

若者たちの趣味判断と趣味の差異空間 —ACG 趣味、アイドル趣味、 ヒップホップ系および正統趣味の関係性—

Distinction and Cultural Taste in Youth: ACG Culture, Japanese Idol
Culture, Hip-hop and Classical Music

片岡 栄美
Emi KATAOKA

要約

本稿ではブルデューの趣味判断と生活様式空間の理論と方法を参照して、日本の大学生の趣味活動や音楽嗜好の分析を行った。全国サンプルとして収集した大学生の趣味活動と音楽嗜好が、かれらの趣味判断、すなわち「趣味の良さ」の自己評価を示す2種類の序列尺度と関連することが明らかになった。大学生にとっての良い趣味とは、音楽ではラップ、ヒップホップ系、クラシック音楽、ジャズなどであることがわかり、またアニメ、マンガ、ゲームを愛好するACG系の趣味や日本のアイドルの楽曲やゲーム音楽等の愛好者は、自らの趣味を他と比べて低い趣味と判断していた。また趣味実践と趣味判断の序列は、力関係の地位評価とも関連があり、洋楽ロック・ヒップホップ系とクラシック音楽趣味の大学生は、同学年の集団内で力関係で上位にあると回答していた。またACG系は力関係で自らを低位に位置づけており、友人数も少ない。このことから、趣味の違いは大学集団内での地位闘争をも反映しており、趣味は象徴闘争のリソースであるとともに、地位アイデンティティや自己評価と関連することがわかった。

多重対応分析（MCA）で多様な趣味実践と音楽テイストの文化マップで趣味の差異空間を作成すると、主に3つの趣味系列、すなわちACG系、アイドル系、洋楽ロック・ヒップホップ系に分かれた。クラシック愛好者は洋楽ロック・ヒップホップ系に近接して存在しているが、少数派でユニボアにはならない。ACG系はもっともユニボアになりやすく、大学生の最大カテゴリーでもある。女子はアイドル系趣味がより多く、ジェンダーで趣味の差異空間は異なる構造を示した。女子の方が趣味が分化しやすく、地位序列意識とも関連が強い。

Keywords : 趣味、ブルデュー、若者文化、卓越化、ヒップホップ、MCA
taste, Bourdieu, youth culture, distinction, hip-hop culture, MCA

Correspondence Author: Emi Kataoka, Professor of Sociology, Ph.D.
Department of Sociology, Komazawa University. JAPAN
Email: eskataoka-forester@nifty.com

1. 問題設定

本稿は、フランスの社会学者ピエール・ブルデュー (Pierre Bourdieu) の象徴空間 (差異空間) 論を参照しつつ、現代の日本の若者たち、とくに大学生の趣味活動やテイストがいかに分化しているか、また「趣味の良さ」判断と文化実践との関連について、量的調査データを中心に検討する。

ブルデューによれば、「趣味というのは、人間も物も含めて、人がもっているすべてのものの原理であり、また人が他人にとってどういう存在であるか、そして人は何によって自らを分類し何によって分類されるのか、といったすべてのことの原理」だという (Bourdieu 1979=1990, 訳書 I : 88)。

ポピュラーカルチャーが主流となった若者文化において、大学という「場」に所属する学生達の間での趣味の分化や対立は存在するのだろうか。学生たちが異なる趣味テイストを示すときにその関係性、とくに集団間および集団内部の文化的象徴闘争を明らかにすることで、ポピュラーカルチャーにおける差異化の論理の一端を明らかにしたい。本稿では、大学内での序列意識や趣味の良さの判断を検討し、関係性の視点から、趣味間の関連性について言及する。

明らかにすべき課題は、以下の通りである。

- ①趣味活動や音楽嗜好の違いは、自分の趣味の良し悪しへの判断と関連するのだろうか。大学生はどのジャンルの趣味嗜好で自らを「良い趣味」と判断するのだろうか。
- ②大学生の趣味活動は、類似性を基準にどのように分割され、趣味ライフスタイルの空間はどのように分極化しているのだろうか。
- ③ジェンダーによって趣味活動、趣味の差異空間は異なるのか。
- ④大学内での地位序列 (主観的判定) と趣味実践の文化的序列は関連するのか。
- ⑤趣味活動の違いは若者を分断したり、趣味による象徴的排除は起きているのだろうか。

なお、以上の課題について、本稿はその前編をまとめたものであり、量的調査データを用いて主に①～④の課題を検討する。

2. 研究方法とデータ

学生たちの趣味に現れる差異空間を明らかにし、異なる趣味間の関係性を明ら

かにすることを目的に、全国の大学生を対象とした量的調査（質問紙調査）と質的調査を実施した。詳細は以下のとおりである。

（1）量的調査（質問紙調査）

大学生の趣味実践と意識、アイデンティティ等を明らかにするため、「日本版ディスタクシオン研究会」（代表 片岡栄美）は2018年9月～12月にかけて全国の15大学の学部学生に対し、「大学生の文化と意識に関する調査（2018）」を質問紙調査により実施した。

本調査の母集団は、全国4年制大学の全学部生であり、学部別学生数を掲載している『大学の実力2018』（読売新聞教育ネットワーク事務局）の4年制もしくは6年制大学生を母集団として、確率データを得るサンプリング設計をした。学部を抽出単位とする確率比例抽出法で、全国から30校30学部を抽出し、1、2年生を中心に調査を依頼した¹⁾。15大学15学部より662名の有効サンプルが得られ、内訳は男性367名、女子294名、不明1名であった。学部別には理科系学部生198名と文科系学部生464名である。調査内容は、趣味活動を中心に自己の趣味判定や地位判断、価値意識や家庭背景などの諸変数からなる。

（2）インタビュー調査

大学生へのインタビュー調査は2020年～2021年10月にかけて実施しており、本稿で使用したのはそのうちの一部のデータのみである。調査方法は、オンラインによる個別面接法である。

3. 大学生の趣味の良さと趣味実践の関係

大学生は自分の趣味を集団の中で、どのように位置づけ、判断しているだろうか。どのような趣味を持っていれば、自分をよい趣味と判断しているかを明らかにする。調査では、「あなたの趣味の良さは、学校の同学年の人の中で、どのくらいだと思いますか」と質問し、上（7点）から下（1点）までの7段階を提示し択一式で回答してもらった。結果が図1で4点が中位となる。数値は全体に占める各カテゴリーの構成比率（%）で、平均値は3.78、標準偏差は1.493で、趣味の自己評価は正規分布に近い分布である。

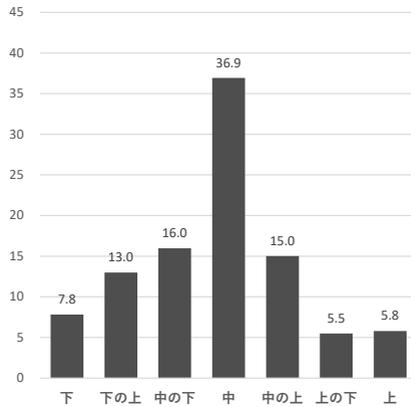


図1 趣味の良さの自己評価 (数値は%)

