

# モノグラフ・高校生'95

vol. 44 高校生のヒーロー観



監修・静岡大学教授 深谷昌志

上智大学大学院生 木村治生  
千葉県立佐倉高等学校教諭 畠山 滋  
明治学院大学非常勤講師 吉川杉生  
大正大学講師 大野道夫

## ●目次

要約	2
第1章 調査の意図と対象者の属性	6
1. 調査の意図	6
2. 調査対象校の特質	8
3. 調査対象者のプロフィール	10
第2章 生徒の「興味のある分野」とヒーロー	12
1. 興味のあるもの	12
2. 興味のあるものの意味・効用	16
3. 興味のあるもののタイプ分け	18
4. 興味のあるものとヒーロー	21
第3章 高校生のヒーロー観	22
1. 「ヒーロー」として連想する人	22
2. 今の時代のヒーロー像	25
3. ヒーローとのかかわり方	29
4. ヒーローに求められるもの	32
第4章 高校生の友人関係とヒーロー	40
1. 友人関係の実態	40
2. 友人関係とヒーロー観	45
3. 学校での生活とヒーロー観	53
4. まとめ	59
第5章 高校生の生き方のモデル	60
1. 小・中・高校時代と生き方のモデルの変化	61
2. 生き方のモデルの男女による違い	64
3. 生き方のモデルに求めるもの	68
4. 生き方のモデルと現在の生活	70
5. 生き方のモデルと将来の生活	75
6. まとめ	78
おわりに代えて	79
資料1 調査票見本	80
資料2 基礎集計表	92



## 高校生のヒーロー観

### 要 約

#### 第1章 調査の意図と対象者の属性

##### ① 調査の意図

本調査は、高校生たちが抱いている「ヒーロー観」と、その形成に関連する諸環境——興味あるもの、友人関係、生き方のモデルなど——を検討し、「90年代のヒーロー像」を析出することを目的としている。

##### ② 調査対象校・対象者

調査対象者は1都2県（秋田、東京各1校、静岡2校）の高校2年生1,295名である。調査対象校は、学校間格差のなかで最上位から中の上位に位置する学校である。

##### ③ 調査方法・時期

調査は学校通しの質問紙による自記式で、1994年（平成6年）9月～10月に行われた。

#### 第2章 生徒の「興味のある分野」とヒーロー

##### ① 興味のあるもの

「ヘアスタイルやファッション」「マンガを読む」「ロック・ニューミュージックの音楽情報」などの数値が高い。しかし、生徒の興味は、60以上の項目に広く分散している。（p.14 表2-1）

##### ② 最も興味のあるもの

「ヘアスタイルやファッション」「ロック・ニューミュージックの音楽情報」などが多い。「人生の生き方」「バンド」なども上位にくる。ここでも、回答は広く分散しており、多くの少数派が存在している。（p.15 表2-2）

##### ③ 興味のあるものの意味・効用

生徒は、興味のあるものに週4～7時間以上さいている。（p.16 図2-1）

興味のあるものをする「感性がみがかれ」「いやなことを忘れる」。また、自分の世界で心が安らぐ者も多い。（p.17 表2-3）

#### ④ 興味のあるもののタイプ分け

数量化Ⅲ類で分析すると、Ⅰ軸に「個別的活动」と「対人的活动」の二分化が出てくる。Ⅱ軸には、「文化的活动」と「運動的活动」の傾向が見いだされる。(p. 19 表 2-4・5)

#### ⑤ 興味のあるものの4類型

Ⅰ軸とⅡ軸を交差させると、「文化・文芸型」「少数マニア型」「スポーツ・挑戦型」「生活行動型」の4つの類型が見えてくる。(p. 20 図 2-2)

#### ⑥ 興味のあるものとヒーロー

興味ある分野であこがれ、目標、モデルを持っている者は6割。そのうち5割は、「社会では有名ではないが、その分野では知られた人」を対象としてあげている。情報化のなかで、ヒーロー像の分散、専門化が進んでいるのではないか。(p. 21 図 2-3)

### 第3章 高校生のヒーロー観

#### ① ヒーローという言葉から連想する人

「スポーツ選手」を筆頭に「映画・ビデオの登場人物」「マンガ・アニメの登場人物」と続き、「父親」「母親」「先生」「政治家」などを思い浮かべる者は少ない。(p. 23 表 3-1)

#### ② ヒーローの有無

現在、自分にヒーローと呼べる人がいるのは44.2%、いないのは50.5%で、ほぼ二分されている(p. 25 図 3-1)。これに対して、今の時代にヒーローが「必要(「まあ必要」を含む)」とするのは69.0%で、必ずしも「ヒーロー喪失の時代」とは言えないようである。(p. 26 表 3-3)

#### ③ 今の時代のヒーロー像

ヒーローを「世代をこえて存在する」とみるのは43.2%である。これに対して、「自分たちの世代」「共通の趣味・関心を持つ人同士」「自分1人だけ」と限定的に捉える者も2割程度ずつおり、多様なヒーロー像が共存しているのがわかる。(p. 28 図 3-2)

#### ④ ヒーローとのかかわり方

「心の中だけ」であこがれたり、「情報」を集めたりというかかわり方が多く、「服装や言葉づかい」をまねるのは比較的少ない。また、ヒーローを「自分1人だけ」のものとする者に、ヒーローへの積極的なかかわりがみられる。(p. 29 表 3-4・5、図 3-3)

#### ⑤ ヒーローに求める資質

「自分の生き方を持っている」「人にまねのできない才能がある」「好きなことに熱中している」が上位の3項目。逆に「収入が多い」「マスコミなどの有名人」「流行に敏感でセンスがいい」などは少ない。(p. 33 図 3-4・5)

#### ⑥ ヒーローのタイプ

ヒーローに求められる資質に関する回答を因子分析にかけた結果から、「やさしいヒーロー」「かっこいいヒーロー」「ひたむきなヒーロー」の3つのタイプが導き出された。高校生はヒーローという言葉のなかに、多様なイメージを見いだしているようである。(p.36 表3-6)

### 第4章 高校生の友人関係とヒーロー

#### ① 友人関係の実態

高校生たちは、「話していて楽しい」ことを友人に強く求め、実際に趣味や娯楽に関する情報交換を頻繁に行っている。ここから、享乐的な価値観が友人関係を支えている印象を受ける。(p.41 図4-1)

#### ② 友人関係が良好な者のヒーロー観

友人関係が円滑なほど、①ヒーローと呼べる人が「いる」、②ヒーローを「自分たちの世代に共通のもの」と考えている、③今の時代にヒーローは「必要」である、と考える傾向がある。(p.45 表4-2・3・5)

#### ③ 友人関係が良好でない者のヒーロー観

友人と親密なかわりあいを持たない者は、①ヒーローと呼べる人が「いない」、②ヒーローを「自分1人だけのもの」と考えている、③今の時代にヒーローは「不必要」であると考えている、といった傾向が強い。(p.45 表4-2・3・5)

#### ④ 学校での生活

学校生活では、「学校に行くのが楽しい」といった向学校的な行動・価値観と「先生に反抗したくなることがある」といった反学校・脱学校的なそれが拮抗している。(p.53 図4-9)

#### ⑤ 学校での生活とヒーロー観の関連

「やさしいヒーロー」は、向学校的な優等生タイプの生徒を示す項目との関連が強く、「かっこいいヒーロー」は、学校に反発するタイプの生徒を示す項目との関連が強い。支持するヒーロー像は、生徒のタイプによって異なる。(p.56 図4-10-1~3)

### 第5章 高校生の生き方のモデル

#### ① 身近ではないが、実在する人をモデルにする者が半数以上

小、中、高と身近ではないが、実在する人を生き方のモデルとする者が半数以上で最も多く、家族・親類は少ない。具体的には、スポーツ選手、学校の友だちや先輩などが多い。また生き方のモデルの数は年齢とともに減少する。(p.61 表5-1~3)

#### ② 女子は身近な人、男子はその他の実在の人をモデルにする

女子は学校の友だちや先輩などの身近な人、男子はスポーツ選手、歴史上の人物などのその他の実在の人をモデルにする傾向がある。(p.65 表5-4・5)

③ 母親、親類、好きな異性を生き方のモデルとする者は、それに「やさしさ」を求める

母親を生き方のモデルとする者はそれに、「やさしい」(4.1)、「厳しい」(4.0)、「相談できる」(4.0)を求め、またその他の親類には「やさしい」(4.0)、好きな異性には「やさしい」(4.1)、「相談できる」(4.1)を求める。(p.69 表5-9)

④ 生き方のモデルがない者はアイデンティティが形成されていない傾向がある

生き方のモデルがない者は、「自分なりの考え方を持っている」「将来、やりたいことがある」が少なく、アイデンティ

ティが形成されていない傾向がある。また学校の友だちや先輩をモデルとしている者は、アイデンティティが形成されていない傾向がみられるが、生活が充実しているとも感じている。(p.72 表5-12・13)

⑤ 生き方のモデルは、将来の家族、職業、趣味への志向にも影響する

現在の生き方のモデルは、家族・親類、身近な人をモデルとする者は家族志向、その他の実在の人をモデルとする者は趣味志向などのかたちで、将来の生活にも影響を与えている。(p.77 表5-16)

---

#### 〔調査概要〕

対象●1都2県(秋田・東京各1校、静岡2校)の高校2年生1,295名

時期●1994年9月～10月

方法●学校通しによる質問紙調査

#### 〔執筆分担〕

木村治生(上智大学大学院生)……………第1章、第4章

畠山 滋(千葉県立佐倉高等学校教諭)……第2章

吉川杉生(明治学院大学非常勤講師)……第3章

大野道夫(大正大学講師)……………第5章

## 第 1 章

# 調査の意図と対象者の属性

## 1. 調査の意図

「ヒーロー」という言葉は、日ごろから耳目に触れることが多い。マンガや映画の世界にヒーローは欠かせないし、スポーツ選手や歌手などのなかからヒーローと呼ぶにふさわしい人物を何人かあげることも、それほど難しくはないであろう。しかし、その反面で、時代を象徴するような、世代をこえたヒーローはいなくなったといわれる。ほんの十数年前には、そのようなヒーローが存立し得たにもかかわらず、である。

仮に、典型的（古典的）な「ヒーロー」を何らかの超人的な能力を持ち、時代の理想を体現していて、大衆によって選ばれる人物だと定義すると、確かにそのようなヒーローは存在しないであろう。だが、ヒーローの氾濫が示すように、高校生たちはそれぞれに「ヒーロー」と呼べる存在を持っているのではないか。いるとすれば、それはどのような特徴を持つ人物なのであろうか。このような疑問から、われわれは「90年代のヒーロー像」を析出することを企図した。

本調査で、高校生の「ヒーロー」にこだわったのは、彼らの人格形成に影響を及ぼす人物の特徴が、彼らを取り巻く人的環境や青年文化の変質を象徴しているのではないかと考えたからである。

ごく大雑把にいうと、高度成長期まで、教師や親は、学校、家庭の各セグメントにおいて、青年たちがおとなになるための重要な情報提供者として権威を持っていた。青年にしてみれば、この権威者は尊敬や反発の対象になり、彼らを行動の指針にしたり、反面教師にすることで、自己を同一化させていった。

さらに、この時代までは、多くの者が、圧倒的に優位な「おとな世界の文化」を発展させる人物や、それに抵抗する人物を「ヒーロー」として共有し得た。昭和40年代には、テレビを中心とした大衆文化——大衆による支持、しかし、画一性、一方向性を特徴とする——が、そうしたヒーローを生み出し、青年もそれを受容していたのである。

ところが、テレビ以外に多様なメディアが発達するにつれ、情報量が飛躍的に増大して

いる。それだけでなく、それぞれのメディアは、特性を生かして情報を差異化している。これにより、その内容は多様化・個別化され、明確だった「おとな世界の文化」は相対化されてしまった。青年たちが、利用価値の高い情報をメディアから摂取することにより、その提供者としての教師や親の権威は、かつてより低下している。

このような状況のなかで、彼らは氾濫する情報を巧みに選択して、自らの「趣味」を作り上げる。そして、その価値観を共有できる友人（もしくは友人感覚でつきあえる人）とのコミュニケーションを重視するようになっていく。現代の「ヒーロー」は、こうした同じ価値観を持つ者のなかで生み出されているのではないだろうか。それゆえ、価値観を共有しない者にとってはヒーローとして感じられず、必然的に大衆支持型のそれは存立し得ないことになる。さらに、こうした趣味縁的な人間関係やそこで生まれるヒーローが、彼らの行動モデルとしての役割を果たすようになっていくのではないかと考えられる。

つまり、「ヒーロー」の変質は、彼らを取り巻く人間関係、行動モデルといった人的な環境や、彼らの価値観、趣味世界といった青年文化の変化と深くかかわっているのである。このような仮説をたてると、大きく次の4点を分析する必要がある。

① 高校生たちの趣味とその価値観を明らかにすること（2章）。彼らは、何に興味を持ち、そこに、どのような効用を見いだしているのか。さらに、そこでの人間関係や、あこがれ、行動モデルはどのようなものかを考察する。

② 高校生にとって「ヒーロー」とはいかなる存在かを明らかにすること（3章）。ヒーローという言葉から連想する人物は誰か、その人とどのようにかかわっていききたいか、ヒーローと呼べる存在がいるか、さらに、必要か否か、ヒーローにどのような資質を求めかなど、高校生の「ヒーロー観」全般について分析する。

③ 高校生の人間関係や学校生活の構造を明らかにすること（4章）。ヒーローが趣味縁的な人間関係のなかで生み出されると考えると、友人関係やそれが営まれる場としての学校生活の考察は不可欠である。前章で明らかにされたヒーロー観が、そのなかでどのように形成されているのかを考察する。

④ 高校生の生き方や行動のモデルを明らかにすること（5章）。ヒーローと呼べる存在は、個人にとって生き方や行動のモデルになることがある。そこで、彼らに影響を与えるのはどのような人物か。さらに、そうした人物は、発達段階によって変化するのかなどについて考察する。

本報告書では、以上4つの視点を中心として、「90年代のヒーロー像」とはいかなるものかについて総合的に検討していく。その詳細は、各章に譲ることにする。

なお、ここで、若干の問題点について触れておきたい。

「ヒーロー」という言葉は一般に男性を指している。これに対して、多くの場合、女性には「ヒロイン」という言葉が当てられるが、本調査ではこちらを用いていない。それは、2つの言葉のニュアンスの違いによる。

すなわち、前者は時代を象徴する人間像という意味を含んでいる。これまで女性の活躍の場が少なかったことから、「ヒロイン」には、この意味合いが少ない。

しかし、「ヒーロー」のみを用いると、性により受け取り方が異なる可能性が出てくる。そこには、望ましい男性像という意味合いがあり、男性にとっては同一化の対象としての性格が強いが、女性にとってはあこがれの異性としての性格を持っているからである。

そこで、ヒーローとヒロインの並記を考えたが、男性にとってのヒーローと女性にとってのヒロインが同義であるとは、必ずしもいえないため、苦慮した結果、以下の方法をとることにした。

すなわち、世代をこえた、より大きな存在

として成立しうる人物についてたずねる場合は、「ヒーロー」という言葉で統一した。さらに、それ以外では、「あこがれる人」「目標・モデルにしている人」「同じような行動や生き方をしてみたい人」という言葉を用いる

ことにした。もちろん、これらは厳密に言えば、「ヒーロー」とは異なるが、性によるバイアスを避けるための措置であることをここで確認しておく。

## 2. 調査対象校の特質

調査対象校は、秋田県（A校）、東京都（B校）から各1校、静岡県（C、D校）から2校を抽出した。いずれも、共学・普通科高校であるが、B校のみは私立高校である。

表1-1は各校のサンプル数と特質を示したものである。このデータからは、全般的にこれらの学校が、高校間格差のなかで上位に位置づけられる学校であることがわかる。

例えば、「進路希望」をみてみると、すべての学校で7割をこえる者が4年制大学への進学を希望している。A校、C校で国公立志望者が多く、B校で私立志望者が多いのは、地理的な影響が大きいようである。B校は大学附属校であるが、系列の大学へ進学する者

は若干名にすぎず、むしろ進学校の特徴を有していると理解したほうがよい。

「部活動」の状況は、C校が最も熱心に活動している者が多く、B、D、A校の順になっている。

次に、現在「アルバイト」中の者は、いずれの学校でも1割に満たない。これは、他の調査（『モノグラフ・高校生'92』vol.34高校生たちのアルバイト体験）と比較してもきわめて低い数値である。一般に、下位校ほどアルバイト経験が豊富であることから、この数値も調査対象校が、上位校であることを裏づけている。



表1-1 調査対象校の特質

サンプル数以外は%

所在地	公私別	サンプル数		進路希望				部活動				アルバイト				
		全 体	男 子	女 子	就 職・ 家業	専 修 学 校	短 期 大 学	私 立 大 学	4 年 制 大 学	国 立 大 学	熱 心 部 で	熱 心 部 で な い	熱 心 部 で	熱 心 部 で な い	不 参 加	し て い る
A 秋田	公立	135	86	49	1.5	0.7	0.7	6.7	83.0	21.5	10.5	11.9	9.2	21.0	5.5	92.2
B 東京	私立	477 <sup>*1</sup>	222	253	1.4	2.3	2.1	53.7	19.9	30.2	11.1	13.3	12.6	25.2	8.1	91.9
C 静岡	公立	274 <sup>*2</sup>	157	114	0.8	0.4	0.4	14.6	71.5	38.7	12.4	21.9	23.0	2.2	4.4	93.8
D 静岡	公立	409	263	146	0.7	0.7	3.4	32.5	49.4	28.9	13.4	12.5	36.4	5.4	2.4	95.6

性別不明者<sup>\*1</sup> = 2名、<sup>\*2</sup> = 3名

### 3. 調査対象者のプロフィール

今回調査対象になった高校生の基本的な属性は次の通りである。(サンプル総数1,295名、数値は%、カッコ内は人数である)

