n=1,200）注：「-」は聴取なしを示す

	2014年	2015年	2016年	2017年	2018年	2019年	2020年
ペコちゃん、ポコちゃん	86	82	84	84	81	82	83
ヤン坊、マー坊	-	80	78	78	74	76	76
チョコちゃん	-	-	-	-	40	70	75
ガチャピン&ムック	-	-	-	-	72	70	73
(白い)お父さん犬	66	66	75	76	72	70	70
どーもくん	43	-	52	53	48	51	52
お買いものパンダ	-	-	-	-	41	41	46



## 【時系列 好感度】

### 時系列で好感度の変化をみると、

▼「チョコちゃん」は、2018年から2019年では、18%→26%と8ポイントアップでしたが、2020年は25%で、ほぼ変わらずの結果でした。

▼「ペコちゃん、ポコちゃん」は、2020年は23%にアップし、この7期では最も高い好感度となりました。

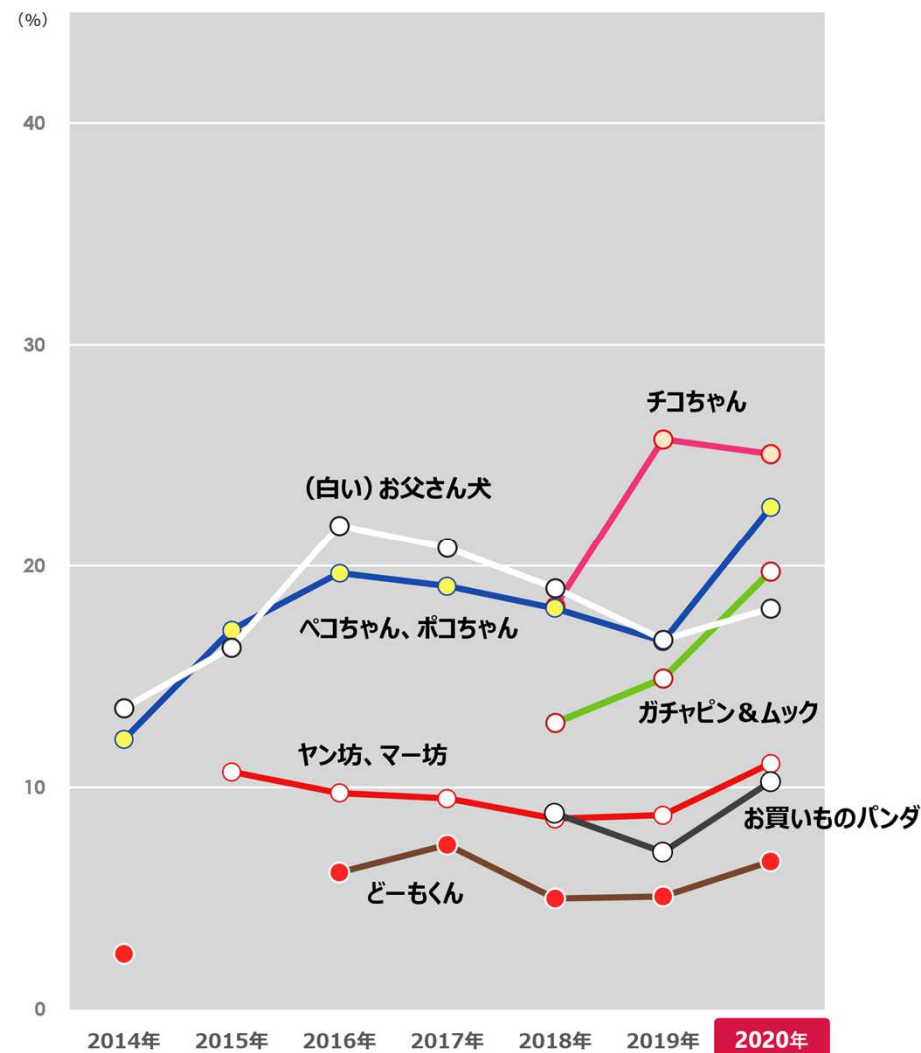
▼「ガチャピン&ムック」は、2018年から2020年まで、13%→15%→20%と増加傾向。

(時系列比較できる7キャラクターのみ)

### 好感度

(n=1,200) 注:「-」は聴取なしを示す

	2014年	2015年	2016年	2017年	2018年	2019年	2020年
チョコちゃん	-	-	-	-	18	26	25
ペコちゃん、ポコちゃん	12	17	20	19	18	17	23
ガチャピン&ムック	-	-	-	-	13	15	20
(白い)お父さん犬	14	16	22	21	19	17	18
ヤン坊、マー坊	-	11	10	10	9	9	11
お買いものパンダ	-	-	-	-	9	7	10
どーもくん	3	-	6	7	5	5	7



