

「概念」推し活におけるぬい服製作のフィールドワーク Fieldwork on the Production of Clothing for Plushie in the “Concept” Oshikatsu

奈良 泉美[†], 南部 美砂子[†]
Izumi Nara, Misako Nambu

[†] 公立はこだて未来大学

Future University Hakodate

g2125062@fun.ac.jp

概要

本研究では、「概念」推し活におけるぬいぐるみの服を製作する現場を対象に、1) コミュニケーションの特徴、2) 「概念（推しを連想させる要素）」を具現化する過程について、探索的に検討した。結果、1) では相互支援的なコミュニケーション、2) では推しのイラストとの比較からより近似する素材を選択することがみられた。以上から、「概念」推し活における創作の場が学び合いの機能を有し、創作は自分なりの推しらしさを表現する創造的実践である可能性が示唆された。

キーワード：概念、推し活、フィールドワーク

1. はじめに

本研究では、「概念」推し活と呼ばれる活動で、ぬいぐるみ用の服（以後、ぬい服と呼ぶ）を製作する現場を対象として、ものづくりのフィールドワークを行った。特に、そこでみられるファン同士のコミュニケーションの特徴や、「概念（推しを連想させる要素）」を具現化する過程について、探索的に検討した。

2020 年に入り一般化する推し活のなかでも、「概念」を取り入れた推し活（「概念」推し活）が主に二次元コンテンツの界隈を中心に活発化している。一般的に「概念」は、「ある名前と呼ばれるものに共通する、だいたいの特徴（を思いうかべること）」を意味する。しかしここで述べる「概念」は、一般的な意味とは異なり、モチーフやアイテム、色などのあらゆる推しを象徴する・連想させる要素のことを意味する。この概念を推し活に取り入れた例として、カフェで推しキャラクターをイメージしたドリンクを作ったり、推しの特徴からオリジナルで作った香水を身にまとったり（西城, 2024）などが挙げられる。

近年推し活を含むファンカルチャーに関する研究は活発に行われている。先行研究としては、岡部（2021）がファンカルチャーのフィールドワークを通して、ファンが愉しさに駆動されて他者と交流し、学習し、創造する主体であることを明らかにした。また本研究とファンカルチャーにおけるものづくりという点で類似す

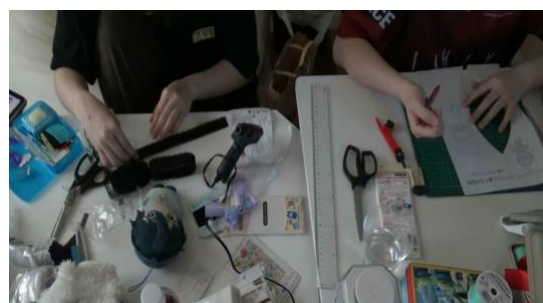
る、松浦他（2019）では家庭内でのコスプレ衣装製作をフィールドワークし、趣味としての衣装製作が家族やテレビなどの人工物との絶え間ないインタラクションのなかで成立していることを明らかにした。

こうした研究動向のなかで、新たに概念や概念推し活に注目し、ものづくりの現場を調査することには、概念を利用して創作をするファンの新たな実践の姿を捉えること、さらに推しの概念を理解し、それを自身の推し活に新しい形で反映しようとする過程の認知的な仕組みについて知見を提供するという点で意義があると考えられる。

2. ぬい服製作のフィールドワーク

フィールドワークでは、21 歳大学生の女性ファン 2 名を対象に、アパートのリビングにおいて、推しのぬいぐるみのためのぬい服を製作する様子を観察し、分析を行った（図 1）。

図 1 ファン同士で行うぬい服製作



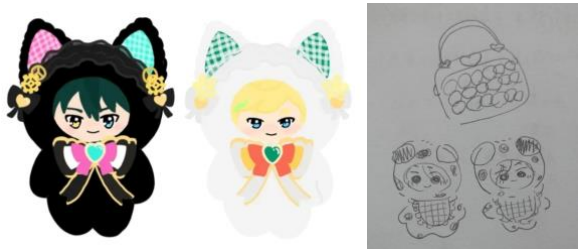
調査対象者 調査対象者は、本稿第一著者のイズミと友人のアイ（仮名）である。イズミとアイは、あんさんぶるスターズ!!（以後、あんスタと呼ぶ）と呼ばれる、アイドル育成ゲームのファンである。プレイ開始時期はそれぞれ異なり、イズミは 2022 年から、一方アイは高校生の頃である。しかし、推し活の一環として創作活動を始めたのは、ほぼ一緒のタイミングである。

