

ガンダムファンの象徴闘争と文化資本の再生産

—融和と排除の二つの戦略とその性差—

小原 一馬・川田 航輝

宇都宮大学共同教育学部教育実践紀要 第8号 別刷

2021年8月31日

ガンダムファンの象徴闘争と文化資本の再生産[†]

—融和と排除の二つの戦略とその性差—

小原 一馬*・川田 航輝*
宇都宮大学共同教育学部*

大衆文化についてブルデューは上流階級の文化の引き立て役として、卓越化の枠外においた。その後、メディアを通して大衆文化は社会全体に浸透しお付き合いの文化となる一方、局所的な趣味を共有するコミュニティ（界）の中では、大衆文化に基づく卓越化の象徴闘争が行われていると考えられる。その結果、特に界の内側における無意識的な行動をどこまで戦略的な象徴闘争として認めるかという理論的／経験的問題が生じている。本稿では、無意識の象徴闘争に関する理論的問題を考察し、そこに排除と融和の二種類の戦略を認めた上で、ガンダムファンという界の中での象徴闘争がどのように行われているか、ガンダム「界限」への所属意識への影響を重回帰分析を用いて検証した。その結果、同じガンダムシリーズでも宇宙世紀系作品とアナザーガンダム系作品とでその視聴作品の捉えられ方が異なり、宇宙世紀系作品の視聴数が文化資本として意味を持つこと。この文化資本の蓄積に特に父親からの影響がみられること。ガンダム作品を初心者に勧める「布教」と、内部での意識的な象徴闘争にあたる趣味批判も「界限」への所属意識に影響することがわかった。またガンダム界限において劣位にある趣味のアナザーガンダムの愛好者においては、男女で象徴闘争の在り方が異なり、特に男性においては従来着目されてこなかった、融和的な戦略が有効に用いられていることもわかった。

キーワード：卓越化 オムニボア アニメ オタク サブカルチャー ESS（進化的に安定な戦略）

問題関心と先行研究

ガンダムシリーズ・ファンを研究する意味

この論文では、アニメ・ガンダムシリーズのファンがどのように趣味を共有する場／界（champ）を形成し、その界の内側でどのように象徴闘争に参加しているかを分析している。またそこで親から引き継いだオタク文化資本の再生産がどのように行われているのかを考えたい。

本稿でサブカルチャーの趣味を共有する界の内側での象徴闘争の在り方を見ていく上で、特にガンダムファンを選んだ理由は3つある。第一は、ガンダムシリーズが初代の『機動戦士ガンダム』より40年以上続いている長期シリーズであり、そのファン層の幅と年代の広がりにおいて、数多くのアニメの中でも特別な地位にあることによる。

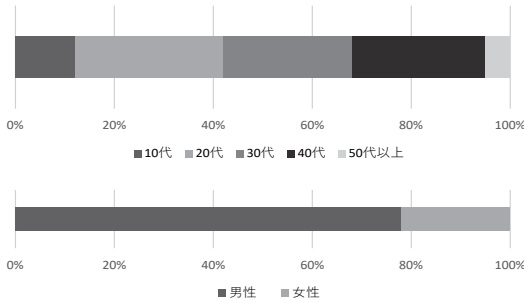
この特別さは2018年にNHKで放映された『発表！全ガンダム大投票』でもわかるだろう。この番組では、ガンダムシリーズ56作品から、自分の支持する作品やキャラクターなどへの投票が行われた。

投票期間は2018年の3月2日から4月20日で前半後半で「アニメ作品部門」など各部門に、前半後半1票ずつ投じることができた。その投票総数は1,740,280票。その内訳は以下となる。

[†] Kazuma KOHARA*, Koki KAWATA*: The Symbolic Struggle and the Cultural Reconstruction of Fans of *GUNDAM* (Japanese Anime) -Two Strategies of Exclusion and Inclusion-
Keywords: Distinction, Cultural Omnivore, Otaku, Japanese Sub Culture, ESS (Evolutionary Stable Strategy)

* Cooperative Faculty of Education, Utsunomiya University
(連絡先: koharak@cc.utsunomiya-u.ac.jp)

図1 ガンダム大投票性別と年齢構成



NHKではその後も同様の形式で、『全〇〇大投票』という番組を7つ制作しているが、投票総数で『全ガンダム大投票』に続く次点の『全プリキュア大投票』でも61万票であり、ガンダムシリーズの特別な人気がわかるだろう。

ガンダムシリーズ・ファンを選んだ二番目の理由は、第一の理由から派生するものだが、長期にわたるシリーズの中で、作品の舞台となる世界／歴史を共有するものと、共有しないものとで二分され、ガンダムシリーズの中での正統性をめぐる闘争が生じており、融和／排除の象徴闘争の様が分析しやすいからである。

より具体的には、ガンダムシリーズは、初代の『機動戦士ガンダム』と世界観および歴史を概ね共有する「宇宙世紀」シリーズと、それを共有しない「アナザーガンダム」シリーズとに分類が可能であり、このような分類はファンの中では概ね共有されている。前者を「宇宙世紀」と呼ぶのは、これらの作品群において、初代ガンダムにおいて描かれた「一年戦争」という出来事が宇宙世紀0078に起こったこととして設定され、その「一年戦争」が起こった世界の別の場所や別の時間のできごとがそれぞれに描かれているからである。

ここで本稿でアンケートに用いた作品一覧と本調査における作品ごとの視聴経験率を挙げておく。

表1 ガンダム大投票性別と年齢構成

| 略称 | 作品名 | 発表媒体 | 野作品は(宇宙世紀) | 視聴割合 |
|-------------|-------------------------------|------|------------|------|
| 1979 初代 | 機動戦士ガンダム | TV | ◎ | 73.2 |
| 1985 Z | 機動戦士Z(ゼータ)ガンダム | TV | ◎ | 65.9 |
| 1986 ZZ | 機動戦士ガンダムZZ(ダブルゼータ) | TV | ◎ | 44.1 |
| 1988 逆シャア | 機動戦士ガンダム 逆襲のシャア | 映画 | ◎ | 74.5 |
| 1989 ポケ戦 | 機動戦士ガンダム0080 ポケットの中の戦争 | OVA | ○ | 56.2 |
| 1991 F91 | 機動戦士ガンダムF91 | 映画 | ◎ | 60.1 |
| 1991 0083 | 機動戦士ガンダム0083 STARDUST MEMORY | OVA | ○ | 54.1 |
| 1993 V | 機動戦士Vガンダム | TV | ◎ | 30.2 |
| 1994 G | 機動武闘伝Gガンダム | TV | | 39.1 |
| 1995 W | 新機動戦記ガンダムW | TV | | 49.6 |
| 1996 X | 機動新世紀ガンダムX | TV | | 32.3 |
| 1996 ヴターンエー | ∀(ターンエー)ガンダム | TV | ◎ | 37.3 |
| 2002 SEED | 機動戦士ガンダムSEED | TV | | 66.4 |
| 2004 SEED D | 機動戦士ガンダムSEED DESTINY | TV | | 55.9 |
| 2006 SEED S | 機動戦士ガンダムSEED C.E.73-STARGAZER | OVA | | 28.1 |
| 2007 00 | 機動戦士ガンダム00(ダブルオー) | TV | | 66.7 |
| 2010 UC | 機動戦士ガンダムUC(ユニコーン) | OVA | ○ | 66.4 |
| 2011 AGE | 機動戦士ガンダムAGE | TV | | 38.8 |
| 2014 Gレコ | Gのレコンギスタ | TV | ◎ | 37 |
| 2015 鉄血 | 機動戦士ガンダム 鉄血のオルフェンズ | TV | | 59.1 |

厳密に言えばターンエーとGレコは宇宙世紀の後の時代の世界である。

これらの作品を選ぶ際には、テレビシリーズを中心として、よりマニアックな層に人気の高いOVAや映画作品を加えることで、よりライトな層とディープな層双方の意識を反映できるように試みた。

また宇宙世紀作品のうち、初代ガンダムと同様に富野由悠季が総監督を務めた作品は宇宙世紀系作品のファンの中でより正統性が高いとみなされている。(逆に言えば、同じ宇宙世紀系でも富野作品以外は認めないファンが存在している)。

