

2019年放送アニメの視聴者分析を掲載！

『アニメマーケティング白書 2020』

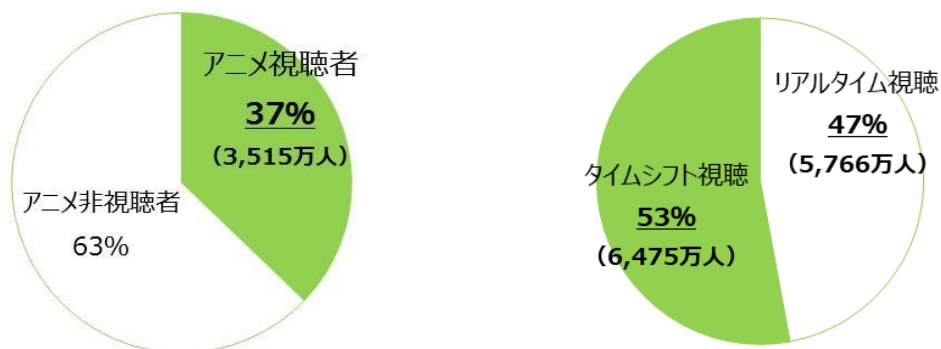
- ・国内アニメ視聴者数は約3,515万人。20代以上が増加。
- ・2019年放送アニメ、満足度1位は「鬼滅の刃」。

株式会社 KADOKAWA Game Linkage(本社:東京都文京区、代表取締役社長:豊島秀介)は、2019年1月～12月放送の地上波アニメ番組約200タイトルの視聴者に関する調査結果・分析をまとめた『アニメマーケティング白書 2020』を2月27日に発売します。

◆国内アニメ視聴者数は約3,515万人。タイムシフト視聴がリアルタイム視聴を上回る。

『アニメマーケティング白書 2020』では、国内のアニメ視聴者は約3,515万人と、日本の人口(5～69歳)9,457万人のおよそ37%と推測。20代以降のアニメ視聴者が増加し、年代別では40代の視聴者が最多となっています。なお、アニメの視聴スタイルにおいては、タイムシフト(録画)が53%、リアルタイムが47%と、タイムシフトでの視聴が多い傾向にあります。

【2019年国内アニメ視聴者数／視聴スタイル比率】



(調査実施日:2019年1月1日～12月31日※毎月2回実施／出典:アニメマーケティング白書 2020)
※視聴スタイル比率内の人数は、視聴者数上位30タイトルのスタイル別視聴者数を合計し延視聴者数で計測した数値。

◆2019年放送アニメ、満足度1位は「鬼滅の刃」。男女問わず幅広い層が視聴。

【2019年放送アニメ 満足度ランキング】

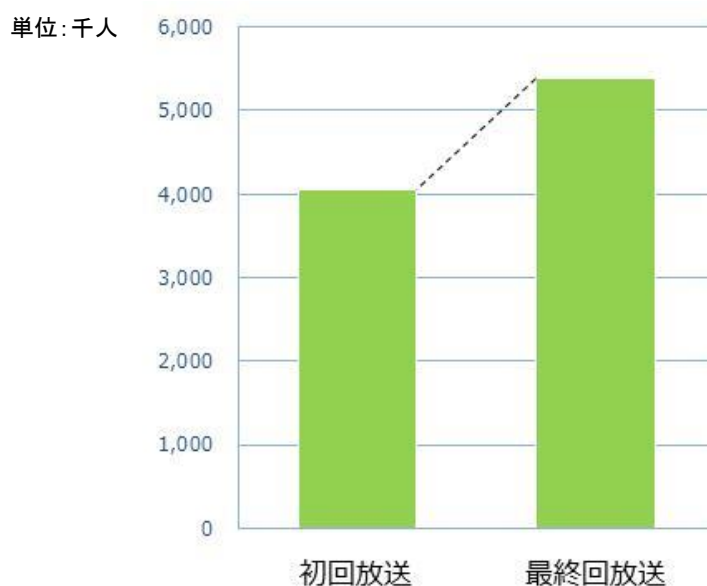
順位	タイトル	満足度比率
1位	鬼滅の刃	48.9%
2位	進撃の巨人 Season3	41.5%
3位	ジョジョの奇妙な冒険 黄金の風	40.4%
4位	からかい上手の高木さん2	37.0%
5位	彼方のアストラ	36.5%
6位	ハイスコアガール	36.2%
7位	Dr. STONE	35.3%
8位	風が強く吹いている	34.3%
9位	ヴァインランド・サガ	33.9%
10位	かぐや様は告らせたい～天才たちの恋愛頭脳戦～	33.9%

