

東南アジア出身留学生は日本のサブカルチャーを通して 日本をどう捉えているか

石鍋 浩*・安 龍洙**
(2018年10月1日受理)

How Do the International Students from South-East Asian Countries Understand Japan through the Japanese Subculture?

Hiroshi ISHINABE*, Yong Su AN**
(Received October 1, 2018)

要旨

日本のサブカルチャーは、学習者の日本語学習動機の一つである。一方、留学生が日本のサブカルチャーを通して日本をどのように見ているかは不明な点が多い。PAC分析を用いて検討した結果、東南アジア出身留学生はサブカルチャーをアニメ・マンガに代表される若者文化からだけではなく、伝統文化や日常の習慣までを含めた広い視野から捉えている傾向が示された。「外国人がサブカルチャーを特異なジャンルとして捉えている」とする「日本人の留学生に対する理解」が一部異なる可能性が示された。

【キーワード】 東南アジア出身留学生、サブカルチャー、PAC分析、対日観

1. 背景と目的

留学生30万人計画（文部科学省ほか2008）を契機に、日本国内においても文化背景の異なる人たちの交流が盛んになりつつある。異文化間交流の基盤となる外国人の対日観および日本人の外国観については、PAC（Personal Attitude Construction）分析（内藤1997）を用いて質的に検討が行われてきており、いくつかの特徴が示されている（安2009、安2010a、安2010b、安2011、安・池田2012、安2012）。

サブカルチャーはもともと社会学の用語として使われ始めたが、現代日本においては「オーセンティックなハイ・カルチャーや広く一般大衆を対象とするマス・カルチャーとは一線を画した、あ

*東大阪大学短期大学部介護福祉学科（〒577-0044 大阪府東大阪市西堤学園町3-1-1; Department of Social Care, Higashiosaka Junior College, 577-0044 Nishizutsumi-gakuencho 3-1-1 Higashiosaka-shi Osaka Japan)

**茨城大学全学教育機構（〒310-8512 水戸市文京2-1-1; Institute for Liberal Arts Education, Ibaraki University, 2-1-1 Bunkyo Mito-shi 310-8512 Japan)

る特定の若者向けの作品、コンテンツ]「クラシック音楽や純文学、ファイン・アートなどの正統文化・高級文化以外のものすなわち大衆文化の同義」として用いられることが多い(難波 2006)。

難波(2006)に従うと、現代日本においてアニメ・マンガもサブカルチャーの一種として捉えることができる。アニメ・マンガを中心とした日本の若者文化は世界中の広い地域で受け入れられ、日本語学習の極めて強い動機となっている(熊野 2010)。国際交流基金など公的機関も日本を世界に発信するコンテンツと位置づけ、アニメ・マンガによる交流を促進している(国際交流基金 2007)。アニメ・マンガなどの日本のサブカルチャーは、学習者の日本語学習を始める大きな要因の一つであり、調査時期や地域などを問わず類似した傾向が繰り返し認められ、日本のサブカルチャーが学習者の日本語学習動機付けや自律的学習にポジティブな影響を与えていることが示されている(熊野 2010)。

その一方、学習者が日本のサブカルチャーを通して日本をどのように見ているかについての検討は多くない。今後、「外国人」と「日本人」の異文化相互理解の重要性が高まることが予測される中、学習者がどのように日本を見ているか認知的・情意的な観点から検討し「外国人」と「日本人」の相互理解と相互交流の課題と問題点を明らかにしていく必要がある。本研究では、東南アジア出身(マレーシア、インドネシア、タイ)留学生6名を対象に PAC 分析を用い、日本のサブカルチャーを通し、彼らが日本をどのように見ているかを明らかにすることを目的とした。

2. 方法

日本国内の大学で学ぶ東南アジア出身(マレーシア、インドネシア、タイ)留学生6名を対象(対象 A～対象 F)に、PAC 分析を実施した。PAC 分析は多変量解析を取り入れ、少数事例の詳細で客観的な分析が可能である(内藤 1997)。連想刺激の操作的手続きにより、対象の内面へのアプローチも可能であり、被験者自身の問題について気づきをもたらすこともできる(内藤 1997)。

本研究への協力に当たり、研究の目的、研究協力の任意性、匿名化によるプライバシーの保護、協力同意撤回の自由について文書および口頭で説明し同意を得た。対象が特定されることを回避するため、出身地域、性別、年齢等が推測されうる箇所は削除、伏せ字、あるいは記号とした。

本研究では、「日本の漫画やアニメ・ゲーム・テレビなどのサブカルチャー」「若者文化」の2つのキーワードをあらかじめ連想刺激として指定し、東南アジア出身留学生が、サブカルチャーを通して日本をどのように捉えているか質的に探るアプローチを採用した。

研究は第1部の質問紙調査と第2部の口頭調査から構成した。第1部の質問紙調査では、以下の刺激を与えイメージ項目を質問紙に記入するよう教示した。イメージ項目記入の際、連想刺激中の①日本の漫画やアニメ・ゲーム・テレビなどのサブカルチャー、②若者文化を含めてイメージ項目が10個以上になるよう教示した。

