

# ケータイ利用のライフスタイル・アプローチ II

## — マナー意識の違いによる類型化とライフスタイルとの関係 —

○吉良 文夫 (NTTドコモ モバイル社会研究所), 飽戸 弘 (東京大学名誉教授)

キーワード: ケータイ, スマートフォン, マナー, ライフスタイル

### 【問題】

ケータイの使用マナー向上が叫ばれるようになって久しいが、ながらスマホが関係する事故等のトラブルは減っていない。これは高機能なスマホやケータイが様々な人達に広く普及したことが一因と考えられる。弊所の調査結果でも 60 代のスマホ所有率が 5 割を超えたことを確認している。また、マナーに関する意識 (罪悪感、不快感) は人により異なり、この意識の違いによっても様々な問題を引き起こしていると推測される。皆がより快適にスマホ・ケータイを利用するための指針を得ることを目的に、本研究では、先ず様々な状況におけるスマホ・ケータイ使用のマナー意識の違いに着目した類型化を行い、基本属性 (性・年代・職業等) や ICT 利用属性 (所有端末、ICT サービス利用状況等) などのライフスタイルとマナー意識との関係について検討した。

### 【方法】

**調査方法:** 首都圏 (1 都 6 県) 在住の 15~79 歳の男女を対象に、性・年代・居住地 (都市規模) で割付、訪問留置調査により 700 サンプル回収 (2018 年 1 月)

**手続き:** スマホ/ケータイを所有する 670 サンプルについて、様々な状況での使用マナーに関する設問 (全 22 問) の因子分析を実施 (表 1)。得られた因子に基づきクラスター分析 (k-means 法) を実施 (表 2)。各クラスターの所属サンプルの特徴について、基本属性、ライフスタイルスケール、端末所有などに着目した比較・分析を実施。

### 【結果・考察】

使用マナーに関する設問は 11 種類の状況において自身の行動と他人の気になる行動を聞いているが、これらを合わせて因子分析した結果、自身が行う行動は他人の行動としても気にならない傾向があることを確認した。第 1 因子はマナー全般が気になるという因子であった。

得られた 4 因子を用いてサンプルを 5 クラスターに分類した結果、マナー重視派は 50 歳以上が約 7 割を占め、ながら派では 50 歳以下が約 8 割を占めていた。なお、マナー不順守派に年代による偏りは殆ど無かった。

ライフスタイルスケールに着目すると、ながら派は同調傾向、無関心派は非イノベーター・遅延志向であった。

端末所有 (従来ケータイ・スマホ・タブレット) に着目すると、ながら派は約 5 割が 2 種類以上所有していた。

マナー重視派と無関心派では従来ケータイの比率が高く、マナー不順守派はスマホの比率が高かった。なお、SNS や動画視聴等の ICT サービス利用が最も少なかったクラスターはマナー重視派であったが、その対極となるマナー軽視派の ICT サービス利用は平均的なものであった。

以上のように人々のマナー意識は単純に捉えることは出来ず個々人のライフスタイルが深く関係していることが伺える。皆が快適にスマホ・ケータイを利用するためにはそこに集う様々な人々の立場を考慮した指針策定と合意形成が重要だと考えられる。

表 1 スマホ・ケータイの使用マナー尺度の因子分析結果 (主因子法、Varimax 回転)

		マナーが 気になる	ながら 使用	迷惑な 行動	思わず うっかり	
自身の 行動	a)電源ONで優先席付近に乗っている	-0.05	.07	.19	<b>.48</b>	
	b)マナーモードにせず電車等に乗る	-.13	-.03	<b>.31</b>	<b>.35</b>	
	c)端末を机などの前に置いておく	.03	.23	.28	<b>.52</b>	
	d)持ちぶささに端末をいじる	.02	<b>.37</b>	.23	<b>.44</b>	
	e)授業中や会議中に端末を操作する	-.07	.27	<b>.49</b>	.22	
	f)着信音やバイブを鳴らし置いたまま	-.08	.16	<b>.46</b>	.23	
	g)ボタンやゲームの効果音を鳴らす	.00	.12	<b>.68</b>	.01	
	h)映画館などで画面から発光させる	-.02	.15	<b>.72</b>	.02	
	i)歩行中の使用	-.08	<b>.65</b>	.25	.11	
	j)食事中の使用	-.04	<b>.70</b>	.28	.12	
	k)人ごみ中での使用	-.05	<b>.71</b>	.20	.18	
	他人の 気なる 行動	a)電源ONで優先席付近に乗っている	<b>.33</b>	-.09	.05	-.43
b)マナーモードにせず電車等に乗る		<b>.43</b>	.07	.00	-.25	
c)端末を机などの前に置いておく		<b>.39</b>	-.17	.17	-.44	
d)持ちぶささに端末をいじる		<b>.44</b>	-.21	.21	-.39	
e)授業中や会議中に端末を操作する		<b>.56</b>	-.09	-.07	-.17	
f)着信音やバイブを鳴らし置いたまま		<b>.58</b>	-.03	-.07	-.16	
g)ボタンやゲームの効果音を鳴らす		<b>.70</b>	.07	-.18	.10	
h)映画館などで画面から発光させる		<b>.68</b>	.10	-.17	.06	
i)歩行中の使用		<b>.55</b>	-.42	.04	-.06	
j)食事中の使用		<b>.61</b>	-.41	.05	-.05	
k)人ごみ中での使用		<b>.56</b>	-.44	.16	-.11	
		因子寄与	3.26	2.38	2.06	1.67
		累積寄与率 (%)	14.8	25.6	35.0	42.5

表 2 因子得点 (4 因子) に基づいたクラスター分析結果

構成人数	181	37	55	216	176
構成比	27%	6%	8%	32%	26%
クラスター	マナー重視	マナー不順守	マナー軽視	ながら派	無関心
マナーが気になる	<b>0.64</b>	<b>0.80</b>	-1.44	0.08	-0.47
ながら使用	-0.49	<b>0.47</b>	<b>0.60</b>	<b>0.86</b>	-0.84
迷惑な行動	-0.18	<b>2.42</b>	<b>1.16</b>	-0.38	-0.22
思わずうっかり	-0.80	0.04	0.08	<b>0.36</b>	<b>0.35</b>

表 3 クラスターのサンプル属性 (端末所有)

クラスター	マナー重視	マナー不順守	マナー軽視	ながら派	無関心
従来ケータイ	<b>24.3%</b>	16.2%	10.9%	4.2%	<b>22.7%</b>
スマホ	39.8%	56.8%	47.3%	48.6%	46.6%
2種類以上	35.9%	27.0%	41.8%	<b>47.2%</b>	30.7%