

あるコスプレイヤーは何を目指して 13 年間コスプレを続けてきたのか

永久の未完成という発達過程を Auto-TEM で描く

随時公開：2025 年 5 月 15 日

[掲載決定: 2025 年 1 月 24 日]

福山 未智 (立命館大学大学院人間科学研究科)

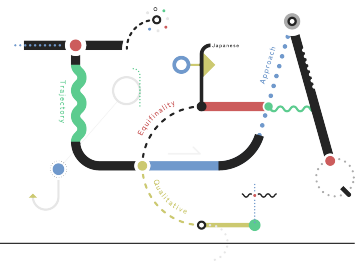
サトウ タツヤ (立命館大学総合心理学部)

概 要

本稿は、マンガ等に登場するキャラクター達に扮する「コスプレ」という遊びについて、それを楽しむコスプレイヤーの文化を総合的に描き出すことを目指す。また、成人期における趣味や遊びの発達についてシモンドンの提唱する個体化論を用いた方法論で分析する提案を行う。研究方法は、コスプレイヤーである第 1 著者の記録を対象にライフヒストリー、Auto-TEM を用いてコスプレに対する目的の変化を調査し、その結果からコスプレの魅力进行を明らかにした。分析に際してはシモンドンの個体化論を援用し、コスプレイヤーとして個体化していくプロセスについて検討した。その結果、コスプレイヤーは、常に前個体化の状態であり、この時発生するコスプレの動機、目的は「他者評価」「道具の出来栄え」「自己満足」の次元の中で揺れ動いて変化し続けるという結果を得た。つまり、コスプレに対するその時々を目的を達成するために個体化し続けて遊びを継続させているということが明らかとなった。目標が消滅した時に個体化は終了し、コスプレ活動も終了する。コスプレの魅力とは目的を達成するために個体化し続けるプロセス自体にあるということである。

キーワード：コスプレ、個体化、Auto-TEM、遊び、発達

連絡先：福山 未智 (E-mail: gr0473if@ed.ritsumei.ac.jp)



Cosplay Across 13 Years:

Auto-TEM, Individuation, and Eternal Incompleteness

Online Published: May 15, 2025

[Accepted: January 24, 2025]

FUKUYAMA Misato (*Graduate School of Human Science, Ritsumeikan University*)

SATO Tatsuya (*College of Comprehensive Psychology, Ritsumeikan University*)

Abstract

This paper explores the culture of artists who participate in “cosplay,” in which people—primarily adults—create costumes and dress as characters from manga, anime, video games, and other media. It proposes an analysis of the development of hobbies and games in adulthood using Simondon’s individuation theory. The research methods included an analysis of the life history and Auto-TEM of the first author, a cosplayer, to investigate changes in the purpose and practice of cosplay. The results suggest that cosplayers remain in a state of pre-individuation, and that the motives and purposes of cosplay continually fluctuate and change within the dimensions of “evaluation by others,” “performance and use of tools,” and “personal satisfaction.” In other words, the individuation of the cosplayer is based on the continually evolving goals of cosplay. When the goal disappears, the individuation process ends, as does cosplay activity. The attraction of cosplay lies in the process of continual individuation in pursuit of ever-changing goals.

Keywords: Cosplay, individuation, Auto-TEM, play, development

Correspondence concerning this article should be sent to:
FUKUYAMA Misato (E-mail: gr0473if@ed.ritsumei.ac.jp).

序論

永久の未完成これ完成である
(宮沢賢治『農民芸術概論綱要』)

本稿はある一人のコスプレイヤーが13年間にわたって合計202回行ってきたコスプレの実践を、本人によって残された写真やメモをもとに検討するものである。対象者は第1著者であり分析方法はTEM(複線径路等至性モデリング: Trajectory Equifinality Modeling)を用いることから、本論文はコスプレイヤーのAuto-TEM研究である(後に詳述)。

1 コスプレという遊び: その歴史と概要

コスプレとは、マンガ、アニメ、ゲーム等に登場するキャラクター達に扮する遊び・遊戯である。コスプレの語源はコスチュームプレイ(Costume Play)という演劇用語で、歴史劇などのことを示す言葉であったが、略されて意味が転化したものとされており、現代では一般的にアニメ・漫画などに登場するキャラクターや、アイドル・歌手などの扮装をして遊ぶことを指す。なお、コスプレという略語を使い始めたのは日本人であり、その意味でコスプレは日本発祥の遊びであるとも言われる。さらに21世紀の日本においてコスプレは一種の文化資源ともなっているが、それは日本で意味が転化したコスプレという遊び方が日本を起点として世界中に広がっていったからである。こうした経緯については著者らの社会史的な論文に譲りたい(著者ら、論文投稿予定)。また、コスプレという言葉の本論文での定義は福山・サトウ(2024)にならって、現実、架空に関わらず、語り継がれるような出来事である「物語」、姿をかざりつくること、見た目に関すること、装いである「扮装」、余暇活動としての趣味、娯楽のことである「遊び」の三要素を必要とするものであるとするため、以上の三つの積集合であるものとする。

2 遊びとは: ホイジンガとカイヨワ

遊びという概念を研究した学者としてホイジンガ(Johan Huizinga)とカイヨワ(Roger Caillois)の2名

が代表的である。ホイジンガは、遊びについて「あるはっきり定められた時間、空間の範囲内で行われる自発的な行為もしくは活動である。それは自発的に受け入れた規則に従っている。その規則はいったん受け入れられた以上は、絶対的拘束力をもっている。遊びの目的は行為そのもののなかにある。それは、緊張と歓びの感情を伴い、またこれは『日常生活』とは『別のもの』という意識に裏づけられている」(Huizinga, 1973/1938, p. 73)と述べている。遊びとは自発的でなくてはならず、またその目的は遊びの行為そのものである、と言える。ホイジンガの研究を継承するカイヨワ(1990/1967, p. 40)は遊びの定義とは「自由な活動。すなわち、遊技者が強制されないこと。もし強制されれば、遊びはたちまち魅力的な愉快な楽しみという性質を失ってしまう」と述べ、その他にも遊びとは隔離された活動、未確定な活動、非生産的活動、規則のある活動、虚構の活動であると述べた。つまり遊びとは能動的であるものである。

3 コスプレに関する心理学的・社会学的研究について

コスプレ文化に関する研究は未だ数少ないのが現状であるが、現在までに様々な学問分野で徐々に増加してきている。先行研究では、コスプレに関する道具だてについての研究(e. g. 小出, 2019)、コスプレがコスプレイヤーにもたらす効果についての研究(e. g. 大石, 2011)、地域振興装置としてのコスプレについての研究(e. g. 八巻, 2019)、という主に3つのテーマで検討されている。しかし、コスプレを行った際のコスプレイヤーに生じる心理的現象や行動の意味づけについて心理学的・社会学的に研究したものもあるが、コスプレに取り組むきっかけや継続するための動機について研究したものは少ない。

そのようななかで、具体的に先行研究をいくつかレビューする。森本・大久保・鈴木(2017)は普段から断続的にコスプレを行うコスプレイヤーとハロウィンなどのイベントのみコスプレを行う大学生を対象として、コスプレに関する動機とそれにとまなう心理的効用を明らかにすることを目的とし、質問紙調査を行った。その結果、コスプレイヤーがコスプレを行う動機にはキャラクターへの愛情表現、コスプレを通じた自己実現、異なる自己への変身、仲間との交流に結び付いていることが挙げられ、その根底には賞賛獲得欲求が存在していることが明らかとなった。断続的にコスプレを行うコスプレイヤーと大学生と異なる点は賞賛獲得欲求の有無と、コス

プレを仲間と交流するための手段としているかどうか、という点であった。コスプレイヤーは仲間と交流することにより遊びの充実感を得るものであり、賞賛を獲得することがコスプレにとって重要である、というのである。

また、貝沼(2018)は、コスプレイヤーにとってのリアルな場(イベントや撮影の場)とインターネット上の場について、それぞれどのような行動領域であるのかを検討するため、参与観察とインタビュー調査を行った。その結果、リアルな場は物語世界の再生産を行う創造の場、他者との共感や高揚を伴う交流の場であると意味づけられ、その場で主体的な行為を行うことで自分たちにとって意味のある祝祭を作りだしている。一方、日常はTwitter上にあり、祝祭の様子(写真)をアップロードして承認欲求を満たしたり、他者とのつながりを確認する意味でツイートを共有していることが明らかとなった。つまり、リアルな場が祝祭でありインターネットが日常であり、日常に祝祭の記録を掲載して次の祝祭を待ち望むサイクルがコスプレには存在するというのである。

以上を踏まえて、本研究では、コスプレイヤーがコスプレをし続ける動機、目的について着目したい。コスプレイヤーがコスプレをする動機は「作品やキャラクターへの愛情表現」、「コスプレを通じた自己実現」、「異なる自己への変身」、「仲間との交流」であると森本ら(2017)が指摘しているように、コスプレイヤーによってコスプレをする根底の目的が異なっている。しかし、個人間で目的が異なるだけではなく、個人内においても目的が変化することも考えられよう。コスプレを行う過程でコスプレイヤーはキャラクターに似せたメイクを施す技術や洋裁技術等、様々な技術を身に着ける(福山, 2013)ため、コスプレイヤーがコスプレ活動を続けていく時間の流れで常に同じ動機、目的を持ち続けているとは必ずしも言えないのである。

コスプレイヤーはコスプレ活動の中で新たな知見を得たり、他者との交流を通して次のコスプレの意欲が沸き上がるといった循環システムを持つ(貝沼, 2016)。また、渡辺(2017)の研究では、コスプレとは永遠に目的にたどり着かない発達し続ける遊びであると結論づけられている。しかし、先行研究ではコスプレイヤーが具体的にどのようにコスプレを実践するのか、という過程は明らかにされておらず、コスプレイヤーのある一時点での断面を切り取って研究したものが殆どであった。そもそも、1992年～2001年代には「変わった遊び」と認識されていたコスプレが2012年代にいたって「文化資源」に変容した(著者ら, 論文投稿予定)背景には個々のコスプレイヤーが遊び続けてきたという事実があり、コスプ

レイヤーがどのようにコスプレを続けてきたのか、ということ捉えることによってコスプレ文化の変遷を具体的に描くことができるのではないだろうか。そこで本研究では、第1著者自身の13年間202回にわたるコスプレ経験によって撮影された約5万枚の写真を素材として扱いコスプレイヤーのコスプレ経験のプロセスを分析することで、コスプレを行う際の動機や、コスプレイヤーとして個体化していくプロセスについて検討することにする。

4 継起する活動を描くための個体化概念とその特徴

コスプレに限らず、ある個人が一つの活動をやり続ける過程を描こうとする努力は発達心理学においてあまり存在しなかった。発達段階のような順序性があるものとして発達をプロセスとして捉える試みはもちろんあったのだが、漸進的なプロセスを描く手法が無かったのである。これは過程と実存を扱う質的研究法であるTEM(複線径路等至性モデリング)の登場(サトウら, 2006)によって克服されたのだが、TEMは等至点に至る複線径路を描くものであるため、ある経験が次々と展開していくプロセスを描くための概念ツールは存在していなかった。

そこで有用なのが、フランスの心理学者であり哲学者であるジルベール・シモンドン(Gilbert Simondon)が提唱した個体化(individuation)論である。この理論における個体化の特徴は、人間やその心理のみを対象とするに留まるものではなく、物理学的、生物学的、心理学的、情報科学的等の様々な水準について個体化という概念の有用性について述べている(Simondon, 2018/2013, pp. 33-479)点にある。また、彼の個体化論で重要である点は、「個体から個体化を認識するというよりもむしろ個体化を通して個体を認識しようと試みる」(Simondon 2018/2013, p. 6)ことにある。彼によれば物理学や生物化学などの各水準において、前-個体化の状態から何かが発生し個体になることが個体化である。個体は個体から始まるのではなく、その前の段階がありそこから検討を始める、ということが重要なのである。そして、達成された個体化は、次の個体化との関係で考えれば前-個体化となる。このような個体化の考え方は従来の心理学におけるそれとは趣を異にするが、留まることのない発達のプロセスを描くことに適していると言える。

