高校生のWEB利用状況の実態調査

～高校生のスマートフォン・SNSの利用状況はどうか？～

まだ、ここにない、出会い。
RECRUIT

調査概要について

▶調査名
－高校生のWEB利用状況の実態把握調査－

▶調査目的
－スマートフォンなどの新デバイスの利用状況や
SNSに代表される新しいWEBサービスの利用状況を把握することを通じて
学生募集戦略の参考データを得ること。

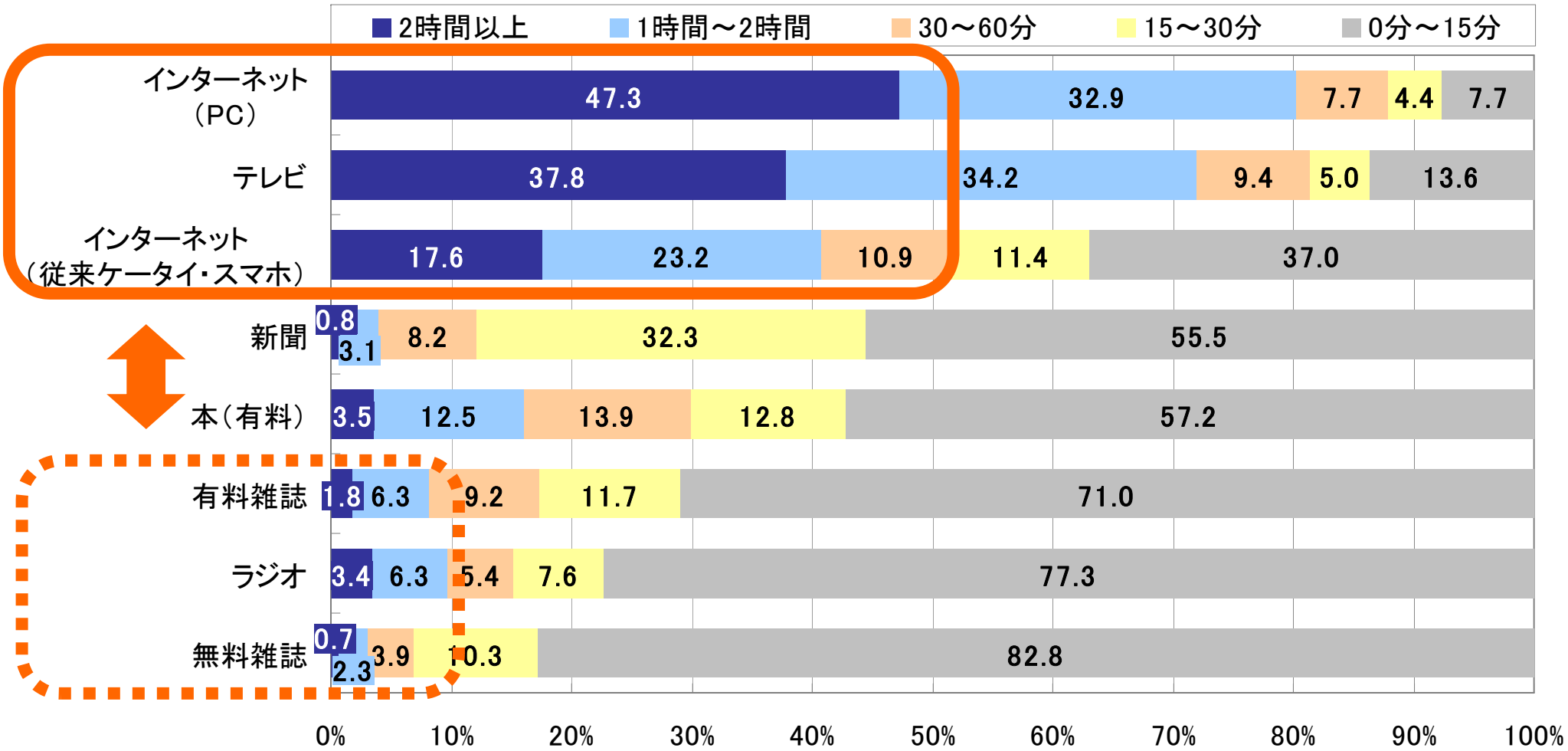
▶調査対象者
－全国の高校生

▶調査方法
－インターネット調査

▶有効回答数
－832名

ネットとTVが可処分時間を取り込んでいる。雑誌や新聞で接点を取るのが難しくなってきた。

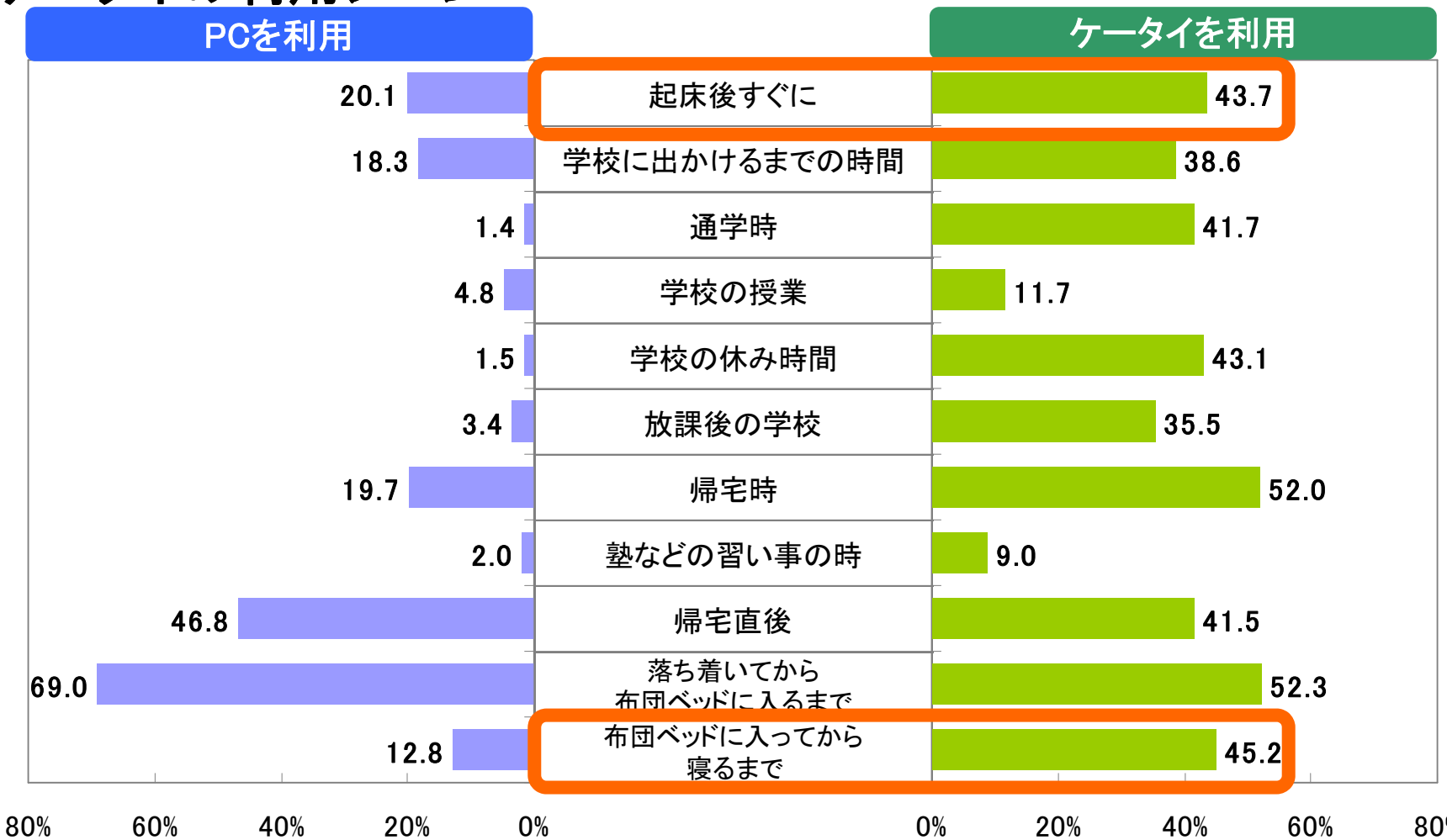
各メディアの平均利用時間（/日）



