

大学生の夢みるライフスタイルと自己像が示す価値観について

丸 山 良 平*

(平成11年10月26日受理)

要 旨

本研究の目的はライフスタイルと職業、自己像に関する大学生の価値観を明らかにし、それが生まれる背景を考察することである。そこで大学生339人（女性242人、男性97人）に対して、個人的なさまざまな条件が夢のように望み通りになると仮定して質問紙調査を実施し、彼らが望むライフスタイルや職業、自己像の実態を捉えた。得られた主要な結果は以下の通りである。a.財産や時間が十分あったらしたいことは、そのほとんどがいわゆる大人の遊びと娯楽であった。b.マスメディアに登場するような派手な職業もしくは有名になれる職業をほとんどの者が希望した。c.女子では優れた性格、実行力を持つ人物を望み、男子は有名で他者に尊敬される人物を望んだ。そしてこうした結果が示唆する彼らの価値観とそれが生まれる背景を考察した。

KEY WORDS

大人の娯楽と遊び adult amusement

ライフスタイル life-style

自己像 self image

マスメディアの影響 influence of mass media

問 題

本研究はライフスタイルと職業、自己像に関して大学生が持っている価値観を明らかにし、それを生む背景について考察することを目的とする。

今日、大人と若者の生活態度や意識や理念、価値観が大きく乖離している。それが社会現象として現れたのはいつ頃からだったのだろうか。1985年に若者を新人類といい、大人を旧人類という言い方が流行して以降、宇宙人やオヤジなどと若者と大人を区別する言い方がされてきた。またマスメディアは毎年の新入社員の特徴の傾向を強調し、「瞬間湯沸かし器型」とか「コピー食品型」、「テレフォンカード型」などと命名し、それをおもしろおかしく表現してきた(現代用語の基礎知識編集部, 1988)。それほどに大人は若者を理解し難く、自分たちと異質な人間として見てきたのである。

また近頃、大学の授業についていけないなど学生の基礎学力の低下や、学力低下に伴う授業崩壊などの問題があり、こうした学力低下を学内で問題視している大学が約7割に達するとの報告がある。特に英語・数学では高校1、2年生レベルの復習をする補習授業を必要とした大学は4割以上にのぼるという(産経新聞朝刊1999年5月26日付)。さらに授業中の私語や場所をわきまえない携帯電話の使用など、他人の迷惑を顧みない自分勝手な行動なども問題とされてい

* 幼児教育講座

る。また大学卒業者が就職後、仕事が思うようにならない、こんなはずじゃないという理由で数ヶ月で会社をやめたり、さらに犯罪に走る例も起こっている。こうした大学生の学力低下、モラル低下、意欲の低下、社会に無関心、未成熟などといった諸問題が頻繁に報道されている。

一方、大学生自身はこうした問題を、自分が現実には直面している痛切な課題と受け止め、苦悩しているのである（例えば、高瀬・定方・平岡・松原・加藤・平木、1991）。そうなった原因について彼らは、どの時代でも親は子どもに苦勞をさせまいと必死に育てるし、そして現代は実際苦勞しないで育つような社会になったからと考えている。すなわち、自分たちがそうした問題を持つようになったのは、親やその上の世代が作ってきた社会システム、教育システムに適応した結果とも感じているのである。

こうした諸問題は社会問題であると同時に、現代の大学教育の問題であることは明らかである。しかし、そうした問題に対する当事者の大学生たちの意見を聞いて、彼らの実態を探ったり、その背景を考察したりすることはあまりなされていないようだ。

そこで本研究は、まず文献研究によって日本の若者のライフスタイルや職業についての意識や価値観に関する研究を概観して実態を探り、調査に向けて予想を立てる。それに基づいて調査を実施し、大学生が夢として期待するライフスタイルと職業、自己像の実態を解明する。そしてその実態が示す彼らの価値観を検討し、それを生み出す背景を考察する。

文献研究 日本の若者のライフスタイル、職業に関する意識と価値観の検討

今日の大学生はさまざまな個人的条件が思いの通りになるならば、どのような職業に就くことを望むのだろうか。「自分の現状にとらわれないで」との仮定で希望する職業を調査したものに、上越教育大学教育大学学校教育学部幼児教育講座（1988）の報告¹⁾がある。それは幼稚園教員を対象に、「職業を変えられるとしたら何をやりたいか」と質問したもので、その結果、教職年数によって選択した職業に違いがあったという。公表されている資料を教職年数が5年未満と5年以上の2群で再分析したところ、医師、研究者、弁護士、大学教授、技術者、作家、やはり保育者、歌手、デザイナー、フラワーショップなどの自営業には差はないが、俳優、タレント、建築家には有意差があった。建築家の選択率は5年以上の群で高く、俳優、タレントのそれは5年未満の群で高い。若い教員は俳優、タレントといったマスメディアでの仕事を望むものが多い。そうした若い教員と年齢的に近い大学生も職業選択に関して同様な傾向を持つと予想されよう。

