

# 人々が期待する文化振興策のジャンル間比較 —全国調査データを中心に—

## Cultural Policy and Expectation for Cultural Development in Japan

片岡 栄美  
Emi KATAOKA

### 要約

日本がこれから文化的に発展するための文化振興策として、日本人は何を望んでいるかを中心に、2019年全国調査をもとにその特徴を明らかにした。調査データは無作為による2段階確率比例抽出法によるデータである。文化芸術振興基本法のもと芸術文化立国を目指した政策がとられているが、調査では文化の概念を幅広くとらえて商業主義的な文化も含めた多様なジャンルを提示し、人々がどのようなジャンルを振興策として期待しているかを明らかにした。分析の結果、日本人が文化的発展をイメージして希望した文化振興策とは、西洋的な芸術文化ジャンルではなく、日本の伝統的文化や日本固有の文化への回帰とその発展ということが、明確になったといえよう。とくに芸術文化の代表であるクラシック音楽と西洋美術を選択した比率は最も少なかった。西洋芸術文化は日本の文化政策の中心ジャンルであるにもかかわらず、人々の期待はそこにはなく、むしろ日本の食文化や日本の伝統文化、地域の祭りなどへの期待が高かった。各ジャンルを文化振興策として支持する人々の特徴を分析した結果、ジェンダーや世代間の差異も存在するが、現実の文化実践との関連性が高いことがわかった。

大学生への意見聴取からは、西洋的芸術文化を文化資本が必要な高尚なジャンルと認め振興を期待する人と、そうではなく日本では親しみも弱くマイナーな文化であるという認識から公的支援すべきという異なる文脈での見解がみられた。若者にとっての西洋芸術文化との距離は、親しみにくい、なじみがないという表現で示され、若者の西洋芸術文化離れが拡大している。若者も日本の伝統文化や地域文化の振興を望んでおり、そこには非商業主義で減退しつつある日本文化を盛り上げることへの期待が込められており、ナショナル・アイデンティティとの関連性もみられた。

Keywords : 文化振興策、期待、全国調査、文化的発展

Cultural Policy, Expectation, National Survey, Cultural Development

## 1. 文化振興策のニーズ把握を行う意義

### (1) 趣味やテイストの多様化とその社会的背景

文化消費や文化テイストの研究から、現代では趣味の多様化や断片化が進行してきたという指摘がされている。かつてのように皆が同じ TV 番組をみるような時代ではなく、好みの世代間格差や階層格差も存在する (片岡 2019)。

その社会的背景として、2000 年頃を境に ICT 技術の進化と情報メディアの変容と多様化、情報のグローバル化といった社会の変容が指摘されてきた。デジタル化の影響は、動画などのデジタルコンテンツへのアクセスの増大をもたらした。多くの人が YouTube などの動画サイトやサブスクリプションにアクセスすることで、気軽に安価に多様な文化や情報を入手し、楽しむこともできる。また SNS による写真や動画投稿など、だれもが情報発信者になれる社会環境が実現し、それらを利用した文化情報の発信や SNS 上のコミュニケーション行動も若者を中心として拡大している。

商品化された文化コンテンツ、なかでもアニメやマンガなどポピュラー文化のコンテンツがデジタル文化として流通するだけでなく、映画化や実写化、劇場版、あるいはゲーム版としても展開されるなど、マルチメディアで流通している。アニメなどの舞台となった実際の場所を訪問して楽しむコンテンツ・ツーリズムも、愛好者の側のニーズとして根強く存在している (増淵 2010)。現代の文化消費の多くに関連しているのが、こうした商品化されかつ大衆的といわれるジャンルのコンテンツである。

### (2) 研究の目的と人々が期待する文化振興策

趣味の多様化とデジタル文化の拡大してきた現代において、人々は日本が文化的に発展するためにどのような文化振興策を望んでいるのだろうか。これまでのニーズ調査の多くが施設利用者のニーズ把握やあるいは現行の文化政策の公的支援の枠内での活動に対する評価や海外発信すべきと考える日本文化などについての調査 (文化庁 2022) などであり、全国民を母集団として人々の考える振興に値する文化的価値をもつジャンルがどのようなものであるかというニーズを調査した調査研究はみあたらない。

本稿は、日本の文化振興策に対する人々の幅広いジャンルに関するニーズ調査を全国規模で実施し、そのデータを用いて今後の文化振興策の未来の方向性を考える基礎資料を提示することを第1の目的としている。ここで人々のニーズというのは、「日本が文化的に発展していくために、どのようなジャンルの文化振興策を期待するか」である。あくまで日本の文化的発展ということに限定しているので、単なる文化ニーズ調査ではない。市民あるいは諸個人にとって「公共財となりうる文化ジャンル」がどのようなものか、人々が期待する文化振興策を知ることを調査の目的としている。

これを敷衍すれば、市民的公共性と結びついた形で実施される文化振興策の可能性をさぐることができるかもしれない。これは上野(2004)のいう「開かれた公共性」の構築をめざす文化政策の在り方を把握することと通底している。第2に、だれがどのような文化ジャンルの振興を望んでいるのかについても明らかにする。そして、第3に、なぜ芸術文化(ハイカルチャー)への若者の期待が弱いのかについても、大学生の意見をもとに考察することにした。

### (3) 「開かれた公共性」からみた文化政策

文化政策とは「文化を対象とした公共政策」(後藤 2001)と定義されているが、公共性の議論から文化政策の変遷をみたときに、イギリスやフランスなどでは公的支援の対象が欧米の王侯貴族や富裕層が愛好した「高尚な」芸術文化中心であり、文化政策のエリート主義に対する不満が存在していた。また EU 統合とともに文化政策の主体に関する議論が起きて、「文化政策の転換」と呼ばれるような、政策主体の多元化や分権化、文化概念の拡大と民主化が議論されてきた。それは「公共性」を明確化することや、文化政策の主体であった国民国家の役割を相対化し、市民的権利を重要とする方向である(伊藤 2008)。

また 70 年代にドイツのホフマンが「art for all」(万人のための芸術)と提唱したように、移民や難民などの流入による社会の多様化を背景に、従来の西洋芸術文化中心の文化政策ではない、マイノリティ文化や多様な文化への支援が求められる方向性、市民の権利としての文化政策へと変化してきたといわれる。

日本においては、2001年の文化芸術振興基本法の制定によって、芸術文化へ

の公的支援が法制化されたが、これは文化財保護を中心とした文化政策から芸術支援への転換にもなっていた（後藤 2005）。文化芸術振興基本法第二条 3項では「文化芸術の振興に当たっては、文化芸術を創造し、享受することが人々の生まれながらの権利であることにかんがみ、国民がその居住する地域にかかわらず等しく、文化芸術を鑑賞し、これに参加し、またはこれを創造することができるような環境の整備が図られなければならない。」という「文化権」の考え方が明確に打ち出された。

現在、日本の文化政策の対象も拡大し変化しつつあるといわれるものの、文化庁の公的支援の助成対象の中心は依然として伝統的な芸術文化もしくは中間文化であり、大衆文化、ポピュラー文化は排除される側にある現実がある（宮本 2006, 内田 2007）。

公共性の観点から文化政策を検討した上野征洋（2004）は、国家あるいは行政がその権力を背景に「官（official）」の意味で展開する「国家的公共性」にもとづいた文化政策がわが国の特徴であると論じた。これは「上からの」恣意的な公共性概念によるものといえる。そして上野は、わが国の文化政策には、市民による開かれた公共性、すなわち「市民的公共性」の視点がほとんど見られないと論じ、市民的公共性が国家的公共性とは次元が異なることを理論的に説明している。そして開かれた公共性とは、人々の生活世界とともに構想されるべきものという。

人々の生活世界に重点を置く視点は、先に述べたような欧米のルーツだけでなく、日本独自には社会教育行政やそれに関連する地域活動にみられたような住民主体の学びや地域学習という文脈があり、日本の教育分野でのさまざまな実践や取り組みがある。社会教育や地域学習といった領域で、住民を主体とする文化学習は草の根の地域文化振興でもあり、この領域での理論構成がなされてきたことも事実である。