【刺激文】 サブカルチャーとは、日常的に人々に親しまれている文化です。例えば、娯楽、スポーツ、芸能、ファッション、若者文化などを指します。茶道や歌舞伎などの伝統文化はサブカルチャーに含まれません。

あなたは「日本のサブカルチャー」に対してどのようなイメージを持っていますか。思い浮かんだイメージを「単語(例:花、綺麗、綺麗だ)、または短い文(例:花は綺麗だ、花は綺麗)」で記入してください。

対象が記入した連想イメージを重要と思われる順序に並べるよう教示した。次に、各順位のイメージ項目の組み合わせが、直感的イメージでその意味内容においてどの程度近いのか7段階尺度で評定するよう教示した。評定結果に対し対象ごと個別にクラスター分析（Ward法；HALBAU for Windows Ver. 6.24 使用）を実施した。その後、クラスター分析の結果に対する対象自身の解釈を求めた。最後に連想項目のイメージについて、プラスイメージの場合は(+)、マイナスイメージの場合は(-)、どちらともいえない場合は(0)を記入するよう教示した。①日本のサブカルチャー、②若者文化は著者が予め設けた項目のため、(+)(-)のイメージ評価はさせず、全て(0)として解釈するよう対象に教示した。

第2部の口頭調査において、(1)各クラスター及びクラスター全体の解釈、(2)各イメージ項目に対してそのイメージを抱くようになったきっかけについて尋ねた。口頭調査は、2018年7月から8月に第2著者が実施した。得られた結果に対し形成されたクラスターを中心に、次の2点について検討した。

- (1) サブカルチャーを通じた対日観は、留学生の出身地域により異なるか
- (2) サブカルチャーを通し、留学生は日本社会をどのように見つめているか

3. 結果

3.1. 対象 A(出身地 X)

図1は、対象Aのクラスター分析から得られたデンドログラムである。縦軸は連想項目順位、横軸は連想項目間の距離を示している。各連想項目の内容、連想項目イメージ(+)(-)(0)、各クラスターの解釈がデンドログラム内に示されている。表1は対象Aのクラスター番号と解釈、サブカルチャーイメージとイメージ形成のきっかけの一覧である。

対象Aは7個の連想イメージを3つのクラスターに分類した。クラスター1は連想項目順位1、3、4、7の4項目であった。クラスター2は連想項目順位5、6の2項目であった。クラスター3は2の1項目であった。

以下の斜体で示した箇所は図1を対象Aに提示しながらクラスター1についてインタビューを行った際のスクリプトである。スクリプト()内はインタビューアーの発言である。対象が特定されないように地名、国名、大学名、施設名などはすべて伏せ字にした。

クラスター1は、1. 日本のサブカルチャー(0)、3. 秋葉原はエンターテインメントの天国(+)、4. アニメや漫画の商品はみつきりやすい(+)、7. アニメは面白い(+)¹⁾の4項目であった。インタビュー結果から、クラスター名を「アニメ・マンガ」とした。

「私は日本のサブカルチャーの中で、アニメが一番イメージが大きいです。そして、アニメは秋葉原とマンガです。どうして秋葉原かという、アニメに興味があるときに行く秋葉原とい

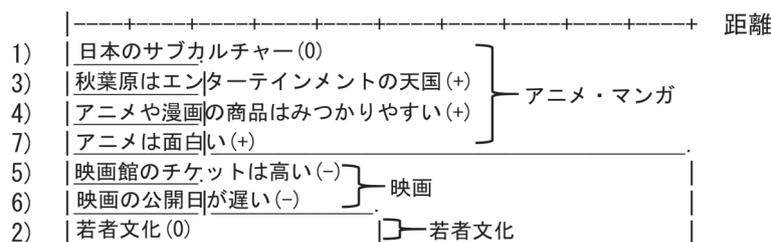


図1 対象Aのデンドログラム

表1 対象Aのクラスター名、サブカルチャーイメージとイメージ形成のきっかけ

クラスター番号 解釈	サブカルチャーイメージ (順位、項目、評価)	イメージ形成のきっかけ・媒体
1 アニメ・マンガ	1. 日本のサブカルチャー (0)	なし
	3. 秋葉原はエンターテインメントの天国 (0)	そこに行ったとき、エンターテインメントの店はとても多い
	4. アニメや漫画の商品はみつきやすい(+)	●●でもアニメや漫画を売っている店は多い
	7. アニメは面白い	テレビやネットで見て
2 映画	5. 映画館のチケットは高い (-)	映画館に行ったとき
	6. 映画の公開日が遅い (-)	公開日は間に合わない
3 若者文化	2. 若者文化 (0)	なし

う場所はとても面白いと思います。ですから私は日本にきてもう2回も秋葉原に行きました。それに●●でもアニメやマンガの商品は見つけやすいと思います。なぜなら私の出身の町ではアニメやマンガの商品が全くないからネットで買わなければなりません。マンガは大きな街にありますけど、アニメの商品は全くありません。そして、私はアニメが面白いですから、とても興味があります。(いつから興味があった?) 高校生のときからです。

