

若者たちのコスプレ・コミュニティについて：参与観察事例を中心に

宮本， 聡
九州大学大学院人間環境学府：科目等履修生

<https://doi.org/10.15017/7384457>

出版情報：国際教育文化研究. 12, pp.61-72, 2012-06-29. Comparative and International Education, Faculty of Human-Environment Studies, Kyushu University

バージョン：

権利関係：



若者たちのコスプレ・コミュニティについて

—参与観察事例を中心に—

宮本 聡

はじめに

近年、若者の間で増加傾向にあるコスプレ (cosplay) という文化がある。この文化は大きくサブカルチャー (subculture) に横断的に位置づけられる。サブカルチャーは、日本において、様々な意味をはらみうるが、本稿では、社会の主流である成人文化に対して、若者が熱狂する若者文化という意味合いで用いる¹。このコスプレとは、アニメ・マンガ・音楽等の仮想キャラクターに仮装して、交流や写真撮影等を楽しむというものである。その文化の構成している者は、10代後半から20代前半の若者が多く、1980年代の中頃から、顕在化し始め、現在では10万人を越えるとも言われるまでに成長している²。また、コスプレは、衣装やメイクによって身体を着飾るだけでなく、コミュニティ内での他者との交流や協同が存在するなど、様々な営みを含み込んだ文化的実践³である。このように近年盛んになりつつあり、また構成する個人が若者であることから、現代の若者の生活実態を考える上で、このような文化に着目することは意義のあることであると考えられる。

本稿は、コスプレ・コミュニティに参与観察調査を行い、コミュニティ内の実態及び若者は、何を身につけ、またどのような人間関係を構築しているのかという部分に焦点をあて、その調査報告をするものである。

1 コスプレとは

1.1 コスプレの定義

コスプレとは、コスチューム・プレイ (costume play) の略語であり、扮装、仮装を指す広義の用語である。若者等の間では「コス」というジャーゴンで呼ばれている。また、コスプレを行う個人は、「コスプレイヤー」、またジャーゴンとして「レイヤー」と呼ばれたり、自称する。近年では、「女性が、『女性』らしい服装をすること」をコスプレするという言葉を用いるという事例が報告されている。杉浦 (2008) は、20代から30代の女性が、外見を変えることによって自己を「プロデュース」する姿を、コスプレというメタファーで描き出している。ここでは、アニメや漫画等の仮想キャラクターに扮するというわけではなく、自己の外見を TPO

に合わせて意図的に切りかえること、それによって変化した自己を普段の自己と区別する営みを、「コスプレ」という表現を使っている。また、現代の若者世代を、「コスプレ世代」と呼んでいることから、「コスプレ」という語の持つ意味及び概念の拡がりを見出すことができる。

以上のように、広義な意味を持つコスプレの現象の中から、仮想キャラクターコスプレに絞って取り上げる。コスプレの定義において、成実（2009）は、「アニメ、マンガ、ゲーム、音楽、映画などに登場するキャラクターの扮装をして楽しむ若者たちの遊びのことであり、ファンが対象への愛情を扮装や身ぶりによって表現、誇示し、仲間との連帯感を高めたり模倣の優劣を競ったりするためにおこなわれる（成実 2009：9）」と述べている。本稿でも、この定義に従う。

1.2 多様な行為

コスプレは、姿形を変えるため、一見衣装に目がいきがちであるが、その実践には、以下のように連続的で循環したプロセスの存在を見ることができる。①衣装を作る（買う）、②衣装を着用する、③写真を撮る・撮られる、④写真の現像・加工、共有・交換、⑤ホームページ・サイトの運営、インターネット上での交流、という営み・プロセスが存在する。このプロセスを循環することで、その文化的実践が営まれている。以上のような、プロセスを踏まえ、コスプレが公共空間に姿を表す場であるイベントにおいて観察調査を行い、そのコミュニティ内部の実態を述べる。

