

10代女子のhappyを研究する「プリキャンティーンズラボ」 「10代女子のスマホアプリに関する調査2017」を実施 ～利用するアプリは「SNS/コミュニケーション」が最多！ 「ゲーム」は昨年より利用率が減る結果に～

GMOインターネットグループのGMOメディア株式会社（代表取締役社長：森 輝幸 以下、GMOメディア）が運営する、10代の女子に関する研究機関「プリキャンティーンズラボ（<http://lab.prcm.jp/>）」は、「10代女子のスマホアプリに関する調査2017」を実施いたしました。

<調査概要>

- 調査テーマ 10代女子のスマホアプリに関する調査2017
- 調査対象 スマホを所有している10代女子
- 調査期間 2017年9月15日～2017年9月20日
- 調査方法 インターネットリサーチ
- 有効回答数 1,937名
- 調査主体 プリキャンティーンズラボ

※本調査レポートの百分率表示は四捨五入で端数処理を行っており、合計しても100%とならない場合がございます。

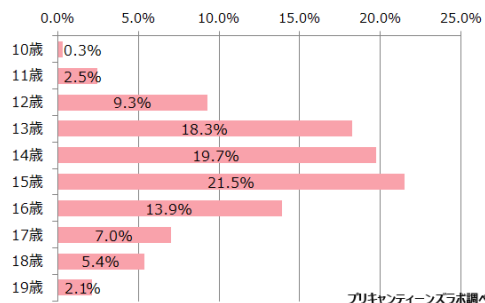
【調査結果】

■ 回答者の属性（図1～図3）

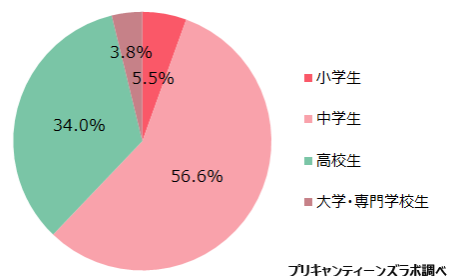
～13歳～15歳がボリュームゾーン、中学生が過半数～

回答者の年齢は13歳～15歳がボリュームゾーンとなり、属性別では「中学生（56.6%）」が過半数を占めました。利用しているスマホのOSに関しては「Android（53.7%）」、「iOS（46.3%）」となっており、AndroidがわずかにiOSを上回りました。また、利用しているスマホのキャリアに関しては「docomo（38.5%）」、「au（24.5%）」、「SoftBank（15.7%）」と続きました。

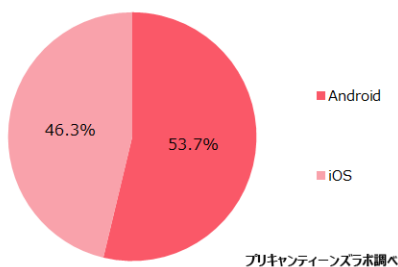
（図1）アンケート参加者の年齢分布 [N=1,937 単一回答]



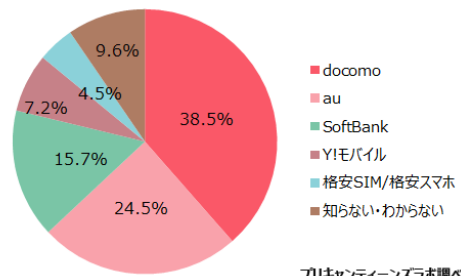
（図2）アンケート参加者の属性 [N=1,937 単一回答]



（図3）利用しているスマホのOS [N=1,937 単一回答]



（図4）利用しているスマホのキャリア [N=1,937 単一回答]



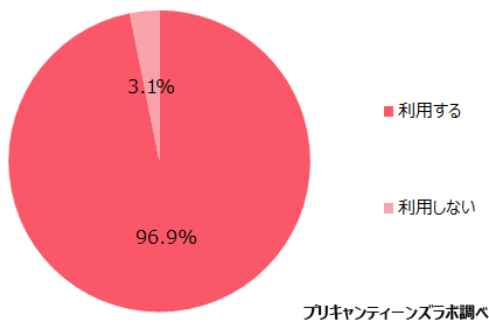
■ アプリの利用率トップは？「ゲーム」は昨年より利用率減（図 4～図 8）

10代女子に「アプリを利用するか」を尋ねたところ、ほぼ全ての子が「利用する（96.9%）」と答えました。アプリを利用すると答えた子に「半年以内に起動したアプリのジャンル」を聞いたところ、「SNS/コミュニケーション（93.5%）」、「カメラ・画像加工（90.0%）」、「動画（81.5%）」が8割を超える結果となりました。

