

広島大学学術情報リポジトリ  
Hiroshima University Institutional Repository

Title	日本のサブカルチャーにおけるコスプレについて
Author(s)	ソフィ, ノフィアンティ
Citation	日本語・日本文化研修プログラム研修レポート集, 30期 : 151 - 162
Issue Date	2015-10-30
DOI	
Self DOI	
URL	<a href="https://ir.lib.hiroshima-u.ac.jp/00038683">https://ir.lib.hiroshima-u.ac.jp/00038683</a>
Right	
Relation	



# 日本のサブカルチャーにおけるコスプレについて

ソフィ・ノフィアンティ

## はじめに

近年、日本におけるコスプレ人口が急速に増加している。コスプレという文化は世界中の若者の中で一般的になったサブカルチャーである。コスプレイヤー（コスプレを行う人）はアニメや漫画やゲームなどの好みのキャラクターになりきることを目指している。各人が思い通りの服装をすることによって、一時的にせよ日常の“自分”から離れ、非日常の“自分”に転じる。すなわち、コスプレイヤーたちは自分の好みキャラクターになるために、そのキャラクターのポーズや表情などを意識し、現実の自分らしさを消していく。そして、変身した自身を写真に残してゆくことがコスプレの活動の一つでもある。

筆者には、コスプレイヤーが二次元に表現された人物を三次元に再現するということに関心がある。そこで、本研究では、まずコスプレの歴史、またコスプレイベントについて述べ、その後、インターネットのアンケート、及びコスプレイベントにおける直接インタビューを中心に、文献資料を用い、日本のコスプレイヤーの現状について分析、考察することとしたい。コスプレには、バリエーションがあるが、本研究ではアニメ・漫画・ゲームのコスプレを対象とする。



写真1：コスプレイヤー集団（撮影：筆者）



写真2：コスプレイヤーは様々なキャラクターになるためメイク技術を持っている（COSMODE 雑誌、2014年11月号）

## 1. コスプレの始まり

コスプレは「コスチューム・プレイ（*costume play*）」の略称である。アメリカで1960

年代後半から SF 大会等のイベントにおいて、「スタートレック」等の SF 作品に登場する人物の仮装大会 (masquerade) が行われた。<sup>1</sup>この「スタートレック」や『スターウォーズのファンたちが、登場するキャラクターの扮装を始めたのが始まりだと言われている。日本においても、こうしたアメリカで開かれる世界 SF 大会ワールドコンテストの影響を強く受け、1960 年代末から 1970 年代にかけて既にコスチューム・ショーとして日本 SF 大会のプログラムの中に取り入れられていた。<sup>2</sup>1981 年～1983 年頃日本ではコミックマーケットと意味する、コミケという名所が生まれ、晴海を会場にして「ルパン三世」「うる星やつら」等の仮装をした同人誌の売り子が出現し、彼らのパフォーマンスは写真映えもよく、成長する同人誌市場の紹介と共に取材が始まっていた。

「マイアニメ」秋田書店誌 1983 年 6 月号からの上で当初単発、後に連載記事として「コスチュームプレイ大作戦」という紹介記事が掲載を開始された。しかし、「コスチュームプレイ」という呼び名が英語的には正しくないという指摘がされ、その後の記事タイトルは「コスプレ大作戦」という造語として短縮された。

1990 年半ば以降、コスプレ文化、そしてレイヤー (コスプレイヤーの略) の数は一気に増加し始め、2000 年前後には一般化し、参加者も多種多様になっていった。一方、テレビ番組でも紹介されるようになり、重要な日本文化として海外にも逆に輸出されるようになっていく。<sup>3</sup>

こうした現象で新たな作品が出てくると、コスプレという文化より徐々に広まってくると考えられる。日本でもアニメーション作品の多様化につれて、コスプレをする人たちが増加していくであろう。



写真3 : マイアニメ雑誌 (1983年6月号)

