

科学研究費助成事業 研究成果報告書

令和 5 年 6 月 27 日現在

機関番号：32678

研究種目：基盤研究(C) (一般)

研究期間：2017～2022

課題番号：17K00213

研究課題名(和文) 創作活動のエスノグラフィに基づくインフォーマルな学習環境モデルの生成

研究課題名(英文) Study for Informal Learning Environment through an Ethnographic Study of Amateur Creative Activities

研究代表者

岡部 大介 (OKABE, DAISUKE)

東京都市大学・メディア情報学部・教授

研究者番号：40345468

交付決定額(研究期間全体)：(直接経費) 2,200,000円

研究成果の概要(和文)：個々人にとって意味のあるモノやコトを日常的に創作することで、愉しさや喜びを得ることへの関心が高まっている。経済成長のための手段として切り詰められた創造性だけでなく、市井の人びとの生活を彩る、こうした「普段使いの創造性」を研究の俎上にのせることもまた、認知科学の関心のひとつとなっている。

本研究では、7名の調査協力者を対象に二人称的な関わりのフィールドワークの方法のもと質的なデータを収集した。その上で(a)創造性と環境や状況との不可分性、(b)創作活動の協同的特徴、(c)創造性を認定する「他者からの社会的な眼差し」、(d)創作活動のための場を自分たちで耕す実践といった特性を中心に概念化した。

研究成果の学術的意義や社会的意義

中央教育審議会生涯学習分科会の第11期報告では、人々が生成変化しながら交わり、継続的な活動を愉しむ状況は、分散型で共創的な社会の実現のため推進されている。ただし、個々人にとって意味あるものを創出し、知識や技術を蓄積していく愉しさや喜びを得るためには、「学習環境デザイン」も必要となる。これまで、世界を大きく変える卓越した製品開発や非凡な芸術作品を残したアーティストなどの史料などを元に、その認知特性や発見に至る契機となった出来事の共通項を探究する方法がとられてきた。日常的な創作活動を創造性研究の俎上にあげるなら、市井の人々の生活を彩る、「普段使いの創造性」に着目することもまた学術的意義となる。

研究成果の概要(英文)：There is a growing interest in the enjoyment and pleasure that people driven from creating something meaningful to them on their mundane lives. In the field of cognitive science, researchers are interested not only in creativity that is used as a means for economic growth, but also in the "everyday creativity" that colors the lives of ordinary people. In this study, qualitative data were collected with fieldwork method for 7 research collaborators. Based on the data obtained, I conceptualized the characteristics of (a) the inseparability of creativity from the environment and situation, (b) the cooperative character of creative activities, (c) the "social gaze from others" that certifies small creativity, and (d) the practice of cultivating their own space for creative activities.

研究分野：フィールド認知科学

キーワード：創造的活動 フィールドワーク 状況的学習論 アフィニティ・ネットワーク 興味に衝き動かされた学習 共愉

1. 研究開始当初の背景

2010年代以降、大量かつ効率的に生産することだけではなく、日常的な経験を通して個人にとって意味あるものを創出し、生涯に渡り知識や技術を獲得し蓄積していくことで、学びの楽しさや喜びを得ることへのニーズが高まってきた。本研究の開始当初においても、一般的な消費行動に加え、カスタマイズ、改変、または自作することを通して、自分の要求に可能な限り合致しているものを入手しようとする傾向が目立つようになってきていた。手軽なデザインツールの提供、SNS(ソーシャルネットワーキングサービス)を介した発信手段の拡大、3Dプリンタに代表されるデジタル工作機械の低価格化などの影響もあって、デザインやものづくりを愉しむ人びとが自発的に学び、活動している社会的状況であったと言える。

このような背景のもと、認知科学の領域においても、「創造活動を専門としているわけではないが、個人的創造性の達成を主たるモチベーションとしながら、何らかの形で創造活動に携わる人」を「創造的教養人」と表現し、こうした日常の中で創造活動を楽しむ態度や習慣の獲得に着目した研究が注目された¹⁾。国外でも同様で、例えば、導電糸とLED、電子回路を用いたe-Textile(電子織物)プログラムの提供を通じた、他者と協調しながら新しい創造活動を生み出す学び手の涵養を目指した実践などが研究対象となっていた²⁾。