# 【男性・年代別 認知度】

## 男性・年代別に認知度の違いをみると、

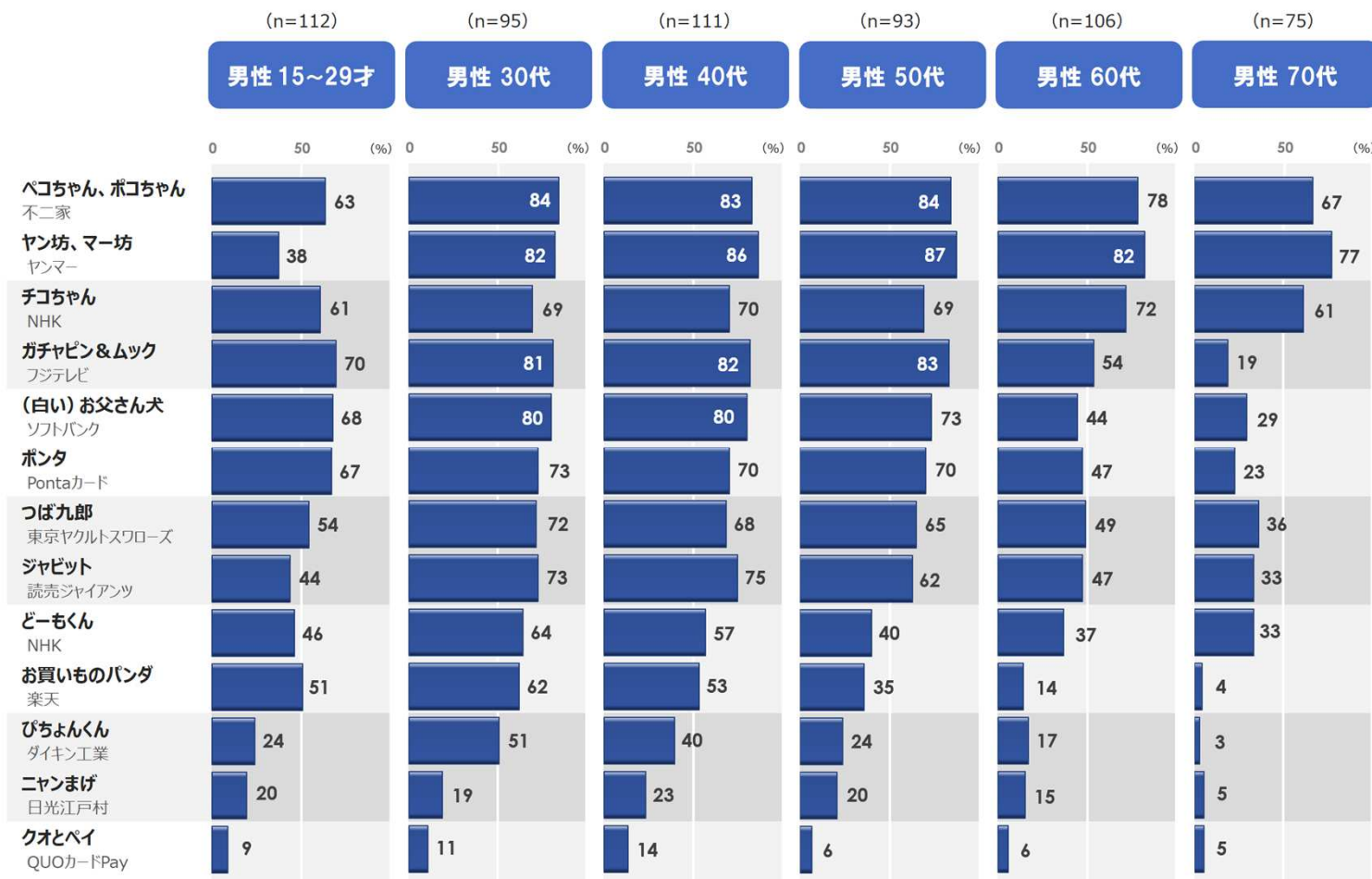
▼「ペコちゃん、ポコちゃん」、「チコちゃん」では、男性の全年代層で、認知度が6割を超えています。

