日本のサブカルチャーが若者に与える影響

名古屋学院大学

村田　吉田　新海　山内

研究背景

- サブカル系というものをよく聞く。
- サブカルチャーとはどういうものなのか、どういったものがあるのか
- 若者によるサブカルチャーの発信や波及が最近よく感じられている。

アウトライン

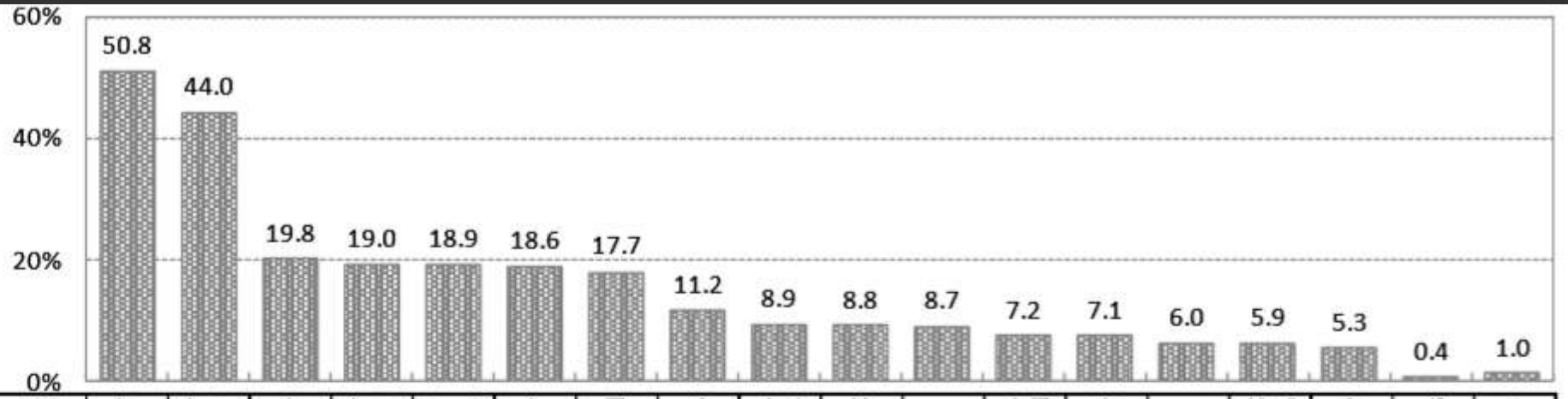
- 結論、定義
- 若者のひとりの時間の過ごし方
- サブカルチャーの広まり方
- YOUTUBE
- コスプレ
- HIPHOP
- 今後について

結論

特に若者が若者へ与える影響は大きい。時間を作りやすい若者への影響は大きく、関心を持たせ、その文化に一部の若者が時間やお金を使い、さらに同じ文化を共有する人同士でのコミュニティが作られる。そうした一部の集団から広まることでさらに多くの若者へと関心を持たせる。