また、2016年の調査結果（※）と比較すると、2016年に利用率が100.0%でトップだった「ゲーム」は、29.5ポイント減の70.5%となっており、「ニュース」についても2016年の39.7%から16.2ポイント減の23.5%と、利用率が減る結果となりました。

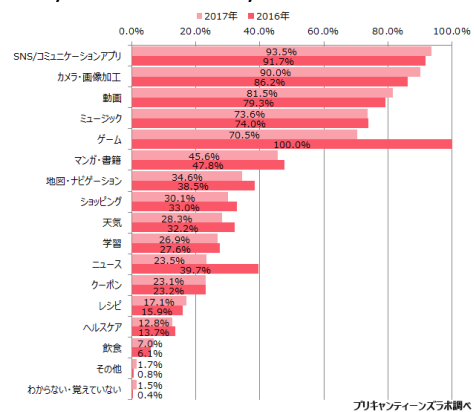
（※）2016年9月20日発表 10代女子のhappyを研究する「プリキャンティーンズラボ」「スマホアプリに関する調査」を実施
（URL：<https://www.gmo.media/archives/193/>）

（図 5）スマホアプリを利用するか
[N=1,937 単一回答]



（図 6）半年以内に起動したアプリのジャンル

[N=1,876 (2017年) 1,394 (2016年) 複数回答]

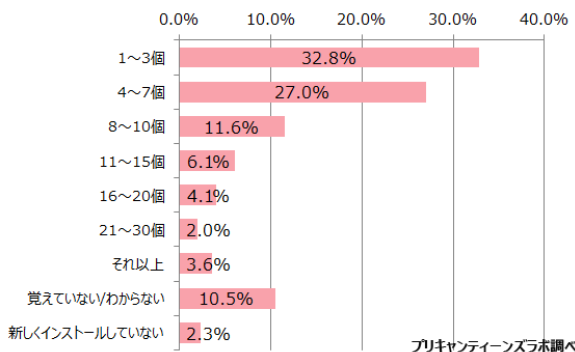


* 2016年の数値は、2016年9月20日に発表した調査を基に「アプリを利用しない」と答えた方を除いて再集計しています

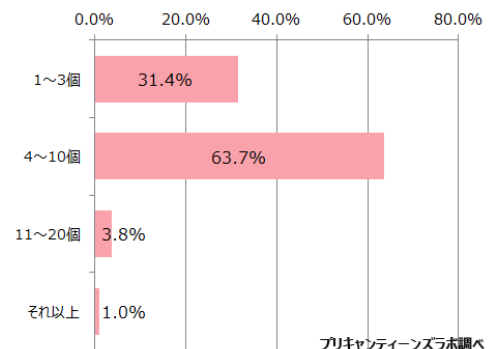
～半年以内にインストールしたアプリの数は7個までが大半～

続いて、「半年以内にインストールしたアプリの数」を聞いたところ、「1～3個（32.8%）」、「4～7個（27.0%）」に回答が集まり、約6割が「1～7個（59.8%）」であることがわかりました。また、「常時（毎日）起動するアプリの数」については、「4～10個（63.7%）」が突出する結果となりました。

（図 7）半年以内にインストールしたアプリの数
[N=1,876 単一回答]



（図 8）常時（毎日）起動するアプリの数
[N=1,876 単一回答]



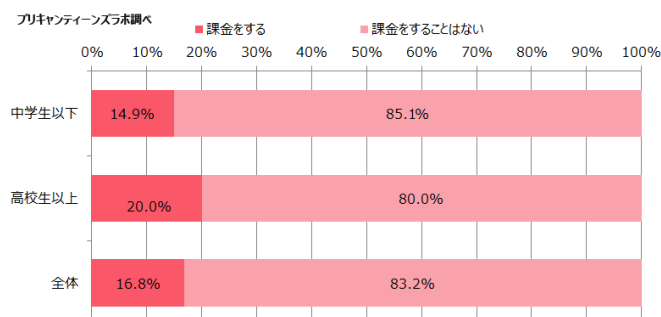
■ スマホアプリに課金はしない、課金額も1,000円未満が約4割（図 9～図 10）

