

コスプレの意味世界

—写真をめぐるコミュニケーションの分析

貝 沼 明 華

はじめに

本稿の主題に掲げた「コスプレ」は、「コスチュームプレイ」という和製英語の略語である（以下、コスプレ）。一般には服装や化粧などを施すことでマンガやアニメ、ゲーム等に登場する人物やキャラクターに扮する行為を指す。しかし、後で詳しく述べるとおり、実際には、コスプレをした姿を自ら撮影、ないしは他者に撮影してもらい、その写真を他者と共有する行為までを含む。このような行為は国内にとどまらず海外でも「COSPLAY」と言えば通用するほど広く見られる。

本稿は、コスプレをする人びと（以下、コスプレイヤー）に対する観察とインタビューを通じてコスプレの意味世界に迫る。本稿の議論を先取りすると、コスプレは、第1に、「作品の世界観の接近という志向性」を有し、第2に、「同じ世界観を共有する他者とのコミュニケーション」が介在する。これら2つの特徴が端的にあらわれるのが、「コスプレをした姿を撮影し、その写真を他者と共有する」行為である。つまり、コスプレは、ある世界観をめぐって複数の人びとが織りなす一連のコミュニケーションである。本稿は、従来、詳らかにされることのなかったこうしたコミュニケーションのうち、「写真の撮影と共有」に分析の焦点を定め、コスプレイヤーによる「写真の撮影」「写真に対する意味付与」「写真そのもの」についての分析を行う。

哭

本稿の構成は以下のとおりである。第1章は、先行研究を踏まえ本稿

の分析枠組みを示す。また、次章以降の分析に先立って、対象世界の言語・日常風景・価値観を概観する。第2章は、写真技術の変遷を踏まえた上で、コスプレイヤーが写真を撮影し加工することについてどのような意識をもち、行動を呈しているかを、主に筆者による観察¹⁾とインタビュー²⁾のデータに基づき分析する。第3章は、コスプレが撮影されて写真になるまでの過程を、フルッサーによる画像に関する考察を援用して分析する。以上を踏まえ、第4章は、コスプレを新たな「遊び」の形態として捉えなおすことを提唱する。第5章は、以上の議論から引き出された論点を整理する。

1. コスプレとは

1-1 定義と分析枠組み

コスプレのはじまりは、アメリカの映画作品『スターウォーズ』(放映1977年)の愛好者が、この映画に登場するさまざまなキャラクターに扮装したことであるという。日本では、1980年代にSF作品の愛好者が集う「日本SF大会」の会場で同様の行為が見られ、これがやがて各地にも広がっていった(田中, 2007)。日本は、良く知られているように、マンガやアニメ、ゲーム等の作品を多く世界に輩出する。コスプレは、現在、これらの作品を愛でる他の行為、例えば同人誌即売会やフィギュア・グッズの展示会等とともに、いわば「日本発信」の文化のひとつとして世界各地で受け入れられている。

このように比較的新しい現象であることもあいまって、コスプレは、

- 1) 筆者は2013年より、コスプレの現場を観察している。コスプレの世界大会である世界コスプレサミットを補助する、世界コスプレサミットおもてなし学生実行委員会に所属し、PRのためのパンフレット作成や、バックヤードのサポート等をしている。また、東海圏を中心に、平均して1ヶ月に1回程度、コスプレイベントやコスプレでの撮影会等に参加し、参与観察を行っている。また、週3回程度SNSや対面にてコスプレイヤーと接触している。
- 2) 今回、4名のコスプレイヤーにインタビューを行った。4名の詳細については、第2章注7に詳しく記述。

今のところ定まった定義がない。このため、「メイドのような特定の役割を連想される仮装」「ハロウィンにおけるゾンビの仮装」「宴会時における仮装」までもコスプレと呼ぶ事態となっている。

これに対し、本稿は、対象世界への理解を深めるという目的にしたがって、コスプレの定義を操作的に「服装や化粧などを施すことでマンガやアニメ、ゲーム等に登場する人物やキャラクターに扮する行為」とするが、その際、次の2つの特徴をとともなうものとする。第1は、マンガやアニメ・ゲームの世界観への接近という志向性を有することである。第2は、同じ世界観を有する他者とのコミュニケーションが介在すること。この定義にしたがえば、上記の類似の仮装とコスプレの違いが整理される。仮装は、上記2つの特徴がともなわない。例えば、あるマンガのキャラクターに扮する（＝仮装する）だけではなく、その姿を同じマンガの愛好者に見てもらふ、ということがコスプレにはともなう。同じ世界観を有する他者のまなざしが介在する点が重要なのである。

コスプレにおけるこうした他者との「共有」は、第2章で詳述するように、対面的なコミュニケーションに限られるものではない。写真やインターネットの技術の進展によって、扮した姿を撮影し、それを非対面的な状況で他者に見てもらふことが可能になっている。

思想家のヴィレム・フルッサーによると、「物としての写真」は、撮影者の解釈によってなされた外界についての再構築である。この視座にもとづくと、コスプレにおける「写真の撮影と共有」の分析枠組みは次のとおりとなる。1) コスプレイヤーが、ゲームやアニメといった2次元の世界を、自らの解釈によって現実の、3次元の世界に即して再構築する。2) 扮した姿を、元の世界観への接近という志向性を有しながら、再度、写真のかたちで2次元の世界に変換し、これに加工（後述）を施す。3) この「物としての写真」は、同じ世界観を有する他者（＝「コスプレ・コミュニティ」の一員）のまなざしに触れる。これによって撮影された写真は、他者によって解釈され、何らかのリアクションが撮影

者に対してなされる。

以上の定義、分析枠組みにしたがって、第2章では筆者が聞き取りと観察により収集したデータを分析していく。その準備作業として、次節ではコスプレの世界における言語・日常風景について、また次々節では彼らの価値観について概観しておこう。

1-2 コスネームと日常風景

一般にはあまり知られていないが、コスプレイヤーは、コスプレをしているときは「コスプレネーム」(以下、コスネーム)という仮名を使用し、本名は名乗らない。コスプレイヤー同士は互いをコスネームで呼び合い、親交を深める。このため、コスプレ・コミュニティにおいては、本名を互いに知らないケースはめずらしくない。

また、コスプレイヤーがキャラクターに扮した格好で自ら撮影した、ないしは他者に撮影してもらった写真に加工を施したものは、本稿ではこれ以降、便宜的に「コスプレ画像」と呼ぶ。