作品発表の年代別にみるとわかるように、宇宙世紀シリーズは比較的古い作品に多く、アナザーガンダムは比較的新しい作品が多い。その中で、『機動戦士ガンダムUC』と『Gのレコンギスタ』については比較的新しい作品でありながら、宇宙世紀の世界観を継いだものとして、特別な位置づけにある。

これらの作品を支持する層の一般的な性格については、前述の『発表!全ガンダム大投票』の結果から見る事ができる。アニメ作品部門において、全作品で一番人気だった初代の『機動戦士ガンダム』(宇宙世紀系)と、アナザーガンダムで一番人気となった『機動戦士ガンダムSEED』(全体でランキング3位)の支持者の内訳をみておこう。

図2 初代ガンダムが好き 性別と年齢構成

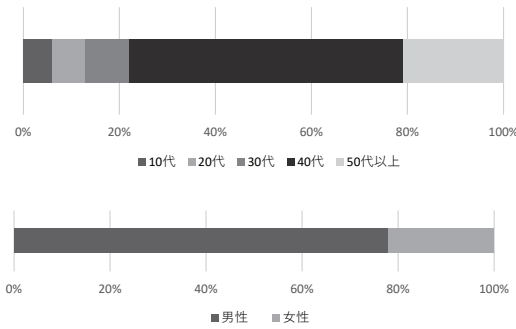
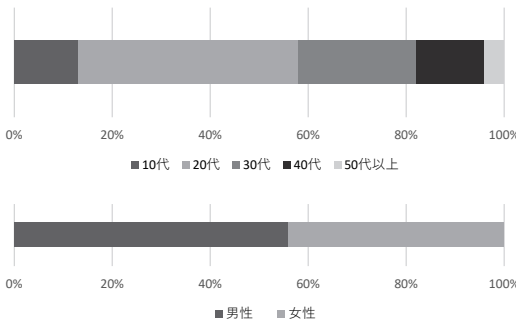


図3 ガンダムSEEDが好き 性別と年齢構成



初代とSEEDの投票内訳を比較すると、初代は男性人気が優位で40代50代の人気が高い。一方でSEEDは男女比がほぼ同等で20代を中心に若い世代に人気がある。年代別人気に違いがあるのは、それぞれが放送された時代が異なり、その時の世代だった人たちが主な支持層になっているからである。また、男女比に違いがあるのは初代（ひいては宇宙世紀作品・SEED以前の作品）が主に男性向けに作られていたのに対して、SEEDは女性に好まれるキャラクターなどで支持層を拡大させたからである。こうした異なる層に支持される、異なる系列の作品を含みつつも、全体としてより広くガンダムシリーズを愛するファンも多い。このような性格を持つガンダムシリーズは、ファンの中の融和と排除の二つの戦略と、ファン層の包含と分裂というダイナミクスの在り方を見るうえでの好例となるだろう。

ガンダムシリーズのファンを取り上げた第三の理由は、やはりこれも第一の理由から派生するものだが、このシリーズが最初の作品から40年を経過しているために、ガンダムで育った世代が自分の子どもたちと一緒にガンダムを見ることで子どもに影響

を与え、オタク文化資本の継承が起こっているのではないかと考えられることである。これは本稿の著者の一人でありガンダムファンである小原（1970年生まれ）が実際、自分の子どもたちと経験したことであり、かつもう一人の著者（やはりガンダムファン）の川田（1998年生まれ）が自分の父親と経験したことでもある。このような影響関係がどの程度一般的なのかということを確認めたかったことがある。

片岡（2018）によれば、文化資本の豊かな層においてより実践の多い「正統的文化」の趣味（美術館やクラシックの音楽会、楽器演奏、茶道など）については、親の影響や習い事をきっかけにはじめることが多いのに対し、階層と無関係な「大衆的文化」（ロックコンサートやカラオケ、パチンコなど）については、友人の影響が大きく、家庭の影響がほとんど見られないことがわかっている。また正統的文化の伝達についても、母から娘への伝達が主で父から子どもたちへという影響関係があまり見られないこともわかっている。

もし親（特に父親）の影響でガンダムファンになるという経路が確かめられれば、大衆的文化の中にも直接の文化の再生産が起こる領域があることがわかることになる。

サブカルチャーにおけるテイストの象徴闘争

本稿では、オタク的ともいわれるような種類のサブカルチャーにおける趣味（テイスト）の象徴闘争を扱うのだが、この問題を扱う上で、先に理論的に整理しておくべき二つの関連した問題がある。

その第一は、大衆的な文化に関する趣味において、象徴闘争が起こりうるのかという問題であり、第二に、象徴闘争と言えそうな実践が無意識的になされている時、それをどこまで戦略的と呼んで構わないかという問題である。

この二点に関連して、岡澤は工藤（2017）と北田（2017）の議論を次のようにまとめ、工藤＝北田テーズと呼んでいる。

ある特定の文化消費において、その文化消費を行うものたちの間で、テイストの差異がそもそも人々を分割するほどの注目値に値すべき差異としてあつかわれるか、さらにそうした差異が単なる好き嫌いによる違いではなく優劣を伴う序列を生み出すかどうか、これらは理論的に仮定されてよいものではなく、それぞれについて具

体的な研究を通して経験的に問われるべき問題である（岡澤2017）

ここでもこのテーゼに沿って、経験的に見ていくこととしよう。

第一の問題に関して、この問題を最初に理論化したブルデュー自身の基本的スタンスは、大衆文化の内部における卓越化は考える必要がなく、大衆の文化は中上流階級の趣味の引き立て役としてのみ存在するというものであった（Bourdieu 1979）。

これはブルデュー自身が分析した1960年代のフランス社会において、社会の階層間の趣味の違いがもたらす社会的機能を分析するという目的においては、一定の真実を表していたかもしれない。しかしこれまでサブカルチャーと呼ばれてきた大衆文化が、事実上社会のメインストリームの文化となっている現在、その中における象徴闘争のありようについて分析することには大きな意味があるだろう。

この問題に対する、全体的で量的なアプローチの好例は片岡による一連の調査研究である。彼女の一つの結論は、人々の趣味はオムニボア化しており、そうしたオムニボア化した趣味のうち正統的文化に關係する趣味には、階層とのつながりが見られ、ゆえに卓越化の効果も見込まれるが、大衆的文化に關係する趣味は広く一般化していて階層との結びつきを失っているというものであった（片岡2018）。この解釈によれば、大衆的な文化は一般化しており、お付き合いのための文化となっており、卓越化の効果を持たないことになる。

もう一つのタイプの研究は、分野限定的で質的なアプローチによるものである。その好例は七邊（2010）によるものだ。七邊はコミケに集まる同人のメンバーや運営側の人々のインタビューを通して、オタク文化における象徴闘争に関して分析を行っている。

コミケット準備会の前代表であった米澤は、「同人仲間内での人気・承認の獲得」という関心が、参加者の活動を方向づけていることを、次のように記述する。『そこ（同人界）では、マンガやアニメという、世間がいう子どもっぽい趣味は、逆にそれをどこまで究めるかによってステータスにさえなりうる』（米澤1989）。アニメやゲームに関する自分の知識や技量という「文化資本」は、人気や知名度のような「象徴

資本」へと変換され、界におけるステータスを示すこととなる。

このように、七邊はブルデューの象徴闘争に関する理論が、同人界というサブカルチャーの内部においてもあてはまることを示している。またその界における象徴資本は表面的には経済資本追求の否定によってなりたっているにも関わらず、そこでの戦略的な象徴資本の獲得は経済資本にも転換可能であることが示される。コミケの中でもっとも目立つ場所に出店し、作品を大量に販売できるサークルは同人界の中で、もっとも高い地位につくことができる。そこでメジャーデビューのきっかけをつかめれば、その人気を踏み台にして経済的な利益も得ることができる。ただし、象徴資本を経済資本に転換する際に上手にふるまわなければ、経済的利益と引き換えに批判を浴び、同人界における居場所を失うことになる。

