

---

# ゆるやかなネットワークを どう捉えるか

---

日本認知科学会  
教育環境のデザイン分科会  
活動記録 No.8

---

2015年10月4日  
宮城教育大学

---

日本質的心理学会第12回大会 会員企画シンポジウム：

ゆるやかなネットワークをどうとらえるか

コスプレ、アイドルファン、社会運動から考える

開催日：2015年10月4日 13時30分～15時30分

場所：仙台・宮城教育大学

企画：青山征彦（駿河台大学）・香川秀太（青山学院大学）・  
岡部大介（東京都市大学）

司会：青山征彦（駿河台大学）

話題提供：

松浦李恵（慶應義塾大学大学院）・岡部愛（東京都市大学）

岩男征樹（東京工業大学）

香川秀太（青山学院大学）・藤澤理恵（株式会社リクルートマネジメ  
ントソリューションズ組織行動研究所・首都大学東京大学院）

指定討論：

秋谷直矩（山口大学）、有元典文（横浜国立大学）

## ■企画趣旨

青山征彦（駿河台大学）

青山：では、会員企画シンポジウムを始めたいと思います。本日司会を務めます、駿河台大学の青山と申します。よろしく願いいたします。この企画は、日本認知科学会の教育環境のデザイン分科会（DEE）の企画です。みなさんよろしく願いします。本日は「ゆるやかなネットワークをどう捉えるか: コスプレ, アイドルファン, 社会運動から考える」というタイトルです。質的心理学会としてどうなのかという感じの、かなり柔らかめのタイトルになっています。

まず、質的心理学会ではこの話からしなければいけないのですが、3年ほど前に東京都市大学で質的心理学会があった際に、大会委員長を務められた上野直樹先生が、この1月に逝去されました。教育環境のデザイン分科会の主催で、3月に東京で追悼シンポジウムをやったんですけども、たくさんの人においでいただきました。ご来場いただいた方には、ありがとうございました。われわれも、こうやって強制的にバトンを渡されながら、次につないでいかなければいけないんだということをしみじみと思った次第です。これからも頑張っていきたいと思います。

引き続き CM です。来年なんですけれども、ハリー・ダニエルズ先生が来日されます。福井大学の岸野先生の招聘でいらっしゃるのですが、東京でも企画をやりたいとのことで、われわれ DEE がお手伝いすることになりました。福井大学と共催でワークショップを開催しますので、その節はぜひご参加をお願いします。

では、本題に入ります。今日の企画趣旨は予稿集にも出ていますが、

「ゆるやか」ってどういうことなのかをまず確認しておきたいと思います。普通は組織というと、組織に属する人とそうではない人がいます。僕は、大学の教員をしているわけですけど、教員と教員じゃない人がいるのは当然ですよ。このように、従来の組織では組織がまずあって、それに当てはまるかどうかということも割とはっきりしていたわけなんです。ところが、活動理論で有名なエンゲストロームは、毎回毎回メンバーが違う仕事に注目しました。例えば、飛行機のパイロットとキャビンアテンダントの組み合わせ、つまり飛行機を飛ばすクルーというのは、毎回違う人がその都度集まるので、同じ組み合わせにはならないわけですよ。だけどそこで、チームとしての仕事をしていく。これをネットワークングと呼んでいます。

また、エンゲストロームは、似たような活動があちこちで起こることにも注目しました。例えば、オタクのみなさんが、互いには無関係な活動をあちこちで熱心にやっていて、イベントに行くとき似たような同人誌がわあっと並ぶみたいな状況がこれにあたると思います。こうした活動を、エンゲストロームは、「野火」と呼んでいます。草原のいろいろなところで火が上がる野火みたいな現象が、文化的なことにも起きている。こういう活動は、いわゆる組織がまずあって、そこから実践がなされるというようには全然考えられなくて、従来の組織に対する見方を考え直さなくてはならないというわけです。今回のテーマは「ゆるやかなネットワーク」ですが、そこを問題にしていきたいと思います。

エンゲストロームは、「野火的な活動」についてこう定義しています。インターネットより前から野火的な活動はある、というわけです。主にデジタルの仮想的な領域の外側で生じてきた例えば、スケートボードだ

と、スケートボーダーがあっちでもこっちでもスケートボードのテクニックを競い出すとかっていうのはお互いに関係ないわけです。バードウォッチング、それから赤十字の災害時の支援なんかもそうです。互いに連携しているわけではないのに、あっちでもこっちでも火の手が上がるように起こる。これが「野火」という現象なんです。「野火」の面白いところは、いつでてくるかがわからないところです。どこのオタクがどのタイミングで同人誌つくるかかわかったら気持ち悪いですものね。ですから、どこででてくるかわからないし、いつ活動が終わるかもわからない。こっちででき、あっちででき、こっちで消え、あっちで消えということを繰り返してなかなか消えない。全体としてなかなか消えない。つまり、かなり長い期間続いている。ただその間に活動がないように見える時もあるし、ある時もあるし、盛んに行われることもあるし、ちょこちょこっとやっている時もある、ということですね。非常に矛盾に満ちたものであって、断続的なんだけど長続きするし、分散してるんですけどそれなりにコーディネートされている。これが大事だと思うんですけど、ローカルな地点でグローバルな全体が見えている。僕は同人誌の世界をよく存じあげないんですけど、多分同人誌を作っている人たちは、こういうものをどんな人達がどれぐらい作っているかというのを読みながら作っていると思うんです。そういうことですね。ローカルなノードから、グローバルが見えている。これはすごいポイントだと思うんですが、報酬がないのに動機づけが高い、頼まれてもいないのに同人誌をつくるわけですね、簡単にいえばね。すごく一生懸命やる。その他のボランティア活動なんかもそうです。このあいだ茨城で水害があった時に、すごくたくさんボランティアが駆けつけたようですが、頼まれてもい

ないのに動機はすごく高い。それからレジャー、仕事、スポーツ、アートが組み合わさったようなもので、どれかひとつとはいえない。商業化されるとすごく嫌だ、というようなことも指摘されています。エンゲストロームが指摘しているのは、今までのように組織があって、そこで働くとかそこで活動するとかっていう概念とはちょっと違うんだけど、えらく熱心であちこちで起きていて、同時多発的なんだけどお互いには緊密な連携があるわけではない、そういう活動があるということです。今日やりたいのは、そういう話なんです。

発表者の紹介に移ります。松浦さんたちごめんなさい、無関係なコスプレイヤーの写真で。これはNHKが放映して話題になった「知られざるコミケの世界」に出てくる艦これのお姉さんです。松浦さんと岡部さんからは、「コスプレ」について発表していただきます。

東京工業大学の岩男さんは、ご本人がアイドルファンなので、参加観察の成果をお話いただきます。こういう研究は、意外とないんです。ジャニーズファンについて辻泉さんが熱心に追ったものはあるんですけど、こういうアイドルの研究はあまりないんです。ジャニーズの場合は、ファンのあいだの特殊なネットワークが問題になったりしますが、それとはちょっと違うようなので、期待しています。

香川さんと藤澤さんによる「社会運動」の話ですが、この写真は例のデモですね。8月31日のデモの様子だと思います。僕より年上の方はご存知かと思いますが、昔は5月になると春闘があって、5月1日に決起集会を代々木公園でやって、すごい人数なんだけれども、すごく動員がかかっているのだからみんなテンションが低いみたいな、ああいう状態ではなくて、組織的な動員がかかっていないのに、すごく熱気がある。

こういう状況を僕たちはどう考えればいいのか、というのは面白い点だと思います。

それから、秋谷さんと有元先生に、指定討論を務めていただきたいと思います。このあと、早速発表に移りますが、全体を通じて僕がみなさんとともに考えたいのは、こういうことです。大学で、フィールドワークの授業を持っていて、自分のフィールドについて報告してもらっているんですが、格闘ゲームマニアの人がすごく熱心にゲームを練習するんですよ。大きなゲームセンターとかで、人前でやるゲームなんですけれども、夜は結構人数が集まるので、昼のうちに練習に行くそうです。そういう話を聞いた時に「なんでそこまでやるのお前」って思ったんですけども、「なんでそこまで」ということが、今日明らかにしたいところです。なぜ活動はそんなに熱心に続くのか、活動を支えているものは何なのか、ということはこの時間を通じて考えていければいいかなと思っています。では本日はよろしく願いいたします。

## ■ ネットワークを仕立てる：コスプレのフィールドワークを通して

松浦李恵（慶應義塾大学大学院）・岡部愛（東京都市大学）

松浦：慶応大学大学院の博士課程1年の松浦李恵と申します。

岡部：東京都市大学4年の岡部愛と申します。よろしくお願いします。

松浦：よろしくお願いします。私たちの発表では、今日は「コスプレ」をテーマに発表していきたいと思います。自分たちの身体を用いてアニメや漫画のキャラクターを表現する遊び、趣味であるコスプレをフィールドに、特に衣装や小道具などの制作プロセスに見られる「自発的な学び」を支えるものを紹介、検討していければいいなと思います。

コスプレの中でもいろいろな活動があるんですが、その中で着目しているのが、衣装や小道具を自分達で制作しているコスプレイヤー達です。すごく雑なんですけど、生地を買って自分達でミシンを使って衣装を縫ったり、または小道具を自分たちでつくったりするのはもちろんのこと、既成品を自分の体に合うように改造したり、また小道具の部品の一部を違う部品から持ってきたりなどしてつくったりしています。最近ではまだあまりメジャーではないんですけど、3Dプリンターなどを使って、つくったりもしています。この写真も、このハートのスティックも、まあ武器なんですけど、武器は3Dプリンターを使ってつくったりもしています。また、最初の方のスライドにあった、この写真のウィッグもウィッグの中にLEDを埋め込んで光るようにしていたり、ということもたまにしている人たちがいます。こうやってそのコスプレイヤーたちはイラストや映像である2次元のキャラクターを自分の身体を使って3



次元化をして、その仲間たちと交流をして、またこういう写真という2次元に変換して、という遊びを楽しんでいます。

岡部：では具体例をお話します。この写真は全て私なんですけど、コスプレを始めたのが小学校6年生だったんですけど、すいません、写真が残っていなかったため2008年から2014年の写真を使って説明します。まず一番左の写真ですが、これは2008年に撮ったもので、この時のウィッグはとても高価であり、ウィッグの主な店舗、都内に2店舗しかなくて、インターネットで地図を調べて、浅草橋などに行って直接買いに行っていました。そしてこの時は化粧も薄く、カラコンとつけまつげをしておらず、ファンデーションを塗っているだけで、ウィッグもそのままかぶるだけでした。衣装も家にあるようなワイシャツやセーターでできるようなキャラクターを選び、そのコスプレをしていました。そしてこの時に使っていた SNS は「mixi」で、主にイベントに行った時の写真と、日記の投稿をしていました。

次に真ん中の写真は、2010年に撮ったもので、当時流行していたボーカロイドのキャラクターです。この時にはウィッグの店も増えてきて、ウィッグの色が増えてきました。この2010年頃からイベント会場でコスプレを行うことが主流だったのですが、ここはスタジオの写真なのですが、このころからスタジオが増えてきました。

次に一番右の写真なんですけど、これは2014年のもので、この写真はゲームに出てくるキャラクターです。今までの写真を比較すると、このカメラや、この写真加工の技術も上がっています。この頃からカラコンとウィッグの店が増えたことにより、ネットで購入できるようになり、

昔に比べるととても安く手に入ることができるようになりました。そして衣装自体も安くなったり、今では衣装の型紙などがインターネットで配布されているため、衣装が作りやすくなったと思います。ここで SNS に関してですが、早い人は 2011 年から「mixi」に代わって「Twitter」を使い始めるようになりました。今ではほとんどの人が「Twitter」でコミュニケーションをとっていて、「Twitter」が出た頃から、「mixi」の頃にはなかった衣装や小道具の作り方に関する投稿が多くなりました。

松浦：このようなアマチュアの「ものづくり」であるコスプレを女の子の人達が、衣装や小道具をつくってみたいという欲求を覚えたり、または「自分にもつくれるかも」という動機が湧く過程がどのような「足場掛け」のもと達成していくのかということ进行分析していきました。調査方法はインタビューと参与観察を行いました。調査は2011年の4月から2013年の7月までで、インタビューの際には制作に関わる道具だとか、そのつくったものというのを持って来てもらいながらインタビューを進めました。また、参与観察はコスプレのイベントに出向いたり、許可が得られた場合には買い出し、小道具をつくるための道具の買い出しなどに同行させていただきました。調査協力者は20代前半で、コスプレイヤー全員女性で、1名の社会人、1名社会人のコスプレイヤーがいますが、それ以外は学生で、活動歴は1名以外は3年以上コスプレを活動しています。このような調査協力者の方々にインタビューと参与観察を行いました。そして、新しい技術や人工物は「ものづくり」という活動にどのような影響を及ぼすかという観点のもと、主に衣装や小道具など