物理学的な個体化の例は水の過冷却である。前-個体化の状態である水に物理的エネルギーという不均衡を加

えることでポテンシャルが顕在化し、一気に水が氷に変化する、というものである。また、心理学的な個体化の例としては知覚が挙げられている。曖昧図形の一つとして有名なグレゴリー (Gregory, 1970) のダルメシアンを具体例とする (図 1) と、前-個体化の状態は白と黒の領域がなんとなくある状態で、個体化の状態はダルメシアン犬が見える状態である。前-個体化の状態時に見え方のヒントを与える等の不均衡を加えることでポテンシャルが顕在化し、そこにダルメシアン犬が描かれていると分かるようになる。

図 1 グレゴリーのダルメシアン犬 (Gregory, 1970)



福山・サトウ (2025) でも述べているように前-個体化の状態から個体化に移り変わる時にはこのようなプロセスが存在するとシモンドンは主張するが、彼は個体化の心理学的水準については知覚以外の例を扱っていない。しかし、この概念は発達心理学や文化心理学にとっても有用であると考えられる。そこで本研究では個体化とは、内的な不均衡から生じたエネルギーが実際の活動として現れ (これはアリストテレスによって提唱されたエ

ネルゲイア の概念に相当する)、それによって新しい均衡状態に至るプロセスであると考ええる。このエネルギーとは、潜在的な可能性 (デュナミス) が実際の活動として表出した状態を指す。

シモンドンの個体化論の心理学的水準は知覚以外の例を扱っていない、と前述したが、さらにこの個体化についてシモンドンは時間的経緯を検討していないことも指摘する必要がある。彼は、個体化のプロセスの構造的な議論に留めているのである。例えば、ルビン (Edgar John Rubin) が考案したルビンの盃は、同一の図形において図と地が頻繁に入れ替わる図地反転図形の代表例であり、シモンドンの提唱する個体化における不均衡と準安定性の概念を適用して理解できる現象だろう。ルビンの盃での知覚交替は、一見すると単に準安定状態から別の準安定状態への移行のように見えるが、より精緻に分析すれば、各交替の瞬間には一時的な不均衡状態が生じているはずである。つまり、横顔が見える (準安定) → 知覚の不安定化 (不均衡) → 盃が見える (新たな準安定)、というプロセスが展開されているのである。シモンドンはこの瞬間的な不均衡状態の時間的経緯には詳細な検討を加えていないものの、この転換過程こそが個体化の非可逆的なプロセスを示しているといえよう。だからこそ、個体化論は非可逆的な時間を表す概念として有効であると考えられるが、発達心理学や文化心理学における研究ではシモンドンの個体化概念はこれまで用いられてこなかった。質的研究、特に TEM は等至点に至る複線径路を描く優れた手法であるが、経験が次々と展開していくプロセスを描くための概念ツールとして更なる補完の余地がある。シモンドンの個体化論は、非可逆的である人生の経験を元に文化を描くライフヒストリーやライフナラティブ、そして TEM を用いた研究をさらに深める概念的枠組みとして有効だと考えられる。個体化

図 2 連続する個体化のプロセス
中村 (2005) とシモンドン (2018/2013) を参考に記述

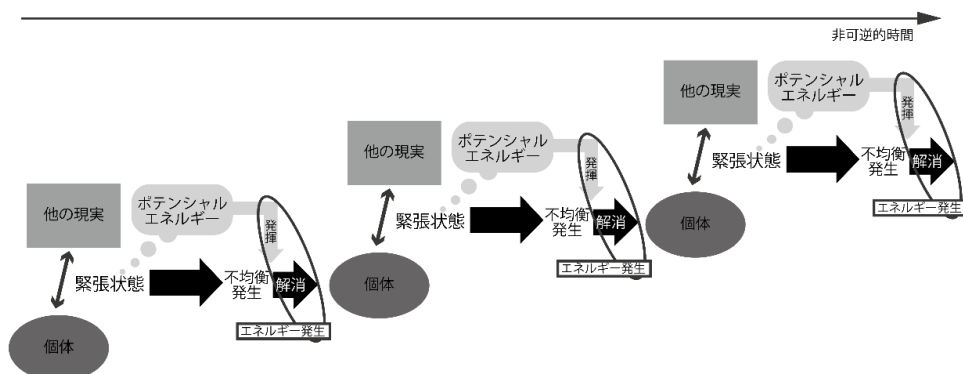
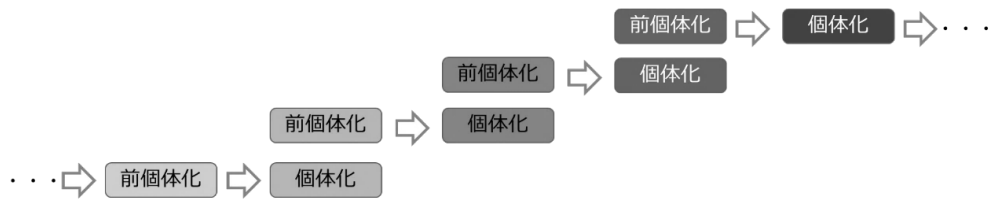


図3 終わらない個体化のモデル



論を扱うことで、TEM が捉える複線的な径路の各局面でどのようなエネルギーが生じているかをより精緻に分析できるだろう。

本研究では、以上のシモンドンの議論を援用し、コスプレを行う前の「私」を前-個体化の状態、行った後の「私」を個体化の状態、とする。そして、ある時点の個体化は次のコスプレとの関係で見れば前-個体化の状態であるとモデル化する。このプロセスを個体化が終わらずに次に続くという観点から「終わらない個体化」モデルと名づける。

5 趣味を通じた発達と個体化を描く Auto-TEM

本研究は自身の経験を扱うという意味ではオートエスノグラフィー研究でもあり、分析手法として複線径路等至性モデリング (TEM) を用いるということからすれば Auto-TEM (土元, 2022) となる。Auto-TEM は、土元 (2022) が「教師になる」というキャリア決定のプロセスを分析するためにオートエスノグラフィーの方法として提案したものである。エスノグラフィーとは文化の記述のことをいい、オートエスノグラフィーとは研究者が有している文化 (own culture) を記述的に探究する学問領域・研究アプローチを指す (土元, 2022) ものである。

本研究は、第 1 著者である研究者自身の経験を自身で分析することから、ライフストーリー的な研究と見なされる可能性があるが、当時撮影されたコスプレ写真データを一次資料として活用することで、ライフストーリー的な記述を目指すものである。

ライフストーリーとは、インタビューの人生のリアリティの実存性と人生における出来事、あるいは、インタビューとインタビュアーの対話的な過程を捉えるための研究法であり、主には個人の主観的観点から経験の意味づけや人生の様相について考える、というものである (木戸, 2019)。一方、ライフストーリーとは、伝記的研究とも呼ばれ、調査対象者個人の語りや個人的記録を基に、個人のライフを深く理解することによって社会や

文化の諸相や変動を探究する研究方法のことである (桜井, 2019)。

本研究の立場であるライフヒストリーは歴史研究とも親和性が高いため、ここで一次資料と二次資料という考え方を紹介しておく。一次資料とは、検討する現象そのもの、直接的な資料のことであり、具体的には直接的に人や出来事・研究に関わる資料、本人の手紙や日記、原稿、本人に関する公文書等、論文や実験装置のことである。一方で二次資料とは、一次資料の論文への批判 (書評や討論)、自伝や伝記、人や出来事、研究に関して伝聞・推定も含めて間接的に表現されたものを指す (サトウ, 2011)。

前述のようにコスプレはアニメ・漫画などに登場するキャラクターや、アイドル・歌手などの扮装をする遊びであるから、コスプレ以前に対象となるアニメ・漫画などが存在している。そしてこれらのアニメ・漫画は特定の時期に現れてその後存続したり消失したりしているものであり、それ自体が歴史性を帯びている。また、本研究が分析に用いる一枚一枚のコスプレ写真は、それを撮影した当時は将来において研究資料になり分析されることは想定されていなかった。そもそも、コスプレという実践には写真を残して SNS にアップするなどして自身や他者が見るプロセスが含まれており、写真を撮影して残すこと自体は特別なことではない。個々の写真は個人の遊びの記録、もしくは作品として残したものであるため、歴史研究における一次資料に匹敵するといえる。本論文で扱う写真は第 1 著者が個人的に記録として残しておいたものにすぎないが、そこには作為のない歴史が刻み込まれている。そこでこの写真を研究資料として扱ったうえで、その当時の様々な情報を読み取り Auto-TEM で分析することにより、本研究は (ライフストーリー研究ではなく) ライフストーリー的な研究を目指す。

目的

本研究では、コスプレという遊びの魅力とは何か、何

が人をコスプレに引きつけるのか、という点について明らかにし、コスプレやそれを楽しむコスプレイヤーの文化を総合的に描き出すことを第一の目的とする。そのために、ライフストーリー的な視座から Auto-TEM を用いて、コスプレに対する目的・目標が変化した時点に注目した分析を行う。分析に際しては個体化という概念によって特徴づけられるシモンドンの個体化理論を援用する。それによって、コスプレイヤーが個体化する際に働く外部的要因や内部的要因を明らかにすることができ、コスプレという遊戯になぜ人々が参加するのかという魅力の解明に繋がると考えられる。また、個体化という概念を、成人期における趣味や遊びの発達について研究する新たな概念として提案する。成人期においては、個人のライフステージや環境などの外部的要因の変化に伴い、趣味や遊びのあり方も変容するものであるが、個体化概念を用いて経験プロセスを捉えることで、変容の内部的要因への理解が得られると考えられる。そこで本研究では、コスプレをテーマとして個体化のプロセスを明らかにし、成人期の趣味や遊びがどのように発展していくのか、そのメカニズムを解明していくことを第二の目的とする。

方法

1 分析手続き

ライフストーリーの整理を以下のように行った。

- (1) 第1著者のコスプレ専用 SNS の記録、HD 内の撮影データ、オンラインストレージ、スマートフォンの撮影データを抽出した。それぞれのコスプレで撮影された 50409 枚の写真 (図 4) が対象である。結果的に 2009 年 7 月～2021 年 8 月までに全 202 回のコスプレ活動が行われており、分析対象に定めた。
- (2) コスプレ撮影 1 回で行ったキャラクター 1 つにつき 1 枚の写真を選択した。選定の基準は、撮影当時の自身が気に入ったものである (撮影写真にレタッチなどの加工をしてあったものである、図 5)。
- (3) エクセルを用いて、コスプレ実施日時、撮影した写真、コスプレ対象作品、キャラクター、一緒にコスプレを行った人 (メンバー)、衣装調達方法、コスプレ実施場所、撮影者、補足をまとめ、コスプレ経

験の一覧表を作成した。メンバー、衣装調達方法、撮影者の項目を設けたのは、その当時にどのような活動スタイルを取っていたのかを検討するためである。また、補足は自身の経験、写真から想起して記入した (福山・サトウ (2024) より引用、図 6)。

