

オタク力が発揮されやすい教室デザインの検討 —サンクチュアリ及び文化変容の観点から—

藤川 大祐¹⁾ 牧野 太輝²⁾ 渡邊 文枝³⁾ 見館 好隆⁴⁾

小野 憲史⁵⁾ 小牧 瞳¹⁾

千葉大学教育学部¹⁾ 千葉大学教育学部附属中学校²⁾ 早稲田大学データ科学センター³⁾
北九州市立大学地域戦略研究所⁴⁾ 東京国際工科専門職大学工科学部⁵⁾

オタク傾向のある者がオタク力を発揮しやすい教室デザインのあり方について検討を行った。「オタクになる過程」に関する言説から、典型的な「オタクになる過程」は、出会い、没入、生き方への反映の3段階として捉えられることが考えられた。そして、学校において教室や授業が、まずはオタクであることが肯定的に受容されるサンクチュアリ（聖域）である必要があることが確認された。その事例として、中学校の総合的な学習の時間における「アイドルゼミ」の事例を報告した。生徒たちは心理的安全性の中で活動することができており、教室がオタクにとってのサンクチュアリとなっていた。そして、文化変容の観点から、オタク文化が教室の支配的な文化と融合することの可能性について検討した。異なる文化に属する者同士が、互いの文化を活かして非公式に協力し、チームワークを発揮するようになることにより、両文化が融合する可能性があることが確認された。

キーワード：オタク、オタク力、オタクになる過程、サンクチュアリ、文化変容

1. はじめに

「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／伸ば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）として定義される「オタク力」を活かすことは、企業担当者等からも期待がなされている（見館ほか2021）。藤川（2020）では、「オタク力」を伸ばし、その後学力を伸ばすという「オタク型成長曲線」（図1）をモデルとして学習者の成長を促すことが有効であるという主張がなされている。

しかし、「オタク」という語には否定的な意味合いがあり、オタク傾向のある者が自嘲的にこの語を使用することが多く（藤川ほか2022a）、学校においてはオタクであろうとすることが忌避されたり、オタクだと自認する者がオタクであることを隠したりすることになりやすく、「オタク力」の伸長が困難となりうる。

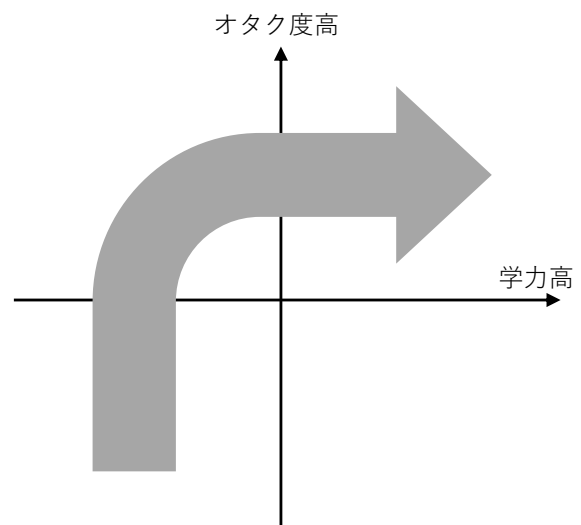


図1 オタク型成長曲線（藤川2020）

本稿では、オタクであることが否定的に扱われやすいことを踏まえ、オタク傾向のある者がオタク力を発揮しやすいような教室をどのようにデザインすることが可能かについて、検討を行う。なお、本稿においては、「教室デザイン」という表現を教室における活動やルール1のあり方に関するデザインという意味で用いることとする。

本稿の一部は、藤川ほか(2022b)及び藤川ほか(2023)の2件の学会発表の内容を再構成したものである。

Daisuke FUJIKAWA¹⁾, Taiki MAKINO²⁾, Fumie WATANABE³⁾, Yoshitaka MITATE⁴⁾, Kenji ONO⁵⁾, and Hitomi KOMAKI⁶⁾: Exploring Classroom Design to Facilitate Otaku Power: From the Perspectives of Sanctuary and Cultural Transformation

Faculty of Education, Chiba University¹⁾, Junior High School Attached to Faculty of Education, Chiba University²⁾, Waseda University, Center for Data Science³⁾, Institute for Regional Strategy, The University of Kitakyushuu⁴⁾ and International Professional University of Technology in Tokyo, Faculty of Technology⁵⁾

2. 「オタクになる過程」に関する言説の検討

オタク傾向のある者が「オタク力」を発揮しやすくなるために何が必要かを検討するために、ここでは、オタク傾向がある者が、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」とする。）を検討したい。

オタク傾向のある者が「オタク力」を発揮できるようになるためには、自らや周囲の者がオタクであることを否定的に扱ったとしても、そのことを乗り越えてオタクであることを自ら受け入れて活動ができるようになることが必要だと考えられる。こうした過程に関する言説を捉えることによって、オタク傾向のある者が「オタク力」を発揮するために必要な教育のあり方についての示唆を得ることが期待される。

なお、オタクであり続けた者だけでなく、オタクであることを止めた者からも、「オタク力」を発揮するために必要な教育のあり方についての示唆を得ることは期待できる。しかしながら、「オタク」であることを止めたことに関する言説を収集することは困難であるため、本稿では「オタクになる過程」のみを取り上げる。

「オタクになる過程」に関する言説の検討方法としては、オタクに関わる論文や書籍、インターネット記事から、過去5年間（2018年8月～2023年7月）に発表されたもののうち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ることとする。なお、近年は、「オタク」としての活動の対象である人物やキャラクターが「推し」と呼ばれ、そうした「推し」を応援する「オタク」としての活動が「推し活」と呼ばれることが多くなっていることから、「推し」という語にも注目することとする。

具体的には、2023年7月に、以下の検索を行った。

A) Google Scholar で、「オタク」あるいは「推し」をキーワードに文献を検索し、「関連性で並べ替え」を行った状態で上位200件の内容を確認し、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抽出した。

B) 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」をキーワードに文献を検索し、検索結果上位200件の内容を確認し、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抽出した。

この結果、表1のように、書籍1件、雑誌掲載文章3件（すべて同じ雑誌で、うち2件は同じ座談会記事）、インターネット記事16件、計20件が抽出された。オ

タク活動の対象は、漫画、アニメーション、ゲーム、アイドル、俳優、デジタルガジェット、映画、お笑い、テーマパーク等である。推定される性別は男性9名、女性10名、性別不詳1名である。

