



HOKKAIDO UNIVERSITY

Title	コスプレイヤーとの共創による天文普及
Author(s)	渡辺, 謙仁
Description	第31回天文教育研究会, 2017年8月6日-8日, 西本願寺 聞法会館, 京都市.
Citation	第31回天文教育研究会・2017年天文教育普及研究会年会 集録
Issue Date	2017
Doc URL	https://hdl.handle.net/2115/68010
Type	conference paper
File Information	31th_watanabe.pdf



コスプレイヤーとの共創による天文普及

渡辺 謙仁（北海道大学）

Popularization of Astronomy by Co-Creation With Cosplayers

Takahito Watanabe (Hokkaido University)

Abstract

This action research is based on “performance psychology.” The author tried to utilize a cosplay (costume play) space as a stage of co-creative and improvised learning and development through holding astronomical events. These events may start to expand communities of learning and playing astronomy. It will be good to walk about initiatively to make chances of improvisation.

1. はじめに

1.1 オタクとは何か？

本実践ではコスプレ（コスチューム・プレイ）をするオタクを対象としたことから、はじめに本実践におけるオタク像について述べておく。社会学者の大澤（2008）によれば、オタクとはアイロニカルに漫画やアニメ等で描かれる非現実的な虚構世界に没入する人々である。決して現実と虚構の区別がついていない人々ではない。現実と虚構の区別はついていないが、それでも虚構世界に没入する人々である。宮崎勤事件が発生し、オタクには現実と虚構の区別がついていないとする言説が一定程度の社会的影響力を持ったことから、大澤が言うような対抗言説が必要になったのだろう。簡単に言えば、オタクとは敢えてバカになる遊びをする人々である。

1.2 パフォーマンス心理学

本項では、本実践の基になった考え方であるパフォーマンス心理学について解説する。パフォーマンス心理学とは、ホルツマン（2014）らによって始められた、ヴィゴツキーに依拠する新しい心理学のアプローチである。ヴィゴツキーによれば、人間発達の過程とは発達のためのステージを創り出すことである。ここで言う「ステージ」とは、道具や人との関係構築を含んだ場のことである（松浦・岡部, 2013）。ホルツマン（2014）は、ヴィゴツキーの最近接発達領域を集団的で即興的な「パフォーマンスのための空間構築」と再定義し、発達のためのステージをパフォーマンス（頭一つ分の背伸びをして何者かになってしまう遊び）して人から見られる場へ転換した。ホルツマン（2014）は劇作家で社会活動家のフリードマンらとともに、日常の文脈に演劇や遊びの要素を越境させることを、貧困層の子ども達の発達支援や企業研修などに取り入れている。このような活動は、パフォーマンス・アクティビズムとも呼ばれる。

1.3 パフォーマンスとしてのコスプレという遊び

これまでに見てきたことを基に、コスプレという実践を捉えなおしてみよう。コスプレとは、敢えてバカになり非現実的なキャラクターを、演じる、集団（共創）的かつ即興的な、身体を用いた 2 次元キャラクターへの横断という到達不可能な目的（松浦, 2015）を目指すので永遠に目的にたどり着かない、頭一つ分の背伸びをし続けるパフォーマンスとしての、つまり発達し続ける遊びであることが了解されよう。イベントという設えがあれば、コスプレが行われている空間

がそのまま学びと発達のステージになると考えられる。

1.4 TOYAKO マンガ・アニメフェスタ

ここで、本実践を行った TOYAKO マンガ・アニメフェスタ（以下、TMAF）について紹介しておく。TMAF では洞爺湖温泉街全体等がコスプレ会場になり、参加者は温泉街等でコスプレ撮影を行ったり、コスプレのまま飲食店や土産物店に入ったりすることが可能である。また、コスプレパレード、参加者の痛車の展示、アニメ等の複製原画展、声優・アーティストのライブ等の、主催者による企画がある。2010 年から毎年 6 月の週末の 2 日間開催しており、2017 年で 8 回目を迎えた。主催者発表によると、2017 年は約 6 万人が参加した。

2. 本実践の狙い

本実践では、2017 年 6 月 24・25 日に行われた TMAF において 2 つの天文関連イベントを開催した。夜の部の「君の写は。」と、昼の部の「てんもんフレンズ」である。本節では、これらのイベントの狙いについて述べる。

