

2017 年 4 月 18 日

株式会社ゼンリン

4 月 19 日は『地図の日』 ～「地図利用実態調査 2017」の結果を発表～ イマドキの地図の使い方／ブームも影響？ 位置情報への意識変化とは

株式会社ゼンリン(本社:福岡県北九州市、代表取締役社長:高山 善司、以下ゼンリン)は、主に日常生活における地図の利用実態を明らかにすることを目的に、全国の2万人の男女を対象にインターネットによるアンケート調査「地図利用実態調査2017」を実施しました。その結果の一部を、4月19日(水)の『地図の日』^(※)に向けて発表します。本調査は2012年から実施している定点調査で、今回で6回目となります。

※地図の日:寛政12(1800)年旧暦閏4月19日、伊能忠敬が1回目の測量の旅となる蝦夷地に向けて、江戸を出発した日と言われています。

■調査結果トピックス

・約 9 割の人は 1 年以内に何らかの地図を利用

「1 年以内に地図を利用している人」は、全体の 91.4%。定点調査開始以降、6 年連続で約 9 割の人が地図を使っています。

・スマホ地図の利用者は調査開始から 5 年連続上昇し、2 倍に

実際に使った地図サービスのうち、スマートフォン用インターネット地図サービスは、本項目の調査を開始した 2013 年から 5 年連続で上昇し、48.4%に達しています。

・移動する際に見る地図 若年層のイマドキの地図の使い方はスマホ地図のスクショ

移動する際に見る地図は、全体で見るとスマホ地図サービスが 54.9%で最多。年代別で見ると、10～20 代では「スマホ地図のスクリーンショット画像」が多い一方、50～60 代では「パソコン用地図を印刷したもの」が多く、対照的な結果となりました。

・位置情報ゲームのブームが影響？位置情報提供に抵抗がない人が増加

ナビゲーションサービスや位置情報ゲームの利用がこの 3 年間で進みました。また、サービス利用時に自分の位置情報を提供することに「抵抗はない」人の割合が増えていることも分かりました。

【調査概要】

- ・調査期間 事前調査^(※) : 2017 年 2 月 10 日(金)～2 月 14 日(火)
本調査 : 2017 年 2 月 17 日(金)～2 月 18 日(土)
- ・調査対象 全国の 18～69 歳の男女
- ・有効回答数 事前調査 : 20,000 人
本調査 : 1,142 人
- ・調査方法 インターネット調査

※本調査で深掘りしたい対象者を抽出するための調査

■1年以内の地図利用

1年以内に地図を利用した人の割合は、91.4%で、2012年の定点調査開始以降、6年連続で約9割の人が地図を利用しています。[図1]

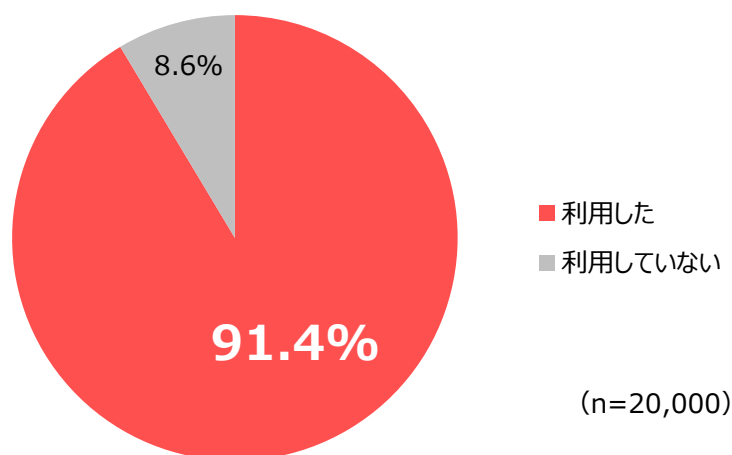


図1 1年以内に何らかの地図を利用した人の割合（単一回答）

商品・サービス別にみると、「パソコン用インターネット地図サービス」が62.7%、「スマートフォン用のインターネット地図」が48.4%、「カーナビ」が29.6%、「ガイドブックや地図帳などの紙地図」が23.1%となりました。スマートフォン用地図の利用は、2013年(24.4%)からほぼ倍に増加し、継続して利用が進んでいます。[図2]