文化振興の枠を広くとれば、こうした文化庁管轄以外の多くの市民的活動や教育的活動が文化とかわかり、開かれた公共性に基づく文化振興の活動と類似している。しかし実際には行政的にも地域活動としても文化庁の主催する振興策とつながってはいるとはいいがたい。

誰にとってのどのような「文化」を活性化するかという問題は、だれを主体と考えるかや、文化のとらえ方の視点の違いによって変化する。例えば社会教育における住民による地域学習課題や運動論も、見方を変えればであるが文化振興策の概念に包含されるのである。従って「公」と「主体」をどう考えるかという問題を考えることなくして、文化政策や公共という概念を議論することは難しい。

この点を理解した上で、この開かれた公共性は文化の多様性をめぐる言説と実践のなかから生まれてくるとともに、多様な意識とニーズをもつ人々にとって、いかに「文化権」を保障していけるかという視点から検討されることが求められている<sup>(1)</sup>。

本稿では、今後の日本の文化政策の方向性を検討する上での国民のニーズに関する基礎資料を提供することを目的としている。用いる全国データは、2019年の初頭で2020東京オリンピックへの期待が高まりつつも、コロナ(Covid-19)がまだ話題になっていなかった時期に実施されたコロナ前の全国調査である。

## 2. 調査の概要

文化振興に対する人々のニーズを把握するために、2種類の調査を実施した。量的調査として、日本全国の18歳～59歳(2019年1月1日時点)を母集団とする質問紙調査「文化と意識に関する全国調査」(以下では2019年全国調査と略す)を実施した<sup>(2)</sup>。調査時期は、2019年2月で、調査方法は郵送法による質問紙調査である。サンプリングは層化2段階確率比例抽出法で、全国の都市町村を地域人口を基準に層化し200地点を抽出後、各地点から20名を抽出した。これは、全体で4000サンプルに対して実施した無作為標本調査である。回収率は32.0%で回収票は1280、そのうち有効票は1272票であった<sup>(3)</sup>。

この調査の特徴は、2019年後半から流行したCovid-19(コロナ)の影響を受けていない時期の日本人の文化活動や意識をとらえた点にある。

回答者の属性別のサンプル構成は表1に示す通りである。平均年齢は41.2歳(SD=11.4)、平均教育年数は14.2年(SD=1.87)であった。

表 1 2019 全国調査のサンプル構成

		構成比	n
性別	男性	39.9%	508
	女性	60.1%	764
年齢コホート	18-29 歳	18.7%	238
	30-39 歳	24.0%	305
	40-49 歳	28.7%	365
	50-59 歳	28.5%	362
最終学歴	高校以下	29.1%	366
	専門学校	17.1%	215
	短大・高専	14.1%	177
	大学・大学院	39.7%	499

もう一つの調査は、大学生に対する自由回答を中心とした記述式調査である。これは文化に関する授業を受講している東京都の大学生 60 名に対し、上記と同様の文化振興を期待する文化ジャンルを質問文で問うたあと、クラシック音楽や西洋美術を文化振興策にすることへの意見とその理由を自由記述で回答してもらった。その際に「(日本の)文化庁への意見」という説明をつけて回答してもらった。この質的調査の実施時期は 2021 年 7 月である。

### 3. 人々が望む文化振興のジャンル

2019 年全国調査では文化振興のニーズを把握するために次の質問を行った。

「日本が今後、文化的に発展していくためには、どのようなジャンルでの文化の振興策に力を入れるべきだと思いますか。重要だと思うジャンルを 2 つまで選んで、○をつけて下さい。」

回答選択肢として「その他」を含む 16 項目を提示した。選択肢には従来、文化庁の支援対象の中心である芸術文化の各ジャンルのほか、周辺的なジャンルや支援対象となっていない大衆的ジャンルや商業主義的ジャンルもいくつか並列した。またこの調査では、「日本が文化的に発展していくためには」という前置きの文言を人々がどうとらえているかを知ることができる。したがって以下

に示す結果は、既存の文化政策に対する評価をもとめたものではない。

図1は回答者に占める選択率(%)を数値の高い順に示した結果である。回答数を2つまでと制限を設けているので、各ジャンルへの期待度というよりは、他との比較で相対的に重要と考えられたジャンルの選択結果である。回答は2つと制限をつけたが、2つ以上を選択して○をつけた回答者がかなりいたので、3つまでの回答も結果に含めたが、4つ以上の項目を選択した回答者の回答は無効とした。

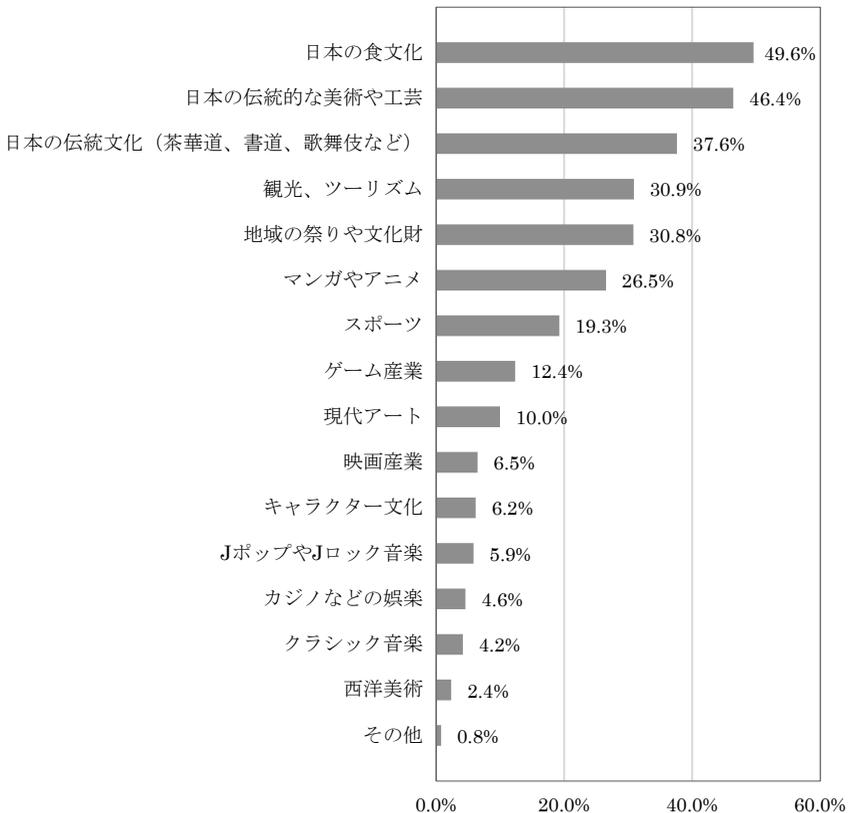


図1 日本が文化的に発展していくために、希望する文化振興策 (リストから2つまで選択可、回答者に占める選択率%)

図1に明らかなように、もっとも多かったのが「日本の食文化」で49.6%が選択した。次いで「日本の伝統的な美術や工芸」(46.4%)、「日本の伝統文化(茶華道、書道、歌舞伎など)」(37.6%)、「観光、ツーリズム」(30.9%)、「地域の祭りや文化財」(30.8%)、「マンガやアニメ」(26.5%)、「スポーツ」(19.3%)となった。

これに対し選択率の低いジャンルは、低い順に、「西洋美術」(2.4%)、「クラシック音楽」(4.2%)、「カジノなどの娯楽」(4.6%)、「JポップやJロック音楽」(5.9%)、「キャラクター文化」(6.2%)、「映画産業」(6.5%)、「現代アート」(10.0%)、「ゲーム産業」(12.4%)であった。

これまでの文化政策の中心である芸術文化の各ジャンル、とくに西洋美術とクラシック音楽を通じた文化振興への期待が最も低かったことは、考えさせられる結果である。他方で、日本的なもの、日本の食文化、伝統文化や伝統美術工芸、地域の祭りや文化財が上位にきていたことから、日本の伝統文化(和風文化)への期待の大きさが示された。

この全国調査の結果から結論を一般化するならば、日本人が文化的発展をイメージして希望した文化振興策とは、西洋的な芸術文化ジャンルではなく、日本の伝統的文化や日本固有の文化への回帰とその発展ということが、明確になったといえよう。日本の伝統美術や伝統文化に人々の期待が向かうのは、その多くが商業主義的なコンテンツではなく、国が保護し発展させていく価値、日本固有の価値として継承すべき文化コンテンツであるという判断を示していると考えられる。