またこの結果は若者の方がテレビなどのマスメディアの情報に敏感で、強く影響を受けていることを示唆する。若者のメディアとの関わりについて、博報堂生活総合研究所（1994）の報告²⁾によれば、若者がふだん接触するメディアで最も接触者数の多いのがテレビで、以下順に友人との会話、音楽、新聞、家族との会話である。そして彼らの関心のある分野で選択率が60%以上のものは、関心の高い順に音楽、遊び、スポーツ、テレビ番組・ラジオ番組、本・雑誌、ファッション、旅行地・旅行先、ヘアスタイル、食べ物、車、飲食店であるという。若者にとって最も日常的なマスメディアはテレビと新聞で、そして彼らが関心を持つ分野は男女で違いがあるものの、そのほとんどは遊びと娯楽である。彼らはマスメディアから流される情報を受けて、遊びや趣味、ショッピングなどの娯楽の選択や嗜好を決定する。逆にいえば、マスメディアが若者の遊び、娯楽、趣味の活動を方向付け、流行を作り出すなど、ライフスタイルに

大きな影響を与えているのである。

さて若者の興味のほとんどが遊びや娯楽であったし、それを方向付けるのがマスメディアであった。若者は自分たちのそうした遊びをどのように感じているのだろうか。マスメディアが情報を流すための費用は一部の公共放送を除き、一般には企業が負担する。情報にはそうした企業の生産した商品やサービス、その有効性などの価値の紹介が直接的、間接的に含まれる。マスメディアがさまざまな遊び、娯楽を紹介すれば、若者はそれに魅力を感じて受け入れ、さらにその遊びをするためにいろいろな道具を購入したり、企業が提供するいろいろな娯楽施設、例えば、遊園地、テーマパークなどへ行ったり、さまざまなスポーツ観戦をしたりする。こうして企業は情報提供の費用を回収し、さらに収益をあげる。こうした遊びは必然的に金銭の消費を伴うから、これが最も基本的な遊びの特徴といえよう。大学生の多くはこうした活動を楽しむとしているだろうから、金銭の消費をその主な特徴と意識していると予想できる。

ところでマスメディアの影響について、返田（1980）は若者や大人でもアイデンティティが未熟な人ほど多様な価値観を無選択に伝達するマスコミ、自分達の利益になることを価値あることのように押し付けてくる商業主義などに影響され、無批判にそれらを受け入れ、それに応じて価値観もどんどん変わってしまうという。さらにそういう状況の中で、本当に自分を賭ける価値観を見出せず、すべてのことに一時的、暫定的にしかかわかれず、遊びの志向を強めていくとしている。またこうした傾向は自己のアイデンティティ、あるいは人生の意味の充足をめざすこと、生き生きと働くことなどで、生活体験の中から本当に信じられる手作り価値観を選び取り、体系化する努力がなされていないことによるとした。もしそうであるならば、マスメディアの影響は遊びや娯楽にとどまらず、あらゆる価値観にまで及ぶことが予想される。

それでは日本の若者はどのような価値観をもっているのだろうか。日本と外国の若者の意識の違いからそれを検討してみる。総務庁青少年対策本部（1998）の報告³⁾によれば、「悩み・心配事」として、日本の若者は「お金」29%、「就職」27%、「仕事」25%、「健康」・「家族」11%で、「心配事がない」が28%であるという。各国比較ではフランス以外のいずれの国でも1位が「お金」であった。フランスの1位は「勉強」で40%、またこれが上位にある国とその比率はスウェーデン34%、韓国29%、フィリピン28%、アメリカ27%、イギリス21%、ブラジル11%である。「進学」は韓国29%、スウェーデン25%、ロシア21%、タイ17%である。日本では勉強や進学を心配する者はわずかで、心配事のない者が1/4以上もいる。それでは「自分自身について誇れるもの」として、日本は「明るさ」が48%でトップ、以下「やさしさ」40%、「まじめ」31%である。この他に各国で上位項目は「正義感」がドイツ・スウェーデン・タイ59%、ブラジル33%、ロシア37%で、「決断力・意志力」がアメリカ61%、イギリス45%、フランス49%、フィリピン・ブラジル42%、「賢さ・頭の良さ」がアメリカ65%、ドイツ35%である。

日本の若者の多くは勉強や進学を心配していないが、それに自信があるのではないようだ。さらに心配事がないのは現在の状況に自信があり満足しているというよりも、くよくよ悩まないだけで、言いかえれば、自分の状況や将来を深く考えていないようである。また日本の若者が誇れるものは明るさ、やさしさなどの性格に関してである。日本の若者はそれを重要な個人的特性とみているのだろう。同様に正義感・決断力、聡明さなどを指摘しないのは、関心が低く重要視しないからといえる。こうした価値観は返田の言葉を借りれば、日本の若者が自己のアイデンティティの確立、あるいは人生の意味の充足をめざす努力をしていない傾向を示唆する。そうであるならば、学習や研究に直面している大学生であっても、金銭や時間が十分にあった

場合、それを学習や研究、自己の研鑽などにのためにつぎ込むとは考えにくい。むしろそれを遊びや娯楽、享樂のために消費すると予想できる。

調査研究 大学生の望むライフスタイル、職業、自己像の実態

文献研究によって、若者が関心を持つ分野のほとんどが遊びと娯楽であることが示された。そしてその遊びと娯楽はマスメディアと商業主義に支配される状況にあるようだ。若者が大学に進学するとは遊びの時間を確保したことに他ならない。そうすると大学生の遊びとはどのようなものなのだろうか。それに対する彼らの意識を明確するために、この調査では性質の異なる幼児期の遊びと対比して考えられるように質問する。

