

博士論文

興味の深まりを可能にする趣味縁に関する研究  
余暇研究と学習科学の融合的アプローチから

杉山昂平



# 目次

第 1 章	趣味を支える知に向けて	13
1.1	趣味とは何か	13
1.1.1	「趣味」という日本語の多義性	13
1.1.2	シリアスレジャーとしての趣味	14
1.1.3	本研究における「趣味」の定義	16
1.2	趣味研究のテーマと動向	17
1.2.1	趣味の歴史的背景	17
1.2.2	趣味の民族誌①：趣味の専門的な楽しみ方	20
1.2.3	趣味の民族誌②：趣味と家庭生活・仕事との対立や調整	26
1.2.4	趣味のもたらす効果	28
1.3	楽しみを促進する社会的世界の探究へ	32
第 2 章	社会文化的学習としての興味発展への着目	37
2.1	余暇研究と学習科学の融合的アプローチ	37
2.2	興味発展の理論枠組み	39
2.2.1	人—対象関係としての興味	40
2.2.2	人—対象関係の構造変化としての興味発展	41
2.3	興味発展の説明様式	42
2.3.1	発達としての興味発展：発達心理学，教育心理学	43
2.3.2	学習としての興味発展：学習科学	44
2.3.3	社会文化理論における学習観との共通性	45
2.4	社会文化的学習としての興味発展から楽しみの促進を問う	49
2.4.1	趣味における興味発展に関する先行研究	50
2.4.2	本研究の方針①：個々の趣味人による興味の深まりに依拠する	54
2.4.3	本研究の方針②：興味の深まりを可能にする趣味縁に焦点化する	55
2.5	本研究の問いと事例	60
2.5.1	本研究の問い	60
2.5.2	趣味の事例：アマチュアオーケストラとアマチュア写真	60
第 3 章	興味の深まりを可能にする実践共同体：アマチュアオーケストラ団員を事例に	65
3.1	アマチュアオーケストラ団員調査の概要	66
3.1.1	調査協力者	66

3.1.2	インタビュー方法	67
3.1.3	データ分析方法	69
3.2	アマチュアオーケストラ団員の興味の深まり	69
3.2.1	興味対象の分析過程	70
3.2.2	深まる前の興味対象	71
3.2.3	深まった後の興味対象	73
3.3	興味の深まりを可能にした実践共同体	76
3.3.1	実践共同体の分析過程	76
3.3.2	既存の所属団体	77
3.3.3	外部の個人指導者	79
3.3.4	異質な新所属団体	80
3.4	興味の深まりを可能にした行為	81
3.4.1	行為の分析過程	82
3.4.2	既存の所属団体における行為	82
3.4.3	外部の個人指導者との行為	86
3.4.4	異質な新所属団体における行為	88
3.5	実践共同体は興味の深まりをいかにして可能にするか	91
<b>第4章</b>	<b>興味の深まりを可能にする実践ネットワーク：アマチュア写真家を事例に</b>	<b>97</b>
4.1	アマチュア写真家調査の概要	98
4.1.1	調査協力者	98
4.1.2	インタビュー方法	98
4.1.3	データ分析方法	99
4.2	アマチュア写真家の興味の深まり	101
4.2.1	興味対象の分析過程	101
4.2.2	深まる前の興味対象	102
4.2.3	深まった後の興味対象	104
4.3	興味の深まりを可能にした実践ネットワーク	110
4.3.1	実践ネットワークの分析過程	110
4.3.2	刺激的な隣人	111
4.3.3	不特定の観衆	113
4.3.4	師匠（実践共同体）	115
4.4	興味の深まりを可能にした行為	117
4.4.1	行為の分析過程	117
4.4.2	刺激的な隣人との行為	118
4.4.3	不特定の観衆との行為	121
4.4.4	師匠との行為	122
4.4.5	単独行為	123
4.5	実践ネットワークは興味の深まりをいかにして可能にするか	125



---

第5章	興味の深まりを可能にする趣味縁の姿	131
5.1	視座と問いの再確認	131
5.2	趣味縁はいかにして興味の深まりを可能にするのか	135
5.2.1	実践共同体と実践ネットワークの区別	135
5.2.2	2つの調査結果の概要	136
5.2.3	新しい興味対象に出会う可能性を意図せず創出する	137
5.2.4	可能性の創出方法：共同活動への巻き込み／個人的探究の触発	138
5.2.5	複数の実践共同体・実践ネットワークの連鎖	140
5.2.6	本研究の結論	141
5.3	楽しみを促進する社会的世界に向けて	144
5.3.1	趣味人による互恵的支援	144
5.3.2	社会教育・生涯学習支援の可能性	147
5.4	本研究の限界と今後の展望	150
5.4.1	趣味縁に関する領域固有性の検討	150
5.4.2	興味を阻害する趣味縁を含めた生態系の把握	151
5.4.3	興味の深まりを可能にする物質・空間の分析	152
5.4.4	単一の趣味の継続を前提としない領域横断的な興味発展の分析・記述	153
5.4.5	興味支援における主体性の探索	153



# 目次

1.1	棒馬が描かれた絵画 ( <i>Portrait des Infanten Don Diego (1575-1582)</i> by Alonso Sánchez Coello [Public Domain]) .....	18
2.1	人—対象関係の構造変化の例 (Fink 1991, p.194 を基に作製) .....	42
2.2	実践を記述するダイアグラム (Rogoff 2003, pp.53–61) .....	46
3.1	オーケストラのヴィオラ奏者 Photo by Manuel Nägeli on Unsplash .....	65
3.2	アマチュアオーケストラ団員の活動年表 .....	68
3.3	役職構造と熱心な仲間を擁する既存の所属団体が可能にする興味の深まり .....	93
3.4	外部の個人指導者と異質な新所属団体が可能にする興味の深まり .....	94
4.1	デジタル一眼レフカメラを操作する写真家 Photo by JESHOOOTS.COM on Unsplash .....	97
4.2	アマチュア写真家の活動年表 .....	100
4.3	刺激的な隣人と不特定の観衆が可能にする興味の深まり .....	129
5.1	趣味縁はいかにして興味の深まりを可能にするのか .....	141
5.2	興味の深まりを可能にする趣味縁の連鎖 .....	143



# 表目次

2.1	趣味における興味発展に関する学習科学研究 .....	50
3.1	調査協力を得たアマチュアオーケストラ団員 .....	66
3.2	アマチュアオーケストラ団員調査のインタビュー項目 .....	67
3.3	アマチュアオーケストラ団員の興味対象（深まる前） .....	72
3.4	アマチュアオーケストラ団員の興味対象（深まった後） .....	74
3.5	アマチュアオーケストラ団員の興味の深まり .....	74
3.6	興味の深まりを可能にした実践共同体 .....	78
3.7	興味の深まりを可能にした行為（既存の所属団体において） .....	83
3.8	興味の深まりを可能にした行為（外部の個人指導者，異質な新所属団体において） .....	87
3.9	興味の深まりを可能にした実践共同体と行為 .....	91
3.10	団員ごとの興味の深まりとそれを可能にした実践共同体および行為 .....	92
4.1	調査協力を得たアマチュア写真家 .....	99
4.2	アマチュア写真家調査のインタビュー項目 .....	99
4.3	アマチュア写真家の興味対象（深まる前） .....	103
4.4	アマチュア写真家の興味対象（深まった後） .....	105
4.5	アマチュア写真家の興味の深まり .....	105
4.6	興味の深まりを可能にした実践ネットワーク .....	111
4.7	興味の深まりを可能にした実践共同体 .....	115
4.8	興味の深まりを可能にした行為（刺激的な隣人，不特定の観衆） .....	119
4.9	興味の深まりを可能にした行為（師匠） .....	122
4.10	興味の深まりを可能にした行為（単独） .....	123
4.11	興味の深まりを可能にした実践ネットワーク・実践共同体および行為 .....	125
4.12	写真家ごとの興味の深まりとそれを可能にした実践ネットワーク・実践共同体および行為 .....	126
4.13	興味の深まりを可能にした行為の組み合わせ .....	128



# 論文目録

本論文はすでに公表した下記の論文に基づいている。

- 杉山昂平・森玲奈・山内祐平（2018）「成人の趣味における興味の深まりと学習環境の関係：アマチュア・オーケストラ団員への回顧的インタビュー調査から」、『日本教育工学会論文誌』, 42（1）, 31-41,
- 杉山昂平（2019）「レジャースタディーズにおけるシリアスレジャー研究の動向：日本での導入に向けて」, 『余暇ツーリズム学会誌』, 6, 73-82.
- 杉山昂平・森玲奈・山内祐平（2020）「アマチュア写真家の興味の深まりにおける実践ネットワークの関与」, 『日本教育工学会論文誌』, 43（4）, 381-396.
- 杉山昂平（2020）「余暇活動に関する社会調査における「趣味」項目の概念分析」, 『余暇ツーリズム学会誌』, 7, 37-46.
- 杉山昂平（2020）「専門的に面白さを深めるアマチュアの人生と生涯音楽学習」, 『音楽文化の創造（CMC）電子版』, 14, 1-4.
- 宮入恭平・杉山昂平（編著）（2021）『「趣味に生きる」の文化論：シリアスレジャーから考える』, ナカニシヤ出版.





# 第1章

## 趣味を支える知に向けて

本研究では「趣味人の興味の深まりは、趣味縁を織り込んだ趣味への参加の仕方によって、いかにして可能になっているのか」という問いに取り組んでいく。まず第1章ではその背景となる趣味の捉え方や課題意識を示したい。はじめに「1.1 趣味とは何か」では「趣味」という日常語の意味を確認し、さらに余暇研究におけるシリアスレジャー論に依拠しながら、「継続することで専門的な楽しみ方をする余暇活動」という本研究における趣味の定義を示す。次に「1.2 趣味研究のテーマと動向」では、趣味を対象とした人文社会科学の研究動向を学際的にレビューする。趣味は一つの分野を形成するほどには研究されていないものの、分野横断的に俯瞰すれば、趣味の歴史的背景や専門的な楽しみ方、家庭生活・仕事との対立と調整や、趣味のもたらす効果に関する研究が行われていることが分かる。そのうえで「1.3 楽しみを促進する社会的世界の探究へ」では、前節のレビューをもとに趣味が社会的世界に依拠して行われることや、社会的世界は楽しみ方の形成を促進／制約するものでありながら、促進に関する研究が十分になされてこなかったことに注目し、本研究の問題意識を定める。本章の内容の一部は、杉山（2019, 2020a）、宮入・杉山（2021）に基づいている。

### 1.1 趣味とは何か

本研究ではこれから一貫して「趣味」について論じていく。その前提として、まず「趣味」という言葉をどのような意味で用いるのかを定義したい。

#### 1.1.1 「趣味」という日本語の多義性

そもそも日本語の「趣味」は多義的な意味を持つ。例えば、『日本国語大辞典 第2版』（小学館 2003）の「趣味」という項目には、次のような意味が記載されている。

- (1) 物事のもっているおもしろみ。味わい。おもむき。風趣。
- (2) 物事の味わいやおもしろみを感じ取る能力。また、それによる好み。感覚。センス。
- (3) 職業や専門としてでなく、楽しみとして愛好するもの。

このうち1つ目の「おもむき」という意味は、現代の日本人にはあまりなじみがないかもしれない。『日本国語大辞典 第2版』には、二葉亭四迷の小説『浮雲』における「シカシさびた眺望で、また一種の趣味が有る」という用例が示されている。現代でも「おもむきのある眺めだ」と言うことはあるかもしれないが、「この眺めには趣味がある」とはなかなか言わないだろう。

これに対して、2つ目と3つ目の意味は、現代の日本人も文脈に応じて使い分けている。井村（1999）、神野（1994）に倣うと、2つ目の意味には「テイスト」（taste）、3つ目の意味には「ホビー」（hobby）という英単語が対応する。例えば、友人宅での食事に招かれ、食卓に並んだ皿や茶器を見て「良い趣味してますね」と言えば、美しい器を選別した友人の能力を褒めることになる。これは「テイスト」としての趣味の用法である。これに対して友人が「私は骨董品集めが趣味なんです」と答えれば、友人は余暇に皿や茶器を買い求め、それを楽しんでいることを意味する。これは「ホビー」としての趣味の用法である。

このように日本語の「趣味」には、おもむき、テイスト、ホビーという多義的な意味がある。その中で本研究が目指すのは「ホビー」としての趣味である。世の中には「職業や専門としてでなく、楽しみとして愛好するもの」を何かしら持っている人々がいる。趣味が登山という人もいれば、趣味はアニメ鑑賞という人もいるだろう。こうした趣味を楽しむ「趣味人」は多岐にわたる領域に存在する。その一方で、趣味がない、趣味が欲しいと悩んでいる人々もいる。個々人の趣味への関わり方は様々だが、趣味は何らかの形で私たちの日常生活・人生の一部を占めている。こうした趣味について探究するのが本研究の基本的な関心である。以下の記述では特に断りが無い限り「趣味」を「ホビー」の意味で用いていく。

### 1.1.2 シリアスレジャーとしての趣味

上で見たホビーとしての趣味の説明は、趣味を日常語として用いるには十分かもしれない。だが、趣味を学術用語として用いるには他の言葉との差異が不明瞭であり、曖昧さが残る。例えば、同じ『日本国語大辞典 第2版』（小学館 2003）の「娯楽」の項目には、次のような意味が掲げられている。

- (1) 天上で、天女などのもてなしを受けて楽しむこと。また、その快樂。
- (2) 心をなぐさめること。楽しむこと。
- (3) 生活のための労働、仕事や勉強などの余暇に、くつろいでする遊びや楽しみ。

このうち「娯楽」の3つ目の意味（生活のための労働、仕事や勉強などの余暇に、くつろいでする遊びや楽しみ）は、「趣味」の3つ目の意味（職業や専門としてでなく、楽しみとして愛好するもの）とほとんど同じである。このような辞書の意味を見ると、「趣味」は「娯楽」や「遊び」と交換可能な言葉のように思える。そうだとすれば、あえて「趣味」を研究することに特に意味はなく、娯楽研究や遊び研究といっても差し支えないことになる\*1。

だが、実際のところ、学術用語としての「趣味」は余暇時間を楽しむこと全般を指すのではなく、より特定の楽しみ方を表すものと考えられている。こうした趣味の捉え方は、余暇研究\*2におけるシリアスレジャー論に基づいている（Olmsted 1993）。

#### シリアスレジャーの定義

「シリアスレジャー」は、余暇研究者ロバート・ステビンスがアマチュア音楽家の観察などを基に1982年に提唱した、「真剣な余暇活動」を意味する概念である（Stebbins 1982）。ステビンスは、趣味人にとって中核的な趣味活動をシリアスレジャーであるとし、以下のように定義している。

\*1 政府統計などにはこうした趣味の用法が見られる。例えば、総務省統計局が2016年に行った「社会生活基本調査」（総務省統計局 2017）では、余暇活動への参加を尋ねる問21において〈趣味・娯楽〉という項目を用いている。ここでは「趣味」と「娯楽」は区別できない。

\*2 ここで言う余暇研究とは、心理学をベースにした北米における leisure sciences と、社会学や文化研究をベースにした英国の leisure studies 双方を指す。Coalter（1997）がこれらの研究伝統の差異をまとめている。

アマチュア、趣味人、ボランティアの中核的な活動を組織立てて追求することであり、彼・彼女らにとって大変価値があり、面白く、充足をもたらすものであるため、典型的な場合として、専門的な技能、知識、経験を組み合わせて習得し、発揮するレジャーキャリア<sup>\*3</sup>を歩み始めるもの (Stebbins 2015, p.5, 以下では邦訳書からの引用と注記しない限り訳は引用者による)

この定義によれば、シリアスレジャーとしての趣味は、(a) 継続的に追求される、(b) 専門的な楽しみ方をされる、という点で、くつろいだ気晴らしや娯楽 (カジュアルレジャー) から区別される。例えば、世の中には映画を観ることが趣味である熱心な映画ファンもいれば、映画は観るものの趣味とまでは言わない人もいる。そもそも映画を観ることは映画館に出掛けたり Netflix を開いたりすれば誰にでもできるため、映画鑑賞は趣味にしなくてもカジュアルに楽しめる。だが、数十本、数百本と映画を継続的に観続けていると、そこに趣味らしさが表れてくる。多くの映画を観ることで俳優や映画監督、制作方法などに関する知識が増えていき、映画鑑賞を継続したからこそその見方ができるようになるだろう。それはあまり映画を観ない人にはできない専門的な楽しみ方であり、趣味としての映画鑑賞を特徴づける。シリアスレジャー論に基づく、趣味は継続するからこそ可能になる専門的な楽しみ方と捉えられるのである。

シリアスレジャーの定義が含意するのは、趣味はあらかじめ存在するのではなく、人が何らかの余暇活動を継続する中で、その余暇活動が趣味になっていくということでもある。こうした生成過程を指して、余暇研究では「レクリエーションの専門志向化」という用語が用いられる場合もある<sup>\*4</sup>。生成過程として趣味を理解するならば、ある余暇活動が特定の時点で趣味であるかどうかを二分法的に判断するよりも、専門志向化や真剣さの度合いに注目し、その変容の経歴や今後の可能性を捉える方が生産的になる (Scott 2012, Veal 2017)。

### シリアスレジャーの特徴

また、ステビンスはシリアスレジャーの定義に加えて、シリアスレジャーが有する6つの特徴を示している (Stebbins 2015, pp.11-13)。

- 時に忍耐する必要があること
- 特別な偶発的出来事、転機、達成と関与の段階によって形成されるレジャーキャリアを見いだすこと
- 専門的に習得した知識、訓練、経験、技能を用いた個人的で多大な努力をすること
- 自己実現をはじめとする持続的な利得を得ること
- 個々のシリアスレジャーの周りに独特なエートスが発達すること
- 実践者は自らが選んだ活動に強くアイデンティティを抱くこと

これらの特徴からも、シリアスレジャーとしての趣味は、単に「職業や専門としてでなく、楽しみとして愛好するもの」ではないことがわかる。むしろ、時にしんどい思いをしながらも、取り組み続けることで特別な楽しさを享受し、それが人生・生活の重要な一部となる余暇活動がシリアスレジャーとしての趣味である。これは辞書的な趣味の意味よりも狭く、一步踏み込んだ理解の仕方ではあるが、しかし日常的な直観とも齟齬を

<sup>\*3</sup> レジャーキャリアについては「1.2.2 趣味の民族誌①：趣味の専門的な楽しみ方」で後述する。

<sup>\*4</sup> 「レクリエーションの専門志向化」は主にスポーツや野外活動を対象にした余暇研究において用いられてきた。提唱者であるホブソン・ブライアンによる定義は「スポーツで用いられる用具や技能、そして活動場面の選好によって反映される、一般から特殊に至る行動の連続体」(Bryan 1977, p.175, 訳は二宮ほか (2002)による)である。概念としての「シリアスレジャー」と「レクリエーションの専門志向化」の統合を目指した Scott (2012, p.367)は、レクリエーションの専門志向化はシリアスレジャーの一側面であるとしている。

来さないように思える。

### 1.1.3 本研究における「趣味」の定義

前項の議論を踏まえ、本研究ではシリアスレジャー論に基づき「趣味」を以下のように定義したい\*5。

#### 本研究における趣味の定義

生活時間から労働時間と必需時間を除いた自由時間において自発的に参加する余暇活動のうち、その人にとって大変価値があり、面白く、充足をもたらす中核的な活動。典型的な場合には、その活動において専門的な技能、知識、経験が習得・発揮され、活動を継続した経歴としてのレジャーキャリアが築かれていく。

ただし、この定義はステビンズによるシリアスレジャーの定義を、(a) 余暇活動の定義を盛り込んだ点、(b) 余暇活動の種類を分類する側面は除く点、(c) 文章を二文に分け読みやすくした点、で修正している。前項で示したステビンズの定義は、シリアスレジャーの実践者として定義されるはずの「アマチュア、趣味人、ボランティア」が、元のシリアスレジャーの定義を構成してしまう循環定義になっている。ステビンズの定義では「アマチュア、趣味人、ボランティアの中核的活動」という文言によってシリアスレジャーが余暇活動であることが示唆されているが、循環定義を避けるためにこれらの文言は含まないのが望ましい。そこで、「レジャーを定義する際の主要な基準はしばしば、一日のうちで、仕事や生理的・必要、その他の必要を満たすために使用されない部分、というような『消極的な』ものである」(Mannell and Kleiber 1997, 邦訳書 p.61) ことを根拠に、本研究の定義では「生活時間から労働時間と必需時間を除いた自由時間において自発的に参加する余暇活動」という表現を加えた。

また、ステビンズはプロフェッショナルが存在する領域のシリアスレジャー実践者を「アマチュア」とし、プロフェッショナルが存在しない領域の実践者を「趣味人」としている。例えば、野球という領域にはプロ野球選手が存在するため、草野球に興じる大人たちはアマチュアになる。これに対し、切手収集の領域にはプロのコレクターが存在しないため、切手収集に興じる大人たちは趣味人とされる。言い方を換えれば、草野球はアマチュア実践とされ、切手収集は趣味とされるのである。こうした区別が行われるのは、ステビンズがもともと「アマチュア」の学術的な定義を試みていた (Stebbins 1977) からだと考えられる。ここでは、「趣味」は余暇活動の分類カテゴリーにもなっている。

ステビンズのほかに、「趣味」を分類カテゴリーとして捉えた研究は存在する。Daily (2018) は、アメリカ東部の人々に対して Avocational Activities Inventory に記載された 138 種類の余暇活動を例示し、“X is a hobby” と思うかどうかを答えさせた。それによって、「一人で物を作る余暇活動」が趣味と思われやすいという結果が得られている。この結果に従えば、模型作りや手芸こそが趣味ということになる。

だが、本研究では、「趣味」を余暇活動の分類カテゴリーとしては用いないことにする。日常的な趣味の用法では、たとえプロ野球選手が存在していても「趣味は草野球です」と言うことに違和感はないからである。また、余暇活動の分類が目的ならば、「趣味」という概念を用いるよりも「ものづくり」や「社交」といった、実際の活動形態に即した概念を用いる方が生産的だろう。Daily (2018, p.369) 自身が述べるように、「趣味」

\*5 本論では概念の定義や研究の方針といった研究の要点を、その都度枠線で囲んで示す。これは読者が研究の要旨を把握しやすいよう意図したものである。

は「一人で物を生み出す余暇活動」のイメージを持つ一方で、読書やスポーツの研究にも用いられる概念である。本研究ではそうした用法を除外するほど狭義に趣味を捉える必要はないと考える。

このように、本研究では「職業や専門としてでなく、楽しみとして愛好するもの」というホビーの辞書的意味を前提にしつつ、シリアスレジャー論に基づき「趣味」という学術用語を「継続することで専門的な楽しみ方をする余暇活動」として用いていく。専門的に楽しまれる余地があるならば、あらゆる余暇活動が趣味になりうるという立場を取る。

## 1.2 趣味研究のテーマと動向

前節では「趣味」の学術的定義を行った。ここからは次の作業として、これまで趣味に関してどのような学術研究が行われてきたのかをレビューしたい。趣味は一つの分野を形成するほどは研究されていない。だが、人文社会科学を分野横断的に俯瞰すれば、趣味研究の様々なテーマや問いを見つけることができる。これらの趣味研究のレビューを通して、趣味を学術的に研究する意味はどこにあるのか、趣味に関してすでに分かっていることは何か、そのうえで本研究が取り組むべきテーマは何か、を明確にしていく。

### 1.2.1 趣味の歴史的背景

趣味研究のテーマとしてまず見いだせるのが、趣味の歴史的背景である。社会史や文化社会学、教育史の分野では、趣味という概念や営みが歴史的にいかに関係形成され、価値付けられてきたのかが研究されてきた。これらの研究によって、英米圏や日本における趣味の歴史的背景には「資本主義社会の労働倫理」や「テイストからの派生」、「ジェンダー規範」があることが示されている。趣味を楽しむことは、近代社会の価値観の下、肯定的に捉えられたり、特定の側面が重視されたりしてきたのである。

#### 資本主義社会の労働倫理

趣味の歴史的背景に関する研究として第一に挙げられるのが、スティーブン・ゲルバーによる英米圏の“hobby”に関する一連の社会史研究である (Gelber 1991, 1992, 1997, 1999)。彼は自らの一貫した問いを「私たちの信念や価値観が、生活のために行う仕事にいかに関係しているのか。そうした信念や価値観を、私たちは仕事の外部でいかに関係表現するのか」(Gelber 1999, p.x) であるとしている。趣味は仕事の外部で行われる余暇活動でありながら、仕事のように真剣に追求される活動でもある。そうした特徴付けは 19 世紀後半から 20 世紀にかけて、資本主義社会の労働倫理の下で形成されたという。

Oxford English Dictionary (Oxford University Press 2000)によれば、もともと英語の“hobby”は 15 世紀にはポニーのような小型・中型の馬を指す言葉だった。また“hobby-horse”という表現によって、子どもが跨がって遊ぶおもちゃの「棒馬」(図 1.1) が意味されていた。そこから転じ、棒馬に跨がって遊ぶこと (“riding a hobby horse”) は子どもの遊びを指すだけでなく、慣用句として「お気に入りの気晴らし」全般を指すようになり、現代に通じる“hobby”の意味になったという。

だが、“hobby”は必ずしも肯定的な意味合いで使われていたわけではない。増加しつつある余暇時間を有意義に過ごす手段として捉えられる場合もあれば、強迫行動や病的な執着として否定的に捉えられる場合もあった (Gelber 1999, pp.27-28)。そうした意味の混在状況から、19 世紀後半から 20 世紀にかけて次第に肯定的な意味が優勢になっていく。

そうした変化を象徴するのが、大恐慌時代 (1930 年前後) のアメリカにおける「趣味ブーム」である (Gelber



図 1.1 : 棒馬が描かれた絵画 (*Portrait des Infanten Don Diego (1575-1582)* by Alonso Sánchez Coello [Public Domain])

1991). 大恐慌による失業率の増加によって、人々は不可避免的に余暇を得ることになった。そうした状況下で、政府や産業界、教育者や市民活動家たちは、余暇時間を趣味に打ち込んで過ごすことを奨励する。そこで彼らが趣味を価値付けした論理とは、趣味は仕事のように目標に向かって生活を構造化し、人生を豊かにするものでありながら、仕事と異なり大恐慌下でも失われることがない、というものであった。ゲルバーは 1933 年の *American Magazine* の記事に見える「失いようのない仕事」(a job you can't lose) という言葉を象徴的に引用し、「余暇をより仕事らしくすることで、趣味はアメリカン・イデオロギーにおける仕事の地位を維持した」(Gelber 1991, p.742)としている。

このように、ゲルバーによれば、シリアスレジャーとしての趣味は資本主義社会の労働倫理と表裏一体の関係にある。もちろん資本主義社会の成立以前から専門的な楽しさに打ち込む人々はいたはずだ。だが、それが「趣味」と名指しされ、社会の中で肯定的に捉えられるには、怠惰な時間を過ごすことを否定的に捉える労働倫理が背景として機能したのである。

#### テイストからの派生

翻って日本における趣味の歴史的背景をたどった場合、英米圏の“hobby”と異なるのは、「テイスト」から派生する局面があったということである。1.1 節で見たように、日本語の趣味には、おもむき、テイスト、ホビーの意味がある。井村 (1999)、神野 (1994) は、歴史的にもこの順番で意味が派生していったと指摘している。そのため、意味の派生期では、ホビーとしての趣味がテイストの観点から価値付けられていた。

まず、日本においてテイストの考え方が輸入されたのは 1870 年代 (明治初期) である。テイストは「趣味」のほかに「嗜好」や「審美眼」と訳されることもあるように、美を判断する能力という美学的な意味を帯びている。だが、日本でテイストが盛んに論じられたのは、美学としてよりも道徳や教養的な「趣味教育」としてであった。良いテイストを涵養することの重要性は、女子教育や音楽教育から農学教育まで、様々な分野で論

じられたという(寺田 2012)。

そうしたなか、テイストからホビーの意味が派生していったのは、良いテイストを具現化する手段として余暇活動があったためである。井村彰は、1906年(明治39年)発刊の雑誌『趣味』においてテイストの教育が論じられる一方で、ホビーを紹介する記事もあることに注目し、以下のように述べている。

江戸時代からすでにあった芝居三味や骨董いじりなどの今では hobby に該当する行為は、かつては「道楽」という、どこかにネガティブな響きをもったものであったと思われる。ところが「趣味」と呼ばれるはじめることによって、後ろめたいことではなく市民にとって健全な、むしろ好ましいこととして定着していったのではないか。雑俎欄「趣味のいろいろ」で紹介される、有名人のコレクションの紹介などがそれに拍車をかけたことは推定できることである。それらの余技はもはや道楽ではなく、教養と結びついた高級な taste の現れとして受け取られたにちがいない。教養階級から始まる余技としての hobby は、鳩山春子夫人が紹介するビリヤード・テニス・ピアノ・家庭菜園など、それ自体が階級の taste を表明する指標となりうるものであった。これら taste を備えた hobby は、遊びそのものに熱中するのではなく、適度の趣きを楽しむものであって、低俗とされるような余技は含まれていない(井村 1999, p.92)。

ここに日本における「趣味」と英米圏の“hobby”の間にある歴史的背景の差異を見て取れる。英米圏の“hobby”の場合、資本主義社会の労働倫理が背景にあるため、シリアスレジャーとしての側面が肯定的に捉えられていた。一方で日本における「趣味」の場合、テイストからの派生が背景にあるため、当初はシリアスレジャーとしての側面よりも「適度の趣きを楽しむ」ことが望ましいとされたのである\*6。このことは、1905年(日露戦争後)から1914年(第一次世界大戦)頃、令嬢のたしなみとしての楽器習得において、一つの楽器に打ち込むことが「趣味の偏り」として懸念され、ピアノから長唄まで、「ホビーの量的確保」がよしとされていたことにも表れている(歌川 2019, p.121)。

もちろん、現代の日本人が「趣味に熱中する」という表現に違和感を持たないように、その後の「趣味」にはシリアスレジャー的な側面も生まれていく。井村(1999, p.93)によれば「明治末期から大正デモクラシーへと大衆社会に一気に加速していく時代の中で、余技は趣味豊かな階級だけでなく、より低い層の人達へも広まっていくことになる。余技としての趣味は、まさにその赴く先を換え、高級趣味の hobby だけでなく、大衆娯楽一般へと広がり、それぞれの階層にふさわしいそれぞれの hobby がそれぞれにとって趣味あるものになっていく」。ここでの趣味とは、良いテイストの具現化というより、個人の好みの具現化である。ここに至って、テイストから派生した日本の趣味も、英米圏の“hobby”と意味を共有するようになったと言える\*7。

### ジェンダー規範

これまで見てきたように、英米圏の“hobby”は資本主義社会の労働倫理という歴史的背景を持ち、日本の「趣味」はテイストからの派生という歴史的背景を持っていた。これに加えて、“hobby”と「趣味」はそれぞれの歴史的背景に関連したジェンダー規範にもさらされている。

英米圏の“hobby”の場合、資本主義社会の労働倫理とジェンダー規範が接続するのは、DIY (Do-It-

\*6 これはあくまで「趣味」と“hobby”に関して何が気に掛けられていたのかという差異であって、「余暇」に関して言えば、もちろん英米圏においてもテイストの問題は議論されている。古典的な例としてはソースティン・ヴェブレンによる「顕示的消費」論(Veblen 1899)があるほか、注\*7にも示すピエール・ブルデューの趣味判断論も挙げられる。

\*7 趣味は必ずしもよいテイストの具現化ではなくなったものの、趣味の内部がテイストによって序列化されているという問題は別に存在する。こうした議論は、ピエール・ブルデューの趣味判断論を批判的に継承した文化社会学に見られる(片岡 2019, 北田・解体研(編著) 2017)。

Yourself) を通した男性の家庭空間への参入という文脈においてであった (Gelber 1997)。資本主義社会の成立によってホワイトカラーになった 19 世紀の男性にとって、家屋の修繕はお金を払って職人に任せるものだった。産業革命以前と異なり、賃労働による稼ぎがアイデンティティのよりどころになっていたのである。その一方で、賃労働から得られるのはあくまでも被雇用者としての身分であり、農業のような自営業から得られる自尊心までをもたらされなかった。そのような状況下で、1920 年代から 30 年代の郊外化に伴う持ち家の増加や、第二次世界大戦後の 4 分の 1 インチ・携帯式電動ドリルの普及などに伴い、男性たちは家の作業部屋に、男らしさを表現する大工仕事の空間を見いだした。趣味として DIY を追求することが、男性にとっては賃労働と異なる「失いようのない仕事」として意味付けられたのである。

一方で、日本の「趣味」も、典型的には「女性の手芸」と「男性の工作」の分断のような形でジェンダー規範にさらされている。だが、神野ほか (2019) の研究では、その背景は資本主義社会の労働倫理よりも、むしろ上から課せられる道徳や教養としてのテイストに見いだされている：

近代の社会は、役に立たない行為に没頭することへの理由づけを必要とした。例えば大人の玩具収集趣味には、児童教育、家庭教育に寄与するという建前が必要だった。近代初期には少年の工作には工学的な知識を与え、国家のために貢献するテクノクラートを養成するという目的が、また少女の手芸には、良妻賢母として家庭を美しく快適にするという、役に立つ目的がそれぞれあった (神野ほか 2019, p.17)。

実際に神野ほか (2019) で分析されているのは、『ジュニアそれいゆ』(1954–1960 年) が戦前の良妻賢母主義から切り離して少女の手芸を啓蒙したことや、現代の女子学生は自分の趣味を手芸ではなく自己を表現するハンドメイドと捉えていることである。こうした事例を見ると、現代の趣味が 20 世紀初めのように道徳や教養として意味付けられているとは言えないだろう。だが、依然としてハンドメイドにも「女性の趣味」のイメージがあるとしたら、その歴史的背景はテイストにたどり着くのである。

このように英米圏の “hobby” と日本の「趣味」は、歴史的背景は異なるものの、共にジェンダー規範にさらされており、男らしい趣味、女らしい趣味が形づくられてきたことが分かる。

以上の研究を踏まえると、趣味の歴史的背景は次のように要約できる。

#### 趣味の歴史的背景

英米圏において、趣味に打ち込むことは資本主義社会の労働倫理にかなうものとして価値付けられてきた。これに対して近代の日本社会では、一つの趣味に打ち込むことよりも、趣味において教養ある多彩な嗜好を示すことが価値あることとされてきた。また、英米圏と日本において趣味を価値付ける背景は異なるものの、いずれも男と女にふさわしい趣味を切り分けるジェンダー規範としても機能していた。

### 1.2.2 趣味の民族誌①：趣味の専門的な楽しみ方

趣味の歴史的背景に関する研究から「趣味」という概念や営みが近代社会においていかに価値付けられてきたのかが明らかになった。では、そのようにして価値付けられてきた趣味は、現代社会において実際のところどのように楽しまれているのだろうか。この問いに取り組み、趣味の民族誌を描く研究は、余暇研究をはじめ



め認知科学や学習科学、情報学などの分野に見られる。これらの研究が用いる趣味の「社会的世界」や「レジャーキャリア」、「興味」や「専門的な知識・技能」「情報行動」といった観点から、趣味の専門的な楽しみ方を構成する要素を分析的に捉えられる。

### 楽しみ方を共有する社会的世界

趣味の専門的な楽しみ方は、細分化した領域ごとに共有され、ある程度パターン化されている。それぞれの領域ごとに専門的な楽しみ方がいかに共有されているのかは、余暇研究における社会的世界論によって明らかにされてきた。社会的世界とは「参加者が興味を持ち関与する領域に結び付いたアクター、組織、出来事、実践が織りなす、不特定で拡散した集まり」(Unruh 1980, p.277)とされ、日常語でいう「業界」に近い。趣味の社会的世界には趣味を行うための様々な資源が蓄積されており、それらが共通の専門的な楽しみ方を可能にしている。

例えば、Scott and Godbey (1992)は、トランプゲームの一種であるコントラクトブリッジを趣味にする人々の社会的世界を描いている。彼らは、あるアメリカ東部の大学都市で活動する5つのブリッジクラブにおいて参与観察とインタビューを行い、コントラクトブリッジの社会的世界は「社交的なブリッジ」と「真剣なブリッジ」という楽しみ方から構成されることを発見した。ブリッジは2人ずつペアを組んで4人で遊ぶゲームであるが、社交的なブリッジを行う人々は勝敗をつけることよりも共に遊ぶ中で友情を育むことを楽しんでいる。そのため、勝敗に対して運の影響(良い手札が配られるかどうか)が大きく、プレイヤーの技能の差が比較的目立ちにくいパーティ・ブリッジやラバー・ブリッジというルールを用いていた。これに対して真剣なブリッジを行う人々は、質の高い試合を行い自分の技能で勝利できるか力試しすることを楽しんでいる。そのため、運に左右されにくく、プレイヤー間の技能の差が反映されやすいデュプリケート・ブリッジというルールを用いていた。コントラクトブリッジの専門的な楽しみ方は、ブリッジの社会的世界の中で育まれてきた遊び方という規則の下、ブリッジクラブという組織において共有されているのである\*8。

このほかに長距離マラソンを趣味とする人々の社会的世界に関する研究でも、マラソンクラブという組織における楽しみ方の共有が見られる。マラソンはコントラクトブリッジと異なり複数人で楽しむことを前提としておらず、走る目標も個人によって様々だが、一方でトレーニングの仕方やけがの防ぎ方など共通の話題にも事欠かない(Shipway et al. 2013)。また、ランニング用品専門店が主催するマラソンクラブでは、クラブ限定のランニングウェアやシューズを身に付けて大会を走り記念撮影することや、トレーニング中に活動量計で記録した心拍数やルートを店のポータルサイトで共有しトレーニングメニューを考えてもらうことを通して、楽しみ方が共有されていた(Robinson et al. 2014)。クラブという組織に加えて、衣服や活動量計、インターネットデバイスといった物質的な道具も専門的な楽しみ方を成り立たせているのである。

このように趣味の社会的世界には趣味を専門的に楽しむための資源が蓄積されており、個々の趣味人はそれらの資源を活用することである程度パターン化された楽しみを享受する。だが、その一方で、社会的世界に蓄積された資源が個々人の楽しみ方の全てを構成するわけではない。そもそも社会的世界のどの資源に出合ったり出会わなかったりするのかは、個々の趣味人が置かれた環境によって異なる。あるいは、何らかの資源に出会い、共有された楽しみ方をできる環境に置かれたとしても、その楽しみ方をそのまま内面化するとも限らない。時にはそれに反発したり改変したりすることもあるだろう。例えば、矢島(2018)がインタビューした20

\*8 社交的なブリッジは「専門的な楽しみ方ではない」と直感的に感じる場合があるかもしれない。だが、ブリッジの複雑なルールを覚え、人によっては数十年にわたって楽しんでいる点を踏まえると、社交的なブリッジプレイヤーもブリッジを全く遊ばない人にくらべて十分専門的な楽しみ方をしていると考えられる。社交的なブリッジと真剣なブリッジは、どちらかがより専門的であるというよりも、専門性の向かう方向性が異なる趣味であると理解できる(Lee 2020, p.6)。

代から30代の社会人茶人たちは、既存の茶道教室や流派への尊敬を持ちつつも大規模で形式化された茶会のあり方に疑問を持ち、自動車を改造した「移動茶室」のような独自の茶道を実践していた。もちろん彼らの楽しみ方にも千利休や近代数寄者のスタイルのように、茶道の社会的世界に蓄積されてきた資源が活用されている。その一方で、標準的な茶道の再現にはとどまらない、個人の創造性も発揮されたうえで茶が楽しまれているのである。こうした社会人茶人たちは極端な事例かもしれないが、少なくとも個人にとっての楽しみ方が社会的世界との出会いの中でいかに形づくられるのかは、社会的世界に関する研究のみでは示せないといえる (Lee 2020)<sup>\*9</sup>。

### レジャーキャリアの発展と放棄・断念

社会的世界に関する研究とは対照的に、個々の趣味人による専門的な楽しみ方を明らかにする研究は、余暇研究におけるレジャーキャリア論に見られる。レジャーキャリアとは、その名の通り「ある趣味を実践してきた経歴」を指す<sup>\*10</sup>。すでに「1.1.3 本研究における「趣味」の定義」にも示したように、余暇活動は継続性を伴って初めて趣味となる。それゆえ、レジャーキャリア（ある個人がどのようなきっかけで趣味を始め、社会的世界といかに関わりながら、どのように趣味を楽しみ続けてきたのか）という経歴には、趣味が個人にとって趣味らしくある様が色濃く表れている。

例えば、Kraus (2014)は、アメリカ中西部においてベリーダンスを趣味とする人々にインタビューを行い、ベリーダンスを習い始めレジャーキャリアを歩みだしたきっかけを尋ねた。その結果として、ベリーダンスにおける女性優位な社会的世界を反映するように、女性的な衣装を着られることや他の女性に出会えることに惹かれたという経緯が語られていた。だが、その一方で、もともとフラメンコを踊っていたが別のダンスに挑戦したくなり、同じスタジオで行われていたベリーダンスに興味を持った男性というような、他の芸術文化領域の趣味から興味を広げた事例もあった。また、もともと歴史や外国の文化を追体験することに興味があった人にとっては、ベリーダンスは文化を追体験することに加え運動にもなる点が魅力になっていた。このようにベリーダンスを始める局面だけを取り出してみても、個人がそれまでどんな人生を歩んできたかによってベリーダンスに感じる魅力は異なる。趣味を始める段階にすら、異なる楽しみ方が生まれる余地があるのである。

そして言うまでもなく、趣味を継続し、レジャーキャリアを積み重ねていく過程でも趣味の楽しみ方は形づくられていく。Heuser (2005)はオーストラリアの都市パースでローンボウルズを楽しむ女性たちにインタビューし、彼女らのレジャーキャリアを記述している。それによれば、ローンボウルズの社会的世界では初心者の間は「ロールアップ」と呼ばれるスコアを付けずにボールを投げる活動に取り組むことが多い。そこではルールを覚える楽しみがあるほか、ロールアップをしながら会話を楽しむという社交の要素があるという。こうした段階を経てそのまま社交としてローンボウルズを続ける女性もいるが、人によっては競技としての側面に惹かれ、試合に出場し始める場合もある。競技の種類には個人戦と団体戦があり、団体戦の方がより責任の度合いが大きい。こうしたストレスや苦しさも含んだ競技の楽しさは、初心者の中には味わえなかったものである。レジャーキャリアの中では、同じ趣味を続けていてもその楽しみ方は変化し得るのである。

<sup>\*9</sup> イ・コファンは、趣味の社会的世界に関する研究の特徴を次のように表現している：「社会的世界という概念は独自のエートスを概念化したり、余暇活動に関する社会的組織や過程を記述するのに用いられてきた。しかし、こうした社会的世界概念の応用は参加者間の同質性や経験の共有に焦点化しており、差異や対立には注目してこなかった。ジェンダー経験やスポーツ登山家と冒険登山家のイデオロギー対立などが、差異や対立の例として挙げられる」(Lee 2020, p.78)。

<sup>\*10</sup> なおステビンスは、レジャーキャリアを「特定の種類のアマチュア、趣味人、ボランティアが余暇の役割を担い、特に仕事の役割も担っていく典型的な経路」(Stebbins 2015, p.15)としている。だが、レジャーキャリアという語そのものが「典型的な」という意味を含意する必要はないだろう。趣味人はそれぞれレジャーキャリアを持っており、それを集合的に捉えた場合には典型的なレジャーキャリアが見いだせる、と言えば十分である。

一方で、いったん趣味を始めたからといって、誰もが自分なりの楽しみ方を継続しレジャーキャリアを歩み続けられるわけではない。趣味が続かずにレジャーキャリアを放棄したり断念したりすることもしばしば起こるのである。Stebbins (2008)の提案によれば、レジャーキャリアを放棄・断念する理由として以下の13種類が挙げられる。

- (1) 活動への興味を失う。
- (2) 興味は維持しているが、より魅力的な活動に出会い、最初に興味を持っていた活動をやめる。両方の活動を追求するのに必要なお金も時間も捻出できない
- (3) 自分の手に負えない社会的圧力によってやめざるを得なくなる。
- (4) 自分の手に負えない社会心理的圧力によってやめざるを得なくなる。
- (5) 社会的支援がないためにやめざるを得なくなる。
- (6) けがや病気によって長期間やめざるを得なくなる。
- (7) 治せないけがや病気によって永続的にやめざるを得なくなる。
- (8) 高齢になるにつれて身体や精神に変化が起こればやめざるを得なくなる。
- (9) 地理的条件が変化しやめざるを得なくなる。
- (10) 参加条件の限界を定めた規則によってやめざるを得なくなる。
- (11) 他者から自分の活動を許容されずやめざるを得なくなる。
- (12) 競争的な環境のためにやめざるを得なくなる。
- (13) 法的または道徳的に疑わしい活動によってやめざるを得なくなる。

実際にレジャーキャリアの放棄・断念がいかにかき起されるのかを明らかにした研究も存在する。例えば、MacCosham and Gravelle (2018)はアマチュアのジュニアホッケー選手がホッケーを放棄した理由を回顧的にインタビューしている。カナダにおいてジュニアホッケーは5歳から18歳までの若者が参加し、1週間に4-6回の練習とリーグ内での1, 2回の試合が行われる大変インテンシブな活動である。インタビューではそこから身を引いた理由として「弱いチームにトレードされてホッケーへの興味を失ったから」「控えになり試合でプレイする時間が少なくホッケーへの興味を失ったから」「コーチやチームと対立したから」「大学進学を決めたから」という出来事が語られていた (MacCosham and Gravelle 2018, p.40)。

他にも Lovelock et al. (2018)は、狩猟、釣り、ハイキングなどの野外環境における趣味を断念した経験についてインタビューしている。そこでは以下のような趣味人が描かれている:「7歳から家族の影響で釣りをしていたが、友達や彼女は釣りに興味を持たなかったため、19歳くらいに足が遠のいた男性」「14歳の時から叔父と鹿狩りに出掛けるようになり、都市部に引っ越したり結婚したりした後も続けてきたが、30代で珪肺症になった結果、40代中頃には田舎まで出掛けて狩猟をすることが難しくなった男性」、「10代の初めからハイキングをしていたが、結婚して築いた家庭では夫も2人の子どももサッカーをやっているため、家族に付き添っているうちに休日が終わってしまい、ハイキングに行けなくなった。また、そのことに罪悪感を覚えている女性」。MacCosham and Gravelle (2018)のジュニアホッケー選手は、ホッケーへの興味を失った(ホッケーを放棄した)事例であったが、Lovelock et al. (2018)の趣味人たちは趣味への興味を失っていないにもかかわらず、外的な要因によって断念せざるを得なくなったのである。

趣味人は人生の一部として趣味を継続し、レジャーキャリアを築きながら自分なりの専門的な楽しさを見いだしていく。一方で、それはあくまで趣味を継続できた場合の話であり、一度は魅力を感じた趣味から興味を失って放棄してしまったり、継続する意思はあっても家族・友人や健康との兼ね合いによってレジャーキャリアを断念する場合もある。「できない」「続かない」ことが問題化し時に罪悪感さえ覚えるのは、趣味が継続性

を前提としているからだろう。気晴らしや暇つぶしのような余暇活動では、このことはおそらく問題になりにくい。趣味は継続的かつ専門的に楽しむことであるが、だからこそ趣味を楽しめない可能性も常にはらんでいるのである。もちろん趣味人一人がホッケーを放棄したりハイキングを断念したりしたからといって、社会的な世界全体としては相変わらず趣味は行われていると言えるかもしれない。だが、当人にとって放棄・断念した経験が持つ意味は大きい。

### 興味

ここまで見てきた余暇研究における社会的な世界論とレジャーキャリア論は、趣味の専門的な楽しみ方を俯瞰的に記述したものであった。だが、認知科学や学習科学、情報学においては、趣味の専門的な楽しみ方の中でも認知的な側面に注目した研究も行われている。これらの研究から趣味の専門的な楽しみ方がより詳細に捉えられるようになる。

専門的な楽しみ方の認知的な側面として、まず挙げられるのが興味である。興味については第2章で詳しく論じるが、ここでは差し当たり「ある対象をおもしろいと思えるか」（上淵・大芦 2019, p.160）が興味であると理解しておきたい。「1.1.3 本研究における「趣味」の定義」に「その人にとって大変価値があり、面白く、充足をもたらす中核的な活動」が含まれていたように趣味は面白いから行うものである。それゆえ趣味は「興味に駆動された活動」と言える（Azevedo 2017）。だからこそ「活動への興味を失う」時、レジャーキャリアは放棄されるのであった（Stebbins 2008）。

学習科学には趣味における興味を捉えた研究が存在する。例えば Azevedo（2011）はモデルロケット工学を趣味とする14歳の青年デイビッドの参与観察を行い、彼の趣味における興味の持続的な形態を捉えようとした。その結果として、まずデイビッドのモデルロケット工学には、「安価で風変わりなロケット」「背が高く巨大なロケット」「高出力のロケット」「低出力のロケット」「社交」という5種類の「実践の軌道」があることが分かった。すなわち、俯瞰的にはデイビッドは「モデルロケット工学」という一つの趣味を続けているように見えても、その中で面白いと思う対象、興味の焦点が複数存在するのである。そうした興味対象は同時に追求されたり、次第に一つの興味対象が優勢になったりする。デイビッドの場合、Azevedo による3年間の参与観察期間中に「社交」の軌道が優勢になったという。

デイビッドの「社交」の軌道が目立つようになるにつれて、「安価で風変わりなロケット」の軌道は後景に回りつつあった——すなわち、デイビッドは相変わらず「安価で風変わりなロケット」を設計し打ち上げているものの、社交する回数ほど頻繁には行っていないのである（Azevedo 2011, p.175）。

レジャーキャリアのような俯瞰的な観点をを用いた場合、この事例は「デイビッドが面白いと思う対象が『安価で風変わりなロケット』作りから『社交』へ移行した」と段階的に説明されるかもしれない。だが、実際には、デイビッドは「社交」と「安価で風変わりなロケット」を同時に楽しみながら「社交」に力点を置くようになった。面白さの移行は断絶として起こるのではなく、連続的な過程として起きるのである。興味に注目することは趣味の面白さの所在を描くことに加えて、その面白さが変化していく過程を描ける利点があると考えられる。

### 専門的な知識・技能

趣味を継続しレジャーキャリアを積み上げていく中で変化するのは興味だけではない。「1.1.3 本研究における「趣味」の定義」に「典型的な場合には、その活動において専門的な技能、知識、経験が習得・発揮され」という表現があったように、趣味を専門的に楽しむには、楽しむための知識や技能を獲得することも必要にな

る。そうした知識や技能には、コントラクトブリッジのルールのようにその趣味を行うために誰もが覚えなければならないものもあれば、勝つための戦略のように個人によって習得内容が異なるものもある。

Azevedo (2013a)はモデルロケット工学の参与観察において、趣味人が持つ興味だけでなく知識（特にロケットの「安定性」に関する知識）にも着目している。彼はボディチューブ（胴体）やフィン（尾翼）の大きさと位置が異なる3種類のモデルロケットを用意し、現場で出会った4人の趣味人たちにどのロケットが安定飛行するのかを尋ねている。それぞれのロケットは重心と圧力中心の位置関係が異なり、明らかに安定するもの、安定と不安定の境界にあるもの、明らかに不安定なものに分かれていた。その結果として、全員がロケットが安定飛行するかどうかを正確に答えられた一方で、人によってはなぜ安定飛行するのかを言語化して説明できない場合もあった。モデルロケットの社会的世界では「ビッグバーサ」と呼ばれる安定飛行する定番のデザインが知られている。趣味人たちは重心や圧力中心について力学的に理解しているというよりも、定番のデザインとの類似性から安定性を把握する場合もあるのである。このように趣味の楽しみ方は専門的な知識に裏打ちされている一方で、その知識は必ずしもテストのような形で言語化できるとも限らない。「定番のデザイン」のように、社会的世界に埋め込まれた資源として知識を獲得している場合もある。

菅沼ほか (2008)の場合は、むしろ趣味人による言語化能力に注目している。この研究ではクラシックバレエを習い始めて2年目の女性に、初めてトゥシューズを履いて踊る発表会に向けた練習の日記を付けてもらっている。27回分の練習日記の内容がどのように変化したのかを分析したところ、以下のような変化が見られたという：「前期において、トゥシューズのような道具的なものや足全体といったよく動かす身体部位全体に注意が向けられていたが、後期にかけて作品やバレエそのものに対する意識といった全体的な部分に注意が向けられた」「また、各身体部位に関しては、足全体から足部位へ、上半身から顔へというように、全体的な身体から部分的な身体への注目へと変わっていたことが明らかになった」（菅沼ほか 2008, p.226）。一つの作品を練習していくにつれて、当初は漠然と身体全体を気に掛けていた状態から、一方では身体が埋め込まれた作品や表現について考えられるようになり、他方では身体の部位をより詳細に捉えられるようになっていける。こうした練習や試行錯誤の過程を経ることで、趣味人は専門的な楽しみ方を身に付けていくのである。

### 情報行動

趣味が個々人の興味に基づいて専門的な知識や技能を用いて楽しめるものであるということは、趣味人は社会的世界に流通している情報を自分の興味に従って入手する必要があることを意味する。趣味の社会的世界には公的機関のような一元的な情報管理者はいないため、趣味人たちはしばしばメディアに媒介されたコミュニケーション（書籍、雑誌、ニュースレター、ウェブサイト、チャットルーム、ニュースグループ、掲示板など）を利用して、情報を交換し合う（Hartel 2010a, p.3271）。

例えば、Lee and Trace (2009)は、ラバーダック（ゴム製の黄色いアヒルの玩具）の収集家たちが自分の趣味を追求するうえでどのような情報欲求を持っているのかを明らかにした。Duckplanet.comという収集家のウェブサイトと調査協力を行い、最終的に13人のラバーダック収集家にインタビューを行った。その結果として、収集家が持つ情報欲求は以下の13種類に分類された。

- ラバーダックの手入れや修理の方法。
- いつ、どこで、どんなラバーダックが入手できるか。
- あるアヒルがどこから来て、どのシリーズのものであり、何年にどの国でなんという企業によって製造されたか。

- あるアヒルを売買するにはいくらかかるのか、ありふれたものなのか。
- あるアヒルは本物か。
- ラバーダックの歴史。
- ラバーダック収集の歴史。
- ラバーダックの展示方法。
- eBay で入札するタイミングや方法、どのような検索用語を用いたらよいか、売り手の信頼性をどうやって判断するか。
- 珍しいアヒルを入手するためのネットワークづくりの方法。
- 仲間の趣味や興味、性格。
- 仲間の興味や性格に適したアヒルの存在や入手元。

一人の収集家がこれらの情報全てを必要としているのではなく、それぞれの収集家の楽しみ方によって必要とする情報は異なる。それゆえ、趣味を楽しむには一元的な情報伝達よりも、趣味人自らが興味に従って情報探索することが必要になるのである。

趣味の料理人の情報行動を分類した Hartel (2011) の研究によれば、料理に関する情報を意図的に探索する手段には料理本を読んだり、テレビ番組やインターネットでレシピを調べたりする方法がある。また、趣味人たちの興味は常に料理に向けられているため、レストランのシェフと会話を試みるなどして、日常の外食や買い物、旅行からも趣味の情報を得ている。このようにして日々の生活の様々な場面で情報行動を行うことで、趣味の専門的な知識が蓄積されていくのである。料理の場合には、蓄積された情報は家の本棚に集められたり、必要性の高いレシピはバインダーに綴じられてキッチン脇で適宜参照されたりして「個人の料理図書館」(Hartel 2010b)を形作っているという。

以上の研究成果を踏まえると、趣味の専門的な楽しみ方は以下のような観点に分解して理解できる。

#### 趣味の民族誌①：趣味の専門的な楽しみ方

趣味の専門的な楽しみ方は、趣味人たちが織りなす社会的世界においてある程度共有されている。例えば、クラブのような趣味の組織やゲームの遊び方といった規則、ランニングシューズのような道具など、社会的世界に存在する様々な資源に出会い活用することで、趣味人は楽しみ方の素材を得られる。趣味人が社会的世界と関わりながら自らの趣味を継続していく軌跡はレジャーキャリアとして捉えられるが、その軌跡には、自分にとっての面白さの所在(興味)を見いだしたり、楽しむために必要な専門的知識や技能を資源の活用や練習によって習得したり、メディアや日常生活を通して情報探索行動を行ったりする認知的な動態が多分に含まれている。それによって個々の趣味人は自分なりの専門的な楽しみ方を築いていくが、一方で趣味を始めた人全てが順調にレジャーキャリアを歩めるわけではなく、途中で興味を失ったり、体調や家族との折り合いがつかなくなったりして、趣味を放棄・断念することもある。

#### 1.2.3 趣味の民族誌②：趣味と家庭生活・仕事との対立や調整

これまで見てきた趣味の専門的な楽しみ方に関する研究は、趣味の社会的世界内部に着目していた。だが、レジャーキャリアを断念したきっかけとして家族との折り合いの悪さが語られることもあるように、趣味を

楽しめるか否かは趣味の外部にある家庭生活や仕事との関係にも左右されている。趣味に打ち込むには生活時間・可処分所得・体力などのコストを払う必要があり、料理における「個人の料理図書館」のように家庭空間を専有することもある。当然のことながら払えるコストや利用可能な空間は有限であり、かつそれらは家庭生活や仕事などでも利用されるため、趣味のために全てを捧げることは現実的に不可能である。そのため、趣味と家庭生活・仕事の間で対立が生じたり、それを調整する必要に駆られることがある。こうした対立や調整がいかに行き止まっているのかは、余暇研究や文化社会学、認知科学の研究によって示されている。

### 家庭生活との対立や調整

趣味と家庭生活との対立に関して、溝尻（2009）はオーディオ趣味という「男の趣味」の事例を報告している。オーディオ趣味はオーディオルームという専用の部屋<sup>\*11</sup>を必要とし、その中で男性はアンプやスピーカーを製作し独りで趣味に打ち込む。男性オーディオマニアたちへのインタビューでは、趣味のせいで相手にされないとか配偶者が泣いてしまったり、音がうるさいと文句を言われてしまったりと、オーディオ趣味が家庭生活との対立を引き起こした経験が語られている。ここでは個人が趣味に打ち込むことが家庭における共同生活の妨げになっている。

一方で、趣味が家庭生活との対立を引き起こさずに、うまく調整され共存している場合もある。例えば松浦ほか（2019）は、ユキという女性コスプレイヤーが自室においてコスプレ衣装を裁縫している場面を撮影し、裁縫の合間に家族とのどのようなインタラクションが生じているのかを分析している。ユキの自室は壁や扉ではなくカーテンで廊下と仕切られているだけであり、母親や兄が時折近くを通り過ぎ会話が交わされる。分析によれば、そこでの会話内容は趣味に対して「無関心ではないものの、裁縫や衣装製作といったユキの趣味活動についてことさらに言及しない」（松浦ほか 2019, p.453）のものであり、「趣味活動自体の話題や使用しているミシンなどの道具の話題が、美容院や買い物や洗濯物の取り込みといった家族間での日常的話題のひとつとして並置」（松浦ほか 2019, p.453）されていた。趣味がことさらに忌避されるのでも賞賛されるのでもなく、家庭の日常生活に自然と組み込まれている場合もあることが分かる。

### 仕事との対立や調整

家庭生活と同様に趣味は仕事とも対立し得る。家庭の場合は空間の占有も問題になっていたが、仕事の場合は時間が問題になる。例えば Anderson（2011）はスカイダイビングを趣味とする研究者自身によるオートエスノグラフィーであり、家庭生活や仕事とスカイダイビングの対立が記述されている。彼は当時オハイオ大学社会学・文化人類学部の教授かつ学部長を務めており、週 50 時間労働していた。教育改革の業務や授業準備、執筆などに多くの時間を取られる一方で、晴れた週末には「ドロップゾーン」（スカイダイビングの降下スポット）まで車を走らせていた。だが、長時間労働に加えて週末には家族と過ごすべきではないかという考えもあり、素直にスカイダイビングを楽しんでいたわけではなかったという。もちろん、学部長の仕事の一部を辞退したり、サバティカルの期間を World FreeFall Convention というスカイダイビングのイベント運営に充てるなどして、仕事と趣味を調整する様々な戦略も用いていた。Anderson はこうした戦略を取らなければここまでスカイダイビングを続けられなかっただろうと述べている。だがその一方で、それでも仕事や家庭生活と趣味の対立は解決したわけではないと結論付けている（Anderson 2011, p.153）。実際、この研究で最後に描かれるのは、降下の失敗を機にしばらく飛ばないことを決断したというエピソードである。

