

低成長期の生活文化イメージ

—— 愛知淑徳大学学生調査より ——

谷 沢 明

1. 低成長期を象徴するキーワード

昨年度の「高度成長期の生活文化に関する調査」に引き続き、本年度は「低成長期の生活文化に関する調査」を実施した。本稿は、本年度の調査結果の概要報告である。

調査の目的は、大別すると三つになる。一つは、低成長期（安定成長期、1974年～）に新しく生み出されたモノ（物質文化）を学生がいかに捕らえているかを、後世に残るもの、生活を大きく変えたもの、生活を豊かにしたものという視点から評価すること。二つ目は、低成長期を象徴する出来事をキャラクター、生活一般、環境問題、政治・経済、国際関係、地域振興、教育の面から明らかにすること。そして三つ目は、低成長期の時代イメージを浮かび上がらせ、昨年度行った「高度成長期の生活文化に関する調査」結果と比較検討することである。

「低成長期の生活文化に関する調査」は、愛知淑徳大学で社会調査論、民俗学、地域文化論等を履修する学生396名を対象に、質問紙を用いた集合調査の方法で、平成10年6月2日から10日にかけて実施した。対象者の属性は、〈表1〉のとおりである。なお、調査項目については、巻末の質問紙を参照されたい。

〈表1〉「低成長期の生活文化に関する調査」対象者の属性

性別	人 (%)	学部	人 (%)	教科	人 (%)
男性	84 (21.2)	現代社会学部	258 (65.2)	社会調査論	222 (56.1)
女性	311 (78.5)	文学部	137 (34.6)	民俗学	146 (36.9)
無回答	1 (0.2)	科目履修生	1 (0.2)	地域文化論等	28 (7.1)
計	396 (99.9)	計	396 (100.0)	計	396 (100.1)

低成長期の時代のイメージとして、まずはその時期を色にたとえてみたい。学生たちに「この時代（1974～）を色にたとえたら何色でしょうか？」と質問したところ、〈表2〉の結果があらわれた。最も多いのが灰色で、次いで黄・白・青・赤となった。

〈表2〉この時代（1974～）を色にたとえたら何色？

灰色	黄	白	青	赤	その他	有効回答
198	60	40	31	23	38	390 (人)
50.8	15.4	10.3	7.9	5.9	9.7	100.0(%)

ちなみに、高度成長期の時代イメージを色にとえると、赤 (40.9%)、灰色 (26.1%)、黄 (15.7%)、青 (10.6%)、その他 (6.8%) となっており (1997年度「高度成長期の生活文化に関する調査」による)、低成長期の時代イメージの色は、赤が少なく、約半数の人が灰色を上げている点の特筆される。

低成長期を灰色と答えた人は理由として、「パツとしない」「白とも黒ともいえないあいまいな時代」「将来が不安定」「行き先不透明で先が見えない時代」「将来への期待がうすれている」「少しの望みと大きな絶望が混ざり合った時代」「夢・希望・目的もなくなんとなく生きていく時代」「暗い出来事が多すぎる」「汚職事件・学歴社会と抑圧されたイメージ」「環境が大きく破壊された時代」「モノは豊かだが心の豊かさを失った時代」などを上げている。

これは、高度成長期の赤にイメージされた「パワー・活気・勢いがあり、エネルギーに目標に向い頑張っている時代」(1997年度「高度成長期の生活文化に関する調査」による)とは裏腹の回答結果であり、これら二つの時代イメージは、大きく異なっている点の特徴といえよう。

ところで、低成長期は具体的にどのような時代として意識されているのであろうか。「低成長期を象徴するキーワードを一つ上げてください」と質問したところ、〈表3〉の結果があらわれた。最も多くの人々が上げたのは「バブル・バブル崩壊」で、次いで「モノは豊か心は貧しい」「不景気・不況」「消費税」「情報化社会」などとなる。

1970年代後半に生まれた調査対象者となった学生たちにとって、1980年代後半のいわゆる「バブル」の時代と、1990年代初頭のバブル崩壊が、大きな社会・経済的出来事として意識されている。そして、精神的に充たされるところが少ない「モノは豊か心は貧しい」時代、さらには、個人レベルで進展した「情報化社会」が、この時代を特徴づけるキーワードとして重要な意味を持つものと思われる。

〈表3〉低成長期を象徴するキーワード (3人以上が上げたもの)

キーワード	バブル・バブル崩壊 (66), モノは豊か心は貧しい (14), 不景気・不況 (11), 消費税 (8), 情報化社会 (8), お金 (7), 環境問題 (7), 豊かさ (7), 国際化・国際交流 (6), 使い捨て (6), 汚職 (5), オイルショック (5), リストラ (4), 便利さ (4), 失業者 (3), 贅沢 (3), コギャル (3), 個・個人 (3), 不安 (3), 無気力 (3)
-------	---

* () 内は上げた人数

2. 新しく生まれたモノ

(1) 新しく生まれたモノ

低成長期は、戦後初のマイナス成長、すなわち経済実質成長率がマイナス0.5%を記録した1974年から始まる。この年、消費者物価は24.5%上昇し、いわゆる「狂乱物価」の時代でもあった。

1974年から現代に至る間、物質的にみると、高度成長期と同様にさまざまなモノが開発され、「モノが豊かになっていった」時代であった。この時代に新しく生まれたモノについて、「後世に残るスゴイもの」「生活を大きく変えたもの」「生活を豊かにしたもの」を一つずつ選び出してもらったところ、〈表4〉の結果を得た。

上位3位は、「後世に残るスゴイもの」がインターネット・パソコン・携帯電話、「生活を大きく変えたもの」が携帯電話・ファミコン・パソコン、「生活を豊かにしたもの」が家庭用ビデオデッキ・携帯電話・パソコンで、新たに開発された情報機器や通信機器などが生活文化に影響を与えていったものとして意識されている。

以下、低成長期に新しく生まれた代表的なモノについて、子供の遊び道具、オーディオ製品、放送と娯楽、情報機器、通信機器、映像機器に分類して、それらの価値や影響について5段階評価を試みたい。

〈表4〉新しく生まれたモノ(上位10位まで)

後世に残るスゴイもの		生活を大きく変えたもの		生活を豊かにしたもの	
インターネット	127	携帯電話	136	家庭用ビデオデッキ	39
パソコン	61	ファミコン	60	携帯電話	37
携帯電話	37	パソコン	26	パソコン	36
電子メール	22	家庭用ビデオデッキ	25	インターネット	35
ファミコン	13	カラオケ	21	レンタルビデオ	26
衛星放送		インターネット		CD	
パソコン通信	9	電子メール	9	衛星放送	13
使い捨てカメラ		ポケベル	8	カラオケ	
スーパーマリオ		衛星放送	7	使い捨てカメラ	
プレイステーション		CD	6	家庭用ビデオ撮影機	
MD		カード式電話			
		使い捨てカメラ			

*数値は上げた人数

(2) 子供の遊び道具

子供の遊び道具については、1979年にインベーダゲームが流行し始めた。1983年にファミコンが発売され、1985年頃にはファミコンブームとなりスーパーマリオが流行った。また1989年には携帯型液晶ゲーム機のゲームボーイも発売される。その後ゲーム機器は、スーパーファミコン、プレイステーションと新機種の開発が進み、普及をみせる。