コスプレイヤーの「日常風景」は、主に以下①～④のとおりである³⁾。

①衣装、ウィッグ、カラーコンタクト等、コスプレに必要なアイテムを用意する。

②自分の写真とSNS⁴⁾のID、コスネームを載せた「名刺」を作る。

3) 一般的な手順の例であり、同じ衣装で2回目の撮影に臨む際等には順序や工程が変わることもある。

4) ソーシャル・ネットワーキング・サービス (social networking service) の略。個人のコミュニケーションを促進し、社会的なネットワークの構築を支援する、インターネットを利用したサービスのこと。趣味や嗜好、居住地域、出身校、あるいは「友人の友人」といったつながりを通じて新たな人間関係を構築する場を提供している (参考: IT用語辞典e-Words「SNS」<http://e-words.jp/w/SNS.html> 最終アクセス2016年12月22日)。コスプレ専門SNSサイトとしては、コスプレイヤーズアーカイブ・Cure World Cosplay、その他のSNSでコスプレイヤーの使用頻度が高いものとしてはTwitterがあげられる。

- ③コスプレが集う各種イベントや撮影スタジオ等に出向く。
- ④衣装を着，化粧をし，ウィッグをかぶり，自身の外見をキャラクターに作り替える。
- ⑤扮した格好を写真に撮る。
- ⑥好きな作品のコスプレイヤーを見つけると，声をかけ，写真を撮らせてもらう。
- ⑦交流するときは，②で作成した「名刺」を用いて連絡先の交換等をする。
- ⑧撮った写真を持ち帰り，選別し加工する。
- ⑨SNS上にコスプレ画像とコメント（感想）をアップロードする。
- ⑩撮らせてもらった写真のデータを被写体のコスプレイヤーに送信する。
- ⑪交換した連絡先をもとにネット上で交流する。

以上①～⑪からわかるように，コスプレは，さまざまなメディア（名刺，コスプレ画像）を用いて他者とコミュニケーションをとる。また，そのコミュニケーションは，イベントやスタジオなどにおける対面的な形式だけでなく，SNSなどを用いた非対面的な形式も含む。

1-3 再現と承認の歓び

コスプレイヤーはいかなる動機をもってキャラクターに扮し，その姿を他者と共有するのか。一言で言えば，そのキャラクターが好きだということである⁵⁾。生身の身体を駆使して2次元のキャラクターに扮するためにはさまざまな努力が必要である。たとえば，既成の日常における服を改造して衣装にしたり，衣装を一から制作したりする。つけまつげ

5) コスプレイヤーズアーカイブ『COSPLAY MODE』意識調査アンケート「コスプレイヤーの流行事情」の設問第5弾「【連動アンケート】質問5：そのキャラのコスプレをした主なきっかけは？」による。

や、鮮やかな色のカラーコンタクト、頬を持ち上げる為に医療用テープを用いてその時々キャラクターに適したメイクをする。アプリや画像編集ソフトを用いて画像に加工を施す。コストを抑えるために100円均一店に足繁く通う。だが、彼らはそれを厭わない。そこにある世界観に少しでも近づきたいからである。

こうした作業は、キャラクターと自身の姿との間の繰り返しの参照作業を伴う。身に纏うもの、化粧の状態、ポーズ、写真の映りなどに「キャラクターらしさ」が出ているか、ひとつひとつ確認しながら行わねばならない。コスプレイヤーは、望む世界観に近づくために不断の努力を厭わぬ創造性に富む人びとと言える。

では、こうした行為は、自己の内だけで完結するのかといえばそうではない。同じ世界観を共有する他者の評価も受ける。コスプレをした自



図7 そのキャラのコスプレをした主なきっかけ
コスプレイヤーズアーカイブ

http://www.cosp.jp/community_quest.aspx?id=1&q=30670&ci=203645&s=1&r=1#cより抜粋 最終アクセス2016年12月22日

割合において最も高い、「ビジュアルが好みだったから」のコメント欄には、「コスプレをするキャラクターが好きであるため」という志向が記述されている回答が多い。一部抜粋すると、「そのキャラが好きだから!」「ビジュアルも性格も全て含めてそのキャラを好きになったから」「第一印象はやはりビジュアルです!!しかしビジュアルは好きでも性格やキャラにハマれないと結局コスプレまではしません」等である。2番目に高い「その他」の項目についても同様の傾向がみられる。

身の姿を、実物あるいは写真画像をもって公開し、他のコスプレイヤーとの交流を図る。

つまり、コスプレイヤーは、自らが望むキャラクターを自らの身体によって再現することと、その姿によって同好の士に承認されることの2つを経験する。その達成感は得も言われぬ。彼らの価値観はこうした経験をもとに形成される。コスプレの魅力の源泉はここにあると言えるかもしれない。

次章以降は、筆者が行ったコスプレイベントへの参与観察⁶⁾、コスプレイヤー4名への半構造化インタビュー⁷⁾の結果に基づき考察を進める。

2. コスプレ画像とは

2-1 写真行為とメディア技術

ここまで対象世界を概観してきた。そこで、本章では、筆者が行ったインタビュー調査の結果に基づき、コスプレイヤーによる「写真の撮影と共有」の実態を詳しく見ていく。以下、コスプレにおける「写真の撮影と共有」は「写真行為」と称する。まず本節では、写真行為を技術的に成り立たせているメディア技術（カメラ）の変遷を見ておこう。

6) 注1参照。

7) インタビューにおける調査協力者の一覧は表1の通りである。なお、全員が女性である。調査の主たる焦点は、「コスプレのときのメイクや画像加工で変わった自分に対してどう思うか」である。

表1 調査協力者の一覧

コスプレイヤー名	年齢	コスプレイヤー歴	在住	調査日時	調査の方法
A	40代	27年 (一部空白期間あり)	関東	1回目 2016年9月29日 2回目 2016年12月5日 3回目 2017年1月4日	電話 Messenger Messenger
B	10代後半	2年	東海	1回目 2016年8月21日 2回目 2016年11月24日	電話 対面
C	20代前半	2年半	東海	2016年8月23日	電話
D	30代	17年	東海	2016年10月11日	対面

(筆者作成)

現在あるようなコスプレにおける写真行為は、以前からあったわけではない。写真行為は、カメラというメディア技術の進展と深く結び付いている。コスプレイヤー歴27年のA氏はこう語る

誰でもカメラを持つ前は、集まってコスプレをすることが楽しいみたいな感じでした。撮影とかは皆で集まったことを記録的に残すことが目的だった。今みたいなガンガン写真撮って…写真メインとはちょっと違いますね。(中略) フィルムは上がってこないと出来がわからないので、どう撮られていたのかわらないっていう。それにお金もかかるし、現像に。現像も、どこのラボが綺麗か色々試したり…今みたいに携帯で気軽にってわけにはいきませんでした。

