

消費者としての若者

- 成年年齢引き下げにかかわって -



古賀 正義(中央大学)

基調講演

1. 「経済弱者」としての若者の登場
2. 進化拡大する消費場面のバーチャル化
3. 始まった金銭教育の実際

結論 いきなり「消費者」となる若者

1. 「経済弱者」としての若者の登場

「社会的排除」とは

80年代から欧米諸国で脱工業化やグローバリゼーションの結果として、

「社会から隔絶され社会参加できない人々の存在」が社会問題化したことにより広まった政策的概念



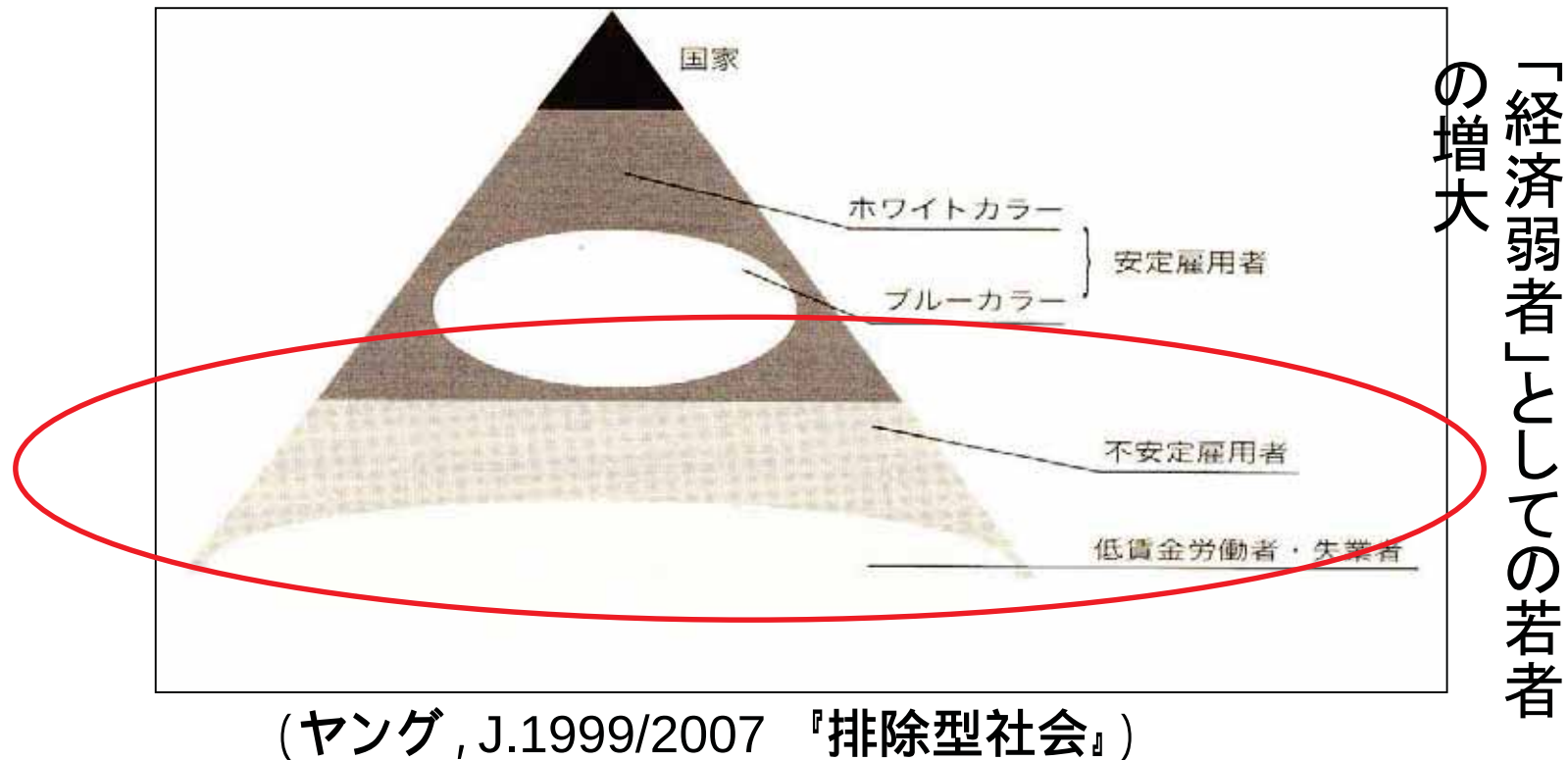
90年代後半から、脆弱な家庭の基盤を伴って、コミュニティに参入できず、就労や就学の機会を奪われる今日の日本の若者はその典型例に＝