n=832　2011年7月　弊社調査「高校生のWEB利用状況の実態把握調査」より

起きたらすぐケータイ、休み時間も帰宅後も寝る前も。使えない時間以外は、いつもケータイと一緒

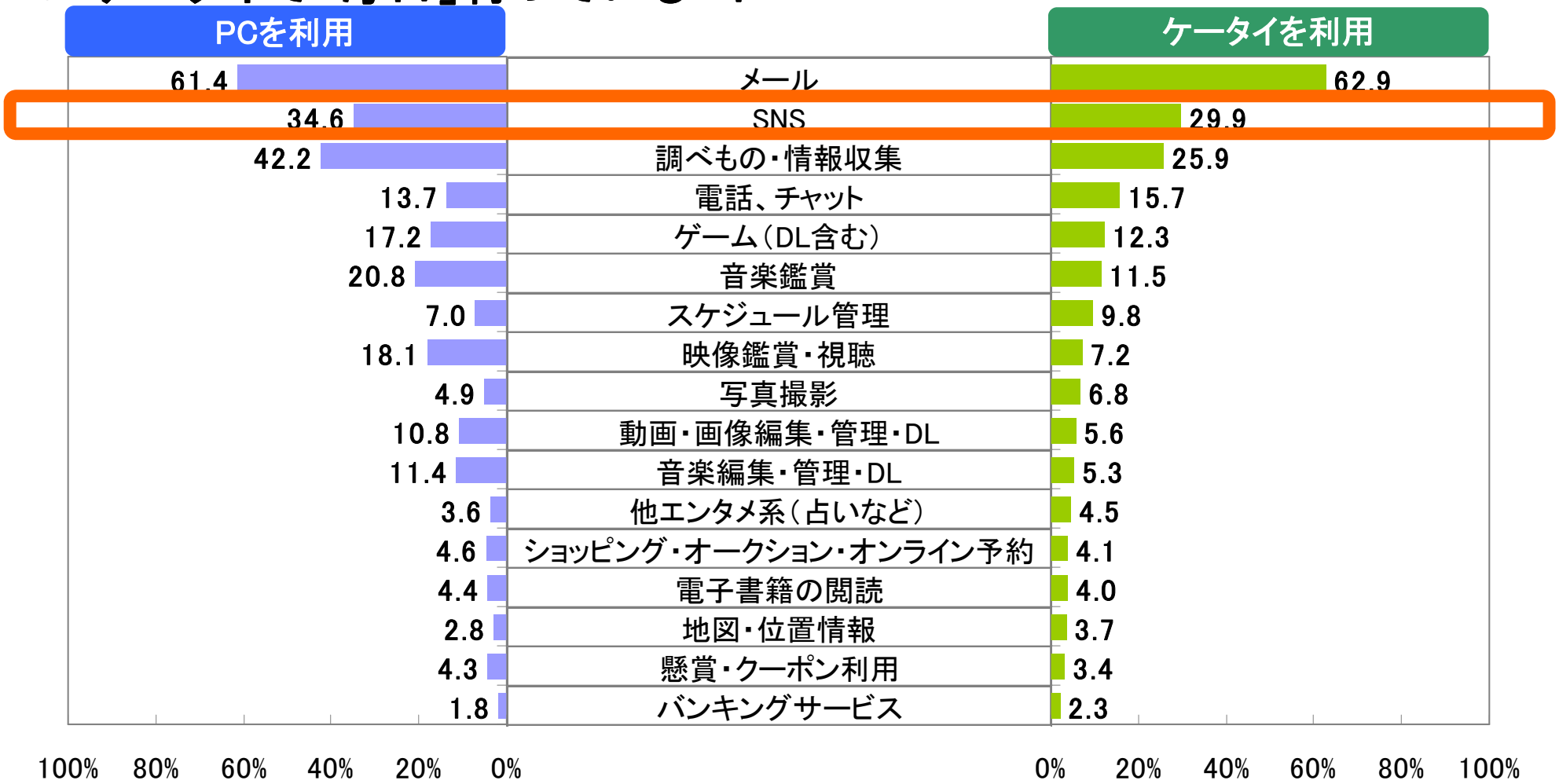
PC・ケータイの利用シーン



PCユーザー（n=797）、従来ケータイ/スマホユーザー（n=733）
2011年7月　弊社調査「高校生のWEB利用状況の実態把握調査」より

