

2014年2月12日

報道関係各位

## クールジャパンに関する調査(2014)

「クールジャパン」の認知率6割、4年間で倍増  
世界に紹介したい日本文化「日本食」「アニメ」「マンガ」

クールジャパンを象徴するキャラは「ドラえもん」「悟空」「トトロ」、  
10代・20代は「ピカチュウ」や「初音ミク」も支持

クールジャパンなゲーム作品は「ドラクエ」「マリオ」「FF」「ポケモン」  
クールジャパンな日本食は「寿司」「刺身」「天ぷら」「味噌汁」、4人に1人が「ラーメンはクールジャパン」と評価  
クールジャパンな日本の技術は「安全技術」「トイレ開発」「ゲームハード開発」「先進医療技術」

クールジャパン戦略「賛成派」が9割強  
「2020年までにクールジャパンが日本を支える産業になる」6割半が予想

日本のクリエイティブ産業を育てるために必要な改革は？  
「義務教育から発想力を鍛える」5割強、「専門教育機関の設置」4割半、  
「制作現場の労働環境改善」4割弱、「クリエイターの賃金アップ」3割強

クールジャパン機構の投資先として期待するのは？  
「日本文化発信拠点を海外に構築」5割、「クリエイター支援」4割半、「クールジャパン関連の教育機関」4割強

東京工芸大学(所在地:東京都中野区・神奈川県厚木市/学長:若尾 真一郎)は、2014年1月17日~22日の6日間、全国の15歳~49歳の男女を対象に「クールジャパンに関する調査」をモバイルリサーチ(携帯電話によるインターネットリサーチ)で実施、1,000名の有効サンプルを集計しました。(調査協力会社:ネットエイジア株式会社)

※クールジャパン(Cool Japan)とは・・・

日本の独自性の高いコンテンツや文化が国際的に高く評価されている現象を指し、また、評価されているコンテンツや文化そのものも指す言葉です。具体的には、アニメーション、ゲーム、マンガなどのポップアート、ポップカルチャーを始め、日本の製品、ファッション、建築、料理など、海外から『格好いい』、『カワイイ』、『いけてる』と捉えられるモノを指します。

## 「クールジャパンに関する調査(2014)」 調査結果

＝ クールジャパン認知状況・イメージ ＝

◆ 「クールジャパン」の認知率 6 割、4 年間で倍増

◆ 世界に紹介したい日本文化「日本食」「アニメ」「マンガ」

始めに、「クールジャパン」という言葉の認知状況について、確認を行いました(図は5ページ以降にまとめて掲載しています)。

全国の15歳~49歳の男女1,000名(全回答者)に対し、「クールジャパン」を知っているか聞いたところ、「内容までよく知っている」は12.6%、「言葉は聞いたことがある」は47.3%となり、合計で認知率は6割(59.9%)となりました。同様の質問を行った前回(2010年時点)の調査結果(認知率29.0%)と比較すると、4年間で認知率が倍増していることがわかります。前回

調査を実施した後、経済産業省に“クール・ジャパン室”が設置され(2010年6月)、官民ファンドの“クールジャパン機構”が設立される(2013年11月)などの動きがありました。このような海外市場の開拓に向けた取り組みが活発化している影響もあってか、クールジャパンに対する注目が高まってきているのではないのでしょうか。図1図2

次に、クールジャパンについての説明を行ったうえで、クールジャパンとして世界に紹介したい日本文化は何か聞いたところ、「日本食」が7割(70.8%)で最も高く、「アニメーション」(67.2%)と「マンガ」(62.8%)が6割台、「工芸品(日本刀・和紙・陶磁器など)」(52.9%)、「伝統芸能(歌舞伎・落語・書道・茶道など)」(51.3%)が5割台で続きました。当初、アニメーションやマンガなどのポップカルチャーがクールジャパンの主な対象とされていましたが、健康食として海外でブームを起している日本食や、伝統文化など、日本に住む方が“世界に紹介したい”と感じる魅力的な文化は多岐に渡るようです。図3

◆ クールジャパンを象徴するキャラは「ドラえもん」「悟空」「トトロ」、10代・20代は「ピカチュウ」や「初音ミク」も支持

◆ クールジャパンなゲーム作品は「ドラクエ」「マリオ」「FF」「ポケモン」

◆ クールジャパンな日本食は「寿司」「刺身」「天ぷら」「味噌汁」、4人に1人が「ラーメンはクールジャパン」と評価

◆ クールジャパンな日本の技術は「安全技術」「トイレ開発」「ゲームハード開発」「先進医療技術」

全回答者(1,000名)に対し、“クールジャパンの象徴”だと思うキャラクターは何か聞いたところ、「ドラえもん」が5割半(55.6%)で最も多くの支持を集めました。次いで、「孫悟空(ドラゴンボール)」(38.3%)、「トトロ」(37.5%)、「ピカチュウ(ポケットモンスター)」(37.4%)、「アンパンマン」(37.3%)が続いています。図5

年代別でみると、「ドラえもん」は10代～40代全ての年代で1位となっており、世代を超えて“クールジャパンの象徴”としての支持を集めていることが窺えます。そのほか、10代・20代は「ピカチュウ」(10代44.4%、20代46.8%)や「初音ミク(VOCALOID)」(10代40.8%、20代40.4%)が支持を集め、20代・30代は「孫悟空」(20代44.0%、30代45.2%)が、30代・40代では「トトロ」(30代41.2%、40代44.0%)や「ガンダム」(30代38.4%、40代35.6%)が上位となり、世代ごとの特徴がみられました。図6

それでは、具体的にはどのようなものが世界から評価される日本の文化だと感じているのでしょうか。日本のクリエイティブ産業の商材の中で、貿易黒字を生んでいる《ゲーム作品》、今回の調査で“最も世界に紹介したい日本文化”となった《日本食》、モノづくりを支える《日本の技術》を取り上げ、それぞれクールジャパンだと思うものは何か、質問を行いました。

まず、クールジャパンだと思う《ゲーム作品》を聞いたところ、「ドラゴンクエスト シリーズ」(59.4%)と「スーパーマリオブラザーズ シリーズ」(59.3%)が6割の支持を集め、次いで「ファイナルファンタジー シリーズ」が5割(49.8%)、「ポケットモンスター シリーズ」が5割弱(48.1%)で続きました。図7

年代別でみると、10代と20代の1位は「ポケットモンスター シリーズ」(10代56.4%、20代61.2%)となり、30代と40代の1位は、「ドラゴンクエスト シリーズ」(30代71.2%、40代64.4%)となりました。図8