また、学習環境デザイン領域に目を向けると、10代の若者の興味関心を、メンターやコミュニティ、また、学業や就業に接続していく「つながりの学習 Connected Learning」を生成する実践研究が蓄積されてきた。例えば、ファンカルチャーに見られる「参加型メディア文化」にヒントを得て、メンターとの関わりやピア(協働的に学び合う者)ベースでのものづくり環境をデザインし、その経験を学業やキャリア形成、社会参加に接続させていくプログラムの事例分析が行われている³⁾。

このような研究開始当初の社会的、学術的状況は、「新しいことを学び、実践し、新しい業務や職業に就くこと」が推奨される現在において、より重要性を増しているといえるだろう。

2. 研究の目的

近年の「個人による創造的な活動」の多様化を受けて、創作活動を支援する研究や、趣味やインフォーマルな学習に関する研究が進められている。創造的な活動が社会の中で重要性を増し、個人にとって意味あるものを創出することは、生活の豊かさをもたらす可能性がある。

しかし、思い通りにデザインしたり、ものづくりをしたりすることは特に初心者にとって容易ではなく、経験と知識はもちろんのこと、その修得のためのネットワーク、コミュニティ、学習環境が必要となる。中央教育審議会生涯学習分科会も指摘するように、共創的な社会の実現を目指す上で、学習者どうしのネットワーク化、継続的な活動のための学習成果の可視化などを通して、より多くの人々が、既製品を使用するだけではなく、つくることも愉しめるような枠組みが求められている。

そこで本研究では、個人の創造的な活動、特に多様な趣味・余暇活動やファン活動をベースにした製作活動を行う創造的な生活者に焦点をあてたインタビューと観察(同行調査)を行った。その上で、今日の情報環境において、学校外におけるインフォーマルな学習がいかにかに生じ、どのような成果があるのか、そのモノグラフを作成する。

3. 研究の方法

本研究では、7名の調査協力者を対象とし、それぞれに複数回インタビューと観察を行った。表1に、調査協力者のデモグラフィックデータ(主たる創造的な活動、居住地域、年代)を示す。なお、性別はおおよそ半々である。

研究期間内において、以下の項目に取り組んだ。

(1) 創造的な活動を継続している人びとを対象としたフィールドワーク。

- ① どのような事柄が、学習・活動履歴の可視化や、記録・管理として機能しているのか。
- ② どのような事柄が、学習者どうしの相互評価や学習機会提供者からの認証につながるのか。

(2) インタビューデータに基づく、個人によるデザインやものづくりの学習に係るモノグラフの作成。

(1)では、フィールドワークを通して、修了書等の学習成果の客観的な証明を伴わないインフォーマルな学習が継続する要因を抽出した。その際、「個人の時間」、すなわち「個人で行われるものづくりのプロセス」を丹念に検討した。特に対象としたのは、製作のための空間や道具などの工夫(環境デザイン)や、様々な情報機器とのインタラクションである。可能な場合は、7名の調査対象者の自宅や作業場を中心とした創造的な活動の状況について、ビデオカメラを用いてデータを取得した。あわせて、対象者への同行調査を通して、他者との対面的な活動を調査した。「対面的な時間」、すなわち協調的な場におけるもの作りの時間も、創造的な実践には重要であ

る。これらのフィールドの往還を通して、研究協力者の創造的な活動を記録した。

また、創造的な生活者の共感的な理解のために、許可が得られた場合、調査協力者自身にも上記(1)で得られたデータを見てもらい、「リフレクション・インタビュー」を実施して内省報告を求めた。回収された映像記録や観察記録などを切り出し、対象者にその時の発話をリフレクティブに捉えてもらった。調査協力者の主観といった内面的な事柄をデータに含めながら、創作のプロセスがいかに構築されているかを共感的な理解から検討した。

