

## “遊び”としての手芸

### —デジタル時代における手芸創作の価値—

中尾 亮介

キーワード：手芸 巧みさ 価値論 オーセンティシティ 遊び

#### 要旨

近年の生成 AI の台頭には目を見張るものがある。いまや各種 SNS 上には生成 AI で作られた画像や動画が氾濫しており、それらをマネタイズする者も多い。従来の創作と比較した際、AI はその手軽さから高いクオリティのものを大量生産することができる一方で、画一的な特徴や違和感が残るため、今はまだ従来の創作と比較した際には一段低い価値を付けられることが多い。

しかし、そのような質と量を兼ね備えた作品を手軽に出力することができる AI の浸透によって結果や効率だけを重視するようになると、従来の創作は時代遅れの非効率的な営みとみなされてしまい、創作のみならずあらゆる行為の過程が軽視されてしまうかもしれない。

そのため、近い未来に訪れると考えられる AI を含むデジタル時代において、従来の創作がどのような立ち位置に置かれるのかについての考察や、結果のみならず過程を踏む創作の意義を明らかにすることが本論文の主題である。

また、現時点で本国における生成 AI に関する法律がいまだに不確定であることに加え、AI が今後どのような発展を遂げ、どのような形で我々の実生活に影響を及ぼすのかという点も不明瞭である。そのため、本論文では個人の趣味として行う創作活動に主眼を置き、その主観的な営みに意味を見出すことを目的とする。

本論文は8章からなる。序論となる第1章では、本論文の目的であるデジタル時代における木彫り産業の位置づけに関する研究目的と研究に至った背景を述べる。

第2章ではこれまでに行ったフィールドワークについて、2022年度に行った現代における技術伝承の現場についてのフィールドワークと、2023年度に行った参入のきっかけとなり得る憧憬感情についてのフィールドワークを取り上げ、本論文の主題に関わる点を中心としてそれぞれ分析する。

第3章では事前調査として、まず本論文の研究背景の一つである生成 AI についての

現状についての事前調査について説明する。次に本研究の実践にあたって参加したフィールドである木彫り教室で教わる「バードカービング」について、その成り立ちについて説明する。

第4章では先行研究のレビューとして、オーセンティシティや価値論、巧みさ、遊びといった既存の理論を分析することで本研究の位置づけを確認する。また、本論文ではこれまでのインタビューを中心とした理論ベースの研究内容を補完すべく、自身の経験をもとに調査、分析を行う実践ベースな研究手法であるオートエスノグラフィーを主な調査方法として採用したため、オートエスノグラフィーの概念および留意点を事前に調査した。

第5章では第1節で2024年と2025年に行った木彫り教室におけるフィールドワークの概要について述べ、第2節で研究倫理について、第3節ではこの実践を通じたオートエスノグラフィーの過程について、回ごとに詳細を記す。また、同じバードカービング教室の参加者に対して行ったインタビューの内容も記載する。

第6章と第7章では、第5章で説明した実践とインタビューの結果と、第2章で述べたこれまでの研究内容を総括し、序論で述べた近い未来に訪れると考えられるAIを含むデジタル時代において、従来の創作がどのような立ち位置に置かれるのかということや、結果のみならず過程を踏む従来の創作の意義を明らかにするという研究目的について考察を行う。

第8章では結論として、以上のフィールドワークと分析の総括を行い、本論文のメインテーマである、結果を重視して不要な過程を省くことができるAIの普及に伴う今後のデジタル社会における手芸創作の価値と位置づけという設問に対する答えを出す。

今後、本論文で分析した点を克服し、創作の分野でも人間の上位互換となるようなAIが誕生する可能性は無いとは言えない。技術の革新の場面では既存の技術との対立が発生することは必然的であり、そのような歴史を覆すような転機に存在する対立の場面においてこそ本研究の意義は存在する。その際に自身の中にあるトークンを見つめなおして自身で意味を見出せることこそがこれまでの人類に共通する「ものづくり」の魅力であり、様々な技術革命を経てもなお手芸が残る理由なのではないだろうか。