

【論 文】

新人類のデジタルデバイド情報格差

片 瀬 一 男

デジタルデバイド（情報格差）digital divide

情報化が進むことによって生じる経済格差のこと。パソコンやインターネットなど、情報機器やサービスを利用する能力の差によって、就職機会や収入に差が出てくる。

政治・経済教育研究会編

『改訂版 政治・経済用語集』山川出版社，2009：178-179.

今後一層の進展が予想される社会の情報化に対応していくことはこれからの学校教育の重要な課題であり、このような社会に生きる児童生徒に必要な資質を養うとともに情報手段の活用による学校教育の活性化を図るという観点に立って、情報化への対応を進めていく必要がある。

総務省青少年対策本部編

『青少年白書（平成7年度版）』，1995：299

はじめに

1970年代の若者が「モラトリアム人間」とラベリングされた（片瀬, 2010）のに対して、1980年代後半から90年代初頭—いわゆる「バブル期」の若者に対して、メディアは「新人類」なるラベルを付与した。この言葉は、1984年にマーケティング情報誌の『アクロス』（パルコ出版局）が最初に提唱した、とされる。同年にはまた『朝日ジャーナル』に、筑紫哲也（当時、編集長）が10代から20代の若者との対談を行う企画「新人類の旗手たち」が連載された。この連載はその後、『新人類図鑑』（筑紫, 1986）として単行本化もされている。そして、この言葉は、1986年には新語・流行語大賞に選ばれている。

この背景には、好調であった日本経済と、それがもたらした情報消費社会の成熟があった。すなわち、1970年代の2度のオイル・ショックをくぐりぬけ、体質強化を成しとげた日本経済は、1980年代半ばにはグローバル化しはじめた世界経済での地歩を固めていった。そして、中曽根内閣の私的諮問機関「国際協調のための経済構造調整研究会」の報告書（通称「前川レポート」）は、市場中心主義と経済のグローバル化を標榜し、規制緩和・民営化と金融自由化を提言した（1986年には国鉄改革・民営化関連法案が可決され、その翌年JRが発足することになる）。そして、1985年のG5（先進国5ヶ国財務相・中央銀行総裁会議）に

おけるプラザ合意を契機とする円高は、のちにバブル景気と呼ばれる資産インフレをもたらしたのである。

こうしたなかで若者は、情報消費社会で先端的な位置を占めることになる。よく指摘されるように、1980年代はブランド名をちりばめた『なんとなく、クリスタル』（田中, 1981）によって幕を開け、消費社会のなかの「総ノリ」現象（小谷, 1993）の主演として若者のサブカルチャーが開花したのである。小谷（1998）によれば、この「新人類」世代の社会心理的基盤は、彼らの子ども時代と高度経済成長期が重なっていたことにあり、「消費による自己確認」は80年代の若者の「心の習慣」（Bellah et al., 1985=1991）ともなっていたという。すなわち、まず第一に、70年代には成熟できない青年の問題系として語られていた「モラトリアム」志向は自明視され、むしろ大人になることを拒み、豊かな社会でサブカルチャーを消費する主体となるという積極的な意味を帯び始めた（逆にいえば、企業の新たな顧客として重視されるようになった）。第二に、70年代の「やさしさ」（栗原, 1981）が、対抗文化的性格をもち、他者（とりわけ弱者）へと開かれていたのに対して、80年代の「やさしさ」は若者のなかで内閉し、お互いの自我を傷つけないよう、他者の内面に踏み込まない「やさしさ」へと変容していった。そして、第三に、70年代の青年を特徴づけていた「遊戯性」（井上, 1977）もまた、消費社会の中で変容していった。というのも、消費社会の先端に位置する若者の「遊戯性」は、企業にとって大きな収益を生み出すものとなったからである。その結果、この時期、「遊」と「俗」の結託が生まれ、本来、批評的機能を有するはずの「遊」（井上, 1973）が変容し、いわば「遊戯性の専横」とも呼ぶべき事態が生じたのである（小谷, 1998: 187-190）。こうして70年代の成熟できないままさまよう「モラトリアム人間」から、80年代の情報消費社会の主演としてモラトリアムを享受する「新人類」へと青年論の論調が転換したのである。そして、発達論的な含意をもつ「青年」（子どもから大人への移行期としての青年期）に代わって、この時期以降、消費文化やサブカルチャーの担い手としての「若者」という用語が多用されるようになった。このことは、若者が大人との連続性・接続性よりも断絶性・異質性においてとらえられることを意味しており、まさに「新人類」という表現は、こうした若者論の転換を象徴しているともみることができる。

1. 「新人類」から「オタク」へ：情報化の光と影

1980年代はまた情報化の流れが若者のサブカルチャーに大きな影響を与えた。そして、「コンピュータ新人類」（野田, 1987）、「情報新人類」（逢沢, 1991）なる造語が若者に冠せられることになる。政治の熱狂が冷めた1970年代は、モラトリアムを長期化させた「シラケ世代」

と呼ばれた若者が、1980年代には一転して、情報化の流れにも乗ることで、一躍、時代の最先端に踊りだしたかのように語られはじめたのである。ここでは「新人類」なる語は、成人世代から理解不可能な「異星人」（中野、1985）であると同時に、最先端のブランドを身につけたり、新たな情報機器を自在に扱う先端的な存在を示す両義性をおびることになったのである。

この「情報新人類」論の先駆けとなったのは、守弘（1993）によれば、平野・中野（1975）の「カプセル人間」論だったという。ここでいう「カプセル」とは情報機器を備えた「自我の殻」であり、当初、念頭に置かれたのは個室で受験勉強をしながら、深夜放送を聴く若者であった。しかし、やがて移動可能な「自我の殻」としての「クルマ」—エアコンのきいた快適で移動可能な「カプセル」のなかでカーステレオの音楽を聴く若者たちへの注目も集まった。彼らにとって個室も車も自分だけの居場所であり、好きな情報収集だけができる。たとえば、好みでない音楽や情報はスイッチを切ることで遮断することもできる。この点で、「カプセル」は、外界との境界を形成する「バリア」であると同時に、情報をろ過する「フィルター」でもあった¹。守弘（1993）は、こうした平野・中野（1975）の「カプセル人間」論こそ、1980年代に展開される「情報新人類」論の原型をつくったとみる。

そして、実際、1985年に開催された「つくば科学万博」に象徴されるように、本格的に情報化の流れが日本に入ってくると、若者をメディアのメッセージの「裏」まで解読する能力をもった「創造的受け手」（稲増、1991）、「情報的能力」と「統合的能力」のバランスをとることのできる「高感度人間」（成田、1986）としてとらえる論調がめだってくる。たしかに、「カプセル人間」以来、孤立した「個室」「クルマ」に閉じこもる社会性の欠如を指摘する議論もあった²。つまり、「情報新人類」に対する評価には、肯定的評価と否定的評価が相半ば

¹ ソニーが1979年にウォークマンを発売すると、どこでも音楽を聴くことのできる携帯型ステレオカセットプレーヤーとして爆発的に売れ、これによって若者の「カプセル人間化」はさらに進んだとされる。

² 1990年代にも、中島（1991=1995）が改めて若者における〈コトバ〉の不在としての「コミュニケーション不全」を問題にする。彼女は、この時期に特有の「オタク」、「ダイエット」、さらに少女たちの「少年愛趣味」（「やおい」）が一見ばらばらに存在するかのように見えても、現代社会においては「コミュニケーション不全症候群」という名の現代的な適応様式としてとらえられるとした。彼女の言う「コミュニケーション不全症候群」とは、電車内で他人の足を踏んでも何とも思わなかったり、車中で平気で化粧や食事をする若者にみられるように、まさに他者の存在に対する想像力の欠如である。すなわち、① 他人のことが考えられない、② 知り合いになるとそれがまったく変わってくる、つまり自分の視野に入ってくる人間しか「人間」として知覚されない、③ 人間関係への適応過剰もしくは適応不能、であるとした。このような「対人知覚障害」は、かつては世間の「常識」「礼儀作法」といった伝統的知恵によって、あるいは他者との共感を可能にする「教養」「想像力」によってカバーされてきたが、現在のような常識や教養が崩壊した時代には、それもできなくなっている。そして、中島（1991=1995）は、この「症候群」をもたらした要因が、個人の問題に還元されるものではなく、過密化・選別化がすすむ現代社会の構造そのものにあると主張する。

さらに、中島（1991=1995）によれば、たとえばカーマニアにみられる「車」という〈モノ〉への固執は、それが周囲の危険から守ってくれる「自我の外殻」「バリアー」であるからだという。かつてならば、自我は広い知的・想像の世界で紆余曲折を経ながら自力で形成されたが、現代において

したが、80年代後半には前者の評価が優位に立ち、「理解はできないが将来性がある」という評価に収斂していった、とされる（守弘, 1993）。

ところが、こうした「新人類」への評価を暗転させる事件が80年代末に起きる。それは、1989年8月に連続少女殺人犯として宮崎勤元死刑囚（2008年に死刑執行）が逮捕されたことである。それまで「情報新人類」は、「理解できない」という評価があったものの、それは来るべき情報化社会の「未来を先取りする」者という肯定的な評価によって「打ち消された形になっていた」（守弘, 1993: 158）。しかし、この事件を境にメディアは「情報新人類」に今度は「オタク（おたく）」というラベリングをし³、その否定的側面を強調しはじめる。とりわけ、宮崎が個室（自宅の離れ）に閉じこもり、隙間もないほど山積みされたビデオとコミックに囲まれた生活をしてきたことから、生身の人間とのコミュニケーション能力を欠き、現実と虚構の区別がつかないまま、連続少女殺人事件という、まさに理解不能で異常な犯行に及んだとメディアによって喧伝され、社会に大きな衝撃を与えた。

小谷（1998）は、こうした「おたく」的な行動様式を情報化社会における「情報爆発」に対する反応の一形態としてみる。過剰な情報は他者の真意を図りがたい存在とし、コミュニケーションを不安定化する。そこで、「おたく」的な行動様式は、「個室」という「シェルター」にこもり、過剰な情報や他者から「逃避」することである。そして、情報機器の持つ「母親的性格」に着目する。すなわち、高度化した情報機器は、自分の欲求に忠実に奉仕し、言うことをきいてくれる「母親」代わりとなる。そして、これによって自分の意のままにならない他者との煩わしいコミュニケーションを回避することができるというのである。

宮台（1990, 1994）もまた、80年代の若者論が「新人類」論に明けて「オタク」論に暮れた」と総括する。そして、記号消費論やシステム論をもとに、両者を次のように対比する。すなわち、「新人類」が記号的な消費行動と対人関係を結合した若者であったのに対して、「オタク」はそうした新人類的な対人関係から退却してメディアの与える世界に自閉する若者た

は「車という現実には彼らの存在を世界からつつみ、隔て、場合によっては防衛のヨロイにも、また攻撃の手段にもなってくれる人工の殻のなかに身をひそめ」、自閉してしまうところに「コミュニケーション不全症候群」が発生した、という。このように、「おたく」や「ひきこもり」、摂食障害、「やおい」文化などを、若者の関係性の問題（たとえば、性愛における「所有」と「関係」のジェンダー差）として統一的にとらえる視点は、その後、斎藤（2009）などにもひきつがれていく。

ただし、中島（1991=1995）の議論では、「コミュニケーション不全症候群」を引き起こした原因が、社会構造や文化（とくにコミュニケーションを媒介する言語文化）の変容との関連でとらえられていないために、それへの「処方箋」も「自分を見つめ、苦しみを認識する勇気をもとう」といった心理主義に陥っている。

³ この「オタク（おたく）」の語は、宮台（1990, 1994）によると、1983年に評論家の中森明夫が『漫画ブリッコ』のコラムでコミック・マーケットに集まる若者を「おたくと命名する」として、差別的な扱いをしたことに由来する。しかし、2004年に「オタク（おたく）」を主人公とした『電車男』（中野, 2004）が映画化・ドラマ化されヒットすると、「オタク株は急上昇」（『社会を映すラベリング：名前をつけ分類するのが好きな日本人』『朝日新聞』2005年12月24日）したという。そして、これと逆に肯定的評価が否定的評価に変わったのが「フリーター」だとされる。これについては、注9参照。

ちである、という。そして、1985年と86年にマーケティング・リサーチ会社で行った大学生の調査をもとに、若者をいくつかのクラスターに分けたうえで、両者が分化していく過程を仮説的に描き出した。それによると、どんな文化も拡大期にリーダーとフォロワーが分化する。当初（1970年代中盤）は、リーダー部分で新人類文化とオタク文化は未分化であったが、まず新人類文化が広範なフォロワーを獲得し、80年代に入ると新人類文化が優位にたった。これによってメディアによって喧伝される「メジャー文化」としての新人類文化は「取り残された者」にとって参入が困難な「敷居の高い」文化になっていく。こうしたなかで新人類文化に「取り残された者」の「救済コード」となったのが「オタク文化」だという。そして、この「オタク文化」にも広範なフォロワーが成立していった。その過程で、宮台（1990, 1994）によれば、2つの文化類型が「対人関係得意人間」と「対人関係不得意人間」という人格類型と重なる事態が進行したという。つまり、当初は同一のリーダー部分で発生した文化が、フォロワー部分で担い手の分化を引き起こしているというのである。

