

第4節 保護者のメディアに対する親和性と依存性

2013年調査と比較して、全体的に母親はインターネットに対する親和性が高く、インターネットとゲームへの依存性が増加していた。年代比較したところ、20代以下はテレビへの親和性と依存性がともに高かった。インターネットへの親和性と依存性は、どの年代も同じ傾向がみられた。ゲームへの親和性と依存性については、マルチデバイス世代の20代とパソコン世代の40代に差がみられた。

第4節では、保護者のメディアにかかわる意識について、4種のメディア（テレビ、インターネット、メール、ゲームアプリ・ソフト）とのかかわりを親和性と依存性の2つの観点から調べた。

●親和性はインターネットが1位、テレビが2位

図3-4-1は、母親にメディアとのかかわりについて、4段階評価尺度（「あてはまる」「ややあてはまる」「あまりあてはまらない」「まったくあてはまらない」）でたずねた結果から、「あてはまる」「ややあてはまる」の合計をまとめて、メディア別に分類したものである。経年比較するために、2013年の調査結果も併記している。

メディアへの親和性で、上位を占めたのが、インターネットとテレビである。82.5%の母親が「インターネットで情報を取り入れるのが好きである」、80.8%の母親が「テレビ番組を見るのが好きである」と回答した。2013年と比較すると、インターネットへの親和性が76.2%から82.5%まで上昇し、テレビを抜いている。

●依存性はテレビが1位、インターネットが2位

メディアへの依存性は、テレビ、インターネットの順で高かった。「家にいるとき、テレビをつけたままにしている」母親は、過半数（55.1%）いる。「インターネットに、時間を忘れて没頭する」母親は43.3%であった。

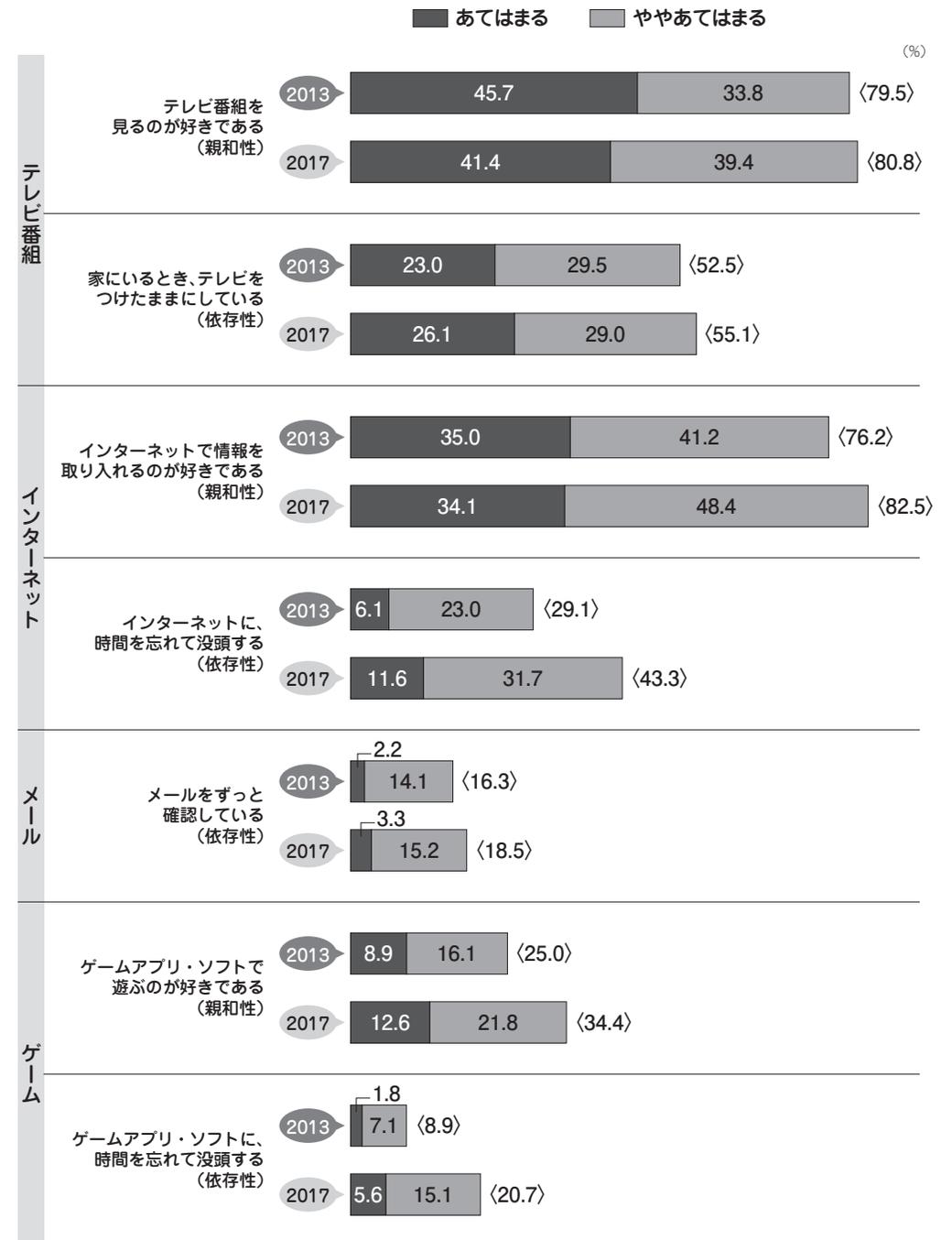
2013年と比較すると、とくに「インターネットに、時間を忘れて没頭する」が29.1%から43.3%となり、15ポイント近く依存性が増加している。「メールをずっと確認している」母親は2割（18.5%）存在する。

