

研究集会
**コスプレの
美学**

— コスプレ、ファッション、日本文化

ごあいさつー開会のことばより

室井 尚 (横浜国立大学教授・研究代表者)

こんにちは。代表を務めております横浜国立大学の室井と申します。

この催しがどういうことか、よく分からない方もいると思いますが、これは文部科学省の科学研究費(科研)の助成を受けてやっている研究集会です。私が室井尚、それから吉岡洋さん、佐藤守弘さん、吉田寛さん、秋庭史典さんがそれぞれ研究のメンバー、研究分担者となります。われわれに共通しているのは、基本的には美学や芸術論という領域を研究する研究者であるということです。それ以外に、研究協力者として若い方、大学院生や各大学の講師や准教授の方々にもこの研究会に入ってもらっています。

本日は、こういう公開の形でポピュラーカルチャー(ポップカルチャー)に関してわれわれが考えていることをお話しし、それからいろいろな形でポップカルチャーに関わっている人たちが一堂に会して意見を交わしてみたいという趣旨で行っております。先ほど、何人かがご挨拶されましたが、愛知県名古屋近辺のいろいろな方に来ていただいているようですので、非常に楽しみにしています。お呼びしたゲストの方々も非常にユニークな活動をされている方ですので、そのゲストの方々の発表を聞きながら、ぜひ皆さんから積極的にコメントや意見、違う視点等を与えていただければと思います。

別にコスプレだけをやろうと思っているわけではなく、アニメやマンガ、コミック、アイドル、ゲームの研究者の人も入っています。今の僕たちの生活の中ですごく重要な領域を占めているポピュラーカルチャーについて、どういうふうに考えていけばいいのか。僕たちは大学で、美学や芸術論や哲学という普通の人から見ると割と七面倒くさいことをやっているわけですが、実は僕たち自身もすごくそういうポップカルチャーに浸っています。環境のようなものです。僕は昨日、川崎の映画館へ「ももクロ」のライブビューイングを見に行きましたし、この研究会のメンバーにも、プロレスオタクだったり、やたらアニメのファンだったり、韓流ドラマにはまっている人など、いろいろな人がいます。

こういうことは、世界的に見ても少しおかしいことのような気がするのです。つまり、割と高級文化というか、大学で教えている堅い真面目な文化に対して、マンガやコミック、アニメ、コスプレみたいなものに、あまりヨーロッパやアメリカのインテリの人には関心を持っていないことが多いのです。時々、国際学会でそういう話をする、と、すごくさげすまれるような目で見られたりもします。そうではない場合もあります。最近、南米やラテン系の国では、僕らよりも日本のアニメに詳しい人と会うこともあります。何で僕たちはこんなにポップカルチャーの海の中に生きているのだろう。今、日本はどういう状況になっているのだろうということをポップカルチャーから見いだしていきたいというのが、この研究を始めている目的です。

目次

P4 第1セッション：コスプレ 「コスプレの社会的意義と芸術的表現について」

座長：室井 尚（横浜国立大学教授）

講演：園田 明日香（NPO法人コス援護会理事長）

P20 第2セッション：ファッション 「『異装』のモダリティー充溢する意味、あるいは、ポスト・コスプレのファッション」

座長：吉岡 洋（京都大学教授）

講演：大久保 美紀（パリ第8大学非常勤講師）

P34 特別プレゼンテーション

西沢 みゆき（新聞女）

P36 第3セッション：日本文化 「コスプレをする・見る—オタク文化におけるパフォーマンスと異文化」

座長：島本 浣（京都精華大学教授）

講演：ジュリアン・ブヴァール（リヨン第3大学准教授）

P50 講演者紹介

P51 開催概要、当日スケジュール

科学研究費基盤研究（A）

ポピュラーカルチャーの美学構築に関する基盤研究

研究集会

「コスプレの美学

—コスプレ、ファッション、日本文化」

第1セッション：コスプレ

座長：室井 尚（横浜国立大学教授）

講演：園田 明日香
（NPO 法人コス援護会理事長）

「コスプレの社会的意義と芸術的表現について」

室井 それでは、時間があまりありませんので、最初の講演者をご紹介します。第1セッションでお呼びするのは園田明日香さんです。NPO 法人コス援護会理事長という NPO を主催されている方です。

2009 年に横浜で開国博という博覧会がありました。僕はそのときに園田さんに初めて会って、ちょっとショックを受けたことがあります。その開国博には、全国から約 500 名のコスプレイヤー、レイヤーという呼び方もそのときに園田さんから初めて聞いたのですが、レイヤーが集まってきました。みんな自分で交通費を払って、ものすごく苦労して集まってきて、そこで何をされたのかというと、もちろんコスプレはしているのですが、ちょっとびっくりしたのは、非常に真面目な話をしてくれたことです。例えば、「プリキュア」のコスプレをした 30 代ぐらいのきれいな主婦の方が、実は自分の息子が自閉症で全くコミュニケーションが取れなかったのだけれども、「プリキュア」のコスプレすることによって、子供と初めて心が通じ合ったという話を、つえを持ってコスプレをしながら話をしてくれたのを聞いて、結構衝撃を受けたのです。

今日、園田さんはその話をしてくれると思うのですが、その後、園田さんとお話ししたら、中野ブロードウェイやアニメフェアに出てくるレイヤーは敵だと。コスプレというのはもっとすごいものだ。すごいというのはどういうことかということ、社会との接点が取れなくなった人間の心を開いてくれる、もっと素晴らしいものだ。だから、タレントの予備軍だとか「きれいだ」「かわいい」と言ってやっている人たちはレイヤーの敵だという話を聞いて、すごく不思議な気がしました。

あとは、ステージでコスプレをしてダンスをするのですが、全員ステージに上ってこないで、一番端の目立たないところで踊っているのです。あまり人前に出たくないというコスプレイヤーがいるということが、そのときに初めて分かりました。

もっとひどいのは、野外でパフォーマンスをするのですが、仮面をかぶったりして顔を隠している人がすごく多かったのです。顔を隠してやりたいコスプレというのは一体何なのだろうというのもちょっと気になったし、何よりも園田さん自身が、そういう引きこもりからコスプレを通して社会に復帰できたという経験を持っているという話をそのときに聞いて非常に面白かったので、今日お呼びして、ご自身から話を聞きたいと思います。

それでは、拍手でお迎えください。園田さんです（拍手）。



園田 ご紹介にあずかりました園田明日香と申します。名前だけ見ると女性だと思える方がほとんどだと思うのですが、残念ながら40歳を超えたおっさんです。NPOなので、これは本名で、偽名ではございません。NPOの代表で偽名を使っていると、一応、法律に抵触してしまいますので、本名でやらせていただいています。

今、室井教授の方からご説明いただきましたが、当初と違って、少しお話を聞いていただける方ができて、私も攻撃的ではなくなりました。少し柔らかくなったところでお話を進めさせていただきたいと思います。もう少しかしこまった場かと思っていたものですから、今日はコスプレの衣装などは実は持ってきていなくて、簡単に、しゃべるところが中心になってしまうのですが、ご了承くださいければと思います。

(以下スライド併用)

コスプレとは？

今、コスプレをどう捉えているか。また、自分はどのような立場なのかというお話をしないと、なぜこういう話になったのかが分かりにくいと思いますので、まず、コスプレの定義について少しお話しさせていただきます。

僕たちはNPOとして、初めは友達を作ろうぐらいの感覚から始めたのですが、現在は若年層の自立支援、対外的には引きこもりの支援と言っていますが、実質的には生きづらさを抱えて社会になじめない人のコミュニティをつくっているというのが実態に近いと思います。僕自体は、もともとはNPOで所得を得て生活しているわけではありません。現在は厚生労働省の生活困窮者自立支援法が通ったときに、モデル事業で相談室を各自治体、市につくりましょうということになって、そのモデル事業の相談室の職域相談員をさせていただいています。2009年に開国博という博覧会に出て、自分たちが何をしているのかというところを整理させていただいて、今までの工場の現場、職工だったのですけれども、職工からなぜか職域相談員に、無資格なのですけれども、そちらに仕事自体も変えて、今に至っております。また、その活動の中からお声掛けを頂きまして、地域に何のつながりもなかったのですが、昨年からは保護司の職に就かせていただいて、活動させていただいています。

そんなうちの団体が、コスプレというものを捉えたときに、「コスプレ市場の活性化」とありますが、世の中ではビジネスという視点で捉えることが多いので、「市場」という書き方をさせていただきました。日本で市場としてコスプレを見たときに、アニメやマンガ、ゲームなどに登場す

るキャラクターに扮装して楽しむ行為。また、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、仲間との連携を高めたりするために行われる行為であると。これは本（成実弘至「コスプレする社会」）からの引用なのですが、僕自体も団体を立てた2007年から、主にマンガやアニメ、ゲーム、映画の登場人物に扮する、それがコスプレだとうなっています。

なぜそういう言い方をするのかということなのですが、主にコスプレイヤーさんという方が継続的に活動している場所は、イベント会場だったのです。ですので、そのイベントに年数回足を運ぶ。要は、クリスマスのおし物や年末年始の余興ではなく、自分の意思で、趣味としてされる方々が継続的に参加すると捉えたときには、主にそういった元のキャラクターがある格好に扮するケースがほとんどです。

ですので、なぜ全部といわないかというと、やはりオリジナルの方も交じっていますし、それはコスプレではないと言う方もいますが、私たちはそういったものもコスプレだと思いますし、後ほどまたお話ししますが、着ぐるみといわれる顔の大きい、よく遊園地にいるような完全に大きい顔の、要はミッキーマウスのようなものも、僕たちは同じコスプレであると捉えています。

着ぐるみに関して、ドローラーという言い方をしますが、ご本人たちからするとドローラーというのは蔑視語なので…。

室井 ドローラーはどういう意味ですか。

園田 ごめんなさい。ドローラーの意味は分かりませんが、もともとは女装関連の口語から転用して付いた言葉で、着ぐるみをされている方々はドローラーと言われるのは、蔑視語であるということで大変嫌うので、私たちは着ぐるみという言い方をしています。その皆さんも、僕たちは同じコスプレであると捉えています。

国内では、コスプレイベントとして、撮影会やライブ、ファッションショーが年間1000件以上開催されています。ファッションショーと書いたのは、兵庫の専門学校などが年に1回やっているので、公のところがやっているということで書かせていただきました。関東では400回ものイベントが行われていて、最近では個人撮影もかなり増えている状況です。

また、コスプレに関する商品やサービスを扱う企業が急成長し、ビジネスとしては400億円を超えるとされています。統計は専門の方にお任せしなければならないのでデー

タを引用しているのですが（矢野経済研究所「オタク市場に関する調査結果」2011）、ここでのコスプレというのは、定義からずれたものも試算されています。要は、ドン・キホーテや東急ハンズのコスプレコーナーやパーティーグッズ、余興で使う時期になると大幅にそういった商品のラインナップがあって、マンガなどから外れるものもたくさん取りそろえています。そういったものも全部試算しての金額になります。この部分は、本当に市場としてもなかなか認められていませんでしたし、また、文化的な認知というか扱われ方が、「マイノリティーの、一部の人がちょっとやっているだけでしょう。変わった人たちだね」というところから超えなかった部分があります。ですので、なかなかここに研究などのメスが入ってこなかったという意味においては、まだまだこれからの分野なのかなというところで、今からいろいろ引用した部分も出しますが、必ずしも統一した基準に基づいて書かれたものではないということをご了承ください。

クールジャパン戦略により、コスプレを含むポップカルチャーの海外輸出が活性化してきています。これは経済産業省が2012年に発表したものですが、2012年6月にはニューズウィークの日本語版で「クールジャパンも終わった」といって、コスプレイヤーがうなだれている写真が紙面を飾ったような状況で、コスプレというのは目で見やすい、五感の中の視覚に訴えるところが大きいので、取っつきやすいのですが、なかなか単体で立つには難しい部分があります。そもそも、この定義で言うと元ネタがないとなかなか成立しにくいところがあるので、二次創作なのです。ですので、なかなか単体で立つのが難しいところがあります。

話しはじめてしまってあれなのですが、今日はコスプレの社会的意義と芸術的表現ということでお話しさせていただいています。なぜ芸術的な部分、美的な構築の部分での研究会なのに社会的意義と芸術的な表現と二つに分けているのかというと、対象者がどういう人たちなのかという話をしないと、なぜそういう表現活動になっているのかが分からないということで、2段階にさせていただいております。ですので、織り交ぜて話をしてまいりますので、ご了承ください。

