

## 科学研究費助成事業（科学研究費補助金）研究成果報告書

平成 24 年 6 月 1 日現在

機関番号：12601  
 研究種目：若手研究（B）  
 研究期間：2009～2011  
 課題番号：21730402  
 研究課題名（和文）サブカルチャー資本と若者の社交性についての計量社会学的研究  
 研究課題名（英文）A sociometric approach to the “subcultural capital” and the sociality of young people

研究代表者 北田暁大（KITADA AKIHIRO）  
 東京大学・大学院情報学環・准教授  
 研究者番号：10313066

研究成果の概要（和文）：東京都練馬区在住の若者を調査対象者として想定し、趣味・文化にかかわる意識・行動、情報行動、社会への態度について量的調査を行った。その結果、趣味領域ごとの性質の相違や、領域内で「サブカルチャー資本」として機能しうる事柄の違いなどがあきらかとなり、サブカルチャー研究において「サブカルチャー資本」「文化資本」といった概念を適用していく際の理論的・方法論的な課題をあきらかにすると同時に、個別趣味と社会関係の関連性について考察した。

研究成果の概要（英文）：On the basis of the data of a survey research carried out in 2010 and addressed to the young people in the Nerima ward, I quantitatively analyzed their opinions and behaviors related to hobbies and cultures, their tendency to use media, and their general stances on social and political issues. As a result, it is confirmed that different tendencies of practices among the hobbies and various types of resources that function as “subcultural capital” exist. In this study, I clarified the theoretical and methodological problems that need to be solved when using concepts such as “subcultural capital” or “cultural capital” in the field of subculture surveys, and analyzed the relationship between hobbies and sociality.

## 交付決定額

（金額単位：円）

	直接経費	間接経費	合計
2009年度	1500,000	450,000	1950,000
2010年度	1800,000	540,000	2340,000
2011年度	200,000	60,000	260,000
年度			
年度			
総計	3500,000	1050,000	4550,000

研究分野：社会学

科研費の分科・細目：社会学

キーワード：差異化（卓越化）、コミュニケーション、趣味、若者文化、サブカルチャー

## 1. 研究開始当初の背景

近年若者文化、若者のコミュニケーション

調査に関する実証研究が多く提示されており、印象論に留まらない若者文化論を展開するために必要な社会学的資源が蓄積されつ

つあるが、一方で、若者のサブカルチャーに焦点を当て、その社会的性格を計量的なデータに即して論じて行くための基礎作業は十分になされているとはいえない。フィールドワーク的サブカルチャー研究において、言及されることの多い「サブカルチャー資本」「文化資本」といったブルデューの差異化(卓越化)の理論に端を発する諸概念の射程を、計量データと突き合わせ、方法論的に考察していくことは、さらなる社会学的サブカルチャー研究を展開させていくために必須の作業といえる。こうした方法論的問題意識と、一程度の抽象性をもったコミュニケーションについての理論的考察と経験的なサブカルチャー研究とを接合するという理論的課題が(ジャンル概念の再検討など)、本研究の出発点である。

## 2. 研究の目的

①若者の趣味(サブカルチャー受容)を、コミュニケーション論の観点から、つまり、趣味を特定の文化的な対象物(の受容行為)として受け止めるのではなく、実践される社会的カテゴリーとして捉えかえし、趣味領域ごとの、あるいは趣味領域内での実践のあり方の差異をあきらかにする。そうした差異に注意を払いつつ、経験的研究において、「サブカルチャー資本」と呼びうるようなものを想定することの可否(可能であるとすればいかにして可能か)を慎重に検討する。

②宮台真司ら(『サブカルチャー神話解体』)の先行研究において提示された人格類型に基づくサブカルチャー分析を批判的に継承し、コミュニケーション態勢による類型化を行い、そうした類型と趣味実践、社会意識、政治的意識などとの関連を考察する。

## 3. 研究の方法

質問紙調査を東京都練馬区において実施し、そのデータを統計的に分析する。調査概要は以下の通り。また、文化実践の社会学的研究にかかわる理論的考察を、文献調査とデータ分析とを往還しつつ行う。