▼「ヤン坊、マー坊」は、29才以下若年層を除いた30代以上では7割超です。

▼「ガチャピン&ムック」、「お父さん犬」、「ポインタ」は、高齢層を除く50代以下でみれば、67~83%と約7割以上の高い認知度でした。

### 認知度

Q. 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。(〇はいくつでも)



# 【女性・年代別 認知度】

## 女性・年代別に認知度の違いをみると、

▼総じて男性よりも認知度が高い傾向がみられます。

▼特に、「ペコちゃん、ポコちゃん」は、30代～50代では9割超の認知度でした。

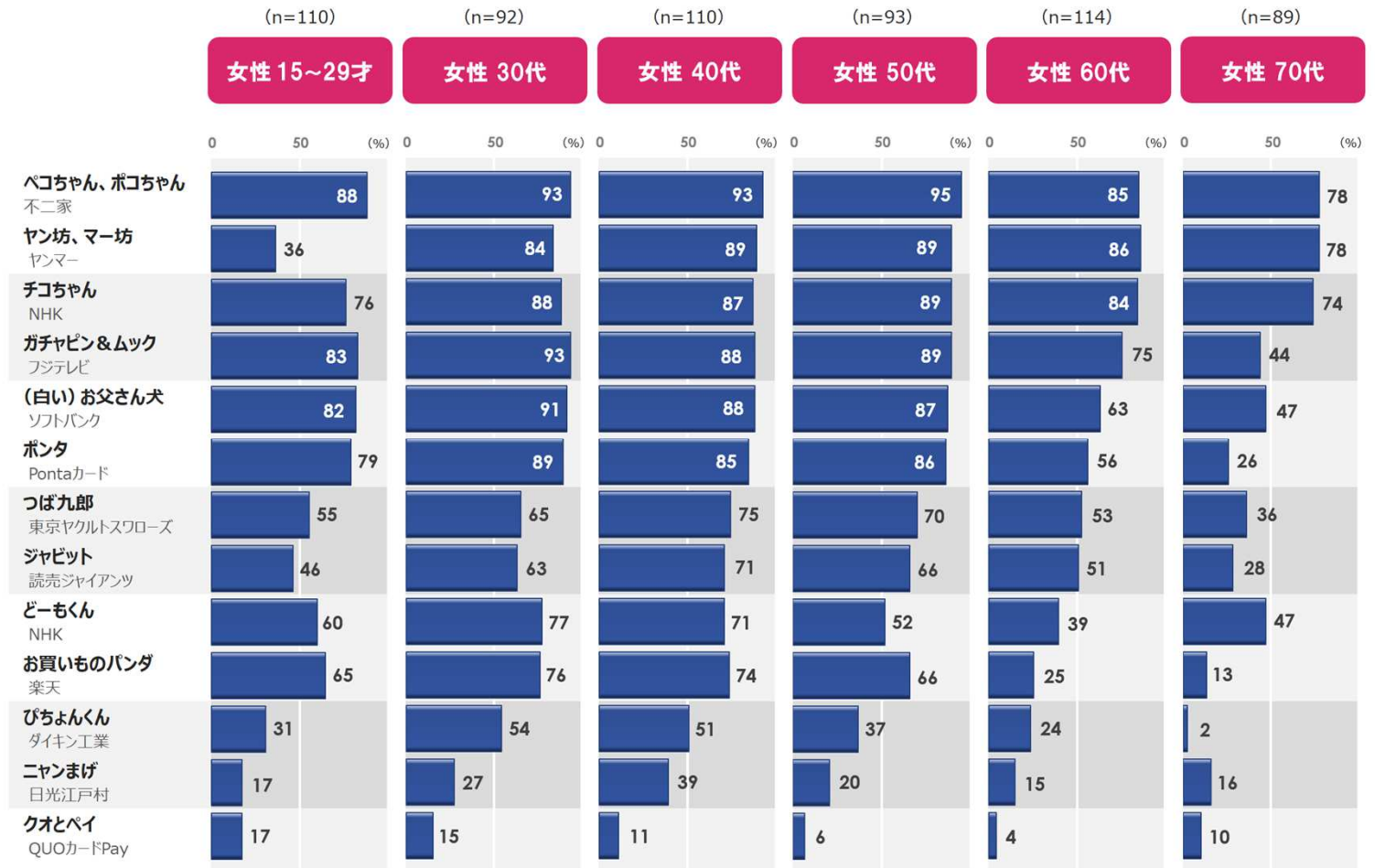
▼「ヤン坊、マー坊」、「チョコちゃん」は、30代～60代では8割超。

▼「ガチャピン&ムック」、「お父さん犬」、「ポンタ」は、50代以下で約8割以上。

▼「どーもくん」、「お買い物パンダ」は、30～40代女性で7割台と高くなっています。

### 認知度

Q. 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。(〇はいくつでも)





# 【男性・年代別 好感度】

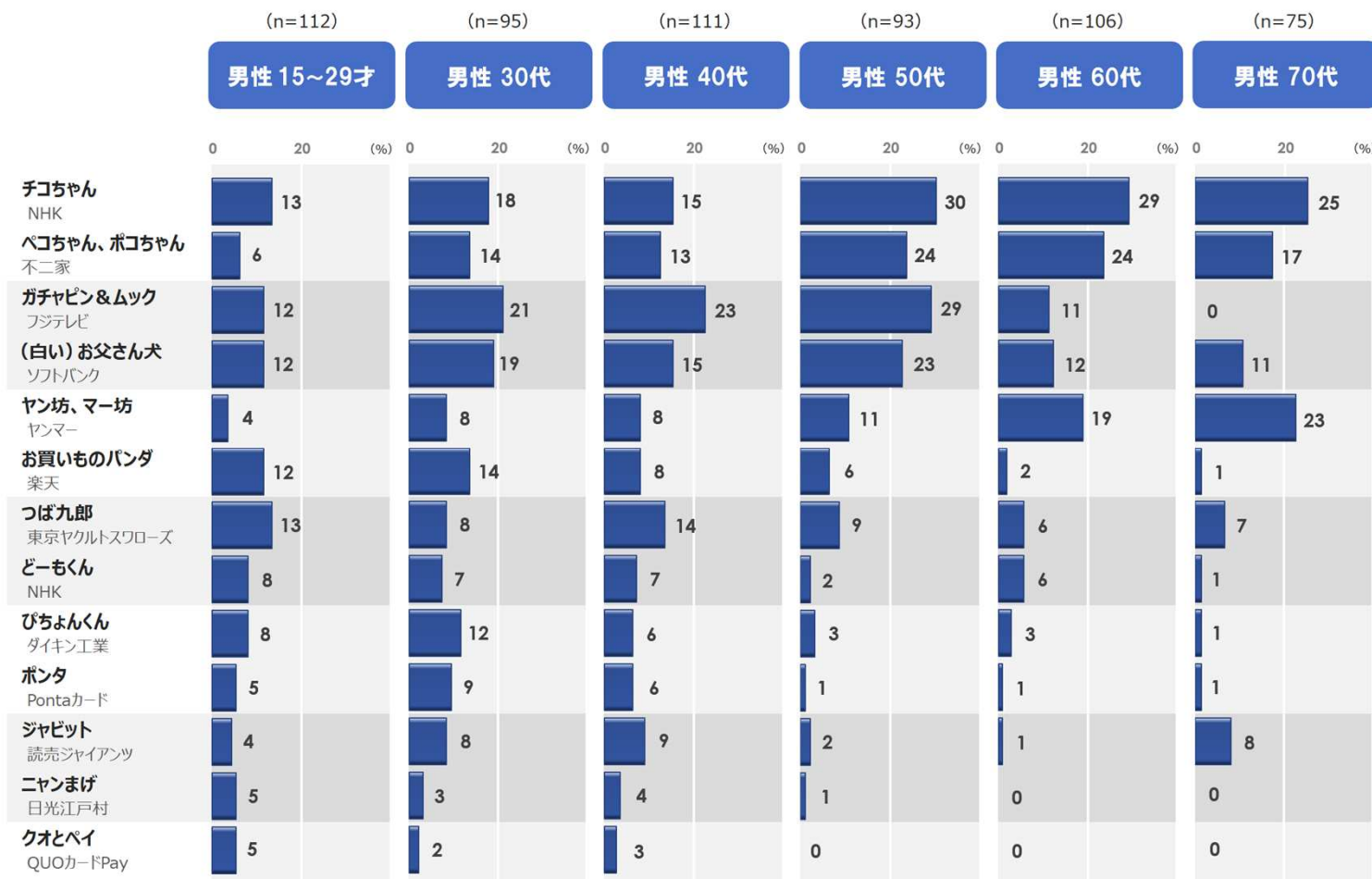
## 年代別に好感度の違いをみると、

■ 男女・年代別にみて、「ガチャピン&ムック」は、50代男性（29%）が最も高い好感度でした。

■ 同様に、「ヤン坊、マー坊」は、70代男性（23%）で最も高いです。