このA氏の発言からもわかるように、デジタルカメラやデジタル一眼レフ、携帯電話のカメラ機能が発達する以前は、キャラクターに扮して他者と交流することが目的であり、写真は記念として撮影する程度であった。しかし、カメラ技術の発達によってコスプレにおける写真の位置付けは大きく変わる。山田(2002)による「カメラ開発と世帯普及率の推移」および「雑誌記事からみたカメラ・写真意識の変遷」、並びに鳥原(2015)の議論を敷衍すれば、現在の、コンパクトカメラ以降のカメラの歴史は表2の通りとなる。

前章では、コスプレが、対面的コミュニケーションのみならず、非対面的コミュニケーションとしても行われるが、その際、写真がその媒体となることを述べた。つまり、コスプレの歴史はカメラの歴史と連動する。コスプレイヤーの創造性に富む特性は、カメラの積極的な活用というかたちでもみられる。彼らは、他の文化であっても、コスプレに活用できそうな技術は貪欲に取り入れる。カメラについても新しい機能や手法を積極的に自らのコスプレに生かそうとする者が多い。

表2 カメラの歴史

年代	機 器	現 象
1980年代	コンパクトカメラの普及	・一般家庭においてカメラが身近になる。
1986年	使い捨てカメラの登場	・女子高校生がカメラを持つようになる。焼き増しして交換することが流行する。
1990年	携帯電話にカメラ機能がつく	・何度も取り直しが可能になる。 ・メールで写真が交換できるようになる。
1995年ごろ	デジタルカメラの普及	・たくさんのデータが保存、交換可能になる。
1996年	「プリント倶楽部」(プリクラ)がブーム	・女子高校生を中心にプリクラ写真の持ち歩きが見られるようになる。
2002年	第2次プリクラブーム	・美白や目を大きくする加工が流行する。
2005年ごろ	スマートフォンによる加工	・誰でも加工が簡単にできるようになる。

(山田, 2002・鳥原, 2015を元に筆者作成)

日本のコスプレ専門SNSサイトにおいて最大手である「コスプレイヤーズアーカイブ」に登録されているコスプレイヤー数は、男性6万9697人に対し女性24万4550人と、圧倒的に女性が多い⁸⁾。その下地として、表1に見られるような、女子高生の間で流行したインスタントカメラや携帯電話での撮影、加工があげられる。すなわち、コスプレイヤーの多くが女性であることは、コスプレが必然的に写真行為へ高い親和性を持つことにつながったと推察される。

2-2 現在のコスプレ画像の分類と考察

では、現在の写真行為において流通するコスプレ画像にはどのようなものがあるのだろうか。コスプレ画像は表3のとおり分類できる。なお、表3以降で表記される「自撮り」とは、主に携帯電話のカメラ機能を使用して行われる、自らを被写体として撮影することをいう。「セルフイ」とも呼ばれる。

8) コスプレイヤーズアーカイブ ユーザー検索

男 性http://www.cosp.jp/user_search.aspx?x2=0 (2016年12月16日17時15分最終アクセス), 女 性http://www.cosp.jp/user_search.aspx?x1=0 (2016年12月16日17時17分最終アクセス)

表3 コスプレ画像の分類

タイプ	特徴	人数	撮影場所	写される部位と例
(ア) 物語再現タイプ	作品やキャラクターを強く連想させる。背景、ポーズ、小物等に拘る。写真集(後述)に使われることが多い。	1～ 大人数	スタジオ・ロケ・テーマパークのイベント等	バストアップ～全身 9) 
(イ) ポートレイトタイプ	一人もしくは少人数にクローズアップする。全身や雰囲気よりも顔の写りが重視されることが多い。名刺用の写真や写真集、ROM ¹⁰⁾ に活用されることもある。	1～小 人数	スタジオ・ロケ・テーマパーク型イベント・その他様々な形態イベント等	顔のアップ、 バストアップ～全身 
(ウ) 自撮りタイプ	携帯電話のカメラ機能で自らを被写体に撮影。写真はほぼアプリで加工される。撮影したらすぐにTwitterなどにアップロードされる。撮影時の状況報告の役目を果たす。	1～ 自撮り だけま で	スタジオ・ロケ・テーマパーク型イベント・その他様々な形態のイベント・自宅	顔のアップ～ バストアップ 12) 
(エ) 記念撮影タイプ	仲の良い者同士で撮影しあったり、大人数が集まったときに撮影したりする。	1～ 大人数	スタジオ・ロケ・テーマパーク型イベント・その他様々な形態のイベント・自宅	バストアップ～全身 13) 
(オ) ネット写真タイプ	主に面白さを伝えることを目的とする。わざと変な表情をして写真におさまったりする。	1～ 大人数	スタジオ・ロケ・テーマパーク型イベント・その他様々な形態のイベント・自宅等	顔のアップ～全身 14) 

(参与観察に基づき筆者作成)

9) 『COSPLAYMODE』2015年7月10日通巻6号, p.60

10) 同人誌即売会で頒布されるコスプレ画像のデータが入ったCD-ROMのことで。女性コスプレイヤーが男性に向けて製作していることが多い。

11) 『COSPLAYMODE』2016年7月10日通巻12号, p.29

12) 本人提供

13) 『COSPLAYMODE』2015年3月10日通巻4号, p.46

14) 本人提供

以上の5種類のコスプレ画像は、一回のコスプレ時においていずれも撮影され、共有されることが多い。また、(ア)物語再現タイプと(イ)ポートレートタイプの撮影においては、一眼レフカメラが圧倒的な支持を得ている。こうしたことから一眼レフカメラはコスプレイヤーやコスプレを撮影する者のあいだで所有率が高い¹⁵⁾。

2-3 コスプレ画像の活用実態

コスプレ画像はどのように活用されているのか。「ネット面」, 「アナログ面」の順に見ていく。

まず、ネット面である。コスプレ画像の多くはコスプレ専門SNSサイトとTwitterにアップロードされる。コスプレ専門SNSサイトはあらかじめ登録されたコスネーム・キャラクター名・居住地等から簡単に検索



図1 Twitterにおけるコスプレ画像例（画像は投稿者による提供、プライバシー保護のため一部加工）

15) 「2014年コスプレ国勢調査白書」(有効回答者数7593人, 集計期間2014年7月12～2014年7月16日, 総票数62,527票 コスプレイヤーズアーカイブ調べ) Q6. メインのカメラは何を使っている? 計4053票 一眼レフ2720票67%, ミラーレス一眼446票11%, コンデジ487票23%, スマホなど携帯236票6%, その他28票1%, 使わない, 持っていない136票3% 『COSPLAYMODE』2014年9月10日通巻1号, p.105-106