「趣味の良さは、学校の同学年の人の中で、どのくらいだと思いますか。」

趣味の中では音楽が最も差異を明確にするという過去の調査研究の知見から (例えば Bennett et. al 2009=2017)、分析項目には音楽ジャンルが多くなったが²⁾、それ以外の主な趣味についても測定した。図2は、過去1年間の趣味活動の主な項目を表示しており、数値はその項目を選んだ人たちの「趣味の良さ」の自己評価スコア平均点を示す。趣味の各カテゴリーの集計の仕方として、音楽聴取ではジャンルごとに「週に3回以上」聴いた回答者を選んで集計した。それ以外では「趣味活動」であると回答した人、あるいは舞台や劇場・ホール等での参加実践については過去1年間に1回以上の経験者を集計し、趣味の良さスコアの平均値を算出した。全サンプル平均が3.78なので平均以上と以下で左右に分けて表示した。ただし、いずれもそれぞれの趣味に対する評価ではなく、趣味実践者ごとの自己評価である。つまり回答者は、そのジャンル以外の他の趣味も持っていることがあるので、ジャンルの判定ではなく、実践者のおおよその回答傾向として理解すべきである。

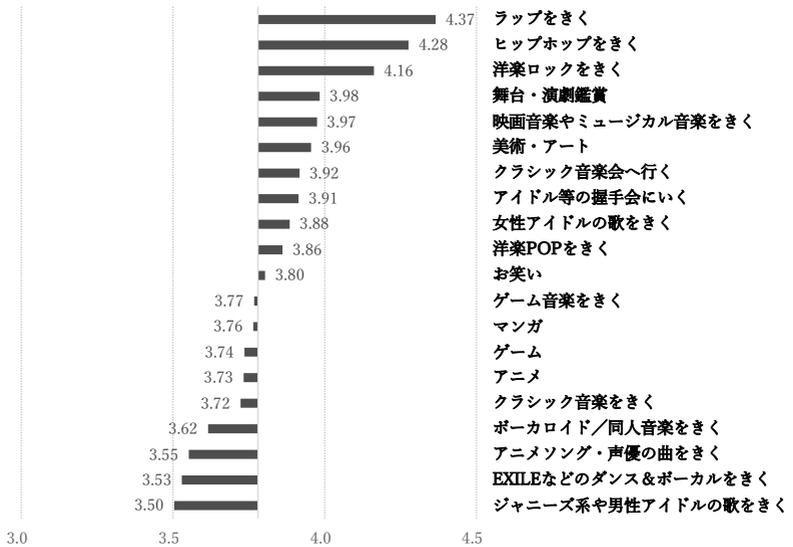


図2 各文化実践者による「趣味の良さ」の自己評価 (平均値 3.78)

図2で「趣味の良さ」の平均点が高かったのは、上から順に「ラップをきく」、「ヒップホップをきく」、「洋楽ロックをきく」が上位を占めていた。そして「舞台・演劇鑑賞が趣味」、「映画音楽やミュージカル音楽をきく」、「美術・アートが趣味」、「クラシック音楽会へ行く」など伝統的に正統趣味とみなされてきた項目が続くが、これらは平均よりやや高いというレベルである。一般に高尚と評価されているクラシック音楽よりも、ラップやヒップホップ、洋楽ロックを好む若者ほど自らの趣味は良いと回答していた点は、一般化できる結果というよりも若者世代の特徴であると考えられる (片岡 1996, 2019)。洋楽については南田編 (2019) が参考になる。

逆に趣味の良さ評価で低い得点を示したのが、「ジャニーズ系³⁾や男性アイドルの歌をきく」(以下、男性アイドルと略記して用いる)「EXILEなどのダンス&ボーカルをきく」、「アニメソング・声優の曲をきく」であった。

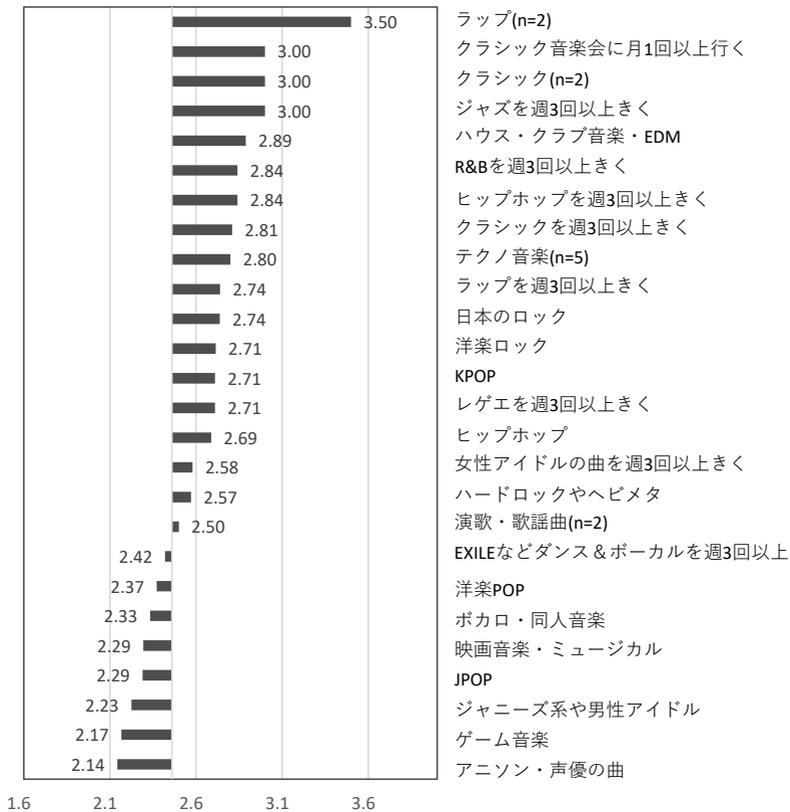


図3 「音楽ジャンル」×「自分の音楽趣味は他の人よりもセンスが良いと思うか」のスコア平均 (平均 2.46)

次に図3は、音楽ジャンルに限定して、「自分の音楽趣味を他と比べてセンスが良いと思うかどうかの自己判定スコア (1 - 4点)」を集計した結果である。質問では「あなたは、自分の音楽の趣味は他の人よりもセンスが良いと思いますか」と問い、「強くそう思う」(4) ~ 「全くそう思わない」(1) の4段階でスコア化している。平均スコアは2.46で、平均値を中心に右側が平均以上に趣味が良いと判断しており、左側は平均以下である。

図3の各カテゴリーは、3種類の異なる測定方法での回答を並べている。つまり「一番好きな音楽ジャンル(択一式)のジャンル別回答者」、「ジャンルごとの音楽高頻度視聴者」および「ジャンル別のコンサート等への高頻度参加者」である。「一番好きな音楽ジャンルのジャンル別回答者」は、図3の中ではジャンル名のみを記載した⁴⁾。なお、分散分析では5%水準で一番好きな音楽ジャンル間のスコアの差異は有意であった。