### 好感度

Q. 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。（〇はいくつでも）



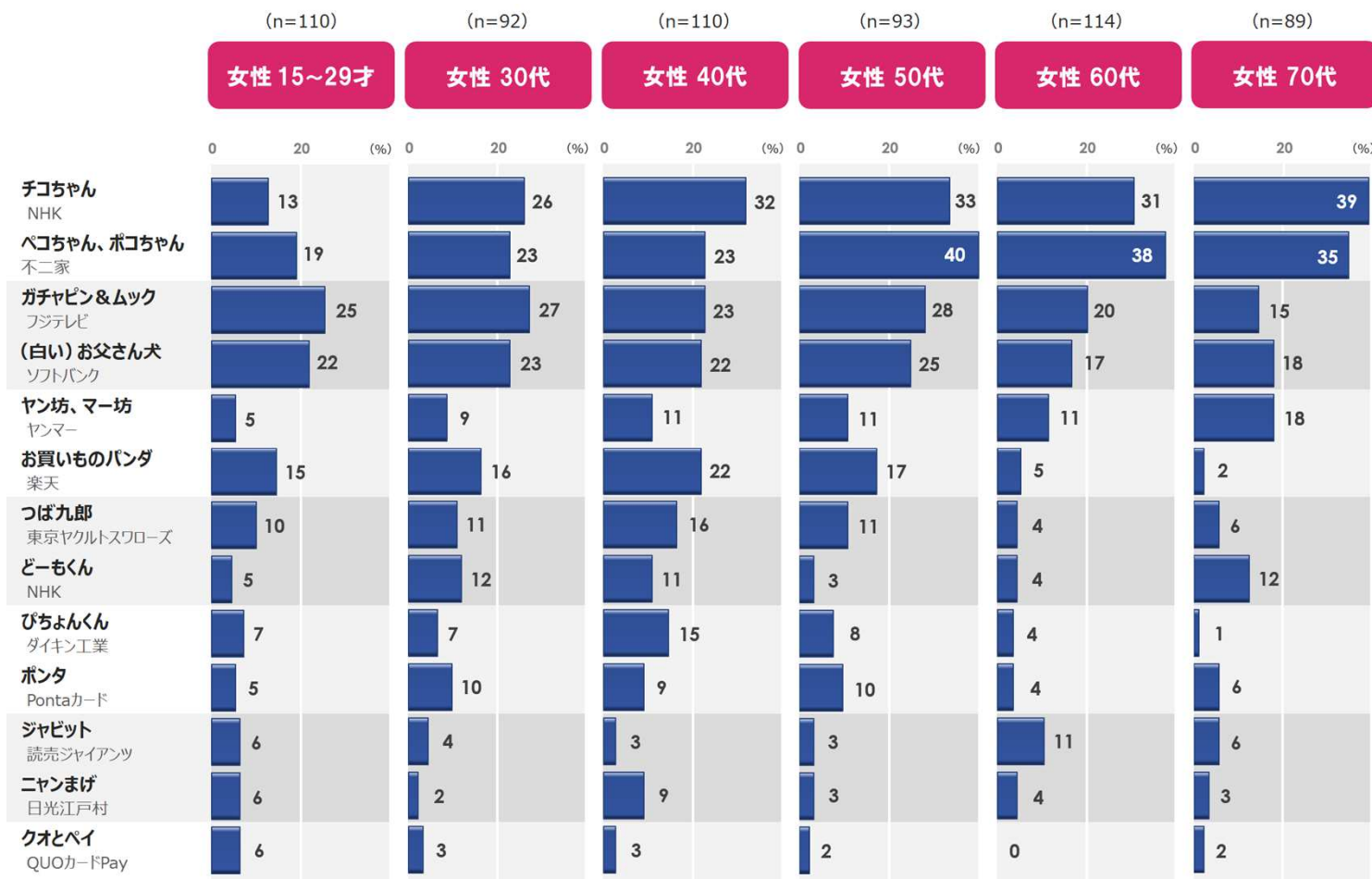
# 【女性・年代別 好感度】

## 年代別に好感度の違いをみると、

▼男女・年代別にみて、「チョコちゃん」は70代女性では39%、「ペコちゃん、ポコちゃん」は50代女性では40%と、それぞれ好感度が高いのが目立ちます。

### 好感度

Q. 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。(〇はいくつでも)



# ゲームキャラクター

提示したゲームキャラクター 6 種の結果は、

▼認知度

「ポケットモンスター」と「スーパーマリオブラザーズ」は、8割を超えていました。

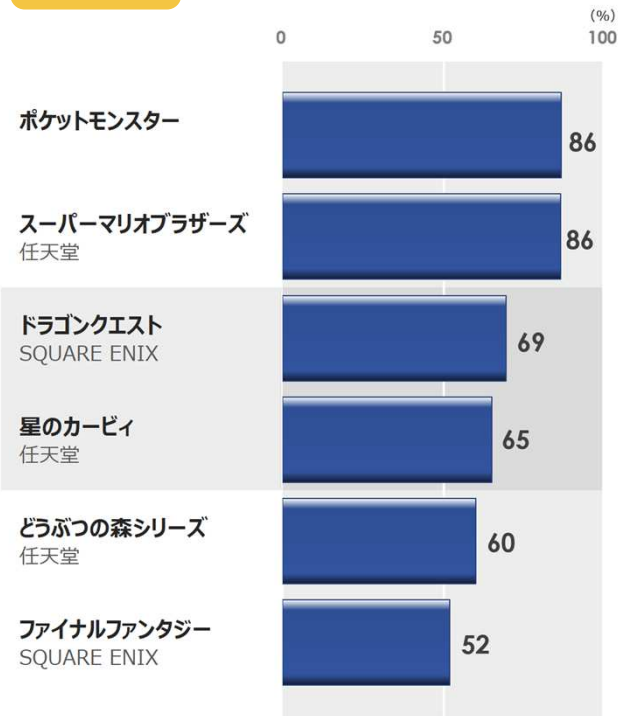
▼好感度

6キャラクターのいずれも、好感度は1割前後でした。

Q. 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。(〇はいくつでも)  
Q. 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。(〇はいくつでも)

認知度

(n=1,200)



※多いもの順に並べ替え

好感度

(n=1,200)



※多いもの順に並べ替え

