越境する認知科学　全13巻［8］巻　ファンカルチャーのデザイン―彼女らはいかに学び，創り，「推す」のか―
日本認知科学会 編・岡部 大介著
https://www.kyoritsu-pub.co.jp/bookdetail/9784320094680

# はじめに

腐女子やコスプレイヤーが創るファンカルチャーに首を突っ込み，大小さまざまなイベントに集う人びとにインタビューをしてきて，20 年くらいになる。最初は，研究室の学生に知り合いの同人誌作家を紹介してもらったり，コスプレの衣装製作のために東京都荒川区の日暮里繊維問屋街や 100 円均一ショップ，東急ハンズに買い物に行く時に同行させてもらったりしていた。初めてコスプレのイベント会場に連れていってもらった時は，どう過ごすべきかよくわからぬまま会場の片隅で眺めているだけだった。何をして良いかわからないけれども，とにかく一緒にその場にいることから始めるほかないようだった。

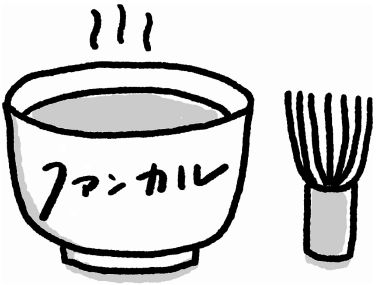
同人誌即売会やコスプレイベントにおいて，会場の隅っこで何気なく全体を見渡すと，カラフルな色調からうける華やかさにまず目を奪われる。しかし，わたしが目にしていることが，何か世の中の強い興味をひく研究につながるか否か，または脳みそが揺らぐような学術的貢献につながるかと問われると難しい。イベント会場のコスプレイヤーを実際によくよく見てみると，座っておやつを食べている時間の方が長かったり，スマートフォンをいじっていたり，気づくとなんとなく撮影場所を変えたり，どこか全体的にのんびりとした印象を受ける。

インタビューを通して聞きとる彼女らの発話の内容は，わたしたちが生きる世界の片隅でなされるひとりひとりの生活の物語にすぎない。けれども，ファンカルチャーのなかに（も）生きる人びとが訥々と語る当たり前の日常のなかには，わたしたちがどこかに置い

越境する認知科学　全13巻［8］巻　ファンカルチャーのデザイン―彼女らはいかに学び，創り，「推す」のか―
日本認知科学会 編・岡部 大介著
https://www.kyoritsu-pub.co.jp/bookdetail/9784320094680

てけぼりにしてきた大事なことがらが埋め込まれているように思われる。その大事なことがらが埋め込まれているところは，もしかしたら，わたしたちがよく知る世界とは仕組みそのものが違う生活世界なのかもしれない。彼女らは，そのもうひとつの生活世界とのグラデーションのなかに生きているのではないかと思えてくる。どう説明，解釈したらいいのかすぐにはわからないが，わからないままに一緒に活動してみることを通して，認知科学の世界で彼女らの振る舞いを表現したくなった。

わたしたちのよく知る日常を知るために，その異なる日常を支える知恵や仕組み，その日常での生き方や人間関係を明らかにすることがフィールドワーク[1)]の目的ならば，ファンカルチャーを通してわたしたちの日常を知ることは，面白い試みになるかもしれない。



越境する認知科学　全13巻［8］巻　ファンカルチャーのデザイン―彼女らはいかに学び，創り，「推す」のか―
日本認知科学会 編・岡部 大介著
https://www.kyoritsu-pub.co.jp/bookdetail/9784320094680

## フィールド認知科学

日常生活における知や，日常生活における学習は，認知科学の重要な対象のひとつだ[2)]。特にフィールド認知科学と呼ばれる領域では，調査者は「当事者たち自身のリアルな動機や目的に基づく自発的な活動が繰り広げられる場」をフィールドと定義し，「実環境や実生活の中で知能がいかに発現し，駆使されるか」から知の本質に迫ろうとする（伝・諏訪・藤井，2015）。