図3から「音楽趣味において他の人よりもセンスがよい」と判断したのは、センスの高い順に、ラップ、クラシック音楽、ジャズ、ハウス・クラブ音楽・EDM、R&B、ヒップホップとなる。また他の人よりも音楽の趣味のセンスが良いとは思っていないジャンルは、アニメソングや声優の曲、ゲーム音楽、ジャニーズ系や男性アイドル、JPOPなどである。

日本の大学生にとっての「良い音楽趣味」とは、クラシック音楽が最上位ではなく、ラップの人気の高くなっていった。ラップやヒップホップ系が、若者に人気になってきたことは、近年の大きな変化であろう。

4. 趣味活動の文化マップと学生タイプ自認

(1) 多重対応分析による文化マップ

大学生の趣味や文化実践の質問項目を多重対応分析(Multiple Correspondence Analysis: MCA)を用いて分析し、大学生のライフスタイル空間を文化マップとして作成した。文化マップの趣味の空間は、象徴空間あるいは差異の空間とも呼ばれるものであり(Bourdieu 1994=2007)、さまざまな実践間の類似性を座標軸上の遠近で表わすことができる。近い距離の位置関係にある活動は、関連が強く、遠い位置関係は関連が弱い。フランスの社会学者、ピエール・ブルデューが用いて知られるようになった分析手法でもある(Bourdieu 1979=1990)。

MCAの空間構成に使用する各変数は、2分割されたカテゴリー変数である。分析に使用した文化実践の各変数は、高頻度でその活動を行うか否かを基準に2分割している。大半の実践項目は、週3回以上の高頻度で実践したか否かを基準に2分割し、舞台・劇場やホールなどで開催される場合は、実践の有無を基準に2カテゴリー化した。全データを用いて趣味の差異空間をマッピングした結果が、図4である。

加含む) カテゴリー群である。

イギリスのベネットらによる MCA 分析でも同様の結果が示されている (Bennett et al. 2009=2017)。また日本でも同様の結果が報告されている (例えば相澤・堀 2022)。

②大学生の趣味活動は、大別して「2次元 ACG系(アニメ・マンガ・ゲーム系)」、「3次元アイドル系」、「洋楽ロック・ヒップホップ系・クラシック音楽系」の3群に分かれている。それぞれの代表的な実践項目を群の名称としているので、各趣味は音楽以外の実践も含まれる。それぞれの群を構成するのは、以下の実践項目である。なお () 内で示したジャンル名は、各群内にある近接した活動である。

2次元 ACG系に含まれる項目：ゲームをする、アニメをみる、マンガを読む、ゲーム音楽を聴く、アニメソングや声優、ボーカロイドを聴く、同人誌即売会に行く、動画を投稿する (作曲をするなど)。

3次元アイドル系に含まれる項目：女性アイドルの歌をきく、ジャニーズ系や男性アイドルの歌をきく、KPOP をきく、EXILE などダンス&ボーカルをきく、(スポーツをする、スポーツ観戦をする、食べ歩きをする、ファッション、旅行ドライブに行くなど)。

洋楽ロック・ヒップホップ系・クラシック音楽系の趣味に含まれる項目：クラシック音楽をきく、クラシック音楽会へ行く、洋楽ロック、洋楽 POP、映画音楽をきく、ラップをきく、ヒップホップをきく、(演劇を見に行くなど)。

以上から、この差異空間における縦軸 (次元 2) は、参加と非参加 (低頻度参加) を説明するとともに、マイナス方向に若者にとっての「センスの良い趣味」が位置した。また横軸 (次元 1) は、3次元アイドル系と2次元 ACG系を分割する軸となっていることがわかる。

さらに図4の趣味の差異空間マップ上に2つの補助変数、「趣味の良さの自己評価」(7段階)と「親しい友人数」の各カテゴリー回答者の重心ポイントもプロットした。その結果、「趣味の良さの自己評価」は「上」と回答した者が次元2 (縦軸) のマイナス方向に特徴的に表れるものの、それ以外のカテゴリーはあまり差がない。しかし後述するように、これにはジェンダー差がある。

むしろ差異空間上では「親しい友人数」の差が明確になった。友人数がほとんどいない場合は第2象限、友人が51名以上と多い場合は、第4象限に位置し

ていた。友人が多い大学生の趣味が、3次元アイドル系趣味や洋楽ロックや洋楽POPに近い位置にあることがわかる。趣味の傾向と友人数の多さには、一定の関連があるといえるだろう。

しかし6節で明らかにするように、ジェンダー別の分析を行うと趣味実践と地位の関係は、ジェンダーによってかなり異なる様相がみえてくる。

5. 趣味の関連性

多重対応分析から大学生全体の趣味が大きく3つに分化していることは理解できたが、より詳細に構成を確認するために、各類型を代表する変数群で学生を再分類して趣味系列ごとに出現率を算出する。その際に、3つめの群を洋楽ロック・ヒップホップ系とクラシック系に分けて主要4類型とした結果が、表1である。

表1は、大学生の趣味を特徴づける主要な趣味タイプ4類型を中心に、その構成比を析出した結果である⁵⁾。ここでは各類型の名称を代表する趣味内容でサンプルを再分類なおしている。すわなち「2次元ACG系」は、「アニメ」「ゲーム」「アニメソング・声優の曲をきく(週3回以上)」、「ポカロイド/同人音楽をきく(週3回以上)」「同人即売会に行く」の5項目いずれかに該当する367名で構成される。次に、「3次元アイドル系」は「アイドルの握手会に行く」「女性アイドルの曲をきく(週3回以上)」、「ジャニーズ系や男性アイドルの歌をきく(週3回以上)」、「EXILEなどのダンス&ボーカルをきく(週3回以上)」、「KPOPをきく(週3回以上)」の5項目のいずれかに該当する316名である。「クラシック音楽系」は、「クラシック音楽をきく(週3回以上)」もしくは「クラシック音楽会に年に1回以上行く」と回答した62名で全体の約1割が該当する。「洋楽ロック・ヒップホップ系」は、「洋楽ロックをきく(週3回以上)」「洋楽POPをきく(週3回以上)」「ヒップホップをきく(週3回以上)」「ラップをきく(週3回以上)」「ハードロックやヘビーメタルをきく(週3回以上)」「R&Bをきく(週3回以上)」の6項目のいずれかに該当する241名である。いずれの系列の活動にもあてはまらない場合は「その他趣味」カテゴリーに分類した。

表1 大学生の趣味分類

趣味類型	反応数	回答者数	趣味出現率 (反応数/回答者数)	女子に 占める 率	男子に 占める 率	男女差 χ^2 検定
2次元 ACG 系	367	636	57.7%	38.3%	74.0%	p<.001
3次元アイドル系	316	646	48.9%	58.6%	41.1%	p<.001
クラシック音楽系	62	649	9.6%	7.2%	11.5%	p<.01
洋楽ロック・ヒップホップ系	241	646	37.3%	34.9%	39.0%	n.s.
その他趣味	65	627	10.4%	13.6%	7.6%	p<.05
	1051		163.9%	170.5%	190.9%	

