

対人援助学 & 心理学の縦横無尽

(23)

心はグローバル化できるのか？ お小遣いの問題から考える

TEA (複線径路・等至性アプローチ) から見た文化の捉え方

サトウタツヤ (立命館大学総合心理学部) ・ 木戸彩恵 (関西大学文学部)

★ 日本の女子高生を対象にした最近のお小遣いの調査

『教育新聞』電子版 (2017年10月2日) https://www.kyobun.co.jp/news/20171002_01/によれば、㈱テストが2017年夏、16歳から18歳までの女子高校生618人に「お小遣い」に関する調査を行った。それによれば、お小遣いのもらい方として、もらっている=57.3%、必要な時にももらっている=22.8%、もらっていない=19.9%であった。定期定額でもらっている女子高生が約六割である。では、気になる1カ月にもらう金額は、1000~3000円未満=19.8%、3000~5000円未満=38.7%、5000~1万円未満=33.9%となっていた。なお、お小遣いの使い道は、「買い物」が最多で39.2%、次いで「交際費」27.5%、「食費」14.3%だった。「買い物」と答えた女子高生が買う物は、「服 (ファッション用品)」27.3%、「本」22.2%、「コスメ」16.5%などであった。

交際費は、まさか商談のためということではなく、友だちとのお付き合いということだろうが、どのように使われているのだろうか。また、これに関わって、お小遣いに関するこうした現象は全人類に普遍的なことだろうか？

★ お小遣いの使いかたに良い悪いはあるか？

人類普遍のお小遣いの使い方、というような大上段な問いに答えるのは難しいが、私がかつて関わった、日中韓越の4カ国で行ったデータから少し素材をひっぱり出してみよう (アンケートによるデータ収集は2002-2005年に行った)。この研究の全体については、ずばり『子どもとお金』というタイトルで出版されている (高橋・山本、2016)。

私たちは、以下の項目についてお小遣いを使うことは、それぞれ「良い (3) か悪い (1) か？」また、善し悪しは別として、「使うことが許される (3) か許されないか (1)」を、それぞれの国の子どもたちに3件法で質問した。

- 1) おかしや飲み物を買う
- 2) 外食をする
- 3) 文房具を買う
- 4) 自分の服を買う
- 5) 参考書・問題集を買う
- 6) 通学の交通費を払う
- 7) 給食費や学費など学校納付金を納める
- 8) 貯金をする
- 9) 玩具を買う
- 10) ゲームセンターに行く
- 11) 流行歌などのCDを買う
- 12) 遊園地に行く
- 13) 漫画を買う
- 14) アクセサリーを買う
- 15) 映画を観る
- 16) カラオケに行く
- 17) おやつを友人におごる
- 18) 友達にご飯をおごる
- 19) 友達にお金を貸す
- 20) 友達にプレゼントを買ってあげる
- 21) 家族にプレゼントを買ってあげる
- 22) 家で使う日用品を買う
- 23) 家のおかずの食材などを買う
- 24) 友達と賭事をする
- 25) 困っている人のために学校や教会や街などで寄付する

表1 国別学校段階別悪いお金の使い方(5位まで)						
国	学校	1	2	3	4	5
日	小	賭け事	金貸す	メシ奢り	ゲーセン	カラオケ
日	中	金貸す	メシ奢り	賭け事	菓子奢り	納付金
日	高	賭け事	金貸す	菓子奢り	メシ奢り	納付金
韓	小	賭け事	おもちゃ	ゲーセン	メシ奢り	マンガ
韓	中	賭け事	おもちゃ	マンガ	ゲーセン	金貸す
韓	高	賭け事	ゲーセン	マンガ	おもちゃ	金貸す
中	小	賭け事	ゲーセン	カラオケ	CD	メシ奢り
中	中	賭け事	ゲーセン	カラオケ	メシ奢り	おもちゃ
中	高	賭け事	ゲーセン	おもちゃ	カラオケ	マンガ
越	小	カラオケ	外食	賭け事	菓子奢り	装飾品
越	中	賭け事	カラオケ	装飾品	ゲーセン	菓子奢り
越	高	賭け事	カラオケ	ゲーセン	外食	菓子奢り