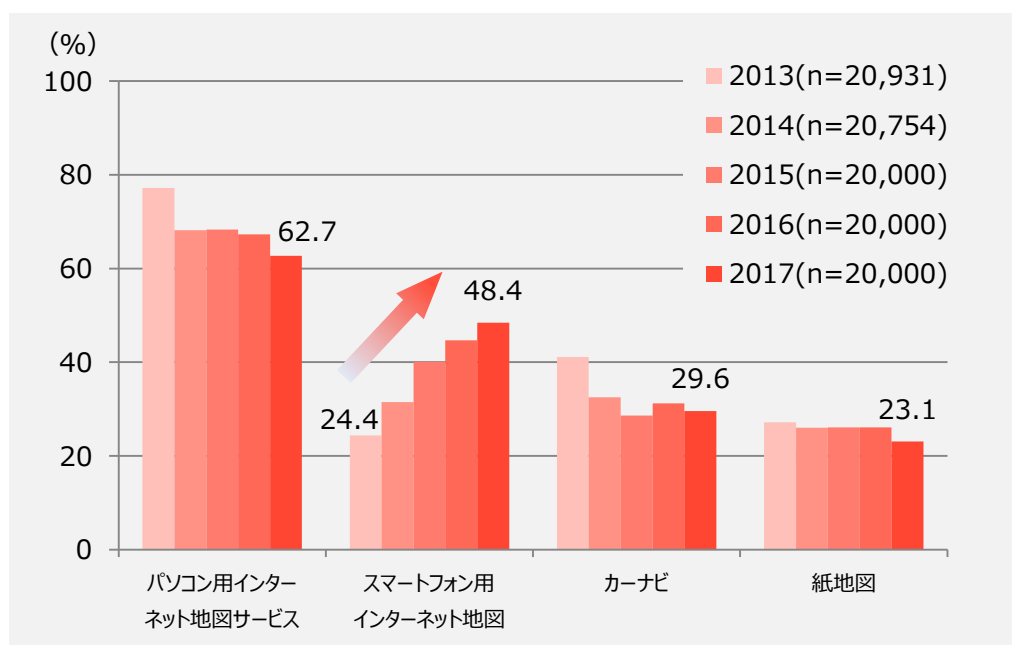


図2 1年以内に利用した地図関連商品・サービス（複数回答）

■移動するときに見る地図

「移動するとき」について利用する地図を聞いたところ、「スマートフォンの地図」が最多で54.9%でした。[図3]

