

コスプレに見るファッションと社会

—自己表現としてのコスプレの意義—

“Cosplay” as a fashion culture, as a society movement.

-What will be able to get the value of the society and fashion culture?-

松村憲／総合デザイン専攻 09ID014 ● 指導教員／見寺貞子 印

Ken MATSUMURA

“Cosplay”---It means that to masquerade as a character of an animated cartoon, a story comic, or a video game. It originated in the United State in the latter of 1960s, and spread to Japan in the early of 1980s. Then, it has been developed to Japanese “cosplay” style. This original style is related to the present style of “cosplay” that become the center of public attention in the world today. This research’s intention is what the “cosplay” is recognized, what its identity as a fashion culture is, and what it will be able to get the value of the society and fashion culture in the future.

1. 研究の背景と目的

【コスプレ／Cosplay】とはアニメーション、マンガ、ゲーム等のキャラクターや、その他様々な職業の扮装をすること、またその行為を指す造語(和製英語)である。

コスプレと呼ばれる行為の原型となる、既存のキャラクターを模倣した衣装による仮装の発祥は 1960 年代後半、アメリカの SF 大会において作品の登場人物等の仮装イベントが行われていたことであるとされる。1980 年頃には日本の SF 大会にも伝播し、次第にコミック・マーケット(同人誌即売会)等でも行われるようになる。1983 年には「コスチューム・プレー／コスプレ」という言葉が生まれ(注 1)、日本のサブ・カルチャー(下位文化)としてのコスプレが形成され始める。

現在、日本での世界コスプレサミット(愛知、2003-)等の成功、また JAPAN EXPO(パリ、2000-)内においてコスプレイベントが開催されるなど、コスプレは【Cosplay】映画や本、特に日本のアニメや漫画のジャンルのもの登場人物として着飾ることの実践。(注 2)(※下線筆者)として広く海外でも認識され、多くのコスプレイヤーにより実践されている。

日本のファッションを論じるにあたって、コスプレは無視出来ない現象になりつつある。

2010-11 年、ロンドンで開催された『Future Beauty: 30 years of Japanese Fashion』展(主催:京都服飾文化財団主催、キュレーション:深井晃子、ケイト・ブッシュ、2010.10.15-2011.2.6)においても“Cool Japan”という分類で、ローリータ・ファッションやゴスロリ・ファッションと共に「マンガやアニメ、ゲームなどのサブカルチャーと、

その影響を強烈に受けた(中略)日本の若者のファッション(注 3)」としてコスプレが紹介されている。



【*左 撮影: Yuri Manabe 『Future Beauty: 30 years of Japanese Fashion』p.133, MERRELL, 2010】

【*右 撮影: 松村、世界コスプレサミット、2010.8.1】

これまでのコスプレに関する研究(注 4)は、コスプレを社会現象、文化として捉え、下位文化から上位文化への認識の変化と社会貢献について、鳥取県の中華コスプレプロジェクト(湯梨浜町、2006-)等をケーススタディとしたコスプレによる町興しについて、またコスプレイヤーの実践コミュニティの観察を通じたアイデンティティの形成についてなどが主であった。

深井晃子(京都服飾文化財団)、成実弘至(京都造形芸術大学)らがコスプレをファッションの新しい在り方と捉えることの重要性について言及してはいるものの、その具体的な造形や、衣服としての特異性の検証は少ないのが現状である。

以上を踏まえ、本研究ではコスプレをファッション、そして衣服の新しい在り方という視点から、従来のファッションとの具体的、また抽象的相違点(購入/製作、費用等の具体的アプローチ、社会における「着る」ことの意味、コスプレ衣装の身体性の有無等)や造形、構造上の特異点、またそこから見出し得る意味、意義や今日大きく注目されている要因である〈おもしろさ〉の本質を考察することを目的とする。そして21世紀のファッションとどう相互に影響し、関連してきたか、影響し、関連していくかを現在のファッションデザイナー、流行等の事例を基に考察していく。