できるが、画像そのものを閲覧するためには閲覧者もあらかじめそのサイトに登録しておかねばならない。コスプレ画像は、一般の人が閲覧することもあるが、多くはコスプレイヤー、カメラマン¹⁶⁾、コスプレが好きという、コスプレ・コミュニティの住民が閲覧する。彼らのなかでは(ア)物語再現タイプや(イ)ポートレートタイプの写真が好まれる。それゆえ、アップロードをする人びとは、あらかじめ、人気のある(ア)物語再現タイプや(イ)ポートレートタイプをたくさん撮り、また優先的にこれらを選んでアップロードする。コスプレイヤーの多くは、コスネームでTwitterアカウントを取得・所持しており、Twitterにもコスプレ画像をアップロードする。Twitterは、上記のサイトよりも気軽に使用されている。Twitterにおいては、(ア)から(オ)までの、いずれのタイプも投稿の際は「作品」「キャラクター名」「被写体のコスネーム」「撮影者」「撮影場所」等がほぼひとつとおり併記される。

次にアナログ面である。アナログ面でのコスプレ画像は、主に、図2のような名刺¹⁷⁾と写真集のかたちで掲載され、共有される。名刺はコスプレが許可されているイベントに参加した際、新たな交友関係を広げるた



図2 一般的なコスプレ用名刺

16) コスプレイヤーを撮影することを主たる目的にイベントや撮影会に参加する者をカメラマンという。

17) 「新コスさんいらっしゃい！イチからわかる！コスプレ始めようGUIDE 第12回 何を載せる？自作するの？初めての名刺作り」『COSPLAYMODE』2016年7月10日通巻12号、p.100

めや、仲間内で話題づくりのために使用される。一人で様々なキャラクターの名刺を複数、持つことが多く、複数の名刺のうちどれを選んでもらうかによって相手の好きな作品やキャラクターを知ることできる。名刺にはイベント終了後に連絡がとれるよう、「コスネーム」「コスプレ専門SNSサイトのアドレス」「Twitterアカウント」が書かれており、重要なコミュニケーション・ツールになっている。写真集はコスプレ画像を複数枚、収録し製本したものである。主に同人誌即売会で頒布される。同人誌即売会は作品ごとに販売スペースが決められている。このため、同人誌即売会で販売する場合、該当する作品かコスプレのキャラクター名で販売スペースを選び、申し込む。写真集などの作品を購入するのは、作品のファンやコスプレイヤーのファンである。

以上からわかるのは、コスプレイヤーの世界は、ネットと親和性を保ちつつも、同時に紙媒体でのコスプレ画像の共有を重視しているということである。また、コスプレ画像が主に作品やキャラクター名で分類され共有されていることからわかるように、彼らは、同じ世界観を有する者との出会いやつながりを重視しているのである。

2-4 画像加工にみるコスプレ画像に対する意味付与

前節からうかがえるように、コスプレ画像は、同じ世界観を持っていると思われる他者と出会い、つながるための目印の役目を果たすと同時に、この目印そのものが、世界観を共有するための重要な目的物ともなっている。コスプレ画像に対するこうした意味付与は、撮影した写真にどのように、またどれだけ加工を施しているか、また彼らの画像加工に対する発言や態度などを考察することによって確認できる。ここでは、既出の表1におけるB氏、C氏、D氏の発言から、画像加工にみるコスプレ画像に対する意味付与を探る。

コスプレイヤーが自らの画像を公表するとき、必ずといって良いほどパソコンの場合はPhotoshopを、スマートフォンの場合は専用アプリを

用いて加工を施す。現在は、Twitter、InstagramといったSNSのみならず、友人にLINEやメールで送るといった日常的な場面においてもこうした加工が施される。すでにみたように、加工という行為は、スマートフォンのアプリの開発と普及によってより身近なものとなった（鳥原、2015）。コスプレの世界に限らず、一般社会においても、我々が目にする画像は、ほぼ例外なく加工されている。したがって、画像加工は、特段コスプレイヤーに限った行為ではないようにも見える。しかし、画像加工においてコスプレの世界に固有といえる特徴が2点ある。1点目は、高度な加工を施すということ、2点目は、加工はキャラクターへの接近という志向性を持って行われること、である。

1点目の高度な写真加工は、パソコンを使う場合、PhotoshopやGINPといった複雑なソフトを使いこなし、肌や目の修正だけでなく、背景の合成や図3のような炎などの演出¹⁸⁾も行う。このことから、コスプレイヤーにとって、写真に現れた空間は、自由なキャンバスであり、その空間に様々な描写をすることによって作品の世界観を作りだしていることがわかる。



図3 炎の演出 丸枠内

18) 『COSPLAYMODE』2015年7月10日通巻6号, p.46

2点目のキャラクターへの接近という志向性は、コスプレイヤーの発言や態度から考察しよう。キャラクターに扮した格好を撮影した後、写真はどのように扱われるのか。画像加工について、既出のコスプレイヤーB氏はこう語る。

加工…んーあんまり抵抗ないです。(他人と写っているときに)自分だけ二重顎とか…醜態をさらしたくない。完成するのは写真…絵みたいなもので。写真の見栄えがよくなるなら、抵抗はないです。

2016年11月の追調査のときのB氏の話によると普段の本名の自分のときの写真とコスプレネームのときの自分の加工は方向性が異なるという。例えば、B氏は顎の形がコンプレックスなため、普段の写真は顎を加工して細くするのだが、コスプレをするときは、普段の加工に加え、「キャラクターらしさ」を意識するという。女子高生アイドルでたれ目のキャラクターならば目がたれた形になっていること、クールな目元の男性キャラクターであれ「シュッとした」形になっていることを重視する。メイクでの演出に加え、さらに加工でも強調するという。

がんがん、原型なくなってもいい！最終型は写真だからその場が楽しければ、後に残る写真がきれいだったらいい！

上記のように、加工という手段に対してもエンターテイメント性を感じていることがわかる。

次に、コスプレ歴2年半のC氏は画像加工についてこう語る。

テーピング(コスプレで医療用テープを使い、頬を細く見せるリフトアップ技術のこと)ないとむり！シェーディングもめっちゃし

三

ます。コスめるときは普段と違う顔になれる、特に男装。回数重ねて、前より顔好き、メイクいいねって言われるとやったぜって。モチベーションになる。あと（加工で）めっちゃ空間ゆがめます。実物はアレでも、写真の中でくらいかわいくありたい。加工で実物と違うって叩かれても…レイヤーなんて叩かれてなんぼですよ（笑）。

C氏は、メイクや加工という手段を使い、普段の自分の顔の造形から乖離した姿になることに楽しみを見出している。また、B氏より自分の姿を加工することに対して、自覚的である。