2 イベント観察事例

コスプレは、物理的な空間での他者との接点が生まれるコスプレイベントという場を軸にまわっていると考えられる。そこで、イベントに着目し、その実態把握のため、観察調査を行った。筆者は、イベントに入るにあたり、デジタル一眼レフカメラを持ち、カメラマン（「カメコ」と呼ばれる）の立場でフィールドに観察を行った⁴。

2.1 コスプレイベント概要

コスプレイベントとは、ある特定の場所で行われ、コスプレを趣味とする者が集まり交流するイベントである。主に土日、祝日に行われ、大規模なものから小規模のものまで、一ヶ月に全国で100以上のイベントが日本国内で開催されている。場所としては、ライブハウス、城園、遊園地といった大規模な場所から、ビルの一室やカフェといった小規模な場所で行われるなど様々な空間で行われる。また、その多くは、公共的な空間で行われるため、コミュニティ外部の人間の目にさらされることは多々ある。また常設のコスプレゾーンを持つ店舗やコスプレ専用スタジオ等も登場しており、その場では外部からの目に晒されることなく、個人はコスプレを行うことができる仕組みもでき上がっている。

通常、イベントは、「イベンター」と言われる主催者によって、企画・運営される。例えば、福岡県内には、7つのイベンターが存在しており、それぞれが場所において「棲み分け」を行っている現状がある。イベンターをしているものは、コスプレ衣装専門会社を経営している者

であったり、過去に同人誌即売会を企画していた者であったりと、様々な社会的地位を持つ者がいるが、共通して言えることには、それらのサブカルチャーと親密な関係がある者であるということが挙げられる。イベントの多くが、公共の場で行われているが、主催者が土地の管理者に対しその場所を借りる交渉をするか、もしくは、特定の土地の管理者が、コスプレを中心としたイベントを行ってほしい旨をイベンターに依頼することで、イベントが開催されるという経緯がある。

2.2 イベント観察事例

まず、一部の若者が熱狂するコスプレ現象を、よりリアリティを持って伝えるために、筆者が行った観察調査を一例に出したいと考える。以下は、2011年9月18日に福岡市北九州市小倉北区の小倉城庭園周辺にて行われたイベントに観察調査をしたものである。

当日、筆者は小倉城庭園の最寄り駅に11時30分に降り立った。駅で周囲を眺めていると、携帯をもって、誰かを待つ雰囲気的女性が幾人か目につく。彼女らには共通点があり、それは皆、キャリーバッグや膨らんだ大きめの鞆等のように大荷物を所持している。待ち人も大きな荷物を持っているか、キャリーバッグを引いて歩いてくる。彼女らは、「久しぶりー。」や「ごめん、待った？」と挨拶を交わしながら、談笑している。またある者は、「初めまして。〇〇です。今日はよろしくお願いします。」というように丁寧なおじぎを交わしあっている女性たちの姿も窺われる。彼女らは、おそらくSNSサイト等を通じて知り合い、今日が面と向かって会うことが初めてなのだろう。複数で談笑しながら、キャリーバッグを押し、コスプレイベントが行われる小倉城庭園の方向に進んでいく。彼女らは、今日のコスプレイベントに参加するコスプレイヤーなのである。各々の姿を確認すると、一般的な若者のファッションスタイルをしており、特に奇抜であったり、奇異なものであったりはしない。

開始時間の12時過ぎ、会場である小倉城につくと、キャリーバッグを持った女性らが、初めに受付に行き、イベントスタッフに対して参加費を払っている姿を目にする。受付は、城郭のすぐ隣に設置されていた。今回のイベントでは、レイヤー、カメコ、共に1,500円の参加費であり、中高生のお小遣い程度でも参加できるものであった。そして、参加費を払い終えた者は、受付の裏に設置してある仮設テントに入っていく。このテントが衣装に着替える更衣室である。更衣室は、男女に分かれており、今回のイベントでは、女性が9割を越え、圧倒的に女性のレイヤーが多かった。衣装に着替えると同時に、キャラクターに成りきる上での大きな要素でもあるメイクも行われる。この衣装着用やメイクにかかる時間はキャラクターによって、差があるということだが、30分から1時間の時間を要する。そのため、開始時間から30分くらいは、コスプレ衣装を着た者の姿をみることはできなかった。