2.1 「君の写は。」の狙い

コスプレの目的は「撮影時に 1 秒だけキャラクターになりきること」（松浦, 2015）である。一方、天文においてもアマチュア天文家を中心に星野写真や星景写真を撮る実践がなされている。このことから、「写真」が天文とコスプレをつなぐ「境界的なオブジェクト」（Star, 1989）になり得ると考えた。具体的には、とある劇場アニメをリスペクトし、夕空や星空を背景にコスプレ写真を撮ることにした。また、当該アニメのストーリーのように当時地球に接近していたジョンソン彗星を観たり、著者が彗星のコスプレをしたりすることにした。これらは、コスプレイヤーとカメラマンの即興的な共創が起こる場を設え、学びと発達のステージを作るための仕掛けである。

2.2 「てんもんフレンズ」の狙い

昼の部は屋内で 4 次元デジタル地球儀「ダジック・アース」を使い、惑星などについて学ぶことを狙いとした。とあるテレビアニメをリスペクトし、球体スクリーンに投影された当該アニメに出てくる球形の敵キャラクターや惑星等の映像を参加者が回転させることにした。昼の部では、「球体」がアニメと天体をつなぐ境界的なオブジェクトになる。夜の部と同様に、これらはコスプレイヤーとカメラマンの即興的な共創が起こる場を設え、学びと発達のステージを作るための仕掛けである。

3. 結果と考察

3.1 「君の写は。」での出来事

曇り空で一瞬しか星は見えなかったが、著者がコスプレイヤー（仮名：L1）に声を掛けたことをきっかけに、カメラマンによる L1 の本格的な夜間撮影が始まった。カメラマンと L1 は初対面で、L1 は今後に関東のコスプレイベント等でカメラマンに撮影してもらいたいらしい。この出来事は、イベントという設えがあったからこそ達成された、カメラマンとコスプレイヤーによる即興的な学びと発達のステージの共創であると言えよう。

3.2 「君の写は。」で何が学ばれたのか？

まずは写真の上手な撮り方だろう。また、正統的周辺参加論によれば、学習とは共同体に十全参加していく過程でもある。つまり、社会関係やそれと表裏一体のアイデンティティの変化が学習ということである（レイヴ・ウェンガー, 1993）。L1 は星空の解説を聴きながら撮影したいとも言っており、今回つながったカメラマンも含め、天文を遊び、学ぶ共同体が広がっていく可能性がある。

3.3 「てんもんフレンズ」での出来事

敵キャラクターの映像を投影し、アニメの世界をイメージした状況で撮影が行われた。当該アニメは架空の巨大動物園を舞台にしているが、実在する動物園の飼育員が動物の解説をするコーナーがある。昼の部では、とある動物園の飼育員のコスプレをした人が、ダジック・アースの森林分布図の映像を使ってその解説のコーナーを再現した。また、球体スクリーンが偶然割れたことを即興的に上手く活かし、敵キャラクターを倒したかのような状況を構築した（図 1）。夜の部と同様に、これらの出来事はイベントという設えがあったからこそ達成された、カメラマンとコスプレイヤーによる即興的な学びと発達のステージの共創であると言えよう。

また、ある参加者から「国立新美術館などに展示される前衛芸術のようだ」との評を得た。しかし、当該アニメはネット上で「すごーい！」などの流行語を生みだすほどの大ヒットだったにもかかわらず、参加者の中での知名度は今ひとつで、期待したほどには参加者との即興的な共創は実現しなかった。

