

メ環研の「メ」からウロコ

Z世代の次はどうなる？

「α世代のメディア生活調査」

博報堂DYメディアパートナーズ メディア環境研究所



2022.10.24

著作権などについて

調査結果を用いたグラフなどに含まれる一切の情報にかかる著作権などの一切の権利は、株式会社博報堂DYメディアパートナーズに帰属します。

ユーザーの方々は、これらの情報を表示、複製、掲載、印刷などを行うことができます。

ただし、調査結果を用いたグラフなどに含まれる一切の情報そのものを改変することは認められません。

また、ご利用の場合には、出典として

博報堂DYメディアパートナーズ メディア環境研究所 「α世代のメディア生活調査2022」

を必ず明記してください。

はじめに

今注目を集めるZ世代。
その次にくる世代が“ α 世代”です。

メ環研は、少し先の未来を考えるために、この世代に注目しました。

彼らは今、様々にあるデバイスをどのように利用しているのでしょうか？
遊びの中で「オンラインゲーム」はどこまで浸透しているのでしょうか？

Z世代を16～26才だけでなく、はざまの後期Z世代の中学生(13～15才)
と比較し、 α 世代の特徴を探ります。

Z世代・α世代のメディア生活年表

1995	2000	2005	2010	2015	2020
阪神淡路大震災 (95) 金融危機 (97)	米国同時多発テロ (01) ITバブル崩壊 (01)	人口減少 (05) リーマンショック (08)	東日本大震災 (11)	スマホ普及率5割 (15) フェイクニュース (17) 令和元年 (19)	Covid-19流行 (20) 東京オリンピック ロシアウクライナ侵攻

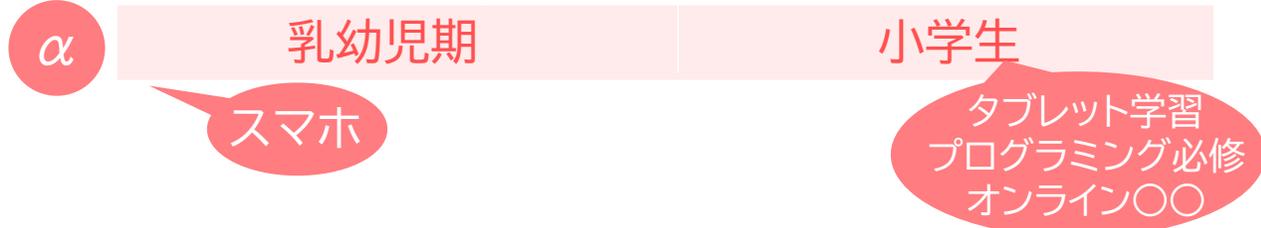
インターネット登場 → フィーチャーフォンの普及 → スマホ普及、SNS・動画の普及 → 生活デジタル化

Windows95(95) PHS(95) ポケベル流行(96) Yahoo!JAPAN(96) 楽天 (96) 2ちゃんねる (99) i-mode開始 (99)	写メール (01) 着うた (03) 地デジ (03) ゆとり教育 (02～) 完全週5日制 高校で情報が必修	ブログ急普及 (05) mixi,GREE,モバゲー (06) YouTube日本版 (07) iPhone上陸 (08) Twitter日本版 (08) 学校裏サイト (07)	radiko(10) 震災でSNS活躍 (11) YouTuber人気 (12) Kindle (12) LINE普及拡大 (14) 脱ゆとり教育 (11) 小学校外国語活動導入 情報モラル教育強化	VOD元年 (15) TVer (15) Apple watch(15) Google Home(17) インスタ映え (17) TikTok人気 (19) PayPay (19)	オンライン○○ (20) プログラミング必修化 (20) 携帯・スマホ時間がテレビを上回る (22) タブレット配布 (20～) プログラミング必修化 (20～22) 5.6年外国語が教科化
--	--	--	--	--	--

1990年代後半～2009年生まれ(現在 13～26歳)



2010年以降の生まれ(現在 0～12歳)



調査概要

- 調査目的

α世代のデジタルツール活用状況とオンラインゲーム実施状況を把握する。

- 調査対象者： 小中学生は調査モニターではないため、その母にお子様と同席での調査回答を依頼

A調査：小・中学生を長子にもつ既婚女性

小学生 882人（低学年 433人 高学年 449人） ※ 男女比は国勢調査に基づきウェイトバック集計を実施

中学生 433人

B調査：通常の本人への調査

・Z世代：16～26才 442人（うち高校生は8.3%、大学生25.5%、各種学生5.4%、社会人57.4%、その他3.4%）

- 調査地域： 全国

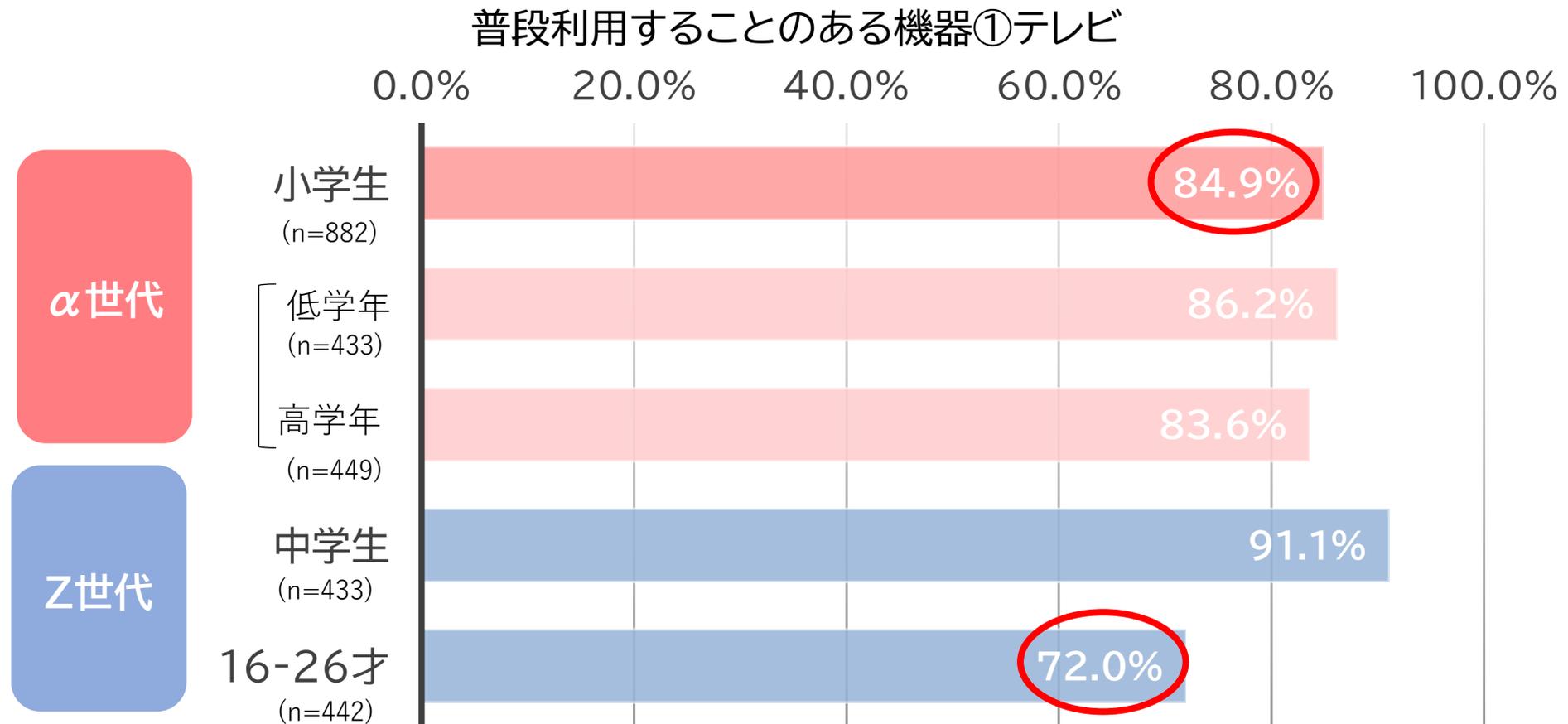
- 調査手法： インターネット調査

- 実施日： 2022年9月8日～13日

① テレビの利用状況

各デバイスの利用状況①テレビ

小学生の8割強がテレビを普段から利用している。
中学生は9割だが、Z世代16-26才では7割に減少する。



各デバイスの利用状況①テレビ

α世代はテレビスクリーンをマルチ活用。

「テレビ放送」「録画」に加えて、「無料動画」「ゲーム」「定額制動画配信」をみる。

テレビを使って
実施していること(MA)