オタクになった時期は、20名中7名が小学生まで、7名が中高生、6名が大学生・社会人以上であった。

オタク活動以前の状況として、オタク活動の対象となるものを家族が好んでいたり肯定的であったりしたということが、20名中5名について読み取ることができた。

オタク活動のきっかけとしては、対象との出会いあるいは現場に行く等の新たな体験8名、パソコンや携帯電話が使用できるようになった等の環境の変化2名、それまで好きだったことに徐々に没入した5名、その他5名であった。

オタク活動初期の経験としては、時間や費用をかなりかけてオタク活動に没入したことが少なくとも11名について読み取れる。

本格的なオタク活動開始以降の状況としては、そもそもオタクとして情報を発信している人ばかりであり、オタク活動が留学や就職といった人生の重要なイベントに関与していることが少なくとも5名について読み取れる。

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。

【第1段階】 出会い

対象と出会い、魅力を感じる。素朴に対象と出会って魅力を感じる場合だけでなく、環境の変化で対象と存分に関わるようになったことがきっかけとなる場合もある。家族や友人の影響が見られる場合も多い。

【第2段階】 没入

時間やお金を大量に投入し、対象に没入する。睡眠を削ったり高額の支出をしたりして、生活のあり方が大きく変わることが多く見られる。

【第3段階】 生き方への反映

オタクであることが人生の重要なイベントに関わることが多く見られる。オタクとして情報発信している人たちは、当然ながらオタクであることを自認し、オタク仲間の共同体に関わることが多い。そして、オタクとしての生き方に一定の満足感を得ている様子が見られる。