なお同人界で象徴資本を手に入れるための直接の手段は、優れた作品を生み出すための技量ではあるが、その世界で上手に泳ぎ渡るために求められるものは、「どのようにしたら、周りから人気を得られ、どのようにしたら批判されるか」ということについての、内面化された価値観でもある。そしてその価値観は、テイストと直接つながっている。

このように、趣味の社会空間全体を対象とした調査において、多くの人が楽しんでいるような趣味を身につけることは、卓越化というよりは社交的な意義が浮かび上がる一方、よりマイナリティの、社会全般の価値観と逆行する部分を持つ趣味に基づく界の内部においては、趣味を通じての卓越化が生じていることがわかった。これはどちらが正しいというわけではなく、それぞれが趣味の別の側面を明らかにしていると考えべきだろう。

本稿では、ガンダムファンという界の内部における価値観の融和とぶつかりあいの様子を描くことによって、趣味にもとづく人間関係形成のダイナミクスを描きたい。

第二の問題だが、象徴闘争の試みが意図的ではない場合、そこに戦略性はどこまで認められるのだろうか、という問題がある。

たとえば上記の七邊（2010）は、本人が意図的に象徴的利益を追求していなかったとしても、そこに利益の社会構造があり、それに従うことで利益が得

られることを学習する機会があるなら、その利益に導かれたような行動は戦略的だとみなせると考えている。

この場合、利益の構造は「批判」によって可視化されている。

商業的な活動をしつつ同人界に入ってくる個人や企業が行っているサークルは、それが公開されるとマイナスの位置に置かれやすい。委託販売ショップのEが語る通り、企業が裏にいと「金が欲しくてやっている」と思われ、「どんなに面白いものでもまずマイナスから入る」。そのため、商業での名前や企業名を隠して活動している者や、「同人では、お金のためではなく、好きで作っている」という姿勢を戦略的に取るFのようなものも多い（七邊2010）。

これだけ場の論理が明確だと、それに無意識的に従っていても、その戦略性を疑う必要はないだろう。意識的に「戦略的に」ふるまうのではなく、心からそうした姿勢に共感してふるまうことが好感を呼ぶなら、その戦略的意義もはっきりする。

一方、界と界の間に葛藤の火種がある時、双方の界の境界に近い者の取ることができる戦略は二つありうる。界の分裂を促進させる方向で動くか、界と界の間の融和を図るように動くかである。

上記の例の場合には、同人界の一般的な規範にそのまま追随し、同人界において商業的な活動をするものを批判し、追い出そうとすること、もしくは同人界のそうした狭量さを嫌い、メジャーな雑誌の中のみで活動するというような在り方が前者となる。一方、レトリックを駆使し、同人界と商業界の違いを止揚する方向で活動するという在り方が後者になる。残念ながら、七邊はそのような事例を挙げていないので想像するしかないが、たとえば『同人出身の作家がメジャーな業界で成功することで、同人界全体への社会的認知がポジティブになる』というような主張を通じて、両者の対立を解消させていくというようなスタンスが考えられるだろう。

この後者の戦略に関連し、真鍋（2020）は南田（2001）の議論を引用しながら、ロックに内在する3つの方向性の葛藤が一時的に緩和されることによって、ロックがポピュラリティを勝ち得たことを説明している。

対抗文化との相互関係のなかでロックは自律的

な音楽文化に成長したわけだが、ともすれば閉鎖的な共同体意識や芸術志向に陥りがちな特性も、対抗文化自体が流通システムの新しいかたちを用意したことで、それほど矛盾や葛藤を感じさせずに「商品としてのロック」と並存できた。つまり、ロック文化生成の段階で、〈アウトサイド〉と〈アート〉を尊重するためにポピュラリティを犠牲にするという選択をせずにすんだのである（南田2001、真鍋（2020）における引用）。

真鍋は当時のロックをめぐる状況が、「経済資本と象徴資本の対立構造が見られない場として成立していた」がゆえに上記のようなことが起こりえたと解釈をしているが、見方を変えれば、異なる界の論理の狭間であえて、その葛藤を調停するというリスクをとるものが現れ、その流れにしたがうものが出てきたからこそ、ロック界全体の社会的影響力を高めることに成功したのだ、とも考えられるだろう。この後者の戦略は、社会運動論におけるフレーミングとも重なり合うところがある。

この二つの戦略は、異なる相手の排除と融和とも言い換えられる。排除はより広い共通項があったとしても、自分と趣味の合わないものを嫌い、コミュニティから排除するかもしくは自分から出ていくか、いずれにしても自分の仲間やネットワークをより純化する方向で動くことである。融和とはその逆に、自分が好むものを好まない相手、あるいは自分が好まないものを好む相手と、より広い共通性でくられることにより、ともにコミュニティを形成していこうという在り方である。

ここでは双方を象徴闘争として考えようと思うのだが、問題がある。

自分にとり居心地の良い居場所を確保し、その居場所の影響力がおよぶ範囲を拡大することは、たとえ直接、自分の地位を向上させるという意図がなくても、結果的にそのようなことにつながるなら、象徴闘争だったり、ハビトゥスの社会的地位向上のための戦略として捉えても良いのだろうか？

無意識的な戦略の戦略性

ブルデューは私たちが持つ趣味や価値観が、それぞれの生まれ／育ちをただ反映するのみならず、それが与える他者への印象を通じて、自分自身の社会

的地位に影響を与えていると論じた。私たちの社会的地位が、趣味や価値観によって示され、その示された地位を実際に社会の中で保持するのに役立てられると考えた (Bourdieu 1979)。

高い社会的地位は通常、高い収入と結びついている。高い地位にあることは高い収入を可能とし、高い収入があることが高い地位につくことを可能とする。つまり社会的地位は貨幣との交換可能性を通して、一種の社会的な通貨ともなっている。このような社会的地位と同時に結びついている趣味や価値観に関しても、お金と交換可能な資本であると捉えたブルデューはそれらを文化資本と呼んだ。

ブルデューは、人が意識的・無意識的に、より高い社会的地位の獲得を目指し、戦略的にふるまっていると考えた。彼のこうした「戦略」という考え方は、数理生物学者のメイナルド＝スミスが提出した「進化的に安定な戦略 (ESS)」という概念と比較するとより理解しやすくなる (小原2001、Montano Campos2017)。

生物学における戦略的な行動の進化的な安定性は、自分の遺伝子をより多く残せる行動が集団の中で広がっていくことによって得られる。その結果「遺伝子をより多く残す」ことがゲーム理論でいう「利得」として、最適な戦略行動が自然にとられるようになっていく。生物の個体ひとつひとつが何も考えなくても、その遺伝子プールの中で最適な行動を行う個体が広がっていく、もしくは安定的なバランスが成り立つこととなる。

一方、人間の行動の合理的戦略における進化的安定性を保証する原理として、企業行動の経済学であれば単純に生産性の高い企業がより低い企業を淘汰していく過程が想定できる。この場合、各企業の行動はどれだけ意図的かどうかは問われない。そうした企業実践をはじめた経緯が偶然であっても、そうしたやり方の経済的効率性が高ければ、そうした企業実践は社会の中で広がっていき定着するだろう。一人一人の人についても、経済的合理的行動は、貨幣の普遍的価値と、他者の労働を買う力により、「お金をできるだけ効率よく手に入れようとする」行動は無意識的にも広がっていく。誰でもお金さえ手に入れさえすれば、それで自分の欲しいものが手に入り、またお金の力で他者の行動を操ることができるからだ。お金を有効に利用せず、ただ浪費するような行動の仕方は自然に消えていくことになる

えられる。

ただし、社会的地位と顕示的消費の関係を考えると、事態はそれほど単純ではない。人は無駄な消費をすることで、自身の経済力、ひいてはその社会的地位を示すことができるのだが、この原理をさらに推し進めると、人は自分が手に入れられるはずの収入を目に見える形であきらめることによっても、この顕示的消費と同じような効果が得られると考えられる。ブルデューの言う象徴資本と経済資本の対立構造、知識人たちがつくる界と資本家がつくる界との間の対立構造の背景にはこうしたことがある。だから一見お金に無関心であるかのように見える行動は、まさにそうであるがゆえにその経済的な余裕を示し、ゆえにその社会的地位を示すことができると考えられる。