Z世代16-26才より
■ +10pt以上 ■ +5pt以上
■ -5pt以下 ■ -10pt以下

		n	1 テレビ放送をリアルタイムでみる	2 録画をみる	3 無料動画をみる	4 ゲームをする	5 定額制動画配信をみる	6 見逃し配信サービスをみる	7 インターネットテレビをみる	8 スマホやパソコンとつないでモニ	あてはまるものはない
Z世代	16-26才	314	81.6%	60.4%	42.4%	34.0%	32.9%	21.3%	15.7%	14.3%	3.1%
	中学生	395	87.6%	74.4%	49.9%	50.6%	34.4%	16.5%	11.4%	10.7%	1.5%
α世代	小学生	749	86.9%	74.4%	60.0%	53.1%	40.7%	16.2%	11.8%	7.3%	0.8%
	高学年	375	89.3%	73.6%	60.9%	57.2%	39.3%	14.1%	11.9%	7.8%	1.1%
	低学年	373	84.5%	75.3%	59.1%	48.9%	42.1%	18.3%	11.7%	6.9%	0.5%

各デバイスの利用状況①テレビ

テレビで「最も」実施しているのは、いずれの年代も「放送をみる」「録画をみる」がトップ。
小学生の約2割は「無料動画をみる」のが最も多いとした。受動より能動的活用へ。

テレビを使って
「最も」実施していること(SA)

Z世代16-26才より
■ +10pt以上 ■ +5pt以上
■ -5pt以下 ■ -10pt以下

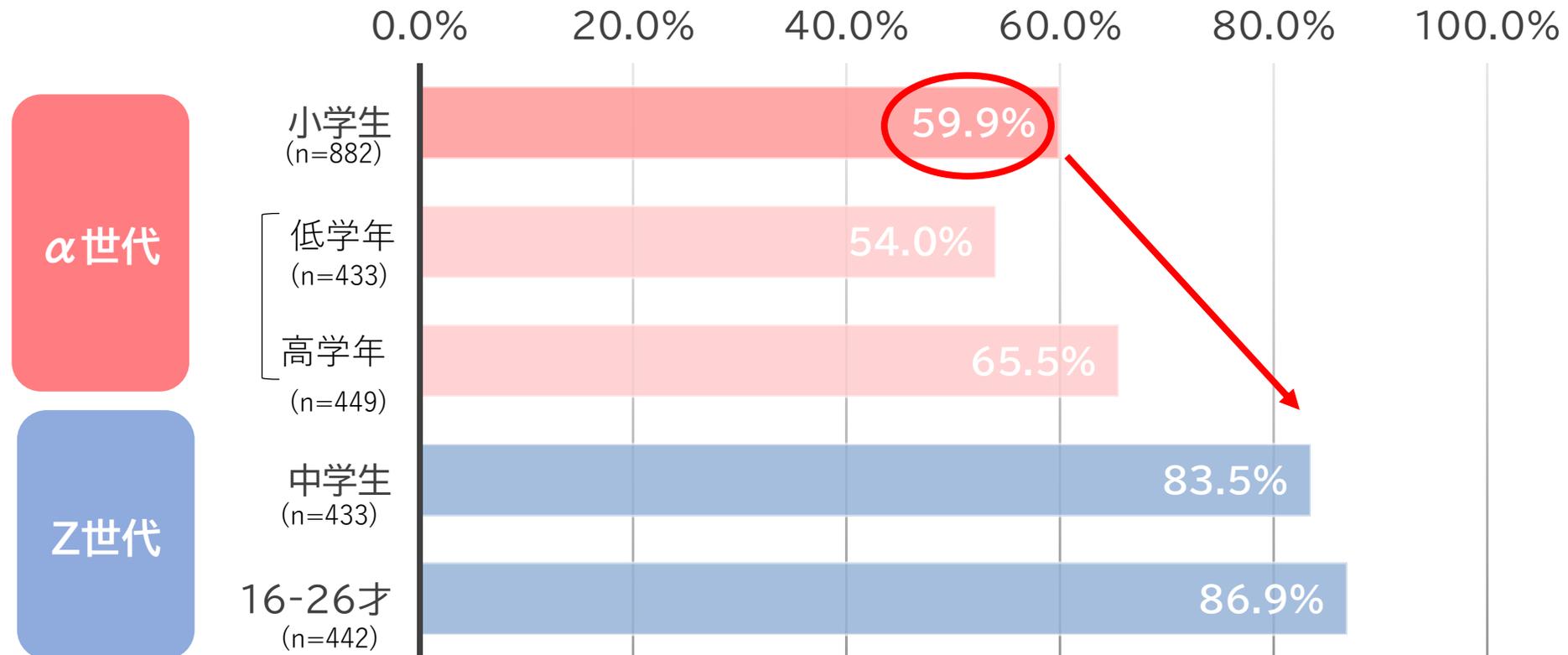
		n	1 テレビ放送をリアルタイムでみる	2 録画をみる	3 無料動画をみる	4 ゲームをする	5 定額制動画配信をみる	6 見逃し配信サービスをみる	7 インターネットテレビをみる	8 スマホやパソコンとつないでモニタにする	9 あてはまるものはない
Z世代	16-26才	314	52.7%	20.3%	10.5%	5.7%	8.2%	1.3%	0.3%	1.0%	0.0%
	中学生	395	42.2%	25.9%	14.5%	8.9%	6.8%	0.3%	1.3%	0.3%	0.0%
α世代	小学生	749	40.8%	25.4%	19.1%	7.0%	6.5%	0.5%	0.5%	0.1%	0.0%
	高学年	375	41.3%	26.8%	18.3%	7.8%	4.5%	0.5%	0.6%	0.3%	0.0%
	低学年	373	40.4%	24.0%	19.8%	6.1%	8.6%	0.5%	0.5%	0.0%	0.0%

② スマートフォンの利用状況

スマートフォンの利用状況

小学生の約6割がスマートフォンを利用している。(Wi-Fiのみでの利用含む)
中学生ではさらに増え、Z世代は8割強となる。

普段利用することのある機器②スマートフォン (Wi-Fiのみでの利用含む)



最初にスマホやタブレットを利用した年齢

小学生は「**幼児前期(1～3歳)**」で初スマホという“スマホネイティブ”。

一方、Z世代は中学生が「**小学校4-6年**」、16～26才では「**中学生**」の時に初スマホ。

はじめてスマートフォンやタブレットを利用した年齢

各年代の最大値 ■

		n	乳児期 (0歳～1歳未満)	幼児前期 (1歳～3歳)	幼児後期 (4歳～6歳)	小学1年生～3年生	小学4年生～6年生	中学生	高校生	大学生・専門学校生	それ以上	その他	触れたことはない
α世代	小学生	882	5.2%	35.3%	25.0%	21.3%	9.8%	-	-	-	-	0.3%	3.1%
	高学年	449	3.9%	31.0%	21.7%	22.5%	17.5%					0.4%	2.8%
	低学年	433	6.6%	39.8%	28.3%	20.0%	1.8%					0.2%	3.4%
Z世代	中学生	433	1.1%	15.6%	20.8%	20.4%	27.7%	13.3%	-	-	-	0.0%	1.1%
	16-26才	442	1.4%	3.9%	2.3%	3.4%	12.4%	29.1%	27.7%	6.1%	2.7%	0.2%	10.9%

各デバイスの利用状況②スマートフォン

小学生のスマホ実施内容上位は「**無料動画をみる**」「**写真を撮る**」「**動画を撮る**」「**ゲーム**」で遊び道具感覚。高学年で「**検索**」「**チャット**」が特に多く、低学年はスマホで「**定額制動画配信**」「**マンガ**」「**授業**」「**習い事**」「**プログラミング**」など広く活用。