これらの子供の遊び道具が「後世に残るスゴイもの」かについての5段階評価の結果は、〈表5〉のとおりである。肯定的回答(そう思う・やや思う)が多いものは、プレイステーションの59.1%で、一方、否定的回答(そう思わない・さほど思わない)が多いものは、インベーダゲームの54.4%となっていて、その評価は分かれる。

なぜスゴイのかという理由については、ファミコンに自由記述意見が集中している。そのいくつかを紹介すると、「子供の遊びを根本的に変えて生活に大きな影響を与えた」「あれだけ皆をとりこにした」「遊ぶ意味が新しくなった」「朝から親がおもちゃ屋に並んで買いにいったほど」などがある。

〈表5〉 後世に残るスゴイもの：子供の遊び道具

設問	回答	そう思う	やや思う	どちらとも言えない	さほど思わない	そう思わない	有効回答
インベーダゲーム	46 11.7	64 16.3	69 17.6	119 30.4	94 24.0	392 100.0	
ファミコン	83 21.0	71 18.0	74 18.7	101 25.6	66 16.7	395 100.0	
ゲームボーイ	31 7.9	107 27.2	120 30.5	89 22.6	47 11.9	394 100.1	
スーパーマリオ	47 12.0	94 23.9	109 27.7	93 23.7	50 12.7	393 100.0	
プレイステーション	110 27.9	123 31.2	84 21.3	49 12.4	28 7.1	394 99.9	

次いで、「生活を大きく変えたもの」についての5段階評価の結果は、〈表6〉のとおりである。肯定的回答が多いものは、ファミコンの81.2%、プレイステーションの60.0%で、一方、否定的回答が多いものは、インベーダゲームの39.0%となっている。とりわけファミコンについては「後世に残るスゴイもの」としての評価は必ずしも高くはないが、「生活を大きく変えた」とする肯定的回答の数値が高いのが特徴である。

ファミコンがどのように生活を変えたかについての自由記述意見をいくつか紹介すると、「外での子供の遊びが減った」という意見が目立ち、ほかに「子供が家にとじこもるようになった」「子供が独りで遊ぶようになった」「家の中がゲームセンターになった」「室内遊技の基礎をつくった」「遊びの概念が変わってしまった」などが上げられている。

〈表6〉 生活を大きく変えたもの：子供の遊び道具

設問	回答	そう思う	やや思う	どちらとも言えない	さほど思わない	そう思わない	有効回答
インベーダゲーム	58 14.8	78 19.9	103 26.3	82 20.9	71 18.1	392 100.0	
ファミコン	226 57.4	94 23.9	37 9.4	18 4.6	19 4.8	394 100.1	
ゲームボーイ	55 14.0	119 30.2	109 27.7	62 15.7	49 12.4	394 100.0	
スーパーマリオ	86 21.8	119 30.2	106 26.9	45 11.4	38 9.6	394 99.9	
プレイステーション	96 24.3	141 35.7	83 21.0	41 10.4	34 8.6	395 100.0	

3番目の「生活を豊かにした」についての5段階評価の結果は、〈表7〉のとおりである。この設問に対する肯定的回答は、概して少ない。一方、否定的回答は、インベーダゲームが53.6%、ゲームボーイが45.8%、スーパーマリオが43.4%、プレイステーションが36.9%、ファミコンが34.3%となっている。これらゲーム機器全般について言えることは、「生活を大きく変えた」が、「生活を豊かにした」ものではない、という意識がみられることである。そのためか、「生活を豊かにした」とする自由記述意見は、ほとんどみられない。

〈表7〉生活を豊かにしたもの：子供の遊び道具

設問	回答	そう思う	やや思う	どちらとも 言えない	さほど思 わない	そう思わ ない	有効回答
インベーダゲーム		18	35	130	107	104	394
		4.6	8.9	33.0	27.2	26.4	100.1
ファミコン		45	91	123	76	59	394
		11.4	23.1	31.2	19.3	15.0	100.0
ゲームボーイ		19	56	139	102	79	395
		4.8	14.2	35.2	25.8	20.0	100.0
スーパーマリオ		16	55	152	85	86	394
		4.1	14.0	38.6	21.6	21.8	100.1
プレイステーション		51	78	121	77	69	396
		12.9	19.7	30.6	19.4	17.4	100.0

(3) オーディオ製品

オーディオ製品については、1976年にVHSの家庭用ビデオデッキが発売され、1979年にはヘッドホーンステレオの「ウォークマン」が流行する。また、1982年にコンパクトディスクが売りだされ、1986年にはコンパクトディスクの売り上げがアナログ盤を上回った。1972年に実用化されたレーザーディスク（1981年パイオニアが「ビデオディスク」を発売）や、近年では1996年に発売されたエム・ディ（MD）など、この時期のオーディオ関連製品の開発・普及は、目ざましいものがみられる。

これらのオーディオ製品が「後世に残るスゴイもの」かについての5段階評価の結果は、〈表8〉のとおりである。肯定的回答が多いものは、コンパクトディスクの81.4%、家庭用ビデオデッキの80.2%、エム・ディ（MD）の79.2%などで、オーディオ製品全般についての評価は全体的に高い数値になっている。

なぜスゴイのかという理由についての自由記述意見は必ずしも多くはないが、一例を紹介すると、家庭用ビデオデッキは「見たい番組が見たいときに見られる」、ウォークマンは「コンパクト型への先駆的製品」、コンパクトディスクは「アナログからデジタルへ進歩」、エム・ディ（MD）は「ダビングによる音質劣化が防げる」が上げられている。

〈表8〉 後世に残るスゴイもの：オーディオ製品

設問	回答	そう思う	やや思う	どちらとも 言えない	さほど思 わない	そう思わ ない	有効回答
家庭用ビデオデッキ	182 46.2	134 34.0	58 14.7	16 4.1	4 1.0	394 100.0	
ウォークマン	123 31.4	125 31.9	87 22.2	45 11.5	12 3.1	392 100.1	
コンパクトディスク	172 43.9	147 37.5	52 13.3	15 3.8	6 1.5	392 100.0	
レーザーディスク	85 21.7	124 31.7	105 26.9	52 13.3	25 6.4	391 100.0	
エム・ディ (MD)	197 49.9	116 29.4	58 14.7	20 5.1	4 1.0	395 100.1	

次いで、「生活を大きく変えたもの」についての5段階評価の結果は、〈表9〉のとおりである。肯定的回答が多いものは、家庭用ビデオデッキの85.0%、コンパクトディスクの79.9%で、一方、否定的回答が多いものは、レーザーディスクの36.2%、エム・ディ (MD) の28.6%となっていて、評価は分かれる。とりわけ近年に開発・発売されたエム・ディ (MD) については「後世に残るスゴイもの」としての評価の高さに比べ、「生活を大きく変えた」とする肯定的回答の数値は必ずしも高いものとは言えない。

生活を大きく変えた理由については、家庭用ビデオデッキに自由記述意見が集中している。そのいくつかを紹介すると、「テレビの時間に生活をあわせなくてもよくなった」「何度も再生可能なのでテレビに集中しなくなった」「自分の都合を優先でき時間を有効に使えるようになった」などがある。

