～学生の時間活用マーケティング～

～時は金なり～

① ―――はじめに

② ―――序論

１．研究テーマ

２．前提確認

(1) 時間の定義

(2) 大学生の定義

３．現状分析

(1) アンケート概要

(2) 時間の使い方について

(3) 可処分時間別消費について

(4) 収入について

(5) 現状分析まとめ

③ ―――本論

１．消費者性向

２．問題意識

３．既存研究・レビュー

４．仮説の提唱

５．仮説の検証

(1)調査方法と調査内容

(2)検証方法と手段

(3)分析結果

６．新規提案

④ ―――結論

―――今後の展望

参考文献

補録―――アンケート調査票

秋元雄也　　栄枝雄史

落合毬奈　　樋通胡桃

島田嵩也　　渡邊夏希

立教大学　高岡ゼミナール　秋元班

① ―――はじめに

本稿の課題は、大学生活における大学生の無駄な時間を有効活用することで学生生活を充実させる消費スタイルを提案することにある。 また、大学生への有効なアプローチにより、新たな消費スタイルを構築し消費の好循環を生み出していくことが最終的な課題である。

また本稿では、“Time is Money” というアメリカの学者、ベンジャミン・フランクリンの言葉を引用し進めていく。

ベンジャミン・フランクリンによれば、「時間は貴重であり、有効なものであるから無駄にしてはいけない」としている。この考え方は日本においても一般的な考え方である。例えば日本では「早起きは三文の徳」という言葉がある。この言葉の意味は、「朝早く起き、時間を有効に使うことで良いことがある」というものである。このように日本でも、時間は限りあるものなので有効に使うべきであるという考え方が存在している。

では、時間を有効に使うということはどういうことなのか。前述にもあるが、私たちは「時間」をテーマに掲げ、日本の大学生の無駄な時間を無くし時間の有効活用をする中で、消費スタイルを構築し、それに基づく経済効果を期待する。よってこれらを課題として研究を進めていく。

大学生をターゲットとしたのは以下のような理由がある。

大学生は社会人に比べ仕事などで拘束される時間も少なく、自由に使える時間が多い。しかし、その余りある時間を無駄なく完璧に使えている学生は多くはないだろう。そこで、時間を有効に使えていないと思っている学生に対してマーケティングアプローチをすることで、学生は時間を有効に使えるようになると共にその時間帯に消費をしてもらえるようになることで消費スタイルも構築できると考えられる。

また大学生は社会人になる前のステップということで、学生をターゲットにすることは有効である。なぜなら、もし学生のうちに時間を有効に使う方法を学び、消費する基盤を作り上げておくことができたなら、社会人になり収入が増えた時に限られた可処分時間の中でより消費を行うことが期待できる。ここでいう可処分時間とは、労働や食事などを除いた自由に使える時間のことを言う。

このように、可処分時間をどのように使えているかで人が感じる満足度は変化すると考えられる。時間を有効に使えていると感じるとその人の満足度は高まる。反対に時間を有効に使えていないと感じるとその人の満足度は低くなってしまう。このことから学生が可処分時間を有効に使うことを手助けすることで、学生の満足度を高めることができると言える。この研究により学生の満足度を高め、日本の学生を元気にすることができるとともに、それに伴った消費を行ってもらうことで経済をも元気にすることが期待できる。

② ―――序論

１．研究テーマ

前述通り、多くの大学生は時間を有効に使えていないと感じている。しかし、多くの学生は時間をより有効に使いたいと思っている。私たちは「今、マーケティングにできること」というテーマのもと、時間を使えていないと感じている学生に対してマーケティングを実施することによって、学生がより時間を有効に使えるようになり、より充実した大学生活をおくれるようにしていく。更に、時間を有効活用するうえで消費スタイルを提供することで、学生の消費の活性化も図れ、経済全体が活性化することも期待できる。よって私たちは、

「今、マーケティングにできること」という研究テーマにおいて、大学生に向けた時間的概念を含めたマーケティングアプローチを行っていく

２．前提確認

(1)時間の定義

時間は常に流れているものなので、私たちは常に時間を使っていることになる。「時間を使う」ということをここでは時間消費とする。また時間消費には２種類の消費の仕方がある。

一つは時間の「投資」である。時間の投資とは自分の夢や目標、将来のために時間を使うことを言う。例えば、勉強会に参加することだったり、読書の時間だったり、自分の尊敬する人や目上の人との食事の時間なども該当する。ここであげた勉強会への参加や読書の時間は、自分の知識を増やすことに費やす時間であり、学んだ知識を後に使うこともあると考えられるので自分にとって有益性のある時間の使い方である。自分の尊敬する人や目上の人との食事の時間も、その相手との友好度を上昇させたり、その相手から様々なことが学べる可能性も出来、将来の自分にとって有益な時間の使い方である。後々の自分にとって有益になることに対して時間を使うことを時間の「投資」という。

もう一つは時間の「浪費」である。時間の浪費とは、特に生きていく上で必要でもない、余計なことに時間を使うことを言う。飲み会の二次会・三次会に参加することや、目的もなくダラダラとネットサーフィンをする時間などがそれに該当し、更には、パチンコなどギャンブルに使った時間もこれに当たります。例えばネットサーフィンによって新しく情報を得られることは有益なことではある一方で、過度に時間を費やすことは、情報処理能力を伴わない人にとって非効率的な作業になることがある。このような自分にとって不利益なことや無駄だと分かっていることに対して時間を使っていることを時間の浪費という。

(2)大学生の定義

ここでは大学生の定義の明確化を目的とする。

大学生と一概に言ったとしても色々なタイプの大学生が日本にはいる。例えば、地方の大学に通っている学生や東京といった都会の方の大学に通う学生がいる。地方の大学の周辺は都会の大学に比べると施設の量が限られている。その結果、都会の学生に比べると地方の学生は行動できる種類の幅が狭まってしまう。それに伴い消費行動も全く変わってくる。

こういった違いが発生するため私たちは地方の大学に通う学生は含めず、都会の方に通う学生に焦点を絞って研究をしていきたいと思う。都会の大学生に絞った理由は、先ほど述べたとおり都会にはいろいろな施設がそろっているために多種多様な行動が出来、様々な考えを持った人にもっともあった可処分時間の使い方を提供するうえで良いと考えたからである。

