

# 若年層の政治関心と趣味

——「趣味活動」と「趣味嗜好」という観点から——

寺地 幹人・小川 豊武

本稿の課題は、一見私的領域への内閉をもたらすかにみえる若年層の多様な趣味が、政治関心といった公的な意識につながる可能性を探ることにある。こうした試みは既に浅野智彦などによる若者の「趣味縁」研究でも行われているが、既存研究では主に趣味が形成するネットワークが「社会関係資本」を形成する可能性の側面に焦点が当てられており、個別の趣味が持つ特徴がそれぞれどのように政治性に結びついているのかについては、見落とされがちだった。それに対し本稿は、ブルデューの「界」「ハビトゥス」「資本」といった概念を手がかりに、趣味を介したより微細なコミュニケーションの領域と政治関心の関係について明らかにしていく。ブルデューの基本概念は日本でも知られているが、彼が展開した文化と政治的態度の関係性を日本において実証的に示した研究は多くない。本稿はこうした課題に、首都圏の若年層を対象とした質問紙調査のデータを用いて取り組む。

## 1 問題の所在

「若者の政治離れ」が問題化されるようになって久しい。戦後だけ見てみても 1960 年代の学生運動期に見られた「ノンポリ」という表現以来、政治に関心のない「若者」は繰り返し揶揄や批判の対象となり続けてきた。その際、政治に無関心な「若者」の特徴としてしばしば挙げられるのが「私的な趣味文化への内閉」である。80 年代の「新人類」論や 90 年代以降の「おたく」「フリーター」論などに共通して見られるのは、「若者」が私的な趣味の領域（アニメ、パソコン、インターネット、ミュージシャンなどの「やりたいこと」etc.）に内閉し、公的な問題関心を失ってしまっているという視点である。しかし、若年層の私的な趣味には、本当に公的なものに結びつく回路は存在しないといえるだろうか。

ひとくちに趣味と言ってもその内実は多様

である。神野由紀によれば、日本語の「趣味」の意味は①おもむき、② taste、③ hobby の 3 つに大別することができ、もともとは①のみの意味を備えていたところに明治期以降に②③の意味が加わっていったのだという（神野 1994: 6-13）。神野は 3 つの意味の違いについて次のように述べている。

日本の「趣（おもむき）」という語では、美は自然の中に本来備わっているものとして捉えており、その語が示しているのは人間ではなく対象物そのものであった。これに対して『taste』という語には、人間中心の西洋的な思考が見られる。すなわち『美しい諸対象を美しいものとして判定する』ための美学的判断力と捉えたカントに代表されるように、美というものが人間の内的な行為によってもたらされる、対象物を美しいと感じる人間の能力を中心に置いた概念であるといえる。さ

らに『hobby』は野球などのスポーツや切手収集、音楽鑑賞といった“楽しむべき娯楽”を指す。(神野 1994: 11)

このように、「taste」に含まれる「美を感じ取る能力」といった意味はカントにまで遡ることができる。しかし、井村(1995)が述べているように、今日の「taste」概念は、美学的判断基準が人性に帰せられるカント的「taste」よりも、階級のような社会的文脈に帰せられるブルデュー的「taste」に移行してきているといえるだろう。日本語の「趣味」には単に娯楽対象としての「hobby」という意味の他に、社会的に形成されるある種の能力としての「taste」という意味も含まれているのである。本稿ではさしあたり「hobby」としての趣味を「趣味活動」と呼び、社会的文脈によって形成される「taste」としての趣味を「趣味嗜好」と呼んで考察を進めていくことにする。

若年層の趣味活動は、アニメやマンガといったいわゆる「おたく文化」などが引き合いに出されて私的な領域へ内閉する傾向が強いものとして語られることがあるが、現実には必ずしもそうとは限らない。近年の例でいえば、「非実在青少年」という文言で話題になった東京都の青少年健全育成条例の改正案に対する反対運動、反原発運動の際にも見られたサウンドデモなど祝祭性の高い政治運動、その他 SNS を積極的に活用したネットワーク型の社会運動など、趣味の領域が公的な政治運動や社会参加に結びついているように見える例は枚挙にいとまがない。若年層の趣味は私生活への内閉のみをもたらすものではなく、「楽しみ」を介したネットワークが「社会関係資本」として働くことを通して、政治や社会参加へと結びつく可能性を秘めているのである(浅野 2011)。

また更に若年層の趣味嗜好に関しては、「文化資本」として機能することを通して、政治や社会参加に結びつく可能性も有しているといえる。たとえば、ブルデューが述べているように、学校文化などで培われた高度な言語処理能力が、自分の身の回りからは離れた抽象的な事柄に対しても関心を持てる能力を養い、結果として政治的態度の向上に役立つといった見方もある(Bourdieu 1979=1990b: 329-330)。もう少し具体的な例を挙げるとすれば、ロック・ミュージックのような「反体制」的な趣味嗜好を内在した文化を愛好し続けることにより、自然と体制への反抗という形で政治的態度が身体化されていくといったケースも考えられるだろう。このように若年層の趣味には、「社会関係資本」としてだけでなく、「文化資本」として政治関心に結びつく可能性も十分に考えられるのである。

若年層の趣味と政治関心について扱った実証的な研究は数少ない。それに比べて、希少な先行研究が注目していたのは主に「社会関係資本」のようなネットワークとしての趣味という側面のみであり(藤田 1991; 浅野 2008, 2011 など)、「文化資本」としての趣味という側面に関しては見落とされがちだったように思われる。本稿の目的は、若年層の趣味の趣味活動としての領域のみならず趣味嗜好としての領域にまで踏み込み、それらと政治関心がどのような関係にあるのかを明らかにすることにある。趣味の「縁」に政治や社会参加へと繋がる可能性があるのだとしても、すべての趣味が等しく「公共性」への回路を有しているとは限らない。若年層の趣味が持つ可能性を明らかにするためには、ネットワークに還元されない「文化資本」としての要素、あるいはネットワークを扱うにしても個々の趣味の特徴と関連付けられた形で

の構造にまで目を配る必要があるだろう。しばしば「文化の多元化」が叫ばれる現代においては、個々の趣味領域に特有の性質を明らかにして初めて、趣味が持つ政治的態度への回路を明らかにすることができるのではないか。

全体の構成を述べよう。2章ではまず若年層の趣味と政治的態度を扱った先行研究を整理し課題点を抽出する。次に趣味と政治的態度の関連を更に深く考察するためにブルデューの「界」「ハビトゥス」「資本」といった基礎概念について検討する。それらに基づいて3章では本稿が対象とする3つの趣味（音楽、小説、マンガ）の特性と調査データの概要について述べる。4章では若年層の趣味に関する質問項目を説明変数に、政治関心について尋ねた項目を目的変数としてその関係を探る。最後の5章では全体の知見をまとめて考察を加える。

## 2 先行研究

### 2-1 若年層の趣味と政治的態度に関する既存研究

荒い分類となってしまうことを承知の上で、あえて若年層の趣味と政治の関係性について扱った研究を分けるとすれば、①若者文化の政治性（イデオロギー性）を対象にした研究、②若者文化が若年層の政治的態度へ与える影響を対象にした研究となり、前者をカルチュラル・スタディーズ的研究、後者を文化社会学的研究とすることができよう。若者文化の研究史を政治と関連づけてごく簡単にまとめれば、若者文化の勃興が騒がれていた1970年代は①の時期、いわゆる「消費社会」とされる80～90年代は①②の不在の時期、2000年代以降から現在にかけては②の時期と整理することができるだろう。

世界的に若者文化が勃興していた1970年代においては、イギリスにおけるカルチュラル・スタディーズの手法に特徴的なように、若者文化自体が持つイデオロギー性に注目した研究が数多くなされた。続く80～90年代では、マスメディアが主導する消費文化に注目した研究が数多く書かれた。この時期の若者文化を対象とした研究の筆頭として挙げられるのはやはり宮台真司らの『サブカルチャー神話解体』であろう（宮台ほか [1993]2007）。宮台らは「少女メディア・音楽メディア・青少年マンガメディア・性的メディア」の膨大な内容分析と、若年層によるそれらの受容側面を対象とした計量分析を統合して、時代ごとの社会的コミュニケーションの在り方の変容を描き出した。

しかし、この壮大なプロジェクト以降、若者文化は宮台が「島宇宙化」と呼ぶような、ジャンルによる分類とそこから遡及的に人格類型を推測することが困難な程の細分化した文化状況になってきているとされている。この流れの中で若者文化研究の対象も「文化」から「趣味」へと縮小・細分化していき、特定のコンテンツのオーディエンス研究やファン研究が活況を呈しているように見受けられる（玉川ほか 2007; 南田ほか 2008; 宮台ほか 2009 など）。それらの研究が主に若者の趣味に見出すのは、特定の趣味を消費する人々のつながりのパターンや趣味が持つ固有の快樂の様態といったマイクロなものであり、70年代のカルチュラル・スタディーズに見られたような、若者文化に「抵抗」（政治性）を読み込むという試みは相対的に後景化してきているといえる<sup>1</sup>。

