

2017年3月6日

子供世代のエンターテインメント消費傾向を、あらゆる視点から読み解く！

『こどもマーケティング白書2017』発売

カドカワ株式会社は、5～14歳の子供世代におけるエンターテインメントの消費傾向をまとめた『こどもマーケティング白書2017』を3月6日に発売します。本書は、弊社が運営するユーザーリサーチシステム『eb-i』※を用いて調査を実施。未就学児から中学生までの世代に特化し、エンターテインメントに関連する様々なプロフィールデータを収録したものです。

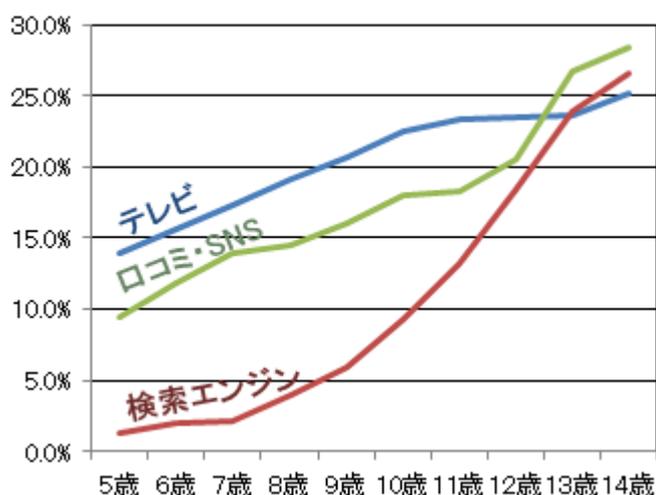
小学校・中学校入学という節目を機に、子供世代の生活スタイルや交友関係は大きく変わります。本書では、その成長著しい時期の子供の嗜好変化を的確にとらえるため、エンターテインメントの消費傾向を年齢層別・性別といったカテゴリーで分析。今後の子供向けエンターテインメントビジネスの動向を読み解くための一冊となっています。

◆情報収集は、成長と共にSNSへシフト。小学校高学年の半数がニンテンドー3DSを所有。

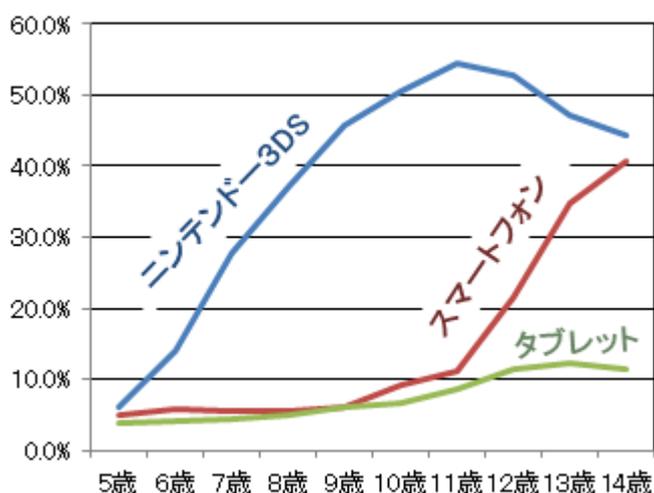
子供世代において、情報収集で最も重要視するメディアを調査したところ、5～12歳（未就学児～小学生相当）まではテレビがトップとなりました。その後、成長と共に変化が見られ、13歳になると、ロコミ・SNSや検索エンジンの比率がテレビを上回るようになります。このことから、中学生以降、インターネットが情報収集の主軸になっていると考えられます。

また、子供世代における保有デバイスの調査では、10～12歳（小学校高学年相当）の半数以上がニンテンドー3DSを保有していることがわかりました。スマートフォンの保有率は、11歳を過ぎた頃から急激に上昇しており、以降、ニンテンドー3DSからスマートフォンへ、保有するデバイスが変化していくことが推察されます。

【子供世代が情報収集において重要だと思うメディア】



【子供世代の保有デバイス】



調査対象人数:34734人、調査期間:2016年1月29日～2月22日、出典:eb-i

(ニンテンドー3DSは、ニンテンドーDS、Newニンテンドー3DSを含む)

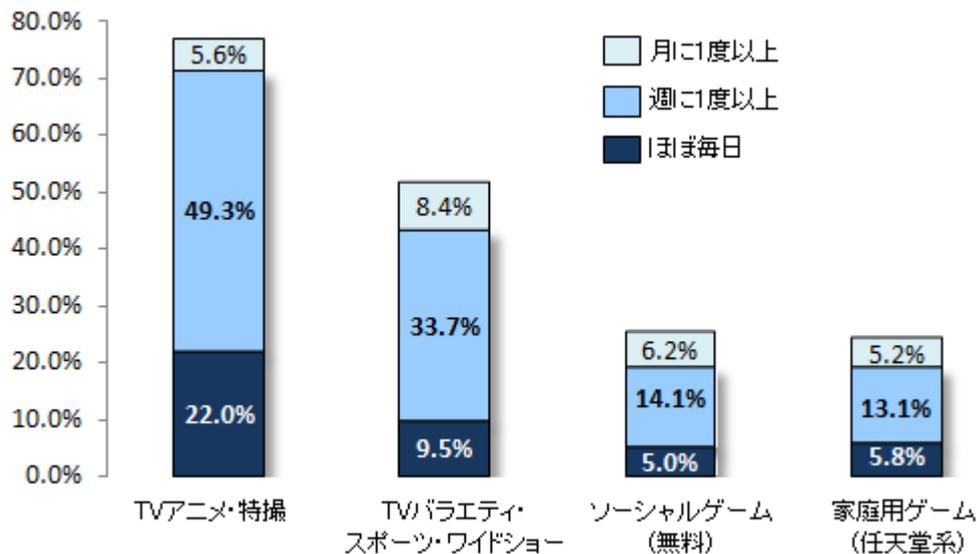
※『eb-i(Entertainment Business Insight)』は、カドカワ株式会社が週単位で継続して行っている、エンターテインメント分野の消費動向調査です。保有する国内26万人パネルから、全国47都道府県の5～69歳(14歳以下は保護者の代理回答)の男女1万人超のモニターを対象に、週次でWeb調査を実施し、エンターテインメント分野の実態を調査・分析しています。