「毎日」になると、電話・チャットは第4位へ。ケータイではSNSが第2位に

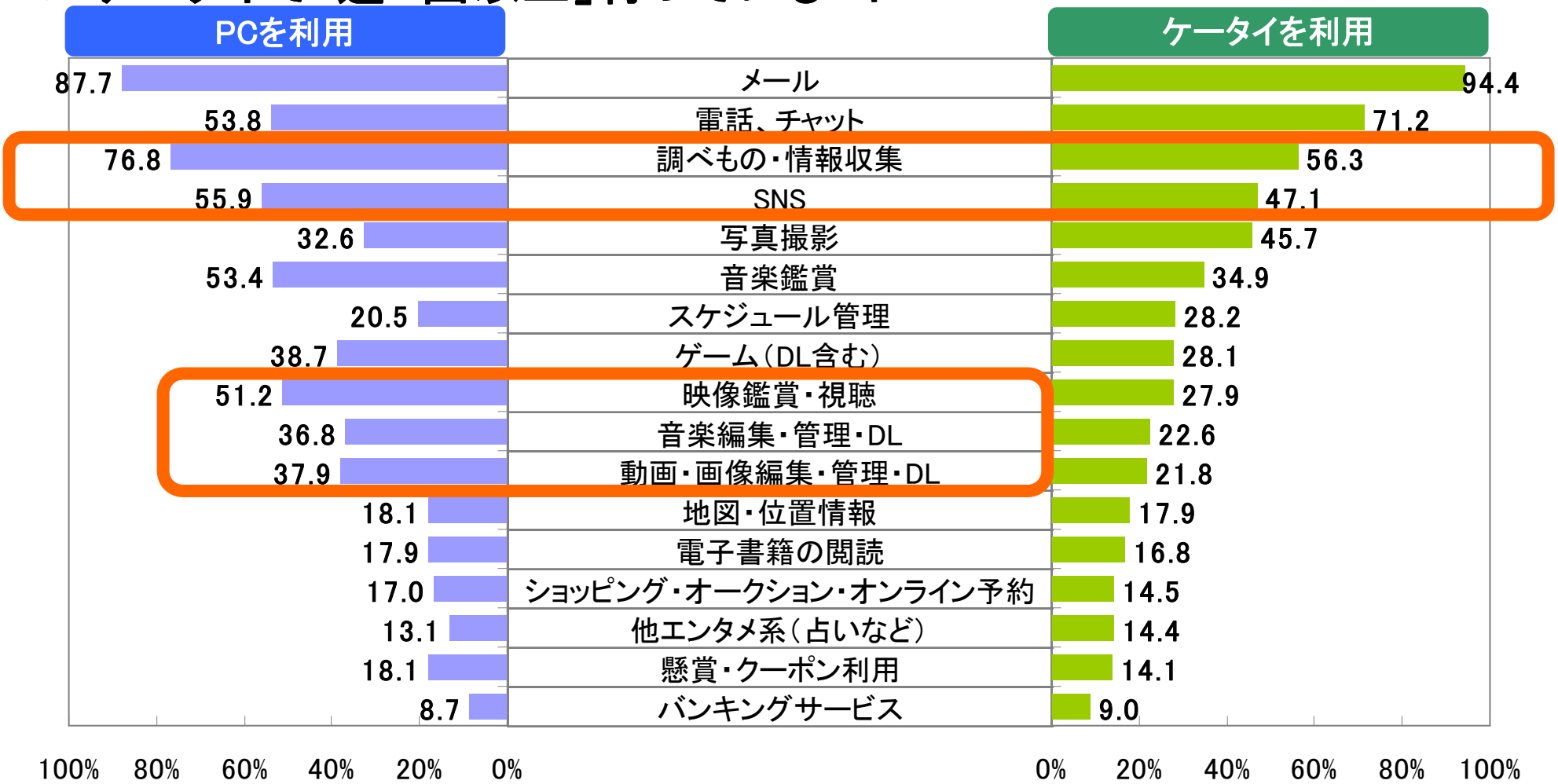
PC・ケータイで「毎日」行っているコト



PCユーザー（n=797）、従来ケータイ/スマホユーザー（n=733）
2011年7月　弊社調査「高校生のWEB利用状況の実態把握調査」より