また大学生に希望するライフスタイルや職業、自己像を質問すれば、自分の本音とは別に、理想のモデル回答をすると推測できる。なぜなら自分の置かれている現実の社会的状況を意識し、大人に期待される理想の自分を答えるのがふつうだからである。そこでその束縛から解放するために、質問にはあらゆる条件が「夢として実現するとしたら」という仮定法を用いることにする。それにより彼らの本音を聞けるとの予測を持ったからである。

1. 目的

本調査は大学生が現在の自分の遊びを幼児期の遊びと比較してどのような特徴を持つと認識しているかを明らかにする。さらに彼らが夢としてさまざまな条件が思い通りになるとして希望するライフスタイル、就きたい職業、なりたい人物を記述してもらい、男女別にその実態を説明することを目的とする。

2. 方法

(1) 対象者

A 女子短期大学幼児教育学科1年生38人、同生活科学科福祉専攻2年生47人、B 大学学校教育学部2年生207人、C 女子大学教育学部幼児教育学科3年生47人である。対象者339人のうち女子は242人、男子は97人である。

(2) 調査時期と手続き

予備調査を実施して質問項目、質問文を吟味して質問紙を作成した。本調査は1996年4月から5月にかけて実施した。調査は各対象者が受講している授業の終了後に、その教室にて実施した。A 短期大学、B 大学の調査は筆者が、C 大学の調査はこの調査の目的を理解し、その手続きに習熟した、その専任教師が実施した。

(3) 調査項目

調査は無記名式であるが、性別は記述する。

①幼児期の家庭や園での生活や遊びを思い出して、その頃の遊びと現在大人になった現在の自分の遊びにおいて、異なると感じる点を自由に記述することを求めた。

次に、夢をみると想定して、以下の質問にも自由に記述して回答するように求めた。

②財産、時間が十分にあったら、今、何をしたいと思っているか。

③自分の素質、才能、顔立ち、容姿、その他、何でも思いのままだったら、何をしたいと思っているか。

④これから思い通りの人になれるなら、どのような人になりたいか。

(4) 分析手続き

回答をその内容により整理しカテゴリー分類する。1つの回答内容を1件と計数するが、1つの質問で2つ回答があり、同一カテゴリーに分類した場合は2件と計数する。回答の比率の検定はカイ2乗検定で行い、 2×2 の場合、Fisherの直接確率計算の結果を採用する。

3. 結果と考察

(1) 遊びの特徴

幼児期の遊びの特徴として記述された内容を10のカテゴリー項目に分類し、大学生の遊びの特徴として記述された内容を13のカテゴリー項目に分類した。その記述率の高い上位5項目について回答者全体の記述率を、それぞれFig.1とFig.2に示した。

幼児期の遊びの特徴はFig.1に示すように、全身運動を伴い身近にある物品や玩具を使うと意識される。遊び手は自分の興味のままに活動して、想像力を使い、そこで楽しさ、おもしろさを追求するのが特徴である。幼児期では遊び手が興味を持って活動し、それがおもしろければ遊びとなり、幼児期の遊びには社会的な制約がないと意識されている。

大学生の遊びの特徴はFig.2に示すように物の購入、施設の使用、サービスを受けるなど金銭消費が最も多い。次は身体運動量は少なく静的で、遊び手が能動的に活動せず受動的との指摘である。これは遊園地やテーマパークの活動、スポーツ観戦、演劇やコンサートの鑑賞のような遊びをいう。定型的とは社会的に定まった遊びの形式があり、遊び手の勝手なやり方ではなく既定のやり方で活動するというものである。それは例えば、大人が幼児のごっこ遊びをしたとしてもそれを遊びと解釈しないように、遊び手の年齢、性によって、遊びのカテゴリーが社会的に暗黙の内に決められていて、それに合致していないと変人として扱われ、遊びと認められないとの指摘である。実物・現実的とは遊びといっても専門的な職業人が使うものと同じ道具や用具を使用し、ごっこ遊びのふりや模倣ではなく、仕事と同じように実際に活動するというものである。この2つは野球やスキューバダイビングなどのスポーツ、カラオケや絵画製作などの習い事のようなさまざまな趣味の活動の特徴である。広範囲とは旅行やドライブ、ショッピング、レジャー施設の使用などと活動する空間は広範囲にわたるとの指摘である。

回答者の多くは大人の遊びの特徴として、社会的に遊びと認められた既定の活動がありそれ

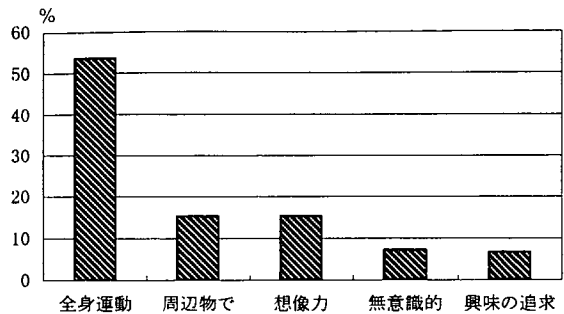


Fig.1 幼児の遊びの特徴

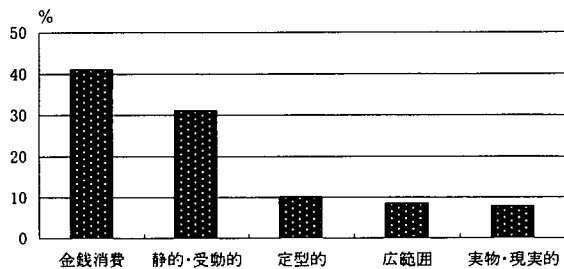


Fig.2 大人の遊びの特徴

に使う道具を買ったり、参加したりするために金銭を消費すること、そして幼児期の遊びに比べ、活動が遊び手の自由ではなく社会的に制約されるとした。

大人の遊びの最大の特徴は金銭の消費であるとの認識がなされていた。さらに大人の遊びの категорияが既定されそれ以外は遊びと認められないこと、まら遊びに適した道具や場所が企業から提供され、既定の方法で活動しなければならないと意識されていた。