記録時間 ぬい服製作は、2024 年 6 月 21 日と 2024 年 6 月 27 日の 2 日に分けて行われた。初日に記録がさ

れた時間は5時間3分、2日目は1時間22分、合計6時間25分であった。

事前準備 製作開始前に事前準備として、デザインの構想を練ること、材料の調達を個別に行った。特にデザインの構想を練る作業では、イズミはお絵描きアプリ ibisPaint、アイはスケッチブックをそれぞれ用いて、ぬい服のデザイン画を描いた（図2）。イズミはあんスタ公式から提供されているイラストや3Dモデルを参考にし、ぬい服の色やパーツ、模様を細かく設定しながら描いた。一方、アイはメルカリ上のぬい服の商品写真を参考にしつつ、推しの色を取り入れること、ピンクの痛バッグ¹と一緒に並べた時に可愛く映るかを考慮しながら描いた。

図2 事前に用意したぬい服のデザイン画
(左：イズミ, 右：アイ)



3. ファン同士のコミュニケーション

調査で得られた映像データから、ぬい服製作中はどうのようなコミュニケーションがとられていたかについて示す。

製作中の会話 会話の分析にあたり、記録データ中に起きていた会話事例のカウントを行なった。カウントをする際に妥当性、信頼性を担保するためにコーディングルールを設定した。まず、話し手が相手に対して発話し、聞き手が何らかの言語的・非言語的反応を示した場合を会話として分類した。つぎに、話し手の発話に対して相手が反応を示さなかった場合は独り言として分類し、会話事例から除外した。

カウントの結果、会話事例は115事例であった。その主な会話内容は、1) ぬい服製作に関わる会話、2) 部屋で流れていたテレビの映像や音声に誘われて生じた会話、3) 室内環境に関連して生じた会話であった。これらの会話のなかでも、本稿では1) ぬい服製作に関わる会話について取り上げる。

ぬい服製作に関わる会話 ぬい服製作に関する会話について、さらに内容の分析を行った結果、裁縫作業についての会話と生地などの素材についての会話が起きていた。本稿では、生じた事例が特に多かった裁縫作業の会話について実際の会話内容の一部とともに示す。裁縫作業についての会話では、1) 自分の作業が正しいか相手に確認する際の会話、2) 完成したパーツを見せ合うといった進捗を共有する際の会話、3) 自身が迷ったこと、わからないことを相手に尋ねる際の会話が主に起きていた。以下にそれぞれの会話事例を示す。

1) の会話事例1：生地の裁断についての確認

- 1 イズミ これさ、こういうの1枚と
- 2 アイ うん
- 3 イズミ 逆にしたものを1枚であって？
- 4 アイ あってるあってる
- 5 イズミ だよね、これ間違えたら終わり終わり（笑）

2) の会話事例2：リボンが完成したことを伝える

- 1 イズミ できたりボン
- 2 アイ おつかれ（笑）
- 3 イズミ 終わったー、
- 4 2種類のリボン完成しましたー！やばいマジで泣きそう大変だったー
- 5 アイ 笑い

3) の会話事例3：垂れたイヌ耳の形状についての相談

- 1 アイ ウサギみたいな耳を作ればいいのかな？
- 2 イズミ ウサギでもなくない？
- 3 斜めに折ってるみたいな、真っ直ぐぼーんってそのまま折るんじゃないくて
- 4 アイ こういう形なんかな、これをこう折ることでちょっと内側に向いてるように見える気が
- 5 イズミ んだから、要は多分三角みたいな耳を作って
- 6 アイ 多分あの、直角三角形みたいになってことだよ、多分そうだよ

裁縫作業についての会話のなかでも、2人のぬい服製作で多数生じていた2)と3)の会話事例の内容を分析した。以下にそれぞれの会話事例から、2人のぬい服製作での特徴的な会話について示す。