(1)の成果に基づき、(2)ではインタビューデータから、個人によるデザインやものづくりの学習に係るモノグラフを作成した。

表1 調査協力者のデモグラフィックデータ

ID	主たる日常的な創造的活動	居住地域	年代
1	ダジャレを用いた平面・立体物の創作	神奈川	20代
2	二次創作とオリジナル小説の同人誌制作	東京	30代
3	コスプレの衣装製作と写真撮影	東京	30代
4	3D造形、ファブラボの企画と運営	神奈川	40代
5	地域に根ざした情報デザイン	北海道	50代
6	木材を用いた加工、造形	神奈川	不明
7	情報デザイン、ワークショップデザイン	奈良	70代

調査協力者7名に対して縦断的な調査を継続しながら、データのコーディングを実施し、なんらかの「創造的活動」に個人的に取り組む人びとの学習過程を分析した。得られたインタビューデータからトランスクリプトを作成し、これに観察時のメモも分析に加えた。まずは、インタビュー項目として事前に設定していたことがらに係る発話を抽出し、一次データから抽象度を上げていった。その過程を繰り返すなかで、創造的な活動を通して学習の創出という、一次データの発話内容に即した共通項を見出した。これらをカテゴリ形成のための軸としつつ、データに立ち返りながら概念化を行った。

4. 研究成果

本研究では、個人による創造的な活動の多様化を受けて、創造的な製作をより幅広く愉しむための学習環境デザインを分析することを目標に掲げ、7人の調査協力者を対象としたフィールドワークを実施した。

データ収集と分析に際し、ピアベースでの興味に基づく「つながりの学習 Connected Learning」をデザインし、その経験を学業やキャリア形成、社会参加に接続させていくプログラムの事例分析を先行して行う米国の知見を十分に理解しておく必要があった。そのため、次の通り文献の和訳に携わった。

Ito, M, Arum, R, Conley, D, Gutiérrez, K, Kirshner, B, Livingstone, S, Michalchik, V, Penuel, B, Peppler, K, Pinkard, N, Rhodes, J, Salen, K, Schor, J, Sefton-Green, J, and Watkins, C. (2020). The Connected Learning Research Network: Reflections on a Decade of Engaged Scholarship. Digital Media and Learning Research Hub. (石田喜美・宮澤優弥・千田真緒・岡部大介訳。(2021)『『つながりの学習』研究ネットワーク 参加型の学際領域における、この10年を振り返って』(<https://clalliance.org/wp-content/uploads/2020/02/Connected-Learning-Research-Network-Reflections-on-a-Decade-of-Engaged-Scholarship-Japanese-Translation-1.pdf>))

国内における創造的な活動を継続している人びとを対象としたフィールドワークの分析を通して、次に示す成果が得られた。

「興味に衝き動かされた学習(interest-driven learning)」^[4]に則った先行研究においては、主に、学校やテクノロジークラブといった文脈におけるフィールドワークや実践研究が大半を占めていた。本研究では、調査協力者を20代以上として、学校外における生涯学習としての創造的活動の文脈の記述を試みた。個人の創造的活動を伴う社会変化を捉える上では、学校やテクノロジークラブといった文脈だけではなく、職業経験のある人びとが、仕事の文脈を越えて創作に向かう環境を無視することはできない。

本研究においては、例えば、家の中におけるコスプレイヤーのコスチューム製作場面のフィールドワークを通して、調査協力者が、一見製作とは関係のないように見えるブルーレイプレイヤーなどの人工物や家族との小刻みなインタラクションによって、しばしばスケジュール変更を

余儀なくされながら、趣味が継続していく様子を記述することができた。関連する内容は、次の論文にもまとめられている。

松浦李恵・加藤文俊・岡部大介. (2019). 家の中における趣味活動のフィールドワーク：コスプレ衣装製作にみる人工物と家族とのインタラクション. 認知科学, 26(4), 440-445.