藤川ほか（2022a）において、オタク力の具体として次のような能力が示唆されている。

- ・特定の領域に深く関わることによる情報収集能力や情報整理能力
- ・共通の趣味を持つ者同士において育まれたコミュニケ

表1 「オタクになる過程」に関する情報一覧

番号	本人の表示名	読み取れる性別	URL・収録文献	発行年月日	主な活動対象	オタクになった時期	オタク活動以前の状況	オタク活動のきっかけ	オタク活動初期の経験	本格的なオタク活動開始以降の状況	
1	みーこ	女	https://castel.jp/p/2917	2018.10.30	ディズニー		物心ついた頃	ディズニー作品を見ていたり、キャラクターのぬいぐるみを買ってもらっていた。	物心ついた頃からよく親にディズニーキャラクターに連れて行ってもらっていた。	社会人になってから友達と遊びに行き、ディズニー熱が復活。	
2	シマザキリノ	女	https://www.kk-best-sellers.com/articles/10737/	2019.10.5	映画	小学生	家で母が一日中映画専門チャンネルをつけていた。母が英才教育を受けた。	学校が終わるともっぱら家にいて、映画を見ていた。母が映画についての知識を教えてくれた。	アイドル活動しながらブログに映画の感想を書いたりした。周囲から「映画オタク」と呼ばれるようになった。	高校生の時には「映画エリート」になっていた。一人で映画館に行くのが当たり前だった。俳優と並行して映画ライターの仕事もするようになった。	
3	がなふあい	男	https://hiragana-plan.com/a-nerd-is-hidden-around-you-the-process-of-becoming-hinatazaka46-part1	2019.3.13	アイドル (日向坂46)	社会人		邦楽ロックが好きだった。	握手会に行き、アイドルに詳しい状態、思い入れのある状態で握手したら楽しいだろうと思い、アイドルについて調べた。		
4	JUN INAGAWA	男	https://www.tokyoarttheat.com/articles/fun-inagawa-interview-diesel-art-gallery-magical-girl-destroyers-moe	2019.6.21	アニメーション	中学生		ただ単に絵を描くのが好きな子どもだった。	中学1年から深夜帯のアニメを見るようになり、原作がマンガだったので、マンガにハマるようにはアキバで買い漁るようになった。	スケボーやヒップホップ、パンクにのめり込んだ。紙やペンだけで表現者になれると思った。手書きの絵をインスタに載せるようになった。	
5	大橋彩香	女	https://animeanime.jp/article/2019/07/10/46799.html	2019.7.10	アニメーション	中学生		子役として舞台やドラマに出ていた。	子役をやめ、中学時代は友達の影響もあってアニメオタクになった。	漫画からアニメ、ライブやイベントにたくさん通った。ニコ生もチェックしていた。声優志望になった。	声優として活動。
6	ジャンパー	男	https://nagi-blog.net/idolotakuhenrei/	2019.9.22	アイドル	20歳前後		モーニング娘。をテレビで見たりCDで聞いたりしていた。AKBの「在宅」ファン、ライブに行かなかったことを後悔。	ももいろクローバーを好きになり、AKBの時のような後悔はしなくて、ライブに行き、握手をし、オタク友達を作り、速攻やフェスに行く。	就職活動そつちのけで、さまざまなグループの現場に行く。	アイドルオタクを約10年で引退し、プログラマー。
7	高校生記者・Haly	女	https://www.koukou-seishinbun.jp/articles/6898	2020.10.19	声優	小学生ごろ		家族と見ていたアニメ「ポケットモンスターXY」で好きなキャラクター(シトロン)ができた。梶裕貴さんについて調べた。	梶裕貴さんが出ている他のアニメを見たところ、ポケモンのキャラクターと全く違う性格を演じていて、魅力に取りつかれた。	周りに声優好きの友達がいるので、日々盛り上がり続けた。	
8	草野華余子 (シンガーソングライター)	女	https://www.kansai-u.ac.jp/headlines/entry/post_71679.php	2020.12.9	アニメーション・声優、作曲	小学生ごろ		5歳の頃に初めて曲を作った。習慣的に曲を作るようになった。	学校では「アニメオタク」と仲間外れにされて寂しい思いをしたので、家に帰ってから曲を作っていた。	大学に入って軽音楽のサークルに入り、先輩からオーディションを受けることを勧められた。	オタク気質を活かして、楽曲提供のときにはアーティストの情報をとことん調べる。
9	杜浩亮 (ボニーキャニオン)	男	https://www.talent-book.jp/PONTYCAN/STORIES/46394	2020.5.25	アニメーション・声優	高校生	中国出身。	高校時代にアニメに出会った。	高校時代にアニメに出会った。	アニメファンと製作者の架け橋となるプラットフォームとしてのコンテンツ制作の仕事をしている。	
10	ひらりさ	女	田中ほか (2020)	2020.8.27	漫画、BL (ボーイズラブ)	幼稚園		セーラームーンのアニメが放送されていて、原作漫画の載っていた『なかよし』を親が買い与えてくれた。	漫画作品を多く読んでいた。	インターネット検索をするうちに二次創作のBLに到達。コミックマーケットにも行くようになった。社会人になってから、同人誌を作るようになった。	
11	中村香住	女	田中ほか (2020)	2020.8.27	テーマパーク、アイドル等	小学生		小学校2年生のときにサンリオピューロランドにハマった。	夏休みの自由研究で、サンリオピューロランドのガイドブックを書いて提出した。	小学校高学年からディズニー関連の書籍を読み、パークにも行くようになった。レスビアン小説やアイドル、声優にもハマっている。	
12	西田藍	女	西田 (2020)	2020.8.27	アニメーション、SF小説、アイドル	中学生		小学生までは非常に抑圧的で不安定な生活を送っていた。	中学生になって、自由とパソコンと携帯を手に入れた。	アニメオタクとなった。男女のカップリング妄想をするようになった。20歳前後で女性アイドルが好きになり、自らも「オタクアイドル」となった。	
13	横川良明	男	横川 (2021)	2021.1.6	若手男性俳優	成人		幼い頃から姉の影響で少女漫画を読み、男性キャラクターが好きだった。さらにジャニーズ好きになった姉の影響で、香取慎吾にハマった。	舞台の松田凌を見て、「沼に落ちた」。	松田凌の出る舞台には欠かさず通うようになった。過去作品のDVD、プロマイド、アクリルキーホルダーを買ったりするようになった。チケット代やグッズ代にお金を使うようになった。	推しがいることで「ひとます今日はハッピーです」という気楽さを保てるようになった。
14	ロマン優光	男	https://www.edutis.jp/archives/2597	2021.1.8	アイドル (特に地下アイドル)	30代後半		アイドルは基本的にメディアを通して楽しむものであった。大学進学で上京しても、基本的には在宅ファンとして過ごしてきた。	ももいろクローバーのインスタイベントに毎週のように赴くようになったことが、転機となった。	小規模な空間でライブ活動をしているアイドルに嗜好が向くようになり、地下アイドルのシーンを見に行くようになった。	
15	ごましお	男	https://gomashio-salad.com/otaku/	2021.5.24	アイドル (特に坂道シリーズ)	高校生		一番の親友がアイドルヲクになった (榎坂46)。	好きなYouTuber2人が榎坂46ヲクだと判明した。これにより、榎坂46に「謎の運命」を感じた。	日向坂46の「ドレミソラシド」に中毒的になった。冠番組を見たら面白すぎた。坂道シリーズ専門のブログを書いている。	
16	まびちゃん	女	https://otajyolife.com/otaku-chance/	2021.9.12	ソシャゲ (ソーシャルゲーム)	留学中		空いた時間にDSゲームをする、推理小説を読む等。	海外留学中、寂しかったので、ソシャゲにハマった。	初課金をしたところ、その後は「ズブズブ」になった。	帰国して本格的な課金をするようになる。オタクの繋がりができ、ライブにも参加するようになった。
17	Yotchan		https://gadget-nyan.com/gadgetmania-2/	2022.4.7	電子機器	中学生		中学生時代にゲームのチート (プログラムの不正改造) をしたくて、PSPを購入。複数台のゲーム機やパソコンを利用。	高校ではiPod touchのJailbreak (プログラムの不正改造) を行う。スマートフォンは持てなかった。	大学進学以降、アルバイトでお金に余裕ができ、3ヶ月に1回のペースでスマートフォンの機種変更を行う。大学卒業後はiPadやMacbookを頻りに購入し、複数台を併用。他のガジェットも利用。	
18	篠田直哉 (メーテレディレクター)	男	https://digital.asahi.com/articles/ASQ716D2CQ6GOIPE03S.html	2022.7.4	お笑いトリオ「ロボット」	小学生		自由時間に一人で絵を描いているような地味な子だった。	小学校5年の時にロボットのDVDを借りた。	ロボットと関わるように東京の大学に入り、学祭でロボットライブを企画。社会人になって、ロボットと仕事をするようになり、「ロボット愛」を書籍にまとめた。	
19	東雲	女	https://ac-itoriori.hatenablog.com/entry/2022/08/05/164621	2022.8.5	BL (ボーイズラブ)、ゲーム	中学生		もともと漫画やアニメが好きだった。セーラームーンがきっかけ。友達の影響でRPGに興味をもつようになった。	中学校に入り、部活の先輩が不女子で、二次創作のアンソロジー雑誌を持ってきていた。それを読んで腐女子 (BLを好きな女子) になった。	少女漫画ではなく少年漫画を読むようになった。18歳ごろ、ゲームオタクになった。	
20	モトカズ	男	https://www.j-cast.com/2023/04/29/460925.html?p=all	2023.4.29	漫画	36歳		大学を卒業してから仕事に明け暮れ、34歳のときに心身を壊して退職。息子とアニメを視聴した。	アニメのエンドロールに流れる音楽、美術、監督等の名前を見て憧れをもった。大人向けの深夜アニメを見るようになった。	妻に「オタクになったみたい」と打ち明けた。妻は夫に興味を持てたことを喜んだ。	

ーション能力

- ・オタクであることを受け入れることによる自己肯定感
- ・オタクであることを自認することによる他者からの差別に対する防御能力

これらはオタクとしての活動を進める中で、必然的に身に付けられるものだと考えられる。逆に言えば、こうした能力をオタクとしての活動で身に付けられるか否かは、オタクとしての活動を継続できるかによると言える。

本稿で見えてきた「オタクになる過程」を踏まえば、オタクになることが抑止される可能性が幾重にもあることがうかがわれる。第1段階においては、家族からメディア利用を制限されたり、学校においてオタクが差別的に扱われていたりする状況では、オタク活動の対象となるものと出会うことが難しくなる可能性がある。第2段階においては、睡眠不足や高額支出を家族から止められたり、学習や部活動や習い事等に多くの時間を使うような状況があったりすれば、オタク活動に没入することは難しいだろう。第3段階においては、オタクであることを周囲の人に言えなかったり、進学や就職を機に忙しくなってオタク活動をすることが難しくなったりすれば、オタク活動が生き方に反映することは難しくなるであろう。