学生の語は、一般的に大学および高等専門学校の「正規の課程」「別科」「専攻科」に在籍している者を指す用語である。この場合、学校教育法第105条に規定する「特別の課程」（履修証明制度）における学習者、その他研究生・聴講生・科目等履修生などは学生に含まれない。日本の新聞やテレビの報道でも、小学生などを「児童」、中学生・高校生などを「生徒」、短大生を含む大学生などを「学生」としている。

本稿において学生とは、都会にある大学に通う学習者のことを指す。

３．現状分析

(1)アンケート概要

本章では、上述にあった大学生の定義をふまえたうえで、大学生の現状分析を行う。その為にまず大学生を中心とした 10 代、20 代男女を対象に

アンケートを行った。調査期間は 11 月 1 日から 5 日で、有効回答数は 129 であった。アンケートの質問項目は、「大学生の時間の使い方について」「大学生の収入について」「大学生の可処分時間について」の 3 項目を中心に質問をした。質問は定性調査の形式を取った。

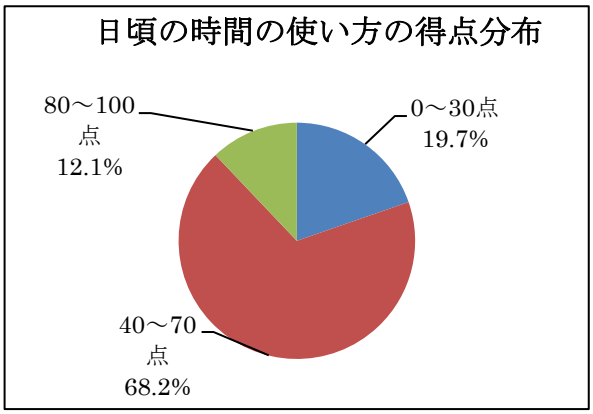
(2)時間の使い方について

果たして今の大学生は自分たちの大学生活の時間を有効に使えていると思っているのだろうか。そこで図 1 を見ていただきたい。図 1 は学生が自身の日頃の時間の使い方を評価し点数化したものを、割合に表したものである。0～30 点に入れた学生の割合が 19.7%、40～70 点に入れた人の割合が 68.2%と自分の日頃の時間の使い方に関して比較的低い点数をつけた学生が約 8 割にもなっている。このことから、ほとんどの学生が自分の時間の使い方に対して満足をしていないことがわかった。つまり、現在の学生は有益な時間の使い方をしておらず、浪費時間が多いことがわかる。

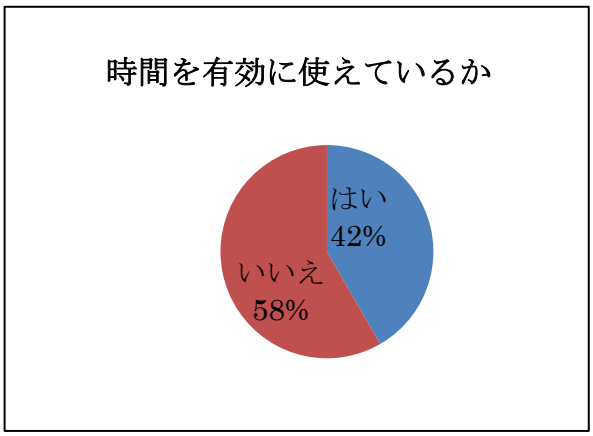
実際に学生は自分の可処分時間を有効に使えているとおもっているのだろうか。アンケートを用いて実際に学生に時間を有効に使えているか聞いてみた。図 2 を見ていただければわかる通り約 8 割の学生が自分の可処分時間を有効に使えていないと感じていることがわかった。つまり、多くの学生は余りある可処分時間があるにもかかわらずそれを有効に使えておらず、時間を浪費してしまっているということである。

では、どういったことに対して学生は時間を浪費しているのか疑問。こちらも定性調査のような形でアンケートを学生に対してとった。その結果、ほとんどの学生が可処分時間を家でゴロゴロしたりすることで浪費してしまっているということがわかった。家でゴロゴロするというのは、例えばインターネットを使い無駄にネットサーフィンをしてしまったり、テレビをずっと見てしまったり、何もせずにだらだらしてしまったりなどがあげられる。ここからわかることは、ここで挙げた行動はあまり生産性がなく、これらの行動をしたことにより何かを得た、あるいは時間を有意義に使えたと感じることは難しい。

■―――図 1



■―――図 2



また、多くの学生は時間を有効に使えていないと感じているが、果たしてそういった学生は今より時間を有効に使いたいという意欲があるのだろうか。時間を有効に使えていないと答えた学生に対して今より時間を有効に使いたいかアンケートを取ったところ、約 9 割もの学生は現状よりも時間を有効に使いたいと感じていることがわかった。つまり、ほとんどの学生が現状に満足しておらず、

自分の時間の使い方を改善していきたいと思っている。そのため、そういった学生に対してアプローチしていくことは有効であると言える。

では、学生はどういったことに時間を使えれば、時間を有効に使えたと感じることができるのだろうか。こちらも定性調査のような形で学生にアンケートを取り、直接学生に聞いてみた。アンケートの結果、学生は勉強、趣味、交友、交際などに自分の可処分時間を費やすことで時間を有効に使えたと感じることが分かった。ここで興味深いのは、勉強といった自分の知識を伸ばすなど自分のためになる時間の使い方だけでなく、趣味をしたり友人と遊んだりするなどの一種の娯楽に対して時間を使うことでも学生は時間を有効に活用できたと感じる点である。

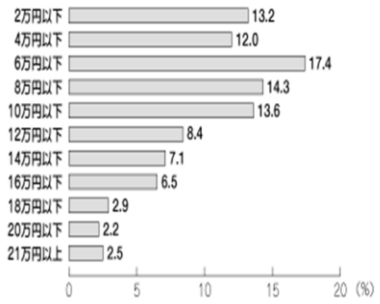
(3)収入について

高校生までと違い、大学生になると自由に出来るお金が格段に増える。一か月に大学生が手にするお金は大きく分けて 3 つに分けられる。

１つめはアルバイトの給与だ。これは大学生が自由に使えるお金の中心になる収入だ。毎日コミュニケーションズの調査によると、アルバイトをしている学生の割合は 76.4%と過半数の学生がアルバイトをしている。アルバイトの内訳は飲食店が一番多く 47.6%であり、ついで販売員が 18.8%、サービス業が 17.6%、肉体労働が 5.9%、その他が 5.3%と多岐に渡るが、食、販売、サービスという三つから、接客業の比率が極めて高い。　学生なので働いている時間もかぎられているが調査によると平均４ー６時間ほどの時間をアルバイトに費やしているという。また、夕方が勤務時間帯である学生が半数以上だったので、学校が終わってから働く傾向があるということである。４ー６時間という数値は平日学校に通いながら働くのに適度な長さでありつつ、給料もある程度稼ぐことができるバランスの良い時間なのであろう。