(注) 数値 (%) は有効ケース数を分母とした趣味の出現率である。

表1に示すように、各趣味の実践者の構成比は、「2次元 ACG 系」が最も多く全サンプルの57.7% (女子38.3% < 男子74.0%) を占め、ジェンダー差が最も強い趣味でもあった。男子の4人のうち3人がACG系の趣味活動をしている。「3次元アイドル系趣味」は全体の48.9% (女子58.6% > 男子41.1%) で2番目に多く、女子に多い。「クラシック音楽系趣味」は最も少なく全体の9.6%であった。また「洋楽ロック・ヒップホップ系」は全体の37.3%で、男女差はなかった。これら以外の「その他趣味」を持つものは全体の10.4%で、ジェンダー差がみられ女子の方が多かった。

では全体では、趣味のパターンはどうだろうか。表2は全サンプルにおいて、4つの趣味間でのパターン分類をした結果の全サンプルに占める構成比 (%) である。人数の多い順に示した。

表2の上位の趣味は、ACG系とアイドル系、その両方であり、これだけで全体の47.5%を占めていた。また特徴的な結果として、「クラシック音楽系のみ」を趣味としている学生はごく少数(0.8%)であったことである。日本全体ではハイカルチャー・ユニボア⁶⁾が少ないことが片岡によって明らかにされているが(片岡2000, 2019, 2022)、大学生でも同様であった。

趣味としての独立性が高く、他の趣味との併存がみられないユニボアになっているのは2次元ACG系趣味が最も多く、全体の21.7%が2次元ACGユニボアである。洋楽ロック・ヒップホップ系は全体の37.3%存在するが、洋楽だけを趣

味とする洋楽ユニボアは全体の5.4%であり、大半は洋楽と他の趣味との併用をしている。クラシック音楽系も似た傾向があり、その多くが他の趣味との併用でクラシック音楽を聴いている。洋楽もクラシック音楽も、ともに全体として単独の趣味としての人気は弱いといえる。

表2 趣味のパターンと構成比

ACG系	3次元アイドル系	洋楽ロック	ヒップホップ系	クラシック系	主要な趣味パターン (構成比率順)	構成比率	度数	累積%
○					ACG系のみ	21.7	136	21.7
	○				アイドル系のみ	14.4	90	36.0
○	○				ACG系+アイドル系	11.5	72	47.5
×	×	×	×	×	4系列以外のその他の趣味	10.4	65	57.9
○	○	○			ACG系+アイドル系+洋楽系	10.0	63	67.9
	○	○			アイドル系+洋楽系	8.9	56	76.9
○		○			ACG系+洋楽系	8.0	50	84.8
		○			洋楽ロック・ヒップホップ系のみ	5.4	34	90.3
○				○	ACG系+クラシック系	2.1	13	92.3
○	○	○		○	ACG系+アイドル系+洋楽系+クラシック系	1.8	11	94.1
○		○		○	ACG系+洋楽系+クラシック系	1.3	8	95.4
○	○			○	ACG系+アイドル系+クラシック系	1.3	8	96.7
	○	○		○	アイドル系+洋楽系+クラシック系	1.1	7	97.8
				○	クラシック音楽のみ	0.8	5	98.6
		○		○	洋楽ロック・ヒップホップ系+クラシック系	0.8	5	99.4
	○			○	アイドル系+クラシック系	0.6	4	100.0
					有効ケース数合計=627	100.0	627	
					システム欠損値		35	
					全サンプル数		662	

では、ユニボア率の高い2次元ACG系趣味と3次元アイドル系趣味だけを取

り上げて検討してみよう。表3は2次元ACG系と3次元アイドル系趣味の併用に限定して、どの程度各趣味が独立しているかを再計算し、またそれぞれの趣味のオタク率はどの程度かを男女別に算出した。

表3 2次元ACG系趣味と3次元アイドル系趣味の関連とオタク自認率

	n	全体	女子に占める率	男子に占める率	オタク自認率	女子オタク自認率	男子オタク自認率
2次元趣味と3次元趣味の両方+α	155	24.4%	18.6%	29.4%	58.3%	70.4%	51.5%
2次元趣味が中心で、3次元趣味はない	211	33.3%	19.7%	44.8%	65.2%	69.6%	63.6%
3次元趣味が中心で、2次元趣味はない	158	24.9%	40.0%	12.2%	36.8%	40.4%	26.4%
2次元・3次元以外の趣味	110	17.4%	21.7%	13.7%	12.6%	12.9%	12.2%
全体	634	100.0%	100.0%	100.1%	47.3%	45.8%	49.2%

注) αとは、ACG系趣味とアイドル系趣味以外の趣味すべてを意味する。

表1～表3より明らかになった知見を、男女別に整理すると以下のようである。

- ①女子では、アニメやゲームなど2次元ACG系を愛好する女子は、女子全体の38.3% (n=111) (表1) であるが、そのうちの約半分 (n=57) は3次元アイドル系趣味も持っている (全体の18.6%)。
- ②3次元アイドル系趣味の5項目のいずれかを高頻度で愛好する女子は、全体の58.6% (n=170) であり、そのうち約3分の1 (n=57) が2次元趣味もち、女子全体の18.6%である。
- ③3次元アイドル系趣味のみの女子が全体の40%と女子では最も多く、2次元と3次元以外の趣味の女子が全体の21.7% (n=63) であった。
- ④男子では、2次元ACG系趣味は74% (表1) ととても多く、そのうち約半分が3次元アイドル趣味ももっている。
- ⑤オタク自認率には男女で差がある。2次元ACG系趣味のオタク自認率は高く、男子の63.6%に対し、女子では約7割が自分自身をオタクと自認していた。
- ⑥3次元アイドル系趣味が中心の人のオタク自認率は、男子よりも女子のほうが高かった (女子40.4% > 男子26.4%)。

ではなぜ3次元アイドル系趣味の人は2次元ACG系趣味の人よりも、オタク

自認が低くなるかについて、ジャーニーズオタク（ジャーニオタ）の女子大生が次のように述べていた。

「ジャーニオタだと自認したくない人は、本当に過激なジャーニオタと同類にされたくないか、周りにジャーニオタとしての偏見を持たれたくないから自認してないだけだと思います。あとはまだニワカ（ちょっと知ってるだけ）だから自認するほどではないという人が多いと思います。ジャーニオタは「イケメンが好きなんだ」「ジャーニーズに本気で恋してるんだ」という偏見をもたれて恋愛ができなくなりがちで、男性ウケは悪いし、恋愛ができなさそうにみられるから。私はジャーニオタを自認してますが積極的に周りに話すかといわれると No です。」