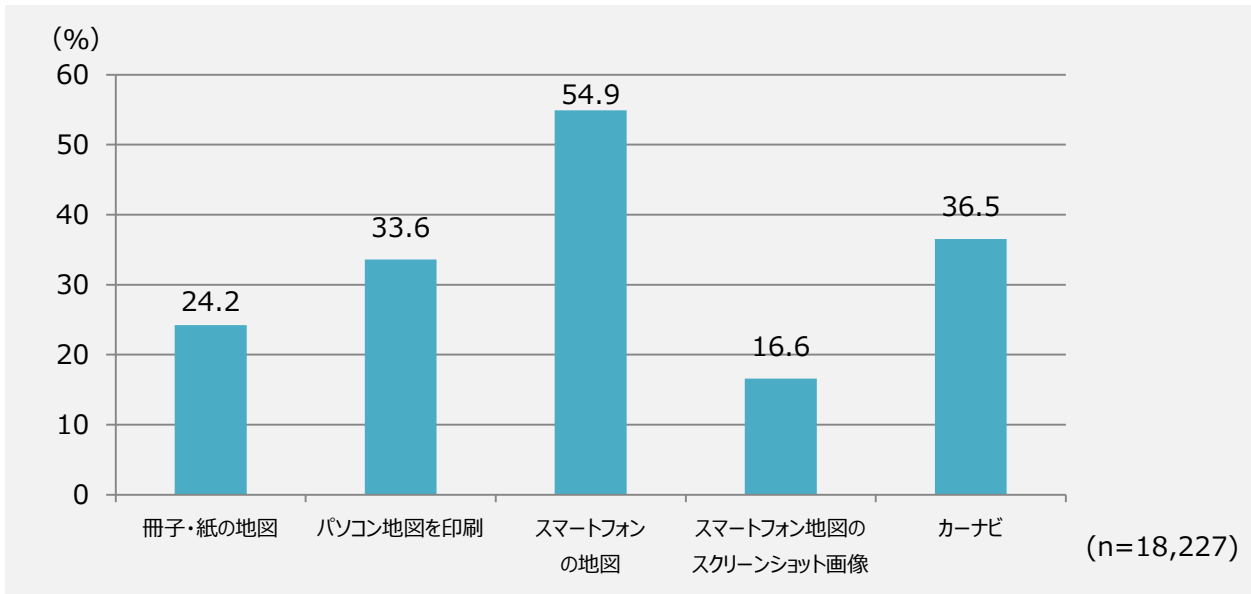


図3 移動するとき1年以内に利用した地図（複数回答）

※地図を印刷してのご利用は、用途によって複製の利用申請が必要です。

このうち、「パソコン用地図を印刷」したものと「スマートフォン地図のスクリーンショット画像」をみると、年代別に傾向が分かれました[図4]。30代を境に、18～19歳・20代は「スクリーンショット画像」の方が高く、40代以上は「パソコン用地図を印刷」の方が高い結果となりました。スマートフォン地図の“スクショ”が、若年層に広がっているイマドキの使い方ようです。