２つ目は学生生活を援助するために、企業や自治体から給付される奨学金だ。独立行政法人日本学生支援機構の「学生生活調査」（平成 20 年度）によると、奨学金を受給している学生の割合は、大学学部（昼間部）で 43.3%いるという。学生の多くは受給した奨学金を学費支弁に当てており、その他の使い道としては教科書等の購入、下宿等の生活費の支弁、家計の援助などがあげられる。独立行政法人日本学生支援機構-JASSO によると平成23年度入学者の貸与月額は第一種奨学金においては最大で国･公立で自宅通学の学生は 45,000 円、自宅外通学の学生は 51,000 円、また私立大学の学生になると自宅通学 54,000 円､自宅外通学 64,000 円受給することができる。これらの受給金は学生にとって貴重な収入源となっている。そして最後に、一人暮らしをする学生が保護者から送ってもらう仕送りがある。　共立メンテナンスの調査によると、東京都内の一人暮らしの大学生の 1 カ月の仕送り額の平均は 7 万 9835 円だという。仕送りをまったくもらっていない学生は 21.0%ということで一人暮らしをしている多くの学生が仕送りを貰っており、こちらも奨学金同様、大学生にとっては貴重な収入のひとつになっている。もちろん、アルバイトをしていない学生や奨学金を受給していない学生も多くいるので、ひと月に学生が手にする額はそれぞれ違うが高校時代のお小遣いと比べると格段に高い収入となることが多い。しかし現代のマーケティングでは学生＝お金を使わない、客単価が低い、と思われがちである。

■―――図３



注1）1ヵ月の総収入とは、「保護者などから」「奨学金」「アルバイト」「その他」の合計金額である。表2-2-18も同様。
注2）サンプル数14,064名。

しかしながら実際に数値を見てみると現代の大学生の総収入は平均約８万円であることがわかる。（図３参照）このデータでの一ヶ月の総収入とは、「保護者などから」「奨学金」「アルバイト」「その他」を合計したものである。また我々の行ったアンケート結果でも学生の一ヶ月の総収入は平均して８万円であった。大学生はこれらの収入を生活の中での様々な費用にあてている。例えば学生の必需品である携帯料金、学校へ行くための定期代などにかかる交通費、さらには学校で指定された本などを購入する教材費などがある。こうした様々な費用を一カ月の収入から除いた残りが、娯楽や交際費などに使える自由なお金である。サークルでの飲み会や友人との付き合いまた異性とのデート費などがこの娯楽、交際費に含まれる。これらの費用を考慮すると学生が一カ月に使える自由なお金は限られている。これらの必要費用を踏まえた上でアンケートにおいて「収入に対して自由に使える金額は何割か？」と質問をした。それに対して学生平均は毎月約６０％自由に使えるお金があると回答した。学生の平均収入の８万に金額に表すと５、６万円と意外にも潜在消費能力があることがわかった。この数字をみて、果たして「学生では客単価がとれない」といったことがいえるのだろうか。フレッシャーズの調査によると、社会人の一ヶ月の収入のうちで自由に使えるお金は「20,000 円～30,000 円」が最も多く、続いて「40,000 円～50,000 円未満」、「30,000 円～40,000 円未満」であった。収入が多いため消費をさかんに行っていると思われがちな社会人は学生に比べると、自由に使えるお金は同額程度あるいはそれ以下であることがわかる。社会人の自由に使える金額が低いのには多くの社会人が将来に備えて貯金している。また、交際費も会社の付き合いなどがあるためコントロールできないなどといった要因が伺える。相対的に見ると学生のほうが自由に使えるお金は多い。

このように、大学生は交通費、教材費、日常のさまざまな場面で消費を行っている。アルバイト、奨学金、仕送りなどから収入を得ているが、データ、アンケートより学生の平均総収入は８万円であり、また収入に対して自由に使えるのは毎月６０％以上あることがわかった。これらのことから学生は十分に消費をする余地があることは明確である。

(5)現状分析まとめ

前述したように学生は時間が十分にあるにも関わらず、多くの学生はその余りある時間を有効に使えていないと感じている。そして、そういった学生のほとんどは現状に満足しておらず、より時間を有効に使いたいと感じていることがアンケートからわかった。更に学生は、勉強、趣味、交友、交際などに自分の可処分時間を費やすことで時間を有効に使えたと感じることも分かった。つまり、現在時間を有効に使えていない学生に対してマーケティングアプローチを用い、勉強、趣味、交友、交際などに対して時間を活用させることにより、学生は時間を有効に使えたと感じることができる。さらに学生は月５ー８万の収入があり、その中の自由に使えるお金は６０パーセントということが現状分析を通して明確になった事柄である。

③ ―――本論

１.消費者性向

本章では消費の研究をするうえで確認しておく必要がある、近年の特徴的な消費の傾向について述べる。

1.　可処分時間別消費

日本経済新聞社産業地域研究所調査（2007）によると、消費を左右する個人の要因として、所得が最も重要な要素であることに違いはないが、個人が自由に使える時間、つまり可処分時間の長さも消費に影響を与えるというマーケティング概念がこの可処分時間別消費である。例えば、国産ミニバン・RV の保有率が一番高い層は「休日の余暇時間が 10 時間以上ある」層である、月に 2 回以上スポーツ・フィットネス施設に行く人で一番多いのが平日の余暇時間が「1 時間未満」の人である。こうした結果からは「忙しい父親こそが『楽しい家族の休日』というイメージと満足感を得るためにミニバンを買い、また、猛烈に働く人ほど健康維持に消費する」（同研究所）といった傾向が読み取れる。つまり、特定の商品・サービスの購買には、忙しい、もしくは可処分時間を持て余しているかといった点との相関性が見られるため、ターゲットとなる購買予定者の可処分時間には注意する必要があると言える。この消費性向が顕在化した背景として、価値観の多様化や労働形態の変化といったライフスタイルの移り変わりに起因していると考えられる。