このような状況に一石を投じたのが、浅野智彦の若者の趣味縁と社会参加に関する一連の研究である（浅野 2008, 2011）。浅野は、若年層の私的な趣味縁がある種の「社会関係資本」（パ

ットナム)として機能し、公的な社会参加へとつながる可能性について検討している。具体的な分析結果は、趣味のサークルや団体などの「趣味集団」への所属と「集団帰属の多元性」が社会関係資本にプラスの効果を持っているのに対し、趣味を介した友人がいるという「趣味友人」や「高校時代の部活経験」は有意な関連を持っていないというものである。浅野の議論は、文化自体が政治性を帯びる点に注目したカルチュラル・スタディーズや、私的領域内の趣味の構造にのみ焦点をあてた従来の文化社会学とは異なり、趣味がリソースとなって政治や社会参加といった公的な領域へ結びつく可能性を明らかにしたという点で画期的なアプローチであったといえる<sup>2</sup>。

本稿もこのような浅野の問題関心を引き継ぎ、若者文化に政治性を読み込むというよりも、若年層の日常的な趣味がどのように政治的態度と関わっているのかを明らかにしていくことにしたい。しかし浅野の研究では、趣味が社会参加につながる可能性に注目しつつも、分析の結果から明らかにされていることは、趣味自体が持つ性質というよりも「集団所属の多元性」が社会参加に与える効果の強さである。また、「趣味集団」への所属にも注目してはいるが、個々の趣味が持つ固有性がどのように人間関係を形成しているのかといった「中身の水準」までは考慮されていない。ここでは、若年層の趣味自体が持つ固有性と政治や社会参加といった公的なものとの関係性の解明という課題は、後景化してしまっていると言わざるをえない。若年層の趣味が持つ「公共性」への可能性を明らかにするためには、「集団所属の多元性」という趣味の集団以外にも還元可能なファクターだけではなく、個別の趣味自体が持つ特徴に関連付けられた人間関係の在り方に注目する必

要があるといえよう<sup>3</sup>。

## 2-2 文化資本としての趣味と政治的態度に関する既存研究

次に本節では「文化資本」としての趣味が政治的態度に結びつく側面に注目した研究について検討したい。よく知られているようにブルデューは、一見私的な領域とされがちな個人の「hobby」や「taste」の背後に、主として階層によって規定された「ハビトゥス」の存在を見出している(Bourdieu 1979=1990)。本稿では紙幅の都合上、ブルデューの複雑かつ多岐に渡る概念群ひとつひとつを緻密に検討していくことはできないため、ここでは磯直樹(2008a, 2008b)が主張しているように、「ハビトゥス」に「界」「資本」を加えた3つをブルデュー理論の「基礎概念」として、検討を加えたい。

まず「界」と「ハビトゥス」についてだが、ロイック・ヴァカンによれば、「界というのは、特定の形式の権力(あるいは資本)のなかに錨を下ろしている位置=立場の間にある歴史的な客観的諸関係の全体から成り立っており、ハビトゥスは個人の身体のなかに認知、評価、行為の精神的図式と身体図式をとる形で『蓄えられた』歴史的諸関係の集合という形をとっている」(Bourdieu and Wacquant 1992=2007: 36)という。そして、「ハビトゥスと界という二つの概念は、お互いが関係するななかでしか両者とも完全には作動しないという意味で共に関係論的概念である」(Bourdieu and Wacquant 1992=2007: 39)のだという。これらの概念をブルデュー本人がしばしば利用する「ゲーム」の例で説明すれば、「界」とは「宗教界」「文学界」「芸術界」「大学界」というように相対的に自律したゲーム領域を指しそれぞれ独自のルールを有している。そして個々の「界」の内部で

プレイヤーは「界」の構造やルールを「ハビトゥス」として内面化しているのである。

次に「資本」概念についてだが、ブルデュー理論における「資本」とは上記のようなゲームを有利に進めるための諸資源となるものを指す。磯の説明によれば、「ある資本は、特定の界において資本に成りえるが、別の界においては必ずしもそうは成りえない。例えば、ある界においてゲーテの作品に関する知識が（文化）資本に成りえたとして、別の界、例えば、肉体的な筋肉と経済力のみで位置関係が決まるような界においては、そのような知識はもはや資本とは成りえない」（磯 2008a: 132）のである。つまり、ブルデュー理論においては「経済資本」「文化資本」「社会関係資本」といったものは、それぞれが実態的に存在するわけではなく、あくまで「界」の特性によってそれとして機能するというのである。ここから磯は「ブルデューにとって、資本の前にくる修飾語は何でも構わない。便宜的に『経済資本』『文化資本』と呼んでいるだけであり、根本的に重要なのはむしろ界の特性である」（磯 2008b: 41）とまで述べている。

本稿の考察だけでは到底ブルデューの基礎概念の真価を十分捕捉することはできないが、ブルデュー自身も「これらの道具はその道具のおかげでつくりだされた成果のなかでのみ見えるものであって、道具としてつくられるわけではありません」（Bourdieu and Wacquant 1992=2007: 207）と述べている。つまり、「文化資本」のような概念は普遍的な理論というよりも、個別の研究上の対象を説明する困難の中から生まれてくるものなのである。これ以上概念の理論的考察に深入りはしないが、表面的には同じ性質を持つように見受けられる趣味活動や趣味嗜好でも、「界」の特性によって異なる

諸帰結を生み出しうるということが、本稿にとって重要である。あくまでこうした側面への注目のみを目的とするならば、ハビトゥスの機能は限りなく「資本」に近づきうる。本稿ではサンプルに宗教界や経済界ではなく、様々な文化界によって規定された「資本」を「文化資本」と捉えることにする。以上のような点を踏まえた上で、本稿における諸帰結、すなわち政治的態度について見ていく。

ブルデューは、『ディスタンクシオン』の中で政治的態度に結びつくハビトゥスや文化資本についても考察している。彼が提示する文化と政治の関連は複雑かつ多岐に渡るが、ここでは本稿の問題関心に引きつけて、①政治意見の生産様式、②政治問題の認識能力、③政治言語との親和性の3点に絞って検討したい。①に関して、彼によれば政治意見は次の3つのケースによって生み出されるのだという。すなわち、a. 階級のエートスに基づいた無意識的な道徳心や美的直観に基づく場合、b. 体系的な政治的公理系による明示的な判断に基づく場合、c. 政党などの代理を介した二段階の選択に基づく場合、である（Bourdieu 1979=1990b: 264-278）。②に関しては、アンケート調査によって政治的問題に関して問われた際、それらを政治的問題として認識して意見を述べられる能力は社会階級が上の人々ほど持つものだという（Bourdieu 1979=1990b: 278-279）。③に関しては、政治的な言語には「世界にたいする一つの関係、つまり自分の語っていることをいちいち考えずに語れるようにすることで、芸術と同じく対象から距離をとり、対象を抽象化するような否認の関係」があるとし、このような特性を持った政治言語に対しては学歴が高い人々の方が、親和性が高いのだという（Bourdieu 1979=1990b: 329-330）。

本稿の問題関心に引きつけてあえて単純化して再整理すれば、政治的慣習行動に結びつきやすいハビトゥスや文化資本の特徴としては、(a) 道徳性や美的直観などの審美性、(b) 利害関係や立場性を伴う関係性の所有、(c) 自分の関心を身の回りから引き離すことができる抽象化能力といったものが考えられるだろう。本稿では上記の (a)(c) のような個人と趣味の間のコミュニケーションといった側面を趣味嗜好に位置づけ、(b) のような趣味を介した他者とのコミュニケーションの側面を趣味活動に位置づける。本稿の課題はこのようなハビトゥスや文化資本によって規定されていると考えられる趣味活動や趣味嗜好が、いかに政治関心に結びついているのかを明らかにすることにある。

なお、ブルデューはこうした政治的慣習行動のハビトゥスの規定要因を階級に求めているが、よく指摘されるように、フランスと比較して階級意識が弱いとされる日本社会に彼の議論をそのまま転用するわけにはいかない。片岡栄美 (2003) は、高階級が排他的な正当文化を形成するとするブルデュー理論はそのままの形式では大衆文化が強い日本社会には馴染みにくいとし、高階層は排他的なハビトゥスではなく、「文化的オムニボア」と呼ばれるハビトゥスを身につけているとした方が日本のデータには適合的であるという。片岡によれば、日本社会においては「ハイカルチャー消費者は学歴や経済資本が高く、階層的な高位者ではあるが、文化的排他性を示す文化貴族はごく少数で、大半が大衆文化をも同時に摂取する文化的に寛容な存在 (文化的オムニボア)」となっている (片岡 2003: 105-106)。