あらゆる若者問題の「経済的文脈」からの読み替え
(例えば、ニート、パラサイト、低学力など)

図表1 新たな排除型社会の構図

マクドナルド・プロレタリアートの登場

少数のトップエリートと多数の不安定労働者という構造の定着



図表2 高校中退者が今後求める支援 中退後(2年前後)の学習・就業経験別

「都立高校中途退学者等追跡調査」(アンケート988名＋インタビュー48名)

- (<http://www.metro.tokyo.jp/INET/CHOUSA/2013/03/60n3s300.htm> 所収)

	双方あり	就業のみ	学習のみ	双方なし
有効回答数	363	427	109	77
職業や資格取得の指導をしてくれる	85.6%	77.8%	87.9%	74.3%
大学や専門学校の授業料を無料にしてくれる	82.2%	70.6%	81.7%	65.8%
仕事に就くための相談やアドバイスをしてくれる	73.6%	64.0%	78.7%	74.3%
若者向けの公営の住宅を設置してくれる	71.7%	72.5%	62.0%	64.9%
世の中で役立つ知識や能力を高めるための教室を開いてくれる	66.9%	51.3%	78.0%	58.9%
再入学や高卒認定のための補習をしてくれる	65.1%	57.7%	61.1%	64.4%
将来のために自由に使えるお金を区役所や市役所などが提供してくれる	64.4%	67.7%	61.4%	63.0%
世の中のマナーやルールを学べる機会を提供してくれる	57.0%	49.4%	65.7%	56.0%
居場所やフリースペースを提供してくれる	49.8%	46.9%	68.5%	56.7%
人間関係を円滑にできるような講習をしてくれる	40.8%	34.8%	52.3%	56.0%