## 2. コスプレイベント

コスプレイベントに関しては、2003 年愛知県名古屋において日本初の国際的なコスプレ

イベントが開催された。イベント名は「世界コスプレサミット」であり、日本のアニメ・漫画を愛する世界中のコスプレイヤーが集まり、新しい国際交流を創造するというものである。毎年名古屋で開催され、国際的コスプレイベントとして、最も知られている。<sup>3</sup>

現在、全国各地で一ヶ月に100以上も催されるようになり、全国のコスプレ・イベントを一覧できる無料ミニコミ誌等も登場していると述べている。

イベントに参加するコスプレイヤーは、会場に着く前に、入り口付近に設備された受付で千円から五千円参加費を支払う。会場に入ると男女別の更衣室や荷物置き場が設置されており、1時間ぐらいかけて着替えやメイクを行う。更衣室で最も時間がかかるのはメイクである。次に、キャラクターに近づくため、様々な装具を身につける。撮影のためのスペースに移動し、それぞれの好みのポーズを決めて、自分のカメラで撮影を依頼したり、居合わせた人たちから撮影される。そして一人またはグループと共に会場内を闊歩していることが多い。日本全国のコスプレに関連するイベントの事情は同様である。

コスプレをする人のことを「レイヤー」と呼ぶことも先に述べた。レイヤーと自称する人々は、自分たちの行為を「コスプレ」とは呼ばず、短縮して「コス」と呼ぶ傾向にある。

それぞれのレイヤーはコスプレをする時のみ使用する「コスネーム」と呼ばれる特別な名前を持つといい、コスプレの現場やWEB上でその名を持ち、プライベートな情報を開示しない場合がある。また各コスプレイヤーは写真入りの名刺や、ポストカードを持っていることが多く、紙面には自分自身のコスプレ写真が印刷され、コスネーム、コスプレ写真の投稿サイトやSNSのID番号、場合によっては個人サイトのURLやメールアドレスが明記されている。



写真4：名古屋世界コスプレサミット（撮影：筆者）



写真5：コスプレイヤーの名刺・ポストカード

### 3. 研究方法

以上コスプレの歴史とコスプレイベントについて述べた。それを元に、現在コスプレイベントで、レイヤーの人たちがなぜ心理的にコスプレをしたくなるのか、また異性に変身する、トランス・ジェンダーについて考察を行いたい。コスプレイベントにおける、