次に、クールジャパンだと思う《日本食》を聞いたところ、「寿司」が9割(90.3%)で最も高く、次いで「刺身」が7割強(71.6%)、「天ぷら」が7割弱(68.6%)、「味噌汁」が6割(59.5%)で続いています。新鮮な食材や盛り付けの美しさ、日本料理の持つ独特のうまみなど、“和食文化”を味わえる料理が上位となりました。また、近年、海外で日本食としてブームになっている「ラーメン」は、4人に1人(25.3%)がクールジャパンな日本食だと回答しました。図9

続いて、クールジャパンだと思う《日本の技術》を聞いたところ、「安全技術(ぶつからない車、事故のない新幹線など)」(73.7%)が最も高く、2位は「トイレ設備開発(ウォッシュレット、温便座など)」(57.9%)、3位は「ゲームハード開発(PS4、Wii Uなど)」(47.9%)、4位は「先進医療技術(iPS細胞、遠隔医療など)」(44.9%)となりました。

男女別にみると、女性は男性よりも「トイレ設備開発」(男性52.2%<女性63.6%)の支持が高く、男性は女性よりも「超電導リニア開発」(男性34.2%>女性22.0%)が高くなりました。図11

### ＝ クールジャパン戦略(海外発信・人材育成) ＝

#### ◆ クールジャパン戦略「賛成派」が9割強

#### ◆ 「2020年までにクールジャパンが日本を支える産業になる」6割半が予想

日本の独自性が高いコンテンツや文化の育成・支援を行い、海外へ発信(輸出)していこうとする“クールジャパン戦略”は、世の中ではどのように捉えられているのでしょうか。

全回答者(1,000名)に対し、クールジャパン戦略を進めていくことについて賛否を聞いたところ、『賛成派』(「どちらかといえば」を含む)が92.1%、『反対派』が7.9%となり、賛成派が大多数を占めました。図13

また、経済産業省はクールジャパン戦略の中で、“クリエイティブ産業を新たな産業の柱とし、2020年までに世界市場のうち8～11兆円の獲得を目指す”と目標を掲げていることを紹介したうえで、2020年までにクールジャパンが日本を支える産業になると思うか聞いたところ、「なると思う」が18.9%、「多少はなると思う」が45.8%となり、合計で6割半(64.7%)の方は、クールジャパンが日本を支える産業に育つという予想に同意を示しました。図14

#### ◆ 日本のクリエイティブ産業を育てるために必要な改革は？

「義務教育から発想力を鍛える」5割強、「専門教育機関の設置」4割半、

「制作現場の労働環境改善」4割弱、「クリエイターの賃金アップ」3割強

#### ◆ クールジャパン機構の投資先として期待するのは？

「日本文化発信拠点を海外に構築」5割、「クリエイター支援」4割半、「クールジャパン関連の教育機関」4割強

クールジャパン戦略では、ゲームを除くクリエイティブ産業が貿易赤字であることを問題視しています。この現状から脱却し、クールジャパンが日本を支える産業へと成長するためには、どのような施策が必要だと考えられているのでしょうか。

全回答者(1,000名)に対し、日本のクリエイティブ産業を育てていくために、どんな“仕組みづくり”が必要だと思うか聞いたところ、「小中学校など、低年齢のうちから発想力を育むような教育科目を設ける」が5割強(52.5%)で最も高くなり、次いで「コンテンツづくりなどを専門的に学べる場所(大学など)を増やす」が4割半(45.3%)、「コンテンツの制作現場の労働環境を改善する」が4割弱(37.4%)、「コンテンツの制作現場で働く人の賃金を上げる」と「もっと国をあげて取り組む(クールジャパン省／庁を設置するなど)」が3割強(ともに33.0%)で続きました。作り手の教育やコンテンツ制作現場の環境整備に関する項目が上位となり、クリエイターの育成や労働環境・条件の改善が重要な課題だと考えられている様子が窺えました。図15

それでは、クールジャパンの海外発信(輸出)に向けて、具体的にはどのようなアクションを起こしていくのが良いと考えられているのでしょうか。

“クールジャパンを育成・支援するための資金を民間企業と政府が出資し、出資金の規模を1～2年以内に1,000億円へと拡大する計画が進んでいる(クールジャパン機構)”ことを紹介したうえで、クールジャパンを海外発信していくために、どのようなことにお金を使っていくのが良いと思うか聞いたところ、「海外に日本の文化を発信する拠点を作る(アンテナショップ、ジャパン・モールの建設など)」が5割(50.5%)で最も高くなり、次いで「国内のクリエイターや関連する中小企業を支援する」が4割半(45.1%)、「次世代の人材を育成するために、クールジャパン関連の教育機関を作る」が4割強(41.3%)で続きました。海外に発信拠点を設けることや作り手の支援・教育の充実などに資金が投資されることを期待している様子が窺えました。図16

※リサーチ結果は、下記URLでも公開しております。

<http://www.t-kougei.ac.jp/guide/pr/>

### 「東京工芸大学芸術学部卒業・大学院修了制作展 2014」について

調査では日本のクリエイティブ産業を育てるためにクリエイターの育成が重要な課題だと考えられている様子が窺えました。

将来のクールジャパン・コンテンツを支える人材を育成する本学では、教育の成果に触れていただく機会として「東京工芸大学芸術学部卒業・大学院修了制作展 2014」を開催します。メディアアーティストの育成という教育理念のもと、2014年3月に卒業する芸術学部生・同大学院生約640名が在学中に身に付けた知識・技術を最大限に発揮して作り上げた作品を、2014年2月21日から23日の3日間、一挙に公開いたします。

若い感性が産み出すクールジャパンの萌芽に、ぜひ触れてみてください。

#### ■「東京工芸大学芸術学部卒業・大学院修了制作展 2014」開催概要

会場	秋葉原 UDX 東京都千代田区外神田 4-14-1
日時	2014年2月21日(金) 14:00~20:00 2014年2月22日(土) 10:00~20:00 2014年2月23日(日) 10:00~16:00
出展	写真学科・映像学科・デザイン学科(ビジュアルコミュニケーションコース、デジタルコミュニケーションコース、ヒューマンプロダクトコース)・インタラクティブメディア学科・アニメーション学科・ゲーム学科・マンガ学科
入場料	無料
URL	<a href="http://www.t-kougei.ac.jp/arts/graduation-works/">http://www.t-kougei.ac.jp/arts/graduation-works/</a>