〈表9〉 生活を大きく変えたもの：オーディオ製品

設問	回答	そう思う	やや思う	どちらとも 言えない	さほど思 わない	そう思わ ない	有効回答
家庭用ビデオデッキ	198 50.3	137 34.8	50 12.7	7 1.8	2 0.5	394 100.1	
ウォークマン	127 32.3	145 36.9	78 19.8	33 8.4	10 2.5	393 99.9	
コンパクトディスク	179 45.4	136 34.5	60 15.2	17 4.3	2 0.5	394 99.9	
レーザーディスク	22 5.6	81 20.7	147 37.5	91 23.2	51 13.0	392 100.0	
エム・ディ (MD)	68 17.2	99 25.1	115 29.1	79 20.0	34 8.6	395 100.0	

3番目の「生活を豊かにした」についての5段階評価の結果は、〈表10〉のとおりである。肯定的回答が多いものは、家庭用ビデオデッキの83.0%、コンパクトディスクの75.2%で、一

方、否定的回答が多いものは、レーザーディスクの32.3%となっていて、評価は分かれる。

「生活を豊かにした」と「生活を大きく変えた」の回答結果の傾向は、共通性がみられるのが特徴である。

生活を豊かにした理由については、家庭用ビデオデッキとコンパクトディスクに自由記述意見が集中している。そのいくつかを紹介すると、家庭用ビデオデッキについては、先に紹介した「時間にしばられることがない」の他に「家にいながらいろいろな映画などを見ることができる」「TVという一方的に押し付けられる放送に対して自分で好きなものを選んで見られる」、コンパクトディスクについては、「きれいな音質で手軽に音楽を楽しめる」などが上げられている。

〈表10〉生活を豊かにしたもの：オーディオ製品

設問	回答	そう思う	やや思う	どちらとも 言えない	さほど思 わない	そう思わ ない	有効回答
家庭用ビデオデッキ		175 44.3	153 38.7	50 12.7	11 2.8	6 1.5	395 100.0
ウォークマン		99 25.3	124 31.6	102 26.0	49 12.5	18 4.6	392 100.0
コンパクトディスク		161 40.8	136 34.4	69 17.5	18 4.6	11 2.8	395 100.1
レーザーディスク		30 7.6	78 19.8	158 40.2	82 20.9	45 11.5	393 100.0
エム・ディ (MD)		65 16.4	102 25.8	133 33.6	68 17.2	28 7.0	396 100.0

(4) 放送と娯楽

放送と娯楽については、1983年に郵政省がCATV事業を民間に許可してケーブルテレビがはじまり、翌1984年にはNHKが衛星テレビ放送を開始した。家庭用ビデオデッキの普及とともにレンタルビデオ店も出現し、安価で容易に家庭で映画などの視聴ができる時代になった。また娯楽の面では、1977年にカラオケブームが関西から始まり、その盛況は今日に至っている。

これらの放送と娯楽が「後世に残るスゴイもの」かについての5段階評価の結果は、〈表11〉のとおりである。肯定的回答が多いものは、衛星放送の88.9%で、ケーブルテレビ・レンタルビデオ・カラオケについても過半数の人が肯定的回答を寄せている。

なぜスゴイのかという理由については、衛星放送に自由記述意見が集中している。そのいくつかを紹介すると、「世界の映像をリアルタイムで見ることができる」「世界各地で同じ情報が手にはいる」「これからの国際化の時代に注目される」などがある。

〈表11〉 後世に残るスゴイもの：放送と娯楽

設問	回答	そう思う	やや思う	どちらとも 言えない	さほど思 わない	そう思わ ない	有効回答
衛星放送	243	109	36	6	2	396	
	61.4	27.5	9.1	1.5	0.5	100.0	
ケーブルテレビ	100	110	119	43	22	394	
	25.4	27.9	30.2	10.9	5.6	100.0	
レンタルビデオ	104	117	109	49	14	393	
	26.5	29.8	27.7	12.5	3.6	100.1	
カラオケ	138	109	89	40	18	394	
	35.0	27.7	22.6	10.2	4.6	100.1	

次いで、「生活を大きく変えたもの」についての5段階評価の結果は、〈表12〉のとおりである。肯定的回答が多いものは、カラオケの77.6%、レンタルビデオの71.2%である。「後世に残るスゴイもの」として88.9%の肯定的回答があった衛星放送は、肯定的回答は64.1%と相対的に低くなっているのが特徴である。

生活を大きく変えた理由については、カラオケに自由記述意見が集中している。そのいくつかを紹介すると、「ストレス発散にちょうどよい」「年の離れている人とも一緒に楽しめるようになった」などがある。

〈表12〉 生活を大きく変えたもの：放送と娯楽

設問	回答	そう思う	やや思う	どちらとも 言えない	さほど思 わない	そう思わ ない	有効回答
衛星放送	129	124	90	28	24	395	
	32.7	31.4	22.8	7.1	6.1	100.1	
ケーブルテレビ	47	96	140	65	46	394	
	11.9	24.4	35.5	16.5	11.7	100.0	
レンタルビデオ	118	162	87	23	3	393	
	30.0	41.2	22.1	5.9	0.8	100.0	
カラオケ	187	118	60	19	9	393	
	47.6	30.0	15.3	4.8	2.3	100.0	

3番目の「生活を豊かにした」についての5段階評価の結果は、〈表13〉のとおりである。肯定的回答が多いものは、レンタルビデオの69.8%、衛星放送の67.5%である。「生活を大きく変えた」として77.6%の肯定的回答があったカラオケについての肯定的回答は60.2%と、相対的に低くなっている。

生活を豊かにした理由については、衛星放送、レンタルビデオ、カラオケに自由記述意見が集まる。そのいくつかを紹介すると、衛星放送については、「世界のスポーツ、ニュースなどライブで見ることができ、余暇を費やす対象が変わった」、レンタルビデオについては、「高いお金を出さず映画を見られる。休みの日にリラックスでき、ゆとりを与えた」、カラオケについては、「ストレスを発散し、心にゆとりができるようになった」などが上げられている。

〈表13〉生活を豊かにしたもの：放送と娯楽

設問	回答	そう思う	やや思う	どちらとも言えない	さほど思わない	そう思わない	有効回答
衛星放送		129 32.7	137 34.8	91 23.1	24 6.1	13 3.3	394 100.0
ケーブルテレビ		51 13.0	109 27.7	144 36.6	54 13.7	35 8.9	393 99.9
レンタルビデオ		131 33.2	144 36.5	88 22.3	20 5.1	11 2.8	394 99.9
カラオケ		117 29.7	120 30.5	100 25.4	35 8.9	22 5.6	394 100.1

(5) 情報機器

情報機器などについては、1979年に NEC の PC-8001 が発売されてパソコンブームが始まり、1983年頃からパソコンやワープロが急速に普及した。また、1990年代にはいると、インターネット・電子メール・パソコン通信が普及し、いわゆる「情報化社会」は、個人レベルにまで浸透していった。

これらの情報機器などが「後世に残るスゴイもの」についての5段階評価の結果は、〈表14〉のとおりである。肯定的回答が多いものは、インターネットの96.5%、パソコンの92.1%、電子メールの91.3%で、他のパソコン通信やワープロについても高い肯定的数値がみられる。とりわけインターネットには、「そう思う」に、すべての調査項目の中で最高値の82.0%が示されており、低成長期に「新しく生まれたモノ」の中で「後世に残るスゴイもの」として最高の評価がなされている。