フィールドワークにおいて，あらかじめはっきりと問いが見えていることはない。腐女子に誘ってもらうことで，またコスプレイヤーと話してみることで，問いらしきものがぼんやり露わになる。その問いの社会的，学術的意味もまた，事後的に輪郭を帯びる（かもしれないし，帯びないかもしれない）。実際，一見のんびり続いているように見えるファンカルチャーの日常も，何度も調査協力者に会い，インタビューしたり観察したりしていくと，実はメンバーどうしの当意即妙なインタラクションや，それぞれの巧みな工夫によって，なんとか維持されていることがわかってくる。何も起こっていないように見えることも，メンバーによるひとつの達成の姿なのである。のんびりとして見えるファンカルチャーの日常は，腐女子やコスプレイヤーひとりひとりの行為の連鎖で維持されている。

たとえば同人誌を愛好する腐女子のコミュニケーションに耳を傾けてみる。「腐女子」とは「婦女子」を自嘲的にパロディ化した言葉で，狭義にはボーイズラブの作品を愛好する女性のことである。ある腐女子が，自分が深く強く好む作品やキャラクターの解釈について，他の腐女子との間にズレを感じとった際，彼女らはどのように相手と理解を探り合い，さらなる面白さや愉しみを見出していくのだろうか。「その読み方もわかる」とか「まあ，それならこういったストーリーもありだよね」という，ともに歓びを生成していく彼女らの（「対話的な学び」ともとれる）コミュニケーションは，

越境する認知科学 全13巻【8】巻 ファンカルチャーのデザイン―彼女らはいかに学び，創り，「推す」のか―
日本認知科学会 編・岡部 大介著
https://www.kyoritsu-pub.co.jp/bookdetail/9784320094680

共愉（きょうゆ）や共創のヒントになるかもしれない。

たとえばコスプレイヤーの衣装製作場面を観察してみる。コスプレのイベント本番に向けて準備をする際，コスチュームや小道具を見栄え良くつくるための術と「民衆による自律的な探究行為」は，今やソーシャルメディアの集合的な知に埋め込まれている。特定の誰かに向けられるのではなく，コスプレという活動全体に向けて惜しみなく術がギブされ，有益な術はソーシャルメディアを駆け回り，さらなるギブへとつながっていく。その一方で，愛するキャラクターに「なる」ためにすべてを完璧に仕上げたいと願いながら，面倒くさい縫い合わせに関しては，狡知ともいえる，ほどよい創意工夫で切り抜ける。はまっている人たちの巧みさは，人間の知性として面白い。

さらには，若手俳優の熱心なファンどうしがカラオケボックスに集まって，一緒にブルーレイディスクを再生しながらペンライトを振って声援を送る「上映会」の様子を見てみる。彼女らは，お互いのペンライトの振りや，声援を送るタイミングのズレと調整を経験したり，若手俳優に対するお互いの関心の焦点のズレに気づいたりする。そもそも，ブルーレイディスクを観るという，自宅でも愉しんでいることをなぜ集まって行うのか。複数のファンによる「集まりを遊ぶ」ためには，モニタの俳優の動き，自らの身体，声援を適切に重ね合わせることでズレに対処する即興的で協働的な知が必要となる。

### 運動体としての知

本書では，わたしたちの当たり前の社会や文化，そして知と学びのあり方を直接的に分析するのではなく，それらとはわずかに異なるやり方・仕方に見える腐女子やコスプレイヤーの「愉しみ方」を一生懸命記述する。対象となるのは，特に求められていないのに，

越境する認知科学 全13巻【8】巻 ファンカルチャーのデザイン―彼女らはいかに学び，創り，「推す」のか―
日本認知科学会 編・岡部 大介著
https://www.kyoritsu-pub.co.jp/bookdetail/9784320094680

自律的に「はまりまくって (geeking out)」愉しむ人たちの学びである。自分の愉しみや歓びを「他人まかせにしない」人たちの学びともいえる。有用性や役に立つことが求められがちで，結果のための道具に支配されすぎた世界のなかにある，できるかどうか，何になるかはわからないけれどもやってみる学習である。