## 時系列で変化をみると、

### ▼認知度

「ポケットモンスター」と「スーパーマリオブラザーズ」は、2014年から2020年まで、約8割以上で推移しています。  
 「ドラゴンクエスト」は、2017年 54% → 2020年 69%、「ファイナルファンタジー」は、2017年 40% → 2020年 52% と増加。  
 「どうぶつの森シリーズ」も、2017年 42% → 2020年 60%と、18ポイントアップ。

### ▼好感度

「どうぶつの森シリーズ」は、2017年 5% → 2020年 9%と、4ポイントアップしました。

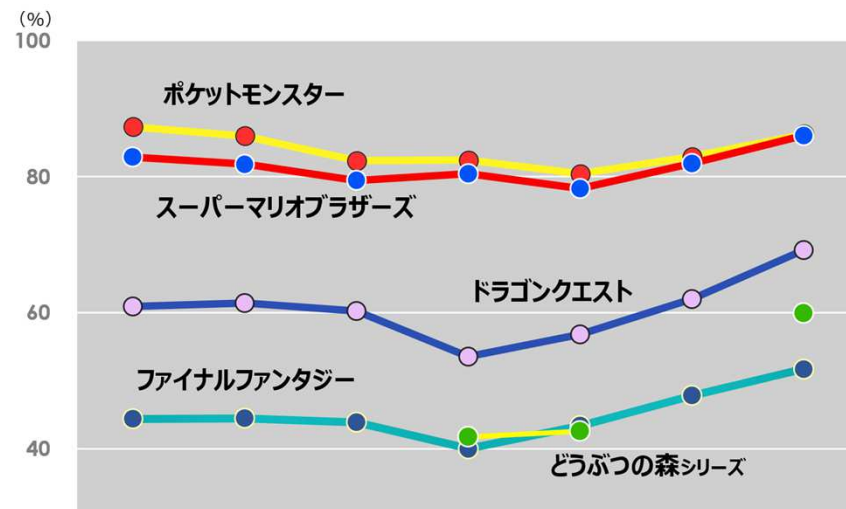
(時系列比較できる5キャラクターのみ)

(%)

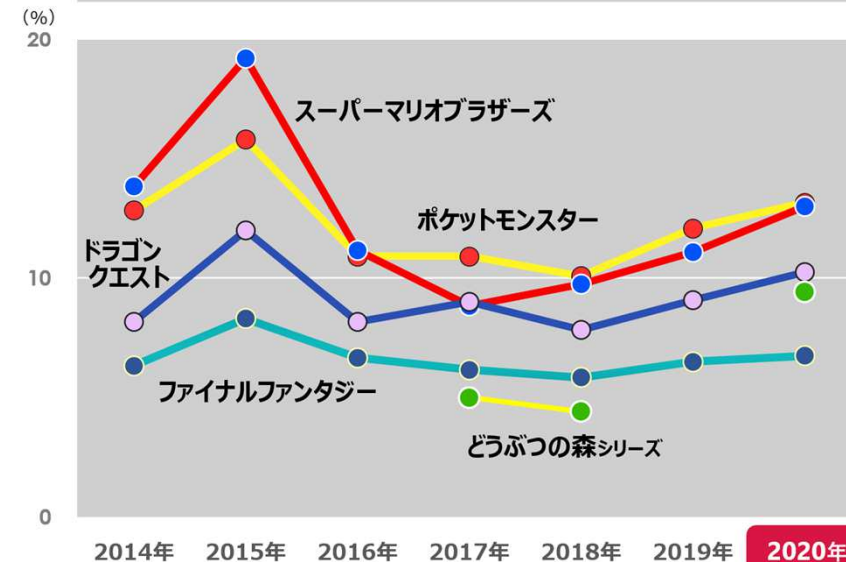
	2014年	2015年	2016年	2017年	2018年	2019年	2020年	
認知度	ポケットモンスター	87	86	82	82	80	83	86
	スーパーマリオブラザーズ	83	82	79	80	78	82	86
	ドラゴンクエスト	61	61	60	54	57	62	69
	どうぶつの森シリーズ	-	-	-	42	43	-	60
	ファイナルファンタジー	44	45	44	40	43	48	52
好感度	ポケットモンスター	13	16	11	11	10	12	13
	スーパーマリオブラザーズ	14	19	11	9	10	11	13
	どうぶつの森シリーズ	-	-	-	5	4	-	9
	ドラゴンクエスト	8	12	8	9	8	9	10
	ファイナルファンタジー	6	8	7	6	6	7	7