このような「お金に対する無関心」がもっともよく社会的地位に還元されるためには、その「無私」で純粋なありかたが周囲の心を打ち、尊敬の気持ちをかきたてる必要がある。そのためもっとも効果的な戦略は、無意識的にとられる必要がある (Bourdieu 1979、小原2001)。

しかしこのように無意識的に行われる行動が、社会的地位を高めようとする戦略にのっとっていると言えるのはどのような意味によってだろうか。

ESSと同じように考えるなら、社会的地位を高める上で非効率な行動が淘汰されていく仕組みが必要となる。それは上記のように、生産性の低い企業が淘汰されるのと同様にだ。

社会的地位がそのままお金と交換可能であれば (お金を用いれば社会的地位が得られ、社会的地位が高ければお金が得られる) その条件は満たされるだろう。またそうでないにしても、より高い地位にある人をみながあこがれ、その行動を真似することによって、彼らの行動や価値観が広がる一方、逆に地位の低い人の行動が無視されるということがあれば、遺伝子の場合と同様に「より多くの人に真似される」という意味で成功した行動が集団の中で定着することとなる。

本稿では無意識的な戦略の効果を探るため、融和 (消極的／積極的) と排除 (消極的／積極的) の戦略がそれぞれ、自分と同じような趣味を持つ者の居場所の拡大や確保にどのような影響を与えているかを見ることとする。

より具体的には、消極的融和としては、他者の趣

味の違いを気にしないこと、積極的融和としては、自分の好きなことを周りに発信し、ともに楽しむような在り方を見る。また消極的排除としては、他者の趣味の違いを気にすること、ともに楽しむのではなくうちに閉じこもること、積極的排除としては、他者の趣味や作品そのものの批判を行うこと（狭い意味での卓越化）を見ることとする。

居場所については、ネットスラングの一つである「界限」という用語を用いることとする（川田2021、意味解説ノート2017、Career Picks 2020）。「界限」とは、地理的な「あたり一帯」という本来の意味から派生して、同じ趣味や価値観を共有するコミュニティを意味する。ネット上でつながるガンダムファンにおいて広く用いられているスラングであり、ブルデューの界の概念とちょうど重なる用語として採用した。用例としては、「アニメ界限の方々は、アイドル界限と違って静かだね（どちらも界限はファン層の意味）」意味解説ノート2017、「インスタ界限で人気のキッズモデル（界限は利用者のネットワークの意味だが、趣味・価値観の共有の含意がある）」「ジャニオタ界限の拡散力がすごい」（Career Picks 2020）など。

効果については重回帰分析を用い、基本的な属性や意識的な行為に基づくモデルに加え、通常は「性格」や「価値観」の範囲と考えられるような「態度」についても、ハビトゥスが形成する無意識的な戦略の一部として考え、それらを説明変数に加えたモデルを用いることとする。

なお調査では、積極的融和を示す趣味の発信を意味する用語として、これもネットスラングの一つである「布教」という言葉を用いた（川田2021）。一般的には宗教を広めることを布教と言うが、オタク、ファンの間では「自分が好きなものを他人に勧めること」を指す（WINBIRD ライトノベルブログ2006）。「友達に好きな物の魅力を語って布教する」、「好きなキャラの人気、知名度を上げるためにイラストを投稿して布教する」というように使われる。

方法

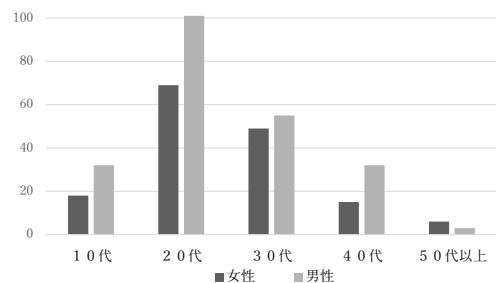
アンケートはGoogle フォームを利用し、Twitterのアンケート回答募集用アカウントで回答を募集した。川田のガンダム好きの友人・知り合い十数人に回答と協力を乞い、彼らを起点としてアンケートのリンクを張ったツイートを拡散し、回答を募った。(5

ちゃんねるでも回答を募集したが全く集まらなかったため、そちらの回答は本分析では用いていない)。結果としてガンダムファンの中でもTwitterを利用している比較的若い世代が中心となった。アンケート本文は川田（2021）にあるので必要に応じて参照してほしい。

調査対象の性格

アンケートの回答者は合計で355人。性別の割合は、全体の59.2%が男性、39.8%が女性である。性別・年齢別の分布は以下の通りで、川田と同年齢層である20代が中心である。

図4 回答者の年齢と性別分布



これをガンダムファンの全体像に比較的近いと思われる『全ガンダム大投票』の投票の性別・年齢別分布（図1）と比較すると、20代が多めで、40代が少なめ、女性が多めとなっている。結果としてSEEDの支持層の年齢分布、性別分布と一致している。

またtwitterを見る頻度については97%が一日数回以上と答えており、「ほとんど、全くみない」という層がまったく存在しないことから、twitter上でガンダム好きの知り合いがいて、このアンケートに参加するくらいにはガンダム好きのコミュニティに近い人が回答していることがわかる。一方、5ちゃんねるについては、「全く利用しない」が47%とほぼ半数を占め、「週数回」以上見るものが17%と比較的少なく、今回のアンケートには5ちゃんねるの掲示板の利用者はあまり含まれていないことがわかる。

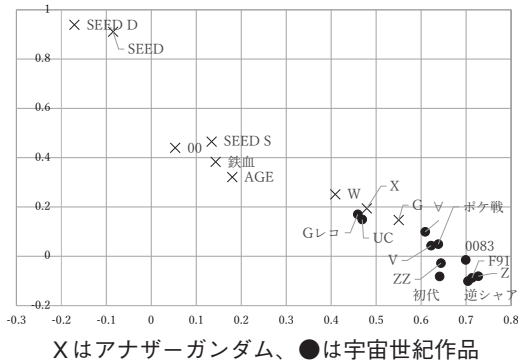
分析

まず回答者全体の傾向を探るために、どの作品をすでに視聴しているかという質問項目をともに因子分析にかけると次のような結果となった。（各作品

の因子負荷値)。

因子1は宇宙世紀ないしは90年代以前の作品を視聴、因子2はSEED以降のアナザーガンダム(特にSEEDとSEED D)を視聴という軸になっている。(最尤法 プロマックス回転、抽出後の累積負荷量平方和40.1%)

図5 視聴済みの作品の因子分析 作品ごとの因子負荷値(横軸 因子1 縦軸 因子2)



因子得点から作品は4つのグループに分けられる。右下の1990年代以前の宇宙世紀系作品、1990年代の初期アナザーガンダムと2000年代の新しい宇宙世紀系作品、そして2000年代のアナザーガンダム、そしてその中でもっとも人気の高いSEEDと続編SEED D。

性別、年齢層別に因子得点の平均点を見ると、男女とも30代から40代では宇宙世紀系得点のみが増加する傾向にある。また10代から30代にかけて、男性では宇宙世紀因子得点、アナザー因子得点の双方が増加していくが、女性では、10代から20代へはアナザー因子得点が上昇し、20代と30代はほとんど同じ位置にある。

図6 性別・年齢別 視聴済作品 平均因子得点(横軸 因子1 縦軸 因子2)

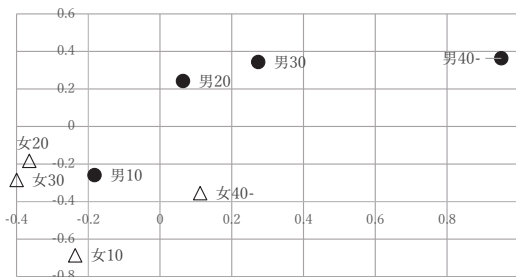
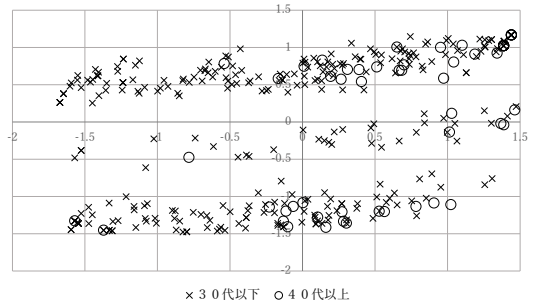
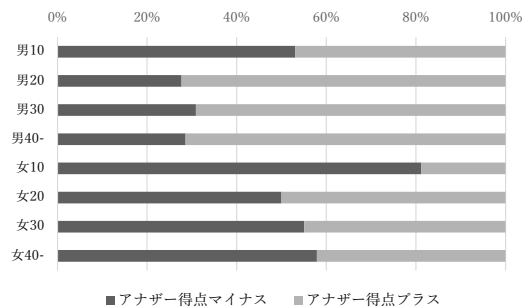