したがって、日本の文脈では、若年層の政治関心に影響を与えている要因は階級に求められるよりも、寛容性が高いがゆえに多様化・細分

化している趣味それぞれの領域が形成している「界」の特性に求められるべきだと考えられる。そして、それらの内部で個々の趣味活動や趣味嗜好が政治関心とどのように結びついているのかを明らかにしていくことが重要となろう<sup>4</sup>。先述した「界」「ハビトゥス」「資本」という3つの基本概念の含意を鑑みれば、ブルデューの理論はこのような視座を十分に捕捉するものではあるが、あくまでその対象が階層性の強いハイカルチャーに偏っていたという点は否めない。本稿の理論的立場の独自性は、ブルデューの基礎概念に基本的には拠つつも、その対象を日本の若年層のサブカルチャーに設定し、その駆動原理を階層に還元することなく、個々の「界」独自のロジックを腑分けしながら、政治関心との関係を探っていくという点にある。以上の観点から、次章では若年層において比較的一般性の高いと考えられる趣味を取り上げ、それぞれの「界」の特性について見ていく。

### 3 分析枠組とデータ

#### 3-1 分析枠組

本稿では、若年層に馴染の深い趣味として「音楽」「マンガ」「小説」の3つを取り上げる。本稿がデータとして用いる東京都練馬区の若年層を対象とした調査では、これらを趣味として選択した者の比率は音楽 77.3% (1位)、マンガ 53.6% (2位)、小説 38.8% (8位) となっており (北田ほか 2013)、この結果は浅野の研究で用いられている青年文化研究会による2007年の「趣味縁調査」の結果 (音楽鑑賞・オーディオ 64.7%、マンガ 39.6%、小説・文学・哲学の読書 30.4%) (浅野 2011: 101) と概ね合致しているが、本調査の回答者の方が全体的に趣味選択率は高いといえる。

まず音楽趣味の「界」としての特徴に関してだが、北田暁大（2011）はそれを「全体性集約型趣味」とし、「全体としての関与者の広範性、一定程度のコミットメントの濃淡（高コミットメント者のほどほどの希少性）が見受けられ」、また「他の趣味に比して趣味 hobby としての個別性に乏しい」と述べている。このように音楽という趣味文化は、その「界」が広範なものであると同時に、関与者の均質性が低いものだと考えられる。このような仮説は、例えば小泉恭子（2007）が示した高校生の音楽嗜好に関する研究の知見とも整合的といえる。小泉によれば、高校生は好きな音楽を「パーソナル」「コモン」「スタンダード」に分けて、接する人や状況によって自在に使い分けているのだという。小泉は趣味としての音楽の「偏在性」が高いがゆえに、このような使い分けが可能になっていると述べている（小泉 2007: 211）。

次にマンガ趣味の「界」としての特徴に関してだが、北田（2011）はその分析で、全体性集約型の音楽に対して、アニメを「自律的趣味」として位置付けている。つまりアニメは相対的に「界」としての広範性が低く、関与者の均質性が高いと考えられる。趣味選択の有無に関して、マンガとアニメの間には有意な正の相関関係がある一方、アニメとは負の相関がある趣味とマンガが正の相関にあったり、アニメほど他の趣味と負の相関にあるわけではないなど、その「界」は一致していない。ただし本稿では、自律的趣味としてのアニメと近似するが、完全には一致しないものとしてマンガを捉えることにする。このような仮説は常識的に考えてもある程度妥当と考えられ、マンガは1曲数分で視聴できる音楽と比べて消費に要する時間は多くなると考えられ、音楽のような「使い分け」が可能な程には個人で多様なジャンルのマンガ

の知識を保有するのは相対的に難しいと思われる。

最後に小説趣味の「界」としての特徴に関してだが、先に見たように小説の選択率が他の2つの趣味と比べて低く、小説読書は若年層にとって一般的ではないという見方もあろう。しかし、この場合の小説読書にはいわゆる文学的な小説の他に近年の若者文化を語る上で欠くことのできないライトノベルやケータイ小説も含まれる。そして、岡澤康浩・新藤雄介（2011）は、小説を趣味として回答する「趣味自認」の比率（38.8%）は実際にこれらの小説を読んでいる比率（82.0%）よりも圧倒的に少ないとし、小説は何を消費すれば趣味と見なせるのかという「範例性」の要素が重要性を持つという仮説を提起している。また、彼らによれば小説を趣味として自認しているグループにおいては自認していないグループに比べて古典小説読書率が高く、ケータイ小説読書率が低い。これは一般的な読書量をコントロールした後でも残るため、読む小説の内容が趣味自認の規定要因の一部になっていると推測できるという。以上の観点から、本稿では小説趣味を他の趣味と比較して相対的に、メインカルチャーとサブカルチャーといった旧来型のヒエラルキーが残存している「界」と捉えて、小説を「範例性残存型趣味」と位置付けることにする。

以上のような3つの趣味の「界」の特徴を分析枠組として設定した上で、本稿のリサーチクエスチョンをまとめると以下ようになる。第一に、浅野の趣味緑の議論では、若年層の趣味が「社会関係資本」として政治や社会参加に結びつく可能性に注目されていたが、趣味活動が形作る人間関係は、個別趣味の「界」によって異なる様態を示し、それぞれ異なる経路で政治関心に結びついているのではないか。第

二に、「社会関係資本」としてのみならず、趣味嗜好には「文化資本」としても機能し、政治関心に結びつく回路が存在しているのではないか。このような問いをつぶさに検討していくことによって始めて、一見私的世界への内閉をもたらすかのようにも思われる若年層の多様な趣味の内部に存在する、政治や社会参加といった「公共性」への諸契機を、内在的に明らかにしていくことができるだろう。

### 3-2 データと変数

本稿では、若年層の趣味を介したコミュニケーションと政治意識の関係を把握するために、以下のデータ<sup>5</sup>を用いる。

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

調査主体：北田暁大研究室（東京大学）

調査対象地域：東京都練馬区

調査対象：東京都練馬区の住民基本台帳に掲載されている、1988年1月1日から1990年12月31日までに出生した者（調査時点で19～22歳）

標本数：2000

抽出方法：系統抽出法

区全域を対象とした系統抽出法を採用。2010年1月1日現在で21860人いた該当者を抽出間隔10で最後まで抽出（余剰分は無作為化によって削除）。抽出開始番号は、抽出間隔以内の乱数によって決定した。

調査方法：郵送調査法

実施期間：2010年12月1日に発送し、同22日までに投函を依頼

回収率 32.6%<sup>6</sup>

データクリーニング後有効数：647

練馬区は夜間人口が23区中第2位で若年層の人口も多く、中流家庭も多い地域と考えられるため<sup>7</sup>、複数の趣味文化が消費されているであろうし、大都市近郊の若年層の趣味やコミュニケーションを調査するのに適した地域である。調査対象を、調査時点で19歳から22歳の若年層に設定した理由は、高等学校を卒業してライフコースの多様化や文化消費の自由度が高まる時期でありつつも、都市部においては学生の比重が高く、当人の経済・就労状況が前面に出にくいいため、若者文化の実態を把握するのに適していると判断したからである<sup>8</sup>。

前述したリサーチクエスチョンに答えるために、目的変数と説明変数を設定して分析をする。目的変数としては、政治関心を測る項目を採用した。池田謙一は「人々を政治へと志向させるのではなく、政治から距離をとらせ、私生活へと向かわせる」意識として「私生活志向」を挙げている（池田 2007: 201）<sup>9</sup>。ここで導入されているのは「公」と「私」の区別であり、後者を重視する志向が強い人は「公」への関与と意識、つまり政治参加意識が低くなることが想定されている。本稿でもこの池田の尺度を参考に若年層の政治的関心を測ることとしたい。具体的には、A「わたしと政治との間には何の関係もない」、B「政治的なことにはできれば関わりたくない」、C「政治に関心を持つより、自分の生活を充実させることに時間を使いたい」の3項目である。池田は因子分析等を基にA、Bを「私生活志向」の土台部分をなす「政治非関与」尺度、Cを政治非関与への反面としてもたらされる「私生活強調」尺度として用いている（池田 2007: 211-213）。池田は両者を「私生活志向」の2つの下位尺度として扱っているが、若年層の政治意識の実態把握を目的とする本稿では、シンプルにこの3項目を「政