URL: <http://www.f-ism.net/>

◆5～6歳児の7割以上が、TVアニメ・特撮番組を週に1回以上視聴。

5～6歳児（未就学児相当）におけるエンターテインメント嗜好の調査では、TVアニメ・特撮番組を、“ほぼ毎日視聴する”、もしくは、“週に1回以上視聴する”と答えた回答者は約7割にのぼりました。バラエティなどのその他TV番組、ソーシャルゲーム、家庭用ゲームと比較しても、TVアニメ・特撮番組が5～6歳児のエンターテインメントとして、圧倒的な支持を集めていることがわかります。

【5～6歳児のエンターテインメント嗜好】

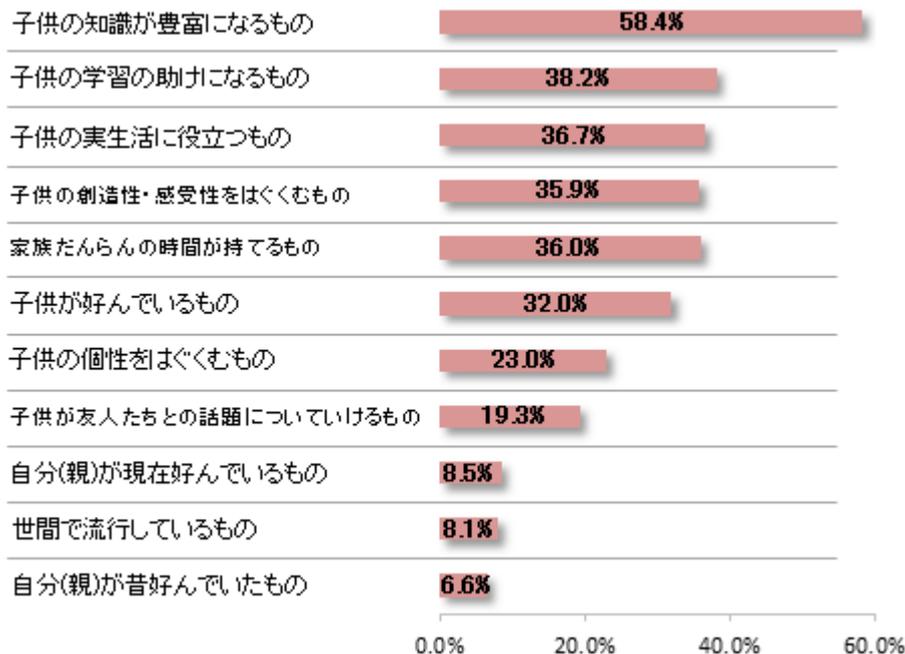


調査対象人数:8606人、調査期間:2016年1月29日～2月22日、出典:eb-i

◆親が子供のエンターテインメントに期待するのは、“知育”や“学習の一助となるもの”。

5～14歳の子供を持つ親に対し、子供が接触するエンターテインメントに期待するものについて調査をしたところ、“知識が豊富になるもの”という回答が半数以上を占め、次に“学習の助けになるもの”、“実生活に役立つもの”という結果になりました。娯楽においても、子供に対して親が“学び”を求めているということがよく表れています。

【親が子供のエンターテインメントに対して期待するもの】



調査対象人数:2534人、調査期間:2017年1月23日～24日、出典:eb-i

◆『こどもマーケティング白書2017～キッズ・エンターテイメント徹底解析』概要

発行：カドカワ株式会社 マーケティングセクション

発売日：2017年3月6日

価格：37,000円＋税

総頁数：PDF(CD-ROM)446頁

本書の紹介ページ：

<https://www.f-ism.net/report/kodomoMH2017.html>



▲『こどもマーケティング白書2017』の表紙

<目次>

I. 本書について

II. 総論

1. 消費規模
2. 年齢層別の特徴

III. こども世代 エンターテイメント消費の要点

エンターテイメント嗜好／消費規模／情報収集メディア／デバイス保有率／WEB サービス利用率
親が選ぶエンターテイメント

IV. ランキング (アニメ)

総合／男女別／年齢層別／視聴本数クラス別

V. ランキング (スマホゲーム)

総合／男女別／年齢層別／プレイ本数クラス別

VI. ランキング (家庭用ゲーム)

総合／男女別／年齢層別／プレイ本数クラス別

VII. 個別タイトル分析 (アニメ)

1. 基本属性
2. 視聴本数クラス分析
3. 他のエンタメジャンルへの接触状況
4. 余暇に求めるもの・生活意識・消費嗜好
5. 消費ポテンシャル

VIII. 個別タイトル分析 (スマホゲーム)

※同 上記5項目

IX. 個別タイトル分析 (家庭用ゲーム)

※同 上記5項目

X. eb-i について

『こどもマーケティング白書2017』は、エンターブレインのオンラインショッピングサイト「ebten」で購入可能です。

<ebten 内購入ページ> <http://ebten.jp/p/7015017030651/>

本リリースのデータを記事にて引用される場合は、必ず出典をご明記いただきますようお願いいたします。