【退学と非正規就労の繰り返し】家庭の不和と自分の生きずらさ Cさん(20代前半)の液状化するライフコース



私生活で問題が起きると、修学を止まざるをえず、就学しては断念し、ローンが返せるもっと実入りのいいアルバイト、例えばキャバクラなど、に精を出すしかなかったという。

C 多分、自分の私生活の問題がそのまま学校につながっちゃうから……。

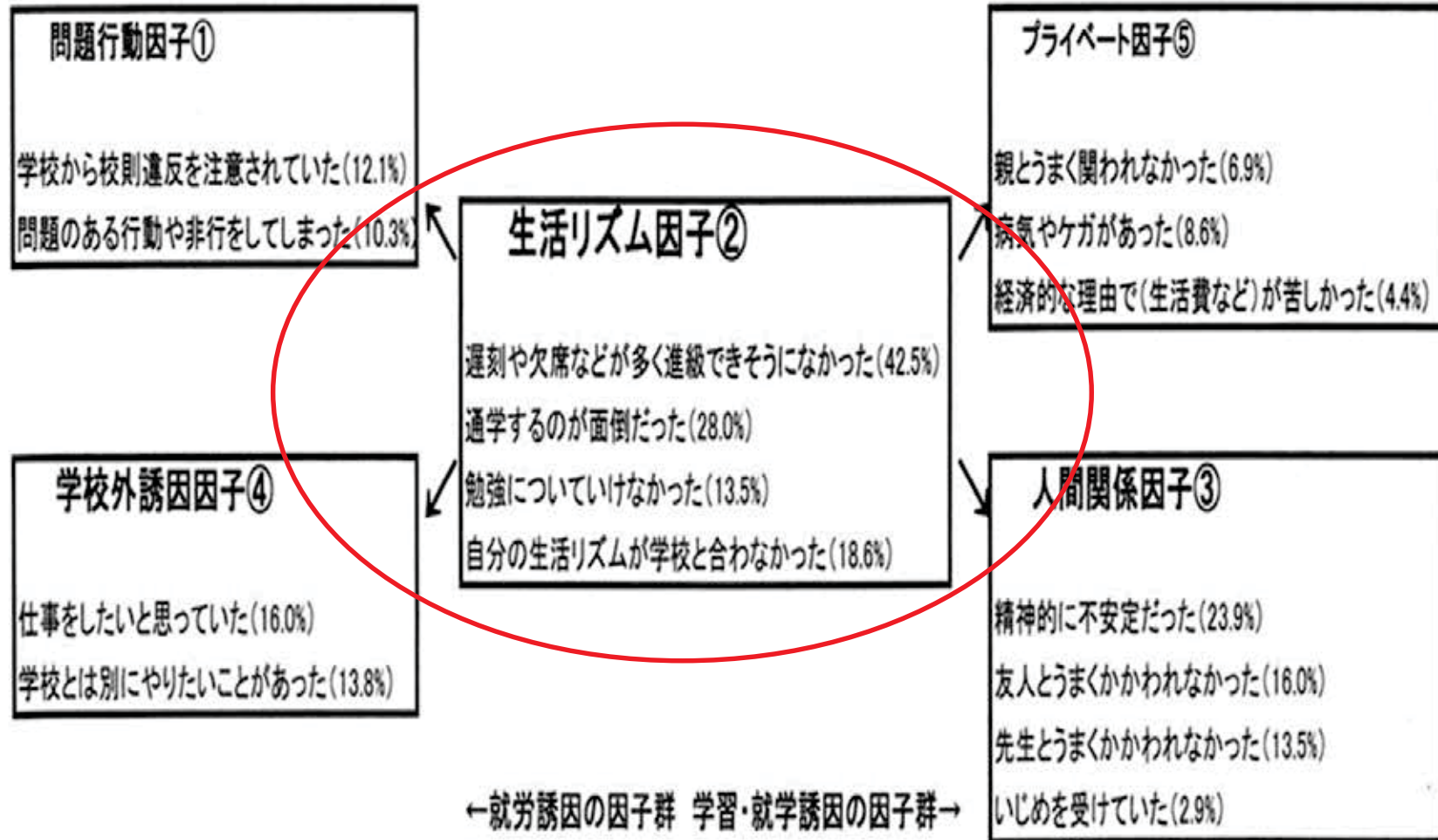
インタビュアー(A) 私生活が揺れてくると、学校へ行くどころでなくなっちゃう。

C そうです。もう学校行くどころじゃなくなっちゃって家に引きこもっちゃったりとか。・・・完璧主義になったのは、多分Mで働き始めてからなんで……。何かすごい細かいところまですごい気になるようになって、働いていくうちに。・・・Mとパン屋さんの間にディズニーランドを3カ月間と、その後キャバクラを半年間やってて……ほかの社会を見て、ちょっとこういう社会もあるんだとか、ああ、こんな自分の意思ばかり通してちゃだめだとか、多分そこでいろいろ学んで、多分そこで形成されたのかなって思うんですけど……。