(n=1,200)

## 認知度



## 好感度



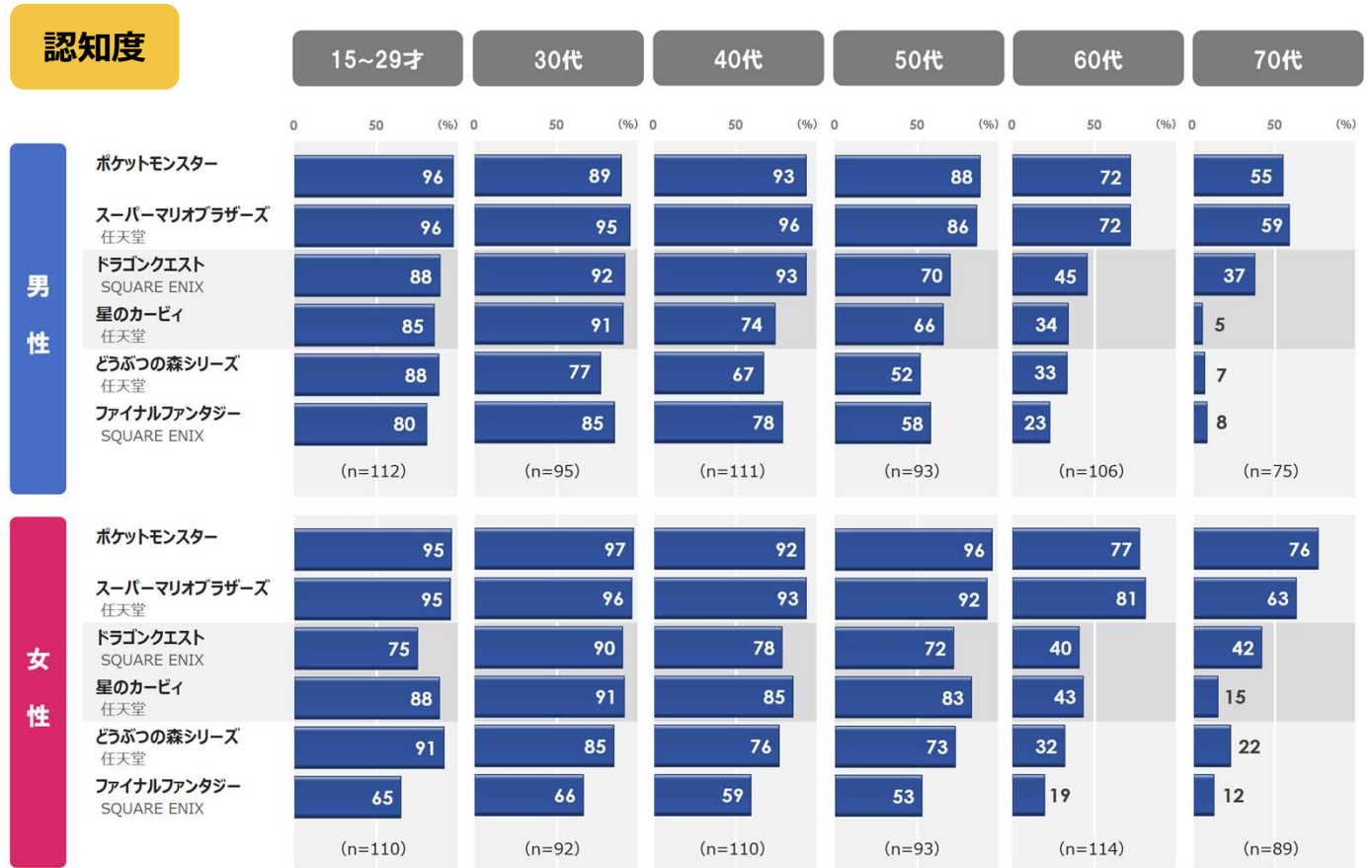
# 【男女年代別 認知度】

## 男女・年代別に認知度の違いをみると、

▼いずれのキャラクターも、高齢層に比べて50代以下で高くなっています。

▼「ポケットモンスター」と「スーパーマリオブラザーズ」は、70代男性では5割台、70代女性では6~7割台と、高齢層でもよく知られています。

Q. 次の「ゲームキャラクター」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。（〇はいくつでも）



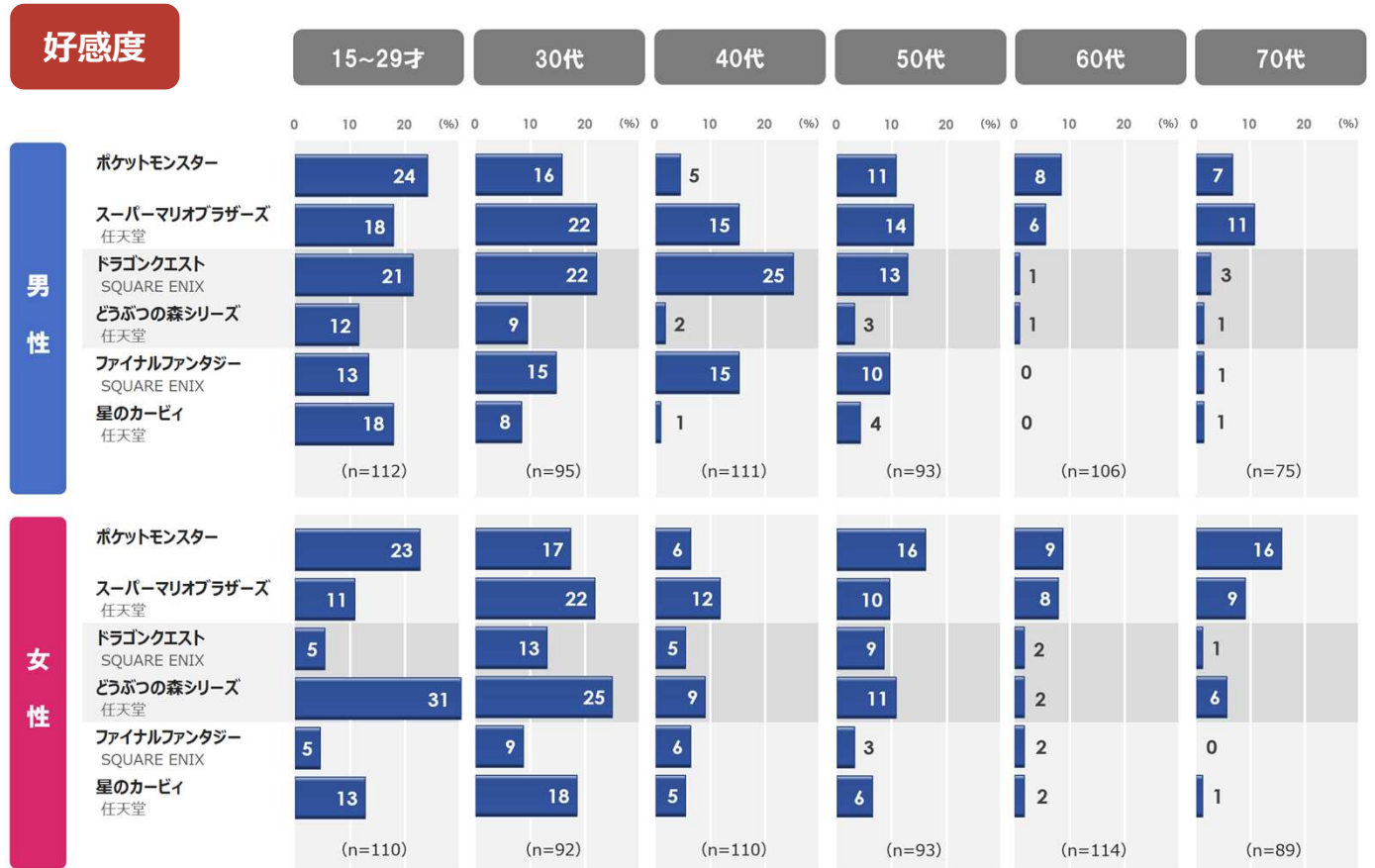
※「全体」で多いもの順に並べ替え

## 男女・年代別に好感度の違いをみると、

▼「ポケットモンスター」は、29才以下の男女では2割超と高いです。

▼「スーパーマリオブラザーズ」は30代男女、「ドラゴンクエスト」は40代以下の男性、「どうぶつの森シリーズ」は30代以下の女性で、それぞれ好感度が2割を超えています。

Q.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。(〇はいくつでも)



※「全体」で多いもの順に並べ替え

# 調査概要 / 提示キャラクター



## 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 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

## 抽出方法

- 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（一部エリアサンプリング）

## 調査期間

- 2020年11月調査（10/30～11/11） ※過去調査（2014年～2019年）は、いずれも10月に実施

## 分析サンプル数

### エリア

北海道・東北	132
関東	444