この人格類型と文化類型の対応関係に注目して、宮台（1990, 1994）はまた文化の差異における「階層コードの崩壊」を主張する。すなわち「文化の敷居」は従来は階層的要因（所属階層・可処分所得・財産など）によって形成されてきたが、80年代は中流意識の飽和と高度消費社会の到来が「階層コードに言及する〈物語〉」を無効化したという。とりわけ人格システムにとっては、階層コードの無効化によるコミュニケーションの手がかりの不足を複数の選択可能な〈物語〉によって埋め合わせるようになった。そこでは、記号消費と対人関係の様式が相互に前提を供給しあうようになった。その結果、対人関係が不得意な「オタク」的な若者にとっては、新人類的な記号消費は「敷居」の高い文化となって参入しにくくなった。このように消費コードが、階層コードを媒介とせずに、直接、対人関係能力に言及し始めたこと—これが新人類とオタクを分化させる要因になった、というのが宮台（1990, 1994）の仮説である。

これに対して、新井（1993）は、70年代から80年代に至る若者像の変遷を次のように総括している。すなわち、まず「70年代青年論」の基調をなした自我論の図式（片瀬, 1993）に、80年代前半にメディア親和性によって描かれた「高感度人間」（成田, 1996）が付加され、戦後の日本的個人主義を特徴づけるミーイズムが徹底されていった。その結果、ライフスタイルのプライベート化が全面化し、最終的に情報消費感覚が一般化したために、対人的なコミュニケーションが回避され、メディアに依存した「オタク」的な存在が描き出されるにいたった。

さらに新井（1993: 197-200）は、こうした「情報新人類」論の言説を批判的に検討し、論者たちが実証的手続きを二次にして、自らの生活体験（学生時代の体験）をもとに時代

迎合的な若者論を展開してきたのではないかと、という疑義を提起する⁴。それによると、80年代の若者論の論者は、いわゆるエリート的な教育経験をもっている。そうした「難関」を突破するためには並はずれた情報処理能力が必要である。こうして主に首都圏で「高感度人間」としての訓練を受けた学歴エリートが展開したのが、この時期の若者論であったというのである。

そこで新井ら（新井・岩佐・守弘, 1993）は、1989年と92年に首都圏に住む若者（高校生・専門学校生・大学生）を対象にメディア接触行動を調べた。その結果、彼らのメディア接触は稲増（1991）が指摘するほど「創造性」はなく、たんに一時的な余暇として視聴する「消費性」が強かった。つまり、この時期の若者は、能動的・創造的なメディア駆使能力をもっていなかったのである。こうして新井ら（新井・岩佐・守弘, 1993）は、「新人類論の虚構性」を指摘する。そして、その背後にある要因として、若者像の過度の単純化や若者の親メディア性に対する極端なオプティミズム、先端風俗の過度の一般化、さらには時代精神の問題（情報化に適合的な若者像が求められたこと）を指摘している。

しかし、この新井ら（新井・岩佐・守弘, 1993）の調査もまた、首都圏（しかも「新人類論」とはずれた世代）の若者（高校生・専門学校生・大学生）に限られている。さらに先にふれた宮台らの調査も、リクルート社に登録された首都圏の大学生であった。調査時点（1985年、86年）の大学・短大進学率は、30%程度であることを考えると、どちらの調査もサンプルに偏りがあることは否めない。したがって、全国調査のデータにもとづき、「情報新人類」世代を再定義して分析する必要がある。

2. 情報新人類論の再検証

2.1 情報コンシャスネスの帰結：脱階層志向性と情報格差のパラドックス

そこで、こうした「情報新人類」をめぐる言説を再検討するために、以下では1995年の「社会階層と社会移動に関する全国調査（SSM調査）」のデータを使って分析を行う。しかし、SSM調査は階層と移動に関する調査なので、職業や学歴・所得といった階層変数を中心に設問が設定されている。そのため、実際の情報行動が質問にとり入れられたのは、2005年SSM調査（B票）で「インターネットで買い物やチケット予約をする」「インターネットや携帯電話などの通信の費用」が訊ねられたくらいである。しかし、1995年SSM調査には、所有財の質問項目に「ビデオデッキ」「パソコン・ワープロ」「FAX」がある⁵。そこで、以下

⁴ 新井（1993）によれば、宮台（1990）は、自らの高校時代の生活環境を前提とした「我田引水」的な調査データの解釈を行っているという。

⁵ なお、2005年のSSM調査（A票・B票）では、財産項目には情報処理機器として「電話（携帯電話・PHSを含む）」「衛星放送・ケーブルテレビ」「DVDレコーダー」「パソコン・ワープロ」「高速インター

ではこれらの項目を用いて、当時の若者の情報行動に関する分析をおこなう。

ただし、1995年のSSM調査で、この項目を使った分析は、すでに遠藤（1998, 2000）によってなされている。遠藤（1998）は、まず「パソコン・ワープロ所有者」と「FAX所有者」に注目し、15歳時の情報関連機器（ラジオ・テレビ・電話）の保育状況や学歴との関連をみた。そして、パソコン・ワープロの所有が15歳時の情報関連機器の保育や学歴と関連するのに、FAX所有はそれらと関連しないことを指摘する⁶。

そして、両者の間には階層の重視度や「自己-社会認識」にも違いがあることから、「パソコン・ワープロ所有者」を「情報コンシャスなグループ」と定義し、その社会的属性および社会意識・ライフスタイル戦略を年代も考慮に入れながら分析している。それによると、情報コンシャスなグループは、学歴が高く、収入・財産も多いうえに、自己評価や階層帰属意識も高いという。そして、階層帰属意識の高い者は、「階層志向」と「脱階層志向」（片瀬・友枝, 1990）の双方が強いが、そのなかにあつて「情報コンシャスなグループ」は、社会活動やサークル活動、家族などを重視する一方で、収入や財産の獲得を重視しない「脱階層志向」が顕著（ただし学歴の重視度のみ高い）であり、また「現状変革志向」も強いという。

さらに遠藤（2000）によれば、パソコン・ワープロといった情報関連機器が、一般の耐久消費財のもつ地位表示機能とは異なり、使用してはじめて価値を生むので、① 使用目的がある、② 使用する能力（コンピュータ・リテラシー）がある、という2つの条件を満たさないと所有する意味がないという。このうち①の条件から、情報コンシャス層は専門・管理職に偏り、②の条件からリテラシー獲得機会としての高い学歴も必要になるという。そして、エーレンライヒ（Ehrenreich, 1989=1995）のエリート層としての「専門職の中流階級」——すなわち資産よりも収入の高さによって特徴づけられる高学歴の専門・管理職——という概念を援用しながら、情報コンシャス層を「コンピュータおたく」よりも社会の中核を占める層と特徴づける。また収入の高さは、当時はまだ高価であった情報関連機器を購入できる前提であったと同時に、その結果として高収入を得ている可能性もあると推測する。

遠藤（1998, 2000）はまた、年代別の分析により、こうした「情報コンシャスなグループ」のもつ脱階層志向的なライフスタイル戦略が普及してきた過程に関して2つのシナリオを仮説的に提示している。1つは20代から40代にかけて社会化が進行することによって、情報コンシャスなグループの脱階層志向性が拡大するというシナリオである。すなわち、若い世代ほど情報機器に関心があると言われてきたが、1995年のSSM調査のデータからは、必ず

ネット回線」が含まれている。

⁶ その理由として、遠藤（1998）は、パソコンやワープロが、すべての情報をデジタル化するのに対して、FAXはアナログ情報をそのまま扱える機器であることをあげている。

しもそのような傾向は見られなかった。むしろ30代、40代の方が「パソコン・ワープロ」を保有する「情報コンシャスなグループ」に属する者が多かった。20代ではまだ社会的経験が少なく、そのライフスタイルは自分で築き上げてきたというより出身家庭の属性に依存している。しかし、社会的経験を積むなかで30代では情報コンシャスなグループの割合が増大し、階層的地位にもその影響が及びはじめる。そして、40代になると階層的地位の上昇に対する情報コンシャスネスの有効性の結果として、「情報コンシャスなグループ」はますます社会的優位性を獲得する——これが遠藤（1998, 2000）の言う第一のシナリオである。

これに対して、第二のシナリオは、40代から20代へと社会の情報化が進行するというものである。すなわち、情報化が進展しはじめたのは、95年時点での40代が20代初めであった頃（パソコンが登場したのが1970年代後半であった）であり、フロンティア精神をもった人々がこれに関心を示し、脱階層的な志向をもつ若者文化とコンピュータ技術が結びついた（遠藤, 1998）。そして、このコンピュータ技術が社会的優位性をもたらすことから、情報コンシャスネスと脱階層志向的なライフスタイル戦略が結びついて一般化した。その結果、後続する世代ではこうした脱階層志向的なライフスタイル戦略がより受け入れやすいものとなり、情報コンシャスネス以上に普及したために、「情報コンシャスなグループ」とそれ以外のグループの差異が曖昧化した。そして、さらに情報化が大衆化することによって、情報コンシャスネスのライフスタイル戦略は、もっとも若い20代では、社会的優位性を表示するものでなくなり、むしろ階層志向的な価値を重視する傾向が表れ始めた、という。そして、遠藤（1998）は、現実にはこの2つのシナリオが混在して現在の状況を作り出したと推測している。ここから、遠藤（1998）は、「情報コンシャスなグループ」は優位な位置を占めているので、その脱階層志向的なライフスタイル戦略が今後、日本社会において全般的な潮流となる可能性がある一方で、情報コンシャスを「梃子」として、階層社会における優位性が再生産され、現実には階層格差が維持・拡大されるという「脱階層志向と情報格差のパラドックス」（遠藤, 1998: 167）がみられると結論づける。

さらに遠藤（2000）は、情報コンシャス層では、全般的公平感が高いと同時に、領域別別不公平感（とくに性別・年齢などの属性要因による不公平感）も高いことから、この層を「オルトエリート」すなわち「潜在的にはエリート層になることの可能な能力を持ちながら、何らかの（個人の努力を超えた）理由でその能力が社会的に評価されないかもしれないとの大きな不安を抱え、この不安にせき立てるように何らかの行動を起こそうとする」対抗的エリート⁷、社会における自己実現をつうじて現状のエリートにとって代わろうとするエリート予備

⁷ 「オルトエリート」とは Alternative-Elite の略で、遠藤（1999）によれば、平等を建前としながらも階層性を内包した民主主義社会に、インターネットに代表される CMC（Computer Mediated

軍であるとする。そこで、遠藤（2000）は、20代の情報コンシャス層／非コンシャス層に注目する。そして、20代の若年層が、他の世代に比べて、地位不安が高く、現状維持志向が低いという。この世代は自分が社会の周縁に位置づけられていることを自覚しているために、社会の優位層に上昇しようとする志向が、とくに情報コンシャス層で高い。また全般的な不公平感も情報コンシャス層で高く、非コンシャス層で低いという分化もみられる。ここから遠藤（2000）は、若者層における2つの地位戦略を推測する。1つは、社会における未熟者——この時期、高等教育進学率の急増によって、モラトリアムの長期化も大衆の規模で生じていた——という地位を受け入れ、そこから着実に社会の階梯を登ろうとする同調戦略であり、もう1つは自らを革新的な「オルトエリート」として位置づけ、年長世代に挑むという対抗戦略である。

このように、遠藤（1998, 2000）においても世代に着目した分析がなされているが、必ずしも「情報新人類」といった若者論の文脈での検討はなされていない。また情報機器としてFAXとパソコン・ワープロの所有に着目し、最終的に「パソコン・ワープロ所有」を「情報コンシャスネス」の指標としているが、もう1つ「情報新人類」を考察する上で重要な情報機器が1995年のSSM調査の財産項目に含まれていた。それは「ビデオデッキ」である。これは先にもみたように「情報新人類」の「亜種」ともいべき「おたく（オタク）」を特徴づける情報機器である⁸。さらに、遠藤（1998）は、社会意識（とくに脱階層志向性）との関連に関心があったためか、1995年SSM調査のB票のみを分析しているが、財産項目はA票・B票に共通してある。そこで、両者のデータを統合することでサンプル数を確保することができる（ただし、以降の分析ではA票・B票のいずれにしかない項目については、それぞれの調査票のデータを使う）。以下では「情報新人類」の社会的性格という観点から、1995年SSM調査データの分析を行うが、それに先立ってどの世代（出生コーホート）を「情報

Communication) が浸透し、大衆化した情報化社会が参加のコストの低いコミュニケーションや組織・運動——これを遠藤（1999）は1995年の阪神大震災の際のボランティアネットワークに萌芽的にみられた「インターネット・アクティビズム」と呼ぶ——が実現することによって誕生してくるという。それは「やがてエリートになる能力を潜在させているが、現状では、権威のヒエラルキーの中位以下にあり、したがって、心情的にはエリート層に対抗的（非エリート層に同調的）であり、マイナーカルチャーに自己のアイデンティティを託す」層を意味する。具体的には、遠藤（1999）は、当時のアメリカ民主党の大統領・副大統領候補で「情報ハイウェイ構想」をもっていたクリントンとゴア、マイクロソフト社の創業者・ビル・ゲイツなどを念頭に、現在は周辺的な位置にある若年層や女性などがインターネットをもとに緩やかなネットワークを形成しながら、社会的な発言力を強めていくという。