## グラフ・図表

図 1: “クールジャパン”を知っているか？ .....	6
図 2: “クールジャパン”の認知率 _経年比較 .....	6
図 3: クールジャパンとして世界に紹介したい日本文化は？ .....	7
図 4: クールジャパンとして世界に紹介したい日本文化 _年代別 .....	7
図 5: “クールジャパンの象徴”だと思うキャラクターは？ .....	8
図 6: “クールジャパンの象徴”だと思うキャラクター _年代別 .....	8
図 7: クールジャパンだと思う《ゲーム作品》は？ .....	9
図 8: クールジャパンだと思う《ゲーム作品》_年代別 .....	9
図 9: クールジャパンだと思う《日本食》は？ .....	10
図 10: クールジャパンだと思う《日本食》_年代別 .....	10
図 11: クールジャパンだと思う《日本の技術》は？ .....	11
図 12: クールジャパンだと思う《日本の技術》_年代別 .....	11
図 13: “クールジャパン戦略”を進めていくことに賛成か、反対か？ .....	12
図 14: 2020 年までにクールジャパンが日本経済を支える産業になると思うか、ならないと思うか？ .....	12
図 15: 日本のクリエイティブ産業を育てていくために、どんな“仕組みづくり”が必要だと思うか？ .....	13
図 16: クールジャパンを海外発信していくために、どんなことにお金を使っていくのが良いと思うか？ .....	14

図 1：“クールジャパン”を知っているか？

◆“クールジャパン”を知っているか？（単一回答）

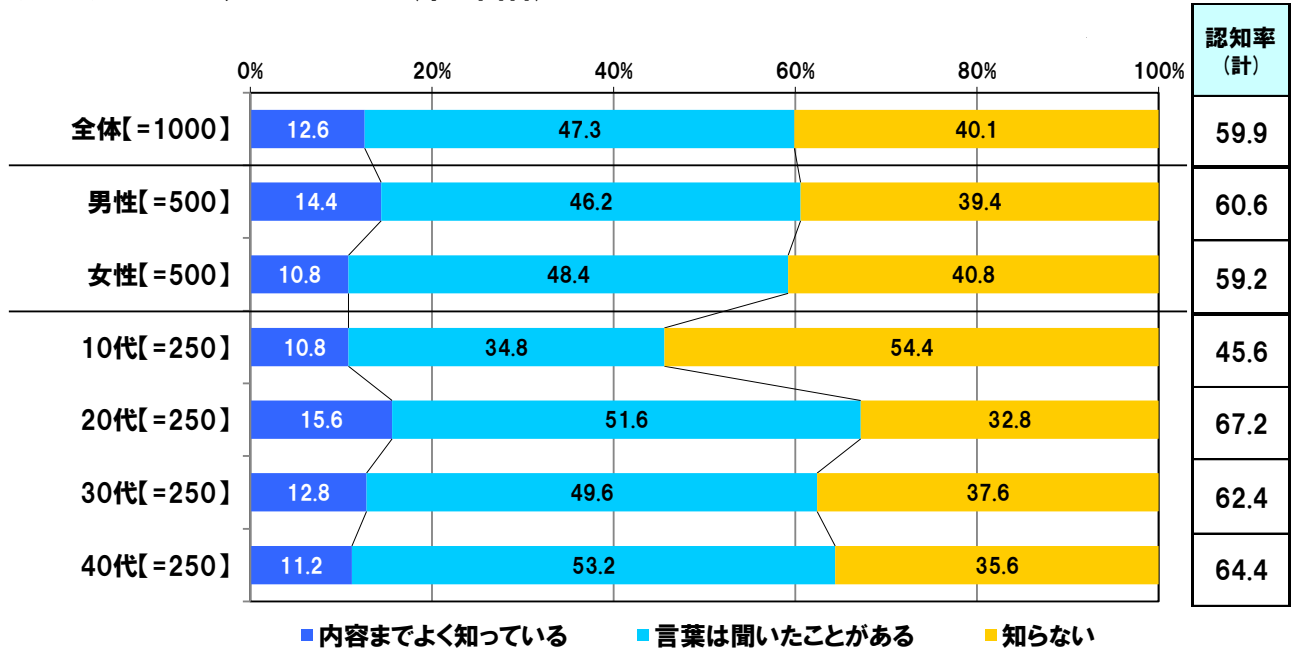


図 2：“クールジャパン”の認知率 経年比較

◆“クールジャパン”の認知率 経年比較（単一回答結果を抜粋）

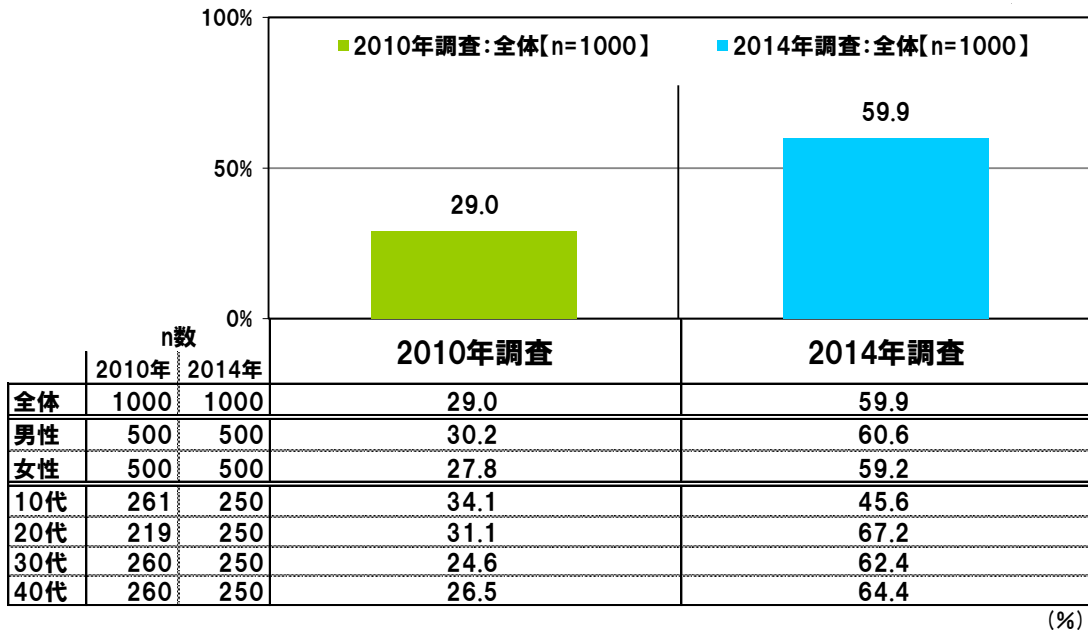


図 3:クールジャパンとして世界に紹介したい日本文化は？

◆クールジャパンとして世界に紹介したい日本文化は？ (複数回答)