クラスター2は、5. 映画館のチケットは高い(-)、6. 映画の公開日が遅い(-)、の2項目であった。インタビュー結果からクラスター名を「映画」とした。

日本に来るとき映画館に行くときは、その映画のチケットがとても高いと思います。なぜならそのときは1500円ぐらいです。私の国では普通は、ただ500円ぐらいですね。(3倍ぐらい高いですね) そうです。そして日本の映画の公開日は遅いと思います。なぜなら1カ月、2カ月ぐらい遅いと思います。(どのくらい遅い?) 1カ月はちょっと遅いと思いますね。例えば、この一つの映画は4月に公開します。でも日本では8月とか9月とかに公開します。

クラスター3は、2. 若者文化(0)の1項目であった。インタビュー結果から、クラスター名を「若者文化」とした。

「私はそんなに興味がありませんね。」

3.2. 対象Bの結果(出身地X)

図2は、対象Bのクラスター分析から得られたデンドログラムである。対象Bは11個の連想イメージを3つのクラスターに分類した。クラスター1は連想項目順位1、8、10の3項目であった。クラスター2は連想項目順位2、9、7、11の4項目であった。クラスター3は3、5、6、4の4項目であった。表2は、対象Bのクラスター番号と解釈、サブカルチャーイメージとイメージ形成のきっかけの一覧である。

以下の斜体で示した箇所は図2を対象Bに提示しながらクラスター1についてインタビューを行った際のスクリプトである。クラスター1は、1. 日本のサブカルチャー(0)、8. みんな、いそが

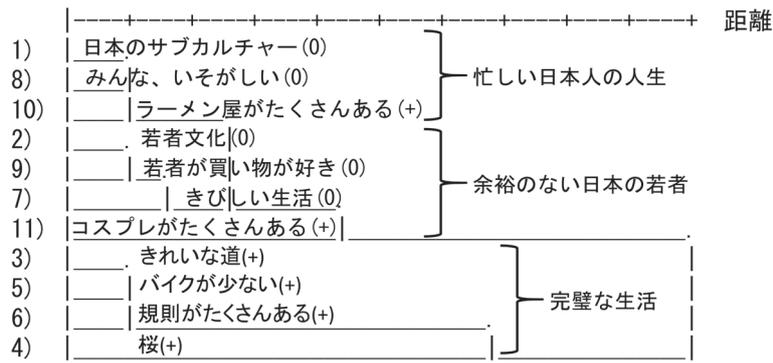


図2 対象Bのデンドログラム

表2 対象Bのクラスター名、サブカルチャーイメージとイメージ形成のきっかけ

クラスター番号 解釈	サブカルチャーイメージ (順位、項目、評価)	イメージ形成のきっかけ・媒体
1 忙しい日本人の 人生	1. 日本のサブカルチャー (0)	なし
	8. みんな、いそがしい (0)	ドラマから見て皆、夜10時まで仕事をする
	10. ラーメン屋がたくさんある (+)	皆忙しいからラーメンはかんとんに食べられる
2 余裕のない 日本の若者	2. 若者文化 (0)	なし
	9. 若者が買い物が好き (0)	●●に来る日本人は買い物が好き
	7. きびしい生活 (0)	見えない規則がたくさんあるから
3 完璧な生活	11. コスプレがたくさんある (+)	日本はアニメ漫画の国
	3. きれいな道 (+)	世界中に日本はきれいな国と言われた
	5. バイクが少ない (+)	ドラマから見た
	6. 規則がたくさんある (+)	きびしい国
	4. 桜 (+)	日本の代表／特徴

しい(0)、10. ラーメン屋がたくさんある(+)³の3項目であった。インタビュー結果から、クラスター名を「忙しい日本人の人生」とした。

日本人の人生のイメージがあります。苦しい人生のイメージだと思います。日本にはラーメン屋がたくさんあります。それはみんな忙しいから、ラーメン屋さんがたくさんあると思います。●●の大学でいろいろな日本の文化を勉強しましたが先生が「日本人は忙しいよ」って言うていました。ドラマでも見たからそんなイメージがあります。なんか立って食べられるラーメン屋があるんじゃないですか。それも時間がないから立って食べると思います。

クラスター2は、2. 若者文化(0)、9. 若者が買い物が好き(0)、7. きびしい生活(0)、11. コスプレがたくさんある(+)⁴の4項目でであった。インタビュー結果から、クラスター名を「余裕のない日本の若者」とした。

クラスター2は若者のイメージです。若者文化、若者は買い物が大好きだから、若者も厳しい生活をしている。時間がないし、みんな時間を守ってるから、なかなか余裕がない。(そういう日本人はどう?) ちょっとなんか、いいと思いますけど、楽な生活とか幸せなこととかあまりないから、ちょっとかわいそうだなと思いました。

クラスター3は、3. きれいな道(+)、5. バイクが少ない(+)、6. 規則がたくさんある(+)、4. 桜(+)
の4項目であった。インタビュー結果から、クラスター名を「完璧な生活」とした。

クラスター3は完璧な生活をするために、必要なものです。また、きれいで完璧なイメージ
があります。日本は道がきれいだし、バイクもあんまりないし、桜もたくさんあるからきれい
です。