このデータは 2002-2005 年にとったということのアタマの隅に置いておく必要はあるものの、国別、小中高の段階別に、それなりの傾向を読み取ることができる。

当然ながら共通性と差異が見いだされる。お金の使い方として、かなり共通に悪いこととして捉えられているのが、賭け事であった。ほとんどの国と学校段階において賭け事は悪事の1位であり、少なくとも3位までに入っているという意味で、非常に安定した「悪事」の地位にあると言ってよいだろう。

一方、悪事といっても2位以下になると日本とそれ以外で差異がみえてくる。日本の悪事、第2・3位には「おごり」「金を貸す」という項目が入っている。他の国では、おもちゃを買う、ゲームセンターに行く、カラオケに行く、などが入ってきている。つまり、日本では他者にお金が移動することが悪いことだと捉えられる傾向がある一方で、他国では、自分の遊興に使うお金が悪いと捉えられていることが分かる。

ここで、いわゆる「おごり」に関する差異が日本と韓国で顕著であるので、この点について、少し深掘りしてみよう。そもそも「おごり」という言葉が日本にのみ存在すること自体が、おごりが文化的であるということである。俗に文化は水や空気みたいなもので気づくのが難しいということが言われるが、この「おごり」についても私たちの仲間の韓国出身の研究者がいなければ、なかなか気づかなかったかもしれない。韓国には「おごり」にあたる言葉はない。ただ、払う、買う、という語があるだけだというのである。

韓国では、お小遣いが必要になる経緯が「おごりあい」だったりする。もちろん、オゴリという語はないので、誰かが支払う、ということになる。そうすると、今日は誰々ちゃんが全員分払ったから、次は誰々ちゃん、次は誰々ちゃん、という感じで、ある程度まとまったお金を払う機会が生じることになる。わかりやすくするために日本円で記述すると、一人50円のお菓子を買う際、5人組で行動していると、毎回、誰かが250円支払うということである。50円だと手に握っていれば大丈夫な金額だが、子どもにとって250円は大

金。遊びに行く前に「手元資金」が必要になる。子どもたちはお金を稼ぐ術はないから、お小遣いをもらうことになる。かくして韓国の子どもたちは、「おごりあい(=日本の表現)」のためにお小遣いが必要となるのである。

だが、このような支払い方法は、日本人(日本の文化で育った人)にとって強烈な違和感を引き起こすであろう。ヨソの子どもに払うために親からもらったお小遣いを使うなんて言語道断!というように感じであろうか。

では、日本と韓国、それぞれの国の人(=それぞれの文化で育った人)がそのような行為をする理由を聞いてみると、以下の様になる。

なぜおごるのか(誰か一人が支払うのはなぜか)? に対する韓国の子どもの答え

「皆で食べるのが楽しいから」「次に誰かが払えばいいから」

なぜ割り勘なのか?(それぞれが自分の分を支払うのはなぜか?)に対する日本の子どもの答え

「毎回、自分で払う方がすっきりするから」「お互い気を遣わずにすむから」

さて、さらに韓国で子どもたちの様子を見てみると、誰かが全員分支払う時に、必ずしも皆が同じように支払うわけではなく、お金持ちの子どもが何回も支払うようであった。このことについて、韓国の親御さんたちに聞いてみると、「そうすることによって親の収入と無関係に子どもたちが仲良くなれる」とのことであった。一方、日本の子どもたちは、誰もが自分でその都度、支払いをする(これは韓国の子ども・親にとって強烈な違和感を引き起こす)ことに対する日本の親の答えは「そうすることによって親の収入と無関係に子どもたちが仲良くなれる」とのことである。

つまり、両国の親子とも、子どもの人間関係を良いものにしたい、という方向性という価値は同じだということに気づかされる。しかし、それを実現するための行為がほぼ完全に逆方向であるということにも気づかされる。