定義

　日本では、マイナーな趣味や嗜好、価値観など、伝統の反対にある文化のことをまとめてサブカルチャーとしている。

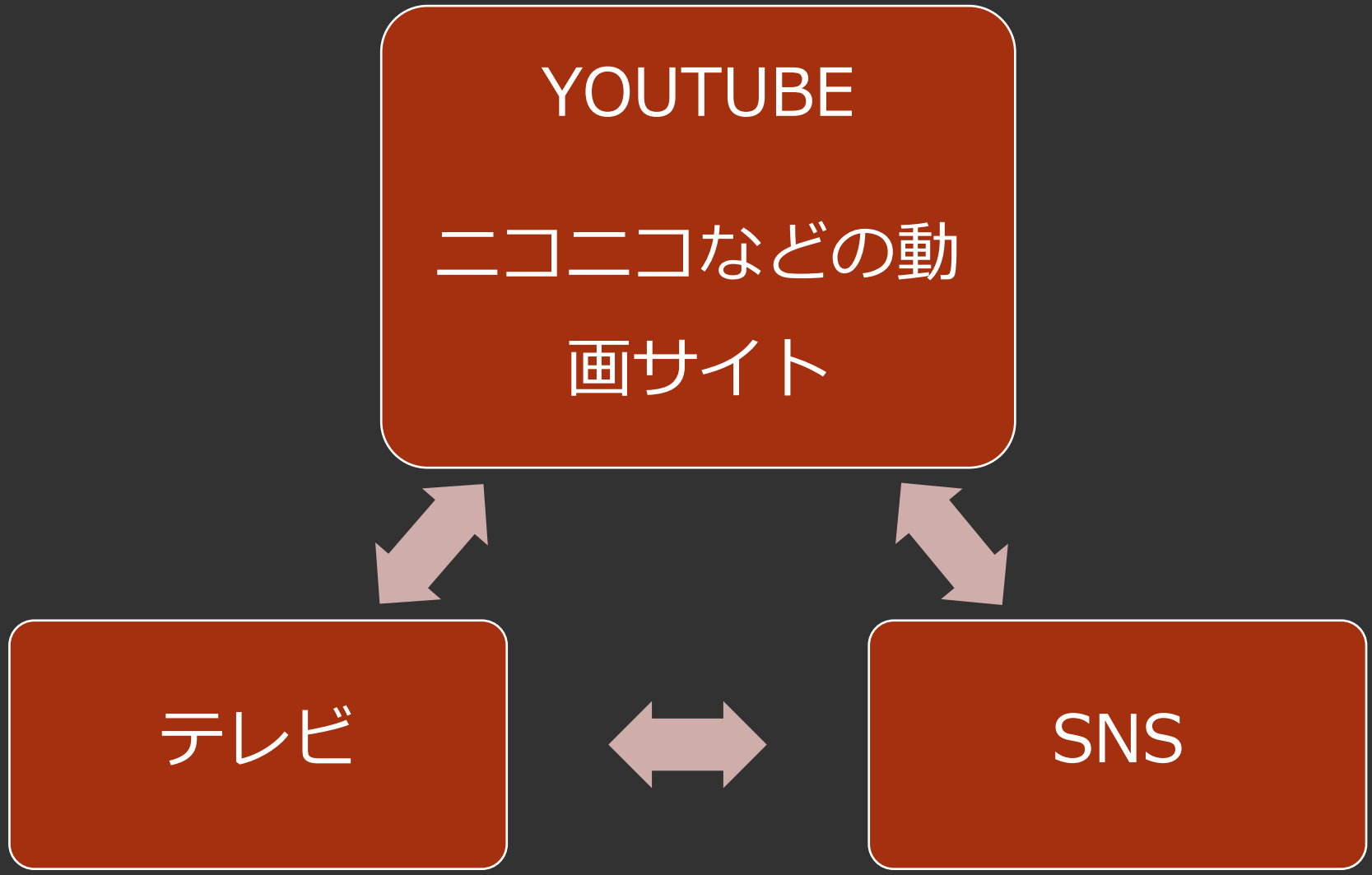


■全体+10%以上
■全体−10%以下
（属性n=30以上）

		n数	何もしないでのんびりする	テレビを見たり、音楽を聴いたり、本を読んだりする	家族とおしゃべりをする	テレビゲーム、カードゲームなどの室内ゲームをする	インターネットをする（ネットショッピング含む）	友人とおしゃべりをする	買い物に出かける	ドライブや旅行に出かける	映画鑑賞やスポーツ観戦に行く	勉強をする	スポーツや運動をする	電子メールやSNSでやりとりする	家事や家の仕事をする	アルバイトをする	ゲームセンター、カラオケなどに行く	楽器の演奏、工作などをする	ボランティア活動をする	その他
全体		6000	50.8	44.0	19.8	19.0	18.9	18.6	17.7	11.2	8.9	8.8	8.7	7.2	7.1	6.0	5.9	5.3	0.4	1.0
男性	15～19歳	1007	42.9	46.7	15.9	31.8	16.8	22.9	5.4	5.6	7.5	15.7	14.4	11.4	1.7	5.5	7.0	4.8	0.3	1.2
	20～24歳	994	49.1	40.2	11.0	25.3	21.4	14.7	8.4	15.1	9.9	10.9	11.0	5.2	3.3	7.3	7.1	6.4	0.7	0.9
	25～29歳	1062	47.8	38.5	15.8	23.8	27.3	12.9	12.7	14.7	9.7	7.9	13.8	5.5	4.7	0.8	5.6	4.1	0.6	0.8
女性	15～19歳	954	53.5	52.4	20.4	11.1	12.8	21.7	22.6	7.0	10.9	9.0	5.1	10.0	4.4	13.3	8.6	8.1	0.2	1.8
	20～24歳	953	56.7	47.2	23.8	11.6	14.5	21.6	26.9	12.3	8.7	5.7	4.3	5.7	11.0	8.1	4.7	3.7	0.4	1.2
	25～29歳	1030	55.2	39.9	32.0	9.4	19.4	18.2	30.6	12.1	7.0	3.4	3.0	5.6	17.5	1.7	2.8	4.7	0.1	0.5

http://www8.cao.go.jp/youth/kenkyu/ishiki/h28/pdf-index.html
内閣府　子供・若者の意識に関する調査（平成28年度）