ただ、Anderson（2011）には、仕事や家庭生活と趣味の対立が単に「時間がない」という問題ではないこと

<sup>\*11</sup> 不動産業界では、こうした書斎や趣味の小部屋はデンと呼ばれる。“den” はもともと巣穴やねぐらを意味する英単語である。

も描かれている。スカイダイビングの社会的世界にはスカイサーフやフリースカイなど様々な降下の仕方があり、それぞれに専門的な技能が必要となる。そのため講習会の案内メールなどを日々受け取ることになるが、それを見た Anderson 自身は、次第に上達しなければならないという道徳的な義務感を覚えたという。周りの趣味人たちが技能を磨き専門的な楽しみ方をより発展させているからこそ、スカイダイビングだけに専念できず、降下に失敗してしまった自分の現状に焦りや行き詰まりを感じたのである。

こうした義務感を経た趣味の断念は、日本のとある社会人劇団において参与観察を行い、劇団を主宰する2人の女性にインタビューを行った高橋（2015）でも報告されている。この社会人劇団は「収入を他で得ながら芸術活動の質を追求し続けること」を目指していたため、2カ月半にわたる公演準備期間の間に平日夜（19—20時）や休日（9時—17時）を使って稽古に励んでいた。彼女たちはこのようなスケジュールをこなせていたものの「演劇と仕事の両立は可能であるというよりはむしろ、両立をしなくてはならないという義務感のほうが彼女たちには強かった」（高橋 2015, p.185）という。また、この時点では仕事と演劇が両立できていたものの、後に結婚・出産や家族の看病といったライフイベントが起きた時、彼女たちは演劇をいったん断念することにした。仕事や家庭生活と両立するために演劇の質を落とす選択肢はなかったのである。

このように Anderson（2011）や高橋（2015）の事例から、仕事や家庭生活との対立が本人にとってどれだけ問題になるのかは、趣味がどのような状態に置かれているのかにもよることが分かる。専門的な楽しみ方を経験し、高みを目指すことに義務感さえ覚える状態においては、仕事や家庭生活と調整するためにほどほどに趣味を続けるくらいならば、趣味を断念するという選択肢もあり得るのである。

以上の研究成果を踏まえると、趣味と家庭生活・仕事との対立や調整は以下のように生起すると考えられる。

### 趣味の民族誌②：趣味と家庭生活・仕事との対立や調整

趣味は趣味の外部にある家庭生活や仕事との対立を引き起こすことがある。例えば、夫が趣味の部屋に引きこもり妻を顧みないという空間的な対立や、長時間労働のために趣味にかけられる時間が少なくなるといった時間的な対立が起り得る。その一方で、個人の趣味が家庭空間での共同生活に自然と埋め込まれており特段気にも留められていない場合や、働き方を変えて趣味の時間をつくる場合など、対立の調整ができていた事例もある。趣味と家庭生活や仕事との対立は使える空間や時間が有限であることに起因するが、一方で時間がないことだけが原因であるわけでもない。趣味での行き詰まりや高い質を求める姿勢によって、時間をやりくりするよりもあえて趣味を断念することもあり、趣味内部の状態も家庭生活や仕事との対立を構成し得る。

### 1.2.4 趣味のもたらす効果

ここまでのレビューで、趣味が歴史的にどのような背景を持ち、現在どのように生まれ、時に家庭生活や仕事と対立しているのかが明らかになってきた。

最後に趣味に関する研究テーマとして挙げられるのが、趣味のもたらす効果である。ポジティブ心理学や社会学、メディア研究や経営学では、趣味に打ち込むことが個人や社会に「ウェルビーイング」や「公共性」、「イノベーション」といった効果をもたらすのかが検討されてきた。こうした効果の存在が明らかになれば趣味の道具的価値を主張することができる。その一方で、趣味はあくまでも趣味であり、効果を目当てにして過



度な期待を寄せられるものであるのかは検討の余地がある。

### ウェルビーイング

ウェルビーイング（主観的ウェルビーイング）とは、人々が自分の人生をポジティブなものと考えたり、経験したりできている状態を指す (Diener et al. 2018)。ウェルビーイングに注目するポジティブ心理学では、精神疾患などの問題状況に焦点を当ててきた従来の心理学にはない「人生を生きるに値するものにする、即ち、よい生き方を構成する心理学的要素」（宇野 2019, p.53）が探索されてきた。余暇活動はその一つと考えられている。

余暇活動が主観的ウェルビーイングにもたらす効果に関する研究のレビューを行った Newman et al. (2014)によれば、主観的ウェルビーイングとは高い生活満足度、高いポジティブな感情、低いネガティブな感情から構成され<sup>\*12</sup>、それは余暇活動における「仕事からの離脱—リラクゼーション」「自律性の獲得」「知識や技能の習得」「人生の意味の獲得」「友好的な人間関係の構築」という心理的メカニズムによって促進される。このうち、シリアスレジャーとしての趣味ならではのメカニズムとされるのは「知識や技能の習得」と「人生の意味の獲得」である (Newman et al. 2014, p.563)。「仕事からの離脱—リラクゼーション」や「友好的な人間関係の構築」といったメカニズムは、仕事の息抜きに買い物に出掛けたり、友人に連絡して食事をしたりすることでも実現可能である。このために趣味として継続的かつ専門性を帯びた楽しみ方をする必要はない。これに対して、余暇活動において「知識や技能の習得」や「人生の意味の獲得」を実現するには、活動が趣味性を帯びていることが必要になる。例えば、趣味としてギターを継続的に練習し演奏していれば、結果として演奏技術や音楽に関する知識が身に付き、達成感が得られるだろう。また、そうした習得過程を経て、自分の生活や人生の一部にギターがあり、ギターによって自分の人生・生活が一貫したものと捉えられ、人生の意味が感じられるようになる (Baumeister and Vohs 2002)。こうした「知識・技能の習得」や「人生の意味の獲得」は、生き抜きとしての買い物や友人との食事には起こりにくい。逆にそれが起きているとしたら、買い物や食事も「趣味」となっている可能性が高い。

実際に趣味が人生の意味をもたらしているのかを検証した研究に Kono et al. (2020)がある。この研究では日本人とカナダ人に対してオンラインの質問紙調査が行われた。調査では回答者が過去1カ月の間に打ち込んだ余暇活動のシリアスレジャーとしての性格の強さと、その人が人生の意味を感じる程度の強さが測定され、その関連が分析されている。その結果、日本人においてはシリアスレジャーと人生の意味の直接的な関連が見られたのに対し、カナダ人においては関連が見られないことが明らかになった。Konoらはこれらの結果が方法論的な問題に起因する可能性があることを認めつつも、「日本では全体的に文化規範がカナダよりも集団主義的であるため、日本人が個人的な利得を追求する機会がそもそも少なく、それゆえシリアスレジャーを実践する際には自らの利得を大事にするのかもしれない。それによってカナダ人の場合よりも、シリアスレジャーが人生の意味を強く促進するのではないか」（Kono et al. 2020, p.140）と考察している。これは言い換えれば、日本人にとって「自分の好きなようにできている」と感じられる活動が趣味くらいしかないのではないかということである。もちろんカナダにおいても趣味だからこそ人生の意味を獲得している人はいるはずだが、それは統計的な傾向としては表れない。趣味が「人生の意味の獲得」を通して主観的ウェルビーイング

<sup>\*12</sup> なおポジティブ心理学では、ウェルビーイングのどの側面を重視するかによって「ヘドニズム」と「ユーダイモニズム」という2つの立場が区別されている (Ryan and Deci 2001)。ヘドニズムは快の感情を重視する立場であり、楽しさや喜びの感情をウェルビーイングとする。それに対してユーダイモニズムは人間の潜在性の実現を重視する立場であり、人生や活動の意義や意味の認知をウェルビーイングとする。時にしんどい思いをしながらも自分にとって面白いことを追求する活動である趣味は、どちらかというユーダイモニズムに親和的である。

をもたらす効果は、日本人という集団一般に当てはまる可能性がある。

### 公共性

次に、趣味が個人と社会にもたらす効果として挙げられるのが公共性である。政治のような公の領域と趣味のような私的な領域の対立はよく語られ、時代診断的な言説では、現代に近づくにつれて人々は私的な領域に閉じこもるようになったとも指摘される。そうした状況下で私的な趣味に打ち込むことが公共性につながる可能性が見いだせた場合、現代社会における民主主義の発展を期待させる結果として受け止められる。

例えば、浅野（2011）はロバート・パトナムの社会関係資本論に依拠し、趣味によってつながる人間関係（趣味縁）<sup>\*13</sup>が若者の公共性に関連しているのかを検証した。社会関係資本論では「互いに違った背景を背負った人々が二次的結社で出会い、共通の目的のために協力し合うことになる。この過程で学習されるのが、自分とは違った他者への信頼と互酬性である」（浅野 2011, p.42）というメカニズムによって、趣味において人々が互いを信頼したり助け合ったりする習慣を身に付け、それが趣味の外部でも発揮されて公共性が実現するという仮説を立てる。浅野は東京都杉並区在住の16歳から29歳の男女に対する質問紙調査からこの仮説を検証しようとしたものの、仮説通りの結果は得られなかった。分析によれば「趣味に関するサークルや団体」への所属や「最も力を入れている趣味に誰かと取り組むことがある」という行動は、若者が持つ一般的な信頼感や互酬性、政治参加や政治的関心に対してほとんど関係していなかったのである。

寺地・小川（2013）も浅野（2011）と同様の問題関心から、東京都練馬区在住の19歳から22歳の男女に対する質問紙調査で得られたデータを分析している。彼らは趣味縁だけでなく、趣味から得られる「道徳性や美的直感などの審美性」「自分の関心を身の回りから引き離すことができる抽象化能力」も若者の政治関心に結び付いてるのではないかという観点を加え、趣味を音楽、マンガ、小説に区別して分析を行った。その結果として、「好きな音楽について友だちと話をする」人、小説のストーリーにこだわったり小説から教養を得られると思ったりしている人、「マンガがきっかけでできた友だちがいる」人ほど政治的関心が高いという結果が得られている。一方で「友だちと一緒にマンガ・アニメ専門店（アニメイト・とらのあな、など）に行く」人ほど政治的関心は低くなっていた。この結果を寺地・小川は音楽、マンガ、小説を巡るコミュニケーションの違いとして考察しているが、考察内容のほとんどが音楽とマンガの違いに関するものであり、なぜ音楽と小説、小説とマンガの間で違いが生じるのかについて記述がないなど、全体的に解釈の難しい結果になっている。これら2つの研究を踏まえると、現時点では趣味が公共性をもたらす効果は期待されるほどには見いだせないと言えよう。

もちろん浅野（2011）や寺地・小川（2013）が行った分析のように統計的（集団的）な傾向としては効果が見いだせなかったとしても、趣味が公共性をもたらす得ないわけではない。『ハリー・ポッター』シリーズのファンたちが連帯し様々な社会運動を行う Harry Potter Alliance のように、趣味をきっかけにして公共的な活動が行われる事例も確かに存在する（Ito et al. 2013, pp.49-53）。そうした事例を増やすことで趣味を通じた公共性の実現は少しでも前進するはずである。ただ、趣味人という集団にこそ公共性が見いだしやすいという統計的な効果までを得るのは現時点では難しいだろう。

---

<sup>\*13</sup> なお「2.4.3 本研究の方針②：興味の深まりを可能にする趣味縁に焦点化する」で後述するように、本研究ではここでの議論とは異なる形で趣味縁に注目する。

### イノベーション

趣味が社会にもたらす効果は、公共性のほかにイノベーションがある。趣味人たちがイノベーションを生み出し社会に広範な影響を与える現象は、インターネットの発展に伴って注目されるようになった。例えば、アマチュアでありながらプロフェッショナルに匹敵する活動を行う者を「プロアマ」と呼ぶ Leadbeater and Miller (2004) は、プロアマの例として、ラップのような DIY 性の強い音楽やジュビリー 2000 といった社会運動に加えて、Linux のようなオープンソースソフトウェアの開発、ゲーム『シムズ』のコンテンツを制作するプレイヤーを挙げている。インターネットによって表現と交流が容易になった趣味人たちの制作物や制作活動は、ユーザー生成コンテンツやユーザーイノベーションとも呼ばれている。

ユーザーイノベーションの事例として、Jeppesen and Frederiksen (2006) はデスクトップミュージック用のソフトウェアを開発する Propellerhead 社 (当時) のオンラインコミュニティを取り上げている。彼らはオンラインの質問紙調査によって、コミュニティにおいて新しい機能を開発し投稿しているユーザーは音楽業界におけるプロフェッショナルが多いのか趣味人が多いのかを検証した。その結果として、趣味の方がコミュニティにおけるユーザーイノベーションに貢献していることが明らかになっている。この結果を Jeppesen and Frederiksen は、金銭的な報酬が得られない状況でのイノベーションは、ただ好きだからこそ取り組んでいる趣味人によってもたらされやすいと考察している。この考察は、プロフェッショナルの制度的な立場やしがらみから自由な者にイノベーションの源泉を見るアマチュアリズムの思想 (Said 1994, 邦訳書 p.127) に近い。

だがその一方で、Jeppesen and Frederiksen (2006) におけるユーザーイノベーションは確かに音楽業界から見た趣味人によって生み出されていたが、そうした趣味人たちの多くは、実は情報技術業界のプロフェッショナルや学生であった。すなわち「趣味人であるユーザーたちは、自分の仕事に関連したプロフェッショナルな専門知を趣味の領域に『輸入』している」(Jeppesen and Frederiksen 2006, p.57) ののである。それゆえ、仕事よりも趣味の方が自由な試行錯誤を行いやすい側面があり得る一方で、趣味であれば誰でもイノベーションを生み出せるとは言えず、また趣味の中で培ってきた専門性だけでイノベーションが起こせるのかは分からない。同様の主張は、政府や企業の機密情報を公開する Wikileaks が現代社会の象徴的なアマチュアリズムである一方で、それはあくまで「象徴的」なのであり「普通の人々が退勤後や子供を寝かしつけた後に繁華街に出かけたりするようなことではない」とする Hamilton (2013, p.181) にも見られる。

趣味は確かに専門的な楽しみ方であるが、そこで培われる専門性と社会的に影響を与えるイノベーションを生み出す専門性は区別して捉える必要があるだろう。認知科学の領域において縣・岡田 (2013) は、プロフェッショナルな芸術家や科学者といった「創造的熟達者」と、市民や趣味人として創造に携わる「創造的教養人」を区別している。その差異は、前者が歴史的創造性を生み出すのに対し、後者が心理的創造性を生み出す点にある。歴史的創造性とは社会や歴史にいまだないものを生み出すことであり、心理的創造性とは社会にはすでに存在しているかもしれないがその人にとっては新しいものを生み出すことを指す。

創造的教養人は、アーティストのように美術史上で未だなされていない表現を探索する必要は必ずしもない。それよりも、自己にとって新たなチャレンジを続けることが重要だと言えよう。またそれに伴って、活動の時間的スパンやコミットメントの程度、あるいは領域固有の知識の蓄積や技能の熟達等も、両者間で大きく異なると推測される (縣・岡田 2013, p.36)。

趣味人はその趣味を経験していない人に比べれば様々な専門性を身に付けている。作品を制作したりパフォーマンスしたりする趣味の場合には、その専門性を活用して日々新たな創作がなされていくだろう。だ

が、それが社会的な水準でのイノベーションになる場合は限られている。公共性に関する議論にも通ずるが、趣味からイノベーションが生み出されることがあったとしても、趣味だからこそイノベーションが起きるとまでは言えない。どのような趣味の場合にイノベーションが生み出されるのかは明らかになっていないのが現状である。

以上の研究を踏まえると、趣味が個人や社会に対してもたらす効果の程度は以下のように言える。

#### 趣味のもたらす効果

趣味に打ち込むことは結果として個人や社会に何らかの効果をもたらすと考えられている。例えば趣味を専門的に楽しむことを通して知識や技能を獲得したり人生の意味を得たりすることは、個人のウェルビーイングをもたらす。この効果は日本人において顕著である可能性もある。一方で、社会にもたらす効果としては、趣味に打ち込む人々が公共性を育んだり、イノベーションを生み出したりするかが注目されている。ただ、これらの効果が実際にもたらされた事例はあるにしても、趣味だからこそもたらされたと言えるのかはいまだ論考の余地がある。

### 1.3 楽しみを促進する社会的世界の探究へ

本章では趣味を「継続することで専門的な楽しみ方をする余暇活動」と定めた。さらに、これまでの人文社会科学において趣味に関してどのような研究が行われてきたのかについてレビューを行った。その結果、趣味に対して以下のような学術的関心が寄せられていることが明らかになった：趣味という概念や営みが歴史的にどのように価値付けられてきたのか、現代社会において趣味がどのように楽しまれ、家庭生活や仕事と対立したり調整されたりしているのか、趣味に打ち込むことが個人や社会にどのような効果をもたらすのか。一つの研究でこれらの学術的関心全てを引き継ぐことはできない。以下では、本研究が先行研究のどのような知見に注目し、いかなる方向性で研究を発展させるのかを論じたい。

#### 社会的世界に依拠する趣味

まず注目したいのは、趣味は社会的世界に依拠して行われるということである。確かに趣味には個々人の興味が反映されており、興味に駆動された趣味に打ち込むことで、趣味人はそれぞれの主観に基づいたウェルビーイングを獲得する。そのような意味で趣味は「私的」な活動である。だが、一方で、趣味は社会的世界に存在する様々な資源を用いて実践されるのであった。

社会的世界とは、「1.2.2 趣味の民族誌①：趣味の専門的な楽しみ方」で示したように「参加者が興味を持ち関与する領域に結び付いたアクター、組織、出来事、実践が織りなす、不特定で拡散した集まり」、すなわち趣味の業界を意味するのであった。例えば、ある人がコントラクトブリッジを遊ぶことができるのは、ブリッジの社会的世界において歴史的にコントラクトブリッジのルールが発明されたからである。また、複数人でプレイするというブリッジのルールを遂行可能にする仲間やクラブが存在するからである (Scott and Godbey 1992)。革新的な「移動茶室」を実践するにしても、それが茶道である以上、無から創造されるのではなく先行する様式が取り入れられていた (矢島 2018)。趣味は人間文化の一つであり、他者や先人が築いてきた資源を抜きにしては成り立たない。もちろん、それは社会的世界によって個人の趣味が全て決定されるということ

ではない (Lee 2020)。個人が趣味を実践するための「道具箱」(Lizardo and Strand 2010)が社会的世界の内にあることを指す。

このことは、趣味が必ず複数人によって行われることを意味するのではない。一人で趣味が行われることも当然ある。ただ、たとえ一人で趣味を行う場合でも、間接的に他者や先人がもたらした恩恵を受けているということである。一人でモデルロケットを飛ばしていても、あるいは料理を作っている、定番のモデルを使っていたり (Azevedo 2013a)、料理番組のレシピから情報を獲得したりしていれば (Hartel 2011)、やはりその趣味は社会的世界に依拠している。

#### 社会的世界による楽しみを促進／制約

そのうえで既存の研究からは、社会的世界の果たす役割が「趣味人によって利用される」という受動的なものだけではないことが見えてきた。社会的世界は趣味の楽しみを形成する積極的な役割も担っているのである。「1.1.2 シリアスレジャーとしての趣味」で述べたように、趣味の専門的な楽しみ方は余暇活動を継続するなかで形づくられていく。この時、社会的世界は楽しみ方の生成過程に関わるアクターとして働く。

逆説的であるが、そのような社会的世界の役割は、社会的世界によって楽しみが「制約」されることに見いだされる。例えば、ジュニアホッケーにおけるレジャーキャリアの放棄は、別のチームへのトレードやコーチやトレーナーとの対立がきっかけになっていた (MacCosham and Gravelle 2018)。この事例は、ホッケーをプレイする環境や関係者とのやりとりが、趣味を「楽しめなくする」場合があることを示している。あるいは、スカイダイビングの中断 (Anderson 2011) も、仕事の忙しさに加え、ひっきりなしに届く講習会の案内が焦りや義務感を引き起こすことが原因であった。けがや家庭生活といった外的要因だけでなく、趣味の社会的世界も楽しみを制約する。ネガティブな意味ではあるが、こうした事例から社会的世界が楽しみ方の生成過程に介入することが見て取れる。

ここまでの議論を踏まえると、当然ながら次の疑問が湧く。社会的世界は趣味の楽しみを「促進」する役割も果たすのだろうか？

その答えはおそらくイエスである。そうでなければ現実的に趣味を楽しむ人々存在する事実は説明がつかない。社会的世界は趣味を「楽しめなくする」こともあるが、何からの形で趣味を「楽しめるようにする」こともあるはずだ。

ただ、「1.2 趣味研究のテーマと動向」で見えてきた趣味研究では、社会的世界が楽しみを促進する過程は必ずしも明らかにされてこなかった。趣味の継続に伴って専門的な楽しみ方が形成される過程は、ベリーダンス (Kraus 2014) やローンボウルズ (Heuser 2005) のレジャーキャリアという形で示されている。そして、その過程で社会的世界はおそらく何らかの役割を果たしている。だが、それに着目した分析は行われていなかった。

#### 趣味を支える知を目指す

以上の現況を本研究は課題として認識する。楽しみを制約する社会的世界に比べて、楽しみを促進する社会的世界についての知見は乏しい。このことを本研究は乗り越えるべき問題だと考えたい。

そう考えられる理由は2点ある。1点目は、楽しみを制約を取り除くことは、楽しみが促進されることを意味しないからである。このことは余暇活動への参加に関する議論において、レズリー・レイモアによって指摘された (Raymore 2002)。再びジュニアホッケーの事例を想起しよう。選手にとって、トレードによって弱小チームへ移籍させられたことは楽しみを制約となり、ホッケーへの興味を失わせた。では、その選手はトレードされることがなければ (制約がなければ)、ホッケーをより楽しめたとと言えるだろうか。その答えはもともと所属していたチームの環境次第である。チームが楽しみを促進する集団であれば、ホッケーはより楽しく

なっただろう。そうでなかったならば、ホッケーを楽しめなくなることもなければ、楽しめるようになることもない。レイモアは、制約を取り除くことは「コップの半分にしき水が入っていない」ようなものだと言う。もう半分の水は、促進要因があって初めて満たされる。いくら楽しみを制約する社会的世界について理解を深めたとしても、それによって楽しみを促進する方法が見いだされるわけではない。

このことは2点目の理由にもつながる。楽しみを促進する社会的世界についての理解が深まらなければ、趣味は「楽しみを促進する社会的世界に運良く巡り会えた人」だけが楽しめるものになるからである。すでに趣味を楽しんでいる人々がいる以上、楽しみを促進する社会的世界が存在することは疑いない。だが、そのことは、誰もがそうした社会的世界に関われることは意味しない。個々の趣味人が関われるのはあくまで社会的世界の「一部」である (Lee 2020)。この時、置かれた環境が楽しみを促進しないものであったらどうなるだろう。もし、どのような環境が楽しみを促進するのかが分かっていたら、そうした環境を探したり、自らつくろうとしたりできるだろう。そうでなければ、趣味の楽しみは社会的世界に恵まれた人が享受するままになる。

もちろん、環境を変えてまで楽しむかは本人次第である。趣味は自発的に行われるものであり、本人の意に反して楽しみ続けるべき道理はない。楽しみが制約されるならば、放棄するのも自由である。だが、楽しむこと、より楽しめるようにすることもまた、趣味の自由である。楽しみを促進する社会世界を想像し、その実現に向けた手立てを持っていけば、実際にそうするかはともかく、さらに楽しむための自由や選択肢を手にすることができる\*14。現状の趣味研究は、「楽しめなくなる」状況を特定し、対処するために知見を役立てることはできる。だが、「楽しめるようになる」状況を見だし、それを目指すことにはまだ貢献できないのである。だからこそ、本研究は、「趣味における楽しみを促進する社会的世界」がどのようなものであるのか、分析・記述することを目指したい。

そのためのアプローチは、第2章で検討するように、趣味を楽しみ続け、面白さを深めていった趣味人に注目するものになる。彼・彼女らがどのような社会的世界（具体的には2.4.3項で後述する社会的世界の一部としての「趣味縁」）に関わり、どんな出来事を経験をしたのかを尋ねる。そして分析によって楽しみを促進する社会的世界のあり方について示唆を得るのである。この試みは、見方によっては能天気なユートピア主義だと捉えられるだろう。社会的世界が様々な制約となり、それによって楽しみを阻害されている人もいるのに、なぜ、すでに楽しめている人に注目するのか、と。もちろん、そうした制約への理解を深めることも引き続きなされるべきである。だが、それと同じくらい、楽しめている人に注目し、楽しみを促進する社会的世界について理解を深めることも必要だと本研究では考える。趣味は専門的な楽しみ方である以上、そこでの楽しみ方は簡単に形成されるものではない。では、趣味の専門的な楽しみ方を可能にし、支えるような社会的世界とは

\*14 以上の議論は「趣味の楽しみ方は趣味の社会的世界において促進されたり制約されたりする」ことを基本的な想定として進めてきた。そのようにして楽しみ方が形成されることはごく当たり前のように見えるが、必ずしも研究上の焦点を当てられてこなかったのである。こうした事情は、注\*7で言及した、テイストとしての趣味に関する文化社会学研究にも見られる。典型的なテイストの研究では、人々のテイスト（を反映した文化参加）が年代や学歴、経済状況、ジェンダーと関連することが示される。ジャズ・ライブを聴きに行く層として高卒者に対する大卒者の割合が増えており、ジャズは「ハイカルチャー」化しているという具合である (DiMaggio and Mukhtar 2004)。クラウディオ・ベンゼクライによれば、こうした研究は、あくまで特定のテイストと特定の地位の対応関係を示すものである。そこから「特定の階層やジェンダーの人々だけが文化の楽しみを享受している」ことは示せるかもしれない。だが、「では、現在その文化を楽しめていない人が、楽しめるようになるためのテイストをいかにして身に付けられるのか」という問いには答えられない (Benzecry 2009)。大卒を卒業したからといって誰でもジャズを楽しめるわけではないし、大学の授業でジャズへのテイストが涵養されるわけでもない。あくまで音源やライブ演奏としてジャズにいかにかに接したのか。ジャズの現場でどんな体験をしたのかが問題だろう。社会的地位がテイストの生成を媒介することはあっても、社会的地位そのものがテイストをつくり出すわけではないのである。ベンゼクライはその点を課題と捉え、オペラを題材にした研究を行っている。「社会階層の高い人だからオペラを楽しめる」といった説明は行わずに、オペラハウスでの鑑賞機会にオペラの楽しみ方を学ぶ局面がいかにかに含まれているのかを参与観察したのである。ただ、ベンゼクライのアプローチも、継承した研究 (Maciel and Wallendorf 2017) は一部に存在するものの、一般的なものにはなっていない。

どのようなものなのか。趣味研究がそのことを明らかにしなければ、半分だけ水の入ったコップが満たされることはないだろう。

本研究の問題関心

これまでの研究から、私的な活動のようにも思われる趣味は、趣味の社会的世界に存在する様々な資源に依拠して行われることが明らかになった。さらに、社会的世界は単に趣味において利用されるだけでなく、趣味人が専門的な楽しみ方を形成する過程にも積極的に関わるようである。このことは逆説的ではあるが、レジャーキャリアの放棄に関する研究から示唆された。趣味を活動する環境によって、楽しみが「制約」される（楽しめなくなる）場合がある。その一方で、社会的世界が楽しみを「促進」する（楽しむようにする）過程は、実際には存在しているはずだが、研究では明らかにされてこなかった。楽しみは、制約が取り除かれるだけでなく、促進されることで初めて形成される。だが、それが社会的世界に支えられて、いかに可能になるのかは示されていない。そのため現状の知見は、趣味を楽しむ社会的世界を想像し、実現を目指す試みには貢献できなくなっている。それでは、楽しみを促進する社会的世界に運良く巡り会えた人だけが、趣味を楽しむことになってしまうだろう。そこで本研究は、「趣味における楽しみを促進する社会的世界」を分析・記述することを通し、趣味を支えるために利用可能な知を生み出すことを目指したい。





## 第2章

# 社会文化的学習としての興味発展への着目

第1章では「趣味における楽しみを促進する社会的世界を分析・記述する」という本研究の問題関心を示した。第2章では、この問題関心に対して、どのような理論枠組みを用い、いかなる問いを設定することでアプローチするのかを示す。まず「2.1 余暇研究と学習科学の融合的アプローチ」では、余暇研究と学習科学を融合し「興味発展」に注目するアプローチを提示する。次に「2.2 興味発展の理論枠組み」では、学習科学が依拠する興味の人一対象理論において、興味と興味発展がいかに概念化されているのかを確認する。さらに「2.3 興味発展の説明様式」では、興味発展の説明様式として、教育心理学・発達心理学に基づき「発達」として興味発展を説明することと、学習科学における社会文化理論に基づき「学習」として興味発展を説明することの差異を示す。この区別を行うのは、楽しみを促進する社会的世界を分析・記述するうえで、学習としての興味発展に着目することが有効だと考えられるからである。そのうえで「2.4 社会文化的学習としての興味発展から楽しみを促進を問う」において、学習としての興味発展という枠組みによって趣味に注目した先行研究の知見と限界点を踏まえ、本研究の方針を定める。それは「個々の趣味人による興味の深まりに依拠すること」「興味の深まりを可能にする趣味縁に焦点化すること」「趣味縁の種類として実践共同体と実践ネットワークを区別し、それぞれがいかに興味の深まりを可能にするのかを分析すること」というものである。「2.5 本研究の問いと事例」では以上の方針を本研究の問いとして表現したうえで、問いに答えるためにアマチュアオーケストラとアマチュア写真を事例として選択する根拠を述べる。

### 2.1 余暇研究と学習科学の融合的アプローチ

第1章では趣味に関する人文社会科学研究をレビューした。そこから得られた本研究の問題関心は余暇研究の概念や知見に依拠している。例えば、専門的な楽しみ方として趣味を定義することは「シリアスレジャー」の概念に基づいている。あるいは「楽しみの促進」を研究する必要性は、「社会的世界」や「レジャーキャリアの発展と放棄・断念」に関する研究から見いだされた。このように本研究の問題関心は余暇研究を核としている。

他方で、楽しみを促進する社会的世界の分析・記述を余暇研究が「行っていない」からこそ、本研究の問題関心は設定されたのであった。分析・記述が行われていない理由は、単にまだ手を付けていないからというものではないだろう。余暇研究の理論枠組みでは、そもそも楽しみを促進する社会的世界は記述しづらいように思われるのである。例えば、「レジャーキャリア」は趣味を実践してきた経歴全般を指す。その中には楽しみ方が形成される過程も含まれるが、レジャーキャリアと言った場合に、その過程だけに焦点が当たるわけではない。あるいは「社会的世界」も趣味の業界全体を指す茫漠とした概念である。それによって個々の資源によ

る働きを捉えられる概念ではない。

本研究の問題関心に従って研究を進めるには、余暇研究の理論枠組みでは限界がある。この状況を打開するためには、余暇研究とは異なる分野との融合的なアプローチが必要となる。

### 興味発展に関する学習科学との融合

そこで本研究が依拠するのが学習科学である。学習科学は、認知科学、教育心理学、計算機科学、文化人類学といった分野を基礎に、学際的に学習を取り扱う分野である (Sawyer 2014, 邦訳書 第1巻 p.1)。「2.2 興味発展の理論枠組み」以降で詳述するが、学習科学は「興味発展」に関する理論枠組みと経験的研究を蓄積してきた。それらが本研究によって有効な道具立てとなる。

ここでは学習科学の詳細に立ち入る前に、余暇研究と融合する分野として、なぜ学習科学に見当を付けられるのかを論じておきたい。これまで余暇研究と学習科学は関連する分野としては捉えられてこなかった。本研究の問題関心に基づくと、なぜ学習科学への接点を見いだせるのだろうか。

その要点は、楽しみの促進とは「楽しめるようになる」過程を表すことにある。第1章で論じた楽しみの促進とは、趣味が楽しまっている「常態」を指すのではなかった。楽しみの促進とは、それまで行っていなかった楽しみ方が形成され、楽しめるようになる過程である。この時、楽しめるように「なる」過程は、楽しみ方を「学習」する過程としても捉えられる。

学習科学において、学習とは「多様な経験を通して人間が自らの内的表象を修正していく過程」「文化的実践に意味ある形で参加していく過程」「今までにない新たな知識を創造する過程」などと定義される (大島・益川, pp.53-54)。いずれの定義においても、学習とは「経験を通して新たな有能さに到達すること」を意味する。趣味は生得的に楽しめるものでもなければ、生物学的な成熟によって楽しめるようになるものでもない。趣味の社会的世界に関わる経験を通して、経験を蓄積したからこそその楽しみ方に到達するのが趣味である。余暇活動は学習を通して趣味になる。だとすれば、楽しみの促進は学習科学の枠組みによって捉えられると考えられる。

そのうえ、学習科学は「興味発展」を学習の一つと捉える。興味発展が学習であるという考え方はあまり一般的ではなく、その詳細は「2.3 興味発展の説明様式」で後述する。少なくともここでは、学習科学における学習が、「1.2.2 趣味の民族誌①：趣味の専門的な楽しみ方」で述べた趣味の認知的側面のうち、専門的な知識や技能の習得だけでないことが肝要である。なぜならば、知識や技能の習得は「楽しめるようになる」ことの必要条件であっても、十分条件ではないからだ。

例えば、コントラクトブリッジのルールを記憶することは、楽しみ方を学ぶ過程の一つと言える。ルールを知らなければブリッジを楽しめることはない。その意味で、ルールの記憶は楽しめるようになるための必要条件である。一方で、ブリッジのルールを知っている人が、みな趣味としてブリッジを楽しんでいるとは限らない。ブリッジを遊ばずに、ただルールのみを記憶することも原理的には可能である。そのような人は、強制されればブリッジを遊ぶことはできる。だが、それをもってブリッジを楽しんでいるとは言わないだろう。活動を遂行できることと、活動を楽しんでいることは区別されるのである。逆に言えば、趣味としてブリッジを楽しんでいる人は、知識や技能を習得してブリッジを遂行できるようになっただけでなく、ブリッジを遂行することの面白さも感じられるようになったのだと考えられる。だからこそ「1.2.4 趣味のもたらす効果」で見たように、趣味を楽しむことはウェルビーイングをもたらすのだろう。

このことを踏まえると、楽しみの促進において「興味発展」は中核的な過程だと考えられる。活動を遂行できるようになるだけでなく、興味を持って取り組めるようになって初めて、人は趣味を楽しめるようになったと言えるだろう。楽しみが促進される過程は、学習としての興味発展に注目することで捉えやすくなる。だか

らこそ、本研究の問題関心は余暇研究と学習科学を融合することでアプローチ可能になると考えられるのだ。

### 学習科学のみでは不十分なのか

なお、ここで「余暇研究ではなく学習科学に依拠する」のではなく、「余暇研究と学習科学の融合的アプローチを取る」のには根拠がある。楽しみの促進について研究し、趣味を支えるような知を生み出すことは、学習科学自体の関心にはないからである。本研究は理論的枠組みに関しては学習科学に依拠することになるが、その枠組みを趣味に適用する意義や方法は、余暇研究に依拠したからこそ見いだされる。学習科学のみで本研究が成立するわけではない。

「2.4.1 趣味における興味発展に関する先行研究」で見ると、実際のところ学習科学には興味発展の枠組みから趣味を扱った先行研究が存在している。一見したところ、それらの研究は本研究と同じアプローチを採用しているように見える。だが、趣味を研究することの意義付けに関して言えば、本研究と学習科学研究の立場は異なる。

それがよく表れているのが、研究対象とする趣味の選び方である。先取りして示すと、学習科学研究が対象とした趣味は以下のものである：アマチュア天文学 (Azevedo 2013a, 2019)、野鳥観察とアマチュア天文学 (Corin et al. 2017)、野鳥観察とアマチュア植物学、環境アドボカシー (Hecht et al. 2019)、*Minecraft* のプレイ (Hollett 2016)、スケートボードと写真・映像制作 (Hollett and Hein 2019)、野鳥観察とアマチュア天文学 (Jones et al. 2017)、アマチュア昆虫学とアマチュア天文学 (木村 2017, 2019, 木村・小川 2018)、錦鯉の飼育 (Liu 2012, Liu and Falk 2014)。タイ・ホレットによる研究 (Hollett 2016, Hollett and Hein 2019) は *Minecraft* のプレイやスケートボード、写真・映像制作を扱っているが、それ以外の研究は全て理科・科学にまつわる趣味を扱っている。

その理由は、趣味を対象とする学習科学研究の目標が科学教育だからである。これらの研究にとって、趣味は「科学や技術に親しんでいる市民」の範例となるからこそ研究する意義が生じる。趣味の研究を通して、学校教育において生徒の科学・数学・技術領域への参加や興味を促す学習環境デザインへの示唆を得たり (Azevedo 2013b, 2019)、生涯にわたって科学に携わる市民を育成する環境のあり方を明らかにしたりする (Corin et al. 2017, Hecht et al. 2019, Jones et al. 2017, 木村 2017, 2019, 木村・小川 2018, Liu 2012, Liu and Falk 2014) ことが目的なのである。認知科学にルーツを持つ学習科学は、必ずしも学校教育を前提にして論を組み立てるわけではない。だからこそ本研究が利用できる理論的枠組みを備えているわけだが、それでもやはり教育改革を志向していることに変わりない。特に科学教育はアメリカの国家的な教育政策として重視されてきたため、学習科学と科学教育は強い結びつきを持っている (Songer and Kali 2014)。そのため、学習科学は理科・科学的な趣味を楽しめるようになる過程には関心を持つが、それ以外の趣味を研究する動機は持たないだろう。学習科学の枠組みが持つポテンシャルを、趣味を支えるために援用する本研究のアプローチは、「余暇研究と学習科学の融合」と言うよりほかないのである。

## 2.2 興味発展の理論的枠組み

以上の論考を踏まえ、ここからは余暇研究と学習科学を融合したアプローチを、具体的な経験的研究に落とし込んでいく。学習科学における興味発展の理論的枠組みを詳述し、本研究がどのような方針と問いを立てるのかを論じたい。まず本節では、学習科学において「興味」および「興味発展」がどのように捉えられて

いるのかを示す。興味概念の系譜は学習科学の成立よりも古く\*1, 1970年代後半から1990年代にかけてドイツの教育心理学・発達心理学において議論されてきた「興味の人一対象理論」(Person-Object theory of Interest: POI) (Schiefele et al. 1983)に遡る。哲学者ジョン・デューイが1913年に『教育における興味と努力』(Dewey 1913)をすでに出版しているように、教授・学習の議論において興味は長らく関心の的であった。それはひとえに興味を持った対象について人はよく学ぶからである。そのため興味は教科学習に対する動機づけの一種として理解されてきたが、そもそも人がなぜある対象について興味を持つのかに関する理論は乏しいままだった。そうした状況下で興味の人一対象理論は、興味を「人と対象の関係性」として理解し、その関係性の構造変化から興味発展を捉えた点に特徴がある。本節ではそうした興味と興味発展の定義を整理するが、次節で述べるように人一対象関係としての興味理解は、学習科学における社会文化理論から解釈されることを通して、興味発展もまた学習の一種であることをつまびらかにする。学習への動機づけとしての興味から、それ自体が学習成果としての興味へ認識の転換がもたらされるのである。それによって、興味発展の理論枠組みは、楽しみの促進を捉える有効な手立てとなる。

### 2.2.1 人一対象関係としての興味

まず、興味の人一対象理論における興味の定義 (Fink 1991, Hofer 2010, Krapp and Fink 1992)を総括すると以下ようになる。

#### 興味の人一対象理論における興味の定義

人と特定の対象または対象領域との比較的持続的で独自の関係性。関係性自体は直接観察できない仮説構成体であるが、経験的には人がある対象または対象領域に繰り返し関与することとして観察される。またこの関係性はポジティブな感情、高い価値付け、深い知識を伴うことによって特徴付けられる。

また、ここでは興味の定義を構成するいくつかの用語も導入されている。

- 対象：人が身の回りの環境の中で特に関係性を結ぶ自分以外の部分。具体的なモノや活動に加えてトピック（モノや活動にまつわる目標や問い、アイデア）も対象になり得る。
- 対象領域：複数の対象を包含するカテゴリーやジャンル。同じ対象領域に関係性を結んでいても、興味対象は個人ごと・時点ごとによってしばしば異なる。

興味の人一対象理論の提唱者であるアンドレアス・クラップとベネディクト・フィンクは、スポーツを例にして興味対象と対象領域を説明している (Krapp and Fink 1992, p.401)。例えばスポーツに興味のある3人がいたときに、その3人は確かに「スポーツ」に興味があるが、スポーツのあらゆる側面に興味があるわけではない。Aさんは「マラソンのような個人競技を行うこと」に興味があるが、Bさんは「プロチームの試合を観戦すること」に興味があり、Cさんは「釣りのような野外活動」に興味がある。この場合、3人の興味は「スポーツ」という興味領域としては共通しているが、具体的に興味対象となっている活動はそれぞれ異なる。こうした領域の共通性と対象の差異から、個々人の興味が捉えられる。

私たちが日々生活する中で、身の回り（環境）に存在するモノ、活動、トピックは実際のところ無限に存在し、それらを全て列挙することも数え上げることも不可能である。だが、私たちは普段特にそれを気にも留め

\*1 学習科学は1980年代後半から1990年代にかけて形成された (Sawyer 2014, 邦訳書 第1巻 p.11)。

ずに生活している。物理的に無限のモノ、活動、トピックが周囲に存在していても、私たちが関係性を結び、自分の生活において意味あるものとして認識している対象はごくわずかである。そうした対象、特にポジティブな感情を伴って繰り返し関与する対象こそが興味対象であり、環境の中から何が興味対象として選び取られているかに、その人の独自性・特異性が表れるのである。

ここでは個人間の差異を表すものとして興味対象と対象領域を整理したが、興味対象と対象領域は経時的に見た場合には個人内の差異も表す。ある時点における A さんの人—対象関係が、別の時点における人—対象関係とは構造的に異なるという点に、A さんの興味発展を見いだせるのである。

### 2.2.2 人—対象関係の構造変化としての興味発展

次に、興味の人—対象理論において興味発展とは以下のように定義される。

#### 興味の人—対象理論における興味発展の定義

個人が新たな人—対象関係を結ぶこと。経時的にはある個人の人—対象関係が構造的に変化することとして捉えられる。

この興味発展を視覚的に理解しやすくするために、フィンクは興味対象・対象領域・時点からなるダイアグラムを開発している(図 2.1)。このダイアグラムはフィンクやクラブらが参加した Interest Genesis Project という 5 年間(1980—1985 年)にわたる児童の興味発展に関する縦断調査を基に作製された。この 5 年間で児童は幼稚園に入園し、さらに小学校へ進学している。調査では親や教師に対するインタビュー、質問紙配布、家庭と幼稚園での観察によって、環境の変化を経験した 4 つの時点における児童の興味対象が特定されている。図 2.1 は調査参加者の中でも、サビーヌという児童(1985 年時点で 7 歳)における動物にまつわる人—対象関係の構造変化を図示したものである。

図 2.1 には  $t_1$  から  $t_4$  までの時点が示されており、その時点での人—対象関係の構造が描かれている。興味対象は囲み文字で描かれ、その囲み文字をさらに見出し付きの四角形で囲むことで対象領域が表現されている。この図から、サビーヌは 4 つの時点において一貫して「動物」という領域に興味を持っていたが、動物領域内における興味対象は、時点ごとに一貫しているものと変化しているものがあることが分かる。例えば「動物園訪問」は一貫して興味対象になっているが、「動物の本を見る」ことは  $t_2$  以降の時点では興味対象にならなくなっている。その代わりに  $t_2$  時点では「動物のテレビ番組」が、 $t_3$  時点では「動物観察」や「動物の話をする」ことが、 $t_4$  時点では「動物を演じる」ことや「犬小屋を作る」ことが新たな興味対象となっている。このようにどのような領域においてどの対象に興味が持たれているのかという構造の変化をたどると、サビーヌの動物への興味が発展していく様子が見て取れる。もし「動物」という対象領域が存在しなくなった場合にはサビーヌの動物への興味は失われたことになるが、「動物」という対象領域が持続している中で興味対象が新たに統合されたり除外されたりすることは、サビーヌにとっての動物の魅力や面白さが特定化されていく過程として理解できる。

こうした興味発展の捉え方は、興味発展に対する個体発生的視座と呼ばれることもある。個体発生的視座の目的は「個人の生活史に結び付けて興味の起源と変化を調査する」(Schiefele et al. 1983, p.20)ことや、「個人的興味の創発、安定化、変化を記述し説明する」(Krapp 2002, p.385)こととされている。それゆえ図 2.1 のように人—対象関係の構造変化として興味発展を描くことも必要な作業である一方、なぜその構造変化が起

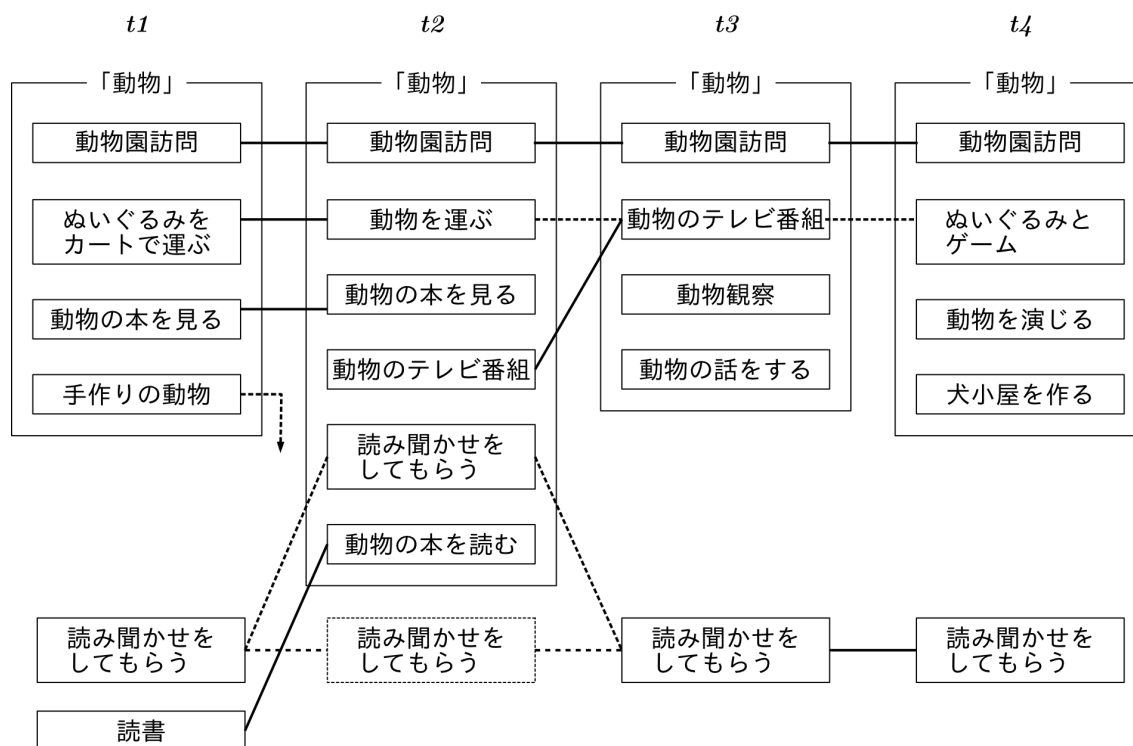


図 2.1 : 人—対象関係の構造変化の例 (Fink 1991, p.194 を基に作製)

きたのかを説明することも目指されている。いったい  $t3$  から  $t4$  の間に何が起こったためにサビーヌは「犬小屋を作る」ことに興味を持ったのだろうか。おうちで犬を飼い始めたのだろうか。それとも小学校で犬が飼育されていたのだろうか。個体発生的視座からこうした問いに取り組むことで、人の興味発展がいかにして可能になるのかを特定できるようになる。

### 2.3 興味発展の説明様式

では、興味の人—対象理論に基づく研究において、興味発展（人—対象関係の構造変化）はいかにして起きると説明されてきたのだろうか。興味の人—対象理論は当初からユリー・Bronfenbrennerによる生態学的な発達心理学 (Bronfenbrenner 1979) を参照するなどして、興味発展を人と環境の相互作用から説明することを志向していた (Schiefele et al. 1983)。その一方で、興味の人—対象理論の直系分野である教育心理学や発達心理学による興味発展の捉え方と、その後に登場した学習科学による興味発展の捉え方では、環境との相互作用を説明する様式が異なってくる。本節ではこれを「発達としての興味発展」と「学習としての興味発展」の差異として整理していく。こうした区別を行うのは、楽しみを促進する社会的世界について記述するうえで、学習としての興味発展に着目することが有効だと考えるからである。

### 2.3.1 発達としての興味発展：発達心理学，教育心理学

発達として興味発展を捉える教育心理学や発達心理学は、「年齢」に関係する環境との相互作用から興味発展を説明する。「発達」という用語は、多くの場合で年齢が上がることを含意する。例えば『「学び」の認知科学事典』では「発達」は次のように定義されている。

生命体は誕生から死まで、その身体の形態、行動の様態、精神の構造を種々に変容させる。一定の順序にしたがって段階的に進行するその不可逆的な変容を発達と呼ぶ。その発達には遺伝的に予定されたプログラムにしたがって展開する成熟の側面と、周囲の環境とやりとりを通して種々のものを獲得していく側面とがあって、その相互作用によって具体的な発達過程がたどられていく（佐伯 2010, p.112）。

このうち興味発展が該当するのは遺伝的な成熟ではなく「環境とのやりとりを通して種々のものを獲得していく側面」であるが、そうした側面も含めて「発達」とは「一定の順序にしたがって段階的に進行する」と想定されている。その中で年齢が「一定の順序」や「段階」を表す象徴的地位を占めることは、心理学の大家ジャン・ピアジェによる認知発達段階論（Piaget 1970）にも示されている。

興味発展も長らく年齢の変化に伴うものとして捉えられてきた。このことをアン・レニングァーは「個人的興味の変動パターンは年齢と典型性の関数としても見なされてきた。すなわち、個人的興味は生徒の神経学的プロフィールとの関係において、時間の経過によって変化する」（Renninger 2000, p.385）と要約している。例えば、フィンクやクラブらの Interest Genesis Project では、児童の居場所が家庭から幼稚園、幼稚園から小学校へと変わっていく「生態学的移行」（Bronfenbrenner 1979, 邦訳書 p.29）が興味発展に与える影響に焦点が当てられていた。そこでは家庭から教育機関へと児童を取り巻く環境が変わり、日常的に関わる他者が母親から友達へ変化することなどが、興味発展を助長したり妨害したりする条件として分析されている（Kasten and Krapp 1986, p.183）。直接的には友達との相互作用が興味発展に影響するのであるが、友達との相互作用をもたらすことになる環境の変化は、年齢が上がり幼稚園や小学校に入園・入学することによってもたらされたのである。

また Schiefele et al. (1983, pp.27-28) では Interest Genesis Project の対象からは外れるものの興味発展に影響するであろう「ライフイベント」として、大学進学、就職、結婚と離婚、転職、失職、退職が挙げられている。実際に、ドイツやオランダの後続世代の研究者たちは、青年期の課題であるアイデンティティ形成の一環としていかに興味が発展するのか（Hofer 2010）、高校生が大学進学のタイミングで複数の学問への興味をいかに発展させるのか（Akkerman and Bakker 2019）といった、年齢が上がることによる生態学的移行の影響について研究を進めている。

このような年齢に関係する環境との相互作用に注目し興味発展を説明する教育心理学・発達心理学の研究は、興味発展を「発達」として捉えている。これらは興味の人一対象理論が当初から持っていた関心に取り組み続けている直系分野だと言えよう。

しかしながら、楽しみを促進する社会的世界へのアプローチを模索する本研究の立場からすれば、発達として興味発展を捉えることは不必要に視座を限定していると理解せざるを得ない。確かに年齢に関わるライフイベントが趣味の楽しみ方に影響を及ぼすことは「1.2.2 趣味の民族誌①：趣味の専門的な楽しみ方」で見たレジャーキャリアの断念・放棄に関する研究でも示唆されていた。その意味で、発達としての興味発展に着目して楽しみの促進にアプローチすることも部分的には可能ではある。その一方で、レジャーキャリアの発展に関する研究が扱っていた、フラメンコダンサーが同じスタジオで行われていたベリーダンスに興味を持った

(Kraus 2014) というような事例は、年齢が上がることで起きるとは考えにくい、それはあくまでフラメンコに飽き始めたダンサーと、複数のジャンルのダンスが同時に実践されていたスタジオという空間の相互作用によって引き起こされたものである。だが、発達として興味発展を捉えていては、こうしたライフイベントとは関係なく発生する興味発展は説明しにくい。

それゆえ楽しみを促進する社会的世界にアプローチするうえでは「発達」という文脈を取り除き、より柔軟に興味発展を説明できることが望ましい。それを可能にするのが、学習科学における「学習」としての興味発展の捉え方である。

### 2.3.2 学習としての興味発展：学習科学

学習として興味発展を捉える学習科学は、年齢に関係するライフイベントという制約をかけることなく、様々な実践とその現場を分析しながら興味発展を説明する。それによって発達として興味発展を捉える場合に比べれば、視野は飛躍的に拡大されている。

学習としての興味発展という捉え方は、2010年代に学習科学において登場した。この動向を切り開いたのがフラビオ・アゼベドやタイ・ホレットといった学習科学者である。学習としての興味発展はごく新しい動向ではあるものの、2019年にはヨーロッパ教授学習学会と国際文化活動研究学会が刊行する学術誌 *Learning, Culture and Social Interaction* において「特集：学習としての興味」が生まれ、アゼベドやホレットの論文が収録されるという展開も見せている (Azevedo 2019, Birbili and Hedges 2019, Hollett and Hein 2019)。

学習として興味発展を捉える研究は、興味発展を可能にする人々の実践について分析することを重視する。例えば、アゼベドは趣味のモデルロケット工学を事例にした研究において、学習としての興味発展という枠組みを初めて示し、次のように述べている。

人々の興味発展は、単に彼・彼女らが暮らす社会、文化、制度的な環境の影響を受けているというよりは、根本的に、彼・彼女らがその一員である実践共同体において価値付けられている活動の「部品やかけら」の中から起きるのである。(中略) それゆえ、社会文化理論の焦点は、まず個人の行動や追求に置かれるのではなく、身近な環境や遠方の環境がいかにして実践への様々な参加の仕方を継続的に可能にしているのかに置かれる (Azevedo 2011, p.149)

同様にホレットも、デジタルメディア空間を用意した図書館における若者の *Minecraft* プレイに関する研究において、自身の研究関心を以下のように表現している。

図書館の内外を問わず、意図的にデザインされたプログラムはその設計を参加者の興味に根ざしたものにしようとする傾向がある。しかし、若者が様々な経路から参加してくる場合、それらの経路は最終的に1つの固まった興味(例：*Minecraft*、ハリー・ポッター、*StarCraft*)の元に収束していくのではない。むしろ、若者が重要な瞬間、モノ、共同作業員に出会うにつれ、経路は様々な方向に分離していく。当初は地域の若者が *Minecraft* に持つ興味を利用しようとしていた図書館において様々な興味が現れていったために、私はこの論文において興味を動員し、興味の動きを追うことに取り組みたい (Hollett 2016, p.3)

こうした視座から、アゼベドやホレットはモデルロケットが製作されたり *Minecraft* がプレイされたりする現場を構成する「活動の『部品やかけら』『重要な瞬間、モノ、共同作業員』」をえり分けながら、興味発展を説明していく。具体的にどのような分析が行われるのかは「2.4.1 趣味における興味発展に関する先行研究」



において後述したい。少なくともここまでの記述から、学習として興味発展を捉えれば「年齢に関係するライフイベント」という制限なく、趣味の現場そのものの中で興味がいかに発展するのかを説明できることが分かる。

### 2.3.3 社会文化理論における学習観との共通性

ここからすぐに学習としての興味発展に着目して趣味を研究することもできるが、その準備作業として学習としての興味発展という捉え方の理論的基盤を詳述しておきたい。前項までで見てきたように、興味の人一対象理論は興味発展を記述するための枠組みを提供してくれるが、一方で発達として興味発展を捉える教育心理学や発達心理学では、なぜ興味発展が起きるのかを説明するには限界があった。では、アゼベドやホレットはどのようにして「発達」としての説明様式から自由になれたのだろうか。彼らのアプローチはなぜ「学習」として興味発展を捉えていると言えるのだろうか。これらを明確にしておくことで、学習科学の着眼点がより明瞭になる。

結論から言えば、アゼベドやホレットが「発達」による説明様式から自由になり「学習」として興味発展を捉えられる理由は、彼らが学習科学における社会文化理論に基づいて「興味発展」と「学習」を同一視しているからである。このことはアゼベド自身によって、自らの理論枠組みの特徴として明示されている。

私の研究目標を達成するためには、個人の趣味実践の多様性——すなわち、個々の趣味人による短期的あるいは長期的な追求の特異性——を説明するだけでなく、様々な趣味人の追求を横断し根底にある共通要素も説明する必要がある。そのためには、すでに検討を始めた学習の社会文化理論と興味の心理学の知見を融合させた理論枠組みが必要になる (Azevedo 2013b, p.467)

この記述では、興味発展を記述する（個人の趣味実践の多様性を説明する）だけでなく、そうした興味発展を可能にしたもの（様々な趣味人の追求を横断し根底にある共通要素）を説明するために、アゼベドが興味の人一対象理論に加えて社会文化理論を必要としたことが語られている。ただ、もし興味の人一対象理論と学習の社会文化理論に全く接点がないならば、両者を融合することは不可能である。アゼベドやホレットはいかにして興味発展と学習の共通性を見いだしたのだろうか。

ここで問題となるのは、社会文化理論における学習とは、日常的に想像されるような独立した個人による知識やスキルの獲得という意味ではなく、個人が社会文化的な実践へ参加するやり方が変容していく過程を指すということである。以下では、そうした「参加の変容」としての学習観がどのような視座から生まれ、具体的にどのような現象を指すのか、そして興味の人一対象理論といかに接続されるのかを確認したい。

#### 織物としての社会文化的な実践

社会文化理論は、人間の精神活動が道具によって媒介されていることに注目したソビエトの心理学者レフ・ヴィゴツキーの理論を批判的に継承しながら発展してきた。アメリカへのヴィゴツキーの紹介者でもあるマイケル・コールによれば、そうした社会文化理論の基本的な視座とは、活動や実践を人々やモノ、概念などが共に織り込まれたものとして捉えるものである (Cole 1996, 邦訳書 p.187)。「織り込む」という表現には、人やモノは分析上は個々の実体として記述されるものの、実際には独立して存在しているわけではなく、相互依存的（相互構成的）な関係の下に実践を成り立たせているというニュアンスが含まれている。

例えば、アゼベドが参与観察した趣味のモデルロケット工学では、趣味人のほとんどがモデルロケットを真っすぐ飛ばすことができる。これは趣味人がモデルロケットの安定性を「知っている」ことを意味する

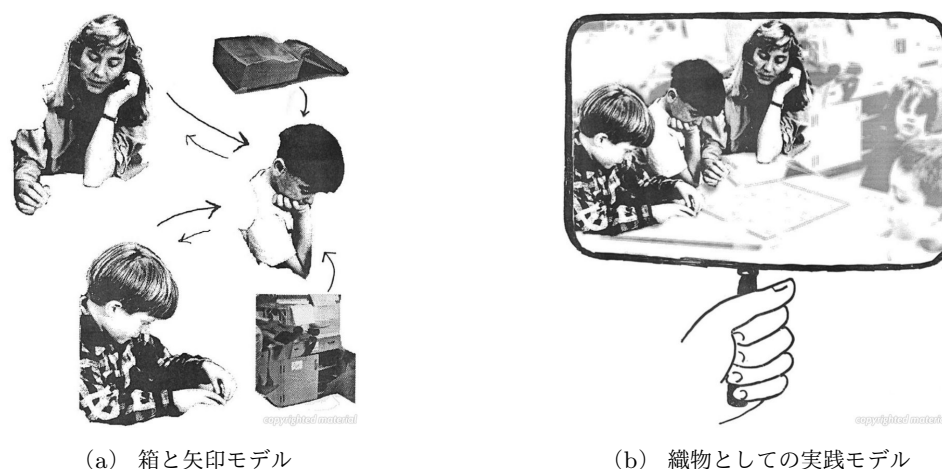


図 2.2 : 実践を記述するダイアグラム (Rogoff 2003, pp.53-61)