【調査名】「若者文化とコミュニケーションについてのアンケート調査」

【実施時期】 2010年12月

【調査協力者】 1988年1月1日から1990年12月31日までに出生した練馬区在住の男女2000人。

【抽出法】東京都練馬区住民基本台帳から抽出。区全体を対象とした系統抽出法を採用。

【配布】郵送法

【回収状況】回収率32.6%、有効ケース647

## 4. 研究成果

【1】宮台真司ら『サブカルチャー神話解体』で提示された人格類型モデルを、調査法、分析法、理論モデルの三点から再検討し、コミュニケーションの形式性に照準した行為態勢の五類型を提示、それらと趣味嗜好、政治意識、社会的コミットメントとの関連をあきらかにした。

### 【2】個別趣味領域の相違について

個別趣味のあり方を「コミュニケーションとしての趣味」という観点から分析し、実践としての趣味を①自律的趣味、②社交媒介的趣味、③全体集約的趣味というように類別化し、サブカルチャー研究において留意すべき趣味タイプの相違をあきらかにした。日本社会学会の発表では、「アニメ」と「音楽鑑賞」を軸に、ボン大学ワークショップでは「写真撮影」を軸に議論を展開したが、前者について、以下でやや詳細に紹介する。

### 【2】の知見の一部

ブレ調査(ウェブ調査)を踏まえた仮説定立の段階では、①趣味選択の独立性が高く、趣味共同性を形成する趣味(自律的趣味)、②一般的友人関係を媒介する趣味(社交媒介趣味)、③趣味としての個別性に乏しく(多くの人が趣味として選択するがゆえに、行為者類型に差異が出ない)、そうであるがゆえに、趣味内分化している趣味(全体性集約的趣味)という、3つの趣味類型を想定し、本調査においてもその類型化の妥当性の検討を行った。以下では主として、対照的ともいえる①③の趣味について記述する。

③の代表例は、「音楽鑑賞」である。音楽鑑賞を趣味として選択した回答者の率は、77.3%と選択肢に挙げた趣味のなかで最も高く、全回答(回答は複数回答可)に占める割合も、11.1%と全趣味中最も高い。男女差がみられないことも特徴的である。つまり音楽鑑賞は、きわめて広範に自分の趣味として認知されている一般的な趣味である。また音楽鑑賞を趣味とした回答者の平均趣味数の少なさ等を考慮すると、音楽鑑賞を趣味とする人のなかには、相対的に弱いコミットメントの選択者(「でも、しか」回答者)が多いと考えられる。そうした弱い関与者を巻き込むほどに、音楽鑑賞は、広範性・一般性を持っているといえる。

また、そうした「でも、しか」関与者が多い一方で、高いコミットメントをみせる選択者が多いのも、音楽の特徴である。音楽を「最も大切な趣味」と答えた人の割合は、女性男女とも10%を超え、全趣味中で高い率となっている。きわめて多くの人たちにより趣味として認知されつつ、1割強

の人びとが「最も大切」と考える。全体としての関与者の広範さと、一定程度のコミットの濃淡、高コミット者のほどほどの希少性が見受けられる—これが音楽の特徴である（全体性集約的趣味）。

また、音楽という趣味を持つ、友人との趣味についての会話や共同消費、友人形成への効果は、アニメや小説等と比して強いものとはいえない。音楽という趣味が友人関係を媒介するというよりは、何らかの特定の音楽 taste についての親近性が友人関係を媒介していると考えべきである。つまり音楽については、趣味間関係よりは趣味内関係にこそ、社会関係との関連を見て行くうえでのポイントがある。そうした特徴ゆえに、音楽では「卓越化のルールに意識的な上層」と「無頓着な下層」という区別が有意味に働き、卓越化のゲームを帰属する可能性が高くなると考えられる。試行的に「卓越化」に関係すると考えられるような質問項目から構成した尺度も、「過去の音楽指向」「洋楽指向」など（上記の質問項目には含まれない）と有意な相関がみられ、ある種の（ゲームにおける卓越化にかかわる）「文化資本」が存在していることをうかがわせる。

