

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、ここにはない、出会い。
RECRUIT

▶調査名

－高校生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

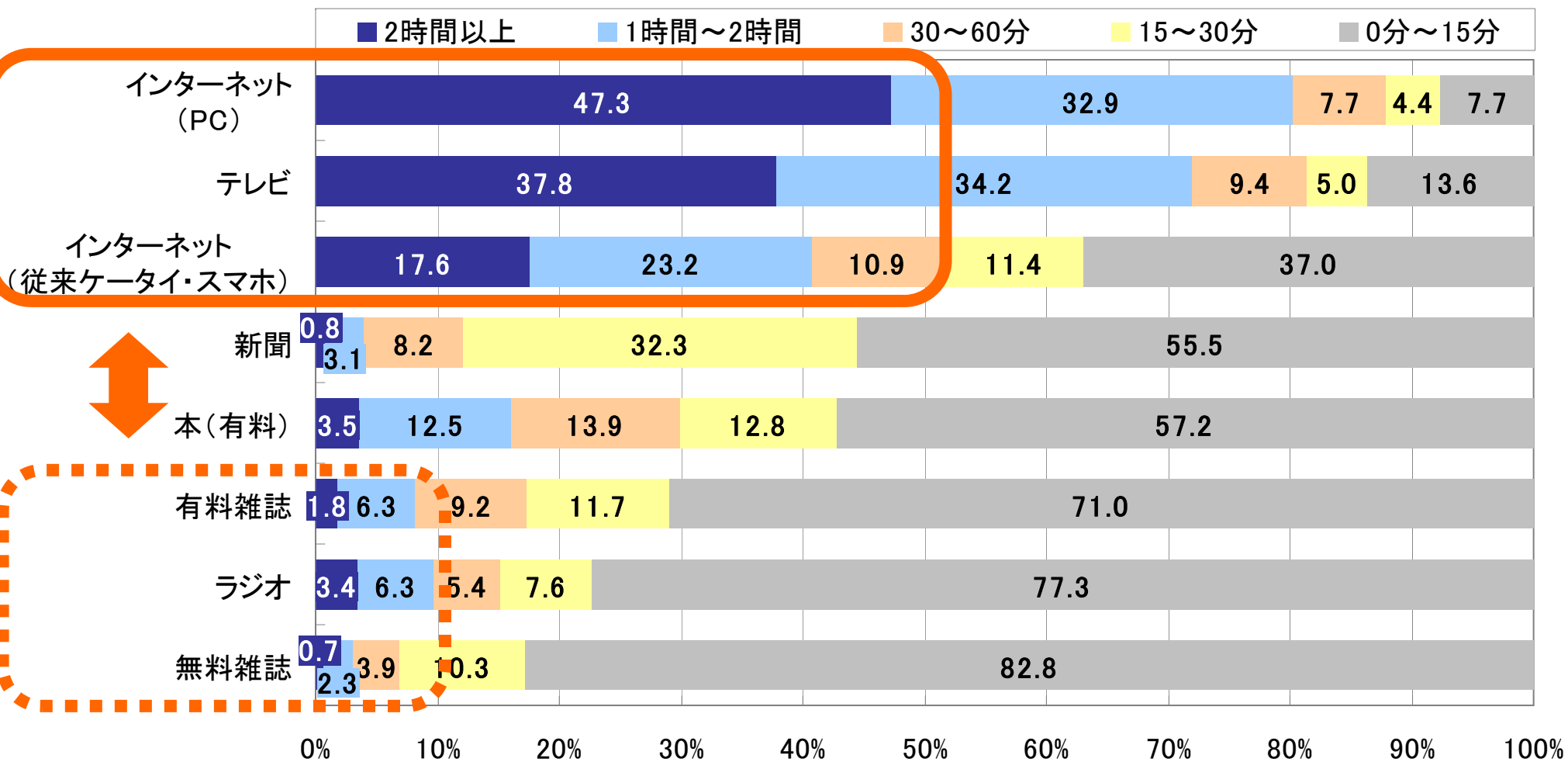
－インターネット調査

▶有効回答数

－832名

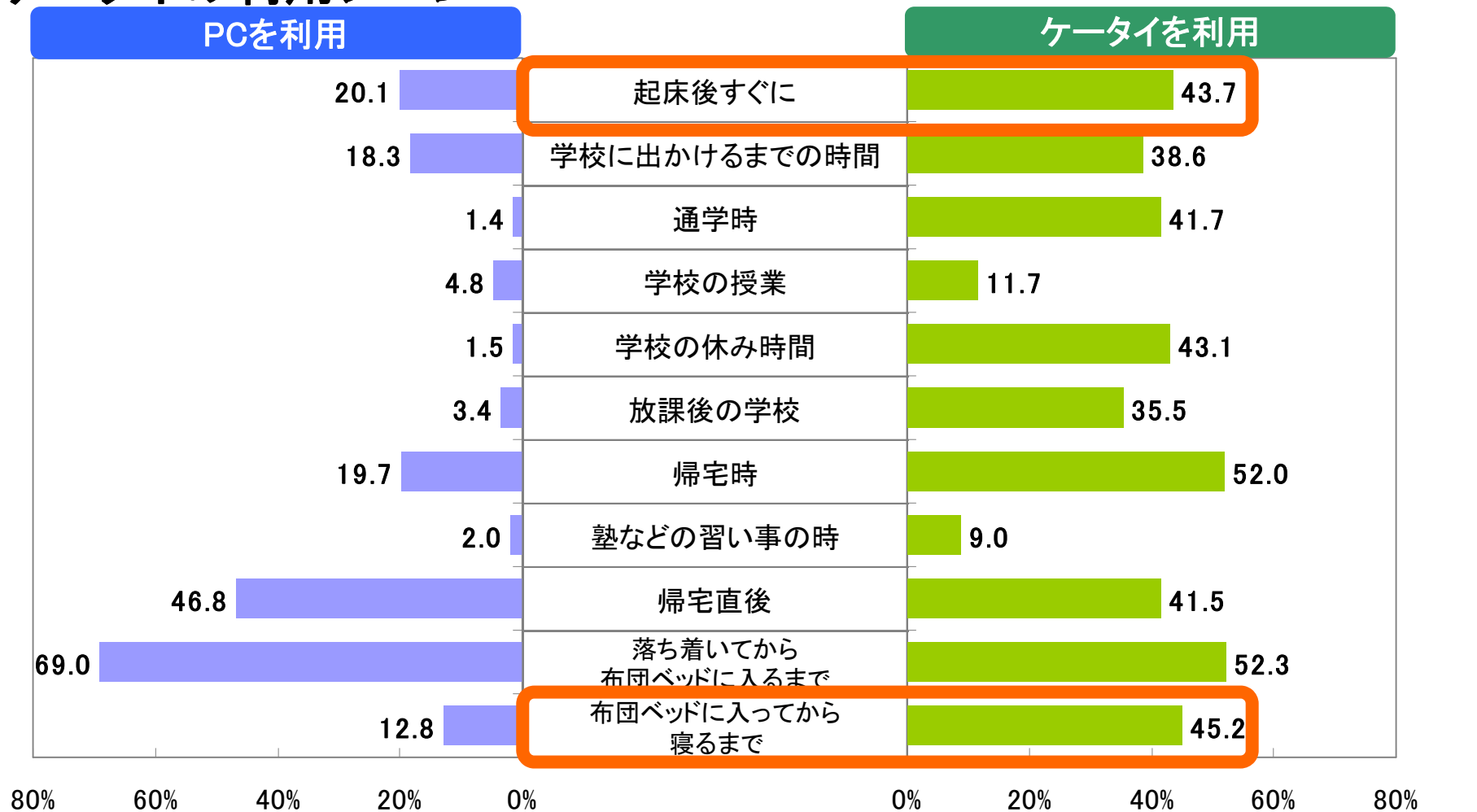
ネットとTVが可処分時間を取り込んでいる。
雑誌や新聞で接点を取るのが難しくなってきた。

各メディアの平均利用時間(/日)