コスプレイヤーの習慣

コスプレイヤーの増加ということですが、9割ぐらいは女性です。10代後半から20代前半の人が大半を占めています。ただ、僕は首都圏にいますので、首都圏ではということになります。ただ、最近、風潮として大きく違うところ

が出てきています。以前、コスプレをしていた人が30歳ぐらいで戻ってきたり、また、中学生ぐらいの参加者がいたりします。昔は高校生や大学生が多く、高校生だと「若いね」と言われていましたが、今は中学生もいるという意味では、幅が少し広がってきているように感じます。

そんな私も、実は高校時代、まだコスプレという言葉が存在しなかったころに、コスプレをしていました。高校を卒業した後、25歳ぐらいのころにちょっとやって、30歳を超えてからコスプレの世界に戻ってきたという復帰組です。何で戻ってきたかという、社会に居場所がなかったからです（笑）。

コスプレイヤーの独特の風習です。コスプレをしている人をコスプレイヤーといいます。コスプレイヤーだと長いので略して、自分たちの間では単に「レイヤー」と言っています。また、コスネーム（コスプレネーム）というハンドルネームのようなもの、要は偽名を使います。基本的に本名での活動はしません。ただ、これは僕が高校生の時代、といっても今は41歳ですので、もうかれこれ23年前になりますが、当時は本名でした。本名で全部話をして、コスネームは存在しませんでした。コスプレという言葉もなかったもので、当時は単にマンガの仮装、アニメの仮装とっていました。コスプレと命名した人が都内にいらっしやいます。また、インターネットの普及等によって、本名を出さなくても交流できたり、また本名を出すことによって自分の個人情報流出してしまう。また、知られたくない人にも自分の個人情報が分かってしまうといったところから、コスネームを使うようになりました。

ですので、ほとんどの人は名刺を持っています。コスプレの名刺を持っているのですが、そちらには、女性の場合は本当にフリーのメールアドレスとコスネームと写真を載せているだけで、電話番号も載せている人もいますが、それ以上は載せません。あと、女性同士では電話番号も載せているものを渡すけれども、男性に対しては載っていないものを渡すとか、使い分けている方も結構います。何でそういうことになるのかというと、どういう人たちがそこにいるのかということに起因するのですが、皆さんそのような感じです。

コスプレに関しては、WEBサイト等を利用して写真をアップすることが、一般の人が一番視認されやすいところなんです。国内においては、もともとlivedoor、livedoorになる前は別資本で、2回買収されてlivedoorになったのですが、Cureという画面のアップロードサイトがあります。これは基本的にコスプレイヤーさんが登録をして、自分たちの写



真を上げていきます。当初はSNSの要素が弱かったので、名古屋のふわりという会社がされているコスプレイヤーズアーカイブが国内では一番大きくなりました。Cureは長らく世界で一番大きいコスプレイヤーさんの集うサイトだったのですが、そういう意味では今はアーカイブの方が大きいのではないかという状況です。海外から比べるとかなり、そういうサイト等に関しては、今後は変わるかもしれませんが、国内の会社がけん引しているというところは、まだ揺るぎないところだろうと思います。

現在、国内でどのぐらいの人がコスプレをしているかというと、はっきりした統計のデータはありませんが、約10～12万人です。これは先ほど初めに言わせていただいた、1回だけとか、余興でということではなく、趣味としてされている方です。この数値の裏付けは全くないのかというと、アーカイブやCureに現行のコスプレイヤーとして登録している人数が大体このぐらいなのです。ですので、これくらいは確実にいるだろうということで話をさせてもらっています。ネット等に写真を出すと何かたたかれるかもしれないといって、ネット等に全く写真等を上げない方もいらっしゃるの、人数的にはもう少し多い可能性はあるかと思っています。

ちなみに、コミックマーケットへのコスプレイヤーの参加数は、1997年には8000人だったのが2009年には1万6000人になっていると、ものの資料（市川孝一「コミックマーケットの現状と海外参加者」2009）には書いてあるようです。しかし、実態を知っている者としては、これはちょっと違って、コミックマーケットだけではなくて、コミックマーケットにぶつけて「となコス」という日本最大のコスプレイベントがあるのですが、それが3日間で1万2000人を動員しています。その数が多分含まれているのだけれども、切り分けはされていないと思います。全体的には3日間で1万6000人ぐらい集まります。これはカメラマンを含みます。コスプレをしている人と、コスプレをしている人以外にコスプレをしている人を撮りたがる、もしくは撮ることに熱心になられているカメラマンさんもういらっしゃるのです、それを合算した人数が大体1万6000人だということにおいては、やはり全体のカルチャーというより、一部の人がやっている文化であるというのは事実かと思っています。

活動の背景

コスプレイヤーの活動の背景ということで、全体の状況から、やっている人の中身に少し踏み込んでいきたいと思っています。

コスプレイベントの性格を挙げると、この三つが大きく該当すると思います。一つ目が閉鎖性、二つ目が思い出を「カタチ」として残す、三つ目が高い共感性です。

一つ目の閉鎖性というのは、基本的にコスプレイヤー以外は参加できず、会場も外部との関わりの少ない閉鎖的な場所が好まれるということです。「おいおい、コスプレサミットを名古屋でやってるじゃないか。あれ、オープンだよ」ということなのですけれども、全体的に見ると圧倒的にクロードでやっているイベントの方が多かったのです。ただ、後ほどこれもお話しますが、2008年から2010年ぐらいいにかけて、世の中の風潮や捉え方、特にマスメディアの扱い方が変わってきた中で、外に出ていてもたたかれない、もしくは外に出てもたたかれないのだという認識が芽生えてから、オープンイベント、地域開放型のイベントは極端に増えています。

それまではどういうところでやっていたかという、ほとんど閉鎖空間で、公共機関のイベントホールなどを借りて、お金を出してその時間を占有する形で、警備の人間を置いて、コスプレイベントをその施設の中でやっていました。もっと言うと、1995年ぐらいに都内で一番レイヤーさんがコスプレをしていた、また2000年を超えて2006年まで一番人が集まっていたイベントは、秋葉原ではなくて東京港です。なかなか理解してもらえないし、場所も貸してもらえない、本当に東京の突端で人も来ない、また借り手もないといったところでお互いの意見が合致して、東京港のイベントホールがかなり下支えをしていた時期があります。その前と言うと高島平など、都内で言うところの限界集落といわれるようなものが隣接する地域ですが、そういうところの公民館を借りてやったのが、商業イベントとしては日本での始まりです。これは1993年ぐらいの話です。

何をしているのか分からない、なかなか場所も借りられないという状況の中で、コスプレをしている人たちの状況と相まって、閉鎖性を強くしていったのではないかと思います。形成時期には、イベントは場所を借ります、外界とは遮断します、更衣室料を頂きますと。基本的に参加費という言い方をしていますが、著作権等があるので、ビジネスモデルとしてももともとは更衣室料ということでイベントのお金を頂いていた。それをC-NETという会社がビジネスモデル化したのですが、そういったところで基本的にコスプレイヤーおよびカメラマン以外の人は参加できないという閉鎖的な空間で展開されていたことがほとんどですし、また、そういった場所が好まれたということです。要は「わあ、かわいい」「写真撮らせて」というのを、みんな嫌いま



す。「作品を何も知らないでしょう。何ですか、あなた」というようなタイプの人がすごく多かったので、会場もそうですし、気持ちの面でもかなり閉鎖性がありました。

二つ目の思い出を「カタチ」として残すというのは、単にコスプレをしましたということで終わってしまう人もいますが、基本的にはみんな写真を撮ります。これでもかというくらい写真を撮ります。僕は基本的に写真が嫌いな人で、写真を撮らなかったのですが、僕もカメラを買うことになったし、写真を全く撮れなかった僕が1回行くと100枚くらい撮るようになりました。女性のコスプレを積極的に撮られている方は、大体どれくらいシャッターを切るのかというと、1日300枚撮ります。多いと800枚という人もいて、大体300～500くらいシャッターを切ります。しょっちゅうシャッターを切っています。そういうことで、思い出を「カタチ」として残すという意味においては、写真撮影がかなり多いです。

なぜこれは写真撮影なのかというと、コスプレイベントでは動画の撮影が禁止されています。つい最近、2010年以降、一部、コスプレイベントをしていた団体ではなく一般のイベンターが入ってきて、「動画撮影いいですよ。許可制ですよ」と言いだしていますが、当事者、コスプレイヤーの中にはそういったものに対してアンチ的な発言をしている人も結構います。基本的には、今、動画が認められているのはごく一部で、ほとんどは写真撮影のみです。もともとイベント構築のときにルールを決めたので、そのルールに沿って、みんな刷り込みが入っているのです、それが常識化されています。何で動画を撮らないのかというと、女性が多くて男性が少しいるという世界で動画を撮られると、いろいろ問題があるからです。正直に言って、悪さをする人がいるわけです。そういったことで写真撮影のみという形になっています。

三つ目の高い共感性というのは、同一のアニメやゲームを趣向する仲間として意気投合しやすい環境があるということで、コスプレイヤーの中にはニート、スネップ、引きこもり、コミュニケーション障害などの課題を抱える若者も少なくありません。ただ、これは誤解しないでほしいです。コスプレしている人全員がそうだという話ではありません。そういう人も結構含まれているということです。

今、うちの団体は30人で、神奈川県助成金を頂きながらNPOを運営しています。うちはその団体なので、そういう人が集まってきやすいですけども、20人が支援対象者で、うち10人は手帳を持っています。うちの場合は大体精神の手帳を持っているか、もしくはボーダーラインの

人、または鬱症状の人ですが、みんながそういうわけでもないし、うちの団体の人数をそのままコスプレの世界に当てはめたらとんでもない人数になってしまいます。比較的そういう人が集まってきてはいますが、コスプレの世界は一般社会に比べてどうかというと、やはりこの手の方が多いと思います。特に働いていないとか、いわゆるニートとか、コスプレイヤー間で「おまえ、働いていない。親のすねかじって」という話が結構出ます。そういう意味においては比較的若年層で、かつ、ビジネス的な捉え方をすると所得が低い方が結構混じっています。

この部分も結局は研究などが入っていないし、統計が取れていないので、はっきりどれくらいということは言えないのですが。

室井 園田さん、すみません。スネップというのは何ですか。

園田 東大の教授が提案した言葉で、ニートとはまた違った定義で、働いていない方というか働けない方、ざっくり言うとそういうことになります。ですので、引きこもりでもないし、親のすねをかじってというのともちょっと違う意味です。多分、今の日本で言うとニートよりスネップという定義の方が、若い人の状況を捉えるのには適しているのではないかとということで提案されたようです。

社会とのつながり

どのぐらいの割合でそういった課題を抱える人たちがいるのかということに関しては研究者にお願いするとして、そういった課題を抱えている方が何でそこにいるのかということです。ここでは仮面性、自己肯定感、コミュニティ化の三つを挙げています。

一つ目の仮面性は、先ほど、ハンドルネームに代わるコスプレネームというものがあると言いましたが、基本的に匿名性が担保されているということです。個人情報、氏名、年齢、職業などは開示しない。また、求められることも少ない。少ないのはなぜかというと、状況が変化してきているからです。

2006年までは、まずイベント会場として聞かれるのは「としまえん」くらいでした。「としまえん」は東京の遊園地で、今度閉園が決まっています。ここは施設を借りるたびに、どんな人が来るのか分からないし、安全管理のために提出してくださいということを、遊園地側から求められていました。としまえんルールとして個人情報を書くというのが基本になっていましたけれども、基本的には他

の場所は名前などは一切提出しないというルールがほとんどというか、としまえんを除くとまず全部がそういう状況でした。ですので、「名前を教えてください」「住所を書いてください」と言う「何言ってんの？ 悪用するだろう、おまえ」と、反応がすごかったです。特におじさんなどが言っていると「何、それ。どうするの。電話かけてくるの」などと実際に聞かれるような状況でした。個人情報に関しては非常にシビアだったと思います。

実際に仲良くなってくれば名前や住所を交換したり、結婚式に呼ばれたりするようになっていきますが、2006年までは本当に匿名性が顕著でした。仲良くなった女性同士でも、コスプレネームは知っていても本名は知らなくて、「どこに住んでいるの」「何々県」という以上は出てこない。隣に寝ている人が誰だか分からないということが結構まかり通っていました。これが33歳でコスプレの世界に戻ってきたときに、結構衝撃を受けたことです。隣で、同じ宿で寝ている人が誰だか分からないというのは、なかなか他の世界では珍しいことなのではないか。今でもその風習というか名残はありますので、必ずしも遊びに行っている人が「分かりますか。誰ですか」といったときに「さあ、別に。携帯番号もあるし、連絡が取ればいいもん」で終わってしまっている人も結構いらっしやいます。