スマートフォンを利用して実施していること：小学生ランキング

差分の数値が
■ +10pt以上 ■ +5pt以上
■ -5pt以下 ■ -10pt以下

	n	1 無料動画をみる	2 写真を撮る	3 動画を撮る	ゲームをする	インターネット検索をする	チャットをする	電話をかける	ビデオ音声通話をする	定額制動画配信を見る	SNSを利用する	画像編集をする	学校の授業を受ける	テレビ番組の見逃し配信やリアルタイム配信を見る	マンガを読む	習い事や学習をする	動画編集をする	プログラミングをする	どでポイントやワードなど資料を作成する
小学生	749	84.5%	83.3%	76.6%	75.7%	69.6%	59.2%	57.2%	52.9%	39.8%	38.7%	33.1%	28.8%	27.5%	27.5%	26.5%	25.1%	21.3%	20.3%
高学年	375	84.1%	81.2%	75.5%	74.2%	78.1%	62.4%	57.8%	52.9%	34.2%	40.8%	32.4%	23.2%	23.7%	23.3%	20.5%	22.6%	16.9%	15.1%
低学年	373	85.0%	85.9%	77.9%	77.6%	59.0%	55.2%	56.4%	52.9%	46.8%	36.1%	33.9%	35.9%	32.3%	32.9%	34.2%	28.2%	27.0%	26.8%
高・低学年の差分		-0.9%	-4.7%	-2.4%	-3.4%	19.1%	7.2%	1.4%	0.0%	-12.6%	4.7%	-1.5%	-12.7%	-8.6%	-9.6%	-13.7%	-5.6%	-10.1%	-11.7%

各デバイスの利用状況②スマートフォン

Z世代16-26才がスマホで実施しているトップは「検索」「SNS」。
 Z世代16-26才に比べ、小学生はスマホで「ゲーム」と「プログラミング」をする割合が多い。中学生は「検索」「ゲーム」がより多い。

スマートフォンを利用して実施していること:他年代比較

Z世代16-26才より
 ■ +10pt以上 ■ +5pt以上
 ■ -5pt以下 ■ -10pt以下

		n	無料動画をみる	写真を撮る	動画を撮る	ゲームをする	インターネット検索をする	チャットをする	電話をかける	ビデオ音声通話をする	定額制動画配信を見る	SNSを利用する	画像編集をする	学校の授業を受ける	テレビ番組の見逃し配信やリアルタイム配信を見る	マンガを読む	習い事や学習をする	動画編集をする	プログラミングをする	パワーポイントやワードなどで資料を作成する
Z世代	16-26才	314	87.7%	86.9%	75.6%	65.9%	89.3%	87.4%	84.3%	59.2%	57.9%	89.3%	51.1%	25.8%	49.1%	50.0%	24.5%	39.7%	12.0%	22.7%
	中学生	395	92.3%	88.8%	72.7%	77.0%	95.0%	81.4%	80.9%	51.4%	27.2%	80.6%	40.0%	15.5%	24.9%	39.7%	21.3%	30.5%	8.4%	8.0%
α世代	小学生	749	84.5%	83.3%	76.6%	75.7%	69.6%	59.2%	57.2%	52.9%	39.8%	38.7%	33.1%	28.8%	27.5%	27.5%	26.5%	25.1%	21.3%	20.3%

③ その他デバイス利用状況

各デバイスの利用状況一覧

小学生は「テレビ」「スマホ」「家庭用ゲーム機」「タブレット」の4スクリーン利用が過半数を超える。中学生も同様。

一方、16-26才は「テレビ」「スマホ」「パソコン」の3スクリーン利用が過半数。

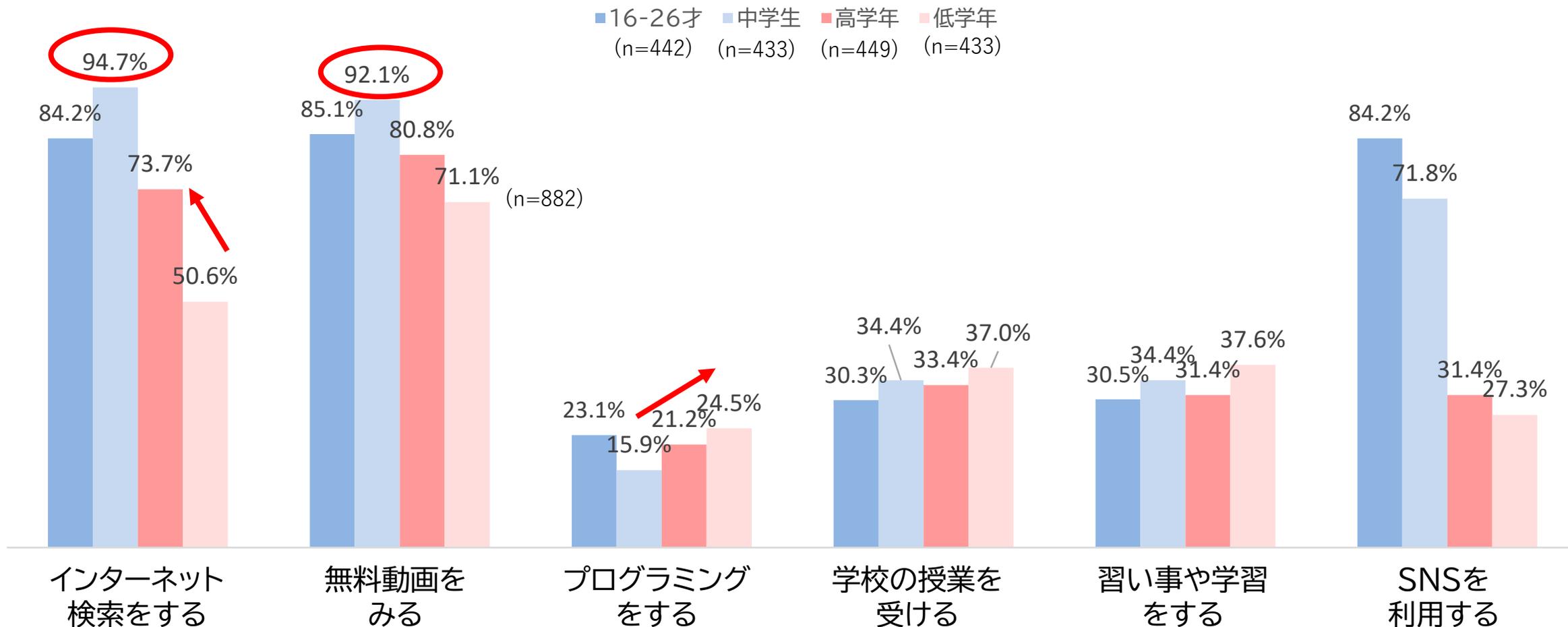
普段利用することのある機器

50%以上に色付け

		n	テレビ	スマートフォン	家庭用ゲーム機	タブレット	パソコン	子ども用機能限定携帯電話	スマートスピーカー	あてはまるものはない
Z世代	16-26才	442	72.0%	86.9%	26.5%	34.2%	52.9%	～	12.1%	～
	中学生	433	91.1%	83.5%	66.9%	51.5%	48.6%	9.5%	16.2%	0.9%
α世代	小学生	882	84.9%	59.9%	51.2%	50.7%	30.6%	21.5%	15.9%	2.3%