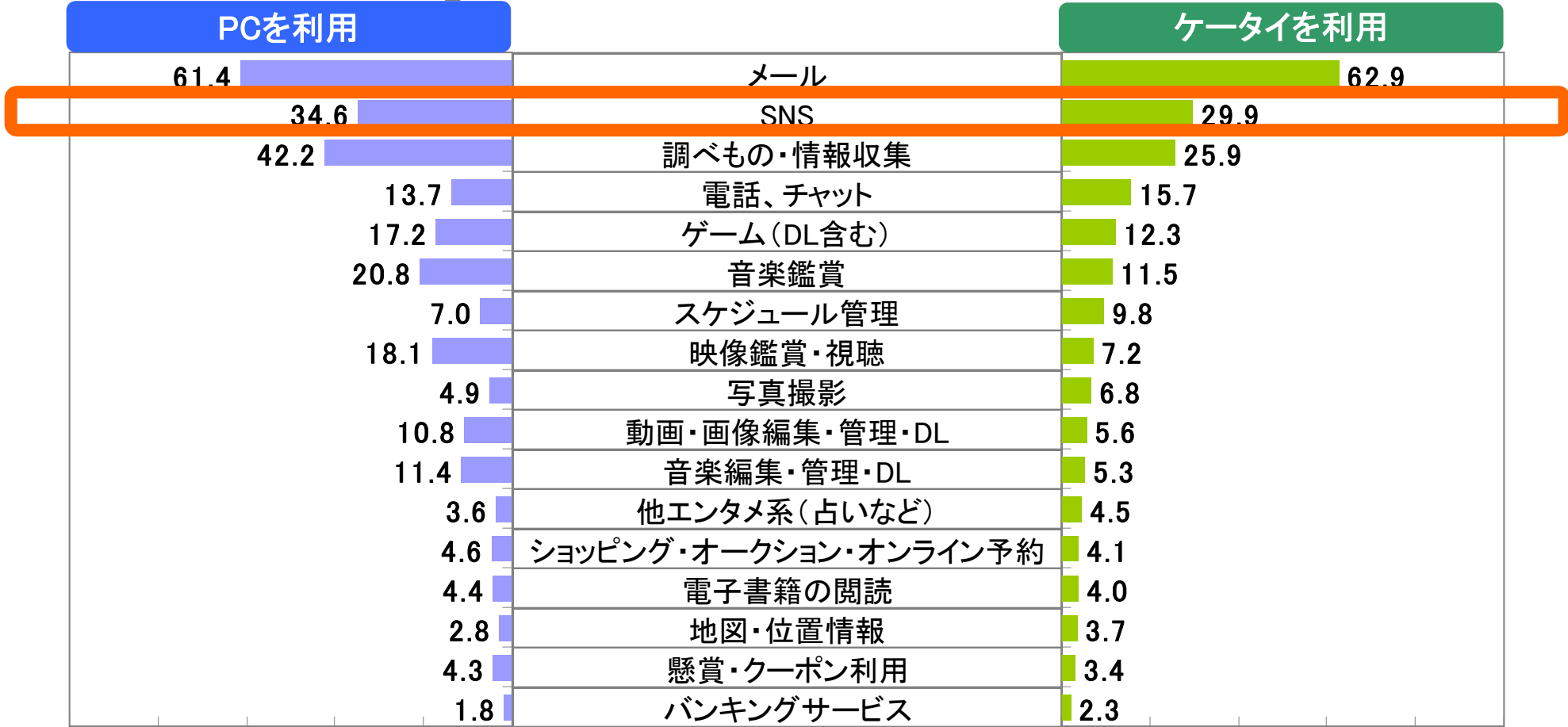
起きたらすぐケータイ、休み時間も帰宅後も寝る前も。
使えない時間以外は、いつもケータイと一緒に