中部・北陸	192
近畿	192
中国・四国・九州	240

### 男女

男性	592
女性	608

### 男女×年代

男性	15～29才	112
	30～39才	95
	40～49才	111
	50～59才	93
	60～69才	106
女性	70～79才	75
	15～29才	110
	30～39才	92
	40～49才	110
	50～59才	93
	60～69才	114
	70～79才	89

## 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、50年にわたって、

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、定期的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（1,200票）。

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、回収が難しい高齢層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。

## 第7回の調査対象キャラクター 計84種

### 問1 ご当地キャラ（18）と企業キャラクター（13）

- 1) メロン熊（北海道夕張市）
- 2) むすび丸（宮城県仙台市）
- 3) さのまる（栃木県佐野市）
- 4) ぐんまちゃん（群馬県）
- 5) ふっかちゃん（埼玉県深谷市）
- 6) カバル（埼玉県志木市）
- 7) ふなっしー（千葉県船橋市）
- 8) アルクマ（長野県）
- 9) オカザえもん（愛知県岡崎市）
- 10) ひこにゃん（滋賀県彦根市）
- 11) 滝ノ道ゆずる（大阪府箕面市）
- 12) トライくん（大阪府東大阪市）
- 13) ちっちゃいおっさん（兵庫県尼崎市）
- 14) せんとくん（奈良県）
- 15) しまねっこ（島根県）
- 16) みきゃん（愛媛県）
- 17) しんじょう君（高知県須崎市）
- 18) くまモン（熊本県）
  