会場には、運営を行うイベントスタッフがいる。10代から20代の女性であり、コスプレを行っている者と私服でいる者がいた。彼女らは、ボランティアスタッフであり、当日のスタッフ数は4人であった。今回のイベンターは、福岡県内を中心にコスプレイベントを行っ

ており、イベントスタッフも福岡県を中心に 30 名程度いるとのこと、またスタッフ全員がコスプレを趣味としているということである。スタッフとして登録しているレイヤーで、会場に近いものや時間の都合の良いものが当日招集される。

また、イベントに参加するにあたりルール、マナーが存在している。このルールはイベントの際に渡される参加証に記入されていた。

- ・小倉城天守閣には重要な展示物等などがあります。これらに対し細心の注意を払い撮影を行ってください。

- ・小倉城敷地内、天守閣には一般のお客様もいますので、特定の場所の占領等ご迷惑をかけない行動をお願いします。

- ・男性による女性キャラの禁止。

等の注意書きが記されている。会場及び「一般人」への配慮が感じられる。守らなければ、スタッフに注意されるか、周りのレイヤーに注意される。

レイヤーたちは衣装に着替え終わると、更衣室から出て仲間と共に思い思いの場所へ移動し始める。彼女らは、カメラを肩から下げ、ある者はキャラクターの持つ「道具」「武器」などを片手に歩いている。髪は、金や赤、青などカラフルな色であり、服も私服より明らかに派手で、装飾品が多い。もともとの誰なのかは判別をつけることは難しく、まさに「変身」という言葉がぴったりな雰囲気を感じることができる。そして、お互いの仮装した姿観て「かっこいい。」「きれい。」等の言葉で褒めあいながら、撮影に適した場所を探していく。レイヤーは、みな楽しそうなど、リラックスした表情を見せていることが印象的である。

アニメキャラクターに扮したレイヤーたちは、撮影に適したと判断した場所を見つけると、撮影を始める様子が観察できる。レイヤーは、身体をよじったりと自身でポーズを決めたり、また撮影者の細かい指示を受け、写真を撮影されていく。撮影者側とモデル側で、試行錯誤しながら、「良い」写真を撮ろうとしている様子が観られる。今回のイベントでは、比較的にコスプレを行わず、専門で写真を撮るカメコの数、少なかったためか、コスプレした仲間に撮影してもらう、もしくはイベントスタッフに撮影してもらうという姿が見受けられる。

イベントを眺めていると、同じ物語のキャラクターで集まり、写真を撮影する様子を確認できる。彼らは、アニメや漫画のワンシーンを再現したり、自分たちで実際にはないシーンを想像し仲間と共に再現していく。この行動は「合わせ」というようである。

このレイヤーたちが写真撮影している様子を、写真に収めようと、カメラを取り出し、撮影しようとする。すると、付き添いの友人に止められる。なぜか尋ねると、

「レイヤーさんたちは、いきなり写真とられたりすることをすごく嫌がるんだよ。ちゃんとポーズもとりたいし。写真撮影には敏感なんだよ。」と注意される。会場の雰囲気を写真に収めたかったが、断念しなければならなかった。

イベントエリアでは、交流も盛んで、立ち止まって話をしている姿も多く見られる。「この前始まった〇〇観ました？あれ、めっちゃいいですよー。」等とアニメや漫画の話をしている者や、自分が仮装しているキャラクターやそのアニメについて熱弁を振るっている者などの

姿が観られる。

また「この衣装、どこで買ったんですか？」や「どういう風につくったん？」など衣装に関する情報交換がされている。イベントでしか会わない「顔なじみ」の存在もあるようで、「こんにちは。今日は〇〇（キャラクター名）されてるんですか。かっこいいですね。後で写真撮ってもいいですか。」というような会話も聞き取ることができる。