が、一方でロケットの重心と圧力重心を考慮した物理計算を行って安定性を確認できる者はめったにいない (Azevedo 2013a)。趣味人は、既製品のよく知られた定番のデザインを元に構築した「安定したロケットのスキーマ」を適用したり、書籍やウェブサイトに乗っている「でき上がったロケットの安定性のテスト方法」を試しながら、経験則に基づいてロケットを微調整し安定性を実現している。

このことは、趣味人本人と、モデルロケット工学の世界に蓄積された定番のデザインや安定性のテスト方法といった資源、またそれを築き上げてきた製造業者や先人たちが織り込まれることで、ロケットを安定して飛ばすという実践が達成されていることを意味する。ただし、これを「趣味人の行為に定番のデザインやテスト方法といった資源が影響を与えている」と表現するのは社会文化理論的ではない。趣味人はロケットを飛ばすために資源に依存しているが、一方で資源の側も、その都度趣味人に呼び出され利用されることがなければ、社会的世界の中で継承されなくなり失われていくことだろう。それゆえ、趣味が行われる際には趣味人と資源は相互依存しながら実践という系に織り込まれているのであり、独立した存在として影響を及ぼし合っているとは言い難いのである。

織物としての実践のあり方をさらにイメージしやすくするために、バーバラ・ロゴフは実践を記述するダイアグラムを作製している (図 2.2)。まずロゴフは、実践を織物としては捉えていないダイアグラムの例として「箱と矢印」モデルを挙げている (図 2.2a)。箱と矢印モデルは心理学におけるパス図として典型的に描かれるように、「主体に対する社会的な要因の影響」を記述するためによく用いられる。しかし図 2.2a を見ると、箱と矢印モデルでは様々な社会的要因がリストアップされていることは分かるが、そこで実際に何が行なわれているのかは分からない。頬づえを突いている男の子は何かを読んでいるのだろうか、悩んでいるのだろうか。頬づえを突く蓋然性はどこにあるのだろうか。

それに対して図 2.2b では、そこで何が起きているのかが見て取れるようになっている。男の子はスクラブル (アルファベットのコマを並べていくつ単語を作れるのかを競うボードゲーム) を遊んでおり、単語を考えるのに悩んで頬づえを突いているのであった。隣にいる女性も男の子に「影響を与えている」というよりは、辞書を引きながら男の子が「単語を調べるのを手伝っている」のである。こうした実践の織り込まれ方は箱と矢印モデルでは捉えられず、スクラブルを遊んでいる状況は理解できなかっただろう。

同時に図 2.2b からは、織物として実践を捉える際には「織り込まれているものを全て書く」ような記述は

行えないことも分かる。なぜならば全てを書くことは際限がなく現実的ではないのみならず、何より普通私たちが状況を理解する際には、自らの関心に従って何らかのフレーミングを行っているからである。それゆえ社会文化理論の研究は、実践に織り込まれた様々なものを背景に置きながら、研究関心を反映した分析単位に焦点を当て、それを前景に置いて分析するというアプローチを取る (Matusov 2007)。例えば、図 2.2b ではスクラブルを共に遊んでいる対人関係が分析単位として焦点を当てられつつ、実践を織り成す他の人々やモノなども背景に写り込んでいる。こうした焦点の当て方は「対人関係の役割を知りたい」という研究関心に基づき、その実践において適切な分析単位を見いだすことでなされる。

### 参加の変容としての学習

では、社会文化理論において個人の「学習」を捉えるためには、どんな分析単位が用いられるだろうか。個人もまた実践に織り込まれている以上、学習としての個人の変化は、個人の実践への織り込まれ方が変化することを意味する。例えばモデルロケットを安定して飛ばせるようになることは、個人という容器に安定性に関する知識が満たされることではなく、ロケットを製作する個人が定番のデザインや安定性のテスト方法といった資源とより合わさった結果達成されたものと捉えられる。このことはそのまま「個人の実践への織り込まれ方の変化」と表現することもできるが、社会文化理論では個人を主体にした表現として「個人の実践への参加の仕方の変化」(参加の変容)とも言い表す (Matusov 1998)\*2。

こうして参加の変容として学習を捉えると、なぜ学習が起きるのかという学習の可能性に関する問題は、「後に参加の仕方が変わり得るような仕方では、現在、実践に参加できているか」という問題に変換される。社会文化理論家たちは徒弟制の民族誌研究などを元にそうした参加の状態を特定していき、ログフによる「ひたむきな参加」(Rogoff 2003, Rogoff et al. 2003)やジーン・レイヴとエティエンヌ・ウェンガーによる「正統的周辺参加」(Lave and Wenger 1991)といった概念によって参加の状態を言い表してきた\*3。

ひたむきな参加とは、進行中の活動を熱心に観察したり傾聴したりする参加の仕方である (Rogoff et al. 2003, p.178)。これは様々な地域の先住民の生活に関する民族誌から得られた概念であり、そうした地域では子どもたちは大人の日常生活の現場に常に居合わせていた。例えば、アメリカのナバホ族の娘は母親が機織りをしている様子を熱心に観察することで、ある日「私に織らせて」と言うようになる。あるいはニューギニアのカルリ族の娘も母親が料理する様子を熱心に見つめ、母親も「こうしてみなさい」と着眼点を示したり料理を手伝ったりしてもらう。そのようにして娘は3—5歳までには小さな火をおこしてちょっとした自炊ができるようになるという。子どもは大人の活動を熱心に見たり聞いたりすることで、後に大人のように実践へ参加するようになるのである。

正統的周辺参加も、共に実践を織り成す他者やモノ、情報や機会への「アクセス」が可能になっている参加の状態を指す (Lave and Wenger 1991, 邦訳書 pp.83–83)。例えばリベリアのヴァイ族とゴラ族の仕立屋では、徒弟はまず衣服の製造工程の最終段階であるボタン付けや袖口のくけ縫いを担当する。これは失敗しても

\*2 こうした学習観はアナ・スファードによって「参加メタファー」と呼ばれている (Sfard 1998)。参加メタファーは学習科学に広く膾炙した表現であるが、一方でスファードは参加メタファーにおける学習を「参加者になること」(Sfard 1998, p.7)と整理するなどの誤解を招く表現をしている。社会文化理論の視座によれば、文化の中で生きる人間は常に実践に織り込まれており、参加者でないという状態はない (Matusov 1998, p.338)。もちろん、ある他者やモノに対してはほとんど織り込まれていない緩い参加の状態も数多くあるわけだが、いずれにせよ、あくまで織り込まれ方の変化、参加の仕方の変容があるだけである。

\*3 レイヴ自身はしばしば「正統的周辺参加としての学習」という表現を用いているように (Lave and Gomes 2019)、厳密に言えば、レイヴらの議論において学習を可能にしているのは「正統的周辺性」であって「正統的周辺参加」ではない (Lave and Wenger 1991, 邦訳書 p.87)。正統的周辺参加という概念は「正統的周辺性」(学習の条件)の下に実現した「参加」(学習)という、学習の条件と内容を両方包含した概念となっている。本研究では学習を可能にする条件(正統的周辺性)に関する議論に注目するために「正統的周辺参加」という概念を参照している。

ここまで問題を引き起こさないのみならず、ほぼ完成形となった衣服の構造や、部分部分の縫い合わせの様子を徒弟が観察できるようにする。それによって徒弟は仕上げを担当するという参加をしながら、同時に熟練者の仕事の仕方にもアクセスできるのである。その結果として、徒弟にはより熟練者に近い参加の仕方へと変容する可能性が開かれている。

逆に正統的周辺参加が成立していない場合には、徒弟は実践に参加していても、参加を変容させる可能性は開かれていない。そのような例としてはスーパーの精肉売り場が挙げられている。精肉売り場では熟練者が徒弟と共に作業するよりも、熟練者だけが集中して肉加工を行った方が利益を生む。そのため熟練者は肉加工を行い徒弟は包装を行うといった分業がなされ、さらに作業部屋も隔てられている。徒弟は精肉売り場の実践に参加しているものの、熟練者の仕事の仕方にはアクセスできないのである。このような参加の状態では、包装を担当するという参加の仕方を別のものへと変容させることは難しいだろう。

このように社会文化理論では織物としての実践への参加の仕方が変容することを学習と捉えたうえで、現在の参加の状態が別様の参加になり得る可能性はあるか、という観点から学習を説明しようとする。実践の織り込まれ方という観点から、現場の状況に根差して学習と学習の可能性を記述する点に社会文化理論の特徴がある。

### 社会文化理論を通じた興味発展の解釈

さて、ここまでの議論を踏まえると、アゼベドとホレットがなぜ社会文化理論を用いることで興味発展と学習を同一視できたのか、またそれが興味発展を説明するうえでどのような利点があったのかが見えてくる。

まず興味発展と学習（参加の変容）が同一視できるのは、それらが共に個人が社会的世界との関係性を強めていくことと言えるからである。「2.2 興味発展の理論枠組み」で見た通り、興味発展とは個人と特定の対象・領域の関係性が構造的に変化していくことであった。それによって身の回りにある無限の人やモノ、活動やトピックの中から、私たちが選択的に繰り返し関与する対象は少しずつ変わり、日常生活は興味対象の領域と関係付けられていく。例えばフラメンコダンサーがベリーダンスに興味を持ったとき、彼の生活にベリーダンスの世界との関係性が生まれる。さらに彼がベリーダンス領域のなかで特定の対象に興味を発展させていくと、関係性はより強化されていく。

いま興味の人一対象理論にのっとって記述した過程を「フラメンコダンサーがベリーダンス実践への参加の仕方を変容させ、より織り込まれていく過程」と社会文化理論的に記述し直しても違和感はない。ここから分かるように、興味の人一対象理論と社会文化理論は人の変化の捉え方が類似しているのである。もちろん参加の変容の全てが興味発展であるとは言えないものの、興味発展ならば参加の変容であるという逆は成り立つ。もし学習を単に知識や技能を習得することと捉えた場合には、こうした親和性は見いだされなかつただろう。

こうして興味発展と学習（参加の変容）の類似性を認識したうえで、社会文化理論が織物として実践を捉えていたことを踏まえると、興味の人一対象理論はその名の通り「個人」と「対象」だけに焦点を当てていたことに気付かされる。それは人一対象理論にとっては至極当然のことであるが、社会文化理論からすれば視野狭窄のように見える。フラメンコダンサーがベリーダンスの世界へ関係性を強めていったことは、果たしてフラメンコダンサー（個人）とベリーダンス（対象）だけの問題なのだろうか。社会文化理論ならば、ベリーダンスを踊っている様子を観察できたダンススタジオの空間構成や、そこでのベリーダンサーやダンス講師の存在も、ベリーダンス実践に織り込まれていくうえでは必要不可欠だったと捉えるだろう。

興味の人一対象理論からは、興味発展を可能にする実践への参加の仕方は何かという問いは引き出されない。それゆえ興味発展を説明しようとする、発達心理学の伝統に倣って年齢（に關係する環境との相互作用）の「影響」を考察するにとどまるのである。この説明様式は図 2.2a の箱と矢印モデルにほかならず、興

味が発展した具体的な状況や場面についての理解は得られない。特に年齢の影響を第一義に考える意味のない趣味のような実践に関心があるならば、なおさらその限界点を意識せざるを得ない。

だからこそ、アゼベドやホレットは社会文化理論における学習としての興味発展を解釈することで、興味発展を実践に根差して説明するアプローチを可能にしたのである。アゼベドが「人々の興味発展は、単に彼・彼女らが暮らす社会、文化、制度的な環境の影響を受けているというよりは、根本的に、彼・彼女らがその一員である実践共同体において価値付けられている活動の『部品やかかけら』の中から起きるのである」（Azevedo 2011, p.149）ということの意味がここに至って了解されるだろう。

## 2.4 社会文化的学習としての興味発展から楽しみの促進を問う

アゼベドやホレットのように社会文化理論を背景にした学習科学は、個人の実践への参加の仕方、織り込まれ方の中に興味発展の可能性を見いだそうとすることが分かった。ここからは彼らに倣い、趣味における楽しみの促進にアプローチしていきたい。

社会文化的学習としての興味発展を捉え、楽しみの促進にアプローチすることは、次のような探究を行うことだと言える。

社会文化的学習としての興味発展を捉えることによる楽しみの促進へのアプローチ

「趣味人が趣味において新しい興味対象との関係性を結ぶ（繰り返し関与するようになる）ことは、どのように趣味実践に参加することで可能になっているのか」、「そのような参加の仕方に、他者やモノがいかに織り込まれているのか」を分析する。

このアプローチによれば、趣味において楽しみが促進される状況は「興味発展を可能にするような仕方で趣味に参加している状態」として理解される。現在、どのように趣味に参加していると、今後興味を進展させ、新たな楽しみ方ができるようになるのか。そのような参加の仕方は、趣味の社会的世界に存在するどのような他者やモノによって織り成されるのか。これらの問いに答えることで、楽しみを促進する社会的世界の一端が分析・記述できるようになる。

それによって明らかになる社会的世界の姿は、余暇研究が描く社会的世界像とは異なる。「2.1 余暇研究と学習科学の融合的アプローチ」で問題にしたように、余暇研究は「社会的世界」の概念を用いて趣味の世界を大づかみに示すのであった。だが、学習科学を融合し、社会文化的学習としての興味発展を捉えるアプローチでは、楽しみの促進を可能にする個々の資源や相互作用に焦点が当たる。アゼベドが「部品やかかけら」と述べたものである。描かれるのは趣味の社会的世界全体ではなく、楽しみを促進する「社会的世界の一部」となる\*4。

\*4 そのため、楽しみを促進する「一部分」が、ある趣味の社会的世界において、どれほど典型的／例外的なのかという問題は、別途検討する必要がある。この問題は本研究の課題として5.4節において取り上げたい。典型性の問題はあくまで「今後の課題」であり、現在すぐに取り組めるものではないだろう。楽しみを促進する「一部分」がどのようなものであるのかが明らかにならない限り、それが社会的世界にいか分布しているのかは問えないからである。

表 2.1：趣味における興味発展に関する学習科学研究

趣味における局面	研究名	対象となった趣味	参加の仕方に織り込まれていた資源
参入時の興味発展	Hecht et al. (2019)	野鳥観察 アマチュア植物学 環境アドボカシー	幼少期における自然への頻繁な接触 家族やその他の重要な大人からの強力な構造的支援
	Jones et al. (2017)	野鳥観察 アマチュア天文学	餌台や望遠鏡といった道具・モノの入手 幼少期における趣味人の家族との関わり テレビ番組といったメディアの視聴
実践中の興味維持	Azevedo (2013b, 2019)	アマチュア天文学	豊富で多様な物質的基盤 複数の現場や実践共同体に同時並行的に出向く実践 短期的・長期的な追求の構造化 集合的な実践における好みに基づいた参加の支援
実践中の興味発展	Hollett (2016)	<i>Minecraft</i> のプレイ	製作に時間制限がないこと 他プレイヤーによる製作物のオンライン空間での残留
	Hollett and Hein (2019)	スケートボード 写真・映像制作	感情的な空気の醸成： 現場（斜面）での互いの技の観察と分析 カメラモニターをのぞき込む複数人でのリプレイ視聴 Instagram での写真の拡散
(参考)	Corin et al. (2017)	野鳥観察 アマチュア天文学	博物館や趣味クラブといった複数の参入口の存在 機会や仲間を与えてくれる触媒としての組織の機能 学ぶだけでなく教える立場にもなる双方向的な交換
	木村 (2017, 2019)	アマチュア昆虫学	活動や体験そのものから得た満足
	木村・小川 (2018)	アマチュア天文学	コミュニティからの刺激
	Liu (2012) Liu and Falk (2014)	錦鯉の飼育	鯉クラブにおける他の飼育家との会話 鯉クラブにおける他の飼育家の鯉の観賞と質問

#### 2.4.1 趣味における興味発展に関する先行研究

以上のアプローチによって研究を進めるうえで、興味発展の枠組みから趣味を捉える学習科学研究は直接的な先行研究となる。2.1 節でも述べたように、これらの研究は科学教育的な目標のために趣味に注目している。そのため最終的に向かう先は本研究と異なるものの、その途上で趣味における興味発展を分析している点では本研究と共通している。本研究が新たに取り組むべき方針や問いを特定するうえで、学習科学研究の知見を参照するのは不可欠な作業である。

表 2.1 に、趣味における興味発展を扱った学習科学研究 (Azevedo 2013b, 2019, Corin et al. 2017, Hecht et al. 2019, Hollett 2016, Hollett and Hein 2019, Jones et al. 2017) を示した。表ではそれぞれの先行研究を「趣味におけるいかなる局面での興味を扱っているのか」という観点で分類し、さらに、どのような趣味を研究対象としたのか、興味発展（維持）がどのような資源によって可能になると分析されたのかをまとめた。また、興味発展を主題にした研究ではないものの、趣味の発展や好奇心について分析しており知見を参考にできる研究 (木村 2017, 2019, 木村・小川 2018, Liu 2012, Liu and Falk 2014) も示している。以下では本研究の問題関心に従って先行研究の知見を概観したい。

### 趣味への参入時における興味発展

まず Hecht et al. (2019), Jones et al. (2017) は趣味への参入時における興味発展がいかんして可能になるのかを分析している。Hecht et al. (2019) の場合、ナチュラリスト（科学や環境についてのリテラシーを持った市民）が幼少期にいかんして自然に興味を持ったのかを、18 人のナチュラリストの生活史を聞き取ることで明らかにしている。この 18 人には科学者や環境教育家といったプロフェッショナルも含まれているが、野鳥観察やアマチュア植物学、環境アドボカシーに取り組む 3 人のアマチュアも含まれている。分析によれば、18 人のナチュラリスト全員が、幼少期に頻繁に自然と接触することで最初の興味を発展させていた。特に、自然への接触には家族や他の大人からの強力な構造的支援が織り込まれていたという。例えば、66 歳のアマチュアナチュラリストであるエリックにとって、幼少期に祖母の家の庭で時間を過ごしたり、祖母とキノコを探しに行ったりしたことや、両親が自然史博物館のプログラムを紹介してくれたことが、自然への興味発展に大きく寄与していた。

同様に、Jones et al. (2017) は野鳥観察家 49 人、アマチュア天文家 58 人という計 107 人の科学趣味人に対してインタビュー調査を行った。研究目的は科学趣味人の動機づけを明らかにすることや、野鳥観察家とアマチュア天文家の経験を比較することなど多岐にわたるが、その中で野鳥観察・天文学への最初の興味発展に影響を与えた要因が分析されている\*<sup>5</sup>。それによれば、道具・モノ、家族、メディア、野外での滞在、フォーマル教育、インフォーマル教育、イベント、旅行、メンターが、最初の興味発展に影響を与えたものとして言及されている。研究ではその中でも道具・モノ、家族、メディアに焦点が当てられている。具体的には、餌台や望遠鏡といった道具・モノを入手したことや、野鳥観察家やアマチュア天文家であった祖母や父の趣味に幼少期に関わったこと、NASA に関するテレビ番組を見たことなどが事例として挙げられている。

趣味を始める局面を扱っているために、これらの研究では趣味の社会的世界よりも、社会的世界内部と外部の境界に焦点が当たっている。いずれの研究においても家族との関わりが言及されているのがその現れである。家族が科学趣味人であるということは、科学趣味の社会的世界に本格的に参入していなくとも、家族と生活を共にする中で科学趣味に関われることを意味する。児童にとって家族は生活と趣味を仲介するブローカーとしての役割を担うのである。

こうした知見は、いかんして趣味を楽しむ始めるのかという興味深い問題につながっている。ただ、社会的世界の境界に関する議論となるために、本研究の問題関心からは少しそれたものと言えよう。本研究の問題関心である「楽しみを促進する社会的世界」について記述するには、むしろ、すでに趣味を実践している状態（社会的世界に関与している状態）において、いかんして興味が発展するのが問題となるからである。

### 趣味実践中の興味維持

その意味で、アゼベドによる研究はすでに趣味が実践されている局面を取り上げており、本研究の問題関心に近づいている。アゼベドは 2000 年から 2003 年にかけてモデルロケット工学とアマチュア天文学の比較民族誌研究を行っている。このうちモデルロケット工学の事例は、学習としての興味発展の枠組みを示す理論的研究 (Azevedo 2011) や、アマチュアロケット工学者の知識に関する研究 (Azevedo 2013a) で取り上げられている。これに対し、興味に関する実証研究 (Azevedo 2013b, 2019) は、アマチュア天文学の事例が元になっている。これらの研究においてアゼベドは、10 代の頃からアマチュア天文学を実践し当時 36 歳だったミッチェルというアマチュア天文家を 1 年間参与観察した。参与観察に基づく分析の焦点は「持続的で興味に基づ

\*<sup>5</sup> 学習としての興味発展を捉えていると位置付けたものの、実際のところ Jones et al. (2017) の分析は社会文化理論的ではない。

いた個人の実践が、何からの構造的あるいは過程的な特徴によっていかに可能になっているのか」(Azevedo 2013b, p.466)である。

分析によれば、趣味の実践はアマチュア天文学の世界における4つの実践条件によって可能になっていた。すなわち、望遠鏡や星図、天文学雑誌といった「豊富で多様な物質基盤」、アマチュア天文学クラブや天体観測スポットといった「複数の現場や実践共同体に同時並行的に出向く実践」、天体カタログに載っている星を全て観察するといった「短期的・中期的な活動の構造化」、現場での天文家同士の教え合いや望遠鏡の貸し借りといった「集合的な実践における好みに基づいた参加の支援」である。こうした実践条件は、前述した「家族」のような存在に比べて、アマチュア天文学の社会的世界に内在する資源だと考えられる。

ただし、アゼベドによる分析の焦点は「持続的で興味に基づいた個人の実践がいかに可能になっているのか」であった。そのため正確を期して言えば、ここで行われた分析は「興味発展」ではなく「興味維持」に関するものである。ミッチェルが天文学の新たな楽しみ方をするようになった過程は示されていない。「2.3.2 学習としての興味発展：学習科学」で示したようにアゼベドは社会文化的学習として興味発展を捉える理論枠組みを示したものの、興味発展に関する実証研究を行ったとまでは言い切れないのである。アゼベドに倣い社会的世界に内在する資源に注目しつつも、それが興味発展をいかに可能にしたのかを分析できて初めて、本研究の問題関心に到達できるだろう。

### 趣味実践中の興味発展

ホレットによる *Minecraft* のプレイ (Hollett 2016) およびスケートボードと写真・映像制作 (Hollett and Hein 2019) に関する研究は、本研究の目指す方向性に最も近いと言える。これらの研究は、趣味を始める局面ではなく趣味を実践している局面に注目し、かつ興味維持ではなく興味発展がいかにして可能になるのかを分析しているからである。

Hollett (2016) は、図書館に設置された若者向けデジタルメディアスペースで開催された *Metro: Building Blocks* という6カ月間のプログラムを参与観察している。このプログラムではビデオゲーム *Minecraft*\*6 内で都市空間を製作することが目標となっており、自由なゲームプレイの中で都市計画への関与を促進することが目指されていた。ホレットは7人の参加者によるゲームプレイの様子を録画しながら観察やインタビューを行い、参加者が興味を発展させた際に、製作活動に何が織り込まれていたのかを分析している。その結果として、「製作活動に時間制限がないために新しい挑戦に取り掛かりやすいこと」「他の参加者の制作物が残留物としてゲーム空間に残されているために、それを観察することで製作の着想を得やすいこと」が興味発展を可能にしていた。ホレットはこうしたプログラムのあり方を教室空間（探究したいことがあっても活動可能な時間が決まっており、またホワイトボードに残された活動の痕跡は毎回拭き取られる）と対比させている。

一方、Hollett and Hein (2019) では、3カ月間のサマーアクションスポーツキャンプにおいて参与観察が行われた。広大なスケートパークで開催されるキャンプでは、若者たちがプロの指導を受けながらスケートボードやBMXの技を練習したり、その様子を撮影して写真・映像を制作したりしている。ホレットらは写真・映像制作コースの一員としてキャンプ現場の撮影と観察を行い、興味発展をあおるような「感情的な雰囲気」がいかにして現れるのかを分析した。その結果、「ランプと呼ばれる斜面においてスケーターたちが集合し、互いの技を観察したり分析し合ったりしている状況」「デジタルカメラのモニターを複数のスケーターがのぞき込みながら技のリプレイを見て盛り上がっている状況」「技を決めている様子の写真がInstagramで拡

\*6 *Minecraft* はゲーム空間内をプレイヤーが自由に探索し、思い思いのゲームプレイを楽しむことのできるサンドボックス型のゲームである。特にゲームの世界が立方体のブロックで構築されているため、プレイヤーはLEGOを組み立てるようにして様々な建築物を創り出せる。また、オンラインのマルチプレイによって様々なプレイヤーが空間を共有できる。



散され「いいね！」されている状況」において感情的な雰囲気形成されていた。例えばランプで上級者の滑りを観察していたスケーターは、それがどのような技で構成されるのかを分析しながら、自分もそのような技を決めることに興味を持ったという。

このようにホレットの研究はこれまで見てきた「趣味への参入時における興味発展」「趣味実践中の興味維持」に関する研究とは異なる特徴を持っている。まず、ホレットは *Minecraft* のゲーム空間やスケートパークという、実際に趣味が行われる現場を調査フィールドとしていた。この点で、社会的世界と外部の境界における最初の興味発展を扱った Hecht et al. (2019), Jones et al. (2017) とは異なり、社会的世界内部での資源や参加のあり方に焦点を当てられている。さらに、ホレットは、ゲームプレイやスケートボード活動を維持するための資源ではなく、活動における新たな興味が発展する状況を分析している。この点で Azevedo (2013b, 2019) と異なり、楽しみが促進される過程に焦点化しているのである。以上を踏まえると、ホレットの分析はまさに「楽しみを促進する社会的世界」を描き出したものとして評価できるだろう。

本研究はホレットのように趣味実践中の興味発展に着目し、それを可能にした趣味の社会的世界とはどのようなものであったのかを分析することになる。ホレットの研究を踏まえ、どのようにして知見を前進させられるのかについては、次項 2.4.2 において論じたい。

#### 参考研究

本研究の方針に論を進める前に、参考研究の知見も確認しておこう。まず Corin et al. (2017) は、すでに見た Jones et al. (2017) と同じ野鳥観察家とアマチュア天文家へのインタビュー調査に基づき、趣味の発展がどのように可能になるのかを分析している。それによれば、様々な現場から成る科学学習の生態系における「複数の参入ポイント」「触媒としての組織」「双方向的な交換」が趣味の発展を可能にしていた。複数の参入ポイントとは、科学趣味人が自らの興味を追求したいと思った時に、助けを求められる機関や組織が地域に複数あることを指す。そのような機関や組織には、公開講座やワークショップを開催する大学や公民館、自然公園や趣味のクラブが含まれる。次に触媒としての組織とは、趣味のクラブに参加することで望遠鏡の選び方や野鳥の見分け方を学んだり、他の趣味人と交流できることを指す。双方向的な交換とは、当初は新参者として教えられる立場にあった趣味人がクラブでリーダーシップを発揮したり、外部へアウトリーチ活動を行ったりするようになることを指す。このように Corin et al. (2017) では「複数の参入ポイント」のように趣味への参入時における興味発展に関わる資源から、「触媒としての組織」のように興味発展というよりも知識習得を可能にする資源までが様々に示されている。そのため趣味実践中の興味発展に関する研究とは言えないが、楽しみを促進する社会的世界がどのようなものか示唆を与えてくれる。

Liu (2012), Liu and Falk (2014) も錦鯉の飼育を通じた科学的知識の習得に関する研究である。ただ、付随的な事例分析として、錦鯉を3年間飼育しているゲイリーという飼育家の興味発展が取り上げられている。ゲイリーが鯉を飼い始めたきっかけは恋人が庭に池が欲しいと言ったことだった。だが、後にゲイリーは庭の池で鯉を飼うだけでなく、鯉を展示することへ興味を発展させたという。そのきっかけは、鯉クラブに入会し、他の飼育家と交流したり鯉を観賞したりすることで、自分の鯉が美しく成長するのを見てみたくなったというものであった。

木村 (2017, 2019), 木村・小川 (2018) は、科学実践の継続を可能にする要因に関する研究である。アマチュア昆虫家3名とアマチュア天文家3名に対するインタビュー調査から要因を抽出し、それが一般的に妥当するのかをアマチュア昆虫家70名とアマチュア天文家28名への質問紙調査で検証している。その結果、多くの科学趣味人にとって、実践の継続に関わる要因には「好奇心の醸成」があった。さらに、好奇心の醸成は「活動や体験そのものからの満足」と「コミュニティからの刺激」による新しい目標の形成によって促されて

いた。ここでいうコミュニティとは「東亜天文学会（同好会）、相模の蝶を語る会、世田谷昆虫同好会、ネプティス研究会」（木村 2019, p.43）のような、定期的に例会を開催する同好会が想定されている。以上の参考研究は、いずれも趣味のクラブ・同好会の役割を明らかにしている点で共通している。

## 2.4.2 本研究の方針①：個々の趣味人による興味の深まりに依拠する

以上が趣味における興味発展に関する先行研究である。先行研究は「趣味への参入時における興味発展」「趣味実践中の興味維持」「趣味実践中の興味発展」に注目し、それを可能にした社会的世界の資源や参加のあり方を分析している。本研究の問題関心にとっては趣味実践中の興味発展に関するホレットの研究が最も近いものであった。これらの先行研究を踏まえ、楽しみを促進する社会的世界を分析・記述するために、本研究はいかなる方針で知見を生み出していけばよいだろうか。

### 場を中心にした研究との差異化

注目したいのは、ホレットの場合、趣味が実践される特定の場を中心に研究を進めていたということである。Minecraft のゲーム空間にせよスケートボードパークにせよ、ホレットはそうした場の物質的・空間的な特性を参与観察することで、興味発展を可能にする社会的世界を記述していった。それによって、他のプレイヤーによる制作物がゲーム空間に残されていることや、リプレイ動画をみんなでのぞき込むことといった、微細な相互作用の働きが描き出されている。

その一方で、ホレットの分析では個人のレジャーキャリアに関する記述はほとんど登場しない。そのため、個人が趣味を継続する中で場を移動したり、複数の場に出向いたりすることで可能になる興味発展は捉えられていない。アゼベドが「複数の現場や実践共同体に同時並行的に出向く実践」と分析していたように、趣味人は一つの場だけで趣味を行うわけではない。また、楽しみの制約も、ジュニアホッケーにおける「チームの移籍」のように、複数の場を移動することで起きる場合もある。これらを踏まえると、特定の場を中心に研究するのではなく、複数の場に関わる個人を中心に研究を進めると、ホレットとは異なる形で、楽しみを促進する社会的世界が記述できると考えられる。個人が趣味を継続する中で興味の発展をまず捉え、次いでそれがどのように可能になったのかを分析するのである。

### 個々の趣味人による興味の深まりに依拠する

以上の方針を、本研究の方針①として「個々の趣味人による興味の深まりに依拠する」としよう。「興味の深まり」という概念は、個人が趣味を継続する中で起きる興味発展を捉えるために、本研究が新たに提案するものである。その定義は次の通りである。

#### 本研究における興味の深まりの定義

興味発展のうち、すでに関与している領域において、それまで関係を結んでいなかった興味対象と新たに関係を結び、関与するようになること。趣味に即して言えば、同じ趣味を続ける中で、それまでの興味とは異なる新たな興味が発展し、その趣味の新たな面白さに出会うことを指す。

これまで用いてきた「興味発展」という概念は、新たな興味（人—対象関係）が形成されること全般を指している。そのため、趣味を始める際の最初の興味発展であろうと、趣味を継続してきた結果として起きる趣味

実践中の興味発展だろうと、同じように興味発展と呼ばれる。だが、本研究にとって問題となるのは後者である。後者において趣味人は、すでに興味を持って取り組んでいる趣味活動において、活動における新たな興味対象を見いだし、関わるようになる。俯瞰すれば「同じ活動」に取り組み続けているが、具体的な活動内容であったり、そこに見いだす面白さは変化するのである。

この過程は、興味領域は変化しないが、興味対象が更新される過程としても理解できる。領域との関わり方から興味を捉えた場合、同じ領域に関与し続けることは興味の「深さ」を表し、新たな領域に関与し始めることは興味の「広さ」を表すとされる (Ito et al. 2013, pp.56-57)。そうであるならば、趣味に対する最初の興味発展とは「興味の広がり」であるが、趣味実践中の興味発展は「興味の深まり」と言えるだろう。

### 2.4.3 本研究の方針②：興味の深まりを可能にする趣味縁に焦点化する

以上の方針①に従って研究を進める場合、問いは「趣味人が興味を深めることは、どのように趣味実践に参加することで可能になっているのか。そのような参加の仕方に、他者やモノはいかに織り込まれているのか」となる。この問いは、社会的世界の中でどんな資源に注目するのかについては焦点化しておらず、探索的な性格が強い。一方で、表 2.1 で見たように、先行研究は興味の深まりを扱ってはいないものの、趣味への参入時における興味発展などに関して、興味発展を可能にする資源の一覧をつくりつつある。方針①に従って研究を進めたとしても、表 2.1 と同じ分析結果を得るのでは意味がない。そこで、先行研究を踏まえて注目する資源を特定したうえで、その資源に関して表 2.1 を発展させるような分析・記述を行うことを目指したい。

#### 他者との関係性の役割

いま一度表 2.1 に立ち返ると、全ての先行研究において他者（科学趣味人であった家族、アマチュア天文学や昆虫学、野鳥観察や錦鯉のクラブ、同じ空間で活動する *Minecraft* のプレイヤーやスケートボーダー）への言及があることが注目される。社会的世界に依拠して行われる性質を持つ趣味にとって、他者は興味発展にとっても重要な役割を果たすようである。このことは、心理学において、対人関係が一般的に興味に対して影響力を持つとされる (Bergin 2016) ことにも符合している。おそらく興味の深まりも他者によって可能になる側面があるだろう。

一方で、他者が興味発展を可能にするからといって、他者がいれば、それだけで興味が発展するわけではない。親が趣味をしていれば、その子どもはみな同じ趣味に興味を持つとは考えにくい。むしろ、興味発展を可能にするのは、他者といかに関わり、その結果どんな経験をしたのかという関係性と、それによって織り成される趣味への参加の仕方であろう。先行研究においても——「技の観察」のような具体的行為から、「構造的支援」のような抽象的な関わりまで——記述の水準は様々だが、こうした関係性の一端が示されている。単に他者の存在を記述するだけでなく、いかなる他者との関わりが興味の深まりを可能にしたのかを分析することで、表 2.1 にはない知見を得たい。

#### 興味の深まりを可能にする趣味縁に焦点化する

この方針を、本研究の方針②として「興味の深まりを可能にする趣味縁に焦点化する」としよう。「趣味縁」という概念は、「1.2.4 趣味のもたらす効果」において参照した浅野 (2011) をはじめ、もともとは社会学で用いられてきた概念である。浅野 (2011) の場合、趣味縁を「趣味によってつながる人間関係」(p.38) としたうえで、趣味縁が社会関係資本として機能するのかを検討していた。このほかにも、趣味縁によるまちづくりへの波及効果 (加藤 2017) や、若者ならではの対人関係としての趣味縁 (辻 2015) に関する研究も行われてい

る。社会学では、趣味縁が趣味以外の社会領域といかに関わるのかに関心が持たれている。

逆に、社会学では、趣味縁が趣味において果たす役割が取り上げられることはまれである。本研究は、「趣味縁」という表現を社会学から借用しつつも、「趣味が依拠する社会的世界の一部であり、時に趣味の楽しみ方を促進したり、または制約したりするような帰結をもたらす、様々な性質を持った他者との関係性」という意味で用いたい。先行研究が記述してきたアマチュア天文学や昆虫学、野鳥観察や錦鯉のクラブ、同じ空間で活動する *Minecraft* のプレイヤーやスケートボーダーといった、趣味における他者との関係性を、趣味縁という概念によって指し示す。ある興味に従って趣味を楽しんできた趣味人が、新たな興味対象に出会い関係性を築く（興味を深める）中で、どのような趣味縁といかに関わったのか。これが本研究の焦点となる。

なお、本研究では「楽しみを促進する趣味縁」を分析・記述するが、「1.3 楽しみを促進する社会的世界の探究へ」でも見たように、趣味縁は楽しみを制約するものにもなり得る。楽しみを促進する趣味縁と制約する趣味縁の双方を認識したうえで、趣味を支える社会的世界のあり方をいかに構想できるのかは、第5章で検討したい。

### 実践共同体

方針②に従い表 2.1 を発展させるうえで重要なのは、趣味縁は関係性の性質に応じていくつかの種類に分類できるということである。先行研究のほとんどは、クラブのような趣味縁について言及しても、「それがどのような種類の趣味縁か」にまで踏み込んだ分析は行っていない。唯一の例外が、アゼベドがアマチュア天文学クラブを「実践共同体」と概念化していたことである (Azevedo 2013b, p.493)。単に「趣味縁が興味の深まりを可能にする」と述べるのではなく、「どのような種類の趣味縁が興味の深まりをいかに可能にするのか」を明らかにできれば、楽しみを促進する社会的世界についてより詳細な知見を得られるだろう。

では、「実践共同体」とはどのような趣味縁なのだろうか。実践共同体は社会文化理論において持続的に実践を織り成す人々の集合体を表すために用いられてきた概念である。もともとはレイヴとウェンガーが提示したものであり (Lave and Wenger 1991)、その後ウェンガーが意味内容を拡張した。ウェンガーは実践共同体を次のように説明している。

人間として生きるということは、肉体的な生存の確保から高尚な快樂の追求まで、あらゆる事業に常に従事していることを意味する。こうした事業を定義し共に追求していく中で、私たちは互いや世界と関わり合い、それに応じて互いや世界との関係を調整する。言い換えれば、私たちは学習するのである。時がたつにつれ、この集団学習の結果として、事業の追求とそれに付随する社会関係の両方を反映した実践が行われるようになる。それゆえ、これらの実践は、共有された事業を持続的に追求することによって時間をかけてつくられた、特定の種類の共同体の財産である。従って、この種の共同体を「実践共同体」と呼ぶのは理にかなっている (Wenger 1998, p.45)

また、ウェンガーは実践が共同体の結合性を生み出すのは、相互の関与、共同の事業、共有されたレパートリーという側面を持った人々の関係性によってであるとも述べている (Wenger 1998, pp.72-73)。個々人がそれぞれの興味を持ちながらも、実際に関わり合い「交渉」する中で特定の活動を持続的に行き、その結果として共通の行動様式や考え方が蓄積されていく。この時に、集まりは実践共同体と見なされる。これは社会ネットワーク理論で言うところの「強い紐帯」とされており (Wenger 1998, p.283)、緊密に実践を織り成す対人関係である\*7。

---

\*7 ここでは実践共同体における対人関係の側面に注目しているが、それが実践共同体の全てではないことにも注意を促しておきたい。

ウエンガー自身は企業における保険請求処理業務を事例に実践共同体を研究したが、アゼベドが行ったように趣味の「クラブ」や「サークル」、「同好会」といった任意団体の活動にも実践共同体は見いだせる。例えば、アゼベドが参与観察したミッチェルはアマチュア天文学クラブ (the Amateur Astronomy Club: AAC) のメンバーであった。アゼベドは AAC の活動を以下のように記述している。

私が参与観察した 1 つ目の実践現場であるヒルビュー山は AAC の主要イベントが開かれる場所であり、イベントは月に 2 回、いつも隔週土曜日に開催されている。AAC は大規模でしっかりと運営された組織であり、メンバーは数百人、オンライン上でも存在感があり、様々なイベント (例: レクチャー、打ち合わせ、アウトリーチ活動、フィールドトリップ、定期的な天体観測) で一年の予定が埋め尽くされている。AAC がヒルビュー山で開催するイベントには常に 20 人から 35 人のアマチュア天文家が出席している (Azevedo 2013b, p.473)

アマチュア天文学は 1 人でも活動できる趣味であるが、天文学クラブに参加し、イベントの一環として仲間と囲まれながら天体観測を行うと、仲間が自分の観測活動に参加して来たり、その過程で互いの知識を教え合ったりするような相互作用が起きる (Azevedo 2019)。そうした関わりが持続的に行われることで、天文家の実践は個人活動ではなく共同の事業となり、天文学クラブ抜きには考えられないものとなる。すなわち、実践共同体が織り込まれるのである。

このほかにも実践共同体としての趣味縁は様々な領域に見いだせる。「1.2.2 趣味の民族誌①: 趣味の専門的な楽しみ方」において言及したコントラクトブリッジクラブやマラソンクラブの活動も実践共同体を形づくっているだろう。実践共同体は地域の文化施設や店舗を拠点にしている場合もあれば、大学のキャンパスにおいて見いだすこともできる。鉄道趣味を事例に塩見 (2012) は次のように述べている。

近未来の移動文化の担い手でもある鉄道ファンの若者たちにとって、大学の学生サークルとしての「鉄道研究会」(「鉄道研究部」や「鉄道研究同好会」といった名称もある。以下ではこれらを総称して、「大学鉄研」あるいは単に「鉄研」と表記する) は比較的身近な——かつ、バーチャル空間ではなくリアル空間に存在する——鉄道趣味サークルである (塩見 2012, pp.59–60)。

また、アマチュア天文学や鉄道趣味のように 1 人でも活動できる趣味において実践共同体が築かれる場合もあれば、そもそも実践共同体なしには活動しようのない趣味もある。例えば、ベートーヴェンの《交響曲第九番 合唱付》を歌うことを目的とした市民合唱団の参与観察を行った萩原 (2016) は、団の活動を次のように記述している。

例年約 200 名の団員が所属し、週に 1 回、約 2 時間のペースで半年間の練習 (計 30 回) を積んだ後、プロのオーケストラやソリストと共演し、演奏会を行っている。《第九》は原語であるドイツ語で歌われ、演奏会では全団員が暗譜で演奏する (中略) 練習は、毎年、ドイツ語の発音や音取りなどの基礎的な事柄から始められ、新人もベテランも同じ練習メニューをこなしていく。参加している団員のなかには、合唱経験が豊富な団員もいれば、学校教育以外の音楽経験が全くないという団員もいる。年齢も音楽経験も様々な団員がともに音楽し、より良い演奏を目指して、毎年同じ《第九》という楽曲を学び続

---

例えば、実践共同体には、対人関係を物象化し、関係性を再生産する物質的側面もある (伊藤ほか 2004, p.127)。それによって、個々の構成員の顔ぶれが変わっても、実践共同体は維持されるのである。この側面に着目した場合、理工系研究室における実験装置へのアクセスに注目したソーヤー (2007) のように、モノを起点にして実践共同体における学習を分析することもできる。本研究は対人関係を起点に実践共同体を捉えるが、こうした物質的側面から興味が深まる可能性を検討することもできるだろう。この点については第 5 章で取り上げる。

けていくという点が、当団の大きな特徴である(萩原 2016, pp.83-84)。

合唱という活動の性質上、練習における相互の関与によって、団としての演奏という共同の事業を達成し、その団ならではのレパートリーを蓄積していくことは必須の営みである。

以上のように、実践共同体は、趣味縁の中でも定期的かつ持続的に活動を行ったり、様々な人を動員して共同の事業を成し遂げたりする点に特徴がある。

### 実践ネットワーク

趣味縁の一種として実践共同体を想定することは、同時に、実践共同体ではない趣味縁があることにも目を向けさせてくれる。興味発展に関する先行研究では「クラブ」としての実践共同体が記述されることが多かったが、クラブだけが関係性の築き方ではない。

実践共同体ではない関係性として「実践ネットワーク」が挙げられる。実践ネットワークという概念は、ジョン・シーリー・ブラウンとポール・ドゥグッドによって、実践共同体と対照的な関係性として提案された。彼らは実践ネットワークを「お互いに全く知り合っていないかもしれないがよく似た実践をしている人たち同士をつなぐネットワーク」(Brown and Duguid 2000, 邦訳書 p.175)\*<sup>8</sup>と定義している。実践ネットワークは実践共同体よりもゆるやかに実践を織り成す関係性である。

ブラウンとドゥグッドは実践ネットワークの例として学術界を挙げている(Brown and Duguid 2001, p.205)。学術界の一員である研究者たちは、日常的には研究室という実践共同体において研究活動に従事しているが、それと同時に直接の知り合いとは限らない様々な研究者の論文を読むことで、研究の着想を得ている。時には、こうした研究者たちと学会で交流することもあるかもしれない。研究会や共同研究に発展する場合を除けばそこのやりとりは一時的なものであるが、そこで得たアイデアが次の研究に活かされることもあるだろう。実践ネットワークを社会ネットワーク理論の言う「弱い紐帯」として見なせば、その特徴はその特徴は「新しい情報の橋渡しをしやすいこと」と考えられる(Granovetter 1973)。実践共同体のように持続的に同じ活動に従事する関係性ではないからこそ、実践ネットワークは身近には得られない情報を伝播し合い、それによって実践を織り成すのである。

ブラウンとドゥグッドは組織論の文脈において実践ネットワークの概念を示した。そのため、実践ネットワークの役割は実践共同体の境界を越えることや、実践共同体同士の隙間を埋めることとして想定される(Brown and Duguid 2001, p.207)。だが、趣味縁としての実践ネットワークを捉える場合には、必ずしも実践ネットワークの起点に実践共同体があると想定する必要はないだろう。

このような意味での実践ネットワークは、伊藤瑞子らの言う「アフィニティネットワーク」(Ito et al. 2018)にも近い。アフィニティネットワークは、特定の興味に基づいた専門的な関係性でありながら、自らの選択によって誰でも関わりをもてる開かれた関係性とされる(Ito et al. 2018, p.42)。これは、ワン・ダイレクションのファンフィクションコミュニティや手芸のためのオンラインコミュニティである Ravelry.com、ビデオゲームなどを対象にした事例研究によって見いだされたものであった。

例えば、アフィニティネットワークでは、積極的に感想を述べたり交流をしたりしなくとも、ROM 専(観察者)として他の人の投稿を見られる。

ダンサーが YouTube に映像を投稿したとき、ファンフィクション作家が Wattpad というオンラインプラットフォームで小説を公開したとき、ゲーマーが競技のためにゲームプレイをスクリーンキャスト

---

\*<sup>8</sup> 邦訳書は practice を「実体験」と訳しているがここでは「実践」に修正した。

したとき、オンラインアフィニティネットワークの創造物は幅広いオーディエンスによって見たり検索したりできるようになる (Ito et al. 2018, p.45) .

必ずしも直接的な交流を伴わなくとも、作品を見合うことで趣味人たちはゆるやかに関係性を築いているのである。これは論文を読み合う研究者同士の関係性に類似しているが、学术界と異なり、研究室のような実践共同体が存在することを前提にしていない。

アフィニティネットワークとしての実践ネットワークは、インターネット上の「アフィニティスペース」に見いだされることが多い。アフィニティスペースは親和空間と訳されることもある、共通の課題——メディア制作、市民科学、政治運動、女性の健康、ファンフィクションの執筆、ビデオゲーム、病気など——に取り組むために人々が出入りする空間である (Gee 2017, p.28) . 例えばビデオゲームでは、ゲーム内の空間をはじめ、ゲームの攻略サイトなどもアフィニティスペースとなっている。

だが、もちろん、実践ネットワークはインターネット上にしか存在しないわけではない。例えば、池上英子による歴史社会学研究によれば、江戸時代の俳諧においては小冊子の出版と誌面上で開催される競技によって俳諧ネットワークが築かれていたという。

17世紀の中頃までに、前句付と点取の組み合わせで名のある宗匠と各地のアマチュア俳人グループとをとりもつという、世話人の役を務める一種の文芸仲介業が誕生した。こうした仲介人は宗匠から詩の第一行を受けとり、それをアマチュア・グループへと伝達した。各地の俳人たちは付句をこしらえ、その評点を求めて一句ごとに仲介人に料金を払った。仲介人はそれらの投句を取りまとめて清書し、きちんとした一覧にまとめて宗匠へと提示した。こうした仲介人は「会所」とも「清書元」とも「取次」とも呼ばれた。宗匠はそれぞれの投句に自分の判定で点をつけ、仲介人から料金を受け取った。宗匠は通常、秀句に対しては得点だけでなく賞品も与えたので、これがアマチュア俳人たちの競争を確実に刺激することになった。競技の最後には、入賞した句、作者のペンネーム（俳名）、さらにその所属サークル（組・連）の名を印刷した小冊子が配送された。これら俳人志望者にとって、自分の作品が印刷されてくるといのは、日常生活のルーチンのなかに適度な興奮をもたらした。他人の句を読むとともに、商業出版物からその制作のこつを学ぶことで徳川の人々が得た心からの楽しみが、俳諧の人気をさらに高めた (池上 2005, pp.235-236) .

インターネットが登場する 300 年ほど前から、人々はメディアを通じて実践ネットワークを築き趣味を楽しんでいたのである。

以上の議論を踏まえ、方針②に従って研究を進めるに当たり、本研究は趣味縁を以下のように捉え、区別したい。

### 本研究における趣味縁の定義と区別

趣味が依拠する社会的世界の一部であり、時に趣味の楽しみ方を促進したり、または制約したりするような帰結をもたらす、様々な性質を持った他者との関係性。その中でも、特定の活動に共同的かつ持続的に従事することで実践を織り成す関係性を実践共同体、共同的かつ持続的な従事は行わないもの間接的あるいは偶発的なコミュニケーションによって実践を織り成す関係性を実践ネットワークとして区別する。

実践共同体と実践ネットワークという対照的な性質を持った趣味縁が、いかにして興味の深まりを可能にするのか。趣味縁としての性質が異なることを考慮し、楽しみを促進する社会的世界について記述・分析を行うのが、表2.1にまとめた先行研究に対する本研究の新規性となる。前節と本節で示した本研究の方針をまとめると以下の通りになる。

本研究の方針

- ① 個々の趣味人による興味の深まりに依拠する。
- ② 興味の深まりを可能にする趣味縁に焦点化する。  
趣味縁の種類として実践共同体と実践ネットワークを区別し、それぞれがいかに興味の深まりを可能にするのかを分析する。

## 2.5 本研究の問いと事例

### 2.5.1 本研究の問い

本章では、余暇研究を踏まえた「趣味における楽しみを促進する社会的世界を分析・記述する」という本研究の問題関心に対して、「学習としての興味発展」を捉える学習科学の枠組みからアプローチする方針を立ててきた。前節で立てた方針を基に、本研究の問いを書き表すと次のようになる。

本研究の問い

趣味人の興味の深まりは、趣味縁を織り込んだ趣味への参加の仕方によって、いかにして可能になっているのか。

- 趣味人の興味の深まりは、実践共同体を織り込んだ趣味への参加の仕方によって、いかにして可能になっているのか。
- 趣味人の興味の深まりは、実践ネットワークを織り込んだ趣味への参加の仕方によって、いかにして可能になっているのか。

次章以降では実際に趣味人の方々から協力を得て調査を行い、これらの問いに答えていきたい。その際の調査方法は、方針①に関する議論を踏まえ、趣味人生に関する生活史の聞き取りや回顧的インタビューを採用することになる。興味の深まりは、特定の場における相互作用だけでなく、ある人が趣味を実践してきた（あるいは今後実践していく）レジャーキャリアの中で捉えられるものだからである。

### 2.5.2 趣味の事例：アマチュアオーケストラとアマチュア写真

調査を進めるうえであらゆる趣味を対象とすることは現実的に不可能である。そのため特定の領域の趣味を事例として選択する必要がある。本研究では実践共同体と実践ネットワークという趣味縁を観察しやすくする



ために、「趣味人の興味の深まりは、実践共同体を織り込んだ趣味への参加の仕方によって、いかにして可能になっているのか」という問いをアマチュアオーケストラを事例にして答え、「趣味人の興味の深まりは、実践ネットワークを織り込んだ趣味への参加の仕方によって、いかにして可能になっているのか」という問いをアマチュア写真を事例にして答えたい。

### アマチュアオーケストラ

実践共同体を観察するためにアマチュアオーケストラを事例とするのは、アマチュアオーケストラがそもそも楽団において形成される実践共同体なしには成り立たない趣味だからである。アマチュアオーケストラでは、楽団が大規模な組織構造をなしていたり、共同で練習に従事する時間が長期にわたっていたりと、実践共同体としての性格が特に色濃く現れる。

畑農（2015, pp.4-5）はアマチュアオーケストラを「演奏により生計を立てていない弦楽器、管楽器、打楽器奏者が集まった、主にクラシック音楽を演奏する集団で、成人・社会人を主なメンバーとするもの」と定義している。彼は成人による市民オーケストラに焦点化しているが、このほかにアマチュアオーケストラと見なし得るものとして「小学校や中学・高校の部活動としてのオケ、一般（非芸術系）大学のオケ、それに未成年者が主要なメンバーとなっているジュニアオーケストラ」（畑農 2015, p.4）も挙げている。

こうしたオーケストラは複数の楽器の協働によって音楽を奏でる趣味であるが、その規模は4人編成のロックバンドなどに比べれば非常に大きく組織的である。以下の『標準音楽辞典』によるオーケストラの説明にもその規模の大きさが示されている。

合奏の一形態。種々の弦楽器、管楽器、打楽器からなる組織化された合奏を意味し、その規模は、小は10数名の演奏者によるものから、大は100名を超える人員を要求するものまで、各種多様である。オーケストラの楽器編成には、時代や用途、作曲者あるいは指揮者の意図、演奏される場所、その他の条件によって大小の変動はあるが、現今の標準的〈交響楽団 symphony orchestra [英]〉はほぼ100前後の楽器からなっており、それらはつぎのような4つの群に大別される。

- I) 弦楽器群 約 60
  - II) 木管楽器群 約 15
  - III) 金管楽器群 約 15
  - IV) 打楽器群 約 10
- （音楽之友社 2008, p.273）

それゆえ、アマチュアオーケストラ団員の日々の練習では、楽譜通りに演奏できるようになることにとどまらず、他の多くの団員たちと協調的に演奏できるようになることが課題となる。そのこと自体はプロのオーケストラにとっても同じく課題ではあるが、アマチュアオーケストラの場合、それに取り組む時間が特に長い。学生オーケストラによる合奏の練習場面を研究した佐藤（2012）は次のように述べている。

学生オーケストラにはプロのオーケストラと違ってアマチュア・オーケストラならではの特徴がある。プロのオーケストラはおよそ1か月単位で定期演奏会を行っているし、それ以外にも多くの演奏会をこなしている。1つの演奏曲にたくさんのリハーサル時間を使うことはできない。逆に言えば、プロの集団であるから短いリハーサルで済ませることが可能である。アマチュアのオーケストラの場合は、精々1年に多くて2回の定期演奏会を開くのが普通である。この学生オーケストラも1年に2回の定期演奏会を開催している。1つの演奏会のための大きな交響曲1つ、そして小さな曲を複数といった演奏曲を

完成させるために必要な練習時間を考えると定期演奏会を年に2回開催するのが限度だからである。プロのオーケストラと違って高い演奏技能を持っていないアマチュアは、練習量によって音楽技能の不足を補っている(佐藤 2012, p.88)。

アマチュアオーケストラにとって活動の目標は演奏会でパフォーマンスすることであるが、日々の活動の大半はそのための練習に費やされる。そのため以下のような捉え方さえ可能である。

毎日のようにコンサートやリハーサルをくりかえすプロとちがって、月に2回から4~5回が練習日になるアマチュアオーケストラ。その練習日以外には、楽器に触らない人もいる。つまり、アマチュアオーケストラにとって月数回の練習こそが活動であり「本番」である(藤原 2000, p.217)。

これらの記述を踏まえると、アマチュアオーケストラ団員の趣味人生は常に楽団における実践共同体と共にあることが分かる。各々の楽器を演奏をしながら全体として合奏を達成する活動形態には、相互の関与、共同の事業、共有されたレパートリーといった実践共同体らしい関係性が凝縮されている。団員たちの興味の深まりに注目することで、実践共同体が興味の深まりをいかに可能にするのかが明らかになるはずである。

### アマチュア写真

一方、実践ネットワークを観察するためにアマチュア写真を事例とするのは、アマチュア写真が原理的には実践共同体を必要とせず1人でも実践できる趣味であることに加えて、デジタルメディアの活用が一般化することによって実践ネットワークが形成されやすくなっていると考えられるからである。

写真を撮るという活動を切り詰めて考えた場合、そこに織り込まれているのは「撮影者」「カメラ」(装置)「被写体」の三者である。例えばヴィレム・フルッサーは写真行為の哲学的考察として以下のように述べている。

たとえば、写真家は彼の獲物を横下方からくるストロボ光でしとめることができるように装置を調整します。その場合、写真家はあたかも自由に選択を行うことができ、カメラは彼の意図に従っているかのように見えます。しかし、その選択は装置のカテゴリーに制限されており、写真家の自由とはプログラム化された自由であるにとどまります(Flusser 1989, 邦訳書 p.45)。

オーケストラは合奏であるがゆえに複数の演奏者による共同の関与を前提にしていた。対照的に、写真撮影はカメラというモノの存在を必須の要件とするものの、人間としては撮影者1人がいれば成り立つ。

一方で、歴史的にアマチュア写真家は実践共同体を形づくって趣味を実践していた\*<sup>9</sup>。例えば、日本では写真関連企業の後援によって1904年に東京の「ゆふつゞ社」と大阪の「浪華写真倶楽部」が結成されている(鳥原 2013, pp.29-30)。1980年代にミニチュアカメラクラブ(MCC)という写真クラブを参与観察したドナ・シュワルツは、クラブは9月から5月までの毎月第1木曜日から第3木曜日に技術者クラブ会館において例会を持ち、技術講習会や著名なアマチュア写真家の作品展示、バーや食堂での飲食に加えて、コンペティションを開催していると述べている。会員はコンペティションを待ち望んで写真を撮るため、出展の時期が近づくと新しく写真を撮るのをやめ、展示準備に取り掛かるという(Schwartz 1987, p.265)。こうした写真クラブのアマチュア写真家は、クラブの共同の事業であるコンペティションを活動の基調とし、実践共同体を織り込

\*<sup>9</sup> ここでは専門的かつ継続的に行われる趣味としてのアマチュア写真を指しているため、家族写真や観光写真のようにカメラさえあれば誰でも実践できる写真活動には焦点を当てていない。こうした専門性を必要としない写真活動はしばしばパーソナル写真と呼ばれる(Van House 2011)。

んで趣味を実践している。その意味で、アゼベドが研究したアマチュア天文学に似た性格を持っている。アマチュア天文学も望遠鏡があれば1人でも活動できる趣味でありながら、天文学クラブに所属して実践される場合もあるのだった。

こうした写真クラブの歴史がありつつも、デジタルカメラやインターネットを活用して行われる現在のアマチュア写真では、実践ネットワークとしての趣味縁が存在感を増している。例えば写真共有に特化したSNSの草分けであるFlickrは2004年にサービスを開始した。Flickrにはグループを作る機能が存在する。Flickrを利用するアマチュア写真家11人にインタビューしたCox et al. (2008)は以下のように考察している。

Flickrへの参加を写真クラブへの参加と比較してみると、Flickrではインターネットによって地理的分散の問題が乗り越えられるため（古典的なインターネット効果）、小規模な専門家グループがより存在しやすくなっている。シュワルツにとってはクラブは常にきわめて細かい画面づくりの規則を有するものであったが、Flickrのグループという流動的なアソシエーション、あるいは「自分を中心にしたネットワーク」(Wellman et al. 2003)においては、より自由と選択の余地がある。関係性がより流動的になると価値観の一致はあまり必要でなくなり、真の創造性を発揮する可能性がより求められる(Cox et al. 2008)。