ここで、自己に関する富士山型モデル(価値—記号—行為の三層からなる自己を考えるモデル)を援用すれば、価値のレベルでは両国とも「子どもの人間関係を良いものにしたい」ということは一致していると考えられる。しかしおそらくは記号のレベルが一致していないため、具体的な行為は全く逆方向になってしまい、お互いに違和感や軋轢を起こすのではないかと考えられる(参考:右図はフロイドの無意識モデル)。

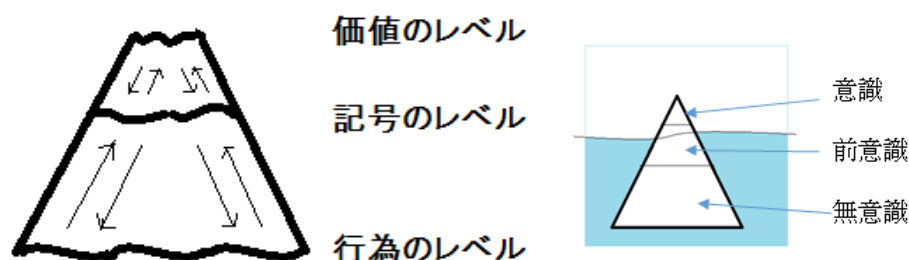


図1 自己に関する富士山型モデル（価値-記号-価値）

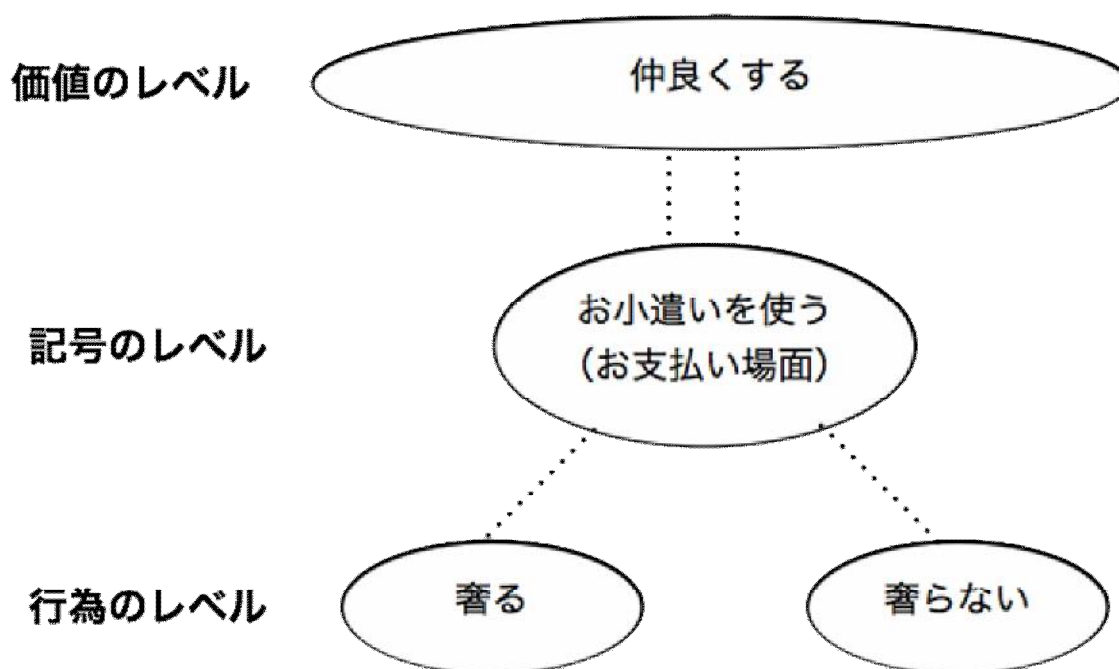


図2 価値-記号-行為のモデルとお小遣いの支払い方の差異の現れ

友だち3人と一緒にいる場面でジュースを1本ずつ買って飲むというような場面を想定してみると、そこで個々の子どもたちは「支払いが必要だ」ということはすぐに理解する（お金がなければ盗むという選択肢もありえるが）。すると、支払い方法を決めることになる。ここにTEM（複線径路等至性モデリング）で言うところの分岐点が発生する。分岐点では選択肢が発生し、自己対話と想像が発生する。また、それぞれの選択肢に向かわせる力（社会的助勢、社会的方向づけ）が発生する、のである。