このように会場の至る所で、様々な格好をした若者が写真撮影をしたり、雑談ししたりしている様子は、初めてイベントに来た筆者にとって、違和感がある風景である。イベントも終盤の17時に差し掛かると更衣室に戻るレイヤーが観られ始め、少しずつ帰宅する者の姿も観られはじめる。衣装を更衣室で着替え、キャリーバッグを押して、仲間たちと一緒に、あるいは一人でイベント会場をあとにしていく。

(フィールドノート. 小倉. 2011/9/18)

3 事例から観るコミュニティ

コスプレ・コミュニティにおいて、観察を行い、その特徴を述べた先行研究を紹介すると、田中（2009）は、そのコミュニティの特色として、ゴス文化⁵とファッションについてエスノグラフィー調査を行ったポール・ホドキンソンの事例を参考にし、コスプレの現場の内部と外部の関係性を言及している。彼女は、コスプレの場において、その場の持つ「内部的差異化／外部類似性」と言える性格に着目し、その集合的な特徴としている。この内部的差異化というのは、コミュニティ内部において、外部の者にはわからない知識や技術等によって「クリエイティブな差異化」が存在しているということを表している。それに対して、外部類似性は、コミュニティ外部者には、それらの差異を認知することができず、類似的な集団に見えるということを表す。この内部差異化と外部類似性の間に「感覚的な乖離と緊張感」が存在するという構造の存在を指摘している（田中 2009：33-34）。初めてイベントに観察を行った外部者にとって、個人の技術や努力等を見出し、レイヤー同士の差異を捉えることは困難なことであると同時に、外部者としての自分自身とコミュニティの内部との「見えない壁」を痛感する。このような独自のコミュニティを形成する要因として、独特の慣習や規則などが挙げられる。

3.1 コスプレ・コミュニティにおける慣習

以下では、コスプレ・コミュニティの観察調査や個人へのインタビューを通して得られたコミュニティ内部の独特な慣習や規則から、その実態を捉えていきたい。コミュニティ外部の人間にとって、「混沌」とした集団に見えるコミュニティも、ルールや慣習が存在している。ここでは、中心的な5つのものを取り上げる。

① ジャーゴン

コスプレイベントの観察を行っている時に、まず印象に残ることとしては、コスプレのコミュニティ内におけるジャーゴン（jargon）の存在である。ジャーゴンとは、ある仲間内で使われる言葉遣いであり、隠語・符牒とも表現をされる言葉やその使用のことである。

例えば、観察する中で見えてくるものとしては、コスプレを行う者は、自身を「レイヤー」

と自称する。また、個人は、コスプレを行うことを、短縮して「コス」という言葉を用いる風潮にある。事例などにも登場している「カメコ」もジャーゴンであろう。本来はカメラマンという役割をさしている。イベント後の交流である「アフター」という言葉もジャーゴンであるだろう。また個人は、その実践において複数名で参加することが多く、そのような中で特定の他者との「特別」なパートナー関係を築き上げることがあるようで、これは、二者の関係を「相方」「連れ」「嫁」等との略称を用いることもある。

ジャーゴンの発生としては、略称として、気軽に使用できる言語であると考えられるが、その使用によりコミュニティの内外の成員を分けることに大きな役割を果たしていると考えられる。ジャーゴンに焦点をあてた研究として、浅井（2011）が大学生の帰属意識とジャーゴンの役割について論じており、ジャーゴンは、「友人との交流を可能にするツール」「帰属コミュニティ内の知識を効率的に活用するツール」として人間関係や目標達成を促す機能を持つと述べている。また、浅野は、非公式という前置きの上、ジャーゴンを使えるということが、「正統な成員であることを保証する」機能もあると述べている（浅井 2011：79-80）。この結果は、コスプレのコミュニティにおけるジャーゴンの役割、機能とも近いと考えられる。