ファンカルチャーに生きる人たちを対象としたフィールドワークで観察可能な学習は，実用的で換算可能な価値とは少し離れた，無用の用[3)]を伴った熱中のもとにある。さらに言えば，右肩上がりの熟達や成長を志向していないものの，いや，もしかしたら志向していないがゆえに，結果として，継続や愉しさや歓びと結びつく学習である。

今日，何らかの活動をする際，生産性や将来性を過度に重視することも少なくない。生産性や将来性は，より速く，より大きく，より強いものに向かうための知と学習を求める。ただしその「よりも」を伴う知と学習によって，同時に，活動の主語を剝奪される感覚になることもある。

自分たちが「よりよく生きる」ための資産として知や学習をとらえるならば，有用性を見越した知への着目や習得に加え，歓びや愉しさを形成するための日常の即興的な知と学習の探究もまた，認知科学の目標のひとつとなり得る。さらに言えば，直線的な熟達や成長を手放した円環的な状況が，結果として生み出す創造を認知科学の俎上にのせてみる。そのために，腐女子やコスプレイヤーひとりひとりが自発的に差し出し，溶け合う経験に目を向ける，質的な認知研究を行う。

もうひとつ。本書で注目する学習は，人びとの「共愉的な(convivial)」関係のなかであらわれる。con-とは「ともに」の意味で，vivial は「活き活きしている」さまをいう。conviviality という言葉は，上品な，優雅な，潔い，恩恵にあふれた愉しみに満ちる

こと (graceful playfulness)，個々人の自律的な活動による「節制のある愉しみ」を意味する（山本，2009）。conviviality を辞書でひくと「宴会」と記載されている。パーティや委員会などの集まりで，互いが知的に語り合い，皆がとても満足を感じて散会するときに「今日はとてもコンヴィヴィアルだった」と日常的に使われる地域もある（山本，1990）。

イヴァン・イリイチ (1989) の『コンヴィヴィアリティのための道具』において，「コンヴィヴィアルな道具」は「それを用いる各人に，おのれの想像力の結果として環境を豊かなものにする最大の機会を与える道具のこと」と定義されている。古瀬・広瀬 (1996) の『インターネットが変える世界』には，1970 年代のハッカーカンファレンスのワクワクした様子が描かれている。マービン・ミンスキーも含むハッカーカンファレンスの参加者たちが熟読していたのが『コンヴィヴィアリティのための道具』だったという。コンヴィヴィアリティに共愉という語訳を付したのも古瀬・広瀬 (1996) だ。『インターネットが変える世界』を読むと，インターネット黎明期のハッカーコミュニティの共愉的な性質と，パーソナルコン

越境する認知科学 全13巻【8】巻 ファンカルチャーのデザイン―彼女らはいかに学び，創り，「推す」のか―
日本認知科学会 編・岡部 大介著
https://www.kyoritsu-pub.co.jp/bookdetail/9784320094680

ピュータやネットワークの実現との相性の良さがよくわかる。ハッカーの活動は，換算可能な価値の実現のみを目的とした活動ではない。むしろ，「環境を豊かなものにする最大の機会を与える道具」への探究に動機づけられた，自律的で創造的な交わりによってコンピュータネットワークは誕生した。

自律的で創造的な交わりは，コンピュータのような世界を一変させた人工物だけに見られるわけではない。「キャラクターを二次創作として再解釈すること」や，「アイドルのライブ映像に声援を送ること」といった半径 300 m の物語にも見られる。誰に頼まれたわけでもないのに活動し，ときに商業的な文脈にも影響を与え，結果的に世界を少し変化させてしまう。これらの活動は，ひとりでのめり込んでも愉しい。似た関心を持った人びとがいるとさらに愉しい。彼女らは，複数人で集まって，面白いと思うことをうったえ，聞き合う。そこになんらかの知的欲望があらわれ，醸され，共有されていく。知が機能するには，個々人が知のフィールドを広げて，伝播させることが必要だ。