① 学年 全員高校2年生

② 性別

男子	女子	不明
56.2 ( 728)	43.4 ( 562)	0.4 ( 5)

③ 兄弟

何人兄弟か					不明
1人	2人	3人	4人	それ以上	
8.6 ( 111)	60.2 ( 780)	26.6 ( 344)	2.4 ( 31)	0.9 ( 12)	1.3 ( 17)

※兄弟の数は自分を含める

上から何番目か				
1番上	2番目	3番目	それ以下	不明
48.5 ( 628)	40.5 ( 525)	9.2 ( 119)	0.8 ( 10)	1.0 ( 13)

④ 部活動

運動部 熱心	運動部 不熱心	文化部 熱心	文化部 不熱心	以前 参加	不参加	不明
30.7 ( 397)	11.9 ( 154)	14.4 ( 186)	21.1 ( 273)	12.5 ( 162)	7.8 ( 101)	1.7 ( 22)

⑤ アルバイト

している	していない	不明
4.6 ( 59)	93.6 (1,212)	1.9 ( 24)

⑥ 1か月のおこづかい（自由に使えるお金）

2,500円 以下	2,501～ 5,000円	5,001～ 7,500円	7,501～ 10,000円	10,001～ 15,000円	15,001～ 20,000円
4.5 ( 58)	33.0 ( 427)	26.3 ( 340)	16.5 ( 214)	9.0 ( 117)	3.7 ( 48)
20,001～ 25,000円	25,001～ 30,000円	30,001円 以上	不明		
1.3 ( 17)	0.7 ( 9)	2.9 ( 37)	2.2 ( 28)		

⑦ 現在の成績

上	中の上	中	中の下	下	不明
6.1 ( 79)	21.2 ( 275)	29.6 ( 383)	23.6 ( 305)	15.2 ( 197)	4.3 ( 56)

⑧ 卒業後の進路

就 職	家業・ 家の手伝い	各種学校・ 専修学校	短期大学	4年制大学 (私立)
0.5 ( 7)	0.5 ( 7)	1.2 ( 16)	2.0 ( 26)	33.8 ( 438)
4年制大学 (国公立)	その他	まだ決めて いない	不明	
46.7 ( 605)	2.5 ( 33)	8.5 ( 110)	4.1 ( 53)	

## 第2章

# 生徒の「興味のある分野」とヒーロー

ここでは、高校生の「興味のある分野」を糸口に、現代の高校生のヒーロー像の一端にせまってみようと思う。

現代は情報化社会といわれる。情報化社会とは、社会学では、モノとともに大量の情報が社会に広く流通し、それが大きな意味を持つ社会、といった意味で使われる。かつては情報量が限られていた。そんな時代には、生徒は少ない情報から、いわゆるヒーローらしいヒーロー像をつくりあげることが可能だった。しかし、多種多様で大量の情報が満ち満ちている現代、生徒のヒーロー像は、多様化、拡散化、あるいは希薄化しているかもしれない。

情報の大量化は一時期、情報の洪水におし

流される個人というイメージにつながった。このイメージに従えば、現代の高校生はヒーロー像をつくりにくい状況にあるといえる。しかし、社会学者によっては、あたかも大気のように充満する情報のなかで、浮遊する個人が必要な情報だけをうまく摂取する、というイメージを提出している。このイメージに例えば、高校生たちは、個々に興味・関心のある領域で、それなりのヒーロー像を見いだしているかもしれない。

そこで、情報化社会において、生徒たちがどのような種類の情報を手に入れているのかを生徒の「興味のある分野」で探っていく、そこに彼らがヒーロー像を描いているかどうか、本章ではアプローチしていく。

## 1. 興味のあるもの

それではさっそく、高校生に興味のあるものを答えてもらおう。表2-1は、高校生が興味を持ちそうな分野64項目をあげて、「興味のあるもの」にいくつでも○をつけてもらった結果である。やはり1位は、高校生らしく「1. ヘアスタイルやファッション」となった。男子は4割弱だが、さすがに女子で

は7割に達しようとしている。以下、「2. マンガを読む」(43.8%)、「3. ロック・ニューミュージックの音楽情報」(41.1%)、「4. 映画鑑賞」(39.5%)、「5. Jリーグ」(39.0%)、プロ野球、テレビドラマ、旅行などが続く。スポーツ的なものでは男子の数値が、それ以外では女子の数値が高くなってい

る。

今回の調査校は進学校が多いためか、「13. 人生の生き方」「14. 受験情報」などの数値も比較的高くなっている。一方で「11. アルバイト」も3割が関心を寄せている。非進学校ではより高い数値を占めそうな「12. 化粧品やファッション小物」は27.1%となっているが、「16. バイクや自動車」「17. 性に関すること」「21. 麻雀・パチンコ」などは2割前後にとどまっている。

一方、20位台の項目をみると、パレーボール、ビデオゲーム、環境問題、バンドなど、かなり多彩である。さらに、30位以下の項目をみて強く印象づけられるのは、多様な分野に高校生たちの興味・関心が分散していることである。「30. SFX (特撮)」(14.1%)、「33. お酒・たばこ」(12.4%)、「35. 絵画・工芸品の制作・鑑賞」(11.4%)、「39. 天文観察」(8.9%)と、娯楽的なもの、逸脱的なもの、文化的なもの等が入り乱れ、それぞれ一定の数値を獲得している。また、こちらが、せいぜい数%と予測した、「42. 兵器」「43. 政治問題」なども5%をこえている。

教師としては「64. 生徒会活動」が2.6%で実質最下位なのは、少し寂しい気もする。しかしながら、64にもわたって項目を提示したにもかかわらず、「65. その他」が8%近くいる。

表2-1全体から、次のことがいえよう。高校生の興味・関心は、特定のものに集中することなく、極めて多様・多彩な分野・領域に広く分布している。高校生たちは情報化社会の中で、広い視野を持ち、自らの興味ある

分野を見いだしている。

表2-2は、表2-1で示した65項目中、最も興味あるものを1つ選んでもらった結果である。ものによっては、その生徒の趣味といえるかもしれない。

「1. ヘアスタイルやファッション」「2. ロック・ニューミュージックの音楽情報」は表2-1でも上位にきたものである。しかし「3. 人生の生き方」は表2-1では13位であった。大学進学といった進路も含め、彼らなりに自分の生き方を模索していることがわかる。このような領域では、人生のモデルとして、ある種のヒーローが成立している可能性がある。

その他に大きく上位にきたものとして「6. バンドの演奏・ヴォーカル」がある。「最近はこの高校でも生徒のバンドの指導が課題となっている」といった話も聞く。まだマイナーの域を出ないが、バンド活動は高校生のトレンド、社会現象になっているのかもしれない。この活動では、当然(おそらくはプロの)特定のアーティストがモデル、目標になるであろう。そこにヒーロー像が成立していても不思議はない。

全体として、65項目中から1つを選ぶため個々の項目の数値は高くはない。しかし「63. 囲碁・将棋」「64. ビデオアニメ」を除き、少なくとも何人かの生徒は「最も興味のあるもの」として、何かを選択している。その中には、趣味としては少数派、マイナーな存在も多い。だが、現代情報化社会において、高校生の興味ある分野が広く分散している状況は、十分にうかがえる。

表2-1 興味のあるもの(複数回答)

(%)

	全 体	男 子	女 子		全 体	男 子	女 子
1. ヘアスタイルやファッション	51.6	37.4	69.9	33. お酒・たばこ	12.4	17.4	5.9
2. マンガを読む	43.8	46.4	40.4	34. テレビアニメ	11.8	15.9	6.6
3. ロック・ニューミュージックの音楽情報	41.1	40.2	42.2	35. 絵画・工芸品の制作・鑑賞	11.4	7.1	16.7
4. 映画鑑賞	39.5	35.6	44.5	36. 競馬・競輪	11.4	18.1	2.7
5. Jリーグ	39.0	48.8	26.3	37. 心靈現象	11.1	13.0	8.7
6. プロ野球	38.2	49.9	25.3	38. アイドル・タレントの活動	9.9	8.9	10.2
7. テレビドラマ	36.1	29.4	44.8	39. 天文観察	8.9	8.1	9.8
8. 旅行	35.1	26.5	46.1	40. ボランティア	8.9	5.4	13.2
9. 小説を読む	33.5	25.1	44.3	41. オーディオ操作	8.8	13.2	3.0
10. 高校野球	31.6	30.1	33.3	42. 兵器	8.0	12.1	2.5
11. アルバイト	29.2	24.7	34.7	43. 政治問題	7.8	10.3	4.6
12. 化粧品やファッション小物	27.1	6.7	53.2	44. 予備校・塾の授業	7.8	6.2	10.0
13. 人生の生き方	26.9	25.4	28.3	45. クイズ	7.0	9.8	3.6
14. 受験情報	26.2	21.3	32.4	46. 宗教	7.0	8.5	4.8
15. 格闘技	22.6	33.9	8.0	47. ビデオアニメ	6.8	9.2	3.7
16. バイクや自動車	21.9	30.4	10.7	48. マラソン	6.6	8.4	4.4
17. 性に関すること	21.2	30.4	8.9	49. 演劇	6.4	3.6	10.0
18. 料理	21.2	9.2	36.5	50. 小説を書く	6.3	4.7	8.4
19. プロバスケット	20.2	25.8	13.2	51. 写真撮影	5.9	4.0	8.5
20. テニス	19.4	19.0	19.6	52. ラグビー	5.9	7.6	3.7
21. 麻雀・パチンコ	18.7	30.1	3.9	53. 手芸	5.6	1.5	10.9
22. バレーボール	18.4	15.5	22.1	54. アメリカンフットボール	5.5	8.1	2.0
23. ラジオ番組	18.2	19.2	16.9	55. マンガを描く	5.3	4.8	5.9
24. F1などのカーレース	16.8	25.4	5.9	56. 植物・昆虫などの生物	5.2	4.9	5.3
25. ビデオゲーム	16.7	26.4	4.1	57. 模型製作	4.9	7.7	1.4
26. 環境問題	16.6	14.7	19.0	58. 囲碁・将棋	4.7	7.1	1.4
27. バンドの演奏・ヴォーカル	16.5	16.9	16.0	59. 教師の生活指導	4.6	4.7	4.3
28. その他のスポーツ	16.0	17.6	14.1	60. 化学実験	4.2	4.9	3.4
29. パソコン	15.1	20.7	7.7	61. 映画製作	4.0	3.2	5.2
30. SFX(特撮)ビデオ・映画	14.1	17.6	9.8	62. ソフトボール	3.3	2.9	3.9
31. クラシック音楽	14.1	12.1	16.4	63. 鉄道	2.7	4.4	0.4
32. 占い	13.1	7.8	19.9	64. 生徒会活動	2.6	3.6	1.4
				65. その他のもの	7.9	7.8	7.8

表2-2 特に興味のあるもの(1つ選択)

(96)

	全 体	男 子	女 子		全 体	男 子	女 子
1. ヘアスタイルやファッション	9.4	5.4	14.8	33. アイドル・タレントの活動	0.5	0.3	0.7
2. ロック・ニューミュージックの音楽情報	5.8	5.2	6.6	34. 環境問題	0.5	0.5	0.5
3. 人生の生き方	5.3	4.9	5.3	35. テレビアニメ	0.5	0.5	0.4
4. プロ野球	4.5	5.9	2.7	36. 天文観察	0.5	0.4	0.7
5. 小説を読む	4.3	2.3	6.9	37. 兵器	0.5	0.7	0.2
6. バンドの演奏・ヴォーカル	4.2	5.2	2.8	38. ボランティア	0.5	0.1	0.9
7. 映画鑑賞	3.3	2.2	4.8	39. マンガを描く	0.5	0.3	0.9
8. その他のスポーツ	3.2	4.1	2.1	40. アルバイト	0.4	0.3	0.5
9. Jリーグ	3.2	4.1	2.1	41. クイズ	0.4	0.4	0.4
10. テニス	2.6	2.7	2.5	42. 政治問題	0.4	0.4	0.4
11. プロバスケット	2.3	3.7	0.5	43. 植物・昆虫などの生物	0.4	0.4	0.4
12. 麻雀・パチンコ	2.2	3.8	0.0	44. 小説を書く	0.3	0.3	0.4
13. 格闘技	2.1	3.6	0.2	45. 映画製作	0.2	0.0	0.5
14. マンガを読む	2.1	2.5	1.6	46. SFX(特撮)ビデオ・映画	0.2	0.1	0.4
15. 料理	2.1	0.3	4.4	47. オーディオ操作	0.2	0.3	0.0
16. テレビドラマ	1.9	1.0	3.2	48. お酒・たばこ	0.2	0.3	0.2
17. バレーボール	1.9	1.6	2.1	49. 写真撮影	0.2	0.0	0.4
18. パソコン	1.9	3.2	0.2	50. 手芸	0.2	0.0	0.4
19. 高校野球	1.7	2.1	1.2	51. 心霊現象	0.2	0.0	0.4
20. 性に関すること	1.7	2.6	0.5	52. 生徒会活動	0.2	0.3	0.0
21. 旅行	1.7	1.5	2.0	53. 鉄道	0.2	0.3	0.0
22. バイクや自動車	1.6	2.9	0.0	54. マラソン	0.2	0.3	0.0
23. クラシック音楽	1.5	1.2	1.6	55. 予備校・塾の授業	0.2	0.1	0.4
24. 受験情報	1.3	0.5	2.3	56. アメリカンフットボール	0.1	0.1	0.0
25. ビデオゲーム	1.3	2.1	0.4	57. 占い	0.1	0.0	0.1
26. 化粧品やファッション小物	1.2	0.1	2.7	58. 化学実験	0.1	0.1	0.0
27. F1などのカーレース	0.8	1.2	0.2	59. 教師の生活指導	0.1	0.0	0.2
28. 競馬・競輪	0.8	1.5	0.0	60. ソフトボール	0.1	0.0	0.2
29. 演劇	0.8	0.3	1.4	61. 模型製作	0.1	0.1	0.0
30. ラジオ番組	0.8	0.5	1.1	62. ラグビー	0.1	0.0	0.2
31. 絵画・工芸品の制作・鑑賞	0.7	0.3	1.2	63. 囲碁・将棋	0.0	0.0	0.0
32. 宗教	0.6	1.0	0.2	64. ビデオアニメ	0.0	0.0	0.0
				65. その他のもの	4.6	4.3	5.0

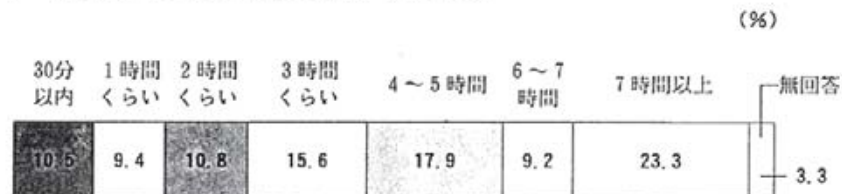
## 2. 興味のあるものの意味・効用

生徒たちにとって、その興味・関心領域は生活のなかでどの程度の割合を占めているのだろうか。また、どのような意味を持って認識されているのだろうか。

図2-1は、最も興味あるものに週どのくらい時間を使うかたずねた結果である。多いのは週に「7時間以上」で、4分の1近くに

なる。次いで「4～5時間」が17.9%である。1人1日1時間弱をさいているといえようか。もっとも、今回の項目は実に多種多様なものを含んでいる。毎日1時間ずつ使うケースもあれば、週末にまとめて時間をとるケースもあろう。図2-1は、興味のあるものが生活のなかで占める位置を探る、あくまで1つ

図2-1 興味のあるものに使う時間（1週間）





の目安であろう。

それでは生徒たちは、興味のあるものや  
ることにどんな意味、効用を感じているので  
あろうか。結果を表2-3に示した。

「とてもそう」の数値が1番高いのは「1.  
いやなことを忘れる」で、「とても+わりと  
そう」を合わせると57.8%に達する。また、  
「2. 感覚や感性がみがかれる」では「とて  
も+わりと」が56.6%に上る。「3. 元気が  
出てくる」も「とても+わりと」55.1%であ  
る。やはり、勉強などからくるストレス解消  
が大きいようである。同時に、自分の好きな

分野での感性をみがいていくのであろう。

また、「4. 自分の世界をつくれる」「5.  
気分が安らぐ」も半数をこえる。ここでは、  
静かに自分の趣味の世界にひたって楽しむ生  
徒の姿が浮かんでくる。

これに対し、「7. 将来役立つ」「8. 友人  
が増える」「9. 協調性が身につく」などは、  
比較的低い数値にとどまっている。高校生に  
とって興味ある分野のことをやるのは、スト  
レス解消や、趣味の世界を楽しむことであり、  
副次的な効用はあまり意識されていないよう  
である。

表2-3 興味のあるものの意味・効用

(%)

	とても そう	わりと そう	やや そう	あまり そうでない	まったく そうでない
1. いやなことを忘れる	32.7	25.1	20.5	13.3	6.8
2. 感覚や感性がみがかれる	31.4	25.2	23.9	11.4	6.5
3. 元気が出てくる	30.5	24.6	23.2	13.0	7.2
4. 自分の世界をつくれる	29.0	21.5	23.0	16.4	8.2
5. 気分が安らぐ	28.0	23.6	22.2	16.4	8.2
6. 知識が豊かになる	23.8	23.9	25.8	15.2	9.5
7. 将来役立つ	19.2	16.2	24.4	25.9	12.6
8. 友人が増える	16.8	18.0	27.0	23.2	13.3
9. 協調性が身につく	11.0	11.4	24.4	32.8	18.5

### 3. 興味のあるもののタイプ分け

先に64の項目を示し、高校生の興味が様々な分野に広く分布していることを明らかにした。そしてその効能は、ストレス解消、感性をみがく、自分の世界で安らぐといったものであった。多様な側面を持つこれらの「興味のあるもの」には、いくつかのタイプがありそうである。そこでここでは、64の興味あるものや趣味が、どのようなタイプに分かれるのか、みてみよう。