二つ目は、自己肯定感です。このような状況になっていて、子供のころから比較の対象として「ああじゃなきゃいけない」「こうじゃなきゃいけない」と言われ続けて、下位層の人は褒められる経験がほとんどないのです。どちらかというと否定、否定、否定、否定ということの繰り返しで「自分は駄目だ」の繰り返しが自認識になっていると、自己肯定感がなかなか持てないのです。場合によってはそこを超えて、他責の念が非常に強い方が結構いらっしやいます。ですので、コスプレの世界では常に内輪もめがあります。

ただ、その中で、撮影をお願いされたり、相互に認め合う、褒め合う。「いいね!」「かわいい!」ということでセルフエスティーム（自尊心）を高める。これだけ書くとすごくきれいなのですが、どうせ言葉尻で合わせているんでしょと、みんな裏を読んでいるので、必ずしもかかるかというと、そうでもないです。ただ、否定、否定の中で褒められたり、認められたり、また仲間に入れてもらえたりといったことで、そこが居場所、またはいてもいいのかなと、その場でだけは心にそういう気持ちを持てるという方も結構いらっしやいます。

やはりきつくなってくると、特にうちの団体に抱えている人には、困った現象が起きています。通常は、通常と言

うと何が通常なのか分かりませんが、非日常的な体験を日常に持ってきて経験を増やしたり、視野を広げたりしているのですが、日常と非日常がひっくり返ってしまっている人がいらっしやいます。そうすると、週6日が地獄で1日コスプレしている。だから、ヘビーなパターンでは月4回、週1は行っているような状況なのですが、日常と非日常がひっくり返って、常に耐えて耐えて耐えて、週1回、1日、自分自身が開放できるという精神状況に陥っている人は、やはりコスプレの体験やそこでの経験は、日常に持ってこられないのです。

そういう状況で、先ほどの繰り返しになりますが、開国博のときに、僕はどういう人が来るかということを事前に協会に言っていました。例えば自己肯定感が厳しいです、リストカットをしている子が結構いますと。他の団体の方がびっくりしてしまっていていいなら別にいいですが、見てびっくりする可能性が高いので、更衣室を分けてほしいという話をしたのですが、更衣室は1カ所しかないから確保できませんといわれて、実際に更衣を始めてハプニングが起きました。女性が多い上に荷物が重いので、ほとんどの人はカートでやってきます。何泊ぐらい海外旅行に行くのかと思うような極端に大きいカートを引いてくる方もいらっしやいますが、下を向きながら入ってきます。そして着替えはじめたら、「園田さん、手に傷だらけの子が結構いるんだけど。他の団体の人がびっくりしています」「それはそうでしょう。だから言ったでしょう」という話です。

でも、更衣室から出てくると、ビフォーアフターではないのですが、コスプレをしている人は非常に顔が明るくなったり、別人のように見えます。実はコスプレしている多くの人は、コスプレをしているときと私服のときで全く違います。当然、化粧や衣装、ウィッグ等で全く変わっている場合もありますが、何せ一番大きいのは雰囲気が全然違うのです。あと、顔。表情が全く違うというところでは「あれ、先ほどいましたっけ」というふうな、全く分からない状況に陥る子が何人かいます。一つの集まりやイベントなどをやると、初対面だと「あれ、誰だろう」というくらい変わります。単に衣装やメイクだけではなく部分の要素があるのではないかと思います。

三つ目は、コミュニティ化です。一番身近なゲームやアニメをコミュニケーションのツールとして、同じ価値観や嗜好を持った仲間をつくりやすい環境。孤立感を埋める。孤立感が解消されるとは言いません。なぜかという、日常と非日常がひっくり返っていたり、普段きつい状況の中にいる人が孤立感から開放されるかといったら、一時的に

孤立感が埋まるだけであって、根本的な解決には全くならないからです。

ただ、一番身近なゲームやアニメをコミュニケーションツールとしてということなのですが、これは時代背景が大きいと思います。やはりご年配の方にコスプレというと、1990年代のコスプレの扱われ方、ビジネスシーンでの捉え方で、風俗と捉える方が非常に多いです。僕が2007年に神奈川県にNPOの法人申請をしにいったときに、県庁の方から「アダルトビデオを撮るんですか」と窓口で言われました。これは本当の話ですよ。大激怒ですね。「そんなわけねえだろう」と。ですので、ご年配の特に男性、社会の中で物事を決めたりする立場にいる人たちの認識は、コスプレに対してはかなりアンチというところが強かったです。結局、何をやっているのか分からないというところがすごく大きかったと思います。文化、カルチャーという捉え方もされていなくて、ただ、気持ち悪い、おっかないという言葉がすごく返ってきたのを思い出します。

こういった状況の中で、コスプレイベント、またはコスプレをすること自体が、社会とつながるきっかけになるのだらうと思います。

コスプレの課題

県庁の話をしました、コスプレの社会認識との齟齬という課題は、だいぶ薄れました。状況が変わって、メディアの効果などによってポップカルチャーとして認識されてきつつあるのですが、まだやはり風俗的な意味合いで捉えられる男性は結構いらっしやいます。

また、コスプレイヤー自体、内向的な方が多いです。テレビなどに出る方は、元からコスプレを利用して何か自分を打ち出したい、目立ちたいといった方々が当然、取材の対象になりますので外向的ですが、主体的には内向的で内々で集まっているの方が圧倒的に多いと思っています。グラウンドを借りて野球やサッカーをしているのと同じ状況です。乱入者が出てきて「おまえ、目立ちたいんだろ。何かやれよ」と言ったら、とんでもなく迷惑な話なので、内々のコミュニティでやっています。

では、何でそんな格好をしているのかというと、幼少期からマンガやアニメ、ゲームに触れていて、アイデンティティーや日本人とは何かという教育のない中では、アニメが物事を考えたり気持ちの中心軸になっている人が結構いると思っています。

また、コスプレの「村社会化」も課題です。ある種の閉鎖性と独特の習慣により、コスプレイヤー同士の結び付き

は極めて強いです。実はしゃべるのが苦手な人が結構いらっしやいます。しゃべるのが苦手でも、コスプレをしていると何となく仲間ができたり、何となくお友達ができたりということが起きるのです。それはなぜかというと、五感のうちの視覚に訴えているからです。

今、僕もこういうふうにしちゃべっていますが、実はもともと対人恐怖があって、人の目を見るだけで汗が止まらないという状況だったのです。自分からなかなかしゃべれないのです。困っている方は「一人でもいいもん」なんて言っているのだけれども、実は友達が欲しいと思っていて、でも、自分から接触できない。そういったときに、コスプレの衣装はどういう効果を生むかということです。「アニメに興味があるんですね。その作品が好きなんですね。そのキャラクターが好きなんですか」といった時点で、かなり話の第1ステップ、話題の部分、まず何を話していくかがロックされる。相手の敷居も下がります。

コスプレイヤーさんは、すごく特徴的なのですが、非常に排他的で、「あなた、誰？」という気持ちの部分がかかなり強い方が多いです。ですので、基本的に排除傾向にある人が多いのですが、同じコスプレイヤーさんだと「コスプレしています」「何々しています」というと、急にコミュニケーションの壁が、おいおいというぐらい下がる人が結構多いです。非常に極端です。そういったところが村社会化の背景にあるのではないかと思います。

余談になるのですが、うちの団体の仲間内には、嫌な話なんですけれども、男性から被害を受けた、襲われた方がいらっしやいます。ですので、仲間づくりをするといったところから、こんなのは許せないよねと。親との関係性が悪くて親にも言えないし、親にマンガだ、アニメだ、コスプレだと言った上にそんな被害に遭ったなどと言ったら、絶対にやめろと言われる。だけど、サードプレイスではないのですが、家では子供を演じ、学校では学生を演じ、演じるばかりで本音で話せるところがどこもない。そこを失ってしまうと精神的に参ってしまうのです。そういった状況にあっては、被害に遭っても、コミュニティなのかさえ怪しいところがありますが、まだそのコミュニティを維持しなければ自分自身が厳しいわけですね。そんな中で話を聞いて、こんなことが許されていいのか、こんなことがあってはいけないといったところで実は法人化したのです。これも県の出先機関に行って、これは個人でやることではなく防犯活動に近いので、法人化した方がいいのではないかと。実はそれが仲間づくりから法人化に移行したきっかけなので、うちはお金や活動計画が何もなく起きてしまい

ました。ちょっと余談でしたが、なのでかなり閉鎖的な空間なのだけれども、コスプレという媒体を通じて人とつながれるということです。

社会的意義

ひどいいじめの経験、引きこもりや精神疾患で苦勞している人、また、一般社会になじめず、社会生活を送りつつ苦しんでいる人、こういう人が一番多いと思います。日本の場合、お金にすごく皆さんの視点が行くので、「ああ、働いているんだ。生活できているんだ。問題ない」と言いますが、いやいや、そんなことはないです。結構、崖っぷちです。実際、お金が稼げなくなって家賃も払えなくなると、急に困窮者と扱われて「大変じゃん。何かもう手遅れになっているよね」と言われます。第1のセーフティーネット、第2のセーフティーネットも利かなかったと。それで、いきなり生活保護という第3のセーフティーネットに落ちてきてしまうという話なのですが、問題は実は見える化されていて、本人も訴えていたのだけれども、生活ができてしまうと問題視されていなかったという人が結構いるかと思っています。

また、崖っぷちの人が多く中でコスプレのコミュニティ、地域に代わる分野のコミュニティである程度気持ち分かったり、考え方を共にしてくれたりする人たちがいる中で、何とか自分を確立している。つまり、コスプレイベントとは、課題を抱えた若者の「社会参加の場」であり、関係性の「セーフティーネット」であると捉えています。ですので、外から見るとイベントが目的で、目立ちたいのでしょうと捉えるのですが、実はコミュニティであるという要素の方が大きいかと思っています。

もちろん目立ちたい方や、それを使って名を売りたい方もいらっしゃいます。特に2008年から2010年以降、そういう方が増えました。けれども、主体にいる人たちはそうではないので、社会参加の手段として捉えることができるのではないかと思います。

コスプレの構成要素

ここから芸術的な話をさせていただきます。

コスプレをするために必要なものとして、基本的にこの五つを挙げました。身体、衣装、小道具、メイク、背景です。

1番目の身体は、女性などは本当に顕著です。おなかが出るようなキャラクターの場合、朝昼の食事制限をする。当日は飯を食べないのは当たり前なのです。なぜかという、おなかが出てしまうからです。あと、筋トレやダイエッ

ト。2週間前からそのキャラクターをやるために食事制限をする方も結構いらっしゃいます。

2番目は衣装です。自分だけの衣装を作ります。2000年からYahoo!オークションでコスプレのコーナーができました。中国からEMSなどで送られてきます。特に今と違って、本当に日本の都市部とは5倍以上の物価格差があったので、上海などからどんどん品物が送られてきました。もちろん無版權ものです。私も買っていたので、あまり大きな態度では言えないのですが、昔は業者がありませんでした。1995年にコスバという会社ができるまでは、基本的には舞台衣装やテレビ局の衣装を作っているところにフルオーダーをかけて、10～60万円払わない限りは自分で作るしかなかったのです。ちなみに、私の学生時代には、男性は軍服を着ている人がやたら多いと言われました。なぜかというと、軍服は売っているからです。自分ではなかなか作れないという中では、男性でもミシンを使うか、女性をグループに巻き込んで、「お金を払うので自分の分も縫って」という方は特別な衣装を着ていましたが、やたら軍服が多かったです。今は市販されていない衣装を着ることによって注目を受けるので、自分がやりたくて売っていないものを作られています。また、生地を買うより安いので、やりたいキャラクターのものが売られている場合はそれを買われる方がほとんどです。大体2000年ぐらいからの動きです。

3番目の小道具（造形）は、ないものは作る。作品を披露する場。この作品を披露する場というのはどういうことかということ、絵を描くのは意外と発表するところがあるのですけれども、造形などをやっている人は発表する場所がほとんどないのです。そういった方々は自分で作ったものを持つ、またはコスプレイヤーさんに持ってもらって自分の作品の発表の場としている例もご紹介します。

4番目はメイク、ウィッグです。これは顔のことなので一緒にしてしまいました。どうらん化粧と書きましたが、アニメのキャラクターにどれだけ近づけるか。きれいな写真を撮りたいということが基本的な行動原理なので、キャラクターの色になるべく近づけようとします。ですので、普通の化粧では全く駄目なのですね。塗りつぶさなければいけないので、どうらん化粧という感じです。