なぜスゴイのかという理由については、インターネットとパソコンに自由記述意見が集中している。そのいくつかを紹介すると、インターネットについては、「家にいながらにして各国の情報を入手できる」「世界各国の情報が瞬時に手にはいる」「まったく知らない人ともコミュニケーションがとれる」などがある。また、パソコンについては、「情報化社会にとって必要不可欠」「世の中のあらゆるシステムがパソコンで管理されている」「現代社会を一変させた」などが上げられている。

〈表14〉後世に残るスゴイもの：情報機器

設問	回答	そう思う	やや思う	どちらとも言えない	さほど思わない	そう思わない	有効回答
ワープロ		109 27.8	100 25.5	102 26.0	61 15.6	20 5.1	392 100.0
パソコン		271 69.1	90 23.0	27 6.9	4 1.0	0 0.0	392 100.0
インターネット		324 82.0	57 14.4	11 2.8	3 0.8	0 0.0	395 100.0
電子メール		270 68.7	89 22.6	26 6.6	5 1.3	3 0.8	393 100.0
パソコン通信		221 56.4	88 22.4	54 13.8	23 5.9	6 1.5	392 100.0

次いで、「生活を大きく変えたもの」についての5段階評価の結果は、〈表13〉のとおりである。肯定的回答が多いものは、パソコンの87.6%、インターネットの84.3%で、電子メール、ワープロ、パソコン通信についてもやはり高い肯定的数値がみられる。

生活を大きく変えた理由については、パソコンとインターネットに自由記述意見が集中している。そのいくつかを紹介すると、パソコンについては「情報の活用に大きな変化が出た」「使えないと社会に対応できなくなると言われ、必死に覚えている」などがある。また、インターネットについては、「一度やりはじめると止められなくなる」「さまざまな世界や人を知ることで視野が広がった」などが上げられている。

〈表15〉生活を大きく変えたもの：情報機器

設問	回答	そう思う	やや思う	どちらとも言えない	さほど思わない	そう思わない	有効回答
ワープロ		126	139	91	27	10	393
		32.1	35.4	23.2	6.9	2.5	100.1
パソコン		227	118	40	5	4	394
		57.6	29.9	10.2	1.3	1.0	100.0
インターネット		234	99	48	10	4	395
		59.2	25.1	12.2	2.5	1.0	100.0
電子メール		184	119	68	15	10	396
		46.5	30.1	17.2	3.8	2.5	100.1
パソコン通信		156	111	91	17	20	395
		39.5	28.1	23.0	4.3	5.1	100.0

3番目の「生活を豊かにした」についての5段階評価の結果は、〈表16〉のとおりである。肯定的回答が多いものは、インターネットの78.4%、パソコンの77.4%で、電子メール、ワープロ、パソコン通信についても、これまた、高い肯定的数値がみられる。

生活を豊かにした理由については、やはり、パソコンとインターネットに自由記述意見が集中している。そのいくつかを紹介すると、パソコンについては「いろいろなことができ、趣味的にも豊かになった」「人間の可能性をもっともっと引き出してくれる」などがある。また、インターネットについては、「さまざまな情報源として利用できる」「家庭でいろいろなことを学べる」「趣味を同じくした人たちと友だちになれる」などが上げられている。

〈表16〉生活を豊かにしたもの：情報機器

設問	回答	そう思う	やや思う	どちらとも言えない	さほど思わない	そう思わない	有効回答
ワープロ		106	131	116	25	16	394
		26.9	33.2	29.4	6.3	4.1	99.9
パソコン		174	130	69	9	11	393
		44.3	33.1	17.6	2.3	2.8	100.1
インターネット		189	120	64	13	8	394
		48.0	30.5	16.2	3.3	2.0	100.0
電子メール		137	124	95	23	14	393
		34.9	31.6	24.2	5.9	3.6	100.2
パソコン通信		128	108	109	30	17	392
		32.7	27.6	27.8	7.7	4.3	100.1

(6) 通信機器

通信機器については、それまでの「赤電話」に代わって、1975年にプッシュ式公衆電話が登場し、1982年にはカード式電話が開通する。また、1950年代後半から新聞社の電送を中心に使われていたファックスも、1990年代には一般家庭に普及をみせる。1968年に電電公社がポケットベルの営業を開始するが、1986年にはポケットベル事業が自由化され、1990年代には小学生までがおもちゃのごとく利用するに至った。通信事業においては、1986年に日本テレコムが東京～大阪間で専用線サービスを開始し、東京通信ネットワーク、第二電電、日本高速通信が割安料金でNTTに対抗し、多様なサービスが始まる。同じく1986年には「自動車電話」が自由化され、近年では携帯電話が著しい普及をみせている。

これらの通信機器などが「後世に残るスゴイもの」かについての5段階評価の結果は、〈表17〉のとおりである。肯定的回答が多いものは、携帯電話の98.8%で、群を抜いている。次いでファクシミリ、プッシュホンとなるが、カード式電話は必ずしも高い数値ではない。一方、ポケベルは、否定的回答が53.7%となっている。

なぜスゴイのかという理由については、携帯電話に自由記述意見が集中している。そのいくつかを紹介すると、「未来の発明品が現実となった」「どこにいてもコミュニケーションがとれる」「家族全員の電話からパーソナル電話への変化」などがある。

〈表17〉 後世に残るスゴイもの：通信機器

設問	回答	そう思う	やや思う	どちらとも言えない	さほど思わない	そう思わない	有効回答
プッシュホン	116 29.4	117 29.7	112 28.4	34 8.6	15 3.8	394 99.9	
カード式電話	72 18.4	109 27.9	135 34.5	55 14.1	20 5.1	391 100.0	
ファクシミリ	135 34.4	142 36.2	81 20.7	26 6.6	8 2.0	392 99.9	
ポケベル	23 5.9	47 12.0	111 28.4	122 31.2	88 22.5	391 100.0	
携帯電話	263 67.1	89 22.7	33 8.4	5 1.3	2 0.5	392 100.0	

次いで、「生活を大きく変えたもの」についての5段階評価の結果は、〈表18〉のとおりである。肯定的回答が多いものは、携帯電話の92.6%で、群を抜いている。次いでファクシミリ、ポケベル、プッシュホン、カード式電話となり、「後世に残るスゴイもの」として否定的回答が目立ったポケベルも、「生活を大きく変えたもの」として上げられている。

生活を大きく変えた理由については、やはり携帯電話に自由記述意見が集中している。そのいくつかを紹介すると、「携帯電話中心の生活に変わった」「肌身離さず持っていてどんな時でもかけたり、かかってきたりする」「常に誰かとつながっていることができる」「暇なときに人とすぐ会えるようになった」「時間を考えずに話したい相手とつながる」「家族からプライバシー

が分離された」「いつでもどこでも特定の人と連絡がとれる」などがある。また、不都合な点として「自分の時間をいつでも侵害される」「いつでも何かにしぼられ、管理されているような感じを受ける」という意見も上げられている。