今回のタイプ分けには、数量化Ⅲ類を使用した。数量化Ⅲ類は、質問間相互の関連を回答の傾向から明らかにし、同時に回答者を類型化(タイプ分け)していく方法である。そこで、65項目の興味の「ある」「なし」を用い、数量化Ⅲ類にかけた。その結果、興味あるものの性格を分類するものとして2本の軸が見いだされてきた(表2-4、表2-5)。

第Ⅰ軸のプラス方向には、「手芸」「ボランティア」「絵画・工芸品の制作・鑑賞」「料理」「写真撮影」「小説を書く」などがあがってきた。これらは、どちらかといえば、1人で行う個別的な行動であり、人よりはモノにこだわったものといえる。そこで、この傾向を「個別的活動」と呼んでおく。

一方、第Ⅰ軸のマイナス方向には、「アメリカンフットボール」「競馬・競輪」「F1などのカーレース」「囲碁・将棋」「ビデオゲーム」などが並んでいる。これらは、必ず対戦・競争相手を必要とし、相手が存在することによって行動がはじめて成立する。そこでⅠ軸マイナス傾向には、「対人的活動」と名づける。

Ⅱ軸については、プラス方向に「小説を書く」「マンガを描く」「植物・昆虫などの生物」「化学実験」「模型製作」などが登場する。これらは学校の部活動でいえば、「文化部系」に属するものである。そこで、この傾向

を「文化的活動」とする。

Ⅱ軸マイナス方向をみると、「アメリカンフットボール」「ラグビー」「マラソン」「ソフトボール」「バレーボール」など、プラス方向と同じく、部活動的な言い方をすれば、「運動部系」が並んでいる。そこで、この傾向を「運動的活動」と名づけることにする。

興味のあるものを分類するⅠ軸、Ⅱ軸はそれぞれ独立の関係にある。そこで2つの軸をクロスさせ、4つの象限からタイプを導き出そうとしたのが図2-2である。4つの象限に分布するものの性格をまとめてみよう。

(第1象限)

文化的・個別的活動の色彩が強い。「小説を書く」「マンガを描く」「クラシック音楽」などがプロットされ、いかにも、個々人が黙々と行うもので、勝負の性格が乏しい。「文化・文芸型」と名づけることにしよう。

(第2象限)

文化的活動で、相手を求めるものが、軸の性格から導き出せる基本的特性である。「ビデオゲーム」「囲碁・将棋」などはその典型である。しかし、この象限には「兵器」「模型製作」「鉄道」といった、いわゆる文化的サークルでも比較的少数派で目立たない存在とされるもの(それだけにメンバーの対象への執着は強い)がある。また、「ビデオアニメ」「テレビアニメ」といった、他の世界との間に閉鎖性があり、かなりマニア的・カルト的要素が強いものが全体的に多い。そこで第2象限は「少数マニア型」と呼ぼう。

(第3象限)

相手との勝ち負けの要素があり、スポーツ的である。「アメリカンフットボール」「ラグビー」「マラソン」「競馬・競輪」などである。なかには「クイズ」「麻雀・パチンコ」のように、スポーツとはいえないものも含まれて

はいる。また、「お酒・たばこ」「バイクや自動車」「性に関すること」など、行動の如何によっては高校生として逸脱的行動につながりかねないものもある。しかし、いずれも挑戦的な要素を共通項として持ち合わせている。そこで、第3象限のタイプは「スポーツ・挑戦型」と呼ぶことにしよう。

〔第4象限〕

ここには、「化粧品やファッション小物」「料理」「占い」「受験情報」「アルバイト」な

ど、一見種々雑多な内容が存在しているように思える。しかし、第1軸の性格が示す通り、活動はおおむね個別的である。そして、(スポーツとはいえないが)実生活の中で、積極的に情報をとり行動しているものが多い。そこで、第4象限は「生活行動型」と名づけておこう。(なお、各項目で「興味がない」を示すポイントは、原点付近に集中した。図の繁雑化を避けるため、図2-2では「興味がない」の各ポイントは省略してある。)

表2-4 I軸のカテゴリーウエイト表

↑ 個別的活動	手芸	6.72
	演劇	5.12
	ボランティア	4.88
	絵画・工芸品の制作・鑑賞	4.64
	化粧品やファッション小物	4.14
	料理	3.97
	写真撮影	3.48
	小説を書く	3.39
	占い	3.30
	環境問題	2.83
↓ 対人的活動	格闘技	-2.93
	鉄道	-2.99
	兵器	-2.99
	ビデオゲーム	-3.02
	囲碁・将棋	-3.22
	麻雀・パチンコ	-3.54
	ラグビー	-3.58
	F1などのカーレース	-3.76
	競馬・競輪	-4.17
	アメリカンフットボール	-4.82

表2-5 II軸のカテゴリーウエイト表

↑ 文化的活動	小説を書く	6.57
	マンガを描く	6.40
	植物・昆虫などの生物	5.25
	化学実験	5.07
	模型製作	4.81
	兵器	4.75
	ビデオアニメ	4.67
	宗教	4.47
	囲碁・将棋	4.00
	演劇	3.74
↓ 運動的活動	テニス	-2.59
	プロバスケット	-2.67
	高校野球	-2.68
	テレビドラマ	-2.81
	アイドル・タレントの活動	-2.95
	バレーボール	-3.13
	ソフトボール	-4.08
	マラソン	-4.26
	ラグビー	-4.31
	アメリカンフットボール	-4.70



## 4. 興味のあるものとヒーロー

「興味ある分野・領域」のデータの分析に少し入り込みすぎたかもしれない。本来のヒーローにかかわるデータにもどろう。

興味のある分野で「あこがれている人、あるいは目標・モデルにしている人がいますか」とたずねてみた(図2-3)。

結果は、6割の生徒が「いる」と答えた。興味のある分野でのあこがれ、目標・モデルとなる人を、即ヒーローと呼べるかどうかは議論の余地があろう。しかし、半数以上の生徒が、何らかのヒーロー的存在を持っている点は見逃せない。

そこで、「いる」と答えた生徒に「どんな人か」とたずねた。すると、「2. 社会では有名ではないが、その分野では知られた人」が最も多く、53.6%に上った。一般的なヒーローに近いと思われる「1. 社会的に有名な人」は28.8%にとどまる。

この結果は、現代の高校生のヒーロー像の一端を示しているように思える。すなわち、情報が限られた時代には、誰もが知っている(多くの人が共有する)ヒーローが存在した。しかし、情報化が進んだ現代では、高校生たちは各々興味のある分野で独自のヒーローを見いだしている。他人は知らずとも、その生徒にとってはあこがれのヒーロー。そんなケースが増えているのかもしれない。現代は、ヒーローが分散化・専門化している時代、ということになるのか。

高校生にとってのヒーローは、次章以下で本格的に分析されていく。「興味のある分野」からアプローチした本章では、ヒーローの分散化・専門化の可能性が示された。現代の情報化社会とのかかわりで、この点はぜひとも指摘しておきたい。

図2-3 興味のある分野であこがれている(目標・モデルにしている)人がいるか

	いる	いない	無回答 (%)
	58.8	36.3	4.9

どんな人か	(%)		
	全体	男子	女子
1. 社会的に有名な人	28.8	31.8	25.3
2. 社会では有名ではないが、その分野では知られた人	53.6	57.1	49.4
3. 自分の身近にいる人	17.2	10.4	25.3

## 第3章

# 高校生のヒーロー観

今日、情報化社会の進展などに伴って価値観が多様化し、「ヒーロー喪失の時代」ともいわれている。その中で、高校生たちは「ヒーロー」という言葉に、どのようなイ

メージを抱いているのだろうか。この章では、高校生が「ヒーロー」に何を求めているのかを中心に、そんな彼らの「ヒーロー観」を探ってみることにしたい。

## 1. 「ヒーロー」として連想する人

高校生が「ヒーロー」という言葉を聞いたときに、どのような人を思い浮かべるのだろうか。

表3-1は、それを複数回答で聞いた結果である。全体で見ると「スポーツ選手」(50.6%)を筆頭に、「映画・ビデオの登場人物」(34.4%)、「マンガ・アニメの登場人物」(30.3%)と続き、「父親」「母親」「兄弟・姉妹」「親類」などの家族関係や、「先生」「政治家」は低くなっている。今日の高校生文化から切り離せないミュージシャンたち(「歌手・シンガー」)は19.5%だが、「その他の芸能人・タレント」は10.3%にとどまっている。

上位の3項目を性別で見ると、女子は全体の順位と変わらないが、男子は第2位に「歴史上の人物」が入り、第3位が「映画・ビデオの登場人物」となっている。

項目の中で性差がみられるものとしては、男子に顕著なのが「歴史上の人物」(男子30.1%>女子21.4%)である。ここで明確には言えないが、これについては近年、テレビゲームの影響などが指摘されてきていることを付記しておきたい。

これに対して、女子に顕著なのは「映画・ビデオの登場人物」(女子41.3%>男子29.0%)、「本・小説の登場人物」(以下同様に23.6%>17.0%)、「好きな異性」(15.5%>2.6%)、「学校の友だちや先輩」(15.1%>8.4%)だった。これからすると、女子は身近な人間関係の中にも「ヒーロー」を見いだしているようである。

こうした「ヒーロー」とは、具体的にはどのような人を指しているのだろうか。表3-2は、「同じような生き方や行動をしたい人」を、オープンアンサーで聞いた結果の

表3-1 ヒーローという言葉から連想する人 × 性

(%)

	全 体	男 子	女 子
父親	2.5	2.7	2.3
母親	1.1	1.1	1.1
兄弟・姉妹	1.0	1.0	1.1
その他の親類	0.7	0.7	0.7
学校の友だちや先輩	11.4	8.4 <	15.1
学校以外の友だちや先輩	6.2	4.7	8.2
好きな異性	8.2	2.6 <	15.5
先生	2.0	1.5	2.5
歌手・シンガー	19.5	20.6	18.1
スポーツ選手	50.6	52.1	48.8
その他の芸能人・タレント	10.3	8.8	12.3
政治家	2.3	3.4	0.9
歴史上の人物	26.3	30.1 >	21.4
その他の実在の人	10.6	10.3	11.0
マンガ・アニメの登場人物	30.3	28.3 <	33.1
映画・ビデオの登場人物	34.4	29.0 <	41.3
本・小説の登場人物	21.0	17.0	23.6
その他の実在でない人	13.2	14.0	12.3

一部である。必ずしも直接「ヒーロー」に結びつくものばかりではないが、その姿を多少垣間見ることができるのではないだろうか（この点については第5章参照）。

このうち、男子・女子を合わせて3人以上があげていたのは、「スポーツ選手」では三浦知良、鈴木一郎（イチロー）、「歴史上の人物」では坂本竜馬、「歌手・シンガー」では尾崎豊、長渕剛、奥田民生、「その他の実在の人」では本田宗一郎、田中芳樹だった。ま

た、5人以上があげたものはなかった。

これらからみると、確かに高校生がヒーローという言葉から思い浮かべる特定のジャンルが存在しているようであるが、その中に絶対的なモデルは不在で、それぞれ自分なりに多様なヒーローを描いていることがうかがわれる。以下では、こうした彼らのイメージを手がかりとしながら、現在の高校生のヒーロー像をみることにしたい。

表3-2 同じ生き方や行動をしてみたい人

	男子	女子
スポーツ選手	三浦知良 橋本幸一 マラドーナ 鈴木一郎（イチロー） 原辰徳 今中慎二 松井秀喜 東尾修 マジック・ジョンソン マイケル・ジョーダン ジャイアント馬場 三沢光晴 千代の富士 イワニセビッチ アイルトン・セナ	伊達公子
歴史上の人物	勝海舟 坂本竜馬 織田信長 徳川家康 豊臣秀吉 真田幸村 諸葛孔明 項羽 曹操 ロンメル将軍 マルコ・ポーロ ガリレオ ファブル 南方熊楠 野口英世	アンネ・フランク 湯川秀樹 キュリー夫人 ヘレン・ケラー マザー・テレサ 土方歳三
歌手・シンガー	尾崎豊 佐野元春 奥田民生 長渕剛 桑田佳祐 飛鳥 徳永英明 小室哲哉 矢沢永吉 ボブ・マーリー ジョン・レノン プリンス ジョン・サイクス ポール・サイモン ボブ・ディラン	美空ひばり 松田聖子 長渕剛 吉田美和 奥田民生 松本孝弘 小室哲哉 車谷浩司 X（ヨシキ）
芸能人・タレント	ビートたけし 所ジョージ 木梨憲武 ダウンタウン 瀧美清 羽賀研二 柳葉敏郎 ケビン・コスナー アーノルド・シュワルツェネッガー	黒柳徹子 天海祐希 川合千春 吉川ひなの 竹内海南江 ダウンタウン
その他の実在の人	落合信彦 中松義郎 本田宗一郎 糸井重里 村上龍 利根川進 ポール・スミス（デザイナー）	田中芳樹 藤本ひとみ 向田邦子 小野不由美 リチャード・バック 桐島洋子 P. K. ディック（以上作家） 平山郁夫 鳥山明 内田春菊



## 2. 今の時代のヒーロー像

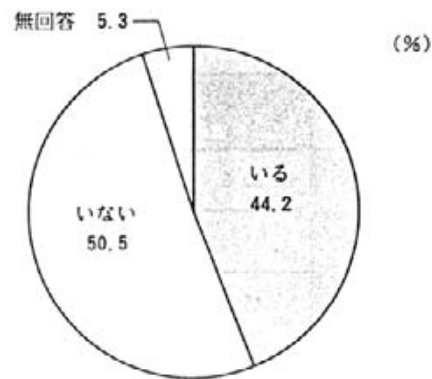
### (1) ヒーローの有無

「ヒーロー喪失の時代」などといわれるなかで、では高校生は実際にヒーローと呼べる人を持っているのだろうか。図3-1による

と、現在ヒーローが「いる」と答えたのが44.2%、「いない」と答えたのは50.5%で、ほぼ二分されている。

この数字からでは、現在の高校生が「ヒーローの喪失」状態なのかは判断がつかねる。

図3-1 ヒーローと呼べる人がいるか



そこで、表3-3では、これを「ヒーローが必要か」という質問との関連で調べてみた。

まず全体でみると、ヒーローが「必要(「まあ必要」も含む)」とするのが69.0%に対して「必要ない(「あまり必要ない」も含む)」とするのは30.0%で(以下同様)、約7割の高校生が自分にとってヒーローが「必要」だと考えていることがわかる。

次に、現在ヒーローが「いる」という者との関連でみると、ヒーローが「必要」とするのが79.2%に対して、「必要ない」とするのは20.1%である。ヒーローを持つ高校生はその大切さを感じているようである。

これに対してヒーローが「いない」という者では、「必要」とするのが59.8%、「必要ない」は39.3%である。ヒーローを持つ者に比べて、「必要ない」とする者が多くみられるが、同時に、現在ヒーローが「いない」にもかかわらず、「必要」だとする者がその中に約6割いる。ヒーローを求める高校生の姿として留意したい。

このように、現在はヒーローを持っていない者でも、潜在的にヒーローを求めている者まで視野に入れてみると、今の高校生にとっては、必ずしも「ヒーロー喪失の時代」とはいえないようである。

表3-3 ヒーロー存在の有無 × ヒーローの必要性

(%)

		必要 だと思 う	まあ必要 だと思 う	あまり必要 ないと思 う	必要ない と思 う
全 体		30.5	38.5	19.2	10.8
		69.0		30.0	
ヒーロー	いる	45.9	33.3	13.3	6.8
		79.2		20.1	
	いない	16.8	43.0	24.5	14.8
		59.8		39.3	

## (2) 今の時代のヒーロー像

では、高校生は「今の時代のヒーロー」をどのようなものと捉えているのだろうか。図3-2によると、ヒーローを「世代をこえて存在するもの」とみるのは、全体の43.2%である。

これに対して、「自分たちの世代」「共通の趣味・関心を持つ人同士」「自分1人だけ」というように、ヒーローを限定して捉える者が、それぞれ2割程度おり、彼らの中に多様なヒーロー像が共存しているのがわかる。また、自分たちの学校全体を引っ張っていくような「自分たちの学校で共通」のヒーローは0.8%と、ほとんどみられない。