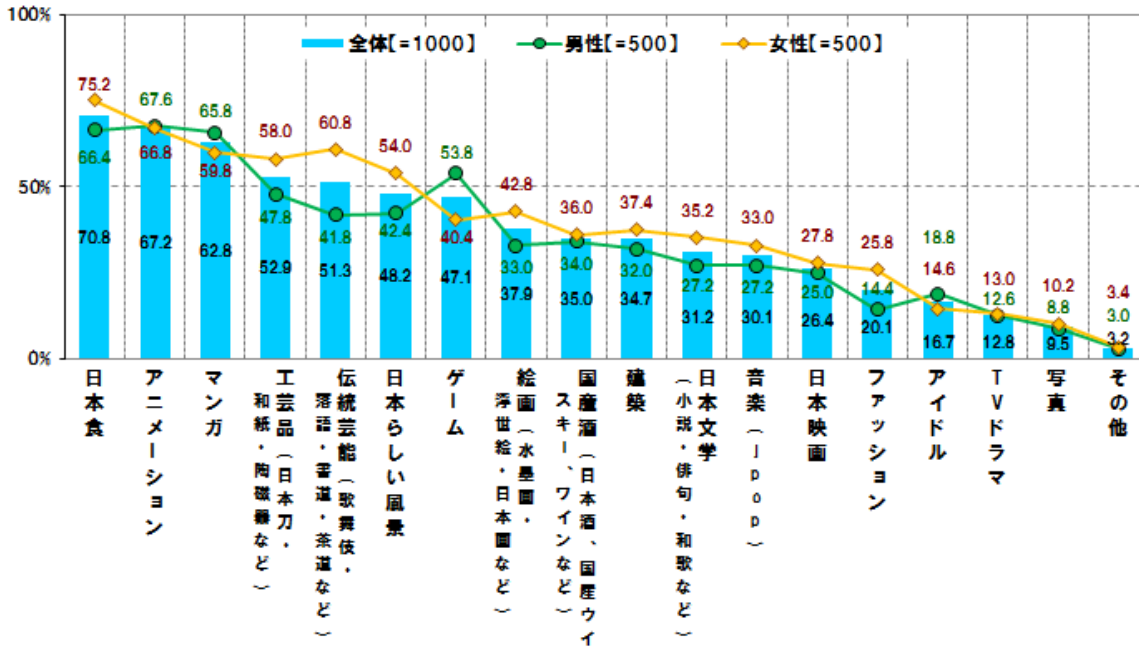


図 4:クールジャパンとして世界に紹介したい日本文化\_年代別

順位	10代(n=250)	%	順位	20代(n=250)	%	順位	30代(n=250)	%	順位	40代(n=250)	%
1	アニメーション	64.4	1	アニメーション	72.4	1	日本食	78.4	1	日本食	74.0
2	マンガ	62.8	2	日本食	68.4	2	アニメーション	64.4	2	アニメーション	67.6
3	日本食	62.4	3	マンガ	67.2	3	工芸品	62.8	3	マンガ	60.0
4	ゲーム	47.2	4	ゲーム	54.4	4	伝統芸能	61.2	4	伝統芸能	56.8
5	日本らしい風景	45.2	5	工芸品	53.6	5	マンガ	61.2	5	工芸品	56.0

図 5: “クールジャパンの象徴”だと思うキャラクターは？

◆ “クールジャパンの象徴” だと思うキャラクターは？ (複数回答)

※ 上位15位までを抜粋

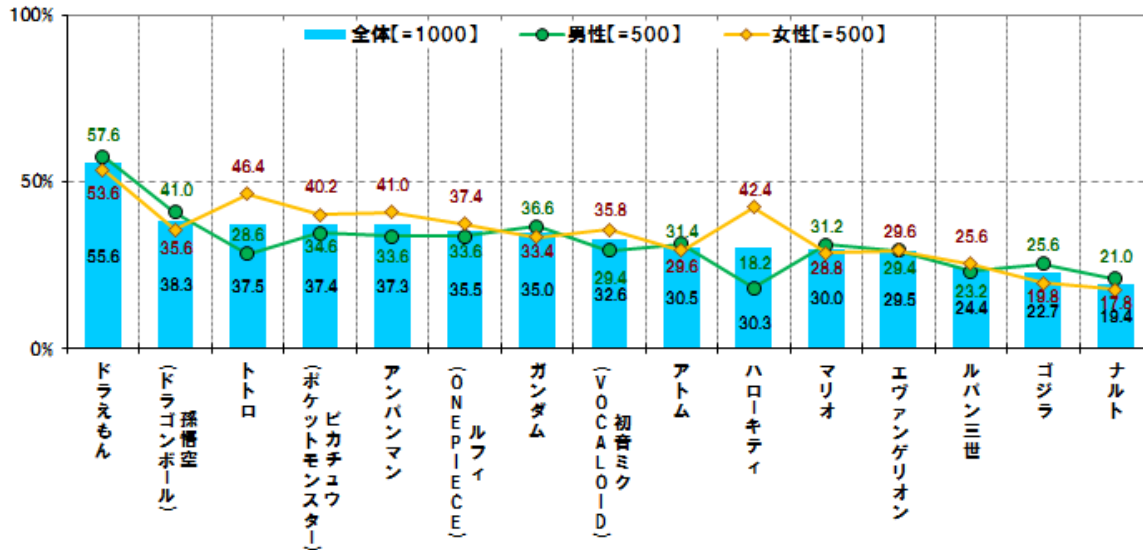


図 6: “クールジャパンの象徴”だと思うキャラクター \_年代別

◆ “クールジャパンの象徴” だと思うキャラクター \_年代別 (複数回答)