⁸ 実際、1980年代の「情報新人類」論を批判的に検討した新井ら（新井・岩佐・守弘、1990、1993）が着目したのも、当時の若者のテレビ・ビデオ視聴行動であった。また、パソコンが一般家庭に普及し始めたのは、1995年SSM調査が行われた年にマイクロソフト社からGIF機能を備えたWindows95が発売された以降であった（パソコンの普及率は、1988年度末で9.7%、90年度末で10.6%、95年度末は15.6%であるのに対して、99年度末には37.7%、2003年度末では78.2%となっている（総務省『通信利用動向調査報告書世帯編』）。

新人類」とするか検討しておく必要がある。

2.2 情報新人類の世代

「情報新人類」の世代の定義については、さまざまな論者が議論しているが、それらの議論はおおむね一致している。たとえば、逢沢（1991）は、「情報新人類」を当時の20代（1962～1971年出生）としたうえで、「物質的な面で不自由することもなく育った世代」とする。そして、その特徴を企業への帰属意識が低く、転職をいとわず、場合によっては特定の企業に属さず「フリーター」的な生き方をする点に見出している⁹。また、逢沢（1991）は、「情報新人類」は、企業に入っても昇進を望まない傾向があると述べているが、この点は先の「情報コンシャスなグループ」の脱階層志向性を指摘した遠藤（1998）の議論とも符合する。

また、小谷（1998）は、「新人類」を1960年代以降に生まれた者（1995年SSM調査でいえば、20歳～35歳に該当する）と規定し、この世代が幼少時からテレビをはじめとするメディアに囲まれて成長してきたために、「高度のメディア・リテラシーと、先行世代にはない「感性」とを有している」（小谷、1998：180-181）と特徴づけた。そして、この世代の「社会心理的基盤」に関しては、「子ども時代と高度成長期が、ほぼ完璧に重なりあっている」ために、「消費による自己確認」ともいうべき心性を育ててきたという。その結果、彼らは自らが所有する消費財と、メディアから得た情報の新奇性・豊富さを誇示することで「自己の比較優位性を確認」する傾向をもつとした。

他方、野田（1987：26-27）は、コンピュータ体験の仕方から、世代を3つに分けている。まず、コンピュータ第I世代は、当時（1987年時点）30代（1948～57年出生）で、就職後、仕事の中でコンピュータに接した世代で、「コンピュータ思考に浸る以前に、産業社会への社会化の過程を終えて」いるので、しばしばコンピュータの作動に苛立ち、いわゆる「テクノストレス」を感じている人々である。これに対して、第II世代は、当時の20代（1958～67年出生）で、マイコンの登場（1977年から79年）の頃、高校生か中学生であり、成人としての社会的役割を獲得する以前もしくはそれと並行してコンピュータ世界になじんだ青年たちである。さらに、コンピュータ第III世代は、やはり当時でいえば10代（1968～77年出生）で、多様なゲームのソフトを通じてコンピュータに出会った世代である。そして、野田（1987）は、このうちコンピュータ第II世代と第III世代を「コンピュータ新人類」と呼んでいる。つまり、

⁹ なお、「フリーター」という語は、現在では正規雇用に入れなかった若者というネガティブな意味で使われているが、いわゆる「バブル期」の1980年代には別の意味で使われていた。「フリーター」なる語は、1987年にリクルート社のアルバイト情報誌『フロム・エー』が最初に使ったとされるが、その当時は、バブル経済のもと「正社員になることを拒否して、自由に好きなアルバイトをして生活をする」という「フリー・アルバイター」の新しいライフスタイルを意味していた、という（小杉、2002）。

成人役割を獲得する以前にコンピュータ世界と遭遇したのが、「コンピュータ新人類」というのである。

そこで、これらの議論を踏まえうえて、以下では1995年SSM調査データから20歳から35歳（コーホートでは、1960～1975年出生コーホート）を「情報新人類世代」として取り出し、それ以上の世代、ただし年齢幅を15歳にそろえて36歳から50歳まで（コーホートでいうと、1945～1959年の戦後出生コーホート）を仮に情報旧人類世代と呼び、この両者の比較もまじえながら、この世代の特徴をみるとともに、遠藤（1998）の議論を再検討していきたい。ただし、遠藤（1998, 2000）も注意を促しているように、パソコン・ワープロとビデオデッキは、世帯単位の保有財として訊かれている。したがって、若い世代の場合、当時まだ高価であった情報機器を親世代に購入してもらっていた可能性がある。さらに既婚者の場合、配偶者が購入し、もっぱら配偶者が使用していたことも考えられる。また逆に年長世代の場合、とくに娯楽性の強いビデオは、子世代の要望によって購入し、実際に使用していたのは子世代であった可能性が高い。そこで、「情報新人類世代」は1960～75年出生コーホートのうち未婚者とし、「旧人類世代」はこの「新人類世代」と同居していない者と操作的に定義して分析をすすめていく¹⁰。

3. 2つの情報コンシャス層

3.1 情報をめぐる世代間・世代内分化

まず、パソコン・ワープロとビデオデッキの保有状況を2つのコーホート（情報新人類と旧人類）ごとにみたものが、表1である。表1の全体の欄にまず注目すると、パソコン・ワープロの所有率は新人類で58.5%、旧人類で61.0%と両者の差異はほとんどない。これに対して、ビデオデッキの所有率は、新人類では95.5%であるのに対して、旧人類では86%と10ポイント近い差がある。このことからみる限り、新人類と旧人類とを分けるのは、パソコン・ワープロの保有よりもビデオデッキの保有である可能性が高い。また、ビデオデッキの方がパソコン・ワープロのよりも倍近い保有率となっていることも確認できる。

実際、内閣府の経済社会総合研究所『消費動向調査年報』によれば、1995年のVTR（テレビ録画機）の普及率は73.7%であったのに対して、ワープロは39.4%、パソコンは15.6%と普及率が低かった。また総務庁青少年対策本部（1997：9）が、1996年に全国の12歳から

¹⁰ 具体的には、1995年のSSM調査では、一番年長の子とも一番年少の子どもの年齢を回答させている（A票問29、B票問19）ので、これらの項目から「情報新人類世代」の子どもがいない「情報旧人類世代」を抽出した。

29 歳までの青少年とその親を対象に行った「第 3 回情報化と青少年に関する調査」によれば、自宅にある情報機器でもっとも多かったのは「ビデオデッキ」の 93.3% で、「ヘッドホンステレオ（ウォークマンなど）」と「テレビゲーム機（ファミコンなど）」がこれに続き、「ワープロ」は 42.8%、「パソコン」は 23.9% に留まっていた。さらに「ふだんよく使用している情報関連機器」についても、「ビデオデッキ」が 62.0% と際立って高くなっている¹¹。

このようにパソコン・ワープロとビデオデッキの普及率・使用率の違いを反映して、表 1 の各セルに注目すると、どちらのコーホートでも「ビデオデッキのみ所有者」（新人類では 37.8%、旧人類では 34.8%）と「パソコン・ワープロとビデオデッキ所有者」（新人類では 57.7%、旧人類では 59.2%）は多いが、「パソコンのみ所有者」（新人類では 0.8%、旧人類では 1.8%）、「どちらも非所有者」新人類では 3.7% と、旧人類では 4.4% はきわめて少ない。さらにビデオとパソコン・ワープロ所有の関連をみると、新人類でも旧人類でも有意な関連を示し（新人類： $\chi^2=18.649$ ($p<0.001$) 旧人類： $\chi^2=41.585$ ($p<0.001$)), 関連係数もほぼ等しい（新人類： $\phi=0.177$, 旧人類 $\phi=0.170$ ）。

つぎに、それぞれの世代ごとに情報コンシャス層と非コンシャス層とをわけてみよう。表

表 1. ビデオデッキとパソコン・ワープロの所有状況

コーホート	ビデオデッキ	パソコン・ワープロ		合計
		所有	非所有	
新人類 (N=598)	所有	57.7	37.8	95.5
	非所有	0.8	3.7	4.5
	全体	58.5	41.5	100.0
旧人類 (N=1,446)	所有	59.2	34.6	86.0
	非所有	1.8	4.4	14.0
	全体	61.0	39.0	100.0

注) 新人類： $\chi^2=18.649^{***}$ $\phi=0.177$
 旧人類： $\chi^2=41.585^{***}$ $\phi=0.170$ ***： $p<0.001$

¹¹ また総務庁青少年対策本部（1997：9）によれば、12 歳から 17 歳の青少年とその親を比較すると、「ビデオデッキ」「ヘッドホンステレオ」などの AV 関連機器、「テレビゲーム機」などのゲーム機器は、青少年の使用率が高いのに対して、「ファクシミリ」「携帯電話・PHS」などの電話通信機器、また「ワープロ」「パソコン」などの情報処理機器の使用率は親世代の方が高かった。さらに、『平成 12 年国民生活白書』によれば、この時期のパソコン・ワープロ関連支出は単身世帯で多い、という。それによると、1995 年の単身全世帯のパソコン・ワープロ関連支出を 1 とすると 2 人以上全世帯では 0.44 となり、その後はこの差は増減を繰り返すが、2000 年には単身全世帯では 1.91 となったのに対して、2 人以上全世帯では 0.93 とさらに格差が開いている。また消費支出に占める割合は 1995 年から 2000 年にかけて 24 歳以下の世帯および 25～29 歳の世帯では 3% 程度から 7% 台へと伸び、他の年齢階層との差を拡大させている（全世帯の平均は、2000 年の時点で 3%）。情報関連支出（「電話機通信料」「通信機器」「パソコン・ワープロ」「放送受信料」の合計）が消費支出に占める割合は、1995 年から 2000 年にかけて、単身全世帯では 3.5% から 5.6% に伸びたが、2 人以上世帯では 2.4% から 3.6% の増加にとどまった。

1 からみると、新人類世代と旧人類世代を分けるのが、どちらかと言えばビデオデッキの保有であったのに対して、ビデオの保有率はともに9割前後であったので、それぞれの世代内で情報コンシャス層と非コンシャス層を分けるのは、保有率が4割台にあるパソコン・ワープロであろう。そこで、どちらの世代もパソコン・ワープロ（以下まとめてPCと略記）を保有する者を「情報コンシャス層」、保有しない者（ビデオデッキのみ所有）を「非コンシャス層」と呼ぶことにする。つまり、① 新人類世代情報コンシャス層、② 新人類世代情報非コンシャス層、③ 旧人類世代情報コンシャス層、④ 旧人類世代情報非コンシャス層（以下ではそれぞれ新人類コンシャス層、新人類非コンシャス層、旧人類コンシャス層、旧人類非コンシャス層と略記する）の4つのグループに分けて、その間の階層的格差やライフスタイル戦略の差異をみていこう。

3.2 新人類の階層的基盤

まずこの4つのグループについて、学歴との関連をみていこう。表2は、2つの世代ごとに学歴と情報コンシャス層・非コンシャス層との関連をみたものである。この表によると、まず新人類世代の場合、高等学歴（短大・高専・大学・大学院）の者では情報コンシャス層は70%を占め、もっとも多くなっている。これに対して、中等学歴（高校）では5割ほど、初等学歴では4割程度にとどまっている。また旧人類世代でも、同じく高等学歴の者で情報コンシャス層が75.5%ともっとも多く、中等教育の経験者では61.6%、初等教育経験者では37.3%にとどまり、高等教育経験者との間に40ポイント近い差がある。このことから、遠藤（1998, 2000）も指摘するように、情報コンシャス層は世代に関わらず、学歴エリート層であることがわかる。このことから、学歴の高さが、情報機器（とくにPC）を利用する

表2. 世代別にみた学歴と情報コンシャス度の関連

世代/情報コンシャス度	本人学歴			全体
	初等教育	中等教育	高等教育	
新人類コンシャス	42.9	51.1	70.1	60.0
新人類非コンシャス	57.1	48.9	29.9	40.0
合計 (実数)	100.0 (21)	100.0 (268)	100.0 (268)	100.0 (557)
旧人類コンシャス	37.3	61.6	75.5	62.8
旧人類非コンシャス	62.7	38.4	24.5	37.2
合計 (実数)	100.0 (158)	100.0 (790)	100.0 (388)	100.0 (1336)

注) 新人類: $\chi^2=22.873$ ($p<0.001$) $\gamma=0.378$
 旧人類: $\chi^2=71.137$ ($p<0.001$) $\gamma=0.408$ ***: $p<0.001$

表 3. 世代別にみた職業と情報コンシャス層度との関連

世代/情報コンシャス度	本人現職								全体
	専門	大W	中小W	自営W	大B	中小B	自営B	農業	
新人類コンシャス	69.4	63.8	57.1	60.0	64.3	47.1	66.7	50.0	59.2
新人類非コンシャス	30.6	36.2	42.9	40.0	35.7	52.9	33.3	50.0	40.8
合計 (実数)	100.0 (98)	100.0 (47)	100.0 (105)	100.0 (5)	100.0 (14)	100.0 (85)	100.0 (9)	100.0 (12)	100.0 (375)
旧人類コンシャス	77.8	74.4	57.4	75.2	52.6	41.5	56.3	73.7	63.0
旧人類非コンシャス	22.2	25.6	42.6	24.8	47.4	58.5	43.7	26.3	37.0
合計 (実数)	100.0 (171)	100.0 (121)	100.0 (195)	100.0 (101)	100.0 (19)	100.0 (176)	100.0 (71)	100.0 (38)	100.0 (892)