図7 回答者個人の年齢層別視聴済作品因子得点分布(横軸 因子1 縦軸 因子2)



一人一人の因子得点を見ると、アナザー因子得点の高い・低いでグループが二分していることがわかる。このように分布が二分するのは、同じガンダムファンの中でも、アナザーガンダムを認めるか認めないかで分化傾向があるからだろう。年齢別に見ると、40代以上で宇宙世紀因子得点が高いほうに偏った分布となる。次のグラフを見ると、男女とも10代でアナザー因子得点の低いグループの割合が高く、男女で比較すると男性のほうがアナザー因子得点の高いグループに入る割合が高くなる。

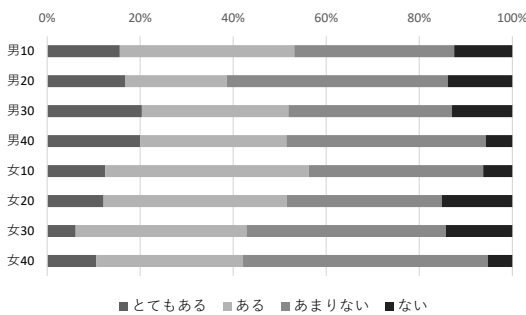
図8 性別年齢層別 視聴済作品因子2得点(アナザーガンダム系)



界限への所属意識

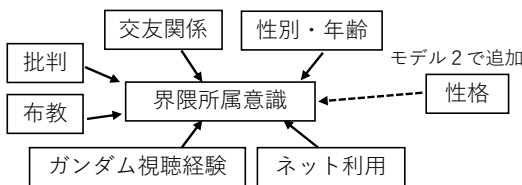
ガンダムファンにおいて、趣味を共有するコミュニティやそのネットワークは「界限」と呼ばれる。今回の調査でも、「ガンダム界限」に所属している意識をたずねているが(質問17『「ガンダム界限」に所属している意識はありますか』)、男女ともほぼ半数が所属意識を持っていることがわかった。年齢に関しては一貫した傾向は見られない。

図9 性別年齢層別 ガンダム界限所属意識 (40代は50代も含む)



この所属意識のあるなしは、象徴闘争とどう関係しているのだろうか。排除、融和の各戦略との関係を見てみる。積極的排除は他者の趣味や作品批判の質問から、積極的融和は主に布教の頻度から測ることとする(一部、性格の質問も用いた)。消極的排除・融和は性格・価値観の質問によって探る。周りに合わせる方向の回答は融和系、周りを否定する方向は排除系とする。他にガンダム好きの友人の数やネット利用頻度、ガンダム視聴経験、性別年齢をモデルに含めた。

図10 界限所属意識への影響モデル1、2



批判に関しては、質問24～28「趣味や考え方が合わないガンダムファンへの否定的意見や批判を対面やネットで言う／書くか」質問33～35「ガンダム作品の批判や否定的意見を対面やネットで言う／書くか」の二つの因子得点を利用(最尤法、プロマックス回転、抽出後の累積負荷量平方和54.5%)。因子は趣味批判の因子と作品批判の因子に分かれた)。同様に批判を受ける頻度については、質問29～32、質問39～41の質問の因子分析により因子得点を作成し(最尤法で2因子抽出、プロマックス回転、抽出後の負荷量平方和の累積率は59.0%)、趣味に関する批判を見聞きする因子と、

作品に関する批判を見聞きする因子それぞれの得点を用いている。

交友関係は質問14(「あなたにはガンダム好きの友達や知り合いがリアルやネット、SNS上にいますか」)、布教は質問43「ガンダムシリーズを知らない人にガンダムをおすすめ(布教)することはありますか?」ネット利用は質問53～56(twitterを見る頻度、つぶやく頻度、5ちゃんねるを見る頻度、書き込む頻度)、ガンダム視聴経験としては、前出の宇宙世紀因子得点、アナザーガンダム因子得点を用いた。

性格に関しては、質問47「他人からおすすめされたガンダム作品を見たり好きになったりすることはありますか」、質問48「見たことがないガンダム作品を見ようとして、どの作品を見始めるか選ぶとき、その作品の評価や評判を気にしますか?」、質問57「好きなことに関して、人と話をしたり一緒に遊んだりして、みんなで楽しむタイプですか」、質問60「自分が嫌いだからといって、友達・知り合いの好きな物を否定することは良くないと思いますか」、質問61「自分の好きな物は友達・知り合いにも好きになってもらいたいと思いますか」、質問62「自分が好きな物について、友達・知り合いの評価は気にしないタイプですか」を用いた。

まず性格以外の説明変数を用いたモデル1に基づいて、重回帰分析をステップワイズ法で行った。その結果、次のモデルが選択された。

調整済みR²=0.18

表2 界限所属意識 重回帰分析 モデル1

| B | 非標準化係数 | 標準化係数 | t値 | 有意確率 | 標準誤差 | |
|---------------|--------|-------|-------|-------|------|------|
| | | | | | ベータ | 標準誤差 |
| 14.ガンダム好き友人の数 | 0.234 | 0.056 | 0.204 | 4.172 | 0 | |
| 宇宙世紀視聴 | 0.213 | 0.045 | 0.225 | 4.745 | 0 | |
| 43.ガンダム布教頻度 | 0.188 | 0.052 | 0.172 | 3.641 | 0 | |
| 趣味批判因子 | 0.117 | 0.046 | 0.12 | 2.511 | 0.01 | |

ここから、ガンダム界限への所属には、① ガンダム好きの友人が多いこと ② 宇宙世紀系の作品をたくさん見ていること ③ ガンダム作品を初心者の人に勧めること ④ ガンダム好きの人の趣味を批判すること が影響していることがわかった。一方、アナザーガンダムの作品を見ているかどうか、ネットの利用、ガンダム作品の批判をすること、批判を受けること、性別・年齢は所属意識に関係し

ていない。

ガンダム好きの友人が多ければ、コミュニティへの所属意識が高くなるのは当たり前だろう。またガンダム界限においては、宇宙世紀系の作品の視聴がアナザーガンダム系よりも評価されるということなのだろう。ガンダム界限に出入りするということは、ガンダム作品を広めようとする布教をしつつ（積極的融和）、他者のガンダム趣味を批判すること（積極的排除）が求められるのだと考えられる。ただし、ガンダム作品の批判をすることは、界限の内と外に関係なく行われているようだ。

モデル2では次の説明変数が採用された。

調整済みR²=0.19

表3 界限所属意識 重回帰分析 モデル2

| | 非標準化係数 | | 標準化 | t 値 | 有意確率 |
|---------------|--------|-------|-------|-------|------|
| | B | 標準誤差 | 係数 | | |
| 14.ガンダム好き友人の数 | 0.231 | 0.056 | 0.201 | 4.111 | 0.00 |
| 宇宙世紀視聴 | 0.207 | 0.045 | 0.219 | 4.611 | 0.00 |
| 43.ガンダム布教頻度 | 0.18 | 0.052 | 0.165 | 3.488 | 0.00 |
| 趣味批判因子 | 0.146 | 0.048 | 0.15 | 3.007 | 0.00 |
| 60.他者の趣味の尊重 | 0.147 | 0.069 | 0.103 | 2.12 | 0.04 |

モデル1で採用された説明変数に加えて、質問60の他者の趣味の尊重が採用された。標準化係数は0.1程度なので微妙な効果しか与えていないが、他者の趣味について積極的に批判しながらも、同時に違いを尊重する態度（消極的融和）が求められているという結果となった。