2. 既存研究・レビュー

本節では上記の現状分析を踏まえ、既存の研究や理論を調査し、学生の時間と消費の関係について何らかの有効な示唆が得られないか、また既存の研究における不足点について考え、仮説の基盤となるような情報について述べる。

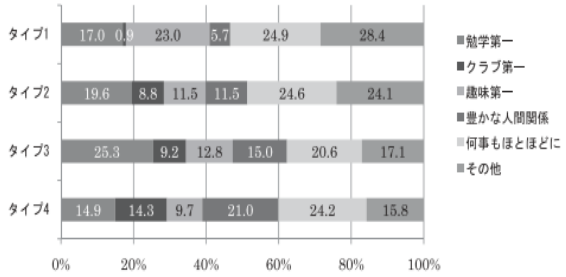
（1）「大学生活の過ごし方」から見た学生の学びと成長の検討

溝上（2009）の研究では、学習以外の大学生活の過ごし方が、授業での知識・技能獲得に効果があるという結果が示されている。彼によると、授業・授業外学習に加えて、クラブやサークル活動、アルバイト、友達との交際、読書、マンガ、ゲームなど、広く大学生活の過ごし方を尋ね、授業で、あるいは授業外で知識・技能（教養・専門の知識、批判的思考力、コミュニケーションなど）を身につけた程度との関連を検討している。その結果からは、たとえば、授業外での「つきあい」（同性・異性の友達と交際、コンパや懇親会など）のより豊かな者が、授業を通してコミュニケーション能力をより身につけたと答えていたこと、また新聞を読む、読書（小説や一般書）をおこなう者が、授業を通して知識・技能をより身につけたと答えていたことが明らかとされた。これらは、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影響を及ぼしていること、翻って授業でなされることだけで学生は知識や技能を獲得しているわけではないという解釈の可能性を示唆している。さらに、日常生活における行動をアンケートで調査し、分析することで４種類の因子を提示している。（図４・５参照）タイプ１は「インターネット・ゲーム・マンガ」だけが他の生活因子に比べて得点が高い、どちらかと言えば自宅で過ごすことの多い学生で、生活の重点を趣味においている。タイプ2は授業外学習時間が少なく、あまり特徴的な行動が見られない。タイプ3はその中で、「授業外

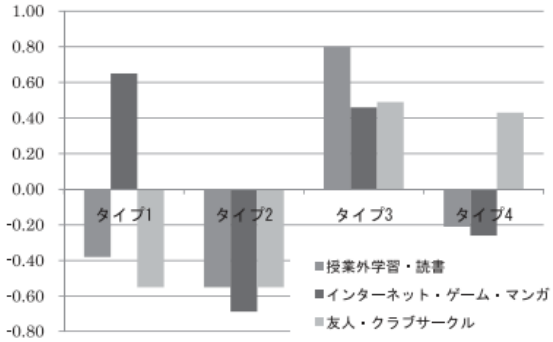
勉強・読書」「インターネット・ゲーム・マンガ」「友人・クラブ・サークル」のどの生活因子も得点が高い点に特徴があり、あらゆる物事に興味を示して活動し、すべての生活因子で高得点を示す活動性の高いクラスターという結果が検出されている。このタイプの学生は授業に出席しつつ授業外学習や読書もおこなう、さらには遊びや対人的な活動にも多くの時間を費やす、言い換えれば「よく遊び、よく学ぶ」活動性の高い学生タイプであるとされ、成長性の高い学生像であると述べられている。タイプ4は「友人・クラブ・サークル」だけが他の生活因子に比べて得点が高い人間関係重視派の、クラブ・サークル・アルバイトなどを通して対人関係を磨いたり、人的ネットワーク、社会人意識を形成したりする比較的古くからある価値観のクラスターであると言える。以上のように学生の大学生活の過ごし方については適切な方法でクラスター分析が行われており、本稿でも仮説設定の際に参考にした。

一方で既存研究の参照を通じて、学生の時間と消費の関連性についての研究の課題が判明したので以下で課題点について説明する。第１に溝上（2009）の調査では、授業内外での個人の行動や資質を調べた上で学生を 4 種類の因子に分類し、それぞれの学習・活動動機や価値観について解明しているが、はたして学生がどのような時間の使い方をしているのかという点、また教育研究機関による調査なので、あくまで学生の生活態度調査にとどまっており、消費活動と結び付いたものではないという点、以上 2 点の理由から学生の時間の使い方と消費の関連性についての研究は不十分であると考えられる。

■―――図４



■―――図５



3. 問題意識と問題設定

本節では、今までの現状分析を踏まえた上でどのような問題があるのか、仮説に繋がる形で述べていく。

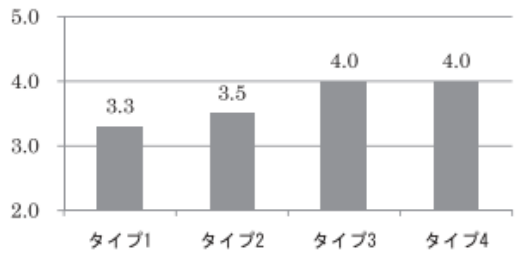
①「可処分時間の過ごし方の差異に関わらず、時間を有効活用できていない。」

②「因子ごとに、時間を有効活用できていない要因が異なる。」

を問題意識として設定した。以下で設定に至った経緯と理由について説明する。現状分析ですでに述べたように、現代の大学生はより有効に時間を使いたいと考えていることはアンケート結果より明白である。ではなぜ学生は実際に有効に時間を使えていないのか、また非効率的な時間の使い方をしていると認識しているにもかかわらず改善することができていないのかが不明瞭である。また先に述べた消費性向を通して、学生の消費における以下の課題が浮かび上がった。可処分時間別