の「ものづくり」の過程や、そのための情報や知識の収集、それらの共有についてデータを収集していきました。その中でも SNS を通した「足場掛け」に関する分析を紹介していきたいと思います。

先ほど紹介もあったんですけど、コスプレイヤーならほぼ必ず登録しているコスプレ専用 SNS というものがあります。多くのコスプレ写真は、コスプレネームとキャラクター名、作品、会場、といった「タグ」とともにアーカイブされています。また、閲覧数で並び替えて見ることも可能です。コスプレイヤーたちはただこの写真を閲覧するだけではなくて、衣装や小道具の制作の際に、SNS にアーカイブされている写真というのを見ながら、「この人が使っている布よりも自分はもうちょっと濃い色の布を使おう」だとか、「こういうリボンの付け方すごくいいから真似しようかな」など、衣装の制作の参考のためにこの SNS というのを閲覧しています。そして参照しながら制作して撮影した写真というのは、さらにまたこの SNS に投稿されて、また新たな資料として SNS に、資料として使われていくようになっています。また、このインタビューにおいては、SNS のページを見せてくれながらインタビューした方が、980 アクセスあった写真について、あるアニメに出てくるすごく大きな尻尾を持ったキャラクターがいたんですけど、「そのキャラクターの尻尾をコスプレでつくった人というのが当時なくて、みんな私の写真を参考に見ていたんですよ、尻尾があると」という風に述べるように、自分のマイページという、自分個人の写真を管理する画面があるんですけど、その管理画面ページでは、その自分の写真が何回見られたか分かるような機能がついていて、この発話からは、写真をアップする人というのは、他者に自分の写真に参考にしてもらうということを常に

期待している様子がうかがえます。このような支援目的がある SNS というものを媒介としながら、そこにアーカイブされている写真というものを「足場」として利用し、コスプレイヤーたちはお互いに自分一人では達成できないことを達成していています。たくさんのコスプレ写真の中から、制作に関連する画像を検索したりとか、他のコスプレイヤーとの簡単なコミュニケーションを下支えするというような、相互的な支援を目的として利用する SNS を中心としたシステム全体が、「社会道具的な足場掛け」と定義できるのではないかと考えています。

ここから「社会道具的な足場掛け」の具体例を紹介していきたいと思っています。ここから話すことは、岡部さんにインタビューした、岡部さんが元調査協力者だったので、インタビューした際の話になるんですけど、最近実写映画化もした、これ「進撃の巨人」のアニメ版、アニメの画像、イラストになるんですけど、この作品がすごく大ヒットした当初、多くのコスプレイヤーが「コスプレをしたい」と思ったのですが、このキャラクターが付けている「立体機動装置」という武器が、すごく作りが細かくて複雑で大掛かりだったため、コスプレイヤーたちが制作を諦めたり、この「立体機動装置」なしでコスプレをしたりというような、不完全燃焼のコスプレイヤーたちっていうのがすごく多く現れました。ですが、ある時に、結構有名なコスプレイヤーの人が、この「立体機動装置」を100円均一の「ダイソー」で売っている商品のみで制作しました、という過程を「Twitter」に投稿したところ、その制作過程がコスプレイヤーの中で多くリツイートされ、流行すると同時に、多くのコスプレイヤーにとって、この「立体機動装置」の制作ができるかも、というような意識の変化というものが起きていきました。例えば、この太

鼓の銀の部分というのを、部分の一部というものを「立体機動装置」の部品の一部として使われていて、おもちゃの太鼓のネジを取って解体をして、「立体機動装置」の後ろの武器の部分の丸い部品のひとつとして使っていくなど、「立体機動装置」が制作できるようになったりと、SNS というものを通して、子供用のおもちゃという太鼓に、新しい意味や価値というものが付与されて、それがコスプレイヤーたちの中で共有していきました。その結果、不特定多数のコスプレイヤーが、「学習者」となり、「足場」を掛けられていき、制作を実現していきました。また、足場を掛けられて制作することができたコスプレイヤーが、自分のものづくりの過程をさらにまた、別の SNS に投稿することによって、「立体機動装置」の制作に関する問題というものが、コスプレ実践の集合体の中で解決、標準化していくということが生じていきました。

このように「立体機動装置」が「つくれるもの」として見なされるようになったと同時に起きていることがもうひとつあります。インタビューを見てみると、同じように100円均一の「ダイソー」で売っている太鼓、おもちゃの太鼓を使って「立体機動装置」をつくらうとしているのですが、「塗装」という行程の制作の際、重視していきたいという風に述べています。ここから見えてくるのは、おもちゃの太鼓を用いて武器をつくるという「足場」が、コスプレ実践の集合体でできたことによって、次に「くたびれた感じの塗装」というような、今の自分の技量よりもちょっと背伸びするような、新たな活動に向かっている、向かうことが可能になっている様子がうかがえます。コスプレイヤーのような主体的に趣味活動を行う人々は、専用の SNS に「足場」を掛けながら、ただし一方的に SNS から情報を取得するっていうだけではなくて、誰

かが自分の経験や知識を参照することを期待しながら情報を共有するっていうことを通して、「足場掛けシステム」への貢献をしていると考えています。

ここまでのまとめになるんですが、SNS を通して作品を参照し合うシステム全体を大きな「足場掛け」として、それぞれのコスプレイヤーがそれぞれのコスプレイヤーが集合的に「ものづくり」の欲求を生成していました。また、その大きな「足場掛け」の中では、写真を投稿することで、まだ「足場」がつくられていない、また不安定な「足場」をどうにかしていこうという「足場掛けのサイクル」が行われて、「ものづくり」の集合体全体を支えながら、自分自身の「ものづくり」も支えていました。SNS などのネットワーク化された世界に「ものづくり」を後押ししてもらいながら、「ものづくり」をしようというような動機付けがされて、さらに自分の「ものづくり」がコスプレイヤーの集合体への貢献につながる可能性を実感していく、この「つくる」行為における「足場掛け」はネットワークで共有されている知識や技術、他者の「ものづくり」の型を参照しながら、個人の目的を達成しつつも、再びネットワークに知識や技能をアップロードし、不特定多数の「ものづくり」をしている人々を支援するというふうに見ることができるかと思います。

これまで話してきた事例から、コスプレイヤーは SNS のような道具とともに、発達のためのシステムや環境全体を調整している存在のように見えますが、一方で今まで話してきたこととは違う、学習していないコスプレイヤー達の観察できたのでそれを見ていこうと思います。コスプレイヤーたちが裁縫をつくる技術を学びたいというわけでやっているわけではなくて、先にやりたいキャラクターコスプレが決まって、つ

くらざるをえない状況になっているというふうにも見えます。常にやる気に満ち溢れていて、つくっているというわけではなくて、「やだな、やだな」って思いながらしぶしぶつくり始める、ということの方が多いです。また、Twitter に載った情報を必ずやらなければならないというわけでもないし、指摘された箇所を必ず直さなきゃいけないというわけでもありません。やる気が無い時にはすごいしっかりつくらないし、前つくった衣装よりもちょっとクオリティが落ちてしまう衣装をつくることもあります。でもその中ででも、「やるんだったら前より綺麗につくりたいな」という時っていうのもコスプレイヤーたちのなかにはあります。あとは、一回写真を撮ったものを見直して自分が思っていた理想と違ったら、例えばつけまつけの位置を変えたり、メイクの方法を変えてみたり、「表情を変えてみよう」というふうにはしています。ただそれっていうのは、熟達者やコーチ的な人に言われて変えるのではなくて、あくまで個人の中の判断で変えていきます。コスプレイヤー同士っていうのはそれぞれのつくり方とか、こだわっている部分というのにあまり干渉するようなコミュニケーションをとらないんですけど、コスプレ活動っていうものが裁縫や造形や、最近では3Dプリンターとは電子工作っていうものとか、いろんな活動体の集合であるがゆえに、その活動に詳しい人から「もっとこうの方がいいよ」というような助言や教科書的なことを提示されたりするんですけど、コスプレイヤーたちっていうのは、話を聞きつつも無視していっていきつつというような戦略をとることがあります。コスプレイヤーという存在は「変化したい」という欲望を持ちつつも、戦略的にアマチュアのままでいようとする存在として見ることもできるのではないかと思います。コスプレイヤーは変に

注目を浴びそうになったりとか、オンライン上で誰か「できる人」からの厳しい批判のコメントが来たりすると意図的に無視をするということをしています。そもそも、また批判などを見ないようにする、ということもしていきます。というような攻略をとるというのがコスプレイヤーの中ではみられています。例えばその場から逃げたり、言い訳をしたり、自分の遊びっていうものが揺るぎそうになった時に、学習曲線的な学習や発達に寄せようとする圧力から、全力で自分を守ろうとしているようにすらみえてくるかと思います。自分自身で「良く撮れたな」という写真はアップロード、SNSにアップロードして、他の人に見えるようにしていくんですが、一方でいかに注目を浴びないか、浴びないように振る舞うかということもコスプレイヤーたちはすごく敏感です。趣味とはいえ、やる以上変化しなければならないといったような学習化された社会への抵抗の学びの姿がコスプレイヤーの中ではみられるのではないかなというふうに思っています。

よってコスプレスキルが外部から観察しようとした時に、変化していないとみなされるかもしれないんですが、その状態はコスプレイヤーの活動を継続していくための戦略的な方法になるかもしれません。ホルツマンは、ヴィゴツキーのなかで、「永続して変わらないこと」と「変化すること」の二者択一ですとか、「今のわたしの状態」と「なにか模倣したり学習したりして変わりつつわたしの状態」といったもの的な二元論的な立場というものを否定しています。そして人は永続しながら変わり変化し続け、自分自身でありながら、自分以外の誰でもあるというように述べています。このようにみえてくると、趣味活動のような「ゆるやかなネットワーク」というものを考えていくっていうのは、従来の学習



や発達、まだ技能学習で語られていないような活動をそれ以外からの視点でみていく、という価値転換を誘うということになるのかもしれないと思っています。

以上で発表を終わります。ありがとうございました。

秋谷：先ほどの学習曲線的な学習や発達に寄せようとする圧力、ってなんでしょうか。

松浦：学習曲線ってこう、なにか人が学ぶ時に最初の方は結構すぐになんと上手くなって、そのあとちょっと停滞期があつて、またちょっと伸びが、つてあると思うんですけど、それはいかにも先を見てというか、この停滞している部分は、先の伸びがあるからだ、みたいなことがあるんですけど、それではなくて、変えないというか、学習しないっていうこともコスプレの活動の中ではみえてきて、それも自分が継続するためにはやる気を、要は維持するためには選ばないということもあると思うので、そういうところをちょっと学習として、新しく見てもいいかなという意味で使った言葉になります。

有元：これでメシ食う人っていう人はいないんですか。

松浦：ちょっとはいますね。アイドル的な活動をしているコスプレイヤー…。

有元：ここから出てアイドル…

松浦：えっと、どっちからもあります。元々コスプレイヤーの方でネットで有名になって、ちょっとその後アイドル活動にいった人もいれば、アイドル活動からコスプレ活動を使って自分の名前を売ろうとしている人も…。それで海外のイベントにお金を貰って行っている、という人もいたり…。海外のイベントにはお金をもらって行っているという子もいたり。

青山：元々プロなんだけど、売っていくためにコスプレ使っちゃう…

有元：未だに学校や教科書はないんですか。教科書くらいできました？

松浦：学校はちょっと、コスプレのために、ちょっと開放しているっていうちょっと学校があるっていうのは最近ちょっと、大学であるっていうふうには…。

有元：教科書やマニュアルのたぐいはできました？

松浦：教科書は、そうですね、雑誌の方につくり方っていうのが載ってるんですけど、結構ほんとに本格的に、型紙が付録で付いていて、これを使えばこのキャラクターがつけるとかってあるんですけど、私たちがインタビューした中では、その型紙をほんとにそのまま使ってやっている人ってあまり、実は、そこで解説するまではしない、みたいな人が結構いて、実際に使われていますか。