- (4) コスプレ対象作品の発表年度を調査した。発表年度の基準としては、漫画作品の場合はコミックス第一巻発売日、ゲーム作品の場合は一般発売日、アニメ作品の場合は放映開始日、音楽作品の場合は一般発売日を基準とし、作品途中に公開、実装されたキャラクターの場合は作品初登場日を発表年度とした。
- (5) 作品発表年を縦軸に、コスプレ実施年を横軸にした二次元の表を作成し、写真をそれぞれ配置し、コスプレ経験についてのライフストーリーの表を作成した (表 1)。

図 4 撮影した約 5 万枚の写真

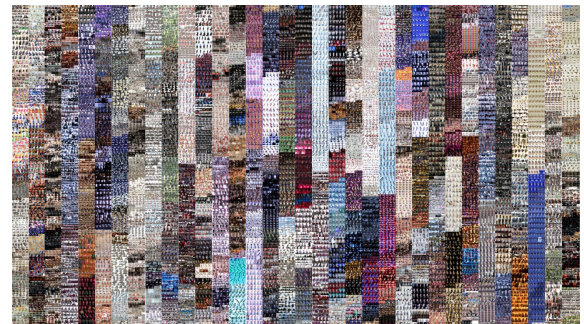


図 5 コスプレ写真の元画像 (左) とレタッチ後 (右)



なお、全 202 回のコスプレの詳細なデータについては、それ自体が考察の対象となるものであり、またあまりに大部になるため別稿で扱う (福山・サトウ, 2024)。

以下、データ分析の対象となる第1著者についてはコ

図 6 コスプレ経験一覧表の一部

期間	第VI期 解放期									
番号	194	195	196	197	198	199	200	201	202	
日時	2019年4月7日	2019年5月19日	2019年7月6日	2019年8月10日	2019年8月11日	2020年1月19日	2020年10月4日	2021年4月25日	2021年8月8日	
前回からの間隔	29	42	48	35	1	161	259	203	105	
写真										
作品名	Fate/Grand Order	戦国乙女2	GRANBLUE FANTASY	Fate/Grand Order	GRANBLUE FANTASY	Fate/Grand Order	Fate/Grand Order	戦国乙女2	戦姫絶唱シンフォギア	
キャラクター名	玉藻の前	足利ヨシテル	シルヴァ	ネロ	シルヴァ	タマモキヤット	ネロ	足利ヨシテル	マリア・カデンツァ ヴァ・イヴ	
衣装パターン	レースクイーン (絵師さんオリジナル)	通常	通常	捏造レースクイーン	通常	通常	捏造レースクイーン	通常	星天ギョラクシイ ロス	
撮影メンバー	一人	一人	Uさん、Kさん	一人	一人	一人	個撮	個撮	一人	
衣装調達方法	自作	自作	自作	自作	自作	購入	自作	自作	購入	
撮影場所	かみこす	ホココス	スタジオ	コミックマーケット	コミックマーケット	こみつくトレジャー	ハコスタジアム	モノスタベッカン	ホココス	
撮影者	専業カメラマン知人、野良カメラマン (大人数)	専業カメラマン知人、野良カメラマン (大人数)	専業カメラマン、兼業カメラマン	専業カメラマン知人、野良カメラマン (大人数)	専業カメラマン知人、野良カメラマン (大人数)	専業カメラマン知人、野良カメラマン (大人数)	交際相手B	交際相手B	交際相手B	

表 1 コスプレイヤー A のコスプレ史 (一部)

		コスプレ実施年				
		2009	2010	2011	2012	2013
作品発表年	2000					
	2001					
	2002					
	2003					
	2004					
	2005					
	2006					
	2007					
	2008					
	2009					
	2010					
	2011					
	2012					
	2013					
	2014					

スプレイヤー A (A) と表記する。

2 Auto-TEM の作成手順

ライフヒストリーを整理した後、以下の手順で Auto-TEM を作成した。

(1) 図 6, 表 1 を基に第 1 著者が TEM の元になる出来事を抜き出し羅列した。

- (2) 羅列した出来事を、A の実際の行動、考えたこと等 A が中心となるものについて TEM の径路に配置した。
- (3) A の周囲で起こった出来事や社会での出来事で A の活動に影響を与えたものについてを社会的助勢 (Social Guidance: SG) と社会的方向づけ (Social Direction: SD) にそれぞれ配置した。
- (4) A の行動と社会的な出来事から分岐が生まれた可能性のある点について検討し、分岐点を設定した。

を目の当たりにし、コスプレイヤーに対する憧れの気持ちから自分もやってみたくて興味を持った。コスプレイヤーの殆どは地毛をコスプレ対象のバンドメンバーと同じ色に染め、ヘアセットを施し、市販されていない衣装を身に纏っていた。しかし、A は染髪禁止という校則のある高校に在学中であり大学受験を控えていたため、すぐにコスプレをすることはできなかった（社会的方向づけ）。大学受験を控えていたものの明確な志望分野や志望校がなかった A であったが、この経験からコスプレ衣装を手作りして自分もコスプレイヤーになりたいという願望を抱き、洋裁を学べる家政学部のある大学を志望大学として設定した。大学入試を終え、第一志望であった京都女子大学家政学部に入學した A はすぐにでも「the GazettE」のコスプレをしたいと考えた（不均衡発生）が、洋裁の実技授業は 1 年生後期から行われるものであったため、服を作る技術を持たなかった（社会的方向づけ）。A は手作りの衣装、それも適当に作られたものではなく正しい技術を持って縫製されたものを着用したいという理想を持っていたため市販の衣装を買うことは避けていた。しかしどうしてもコスプレをしたかったため、アルバイト先の服飾専門学校に通う先輩に頼み、衣装を作ってもらって初めてコスプレを行った（社会的助勢）。

1 年生後期になって大学でシャツとスカートという基本的な洋裁技術を学んだ後、A は初めてコスプレ衣装を自作した。衣装はジャケットとシャツ、パンツの 3 点であったが、素材がエナメルを用いたもので縫いづらいう上に袖づけや襟づけ等の部分縫いの技術が足りず、両面テープで仕上げる等、あまりいい出来とは言えないものであり、自身が目指した仕上がりとはほど遠いものであった。大学 2 年生になり、技術向上の機会獲得のために所属したファッションショーサークルは、オリジナルデザインの衣装を制作してショーを行うことを目的としており、A は活動の中で洋裁技術を身に付けられるように尽力した（社会的助勢）。その結果、次に制作した「the GazettE」の楽曲『PLEDGE』のコスプレ衣装は自分の理想とする、正しく縫製されたものとなった。A はコスプレを着用してライブに参加した（個体化時の A'、分岐点）が、この時にそれまでのコスプレの度に感じていた「虚しさ」がコスプレの楽しさを上回った。この虚しさには、衣装の現物が存在しているため正しい衣装があるということが関係している。A の実力ではプロのバンドメンバーが実際に着ている衣装と完璧に同じものを作ることではできず、会場にいる衣装の完成度の高いコスプレイヤーを見ると自分は駄目だという気持ちになったの

である（社会的方向づけ）。その上努力して制作してもその当時の A は撮影文化になじんでおらず、記念写真程度しか記録に残らないことも楽しさの低下の原因の一つであった。一方で A はコスプレの楽しさも十分に体感しており、その楽しさをもっと味わいたいと考えていた為コスプレ自体を辞めるという考えは持たなかった。高校の頃に友人に教えてもらっていた二次元（漫画・アニメ・ゲーム等、物語が現実には生きていないもの）のコスプレなら衣装は描画されているだけであり、三次元の服装における正解はなく多様な衣装が縫えると考えて、二次元コスプレに興味を沸いた。

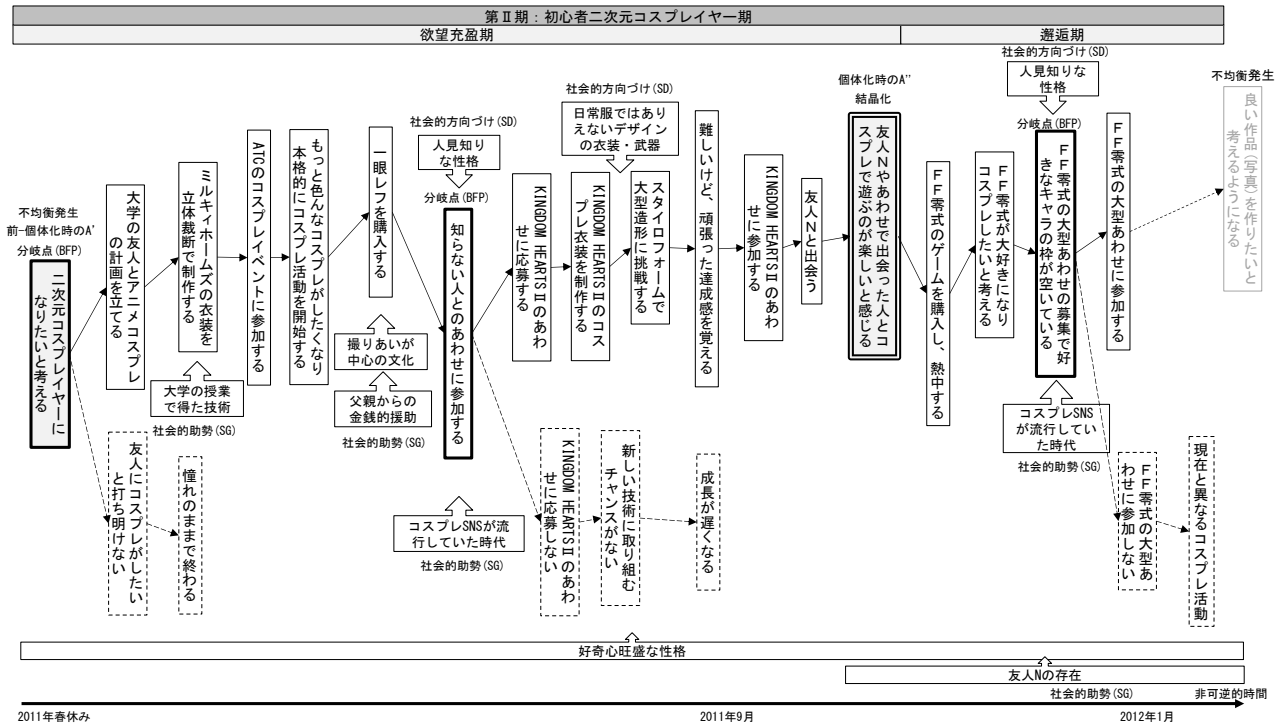
第 I 期「二次元コスプレイヤー期」は「the GazettE」のコスプレをしたいという前-個体化の状態から、先輩の協力や学校の授業で洋裁の基礎を身に付けるという活動を経て、納得のいく衣装を着用してコスプレをするという個体化の状態へと到達した。この時期のコスプレの目的としては自己満足を重視していた。ただし、この状態が次の個体化の時期にとっては前-個体化の状態となる。

第 II 期 初心者二次元コスプレイヤー期 （欲望充盈期～邂逅期）

本期間は、コスプレをするだけで楽しい、コスプレそのものが目的（欲望充盈期）の活動をしており、今後の活動に影響を与える作品と出会った時期（邂逅期）である（図 8）。二次元コスプレイヤー（漫画・アニメ・ゲーム等、物語が現実には生きていないもののコスプレをする人）として衣装制作技術や写真撮影技術、被写体としてのポージング技術等のコスプレの道具に関しての技術が浅く、駆け出しのころであったので初心者二次元コスプレイヤー期と名づけた。