PC・ケータイの利用シーン



「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



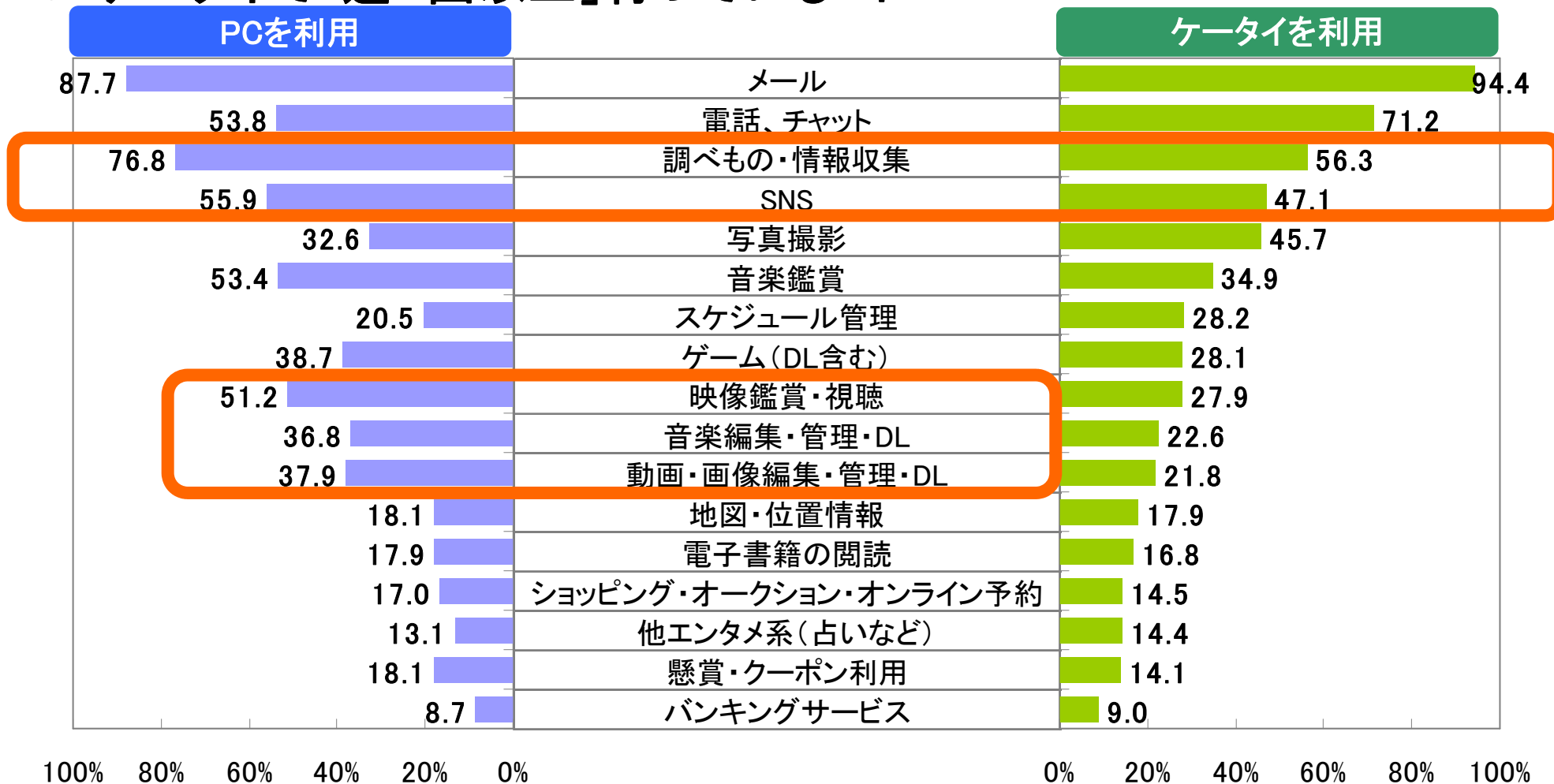
100% 80% 60% 40% 20% 0%

0% 20% 40% 60% 80% 100%

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