ウィッグは、今、本当にいろいろなメーカーが出しています。キャラクターウィッグのようなものですが、昔のかつら屋さんのようなところもコスプレイヤーさん用にウィッグを考えている時代です。1995年ごろにはカラーウィッグは一つ3～5万円はしましたが、今では安いものは3000円ぐらい

から買えるということで、当時のコスプレはほとんど黒髪で、カラーウィッグを着けていると気持ち悪いと言われたのですが、今は黒髪でいると気持ち悪いと言われるという意味では、常識がかなりひっくり返っています。

5番目の背景です。昔は壁で、白バック、リアル、スタジオと、状況によって、かなりリアリティーのあるものを求めるということにおいては、要求水準が高くなっています。写真の出来栄えにすごく影響を及ぼすという意味で、皆さんかなりこだわります。

コスプレの表現活動

第三者が認識する表現活動ということで、先ほどはレイヤーから見た構成要件でしたが、これは外から見たときの構成要件です。写真、動画、寸劇・パフォーマンス、ランウェイ、グリーティングの五つを挙げました。

1番目の写真が基本です。2番目の動画に関しては、一部で撮っている人もいますが、すごく少ないです。ただ、第三者の目に触れるという意味で動画と書かせていただきました。

3番目は寸劇・パフォーマンスです。内々では、実はコスプレがコスプレイベント単体として成立したのはダンスパーティーです。バブルの後、クラブの集客が非常に落ちた中で、クラブイベントのシーンにコスプレが入り込んだのがイベント形成の初期を担ったのですが、それはあえて書きませんでした。なぜかという、人目に触れないからです。内々の盛会で終わってしまったので、それは省かせていただきました。

あと、「セーラームーン」のミュージカルがはやって、それを模索してされている方もいます。やっているのは大体レイヤーさんなのですが、これはコスプレとは切り分けて、寸劇とパフォーマンスとさせてさせていただきました。

ただ、これも日本にはこういう文化がなかったです。2003年に世界コスプレサミットが初開催されました。これは名古屋であったので、挙げさせていただきました。2005年に日本チーム初参戦。これは何かというと、日本には寸劇の文化もなければ、寸劇できる人もいないので眼中になく、外されていたのです。2005年からチーム初参加といっても、これは仕込みです。できる人をかき集めたもので、広くオープンにしてやったわけではありません。2006年に外務省を訪問して、2008年から副大臣が対応するようになったといった中では、コンテンツやパフォーマンスとして形にしようとして一生懸命やられています。そういったことはあると思いますが、いまだ人を楽しませるようなパフォー

マンスとしての域には達していません。

4番目にランウェイです。これはCureが2010年からコンテンツとしてスタートしたファッションショーのようなものです。これも人が見て楽しむのはなかなか難しいです。

5番目にグリーティングを挙げましたが、これは先ほど言った遊園地の着ぐるみさんのような方々で、自主的にも活動されています。ただ「プリキュア」や、昔は「セーラームーン」が多かったので、版權がすぐうるさいだろうというところで、表には出てこないですし、公のところに出てくるのは非常に嫌う傾向があります。

コスプレを取り巻く状況

コスプレイヤーの状況として、個人が主体の活動であり、扱われ方が変わって、コスプレにいろいろな人が手を付けやすくなりました。故に、目立ちたい人から趣味でやっている人まで幅広くなりました。他に居場所もあるし、他に趣味もあるし、一つの趣味でしかないという人も入っています。また、衣装が安価になり、若い学生が増えました。これは中学生です。お年玉ぐらいで衣装が買えます。学生時代に親しんだ人の出戻りが増えました。仕事が一段落する25～30歳ぐらいです。あと、コスプレを卒業する時期が遅くなりました。昔は大学を卒業したら、大体卒業だったのですが、僕のような年齢の人もいます。女性に関しても、40歳ぐらいの方もいらっしゃいます。ただ、年齢の壁を感じるということでは、生涯にわたって活動できないとは思っている。その中でどれだけきれいな写真を残せるのか。そういった気持ちから、結果的には芸術的な表現になっていくといったところだと思います。

コスプレの状況に関しては、ちょっと時間が押していますので割愛させていただきます。ただ、マーケットやアニメに左右されるので、アニメが実行委員会形式になって4クールから2クール、もしくは1クールでの放送になりましたので、2006年までは「ジャンプ」と今はやりのアニメを押さえておけば、会場のコスプレイヤーの半数以上はどのキャラクターだかすぐ認知できたのですが、今はものすごく細分化されて、非常に分かりづらい状況になっています。要は、メガヒットのようなものがなくなりました。あと、古い人や、新しい世代でも再放送を見て気に入ったものをやるという意味で、非常に雑多な、いろいろなキャラクターが会場にいるようになっています。

コスプレの芸術的表現

コスプレを取り巻く環境としては、主体は二次創作で、

もともと見せる文化ではありません。それから、プロがない。ここはすごく大きいと思います。文化として形成されていくときに、金を取って商売でやる人たちがいるのですが、やっている人たちに対してお金やその先が用意されていないのです。コスプレを活かしたい人は、目立ちたい、喜んでもらいたい、プロになりたい。プロになりたいというのは、芸能人や声優なども含めてだと思いますが、コスプレを活かしたい人も入ってくるという意味においては、文化構築の途上にあり、形は変わっていても好きな人は継続していくだろう。多分、文化としてきちんと認知される形成がうまくいかなかったとしても、そこに人は残ります。また、新しい個人の表現文化に芸術的要素も含まれる。要は自己表現、写真を撮るという文化の中に芸術的な表現も含まれているのではないかと考えております。

室井 ありがとうございます（拍手）。

あまり時間がないことは事実なので、さっさといきたいと思いますが、僕が好きな話はしてくれなかったので少しお話すると、前に聞いたのですが、園田さんは、園田明日香という名前なのでみんな女の子だと思うのに、こういうむくつけき男性なので、高校時代にいじめられて学校に行かなくなってしまって、深夜アニメに浸っていたそうです。そのときに川崎の駅前でコスプレをやっている女の子たちに目があって、そうしたら「あんたも来なよ」と言われたと。それからコスプレに行くのがすごく楽しくなって、コスプレに救われたという話です。ご自身がそうなので、コス援護会というのは、コスプレは福祉だと。だから中野ブロードウェイや商業主義は敵なのだという話で、そういう経験があってコスプレをやる人が多いと思うのです。心の傷を何か埋めるものとしてのコスプレというのが一つあります。

それから、一応、研究会なので、話を聞いていて思ったことなのですが、こういうものは社会学的に言うとトライブカルチャー（ファンカルチャー）といいます。トライブというのは部族ということですが、ある一つの趣味を持った人たちが閉鎖的なコミュニティをつくるというのをトライブカルチャーといって、もともとコスプレはそういうものだったのだらうと思います。もっと前から言うと、60年代、70年代にアメリカのSFマニアの人たちが、SFの集会をやるときに、小説で読んだ人のコスチュームを完全に作って出たこともあったので、ファンカルチャーがもともとあったのだらうと思います。

それから、NPOの申請をしたときに、アダルトですかと

言った人は、言葉の意味が違ったと思うのです。コスチュームプレイという、多分、セーラー服が何かを着てセックスをするようなことに連想がいく世代の人がいたということだと思うので、ただ知らなくて、必ずしも悪意ではなかったと思うのです。

関係している人も多少はいるのですが、僕たちはあまり詳しくなくて、コスプレイベントにいつも行っているわけではないので、今の日本のコスプレをやっている人たちの組織や居場所に関して、簡潔に説明してもらえますか。例えば、サミットの話もあるし、それからいわゆるアニメフェア的なコンベンションやコミフェスなどでコスプレをする人たちなど、いろいろいると思うのですが、日本のコスプレの状況は大体どういう分布になりますか。

園田 コスプレの状況で言うと、表のコスプレサミットもそうですし、今、その部分は実は人数が非常に少ないです。ですので、世界コスプレサミットが会社になりました。あと、日本のオーガナイザーが株式会社ミネルバというところですが、寸劇をして人に見せる文化をつくろうという人を育てようとしています。そこは本当に人が少ないです。

多いのは、やはり自分たちで楽しむという人です。そこもグループ化しているのかというと、作品やイベントごとに募集する、その繰り返しによって何となく一部のリーダーを中心としたコミュニティー化していくということなので、チーム編成のようなものは日本ではほとんどないのです。あと、大須や日本橋等でパレードをしたりと、表で、一般の人に露出するような場所でコスプレをしたいというグループもあります。

大きく分けると、内々だけ、表に出る、演劇をしたい人をつくっているという傾向にあると思います。

室井 ありがとうございます。先ほどのスネップというのはSNEP（Solitary Non-Employed Persons）で、孤立無業者とWikipediaにありました。こういう人たちがコスプレに、分かりませんが、ある一定の割合でかなり多くの人が参加しているというご指摘です。

それから、ここに今残っているように、結局、これはマーケットにつなげようがないということですね。アニメや何かのキャラクターの版權を考えると、これでお金を取っていくことはできそうにないということです。

園田 お金を取ろうとすれば取れるとは思いますが、無理にお金を取ろうとすると、多分、そこ自体が壊れていく

可能性があります。

なぜかという、今、対象者の賃金がすごく低くなっています。ちょっと今日は話が違ったので言いませんでした、コスプレの構成要素のいろいろなものにお金が掛かるのです。お金がない上に回数行っていて、多岐に費用が掛かったら、1回に使えるお金はほとんどないので、お金を取る対象としてはなかなか難しいと思います。

室井 ありがとうございます。多分、皆さんしゃべりたくて仕方がないと思いますが、時間があまりないので、今聞いていて僕がお話を聞きたいと思ったのが新聞女の西沢さんです。新聞女というパフォーマンスは、後でケータリングのときにちょっとやってもらおうと思うのですが、新聞紙を使ってその場でコスプレというか、コスチュームを作って、新聞紙から素晴らしい芸術的表現を作り出している方です。

西沢さんも、前に聞いたときに、自分は引きこもりのなところがあって、新聞女をやってからすごく明るくなったという話があったのですが。

西沢 めちゃくちゃ共感することばかりでした。全く同じ道のりで新聞女になりました。

室井 新聞女の場合は、アニメキャラではないですから。

西沢 そうなのです。二次創作ではないところだけ違うのですが、あとは流れが一緒です。それで、私も新聞女イベントで、今はいろいろな子供たちや社会人の人たちが、自分で新聞女や新聞男になるのですが、そうしたらみんなすごく明るくなります。きれいに見えます。

室井 前に大阪の道頓堀で、1000人でしたか。新聞女1000人ということで、新聞紙で西沢さんが指導して、みんな新聞紙をドレスにしてパレードを。

西沢 そうなのです。路上で着替えてパレードをしたりするのですが、初めて急に参加した人たちも、何かみんなにいきなり写真をいっぱい撮られて、その場でなりきりスターに、アイドルになってしまいますね。

何かみんな、自分が写真を撮られることになったり、アイドルになったりなんて想像していないのですが、そのコスチュームになった途端、キャラが変わりますね。

室井 なるほど。ちょっと後で、2部と3部の間のケータリングの時間に少しご披露していただきたいと思います。楽しみにしています。

それから、あと多分、何かしゃべりたい人がたくさんいると思うのですが、僕がちょっと聞いていて思ったのが、園田さん自身もそうだったのですが、開国博に出てこられた少し引きこもりがちのレイヤーの人たちは、あまり自分を押し出さないという印象があって、写真を撮られるのを嫌がっている人もいたように見受けたのですが、あれはどうなのですか。

園田 全くそのとおりです。先ほど言ったとおり内々の活動に近いので、作品も知らないし、その作品に共感もしていない人が「かわいいね。写真を撮らせてください」というのが非常に嫌なのですね。ですので、理解して「それ、何々のキャラクターですよ。私も好きなんです。撮らせてもらえますか」というアプローチはみんな喜びます。

室井 そうですか。あのときに、普通のお客さんにコスプレを経験させるということをやっていましたよね。何人か、うちの今日来ているメンバーもやったのですが、そのときに初音ミクのネギの持ち方を指導している人がすごく生き生きしていたのですよ。「これはこう持つんです」みたいな。ああいうことが楽しいのですね。

園田 そうですね。ちなみに、そういう指導などをする人の中には大学で演劇部に入っているという人も結構いらっしゃって、そういう人で人に知らせたいという人はいます。

室井 それでは、皆さんにお話を聞きたいと思いますが、時間が限られているので1人3分以内でお願いしてよろしいですか。聞きたいこと、あるいはご意見があれば、ぜひお願いします。では、佐藤先生。京都精華大学の佐藤守弘さんです。

