

大学生の学習活動デザインに関する研究

-余暇と就職活動の関係性を例に-

日大生産工 (学部)	○山下大輔	日大生産工 (研究員)	日高啓太郎
セカステ総合研究所 (株)	高橋大輔	日大生産工 (研究員)	大沼かつ子
日大生産工	篠原正明		

1. はじめに

現在、大学生における就職活動の中で、様々な問題が起きている。警視庁の調査によると、2011年には、20代まで150人もの若者が就職の失敗を理由に、自ら命を絶っている。また、労働問題に詳しいNPO法人 POSSEが、2010年度に学生約600人へのアンケートにより集計した「就活調査」によると、就活経験者の7人に1人が「就活うつ」の状態になっているという結果だった。

就職を希望としている日本の大学生は、限られた数か月の中で、生活の大半を占める就業するということと、就業する場所を決める選択を迫られる。一般的に多くの企業の採用活動が同時期に集中しており、筆者の経験に基づけば、2013年卒は、3年次12月より、合同説明会が始まり、3年次2月ごろから個別企業による選考がスタートする。

採用時を逃すと、正社員として採用される機会を失う可能性があり、大学生は時間的制約がある中で内定取得を目指さなければならないため、積極的に採用活動に応募しなければならない。[1]

大学生における就職活動は、ストレスフルなイベントの一つであり、実際、就職活動時には、進路選択の悩み、就職選考に漏れたこと等から、心理的、身体的なストレス症状が生じたり、就職活動が一時的または永続的に停滞する大学生も少なくない。そのため、就職活動の一環として、企業分析、面接対策、SPI対策等の他に、余暇といったある種のガス抜きでストレスを解放する必要性であると考えられる。解放という行動を実際に行うとするならば、マルチタスク的な同時進行プロジェクトモデルが望ましいと考える。

就職活動と余暇は、並存することで、より高い効果という仮説をたてた。

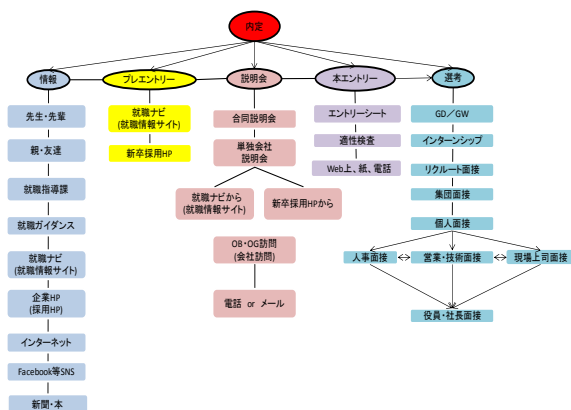


図1、著者の体験による就職活動モデル

日本の企業は、新卒一括採用という形態を取り、新卒

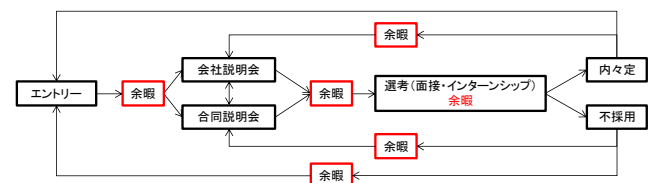


図2、著者の仮説による就職活動と余暇との並存モデル
このような「内々定」を取得するための特定指令をプログラムマネジメントにより人的解決がとるために「P2M」を使用する。

P2M(Project&ProgramManagementForEnterprise Innovation) は、従来方式のマネジメントに必要な知識

領域や技術、手法では成功に導くことが難しい分野などのイノベーション推進と価値創造に対応できるプロジェクトやプログラムマネジメントである。

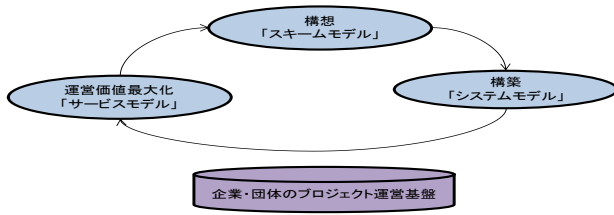


図3、P2M(引用:日本プログラムマネジメント協会HP)

本論では、アンケート調査を実施し、大学生がどのような余暇を行っているのかを考察し、実際に、就職活動を経験した大学生から大学時代の学習と余暇の関連、及び、就職活動時の余暇について考察を行い、就職活動時における余暇との関係性を検討する。

2. 研究対象

今回のアンケート調査を実施するにあたって、余暇の概念を理解している前提の下で調査を実施し、有効回収率を高める為、アンケート対象者を著者が所属している日本大学生産工学部数理情報工学科の学生に絞った。