2. 論文構成

序論

第一章 コスプレの成立過程・現状

第二章 特徴

第一節 コスプレ行動の具体的特徴

第二節 アンケート調査を基にしたコスプレイヤー/非コスプレイヤーのコスプレ認識の共通/相違点とその特徴

第三章 ファッションとコスプレ

第一節 コスプレ衣装の特徴・独自性の検証

第二節 ファッションとコスプレの接近

A) プレタポルテ等、デザイナーのクリエイションの事例

B) 雑誌等、流行現象の事例

第四章 コスプレの新しいかたち

第一節 パフォーマンス、職業としてのコスプレ

第二節 コスプレイヤー同士の対比

第五章 コスプレの展望

第一節 現代社会とコスプレ

第二節 ファッションとコスプレの相互的影響の展望

結論

参考文献

図版出典等

3. 研究方法

本研究はコスプレイベントでの実地調査、アンケート調査、ヒアリング調査、及び文献研究、映像資料研究で行った。

■アンケート日時:2010年4月～9月

場所:六甲コスプレアイランド会場、本大学他

総回答者数:262名

※内訳:コスプレイヤー60名

本学学生等 178

その他 24名

4. 考察

第一章 成立過程・現状

1960年後半に発祥したとされるコスプレ(masquerade)は1980年頃に日本にも伝播した。その後、日本において独自にその形態を変化させた。世界に認識される〈クール・ジャパン〉の一つとしてのコスプレ(cosplay)に至る過程を初期・中期・後期～現在の三期に分類し、その特徴の背景を考察する。

初期) 発祥から日本に伝播し定着するまで。

当初はコミック・マーケット等において集客目的でなされていたが、次第に出展とは無関係にコスプレを単独の遊びとして行う層が出現する。同時期、アニメーション雑誌に特集が組まれ、「コスプレ」という造語が出来る。1990年代前半頃まで、その規模を徐々に拡大させ、オタク文化として定着していく。

中期) 1990年代半中頃～2000年前後

コスプレ人口が急激に増加し、その認知度が大きく上昇する。その要因として以下を挙げる。

a. アニメーション作品の多様化

b. アニメーション作品の放送枠増加

c. a、bと社会状況の共鳴

当時、『新世紀エヴァンゲリオン』(庵野秀明、日本、1995-96)に代表される元々の幼児向けコンテンツという性質を大きく逸脱したアニメーションやマンガが広く社会に認知され、ヒットした。また、テレビの深夜放送枠でアニメーション作品が多数放送されるようになるなど「成熟した幼稚さ」が氾濫した状態となった。

当作品のような、周囲の社会的環境や当事者間以外からの影響がほとんど無く、登場人物の内面的葛藤や精神状態描写に終始するアニメーション作品の危うさについて、アニメーション作家の宮崎駿は1997年にインタビューで以下のように述べている。

(宮崎作『もののけ姫』のラストシーンについて、「肯定的なところに立つというときは、どういうことをお考えになりましたか?」という質問に対して)

いや、僕は、人間を罰したいという欲求がものすごくあったんですけど、でもそれは自分が神様になりたいんだと思ってるんだなと。それはヤバイなあと思ったんです。それから、『新世紀エヴァンゲリオン』なんかは典型的にそうだと思うんだけど、自分の知ってる人間以外は嫌いだ、いなくてよいという、だから画面に出さないという。そういう要素は自分たちの中にも、ものすごくあるんですよ。時代がもたらしている、状況がもたらしているそういう気分を野放しにして映画を作ると、これは最低なものになるなと思いましたね。

(注5)

見たくないもの(嫌いなもの)を見て、望まないものにコミットメントしなければいけない現実社会に対比する構図で、別の自分の「世界」への欲求が『新世紀エヴァンゲリオン』の様なアニメーションには表れていた。同様のアニメーションが氾濫し、それに没頭することが、現実社会の葛藤を無くした、深くコミットメント出来る仮想・架空の「世界」を形作ることであった。コスプレは、その「世界」を現実のものとして「つくる」ことの出来る遊びであり、より深く自分の「世界」に没入出来るものであった。

以上のようなアニメーション環境と、社会状況とが相互に影響し合った結果、現実社会に対比する新しい(人とアニメーション、マンガ、ゲームとのコミットメント形態)としてコスプレが広く社会に認知され、規模の拡大につながったと考える。

後期～現在) 2000 年以降

中期以降、コスプレの特性そのものに特筆すべき変化は見られず、変化したのはその規模と、主にインターネット環境の進化による、コスプレを含めたコミュニケーションの質の変化である。

コスプレイヤー専用ソーシャル・ネットワーキング・サービス(以下、SNS)の出現やオンライン店舗によるコスプレ衣装販売によって、居住地域や既存のコミュニティを越えてコスプレイヤーの交流が可能になった。SNS 内コンテンツには人気コスプレイヤーランキングやコスプレ仲間の募集、人気コスプレイヤーのファン・コミュニティ等がある。また、一般・有名問わず、コスプレのアーカイヴ化、及びその共有が可能となった。

コスプレに限らず、現代社会ではインターネットの進化によりコミュニケーションは多様化・細分化している。Twitter や Facebook 等のツール、また、Ustream や Youtube 等のメディアを使い、PC の中に複数の「世界」を構築することは容易である。