これを男女別に見ると、それぞれ若干違った傾向が見えた。（それぞれ調整済みR²=0.19、0.18）

表4、5 界限所属意識 重回帰分析 男女別

| 男性のみ | 非標準化係数 | | 標準化 | t 値 | 有意確率 |
|----------------------|--------|-------|-------|-------|------|
| | B | 標準誤差 | 係数 | | |
| 宇宙世紀視聴 | 0.214 | 0.063 | 0.216 | 3.389 | 0.00 |
| 43.ガンダム布教頻度 | 0.242 | 0.07 | 0.213 | 3.476 | 0.00 |
| 14.ガンダム好き友人の数 | 0.267 | 0.08 | 0.212 | 3.328 | 0.00 |
| 62.好きなことの周りの評価は気にしない | 0.138 | 0.068 | 0.122 | 2.016 | 0.05 |

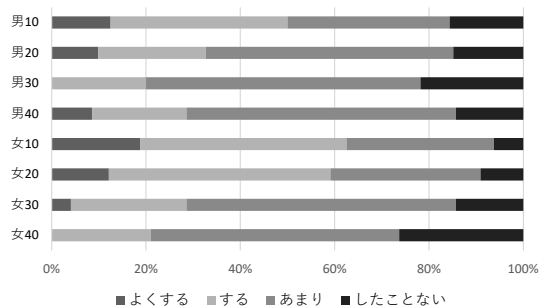
| 女性のみ | 非標準化係数 | | 標準化 | t 値 | 有意確率 |
|------------------|--------|-------|-------|-------|------|
| | B | 標準誤差 | 係数 | | |
| 14.ガンダム好き友人の数 | 0.241 | 0.08 | 0.24 | 3.03 | 0.00 |
| 宇宙世紀視聴 | 0.305 | 0.073 | 0.316 | 4.155 | 0.00 |
| 57.好きなことをみんなで楽しむ | 0.185 | 0.081 | 0.185 | 2.294 | 0.02 |

まず男性では、布教頻度がより重要で、また他の人の批判を受け流す（良い意味の）鈍感さが求められる（消極的融和）。一方女性では、布教するかどうかは影響しない一方、宇宙世紀系の作品に関する

視聴経験が男性以上に求められ、好きなものを共有する意識が必要とされる。好きなものを共有するのは性格・価値観の質問ではあるが、積極的融和の行動とつながっていると推測され、同じ積極的融和のかたちが男女で、布教優位かともに楽しむこと優位かに分かれているのだと考えられる。

次のグラフを見てもわかるように男性で、ガンダム界限にいるうえで布教が重要になるのは、決して男性が女性より布教に熱心だからというわけではない。布教の頻度自体は女性のほうが多い。また若い人ほど多いという傾向がある。これは男性より女性の方が、また若い人ほどまわりにガンダムを見たことがない人が多いということが関係しているかもしれない。

図11 性別・年齢層別 布教頻度（40は50代も含む）



でも単純に布教頻度と界限所属意識の相関係数を見ると男性で0.27、女性で0.20で男性のほうが若干相関が大きい。

男性で、他者の趣味批判を気にしない性格が求められるのは、男性の場合、界限への所属意識と趣味に関する批判を受ける頻度との間に若干の相関がみられるからだろう（男性0.12 5%有意、女性0.03 5%非有意）。（この点に関しては、アナザー系の作品をどれだけ見ているかによって戦略が変わってくる。次々節を参照）

界限に入りたい意識、避けたい意識

次に界限に入りたいという意識に関してもモデル2と同様の説明変数を用いて重回帰分析を行ってみた。

すると①よく布教している人 ②自分の好きなものを周囲にも楽しんでも欲しい人 ③宇宙世紀系の作品をよく見ている人 ④自分の趣味を批判された経

験の少ない人が境界に入りたいと感じていることが分かった。ただし調整済みR²は0.08と小さいので、これらではあまり説明されていないこともわかった。

境界に所属している意識のある人とそうでない人では「境界に入りたい」気持ちの意味が違っても考えられるので、それをわけて分析してみると、所属している意識のある人（質問17境界に所属している意識が1とともある2ある人）では、質問61の「自分の好きなものを周りの人にも楽しんでもらいたい」という説明変数だけが選ばれた（標準化係数0.35、調整済みR² = 0.12）。一方、所属している意識のない人（3あまりない、4ない）では、趣味批判の因子得点だけが説明変数として選ばれた（標準化係数0.30、調整済みR² = 0.08）。境界に所属していないが、境界に入りたいと思っているのは、趣味に関する攻撃性が弱い人だということのようだ。

同様に境界を忌避する気持ちについても見てみた。（調整済みR² = 0.17）

表6 境界から離れたい 重回帰分析

| | 非標準化係数 | 標準化係数 | t値 | 有意確率 | |
|-------------|--------|-------|-------|-------|------|
| | B | 標準誤差 | ベータ | | |
| 趣味批判因子 | 0.243 | 0.053 | 0.243 | 4.547 | 0.00 |
| 批判受ける 作品 | 0.164 | 0.05 | 0.181 | 3.245 | 0.00 |
| 性別（男性1女性2） | 0.34 | 0.089 | 0.19 | 3.84 | 0.00 |
| ネット利用 | -0.06 | 0.025 | -0.13 | -2.47 | 0.01 |
| 批判受ける 趣味 | 0.132 | 0.054 | 0.142 | 2.446 | 0.02 |
| 43.ガンダム布教頻度 | -0.11 | 0.052 | -0.1 | -2.02 | 0.04 |

作品自体や趣味に関する批判を見聞きする程度に応じて、境界を忌避する気持ちにつながり、また自分自身が他者の趣味に関する批判を行うことも影響を与えている。批判を行う人はトラブルを引き起こしやすいからだろう。性別では女性のほうが境界を離れたい気持ちを持ちやすい。ネットの利用が少ない人も境界を忌避する傾向が強いのは、境界を忌避する傾向がそのままネット自体の利用を減らせる効果があるからだと考えられる。布教を行わない人も、境界から離れたい気持ちを感じやすい。

これも男女別に見ると、男性では全体の傾向とあまり変わらない一方、女性では調整済みR² = 0.29

が大きくなり、中でも趣味批判の因子の影響が特に大きくなった。

表7 境界から離れたい 重回帰分析 女性のみ

| | 非標準化係数 | 標準化係数 | t値 | 有意確率 | |
|-------------|--------|-------|-------|-------|------|
| | B | 標準誤差 | ベータ | | |
| 趣味批判因子 | 0.468 | 0.095 | 0.377 | 4.925 | 0.00 |
| 批判受ける 作品 | 0.206 | 0.072 | 0.22 | 2.882 | 0.01 |
| 43.ガンダム布教頻度 | -0.19 | 0.079 | -0.17 | -2.43 | 0.02 |
| アナザー視聴 | 0.158 | 0.072 | 0.157 | 2.207 | 0.03 |

また作品批判の見聞きの因子などとともにアナザー視聴の因子の影響が見られた。

女性においては、ガンダム境界において非主流派のアナザーガンダムを愛好する人が、一方で宇宙世紀系の作品を好む人の趣味を攻撃し、その反動でアナザー系の作品への批判を見聞きすることで、境界から離れたいという気持ちを高めるという構図が見られる。

非正統的文化資本をめぐる戦略

アナザー系の愛好者の戦略を探るために、アナザー因子が高い人、低い人それぞれの性別ごとに、ガンダム境界への所属意識に関する重回帰分析を行った。

表8、9 境界所属意識 重回帰分析 男性のみ アナザー因子 高群、低群別

| | 非標準化係数 | 標準化係数 | t値 | 有意確率 | |
|----------------------|--------|-------|--------|--------|------|
| | B | 標準誤差 | ベータ | | |
| 男性 アナザー因子 0.5以上 | | | | | |
| 14.ガンダム好き友人の数 | 0.301 | 0.115 | 0.222 | 2.611 | 0.01 |
| 宇宙世紀視聴 | -0.217 | 0.091 | -0.204 | -2.392 | 0.02 |
| 43.ガンダム布教頻度 | 0.203 | 0.09 | 0.184 | 2.27 | 0.03 |
| 62.好きなことの周りの評価は気にしない | 0.215 | 0.104 | 0.167 | 2.067 | 0.04 |
| 男性 アナザー因子 0.3未満 | | | | | |
| 43.ガンダム布教頻度 | 0.383 | 0.117 | 0.325 | 3.287 | 0.00 |
| 宇宙世紀視聴 | 0.275 | 0.1 | 0.269 | 2.739 | 0.01 |
| 48.作品の評判を参考にする | 0.431 | 0.18 | 0.235 | 2.396 | 0.02 |