このようにオタクになる過程のそれぞれにおいて、オタクになることが抑止される可能性があり、オタク力が十分に育てられなくなることが考えられる。すべての人がオタク力を伸ばす必要があるかについては検討の余地があるが、オタク力を伸ばそうとしている人が自らのオタク力を伸ばせるようにするためには、オタクになることが抑止されにくくなる必要がある。

柳瀬（2022）や岩尾・吉永（2023）が指摘しているように、推し活、すなわちオタクとしての活動においては、自他からの承認が重要である。しかし、藤川ほか（2022a）で示されているように、「オタク」という語には否定的な意味合いがあり、オタクであろうとすることが他者から忌避されたり、オタクであることが隠されたりすることが起こりやすい。

こうしたことから、オタクとしての活動をしようとしている人がオタク力を育てられるようにするために、学校においてまずはオタクであることが肯定的に受容されるようなサンクチュアリ（聖域）としての教室や授業が必要であることが考えられる。さらには、学校がオタクに対して否定的であることをやめ、オタクであることを積極的に認めていくようになることが必要だと言える。

3. サンクチュアリとしての教室デザイン事例

学校や家庭においてオタクが否定的に扱われることがありうるという前提で、学校の中にオタクにとってのサンクチュアリとしての教室や授業がどのようにデザインされることが可能かを明らかにするため、ここでは第二著者が行った授業実践を取り上げて検討する。ここで取り上げるのは、2022年度に千葉大学教育学部附属中学校（以下、「附属中学校」とする。）の総合的な学習の時間の一環として実施された通称アイドルゼミである。以下、このアイドルゼミについて、第一著者からの第二著者へのインタビューをもとに基本的に第一著者が記述する。

3.1. 実践の概要

附属中学校では、総合的な学習の時間の多くを、「附中探 Q 記」という名称の下、全学年合同で、ゼミ形式で実施している。「附中探 Q 記」は毎年度 6 月から 12 月の約半年間、原則として毎週水曜日の 14 時 30 分から 15 時 40 分の 70 分授業で実施される。全校生徒は約 450 名、ゼミは 20 程度であり、一つのゼミの平均生徒数は 20 名強であるが、実際には数名から 30 名以上まで、ゼミ運営の制約や生徒の希望に応じて各ゼミの生徒数は多様である。ゼミの多くは附属中学校の専任教員が担当するが、一部は附属中学校非常勤講師や大学教員・大学院生等が担当する。

アイドルゼミは、2022 年度に初めて設けられたゼミであり、国語科担当である第二著者（牧野）が自ら提案して開講したものだ。アイドルゼミの正式名称は「アイドルの世界」であり、ゼミの案内は次のように示されている。

アイドルの世界 ゼミの概要

時は令和、アイドル群雄割拠の時代である。アイドルと呼ばれる存在は 3 次元だけでなく、2 次元、2.5 次元²にも多様に存在する。今や国境を超えて活躍するのは珍しくなくなり、韓国のグループも若者を中心に日本で一大ムーブメントを起こしている。私たちはアイドルに何を求め、アイドルは世界にどんな影響を与えているのか。アイドルを通して世界を見つめ、考え、そしてこれからも私たちはアイドルを推していく。

予定している主な活動

【講義・演習】 アイドルの定義／アイドルの歴史／アイドルソングの歴史／プロデューサーの存在／アイドルを題材にしたアニメ／漫画／小説／ライブのもつ意

味／アイドルとメディア／アイドルとマーケティング
／アイドルと性差別・ジェンダー・LGBT／グループの
新陳代謝

【鑑賞】

ゼミ生の提案による映像鑑賞 (年間を通して)

【研究】

各自の研究テーマの検討会／意見交流／発表リハーサル

【校外学習】

アイドル関連ショップ (秋葉原・神田周辺)

こんな人たちが

- ・アイドル文化が好きな人
- ・アイドルについて語り合いたい人
- ・広く浅くアイドル文化が好きな人
- ・狭く深く熱烈に愛する推しがいる人

(参考) ゼミ担当者³の情報 DIALOGUE+ (箱推し⁴)、
ハロー!プロジェクト (箱推し)、アイドルソング (田
淵智也、星部ショウ推し)、広く浅く派。妻がジャニー
ズ WEST⁵と Snow Man を推しているためその辺はな
んとなくわかります。

発表会の見通し

・「アイドルの新しい価値を創造する」をテーマに発表
を行ってまいります。これからの社会における新しい価値
を考え、多様な表現形式で発表してもらいたいと思ひ
ます。

その他

本ゼミでは「推す」力を高めるために国語の力を磨いて
いきます。

本講座で磨ける国語の力 (例)

- ・ゼミメンバーによる推し紹介 (魅力を伝えるプレゼン
力「話すこと・聞くこと」)
- ・オタク用語辞典作成 (情報を整理し、多くの人に伝わ
るように書く力「書くこと」)
- ・アイドル関連書籍の読書紹介 (本からの学びを共有す
る力「読むこと」)
- ・作詞にチャレンジ (創作を通して磨く語感・語彙力「知
識及び技能」)

- ・アイドルの定義

新垣結衣、羽生結弦、キズナアイはアイドルか?

- ・アイドルの歴史 (昭和から令和まで)
- ・アイドルソング (作詞・作曲・編曲)

自己紹介ソング

- ・プロデューサーのカラー (秋元康、つんく♂)

・アイドルを題材にしたアニメ・漫画・小説 (アイドル
マスターシリーズ、ラブライブシリーズ、「アイカツ!」、
「推しの子」、「沼の中で不惑を迎えます」、「推し燃ゆ」
他)

・ライブ (代表的な会場、音響・照明、ファンの応援方
法)

・アイドルとメディア (テレビから SNS へ)

・アイドルとマーケティング (グッズ、握手会、宣伝活
動)

・アイドルと性差別・ジェンダー・LGBT (卒業衣装の
ドレスカラーやスタイルの変化に着目して)

・グループの新陳代謝について (卒業／活動自体／脱退、
加入、再編成)