(2) ライフスタイル

記述された内容を11のカテゴリ項目に分類し、その項目名と記述率を Table1に示した。平均記述数は女子が1.33件 (sd=0.47), 男子が1.25件 (sd=0.43) で有意差はない。

全体の記述率で見ると、旅行が最も高く、次が買物・食事、そして遊んで暮す、充実した生活となる。旅行は海外旅行を含む、温泉旅行、外国でのドライブや発展途上国の探検など、旅に関連した回答である。買物は自宅や自家用車の購入も含む、物品を買う消費行動をいう。遊んで暮すとは毎日を仕事をせずに、気ままに遊んで生活することである。充実した生活とは家族でくつろぐ、日々をゆったり、のんびりと豊かに過ごすというものである。遊んで暮すとの違いは「仕事をしない」・「遊ぶ」と明記していない点でのみであり、内容的には大差はない。この4項目のいずれかを回答者の全員が記述している。

進学は留学して外国で遊ぶ、東京の私立四年制大学に入学しなおして都会に住み遊ぶ、学生のまま仕事をしたくないとの内容が中心で、資格取得・やりたい勉強をするは3件のみ（全体で0.9%）で、真の学習・研究を目的とした進学はほとんどない。趣味とはゴルフやスカイダイビング、スキューバダイビングなどのスポーツや描画、クラシックバレイなど芸事に取り組むとの回答である。外国生活は外国への移住、永住を含め外国にゆったりと暮すことである。観戦・鑑賞はスポーツの試合の観戦、コンサートや演劇、映画の鑑賞などである。起業は好きな仕事を始める、店を出すなど仕事を起こすものである。恋愛・交友は、恋人と一緒に過ごすとか友人と会ってご馳走するなどの回答である。現状のままとは、特になし、貯金する、お金を親にやるなどである。

回答者のほとんどは財産があれば仕事をせずに、旅行し、欲しいものを買ひ、豪華な食事をして、趣味に熱中し、毎日をのんびり過ごす生活をしたいと考えている。今日ではショッピングなど消費が最大の娯楽（杉山, 1996）といわれるように、豊かな、ゆとりのある生活をするための消費は大人にとっては娯楽、遊びになっているという。そうするとここでの回答のほとんどが遊び、娯楽の具体的な内容といえよう。男女間で記述率に差があるものは旅行($p<.01$)と遊んで暮す($p<.01$)で、前者は女子の方が高く、後者は男子の方が高い。Table1の項目の多くが遊びの内容を示すカテゴリーなのだから、これは男子の多くが遊びたいと漠然と考えていること、そして女子の多くが旅行を好んでいることを示している。

Table 1 財産・時間が十分あったらやりたいこと (%)

項 目	全体	女子	男子
旅行	64	69	53
買物・食事	22	21	24
遊んで暮す	11	7	21
充実した生活	10	10	9
進学	6	7	4
趣味	5	6	2
外国生活	4	5	2
観戦・鑑賞	3	3	4
起業	2	2	3
恋愛・交友	2	2	1
現状のまま	2	1	2

(3) 職業

記述された内容を19のカテゴリー項目に分類し、その項目名と記述率を Table2に示した。平均記述数は女子が1.20件 (sd=0.40), 男子が1.05件 (sd=0.22) で有意差 ($t(304.70)=4.40$, $p<.01$) があり, 回答を2つ以上記述した者が女子に多い。

記述率が1位の「特になし」は, わからない, 思いつかないを含み, 積極的に現状のままでよいというものではない。2位の何でもできる人は, 世界中で活躍する人, 全てに優れた人, 世界の発明王など, あらゆる方面で優れた能力を発揮するスーパーマンといえる人になるというものである。3位の教師は幼稚園・小学校教諭, 保育士との回答である。この記述率が高いのは回答者が初等教員養成系の学生だからであろう。以下, 記述率の高い順に, モデルとは容姿, 顔立ちが整い, マスメディアに登場する人気ファッションモデルである。スポーツ選手はプロバスケットボール, プロアメリカンフットボールの選手, オリンピック選手などトッププレイヤーである。有名人とはノーベル賞受賞者, 英雄, 有名作家, 有名な政治家などで, 持っている能力よりマスメディアを通して世間に名前が知られていることを重視する回答である。美人は美しく整った顔立ちを強調した回答である。芸術家はピアニスト, 作曲家, 画家, 陶芸家などである。専門職は医師, 研究者, 学者, 弁護士, 税理士などの回答である。結婚はかわいい妻, 良妻賢母である。アイドルはテレビタレント, アイドル, 芸能人などである。遊んで暮すとは楽でおもしろい職業, 世界中でアルバイト, プレイボーイなどの回答である。愛される人は誰からも好かれ愛されるすばらしい人物, 欠点のない人などである。パイロットは飛行機のパイロット, 宇宙飛行士などである。