インターネットでのアンケート、コスプレイヤーへの直接インタビュー、文献資料を基に、総合的に分析を行う。

**調査場所：**

東京・原宿竹下通り（ブティックT a k e n o k o店）（BODYLINE 店）

東京・秋葉原パセラリゾーツAK I B A - オトメイトカフェ

広島・福山コロナワールド - コスプレパーティー vol15-（200 人参加）

名古屋国際ホテル前 - 錦通りレッドカーペットパレード（2 万人希望）

愛知芸術文化センター 世界コスプレチャンピオンシップ2 0 1 5（2 人入場）

大須商店街 大須コスプレパレード（1 千参加）

**対象者** : アンケート 60 人  
          : インタビュー 30 人

**調査期間** : 2015 年 1 月—2015 年 8 月

## 4. 考察

### 4.1 アンケート調査

アンケート調査は 2015 年 4 月から 2015 年 7 月にわたって行い、対象者はコスプレ専門 SNS を利用されている 60 人コスプレイヤーである。

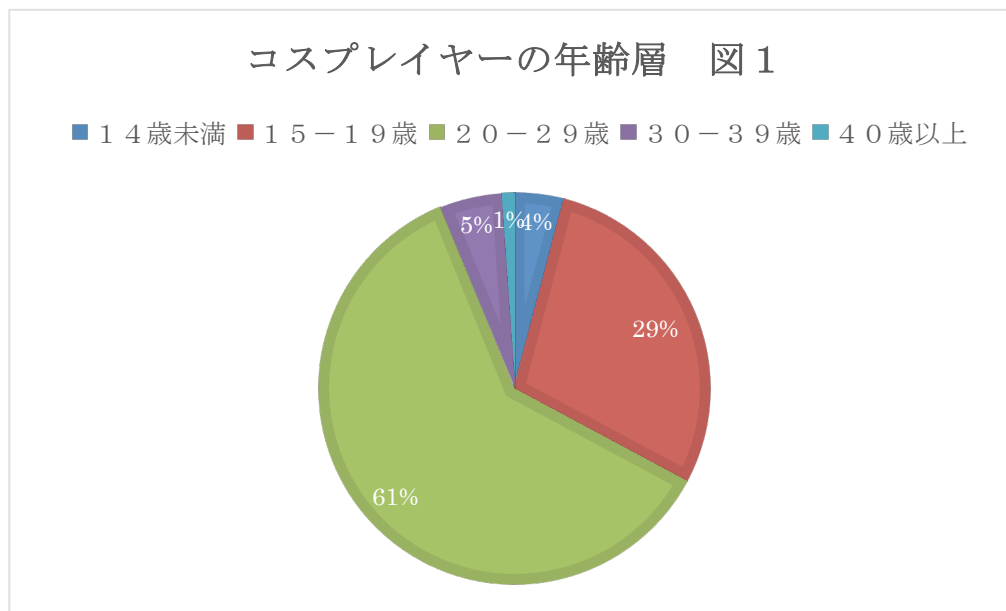


図 1 は、SNS を利用されているコスプレイヤーの年齢層を示す。60 人のうちに、コスプレをする人は「20-29 歳」と答えた人は 60% を超えている。次に、29% は「15-19 歳」である。

コスプレイヤーの職業 図2

■ 中・高校生 ■ 大学生 ■ 社会人 ■ 主婦 ■ フリーター ■ 自営業 ■ その他

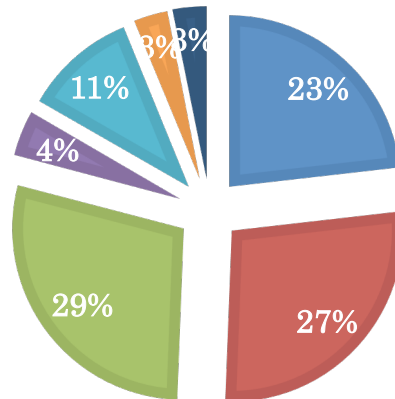


図2に示したように、コスプレイヤーの職業一は、会社員は一位である。次に、「大学生」と「中・高校生」を答えた人は20%を超えている。これを見れば、学校で文化祭やまたはサークル等コスプレを始めたことが多いと予測される。2003年からコスプレイベントが行われていることから会社員をはじめ、社会人たちは学生時代からコスプレを始めた可能性がある。

コスプレする理由 図3

■ ある作品のキャラクターが好き ■ 違う人になりたい  
 ■ ストレスを解消 ■ 友達と一緒に楽しめる  
 ■ 自己表現 ■ 他の人に交流できる  
 ■ その他

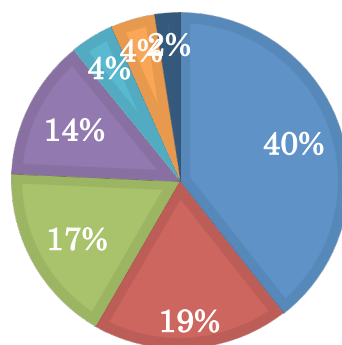


図3はコスプレする理由を示したものである。「ある作品のキャラクターが好き」と回答した人が最も多く、40%にのぼる。次に、「違う人になりたい」の答えが20%、次に「ストレスを解消」という答えが3位であり、2位と3位の理由から、変身願望のお