「アニメが好きの人が恋愛に熱心になっているようにはあまり思えなくて…なので（オタクという）偏見を持たれることを恐れていないのかなと思います。」

（以上のインタビューの出典は片岡（2020）より再録。）

すなわち、オタク自認をするかどうかは、他者からマイナスの評価や視線をどれだけ意識するかという点と関係している。

6. 趣味の差異空間とジェンダー、卓越化

（1）男子学生の差異空間

男子学生の趣味の差異空間を MCA で作成した結果が、図 5 である。分析には図 4 と同じ変数を使用している。これをみると、男子の差異空間の特徴は、2次元 ACG 系趣味と不活発層（1 で示された非参加ならびに低頻度参加層の各項目）がまとまって現れるほかは、全体と比べても趣味は明確に分化していない。

全サンプルを用いた図 4 と異なる第 1 の点は、男子の 2次元 ACG 系群に「クラシック音楽会に行く」が含まれていることである。これは次に示す女子と最も異なる点であるが、その理由の一つは、ゲーム音楽にクラシック音楽が部分的に使用されることが多く、ゲームを通じてクラシック音楽に接触することがあるからである。

第 2 に、記号「1」で示される不活発層の群に、「アイドルとの握手会に参加」と「パ

チンコをする」というカテゴリーが入っていることである。

第3に、2次元ACG系以外の音楽趣味の大半、すなわちクラシック系から洋楽ロック、洋楽POP、KPOP、ラップ、ヒップホップ、ジャニーズ、女性アイドルなど多様な音楽趣味が第2象限に明確なまとまりなく位置している。これらとスポーツ、映画、食べ歩き、旅行などリアル重視の活動が近くにあり、多様な項目が見て取れる。

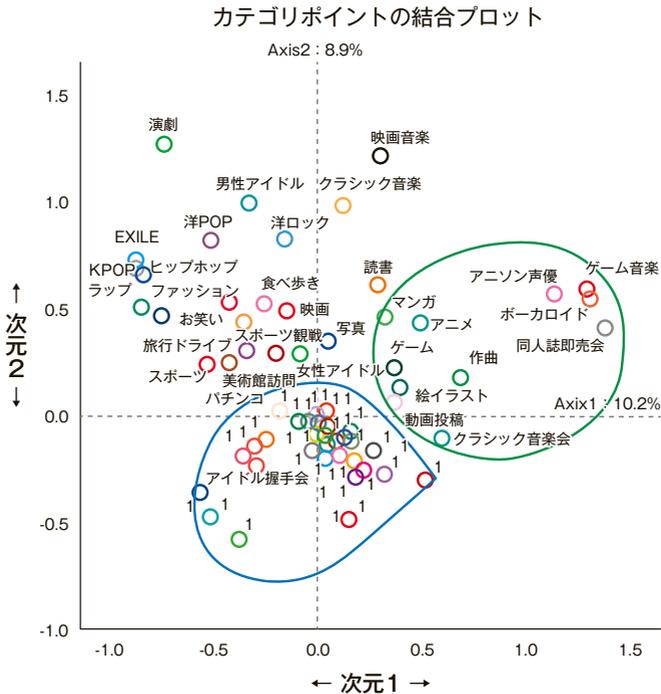


図5 男子大学生の趣味の差異空間

注) 多重対応分析結果、全国大学生調査 (2018年実施)

(2) 女子学生の趣味の差異空間

次に女子学生の趣味の差異空間の分析結果が、図6である。女子の特徴は、男子よりも趣味がより明確に分化することである。具体的にみていこう。

図6より、女子大生の趣味空間の第1象限を中心に「2次元趣味」であるゲーム音楽（週3回以上聴く）や同人誌即売会に行く、アニメソング・声優の曲を聴く（週3回以上）、ボーカロイド（週3回以上）、アニメをみる（週3回以上）、ゲームをする（週3回以上）、マンガをみる（週3回以上）などが位置している。原点近くから第2象限には1の値の集合があるが、これはどの活動にも積極的に参加しない

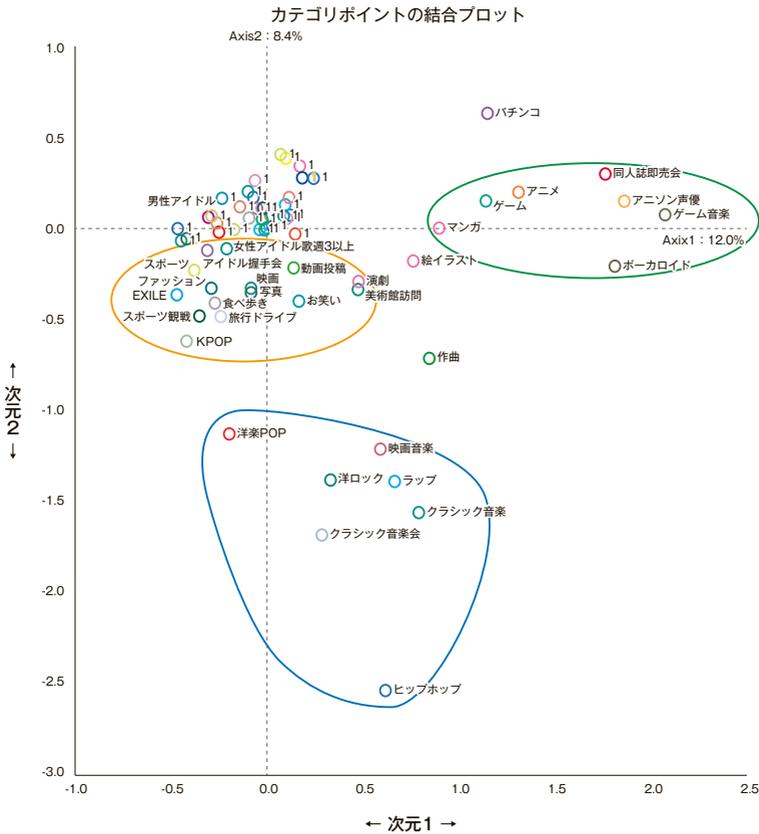


図6 女子大学生の趣味の差異空間

注) 多重対応分析結果、全国大学生調査 (2018 年実施)

不活発層である。さらに第3象限には「3次元アイドル趣味」が位置し、アイドルの握手会に行く、ジャニーズ系や男性アイドルの歌をきく（週3回以上）、EXILEなどのダンス&ボーカルをきく（週3回以上）、女性アイドルの歌をきく（週3回以上）、KPOPをきく（週3回以上）のほか、「外交的リア充活動」を示す、映画へ行く、演劇・舞台鑑賞、美術館訪問、写真が趣味、食べ歩き、旅行・ドライブをするなどがまとまって現れる。そして第4象限には、ヒップホップをきく、クラシック音楽会へ行く、クラシック音楽をきく、ラップをきく、洋楽ロックをきく、映画音楽やミュージカル音楽をきくなど、洋楽ロック・ヒップホップ系とクラシック系という若者にとって評価の高い、あるいは正統性の高い文化が位置する。

すなわち女子大生の文化テイストは、大別して「2次元アニメ・ゲーム系趣味」と「3次元アイドル系趣味+リア充趣味」、「洋ロック・ヒップホップ・クラシック系趣味」の3つに分かれている。とくに2次元ACG系と3次元アイドル系と洋ロック系趣味の3つは、マップ上の距離が大きく類似性が低い⁷⁾。以下では文化マップの中で、学生タイプや地位序列の意識がどのような布置状況にあるかを、図7以下でみていくことになる。