佐藤 ありがとうございます。非常に面白いお話です。場所の問題などにすごく興味がありまして、例えばコスチュームということを考えると、見られる立場であることが、ある程度前提になっていると思うのです。例えば、舞台における仮装というのがそうでしょうし、あるいはバンドをやっている舞台上るといったときには見られることが非常に重要なのに対して、非常に閉鎖的な場所で、見られることが重要ではないのかなと思ったら、先ほどの話でもそうな

のですが、写真に撮られること自体は、やはり重要なのでしょうか。そういう見る・見られるの問題は。

園田 見る・見られるに関して言うと、知っている人に見られたり、仲間内、要はコスプレを理解して受容している人たちに褒められるのは、みんなすごく好きです。知らない人やアンチの人に見られるのは、嫌がるといったところがあります。写真に関しては、自撮りを含めて人に撮られるのが好きな人と、ひたすら自分たちの集まりだけで撮っている人がいます。全体的にこうだというよりも、大別されます。

佐藤 ということは、共通の文脈というか、コンテキストというものが、一種の舞台のようなものとして作用しているのでしょうか。例えば、同じファンであるとか、その会場によってとか。

園田 そうですね。少なくともマイノリティーの集団であることは自分たちで認識はしていますので、同じイベント会場で他人の迷惑にならないのであれば、それぞれやればと。ただ、自分が好きなキャラクターにかぶったとか、直接、自分自身の利害の範疇^{はんちゆう}に入ってくると、非常に激しいつづし合いをします。

佐藤 僕は京都なので、うちの大学が運営しているマンガミュージアムを時々見るのですが、多分、マンガミュージアムの校庭でやっているコスプレイベントというのは、その中でセグメント化されているということなのでしょう。いろいろなコスプレがある中で、それ同士はつづし合いと言われましたが、コスプレ全体のコンテキストのようなものはないのですか。

園田 全体のコンテキストはないですね。パソコンのインターネットに例えてもらえれば分かるのですが、コスプレで実際何をするかというのは、その人、またはそのグループ次第なのです。極端に言うと、男性の場合はコスプレが大嫌いでやっている人もいます。

佐藤 どういうことですか。

園田 女性としゃべれるからです。女性の世界であるので、実際に友人というか、レイヤーの知り合いは、キャバクラバー代わりにコスプレをしている人がいます。

佐藤 あまり想定もしなかった答えでした。どうもありがとうございました。

室井 ありがとうございます。次の方、どうぞ。時間がないので、どんどん遠慮せずに手を挙げてください。はい、立命館大学の吉田寛さんです。

吉田 吉田です。興味深いお話でした。先ほどの新聞女さんとの違いに関心を覚えて質問させていただくのですが、あくまでも二次創作であることがいかに重要かということをお伺いしたいのです。新聞女さんのようなオリジナルなパフォーマンスと、形の上では、あとは実際の技術の上ではすごく似ていても、やはりコンテキストというものが重要であったり、既に他人に認められていて、みんなが知っているということが重要なのではないかと想像します。その二次創作であるということがやはりすごく前提となっていて、そこからオリジナルな表現にいく人はいないのか。それとも、オリジナルな表現にいく人がいるのか。そのあたりを教えていただけますでしょうか。

園田 すみません、数字的なものは出せないのですが、ごく少数、オリジナルの方にいく人はいます。

まず、二次創作であることが重要な理由は二つあると思います。一つは仕様の関係で、言葉、コミュニケーションが取りやすいというところ、同じ価値観ですね。それが一つです。もう一つは、かなりのめってやっている人の中には、キャラクターの生い立ち、または環境、ストーリーの中に自分を重ねている人がいて、オリジナルになってしまうとそれができません。重ねる場合は基本的に二つあって、一つは自分自身がそのキャラクターに非常に強い共感性を持つ。携帯小説などもそうかもしれません。もう一つは「自分はこんなはずではなかった。こうなりたかった」。大きく分けるとその二つのパターンがあると思います。ですので、二次創作でないとなかなか成り立ちにくいところはあると思います。

室井 はい。今の話は私もよく分かりますね。

ドーラーが分からなかったのですが、ドーラー、着ぐるみの人たちというのは、また別の動機を持っているのですか。

園田 僕はコスプレの中に入れてしまいますが、日本の中ではあれをコスプレというべきか、いうべきではないか

という論議をしている方も結構いらっしゃいます。

国内で有名なグループがあるのですが、彼らは本当に、ある意味マイノリティーの中のマイノリティーというところも自認していますし、彼らは一昔前だと、先ほども言いましたが「セーラームーン」、今だと「プリキュア」です。要は幼児が喜ぶようなキャラクターに扮することが多いのですが、非常に著作権を恐れています。そういう意味では露出をしたくないのです。ですので、彼らの中で誰がリーダーになるかという、あれは作り込むので、作り込みの一番上手な人が大体リーダーになっていくのですが、独特の世界をまた形成しています。

室井 着ぐるみはマイナーの中のさらにマイナーなのですね。なるほど。

はい。次、どうぞ。遠慮されずに、どうぞ。簡単に自己紹介していただければ。

大森 愛知県で「ぽぶかる」という活動で、萌えキャラクターなどを通して一般市民の皆さんにポップカルチャーをご紹介したり、ポップカルチャーをコミュニケーションツールとして扱って、世代のギャップを超えるコスプレだったり、コスプレに限らないのですけれども、ポップカルチャーを利用したイベントを開催しています、大森と申します。

コスプレは新しい個人表現の文化として浸透していく可能性がもちろんあると思うのですが、その主体が二次創作であるということで、もちろん何度も言われているように著作権の問題があって、版權者の訴えで壊滅する可能性を常にはらんでいるのではないですか。その問題を解決するような活動を行っているようなところはあるのでしょうか。

園田 ビジネスに絡めて、版權を全部、自分のところが扱いたいとチャレンジした人たちはいますし、それを考えている人たちはいます。なぜかという、利権だからです。

だけど、利権となれば、大手も含めて黙っていないので、やはり取りまとめるはできない状況です。ここに関しては「マンガ産業の発展を考える会」という勉強会が、衆議院議員会館で2年前にあって、僕はオブザーバーで参加しました。やはり著作権に関する話は出ましたが、あまり強化し過ぎると市場が壊れてしまうし、対象者が壊れてしまうといった中で、メーカー側もなかなか動けないところがあるし、最高裁までやってみないことには。訴えたらまず最高裁までいくと思います。判例がないということが一つと、もう一つは二次創作、要は「仮面ライダー」などのコスプレを

したらもう一発アウトですが、もともと平面のものを三次元に起こして表現するということを個人でやったら、果たして著作権侵害になるのかといったところは、みんなグレーだなと思いながらやっている感じです。

大森 ありがとうございます。

室井 ありがとうございます。今発言された大森さんは、先ほど名刺をもらったのですが、「文化の妖精ぽぶかる」というキャラクターでブログをされているそうなので、今日のことも何か書いていただけたと思います。

今の話はすごく重要だと思うのですが、開国博のときにお世話になったアサツーディ・ケイの近藤真司さんというディレクターが、今、動画協会というアニメの著作権を持っている出版社やテレビ局が全部入っている協会の事務局長をしていて、アニメフェアなどをやっています。これも何か時代で、たった4年か5年ですが、もう博覧会のブームが去って、どこも博覧会をやらなくなったというか、開国博自体が大こけだったので、アニメのフェアなどをやっています。動画協会というのはまさしくライセンス管理をしているのですが、そこはコスプレを嫌がっています。だから、ビッグサイトでやるアニメフェアでも、コスプレイヤーは今後出さない方針にしようと考えていると話していました。

ただ、それだとやはり集客にも関わるので、限定された形でコスプレイヤーを入れるけれども、僕も何回か行って「あ、そうなんだ」と思ったのですが、ああいふイベントは外からコスプレしてきた人は入れてもらえないのですね。中に更衣室があって、中で着替えて、出るときにはまた全部、コスプレを着替えて出ないと外に出られないというイベントの仕切りをやっています。つまり、彼らは外に出るということを認めることはできないわけです。

園田 僕が高校生のころ、今から25年ぐらい前には家から着てきましたし、その格好で電車に乗っていました。

そうすると、彼らはビジネスモデルをつくったときに困るわけです。マイノリティーの中でルールを自分たちがつくってしまえばいいので、更衣室で着替えて、外には出てはいけないというのをひたすらつぎ込んでいました。それが今、常識になっています。

室井 もう一つは、アニメのコスプレをしている人というのは、先ほど言ったように、少し精神的に社会との親和性

が低いというか、社会とうまくつながれない人が多いのです。園田さんの時代にはアニメは深夜にテレビで見るというのが主流だったと思うのですが、今はみんなネットで見ていると思うのです。こういうことは言うてはいけないのかもしれませんが、僕も大概ネットで見てしまいます。「進撃の巨人」とか、ああいうのはネットでないとまとめて見られないですから。

ネットで見ると違法というか、ブラジルのサイトなどに飛んでいくわけですね。ポルトガル語字幕のようなもので見て、「あの日見た花の名前を僕達はまだ知らない。」や「進撃の巨人」「魔法少女まどか☆マギカ」とか、全部見られてしまうのです。

動画協会はそれを禁止しようとしていて、ディズニーという会社が絶対に許さないの、ディズニーのものは違法サイトでは絶対に見られないのです。そのビジネスモデルを日本も入れようとしているので、今後は見られなくなる可能性があります。そうすると、貧しき者の文化としてのアニメのようなところが、金を払わないと見られなくなるとときに、どうなるのだろうという気がするのです。

一方において、TOKYO MXなどで、1クールでどんどん湯水のようにアニメの新作が出されている状態で、それこそ福祉として国がちょっと著作権料を払ってでも見られるようにするような仕組みがあった方がいいような気がします。ただ、動画協会の人に言っても「いや、先生、そう言いますけれども、なかなか難しいんですよ」と言います。それはそうです。自分たちのもうけをいかにして守ろうかと考える人ばかりがやっているから。クールジャパンもそうですよね。ですので、もし園田さんがこれからも福祉としてのコスプレを考えていくのであれば、そういう視点もないと、全部つぶされてしまうような気がします。

園田 実はロシアなどで、著作権を強化する動きがあります。著作権が強化されると何が起きるかという、日本人ではなく海外の人の場合ですが、日本のアニメを見なくなります。日本のアニメを小さいころから見て、そこで情緒教育ではないですが物の捉え方の影響を受けた人は、考え方が極めて日本的になります。なぜかという、それが価値基準として入ってくるからです。その意味においては、そういったものを発信していくことは大事なことですし、ある程度文化形成をするということであれば、他国のアイデンティティーまで奪ってはいけないわけで、それがイタリアの国会で問題になったこともあります。やはりできるのであれば、助成はしていただけるとありがたいと思います。

国内においては、セルのビジネスモデルが壊れて、また実行委員会形式になってから、作品の回転がものすごく速くなって、消費者の方が全く付いていけないというところもありますので、お金はすごく大事だと思いますし、考えなければいけないのですが、がっちりビジネスの枠にはめてしまうと、すごくしぼんでしまうのではないかと考えています。

室井 はい。それでは、どなたか発言されたい方はいますか。

中野 先ほどの女の子が「文化の妖精ぽぶかる」ちゃんをやっているのですが、その「ぽぶかる」のイベントを行政で4年連続、2010年から緊急雇用事業でさせてもらって、プランニングをしております、今年度も4回目のイベントをやります。大体2万人ぐらい、「ぽぶかる」に集まるようになったので、今、世界コスプレサミットと、このエリアだと「ぽぶかる」というイベントになってきています。その関係もあって、いろいろなプランニングをさせてもらっている中野と申します。よろしくお願いします。

例えば、20万都市とか、5万都市とか、いろいろなところで地域のお祭りがあるのですが、集客をするために何でもかんでもコスプレという状況が、今は非常に多くなっています。先ほど、デリケートなおタクというか、コスプレイヤーの話がありましたが、いろいろなコミュニティがいろいろな金型を持たれていて、ローカルルールが動いているという状況があるのですが、行政の人たちは非常にキャッチーで目立つということがあって、何でもかんでもコスプレをする人を呼んでくれと言うわけですね。そして、先ほど言った二次創作のデリケートな問題や著作権のことなど全く考えずに、行政が乱暴にコスプレのイベントを、コミュニティを使ってくるという状況があります。

それに対してむかつくことも本当にいっぱいあるのですが、でも、知ってもらった方がいいことや、コスプレイヤーに対する偏見をなくした方がいいと思うこともいっぱいありますので、協力できることは協力していこうと思って、私は今、プランニングなどをしているのですが、行政がコスプレを何でも地域のイベントに対して、着ぐるみ、ゆるキャラも何でもかんでもそれにしてしまうという状況について、何か一言、いい形のアドバイスがあれば、参考にさせていただきたいと思うのですが。