インタビュアー(A) キャバクラをやろうという前にローンとかがあって？

C すごい使っちゃってて。でも、今はちゃんと考えながら。で、母親に必要なカードは預けてます。もう怖いから。

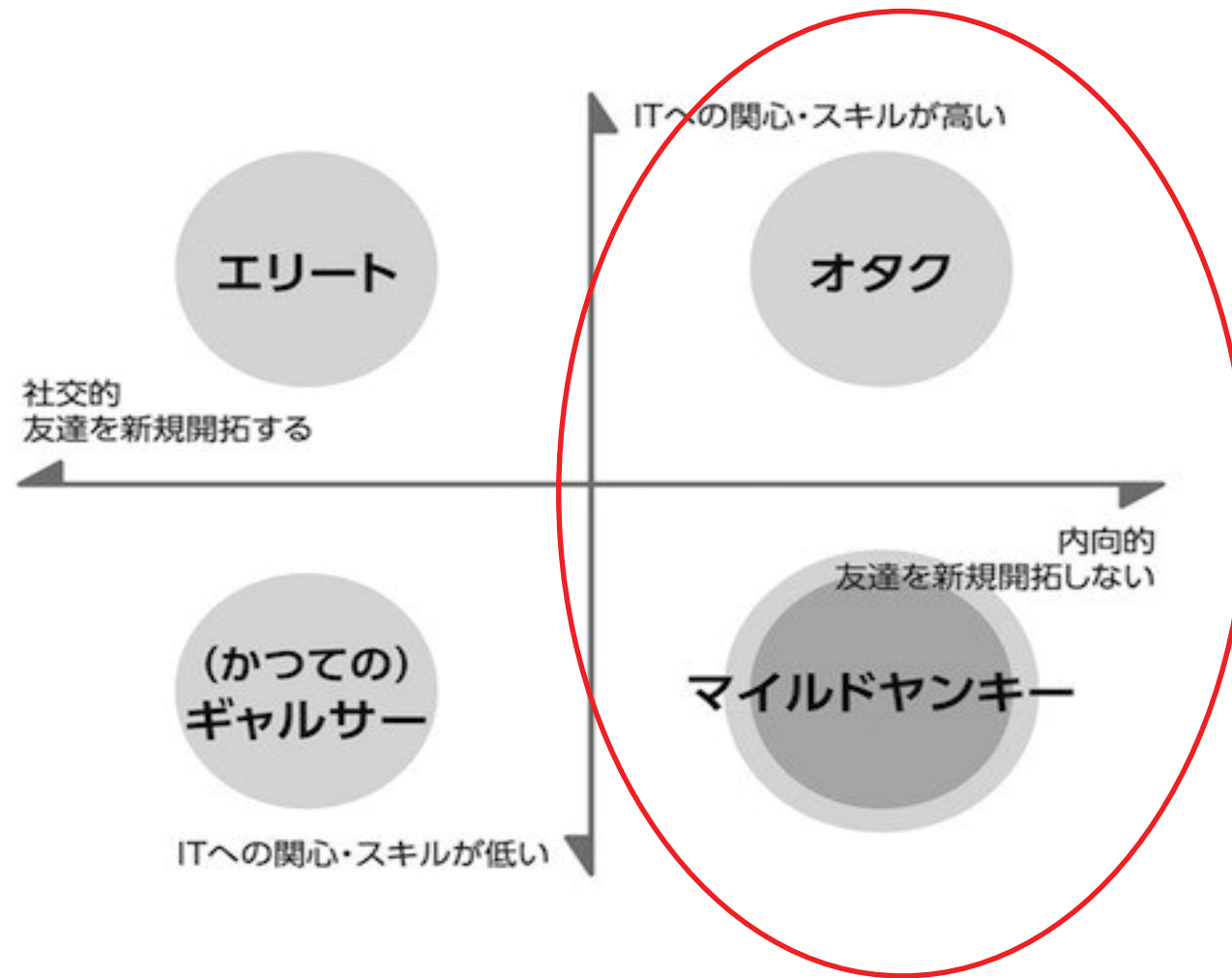
図表3 社会生活と就学の相関関係



参考： NHK特集 子どもの未来を救え (2014)
「貧困女子高校生への支援」
足立区青井高校の事例

<http://www6.nhk.or.jp/special/detail/index.html?aid=20141228>

2. 消費場面のバーチャル化とライフコース



情報消費社会のなかの若者

3．情報消費社会の浸透

現在子どもが市場のメカニズムのなかで大人並みの消費者であることは、いうまでもない。俗に「こどな市場」(こども + おとなの造語)といわれるように、キャラクター商品やケータイの開発、あるいはコンビニエンスストアなど、子どものニーズに対応した商品や場が次々に登場し、流行を生み出しながら消費の世界を変えている。子どもは、いまや先端の消費者なのである。

そればかりか、教育といった文化的営みさえ商品になりつつある。教育産業は、少子化のなかでも隆盛で、塾や習い事、通信添削など全国どこでも、教育商品が選択できるようになっている。「教育戦略」という言葉もあるように、自由化された市場のなかで、親も子どもも投資する教育の質を吟味し、賢い消費者となる。最近では、非行を生み出さないためのロールプレイによる親業訓練セミナーさえ、大人気なのだという。

このように消費の世界は、IT 革命に代表される情報世界の拡大を伴って、子どもの生活の隅々にまで浸透し始めている。いままでの物を金銭で購入する消費のイメージから、情報によって構成されたモノのイメージを買うそれへと、消費の意味が変わっている。社会学者ジャン・ボードリヤールが、「シュミラクル」と表現したように(『消費社会の神話と構造』)、モノの機能や構造に則した消費ではなく、CM やネットなどで伝わるモノの印象や記号性を受容しつつストーリーを読み込んで購入する消費が広がっているのである。