A は、元々好きであったアニメやゲームのコスプレに興味を持ち、「the GazettE」のコスプレから二次元コスプレ界隈へとジャンル移行をしたいと考えていた（不均衡発生、前-個体化時の A'、分岐点）。そこで同じくアニメやゲームが好きな同じ学部の友人 2 人にコスプレをやってみたいことを相談したところ友人達も同じ願望を抱いていた。すぐにいつ何処のイベントでコスプレデビューをするのか話し合い、3 人が共通して知っている作品からコスプレするものを選び、当時放映終了直後であった TV アニメ『探偵オペラ ミルキィホームズ』に決定した。作品内で A が選択したキャラクター・アルセーヌの衣装は市販されておらず自作することになり、大学の授業で習った立体的裁断の技法を用いて自分の身体にフィットしたパターンメイキングを行った（社会的助

図8 第Ⅱ期 初心者二次元コスプレイヤーの TEM



勢)。衣装は納得する仕上がりで、イベント当日は友人3人と持ち寄ったデジタルカメラや携帯電話のカメラで撮影を楽しみ、記念にプリクラを撮った。この経験はAにとってもう一度体験したい楽しい遊びの記憶となり、すぐに次のコスプレの計画を立て、本格的にコスプレ活動を始めることになった。

当時のコスプレ界隈は既にコスプレイヤー自身が一眼レフカメラを持つことが一般的であり、コスプレイヤー同士で撮りあいを行うことが流行していた(福山, 2013)。Aもすぐにデジタルカメラでの撮影では活動する上での物足りなさを感じ、父親から金銭的支援を受けて一眼レフカメラを購入した(社会的助勢)。それまでは見知った友人とのみコスプレをしていたが、友人は知らないがAは好き、という作品のコスプレをしたくなり、コスプレ専用SNSを用いてあわせ(同じ作品のコスプレを一緒にする)メンバー募集の書き込みを検索し、知らない人とのあわせに参加するようになった(分岐点)。Aは人見知りの性格(社会的方向づけ)でありその書き込みに応募するまでに躊躇いはあったが、実際コスプレの現場に行くと同じ作品を好きな者同士で話も弾み、それ以後は積極的に他者とのあわせに参加していった。コスプレ専用SNSを用いて活動していく中で、Aが最も好きな作品である『KINGDOM HEARTS II』のあわせ募集の書き込みを発見し、応募した。このあわせに参

加するために、日常服では用いることのないパターンメイキングの方法を手さぐりで学習し、武器造形(工作のようなもの)にも挑戦した。また、あわせの現場で後に永らく共にコスプレ活動を行うことになるNと出会った。以上、Aは二次元コスプレをして共に遊ぶ仲間を見つけ、コスプレ衣装の制作技術を身に着けることができた(結晶化、個性化時のA)。

このように好きなアニメやゲームのコスプレをすること自体を楽しんで活動していた最中、『FINAL FANTASY 零式』というゲームが発売された。Aはそのゲーム自体に熱中するのみならず作中の好きなキャラクターのコスプレをしたいと考えようになった。コスプレ専用SNSでは該当作品のあわせ要員の募集が多くなされていたが、Aの目に留まったのは自分のコスプレしたいキャラクター以外は登場キャラクター全員の枠が埋まっている、といったものであった(分岐点)。募集主/主催の方はコスプレイヤー歴が長く、初心者Aが応募することは勇気のいることであったが(社会的方向づけ)、やりたいという気持ちを優先して応募し、首尾良く参加することになった。

第Ⅱ期「初心者二次元コスプレイヤー期」は二次元コスプレイヤーになりたいと考えるという前-個性化の状態から、友人にコスプレをしたいと相談する、大学で習った技術を活用して衣装を作成する、積極的に外部の

あわせに参加するという活動を経て、N やあわせで出会った人とコスプレで遊ぶのが楽しいと感じる、という個体化の状態へと到達した。この時期のコスプレの目的としては自己満足を重視していた。ただし、この状態が次の個体化の時期にとっては前-個体化の状態となるのである。

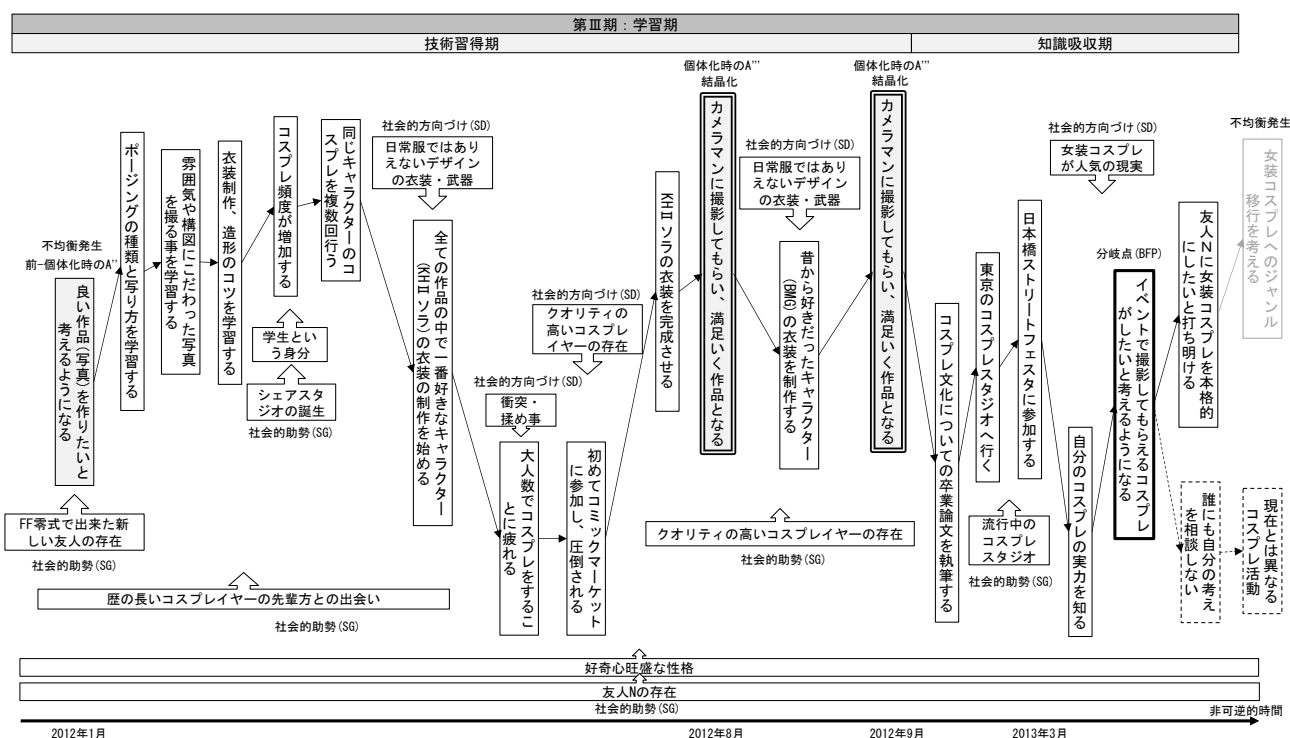
第Ⅲ期 学習期（技術習得期～知識吸収期）

本期間は、コスプレ活動を通じて様々なコスプレ技術を学び（技術習得期）、コスプレ文化のことやA自身のコスプレイヤーとしての相対評価を知った（知識吸収期）時期であるため、学習期と名づけた（図9）。

コスプレ歴の長いコスプレイヤーとのあわせはAにとって新たな体験の連続であった。先輩コスプレイヤーからポーズの手ほどきをしてもらい、写真上でよりキャラクターに近づくような立ち振る舞いを学んだ。また、血糊を用いての撮影やストロボを用いた撮影を経験し、本格的なコスプレ撮影を行った。この経験から、自分でもいい作品（写真）を作りたいと考えようになった（不均衡発生、前-個体化時のA¹）。あわせで得た友人からの誘いで『FINAL FANTASY 零式』のコスプレを合計8回行い、ポーズや撮影技術などのコスプレに

についての技術を徐々に修得していった。同時期に『ラッキードッグ1』というゲームのコスプレにも熱中しており、固定のあわせメンバーで作中の様々な衣装でコスプレあわせを行った。何度も同じキャラクターのコスプレを行うことによって、写真の中に理想のキャラクターを映し出す技術を高めていった。当時Aは大学生の身分で時間があり、大阪にコスプレ撮影用のシェアスタジオが誕生した（社会的助勢）ことにより気軽に少人数でスタジオ撮影を楽しめるようになり、コスプレ頻度は前年の2011年の19回よりも増え、2012年は28回を数えた。Tシャツなどのように購入費用が安く自作するほうが高くついたり、制作が難しいものに関しては市販されている衣装を購入することもあったが、コスプレ衣装制作の洋裁本（『仮想衣装 Collections』、『仮装衣装 DX』）を参考に好きなキャラクターの衣装を制作すること自体も楽しんだ。これらの経験から衣装制作技術、被写体としての技術に自信を持つことができ、Aが最も好きな作品である『KINGDOM HEARTS II』のキャラクター・ソラの衣装制作に着手することとなった。ソラの衣装は市販されているものの、その見た目の出来はAの理想とかけ離れたものであったためコスプレする場合は自作することが必須と考えていた。しかし、日常服ではありえないデザインの衣装、鍵をモチーフにした武器と制作難

図9 第Ⅲ期 学習期のTEM



度の高いもの（社会的方向づけ）であったため、作業は難航した。

制作とコスプレ撮影を常に並行して行っていたこの頃に、『FINAL FANTASY 零式』のコスプレイヤー同士が裏で悪口を言い合ったり、特定のコスプレイヤーを仲間はずれにする出来事が起こった。この作品は主要キャラクターが15人の作品であるため、あわせは大人数で行われることが多く、流行していたためコスプレイヤー人口も多かった。力のあるコスプレイヤーの機嫌を損ねると次回からメンバーとして誘われなくなったり、コスプレ現場で必要最低限の会話のみ交わされるといった光景をAは目の当たりにした（社会的方向づけ）。こうした状況に嫌気のさしたAは大人数でのコスプレあわせに参加することから足が遠のいていき、Nとのみ行動を共にすることが増えていった。同時期に、Aはコミックマーケットに興味を持ち始め、同じ大学の友人と共に初めて参加を決定した。その際に現場で見た様々なクオリティの高いコスプレイヤーの存在に圧倒され（社会的方向づけ）、自分は井の中の蛙にすぎなかったことを痛感した。しかしこの経験から衣装制作欲求が刺激され（社会的助勢）、『KINGDOM HEARTS II』のソラの衣装は納得のいく仕上がりとなった。コスプレ当日は、理想の写真を撮影してもらうことができ、衣装、ポージング、写真の全てが満足いく結果となった（個体化時のA”、結晶化）。

更にこの経験は、『遊☆戯☆王デュエルモンスターズ』のキャラクターであるブラックマジシャンガールの衣装制作に挑戦するきっかけとなった。この作品は高橋和希の漫画『遊☆戯☆王』を原作とし、2000年4月からアニメ放映が開始されていたものであるが、Aは子どものころ視聴しており、思い入れのあるものであった。ブラックマジシャンガールの衣装は日常服ではありえないデザインであり、縫製部分は少なく造形工程が多数で衣装制作難度が高い。しかし、ソラの衣装制作時に培った造形技術を用いて完成させることができ、満足いく作品作りを行うことができた（個体化時のA”、結晶化）。

大学4年生になっていたAは、卒業論文にてコスプレに関する研究を行った。そのタイトルは『サブカルチャーにおけるコスプレ文化』であり、コスプレの歴史、コスプレが及ぼす心理的効果とコスプレ衣装縫製方法を中心に明らかにしたものである。卒業前の春休みには、東京へコスプレ目的で旅行する、地元大阪の街イベントである日本橋ストリートフェスタに参加する等、コスプレー色の生活を送った。日本橋ストリートフェスタに参加した際に、女装コスプレ（女性キャラクターのコス