●インターネットの親和性と依存性は表裏一体

インターネットの親和性と依存性に顕著な変化が表出した要因として、爆発的に普及したスマートフォン（第1節参照）によるインターネット利用が考えられる。スマートフォンの利便性にもよるインターネットへの親和性が高まる。そして、インターネットへの依存性も高まっていく。インターネットへの親和性と依存性は同じ根幹をもっている。

昨今インターネットへの依存（ネット依存）は社会問題になっており、本調査においても4割の母親が依存を意識している現状は看過できない。ネット依存には概して3タイプある（樋口、2015）。リアルタイム型ネット依存（チャット・ネットゲームなどリアルタイムのコミュニケーションサービスへの依存）、メッセージ型ネット依存（ブログ・掲示板・SNSへの書き込みやメール交換などメッセージ交換サービスへの依存）、コンテンツ型ネット依存（ネット上の記事や動画などのコンテンツなど、受信のみで成立する一方的サービスへの依存）である。今回の質問項目にはなかったが、保護者がどのタイプのネット依存であるかを知ることは、子どものネット依存の現状を知る手掛かりになるであろう。

図3-4-1 母親のメディアへの親和性と依存性（経年比較）



注1) 2013年は無答不明を除く。

注2) 〈 〉は「あてはまる」+「ややあてはまる」の合計値。

●テレビへの高い親和性と依存性は 20 代

図3-4-2は、前掲の図3-4-1を20代以下・30代・40代以上の年齢層に細分化したものである。

テレビへの親和性と依存性については、いずれも20代以下がもっとも高くなっている。マルチデバイス世代の20代であるが、9割近くがテレビ好きで、7割近くがテレビをつけたまま生活している。この調査結果は、決して矛盾はしない。なぜなら、NHK放送文化研究所が実施した「モバイルシフト社会とテレビ調査」によると、「モバイル端末（スマホ・タブレット）への親密度が高く手放せないグループは、テレビを必要と思う人が9割近くに上り、テレビを見るのが大好きな人が8割に達する（平田・北村、2017）」ことがわかっているからである。