注) 新人類: $\chi^2 = 10.779$ $\gamma = 0.213$
 旧人類: $\chi^2 = 70.900$ $\gamma = 0.255$ ***: $p < 0.001$

ための情報リテラシーの獲得を促進していることが推測される。ただし、いずれの世代でも学歴と情報コンシャス度との関連はともに有意であるが、関連係数で見ると、旧人類世代に比べ、新人類世代では学歴との関連が弱まっており（旧人類の $\gamma = 0.408$ に対して、新人類世代では $\gamma = 0.378$ ）、情報機器の保有における学歴格差は縮小しているといえよう。

次に表3では、世代別に職業と情報コンシャス・非コンシャス層の関連を示したが、ここからも世代にかかわらず、情報コンシャス層の階層的優位性を確認することができる。すなわち、まず新人類世代からみると、標本数の少ない自営ホワイト・ブルーカラーを除外して考えると、情報コンシャス層が多いのは専門職（69.4%）、大企業ブルーカラー（64.3%）、大企業ホワイトカラー（63.8%）となっている。これに対して、旧人類世代でも、情報コンシャス層はやはり専門職（77.8%）、自営ホワイトカラー（75.2%）、大企業ホワイトカラー（74.4%）の順で多くなっている。とくにホワイトカラーで多いのは、遠藤(1998)が、1994年のIDCジャパンによる家庭でのPCの利用の実態調査¹²を引用しながら指摘しているように、この時期のPCの利用は文書作成などのビジネス・ユースが大きな割合を占め、今日のように娯楽（音楽・動画視聴やゲームなど）に用いられることが少なかったためであろう。また専門職の利用が多いのも、データ分析や文書や教材作成の必要があるとともに、専門職（とくに非正規雇用の専門職）は自宅への仕事の持ち帰りが多いため（片瀬, 2012）であるからと考えられる。

他方、所得（個人所得）という点からも、情報新人類の階層的基盤をみておこう。表4には、これまでと同じく2つの世代ごとに情報コンシャス層と非コンシャス層の個人所得の平均値を集計した結果を示した。これによると、新人類世代では、情報コンシャス層でも非コンシャ

¹² この調査は、遠藤（1998）によれば、首都圏と近畿圏を中心に16歳から69歳のPCを持っている男女9,443人に実施されたという。遠藤（1998）はまた、『国民生活白書』などを参照しながら、この時期のPCユーザーが40～49歳をピークとした単峰型分布をしていることから、「若者の方が情報に強い」という俗説に注意を促している。

表4. 情報コンシャス層・非コンシャス層の個人所得

世代/情報コンシャス度	平均値 (万円)	標準偏差	実数
新人類コンシャス	226.028	157.511	326
新人類非コンシャス	237.009	143.785	214
t 値	-0.820 ns.		
旧人類コンシャス	421.588	514.489	806
旧人類非コンシャス	351.974	437.229	461
t 値	2.554**		

注) **: $p < 0.05$

ス層でも、年間の個人所得（税込）で 230 万円前後で、統計的にみても有意差はない。これに対して、旧人類世代では情報コンシャス層では 420 万程度の所得があるのに対して、非コンシャス層では 350 万円程度と、70 万円ほどの格差がある。そして、t 検定の結果も 5% 水準で有意である。また標準偏差をみても、旧人類世代では新人類世代よりも大きく、この世代の内部でも所得のばらつきが大きくなっている。つまり、情報関連行動によってもたらされる経済格差は、新人類世代ではみいだされないが、旧人類世代ではみいだされることになった。

次に、PC とビデオデッキ以外の財産の保有状況を比較してみよう。出身階層をあらわす 15 歳時の主要な財産保有状況は、表 5 に示した。まず、新人類世代からみると、応接セットと自動車、テレビを除き、情報コンシャス度と 15 歳時財産には有意な関連がある。そして、情報コンシャス層は非コンシャス層に比べて、財産の保有率が高い出身階層を背景にもっていることがわかる。とくに関連係数 (ϕ 係数) からみて、情報コンシャス層は電話・ラジオといった情報・通信機器に加えて、文学全集・図鑑、ピアノ、美術品・骨董品といった「客体化された文化資本」(Bourdieu, 1979=1986) に恵まれていた環境で育ったと考えられる。他方、旧人類世代でも情報コンシャス度は、持ち家を除き、15 歳時財産と有意な関連があり、

表5. 情報コンシャス層・非コンシャス層の 15 歳時財産

世代/情報コンシャス度	持家	応接 セット	自動車	電話	ラジオ	テレビ	株券・ 債券	文学全集 ・図鑑	美術品・ 骨董品	ピアノ
新人類コンシャス	85.2	46.4	78.3	99.1	99.7	99.1	23.5	68.7	18.8	37.7
新人類非コンシャス	79.2	42.9	77.4	94.7	97.3	99.1	16.4	51.8	11.5	24.3
ϕ 係数	0.078*	0.034	0.010	0.136**	0.105*	0.001	0.086*	0.171***	0.098*	0.140**
旧人類コンシャス	83.5	31.2	43.3	78.4	97.4	92.7	18.7	48.2	19.2	11.7
旧人類非コンシャス	81.8	23.4	36.3	72.9	97.8	87.0	8.6	29.5	11.8	7.6
ϕ 係数	0.022	0.083**	0.069**	0.062*	0.041*	0.096***	0.136***	0.184***	0.096***	0.065*

注) ***: $p < 0.001$, **: $p < 0.01$, *: $p < 0.05$

表6. 情報コンシャス層・非コンシャス層の財産

世代/情報コンシャス度	クーラー・ エアコン	電子 レンジ	食器 洗い機	乗用車	応接 セット	スポーツ 会員権	株券・ 債券	美術品・ 骨董品	ピアノ
新人類コンシャス	88.1	90.1	14.8	86.4	41.7	12.8	20.6	18.8	29.3
新人類非コンシャス	74.3	78.3	4.0	84.1	28.3	8.8	10.2	6.6	17.7
φ係数	0.178***	0.164***	0.172***	0.032	0.136**	0.094*	0.137***	0.172***	0.131***
旧人類コンシャス	85.9	96.6	19.3	93.8	47.8	16.0	70.1	17.8	44.7
旧人類非コンシャス	75.2	85.6	10.4	86.8	34.6	7.0	84.6	7.0	25.4
φ係数	0.107***	0.114***	0.093***	0.120***	0.196***	0.131***	0.183***	0.151***	0.193***

注) ***: $p < 0.001$, **: $p < 0.01$, *: $p < 0.05$

情報コンシャス層は非コンシャス層に比べて、財産の保有率が高い家庭出身者が多い。やはり、関連係数からみると、情報コンシャス層は、文学全集・図鑑、美術品・骨董品といった文化資本だけでなく、株券・債券といった経済資本やテレビといった情報機器にも恵まれていたことがわかる。以上のことから、いずれの世代でも、情報コンシャス層は富裕層、とくに文化資本や情報機器——これも佐藤（2008）の立場にたてば文化資本としても考えることができる——に恵まれた階層の出身と言うことができる。

つぎに、表6には、現在の財産保有を世代・情報コンシャス度ごとに示した。新人類世代の乗用車を除き、いずれの世代でも情報コンシャス層は非コンシャス層に比べ財保有が多い。また情報コンシャス度と財保有の関連は、全体として15歳時の財保有に比べても高くなっている。とくに新人類世代では、クーラー・エアコン、食器洗い機、電子レンジといった家電製品に加えて、美術品、ピアノといった文化資本の保有率が高い。これに対して、旧人類世代でも、応接セット、株券・債券などの財に加え、ピアノ、美術品といった文化資本の保有率が高い。

では、文化階層という点では、情報コンシャス層と非コンシャス層に差異はあるのだろうか。1995年SSM調査では、A票で現在の文化活動を正統的文化活動（クラシック・コンサートや美術館・博物館に行く頻度など）と大衆的文化活動（カラオケやパチンコをする頻度など）にわけて訊ねている。これらはいわゆる「身体化された文化資本」（Bourdieu, 1979=1986）とみなすことができる¹³。表7はこれらの文化活動を「週1回以上」「月1回くらい」とすると答えた比率を示したものである。まず新人類世代からみると、正統的文化資本のうち小説・

¹³ ブルデュー（Bourdieu, 1979=1986）は、文化資本を「客体化された文化資本」（文化的な財一たとえば文学全集や百科事典の保有など）、「身体化された文化資本」（「ハビトゥス」とも呼ばれるように個人の身体に蓄積された文化的な性向や慣習）、「制度化された文化資本」（学歴や資格のように社会的に承認され、正統化された文化的財）に分けている。本稿では、表5に示した15歳時財産のうち、文学全集・図鑑、美術品・骨董、ピアノの保持は「客体化された文化資本」の保有にあたる。そして、こうした「客体化された文化資本」によって個人に蓄積された文化活動への性向が、表7の「身体化された文化資本」にあたる。また表2に示した学歴は、これらの文化資本が社会的に承認された「制度化された文化資本」となる。

表7. 世代・情報コンシャス度別にみた文化資本（「週1回以上」+「月1回くらい」）
 1995年SSM調査A票

世代/情報コンシャス度	クラシック コンサート	美術館・ 博物館	小説・ 歴史書	華道・茶道 ・書道	カラオケ	パチンコ	スポーツ 新聞
新人類コンシャス	6.9	6.9	56.3	8.0	61.5	23.3	69.7
新人類非コンシャス	2.0	5.0	40.4	7.1	62.7	35.6	61.8
φ係数	0.106	0.037	0.152*	0.015	-0.012	-0.133*	0.081
旧人類コンシャス	2.1	5.3	51.9	10.8	24.0	14.5	63.2
旧人類非コンシャス	2.0	2.7	33.8	4.7	26.5	22.0	62.1
φ係数	0.004	0.062	0.175***	0.107	-0.028	-0.096*	0.011

注) ***: $p < 0.001$, **: $p < 0.01$, *: $p < 0.05$

歴史書を読む頻度が情報コンシャス度と有意な関連があり、情報コンシャス層ほどこれらの書籍をよむ頻度が多い。これに対して非コンシャス層は、パチンコをするといった大衆的文化行動をする者が有意に多い。他方、旧人類世代でも、正統的文化資本のうち小説・歴史書を読む頻度や華道・茶道・書道をする者が情報コンシャス層に多いのに対して、パチンコをする者は非コンシャス層に多い。この点からみて、いずれの世代でも、情報コンシャスは非コンシャス層にくらべて、正統的文化資本に親和的であり、大衆的文化には非親和的であることがわかる。

以上のことから、情報コンシャス層は、その階層的基盤からみて、1945～59年の出生コーホートである情報旧人類世代——それは野田（1987）のいうコンピュータ第I世代、すなわち就職した後に、仕事の中でコンピュータに接した世代——においても、成人役割を獲得する以前にコンピュータ世界と遭遇した情報新人類世代（1960～1975年出生コーホート）においても、学歴や職業的地位からみて優位な位置を占めていた。彼らの職業的地位の高さ（たとえば専門職の多さ）は学歴の高さにも由来し、それが情報リテラシーの獲得機会になっていたと推測される。また、幼児期文化資本（15歳時の文化的財の保有）からみても、また現在の文化活動からみても、大衆的文化に非親和的であり、より正統的な文化活動をしていることがわかる。したがって、情報コンシャス層は、遠藤（2000）も指摘するように、エリート層としての「専門職の中流階級」——資産よりも収入の高さによって特徴づけられる高学歴の専門・管理職であり、「コンピュータおたく」よりも社会の中核を占める層として特徴づけることができる。また、個人収入の点では、新人類世代では情報コンシャス層と非コンシャス層では差異がみられなかったが、旧人類世代では有意な差がみられ、コンシャス層は非コンシャス層よりも高い所得を得ていた。この収入の多さは、当時、まだ高価であったPCを個人所有する資源になっていたと同時に、PCの所有によってさらに職業的地位の階梯を登り、より高い所得を得ていたという可能性も想定することができる。先にもみたように、宮台（1990, 1994）は、この時期、中流意識の飽和とも相まって、新人類の誕生によっ

て「階層コード」が無効化したと主張したが、上記の分析に照らす限り、情報新人類世代においても、情報コンシャス層と非コンシャス層の間には、経済的にも文化的にも明らかに格差が存在していたことになる。

3.3 情報コンシャス層の社会意識

先にみたように、遠藤（2000）は、PCを所有する情報コンシャス層が、学歴が高く、収入・財産も多いだけでなく、生活満足度や階層帰属意識も高い一方で、社会活動やサークル活動、家族などを重視し、収入や財産の獲得を重視しない「脱階層志向」（片瀬・友枝, 1989）が顕著であり、また「現状変革志向」も強いと特徴づけた。さらに遠藤（2000）によれば、とくに20代の情報コンシャス層は、全般的公平感が高い一方で、とくに性別・年齢などの属性要因による領域別の不公平感が高いことから、この層を「オルトエリート」すなわち潜在的にはエリート層になる能力をもちながら、個人の努力を超えた理由でその能力が社会的に評価されないという地位不安を抱え、この不安にせき立てるよう行動を起こそうとする対抗的エリート、社会における自己実現をつうじて現状のエリートにとって代わろうとするエリート予備軍であるとしていた。このような社会意識は、今回、再定義した新人類世代の情報コンシャス層にも見出すことができるだろうか。