いてにコスプレイヤーにとって、日常生活からの解放が強いことが推察される。

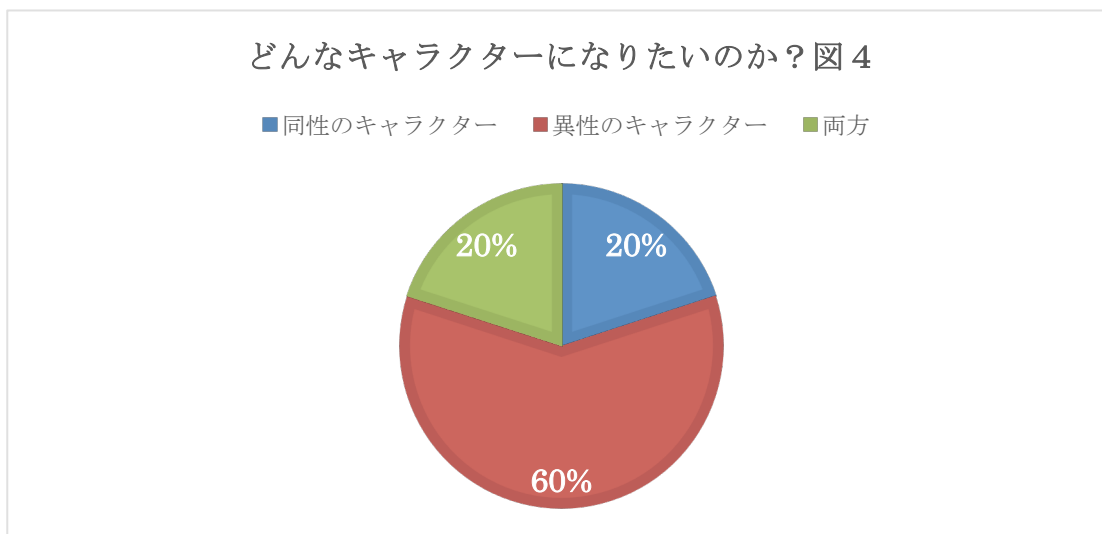


図4は、コスプレイヤーが一番好むキャラクターについて示している。異性のキャラクターになりたいと希望する人が60%にのぼる。すなわち、同性、もしくは、男女両方を望む人よりも、異性のキャラクターになりたいと思う人が断然多いことがわかった。

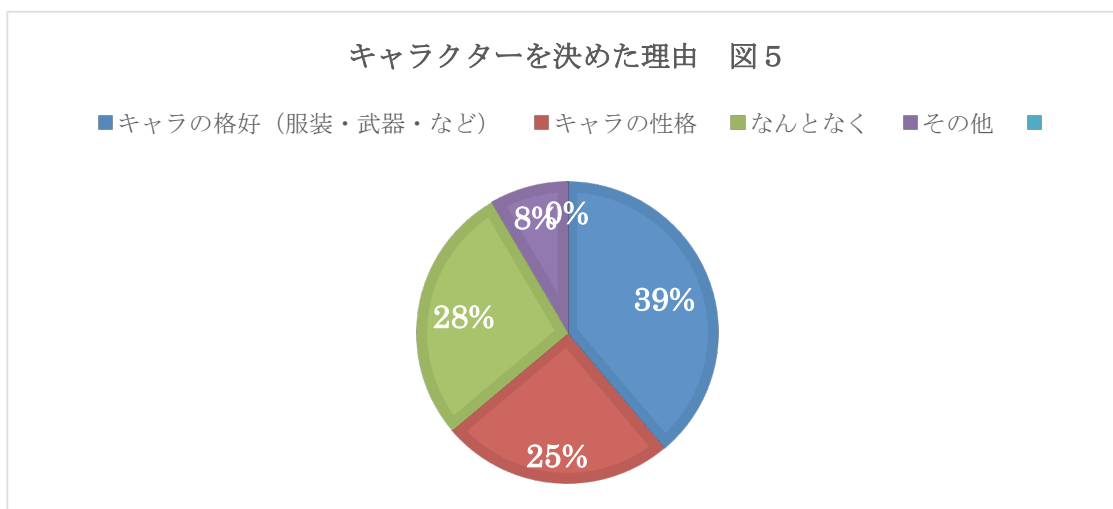


図5は、コスプレイヤーがキャラクターを決めた理由を示している。キャラクターの姿が華やかで、様々な装具を身に付けることがかっこよく、とか可愛いらしいと答えた人は最も多く、39%にのぼる。次に、「キャラクターの性格」に憧れるがコスプレイヤーは25%、「なんとなくキャラクターになりたい」が20%を超えている。