7. 地位の序列判断と趣味の関係

(1) 女子学生の地位判断と趣味

図7は、図6の女子の差異空間マップ上に、補助変数として「自認している学生タイプ」および「同学年内での力関係の序列（上～下の7段階）」「友人数」の各カテゴリーの重心ポイントを上から重ねた結果である。なお各趣味活動のカテゴリーは図を見やすくするため一部だけ表示し大半を消しているので、図6の上に図7を重ねて位置関係をみる必要がある。

また見やすくするために図8は、同じ学年内での力関係の序列（上～下の7段階）の趣味の良さの自己評価（上～下の7段階）をプロットした。同じく図6の女子の趣味の差異空間上での位置を表している。

各学生タイプの布置は、第1象限のオタクやサブカル系は2次元趣味に近い位置にあり、第3象限には、ストリート系、リア充、知性派、体育会系、異性へ積極的である肉食系が位置している。第3象限の趣味は主にアイドル活動やファッ

ション、スポーツ、旅行・ドライブ、食べ歩きなど外向きの活動であることから、これらの学生タイプはリアルな生活で活発に活動する女子といえる。それに対し、2次元 ACG 系趣味の女子（第1象限にみられる変数で、アニメをみることや同人即売会、ゲーム、ゲーム音楽やボーカロイドなどを楽しむ女子）は、自らをオタク系と認識している。さらに ACG 系の女子は、図6の第3象限に位置する3次元アイドル系趣味や多様な趣味を楽しむ女子群との距離が大きく、リアルな生活をあまり楽しんでいないことがわかる。また第4象限の洋ロックやクラシック音楽趣味、映画音楽、作曲をするという正統文化に親しむ女子は、アート系自認と親近性があることがわかる。ウェイ・パリピ系は少数派のためマップ上では周辺に位置し、文化活動との親近性も少ない。

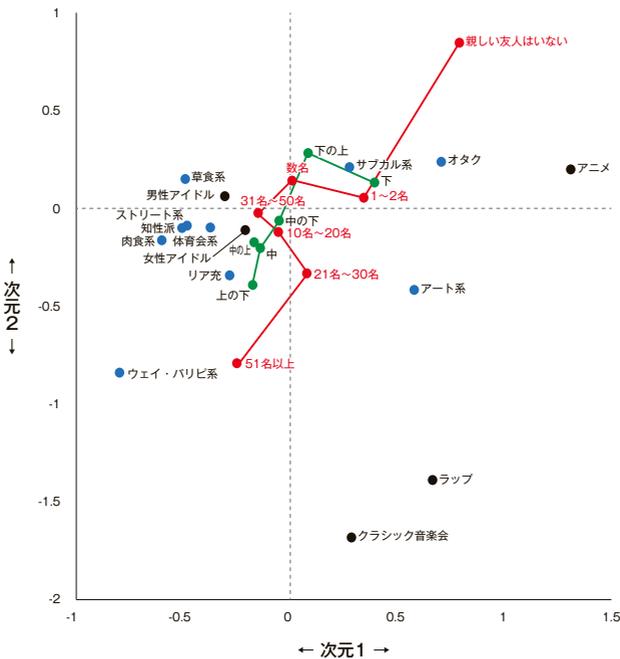


図7 女子の趣味の差異空間上での「学生タイプ」と「力関係上の地位」および「友人数」の位置 (各タイプの重心ポイント)

趣味の良さは、学校の同学年の人の中で、どのくらいだと思いますか

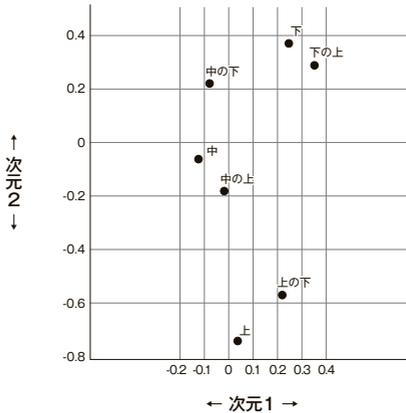


図8 女子の趣味の差異空間上での「趣味の良さ」の位置

図7および図8より、女子の差異空間の中では、次元2（縦軸）のマイナス方向が「趣味の良さに対する卓越性感覚(上の意識)」や「同学年内での力関係の序列」の「上の下」と対応し、クラシック音楽趣味やヒップホップ系あるいは洋楽ロックなど、いわゆる若者文化の中の趣味の良いと判断される文化ジャンルと対応していることがわかる。そして縦軸プラス方向にそって、中から下へと趣味の良さも力関係上の地位も、その自己評価が序列的に低下することがわかる。また女子の趣味の分化は、力関係や趣味の良さでの序列認識だけでなく、「親しい友人の数が多いかどうか」とも対応しており、いずれもオタク的な2次元ACG系趣味に近いほど、力関係で下位と認識し、また友人も少なくなっていくことがわかる。

ポピュラー文化が広がった若い世代においても、クラシック音楽というのは正統的な「良い趣味」として認識され、かれらの卓越性感覚（ディスタンクション）の根拠となっているという点が明らかになったことは興味深い。また女子においてもラップやヒップホップや洋楽POP、洋楽ロックなど洋楽系音楽も差異化・卓越化のツールになっていると判断できる。さらにそれが集団内の力関係とも関連して、地位の卓越化と関連している。しかもこの正統的な「良い趣味」のみを実

践する女子は全体の中の少数派ともいえる。大半の女子大生は、3次元アイドル趣味か2次元オタクの趣味のどちらかへと分化し、趣味だけでなく、現実の友人関係においても異なった特徴を示している。

(2) 男子学生の地位判断と趣味

では男子ではどうかというと、図9は男子の趣味の差異空間(図5)内での、「力関係上の地位」および「友人数」の位置をプロットした結果である。位置関係がわかるようにいくつかの趣味項目もプロットした。いずれも各カテゴリーの重心ポイントである。

図9の「上～下」は同学年の人の中で、自分が力関係でどのくらいの位置にあるかを示している。力関係の上下は、同時に友人数の多さとも関連し、友人数が多いほど力関係で上位と考えることがわかる。趣味では、ACG系趣味の群の友人数は相対的に少なく、また力関係でも劣位に判断していることがわかる。それに対して、集団内の力関係で上位は洋楽ロック・ヒップホップ系である。

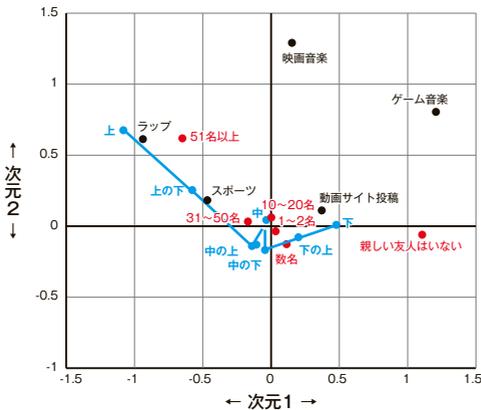


図9 男子の趣味の差異空間上での「力関係上の地位」と「友人数」の位置
(各タイプの重心ポイント)