一方、D氏は衣装を着て接客する形態の職場に勤めていたため、客観的に自分の画像が消費されるのを目にしていたゆえ、冷静に「データの中の自分は別の自分」と語る。

私はチェキとか缶バッジとかになった自分の写真を見てたんで、ああ、物になるとこーなるんだなって。そのうちこの写真は顔が良く撮れててグッズに向いてるなって思ったり。そういうのでデータの中の自分は別の自分だと思うようになりました。だから私、そのときの癖でコスプレするとき顔の向きが決まっちゃいます。

つまり、D氏は、実在の自分と画像の中の自分とは異なる存在と認識している。B、C、D氏すべて、写真の加工により、元の自分と大きく異なる顔になったとしても、違和感や嫌悪感を覚えない。3人も、程度は異なっているけど、自分の画像を大きく加工することをむしろ意識的に行っている。

以上3人の発言から何がわかるだろうか。コスプレイヤーにとって画像に写る私は、どんなに加工しても現実の私に影響するものでないと捉えている。だが、作品の世界観に近づくためには、現実から乖離した加工もありうるし、より積極的に、世界観に近づくためには現実から乖離

した加工は必要なこととも捉えている。つまり、彼らにおいて虚構の世界は実世界の付属物ではなく、実世界と連関しつつも実世界と同時並行にしているとみなされているのである。本名と異なるコスネームの使用は、そうしている実世界と虚構の世界が互に関連しあっても侵食しないある種の防壁となっているといえるかもしれない。

加工される画像に対して、水野（2014）は、ボードリヤールの『消滅の技法』の議論を引きながら以下のように述べている。

しかし、フォトショップなどのグラフィック・画像編集ソフトは、ボードリヤールが批判するような「リアル」を目指してシミュレーションを行っているわけではない。アプリでフィルターをかけられた画像も、プリクラでつくられたデカ目の画像も「リアル」を目指しているのではなく、それらの画像は「写真」に適切な次元を足していきながら「SNS」や「なりたい自分」といった「ひとつのリアル」を作り出している。¹⁹⁾（下線部は筆者による）

上記のように、水野は、現在はボードリヤールとは異なった意味で写真が機能していると述べる。コスプレイヤーの発言と、水野のこの考察を踏まえて考えると、コスプレイヤーの画像加工は、実世界の私とは別次元で存在しうる「コスネームの私」としてなりたい「キャラクター」のありたい姿形を画像として具現化しているといえるのである。

3. コスプレ画像を読み解く

3-1 先行研究

本章は前章で分析したことがらを、思想家であるフルッサー（1999）

19) 水野勝仁（2015）「2ないしそれ以上の状態を包含する可変条件でシミュレートされる画像がリアルをつくる」『NEW VISION 新視覚芸術研究 Vol.1』新視覚芸術研究会 p.11

『写真の哲学のために』における画像に関する議論を用いて考察する。コスプレイヤーがキャラクターのあるべき姿形をどのようにして再現しているか、またコスプレ画像がコスプレイヤーによってどう認識され、消費されているかを見ていく。フルッサーの画像に関する議論は、大きく次の3つの観点からなりたつ。すなわち、第1に、“外に或るもの”と画像の関係、第2に、画像を見るまなざし、第3に、画像の再構築、である。以上の議論を図示すると図4のとおりとなる。以下、詳しくみていく。

第1の“外に或るもの”と画像の関係について。写真等の画像に対して、元となる対象は“外に或るもの”と表現される。“外に或るもの”とは時間の影響を受ける可変的なものである。対象を画像化する者は、対象となる現象を2次元のシンボルへと記号化し、読み解き、画像化する。このとき働く力を“想像力 (Imagination)”と呼ぶ。“想像力 (Imagination)”という変換作業が行われることで、2次元になった画像は“なんらかの「意味」をもつ”ものになる。

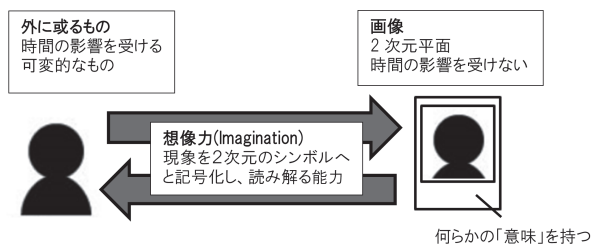
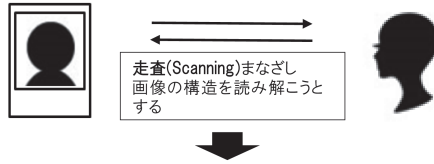


図4 “外に或るもの”と画像の関係

出典：フルッサー（1999）を参考に筆者作成

第2の画像を見るまなざしについて。見るまなざしが行う見方は、「画像の構造に沿う」方向と、「見る人の意思に沿う」方向の両方を含む。これは“走査 (Scanning)”と呼ばれる。“想像力 (Imagination)”によって作られた画像は見る者のまなざしによって“「内包的」(多義的)なシンボルの複合体”となる。



画像…「内包的」(多義的)なシンボルの複合体

図5 画像を見るまなざし

出典：フルッサー（1999）を参考に筆者作成

最後の、第3の画像の意味の再構築について。画像は繰り返しみることが出来る。それは、“外に或るもの”とは異なって時間の流れの影響を受けない。まなざしは何度も画像に戻ることができ、そのたびに見る者にとっての意味は変化する。つまり“走査（Scanning）”することによって再構築される画像は永劫的で、永劫回帰できる。そして繰り返し見ることで、画像の意味は、見る側によって洗練されていく。洗練された画像から「抽出」された要素は、他の画像の意味に影響を与える。また、見る者に特有の意味を与えることもある。

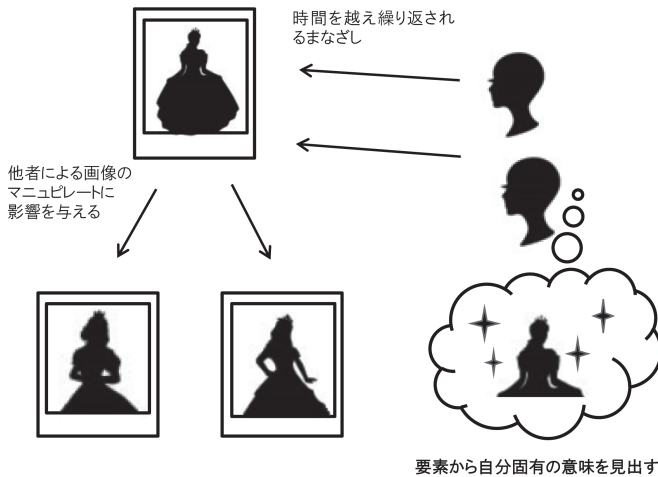


図6 画像の再構築

出典：フルッサー（1999）を参考に筆者作成

以上のフルッサーの議論をコスプレ画像に援用してみよう。まず第1の“外に或るもの”と画像との関係についてである。コスプレ画像は、元となるマンガ・アニメ・ゲームといった原作の画像が存在する。原作に描かれるキャラクターは2次元であるものの、コスプレ画像との関係でいえば“外に或るもの”である。キャラクターを見たコスプレイヤーは2次元のキャラクターを可能な限り3次元に「再現」しようとする。この再現にあたって“想像力”(Imagination)を働かせる。そしてこの再現された3次元の自分が写真に写り込むことで自らは2次元の画像になる。つまり、写真の真の被写体である“外に或るもの”は私という実像ではなく、誰かが創作した2次元の作品である。コスプレイヤーは、キャラクターの特徴を踏まえ、自身の顔や身体で表現できる3次元の記号にそれらの特徴を再変換し、具現化する。それから再び“何らかの「意味」をもつ”画像に落とし込むのである。この“何らかの「意味」”には、画像の創作者であるコスプレイヤーの考えるキャラクター像や物語の印象、解釈、サイドストーリー等が付与される。