岡部：あんまり聞いたこと…周りにはいないですね。

有元：ありがとうございます。

司会

では続きまして、岩男さんお願いします。

## ■ アイドルファンの応援実践における越境創出

岩男征樹（東京工業大学）

岩男：東京工業大学の岩男です。よろしくお願ひします。わたくしは、これまでヴィゴツキーの研究をしてきていまして、「ヴィゴツキアン」だったんです。今、アイドルのことしか考えていません。普通にヲタクです。アイドルヲタクです。「推し」ってわかりますか。ファンになって応援しているグループ、もしくは特定のメンバーのことを推し、応援することを「推す」と言ひます。主現場というの一番推しているグループですね。かなりガチのヲタクです。ひと月にライブが15本から20本って、少ない方なんです。「DD」というのは、複数のグループを同時に推してるヲタクのこと、誰でも大好きという意味で「DD」というんですけど、DDの中では少ない方なんです。わたしが聞いた中で一番最高が40、月に43本という人がいます。その人達と比べると全然ひよっこだよ、って思ってたんですけど、これ単純計算で2日に1本以上ライブに行っていることになります。基本的に主現場の「まなみのりさ」という広島出身のPerfumeの妹分なんですけど、この子たちのライブに全部行ってますので、空いている時に、ほかの推しのグループのライブがあれば行くっていうそういうパターンです。かなり本気ですね。

今日はヲタクの話をしませんが、現在のアイドルシーンってちょっと昔と変わってきていますので、それを簡単に説明しておきます。今日は女性アイドルメインでお話ししますが、アイドルっていうのは、日本で誕生したオリジナルのコンテンツです。70年代に誕生して80年代に一旦ピークを迎えます。90年代前後に全然売れない時期があつて、ア

アイドルって言って売り出すと全く売れないので、アーティストにするかCMタレントにするか、というパターンだったそうです。90年代後半から、具体的に言うと「モー娘。」人気で再び盛り返してきて、現在は「アイドル戦国時代」と言われるくらい再びブームになってます。活動の仕方が20世紀と変わってるんですね。基本的にライブ活動がメインです。典型的なのは「ももクロ」(ももいろクローバーZ)。トップクラスのアイドルですけど、数万人単位でCD買わずにライブだけ行っている人がいます。データ的に。それにともなって、グッズ販売ですね。物販が主な収入源になっていて、ももクロの場合だと年間に3、4回スタジアムクラスのライブをやってるんですけど、だいたい一回のライブで億単位で稼ぐと言われてます。これはご存じの方もいらっしゃるかと思いますけど、「接触系」、メジャーの一部「AKB」「エビ中」(私立恵比寿中学)「モー娘。」あたりで「接触」やってますけど、ちょっと表現がなんか変な感じするんですけど、要するに握手会とかチェキ撮影会で、直接話ができるっていう、そういうスタイルですね。「特典会」って言ったりしますが、後から説明する「地下アイドル」の場合は物販の中でも特典会やってますので、あえて特典会と言わずに物販物販といえれば、みんなこう握手できるっていう、そういう理解でいます。大体「まなみのりさ」の場合はグッズを買って千円あたり特典チケット1枚、このチケット1枚で全員と握手、2枚で全員とチェキ撮影です。これ下がったんです。相場そんな感じなんですけど、昔は、半年前くらいは「2ショットチェキ」といって、一人ととるために3千円、全員と撮る場合4千円かかってました。毎回お金払います。ヲタクは払います。ちなみにわたしライブに行くとなんか一本あたり1万円から1万5千円くらいかか

ります。交通費と食事代込みで。チケット代3千円くらいなんですけど、あと物販とか入れると。まあいいや、余計なことを言うのはやめておこう。「メジャー」はお分かりだと思いますけど、普通にまあ大手レーベル、最低限専門のレコード会社からデビューしているグループは「メジャーアイドル」なんですけど、「地下アイドル」が「メジャー」との対比で「インディーズ」なのかっていうと必ずしもそうじゃないんですね。

「メジャーアイドル」でもまだ人気がなくて、集客できないグループは普通に地下アイドルとしてやっています。なので、定義的にはライブハウスで対バン中心で活動しているグループのことを一般的には「地下アイドル」と言います。まあだから要するに、集客の問題で、ただ「地下アイドル」だからといって実力がないわけじゃないんですよ。キャリアがないというわけでもない。デビューしたての子ばかりというわけでもないです。「まなみのりさ」なんかそうなんですけど、今年8月8周年、今年でだから今9年目です。でも「地下アイドル」、12月にメジャーデビューするんですけど。「対バン」っていうのは、アイドル現場の場合はひとつのライブイベントで複数のグループが次々に出演してくる形式のことで。だいたい15分から20分くらいの場合が多いです。なんでかって言うと、1グループでは「箱」を埋められないからです。会場を満杯にできないからです。だから寄り合って、そうやって助け合って、ライブをやるっていうパターンが多い。メジャーアイドルの場合はライブといえば普通はワンマンライブですけど、「地下アイドル」だとワンマンライブは花型のイベントです。思い切ってちょっと大きめの箱頑張ってやっちゃいましょう、みたいなそんな感じです。ライブハウスの場合はチケット代はイベンターの人がライブハウスで払う箱代で

消えちゃうので、ギャラが出ません。自分たちがライブの後にやる物販、そこでの稼ぎがギャラになります。なんですけど、平日でライブやったりすると、1グループあたり数名の「専ヲタ」、「専ヲタ」って固定ファンのことなんですけど、数名しか来ないこともよくあります。そうすると、1回あたりの稼ぎってそんなにないんです。いって数万。メジャーアイドルの場合だと数ヶ月、あるいは半年に1回くらいのペースでライブやればいいんですけど、「地下アイドル」それやっちゃうと生活できないので、月に10回以上、20回近く、毎日やるところもあります。そういう感じです。これあんまり、ちょっと用意してきたんですけど、pdfアップしてますので、興味ある方は御覧ください。これある番組で、「これ嘘だろ」ってわたしの周りみんな思っていました。ケタ違います。これ年間、ひと月でも全然足りません。少なくとも、アイドルがヲタクの中で一番お金かかる趣味じゃないかといわれています。それから新曲出したりなんかすると、いま批判が多いですけど、普通に一人で何十枚、何百枚って「積む」っていうんですけど、買います。10万、20万、へたすると100万くらい、ひとつのシングルのCDを買って、オリコンの順位を上げようっていう、そういうことやったりします。

ここから本番です。抄録に書いてたんですけど、要するにコミュニティ、コミュニティどうなのかって話なんですけど、要するにメジャーは人が多すぎてひとつのコミュニティとしてまとまらないんです。誰がいるかもわからない。なので最近 SNS でつながることはありますけど、基本的につながり弱く、不安定なので、「ゆるやかなネットワーク」。

「地下」の場合は、さっき言ったように何回も、ほとんど毎日みたいな感じで現場に行きますので、毎回来ているような連中は友達になっちゃ

います。普通に。普通にコミュニティができてくるので、普通のコミュニティ。一般的には「ゆるやかなネットワーク」の方が越境しやすく、従来型は越境しにくい。特に、ヲタクが、仲の良い連中が固まるとすごく閉鎖的見えちゃったりするので、「むっちゃ境界」みたいな感じだと思うんですけど、実際はどうなのかっていうのが今回の明らかにしたい点です。

ヲタクがライブ現場で何やっているかってメインは応援ですので、それについて今日は紹介します。だいたい3つあります。メジャー系、地下系、リフト・モッシュ系。これらはヲタクの意識の中では排他的なので、この3つに分類できるだろうと考えています。例えばメジャー系のライブで、地下系の応援をやるとすごく嫌われます。リフト・モッシュ系はメジャーでも地下系でも嫌われます。逆に言うと、メジャーのアイドルでも地下のアイドルでもリフト・モッシュやってるグループはあるんですけど、あくまでそのグループの応援の仕方っていう感じですね。ほかのところでやっちゃうと、すごい批判の対象になる。

いくつか動画をお見せします。まずメジャー系、「ももクロ」から。これは去年の3月の国立競技場でのライブ、これわたいします。行きます。<動画再生>はい、一旦止めます。応援の仕方見てくださいね、ももクロ見ないで。メジャー系では、基本的に、ご覧のようにペンライトを振りながら「コール」、掛け声をかけるのが応援の基本です。「コール」にはいくつかパターンがあって、歌詞を一緒に叫ぶもの、それから名前を呼ぶもの。名前を呼ぶ場合にも2つくらいパターンがあって、パート終わりに入れるやつと、それから今最後に見ていただきましたけど、「ももかーももかー」ってずうっと名前を連呼するやつ、これ「かぶせ



コール」といいます。そういうやり方もあります。〈動画再生〉これフリコピです。分かりますよね。サビの振付と同じことを、完全に同じは無理ですよ。でもこういう手を、腕を上げる動作を一緒にやって、楽しむ、一体感を味わうっていうのが、今のアイドル現場のひとつの醍醐味になっています。だいたいほかのグループでも似た感じですよ。地下現場、これ「まなみのりさ」。違いをちょっと、応援ですよ、応援の方見てくださいね。〈動画再生〉一番の違いは何かというと、ペンライトを持たないことです。なぜペンライトを持たないかっていうと、「クラップ」、手拍子がベースになっているからです。手拍子って持てないんですよ。あと、名前コールも入れますけども、「オイ」とか「オイオイ」などの掛け声が多いです。あと次。「ヲタ芸」を説明していきます。〈動画再生〉これちょっと見えないので何やってるかって分かりにくいんですけど、クラップしながら「パン、パパン、オイ」って叫んでます。これ名前ついてまして、「PPPH」といいます。ほんとは、「パン、パパン、ヒュー」って言うてたらしいんですけど、今は「ヒュー」って言う人は誰もいません。「オイ」って言います。それから。〈動画再生〉いま2つヲタ芸はいりました。分かりますか。「ハイ、せーの」という掛け声のもとに、みんなが「オーイ、オーイ、オイオイオイオイ」、これ特に名前ついてないです。あと、「フッフーフワフワ」って普通言ってますけど、これは正しい名称かどうか分かんないです。こうやって「フフーフ、フワフワ」って。これみんな、ひかないでくださいね。すごく楽しいですよ。実際にやるとすごく楽しいです。はい、次。これもよく、聞いたことある方もいらっしゃるかもしれないんですけど。〈動画再生〉これ「MIX」といいます。多分みなさん聞いたことあるとすれば、「AKB」

なんかの取り上げた番組で、「タイガー，ファイヤー，サイバー，ファイバー，ダイバー，バイバー，ジャージャー」っていうのがあります。これ「スタンダード MIX」といいます。これいまのやつ日本語に訳してあって，これ「ジャパニーズ MIX」といいます。入れる場所が決まっているんです。「スタンダード MIX」が前奏，「ジャパニーズ MIX」が一番あとの間奏，2番のあとの間奏に入れるのが「アイヌ MIX」，アイヌ語に変換したやつがあるんです。「チャペ，アペ，カラ，キナ，ララ，トウスケ，ミョーホントウスケ」っていうんですけど。

司会：これ映ってる？岩男さん。

岩男：映ってますよ。全部出てますよ。わたし全部行ってますよ，ライブ。

司会：だって，いま仕切ってなかった？仕切ってたのではないの？こっち向いたよね。

岩男：え，なんのことですか。

司会：いたよね。映ってましたよ。＜動画再生＞こっち向くんですよ。たまに。

岩男：もういっこ，もういっこだけ。＜動画再生＞これ，「オーイング」といいます。こういうやつですね，ヲタ芸です。ヲタ芸ってみなさんこ

ういうの見たことないですか。あの、動作系のやつ。あんなのやる人だれもいませんよ。ほとんどいないです。なんかちょっと面白がってやる若者もいますけど、端っこの方で目立たないように。今アイドル現場でやる人ほとんどいないです。面白いんでテレビによく取り上げられるということなんだと思います。次、モッシュ系。これ、PassCode、今年の夏のTOKYO IDOL FESTIVALで2日間お台場でやったライブ。あの、行ってます。これわたし裏で「まみり」やってたんで見てないんですけど。〈動画再生〉これジャンプしてる人いますよね。ジャンプした頂点で推しの子を指すっていう「押しジャン」っていうんですけど。こうやって指す。これ、PassCodeの通常のライブではこれやる人はいません。これだから、フェスティバルなので他のファンが入ってきてやってるっていう。それから今ちょっと映ってましたね、「リフト」、持ち上げるやつです。これ、太ももに腕入れて2人で持ち上げて、持ち上げられた人はこうやってやっぱりこう、指差す。あとそのまま倒れて、みんなの上をコロコロするやつを「クラウドサーフ」っていいいます。そこからこう飛び込んでほかの方にジャンプするのを「ダイブ」っていいいます。そういうこともあるんです。それを激しいやつを「モッシュ」っていうんですけど、「モッシュ」の中で一番激しいと言われてる「ウォールオブデス」っていうのを。これ今年の1月、埼玉スーパーアリーナでやった「BABYMETAL」のライブ。〈動画再生〉ああ見にくいですかね。ここに、全部スタンディングで、ここに大きく空間を空けてるんですね。わかりますか。普通に正面衝突でぶつかっていきます。これ危ないです。他のメジャー系ライブでは禁止されてます。モッシュ、ダイブ禁止っていうのが普通です。元々モッシュ系の応援の仕方っていうのはヘビーメ