図10は、男子の趣味の差異空間内で「趣味の良さ」の自己評価の序列を示し

だが、狭い範囲にまとまって位置し、女子とくらべても差が生じていないことがわかる。

趣味の良さは、学校の同学年の人の中で、どのくらいだと思いますか

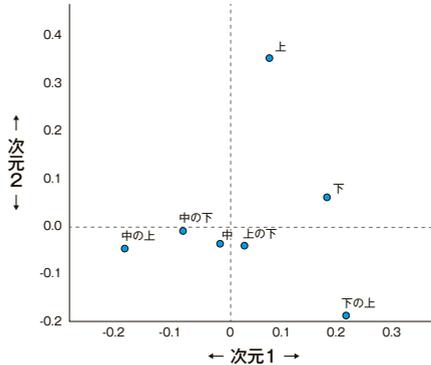


図 10 男子の趣味の差異空間上での「趣味の良さ」の序列

8. ACG 系趣味の主観的評価が低いのはなぜか

以上の結果から、2次元 ACG 系趣味の若者たちは男女ともに自らの趣味を「下位」と評価していた。最もユニボアになりやすく、コアな愛好者も多い趣味系列であるにもかかわらず、自分の趣味を他人よりも低く評価するのはなぜか。また ACG 系の愛好者は、友人数も相対的に少なく、集団内での力関係面でも「下位」の方に自らを位置付けやすく、同時に自らを「オタク」と自認する比率も最も高かった。

なぜアニメ・ゲームなど2次元趣味の若者は、「趣味の良さ」や「力関係」において自己評価が相対的に低いのかという問題については、いくつかの解釈が可能である。

2次元 ACG 系趣味の若者は、その友人数にも表れているように、多くの友人たちと群れることは少ない。中学や高校時代には、多くとも数人で教室の隅のほうで、自分たちの趣味の情報交換をしている。多数の人間と気軽に話せるタイプではない人が多いこともよく指摘されている。すなわち2次元 ACG 系オタクた

ちは、多人数を相手とする公的なコミュニケーション能力が低い傾向があり、いわゆるコミュニケーション力が弱いタイプとして一般的に位置づけられやすい。

しかし彼らのコミュ力は限定的なだけであり、必ずしも孤立したり、人とコミュニケーションができないということではない。FPSのようなチームで対戦するゲームでは、同じゲーム愛好者同士で積極的に交流を持ち、とくにSNS上での交流をもつ人が多い。なぜなら身近に、同じ趣味を持つ人を探すことは難しく、SNS上のハンドルネームで趣味の情報交換をしたり対戦ゲームに参加するためのチームメンバーを募集してチームで練習したりするからである。インタビューでも、「同じ趣味や世界観を持つ人同士であれば、コミュニケーションはとりたい」とも述べていた。

また過去に学校生活の中で、人間関係の失敗からトラウマを持つようになった人ほど、アニメやゲームといったオタク世界に引き寄せられるという。たとえばACG系オタク（自認）の一人はインタビューで次のように回答してくれた。

「多分自信がなくて表立って行動できないっていう子達は、多分過去に失敗した時に周りからの圧力が強くなって結構引っ込みがちになって、そこから自信を持ちきれないっていう人は多いんじゃないかなって思いますね。ここで笑われて表立って行動できなくなったから、一人で楽しむ世界に行くんですよ。アニメとかゲームとか。」

「アニメの仲間とか同じ境遇の人が増えると思うので、そのコミュニティ内では結構動き回れるようになるんですけど、それを世界に配信とか動画にするほど行動できるかと言ったら、根強いトラウマじゃないですけど、自信の無さっていうのが出てきちゃうんじゃないかなと思います。」

ACG系だけではなく、若者たちは趣味を通じて社会関係や友人関係を築くことが多くなった。同じ学校や地域という埋め込まれた世界を生きるのではなく、趣味を通じて新たに他者とつながる趣味縁の時代でもある（浅野 2011）。

9. 結論

大学生の趣味や音楽趣味には、その愛好者の趣味判断（良い趣味かどうか）に

ジャンル間で序列があることが明らかになった。大学生が同学年の中で自分の趣味を良いと思うかという判断（趣味評価）が正規分布をしていた点も重要だが、ラップやヒップホップ系の愛好者が最も自分の趣味を「上」の方だと判断していたことから、現代の若者にとっての「良い趣味」はヒップホップ系であることが明らかになった。音楽趣味に限定して測定しても、ラップ愛好者が最も「自分の音楽趣味が他の人よりもセンスが良い」と回答しており、これにクラシック音楽やジャズ、R & Bやヒップホップが続く。逆に評価が低かったのは、アイドル系音楽、アニメソングや声優の曲、ゲーム音楽などであった。

また趣味活動を多重対応分析で分析した結果、3つの主要な趣味系列が存在することが明らかになった。それは「2次元ACG趣味」、「3次元アイドル趣味」、「洋楽ロック・ヒップホップ系・クラシック音楽系」である。特に独立性の高い趣味はACG系で、アニメ・マンガ・ゲームなどの2次元的な文化を専ら愛好する学生が数の上でも多かった。その次が3次元アイドル趣味である。クラシック音楽趣味の者は少ないが、洋楽ロックやヒップホップ系とかなり近接した趣味として存在することがわかった。

学生の趣味の差異空間は、ジェンダーによってその構造が異なっていた。女子の方が趣味が明確に分化する傾向があった。男子の方がACG系趣味の者が多いが、それ以外の分化は女子ほどではない。

しかしいずれの趣味系列についても、各趣味集団の中身は作品やアーティストの好みによってさらに分化しているので、一枚岩という意味ではない。

洋楽ロック・ヒップホップ系もその内実は趣味としては細かく分かれているはずだが、クラシック系も含めて、大学生にとっての「良い趣味」を構成していることがわかった。1990年代にブライソン（Bryson 1996）がアメリカ人の音楽テイストを分析した論文では、ラップやヘビメタルはエリートが嫌うジャンルとして認識されていたが、現代ではアメリカでもラップやヒップホップが若者にとって人気であり、その地位を高めている（Lizard & Skiles 2015）。日本でも今回、ヒップホップ系の音楽が「良い趣味」の代表的なジャンルへとその地位が上昇して、学生の力関係とも関連していることもわかり、若者の卓越化戦略として洋楽ロックやヒップホップ系が認識され使用されているといえる。