〈表18〉生活を大きく変えたもの：通信機器

設問	回答	そう思う	やや思う	どちらとも言えない	さほど思わない	そう思わない	有効回答
プッシュホン	87	114	132	46	15	394	
	22.1	28.9	33.5	11.7	3.8	100.0	
カード式電話	62	118	137	46	30	393	
	15.8	30.0	34.9	11.7	7.6	100.0	
ファクシミリ	94	140	117	31	12	394	
	23.9	35.5	29.7	7.9	3.0	100.0	
ポケベル	95	134	100	40	26	395	
	24.1	33.9	25.3	10.1	6.6	100.0	
携帯電話	308	56	19	6	4	393	
	78.4	14.2	4.8	1.5	1.0	99.9	

3番目の「生活を豊かにした」についての5段階評価の結果は、〈表19〉のとおりである。肯定的回答が多いものは、携帯電話の75.9%で、次いでファクシミリ、プッシュホン、カード式電話である。「後世に残るスゴイもの」で「生活を大きく変えた」と意識されている携帯電話は、「生活を豊かにした」に高い数値がみられるものの、肯定的回答は、90%台から70%台に下がっている。

生活を豊かにした理由については、これまた、携帯電話に自由記述意見が集中している。そのいくつかを紹介すると、「常に人と連絡がとれ、他人との親密性を高めた」「遊びの幅が広がった」などがある。

〈表19〉生活を豊かにしたもの：通信機器

設問	回答	そう思う	やや思う	どちらとも言えない	さほど思わない	そう思わない	有効回答
プッシュホン	80	101	144	49	19	393	
	20.4	25.7	36.6	12.5	4.8	100.0	
カード式電話	58	103	164	44	24	393	
	14.8	26.2	41.7	11.2	6.1	100.0	
ファクシミリ	85	167	103	23	15	393	
	21.6	42.5	26.2	5.9	3.8	100.0	
ポケベル	46	104	155	59	28	392	
	11.7	26.5	39.5	15.1	7.1	99.9	
携帯電話	196	104	67	19	9	395	
	49.6	26.3	17.0	4.8	2.3	100.0	

(7) 映像機器

映像機器などについては、1985年に軽量小型化した家庭用ビデオ撮影機が発売され、1986年にはレンズ付きフィルムいわゆる使い捨てカメラが登場する。また、近年ではデジタルカメラも普及の兆しをみせている。映像機器ではないが、1996年には写真シールのプリクラすなわちプリント倶楽部が流行した。

これらの映像機器などが「後世に残るスゴイもの」についての5段階評価の結果は、〈表20〉のとおりである。肯定的回答が多いものは、デジタルカメラの75.6%、使い捨てカメラの71.5%で、次いで家庭用ビデオ撮影機となる。一方、近年流行したプリクラは、肯定的回答と否定的回答がほぼ似かよった数値となっている。

なぜスゴイのかという理由については、全体的にあまり多く記されていないが、そのいくつかを紹介すると、使い捨てカメラについては、「低価格、高性能、操作が簡単、小さい、カメラの革命」、プリクラについては、「写真がシールになるという発想がおもしろい」、デジタルカメラについては、「自分の写真をさまざまに処理できる」、家庭用ビデオ撮影機については、「自分たちの手で記録を残せる」などが上げられている。

〈表20〉 後世に残るスゴイもの：映像機器

設問	回答	そう思う	やや思う	どちらとも 言えない	さほど思 わない	そう思わ ない	有効回答
使い捨てカメラ		144	135	77	21	13	390
		36.9	34.6	19.7	5.4	3.3	99.9
プリクラ		48	85	113	90	53	389
		12.3	21.9	29.0	23.1	13.6	99.9
デジタルカメラ		171	124	68	21	6	390
		43.8	31.8	17.4	5.4	1.5	99.9
家庭用ビデオ撮影機		98	128	120	35	9	390
		25.1	32.8	30.8	9.0	2.3	100.0

次いで、「生活を大きく変えたもの」についての5段階評価の結果は、〈表21〉のとおりである。肯定的回答が多いものは、使い捨てカメラの72.9%で、次いでプリクラ、家庭用ビデオ撮影機、デジタルカメラとなる。「後世に残るスゴイもの」として肯定的回答が目立ったデジタルカメラは、「生活を大きく変えたもの」としては取り上げられていない。

生活を大きく変えた理由については、全体的にあまり多く記されていないが、使い捨てカメラなどについて若干記されている。使い捨てカメラについての意見のいくつかを紹介すると、「いつでもどこでも気軽に写真を撮れるようになった」「これがなかったら今ほど普段の写真撮る人はいなかっただろう」「家族の記念写真のもつ意味がなくなった」などがある。

〈表21〉生活を大きく変えたもの：映像機器

設問	回答	そう思う	やや思う	どちらとも 言えない	さほど思 わない	そう思わ ない	有効回答
使い捨てカメラ		154 39.8	128 33.1	77 19.9	21 5.4	7 1.8	387 100.0
プリクラ		90 23.4	115 29.9	108 28.1	45 11.7	27 7.0	385 100.1
デジタルカメラ		58 15.0	93 24.1	152 39.4	54 14.0	29 7.5	386 100
家庭用ビデオ撮影機		60 15.6	134 34.9	135 35.2	33 8.6	22 5.7	384 100.0

3番目の「生活を豊かにした」についての5段階評価の結果は、〈表22〉のとおりである。肯定的回答が多いものは、使い捨てカメラの64.5%で、次いで家庭用ビデオ撮影機、デジタルカメラ、プリクラとなる。

生活を豊かにした理由については、使い捨てカメラと家庭用ビデオ撮影機に自由記述意見が集中している。そのいくつかを紹介すると、使い捨てカメラについては、「安く手に入り手軽に持っていけて思い出がたくさん残せる」「自分の日常を写真に残す豊かさ」、家庭用ビデオ撮影機については、「今しかないものを撮ることができる」「どの家庭でも正確な記録が残せる」などが上げられている。

〈表22〉生活を豊かにしたもの：映像機器

設問	回答	そう思う	やや思う	どちらとも 言えない	さほど思 わない	そう思わ ない	有効回答
使い捨てカメラ		140 35.8	112 28.6	92 23.5	30 7.7	17 4.3	391 99.9
プリクラ		39 10.0	88 22.6	145 37.3	67 17.2	50 12.9	389 100.0
デジタルカメラ		66 16.8	118 30.1	145 37.0	40 10.2	23 5.9	392 100.0
家庭用ビデオ撮影機		79 20.3	128 32.8	135 34.6	30 7.7	18 4.6	390 100.0

3. 低成長期（1974～）を象徴する出来事

(1) 低成長期を象徴する出来事

1970年代後半に生まれた学生にとって低成長期を象徴する出来事は、どのようなことであり、それらはいかにイメージされているのだろうか。当時の主だった出来事をキャラクター、生活一般、環境問題、政治・経済、国際関係、地域振興、教育に区分し、あらかじめ選択肢として準備し、それぞれの分野から象徴的なもの一つずつ選んでもらった。その回答結果は、〈表23〉