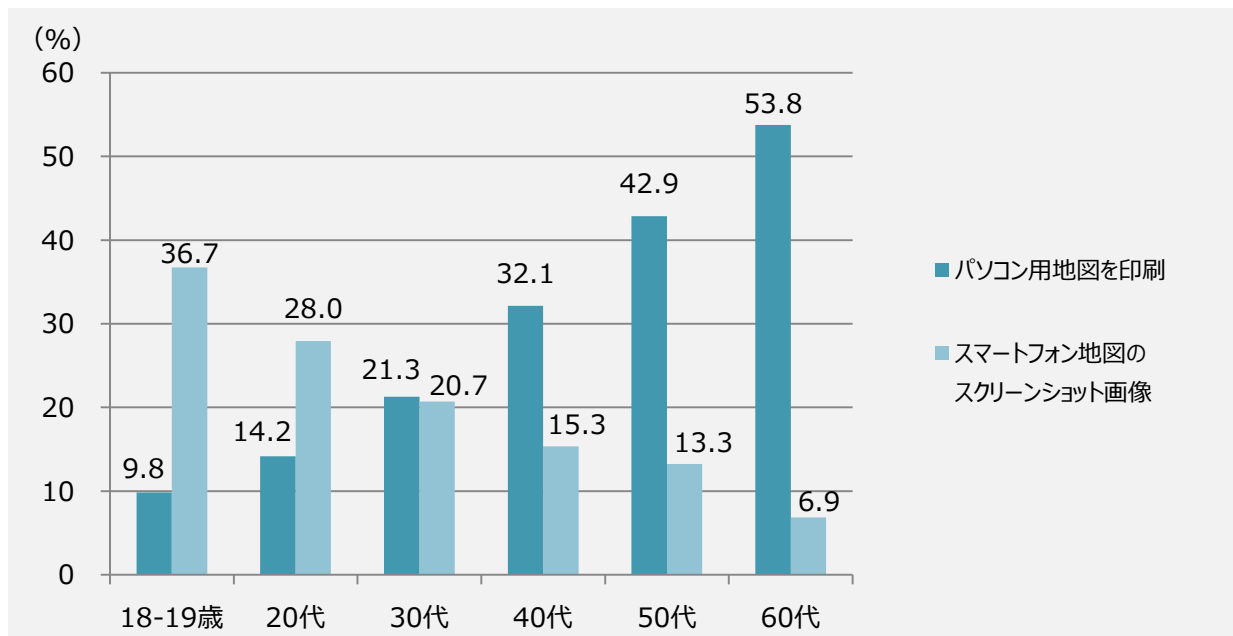
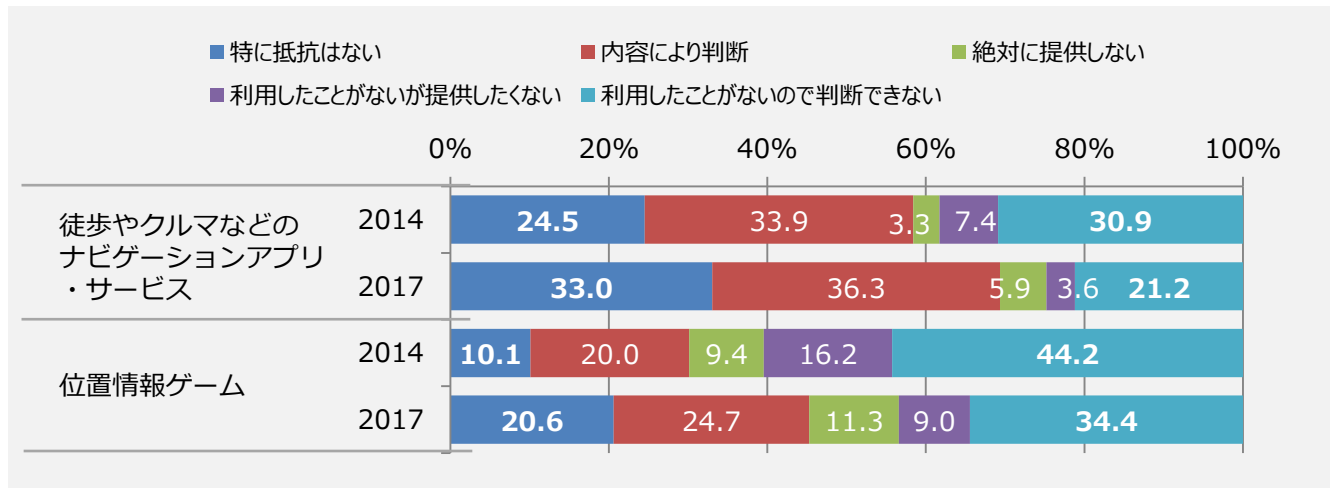


図4 移動する際使う地図のうち「パソコン用地図を印刷」と「スマートフォン地図のスクリーンショット画像」の年代別比較（複数回答）

■位置情報サービス利用時に自分の位置情報を提供することへの抵抗感

3年前(地図利用実態調査2014)の結果と比べると、「利用したことがないので判断できない」が減少しており、位置情報サービスの利用がこの3年間で進んだことがわかります。

また、「抵抗はない」人の割合は、「ナビゲーションアプリ・サービス」は8.5ポイント、「位置情報ゲーム」は10.5ポイント増加。「位置情報ゲーム」の「抵抗はない」増加の要因としては、2016年に世界的に人気を博した位置情報ゲームの影響も考えられます。



対象者：本調査回答者

図5 位置情報サービスへ自分の位置情報を提供することの抵抗感（各単一回答）

関連資料について

・「地図利用実態調査2017」の詳細データ資料 <http://www.zenrin.co.jp/dl/map/17.html>

「地図利用実態調査2017」のより詳細な調査結果を、別途ダウンロードしていただけます。

【掲載項目】

- 1年以内地図利用率、移動するときに使う地図（性年代別結果）
- 迷ったときにまず頼るもの
- 位置情報を提供する際の抵抗感(7サービス)
- 《ビジネスパーソン編》業務での1年以内の地図利用率、1年以内の利用機器