コスプレにより構築される「世界」はより密度を高め、その他様々な自分の「世界」が現実隣接する現代社会において、中期までのアニメーションやコスプレの(対現実社会)という対立構図は変化し、よりフラットに、複数の「世界」が並立しているのが現状であると言える。コスプレを含めたコミュニケーションの現状と現実-非現実(仮想)の認識がコスプレの特異性を考察する重要な背景であると考えられる。

第二章 特徴

コスプレ行動の特徴、及びコスプレにおける「服(衣装)を着る」ことの意味、また、コスプレに対するコスプレイヤー(／非-)の認識の共通点・相違点を、コスプレイベント調査、本研究で実施したアンケート調査の結果をもとに検証、考察を行った。その特徴、現代ファッションとの共通点、相違点等をまとめ、そこからコスプレとファッションとの相関関係を図表化した。(図 1)

主な特徴は以下の通り。

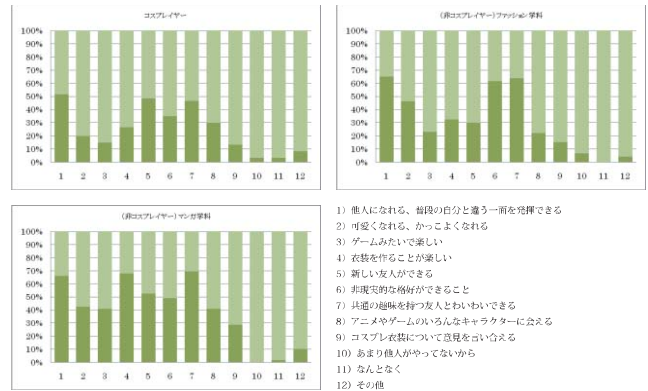
- a. コスプレは衣装製作・メイクアップ・仮装・ロケーション・写真

撮影・パフォーマンスに至るコンテンツ消費を超えた総合的な文化生産の実践であること。

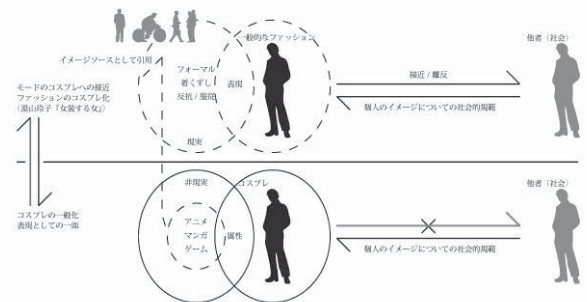
- b. 「個人のイメージについての社会的規範(行動様式、性別、性格、モラルなど)を縫いつけている」(注 6)ことに対する反抗/服従という性質を持つファッションに対し、コスプレはそれらを回避する。

- c. 着用する衣装は記号的要素が色濃く、コスプレイヤーのキャラクター属性を表す。本人・身体に立脚した自己表現ではなく、高いクオリティーでオリジナルを再現、所有することを重視する。

[アンケート 設問 3-4 及び 2-7:コスプレをする理由(／と考えられるもの)複数回答可]



[図 1]



第三章 ファッションとコスプレ

第一節 コスプレ衣装の特徴・独自性の検証

個別のコスプレ事例から、コスプレ及び衣装の特徴、特異点を挙げる。共通する要素を抜き出し、その独自性の検証を行い、新しい衣服の在り方を考察する。

本項目は実際の写真資料を使用し、プレゼンテーションで詳細の解説を行う。主なポイントは以下である。

- ・個人のイメージにおける社会的規範の着脱 (性別、性質、性格、行動様式等)
- ・同記号を身に付けた者同士のコミュニケーションの変質
- ・重要視する要素(線分、色彩等)
- ・重要視されない要素(素材、構造、技法、耐久性等)

- ・身体との調和
- ・ヘアスタイル
- ・持ち物(アイテム)

※撮影場所:六甲コスプレアイランド(六甲アイランド、2010.5.2/6.6)

世界コスプレサミット(オアシス 21 等、2010.7.31-8.2)

第二節 ファッションとコスプレの接近

コスプレがファッションとしてとらえられつつある現状で、ファッションがコスプレに接近していると考えられる事例を検証する。両者の関係は双方向的な影響、接近と言えるのかどうか、その位相関係を考察し、今後のファッションとコスプレの展望につなげる。

プレタポルテ等、コレクションの事例を三つに分類する。

a. 仮装性が強く、かつデザイナーのイメージネーションの強いコレクション。仮装性、物語性が強く、非日常的な「なりきる」ファッションであり、ファッションデザインにおける伝統的手法と言える。