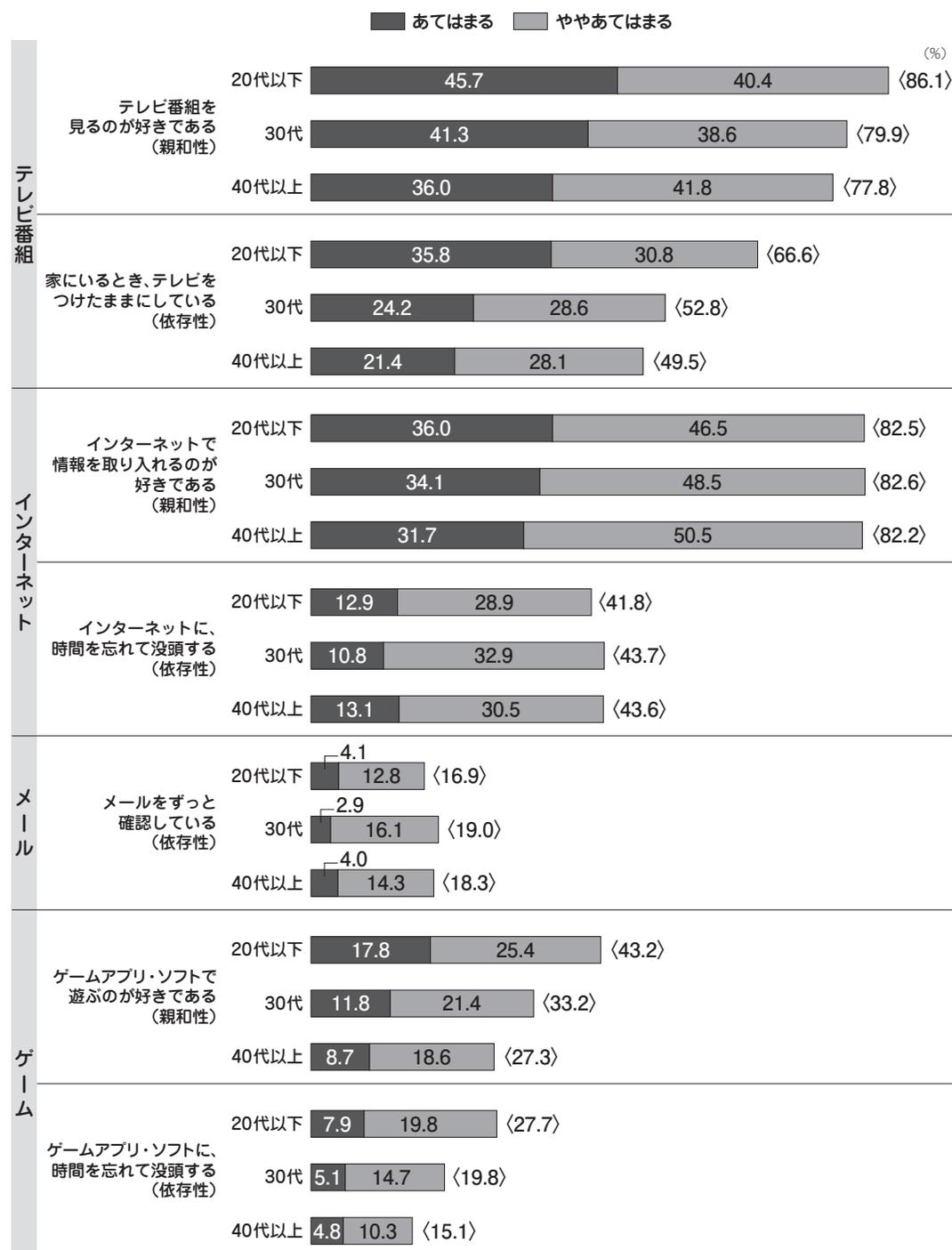
●インターネットへの親和性と依存性はどの年代も同傾向

インターネットへの親和性と依存性については、マルチデバイス世代の20代、ケータイ世代の30代、パソコン世代の40代、どの世代もほぼ同じ傾向を示している。これは、インターネット全般を質問の範疇としたため、パソコンでインターネットにアクセスする40代も該当したと考えられる。仮にSNSを質問項目として挙げていたら、世代差が生じていた可能性がある。

●ゲームへの親和性と依存性は 20 代 > 40 代

ゲームへの親和性と依存性については、マルチデバイス世代の20代とパソコン世代の40代では、明確な差が表出している。親和性は、20代以下は43.2%だが、40代以上は27.3%である。依存性は、20代以下は27.7%だが、40代以上は15.1%である。「第1節 保護者のメディア利用率・活用時間」図3-1-2に示したように、ゲーム機（据え置き型・携帯型）の使用時間についても、20代以下の中群（1～3時間）は15.7%であり、40代以上の中群は5.6%であった。ゲームに関しては、やはり新旧複数のデバイスを駆使する20代のほうが関与が深いと考えられる。

図3-4-2 母親のメディアへの親和性と依存性（母親の年齢別、2017年）



注) 〈 〉は「あてはまる」+「ややあてはまる」の合計値。