各回の授業の概要は表 2 の通りである。

表 2 アイドルゼミ 各回の内容

回数	日付	タイトル	活動内容
第1回	6/1	「なんてたってアイドル」	ゼミ概要、研究発表について、活 動予定、ゼミ担当者自己紹介
第2回	6/15	「君のことが好きだから」	アイドルの定義を考える、探究 テーマ仮設定
第3回	6/22	「時をかける少女」	アイドルの歴史、アイドルにおけ るプロデューサー (本回以降、授業冒頭で2~3名 の生徒による「推し紹介」)
第4回	6/29		担当者不在のため自習 (各自研究 テーマ検討)
第5回	7/13	「僕らのLIVE 君との LIFE」	アイドルのライブ鑑賞、アイドル とメディア
第6回	8/31	「未来のミュージアム」	アイドル関連書籍の読書紹介
第7回	9/7	「瀬戸の花嫁」	アイドルを題材にしたアニメ・漫 画・小説、校外学習班別活動計画 作成①
第8回	9/9	「AMBITIOUS JAPAN!」	校外学習班別活動計画作成②
第9回	9/14	校外学習	グループ別活動 (秋葉原・神田方 面、新大久保)
第10回	9/21	「Healing」	「癒しゼミ」とのコラボ「中学生 は何に癒されているか」、校外学 習のまとめ
第11回	9/28	「アイドルソング」	アイドルソング鑑賞
第12回	10/5	「Make you happy」	アイドルと性差別・ジェンダー・ LGBT、アイドルのファッション やメイク
第13回	10/19	「The Vision」	中間発表会に向けた準備
第14回	10/26	「ファッションモンス ター」	「ファッションスタゼミ」とのコ ラボ「アイドル×Fashion」
第15回	11/2		個人探究
第16回	11/9		個人探究
第17回	11/16	中間発表会	小グループ内での発表
第18回	11/22		個人探究
第19回	11/26	探究発表会	
第20回	11/30	「これからは、精一 杯、さりげなく生きて いきます。」	研究の振り返り

3.2. 実践の背景、準備等

第二著者はもともと公立中学校の国語科担当の教員であり、2020年度に人事交流で附属中学校に異動した。なお、第一著者は2018年度から2022年度までの5年間、附属中学校の校長を兼務しており、指導する大学院生が担当するゼミに参加するなど、「附中探Q記」にも関与してきた。

第二著者は、附属中学校の「附中探Q記」においては教員が自分の趣味や個性を活かせる授業を行うことを知り、自らがアイドルオタクであることもあって、いずれアイドルをテーマにゼミを行いたいと考えていた。第二著者はかつて、鉄道オタクの生徒が、家で鉄道の話をするとうるさるので、学校でこっそり時刻表を見たりしていたことを経験している。第二著者はそうした事例を経験し、学校で生徒が自分の趣味を自由に話せる環境を提供したいと考えるようになった。2021年度に「ディズニープリンセス」をテーマにゼミを開講したところ、ディズニープリンセスゼミに参加した生徒たちの中にアイドルに関心がある者が多いことがわかり、翌年度にアイドルをテーマにしたゼミを行うことを決め、準備を始めた。

第二著者はまずアイドルゼミが成り立つかどうかを検討し、アイドルに関して多様なトピックがあることに気づいた。そして、多様なトピックを整理し、教材研究も行って、アイドルの定義、アイドルの歴史、アイドルソング、プロデューサーのカラーといった最初の方の授業のテーマについて準備をした。

「附中探Q記」のゼミ説明会の後の希望調査ではアイドルゼミを希望する者が受け入れ可能人数を大きく超えるほど多く、人数を絞った結果、履修生徒は31名となった。学年は1年生2名、2年生5名、3年生24名であった。性別は男子2名、女子29名であった。生徒たちが関心をもつアイドルの中には男性アイドルも女性アイドルも同程度に多く、韓国系のアイドルへの関心が強い傾向が見られた。他方で、VTuber⁶やYouTube⁷、K-BAND⁷、野球選手等をアイドルとして捉えて対象としている生徒もいた。

3.3. 実践の様子

初期においては、第二著者が準備したテーマで、毎回、講義及び演習形式でゼミが行われた。第二著者の印象では、ゼミは初期段階から順調で、参加している生徒たちの間に強い一体感や仲間意識が生まれた。毎時間冒頭に行う「推し紹介」などの活動を通して、生徒たちは互いの興味を共有することができた。

夏休み以降は、アイドルソング、歴史、プロデューサーの役割、2次創作作品といった個別のテーマが扱われた。また、この時期には、癒し、ファッションといった

他のテーマのゼミとの交流も行われた。こうした交流は、第二著者があまり得意でないテーマについて補う目的で、担当教員同士で相談して実現したものだ。たとえばファッションゼミとの交流においては、アイドルゼミの生徒がアイドルのステージ衣装や私服について発表し、ファッションゼミの生徒がパーソナルカラーやメンバーカラーについて教えるということを行った。こうした交流において、アイドルゼミの生徒は全般に大変積極的で、他のゼミ担当の教員からはアイドルゼミの生徒たちの熱意が強かったというフィードバックがあった。

「附中探Q記」では、9月上旬に1時間目から6時間目まですべてを使ってゼミごとに学校外での学習を可能にする「校外学習」の日が設定されている。第二著者はゼミ開始以前より、校外学習では東京の秋葉原・神田方面に行くことを想定していた。秋葉原や神田といった地域はアニメーション関係のショップが多いほか、AKB48やハロー！プロジェクトといったアイドルグループに関連するライブ会場・ショップが多い。実際には生徒たちから、韓国系のアイドルショップが多い東京・新大久保に行きたいという声があり、校外学習では秋葉原と新大久保を訪れることとなったという。当日は小グループでの行動で、秋葉原ではアニメーション関係のショップやメイドカフェ、新大久保では韓国系アイドルショップやコスメショップを生徒たちが訪れていた。新大久保ではローカルの韓流アイドルからライブのチラシを渡される生徒もいたが、時間の都合でライブ自体を見てはいない。

「附中探Q記」では、活動の終盤である11月下旬の土曜日に、全校での発表会が設定されている。この発表会ではゼミごとに終日の発表スケジュールが組まれ、発表のない生徒や保護者が生徒たちの発表を聞く。原則として全生徒が発表し、発表の方法は個人によるプレゼンテーションが中心であるものの、グループでの発表や体育館での展示といった方法も認められている。