さらに、どのような学習成果の可視化・活用の機会を伴うことで、創造的な活動が継続するのかを分析の俎上にあげた。学習科学においても、それまでの経験や修得したことを育て、その成果を少しずつ変化させ続けていきながら、日常生活の場において十分使いこなせるようになる「活用可能性」と「持続可能性」が、新しい学習のゴールの性質として強調されている。本研究では、創造的な活動に取り組む人びとが自らの実践の範囲を広げるための、学習者どうしのネットワークやコミュニティ形成のあり方を問うことにつながった。関連する内容は、次の書籍、文献にもまとめられている。

岡部大介. (2022). ファンダム経済は「ギブ」でまわる. コクヨ野外学習センター(編)『ファンダムエコノミー入門 BTS から、クリエイターエコノミー、メタバースまで』. プレジデント社.
千田真緒・岡部大介. (2023). ファン活動としての現場研究—BTS ファンダムの共感的フィールドワーク—. 『質的心理学フォーラム』 Vol. 15. —.

以上の成果を総括するものとして、研究期間におけるフィールドワークに基づく、個人によるデザインやものづくりの学習に係るモノグラフを次の通りまとめ、認知科学会編の「越境する認知科学」シリーズから、次の通り学術書(単著)として出版することができた。

岡部大介. (2021). 『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』. 共立出版.

[引用文献]

- [1] 縣拓充・岡田猛. (2013). 創造の主体者としての市民を育む:「創造的教養」を育成する意義とその方法. 『認知科学』, 20(1). pp. 27-45.
- [2] Pepler, K., & Glosson, D. (2013). Learning about circuitry with e-textiles in after-school settings. *Textile messages: Dispatches from the world of e-textiles and education*. NY: Peter Lang Publishing.
- [3] Ito, M., Kris Gutiérrez, Sonia Livingstone, Bill Penuel, Rhodes, J., Katie Salen, Juliet Schor, Julian Sefton Green, & S. Craig Watkins. (2013). *Connected Learning: An Agenda for Research and Design*. Digital Media and Learning Research Hub. (岡部大介・松浦李恵・ステファニー・コーツ・村井裕美子訳. (2016). つながりの学習 リサーチとデザインのためのアジェンダ デジタルメディアと学習)
- [4] Barron, B. (2006). Interest and Self-Sustained Learning as Catalysts of Development: A Learning Ecology Perspective. *Human Development*, 49, pp. 193-224.

5. 主な発表論文等

〔雑誌論文〕 計6件（うち査読付論文 6件/うち国際共著 0件/うちオープンアクセス 0件）

1. 著者名 千田真緒, 岡部大介	4. 巻 Vol. 15
2. 論文標題 ファン活動としての現場研究 BTSファンダムの共感的フィールドワーク	5. 発行年 2023年
3. 雑誌名 質的心理学フォーラム	6. 最初と最後の頁 -
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) なし	査読の有無 有
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -
1. 著者名 松浦李恵, 岡部大介, 渡辺ゆうか	4. 巻 44(3)
2. 論文標題 高等学校におけるFABLAB の公教育導入実証実践の事例報告	5. 発行年 2021年
3. 雑誌名 日本教育工学会論文誌	6. 最初と最後の頁 325 - 333
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) 10.15077/jjet.44044	査読の有無 有
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -
1. 著者名 岡部大介, 大谷紀子, 永盛祐介	4. 巻 37(2)
2. 論文標題 音楽大学の楽曲制作プロジェクトにおける人工知能を活用した学習環境デザインの一事例	5. 発行年 2020年
3. 雑誌名 教育システム情報学会誌	6. 最初と最後の頁 161 - 166
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) 10.14926/jsise.37.161	査読の有無 有
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -
1. 著者名 松浦 李恵, 加藤 文俊, 岡部 大介	4. 巻 26
2. 論文標題 家の中における趣味活動のフィールドワーク :	5. 発行年 2019年
3. 雑誌名 認知科学	6. 最初と最後の頁 440 ~ 455
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) 10.11225/jcss.26.440	査読の有無 有
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -