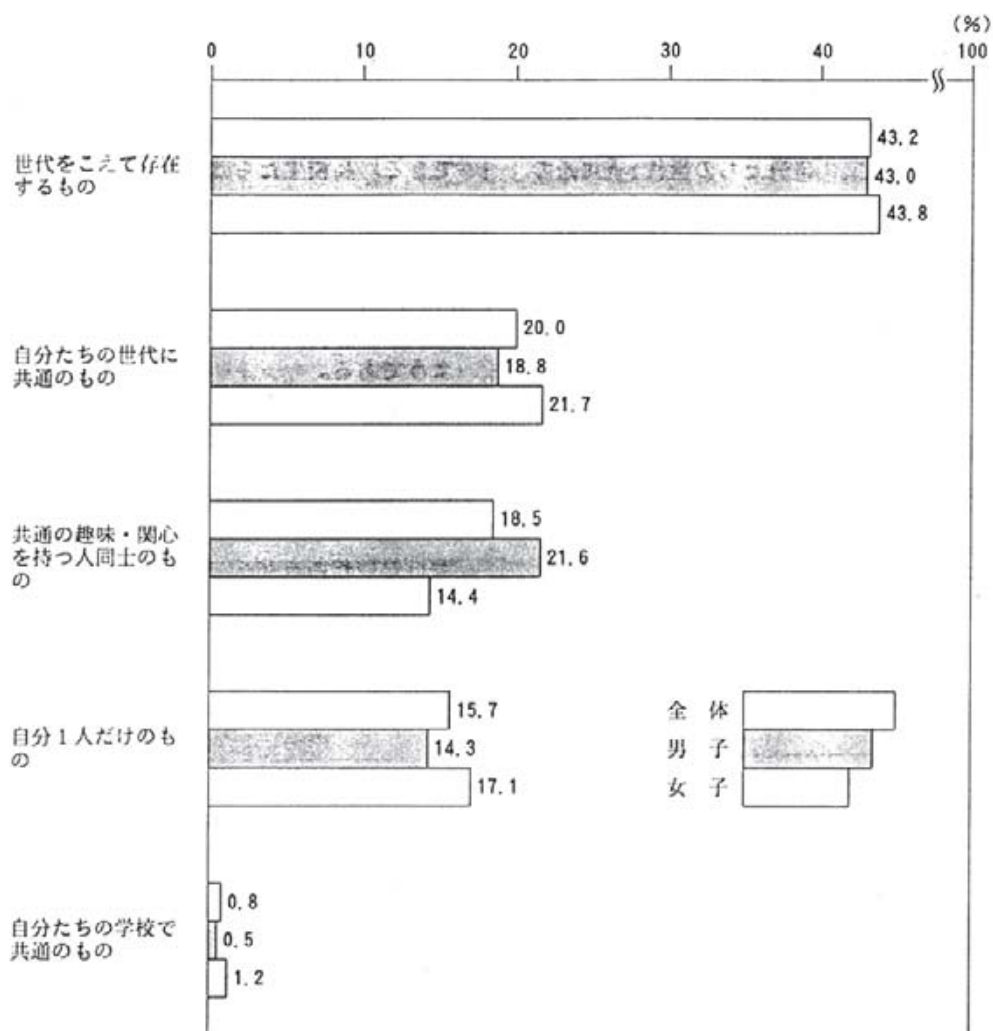
性別でみると、男女ともヒーローを「世代をこえて存在するもの」とみるのは全体の4割をこえ、ほぼ同様であるが、男子では「共通の趣味・関心を持つ人同士」にヒーローを

見いだしている者が多い(男子21.6%>女子14.4%)。また、ヒーローを「自分1人だけのもの」とするのが、女子に多少多くみられる(女子17.1%>男子14.3%)。

このようにみえてくると、前章で高校生の間でのヒーロー像の「拡散」や「専門化」が示唆されたが、ここでもその一端をみることができる。高校生たちは「ヒーロー」の姿に、「世代をこえたヒーロー」つまり「すべての人をうならせるような特別な資質を持った畏敬の対象=英雄」を一方で希求しながら、その一方で独自の「ヒーロー像」を捉えているようである。

言い換えれば、「ヒーロー」という言葉で私たちが共通に理解できると思ってきた中身が、実は案外捉えにくくなってきたところに「ヒーロー喪失」ということの本質があるのではないだろうか。

図3-2 今の時代のヒーロー像 × 性



### 3. ヒーローとのかかわり方

それでは、このようなヒーローに、高校生はどのようにかかわっていきたいと思っているのだろうか。ヒーローそのものの存在を、彼らが多様に捉えていることからすると、そこには様々なかかわり方があると推察される。

表3-4では、ヒーローとのかかわり方に関する項目に対して、「とてもそう」と「わりとそう」と答えたものの合計でそれをみてみた。その結果、ヒーローを「心の中だけであこがれている」が44.3%で最も多く、次い

で「その人についての情報を集める」が32.7%で、「服装や言葉づかいなどをまねる」とする者が12.4%と最も少ない。

「間接的」に「心の中」で思っている、「直接的な行動」を伴うものには慎重な姿勢がみられる。また、「直接的な行動」のなかでもヒーローについての「情報」を集めることが肯定的なのは、ヒーローの存在が「情報化」と密接にかかわっていることをうかがわせる。

表3-4 ヒーローとのかかわり方

	とても そう	わりと そう	やや そう	あまり そうでない	まったく そうでない
心の中だけであこがれている	15.0	29.3	25.1	17.7	12.2
	44.3				
その人についての情報を集める	13.0	19.7	20.4	22.5	23.7
	32.7				
服装や言葉づかいなどをまねる	3.9	8.5	17.3	27.6	42.0
	12.4				
その人に直接会ったり近づく	8.3	11.4	15.2	24.6	39.8
	19.7				
生き方そのものをまねる	7.3	11.0	17.3	27.6	36.3
	18.3				

図3-3は、これを性別でみたものであるが、「直接的な行動」を伴うことのなかでも、やはり男子、女子ともに「その人についての情報を集める」かかわり方には肯定的である。これに対して、男子に多くみられたのは「生き方そのものをまねる」(男子20.3% > 女子15.1%)と「服装や言葉づかいなどをまねる」(男子14.3% > 女子9.9%)。女子では「その人に直接会ったり近づく」(女子26.5% > 男子14.2%)だった。

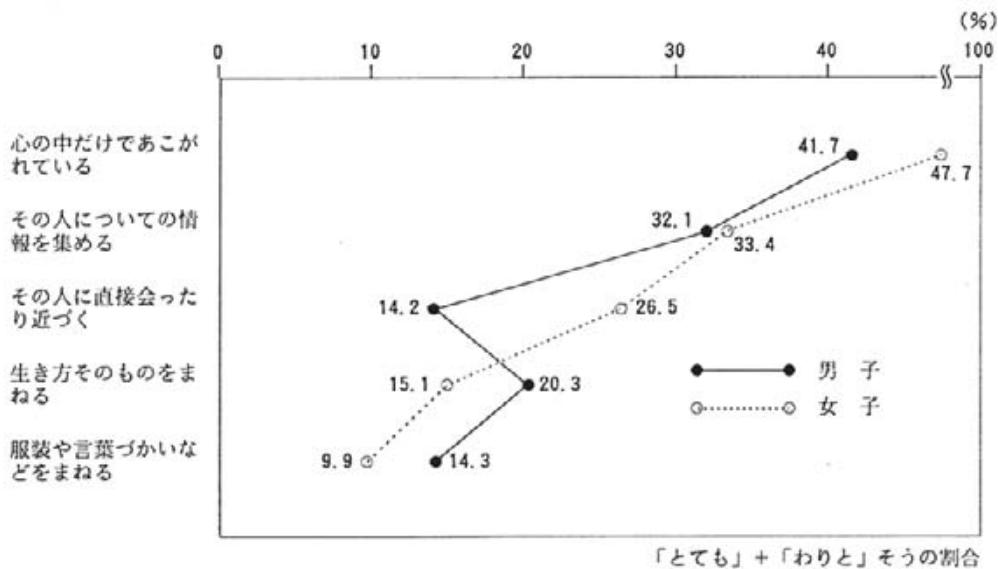
同じ「直接的な行動」でも、「相手のある行動」に女子が肯定的である。これは今後の課題として、もう少し掘り下げる必要がある

が、本章の1節でみたように、彼らがヒーローとして「異性」「友人」といった「身近な存在」を捉えていることにも関連しているようにも思われる。

次にヒーローとのかかわり方のうち、「とてもそう」と「わりとそう」の合計を、先にみた「ヒーロー像」とクロスさせてみた(表3-5;ただし「自分たちの学校で共通のもの」は実数が少ないために除いた)。

これによると、どのヒーロー像についても「心の中だけであこがれている」というかかわり方は4割をこえ、ヒーローに対する態度として大きな位置を占めていた。その上で、

図3-3 ヒーローとのかかわり方 × 性



最大値でみていくと、ヒーローを「共通の趣味・関心を持つ人同士のもの」とみる者は、他に比べて「その人についての情報を集める」こと、「服装や言葉づかいなどをまねる」ことについて積極的であった（それぞれ46.9%と19.2%）。趣味や関心を基礎としたヒーロー像は、特に「情報収集」活動と密接にかかわっているようである。

また、ヒーローを「自分1人だけのもの」とみる者は、他に比べて「その人に直接会ったり近づく」ことや、「生き方そのものをまねる」ことに肯定的で、ヒーローとより深い

かかわりを持つことに積極的な姿勢がみられる（それぞれ30.5%と28.1%）。

このように、ヒーローに対するかかわり方は、全体としてみると、慎重のようでも、ヒーロー像を限定して捉える者のなかに、積極的にかかわっていかこうとする姿がみられた。こうした彼らの姿勢は、多少踏み込んでいえば、今日のヒーローが「近づきたい特別の存在」としてだけではなく、日常生活の中に取り込まれつつあることを示唆するものとみることもできるのではないだろうか。

表3-5 ヒーローとのかかわり方 × ヒーロー像

(%)

	自分1人だけのもの	共通の趣味・関心を持つ人同士のもの	自分たちの世代に共通のもの	世代をこえて存在するもの
心の中だけであこがれている	47.8	45.2	44.4	43.2
その人についての情報を集める	32.0	46.9	29.7	28.9
服装や言葉づかいなどをまねる	15.3	19.2	10.8	8.6
その人に直接会ったり近づく	30.5	22.6	17.0	15.4
生き方そのものをまねる	28.1	15.9	14.3	17.7

「とても」+「わりと」その割合  
○は最大値

## 4. ヒーローに求められるもの

### (1) ヒーローに求める資質

このようにみえてくると、高校生は「ヒーロー」を多様に捉えながら、同時に多くが必要なものとしてそれを求めている。

そこで、彼らがヒーローに具体的に何を求めているのかを、もう少し探ってみることにしたい。

図3-4は、「ヒーローに求めるもの」としてあげた24項目について、「とてもそう」「わりとそう」と答えたものを合計した結果である。70%をこえたのは3項目で、「自分の生き方を持っている」「好きなことに熱中している」といった、確かな生き方への共感や、「人にまねのできない才能がある」というヒーローにとって伝統的な資質とも思われることが、全体として多く求められた。

60%をこえたのは4項目で、「大きな失敗をしても立ち直る」というものの他は、「人を勇気づけることができる」「異性・同性の両方から好かれる」「心がやさしい」といった、他者への接し方に対するものが多かった。また50%台の5項目は、「リーダーシップがある」「ユーモアのセンスがある」「人のためにつくせる」といった行動に対する評価や他者への接し方と、「常識にとらわれない」「正義感がある」といった生活信条(価値観)に

関するものが多かった。

これに対して、30%以下だったのは、「流行に敏感でセンスがいい」「マスコミなどの有名人である」「収入が多い」といったもので、どちらかといえば即物的・消費的で外見上のカッコよさとみられがちなものに関して評価の低い傾向がみられた。

性差でみると、全体の傾向そのものは大きく変わらないが、性差による順位の異同が多少みられた(図3-5)。また、ほとんどの項目で女子の方が強い要求をしており、「好きなことに熱中している」「心がやさしい」「異性・同性の両方から好かれる」「ルックス(外見)がいい」の4項目は、男子との間で15%以上の差がみられた。また、これを除いて10%以上の差がみられたのは、「人を勇気づけることができる」「ユーモアのセンスがある」「正義感がある」「スポーツが万能である」「心配事や悩みを理解してくれる」「頭がいい」の6項目である。

これに対して、男子には「常識にとらわれない」(男子60.7%>女子56.6%)、「弱みを見せない」(以下同様に45.5%>42.0%)、「権威に対して抵抗する」(41.9%>32.2%)など、いわゆる「反骨精神」とでもいうべきものが、女子に比べて多くみられた。



図3-4 ヒーローに求める資質

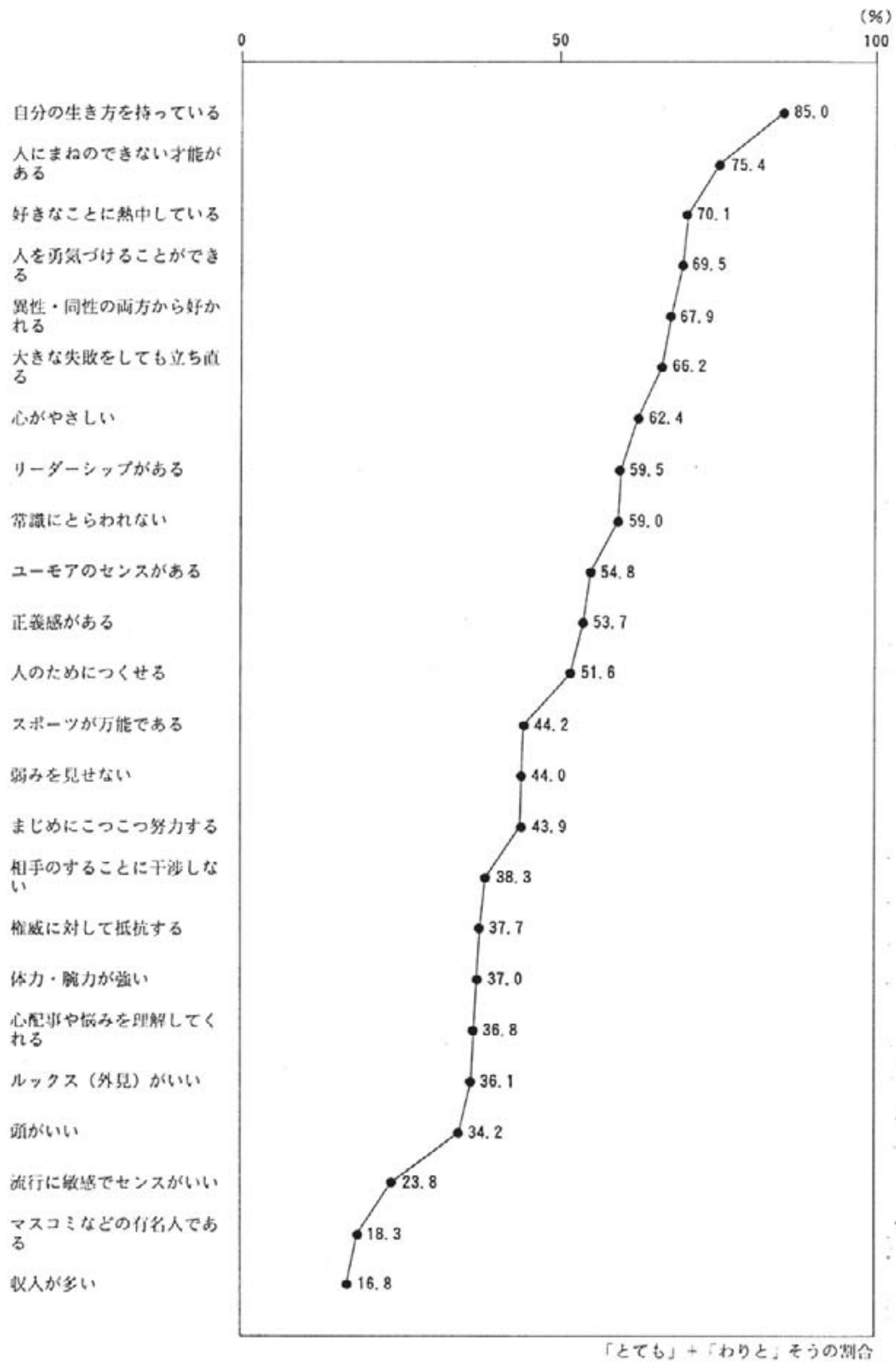
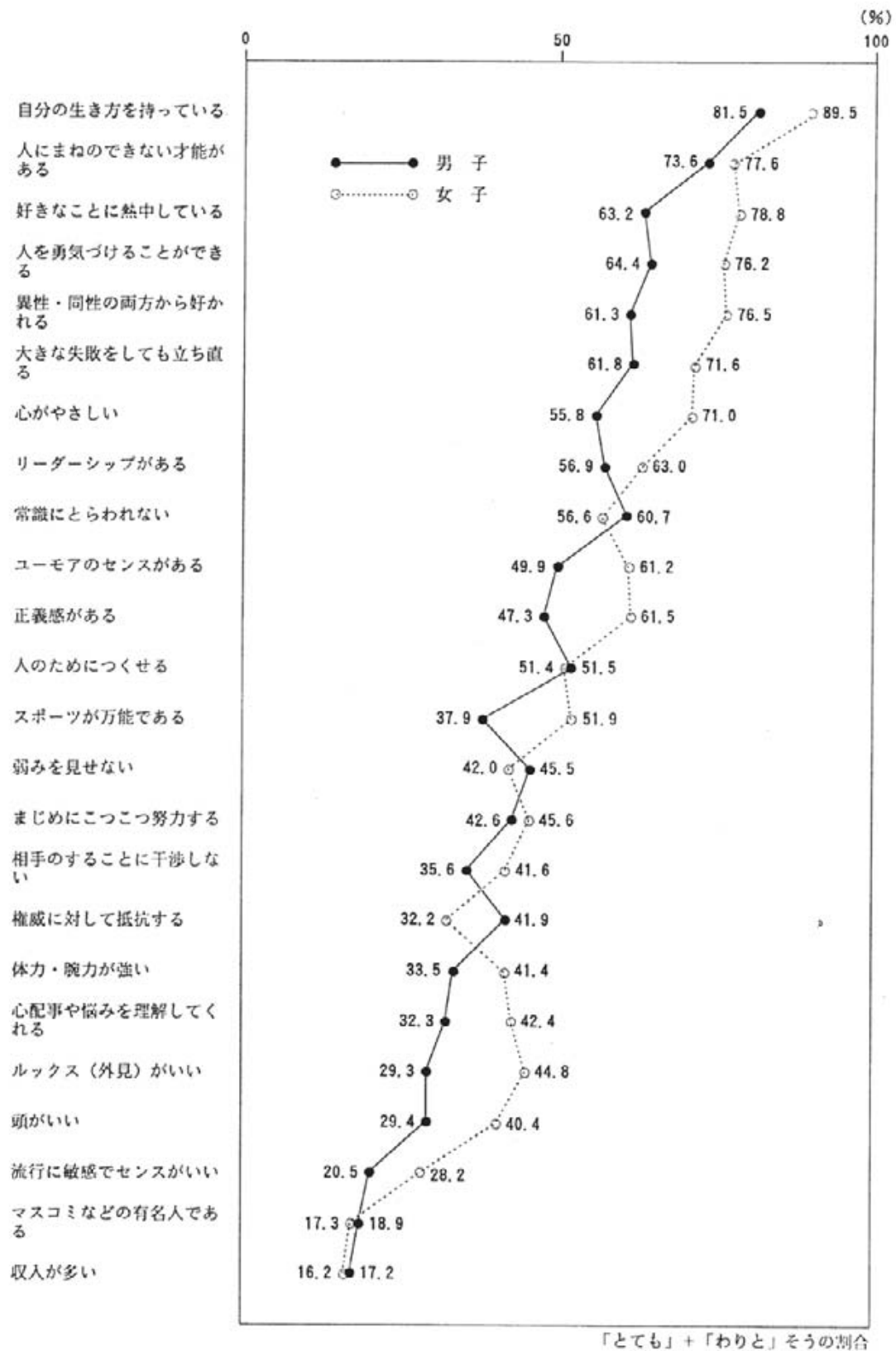