（調整済みR² = 0.17、0.25）

男性でアナザー因子得点が高い人では、自分の好きなものが友人や知り合いと異なっても気にしない場合にのみガンダム境界に所属する傾向があるのに対し、低い人では逆に、周りの評判を確かめながら新しい作品を見るかどうか決める人がガンダム境界

に所属する傾向がある。これは逆に言えば、自分の好きなものが周りとは異なる傾向があってもそれを気にしない人がガンダム界限に所属しながらも、ガンダム界限において正統性が低いと考えられているアナザーガンダムを見進めていて、ガンダム界限での作品評価を気にするような人はアナザーガンダムをあまり見ないという結果に終わっているのではないかと考えられる。

表10、11 界限所属意識 重回帰分析 女性のみ
アナザー因子 高群、低群別

| | 非標準化係数 B | 標準化係数 β | 標準誤差 | t 値 | 有意確率 |
|--------|-------------|------------|-------|-------|------|
| | | | | | |
| 宇宙世紀視聴 | 0.269 | 0.102 | 0.305 | 2.646 | 0.01 |
| 趣味批判因子 | 0.272 | 0.112 | 0.279 | 2.418 | 0.02 |

| | 非標準化係数 B | 標準化係数 β | 標準誤差 | t 値 | 有意確率 |
|------------------|-------------|------------|-------|-------|------|
| | | | | | |
| 14.ガンダム好き友人の数 | 0.283 | 0.102 | 0.284 | 2.779 | 0.01 |
| 宇宙世紀視聴 | 0.356 | 0.106 | 0.342 | 3.364 | 0.00 |
| 57.好きなことをみんなで楽しむ | 0.254 | 0.111 | 0.243 | 2.293 | 0.02 |

(調整済みR² = 0.15, 0.21)

一方、もともとガンダム界限においてマイナリティである女性においては、アナザーガンダムを見ながら、かつ界限に所属し続けている人たちは、他者の趣味を攻撃することを辞さない傾向にある一方、アナザーガンダムをもともとそれほど見ていなかった女性は、周りの影響を受けて宇宙世紀系の作品を見進めながら、そこで趣味を共有したいという意識のより強い人がガンダム界限で仲間を見つけているのではないかと考えられる。

ガンダム文化資本は相続されるのか

これまでの分析で、ガンダム界限に所属する上で、宇宙世紀系の作品をよりたくさん見ていることが重要だということがわかった。つまり宇宙世紀系の作品を見ることは、この界において評価の高い文化資本となっているということだろう。

では宇宙世紀系の作品の視聴数は、親や兄弟姉妹、友人の数などの影響をどれだけ受けるのだろうか。

質問10「あなたが育った家族にアニメ・マンガが好きな人はいますか？次のうち当てはまるものを選択してください」、11「あなたが育った家族にガンダムシリーズが好きな人はいますか？次のうち当てはまるものを選択してください」(選択肢は 父、母、兄弟、姉妹 など)。(複数回答可) 質問12 (質

問11で家族にガンダムが好きな人がいると答えた方へ) その人が好きな作品を次の中から選択してください。(選択肢は質問3と同じ)

これらの質問への回答を、因子分析にかけた(最尤法、プロマックス回転 抽出後の累積負荷量平方和23.1%)。

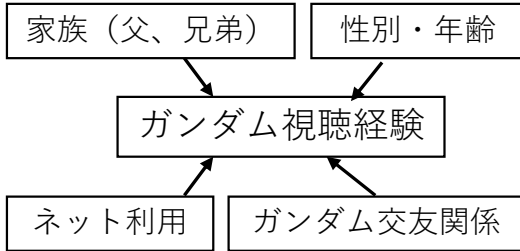
表12 家族がガンダム好きか 因子分析パターン行列

| | 因子1 | 因子2 |
|-------------------------------|-------|-------|
| 12.家族 [F91] | 0.62 | |
| 12.家族 [Vガンダム] | 0.56 | |
| 11.ガンダム好き [兄・弟が好きだ] | 0.56 | |
| 12.家族 [0083 STARDUST MEMORY] | 0.55 | |
| 12.家族 [ポケットの中の戦争] | 0.50 | |
| 10.アニメ・マンガ好き [兄・弟が好きだ] | 0.49 | |
| 12.家族 [ターンエーガンダム] | 0.48 | -0.12 |
| 12.家族 [ガンダムUC] | 0.45 | 0.16 |
| 12.家族 [ガンダムX] | 0.43 | -0.14 |
| 12.家族 [ガンダムZZ] | 0.43 | 0.11 |
| 12.家族 [Zガンダム] | 0.41 | 0.32 |
| 12.家族 [逆襲のシャア] | 0.40 | 0.37 |
| 12.家族 [ガンダムSEED] | 0.40 | |
| 12.家族 [SEED C.E.73 STARGAZER] | 0.39 | -0.12 |
| 12.家族 [ガンダム00] | 0.36 | |
| 12.家族 [ガンダムAGE] | 0.35 | -0.13 |
| 12.家族 [Gガンダム] | 0.33 | -0.13 |
| 12.家族 [鉄血のオルフェンズ] | 0.32 | |
| 12.家族 [Gのレコンギスタ] | 0.31 | |
| 12.家族 [ガンダムW] | 0.29 | |
| 12.家族 [ガンダムSEED DESTINY] | 0.25 | |
| 11.ガンダム好き [その他の家族] | 0.15 | |
| 10.アニメ・マンガ好き [その他の家族] | 0.15 | |
| 11.ガンダム好き [姉・妹が好きだ] | 0.12 | |
| 11.ガンダム好き [父が好きだ] | -0.31 | 0.99 |
| 10.アニメ・マンガ好き [父が好きだ] | -0.35 | 0.81 |
| 12.家族 [初代 (TV版または劇場版)] | | 0.70 |
| 11. [家族にガンダム好きはいない] | -0.32 | -0.58 |
| 10. [家族にアニメ・マンガ好きはいない] | -0.14 | -0.39 |
| 10.アニメ・マンガ好き [母が好きだ] | -0.12 | 0.24 |
| 11.ガンダム好き [母が好きだ] | | 0.20 |
| 10.アニメ・マンガ好き [姉・妹が好きだ] | | |

因子1は初代以外のガンダムシリーズ作品を好きな家族がいるかどうか、また特に兄弟にガンダム好きがいるかどうかという因子となっている。因子2は父がガンダム好きかもしくはアニメ好きか、また初代ガンダム好きの家族がいるかどうかという因子となっている。

この二つの因子が、宇宙世紀系とアナザーガンダム系のガンダムシリーズ視聴因子にどの程度影響を与えているか見てみよう。

図12 ガンダム視聴経験への重回帰分析モデル



家族以外の変数については、前節で用いた質問をそのまま用いた。

表13、14 ガンダム視聴経験への重回帰分析

| 宇宙世紀視聴 | 非標準化係数 | 標準化係数 | t値 | 有意確率 | |
|---------------|--------|-------|--------|-------|------|
| | B | 標準誤差 | ベータ | | |
| 性別（男性1女性2） | -0.507 | 0.091 | -0.263 | -5.59 | 0.00 |
| 年齢 | 0.333 | 0.054 | 0.314 | 6.163 | 0.00 |
| 父ガンダム好き因子 | 0.193 | 0.051 | 0.194 | 3.813 | 0.00 |
| 14.ガンダム好き友人の数 | 0.177 | 0.057 | 0.146 | 3.101 | 0.00 |