消費の考えでは時間の長さによって消費に違いが現れるとされているが、いわゆる可処分時間内での行動と消費の関係性については言及されていない。学生の間でも生活様式によって可処分時間は大きく異なるので、学生間の可処分時間の差、また可処分時間内で何をしているのかについて調べ、その時間をより有効利用してもらうことで学生の消費量が増加するものだと想定される。既存研究の学生の充実感の得点のグラフ（図６）をみると、タイプ１が 3.3、タイプ２が 3.5、タイプ３と４は 4.0 という結果であり、いずれも完全に充実しているとは言えない。また実際にアンケート調査を行ったところ、学生の平均収入は 8 万円、平均可処分所得は 5.6 万円であることが判明しており、ここでは収入の増加ではなく、消費意欲活性化によって可処分所得額が上がることを消費量の増加とする。以上の理由により、なぜ学生が時間を有効に使えていない原因を解明し、効果的な方法で学生に対して情報を提示する、もしくはよりよい行動意識を引き出すことで学生がより有効に時間を使うようになり、最終的に日本全体の消費の活性化が起こるのではないかと考えた。したがって、既存研究によって分類された 4 種類の因子をもとに、それぞれの有効なアプローチを考えていく

■———図６



4. 仮説の提唱

以上の問題意識を踏まえたうえで、既存研究の 4 つの因子に基づいた仮説を 4 つ提唱する。

① 他人とのコミュニケーションの欠如
② 目的意識の欠如
③ 複数行動による、可処分時間の欠如
④ 単独行動ができず、周りに流されてしまう

この４つの要因の仮説について詳しく説明していく。

① 他人とのコミュニケーションの欠如

タイプ 1 は「趣味を中心にやっていて、相対的に家で過ごすことが多い因子」である。

趣味を中心に可処分時間を過ごしているので、他人との関わりが希薄になってしまっている。それに加え、自分の趣味をシェアする友達が存在するとしても、家で過ごすことが多いので、自発的に他人と接触しようとはしていないといえる。

② 日々の生活に対する目的意識の欠如

タイプ 2 は「勉強も遊びもほどほどにやっているために、ひとつひとつのことにかける時間が少ない因子」である。

全般的に勉強や遊びなど、幅広く可処分時間を過ごしているが、特に凝るものがない。やりたいことが明確でないために、たとえ可処分時間があったとしても無駄な時間を過ごしがちなのである。つまり、目的意識を持たずに時間を過ごしているといえる。

③ 複数行動による、可処分時間の欠如

タイプ 3 は「勉強も遊びもすべてにおいて時間をかけてやっている因子」である。

遊びも勉強も全力で打ち込んでおり、忙しいにもかかわらずタイムスケジュールができてい

ない。そのため彼らは効率よく時間を使えていない、といえる。また、既存研究によるとあくまでも勉強を第一に考えているので、特に遊びにかける時間が足りていない。

④単独行動ができず、周りに流されてしまう

タイプ 4 は「仲間との遊びを重視しており、クラブやサークルで過ごす時間が異常に多い因子」である。

常に集団行動をしており、一人で過ごすことに慣れていない。つまり、クラブ・サークルでの予定がないと、何をしていいかわからないのである。仲間に誘われて行動することが多く、仲間がやるなら自分もやってもいいと思う人が多い。いわゆる周りに流される、という現象だ。

また、遊びにかける時間はとれているが、もっと勉強するべきであると考えている人が多い。

以上が私たちの立てた仮説である。

次の仮説検証では、大学生の時間の過ごし方の違いをより明確にするために、この既存研究の 4 タイプに基づいて定性調査を行う。これらの仮説が検証された後、インプリケーションでそれぞれの因子に適したアプローチを提案していく。そして、充実した大学生活を送るための時間と金の有効活用の実現が、私たちの研究の最終地点となる。

5. 仮説の検証

(1)仮説の検証にあたり

本研究で検証する仮説は以下の通りである。

因子１：他人とのコミュニケーションの欠如が要因で有効活用出来ていない。

因子 2：可処分時間に打ち込めるものが欠如しており、有効活用出来ていない。

因子 3：可処分時間に行う活動種目数が多く、タイムマネジメントが難しく有効活用が出来ていない。

因子 4：単独行動が出来ず、周りに流されてしまい有効活用が出来ない。

本研究の可処分時間の非効率な過ごし方の要因を解明するにあたって、大学生のインサイトを深く掘り下げて解明する必要がある為に定性調査を行い、その後、因子ごとに定量調査を行うのが妥当と判断した。残念ながら本論文では時間の都合により、定量調査を記載する事は出来ないが定性調査の詳細により、要因解明の参考として頂きたい。

(2)定性調査概要

本研究では大学生のインサイトを探るために、各因子に対しデプスインタビューを行った。実施時期は 11 月 10 日から 11 月 12 日までの間に各因子 6 人ずつにインタビュー調査実施した。日程等の調整がついた人の中で学年・性別を考慮し、各因子である程度違った背景を持った大学生を選定した。また定性調査において、回答者の緊張を軽減する為に、仮説内容と直接関係のない質問も行い、少しずつ掘り下げを行った。質問内容は回答者によって多少の違いはあるが、共通の質問としては以下の通りである。

質問 1：あなたの一日の平均可処分時間はどれくらいですか？

質問 2：可処分時間に何をしていますか？

質問 3：あなたは可処分時間を有効活用出来ていますか？

質問 4：なぜ出来ている(or 出来ていない)と思いますか？

質問 5：有効活用出来ている条件は何ですか？

(3)分析結果

本研究ではアンケート回答者の個人情報を含む回答がある為に回答者にアンケート公開の許可を確認した。よって明記出来ない回答の詳細等もある為に各因子の傾向と回答詳細(許可が出た回答に限る)の 2 点を記載する。

質問 1 ：あなたの一日の平均可処分時間はどれくらいですか？

・ 因子 1

項目	内容
全体の傾向	5〜7 時間が平均。

・ 因子 2

項目	内容
全体の傾向	3〜5 時間が平均。

・ 因子 3

項目	内容
全体の傾向	2〜3 時間が平均。

・ 因子 4

項目	内容
全体の傾向	4〜6 時間が平均。

質問 2：可処分時間に何をしていますか？

・ 因子 1

項目	内容
全体の傾向	家でゴロゴロ・散歩・資格・ゲームなどインドア種目が多かった。

・ 因子 2

項目	内容
全体の傾向	家でゴロゴロ・テレビ・レジャー・学習などインドア種目とアウトドア種目が平均的に上がった。

・ 因子 3

項目	内容
全体の傾向	家・アウトドア・散歩・レジャー・学習とアウトドア種目は多く一方で学習の傾向も強かった。

・ 因子 4

項目	内容
全体の傾向	家・レジャー・旅行・買い物などアウトドアのレジャー関連種目が多かった。

質問 3：あなたは可処分時間を有効活用出来ていますか？

・因子 1

項目	内容
全体の傾向	出来ていないという回答が多かった。実際に出来ていると感じる人は趣味しかない生活を好む傾向にあり充実感はあまりないようだった。
回答詳細	出来ている 2 人 出来ていない 4 人