知は運動体なのだ。

### 純粋な非産業主義的活動

ぱっと見，のんびりと続いているように映るファンカルチャーの日常は，実は，その都度その都度の機知に織りなされてあらわれる「のんびり」なのかもしれない。緻密なプラン，そつのない計算，正確な予測といった活動だけではとうてい歯が立たないような，移ろいやすく，曖昧な日常において応用される知だ。

ふと気をゆるめると，緻密なプランや予測といったことがらに隷属しがちなわたしたちの生活のすぐ隣に，それとは異なる豊かさがあることに心を動かされる。いや，ファンカルチャーのネットワークに生きる人たちも，わたしたちと同じ生活領域に生きている。本

越境する認知科学 全13巻【8】巻 ファンカルチャーのデザイン―彼女らはいかに学び，創り，「推す」のか―
日本認知科学会 編・岡部 大介著
https://www.kyoritsu-pub.co.jp/bookdetail/9784320094680

書に登場する人びとは，みんな，仕事や学業をするなかで，実用性や換算可能な価値を重視する世界に生きつつ，同時に，誰に頼まれたわけでもないのに熱をこめる遊びや趣味世界に生きている。となると，彼女らはパラレルワールドとしてのファンカルチャーの知に生きているのではなく，多彩な色相のなかをゆらゆら愉しんでいるのかもしれない。

わたしたちがよく知る産業主義的なシステム[4)]は，とにかくわたしたちを急き立てる。ただし彼女らは，綿密なプランや実用性などを重視するこの世界のシステムを打ちこわそうとするわけでもない。むしろ，その世界にも何気なく身を置きながら，世界をじわじわ分解するかのように，非産業主義的な活動にも専心する。今日的なシステムのなかに身を置きながら，狡知をめぐらせ愉しみを生み出す，小さな革命的活動だ。

何かをする際に，わたしたちはその活動の先に意味を見出すことで熱心になれる。意味があるから努力もできる。一方で，同人誌やコスプレの遊びにはまる人びとは，無用の用にも衝き動かされている。同人誌やコスプレの遊びにおいて，明確な意味がないからこそ頑張ってしまう面もある。美しいほどに純粋な非産業主義的活動に見える。同人誌やコスプレに関心のない人が見れば，なんのために乗り越えるのかが不明瞭な苦しみや苛立ちを，彼女らは日々の巧みな工夫でなんとか切り抜ける。はまっている人たちの巧みさは面白い。

遊びや趣味の活動は，その活動の意味や，その活動が役に立つか否かという価値基準によるコントロールを手放す点にも特徴がある。役に立つものを志向し，コストを厳密にコントロールする活動と距離を置く。コントロールを手放すがゆえに，そこに遊びが湧き出てくる。「コントロールされていない」という状況における活動であるがゆえに，遊びのなかの「すきま」において，自

越境する認知科学　全13巻【8】巻　ファンカルチャーのデザイン―彼女らはいかに学び，創り，「推す」のか―
日本認知科学会 編・岡部 大介著
https://www.kyoritsu-pub.co.jp/bookdetail/9784320094680

分たちで意味や価値を見出し始める。彼女たちは，将来役に立つかどうかという基準のみで動いて／動かされているようには見えない。むしろ，本来エネルギーを注ぐことが求められていないことに，自発的に，本人も知らず知らずのうちに身を投じているようだ。

「役に立つからやろう」と始めたものに限って，クソの役にも立たないことはよくある。また，自分たちが創ったはずの遊びにもかかわらず，自分たちの生活から離れてしまうこともある。「遊びが○○の役に立つ」と遊びの有用性を説き，遊びを神話化すると，暗黒面から「商品化された遊び」が姿をあらわしかねない。予測不能で不確実な社会を生き抜くにはこれまで以上に遊びが重要だ。ただし人びとは，遊びの方法を知らない。遊びを学ぶ環境も整えられていない。ならば遊びの要素を抽出しカリキュラムに組み込んで研修を制度化しよう，と。こうして商品化された遊びが完成する。でも，現場には遊びを専門的に習ったことがない教員や人事担当が多く困り果て，マニュアル片手に遊びを教えることになる。カリキュラムとしての遊びは形骸化し，現場は疲弊する。星新一ショートショートにもならないような物語だ。