(調査実施日:2019年3月18日、6月17日、10月7日、12月16日/出典:アニメマーケティング白書 2020)
※1クール(3ヶ月)毎に、各クールの地上波放送アニメ上位35タイトルをそれぞれ調査。放送期間が2クール以上のタイトルは、より満足度比率の高いクールをランキングに反映。

本書では、アニメの満足度について5段階評価でアンケート調査を実施し、最高評価である“非常に満足した”と回答した人数から満足度比率を割り出しました。

2019年に放送されたアニメでは、大人気漫画作品を原作とした「鬼滅の刃」が満足度1位を獲得。視聴者の約半数(48.9%)が“非常に満足した”と回答しています。2位は「進撃の巨人 Season3」、3位は「ジョジョの奇妙な冒険 黄金の風」と、ロングランタイトルが上位を占める結果となりました。

【「鬼滅の刃」初回・最終回 視聴者数推移】



(調査実施日:2019年4月15日※初回、2019年9月16日※最終回/出典:アニメマーケティング白書 2020)

2019年放送アニメの満足度ランキング1位となった「鬼滅の刃」の視聴者数推移を調査した結果、第1話の放送と最終回の放送で視聴者数が約140万人増加したことが分かりました。本作品は視聴者の満足度が高く継続して視聴されていること、また新たなファンを取り込んでいることが伺えます。そのほか本書では「鬼滅の刃」をはじめとする、2019年地上波放送の主要アニメ186タイトルの男女比や年齢帯など、視聴者の実態に迫る詳細なデータも掲載しています。

<調査概要>

『アニメマーケティング白書 2020』のデータは、株式会社 KADOKAWA Game Linkage 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「eb-i(Entertainment Business Insight)」の結果を用いています。保有している全国20万モニターから、継続的に約1万のサンプルに実査を行い、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: https://www.f-ism.net/ebi_pr/index.html

※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※

◆『アニメマーケティング白書 2020』概要

『アニメマーケティング白書 2020』では、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、全国47都道府県在住の男女5~69歳を対象に、アニメ視聴に関する調査を実施しました。2019年に放送されたアニメ番組約200タイトルについて、男女・年齢別の視聴者数分布などの基礎データをはじめ、視聴形態別(リアルタイム・録画・オンデマンド)の視聴者数、視聴者の他エンタメジャンルへの接触状況や消費ポテンシャルといった豊富な資料を多数掲載。各タイトルにおける視聴者の属性や特徴を詳しく分析しています。アニメビジネスに携わる方に向けた、今後の業界動向を様々な角度から読み解くための一冊となっています。

商品名：アニメマーケティング白書 2020 消費ポテンシャルとクラスターで見るペルソナ分析
発行：株式会社 KADOKAWA Game Linkage マーケティングセクション
発売日：2020年2月27日
価格：49,000円＋税
総頁数：PDF(CD-ROM)1302頁
紹介ページ：

<https://www.f-ism.net/ebi/ga004/>

※「アニメマーケティング白書 2018」と「アニメマーケティング白書 2017」のサンプルPDFがご確認いただけます。

<目次>

- I. 本書について
- II. 報告対象タイトル一覧
- III. 日本におけるアニメ視聴の概況
- IV. アニメ視聴者プロフィール
- V. 個別タイトル分析
- VI. キッズレポート
- VII. ランキング
- VIII. eb-i について



<関連ページ>

- 「アニメマーケティング白書 2020」サポートサイト
<https://www.f-ism.net/ebi/ga006/>
- 「アニメマーケティング白書 2020」掲載タイトル一覧
<https://www.f-ism.net/ebi/ga005/>

『アニメマーケティング白書 2020』は、オンラインショッピングサイト「ebten」でご購入いただけます。
ebten 内購入ページ：<https://ebten.jp/p/7015020022751>

◆株式会社 KADOKAWA Game Linkage (カドカワ ゲーム リンケージ) について

株式会社 KADOKAWA Game Linkage (代表取締役社長：豊島 秀介) は、株式会社 KADOKAWA の 100% 子会社です。

『ファミ通』『ゲームの電撃』ブランドをはじめとする情報誌の出版、Web サービス運営、動画配信といったゲームメディア事業を展開しています。そのほかイベント企画や e スポーツマネジメント、ゲームマーケティングなど、ゲームにまつわるあらゆる分野で新しい価値の創出に挑戦。ゲームとユーザーの熱量を高め、ゲームの面白さや楽しさをさらに広げてまいります。

公式サイト URL：<https://kadokawagamelinkage.jp>