タルとかパンクからきてるそうなんですけど、アイドルでもそれ系のジャンルの楽曲をやるアイドルで、よくこの手の応援をやります。この規模でスタンディングでやれるグループって多分「BABYMETAL」が一番じゃないのかという、日本でですよ、日本で。「BABYMETAL」も、一応禁止だとは言われてるんですけど、ちゃんと助ける係、警備員が周りにいるんで、暗黙に認めてるっていう、そういう感じですね。まあ責任逃れで、何かあっても知らないよという。一応禁止です。ということで、こんな感じなんですね。

このへんはまとめですので、とぼします。あ、今、口で説明したところですよ。もうちょっと細かくメジャーと地下の対比について見ていきたいと思います。メジャー系の応援はあれだけ、最初のやつなんかすごい人数でみんな一緒のことをやっているように見えるんですけど、個人レベルで見るとすごいバラバラなんです。いろんなことをやる人がいます。まあ人数が多くてしかも、あれだけ人数が多いと統率する人がいないので、みんな好き勝手なことやってるんです。まあそれは応援の仕方は個人の自由なので全然構わないんですけど、毎回なにかのライブの後に問題になります。「こんなことやってるやつがいたよ」って。特に「古参」って昔ながら応援してきたファンなんかは、「こういうのやってほしくない」とか言ったりするんですけど、もう関係ないです。やっぱり数の論理で決まっちゃうんで。それをやりだして、人数が多くなっちゃうとその応援が普通の応援になっちゃいます。わたしはももクロからはいったんですけど、いまは行ってないので、「他界」してるんですけど。「他界」って言います。わたしがももクロはまった時期でも、2つか3つくらい、やるのやめようって言ったやつが普通の応援になってます。そ

ういう変化があるっていうことですね。対して地下系の場合は人数が少ないので、統制がとりやすい。しかも、「専ヲタ」、まあいつも来るような連中はどういうふうな応援をするかって決めてることが多いんですね。これ、その場において真似しながらやる立場からすると、そうやってもらったほうが真似しやすいので、逆に一緒のことができて楽しめます。例えば、初めて、全然応援分かんない、っていうような時に、専ヲタさんたちが好き勝手な色んな応援の仕方をしてたら、どれを真似すればいいのっていうことになっちゃいますので、だからはっきり決めてもらったほうがやりやすい。要するに、一緒のことやれば当然全体的に盛り上がるし、結果として楽しいっていう。個人的には、地下のそういう雰囲気の方が一体感を強く感じます。ちょっとこれ話変わりますが、特に地下系の応援の「ヲタ芸」ってやつ、笑いが起こってたりしましたが、ちょっと変な感じしますよね。これわたしが初めて地下現場に行った時も同じような感じを持ちました。ちょっと引きました。いや、噂には聞いてたけど「こんな感じなんだ」。でも、すごくよく考えると合理的なんです。もう一度確認しますと地下現場っていうのは対バンメインですので、そのフロアにいるお客さんはいろんなグループのファンが混在しています。なので、自分の推しグループの出番の時に会場を盛り上げようとしたら、そういう人たちにも協力してもらわないといけないんですね。しかも初めて見るかもしれない人もいることが多いんです。そういう人も一緒に応援してもらうためにはどうすればいいかっていうところがポイントになるんですけど。そこで結局ヲタ芸が、これ細かいところではさっきの「フッフーフワフワ」って、「まなみのりさ」の場合しゃがんでましたけど、しゃがまなかったりもするんですよ。細かいとこ

ろでグループによってちょっとずつは違うんですけど、基本的には大枠には同じなんで、これが要するに共通言語になってる。地下現場の共通言語になってる。境界オブジェクトになっているからこそ入りやすい。すぐ真似できる。だから、初めて今日そのグループ見ます、当然曲も知らない、名前も知らないっていう時でも、応援できるんです。普通に。一番大変なのは名前。これ知らないといけないんですけど、これ「まみりヲタ」だけなんですけど、「だーれか、だーれか」って叫んでます。そう言ってるだけで盛り上がるんで。それだけ。だって知らないんですもん。なので、だから知らない人がいる、その人達にも一緒にやって欲しいって常に前提にあるので、大幅にずれるような事をやる場合はカンペ出したりします、ヲタが。ひどい場合、ひどくはないんですけど、激しいっていうか珍しいパターンで、演者がステージの端でそういう担当がいてカンペ出すグループもいます。「次こう言いますよ」ってめぐりながらこうやる。それだから初めての人にも楽しんでもらいたいというのがあるっていうことですね。持ちつ持たれつ。そのひとつとして、持ちつ持たれつのひとつとして「入れ替え制」。これライブハウスは基本的にスタンディングで整理番号が出たりするんですけど、メジャー現場ではスタンディングだったとしたら、整理番号順に前から入ってきます。あるいは、ない場合はもうほんと早い時間に開場前に並んで、早い者順で前を取るっていうやり方です。地下現場の場合関係ないです。そのグループの専ヲタがその出番になった時に前に出てきます。それまで前にいた人たちが後ろに下がります。こうやって入れ替わります。それはやっぱりみんな知らないグループでも応援したいっていうのがあるので、専ヲタさんに前に行ってもらったほうが応援しやすいんですよ。後ろに

いたらそっち側ばっか気になって肝心のステージ見れないので、これはみんなにとってメリットがある、しかも楽しいということでそういう暗黙のルールがあります。メジャーのひとたちがたまにライブハウスの対バンで降りてきたりなんかすると、そのファンの人たちってそういう文化がないので、大変なんです。前にずっとはりついていて。出番が来るまでずっとはりついて、一緒に応援してくれればいいんですけど、じいっとして何もしないっていう。それじゃちょっとライブ盛り上がりがないよみたいなことたまにあります。

まとめにはあります。今説明してきた、基本的に地下現場では初めての人も一緒に応援できるようにヲタク、時には演者が越境しやすいような仕掛けを工夫している。用意している。それは持ちつ持たれつでやらなきゃいけないという状況と、そうやって一緒に盛り上がってもらえれば、楽しんでもらえれば、その人がひょっとして興味を持って新しいファンになってくれるから、というのもあるんですね。そういうのでなるべく知らない人も応援できるようなかたちに工夫してます。メジャー現場っていうのはそうする必要がないので、そういう配慮あんまりないです。これ、だから配慮がないからいけないとかいう話じゃなくて、必然性がないからです。人数が多い、そこにいるファンは全員同じファン、同じグループのファン。統制とれるような人数でもないし、ヲタが心配しなくてもどんどん新規のファンが入ってきますので、やる必要がないんです。そういう違いがあるということです。ちなみにメジャーの応援って全部憶えてないとできないですからね。歌詞も名前も知らないとできないです。「まみりヲタ」は「だーれか」って言ってますけど普通は言えないです。あとフリコピも簡単に「手を左右に振ってください」っ

ていうのであればできますけど、むずかしいこうやるやつとか、知らないと憶えてないとできない。だからメジャーの応援は基本的に知らないといけない応援なんで、知らずに行くとなにもできなくなって。ステージは当然楽しいですよ。だけど一緒にの応援ができなくて、ちょっとさびしい気持ちになって帰るっていうことが多いです。だから越境しにくいっていうことです。

ということで今までの議論を踏まえて理論的な話をしますと、要するに「境界」っていうとあるコミュニティとあるコミュニティの間にある壁のようなもの、あるいはコミュニティを囲むふちのようなものをイメージしますが、要するにそこでやってることによって越境しやすいかどうかっていうのが決まってくるっていうこと踏まえると、そこの中でやってること自体が境界なんじゃないかという、ちょっと乱暴な議論です。そこでやってること、または共有された実践が境界をつくるって考えちゃってもいいんじゃないのっていう、そういう発想の転換なんですけど。だから、これ2012年でしたっけ、同じ質的心理学会でWeb自動車部で「境界なきコミュニティ」っていう話したんですけど、その時も会員・非会員ってあるんですけど、実際にイベントとかネットワーク上のやってることって、全然区別がなく普通にみんなやり取りしてるんで境界がないよって話したんですけど、みんなが考えたり言ってる「境界はこういうことだよ」みたいな、内と外みたいな区別に関係なく、その中の人達がやってること自体で決まるんじゃないか、というそういうことを「境界の内部構成論」として今回ちょっと提案したいなと思います。まあいけるかどうかってのはちょっと分かんないですけどね。アイデアです。何が活動を支えるのかって、愛ですよ。愛です。以上です。



青山：面白かった。来てもらってよかったです。でも岩男さんなんでの愛に目覚めたの。

岩男：愛に目覚めた…。

青山：最初ほら、ももクロだったじゃない。ももクロは普通ドームとかで数万名の夏祭りとかバカ騒ぎとかやってる時点で、イベントをね、つくって何万人で客を入れて儲けるって仕組みになってるのは分かるんですよ。それが地下にいかないじゃないですか。普通ももクロとかやってるひとは、あんな小規模にならない。

岩男：ももクロの最大の功績は、地下現場にヲタクを誘導したことっていわれてます。ももクロから流れる人がものすごい多い。ももクロ自体はファンが多いんですけど、チケット取れないので、あぶれちゃってその行き場を最初は妹グループ、同じスターダストプロモーションの妹グループにぶつけるんですけど、そこも取りにくいんですよ。それでどんどん地下に流れてきているっていう現状があって、地下アイドルにヲタク、大量のヲタクを生んだのはももクロの功績だと。

青山：それがだからちょっと前との景色の違いということなんですかね。

岩男：すごいもう、ほとんどわたしも含め、ももクロとか私立恵比寿中学の友だちなんか、みんな地下現場で「乙女新党」とか、「アイドルネッサンス」（グループ名）とか言ってます。

青山：お腹いっぱいになってきた（笑）。ありがとうございました。

## ■ゆるやかなネットワークの理論的視座：社会活動，社会運動からのパフォーマンス

香川秀太（青山学院大学）・藤澤理恵（株式会社リクルートマネジメントソリューションズ組織行動研究所・首都大学東京大学院）

香川：お願いします。わたくし香川と、リクルートの藤澤理恵さんとお話いたします。よろしくお願いします。

大きなタイトルではあるんですが、最初に青山先生から説明していただいたような、最近のこういう流れっていうのは一体どういうものなんだろうかと、それをどういうふうに我々がフィールド研究の中で捉えていったらいいんだろうかっていうことを考えるときの視座というのが、まだ十分でない。もちろんマルチチュードという、後で出てくるんですけど、ネグリとハートという哲学者の議論であったり、エンゲストロームの議論であったり、っていうものはあるんですがまだまだ未完成というところで、なんとかそれをいろんなものをまとめながらですね、あるいは我々心理学のアイデンティティを活かして、フィールド研究を実際に行いながらですね、それをボトムアップからも抽出していきたいという作業を今やっています。ちなみに、質的心理学研究の特集がですね、もしかするとこのような「ゆるやかなネットワーク」のテーマになるかもしれません。その時はまたご投稿等よろしくお願いします。

さて、今回取り上げたい事例の一つ目は、反原発デモです。かつてと異なり、企業や団体だけでなく、かなりいろいろなジャンルの人が、より自由に参加しているという特徴があります。最近だと集团的自衛権のデモもありました。