3.3. 対象Cの結果(出身地Y)

図3は、対象Cのクラスター分析から得られたデンドログラムである。対象Cは12個の連想
イメージを4つのクラスターに分類した。クラスター1は連想項目順位1、3、4、9の4項目であっ
た。クラスター2は連想項目順位2、5、6、7の4項目であった。クラスター3は8、10の2項目
であった。クラスター4は連想項目順位11、12の2項目であった。表3は、対象Cのクラスター
番号と解釈、サブカルチャーイメージとイメージ形成のきっかけの一覧である。以下の斜体で示し
た箇所は図3を対象Cに提示しながらクラスター1についてインタビューを行った際のスクリプ
トである。クラスター1は、1. サブカルチャー(0)、3. 寿司(+)、4. 富士山(+)、9. 相撲(0)の4項
目であった。インタビュー結果から、クラスター名を「典型的な日本イメージ」とした。

1番のサブカルチャー、3番のすし、4番の富士山、9番の相撲は日本の特徴を表します。例
えば富士山というと日本を思い出します。また、すしは日本の有名な料理だと思います。

クラスター2は、2. 若者文化(0)、5. アニメ(+)、6. まんが(+)、7. コスプレ(0)の4項目であった。
インタビュー結果から、クラスター名を「日本の若者文化」とした。

クラスター2は若者文化でアニメとか漫画とかコスプレです。若い者はアニメが好きな人がた
くさんいると思います。だからコスプレの人がコスプレ会とコスプレ祭りのとき、みんなが一
緒に行ってアニメと同じ服を着て参加します。日本ではおたくの言葉が生まれました。また、
漫画はアニメに似ていて、好きな人もいます。私はアニメのほうが好きです。漫画は絵がきれ
いじゃないと思います。アニメはキャラクターがもっときれいです。私の国ではコスプレがあ

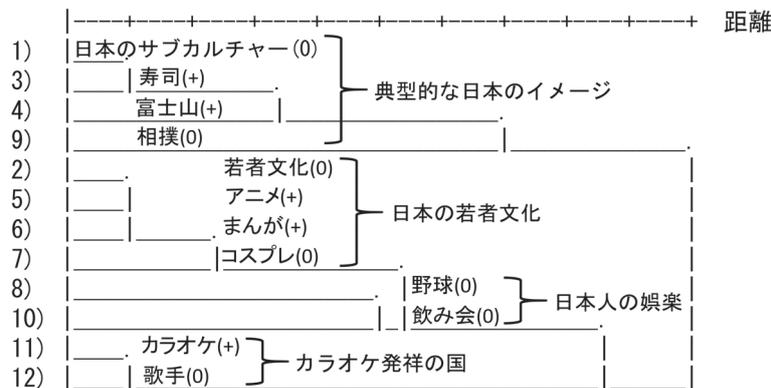


図3 対象Cのデンドログラム

表3 対象Cのクラスター名、サブカルチャーイメージとイメージ形成のきっかけ

クラスター番号 解釈	サブカルチャーイメージ (順位、項目、評価)	イメージ形成のきっかけ・媒体
1 典型的な日本の イメージ日本の	1. 日本のサブカルチャー (0)	なし
	3. 寿司 (+)	世界中に知られました。作り方、形
	4. 富士山 (+)	冬になるときれいになる
2 日本の若者文化	9. 相撲 (0)	なし
	2. 若者文化 (0)	なし
	5. アニメ (+)	見るたびにいいことをもらいます。言語 話し方
3 日本人の娯楽	6. まんが (+)	子供のころ、よく人気があります。現在はアニメになった
	7. コスプレ (0)	好きなことができる。恥ずかしくない
	8. 野球 (0)	日本で一番有名なスポーツ
4 カラオケ発祥の国	10. 飲み会 (0)	会社員に知られます
	11. カラオケ (+)	日本で発明されたもの
	12. 歌手 (0)	アニメを見るとき、歌手の歌が分かるようになる

んまり人気がありませんけど、少しだけコスプレをする人がいます。

クラスター3は、8. 野球(0)、10. 飲み会(0)、の2項目であった。クラスター名を「日本人の娯楽」とした。

クラスター3は飲み会と野球についてです。日本人は実は野球だけでなく他の活動も終わってから飲み会をやります。例えばアルバイトを終わったとき、休日のとき、日本人は飲み会が好きです。私の●●は金曜日の夜、みんなビールとか酒とか買ってきて、そして一緒に飲みます。ゲームをしたり歌を歌いながら酒を飲みます。私は酒とビールがあまり好きじゃないから参加したくないです。

クラスター4は、11. カラオケ(+)、12. 歌手(0)の2項目であった。クラスター名を「カラオケ発祥の国」とした。

クラスター4はカラオケと歌手。日本はカラオケを発明した国です。だからカラオケに行くとよく分かります。歌う人は好きな歌手の好きな歌を選んでカラオケをします。私はアニメが好きなので、大体カラオケに行くとアニメの歌を歌います。

3.4. 対象Dの結果 (出身地Y)