- 19) ニャンまげ /日光江戸村
- 20) どーもくん /NHK
- 21) チコちゃん /NHK(チコちゃんに叱られる!)
- 22) ガチャピン&ムック /フジテレビ
- 23) (白い)お父さん犬 /ソフトバンク
- 24) ペコちゃん、ポコちゃん /不二家
- 25) つば九郎 /東京ヤクルトスワローズ
- 26) ジャビット /読売ジャイアンツ
- 27) ヤン坊、マー坊 /ヤンマー
- 28) ぴちよんくん /ダイキン工業
- 29) お買い物パンダ /楽天
- 30) ポンタ /Pontaカード
- 31) クオとペイ /QUOカードPay

### 問2 日本と海外の有名キャラクター（26）

- 1) ハローキティ /サンリオ
- 2) マイメロディ /サンリオ
- 3) リトルツインスターズ（キキララ） /サンリオ
- 4) ぐでたま /サンリオ
- 5) ポムポムプリン /サンリオ
- 6) シナモロール /サンリオ
- 7) ポチャッコ /サンリオ
- 8) リラックマ /サンエックス
- 9) すみっこぐらし /サンエックス
- 10) カピバラさん /TRYWORKS
  
- 11) ミッキー & フレンズ（ミッキー・マウス、ミニーマウス、ドナルドダックなど） /ディズニー
- 12) ダッフィー /ディズニー
- 13) くまのプーさん /ディズニー
- 14) アナと雪の女王（アナ、エルサ、オラフなど） /ディズニー
- 15) トイ・ストーリー（ウッディ、バズ・ライトイヤーなど） /ディズニー・ピクサー
- 16) スター・ウォーズ（ダース・ベイダー、ヨーダ、C-3PO など）
- 17) スパイダーマン
- 18) ハリー・ポッター
- 19) トムとジェリー（Tom and Jerry）
- 20) ミニオン /ユニバーサル・ピクチャーズ
- 21) セサミストリート（エルモ、ビッグバードなど）
- 22) SNOOPY（ピーナッツ：スヌーピー、ウッドストックなど）
- 23) ピーターラビット
- 24) ムーミン（ムーミン、リトルミイ、スナフキンなど）
- 25) ミッフィー /ブルーナ
- 26) きかんしゃトーマスとなかまたち（トーマス、エドワード、ヘンリーなど）

## 第7回の調査対象キャラクター 計84種 (続)

### 問3 マンガ・アニメ(21)とゲームキャラクター(6)

- 1) それいけ! アンパンマン (アンパンマン、ばいきんまんなど)
- 2) ドラえもん
- 3) ちびまる子ちゃん
- 4) サザエさん
- 5) クレヨンしんちゃん
- 6) ゲゲゲの鬼太郎 (鬼太郎、目玉おやじなど)
- 7) とんりのトトロ /スタジオジブリ
- 8) 魔女の宅急便 (キキ、ジジなど) /スタジオジブリ
- 9) アルプスの少女ハイジ
- 10) ONE PIECE (ルフィ、ゾロ、ナミ、チョッパーなど)
- 11) 名探偵コナン (江戸川コナンなど)
- 12) 鉄腕アトム (アトム、お茶の水博士など)
- 13) ルパン三世 (ルパン、次元大介、石川五右衛門など)
- 14) ドラゴンボール (孫悟空、ピッコロ、ベジータなど)
- 15) 鬼滅の刃
- 16) 進撃の巨人 (エレン・イェーガー、リヴァイなど)
- 17) 機動戦士ガンダム (ガンダム、アムロ、シャアなど)
- 18) 新世紀エヴァンゲリオン (碇シンジ、綾波レイなど)
- 19) プリキュアシリーズ
- 20) ウルトラマンシリーズ
- 21) 仮面ライダーシリーズ
- 22) ポケットモンスター (ピカチュウなど)
- 23) スーパーマリオブラザーズ (マリオ、ルイージ、ヨッシーなど) /任天堂
- 24) ドラゴンクエスト (スライムなど) /SQUARE ENIX
- 25) ファイナルファンタジー (クラウド・ストライフ、チョコボなど) /SQUARE ENIX
- 26) 星のカービィ /任天堂
- 27) どうぶつの森シリーズ /任天堂

## 第1回から第6回までの調査対象キャラクター

### 第1回 2014年の対象キャラクター 106種

●ご当地キャラクター	22
●日本と海外の有名キャラクター	29
●マンガ・アニメキャラクター	28
●ゲーム・企業キャラクター	27

### 第4回 2017年の対象キャラクター 90種

●ご当地キャラクター	18
●日本と海外の有名キャラクター	30
●マンガ・アニメキャラクター	21
●ゲーム・企業キャラクター	21

### 第2回 2015年の対象キャラクター 116種

●ご当地キャラクター	26
●日本と海外の有名キャラクター	31
●マンガ・アニメキャラクター	30
●ゲーム・企業キャラクター	29

### 第5回 2018年の対象キャラクター 89種

●ご当地キャラクター	24
●日本と海外の有名キャラクター	28
●マンガ・アニメキャラクター	23
●ゲーム・企業キャラクター	14

### 第3回 2016年の対象キャラクター 96種

●ご当地キャラクター	20
●日本と海外の有名キャラクター	32
●マンガ・アニメキャラクター	24
●ゲーム・企業キャラクター	20

### 第6回 2019年の対象キャラクター 83種

●ご当地キャラクター	18
●日本と海外の有名キャラクター	26
●マンガ・アニメキャラクター	21
●ゲーム・企業キャラクター	18

## 《 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

掲載時には、必ず当社クレジットを明記いただき、  
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記載をお願い致します。