二つ目の事例は、プロボノというものです。これは藤澤さんと研究しているものなんですけど、社会人がですね、社会に出て自分が身につけたコンサルの技術だとか、マーケティングの技術とかあるいはSEのスキルだとか、そういったものをですね、お互いそれぞれ活かしあいがらですね、NPOの活動を支援するということをやっています。NPOって、あんまりビジネスライクじゃないというよさはあるんですけども、広報活動があんまり上手じゃなかったり、ホームページの作り方が上手じゃなかったり、他方でビジネスマンが持っているんだけど、NPOの方たちにまでなかなか届いていない知識やスキルというものがありまして、彼らがそうしたものを活用してNPOを支援していく活動が、二つ目の事例になります。

三つ目がJAPAN ALL STARS Ptojectという、茂呂先生と広瀬さんという、筑波大の院生さんや、PIECESという団体とですね、貧困や学校教育になじめない子供の支援に取り組んでいます。これは学校の外でですね、年齢が多様な子供、特にちょっと障害を持っているだとか、教室だとすぐ外に出ちゃって落ち着かない子供であったり、そういう子供とですね、料理研究家、デザイナー、プログラマー、学者、精神科医、元塾講師、教育委員会非常勤等、かなりいろいろなジャンルの人たちが集まってですね、新しい学習環境を創出しようという取り組みです。最後のこの事例は、実践的な調査になります。

こうした事例を踏まえて考えたい一つ目のポイントとしては、調査としての分析視点をどういう風に考えていったらいいのかというものです。もう一つは、実践的な視点として、我々が例えばこういうネットワーク的なものを仕掛けるときにどういった考え方や踏まえておく点が

あるかという関心です。今日はどっちかっていうと前者のほうに力点があります。

ちょっと宣伝です。質的心理学フォーラムの特集で岡部さんに取り上げていただいて非常にありがたかったのですが、新曜社から『越境する対話と学び』という本を出ささせていただきました。反原発デモのことは16章に主に書いており、今日は全然詳しい話ができないので、もしよろしければご参照していただければと思います。それから今日お話いただいたような活動理論、特に「野火的活動」とは何かといったようなことは青山先生の1章にありますし、岡部さんにも書いていただいていますので、よろしければご参照いただければと思います。

では、なんでこういうものに注目するかということですね、ちょっとあえて単純化して従来型の組織と比べてですね、説明してみたいと思います。従来の活動としては、組織形態あるいは群衆性の中心的なものというのが、箱型・うつわ型という言い方をしてるんですけども、どちらかという境界がはっきりしている、官僚組織であったり、工場労働であったり学校といったものがあげられます。フィールド研究でも比較的学校の研究というのはメジャーですが、職場の学習や研修を分析したりすることもあります。一般的に、職場タイプの組織はですね、どっちかっていうと強いリーダー、あるいはリーダーを固定するというような傾向があるかと思います。ただこれはあえての単純化なので、もちろんいろんな濃淡があるものなので、ひとまず分かりやすさというところでご勘弁いただければと思います。

それに対してネットワークというのは、リーダーがはっきりしなかったり、あるいは意識的にリーダーになる人はいるんだけど、次々

ーダーがその場その場で変わっていくということがあります。我々 JAPAN ALL STARS が試みた活動もですね、特に研究者である我々が指示をしているわけではなくて、かなりゆるくやりながらそれぞれのものをですね、アイデアだしたりいろんなことをしながらですね、結果としてなんとなくの活動の形が生まれていく場になっていたのではないかと思います。それから、箱型・うつわ型ではですね、どっちかっていうと物質中心である。モノづくりというのがありますけど、モノづくり中心。あるいはですね、これはホルツマンの言い方でもありますが、どっちかっていうと認知中心ですね。知識とか技術、そういったものを重点に置くと。それに対して、これはネグリーとハートという哲学者の話も含めてますが、非物質性というのはどっちかっていうと中心になってくる。先ほどの岩男さんの発表なんかまさに非常にエモーショナルだと思うんですが、情動的なものを生むために活動をする。それは非物質的なものであるということですね。今言った「感情」であったり、「知識・情報」も一応入るには入るんですが、あるいはコミュニケーションという、かたちにはっきりならないものというのが、どっちかっていうと中心になってくる。

三つ目です。箱型・うつわ型はどちらかという、経済、柄谷行人という哲学者の言い方を借りればですね、商品交換という、商品を得る代わりにお金を払う、というこの関係ですね、企業はどんどんお金を集めて、次の商品開発につなげていくと。対して、拡集ネットワーク的なもの、ゆるやかなネットワーク的なものというのは経済的な活動もちろん関係するんですが、互酬的交換といわれる必ずしもお金にならないものが中心になります。プロボノでは、企業の人がコンサルの知識を提供

してあげるわけですけど、NPOの方はそれに対して「ありがとう」とお礼を言ったりですね、そのおかげでこういうふうになりましたということ返してくれたり、それで手伝った人は楽しくなるということが発生するわけですね。そういう意味では互酬的な交換というようなものが中心になっていくわけです。

次が各集団の細分化・個室化です。縦割りということばが象徴ですけど、割りところ分担をはっきりしてるんですね。集団間で部署の間ではっきり境界を引いたりですね、それぞれ役割分担をはっきりさせて全体として何かをやるというような、各集団の細分化・個室化です。まあ学問の世界でもどんどん一時期細分化していった。最近では逆に統合や学際という流れが強くなっていますね。それに対して拡集ネットワーク、ゆるやかなネットワークの中では複数の集団間にあるように、先ほど岩尾先生のお話にあったように、集団がどんどん交わっていくと。境界を越えてですね、交わっていく。さらに集団間の境界が曖昧で流動化していくという傾向がある。

最後に、箱型・うつわ型は、確定志向という特徴があります。つまり、権力者や社会が期待する枠や答えを正確に再生・実行することに力点が置かれる。いかに目標を明確にしてその目標に向けていかにプランをしっかり練って、そこに向けて、みんなで達成していくことが中心である。それに対して、ゆるやかなネットワークはですね、未確定志向といえますか、割りと不安定性だとか、創造性、即興性、そういったものが優位になる。そういう時代になってきていると。以前だとその曖昧さだとか、不安定さとか、あるいはプランがはっきりしてないとかって、どちらかというといふとディスられるといえますか、否定的に捉えられるんですが、む

しろそれがすごく価値を持つということですね。

こういったようなネットワークのかたちに関してはハートとネグリが、マルクスの「歴史的傾向」という言い方を引用しています。工場労働生産で代用される集権的統一的なモデルに基づく物質が中心だった従来の社会形態、それに対して今日はですね、ネットワークが時代を定義する形態なんだという言い方をしています。ネグリとハートは今回詳しく取りあげませんが、国家間・大企業間のネットワークというのがいま形成されていて、それを<帝国>というような言い方で表現し、それに対して多種多様な人びとのマルチチュードという概念を掲げ、これらふたつの種類のネットワーク間のせめいぎあいということを議論しています。

実はコスプレであったり、アイドルファンのさっきのお話にも少し通じるような気はしたんですが、ほかに野火的活動、ゆるやかなネットワークに関係するものとして、とくに社会運動とか、ヒップホップとかそういうのも関係するんですけど、これらは、ある種巨大なものに対する対抗運動であったり、抵抗運動的な意味合いが結構強いと思います。ただし他方で、巨大なものに半ば依存をせざるをえない場合もある。つまり、対抗しながらも依存し、それによって拡大していくという側面があります。すいません、今回は詳しくは取り上げられないんですけども。面白いのはですね、最近先進的な社会活動家に来てお話を聞いたりすると、たいてい組織や活動をデザインする際に、非常にネットワーク状のものをイメージして語る場合が多いですね。組織をしっかりと、固めてやりましょう、というのではなくて、かなりゆるく設定しながらですね、どう活動を分散させていくかというのが、割とテーマになってく



る。一緒にオールスターズと活動している PIECES という、若い方たちのグループがあるんですが、その方たちはまさにそういうイメージを持って活動している。すなわち我々のある意味表象という、共通の表象というのがですね、ネットワーク状になってきているということです。

では我々はこの現象にどうアプローチしていけばいいのかということに視座が必要になってくるだろうということで、色々と議論したいことはあるのですが、今回はその中のごく一部を簡単にご紹介させていただきたいと思います。

一つ目がですね、情動的矛盾というのを挙げたいと思います。拡集ネットワーク・ゆるやかなネットワークですね、非物質生産ないし交換というような力を持つというような話をさっきしました。またですね、拡集活動はですね、非日常性の体験というのがポイントだったんですね。なんでこう社会人の方がわざわざ会社の外に出てですね、プロボノの活動をしたりするかと。あるいはデモに参加する方に質問してみたりすると、そこでは割りと非日常的な体験を、ワークショップもひとつの近い活動ですけども、非日常的な体験というのができると。いままで普段出会わないタイプの人にあったり、普段出会わない集団の方たちの独特な文化に触れて、ちょっと驚いたりということがありますね。その驚きというのが情動的なんですけども、その情動というのが、ひとつこう、全面に出ると。その過程でですね、情動間の矛盾というのがしばしば起こるということですね。ちょっと後で写真をお見せしますが、例えば、反原発デモは怒りだけではなく、かなりパフォーマンスなんです。参加すると、割りと楽しくもやっている。周りから見ると一見するとふざけているんじゃないかというふうに言われたりするんですが、ある意味

国に対してや、その経済中心の社会に対する怒りっていうのを表明しつつも半分は楽しんでいると。その怒りと楽しさっていう、全く真逆の情動というのがですね、入り混じってそれが全体としてつながって、すごい、場の空気とかが生まれるんですけども、そういうものがある。あるいはワークショップなんかみると、恥ずかしさと楽しさというもの。あるいは日常のもの的な体験と非日常的な情報の間の、そのギャップ、ずれであったり、そういうものが生まれるという。デモもいろいろあるんですけども、こんな感じ（写真）のコスプレをやったりする。これはヒップホッパーですね。

今度はプロボノの事例を挙げて、その情動の様子をちょっと見てみたいと思います。ある方の語りです。「特にプロボノで意識しているのは、まあ、お金が発生していない、非金銭的報酬、じゃあその報われるのって何かなって考えると、やっぱりありがとうって言わるとか、自分がやっているのが楽しいと、そこにはお金がない代わりに感情が出てくる」と。これはまさに青山先生が最初に注目されていた点ですけども、互酬的交換という、柄谷の言うものにぴったり当てはまるのではないかな。その一方でですね、次の語りを見てみたいんですが、「その感情のそのぶれっていうか、差っていうか、そこをどの範囲にみんなをこう、入れなきゃいけないのかとか」。まあいろんなこう、ジャンルの人が集まるわけですが、感情のブレっていうのが結構起る。「仕事以上にブレやすいのが、感情が入っちゃうからなんだなって思います」ということを語るわけですね。

こうした情動が全面に出てくるとギャップやズレっていうのが生じたりするということが、単にこういう活動が良いことばかりではないと

いいですか、そこでいろんな壁も生じるということでもあります。この情動矛盾というのは、実は拡集ネットワーク・ゆるやかなネットワークに限定されないんですね。古くはホックシールドという研究者が感情の商品化について議論しています。例えば、ホックシールドはキャビンアテンダントの感情について調査しました。キャビンアテンダントたちは、競合他社との違いを示すためにできるだけ愛想よく、笑顔で対応するというのをやるわけですが、お客さんはそれに対して無愛想で無茶な要求をしてきたりする。その時にギャップが生まれるわけですけど、そこで埋め合わせをするのが、お金なわけですね。お金がその不均等というのを本来は均等化させるはずですが、しかし実際にはなかなか吊り合わないの、キャビンアテンダントは苦しんでいく。ということが描かれています。ホックシールドはですね、情動矛盾をですね、感情の商品化を象徴するネガティブなものとして強調する傾向があります。感情が経済活動に取り込まれて商品化されてしまう、それが非常にネガティブなんだということを強調して社会問題化、社会問題的な定義をここでしていくわけですね。また、一般社会では、感情の矛盾というのは問題化されるんですけど、それでもやはり経済が主役であると。モンスターカスタマーであったり、ハラスメントといったものが話題になったりしますが、あくまで経済活動が中心であって、情動、感情っていうのはそこで生じる副次的な問題であるという扱いになる。あと心理学だと、どっちかっていうと認知優位な研究が行われてきた、これはホルツマンの指摘です。さらにですね、上野先生のご指摘ですが、アクターネットワーク理論という理論があるんですけども、経済的、政治的利害によるつながりが中心である。