アナザーガンダム視聴

| | | | | | |
|---------------|--------|-------|--------|--------|------|
| 性別（男性1女性2） | -0.486 | 0.094 | -0.252 | -5.165 | 0.00 |
| 14.ガンダム好き友人の数 | 0.222 | 0.059 | 0.182 | 3.732 | 0.00 |
| 父以外家族ガンダム好き因子 | 0.123 | 0.049 | 0.122 | 2.487 | 0.01 |
| 年齢 | 0.129 | 0.052 | 0.121 | 2.476 | 0.01 |

宇宙世紀作品、アナザーガンダム作品ともにその視聴数は、① 男性のほうが多く ② 年齢が高い方が多く ③ ガンダム好きな友人が多いほど多い。また宇宙世紀系については、父親がガンダム好きな場合に多くなり、アナザーガンダムについては、男の兄弟をはじめ、父親以外の家族にガンダムなしアニメファンがいると増えることが分かった。

ただし、父親以外の家族の影響は宇宙世紀作品における父親の影響の半分程度であった。

本人の性別ごとに見ると、男性のほうがより父親の影響が大きくなった。（男の兄弟の影響の本人の性別による違いはわからなかった）。

このように、特に父親のガンダム好きは子どもたち（特に息子に）受け継がれ、オタク文化資本の継承が起こっていることが確認された。

考察と結論

本稿では大衆文化を共有する界の内側における意識的／無意識的な象徴闘争の様相について、ガン

ムファンを対象として分析を行った。

ガンダムファンがつくっているガンダム界限というコミュニティにおいては、ガンダムシリーズの中ではより正統的だとされる宇宙世紀系の作品をたくさん見ているほど、ガンダム界限への所属意識が高くなる傾向がみられた。

性別年齢別に見ると宇宙世紀系の作品をよりたくさん見ているのは、より年上の男性だが、本調査の中ではガンダム界限に所属するという意識は男女でも年齢によっても特に変わらなかった。

ガンダム界限への所属と象徴闘争の行動との関係を見ると、ガンダムに関する趣味の批判をすること、布教することがともに影響していた。趣味の批判をされるのが、ガンダム界限から遠ざかることに影響していることから、こうした趣味の批判はガンダム界限における自分と同様の趣味の人たちの居場所を確保することにつながっていると考えられる。ガンダム界限はこうした趣味批判の戦場となっていて、その戦いに参加しないものは界限を離れていく。ガンダム界限に所属している意識がないが、入ってみたいと思っている人ほど趣味批判をしない傾向にあるのは、ガンダム界限にあこがれがあるにも関わらず、趣味批判ができないがためにはじかれているのだと考えられる。

また布教を行うことも、この界限の住民にとってふさわしい行いと考えられていると同時に、ガンダム界限と呼ばれるガンダム文化資本が通用する界の再生産を支えているのだろう。このようにして界限は保たれている。私たち一人ひとりの意識的／無意識的な行動の連鎖が、界をめぐる一種の動的な平衡状態を作り出しているのだ。

またその界限の中で、正統性のより低いアナザーガンダムを愛好している人たちには、二つの戦略が存在している。男女で好む戦略が変わっていることがわかった。アナザーガンダムをよく見ている女性は、他者の趣味を批判することで界限に居続けるか、界限への所属をあきらめるかという選択を行う傾向にある。一方、アナザーガンダムをよく見ている男性においては、周りの人の評価を気にしない人だけが、界限に居続けることができる一方で、アナザーガンダムをあまり見ていない人たちは逆に、周りの評価に従ってどの作品を見るか決める傾向にある人がガンダム界限に所属する傾向にある。つまり男性においては、他者と自分の趣味の小さな違いを目立

たせないという融和的な戦略をとることで、その界限においてより正統性が低いとされる趣味を保ち続けており、逆に女性では排他的な戦略をとることで居場所を確保しようとしているということだ。「ガンダム大投票」に見られるように、SEEDなどのアナザーガンダムを支持する層として女性の割合が相対的に高めになるにも関わらず、本調査ではガンダム界限に残るアナザーガンダムを支持する女性の割合が相対的に少なめになっているのはこの戦略の違いも関係しているのかもしれない。

またこのガンダム界限において、一種の文化資本となる宇宙世紀系の作品の視聴作品数と、より劣位となるアナザーガンダム系の作品の視聴作品数が家族の影響をどれだけ受けているか調べてみた。その結果、宇宙世紀系の視聴作品数は父親がガンダム好き（特に初代ガンダム好き）であると多くなること、アナザーガンダム系の視聴作品数は父親以外の家族（特に男の兄弟）がガンダム好きだと多くなることがわかった。父親の影響は、本人が男性であるとより強くなることもわかった。つまり、ガンダム文化資本は父系で次代に伝達される傾向があるということだ。

このようにガンダムファンが形成する界を事例とすることで、一人一人の意識的／無意識的戦略的ふるまいが、どのように一つの界（界限）を形成し、その中におけるパワーバランスを作り上げているのかを見ることができた。次の課題は、そのようなふるまいを、人々がどのように意識し、体験しているのかを知ることとなるだろう。

参考文献

国内文献

- 岡澤康浩. (2017). テイストはなぜ社会学の問題になるのか. 北田暁大、解体研編著『社会にとって趣味とは何か』河出書房新社, 21-44.
- 片岡栄美. (2002). 階層研究における「文化」の位置 階層再生産と文化的再生産のジェンダー構造. *年報社会学論集*, 2002 (15), 30-43.
- (2008). 芸術文化消費と象徴資本の社会学 ブルデュー理論からみた日本文化の構造と特徴. *文化経済学*, 6 (1), 13-25.
- (2018). 文化的オムニボア再考: 複数ハビトゥスと文脈の概念からみた文化実践の多次元性と測定. *駒澤社会学研究*, (50), 17-60.

(2019). 『趣味の社会学 文化・階層・ジェンダー』青弓社

川田航輝. (2021). ガンダムオタク・ファンのテイスト及び権力闘争の研究. 宇都宮大学教育学部 卒業論文

<http://www.edu.utsunomiya-u.ac.jp/sociology/2021kawata.pdf>

北田暁大. (2017). 社会にとって「テイスト」とは何か. 北田暁大、解体研編著『社会にとって趣味とは何か』河出書房新社, 45-127

工藤雅人. (2017). 「差別化という悪夢」から目ざめることはできるか?. 北田暁大、解体研編著『社会にとって趣味とは何か』河出書房新社, 205-229.

小原一馬. (2001). 「純粹さ」という戦略: ブルデュー、ヴェブレン、ゴフマンの理論を中心に. 京大大学教育学研究科博士論文

https://repository.kulib.kyoto-u.ac.jp/dspace/bitstream/2433/65027/1/D_Kohara_Kazuma.pdf

七邊信重. (2010). 「同人界」の論理-行為者の利害・関心と資本の変換. *コンテンツ文化史研究*, (3), 19-32.

真鍋公希. (2020). 特撮技師の執筆戦略: P. Bourdieuの場の理論の視座から. *ソシオロジ*, 65 (2), 57-74.

南田勝也. (2001). 『ロックミュージックの社会学』青弓社

海外文献

Bennett, T. (2011). Culture, choice, necessity: A political critique of Bourdieu's aesthetic. *Poetics*, 39 (6), 530-546.

Bourdieu, P. (1979). *La Distinction*. Éditions de Minuit. (= (1988). 石井洋二郎訳『ディスタンクシオン I』『ディスタンクシオン II』. 藤原書店

Montaño Campos, F. (2017). Conspicuous consumption: an evolutionary game theory explanation. Available at SSRN 3067735.

<http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.3067735>

Thornton, D. (1995). *Club Cultures: Music, Media and Subcultural Capital*, Polity Press

WEB文献

Career Picks ビジネス用語. (2020). 界限の意味は? <https://career-picks.com/business-yougo/>

kawai/

意味解説ノート. (2017). 界限とは

<https://meaning.jp/posts/908>

WINBIRD ライトノベルブログ. (2006). オタクは
なぜ布教するか

[https://kazenotori.hatenablog.com/entry/
20061006/1160141129](https://kazenotori.hatenablog.com/entry/20061006/1160141129)

令和3年4月1日 受理

The Symbolic Struggle and the Cultural Reconstruction of
Fans of *GUNDAM* (Japanese Anime)
—Two Strategies of Exclusion and Inclusion—

Kazuma KOHARA, Koki KAWATA