直線的な矢印からなる成長に遊びを無理やり結びつけようとすることで，かえって，成長や学びの機会を逃しかねない。腐女子やコスプレイヤーは，遊びに明確な目的や意志を持って臨んでいるわけではなさそうだ。作品やキャラクター，他者の嗜好に自らの欲望をひっぱられ，「はまる」という活動のただなかにいるだけのようにも見える。官僚主義的な管理からまぬがれている彼女らの活動は，愉しみを味わい，さらにその愉しみの先を追究しようとする欲求によって動機づけられた「民衆による学習」である。自らがともに生み出すものにも価値を認め，「得る」ことだけではなく「する」ことを求める彼女らの活動は，消費対象としてとらえられがちな客観的な世界を，主観的な世界としてとらえ返す生成的な実践なのだ。

越境する認知科学　全13巻［8］巻　ファンカルチャーのデザイン―彼女らはいかに学び，創り，「推す」のか―
日本認知科学会 編・岡部 大介著
https://www.kyoritsu-pub.co.jp/bookdetail/9784320094680

## 本書の位置とわたしの位置

本書は，原作を愛好し，その作品の二次創作を通して世界を描画する腐女子や，自ら縫製した衣服を通して世界を着るコスプレイヤーなどへのフィールドワークにおいて拾い上げたエピソードに基づいている。

本書が対象とする「はまっている人たちの巧みさ」をとらえるために，状況的学習論（状況論）や活動理論から得られた視点を動員する。状況論と活動理論は，わたしたちの認知が，環境や状況との相互作用のもと形成される（上野，1991）とする諸研究のバックボーンとなっている。またこれらの理論は，認知科学の学習研究や近隣領域において，人と人，モノとの関係性から発達と学習をとらえる視点として広く浸透している。状況論の系譜を見ると，学校の教室における学習，仕事場を中心とした「現場」における学習を舞台に発展してきたことがわかる。近年では，学校の教室，仕事場，はたまたソーシャルセラピーの場を，遊び心とともに生成する場へとアップデートするよう両理論は拡張している。

状況論と活動理論は，発達と学習の研究における理論的支柱である。これらの理論は，学び手を何か「真正の」学びに導き，ひっぱり上げるという発想をとらない。客観的な望ましい姿に向かい個人が成長するさまを，神話のように崇め奉ることもない。むしろ，学習や発達，または成長や熟達として目に見えていることをいったん疑ってかかってみる。もしくは，学習や発達，成長や熟達を目に見えるようにしている仕掛けは何であろうかと目を凝らす。

はまっている人たちの巧みさや，愉しみとともに自分の生活の濃度を高めていく人びとの探究は，ある固定化した姿に系統立てて誘っていく学習観，発達観をいったん脇に置く状況論のアプローチに沿う。探究の対象は，遊びを満喫しながらズブズブのめり込んでいく活動である。原作からズラした二次創作で遊ぶ腐女子のように，

越境する認知科学　全13巻［8］巻　ファンカルチャーのデザイン―彼女らはいかに学び，創り，「推す」のか―
日本認知科学会 編・岡部 大介著
https://www.kyoritsu-pub.co.jp/bookdetail/9784320094680

本書で追い求めることがらも，状況論の先端からちょっとズレている。状況論の系譜にのりつつ，状況論の一端をズラして遊ぶ。いささか生真面目さに欠けるズラしである。

フィールドワークにおいて，最初，わたしは調査者として調査対象者を観察したり接したりしていたつもりだった。なのに，インタビュー対象の腐女子やコスプレイヤーに教えてもらい，予習のつもりで手を伸ばした『TIGER & BUNNY』や『家庭教師ヒットマンREBORN!』などには，気づいたらはまってしまい，徹夜で視聴，通読していた（「ありがとう！　そして，ありがとう！」）。『テニスの王子様』は必修科目だった。おかげでインタビューと称した腐女子との萌え語りは本当に面白かった。