「互酬的な情動矛盾を越えるための問い」とありますが、拡集ネットワークでは、情動性が主役になりえるわけですが、まずひとつは調査としてはその特有の動きを問うというのが、調査のポイントとなりえるんじゃないかということです。これが情動矛盾への着目という部分ですね。さらにもうひとつ、実践面として、我々はこれをどう実践に生かしていくのかということ考えないとですね、問うだけではなくて、情動矛盾をグループに投げかけて、新たな情動的關係性を創造するというような方法もありえるでしょうと。これ、実際にわたしのゼミの中でやってみたことなんですけど、これホルツマンのですね、ソーシャルセラピーの活動というのをですね、ネタに、元にして実践しました。わたしがやったのは、指示し、教える教員、固定的リーダーの役割を崩すと。わたしがゼミの教員として担当するわけですが、それを崩すということをやっています。そこでゼミ生には、わたしは観客であって、みなさんが舞台の役者であるということを伝えました。このように、基本的にゼミ生中心で話を進めていったりするんですけども、ある時ですよ、わたしがたまらずですね、ちょっと教員の活動に口を出したくなってしまって、口出ししてしまったことがありました。その時、かなりですね、場の空気さがらんと変わってしまって、いままで割と自由に学生たちがわいわいやっていたのが、なんかこう、冷えきり、冷めるようなですね、空気になっちゃったと。わたしは1週間くらいそれで悩んでしまっていて、「観客なのに監督風に口出しをしてしまったんじゃないか」とか、「自分は教員としてどういうふうな関わりを学生たちとやればいいんだろうか」というような葛藤をその1週間くらいしてたんですね。これは冗談抜きで1週間くらい悩んでました。そこで考えたのが、感情や矛盾とかって

ここで生じているわけなので、学生グループにあえて投げかけて、普通まあ、教員の葛藤とかそういうものってなかなか学生に見せづらと思うんですけども、あえて投げかけてですね、共有して、むしろ自分がどう振る舞ったらいいのかっていうのを学生にですね、提案してもらったらどうだろうか、いうことを考えてですね、グループに投げかけました。そうすると、生徒はですね、学生たちは考えて、「先生は生徒になってほしい」というふうに言われました。

アクターネット論的に言えばですね、以上の情動活動ってというのは「わたしの物理的場所」が、流動的で固定していないという布置連関と一体化してしてるってことなんですけども。これあの、「生徒になって」って言われてですね、わたし自身の身体のポジションがいままで外にですね、学生たちが円になって座っている外にこう座って、それを眺めるようなかたちになってたんですが、生徒の輪の中に入ってですね、それでこう、生徒に近いようなですね、振る舞いをするようになったと。それによってわたし自身の感情も落ち着いて、溶け込めたような感じになったんですけども。そういう意味でのポジショニングのですね、布置連関が再構成されて、わたしとしての、わたしがどういうエージェンシーかということが再度位置づけ直されていったと。言い換えますと、情動矛盾にいかに関与していくか、転換するかということが、さらにエージェンシーの質的転換や、流動化を引き起こしてくんではないかということです。情動が主役たるゆるやかなネットワークでは、ソーシャルセラピー的な考え方ってというのは、結構活用できるんじゃないかというふうに考えたりもしています。

このあとはささっと進めます。「拡大する主体の未確定性」とありますが、いまの事例が示すようにですね、わたし自身こう、何者になっていっていかってということが分からないのですね。こういうゆるやかなネットワークってのは、主体を確定させると、あるいは特定の熟練者に収束するようなかたちで熟達していくというようなものではなくって、自分が何になっていっていかってということが非常に不明で、オープンで不安定だ、ということも考えておく必要がある。例えば、上野直樹先生が、徒弟制や LPP のアイデンティティ論のように、特定の主体に段々なっていくと、アイデンティティを収束させていく過程じゃなくって、なるべきある存在自体が変化していくんじゃないかっていうことをさらっと言われたりしています。事例を見ていきますと、原発ってじゃあどうなんだって考えますと、原発の無い社会だとか、そこでどういう、我々国民がですね、生活していくのかってことはみんな分かんないわけですね。具体的な姿は誰も分かんない。デモでは誰も分かんないものに向かって叫んでいる、というような点はこれに該当するのかなと思いますし、オールスターズのプロジェクトっていうのはまさにこう、自分が何者なのかっていうのがですね、常に揺れ動いて、不安定な感じっていうのはずうっとあります。それが面白さではあるんですが。プロボノの方もですね、しばしば馴染んだり、いままでの自分からの揺らぎというのが登場したりもします。

ちょっと時間がないので、ここ（スライド）は飛ばします。もうひとつがですね、交換のズレです。互酬的交換に注目しましょうという話を先ほどさせていただいたんですが、交換って必ずしもなにかしてあげましたとか、ギフトしました、みたいな活動に対して相手にありが

とうと言われて嬉しいという、そういうようにですねいつも、交換が上手く成立するだけでは当然ないんですね。且つ、そこではモノとお金というはっきりしてるものじゃなくって、かなり曖昧な情動的なもの、非物質的なものが交換されるので、そこでギャップやズレというのも起こりやすいということがあります。プロボノの事例なんですけれども、コンサル系社会人がですね、NPO にですね、マーケティングという活動を提供するんですね。そのNPOの活動がどれくらい利益があって、人件費がどれくらいかかって、どのような活動をしてきてるのか、どういうサービスをこれから提供していくべきなのかっていうのをかなり緻密にですね、かなり優秀な方です、この方は。すごく丁寧にですね、分析をして、それをNPOにフィードバックして、NPOさんこういうふうに変わっていきましょうよ、ということを提案したんですね。その結果コンサル系の社会人の方が、ニーズや利益の見込めないサービスや人材をカットした方がいいと、いうことをかなり強く言います。それに対してNPOの方が、わたしたちはニーズがあるかないかで動いてないと反応する。あるいはその社会人の方が、別のNPOにですね、この人材はあまりこう、利益を上げるような人じゃないから、辞めさせたほうがいいっていうことを強く迫るんですけども、NPOの方達は、今まで仲良くやってきたメンバーを切ることはできないと強く反発しました。互酬の交換によってNPOの方同士がつながっているのに対して、プロボノに参加したこのコンサル系の方は、商品交換の文化をかなり引きずっていたわけですね。プロボノでは、お金がもちろん見返りとしてはもらえないわけですけど、普段のビジネスで経験している商品交換の文化っていう、その前提をですね、引きずった上で相手にギフトするというこ

とをやっているというふうに見えると思います。面白いのは、実はまあ、このズレにですね、前提のズレにですね、コンサル系の方は全く気づいてなかったっていうのがあとで、インタビューしたら分かったんですけども。ここでズレを言い換えますと、マルセル・モースという社会的交換の理論を有名にした方がこういうことを言っています。交換というのは「ギフトと毒」、そういう二重性があるんだと。ギフトという意味には毒という意味も両方含まれているんだ、ということを言っています。互酬的贈与はですね、可能性が強調されがちなんですけれど、これ二重性にも注意を払う必要があるのではないかということがひとつの提案です。

次のセッションにつながりますけども、もうひとつは、先ほどの岩男先生の研究にもありましたけれども、「境界」ということをどう捉えたらいいのかということも大事なポイントになると思っています。ゆるやかなネットワークって、かなりいろんな集団が異種混合的に合体しますので、そこではかなり境界が見えづらいというような指摘があります。エンゲストロームだとか、佐々木俊尚という、ジャーナリストがですね、境界が減退してきていると、集団間の境界というのは非常に曖昧になってきているということを言います。しかしですね、よくローカルな活動の視点から見てみると、もっと複雑な境界の動きっていうのが見られているんですね。これあとのセッションの内容にかなり含まれると思うんですけども、デモを見ていくとですね、境界の強化、境界隠し、境界のカオス化というようなことであったり、プロボノだと境界の拡大ということを藤澤さんおっしゃってますけども、そういう複数の境界をめぐるダイナミックな運動というのが生まれていく。こういう境界をめぐる



ですね、複雑な実践ということも考えてみたらどうかということですね、提案します。

時間がないのでここは飛ばします。これマルチアクティビティ化っていうのは簡単に言いますと、活動がですね、かなり複雑になっていくと。今だどこの、学会のセッションというものがあって、そこに隠れて、メールを打ったりだとか普段の仕事の準備をしたりだとか別の作業をしている方がいらっしゃるかもしれませんが、そういう意味での活動の二重性、三重性というのはどこでもありうるんですけれども、それはどっちかって言うと、主役に対する裏側での副詞的な、インフォーマルな活動なんですね。こういう、ゆるやかなネットワークはむしろその副詞的なもの、脇役に置かれがちな活動すらもですね、実は主役になりうると。そういうものが複数同時に起こっていると、いうことがあります。オールスターズのセッションを、かなりぐちゃぐちゃな感じでやっているんですが、複数の活動が同時多発的に起こって派生的に発展していくということが見られたりします。あえてそういうふうにデザインしているということもあるんですが。

まとめにかえますと、これらをひとつ統合するようなですね、軸として、アルチュセールというフランスの哲学者がいるんですが、その人が言っている「矛盾の重層的決定」という理論をですね、使ってひとつ軸は通せないかと、いうことを考えています。野火的活動は矛盾に満ちたものというふうにエンゲストロームは言うてはいるんですけれども、ここはあんまり深くまだつつこめて、議論できていない点なのかなと思います。そこでアルチュセールの議論を持ってですね、こういう矛盾の重層性というところをですね、議論できたらなというふうに思っています。

これは詳しくはさっきの、最初の越境本ですね、デモ、15章・16章の方ですね、議論をしていますのでよろしければご参照いただければと思います。

はい、こんなところですね。あとは全体がこれはこう、アイドルとかコスプレとか社会運動とか、色んなものが結びつくんですね、いわゆるネグリとハートが言っているような、非常に大きな社会的な変化というのがちょっとずつ起こっていくんじゃないのかなってというのが、感じるところでもあります。、一方で、もちろんそんな単純ではないわけですけども。はい、以上です。どうもご静聴ありがとうございました。

青山：あの、僕から1個。互酬的贈与ってというのはどういうことを指す…。互酬的交換はまあ、互酬だからそうだと思うんだけど、贈与って…。

香川：贈与はまあ、相手にギフト、ギブってことですね。

青山：あの、なんだっけ、ポトラッチみたいなこと？

香川：あ、そうですね。ポトラッチ、まさにそうですね。

青山：相手にあげて、その人が相手にわざわざお返しじゃなくて、別の相手にギフトする。

香川：そうですね、はい。

青山：あれは毒を含む毒だってこと？

香川：そこはごめんなさい、正確に言うとはですね、モースの議論自体は相手に何かあげるっていうことは、それで相手に返礼を迫るっていうことですね。そういう意味での、相手に縛りを与えるっていう意味で、実は嫌かもしれないんだけど、返礼を求めるっていう意味でのギフトっていうのは毒になりえるんだっていうことを述べています。その点はちょっとここではあえて変えています。

青山：ではここからですね、議論のほうに進んでいきたいと思います。まずは指定討論の秋谷さんのほうからコメントいただければと思います。よろしくお願いします。

## ■ 指定討論

秋谷直矩（山口大学）、有元典文（横浜国立大学）

秋谷：コメントさせていただきます，山口大から来ました秋谷です。エスノメソドロロジーやってます。今日お三方のお話を聞いていずれも大変面白いなと思ったんですけれども，この辺をちょっと聞いてみたいなのというのがありまして，みなさんに共通する問としてひとつ挙げたいと思いますけれども，理論的に語るということは一体どういうことで，何が嬉しいのか，ということですね。正直なところ，分からなくなったことがいくつかあります。例えば最初の松浦さん，岡田さんでしたっけ，の発表なんですけれども，途中までは非常によく分かった。それはフィールドワークの成果の話をしていて，そしてある種そこにコミットメントする知識のある人達だったら分かることを私達にそれを分かるように教えてくれたわけですよ。そういう意味ではある種のプロフェッショナルビジョンというか，専門的なものの見方を私達に教えてくれた。それは非常にクリアだったんですけれども，そこからなんだっけね。ちょっとすみません，カンペを。覚えていけると思ったんですけど無理でした。例えば学習化された社会の傾向，ということばがでてくるときに，あるいは私が質問した学習曲線の話でしたっけ。なんか8ステップくらいとんでる気がするんですね。そこに至るまできついろいろなものを見たからそういうことが言えるんだらうけれども，それは教えてもらっていないから，とてもとんでいる気がする。あるいは，外から何か外挿された何かに見える。彼らのことばには聞こえない，ってことですね。つまり理論的に語ってこれは何が一体嬉しかったんだらう，ということで