プレをすること）がコスプレイヤーの撮影を目的とする人々に人気である現実を知った（社会的方向づけ）。自身の興味を優先して男装コスプレ（男性キャラクターのコスプレをすること）をしていたAは、せっかくコスプレをしているのだから自分も多くの人から撮影されたいという感情を抱いた（分岐点）。そこで、Nに女装コスプレを本格的にしていきたいと打ち明けた。

第Ⅲ期「学習期」は良い作品（写真）を作りたいと考えられるようになる、という前-個体化の状態から、先輩方からコスプレに関する技術を教わる、コスプレ衣装制作を頑張る、という活動を経てカメラマンに撮影してもらい、満足いく作品となる、という個体化の状態へと到達した。この時期のコスプレの目的としては自己満足と道具の出来栄を重視していた。ただし、この状態が次の個体化の時期にとっては前-個体化の状態となるのである。

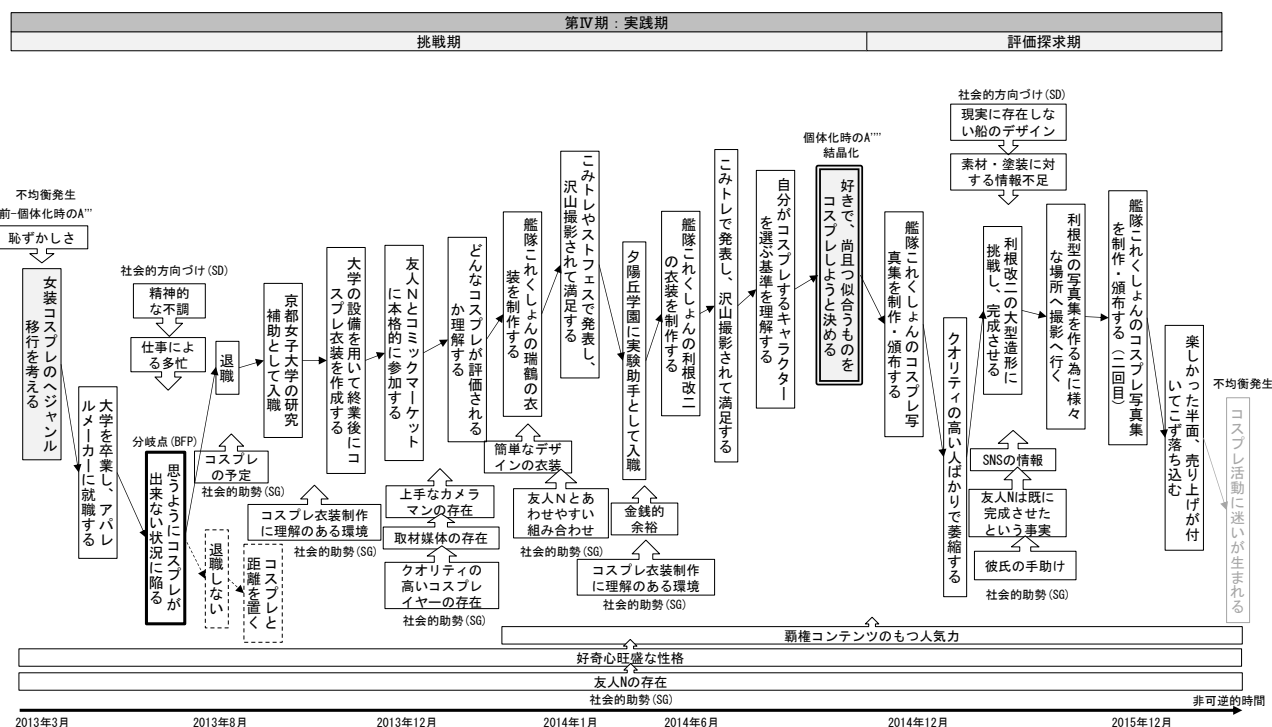
第Ⅳ期 実践期（挑戦期～評価探求期）

本期間は、第Ⅲ期で学んだことを実践に移しているため、実践期と名づけた。（図10）。

Nに女装コスプレを本格的にしていきたいと相談した結果、Nも同じ考えを持っていたことが判明した。両名ともそれまで男装コスプレが中心であったので、他の友人らから「周囲に媚びている」と思われる可能性を考えると恥ずかしさはあったが（社会的方向づけ）、一緒に女装コスプレへのジャンル移行をしていくこととなった（不均衡発生、前-個体化時のA”）。しかしこの時期、Aは大学を卒業しアパレルメーカーに就職したことによって多忙となり（社会的方向づけ）、学生時代と同じモチベーションでコスプレを行うことができなくなっていた。さらにAは仕事による多忙から精神的な不調をきたし（社会的方向づけ）、2013年8月の盆休明けに退職することとなるが、退職の要因の一つには、2日後に迫ったコスプレのあわせの予定で着用する衣装が完成していないこともあった（社会的助勢）。趣味が仕事を凌駕していたのである。

幸い、退職後すぐに母校である京都女子大学家政学部において研究補助助手として働くことが決まり、コスプレ衣装制作に理解のある環境（社会的助勢）で終業後には大学の設備を用いてコスプレ衣装制作を行うという生活となり、再びコスプレに対するモチベーションは増加した。女装コスプレを頑張るならコミックマーケットに行ってみたいというNの提案により、当時熱中していたゲーム『ラブライブ！ スクールアイドルフェスティバル』のキャラクター・東条希のクリスマス衣装と以

図10 第IV期 実践期の TEM



前制作したブラックマジシャンガールの衣装を持って、コミックマーケット 85 に参加した。現場ではインターネットや雑誌の報道陣が来て参加コスプレイヤーに対して取材をしていたり、クオリティの高いコスプレイヤーはたくさんカメラマンに囲まれている（社会的助勢），という事実を知ることができ、また A と N も撮影の上手なカメラマンに撮影され（社会的助勢），コミックマーケットでのコスプレを楽しむと同時にどのようなコスプレが人気で評価されるのかということを理解することができた。この時まで作品の流行を意識したことはなかったが、（自身の興味や好みではなく）流行している作品からコスプレするキャラを選ぶ，という方法を思いついた。

そこで、これ以降はその当時流行中であり、A も熱中していた『艦隊これくしょん』という戦艦を美少女に擬人化したゲームのコスプレを行うこととなった。まず着手したのは、瑞鶴というキャラクターの衣装制作であった。このキャラクターの顔立ちは A の雰囲気にあったものであり、衣装が袴風のデザインで制作難度が低く、艦装（作品内では、キャラクターが身に纏う武器や船のこと、背中に背負ったり腰に装着したりと纏う方は様々である）が弓矢と飛行甲板という、武器造形に慣れていない A や N でも取り組みやすいものであり、尚且つ姉妹艦（軍艦として同型艦であり、ゲーム内では姉妹の位置づけ）として翔鶴というキャラクターがあり、N の雰

囲気に合っていてあわせをしやすいという理由（社会的助勢）で選択した。このコスプレを大阪の同人誌即売会イベントであるこみっくトレジャーや日本橋ストリートフェスタで発表すると、多くのカメラマンに撮影されて満足いく結果となった。私生活では、大阪夕陽丘学園短期大学にキャリア創造学科のファッションコースの実験助手として入職し、慣れない環境ながらも服飾関係の実習に携わりはじめた。学生に裁縫を教える立場となり、改めて自身の持つ裁縫技術を見直すこともでき、気持ちが充実した生活であったため、これまでより忙しかったもののコスプレに対するモチベーションはあまり下がることはなかった。次に選択したキャラクターは2014年4月のゲーム内イベントで実装された、利根の改二バージョン（利根改二）であった。これは元々あった利根というキャラクターの別衣装の姿であり、足の部分の露出が多く過激であると SNS で話題になったものである。このキャラクターの顔立ちも A の雰囲気にあったものであり、また姉妹艦の筑摩改二も N の雰囲気に合わせてあわせをしやすい組み合わせであった。世の中に登場して間もないキャラクターであり衣装は市販されていないため、2014年の6月のこみっくトレジャーで発表する計画を立ててからすぐに制作を開始した。艦装は『艦隊これくしょん』のキャラクターの中では簡単な部類であったが、制作前は完成させる自信も知識も持って

いなかった。それでも衣装を無事完成させてイベントで発表すると、この時も多くのカメラマンに撮影されて満足いく結果となった。瑞鶴、利根改二のコスプレを行ったことで A は自分がコスプレするキャラクターの基準をつくりあげることができた。具体的には「女装コスプレをイベントで披露する際は、流行中の好きな作品で、その中でも似合うキャラクターを選ばいい」ということが A の中でキャラクター選択の基準となったのである（個体化時の A^{'''}、結晶化）。

女装コスプレにも慣れてきた頃、コスプレ写真集を作りたいということが N との会話の中でどちらともなく話が上った。コスプレにおいて写真集とは、利益を得る商業的なものである側面と、コスプレでできる作品愛を示す活動であるという側面があるものの、そのほとんどは前者の面をもたず自費出版によって発行される同人誌と言ってよいものである。A と N は、『艦隊これくしょん』の中で最初にコスプレをした瑞鶴・翔鶴で写真集を作る計画を立てた。誌面の構造を決め、必要な写真を撮る為に様々なスタジオに撮影へ行き、徹夜で編集作業を行った。初めてのことでその過程を A も N も楽しんだが、いざコミックマーケットにて頒布したところ周りはコスプレのクオリティも頒布物のクオリティも高い人ばかりで萎縮してしまった。クオリティについては自分たちで写真集を作ったからこそ身にしみて分かったのであるが、その売れ行きも芳しくなかった。

A と N はイベント中にすぐ次のコスプレ写真集の計画を立て、今度はもっと人に手に取ってもらえる写真集を作ろうと決意した。写真集に掲載するキャラクターとして利根・筑摩の組み合わせを選択し、先延ばしにしていた利根改二の艦装制作にも着手した。現実には存在しない船を腰に着けているためその全貌は想像で作らないとしない部分もあり苦労したが（社会的方向づけ）、この頃には利根改二のコスプレイヤーも増えて既に艦装を制作した人がいたため、SNS を用いて情報収集し見様見真似で制作を進めていった（社会的助勢）。使用素材や塗料についても情報不足であったが（社会的方向づけ）、A が当時交際していた男性に塗装や金属パーツの選定、加工を手伝ってもらい、すでに制作済みだった N に迷惑をかけられないという一心で完成させることができた（社会的助勢）。海辺や和風庭園で撮影したり、艦装を装着してスモークを焚いて撮影したりと、これまでのコスプレ経験で培ってきた技術を総動員して写真集の撮影に臨んだ。その結果、写真集としては満足のいくものを頒布することができたが、事前に SNS で行った告知への反応数よりも売上げが少なく、A は落ち込んだ。

第Ⅳ期「実践期」は「女装コスプレへのジャンル移行を考える」という前-個体化の状態から自分が好きな作品の中から似合う女のキャラクターを模索するという活動を経て「好きで、尚且つ似合うものをコスプレする」という個体化の状態へと到達した。この時期のコスプレの目的としては他者評価を重視していた。ただし、この状態が次の個体化の時期にとっては前-個体化の状態となるのである。