校外学習や他のゼミとの交流が終わった後、生徒たちは約2ヶ月かけて発表会での発表に向けてそれぞれの探究活動を進めていく。探究のテーマは、ゼミの活動の中で変化することも多く、他の生徒の対象について知ってアイドル文化について広く考える中でテーマが決まることが見られた。生徒たちの発表テーマは以下の通りである。ただし、生徒がつけたテーマのままでは内容がわかりにくいので、内容がある程度わかるように示した。

- ・アイドルの歴史的背景
- ・K-BANDが売れるには
- ・世界中で愛される空想のアイドルの条件
- ・オタクから生まれる流行語
- ・AIでアイドルは代替されるか

- ・アイドルのファッションの今後
- ・担当教員のアイドル化計画
- ・オタクの性質の分類
- ・推すことの行動や心理
- ・アイドルは宗教と言えるか
- ・アイドルの表現の自由
- ・アイドルとアーティストの境界線
- ・アイドルソングのメッセージの変化
- ・野球選手はアイドルと言えるか
- ・アイドル文化とジェンダー・年齢
- ・K-POP、J-POP、洋楽の区切りは？
- ・「需要」という観点からのアイドルの定義
- ・アイドルの定義の人による違い
- ・アイドルの髪型が人々に与える影響
- ・人気アイドルの共通点
- ・アイドルを応援する際の性別意識
- ・日本と韓国のアイドルの衣装の違い
- ・多国籍グループのグループ構成の変化
- ・LGBTの歌手の受容のされ方
- ・ジェンダーとアイドル文化
- ・アイドルの炎上
- ・VTuberの影響力をもっと高めるには？
- ・「らしさ」とアイドル
- ・K-POPアイドルの伝えるメッセージ
- ・アイドルのマーケティング
- ・自分の推しと好きだったものとの共通点

生徒たちの調査方法は、インターネットの記事等の調査や校内の生徒へのアンケート調査を行い、それに基づく考察を行うというものがほとんどであった。学校外の専門家等との連携があれば個々の生徒の探究がより深まった可能性があるが、この年度のアイドルゼミではそうした連携は特に行われていない。

発表を聞いた生徒の感想は、アイドル文化に興味を持ち、発表者の愛や熱量を好意的に受け止めるものがほとんどであった。具体的なコメントとしては、「アイドルについて深く考えたことがなかったので新鮮な視点だった」、「アイドルを推す人々への見方が良い方へ変わった」といったものがあつた。

3.4. 実践を振り返って

第二著者によれば、中学校においては生徒がアイドルが好きだと公言し、そうした趣味を他の生徒と共有して楽しむ状況は、一般的にはあまり見られない。他方、アイドルゼミへの参加希望生徒が多かったことを踏まえれば、オタクであることを公言し、オタクとしての趣味について他の生徒と共有して楽しみたい生徒は潜在的にはかなり多いものと考えられる。

第二著者は、教師として中学校 1 年生のクラスの授業でアイドルについて話した際に、生徒たち、特に男子生徒たちが否定的な反応をした経験をもっている。アイドルが好きだといふ生徒はいるはずだが、第二著者の経験では、アイドルが好きだと公言する男子生徒は少ない。ただし、韓国系のアイドルについては、男子も好きだということ公言しやすく感じられた。

今回のアイドルゼミでの生徒の研究の中で、中学生がアイドルが好きだと公言できるかどうかの調査がなされている。この調査によると、男女ともに異性のアイドルが好きだということ公言することが難しい傾向が見られた。ただし、男子生徒が好きなら若手女優について話すことはあるということも確認されている。

アイドルゼミにおいては、参加生徒たちが他では見られないような熱意をもって、話したり書いたりする様子が見られた。互いに好きな対象について話したり書いたりするので、目的意識が明確であり、互いの話をよく聞いて、心理的安全性が確保され、各生徒が自分の意見を自由に表現していることがうかがわれた。生徒ごとに好きな対象は異なっているけれども、互いの趣味を尊重しており、強い一体感が感じられた。

アイドルゼミの活動は、ゼミ以外の生徒にも少しずつ知られていった。附属中学校全体が多様性を尊重する雰囲気をもっているせいも、他の生徒たちから否定的あるいは侮蔑的な態度を取られるような状況は見られなかった。

アイドルゼミの経験は、生徒たちの言語能力や表現力の向上に寄与したことがうかがわれる。相手の話を丁寧に聞いた上で自分の話をするなど、熱意をもって丁寧に意見を伝えようとする姿勢が見られた。生徒たちは互いの趣味を尊重しており、関心をもって質問する様子もあつた。また、発表会でのプレゼンテーションのために、自分が好きな対象について他の人にわかりやすく説明することに努めていた。このように、自分たちの好きなことについて話したり聞いたりする機会があることが、生徒たちの言語能力や表現力向上に寄与していた可能性は高い。ただし、アイドルゼミ以外の場面にまで言語能力や表現力の向上が見られたかどうかについては、確認されていない。

以上のように、第二著者によるアイドルゼミの実践においては、生徒たちが自分の好きな対象について交流し探求することについて、互いに好きなものを尊重し合う状況によって心理的安全性が担保され、熱意をもって情報収集・情報処理やコミュニケーションを行う様子が見られた。生徒たちがこうした能力をどこまで高めることができたかの検証はできていないものの、オタクであることが保護されるサンクチュアリとしての教室のあり方が、生徒たちの「オタク力」を高める可能性があるこ

とが示唆されたと言える。

4. 学校文化を変える可能性

第二著者によるアイドルゼミの実践は、ゼミという特別な枠組みをオタクにとってのサンクチュアリとしたものである。学校文化がオタク文化に対して否定的なものであるなら、こうしたサンクチュアリを作ることは、オタクとなることを志向する児童生徒がオタク力を発揮できるようにするために意義がある。

だが、そもそも学校文化がオタク文化に対して否定的である必然性はない。仮に学校文化がオタク文化に否定的なのだとしたら、そうした学校文化を変えることも検討されるべきである。ここでは、学校の中にサンクチュアリを設けることにとどまらず、学校文化をオタク文化に許容的なものに変容させることがいかにして可能かを検討する。

4.1. 文化変容のモデル

学校の支配的な文化がオタク文化に非許容的であると仮定しよう。この場合、支配的な文化とオタク文化が出会い、互いに影響を与え合い、結果的に支配的な文化がオタク文化に許容的になることが目指される必要がある。