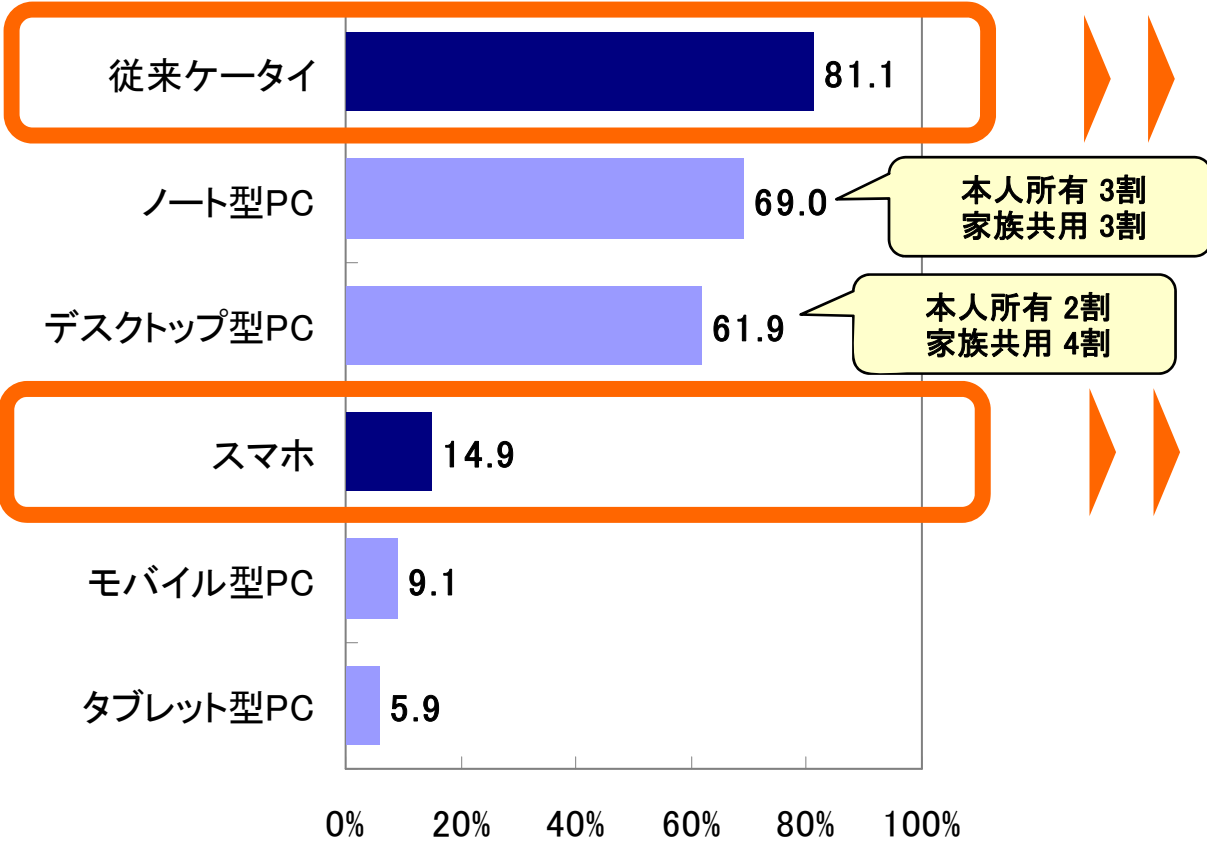
ケータイでもPCでも、調べ物・SNSを利用。
映像・動画はPCが主流。

PC・ケータイで「週1回以上」行っているコト

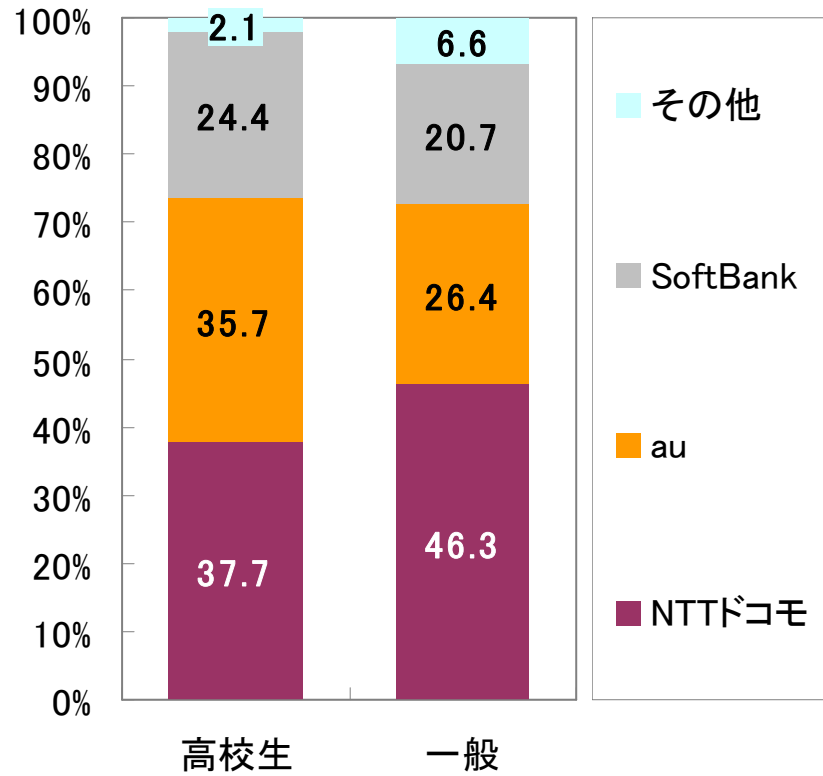


従来型の携帯電話かスマホのどちらかは持っている。
 スマホの普及率は15%程度

各デジタル機器 所有(使用)状況

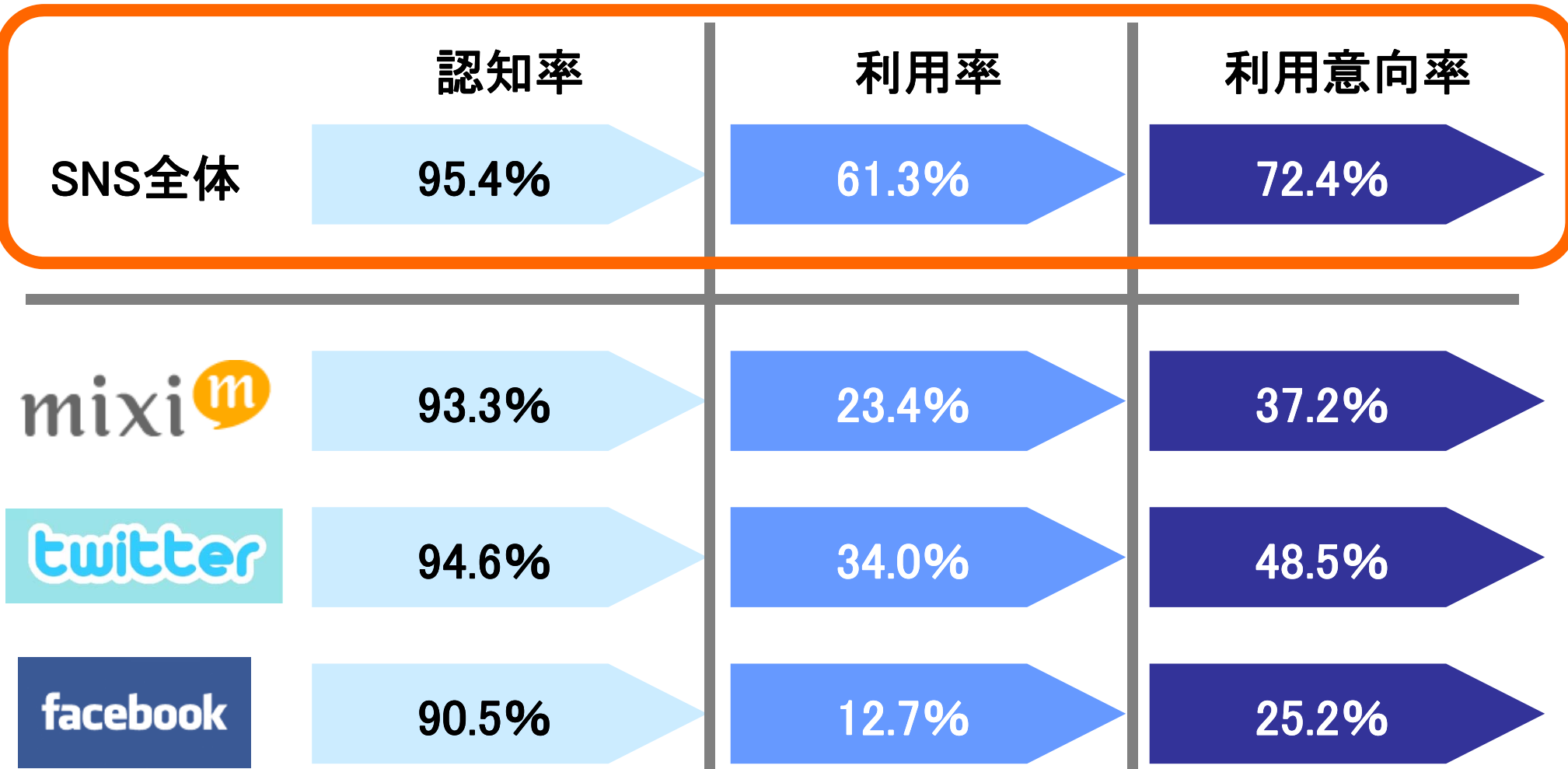


ケータイのキャリア