『魔法少女まどか☆マギカ』を正座して観たあとのコスプレイベントでは，今まで経験のない骨格の動かし方で写真撮影に勤しんでみた。カリフォルニアのファンダム研究チームからは，『NARUTO』のコスプレに必要だから，忍者が使う両刃のクナイを作って欲しいと依頼がきた。粘土で精巧にクナイを創り，機内持ち込みにしたら国際線の手荷物検査で止められた。

わたしが観察者だったのかどうかは，わからない。

傍観者的に観察していたというよりも，腐女子やコスプレイヤーが彼女らにとって「面白いこと」を生成するコミュニケーションに恐れ多くも関わっていたのかもしれない。生態をじっくり観察したかったはずなのに，気づいたら下手くそなりにせっせと調査協力者に「毛づくろい」のようなことをし，観察者の立場からズレていった。ただし，下手くそでも毛づくろいという「やること」があると，わたしがその場に居ることが不思議ではなくなるし，その場に居ることがすごく楽になるからありがたい。毛づくろいも大変かもしれないけれど，毛づくろいをせずにその場に参与するのはもっと大変そうだ。

越境する認知科学　全13巻［8］巻　ファンカルチャーのデザイン―彼女らはいかに学び，創り，「推す」のか―
日本認知科学会 編・岡部 大介著
https://www.kyoritsu-pub.co.jp/bookdetail/9784320094680

本書は，3層からなる学びと歓びで構成される。1層目は，腐女子やコスプレイヤー自身が集い，遊び，はまっていく，彼女ら自身の学びと歓びに関する記述である。状況に埋め込まれた学習の記述だ。2層目は，腐女子やコスプレイヤーをフィールドワークの対象としながら，わたしも実践的に関与，変容していく，わたしの学びと歓びである。彼女らの語りに慎重に追従・調和し，一方で違和を感じながら，お互いを高次に引き上げるような関与と変容の活動だ。そして，もしも本書を手に取ってくれた方々が，1層目と2層目の学びを読むことで少しでも面白がってもらえたら，3層目の学びと歓びが生まれる。

ファンカルチャーのコミュニティにおいて，彼女らはどのように遊び続けているのだろう。これまであまり生真面目に論じられてこなかった，誰に頼まれたわけでもないのに，ズブズブのめり込んでいく学びにおける愉しさを掘り下げていこう。

---

1）佐藤 (1992) は，フィールドワークは，調べようとするできごとが起きている現場に身をおいて行う調査手法であると言う。さらに加藤 (2009) によれば，フィールドワークとは「社会調査」の方法であるとともに，学習のプロセスである。フィールドワークは，どのような成果を得られたかだけで評価されるものではなく，その時・その場の状況と向き合いながら，創意工夫を試みる学びの機会としても評価される。

2）日本認知科学会刊行の『認知科学』では，1996 年に「アーティファクトの認知科学」の特集が組まれた。その後「家の中の認知科学」（2003 年），「Everyday Things の認知科学」（2014 年），「フィールドに出た認知科学」（2015 年）と，ちょくちょく「モノ」や「日常」や「フィールド」に認知科学が入り込んでいる。（Everyday Things の認知科学は，ドナルド・ノーマンの “Psychology of Everyday Things?” のオマージュである。頭文字をとると POET になってカッコいい。）いずれも「人が，さまざまなモノやヒトとどんな相互作用をし，全体として『かしこい』行為を算出するのか，ということを活動全体の流れの中でとらえるという見方」（佐伯，1996）から現実の再解釈を試みる特集である。

3）ジェンダーによる趣味の棲み分けの根深い歴史を詳細に描く『趣味とジェンダー』において，神野・辻・飯田 (2019) は，つくることが「用」から切り離されていく過程を記す。「『作ること』が，人が生きていくために必要な行為だった時代には，『用』と不可分であった。しかしこれが生活には特段必要ではなくなり，趣味という特殊な行為になっていった途端に役に立たない行為と化し，その行為の意味が問われるようになっていく。」

4）共通の目的や関心で集まった市井の人びとによる社会連帯的な集合的活動ではなく，大量生産によって利益を生み出す，際限のない（経済）成長に向かう社会のデザイン。