レイヤーはジャーゴンを使うことにより、コミュニティでの人間関係の構築や衣装・写真実践を円滑に進めることができる。また、自身がコスプレイヤーであるということをコミュニティ内の他者に認めてもらうことができると考えられる。

また、ジャーゴンのもたらす機能について、主流文化に敵対するサブカルチャーにおいて統一された言語コード（ジャーゴン）を使って自分たちの文化の統一感を保とうとする点を指摘されている。これはサブカルチャーに位置づけられるコスプレの文化的実践にも適用でき、コスプレのコミュニティ内におけるジャーゴンの使用は、大衆文化とは距離を置き、自分たちの所属する文化の統一感を保つことにジャーゴンは寄与していると捉えることができる。

②コスネーム

レイヤーは、「コスネーム」と呼ばれるコスプレを行う上での、自身の名前を持っている。これは、インターネット上のハンドルネーム、作家のペンネーム、俳優における芸名に近い性格を帯びている。お互いの情報をあまり明かすことのないレイヤーは、本名もあまり明かしたがない。むしろ、他者の視線はキャラクターを纏った身体の方へ向いており、本名を明かす必要性がないこともある。

コスプレイベントでは、本名ではなく、この一風変わったコスネームが飛び交う様子が観察できる。コスプレのコミュニティでの個人を識別する ID は、本名や出自ではなく、個人の自身につけたコスネームなのである。これは、個人の情報呈示において、日常生活における呈示とは異なる自分の情報呈示を可能にしていると考えられる。コスプレ行為時に、自身の持つ情報を不透明にし、よりキャラクターに近い身体やふるまいを手に入れようとする。このような匿名性の高い情報呈示も、この文化的実践の特徴といえるだろう。また、この自己の情報呈示という部分は、個人のアイデンティティとも深く関係していると考えられる。

③合わせ

観察事例1で観た同じ物語のキャラクター同士で写真を撮ることは、「合わせ」と言われる。この「合わせ」に関して、田中（2009）は、「ひとつの漫画やアニメ作品に登場するキャラクター、場合によってはさらに詳しい場面設定によって、特定のテーマや文脈の一貫性を維持しながら、（二人以上の）参加者でその場面を再現するために衣装を着ること」（田中 2009：32）と定義している。また田中は、この合わせの意義としては、場面の再現だけではなく、単純に大勢の方が撮影における効率性が上昇するとも述べている。

筆者の観察では、特定作品におけるあるワンシーン・一場面を再現するだけではなく、オリジナル作品には実際にはない場面の「創造」が行われる様子が観られた。例えば、元の作品では、同じ場面には登場しなかったキャラクター同士の「絡み」を創造するという姿が観察された。この行動は、与えられたテキストをファン独自の解釈・読みをオリジナルの作品に与える同人誌に観られる二次創作的な側面が垣間見える。またこの合わせは、コミュニティ内での人間関係構築に大きく関連しているであろうと考えられる。

④評価基準

観察事例を通して観られたこと1つに、コスプレの文化実践に存在している一種の評価基準である。イベントの会場に行くと、人気のあるレイヤーとあまり人気のあると言えないレイヤーの姿を観ることができた。両者の区別は、コミュニティ外部者には一見つけ難い。これは、一般の「美」の基準とコスプレ・コミュニティにおける「美」の基準が異なっているからである。美の基準は模倣の方向性によって形づけられる。一般的な「美」の基準というのは、ファッションモデルやアイドルのようなスタイルや容姿に憧れ、それを模倣していくことにより形づくられていく。一般的な美は、大衆メディアによって収斂していくと考えられる。

一方で、コスプレのコミュニティにおける評価基準は、キャラクターに似ているか似ていないかに収斂していく。あるレイヤーの話では、「どんなにスタイルが良かったり、顔が綺麗でも、キャラクターになりきれていなかったらダメ」ということを述べていた。また、一部のレイヤーの中では、「レベル」という言葉を使うこともある。一般的な「美」の基準に比べて、各々のキャラクターに基準があるために、日常生活に比べて、その基準には多様性と広がりが存在する。