また日本の大衆文化の中では、クールジャパン政策の対象となっていた「アニメやマンガ」が、26.5%と一定程度の支持を得ているが、それ以外の大衆文化やポピュラー文化への期待はおしなべて低い。

オリンピックを直前(調査時点では2020年開催予定であった)に控え、オリンピックへの関心が高まっていた時期の調査であったにもかかわらず、スポーツを日本の文化発展と考える人は19.3%と多くなかった点も注目に値する。

#### 4. 誰がどのジャンルの文化振興策を望むのか

日本が文化的に発展するための文化振興策への回答は、回答者の属性によっても差異があった。ジェンダーによる差異、年齢による差異、学歴や職業の社会的地位による差異が存在したので、それらを提示しよう。また2019年全国調査では、文化消費・文化実践の実態も調べており、回答者の文化消費パターンによって、希望する文化振興策に違いがあるかを検討した。

表2の文化消費パターンは、片岡（2000, 2003, 2019）が過去の分析で使用した文化消費パターン分類を用いる。これは Peterson ら（Peterson 1992, Peterson & Kern 1996）が提示した文化的オムニボアと文化的ユニボアの概念に基づいて分類したものである。文化的オムニボアは文化的雑食の意味であり、正統的芸術文化のようなハイカルチャーだけでなく、ロープロウの文化（大衆文化）も同時に摂取する人々をさす。例えばクラシック音楽もロック音楽も聴くという人々である。さらにユニボアとはその反対に特定の種類の文化だけを消費する人々であり、ハイカルチャー・ユニボアと大衆文化ユニボアなどのように異なる趣味のユニボアが存在する。ピーターソンは文化的オムニボアがアメリカで増加していることを示し、その後、多くの先進国で文化的オムニボアの増加が指摘されてきた（片岡 2000, 2022）。

表2 文化消費パターン（2019 全国調査）

年齢コホ ート	ハイカル チャー・ ユニボア	ハイカル チャー& 中間文化	オムニボ ア	中間ユニ ボア	中間文化 &大衆文 化	大衆文化 ユニボア	非参加	合計
18-29 歳	0 0.0%	4 1.7%	124 53.4%	2 0.9%	61 26.3%	34 14.7%	7 3.0%	232 100.0%
30-39 歳	6 2.0%	27 9.0%	145 48.5%	18 6.0%	63 21.1%	33 11.0%	7 2.3%	299 100.0%
40-49 歳	4 1.1%	31 8.7%	190 53.1%	12 3.4%	74 20.7%	30 8.4%	17 4.7%	358 100.0%
50-59 歳	8 2.3%	45 13.1%	169 49.1%	13 3.8%	84 24.4%	16 4.7%	9 2.6%	344 100.0%
合計	18 1.5%	107 8.7%	628 50.9%	45 3.6%	282 22.9%	113 9.2%	40 3.2%	1233 100.0%

上段：n 下段：横計%

表 2 に示す 7 つの文化消費パターンは、日本の代表的な 17 の文化実践への参加・非参加を基準に作成されている<sup>(4)</sup>。日本ではハイカルチャー・ユニボアが 1995 年 SSM 調査で 1.9%、2019 年全国調査で 1.5%とごく少数であるため、表 3 ではハイカルチャーだけでなく中間文化（小説や歴史の本を読むなどを含む）を消費する人々をまとめて「ハイカルチャー&中間文化消費」とした。

以下では、文化ジャンルごとに文化振興の支持層の特徴を明らかにする。数値（%）はすべて回答者の何%がその項目を選択したかを示す選択率である。

図 2～図 4 および表 2 の結果を、以下に要約しよう。

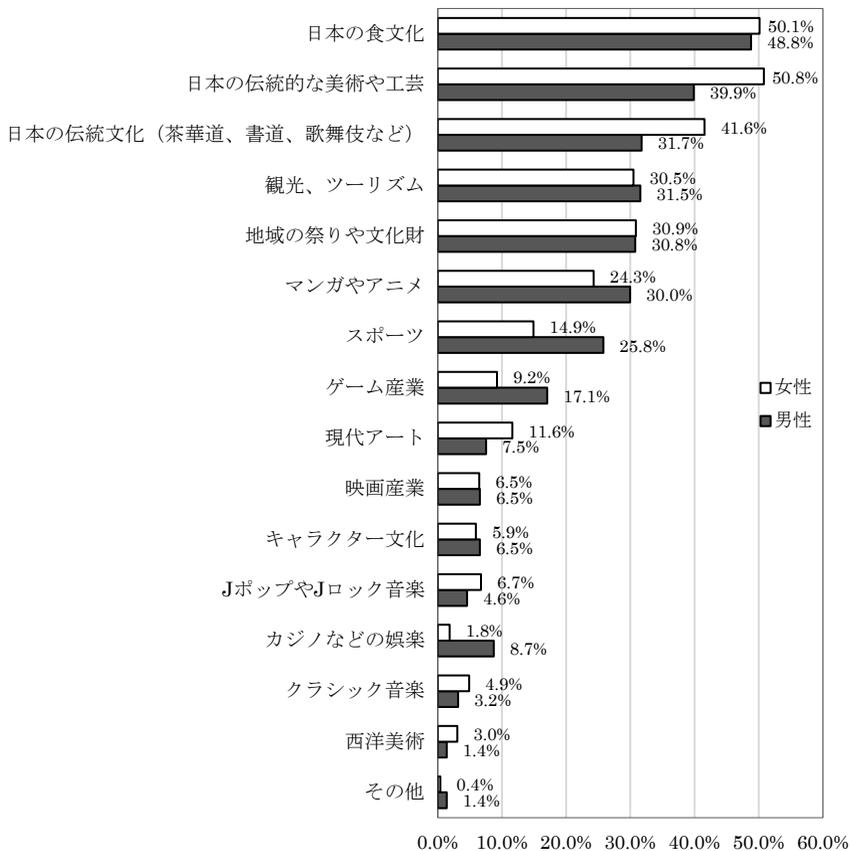


図 2 男女別の文化振興策（回答者に占める選択率）

## (1) 西洋的正統文化への支持

西洋的な正統文化、すなわちクラシック音楽や西洋美術の振興策を通じて日本の文化的な発展を期待する人は、図1に示したように全体としてはごくわずかであり、属性による差異も有意な部分は少なかった。

例えばクラシック音楽を選択したのは男性全体の3.2%であり、女性の4.9%のほうが多いが男女間で有意差はない。年齢的には高年齢層(50～59歳)で6.4%、若い年齢層(18～29歳)で3.0%、学歴別では大学(短大以上)で4.8%に対し、高卒以下で2.2%という差異がみられた。

表2に示した文化消費パターンでは、「ハイカルチャー&中間文化」の層でもっとも支持が多く8.9%、次いでハイカルチャーも大衆文化も消費する文化的オムニボア層で5.1%と高くなるが、他の層は低い値であった。ハイカルチャーを好んで実践している人々は、西洋的正統文化を支持する傾向が他の層よりも相対的に高いものの、このジャンルが特に支持されているということではない。大衆文化ユニボア層で4.5%であったのは、年齢の高い人々が多いためと考えられる。

結果の記述は省略するが、西洋美術についても、同様の傾向がみられた。

## (2) 日本の食文化への支持

日本の食文化は最も選択率の高い項目であり、男女差はない。しかし年齢別には、年齢が高いほど食文化を選ぶ傾向があった。50歳代がもっとも高い選択率55.2%を示し、18～29歳では42.6%と最も低かった。また図4の学歴別では専門学校(53.7%)>大学(50.8%)>高校以下(44.5%)となり、中位の学歴にもっとも支持され、大卒高学歴にも支持されていた。食文化を文化振興策と考えるかどうかは、収入の高さと関係する可能性が高い。表3の文化消費パターン別では、大衆文化ユニボア層で食文化の支持が最も低く41.1%、そして中間文化ユニボア層で57.8%と最も高かった。このことから、食文化は特に高い学歴資本を必要としない中間文化として認識されていると推測できる。