回答者のほとんどがマスメディアに取り上げられるほどの業績をあげたり, スポーツ・芸能に関係した職業に就いたりしたいと望んでいることが分る。男女間で記述率に有意差があり, 女子が高いものはモデル ($p<.01$), 美人 ($p<.01$), 専門職 ($.01<p<.05$), 結婚 ($p<.01$), 愛される人 ($.01<p<.05$) の5項目で, 男子が高いものは, スポーツ選手 ($p<.01$) と有名人 ($p<.01$) の2項目である。

モデル, 結婚, 愛される人は女子だけにみられ, 美人の記述率も高い。女子は顔立ち, 容姿が美しく整い, 周囲の人々から愛される人になりたいとの願望を持つ傾向があるといえよう。その一方で医師や研究者などになりたいと望むものが女子に多いのは, こうした高度な専門性を要求される職業は, 男性と対等で性差別がなく, 社会的に独立し, 安定しているからと推測できる。男子はスポーツ選手と有名人を望むものが多い。有名人は何れともあれ結果として有名というものである。Table2にある項目の多くがマスメディアに登場するほど有名なことが前

Table 2 才能, 容姿などが思いのまま
だったらやりたいこと (%)

項 目	全体	女子	男子
特になし	17	16	18
何でもできる人	12	11	12
教師	11	12	7
モデル	9	13	0
スポーツ選手	9	5	19
有名人	9	4	20
美人	8	11	2
芸術家	7	6	9
専門職	7	9	2
結婚	6	9	0
アイドル	6	7	3
遊んで暮す	4	3	5
愛される人	3	5	0
俳優・女優	3	4	1
歌手	3	3	2
パイロット	2	1	3
アナウンサー	1	1	1
ジャーナリスト	1	1	1

提であり、有名になる才能の根拠を具体的に示した回答といえる。従って男子の多くが有名人と回答したのは女子より抽象的に漠然と考えていたことを示す。またスポーツ選手の選択率が男子で高いのは、プロスポーツの種目の多くが男子だけのものだからであろう。これも当然、有名であることが前提であろうから、その技能の高さや精神の崇高さに対する憧れではなく、モデルやタレントと同様にマスメディアに出てくる男性有名人と捉えられていると推測できる。

(4) 自己像

記述された内容を32の小カテゴリー項目に分類した。平均記述数は女子が1.41件(sd=0.49)、男子が1.10件 (sd=0.31) で差はない。この小カテゴリー項目を希望する自己像の重要な条件(以降、人物条件と記述する)として7つの項目に整理して、その記述率を小カテゴリー項目の記述率の合計で示したものが、Table3である。人物条件に含まれる小カテゴリー名とその項目数を Table4に示した。

Table 3 希望する自己像の人物条件 (%)

項 目	全体	女子	男子
性格	38	49	12
評価	29	29	28
意志	22	24	16
有名	16	10	31
平凡	16	15	18
容姿	6	8	2
頭脳	6	6	4

人物条件の1位は性格で、これは希望する自己像を性格によって具体化し、規定する内容である。2位の評価とは希望する自己像を他者からの評価の結果として規定する。3位の意志とは自己をその意志の強さ、積極的行動に言及して規定するものである。以下順に、有名とは自己を著名さ、有名さによって特徴づける。平凡は自己を家庭人や教師というようにふつうの人物像で具体的に示すものである。容姿は外見的な美しさ、スタイルの良さで規定する。頭脳とは頭の良さ、視野の広さによって特徴付けるものである。

男女間で記述率に有意差があり、女子が高いものは性格 ($p<.01$) と容姿 ($.01<p<.05$) で、男子が高いものは有名 ($p<.01$) である。女子の性格の記述率は約50%で、容姿のそれは10%にも満たない。しかし容姿は記述率は低いものの、女子にとっては魅力的な人物には必要な条件であるようだ。男子の有名な記述率は31%と最も高く、有名であることを大切と考えている。評価は男女共に2位で、その記述率はほぼ29%で有意差はなく、他者からの肯定的評価を共通して重要と考えている。

男女間で差のあった人物条件で、性格に含まれる小カテゴリーの記述率で男女間に差があるのは、優しい (女子14%, 男子3% : $p<.01$)、思いやり (女子13%, 男子3% : $p<.01$)、寛容(女子6%, 男子1% : $.01<p<.05$)である。女子は性格の中でも特に、他者に対する優しさ、思いやり、寛大な精神といった愛他性を大切に考えている。次に有名に含まれる小カテゴリーの記述率で差があるのは、有名人 (女子4%, 男子17% : $p<.01$)、世界的才能 (女子3%, 男子10% : $.01<p<.05$) である。有名人とは世界的な有名人といたり、歴史的有名人などというもので、有名になる根拠があいまいな回答で、何はともあれ結果として有名人というものである。世界的才能とはノーベル賞受賞者、あらゆる言語を翻訳できる者、優秀な芸術家などで有名になる根拠がいくらか具体的である。その他小カテゴリーで記述率に有意差があるのは、評価の中の尊敬される人 (女子5%, 男子12% : $.01<p<.05$) である。これも尊敬される根拠があいまいで、結果として尊敬される人というものである。