図3-5 ヒーローに求める資質 × 性



## (2) 求められるヒーローのタイプ

「ヒーローに求める資質」に関する回答を大づかみにみてきたが、それをもとに個々の項目を並べて分析し、そこからいくつかのヒーロー像を導き出すのは多少乱暴である。そこで、各項目への回答を因子分析にかけることで、全体の見通しをつけることにした。

その結果が表3-6である。表中に下線を引いた数値は、因子を特徴づける要素として採用したものである。因子分析は、質問への回答パターンをもとに類型化を試みるもので、必ずしも先の回答で高い支持を得ていたものがそこに含まれるわけではないことを付記しておきたい。

これらをもとに、3つの因子を導き出し、それぞれ「やさしいヒーロー」(第1因子)、「カッコいいヒーロー」(第2因子)、「ひたむきなヒーロー」(第3因子)と命名した。

因子は、回答の傾向を説明する力の強いものから、第1から第3因子の順に並べられているが、それぞれの因子の特徴を簡単にまとめておきたい。

まず、第1因子は、「正義感がある」「心がやさしい」「人のためにつくせる」「心配事や悩みを理解してくれる」という項目で特徴づけられている。善悪について敏感で、相手への共感や理解と同時に、人のために行動を起こすことができるというような視点とかかわりの深い因子と言えるだろう。そこで、これを「やさしいヒーロー」と名づけた。

第2因子は、「流行りに敏感でセンスがい

い」「収入が多い」「ルックス(外見)がいい」「マスコミなどの有名人である」という項目で構成されている。時代のかっこよさを敏感に捉える情報キャッチ能力にすぐれ、人前で目立っていることを肯定的に答えるところから、これを「カッコいいヒーロー」と名づけてみた。

第3因子は、「好きなことに熱中している」「自分の生き方を持っている」「大きな失敗をしても立ち直る」「人を勇気づけることができる」という項目に関連が深い因子である。生き方に信念を持ち、なおかつタフにわが道を邁進していく傾向を表すものとして、「ひたむきなヒーロー」と名づけた。

このように、「ヒーローに求める資質」への回答から、今の時代に求められるヒーローを3つのタイプとして取り出してみた。これらは、近年の青年文化研究などで指摘されるように、自分らしく生きることが疎外された産業社会において、それに対抗する原理として、青年が「やさしさ」を求めているという主張と符合するかもしれない。また、青年の生き方のなかで、「遊び」の持っていた自由さや純粋さ、緊張や興奮といったものが、ますます実利的で世俗的な価値に取り込まれているという指摘に重なりあうものかもしれない。

ここでは、それについての可否を論じる余力はないが、「聖性を帯びた特別の存在としての一義的な意味」を失いつつある「ヒーロー」のこれからの姿を示す1つの指標として捉えておきたい。

表3-6 ヒーローのタイプの構造

	「やさしい ヒーロー」 (第1因子)	「かっこいい ヒーロー」 (第2因子)	「ひたむきな ヒーロー」 (第3因子)
正義感がある	.77697	-.00965	.05269
心がやさしい	.77426	.03973	.12405
人のためにつくせる	.67224	.07700	.20763
心配事や悩みを理解してくれる	.64429	.12841	.17910
人を勇気づけることができる	.55327	.08571	.48212
異性・同性の両方から好かれる	.46808	.20960	.39586
リーダーシップがある	.44021	.10913	.30031
まじめにこつこつ努力する	.41021	.02606	.41420
ユーモアのセンスがある	.34834	.29745	.28243
大きな失敗をしても立ち直る	.33762	.01304	.48283
体力・腕力が強い	.27437	.32337	.05580
スポーツが万能である	.26461	.38271	.15583
好きなことに熱中している	.21265	.07638	.60062
権威に対して抵抗する	.20951	.19705	.04702
頭がいい	.20518	.26187	.03364
自分の生き方を持っている	.18814	.00242	.51712
相手のすることに干渉しない	.16554	.18347	.17400
ルックス(外見)がいい	.15272	.53943	.02687
弱みを見せない	.14658	.18532	.25345
流行に敏感でセンスがいい	.09537	.85857	.10757
収入が多い	.01558	.64545	-.05664
マスコミなどの有名人である	-.01131	.53143	.14144
常識にとらわれない	-.02270	.02205	.20290
人にまねのできない才能がある	-.04022	.10376	.32726

—は因子を特徴づける要素として採用したもの

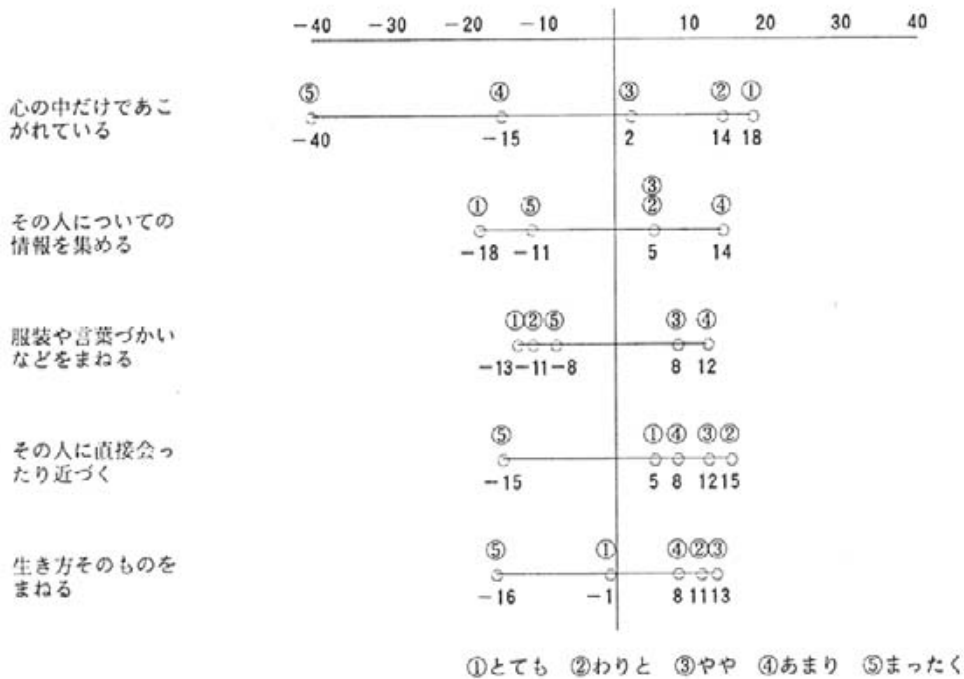
### (3) ヒーローに求めるものの裏側

ところで、3つのタイプとして導き出された高校生の「期待」は、現在の彼らの日常生活を映し出す「陰画=ネガ」にもなっているのではないだろうか。

図3-6~8では、ここで導き出された3つのタイプを、先の「ヒーローへのかかわり方」との関連（因子得点）でみたが、「やさしいヒーロー」と「心の中だけ」でヒーローにあこがれていることの間に関連がみられた（図3-6）。

図3-6 「やさしいヒーロー」（第1因子）、ヒーローへのかかわり方（因子得点）

( $\times 10^2$  小数点以下四捨五入)



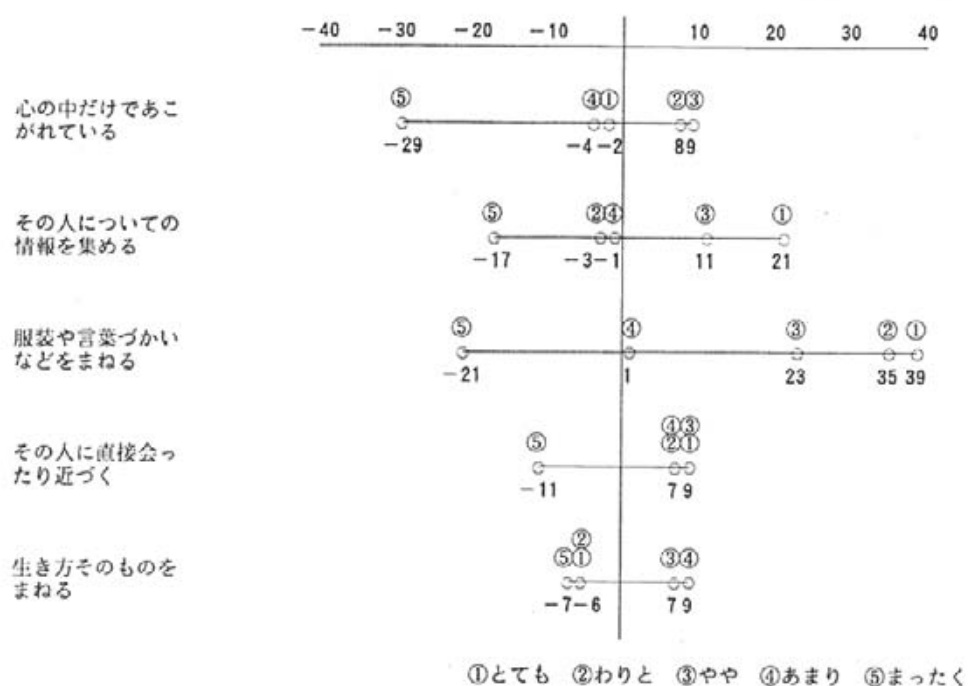
同様に「カッコいいヒーロー」と「服装や言葉づかい」をまねることの間に関連がみられる(図3-7)。また、「ひたむきなヒーロー」については「心の中だけ」であこがれていること、加えて「その人についての情報」を集めることの間に関連がみられた(図3

-8)。

こうした、それぞれのタイプとヒーローへのかかわり方の関連は、例えば「やさしいヒーロー」でいえば、「心の中だけ」であこがれながら、同時にそんな自分に共感してわかってくれた上で、なおかつ行動を起こして

図3-7 「カッコいいヒーロー」(第2因子)、ヒーローへのかかわり方(因子得点)

( $\times 10^2$  小数点以下四捨五入)



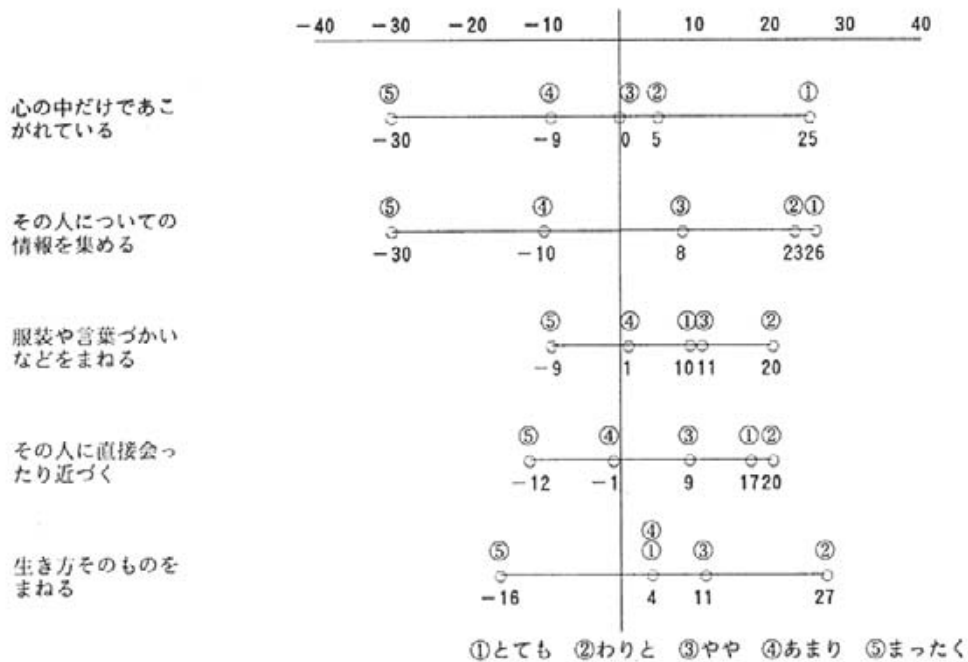
くれる相手への期待と、現実の「空白」という微妙な高校生の心情を感じさせる。

このように、ヒーローに求めるものを1つの陰画としてみると、「カッコいいヒーロー」を求める高校生の背後には、目立ちたいけれど自信なげな姿を、「ひたむきなヒー

ロー」の背後には、自分の生き方に踏み出しかねている表情を読み取ることもできる。ヒーローへの「同一化」とは、同じ生き方をすることでの自己確認という側面を持つ一方で、それが自分に「欠落したものを求める」ことでもあることも視野に入れて考えたい。

図3-8 「ひたむきなヒーロー」(第3因子)、ヒーローへのかかわり方(因子得点)

( $\times 10^2$  小数点以下四捨五入)



## 第 4 章

# 高校生の友人関係と ヒーロー

前章までの分析結果は、今日の高校生たちが、世代をこえて存在する「ヒーロー」を希求しつつも、自らの趣味世界のなかで行動モデルを見だし、そうした個別化した「ヒーロー」に自己を同一化させる傾向を持ってい

ることを示唆している。この傾向は、彼らを取り巻く友人関係と深い関連があるのではないか、ということを検討するのが、本章の課題である。

## 1. 友人関係の実態

まず、高校生たちの友人関係を概観しておこう。

表 4-1 は、全般的に「友人関係がうまくいっているか」をたずねたものである。「や

表 4-1 友人関係（全体・性別）

		(%)		
		全 体	性	
			男 子	女 子
友 人 関 係	とてもうまくいっている	12.4	10.7	14.6
	わりとうまくいっている	54.0	49.9	59.4
	ややうまくいっている	23.9	28.2	18.3
	あまりうまくいっていない	6.1	6.6	5.5
	まったくうまくいっていない	2.1	2.6	1.2
		66.4	60.6	74.0
		8.2	9.2	6.7



や」までを含めると、9割をこえる者が「うまくいっている」と回答しており、概ね円滑な友人関係を築いていると評価している。これを「とても+わりと」でみると、性別では男子(60.6%)よりも女子(74.0%)の方が「うまくいっている」と答える者が多い。

それでは、円滑な友人関係を保つうえで、彼らはどのようなことを重視しているのだろうか。「友人関係に必要なこと」(図4-1)によれば、「話していて楽しい」ことを「とても必要」だと答えた者が、65.0%で圧倒的に多い。反面、「友だちのために自分を犠牲にする」(8.8%)は少なく、これらは、友人関係が享乐的・現時充足的な価値に支えられていることをうかがわせる。しかし、「苦しいことは協力しあう」(33.9%)、「悪いところは注意しあう」(29.8%)などを重視する者も多く、「することによって相手を変える」(9.0%)が比較的少ないことから、互いに励ましあって人格をみがきあうような親密な友人関係の必要性も、ある程度は意識しているようである。

倒的に多い。反面、「友だちのために自分を犠牲にする」(8.8%)は少なく、これらは、友人関係が享乐的・現時充足的な価値に支えられていることをうかがわせる。しかし、「苦しいことは協力しあう」(33.9%)、「悪いところは注意しあう」(29.8%)などを重視する者も多く、「することによって相手を変える」(9.0%)が比較的少ないことから、互いに励ましあって人格をみがきあうような親密な友人関係の必要性も、ある程度は意識しているようである。