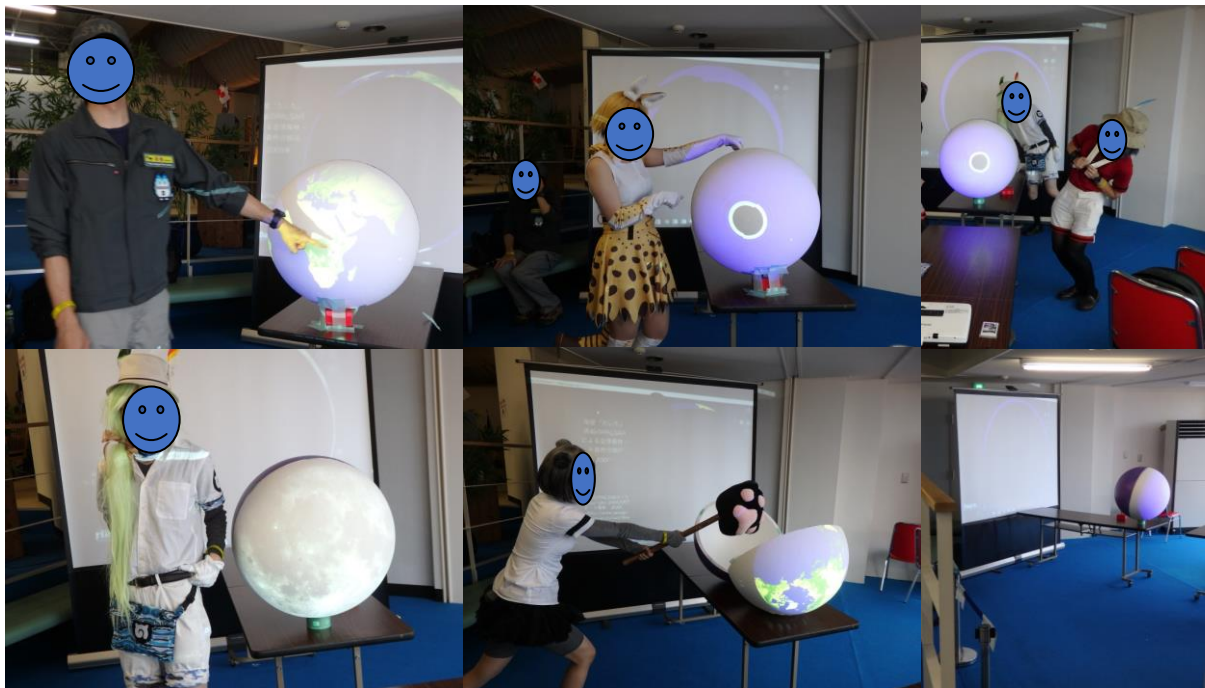


図 1 昼の部の様子

3.4 「てんもんフレンズ」で何が学ばれたのか？

当該アニメの参加者の中での知名度が今ひとつだったので、「球体」を境界的なオブジェクトとして、敵キャラクターから惑星などへ関心を広げることができたかには疑問が残る。だが、「ダジック・アース」というものがあることは学べた可能性がある。

3.5 敵キャラクターの模型を持ち歩いた

今回の天文関連イベントの外ではあるが、今回制作した敵キャラクターの模型を持ち歩いたところ、その模型に媒介されたコスプレイヤーとの即興的な共創が実現した（図 2）。このことから、天文関連イベントでもブースを構えず、積極的に歩き回って即興の機会を作っていくことも良いと考えられる。

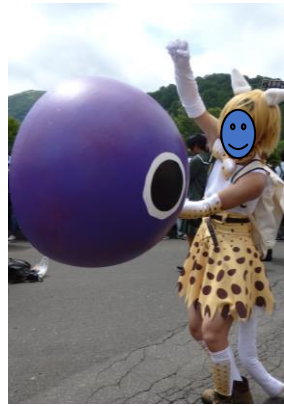


図 2 模型に媒介されたコスプレイヤーとの即興的な共創

4. まとめ

本実践では、ホルツマン（2014）らのパフォーマンス心理学の考え方に立ち、コスプレが行われている空間を共創的かつ即興的な学びと発達のステージとして活用しようとした。今回のイベントをきっかけに、天文を遊び、学ぶ共同体が広がっていく可能性がある。また、ブースを構えず、積極的に歩き回って即興の機会を作っていく方法も考えられる。

謝辞

本イベントを手伝ってくださった北海道大学工学研究院の福澄孝博先生ならびに苫小牧工業高等専門学校天文同好会有志のみなさま、本イベントの開催をお許し頂き様々な形で協力頂いた TOYAKO マンガ・アニメフェスタ事業推進委員会 / (社)洞爺湖温泉観光協会のみなさま、色々なご支援を頂いた北海道大学観光学高等研究センターの山村高淑先生をはじめコンテンツツーリズム研究会のみなさま、本イベントにご参加頂いたみなさまに感謝いたします。

参考文献

- 「遊ぶヴィゴツキー：生成の心理学へ」, 2014, ホルツマン L. (茂呂雄二, 訳), 東京: 新曜社
- 「状況に埋め込まれた学習：正統的周辺参加」, 1993, レイヴ J.・ウエンガー E. (佐伯胖, 訳), 東京: 産業図書
- ステージ構築からみるコスプレ実践の学び, 「日本認知科学会大会論文集」, 30, 409–412, 2013, 松浦李恵・岡部大介
- 人工物の利用を通じた成員性と「境界する物」：キャラクターを支える遊びとしてのコスプレを対象に, 「質的心理学フォーラム」, 7, 14–23, 2015, 松浦李恵
- 「不可能性の時代」, 2008, 大澤真幸, 東京: 岩波書店
- The structure of ill-structured solutions: heterogeneous problem-solving, boundary objects and distributed artificial intelligence, “*Distributed Artificial Intelligence*,” 2, 37–54, 1989, Star, S.