FlickrのようなSNSを利用すれば、写真クラブに加入しなくても、流動的に他の写真家との趣味縁を結べるのである。

また、Cox et al. (2011)は実際にFlickrに存在しているグループや投稿頻度を分析した結果を次のように結論付けている。

際立っているのは、メンバーの数が少なく、活動量も少ないグループが大量にあるということである。半数近くのグループが10人以下しかメンバーがいない。1人しかメンバーがいないグループも20%ある。小グループがあまり成長せず下草のようになっていることは、Flickrの生態系において重要な要素かもしれない。それによってつかの間のプロジェクト活動や、小さな友達グループの活動、すなわちネットワーク活動が支えられているのである。その一方で、Flickrには極めて大きなグループも存在する。これらはバトラーによる研究で見られたグループに比べれば、メンバーや投稿数の規模がとて大きい。こうしたグループは活動量が多いため個人の声が聞こえづらくなっている没個人的な場と言えるだろう。大きなグループは特定の個人によって独占されにくい。多くの著述家はグループへの参加度合いはべき乗則に従うと述べてきたが、それはFlickrには当てはまらないようである。コアユーザーによる独占はむしろ小グループに特徴的であり、ことによると「失敗」の徴候でもある。こうした非常に大きなグループと小さなグループの極の間に、共同体感覚をもたらすグループと言えるようなメンバーの数と活動パターンを可能にしているグループも多く存在している(Cox et al. 2011, p.505)。

ここではFlickrには実践共同体になり得るグループもある一方で、持続することなく開設されてはうち捨てられる小グループや、相互の関与や共同の事業を行うには規模が大き過ぎるグループが存在することが指摘されている。こうしたグループにおいては実践ネットワークとしての趣味縁が形成されると考えられる。

さらに、2010年に登場したInstagramは現代のアマチュア写真を特徴付ける代表的なSNSとなっているが(飯沢 2017, p.56)、そこではそもそもグループ機能が存在しない。Instagramにおいて他者の写真を見るには、アカウントをフォローするかハッシュタグを用いて検索する必要がある。こうしたSNSの設計はTwitterに端を発するものであるが、それによって実現するのは以下のようなコミュニケーションである。

Twitterにおけるコミュニケーションは、ネットワーク化され分散された会話において生起する：基本的な単位を構成し、「マイクロコンテンツ」(Dash, 2002), 「ナノストーリー」(Wasik, 2009)として機能する1つの投稿は、(a) 外化された社会的つながりによってフィルターが掛けられた個人のタイムラインにおける情報の流れや、(b) 共有されたキーワードやフレーズによってフィルターが掛けられた自生的で「アドホック」なハッシュタグ公共圏 (Bruns & Burgess, 2011) の中に包み込まれている (Schmidt 2014, p.6)。

すなわち、TwitterやInstagramといったSNSでは、対人関係は個人や特定のキーワードを中心にしてその都度可視化されるものとなる。こうした特徴は持続的な人間関係である実践共同体よりも実践ネットワークに親和的である。

これらの点を踏まえると、デジタルメディアを活用する現代のアマチュア写真家たちは実践ネットワークを形成しやすいのではないかと考えられる。特にSNSを活用するアマチュア写真家たちの興味の深まりに注目すれば、実践ネットワークが興味の深まりをいかに可能にするのかが明らかになるだろう。

以上の根拠を基に、本研究はアマチュアオーケストラとアマチュア写真を事例として選択する。実践共同体を観察するために社会的世界において実践共同体が明らかに機能している趣味を選び、実践ネットワークを観察するために社会的世界において実践ネットワークが明らかに機能している趣味を選ぶのである。そうすることで、実践共同体や実践ネットワークの存在感が薄い趣味に比べれば、それぞれの趣味縁が興味の深まりをいかに可能にするのかが観察しやすくなるだろう。問いに対する最終的な本研究の回答は、次章以降に示すアマチュアオーケストラを事例にして得られた知見とアマチュア写真を事例にして得られた知見を比較・統合することで生み出すことになる\*10。

もちろん、このように事例選択するからといって、アマチュアオーケストラやアマチュア写真が、実践共同体や実践ネットワークが織り込まれた趣味の典型であったり、それらを代表したりすると仮定することはできない。アマチュアオーケストラやアマチュア写真は、実践共同体や実践ネットワークを観察するための足掛かりとして有効な事例である。だが、それによって実践共同体・実践ネットワークに関する網羅的な知見が得られるわけではない。アマチュアオーケストラとは異なる仕方で実践共同体が織り込まれている趣味もあれば、アマチュア写真家とは異なる仕方で実践ネットワークが織り込まれている趣味もあるはずである。それゆえ、次章以降で得られる分析結果については、アマチュアオーケストラやアマチュア写真に固有のものなのか、他の領域の趣味ではどうなるのか、といった考察も求められる。この問題は第5章で取り上げたい。

---

\*10 もちろんアマチュアオーケストラ活動においても実践ネットワークは存在し、アマチュア写真活動においても実践共同体は存在しているだろう。しかし、現時点では、それらが興味の深まりを可能にするほど機能していると予想することは、アマチュアオーケストラにおける実践共同体、アマチュア写真における実践ネットワークに対して同じことを予想するよりも難しい。それゆえ本研究では、「異なる趣味だが実践共同体と実践ネットワークが機能していることが明らかな趣味をあえて取り上げ、比較する」という方法を取る。

## 第3章

# 興味の深まりを可能にする実践共同体：アマチュアオーケストラ団員を事例に



図 3.1 :オーケストラのヴィオラ奏者

Photo by Manuel Nägeli on Unsplash

第3章では第2章で立てた問いのうち、「趣味人の興味の深まりは、実践共同体を織り込んだ趣味への参加の仕方によって、いかにして可能になっているのか」を、アマチュアオーケストラ団員調査を基に答えていく。まず「3.1 アマチュアオーケストラ団員調査の概要」ではインタビュー調査やデータ分析方法の概要を示し、後続する節では分析結果を示す。結果は分析手順に従い「3.2 アマチュアオーケストラ団員の興味の深まり」「3.3 興味の深まりを可能にした実践共同体」「3.4 興味の深まりを可能にした行為」の順序で示し、そのうえで「3.5 実践共同体は興味の深まりをいかにして可能にするか」において分析結果を統合して考察を行い、問いに答えたい。なお、本章の内容は杉山ほか（2018）、杉山（2020b）に基づいている。

### 3.1 アマチュアオーケストラ団員調査の概要

アマチュアオーケストラ団員調査は2016年6月から12月にかけて、アマチュアオーケストラ団員15人の協力により実施したインタビュー調査である。以下では調査方法の概要を示す。

#### 3.1.1 調査協力者

本調査では「アマチュアオーケストラに所属した経験を持つ方」をアマチュアオーケストラ団員と定義した。表3.1は調査協力を得た団員15人の一覧である。協力者M1を除く全員が調査当時もアマチュアオーケストラに所属していた。オーケストラ活動の継続年数は平均して16年（中央値は14年）である。団員の居住地は東京都に加えて、兵庫県や愛知県、和歌山県が含まれる。

15人の団員にはスノーボールサンプリング (Biernacki and Waldorf 1981) によって協力を依頼した。スノーボールサンプリングは知人や先に出会った調査協力者に新たな協力者の紹介を依頼し、連鎖的・雪だるま式に調査協力者を増やしていく手法である。それによって別の楽団に所属している団員や特定の楽器を演奏する団員など、分析上新たにインタビューする必要性を認識した団員に狙いを絞って協力を依頼できる。

それゆえ、この15人はあらかじめ調査協力者として選定されていたのではない。まず筆者の知人である協力者M1, M2, 筆者の知人から紹介を得た協力者M3, M4から調査を始め、分析と並行しながら依頼を進めることで、最終的に協力を得たのがこの15人であった。協力者M13までのインタビューデータを分析した結果が協力者M14, M15のインタビューデータによっても変更を来さなかったため、ある程度結果の飽和を迎えたと判断し、協力者M15をもって調査を打ち止めている。

表3.1：調査協力を得たアマチュアオーケストラ団員

協力者 ID	性別	年齢	演奏楽器	オーケストラ参加年数 ／楽器演奏年数
協力者 M1	女	20代	クラリネット	4年／13年
協力者 M2	男	20代	トロンボーン	6年／14年
協力者 M3	男	60代	フルート	21年／50年
協力者 M4	男	20代	ホルン	12年／12年
協力者 M5	女	30代	ヴァイオリン	14年／14年
協力者 M6	男	50代	マリンバなど	20年／50年
協力者 M7	男	40代	ヴァイオリン	22年／20年
協力者 M8	女	40代	ヴァイオリン	8年／18年
協力者 M9	男	40代	ホルン	25年／28年
協力者 M10	女	20代	トランペット	9年／12年
協力者 M11	女	20代	チェロ	10年／10年
協力者 M12	男	20代	コントラバス	2年／11年
協力者 M13	男	40代	クラリネット	21年／29年
協力者 M14	男	50代	ファゴットなど	38年／41年
協力者 M15	女	50代	ヴァイオリン	30年／36年

### 3.1.2 インタビュー方法

「2.5.1 本研究の問い」でも述べたように、趣味を継続する中での興味の深まりを捉えるには趣味人生を振り返って語ってもらうことが有力な方法となる。そこで、協力を得られたアマチュアオーケストラ団員に対して、表 3.2 の項目について質問する回顧的な半構造化インタビューを実施した。半構造化インタビューとは、ガイドとなる質問を元に協力者の返答に応じてその場で内容を深掘りしていくインタビュー形式である (Kvale 2007, 邦訳書 p.86)。

表 3.2 にあるように調査ではまずオーケストラ活動の経歴を確認し、続いて「ふだん公演に向けて練習したり、当日本番を迎えたりするなかで、重要だったり面白かったりすることは何ですか」という質問によって、オーケストラ領域における現在の興味対象を尋ねた。そのうえで過去の活動を振り返ってもらい、現在のオーケストラの面白さに出会う前の興味対象は何だったのか、どのようなきっかけで現在の興味対象に出会ったのかを尋ねた。こうした質問によって、「同じ趣味を続けるなかで、それまでの興味とは異なる新たな興味が発展し、その趣味の新たな面白さに出会うこと」という意味での興味の深まりの経験について語ってもらうことができる。ここで語られた興味の深まりのきっかけに、実践共同体がいかに登場するかが後の分析の焦点となる。

なお、興味対象を尋ねる「重要だったり面白かったりすること」という表現は「2.2.1 人—対象関係としての興味」で見たように人—対象関係としての興味にはポジティブな感情や高い価値付けが伴うことを踏まえたものである。ここでは「オーケストラ活動における興味は何ですか」と尋ねることもできるが、日常語としての「興味」を用いた場合、「まだやったことはないけれど指揮に興味があります」というように、繰り返し関与していない対象も言い表せしてしまう。それゆえ人—対象関係としての興味を捉えるには「重要だったり面白かったりすること」という表現の方が適切であると考えた。

1人当たりのインタビュー所要時間は60分から90分ほどであった。インタビューの際には筆者は図 3.2 に示した年表を10枚ほど印刷して持参し、話を聞きながら経歴や興味対象を記入していった。これによって年表を互いに確認しながらインタビューを進め、過去の経験の想起しやすくなる。また、インタビュー会場は協力者に都合の良い場所を尋ねて設定した。会場として利用したのは協力者の職場、自宅、最寄り駅近くの喫茶店、筆者の自宅であった。

表 3.2 : アマチュアオーケストラ団員調査のインタビュー項目

項目	ガイドとなる質問
活動経歴	いつからどの楽器を習ってきましたか どんな楽団に所属してきましたか
現在の興味	ふだん公演に向けて練習したり、当日本番を迎えたりするなかで、重要だったり面白かったりすることは何ですか
興味の深まり	いまの興味に出会う前に、オーケストラ活動で重要だったり面白かったりしたことは何でしたか
深まりの契機	いまの興味へ深まったきっかけは何でしたか

資料番号： \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ の音楽歴

年 月 日 (      )

西暦 年齢	所属	出来事 ／ どう収 け止め たか	興味

図 3.2 : アマチュアオーケストラ団員の活動年表



### 3.1.3 データ分析方法

インタビューの内容は協力者の同意を得たうえで IC レコーダー (OLYMPUS DS-901) を用いて録音した。録音データは筆者が文字起こししてテキストデータとし、質的データ分析ソフトウェア MAXQDA12 に読み込んで分析を行った。

分析の基本的な方法は、団員の発言内容を表す意味のコード化・カテゴリー化である。質的研究におけるインタビュー分析方法を整理したスタイナー・クヴァールは、意味のコード化・カテゴリー化を次のような作業としている。

コード化とは、後で発言内容を同定できるように、テキストの部分部分に 1 つあるいは複数のキーワードを与えておく作業である。カテゴリー化は、発言をよりいっそう体系的に概念化することに関わっており、数量化への道を開くものである (Kvale 2007, 邦訳書 pp.159-160)。

ここではカテゴリー化は「数量化への道を開く」とされているが、本研究にとって必要な分析は、実践共同体としての趣味縁が興味の深まりをいかに可能にするのかを理解することである。それゆえ、本研究におけるコード・カテゴリーの役割は数量化ではなく、アマチュアオーケストラ団員たちが興味を深めた経験がどのようなものであったのかを縮約して表現し、コード・カテゴリー間の関係性として体系的に表現することにある。こうした分析方法は、グラウンデッドセオリーと呼ばれる方法論に連なるものである (Kvale 2007, 邦訳書 p.160)。

具体的には、以下の手順でデータのコード化・カテゴリー化を行い、分析を進めていった。

- (1) 団員にとってオーケストラ活動において何が興味対象となっていたのかをコード化する。
- (2) 団員がどのような興味の深まりを経験していたのかを、ある興味対象 (を表すコード) から別の興味対象 (を表すコード) への深まりとして解釈する。
- (3) 団員の興味が深まったきっかけに、どんな実践共同体が登場するのかをコード化する。
- (4) 実践共同体と共に団員がどのような行為をしたことが興味を深めるきっかけとなったのかをコード化する。
- (5) 興味対象や実践共同体、行為を表すコードのうち、団員間で類似しているものをカテゴリー化して縮約する。
- (6) 以上の手順で得られた概念 (コード, カテゴリー) を関係付けて記述することで、団員たちにとって実践共同体としての趣味縁が興味の深まりをいかに可能にしていたのかを考察する。

こうした手順ののっとり、どのようなデータにいかなるコードを付与していったのかは、次節以降、分析結果とともに示していきたい。

## 3.2 アマチュアオーケストラ団員の興味の深まり

ここからはアマチュアオーケストラ団員調査の分析結果を示していく。まず本節では、団員たちがいかなる対象に興味を持ち、それを深めていたのかを明らかにしたい。

### 3.2.1 興味対象の分析過程

分析過程は以下の通りである。興味対象を明らかにするために、データの中でも「ふだん公演に向けて練習したり、当日本番を迎えたりするなかで、重要だったり面白かったりすることは何ですか」という質問への回答が語られている部分に着目した。そして、そこで語られているのがどのような興味対象であるのかを表すコードを付与していった。

例えば協力者 M13 は、現在のオーケストラ活動における興味を次のように語っていた。

だんだん自由に吹けるようになったんですね。楽器がうまくなると、だんだん自分の演奏に注目しなくっていいっていうんですか。サッカーで言うと、個人プレーがうまくなってくると、だんだんチーム戦術ができるように、自分がボールを追い掛け回すことに必死、一生懸命だと周りが見えなくなってくる。まさにサッカーと一緒にです。だから自分もこの先生との出会いのなかで、だんだん自分の楽器が楽に自然に吹けるようになってきたら、だんだん周りにも目が行くようになって。周りの音と、うまく自分をむしろ黒子に徹して周りに溶け込ませる、みたいなことができるようになってくると、また俄然オーケストラが面白くなってきて (M13)。

ここでは協力者 M13 の現在の興味対象が「合奏に自分を溶け込ませること」だと語られている。そこで[合奏に自分を溶けこませること]というコードを付与した\*1。付与したコードは、この時点では語りをそのまま言い換えた表現になっている。

次に、現在の興味対象に至るまでの興味対象(深まる前の興味)を分析するために、データの中でも「いまの興味に出会う前に、オーケストラ活動で重要だったり面白かったりしたことは何でしたか」という質問への回答が語られている部分に注目した。団員たちにこのような問い掛けをすると「昔は〇〇が面白かったけど」というように、過去の興味対象と現在の興味対象を対比的に語ってくれる。そうした語りによって、ある興味対象から別の興味対象への深まりが明らかになる。協力者 M13 の場合、「合奏に自分を溶け込ませること」以前の興味対象は次のように語られていた。

オーケストラに入ってから、やっぱりうまくなりたいたいと僕はずっと思っていました。クラリネットがまずうまく吹けるようになりたいということで、当時も今も一番すごく精力的にやっているオンリーワンの団体に入って、ここで技を磨こうと思ったんですよ。まさにその楽団の活動って、自分が楽しいっていうのももちろんありますけど、ものすごい日々は修業みたいな感じだったんですね (M13)。

この語りに対しては[技術的な上達]というコードを付与した。それゆえ、協力者 M13 の興味の深まりは、自らの[技術的な上達]にオーケストラの面白さを感じていた状態から、[合奏に自分を溶け込ませること]に面白さを見いだすようになった過程として解釈できる。

このようにして付与したコードと同様のコードが他の語りにも振られていた場合、1つのカテゴリーにまとめた。これが最終的な分析結果となる。[合奏に自分を溶け込ませること]は最終的に[合奏コミュニケーション]とまとめられた。

団員の中には、「いまの興味に出会う前に、オーケストラ活動で重要だったり面白かったりしたことは何でしたか」という質問に対して、現在とは別の興味対象を挙げない場合もあった。例えば、協力者 M7 は大学

\*1 本研究では「興味対象」を表すコードは [] 囲みで表記している。なお、次節で分析する「趣味縁」を表すコードは {} 囲み、次々節で分析する「行為」を表すコードは < > 囲みで表記する。これは第4章でも同様である。

オーケストラから市民オーケストラまで、様々な楽団においてコンサートマスター（指揮者の次にオーケストラの演奏を取りまとめる第1ヴァイオリンの首席奏者）を務めてきた。彼は自分の興味を大学生の頃から一貫して「ぶつかるよりつながること」にあると語っている。

ぶつかるよりはつながろうよ、ですかね（笑）。最終的には、エゴはあるだろうけども、やりたいことがあるのはみんな同じだけど、全員が全員言ってまとまるわけでは絶対ないから、ある程度は妥協していかきゃいけないので、力を持てば妥協をしなくても自分の意見が通るとか、そういうことを腹の中で思っている人もいると思うんですが、そういう人がいる限り、やっぱりいい団体にならないですよ。

不思議なものでほんとに、誰がトップに立つかによってやっぱり変わってくるんですよ。そういう人の音がやっぱり周りを支配するので、変わります。

——そういうことを経験されたこの時が根幹にあるという感じなんですね。

ええ、そうですね。根幹、スタートはそこからですね。あ、もう20年か。20年ですね（M7）。

直感的に言って、この語り「深まっていない興味」に関するものとは考えにくい。その一方で、一貫した興味として語られている以上、今回の分析からはこうした語りに「興味の深まり」を見いだすことはできない。協力者 M7 はオーケストラ活動を始めた当初から 20 年間追求しがいの深い興味を持っていたとも解釈できる。オーケストラを始める以前からヴァイオリンの独奏を 6 年間習っており、そこでの経験がオーケストラでの興味を形づくった可能性がある。だが、本研究における興味の深まりではないため、この事例は分析結果から除外せざるを得ない。

また、協力者 M1, M6 は中学・高校で参加した吹奏楽との対比からオーケストラへの当初の興味を発展させていた。これもオーケストラ領域における興味の深まりではない。だが、趣味における興味発展として重要なものと考えられるため、第 5 章において再び取り上げたい。

### 3.2.2 深まる前の興味対象

分析の結果、本研究の定義による「興味の深まり」を経験していたアマチュアオーケストラ団員は 9 人（協力者 M1, M2, M4, M9, M10, M11, M13, M14, M15）であった。この 9 人にとって何が興味対象となっていたのかを、表 3.3（興味が深まる前）、表 3.4（興味が深まった後）に示す。このうち、深まる前の興味対象となっていたのは「技術的な上達」「自分本位な演奏」「社交」「有名曲の再現」であった。

#### 技術的な上達

「技術的な上達」は自らの楽器演奏技能を向上させることを指す。例えば協力者 M1 にとっては、技術的に上達し、自らの技能を発揮することは達成感をもたらす楽しい活動であった。

大学に入ったら自分の技術をまるまる発揮できるわけじゃないですか。自分だけのために練習できるというのが、すごくうれしくて、できるだけソロとかもうまくできるようにすごい頑張って練習した記憶もありますね（M1）。

一方で、協力者 M9, M10, M13, M14 にとっては、「技術的な上達」は必ずしも楽しいだけの興味対象ではなかった。表 3.3 に示した協力者 M9 の発話例からも分かるように、「技術的な上達」はうまくならねばならないという切迫感を伴うこともある。例えば協力者 M10 も、M9 と同様の語りを行っていた。

表 3.3：アマチュアオーケストラ団員の興味対象（深まる前）

興味対象	該当者	発話例
技術的な上達	M1, M9, M10 M13, M14, M15	「楽器のうまいとか下手に関する過剰な意識というか、自分よりうまい人がいっぱいいて、うまくなければ吹いてる価値があんまりないんじゃないか、みたいなことがすごくその頃はあったんですよ」（M9）
自分本位な演奏	M2, M4	「やりたいと言うようにやるってことですね。自分のやりたい音楽、曲をやるみたいな。だからうまさとかどうでもよくて、自分が楽しいのがベスト」（M4）
社交	M11	「とにかく先輩たちがほんとに好きで楽しかったんですね。ホーム感がすごっていうのもあって、1年生の時は先輩といるのが楽しくてやっていた感じです」（M11）
有名曲の再現	M15	「学生の時是有名な曲を、オーケストラの曲が実際に自分で弾けるっていうことが楽しかったですかね」（M15）

大学オケ時代は音楽を演奏するに当たって「こうあるべき」みたいな、「もっとこうしなきゃ」とか「あしなきゃ」みたいな、すごく狭い世界で演奏してたなって、いま思うと振り返っているんです。すごく枠が決まった中で一生懸命上達しようとしていたみたいな。「先輩がこうだからこうしなきゃ」とか。自由じゃなく、いっぱいいっぱいになっていたなっていうのがいま思うと、ただ別に楽しくなかったんじゃないくて、楽しくやっていたはずなんですけど、途中でやっぱり音楽を楽しむってことを忘れて、毎日のルーティーンの中で、「これはやり切らなきゃいけないこと」みたいな（M10）。

それゆえ後で見ると、[技術的な上達]を経て新たな興味を深めることは、切迫感やとらわれからの解放を意味する場合もある。

#### 自分本位な演奏

[自分本位な演奏]はオーケストラ楽団の共同性を意識せずに演奏に参加することを指す。例えば、表 3.3 に示した協力者 M4 の語りには、[技術的な上達]を重視せず、自分が楽しむことだけが興味対象であったことが示されている。また協力者 M2 は、大学オーケストラに参加した当初の参加態度は、指揮者の指示に従うだけの受動的なものであったと語っている。

1年大学オケでやってたっていうのは、なんとなくやっていた感がすごい強い。  
——なんとなく。

うん。譜面もらいます、練習します、個人練習して譜面は7、8割の程度でもいいから取りあえず吹けるようになる。で、合奏に出る。合奏出たら指揮者に色々指摘をもらうわけなんよ。で、指揮者の言われたことを何かやる。みんなと合うように自分も色々吹き方を変えたり、音の出し方を変えたりとかってことをするってのも結構受け身でやっていたところがある（M2）。

こうした語りも[自分本位な演奏]を表している。[自分本位な演奏]から新たな興味を深めることは、何らかの形でオーケストラの共同性に興味に向いていくことだと考えられる。

## 社交

〔社交〕はオーケストラの演奏活動というよりも、それに付随する他の団員たちとの交流を指す。表 3.3 における協力者 M4 の「先輩といるのが楽しくてやっていた」という語りのように、オーケストラ活動に焦点化された興味ではない。それゆえ〔社交〕から新たな興味を深めることは、オーケストラならではの側面に興味に向いていくことを意味する。

## 有名曲の再現

〔有名曲の再現〕は聴衆として聞いたことのある楽曲を自分でも再現することを指す。協力者 M15 は表 3.3 に示した語りに加えて、次のようにも語っていた。

ふだんレコードとか音源から聞いている、コンサートに聞きに行ったりっていうものを自分たちでも経験できるっていうか体験できるっていうところの方が楽しみ (M15)。

これはアマチュア音楽家である以前に一人のオーディエンスだからこそ持つ興味である。協力者 M15 は〔有名曲の再現〕への興味は一貫して持っていた。

### 3.2.3 深まった後の興味対象

深まった後の興味対象となっていたのは、表 3.4 に示すように〔音楽構造の分析〕〔合奏コミュニケーション〕〔参加の価値〕〔楽団運営〕であった。各団員の深まる前の興味対象と、深まった後の興味対象を対応させて興味の深まりを表現すると表 3.5 のようになる。

## 音楽構造の分析

〔音楽構造の分析〕は楽譜に表現される交響曲の構造を読み解くことを指す。様々な楽器によって演奏される交響曲において、各楽器は他の楽器との関係性の下で役割を担っている。大学オーケストラに入った当初は自らの〔技術的な上達〕に興味を持っていた協力者 M1 は、合奏の中では「休むこと」にも意味があることを理解する〔音楽構造の分析〕に、面白さを見いだしていった。協力者 M1 は表 3.4 に示した発話例以外に次のようにも語っている。

他のパートの人の音を聞いて、その時自分が休んでいる、吹かないことの意味みたいなものも考えたりして。やっぱり大学 3 年生で総譜を見た時に、「こういう音の連なりをつくるためにここは休符になっているんだ」みたいなことをすごく意識できたので。そういう意味では一番、全体を見るということではすごい充実した練習をしていたのが大学 3 年生だなと思いますね (M1)。

協力者 M1 による興味の深まりは、楽団内で管楽器セクションの指揮を務め、「総譜」(全ての楽器の演奏内容が書かれた楽譜。特定の楽器の演奏内容を抜粋したものはパート譜と呼ばれる)を見たことがきっかけとなっていた。ここには実践共同体での役職が興味の深まりを可能にしたことが見て取れる。この点に焦点を当てた分析は次節「3.3 興味の深まりを可能にした実践共同体」で行う。

表 3.4：アマチュアオーケストラ団員の興味対象（深まった後）

興味対象	該当者	発話例
音楽構造の分析	M1	「管楽器だけで練習するときの指揮者，コンマスの管楽器バージョンみたいなことをやっていて，それをやるために色々な総譜を見て，管楽器の音の連なりみたいなものを分析していくのが個人的に興味になりそうなくらい楽しくて」(M1)
合奏コミュニケーション	M2, M4, M10 M13, M14, M15	「だんだん周りにも目が行くようになって，周りの音とうまく，自分をむしろ黒子に徹して周りに溶け込ませる，みたいなことができるようになってくると，また俄然オーケストラが面白くなってきて」(M13)
参加の価値	M4, M9	「そもそも場を提供するものですよ，オーケストラって，ある種「自分の席」みたいなものがある。そこにすごく安心感を感じるというか，そういうものにちょっと変わってきているのかなって感じがしますね」(M9)
楽団運営	M11	「運営側がしっかりしていないとプレイヤー側がやりづらいところっていくらでもあるので，そういうのをいかに整えていかみたいところを，ひたすら考える一年で」(M11)

表 3.5：アマチュアオーケストラ団員の興味の深まり

協力者 ID	深まる前の興味対象	→	深まった後の興味対象
協力者 M1	技術的な上達	→	音楽構造の分析
協力者 M2	自分本位な演奏	→	合奏コミュニケーション
協力者 M4	自分本位な演奏	→	合奏コミュニケーション
	合奏コミュニケーション	→	参加の価値
協力者 M9	技術的な上達	→	合奏コミュニケーション, 参加の価値
協力者 M10	技術的な上達	→	合奏コミュニケーション
協力者 M11	社交	→	楽団運営
協力者 M13	技術的な上達	→	合奏コミュニケーション
協力者 M14	技術的な上達	→	合奏コミュニケーション
協力者 M15	有名曲の再現, 技術的な上達	→	有名曲の再現, 合奏コミュニケーション

### 合奏コミュニケーション

〔合奏コミュニケーション〕は他の団員たちとの共同の事業として、互いの役割を確かめながら合奏を作り上げていくことを指す。表 3.4 に示した協力者 M13 の場合、かつては自らの〔技術的な上達〕が興味対象であったが、〔合奏コミュニケーション〕へ興味を深めることで、オーケストラ活動の面白さを再発見していた。

〔技術的な上達〕から〔合奏コミュニケーション〕への興味の深まりは、協力者 M13 のほかに協力者 M10 や M14, M15 にも見られる。彼・彼女らの語りにおいて、〔合奏コミュニケーション〕の面白さを再発見することは、〔技術的な上達〕への興味にとらわれていた過去からの解放として位置付けられている。例えば、すでに前項で見たように、協力者 M10 は大学オーケストラに在籍している間は〔技術的な上達〕を目指して「いっぱいいっぱいになっていた」。だが、とある社会人オーケストラに出会うことで〔合奏コミュニケーション〕へ興味を深め、オーケストラを続けたいという気持ちが芽生えたという。

やっぱりオーケストラってすごいなって。だから音楽っていうよりはオーケストラってすごいなってというのが。個人で家で吹いてるんじゃないって、みんなで集まってオーケストラで演奏するっていうことのごさっていうか、その力ってすごいなって思って。「あっ、卒業しても続けたいな」ってその時初めて思って (M10)。

たぶん家で一人で吹いてても続けられないっていうか。「吹きたい」って思うときが一年に何回かはあるかもしれないですけど、たぶん続けられないし、気持ち的にも続かないし、吹いてても実際楽しいなってそんなに思わないですね。実は私、トランペットの音色は、そこまで好きなわけでもないんですよ (笑)。チェロとかホルンとかファゴットとか、そっちの音が好きなんですけど、楽器としては、だけどやっぱりオーケストラに入って吹くっていうことが楽しいっていうか、すごいことだなっていう。みんなが一つの所に集まって音を奏でるっていう。で、音楽を作り出すっていう。しかも、一回も同じようにはいかないわけじゃないですか、その音楽っていうのは、やっぱりそこにいられるっていう喜びがありますね、家で吹いてるよりは (M10)。

オーケストラは常に合奏を行っているはずだが、何らかのきっかけがあって初めて〔合奏コミュニケーション〕へ興味が深まる。〔技術的な上達〕にとらわれている団員にとっては、そこから距離を置くような契機があったと考えられる。

### 参加の価値

〔参加の価値〕は楽団に所属したり参加し続けたりすること自体の価値を指す。例えば表 3.4 に示した協力者 M4 は、かつては〔自分本位な演奏〕を興味対象としていた。だが、〔参加の価値〕へ興味を深めてからは、オーケストラの共同性の中に自己を位置付けること、そこに居場所があることに価値を見いだしている。

このほかに協力者 M9 も、仕事や家庭を持った後もオーケストラに参加し、集団をまとめることを難しいことだとしながらも、それでも参加することに価値があると思うようになっていた。

30 過ぎて、仕事上のいろんなこと、家族のこととか色々。他にオケのことだけやっていけばいい時代ではなくなってくるので。そこを経て。僕はそれでもやってることに価値はあると思うので。他の趣味よりも (笑)。結構ハードル高いと思うんですよ、やり続けるのってね。ひとりではできないし。だから趣味でまでなんで集団を維持していくことをやらないかんねんっていう思いはある (笑)。例えば一人でできる趣味もいっぱいあるやないですか。でもオケやるのって人付き合いがあるっていうか、人と

のコミュニケーションが前提なので、それは演奏でも必要だし、オケという組織を維持していくにも必要やし。それやと職場にいるのとストレス変わらへんやんみたいな事象もなきにしもあらずなので。それでも、それでもやっぱり、みんなで音がぼーんと出た時とか、出せた時とか小さくできた時とか色々あるんやけども。それに負けるんですね、たぶんね。それが勝ってしまうと言ったらいいのか。そんな瞬間なんですけどね (M9)。

[参加の価値] へ興味を深める際には、楽団という実践共同体の中に身を置くことの意味を一步引いた視点から省察するきっかけがあったと考えられる。

#### 楽団運営

[楽団運営] は演奏活動を成り立たせるための事務連絡など、楽団の様々な活動を指す。表 3.4 に示した協力者 M11 は [社交] から [楽団運営] へ興味を深めていた。表 3.1 にあるように、協力者 M11 は 10 年オーケストラに参加し続けているチェロ奏者である。彼女がオーケストラ活動に見いだす面白さは、人と交流することや、人の活動を支えることであった。このような深い興味にも、オーケストラ活動の共同性が表れている。

### 3.3 興味の深まりを可能にした実践共同体

ここまでの分析でアマチュアオーケストラ団員たちがどのような興味を深めていたのかが明らかになった。次に行う分析では、興味の深まりの過程にどのような実践共同体が登場したのを明らかにする。

#### 3.3.1 実践共同体の分析過程

前節の分析によって、9 人 (協力者 M1, M2, M4, M9, M10, M11, M13, M14, M15) の団員による興味の深まりを特定できた。次に、データの中でもこれらの興味の深まりに関係し、かつ「いまの興味へ深まったきっかけは何でしたか」という質問への回答が語られている部分に注目した。そして、興味が深まるきっかけに登場する趣味縁を抽出し、それが実践共同体を形成していたかどうかを解釈したうえで、その実践共同体を表すコードを付与していった。

例えば、協力者 M2 が [自己本位な演奏] から [合奏コミュニケーション] へ興味を深めたきっかけには、大学 2 年生の時に入団してきた後輩の存在があったという。

後輩2人、すごい面白い子が入ってきて。僕の後輩に。その子が一生懸命、僕あまりうまくなかったから色々教えてくれるんやけど。曲も曲で、すごいストーリーのある曲で。そのストーリーから熱く演奏するって言ったならあれやけども、音にはちゃんと意味があって。「こういうふう吹きましょう」とか「ここはトロンボーンが聞こえるべきやからもっとこういうふう吹こう」とかっていうそのアプローチを、指揮者から言われるよりも前に自分から考えて吹く。っていうのを一生懸命やりましょうっていうふうになってって。そこにはまってたのが、その冬なんですよ (M2)。

ここでは、他の団員に対して積極的に目指すべき演奏のあり方を示す団員像が語られている。このような団員との関係性は、同じ楽団に所属し日々協力しながら練習しているという点で、「2.4.3 本研究の方針②：興味の深まりを可能にする趣味縁に焦点化する」で定義した「特定の活動に共同的かつ持続的に従事することで実践を織り成す関係性」という実践共同体に該当すると解釈できる。そこでこの語りには【熱心な後輩】というコードを付与した。



興味対象の分析と同じく、こうして付与したコードのうち同様のものは1つのカテゴリーにまとめていった。【熱心な後輩】の場合、最終的には【熱心な仲間】とまとめられた。

### 3.3.2 既存の所属団体

分析の結果、興味の深まりの過程に登場する実践共同体として、表 3.6 に示す趣味縁が特定された。その中でも、【既存の所属団体】は同じ楽団に所属し続けるという意味での実践共同体である。一方、【異質な新所属団体】や【外部の個人指導者】は、楽団の移籍や楽団外部での指導を通して、【既存の所属団体】とは別の実践共同体を形づくっていた。

以下では、まず【既存の所属団体】に含まれる【役職構造】と【熱心な仲間】がどのような実践共同体であるのかを示したい。【役職構造】と【熱心な仲間】が興味の深まりを可能にしたということは、ただ楽団に所属するだけでなく【役職構造】や【熱心な仲間】にアクセスできて初めて興味が深まり得ることを示唆している。

#### 役職構造

【役職構造】とは、表 3.6 に示したように「共同的にオーケストラ活動に従事するために用意されている分業のための地位」を指す。【役職構造】は特定の人物を指すのではなく、複数の人物が共に活動する中で生じる分業体制である。複数人で趣味を実践するからといって必ずしも分業が生じるわけではないが、オーケストラの場合は分業のための様々な役職が用意されている。

例えば、表 3.6 に示した協力者 M1 は、大学オーケストラにおいて [技術的な上達] から [音楽構造の分析] へ興味を深めた。そのきっかけとして、3年生になって管楽器のセクションリーダーに就任したことを挙げている。セクションリーダーはオーケストラ全体を率いる団長やコンサートマスターとは別に、弦楽器や管楽器といった下位集団を率いる役職である。セクションリーダーとなり、自らの担当楽器（クラリネット）だけでなく全ての楽器の演奏内容が記された総譜（フルスコア）を読む必要性に駆られたことが、[音楽構造の分析] へ興味を深めるきっかけになっていた。それゆえ協力者 M1 にとっては、同じ楽団に所属しながらもセクションリーダーに就任する以前と以後では、音楽活動の面白さが変容している。

【役職構造】は団長やセクションリーダーのような管理職のみに関係するものではない。複数の楽器が合奏するオーケストラでは、担当楽器を持つ時点で【役職構造】に組み込まれている。ホルンを演奏する協力者 M4 は、[自分本位な演奏] から [合奏コミュニケーション] へ興味を深めた後、さらに [参加の価値] へ興味を深めた。その際には、自らがホルンを担当すること自体が意味を持つようになっていた。

それによって自分が回復する場であったり、そもそも場を提供するものですよねオーケストラって。ある種、自分の席みたいなものがあって。そこにすごく安心感を感じるというか (M4)。

ただし、協力者 M4 にとって「自分の席」が意味を持つようになったのは、仕事が忙しくなり自分の時間を取れていない感覚が強まったからだった。

精神的なものとしてのオケの立ち位置というのが大きく前とは変わったので。もちろん一番のファクターは仕事なんでしょうね。仕事が入ってきて、それに否応にも自分の時間の中心がそこにコミットせざるを得ない状態になってきて。そういうときに何で自分を形作るのかという話 (M4)。

オーケストラに所属し何らかの楽器を担当する時点で全ての団員が【役職構造】にアクセスしている。だが、それによって必ずしも興味が深まるとは限らない。実践共同体の意味付けを新たにする行為も併せて興味の深

表 3.6：興味の深まりを可能にした実践共同体

実践共同体	該当者	定義 発話例
既存の所属団体	役職構造	M1, M4, M9 M11  「大学3年生っていうと、オーケストラの組織の中でもわりと中心学年的な立ち位置になるので、私も管楽器の指揮者みたいなのをやってたんですね」(M1)
	熱心な仲間	M2, M4  共同的にオーケストラ活動に従事する過程で、目指すべき演奏を直接提示したり、そのための技能の教授を行ったりする他の団員  「直接言ってきますね。練習しろよみたいな話とか。それはまずひとつあったり。ちゃんと言ってくれる感じの人だったですね。飲み会の時とかにさらっと言われた、みたいな感じとか」(M4)
外部の個人指導者	M2, M13, M15	所属楽団の外部で楽器演奏の個人レッスンを行う指導者  「良い先生との出会ってのもほんとに決定的に重要です。僕この先生と出会ってたら今頃クラリネットなんか吹いてないですね。やっぱりスタイルを確立するっていう意味でほんとに良い先生は大事ですね」(M13)
異質な新所属団体	M9, M10, M13 M14	それまで所属していた楽団とは異なる性質を持った新しい所属楽団  「学生オケって週3日オケがあって、それ以外の日もみんな個人練とかセクション練とかしてて、4,5カ月ぐらいかけて1曲を仕上げるみたいな。結構長期戦じゃないですか。毎日毎日練習があって、みたいな。その中で社会人オケって土日のどっちかしか使えなくて、しかもかなり短期間で仕上げていくから、1回1回みんなすごく楽しむし、すごく集中してるし、空気が全然違ったんですよ」(M10)

まりを可能にするのだろう。この点については次節「3.4 興味の深まりを可能にした行為」で分析を行う。

#### 熱心な仲間

【熱心な仲間】は表 3.6 に示したように「共同的にオーケストラ活動に従事する過程で、目指すべき演奏を直接提示したり、そのための技能の教授を行ったりする他の団員」を指す。【役職構造】とは異なり、【熱心な仲間】は具体的な人物を指している。

表 3.6 で例示した協力者 M4 は、[自分本位な演奏] から [合奏コミュニケーション] へ興味を深めた。そのきっかけには、大学在学中に参加した社会人オーケストラの仲間の存在があった。レベルの高い演奏を要求する仲間の存在があったからこそ、それに応えるための努力をするようになったという。

また、すでに分析過程として示したように、協力者 M2 も [自分本位な演奏] から [合奏コミュニケーション] へ興味を深めるきっかけとして、大学 2 年生の時に楽団に入ってきた後輩の存在を挙げている。

後輩 2 人、すごいまい子が入ってきて。僕の後輩に。その子が一生懸命、僕あまりうまくなかったから色々教えてくれるんやけど。曲も曲で、すごいストーリーのある曲で。そのストーリーから熱く演奏するって言ったらあれやけども、音にはちゃんと意味があって。「こういうふう吹きましょう」とか「ここはトロンボーンが聞こえるべきやからもっとこういうふう吹こう」とかっていうそのアプローチを、指揮者から言われるよりも前に自分から考えて吹く。っていうのを一生懸命やりましょうっていうふうになってって。そこにはまっていたのが、その冬なんですよ (M2)。

共にオーケストラ活動をしているからといって、あらゆる団員が【熱心な仲間】であるわけではない。協力者 M2 や M4 は、自分の音楽活動に口出しする【熱心な仲間】の登場によって、[合奏コミュニケーション] へ興味を深めていた。

### 3.3.3 外部の個人指導者

ここまで挙げてきた【役職構造】や【熱心な仲間】は、団員が【既存の所属団体】に所属し続けながら興味を深めることを可能にしていた。一方、【外部の個人指導者】との接触によって、【既存の所属団体】だけでは出会えない面白さを見つける場合もあった。【外部の個人指導者】は表 3.6 に示すように「所属楽団の外部で楽器演奏の個人レッスンをを行う指導者」を指す。

表 3.6 に示した協力者 M13 は、自ら望んで [技術的な上達] を重視する【既存の所属団体】に入り、しばらくは [技術的な上達] にとらわれる期間が続いていた。そうした中で、[合奏コミュニケーション] へ興味を深めたのは、【既存の所属楽団】の外部で【外部の個人指導者】からクラリネットを教授されたからだった。

修業の期間っていうとすごい大変だったし。あとはやっぱり「楽器をうまくなりたい」という、いろいろな紆余曲折していくと、なかなか自分のスタイルを見いだすのにリスクも伴うわけですね。いろんなやり方をすると、それが合わなかったりすると一気に下手になるわけですよ。でも、一応自分はオーケストラに所属して年 4 回も演奏会やってると、「ちょっと今試しているんだけど調子悪くてね」というのが、あまり周囲には認められないですね。「なんだおまえ下手になったな」というふうになっちゃうと、それがずどどどってなって、すごいスランプになったりして。それがだいたい 2000 年から 2005 年ぐらいまで、僕振り返って。自分が演奏してきた曲目っていうのも一応リストになっているんですけど、「あっこの時確かに、すごい楽器を吹くという行為がなかったな」という時期があったんです

ね。今でもこの録音聞くと「あーすごいっらそうだな」ってのがよく分かるんですけど。それをなんとか払拭できたのが、2005年ぐらいに良い先生に出会って、うまく救い出してもらったっていうのがすごくあって。やっぱり一人で音楽やっても気付かないことって山ほどあって。関係性の中で、オーケストラをやったりとか歌を聴いたり。その中で自分がどんどん変わっていくっていう中で、良い先生との出会いってのもほんとに決定的に重要です。僕、この先生と出会ってなかったら今頃クラリネットなんか吹いてないですね。それぐらい大事ななと思いました。やっぱりスタイルを確立するっていう意味でほんとに良い先生は大事ですね。っていうのを経て、だんだん自由に吹けるようになったんですね。楽器がうまくなると、だんだん自分のこれに注目しなくていいっていうんですか。サッカーで言うと、個人プレーがうまくなってくると、だんだんチーム戦術ができるように。自分がボールを追い掛け回すことに必死、一生懸命だと周りが見えなくなってくる。まさにサッカーと一緒に。だから自分もこの先生との出会いの中で、だんだん自分の楽器が楽に自然に吹けるようになってきたら、周りにも目が行くようになって。自分をむしろ黒子に徹して周りに溶け込ませる、みたいなことができるようになってくると、また俄然オーケストラが面白くなってきて。そうなるともうオーケストラじゃなくて室内楽とかオペラとか、そういうものも楽しくなってきて。聞けば聞くほどそっちがすごく意欲的になってきて、そっちにもめり込んでいくみたいな。そんな好循環っていうんですかね。

——先生に習おうっていうのは意識的に変えたりっていうことですか。

Y先生はたまたま楽団の練習のトレーナー、指導者として来た時に話し掛けて、それがきっかけでした。S先生は別の人が「S先生に習いたい」って言って。「じゃあ僕が仲介するよ」って言って「先生ももし、こういう人教えてあげてくれませんか」というレッスンに、たまたま僕が聞きに行っただけで。僕の方が目からウロコみたいな。はっきり言ってご縁ですね(M13)。

協力者M13は【外部の個人指導者】から指導を受けている間も【既存の所属団体】に所属し続けている。しかし、外部で得た指導によって自分の演奏スタイルを確立し、その結果として【合奏コミュニケーション】へ興味を深めていた。

このほかに、協力者M2が【自己本位な演奏】から【合奏コミュニケーション】へ興味を深める際にも、【熱心な仲間】だけでなく【外部の個人指導者】による指導が関わっていた。

大学入ってから。先生にやっぱり楽器習いはじめてからかな。だってそこまでは、僕も中高の間は吹奏楽少年で「音いっぱいあるぞ嬉しい」とか、「目立つやっただけ」とかそのレベルやったから。だってまず、スコアを読まなかったもん(M2)。

このように、【既存の所属楽団】に所属しながらも、その外部と関わりを持つことで興味が深まる場合がある。

### 3.3.4 異質な新所属団体

さらに、【既存の所属楽団】に所属し続けるのではなく、【異質な新所属団体】に移籍することで、興味が深まる場合もあった。表3.6の通り【異質な新所属団体】は単なる「別の楽団」を指すのではなく「それまで所属していた楽団とは異なる性質を持った新しい所属楽団」を指す。

表3.6に示した協力者M10にとって、それまで所属していた大学オーケストラに対し、エキストラで誘われて参加した社会人オーケストラが【異質な新所属団体】だった(後に正式に入団)。協力者M10は、大学オー

ケストラでは「技術的な上達」への興味を追求し、またそれにとらわれていた。だが、限られた練習時間で共に音楽づくりを楽しむ社会人オーケストラに出会うことで「合奏コミュニケーション」へ興味を深めていた。

卒業したらオケはやらないなって思ってたんですよ。完全に。もう結構疲れ切ってもいい。その時点で4年間やって、もうこれいいなと思って、もうやらないなと思っていたんですけど（M10）。

「技術的な上達」に追われた結果、一度はオーケストラを辞めることを考えた協力者 M10 は、【異質な新所属団体】に出会うことで大学卒業後もオーケストラを続けることになった。

協力者 M14 もまた「技術的な上達」にとらわれ、様々な楽団にエキストラで呼ばれる活動を続けていた。だが、いつしかむなしさを覚え、「合奏コミュニケーション」を追求したい気持ちが湧き上がっていた。それを実現するために、協力者 M14 は合奏を楽しみやすい小規模の【異質な新所属団体】を自ら作り上げていった。

その時は呼ばれると得意になって「あれやった」「これやった」「あっち行った」「こっち行った」「忙しい、忙しい」ってな形で、年間30回近くコンサート。体感的にはほぼ毎週コンサート、本番があるような活動もしてましたけど、40歳ぐらいまでそんなことやってましたかね。けど、やっぱりむなしさが残ると、結局、自分の知ってるメンバーと一緒にじゃないから、アンサンブルっていう意味では「お客さん」なんです。要するに疎外感っていうか、お客さんなんで。だから音楽やるうえでの一体感ってのはあんまりなくて。だんだんやっぱり回数だとかレパートリーの数だとかいうことよりも、中身の濃い演奏をしたいね、という志向が強くなってきて。別にそれは偉そうなこと言うわけじゃないけど、自分の志向がだんだんそういうふうになってったことがあったもんだから。長年の仲間とやるとか、あるいは自分でオーケストラを作るとか。所属していた楽団は80人ぐらいいるオーケストラですから、いきおい大編成な曲になるわけで。ファゴットなんてのは音が小さい楽器だし、古典の曲もあるけれど、古典で二管編成で30人ぐらいの規模のオーケストラっていうのはその楽団では組めないから。「じゃあ、自分でやろう」。僕が曲も決め、演奏会場も探し、それで仲間に「出よう」というような形で。アマチュアですけどわりあいレベルの高い人たちを集めて。それで25人ぐらいの室内楽団を組んでやろうという形で、もう10年ぐらいやりましたかね（M14）。

オーケストラの演奏は大規模な共同の事業であり、【既存の所属団体】の活動が自分の興味に沿わないものになったとしても、そのために楽団の活動を変えることは難しい。それゆえ、どのような面白さを享受できるかは、【既存の所属団体】の性質に依存するところがある。だが、協力者 M10 のように【異質な新所属団体】に移籍できたり、協力者 M14 のように【異質な新所属団体】を自ら作り上げたりすれば、新たに興味を深めオーケストラを楽しみ続けることができる。

### 3.4 興味の深まりを可能にした行為

これまでの分析によって、オーケストラ団員たちがどのような対象へ興味を深め、そのきっかけにどのような実践共同体が登場するのかが明らかになった。だが、「2.4.3 本研究の方針②：興味の深まりを可能にする趣味縁に焦点化する」での議論や、前節で引用した語りからも分かるように、興味の深まりがいかにして可能になったのかを説明するうえでは、実践共同体の存在を指摘するだけでは不十分である。実践共同体と共に団員が何を行い、どのようにして趣味に参加したかが、興味の深まりを可能にしたと考えられる。そこで本節では、団員が実践共同体と共にを行った行為を明らかにする。

### 3.4.1 行為の分析過程

前節でも注目した「いまの興味へ深まったきっかけは何でしたか」という質問への回答が語られている部分に対して、実践共同体を表すコードだけでなく、実践共同体と共に団員が行った行為を表すコードも付与していった。

例えば、協力者 M1 が [自己本位な演奏] から [音楽構造の分析] へ興味を深めたきっかけには、【既存の所属団体】における【役職構造】が登場していた。だが、これに対して「協力者 M1 が興味を深めたのはセクションリーダーという役職に就いたから」という解釈を与えるのは出来事を単純化し過ぎている。

——やっぱり総譜を見るというのは指揮を任されないとなかなかやらないことなんですか？

あるんですけど、やってもいいんですけど、そんなに真面目じゃなかったんですよ、私。総譜を見れる環境にはあったんですけど、わりと見なくても自分のパートを練習して、実際にみんなで演奏するときに合奏して、他の人の音を聞いて、「あ、なるほどこういうふうに順番で吹かれてるんだな」って意識するだけで、結構満足してた。みたいなことだったけど、総譜を見たら図としてきれいというか、図としてファゴット、クラリネット、オーボエ、フルートみたいな、ピッコロみたいなところで「タラララ」ってつながっているようなのとかがあると、すごく気持ちが良いって。「あ、なるほど。こんなふうに音がこうつながっていて美しいんだ」みたいなことが意識できたのは、むしろその役割を与えられたから。総譜を見て指揮しないといけないという役割を与えられたからこそ、分かった楽しみかになっていうふうに思います (M1)。

この語りから分かるように、協力者 M1 はセクションリーダーに就いたうえで、その職務として指揮を行い、指揮のために総譜を読んだことで興味を深めていた。それゆえ、役職に就くことよりも、役職に就くことで初めて行われる〈職務の遂行〉こそが、興味を深めたと考えられる。そこで、この語りには〈職務の遂行〉というコードを付与した。

【役職構造】が興味の深まりを可能にした協力者 M9, M11 の場合も、やはり〈職務の遂行〉という行為が関わっていた。もちろん、職務の内容は役職ごとに様々である。

### 3.4.2 既存の所属団体における行為

以上の分析の結果、興味の深まりを可能にした行為として、表 3.7, 表 3.8 に示すものが特定された。以下では、まず【既存の所属団体】と共に行われていた〈職務の遂行〉〈職場との比較〉〈期待への応答〉について述べる。

#### 職務の遂行—役職構造

〈職務の遂行〉は表 3.7 に示した通り「役職に割り振られた職務を遂行すること」を指す。すでに分析過程でも示したように、【既存の所属団体】における【役職構造】が興味の深まりを可能にするのは、役職に就く瞬間においてではない。その役職に求められる〈職務の遂行〉に取り組んで、初めて興味が深まる。

表 3.7 に例示した協力者 M1 の場合、セクションリーダーとして管楽器奏者を指揮することが職務であった。指揮をするために総譜を読み、各楽器の合奏構造を視覚的に理解したことが、[音楽構造の分析] へ興味を深めることを可能にしたのである。

表 3.7 : 興味の深まりを可能にした行為 (既存の所属団体において)

実践共同体	行為	該当者	定義 発話例
役職構造	職務の遂行	M1, M9, M11	<p>役職に割り振られた職務を遂行すること。職務内容はセクションリーダーや各楽器パート、団長といった役職ごとに異なる</p> <p>『あ、なるほど。こんなふうに音がこうつながっていて美しいんだ』みたいなことが意識できたのは、むしろその役割を与えられたから。総譜を見て指揮しないといけないという役割を与えられたからこそ、分かった楽しみかなっていうふうに思います」(M1)</p>
	職場との比較	M4	<p>オーケストラ活動で得られる役職構造を、職場環境や仕事と対比的に捉えること</p> <p>「いろんな人がいて、仕事とは違う人ですね。しかも結構それが気が置けないような人とかが多いので。高校の知り合いだったりするので、そういう意味ですごく自分の場所感というかそういうのは強いですね。面白いですよ、楽器を弾くってのは自分の席があるってところが、また象徴的なものかもしれないですね」(M4)</p>
熱心な仲間	期待への応答	M2, M4	<p>熱心な仲間が提示した目指すべき演奏を実現するために努力すること</p> <p>「あんまり僕に対して遠慮して物言わへんってというか。下手くそやったら『下手くそ！』って言うし。でもその中で『もっとこうしましょうよ』『ああしましょうよ』っていうのを一生懸命言ってくれる子やったから。トロンボーンとかチューバの先輩ってそこまで一生懸命親身になって言ってくれる人がいなかったのは事実で。その後輩がねえ、そういうのがいたから、突き動かされたというか」(M2)</p>

このほかに協力者 M9 の場合、ホルンパートの「上吹き」という役職での〈職務の遂行〉が、[合奏コミュニケーション] へ興味を深めることを可能にしていた。

一つ転機やったのは、大学出て 4 年ぐらいいしてからですね。自分たちより若い子が卒業して OB オケをつくるっていう時に呼ばれたので。ホルンって言うと上吹き、下吹きって分かれるんですよパートの中で。ずっとわりと下吹きで、あんまり自分が引っ張って吹くポジションを取ってこなかったんですけど。そこはいなくて僕に声掛かって。あんまりいやへんなんですよ、順番的に自分がもう常にトップを吹かなあかんような状態になって。そこでわりと、がっつり吹ける、吹かなあかんポジションを与えられて、そこそこ吹けたので、「あっ結構、楽しいな」と思って。それが一つで、そこではずっと続けて上を吹かしてもらったんですよ。それでなんかホルンのパートの中の役割とか、そういうこと色々本読んだりして、そういうことにすごく興味が湧いてきて、すごくきっかけになったんですね。ホルンや

と4管やったら4人で吹いたりするんですけど、4人平等に仲良く吹いてるんじゃなくて、やっぱり役割分担としてリーダーシップ取る人、付ける人、みたいなのがあるんやっていうのがそれで分かり始めて。で、OB オケでは常に僕、上を吹いていて、そっちの市民オケでは、自分よりももっと上吹き向きの人がいたので、逆に付ける役割を徹底的にやってみたいな感じで、ホルンの中で1番、2番、3番、4番を吹くに当たって、どういう役割を追求していったらいいみたいなのがちょうど関東にいた時に知れたので、それはすごい面白かったんですね (M9)。

また協力者 M11 の場合、団長としての〈職務の遂行〉が、[社交] から [楽団運営] へ興味を深めるきっかけになっていた。

2年生の頭ぐらいで3年生の時の役職が決まるんです。3年生の時に執行、運営する代なんです。3年生の時にどういうポジションに就くかみたいなの相談が2年生の夏ぐらいから始まる感じで。だから2年生の早い段階から、団長っていうのが決まっていたので、そこから結構、運営の方の意識が強くなって。たまたま私の同期の人たちの中でのポジション的にもわりと仕切り屋などところがあるので。1年生の頭から「飲みに行くぞ」みたいなとか、わりとやる節があったので、なんとなく最初から「まあ団長はおまえだよ」みたいな感じの流れがちょっとあって。でもいろいろ悩んではみたんですけど、結局そのままって感じになって。なので2年の後半ぐらいから先輩方からいろんなノウハウ教えてもらいながら、やっていた節がありまして。という感じで「3年はほんとに演奏より運営だったな、私は」っていうところがあって。「やっぱり良い演奏ができるには良い運営が必要だな」って私は結構思ってた。先生方とのやりとりのスムーズさとか、そういうのは運営側がしっかりしていないとプレイヤー側がやりづらいくところっていくらでもあるので。そういうのをいかに整えていくかみたいなのところを、ひたすら考える一年で。4年生の頭で引退なんですけど、4年生の4月の演奏会で引退なので。なので3年から4年の頭までは運営一本みたいな感じがありました (M11)。

協力者 M1, M9, M11 は【既存の所属団体】における【役職構造】の中でリーダーとなり、リーダーとして〈職務の遂行〉に取り組む過程で興味を深めていた。同じ楽団に所属し続けていてもリーダー職に就かなければ経験しようのない音楽活動があり、それがオーケストラに見いだす新たな面白さになる。

#### 職場との比較―役職構造

以上の事例と同じく、協力者 M4 にとっても、【役職構造】が【参加の価値】への興味の深まりを可能にしていた。一方で、そこでなされた行為は〈職務の遂行〉とは異なるものだった。彼は【役職構造】について〈職場との比較〉をすることで、【参加の価値】へ興味を深めた。

実はここで始めたのは、あまりに仕事が忙し過ぎて「最近ちょっと人生の9割が仕事になっているよ」みたいなのところがあって。もうちょっとほかの時間を広げていこうみたいなのところでやりたいなと思って入れてもらったところはあるんですけど。やっぱりそういうものがないとちょっとしんどいとか、自分が違うものになっていく感じ。だから音楽の取り組み姿勢みたいなものはたぶん過去よりもゆるいんですよね。もちろん費やしている時間も短いし。練習時間も当然少ないし、それはオケ自体がゆるいせいもあるんですけど。「やべーやべー弾けねえ」みたいな。でもそんなそこに対して必死に頑張ったりしない部分はもちろんあるんだけど、それ以上にそういうもの、精神的なものとしてのオケの立ち位置というのが大きく前とは変わったので。もちろん一番のファクターは仕事なんだろうね。仕事が入ってきて、それに否応にも自分の時間の中心がそこにコミットせざるを得ない状態になってきて。そうい



うときに何で自分を形作るのかという話 (M4).