本稿の分析から、趣味活動と集団内での力関係上の序列がリンクしていること

がわかり、趣味が若者のアイデンティティや自己評価、さらには卓越化戦略として用いられていることが明らかになった。

本文では触れなかったが、大学生調査では趣味活動の出身階層差（親の職業や学歴差）がほとんどの項目で現れないという不思議な現象がある。成人調査であれば現れる出身階層差が、今回の大学生データでも現れないことが確認できた（片岡・小股 2019）。すなわち大学という世界にいる学生たちは、おそらくあらゆる可能性を趣味で試して、自らのアイデンティティや自己表現の方法を模索しているのだと考えられる。そのプロセスに出身階層の影響が弱いことは、やや信じがたい知見でもあるが、近年は他の調査でも同様に確認されている。この点は今後も検討が必要であろう。

今後の課題としては、異なる趣味間で、若者たちがどのようなテイストの境界線をめぐる象徴的闘争や象徴的排除を行っているかという問題がある。象徴的境界線をめぐる若者たちの序列関係やそこで繰り広げられているアイデンティティ獲得の問題、さらには象徴的な葛藤や排除もあることがわかってきた。この論点については、インタビュー調査を実施しているので、この論文の続編として次回、詳細に論じることにした。

注

- 1) 文系学部に関しては抽出された大学学部への依頼でかなりのサンプルを得ることができたが、理系学部は研究倫理コードが厳しく調査の許諾を得ることが困難であったため、その多くを協力してくれる理系学部での調査を実施することになった。
- 2) 音楽ジャンルの JPOP はそこに含まれるアーティストや作品の種類が幅広く多様性に富んでいる。また視聴者数も多い（週3回以上が全体の60.3%）という理由で、趣味の差異化記号とならないため、集計から除外した箇所もある。
- 3) 2018年の調査時には、ジャニーズ事務所の性加害問題は表面化していなかったため、本稿では調査票の表記を用いるが、図中では男性アイドルと表記した。
- 4) 主要な音楽ジャンル全般をカバーして集計しているが、多くの音楽ジャンルからの択一式回答なので、ジャンルによっては回答数が少ないこともあり、コンサート等への参加行動によってもスコアを算出している。nが少数のジャンルは人数を示した。
- 5) 最大の愛好者をもつ JPOP 系音楽をこの分析に含めなかった理由は、ジャンルの射程範囲が幅広いことのほかに、全体の60.3%が週3回以上 JPOP を聴き、年に1度以上

聴いている者は91.6%と多かったからである。すなわちJPOPは趣味による差異化や識別にはつながらないと考え、本稿の多くの分析では除外せざるをえなかった。傾向としては、洋楽系趣味の者はJPOPをきかない傾向がみられる。

- 6) 文化消費や文化的テイスト(嗜好)の分析において、アメリカのピーターソン(Peterson 1992)が論じた文化的オムニボアと文化的ユニボア概念がある。ユニボアとは単食動物、オムニボアとは雑食動物をさすが、文化的ユニボアという場合は、単一のテイストやジャンルだけを好む(例えばクラシック音楽しかきかない)人をさし、文化的オムニボア(文化的雑食)は高尚と中間・大衆のように異なるテイストのジャンルを好む場合をさす。ピーターソンらによれば、かつてのエリートや高地位者はクラシック音楽やオペラのような高尚な文化しか愛好しなかったが、近年は彼らも文化的オムニボアとなってクラシックもロックも異なるテイストの嗜好を示すという。文化的オムニボアの詳細と研究動向については、片岡(2022)を参照されたい。
- 7) この文化マップは距離の遠近でその類似性が示され、距離が近いと類似性が高い。
- 8) 女子では「力関係の序列」で「上」の回答はなかったので、「上/下」が最も高い。

参考文献

- 相澤真一・堀兼大朗, 2022, 「日本社会における分析ツールとしての文化資本——『文化・階級・卓越化』を踏まえた計量分析」『教育社会学研究』110: 115-136.
- 浅野智彦, 2011, 『趣味縁からはじまる社会参加 (シリーズ 若者の気分)』岩波書店.
- Bennett, T., Savage, M., Silva, E. B., Warde, A., Gayo-Cal, M. & Wright, D., 2009, *Culture, Class, Distinction*, Routledge (磯直樹他訳, 2017, 『文化・階級・卓越化』青弓社.)
- Bourdieu, P., 1979, *La distinction: Critique sociale du jugement*. Paris: Minuit (石井洋二郎訳, 1990, 『ディスタクシオン——社会的判断力批判 I・II』藤原書店.)
- , 1994, *Raison Pratiques: Sur la théorie de l'action*. Paris: Seuil. (加藤晴久ほか訳, 2007, 『実践理性 行動の理論について』藤原書店.)
- Bryson, B., 1996, ““Anything but Heavy Metal”: Symbolic Exclusion and Musical Dislikes,” *American Sociological Review*, 61 (5): 884-899.
- 片岡栄美, 1992, 「社会階層と文化的再生産」『理論と方法』7 (1): 33-55.
- , 1996, 「階級のハビトゥスとしての文化弁別力とその社会的構成——文化評価におけるディスタクシオンの感覚」数理社会学会編『理論と方法』11 (1): 1-20.
- , 2000, 「文化的寛容性と象徴的境界——現代の文化資本と階層再生産」今田高俊編『社会階層のポストモダン』(日本の階層システム5) 東京大学出版会, 181-220.
- , 2003, 「[大衆文化] 社会の文化的再生産——階層再生産, 文化的再生産とジェンダー構造のリンケージ」宮島喬・石井洋二郎編『文化の権力—反射するブル

- デュー』藤原書店, 101-135.
- , 2018, 「大学生の自己アイデンティティと象徴的境界の基準——体育会系、オタク、ストリート系等の関係性マッピング」『駒澤社会学研究』51：1-43.
- , 2019, 『趣味の社会学——文化・階層・ジェンダー』青弓社.
- , 2020, 「女子大生にみるアニメ・ゲーム系オタクとアイドル系オタクの象徴闘争」『ユリイカ 特集 女オタクの現在—推しとわたし』青土社, No.753, Vol.52-11：296-304.
- , 2022, 「文化的オムニボアとハビトゥス、文化資本——文化的雑食性は新しい形態の文化資本か」『教育社会学研究』110：137-166.
- 片岡栄美・小股亮, 2019, 「学生たちの象徴闘争——自己アイデンティティとハビトゥス」日本教育社会学会第92回大会発表資料.
- Lizard, O. & Skiles, S., 2015, “Musical Taste and Patterns of Symbolic Exclusion in the United States,” *Poetics*, 53：9-21
- 南田勝也編, 2019, 『私たちは洋楽とどう向き合ってきたのか——日本ポピュラー音楽の洋楽受容史』花伝社.
- Peterson, R. A., 1992, “Understanding Audience Segmentation：From Elite and Mass to Omnivore and Univore,” *Poetics*, 21：243-258.
- , 1997, “The Rise and Fall of Highbrow Snobbery as a Status Marker,” *Poetics*, 25：75-92.
- Peterson, R. A. and Kern, R.M., 1996, “Changing Highbrow Taste：From Snob to Omnivore,” *American Sociological Review*, 61 (5)：900-907.

*本研究は、学術振興会科学研究費 17H02597 および 21H00498（基盤研究（B）代表片岡栄美）の研究成果の一部である。