まず彼らが階層帰属や生活満足度、自己評価が高いか検討しておこう。表8は、世代別に情報コンシャス層・非コンシャス層の階層帰属意識の分布をみたものである。「上」と「中の上」の合計比率でみると、まず新人類世代では情報コンシャス層では36.3%いるのに対して、非コンシャス層では25.2%と、前者の階層帰属意識が高い。また旧人類世代でも、やはり情報コンシャス層では「上」と「中の上」が35.6%であるのに対して、非コンシャス層では26.7%と、10ポイント近い差があり、情報コンシャス度と階層意識の間には、1%水準で

表8. 情報コンシャス層・非コンシャス層の階層帰属意識

世代/情報コンシャス度	階層帰属意識					合計
	上	中の上	中の下	下の上	下の下	
新人類コンシャス	1.2	35.1	46.5	13.5	3.7	100.0 (325)
新人類非コンシャス	1.9	23.3	51.4	19.0	4.3	100.0 (210)
全体	1.5	30.5	48.4	15.7	3.9	100.0 (535)
旧人類コンシャス	1.6	34.0	52.8	9.9	1.8	100.0 (832)
旧人類非コンシャス	0.6	26.0	51.9	16.7	4.8	100.0 (480)
全体	1.2	31.1	52.4	12.3	2.9	100.0 (1,312)

注) 新人類: $\chi^2=9.393$ $\gamma=0.192$
 旧人類: $\chi^2=29.285$ $\gamma=0.235$ ***: $p<0.001$, +: $p<0.10$

みても有意な関連がある。このことから、遠藤（1998, 2000）も指摘するように、世代を問わず、情報コンシャス層は非コンシャス層に比べて、高い階層帰属意識をもっていることがわかる。

また、表9には、生活満足度の分布を示したが、「満足」「どちらかといえば満足」の合計比率でみると、新人類世代の場合、情報コンシャス層では63.5%、非コンシャス層では48.3%と、前者の生活満足度が高い。同じく旧人類世代でも、情報コンシャス層では「満足」と「どちらかといえば満足」が65.5%であるのに対して、非コンシャス層では58.2%となっている。どちらの世代でも、情報コンシャス度と生活満足度には有意な関係があり、情報コンシャスである者ほど生活に満足している者が多いことになる。

他方、ライフスタイルという点では、情報コンシャスなグループは、「脱物質主義的志向」(Inglehart, 1977=1978)や「脱階層志向」(片瀬・友枝, 1990)をもっているのだろうか。まず表10は脱物質主義を示す「これからは、物質的な豊かさよりも、心の豊かさやゆとりのある生活することに重きをおきたいと思う」という意見への賛否(ただしB票のみ)を世代別・情報コンシャス度別に集計したものである。この脱物質主義と情報コンシャス度は旧人類世代では関連がないが、新人類世代では有意な関連があり情報コンシャス層ほど、この意見に「よくあてはまる」「ややあてはまる」と回答する者が多く、脱物質主義的傾向を示している。

では、価値志向という点ではどうであろうか。表11は「社会的評価の高い職業につくこと」から「高い地位につくこと」の8つの項目につき4件法で回答を求めたものに「重要である」4点～「重要でない」1点の得点を与えて集計した結果を示している。これによると、今度は逆に新人類世代では情報コンシャス度によって価値志向に有意な差はなく、旧人類世代では

表9. 情報コンシャス層・非コンシャス層の生活満足度（1995年SSM調査B票）

世代/情報コンシャス度	生活全般の満足度					合計
	満足している	どちらかといえば満足	どちらともいえない	どちらかといえば不満	不満である	
新人類コンシャス	19.2	44.3	21.0	11.1	4.4	100.0 (343)
新人類非コンシャス	17.3	31.0	27.9	16.8	7.1	100.0 (226)
全体	18.5	39.0	23.7	13.4	5.4	100.0 (569)
旧人類コンシャス	16.6	48.9	20.0	11.6	2.8	100.0 (854)
旧人類非コンシャス	12.9	45.3	21.9	15.5	4.4	100.0 (497)
全体	15.2	47.6	20.7	13.0	3.4	100.0 (1,351)

注) 新人類: $\chi^2 = 14.414^{**}$ $\gamma = 0.192$
 旧人類: $\chi^2 = 10.420^*$ $\gamma = 0.137$ ** : $p < 0.01$, * : $p < 0.05$

表 10. 情報コンシャス層・非コンシャス層の脱物質主義 (1995 年 SSM 調査 B 票)

世代/情報コンシャス度	脱物質主義					合計
	よくあてはまる	ややあてはまる	どちらともいえない	あまりあてはまらない	まったくあてはまらない	
新人類コンシャス	37.0	40.6	14.5	7.9	0.0	100.0 (165)
新人類非コンシャス	29.3	33.3	20.3	14.6	2.4	100.0 (123)
全体	33.7	37.5	17.0	10.8	1.0	100.0 (288)
旧人類コンシャス	44.5	38.1	15.0	2.4	0.0	100.0 (467)
旧人類非コンシャス	42.1	34.3	18.9	3.5	1.2	100.0 (254)
全体	43.7	36.8	16.4	2.8	0.4	100.0 (721)

注) 新人類: $\chi^2=10.630^*$ $\gamma=0.230$
 旧人類: $\chi^2=8.776$ n.s. $\gamma=0.088$ * : $p<0.05$

表 11. 情報コンシャス層・非コンシャス層の価値志向 (ライフスタイル): 重視度スコア (1995 年 SSM 調査 B 票)

世代/情報コンシャス度	重視度スコア							
	評価の高い職業	高い収入	高い学歴	高い地位	多くの財産	家族の信頼	社会活動	サークル活動
新人類コンシャス	2.413	2.922	2.256	2.181	2.329	3.419	2.834	2.436
新人類非コンシャス	2.347	2.992	2.163	2.057	2.451	3.390	2.678	2.462
t 値	.659	-.752	1.055	1.296	-1.298	.311	1.475	
旧人類コンシャス	2.401	2.920	2.430	2.070	2.276	3.659	2.983	2.433
旧人類非コンシャス	2.349	3.071	2.413	2.103	2.410	3.589	2.848	2.365
t 値	.851	-2.517*	.272	-.570	-2.155*	1.534	2.086*	1.111

注) * : $p<0.05$

いくつかの項目で差がみられる。そして、「高い収入」「多くの財産」の獲得を重視する階層志向性は情報非コンシャス層で高く、コンシャス層で低くなっている。また、ボランティアなどの「社会活動」を重視する脱階層志向的なライフスタイルは、遠藤 (1998, 2000) の指摘するように、情報コンシャス層で顕著にみられている。

これに対して、政治意識という点では、「情報新人類」はどのような志向をもっているのだろうか。原 (1990) は、階層意識を 2 つの次元すなわち対自己的意識と対社会的意識という次元と、認知的側面・評価的側面・志向的側面という次元を設定して、その組み合わせから整序している。それによると、対自己的意識の認知的側面が階層/階級帰属意識、評価的側面が満足度、志向的側面が価値意識—ここには遠藤 (1998, 2000) が扱った脱階層的ライフスタイルも含まれる—となる。これに対して、対社会的意識の認知的側面は階層イメージ、評価的側面が公平感、志向的側面が政党支持意識 (政治意識) とされる。遠藤 (1998, 2000) は、志向的側面に関しては、対自己的意識の脱階層志向性 (片瀬・友枝, 1990) を扱っているが、

対社会的意識の政党支持（政治意識）については触れていない。それは、遠藤（1998, 2000）が主として個人のライフスタイル戦略に関心があったからであると推測されるが、「オルトエリート」の社会的性格を考えるためには、フロム（1941=1951）やアドルノら（1950=1980）以来、問題にされてきた政治的志向性を検討する必要があるだろう。

1995年のSSM調査における政治意識研究で問題にされたことは、いわゆる55年体制の崩壊——すなわち、1992年の「日本新党」の結成に始まった政界再編成は、1994年6月のいわゆる「自社さ」連立政権の成立にともない、従来の「保守-革新」の対立軸を崩壊させた¹⁴——に伴う支持なし層の増大と政治参加様式との関連（小林，2000：片瀬・海野，2000）であった。そこでは、遠藤（1998, 2000）が目した「脱物質主義」（Inglehart, 1990=1993）を背景とした「エリート対抗的政治参加」まさに「オルトエリート」による政治参加が目されたのである。すなわち、イングルハート（Inglehart, 1990=1993：293-294）によれば、無党派層（支持政党なし）が増えても、政治参加は衰退しないばかりか、その政治参加の様式を変えるという。というのも、①若い世代ほど学歴が上昇して政治的認知能力が高まり、②従来の性別役割分業の衰退によって女性の政治参加が増大し、③脱物質主義的な価値の浸透によって政治のように疎遠で抽象的な事象への関心は高まるからである。その結果、彼によると、従来の「エリート指導型」党派心は低下して既成政党（日本でいえば55年体制を支えた自民党と旧社会党）への支持者は減少するが、「認知動員型」の非政党帰属者は増大する。彼らは、特定の支持政党はもたないものの、個人の政治認知にもとづく自発的な政治参加を行い、エリート（政治家や官僚など）への批判を強める。その結果、これまでの「エリート指導型政治」は終焉を迎え、「エリート対抗的政治」が登場する——これがイングルハートの予測であった。

彼の予測は西欧社会に関するものであったが、1995年SSM調査データによる検証（片瀬・海野，2000）からは、日本でも1985年に比べて95年では支持政党なし層の政治的認知能力

¹⁴ 具体的には、1993年6月の宮沢内閣への不信任案可決は、自民党の分裂を引き起こし、「新生党」「新党さきがけ」を誕生させた。この内閣不信任に伴う93年7月の総選挙では自民党は過半数を割り込み、「日本新党」「新生党」「新党さきがけ」の新党と、社会党などの既成野党が、日本新党党首・細川護熙を首班とする非自民連立政権を誕生させた。これが「55年体制」の崩壊と呼ばれた事態である。しかし、この細川内閣も8ヶ月で総辞職し、新生党党首・羽田孜に首相の座を譲った。ところが、この羽田連立内閣には、社会党とさきがけが参加しなかったこともあり、わずか65日で退陣を余儀なくされた。そこで、野に下っていた自民党は社会党と連立を組み、1994年6月に社会党委員長・村山富市を首班とする「自民党・社会党・さきがけ」による連立内閣が成立した。そして、この内閣のもと、社会党が非武装中立政策を放棄し、日米安保条約の容認を打ち出すなど、従来の安全保障政策を転換し、「革新政党」としての性格を変えていった。他方、村山政権の成立によって政権を離れた新生党と日本新党・民主党などは94年12月に「新進党」を結成して野党第一党になった。こうして従来の「保守-革新」といったイデオロギー的政治対立の枠組みは融解し、「支持政党なし」が増大した。実際、1994年まではほぼ30%台で推移していた「支持なし」層は、94年の後半には50-60%台となった（片瀬・海野，2000）。

が高まっていること、また政治参加志向には1985年の時点から政党支持層と支持政党なし層で有意な差はなく、この時点から支持政党がないことがただちに政治参加からの撤退につながっていないことがあきらかにされた。そして、政治的認知能力と党派性（支持政党の有無）の組み合わせから、① 認知的党派型、② 認知的無党派、③ 儀礼的党派型、④ 非認知的無党派にわけ、社会的属性との関連をみたところ、認知的党派型（政治的認知能力が高く支持政党がある層）が50歳台を中心とした高年層にみられるのに対して、認知的無党派（政治的認知能力が高く支持政党がない層）は都市部居住者および若年層で多く、とくに20歳代では約4割を占めていた。その一方で、年齢が若いほど非認知的無党派（政治的認知能力が低く支持政党がない層）も多くなっていた（片瀬・海野、2000：227-230）。つまり、若年層はその政治意識の点からみると、認知的無党派と非認知的無党派に二極化しているといえる。

他方、階層的地位との関連では、認知的無党派層では、学歴が高いほど多く、高等学歴層ではほぼ半数を占めていた。逆に高学歴層で少ないのは、非認知的無党派層と儀礼的無党派型（政治的認知能力が低く支持政党がある層）であった。また職業では、エリート対抗的な認知的無党派層は、専門職・大企業ホワイトカラーで多いのに対して、認知的党派型は管理職でもっとも多く、大企業ブルーがこれに次いでいた。このことからイングルハートが想定した認知動員にもとづくエリート対抗的な無党派層は、高学歴で都市部に居住する若年の専門職や大企業ホワイトカラー層に典型的にみられることがあきらかになった。さらに、実際の政治参加様式との関連からは、認知的無党派層の方が認知的党派型に比べてエリート対抗的な政治参加志向が強いことも示唆された（片瀬・海野、2000：230-232）。しかし、この分析では、遠藤（1998, 2000）が注目した「情報コンシャス」という観点から政治参加のあり方が検討されているわけでない。政治的認知能力の高さが情報コンシャスネス（PCなどによる情報処理能力）によって影響されている可能性もある。そこで、以下ではこの情報コンシャスに注目して、政治的認知能力や政治参加の様式について改めて1995年のSSM調査を用いて分析を行う。そして、遠藤（1998, 2000）の言うように、情報コンシャスな「オルトエリート」が、その政治的認知能力を背景に、エリート対抗的な政治参加を志向しているのか検討していきたい。