サブカルチャーの広まり方



YouTubeとは

- アメリカ合衆国・カリフォルニア州サンブルーノに本社を置く世界最大級の動画共有サービス

YouTuberとは

- YouTube上に自分で制作した動画を公開する人物。
- 主な収入源は動画再生による広告収入。
- 誰でも簡単に無料でなれる存在。

知っていますか？

Virtual YouTuber
（バーチャルユーチューバー）

Virtual YouTuber
（バーチャルユーチューバー）とは？

キズナアイ

ミライアカリ

輝夜月
（カグヤル

動画作成の流れ

①キャラクターを作る

②キャラクターに動きを付ける

③キャラクターに声当てをする

人気となっている理由

視聴者側

- 新しいタイプのユーチューバー
- 可愛く、個性がある
- 交流ができる

配信者側

- キャラクターになりきれる
- 自分の顔を出さなくて済む
- 新たなジャンルの開拓へ

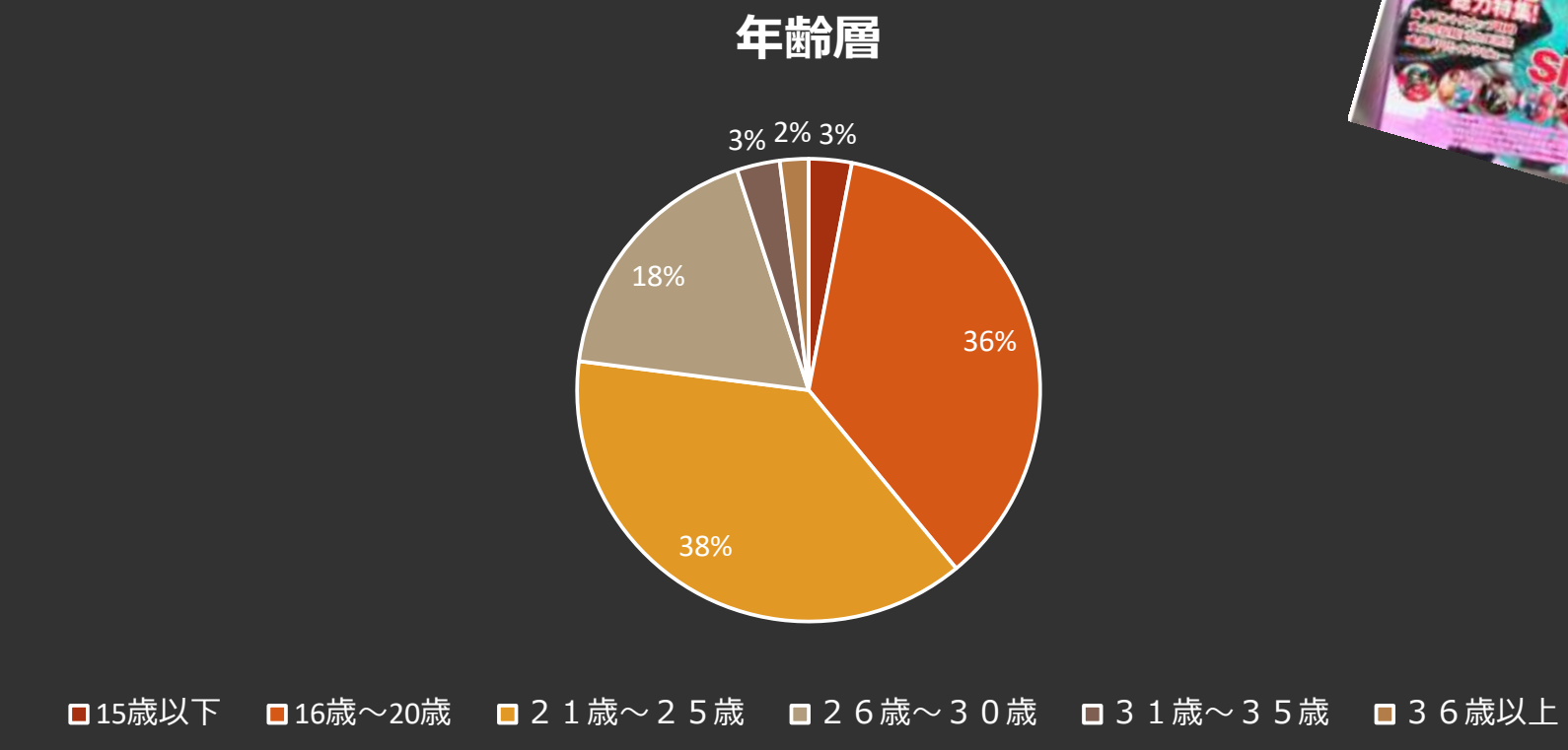
日本のコスプレ文化（サブカル）

最近、イベントでコスプレを楽しんでいるとよく聞く。
コスプレは若者の間ではどんな影響があるのか。

コスプレとは

- コスプレとは「コスチューム・プレイ」を語源とする和製英語でアニメやゲームなどの登場人物やキャラクターに扮しそのキャラクターを演じる行為を指します。
- コスプレの始まり
- 2003年「世界コスプレサミット」開始
- コミケ95

コスプレ　年齢層



コスプレイヤー９８４２人の調査白書
SNS・コスプレイヤーズアーカイブとの大型連動調査。総回答者数9842人。

世界コスプレサミット

ＷＣＳとは。

世界38か国・地域のコスプレイヤーが名古屋に集結。各種イベントのゲスト出演やパレード・撮影会などで名古屋を熱く盛り上げる。

名古屋大須

オアシス２１

コスプレ　ニコニコ超会議

- 超コスプレエリア

身近のコスプレ（仮装）の定番、ハロウィン

- 秋のイベントとして年々人気が高まるハロウィン。その由来や作法について、皆さんはどれだけ知っていますか？
- 実は、ハロウィンとは二千年以上もの歴史があるお祭りなのです。
- **由来は古代ケルト民族にあります。**
- **ハロウィンではなぜ仮装をするのか。**

●仮装は悪い霊から身を守るためだったと言われている。

●ハロウィンには、先祖の霊だけでなく、悪魔や魔女、さまよえる魂なども死後の世界からやってきます。人々は、それらと同じ格好に仮装して仲間だと思わせ、身を守りました。魔女や悪霊の仮装やメイクは、現在でも定番中の定番です。

テーマパークのイベント　ディズニー

- イベントはいつから？

ディズニー・ハロウィーンは、**2018年9月11日(火）から2018年10月31日(水)**の間開催されますが、**仮装はイベントが開催される前日の2018年9月10日(月)から可能**です。

仮装している人の割合は？