毎週の土曜日がつぶれるみたいなそういう話はあってめんどくさくて、あとは仕事が土日に急に入ったりするのもあって、そのバランスがちょっと難しい部分は当然あるんですけど、やっぱり行くとストレス解消にも当然なっているし、いろんな人がいて、仕事とは違う人ですね。しかも結構それが気が置けないような人とかが多いので、高校の知り合いだったりするので、そういう意味ですごく自分の場所感というかそういうのは強いですね。面白いですよ、楽器を弾くってのは自分の席があるってところが、また象徴的なものかもしれないですね。必ず必要とされていますから。特に管楽器は、だからそういうポジションに就いた時に改めて気付かされる人が多いのは、もしかしたらオーケストラの特徴かもしれないですね。例えば、分かんないですけど、野球とかはまさにそうなのかな。セカンドのレギュラーになったとか、セカンドって1人だけじゃないですか。そういう感じですかね。だからオーケストラってすごい多いと思うんですよ、そういう場所が、野球と同じで、どこぞのパートの一番偉い人、弦楽器の一番偉い人とか、そういう変数が多いですね。自分が責任をもって引っ張らなければいけないポジションになるとき (M4)。

ここでは【既存の所属団体】における【役職構造】が、〈職場との比較〉を通して新たな意味を帯びている。同じ楽団に所属しながらも、職場での社縁といった外部の比較対象を持つことでオーケストラ活動が捉えなおされ、そこから新たな面白さが見いだされている。

#### 期待への応答—熱心な仲間

以上が【既存の所属団体】の中でも【役職構造】と共に行われた行為であった。一方で【既存の所属団体】の中でも【熱心な仲間】と共になされた行為は〈期待への応答〉である。〈期待への応答〉は表 3.7 に示した通り「熱心な仲間が提示した目指すべき演奏を実現するために努力すること」である。

表 3.7 に示した協力者 M2 は、自分よりも音楽経験が豊富な後輩から「もっとこころましようよ」と演奏方針を提案され、それに応えるように練習したという〈期待への応答〉を行っていた。[自分本位な演奏]への興味からオーケストラ活動を行っていた協力者 M2 は、【熱心な仲間】からの働き掛けに触発されて[合奏コミュニケーション]へ興味を深めたのである。

協力者 M4 も、【熱心な仲間】が求める音楽の水準に応えることを通して、[自分本位な演奏]から[合奏コミュニケーション]へ興味を深めていた。協力者 M4 は【熱心な仲間】による要求水準とそうした〈期待への応答〉を、次のように語っている。

独りでソロをやる時に彼らは「その音を吹くのならプロフェッショナルにならなきゃいけない」ってすごい言ってる人たちで、「自分の中で最も良い音を絶対出さなきゃいけない」みたいな。下手なりにでも、良い音出すためにちゃんと練習するみたいな、高いレベルでぶつかるために高いレベルで要求されて、切磋琢磨感がすごいあるオケだったので。そういう姿勢をすごい学んだって感じですかね。そこから、それまで入ってた中高もそうだし、大学で入っていたサークルもそうだし、中高の OB オケもそうなんですけど、全部「ゆるく楽しむ」みたいな感じのオーケストラなんで。そういう姿勢があるところは、たかが趣味なんだけど、「たかが」にしないってことですね。やっぱりオーケストラ、難しいと思うんですよ、他のサークルと比べると、やるのが、やること自体は簡単なんですけど、サッカーなら 11 人でいいわけで、補欠足しても 20 人くらい。やっぱオケと違って 100 人とかになっちゃうんで、絶対やる気のないやつとか練習しないやつっていうのが中にはいて、それも含めてマネジメントしてくみた

いな。めちゃくちゃ難しいですね。政治闘争が起きるのもよく分かります (M4)。

3年生の終わりなのかな。それはね、まじで練習しました。マーラーの9番って曲で、4人でやる曲で。1番が一番偉いんですけどファーストが。僕4番だったんですけど。ふつうマーラーの曲と違って8本でやる曲が結構多い中で4本でやるので、一人一人の負担がめっちゃ重いみたいなそういうイメージで良いと思うんですけど。4番もなぜか4番なのにソロみたいなのがあったりして、その冒頭の責任、冒頭のソロが僕だったんですよ。僕一人とチェロが掛け合うだけのめっちゃ静かな状況なんですけど、「それを外したら駄目だ」みたいな(笑)。そういうのがすごいあって。その時に「このポジションは僕が責任を守んなきゃ」。いや今までもそうだったんですけど、なんだろうな、今までのオケは自分の真剣度が重要だったんだけど、そこはもう、周りの、他人の真剣度の方が自分の真剣度より圧倒的に高くて。それを裏切っちゃいけないというか。そういう感じだったですね。それまではだから自分と観客をなんとなく見てりゃよかったんだけど、その時はどちらかという自分と演奏者のみんなを向いて演奏しているみたいな感じですよ。そういう突き詰め方ももしかしたらアマオケとしては面白いかもしれないですね (M4)。

このマーラーの交響曲第9番に関するエピソードでは、ホルンの【役職構造】と〈職務の遂行〉に関する言及もある。しかし協力者M4にとってこれらの出来事は、【熱心な仲間】の真剣さや要求水準に応えた出来事として理解されている。【役職構造】は職務として新たに挑戦すべき音楽活動をもたらすが、【熱心な仲間】は自らの音楽観を元に新たな挑戦課題を課す。そうした〈期待への応答〉に取り組むことで、オーケストラ活動の新たな面白さに出会える。

### 3.4.3 外部の個人指導者との行為

一方、表3.8に示したように、【外部の個人指導者】とは〈受講による相対化〉が行われていた。

#### 受講による相対化

〈受講による相対化〉は「所属楽団では得られない指導を受けることで、それまでのオーケストラ活動を相対化すること」を指す。表3.8に例示した協力者M13は【技術的な上達】へのとらわれから【合奏コミュニケーション】へ興味を深めた。そのきっかけには、【異質な新所属団体】へ参加したことのほかに、【外部の個人指導者】から「うまく救い出してもらった」出来事があった。

同様に、協力者M15も〈受講による相対化〉によって【技術的な上達】の問題を克服し、【合奏コミュニケーション】を楽しめるようになったと語っている。彼女が就いた【外部の個人指導者】は、たまたまインターネットで見つけた演奏家であった。

独学になっちゃった時期もあったんですけど、だいたい子どもたちにもそれぞれやらせていて。長女はピアノだったり、次女と三女はヴァイオリンをさせていて。長男は「男の子1人だからチェロね」なんて言って。ヴァイオリンが私入れて3人なんです。だから先生をここにお願いで、3人で2時間半とかっていうふうにして先生に来ていただいて。月に3回ぐらいは来ていただいて。自分ではあんまり練習もできないんですけど、そうやって見てもらうと自分で何十回弾いても思うように弾けないっていうのが、プロの方のアドバイスでぱっと弾けるようになってくると、「なんだこれは」っていう。「じゃあもう少し続けてたら、もう少し上の曲がクリアできたりするんだ」とかっていうのを。

表 3.8 : 興味の深まりを可能にした行為 (外部の個人指導者, 異質な新所属団体において)

実践共同体	行為	該当者	定義 発話例
外部の個人指導者	受講による相対化	M2, M13, M15	所属楽団では得られない指導を受けることで、これまでのオーケストラ活動を相対化すること  「良い先生に出会って、うまく救い出してもらったっていうのがすごくあって。やっぱひとりで音楽やっても気づかないことって山ほどあって」(M13)
異質な新所属団体	ロールモデルの観察	M9	自分の将来のオーケストラ活動のモデルとなる仲間を目にすること  「続けてる先輩たちに好きな先輩たちが多かったの。っていうのと、自分も続けて知れるというか、『ああ 10 年前にこういうこと知っとけばよかった』みたいなことがいっぱいあって。続けやな分からへんことと、続けてる人から教われるから、続けてる人が身近にいたら何年か得するというか (笑)。早く気付けるというか」(M9)
	対照的な活動への参加	M10, M13, M14	それまで所属していた楽団の活動とは対照的な活動に参加すること  「僕、2001 年から 2002 年までワシントン D.C. で 1 年留学していた。そこで習った先生というのがすごい重要でしたし、そこで入った学生オーケストラっていうのもすごいんです。みんな超下手くそなんだけど、めちゃめちゃポジティブで。みんなね、めちゃくちゃ間違いまくってるけど全然緊張してないんですね。堂々と吹いてるっていう。その姿がすごく印象的で。逆に『日本人ってすごいまいのになんでこんなに恐縮してるんだろう』みたいな」(M13)

たまたまなんですよそれこそ。インターネットで先生紹介みたいなサイトで。ただ家がすごい近いなどと思って。じゃあ来ていただくのに近かったらと思ってお願いして。本当に偶然。誰の知り合いとか紹介でもないんですけど。経歴が芸大卒で、イギリスに留学されて。卒業されてからもヨーロッパでも活動していたと書いてあったので。違った切り口かなと思って。そしたら本当に良い先生で。巡り合っているか。

今度は逆にオケに入って、オケの中で弾くのも楽しい。すごい余裕がなくて譜面と指揮者にかじりつい

で弾いていたものが、今回セカンドヴァイオリンなんですけど、「セカンドヴァイオリンってこっつてすごい大事だし、ファーストと掛け合いだし」って少し余裕が、今までスコア見る余裕とか全然なくて、自分でもらったパート譜だけかじりついてなんとなく「ここは弾かなきゃ」みたいなのでやってたんですけど、続けてるのはヴァイオリン弾くのが好きとかヴァイオリン弾くのが楽しいっていうのが少し出てきて、忙しいなりにちょっと時間があれば触ろうかなとか、そういうのは出てきましたよね、少しは技術的にも前に比べたらだいぶ楽に弾けるようになったっていうのと、自分の音楽のイメージを具体的にっていう、訓練じゃないんですけど先生毎回そうおっしゃるので、「先生弾けないんですよ」って言うとき必ず「じゃあどういふふうに弾きたいですか」とか「音程はイメージできてますか」とか、すごい高い音に飛び付かなきゃいけない時に「全然取れません」って言ったら「その音程ここだっていうのが自分の中にありますか」ってまず言われちゃうんですね、で、「やーそういえば自分で曖昧だったかもな」と思って一生懸命「これはこの音」「これはこの音」っていう、この音を出すっていうイメージがあると不思議にそこを指で取れたのか取れてないのか分からないんですけど、鳴らした音はその音が出るっていう、不思議な現象ですよ、自分で家でこういう静かな所でやってると自分の音は当然聞こえるので、聞こえればなんとなく出せるじゃないですか、でもオケの中に入ってワーンってトゥッティでやってると、もう全く聞こえない時ってあるんですよやっぱり、で、どうしたらいいのっていうときに「この音」っていうイメージが自分の中にあったら不思議にそこにきつと指が行っているっていうか、弦楽器とかフレットとかないんでギターと違って、「どうやって音取るの」って知らない人は言うんですけど、私もどうやってっていうのはうまく言えないんですけど、先生に言わせると「そのイメージがあれば、その音程を取るっていうイメージがあれば必ず取れます」って (M15)。

また、協力者 M2 が [合奏コミュニケーション] へ興味を深めるきっかけにも、大学オーケストラの【熱心な仲間】からの〈期待への応答〉のほかに、【外部の個人指導者】の〈受講による相対化〉があった。協力者 M2 によれば、【外部の個人指導者】に就くことは所属していた大学オーケストラでは一般的なことだったという。

レッスンに行き始めたんですよ、オケの伝統というか、だいたいオケに入った人はプロの先生の長年お世話になってる先生のところに楽器を教えてもらいに行くっていうのを、結構やるのよ、結構それほどこでもやってるんやけど、大学オケではやってるところ多いかな (M2)。

【外部の個人指導者】には【既存の所属団体】に参加しながら指導を受けられる。それによって【既存の所属楽団】の活動における新たな面白さに気付けるのである。

### 3.4.4 異質な新所属団体における行為

だが【既存の所属団体】で追求できる興味には限界もある。協力者 M9, M10, M13, M14 にとっては、それまでの所属楽団から移籍した先の【異質な新所属団体】において〈ロールモデルの観察〉や〈対照的な活動への参加〉を行ったことが、興味の深まりを可能にしていた。

#### ロールモデルの観察

〈ロールモデルの観察〉は表 3.8 の通り「自分の将来のオーケストラ活動のモデルとなる仲間を目にすること」を指す。【異質な新所属団体】での〈ロールモデルの観察〉を通して興味を深めたのは協力者 M9 であった。彼が [技術的な上達] から [参加の価値] へ興味を深めたきっかけは、表 3.8 に示したように、東京から

地元に戻った後に参加した楽団において、目標となる「先輩たち」を目にしたことだった。

そもそも地元に戻ってきたタイミングでは、【異質な新所属団体】がなければ協力者 M9 はオーケストラ活動をやめていたという。

大学出てから7年間、関東でお勤めをしていたので、だいたい3つ（のオーケストラを）やってた感じですね。時系列で言うと、そんで7年後にこっちへ戻ってきたんですわ。戻ってきたってというか転職して、向こうにいた時は市役所行ってたんですけど、こっちの地元の市役所を受け直して、こっちに家族で引っ越してきて。たまたまその時同時に、こっちの地元でオーケストラを立ち上げるっていう話があって、それに「手伝ってくれへんか」っていうことを地元の有力な音楽の先生やってた人に誘われて、立ち上げから関わって以来ずっとそこにいるんですけど。

地元に戻った時は、実を言うともう足を洗ってもいいかなと思ったんですよ。っていうのは地元でその時オケなかったんですよ。ホルンアンサンブルしてるのは、知ってたのかな……こっってこんなところじゃないですか。一番大きい近所のオケに行くには隣の市まで通わなあかんんですよ。片道、車で1時間くらい。まあ、通ってる人は平気で通うんですけどね。それはもうたまたまラッキーやったとしか言いようがないんですが、タイミング的に帰ってきた時にオケ立ち上げようかっていう話で誘われたのと、ホルンはすぐ吹く場所があったんですよ、帰ってきたら。だからそこでやめるタイミングを逸してしまっただけっていうか、そのホルンアンサンブルがなかったら続けてないかもしれないですね（M9）。

【異質な新所属団体】はオーケストラ活動に参加する機会をもたらしただけでなく、家庭生活や仕事との対立・調整を経ながらオーケストラを続ける〈ロールモデルの観察〉を可能にした。

そのホルンアンサンブルやってる先輩たちは自分より上なんですよ、年齢的には。だから彼らが続けてるっていうのは常に何年間か自分より長く続けてる。その人らがやっぱり楽しそうにやってるのはひとつモデルですよ。良いモデルがあって。ただ結論から言うとその人たちは家族みんなやってるんですよ。うちもたまたまそうやったんで、奥さんも違う楽器やられてるとか。続けてる先輩たちに好きな先輩たちが多かったの。っていうのと、自分も続けて知れるっていうか、『ああ10年前にこういうこと知っとけばよかった』みたいなことがいっぱいあって。続けやな分からへんことと、続けてる人から教われるから、続けてる人が身近にいたら何年か得するっていうか（笑）。早く気付けるっていうか。現実問題やっぱりどんどん減っていくんですよ、やってる人がね。そしたら生意気かもしれへんけどロールモデル的にやっぱり続けてる人がいないと、続けて楽しそうにしてる人がいないと、後の人ってどんどん続けなくなっていくから。そう思うとあんまりいららしているところも見せられないっていうか（笑）（M9）。

これらの出来事から協力者 M9 は「参加の価値」へ興味を深めた。そして、自らも「参加の価値」を示せるロールモデルでありたいと考えるようになっていた。

#### 対照的な活動への参加

一方、協力者 M10、M13、M14 にとっては、【異質な新所属団体】においてそれまでの楽団とは〈対照的な活動への参加〉を果たしたことが興味の深まりを可能にしていた。〈対照的な活動への参加〉は表 3.8 の通り「これまで所属していた楽団の活動とは対照的な活動に参加すること」を指す。この3人はいずれもかつて「技術的な上達」への興味を追求し、またそれに切迫感を覚えとらわれていた。だが、〈対照的な活動への参

加〉を通して[合奏コミュニケーション]へ興味を深めていた。

表3.8に示した協力者M13の場合、アメリカ留学中に参加した楽団が【異質な新所属団体】であった。彼は日本の市民オーケストラでは「修業」的に[技術的な上達]を追求していた。しかし、アメリカの【異質な新所属団体】において、下手でも堂々と演奏するという〈対照的な活動への参加〉を果たしたことで興味を深めていた。

——留学されたのが大きな転機になって。

勉強で留学したはずなんですけどね(笑)。それは英語の勉強のためにオケに入ったみたい。やっぱり大学の授業だけでなく音楽で、指揮者も外国人、周りの団員も外国人。みんな学部学生だったんで。僕35だったんで、二十歳と35じゃ、顧問の先生かい！っていう感じだったんですけど。すごい楽しかったですよ。うまいとかを追求するオケじゃなかったんですけど、そのくせオーディションやるんですよ。やるんだけど、すごい大きかったですね。日本じゃないところでオーケストラやるっていうのはとっても楽しかったですね(M13)。

また協力者M10にとっては、学生オーケストラと比較して社会人オーケストラが短期集中的に合奏に取り組む楽団だったことが、〈対照的な活動への参加〉であった。

卒業したらオケはやらないなって思ってたんですよ。完全に。もう結構疲れ切ってもいい。その時点で4年間やって、もうこれいいなと思って、もうやらないなと思ってたんですけど、3年の時に、いま所属してる社会人オケのスタッフバイトみたいなのに声掛けられて、それを手伝ったんですね。それがフロアマネージャーみたいな、フロアのスタッフと花束嬢とかそういうスタッフバイトに声掛けられて行っていて。その流れで4年生の時にトランペットパートで不足している人数がいるから乗ってもらえませんかというのが来て。それはバイトしてたのもあって声掛けてもらったと思うんですけど、で、たまたま4年の時に「乗ってみようかな」ってことでエキストラでその団体に出演をしたんですね。したら練習の時に、金管なんで最後列にいて、前列が木管じゃないですか。当時その木管陣がかなり優秀な人たちが揃ってて。学生オケと違う空気です。社会人オケだから。なんていうか、一回一回の練習にすごい集中してるなっていうのが分かって。さらに、すごい楽しそうだったんですよ。生き生きしてて。学生オケって週3日オケがあって、それ以外の日もみんな個人練とかセクション練とかしてて、4、5カ月ぐらいかけて1曲を仕上げるみたいな。結構長期戦じゃないですか。毎日毎日練習があって、みたいな。その中で社会人オケって土日のどっちかしか使えなくて、しかもかなり短期間で仕上げていくから、一回一回みんなすごく楽しむし、すごく集中してるし、空気が全然違ったんですよ。「音楽づくりしてる！」みたいな、生き生き感があって。それに楽譜上休んでる時に、「はっ」。急に感銘を受けて。「社会人ってすごい」みたいな。仕事で毎日平日すさまじく忙しいのに、その土日にこの活力をもってみんな参加してるってすごいなって思っ。やっぱオーケストラってすごいなって。だから音楽っていうよりはオーケストラってすごいなっていうのが。個人で家で吹いてるんじゃなくて、みんな集まってオーケストラで演奏するっていうことのおすごさっていうか、その力ってすごいなあって思っ。 「あっ卒業しても続けたいな」ってその時初めて思っ。そのままエキストラでその時は乗ったんですけど、翌年からかな、「団員になりませんか」って言ってもらえて、そのまま団員になって(M10)。

毎日活動している学生オーケストラと異なり、休日に集中して練習する社会人オーケストラだからこそ、協力者M10は共同の事業としてのオーケストラの魅力を見出し、[合奏コミュニケーション]へ興味を深めたのである。

表 3.9：興味の深まりを可能にした実践共同体と行為

実践共同体		行為	該当者
【既存の所属団体】	【役職構造】	〈職務の遂行〉	M1, M9, M11
		〈職場との比較〉	M4
	【熱心な仲間】	〈期待への応答〉	M2, M4
【外部の個人指導者】		〈受講による相対化〉	M2, M13, M15
【異質な新所属団体】		〈ロールモデルの観察〉	M9
		〈対照的な活動への参加〉	M10, M13, M14

このほかに協力者 M14 も、〈対照的な活動への参加〉ができる【異質な新所属団体】を自ら作り上げることで [合奏コミュニケーション] へ興味を深めていた。【異質な新所属団体】では、【既存の所属団体】が重視する音楽性の範囲では出会えない面白さを発見できるのである。

### 3.5 実践共同体は興味の深まりをいかにして可能にするか

以上の分析によって、アマチュアオーケストラ団員がどのような対象へ興味を深めたのか、その時、趣味への参加の仕方にどんな実践共同体と行為が織り込まれていたのかが明らかになった。これらの結果を基に以下で考察を行い、本章の問いである「趣味人の興味の深まりは、実践共同体を織り込んだ趣味への参加の仕方によって、いかにして可能になっているのか」に答えたい。

まず、これまで興味対象、実践共同体、行為に分けて記述してきた分析結果を統合する。表 3.9 は、表 3.7 と表 3.8 に分けて記載していた実践共同体と行為をまとめたものである。また表 3.10 は、オーケストラ団員ごとに経験していた興味の深まりと、それを可能にした実践共同体および行為を一覧したものである。これらの表にもあるように、アマチュアオーケストラという趣味において、実践共同体は【役職構造】や【熱心な仲間】を擁する【既存の所属団体】として、あるいは【既存の所属団体】とは異なる【外部の個人指導者】や【異質な新所属団体】として興味の深まりを可能にしていた。

あらためて実践共同体の特徴を振り返ると、「2.4.3 本研究の方針②：興味の深まりを可能にする趣味縁に焦点化する」で定義したように、実践共同体とは趣味のクラブやサークルに代表される「特定の活動に共同的かつ持続的に従事することで実践を織り成す関係性」であった。実践共同体では個々人は各自の興味を持ちながらも共同の事業を達成するために相互に関与し、行為を調整し合う。また、それを持続的に行うことで共通の行動様式や考え方を形成していく。【役職構造】や【熱心な仲間】を擁する【既存の所属団体】や【外部の個人指導者】、【異質な新所属団体】はこうした強い紐帯としての性質を帯びている。以下では、それぞれの実践共同体がいかにして興味の深まりを可能にしていたのかを考察する。

#### 役職構造や熱心な仲間を擁する既存の所属団体

まず【役職構造】や【熱心な仲間】を擁する【既存の所属団体】は「趣味を実践する既存の環境において、新たな挑戦課題に取り組むことを要求する」ことで興味の深まりを可能にしていた。新たな挑戦課題に取り組むことは、【役職構造】の中での〈職務の遂行〉として、あるいは【熱心な仲間】からの〈期待への応答〉として行われる。いずれにせよ、趣味に共同で従事する関係の中で個人が責任を果たすことを意味する。一人で趣味を実践していたり、複数人で実践していても共同的かつ持続的な関係性でなかったりすれば、新たに課題に

表 3.10：団員ごとの興味の深まりとそれを可能にした実践共同体および行為

ID	興味対象（深まる前）	→ 実践共同体	行為	→ 興味対象（深まった後）
M1	[技術的な上達]	→ 【役職構造】	〈職務の遂行〉	→ [音楽構造の分析]
M2	[自分本位な演奏]	→ 【熱心な仲間】 【外部の個人指導者】	〈期待への応答〉 〈受講による相対化〉	→ [合奏コミュニケーション]
M4	[自分本位な演奏]	→ 【熱心な仲間】	〈期待への応答〉	→ [合奏コミュニケーション]
	[合奏コミュニケーション]	→ 【役職構造】	〈職場との比較〉	→ [参加の価値]
M9	[技術的な上達]	→ 【役職構造】	〈職務の遂行〉	→ [合奏コミュニケーション]
	[技術的な上達]	→ 【異質な新所属団体】	〈ロールモデルの観察〉	→ [参加の価値]
M10	[技術的な上達]	→ 【異質な新所属団体】	〈対照的な活動への参加〉	→ [合奏コミュニケーション]
M12	[社交]	→ 【役職構造】	〈職務の遂行〉	→ [楽団運営]
M13	[技術的な上達]	→ 【外部の個人指導者】 【異質な新所属団体】	〈受講による相対化〉 〈対照的な活動への参加〉	→ [合奏コミュニケーション]
M14	[技術的な上達]	→ 【異質な新所属団体】	〈対照的な活動への参加〉	→ [合奏コミュニケーション]
M15	[有名曲の再現] [技術的な上達]	→ 【外部の個人指導者】	〈受講による相対化〉	→ [有名曲の再現] [合奏コミュニケーション]

取り組むことへの「要求」は生じないだろう。

例えば協力者 M1 はセクションリーダーに就任する以前から「総譜」を読める環境にあったと語っていた。しかし、その状態では積極的に総譜を読むことはなかったという。【役職構造】から引き出される〈職務の遂行〉として「総譜を見て指揮しないといけないという役割を与えられたからこそ」、彼女は合奏の構造を読み解き、[音楽構造の分析] へ興味を深めていた。

協力者 M2 の場合も、【熱心な仲間】である後輩が入団してくる以前は「トロンボーンとかチューバの先輩ってそこまで一生懸命親身になって言ってくれる人がいなかった」と言う。後輩が入団し「こういうふうに吹きましょう」と提案してきたからこそ、その〈期待への応答〉として、彼は [合奏コミュニケーション] に取り組んでいくことになった。

こうした過程は図 3.3 のように示すこともできる。この図では [深まる前の興味対象] を図の上部、[深まった後の興味対象] の図の下部に配置し、両者を矢印でつなぐことで興味の深まりを表現した。そして、どのような【実践共同体】との〈行為〉が興味の深まりを可能にしたのかを、矢印の途中に〈行為〉を配置することで表現した。

このように、既存の環境に身を置きつつも、同じような趣味の取り組み方に「とどまらせてくれない」のが【役職構造】や【熱心な仲間】を擁する【既存の所属団体】の特徴と言える。その結果として新しい趣味の面白さに出会い、興味を深めることができる。

その一方で、【既存の所属団体】の中で出会える趣味の面白さには限界もあった。共同の事業に従事するからこそ、実践共同体では共通の行動様式や考え方が形成されていくため、そのような習慣から外れた活動をしにくくなる側面がある。協力者 M10 の「大学オケ時代は音楽を演奏するに当たって『こうあるべき』みたいな、『もっとこうしなきゃ』とか『ああしなきゃ』みたいな、すごく狭い世界で演奏してたなって、いま思うと振り返っているんです。すごく枠が決まった中で一生懸命上達しようとしていたみたいな、『先輩がこうだからこうしなきゃ』とか。自由じゃなく、いっぱいいっぱいになっていた」という語りもその一例である。だからこそ、興味の深まりを可能にする実践共同体としては、【既存の所属団体】だけでなく、その外部にある【外



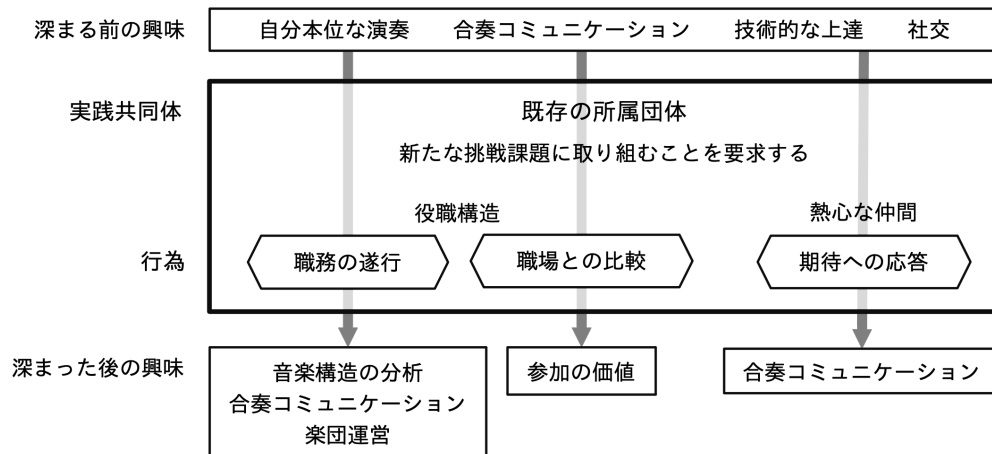


図 3.3：役職構造と熱心な仲間を擁する既存の所属団体が可能にする興味の深まり

部の個人指導者】や【異質な新所属団体】が登場するのであった。

また、【役職構造】の〈職場との比較〉によって興味を深めるという協力者 M4 の経験も、「趣味縁」ではないが【既存の所属団体】の外部にある職場の人間関係によって可能になったと考えられる。こうした事例を踏まえても、【既存の所属団体】の中で新たな挑戦課題に取り組むことだけが興味の深まりを可能にするわけではないことが分かる。

#### 外部の個人指導者

【外部の個人指導者】は「趣味を実践する既存の環境に身を置いたまま同時並行的に関与することで、既存の環境での活動を相対化する視点や技能を教授する」ことで興味の深まりを可能にしていた。趣味人が同時に一つの実践共同体にしか所属してはいけない道理はない。時間などを捻出できれば【既存の所属団体】に参加しつつ、【外部の個人指導者】から指導を受けることも可能である。特にクラシック音楽の場合、ピアノやヴァイオリンに代表されるように、個人指導を受けコンクールや発表会での披露を目指して独奏に励む音楽活動も盛んに行われており、個人指導を行う民間の音楽教師も多数存在している。協力者 M13 が「うまく救い出してもらった」と語り、協力者 M15 が「少し余裕が」と語るように、【外部の個人指導者】に就くことで、それまで【既存の所属団体】では得られなかった視点や技能を習得できれば、【既存の所属団体】に参加しつつも新たな趣味の面白さに出会えるのである。

#### 異質な新所属団体

以上は【既存の所属団体】が抱える限界を【外部の個人指導者】の〈受講による相対化〉によって乗り越える事例である。一方で、所属団体が変わることで興味を深めた事例もあった。新しく参加する【異質な新所属団体】は「既存の環境から移行した新たな趣味の実践環境において、それまでの活動には欠けていた側面を際立たせる」ことで興味の深まりを可能にしていた。

それまでの活動に欠けていた側面とは、協力者 M9 の場合はロールモデルであった。おそらく〈ロールモデルの観察〉は【既存の所属団体】においても可能であるが、【既存の所属団体】にロールモデルとなる人物がいなかった場合には【異質な新所属団体】に移籍して初めて観察可能になる。

また、協力者 M10, M13, M14 にとっては、それまでの活動には【合奏コミュニケーション】の楽しみが欠

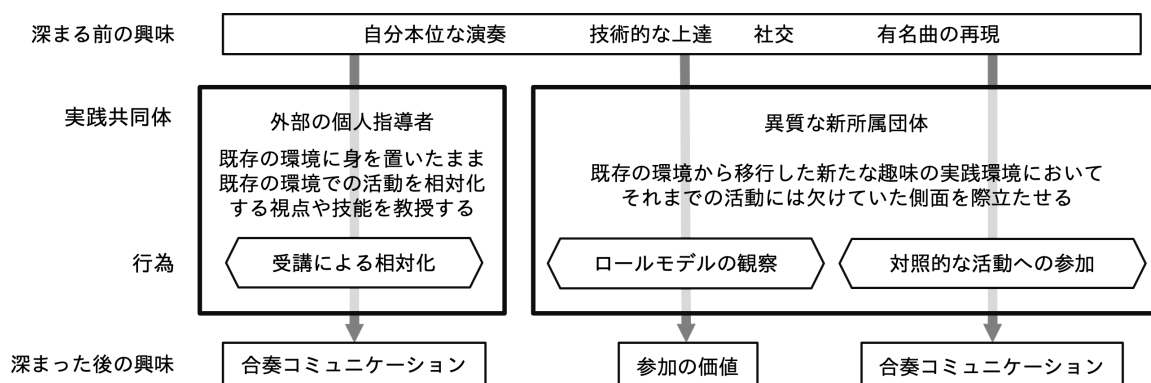


図 3.4：外部の個人指導者と異質な新所属団体が可能にする興味の深まり

けていた。だからこそ「合奏コミュニケーション」を楽しむ【異質な新所属団体】での〈対照的な活動への参加〉によって興味が深められていたのであった。それによって「卒業したらオケはやらないなって思ってた」(M10)、「やっぱりむなしさが残る」(M14)と感じられていたオーケストラ活動は、再び面白いものとなっていた。

【外部の個人指導者】や【異質な新所属団体】が可能にする興味の深まりも、【既存の所属団体】と同様に図 3.4 のように表すことができる。

【異質な新所属団体】への移籍は、協力者 M9, M10, M13 の場合は、引っ越し、エキストラの誘い、留学といった出来事によって偶発的に引き起こされていた。それに対して、協力者 M14 は自ら楽団を組織し【異質な新所属団体】を作り上げていた。【異質な新所属団体】への移籍が興味の深まりを可能にするとしても、移籍は趣味人本人の主導によってどれほど可能なのか、あるいは難しいのかといった問題は別途検討の余地がある。オーケストラの場合、組織規模の大きさも相まって、協力者 M14 のように一から楽団を立ち上げることにはかなりの苦労が伴うだろう。一方で、彼の事例はそれが不可能ではないことも示している。また、今回の調査では該当者が見いだされなかったが、一から楽団を立ち上げはしないものの、意図して別の楽団に移籍することも論理的には考えられる。興味の深まりを可能にする趣味縁にいかにかアクセスできるのかという問題は、次章で示すアマチュア写真家調査の結果も踏まえて第 5 章で再び考察したい。

本章では第 2 章で立てた「趣味人の興味の深まりは、趣味縁を織り込んだ趣味への参加の仕方によって、いかにして可能になっているのか」という問いのうち「趣味人の興味の深まりは、実践共同体を織り込んだ趣味への参加の仕方によって、いかにして可能になっているのか」という部分を、アマチュアオーケストラ団員調査を基に答えようとしてきた。分析結果を踏まえると、答えは以下のようにまとめられる。

趣味人の興味の深まりは実践共同体によっていかにして可能になるのか

共同的かつ持続的に活動に従事し合う実践共同体は、役職構造や熱心な仲間からの働き掛けとして趣味人が新たな挑戦課題に取り組むことを要求し、それによって活動の新たな面白さに出会うことを可能にする。一方で、共同的かつ持続的な関係性では共通の行動様式や考え方が形成される。そのため、習慣から離脱しにくくなり、新たな面白さに出会いにくくなる場合もある。そのような場合に興味が深められる経

路としては、別の実践共同体に同時並行的に参加しながら、これまでの活動を相対化する視点や技能を習得することや、これまでの実践共同体とは対照的な活動を行う実践共同体に移行し、欠けていた活動の面白さを再発見することが挙げられる。こうした実践共同体への関与は、趣味の現場では「同じクラブやサークルに所属し続けること／新たにクラブやサークルを立ち上げたり、移籍したりすること」や「クラブやサークルに所属しながら同時に個人指導の教室に通うこと」として実現される。



## 第4章

# 興味の深まりを可能にする実践ネットワーク： アマチュア写真家を事例に



図 4.1 : デジタル一眼レフカメラを操作する写真家  
Photo by JESHOOOTS.COM on Unsplash

第4章では第2章で立てた問いのうち、「趣味人の興味の深まりは、実践ネットワークを織り込んだ趣味への参加の仕方によって、いかにして可能になっているのか」という部分を、アマチュア写真家調査を基に答えしていく。まず「4.1 アマチュア写真家調査の概要」でインタビュー調査やデータ分析方法の概要を示し、後続する節では分析結果を示す。結果は分析手順に従い「4.2 アマチュア写真家の興味の深まり」「4.3 興味の深まりを可能にした実践ネットワーク」「4.4 興味の深まりを可能にした行為」の順序で示し、そのうえで「4.5 実践ネットワークは興味の深まりをいかにして可能にするか」において分析結果を統合して考察を行い、問いに答えたい。なお、本章の内容は杉山ほか（2020）、宮入・杉山（2021）に基づいている。

## 4.1 アマチュア写真家調査の概要

アマチュア写真家調査は2018年6月から8月にかけて、アマチュア写真家14人の協力により実施したインタビュー調査である。以下では調査方法の概要を示す。

### 4.1.1 調査協力者

本調査では「趣味という自認の下、デジタル一眼レフカメラあるいはフィルムカメラで撮影した写真をSNSにアップロードしている方」をアマチュア写真家と定義した。第3章で扱ったオーケストラの場合、プロのオーケストラ団員になるためには音楽大学や音楽院を修了し、オーディションに合格するために訓練を積むことが必要であった。それゆえプロとアマチュアは明らかに異なる経歴を歩んでおり、「アマチュアオーケストラ団に所属している」という基準を設ければ、趣味に打ち込むアマチュアに出会うことは容易であった。これに比べると、写真は専門教育の経歴によってプロとアマチュアの境界線が明確に引かれているわけではない。また、実践ネットワークを調査するという目的上、オーケストラのように「アマチュアが所属する団体」を調査の起点にすることもできない。そこで本調査では「趣味という自認の下」という基準を設けた。

さらに「デジタル一眼レフカメラあるいはフィルムカメラで撮影した」という基準によって、スマートフォンによる撮影者を定義から除外した。これは、従来より「一眼レフカメラを使用すること」が日常的な写真とは異なる趣味としての写真活動を象徴してきたことに由来する(Cross 2014, p.71)。スマートフォンはアマチュア写真の裾野を広げている一方で、アプリと結び付き写真活動の性質を変化させ、そもそも写真とは何かという問いすら喚起している(Hand 2012, Manovich 2017)。本研究では趣味における実践ネットワークに焦点を絞るために、従来の観点から見ても趣味としてアマチュア写真活動に従事していることが分かりやすい撮影者を調査対象とした。

「写真をSNSにアップロードしている」という基準を設けたのは、「2.5.2 趣味の事例：アマチュアオーケストラとアマチュア写真」の議論を踏まえ、実践ネットワークに関わる写真家にアクセスしやすくするためである。ただし、後述するように、結果的には撮り歩き会やギャラリーでの展示といった、対面場面でも実践ネットワークは形成されていた。

このようなアマチュア写真家の定義の下、最終的に調査協力を得たアマチュア写真家14人の一覧を表4.1に示す。写真活動の継続年数は平均して8年(中央値は6年)である。写真家の居住地は東京都であった。

アマチュアオーケストラ団員と同じく、14人の写真家にはスノーボールサンプリングによって協力を依頼した。筆者の知人から紹介を受けた協力者P1、筆者の知人である協力者P2から調査を始め、分析と並行しながら依頼を進めた。協力者P12までのインタビューデータを分析した結果が協力者P13、P14のデータによっても変更を来さなかったため、ある程度の結果の飽和を迎えたと判断し、協力者P14をもって調査を打ち止めている。

### 4.1.2 インタビュー方法

調査方法は概ねアマチュアオーケストラ団員調査と同じ回顧的なインタビューである。表4.2にインタビューで用いた質問項目を示す。まず写真活動の経歴を尋ね、次に写真領域における現在の興味対象を尋ねた。そして、現在の写真の面白さに出会う前の興味対象は何だったのか、どのようなきっかけで現在の興味対象に出会ったのかを尋ねることで、興味の深まりの経験について語ってもらった。ここで語られた興味の深ま

表 4.1：調査協力を得たアマチュア写真家

協力者 ID	性別	年齢	使用カメラ	写真継続年数
協力者 P1	女	20 代	Ricoh GXR	9 年
協力者 P2	男	20 代	Pentax K-x など	5 年
協力者 P3	男	20 代	Rolleiflex 3.5F	6 年
協力者 P4	男	20 代	Sony $\alpha$ 7R III	5 年
協力者 P5	男	20 代	Sony $\alpha$ 7 など	4 年
協力者 P6	男	40 代	デジタル一眼レフ	6 年
協力者 P7	女	20 代	Nikon D300	6 年
協力者 P8	男	20 代	Nikon デジタル一眼レフ	9 年
協力者 P9	男	20 代	Sony $\alpha$ 6500	5 年
協力者 P10	男	40 代	Canon EOS 5D Mark II	5 年
協力者 P11	男	40 代	Nikon D810	12 年
協力者 P12	男	40 代	デジタル一眼レフ	19 年
協力者 P13	男	20 代	デジタル一眼レフ	11 年
協力者 P14	男	50 代	デジタル一眼レフ	7 年

表 4.2：アマチュア写真家調査のインタビュー項目

項目	ガイドとなる質問
活動経歴	いつから写真を趣味にしていますか どんなカメラを使ってきましたか どんな写真クラブや SNS に参加してきましたか
現在の興味	いま写真を撮る中で重要だったり、面白かったりすることは何ですか
興味の深まり	いまの興味に出会う前に、写真活動で重要だったり面白かったりしたことは何でしたか
深まりの契機	いまの興味へ深まったきっかけは何でしたか

りのきっかけに実践ネットワークがいかに登場するかが後の分析の焦点となる。

1 人当たりのインタビュー所要時間は 30 分から 60 分ほどであった。インタビューの際には図 4.2 に示した年表を 10 枚ほど印刷して持参し、話を聞きながら経歴や興味対象を記入していった。インタビュー会場は協力者に都合の良い場所を尋ねて設定した。会場として利用したのは協力者の最寄り駅近くの喫茶店および東京大学本郷キャンパスに所在するラーニングcommons（学環commons）であった。

#### 4.1.3 データ分析方法

データ分析方法もアマチュアオーケストラ団員調査と同様である。IC レコーダー（OLIMPUS DS-901）に録音したインタビュー内容を筆者が文字起こししてテキストデータとし、質的データ分析ソフトウェア MAXQDA12 に読み込んで分析を行った。

分析の基本的な方法は、写真家の発言内容を表す意味のコード化・カテゴリー化である。具体的には、以下の手順でコード化・カテゴリー化を行い、分析を進めていった。

年 月 日 ( )

\_\_\_\_ さんの写真歴

資料番号： \_\_\_\_\_

西暦									
年齢・学年 使用カメラ									
興味									
関与する他者 (共団体/ネットワーク)									
出来事									

図 4.2：アマチュア写真家の活動年表



- (1) 写真家にとって写真活動において何が興味対象となっていたのかをコード化する。
- (2) 写真家がどのような興味の深まりを経験していたのかを、ある興味対象（を表すコード）から別の興味対象（を表すコード）への深まりとして解釈する。
- (3) 写真家の興味が深まったきっかけに、どんな実践ネットワークが登場するのかをコード化する。
- (4) 実践ネットワークと共に写真家がどのような行為をしたことが興味を深めるきっかけとなったのかをコード化する。
- (5) 興味対象や実践ネットワーク、行為を表すコードのうち、写真家間で類似しているものをカテゴリー化して縮約する。
- (6) 以上の手順で得られた概念（コード、カテゴリー）を関係付けて記述することで、写真家にとって実践ネットワークとしての趣味縁が興味の深まりをいかに可能にしていたのかを考察する。

この手順ののっとり、どのようなデータにいかなるコードを付与していったのかは、次節以降、分析結果とともに示したい。

## 4.2 アマチュア写真家の興味の深まり

ここからはアマチュア写真家調査の分析結果を示していく。まず本節では、写真家たちがいかなる対象に興味を持ち、それを深めていったのかを明らかにしたい。

### 4.2.1 興味対象の分析過程

まず興味対象を明らかにするために、データの中でも「いま写真を撮る中で重要だったり、面白かったりするものは何ですか」という質問への回答が語られている部分に注目した。そして、そこで語られているのがどのような興味対象であるのかを表すコードを付与していった。

例えば協力者 P8 は、現在の写真活動における興味を次のように語っていた。

もっと良い写真を撮りたいっていうのが、モチベーションで。それは Facebook で入ってくるじゃないですか、友人たちの写真が。そういうのを見ると、それよりも良い写真を撮りたいとか、この人たちが撮っていないものを撮りたいとか、そういうところが今の時点では大きいですね (P8)。

ここでは協力者 P8 の現在の興味対象が「他の写真家とは異なる自分ならではの写真を撮ること」だと語られている。そこで [自分ならではの写真撮影] というコードを付与した。このコードは分析を進める中で他の写真家に付与したコードと比較、縮約した結果、最終的に [作家性の確立] とまとめられた。

次に、現在の興味対象に至るまでの興味対象（深まる前の興味）を分析するために、データの中でも「いまの興味に出会う前に、写真活動で重要だったり面白かったりしたことは何でしたか」という質問への回答が語られている部分に注目した。協力者 P8 の場合、[作家性の確立] 以前の興味対象は次のように語られていた。

ここまでは記録として残したっていうだけだったんですけど。

以前は、行って、面白いと思った建物であったり人であったり景色であったり自然であったりそういうものを、撮るっていうのが中心だったんですけど (P8)。

この語りに対しては、まず [旅の記録] というコードを付与し、最終的には [記録と記憶] というコードに

まとめた。それゆえ、協力者 P8 の興味の深まりは、かつては「記録と記憶」が写真を撮る面白さであったが、後に「作家性の確立」に面白さを見いだすようになったと解釈できる。

アマチュアオーケストラ団員と同様に、アマチュア写真家の中にも「いまの興味に出会う前に、写真活動で重要だったり面白かったりしたことは何でしたか」という質問に対して現在とは別の興味対象を挙げず、一貫した興味の下、活動している場合があった。例えば、協力者 P2 は父親から譲り受けたカメラで5年間撮影を続ける中で、自分の興味対象は「無機物を有機物らしく撮ること」にあると語っている。

個人的に自分が大事にしているというか一番好きなのは、さっきも言った無機物が好きで、無機物が有機物に溶け混んでいる写真がすごく好きで、生き物っぽく映る瞬間を捉えるというか、彼らは止まっているので、自分が動くんですけど、すごい可愛い、監視カメラとか、可愛いんですよね、無機物好きで、無機物ってというか、構造物って造った人がそこにどうして置いたか、みたいなのが出てくるから、これも紅葉が映える代々木公園なんですけど、めちゃきれいはまるんですよね、ふたつ、みたいなのがすごい好きで、これもそこなんですけど、掃除のおばあちゃんとコーンがすごい一緒に見えたので、一緒に見えるっていうのは悪い話なんですけど（笑）、結局そんなもんだよねみたいな感じで、無機物がそれらしく振る舞うのを切り取るのが好きですね、『映画泥棒』とかすごい好きです。ああいう感じですね（P2）。

こうした興味は写真家の独自性が表れた「深い興味」である印象をもたらすが、一貫した興味として語られている以上、今回の分析からは「興味の深まり」として捉えることはできなくなっている。協力者 P2 は写真を趣味とする以前から、幼少期より自然観察が好きだったと語っており、そこでの経験が写真活動における興味を形づくった可能性がある。こうした過程は写真領域における「興味の深まり」という概念では捉えにくいですが、趣味における興味発展にとっては重要なものと考えられるので、第5章において再び取り上げたい。

#### 4.2.2 深まる前の興味対象

以上の分析の結果、本研究の定義による「興味の深まり」を経験していたアマチュア写真家は11人（協力者 P1, P3, P5, P7, P8, P9, P10, P11, P12, P13, P14）であった。この11人にとって何が興味対象となっていたのかを、表4.3（興味が深まる前）と表4.4（興味が深まった後）に示す。このうち、深まる前の興味対象となっていたのは「記録と記憶」「社交」「カメラの機能」「観衆からの反応」であった。

##### 記録と記憶

「記録と記憶」は出来事を記録し、記憶にとどめるために写真撮影することを指す。表4.3に示した協力者 P7 の場合、写真を撮ることは「思い出づくり」だったという。また、協力者 P1 も「記録と記憶」への興味を次のように語っている。

2011年に留学してたので、その留学先で写真を撮りたかったってのがあのかな。フランス行ってたので、フランスってすごい休み多いんですよ。4週間働いたら6週間休まなきゃいけないと思ってる人たちなので（笑）。だからめちゃバカンス多くて結構あちこち旅行してて、その時に色んな写真を撮ってた。ただ、今ほどみんなSNSを活用してなかったし、Twitterぐらいだったし、Twitterってあんまり写真大きいのが載つけられなかったと思うんです確か当時。容量結構厳しかった気がする。だからあんまり人に見せるって感じではなく、たまにFacebookに載せるくらい。うん、どっちかっていうと自己満

表 4.3：アマチュア写真家の興味対象（深まる前）

興味対象	該当者	発話例
記録と記憶	P1, P7, P8 P11	「昔は、写真を撮ることイコール記憶みたいな、思い出づくりみたいな感覚だったんですけど」（P7）
社交	P1	「周りにそういう面白い写真を撮る人とかがいて、その人ともっと仲良くなりたかったり、その人みたいな写真が撮りたかったりっていうような意味だったと思います」（P1）
カメラの機能	P3, P5, P9 P10	「こういうふうによればこう撮れるんだとか機能的な面白さを見つける時期だった気がしますね」（P9）
観衆からの反応	P12, P13, P14	「昔はきれいな写真を見てもらえて『良いね』とか、どちらかという承認欲求に近いところで、言ってもらえるのが良かったんですけど」（P12）

です（笑）、この辺のころは、記録に近いような（P7）。

〔記録と記憶〕への興味は、日常生活の一部として写真撮影があることを示している。〔記録と記憶〕から新たな興味を深めることは、写真活動そのものの面白さに興味が向いていくことだと考えられる。

#### 社交

〔社交〕は写真活動というよりも、それに付随する他の写真家たちとの交流を指す。表 4.3 における協力者 P1 の「周りにそういう面白い写真を撮る人とかがいて、その人ともっと仲良くなりたかった」という語りのように、どんな写真を撮るのかについては特に興味が焦点化されていない。〔社交〕から新たな興味を深めることは、自分ならではの撮影活動に興味に向いていくことだと考えられる。

#### カメラの機能

〔カメラの機能〕はカメラに搭載されている機能を確認することを指す。表 4.3 に示した語りに加え、協力者 P9 は次のようにも語っていた。

何を撮る時はそっちをこうして、シャッタースピードをこうして撮る、みたいな。なんだろう、教科書を読んで演習問題を解くみたいな感じですかね。結局学校で習ったことって何に役立つんだみたいな感じになるんですね、こればかりだと（笑）。

このほかに、協力者 P5 や P10 も〔カメラの機能〕を興味対象としていたことを語っていた。

取りあえず撮ってみて、カメラの付いてる機能とかで、夜景モードとかでそこらへんを試して撮ってた感じですね（P5）。

日本人の大好きなボケ味の写真しか撮ってなかったですね  
——ボケるのが面白い  
そうですね。かっこ良く言えば立体感のある写真（P10）。

〔カメラの機能〕への興味は〔記録と記憶〕や〔社交〕に比べれば写真撮影に注意が向いているが、その機能

を使ってどのような写真活動をしたいのかという興味にはなっていない。

#### 観衆からの反応

〔観衆からの反応〕は撮影した写真を観た人から反応をもらうことを指す。SNS 利用と結び付きやすい興味であり、SNS で写真を公開すれば、「いいね」などのフィードバック機能によって観衆からの反応を確認しやすい。表 4.3 に示した協力者 P12 はこれを「承認欲求」と表現していた。

同様に協力者 P13 も〔観衆からの反応〕への興味を次のように語っている。

なんていうか、学生の時って認められたいとか、うまいねって思われたいとか、そういうのが結構やっぱりあった。

触れ合いたいみたいな、認められたいみたいなんですよね。なんかよく言うじゃないですか、マズローの自己実現みたいな方に向かって行ったのかなあと (P13)。

一方で、〔観衆からの反応〕は「深まった後の興味対象」としても語られていた。次項ではその内容も確認したい。

#### 4.2.3 深まった後の興味対象

深まった後の興味対象となっていたのは、表 4.4 に示すように〔感情の伝達〕〔観衆からの反応〕〔作家性の確立〕〔被写体の魅力〕〔偶然性〕〔撮影への没入〕〔他領域への関与〕であった。各団員の深まる前の興味対象と、深まった後の興味対象を対応させて興味の深まりを表現すると表 4.5 のようになる。

#### 感情の伝達

〔感情の伝達〕は写真表現を通して自らの感情を伝えることを指す。撮影地や被写体に接して感じたことや考えたことが写真に反映され、観衆にも伝わることを目指して撮影が行われる。協力者 P1 は表 4.4 に示した語り以外にも次のように発言している。

たぶん良く撮れたかどうか、あんまり技術的などにまだそこまでこだわってなくて。もちろんピントがすごいきれいに合ったとかそういう楽しさもあるんですけど、それ以上にその場所で何かすごい考えたことがあったりとか、そっちの思い出の方がその写真との結び付きは大きいかもしれないと思う。私はすごいマクロなところでピントきりきり合わせて「合った！」みたいなのも楽しいんですけど。それはなんだろう、運動みたいな感じ。行為としては楽しいけれど、出てきた写真とは別物。美しい写真が撮れても自分の思い入れって別かなと思ってて。例えばさっきの大きくやってた写真とかは、朝 3 時半か 4 時ぐらいに長野の山奥で撮ったやつなんですけど。そのカメラ部のメンバーでみんなで行って。それぞれ撮ってて。その時に結構色んなこと考えてて。それとその風景がすごいマッチしたから、すごい好き。ちょっと変かもしれないけど。

ただ見せるじゃなくて何か伝えたいとか、これが良かったって思った時に、それが良いて伝わるような撮り方をしなきゃいけないじゃないですか。それが引き立つような撮り方とか。それをちゃんとしようと思ったのはそれぐらいかなと思います。それまでは「あーなんかこれきれい、パシャッ」みたいな、感じのことはしてたんなんですけど、「だから何？」みたいな (P1)。

表 4.4 : アマチュア写真家の興味対象 (深まった後)

興味対象	該当者	発話例
感情の伝達	P1	「結局、見たときに何が良かったのか伝えようと思うと、どう撮ったらよいかとかが決まってくるので。そこでこだわることになったかな」(P1)
観衆からの反応	P1, P3, P5 P7, P14	「やっぱり写真撮るときは、僕の場合は、どっちかっていうと見てる人を意識してるんですね。閲覧者を見て。それが例えば評価、いいねだったりフィーチャーされたっていう評価をされたときに一番楽しさを感じます」(P14)
作家性の確立	P3, P8, P10 P14	「Facebook で入ってくるじゃないですか、友人たちの写真が。そういうのを見ると、それよりも良い写真を撮りたいとか、この人たちが撮ってないものを撮りたいとか、そういうところが今の時点ではおっきいですね」(P8)
被写体の魅力	P5, P7, P11	「煙とか、ああいう動きがあるもの。雲の流れとか、あとは水の揺れ具合とかっていうのを好きで撮るんですけど。それにのめり込むと、スイッチ入ると、そればっかずっと撮ってるって感じになってます」(P11)
偶然性	P9	「偶然見つけたものとか、たまたま風景の、空と雲と太陽の感じがいい感じになってるとか、何気なく撮ったものが後から見たら良い感じだったとか。そういう偶然をすごく楽しんでる感はあるんですよ」(P9)
撮影への没入	P11, P13	「写真撮ってる時に周りの音とか全然聞こえないくらいに集中してるなって思ってる時があって。そういうときが結構楽しいです。そこまで集中することってあんまりないじゃないですか」(P13)
他領域への関与	P12	「あくまで写真だけで完結するのではなくて、そこから先に伝える人がいる、知ったら知ったで色々興味関心持つじゃないですか。そこで人同士もつながれるとか。そういうちょっと先まで見据えて写真を使えたら面白いかなと思ってます」(P12)

表 4.5 : アマチュア写真家の興味の深まり

協力者 ID	深まる前の興味対象	→	深まった後の興味対象
協力者 P1	記録と記憶、社交	→	感情の伝達、観衆からの反応
協力者 P3	カメラの機能	→	観衆からの反応、作家性の確立
協力者 P5	カメラの機能	→	観衆からの反応、被写体の魅力
協力者 P7	記録と記憶	→	観衆からの反応、被写体の魅力
協力者 P8	記録と記憶	→	作家性の確立
協力者 P9	カメラの機能	→	偶然性
協力者 P10	カメラの機能	→	作家性の確立
協力者 P11	記録と記憶	→	被写体の魅力、撮影への没入
協力者 P12	観衆からの反応	→	他領域への関与
協力者 P13	観衆からの反応	→	撮影への没入
協力者 P14	観衆からの反応	→	観衆からの反応、作家性の確立

この語りには協力者 P1 がそれまで抱いていた「記録と記憶」への興味も感じられる一方で、写真を単に自分にとっての思い出ではなく、他者にも伝わるような表現に昇華しようとする点に、「感情の伝達」への興味の深まりが見いだされる。

#### 観衆からの反応

深まる前の興味対象としても示したように、「観衆からの反応」は撮影した写真を観た人から反応をもらうことを指す。例えば、表 4.4 に示した協力者 P14 は、Instagram に写真を投稿し「いいねだったりフィーチャーされたってという評価」を得ることに楽しみを見いだしている。同様の興味は協力者 P5 や P7 の語りにも見られる。

ぼくは基本夜の建物とか夜景を撮るのが多いので。かつ日本っぽい和風な、和の雰囲気っぽいのが好きなので、それを撮って加工してアップするのが好きなので。それを Flickr に上げて、結構 Flickr だと日本っぽい写真とかがみんな、外国人の方とかが見てくれるので。それで「日本には絶対行ってみたいよ」とか、英語なんでよく分かんないですけど、それっぽいようなことをたまにコメントで書いてくれたりするんで。その時に達成感というか良かったなとは感じます (P5)。

——そういうの上げて知らない人からいいねとかもらえるのが面白い

面白いですね。そっからいいね押してくれた人のアカウントに飛んで、同じような写真だったり、この人の撮り方すごい上手だなとか加工の仕方うまいなと思った人をフォローして、撮り方をまねしたりとか。その人の写真を見て癒やされたりとかもあるので、そういうつながりが、密なつながりは求めないんですけど、その人と実際に会って写真撮りに行くとかは求めてはないんですけど、自分が見る分にはそのつながりはやっぱり持っていると面白いなと思いますね。たまたま自分が上げた写真をいいねしてくれた人がすごいフォロワー数の人とかだったりすると「よっしゃあ」とか、ちょっと勝ち誇る感じもあるので、やっぱりそういう時は面白いなとすごい思います (P7)。

こうした写真の面白さは協力者 P12 や P13 にとっては深まる前の興味対象であったが、協力者 P5 や P7 にとっては「カメラの機能」や「記録と記憶」の先に見いだした深い興味であった。

また、協力者 P1 の場合、深まった興味対象は「感情の伝達」と「観衆からの反応」が複合的になったものであった。

シンプルにたぶん自分が感動したものとか、「何これ」って思ったものとかを写真撮って上げてるので。そこに同じようなポイントで共感してくれる人がいたり。そのフィードバックが結構即時で来る。だいたいみんなインスタとかも流れてくると 24 時間以内なんで。24 時間以内にみんなからフィードバックが来るっていうのが面白い。見てると明らかに反応が良い写真と反応が良くない写真とかあるんですよ (笑) (P1)。

協力者 P1 にとって「観衆からの反応」への興味は「感情の伝達」を目指した写真表現の工夫を伴うものとなっている。

#### 作家性の確立

「作家性の確立」は写真家としての独自性を築き上げることを指す。表 4.4 に示した協力者 P8 の場合、かつては「記録と記憶」を興味対象としていたが、Facebook で目にする友人たちの写真とは異なる写真を撮ろう

と考え、[作家性の確立]へ興味を深めていた。

ポートレイトを撮影する協力者 P14 の場合、[観衆からの反応]に対する興味は一貫して持っているが、深まった興味では[作家性の確立]も興味対象となっていた。彼は[観衆からの反応]にしか興味がなかった頃は Twitter を写真の発表先にしており、[作家性への確立]へ興味を深めた後は、Instagram が発表先となっている。

おそらく 2016 年か 17 年に、Twitter でやってると結構めんどくさいというか、会話ベースなので。最近 Instagram というのが作品ベースで共感をもってもらえるというのだと、そっちの方がいいんじゃないかなというのを、一人の撮影した子から言われて。じゃあちょっと Instagram やってみようか。それで Instagram を始めたのが 2016 年か 17 年ぐらいですかね。

やっぱり変わってきてますね。Twitter をやっていた頃はいいねとか、話題性とかだったんですけど。Instagram になってからですね、フィーチャーとか作品っていうようなところを意識し始めたのを。——作品っていうのは世界観とかとも関わってくる。

そうですね

——それは Twitter と Instagram でプラットフォームで求められているものが違う。

違いますね。すごく違うと思いますねやっぱり。

——Twitter の話題性は、作品じゃないとしたらどういう。

例えば、被写体が単純に可愛いとか。被写体の子が露出の多い服を着ていたとか。ちょっと思ってもないようなシチュエーションの写真があったとか。Instagram になるとほんとにコミュニティによって基準が全然違うんですけど、ある意味クオリティっていう部分はどこも持っているんじゃないかと思えますね (P14)。

Instagram には、特定のハッシュタグを付けて投稿された写真の中から優れた写真を紹介する「フィーチャーアカウント」が存在し、日常的な公募展として機能している\*1。そうしたアカウントにフィーチャーされるという[観衆からの反応]を得るためには、各アカウントの美学に沿った写真を制作せねばならない。そのため協力者 P14 にとっては[作家性の確立]も興味対象になるのである。

