

「オタクになる過程」を踏まえた授業デザインの検討

Examining Lesson Design based on the Process of Becoming an Otaku

藤川 大祐* 渡邊 文枝** 見館 好隆*** 小野 憲史**** 小牧 瞳*
Daisuke FUJIKAWA* Fumie WATANABE** Yoshitaka MITATE*** Kenji ONO**** Hitomi KOMAKI*千葉大学* 早稲田大学** 北九州市立大学*** 東京国際工科大学****
Chiba University* Waseda University** The University of Kitakyushu*** International Professional University of Technology in Tokyo****

1. はじめに

オタク力 = 「趣味として何らかのことがらに没入することによって獲得／伸長されることが期待される能力であり、他の領域においても活かせると考えられるもの」(渡邊ほか2021)を活かす**小中学校の授業デザイン**とは？

藤川ほか(2022) …文化変容の観点から検討。

- 文化変容においては、非権威主義的かつ非公式的な調整としての社会的管理(social controls)の影響が強い。
- 教師が率先して「文化の媒介者」としての「教科オタク」となること、オタク・コンテンツに倣って授業を学習者が没入しやすいものとする、効率性より列挙・羅列・網羅を重視することが、「オタク力」伸長につながる授業デザインとなりうる。

小牧・藤川(2023) …**エージェンシー**との関係から検討。

- オタクが新しいコンテンツのオタクとなる過程を「出会い」、「没入」、「深い関与」の3段階と考える(表1)。
- 没入段階で徹底的にpatientとしてコンテンツから情報や刺激を受け続ける過程を経て、エージェンシーを発揮する「深い関与」に至ることを踏まえた授業デザインの検討が求められる。

表1 オタクが新しいコンテンツのオタクになるまでの流れとエージェンシー概念の整理(小牧・藤川2023当日資料より)

段階	名称	説明	エージェンシー概念
(1)	出会い	すでになんらかのコンテンツに対してオタクである人(X)がある新しいコンテンツ(A)に出会う	Xは 偶発的にAと出会い 、そのコンテンツとしての豊かさからなんらかの刺激を受ける。この時点でXは 基本的にAから働きかけられるpatientの立場 にある。この出会いにおいてXは限られた情報しか得ていないと言えるが、個別の情報に還元できないAの豊かさを感じ取っていると考えられる。
(2)	没入	XはAについての情報やモノを積極的に収集し、そのコンテンツに世界に没入する	Xは興味を持って積極的にAに関する情報やモノを集め、その世界に浸っていく。すなわち エージェンシーを発揮してAに関わりながら、一方で徹底的にpatientとしてAからの情報や刺激を受け続ける 。XはAからいくら情報や刺激を得てもコンテンツ自体が豊かさであるために終わりがなく、ひたすらにAに関わり続ける状態が続く。
(3)	深い関与	Aに関するコミュニティに参加したり企画を立てたり、二次創作を行ったりするなど、自覚的にAに関与する	自らの意思でAに自分なりの方法で関わろうとする 。すなわち、 エージェンシーを発揮している状態 である。一人では情報や刺激を消費しきれず、Aを自分なりに掘り下げるだけでなく、二次創作の発信や同じAを好む他のオタクとの交流が始まる。

上記一連の研究においては、そもそも**人がオタクを自認してオタクとして活動するようになるまでの過程**(以下「**オタクになる過程**」)は扱われていない。だが、「オタク力」伸長につながる授業デザイン検討のためには、オタクになる過程を踏まえることが必要である。本発表では文献をもとに、オタクになる過程について検討を行い、「オタク力」を活かす授業デザインに新たな示唆を得ることを目指す。

2. オタクになる過程

以下のように2017年以降の論文や書籍、インターネット記事を調査。具体的な人物がオタクになったきっかけやオタクになる過程が書かれているものを調べた。(それぞれ関連度が高い順に200件程度ずつを確認)

- Google Scholarで「オタク」あるいは「推し」をキーワードに検索された文献
- Googleで「オタクになった過程」あるいは「オタクになったきっかけ」をキーワードに検索されたインターネット記事

(抽出された文献・インターネット記事一覧)

西田藍(2020) 或る女おたく「おれ」。ユリイカ, 52(11), 234-237
田中東子・ひらりさ・中村香住(2020) 鼎談「女オタク」とは誰のことかー私的領域と公共性。ユリイカ, 52(11), 153-168
横川良明(2021) 人類にとって「推し」とは何なのか、イケメン俳優オタクの僕が本気出して考えてみた。サンマーク出版
<https://sakuyan.hatenablog.jp/entry/otaku>
<https://gomashio-salad.com/otaku/>
<https://www.editus.jp/archives/2597>
<https://www.tokyoartbeat.com/articles/-/jun-inagawa-interview-diesel-art-gallery-magical-girl-destroyers-moe>
<https://gadget-nyaa.com/gadget-mania-2/>
<https://www.talent-book.jp/PONYCANYON/stories/46394>
https://www.kansai-u.ac.jp/headlines/entry/post_71679.php
<https://www.village-v.co.jp/news/media/10289>
<https://hiragana-plan.com/a-nerd-is-hidden-around-you-the-process-of-becoming-hinatazaka46-part1>
https://www.wantedly.com/companies/aktsk/post_articles/360203
<https://ac-irodori.hatenablog.com/entry/2022/08/05/164621>
<https://otajyolife.com/otaku-chance/>
<https://www.kk-bestsellers.com/articles/-/10732/>
<https://castel.jp/p/2917>
<https://milkmakerroom.com/entry/cosmeotaku-milk>
<https://www.koukouseishinbun.jp/articles/-/6898>
<https://nagi-blog.net/idolotakuhenreki/>
<https://woman-type.jp/wt/feature/3529/>
<https://www.j-cast.com/2023/04/29460525.html?p=all>
<https://digital.asahi.com/articles/ASQ716D2CQ6GOIPE03S.html>
<https://animeanime.jp/article/2019/07/10/46799.html>