そして、それぞれの判断で「一人ずつ払う」という行為や「誰かが全員分払う」という行為が発生することになる（日本語で表現すると、割り勘かオゴリかということになる）。

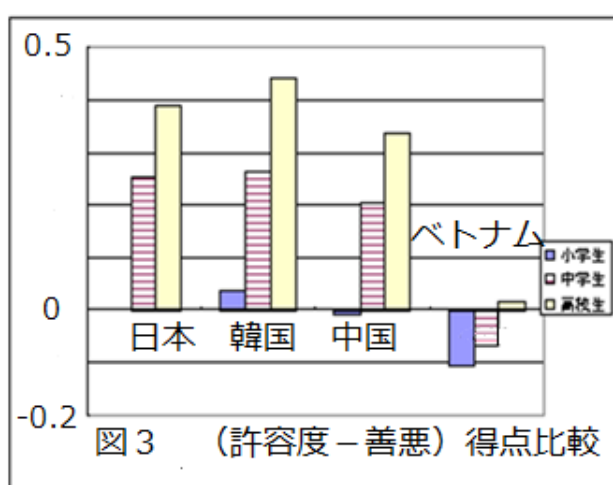
★ 悪いことでもやっていいか？ という指標をとると！

ここまでは、文化における差異に目を向けてきたが、共通性について見てみよう。悪いことはやらないのか？という問題である。悪いと思っていることをやらずにすむなら個人の生活も社会生活も平穏であろうが、実際にはそうではない。「わかっちゃいるけどやめられない」ということがあるはずだ。この問題を先ほどの日中韓越の4カ国の子どもたちを対象にしたアンケートからあぶり出してみたい。

たとえば、「賭け事」という項目について、「悪い（1）」と答えて、「やることは許され

ない(1)」と答えるなら、そこに矛盾はない。後者と前者の差(引き算の答え)はゼロとなる。一方、「悪い(1)」と答えても「やることは許される(3)」と答えるなら、後者と前者の差は2(引き算の答えはマイナス2)となる。

このようにして算出された指標＝「悪いことでもやっていい指標」を見てみよう。つねに「悪いことはやらない」としているのであれば、その差はゼロのまま推移するはずである。先ほどの25の項目について、それぞれこの数値を算出したうえで全項目の合計点をグラフにしたのが下の図である。この図においてはゼロが、善悪と許容度が一致しているラインである。



ちょっと分かりにくいのが、小学生は青、中学生は赤の縞模様、高校生は黄色のグラフである。この図から読み取れることは2つである。まず一つ目、ベトナムの小学生と中学生、中国の小学生に関しては、マイナスの数値であったから、たとえ、良いと思っていることでも使うことが許されないと考えている傾向を読み取れる。そして二つ目であるが、各国とも、小→中→高にしたがって数値が高くなっており、その形状(右上がり)は同じである。つまり、「悪いことであっても行う」という方向に発達的にシフトすることが分かる。

私たちのお小遣い研究のデータからは、人は成長するにつれて「割ることであっても行う」ように育っていくということが読み取れるのである。

文化心理学の役割とは、おそらく、個別の国や文化の違いを記述すると共に、その共通性を描くことにあるはずである。このことは、文化人類学が文化の構造を明らかにして人々が行なっている行為を理解できるように理論構築したことと比肩できるかもしれない。つまり、文化心理学は、文化の差異を認めた上で、その差異の背景にある共通性を見出して理論化しようとしているのである。

★心はグローバリゼーションできるのかー寛容性とは？

（価値—記号—行為の三層からなる）富士山型自己モデルのようなモデルこそ普遍的な心の理解かもしれない。目の前の行為の差異に驚いて絶望するのではなく、その行為の違いを導く記号を理解して、その背後に潜む価値の共通性を探究することこそが、寛容性なのではあるまいか？

文献 高橋登・山本登志哉（編） 2016 『子どもとお金』 東大出版会