治関心」を測る尺度として扱いたい。分析では、これら3項目を合計した「政治関心スコア」を用いる(表1、表2)。

続いて、説明変数だが、政治関心に対して効果をもつと考えられる項目として、①性別・学歴等のフェイス項目、②友人数、③メディア利用、④趣味自認、⑤趣味活動、⑥趣味嗜好の6つを用いる。具体的に使用する質問項目について以下に述べていく。

①フェイス項目には、「性別」「学歴」<sup>10</sup>「年齢」「実家の暮らし向き」「可処分所得」<sup>11</sup>を用いた。

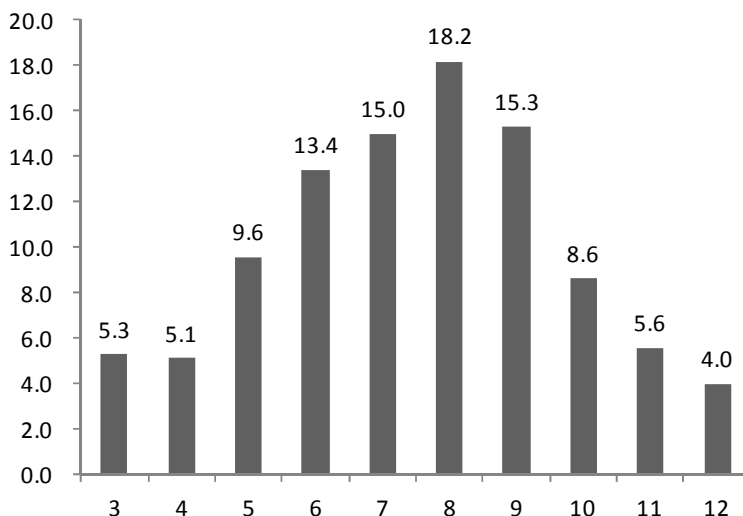
②友人数には、「仲のよい友だちの人数」と「知り合い程度の友だちの人数」を用いた。

③メディア利用としては、「新聞を読む」「パソコンを利用する」の利用頻度の2つを、政治関心に関係する一般的メディア利用と想定して採用した。またこれらに加えて、若年層の趣味として比較的一般性が高いと考えられる「音

表1 政治関心3項目(1:あてはまる~4:あてはまらない)間のPearson相関係数および信頼性係数

	Q16-5	Q16-13	Q16-16
Q16-5 わたしと政治との間には何の関係もない (N=632, Mean=2.97, S.D.=0.959)	1.000	0.451 ***	0.549 ***
Q16-13 政治に関心を持つより、自分の生活を充実させることに時間を使いたい(N=628, Mean=1.92, S.D.=0.868)		1.000	0.518 ***
Q16-16 政治的なことにはできれば関わりたくない (N=632, Mean=2.60, S.D.=0.917)			1.000
*** 0.1%水準で有意			$\alpha=0.754$

表2 政治関心スコア(最小3、最大12)の分布(%) N=627 平均:7.48 標準偏差:2.25



楽鑑賞」「小説読書」「マンガ読書」の3つの趣味<sup>12</sup>それぞれに係るメディア利用の項目も用いた<sup>13</sup>。

④趣味自認に関しては、回答者に多重回答で趣味を尋ねている質問項目の回答数を合計したものを「選択した趣味の数」とした。また、先に述べた3つの趣味を、自身の趣味として選択したかを「趣味選択の有無」として用いた。

⑤趣味活動には、先に述べた3つの趣味について、「友人と話をするか」（会話の契機）、「友だちと一緒に買いに行くか」（共同行為）、「それがきっかけでできた友だちがいるか」（友人関係確立のきっかけ）の3つの趣味を介した活動を尋ねた項目を用いた（表3）。

⑥趣味嗜好には、先に述べた3つの趣味それぞれで、それを消費することに関する場合の回

答者の態度や考え方（嗜み）について尋ねた項目を用いた。尋ねた項目は趣味ごとに異なっているが、本稿では3つの趣味の比較検討をするために同一の内容について尋ねた項目をピックアップして表4のように操作的に分類した。このうち、「物語重視」志向として分類している音楽鑑賞の質問項目のみ他の2つの趣味と文言が異なり「音楽を聴く時は、サウンドよりも歌詞にひかれる」となっている。無論、音楽鑑賞における歌詞の意味には「物語志向」には到底回収されつくされない多様なものが含まれていると考えられるが<sup>14</sup>、サウンドと比較すれば相対的に物語性が高いと考え、このように分類した。

各項目の基礎等計量は表5～8の通りである。

表3 趣味活動の分類

	音楽鑑賞	小説読書	マンガ読書
会話の契機（趣味全般）	趣味（どのような趣味でもかまいません）について友だちと話をする		
会話の契機（個別趣味）	好きな音楽について友だちと話をする	好きな小説について友だちと話をする	好きなマンガについて友だちと話をする
共同行為	友だちと一緒にコンサートに行く	友だちと一緒に小説を買いに行く	友だちと一緒にマンガ・アニメ専門店（アニメイト・とらのあな、など）に行く
友人関係確立のきっかけ	音楽がきっかけでできた友だちがいる	小説がきっかけでできた友だちがいる	マンガがきっかけでできた友だちがいる

表4 趣味嗜好の分類

	音楽鑑賞	小説読書	マンガ読書
流行志向	つねに流行の音楽をチェックしたい	つねに流行の小説をチェックしたい	つねに流行のマンガをチェックしたい
対他志向	自分の音楽の好みを知人・友人に知ってもらいたい	自分の小説の好みを知人・友人に知ってもらいたい	自分のマンガの好みを知人・友人に知ってもらいたい
物語志向	音楽を聴く時は、サウンドよりも歌詞にひかれる	キャラクターが魅力的であれば、ストーリーにはこだわらない	絵柄が魅力的であれば、ストーリー展開にはこだわらない
教養志向	自分の好きな音楽ジャンル（種類）の歴史に興味がある	小説はわたしの教養を高めると思う	教養のために昔の有名なマンガを読むようにしている
役割モデル志向	わたしの生き方に影響を与えた音楽がある	わたしの生き方に影響を与えた小説がある	わたしの生き方に影響を与えたマンガがある

表5 ①性別・学歴等のフェイス項目、②友人数、③メディア利用の基礎統計量

	女性	男性	N				
性別(%)	60.1	39.9	631				
	高校学歴	大学学歴	N				
学歴(%)	12.0	88.0	526				
	下	中の下	中の中	中の上	上	N	
実家の暮らし向き(%)	4.3	11.9	37.2	37.7	8.9	631	
	まったくしない	数か月に1回程度	月に1回程度	週に1回程度	週に数回程度	ほぼ毎日	N
新聞を読む頻度(%)	27	9	7.1	12.5	23.2	21.2	633
	まったくしない	数か月に1回程度	月に1回程度	週に1回程度	週に数回程度	ほぼ毎日	N
パソコンを利用する頻度(%)	3.5	0.9	3.2	8.7	17.5	66.2	633
	平均	標準偏差	N				
可処分所得(単位:円) (12万円以上は除外)	0.0	189.3	595				
	平均	標準偏差	N				
仲のよい友だちの人数	14.1	16.7	612				
	平均	標準偏差	N				
知り合い程度の友だち の人数	76.5	151.5	597				
	平均	標準偏差	N				
1日の音楽聴取時間(単位:分) (600分以上は除外)	118.3	90.9	617				
	平均	標準偏差	N				
1ヶ月の平均読書冊数・小説(ライトノベル・ケータイ小説などすべてのジャンルを含む)	1.9	5.1	618				
	平均	標準偏差	N				
1ヶ月の平均読書冊数・マンガ(単行本)	5.2	16.2	610				
	平均	標準偏差	N				
1ヶ月の平均読書冊数・マンガ雑誌	1.6	1.6	611				

表6 ④趣味自認の基礎統計量

	選択有	N	
趣味音楽の選択有(%)	77.7	628	
趣味小説の選択有(%)	38.9	628	
趣味マンガの選択有(%)	54.2	620	
	平均	標準偏差	N
選択した趣味の数	7.0	3.2	628

表7 ⑤趣味活動の基礎統計量 (%)

	あてはまらない	あまりあてはまらない	ややあてはまる	あてはまる	N
趣味(どのような趣味でもかまいません)について友だちと話を	2.2	7.7	28.5	61.6	627
好きな音楽について友だちと話を	5.6	16.8	37.1	40.5	625
友だちと一緒にコンサートに行く	40.9	18.3	16.6	24.2	628
音楽がきっかけでできた友だちが	40.5	13.9	16.6	29.0	627
好きな小説について友だちと話を	32.3	32.9	22.7	12.1	626
友だちと一緒に小説を買いに行く	79.0	13.4	4.8	2.9	628
小説がきっかけでできた友だちが	77.4	12.9	5.4	4.3	628
好きなマンガについて友だちと話を	16.5	16.5	28.3	38.8	626
友だちと一緒にマンガ・アニメ専門店(アニメイト・とらのあな、など)に行く	70.7	9.7	10.8	8.8	628
マンガがきっかけでできた友だちが	56.2	15.6	14.6	13.5	628