例えば、流行のインターネット・ショッピングでは、特産品などがどこでも買えると同時に、使えないモノをネット上でオークションする一種のフリーマーケットもある。ここではすでにブランド品や人気のカードゲームなどが、ネット上の映像から、子どもたちによって売買されている。すでに二セモノ販売で摘発された中学生も出たが、こうしたフリマを含むショッピング・サイトを、全国の中学生の 10.0%、高校 1・2 年生の 14.0%、がすでに利用しているという(ベネッセ教育研究所『子ども生活基本調査』2005 年)。

この調査結果のように、情報 + 消費が組み合わされた社会は、年齢によることなく、誰にでも開かれた市場を提供する。こうした場への適応や参加は、功罪あるとはいえ、時代に敏感に対応している子どもたちにまずもって開かれている。

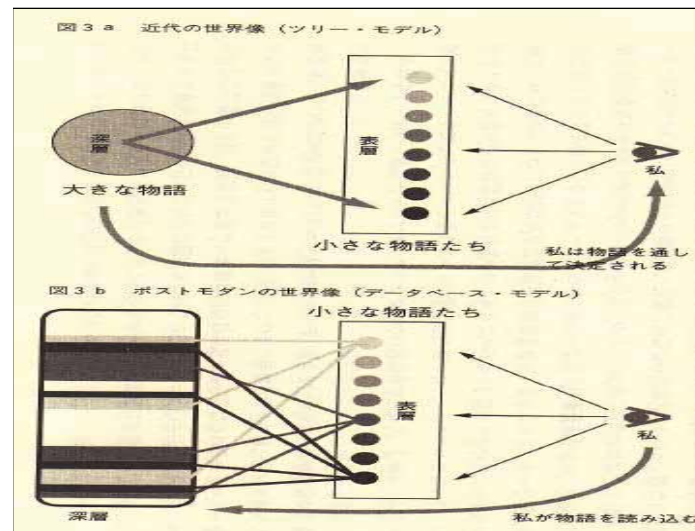
消費社会の現在と少年非行

法務省保護局『更生保護』(2005.09) 6-11

データベース消費の時代

今日の「データベース型」消費では表層のモノの世界と深層の物語とは完全に分離される。表層のモノに対する個人的な解釈の結果として、深層の世界が随時構築されていくだけであり、そこには別種の二重構造が存在している。そのため、さまざまなポピュラーカルチャーのなかのグッズやシーンは、消費者である私が作り出した物語に合わせて自由自在に組み込まれ読み取られることになる。例えば、インターネットのウェブページは単なる記号化された情報の集まりに過ぎないが、ウェブを読み込むユーザーの視点に応じてつなぎ合わされると、個々人のお気に入りサイト集としての物語が出現する（東 2001）。

*** <図1の挿入> ***



（東浩紀 2001 『動物化するポストモダン—オタクからみた日本社会』 講談社、 頁）

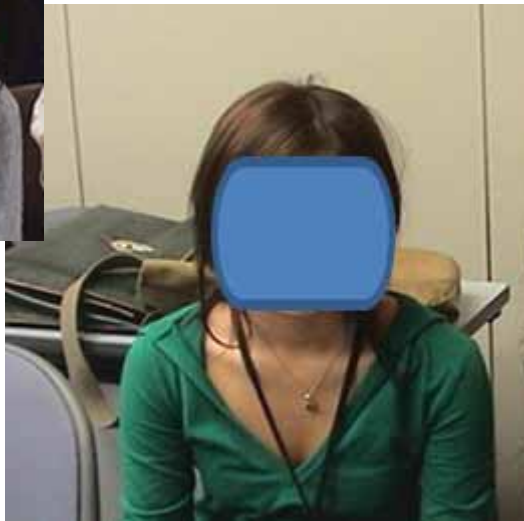
ここでは、オリジナルなモノとコピーのそれとの区別は意味を持たない。実態がないフィクションと見えるモノにも深い意味が生じる。「キャラ萌え」という言葉があるように、漫画などのキャラクターを本来の話しから分離して、自分なりのストーリーに置くことで、「萌え」と呼ばれる好意や執着、あるいは嫌悪の感情を付与することもできる。ここでは、社会学者ボードリヤールの言葉でいえば、すべてのモノがシュミラクル（疑似化した世界）となる一方で、それを収集したデータベースそのものに個々人の独自の意味世界が構築されることになる（Baudrillard 1981 = 1984）。