図4は、対象Dのクラスター分析から得られたデンドログラムである。対象Dは12個の連想イメージを4つのクラスターに分類した。クラスター1は連想項目順位1、2、5、6、7の5項目であった。クラスター2は連想項目順位10、12、11の3項目であった。クラスター3は3、4の2項目であった。クラスター4は連想項目順位8、9の2項目であった。表4は、対象Dのクラスター番号と解釈、サブカルチャーイメージとイメージ形成のきっかけの一覧である。以下の斜体で示した箇所は図4を対象Dに提示しながらクラスター1についてインタビューを行った際のスク

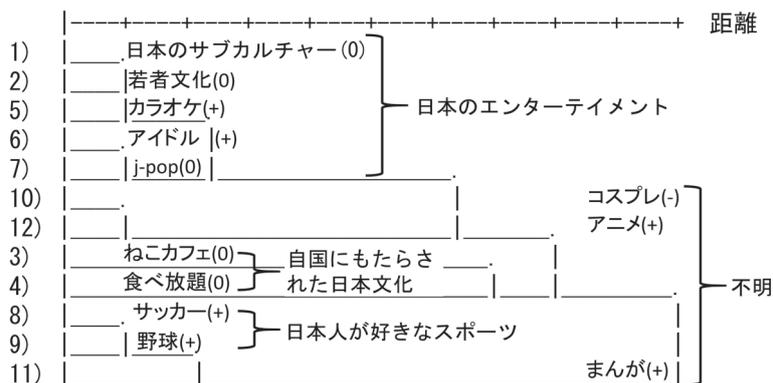


図4 対象Dのデンドログラム

リプトである。クラスター1は、1. 日本のサブカルチャー(0)、2. 若者文化(0)、5. カラオケ(+)、6. アイドル(+)、7. j-pop(0)の5項目であった。インタビュー結果からクラスター名を「日本のエンターテインメント」とした。

曲は若い者に影響を与えています。例えばJ-POPとか。でも最近はK-POPは影響がたくさんあります。最近の日本の歌は●●とちょっと似てます。アイドル、例えばAKB48とかは●●にいます。日本のJ-POPは影響がたくさんあるから、●●にもJ-POPがあります。

クラスター2は、10. コスプレ(-)、12. アニメ(+)、11. まんが(0)、の3項目であった。11. まんが(0)は、インタビュー時に対象がクラスター2に入れるよう提案したため、クラスター2に含めた。インタビューの結果、クラスター2に関し具体的な言及はなかった。そのため、クラスター名を「不明」とした。

クラスター3は、3. ねこカフェ(0)、4. 食べ放題(0)の2項目であった。クラスター名を「自国にもたらされた日本文化」とした。

クラスター3は最近の若い者がよくしていることです。私は猫が好きだからとても好きです。食べ放題は焼き肉とか、しゃぶしゃぶとか、おいしいと思います。おいしいものはたくさん食べたいから食べ放題はいいと思います。食べ放題とか猫カフェは●●にもあります。多分、日本の影響を受けたと思います。

クラスター4は、8. サッカー(+)、9. 野球(+)、の2項目であった。クラスター名を「日本人が好きなスポーツ」とした。

サッカーと野球は世界中で人気があるけど、日本でも人気もあります。特に野球は日本人に人気があります。私は野球を見るのは大丈夫だけど、やるのが無理です。

3.5. 対象Eの結果(出身地Z)

図5は、対象Eのクラスター分析から得られたデンドログラムである。対象Eは13個の連想イメージを4つのクラスターに分類した。クラスター1は連想項目順位1、2、9、3の4項目であっ

表4 対象Dのクラスター名、サブカルチャーイメージとイメージ形成のきっかけ

クラスター番号 解釈	サブカルチャーイメージ (順位、項目、評価)	イメージ形成のきっかけ・媒体
1 日本のエンターテインメント	1. 日本のサブカルチャー (0)	なし
	2. 若者文化 (0)	なし
	5. カラオケ (+)	カラオケほど友だちの活動はない
	6. アイドル (+)	かわいい
	7. j-pop (0)	
2 不明	10. コスプレ (-)	おかしい
	12. アニメ (+)	日本文化を学べる
	11. まんが (0)	なし
3 自国にもたらされた日本文化	3. ねこカフェ (0)	とてもかわいい
	4. 食べ放題 (0)	おいしい食べ物をたくさん食べられる
4 日本人が好きなスポーツ	8. サッカー (+)	なし
	9. 野球 (+)	なし

た。クラスター2は連想項目順位6、8の2項目であった。クラスター3は4、5の2項目であった。クラスター4は7、4の2項目であった。表5は、対象Eのクラスター番号と解釈、サブカルチャーイメージとイメージ形成のきっかけの一覧である。以下の斜体で示した箇所は図5を対象Eに提示しながらクラスター1についてインタビューを行った際のスクリプトである。クラスター1は、1. 日本のサブカルチャー(0)、2. 若者文化(0)、9. まつり(+)、3. アニメ(+)¹⁾の4項目であった。インタビュー結果から、クラスター名を「自国と異なる文化」とした。