参考) いずれかのデバイスでやっていること

「ネット検索」や「無料動画」は高学年と特に中学生、「プログラミング」は小学生。
SNSは中学生と16-26才のZ世代。



α世代は
スマホネイティブ
6割が普段から利用

初めてスマホに触れたの
は幼児前期の
1～3歳



α世代は
4スクリーン活用
=デバイスフリー

テレビでもスマホ、
ゲーム機・タブレットでも
無料動画、ゲーム。
SNSは中学から。



α世代はデバイスを
遊び感覚で能動的
に活用

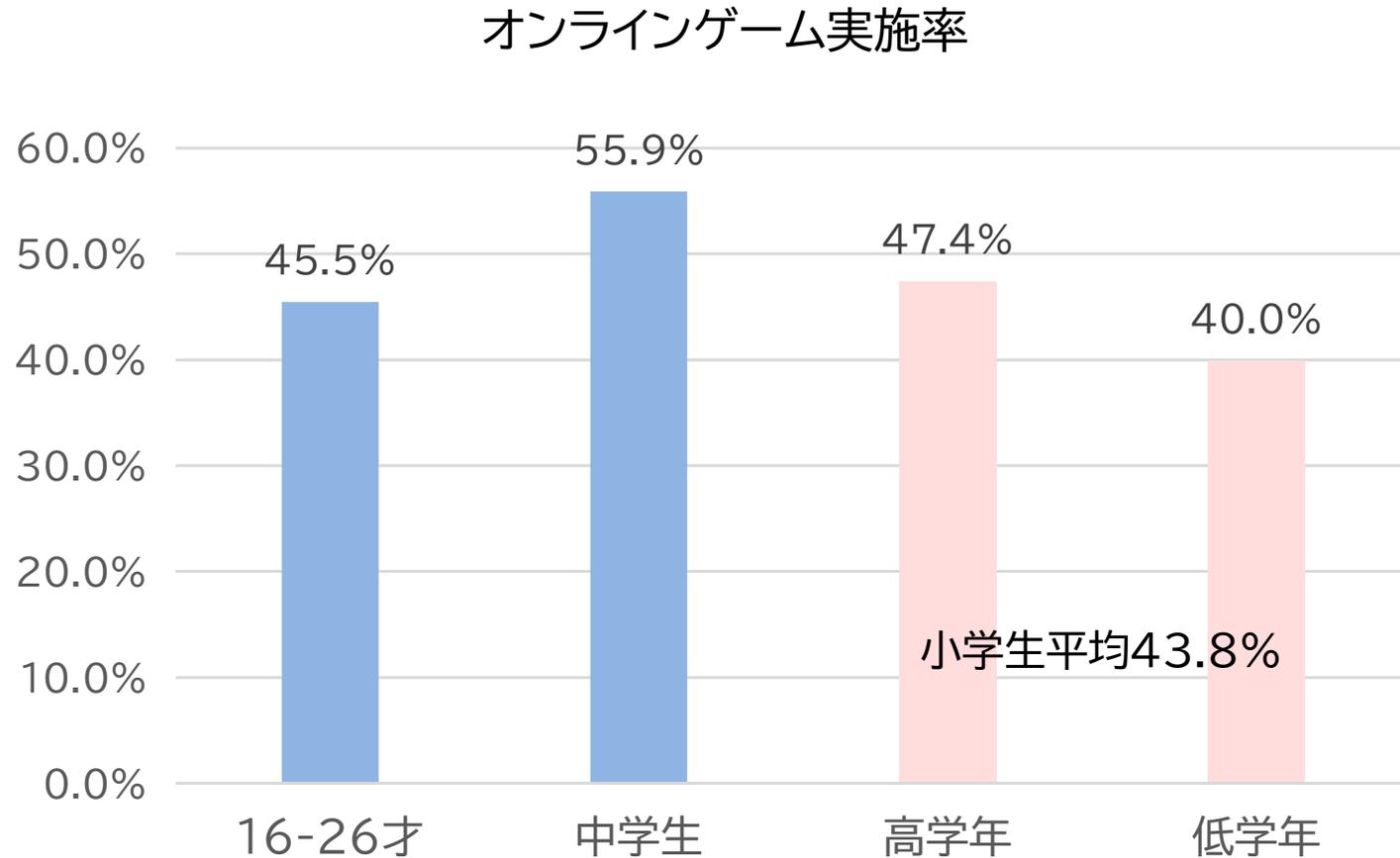
低学年は、無料動画、
ゲームはもちろん
プログラミングも遊び。



④ オンラインゲームの利用状況

オンラインゲーム実施率

低学年の4割がオンラインゲームを実施。高学年では47.4%と16-26才を上回る。中学生が最も多く55.9%。



※「オンラインゲーム」とは、パソコンやスマートフォン・タブレット端末、家庭用ゲーム機器などからインターネットを經由し、オンライン上で遊べるゲームです。1人、あるいは遠隔地にいる複数のユーザー同士が、専用サーバや機器を接続し、同時参加でゲームを楽しむことができます。

オンラインゲームをする頻度

いずれの年代も「ほぼ毎日」が最も多く、「週に4～5日程度」と合わせるといずれも過半数を超える。

各年代の最大値 ■

		n	ほぼ毎日	週に4～5日程度	週に2～3日程度	週に1日程度	2～3週間に1日程度	月に1日程度	それ以下	わからない
Z世代	16-26才	201	47.2%	13.5%	10.4%	11.5%	5.5%	7.4%	3.0%	1.5%
	中学生	243	43.9%	12.2%	22.2%	11.9%	4.4%	1.2%	3.3%	0.8%
α世代	小学生	386	36.7%	17.9%	25.0%	12.3%	2.9%	1.2%	3.2%	0.8%
	高学年	213	38.7%	13.5%	22.0%	16.0%	3.4%	1.4%	3.9%	1.0%
	低学年	173	34.3%	23.3%	28.6%	7.8%	2.3%	1.0%	2.3%	0.5%

オンラインゲームをする時間帯①平日

小学生の放課後は、オンラインゲーム時間に。平日、小学生は夕方16～18時が最も多く、次いで19時～21時。中学生は夜19～21時。Z世代は夜19～23時が多い。低学年の3人に1人が、あさイチ登校前もオンラインゲームの時間。

よくオンラインゲームをする時間帯

平日

各年代の最大値
40%以上

		n	朝 (5時～8時)	日中午前 (9時～11時)	日中午後 (12時～15時)	夕方 (16時～18時)	夜① (19時～21時)	夜② (22時～23時)	深夜 (24時～4時)	オンラインゲームはしない
Z世代	16-26才	201	9.0%	21.4%	25.5%	31.0%	49.1%	47.6%	23.0%	3.0%
	中学生	243	7.6%	4.1%	5.1%	38.2%	64.9%	26.4%	6.2%	11.1%
α世代	小学生	386	8.0%	15.0%	11.0%	54.4%	46.8%	7.2%	1.3%	6.5%
	高学年	213	5.9%	8.2%	5.4%	58.2%	53.1%	7.7%	1.4%	6.8%
	低学年	173	10.6%	23.4%	17.9%	49.8%	39.0%	6.7%	1.1%	6.2%

オンラインゲームをする時間帯②休日

小学生・中学生は休日にオンラインゲームを日中から夕方16時～18時をピークに夜19～21時にプレイする人が多く、Z世代は夕方16時から増え、夜22時～23時が最も多い時間帯となる。

よくオンラインゲームをする時間帯

休日

各年代の最大値
40%以上

		n	朝 (5時～8時)	日中 午前(9時～11時)	日中 午後(12時～15時)	夕方 (16時～18時)	夜① (19時～21時)	夜② (22時～23時)	深夜 (24時～4時)	オンライン ゲームは しない
Z世代	16-26才	201	10.0%	23.5%	36.6%	41.7%	52.1%	55.2%	31.6%	3.5%
	中学生	243	9.1%	36.1%	49.1%	61.1%	59.5%	29.2%	7.9%	1.2%
α世代	小学生	386	6.8%	38.6%	44.3%	50.5%	49.9%	14.6%	4.5%	2.1%
	高学年	213	5.8%	43.8%	47.7%	54.5%	49.9%	11.1%	2.9%	2.9%
	低学年	173	8.0%	32.2%	40.2%	45.7%	49.8%	18.9%	6.5%	1.1%

オンラインゲームの利用機器

オンラインゲームの利用機器は、低学年は「スマホ」が1位。「タブレット」も他の年代に比べて高い。高学年・中学生では「家庭用ゲーム機」、Z世代は「スマホ」が1位。「パソコン」が3位に入る。

■ 30%以上

α世代		Z世代	
低学年	高学年	中学生	16-26才
スマートフォン	60.7%	家庭用ゲーム機	72.5%
家庭用ゲーム機	56.9%	スマートフォン	54.8%
タブレット	36.1%	タブレット	23.3%
パソコン	15.9%	パソコン	17.2%
その他	0.5%	その他	1.6%
不明	0.7%	不明	2.1%
		家庭用ゲーム機	72.4%
		スマートフォン	44.2%
		タブレット	33.6%
		パソコン	28.0%
		その他	1.5%
		不明	2.5%