図4-1 友人関係に必要なこと

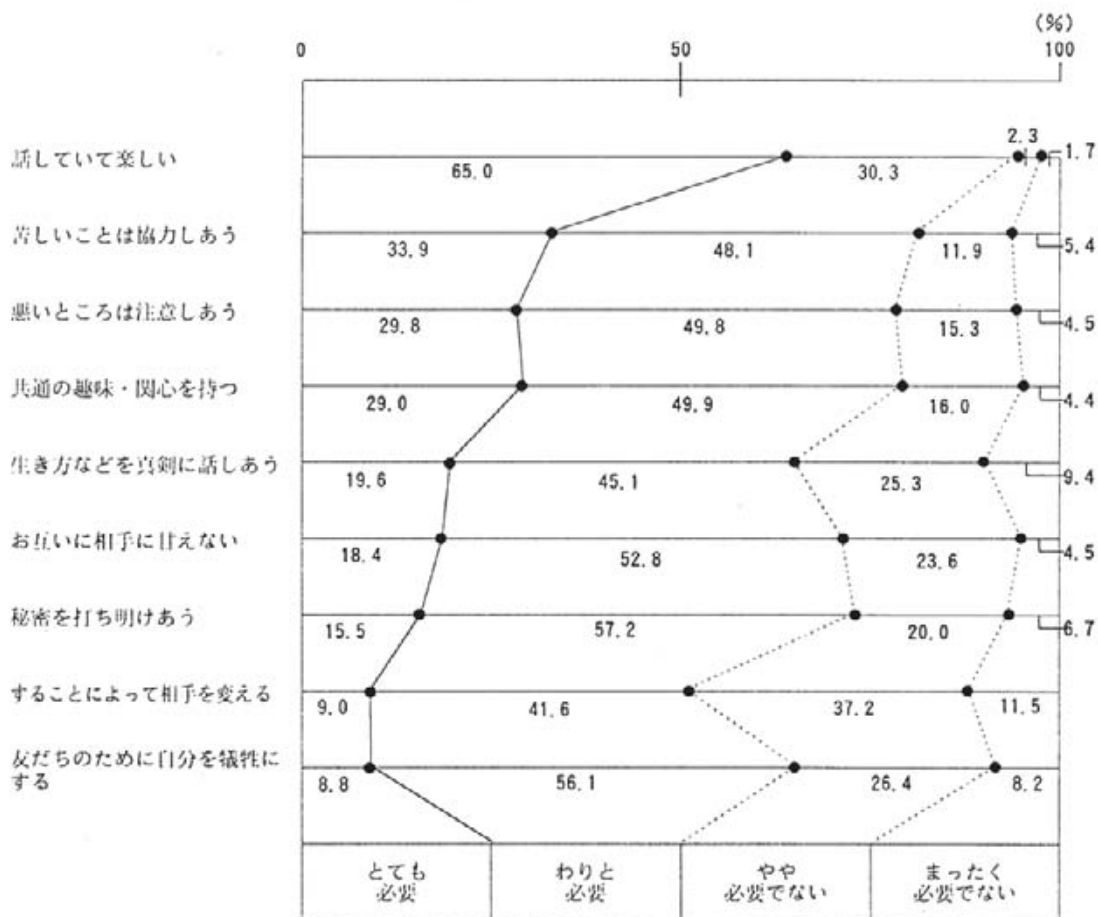
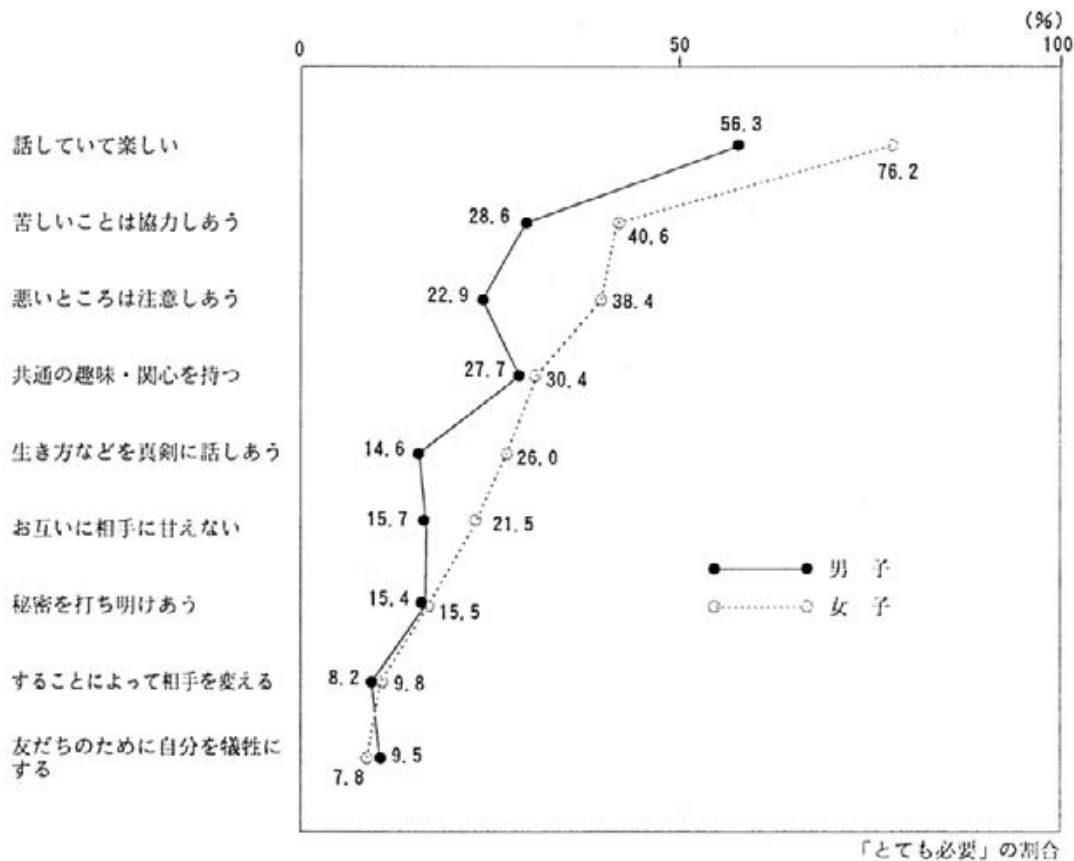


図4-2は、これを性別に提示したものである。「話していて楽しい」(男子56.3%<女子76.2%)、「苦しいことは協力しあう」(以下同様に28.6%<40.6%)、「悪いところは注意しあう」(22.9%<38.4%)、「生き方などを真剣に話しあう」(14.6%<26.0%)といった具合に、女子はほとんどすべての項目で「とても必要」とする者が男子よりも多い。ここから、女子のほうが友人関係により多く

のものを求めていることがわかる。

つづいて、実際の「親友との関係」(図4-3)をみてみよう。最も親しい友人を「一生よい友だちでいたいと思う」者は、90.1%(よく+わりとある)に上っている。また、「テレビ番組やマンガ、音楽をすすめられて、それを見たり聞いたりする」(75.1%)や「好きな歌手やタレント、スポーツ選手について話す」(69.7%)の割合も高い。前章で

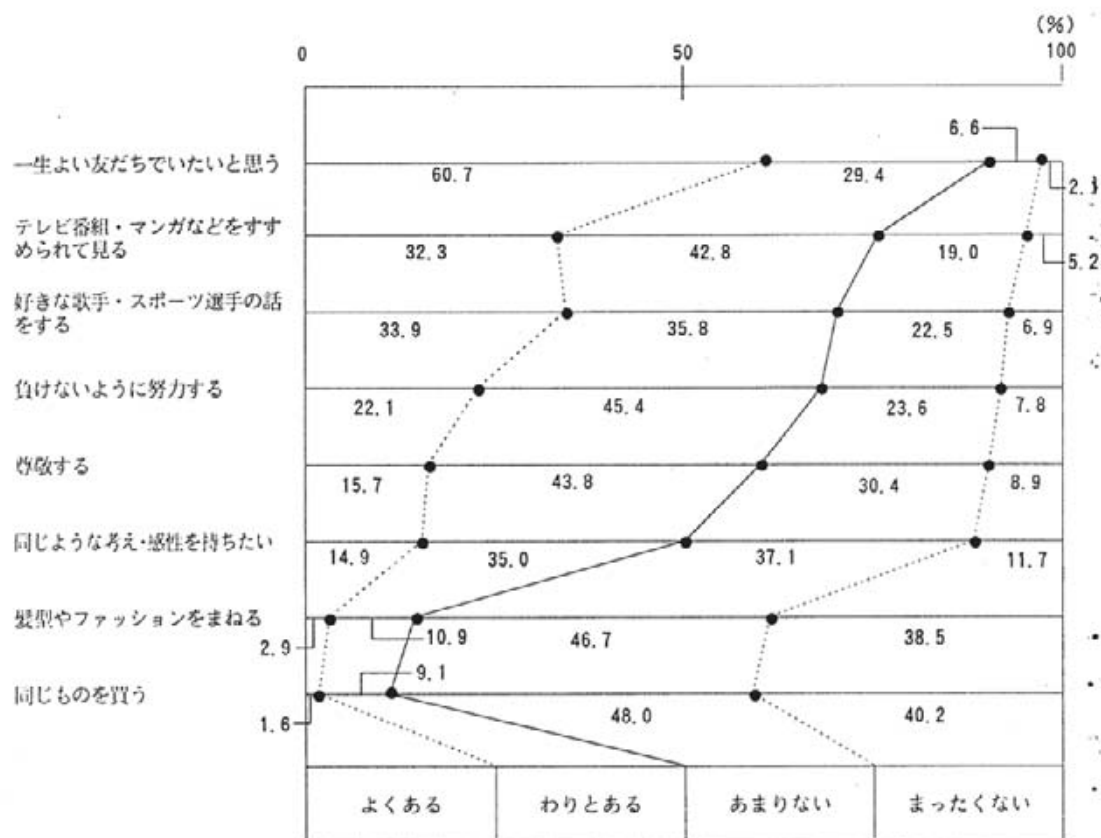
図4-2 友人関係に必要なこと × 性



みたように、高校生たちは「ヒーロー」という言葉から、「歌手・シンガー」「スポーツ選手」「マンガ・アニメの登場人物」「映画・ビデオの登場人物」などを連想しており、こうした話題のなかで「ヒーロー」が生み出されている可能性があることを示唆している。さらに、「負けないように努力する」(67.5%)など友人関係のなかで自らを高めたり、

「その友だちを尊敬する」(59.5%)、「同じような考えや感性を持ちたい」(49.9%)など、内面的にもよい関係を築いていることをうかがわせる。反対に、「髪型やファッションをまねる」(13.8%)、「その友だちと同じものを買う」(10.7%)など、外面でその友だちと同化しようとする者は少ない。

図4-3 親友との関係

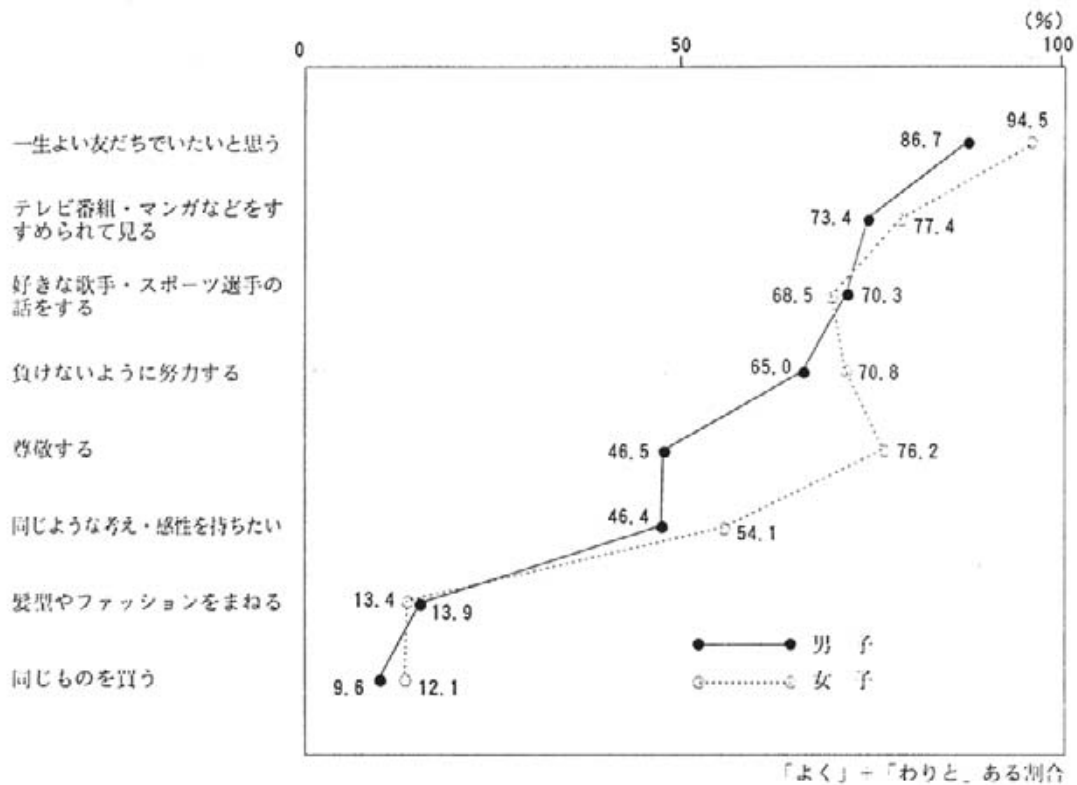


さらに、性差（図4-4）であるが、「その友だちを尊敬する」（男子46.5%<女子76.2%）、「同じような考えや感性を持ちたい」（46.4%<54.1%）といった項目での違いが目立つ。全体的にみて、女子のほうがより内面にまで踏み込んだ親密な関係を結んでいるといえよう。

以上を要約すると、高校生の友人関係について次のことがいえるであろう。すなわち、

①友人関係は、概ね円滑だとする者が多い。その内実は、②友人に「話していて楽しい」ことを求める享乐的な傾向が強く、テレビ番組、音楽についての情報交換や好きな歌手の話などを頻繁にしている。しかし、その反面で、③お互いの内面を高めあうような関係性も求めており、親友とはそれを実践している。また、④女子は、友人関係に多くを要求すると同時に、実際にそれを自ら行っており、男子よりも親密で良好な関係を築いている。

図4-4 親友との関係 × 性



## 2. 友人関係とヒーロー観

それでは、このような友人関係と前章で検討したヒーロー観は、どのような関連があるのであろうか。

はじめに、「友人関係」を「ヒーローと呼べる存在の有無」別にみてみよう(表4-2)。

友人関係が「とても+わりとうまくいっている」と回答しているのは、「ヒーロー」と呼べる人がいる者で69.3%、いない者で63.4%である。若干ではあるが、「ヒーロー」がいる方が、友人関係が良好であることがわかる。

表4-2 友人関係 × ヒーローの有無

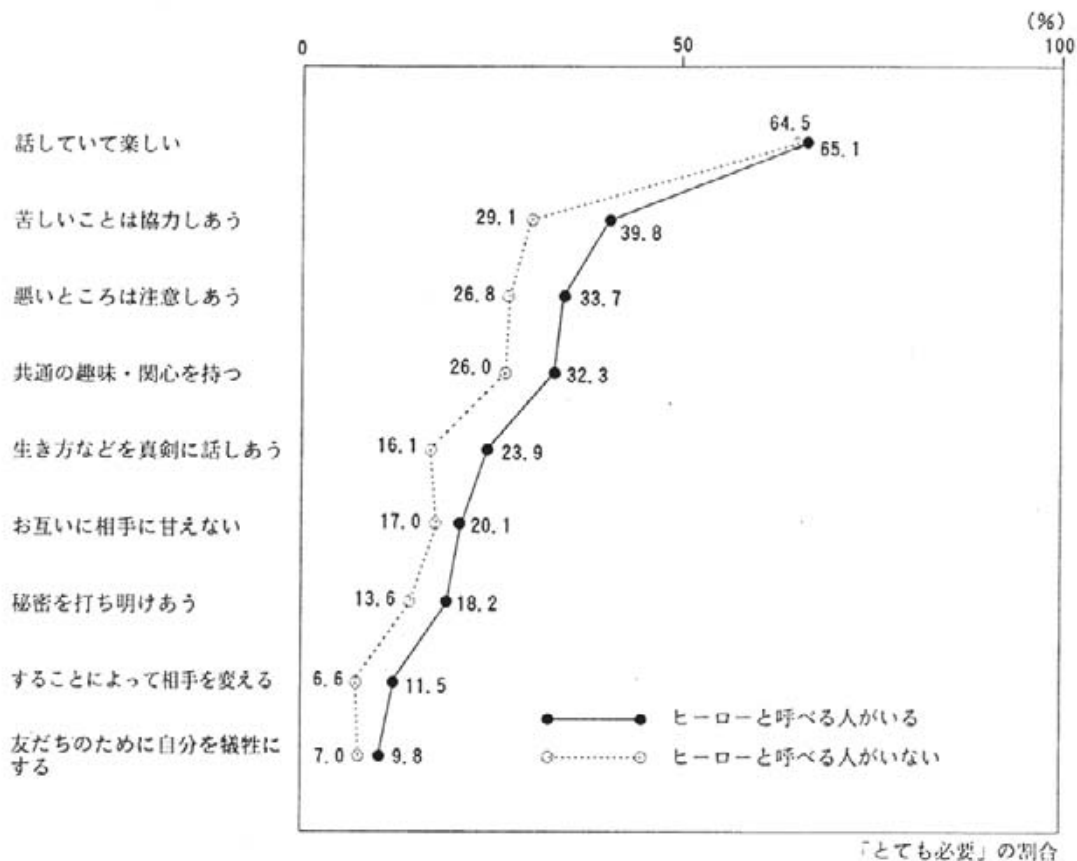
(%)

		「ヒーロー」の有無		
		いる	いない	
友 人 関 係	とてもうまくいっている	15.4	9.6	63.4
	わりとうまくいっている	53.9	53.8	
	ややうまくいっている	20.8	26.9	
	あまりうまくいっていない	5.8	6.3	8.0
	まったくうまくいっていない	2.8	1.7	
		69.3	8.6	

その実情を詳しくみたのが、図4-5と図4-6である。まず図4-5に示されているように、「ヒーロー」がいる者は、友人関係により多くのことを求めている。とくに、

「苦しいことは協力しあう」(いる-いないの差10.7%)、「生き方などを真剣に話しあう」(同7.8%)、「悪いところは注意しあう」(同6.9%)といった項目で両者の差異は大きく、