第Ⅴ期 発展期（転換期～評価追求期）

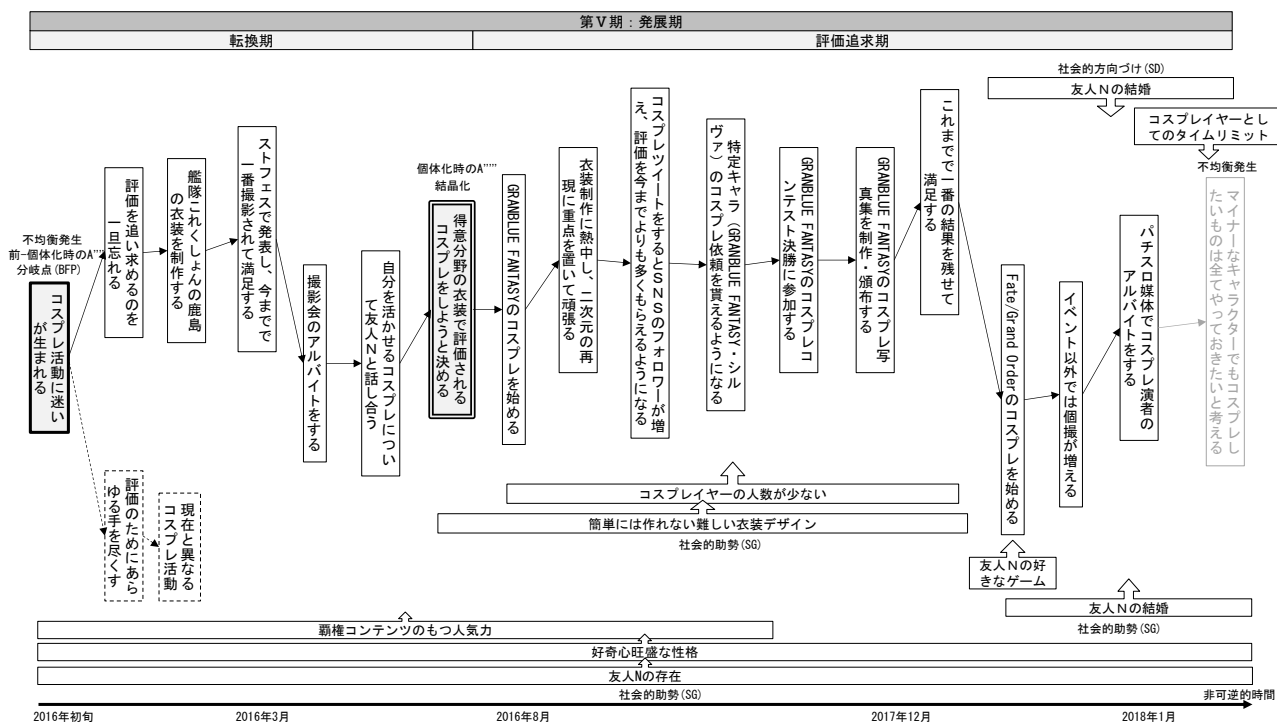
本期間は、これまでの経験を受けて考え方を転換させ、洗練された考え方でコスプレ活動を行い、勢いや力などが伸びて広がる様から発展期と名づけた（図 11）。

経験から生まれた自身の基準に従ってコスプレ活動を行ってきた A であったが、写真集の売上げが満足する結果でなかったことから自信を失い、今後のコスプレ活動をどう行っていけばいいのかわからず迷いが生まれた（不均衡発生、前-個体化時の A^{'''}、分岐点）。その結果、A はそれまでの考えを一度捨て、評価を追い求めるのではなく単純にやりたいことをしようと決め、『艦隊これくしょん』の鹿島のコスプレをすることに決めた。自分に似合うと思える雰囲気キャラクターではなかったが、コスプレしたいという気持ちに従った。他者からの目線ではなく、自身の目線に忠実になったのである。

N に姉妹艦である香取のコスプレをしてもらうように頼み、日本橋ストリートフェスタでコスプレを行った結果、これまでの活動の中で最も多くのカメラマンに撮影された。流行の作品の流行中のキャラクターであることが要因であると考えられるが、この出来事は A がコスプレへのモチベーションを取り戻す機会となった。再びコスプレ活動を頑張りたいと考えた A は、自分を活かせるコスプレとはどんなものかということについて N と何度か話し合い、その結果「自分たちは衣装が縫えることが有利なのだから、衣装で評価してもらえるようなコスプレをしよう」と決めた（個体化時の A^{'''}、結晶化）。これまでのコスプレ活動は衣装の華美さを指標にしてこなかったもので、これ以降の活動でのキャラクター選択の指標は、好きな作品、似合うキャラクター、という従来までの基準に加え、衣装が華やかな難しいものを選ぶようになった。

その結果、N の熱中していたゲーム『GRANBLUE FANTASY』のコスプレを行うことになり、設定資料集を見てコスプレ対象のキャラクターを決めた。決定した当初、A はこのゲームをしたことがなかったが、コス

図 11 第V期 発展期の TEM



ブレをするためにゲームで遊びはじめるとすぐに熱中していった。選択したキャラクター・シルヴァは見た目の雰囲気 で選んだが、ゲームの中で活躍する姿を見る過程で A の好きなキャラクターとなり、衣装制作に熱中する促進的な力となった。『GRANBLUE FANTASY』のコスプレ衣装は合計 7 着制作したが、そのどれもが日常服とはかけ離れたファンタジー的な要素を含んだデザインであり、それまでに制作したどの衣装よりも制作難度が高く、制作期間はこれまで衣装制作に費やしてきた時間の 2 倍である 2 か月を要した。『GRANBLUE FANTASY』のコスプレ写真や衣装の写真を SNS に掲載すると、それまでよりも多くの反応を貰えるようになり、Twitter（現 X）のフォロワーの数も増加していった。これは『GRANBLUE FANTASY』のコスプレ衣装は殆ど市販されておらず、しかし簡単には制作できない難しい衣装デザインであることからコスプレイヤーの人口が少ない、つまりレアキャラであること（社会的助勢）が要因の一つとして考えられる。このことも関係してか、シルヴァのコスプレを撮らせてほしい、という依頼を SNS を通じて初対面のカメラマンから受けることや『GRANBLUE FANTASY』のファンイベントである「グラブルフェス 2017」のコスプレコンテストの 1 次審査を通過し、幕張メッセでの最終審査に参加することができた。

Nと一緒に『GRANBLUE FANTASY』のコスプレを行ってきた思い出作りに、コスプレしたキャラクターを全て収録した写真集を作る計画を立てた。これまでの経験を生かして写真集を制作、頒布したところ、売り上げとして一番良い結果を残すことができ、満足できる体験となり、Nと行うコスプレの対象として『GRANBLUE FANTASY』を選ぶことは終了した。

この頃 N は結婚して私生活が多忙となったことで難しく時間のかかる衣装制作をすることが困難な状況であった(社会的方向づけ)。そのため、衣装が市販されており N が最も熱中していたゲーム『Fate/Grand Order』のコスプレを始めることとなる。A は『Fate/Grand Order』で遊んだことがなく、コスプレすることが決まってから試してみたものの、ゲームの遊び方が A の好みに合わず、熱中することはなかった。A は、N とコスプレをする時に『Fate/Grand Order』のコスプレをし、個人撮影の機会には別の作品のコスプレをするようになっていった。一人活動が増える中で、個人撮影で知り合ったカメラマンの紹介により、以前から興味のあった YouTube のパチンコ・パチスロ実践動画にコスプレイヤーとして出演することが叶い、このことからやりたいことはやっておかなければ、という意識が芽生えた。

第Ⅴ期「発展期」は「コスプレ活動に迷いが生まれる」という前・個体化の状態から N との話し合いを経て「得

意分野の衣装で評価されるコスプレをしようと決める」という、の状態へと到達した。この時期のコスプレの目的としては他者評価と道具の出来栄を重視していた。ただし、この状態が次の個体化の時期にとっては前-個体化の状態となるのである。

第VI期 解放期

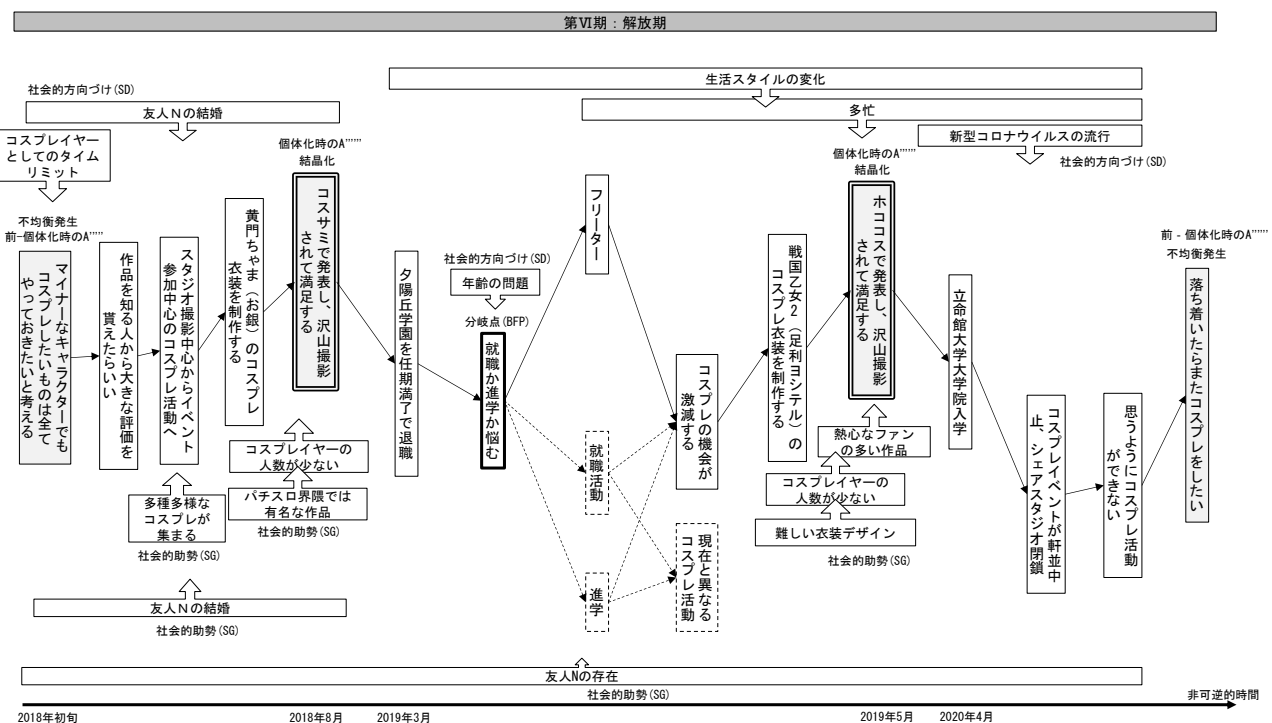
本期間は、これまでの評価を追及する活動スタイルから解放され、自分のやりたいことに従う活動へ変化したことから解放期と名づけた（図12）。

やりたいことはやっておかなければ、という意識が芽生えたAの背景には年齢の問題があった。コスプレ対象のキャラクターの設定年齢は10代、20代が殆どである。コスプレイヤーとしてのタイムリミットはある（社会的方向づけ）と感じていたAは、マイナーなキャラクターでもコスプレしたいものは全てやっておきたいと考えた（不均衡発生、前-個体化時のA^{*****}）。Nが妊娠、出産によってコスプレから離れている（社会的方向づけ）ため一人活動を続けなければならないこともあり、この機会に好きなパチンコ・パチスロのキャラクターのコスプレをすることにした。これまでは多くの他者からの多くの評価を追求めていたAであったが、活動スタイルを変化させたことによって、作品を知っている他者か

ら大きな評価をもらえたらいい、という考え方に変化していった。コスプレイベント参加中心の活動へシフトした要因もこの変化に由来するものであった。イベントは多種多様なコスプレが集まる場所である（社会的助勢）ため、有名ではないキャラクターのコスプレでも、そのキャラクターを知っている人が参加している可能性があるからである。2018年の8月に名古屋コスプレサミットで行ったパチスロ『黄門ちゃま喝』の登場キャラクター・お銀はパチスロをする人からの認知度が高く、事前の想定以上に撮影されて満足いく結果となった（個体化時のA^{*****}、結晶化）。