表8 ⑥趣味嗜好の基礎統計量 (%)

	あてはまらない	あまりあてはまらない	ややあてはまる	あてはまる	N
つねに流行の音楽をチェックしたい	27.8	32.1	27.0	13.2	630
自分の音楽の好みを知人・友人に知ってもらいたい	17.7	29.8	31.7	20.7	627
音楽を聴くときは、サウンドよりも歌詞にひかれる	13.9	42.2	32.3	11.5	625
自分の好きな音楽ジャンル(種類)の歴史に興味がある	41.7	30.9	14.5	12.9	628
わたしの生き方に影響を与えた音楽がある	25.1	26.8	20.5	27.6	630
つねに流行の小説をチェックしたい	40.1	37.1	19.3	3.5	509
自分の小説の好みを知人・友人に知ってもらいたい	36.1	31.6	21.6	10.6	509
キャラクターが魅力的であれば、ストーリーにはこだわらない	43.0	43.4	12.0	1.6	509
小説はわたしの教養を高めると思う	6.5	14.3	35.4	43.8	509
わたしの生き方に影響を与えた小説がある	30.8	27.7	24.2	17.3	509
つねに流行のマンガをチェックしたい	32.6	33.8	20.7	12.9	574
自分のマンガの好みを知人・友人に知ってもらいたい	24.6	28.7	28.7	17.9	574
絵柄が魅力的であれば、ストーリー展開にはこだわらない	43.6	42.0	10.8	3.7	574
教養のために昔の有名なマンガを読むようにしている	46.7	35.9	11.0	6.4	574
わたしの生き方に影響を与えたマンガがある	29.4	27.4	19.3	23.9	574

#### 4 分析結果

本章ではまず、政治関心と趣味自認の項目の関連を確認する。趣味数と政治関心スコアは5%水準で有意な正の相関関係にある<sup>15</sup>。また、3つの趣味ごとに、趣味自認の有無で政治関心の高低に差があるのかを確認するため、平均の差の検定を行った。その結果、音楽とマンガに

おいては統計的に有意な差は確認できなかったが、小説においては選択有が7.88、選択無が7.23と、両者に統計的に有意な差(0.1%水準)が確認できた。これらから、政治関心と当人が自認・表明している「趣味」との間には、一定の関連があると言える<sup>16</sup>。

しかし、前章でも説明したように、政治関心との関連において趣味の固有性を分節化するためには、自認・表明される「趣味」だけでなく、

趣味活動や趣味嗜好との関連も併せてみていく必要がある。また、音楽およびマンガと小説では、「界」の特性によって政治関心と趣味との関わり方が異なったものになっている可能性がある。よって、多変量解析を行って、前章で説明した政治関心スコアに対する各説明変数の効果を測定する。その際に、3つのモデルを設定し分析を行う。モデル1は、①学歴等のフェイズ項目、②友人数、③メディア利用を投入したものである。モデル2は、モデル1に3つの趣味それぞれで④趣味自認と⑤趣味活動に関する項目を加えたもので、モデル3は、モデル2に3つの趣味それぞれで⑥趣味嗜好の項目を加えたものである。これにより、モデル2では、先行研究で論じられている①～③の要因をコントロールしたうえでの④趣味自認と⑤趣味活動の効果を、モデル3では、⑥趣味嗜好独自の効果を確認することができる。

以下の表9は、各説明変数の効果を重回帰分析で検証した結果である（3つのモデル間で独立変数の効果を比較したが、結果として変数の統計的有意性に違いはなかったため、紙幅の都合上、ここではモデル3の結果のみを提示している）。

まず、音楽に関する結果を見ると、モデル1～3ともに可処分所得が政治関心にマイナスの効果をもっており、一般的メディア利用（具体的には新聞）はプラスの効果をもっていると言える。さらに趣味自認に関する項目を見ると、音楽を自分の趣味として選択する人ほど政治関心が低いことがわかる。また、趣味活動に関しては、趣味一般について友達と話をする人ほど政治関心が低く、対して好きな音楽について話をする人ほど政治関心が高い。

次に、小説に関する結果を見ると、音楽同様にモデル1～3ともに可処分所得が政治関心

にマイナスの効果をもっている。一方、趣味自認や趣味活動は政治関心に対して効果をもたない点が、音楽とは異なる。そして、趣味嗜好に関する項目、具体的には「物語志向」と「教養志向」の高さが、政治関心に効果をもっている。

最後に、マンガに関する結果を見ると、音楽・小説同様にモデル1～3ともに可処分所得が政治関心にマイナスの効果をもっており、一般的メディア利用（新聞）がプラスの効果をもっている。そして、音楽同様に趣味活動に関する項目のうち2つが効果をもっているが、会話の契機が効果をもっていた音楽とは異なり、共同行為や友人関係形成のきっかけといった側面が政治関心に効果をもっている。具体的には、前者がマイナスの効果、後者がプラスの効果をもっている。

以上、政治関心の高低に関わる要因の効果を3つの趣味界において見てきたが、その結果について、3つの趣味界を比較して得られる知見をまとめていく。

第一に、3つの趣味界ともに効果をもっていた要因は、可処分所得と、「新聞を読む」というメディア利用だった。可処分所得が多いほど政治関心が低いという傾向の理由としては、池田が論じたように、政治関心に対立するとされる「私生活志向」を可能にする資源の多さが考えられる。Pearsonの相関係数を確認すると、実家の暮らし向きが高いほど学歴が高く(0.033)、また実家の暮らし向きと可処分所得は負の相関関係(-0.063)にあるものの、それらいずれも統計上有意味な関連ではない<sup>17</sup>。よって、階層や学歴の高さに相関する政治に対するリテラシーの高さや、政治に関わらなければならぬと考える勤勉さではなく、上述のように、政治関心にとってコンフリクトとなりうる要因として可処分所得を捉えるのがよさそう

表9 音楽・小説・マンガの趣味界における政治関心の規定要因（重回帰分析）

	音楽 モデル3		小説 モデル3		マンガ モデル3	
	b	$\beta$	b	$\beta$	b	$\beta$
性別(基準:女性)	0.227	0.050	0.278	0.062	0.386	0.086
学歴(基準:高卒学歴)	0.559	0.080	0.040	0.005	0.334	0.047
実家の暮らし向き(1:下~5:上)	0.197	0.080	0.190	0.077	0.136	0.055
可処分所得(12万円以上は除外)	-0.010	-0.101 *	-0.011	-0.109 *	-0.012	-0.114 *
仲のよい友だちの人数	0.002	0.014	-0.007	-0.060	-0.001	-0.010
知り合い程度の友だちの人数	0.001	0.067	0.000	0.040	0.001	0.048
新聞を読む頻度(1:まったくしない~6:ほぼ毎日)	0.236	0.203 ***	0.194	0.164 **	0.216	0.185 ***
パソコンを利用する頻度(1:まったくしない~6:ほぼ毎日)	0.174	0.083	0.105	0.050	0.173	0.084
1日の音楽聴取時間(単位:分)(600分以上は除外)	-0.002	-0.095				
1ヶ月の平均読書冊数・小説(ライトノベル・ケータイ小説などすべてのジャンルを含む)			-0.000	-0.001		
1ヶ月の平均読書冊数・マンガ(単行本)					0.010	0.059
1ヶ月の平均読書冊数・マンガ雑誌					-0.008	-0.014
選択した趣味の数	0.060	0.084	0.031	0.044	0.069	0.098
趣味の選択の有無(基準:選択無し)	-0.718	-0.133 *	0.264	0.060	-0.504	-0.112
会話の契機(趣味全般)	-0.363	-0.119 *	-0.146	-0.046	-0.192	-0.061
会話の契機(個別趣味)	0.332	0.129 *	0.170	0.076	0.057	0.027
共同行為	-0.030	-0.016	-0.198	-0.068	-0.313	-0.144 *
友人関係確立のきっかけ	0.096	0.055	0.086	0.034	0.325	0.163 **
流行志向	-0.187	-0.084	-0.040	-0.016	-0.114	-0.052
対他志向	0.051	0.023	-0.009	-0.004	-0.045	-0.021
物語志向	0.169	0.064	0.311	0.102 *	0.064	0.022
教養志向	0.121	0.057	0.297	0.118 *	0.047	0.019
役割モデル志向	0.091	0.046	0.178	0.087	0.031	0.016
定数	4.816	***	3.689	***	5.546	***
F	3.711		2.991		2.489	
Adj-R2	0.109	***	0.095	***	0.070	***
N	443		380		414	