のとおりである。以下、自由記述意見を中心に、各項目のイメージを探ってみたい。

〈表23〉低成長期（1974～）を象徴する出来事

区分	象徴する出来事
キャラクター (有効回答：382)	ドラえもん (130), 東京ディズニーランド (80), 「おしん」 (66), キティちゃん (54), 「となりのトトロ」 (36), その他 (16)
生活一般 (有効回答：386)	コンビニエンスストア (251), 飽食の時代 (64), 外食産業 (38), ペットボトル飲料 (29), その他 (4)
環境問題 (有効回答：386)	ゴミの不法投棄 (121), 地球温暖化 (116), オゾン層の破壊 (85), 途上国の森林伐採 (32), 水質保全 (14), その他 (18)
政治・経済 (有効回答：392)	バブル (136), 消費税 (96), 官僚の汚職 (71), フリーター (57), 地上げ (14), 財テクブーム (11), シルバー産業 (4), その他 (3)
国際関係 (有効回答：388)	外国人労働者 (233), 国際交流 (81), 買春ツアー (53), 「じゃばゆきさん」 (10), その他 (11)
地域振興 (有効回答：345)	町並み保存運動 (141), ふるさと創生資金 (112), 第三セクター方式 (55), その他 (37)
教育 (有効回答：388)	「いじめ」 (137), 偏差値教育 (128), 学習塾 (73), 校内暴力 (24), 「おたく族」 (16), その他 (10)

* () 内の数値は選んだ人数

(2) キャラクター

キャラクターについては、130人が「ドラえもん」を選び、次いで、東京ディズニーランド、「おしん」、キティちゃん、「となりのトトロ」の順になっている。

選んだ理由として、ドラえもんについては、「何でも夢をかなえてくれる」「未来に夢を持たせてくれた」「未来に期待ばかりしている」「もっと便利になりたいという願望のあらわれ」「実現できない夢ばかりを追おうとする」などが上げられている。

東京ディズニーランドについては、「日本最大のテーマパーク」「現実とはまったく違う夢を与える世界」「遊ぶことに力を入れてきた時代」「どこかで気を抜きたく、夢を見つづけたいという気持ちが生み出した空想の世界」などが記されている。

「おしん」については、「アジアの大ヒット番組で国民全員が涙した」「高度成長の後でそろそろ日本の昔を振り返る時期」「苦しい時代を回想する時代がやってきた」「あえて辛いものを描けるようになった時代」などが上げられている。

キティちゃんについては、「どんな商品でもキティちゃんマークをつければ売れる」「流行っているという理由だけでキティちゃんに引かれる人が多い」「他人と同じでないのがすまない人間の多さをあらわしている」「幼さへの退行と自己主張の低下」などが記されている。

「となりのトトロ」については、「高度成長を遂げた日本に忘れかけたものを訴えた」「自然が失われつつある世の中への警告」「発展から自然への回帰」「ゆったりとした田舎の生活に目

が向けられるようになった」「都会から地方への回帰」「生活水準が上がっていく中で田舎での穏やかな生活の良さを分かる人が増えた」などが上げられている。

(3) 生活一般

生活一般については、251人がコンビニエンスストアを上げている。これは、低成長期を象徴する出来事として最多数が選んだものである。次いで、飽食の時代、外食産業、ペットボトル飲料の順になっている。

コンビニエンスストアについては、「私たちは『コンビニ世代』と呼ばれている」「いつでも、どこでも、手軽に、便利にの象徴」「生活様式の変化に対応した店」「24時間欲しいものが手にはいる」「24時間消費時間の象徴」「ごはんを作らない生活ができる」「手をかけず便利なものが必要とされる時代」「より身近な便利さを求める時代」「安さではなく便利さを追求した店」「何でも揃っていないと気がすまない心配性の現代人を象徴」などが上げられている。

飽食の時代については、「贅沢になりすぎた日本を象徴」「食べ物を大事にしない時代」「食べ物を残しても平気でいられる人が増えた時代」「お金を出せば何でも食べられる時代」「豊かになったことに安穩としている時代を象徴」などが記されている。

外食産業については、「母親が家庭の味を持たなくなった時代」「夫婦共働きで家であまり食事をしなくなった時代」「家族のつながりが薄れた時代」「外食に対する高級感を変えた」などが上げられている。

ペットボトル飲料については、「モノの簡易化、便利さの追求」「お金を払う感覚に余裕が生まれたから流行る」「ゴミ問題が騒がれてもおかまいなしに売れる」「麦茶くらい家でつくれという感じ」などが記されている。

(4) 環境問題

環境問題については、121人がゴミの不法投棄、116人が地球温暖化を指摘し、次いで、オゾン層の破壊、途上国の森林伐採、水質保全の順になっている。

ゴミの不法投棄については、「大量生産・大量消費から当然起るべき結果」「新しいものの便利なものを追求しすぎた結果」「いらぬものを買すぎる時代」「古くなったら新しいものに変えれば良いという安易な考えから」「手軽さとの引き換えに起った問題」「使った後のことは考えなかった今が良ければ良いという時代のツケ」「使えるものと捨てるものの量が逆転してしまった時代」「物さえあれば豊かという貧困のあらわれ」などが上げられている。

地球温暖化については、「世界的規模の深刻な問題」「便利さと引き換えに起した問題」「発展を目指してエネルギーを使いつづけたはずみ」などが記されている。

オゾン層の破壊については、「エアコン、冷蔵庫など高度成長期に出現したものから排出」「最初は便利なものだと思われていたものが実は害のあるものだった」「先の事を考えずに目の利益を追求してやりたい放題やってきた結果」などが上げられている。

途上国の森林伐採については、「先進国の身勝手さ」「自分さえ良ければという考えを象徴」、

水質保全については、「昔から言われている環境問題の一つ」などが記されている。

(5) 政治・経済

政治・経済については、136人がバブルを上げ、次いで、消費税、官僚の汚職、フリーター、地上げ、財テクブーム、シルバー産業の順になっている。

バブルについては、「信じられないほど浮かれていた時代」「お金以外に価値を見いだせなかった時代」「すべてがバブルから狂い始めた」「何だったのだろうか」などが上げられている。

消費税については、「少ないおこづかいがより少なくなった」「自分の生活に一番影響があった身近なこと」などが記されている。

官僚の汚職については、「企業などがますますの成長をはかるために政界との結びつきが必要とされた結果」などが上げられている。

フリーターについては、「おしゃれな言い方で一つの職業として通じている」「特定の職を持たないという立場が認められるようになった時代」「定職に就いて定年まで働くという高度成長期までの固定観念がくずれた」「人生観が多様化しフリーターであるということが恥ずかしくない時代」などが記されている。

地上げについては、「これによってすべてが惑わされた」、財テクブームについては、「主婦まで株を買うようになった」、また、シルバー産業については、「高齢化社会で今後さらに需要が増える」などが上げられている。

(6) 国際関係

国際関係については、233人が外国人労働者を上げ、次いで、国際交流、買春ツアー、「じゃぱゆきさん」の順になっている。

外国人労働者については、「周囲に外国人がいても違和感を感じなくなった時代」「企業が低賃金・低コストを目指すため必要になった」「日本人だけでは産業が成り立たない時代」「目立たないところで日本経済を支えている存在」などが上げられている。

国際交流については、「日本一国だけでは何もできない時代」「日本の事だけを考え自国優先では済まされない時代」「少しでも他の国から何かを学ばねばというあせりもある」などが記されている。