オンラインゲームの遊び相手

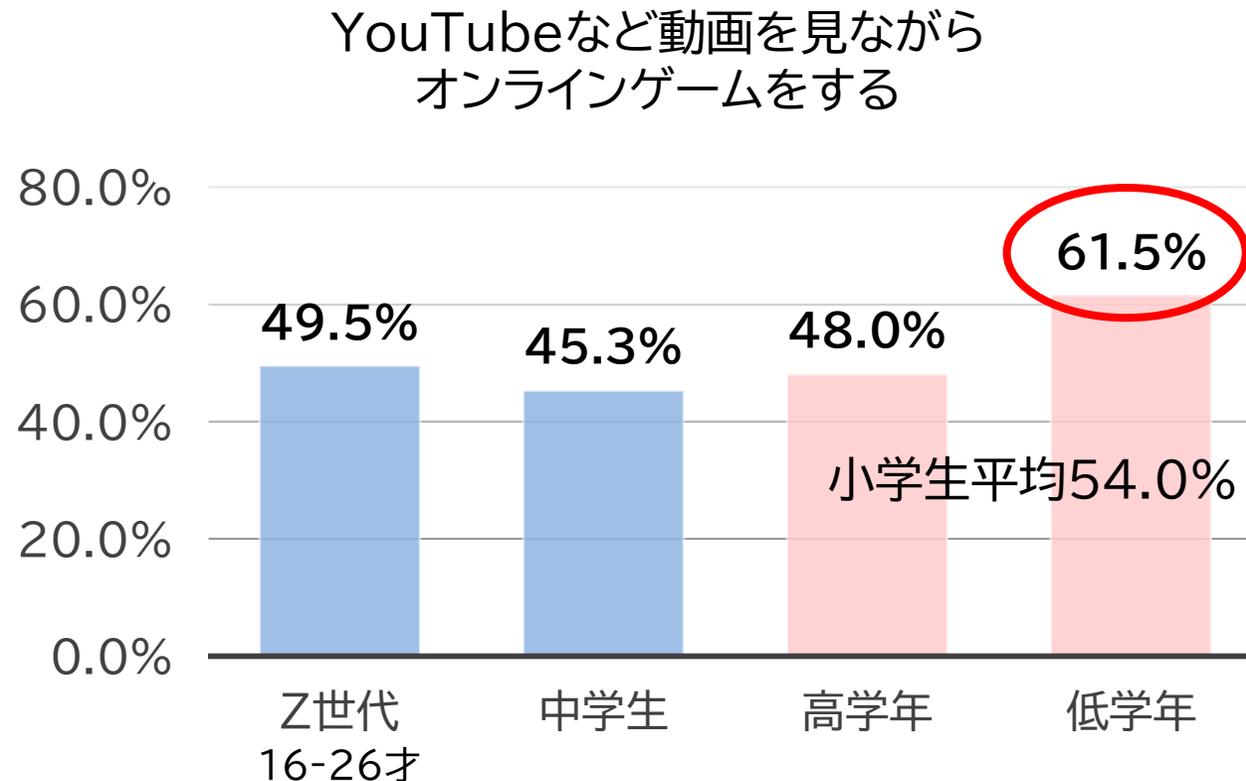
小学生、中学生ともに「友達」が最も多い。低学年では「親」とが多いのが特徴。
16-26才は「一人で」が最も多い。

Z世代16-26才より
■ +10pt以上 ■ +5pt以上
■ -5pt以下 ■ -10pt以下

		n	学校や近所の友達	一人で	親	兄弟姉妹	ネットで知り合った友達	知らない人・プレイヤー	その他	不明
Z世代	16-26才	201	32.4%	77.1%	13.9%	22.4%	27.0%	23.5%	1.9%	1.5%
	中学生	243	67.6%	58.8%	14.9%	27.6%	22.1%	26.7%	1.3%	0.8%
α世代	高学年	213	68.9%	53.4%	19.3%	28.6%	15.4%	22.7%	0.0%	0.0%
	低学年	173	57.6%	45.2%	36.9%	31.5%	23.1%	21.3%	1.6%	0.0%

オンラインゲームの遊び方①

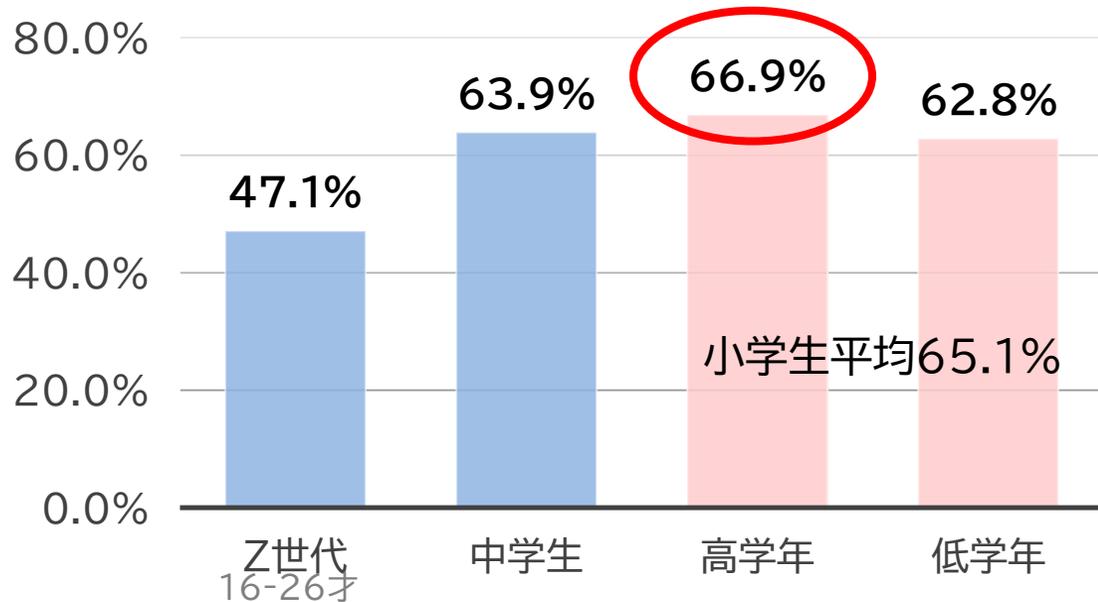
いずれの年代も半数近くが「YouTubeなど動画を見ながらオンラインゲームをする」。特に低学年で高い。



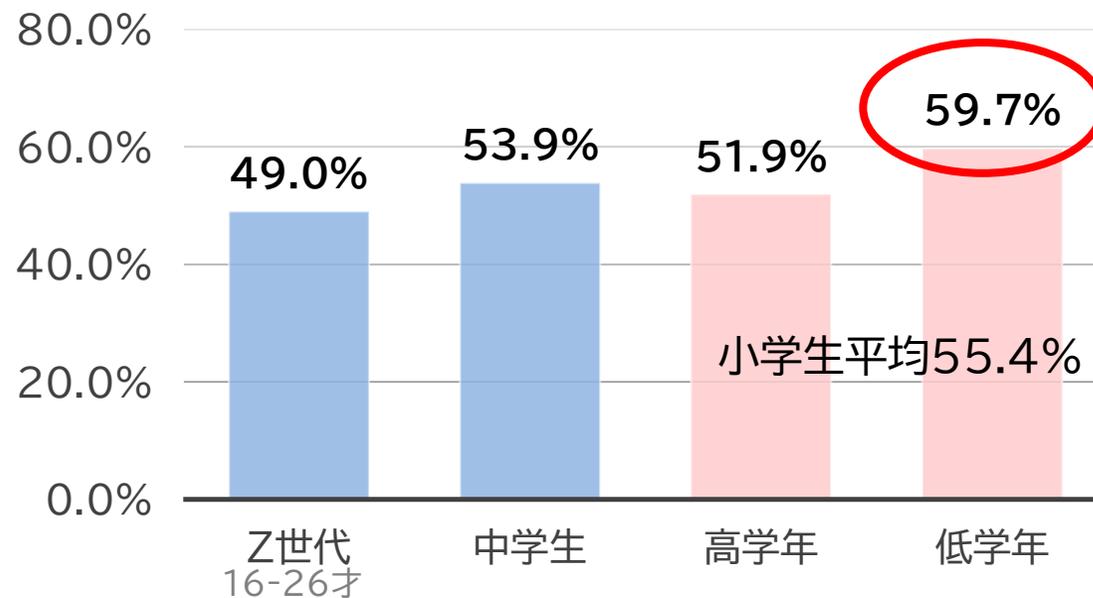
オンラインゲームの遊び方②

小中学生ともに「友達とゲームの中に集合して遊ぶ」ことがあるのは6割強。特に高学年で多い。また「友達とオンラインでおしゃべりしながらゲームする」のは中高生ともに過半数で、特に低学年で多い。