\*5%水準で有意、\*\*1%水準で有意、\*\*\*0.1%水準で有意

趣味活動と趣味嗜好の変数は、1:あてはまらない~4:あてはまる。ただし、小説とマンガの物語志向のみ、1:あてはまる~4:あてはまらない。

だ。また、「新聞を読む」というメディア利用に関して、そこから政治に関する情報を得られ、それにより政治に関心をもつという可能性と、政治を含めたさまざまな社会事象に関心があるからメディア利用が活発であるという可能性の両方が考えられるが、いずれにせよ、情報行動の活発さと政治関心は正の相関があるという先行研究のおおまかな方向性は、今回の分析結果からも支持される。

第二に、3つの趣味界は、政治関心の高低に関わる要因といった観点で見たときに、趣味自認、趣味活動、趣味嗜好といった3つの趣味に関わる要因が同じようには効果をもたなかったという点で、異なった性質のものだったと言える。この点に関して具体的には、趣味自認・

趣味活動といった水準が効果をもった音楽とマンガの趣味界と、趣味嗜好が効果をもった小説の趣味界という違いがあった。

また、同じく趣味活動の水準が効果をもった音楽の趣味界とマンガの趣味界の間にも、違いがある。前述したように、北田(2011)が「全体性集約型趣味」とした音楽の趣味文化は、その趣味界への関与が広範なものであると同時に、関与者の均質性が低いという特徴をもつがゆえに、自認・表明する「趣味」であるかどうかは趣味界内での差異として重要であろうと考えられ、今回の分析においても、音楽を趣味として選択する場合はしない場合に比べ、政治関心が低いということが統計上有意な傾向として出ている。このような結果に至る可能性の1

つとして、当人にとって自認・表明する「趣味」であるほどに音楽へのコミットメントが高い（音楽に対するこだわりの強さと言い換えてもいいかもしれない）場合、個人のコミットメント全体の中のリソースのうちの多くが割かれ、政治に対する関心を減じさせていることが考えられる。

加えて、音楽趣味を介した他者とのコミュニケーション（趣味活動）においては、他の2つの趣味活動（共同行為と友人関係確立）に比べて、参入離脱のハードルが低いであろう会話がプラスの効果をもつが、それが趣味内容の限定のなさを伴う（どのような趣味でもかまわないがそれについて話をする）場合はマイナスの効果をもつ。ここから以下の2つのことを導き出さう。

1つ目は、全体性集約的な趣味界においては、参入離脱の敷居が比較的低い会話というコミュニケーション形式が影響力をもちやすいということ。例えば、一緒にコンサートに行くことには音楽の好みの一致が重視されたり、仮にたまたまチケットが余っていて誘うにしても、非日常的な雰囲気のあるコンサート・ライブの空間と一緒に参加するには、気を許せたり馬が合う間柄でないと難しいのではないかと。また、広範性が高い趣味界であるがゆえに、ジャンルの多様性も高く、「これこそ友人関係の確立のきっかけだった！」と言えるほどの好みの一致や話の盛り上がりがあり、成立しにくい側面があると思われる（ただし、広範性が高いがゆえに、きっかけとなりうる機会は多いだろう）。

2つ目は、そのような会話というコミュニケーション形式だとしても、その趣味内容が特定化されている（好きな音楽について話をする）ことが政治関心の高さに関連しているということ。特に若年層にとって政治に関するコミュ

ニケーションは一般性が低く、それゆえ広範性が高い趣味界において、趣味内容が特定化される程度に会話の外縁やメンバーシップの凝集性が高いことは、例えば政治に関する会話をすることにも有効なのではないか。対して、趣味内容の限定性が高くない会話コミュニケーション（どのような趣味でもかまわないが趣味について話をする）は、若年層にとって一般性が低い政治に関するコミュニケーション（政治に関する会話など）を誘発しにくいであろうことが想像される。趣味界の広さゆえに、ここでのコミュニケーションには、以上の形式と内容のあり方がポイントになっていると考える。

このような全体性集約という特徴をもつ音楽に対して、前述したように、マンガは<sup>相</sup><sup>対</sup><sup>的</sup>に趣味界としての広範性が低く、関与者の均質性が高いと考えられる。ゆえに、そのような趣味界においては趣味を介した他者とのコミュニケーション（趣味活動）の水準で、分析結果が示すように、参入離脱の敷居の低い会話という形式のコミュニケーションよりも、共同行為や友人関係確立のきっかけの方が、政治関心に効果をもつ。つまり、均質性の高さが特徴の当該の趣味界内において、会話程度では多様な人間関係の中でやりとりをすることにならず、また利害関係の調整も生じず、政治に関するコミュニケーションを誘発することは難しい。しかし、それよりも踏み込んだ「濃い」コミュニケーションの水準では、個々人の政治関心の高低が左右される。例えば、趣味文化こそがきっかけとなって友人関係を確立するに至るまでに生じる好みのすり合わせや葛藤には、ブルデューが示した政治的慣習行動に結びつきやすい趣味の原理が必要とされることが考えられる。ただ

し、共同行為（マンガ・アニメ専門店に一緒に行く）という形で、コミュニケーションのシチュエーションが共存的なものに限定されると、マイナスの効果をもつ。このことを、会話程度にコミュニケーションへのコミットメントが「薄い」場合は、政治のような若年層にとって一般性が低い事柄に関するコミュニケーションを促進する契機にならないが、かといって趣味コミュニケーションへのコミットメントの度合いが高くても、趣味以外の事項（今回の場合は政治）に目を向けることを削ぐことになるのだと解釈できるのではないか。つまり、この違いが、当該の趣味界における3つの趣味活動形式それぞれがもつ社会性の多寡を示している可能性がある。

## 5 結論

本稿の課題は、一見私的領域への内閉をもたらすかにみえる若年層の多様な趣味が、政治関心といった公的な意識につながる可能性を探ることにあった。そのために、趣味の「社会関係資本」としての側面のみならず、「文化資本」としての側面にも注目して実証的な分析を行ってきた。分析の結果、性別や実家の可処分所得といったデモグラフィック項目を統制してもなお、音楽、小説、マンガの趣味界ごとに異なる経路で、趣味活動や趣味嗜好が政治関心と結びついている可能性が示された。3-1で設定したリサーチクエスションに対する回答をまとめると以下ようになる。

第一に、既存研究では若年層の趣味が形作る人間関係である趣味縁が政治や社会参加につながる可能性について検討されていた。しかし、そこでは趣味の中身の水準については十分な検討はなされておらず、個別趣味の活動の差異に

関しては分析から捨象されてしまっていた。これに対し本稿の分析では、趣味と政治関心の結びつきは音楽、小説、マンガといった3つの趣味界ごとに異なる様態を示していた。端的に言えば、趣味活動が政治関心に結びつく「界」（音楽・マンガ）と趣味嗜好が政治関心に結びつく「界」（小説）とに分けられ、前者は会話が「利害関係や立場性を伴うコミュニケーション」として機能する「界」（音楽）と、友人づくりがそれぞれとして機能する「界」（マンガ）に分けることができた。「全体性集約型趣味」である音楽の趣味界では、参入離脱の障壁が低く趣味界内の多様性が高いと考えられるため、音楽について友人と話をすることが多元的な人間関係の処理能力の保有を可能にしているのに対し、「自律的趣味」であるマンガにおいては参入離脱の障壁が低くはなく趣味界内の均質性が高いと考えられるため、むしろ趣味をきっかけにして友人をつくるといった新たな参入をすることが多元性の処理能力の保有を可能にしていると考えられる。このような趣味界によって規定された「ハビトゥス」が「利害関係や立場性を伴うコミュニケーション」として機能し、結果として政治関心に結びついている可能性が示された。

第二に、趣味嗜好が政治関心に結びつく小説の「界」においては「道徳性や美的直観などの審美性」を重んじる価値観（教養志向）や「自分の関心を身の回りから引き離すことができる抽象化能力」（物語志向）が政治関心にプラスの効果をもっていることが分かった。「範例性残存型趣味」としての小説においては、教養性・物語性の高い文学的小説の方が、ライトノベルやケータイ小説に対して、より範例的なジャンルと認識される傾向があると推測されるが、そのような範例的な小説に親しめる価値観・能力はブルデューの言う学校文化と密接な関係にあ



ると考えられる。すなわち、教養性・物語性の高い小説を愛好する者は、学校文化で培われるとされる道徳意識や言語処理能力も高いと考えられ、そのようにして身につけられた「文化資本」は政治的態度を高めるための重要な基盤になりうるといえる。既存研究では趣味と公的なものとの関係を説明する際には、主として社会関係資本としての側面にのみ注目されてきたが、若年層の趣味には、「文化資本」としての側面にも政治関心へ結びつく回路が内包されていると考えられるのである。