ケータイでもPCでも、調べ物・SNSを利用。映像・動画はPCが主流。

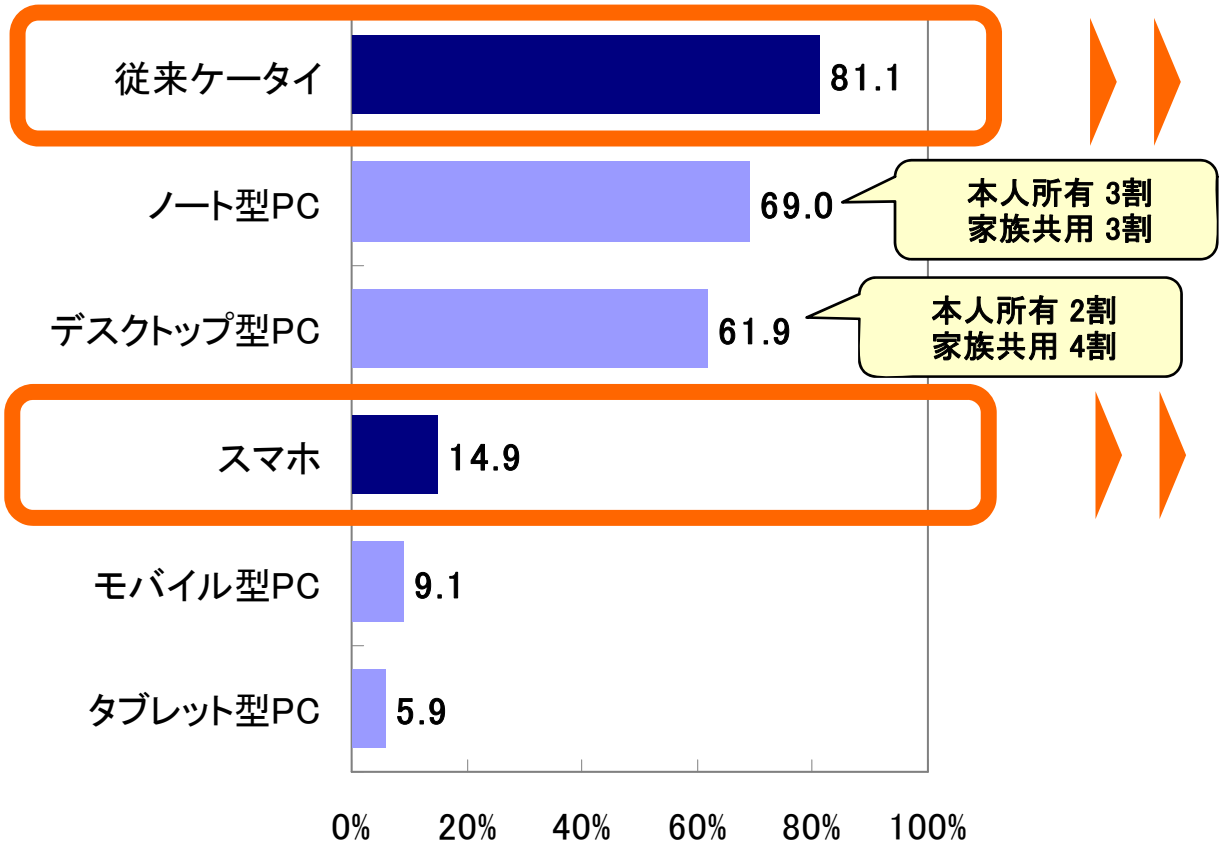
PC・ケータイで「週1回以上」行っているコト



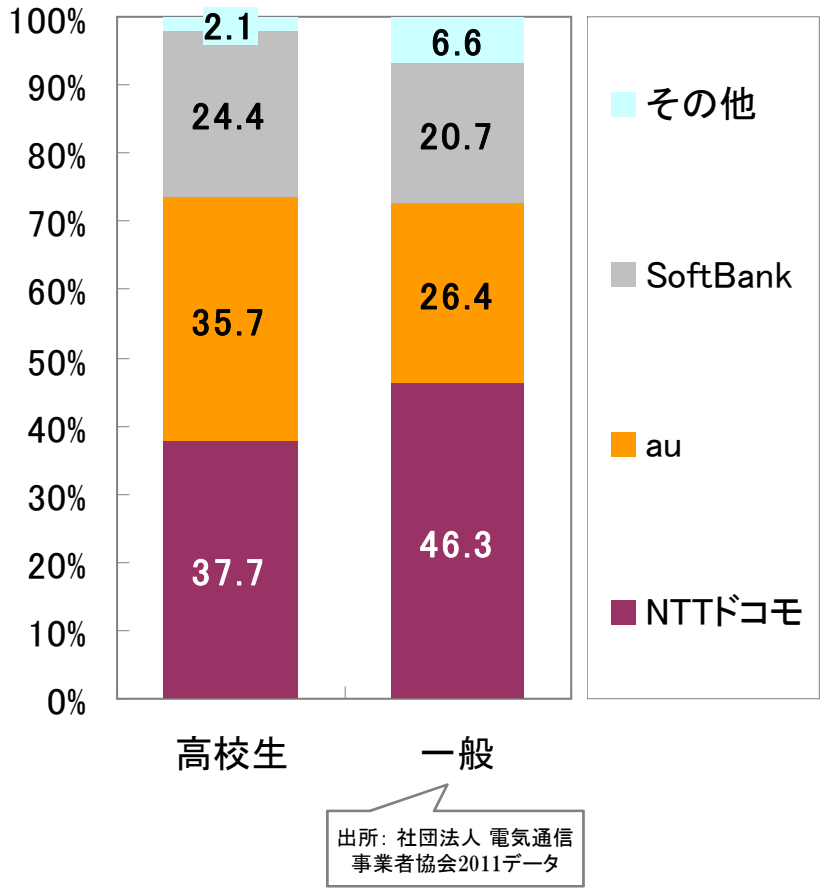
PCユーザー（n=797）、従来ケータイ/スマホユーザー（n=733）
2011年7月　弊社調査「高校生のWEB利用状況の実態把握調査」より