友達とオンラインゲームの中に集合して遊ぶ



友達とオンラインでおしゃべりしながらゲームする (Zoom, Discord, LINE通話など)

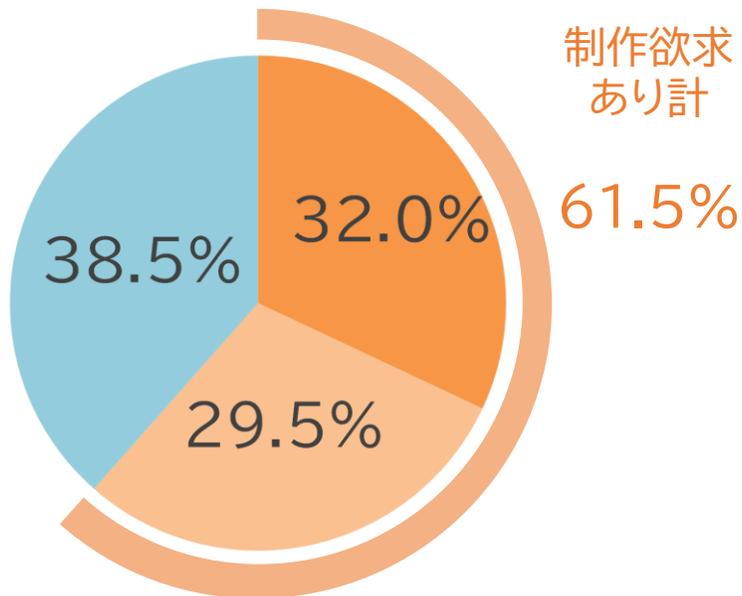


ゲーム制作欲求

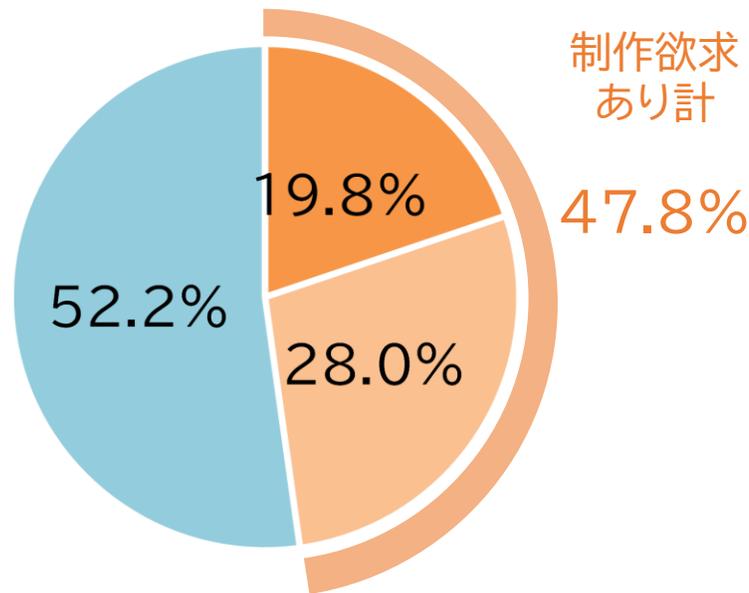
オンラインゲームユーザーの中で、ゲームを“遊ぶ”だけでなく、“自分で作ってみたい”と感じているのは、小学生で約7割に及ぶ。うち、4割が実際に作って見たことがある。

- 作ってみたいと思って、実際に作って見たことがある
- まだ作ったことはないが、作ってみたいと思うことはある
- 作ってみたいとは思わない

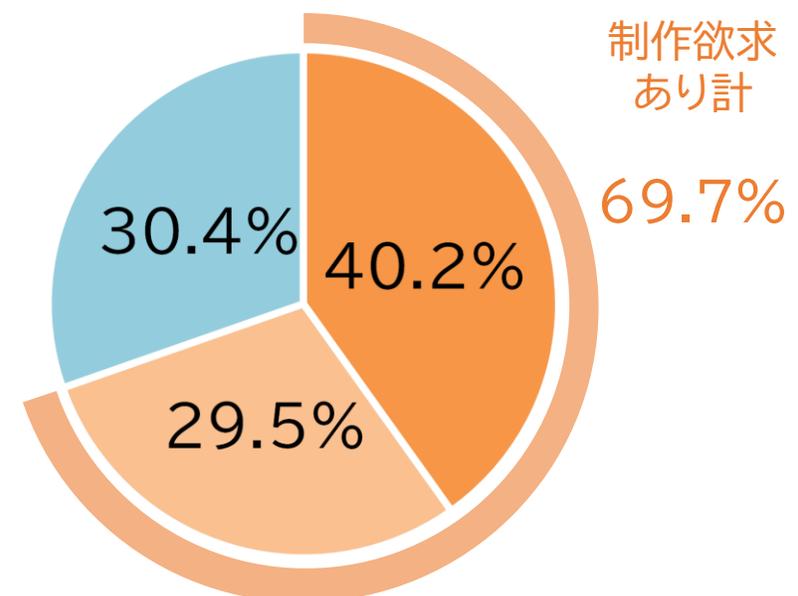
Z世代 n=201



中学生 n=243



小学生 n=386



α世代の4割強が
オンラインゲームを実施

遊び相手は学校の友達
兄弟姉妹、低学年は親と
も遊ぶ。



α世代にとって
オンラインゲームは
コミュニケーションツール

友達とゲームに集合して
おしゃべりしながら遊ぶ。



α世代は
クリエイティブキッズ

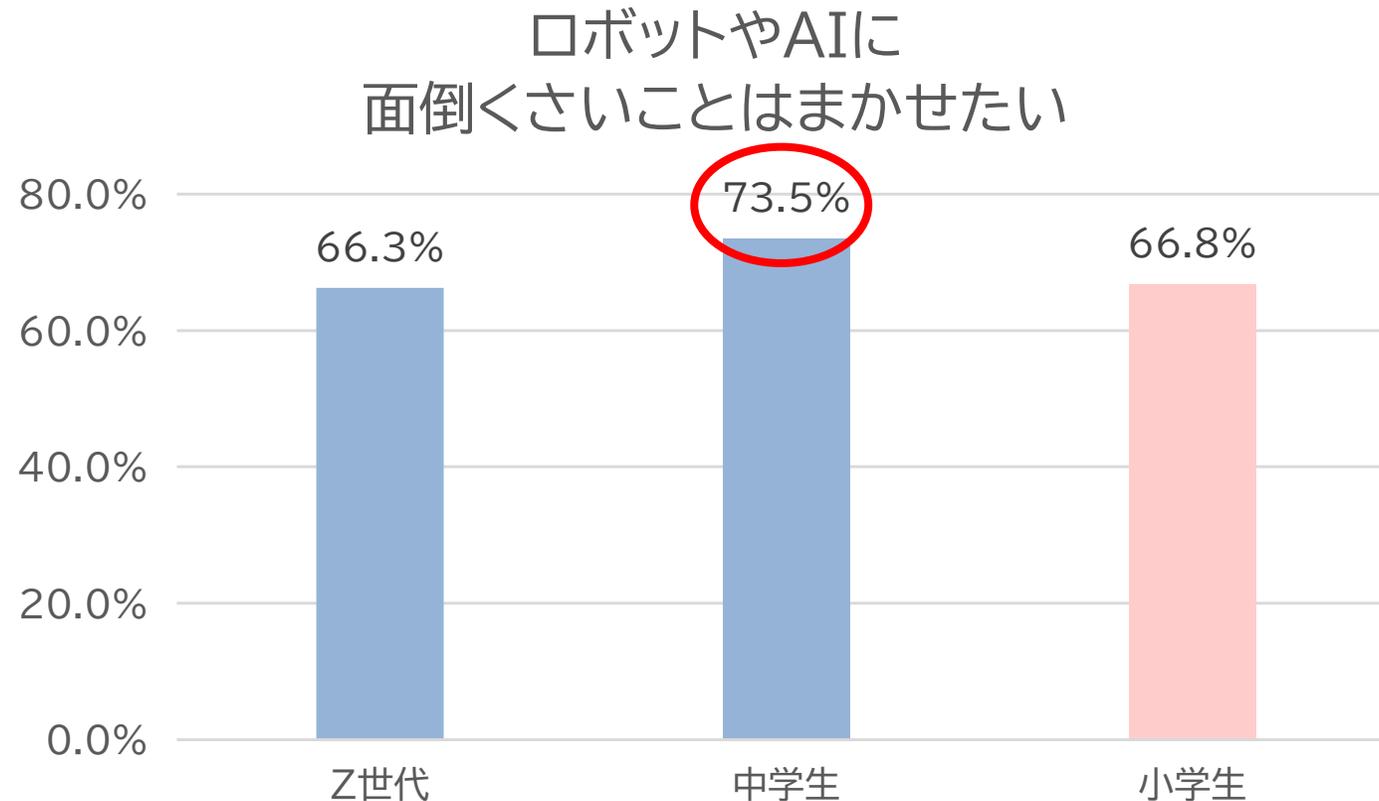
ゲームを遊ぶだけでなく、
自分で作ってみたい。
低学年は実際に作った経
験者も過半数。