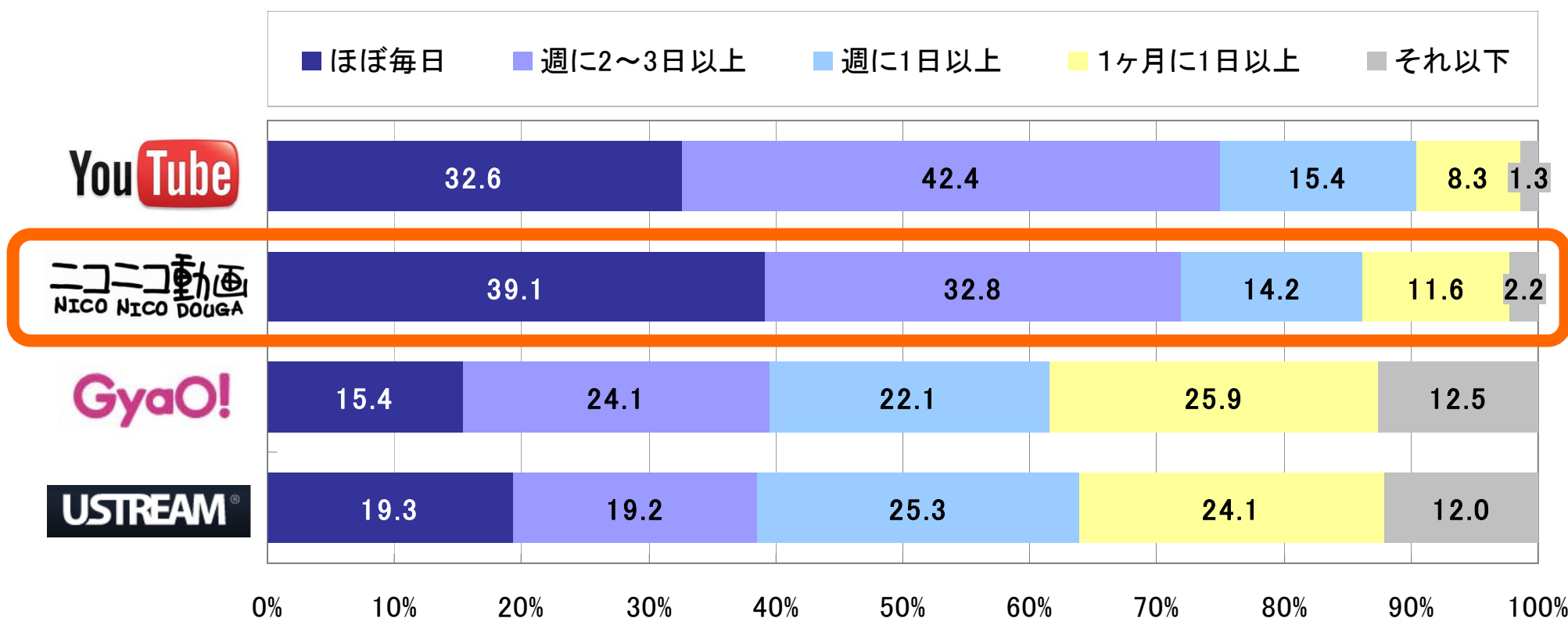
出所: 社団法人 電気通信事業者協会2011データ

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！

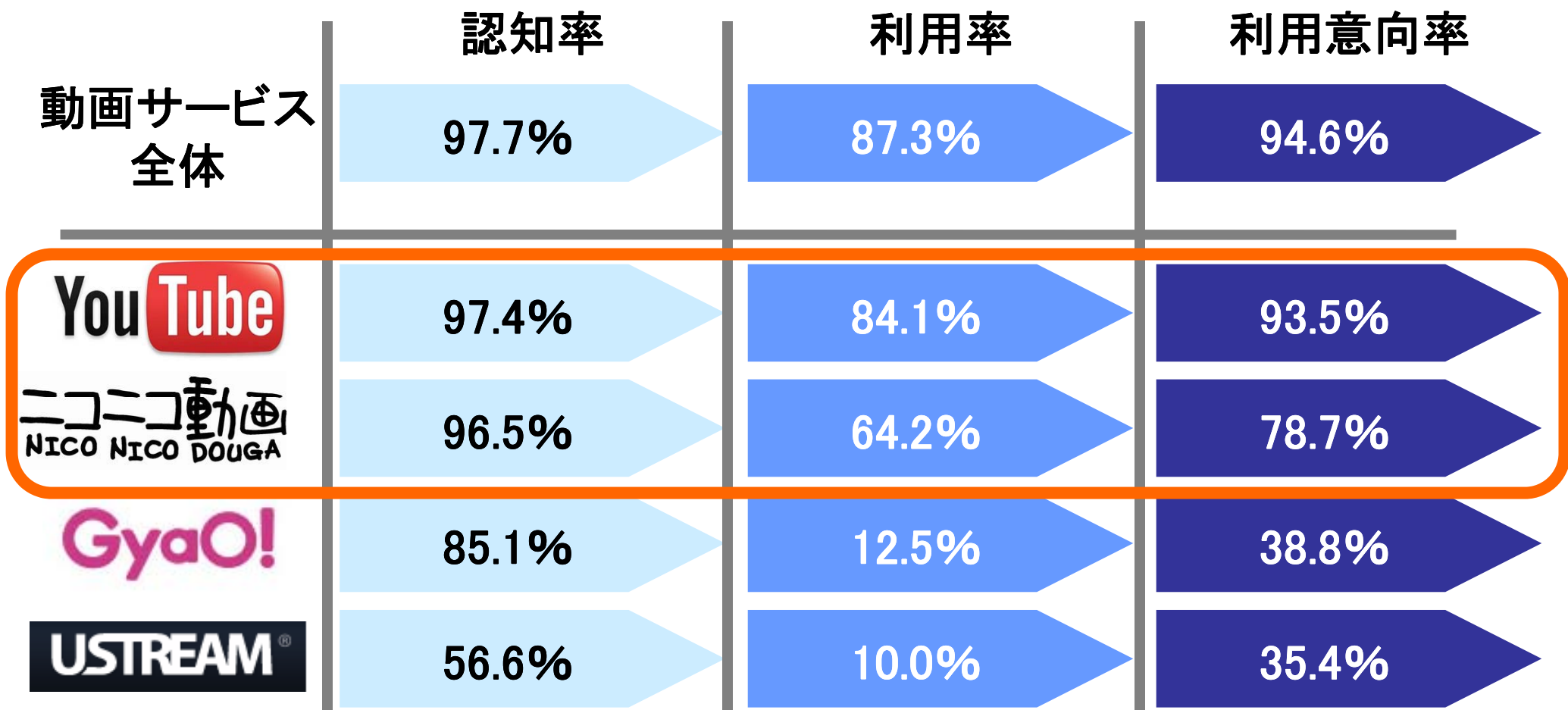


毎日見るモノとしては、「YouTube」よりも「ニコ動」。
4割(利用者の)が毎日見ていることになる

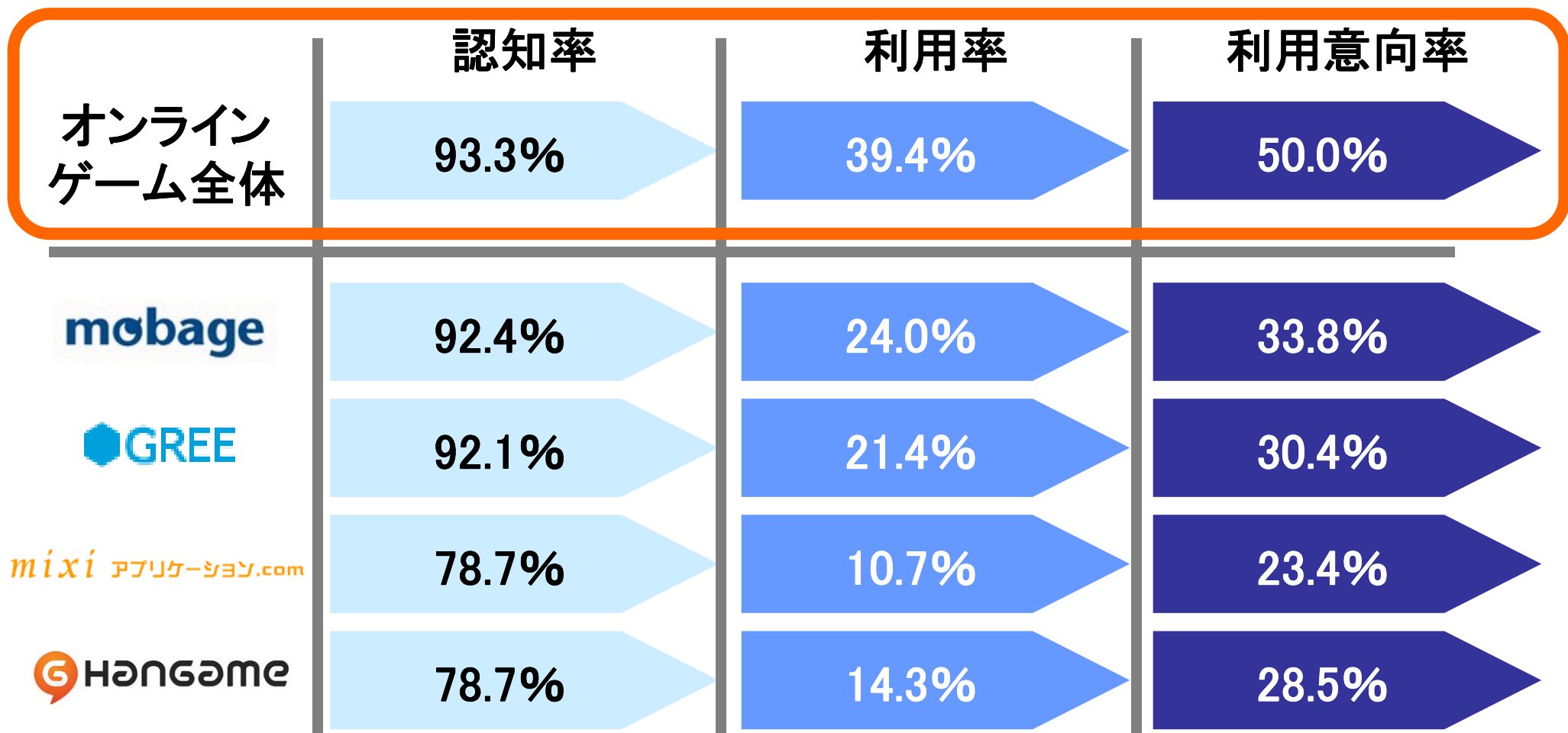
各動画サービス利用頻度



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



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



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

携帯電話の進化と共に、成長している「ゆとり」世代

子供の生活環境

96年:ポケモン



00年:PS2発売



04年:モンハン発売



07年: iPhone発売



携帯電話普及



02年:着うた発売



06年:モバゲー開始



10年 iPad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

バブル崩壊後の失われた20年、進化を遂げるIT技術

世の中の情勢

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