3.4 情報コンシャス層の政治志向

そこで以下では、次の手順で分析を行う。まず2つの世代（情報旧人類・新人類世代）ごとに情報コンシャス度によって、政治的認知能力とエリート対抗的政治参加スコアに差異があるか検討する。次に、片瀬・海野（2000）にならって、政治的認知能力と党派性（支持政

党の有無)の組み合わせから、4つの政治参加類型(認知的党派型、認知的無党派、儀礼的党派型、非認知的無党派)を作成したうえで、2つの世代ごとに、情報コンシャス度との関連をみる。そして、階層的地位を統制したうえでも、情報コンシャス度がエリート対抗的な政治参加志向を促しているか検討する¹⁵。

まず、表12は世代別・情報コンシャス度別にみた政治的認知能力・エリート対抗的政治参加のスコアを示している。どちらのスコアも、旧人類世代では統計的にみて有意な差があり、情報コンシャス層は非コンシャス層よりも、認知能力もエリート対抗性も高い。これに対して、新人類世代は、情報コンシャス度によって政治的認知能力にもエリート対抗的政治参加志向にも差異がみられない。

表 12. 世代別・情報コンシャス度別にみた政治的認知能力・エリート対抗的政治参加

(1995年SSM調査B票)

世代/情報コンシャス度	政治的認知能力スコア	N
新人類情報コンシャス	3.05	169
新人類情報非コンシャス	2.91	124
t 値	0.768 ns	
旧人類情報コンシャス	3.24	468
旧人類情報コンシャス非コンシャス	2.84	256
t 値	3.511***	
	エリート対抗的 政治参加スコア	N
新人類情報コンシャス	7.38	169
新人類情報非コンシャス	7.52	124
t 値	-0.468 ns	
旧人類情報コンシャス	7.54	468
旧人類情報コンシャス非コンシャス	7.18	256
t 値	1.940 +	

注) ***: $p < 0.01$, +: $p < 0.10$

¹⁵ 具体的な変数の構成は、次のように行った。まず政治的認知能力は、1995年SSM調査B票から、「政治のことは難しすぎて自分にはとても理解できない」に「そう思わない」とする程度によって5段階で求めた回答をもとに得点を与え、1~2点を認知能力の低いグループ、3~5点認知能力の高いグループとした。そして、政党支持に関する回答から、いずれかの政党を支持する者を党派型、「支持する政党なし」を無党派とし、両者の組み合わせから4つの政党支持類型(①認知的党派型、②認知的無党派、③儀礼的党派型、④非認知的無党派)を操作的に定義した。また、エリート対抗的政治参加スコアは、同じくB票から、参加志向を示す「政治のことはやりたい人にまかせておけばよい」に反対する程度および反権威主義的な傾向を示す「この複雑な世の中で何をすべきかを知る一番よい方法は、指導者や専門家に頼ることである」に反対する程度の合計得点で操作化した。したがって、以下の分析はB票のみの分析となる。

次に、表 13 は、世代別みにみた情報コンシャス度と政党支持類型の関連を示している。これによると、新人類世代は旧新人類世代に比べて、認知的党派が少なく、認知的無党派層が多い（全体欄）ものの、情報コンシャス度と政党支持類型には有意な関係がみられない。これに対して、旧人類世代では情報コンシャス度と政党支持類型には有意な関係がみられ、情報コンシャス層では非コンシャス層に比べ、認知的無党派が 13 ポイントほど多く、逆に儀礼的無党派や非認知的無党派がそれぞれ 6 ポイントほど少ない（非認知的無党派が情報コンシャス層で少ない傾向は新人類世代でもみられる）。

そこで、最後に階層的地位を統制したうえで、情報コンシャス度が政治的認知能力やエリート対抗的な政治参加志向を促しているか検討するために、重回帰分析を行った。まず従属変数であるエリート対抗的な政治参加志向は、1995 年 SSM 調査 B 票から、参加志向を示す「政治のことはやりたい人に任せておけばよい」に反対する程度および反権威主義的傾向を示す「この複雑な世の中で何をすべきかを知る一番よい方法は、指導者や専門家頼ることである」に反対する程度を合成（単純に合計）した得点である（政治的認知能力スコアについては注 12 参照）。次に、性別・教育年数・職業階層（基準は農業）を統制したうえで、世代（情報旧人類世代を基準）と情報コンシャス度（非コンシャス層を基準）をダミー変数として投入し、これらの変数が政治的認知能力やエリート対抗的な政治参加志向を強めているか検討した。その結果は、表 14 に示した。

まず政治的認知能力の規定因からみていくと、男性であるほど、また教育年数が長いほど、政治に関する認知能力は高くなる。また職業階層では、専門職および大企業ホワイトカラーであるほど、政治的認知能力は高い。そして、これらの要因を統制したうえで、情報コンシャス度は政治的認知能力に有意な効果をもち、情報コンシャスであるほど、政治に関する認知能力も高くなっている。他方、世代も有意な効果をもつが、係数の符号からみて新人類

表 13. 世代別にみた情報コンシャス度と政党支持類型（1995 年 SSM 調査 B 票）

世代 / 情報コンシャス度	政党支持類型				合計	(実数)
	認知的党派型	認知的無党派	儀礼的党派型	非認知的無党派		
新人類情報コンシャス	14.9	48.4	6.8	29.8	100.0	(161)
新人類情報非コンシャス	10.3	47.0	7.7	35.0	100.0	(117)
全体	12.9	47.8	7.2	32.0	100.0	(278)
旧人類情報コンシャス	25.9	39.3	12.8	22.0	100.0	(460)
旧人類情報非コンシャス	26.2	26.6	18.5	28.6	100.0	(248)
全体	26.0	34.9	14.8	24.3	100.0	(708)

注) 新人類: $\chi^2=1.809$ (*n.s.*) $V=0.081$
 旧人類: $\chi^2=14.01$ ($p<0.01$) $V=0.141$

表 14. 政治的認知能力とエリート対抗的政治参加の規定因
 (重回帰分析: 標準化偏回帰係数)

	政治的認知 能力スコア	エリート対抗的 政治参加スコア
男性ダミー	0.214***	-0.019
本人教育年数	0.205***	0.140***
専門職ダミー	0.041*	0.016
大企業ホワイトダミー	0.050*	-0.005
中小企業ホワイトダミー	0.011	-0.007
自営ホワイトダミー	0.014	0.002
大企業ブルーダミー	0.010	-0.031
中小企業ブルーダミー	-0.010	-0.019
自営ブルーダミー	-0.004	-0.014
情報コンシャス度	0.059**	0.013
世代ダミー	-0.051**	0.007
調整済み R ²	0.117***	0.022***

注) *: $p < 0.05$, **: $p < 0.01$, ***: $p < 0.001$

世代よりも旧人類世代の方が認知能力が高いことになる。

他方、エリート対抗的政治参加志向については、教育年数のみが有意な効果を持ち、学歴が高いほどエリート対抗的である。しかし、職業階層もエリート対抗的政治参加に影響していないし、情報コンシャス度も有意な効果をもっていない。このことから、情報コンシャスネスが政治意識に及ぼす影響は限定的なものであり、政治的認知能力は高めるものではあっても、エリート対抗的な政治参加志向を強めるものではないと結論づけることができる。

むすび

このように本稿の分析によれば、いわゆる「情報新人類」と呼ばれる世代にも、遠藤（1998, 2000）が指摘したように、「情報コンシャス層」（PC とビデオの双方を保有）と「非コンシャス層」（ビデオのみ保有）の間には、冒頭のエピグラフの定義に示したような「情報格差」が存在していることが分かった。「情報コンシャス層」は出身階層という点でも、上層が多かった。そして、客体化された文化資本や身体化された文化資本にも恵まれていた。その結果、学歴が高く、職業も専門職や大企業ホワイトカラー・ブルーカラーが多くなっていた。とくに専門職やホワイトカラーで多いのは、この時期の PC の利用は文書作成やデータ分析などのビジネス・ユースが大きな割合を占め（遠藤, 1998）、今日のように娯楽に用いられること

が少なかったためであろう。これに対して、「非コンシャス層」は、経済的・文化的にも下層出身者が多く、学歴や職業的地位も低かった。彼らはPCを持たず、ビデオデッキのみを保有していたのであり、情報発信というより情報消費的な行動をしていたと推測することもできる。

このことは、当時、青少年（全国の12歳から29歳、17歳までは親も調査）を対象に行われた調査結果（美馬, 1997）からも窺い知ることができる。それによれば、本稿でいう「新人類層」よりも世代が下がるが、調査時点（1996年）で15歳から17歳の全国の青少年では、PCを学校で使い始め、教師の影響が強かったが、それはこの世代では、1999年に公示された新学習指導要領で、情報教育の重要性が強調され、中学校の「技術家庭」において「情報基礎」が必修となったためであるという。逆に23～30歳の年齢層で「一度も使ったことがない」という回答が男女とも2割近くともっとも多いのは、この学習指導要領の施行前であったためだとも考えられる。これに対して、14歳以下でPCを使い始めた者では、自宅で使用し始めた者が多く、この世代では親は学歴が高いほど子どもにPC操作を教える傾向が強く（大学・大学院卒で52.9%、高校卒業で37.0%）、逆に学歴が低い親は子どもからPCを教わる者が多く（高校卒業で38.8%、大学・大学院卒で27.9%）になっている。したがって、親の学歴階層（子どもの出身階層）は、青少年層の情報コンシャスネスに影響していることがわかる。したがって、ここからは中学校で情報教育に接する前に、家庭でのPCの有無や親の指導が子どもの情報格差を生む可能性が高いとされる。そして、実際にも親子とも「情報弱者」が社会に取り残される懸念を抱いている者が少なくない（美馬, 1997）。

また、同じデータの分析から、井上（1997）は、情報メディアを「受信型パッケージ系」（ビデオ、テレビゲーム機、ヘッドホンステレオなど）と「参加型相互通信系」（PC、ワープロ、携帯電話・PHSなど）にわけ、今後は前者から後者への移行が生じるという。その理由として井上（1997）は、①自宅にある情報機器のうち「参加型相互通信系」メディアの増加が著しい、②青少年自身でも親世代でも、とくにPC、ワープロの利用意向が高いこと、③学校でもPCを中心とした「情報処理教育の拡充」が進められていること、④社会の情報インフラの整備によって、今後、PCがインターネットの端末機として利用されることが増えると予想されること、であった。このうち、今回、情報コンシャス度の指標としたのは、PCとビデオデッキの保有状況であった（PCとビデオデッキをともに保有する者がコンシャス層、ビデオデッキのみ保有する者が非コンシャス層）。すなわち、情報コンシャス層はPCという「参加型相互通信系」メディアを保有しているのに対して、非コンシャス層はビデオデッキという「受信型パッケージ系」のメディアのみを保有していたのであった。

この「受信型パッケージ系メディア」であるテレビゲームの利用層の対人行動パターンを

分析した橋元（1997）によると、共感性（「友人が悩み事を話し始めると話をそらしたくなる」傾向）やコミュニケーション耐性（「相手の答えが遅いといらいらする」傾向）、批判受容耐性（「傷つきたくないから本気で議論するのは避ける」傾向）が強いほど、テレビゲームを使う頻度が高くなるという。この分析は、今回の分析で使用したビデオデッキではなく、テレビゲームの利用頻度であるが、もしこのことが同じ「受信型パッケージ系」メディアであるビデオデッキのみを保有する「情報非コンシャス層」にも当てはまるとしたなら、「非コンシャス層」もまたコミュニケーション耐性や共感能力が低い——すなわち、いわゆる「おたく（オタク）」的性格をもっていると推測される。さらに、先にみたように、若年層はその政治意識の点からみると、認知的無党派と非認知的無党派に二極化しており、情報コンシャス度は政治的認知能力に有意な効果をもち、情報コンシャスであるほど、政治に関する認知能力も高くなっていった。つまり、政治意識においても新人類世代には情報コンシャス度による格差が存在し、高学歴でPCを駆使する情報コンシャスな層は政治的認知能力が高く、エリート対抗的な政治参加を志向する「オルトエリート」的性格をもつものに対して、もっぱら情報消費的なビデオ視聴をする非コンシャス層は、政治的認知能力も低く政党支持もない無関心層を形成していると考えられる。そして、政治的・社会的関心の低さも「おたく（オタク）」の定義に加えるならば、この層は「おたく（オタク）」的な社会的性格をもつといえるだろう。

このうちオルトエリートの性格をもつ情報コンシャス層は、日本の戦後史においてどのような位置づけをもったのだろうか。1987年に関西圏の大学生の意識調査を行った片桐（1988）によると、この当時、「新人類」と呼ばれた青年が先行する世代に「異人類」と思われる最大の特徴は、「「関係ない」感覚」すなわち自分たちが「新人類」と呼ばれても抵抗を感じず、自分には「関係ない」と受け流す極端な個人主義であり、それは日本文化の特徴である集団主義と相いれないものであるという。彼らは当時の「企業戦士」の対極にあり、企業組織の伝統的価値観を軽視し、仕事よりも余暇に生きがいを見出しているとされる。こうした「新人類」の個人主義的志向は、片桐（1988）によると、日本が高度経済成長を遂げるなかで徐々に生じた価値意識の延長上にあるものであり、彼らが先行する世代とまったく断絶した異質な存在ではないという。彼らは集団主義を厭い個人主義的ではあるが、他者との協調は望んでいる。そして、片桐（1988）は、見田（1984）¹⁶の図式を敷衍しながら、「新人類」世代の価値観を「個同保楽」主義と特徴づける。それによると、先行世代に若者が「異人類」と見