このように複数の文化が出会うことについては、経営学等(大川 2009 等)にも援用されている Berry (1984) の文化変容 (acculturation) モデルを参考にすることができる。Berry は文化人類学の分野で、マイノリティが西洋文化に接した際の文化変容を表 3 のように類型化した。この Berry のモデルを教育研究に活用した例としては、社会科の授業における外国人児童生徒の処遇の研究(南浦 2009)がある。

教室における支配的な文化とオタク文化との関係を考える際に、基本的には支配的な文化が表 3 における「より大きな社会」に該当し、オタク文化が支配的な文化との間で、統合されるのか、同化されるのか、差別・分離されるのか、それとも失文化すなわちオタク文化が失われるのかが問われることとなる。ここでは支配的な文化がオタク文化に非許容的であることを前提としていることから、何もしなければオタク文化は差別・分離

もしくは失文化の状況に陥ることとなる。オタクにとってのサンクチュアリを学校内に設けることは、とりあえずオタク文化が失文化となることを回避し、サンクチュアリに分離して保護しようということだと言える。サンクチュアリにおいて保護することは一時的には必要かもしれないが、さらに、支配的な文化とオタク文化との間で肯定的な関係が構築できることが目指されるべきであろう。

では、オタク文化は支配的な文化に統合されるべきなのか、それとも同化されるべきなのか。教室の支配的な文化がオタク文化と同化し、オタク文化に近くなることは、可能性としては考えられてよいだろう。しかし、当初、オタク文化に非許容的であった支配的な文化が突然オタク文化に近づくと考えるのは、非現実的である。このように考えれば、支配的な文化とオタク文化の間には一定の違いが保持されつつも、支配的な文化がオタク文化に許容的になること、すなわち統合を目指すことが現実的であると言える。

4.2. 社会的管理による両文化の統合

Berry の文化変容モデルを援用して企業の M&A を実証的に研究した Larsson & Lubatkin (2001) は、文化変容において社会的管理 (social controls) の影響が強力だということを明らかにしている。社会的管理とは、非権威主義的かつ非公式的な調整のことであり、協力、非公式のコミュニケーション、チームワークといったことを重視するものである。

これに倣えば、教室の支配的な文化とオタク文化の統合は、非権威主義的かつ非公式的な両文化間の調整として行われることが考えられる。すなわち、教室において異なる文化に属する者同士が、互いの文化を活かして非公式に協力し、チームワークを発揮するようになることが求められると言える。

牧野 (2018) はインタビュー調査によって、学級内に「オタク」への偏見が見られることが多い一方で、オタク文化を周囲に広めることでクラスの人気者となるような「文化の媒介者」が存在した場合には偏見が見られなかったことを明らかにしている。一部の教師なり児童生徒なりがオタク文化の「媒介者」となることが可能となるような教室デザインが検討されるとよいだろう。

表 3 複数文化社会における文化の関係のモデル (Berry 1984, p.12 より作成)

		文化的アイデンティティや習慣は価値があり保持されるべきか?	
		yes	no
より大きな社会との肯定的な関係は価値があり求められるべきか?	yes	統合 integration	同化 assimilation
	no	差別・分離 segregation-separation	失文化 deculturation

人々がオタク活動においてとる行動としては、たとえば小城 (2004) が「ファン行動」として挙げているような、情報収集、熱狂行動、作品の収集・鑑賞、模倣行動、宣伝行動等が考えられる。オタク文化に属する教師もしくは児童生徒が、こうした行動の一部を教室の授業等において担い、そのことが非権威主義的かつ非公式的に教室において認められるようになれば、教室の支配的な文化がオタク文化に許容的になることにつながるものと考えられ、オタク文化もサンクチュアリに閉じこめるのではなく教室の支配的な文化との間の良好な関係を築くことにつながるであろう。

4.3. 考えられる教室デザイン

教室の支配的な文化とオタク文化との統合を目指す教室デザインのあり方としては、具体的には次のようなことが考えられる。

(1) 教師がオタク文化の「媒介者」となる

日常の授業等において、教師がオタクらしい振る舞いを見せ、オタク文化を取り入れることで学習活動等がより価値あるものとなることを示すことが考えられる。たとえば、教師が担当教科のオタクとして振る舞い、教科の内容について必要以上に詳しく調べ、調べたことをうれしそうに伝えることが考えられる。教科のマニアックな内容を授業の本筋とは別に授業通信という形で伝える取り組み (藤川 2021) 等が該当する。

(2) 児童生徒がオタク文化の「媒介者」となる

児童生徒のオタク的な活動が、教室の中で活かされるようにする。発表会や文化祭で漫画オタクの児童生徒が魅力的な絵を描いたり、アイドルオタクの児童生徒が衣装やダンスに関して貢献したりすることがありうる。授業においても、漫画オタクの生徒が数学の概念のキャラクターをデザインする機会を設けた小牧 (2020) の取り組みがある。

(3) 教材をオタク文化的にする

教材のキャラクター・デザインやストーリーが、漫画やアニメーション等の文化に合うような凝ったものとなることで、オタク文化に没入しながら学習が進むことが可能となる。アニメーションのようなキャラクターを使ったゲーミフィケーション型の算数教材の例 (藤川ほか 2016) や鉄道の最長片道切符を取り上げた授業の例 (太田・小池 2012) が該当する。

(4) 活動をオタク文化的にする

オタク文化においては、効率性が求められるのではなく、効率性よりも一つ一つの対象を尊重し味わう姿勢が重

要とされる。定時制高校の古典の授業で平安・鎌倉時代の灯りを再現するためにエゴマ油の抽出から行った伊藤 (2017) の実践等が該当する。

5. 終わりに

本稿では、オタクであることが否定的に扱われやすいことを前提に、オタク傾向のある者がオタク力を発揮しやすい教室デザインのあり方について検討を行った。

まず、「オタクになる過程」に関する言説から、典型的な「オタクになる過程」は、出会い、没入、生き方への反映の3段階として捉えられることが考えられた。そして、各段階においてオタクになることが抑止される可能性があることから、学校において教室や授業が、まずはオタクであることが肯定的に受容されるサンクチュアリ (聖域) である必要があることが確認された。