表1、調査データより (2012年7月) N=171

学部生2年生	学部生3年生	学部生4年生	未記入者
99	35	33	4

3. 日本大学生の余暇分布

大学生達が、4年間の大学生活における満足感、充実感を得るために、余暇生活にも期待し、積極的、意欲的に取り組もうという向上心がみられている。[2]

表2、アンケート結果

サンプル数(171人)			
種目	学生	種目	学生
テニス	1.35%	アイドルライブ	0.98%
ジム	0.86%	登山	0.37%
野球	1.59%	ツーリング	0.37%
バスケット	1.72%	サイクリング	0.74%
サッカー	1.96%	カラオケ	6.86%
ソフトボール	0.25%	SNS	2.82%
水泳	0.37%	ショッピング	4.53%
ジョギング	0.98%	ドライブ	1.59%
ランニング	0.98%	食べ歩き	1.23%
ボウリング	2.70%	クッキング	0.98%
ゴルフ	0.74%	写真	0.61%
サーフィン	0.37%	釣り	0.49%
スポーツ観戦	1.84%	パチンコ	2.08%
スキー	0.61%	スロット	2.21%
演劇全般	0.12%	競馬	0.86%
漫画	8.95%	競輪	0.25%
携帯ゲーム	2.57%	オートレース	0.00%
ブログ作成	0.61%	競艇	0.12%
音楽演奏	0.74%	麻雀	3.92%
音楽鑑賞	3.43%	資格取得対策	1.72%
アーケードゲーム	4.04%	大学の研究	1.23%
TVゲーム	8.46%	就職活動対策	1.59%
オンラインゲーム	5.51%	ボランティア	0.74%
カードゲーム	1.47%	アルバイト	9.93%
映画	1.59%		

表から分かるのは、日本大学生産工学部数理情報工学科の学生が、一番傾向が高かったのが「アルバイト」だった。アルバイトの経験から社会勉強を行い、大学の授業に直接関連のない活動が、授業での学習や技能獲得にも影響を及ぼす。これらは、アルバイトの経験から多くの社会的な知識や情報を手に入れるという可能性が示唆される。また、「漫画、TVゲーム」等の個人で余暇を過ごす傾向が高い。同じように、「カラオケ、ショッピング」等の個人、あるいは複数人で余暇を過ごす傾向も高い。

そのことから、学習以外の日本大学生産工学部数理情報工学科の学生の過ごし方には、室内で行う余暇や友人との余暇を中心として、多様な活動が見て取れる。

しかし、佐々木[3]らは、資格の取得や勉強を主な余暇生活に含めている場合に充実感が高く、アルバイトに多くの余暇時間を費す場合に充実度が低いと主張する。とするならば、日本大学生産工学部数理情報工学科の学生は、学習面の「資格取得対策」等が低いため、充実度が低いと言えるようになる。アルバイトが、どのような目的によって行われ(学費・生活費充当なども含めた一定見解)、結果どのような成果物のアウトプットがあるのかを解明する必要がある。

今回の調査において、表示バイアスと行動バイアスの関係性を改めて問題として考えたい。表示する主張するというある種の行動と実際の行動における乖離が、余暇時間の使い方や学習時間そして就職活動に関する時間そのものの使い方に関係してくると主張する。

一般的製造業やIT開発で称される、Asis・Tobe・Canbeモデルのフレームワーク構造においてこの種の論議がなされるべきであると考えられる。

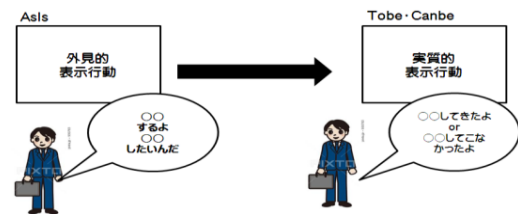


図4、外見・実質的表示行動モデル

これらのモデルを、高等教育における学習支援活動のプラットフォーム化できないかということである。複数から成り立つ、生活プログラムにおけるマルチタスクが、

生きている時間を構成する要素になるということである。

4、大学時代の余暇と就職活動の余暇の事例より

大学生活において、授業内学習、授業外学習をバランスよく行い、大学で受ける教育に満足し、学習以外の生活から社会的な経験を蓄えている。1年生から4年生の授業取得も、大学生の計画性（スケジュール力）が試されており、授業取得からでも様々な経験をしていると推察する。