¹⁶ 見田（1984）は、当時の青年の意識の変化を、平等主義と情緒主義の進行と捉えている。これに対して、片桐（1988）は、これは「同」と「楽」の重視と読み替えられるが、私生活主義の進行としての「個」の重視と、政治意識における「保」（保守主義）の併存を捉えきれないと批判し、若者の意識の特徴を「個」と「楽」のなかに「同」と「保」を内包するものとしている。

えるのは、とくに「個」と「楽」の内側に従来型の「同」と「保」を抱え込んであることにある、と指摘する。つまり、この世代は、個人主義や享楽主義の内側に同調主義や保守主義を根強く残存させていると結論づけている。

その一方で、「新人類」と呼ばれた最初の世代に属する海上（2009）は、当時のことを回顧して、この言葉を最初に耳にしたとき「いやな響きを感じた」と述懐している。実際に海上は大学卒業後に企業に勤務した経験があるが、入社当時、ある種の「カルチャーショック」を受けたという。それは市民社会に生きているはずなのに、企業社会が封建的な集団主義によって個人を拘束しているというショックである。海上（2009：19）の表現を借りると「豊かさの中で、個性が大切だと考えてきた「新人類」に対しては、日本の経営の企業という「アンシャンレジーム（旧体制）」が待ち構えていた」という。「新人類」に先行する全共闘世代にしても、「新人類」からみれば、社会に反抗しようが、企業社会に順応するにしても、基本的には「集団主義」で「個」は軽視された独裁的権力体制のもとにある（その象徴が「連合赤軍事件」だという）。「新人類」世代は、こうした全共闘世代の学生時代の集団暴力と、就職後の手のひらを返したような企業戦士ぶりに反発し、軽蔑していた世代でもあるという。この点では、海上（1992）は、「新人類」の意義を「社会の豊かさが生んだ「遅れてきた市民革命」」であったとする。その意味では、新たな情報テクノロジーにいち早く適応し、集団主義に批判的でエリートに対抗する情報新人類のなかからは、やがて「遅れてきた市民革命」を教導した層が出現した可能性も否定できない。

2003年にその後の「新人類」の生き方を追った『河北新報』の「三十代の自画像」（河北新報社文芸部、2004）によれば、この世代は子ども時代に男子は「マジンガーZ」「宇宙戦艦ヤマト」といったアニメに夢中となり、女子はピンクレディーを踊った、という。そして、中学時代にはYMOを聴き、インベーダー・ゲームに熱中した。大学時代はユーミンをBGMに村上春樹などの新しい日本文学を読んでいた。卒業時にはバブル経済を体験し、円高のなか、海外に卒業旅行に行く者が増えた。そして、「男女均等法世代」として女性の中には総合職としてのキャリアを歩む者もふえた（河北新報社文芸部、2004：7）。

この世代の現在（2003年当時、30代）をみると、企業戦士と専業主婦が多い団塊世代に比べ、まだ少数とはいえ次第に家事・育児に関心をもつ男性が増えてきたという（河北新報社文芸部、2004：13-17）。あるいはこの世代の子ども世代から、2000年代後半に入って、いわゆる「草食系男子」（森岡、2008）、すなわち従来の男性性＝「男らしさ」の呪縛に拘束されず、対等な女性観をもつ若年層が誕生した可能性もある。また「友達親子」といわれるように、親となった新人類世代は、子どもとも対等な関係を築き、家族が一緒にいる時間を重要視するという（河北新報社文芸部、2004：24-29）。この点でも、仕事中心の企業戦士となった団塊＝全共

闘世代と対照的である。その一方で、仕事と家庭を両立させるために「別居結婚」を選択する者も現れ始め、近代家族のあり方も問い直されていったのである。そして、このルポルタージュは、新人類世代こそ「伝統的価値観から個人を核にした文化に移ろうとした」世代（河北新報社文芸部, 2004: 206）と総括されているので、この世代こそが「遅れてきた市民革命」の担い手であったという海上（1992）の見解も正鵠を射ていると考えられる。

補論：情報新人類の前衛と末裔

1985年9月から94年4月まで『別冊少女コミック』（小学館）に連載された吉田秋生の『BANANA FISH』（吉田, 1997）は、ニューヨークのロウアー・イースト・サイドを根城にするストリート・ギャングのボスであるアッシュ・リンクスと、カメラマン伊部俊一の助手としてニューヨークを訪れた奥村英二の友情（というより無垢の愛）を中心に展開される物語である。アッシュは、幼児期にコルシカ・マフィアのボスであるディノ・フランシスに凌辱されたが、その優れた頭脳と身体能力、美貌を見込まれ、KGB出身の殺し屋・カサブランカに射撃の訓練も受けた。また、ディノ・フランシスからはオペラ観劇をはじめとする文化資本を相続され、後継者として指名されている。まさに遠藤（1999, 2000）のいう「オルトエリート」である。しかし、アッシュはディノの性的嗜好を嫌い、その元を飛び出し、今はニューヨークの下町を根城にするストリート・ギャングのボスとなっている。この作品名となったBANANA FISHとは、J・D・サリンジャーの短編集『ナイン・ストーリーズ』におさめられた「バナナフィッシュにうってつけの日」（「バナナフィッシュ日和」という訳もある）に由来し、「死を招く魚」を意味する（ただし、サリンジャー作品では、主人公のシーモアが、バナナを見るといくらかでも食べてしまう架空の魚「バナナフィッシュ」についての会話を少女と交わした後、拳銃自殺するというストーリーとなっている）。しかし、本作品ではBANANA FISHとは、ベトナム戦争時代に、LSDの製造過程で化学者のドースン兄弟が製造してしまった一種の麻薬で、人の潜在意識に働きかけ、その人間を殺人者に仕立て上げることが可能な劇薬を指している。物語では、このBANANA FISHとその秘密をめぐる、マフィアや華僑犯罪組織、フランス傭兵さらにはアメリカ政府まで巻き込んだ抗争が繰り広げられる。

アッシュがコンピュータから情報を引き出そうとした時、伊部俊一からは「コ コ コ コンピュータが使えるのか!？」と驚かれるが、アッシュは「使えないの!? なさけねーの／しりつとしょうかん市立図書館にだって／あるじゃねーかよ」と答える。アッシュにとってニューヨーク市立図書館は、一人になれる数少ない場所であった。これに対して俊一はこう言う。「くっそー

／新人類め！／大きらいだ／インテリふりようしやうねんの不良少年／なんて」（『BANANA FISH ③』小学館文庫）

またディノ・フランシスが凶悪犯のみを収容し、人体実験をするために作った精神科の隔離病棟から BANANA FISH の製造者の1人アレクシス・ドースン博士を救出するために、アッシュは病棟に忍び込む。そこで囚われた俊一らを見つけ、彼らも救い出そうとする。なぜ病棟のセキュリティ・システムを熟知しているかと問う俊一に、アッシュはコンピュータ・ネットワークから設計図を引き出したという。ここでも「情報旧人類」世代に属する俊一らはこう嘆息する。「ちー／ハイテクこぞう小僧め！」「どーせ／旧人類きやうじんるいだよ！」（『BANANA FISH ⑦』：46）

1985年時点でアッシュは17歳、生年は1968年ということになる。本稿では「情報新人類」を1960～1975年出生コーホートとしたが、日米における情報化の進展の速さに違いがあるにせよ、ちょうどこのコーホートの真ん中に位置する。つまり、アッシュは情報新人類の前衛にあたる。この『BANANA FISH』は、今日のBL系コミックの先駆（斎藤, 2009）であると同時に、情報新人類の前衛を描いた作品でもあった。そして、『BANANA FISH』の連載が終わった翌年（1995年）、世界的にWindows95が発売され、情報化の進展が始まる。そして、この年の3月には日本では「BANANA FISH」ならぬマインド・コントロールによって操られた若者たち、新人類世代による「地下鉄サリン事件」がおきる。それは、小谷（1997, 1998）のいう「逃避としての「おたく」」宗教＝オウム真理教が起こした大量殺戮事件であった。

小谷（1997, 1998）によれば、1989年の宮崎勤元死刑囚による連続少女殺戮事件と1995年のオウム真理教による「地下鉄サリン事件」の間には、ある種の共通性があるという。それは外的な「現実」あるいは他者とのコミュニケーションを拒否し、自分（あるいは教団）が作り上げた身勝手な「虚構」の中で生きることであり、この点で夥しい数のビデオで埋め尽くされた宮崎の八畳間と上九一色村のサティアン群は機能的等価物であるという。また小谷（1997, 1998）は、宮崎のビデオコレクションという「遊び」が、彼の生を豊饒にするものではなく、現実や他者とのコミュニケーション回路を遮断する方向に向かったと指摘する。これに対して、本来の「遊び」は、ゲームであれ自然探索であれ、その対象のもつインパーソナルな法則性を理解し、自我をそれに従属させることで、自我に囚われていた現実からの一時的解放をもたらすものであり、この点で「遊び」はある種の治療的効果をもたらす。実際、エリクソン（Erikson, 1972=1987; 1977=1981）は、プラトンの『法律』にある遊び論を踏まえて、遊びの本質を「自由」と「制限」の両義性をもつもの、すなわち「定められた限界内部での自由な動き」（Erikson, 1977=1981: 154, 傍点原文）としてとらえていた。そして、子どもは、拘束から解放された「遊び」のなかで現実をコントロールする感覚を身につけ、

内的葛藤を処理してから、再び現実に舞い戻ることによって他者や社会的現実への対処能力を獲得するとした。

ところが、小谷（1997, 1998）によると、宮崎元死刑囚はこうした現実への還り道を自ら断ち切ってしまったという。そして、このことは宮崎に限ったことではなく、1980年代の全共闘運動——それは小熊（2009）によれば、政治と対峙することによる「自分探し」であったという——の挫折以降、モラトリアムが「社会的遊び」のなかでの自由な「役割実験」による自我の組み換えの期間という本来の発達機能を失ってしまったことの帰結であるという。その一方で、小谷（1997, 1998）は、「おたく」という言葉が、他者への呼びかけであったことにも注意を促す。「原子化した個人の極北」（小谷, 1998：204）であったはずの「おたく」たちも他者との「連帯」を希求していたのである。この「連帯」は、全共闘世代からの若者たちの重要なテーマであった。けれども、他者と視線を交わすこともなく、その名前を呼ぶこともなく「おたく」と他者に語りかける「おたく」は、「コミュニケーションを徹底的に「間接化」することで見えざる「シェルター」に閉じこもったまま、互いの自我を絶対に傷つけない形での「連帯」を志向したのである」（小谷, 1998：205）。こうした「意味のある他者」（Mead, 1934=1973）ぬきの「自分探し」をしたのが、小谷（1997, 1998）によれば、オウム真理教であったという。というのも科学信仰のなかで他者との共感能力を減退させた若者に、「他者なき自分探し」の誘惑をささやいたのが「尊師」麻原彰晃被告であり、集団外部の他者を拒絶する個人主義が、パラドキシカルに全体主義的宗教集団を生んだことになると小谷（1997, 1998）は指摘する。そして、この「他者承認なき自分探し」は、やがて2000年代のバブル崩壊後の若者たちにも継承されていくことになるのである（片瀬, 2013）。

これに対して、2001年（『文藝』冬号）に発表され、第38回文藝賞を受賞した綿矢りさ（1984年生まれ、2004年『蹴りたい背中』で芥川賞を最年少受賞）の『インストール』（綿矢, 2001=2005）に登場する小学生の「かずひろ」は、情報新人類の末裔ともみることができる。この作品は、高校3年の少女・朝子が不登校を決意し、自室の小物や家具をごみ捨て場に放置するところからはじまる。しかし、朝子は自室にあったPCを捨てることには躊躇する。というのも、このPCは、母子家庭で寂しい生活を送る朝子のために、大阪の祖父がEメールの交換をする目的で買い与えてくれたものであったからだ。しかし、当時、小学生校6年生であった朝子は、PC（マッキントッシュと思われる）をネット接続することもできず、また祖父もカタカナだらけの説明書を理解できないまま、「天国へ逝ってしまった」。捨てるかどうか迷った末に、とりあえず電源を入れてみるが画面が消え、コンピュータも昇天。そこで、マンションのごみ捨て場にPCを運ぶが、そこで同じマンションに住む小学6年生の青木かずひろにPCを譲ってほしいと頼まれる。そして、同時にかずひろから時給1,500

円の「アルバイト」を斡旋される。それは、不登校で暇なら、かずひろが復活させたPCを使って、子育てに忙しい風俗嬢・雅の代わりに、かずひろとともにアダルト・サイトのチャットで風俗の「仕事」をすることだった。かずひろは、携帯でも閲覧できるサイトに女性名で(いわゆる「ねかま」である)メル友となった雅からこの仕事を頼まれたのである。折から始まった「ゆとり教育」「生きる力」教育」のなか、自分の「やりたいこと」や「個性」をみつけられず、自己嫌悪に陥って不登校になった朝子に、とりあえず生きがいとなる仕事を体験させようという「インターンシップ」である。「あんた、私のこともインストールしてくれるつもりなの?」(綿矢, 2001=2005: 58)。