⑥ 未来観：AIやロボットとの関係への意識

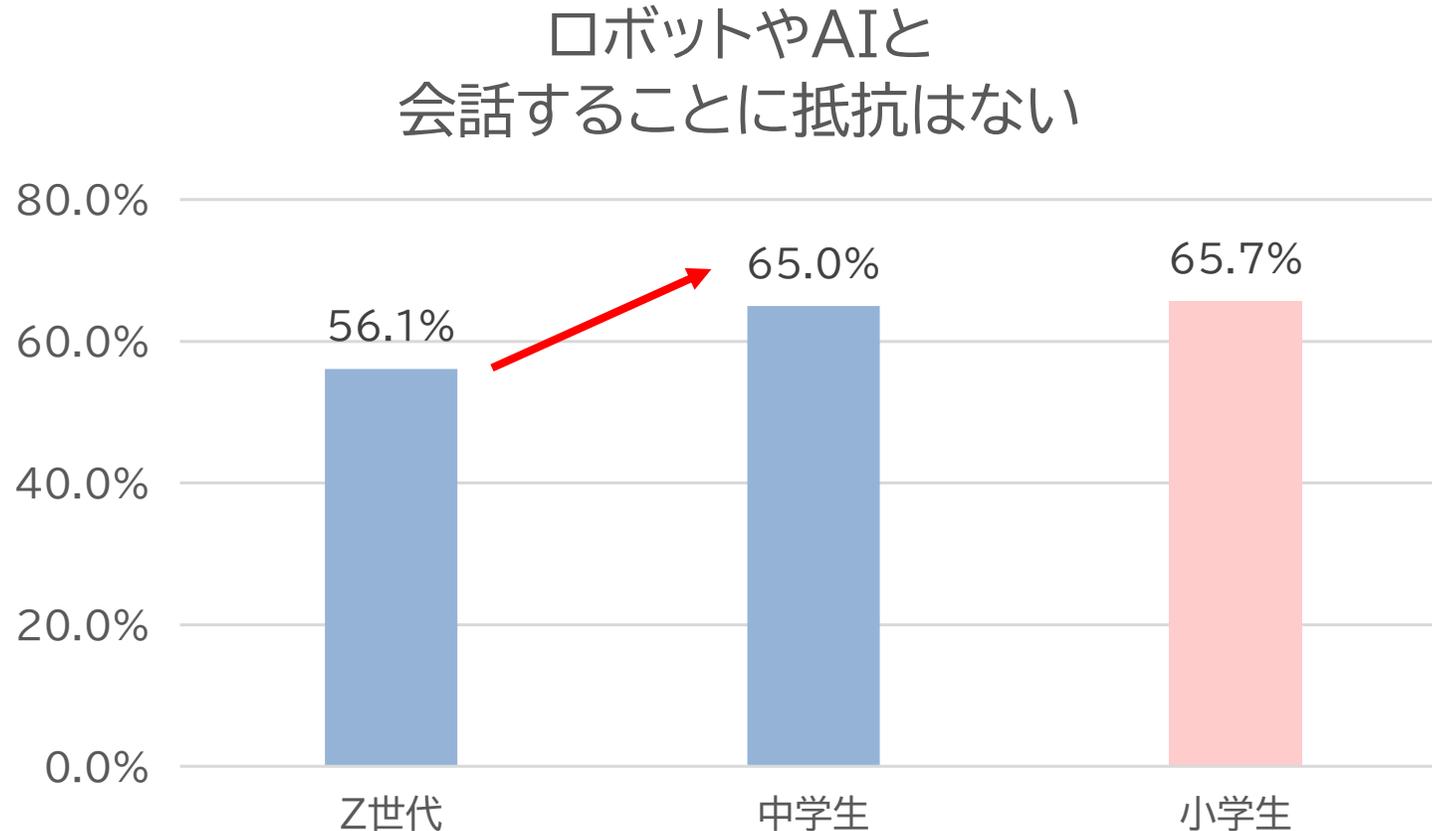
AIやロボットへの関係意識①

いずれの年代でも、「ロボットやAIに面倒くさいことは任せたい」。
特に中学生でその意識は高い。



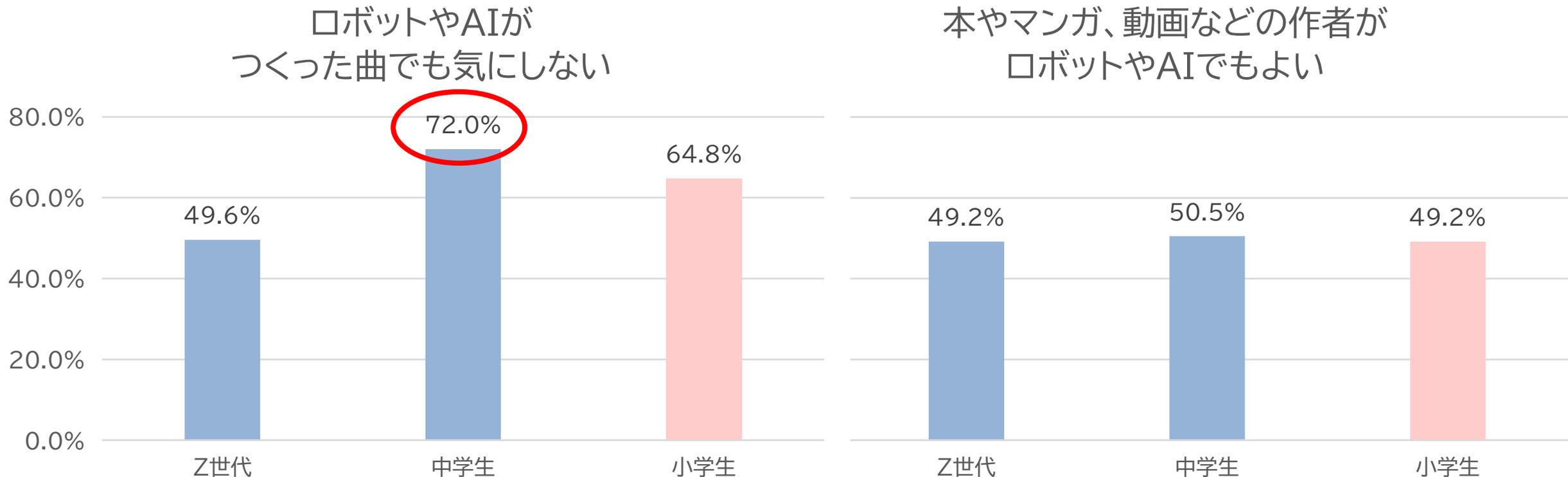
AIやロボットへの関係意識②

いずれの年代でも、「ロボットやAIとの会話に抵抗はない」が過半数。
特に中学生、小学生では多く、6割強が抵抗なし。



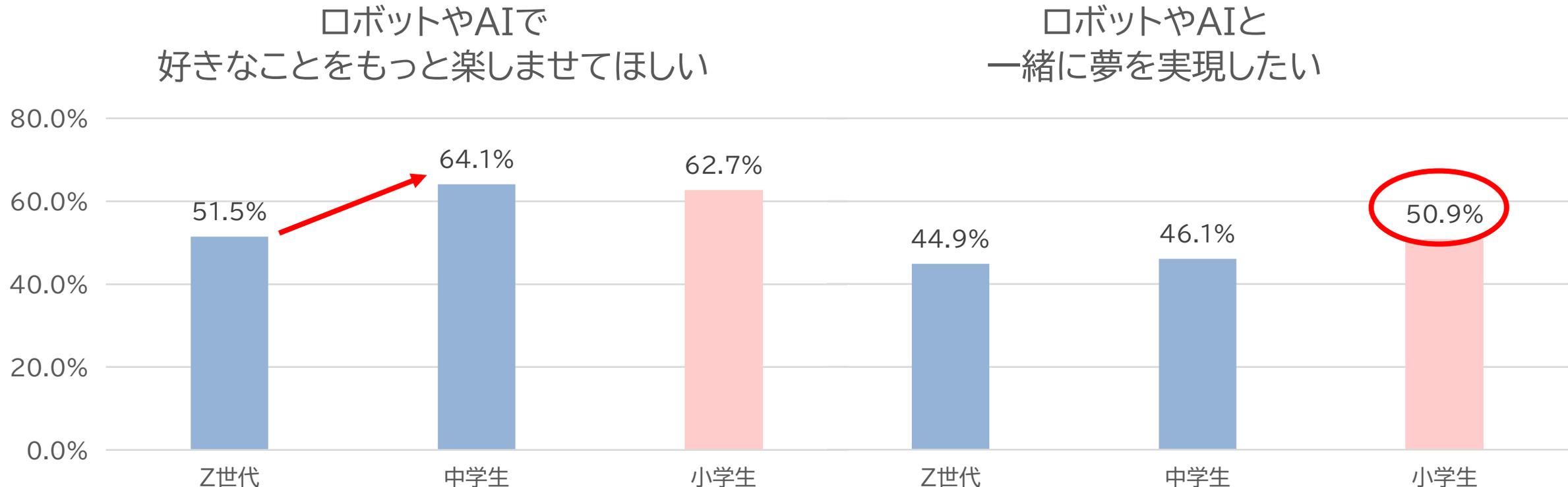
AIやロボットへの関係意識③

ロボットやAIがつくった曲、本やマンガ、動画にも抵抗がない人が半数近くおり
特に曲に関しては中学生、小学生からの抵抗は少ない。



AIやロボットへの関係意識④

いずれの年代でも、「ロボットやAIで好きなことをもっと楽しませてほしい」が過半数で、特に中学生、小学生では6割強がそう感じている。
また、小学生の過半数が「ロボットやAIと一緒に夢を実現したい」と感じている。



母から見て子どもに未来を感じるどころ

(自由回答)

パソコン、スマホ、タブレットなど
直感的に操作できるのがすごいと思います。
AIなどもすでに当たり前のようにあり、
抵抗感なく受け入れている。

学校の宿題や連絡帳などもタブレットを活用するよ
うになり、アレクサなどをうまく使いこなして
日常の中のささいな疑問を解決している。

コンピューターの力によって、
身近でない知らない人とも気軽に交流できる。
またそのことに何の躊躇もなく行えること。