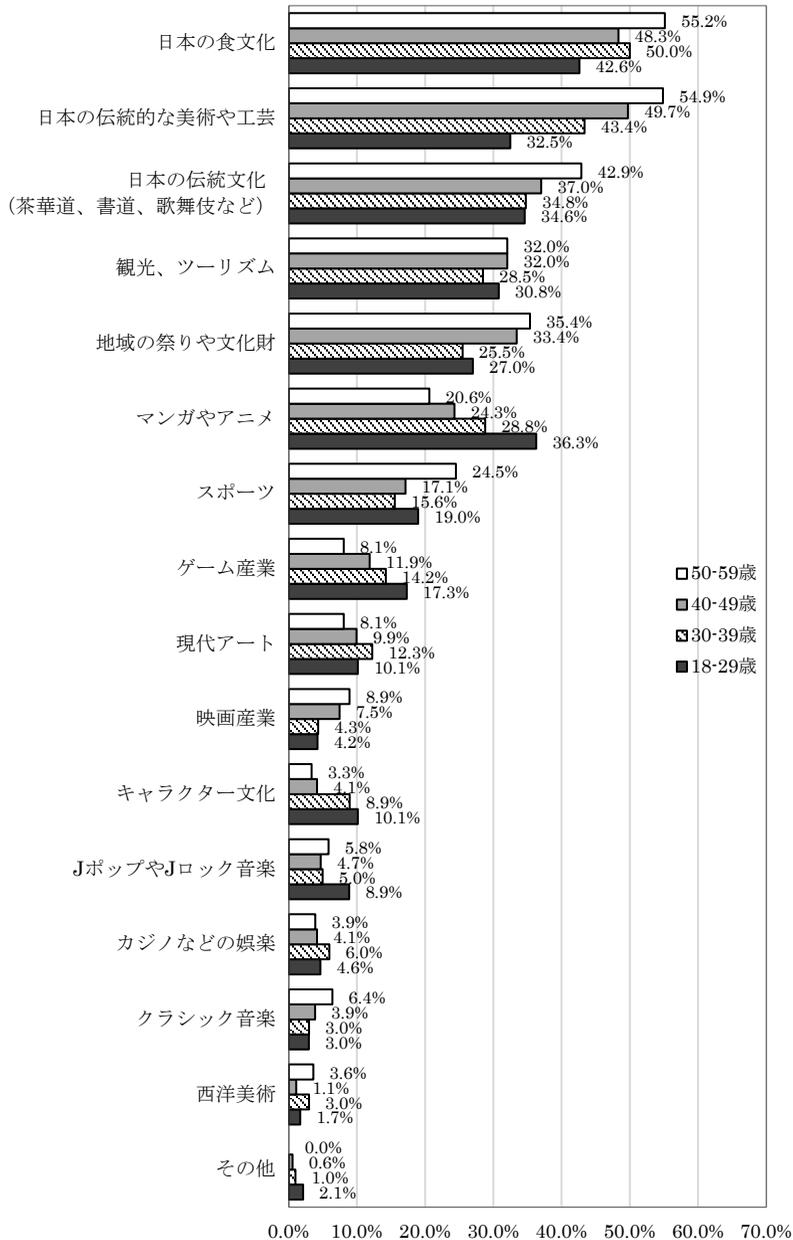


図3 年齢コホート別の文化振興策（カテゴリー人数に占める選択率）

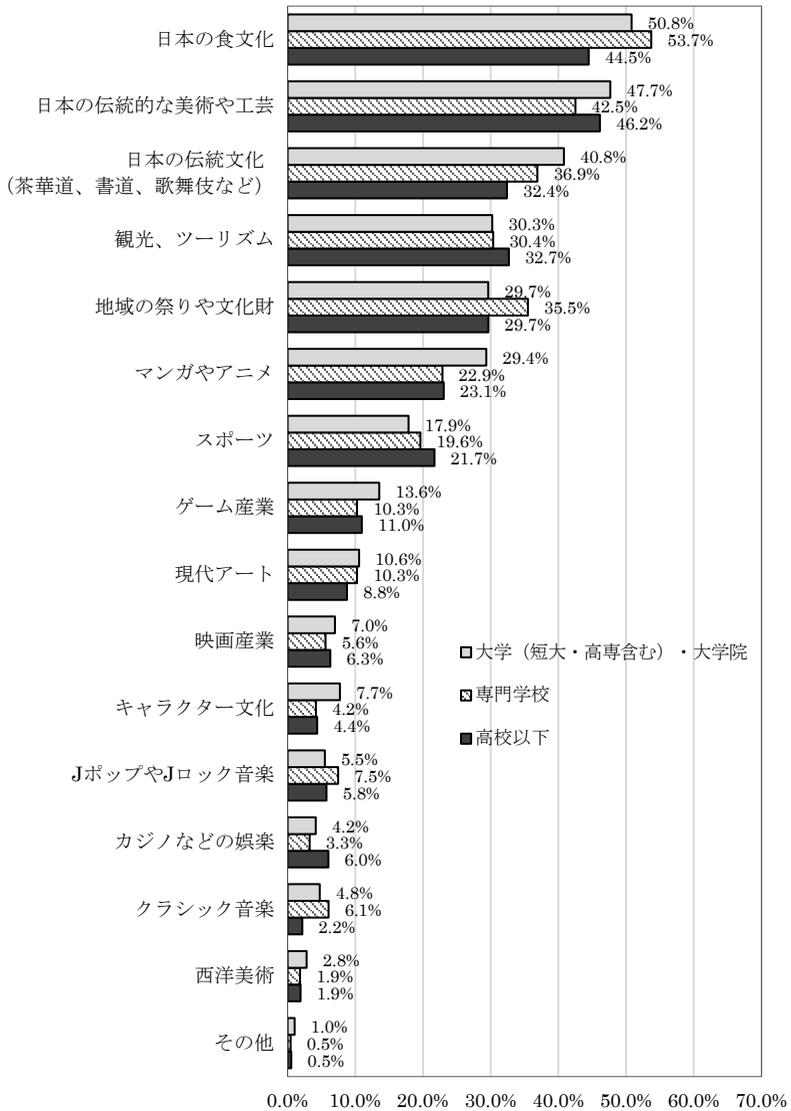


図4 学歴別の文化振興策（カテゴリー人数に占める選択率）

表3 文化消費パターンと文化振興策（選択率）

文化消費パターン	クラシック音楽	西洋美術	日本の伝統的な美術や工芸	現代アート	マンガやアニメ	ゲーム産業	キャラクター文化	JポップやJロック音楽
ハイカルチャー&中間文化	11 8.9%	7 5.6%	77 62.1%	22 17.7%	28 22.6%	13 10.5%	8 6.5%	6 4.8%
文化的オムニボア (ハイカルチャー &大衆文化)	32 5.1%	20 3.2%	328 52.6%	77 12.3%	185 29.6%	76 12.2%	46 7.4%	38 6.1%
中間文化ユニボア	1 2.2%	0 0.0%	18 40.0%	1 2.2%	5 11.1%	4 8.9%	1 2.2%	2 4.4%
中間文化& 大衆文化	2 0.7%	1 0.4%	100 36.1%	15 5.4%	69 24.9%	37 13.4%	14 5.1%	13 4.7%
大衆文化ユニボア	5 4.5%	0 0.0%	34 30.4%	5 4.5%	30 26.8%	19 17.0%	8 7.1%	12 10.7%
非参加層	0 0.0%	0 0.0%	13 32.5%	1 2.5%	9 22.5%	6 15.0%	1 2.5%	1 2.5%
合計 (n)	51	28	570	121	326	155	78	72