園田 僕は川崎大師という町のプランニングに、川崎市に呼ばれて入りました。お金が直接投下されたような話では

ありませんが、僕は入ったときに、自分の立ち位置もありますが、初めから「ビジネスとして地域に環流するものはありません」と言いました。そういった中では、日本は大体、勝ち馬に乗るという傾向があるではないですか。ですので、一步引いて見るというのが大きいし、「人が集められない、お金にならないならちょっとね」と言われるかもしれませんが、自分のコスプレに対する捉え方を明確に打ち出していくというのが一つの形かと思います。

中野 ありがとうございます。もう1個だけ。僕も2010年にこのイベントを愛知県の地域活性事業として組んだのですが、愛知県健康福祉部の社会福祉協議会に、ポップカルチャーは有益ではないかという仮説を立てて動いたところ、非常に多くの福祉関係の人たちが途中から理解を示してきたという事例があります。

コスプレには、その仮面性というか、世界観に対する憧れがあります。70歳以上の高齢者施設、老人ホームの方々が、イベントで何をやりたいかといったときに、ウェディングドレスを着たいと。その世界に対して、おばあちゃんたちがものすごく乙女になったという事例がありますので、その辺をうまく進めていただいて、共鳴できる場所がありましたので、少し勇気が出ました。ありがとうございます。

室井 ありがとうございます。僕が先ほど言った近藤さんという動画協会の人がやっている「アニ玉」という埼玉県のイベントに呼ばれてちょっと見たら、埼玉県が「アニメ県・埼玉」ということで、各市町村がみんなブースを出していました。日本一ゆるキャラが多い県のように、あらゆるところにゆるキャラがいっぱいいて、それからアニメの舞台というところが、完全に行政が中心になっています。これはアニメツーリズム、コンテンツツーリズムというらしいです。本当は今日のゲストにも、そういうことをやっている北海道大学の先生を考えていたのですが。

ただ、どうなるかなと思うのは、もともと観光客などほとんどいなくて、数千人しか来ないところに3万人も来たという話なのです。それを各都市がみんなやりはじめるというのはどうなのか。みんな行政がグッズを作ったりしていますので、結局、お金が掛からずに効果が上がるということで、そういうふうにやらせているのかなという気がするのですが、もう少し大きい目で見たら、本当に日本の観光客がそれで2倍、3倍になるのかといったら、アニメの聖地のようなものはそういうものではないでしょう。ですので、

一過的な現象なのかなとは思っています。

他にありましたらどうぞ。

小林 京都精華大の小林と申します。興味深い発表をありがとうございました。

プロフェッショナルはいないということを挙げていらっしゃいました。すみません、非常に限定的な視点かもしれないのですが、例えばコミックマーケットなどの即売会に行くと、自分の写真をCD-ROMに詰めて売っていらっしゃる、時には非常にセクシャルな写真集などを販売していらっしゃるって、例えば自分の一家で法人化しているようなレイヤーさんもいらっしゃいますよね。そういう方はプロフェッショナルとしては考えていらっしゃるのでしょうか。プロフェッショナルの定義にもよりますが、自分のコスプレ活動で生活資金を稼いでいるという意味では、十分プロフェッショナルになり得ると思うのですが。例えば、R指定の問題など、いろいろあると思いますが、そういうところからコスプレ行為自体の営利化というか、プロフェッショナル化というのは果たして可能なのかどうかと、そういったROMの写真集の現状について、NPOとしてはどう考えていらっしゃるのかという2点をお伺いしてもいいですか。

園田 まず一つ、プロフェッショナルはいないという話ですが、同人活動で収益を上げて、ご飯を食べている人は私も知っています。そういう方がいらっしゃるのを知っています。版權の部分はグレーで、公に黒とは言えないという意味において、ちょっと難しい問題があるのかなと。あくまでもグレーだなとは思っております。

あと、そういった方々に対してNPOとしてどう思っているのかということでは、団体を立てた経緯がありますので、性被害に遭わないように気を付けてくださいというぐらいです。やはり変な人はいますので、メンタルがつぶれているという、それを狙ってやってくる男性がいるのは事実ですし、僕はそういう人と何人も対峙（たいじ）したことがあります。でも、ROMを出して生計を立てられるまでとなれば、専属のカメラマンがいたり、プロデュースしている人がいると思うので、そこはうまくやってくださいという感じでしょうか。

室井 よろしいですか。あと、いらっしゃいませんか。手を挙げている人、大丈夫ですか。

では、ちょうどいいので、まとめに入ります。次、第2部にパリ大学の久保美紀さん、第3部にジュリアン・ブ

ヴァールさんという日本文化に詳しいフランス人が出てくるのですが、ちょっとつなげてみたいと思います。

特にブヴァールさんはフランス人ですが、フランス人で日本文化に詳しい人がどんどん増えてきていますよね。ジャパンエキスポもそうだし、日本人もよく知らないようなプロレスだとか、アイドルに詳しい人がいます。多分、フランスやイタリアでは、土曜日、日曜日に日本のアニメを相当放映していて、子供のころから見ているという人がすごく増えてきているということが大きいと思うのです。

これが、先ほどの話ですが、どんどんブルーレイなどでお金を払わないと見られないとなってくるとどうなるのだろうと。もう少し深く考えると、テレビのマンガやアニメがただで見られるというのは、テレビ、マスコミの時代はそうだったわけですが、これからライセンスビジネスにどんどん移動していくと、こういうカルチャーはどういうふうに変っていくのかということも、少し考えてみたいと思います。

それでは、ちゃんと時間どおりに休憩に移れます。これから休憩して、第2部の準備に入っていきたいと思います。5分間休憩です。どうもありがとうございました（拍手）。



第2セッション：ファッション

座長：吉岡 洋（京都大学教授）

講演：大久保 美紀
（パリ第8大学非常勤講師）

『異装』のモダリティ——充溢する意味、あるいは、ポスト・コスプレのファッション——

吉岡 室井さんとは昔から付き合いがあり、美学会とかいろいろなところを通じて今まで一緒に仕事をしてきたことが多いのですが、今回は科学研究費の基盤研究として認められたポピュラーカルチャーがテーマです。研究会を今までにやったのですが、大きなものとしてはこれが最初の公開研究会ということになります。

第2セッションでは、パリ第8大学の久保美紀さんに講演いただきますが、簡単にご紹介をしますと、彼女は、もともとは私が今教えている京都大学の美学・美術史学というところで学部を終えて、その後、同じ京都大学の別の組織である人間環境学研究科で修士を終えられた後、パリ第8大学のジャン＝ルイ・ボワシエという、その人はメディアアーティストでもあり、メディアアートの研究家でもある人なのですが、そのところで今は博士論文の準備をしながら、同じパリ第8大学の非常勤講師と言っているのか、日本で言えば非常勤講師みたいな形で授業も担当しています。その授業の内容というのは、ネット上の自己表象ということがテーマで、実際に学生たちにいろいろな自分の日記とか作文とか、そういうものを公開させる実演を通じた授業をやっているらしいです。大久保さん自身は、学部的时候には、僕が覚えている限りは、ファッションと身体との関係をテーマにしたもので、その後、ソフィ・カルというフランス人のアーティストの研究をして修士論文を書かれたのですが、その後に関して、そういった身体、ファッション、装うとか、サブカルチャー、ポップカルチャーに非常に関心が高い方で、ブログ活動も非常に盛んです。一つだけ僕にも関係して、入り口近くの机の上に置いてある「有毒女子通信」という、僕が半ば趣味みたいな感じでやっている京都の画廊から出している小さな批評雑誌なのですが、そこにも連載をしていただいています。

今回は、第1セッションは日本のコスプレ文化を巡る話だったのですが、この2では、フランスに5年ぐらい住んで研究している、日本人研究者という立場から、もう少し日本を離れた視点から、『異装』のモダリティ」というお話をいただきます。それでは、よろしくお願いします。

大久保 皆さん、こんにちは、大久保です。今、紹介していただいたのですが、パリ第8大学の方で非常勤講師をしていて、講義の授業では、自己表象に関わることや、日本文化、現代文化のコスプレの話もします。フランスという国は、世界で二番目のマンガ消費国としても有名ですし、ジャパンエキスポなどもあり、すごく関心が高い学生が多いので、そういった点でも、今までにもやはり大学外部で



も講演の機会もありました。そういったことを通して、私自身も日本の外にいながらも日本の経済文化、マンガやアニメやコスプレというカルチャーを考える機会がすごく多かったです。

今日は、『異装』のモダリティー充溢する意味、あるいは、ポスト・コスプレのファッション」というタイトルで話をさせていただきたいのですが、私自身もコスプレには昔から興味があって、いろいろ悩みながら考えてきたのですが、今回は今まで自分がやってきたこと、言ってきたことと、やはりヨーロッパでどのように輸入されて、展開されているかということも考えて、彼らと対話もしながら違うことを考えてみたいという挑戦をしてみました。

(以下、スライド併用)

イントロダクション

ということで、まず私のイントロダクションで、皆さんが持っていらっしゃるパンフレットにも記載されていますが、今日の発表は、これまで多くの日本人、および外国人が研究してきた「コスプレ」という現象を人類の自己表現の手段の一つとして新たに捉え直し、コスプレの行為者（コスプレイヤー）がコスプレを通して一体何を実現して、その行為にどんな意味を与えているのかということ、その問題を再考したいと思います。従って、本発表では、コスプレというのを、今までコスプレのあり方が守ってきたコンテキストである現代文化のポップカルチャーとかクールジャパンという言葉で枠組みされてきたもの、そして、その代名詞であるアニメとかマンガのキャラクターを模倣する、そのコスチュームを着けた集団、特定の人たちがコミケとかイベントに参加することという、（もちろん定義は重要なのですが）、その定義をいったん放棄するというか、そこから解放して、その固有の文脈から切り離されたコスプレが一体何であるのかということを考えてみたいと思います。コスプレは非常に奇異な文化として世界から注目されてきましたが、その重苦しい鎧というか、仮装みたいなものを取り払ったうえで、そこに残るのは一体何であるのかということを考えたいと思います。

私が思うには、その仮装あるいは重苦しい文脈を読んだとき、そこから解き放たれたときに残るものというのは、人類が今まで異なる文明とか文化、国、宗教、社会の中で実践してきたいろいろな自己表象と共通するものであり、すごくシンプルにはなってしまうのですが、〈状況を逸脱した着衣行為〉であると言うことができます。本発表では、私は、このことを「異装」という言葉で一貫して

呼ぶことにします。その異装のモダリティーについて考えること、コスプレという行為の重要な部分を担っている逸脱した着衣行為が、どういう目的でどのように実現されているかを明らかにすることにより、日本的なコスプレが世界でも日本でも蔓延して、希釈されて、変容して、変わっていった全く別のものとして生まれ直してしまう、そういった世界でも、なお楽しく逸脱した着衣行為を繰り返すことのできる「ポスト・コスプレのファッション」を提案したいと思います。

コスプレ研究では今も少し強調したように、なかなかアニメキャラクター、マンガのキャラクター、文化という特殊性に着目し過ぎるような傾向があると思っています。その結果として、コスプレも本当は歴史的な側面があり、他の異装と共通項はあるはずなのですが、それが見えなくなり、異装と他のものとは違う、特殊だということを強調することにばかりに目がいっています。そうなれば研究は当然萎縮して行き止まりを迎えてしまう。やはり、これまでのコスプレ研究は珍しさとか特徴に着目するばかりで、他の仮装といかに違うかを主張する過度の差別化が中心であったように思います。

その一つの証拠として、コスプレが日本国内で特定のコミュニティの中で発展してきたときには、それほど見向きもしないで、見ない振りをしたのに、海外に輸出されるようになって、それが行き着いた土地—海外の輸入先で、伝統的に浸透していた他の仮装—例えば、カーニバルの文化やベネチアの仮装の文化と混ぜられて違うものになってしまったような状況を目の当たりにすると、やはりそのことを好ましいとは思わず、コスプレのコンクールなどのイベントを立ち上げ、コスプレとはこういうものですよという系統をグローバル規模で守ろうとする状況が見られます。

