

| | | | |
|---------|---------------|-------------------|--|
| 科目担当者氏名 | | 科目担当者連絡先（メールアドレス） | |
| 加藤 宏 | | | |
| 連絡責任者氏名 | | 科目設置機関名 | |
| 浅川 達人 | | 明治学院大学 社会学部 社会学科 | |
| 授業科目名 | 科目認定番号 | 受講者数 | |
| 社会調査実習 | MJGa-150803-0 | 15人 | |

I. 調査実習に関するコメント

学生が果たした役割や実習全般に対する感想など：

調査の企画・設計からフィールドワーク、聞き取り調査、アンケート調査の実施とデータ分析、および報告書作成まで学生中心に行った。意欲的な学生が多かった。

II. 調査の企画・設計（デザイン）

1. 調査のテーマ／領域：

「サブカルチャー」と時代性

2. 調査の内容／概要：

60年代以降隆盛になったロックミュージックや90年代以降オタク文化と呼ばれたアニメ・ゲーム・マンガといった表現ジャンルは、様々なジャンルを巻き込みながら、時代のなかで若者に支持され、「サブカルチャー」として語られてきた。2010年代に入りこうした日本の「サブカルチャー」はクールジャパン政策の一つとして位置づけられるようになる。私たちは、日本の戦後の文化史のなかで「サブカルチャー」がどのように時代と関係しながら重要性を増していったのか、現在の大学生の趣味実践において「正統文化」や「サブカルチャー」がどのように位置づけられているのか、また外国人には日本の「サブカルチャー」はどのように見えているのか等を調査した。

3. 調査の範囲／対象（量的調査の場合は母集団と標本数及びサンプリングの方法を、質的調査の場合は対象者選定の理由を必ず記入）：

「サブカルチャー」に造詣の深い世代の異なる4名、2015年夏のコミックマーケットに参加していた外国人、クールジャパン政策と関連すると考えられる企業および団体、都内私立大学生/テーマに関連する現状を理解するのに適任であるという理由から選定。都内私立大学生400名、授業時教員の協力およびサークルの協力で実施。

4. 主な調査項目：

学生時代に「サブカルチャー」がどのような影響を及ぼしたか、日本のアニメ、マンガの魅力についてなど、趣味全般の意識、クールジャパンについてなど。

III. データ収集の方法と結果

5. データ収集（現地調査）の方法：

聞き取り調査、フィールドワーク、アンケート調査

6. 調査の実施時期・調査地・調査員の数：

2015年8月～11月・都内、明治学院大学、大妻女子大学、法政大学・15名

7. 収集したデータの量と質への評価（量的調査の場合は有効回収票及び回収率を必ず記入）：

世代別のインタビューおよび外国人、クールジャパン団体へのインタビューでは貴重な話を聞き出している。アンケート調査では有効回収票374、回収率93.5%、サンプリングを実施できなかった点には問題は残った。

IV. データ分析の方法と結果

8. データ分析／解釈の方法：

テーブル起こし、インタビュー分析、spssによる統計データ分析

9. 調査の成果（調査から得られた主な知見など）：

インタビュー班が行なった世代別の「サブカルチャー体験」インタビューでは、それぞれの対象者が時代を反映させた異なる経験を語ってくれたが、それぞれに「サブカルチャー」の持つなんらかの過剰さに惹かれていることを見いだせた。また外国人が日本のサブカルチャーに惹かれるのは、自国の子ども文化や若者文化にない部分である点を具体的に語ってくれたことなど。

10. 報告書刊行の予定と概要：

『社会調査実習報告書 Vol.32』2016年3月発行。