・ 因子 2

項目	内容
全体の傾向	この因子はやりたいことが明確ではなく可処分時間の過ごし方が全体的に平均的であるが、思ったよりも出来ていると実感している人は多かった。
回答詳細	出来ている 3 人 出来ていない 3 人

・ 因子 3

項目	内容
全体の傾向	もともと意識を高く日々の活動を積極的に行っている因子である為に、様々な活動をバランスよく活動している一方で、現状に満足していない回答者が多かった。
回答詳細	出来ている 2 人 出来ていない 4 人

・ 因子 4

項目	内容
全体の傾向	4 因子の中で最も出来ていない回答する人が多く、サークル活動や友人との交流を積極的に行う中で何か不足点を感じている人が多かった。
回答詳細	出来ている 1 人 出来ていない 5 人

質問 4 : なぜ出来ている(or 出来ていない)と思いますか？

・因子 1

項目	内容
全体の傾向	出来ていると回答した人は、時間の使い方に対し無駄な時間は確かにあるものの後悔していないという回答があった。 出来ていないと回答した人は、自分の趣味を優先し行っている一方でその活動にのみ時間を使っているケースが多くバランスがあまり取れてないという傾向があった。
回答詳細	出来ている：やりたい事が出来ているから 出来ていない： 出来ていない：趣味をやれているものの、あまり人としゃべっていない

・ 因子 2

項目	内容
全体の傾向	基本的に平均的な生活をしている分、出来ている人は自分の時間と活動時間のバランスが取れている人が多かった。一方で、出来てないと回答した人の傾向は平均的な生活をしている分、特にやるべき事やりたい事がない。行動に目的が無く今日は〇〇をしようという指標が無く悩んでいるという傾向が見られた。
回答詳細	出来ている：自分の時間がしっかりとれている 出来ていない：特にためになる事をやっていない

・ 因子 3

項目	内容
全体の傾	当因子は全体的に活動傾向が強く、

向	日常的に様々な活動をしているため、比較的時間の効率的な過ごし方に焦点を向けた発言が多く見れた。出来ていると回答した人は「全ての時間を無駄に思わない」や、「ルール設定、危機意識を常に持っている」などの傾向があり、出来ていない人は「早起きできたらもっと有効活用出来ている」やタイムマネジメントをしっかり行いたいなどの意見が多く確認出来た。っ q
回答詳細	出来ている：確かにだらけてしまう瞬間もあるがそんな時間も必要だと思うし、だらだらしている時間の全てを無駄と思わない 学生のうちは自由な時間が多いので、多少無理しても自分の成長の為になる事をしているから 出来ていない：タイムスケジュール通りに動けない 早起きしたらもっと活動出来る

・ 因子 4

項目	内容
全体の傾向	出来ている人の傾向としては、重視する仲間との活動が悔いなく出来ていて毎日の充実感がある人が多かった。出来ていない人の中では、遊びと勉強の両立が出来ていない人が多くもっとバランスを重視した生活をしたい傾向があった。
回答詳細	出来ている：友達と遊ぶ以外にしっかりやるべき事が出来ているから 出来ていない：「無駄が多い」「もっと勉強すべき」

質問 5：理想の有効活用は何ですか？

・ 因子 1

項目	内容
全体の傾向	当因子では、全体的にもう既に自分のやりたい事はやっている人が多かった。しかしその一方で誰か他の人との時間など、他者と時間を持つ事により生活の満足が出来、有効活用になると感じているようだ。

・ 因子 2

項目	内容
全体の傾向	当因子では、学校やバイトなど様々な活動を平均的にやっているが特に突出する項目は無く、所謂普通の大学生というイメージがぴったりな因子であるため、全体的に「もっと自分の好きなことに時間を費やす」(3年女子)など自己満足の達成を主とした意見が多く見られた。

・ 因子 3

項目	内容
全体の傾向	先ほどの質問 3 でもあったように効率よく様々な活動が出来ていることや、もっと自分が高まるような活動をするなど、タイムマネジメント及び自己実現に関する発言が多かっ

	た。

・ 因子 4

項目	内容
全体の傾向	当因子では今の生活に付随して新しい趣味を見つけるや、午前に勉強し、午後は遊ぶ、やらなければいけない事をやってからやりたい事をやるなど生活のバランスに関する発言の傾向が多く見れた。

・考察

以上の定性調査より確認出来た点は因子の違いにより有効活用の意味合いも異なり、有効活用が出来ていない要因もそれぞれに違うという点である。また有効活用出来てない要因が純粋なタイムマネジメントだけでなく、他者からの影響が大きく関与しているという事もわかった。このことからわかるように、日々の生活改善をマーケティングの力により行う事が出来る可能性が広がったと言える。本稿の仮説検証はここまでとなるが現在定量調査を用いた仮説検証を引き続き行っているため、今後の検証課題として考えている。

５．新規提案

１．酒・食をともにすることでコミュニケーションが活性化するイベントの提案

因子１「趣味に時間をかけている因子」が時間を有効活用できていない要因は、友人とのコミュニケーションの欠如であった。そこで、私たちは彼らに対して、酒・食をともにすることでコミュニケーションが活性化するイベントを提案する。提案の詳細としては大型居酒屋チェーンが「〇〇大学の△△が好きなひと、集まれ」といった、大学と趣味を限定した上で集客するイベントを行う。因子１に当てはまる人は日常から趣味に力を注いでおり、打ち込む趣味以外には興味がない人々であると考えられる。そこで同じ趣味を語り合える仲間に出会うことで話が弾み、因子１が求めている人間関係を形成させるという意図だ。なぜ大手居酒屋チェーンがこの提案に適しているというと、住友信託銀行 調査月報 2005 年 10 月号によると、居酒屋チェーン店の白木屋、笑笑、魚民などを店舗として持つモンテローザが居酒屋業界の店舗売上高ランキングで１位になっており、33 業態、全国で 1900 店舗を構えている。大々的なキャンペーンにはコストが不可欠であり、より多くの因子１の人々に参加してもらうには店舗数が多いことが必須条件となるので、モンテローザのような大手居酒屋企業にこの提案をもちかける。
また、食事や酒をともにすることはコミュニケーションの活性化につながる。明治製菓株式会社、千葉大学大学院園芸学研究科の共同研究では、食が持っているコミュニケーションツールとしての機能、日常生活で個食が進んでいる20代でも誰かと共に食事をし、コミュニケーションをとりたいという欲求を持っていることなどを明らかにしている。これらのことから飲食業界、とりわけ居酒屋業界がこの提案に適しているということがいえる。

