若者のおかれた時代環境

1970年代 | 1980年代 | 1990年代 | 2000年代 | 2010年代 | 2020年代

若者の世代(20歳時点)と若者調査の調査年

1994年調査（19～22歳）

2024年調査（19～22歳）

- しらけ世代
- バブル世代
- 団塊ジュニア世代
- ポスト団塊ジュニア世代
- ミレニアル世代
- Z世代
- 新人類世代
- 氷河期世代
- プレッシャー世代
- ゆとり世代
- ポパイ・JJ世代
- さとり世代

（世代レンジは各種資料を参考に生活総研で作成）

社会・経済

- 高度成長
- 安定成長
- バブル経済
- 平成不況
- デフレ・世界不況
- アベノミクス
- コロナ禍
- アフターコロナ

大阪万博(70)
日本列島改造論(72)
第1次オイルショック(73)
プラザ合意(85)
バブル景気(86-91)
消費税3%(89)
バブル崩壊(91)
阪神・淡路大震災(95)
山一・拓銀破綻(97)
就職氷河期(93-04)
アメリカ同時多発テロ(01)
京都議定書発効(05)
リーマン・ショック(08)
東日本大震災(11)
アベノミクス(12)
新型コロナウイルス世界的流行(20)
東京オリンピック(21)
成人年齢引き下げ(22)

情報環境

TV/雑誌の時代
an・an(70)
non-no(71)
JJ(75)
POPEYE(76)
カラーテレビ普及率90%超(75)

パーソナルメディア登場
Olive(82)
ウォークマン(79)
CanCam(81)

PC・携帯の普及
コードレス電話(88)
MEN'S NON-NO(86)
ムーバ(91)
Hanako(88)
ポケベル普及(93)
ノートPC(89)
Windows 95(95)
PHS普及(96)

ネットのインフラ化
iPod(01)
2ちゃんねる(99)
Skype(03)
iモード(99)
mixi(04)
前略プロフィール(02)
YouTube(07)
iPhone 3G(08)
Facebook、Twitter(08)

スマホ・SNSの普及/常時接続
Instagram(10)
LINE(11)
TVer(15)
Netflix(15)
Zoom(13)
TikTok(17)
MixChannel(13)
位置情報共有アプリ

生成AIの発展
BeReal.(20)
Bondee(22)
生成AI/ChatGPT(22)

交友関係

合同ハイキング(60年～70年)

恋愛至上主義
デートマニュアル雑誌人気
合コン

出会いのオンライン化
アッシーくん(90)
メル友
イベント系サークル
オフ会(90年代後半)
ねるとんパーティー
ペル友

恋愛離れ
草食男子(09)
ズッ友(00年代前半)
リア充(07)
友チョコ(04)
ぼっち(07)

SNSによる常時接続
マッチングアプリ(10年代)
ソロ活(10年代)
リンクコーデ(10年代後半)

つながり疲れ
蛙化現象(23)
SNS疲れ(20年代)

親子関係

教育熱の高まり
教育ママ(60年代)
児童手当法(71)
ニューファミリー(77)
家庭内暴力(77)
男女雇用機会均等法(86)
神奈川金属バット両親殺害事件(80)

親の共働き化
世帯数で共働きが専業主婦に追いつく(92)
マザコン(92)
友達親子(90年代)
ひきこもり(94)

男性の育児参加
イクメン(10)
モンスターペアレント(07)
キレる17歳(00年前後)
毒親(10年代)

親の存在感上昇
親ガチャ(21)
オヤカク/オヤオリ(24)

学び

詰め込み教育
最も学習量が多い学習指導要領(71)

受験戦争と校内暴力
受験戦争過熱(80年代)
共通第一次学力試験(79)
校内暴力、いじめ、不登校(80年代)

公立学校週5日制導入(92)
大学入試センター試験開始(90)
学級崩壊(90年代後半)

ゆとり教育
ゆとり教育(02)
PISAショック(03)
食育基本法成立(05)

脱ゆとりへの転換
脱ゆとり教育(11)
ネットいじめ(10年代)

新しい学び
キャリア・パスポート開始(20)
オンライン授業(20)
大学入学共通テスト開始(21)

文化・消費

雑誌発のカルチャー
アンノン族
渋谷パルコ(73)
ヒッピー族(70年代前半)
ディスコブーム(70年～80年代)
ポパイ少年

テレビゲーム、新しいレジャーの登場
ファミコン(83)
東京ディズニーランド開園(83)
クリスタル族(81)
渋カジ(80年代半ば)
スーパーファミコン(90)
PlayStation(94)
スキーブーム(80-90年代)
プリクラ(95)
ジュリアナ東京(91-94)
カラオケボックス(90年代前半)
コギャルブーム(93)

ネットの影響拡大
ネット通販拡大
ブログブーム(05)
ケータイ小説(07)
東京ガールズコレクション(05)
AKB48(05)
ファストファッション(09)

SNS、インフルエンサーの影響拡大
インスタ映え(17)
インスタグラマー、YouTuber(10年代)
聖地巡礼(10年代)
スマホゲーム(13)
ポケモンGO(16)
K-POPブーム(10年代)

推し活、"自分らしさ"追求
推し活(21)
骨格、パーソナルカラーなど診断ブーム
おうち○○(20)
オンライン飲み会(20)
Y2Kファッション(20年代)