また、キャラクターに似ているか否かの結果の部分だけではなく、近づくための努力をいかにしているかという過程の部分も重視されていると思われる。キャラクターに近づくためにどのくらい「自己犠牲」をしているかも、コスプレのコミュニティにおける評価基準になり得る。その「自己犠牲」とは、身体に悪影響がありそうなメイクを施したりするような身体的な面であったり、仕事で得た賃金をどのくらいコスプレに捧げることができるのかという経済的な面であったり、個人の持つ資本をどの程度注入にするかということが伺える。

このような「レベル」という考えがある一方で、「レベル」を気にしない者たちも存在していることも看過できない。彼女らは、同じ趣味を持つもの同士の交流を楽しむような層であり、競争的な性格を持つ「レベル」というような意識をあまり好まない。コスプレのコミュニティの中にも目的や動機によって様々な層が存在し、その実践を形成していると考えられる。

⑤ルール・マナー

イベントが公共の場で行われる場合には、レイヤーにはある程度の制約が科せられる。それは、「イベンター（運営側）が明文化したもの」と「暗黙のルール」という二つに分けられる。ただし、二つは明確な線引きをできるものではなく、その両者を総合して、実践におけるルールと捉えることができるだろう。

i. 明文化されたルール

明文化されたルールというものは、イベントを主催するイベンターが、独自に定めたものである。イベントの web ページやチラシ等に明記されている。独自に定めたものであるが、多くのイベントで共通している内容が多く、例えば、傷や血糊のようなメイクの禁止、撮影時以外における覆面の禁止、職業制服（警察官、消防士、自衛隊等の制服）のコスプレ禁止等が挙げられる。これは、実践が公共の場で行われている以上、コミュニティ外の者の感じる不快感や違和感を少なくするという目的が強いと考えられる。また、コミュニティ外の者のコミュニティ内への干渉も少なくする目的のルールも存在している。例えば、コスプレ会場において、『許可なく写真を撮影しますと盗撮とみなします』というような張り紙を観る機会があり、この但し書きは、コミュニティの外部者のルールに乗っ取っていない介入を防ぐためであると思われる。

ii. 暗黙のルール

次に、暗黙のルールというのは、明文化されるまではいかないが、コミュニティ内で通用する共通認識である。例えば、参与観察でも観られたコスプレ衣装を、イベント会場外で着ることは、レイヤー間の中で禁止されている。これは、コスプレ衣装を着て出歩く姿への、社会の「嫌悪感」に配慮した結果であるといえる。この場合は、他のレイヤー振る舞い自体が、暗黙のルールを形成、維持を支えているとも考えられる。レイヤー自身も暗黙のルールに従う必要性を了解しており、一人のレイヤーの話によれば、「コスプレは、迷惑がかかるかもしれない」とい意識はある。やはり、奇異な目で見られるし、不快感を与えてしまうかもしれない。カラオケボックスでコスプレをしたときは、コスプレする許可を取り、また一番奥の部屋を用意してもらっている。」というエピソードを語ってくれた。このようなエピソードに観られるように、コスプレを趣味とする上での守るべきマナーは、その内部にいる人間に認識され、実践されていく。一方で、これらの暗黙のルールは、固定されるものではなく、流動的であり、常に変化し続けるという点も看過できない。暗黙のルールも環境によって絶えず再構成されていることが伺える⁶。

また、筆者の行ったコミュニティ内部におけるマナーの問題に関するインタビューにおいて度々聞かれた発言として、「コミュニティ内で『空気を読む』ことが重要である」という旨の発言が挙げられる。例えば、あるレイヤーは、「いい場所を占領し続けるグループとか、変にべたべたするようなグループは観ていて不快感を感じる人も多い。『空気読めよ』ってみんな思ったりする。」と述べていた。この「空気を読む」という意識は、日常生活でもよく規範とともに語られることは多いが、日常生活と切り離されたコスプレイベントという文脈においても、同様に叫ばれている。また、同じレイヤーの発言において、「あまり『空気を読まない』行動をして