従来型の携帯電話かスマホのどちらかは持っている。スマホの普及率は15%程度

各デジタル機器 所有(使用)状況



ケータイのキャリア



n=832 2011年7月 弊社調査「高校生のWEB利用状況の実態把握調査」より

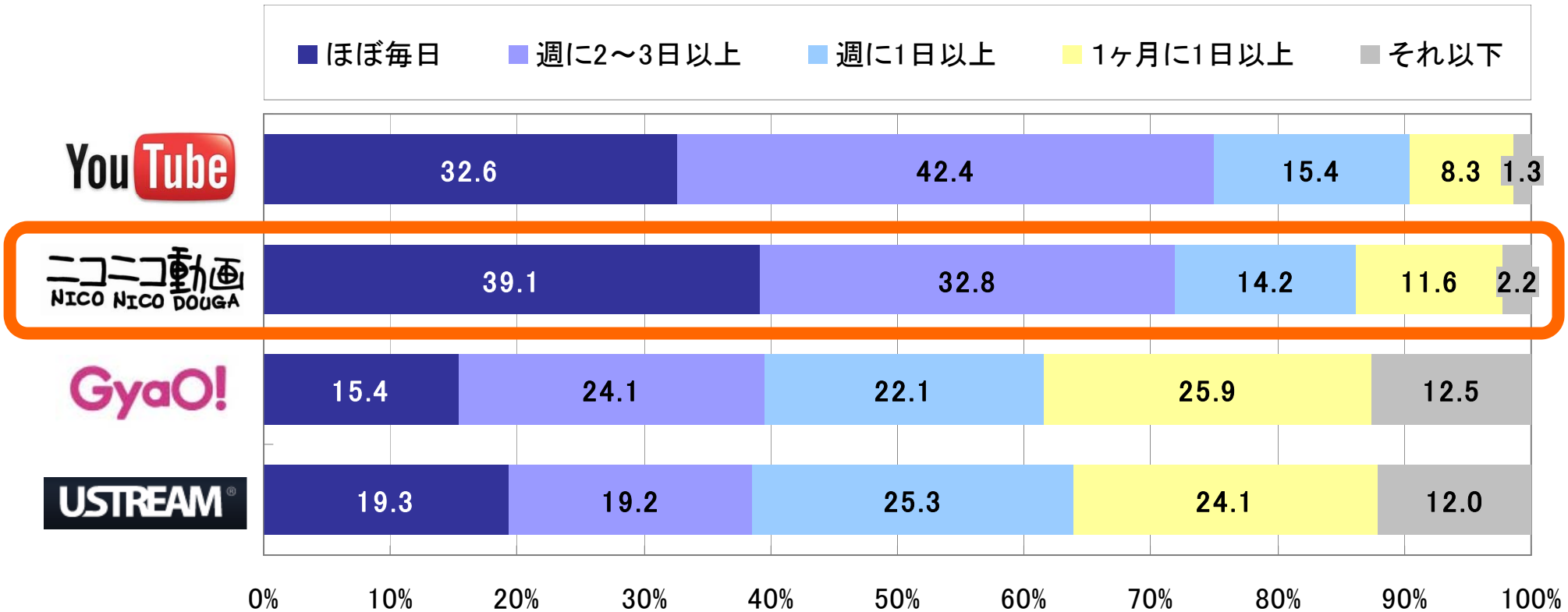
いずれかのSNSを使っている人は6割いて
今後どれかを使いたい人は7割を超えている！