### 被写体の魅力

[被写体の魅力]は写真家が被写体を感じる魅力を指す。表 4.4 に示した協力者 P11 の場合、かつては[記録と記憶]が興味対象であったが、現在では煙、雲、水面のような「動きのあるもの」に魅力を覚え、それを撮ることを楽しんでいる。

また、協力者 P7 はすでに述べたように[観衆からの反応]も深まった興味であるが、観衆から反応を得るために写真を撮っているわけではない。結果として[観衆からの反応]が得られれば面白いものの、撮影する写真は[被写体の魅力]を基に決めている。

いまは思い出づくりというよりかは、ほんともう、自分がその時思ったことを、なんだろう、感覚というか。見返しはしないんですよ写真。本能的に「あ、いま撮りたい」と思った時に撮るようになったというか。思い出づくりとして撮ることはなくなりましたね。思い出づくりというよりかは…一応撮った

\*1 例えば「東京カメラ部」(<https://www.instagram.com/tokyocameraclub/>)は、「#tokyocameraclub」「#東京カメラ部」のハッシュタグを付けて投稿された写真の中から選定を行っている。

ことで記憶には残るんですけど、自分のために撮るといふか、ただただ楽しいから撮るっていう。

今は誰かに共有したい、誰かに共有するためにというよりは、自分のために撮る。自分がきれいになって思ったから撮るだったり、誰かに頼まれて撮るのではなくて、自分が「あ、この風景いいな」とか「この花きれいだな」とか「これおいしそうだな」とか、思ったときに撮るっていう。自分のためっていう目的が強いですかね。昔よりは（P7）。

〔被写体の魅力〕を対象とした興味では、表現方法よりも撮影行為そのものに面白さが見いだされていると言える。

#### 偶然性

〔偶然性〕は意外性のある風景に偶然出会うことを指す。表4.4に示した協力者P9の場合、かつては〔カメラの機能〕が興味対象であったが、〔偶然性〕へ興味を深めてからは、撮影に出掛けカメラを構える中で出会う意外性を楽しんでいる。

あんまり構えずに、何も無いような場所とか、何の変哲もないこういう静物だとしても、見ようによっては面白いような気がするんですよ。そういうのはモノの見え方がちょっと変わったような感じがしますね。カメラ始めてから、面白くなるっていうか、当たり前以上の面白さが意外と身近にあったりするっていう。これとか象徴的なんですけど、町並み撮ろうとして、たぶん失敗だったんですけど、歩いている感じとか、海外にいる浮き足立っている感じとか、うまいこと出たなと思って、後から見たら「あ、意外といいじゃん」と思って、これなんかもそうですね。迎賓館、赤坂の。友達と行ってこれスマホで撮ったんですけど、前日雨で、ふと水たまりを見ると良い感じに、色んな面白いものを見落としているんだっていうのを思ったりとか、普通のものを見たりとか聞いたりすることでも、なんか絶対面白い何かがあるはずだと思って、カメラを構えたりしている気はしますね。そこが僕は一番。偶然と、たまたま気付いたとか、後で気付いたとか、狙いの外にある発見がすごい好きっすね（P9）。

〔カメラの機能〕通りに狙った写真を撮るのではなく、むしろそこから外れる写真に面白さを見いだしているのである。

#### 撮影への没入

〔撮影への没入〕は撮影行為に没頭することを指す。〔撮影への没入〕に対する興味では、夢中になって撮影しているフロー状態に、写真活動の面白さが見いだされている。表4.4に示した協力者P13の場合、かつての写真活動は〔観衆からの反応〕に従ったものであったが、〔撮影への没入〕へ興味を深めてからは、観衆ではなく自分と向き合うような活動となっている。

そもそも、撮ってる時って色々考えるじゃないですか、これがきれいだとかこの光を読むとか。なんていうか、感受性が豊かになるじゃないですか。そういうのが必要だなと思って今に至ってるんで。そして自分だけでいいかなっていう感じになってますね。

ふだん、1%しか自分が持つてる能力が出てないって言うじゃないですか、よく。それがたぶん、一気に%が1.2%にちょっと広がってるんだなって瞬間がある。それは面白い。それがうまいかどうかは分かんないんですけど、それは別で。たぶん目の前のもの見ながら、こっちのものとこっちのものを一緒に識別したりとか、一緒に音も聞いてたとか、そういう感覚。上から撮ろうかとか下から撮ろうかなど



か。こっちから光がどう飛んで来てるかなとか。そういうのを考えていくと (P13)。

また協力者 P11 も、煙や水面のような動きのある「被写体の魅力」に取り憑かれて撮影している際には「撮影への没入」も楽しんでいる。

最近面白かったのは、温泉ありますよね、足湯の温泉なんですけど、その温泉が黒なんです。黒色になってるんですよ温泉の源泉が。それに反射する、外だったので、黒に光が反射して水面が揺れている写真とか。波打つので、真っ暗なんですけど、波打つと光が入って白くなったりとか黒くなったりとか。あと人がいて洋服の反射で、例えば赤い洋服を着ている子が波打ったとき、赤色が金魚に見えたりするっていう。変なものにちょっとハマりました。そういう時はもう、一人で「わーまじ良い」とか言いながら撮ってるんですけど、周りの人はちょっと軽蔑の視線 (笑) (P11)。

このように「撮影への没入」に対する興味は、他の興味に比べて、写真を撮影する瞬間に焦点が当たっている。

#### 他領域への関与

「他領域への関与」は写真を通して写真以外の領域と関わることを指す。表 4.4 に示した協力者 P12 は、かつては承認欲求に駆動され「観衆からの反応」への興味の下、活動を行っていたが、それにむなしさを覚えるようになった。そして「他領域への関与」へ興味を深めた結果、写真を制作することが最終的な目標にならなくなっている。

気付いたのは、写真を趣味で撮っていると自分のために撮っているじゃないですか。それは楽しいんですけど、あるところまで行くと寂しくなる。このままやり続けてもいいのかな。たぶん趣味なんで、それでいいと思うんです。自分が楽しければいいと思うんですけど。私の中では、でもちょっとそれ物足りないなと思った時が。きれいな写真撮ったり、可愛い子どもの写真撮ったり。よく一般的にありますよね、自分が満たされたら次は他の人を満たしたくなってくるというか。そうなった時に写真の撮り方も、もうちょっと社会的なものとなつなげられるような写真を撮って、世の中に出していった方が。趣味ですけど、人のためになった方がうれしいかなと思って自分は。次はそっちの方をやっていきたいなと思っているんですけど (P12)。

協力者 P12 は「社会的なものとなつなげられるような写真」の具体例としてジャーナリズムを想定しているという。

ジャーナリズム的な活動をやっていきたいなと思っています。ジャーナリズムって何かなって思ったときに、さっき言った、私は困っている人がいたときとかに、写真というツールを使って発信することで、何か状況を変えとかできたらいいな、とっていて。たまたま今、動画のワークショップに通っている。そこでは、旅も結構ポイントなので、旅先でイスラム教とかすごい興味を持って。ビジュアルが面白いんですよ色々。ヒジャブ被っていたり、モスクとかもすごいきれいで、撮っていたんですけど。外観だけ見ても何も本質が分からないなと気付いたことがあって。そこじゃない。で、たまたま半年ぐらい前から、都内のモスクって意外に何か所かあるんですよ。ああいう所行ったりしたら、たまたま、日本人のムスリム、イスラム教徒の人もいることを知って。面白いと思って。イスラム教のことをまず知らないから色々知りたいと思ったのと、日本にそうやってイスラムの人がいるっていうのもまた面白いし。でもそういう人たちをまだ、なかなか自分たちも理解できないじゃないですか。

自分は旅先でイスラムに興味関心を持たれたからそういう人たちをフラットに見れますから。うちの両親とか田舎なので海外とか行かないから。ちょっとイスラム圏行ってくるよっていうと、そんな危ないところ行って、とか言われるんですよね。結構ニュースとかだと、どちらかというところとテロとか、誰々が誘拐された、とか。こないだも安田さんとかありましたけど、ネガティブな印象が多いんじゃないかなと思っていて。もっとそういう人たちのことを正しく知ったら、違う見方で見れたらいいんじゃないかなと思っていて (P12)。

[他領域への関与] に向かった興味では、目的としての写真から手段としての写真へ転換が起きているのである。

### 4.3 興味の深まりを可能にした実践ネットワーク

アマチュア写真家の深まった興味では、ただ記録が残ればよい、カメラの機能を使いこなせばよいのではなく、写真表現の工夫や撮影過程での体験、あるいは写真を手段とした社会活動に目的が見いだされていた。次に、こうした興味の深まりの過程に実践ネットワークがいかに登場するのかを明らかにする。

#### 4.3.1 実践ネットワークの分析過程

前節の分析では11人(協力者 P1, P3, P5, P7, P8, P9, P10, P11, P12, P13, P14)の写真家による興味の深まりを特定できた。次に、データの中でもこれらの興味の深まりに関係し、かつ「いまの興味へ深まったきっかけは何でしたか」という質問への回答が語られている部分に注目した。そして、興味が深まるきっかけに登場する趣味縁を抽出し、それが実践ネットワークを形成していたかどうかを解釈したうえで、その実践ネットワークを表すコードを付与していった。

例えば協力者 P14 の場合、[観衆からの反応] から [作家性の確立] へ興味を深めたきっかけには、Instagram のフィーチャーアカウントを中心としたコミュニティの存在があった。

Twitter ですと幅広く、いいのか悪いかわかんないんだけど、話題性になったりってあったんですけど。Instagram になるとどうしてもその写真がいいか悪いかっていうとか、共感を呼ぶか呼ばないかっていうところに結構フォーカスされるんで。どっちかっていうとそこの段階で作品寄り、作品をどうやってつくっていくのかっていう意識に変わりましたね。

コミュニティで作品を評価して。たくさん評価したのであなたメンバーですねっていうぐらいですね。それぐらい、交流のないっていったら変ですけど。この人の作品を見たことあるなっていうぐらいでのみんなのコミュニティって感じだと思いますね。

写真を僕もうまくなろうと思ってセミナーとかも受けに行ったことがあったんですけど。そこの講師の人なんかは「写真っていうのはみんなでやる方が上達するよ」とか。確かにそういうグループだったり、グループでやって個展をやったりっていうところもあるんですけど。一方、なんていうか、SNS でもそうですし、仕事でも日常生活でも LINE とかでもそうなんですけど、コミュニケーションって多いんですよね。僕らが接触する。それに割く時間とか色々考えていくと、どうしても現実の生活があるから趣味の世界ってというのがギリギリ効率的に考えようと思うと、「最終的には作品を中心に考えていくのがいいのかな」とか (P14)。

表 4.6：興味の深まりを可能にした実践ネットワーク

実践ネットワーク	該当者	定義 発話例
刺激的な隣人	P5, P8, P9 P11, P14	共同の作品制作はしないが、それぞれが自分の興味を追求している姿を撮り歩き会や SNS の投稿から目にする事ができ、それが刺激になる他の写真家たち  「カメラ部はずっとやってますね。でも部としてはそんなにかっちりしてなくて。誰か行きたい人がどこどこ行ってくて、『じゃあ』って便乗して人が集まる。現地でもわりとみんな好きなように自立して。部といいつつも中身はほとんど個人個人がやっている」(P9)
不特定の観衆	P1, P5, P7 P12	SNS に投稿した写真やギャラリーで展示した写真をたまたま鑑賞し、「いいね」やコメントの形でフィードバックを提供する人  「関係ない友達。逆にそれで久しぶりに連絡取ってこともあります。インスタでなんとなくつながってたけど、それこそ高校時代の知り合いとかで、ずっと大学入ってから会ってなくて。でもコメントくれて、『あー！じゃあ飲みに行こう』とか。そんな感じになることもあります」(P1)

ここで語られている写真家の集団は、直接的な交流はせず、Instagram に投稿された作品を通して影響を及ぼし合う。これは「2.4.3 本研究の方針②：興味の深まりを可能にする趣味縁に焦点化する」で定義した「共同かつ持続的な従事は行わないもの間接的あるいは偶発的なコミュニケーションによって実践を織り成す関係性」という実践ネットワークに該当すると解釈できる。そこで、この語りには【界限】というコードを付与した。

興味対象の分析と同じく、付与したコードのうち複数の写真家に同様のものがあつた場合、コードを1つのカテゴリーにまとめていった。【界限】の場合、最終的には【刺激的な隣人】にまとめられた。

分析では、興味が深まるきっかけに実践ネットワークに加えて実践共同体が関わっていた場合（協力者 P1, P7）や、実践共同体のみが関わっていた場合（協力者 P3, P10）、これといった趣味縁の関わりがない場合（協力者 P13）が見いだされた。興味の深まりを可能にする実践ネットワークに注目することが本研究の目的であるため、実践ネットワークの関与が見られなかった協力者 P3, P10, P13 は、以下の分析結果から除外した。その一方で、実践ネットワークに加えて実践共同体が関わっていた協力者 P1, P7 は結果に含めている。

### 4.3.2 刺激的な隣人

分析の結果、実践ネットワークが興味の深まりを可能にした写真家は8人（協力者 P1, P5, P7, P8, P9, P11, P12, P14）であった。実践ネットワークの具体的な形態は、表 4.6 に示すように【刺激的な隣人】と【不特定の観衆】である。

【刺激的な隣人】とは、表 4.6 に示したように「共同の作品制作はしないが、それぞれが自分の興味を追求している姿を撮り歩き会や SNS の投稿から目にする事ができ、それが刺激になる他の写真家たち」を指す。

【刺激的な隣人】関係にある写真家たちは、あくまで個々人の興味を追求しており、実践共同体のように持続的に共同の事業に取り組んでいるのではない。その一方で、互いの活動の様子がうかがえる程度にはゆるやかな関係性を結んでいる。

例えば表 4.6 に示した協力者 P9 の場合、[カメラの機能] から [偶然性] へ興味を深めたきっかけとして「カメラ部」での活動を挙げている。「カメラ部」と言う実践共同体のように感じられるが、実際には実践ネットワークの性質を持った趣味縁であった。

2015 年に、社員寮の一緒だった人と、取りあえずカメラ部的なのやろうという話になって。まず横須賀だったんですけど最初。最初 3 人だったんですけど、3 人で歩いて写真撮ってご飯食べて、飲んでみたいなのをやって。たぶんその時はそんなにカメラカメラしてなかったのかな。前半まじめに撮って、たぶん 3 時ぐらいから飲み始める (笑)。横須賀出身の人がいて、その人がすぐ飲みたくなっちゃう。横須賀のどぶ板通り行って飲んで。横須賀の友達を色々呼んでくるみたいな。人の輪が広がるみたいな感じになって。その会が何回かやってるうちに、カメラやってる人が集まりだして。不定期で割と突発的に「今度の週末、鎌倉」みたいに言ったら、来れる人が集まる。結局最後飲むことが多いんですけど。そういう集まりをして。ここ 2 年くらいですね。2015 年の春かそのぐらいから今に至るぐらいまでやってる。今年あんまりやってないかな。でもカメラ部はずっとやってますね。でも部としてはそんなにかっちりしてなくて。誰か行きたい人がどこどこ行かって言って、「じゃあ」って便乗して人が集まる。現地でもわりとみんな好きなように自立して。部といいつつも中身はほとんど個人個人がやっている。

——何かテーマ決めて一個やるというわけでもなく。場所が一緒くらい。

そうですね。たまに車乗り合わせたりして行ってたんで。行く場所一緒なんですけど、みんなそれぞれ好きなように撮って。そういうのをちょくちょくやってまして。同じ場所行っても全く着眼点が違って、後でできたものを見せ合うと「えっこんなのあったっけ」みたいなのを撮ってる人がいたりとか。そういうのがすごい面白いなと思って。良い集まりなんだなって感じがしましたね。

すごい色んなことに気付かせてくれた集まりではありますね。ただ、依存してるわけではないですね。適当に集まって適当に撮って、適当に解散、基本スタイルなんで。そのゆるさも逆に良かったなっていう感じがありますね。別に月一回集まって何かしないといけないとかないし (P9)。

協力者 P9 が興味を深めるきっかけには、定期的な活動は行わないが不定期に撮り歩きに出掛ける「カメラ部」という【刺激的な隣人】の存在があった。

一方、協力者 P8 の場合、[記録と記憶] から [作家性の確立] への興味の深まりに【刺激的な隣人】が関わっていた。それはカフェのギャラリーで出会い、Facebook でつながった写真家たちであった。

このカフェの写真展ってあるんですけど、そのカフェが店長が結構写真が好きで写真集とかも出したりしている人なんですけど、その人を中心としたゆるいコミュニティみたいなのが、強いて言えば自分が属している写真コミュニティみたいな感じですね。明確にコミュニティとしてあるわけじゃないんですけど、そのの旅好き写真好き、そこっていわゆる旅カフェみたいなどころなんですけど。

——単に写真だけじゃなくて旅の写真みたいところで。

そうですね。旅好き写真好きが結構集まるので。写真展があるたびに集まって、その展示してる人の知り合いを中心に集まって、そこで参加すれば知らなかった人も来てるんで「どういう写真が好きなの」みたいな話をして広がっていったりして、共通の友人がいっぱいいるふんわりとしたコミュニティみた

いなのができるっていうイメージですね。

ただ、直接会うよりも Facebook 上で見る方が多いですかね。自分の知らないところで色々な人同士が会ったりもするんで。「会ったことないけどよくこの人の写真にタグ付けされてる人」みたいな感じで、顔はよく見たことがあって、実際に会ったときに「初めましてですよ？」みたいな、そういうのはありますね。

その人たちが写真をアップするんで、自動的にそういう写真がタイムラインに増えていくって感じなんです。

SNS による影響として、こんな写真が撮りたいってだけじゃなくて、周りの人、プロからアマまで色々な人がいるんですけど、その中で自分ってどれくらいの位置付けかなとかそういうのも見えるようになってきて。この人より良い写真撮れてるな、とか。でもこの人みたいな写真は撮れへんな、とか。そういうのが見えやすいついていうのも一つ SNS の影響としてはあると思いますね。

——行ったのは最初はたまたまなんでしたっけ。

たまたまですね。たまたま Facebook のイベントがシェアされてたんだと思います。写真に興味があったっていうより、ミャンマーに興味があって。どんなところを見てみたいっていうので行ったっていう。

——イベントをシェアしてくれてた人も写真だからというよりは旅行好きの人が周りにいてという感じですかね。

ちょっとそこまでは覚えてないですよ。誰から来たものなのかも覚えてなくて。たまたま流れてきて、それ面白そう、じゃあ行こうってなったっていうぐらいしか覚えてないんで (P8)。

協力者 P9 が「カメラ部」という表現を用いていたように、協力者 P8 も「コミュニティ」という表現を用いている。だが、この趣味縁も実践共同体のように共同の事業に従事するものではない。ギャラリーで出会うという契機はあるものの、そこから積極的にやりとりをする間柄にはなっていないのである。しかし、Facebook で友達になっている以上、各自が投稿した写真は（その相手に見せるという意図があろうとなかろうと）タイムラインに表示される。協力者 P8 はそのようにして表示される【刺激的な隣人】の様々な写真を目にする中で、[作家性の確立] へ興味を深めたのである。

こうした協力者 P8 や P9 の語りには、【刺激的な隣人】との撮り歩きや、【刺激的な隣人】の写真を目にする、といった行為に関する発言が見られる。アマチュアオーケストラ団員の場合と同様に、アマチュア写真家の興味の深まりも、単に実践ネットワークが存在したから実現したのではない。実践ネットワークと共にした行為によって実現したものと考えられる。こうした行為に関する分析は「4.4 興味の深まりを可能にした行為」で行いたい。

### 4.3.3 不特定の観衆

【不特定の観衆】とは、表 4.6 に示したように「SNS に投稿した写真やギャラリーで展示した写真をたまたま鑑賞し、『いいね』やコメントの形でフィードバックを提供する人」である。「この人に写真を見せたい、認められたい」と思う特定の人物を指すのではなく、その時々において立ち現れる観衆を意味する。

例えば、表 4.6 に示した協力者 P1 の場合、[記録と記憶] [社交] から [感情の伝達] [観衆からの反応] へ

興味を深めたきっかけには、Instagram に投稿した写真に反応をくれる【不特定の観衆】の存在があった。「インスタでなんとなくつながってたけど、それこそ高校時代の知り合いとかで、ずっと大学入ってから会ってなくて。でもコメントくれて」という語りには、知り合いであるがゆえに SNS のアカウントを一応フォローし合っていたものの特段の交流はなかった人たちから、フィードバックを得られることが示されている。

インスタのコメントとか、あとダイレクトメッセージとかで結構来たりする。ストーリーとかに、最初撮った直後ってまだちゃんと加工しないでいったんストーリーにだけ上げてるんですよ。そしたらそれ見た友達から「これいい」みたいな。「この写真ちょうだい」とかが来たりするから楽しい。

人によってはたぶん写真を見ることで、たぶん普通の私ただの会社員だけど、そうじゃないところも見られるみたいながあると思う。「そういうのもできるんやね」みたいな (P1)。

【不特定の観衆】は写真を定期的に見せる関係性ではないものの、観衆の存在を感じさせることによって、観衆に向けた【感情の伝達】や【観衆からの反応】に面白さを見いださせている。

一方、協力者 P12 にとっての【不特定の観衆】は、SNS のフォロワーではなく写真展の来場者であった。彼は【観衆からの反応】への興味に従って写真活動を続けることに行き詰まりを感じた後、新たな挑戦として写真展を開いている。写真展では思いのほか多くの来場者を得られたという。

このままでいいのかなと思ったときに、次のステップって何かなと思ったらやっぱ写真展かなって思ってた。「えーでもやっても人来ないかもしれないし、自分の写真なんかでやっても」と思っても、でも悩んでも何も変わらないから、まずやってみようと思えたので、で、やってみた。カフェでやったら意外にできるじゃん。じゃあ、お金払ってギャラリーでもやってみよう、何人来るか分かんないけど、このカフェで展示するゾーンにするって言っても自分は居心地悪いし、次の世界見てみたいな。見て嫌だったらカフェでやればいいや。ギャラリーでやってみよう。で、やった。

都内のギャラリーを借りて実費払ってやったんですけども、その時は一回そういうのやってみたって、ただ好奇心からやったんですけど、やった時に色んな人が来てくれて。話をしたら「良いな、この集まりは、集まっている感じは」と思って、それやって以降、写真の見方とか関わり方っていうのは変えようかなと思って (P12)。

写真展に集った【不特定の観衆】を目にして、協力者 P12 は写真を介して様々な領域の人々が出会うことに面白さを見いだしたという。

私がやった時3日間で100人くらい来てくださった。でもその時は友達とか、あとは一部は Facebook を見て来ましたっていう人もいますけど、意外に最初は来てくれるけど数重ねるとなかなかないですよ。最初はもの珍しくて。「誰々が変わったことやってる。友達が、まず行ってみよう」じゃないですか、1回目って。例えば友達がケーキ屋さん開きました、「まじ？じゃあ行ってみよう」。でも3カ月に1回キャンペーンがあって、2回目は行くかもしれないですけど多分3回目って行かなくなるじゃないですか。それと一緒になかなか人来なくて。じゃあどうやったら枠広げられるかなって思ったときに、そうやって色んなイベントとか行って、人間関係をクロスさせてたくて私は、写真という手段を持っていますけど、写真でつながった人、写真以外のことにも興味持っているじゃないですか多分。彼と私、写真でつながりましたが、彼はこういう仕事してて、私はこういう仕事してて、それぞれ混ざったらすごい面白くないですか。だからやっぱそういった、報告会じゃないですけど、場を用いてクロスさせ

表 4.7：興味の深まりを可能にした実践共同体

実践共同体	該当者	定義 発話例
師匠	P1, P7	定期的にあマチュア写真家と交流する中で、目標となる写真活動を示し、機材の選び方や撮影の仕方の教授なども行う他の写真家  「その人だけで十分もう影響が強過ぎて、友達にはいないタイプだったので、悪く言えば勝手なんですけど、良く言うと巻き込み型というか、知らないことを教えてくれるという意味ではすごい大きい存在ですね。カメラ人生の」(P7)

たら、写真以上の相乗効果ってあるんじゃないかなと思って。そういうの考えると結構楽しいですね。

思いがけない人が来てくれるっていうのもですし、むしろそういう人に来てもらえるようにどうしたらいいかっていうのは考えます。興味ない人に興味持ってもらうことってすごい難しい、なかなかできないと思うんですけど。例えば旅先の写真を展示しますっていう時に、来てくれる人は旅好きの人しか来ないから、それ以外のところで自分っていうものに引き付けられるっていうか。興味関心持ってきて来てくれたらいいじゃないですか。その人は旅は全然興味ないけど私っていう人は知っているから来ましたよとかっていうふうで新たな人を呼び込むと。同じ人だけじゃなくてより輪を広げたいなと思って。だから写真展ですね。SNS もちょっと力入ってないからやろうと思うんですけど、目的は最終的にはそういったリアルな場にいかに呼び寄せるかっていうか、言い方悪いですけど、つなげるか(P12)。

先に示した協力者 P1 の場合、【不特定の観衆】は自らの写真表現を伝える相手であった。それに対して協力者 P12 は、自らの写真を媒介に【不特定の観衆】が集い、コミュニケーションすることで生まれる【他領域への関与】に深い面白さを見いだしたのである。

#### 4.3.4 師匠（実践共同体）

ここまで見てきたように、興味の深まりを可能にした実践ネットワークには【刺激的な隣人】と【不特定の観衆】があった。協力者 P5, P8, P9, P11, P12, P14 の 6 人の場合、興味を深めたきっかけに実践ネットワークのみが登場している。それに対し、協力者 P1, P7 の場合、興味を深めたきっかけに実践ネットワークだけでなく実践共同体も登場していた。その実践共同体とは、表 4.7 に示す【師匠】である。

【師匠】は「定期的にあマチュア写真家と交流する中で、目標となる写真活動を示し、機材の選び方や撮影の仕方の教授なども行う他の写真家」を指す。表 4.7 に示した協力者 P7 の場合、【記録と記憶】から深めた興味である【観衆からの反応】【被写体の魅力】の追求は、SNS 上での【不特定の観衆】の存在によって可能になっていた。だが、そもそも協力者 P7 が SNS に写真を投稿するようになったのは、【師匠】を模倣する一環としてであった。

2013 と 14 年の間に就活でインターンに行き、その時に会った人に、大阪の人なんですけどカメラを仕事、バイトでカメラをやってる人がいたんですよ。自己紹介の時に「カメラ好きです」って言ったら声掛けてきてくれて、「カメラ好きなの？」っていう感じで声を掛けてきてくれて、「今度休み、みんな

なで、みんなでというかインターンのメンバーで誘って、ふたりは写真持ってきて、撮り合いっこしようよ」みたいな話になって、カメラの知識とか速度の話とかあんま詳しくなかったんですけどその時は、そこから速度の勉強とか、シャッタースピードの話とか、アングルの話とか、加工の話を見せてくれて、で、その人がインスタで写真を上げてる人だったので、そこからその人を見てると「色々な人に写真を見てもらうって楽しそうだな」とか「もっとこういう撮り方をしたい」とか思い始めたのがきっかけで、結構のめり込みましたね。その人とたぶん出会わなければ、そんなに写真に固執することもなかったですし「ただ撮ればいいかな」とか思ってたんですけど、自分の撮った写真をその人に褒めてもらえて、もっとちょっと頑張ってみようかなみたいな思ったのは結構大きいですね。

本格的にカメラをやっている人だったっていうのもあったんですけど、知識の量が友人と違って、カメラを勉強するためのサイトとかも教えてくれましたし、師匠みたいな人なので、どちらかと言えば友人と一緒に楽しむっていう、良い写真撮れた、見せ合いっこ、っていう感じなんですけど、その人に関してはスパルタ教育みたいな。

——その人も教えたいんだ。

教えるの好きみたいで、「カメラにどんどんハマってくれることがうれしい」って言ってたので、たぶんそれでうれしくなって教えてくれていたのかなっていう感じはありますね。

——知らない人からいいね付くのが面白いとかも直接 SNS に出会って知った面白さっていうよりもその人が SNS を使ってたから。

私もやってみたいっていう。ハッシュタグとか色々あるじゃないですか。カメラ好きの人、みたいな。その人もそれをやっていて、「あっこういうタグあるのか」っていうのを知ってちょっとまねし始めたらやっぱ色々な人から見てもらえるようになったとかあったので。

——すごいですねそんな出会い。

そのためにインターンやったんじゃないかな（笑）（P7）。

協力者 P7 は【師匠】の影響で SNS に写真を投稿するようになり、その結果として【不特定の観衆】からフィードバックを得られたのである。指導を受けながら共同的に写真活動に打ち込む【師匠】との関係は、アマチュアオーケストラ団員にとっての所属団体や個人教師との関係性に近い。

協力者 P1 も【不特定の観衆】に出会うことで「感情の伝達」「観衆からの反応」へ興味を深めた写真家である。彼女が写真表現を意識するようになったり、SNS へ写真投稿をするようになったりしたきっかけにも、【師匠】からの影響があった。

社員寮の人たちがみんな写真撮るのが好きなんでいっぱい撮ってて、その中で何枚も「あ、すごいこれきれい」とか「何これ」と思うような写真に、何枚も集中的に会ったんですよ。それで「自分もこういう撮り方したい」。別にカメラのレンズの良さあしじゃなくてちゃんと調整なり何なりすればある程度そういう写真は撮れるっていうのも分かって、「じゃあやったらいいじゃん」。自分の写真も撮ってもらったことがあったんですけど、それがすごい良い感じで、「あーこういう撮り方もできるんだな」みたいな、結構感動して。人の写真いっぱい見たってのはあるんでしょうねきっと。しかも身近な人。だから別にプロの人とかじゃなくて身近で普通に同じ空間で撮ってて「この人の写真なんでこんなに素敵なの」みたいな（笑）。

——見ただけじゃなくてどう撮ったの、みたいなもの。

そうそうそう、そんな感じです。「え、今のこれってどうやったの」とか「どこいったの」とか、「こ



れってどういう意味だっけ」みたいな。っていうのを横で一緒に教えてもらいながらできたので。それが良かったんじゃないかな。例えば「今これこう撮りたいんだけど、この設定でいいと思う？」とか聞いて、「いやもうちょっとこうした方がいいよ」とか、そういうの教えてもらえるから。それはすごい良かった。

インスタとかも結構みんながやってたからというのはありますね。寮の人たちみんな、すごいインスタやってるんで（笑）。

——そうなんだ。もともとは。

「あーそっかそんな感じで載せるかー」って思い始めたのはそこ。

——載せ方とかも。

うん。載せ方、それで結構色んな人に見てもらってことをやってる。ただ、みんなは結構写真専用アカウントみたいなつくったりするんですけど私はそこまで行ってない（P1）。

協力者 P1 と P7 が興味を深めるきっかけには、【不特定の観衆】との出会いを可能にした【師匠】の存在もあった。アマチュア写真家は実践共同体を介して実践ネットワークと関係性を結ぶ場合もあるようだ。

## 4.4 興味の深まりを可能にした行為

アマチュアオーケストラ団員の分析と同様に、アマチュア写真家の興味の深まりがなぜ可能になったのかを説明するには、実践ネットワークの存在だけでなく、実践ネットワークと共に写真家が行った行為も示す必要がある。以下では、どのような行為が興味の深まりを可能にしていたのかを明らかにしたい。

### 4.4.1 行為の分析過程

実践ネットワークが興味の深まりを可能にしていた 8 人（協力者 P1, P5, P7, P8, P9, P11, P12, P14）を取り上げ、前節でも注目した「いまの興味へ深まったきっかけは何でしたか」という質問への回答が語られている部分に対して、実践ネットワークや実践共同体を表すコードだけでなく、どのような行為が行われていたのかを表すコードも付与していった。

例えば、協力者 P8 が【作家性の確立】へ興味を深めたきっかけには、【刺激的な隣人】との次のような行為があった。

——どういう写真上げているんですか周りの人は。

人が多いですね。結構人が中心で後ろにどういう所にいます、みたいな感じなんですけど。とにかくその人がかっこ良く写ってるみたいなものが多くて。印象に残っているのと言うと。さっきの良い写真って何ですかみたいな話もありますけど、趣味って一面では承認欲求みたいなど絶対あるじゃないですか。そうすると自分がいるコミュニティの中でどういうのが評価されてるっていうところに引っ張られるっていうのはあると思いますね。その中で、この写真いいねって言われてたら、そういうの自分も撮ってみたいと思うっていうところですかね。

——Facebook のカフェ周辺にいた人たちがいいねって言ってる写真を目指したい。

そうですね。ただそれを目指したくもないと思ってる部分もあるんですけど、はい。

SNS による影響として、こんな写真が撮りたいってだけでなく、周りの人、プロからアマまで色ん

な人がいるんですけど、その中で自分ってどれくらいの位置付けかなとかそういうのも見えるようになってきて。この人より良い写真撮れてるな、とか。でもこの人みたいな写真は撮れへんな、とか。そういうのが見えやすいついていうのも一つ SNS の影響としてはあると思いますね (P8)。

かつては〔記録と記憶〕を興味対象にしていた協力者 P8 は、Facebook 上に投稿される【刺激的な隣人】の写真を目にすることで、そのような写真を撮ってみたいと思うようになっていた。そこで、ここでの行為には、生田 (1987) を参考に〈威光模倣〉というコードを付与した。

同時に、協力者 P8 の語りには、【刺激的な隣人】をただ〈威光模倣〉するだけでなく、それと差別化したという課題意識も見て取れる。実際、アマチュア写真家の多くは、実践ネットワークや実践共同体と共に行為するだけでなく、写真表現を独自に模索することで興味を深めていた。それゆえ、こうした単独で行われる行為にもコードを付与した。

#### 4.4.2 刺激的な隣人との行為

以上の分析の結果、8人の写真家による興味の深まりを可能にした行為として、表 4.8、表 4.9、表 4.10 に示す行為が特定された。以下では、まず【刺激的な隣人】と共に行われていた〈威光模倣〉と〈集合的な単独制作〉について述べる。

##### 威光模倣

〈威光模倣〉は表 4.8 に示した通り「他の写真家の活動や作品を目にした際に鮮烈な印象を受け、自分もそのような写真を撮りたいと思い、模倣すること」を指す。すでに分析過程でも示したように、協力者 P8 は【刺激的な隣人】が Facebook に投稿する写真を見て、それを〈威光模倣〉したいと考えていた。同様に、表 4.8 に示した協力者 P5 の場合、〈威光模倣〉の対象となる写真は Flickr 上に存在していた。

その時から Flickr は調べたら出てきたんで、Flickr に上がってる写真はちらほらアップする前には見てたと思います。

——この中に結構夜景の写真が上がってた。

そうですね、東京とか大阪とか日本の地名入れてみると結構出てきたり。日本の夜景とか HDR とかグループがあったんで、そのグループの中に上がっている写真とかを見て、こういう加工という写真が撮れるんだなっていうのは見て、勉強しました。

——ほかの夜景以外のやつには惹かれなかったんですか。

あとは花とかですかね。季節の桜とか紅葉とか、そういった季節ものの花とか植物の写真も見てたと思います。

——でもやっぱり夜景が一番。

そうですね、加工メインになっているので加工しがいがあるなど。

——夜景って加工しがいがあるんですか。

ただ撮るだけだと暗い写真になるんで、それも Lightroom とかでぼちぼちやっていくと、ポスターの写真のような夜景に簡単にできるので。HDR 合成ってやつをすると暗い写真と明るい写真で合成するんでいい感じになるんで、これはウケがいいなど。

最初は普通に撮っていたんですけど、色んなサイト見ると普通に撮ったようじゃあり得ないぐらいき

表 4.8 : 興味の深まりを可能にした行為 (刺激的な隣人, 不特定の観衆)

実践ネットワーク	行為	該当者	定義 発話例
刺激的な隣人	威光模倣	P5, P8, P14	他の写真家の活動や作品を目にした際に鮮烈な印象を受け、自分もそのような写真を撮りたいと思い、模倣すること (生田 1987)  『どうということやってんのかなー』って調べてみたら Photoshop だったり Lightroom っていうのを使ってるのがあったんで、『じゃあ自分も使ってみようかな』ってのがきっかけですね (P5)
	集合的な単独制作	P9, P11	複数人で写真を撮り歩きに出掛けるが、撮影地では各々が好きなように撮影すること  「たまに車乗り合わせたりして行ってたんで、行く場所一緒なんですけど、みんなそれぞれ好きなように撮って」(P9)
不特定の観衆	発表による反応獲得	P1, P5, P7 P12, P14	SNS への投稿や写真展の開催などによって撮影した写真を発表し、それに対する観衆からの反応を得ること  「何気ない日本の写真とか上げるとよく見てくれるみたいなのが書いてあるところがあったんで、じゃあ普通に上げるなら他のサイトより Flickr に上げたほうがみんな見てくれるかなと思って」(P5)

れいに写っていたり、鮮明に写っていたり、青かったり赤かったりしたんで。「どうということやってんのかなー」って調べてみたら Photoshop だったり Lightroom っていうの使ってるのがあったんで、「じゃあ自分も使ってみようかな」ってのがきっかけですね。2016 年あたりですか。加工すると結構便利だになってその時気付いてずっと使ってる感じですね (P5)。

ももとは [カメラの機能] に興味を持っていた協力者 P5 だが、Flickr に投稿されていた写真を〈威光模倣〉することを通して、夜景という [被写体の魅力] を味わいながら、[観衆からの反応] を想定した写真の加工を楽しむようになっていたのである。

#### 集合的な単独制作

〈集合的な単独制作〉は表 4.8 に示した通り「複数人で写真を撮り歩きに出掛けるが、撮影地では各々が好きなように撮影すること」を指す。表 4.8 に示した協力者 P9 の場合、カメラ部の [刺激的な隣人] と撮り歩きに出掛ける際には、行き帰りの交通手段を共有しつつも現地では各自が自由に撮影を行っていた。こうした〈集合的な単独制作〉によって [偶然性] へ興味を深めたのは、写真家ごとの着眼点の違いやその意外性に出会えるからであった。

そうですね。たまに車乗り合わせたりして行ってたんで、行く場所一緒なんですけど、みんなそれぞれ好きなように撮って。そういうのをちょくちょくやってまして。同じ場所行っても全く着眼点が違って、後でできたものを見せ合うと「えっこんなのあったっけ」みたいなのを撮ってる人がいたりとか。そういうのがすごい面白いなと思って。いい集まりなんだなって感じがしましたね。

できたものだけじゃ重要じゃなくて、同じ場所にいる、同じものをテーマに、別にテーマこれですって決めるわけじゃないですけど必然的に同じ場所にいるので同じテーマにはなりがちなんですけど、そのプロセスを共有した結果出てきたものが全然違うと、驚きが大きいですね。同じ入り口に入って、ゴールへはこうやったら行けますよってみんな同じことを教えられたとするじゃないですか。でもみんな別々の場所から出てきた、みたいな。その入り口から出口に至るまでのこの部分が、人それぞれ違って。すげえ面白いなって思った記憶はありますね。

——じゃあやっぱ一緒に撮りに行くっていうのも含めないと感じられない。

そうですね、その感覚は一緒に撮りに行って。プロセスを共有する、時間とか場所とかを共有した結果、出てきたものが各々個性的だとめっちゃくちゃ面白いですね。結果だけ見ると得られない気付きのような気がします (P9)。

一方、協力者 P11 も写真教室で出会った仲間という【刺激的な隣人】との〈集合的な単独制作〉が興味を深めるきっかけになっていた。ただ、彼の場合、他者が撮影した写真を見ることについては、特に意味を感じていなかった。

そんな深い付き合いでは、他の人は深いかもしれないですけど。自分は深くは、付いて離れずみたいな。たまに連絡来て「今度なんか撮りに行こうよ」とか。で、撮りに行く場合もありますし。後は、一人企画する人がいるんですけど、その人が企画してくれて「撮りに行きませんか」って言うので。スケジュールが合ったら「じゃあ行きます」みたいな。そんな感じですね。

教室っていても1週間に1回とかの教室だったんで、「今日飲みに行きませんか？」みたいなことはしなくてですね。

それで仲間内とかで写真を撮りに行ったりとかして。工場自体が好きなんで、工場写真を撮って、煙の揺れが面白いと思ってからそれから、そういう自然体のもの。

動くきっかけは仲間たちがつくってくれて。だけれども撮りに行ってもその中の写真追求ってというのは自分でしかできないので。和気あいあいと撮るのも好きなんですけど、撮りに行くんだったら集中して撮りたい。あまり写真の見せ合いっこってというのは好きじゃないんですよ。人に見せたいっていうのと矛盾しちゃうんですけど。終わった後に「今日のイチ推し写真どれ？」とかっていう見せ合いっこはそんなに。「後で載せるんで」。

——自分の中で内省で。

でも人の付き合いで見せちゃいますけど (笑)。「今日これですかね」って見せちゃうんですけど (P11)。

協力者 P11 にとっては、【刺激的な隣人】の誘いによって写真を撮りに出掛ける機会を得たことが重要であった。〈集合的な単独制作〉に出向き、そこで自分が面白いと思う写真を単独で見つけ出す中で、[被写体の魅力] や [撮影への没入] へ興味を深めていったのである。

### 4.4.3 不特定の観衆との行為

【不特定の観衆】と共に行われた行為は表 4.8 に示した〈発表による反応獲得〉であった。

#### 発表による反応獲得

〈発表による反応獲得〉とは「SNS への投稿や写真展の開催などによって撮影した写真を発表し、それに対する観衆からの反応を得ること」を指す。表 4.8 に示した協力者 P5 の場合、もともとは [カメラの機能] を興味対象にしていたが、せっかく写真を撮ったのだから公開しておこうと思い、Flickr に写真を発表するようになった。Flickr の【不特定の観衆】からは必ずしも反応をもらえなかったが、だからこそ〈発表による反応獲得〉ができた際に、[観衆からの反応] の面白さを感じたという。

Flickr はちゃんとした写真を上げないと誰も見てくれないし、誰もいいね的なのも押してくれないので、「ちゃんと良い写真上げないとだめだな」という励みというか。昔は色々 1 回 4, 5 枚とか上げてて、一切見てくなくて、その中の一つだけはとても見てくれるとかいうのがあったんで。例えば 10 枚上げたとして、自分で撮ると 10 枚とも良く見えるんですけど、実はその一つだけしか良くなかったっていうのが結構あったんで。自分目線というか他の人から客観的に見てもらえるのがいいかなと思いました。Instagram はみんな、上げれば取りあえずファッションいいねのようにいいねくれるしコメントくれるんで、ほんとに良いのかどうか、「これそんなにいいね、よく付けるな」と自分で上げるとよく思います。「これ良くないだろうけど、みんないいねしてくれるな」と思いながら。

——こういうやつがいい写真なんだっていうの言語化できます？ 10 分の 1 のやつは。

今のとこいいねとかコメントもらったやつだと、自分で狙った写真より、これ絶対いいだろって思った写真の後ぐらいに撮った何気ないやつが、結構良かったりします。「これだ！」って本命上げた後にひょろっと「ついでに上げとこ」って思ったやつが良かったりすることが多かったですね。一番よく見られたやつが…彼岸花。これが今のとこ見られて。最初、こっちの阿りがよく撮れたからこれも上げつつこれも上げてこっちの方がよく見られるだろうと思ったんですけど、こっち 700 ぐらいでこっち 7000 ぐらいになったんで。これも特に狙ったわけでもなく、ついでに連写してる時に撮れた一枚だったんで。これかよ！って思いながら。

——どこがウケたんですかねえ。

ちょうど季節だったのと、Flickr なんて外国の人が日本がどういふとこなんだろうって調べることが多いからか。季節モノが見られることが多いんで。たまたまのタイミングで撮れたやつが一番いいのかなと思います。きっとプロの方は狙ってそのいいやつは撮れるんだと思いますけど、アマチュアなのでたまたまベストショットが撮れたらいいのができるって感じですかね。今のところは (P5)。

〈発表による反応獲得〉は、協力者 P5 のように Flickr で行うこともあれば、協力者 P1, P5, P14 のように Instagram で行うこともあった。また、協力者 P12 のように自らギャラリーで写真展を開催することで反応を獲得する場合もあった。SNS での発表はデジタル写真を保存した「ついで」にできるため、写真展の開催に比べれば発表に挑む障壁は低いと考えられる。

表 4.9：興味の深まりを可能にした行為（師匠）

実践共同体	行為	該当者	定義 発話例
師匠	威光模倣	P1, P7	他の写真家の活動や作品を目にした際に鮮烈な印象を受け、自分もそのような写真を撮りたいと思い、模倣すること（生田 1987）  『あ、すごいこれきれい』とか『何これ』と思うような写真に、何枚も集中的に会ったんですよ。それで『自分もこういう撮り方したい』（P1）

#### 4.4.4 師匠との行為

ここまでは実践ネットワーク（【刺激的な隣人】【不特定の観衆】）と共になされた行為を示した。ここからはそれ以外の行為を示したい。実践共同体である【師匠】と共になされた行為は、表 4.9 に示した〈威光模倣〉であった。

##### 威光模倣

〈威光模倣〉はすでに【刺激的な隣人】との行為としても示したように、「他の写真家の活動や作品を目にした際に鮮烈な印象を受け、自分もそのような写真を撮りたいと思い、模倣すること」である。【刺激的な隣人】の〈威光模倣〉とは、面識や交流があまりない写真家の作品や行為を、メディアを通じて模倣することを意味していた。それに対して【師匠】の〈威光模倣〉は、ふだんから写真を教えてもらっている写真家の作品や行為を模倣することである。

例えば「4.3.4 師匠（実践共同体）」にも示したように、協力者 P1 や P7 は【師匠】の写真や SNS への発表行為を〈威光模倣〉していた。

社員寮の人たちがみんな写真撮るのが好きなんでいっぱい撮ってて、その中で何枚も「あ、すごいこれきれい」とか「何これ」と思うような写真に、何枚も集中的に会ったんですよ。それで「自分もこういう撮り方したい」。

インスタとかも結構みんながやってたからというのはありますね。寮の人たちみんな、すごいインスタやってるんで（笑）（P1）。

私もやってみたいなっていう。ハッシュタグとか色々あるじゃないですか。カメラ好きの人、みたいな。その人もそれをやっていて（P7）。

〈威光模倣〉は【刺激的な隣人】が対象であろうと【師匠】が対象であろうと、模倣という点では同じ行為である。ただし【師匠】を〈威光模倣〉する場合には、模倣をやり遂げる方法まで教授してもらえる点が特徴である。

そういうのをしようと思ったときに「あーちゃんと勉強しなきゃ駄目だな」と思って。周りに詳しい人がたまたま社員寮とかにいたんで教えてもらいながら。1人プロのカメラマンの子もいるんですよ。寮

表 4.10：興味の深まりを可能にした行為（単独）

行為	該当者	定義 発話例
表現の自己探索	P1, P5, P8 P11, P12, P14	時に書籍やウェブの情報を参考にもしながら写真による表現方法を自ら模索すること  「技術的なところもちろん本とかで情報は入れるんですけど、それだけじゃなくて過去 100 年前とか 50 年前とかそういう頃からどういう写真が撮られてきたのかとか。そういうのも最近では興味を持って勉強してて、その中でどういうのを撮りたいかっていうのは、できてくのかなとは思ってますけど」（P8）

の子じゃないんですけど、その子のお友達でよく来てくれる子がアメリカ人の子なんですけど日本で写真家をやってて、結構その子に教えてもらったりしながら（P1）。

やっぱここの、でかいです。存在は、レゴあるじゃないですか。レゴ買ってきて、レゴを置いて、レゴ視点の世界みたいな。レゴから見た世界なのをテーマにしてお互い撮ってたんですよ。人形置いて、遠近法とかで。砂浜にレゴ置いて、人形 2 つ手つないで置いて。ちょっとカメラのレンズの位置を下の方にして、下から上に撮ってくと、レゴが海を見てみたいみたいな感じの写真とか撮ってたりして。めっちゃ面白いと思って。そっからぬいぐるみ、結構いま、ぬいぐるみの視点の写真とか、ダッフィーとかよくあるじゃないですか。そういう感覚で撮るのも面白いなと思って。どンドン色んな撮り方とかやったら面白いんじゃないかっていうのもきっかけで、のめり込んでのめり込んで、みたいな（P7）。

逆に言えば、【刺激的な隣人】を〈威光模倣〉するためには、写真家本人による努力が求められる。そのため、アマチュア写真家が興味を深める過程では、実践ネットワークや実践共同体が関与しない単独行為も行われていた。

#### 4.4.5 単独行為

単独行為として行われていたのは表 4.10 に示した〈表現の自己探索〉である。

##### 表現の自己探索

〈表現の自己探索〉とは「時に書籍やウェブの情報を参考にもしながら写真による表現方法を自ら模索すること」を指す。いわゆる独学である。例えば表 4.10 に示した協力者 P8 は、【刺激的な隣人】を〈威光模倣〉する一方で、「ただそれを目指したくもないと思ってる部分もある」と語っていた。そのため、彼が【作家性の確立】へ興味を深める過程には、単なる模倣にとどまらないために、写真表現を自ら模索する行為が含まれていた。表 4.10 に示した「技術的なところもちろん本とかで情報は入れるんですけど、それだけじゃなくて過去 100 年前とか 50 年前とかそういう頃からどういう写真が撮られてきたのかとか。そういうのも最近では興味を持って勉強してて」という語りにそれが表れている。

同様に、協力者 P5 も Flickr で見つけた【刺激的な隣人】を〈威光模倣〉するために、〈表現の自己探索〉を

行っていた。

いやーもう調べて、本で加工の仕方とか調べつつ、Lightroomとか写真の撮り方から加工の仕方とか一通り本は読んでます。

——ネットのやつだけだとこういう写真撮りたいなは分かってても、どう撮るかまでは分かりづらいですか。

ちょっと分かりづらいですね、うん。結果ばかり書いてることが多くて、結局どうやったんだらうってのが分からないことが多かったんで。本とかだと、最初まずこういう例があって、ここをこう変えてこう変えてこう変えて、最終的にこうなります、だったり。写真があって「どこが悪いでしょう」という例とかも書いてることは本の方が多かったんで。本で勉強した方が多いですね (P5)。

【刺激的な隣人】はあくまで自分の撮影した写真をSNSに投稿しているだけであり、そこに教育的な意図はない。どんな写真が撮れたのかは発表しても、どうやって撮れたのかをわざわざ説明することはないだろう。それゆえ【刺激的な隣人】の写真を再現するためには〈表現の自己探索〉が必要になる。

他にも協力者P11は、写真教室で出会った【刺激的な隣人】の誘いに応じて〈集合的な単独制作〉に出掛けたが、その場で「被写体の魅力」の面白さに気付いたのは、〈表現の自己探索〉によってだった。

——ぶっちゃけ教室で得たものって、先生と仲間だったらどっちの方が大きいですか。

あーでも仲間じゃないですかね。先生って、自分の教わってた先生が、自分の教室で最後だったんですよ。だからもう連絡も取ってないし。

——スキルを教わってそれでおしまいみたいな。

そうですね、教わっただけ。

——仲間の方は今でも続いてて。

そうですね。

教室に行ってカメラを使いこなせるようになって、それで色々撮るようになってからですかね。自分の中で何を撮っていいのか分からないまま色々自然を撮ったりとか。その中で見つけてきたって感じですかね (P11)。

【刺激的な隣人】の影響を受けつつも、〈表現の自己探索〉が最終的に興味の深まりを可能にしたのである。

また、〈表現の自己探索〉は【不特定の観衆】の影響によってもなされる。協力者P14はInstagramにフィーチャーされる写真を撮るという、[観衆からの反応]と[作家性の確立]の複合的な興味を深める際に、次のような〈表現の自己探索〉を行っていた。

——世界観に合う写真ってどうやってつくっていくんですか。

つくっていくのは…ほかにSNSでPinterestとかTumblrっていうのがあるんですけど、それで自分が撮りたいものだったり、例えばフィーチャーされたいコミュニティに評価してもらえそうなものを暇な時にチェックするんですよ。例えばこの場所で一から撮影を自分の感性でやってくれて言っても、到底撮れないので。そういったものをじゃあどういう場所で、どういう時間にどういう人で撮ったらいいかとかを考えて。練っていくプロセスがありますね (P14)。

〈発表による反応獲得〉の裏にはこうした試行錯誤が含まれるのである。



表 4.11：興味の深まりを可能にした実践ネットワーク・実践共同体および行為

趣味縁		行為	該当者
実践ネットワーク	【刺激的な隣人】	〈威光模倣〉	P5, P8, P14
		〈集合的な単独制作〉	P9, P11
	【不特定の観衆】	〈発表による反応獲得〉	P1, P5, P7, P12, P14
実践共同体	【師匠】	〈威光模倣〉	P1, P7
(単独)		〈表現の自己探索〉	P1, P5, P8, P11, P12, P14

## 4.5 実践ネットワークは興味の深まりをいかにして可能にするか

以上の分析によって、アマチュア写真家がどのような対象へ興味を深めたのか、その時、趣味への参加の仕方にどんな実践ネットワーク（および実践共同体）と行為が織り込まれていたのかが明らかになった。これらの結果を基に以下で考察を行い、本章の問いである「趣味人の興味の深まりは、実践ネットワークを織り込んだ趣味への参加の仕方によって、いかにして可能になっているのか」に答えたい。

まず、これまで興味対象、実践ネットワーク（および実践共同体）、行為に分けて記述してきた分析結果を統合する。表 4.11 は、表 4.8、表 4.9、表 4.10 に分けて記載していた実践ネットワークとの行為、実践共同体との行為、単独行為をまとめたものである。また、表 4.12 は写真家ごとに経験していた興味の深まりと、それを可能にした実践ネットワーク・実践共同体と行為を一覧にしたものである。これらの表に示されているように、アマチュア写真という趣味において、実践ネットワークは【刺激的な隣人】や【不特定の観衆】として興味の深まりを可能にしていた。その一方で、実践ネットワークだけが興味の深まりを可能にしたのではない。実践共同体との行為や単独行為も含めて興味の深まりが可能になった場合もしばしばあった。

あらためて実践ネットワークの特徴を振り返ると、「2.4.3 本研究の方針②：興味の深まりを可能にする趣味縁に焦点化する」で定義したように、実践ネットワークは SNS 上のゆるやかな関係に代表される「共同かつ持続的な従事は行わないものの間接的あるいは偶発的なコミュニケーションによって実践を織り成す関係性」であった。実践ネットワークの関係にある趣味人は実践共同体のように一つの事業を共同で成し遂げようとするわけではない。だが、類似した趣味を行っているために間接的・偶発的なコミュニケーションを取り、普段の活動では得られない情報やアイデアを得ることができる。【刺激的な隣人】や【不特定の観衆】はこうした弱い紐帯としての性質を帯びている。以下では、それぞれの実践ネットワークがいかにして興味の深まりを可能にしたのかを考察したい。

### 刺激的な隣人

まず【刺激的な隣人】は「同じ趣味を追求する多様な趣味人の存在を可視化し、それによって個人の探究を触発したりそれ自体が興味対象となったりする」ことで興味の深まりを可能にしていた。SNS に投稿された様々な趣味人の作品を〈威光模倣〉したり、お互いがどんな活動をしているのかがある程度うかがえる近さで〈集合的な単独制作〉をしたりすることは、自分は他者と比べてどんな興味を追求したいのか、そのために何を習得すればよいのかを考えさせる契機となる。

〈威光模倣〉の対象となる【刺激的な隣人】は、Flickr（協力者 P5）、Facebook（協力者 P8）、Instagram

表 4.12：写真家ごとの興味の深まりとそれを可能にした実践ネットワーク・実践共同体および行為

ID	興味対象（深まる前）	→	趣味縁	行為	→	興味対象（深まった後）
P1	〔社交〕	→	【師匠】 【不特定の観衆】 （単独）	〈威光模倣〉 〈発表による反応獲得〉 〈表現の自己探索〉	→	〔感情の伝達〕 〔観衆からの反応〕
P5	〔カメラの機能〕	→	【刺激的な隣人】 【不特定の観衆】 （単独）	〈威光模倣〉 〈発表による反応獲得〉 〈表現の自己探索〉	→	〔観衆からの反応〕 〔被写体の魅力〕
P7	〔記録と記憶〕	→	【師匠】 【不特定の観衆】	〈威光模倣〉 〈発表による反応獲得〉	→	〔観衆からの反応〕 〔被写体の魅力〕
P8	〔記録と記憶〕	→	【刺激的な隣人】 （単独）	〈威光模倣〉 〈表現の自己探索〉	→	〔作家性の確立〕
P9	〔カメラの機能〕	→	【刺激的な隣人】	〈集合的な単独制作〉	→	〔偶然性〕
P11	〔記録と記憶〕	→	【刺激的な隣人】 （単独）	〈集合的な単独制作〉 〈表現の自己探索〉	→	〔被写体の魅力〕 〔撮影への没入〕
P12	〔観衆からの反応〕	→	【不特定の観衆】 （単独）	〈発表による反応獲得〉 〈表現の自己探索〉	→	〔他領域への関与〕
P14	〔観衆からの反応〕	→	【刺激的な隣人】 【不特定の観衆】 （単独）	〈威光模倣〉 〈発表による反応獲得〉 〈表現の自己探索〉	→	〔観衆からの反応〕 〔作家性の確立〕

（協力者 P14）といった SNS において可視化されていた。「色んなサイト見ると普通に撮ったようじゃあり得ないぐらいきれいに写っていたり、鮮明に写っていたり、青かったり赤かったりしたんで」（協力者 P5）、「この写真いいねって言われてたら、そういうの自分も撮ってみたいと思う」（協力者 P8）、「影響は受けますね。どうやって撮ったのか、とか。どういう視点でやってるのかとか。作品もそうですけど。でもコメントより作品の方が多いかと思いますね」（協力者 P14）といった語り表れているように、【刺激的な隣人】とは直接的なコミュニケーションはなく、作品を見ることを通した間接的な触発が起きている。

複数人で撮り歩きに出掛ける〈集合的な単独制作〉（協力者 P9, P11）の場合は直接的なコミュニケーションを伴う。一方で、そこで何らかの教え合いが起きるのではなく、自律して活動することに意味があった。「行く場所一緒なんですけど、みんなそれぞれ好きなように撮って。そういうのをちょくちょくやってまして。同じ場所行っても全く着眼点が違って、後でできたものを見せ合うと『えっこんなのあったっけ』みたいなのを撮ってる人がいたりとか。そういうのがすごい面白い」（協力者 P9）、「動くきっかけは仲間たちがつくってくれて。だけれども撮りに行ってもその中の写真追求っていうのは自分でしかできないので。和気あいあいと撮るのも好きなんですけど、撮りに行くんだったら集中して撮りたい」（協力者 P11）と語られているように、ある程度の近さで個々の撮影が行われているからこそ、個人的興味を追求しながらも互いに触発し合う関係性になっている。

一方で、当の【刺激的な隣人】はそうように触発することを意図してはなかった。趣味の成果を SNS に投稿したり、互いに近くで趣味に打ち込んだりすることが、「結果的に」他の趣味人を触発するのである。それゆえ、「3.5 実践共同体は興味の深まりをいかにして可能にするか」で見た実践共同体としての【既存の所属団体】のように、共同の事業として新たな挑戦課題に取り組むことを「要求」することもない。あく

まで個々の趣味人が、個々の趣味に打ち込んでいるだけである。

だからこそ【刺激的な隣人】に触発された趣味人の多くは、単独行為として〈表現の自己探索〉を行うことで最終的な興味を深めていく。例えば、そのやり方は「本で加工の仕方とか調べつつ、Lightroom とか写真の撮り方から加工の仕方とか一通り本は読んでます」（協力者 P5）、「過去 100 年前とか 50 年前とかそういう頃からどういう写真が撮られてきたのかとか。そういうのも最近に興味を持って勉強してて」（協力者 P8）というようなメディアを使った独学である。あるいは、「自分の中で何を撮っていいのか分からないままで色々自然を撮ったりとか。その中で見つけてきた」（協力者 P11）というような、現場で撮影を続ける中での試行錯誤の場合もある。こうした〈表現の自己探索〉の中で、[被写体の魅力] や [作家性の確立] [撮影への没入] といった深い興味対象、新しい趣味の面白さが見いだされるのである。