学校の友達とプログラミングゲーム
をして遊んでいること。

昔では考えられなかった、
見えない人と遊ぶということ。
悪い事いいことありますが
とても新しいことかと思います。

スマートスピーカーを活用していたり
動画編集している。

アプリを駆使して自分で
音楽製作など創作活動をしている。

母から見て子どもに未来を感じるどころ

(自由回答)

パソコン、SNS駆使して、家に居ながらにして世界の流行りを知れて、知識が豊富。センスや感性が磨かれていると思う。

オンラインで家の中にいながら、海外の先生と英会話ができる。オンラインの活用で世界が身近になっていると思う。

男女の区別を嫌がる。
それを当たり前のように思っていること。

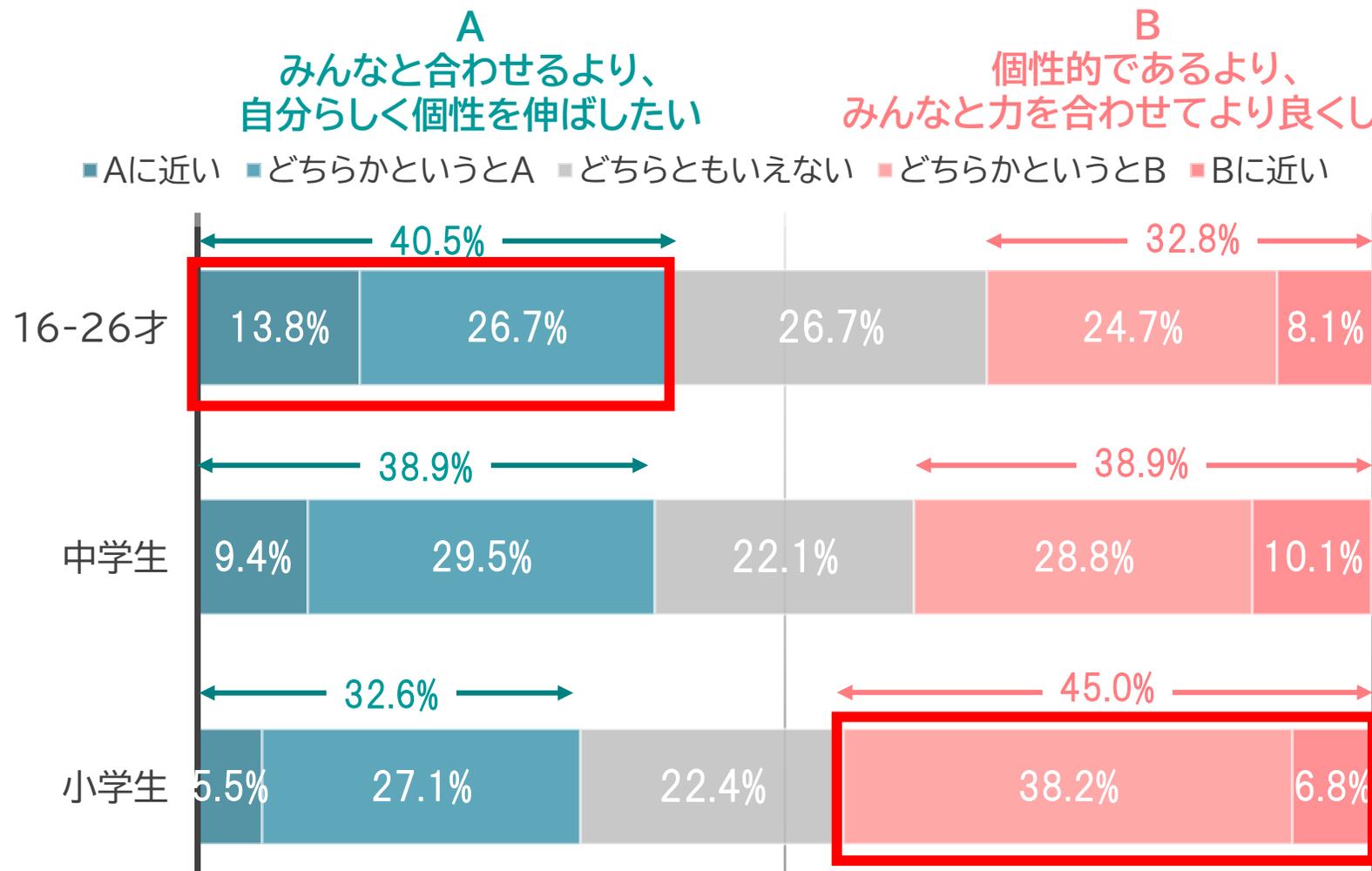
英語を学校や習い事で積極的に学んでいる。
エコにも力を入れている。

SDGsの話を意識しての行動
をしている。

最後に：Z世代と α 世代の価値観の差

Z世代・α世代の価値観差

Z世代16-26才は自分らしく個性を伸ばしたい。中学生では拮抗し、α世代小学生は個性的であるより、みんなと力を合わせてより良くしたい。



Z世代

- 初スマホは小学校高学年
～中学生頃
- ソーシャルメディア
- 個の情報発信

【 個性 】

インフルエンサー
ユーチューバー
個の経済圏

α世代

- 幼児期からのスマホネイティブ
- 学校でデジタル活用、プログラミング教育
- オンラインゲームなどクリエイティブキッズ
- オンラインでつながりづくりも

【 共創 】

AIやロボット、その領域を得意とする他人
とつながり共創する世代