買春ツアーについては、「心無い交流の象徴」「お金持ちになった日本人の低俗さと日本人のおごり」「金ですべてが解決という成り金国日本の象徴」などが上げられている。

「じゃぱゆきさん」については、「お金によってできた人間関係」「経済大国日本にやむを得なく出てきた人と、需要と供給がかみあって成立」などが記されている。

(7) 地域振興

地域振興については、141人が町並み保存運動を選び、次いで、ふるさと創生資金、第三セクター方式の順になっている。

町並み保存運動については、「古いものを大切にしようとする考えが芽生え始めた時代」「昔の日本を再確認する時代」「身近な大切なものを見直せるようになった時代」「意識して残さなければ伝統文化は残らない時代」などが上げられている。

ふるさと創生資金については、「意味もなく金をばらまいたよくわからない政策」「突然降ってわいたような金に地元も困った」「どうでもいいことにお金を使えた時代」「金をばらまいただけで何も役立たない、地方分権の未熟さを象徴」「こういったことでしか自分の町を考えられなくなった時代」「はたしてふるさとは金で創生すべきものなのだろうか」などが記されている。

第三セクター方式については、「言葉は広くいきわたったが問題点も多い」などが上げられている。

(8) 教育

教育については、137人が「いじめ」を指摘し、次いで、偏差値教育、学習塾、校内暴力、「おたく族」の順になっている。

「いじめ」については、「何が悪くて何が正しいのか区別がつきにくい時代」「やり場のない子供のストレス」「不満を人におつけるやり方がズレてしまった」「昔のような人間関係を築けなくなった」「いじめられないように自分を出さない子供が増えた」「テレビのワードショーなどで興味本位に取り上げられるのが問題」などが上げられている。

偏差値教育については、「偏差値だけで生徒の心の内を考えない教育」「偏差値重視で誰もヒトとして見てくれない」「個性ではなくどれだけ型にはまれるかを重視した時代」「だれもが上げばかりを見なければならぬ時代」「偏差値教育をなくすという考え方自体はいいが、なくなると受験生は困るだろう」などが記されている。

学習塾については、「学校教育だけではだめだと親が思うようになった時代」「家族や学校の役割が失われている象徴」「夫より子供の将来に期待を持つ主婦が増えた」「子供一人にかかる教育費が急激に増えた」「体力がなくなったり、コミュニケーションできない子供が増えて問題」などが上げられている。

校内暴力については、「高度成長期に育った人たちが親になり価値の基準が狂い始めた」また、「おたく族」については、「他に熱中するものもなくのめり込んでしまう」などが記されている。

4. 低成長期とはどのような時代であったのか

(1) 低成長期の時代イメージ

ところで、低成長期とはどのような時代であった、と学生たちは意識しているのでしょうか。総合的な設問を12ほどしてみた結果は、〈表24〉のとおりである。最も高い肯定的回答が寄せられたのは、「モノに対する価値観を変えた時代」（以下肯定的回答79.6%）という項目である。次いで、「モノが豊かになった時代」（70.7%）、「働きづめの時代」（64.1%）が上げられている。

一方、否定的回答が多いのは、「人々の心が豊かになった時代」(以下否定的回答53.7%)、「人々に目標があった時代」(52.0%)、「ヒトが生き生きしていた時代」(46.3%)、「やりがいのあった時代」(45.4%)、「パワーのあった時代」(41.0%)となっている。

この回答結果を昨年度に行った「高度成長期の生活文化に関する調査」と比較すると、次の点が明らかになる。時代イメージにおいて最も大きな差異があるのは、「パワーのあった時代」という見方で、肯定的回答が低成長期が24.9%であるのに対して高度成長期は86.2%という結果になっている。次いで「人々に目標があった時代」という見方で、肯定的回答が低成長期が19.4%であるのに対して高度成長期は78.7%という結果になっている。また、「やりがいのあった時代」という見方も、肯定的回答が低成長期が19.9%であるのに対して高度成長期は68.0%という結果になっている。その他、「ヒトが生き生きしていた時代」「人々の連帯感のあった時代」という見方も肯定的回答に30%台の差異があり、これらもまた低成長期の数値が低い。

〈表24〉 低成長期（1974～）とはどのような時代？

設問	回答	そう思う	やや思う	どちらとも言えない	さほど思わない	そう思わない	有効回答
低成長期はモノが豊かになった時代	114 29.1	163 41.6	73 18.6	32 8.2	10 2.6	392 100.1	
低成長期はヒトが生き生きしていた時代	4 1.0	53 13.6	153 39.1	129 33.0	52 13.3	391 100.0	
低成長期は人々に目標があった時代	18 4.6	58 14.8	112 28.6	143 36.5	61 15.6	392 100.1	
低成長期は人々の連帯感のあった時代	9 2.3	46 11.7	121 30.9	150 38.3	66 16.8	392 100.0	
低成長期はやりがいのあった時代	18 4.6	60 15.3	136 34.7	135 34.4	43 11.0	392 100.0	
低成長期は働きづめの時代	98 24.9	154 39.2	81 20.6	46 11.7	14 3.6	393 100.0	
低成長期はパワーのあった時代	21 5.3	77 19.6	134 34.1	123 31.3	38 9.7	393 100.0	
低成長期は人々の心が豊かになった時代	12 3.1	44 11.2	126 32.1	141 35.9	70 17.8	393 100.1	
低成長期はモノに対する価値観を変えた時代	156 39.7	157 39.9	49 12.5	22 5.6	9 2.3	393 100.0	
低成長期は伝統文化を失わせた時代	45 11.5	134 34.2	152 38.8	41 10.5	20 5.1	392 100.1	
低成長期は世の中を悪くした時代	27 6.9	103 26.3	189 48.2	56 14.3	17 4.3	392 100.0	
とりかえしのできない失敗をした時代	30 7.6	94 23.9	151 38.4	72 18.3	46 11.7	393 99.9	

(2) 結論

「低成長期の生活文化に関する調査」結果をまとめると、次のように要約できる。低成長期の時代イメージを色にたとえると灰色で、その色には、「行き先不透明で先が見えない時代」「モノは豊かだが心の豊かさを失った時代」があらわれている。また、高度成長期と低成長期

を比べると、時代イメージに大きな差異があり、低成長期は「パワーをなくした時代」「人々が目標を失った時代」「やりがいがなくなった時代」という見方に変わっている。

この時代は、また、「モノが豊かになった時代」であり、同時に「モノに対する価値観を変えた時代」でもあった。低成長期に「新しく生まれたモノ」の中で「後世に残るスゴイもの」「生活を大きく変えたもの」「生活を豊かにしたもの」として、とりわけ大きな評価がなされているのは、「家にいながらにして各国の情報を入手できる」インターネット、「情報の活用に変化が出た」パソコン、「常に誰かとつながることができる」携帯電話の三つである。これらは、ある意味で「低成長期の三種の神器」ともいえる存在であろう。

この時期の象徴的出来事としては、コンビニエンスストアの出現が生活文化を変えたものとして強く意識されている。「いつでも、どこでも、手軽に、便利に」利用できるコンビニエンスストアは、「何でも揃っていないと気がすまない心配性の現代人を象徴」していると見られている。