でも、私の考えではその努力は一個一個むなしく、一部の熱血な純血を守ろうとするコスプレイヤーを残して、世界はやがてハイブリッドな異装者たちによって埋め尽くされると考えています。そのプロセスは、ある程度もう進行しています。海外の事情は言うまでもないのですが、日本国内において〈逸脱した着衣行為〉というものは、もはや特別な意味をだんだんと失い、そこに厳しいスローガンや攻撃性、異端者としての自覚というのが必ずしもない、欠如していく、平和でマイルドな行為になっていく、既になっているという現象も見受けられます。そこに見えてくる、ポスト・コスプレのファッションというのを、どういうふうに受け入れて、それを生きることができるのかを考えていきたいと思います。

発表のポイント

ということで、本発表では、こういった問題点を明確にするために、コスプレを異装として解放した上で議論を進めます。まずコスプレのバックグラウンドとして、その分析に関わる映画「下妻物語」を考察します。

それから、これによって異装としてのコスプレを一度位置づけた上で、異装と現実性、非現実性という問題に関して、フィンランド人のアーティストである Pilvi Takala のビデオ作品である「Real Snow White」という作品に言及します。そうして人類の自己表現の一つの手段として、異装というのはどんどん形を変えて繰り返していくのですが、その中でコスプレの特有の意味であったものが、どんどん溢れて蔓延していくことを観察するため、現代のコスプレイヤーの経験や意見、それから一般の人々の仮装の経験を参照したいと思います。

コスプレのバックグラウンド

コスプレのバックグラウンドに関する作品、映画の「下妻物語」をご存知の方はいらっしゃいますか。(会場に質問)ありがとうございます。「下妻物語」は、深田恭子が演じるロリータ少女の桃子ちゃんと、土屋アンナが演じるイチコちゃん、本名は苺ちゃんなのですが、彼女はヤンキーなのでイチコと名乗っています。そういった異形の友情物語です。原作は嶽本野ばらさんの「ヤンキーちゃんとロリータちゃん」で2004年に映画化されました。その後、「Kamikaze Girls」というタイトルで海外で有名になり、現在はいろいろな言語で字幕がつけられ、あるコミュニティーではよく知られている映画です。

映画が出た2004年なのですが、この時代は、ヤンキー文化はおろか、その後の世界をどよめかせた非常に自由奔放な女子高生ブームもそのピークは過ぎ去り落ち着いて、それまでは女子高生の後ろに隠されていたオリジナルな文化現象：個性派ファッション、奇抜さを追求したコスプレやロリータファッションを身にまとう若者の存在に注目が集まるようになりました。

後ほど映画の抜粋を少しずつ見たいと思うのですが、この映画が明らかにする日本社会のサブカルチャーの土壌を確認します。物語の舞台となる下妻ですが、下妻は勿論地理的に東京にアクセス可能なのですが、道のりは非常に遠い。桃子の暮らしている集落の周り一帯は農地で、町の間はロリータの存在は無論、東京の洗練されたファッションには興味などない。安い服の代名詞といえば、大型量販店ジャスコで、ジャスコで購入する激安の衣類を心から信

じ、満足しています。

下妻というのは、こういうダサくて田舎で、おしゃれとは無関係のジャスコとパチンコが支配している地域として描かれます。

(「下妻物語」映画シーン：フランスロココ、下妻集落と住人のレジュメ)

というわけで、まず、桃子ちゃんが憧れて、そこに自分が生きることをイメージしているフランスのロココの世界。

その次に、これが下妻の彼女のイメージです。ということで、いかに下妻のジャスコがすごいかわかります。

彼女の住んでいる下妻という町とは別に、桃子の生まれ故郷である尼崎の文化的背景も映画の中で重要な役割を果たしています。尼崎は兵庫県の中でも(映画によると)独特な色彩を放っています。スナック女である、スナックで働いている桃子の母親とやくざの下っ端の父の出会いの場となり、桃子が高校生になるまで学生生活を送ることになる殺伐とした都会です。後にやくざの父がベルサーチのバッタものを売り始める、そんな商売が大成功を取めます。つまりファッションは大切なのですが、安くないといけない。派手で強烈な格好をしたいけれど、値段をすごく気にしたりする。

尼崎のファッションは桃子の許容範囲を超えていて、彼女は尼崎の人のことを、「ジャージを着て生まれ、ジャージを着て死んでいく」というふうにカリカチュアライズします。(映画シーン：尼崎)

この場面は秀逸です。

これらの二つの町が舞台となります。桃子にとって、二つの町、生まれ育った尼崎と下妻どちらもファッションのド田舎で、ダサさの極みとして描かれます。

それから、もう一人のヒロインであるイチコちゃんは高校でヤンキーデビューして暴走族に所属します。彼女たちの出会いは、桃子がお洋服を買いたいのにいよいよお金がなくなって、父親の作ったベルサーチのバッタものをネットで売ろうとした時のことです。その際「ベルサーチを売ってください」というお手紙を書いてきたのがイチコちゃん、こうして二人は出会います。もちろんヤンキーのイチコはロリータ服というのをものすごくダサイと見なし、刺繍入りの丈の長い暴走族の特攻服を聖なる服だと思っています。

(映画シーン：桃子とイチコの出会い)

イチコちゃんのお手紙です。

対称的な二つのキャラクターで、こういった話です。今

は断続的に見せて申し訳ないのですが面白いのでぜひ見てみてください。

ヤンキー文化

次にヤンキー文化についてお話しします。ヤンキーのファッションは、1970年代後半から80年代に掛けて、学生服を変形して、男子は短ラン・ボンタン、女子はスケパン、引きずるぐらい長いスカートに短めの上着という特徴的なシルエットが典型です。しばしばそのファッションは、暴走族ややくざの影響を受けています。そういう影響の下で発展した文化です。

例えば、80年代の原宿に登場したタケノコ族も、また「下妻物語」の文脈では、恐らく尼崎的、あるいはヤンキー的なファッションの特徴を示しています。縫製の丁寧さというのは二の次でとにかく色が派手。ダンスグループの幾つかは暴走族文化から直接的に影響を受けた名前やスローガンを掲げています。グループの名前の例がこんな感じです。(グループの名前リスト)

彼らの纏うカラフルな「ハーレムスーツ」ですが、このコスチュームは踊るためのコスチューム、つまり本番衣装です。タケノコ族達は、このファッションについて、本番衣装としてもすごく誇らしく思っているのですが、行き帰りのバスや電車の中では普通の服を着ていました。日々纏う服とはあまりにかけ離れており、踊るためにこの衣装に着替えていました。

本論の観点では、タケノコ族のハーレムスーツも異装の一つです。彼らが自分自身を解放して、社会へのアンチテーゼを全力で体现するために、一人の人間を取り囲んでいるいろいろな慣習的な衣服というのを全く別のものと取り換えることが必要だと思います。

異装としてのコスプレ

イチコちゃんの話に戻りますが、同様にヤンキー少女イチコちゃんは、映画の舞台となる2004年(2000年代)に依然としてヤンキーである時点で、流行や常識の外側に出ていることになることに成功しています。映画の中に描かれているように、彼女は厳しい両親の下に育ち、大人しく、控えめで、学校でもいじめられていて、そういった長く続いた経験から自由になるために、今まで着ていた種類の服や髪型、見た目、そういったものを真っさらにして、別のものを纏う必要がありました。

一方、ロリータ少女桃子の方は、ロリータ服というのは、彼女が嫌っている外の世界から隔絶するための境界と理解

できると思います。私は、防護服・鎧という言い方があまり好きではない。なぜなら桃子のケースに至っては、彼女自身は衣服を身につけることによって現実世界と戦おうとは思っておらず、現実世界に身を置きながら、ロココ世界をイメージしながらロココの夢を見続けるということを許してくれる第2の皮膚としてロリータ服を毎日着ています。

私の考えでは、今日コスプレと呼ばれている文化現象、あるいはファッションも、また、こういった異装の目的とその意味の周辺にあるものだと思います。言ってみればタケノコ族のハーレムスーツというのはダンスのための本番衣装で、ヤンキーとかロリータ、あるいはコギャルの制服、ルーズソックスというのは、彼らにとっては一方で日常着と化していてコスプレとは異なるように見えるかもしれません。でも彼らの服は、彼らが毎日着ているからといって、少しも普通でもないし、ありふれてもいません。依然として特別な服だと思います。彼らは特定の衣装があらかじめ規定してくる意味というのを担うことによって、それを引き受けて、受肉し、演じているということが言えると思います。

コスプレとは、特別な格好をして、それが主体に期待する役割を演じることによって、現実生活の文脈を激しく逸脱するための異装であると言えます。

異装—その現実性、非現実性

さて、二つ目の項目に入りたいのですが、ここでは〈コスプレの現実性、非現実性〉という問題について考えたいと思います。

コスプレを一つの異装と解剖してみました。そうすると、いろいろなことが見えてきます。コスプレは、①コスチュームを纏うこと、②役割の演じることの二つの要素で成り立っています。つまりコスプレというのは、キャラクターを新たに創造するのではなく、基本的には既存のキャラクターをまねる。見た目だけではなくて、キャラクターが持っている身ぶりとか性格、話し方などなど、あらゆる点で模倣を図ります。例えば、コスプレフェスタというコスプレイヤーのためのイベントがあります。これは1997年から毎年、東京ドームで行われています。他にも色々なイベントがあり、撮影や振る舞いについてのルールが詳細に決められています。

ここで最も重要なことは、コスプレイヤーはキャラクターを演じるのですが、キャラクターを演じるコスプレイヤーが外面的だけではなく、外面的と内面的なアトリビューションの特徴を尊重することです。ここに異装としてのコスプレ

が担う、もう一つの意味というのが明らかになります。一つ目は何だったかという、状況を逸脱した衣服を着ることによって自分のアイデンティティーや特徴、アトリビューションから逃れることでした。それに加え、二つ目として、空っぽになった自分の中に新たにキャラクターのアトリビューションをあてがうことが加わります。異装において私たちは、演じるべき対象が既に与えられていて、ゲームのルールに従って新たなオブリゲーションを遂行します。

Pilvi Takala, Real Snow White

つまり異装に私たちが求めているのは、逆説的にも自由になることではなくて、新たなルールで支配されるということです。でも実は、このルールは、異装の前提的な意味であるにもかかわらず、究極まで追求されるとゲーム自体を壊してしまい、ゲームのルールに反するようなことが起こります。

そのことを観察するために、Pilvi Takalaというアーティストの作品を見てみたいと思います。突然ですが、命題は以下です。

命題：超本格的な白雪姫コスプレをした若い大人の女性は、ユーロディズニーに入園できるか？

「Real Snow White」というのは、白雪姫のコスチュームを着てディズニランドを訪れるアーティストのパフォーマンスです。アーティストは1981年生まれで、このパフォーマンス当時は27歳の女性です。入場するため他のお客さんと一緒に並んでいるところに係員がやって来て、「白雪姫の本格的なコスチュームをまとったままでは、他のお客さんがホンモノの白雪姫と見間違っって混乱してしまうので、入場できない」と言うのです。すると彼女は、様々なお姫様コスチュームを着ているまわりの少女たちを指して、「子どもたちは着ているじゃない、どうして」と言って訴えます。係員が苦戦しているうちに群衆に取り囲まれ、写真を撮られ、サインに応じたりします。作品の一部を見てみましょう。

(ビデオ上映)

このようにして係員が来て怒り始めます。自分の他にもいろいろなコスプレを着ている子どもがいるので、「どうして大人は駄目なのか」と彼女は主張するのですが、結局は、もう一人の、もっと強そうな係員の人々が来て、遂にはトイレに連行され、脱ぐことになってしまいます。やはりこの衣装を着たままでは入園できなかったというのがこのパフォーマンスの結末です。

この作品から明らかになることは、コスプレイヤーはホンモノに似ていなければいけないし、ホンモノのように振る舞わなければいけないのですが、ホンモノと見間違われてはいけないというルールの存在です。

異装／仮装が成立するのに最も重要なのは、コスプレイヤーはそっくりマンガやアニメの世界に入るということではなく、あくまでも現実に存在し続けなければいけません。現実の側に立ち続けるべきです。実は、これは矛盾したルールなのですが、この点でアーティストのようにホンモノ疑惑を掛けられる、Pilvi Takalaのやり方よりもコスプレイヤーたちの選択というのは正しいと言えます。コスプレイヤーの模倣対象となるマンガやアニメは元より異次元なので、つまり私たちが模倣できるホンモノは始めから存在しないということが言えるからです。

Catherine B y, Blanche Neige

もう一つCatherine B yの「Blanche Neige」というパフォーマンスがあります。このアーティストも白雪姫の仮装をテーマにパフォーマンスをしているのですが、少し違いがあります。世界中のたくさんの白雪姫がおり、皆白雪姫のコスチュームをまとっているのですが、アーティストは勝手に自分たちらしく振る舞いなさいという指示を受けており、所謂白雪姫らしく演じることを求められないのです。