表3、大学時代の授業一例

A君			B君		
学年	サークルなし	教職なし	学年	サークルあり	教職なし
1年次(前期)	月～金	土、日	1年次(前期)	月～金	土、日
1年次(後期)	月～金	土、日	1年次(後期)	月～金	土、日
2年次(前期)	月～金	土、日	2年次(前期)	月～金	土、日
2年次(後期)	月～水、金	木、土、日	2年次(後期)	月～水、金	木、土、日
3年次(前期)	火、水、金	月、木、土、日	3年次(前期)	月～金	土、日
3年次(後期)	火～金	月、土、日	3年次(後期)	火、水、金	月、木、土、日
4年次(前期)	なし	月～日	4年次(前期)	なし	月～日
C君			D君		
学年	サークルなし	教職あり	学年	サークルなし	教職なし
1年次(前期)	月～金	土、日	1年次(前期)	月～金	土、日
1年次(後期)	月～金	土、日	1年次(後期)	月～金	土、日
2年次(前期)	月～金	土、日	2年次(前期)	月～金	土、日
2年次(後期)	月～金	土、日	2年次(後期)	火～金	月、土、日
3年次(前期)	月～金	土、日	3年次(前期)	火、水、金	月、木、土、日
3年次(後期)	月～金	土、日	3年次(後期)	火、水、金	月、木、土、日
4年次(前期)	火～金	月、土、日	4年次(前期)	火、木	月、水～日

教職課程を履修しているC君は、1年次から4年次後期まで授業があり、約一カ月間の教育実習があるため、余暇を楽しめていない現状である。D君の場合は、授業参加率が悪く、単位が取得できず、4年次まで授業がある状況である。また、サークルを行っているB君とサークルを行っていないA君では、あまり変化がなく、どちらも3年次終了時には取得必要単位が足りている。その結果から、教職を勉強しているC君を除いた、A君、B君、D君の一年次から4年次までの授業と余暇の時間について考察した。一日の授業を9時間、睡眠を6時間に固定して行った。

表4、A君の大学時代の勉強と余暇の割合

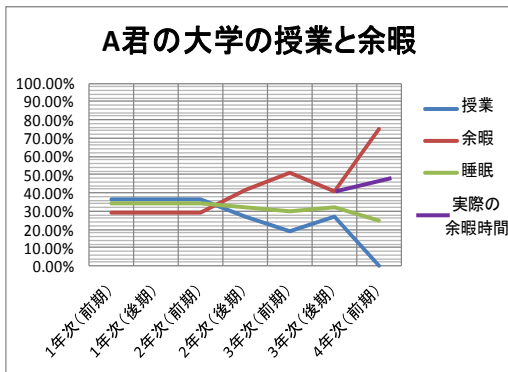


表5、B君の大学時代の勉強と余暇の割合

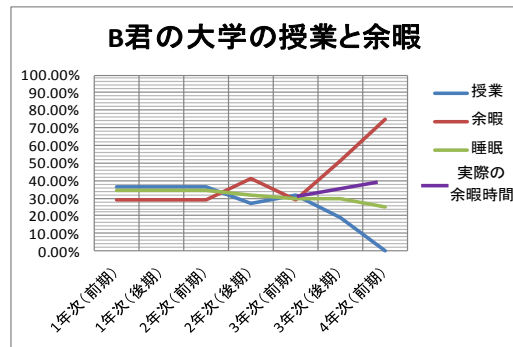
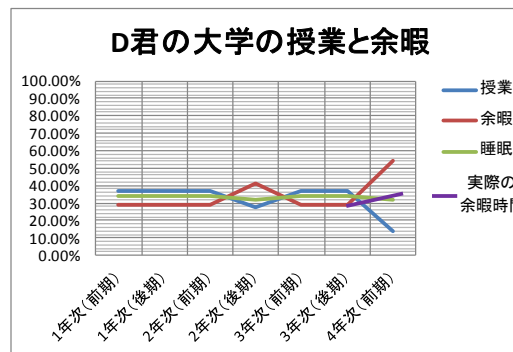


表6、D君の大学時代の勉強と余暇の割合



表から三人の学生の授業と余暇の関係は、1年次から2年次前期まで授業（学習面）が高く、2年次後期から余暇の割合が高くなっている。このことから、1年次から2年次前期までに、様々な授業を取得している。1年間に取得できる単位を50単位とすると、2年次前期まで取得できる単位は75単位である。また、成績の良い学生なら取得できる単位の上限が変化し、最大85単位を2年次前期までに取得できる。そのため、2年次後期から、自身の研究、アルバイト、余暇等に時間を割けることもできるようになる。

しかし、3年次後期の12月から就職活動が開始し、余暇の時間帯が就職活動に変化してしまう。宮田[4]らの研究で、内定取得までに必要な就職に活用する時間が「最低で700-800時間」が必要になるため、その時間が余暇の時間から使用されてしまう。そのため、計算上では、余暇時間が多くなるが、実際の余暇時間は、半分以下の時間しか行うことができない。また、D君の場合、授業と就職活動を両立しなければならない現状であり、授業や就職活動に集中できず、勉強や就職活動を行うことが困難になっている現状である。