日本のサブカルチャーは敬語やマナーに●●と違いがある。マナーが特に●●と違います。二つ目は日本のサブカルチャーは●●と全然違いますから、それは特に注目されます。日本のサブカルチャーは大体、踊りが多いです。そういう踊る祭りが多かったと思います。それは●●と違います。

クラスター2は、6. 家のデザイン(0)、8. 和食(+)²⁾の2項目であった。インタビュー結果から、クラスター名を「日本の生活の中の文化」とした。

クラスター2は、私はいつもテレビとかインターネットで見ることです。まずは、家のデザインですが、日本の家のデザインは他の国とちょっと違います。例えば、日本の家のドアは面白

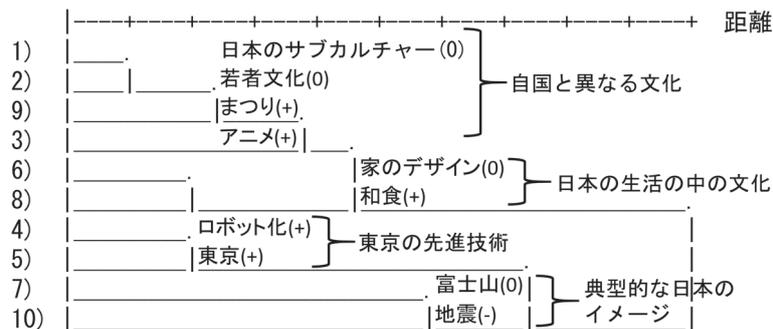


図5 対象Eのデンドログラム

表5 対象Eのクラスター名、サブカルチャーイメージとイメージ形成のきっかけ

クラスター番号 解釈	サブカルチャーイメージ (順位、項目、評価)	イメージ形成のきっかけ・媒体
1 自国と異なる文化	1. 日本のサブカルチャー (0)	なし
	2. 若者文化 (0)	周りの人とくに日本に行ったことがある人
	9. まつり (+)	●●に行った“BON ODORI”とアニメで見た 子どものときからマレーシアに普及した
	3. アニメ (+)	インターネットや映画でよく見る
2 日本の生活の中の文化	6. 家のデザイン (0)	
	8. 和食 (+)	●●にある和食の店
3 東京の先進技術	4. ロボット化 (+)	テレビ
	5. 東京 (+)	テレビ
4 典型的な日本のイメージ	7. 富士山 (0)	先輩たちの話
	10. 地震 (-)	周りの人たちの話

いと思います。また、和食のすしとかラーメンとかも個性が強いと思います。それと日本の伝統的な文化に近いと思います。

クラスター3は、4. ロボット化(+)、5. 東京(+)²の2項目であった。インタビュー結果から、クラスター名を「東京の先進技術」とした。

クラスター3は主に日本の技術についてです。例えば、東京と●●はどちらでも大きな街だが東京のほうが技術が進んでいる。それはロボット化でロボットの進化です。●●ではロボットを町ではあまり見かけないが東京でちょっと多いと思います。

クラスター4は、7. 富士山(0)、10. 地震(-)²の2項目であった。インタビュー結果から、クラスター名を「典型的な日本のイメージ」とした。

クラスター4は日本の地理のことです。地震に関しては日本に来る前に、いつも親戚に聞かれていました。日本に行っても大丈夫か、地震が多いじゃないかとか。最初は私もあまり知らなかったですが、その質問を聞いて調べてみて日本は地震が多いことがわかりました。でも親は、地震は問題ないと言いました。また、富士山は登る意味があるといつも先輩が言っていました。1回だけでも登らないと日本に来た意味がないと言いました。(登る予定は?) 多分、夏休みの始めに登ると思います。

3.6. 対象Fの結果 (出身地Z)

図6は、対象Fのクラスター分析から得られたデンドログラムである。対象Fは13個の連想イメージを4つのクラスターに分類した。クラスター1は連想項目順位1、3、7の3項目であった。クラスター2は連想項目順位2、4、12、9、13の5項目であった。クラスター3は連想項目順位10、11の2項目であった。クラスター4は連想項目順位6、8、5の3項目であった。表6は、対象Fのクラスター番号と解釈、サブカルチャーイメージとイメージ形成のきっかけの一覧である。以下の斜体で示した箇所は図6を対象Fに提示しながらクラスター1についてインタビュー

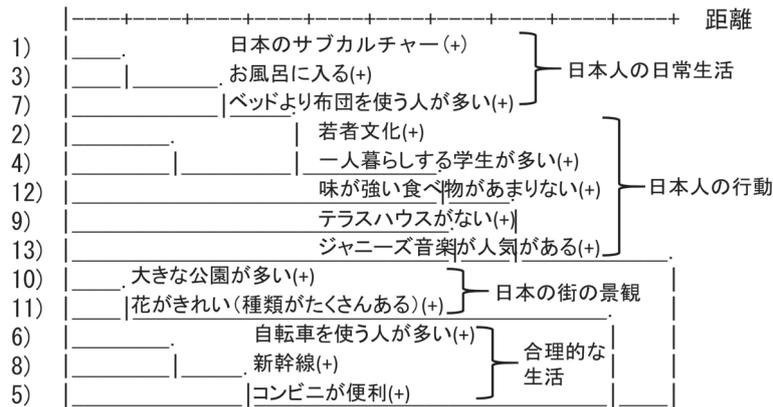


図6 対象Fのデンドログラム

を行った際のスクリプトである。クラスター1は、1. 日本のサブカルチャー(0)、3. お風呂に入る(0)、7. ベッドより布団を使う人が多い(0)の3項目であった。インタビュー結果から、クラスター名を「日本人の日常生活」とした。