※ 上位5位までを抜粋

順位	10代(n=250)	%
1	ドラえもん	49.2
2	ピカチュウ	44.4
3	ルフィ	44.0
4	初音ミク	40.8
5	孫悟空	34.8

順位	20代(n=250)	%
1	ドラえもん	58.4
2	ピカチュウ	46.8
3	孫悟空	44.0
4	初音ミク	40.4
5	ルフィ	39.2

順位	30代(n=250)	%
1	ドラえもん	55.2
2	孫悟空	45.2
3	アンパンマン	43.6
4	トトロ	41.2
5	ガンダム	38.4

順位	40代(n=250)	%
1	ドラえもん	59.6
2	トトロ	44.0
3	アンパンマン	40.8
4	ハローキティ	37.2
5	ガンダム	35.6



図 7:クールジャパンだと思う《ゲーム作品》は？

◆クールジャパンだと思う《ゲーム作品》は？(複数回答)  
※上位15位までを抜粋

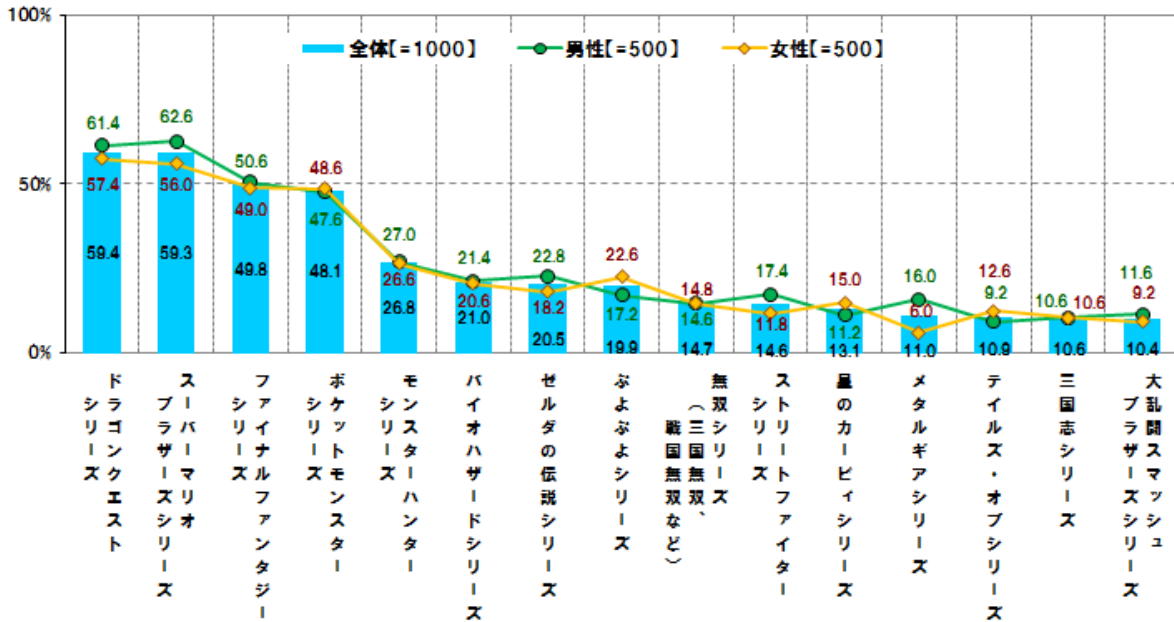


図 8:クールジャパンだと思う《ゲーム作品》\_年代別

◆クールジャパンだと思う《ゲーム作品》\_年代別(複数回答)  
※上位5位までを抜粋

順位	10代[n=250]	%
1	ポケットモンスター	56.4
2	スーパーマリオブラザーズ	52.0
3	ドラゴンクエスト	45.6
4	ファイナルファンタジー	43.6
5	モンスターハンター	30.0

順位	20代[n=250]	%
1	ポケットモンスター	61.2
2	スーパーマリオブラザーズ	58.8
3	ドラゴンクエスト	56.4
4	ファイナルファンタジー	49.2
5	モンスターハンター	30.0

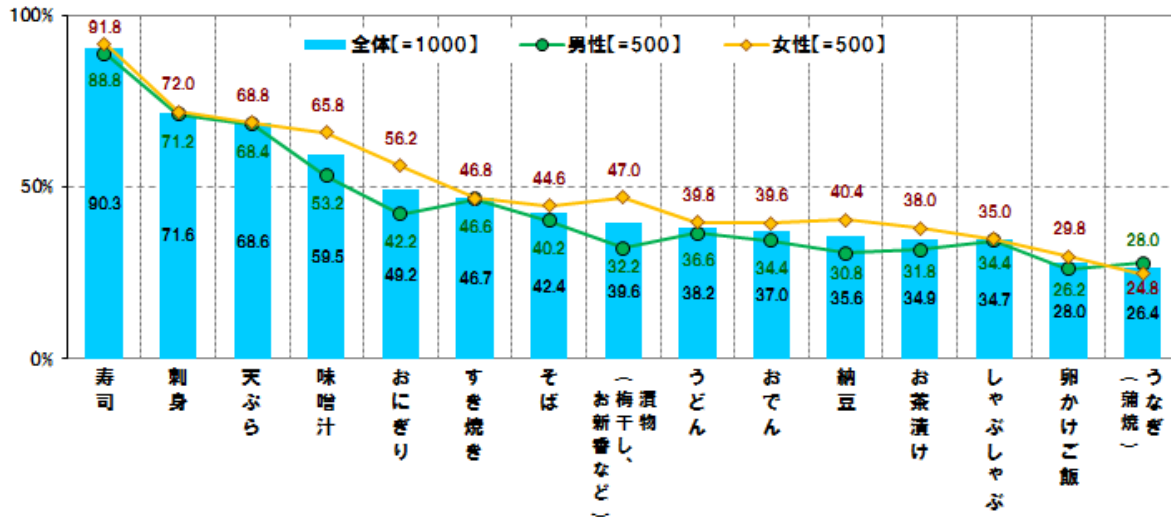
順位	30代[n=250]	%
1	ドラゴンクエスト	71.2
2	スーパーマリオブラザーズ	64.8
3	ファイナルファンタジー	56.0
4	ポケットモンスター	36.8
5	モンスターハンター バイオハザード	22.8

順位	40代[n=250]	%
1	ドラゴンクエスト	64.4
2	スーパーマリオブラザーズ	61.6
3	ファイナルファンタジー	50.4
4	ポケットモンスター	38.0
5	モンスターハンター	24.4

図 9:クールジャパンだと思う《日本食》は？

◆クールジャパンだと思う《日本食》は？(複数回答)

※上位15位までを抜粋



※上位16位以下を表示

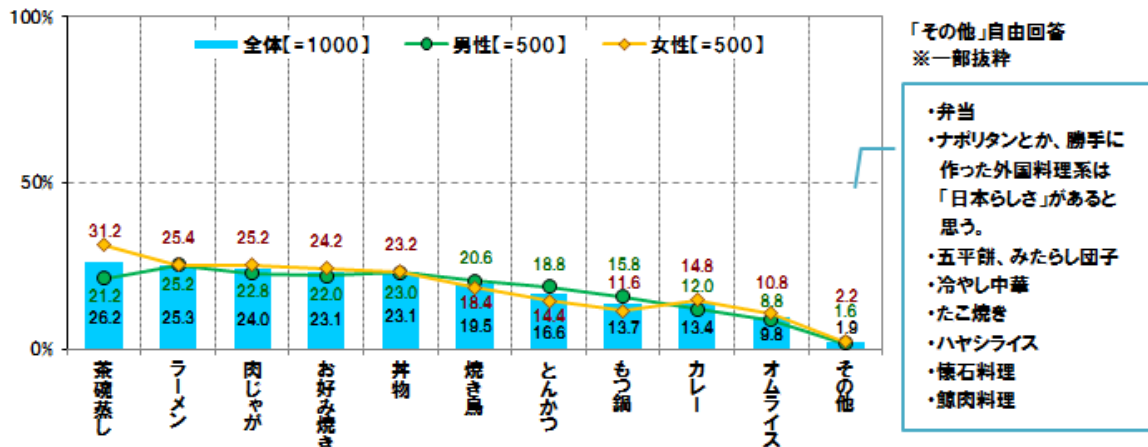


図 10:クールジャパンだと思う《日本食》\_年代別

◆クールジャパンだと思う《日本食》\_年代別(複数回答)