次に第2の画像を見るまなざしについてである。コスプレ画像を見たとき、原作とコスプレにおける物語の2次創作的な解釈に基づいての両方向の“走査(Scanning)”が行われる。結果、コスプレ画像は“[内包的](多義的)なシンボルの複合体”として解釈される。

そして、SNS等で画像が流通し消費されるなかで、第3の観点で示された“時間を越えた”解釈がなされる。その一例は、キャラクターの特徴の一部が際だって取り上げられ、それが繰り返し再解釈、再生産されることで、キャラクターは消費されていくのである。

コスプレイヤーの行動、言説に着目し、フェミニズムの角度からコスプレを研究した田中は、コスプレイヤーの創造性の高さを評価する。それは、衣装製作に対する意欲、技術の高さから評価したものであった。しかしながら、本稿で見てきたように、メディア技術の進展によって、現在、コスプレには「写真の撮影と共有」という新たなコミュニケーション

ンが存在する。そして、田中が指摘した創造性の高さは、こうした新たなコミュニケーションの過程においても見られるのである。

3-2 マニピレートの観点からみたコスプレ

前節までは、コスプレの世界に絞って分析してきた。だが、前節までの議論は、コスプレ以外のその他の文化的行為（マンガやアニメ・ゲームなどの「2次創作」（後述））にも適用可能である。そこで、本節では、マンガやアニメの世界の「マニピレート」（再解釈と再構築）という観点から、コスプレを、隣接の「2次創作」も含めて考察する。ここで取り上げる事例は、コスプレ、2次創作の双方世界で広く知られている戦国アクションゲーム・シリーズ「戦国BASARA」である。

2次創作とは、マンガやアニメ・ゲーム等を元に、ファンが作品から、アナザーストーリーやイラストや小説、マンガ等を作ることである²⁰⁾。

では図7を用いて見ていく。まず、原作となるゲームのキャラクター「①BASARAの伊達政宗」が存在する。このキャラクターは実在した伊達政宗に対するオマージュとして作られている。原作における「伊達政宗」は、刀を6本振り回す剛の者で、同じく原作で描かれる「真田幸村」と好敵手の関係にある。「伊達政宗」は部下思いで、農民の少女に心動かされる繊細な一面も持つ。造形はこの作品の他のキャラクターと比べて寒色系のシャープな印象を与える衣装をまとう。目はやや細いが、切れ長でアイラインが際立ち、鋭い印象的な目つきとなっている。しかし、このキャラクターが「②公式のスピンオフ作品」に見られるような幼い風貌のキャラクターに変換されてもこの世界観を共有する人びとは「伊達政宗」であることを認識できる。また、「③ファンによる2次創作」になると繊細な柔らかな雰囲気になる。これを伊藤（2005）は記号的特

20) この論では、2次元に限定したが、2次創作の2次という言葉を原作に対する2次的な作品ととらえると、コスプレも2次創作になりうる。コスプレを2次創作に含めるかどうかはより詳細な検討が必要であるが、本稿では、コスプレの世界を明らかにする目的にしたがって分けた。

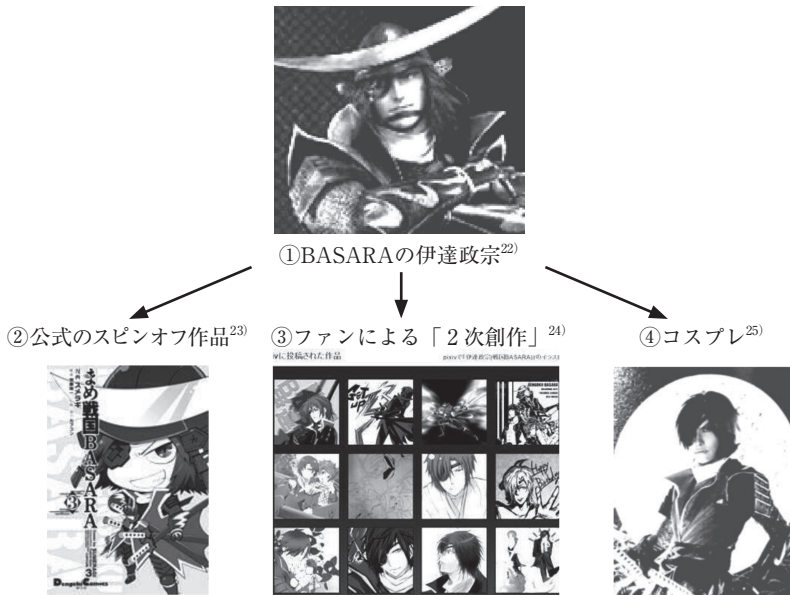


図7 キャラクターをマニピレートする事例

徴に優れ、キャラクターが2次的な創作に耐えうる強度を持っていると評する。やや俗的な言葉でいえば「伊達政宗」の「キャラが立っている」のである²¹⁾。「④コスプレ」もまた①とは異なるイメージを持たれるかもしれないが、②、③と同じく「伊達政宗」である。

上記のように①～④の全てが同じ「伊達政宗」として認識されるのであれば、田中（2007）による「コスプレイヤーが行うコスプレ行為は2

21) 伊藤剛（2005）『テヅカ・イズ・デット ひらかれたマンガ表象論へ』NTT出版 p.98-108

22) 「戦国BASARA3 カプコン」<http://www.capcom.co.jp/basara3/main.html>

23) 「カプコン：戦国BASARA 戦国BASARAシリーズ公式サイト」
<http://www.capcom.co.jp/information/basara/comic/>

24) 「ピクシブ百科事典 伊達政宗（戦国BASARA）」

<http://dic.pixiv.net/a/%E4%BC%8A%E9%81%94%E6%94%BF%E5%AE%97%28%E6%88%A6%E5%9B%BDBASARA%29>（2016年12月16日14時最終アクセス）