クラスター1は家にあるものです。お風呂と布団のことです。お風呂は家族が順番で同じ風呂に入ると聞いたことがあります。面白いです。家族と一緒に使うことがおもしろいです。布団は多分、季節と関係あるから、寒いときは布団がいいと思います。

クラスター2は、2. 若者文化(+)、4. 一人暮らしする学生が多い(+)、12. 味が強い食べ物があまりない(+)、9. テラスハウスがない(0)、13. ジャニーズ音楽が人気がある(0)の5項目であった。インタビュー結果からクラスター名を「日本人の行動」とした。

クラスター2は日本人の生活で、1人暮らしをする学生が多いです。あとは食べ物ですが、あまり強い味がしない食べ物が多いです。また、家にテラスハウスがありません。

表6 対象Fのクラスター名、サブカルチャーイメージとイメージ形成のきっかけ

クラスター番号 解釈	サブカルチャーイメージ (順位、項目、評価)	イメージ形成のきっかけ・媒体
1 日本人の日常生活	1. 日本のサブカルチャー (0)	なし
	3. お風呂に入る (0)	先生から聞いた (マレーシアで勉強した時)
	7. ベッドより布団を使う人が多い (0)	友達から聞いた
2 日本人の行動	2. 若者文化 (+)	なし
	4. 一人暮らしする学生が多い (+)	友達から聞いた
	12. 味が強い食べ物があまりない (+)	なし
	9. テラスハウスがない (0)	なし
	13. ジャニーズ音楽が人気がある (0)	インターネットで知った
3 日本の街の景観	10. 大きな公園が多い (+)	なし
	11. 花がきれい (種類がたくさんある) (+)	先生から聞いた (マレーシアで)
4 合理的な生活	6. 自転車を使う人が多い (+)	なし
	8. 新幹線 (+)	インターネットで読んだことがある
	5. コンビニが便利 (+)	なし

家は一個一個でこういう感じですか。好きなのはジャニーズ音楽です。●●ではジャニーズはあんまり人気ないけど日本では人気があります。●●にはダンスしながら歌う、そういうグループはあんまりないです。それから、若者言葉があるし、女子はグループになることが多いかな。人によってかも。でも日本はグループ行動が多いと思います。

クラスター3は、10. 大きな公園が多い(+), 11. 花がきれい(種類がたくさんある)(+)の2項目であった。インタビュー結果から、クラスター名を「日本の街の景観」とした。

クラスター3は、公園と自然を大切にすることで、日本には大きい公園が多いことです。季節があるから花の種類もたくさんあってきれいです。それは日本の特徴だと思います。

クラスター4は、6. 自転車を使う人が多い(+), 8. 新幹線(+), 5. コンビニが便利(+)の3項目であった。インタビュー結果からクラスター名を「合理的な生活」とした。

クラスター4の6と8は transportation。これが自転車を使う人が多い。●●はあんまりないですから。新幹線がすごいと思いますね。この国だったらすごい便利だと思います。なんかいろいろ払うとかできるし、プリントもできるし、食べ物だけじゃない。

4. 考察

4.1. サブカルチャーを通じた対日観は留学生の出身地域により異なるか

表7は、対象Aから対象Fの出身と連想イメージのうち刺激文で定義した「サブカルチャー」に該当する連想を○、「サブカルチャー」に該当しない連想を×、どちらにも含まれると考えられる項目を△で表した一覧である。対象Aを除き、サブカルチャーに該当しない項目の連想が認められる。出身による特異性は認められない。連想イメージを特定せずに対日観を検討した研究においても、出身地域を問わず類似の傾向が示されている(安2009、安2010a、安2010b、安2011、安・池田2012、安2012)。東南アジア3地域出身留学生を対象とした本研究においても同様に傾向が

表7 対象Aから対象Fの連想項目傾向一覧

出身地 X		出身地 Y		出身地 Z	
対象 A	対象 B	対象 C	対象 D	対象 E	対象 F
○	○	○	○	○	○
○	×	×	○	○	×
○	×	×	△	×	×
○	○	×	○	○	○
△	○	○	○	×	×
△	×	○	○	×	×
○	○	○	○	×	×
	×	○	○	×	△
	×	×	×	×	×
	×	×	×	×	×
	×	△	×	×	×
		△	○		×
					×

(サブカルチャーに該当: ○、該当しない: ×、どちらにも含まれる: △)