※上位5位までを抜粋

順位	10代[n=250]	%
1	寿司	88.4
2	刺身	68.8
3	天ぷら	58.0
4	味噌汁	54.8
5	おにぎり	45.2

順位	20代[n=250]	%
1	寿司	91.6
2	刺身	72.4
3	天ぷら	69.6
4	味噌汁	62.0
5	おにぎり	50.4

順位	30代[n=250]	%
1	寿司	91.2
2	天ぷら	75.2
3	刺身	73.2
4	味噌汁	62.0
5	すき焼き	48.8

順位	40代[n=250]	%
1	寿司	90.0
2	刺身	72.0
3	天ぷら	71.6
4	味噌汁	59.2
5	おにぎり	53.2

図 11:クールジャパンだと思う《日本の技術》は？

◆クールジャパンだと思う《日本の技術》は？(複数回答)  
※上位15位までを抜粋

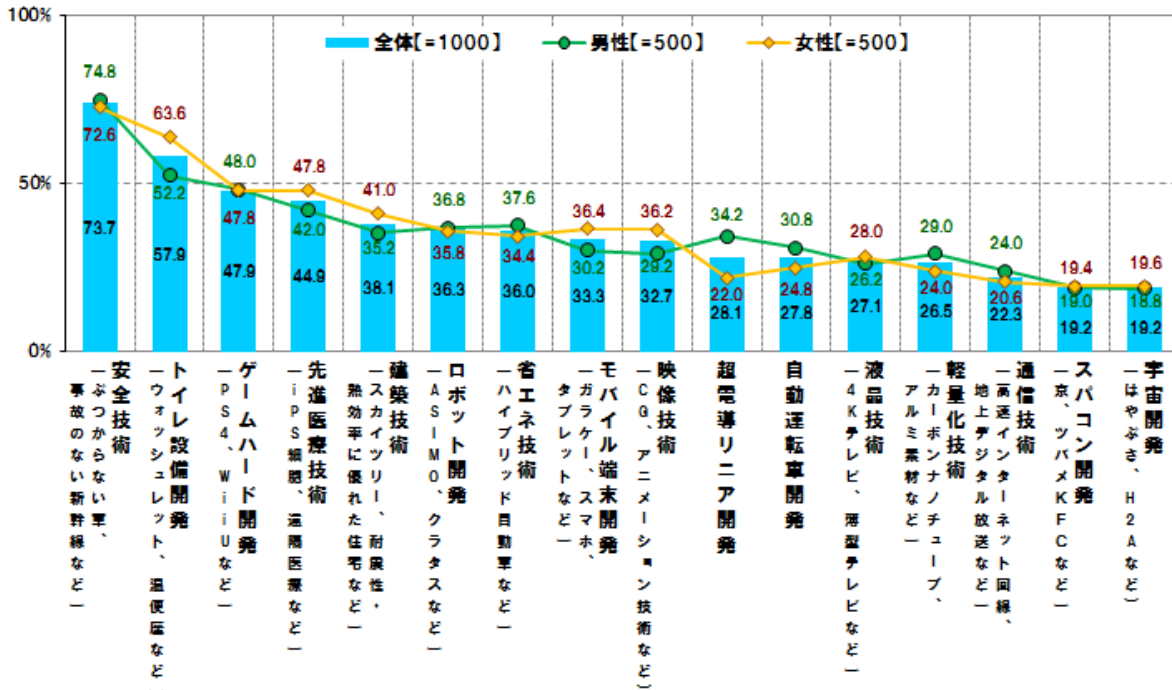


図 12:クールジャパンだと思う《日本の技術》\_年代別

◆クールジャパンだと思う《日本の技術》\_年代別(複数回答)  
※上位5位までを抜粋

順位	10代[n=250]	%
1	安全技術	67.2
2	ゲームハード開発	54.0
3	先進医療技術	39.2
4	トイレ設備開発	37.2
5	映像技術	34.0

順位	20代[n=250]	%
1	安全技術	72.0
2	トイレ設備開発	60.0
3	ゲームハード開発	46.4
4	先進医療技術	41.2
5	省エネ技術	36.8

順位	30代[n=250]	%
1	安全技術	78.4
2	トイレ設備開発	68.4
3	ゲームハード開発	48.0
4	先進医療技術	47.6
5	建築技術	45.6

順位	40代[n=250]	%
1	安全技術	77.2
2	トイレ設備開発	66.0
3	先進医療技術	51.6
4	ゲームハード開発	43.2
5	省エネ技術	41.2