かずひろは、「あんたさっき文字で会話するのがチャットとか言っていたけど、あのさ、実は私ワープロさえ打てないんだよね。人指し指だけ使って一分かけて、やっと自分の名前入力できるっていう、そんな感じ」(綿矢, 2001=2005: 68)の非情報コンシャスの朝子に、キーボード操作をはじめPCの使い方を教える。そして、朝子は朝10時から昼2時まで、かずひろから借りた鍵を使って青木家に忍び込み、かずひろの部屋の押し入れのなかにおかれたPCでチャット嬢の仕事にはまっていく…。

作品発表時(2001年)を起点とするなら、12歳のかずひろは1989年生まれ、小学校入学時は1995年で、Windows95が発売され、本格的なIT時代に入った年にあたる。この年行われた『第4回情報化社会と青少年に関する意識調査』(総務省青少年対策本部, 2002)によれば、この当時、全国の12~14歳の青少年でインターネットを「現在利用している」者は46.3%、また「現在アクセスしている情報機器」(複数回答)ではPCが88.3%、携帯電話・PHSが14.9%となっている。さらにインターネットの利用者にその利用目的を訊いたところ「個人のホームページを見る」が42.8%ともっとも多く、「企業・政府・団体のホームページを見る」「動画・音楽・パソコンソフトなどのダウンロード」「オンラインゲーム」をする者が33~38%程度いる。また「キーボードを見ないで打てる」「キーボードを見ながら、ある程度速く打てる」者は年齢層があがるほど増えているが、12~14歳の青少年でも30.6%いる(ちなみに朝子の年代に当たる15~17歳では41%)。

この2001年にはまた、情報通信技術(IT)の恩恵をすべての国民が享受できるようにすることを国と地方公共団体の責務とした「高度情報通信ネットワーク社会形成基本法(通称IT基本法)」が施行されている。このなかでは、学校でも情報倫理を含むメディアリテラシーの育成し、「生きる力」や「問題発見・問題解決能力」の涵養によって、コンピュータやインターネットを適切に用いる能力の育成が重要であるとされた。

この総務省のデータを分析した清原(2002)は、学校教育の影響に関して、世代差を見いだしている。すなわち、最初にインターネットに接した機器を見ると、PCは74.4%、携帯電話・

PHSは18.9%であるが、学校教育にPCやインターネット教育が普及する以前にインターネットの利用を始めた18～22歳といった年齢層は、携帯電話・PHS端末によって初めてインターネットに出会った人が多いのに対して、学校に情報教育が導入された以降の若い世代（12～15歳）ほどPCでインターネットに初めて接する傾向が確認された。朝子とかずひろのメディア・リテラシーの相違はここに由来するとも推測される。

他方、家族の影響に関しては、同じデータを分析した中村（2002）が、親の学歴による子どもの情報格差の存在を指摘している。それによると、まず情報機器の中でも子どものPC利用頻度は両親のどちらとの相関も高く、とくに女子の場合、母親が利用していると子どもも利用する傾向が特に強い（ $r=0.41$ ）。これに対して、携帯電話（PHSを含む）の利用は親子の間の相関が弱いことから、家庭の影響が弱いメディアであるという。さらにPCの利用に関してロジスティック回帰分析を行うと、子ども本人の属性要因（性別、都市規模など）は利用に関連しなかったのに対して、階層要因では親の学歴に有意な効果がみられ、親の学歴が高いほど子どもがPCを利用していることが分かった。そして、親の学歴が高校以下の場合、子どものPC利用は男子で30.6%、女子で27.0%であるのに対して、親が大学卒業以上であるとの場合、それぞれ47.9%、61.1%となり、とくに母親の影響が強い。こうしてみると、21世紀を迎えても、親の学歴といった階層要因は青少年の情報格差をもたらしているとみることができる。

[付記]

本稿執筆にあたっては、2005年SSM調査委員会よりデータ使用の許諾を得た。本研究は、科学研究費補助金基盤研究（B）「戦後日本社会の形成過程に関する計量歴史社会学的研究」（代表：橋本健二）の助成を受けたものである。また、この当時の若者論のいくつかは、本学の久慈利武教授より寄贈された。記して感謝したい。

参考文献

- Adorno, Theodor et al, 1950, *The Authoritarian Personality*. Harper & Brothers (=1980, 田中義久・矢澤修次郎・小林修一訳、『権威主義的パーソナリティ』青木書店).
- 逢沢 明, 1991, 『情報新人類の挑戦』光文社.
- 新井克弥, 1993, 「情報化と若者の描かれ方：80年代後半の若者論を検討する」小谷敏編『若者論を読む』世界思想社：169-203.
- 新井克弥・岩佐淳一・守弘仁志, 1990, 「若者におけるビデオ視聴：ビデオ視聴を通してみた若者像の実証的分析」『年報社会学論集』3：119-130.
- 新井克弥・岩佐淳一・守弘仁志, 1993, 「虚構としての新人類論：実証データからの批判的検討」

- 小谷敏編『若者論を読む』世界思想社：204-230.
- Bellah, Robert, N. et al., 1985, *Habits of the Heart: Individualism and Commitment in American Life*. University of California Press (=1991, 島園進・中村圭志訳『心の習慣：アメリカ個人主義の行方』みすず書房).
- Bourdieu, Pierre, 1979. "Les trois etats du capital culturel." *Actes de la Recherche en Science Sociales*. 30. (=1986, 福井憲彦訳. 「文化資本の三つの姿」『アクト』1: 18-28).
- 筑紫哲也, 1986, 『新人類図鑑』朝日文庫.
- Ehrenreich, Barbara, 1989, *Fear of Falling: The Inner Life of the Middle Class*, Charlotte Sheedy Library Agency Inc. (=1995, 中江桂子訳『「中流」という階級』晶文社).
- Erikson, Erik, H., 1972, Play and Actuality. in Piers, M., (ed.) *Play and Development*. Norton (=1987, 阿部好策ほか訳「遊びと現実」『遊びと発達の心理学』黎明書房).
- Erikson, Erik, H., 1977, *Toys and Reasons*, Norton (=1981 近藤邦夫訳『玩具と理性：経験の儀式化の諸段階』みすず書房).
- 遠藤 薫, 1998, 「情報コンシャスネスと社会階層：情報化社会のライフスタイル」今田孝俊編『社会階層の新次元を求めて（1995年SSM調査シリーズ20）』1995年SSM調査研究会：119-168.
- 遠藤 薫, 1999, 「オルトエリート：再帰的自己創出システムとしての大衆電子社会」『社会情報学研究』3: 25-34.
- 遠藤 薫, 2000, 「情報コンシャスネスとオルトエリート」今田孝俊編『日本の階層システム5 社会階層のポストモダン』東京大学出版会：111-148.
- Fromm, Erich, 1941, *Escape from Freedom*. Rinehart (=1951, 日高六郎訳, 『自由からの逃走』東京創元社).
- 橋元良明, 1997, 「情報行動倫理観の要因分析」総務庁青少年対策本部編『情報化社会と青少年：第3回情報化社会と青少年に関する調査報告書』大蔵省印刷局：213-222.
- 原 純輔, 1990, 「序論：階層意識研究の課題」原 純輔（編）『現代日本の階層構造 ② 階層意識の動態』東京大学出版会：1-21.
- 平野秀秋・中野収, 1975, 『コピー体験の文化』時事通信社.
- 稲増龍夫, 1991, 『フリッパーズ・テレビ：TV文化の近未来形』筑摩書房.
- Inglehart, Ronald, 1977, *The Silent Revolution: Changing Values and Political Styles among Western Publics*. Princeton University Press (=1978, 三宅一郎ほか訳『静かな革命』東洋経済新報社).
- Inglehart, Ronald, 1990, *Culture Shift in Advanced Industrial Society*. Princeton Univ. Press (=1993, 村山皓ほか訳『カルチャーシフトと政治変動』東洋経済新報社).
- 井上 理, 1997, 総務庁青少年対策本部編『情報化社会と青少年：第3回情報化社会と青少年に関する調査報告書』大蔵省印刷局：276-288.
- 井上 俊, 1973, 『死にがいの喪失』世界思想社.
- 井上 俊, 1977, 『遊びの社会学』世界思想社.
- 河北新報社文芸部, 2004, 『大人になった新人類：三十代の自画像』, 河北新報社.
- 片桐新自, 1988, 「「新人類」たちの価値観：現代学生の社会意識」『桃山学院大学社会学部論集』21(2): 121-150.
- 片瀬一男, 1993, 「発達理論のなかの青年像：エリクソンとコールバーグの理論を中心に」小谷敏編『若者論を読む』世界思想社：29-53.
- 片瀬一男, 2010, 「モロトリアム人間の就職事情」『東北学院大学教養学部論集』, 156: 1-24.
- 片瀬一男, 2012, 「仕事特性と努力-報酬不均衡：J-SHINE データによる分析」平成24年度文部科学省科学研究費新学術領域研究「現代社会の階層化の機構理解と格差の制御：社会科学と健康科学の融合」第5回定例研究交流会シンポジウム報告資料(2012年8月9日).
- 片瀬一男, 2013, 『ライフイベントの社会学 [新版]』世界思想社 (印刷中).
- 片瀬一男・友枝敏雄, 1990, 「価値意識：社会階層をめぐる価値志向の現在」原 純輔（編）『現

- 代日本の階層構造 ② 階層意識の動態』東京大学出版会：125-147.
- 片瀬一男・海野道郎, 2000, 「無党派層は政治にどう関わるのか：無党派層の変貌と政治参加の行方」海野道郎編『日本の階層システム 2 公平感と政治意識』東京大学出版会：217-240.
- 清原慶子, 2002, 「デジタル時代の青少年のメディア利用行動と意識に関する社会的対応の在り方」総務庁青少年対策本部編『情報化社会と青少年：第4回情報化社会と青少年に関する調査報告書』大蔵省印刷局.
- 小林久高, 2000, 「政治イデオロギーは政治参加にどう影響するのか：現代日本における参加と平等のイデオロギー」海野道郎編『日本の階層システム ② 公平感と政治意識』東京大学出版会：173-193.
- 小杉礼子, 2002, 「若者の就業行動は問題か」小杉礼子編『自由の代償／フリーター』日本労働研究機構：1-14.
- 小谷 敏, 1993, 「消費社会の到来と「総ノリ」現象：80年代の社会と若者（1）」小谷敏編『若者論を読む』世界思想社：82-85.
- 小谷 敏, 1997, 「若者文化のハルマゲドン：あるいは、「新人類」たちの運命」『社会学部論集』16(1)：1-44.
- 小谷 敏, 1998, 『若者たちの変貌：世代をめぐる社会学的物語』世界思想社.
- 栗原 彬, 1981, 『やさしさのゆくえ＝現代青年論』筑摩書房.
- Mead, G.H., 1934. *Mind, Self and Society*. The University of Chicago Press (=1973, 稲葉三千男・滝沢正樹・中野 収訳『精神・自我・社会』青木書店).
- 見田宗介, 1984, 『新版 現代日本の精神構造』弘文堂.
- 宮台真司, 1990, 「新人類とオタクの世紀末を解く」『中央公論』10月号：182-202.
- 宮台真司, 1994, 『制服少女たちの選択』講談社.
- 美馬のゆり, 1997, 「青少年におけるコンピュータの利用行動と情報教育のあり方」総務庁青少年対策本部編『情報化社会と青少年：第3回情報化社会と青少年に関する調査報告書』大蔵省印刷局：244-260.
- 守弘仁志, 1993, 「情報新人類論の考察」小谷敏編『若者論を読む』世界思想社：142-168.
- 森岡正博, 2008, 『草食系男子の恋愛学』メディアファクトリー.
- 中島 梓, 1991, 『コミュニケーション不全症候群』筑摩書房 (=1995, ちくま文庫).
- 中村雅子, 2002, 「青少年（12歳～18歳）の情報行動・社会意識に対する親の影響」総務庁青少年対策本部編『情報化社会と青少年：第4回情報化社会と青少年に関する調査報告書』大蔵省印刷局：314-335.
- 中野独人, 2004, 『電車男』新潮社.
- 中野 収, 1985, 『まるで異星人：現代若者考』有斐閣.
- 成田康昭, 1986, 『「高感度人間」を解読する』講談社現代新書.
- 野田正彰, 1987, 『コンピュータ新人類の研究』文藝春秋社.
- 小熊英二, 2009, 『1968：若者たちの叛乱とその背景（上）（下）』新曜社.
- 斎藤 環, 2009, 『関係する女 所有する男』講談社現代新書.
- 佐藤卓己, 2008, 『テレビの教養：一億総博知化への系譜』NTT出版.
- 総務庁青少年対策本部, 1997, 『情報化社会と青少年：第3回情報化と青少年に関する調査報告書』蔵省印刷局.
- 田中康夫, 1981, 『なんとなく、クリスタル』河出書房新社.
- 海上知明, 2009, 「日本の遅れてきた市民革命：「新人類」の文明史的意義を考える」『金融財政 business』10042号：11-30.
- 綿矢りさ, 2001, 『インストール』河出書房新社 (=2005, 河出文庫).
- 吉田秋生, 1997, 『BANANA FISH』小学館.