いると、評判が悪くなったり、実際にあるインターネット上の掲示板で叩かれたりすることもある。」と述べている。このインターネットの掲示板等は、コミュニティの規律を維持するような役割を持ちえている。

以上のような、コミュニティ内部の風習やマナー・ルールに観られる独自の行いは、コスプレの実践を維持、また形作る大きな要素と成っている。それらの要素は、ある者が意識的に作り上げるものではなく、環境や個人の行動等により、流動的に形成されている。また、個人は、その独特の実践を繰り返すことにより身体化され、コミュニティ内での振る舞いを身につけ、帰属意識を育んでいると考えられる。

3.2 人間関係構築・コミュニケーション

本稿の最後にコスプレに熱狂する若者の人間関係構築及びコミュニケーションについて触れておきたい。それらは、先述したような慣習のため、独自性を持っている。まず、若者にとって、コスプレという趣味で集う「趣味縁」⁷とも言える場が広がっており、その中で日常生活とは異なった背景を持つ他者との接触の場になっている。筆者の行ったインタビューにおいて、コスプレを始めての個人の変化に関する問いに対して、多くの若者が「友人関係の拡大」を述べている。

また、コミュニティ内の他者とのコミュニケーションを観ていくと、本名を明かさないコスネームという慣習や身体を変える衣装やメイク等により、匿名性の高いコミュニケーション様式ができ上がっていると考えられる。しかし、一方で匿名性が高いと言っても、その中には先述したような慣習やルールの存在によって規制も受ける。

おわりに

本稿では、若者が熱狂するコスプレ・コミュニティ内の実態及び若者は、何を身につけ、またどのような人間関係を構築しているのかという部分に焦点をあて、筆者の観察データを基に調査報告を行った。

若者が熱狂するサブカルチャー及び、それに伴う集団は、大人目線から捉えると、混沌とした集団の形成、また理解の及ばない営みの集まりに見えてしまいがちである。しかし、本稿で報告したように、コスプレに集う若者たちは、そのコミュニティ内部に一定の秩序やルール等を作り出し、その内部において活動していることが伺える。また、コミュニティに集う若者は、その場において、学校や仕事場などの日常の生活とは異なった新しい人間関係を構築し、また独自のコミュニケーション様式をも身につけていくことも見出せる。冒頭に述べたが、これらの若者文化に着目することは、現代を生きる若者の生活実態を浮かび上がらせ、若者理解を進めていく上で、重要な視点の1つになりうると考える。

本稿の課題としては、このような非日常的な行為と若者の日常生活（学校、仕事場）との相互の関連を描き出すことに関して十分ではないことである。非日常的な限定されたコミュニティで得たコミュニケーション様式や人間関係等が、若者の生活全般にどう関与してくるのかという問題を考えることによって、より若者の生活実態を捉えることに繋がると考えられる。

<注>

¹ 上野・毛利（2000）は、サブカルチャーの定義に関して、「両親や大人の文化から予想もつかず、ときとして嫌悪感や道徳＝精神的な危機感をあおるような文化」（上野・毛利 2000：108-109）と述べている。

² ITmedia ニュース（2008）より引用。また、コスプレ専用 SNS である「cure」の登録者数は、2012 年現在約 60 万人である。

³ 箕浦（1999）では、「文化的実践とは、文化的意味の受け渡しが行われる場での人々の行為のことで、そのうち特定の文化集団の成員の多数が反復する習慣化した行為を、ブルデューはプラティークと呼んだ」とし、また「文化的実践は、まず観察可能な行為（action）であり、かつ文脈のなかに埋め込まれており、解釈が可能であること、すなわち意味を担っておかなければならない（箕浦 1999：12）。」と述べている。本稿で取り扱う若者が行うコスプレにおいて考えると、その集団内に多くの者が共有する慣習、ルールが存在し、それに根ざした行為を含んでおり、文化的実践として捉えることができると考える。