普段に比べて、コスプレする時、自信を持てるようになるのか？

図6

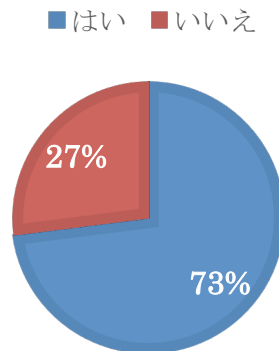


図6が示すように、コスプレする際、73%のコスプレイヤーが普段と異なり自信を持っていることがわかる。「自信が持てる」と答えた人の多くは、自分が好きなキャラクターの衣装を自身で作り上げ、そのキャラクターになりきることができたことに自信をおぼえたと回答している。また、「自信に関しては変わらない」と答えた人は、コスプレをしても日常生活と心理的にあまり変わらないと回答している。

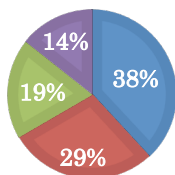
#### 4.2 インタビュー調査

コスプレイベントで30人コスプレイヤー（女性21人、男性9人、海5人）にインターネットのアンケートと同様に質問3～6にかけてのインタビューを行った。その結果は以下の通り。

##### 質問3

コスプレする理由 図7

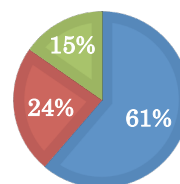
■キャラクターが好き ■友達と楽しめる  
■楽しいから、ストレス解消 ■その他



##### 質問4

どんなキャラクターになりたいか 図8

■異性のキャラクター ■同性のキャラクター ■両方

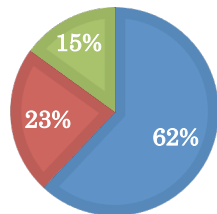




## 質問5

キャラクターを決めた理由 図9

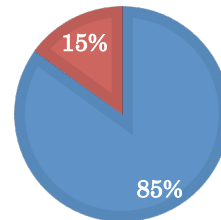
■キャラの格好 ■友達と合わせる ■その他



## 質問6

コスプレする時、自信を持っている 図10

■はい ■いいえ



以上のように、インターネットとほぼ同様の回答の傾向がみられた。このコスプレイベントのインタビューでは、インターネットよりも詳しく解答を得ることができたので、以下それについて述べたい。

### 1) コスプレイヤーになる契機 (質問3)

インタビューの対象者の中に、初めてコスプレをする人(女性コスプレイヤー)がいた。彼女は元々あるゲームに夢中になり、友達にコスプレイベントに誘われたという。華やかな服装を着ている人たちや、キャラクターになり切るとは面白いと答えた。オーストラリアの女性(女装コスプレイヤー)は同じ趣味の人と友達になりたかったという。日本の女性(男装コスプレイヤー)は、友達と一緒に楽しめるからという。

この二つの意見をみれば、国籍を問わずコスプレがされ、キャラクターの衣装を身にまとうことで、他の人と交流することができるようになる契機になっていることがわかる。19%の人たちもほぼ同様の回答である。次にストレス解消としてあげる例をみてみたい。

私は会社員で、いろいろな仕事がだんだん溜まってきたから、ストレスになります。コスプレで、そのストレスを解消します。  
(男装のコスプレイヤー/男性/日本人)

こうした日常生活に何か忘れたいことや悩み等の不満を解消するために、好きなキャラクターの世界に入るといふ例が19%みられることもコスプレをする理由の大きな要因である。

### 2) 異性キャラクターになりたい理由(質問4)

楳田(2004)、キャラクターへの仮装パターンについて6パターンに分類している。筆

者はこの6パターンを今回の調査(2015年)で確認することができた。①【男性→男性キャラ】、②【男性→男性・女性キャラ】、③【男性→女性キャラ】、④【女性→女性キャラ】、⑤【女性→女性・男性キャラ】、⑥【女性→男性キャラ】である。