全身を仮装していく人の割合は全体の三割くらいといわれている。

仮装のルール①

仮装はディズニーキャラ限定というものがある。

ハロウィンを日本に定着させたのはディズニーだと言われています。ディズニーが始めてハロウィンイベントを行ったのは1997年で今から21年前です。この頃は、ハロウィンと言われても日本ではピンとこない人がほとんどでした。

ディズニーの着替えスペース

ヒップホップとは

HIPHOPとサブカルチャーの関連

ファッションの変化

考え方の変化

ワル=ヒップホップの変化

これ等すべてはインターネットの普及、YOUTUBEなどの動画サイトで簡単に見れる機会が増えたから

https://matome.naver.jp/odai/2137325731897628801

近年のHIPHOPが与えた影響、変化

Chill系ラップ

スリムなパンツ

細身のラッパー

HIPHOPが与えた影響

ファッション

ライフスタイル

https://www.facebook.com/kiLLa9393/photos/a.783747271791672/790956774404055/?type=1&theater

ファッション

https://matome.naver.jp/odai/2144394244158957201

ライフスタイル

底辺からの成り上がり＝夢

ゆめのない若者へメッセージ

http://hip-hopper.com/anarchy

今後について

　サブカル系という周りに流されず独自の価値観で進んでいる人人が新しいものに興味があり、時間やお金をある程度作れる若者に今後飛びつくようなサブカルチャーを出してくる。

参考文献

https://www.glico.com/jp/enjoy/contents/Halloween/「教えたくなる雑学」

http://sail001.com/disney-halloween/「ディズニーハロウィーンで仮装しない人の割合やガチな仮装増加はいつ？」

https://insight.rakuten.co.jp/report/20171016/「ハロウィーンに関する調査」

http://www.worldcosplaysummit.jp/about/「世界コスプレサミット公式」

http://zubunuretiwawa.ldblog.jp/archives/662710.html「９８４２人の調査白書」

http://chokaigi.jp/2018/booth/cho_cosplayarea.html「ニコニコ超会議」

参考文献

- http://dic.nicovideo.jp/a/%E3%82%B5%E3%83%96%E3%82%AB%E3%83%AB%E3%83%81%E3%83%A3%E3%83%BC
- https://ja.wikipedia.org/wiki/YouTube
- https://www.men-joy.jp/archives/371983