抽出されたのは、書籍1件、論文2件、インターネット記事28件、計31件。

オタク活動の対象: 漫画, アニメーション, ゲーム, アイドル, 俳優, 電子機器, 映画, コスメ, 生活雑貨, お笑い, テマパーク等
推定される性別: 男性11名, 女性13名

オタク活動以前の状況として、24名中11名が幼児期あるいは小学生の時期に、後にオタク活動の対象となるコンテンツが好きであったことを挙げている。これらのうち、家族が当該コンテンツを好んでいたとしている人が5名いた。中学生あるいは高校生の時期にコンテンツが好きになった人が5名いた一方で、留学中、就職してから、就職して体調を崩してからといった人もいた。

オタク活動の本格的な開始にあたっては、特定の対象に強く惹かれた結果、徹夜で視聴したりプレイしたりする、現場に毎週のように通う、新しいグッズが出ると必ず購入する等、時間やお金を大量に投入する様子が書かれている。家族との軋轢が生じたり、友人にオタク活動について打ち明けるのに勇気が必要だったりする。

その後の状況としては、そもそも文献やインターネット記事で発信している人ばかりであるので、発信者側となっていること、オタク活動を通して人間関係ができたこと、オタク的な趣味を仕事にしていること等が書かれており、生きがいを得た、行動力を高められた、人間の多様性を理解するようになった等の満足感を明示的に表明している人が5名いた。

以上を踏まえると、典型的な「オタクになる過程」は、次の3段階と考えることができる(表2)。

表2 オタクでなかった人がオタクになる過程

段階	名称	説明
(1)	出会い	オタクでなかった人(X)が対象となるコンテンツ(A)に出会い、魅力を感じる。
(2)	没入	XはAについて時間やお金を大量に投入し、Aに「ハマる」。
(3)	生き方への反映	Xはオタクであることを自認し、オタクとして共同体に参加する。Xはオタクとしての生き方に一定の満足感を得る。

このことを踏まれば、「オタク力」は、第2段階において得られるであろう**対象を具体的に細かく把握する能力**や**限られた時間やお金を有効に活用する能力**、第3段階において得られるであろう**自分の特性を活かしてコミュニケーションする能力**や**自己の精神を安定させる能力**といったものとして考えることができる。

なお、柳瀬(2022)や岩尾・吉永(2023)は推し活における**自他からの承認の重要性**を指摘している。また、原田ほか(2023)は「推し」活動が**健康感や自己肯定感の向上**につながることを明らかにしている。

3. 「オタク力」研究への示唆 授業デザインへの反映

「オタクになる過程」を踏まえ、上述したような意味での「オタク力」伸長につながる授業デザインのあり方については、藤川ほか(2022)で述べた文化変容に関わる点*に加えて、次のことが考えられる。

*藤川ほか(2022)で述べた授業デザインの例

- 教師が率先して「教科オタク」となる。
- オタク・コンテンツに倣い、授業を学習者が没入しやすいものにする。
- 効率性より、列挙、羅列、網羅を重視する。

(1) サンクチュアリとしての教室

オタクであることについて教室外では否定的な評価がなされやすいため、せめて教室はオタクであることが許容されるサンクチュアリであることがオタク力伸長の前提となる。オタク活動の対象となる多様なサブカルチャーが否定されず、ときには授業で活かされることが求められる。

(2) オタク的探究学習

個人や少人数グループで、自分が好きなことを活かした探究学習を授業の中に組み込むことで、(お金はともかく)自分の時間を大量に投入して探究活動を行い、自分の好きなものを他者に伝える機会が得られることとなる。

(参考文献)

藤川大祐・渡邊文枝・見館好隆・小野憲史(2022) 「オタク力」伸長につながる小中学校授業デザインの検討。日本教育工学会第41回全国大会講演論文集, 369-370
原田祐理花・小松優衣・加納里梨・吉村耕一(2023) 「推し」活動が人の健康に及ぼす影響。山口県立大学学術情報:看護栄養学部紀要, 16, 1-6
岩尾真綾・吉永敦征(2023) 推しすぎ問題。研究報告インターネットと運用技術(IOT), 34, 1-8
小牧瞳・藤川大祐(2023) 「エージェンシー」概念と「オタク力」概念の検討 教育への利用を目指して。日本デザイン学会第70回春季研究発表大会講演論文集, 8A-05
渡邊文枝・見館好隆・藤川大祐(2021) オタク力尺度の作成に向けて。日本教育工学会第38回全国大会講演論文集, 301-302
柳瀬文乃(2022) 「推し」の人類学的研究 - 「オタク」のインタビュー調査から。東北人類学論壇, 21, 106-127

連絡先 藤川大祐 メール: daisuke.fujikawa@nifty.com Twitter @daisukef