以上のような結果により、若年層の一見私的な趣味が政治関心といった公的なものへ結びつく可能性を、「社会関係資本」といったネットワークに還元可能な特性にのみならず、「文化資本」といった個別趣味の特性にまで依拠しながら、多少なりとも内在的に明らかにすることができたのではないかと考えられる。しかし残された課題点は少なくない。第一に、本稿で扱ったデータのサンプルは東京都練馬区の若年層に限られているため、今回の分析結果をもってして直ちに若年層一般の知見に普遍化することはできない。そのため、サンプルサイズの拡大や、他地域との比較などが求められる。しかし、この点に関しては、一定の限定性があるがゆえにそれでも残る微細な文化的要因を明らかにすることができたという強みもあるだろう。第二に、本稿は政治関心のみで分析をしたので、複数の政治的態度の項目を用いて分析している既存研究に対して、その検討は限定的なものとなっている。この点に関しては、政治的有効性感覚や投票行動など、政治的態度を測定するための多様な項目を追加した更なる研究が求められる。

第三に、これがもっとも重要な課題と考えられるが、個別趣味の「界」間の関係性の把握と、そのような「界」を横断して機能するようなハ

ビトゥスや資本の把握が挙げられる<sup>18</sup>。本稿では紙幅の都合もあり、音楽・小説・マンガという個別の趣味界がそれぞれ異なる経路でもって政治関心に結びついていることを示すまでに留まっている。「年齢以外、その多様性は問題とされない均質な集団」(古市 2011: 52)としての「若者」を対象とした研究がその役目を終え、細分化した趣味それぞれの特徴を実証的に明らかにしていくミクロな研究が族生している現下において、それでもなお「若者文化」研究を次の段階へ進めて行こうとするのであれば、このような複雑に多元化・細分化した若年層の趣味を再度束ね上げられるような理論的視座を——たとえ不毛な試みに終わってしまう可能性がなきにしもあらずとも——模索していく必要があるのではないかと考えられる。

## 注

<sup>1</sup> だからといって現代において若者文化の政治的機能が減退してきているというわけでは決していない。遠藤薫はグローバリゼーションの中でアメリカのような支配的な国の「<趣味>」(ここでは嗜好の側面が強調されている)が世界中に伝播し、特に各国の若者文化の文脈で異なる政治的役割を果たしている状況について考察している(遠藤 2007)。本稿は若年層の趣味と政治的態度の関連を探ることを目的としているためこの点に関して十分な議論はできないが、若年層の趣味にはそれ自体がグローバリゼーション下の政治的状況によって形成されているという側面があることも見落としてはならない。

<sup>2</sup> 浅野と対象や方法は大きく異なるが、森千香子もパリ郊外オーベルヴィリエ市の若者の文化活動の調査を通して、若者の私的な活動が公的な社会参加に結びつく可能性を指摘している。森によれば、個人的な文化活動が他人との共有を志向された時

に社会的な関与が生まれるのだという（森 2004）。森も趣味が形作る人間関係に注目しているとはいえ、「共有」という趣味自体が持つ固有性を扱っている点で興味深い。

<sup>3</sup> ネットワーク論とは異なる観点で私的領域と政治的態度の関係性について探った研究として、分析対象は若干異なるが、水原俊博と寺島拓幸の「消費主義」と「政治的シティズンシップ」について分析したものが挙げられる（水原・寺島 2011）。「消費主義」とは「現代の消費社会に特徴的な消費に対する高い関心、消費の高水準化を追求する習慣的行為、生活様式」を意味し、「政治的シティズンシップ」とは「参政権、結党、政治団体加入など政治的な権力行使への参加の権利」とされ、水原らの研究では「政治関心」と「投票行動」の2変数で測定されている。水原らは、「消費主義」を因子分析で①「顕示的消費」、②「偏執的消費」、③「品質志向消費」に分け、それぞれ政治的シティズンシップに対し①はマイナスの効果を、②③はおおむねプラスの効果を持つという結果を導き出している。しかし著者らも述べているように、なぜこういった消費傾向が政治的シティズンシップに影響を与えているのかというメカニズムの解明には、依然課題が残っている。

<sup>4</sup> このような視点はソーントンの「サブカルチャー資本」と呼ばれる概念に相通じるものといえる（Thornton 1996）。成実弘至の整理によれば「この概念は経済資本や文化資本と同様、音楽やファッションなどのメディア知識の多寡こそが若者たちのクールさやヒップさを決定し、サブカルチャー内部で尊敬を受けるヒエラルキーの高位を占めるのみならず、場合によっては経済的な報酬さええられる（中略）という独自の内部構造を解明している」（成実 2001:111）。ソーントンによれば、ブルデューの「文化資本」概念と「サブカルチャー資本」概念の違いは、前者がメインカルチャーを

対象とした明確な階層性を有しているのに対し、後者は若年層のサブカルチャーを対象としたより複雑かつ独自のロジックを持った階層性を有している点にあるのだという（Thornton 1996: 11-14）。

<sup>5</sup> 本調査は、科学研究費補助金若手研究(B)（研究課題番号：21730402。研究代表者：北田暁大。課題名「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」）等の助成を受けて実施された。

<sup>6</sup> 社会調査全般における近年の回収率の低下に加え、若年層の回収率が高くないことを鑑みると、郵送調査で32.6%という回収率は低くないと評価できる。

<sup>7</sup> 練馬区の特徴としては他に、住民の最終学歴が、青少年研究会が調査地域とした杉並区（浅野編 2006）よりも特別区全体の平均に近いという点も挙げられる。2011年6月29日公表の平成22年国勢調査抽出速報集計（総務省統計局 2011）の「12教育 在学か否かの別・最終卒業学校の種類（6区分）、年齢（5歳階級）、男女別15歳以上人口－全国、市部、郡部、都道府県、市部、人口50万以上の市区」によれば、杉並区より練馬区の方が、高校、短大・高専、大学・大学院それぞれで、最終学歴が特別区全体に近い。特に最終学歴が大学・大学院の比率に関して、杉並区は39.4%と特別区全体の平均を大きく上回っていて高学歴に偏った地域であるのに対し、練馬区は18.3%と特別区全体の平均22.3%に近く、比較的中位な若年層が住む地域と考えられる。

<sup>8</sup> なお、選挙権がある20歳以上とそれ以下では政治関心に違いがあると考えられ、分析時には年齢で統制した方がよいと考えられるが、今回使用するデータでは19歳のケース数が少ないため、20歳以上のみ（N=634）を分析することで対応した。

<sup>9</sup> 若者の私生活志向と政治への関心の関連に関しては、橋元良明も計量的な分析を通して考察してい

る(橋元 2011: 151-157)。橋元によれば、若年層は他世代に比べて「政治的無関心」の傾向が強く、また極端な私生活中心主義に陥っているという。またメディア利用との関連では、PC ネットより携帯ネットをよく利用している若年層の方が政治的関心が低く、かつ政治を難解と感じているという。

<sup>10</sup> 吉川(2009)を参考にし、最後に通っていた(もしくは現在通っている)学校が中学、高校、専門学校・各種学校、高専の者を「高校学歴」、短大、大学、大学院の者を「大学学歴」とした。

<sup>11</sup> 全体の分布から判断し、12万円以上の場合を外れ値として除外した。

<sup>12</sup> 今回の調査で質問した4つの趣味項目(音楽、小説、マンガ、ファッション)のうち、音楽、小説、マンガはコンテンツ消費的側面が強いが、ファッションは社交媒介的側面が強く趣味文化自体が特殊であり(北田 2011)、また趣味嗜好を尋ねる項目においても比較が難しいため、本稿の分析では扱わない。よって、音楽、小説、マンガという3つの趣味文化を比較する。ただし、本稿における趣味文化という概念には注意が必要である。普段、日常的にその趣味文化を消費していても、それを自分の趣味として表明することの間には、乖離がある(岡澤・新藤 2011)(團 2011)。よって本稿では、その趣味を本人が自身の「趣味」として自認・表明していないケースも含め、全体を分析する。これにより各趣味文化を、各人がもっている「趣味」として自認・表明することによって構成される狭義の「趣味界」(以降、本稿では各趣味文化消費において、ブルデューが「界」と呼んだような領域を、このように表す)ではなく、各趣味文化の趣味界への参加/不参加の自認・表明に関