図 13: “クールジャパン戦略”を進めていくことに賛成か、反対か？

◆ “クールジャパン戦略”を進めていくことに賛成か、反対か？（単一回答）

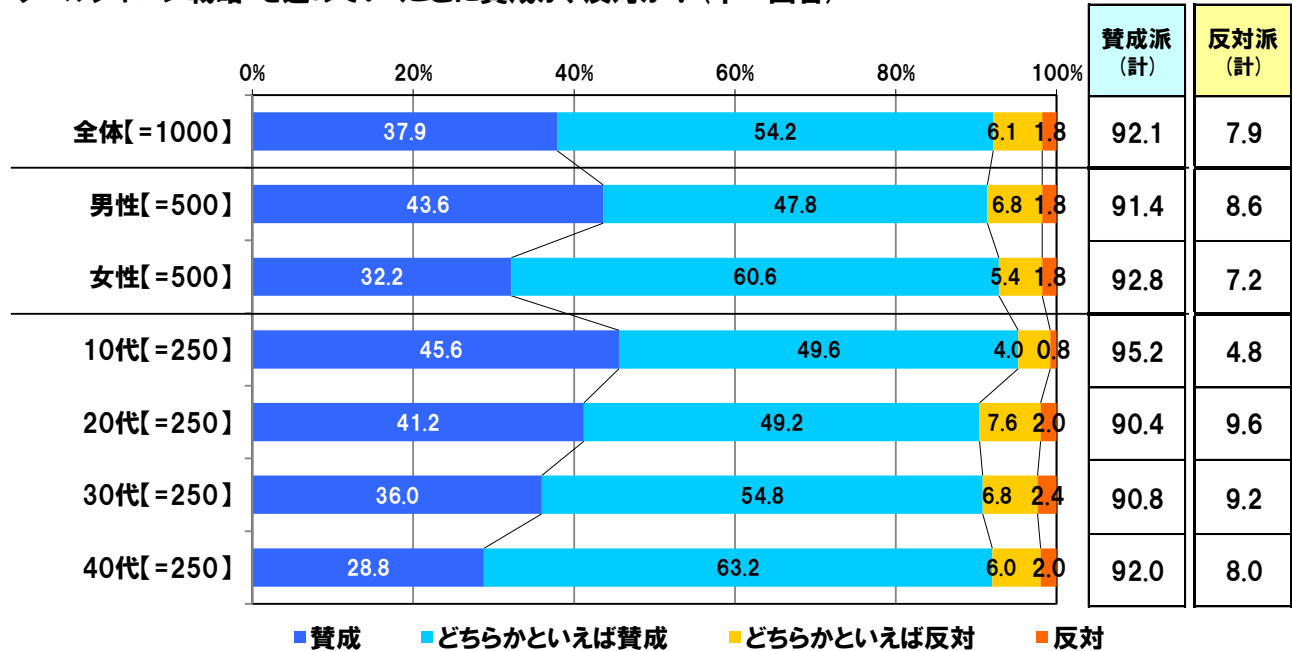


図 14: 2020 年までにクールジャパンが日本経済を支える産業になると思うか、ならないと思うか？

◆ 2020年までにクールジャパンが日本経済を支える産業になると思うか、ならないと思うか？（単一回答）

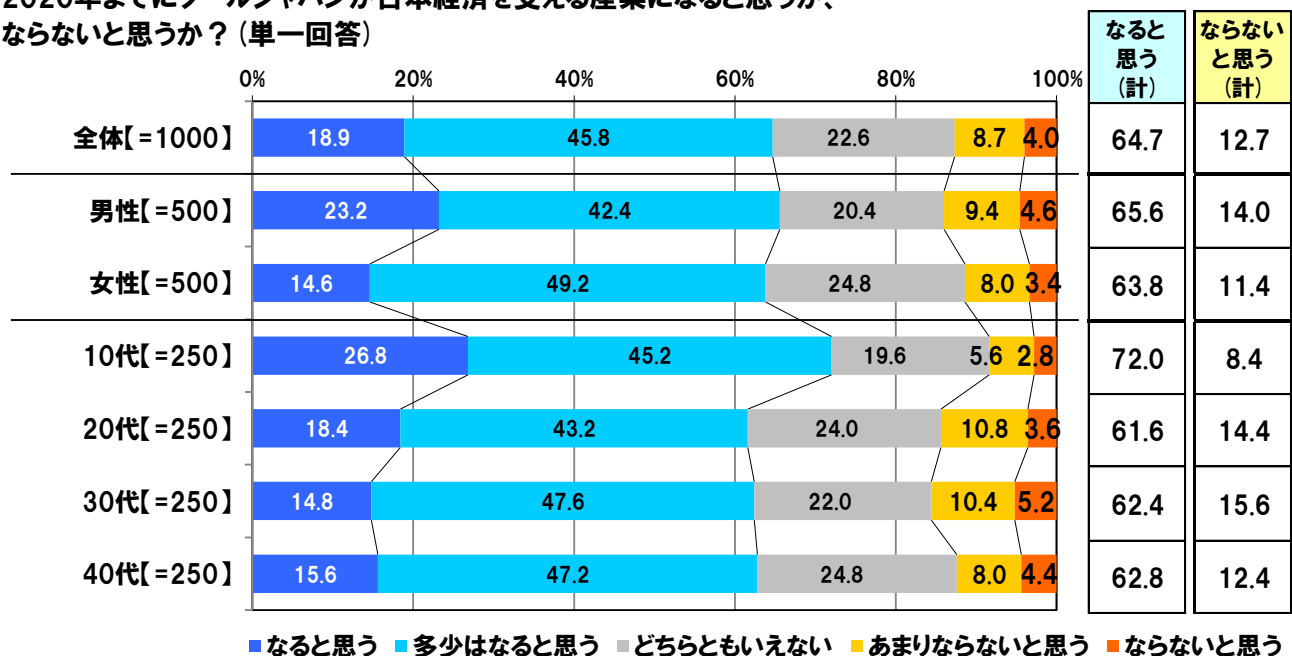


図 15: 日本のクリエイティブ産業を育てていくために、どんな“仕組みづくり”が必要だと思うか？

◆日本のクリエイティブ産業を育てていくために、どんな“仕組みづくり”が必要だと思うか？  
(複数回答)