Ex)2006-7 秋冬 ジョン・ガリアーノ・オム

『オリバー・ツイスト』、『時計仕掛けのオレンジ』という具体名を挙げ、19 世紀イギリスと近未来をテーマに展開した。

b. 仮装性が強く、かつデザイナーのイメージネーションではなく、仮装という行為に着眼したコレクション。2006-7 メンズ秋冬シーズンのモスキーノは指揮者・ウェイター・柔道選手・クラーク・ケントなど、様々な職業の扮装で構成されたコレクションを展開した。衣服の仮装性、記号性を拡大し、コスプレと類似する。異なるのは、その記号が一般に共有された記号であり、現実社会と対峙するものとして表現されていることである。

c. 具体的に日本のアニメーション、マンガ、ゲームをテーマとしたコレクション。西山高士。2010 年、ITS(International Talent Support)においてグランプリを獲得し、2011 春夏シーズンの東京コレクションで披露した。メイン/サブカルチャーのヒエラルキーが解体されつつある現代において、コスプレと同様のキーワードをもとに展開されるコレクション等も出て来つつある。

雑誌等でもコスプレやアニメーションは注目されている。VOGUE 2009 年 7 月号では「Manga ファッション」^(注 7)として特集され、マンガ化するファッションとして主に先に挙げた事例 a に類するコレクション等を取り上げている。これらは本章第一節で検証したコスプレ衣装の独自性を捉えたものではなく、非現実、非日常的な形状のファッションをマンガに影響されたファッションであると捉えている。

第四章 コスプレの新しいかたち

新しいコスプレのかたちとして、主なものは以下である。今後のコスプレの可能性、問題点を整理する。

- a. 写真撮影からパフォーマンスへ
- b. コスプレが職業として成立する事例

- c. 多様化するコスプレイヤー同士の比較
- d. 規模の拡大とコンテスト形式イベントの増加
- e. 知的財産権等の問題

第五章 コスプレの展望、及び結論

コスプレを新しいファッションの在り方として捉え、検証した結果、従来のファッションとは異なる様々な「ずれ」が見られた。

- ・コスプレすることによる自身固有の性質とのずれ。
- ・二次元の衣服を三次元にしたときの身体とのずれ。
- ・記号的要素の再現に特化した衣服の構造的ずれ。
- ・パフォーマンスに見られる音と動きのずれ。

現代はインターネットの進化、そして既存のヒエラルキーが解体されたことにより、PC の中にいくつもの個別の「世界」がフラットに並立していると言える。従来の仮想世界と現実社会という対比は意味を成さず、その認識は、すべては同様に「世界」であると言える。その世界をより具体化したコスプレは制作過程において友人、素人という区別がなく、その制作物には知識、技術、意識等における個別の「世界」と「世界」の落差から、〈ずれ〉という違和感が生じる。そこにコスプレのもつ〈おもしろさ〉の本質と、ファッションとしての独自性が見出し得るのではないだろうか。安易にその非現実性や誇張された身体をコスプレのおもしろさと見るのではなく、現代社会の新しいリアリティーの在り方と、そこから生まれるアンバランスな〈ずれ〉(違和感)にコスプレの独自性の本質があり、その中でファッションとコスプレが相互に影響し合い、これからの新しい価値を生み出し得ると考える。よって、コスプレには現代ファッションデザイン、そして現代社会に、新しい視点とクリエイションの在り方を与える可能性がある、本論文では結論付ける。

<脚注>

1. 月刊『マイ・アニメ』1983 年 6 月号 p.106-110、秋田書店、1983
2. Concise Oxford English Dictionary 2008
3. 京都服飾文化財団 Future Beauty 展覧会概要【構成】2010.6
4. 先行研究
 - 野田邦弘(鳥取大学地域学部地域異文化学専攻)
 - エド・ホフ(名古屋大学国際開発研究科・国際開発専攻)
 - 岡部大介(慶應義塾大学政策・メディア研究科)
 - 岡崎ちひろ(横浜国立大学大学院教育学研究科)等
5. 宮崎駿『風の帰る場所』p.181、ロッキング・オン、2002
6. 鷺田清一『ちぐはぐな身体(ちくま文庫版)』p.54、筑摩書房、20005
7. VOGUE 2009 年 7 月号、コンデナスト・パブリケーションズ・ジャパン、2009

<参考文献>

- 鷺田清一『ちぐはぐな身体』筑摩書房、1995 『モードの迷宮』中央公論社、1989
- 成実弘至編『コスプレする社会』せりか書房、2009
- 深井晃子編『世界服飾史』美術出版社、1998
- 『Future Beauty: 30 years of Japanese Fashion』merrell、2010 等