また、同じ大学の者と限定した理由としては、

再び会う時の便宜性をあげる。大学が一緒であれば、わざわざ時間をかけて会いに行くということなしに大学内で会うことが出来る。さらに行動範囲も共通する部分が多いと考えられ、時間を見つけて再び会う頻度が増えることも予想される。居酒屋のイベントで出会い、大学内、外で繰り返し接触することで親交を深め、同じ趣味で盛り上がれる友人同士のネットワークができることがこの提案の意義である。この提案により、友達と過ごす時間をもちたい、といった欲求を満たすことができる。

２.目的と危機感を持たせることで時間を有効に使わせるアプリを提案する。

因子２「勉強も遊びもほどほどにやっているため、ひとつひとつの活動に時間をかけていない」が時間を有効活用出来ていない要因は日々の生活に対する目的意識の欠如であった。このタイプの因子は目的意識なく生活を送っているために達成感や充実感を感じることが少ない。そこで我々はこの因子に対して目的意識を持たせ、日々の生活に充実感を感じ、より有効に時間を過ごせるようになるアプリを提案する。当アプリでは人間の生活を長期間に渡りデジタルデータとして記録するライフログの技術を利用する。利用者の月ごと、年ごとといった長期的に立てた目標・目的をいつでも見返せるようにして日々の生活に目的意識を根付かせる。ライフログの利用方法としては利用者の読書、勉強、スポーツなどを記録して自らの行動を客観的に見られるようにする。また、当アプリでは友人のライフログで記録された行動も見ることが出来るようにする。友人の行動を見ることで自分の時間の過ごし方に危機感を感じ、より時間を有効に使おうという意識が生まれ、目的意識を持って日々を過ごすようになると考える。また同様に友人にも自分の行動が知らされるようにする。このことで他人に見られているという意識のもと行動するようになり、自分の行動に責任感が生まれる。たとえば週に一度、定期的に「今週〇〇さんはセミナーに△回行きました。」「先週〇〇さんは△の本を読了しました。」などといったお知らせメールが届くようにする。つまり、目的意識を明確にし、友人の行動を知り危機感を持つことで時間を有効活用できるようになる。

3. アプリによるスケジュール管理の徹底

因子３「勉強も遊びもすべてにおいて時間をかけてやっている因子」に見られる、時間の有効活用ができていない要因は、スケジュール管理不足であった。そこで、私たちは彼らに対して、スケジュール管理を徹底させる携帯アプリを提案する。

このアプリの特徴は、大きく３つある。

１つ目は、その日のうちにやるべきことを書き入れるだけで、分刻みでタイムテーブルを作成してくれるという仕組みだ。

因子３に当てはまる人たちは、遊びも勉強など、多方面にわたって活動している。そのため、一日に複数のことを掛け持っているのも珍しくない。より多くの可処分時間を作り出すために、一番効率の良いタイムスケジュールを分単位で組んでくれる機能を持ったアプリは、効果的だと考えられる。また、時間になるとバイブレーションやアラーム、メールなどで知らせてくれるという機能も、忙しい毎日をタイムマネジメントするのに便利である。

２つ目は、１日の目標達成度を％で記録できる、という機能だ。１か月たつと、自動的に月ごとに算出されてグラフになるため、一目で達成度の度合いがわかる。目に見える形で成果が残ると、モチベーションも上がる。効率よくできた日の行動を

見返すこともでき、効率よくなかった日の改善ができる。

３つ目は、時間に関する偉人の名言やことわざなどが、メールで送られてくる機能だ。

「３０分ぐらいでは何もできないと考えているより、世の中の一番つまらぬことでもする方がまさっている。」―これは、ヨハン・ゲーテの名言である。（出典：ゲーテ［ヨハン・ヴォルフガング・フォン・ゲーテ］（18～19 世紀ドイツの詩人・小説家・劇作家、1749～1832））

このような言葉によって、空いた時間を持て余すことに対してもったいないと思わせることができれば、やがて自発的に時間を意識して行動するようになる、と考えられる。

４．資格の取得による時間の有効活用

因子４は、サークルや大学の友人との遊びに対して可処分時間の多くを注いでいる人物である。そういった人達の中で可処分時間を有効に使えていない人物とは、友人と遊ぶ時間に可処分時間の多くを注いでいるために、勉強の時間をしっかりと取れていない人物である。そのため、因子２の人物が可処分時間を有効に使うには、勉強をする時間を作り出す必要がある。私たちは、そういった勉強をする時間を設けられないために可処分時間を有効につかえていないと感じている学生に対して、資格の勉強をさせることを提案する。しかし、因子２の人物はあまり自分から自発的に行動が出来ないので、資格の勉強をさせるにあたってインセンティブがなければ勉強をさせることは難しい。そこで、学生が友人を含め二人以上で資格の大原などの資格の取得をサポートする専門学校に入り、勉強をし、本人を含め友人が資格を取得することで、専門学校側が本人を含めた友人に対してディズニーランドやUFJなどのレジャー施設の無料で遊べるチケットを配布するという案を提案する。なぜ学生本人を含め二人以上での受講にしたかというと、因子２の人物は友人との行動を好み、単独での行動を避ける傾向にあるからである。友人と一緒に資格の勉強をするということで、ある程度の楽しさが得られるとともに勉強に対する抵抗感も低下することが期待できる。友人と一緒に加入したり、友人を紹介したりすることでインセンティブを得られるといった制度を実施している企業は多くある。LEC リーガルマインドがその一つである。LEC リーガルマインドは資格の取得をサポートする専門学校の一つで、友人紹介制度というものを実施している。この制度では、すでに受講をしている生徒が友人を紹介し、友人に加入してもらうことで、紹介した本人が 5,000 円を貰え、紹介を受けた友人も 10,000 円の割引を得られるといったものである。こういった友人紹介制度の多くは金銭的なインセンティブを与えることが多い。しかし、因子４の人物は金銭的な安さなどを優先させるというよりも友人との時間を重要視する傾向にある。なので、友人と加入することで割引などがされるのではなく、友人と加入し、友人と一緒に資格を取得することでレジャー施設の無料チケットを得られるといった制度を提案する。友人と努力して勉強をした結果、資格も取得でき、因子 2 の人物がもっとも大切とする友人との楽しい時間も得られるということで、資格の取得に対して意欲がでる。その結果、友人との時間も大事にしつつ、勉強ができるということで因子４の目標とする可処分時間の有効な使い方を実現できる。