25) 『COSPLAYMODE』2015年11月10日通巻8号, p.92ファミマ・ドット・コム

次的な創作活動である」という議論は、今日の、写真を撮影し、共有するコスプレイヤーにもあてはまるといえる。原作のキャラクターが①であるならば、②～④はマニピレート（再解釈され再構築）されたキャラクターである点で共通する。たとえ「伊達政宗」が実在の人物から再構築された虚像であっても、画像の再構築は①の「伊達政宗」に準拠して行われる。それだけでない。本節では扱わなかった隣接の他の文化的行為である、「史実や他の戦国時代を舞台とした作品とのクロスオーバー」や、愛好者による現実のゆかりの地に赴く「聖地巡礼」など、「伊達政宗」という像は、さまざまに方面で再解釈され、再構築されることが可能となる。こうした一連の文化的行為のなかで、コスプレは、「自らの身体を用いる」点が特徴的な行為と位置付けられよう。

4. セルフプロデュース遊び

4-1 役割を初期化するコスネーム

前章においてコスプレはキャラクターを再解釈し、再構築する行為であるが、それを「自らの身体」を用いて行う点が特徴的だと述べた。このように「自らの身体」に焦点を定めてコスプレをみた場合、コスプレはそれをする人びとにとってどのような意味をもつ行為と言えるだろうか。

「自らの身体」に焦点を定めてコスプレをみた場合、そこにはクリエイティブな作業を自前で行いたいという、ある種の職人氣質が見てとれる。というのも、コスプレは、①企画、②監督、③衣装、④メイク、⑤役者、⑥演出、⑦画像製作、⑧発信と、撮影以外のほぼ全ての工程をコスプレイヤーは自らの手でやっている。それを可能にするのが、コスネームである。私達は実世界で「娘」「学生」「アルバイト店員」などのさまざまな役割を負っている。これにより、私達は実世界で権利と居場所を確保するが、同時にそれはある種の規範に同調する義務を負う。役割は私達を窮屈で不自由な存在に押し込める。だが、コスプレイヤーは、自らの身体を自由で何者にも変わりうる存在に作り替える。それは実世界

ではきわめて困難な、ある種、理想を具現化する行為である。このような体験を可能にするのがコスネームである。コスネームは、実世界から付与されたさまざまな役割をいったん初期化する機能をもつ。身体という実像を伴ったキャンバスに、自身の解釈したキャラクターを再現する上で、この機能は重要である。名前の変換によって役割が刻印された自らの身体がいったん白紙の状態にできるからである。キャラクターを自らの身体を用いて再構築する際、実在の私のもつ身体的特徴や性格などはいったん背後に追いやられ、キャラクター寄りに自身を作り変える素地が用意される。再構築されるキャラクターは、作品の中に流れている時間の中で生きており、現実の時間の影響を受けない。そのためコスプレイヤーは現実の時間や生身の自分の特性から解放された、いわば、有限の時間を朔行できる自由な存在になる。

コスプレは、同じ世界観をもつ他者とのコミュニケーションを通じて、実在の私から離れ、自らを自由な存在に作り替えることができる総合プロデュース型の「遊び」なのである。

4-2 コスプレ画像と自己肯定

コスプレイヤーは、同じ世界観を共有する他者と交流する。SNS上で共有され、承認されるコスプレ画像は作り手であるコスプレイヤーの解釈に基づき再構築されたものであるが、その虚像を承認されることは、自己肯定につながるのか。最終章に移る前に、馬場（2015）の議論を補助線に考察しておきたい。

馬場（2015）は、若い女性に多くみられる自撮りについて、加工が当たり前になった現在においては、「オリジナルである本人と、再現された複製イメージは必ずしも等価である必要がない²⁶⁾」と指摘する。加工

26) 馬場伸彦（2016）「デジタル時代の身体と感覚経験—アンドレアス・グレスキー「パリ・モンパルナス」における感覚経験」『甲南女子大学 研究紀要 第52号 文学・文化編 抜刷』p.37

は見る側/見られる側において暗黙の了解となっているのである。馬場はまた、ネット上の「いいね」という承認行動は、「集合的記憶に漠然と存在する(=かわいい)と思われる顔のイメージ」に対する承認であり、承認されるのは「マニピレートされた画像なのである²⁷⁾」と語る。

この暗黙の了解のうちに再構築される写真は、それをかわいいと認識するために画像を読み解く訓練を必要とする。例えば宝塚歌劇団の写真を見ると多くの人「化粧が濃く派手」だと思うだろう。だが、“ヅカファン”は、歌劇団の世界観を読み解く訓練を経ている。それによって一般には「化粧が濃く派手」に映るスターのメイクも魅力的に感じる。コスプレも同じように、鮮やかなウィッグやカラーコンタクト、目を強調するメイクは一般の目には奇異に映るかもしれない。だが、こうしたファッションも、コスプレに親しむ人口が増えるにつれて魅力的なものとして受け容れられ、今では「コスプレ的メイク」という記号も確立している。コスプレ専門誌『COSPLY MODE』や、コスプレイヤーによるTwitterの画像、またコスプレイベント等で繰り広げられるイメージはコスプレイヤー（表現者）とその受け手の双方で解釈され、受容される。コスプレ画像は鮮やかなカラーを使用し、目を強調するといった形、ある種テンプレート化がされている。それというのも、「コスプレ画像」のイメージがある程度確立し、浸透しているからである。コスプレ画像にはそれを撮影する者の独自性や芸術性は強くは求められない。彼女らが求めているのは、例えば、女子高生アイドルのキャラクターなら「なんかアイドルっぽいついていうか…綺麗に肌をピンクっぽく撮ってくれるような²⁸⁾」写真が欲しいのである。このように、コスプレイヤー中で作品のイメージが確立していることから、撮影する者の条件として重要なものは「(元となる) 作品を知っている人²⁹⁾」となる。つまり、自らが望む

27) 同上

28) コスプレイヤーB氏の発言より

29) コスプレイヤーB氏、D氏の発言より

世界の再現を手助けしてくれる者が求められているのである。他者に撮影された場合も、画像の加工は被写体が自ら手がける。この点ではコスプレ画像は被写体が望む画像になるよう自ら加工するプリクラや自撮りに近いと言える。実際、コスプレイヤーは自撮りの撮影の技術は高い。

このようにセルフプロデュースを施されて完成した画像は、コスネームが添付され、ネット上に公開され、消費される。そして、「いいね」のボタンを押されることで、プロデューサーであり、コスプレイヤーである、コスネームの私は、承認された状態になる。

かつてボードリヤール（1991）は、現実を模倣しながらも、実際には乖離しているシミュラクルが仮想現実を作り上げ、現実世界に影響を与えていると述べた。この現実性を持たない虚構の世界、ハイパーリアルが今日の社会の特徴であるとした。