文化消費パターン	スポーツ	日本の伝統文化 (茶華道、書道、歌舞伎など)	日本の食文化	地域の祭りや文化財	映画産業	カジノなどの娯楽	観光、ツアーリズム	合計 (n)
ハイカルチャー&中間文化	18 14.5%	64 51.6%	64 51.6%	44 35.5%	10 8.1%	3 2.4%	32 25.8%	124
文化的オムニボア (ハイカルチャー &大衆文化)	112 17.9%	260 41.7%	303 48.6%	193 30.9%	43 6.9%	24 3.8%	185 29.6%	624
中間文化ユニボア	8 17.8%	13 28.9%	26 57.8%	13 28.9%	5 11.1%	1 2.2%	19 42.2%	45
中間文化& 大衆文化	76 27.4%	85 30.7%	141 50.9%	90 32.5%	15 5.4%	16 5.8%	100 36.1%	277
大衆文化ユニボア	16 14.3%	30 26.8%	46 41.1%	23 20.5%	4 3.6%	11 9.8%	36 32.1%	112
非参加層	5 12.5%	11 27.5%	22 55.0%	16 40.0%	1 2.5%	0 0.0%	6 15.0%	40
合計 (n)	235	463	602	379	78	55	378	1222

注) 「ハイカルチャー&中間文化」にはハイカルチャー・ユニボアも含めた

### (3) 日本の伝統的な美術・工芸と伝統文化（茶華道・書道・歌舞伎）への支持

日本の伝統的な美術や工芸、および茶華道・書道・歌舞伎のような伝統文化については、前者が客体化された文化資本であり、後者が身体化された文化資本に該当する<sup>6)</sup>。

伝統的な美術や工芸を支持したのは、男性（39.9%）よりも女性（50.8%）が多い。年齢の高い層の選択率が高く（50～59歳：54.9%）、若い層（18～29歳：32.9%）で低く、年齢差が大きい。しかし学歴による差異は生じておらず、大学卒（47.7%）、専門学校卒（42.5%）、高校卒以下（46.2%）であった。

文化消費パターンによる差が明確に生じており、「ハイカルチャー&中間文化」嗜好の人々の62.1%が「日本の伝統的な美術や工芸」を振興策として最も多く選択していた。次いで文化的オムニボアの52.6%、中間文化ユニボアの40.0%、「中間文化&大衆文化」嗜好の36.1%、大衆文化ユニボアが最も低く30.4%であった。「ハイカルチャー&中間文化」層と大衆文化ユニボア層の間で、日本の伝統的な美術・工芸への支持は倍以上異なり、文化資本の高い人々に支持されている振興策であることがわかる。

これに対し伝統文化（茶華道・書道・歌舞伎など）への支持は、学歴による有意な差が生じていた。大卒（40.8%）が最も多く、専門学校（36.9%）、高卒以下（32.4%）と高学歴ほど身体化した伝統的な文化資本を用いた文化振興を望んでいることがわかる。しかし年齢による差異は大きいとはいえなかった。また文化消費パターンとの関連は明確に表れ、「ハイカルチャー&中間文化」を実践する人々の51.6%が支持し、大衆文化ユニボアでは26.8%と約半分の支持になる。ここでも正統的な芸術文化に参加している人たち、すなわち文化資本の高い人々は、日本の伝統文化実践を振興することを望む率がとても高かった。

#### （4）地域の祭りや文化財への支持

地域の祭りや文化財を日本の文化振興策として支持していたのは全体の30.8%で男女差は生じていない。年齢コホート間では、40歳以上の高齢層の支持が高く40～49歳で33.4%、50～59歳で35.4%であるのに対し、30～39歳で25.5%、18～29歳では27.0%とやや低い数値であった。また学歴では専門学校卒の人達の支持が35.5%と他の学歴より高いものの、有意な差ではなかった。居住地域の都市規模や都道府県などの地域差は有意ではなく、さらに居住年数との関連は全く見られなかった。職業階層による差もみられなかった。

### (5) 観光・ツーリズムへの支持

観光・ツーリズムを文化振興策として支持した人の割合は、全体の30.9%であった。男女差、年齢差、学歴差など属性による差異は全く生じていない。

### (6) マンガやアニメ、ゲーム産業への支持

この2つの項目では、男性の支持率が少し高い。「マンガやアニメ」では男性30.0%、女性24.3%である。年齢層による差が大きく、18～29歳層の36.3%がマンガやアニメを支持して最も高いのに対し、50～59歳層では20.6%と最も低くなる。学歴では、大学卒の選択率が29.4%とやや高かった。性別と年齢で見ると、男性の18～29歳層で最も高く37.1%、男性の30～39歳層で36.0%、女性の18～29歳層で35.8%と高い値を示した。しかしそれ以外のカテゴリーではいずれも20%台と相対的に低かった。

ゲーム産業に関しては、男女差が大きく、男性の17.1%に対し、女性は9.2%であった。学歴差は生じていなかった。年齢層による差が大きく、18～29歳層の17.3%に対し、50～59歳層では8.1%と最も低くなる。若い男性の支持率が高く、男性でのみ年齢差が有意であった。つまり男性では18～29歳の28.1%、30～39歳の21.9%に対し、40～49歳男性では14.8%、50～59歳層9.0%と少なくなった。しかし女性では18～29歳で10.8%と他の年齢に比べて最も高いものの、年齢差は生じていなかった。

マンガ、アニメ、ゲーム産業のジャンルを文化振興策として支持するのは主に若い男性に偏っていることが明確になった。このジャンルの実践者との関係があるといえる。

### (7) 現代アートへの支持

現代アートへの支持は10%と低いほうである。女性(11.6%)のほうが男性(7.5%)より少し高いが有意な差ではない。年齢差や学歴差も生じてはいなかった。しかし女性の4年制大学卒以上の層で選択率は14.5%と最も高くなった。

### (8) スポーツへの支持

スポーツを文化振興にと考える人は、全体の 19.3%と 2020 東京オリンピックを翌年にひかえていた時期としては、それほど高い数値ではなかった。性別では男性 (25.8%) のほうが女性 (14.9%) より高かった。学歴差はみられなかったが、性別と学歴でクロス分析をすると、男性は学歴による選択率の差はなかったが、女性では高学歴女性はあまりスポーツを支持していなかった。女性の学歴別は統計的には有意ではないものの、高校卒以下の女性で 19.0%に対し、4 大卒女性では 10.8%と低かった。また年齢では 50 歳以上で 24.5%と高かったが、大きな差は生じていない。

### (9) カジノなどの娯楽

カジノなどの娯楽の選択率には男女差がみられた。男性の 8.7%に対し、女性の選択率は 1.8%と低かった。学歴や年齢差も生じていない。文化消費パターンの大衆文化ユニボア層で最も高くなり、9.8%であった。男性で大衆文化を嗜好する人々が、このジャンルを選択していることがわかる。

### (10) J ポップや J ロック、映画産業への支持

商業的に成功しているこれらのジャンルを、日本の文化的発展への文化振興策として支持する人々は少なく 5~6%程度であった。男女差、学歴差もみられない。年齢コホートによる有意差もないものの、J ポップや J ロックは若い 18~29 歳層でやや高く 8.9%であった。しかし映画産業は高い年齢層の 50~59 歳層で 8.9%と最も選択率が高かった。文化消費パターン別では、J ポップや J ロックを支持するのは大衆文化ユニボア層で目立っていた。また映画産業を支持したのは、中間層ユニボアが多かった。どのジャンルを文化振興として支持するかは、現在の文化実践との関連がかなりあると考えられる。

## 5. 文化振興策の多重対応分析

文化振興策の各ジャンルの相対的位置関係をみるために、多重対応分析を用いて文化振興策の 15 項目を 2 次元空間にマッピングした結果が、図 5 である。

各ポイントの距離の近さが、回答の類似性を示す。図中の1の値は、各ジャンルを選択しなかったカテゴリーの位置であり、第1象限と第4象限にまたがって集まっている。各次元軸上の0が主成分得点の平均値である。