④ ―――結論

今回「今、マーケティングにできること」というテーマに対し、学生の無駄な時間を有効活用させることで新たな消費スタイルを構築することに

決定した際、それぞれの要因ごとにアプローチをすることで学生ごとの考え方や生活に合ったスタイルを提供し、それを習慣づけることで学生の将来に向けた時間の使い方も効率的になることを目指した。学生をターゲットとした理由として、学生は可処分時間が多くあるにもかかわらず無駄に過ごす事が多く、またその現状に対して不満は持ちつつもなかなか自ら改善しようとすることは出来ないという実態があるという問題点が浮き彫りになったからである。またそれは今同じく大学生である私たちにも言えるという事から、大学生に向けた研究を行っていくことにした。

そして本研究においては、既存研究のレビューを踏まえた上で、大学生に対して均一なアプローチをするのではなく、その属性や性質に応じてアプローチをした方が、より大学生一人一人にあった消費スタイルを構築できるのではないか、といった問題意識をもち、仮説を提唱した。そして検証結果として、大学生全体として見た際、時間を有効活用できておらず、またその時間を有効活用したいと思っている人がいることが分かった。また、その中で有効なアプローチは大学生を細分化し、学生の属性によって大学生活のパターンにも違いが生まれる事が分かったため、その結果を新規提案とした。

———今後の展望

今回の研究において、仮説検証部分での定量的な検証が名なされなかったため、信頼性にやや欠けるものとなってしまっている。またアンケートの被験者がほぼ東京の学生となってしまったため、他地域の学生を対象にした場合、結果が変わることが想定される。さらに学年の違いを考慮しなかったため、今後の課題として地域・学年などの違いを含めた研究を行う必要がある。

———参考文献

独立行政法人日本学生支援機構[2008]「平成 20 年度学生生活調査」

日本経済新聞社産業地域研究所調査[2007]

「大学生活の過ごし方」から見た学生の学びと成長の検討－正課・正課外のバランスのとれた活動が高い成長を示す－ [2009]溝上 慎一

共食の機能と可能性–食育をより有効なものとするための一考察–[2010⌋中川李子1· 長塚未来2· 西山未真2· 吉田義明2
1明治製菓株式会社
2 千葉大学大学院園芸学研究科

LEC 東京リーガルマインド HP

補録———アンケート調査票

可処分時間に関してのアンケート

経営学部高岡ゼミナール　秋元班

立教大学経営学部高岡ゼミナールでは現在、関東10ゼミ討論会で可処分時間について研究しています。簡単なアンケートなので、ご協力よろしくお願いします。尚、今回お答え頂きました情報は責任持って管理させていただきます。

・可処分時間とは

睡眠や食事、授業などを除いた、自由に使える時間

性別　男・女

学年（　　年）

問１

あなたの大学生活の過ごし方は以下の４つのうちどれに当てはまりますか？

(どれか１つだけを選択)

１.趣味が中心

２.サークル活動や仲間との遊びが中心

３.勉強・遊び・趣味など、意識を高くやっている

４.勉強・遊び・趣味など、どれもほどほどである

問２－１

平日のあなたの可処分時間はどれくらいですか？

a.全然ない　b. 1 時間未満　c.1 時間ー3 時間　d.3 時間ー5 時間

e.5 時間ー7 時間　f.7 時間ー9 時間　g.9 時間ー11 時間

h.12 時間以上

問２－２

平日の可処分時間に何をしていますか？(選択は 5 つまで可)

□家でゴロゴロ　□家族とのふれあい

□テレビ・ラジオ・ビデオ・インターネット　□新聞・読書

□町でのレジャー（外食¥、買い物など）　□散歩

□アウトドア活動（ドライブ、トレッキングなど）　□旅行

□スポーツ活動　□健康づくり

□音楽、芸術などの創作活動　□ボランティア活動

□ゲーム　□仕事上の付き合い

□習い事　□スポーツ観戦（テレビはのぞく）

□ギャンブル　□学習

□資格免許の取得　□その他(　　)

問３

休日のあなたの可処分時間はどれくらいですか？

a.全然ない　b. 1 時間未満　c.1 時間ー3 時間　d.3 時間ー5 時間

e.5 時間ー7 時間　f.7 時間ー9 時間　g.9 時間ー11 時間

h.12 時間以上

問 3–2

休日の可処分時間に何をしていますか？(選択は 5 つまで可)

□家でゴロゴロ　□家族とのふれあい

□テレビ・ラジオ・ビデオ・インターネット　□新聞・読書

□町でのレジャー（外食¥、買い物など）　□散歩

□アウトドア活動（ドライブ、トレッキングなど）
□旅行

□スポーツ活動　　□健康づくり

□音楽、芸術などの創作活動　　□ボランティア活動

□ゲーム　　□仕事上の付き合い

□習い事　　□スポーツ観戦（テレビはのぞく）

□ギャンブル　　□学習

□資格免許の取得　　□その他（　　）

問４

あなたは可処分時間を有効活用出来ていると思いますか？

（はい／いいえ／どちらでもない）

問５

問４で（はい）と回答した方にお聞きします
なぜ有効活用できていると思いますか？

問４で（いいえ）と回答した方にお聞きします
なぜ有効活用出来ていないと思いますか？

問６

あなたの理想の可処分時間の過ごし方はなんですか？

問７

一ヶ月の平均所得はどれくらいですか？

a. ー１万　b. １ー３万　c. ３ー５万　d. ５ー６万
e. ６ー８万　f. ８ー１０万　g. １０ー１２万　h. １２万以上

問８

一ヶ月の平均支出の内訳はどれくらいですか？
※合計が 100%になる様に記入してください

住居（　　%）　食費（　　%）

光熱・水道（　　%）　交通・通信費（　　%）

娯楽（　　%）　教養（　　%

交際費（　　%）　保険・医療費（　　%）

その他（　　%）

以上でアンケートは終了となります。ご協力ありがとうございました。