1. 著者名 岡部大介、大谷紀子	4. 巻 18
2. 論文標題 アーティストと人工知能技術の協働作曲にみる創造と省察	5. 発行年 2019年
3. 雑誌名 質的心理学研究	6. 最初と最後の頁 61～75
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) 10.14926/jsise.37.161	査読の有無 有
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -

1. 著者名 松浦李恵, 岡部大介, 大谷紀子, 岩野公司	4. 巻 24
2. 論文標題 アマチュアの身体表現にみる物理的特徴の分析ーコスプレコミュニティの事例からー	5. 発行年 2017年
3. 雑誌名 情報文化学会誌	6. 最初と最後の頁 35-42
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) なし	査読の有無 有
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -

〔学会発表〕 計7件 (うち招待講演 0件 / うち国際学会 2件)

1. 発表者名 千田真緒, 岡部大介
2. 発表標題 越境するBTSファンダムにおける連帯と熱狂
3. 学会等名 日本質的心理学会
4. 発表年 2022年

1. 発表者名 松浦 李恵、岡部 大介、渡辺 ゆうか
2. 発表標題 ものづくりのための学習環境デザインの検討
3. 学会等名 日本教育工学会
4. 発表年 2020年

1. 発表者名 松浦 李恵、岡部 大介、渡辺 ゆうか
2. 発表標題 ソーシャルデザインを志向した学習環境デザイン
3. 学会等名 日本認知科学会
4. 発表年 2019年

1. 発表者名 岡部大介, 大谷紀子
2. 発表標題 楽曲創作における自動作曲システムの活用 音楽大学における学習環境デザインのケーススタディ
3. 学会等名 情報処理学会インタラクション2019
4. 発表年 2019年

1. 発表者名 片山尊弘, 岡部大介, 大谷紀子
2. 発表標題 自動作曲システムを介したアーティストの楽曲制作場面のフィールドワーク
3. 学会等名 第1回日本AI音楽学会フォーラム
4. 発表年 2018年

1. 発表者名 Rie Matsuura, Daisuke Okabe
2. 発表標題 Learning and Teaching Through Social Fabrication: From an Ethnographic Study in "Fablab Kamakura"
3. 学会等名 The 11th International Conference on Cognitive Science (国際学会)
4. 発表年 2018年

1. 発表者名 Daisuke Okabe, Rie Matsuura
2. 発表標題 Making Agencies Visible through costume making and artifacts: An Ethnographic Study of Cosplay Fandom
3. 学会等名 The 11th International Conference on Cognitive Science (国際学会)
4. 発表年 2018年

〔図書〕 計3件

1. 著者名 岡部大介	4. 発行年 2021年
2. 出版社 共立出版	5. 総ページ数 195
3. 書名 ファンカルチャーのデザイン：彼女たちはいかに学び、創り、「推す」のか	

1. 著者名 岡部大介	4. 発行年 2022年
2. 出版社 プレジデント社	5. 総ページ数 204
3. 書名 ファンダム経済は「ギブ」でまわる(コクヨ野外学習センター編, 『ファンダムエコノミー入門 BTSから、クリエイターエコノミー、メタバースまで』)	

1. 著者名 岡部大介	4. 発行年 2022年
2. 出版社 (株)ブートレグ	5. 総ページ数 221
3. 書名 見返りを求めない熱が、学びのネットワークを生む(TaTTVa: ポストコロナのビジネス&カルチャーブック)	

〔産業財産権〕

〔その他〕

-

6. 研究組織

	氏名 (ローマ字氏名) (研究者番号)	所属研究機関・部局・職 (機関番号)	備考
研究協力者	松浦 李恵 (Matsuura Rie)	宝塚大学・メディア芸術学部・助教 (34520)	
研究協力者	千田 真緒 (Chida Mao)	千葉大学・大学院融合理工学府・大学院生(博士後期課程) (12501)	

7. 科研費を使用して開催した国際研究集会

〔国際研究集会〕 計0件

8. 本研究に関連して実施した国際共同研究の実施状況

共同研究相手国	相手方研究機関