⁴ カメラを持って調査に臨んだことは、イベント風景の記録ということだけではなく、アニメやマンガ等のサブカルチャーに精通し、何度かコスプレイベントに足を運んだことのある K 氏に、コミュニティへの参加を柔軟に行うため、一眼レフカメラを持っておいた方がよいと助言を受けたことによる。このことは、コスプレ・コミュニティの特徴を表す一例とも言える。

⁵ ゴス文化とは、特徴的な「音楽とファッション」のスタイルを示したものであり、その音楽は「ダーク」「死を連想させる」「不吉」と称され、ファッションは男女ともおおむね黒髪に黒服、怪奇映画のようなメイクを施している（小泉・鈴木 2009：72）。

⁶ 外部環境の影響によるコミュニティのルールの変化の例として、衣装販売会社の登場が挙げられる。それらは、安定した衣装を供給する一方で、コスプレのコミュニティの構成員の低年齢化やイベントにおいての仮装の最低限の質が上昇を引き起こした。

⁷ 浅野（2011）は、趣味で繋がる人間関係を「趣味縁」とし、個人が趣味を介して集う集団は、背景の異なる他者と付き合い、公共的な振る舞いを得る場となるのではないかという可能性を述べている。

<参考文献>

- 東浩紀, 2001「動物化するポストモダン」, 講談社現代新書
- 成実弘至[編], 2009, 「コスプレする社会」せりか書房
- 田中東子, 2009「コスプレという文化」成実弘至[編]『コスプレする社会』せりか書房
- 小泉恭子・鈴木裕子, 2009「ヴィジュアル系コスプレ-模倣とコピーの身体文化」成実弘至[編]『コスプレする社会』せりか書房
- 杉浦由美子, 2008「コスプレ女子の時代」ベストセラーズ
- 浅井亜紀子, 2011「大学の帰属意識に影響を与える諸要因とジャーゴンの役割—社会的アイデンティティ理論の有効性—」, 『言語文化研究第二号』, 桜美林大学
- 浅野智彦, 2011「シリーズ若者の気分 趣味縁からはじまる社会参加」岩波書店
- 元井めぐみ, 2002「装う:自分らしさを求めて」繊維製品消費科学 vol. 43
- 箕浦康子, 1999「フィールドワークの技法と実際」ミネルヴァ書房
- 上野俊哉・毛利嘉孝, 2000「カルチュラルスタディーズ入門」ちくま書店
- 伊奈正人, 1999「サブカルチャーの社会学」世界思想社
- ジョアン＝フィンケルシュタイン, 2007「ファッションの文化社会学」成実弘至[訳], せりか書房

<参考ホームページ>

- コスプレコミュニティサイト Cure (<http://ja.curecos.com/>)
- コスプレイヤーズアーカイブ (<http://www.cosp.jp/>)
- ITmedia ニュース, 2008「世界のコスプレイヤー集まれライブドア、国内最大サイト」(<http://www.itmedia.co.jp/news/articles/0806/12/news040.html>)

Forcusing a Cosplay Community

Satoshi MIYAMOTO

This paper investigates the actual situation of cosplay community by observation and clarifies a peculiar custom of the community and practice shared among the members.

Cosplay is a subculture which the members of the culture showing tendency to increase among Japanese youngsters. The cultural practice not only involves body modification, but takes a picture and cooperates with other members and so on.

Cosplay community has a peculiar practice and rules. This paper picks up five matters: using a jargon, using a handle-name (called cos-name), cooperating with others (called AWASE), appraise standard of beauty, stipulatory rule and tacit one.

Though cosplay community tend to be seen as a chaotic group of youngster from non-member of this community, these practices gives a regular order to the cosplay community. Also youngsters who gathers as a community tends to build a new relationship apart from daily life, and also build a unique style of communication among each other.