一方、Aの私生活では、5年間勤務した大阪夕陽丘学園短期大学の仕事が任期満了となり、次の進路に迷っていた。就職活動を行っていたものの一般企業の採用基準では大学実験助手の経験は殆ど意味がないものであり、大学院への進学も考えたが情報収集不足で決めきれず、結局フリーターとして今後の進路を考えることにした。この選択は想定以上に多忙な生活をもたらした（社会的方向づけ）、コスプレ頻度を大幅に減らすこととなり、2019年度のコスプレ回数はわずかに5回であった。その内の1回で、好きな作品であったパチスロ『戦国乙女2』の足利ヨシテルのコスプレ衣装を制作した。縫製部分と造形部分の双方が難度の高い衣装であり、2か月の制作期間を要した。名古屋の街イベントであるホココスでコスプ

図12 第VI期 解放期の TEM



レを発表すると、熱心なファンの多い作品であることと、作品を知らない人でも衣装を見てくれたことで多くの人に撮影され、満足いく結果となった（個体化時のA^{****}、結晶化）。

その後、大学でのキャリアの継続を志望し、卒業論文で行ったコスプレ研究の心理学的な部分を更に追求しようと考え、立命館大学大学院人間科学研究科に進学を決め合格したが、2020年4月に入学するとほぼ同時に新型コロナウイルスが流行（社会的方向づけ）した。新型コロナウイルスの影響によってコスプレイベントは中止になり、シェアスタジオも新型コロナウイルス流行当初は閉鎖される等、コスプレをする場所を奪われた。日本橋ストリートフェスタは翌2021年度開催分も中止が決定し、思うようにコスプレ活動ができない現状であった。しかし、新型コロナウイルスの流行が落ち着き、世の中が平穏を取り戻したらまたコスプレ活動を再開したいと考えるようになった（不均衡発生）。コロナ禍は修士課程を修了する2021年度も収まらず、新しくコスプレをすることなく2年間をかけてAUTO-TEMによる論文を執筆することになった。

第VI期「解放期」はマイナーなキャラクターでもコスプレしたいものは全てやっておきたい、という前-個体化の状態から、流行ではないが自分の好きなキャラクターのコスプレを制作する、という活動を経て、イベントで発表し、沢山撮影されて満足する、という個体化の状態へと到達した。この時期のコスプレの目的としては自己

満足と道具の出来栄を重視していた。大学院進学の時と、コロナ禍でイベントがなくなった時期が一致したのは偶然であったが、これによってAはそれまでの活動を振り返る契機を得たと言える。

考 察

1 時期区分と個体化のクロスチェック表

作成したTEMから前-個体化、そのとき行った活動、個体化、コスプレの目的を抜きだし、まとめたものが表2である。この表は「時期区分と個体化のクロスチェック表」と呼ばれるものであり、個体化を用いてTEMを作成した際の真正性を高める工夫の一つである。表の詳しい活用方法については福山・サトウ（執筆中）を参照されたい。

2 時期ごとのTEM図の統合

コスプレの経験をAuto-TEMを通してライフヒストリ的に検討していった結果、非可逆的時間の流れの中でコスプレイヤーAのコスプレ活動に対する目的は常

表2 時期区分と個体化のクロスチェック表

時期区分	前-個体化(不均衡状態)	活動(エネルギー発生)	個体化	コスプレの目的
三次元コスプレイヤー期	「the GazettE」のコスプレをしたい	先輩の協力や学校の授業で洋裁の基礎を身に付ける	納得のいく衣装を着用してコスプレをする	自己満足
初心者二次元コスプレイヤー期	二次元コスプレイヤーになりたい	友人にコスプレをしたいと相談する 大学で習った技術を活用して衣装を作成する 積極的に外部のあわせに参加する	友人Nやあわせで出会った人とコスプレで遊ぶのが楽しいと感じる	自己満足
学習期	良い作品(写真)を作りたい	先輩方からコスプレに関する技術を教わる コスプレ衣装制作を頑張る	カメラマンに撮影してもらい、満足いく作品となる	自己満足 道具の出来栄
実践期	女装コスプレへのジャンル移行を考える	自分が好きな作品の中から似合う女のキャラクターを模索する	好きで、尚且つ似合うものをコスプレする	他者評価
発展期	コスプレ活動に迷いが生まれる	友人Nとの話し合いを行う	得意分野の衣装で評価されるコスプレをしようと決める	他者評価 道具の出来栄
解放期	マイナーなキャラクターでもコスプレしたいものは全てやっておきたい	流行ではないが自分の好きなキャラクターのコスプレ衣装を製作する	イベントで発表し、たくさん撮影されて満足する	自己満足 道具の出来栄

に変化していったことが明らかとなった。本節では期間ごとに分けた TEM 図（図 7～図 12）を統合し、それぞれの関係性を検討する。統合にあたっては、時間を横軸にして一次元にして繋げるだけではなく、縦のもう一次元に「コスプレ活動に対する楽しさ」を設定して、各時期を終えるごとに楽しさが積み上がっていくダイナミックな関係を可視化するような工夫を行った。

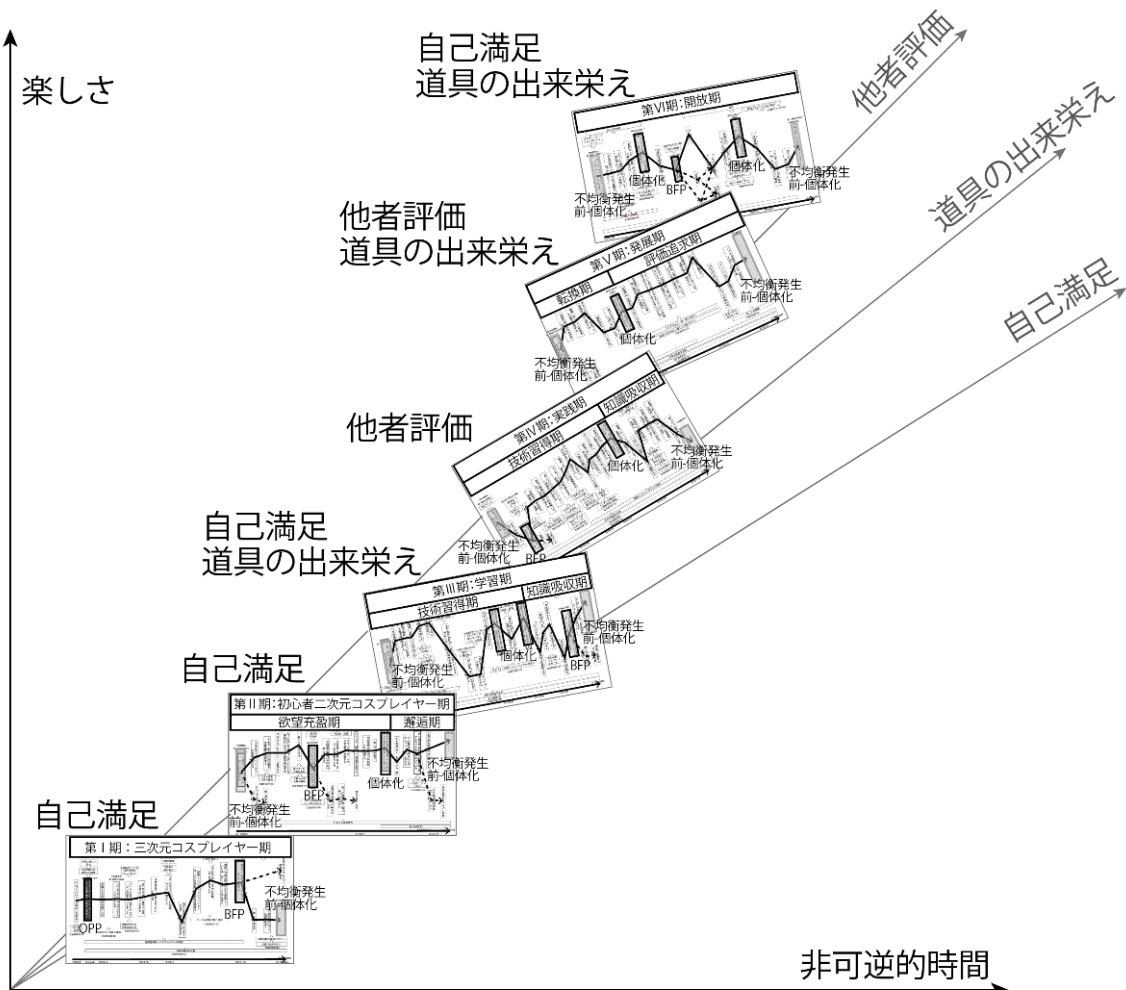
コスプレ活動の目的であり、楽しさを構成するものとして「他者評価」「道具の出来栄え」「自己満足」という 3 つの要素が挙げられる、ということが本研究の分析により明らかとなった。この 3 つの次元を角度で示し、その時々によってどの要素が前景化したのか、ということを経準にし、終わらない個体化（図 3）のモデルのように前個体化と個体化が同一の状態であるとして TEM 図の統合を行った（図 13）。具体的な方法は、第 I 期の TEM 図を基準とし、3 要素を示す角度のガイドラインを設定した。次に、TEM 図の右上の頂点が時期区分のコスプレ

の目的とガイドラインが接するように作図した。時期区分によって 2 つの要素が前景化している場合は、その間を通る直線状に図の右上の頂点が接するように角度を設定した。

第 I 期、第 II 期では自己満足をコスプレの目的としていた A であったが、第 III 期では自己満足の他に道具の出来栄えを意識するようになり、これがコスプレの目的に加わった。第 IV 期で他者評価を目的とするようになり、第 V 期では他者評価のために道具の出来栄えを目的とするようになった。第 VI 期では道具の出来栄えを自己満足のために重視し、それを目的とするようになった。このように TEM 図を統合することにより、A のコスプレ活動に対する目的の変化を可視化することができる。

この方法が有効となるのは、今回のような大人の趣味について研究した場合はもちろんであるが、長い人生を詳細に TEM で表す場合にも有効である。通常、TEM を描く際には縦軸を研究者が設定し、横軸を非可逆的時

図 13 「他者評価」「道具の出来栄え」「自己満足」の 3 つの次元を追加した TEM 図の統合



間の概念に従って一方向に描き進めるものであるが、長い期間のデータを扱う場合には TEM を描く場所の都合によって表現に制限ができてしまう場合がある。また、一つのデータにまとめることによって径路の大きな変遷は可視化できるがその詳細について捉えることは難しい。そこで、この方法を用いて時期区分ごとに TEM を描き、その後統合することによって変遷と詳細の両方を捉えることができる。

3 コスプレイヤーが個体化し続けるプロセス

序論で述べたように、これまでのコスプレ文化におけるコスプレイヤーの研究では、アンケート調査を行いコスプレについて構造的に捉えるものや、ある特定のコスプレの道具（衣装制作方法やメイクの方法）についてその時点での過程を捉えたものが殆どであった。しかし、コスプレはコスプレイヤーが遊ぶことによって発展してきたものであり、時間軸に沿ったコスプレ活動のプロセスを明らかにする必要もある。Auto-TEM を用いた本研究によってコスプレ文化がどのように人の前に現れ、人と協働で育てられていくのかというプロセスを描くことができた。その結果、今回の事例では、コスプレという遊戯は継時的に準安定性が連結しているもので、コスプレイヤーが個体化を果たした時には常に前-個体化の状態であり、人の中で遊び方が変化し続けるものであるということが明らかとなった。貝沼（2016）は、コスプレの知識を得たり、コスプレを通じて出会った新たな友人、コミュニティの開拓によって次のコスプレに対する意欲を掻き立てられる、という側面を捉えてコスプレは循環システムを持つと指摘したが、循環という概念よりもむしろ個体化の連続として描くほうが、より適切にコスプレの経験を説明することができると考えられる。