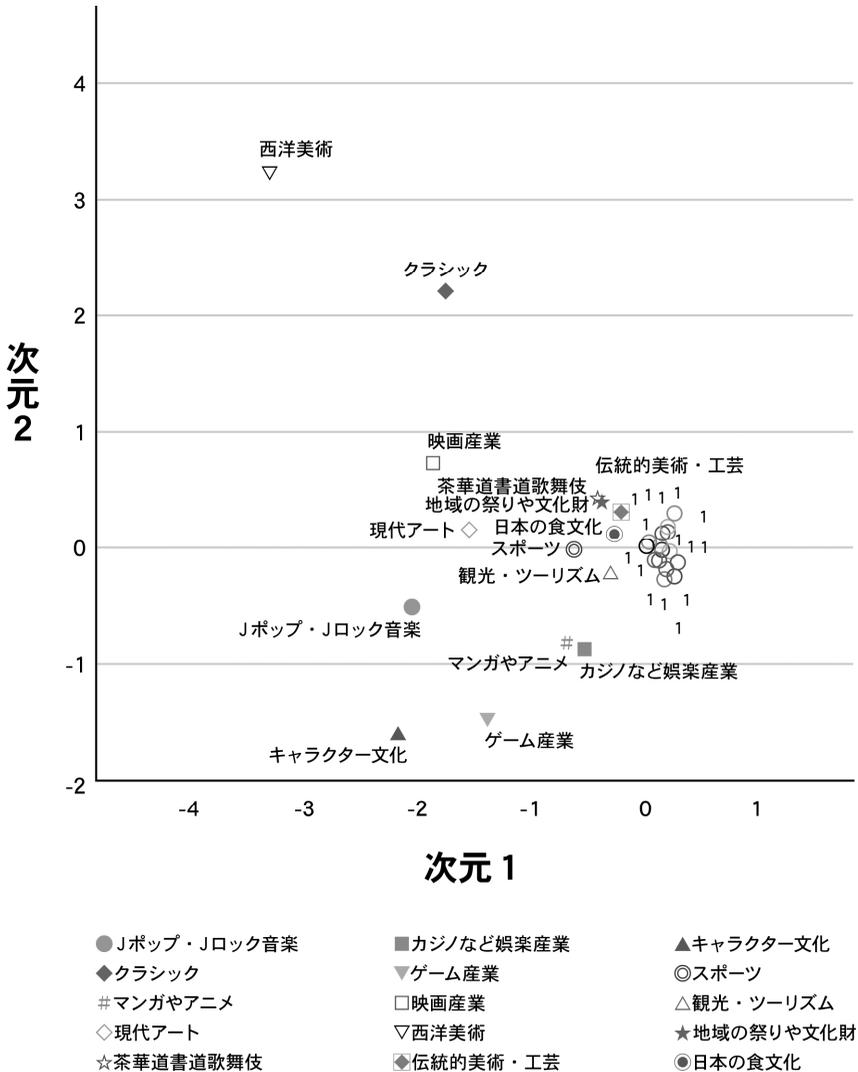


図5 希望する文化振興ジャンルの多重対応分析

これらの文化振興策マップから、第1軸である次元1（横軸）は、文化振興策を選んだかどうかを示す軸である。なぜなら次元1のプラス側に1がまとまって現れ、項目を選択しなかった層が集まっている。次元1のマイナス方向は、いずれかの文化振興策を選択したという軸を表していると解釈できる。

次元2（縦軸）のプラス側に上から、西洋美術、クラシック、映画産業、伝統的美術・工芸、茶華道・書道・歌舞伎などの日本の伝統文化があり、マイナス方向にキャラクター文化、ゲーム産業、カジノなどの娯楽、マンガやアニメといった大衆的なポピュラーカルチャーが位置している。次元2は、正統文化による振興策 vs ポピュラー文化や大衆文化による振興策の対比で構成される軸であることがわかる。

次元2の中間あたりに、食文化やスポーツ、観光ツーリズムなど中間的な文化ジャンルが位置している。文化マップの上で近い距離にある項目を回答の類似性としてグループ化すると、次元2にそって上から順に、西洋的正統文化の一群、日本の伝統文化と中間文化の群、マイナス方向に大衆文化の群があり、それぞれの群のなかで各項目は親近性をもつことがわかる。多重対応分析では、距離の遠近が回答の親近性の遠さ／近さを表している。

## 6. 大学生の文化振興策への意見

ここで大学生 60 名に対する自由記述式アンケート調査から、若者の文化振興策への意見とその理由を紹介しておこう。

調査手順として、文化に関する講義を受講している学生 60 名に対し、図 1 に示したのと同様の文化振興策に対する選択式質問を行ったあと、全部で 3 つの問いを提示し、それぞれについての各個人の意見を自由に記述するように指示した。調査時期は 2021 年 7 月である。

まず文化振興策を 2 つまで選択する質問では、全国調査と同様に日本の伝統文化や地域のお祭りや文化財、食文化を選ぶ学生が大半であった。しかしそれに続いて、以下の 3 つの質問で自由記述を求めた。問いは以下のとおりである。

Q1 あなたのクラシック音楽に対する評価や意見を教えてください。またあなたの人生の中で、クラシック音楽とのかかわりはどのようなものでしたか。

(自由回答)

Q2 あなたの西洋絵画に対する評価や意見を教えてください。また、あなたにとって、美術館に行くことはどういう意味を持っていますか。(自由回答)

Q3 文化庁が文化政策としてクラシック音楽や西洋美術を振興するという方向性について、あなたはどのように思いますか。他の文化との対比もしながら考えて下さい。

以下では、Q3の自由回答を中心に大学生の意見をみていこう。記述内容が明確であった回答者約20名の意見を抜粋して提示する。

### (1) クラシック音楽や西洋美術の振興を肯定的にとらえる意見

大学生調査においても質問紙調査では、文化振興策としてクラシック音楽や西洋美術を選択する者は少なかった。それにもかかわらず自由記述の質的調査では、Q3「文化庁が文化政策としてクラシック音楽や西洋美術を振興するという方向性について、あなたはどのように思いますか。他の文化との対比もしながら考えて下さい。」に対し、肯定的な意見がかなりの割合で寄せられていた。

西洋芸術文化への支援についての学生からの肯定的意見は、その内容において以下の5つの異なる特徴をもっていた。西洋芸術文化に親しんでいる学生は少数派であり、多くの学生はポピュラーカルチャーやサブカルチャーを愛好していた。そのため以下の具体的意見は、ポピュラー文化に親しみをもつ若者が、西洋芸術文化をどうとらえているか、文化振興策をどう理解しているかという一つの例証にもなっている。そのうえで、大学生の西洋文化芸術への振興を肯定する意見の理由は次の異なる5種類がみられた。それぞれに具体的な自由回答例を抜粋で明示した。

- ① 西洋芸術文化の振興策は、芸術文化の人材育成の観点から重要であるという意見。

「特に振興してほしいジャンルなどはないが、芸術文化の振興、オペラやバレエなどの舞台芸術などの公演、支援、特に芸術家の海外派遣の支援は人材育成の観点からもとても重要なことだと思うので、国がもっと予算

をかけて支援していくべきだと考える。」

- ② 西洋芸術文化の芸術価値の普遍性・優位性を振興策の根拠として振興すべきと考える意見。

「文化庁が大衆文化のようなカジュアルな文化を振興することになればとても違和感を覚えるし、そうした意味でクラシック音楽や西洋美術は厳かな文化であるので、文化政策にふさわしいものであるように思う。」

これと関連して、優位な西洋芸術価値を（文化資本がないために理解できない自分たちにも理解できるように）教育を通じて文化コードを獲得させ一般化させるべきとの意見が多く提示されていた。

- ③ 西洋芸術文化と他の文化との価値を同等に評価し、他の文化ジャンルとともに振興すべきという公平性の観点をもつ意見。

「国や地域に根付いた文化の振興ももちろん大切だと思いがすべての人がそれに興味があるわけではない。誰がどんな方向に興味を持ってその文化に触れることができるように西洋の文化の振興を行っても良いのではないかと考える。」

- ④ 他のジャンルと比較して、西洋芸術文化は日本での浸透力が弱くマイナーなジャンルであるという認識をもち、さらに高い文化資本を必要とすることからくる特殊性、希少性により弱体化しつつあるという観点から、振興すべきという意見。

「アニメや漫画などの大衆文化と比べて、クラシック音楽や西洋美術はあまり一般化されていないというか、敷居が高いようなイメージから敬遠されやすいものであると感じるため、もっと多くの人に魅力知ってもらえるという点で振興させる政策をとるのは必要であると感じました。私自身もあまり魅力がわかっていないため、馴染みの深いものになれば魅力がわかるのではないかと思います。」