#### 不特定の観衆

【不特定の観衆】は「活動成果を発表した趣味人に対して反応を返すことで、個人の探究を触発したりそれ自体が興味対象となったりする」ことで興味の深まりを可能にしていた。〈発表による反応獲得〉はそれ自体が興味対象となるだけでなく、趣味の成果が観衆に受容されるために何をすればよいか考えさせる契機にもなる。そうした探究によって新たな興味対象が見いだされる場合もある。

例えば、協力者 P1 は Instagram に投稿した写真に対して「24 時間以内にみんなからフィードバックが来るっていうのが面白い」と語っていた。これは【観衆からの反応】そのものが興味対象になっていることを意味する。

同時に、協力者 P1 は反応をもらえるならばどんな写真を投稿してもよいとは考えていなかった。むしろ、【不特定の観衆】の存在を意識しながら【感情の伝達】ができる写真を撮ることが興味対象になっていた。「ただ見せるじゃなくて何か伝えたいとか、これが良かったって思った時に、それが良くなって伝わるような撮り方をしなきゃいけないじゃないですか。それが引き立つような撮り方とか。それをちゃんとしようと思った」という語りにそれが表れている。

【不特定の観衆】から反応を得ることは【観衆からの反応】へ興味を深めさせるだけでなく、〈表現の自己探索〉（協力者 P1, P5, P12, P14）を誘発することもある。【刺激的な隣人】の場合と同じく、【不特定の観衆】に触発されて独学や試行錯誤が行われるのである。例えば、「SNS で Pinterest とか Tumblr っていうのがあるんですけど、それで自分が撮りたいものだったり、例えばフィーチャーされたいコミュニティに評価してもらえそうなものを暇な時にチェックするんですよ」（協力者 P14）という語りにそれが表れている。その結果として、新しい興味対象への関与が行われる。

【不特定の観衆】に向けた発表は、ギャラリーでの展覧会や SNS への投稿といった形式で行われていた。写真以外の趣味でも一般的に発表会は行われる（宮入 2015）。ただし、どんな場での〈発表による反応獲得〉を目指すのかは、趣味人によって異なっていた。SNS を例にすれば、協力者 P5 のように Instagram よりも Flickr の方が「ちゃんとした写真」を見てくれると考える場合もあれば、協力者 P14 のように Twitter と比べて Instagram のフィーチャーアカウントの方が「クオリティ」にこだわっていると考える場合もある。協力者 P1 の場合は、Instagram に発表した写真でも反応の良いものと悪いものがあることや、「24 時間以内にみんなからフィードバックが来る」点に面白さを見いだしていた。同じ SNS を利用していても、どのような【不特定の観衆】に対して写真を発表するかによって、得られる面白さは微妙に異なる可能性がある。それゆえ、今後は趣味縁が取り持たれる空間も、興味の深まりを可能にするアクターとして捉えるべきだろう。この点については次章でも取り上げたい。

もちろん、発表の機会が等しく【不特定の観衆】との出会いを可能にするわけではないだろう。だが、発表

表 4.13：興味の深まりを可能にした行為の組み合わせ

	師匠 威光模倣	刺激的な隣人 集会的な単独制作	威光模倣	不特定の観衆 発表による反応獲得	単独 表現の自己探索	該当者
類型 1	×	○	×	×	×	P9
類型 2	×	○	×	×	○	P11
類型 3	×	×	○	×	○	P8
類型 4	×	×	○	○	○	P5, P14
類型 5	×	×	×	○	○	P12
類型 6	○	×	×	○	○	P1
類型 7	○	×	×	○	×	P7

しなければ【不特定の観衆】と出会うようがないのも事実である。

本章では第2章で立てた「趣味人の興味の深まりは、趣味縁を織り込んだ趣味への参加の仕方によって、いかにして可能になっているのか」という問いのうち「趣味人の興味の深まりは、実践ネットワークを織り込んだ趣味への参加の仕方によって、いかにして可能になっているのか」という部分を、アマチュア写真家調査を基に答えようとしてきた。

興味の深まりを可能にした行為の組み合わせを類型化すると表 4.13 のようになる。実践ネットワークに注目した場合、【刺激的な隣人】との行為のみが興味の深まりを可能にしたケースは3件（協力者 P8, P9, P11）、【不特定の観衆】との行為のみが可能にしたケースも3件（協力者 P1, P7, P12）、【刺激的な隣人】と【不特定の観衆】との行為が可能にしたケースは2件（協力者 P5, P14）であった。そのうえで、これらの行為の組み合わせを図示すると図 4.3 のように表せる。

以上の分析結果を踏まえると、本章の答えは以下のようにまとめられる。

趣味人の興味の深まりは実践ネットワークによっていかにして可能になるのか

共同の事業には従事しないもの間の間接的・偶発的にコミュニケーションを行う実践ネットワークは、同じ趣味に打ち込む多様な趣味人の存在を「刺激的な隣人」として可視化したり、活動成果を発表した趣味人に対して「不特定の観衆」として反応を返したりすることで興味の深まりを可能にする。刺激的な隣人の存在や不特定の観衆からの反応はそれ自体が深い興味対象になるほか、深い興味を見いだす趣味人の探究を触発する。彼・彼女らは他の趣味人を触発することを意図して活動したり反応を返したりしているわけではないが、結果的に探究を触発することで興味の深まりを可能にする。こうした実践ネットワークへの関与は「SNSにおいて様々な趣味人による投稿を目にしたたり、自らも発表したりすること」や「互いの活動が目に入る程度の近さで自身の活動に打ち込むこと」「ギャラリーなどで活動成果を発表すること」として実現される。

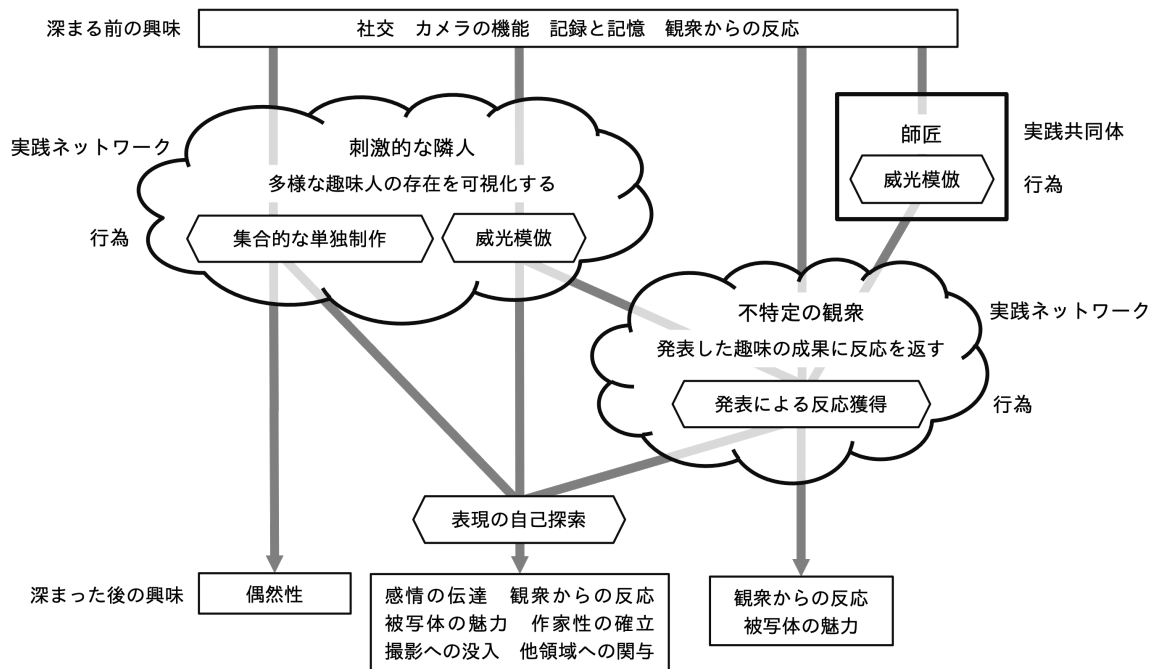


図 4.3 : 刺激的な隣人と不特定の観衆が可能にする興味の深まり



## 第5章

# 興味の深まりを可能にする趣味縁の姿

第5章では本研究の総括を行う。まず「5.1 視座と問いの再確認」では、第1章および第2章で示した本研究の課題意識や視座を振り返り、本研究が取り組んできた問いを再確認する。次に「5.2 趣味縁はいかにして興味の深まりを可能にするのか」では、第3章および第4章の調査結果を基に、本研究の問いに対する答えを結論としてまとめる。そして「5.3 楽しみを促進する社会的世界に向けて」では、本研究の結論を基に、楽しみが促進される社会的世界をつくり出すために何ができるのかを考察する。「5.4 本研究の限界と今後の展望」では本研究の限界点を示し、今後趣味に関してどのような研究がなされていくべきかを展望する。

### 5.1 視座と問いの再確認

まず「第1章 趣味を支える知に向けて」および「第2章 社会文化的学習としての興味発展への着目」において示した本研究の課題意識や視座、問いを振り返ることから始めたい。

#### シリアスレジャーとしての趣味

第1章では、趣味という言葉の多義性を確認したうえで、ロバート・ステビンスをはじめとする余暇研究者の知見に基づき、趣味を「シリアスレジャー」と捉えた。本研究による趣味の定義は以下のものであった。

- 趣味：生活時間から労働時間と必需時間を除いた自由時間において自発的に参加する余暇活動のうち、その人にとって大変価値があり、面白く、充足をもたらす中核的な活動。典型的な場合には、その活動において専門的な技能、知識、経験が習得・発揮され、活動を継続した経歴としてのレジャーキャリアが築かれていく。

シリアスレジャーとしての趣味は「専門的な楽しみ方をする余暇活動」である。それはテレビ視聴や外食のような、誰でもすぐにはできる楽しみ方ではない。活動を継続しながら経験を積むことで専門領域ならではの面白さに出会い、楽しむ活動である。例えば、草野球を楽しむには野球のルールを知り、バッティングや守備の技術を磨く必要がある。あるいは手芸を楽しむには、裁縫やミシンの使い方を覚え、制作物のデザインパターンを利用する必要がある。こうした知識や技能を持たなければ、草野球の面白さも手芸の面白さも味わえない。趣味人の専門性はプロフェッショナルに比べれば劣ったものかもしれないが、未経験者に比べれば十分専門的である。

### 社会的世界に依拠する趣味

第1章では趣味の定義に加えて、趣味を対象とした研究のレビューを行った。趣味研究は人文社会科学を横断して様々な分野に見られ、「趣味の歴史的背景」「趣味の専門的な楽しみ方」「趣味と家庭生活・仕事との対立や調整」「趣味のもたらす効果」といった主題に関する研究が行われていた。

これらの研究知見の中で本研究が目にしたのは、趣味が社会的世界に依拠して行われるということであった。

- 社会的世界：参加者が興味を持ち関与する領域に結び付いたアクター、組織、出来事、実践が織り成す、不特定で拡散した集まり。趣味の業界のこと。

趣味は個人的興味に駆動された私的な活動である。一方で、趣味は一つの文化でもある。趣味を実践する際、私たちは先人が作り上げてきたルールや様式、道具を用いたり、近い興味を持つ他者との情報交換や協力をしたりする。たとえ一人で趣味を行う場合でも、無の状態から自力で楽しむことはない。何らかの形で社会的世界を道具箱として活用するのである。

### 楽しみを促進する社会的世界の探究へ

同時に、社会的世界は趣味人によって活用されるだけではなく、社会的世界は、趣味人の楽しみ方を形づくる積極的な役割も担うのである。例えば、ジュニアホッケーの選手が他チームにトレードされたことをきっかけに、趣味を放棄した事例があった。これは、ホッケーをプレイする環境によって、楽しみが制約され得ることを示唆している。ネガティブな意味で、社会的世界が楽しみ方を形づくっているのである。

では、社会的世界は楽しみを促進することもあるのだろうか。趣味を楽しんでいる人々が現実にいる以上、そうであることは間違いない。だが、いかにして社会的世界が楽しみを促進するのかは、これまでの研究では明らかになっていなかった。楽しみ方が変化する過程をレジャーキャリアとして記述した研究は存在する。だが、なぜそれが可能になったのかにまで踏み込んだ分析は行われていないのである。

本研究は以上のような趣味研究の状況を、乗り越えられるべき問題として認識した。趣味研究が趣味を支える知となるためには、楽しみを促進する社会的世界への理解が不可欠だと考えたのである。なぜならば、楽しみは制約が取り払われるだけでなく、促進されて初めて可能になるからである。いかにして楽しみを促進できるのかが明らかではない場合、趣味を楽しめるのは、楽しみを促進する社会的世界に運良く出会った人に限られる。社会的世界への巡り合わせによって、楽しむ可能性や選択肢が限定されてしまうのである。もちろん、誰もが趣味をやらねばならない道理はない。だが、「やろうと思えばできるけどもやらない」ことと、「やろうと思ってもできないがためにやらない」ことには、大きな違いがある。

そこで、本研究は「趣味における楽しみを促進する社会的世界を分析・記述する」ことを問題関心とした。そのためには、すでに趣味を楽しめている人々に注目し、彼・彼女らがどのような社会的世界において楽しみ方を形づくってきたのかを検討することになる。一見すると「すでに楽しめている人々の研究」となるが、それによって目指すのは、これから趣味を楽しんでいける可能性を開くことである。

### 社会文化的学習としての興味発展

第2章では、問題関心を基に具体的な研究を進めるための理論枠組みを示した。余暇研究の知見から、楽しみを促進する社会的世界について記述・分析する必要性は引き出された。だが、それを遂行するための枠組みは余暇研究の内にはなかった。それゆえ、他の学術分野との融合的なアプローチを取る必要があった。

本研究が依拠したのが、学習としての興味発展を扱う学習科学である。楽しみの促進は「楽しめるようにな



る」という意味での学習と捉えられ、知識や技能の習得にはとどまらない人の変化を意味する。知識や技能を用いて「できる」ことは前提のうえで、「面白いと感じて取り組める」ようになって初めて、活動が楽しめるようになったと言えるだろう。それゆえ、興味発展に関する学習科学の枠組みに依拠することで、楽しみの促進にアプローチできると考えた。

学習科学の理論枠組みは以下のようなものであった。まず、学習科学では興味の人一対象理論に基づき、興味や興味発展を次のように捉える。

- 興味：人と特定の対象または対象領域との比較的持続的で独自の関係性。関係性自体は直接観察できない仮説構成体であるが、経験的には人がある対象または対象領域に繰り返し関与することとして観察される。またこの関係性はポジティブな感情、高い価値付け、深い知識を伴うことによって特徴付けられる。
- 興味発展：個人が新たな人一対象関係を結ぶこと。経時的にはある個人の人一対象関係が構造的に変化することとして捉えられる。

すなわち、興味とは、人が身の回りに存在する様々なモノや活動、アイデアの中でも特定の専門領域や対象に対して、ポジティブな感情を持って繰り返し関わる関係性を意味する。例えば、マラソンを趣味としているAさんは、スポーツという専門領域の中でもマラソンに繰り返し関与しており、マラソンに興味があるといえる。逆に、Aさんの周りには野球やサッカーのような様々な活動も存在しているが、そうした活動に対してAさんが注意を向けることはあったとしても、繰り返し関与することはない。つまり、Aさんは野球やサッカーに興味がないのである。興味発展とは、Aさんがスポーツという専門領域の中でも、マラソンという特定の対象に対して、ポジティブな感情を抱き、繰り返し関与ようになる過程を表す。

そのうえで問題となるのは、興味発展がいかにかに起きるか、それをどのように説明できるか、ということである。この問題に対しては、フラビオ・アゼベドやタイ・ホレットらの学習科学者が回答を与えていた。その内容は、「社会文化理論における学習」と興味発展を同一視し、他者やモノによって織り成された「実践」への参加の仕方が興味発展をいかにかに可能にするのかを説明する、というものであった。

- 社会文化的学習としての興味発展：他者やモノによって織り成された実践への参加の仕方によって可能になる興味発展。

従来の教育心理学・発達心理学では興味発展を「発達」と見なし、年齢やライフイベント（e.g. 進学）に応じて興味の変化を説明していた。だが、社会文化理論に依拠する学習科学の場合、人々の活動の仕方やモノの使い方、他者との関わり方の中に、人が特定の対象に繰り返し関わるようになる契機を見いだす。例えば、Aさんが日常生活の中でマラソンと接触するのはどのような場面か、そこで誰とどのようにマラソンを体験した結果、面白いと思うようになるのか。こういった事柄に注目することで、いかにかにして興味発展が可能になるのかを明らかにするのである。

言い換えれば、発達として興味発展を捉えた場合、趣味への参加の仕方とは異なる外的要因（年齢、ライフイベント）から興味発展を説明することになる。だが、社会文化的学習として興味発展を捉えた場合には、「趣味における興味発展を可能にするような、趣味への参加の仕方」という再帰性に注目した説明ができる。こうすることで、外的要因ではなく趣味の社会的世界自体に注意を向けられるのである。

### 興味の深まりを可能にする趣味縁

以上の理論枠組みを示したうえで、第2章ではさらに、趣味における興味発展を扱った学習科学の先行研究を整理した。これらの研究の多くは、科学教育的な関心の下に、野鳥観察や天文学といった趣味を対象にしたものであった。

先行研究は、趣味の「参入時における興味発展」「実践中の興味維持」「実践中の興味発展」がいかにして可能になったのかを分析していた。この中で本研究の問題関心に最も近いのは「実践中の興味発展」に関するホレットの研究であった。*Minecraft*のゲーム空間やスケートボードパークの参与観察を通して、興味が発展する場の特性を描き出したものである。

ホレットの研究とは別の形で知見を生み出すことが、研究を進展させるために必要になる。そこで注目したのが、ホレットの研究はあらかじめ特定の場に注目したものであり、人を中心にしたものではないということだった。ある人にとって、趣味を特定の場だけで実践することはまれだと考えられる。趣味を続ける中で複数の場に出向いたり、ふだん活動する場を変えたりすることもある。だが、そうした様々な場によって可能になる興味発展は、特定の場に注目した研究では明らかにすることができない。そこで、本研究はまず個人に注目し、彼・彼女らの興味発展を捉えたうえで、それがいかに可能になったのかを分析するという方針を立てた。これを本研究の方針①「個々の趣味人による興味の深まりに依拠する」と表した。

- 興味の深まり：興味発展のうち、すでに関与している領域において、それまで関係を結んでいなかった興味対象と新たに関係を結び、関与するようになること。趣味に即していえば、同じ趣味を続ける中で、それまでの興味とは異なる新たな興味が発展し、その趣味の新たな面白さに出会うことを指す。

興味発展という概念は「新たな興味対象と関与するようになること」全般を指す。だが、本研究の問題関心に関わるのは、新しい趣味の世界に関わるようになること（興味の広がり）ではなく、趣味の世界において新たな興味対象に関わるようになること（興味の深まり）である。興味の広がりとは深まりを区別することで、本研究の着眼点をより明確にした。

さらに、本研究は2つ目の方針として「興味の深まりを可能にする趣味縁に焦点化する」ことを掲げた。

- 趣味縁：趣味が依拠する社会的世界の一部であり、時に趣味の楽しみ方を促進したり、または制約したりするような帰結をもたらす、様々な性質を持った他者との関係性。

先行研究は、「実践中の興味発展」だけでなく「参入時における興味発展」「実践中の興味維持」に関するものも含めて、他者との関係性が興味を支えることを明らかにしていた。他者との関係性とは、例えば、家族や趣味のクラブとの関わりである。こうした関係性を、社会学の用語を参考に趣味縁と表現した。

仮に本研究の方針①のみに従い探索的に研究を行う場合、「興味の深まりは他者の存在によって可能になっていた」というような結果を得る可能性もある。だが、それでは先行研究の再現にとどまり、知見の発展性がない。すでに興味にとって趣味縁が重要な存在であることが分かっているならば、あらかじめ趣味縁に着目し、それがいかにして興味の深まりを可能にするのかを問うことで、新たな知見を得られる。それによって、対人関係という側面から楽しみを促進する社会的世界の姿を描くことができるだろう。

以上の方針をまとめ、本研究の問いは以下のものになった。

本研究の問い

趣味人の興味の深まりは、趣味縁を織り込んだ趣味への参加の仕方によって、いかにして可能になっているのか

この問いに答えるために、趣味縁の種類を「実践共同体」と「実践ネットワーク」に区別して調査を進めたのが第3章と第4章である。次節では、実践共同体と実践ネットワークがどのように区別されるのかを振り返ったうえで、実践共同体と実践ネットワークは興味の深まりをいかに可能にするのかをまとめ、本研究の結論を導きたい。

## 5.2 趣味縁はいかにして興味の深まりを可能にするのか

### 5.2.1 実践共同体と実践ネットワークの区別

趣味における興味を扱った学習科学研究は、大半が家族や趣味クラブといった趣味縁に言及しながらも、それがどのような特徴の趣味縁なのかまでは分析していなかった。だが、例外的にアゼベドはアマチュア天文学クラブを「実践共同体」と概念化していた。実践共同体は対人関係一般を指すのではなく、特定の種類の対人関係を指す。このことは、趣味縁が性質に応じていくつかの種類に分けられることを示唆する。実践共同体ではない趣味縁もあることだろう。実際、先行研究では扱われていなかったが、組織論においては実践共同体と対照的な関係性として「実践ネットワーク」も概念化されている。性質の異なる趣味縁は興味の深まりを可能にする仕方も異なると考えられるため、実践共同体と実践ネットワークを区別して問いに取り組むことが必要だと考えられた。

実践共同体と実践ネットワークの性質を本研究では以下のように区別して定義した。

- 実践共同体：特定の活動に共同的かつ持続的に従事することで実践を織り成す関係性。
- 実践ネットワーク：共同的かつ持続的な従事は行わないものの間接的あるいは偶発的なコミュニケーションによって実践を織り成す関係性。

実践共同体の定義は、エティエンヌ・ウェンガーによる定義を元にしつつ、アゼベドに倣って対人関係の側面に注目したものである。一方、実践ネットワークの定義は、ジョン・シーリー・ブラウンとポール・ドゥギッドによる実践ネットワークの定義を元に、伊藤瑞子らの言うアフィニティネットワークとの共通性に注目したものである。

実践共同体は「強い紐帯」であり、個々人がそれぞれの興味を持ちながらも、相互に関わり交渉する中で共同の事業を成し遂げ、その結果として共通の行動様式や考え方を蓄積していく関係性である。趣味の社会的世界ではクラブやサークルといった任意団体に実践共同体を見いだせる。アゼベドの研究では、アマチュア天文学クラブが定期的にイベントを開催し、山あいの観測スポットにおいて共同で天体観測を行う実践共同体であることが描かれていた。

一方、実践ネットワークは「弱い紐帯」であり、日々の活動を共にしない代わりに、間接的に互いの活動成果を眺めたり、一時的な交流の機会を持ったりすることで、身近には得られない知識や情報を伝播させる関係性である。趣味の社会的世界ではメディアに媒介された活動の場実践ネットワークを見いだせる。例えばYouTubeをはじめとするインターネット上の作品共有プラットフォームのほか、江戸時代においては小冊子

上で繰り広げられる俳句コンテストも実践ネットワークを形成する場となっていた。

こうした対照的な性質を持った実践共同体と実践ネットワークは、いかにして興味の深まりを可能にするのか。それを明らかにするのが、第3章と第4章で行った調査研究の役割である。

- 第3章の問い：趣味人の興味の深まりは、実践共同体を織り込んだ趣味への参加の仕方によって、いかにして可能になっているのか。
- 第4章の問い：趣味人の興味の深まりは、実践ネットワークを織り込んだ趣味への参加の仕方によって、いかにして可能になっているのか。

それゆえ、本研究が目指すべき結論とは、問いに対して趣味縁ごとの性質の違いを考慮した答えを与えるものである。実践共同体と実践ネットワークを区別し、ただ個別に調査を行うだけでなく、その結果を比較統合したからこそ見えてくることは何か。そこから、社会的世界の一部たる趣味縁との関わりによって、いかにして興味が深まり、楽しみが促進されると考えられるのか。これを示すことが、余暇研究に学習科学を融合した本研究の意義となる。

### 5.2.2 2つの調査結果の概要

では2つの調査結果によってどんな答えが得られるだろうか。まず個々の調査結果を確かめたうえで、両者を比較統合していきたい。

#### アマチュアオーケストラ団員調査

「第3章 興味の深まりを可能にする実践共同体：アマチュアオーケストラ団員を事例に」では「趣味人の興味の深まりは、実践共同体を織り込んだ趣味への参加の仕方によって、いかにして可能になっているのか」という問いに答えるために、アマチュアオーケストラ団員15人に対するインタビュー調査を行った。

アマチュアオーケストラは実践共同体なしには成り立たない趣味である。大人数かつ、楽器パートの分業の下に合奏を行うオーケストラの活動は、「特定の活動に共同かつ持続的に従事する」という実践共同体の特徴をよく表している。それゆえ調査目的に適した趣味であると考えられた。なお、実際にはオーケストラ団員の実践共同体は楽団に限られず、個人指導者との間に築かれる場合もあった。

調査結果の分析によって明らかになったのは以下の点である。

- 興味の深まりを可能にする実践共同体には、既存の所属団体に加え、外部の個人指導者や異質な新所属団体があること。
- 既存の所属団体では、団の役職構造において必要となる職務を遂行したり、そうした構造を職場と比較したりすることや、熱心な仲間からの期待に応えることとして新たな挑戦課題に取り組むよう要求されることが、興味の深まりを可能にすること。
- 一方で、既存の所属団体に在籍し続けることは習慣からの逸脱を困難にし、活動の停滞を引き起こし得ること。
- それゆえ、外部の個人指導者が開くレッスンを受講することで既存の活動を相対化したり、異質な新所属団体に移籍した結果可能になるロールモデルの観察や、対照的な活動への参加によって既存の活動には欠けていた側面を認識したりすることも、興味の深まりを可能にすること。

### アマチュア写真家調査

一方「第4章 興味の深まりを可能にする実践ネットワーク：アマチュア写真家を事例に」では「趣味人の興味の深まりは、実践ネットワークを織り込んだ趣味への参加の仕方によって、いかにして可能になっているのか」という問いに答えるために、アマチュア写真家14人に対するインタビュー調査を行った。

アマチュア写真はもともとはカメラクラブのような実践共同体で行われることもあるが、近年ではデジタルテクノロジーを活用することで実践ネットワークが形成されやすい趣味となっている。デジタルカメラで撮影した写真をFlickrやInstagramといったSNSに投稿することで、他の写真家と偶発的に出会うきっかけが得られるのである。それゆえ調査目的に適した趣味であると考えられた。ただ、実際には、写真家の実践ネットワークは必ずしもSNSで形成されるわけではなかった。例えば、撮り歩きの現場やギャラリーでの展覧会といった対面の場においても形成されていた。

調査結果の分析によって明らかになったのは以下の点である。

- 興味の深まりを可能にする実践ネットワークには、刺激的な隣人と不特定の観衆があること。
- 刺激的な隣人と互いの様子がうかがえる近さで単独制作に打ち込んだり、模倣したくなるほどの威光をメディアを通して感じたりすることを通して、直接的なコミュニケーションはなくとも同じ趣味に打ち込む多様な趣味人を目にするができること。
- 不特定の観衆からは、SNSやギャラリーにおいて活動成果を発表することで反応を得られること。
- このように多様な趣味人が可視化されることや観衆からの反応を得ることはそれ自体が深い興味対象となり興味の深まりを可能にする一方で、それだけでは興味が深まらない場合もしばしばあること。
- その場合、刺激的な隣人や不特定の観衆に触発された後、趣味人自らが表現の自己探索を行うことが興味の深まりを可能にすること。

これらの結果を比較統合すると、実践共同体と実践ネットワークはいかにして興味の深まりを可能にすると言えるだろうか。

### 5.2.3 新しい興味対象に出会う可能性を意図せず創出する

まず第一に言えることは、実践共同体と実践ネットワークは意図的に趣味人の興味を深めようとするのではなく、意図せずに創出されたということである。実践共同体と実践ネットワークは、趣味人に対して「これまでの趣味活動にはない新しい興味対象に出会わせよう」という意図を持っていたわけではなかった。

実践共同体について見てみよう。興味の深まりを可能にした実践共同体は、アマチュアオーケストラ団員にとっての「既存の所属団体」「外部の個人指導者」「異質な新所属団体」、アマチュア写真家にとっての「師匠」だった。例えば、既存の所属団体は団員に「新たな挑戦課題に取り組むよう要求する」。これは、楽団における分業や理想とする音楽を実現するために行われる。それによって団員は結果的に新たな興味対象を見いだすが、もともとは興味を深めるために行われたのではなかった。あるいは、外部の個人指導者や師匠は、演奏技術や撮影技術の教授という意味での教育活動を行っている。だが、それも「既存の活動には欠けていた側面を認識させる」ことを目的とした教育活動ではない。仮にそれが目的であったとすれば、団員や写真家がこれまでどんな対象に興味を持っていたのかを把握し、次に何を面白いと思うのかを予想して、新たな興味対象を提示するような指導が行われただろう。だが、実際に外部の個人指導者や師匠が行っていたのはそのような興味に対する介入ではなく、自らの音楽観や撮影方法を伝えることであった。そこに「新しさ」や「面白さ」を見

い出すのは趣味人の側である。これは異質な新所属団体に関しても同様である。ある楽団の活動を「異質」で「対照的」なものとするのは、あくまで移籍してきた団員である。楽団自体はそれまで通り音楽活動を遂行しているだけだが、新たに参加した団員にとっては「既存の活動には欠けていた側面を認識させる」ものとなる。そこでは誰も興味を深めようとしていないが、結果的に興味が深まるのである。

アマチュア写真家にとっての「刺激的な隣人」や「不特定の観衆」といった実践ネットワークにも、新しい興味対象に出会わせる意図は見られなかった。例えば、刺激的な隣人が行っていたのはあくまで自らの撮影活動であり、またその成果を発表することであった。ただ、その姿が撮り歩きの現場や SNS のようなメディアによって可視化されることで、写真家を「触発」するのである。ギャラリーや SNS における不特定の観衆によるコメントや「いいね」といった反応も同様である。さらに言えば、刺激的な隣人や不特定の観衆は写真家を触発するものの、それ自体が新しい興味対象をもたらすわけではないこともあった。その場合、触発された写真家本人による「表現の自己探索」によって、最終的に新しい興味対象が見いだされていた。

このように実践共同体や実践ネットワークは趣味人の興味を深めようとしていたのではない。だが、一方でこうした趣味縁と関わっていなければ、本研究のオーケストラ団員や写真家たちは興味を深めていなかっただろう。実践共同体や実践ネットワークは一人で趣味を実践していたのでは生まれぬダイナミクスを生じさせ、趣味人が新たな興味対象に出会い、関与する可能性を創出するのである。

### 5.2.4 可能性の創出方法：共同活動への巻き込み／個人的探究の触発

以上の点のみで言えば、実践共同体と実践ネットワークが興味の深まりを可能にする仕方は共通している。だが、その一方で、新たな興味対象に出会う可能性の創出方法は、実践共同体と実践ネットワークとでは対照的であった。この対照性は、「趣味縁と関わった結果、趣味人がいつ・どこで新しい興味対象に出会ったのか」という観点から比較することで明らかになる。

#### 実践共同体の場合

実践共同体に関わった趣味人は、いつ・どこで新しい興味対象に出会っていたのだろうか。アマチュアオーケストラ団員の場合、「実践共同体による共同活動に新たに参加したり、参加の仕方が変化したりした際に」「実践共同体の内部で」新たな興味対象に出会っていた。実践共同体による共同活動の内に、新たな興味対象が埋め込まれていたのである。既存の所属団体において熱心な仲間からの期待に答える場合も、異質な新所属団体において対照的な活動に参加する場合も、この点では変わらない。

特に注目されるのは、実践共同体において新しい興味対象に関与することは、その対象の面白さを認識することに先立ち、共同活動への参加としてすでに成立していたということである。例として、既存の所属団体においてセクションリーダーとしての職務を遂行することで「音楽構造の分析」へ興味を深めた協力者 M1 を挙げよう。彼女は、音楽構造の分析が面白いと思ってセクションリーダーをやるようになったのではない。セクションリーダーとして総譜を読み指揮する立場に置かれ、音楽構造を分析せざるを得なくなったのである。その結果として、分析する面白さを認識した。それゆえ、面白いと思うかどうかは別として、セクションリーダーになった時点で協力者 M1 は音楽構造の分析をすることになっていた。

外部の個人指導者から指導を受けたり、異質な新所属団体の音楽活動に参加したりする場合でも同様である。例えば、異質な新所属団体において対照的な活動に参加することで「合奏コミュニケーション」へ興味を深めた協力者 M10 は、エキストラに呼ばれた楽団で練習している最中に、オーケストラとして共同で演奏することの面白さを再認識した。協力者 M10 は「この楽団の合奏コミュニケーションは面白そう」と思って新

たな楽団に参加したのではない。エキストラと呼ばれ、新たな楽団の合奏に参加した事実が先にあり、その結果として面白さが見いだされたのである。

### 実践ネットワークの場合

対して、実践ネットワークに関わった趣味人は、いつ・どこで新たな興味対象に出会っていたのだろうか。アマチュア写真家の場合にも、実践ネットワークと共に行った活動の内に新たな興味対象が埋め込まれている場合があった。例えば協力者 P9 にとって、「偶然性」という新たな興味対象は、刺激的な隣人との集合的な単独制作（撮り歩き）の中に見いだしたものである。だがその一方で、アマチュア写真家が「実践ネットワークに触発された後に個人的探究を行った際に」「実践ネットワークの外部で」新たな興味対象に出会ったケースもしばしば見られた。例として協力者 P8 は、ギャラリーで出会い Facebook 上で近況を目にする刺激的な隣人を威光模倣しつつも、彼らがまだ撮っていない写真を撮ることを目指し、技術書や写真史を読んで勉強する中で「作家性の確立」という新たな興味対象を見いだしていた。この場合、刺激的な隣人という実践ネットワークは、探究を触発することで写真家が新たな興味対象に出会う可能性を創出した。だが、新たな興味対象そのものをもたらしたわけではない。実践ネットワークと関わり、触発<sup>\*1</sup>された時点では、まだ新しい興味対象への関与は成立していないのである。

これは不特定の観衆によって触発される場合でも同様である。例えば、協力者 P14 は Instagram に投稿した写真に対して反応をくれる不特定の観衆から触発されつつも、Pinterest や Tumblr といった他の SNS に投稿された写真も参考にしながら、自分の撮るべき写真を構想していた。その結果として、協力者 P14 は「作家性の確立」という新たな興味対象を見いだしている。だが、不特定の観衆から反応を得た時点では、それはまだ興味対象として確立していない。本人の探究も踏まえて初めて、新たな興味対象として関与されるのである。

### 共同活動への巻き込み／個人的探究の触発

このように、新たな興味対象に出会い、関与する可能性を創出する方法は、実践共同体の場合「まず趣味人を共同活動に巻き込み、その結果として、共同活動に埋め込まれた新しい興味対象に出会えるようにする」というものである。一方で、実践ネットワークの場合には「共同活動によって趣味人を触発するが、新しい興味対象に出会うことは触発された趣味人による個人的探究に委ねる」というものである。前者は「共同活動への巻き込み」、後者は「個人的探究の触発」と表現できる。実践共同体と実践ネットワークは、趣味人が新たな興味対象に出会う可能性を意図せず創出する、という点では共通している。だが、その可能性を創出する仕方は対照的である。

「共同活動への巻き込み」と「個人的探究の触発」が創出するのはあくまで可能性であり、必ずしも興味が深めるとは言えない。「共同活動への巻き込み」の場合、趣味人が巻き込まれた共同活動に新しい興味対象が埋め込まれているとは限らない。むしろ、共同活動に従事する大半の期間において、趣味人は特に新しい興味対象に出会うことなく、既存の興味対象に関与し続ける。日常的にはそれで問題ないだろう。だが、それが新たな興味対象への出会いを妨げるとして問題化されることもあった。こうした状態をオーケストラ団員は「枠が決まった中で一生懸命上達しようとしていた」（協力者 M10）、「スランプ」（協力者 M13）、「むなしさが残

\*1 芸術表現の認知心理学によれば「触発」とは「アイデアの実現に向けてモチベーションが高まる現象」であり「何かに触発されるという inspired by のプロセスと触発を受けて何かをするという inspired to のプロセスが存在する」（岡田・縣 2020, p.150）。このように「触発」は新たな探究を促す現象であるが、それ自体が新たなアイデアを生み出すわけではない。むしろ、探究のトリガーとして理解できるだろう。

る」(協力者 M14)と表現している。あらかじめ共同活動に巻き込まれているため、それとは別方向の活動があることに気付かなかつたり、気付いたとしても試みるのが難しかったりするのである。

「個人的探究の触発」の場合、趣味人が実践ネットワークに関わったとしても、個人的探究を行わないケースがあり得る。本研究が分析してきたのは興味を深めた経験であったため、アマチュア写真家が実践ネットワークに関わったものの個人的探究を行わなかった(結果として興味が深まらなかった)事例は見いだしていない。しかし、実際には刺激的な隣人の写真を目にしたり、不特定の観衆から反応をもらったりしても、探究には乗り出さない事例が多々あることだろう。実践ネットワークが行うのはあくまで触発であり、個人的探究がなければ趣味人が新たな興味対象に出会うのは難しい。

これらの点を踏まえて、実践共同体が興味の深まりを可能にする仕方(共同活動への巻き込み)と実践ネットワークが興味の深まりを可能にする仕方(個人的探究の触発)を図示すると図5.1のようになる。図5.1aと図5.1bは共に、趣味人が趣味縁に関与し、趣味縁との関わりによって興味を深める可能性が創出された結果、新たな興味対象に出会う過程を表している。図5.1aは、「共同活動への巻き込み」による可能性の創出や、新たな興味対象との出会いが、境界線で示された実践共同体の内部において生起することを表している。それに対し図5.1bは、「個人的探究の触発」による可能性の触発が、円形の領域として示された実践ネットワークとの関わりにおいて生起するが、その後の個人的探究や新たな興味対象への出会いは実践ネットワークの外部において生起することを表している。

実践共同体と実践ネットワークが性質の異なる趣味縁であることは第2章の定義によってすでに明らかであった。第3章および4章の結果は、そうした性質の違いが、興味の深まりを異なった形で可能にすることを示している。実践共同体では、趣味人はある程度受動的な姿勢であっても、共同活動へ巻き込まれるがままにすることで新たな興味対象に出会える。だが、共同活動から外れた興味対象には出会いにくくなる。一方、実践ネットワークでは、趣味人は多様性に関われば様々な興味対象に出会うことができる。だが、そのためには触発された後に個人的探究に取り組み、能動性を発揮する必要がある。興味を深めるうえで、実践共同体を織り込んだ趣味への参加の仕方か、実践ネットワークを織り込んだ参加の仕方のどちらかが優れているかを結論付けるのは難しい。双方とも独特な仕方では興味が深まる可能性を創出すると同時に、必ず興味の深まりを可能にするというわけでもない。

### 5.2.5 複数の実践共同体・実践ネットワークの連鎖

もう一点確認したいのは、趣味人が新たな興味対象に出会うまでに関わった実践共同体や実践ネットワークは一つではないということである。例えば、既存の所属団体での共同活動において新しい興味対象を見いだせなくなったとしても、異質な新所属団体や外部の個人指導者といった別の実践共同体の活動に巻き込まれることで新たな興味対象に関与したオーケストラ団員が存在した(協力者 M2, M9, M10, M13, M14, M15)。あるいは写真家の場合でも、師匠と構成する実践共同体や刺激的な隣人という実践ネットワークにおいて威光模倣しつつ、SNSにおいて不特定の観衆という実践ネットワークに関わった結果、表現の自己探索を触発され、新しい興味対象に出会う事例があった(協力者 P1, P5, P7, P14)。単一の趣味縁による共同活動への巻き込み/個人的探究の触発によって興味の深まりが可能にならなくても、複数の実践共同体や実践ネットワークの連鎖によって可能になる場合がある。このことは、「2.4.2 本研究の方針①：個々の趣味人による興味の深まりに依拠する」で指摘したように、あらかじめ特定の場に注目する研究では見だし得なかつただろう。

興味の深まりが複数の趣味縁の連鎖によって可能になる場合を表現したのが図5.2である。図では以下のパターンを表現している。アマチュアオーケストラ団員が既存の所属団体において活動の停滞を経験したが、そ



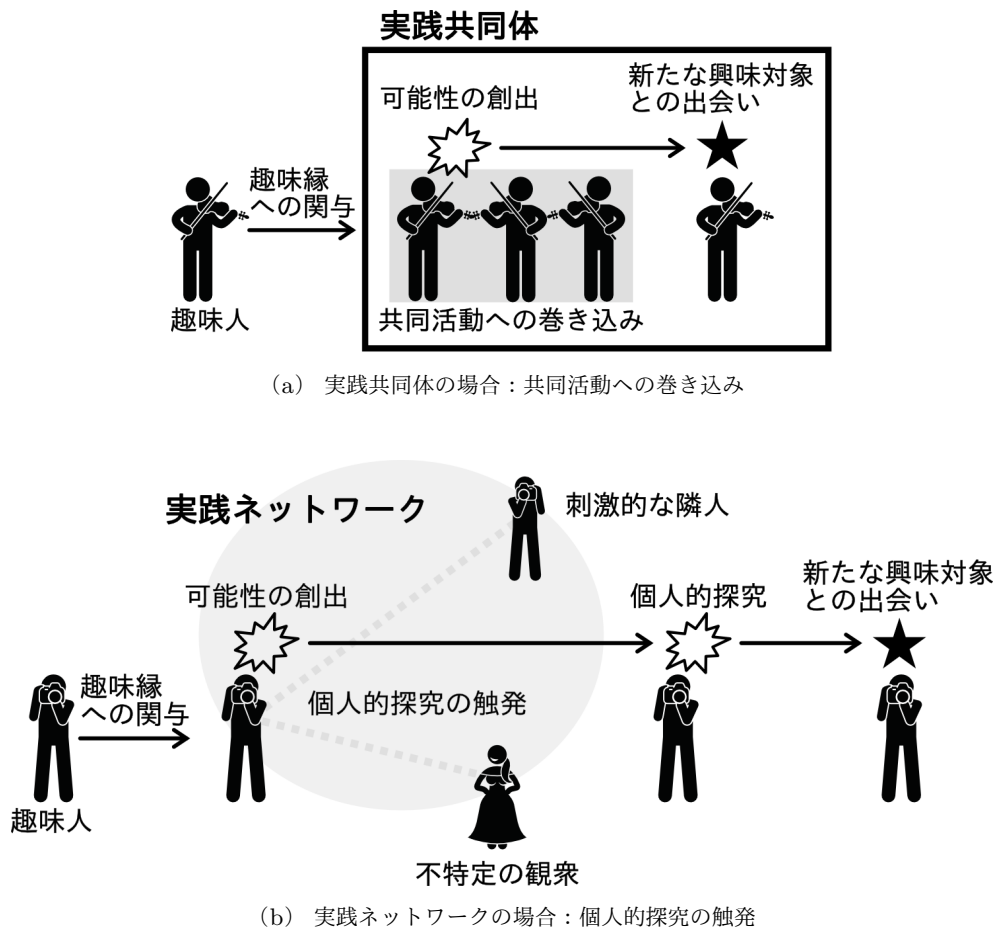
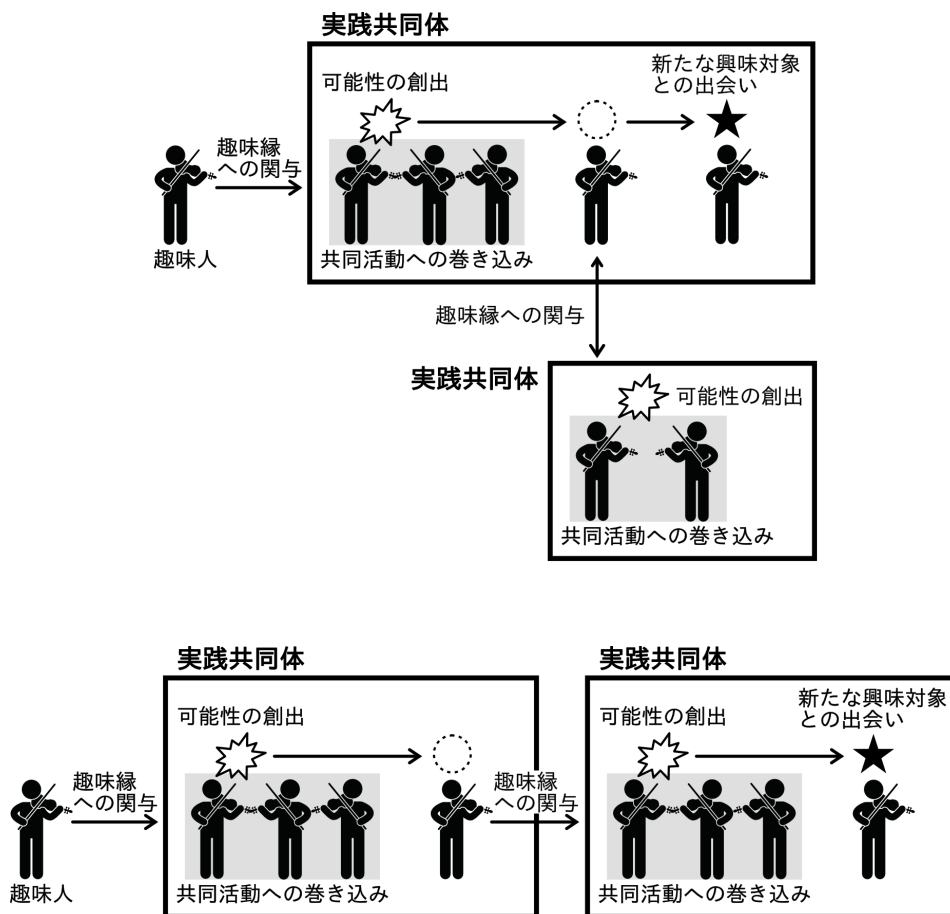


図 5.1：趣味縁はいかにして興味の深まりを可能にするのか

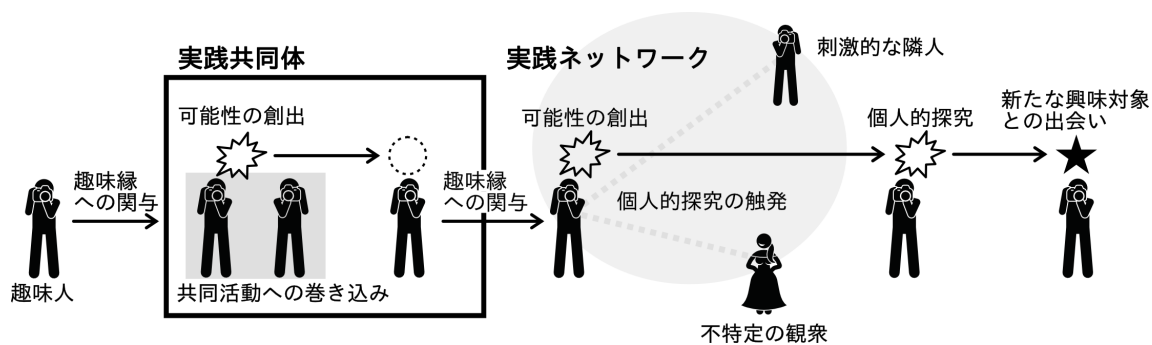
れまでの団体に所属しつつ外部の個人指導者と関わったり、異質な新所属団体に移動したりすることで新たな興味対象に出会ったという「実践共同体から実践共同体への連鎖」(図 5.2a)。アマチュア写真家が師匠を威光模倣した後に、不特定の観衆に関わり触発されて個人的探究を行った結果、新しい興味対象に出会ったという「実践共同体から実践ネットワークへの連鎖」(図 5.2b)。アマチュア写真家が刺激的な隣人を威光模倣した後に、不特定の観衆に関わり触発されて個人的探究を行った結果、新たな興味対象に出会ったという「実践ネットワークから実践ネットワークへの連鎖」(図 5.2c)。また、本研究のオーケストラ団員や写真家の事例としては観察されなかったが、刺激的な隣人と関わる中で異質な新所属団体に出会い、そこで新たな興味対象に出会うような「実践ネットワークから実践共同体への連鎖」(図 5.2d)も理論的には想定される。

### 5.2.6 本研究の結論

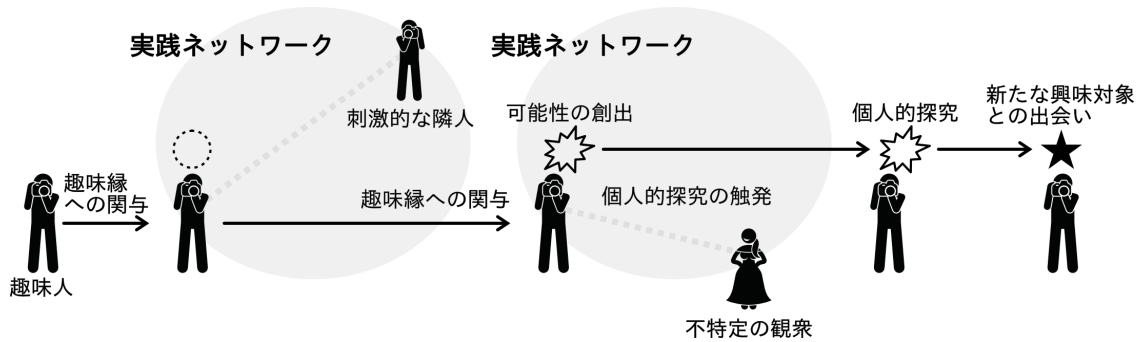
以上の考察を踏まえ、「趣味人の興味の深まりは、趣味縁を織り込んだ趣味への参加の仕方によって、いかにして可能になっているのか」という本研究の問いへの答えをまとめよう。本研究は、趣味縁には実践共同体と実践ネットワークという性質の異なる対人関係があり、両者は興味の深まりを可能にする仕方も異なるという見通しを立てて調査・分析を行ってきた。それによって得られた結果として、実践共同体と実践ネットワー



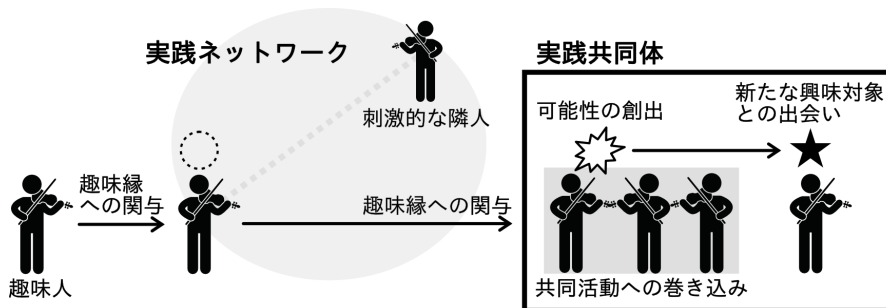
(a) 実践共同体から実践共同体への連鎖



(b) 実践共同体から実践ネットワークへの連鎖



(c) 実践ネットワークから実践ネットワークへの連鎖



(d) 実践ネットワークから実践共同体への連鎖  
(理論的に想定されるもの)

図 5.2：興味の深まりを可能にする趣味縁の連鎖

クは新しい興味対象に出会う可能性を意図せず創出するという点では共通しているものの、実践共同体は「共同活動への巻き込み」によって、実践ネットワークは「個人的探究の触発」によって可能性を創出する点で対照的であった。同時に、共同活動への巻き込みや個人的探究の触発は、趣味人が1つの趣味縁に関わるだけで生起するとは限らなかった。複数の実践共同体に同時に所属する、ある実践共同体から別の実践共同体へ渡り歩く、実践共同体をきっかけに実践ネットワークに関わる、実践ネットワークをきっかけに別の実践ネットワークに関わる、といった形で複数の趣味縁に連鎖的に関わった結果、興味が深まる場合もある。

趣味縁に関われば必ず興味が深まるというわけではない。しかし、趣味縁を織り込んだ趣味の実践は、一人で取り組んだのでは出会えないような興味対象に出会い、関わる機会をもたらす。それによって興味が深まる可能性が開かれるのである。

#### 本研究の結論

趣味縁は実践共同体と実践ネットワークに区別され、どちらの趣味縁を織り込んだ実践を行うかで、興味の深まりが可能になる仕方は異なる。「特定の活動に共同かつ持続的に従事することで実践を織り成す関係性」である実践共同体（例：楽団をはじめとするクラブやサークル）に関わった場合、「趣味人はまず共同活動に巻き込まれ、その結果として、共同活動に埋め込まれた新しい興味対象に出会う」ことで

興味を深められる。一方、「共同かつ持続的な従事は行わないものの間接的あるいは偶発的なコミュニケーションによって実践を織り成す関係性」である実践ネットワーク（例：SNSをはじめとするメディアに媒介された関係性）に関わった場合、「趣味人は共同活動によって触発されるが、新しい興味対象に出会うことは触発された趣味人による個人的探究に委ねられる」ことで興味を深められる。趣味人による興味の深まりは、実践共同体による「共同活動への巻き込み」か、実践ネットワークによる「個人的探究の触発」によって可能になるのである。ただし、実践共同体と実践ネットワークは、趣味人が興味を深めることを意図して共同活動への巻き込みや個人的探究の触発を行うのではない。あくまで趣味人と実践共同体・実践ネットワークが関わった結果として、意図せず趣味人が新たな興味対象に出会う可能性を創出するのである。また、興味が深まるまでに趣味人が関わる実践共同体や実践ネットワークは1つではない。実践共同体と実践共同体、実践共同体と実践ネットワーク、実践ネットワークと実践ネットワークとの連鎖的な関わりによって最終的に興味が深まる場合もある。

### 5.3 楽しみを促進する社会的世界に向けて

本研究は趣味における楽しみを促進する社会的世界の一端を、興味の深まりを可能にする趣味縁に注目して明らかにしてきた。楽しみを促進する社会的世界を分析・記述する理由は、生涯にわたって趣味を楽しむ選択肢を「運良く良い環境に巡り会えた人」だけのものにしないためであった。楽しみを促進する社会的世界がどのようなものかを知ることができれば、たとえ現状そのような環境に巡り会えていなくても、それにアクセスする方法や、つくり出す方法を考えることができる。今ある趣味縁を「興味の深まりを可能にする趣味縁」として活性化させることも考えられる。

では、前節でまとめた本研究の結論は、実際に趣味を楽しんでいくためにどのように活用できるだろうか。以下では、知見を活用する主体として、趣味人本人たちと社会教育・生涯学習支援を取り上げ、実践的示唆をまとめたい。

#### 5.3.1 趣味人による互恵的支援

本研究で見えてきた実践共同体や実践ネットワークは興味の深まりを可能にしていた。だが、その一員たる趣味人たちは、興味を深めるために意図的に趣味縁を築いたり、関わったりしているわけではなかった。実践共同体や実践ネットワークは興味を深める可能性を秘めているが、それが自覚的に動員されているわけではない。

本研究の知見を活用し、興味を深める可能性を開いていくには、「興味を深める互恵関係」として趣味人が趣味縁を捉え直す必要があるだろう。こうした互恵関係の下では、趣味は自らの興味を追求するだけでなく、他者の興味発展を支え合う活動にもなる。もちろん自分が楽しむことが第一義であるが、もし自分の楽しみ方に他者の興味を助ける余地があるならば、積極的にそれを行うのである\*2。

実際、情報探索や問題解決の場面では、趣味縁が互恵的な支援関係になることが知られている。「1.2.2 趣味の民族誌①：趣味の専門的な楽しみ方」で参照した Hartel (2010a) によれば、趣味の社会的世界には情報

\*2 逆に、趣味人同士で「楽しみながら支援する」ことが難しい場合には、専従的に支援に取り組む存在が必要になるだろう。次項で社会教育・生涯学習支援に言及するのはそのためである。

の一元的な管理者がないため、趣味人は互いに情報交換することで必要な情報を得るのであった。例えばコスプレの世界では、コスプレイベントにおいて「布や衣装、小物の入手経路、価格、工夫や失敗といったコスチューム製作に関する情報や、以前に参加したコスプレ・イベント、今後のコスプレの参加予定やコスプレ対象となるキャラクターなど、多様な情報が共有される」（岡部 2014, p.396）という。また、コスプレイベントでは、コスプレイヤー同士が相談し、キャラクターの再現方法がその場で考案されることもある。このような場面において、コスプレイヤーの趣味縁は情報探索や問題解決を相互に支援し合う関係になっている。

#### 興味の深まりを支援することの不確実性

ただし、興味の深まりを支援することと、情報探索や問題解決を支援することでは、支援の性格は異なると考えられる。興味の深まりを支援する場合、次のような働き掛けを行うことになるだろう。

- 既存の興味対象の把握
- 新たな興味対象になり得る対象の提示
- 新たな興味対象になり得る対象への関与の促進

ここから示唆されることとして、興味の深まりの支援は不確実なコミュニケーションになることが挙げられる。なぜならば、最終的に深める先の興味対象が何になるのか、あらかじめ本人に分かっているわけではないからだ。

情報探索や問題解決の場合、「どこで材料を買えばよいのか知りたい」「このキャラクターの再現方法が知りたい」というように、本人が達成したい目標は明確である。そのため、支援者側も自分が必要な情報を持っているのか判断したり、相手に提供したりすることを迷わず行うことができる。相手の求めに応じるのだから、他人の趣味に口出しすることも不自然ではない。

だが、興味の深まりの場合、新たな興味対象の内容は未知数である。未知数だからこそ、それに出会ったときに新たな楽しみが促進される。だが、支援者にとってみれば、何を提示すればよいのか、提示する意味があるのかが不確実であり、働き掛けにくさを感じるだろう。もちろん「既存の興味対象とは異なる対象」を提示するという指針は考えられるが、だからといって対象が一意に定まるわけではない。

また、そもそも興味の深まりが頻繁に起こるとも考えにくい。本研究のオーケストラ団員や写真家の場合、平均して16年、8年と趣味を継続する中で、興味が深まった回数は1、2回であった。本研究の枠組み・方法で聞き取れた範囲内での考察ではあるが、興味が深まるという意味での楽しみの促進は、「数年」という時間尺度の下で起きるようである。新たな興味対象への関与を促したところで、それが興味の深まりとしてすぐに実感されることの方が珍しいだろう。

それゆえ、興味の深まりを支援するには、「新たな興味対象」という不確実なものを提示し合うコミュニケーションや、即時的な効果を期待しない構えが必要になる。そういった意味でも、興味を深めるために躍起になると、むしろ趣味は楽しめなくなるだろう。それぞれの趣味を楽しみながら、できる範囲で新たな興味対象に向けた働き掛けを行うのが、趣味における支援の形態だと考えられる。

#### 実践共同体の一員としての支援

そのうえで、実践共同体あるいは実践ネットワークの一員として、興味の深まりを可能にするために、どのような互恵的支援ができるだろうか。実践共同体の一員である場合、次のような支援原則を考えることができる。

- 共同活動への巻き込みと支援の折り合いをつける。
- 共同活動に従事する中で既存の興味対象を把握する。
- 新たな興味対象になり得る活動やアイデアが実践共同体に残されているのかを考え、以下の選択を行う。
  - － まだ残されていると考えられるならば、共同活動への巻き込み方を変えることで関与を促す。
  - － もう残されていないと考えられるならば、実践共同体からの旅立ちを許容するか、実践共同体の組織的な変化を促す。

前節でも論じたように、実践共同体は、個々人が活動を面白いと思う以前に、まず共同活動に巻き込むという特徴を持っていた。その共同活動は、個々人のためのテーラーメイドではない。参加者がそれぞれの興味を持ちながらも、協調するために様々な調整・交渉をした結果として行われるものである。それゆえ、個人にとって新たな興味対象になり得るものを、実践共同体は自由に提示できるわけではない。支援は共同活動の妨げにならない範囲内で可能なのである。実践共同体として興味の深まり支援するためには、基本的な構えとして、共同活動への巻き込みと支援の折り合いをつけることが必要になる。

一方で、共同活動に巻き込み、時間を共にすることは、実践共同体の強みでもある。共同活動を通して密に関わることで、互いの興味対象を把握しやすいからである。これは実践ネットワークのような弱いつながりには難しいだろう。活動中の様子を目にしたたり、会話したりする中で、「いまその趣味の何を面白いと思っているのか」「何に行き詰まりを感じているのか」を、ある程度うかがい知ることができる。既存の興味対象を把握できれば、それとの差分となる活動やアイデア（新たな興味対象になり得る対象）を検討することができる。