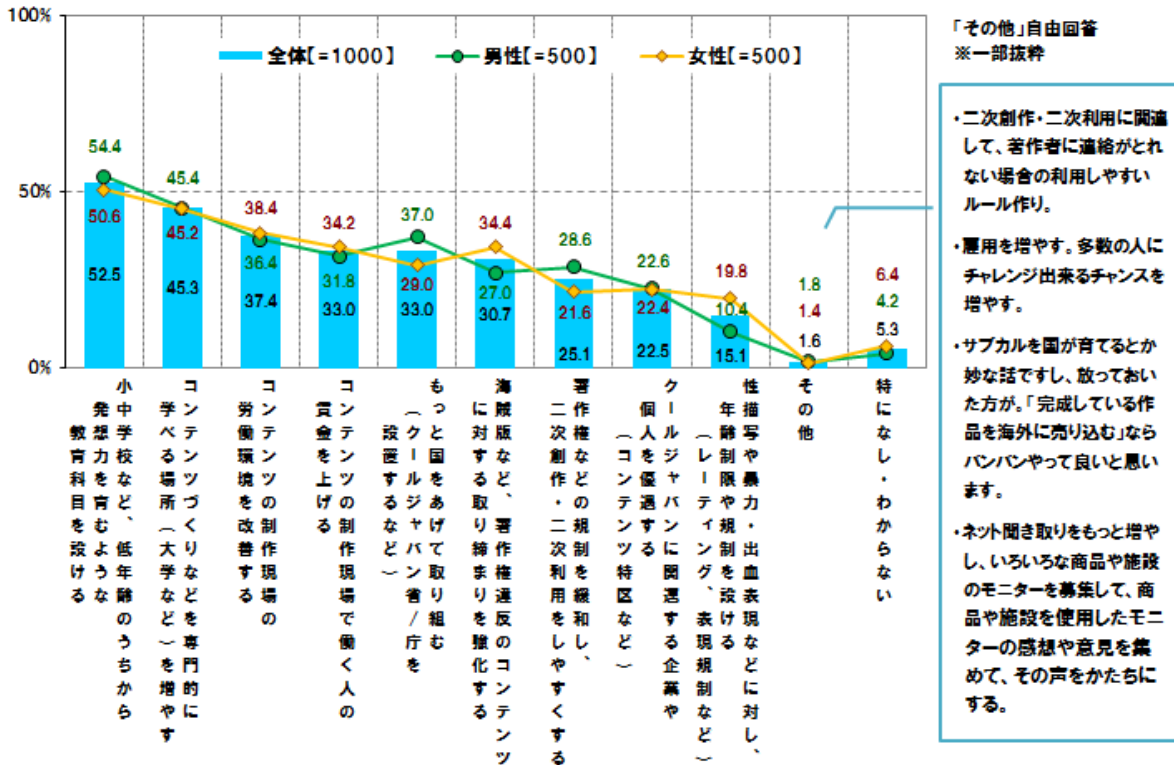
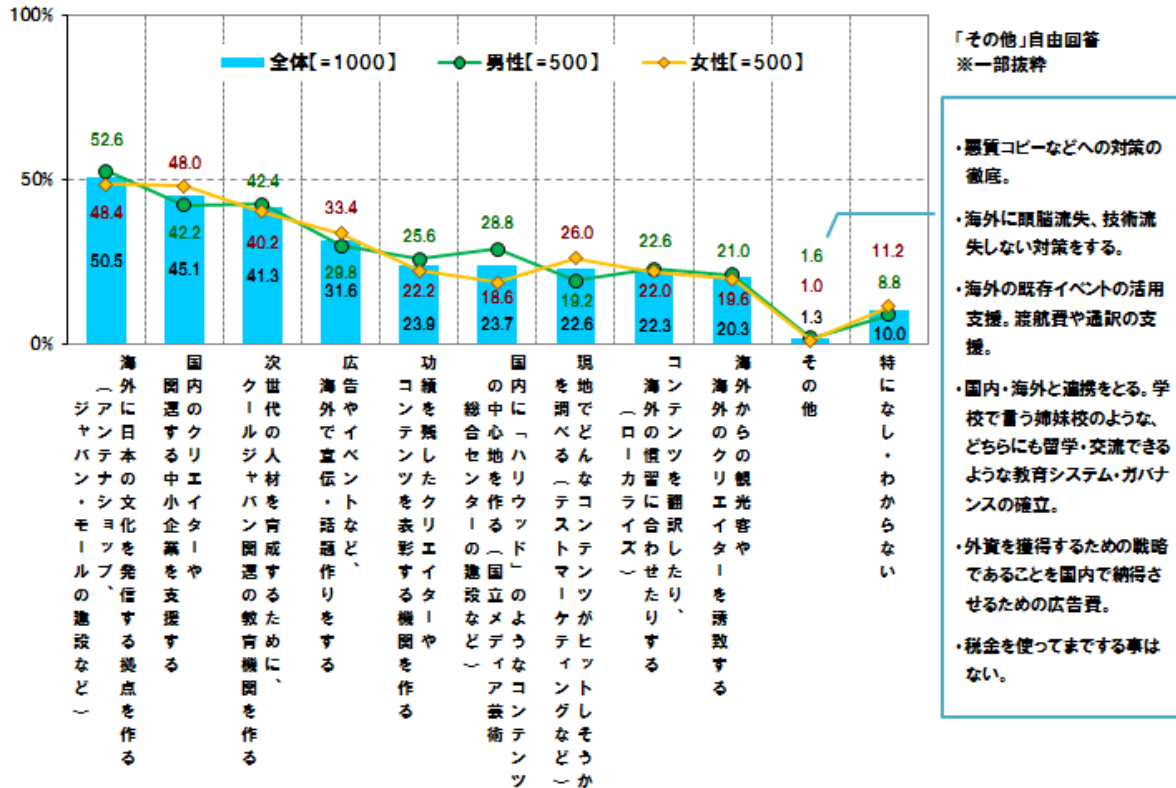


図 16:クールジャパンを海外発信していくために、どんなことにお金を使っていくのが良いと思うか？

◆クールジャパンを海外発信していくために、どんなことにお金を使っていくのが良いと思うか？  
(複数回答)



### ◆調査概要◆

- ◆調査タイトル : クールジャパンに関する調査(2014)
- ◆調査対象 : ネットエイジアリサーチのモバイルモニター会員を母集団とする、全国の15歳から49歳の男女
- ◆調査期間 : 2014年1月17日～22日
- ◆調査方法 : インターネット調査(モバイルリサーチ)
- ◆調査地域 : 全国
- ◆有効回答数 : 1,000サンプル ※性年代によって均等割付

	10代	20代	30代	40代
男性	125	125	125	125
女性	125	125	125	125

- ◆実施機関 : ネットエイジア株式会社 (担当: 安高)

### ■■報道関係の皆様へ■■

本ニュースレターの内容の転載にあたりましては、「東京工芸大学調べ」と付記の上、ご使用くださいますよう、お願い申し上げます。

### ■■本調査に関するお問合せ窓口■■

東京工芸大学 学事部広報課 担当: 林、栗原  
 電話: 046-242-9600 / FAX 046-242-9638  
 e-mail: university.pr@office.t-kougei.ac.jp

### ■■東京工芸大学 概要■■

東京工芸大学は、1923年(大正12年)、当時メディアの最先端であった我が国最初の写真の専門学校として設立されました。近年、工学部と芸術学部の2学部からなる特色ある4年制大学として、我が国初のアニメーション学科を創設し、更に2007年4月には東日本初となるマンガ学科を増設するなど、常にメディア芸術・コンテンツ芸術の発展に先導的役割を果たしてきました。

現在は、「工学×芸術=∞(無限の可能性)」という考え方のもとで工学部と芸術学部の様々な連携教育及び活動を進めており、創造性とオリジナリティーあふれる人材を育成しています。

#### 理事長・学長

学校法人東京工芸大学 理事長 岩居文雄(いわい ふみお)  
 東京工芸大学 学長 若尾真一郎(わかお しんいちろう)

#### 所在地

法人本部 東京都中野区本町 2-9-5  
 中野キャンパス 東京都中野区本町 2-9-5  
 厚木キャンパス 神奈川県厚木市飯山 1583

#### ホームページ

<http://www.t-kougei.ac.jp/>

#### 設置学部・大学院等 (学生数 4,477名:2013年5月1日現在)

##### 【工学部】

メディア画像学科、生命環境化学科、建築学科、コンピュータ応用学科、電子機械学科

##### 【芸術学部】

写真学科、映像学科、デザイン学科、インタラクティブメディア学科、アニメーション学科、ゲーム学科、マンガ学科

##### 【大学院】

工学研究科、芸術学研究科