この時代に生み出されて普及し、この時代を象徴するインターネット・パソコン・携帯電話・コンビニエンスストアに共通するものを探ると、先に上げた「いつでも、どこでも、手軽に、便利に」という言葉であろう。そして、まさにそれは、低成長期の生活文化と、その時代を生きた人間の価値観を示すキーワードと言えるのではないか。

〈参考資料〉 質問紙 低成長期の生活文化に関する調査

●調査へのご協力のお願い

この調査は、低成長期（1974～）の生活文化に対して、人々がどのようなイメージや意識を持っているかを明らかにすることを目的としています。調査の結果はすべて統計的に集計し、個人のお名前が出るようなことはありませんので、常日頃感じているままをお答えいただきご協力くださいますようお願い申し上げます。

* 問い合わせ先：愛知淑徳大学 谷沢研究室 Tel：0561-62-4111（内線482）

I、新しく生まれたモノ

* 次の設問のあてはまる番号に○をつけてください。

5：そう思う、4：やや思う、3：どちらとも言えない、2：さほど思わない、1：そう思わない

(1) 後世に残るスゴイもの

●子供の遊び道具

インベーダゲーム……	5	4	3	2	1	ファミコン……	5	4	3	2	1
ゲームボーイ……	5	4	3	2	1	スーパーマリオ……	5	4	3	2	1
プレイステーション…	5	4	3	2	1						

●オーディオ製品

家庭用ビデオデッキ…	5	4	3	2	1	ウォークマン……	5	4	3	2	1
コンパクトディスク…	5	4	3	2	1	レーザーディスク……	5	4	3	2	1
エム・ディ（MD）…	5	4	3	2	1						

●放送と娯楽

衛星放送……	5	4	3	2	1	ケーブルテレビ……	5	4	3	2	1
レンタルビデオ……	5	4	3	2	1	カラオケ……	5	4	3	2	1

●情報機器

ワープロ……	5	4	3	2	1	パソコン……	5	4	3	2	1
インターネット……	5	4	3	2	1	電子メール……	5	4	3	2	1
パソコン通信……	5	4	3	2	1						

●通信機器

プッシュホン……	5	4	3	2	1	カード式電話……	5	4	3	2	1
ファクシミリ……	5	4	3	2	1	ポケベル……	5	4	3	2	1
携帯電話……	5	4	3	2	1						

●映像機器

使い捨てカメラ……	5	4	3	2	1	プリクラ……	5	4	3	2	1
デジタルカメラ……	5	4	3	2	1	家庭用ビデオ撮影機…	5	4	3	2	1

* この中で最も「後世に残るスゴイもの」を一つ選び、理由を書いてください。

後世に残るスゴイもの（ ）

理由： ()

(2) 生活を大きく変えたもの

●子供の遊び道具

インベーダゲーム……	5	4	3	2	1	ファミコン……………	5	4	3	2	1
ゲームボーイ……………	5	4	3	2	1	スーパーマリオ……………	5	4	3	2	1
プレイステーション…	5	4	3	2	1						

●オーディオ製品

家庭用ビデオデッキ…	5	4	3	2	1	ウォークマン……………	5	4	3	2	1
コンパクトディスク…	5	4	3	2	1	レーザーディスク……………	5	4	3	2	1
エム・ディ (MD) …	5	4	3	2	1						

●放送と娯楽

衛星放送……………	5	4	3	2	1	ケーブルテレビ……………	5	4	3	2	1
レンタルビデオ……………	5	4	3	2	1	カラオケ……………	5	4	3	2	1

●情報機器

ワープロ……………	5	4	3	2	1	パソコン……………	5	4	3	2	1
インターネット……………	5	4	3	2	1	電子メール……………	5	4	3	2	1
パソコン通信……………	5	4	3	2	1						

●通信機器

プッシュホン……………	5	4	3	2	1	カード式電話……………	5	4	3	2	1
ファクシミリ……………	5	4	3	2	1	ポケベル……………	5	4	3	2	1
携帯電話……………	5	4	3	2	1						

●映像機器

使い捨てカメラ……………	5	4	3	2	1	プリクラ……………	5	4	3	2	1
デジタルカメラ……………	5	4	3	2	1	家庭用ビデオ撮影機…	5	4	3	2	1

*この中で最も「生活を大きく変えたもの」を一つ選び、理由を書いてください。

生活を大きく変えたもの ()

理由： ()

(3) 生活を豊かにしたもの

●子供の遊び道具

インベーダゲーム……	5	4	3	2	1	ファミコン……………	5	4	3	2	1
ゲームボーイ……………	5	4	3	2	1	スーパーマリオ……………	5	4	3	2	1
プレイステーション…	5	4	3	2	1						

●オーディオ製品

家庭用ビデオデッキ…	5	4	3	2	1	ウォークマン……………	5	4	3	2	1
------------	---	---	---	---	---	-------------	---	---	---	---	---

- 1、財テクブーム 2、地上げ 3、バブル 4、消費税 5、官僚の汚職
6、フリーター 7、シルバー産業 8、その他 ()

理由： ()

●国際関係

- 1、国際交流 2、外国人労働者 3、「じゃばゆきさん」 4、買春ツアー
5、その他 ()

理由： ()

●地域振興

- 1、ふるさと創生資金 2、町並み保存運動 3、第三セクター方式
4、その他 ()

理由： ()

●教育

- 1、学習塾 2、偏差値教育 3、校内暴力 4、「いじめ」 5、「おたく」族
6、その他 ()

理由： ()

Ⅲ、低成長期（1974～）とはどのような時代？

(1) 時代のイメージ

*次の設問のあてはまる番号に○をつけてください。

5：そう思う， 4：やや思う， 3：どちらとも言えない， 2：さほど思わない， 1：そう思わない

- | | | | | | |
|-------------------------|---|---|---|---|---|
| 1、低成長期はモノが豊かになった時代 ……… | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 2、低成長期はヒトが生き生きしていた時代 … | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 3、低成長期は人々に目標があった時代 ……… | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 4、低成長期は人々の連帯感のあった時代 …… | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 5、低成長期はやりがいのあった時代 ……… | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 6、低成長期は働きづめの時代 ……… | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 7、低成長期はパワーのあった時代 ……… | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 8、低成長期は人々の心が豊かになった時代 … | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 9、低成長期はモノに対する価値観を変えた時代 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 10、低成長期は伝統文化を失わせた時代 ……… | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 11、低成長期は世の中を悪くした時代 ……… | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 12、とりかえしのできない失敗をした時代 …… | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |

*次の設問についてあてはまるものに○をつけ，理由を記入してください。

(2) この時代（1974～）を色にたとえらしたら何色でしょうか？

- 1、赤 2、青 3、黄 4、灰色 5、白 6、その他 ()

理由： ()

(3) 低成長期を象徴するキーワードを1つあげてください。

キーワード ()

理由： ()

(4) 低成長期は、あなたにとってどんな時代？

()

(5) その他、ご意見がありましたらご自由にお書きください。

()

***最後に、あなたご自身についてお聞きします (○をつけてください)**

性別： 1、男性 2、女性

学部： 1、現代社会学部 2、文学部

教科： 1、社会調査論 2、民俗学

クラス番号 () 学籍番号 () 氏名 ()