図4-5 友人関係に必要なこと × ヒーローの有無

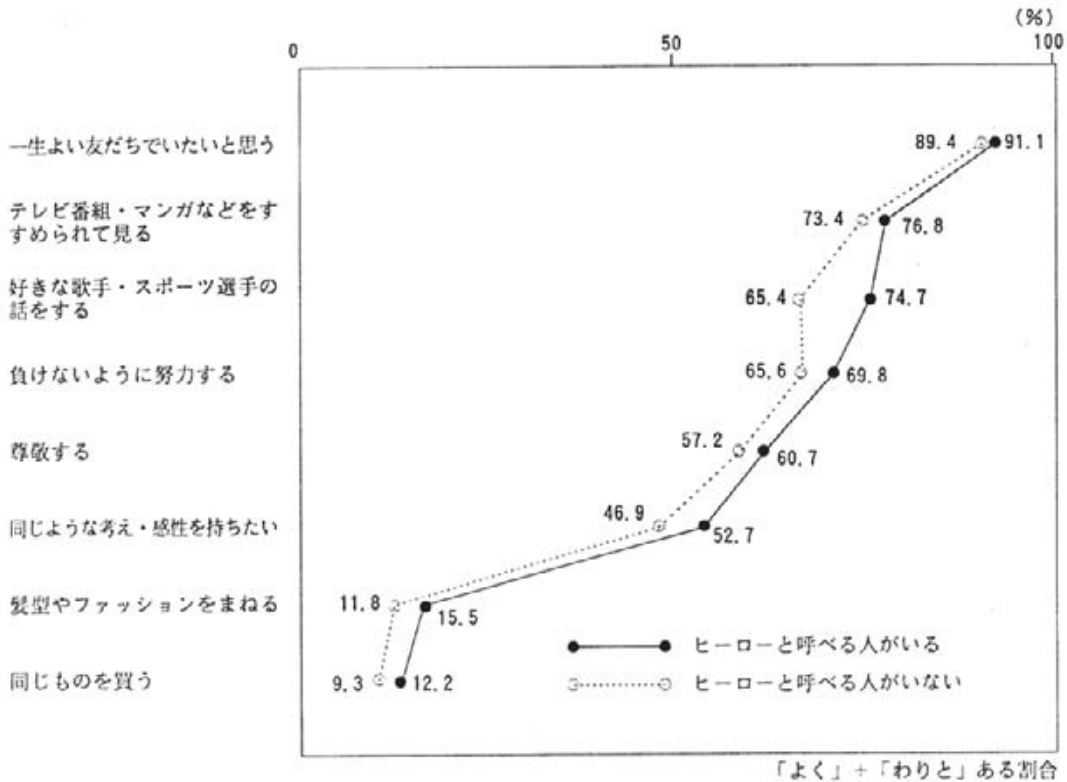


彼らは、相互に切磋琢磨するような要素を必要だとする傾向が強い。

さらに、実際に親友との関係が緊密なもの、「ヒーロー」がいるとする者の方である。彼

らは、「ヒーロー」のいない者よりも頻繁に親友とのコミュニケーションを図っている(図4-6)。

図4-6 親友との関係 × ヒーローの有無



つづいて、表4-3は、「友人関係」と「ヒーロー観」——今の時代の「ヒーロー」はどのようなものか（「自分たちの学校で共通のもの」という回答は少数だったので除外した）——との関連を示したものである。友人関係が良好だと答える者が多いのは、「ヒーロー」を「自分たちの世代に共通のもの」と考えている高校生である。同世代のなかで共有できる「ヒーロー」をつくろうとすれば、友だち同士の密な情報のやりとりは欠かすことができない。反対に、友人関係が円滑でないのは、それを「自分1人だけのもの」と考えている高校生である。このことは彼らが、友人とのコミュニケーションのなか

の」と考えている高校生である。同世代のなかで共有できる「ヒーロー」をつくろうとすれば、友だち同士の密な情報のやりとりは欠かすことができない。反対に、友人関係が円滑でないのは、それを「自分1人だけのもの」と考えている高校生である。このことは彼らが、友人とのコミュニケーションのなか

表4-3 友人関係 × ヒーロー観

(%)

		今の時代の「ヒーロー」			
		自分1人だけのもの	共通の趣味・関心を持つ人同士のもの	自分たちの世代に共通のもの	世代をこえて存在するもの
友人関係	とてもうまくいっている	11.8	15.5	14.7	10.0
	わりとうまくいっている	47.3	54.0	56.4	56.1
	ややうまくいっている	25.6	19.7	23.2	25.2
	あまりうまくいっていない	8.4	8.4	3.5	5.5
	まったくうまくいっていない	3.9	2.1	1.2	1.8
		59.1	69.5	71.1	66.1
		12.3	10.5	4.7	7.3

○ は最大値  
— は最小値



で「ヒーロー」をつくろうとする傾向が薄いことを示唆している。

この傾向を具体的に示したのが表4-4である。相対的にみて、ヒーローを「自分1人だけのもの」とする高校生は、友人関係に淡泊である。とりわけ、「テレビ番組やマンガ、音楽をすすめられて、それを見たり聞いたり

する」ことや、「好きな歌手・スポーツ選手の話をする」といった情報交換を友人と行っている割合が低い。これに対して、「自分たちの世代に共通のもの」と答えた者は、頻繁にそうした情報交換を行っている。加えて、「尊敬する」「同じような考えや感性を持ちたい」などの項目でも高い数値を示しており、

表4-4 親友との関係 × ヒーロー観

(%)

	今の時代の「ヒーロー」			
	自分1人だけのもの	共通の趣味・関心を持つ人同士のもの	自分たちの世代に共通のもの	世代をこえて存在するもの
一生よい友だちでいたいと思う	88.2	92.9	91.9	89.8
テレビ番組・マンガなどをすすめられて見る	66.0	76.2	78.8	76.3
好きな歌手・スポーツ選手の話をする	68.0	68.2	71.4	70.7
負けないように努力する	70.0	70.3	66.8	66.3
尊敬する	61.1	54.8	64.1	59.3
同じような考え・感性を持ちたい	49.3	53.1	53.7	47.0
髪型やファッションをまねる	14.8	13.8	15.8	11.8
同じものを買う	12.8	8.9	12.7	9.3

「よく」+「わりと」ある割合  
○ は最大値 — は最小値

彼らが親密な友人関係のなかでヒーロー観を形成していることがうかがえる。

次に、「友人関係」と「ヒーローが必要か否か」との関連を検討した(表4-5)。

ヒーローが「必要」「まあ必要」を合わせて「必要」、「あまり必要ない」「必要ない」を合わせて「不必要」と大きく2つに分けると、友人関係が良好だと回答する者が多いのは前

表4-5 友人関係 × ヒーローが必要か

(%)

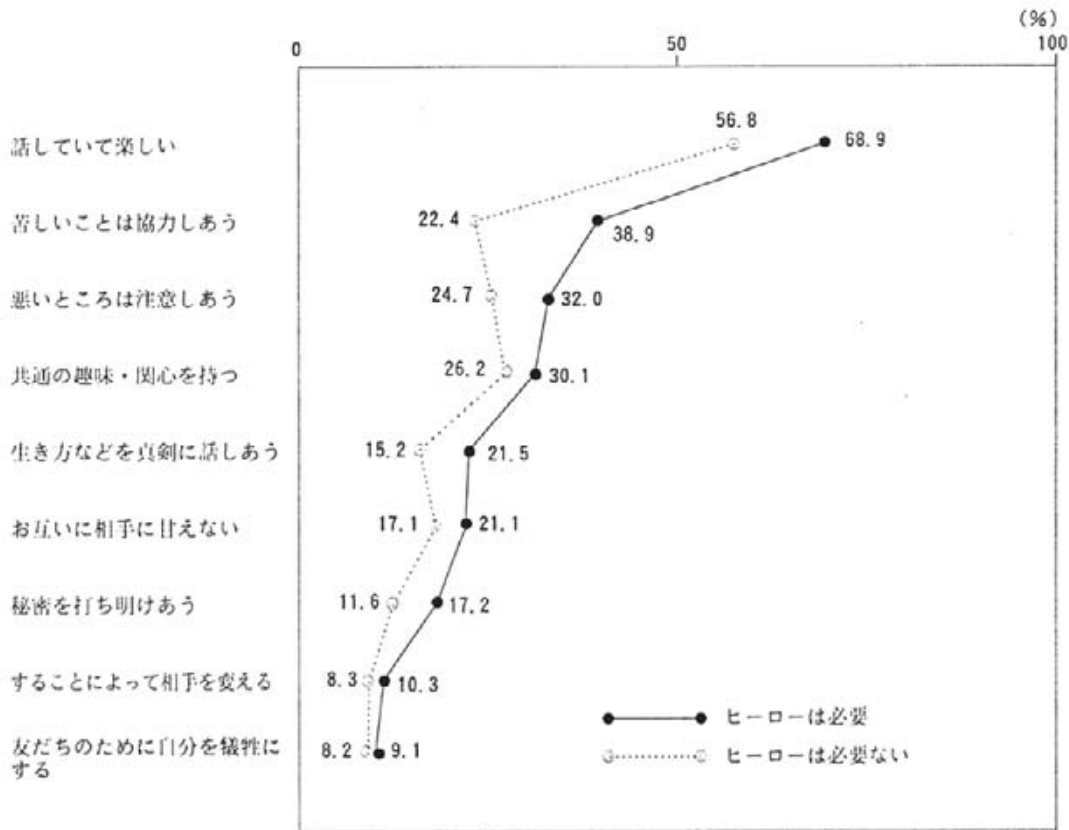
		今の時代に「ヒーロー」は必要か	
		必要	不必要
友人関係	とてもうまくいっている	13.8	8.7
	わりとうまくいっている	55.4	51.9
	ややうまくいっている	22.7	26.5
	あまりうまくいっていない	5.5	7.7
	まったくうまくいっていない	1.6	3.3
		69.2	60.6
		7.1	11.0

者の方である。

これを詳しくみたのが、図4-7と図4-8である。まず、図4-7であるが、いずれの項目でも友人関係に「とても必要」である

と回答する割合が高いのは、ヒーローが「必要」と考えている者である。そのなかでも、「苦しいことは協力しあう」(必要-不必要の差16.5%)、「話していて楽しい」(同12.1

図4-7 友人関係に必要なこと × ヒーローが必要か



「とても必要」の割合

%)など、協調性を重視する項目で大きな差がみられる。

同様に、実際の「親友との関係」(図4-8)をみてみると、ここでもヒーローが「必要」と考えている者は、すべての項目で「よくある」「わりとある」と回答しており、より親密な友人関係を築いていることがわかる。情報交換に関係する項目よりも、「尊敬する」(同16.2%)、「負けないように努力する」(同14.8%)、「同じような考えや感性を持ちたい」(同14.3%)など、相互の内面を高めあうような項目での差異がとりわけ大きい。

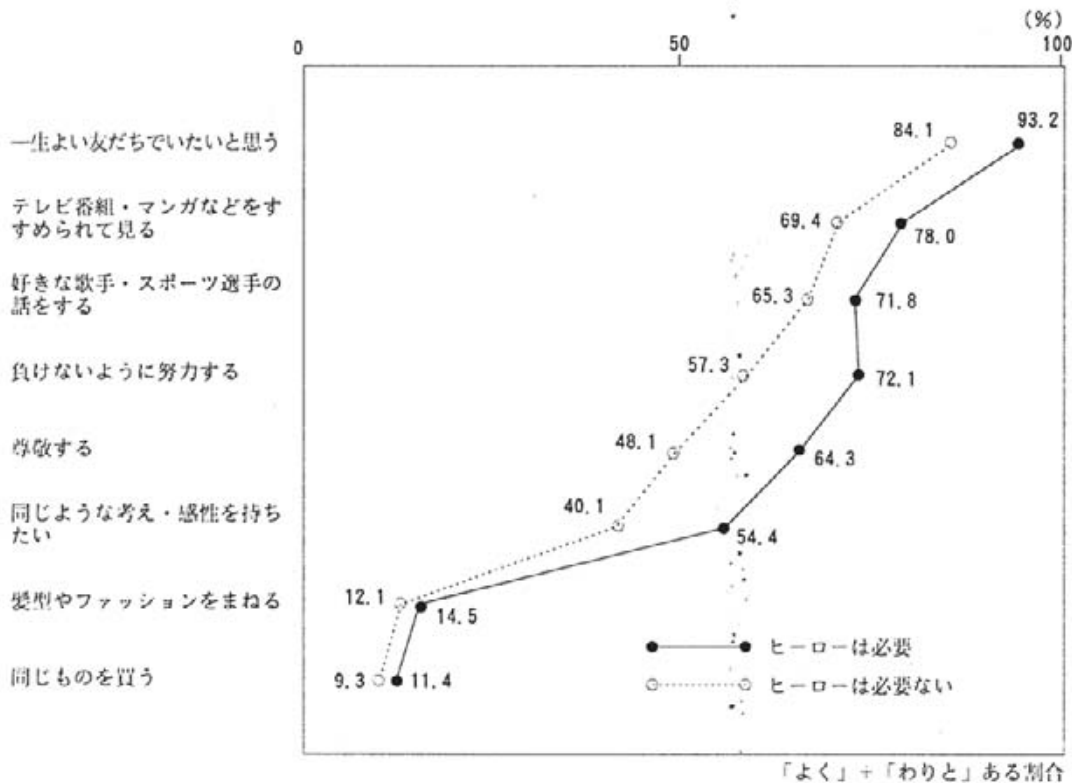
これまで、友人関係とヒーロー観の関連について検討してきたが、おおよそ次のようなことがいえるであろう。

友人に対して多くのものを要求しながらもお互いにそれらを実践して、よい関係を築い

ているのは、①ヒーローと呼べる人が「いる」、②ヒーローを「自分たちの世代に共通のもの」と考えている、③今の時代にヒーローは「必要」だと考えている、といった高校生たちである。彼らは、友人との緊密なかわりあいのなかから、そうしたヒーロー観を形成しているようである。

それとは反対に、友人に多くを期待せず、比較的淡泊な関係を保っているのは、①ヒーローと呼べる人が「いない」、②ヒーローを「自分1人だけのもの」と考えている、③今の時代にヒーローは「必要ない」と考えている、といった特徴を持つ高校生たちである。彼らは、友だち同士が共有できるようなヒーローを積極的につくろうとはしていない。その結果、ヒーローと呼べる存在もできないのであろう。

図4-8 親友との関係 × ヒーローが必要か



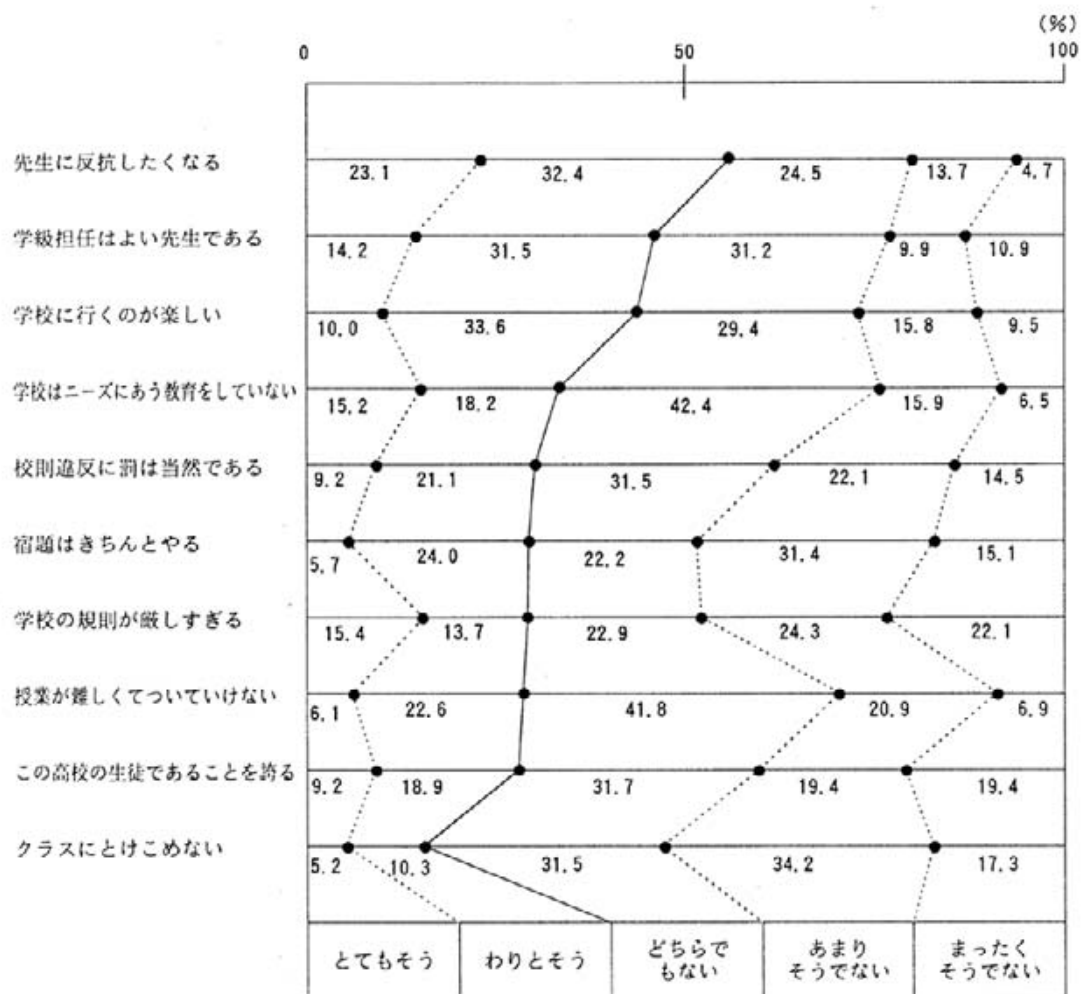
### 3. 学校での生活とヒーロー観

ところで、高校生たちが友人関係を営む主要な場は学校であると考えられるが、彼らはどのような学校生活を送っているのだろうか。ここで視点を少し変えて、彼らの学校生活や学校観の特徴を探り、それとヒーロー観との関連を検討してみたい。

図4-9は、「学校生活」においてどれく

らいしたり、思ったりするかを聞いたものである。「とても+わりとそう」が最も多いのは、「先生に反抗したくなることがある」の55.5%である。調査対象校は学校ランクの上位校が中心であるが、そのような学校の生徒でも反学校的な感情を持っている者が多いことが示されている。また、「塾や予備校に比