次に、「スマホアプリに課金することはあるか」を聞いたところ、「課金はしない（83.2%）」と答えた子が8割を超える結果となりました。属性別に見ても、「中学生以下（課金をする：14.9%、課金をしない：85.1%）」、「高校生以上（課金をする：20.0%、課金をしない：80.0%）」と大差はなく、10代女子はスマホアプリにはあまり課金しないことがわかりました。

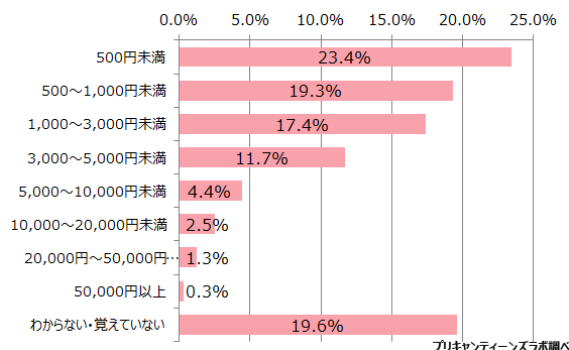
さらに、「課金する」と答えた子に「月に課金する金額」を聞くと、「500円未満（23.4%）」、「500

～1,000円未満（19.3%）」、「1,000～3,000円未満（17.4%）」と続き、少額なほど回答割合が多い結果となりました。「1,000円未満」という回答を合算すると4割超（42.7%）、「3,000円未満」では6割を超える（60.1%）ことから、10代女子は課金をしても少額な子が多いことがわかりました。

（図9）スマホアプリに課金することはあるか
【N=1,876 複数回答】



（図10）月に課金する金額【N=316 複数回答】

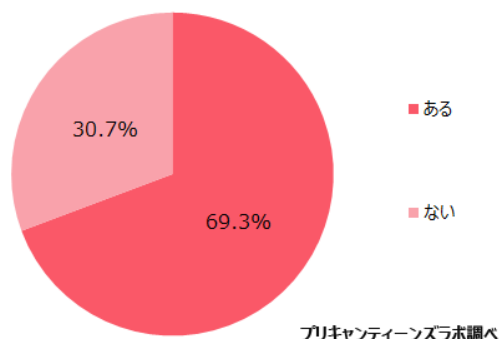


～課金はしないけど、コンテンツは購入？～

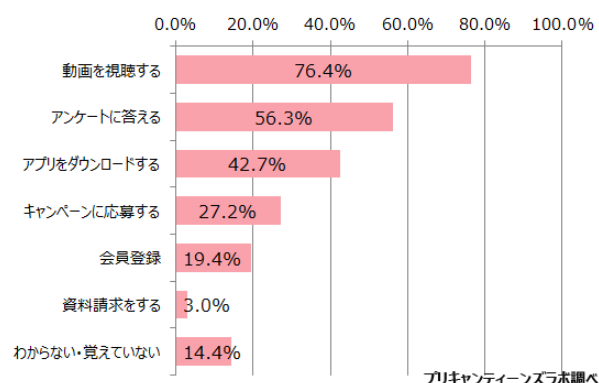
一方、「課金をしない」と答えた子に「ポイントを利用してアプリ内でコンテンツを購入することがあるか」と尋ねたところ、7割近い子が「購入することがある（69.3%）」と答えました。

続いて、「購入することがある」と答えた子に「ポイントの獲得方法」を聞くと、「動画を視聴する（76.4%）」、「アンケートに答える（56.3%）」が過半数を超える結果となりました。

（図11）ポイントを利用してアプリ内でコンテンツを購入することがあるか【N=1,560 単一回答】



（図12）ポイントの獲得方法【N=1,080 複数回答】



■今流行っているアプリは？中学生以下は「LINE」高校生以上は「Instagram」（参考資料）

10代女子に「流行っているアプリ」について自由回答で尋ねたところ、中学生以下と高校生以上で大きく回答が分かれる結果となりました。中学生以下では、「LINE（240票）」との回答が最も多く、次いで「SNOW（179票）」、「Twitter（124票）」、「MixChannel（110票）」が多くの回答を集めました。

一方、高校生以上では「Instagram（126票）」が最多となり、「Twitter（105票）」、「SNOW（95票）」、「LINE（93票）」と続きました。属性によって、流行っているアプリのランキングに相違が出る結果となっています。