認められた。サブカルチャーを通じた対日観は、本研究の対象からは出身地域による異なる可能性は低いと考えられる。

4.2. サブカルチャーを通し留学生は日本社会をどのように見つめているか

表8は、対象Aから対象Fにおいて形成されたクラスターの一覧である。本研究では、サブカルチャーを連想刺激とし留学生の対日観について検討を試みた。結果、対象Aから対象F共通して、伝統文化も含め日本を総合的に見つめている傾向がみられた。外国人を対象とした先行研究では、(1)日本人との接触頻度の多さがポジティブな対日観への変容に影響すること、(2)多様な経験により来日当初（または以前）の対日観が具体化、組織化され独自の異文化観を構築すること、(3)日本滞在経験により複眼的な視点を身につけ他者の受容と自己理解を伴う人間的成長がみられたことが示されている（安 2009、安 2010a、安 2010b、安 2011、安・池田 2012、安 2012）。連想刺激をサブカルチャーに絞ってPAC分析を行った本研究においても、先行研究と類似の傾向が認められた。伝統文化と近代的な文化が混在した見つめ方は、外国人の対日観として繰り返し出現することを示唆していると考えられる。近年の世界的なアニメ・マンガブームを背景に、“Cool Japan”が注目されている（国際交流基金 2007）一方、留学生は総合的な視点で日本を捉えていると考えられる。本研究の結果は、留学生の対日観を客観的に捉える1つの素材となりうると考えられる。

5. 結論

本研究では、学習者が日本のサブカルチャーをどのように受容しているか留学生に対しPAC分析を用いて検討した。2つの問いに対し、以下の示唆が得られた。

(1) サブカルチャーを通じた対日観は留学生の出身地域により異なるか

サブカルチャーを通じた対日観は、本研究の対象に限った場合、出身地域により異なる可能性は低いと考えられる。サブカルチャーの捕らえ方は多様であると考えられる。他地域出身者を対象とした研究も同時に進めていく必要がある。

(2) サブカルチャーを通し留学生は日本社会をどのように見つめているか

サブカルチャーを連想刺激とした対日観においても、本研究の対象である東南アジア出身留学生は伝統文化も含め日本を総合的に見つめている傾向がみられた。

表8. 対象Aから対象Fのクラスター一覧

対象A	対象B	対象C	対象D	対象E	対象F
アニメ・マンガ	忙しい日本人の人生	典型的な日本のイメージ	日本のエンターテイメント	自国と異なる文化	日本人の日常生活
映画	余裕のない日本の若者	日本の若者文化	不明	日本の生活の中の文化	日本人の行動
若者文化	完璧な生活	日本人の娯楽 カラオケ 発祥の国	自国にもたらされた日本文化 日本人が好きなスポーツ	東京の先進技術 典型的な日本のイメージ	日本の街の景観 合理的な生活

マンガ・アニメ等に代表される“Cool Japan”が注目を浴び、学習者の日本語学習動機としても認められているが、本研究の対象となった留学生は、伝統文化を含め、文化を総合的に捉えている可能性が示唆された。

付記

本研究は、日本学術振興会学術研究助成基金助成金基盤研究C（課題番号：17K02838、研究代表者：安龍洙）の助成を受けた。

引用文献

- 安龍洙 (2009) 「外国人の対日観に関する研究－韓国人短期留学生の場合」『茨城大学留学生センター紀要』7, 1-13.
- 安龍洙 (2010a) 「外国人の対日観に関する研究－中国人短期留学生の場合」『茨城大学留学生センター紀要』8, 1-17.
- 安龍洙 (2010b) 「外国人の対日観に関する研究：日本滞在歴の長い韓国人の場合」『ユーラシア研究』7(4), 373-392.
- 安龍洙 (2011) 「外国人の対日観に関する研究－ベトナム人留学生の場合」『茨城大学留学生センター紀要』9, 1-18.
- 安龍洙・池田庸子 (2012) 「日本人の外国・外国人観に関する研究－茨城県在住の主婦の場合」『茨城大学留学生センター紀要』10, 15-28.
- 安龍洙 (2012) 「外国人の対日観に関する研究－中国の少数民族出身者の場合」『茨城大学留学生センター紀要』10, 1-14.
- 安龍洙 (2015) 「日本留学経験者の韓国帰国後の対日観の変化に関する一考察」『茨城大学留学生センター紀要』13, 1-14.
- 安龍洙 (2016) 「日本で就職した元韓国人留学生の対日観の変化に関する一考察」『茨城大学留学生センター紀要』15, 93-105.
- 熊野七絵 (2010) 「日本語学習者とアニメ・マンガ－聞き取り調査結果から見える現状とニーズ」『広島大学留学生センター紀要』20, 88-103.
- 国際交流基金 (2007) 「特集マンガから MANGA へ」『をちこち』19, 10-55.
- 内藤哲雄 (1997) 「PAC 分析の適用範囲と実施法」『人文科学論集』31, 51-88.
- 難波功士 (2006) 「サブカルチャー概念の現状をめぐって」『社会学部紀要』101, 161-168.
- 文部科学省・外務省・法務省・厚生労働省・経済産業省・国土交通省 (2008) 「『留学生 30 万人計画』骨子」https://www.jsps.go.jp/j-kokusaika/data/meibo_siryoku/06_kosshi.pdf 2018 年 9 月 10 日閲覧