5、タスクマネジメントに基づく余暇時間の考え方

4年次になると、授業の時間が少なくなり、自身の研究等の学習、余暇、アルバイトに時間を使用する事ができる。しかし、3年次12月より、合同説明会が始まり、3年次2月ごろから個別企業による選考がスタートする。

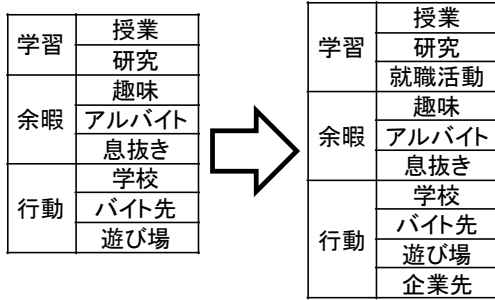


図5、大学生生活と就職活動との変化

就職活動前においては、予め計画した余暇時間1に対して、就職活動中においては、0.2-0.3に変化する。

時間	日曜日	火曜日	水曜日	木曜日
7		起床		
8	起床			起床
9	朝食	移動、朝食	起床	移動
10	移動		移動	SPI対策
11	面接			昼食
12	昼食	面接		移動
13	企業へのお礼状	企業へのお礼状		SPI対策
14	履歴書、企業分析		学校	面接
15		移動、履歴書、企業分析		企業へのお礼状
16	面接			移動
17	企業へのお礼状			会社説明会
18	移動			移動
19	帰宅		移動、夕食	帰宅
20	夕食	履歴書、企業分析	帰宅	夕食
21			履歴書、企業分析、SPI対策	就職サイト、Wed登録
22	履歴書、企業分析	余暇	余暇	余暇
23	余暇	余暇	余暇	余暇
24	睡眠	睡眠	睡眠	睡眠
時間	金曜日	土曜日	日曜日	
7				
8		起床		
9		移動、朝食	起床	
10				
11		会社説明会		
12	余暇		余暇	
13		昼食		
14		移動		
15		会社説明会		
16				
17		移動		
18		帰宅		
19	履歴書、企業分析、SPI対策	夕食	夕食	
20	就職サイト、Wed登録	履歴書、企業分析、SPI対策	就職サイト、Wed登録	
21		就職サイト、Wed登録	履歴書、企業分析、SPI対策	
22		余暇	余暇	
23	睡眠	睡眠	睡眠	
24				

図6、A君の就職活動ピーク時の1週間

上図から、赤くなっている部分が余暇時間を表わしている。A君は、この余暇時間を遊ぶための時間と息抜きの時間として使用していた。就職活動時には、予期せぬイベント(面接・説明会 etc)により、余暇時間が減少する。

計画された余暇時間が、更に減少し、結果として、体力低下、モチベーション低下、結果として就活うつなどの状態を引き起こす可能性を有する。

そのために、本稿においては、タスクマネジメントによる、余暇時間設計を今後論じるべき必要性があると、主張する。

6、考察

日本大学生産工学部数理情報工学科の学生は、アルバイトや外部的な活動から社会勉強を行い、多くの社会的な知識や情報を手に入れている。これは、数理情報工学科だけでなく、大学生に言えることである。それは、大学の授業に対して、関心を持つための仕掛け創りを、今後学生の主体性から成功体験に導くストーリーが必要である。その反面で、学習については、疎かになっている大学生も少なくはない。このことから、二極化構造を詳細に明らかにし、大学の立場から見た学習しない学生と学習する学生の比較を行うにあたり、余暇の視点から、どの様に過ごしているのかを検討する必要性が急務であろう。

謝辞

本研究は、(公財)日本科学協会 笹川研究助成 実践研究の一環で進められたことに対して、この場を借りて、謝意を示す。

参考文献

- [1] 種市康太郎：「女子大学生の就職活動におけるソーシャルスキル、内定取得、心理的ストレスとの関連について」P60~P61 平成18-20年度 文部科学省科学研究費補助金 若手研究(B) 大学生の就職活動時におけるストレス・マネジメント教育プログラムの開発と効果の検証
- [2] 巴芳：「2章 ジェンダー視点から見る大学生余暇生活の過ごし方—同志社大学社会学部卒業生を事例に—：第2回社会学部卒業生アンケートの調査報告書」平成23年度 同志社大学社会学部
- [3] 佐々木薫、辻村徳治：「学生生活の充実感に関する研究：第1回カレッジ・コミュニティ調査資料の再分析」『総研論集』関西学院大学 3,pp1-27
- [4] 宮田和矩、他：「特定プロジェクトにおける数理計画問題 - 就職活動における学習を例にして -」平成24年度日本大学生産工学部第45回学術講演会講演論文集 (2012.12)