調査の結果、コスプレイヤーは異装(男性が女装する、または女性が男装する。)をすることが60%と最も多く、特に男装をしている女性コスプレイヤーが18人いた。彼女たちは、ある作品が魅力的なキャラクターであり、そのキャラクターの格好や性格に憧れていた。そのキャラクターを自身で再現したいという気持ちが強いと感じられた。以下、異装を行っているコスプレイヤーになぜ異性のコスプレを行うのかインタビューをした。

あるアニメの同好会に参加して、そこで他のメンバーに好きなキャラクターについて話したりします。私の好きなキャラクターは可愛いから、愛情表現としてコスプレするのです。

(女装のコスプレイヤー/男性)

もともと男性より格好よくみせたいけど、日常生活ではやはり無理ですね。最近では、作品でいろいろなイケメンキャラクターが登場して、そのキャラクターになりたくてコスプレします。

(男装のコスプレイヤー/女性)

私はいろいろなキャラクターになりたい。性別は関係ないです。

(女装のコスプレイヤー/女性)

女性は男性キャラクターに憧れることが多い。空想のキャラクターを自身で再現することにより愛情を満足させているのかもしれない。女性コスプレイヤーによる男装者の多くが60%と満足しているのに対し、男性コスプレイヤーの中には異性キャラクターにならない人もいる。男性○人中その理由はの多くは、自身の姿が理想の姿にならないから恥ずかしいということである。

### 3) イベントに参加する意義(新しい質問)

次にイベントに参加する意義について質問した。日本人のコスプレイヤーは他の国のコスプレイヤーに比べて参加する意義が異なるようである。日本人の場合は、コスプレのコンテストや大会で競わなくとも、コスプレの姿でイベントの会場内を闊歩しているだけで十分だと考えている人が73%多かった。

イベントのコンテストでパフォーマンスを行い、優勝を目指しています。私が作った衣装と武器など他の人に見せたいからです。それは、自己満足の一つです。

(男装のコスプレイヤー/男性/インドネシア人)

私はコンテストやそのような大会にそこまで参加しなくてもいいです。イベントで、コスプレの姿で、他の人に私のコスプレするキャラクターが知られたら、なんとなく嬉しいです。私のコスプレの目的は達成出来たかなと思います。

(女装のコスプレイヤー/女性/日本人)

以上のような意見を見れば、参加する意義において、異国の人からは競う場も含まれているが、日本人はそれだけでなく、コスプレすることに意義があると感じていることがわかる。しかし共通点もみられる。それは他のコスプレイヤーや、同じ作品のファン同士（または一般人）が声をかけあい、一緒に趣味を共有することができるということであり、また、写真を撮影させることである。それは、他の人（一般人またはファン同士）に注目されたいという気持ちがあることと予測した。

#### 4) SNS の影響（新しい質問）

今回の調査では、全てのコスプレイヤーがコスプレ専門 SNS のサイトを利用している。ウェブサイトを活用して情報を収集し、個人サイトにアップしたり、投稿用サイトに投稿されたりしている。個々の写真は単なる展示物ではなく、集合化され検索されることによってアーカイブとして機能を果たすようになる。これによりプレイヤーの交流がより広がることとなっている。

### 5. コスプレをしたくなる理由

コスプレの中では、化粧することが大きな特徴である。コスプレと同じように、化粧には「変身する」という意味がある。自分と異なる特別な自分への切り替え、日常から抜け出し、変身することにより抑制されている自分の別の側面をさらす。そして、柔軟な自分を作ろうとする。<sup>5</sup> コスプレする時に、この変身願望を満たすものともいえよう。

装いの分類のうち、心理学的機能の中では、自分自信を確認し、強め、あるいは変えるという理論がある。自己と被服というものの関係を明らかにする。大坊郁夫氏は自己の身体について、次のように述べている。「身体像 (self image) とは自己の身体について抱くイメージ (心象) で、これは必ずしも他人の目で見えた場合と一致するとは限らない。人は身体像に満足したり不満を覚えたりする。」<sup>6</sup>