女子は希望する自己像として優れた性格、強い意志や実行力を持ち、その結果として他者か

Table 4 人物条件に含まれる小カテゴリー名とその項目数

人物条件	小カテゴリー
性格	プラス思考性, 性格の良い, 清らかな心, 優しい, 純真な, 明朗, 社交性, 思いやり, 寛容性, 思慮深い, (10項目)
評価	尊敬される人, 愛される人, 友人の多い人, 信頼される人, 善人, 神として慕われる人, (6項目)
意志	意志の強さ, 努力, リーダーシップ, 仕事完遂力, 実行力, 自律性, (6項目)
有名	世界的才能, 有名人, 有名な医師, 有名な金持ち, (4項目)
平凡	平凡人, 教師, 現状のまま, (3項目)
容姿	美人・ハンサム, (1項目)
頭脳	頭脳明晰, 視野の広さ, (2項目)

ら肯定的に評価される者として具体的に規定する。男子は女子のように具体的に規定するよりも、有名であったり、尊敬されるという結果を記述する傾向があり、男子の方がより抽象的に漠然と自己像を考えている者が多いといえよう。

全 体 考 察

1. 遊びの変化とマスメディア

大人の遊びの特徴として、金銭の消費の指摘が最も多かった。こうした結果は本研究での予想を支持するものであった。そしてその遊びに適した道具や場所が企業から提供されており、遊ぶにはその道具を買い、場所の使用料金を支払って活動に参加し、全身運動を伴わず静的で受動的との指摘も多い。そして社会には大人の遊びのカテゴリーがあり、そのカテゴリーにないと遊びと認められない。こうした指摘は本来自分達の自由になる遊びが社会に既定されていて、そこから選択して遊ばなければならないと意識していることを示す。これは当然、金銭の消費を伴うものである。大人の遊びの特徴のほとんどが金銭の消費に基づくものと意識されるほど、お金を使わなければ遊べない状況があるといえよう。それではこうした状況はどのようにして生まれたのであろうか。

子どもの遊びと日本の社会の変化について中沢（1996）は次のように述べている。1960・70年代の経済成長期には大都市ばかりではなく、地方も都市化が進み、子どもの遊び場となる原っぱや横町は消えうせ、集合住宅が増加し道路は整備された。農村では農薬が散布されると子どもは田畑や小川からも締め出された。こうして子どもは都会でも農村でも家にいて、全国同じような生活をするようになった。そうした状況にいた子どもの遊びを方向付けたのは、60年代からのプラスチック製の玩具の量産であった。プラモデル、テレビアニメのキャラクターグッズ、ミニカーなどが人気を集め、女兒向きには精巧なままごと道具や家具セット、リカちゃん人形が流行した。そのほとんどが室内で使うものだから、原っぱや横町から締め出された子どもの生活の変化そのものが、新しい玩具産業の受け皿となった。そしてマスメディアではそうした玩具の他、テレビアニメのキャラクターと関連する食べ物、遊園地など子どもに魅力的な宣伝が繰り返され、遊びといえば遊園地やテーマパークに行くことになった。社会で子どもは重要なマーケットとなり、遊びや楽しみそのものが、商品として売り出す企業の手支配され

てきた。この傾向は、オイルショックを経て1980年代バブル経済期にはいとファミコンブーム、自家用車の普及、外食産業の大型化、リゾート開発などによっていっそう強まった。中沢は20世紀後半、社会が子どもを消費者として位置づけ、大きな消費層にしたと指摘する。

現在の日本の大学生はもちろん、40歳代の大人まで子どものころからこうした社会環境の中で育ち遊んできた。だから杉山（1996）が一例として、セガサターンなどのテレビゲームを受け入れた世代の大人はゲームセンターで「バーチャルファイター」のようなコンピュータ・グラフィックスを使った大型機で遊んでいると指摘するように、企業の提供する遊びを子どもの頃から経験してきた大人は、それを当然のこととして受け入れたのである。大人になってお金を子どもより自由に使える大人はおもしろさを感じる、そうした遊びをさかんにするようになった。こうして企業が提供する遊びが、大人の遊びの中心となったのである。またこの過程において、企業はマスメディアを通して自分の提供する娯楽のための道具、場所、サービスの情報を流して、人々を遊びに引き込んでいった。そして全国的に同じ遊びが伝播し、流行していった。これが可能だったのは、日本人の大半が中流意識を持つほどに、日本の社会が豊かになってきたからである。各家庭が経済的にゆとりが持てるようになったから、企業が提供する場所や道具を利用するためにお金を使い活動することが遊びになった。企業は遊びの提案者、主催者としての地位を確立し、大人はその遊びへの参加者になった。こうした遊びにおける主催者と参加者の存在、すなわち遊ぶものと遊ばせるものがある構造を中沢（1993, 1996）は、遊びの二重性と呼んでいる。

本研究において大学生が大人の遊びの特徴とした金銭の消費性、静的・受動性、社会に既定されたとする定型性、広範囲、実物・現実的というのは、すべて、この遊びの二重性を指摘するものといえよう。彼らが意識した自分たちの遊びの特徴は、マスメディアを媒介とした二重性を持つ遊びの経験によって作られたものだったのである。それほどマスメディアの影響は時間的、空間的に広範囲にわたり、かつ強力なのである。

2. ライフスタイルの示す価値観とその背景

財産や時間がじゅうぶんあったらしたいことは、性別での違いはほとんどなく、一言で言えば、旅行し、欲しいものを買ひ、豪華な食事をして、趣味に熱中し、毎日をのんびり過ごす生活であった。進学でさえ外国や都会での遊びが主な目的とされた。これは前節でみた大人の遊びと娯楽そのものであり、大学生が遊びと娯楽を中心にしたライフスタイルを考えていることを示す。従って彼らが望むライフスタイルもマスメディアによって作られているといえよう。