次に、サンクチュアリとしての教室デザインの事例として、第二著者が中学校の総合的な学習の時間に行った「アイドルゼミ」の事例を報告した。アイドルゼミにおいては、アイドルオタクと言える生徒たちが、自分たちの好きなアイドルについて交流し、探究する活動を継続的に行っていた。日常の教室ではアイドルについて話すことが否定的に扱われることがあるのに対し、アイドルゼミにおいてはアイドルを語る事が全面的に肯定され、生徒たちは心理的安全性の中で活動することができており、まさに教室がオタクにとってのサンクチュアリとなっていた。そして、自分たちの好きなアイドルについて交流したり探究したりする活動の中で、生徒たちは熱心に調べたり語り合ったりしており、こうした活動が言語能力や表現力の向上に資するものとなっていることが示唆された。

そして、文化変容の観点から、学校にサンクチュアリを設けることにとどまらず、オタク文化が教室の支配的な文化と融合することの可能性について検討した。教室において異なる文化に属する者同士が、互いの文化を活かして非公式に協力し、チームワークを発揮できるようになることにより、両文化が融合する可能性があることが確認された。具体的には、教師がオタク文化の「媒介者」となること、児童生徒がオタク文化の「媒介者」となること、教材をオタク文化的にすること、活動をオタク文化的にすることといったことが考えられることが示された。

本稿では、児童生徒がオタク力を発揮しやすい教室デザインについて、一定の論点と事例を示すことができた。しかし言い換えれば、オタク力を発揮しやすい教室デザインについて、どのように議論を整理し、教室デザインのあり方を明らかにしていくかについては、まだ緒に付いたのみである。今後は、本稿で示した論点や事例を踏

まえ、さらに多くの事例をもとに議論を重ねていく必要がある。

- 1 ここで言うルールには、教師が明示的に示す規則だけでなく、暗黙のうちに児童生徒を従わせるような制約も含む。
- 2 この場合、「3次元」は一般的な演劇や実写ドラマ・映画のように人物等がそのまま登場している作品を指し、「2次元」は漫画、アニメーション、ゲームなど基本的に平面に描かれた作品を指す。「2.5次元」は、アニメーションのキャラクターに扮した俳優による舞台作品のように、「2次元」の要素と「3次元」の要素とを併せ持った作品を指す。
- 3 ゼミ担当教員である第二著者のこと。
- 4 グループ全体(箱)を推している(応援している)こと。
- 5 2023年10月、WESTに改名している。
- 6 バーチャルユーチューバーのことで、コンピュータ・グラフィックスで描画されたキャラクターの形で動画配信や動画投稿を行う者。
- 7 韓国系のバンド。

引用文献

- Berry, J. W. (1984) "Cultural relations in plural societies: Alternatives to segregation and their socio-psychological implications." In N. Miller & M. B. Brewer (Eds.), "Groups in contact: The Psychology of Desegregation". New York: Academic Press
- 藤川大祐(2020)「「多数決ゲーム」から「群像劇ゲーム」へーゲーミフィケーションを取り入れた学校教育論の試みー」、授業実践開発研究、第13巻、pp.1-10
- 藤川大祐(2021)「「オタク型成長曲線」に沿った成長を促す授業デザインの検討ー中学校授業における試みー」、千葉大学大学院人文公共学府研究プロジェクト報告書、第363巻、pp.1-10
- 藤川大祐・小池翔太・有田泰記(2016)「ゲーミフィケーションを取り入れた協働学習算数教材の開発」、千葉大学大学院人文社会科学部研究プロジェクト報告書、第306巻、pp.17-22
- 藤川大祐・渡邊文枝・見館好隆・小野憲史(2022a)「「オタク」概念の意味論的検討」、千葉大学教育学部研究紀要、第70巻、pp.1-6
- 藤川大祐・渡邊文枝・見館好隆・小野憲史(2022b)「「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、pp.369-370
- 藤川大祐・渡邊文枝・見館好隆・小野憲史・小牧瞳(2023)「オタクになる過程」を踏まえた授業デザインの検討」、日本教育工学会第43回全国大会講演論文集、519-520
- 伊藤晃一(2017)「ものづくり古典ー実感できる古典を目指して」、阿部学・伊藤晃一『授業づくりを学びほぐす：ここからはじめるクリエイティブ授業論』、ITSC 静岡学術出版事業部、pp.122-141
- 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)、第34巻、pp.1-8
- 小牧瞳(2020)「「オタク力」を活かした学習モデルの提案：中学校数学の授業実践の事例から」、授業実践開発研究、第13巻、pp.39-44
- 小城英子(2004)「ファン心理の構造(1) ファン心理とファン行動の分類」、関西大学大学院人間科学：社会学・心理学研究、第61巻、pp.191-205
- Larsson, R., & Lubatkin, M. (2001). "Achieving acculturation in mergers and acquisitions: An international case survey." *Human Relations*, 54(12), 1573-1607
- 牧野宏紀(2018)「学級内における対抗文化としての「オタク文化」」、奈良大学大学院研究年報、第23巻、pp.25-37
- 南浦涼介(2009)「外国人児童生徒のための社会科授業デザインの現状と課題ー児童生徒のための文化的課題に着目して」、広島大学大学院教育学研究科紀要 第二部 文化教育開発関連領域、第58巻、pp.53-62

- 見館好隆・小野憲史・渡邊文枝・藤川大祐(2021)「社会で働く上で求められる「オタク力」の可能性の検討」、日本教育工学会第39回全国大会講演論文集、pp.127-128
- 西田藍(2020)「或る女おたく「おれ」、ユリイカ」、第52巻 第11号、pp.234-237
- 大川洋史(2009)「M&A研究における文化変容アプローチの可能性」、赤門マネジメント・レビュー、第8巻第3号、pp.93-113
- 太田貴之・小池翔太(2012)「中学校における最適化問題を題材とした授業開発ー「最長片道切符」を事例としてー」、千葉大学人文社会科学部研究プロジェクト報告書、第249巻、pp.37-44
- 田中東子・ひらりさ・中村香住(2020)「鼎談く女オタク」とは誰のことか：私的領域と公共性」、ユリイカ、第52巻第11号、pp.153-168
- 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、pp.301-302
- 柳瀬文乃(2022)「「推し」の人類学的研究ー「オタク」のインタビュー調査から」、東北人類学論壇、第21巻、pp.106-127
- 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

本研究は JSPS 科研費 23K02690 の助成を受けたものです。