そのうえで、実践共同体の一員が取り得る選択肢は2つある。もし、差分となる活動やアイデアがまだ実践共同体に残されていると考えられるならば、共同活動への巻き込み方を変え、そうした活動やアイデアに関与するよう働き掛けることができる。例えば、本研究のオーケストラ団員のよう役職に就く経験は、巻き込まれ方が変わる契機となる。支援者がリーダーや指導者の立場にあれば、役職の差配もできるだろう。そうでなくても、熱心な仲間としてのコミュニケーションによって、新たな活動やアイデアに導くことはできる。活動中だけでなく「飲み会の時とかにさらっと言われた」（協力者 M4）ことも、興味を深めるきっかけになる。

他方で、差分となる活動やアイデアが実践共同体に残されていないと考えられるならば、実践共同体からの旅立ちを許容することが支援となる。これは「追い出す」ことではない。趣味の新しい面白さに出会うために、別の環境で趣味を続ける選択肢もあることや、その選択肢を取ったとしても非難するつもりはないことを伝えるということである。これまで所属してきた実践共同体から距離を取ることがネガティブに捉えられることもあるだろう。だが、実践共同体を移籍したり、別の実践共同体に同時に所属したりすることで、関わり得る対象の幅は広がる。それを阻む場合、実践共同体は楽しみを制約する趣味縁となる。

発展的な取り組みになるが、差分となる活動やアイデアを生み出すよう実践共同体側の組織的な変化を促すことも考えられる。本研究のオーケストラ団員の中には、自分のやりたい音楽のために自らオーケストラを立ち上げた者（協力者 M14）もいた。また、矢島（2018）の社会人茶人のように、既存の「茶道教室」とは異なる「茶道団体」を運営するような趣味人も世の中には存在する。これまで述べてきた、活動への巻き込み方を変えたり、他の実践共同体への旅立ちを許容したりすることは、新たな興味対象への「アクセス」を促すような支援である。それに対して、実践共同体の組織的な変化を促すことは、新たな興味対象自体をつくり出すことによる支援と言える。これは創造性を試されるが、決して不可能なことでもない。

### 実践ネットワークの一員としての支援

他方、実践ネットワークの一員として興味の深まりを支援する場合、実践共同体のような直接的な働き掛けは行えない。そもそも知り合いであるとも限らない間柄において、互いの興味対象を把握し、差分を提示するようなコミュニケーションは行えないだろう。それゆえ、実践ネットワークの一員としての支援は、直接的に個々人に介入するというよりも、誰かにとって新たな興味対象になるかもしれない活動やアイデアを社会的世界に「放流」するイメージになる。そのための支援原則としては、次のものが考えられる。

- 他者によって自分の活動が観察・分析可能になるよう可視化する。
- 他者が発表した活動に対して何らかの反応を返す。

自分の取り組んでいる活動やアイデアは、誰かが探究を行い、興味を深める際の触発材料になり得る。例えば、本研究の写真家たちは、SNS や撮り歩き会において様々な写真を目にすることで刺激を受けていた。だが、こうした触発は、そもそも活動やその成果が他者の目に触れなければ起こりようがない。

それゆえ、自分の活動を可視化し、他者からの観察・分析を許容しておくことで、触発が起きる可能性を開くことができる。その仕方には、写真家のようにインターネットで活動記録や作品を公開しておくことや、他者が共在する公共空間で活動を行うといったことが考えられる。このような可視化による支援は必ずしも「発表」の形態を取る必要はないだろう。完成された作品やパフォーマンスを見せることが目的なのではなく、それを見た人が、自分も似たような活動をしたいのか、それとも違う方向性を模索したいのか、考えるきっかけになればよいからである。

他方で、他者が活動成果を発表している場合には、不特定の観衆として何らかの反応を返すことが支援となる。本研究の写真家が不特定の観衆の存在を意識しながら写真表現を探索していたように、自分の成果を見てくれる人がいるということは、それだけ探究を触発するきっかけになる。

趣味の世界では観衆や聴衆、読者は希少な存在である。反応が欲しくても得られないことも多い。子ども向けプログラミング言語かつ開発環境である Scratch のオンラインコミュニティに関する研究によれば、全作品のうち人気のある 20% が、総閲覧数のうち 95.6% を独占しているという (Brennan 2016, p.202)。作品を見てほしいのに観衆が得られず、フラストレーションがたまる子どもも多い。だからこそ、発表されたものに反応を返すだけでも、趣味の新たな面白さを喚起する可能性を秘めているのである。

具体的な仲間に対する直接的な介入ではない分、以上のような支援は、実践共同体の一員としての支援に比べて不確実性がより高いと考えられる。自分の行った支援が誰かの興味の深まりを可能にしたのか、効果を実感することは難しいだろう。しかし、だからといって誰も活動を可視化しなかったり、発表に反応を返さなかったりすれば、それらが行われていた場合に比べて、興味が深まる可能性は縮小する。それゆえ、実践ネットワークの一員としての支援を行っていくためには、顔の見えない誰かのために自分たちの趣味の世界を豊かにするという、公共意識が必要になるだろう。

### 5.3.2 社会教育・生涯学習支援の可能性

ここまでの考察では、興味の深まりを支援するために、実践共同体や実践ネットワークの一員として趣味人たちに何ができるのかを論じてきた。趣味縁は趣味人同士の関係性である以上、趣味縁による支援が互恵的な性格を持つことは当然の帰結と言える。

一方で、「共同活動への巻き込み」「個人的探究の触発」という実践共同体・実践ネットワークの性質を踏ま

えると、興味の深まりの支援は、互恵的支援とは異なる形態でも行われ得ると考えられる。例えば、実践共同体において新たな興味対象になり得る活動やアイデアが残されていない場合を挙げよう。このとき実践共同体の仲間たちは、趣味人が新たな興味を探索するために、共同体からの旅立ちを許容することができる。だが、旅立った先でその人がどのような別の共同体に参加するのかは、元の仲間たちのあずかり知るところではない。それは実践共同体による共同活動の枠を超えている。もちろん、楽団としてお世話になっている外部の個人指導者を紹介する（協力者 M2）ような場合もあり得るが、それまで付き合いのない新しい共同体をその人のためにわざわざ探すことはないだろう。

実践ネットワークが趣味人を触発した場合も同様のことが考えられる。実践ネットワークは、様々な活動を観察したり、反応を得たりする機会をもたらすことで、追求したい活動の方向性を形づくる。だが、そのうえで実際に新たな興味対象に関与することは、本人が探究することで初めて可能になる。本研究の写真家たちは、書籍やインターネットでハウツー情報を調べたり、撮影現場で試行錯誤したりすることによって、個人的探究を行っていた。調べたい情報や問題解決の目標を明確に定義できるなら、実践ネットワークを通じて支援を得ることもできるだろう。だが、やりたいことが見えてきても、それをどのように実現できるのかはまだ漠然としているような場合では、実践ネットワークにはなすすべがない。実践ネットワークは個人的探究の伴走者ではないのである。

このように、趣味縁によって可能になる興味の深まりは、趣味縁との相互作用だけで達成されるとは限らない。趣味縁との関わりを踏まえて、個人がどのように探究するのかに依拠する部分もあるのである。だが、個人に委ねられている探究の支援は——個人的に仲が良いといった場合を除き——趣味縁の一員が趣味の一環として行うのは難しい。

### 趣味の支援者としての社会教育・生涯学習支援

このことを踏まえると、楽しみを促進する社会的世界をつくる支援者として、趣味人以外のアクターにも注目する必要がある。その一つが社会教育・生涯学習支援である。これらの分野は、地域の様々な場において余暇における学びを支援してきた。その活動は、趣味人同士の互恵関係には難しい個人的探究への支援を提供する可能性を秘めている。

ふつう、趣味を対象とした社会教育・生涯学習支援は、「講座」や「教室」の形態で行われる（浅井 2019, pp.81-82）。そこでは第一に講師による技能教授が行われるほか、場合によっては受講生がつながりをつくり、サークルを立ち上げる場合もある（江村 2011）。その舞台は公民館をはじめとする公立施設や、民間のカルチャーセンター（歌川 2009）、テレビ放送（宇治橋 2019）などである。

ただ、講座や教室は必ずしも個人的探究の支援に適した形態ではない。講座や教室では、参加者によらずあらかじめ教授内容が決定されている。だが、上で議論したように、趣味縁に難しい支援とは、趣味人が個人の事情に応じて行う探究を対象とするものであった。その人にとっての異質な新所属団体はどこにあるのか。刺激的な隣人から何を触発されて、個人的探究を進めようとしているのか。こうした事情は、趣味人本人と関わる中で初めて見えてくるものである。講座や教室として準備できるものではない。

それゆえ、興味の深まりを支援する社会教育・生涯学習支援とは、現在取り組んでいる趣味に関する個別の「相談」と、それに基づく「提案」の形態を取るだろう。こうした支援のモデルは、趣味講座や教室ではなく、近年の社会教育・生涯学習支援の動向である「ユースワーク」に見いだすことができる。



### モデルとしてのユースワーク

ユースワークは「家庭・学校・職業生活以外の場面において、子ども・若者の思い・関心・願いに寄り添いつつ、若者の主体的・自主的な行動を促し、そして共に関わり企画し決定することを促す機会の提供や場作りなどを行う」（生田 2016, p.262）活動とされる。その特徴として、個々人の興味を中心に据えることで、あらかじめ内容を決定していない非プログラム型の支援であることや、関わりや活動の基盤となる居場所づくりに力を入れることが挙げられる（青山 2018, 梨本 2019）。

ユースワークの対象となる若者の興味や「やりたいこと」は、趣味と重なる部分も多い。例えば、スウェーデンのユースセンター「フリースヒューセット」は、ユースカルチャーの支援を事業の柱にしている（両角 2021, p.45）。そこではスポーツアリーナやコンサートホール、スケートボードパークなどの施設が用意され、バスケットボール、スケートボード、格闘技、バンド活動、音楽制作、演劇といった活動が行われている。

こうした活動に対して、ただ施設を用意するだけではなく、個人との関わりを踏まえて様々な機会を提供するのがユースワークの興味深い点である。日本のユースセンターである文京区青少年プラザ（b-lab）では、来館した中高生にスタッフが話し掛け、興味の所在を聞きながら b-lab のイベントや活動に「参加してみない？」と声を掛けるという（神山 2017）。こうした働き掛けは「ロビーワーク」とも呼ばれる（大津 2020）。施設におけるロビー空間は、音楽スタジオやスケートボードパークなどとは異なり、今のところ特定の活動に取り組んでいない若者がたまる場であるからだ。

ロビーワークは特定の施設において行われることが多いが、地域全体を学習環境と見なし、地域の様々な現場へ導く形で行われる支援もある。アメリカで行われた「STEM ガイド」という取り組みでは、地域の中で科学や技術に触れられる機会（放課後プログラムやサイエンスフェアなど）に精通したガイドを育成している（Allen et al. 2020）。ガイドたちは、若者や家族と対話し信頼関係を築く中で、若者の「次のステップ」となる機会を紹介していった。彼・彼女らは、地域における科学学習の水先案内人と言えるだろう。

ロビーワークや STEM ガイドのような支援は、これまで論じてきた「趣味縁にはできない支援」の一つの在り方を示している。例えば、趣味人が既存の実践共同体から旅立ち、新たな実践共同体を探す場面は、地域の様々な学習機会の中から、その人に合ったものを探す場面に似ている。その時、一方では趣味の世界にどのような実践共同体が存在しているのかを把握し、他方で趣味人の興味の方向性について相談しながら、その人にとって新たな挑戦をもたらす共同体を提案するような働き掛けがあれば、趣味人が興味を深める可能性はより支えられるだろう。実践ネットワークから触発された結果、個人的探究を行う際にも、どのようなことをやりたいのか相談する中で、目標や手段を具体化できる可能性もある。

こうしたユースワークにおける興味支援は現状、社会教育・生涯学習支援の中でも「子ども・若者支援」として行われている。だが、その方法は、趣味に打ち込む・打ち込みたい成人にとっても有効だと考えられる。これまでも社会教育・生涯学習支援は趣味を対象にしてきたが、講座や教室とは異なるユースワークをモデルにすることで、興味の深まりを支援していくことが期待される。

### 趣味の支援に正統性を与える

その際には、社会教育・生涯学習支援として趣味を支援することに正統性を与えられるのかを検討することも必要になるだろう。社会教育・生涯学習支援の分野では、趣味を支援することは量的な意味での活動実績をもたらすものの、それ以上の価値付けがなされないこともある（歌川 2015, pp.87-88）。例えば、『生涯学習概論』では以下のように述べられている。

社会教育行政・施設が開設している学級講座は「教養の向上」と「趣味・けいごと」といった領域で50%前後を占めており、一方、先に見たように学習ニーズも趣味や健康・スポーツ領域で高い。人々が心身ともに健康で、かつ充実感をもって生活することは大事なことであり、それ自体は悪いことではないが、近年の財政難の中にあっては、公費で行う事業の場合もっと公共性のある事業を行うべきだという声があがっている（浅井 2019, p.82）。

ここでは趣味の支援を否定するわけではないものの、公共的な価値は低いとする見方が示されている。人々の楽しみや興味追求を支援することが、なぜ公共性がないとされるのか。子ども・若者支援に限れば、なぜその価値は認められているのか。社会教育・生涯学習支援において、趣味の支援は数としては多く行われているからこそ、その正統性を明確にすることで、新しい支援の模索につながられると考えられる。

## 5.4 本研究の限界と今後の展望

本章では本研究の問いと結論をまとめ、そこから引き出せる実践的示唆を論じてきた。最後に、本研究の限界と、そこから導かれる今後の展望を示したい。余暇研究と学習科学を融合し楽しみの促進にアプローチする研究は、まだ緒に就いたばかりである。このアプローチに従って今後どのような趣味研究が行われるべきだろうか。

### 5.4.1 趣味縁に関する領域固有性の検討

本研究の1つ目の限界は、本研究の結論があくまでオーケストラと写真という2つの趣味から得られたものだということである。「2.5.2 趣味の事例：アマチュアオーケストラとアマチュア写真」で述べたように、両者は実践共同体・実践ネットワークに注目する足掛かりとして有効だと考えられた。また、第3章、第4章で行った分析でも、「異質な新所属団体」や「刺激的な隣人」のように、オーケストラや写真の文脈から抽象化した概念化を行っている。それゆえ本研究は「オーケストラの研究」や「写真の研究」として構成されているわけではない。その一方で、それが即ち、結論の領域一般性を保証するわけでもない。オーケストラや写真以外の趣味では、社会的世界における実践共同体や実践ネットワークの働きは異なるかもしれない。

それゆえ今後の研究では、趣味の領域ごとに趣味縁の働きがいかかに似ているのか／異なるのかを検討することが期待される。その中で、本研究の結論がオーケストラや写真の領域固有性をどの程度反映しているのか、他の趣味の場合、どのような異なる表れ方をするのか、も見えてくるだろう。

例えば、複数の実践共同体に同時並行的に参加する行動は、個々の趣味においてどれくらい一般的に見られることなのだろうか。本研究では、複数の共同体への同時並行的な参加は趣味縁の連鎖として興味の深まりを可能にしていた。オーケストラの世界では、現在所属している楽団とは別に外部の個人指導者について演奏の指導を受けることは、しばしば行われる。また、エキストラと呼ばれるなどして、複数の楽団を掛け持ちする団員もいる。複数の実践共同体に関わることは珍しいことではないのである。

他方で、遊芸の伝統を汲む茶道や華道のような趣味では、同時並行的な参加がオーケストラと同じように観察されるのかは定かでない。こうした趣味では、家元制度というヒエラルキー構造の下、流派ごとにカリキュラムが標準化され、特定の師匠に入門して教授を受けるシステムが敷かれている（守屋 1979, pp.727-728）。そのため、異なる流派の共同体に参加することはもちろん、同じ流派であっても別の指導者に就くことは礼に反すると考えられる可能性がある。こうした趣味において興味の深まりを可能にする実践共同体を分析した場合、同時並行的に参加する共同体は見いだされにくいかもしれない。

このように、いくつかの趣味を比較して領域固有性を検討することは、趣味研究だからこそ引き受けるべき仕事である。体育学や音楽学のようにあらかじめ対象ごとに分かれている学術分野では、対象間を比較する研究は行いづらいからだ。「1.1 趣味とは何か」で論じたように、本研究は「趣味」を余暇活動の分類カテゴリーとしては用いなかった。だからこそ、趣味研究は様々な余暇活動を同じ視座の下で観察できる。一つの領域を深く掘り下げたからこそ明らかになる領域固有性もあるが、こうした「比較趣味論」によって検討できる領域固有性もあるだろう。

#### 5.4.2 興味を阻害する趣味縁を含めた生態系の把握

2つ目の限界は、本研究が趣味縁の中でも「興味の深まりを可能にした趣味縁」のみを分析・記述した点である。これは、楽しみを促進する社会的世界に注目する本研究の問題関心からして当然のことである。ただ、それは必然的に、趣味人が関わる様々な趣味縁を視野の外に追いやることを意味している。本研究の結論を取り出すと、実践共同体や実践ネットワークが本質的に興味の深まりを可能にする対人関係であるようにも見えてしまう。だが、実際には、興味の深まりを可能にしない実践共同体や実践ネットワークも数多く存在する。本研究のオーケストラ団員にとっても、所属楽団の全てが興味の深まりに関わったわけではない。同様に写真家にとっても、利用した SNS の全てが探究を触発する実践ネットワークになっていたわけではない。

それどころか、趣味の世界には興味を阻害し、楽しみを制約するような趣味縁も存在する。例えば、女性サーファーによるオートエスノグラフィーでは、サーフショップを中心としたコミュニティが、ボードの選び方などを相談できる趣味縁であるのと同時に、女性を排除する「男同士の絆」になっていることが描かれている(水野 2020, pp.68, 76-82)。あるいは、アマチュアのポッドキャスト配信者への質問紙調査によれば、配信者にとってポッドキャストの聴衆は、楽しさとフラストレーションの双方をもたらす存在だという(Markman 2012, p.559)。聴衆からフィードバックをもらえないと落胆がもたらされる。だが、フィードバックをもらったとしてもその内容が誹謗中傷であれば、なおさら不快になる。

このように、趣味縁はいつでも・誰にとっても興味の深まりを可能にするわけではない。それゆえ、今後の研究では、趣味人が関与する様々な趣味縁を「生態系」として捉えたうえで、それぞれがいかなる場合に興味を支援/阻害するのかを検討することが求められる。そもそも深い興味対象はある人にとって新規な興味対象であるから、本質的に相対的なものである。どんな人に対しても新たな興味対象を与えられる趣味縁は存在しないだろう。それに加えて、前述したサーフショップのコミュニティのように、特定の人に対しては、構造的に新たな興味対象への関与を阻む趣味縁もある。このような趣味縁と比較する中で、趣味縁はいつ「興味の深まりを可能にする趣味縁」となるのか、ならない場合、それはマッチングの問題によるのか、それとも排除構造があるからなのか、などを検討する必要があるだろう。「楽しみを促進する社会的世界」の一端が明らかになったからこそ、再び「楽しみを制約する社会的世界」に関する知見に立ち返り、照らし合わせることで、その特徴をより詳細に理解できる。

また、趣味縁を生態系的に捉えることで、趣味縁の形成機会について検討することも重要である。本研究では趣味人が実践共同体や実践ネットワークになぜ関わったのかという問題には答えられていない。趣味縁の形成原理を検討できれば、まだ存在しない趣味縁を築くような支援も構想できるだろう。例えば、学習科学では、若者が出向く様々な学習環境の集合体を「学習生態系」と捉えたうえで、既存の学習環境から新たな環境へ「ブローカリング」するような支援が検討されている(Louw et al. 2017)。「5.3.2 社会教育・生涯学習支援の可能性」で参照した STEM ガイドもその一種である。こうした支援がどんな場合に求められるのかは、趣味人が関わり得る趣味縁の性質や種類を見極めることで明らかになっていく。女性サーファーのように、楽

しみが制約される構造に置かれている人々は特に考慮すべき存在だろう。

### 5.4.3 興味の深まりを可能にする物質・空間の分析

3つ目の限界は、趣味実践は、本研究が注目した趣味縁だけが織り成すものではないということである。「2.4.3 本研究の方針②：興味の深まりを可能にする趣味縁に焦点化する」で論じたように、本研究は趣味における興味発展を扱った学習科学研究の知見を踏まえ、趣味縁に注目する方針を立てた。趣味縁はあくまで「2.3.3 社会文化理論における学習観との共通性」で参照した Matusov (2007)の言う「分析単位」である。現実の実践が趣味縁だけで構成されるわけではない。本研究で分析・記述してきた興味の深まりは、趣味縁がなければ可能にはならなかっただろう。だが、趣味縁との関わりさえあれば興味の深まりが可能になったかというところ、そうとは言い切れないところがある。

では、個々人の趣味に対する参加の仕方は、興味が深まる際に趣味縁の他に何を織り込んでいたのだろうか。注目されるのが物質・空間である。例えば、協力者 M15 が既存の所属団体とは別に外部の個人指導者を見つけたのは、インターネットで「先生紹介みたいなサイト」を閲覧したからだった。ウェブサイトが存在することで、協力者 M15 は既存の趣味縁からは外れ、新たな実践共同体に移動できていた。もし指導者に関する情報が紹介や口コミでしか流通していなかったとしたら、彼女は興味を深められなかったかもしれない。

他にも写真家たちは、互いの撮影した写真や活動が可視化されることで刺激的な隣人となっていた。それは、みんなで撮り歩き会に出掛け、それぞれが異なる被写体を撮影しつつも、行き帰りの車は共有するという空間的な近接性によって可能になっている。あるいは SNS のようなオンラインプラットフォームには、コンテンツを集約し表示するアーキテクチャが備わっている。こうした物質・空間的な基盤がなければ刺激的な隣人関係は築かれなかっただろう。これは前項で述べた趣味縁の形成原理にも関わる論点である。オンラインプラットフォームの場合、個々人がコンテンツを投稿できるだけでは他者にとって活動が可視的になるとは言い難い。コンテンツを閲覧するためにその都度検索が必要だとしたら、様々な投稿を一覧して自分の立ち位置を探るような触発は置きにくいだろう。不可避的にコンテンツが一覧表示される設計があってはじめて、可視性がもたらされたと考えられる<sup>\*3</sup>。

こうした点を踏まえて、今後の研究では、興味の深まりを可能にする物質・空間に関する分析も行われるべきだと考えられる。それはホレットのスケートボードパークや *Minecraft* 空間に関する研究を直接的に引き継ぐものになるだろう。前述した撮り歩き会や SNS における物質・空間性は、ホレットが注目した場と比較することができる。ホレットは物質・空間性を論じる際にアクターネットワーク理論をはじめとする科学技術論を参照している (Hollett 2016, pp.4-5)。また「2.4.3 本研究の方針②：興味の深まりを可能にする趣味縁に焦点化する」でも言及したように、社会文化理論や実践共同体論も本来、物質性への関心を持っている。こうした動向を踏まえ、物質・空間によって興味の深まりが可能になる側面を検討することで、本研究は異なる形での知見と実践的示唆が得られるだろう。物質的・空間的な知見から得られる示唆は、楽しみを促進する道具や場のデザインにつながると考えられる。

<sup>\*3</sup> SNS では 2006 年に Twitter が「タイムライン」機能を実装するまでは、個々人のプロフィールページを行き来するか、コミュニティやグループ内の投稿を閲覧するのが普通であった (佐々木 2018, p.237)。その場合、多様な投稿者がいるグループを閲覧しない限り、刺激的な隣人による探究は触発されにくかっただろう。

#### 5.4.4 単一の趣味の継続を前提としない領域横断的な興味発展の分析・記述

4つ目の限界は、本研究が楽しみの促進過程として提示した「興味の深まり」という概念は、単一の趣味を継続することを表すということである。本研究は「2.4.2 本研究の方針①：個々の趣味人による興味の深まりに依拠する」において、すでに関与している領域での興味発展を「興味の深まり」とし、新たな領域への興味発展を「興味の広がり」として区別した。そのため、本研究が分析・記述してきた興味の深まりは、オーケストラ団員や写真家にとって、これまで関与してきたオーケストラや写真の楽しみが、さらに促進される過程を表している。だが、第3・4章のインタビュー調査では、「楽しみが促進されているように思われるものの、興味の深まり／広がりという概念ではうまく分析できないエピソード」も語られた。

例えばオーケストラ団員の場合、オーケストラを始める前の音楽経験——ヴァイオリンの独奏（協力者 M7）や、吹奏楽でのクラリネット演奏（協力者 M1）、吹奏楽でのパーカッション演奏（協力者 M6）——が、オーケストラを始めた時点での興味を形づくっていることがあった。吹奏楽で求められるクラリネットの役割と、オーケストラで求められる役割の違いを面白く感じ、オーケストラにおける技術的な上達に興味を持った、というような場合である。

あるいは写真家の場合、自然観察において発展させていた興味を、写真活動でも追求する事例（協力者 P2）があった。協力者 P2 は水道の蛇口が生き物のように見えるといった、「無機物が有機物のように見える瞬間」に面白さを見いだしていた。そして、写真を撮るようになって、そのような瞬間を収めようとしていた。

こうした事例では、オーケストラや写真の楽しみは、オーケストラや写真領域外部での経験からもたらされている。そのため、本研究における「興味の深まり」には該当しない。その一方で、それは全く新たな領域への「興味の広がり」とも言い難い。「吹奏楽とオーケストラ」や「自然観察と写真撮影」には、演奏楽器や観察活動における共通性や連続性があるからだ。ある一面では別の領域へ興味が広がっているようにも見えるが、別の面では活動の継続性の下、興味が深まっているようにも見える。こうした複数の趣味を横断する中で起きる楽しみの促進は、本研究では扱うことができなかった。

それゆえ、今後の研究では、領域横断的な興味発展に関する分析・記述も期待される。それによって、趣味をより楽しむことが「同じ趣味を続けねばならない」という規範から解放されるだろう。吹奏楽ではできない楽しみをオーケストラで追求したり、オーケストラではできない楽しみをジャズで追求したりするレジャーキャリアもあり得るのである。これはまた、「楽しみを促進する社会的世界」の捉え方も拡張していくだろう。実践共同体や実践ネットワークは必ずしも同じ社会的世界の中だけで関わるものではなく、隣接する他領域においても見いだせるものになる。

領域横断的な興味発展は、学習科学における「境界横断」の議論と相性が良いだろう。境界横断は同一領域において複数の実践共同体を移動するような場合にも用いられるが、複数領域をまたぐ場合にも用いられる（Akkerman and Bakker 2011, p.138）。興味の深まり／広がりという二分法では捉え損なう興味発展も、境界横断に関する概念を応用することで分析・記述しやすくなるかもしれない。

#### 5.4.5 興味支援における主体性の探索

本研究の最後の限界は、本研究が提示した結論や実践的示唆が、趣味人や社会教育・生涯学習支援者にとって活用すべき知見として受け止められるのが不透明な点である。趣味人同士が築く趣味縁や社会教育・生涯学習が興味支援の可能性を秘めていることは、本章の全般で論じてきた通りである。だが、それはすなわち、

趣味人や支援者たちが興味支援に乗り出すようになることは意味しない。「5.2.3 新しい興味対象に出会う可能性を意図せず創出する」で述べたように、本研究で見えてきた趣味縁は興味の深まりを可能にしていたものの、意図的にその可能性が活用されていたわけではなかった。また「5.3.2 社会教育・生涯学習支援の可能性」では、社会教育・生涯学習支援分野において、趣味の支援に対して公共的な価値があまり認められていないことも示した。こうした現状を踏まえると、本研究が論じてきた内容がすぐさま実践に移されるとは考えにくい。

それゆえ、今後の研究では、興味支援における主体性がどのように醸成されるのかを探索することが求められる。自分や他者による興味の深まりを支え、楽しみを保証するための行動はいかなる状況で達成されるのか。これが見いだされて初めて、本研究の実践的意義も確かなものとなるだろう。

興味支援がまだ一般的に行われていながらとって、そのための主体性が醸成され得ないわけではない。「5.3.1 趣味人による互恵的支援」で言及したように、趣味人が互恵的に情報交換したり問題解決を行ったりすることは実際に見られる。また、ある種の公共性や倫理性を持ち、他者と共に楽しむ場をつくる行動がなされる場合もある。それは嗜好品をたしなむ場を共同で開くことから（宮田 2020）、マルチプレイ用のオンラインゲームサーバーを管理・運営することまで（Salovaara et al. 2005）、様々な趣味において見られる。また、すでに見たように、社会教育・生涯学習支援では、子ども・若者支援において興味支援が行われることがある。こうした営みは、趣味における興味支援の原型となる可能性を秘めている。

現状を変容させようとする主体性は、「問題状況の認識」と、状況に手を加えるために利用できる「資源」の弁証法的関係の下、立ち現れるとされる（Lund and Vestøl 2020, pp.4-5）。興味支援における主体性は、私たちが趣味の新たな楽しみに出会いたい・出会ってもらいたいという現状認識を持ち、そのためにできる行為のレパートリーを持っているときに発揮されるのだろう。本研究が楽しみを促進する社会的世界について分析・記述を行ってきたのは、まさに行為のレパートリーを増やすことを意図していたからだった。今後は、楽しみを促進したいという現状認識を持つ人と協力関係を結び、レパートリーを実践に移すことも考えられる。

趣味研究はより実践志向の学問になってもいいだろう。「1.2.3 趣味の民族誌②：趣味と家庭生活・仕事との対立や調整」で参照した Anderson（2011）がオートエスノグラフィーであったことは示唆的である。私たちの日常生活において、趣味を楽しむことは——趣味をやらないことも含めて——何かしらの関心事になっている。そうであるならば、私たち自身の当事者性の中から趣味研究の展望を拓いていくことも重要だと考えられる。

## 参考文献

- 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）, 27–45.
- Akkerman, S. F. and Bakker, A. (2011) “Boundary Crossing and Boundary Objects,” *Review of Educational Research*, 81(2), 132–169.
- (2019) “Persons pursuing multiple objects of interest in multiple contexts,” *European Journal of Psychology of Education*, 34(1), 1–24.
- Allen, S., Kastelein, K., Mokros, J., Atkinson, J., and Byrd, S. (2020) “STEM Guides: Professional Brokers in Rural STEM Ecosystems,” *International Journal of Science Education, Part B*, 10(1), 17–35.
- Anderson, L. (2011) “Time Is of the Essence: An Analytic Autoethnography of Family, Work, and Serious Leisure,” *Symbolic Interaction*, 34(2), 133–157.
- 青山鉄兵（2018）「青少年教育研究におけるユースワーク論の位置：集団と指導者・支援者に関する議論に注目して」, 『人間科学研究』, 39, 35–50.
- 浅井経子（編著）（2019）『生涯学習概論：生涯学習社会の展望 新版』, 理想社.
- 浅野智彦（2011）『趣味縁からはじまる社会参加』, 岩波書店.
- Azevedo, F. S. (2011) “Lines of Practice: A Practice-centered Theory of Interest Relationships,” *Cognition and Instruction*, 29(2), 147–184.
- (2013a) “Knowing the Stability of Model Rockets: A Study of Learning in Interest-based Practices,” *Cognition and Instruction*, 31(3), 345–374.
- (2013b) “The tailored practice of hobbies and its implication for the design of interest-driven learning environments,” *Journal of the Learning Sciences*, 22(3), 462–510.
- (2017) “Hobbies,” in Peppler, K. ed. *The SAGE Encyclopedia of Out-of-School Learning*: SAGE Publications, Inc. 346–348.
- (2019) “A Pedagogy for Interest Development: The Case of Amateur Astronomy Practice,” *Learning, Culture and Social Interaction*, 23, 100261.
- Baumeister, R. F. and Vohs, K. D. (2002) “The Pursuit of Meaningfulness in Life,” in Snyder, C. R. and Lopez, S. J. eds. *Handbook of Positive Psychology*: Oxford University Press, 608–618.
- Benzecry, C. E. (2009) “Becoming a Fan: On the Seductions of Opera,” *Qualitative Sociology*, 32(2), 131–151.
- Bergin, D. A. (2016) “Social Influences on Interest,” *Educational Psychologist*, 51(1), 7–22.
- Biernacki, P. and Waldorf, D. (1981) “Snowball Sampling: Problems and Techniques of Chain Referral

- Sampling,” *Sociological Methods & Research*, 10(2), 141–163.
- Birbili, M. and Hedges, H. (2019) “Conceptualising and researching interest/s as a learning phenomenon in contexts representing the fullness of human life,” *Learning, Culture and Social Interaction*, 23, 100324.
- Brennan, K. (2016) “Audience in the Service of Learning: How Kids Negotiate Attention in an Online Community of Interactive Media Designers,” *Learning, Media and Technology*, 41(2), 193–212.
- Bronfenbrenner, U. (1979) *The Ecology of Human Development: Experiments by Nature and Design*: Harvard University Press, (磯貝芳郎・福富譲訳, 『人間発達の生態学：発達心理学への挑戦』, 川島書店, 1996年).
- Brown, J. S. and Duguid, P. (2000) *The Social Life of Information*: Harvard Business School Press, (宮本喜一訳, 『なぜITは社会を変えないのか』, 日本経済新聞出版, 2002年).
- (2001) “Knowledge and Organization: A Social-Practice Perspective,” *Organization Science*, 12(2), 198–213.
- Bryan, H. (1977) “Leisure Value Systems and Recreational Specialization: The Case of Trout Fishermen,” *Journal of Leisure Research*, 9(3), 174–187.
- Coalter, F. (1997) “Leisure sciences and leisure studies: Different concept, same crisis?” *Leisure Sciences*, 19(4), 255–268.
- Cole, M. (1996) *Cultural Psychology: A Once and Future Discipline*: Belknap Press, (天野清訳, 『文化心理学：発達・認知・活動への文化—歴史的アプローチ』, 新曜社, 2002年).
- Corin, E. N., Jones, M. G., Andre, T., Childers, G. M., and Stevens, V. (2017) “Science hobbyists: active users of the science-learning ecosystem,” *International Journal of Science Education, Part B*, 7(2), 161–180.
- Cox, A. M., Clough, P. D., and Marlow, J. (2008) “Flickr: A First Look at User Behaviour in the Context of Photography as Serious Leisure,” *Information Research*, 13(1), URL: <http://informationr.net/ir/13-1/paper336.html>.
- Cox, A. M., Clough, P. D., and Siersdorfer, S. (2011) “Developing Metrics to Characterize Flickr Groups,” *Journal of the American Society for Information Science and Technology*, 62(3), 493–506.
- Cross, K. (2014) “Training the Eye of the Photographer: The Education of the Amateur,” *Visual Studies*, 29(1), 68–79.
- Daily, L. Z. (2018) “Towards a definition of “hobby”: An empirical test of a proposed operational definition of the word hobby,” *Journal of Occupational Science*, 25(3), 368–382.
- Dewey, J. (1913) *Interest and Effort in Education*: The Riverside Press, (杉浦宏訳, 『教育における興味と努力』, 明治図書, 1972年).
- Diener, E., Oishi, S., and Tay, L. (2018) “Advances in subjective well-being research,” *Nature Human Behaviour*, 2(4), 253–260.
- DiMaggio, P. and Mukhtar, T. (2004) “Arts Participation as Cultural Capital in the United States, 1982–2002: Signs of Decline?” *Poetics*, 32(2), 169–194.
- 江村和彦 (2011) 「ものをつくる生涯学習活動の現状と課題：陶芸サークルなごみ会の活動を通して」, 『名古屋経営短期大学紀要』, 52, 35–48.
- Fink, B. (1991) “Interest Development as Structural Change in Person-Object Relationships,” in Op-



- penheimer, L. and Valsiner, J. eds. *The Origins of Action: Interdisciplinary and International Perspectives*: Springer, 175–204.
- Flusser, V. (1989) *Für Eine Philosophie der Fotografie: European Photography*, 4th edition, (深川雅文訳, 『写真の哲学のために: テクノロジーとヴィジュアルカルチャー』, 勁草書房, 1999年).
- 藤原義章 (2000) 「オーケストラの学習」, 高萩保治・中嶋恒雄 (編著) 『音楽の生涯学習: 理論と実際』, 玉川大学出版部, 214–227.
- Gee, J. P. (2017) “Affinity Spaces and 21st Century Learning,” *Educational Technology*, 57(2), 27–31.
- Gelber, S. M. (1991) “A Job You Can’t Lose: Work and Hobbies in the Great Depression,” *Journal of Social History*, 24(4), 741–766.
- (1992) “Free Market Metaphor: The Historical Dynamics of Stamp Collecting,” *Comparative Studies in Society and History*, 34(4), 742–769.
- (1997) “Do-It-Yourself: Constructing, Repairing and Maintaining Domestic Masculinity,” *American Quarterly*, 49(1), 66–112.
- (1999) *Hobbies: Leisure and the Culture of Work in America*: Columbia University Press.
- Granovetter, M. S. (1973) “The Strength of Weak Ties,” *American Journal of Sociology*, 78(6), 1360–1380, (大岡栄美訳, 「弱い紐帯の強さ」, 野沢慎司編, 『リーディングスネットワーク論: 家族・コミュニティ・社会関係資本』, 勁草書房, 2006年, 123–154).
- 萩原史織 (2016) 「生涯学習としてのアマチュア音楽活動における学び: 《第九》を歌うアマチュア合唱団の活動を例に」, 『音楽教育実践ジャーナル』, 14, 83–88.
- Hamilton, C. (2013) “Symbolic Amateurs: On the Discourse of Amateurism in Contemporary Media Culture,” *Cultural Studies Review*, 19(1), 177–192.
- Hand, M. (2012) *Ubiquitous Photography: Polity*.
- Hartel, J. (2010a) “Leisure and Hobby Information and Its Users,” in Bates, M. J. and Maack, M. N. eds. *Encyclopedia of Library and Information Sciences*: Taylor and Francis, 3rd edition, 3263–3274.
- (2010b) “Managing Documents at Home for Serious Leisure: A Case Study of the Hobby of Gourmet Cooking,” *Journal of Documentation*, 66(6), 847–874.
- (2011) “Information in the hobby of gourmet cooking: Four contexts,” in Aspray, W. and Hayes, B. M. eds. *Everyday information: The Evolution of Information Seeking in America*: MIT Press, 217–248.
- 畑農敏哉 (2015) 『アマチュアオーケストラに乾杯!: 素顔の休日音楽家たち』, NTT出版.
- Hecht, M., Knutson, K., and Crowley, K. (2019) “Becoming a Naturalist: Interest Development across the Learning Ecology,” *Science Education*, 103(3), 691–713.
- Heuser, L. (2005) “We’re not too old to play sports: the career of women lawn bowlers,” *Leisure Studies*, 24(1), 45–60.
- Hofer, M. (2010) “Adolescents’ Development of Individual Interests: A Product of Multiple Goal Regulation?” *Educational Psychologist*, 45(3), 149–166.
- Hollett, T. (2016) “Interests-in-Motion in an Informal, Media-Rich Learning Setting,” *Digital Culture & Education*, 8(1), 1–19.
- Hollett, T. and Hein, R. (2019) “Affective Atmospheres and Skatepark Sessions: The Spatiotemporal Contours of Interest,” *Learning, Culture and Social Interaction*, 23, 100265.

- 飯沢耕太郎 (2017) 『キーワードで読む現代日本写真』, フィルムアート社.
- 池上英子 (2005) 『美と礼節の絆: 日本における交際文化の政治的起源』, NTT 出版.
- 生田久美子 (1987) 『「わざ」から知る』, 東京大学出版会.
- 生田周二 (2016) 「子ども・若者支援専門職養成の構想試論: ユースワークを中心に」, 『次世代教員養成センター研究紀要』, 2, 259–263.
- 井村彰 (1999) 「TASTE と HOBBY: 日本における趣味概念の変容」, 美学会 (編) 『美学・芸術学の今日的課題: 日本における美学・芸術学の歩みと課題 + 〈病〉の感性論』, 87–94.
- 伊藤崇・藤本愉・川俣智路・鹿嶋桃子・山口雄・保坂和貴・城間祥子・佐藤公治 (2004) 「状況論的学習観における「文化的透明性」概念について: Wenger の学位論文とそこから示唆されること」, 『北海道大学大学院教育学研究科紀要』, 93, 81–157.
- Ito, M., Gutierrez, K., Livingstone, S., Penuel, B., Rhodes, J., Salen, K., Schor, J., Sefton-Green, J., and Watkins, S. C. (2013) *Connected Learning: An Agenda for Research and Design: The Digital Media and Learning Research Hub*.
- Ito, M., Martin, C., Pfister, R. C., Rafalow, M. H., Salen, K., and Wortman, A. (2018) *Affinity Online: How Connection and Shared Interest Fuel Learning*: NYU Press.
- Jeppesen, L. B. and Frederiksen, L. (2006) “Why Do Users Contribute to Firm-Hosted User Communities? The Case of Computer-Controlled Music Instruments,” *Organization Science*, 17(1), 45–63.
- 神野由紀 (1994) 『趣味の誕生: 百貨店がつくったテイスト』, 勁草書房.
- 神野由紀・辻泉・飯田豊 (編著) (2019) 『趣味とジェンダー: 〈手づくり〉と〈自作〉の近代』, 青弓社.
- Jones, M. G., Corin, E. N., Andre, T., Childers, G. M., and Stevens, V. (2017) “Factors contributing to lifelong science learning: Amateur astronomers and birders,” *Journal of Research in Science Teaching*, 54(3), 412–433.
- 神山典士 (2017) 「何かしたくなる場所」をつくり子どもたちの自立を促す: 東京都文京区 | 文京区青少年プラザ b-lab (ビーラボ)」, 『地域創造』, 42, 10–15.
- Kasten, H. and Krapp, A. (1986) “Das Interessengenese-Projekt. Eine Pilotstudie,” *Zeitschrift für Pädagogik*, 32(2), 175–188.
- 片岡栄美 (2019) 『趣味の社会学: 文化・階層・ジェンダー』, 青弓社.
- 加藤康子 (2017) 「趣味縁研究の系譜と現代社会におけるその現れの一例: 群馬県前橋市『前橋○○部』の事例から」, 『文化経済学』, 14 (2), 46–54.
- 木村優里 (2017) 「アマチュア科学者の科学実践の継続を可能にする要因に関する探索的研究: 修正版グラウンデッド・セオリー・アプローチによる仮説モデルの生成」, 『科学教育研究』, 41 (4), 398–415.
- (2019) 「アマチュア科学者の科学実践の継続を可能とする要因に関する研究」, 東京理科大学博士論文.
- 木村優里・小川正賢 (2018) 「昆虫分野のアマチュア科学者に共通してみられる科学実践継続を可能にする要素」, 『科学教育研究』, 42 (4), 324–334.
- 北田暁大・解体研 (編著) (2017) 『社会にとって趣味とは何か: 文化社会学の方法規準』, 河出書房新社.
- Kono, S., Ito, E., and Gui, J. (2020) “Empirical Investigation of the Relationship between Serious Leisure and Meaning in Life among Japanese and Euro-Canadians,” *Leisure Studies*, 39(1), 131–145.
- Krapp, A. (2002) “Structural and Dynamic Aspects of Interest Development: Theoretical Considerations from an Ontogenetic Perspective,” *Learning and Instruction*, 12(4), 383–409.

- Krapp, A. and Fink, B. (1992) "The Development and Function of Interests during the Critical Transition from Home to Preschool," in Renninger, K. A., Hidi, S., and Krapp, A. eds. *The Role of Interest in Learning and Development*: Lawrence Erlbaum Associates, 397–429.
- Kraus, R. (2014) "Becoming a Belly Dancer: Gender, the Life Course and the Beginnings of a Serious Leisure Career," *Leisure Studies*, 33(6), 565–579.
- Kvale, S. (2007) *Doing Interviews*: SAGE Publications, Ltd., (能智正博・徳田治子訳, 『質的研究のための「インター・ビュー」』, 新曜社, 2016年).
- Lave, J. and Gomes, A. M. R. (2019) *Learning and Everyday Life: Access, Participation, and Changing Practice*: Cambridge University Press.
- Lave, J. and Wenger, E. (1991) *Situated Learning: Legitimate Peripheral Participation*: Cambridge University Press, (佐伯胖訳, 『状況に埋め込まれた学習: 正統的周辺参加』, 産業図書, 1993年).
- Leadbeater, C. and Miller, P. (2004) *The Pro-Am revolution: How Enthusiasts are Changing our Economy and Society*: Demos.
- Lee, C. P. and Trace, C. B. (2009) "The Role of Information in a Community of Hobbyist Collectors," *Journal of the American Society for Information Science and Technology*, 60(3), 621–637.
- Lee, K. (2020) "Serious leisure is Social: Things to Learn from the Social World Perspective," *Journal of Leisure Research*, 51(1), 77–87.
- Liu, C.-C. (2012) "Serious Fun: Life-deep Learning of Koi Hobbyists," Dissertation at Oregon State University.
- Liu, C.-C. and Falk, J. H. (2014) "Serious Fun: Viewing Hobbyist Activities through a Learning Lens," *International Journal of Science Education, Part B*, 4(4), 343–355.
- Lizardo, O. and Strand, M. (2010) "Skills, Toolkits, Contexts and Institutions: Clarifying the Relationship between Different Approaches to Cognition in Cultural Sociology," *Poetics*, 38(2), 205–228.
- Louw, M., Barbuto, N., and Crowley, K. (2017) "Designing Learning Pathways in a Complex Learning Ecology: A Research-Practice Partnership Focused on Interest Brokering," in DiSalvo, B., Yip, J., Bonsignore, E., and DiSalvo, C. eds. *Participatory Design for Learning*: Routledge.
- Lovelock, B., Jellum, C., and Carr, A. (2018) "Pulling the Pin on Active Outdoor Leisure: Building an Understanding of Leisure Abandonment from the Narratives of Outdoor Recreationists," *Leisure Sciences*, 40(5), 406–422.
- Lund, A. and Vestøl, J. M. (2020) "An Analytical Unit of Transformative Agency: Dynamics and Dialectics," *Learning, Culture and Social Interaction*, 25, 100390.
- MacCosham, B. and Gravelle, F. (2018) "Withdrawing from Amateur Junior Ice Hockey as a Means for Optimizing Leisure Experiences," *Annals of Leisure Research*, 21(1), 32–46.
- Maciel, A. F. and Wallendorf, M. (2017) "Taste Engineering: An Extended Consumer Model of Cultural Competence Constitution," *Journal of Consumer Research*, 43(5), 726–746.
- Mannell, R. C. and Kleiber, D. A. (1997) *A Social Psychology of Leisure*: Venture Publishing, (速水敏彦監訳, 『レジャーの社会心理学』, 世界思想社, 2004年).
- Manovich, L. (2017) *Instagram and Contemporary Image*, (久保田晃弘・きりとりめでる共訳・編著, 『インスタグラムと現代視覚文化論: レフ・マノヴィッチのカルチュラル・アナリティクスをめぐって』, ビー・エヌ・エヌ新社, 2018年).

- Markman, K. M. (2012) "Doing Radio, Making Friends, and Having Fun: Exploring the Motivations of Independent Audio Podcasters," *New Media & Society*, 14(4), 547-565.
- 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.
- Matusov, E. (1998) "When Solo Activity Is Not Privileged: Participation and Internalization Models of Development," *Human Development*, 41(5-6), 326-349.
- (2007) "In Search of 'the Appropriate' Unit of Analysis for Sociocultural Research," *Culture & Psychology*, 13(3), 307-333.
- 宮入恭平 (編著) (2015) 『発表会文化論：アマチュアの表現活動を問う』, 青弓社.
- 宮入恭平・杉山昂平 (編著) (2021) 『「趣味に生きる」の文化論：シリアスレジャーから考える』, ナカニシヤ出版.
- 宮田安彦 (2020) 『「嗜み」の示唆するもの：今後の余暇研究の展開を構想するために』, 『大妻女子大学家政系研究紀要』, 56, 85-96.
- 溝尻真也 (2009) 「オーディオマニアと〈ものづくりの快樂〉：男性／技術／趣味をめぐる経験の諸相」, 宮台真司・辻泉・岡井崇之 (編著) 『「男らしさ」の快樂：ポピュラー文化からみたその実態』, 勁草書房, 195-218.
- 水野英莉 (2020) 『ただ波に乗る Just Surf：サーフィンのエスノグラフィー』, 晃洋書房.
- 守屋毅 (1979) 「家元制度：その形成をめぐる」, 『国立民族学博物館研究報告』, 4 (4), 709-737.
- 両角達平 (2021) 「スウェーデンのユースワークと青少年の社会参加施策：北欧最大のユースセンター『フリースヒューセット』の若者支援とコロナ対応」, 『ふくしと教育』, 30, 42-48.
- 梨本加菜 (2019) 「青少年の文化活動に関する考察」, 『鎌倉女子大学紀要』, 26, 15-27.
- Newman, D. B., Tay, L., and Diener, E. (2014) "Leisure and Subjective Well-being: A Model of Psychological Mechanisms as Mediating Factors," *Journal of Happiness Studies*, 15(3), 555-578.
- 二宮浩彰・菊池秀夫・守能信次 (2002) 「レクリエーションの専門志向化：その研究動向と方法論」, 『体育学研究』, 47 (4), 319-331.
- 岡部大介 (2014) 「コスプレイヤーの学び：文化的実践としてのコスプレはいかに達成されるか」, 宮台真司 (監修)・辻泉・岡部大介・伊藤瑞子 (編著) 『オタク的想像力のリミット：〈歴史・空間・交流〉から問う』, 筑摩書房, 371-404.
- 岡田猛・縣拓充 (2020) 「芸術表現の創造と鑑賞, およびその学びの支援」, 『教育心理学年報』, 59, 144-169.
- Olmsted, A. D. (1993) "Hobbies and Serious Leisure," *World Leisure & Recreation*, 35(1), 27-32.
- 音楽之友社 (編) (2008) 『標準音楽辞典』, アーテ, 音楽之友社, 第2版.
- 大島純・益川弘如 「あるべき学びの再考とその基盤となる学習理論の枠組み」, 大島純・益川弘如 (編著) 『学びのデザイン：学習科学』, ミネルヴァ書房, 44-55.
- 大津恵実 (2020) 「若者支援施設における探索的参加：ロビー空間に着目して」, 『北海道大学大学院教育学研究院紀要』, 137, 113-136.
- Oxford University Press (2000) "hobby, n.1," in *Oxford English Dictionary*, 3rd edition, URL: <http://www.oed.com/view/Entry//87460>.
- Piaget, J. (1970) "Piaget's Theory," in Mussen, P. H. ed. *Carmichael's Manual of Child Psychology*, 1: John Wiley, 3rd edition, 703-732, (中垣啓訳, 『ピアジェに学ぶ認知発達科学』, 北大路書房, 2007年).

- Raymore, L. A. (2002) "Facilitators to Leisure," *Journal of Leisure Research*, 34(1), 37–51.
- Renninger, K. A. (2000) "Individual Interest and its Implications for Understanding Intrinsic Motivation," in Sansone, C. and Harackiewicz, J. M. eds. *Intrinsic and Extrinsic Motivation: The Search for Optimal Motivation and Performance*: Academic Press, 373–404.
- Robinson, R., Patterson, I., and Axelsen, M. (2014) "The "Loneliness of the Long-Distance Runner" No More: Marathons and Social Worlds," *Journal of Leisure Research*, 46(4), 375–394.
- Rogoff, B. (2003) *The Cultural Nature of Human Development*: Oxford University Press, (當眞千賀子訳, 『文化的営みとしての発達: 個人, 世代, コミュニティ』, 新曜社, 2006年).
- Rogoff, B., Paradise, R., Arauz, R. M., Correa-Chávez, M., and Angelillo, C. (2003) "Firsthand Learning Through Intent Participation," *Annual Review of Psychology*, 54, 175–203.
- Ryan, R. M. and Deci, E. L. (2001) "On Happiness and Human Potentials: A Review of Research on Hedonic and Eudaimonic Well-Being," *Annual Review of Psychology*, 52, 141–166.
- 佐伯胖 (監修)・渡辺信一 (編) (2010) 『「学び」の認知科学事典』, 大修館書店.
- Said, E. (1994) *Representation of the Intellectual: The 1993 Reith Lectures*: Vintage, (大橋洋一訳, 『知識人とは何か』, 平凡社, 1998年).
- Salovaara, A., Johnson, M., Toiskallio, K., Tiitta, S., and Turpeinen, M. (2005) "Playmakers in Multi-player Game Communities: Their Importance and Motivations for Participation," in *Proceedings of the 2005 ACM SIGCHI International Conference on Advances in Computer Entertainment Technology*, 334–337.
- 佐々木裕一 (2018) 『ソーシャルメディア四半世紀』, 日本経済新聞出版社.
- 佐藤公治 (2012) 『音を創る, 音を聴く: 音楽の協同的生成』, 新曜社.
- ソーヤーりえこ (2007) 「理系研究室における装置へのアクセスの社会的組織化」, 上野直樹・ソーヤーりえこ (編著) 『文化と状況的学習: 実践, 言語, 人工物へのアクセスのデザイン』, 凡人社, 93–126.
- Sawyer, K. R. ed. (2014) *The Cambridge Handbook of the Learning Sciences*: Cambridge University Press, 2nd edition, (森敏昭・秋田喜代美・大島純・白水始監訳, 望月俊男・益川弘如編訳 『学習科学ハンドブック [第二版]』, 北大路書房, 2018年).
- Schiefele, H., Krapp, A., Prenzel, M., Heiland, A., and Kasten, H. (1983) "Principles of an Educational Theory of Interest," in *7th Meeting of the International Society for the Study of Behavioral Development in Munich*, 1–35.
- Schmidt, J.-H. (2014) "Twitter and the Rise of Personal Publics," in Weller, K., Bruns, A., Burgess, J., Mahrt, M., and Puschmann, C. eds. *Twitter and Society*: Peter Lang, 3–14.
- Schwartz, D. (1987) "Camera Club Photo-Competitions: An Ethnographic Approach to the Analysis of a Visual Event," *Research on Language and Social Interaction*, 21(1-4), 251–281.
- Scott, D. (2012) "Serious Leisure and Recreation Specialization: An Uneasy Marriage," *Leisure Sciences*, 34(4), 366–371.
- Scott, D. and Godbey, G. C. (1992) "An Analysis of Adult Play Groups: Social Versus Serious Participation in Contract Bridge," *Leisure Sciences*, 14(1), 47–67.
- Sfard, A. (1998) "On Two Metaphors for Learning and the Dangers of Choosing Just One," *Educational Researcher*, 27(2), 4–13.
- 塩見翔 (2012) 「大学鉄道研究会における女性会員にみる移動趣味の〈いま〉: インタビュー調査から見えて

- きたもの, 『Zero Carbon Society 研究センター紀要』(1), 59–72.
- Shipway, R., Holloway, I., and Jones, I. (2013) “Organisations, Practices, Actors, and Events: Exploring inside the Distance Running Social World,” *International Review for the Sociology of Sport*, 48(3), 259–276.
- 小学館 (2003) 「趣味」, 『日本国語大辞典』, 第2版, URL : <https://japanknowledge.com/>.
- 総務省統計局 (2017) 『平成28年度社会生活基本調査』, URL : <https://www.stat.go.jp/data/shakai/2016/index.html>.
- Songer, N. B. and Kali, Y. (2014) “Science Education and the Learning Sciences as Coevolving Species,” in Sawyer, K. R. ed. *The Cambridge Handbook of the Learning Sciences*: Cambridge University Press, 2nd edition, 565–586, (齊藤萌木・山口悦司訳, 「共に進化する種としての科学教育と学習科学」, 森敏昭・秋田喜代美・大島純・白水始監訳, 望月俊男・益川弘如編訳, 『学習科学ハンドブック [第二版]』, 第3巻, 北大路書房, 2017年, 35–52).
- Stebbins, R. A. (1977) “The Amateur: Two Sociological Definitions,” *Pacific Sociological Review*, 20(4), 582–606.
- (1982) “Serious Leisure: A Conceptual Statement,” *Pacific Sociological Review*, 25(2), 251–272.
- (2008) “Leisure Abandonment: Quitting Free Time Activity That We Love,” *Leisure Studies Association Newsletter*, 81(November), 14–19.
- (2015) *Serious Leisure: A Perspective for Our Time*: Transaction Publishers.
- 菅沼麻理子・岸俊行・野嶋栄一郎 (2008) 「クラシックバレエを題材とした初心者の内的意識の変化に関する検討」, 『パーソナリティ研究』, 16 (2), 220–228.
- 杉山昂平 (2019) 「レジャースタディーズにおけるシリアスレジャー研究の動向: 日本での導入に向けて」, 『余暇ツーリズム学会誌』, 6, 73–82.
- (2020a) 「余暇活動に関する社会調査における『趣味』項目の概念分析」, 『余暇ツーリズム学会誌』, 7, 37–46.
- (2020b) 「専門的に面白さを深めるアマチュアの人生と生涯音楽学習」, 『音楽文化の創造 (CMC) 電子版』, 14, 1–4.
- 杉山昂平・森玲奈・山内祐平 (2018) 「成人の趣味における興味の深まりと学習環境の関係: アマチュア・オーケストラ団員への回顧的インタビュー調査から」, 『日本教育工学会論文誌』, 42 (1), 31–41.
- (2020) 「アマチュア写真家の興味の深まりにおける実践ネットワークの関与」, 『日本教育工学会論文誌』, 43 (4), 381–396.
- 高橋かおり (2015) 「社会人演劇実践者のアイデンティティ: 質の追求と仕事との両立をめぐる」, 『ソシオロギス』, 39, 174–190.
- 寺地幹人・小川豊武 (2013) 「若年層の政治関心と趣味」, 『ソシオロギス』(37), 132–153.
- 寺田貴雄 (2012) 「近代日本の音楽教育言説にみる taste としての『趣味』」, 『北海道教育大学紀要. 教育科学編』, 63 (1), 141–150.
- 鳥原学 (2013) 『日本写真史 上: 幕末維新から高度成長期まで』, 中央公論新社.
- 辻泉 (2015) 「若者たちのパーソナル・ネットワークと『趣味録』: 2007YCRG 杉並調査の結果から」, 『人間関係学研究: 大妻女子大学人間関係学部紀要』(17), 145–162.
- 上淵寿・大芦治 (編著) (2019) 『新・動機づけ研究の最前線』, 北大路書房.
- 宇治橋祐之 (2019) 「シリーズ教育テレビ60年 ② 趣味・実用番組、教育教養講座の変遷」, 『放送研究と調

- 査』, 69 (11), 26–54.
- 宇野カオリ (2019) 「ポジティブ心理学の挑戦」, 『日本労働研究雑誌』 (705), 51–58.
- Unruh, D. R. (1980) “The Nature of Social Worlds,” *The Pacific Sociological Review*, 23(3), 271–296.
- 歌川光一 (2009) 「カルチャーセンター研究史：生涯学習・社会教育研究における趣味講座の位置づけをめぐる試論的考察」, 『生涯学習・社会教育学研究』, 33, 67–77.
- (2015) 「社会教育・生涯学習行政と地域アマチュア芸術文化活動」, 宮入恭平 (編著) 『発表会文化論：アマチュアの表現活動を問う』, 青弓社, 67–90.
- (2019) 『女子のたしなみと日本近代：音楽文化にみる「趣味」の受容』, 勁草書房.
- Van House, N. A. (2011) “Personal Photography, Digital Technologies and the Uses of the Visual,” *Visual Studies*, 26(2), 125–134.
- Veal, A. J. (2017) “The Serious Leisure Perspective and the Experience of Leisure,” *Leisure Sciences*, 39(3), 205–223.
- Veblen, T. (1899) *The Theory of Leisure Class*: The Macmillan Company, (高哲男訳, 『有閑階級の理論』, 講談社, 2015年).
- Wenger, E. (1998) *Communities of Practice: Learning, Meaning, and Identity*: Cambridge University Press.
- 矢島愛子 (2018) 「流派と『茶道団体』を横断する：若手社会人茶人と『伝統』の共存」, 『国際基督教大学学報 3-A, アジア文化研究』, 44, 79–96.