望むライフスタイルが遊びと娯楽を中心とするとの結果は、返田（1980）が青年の意識や行動様式の特徴として遊戯性、上昇志向の喪失（安定志向）、無気力、しらしめなどとしたことを支持する。この遊戯性とは井上（1977）によれば、レジャー志向ではなく日常生活の中に遊びの要素を持ちこみ、人生そのものを遊戯化する志向で、無責任さ、刹那主義的快楽主義への傾斜、理念やイデオロギーへのコミットメントの弱さ、イージーゴーイング、一時志向性などの特性を含むものという。この原因を返田は現在の社会が豊かになり、努力しなくても楽しい生活ができ、その結果ハングリー精神が失われ、よりよく生きようと努力する態度が薄れ、夢見る能力が低下し、さらに人格の形成や向上・人生の意味の充足といった内面的な事柄に目を向ける「より高い価値をめざす」ことをしない生き方になっているからとした。さらに大学生であっても自己形成や学問が情熱を燃やす対象にならず、まじめに深くものごとに関心を持ち、関わ

ることを避ける傾向を作り出したとしている。

本研究で対象とした学生には、上昇志向や自己の内面的な事柄に目を向けてより高い価値をめざすことへの関心は見られず、自己の快樂の追求が中心的な関心であった。その原因は返田に従えば日本の社会の豊かさであり、努力しなくてもある程度の生活ができることによる。経済的に豊かになると、金銭を遊びや娯楽に投入し、快樂を求めてしまうのである。それでは豊かな国の若者は普遍的に、遊びや娯楽を志向する傾向を持つかということとは限らないようだ。文献研究でみた「悩み・心配事」や「自分自身について誇れるもの」の国別比較で、外国では日本の若者があげていない勉強、進学、賢さ・頭の良さといった項目の選択率が高かった。こうした項目は上昇志向や自己のより高い価値を目指そうとする意志の現われと推測できる。若者のライフスタイルの志向は、マスメディアによって形成されるのであるから、マスメディアを通して広く流布される社会の価値観を反映する。各国の若者の意識の違いは各国の価値観の違い、それは国民一般の価値観の違い、および遊びと娯楽を支配する企業の価値観の違いを示すと考える。すなわち大学生が遊びと娯楽を志向するのは、日本の社会がそれを望み、企業がそれを期待しているからといえよう。

3. 希望する職業・自己像の示す価値観とその背景

希望する職業として、ほとんどの学生がマスメディアに取り上げられるほど業績をあげたり、スポーツ・芸能に関係した職業に就くことを望んでいた。女子では特に容姿が美しく、他者から愛されたいとの願望を持つ傾向があった。その一方で医師や研究者など専門性の高い職業や結婚を望んでいた。男子では有名人とスポーツ選手を望むものが特に多く、学問的な研究や人命を救う仕事に興味を持つ者はほとんどいない。何の努力もせずに、結果的に有名になりたいとの傾向が強い。このように性別で多少違いはあるものの、一言で言えば、マスメディアに登場するほど有名になれる職業に就きたいのである。マスメディアに登場する人物達に魅力を感じ、自分もできたらそうなりたいとの期待である。この事実は大学生の職業に対する価値観もマスメディアが支配していることを示す。ところで教師を希望する回答が高いのは対象者が初等教員養成系の学生であり、教職に魅力を感じているからなのだろうか。マスメディアに登場したいとの願望が自己顕示欲を満たすものとすれば、まったくの推測であるが教職希望もその満足のためなのかもしれない。これは他の専攻の学生との比較研究によって、今後解明されることを期待する。

さて希望する自己像では性差が見られた。女子は希望する自己像として優れた性格、強い意志や実行力を持ち、その結果として他者から肯定的に評価される人物を具体的に示した。それに比べ男子の多くは抽象的に漠然と結果的に有名で尊敬される自己像を望んでいた。この男子の結果は職業での期待と一致し、男子は職業に対しても、自己像に対しても、何の努力もせずに結果的に有名との安易な考えを示すだけで、無気力さを感じさせる。この傾向は男子に強く見られただけで、女子にないというのではなく程度の差といえよう。

これは前節で検討した遊戯性と上昇志向の喪失、無気力という返田の青年の意識の特性そのもので彼らの価値観を示している。こうした価値観が生まれる背景を返田に従い検討してみよう。彼は価値観が多様化したと一般にいわれるが、むしろ青年だけではなく大人の価値観も一元化しているという。なぜなら青年がアイデンティティへの取り組みを始める中学・高校生のころ、人生をどう生きるべきか、どういう理想、目標に向かって進むべきかなど、将来のアイ

デンティティを選択するとき、自己の内的な欲求、才能などに照らしてそれをすすめ、自由に吟味するゆとりがほとんど与えられないからとした。そこでは偏差値という単一の尺度で人間を評価する価値観があり、それにより評価とランクが決まる。そして一流大学に入り、一流会社に就職し、社会的にステータスの高い職業に就くことがよいとの価値観が浸透している。しかしそうした価値の達成をめざしながら、一方でこうした目標、理想の達成が本当に価値を持ち、意義あることと心から確信してはいない。そうすれば安心して気楽に暮せるとの建前の価値観に過ぎないという。なぜなら自己のアイデンティティの確立や人生の意味の充足をめざして、生き生きと働くなど生活体験の中から本当に信じられる手作り価値観を選び取り、体系化する努力をしていないからと述べている。こうした単一の建前の価値観の構成を促し広めたのは、これまでの検討からマスメディアといえよう。そして各個人が社会に存在する建前の価値観を特に吟味したり、考えることをせずに受け入れるのは、それでも十分気楽に楽しく暮らせるからであろう。