す。

岩男さんのほうは、どちらかっていうとすごい愛がほとぼしる発表で、あの、ぐっとくるところはすごくありました。私あの、メタルが好きなので、BABY METALをどう理解、どう評価するかって今後の課題なんですけれども、ええ、大変課題で、まあどうしようかな。それはいいとしてですね、非常に語られていることはフィールドワーカーの記述の仕方としてとてもよく理解できるし、面白かったんですね。あ、なるほど、そうなのか。ところが、こう、わあっと説明されたあとにですね、「つまり、越境」みたいなこと言われると、なんか「神いわゆるゴット」みたいな感じがしてですね、冗長な気がするんですね。とするとこれなに、越境ってなに、いらなかったんじゃないかと、ってやっぱり思うわけです。

あと香川さんのほうはですね、たくさんのフィールドの話がでてきたんですけれども、フィールド間のレリバンズってどうなってるか。フィールドの話はほとんどなかった、からよく分からない、わけですね。理論的に語るということ、あるいは思想的な用語を使って語るということ、抽象的なことばを使って語るということの認識利得ということを考えて時に、ある現象を分かりやすくするために使うとか、端的に理解するために使う、まあ同じこと言いましたけれども。そういうふうにするものだと、いう考え方もあるでしょうし、あるいは暴露主義的な考え方もすよね。当該の参加者の人びとは気づいていないけれども、こうなっているということ、を使う、見せるためにだす。これは成功しているか成功していないかというのは、フィールドワークの記述の深さによって変わる、決まってくるはずなんですね。ところが香川さんのほうは、そういった

話はほとんどなかったもので、何が成功しているか判断できない、ということでした。

まとめますと、もう一度同じことを言いますけれども、理論的に語るということは一体何が嬉しいのか。以上です。

青山：ありがとうございます。続けて有元先生にお願いします。実は、午前中の無藤先生のご発表について僕はずっと考えていて、実践研究について、やるといろんなことが分かるんですけど、実践研究を発表されて読んだ人は何を感じるのかなと思っていて、実践を一度ほら、認識し直すってすごく大事なんですけど、それをシェアした時にそれを理論的に語り直すとなると、その意味ってなんだろうなって思いますよね。自分がなんの研究をやっているかさっぱりわからない人間なので、ほんとに思うんですけど。

では、有元先生からコメントいただきます。

有元：本当に3組のご発表が面白かったです。特に岩男さんののは、いままでの学会発表で一番笑いました。まとめようがないですね。ゆるやかさを自分なりに定義してみたんですけど。

僕は有元です。横浜国大の教員養成の学部にあります。だからいつも計画して教員養成したり、子供を学習させたりってそういうような仕事の場にいると、全くそうではないことを目の当たりにしました。目的とか計画とか組織とか評価とか、そういうものが実態として参照可能だっただのくらい人が信じているかの程度の問題かなと思ったんです。ゆるやかさかっていうのが。

あの、スペクトラムで、硬さからゆるやかさまでいくとしたら、こんなようなことかな。観察の問題みたいなことかなと思ったんです。あるところはかたちとして、実態として観察しているし、あるところは観察しなかったり、ヲタ芸に名付けたり名付けなかったり、みたいな。僕はこれが、名前をつけるか付けないか、なにかを観察するかしないかっていうようなことのような気がして、コンウェイのセルラー・オートマトンを思い出したんです。

セルラー・オートマトンは、これ。子供の時夢中になったんだけど、ひとつのマス周りの8コマの合計数でそこから個体が繁殖したり消えたりするっていう、進化論みたいなやつ。こんなふうに動くんだけど。＜動画再生＞多分機械的に計算しているだけなんだけど、なにかが移動したり、なにかが群れをつくったり、なにかが繁殖したり、って見えるっていう、人間の観測の問題みたいなものを含む、わけです。なんかこう、群衆みたいに見えるけど、別に群衆じゃない、ただの計算ですね。っていうのを思い出しました。つまりなにをどう名付けるかみたいな。

松浦・岡部さんは、「足場掛け」ってことば使うのは面白いなと思って、つまり学習者を支援するって観察してるわけですよ。そういう名付けが面白いなって思った。一方で、別に何にならなくてもいいし、別に成績もつかないし、どうでもいいし、だから有用性っていう学校みたいな言説からフリー、仕事とか学校みたいな言説からフリーなんだな。

学校行きたくない子たちが嫌いな「学校臭」からフリー、自分が評価されるっていうことからフリー。つまり、言い訳といえば僕が学校側に立った言い方をして、失敬な言い方なんですけど、言い訳可能性が高い、のだなあと。excusabilityがあるんだなあと。それはいいんだろう

など思うんです。逆に学校ってのは言い訳がない。やらざるを得ない、仕事とか。松浦・岡部を、僕が表現したくなかったことばは「言い訳可能性, **excusability**」です。

岩男さんが、「共有された実践が境界をつくる」っておっしゃってたわけで、そうなんだろうなど。実践で組織を定義してるんだろうなど。エスペラント語(共通語)があるわけで、そのせいで彼らはつながれる。グループごとの、推してるグループごとの差が無くなるわけです。そういうエスペラントを用意するっていうのは面白いなって。何したいんだろうってすごく不思議で、まあ、繁殖したいのかなと思いました。お話し聞いてると、ファンを増やしたいとか、新しいファンを呼び込みたいとか言ってるんで、繁殖したいのかな、この人達は。multiply したいのかな。この研究、この実践をいうなら **multipliability**, 繁殖可能性みたいなこと考えてるのかな。それでさっきのライフゲームを思い出したんですね。進化論みたいなね。

香川さんののは、ネタがいっぱいあってどこをひっぱたらいいか分かんないんだけど、「主体の未確定性」ってのはこの話に合うかなと。**unidentifiability**。みんな **ability** で揃えたみたんだけど。誰であるかっていうことを定めづらい、ようなこと。

この三つを、無理やりくっつけると、全体として「無名性」みたいな、**unnamedness**, 名付けできないこととしてまとまるのでは。なにかを名付けることが難しい。実際は難しいんじゃないかって、名付けたり名付けなかったりっていう小技、ストラテジーがあるみたいなんだけど、それはその集団の意思が分かんないんだけど、名前をつけなかったり、謳わない。そういうようなことが組織の実態としてはあるけど、逆にそのこ



とで強く名を求めちゃうんじゃないかなっていうのが疑問です。デモの人達なんか、随分自分たちの主張を言って、自分たちがだれであるかを言う割に、組織として名がない、謳われたいことでより名を言いたくなったりする、反射ではないのかなと。そうすると、いまある学校とか社会とか組織とか、法とかルールに縛られた組織の二流になるだけじゃないかなっていう気がして、そんならただ生きることを愛せばいいのになって思う。ただ生きればいい、って言えるようなことを思えたらすごいなと思うけども、全然思えない、学校教育にいると思えない。ただ生きてて素晴らしいじゃないかっていうことにつながる、そういう新しい学習観みたいにつながったら面白いだろうなって思いました。以上です。

青山: ありがとうございます。いやあ、すごい面白かったです。あの、ここからフロアを交えたセッションにしていきたいと思うんですけど、いまさっきの、その理論として語ることの意味ですよね。まあ、アイドルファンはいっぱいいるわけで、それをこういうふうになってるんですよ、っていうのって、公園の石かなんかをひっくり返して虫がいっぱいいて、「ほらいた」って言ってるのと同じくらい、なんでやってるのかわからなくて。これ質的心理学会でするなんてこうね、すごい状態にさっきなりましたけど、あの、質心がなんだかわからない場になるくらいのことをやるのは为什么呢。僕はそれに語る価値があるからだと思うんですけど、自分でなんで語る価値が有るのかよく分かんなくて、それをまずスピーカーのみなさんに聞いてみたいんですけど、もうひとつ僕聞きたいことあって、なんでこんなことやってんですかねみなさん

ね。ね、あの、活動はほら、僕はあの、さっき香川くんがやってたような NPO に似たことを昔やってて、ケンカして辞めたんで、すごいよく分かる、あの、思うんですけど、やってらんないんですよ結構。結局大変で。ビジネスマンのみなさんにですね、お前客を集めてこいって言われて、集めらんねえよってキレたら、あの、怒られるみたいな感じになって、やってらんねえから辞めてやるって言って辞めたんですけど。あの、越境し続けることとか、こういうあの、自発的な行動を続けつつけることってすごい、し続けることってすごい難しいことで、それをいまままでなんでやろうと思ったのか、なんで続けているのかっていうことを合わせて僕は聞きたいなと思ってるんですけど。なんで始めて、なんで続けてるんですかってことを理論で語るこの意味について、パス回しをしますんで、簡単に教えてください。

松浦：いま、私、最初にまあ、理論的に語ることにについて、なんで嬉しいのかってことは、いまちょっと質問いただいたんであんまり上手にまとめられないかもしれないんですけど。まあ最初の発表で言った通り、まあちょっと論文になったものを発表させていただいたので、フィールドワークから社会に貢献するという文脈で「足場掛け」というような、その活動に名前を付けるってことをしたんですけど、それを名前を付けた途端に、そのさっき、最後の方に、ちょっと発表した、でもそれをやらない時もあるよね、とかっていうようなことが見えてきたりですね、その見える、新しく、やっぱなんか名付けをしてしまうと違うことが見えてくるっていうのが起きていて、そういう意味ではそれを名付けては見えてこないことが見えてくる、というようなことを繰り返していったら、

なんかそのフィールドそのものを見ていく時には、その、まあ理論的な語りっていうのもひとつ必要なんではないかなっていうふうに私は思っています。

青山：はみ出ていくことに意味がある。

松浦：そうですね、はい。あと、あとはその、越境し続けることとか、まあ自発的なことをし続けることっていうのはあるんですけど。まあ、コスプレで言うと、コスプレっていうのは卒業を別に誰かに決められているわけではなくて、自分が卒業したい、っていうか辞めようって思った時に辞められるし、辞めようって思っても、辞めよう、辞めたって思ったら次に違う人から誘われてやっぱり行っちゃったということもあって、続くっていうことがあるんですね。それを見て、なんかまあ、自発的にいやいや言いながらもつくってやるっていうのは、なんかその、その、好きだからっていうのとそれでできた友人だとか、そういう人たちに会いたいとかって、自分でかってに理由をつけて行くっていうことをするんですね。実を言えば、まあつくりたくないんだけど、でも友達に会いたいからまあ行こうかなとか、でもいまは衣装をつくりたいからイベントに行こうかなっていうようなふうに、自分が要に好き勝手、やっぱりまあ言い訳、言い訳、自分のための言い訳っていうようなもので活動をしていけるっていうように。だからこう、自発的に継続して、でも辞めたい時には自由に辞めていいんだっていうような、すごい、ゆるやか、自分の中のゆるやかな縛りみたいなもので、継続できているのではないのかなっていうふうに私は思っています。

青山：はい、ありがとうございます。逃げられるし、でもつながる楽しみも知ってるしっていうようなことですかね。岩男さん。

岩男：なぜこんなことをやっているのかっていう、っていうことについて。ちょうど去年の今頃です。私、パソコンが壊れてしましまして。あ、Mac なんです、あの、Time Machine でバックアップ取ってるんで復元すればいいやと思って復元したら、ファイルが、書類フォルダの中のファイルが、1週間分しか残ってなかったんです。多分、あの、Time Machine の方のハードディスクがいっぱいになっちゃって、あの、昔のやつ全部こう、削除されたあとじゃないかなと思ってるんですけど。もうだからこれまでの蓄積が全部なくなってしまったんです。もうその時途方に暮れて、ああもう研究者終わりだ、っていうくらい落ち込んで、元気だしてふっと顔を上げてみたらデスクトップにライブに参加した時に撮ってたフィールドのだけ残ってたんです。その時点で、多分半年くらい通ってて、3000ページくらい書き溜めてたんですけど、ああ、もう俺にはアイドルしかない、と思ってそっから本格的に通い始めました。その時に会ったのが、地下現場に通い始めて最初に出会ったのが「まなみのりさ」で、なんで君たちこんなところでやってんのっていう驚きとともに、ハマっていったっていうのが、まあ理由。理論は、まあ要するに研究者としてそういう蓄積がこれまであるわけなので、そこになんとか貢献したいというのは表向きの理由です。私は、研究者としてのアイデンティティを保つために。それなくなっちゃったら、理論の話なくなっちゃったら私本当にヲタク。普通、単なるヲタクになっちゃって。やっ

