

「空間テイスト」による生活様式空間の再構成

駒澤大学 片岡栄美

1. 目的

本報告は、ブルデューが『ディスタンクシオン』(1979)で示した生活様式空間(差異空間)について、現代日本で様態を空間や場所に対するテイストを加味して再構成することを目的とする。ブルデューが多重対応分析(MCA)で分析した1960年代フランスと異なり、また片岡(2003)がMCAで分析した1995年(SSM調査)の時代とも異なり、現代は自己表現にICT利用やモノ(商品)を媒介とした実践が増えただけでなく、空間(好きな場所)の選択によるライフスタイルの差異化が行われている。しかし美術館訪問頻度や好きな音楽・作曲家数、好きなインテリア等のテイストだけでは、ライフスタイルの差異や象徴闘争の現代の特徴はとらえきれない。空間=場所の選好が文化実践とともに弁別的な象徴性を持ち、差異化戦略の一部となることから、空間テイストを加味した現代の差異空間を分析し、社会的位置空間との相同性についても実証的に明らかにする。

2. 方法

「文化とライフスタイル研究会」(代表 片岡栄美)が2019年1月末～3月に実施した「文化と意識に関する全国調査」データを用いる。層化2段無作為抽出により4000名に郵送法で質問紙調査を実施し1272名の有効回答を得た。母集団は18歳～60歳未満の男女で有効回収率32.0%。分析手法はMCA等を用いる。

3. 分析結果

(1) 空間テイストとして、人々に好まれている場は、モール、居酒屋、公園などであるが、テイストには性差、年齢差、階層性がみられた。(2) 多重対応分析(MCA)で文化実践や好みの場所をマッピングした結果、生活様式空間は正統文化と大衆文化に分化するとともに、性別と年齢層、学歴資本と経済資本によっても分化する。(3) 差異空間上では、芸術的な空間と実践を求める高学歴女性と利他的で実利的な空間と実践(たとえばパチンコ)を好む男性の距離は大きい。(4) 静かな公園や図書館のような場へのテイストvs繁華街で刺激を求める人々とは関係性が遠い。(5) 集団に埋没する空間と実践vs自分のペースでひまつぶしを行う人達(ゲームアプリ、マンガ、TVドラマ)の差異など、性と年齢、社会的地位による多様な階層フラクションとハビトゥスが見出された。(6) これらの知見をもとに、差異空間の現代的意義を検討し、象徴的境界の階層性のほか、ジェンダーや年齢との関連について考察する。

4 結論

行為者の欲望は、音楽、美術等の様々なジャンルでの実践や大衆娯楽的消費によって満たされることもあるが、同時に好みの空間や場所の質的差異にも表れる。美的空間を好み正統文化実践にむかうのか、雑踏のような集合性を好み、大衆文化に親しむのか、あるいは、写真をとってSNSに投稿することでリアル重視を好むのかなど、テイストの差は、空間や場所へのテイストの差異としても現れ、実践・ハビトゥスを理解する上での重要なアイテムになっている。空間テイストと文化実践により、ハビトゥスの差異がより明確になるので、空間テイストの差異を検討することは、現代の象徴闘争を理解する上で重要性を増している。こうして構成された生活様式空間と社会的位置空間との相同性についても考察する。

文献

片岡栄美, 2019, 『趣味の社会学 文化・階層・ジェンダー』青弓社.

片岡栄美, 2003, 「大衆文化社会」の文化的再生産, 石井・宮島編『文化の権力』藤原書店