「スポーツ文化などと比べるとクラシック音楽や西洋美術といった文化

が榮えているとはあまり言えないため、現時点でマイナーな文化を振興しようという意味では、その方向性はあっているはずですが。私を含めそうした文化に興味のない人はまだその魅力に気付くきっかけがないだけであって、周囲にクラシック音楽や西洋美術を嗜む人が増えれば、自分もコンサートや美術館に足を運んでみようとするようになるかもしれません。」

- ⑤ 西洋文化芸術が日本でマイナーな側にある文化あるいは異文化であるという視点に立つが、グローバル化、国際化による多様性理解や人的交流に必要な文化と考え、振興すべきという意見。

「クラシック音楽や西洋美術に限らず、文化を振興することは良いと思うが、強制にならなければいいと思う。できれば、幼いうちから様々な文化があることを教育し、成長とともに自分の興味の湧いた文化をいずれ深く掘り下げることができるようになれば良いと思う。それを前提として、グローバルな現代において、クラシック音楽や西洋美術はヨーロッパの人と交流する上で関係を築くのに十分なツールとなり得るので、これらの文化を振興して損はないと思う。」

「私は西洋文化を文化政策として振興することに賛成である。日本の伝統文化を広めていくことも伝統を残していくという点では大事だが、和の文化は日本人ではなじみ深く、新鮮さがあまりない。それに対して、西洋文化は日本人では出せない技術やアイデアなどの異文化を感じることができる。異文化を知り、多様な視点から物事を考えることに西洋文化は貢献できると思うため、文化政策として西洋文化を振興することは良いと考える。」

## (2) 西洋芸術文化を振興策として肯定する意見の論理構成

以上の5つの観点は、次のような異なる論理で構成されている。

まず、第1に芸術価値の優位性についての承認／非承認の次元である。西洋芸術文化を高尚な文化と理解するか否かで、文化政策への異なる態度がみられた。つまりクラシック音楽や西洋美術という西洋芸術文化を真正で普遍的な芸

術価値として認識し、それを尊重し振興するべきであるという見解と、その対極として、西洋芸術文化の優位性を（知ってはいても）認識もしくは承認せずに日本ではマイナーな異文化とみなす方向である。

西洋芸術文化の高尚さや優位性を承認せずに、他の文化を振興することに価値を見出す方向としては、さらに2つに分かれて、ポピュラー文化・大衆文化への振興策を支持するか、もしくは日本の伝統文化を振興するかで大きく分化していた。

西洋文化芸術に高尚さや高貴さを感じている学生でも、実際の芸術実践を経験してきた者は少数派である。あくまで「クラシック音楽や西洋美術は学校の教科書にあったもの、学校で少し習ったもの」であり、愛好者はごくわずかであった。そして学生の多くが、西洋芸術の優位性（高尚さなど）を語るのではなく、自分自身との距離に置き換えて、西洋芸術を「親しみにくい」、「なじみにくい」と表現していた。したがって、西洋芸術文化の優位性を知っていたとしても、それを振興策と結びつけるかどうかは別問題である。

ただしピアノを習っていた経験があったり、親がクラシック趣味であったり、部活動で吹奏楽や美術の経験がある一部の学生のように、クラシック音楽や美術に詳しい学生、すなわち文化資本に恵まれた学生は、西洋芸術文化を肯定的にとらえて文化振興策として支持する傾向が高かった。しかし大半の学生は、Q1とQ2の回答で、西洋芸術になじみがなく、クラシックを愛好する習慣は少数派である。例えば2018年に実施した全国15大学調査ではクラシック音楽を週1回以上聴く学生は全体の10.7%で、「好きで知識もあるほうだ」と回答したクラシック愛好者は6.7%、1年に1回以上クラシック音楽コンサートに行った経験者は6.4%であった。現代の大学生の多くが、大衆的なポピュラー文化を愛好しているのが現実である。彼らは親しみもなじみも少ない西洋芸術文化よりは、身近な日本の伝統文化や大衆文化を振興策として支持するのである。これは2019年全国調査（18歳～59歳対象）でも同様である。

2番目の価値軸は、西洋芸術文化をマイナーな文化としてとらえるか否かである。日本で西洋芸術文化の人气が低下していることは、たとえば、大内氏による『音大崩壊』（2022）でも紹介されたように、クラシック音楽を高校や大学

で学ぶという進路選択が減少している。他のジャンルに比べて西洋芸術文化は日本でマイナー化し弱体化しているという認識が大学生などの若者を中心に大前提として存在し、マイナーな西洋芸術文化であるからこそ、他のジャンルと同等に振興すべき対象の1つと考えるのである。そしてこの立場は、日本文化の優位性を主張し、日本固有の文化や日本の伝統文化を振興する意見へとつながっていた。

日本の伝統文化を振興すべきとする意見は、西洋芸術を特別に価値の高い高尚なものとはとらえていない人々によって多く支持されていた。具体的には価値をフラットにみている点で芸術文化全般になじみのない学生で、かつポピュラー文化や大衆文化に親しみを感じている学生に多くみられた。そして文化振興策を特定の芸術ジャンルに限定しない民衆的なレベルで誰もがアクセスできることを望む文化価値の序列をつけない態度やアクセスの機会の公平性を期待している意見としても提示されていた。しかし公平性を主張する意見は少数であった。

この第2の次元からは、2つの方向性が生まれている。1つは西洋芸術文化は、日本人にとってマイナーでなじみのない異文化であり、鑑賞には文化コードを必要とするが、西洋芸術文化の日本での弱体化に対しては文化振興策で救済すべきという見解である。2つめは、西洋芸術は日本でマイナー文化ではあるが、日本のグローバル戦略には必要な文化価値と認め、日本人が国際化する際に知っておくべき文化の一つとして有益という戦略的・功利的な視点から西洋文化芸術の振興を期待する方向である。そしてこの西洋芸術文化をマイナーで弱い文化とみる見方は、その裏面として、日本の伝統文化にも適用されており、弱体化しつつある地域文化を振興することへの意見と並列的に表れていた。

### (3) クラシック音楽や西洋美術を文化振興策とすることへの疑問

以下に示す意見は、文化庁がクラシック音楽や西洋美術を振興することへの否定的意見もしくは有効性を疑問視する見解である。その理由をまとめると以下の3点がある。

- ① 西洋芸術文化が浸透していないので関心を持つ者が少ないという意見

- ② 西洋芸術よりも日本古来の和の文化を優先すべきであるという意見
- ③ 西洋芸術を理解できるコード（文化資本）を持った人にとってだけの政策になっており、公平性に乏しいという意見

3 番目の意見は、現行の文化政策が高い文化資本の持ち主のみを対象としており、文化資本が乏しく西洋芸術文化を理解できない一般の多くの人々に対する public な政策になっていないということである。以下、西洋芸術文化を振興策として否定する若者の意見を例示しておこう。

「(クラシック音楽や西洋美術を振興策とすることは) 良いことだとは思いますが、正直あまり効果はないと思う。年齢層の高い人たちには響くかも知れないが、若者は文化庁の政策についてまず興味を持たないだろうし、鑑賞するのにお金がかかるクラシック音楽や西洋美術よりも、気軽に楽しめるアニメなどに興味を持つと思う。」

「多くの人に親しみがないように思えるため、何かを目的として行う文化政策にはあまり向かないのではないかと思う。日本伝統文化は日本独自のものだからこそ根付き大切にされているものだが、クラシックなどは後から入ってきたもので海外のものなので日本にはあまり効果がないと思った。」

「文化政策としてクラシック音楽や西洋絵画を振興するということに関しては少し難しいと考える。私にとってクラシック音楽や西洋絵画は趣味の一環である。このように趣味の感覚であるということは文化政策として行ったところで興味のない人は興味のないまま、興味のある人は興味を持つというように現在とあまり変わらないのではないかと考える一方、現在興味のない人が興味を持つきっかけになるということは良いことだと思う。しかしながら、他の日本の和の文化やアニメといった文化の方が今の若者たちにも身近に感じやすく、それらの方が文化政策として行いやすく、日本の価値を高めるという点でも良いのではないかと考える。」

「現代は全体的に軽い文化が流行りつつあるから、そういった伝統ある気品の高い文化も振興させようとするのは良いと思うが、現代の文化でも

昔の文化でも音楽や芸術で言えば日本にも伝統があったり人気のある文化はあるし、なぜそういった外国産の文化や気品の高い文化を振興させようとしているのかについてわからないため、そこが疑問に思う。」