ていけなくなる，という。まあ元々理論研究やってたのでどうしてもやっぱそっち側に話持ってきたいというような傾向性はあると思います。青山：だから自分が自分で理論をやっているのであって。だから互酬ってなんのための互酬なんだろうねって思うんですけど。

香川：はい，コメントありがとうございます。秋谷先生のコメントは非常に，大好きです。あの，挑戦的なコメントをいただけるのは本当に刺激的で，いろんな，こう，答えが思いついて，あれなんですけれども。ひとつは理論をどう語るのかっていうことなんですけれども，まあいま岩男先生がおっしゃったことひとつあるんですね。我々研究者ってこう，調査から離れて，最近はアクションリサーチとか，実践にこう，かなり深く入り込んで，実践者と一緒になにかをやるっていう活動がどんどん増えてきている時に，あらためて学術とはなんなのか。心理学はなんなのかってことが問われ始めてきているのかなと思います。実際に入ってみて，あの，自分が今までやってきた，プロの，プロの一応心理学者として，どういうふうな貢献ができるかっていうのは現場の方と関わっていると，結構あの，迷いが生じたりすることがあるんですね。これは本当にあの，まさにプロボノの方もそういう感覚を覚えたりするらしいんですけども，自分がいままでに身に付けた理論とかスキルとか調査技術とか，そういうものってどう現場にこう，互酬的な贈与が可能なのかって考えるわけですが，むしろそういう現場の方たちだけで考えるだけでも十分やれちゃうんじゃないかと，僕もふと疑問に思う時もあります。というのがひとつ。けども，実際やってみると，理論的な知識があって，それが結構実際のデザインにこう，かなり役に立つなっていうのも，

実際のこう、感覚としてあります。もしくはなにをもってやるのか、なにがいいのかっていうこと自体問わなきゃいけないわけですけども。あの、別の事例ですが、少し以前に、エンゲストロームの活動理論の方ですがそれを媒介にして、病院に介入して入って、新人教育を再デザインするっていうことを試みました。その成果の検証も必要なんですけど、わかりやすい成果としては、新人の方が最初、当初はですね、募集20人だったのが、20人に対して数人しかしてなかったのがいま、17人くらい入るようになったりとか。エンゲストロームの介入的な理論を踏まえたセッションをしたということがあって、その時理論がかなり役に立ったっていう実感があります。なぜかっていうと、その、学習とは何かかっていう考え方自体、現場の方ってわりと素朴な考え方をもっていたりするんですね。例えば、知識を身に付けるだとか、しっかり、例えばこう、学校的なプランニングをしっかりと、そのデザインしてきましようだとかっていうのを考えてたりする、そういう前提があったりするんですけど、別の学習理論を持っていると、そうじゃない学習のやり方ってあり得るんじゃないかっていうことを提案したりもできますし、実際それによってオールスターと一緒に今活動しているみなさんも、かなりこう、場の考え方だとかデザインで、もちろんわたしたちの一方通行ではないんですけども、かなり変わってきているなっていうのは実感としてあります。あとはあの、杉万先生がおっしゃるような、インタローカリティっていう、現場をちょっと抽象化してあげると他の現場もつながるっていう議論もありますね。ただ、まあ研究者ってわりと、エスノメソドロジストからは特にそういわれてしまうものなのかもしれないんですけども、違うとおっしゃるかもしれません。ですが、抽象化

した概念を用いて考えるという実践は研究者の間で共通していて、例えば、質問・応答とか、リペアとか、順番取得とか、そういう概念を用いることによって複数の具体的な会話を結びつけることができますね。それで現象をある角度から自覚化できるわけです。自覚化というのは同時にヴィゴツキーが言ったような科学的概念などでもありますし、つまりは、科学的概念と無自覚な日常的概念との間のゾーンをある種生み出すってことが、我々のたぶん仕事なんだろうなと思います。まあちょっと伝わるかどうか分かりませんが、そういうところをちょっといろいろ考えました。はい、すいません、長々と。

青山：1個だけいいですか、僕から。なんかいまのお話とさっきの松浦さんに聞いたかったんですけど、こういうこと、ある種の実践についての研究って、自分が知ったことを実践をやってらっしゃる方にお返しすることに、意味があるのかもしれないと思ってやるがあります。僕自身もそういう研究をしてきましたし、なんかの役に立ちますかねって言って、教科書的なものをつくってみたいとかいうこともあります。ですから、実践を研究することが実践家にとってなにか役に立つのではないかって、理論的な仕事をかけてやるということはあるんですけど、さっきの松浦さん達の発表で、あの、人に教えられるのがやだねって、スルーするって話があったじゃない。あの、岩男さんの話で、モッシュやっている人たちはモッシュを禁止されてもモッシュしますよね。たぶんそれが自分たちのやりたいことだから、良い悪いじゃなくてやるんだと思うんですけど、なんて言えばいいんだろう、あえて言われた通りにしないことの意味っていうか。あと、そのさっき言ったの面白いなっ

て思って、あの、学んで良くなるだろうということは、つい思わないようにするっていうか、そこから逃げ続けることの意味ってどうなんですか。松浦：言われた通りにしない意味のことなんですけど、その、言われた通りにしてもいいんだけど、それをするタイミングみたいなのは自分、自分でやって、それが楽しみっていうか。その、それをもちろんやってもいいし、まあ、そういうふうにやったら上手くできるんですねっていうのは、一回受け入れるんですけど、それをやる時間、コスプレとかだと結構、合わせ、一緒にイベントに行くっていうのがあるので、そのスケジュールに合わせられないと嫌わちゃうっていうのがあって、そもそも楽しいおはなし会の交流を持ってなくなる。嫌われてしまうとその次誘われなくなって、好きな話ができなくなるっていうのもあるので、時間に追われていたりだとか、お金がないとか、その、でも教えてくれるのはありがたいんですけど、時間がないからやらないとか、まあ理由づけ、本当に言い訳ですけど。まあ、自分がいまできることをやって、なんかちょっと、ちょっと今日、次のイベントの、なんか衣装作成のちょっと変わったことしようかなって時に、そういえばあの人がああ言ってたなっていうのを、自分のタイミングで取り込むっていうか。その、自分の学びたい方向は自分がやりたい時にやるみたいな、自分で決めているっていうことが、なんか、ひとつ重要なのかなって。

青山：そうですね。自分の側にエージェンシー持ってるって感じはすごくしてますね。はい、そういったあたりで、発表者の側の話は聞けたんですが、フロアのみなさんからどうでしょうか。あの、めったに聞けない話をしている可能性はありますので、ぜひ聞いていただければ、はい。



お願いします。

質問者：早稲田大学の人間科学研究科のアベと申します。よろしくお願  
いします。岩男先生にちょっとだけお伺いしたいんですけど。あの、ア  
イドルの現場って、ぱっと見ている感じだと、地下アイドルだと生の演  
奏とかなさそうで、**TOKYO IDOL FESTIVAL** のやつってドラムが置い  
てあったりとか、後ろに。そういうステージっぽいものがあったりした  
んですけど、生演奏と違ってあんまりメジャーじゃない感じなんですか。

岩男：基本的にはそうですね。オケでやることが多いですけど、あの、  
「まなみのりさ」の場合はアコースティックライブをやったりして、プ  
ロのパーカッションと、あとなんだろう、ピアノとギターの共演でやっ  
たりとかいうこともありますし、あと対バンでも、アイドルだけじゃな  
くてバンドと一緒にやったりすることがよくあって、あの、まあそうで  
すね。あとまあ、グループによってバンド使って、**BABY METAL** が一  
番典型ですけれども、ほかのアイドルでも、あの、常にじゃないです  
けど、たまにワンマンライブとかでバックに、バンド演奏でやったりっ  
ていうことはあります。

質問者：なんかこれ聞きたかったっていうのも、その今回現場を見る時  
に、単純にみんなができるなにかがどっかにあって、それでネットワ  
ークができてるっていうことを考えられないのかなって思って、デモにし  
ても、ライブ会場にしても。ちょっとコスプレはあんまり浮かばなかつ  
たので、現場がどうなってるかってふうに考えて申し上げたんですけど、

単純にその現場に入った時に、まあ「ゆるやか」っていうのは確かに面白い観点だなと思って、に入った時に、まあ我々が共有基盤というか、共有基盤みたいなものをもっていない状況でも、なにかその場で行為ができる、しかも協働的な行為ができるというところに、なんかすごく情動的な感情が適しているのかなっていうような。まあたぶん現場の身体の問題でもあると思うんですけど、そういうような問題を考えるっていうのに、やっぱり単純に、結構難しい概念だとか、なんかそういう性格っていうのがでてきたと思うんですけど、ゆるやかなコミュニティを考えた時に、初めて行った人ができるように、なにかツールみたいなものっていうものが、ほかにもし用意されているようであれば、みなさんにご意見をいただければ。

青山：はい、ありがとうございます。それは確かにそうですね。岩男さんの発表でよく分かる。カンペが出るとかね。あの、そうだと思います。あともうひとかたくらい、取りたいと思うんですけど、どうですか。せっかくの機会なので。

土倉：浜松学院大学の土倉です。面白いシンポジウムに参加させていただいて嬉しいです。ちょっと個々の発表というよりも、青山先生が冒頭にされた企画趣旨の説明で、野火の概念の説明があったと思うんですけど、まあ、同時多発的に起こるけれど、互いに連携しているわけではないものを「野火」と名指す視点がどこかにあるわけですね。それを研究者がとるのか、一般の方がとる場合もあるかと思うんですけども。これ秋谷先生の質問の質問と重なってくる部分もあると思うんですけど

も、じゃあそれをなぜ「野火」と名付けるのか。そこって香川さんが、たぶん関心がある権力の問題とかと関連すると思うんですけど、まあその辺です。「野火」とみなす、あるいは「ゆるやかなネットワーク」と名指す、まあこうなると有元先生のセルラーオートマトンと関連すると思うんですけど、まあその視点を研究者がとる意味ですかね。そのへんが気になったところです。

青山：ありがとうございます。いい話です。香川くんがいいですね、

香川：非常に大事な点で、今度茂呂先生と一緒にその話をしようってなっているんですけども。野火っていう、野火的活動っていうことば自体、結構事後的ですよ。要するに、広がったあとに、だからこそ野火的っていう、ラベリングができるようにですね、そこに野火的活動のある意味で可能性に至らない、弱点があるというか。そこで我々がやっているオールスターのプロジェクトでは、まだこう、野火的活動と言って良いのか分からない、広がってない活動っていう中で何が起こっているのかっていうのが、発生過程を見ていくっていう中で、野火的活動で議論していないようなポイントっていうのも日中にあふれかえっているのかなっていうことを考えて、いま作業を進めているところではあるんですけど。というのがひとつ。

あとすいません、アベさんのご質問に関してですが、まさに居るだけで参加になっちゃうことがある。デモも、誰が来ても、そこでぐちゃぐちゃっとなりながら。参加できるようなデザインのしかたっていうのを半分意図的にやっていると思うんです。たとえ、単なる通行人であった

り、批判を書きたいブロガーであっても、外から見ると同じ参加者と見えちゃうような。そういうちょっとずる賢いって言うとなんかかもしれません、そういうところも含めたなんかこう、デザインっていうのを半分は意図的にやっている。まあ半分は偶然性もあるんですけど。

青山：なんか話したいことはいろいろあるんですけど、そろそろ時間になったのでまとめたいと思いますが、最初に僕が考えて定義したようなポイントについて、なんていうんだろね、こういう話をまとめることはあんまりないんですけど、なんでこういう活動が維持できてるのかっていうことが、だいぶ見えてきたのかなっていう気がします。これまた書きおこしつくって、報告書にして、ぜひ読んでいただければと思うんですが、もうひとつその、さっき秋谷先生がおっしゃっていた、なんでこういうことを議論して語って、それをもう一回流通させることに情熱を傾けているんですけど、それをもう一回流通させることの意味ってなんだろうか。そもそも研究者がこういうサブカル研究やったりとかって、社会の役に立つのか分からないんですよ。なにかの役にたぶん立ってるんだと信じたいんですけど、どう信じれば良いのかよく分からないところがあって、まだまだ議論したいことがいっぱいあるなど思いました。これからもやっていきたいと思います。今日はこれでおしまいにします。ありがとうございました。

---

日本認知科学会 教育環境のデザイン分科会 活動記録 No. 8

「ゆるやかなネットワークをどう捉えるか」

発行者 日本認知科学会 教育環境のデザイン分科会

発行日 2017年5月31日

---