「将来の私」を物語る - セラピー・カルチャーを求める若者たち

北澤毅編『＜教育＞を社会学する』学文社（2011.09）127-154

「高卒フリーター調査」

東京東北にあるフリーター輩出率が高い公立普通科高校の卒業生にスポットをあて、継続調査を実施（2004 - 2012年）



古賀正義「困難を有する若者たちが語る「ソーシャルスキル」—教育困難校卒業生追跡調査8年目の結果から—」 中央大学『教育学論集』2013

ブランド衝動買い = クレジットカードの世界

でも、あたし結構・なんか・物欲がすごくて。

物欲？ Hhh。

hhh。欲しいものとはにかく・なんか買い物がしたいんですよ。とにかく。

衝動買いってこと？

衝動買いっていうか、買い物したいんですよ、あたし。

買い物？ 例えばどんなもの？

服とか。

あ。

家具とか。

家具？

あ・あの家具って言うか、部屋の物変えとか。

雑貨ですか？

雑貨とか。

雑貨ね。

なんか・欲しい・欲しいものがいっぱいあって。 そしたら学費が足なくなってきちゃって。 そんでちょっとバイト始めたんですけど。

これはいいですか？ お金は？

いいです。

こっちのほうがいい？

いいのかな？ うん、いいと思う。

夜だからね。夜だからね。

萌の世界=コミックマーケットでの活動

○君は昔コミックマーケット好きだったような気がしたけどそういうつもりはなかったっけ？あんたじゃなかったっけ？
あー自分も好きですね。
あーだよな。
○の方がどっちかというといつの方が行ってる気がするけど<笑っている>
あー○君とかね。
はい。
そんなときもあるね。まあね。そういうのは、そういう趣味は継続してるんですか？
そうですね。
あーそうですか。コミックマーケットはやっぱり好きですか？
好きですね。
あーなんか作ってたよね作品も？
あー…微妙に作ってたっていうか作ってたけど、どっちかというといつの方が作ってた気がするなー。
あーそう。○君のほうか？あなたはあんまり関わってないんですかそういうのに？
いやー…今はたまに友人の手伝いするくらいですねー…
んー…
自分から自主的に作ってはいませんが頼まれたりすると作ったりとかしてますね。
んー何を作ってるんですか？
…あれはー…ゲームの修正プログラムでしたねー…修正プログラムというよりはー…
うん。
ゲームのプログラムでー…なんていったらいいんだろあれ…デバックとかやりましたね。

就職不合格の要素としての「ソーシャルスキル」

< D君へのインタビュー >

INT = インタビュアー

3. 始まった金銭教育の実際

NPO実践の学校導入事例

キャリア教育や市民性教育の実践ノウハウを提供



明日から一人暮らし！ 必要な金額(生活コスト)を考えてみよう！

実施日： 年 月 日() 年 組 番 氏名：



キミの1か月の給料は20万円だと仮定して、
一人暮らしに必要な生活費を予想して記入しよう。

生活費の内訳(項目)	キミの予想金額	相場の金額
家賃 ※一人暮らしに必要な家賃は？		
水道・光熱費 ※水を使った料金と下水道料金／電気とガスの使用料		
食費 ※家の食事を作る材料費		
衣服費 ※洋服や下着を買うための費用		
交際費・その他 ※外食代や友だちへのプレゼント代など		
通信費 ※携帯電話・家の電話・インターネット接続費など		
交通費 ※定期代を除く、外出する時の電車賃など		
国民健康保険 ※安心して病院へ行ける国の医療保険制度(保険証)		
国民年金(全国一律) ※病気や怪我、老後を支える国の運営制度(年金手帳)		
所得税 ※個人の所得(収入)に対してかかる税金		
住民税 ※市、町、住んでいる地域で互いに支えあう税金		
貯金 ※欲しいものを買うために、もしもの時のために		
1か月の合計金額		

給料の20万円から、
1か月の合計金額を引いてみよう

→どうする？

進路多様校における高大連携のキャリア教育



県立田奈高校（中田正敏校長）と、中央大学の古賀正義教授らのグループが、高校生のキャリア教育推進を研究する共同事業をスタートさせ、6月7日に第1回目の授業を、田奈高校で行った。背景には、卒業生の約30%が進路未定となっている田奈高校の生徒らに、キャリアについての認識を深めてもらおうという狙いもある。