では、なぜ人はコスプレをしたくなるのだろうか。多くのコスプレは「違う自分になりたい」という変身願望を満たすために好きなキャラクターに変身する。そのような人

たちがコスプレすることで自分に自信を持つようになり、不満が大きければコスプレにはまる。

心理学者の内藤誼人氏は次のように述べている。「コスプレをしたい人は、自分の容姿だけではなく、性別にも不満があり、それを解消するために、好きなキャラクターになりたいと考えているのでしょう。」<sup>7</sup>

他の心理学者でも同じような見解であり、平松隆円氏は「コスプレイヤーはそのキャラクターそのものになりたいというよりも、そのキャラクターの内面(性格)を自分と同化させたいという心理があると思われる。というのも、好きなアニメや漫画のキャラクターについての調査では、その理由としてスタイルがいいからという理由よりも、キャラクターの内面への共感が挙げられることが多い。つまり、日常的な自分から解放されたいという心理と同時に今の自分に満足しておらず、そのキャラクターのような存在になりたいという変身願望が存在しているのではない。」<sup>8</sup>という見解が注目される。

以上のことから、コスプレをする人ことは、自分の何かしらの欲（日常を忘れたいとか、自分もこのキャラクターのようになりたいとか）を満たす自己満足的な行為でもある。それに、そのキャラクターになりきった自分が何かの行動をすれば、そのキャラクターがその行動をした、ということになって、つまり、日常で体験できないことをさせることと言える。

## おわりに

コスプレは物語のキャラクターをコピーするだけの活動ではない。本研究では、好きなキャラクターになりたい、コスプレイヤーは日常の自分と異なった人物になりたい理由について考察してきた。本研究で得られた主な結論は以下の通りである。

1. 年齢層は15～29歳が全体の90%を越える。
2. 職業は中高校生が半数、社会人も半数であった。
3. コスプレする理由で多かったのはキャラクターが好きであることだが、違う人になりたい、ストレス解消を合わせるとほぼ同数になることから現在の不満からの解消が含まれていることがわかった。
4. 異装のコスプレを希望する人が60%を越える。
5. キャラクターを決めた理由は、姿と性格に関心を持つ。
6. そしてコスプレをすると自信がもてると感じているのは73%と高い。

以上から、コスプレヤーは、自己表現の上で、日常生活で今の自分に不満（容姿または性格）を感じているから、好きなキャラクターになり、現実の自分に自信が持てるようになる。

自分を他者に「このように認めて欲しい」ということが明らかになった。

今回の調査は対象者も少なく、データとしては十分であるとは言いがたい。今後の課題

はコスプレイヤーがなぜ男装・女装をするのか考察したい。その点について、いずれ橋を改めて論じることとしたい。

#### <注>

1. 堀淵 (2006)、234 頁
2. 『平凡パンチ』前掲号。
3. ITMedia ニュース (2007) によれば、大阪府圏を中心に始められたとされるが 2003 年に名古屋で行われている。
4. 「くたばれ！原宿族」『月刊朝日』1988 年 2 月 25 日号。
5. 宇田周平 (2013) 8 頁
6. 大坊郁夫 (1996) 31 頁
7. <http://news.nicovideo.jp/watch/nw221633> (2012) による
8. <http://news.mynavi.jp/articles/2015/02/28/cosplay/> (2015) による

#### 参考文献

- 宇田周平 (2013) 「How to Make almost Cosplay」  
松村健 (2014) 「コスプレに見るファッションと社会」神戸大学出版  
成実弘至編 (2009) 『コスプレする社会』せりか書房  
榎田祐子 (2004) 「インスタント・トランスフォームーコスプレイヤーから見た現代社会」神戸大学出版  
大坊郁夫・神山進著作 (1996) 「第二章 変身と手直しの自分：化粧の意味」『被服と化粧の社会学心理学』北大路書房出版社  
「30<sup>th</sup> Anniversary of COSPLAY」、<[http://www.hard.co.jp/cosplay\\_01.html](http://www.hard.co.jp/cosplay_01.html)>  
2015 年 8 月 24 日アクセス