本論文で扱ったコスプレイヤー A の経験から、コスプレイヤーが個体化する際に働く外部的要因は、友人の存在・他のコスプレイヤーの存在・コスプレを見る人の存在、という他者の存在と、「物語」の力・道具の力、という見栄えに関するもの、日常生活での余暇時間という活動時間に関するものがあり、内部的要因はコスプレイヤー自身の性格やコスプレに対する目的であるということが明らかとなった。

コスプレイヤー個人にはそれぞれ日常生活（学校、仕事）、遊びの中の選択肢（作品、コスプレ活動のスタンス）があり、バランスをとってコスプレ活動を行っている（＝緊張状態）。今できる範囲以上のことをやりたく

なる、新たな目標が発生する（＝不均衡が発生する）と、緊張状態に隠し持っていたポテンシャルを発揮（＝顕在化）し、不均衡を解消する。その結果、新しい技術を身に纏ったコスプレイヤーとなる。その後また不均衡が発生し、ポテンシャルを発揮して不均衡を解消、というプロセスをおそらくコスプレ活動を終えるその時まで続けていく。このプロセスを図 14 に示す。

個体化に終わりが無いということが、コスプレが遊びであり趣味であることを裏づけることにもなる。序論でも述べた通り、遊びとは能動的なものである。コスプレとは、誰に強制されることもない、日常生活の役に直接にかかわるものでもない、どのコスプレをどんな時に何回行うということを決めるのは自分である、コスプレをするのに性別年齢の決まりもない、自由な活動である。コスプレイヤーそれぞれがコスプレの目的を持ち、個体化を繰り返して遊び続ける。最終的に何を目指しているのか、というものはコスプレイヤーそれぞれによって異なる。目標が消滅した時に個体化は終了し、コスプレ活動も終了する^{*1}。コスプレ活動の魅力とは、この個体化のプロセス自体にあると考える。

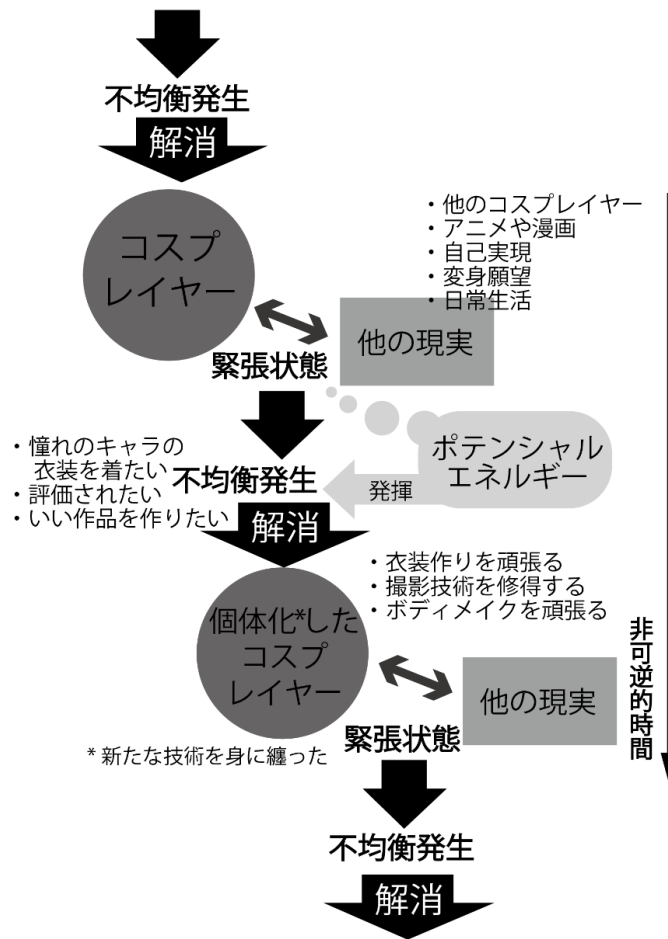
本研究のまとめと課題

コスプレイヤー A のコスプレ活動のプロセスを当時の写真という一次資料を用いて経験を吟味し、Auto-TEM を描いて検討することで、これまでの研究にはないある 1 名の継時的なコスプレ活動に焦点をあて、その経験の連続を個体化という概念で語ることが可能となった。

コスプレという遊びを続けてきたコスプレイヤーは、常に前-個体化の状態であり、この時発生するコスプレの動機、目的は「他者評価」「道具の出来栄え」「自己満足」の次元の中で揺れ動いているという結果であった。これには、コスプレイヤーは他者からの影響等の外部的要因やコスプレイヤー自身の性格等の内部的要因、つまりコスプレイヤー自身の経験が関係しており、経験から目的を果たす手段を導き出し、結晶化に至る。このプロセスが個体化であり、コスプレイヤーはその時々で変化し続ける目的を果たすために個体化を繰り返して遊び続けている。つまりコスプレの魅力とは個体化のプロセスにお

^{*1} 今回の分析データは 1 事例を用いて Auto-TEM で分析を行い、検討したものとなるため、本研究から導き出される結論としては、この形が最適である。他のケースでは、何らかの出来事により不均衡の解消に向かわない、向かえない時に個体化が終了する場合も考えられるが、その点については今後の課題とする。

図 14 コスプレイヤーの個体化のプロセス



ける不均衡の解消にあるといえる。

特定時点のコスプレの目的を検討するアンケート調査と異なり、ある一人のコスプレ経験を対象にして研究を行ったことで、時間の流れの中で変わり続けるコスプレイヤーのコスプレをする目的の可視化が可能となったといえる。

アンケートはより一般的な認識を把握できるという利点はあるが、研究者の視点から設問が設定されるという問題点がある。また、第三者へのインタビュー調査を用いてもコスプレする目的の変遷の可視化は可能であるが、研究者の視点が含まれてしまうため、質問紙調査と同様の問題点が考えられる。その意味で、Auto-TEMを用いることは研究者自身の経験そのものを用いて分析を行うため、研究者が他者に対して質問を行う、という過程がない。したがって研究者が持つ文化を研究する場合には有益である。さらに、本研究は一次資料である写真によって自己の客体視を行ったため、Auto-TEMの弱点である、自己中心的な語りに陥る危険性を減ずること

ができた。また、時期区分と個体化のクロスチェック表（福山・サトウ、印刷中）をAuto-TEM作成後に用いることで、時期区分ごとの個体化に至るプロセスと前景化した目的を一覧で点検することができ、その結果自己との対話を再度促進し、Auto-TEMにおける真正性の確保に繋がった。

もちろん、Auto-TEMの限界もある。それは他者との関わりを詳細に描くことが難しい、という点である。だが、連続的な経験のプロセスを描くこと、自身の経験を通してコスプレ文化を描くことができたという点に本研究の意義があるといえる。本研究の結果は一つの事例であるため、今後は他のコスプレイヤーに対してインタビュー調査を行いTEMの作成を行うことで個体化のプロセスの共通性と多様性を捉えることが求められる。これにより、コスプレという遊戯の多様な楽しみ方が解明され、その遊戯の方法によって異なる個体化のプロセスと共通的な要因を導き出すことが可能となるだろう。

なお、全202回で製作した衣装は合計54着におよぶ。

ある一人のコスプレイヤーが技術を身につけていった過程という視点からも研究することが可能であり、今後の課題とする。

引用文献

- カイヨワ, R. (1990) 遊びと人間(多田道太郎・塚崎幹夫, 訳). 講談社学術文庫, p. 40. (Caillois, R. (1967) *Les jeux et les hommes (Le masque et le vertige)*, edition revue et augmentee. Paris: Gallimard.)
- 福山未智 (2013) サブカルチャーにおけるコスプレ文化—コスプレイヤーの立場から. 京都女子大学家政学部卒業論文.
- 福山未智・サトウタツヤ (2024) 13年間202回のコスプレ経験のプロセス—写真を用いた検討(2009–2021). 質的研究と社会実装, 創刊号, 48–65.
- 福山未智・サトウタツヤ (2025) TEMにおける時期区分と個性化のクロスチェック表の使用の提案—シモン・ドンの個性化理論をもとにしたAuto-TEMの研究を例に. 立命館人間科学研究, 51, 57–69.
- Gregory, R. L. (1970) *The intelligent eye*. New York: McGraw-Hill.
- ホイジンガ, J. (1973) ホモ・ルーデンス(高橋英夫, 訳). 中公文庫, p. 73. (Huizinga, J. (1938) *Homo Ludens*. Netherland: Random House.)
- 貝沼明華 (2016) コスプレイヤーが求める非日常性—コスプレにおける場の意味. コンテンツツーリズム学会論文集, 3, 49–56.
- 貝沼明華 (2018) コスプレイヤーの祝祭と日常—リアルな場とインターネット上の意味の考察. 金城学院大学大学院文学研究科論集, 24, 84–61.
- 木戸彩恵 (2019) ライフストーリー. サトウタツヤ・春日秀朗・神崎真実(編), 質的研究法マッピング—特徴をつかみ, 活用するために(pp. 23–29). 新曜社.
- 小出治都子 (2019) コスプレメイクの工夫と加工によるキャラクター形成. 大阪樟蔭女子大学研究紀要, 9, 123–126.
- 森本季沙・大久保智生・鈴木公啓 (2017) 青年期におけるコスプレに関する動機と心理的効用の検討—大学生とコスプレイヤーの比較から. 香川大学教育学部研究報告第1部, 147, 13–25.
- 中村大介 (2005) 個性化論の行方—シモン・ドンを出発点として. 関西学院哲学研究年報, 38, 17–34.
- 大石さおり (2011) ピアッシング, コスプレ, 自傷行為と自己概念との関連性の検討. 日本家政学会誌, 62(1), 59–68.
- 桜井厚 (2019) ライフヒストリー. サトウタツヤ・春日秀朗・神崎真実(編), 質的研究法マッピング—特徴をつかみ, 活用するために(pp. 183–188). 新曜社.
- サトウタツヤ (2011) 方法としての心理学史—心理学を語り直す. 新曜社. サトウタツヤ・安田裕子・木戸彩恵・高田沙織・Valsiner, J. (2006) 複線径路—等至性モデル—人生径路の多様性を描く質的心理学の新しい方法論を目指して. 質的心理学研究, (5), 255–275.
- シモン・ドン, G. (2018) 個性化の哲学(藤井千佳世, 監訳, 近藤和敬・中村大介・ローラン, S.・橘真一・米田翼, 訳). 法政大学出版局. (Simondon, G. (2013) *L'individuation à la lumière des notions de forme et d'information*. Grenoble: Jérôme Millon.)
- 土元哲平 (2022) 転職におけるキャリア支援のオートエスノグラフィー. ナカニシヤ出版.
- 渡辺謙仁 (2017) コスプレイヤーとの共創による天文普及. 第31回天文教育研究会・2017年天文教育普及研究会年会集録.
- 八巻恵子 (2019) コンテンツツーリズムをめぐるローカル・アイデンティティの変容とコミュニティの再構築. 就実経営研究, 4, 147–154.

発行：TEA と質的探究学会

Japanese Association of TEA for Qualitative Inquiry

<https://jatq.jp/index.html>



編集・制作協力：特定非営利活動法人 ratik

<https://ratik.org>