	認知率	利用率	利用意向率
SNS全体	95.4%	61.3%	72.4%
mixi	93.3%	23.4%	37.2%
twitter	94.6%	34.0%	48.5%
facebook	90.5%	12.7%	25.2%

n=832　2011年7月　弊社調査「高校生のWEB利用状況の実態把握調査」より

毎日見るモノとしては、「YouTube」よりも「ニコ動」。4割（利用者の）が毎日見ていることになる

各動画サービス利用頻度



YouTubeユーザー（n=700）、ニコ動ユーザー（n=534）、Gyaoユーザー（n=104）、USTREAMユーザー（n=83）
2011年7月　弊社調査「高校生のWEB利用状況の実態把握調査」より

高校生のほぼ全てが動画サービスを利用している。中でも、「YouTube」「ニコ動」は圧倒的な浸透度合い

	認知率	利用率	利用意向率
動画サービス全体	97.7%	87.3%	94.6%
YouTube	97.4%	84.1%	93.5%
ニコニコ動画 NICO NICO DOUGA	96.5%	64.2%	78.7%
GyaO!	85.1%	12.5%	38.8%
USTREAM	56.6%	10.0%	35.4%

n=832　2011年7月　弊社調査「高校生のWEB利用状況の実態把握調査」より

何かしらのオンラインゲームは4割に普及。今後の利用意向は5割にのぼる

	認知率	利用率	利用意向率
オンラインゲーム全体	93.3%	39.4%	50.0%
mobage	92.4%	24.0%	33.8%
GREE	92.1%	21.4%	30.4%
mixi アプリケーション.com	78.7%	10.7%	23.4%
Hangame	78.7%	14.3%	28.5%

n=832　2011年7月　弊社調査「高校生のWEB利用状況の実態把握調査」より

生まれたときからネット環境がある、デジタルネイティブ世代

1994年-2000年 幼少期 → 2001年-2006年 小学生 → 2007年-2009年 中学生 → 2010年-2012年 高校生

子供の生活環境

携帯電話の進化と共に、成長している「ゆとり」世代

96年:ポケモン

00年:PS2発売

携帯電話普及

04年:モンハン発売

02年:着うた発売

06年:モバゲー開始

07年: i Phone発売

10年 i Pad発売

02年:文部省や中教審がゆとり教育を
92年に続き02年度から実質的に開始

07年:大学全入時代

世の中の情勢

バブル崩壊後の失われた20年、進化を遂げるIT技術

94年:ゼネコン汚職、価格破壊、就職氷河期
95年:阪神淡路大震災、地下鉄サリン事件
Windows95発売
96年:**Yahoo!JAPANが登場**
97年:金融機関の破綻
98年:長野五輪、Wカップ初出場
99年:**iモード開始、ITバブル**
00年:**Google日本語版サービス開始**

01年:9. 11テロ、小泉内閣発足
02年:日韓Wカップ、北朝鮮拉致問題
ブログが流行
03年:イラク復興支援派遣
04年:**mixiなどのSNSが流行**
05年:JR福知山線脱線事故
「ウェブ2, 0」という言葉が流行
06年:安倍内閣発足 、イラクから自衛隊撤収
GoogleがYouTubeを買収

07年:消えた年金
08年:リーマンショック
09年:民主党政権発足
SNSのFacebookが
MySpaceを抜き世界最大

10年:HAYABUSA、
JAL倒産
11年:東日本大震災