図4-9 学校生活



べて、学校は親や子どものニーズにあう教育をしていない」に対しては、賛成33.4%、反対22.4%と、学校への不信感が存在することがわかる。とはいえ、「学級担任はよい先生である」(45.7%)、「学校に行くのが楽しい」(43.6%)といった項目に、「そうである」と答える者も多く、向学校的な面も合わせ持っているとみた方がよいであろう。

これを性別にみたのが、表4-6である。男子の方が割合の高い項目は、「校則を破ったものに罰則は当然である」(男女差15.1%)といった規範的な意識を示すものと、「先生に反抗したくなる」(9.3%)、「学校は

ニーズにあう教育をしていない」(5.6%)といった反学校・脱学校的な意識を示すものが混在している。一方、女子では、「学校に行くのが楽しい」(15.1%)、「この高校の生徒であることを誇りに思う」(9.3%)といった項目の割合が高く、より学校になじんでいることをうかがわせる。

それでは、このような学校での生活は、ヒーロー観とどのような関連を持っているのであろうか。ここでは、前章において折出したヒーロー観を規定する3つの因子を手がかりにして、これを検討する。

表4-6 学校生活 × 性

		性	
		男子	女子
学 校 生 活	先生に反抗したくなる	59.3	> 50.0
	学級担任はよい先生である	44.1	47.9
	学校に行くのが楽しい	37.0	< 52.1
	学校はニーズにあう教育をしていない	35.7	> 30.1
	校則違反に罰は当然である	36.8	> 21.7
	宿題はきちんとやる	28.6	31.3
	学校の規則が厳しすぎる	26.4	< 32.4
	授業が難しくついていけない	29.6	27.4
	この高校の生徒であることを誇る	24.0	< 33.3
	クラスにとけこめない	16.8	13.5

「とても」+「わりと」その割合

まず、「やさしいヒーロー」因子と学校生活との関連である(図4-10-1)。図では、プラス方向の数値が大きいほど正の相関があることを、マイナス方向への数値が大きいほど負の相関があることを示している。これを見ると、「やさしいヒーロー」は「学校に行くのが楽しい」「この高校の生徒であることを誇りに思う」「宿題はきちんとやる」「学級担任はよい先生である」といった項目に対する「そう」であるという回答と正の関連が大きいことがわかる。したがって、このタイプのヒーローを心に抱くのは、向学校的な生徒に多いということができよう。同時に、成績では「上・中位」に正の相関がみられ、彼らが優等生であることがわかる。

次に、図4-10-2は「カッコいいヒーロー」因子と学校生活との関連を示したものである。これを見ると、この因子は「学校の規則が厳しすぎる」「授業が難しくついていけない」「学校はニーズにあう教育をしていない」などの項目に対する「そう」という回答との正の相関がある。カッコいいヒーロー像は、世俗的であることを特徴としていたが、このタイプのヒーローを支持するのは、学校に対して反発していたり、斜に構える生

徒が多いようである。

最後に、図4-10-3は「ひたむきなヒーロー」因子と学校生活との関連を示したものである。ここから、この因子と正の相関が大きいものを順にあげると、「この高校の生徒であることを誇りに思う」「学級担任はよい先生である」「学校に行くのが楽しい」に対する「そう」であるという回答である。つまり、このタイプのヒーローを支持する生徒も、「やさしいヒーロー」と同様に向学校的な特徴を持っているといえる。しかしながら、成績をみると「下位」との正の相関がみられ、勉強ができるタイプの生徒ではないことを示している。

このように、支持するヒーロー像の違いによって、学校での生活や学校観、成績などは微妙に異なっている。繰り返し述べると、①「やさしいヒーロー」因子は、成績優秀の優等生タイプを表す項目との関連が大きい。さらに、②「カッコいいヒーロー」因子と関連の強い項目は、反学校・脱学校的な特徴を持っている。最後に、③「ひたむきなヒーロー」因子は、向学校的な項目との相関が強いものの、成績があまりよくないという特徴を持っている。

図4-10-1 「やさしいヒーロー」因子 × 学校生活

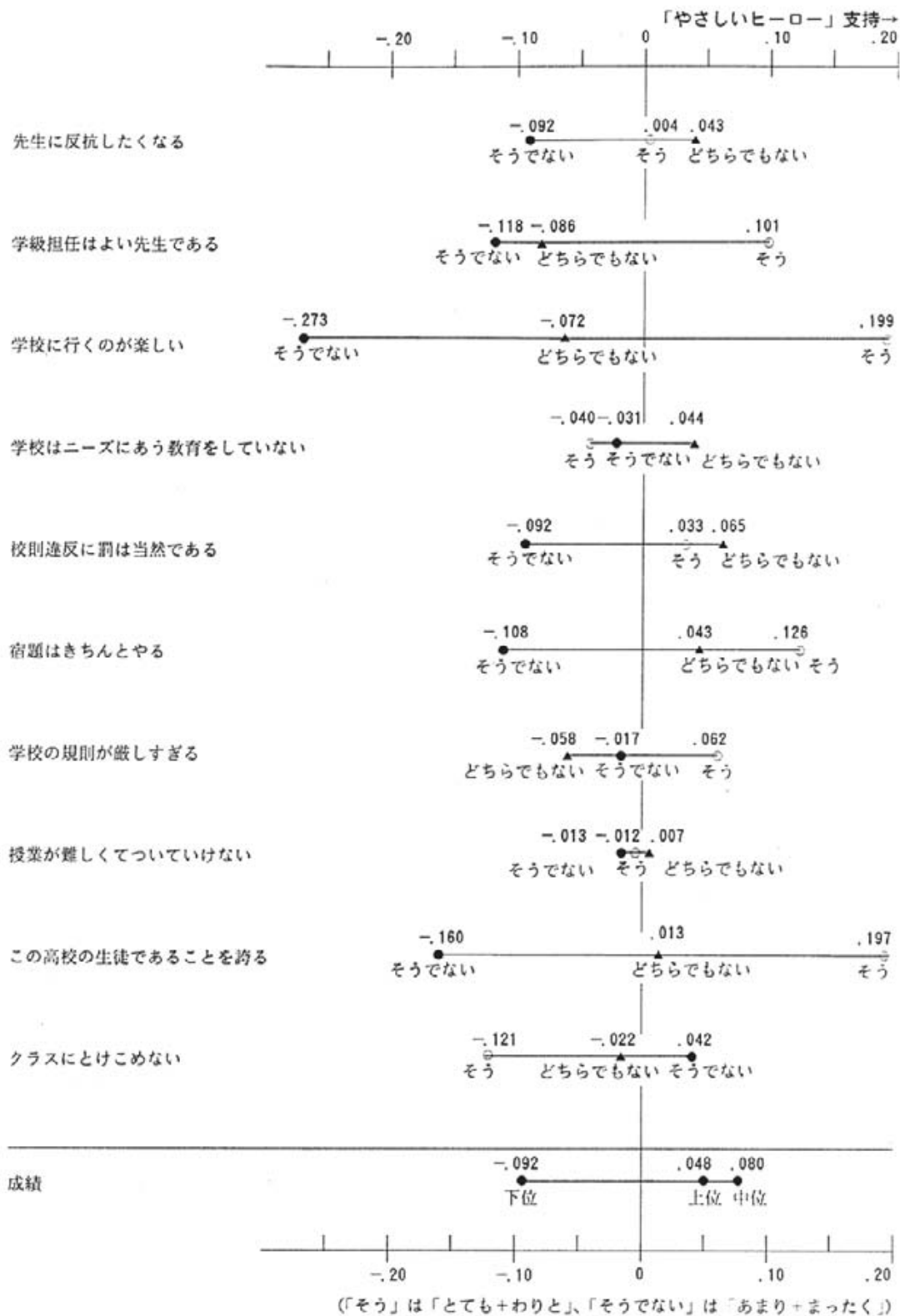




図4-10-2 「かっこいいヒーロー」因子 × 学校生活

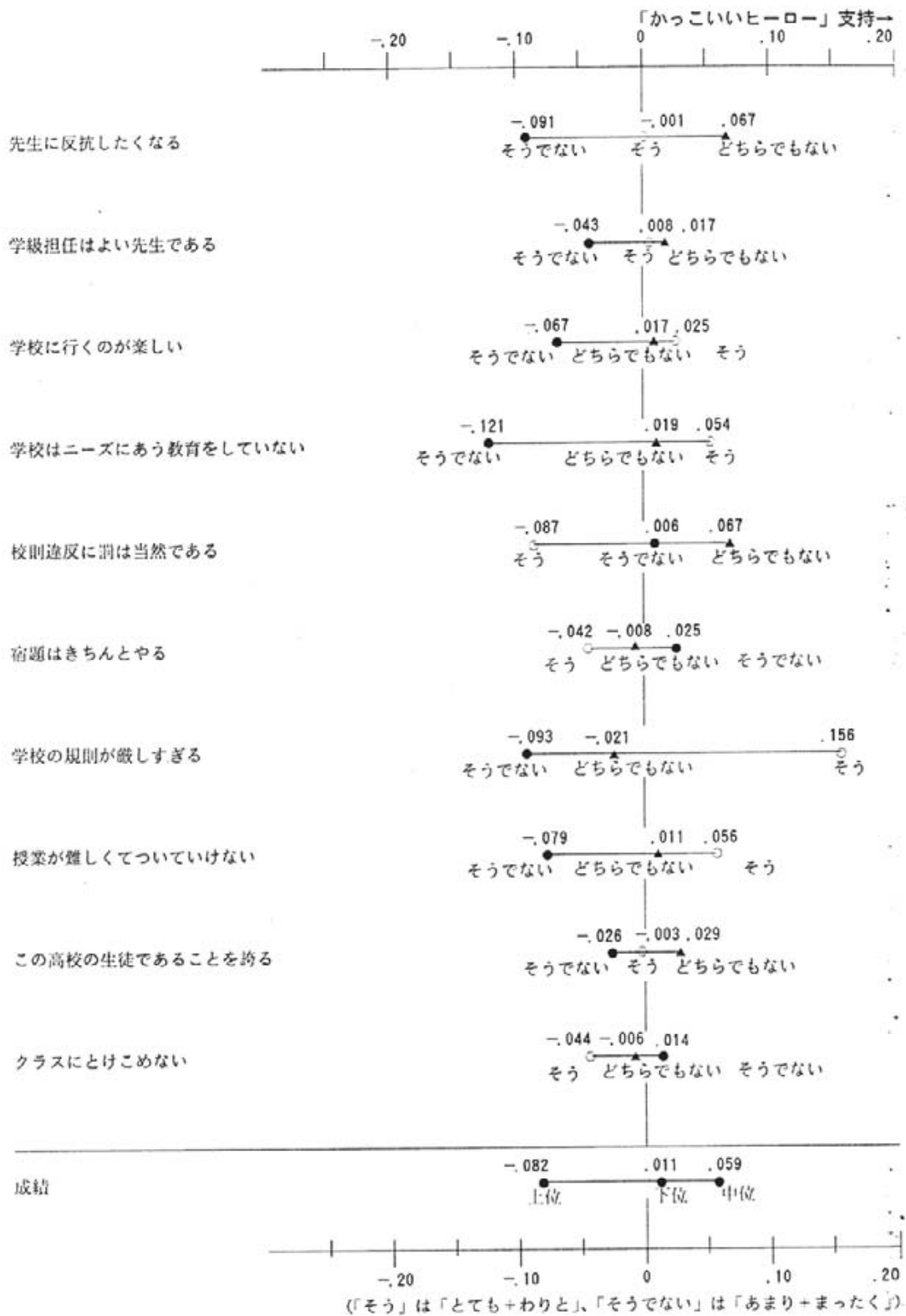
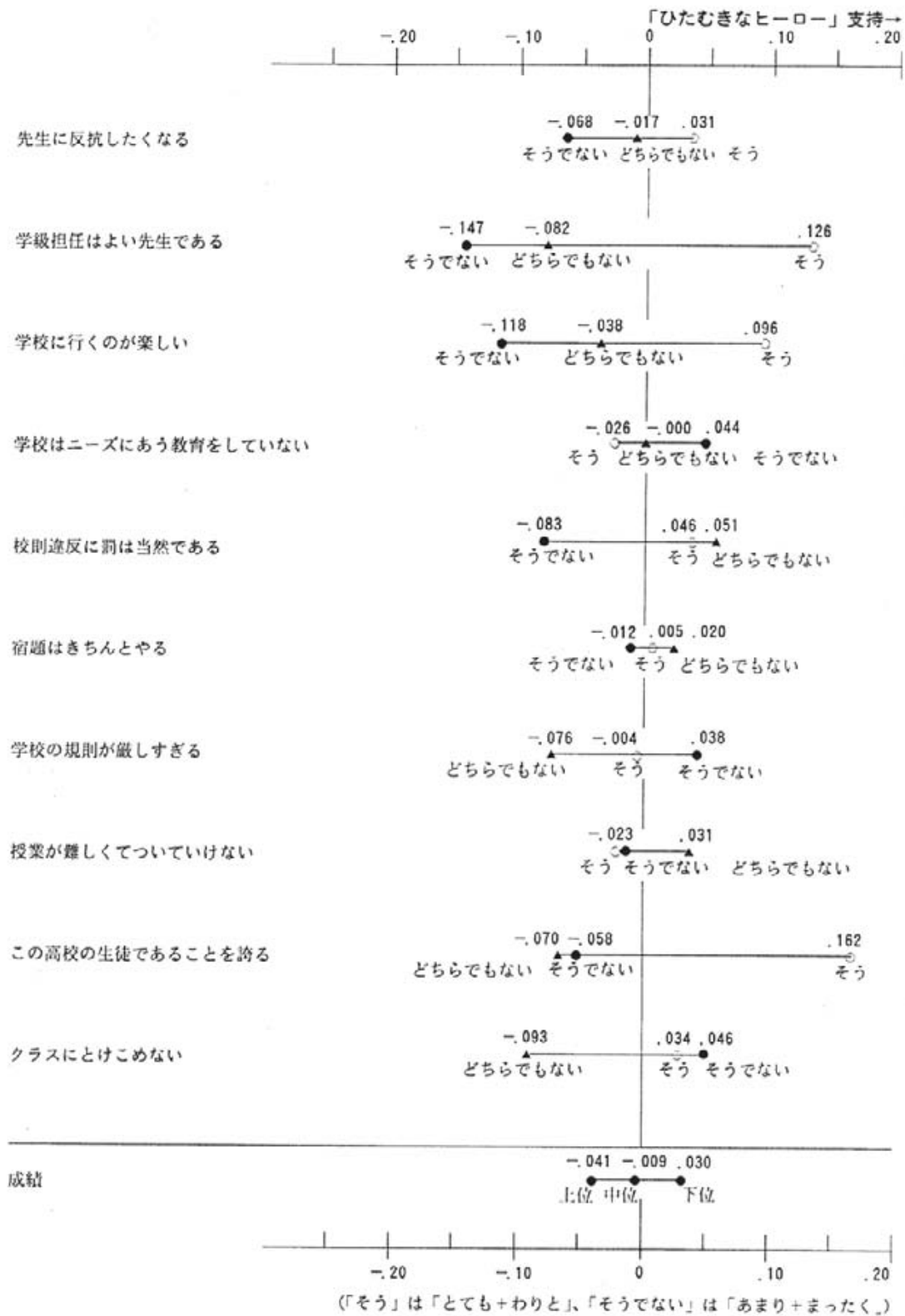


図 4-10-3 「ひたむきなヒーロー」因子 × 学校生活



## 4. まとめ

最後に、若干の考察を加えながら、これまでの分析を総括していきたい。

まず、現代の高校生たちは、「話している楽しい」友人を最も強く求めており、また、実際に趣味・娯楽に関する情報交換をよく行っている。彼らの友人関係を支えているのは享乐的・現時充足的な価値観であるという印象を受ける。

さらに、学校生活では、調査対象校が学校間格差のなかの上位に位置しているにもかかわらず、向学校的な行動・価値観と反学校・脱学校的なそれとが拮抗していた。これまでの学校文化研究の知見からすれば、下位校の生徒ほど反学校文化を支持する傾向を持つので、一般的に学校や教師に対する反感や不信感はかなり根強く存在しているのではないかと想像できる。

時系列の比較データがないので、結論づけることはできないが、こうした傾向は強まっているのではないか。情報化が進むにつれて情報提供者としての親や教師の地位は低下している。青年たちは、彼らの権威を忌避する一方で、多様な情報を巧みに選択して自らの「趣味（価値観）」を作り上げ、この「趣味」を基調とした友人関係を重視するようになっているのである。

本章では、ヒーロー観の一端が、こうした友人関係や、それが営まれる場としての学校生活と関連を持っていることを検証してきた。すなわち、親密な友人関係を築く者は、自分たちの世代で共有できる程度のヒーローを求

める傾向を持っており、ヒーローと呼べる人が実際にいることが多い。現代の高校生たちは、かつての権威者ではなく、こうした友人関係や、その中で形成されるヒーローを行動モデルとすることが多くなっているといえよう。

また、学校生活については、「正義感がある」「やさしい」といった人との共感を大切にしているヒーロー像であった「やさしいヒーロー」は、楽しく学校に通い、成績も優秀な優等生タイプの生徒を表す項目と関連が大きく、「流行に敏感」「収入が多い」といった世俗的なヒーロー像である「かっこいいヒーロー」は、学校に反発するタイプの生徒を表す項目との関連が大きい、といった特徴が確認された。このことは、校内内のグループ別（下位文化別）に異なるタイプのヒーローが生み出される可能性を表している。

とはいえ、ヒーロー観が友人関係のなかでのみつくられると考えるのは、あまりに一面的すぎるであろう。情報量の増大は、同一化の対象の多様化・個別化をもたらすが、それゆえ、個人にとって実に様々な行動モデルが存在している。その結果、高校生たちにとっての現実のヒーローも、多様に意識されると考えられる。加えて、ライフ・ステージによっても行動モデルやヒーローは変化すると考えられる。次には、このような多様性や可変性に照射した考察が必要となるであろう。この点については、次章で検討する。