わらない文化消費上の他者との差異化のための嗜みを含めた広義の「趣味界」として、捉えることができると考えられる。

<sup>13</sup> 音楽聴取に関しては、1日60分以上の聴取を外れ値として除外した。

<sup>14</sup> 北田暁大(2004: 156)は「歌詞への言語的意味への愛を屈託なく表明する『歌詞フィリア』と、そうした言語的意味の肥大に違和を感じずにはいられない『歌詞フォビア』」を分節化し両者の作動原理について考察をしている。この両者にとって「歌詞」の持つ意味は異なってくるだろう。また、歌詞に過剰にアイデンティファイしてしまえる「歌詞フィリア」の立場を取ったとしても直ちにそれが厳密な意味での「物語重視」ではなく既存のフレーズに即時的に反応するようなむしろ「データベース消費」(東 2001)に近い受容形態もありうる。

<sup>15</sup> ただし、Pearsonの相関係数は0.08であり、趣味数が多い人ほど政治関心が高いと言うには小さな相関である。

<sup>16</sup> ただし、Cohenのdは0.29であり、両者の差は小さい。

<sup>17</sup> ただし、今回使用したデータは大学生が多く、学歴面での多様性が確保されていたとは言いきれない。よって、学歴の効果を統制した十分な検証は、今後の課題である。

<sup>18</sup> 磯直樹(2008: 50)も「複数の界をどのように束ねて理論化するのか」という「界の一般理論」化の問題が依然課題として残されていると述べている。そして、その課題解決の糸口として「経験的研究を媒介にすること」で他理論との統合を進めるべきと主張している。

## 文献

- 浅野智彦編, 2006, 『検証・若者の変貌』 勁草書房.
- 浅野智彦, 2008, 「現代日本における若者の市民性(1)——趣味縁の両義性」 第81回日本社会学会大会報告原稿 (要旨集 pp.59).
- , 2011, 『若者の気分——趣味縁からはじまる社会参加』 岩波書店.
- 東浩紀, 2001, 『動物化するポストモダン——オタクから見た日本社会』 講談社.
- Bourdieu, P., 1979, *La Distinction: Critique Sociale du jugement*, Paris: Editions de Minuit. (= 1990a, 1990b, 石井洋二郎訳『ディスタクシオン——社会的判断力批判 1,2』, 藤原書店.)
- Bourdieu, P. and Wacquant, L., J., D., 1992, *An Invitation to Reflexive Sociology*, Chicago: The University of Chicago Press. (= 2007, 水島和則訳『リフレクシブ・ソシオロジーへの招待——ブルデュー、社会学を語る』 藤原書店.)
- 團康晃, 2011, 「コミュニケーションにとって趣味とは何か⑤——質問紙を用いたインタビューの相互行為分析から」 第84回日本社会学会大会報告原稿 (要旨集 pp.138).
- 遠藤薫, 2007, 「〈趣味〉と履歴書——グローバル化社会の〈階層〉文化」『グローバル化と都市変容——音楽、ファッション、労働から見る世界』 世界思想社.
- 藤田英典, 1991, 「学校化・情報化と人間形成空間の変容——分節型社縁社会からクロスオーバー型趣味縁社会へ」『現代社会学研究』(4): 1-33.
- 古市憲寿, 2011, 『絶望の国の幸福な若者たち』 講談社.
- 橋元良明, 2011, 『メディアと日本人——変わりゆく日常』 岩波書店.
- 池田謙一, 2007, 「私生活志向のゆくえ——狭められる政治のアリーナ」『政治のリアリティと社会心理——平成小泉政治のダイナミクス』 木鐸社.
- 井村彰, 1995, 「趣味の社会性について——美学と社会学の交差」『カリスタ』2: 76-95.
- , 1998, 「TASTE と HOBBY——日本における趣味概念の変容」『美学・芸術学の今日的課題——日本における美学・芸術学の歩みと課題 + 〈病〉の感性論』 第49回美学会全国大会当番校設定テーマ研究会報告書.
- 磯直樹, 2008a, 「『再生産』以後のブルデュー——1970年代における三つの基礎概念の形成」『社会学史研究』30.
- , 2008b, 「ブルデューにおける界概念——理論と調査の媒介として」『ソシオロジ』53.
- 神野由紀, 1994, 『趣味の誕生——百貨店がつくったテイスト』 勁草書房.
- 片岡栄美, 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ク」 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.
- 吉川徹, 2009, 『学歴分断社会』 筑摩書房.
- 北田暁大, 2004, 「ポピュラー音楽にとって歌詞とは何か——歌詞をめぐる言説の修辞/政治学」『〈意味〉への抗い——メディアエーションの文化政治学』 せりか書房.
- , 2011, 「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回日本社会学会大会報告原稿 (要旨集 pp.134).
- 北田暁大・新藤雄介・工藤雅人・岡澤康浩・團康晃・寺地幹人・小川豊武, 2013, 「『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』単純集計報告レポート（速報版）」（2013年6月17日取得，<https://sites.google.com/site/kaken21730402/>）.
- 南田勝也・辻泉編，2008，『文化社会学の視座——のめりこむメディア文化とそこにある日常の文化』ミネルヴァ書房.
- 宮台真司，1992，『高度技術社会における若者の対人関係の変容』1991年度科学研究費補助金研究成果報告書，東京外国語大学.
- 宮台真司・石原英樹・大塚明子，[1993] 2007，『増補 サブカルチャー神話解体——少女・音楽・マンガ・性の変容と現在』筑摩書房.
- 宮台真司・辻泉・岡井崇之，2009，『「男らしさ」の快楽——ポピュラー文化からみたその実態』勁草書房.
- 水原俊博・寺島拓幸，2011，「消費主義者は選挙に行ったか？——市民＝消費者と政治的シティズンシップ」『年報社会学論集』24.
- 森千香子，2004，「都市部における若者の社会参加と文化活動——パリ郊外オーベルヴィリエ市の事例を通して」『年報社会学論集』17.
- 成実弘至，2001，「サブカルチャー」吉見俊哉編『知の教科書 カルチュラル・スタディーズ』講談社.
- 岡澤康浩・新藤雄介，2011，「コミュニケーションにとって趣味とは何か③——小説を取り巻く営為と共同性との曖昧な関係性」第84回日本社会学会大会報告原稿（要旨集 pp.136）.
- 総務省統計局，2011，「平成22年国勢調査（抽出速報集計）」（2013年3月21日取得，<http://www.e-stat.go.jp/SG1/estat/List.do?bid=000001032402&cycode=0>）.
- 玉川博章・名藤多香子・小林義寛・岡井崇之・東園子・辻泉，2007，『それぞれのファン研究——I am a fan』風塵社.
- Thornton, S, 1996, *Club Cultures: Music Media and Subcultural Capital*, Hanover, NH: Wesleyan University Press.

【付記】本稿の執筆にあたって多くの方々のお世話になった。まずは、突然の査読依頼をご快諾くださった遠藤薫氏、寺島拓幸氏に最大限の感謝をしたい。構想・執筆段階では、東京大学大学院・情報学環の橋元良明氏、北田暁大氏、および両ゼミの皆様コメントをいただいた。また、高久聡司氏、堀川裕介氏、佐々木孝侍氏、高見具広氏、喜始照宣氏、清原悠氏には個別に詳しい助言をいただいた。それらに伝えきれなかった責は当然著者2人にあると同時に、本稿に続く研究にも活かしていく所存である。

\*本稿執筆の際には、寺地が4章を、小川が1、2章を、両名で3、5章を担当した。ただし、双方でそれぞれの担当箇所に大幅に手を加えている。

（てらち みきと、国際大学 GLOCOM、[mikitot@qg8.so-net.ne.jp](mailto:mikitot@qg8.so-net.ne.jp)）

（おがわ とむ、東京大学大学院学際情報学府、[tommystream123@gmail.com](mailto:tommystream123@gmail.com)）

（査読者、遠藤薫、寺島拓幸）

# Japanese youth's political interest and hobby/taste

*TERACHI, Mikito / OGAWA, Tom*

This study shows the relationship between Japanese youth's political interest and their pursuits (namely "hobby" and "taste").

While some studies have focused on the effect of young people's hobbies on forming social capital that influence their political attitude, they have not identified the distinct effect that each hobby enjoyed by young people has on their political attitude. In addition, previous studies have not considered the youth's tastes, an important aspect of their pursuit, as cultural capital.

By using 2010 data collected from young people in Nerima Ward and employing a quantitative approach, this study examines (1) the difference between the effects of three hobbies (listening to music, reading novels, and reading comics), (2) the unique effect of taste, and (3) the way to influence youth's political interest. We also discuss the implications of this study.

訂正

- ・ p150 2 段目 26 行目 誤) 磯直樹 (2008: 50) →正) 磯直樹 (2008b: 50)
- ・ p152 3 行目 追加) 小泉恭子, 2007, 『音楽をまとう若者』勁草書房.