西洋芸術文化に触れる機会があまりなかった若者にとっては、大衆的な音楽やポピュラー文化こそが身近で親しみの持てる文化となっている。そうした若者が増えているということも過去の調査との比較から明らかになっており、日本の若者では大衆文化ユニボアが近年増加している（片岡 2022）。大衆文化に親しみをもつ彼らにとっては、次の意見がそれを代表している

「(西洋芸術が) 芸術的で、素晴らしいものという評価。ただ、自身の生活とは遠く、教科書や本の中で見るに過ぎないもの。また、美術館に行くことは、私の中では学校での修学旅行などでしかないことであって、「学び」という意味合いが強いように感じる。」

## 7. 日本の伝統芸術文化や日本の伝統文化を支持する理由

日本の伝統的芸術文化や日本固有の文化を文化振興策として尊重する若者の意見の背後には、第2として上記で紹介した「西洋芸術文化をマイナーで日本では人気のないジャンルもしくは異文化ととらえる」価値があり、その延長上として日本文化を尊重する態度が存在していた。

さらに日本の伝統文化が商業的に成功していないことを理解し、日本伝統文化が減衰していくことへの危機感が強い。さらにナショナル・アイデンティティとしての日本の古来文化への回帰という意識も、若者に増加している。

その背景として、そもそも西洋芸術文化になじみがない、親しみを感じないということが大きな要因として存在する。

「私は、それよりも日本の文化を振興したほうが良いと思います。日本の文化が衰退してきているのに、西洋のものを振興してしまっては日本の文化が亡くなってしまう気がするし、私は西洋のものよりも日本文化のほうが趣があつていいと思うので、日本文化を振興してほしいです。」

「クラシック音楽や西洋美術を振興するよりかは、日本人としてより日

本の文化や音楽に触れた方がいいと考える。歌舞伎や能など日本の文化に触れたことのある日本人は少ないため、まずは、自分たちの文化に触れて理解してから異文化に触れた方がいいと考える。学校の授業やテレビなどで触れたことはあったが、クラシック音楽を個人的な趣味として嗜む人は周りにおらず、自分自身もそこまで興味が湧かなかったため、それ以上の関りをしようとは思わなかった。」

「現代では、日本の若者と日本の伝統文化は相入れない状況となつていると感じます。日本の古き良き伝統は、やはり日本の歴史として消すべきではないと考えます。こういった状況を打破するために新たな政策によって、若者との間を取り持ち、自分たちの文化だと誇れるようになるのが理想です。」

「漫画やアニメと日本の伝統的な文化を混ぜたもの。例えば、刀剣乱舞のように実際にある歴史的建造物や国宝などに多くの人が目を向けるようなジャンルを支援することでより日本の伝統的な支援に興味を向ける人を増やせるため。」

## 8. 日本の地域文化振興への意見

地域文化の振興については、以下のような意見が大学生から寄せられていた。一つは過疎化により後継者不足によって廃れ行く地域文化の継続を望む意見であり、もう一つは地域住民の連帯の醸成や多文化共生とつなげての地域文化の復興とそれを通じた地域社会の活性化という意見であった。いずれも文化を通じた地域振興という現在の政策とも合致する見解である。

「昔からある地域の文化の担い手は若者よりも高齢者が多く、後継者に悩まされているという話も聞いたことがある。こうした若者が日頃接する機会の少ないような文化にこそ文化政策が取られることで文化の継承につながるのではないだろうか。」

「今後復興してほしい文化政策として、地域による文化の復興を考える。外国人による日本への国際移動の増加から多文化共生への取り組みを行う

上で重要な点になり得ると推測すると共に、農村部での過疎化が一層深刻化し社会問題となっている現在、地域別の文化復興は都市への過剰な人口流入の障壁になりえるという理由から地域による文化の復興を今後の文化政策として推進してほしいと考える。」

「近年では、地域の一体感というものは失われつつあると考えます。例えば、ご近所付き合いやお祭り、地域集会など逆に社会問題として、家族や人々の孤立、冷たい社会情勢が目立つようになってきました。昨今の若者は温かみを求めているという話もどこかで聞いた覚えがあります。今こそ社会の温かみを取り戻す政策が必要なのではないかと感じました。」

## 9. 人々の期待と文化政策

調査データが示す人々の期待や意見を提示してきたが、その多様性もさることながら、数値の上で数の多い声が重要かについては、必ずしもそうはいえないだろう。文化政策を議論するにあたり、文化の概念、芸術的価値の多様性、文化の真正性などの検討を深めることで、何が公的支援の対象になるかは異なってくるからである。

また日本人の脱西洋芸術文化の流れは、若い人々を中心に広がっていることを今後どう考えて対応していくかが問われている。文化権の解釈についても、十分な議論が行われているとは言えない中で、まずは客観的データと人々の意見の論理構造を理解することを本稿の課題とした。今後は、具体的な文化政策の検討を行いつつも、公的支援の正当性の論理を検討する作業が必要と考えている。

## 注

- (1) 文化権の詳細については、小林 (2004)、中村 (2021)、藤野 (2022) などを参照のこと。
- (2) 本調査は、研究代表、片岡栄美による JSPS 科研費 基盤研究 (B) 2017~2019 年に基づいている。
- (3) サンプルングと質問紙の回収は、(一般社団法人) 中央調査社に委託した。
- (4) 文化消費パターンに使用した調査項目の詳細については、片岡 (2022) を参照されたい。
- (5) 文化資本については Bourdieu (1979=1990) などを参照のこと。

## 文献

- Bourdieu, Pierre, 1979=1990, *La distinction: Critique sociale du jugement*, Paris: Minuit. (石井洋二郎 訳『ディスタンクシオン—社会的判断力批判 I, II』藤原書店).
- 文化庁, 2022, 『文化に関する世論調査報告書』.
- 藤野一夫, 2022, 『みんなの文化政策講義 文化的コモンズをつくるために』水曜社.
- 後藤和子, 2001, 『文化政策学—法・経済・マネジメント—』有斐閣コンパクト.
- , 2005, 『文化と都市の公共政策—創造的産業と新しい都市政策の構想』有斐閣.
- 伊藤裕夫, 1996, 「芸術文化振興に対する、芸術家と享受者の意識の差について—「我が国の文化動向に関する調査」より—」文化経済学会<日本>論文集, 2: 131-134.
- 伊藤裕夫, 2008, 「文化政策入門」ネット TAM 講座. <https://nettam.jp/course/cultural-policy/5/> (2022年8月アクセス).
- 片岡栄美, 2000, 「文化的寛容性と象徴的境界」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 一階層再生産、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.
- , 2019, 『趣味の社会学 文化・階層・ジェンダー』青弓社.
- , 2022, 「文化的オムニボアとハビトゥス、文化資本 一文化的雑食性は新しい文化資本か—」『教育社会学研究』110: 137-166.
- 小林真理, 2004, 『文化権の確立に向けて』勁草書房.
- 増淵敏之, 2010, 『物語を旅するひとびと—コンテンツ・ツーリズムとは何か』彩流社.
- 宮本直美, 2006, 「文化の公的支援とポピュラー文化」『ポピュラー音楽研究』10: 153-162.
- 中村美帆, 2021, 『文化的に生きる権利』春風社.
- 大内孝夫, 2022, 『音大崩壊』ヤマハミュージックエンタテインメントホールディングス.
- Peterson, R.A., 1992, “Understanding Audience Segmentation: From Elite and Mass to Omnivore and Univore,” *Poetics*, 21:243-258.
- Peterson, R. & Kern, R., 1996, “Changing Highbrow Taste: From Snob to Omnivore,” *American Sociological Review*, 61(5): 900-907.
- 上野征洋, 2004, 「文化政策への視点と「公共性」—文化政策研究の新たな「地平」のために—」『文化経済学』4(2): 15-23.
- 内田真理子, 2007, 「日本の国際文化交流とポップカルチャー 一商業ベースの普及と政府の役割—」『文化経済学』5(4): 29-37.

※本稿は、JSPS 科学研究費補助金基盤研究 (B)、代表 片岡栄美、課題番号 17H02597 及び 21H00498 の研究成果の一部である。