また、昨年の結果と比較すると、2016年はランキングに「ゲーム」アプリのタイトルが多く並んでいたものの、2017年は「LINE：ディズニー ツムツム（総計：11票）」のみとなりました。

【本調査の背景】

スマホが普及した現在、SNSやゲーム、カメラなど、様々なジャンルで新たなスマホアプリが配信されてお

り、その中から多くの流行が生まれ、時には社会現象にもなっています。こうした背景のもと、「プリキャンティーンズラボ」では、昨年9月に「スマホアプリに関する調査」を実施し、「ディズニー ツムツム」や「Pokémon GO」をはじめとするゲームアプリの利用率が高いことが明らかになりました。

そこで今年も、流行に敏感な10代女子がどのようなスマホアプリを楽しんでいるのか、その流行の推移を探るべく、昨年に続き「10代女子のスマホアプリに関する調査2017」を実施いたしました。

【「プリキャン byGMO」とは】（URL：<http://prcm.jp/>）

「プリキャン byGMO」は、“女の子の新しいhappyのかたち”をコンセプトにしたコミュニティサイトです。写真と画像でつながるコミュニティサービス「プリ画像」や、気軽に相談・アドバイスがもらえる「プリキャンQA」をはじめとする10代の女の子向けのコンテンツを展開しており、2015年3月からは、記事へのコメントやGOOD/BAD機能を通じてユーザー同士がコミュニケーションできるニュースサイト「プリキャンニュース」を提供しています。

【「プリキャンティーンズラボ」とは】（URL：<http://lab.prcm.jp/>）

「プリキャンティーンズラボ」とは、「プリキャン byGMO」が設立した、10代の女の子のスマートフォンライフや日常生活を調査・発表するGMOメディア社内に置かれた研究機関です。スマートフォンネイティブである「プリキャン」ユーザーの日常生活を研究していきます。

【本調査結果の引用・転載について】

本調査の一部を引用・転載される場合には、出典として「プリキャンティーンズラボ」及び調査名称「10代女子のスマホアプリに関する調査2017」の併記をお願いいたします。

以上

【報道関係お問い合わせ先】

●GMOメディア株式会社 広報担当 森島
TEL：03-5456-2626 FAX：03-5459-6077
E-mail：pr@gmo.media

●GMOインターネット株式会社
グループ広報・IR部 石井・島田
TEL：03-5456-2695 E-mail：pr@gmo.jp

【GMOメディア株式会社】（URL：<http://www.gmo.media/>）

会社名	GMOメディア株式会社（東証マザーズ 証券コード：6180）
所在地	東京都渋谷区桜丘町26番1号 セルリアンタワー
代表者	代表取締役社長 森 輝幸
事業内容	■メディア事業 ■その他メディア支援事業
資本金	7億6,197万円

【GMOインターネット株式会社】（URL：<https://www.gmo.jp/>）

会社名	GMOインターネット株式会社（東証第一部 証券コード：9449）
所在地	東京都渋谷区桜丘町26番1号 セルリアンタワー
代表者	代表取締役会長兼社長・グループ代表 熊谷 正寿
事業内容	■インターネットインフラ事業 ■インターネット広告・メディア事業 ■インターネット金融事業 ■モバイルエンターテイメント事業
資本金	50億円

【参考資料】

2017年に流行しているスマホアプリ

全体No.	アプリタイトル	中学生以下	高校生以上	総計
		(アプリを利用する N=1,161名)	(アプリを利用する N=715名)	
1	LINE	240	93	333
2	SNOW	179	95	274
3	Instagram	108	126	234
4	Twitter	124	105	229
5	MixChannel	110	14	124
6	YouTube	81	32	113
7	PicsArt	25	6	31
8	B612	23	6	29
9	musical.ly	17	4	21
10	メルカリ	3	14	17
11	simeji	6	6	12
12	LINE : ディズニー ツムツム	5	6	11
13	Music FM	6	5	11

2016年に流行していたスマホアプリ

全体No.	アプリタイトル	回答数
1	SNOW	344
2	Pokémon GO	81
3	LINE	60
4	モンスターストライク	55
5	白猫テニス	49
6	MixChannel	42
7	Twitter	41
8	LINE : ディズニー ツムツム	38
9	パズル&ドラゴンズ	29
10	ラブライブ! スクールアイドルフェスティバル	21
11	ピアノタイトル2	21
12	あんさんぶるスターズ!	19
13	Instagram	18
14	白猫プロジェクト	14
15	刀剣乱舞	10