価値観は各個人の根源的な価値を根拠としないのだから、マスメディアの示す価値観に同調した借り物ともいえる。だから例えば、今日の大学生は意見が対立しても、議論をあまりしないといわれるが、それはマスメディアから受け入れた価値観が対立しているだけで、それを個人で議論する意味はないし、議論すること自体おかしいと考えている傍証であろう。すなわちマスメディアは価値観を構成し大衆に提供するものとなり、大衆各個人は自分に都合のよい価値観を選択し、受け入れるだけの存在になっているといえよう。ここに遊びの二重性と同様、価値観の二重性を見ることができる。この二重性により現代の大人はマスメディアの提供する価値観の中から自己を肯定し、人生を楽しく気楽に生きる価値観を選択し受け入れるだけになったし、自己の責任も免れることができるのである。これは本来遊び手の自由に任された遊びや娯楽が、マスメディアを媒介にした遊びの二重性の強化によって、遊び手の手を離れ社会的に規定されるようになったことと類似している。

対象とした学生が遊びや娯楽を求め、マスメディアに登場する派手な職業を望み、有名となる自己像を期待していた。これは自己の快を得るための感覚的な価値観である。それを生み出した背景には、そうした希望、期待を当然とみるマスメディアと商業主義によって作られた日本社会の価値観があった。さらにそれを各個人が批判することもなく安易に同調し受け入れるのは、遊びの二重性と価値観の二重性を繰り返し経験して、遊びや娯楽と同様にライフスタイルも自己の欲求や努力が反映しにくいとの意識を持つようになり、真剣に考える対象ではなくなりつつあることを示唆している。

注

- 1) 保育者の学習ニーズに関する調査の中で、保育者の個人的傾向の資料の一部として公表されている。回答者数は439人で、1988年に実施された。
- 2) 19歳から22歳の大学生、社会人を約半数ずつ含む未婚者1000人（男性518人、女性482人）をサンプルにして、1994年に実施された。
- 3) 18歳から24歳までの1000人を対象にして、日本、アメリカ、イギリス、ドイツ、フランス、スウェーデン、韓国、フィリピン、タイ、ブラジル、ロシアの計11カ国において、1998年に実施された。

文 献

- 現代用語の基礎知識編集部. (1988). 動く年表：現代用語の基礎知識1989年版別冊付録. 自由国民社.
- 博報堂生活総合研究所. (1994). 調査年報1994若者：まさつ回避世代. 博報堂.
- 井上 俊. (1977). 遊びの社会学. 世界思想社.
- 上越教育大学学校教育学部幼児教育講座. (1988). 幼稚園教諭養成カリキュラムの改善に関する研究：昭和62年度「教育研究特別経費」による研究報告書.
- 中沢和子. (1993). 幼児教育に於ける「自発活動としての遊び」に関する予備的考察, 平成3年度特別代用附属学校経費による研究報告書：幼稚園における保育環境と幼児の活動に関する研究II, 63-72. 上越教育大学学校教育学部幼児教育講座.
- 中沢和子. (1996). 子どもの環境と遊び. 高橋たまき・中沢和子・森上史朗 (編), 遊びの発達学：展開編 (pp. 177-201). 培風館.
- 返田 健. (1980). 人生でめざすもの. 関恂一・返田健 (編), 大学生の心理 (pp. 93-113). 有斐閣.
- 総務庁青少年対策本部. (1998). 世界の青年との比較からみた日本の青年：第6回世界青年意識調査報告書. 大蔵省印刷局.
- 杉山由美子. (1996). 現代っ子の遊び方とつき合い方. 斎藤茂男 (編), 現代の世相：3子どもの世間 (pp. 153-180). 小学館.
- 高瀬賢治・定方一悦・平岡達夫・松原真理・加藤一郎・平木典子. (1991). 若者は語る〈座談会〉：われらにとって活力とは何か. 社会教育協会 (編), 生涯学習シリーズ：4現代の若者を考える. 図書出版社.

Features of University Students' Sense of Value Systems Observed in Their Ideal Life-Styles and Self Images

Ryohei MARUYAMA*

ABSTRACT

The purpose of this study is to investigate features of university students' sense of value systems concerning their life-styles, occupations, and self images, and to inquire into the background of them. In order to capture their ideal life-styles, occupations, and self images, we gave questionnaires to 339 university students (female $n = 242$, male $n = 97$) on the supposition that their hopes could be perfectly realized.

The main results obtained from this research are as follows: first, what the students want to do at present is what is called adult amusement. Secondly, most of them want to take up noticeable occupations such as appearing in mass media or professions to acquire fame. Thirdly, most of the female students want to be a person whose characters are excellent or a person who can carry out what she hopes to do, while the male students want to be a person who is respected by others or to be a famous person.

Based on these findings, we have pointed out their characteristic sense of value systems and explored the backgrounds of them.

* Division of Early Childhood Education