コスプレイヤーは、あらかじめ誰かが作り出した虚構のキャラクターに解釈を加え、再構築する。しかも、そのキャラクターを担う演者は本名の私ではなく、白地のキャンパスのような変革可能な自由なコスネームの私である。その私は、同じ世界観を有する他者との交流を通じて承認を得ることができる。ボードリヤールの言うハイパーリアルはコスプレイヤーにとっては関係がない。コスプレイヤーにとってのリアルはコスプレをした私、画像となった私にあるのである。この場合、コスプレをした私も、加工が施された私という画像も、コスプレイヤーにとっては、コスネームの私がした〇〇のコスプレという認識になり、リアルの私はどこにあるのかという問いは無用なのである。

コスプレイヤーは物語世界に近づきたいと考え、工夫を凝らす。しかし、生身の身体をもつコスプレイヤーは、時間の流れや身体の特徴から逃げることはできない。けれども、コスネームの私として、一度自分をキャンパスに置き換えることで、ほぼ全てを自分で描き出す遊びをすることができる。コスネームは、2次元のキャラクターになるための変換プロセスである。コスプレイヤーは、フルッサーのいうこの「思考をシ

ミュレートする玩具³⁰⁾」を使い、現実世界と物語世界の両方と遊ぶことができるのである。

5. 結論

本稿では、写真の撮影と共有というコミュニケーションの記述を通じてコスプレの意味世界の読解を試みた。具体的に、第1章では先行研究に基づき分析枠組みを示した。第2章では後の写真行為の分析のための下準備として対象世界を概説し、筆者による参与観察とコスプレイヤーへのインタビューの結果の分析を行った。第3章ではフルッサーの研究を用いてコスプレにおけるマニピレート³¹⁾の過程を明らかにし、コスプレをセルフプロデュース遊びとしてとらえなおした。本稿では、コスプレを、世界観への志向性を持つことと、その世界観を有する他者と共有することの2点に着目し、彼女らの意識と行動を考察した。その結果、彼女らが、自らの身体を駆使し、また他者との交流のなかで実世界と虚構世界との間の折り合いをどのようにつけているか、またそれをどのように意味付けているかを明らかにした。すなわち、コスプレイヤーは、本名の私でないコスネームの私が、コスネームの私自身に加工を施すことによって、実世界の役割から離脱した変幻自在な存在になりうること、ただしそれは全くの真空状態で行われているのではなく、ある虚構世界を愛好する他者との交流を通じて学ばれ、応用されていることがわかった。

メディア技術の進展を背景に、コスプレの世界で「写真の撮影と共有」というコミュニケーションが生まれ、広まっていった。カメラあるいは携帯電話という「思考をシミュレートする玩具」によって自らを総合的に演出し、その姿形を他者に承認してもらうことに意味を見出す行為は、SNS上にあふれる一般的な自撮り等による写真の共有と類似している。しかし、コスプレにおいて被写体となる私は、一般社会で同一化さ

30) ヴィレム・フルッサー (1999) 『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』 深川雅文訳、勁草書房p.111

れている私ではなく、コスネームとして知られている変革可能な私である。コスプレイヤーは、作品のもつ世界観への接近という志向性をもって、私というキャンバスに自分の解釈したキャラクター像を乗せる。そうして総合的にセルフプロデュースされた画像を、今度はそれへの加工によって再度、望む2次元の世界観に寄せていく。このようにして具現化した画像をその世界を知る他者から承認されることで喜びを得る。虚構の世界と戯れながらも、そこで表現され、共有される自らの身体や写真や他者は紛れもない実世界のものである。このように、虚構の世界と実世界を自由に行き来するのがコスプレの人びとである。コスプレ画像はそうした2つの世界の往来によって生み出された点で、通常、我々が目にする写真といささか異なる。創作意欲にあふれ、自由な文脈で「思考をシミュレートする装置」と戯れるコスプレイヤーたちによって、写真をめぐるコミュニケーションは今後も更新され続けていくであろう。

参考文献

- 東浩紀 (2001) 『動物化するポストモダン オタクから見た日本社会』、講談社現代新書
- 東浩紀 (2007) 『ゲーム的リアリズムの誕生—動物化するポストモダン 2』、講談社現代新書
- 伊藤剛 (2005) 『テツカ・イズ・デット ひらかれたマンガ表象論へ』 NTT出版
- ヴィレム・フルッサー (1999) 『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』 深川雅文訳、勁草書房
- 岡部大介 (2014) 「コスプレイヤーの学び—文化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『オタク的想像力のリミット—〈歴史・文化・交流〉から問う』 筑摩書房
- 五 押山美知子 (2012) 「マンガ、アニメ、コスプレ—揺らぐ性別分化の現状と課題」 『ムーブ叢書 ジェンダー白書8 ポップカルチャーと

- ジェンダー』明石書店
- ジャン・ボードリヤール (1997) 『消滅の技法』梅宮典子訳, PARCO出版
- ジャン・ボードリヤール (1991) 『シミュラクルとシミュレーション』竹原あき子訳, 法政大学出版局
- 田中東子 (2009) 「コスプレという文化—消費でもあり生産でもあり」
『コスプレする社会—サブカルチャーの身体文化』, 成実弘至編, せりか書房
- 鳥原学 (2016) 『ちくまプリマー新書251 写真のなかの「わたし」ポータレイトの歴史を読む』筑摩書房
- 馬場伸彦 (2015) 「デジタル・イメージによる世界の変容—「第二の眼」と「第三の眼」の狭間に」『NEW VISION 新視覚芸術研究 Vol.1』新視覚芸術研究会
- 馬場伸彦 (2016) 「デジタル時代の身体と感覚経験—アンドレアス・ダルスキー「パリ・モンパルナス」における感覚経験」『甲南女子大学研究紀要第52号 文学・文化編 抜刷』
- 水野勝仁 (2015) 「2ないしそれ以上の状態を包含する可変条件でシミュレートされる画像がリアルをつくる」『NEW VISION 新視覚芸術研究 Vol.1』新視覚芸術研究会
- 山田隆 (2002) 「写真コミュニケーションの社会史—カメラの革新と写真意識の変化—」『東海女子大学紀要22』
- 鐘水孝太 (2015) 「サブカルチャーイベントと地域振興」岡本健編『コンテンツツーリズム研究—情報社会の観光行動と地域振興』福村出版

参考URL

- コスプレイヤーズアーカイブ <http://www.cosp.jp/>
- Cure World Cosplay <https://worldcosplay.net/ja/>
- IT用語辞典e-Words <http://e-words.jp/>
- Twitter twitter.com/?lang=ja