一方の自律的趣味の代表はアニメである。アニメは、(a) 趣味としての自律性が高いと同時に、(b) 趣味を共有していることと友人関係の連関が密接であり、「界」としての自律性が読み取りやすく、また浅野智彦がいうような趣味縁の形成媒体となりやすい趣味といえる。個別趣味の「選択あり/なし」をクロスさせた分析や、「選択あり」を1、「なし」を0とした趣味どうしの相関分析の結果をみても、アニメは、正の連関を持つ項目の限定性が大きく、負の連関を持つ項目が多いことから、趣味選択の自律性が高いと推察される。

また、個別の趣味選択の有無（選択なし0、選択あり1）と、「会話の契機（友だちと好きな…の話をする）」（ただしこの項目に限り、アニメは該当質問がないので、マンガで代用）、「共同消費（一緒に…買いに行く）」、「友人形成の契機（…でできた友人がいる）」との相関をみても、アニメは、「会話の契機」としても「共同消費」の契機としても、「友人形成の契機」としても、相対的に大きな効果を持っていると推察される。

しかしその一方で、アニメを考える場合、教養と関連する taste の「卓越化ゲームの賭金」としての重要性は過大評価すべきではない。この点を確認するため、マンガ読書への構え（マンガの読み方）にかかわる 11 項目を説明変数（統制変数として性別、最終学歴、実家の暮らし向き、趣味数を投入）、アニメ選択あり/なしを被説明変数とするロジスティック回帰分析を行ったところ、自己陶冶的なニュアンスを含む変数「教養のために昔

マンガを読む」と「生き方に影響を与えたマンガがある」は有意とならなかった。一方、表層受容的ともいえる項目は、分析に投入された他の変数の効果をコントロールしてもアニメ趣味自認への効果を残している。自己陶冶的項目で有意性が確認されるのは、表層的項目と重複する「つねに流行のマンガをチェックしたい」のみ。同様の結果は、11 項目のかわりに、11 項目をもとに行った因子分析から得られた因子得点（自己陶冶因子、表層受容因子、移入因子）、因子分析の結果をもとに作成した3つの尺度にした場合にも確認された。

もちろん、アニメにおいて教養的な資源が重要ではないというわけではない。しかしそれがいかなる意味で重要なかは自明ではなく、また、アニメのような自律した趣味の「界」の同一性を考えるとき、表層受容的な項目の持つ意味を考慮する必要がある、ということである。この点を鑑みたとき、批評家の東浩紀が「データベース消費」について論じたことが想起される。「界の内部での希少な資源をめぐる卓越化」「本人たちが意識していなくても、実は卓越化のゲームをしている」というモデルは、自律型趣味の趣味内分析の場合、限界があるように思われる。「データベース消費」はそうした場合の有力な記述モデルとして捉えかえすことができる。

本研究では、こうした趣味領域の個別性・固有性を、音楽鑑賞・アニメ以外にも、ファッション、マンガ、読書といった様々な領域において検証すると同時に、個別性・固有性に留意したうえで、個別趣味と社会意識・政治意識などとの関連を考察している。得られた知見は、「サブカルチャーの一般理論」ではなく、「個別趣味領域内部で作用する社会性に留意した、経験的分析のモデル」を構築するうえでの、基礎データを提示しうるものと考えている。

## 5. 主な発表論文等

（研究代表者、研究分担者及び連携研究者には下線）

〔学会発表〕（計1件）

北田暁大、コミュニケーションにとって趣味とは何か①——2010年練馬区若者文化調査に基づく趣味概念の再検討、第84回日本社会学会、2011.9.17、関西大学

〔図書〕（計1件）

北田暁大、若者論の理由、小谷敏他編『〈若者の現在〉文化』、日本図書センター、2012.3、33-62

〔その他〕

シンポジウム招待講演

北田暁大、写真(撮影)と社会学、ワークショップ  
トラウツ・コレクションの学術資源化、  
2011年12月14日、ボン大学(ドイツ)

6. 研究組織

(1) 研究代表者

北田暁大 (KITADA AKIHIRO)

東京大学・大学院情報学環・准教授

研究者番号：10313066