2) の会話事例は、イズミが約2時間半かけて製作し

¹一般的に、アニメやゲームなどのキャラクターの缶バッジを大量に装飾したバッグを指す。

ていたぬい服用のリボンが完成した場面であった。横にいたアイに苦労の末ようやくリボンが完成したことを伝え、それに対してアイは「おつかれ」や笑いで返答していた。この会話事例から、途中経過や完成を相手に共有する際に、単なる作業報告にとどまらず、その過程で生まれる苦労や喜びなどの感情もあわせて共有する一連の流れがあった。

3) の会話事例は、イヌ耳の型紙を作るにあたり、どのような形状にすると垂れたイヌ耳になるのかについて話し合う場面であった。手元にある紙を2人で折りながら、互いに自分の思う形状について意見を言い合うことで、2人のなかでの正解を模索していた。この会話事例から、作業中に発生する悩みや問題について、一方が解決策を知っているもう一方に教えるという知識伝達ではなく、2人とも正解を知らない状況で相手の意見を聞きながら、理想により近づけるための方法を協働して模索することが起きていた。

これらの会話事例から、2人は単独での作業を並行して行いながらも、製作過程での感情や経験を共有し、問題解決においては協働的に取り組むといった、相互支援的なコミュニケーションを展開していたと考えられる。さらに、こうした相互支援的なコミュニケーションが観察されたことから、2人は製作の場を互いにとって愉しく、安心して活動できる場にしようと意識したコミュニケーションを行っていたことが考えられる。

4. 概念の取り扱い

ぬい服製作の作業中の会話で、概念はどのように扱われていたかについて示す。

概念という言葉の生起 当初の概念についての分析では、概念という言葉が会話中に使われたかを分析観点としていた。その結果、記録データ中で概念という言葉は、115事例中1事例だけ使われていた。その会話事例は、裁断したカラフルな生地を身に纏い、遊び始める場面であった。裁断した生地を纏い遊び始めたイズミを見たアイが「マキナ概念コーデ」と笑いながら発話した際に使われた。概念という言葉が1度のみ生起したという結果について、2人の間では概念は暗黙の了解として扱われており、概念という具体的な単語を出さずとも概念についての会話が成立していた可能性があると考えた。

概念についての再分析 概念という言葉の扱いではなく、推しの概念と現場の事物を関連づけるやりとり

に着目をする分析を試みた。再度分析をするにあたり、2人の会話において推しの概念（色やモチーフ）と現場の事物との関連づけがされる可能性がある、生地やパーツなどのぬい服の素材についての会話に着目した。以下で会話事例を取り上げながら、分析の結果を示す。

この会話事例では、イズミがアイに対してリボンの中心につけるビーズパーツについて相談していた。その相談では、キャラクターのイラストをもとに描いたぬい服のデザイン画内にあるビーズの色味と実際に購入したビーズ2種類（楕円とハート）のどちらがより適しているかを尋ねていた。以下の会話で登場する「ミカ」と「ソラ」という表記はイズミの推しのことを指す。

会話事例4：ビーズの比較

- 1 イズミ （ビーズを手元に数種類並べる）
- 2 手元にあるターコイズが、青っぽいのがこんな感じ。
- 3 アイ うん。
- 4 イズミ （楕円のビーズを手取る）
- 5 これが一番有力候補だったんだけど、正直ソラのやつとの兼ね合いもあって。
- 6 （ソラのデザイン画のリボン部分を拡大後、手元のソラ用リボンにビーズをあてる）
- 7 ソラはこの緑を使おうかなって思ってた。
- 8 （ミカのデザイン画のリボン部分を拡大後、手元のミカ用リボンにビーズをあてる）
- 9 ミカはこの青にしようと思ったの最初、届いた時は、くっつけてみたら、ん？なんかちょっと違うくない？って。
- 10 アイ うん
- 11 イズミ なんか暗い、くすんで見えるっていうか。
- 12 アイ これではない気がする。
- 13 イズミ ってなると、これもちっと違うなって思って、こっちかこっちじゃね？
- 14 （ターコイズ色のベロア生地を手取る）
- 15 でこの生地の色と同じ感じの色にしたくって。この生地がこんな感じなんだよね。
- 16 アイ （リボンに2種類のビーズパーツを交互にあてて、比較する）
- 17 この色の方が合ってる気がする。
- 18 イズミ こっちが合う気がするか、一番最後にしてみるか、縫い終わってから。
- 19 アイ でもこれも結構近い色だと思うけどね。

- 20 イズミ なんかね。
 21 (ソラのデザイン画を見せる)
 22 イズミ ミカとソラのここの中心の形は統一したくって、ミカがこっちのやつにするとソラもこっちの方の形から選ぶみたいなの。色的にはソラはどっちにもある色だから、ミカ次第みたいな。
 23 アイ 私はこっちの方(ハート)が置いてみて合っている気がする。
 24 イズミ なるほどね。難しいね、ちょっと一番最後に回そうかな。

その後、作業中に色々1人で考え抜いた結果、イズミがどちらのビーズにするか決断したことをアイに伝えていた。以下では、イズミの発話内容を取り上げる。

発話事例1: ビーズを選択

- 1 イズミ さっき、アイに聞いたんだけどさ、ハートか楕円か、決めたんだけどさ。なんかみて。
 2 (タブレットを操作する)
 3 ある理由でこっちにしようと思って。まずだよ
 4 (ソラの公式イラストをアイにみせる)
 5 ソラの緑のパーツが丸なのさ。っていうことで
 6 (緑の楕円パーツを手取る)
 7 (ミカの公式イラストをアイにみせる)
 8 ターコイズもやっぱ丸だから、丸にするわって思って。

今回の製作でイズミは、キャラクター自体の概念というよりは、キャラクターが着る衣装をもとにぬい服製作をしていた。その衣装を連想させるような特徴を表現するために、どのパーツを選択すべきか思考する過程で、デザイン画の元となったイラストからその衣装のなかに埋め込まれているパーツと形状がより似ているのはどちらか検討した。その結果、楕円型を選択していた。つまり、この製作では推しが着る衣装をそっくりそのままに再現するのではなく、概念の表現に適した特徴的な要素を推しのイラストから抽出し、それに最も近似するパーツを選択することで概念の具現化を図っていると考えられる。

5. まとめ

本研究では、ぬい服製作の現場を対象にしたフィー

ルドワークから得られた会話事例を分析し、ファン同士のコミュニケーションにみられる特徴と、概念の取り扱いについて検討した。

調査の結果、ぬい服製作中のコミュニケーションには、個別作業を並行して行いながらも製作過程での感情や経験を共有し、問題解決では協働的に取り組むという相互支援的な特徴がみられた。また概念の扱いでは、推しから特徴的な要素を抽出し、それに最も近似する素材を選択し、組み合わせることで、推しの概念を具現化する実践がみられた。

このことから、1) 相互支援的なコミュニケーションを通じて、創作の場が互いに楽しく学び合う場として機能していたこと、2) 概念を取り入れた創作は単なる模倣を超え、推しの特徴的な要素を概念として抽出・組み合わせることで、自分なりに推しの世界観や推しらしさを表現しようとする創造的な実践であったことが示唆される。

概念を取り入れた表現は、模倣のようにそっくりそのまま表現するのではなく、推しの特徴的な要素を抽出・組み合わせていることから、抽象度の高い表現であるといえる。このことから、概念を取り入れた表現には、その表現を理解・共感できるファンを選別し、より強いつながりを生み出すフィルタリング機能をもつ可能性が考えられる。しかしながら、本研究の結果だけでは、この可能性を十分に裏付けることはできない。そのため今後は、概念推し活を実践するファンを対象に、「概念を取り入れた表現の意図」や「その表現がどのようにファン同士の共感やつながりに影響しているか」といった観点でインタビュー調査を行い、フィルタリング機能の実態をより詳細に検討する必要がある。

文献

- 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), 440-455. <https://doi.org/10.11225/jcss.26.440>
 岡部 大介 (2021). ファンカルチャーのデザイン：彼女らはいかに学び、創り、「推す」のか 共立出版
 西城 彰子 (2024). 「概念推し活」ドリンクで香水でキャラの雰囲気で特注 日本経済新聞 Retrieved January 10, 2025, from <https://www.nikkei.com/article/DGXZQ0UC039D80T01C24A0000000/>