違うのは、空っぽになった自分の中に新しいキャラクターの、別のキャラクターのアトリビューションをあてがうことは書き換えられている点です。パフォーマンスに与えられた選択肢は、彼女ら自身が思考して、創造しながら異装を実践して、キャラクターの中に実は別のものというよりも、自分のアイデンティティーを注入しながら、はっきりとその場所で演じるということを強いられます。

コスプレ、意味の充溢

コスプレと意味の充溢について話をします。コスプレというのは、異装の一つで①状況を逸脱した衣服を着て、自分のアトリビューションから逃れること、それから、②そこに別のものを入れることという二つをここまでの考察でお話させていただきました。ここからは、それを踏まえた上で、日本という国、あるいは外国の社会の中で、アート作品としてではなく、一般の人々によって仮装や異装というものが、どのように実践されてきたかを見てみたいと思います。

一つ目に子どもの記念写真です。子どもの記念写真には、

コスプレ写真の一種と見るができるようなものが時々あります。写真家のNorbert Ghisolandが見せてくれる写真は、第二次世界大戦中に彼のフォトスタジオで撮られた子どもたちの記念写真なのですが、記念写真なので非日常的で非現実的な衣装を着させられて子どもたちはカメラの前に立っています。下手したらお母さんに怒られたりするのですごく緊張した面持ちで立っていて、それが非常に滑稽な、あるいは不気味な印象を与えるわけです。この子に至っては、結構、大きいのに奇異な格好をさせられて表情がこわばっています。

こういった記念写真は、もちろん昔からスタジオで撮られて続けており、もちろん家庭で簡単に写真ができるようになった今日もたくさんの親がスタジオに足を運んで子どものかわいい写真を撮っていますが、やはりかしこまった真面目なスタイルに飽き飽きしてきて斬新な方法を考えたり、違うやり方で思い出を残したりするときに、今でしたらヴァリエーションも豊富なヒーローとかお姫様、アイドルとかキャラクターに扮して写真を実際に撮っています。

この子どもは実は男の子なのですが、親がいたずらで、こういうこともさせています。

(女装や果物に扮した滑稽な写真)

パノプリ

それから、もう一つの例はパノプリが実現するお姫様ごっこ、王子様ごっこです。何でもなれるという衣装の、普通に商業的に生産されている衣装でパノプリというのがあって、フランスの子どもたちのクリスマスでも、誕生日プレゼントでも、いろいろな場面で簡単に入手することができます。パノプリというのは多くの子どもたちが経験したことがあって、このイメージにあるように、ありとあらゆるものになることができます。こういったように子どもたちの仮装とか行事は伝統的に小さいときから経験として実践されてきたというのが、海外の異装の経験の背景として着目できるのではないかと思います。

一方で日本では、仮装文化とか、行事というのは、なかなか存在してこず、例えば、学芸発表会とか習い事の発表会とか、そういった数少ない機会でも異装を経験していたという違いがあることが着目できます。

ハロウィン

それから他の仮装の機会の一例としてハロウィンがあります。もちろんハロウィンは宗教的行事ですが、近年本来

の文脈を離れて商業的、イベント的になっていて、日本では、2000年時点ではほとんどハロウィンイベントをやっている人はいなかったのに、2000年代にグローバル化が進みました。背景として、プリント倶楽部や写メールを介して、自分のイメージをどんどんインターネットに上げたり、交換することになっていった世代が写真をどんどん出すようになっていったことや、インターネットの普及も関係しています。こういったことで個人の本当に一般の人たちが自分の個人的な衣装の写真とかイベントの写真とかビデオを発表する場所が与えられてきたことは大きい要因になっていて、こういった仮装が蔓延しているということが言えます。

もちろん職業として纏われるコスプレもたくさんあって、その職業自体も人数自体も増えていますから、コスプレ経験自体が多くの人に共有されるものになっているということも言えるでしょう。

フランスのコスプレイヤーの視線とその分析

最後にフランスでミーティングを行ったので、そのことを報告したいのですが、面白かったのは、パリにも500人ぐらいの熱心なコスプレイヤーのコミュニティがあるのですが、その中でもさらに斬新に活動してきた12歳ぐらいからずっとコスプレをやってきたPichuというコスプレイヤーが来ていろいろお話をしてくれたり、もっと統計的に調査をしている博士課程の学生さんと、コスプレを主題に調査を行っている方なども来てくれたことです。

Pichu

(写真を見て。学生が自分の衣装を披露している。)

この辺は若いコスプレイヤーの方たちです。これが素のときのコスプレイヤー Pichu です。後で写真を少しお見せします。

コスプレイヤーのPichuというのはこの子ですが、最近、この子が世界的に爆発的に有名になったのは初音ミクのコスプレをやったからです。色々議論を引き起こしていて、Pichuは2009年か2008年にFacebookのファンページとかを作ったのですが、コスプレイヤーは、アーティストであるかどうかという議論が実際に結構あり、メディア露出をどうするかという問題がいろいろあるので、ページ作成時は、そのことに対して反論する人も結構多くて、なかなか難しいところだったのです。例えばこういったビデオPV作品を作っています。

(ビデオ上映)

こういった感じで、もちろんこれだけではなくて、ものすごい数のPVとか写真もそうですが、先ほど動画の話が出ましたが、彼女などは、完全に寸劇的なプチフィルムをたくさん撮ってネットに流す活動を行っています。

フランスではコスプレイヤーではなくても、先ほどパノプリの話も出ましたが、カーニバルの仮装行列に参加した経験だったり、パーティーで仮装をしたりという経験があります。あるいは、やはり元より多民族国家で民族も混ざっていますし、目の色とか肌の色とか体格の違い、あとは人々の服装に対しても一定の多様性が認められ、そのことに寛容です。

こういった理由から、言ってみればコスプレの実践のために越えるべき壁というか、その先にある疎外感とか、社会を逸脱するような意味というのは、日本人のコスプレイヤーが経験してきたそれよりも穏やかなものであると言うことができると思います。

また、彼らはしばしば日本アニメオタクだったり、ゲームの消費者だったりするのですが、でも私の分析と私の考えからすれば、〈単なるファンであること〉と〈コスプレイヤーであること〉という二つの間には必然的な結びつきは全くありません。彼らにとってのコスプレの意味というのは、社会関係の構築とか自己表現をしたいという欲求を満足することや、そして、それが適切に評価された結果としてフィードバックを受けること、というコミュニケーションだと思っています。

実は、彼らは、〈日本人にとってのコスプレ〉と〈海外で受容されたコスプレ〉というのが違うということ、異なる形で展開していることに対しても意識的ですし、その事実を受け入れています。しかし同時に、アメリカで先に出来上がっていたSFの真似事をする仮装は、彼らにとってはコスプレではない。あくまでも80年代に日本が育んできた文化であるコスプレと、もう一つ、今であれば初音ミクの話をしたので、ボーカロイドが持っている仮想的世界の具体化を一つの目的とする仮装的行為をコスプレと認識し定義しています。ですが同時に、その他のコスプレ以外の自己表象の手段とも代替、取り換え可能なものであって、今、言いました仮想的な世界観から派出した二次創作に関しても寛容な態度を持っています。

Pichuも、ヴァーチャルな存在のボーカロイド、初音ミクのコスプレ、リアルなアイドルの模倣の双方を行っています。彼女はきゃりーぱみゅぱみゅのコスプレも熱心に行っていて、その二つの模倣について最後に付け加えたいです。

なぜならその二つはPichuの創作で重要な部分を占めています。これらは、マンガやアニメコスプレと、その二つのコスプレというのは少し違う異質なものとして捉えるべきではないかと私は考えています。初音ミクというのは、ご存じのようにボーカロイドですからリアルなキャラクターをあてがわれていて、もともと複製可能だし、変化自在という特徴があります。きゃりーぱみゅぱみゅは一方で読者モデルで、歌手でもあり、実在する一人の女性です。こういう本来、コスプレの定義からすると亜流であるようなコスプレというもののにめり込む意味は一体何なのかというのを、結論のところで考えたいです。

結論—ボスコス論

私の結論としてまとめさせていただきたいと思います。かつては強烈な意味を持っていた逸脱すること、それから自分を解放する夢を担ってきたコスプレというのは、今日では過剰な自己再生のサイクルの中で既に多くの人の夢をかなえて、幸せをもたらして、救いの手を差し伸べながら、同時にその意味が限りなく無意味に近づくまでに、無意味ではないのですが希釈され続けていると言えると思います。現在、さまざまな異装というものに慣れて、その習慣を何回も体験しながら育った新しい世代の人たちは、恐らく次世代の人たちにもこういった経験をもたらしていくでしょうし、続いていくと思います。ということで、強烈な逸脱ではなくて、穏やかな逸脱と言いますか、そういったものは、もちろん楽しいものですから続けられていくと思います。

こういうふうにしてコスプレというのはどんどん蔓延していくでしょうし、その二つの意味というのを満たして、あふれていって、どんどん薄くなっていくようなこともあると思います。でも、もちろん全然、無意味になるということではなくて、空虚になるわけでも、無駄になるわけでもなく、依然と楽しく続いていくと思います。閉塞的なこ^{へいそく}だわりというのを忘却した後、異装というのはそれでも世界にずっとあると思います。

それでポスト・コスプレの異装というのは、つまりコスプレが終わるということなのですが、コスプレを定義していた特殊性やその意味が消えていって、だんだん異種混合の文化の所有、所産というふうになります。そのことは例えば、悲しみを喚起することでもなくて、クールジャパンという単語がありますが、クールジャパンの魔法というもののから、夢から私たちを目覚めさせてくれるものになるのではないかと考えています。

ポスト・コスプレの異装というのは、つまり宗教的な意味を担わされた世界の伝統的な仮装や、既存のパーソナリティを模倣するような仮装とも完全に異なると思います。どうしてかという、私たちが異装を通じて言葉を交わすべき対象というのは、世界の外に、例えば、神様とかではなくて、われわれの属する世界の中にいると言えます。逸脱した異装というのは、自分の存在の意味を既存のパーソナリティに置き換えてくれる、楽にしてくれるというふうにすることを実現しないのですが、異装者自身が新たなキャラクターとして再生することを可能にしたいと思います。

もう一度、二つのフランスのコスプレイヤーの創作の行為を思い出してみたいのですが、彼女が模倣している初音ミクときゃりーぱみゅぱみゅは、とくに本来的なコスプレを意味として、定義としては逸脱しています。演じながら自分自身を請け負っているし、異装という一つのファッションをまとうって、でも、やはり彼女自身が堂々と立っているということが言えると思います。コスプレというのは、Pilviのところでも話しましたが、永遠に偽物です。偽物として現実でまとうことを引き受けるし、そういった意味でコスプレが終わった後、減じた後の異装としてのポスト・コスプレのファッションというのは、こういうふうにやって見せるように、恐れずに、それでもまとい続けて世界に^{たいじ}対峙していくことと言いたいことができると思います。ということで長くなってすみませんでした。

吉岡 ありがとうございます（拍手）。いろいろな話題が出てきて盛りだくさんだったのですが、少し時間が押しているので、いろいろとコメントしたいことがあるのですが、まず僕は1点だけ申し上げて、すぐ会場の方にお送りしたいと思います。

先ほどの園田さんのコスプレの話から考えると、これはコスプレではないと一蹴することは簡単だと思うのです。だけれど、あえて大久保さんが、これを異装という文脈に開いていこうという意図が僕自身には非常によく分かります。それはどういうことかという、僕は文化庁のメディア芸術コンベンションという国際会議の座長を3年間やってきて、非常にクールジャパンということにも関係が深いものであって、オタク文化を文化庁という国の機関が議論の場を設けてくれるということなのですが、そこでも海外ではどうなのだというのに、彼女にパリ第8大学での学生さんたちにオタク文化はどうよみたいなことを授業でやってもらったところ、好きなのだけれど、要するに、オタクは開かなければいけないという言い方、開かれたオタ

クの時代なのだという、開かれたオタクとは語義矛盾ではないかと思うのですが、今日の話もバラレルというか、それに近いところがあって、コスプレというのは、先ほどの園田さんのご講演でもあったように、現実には定義すれば非常に日本の文脈に根ざしたものであって、オリジナルがあって、しかも、あまり本来は取り上げてほしくないという気持ちも多いと。それを産業とか行政によってコスプレイヤーの人たち自身にとってはあまり好ましくないような形で話題にされたり、有名になったりする、有名になって認められ、社会的に認知されるということは、ある意味、うれしいというか、やりやすいことでもあるけれども、同時に、あまりにも勝手に認知され、勝手に解釈されて使われるということは好ましくないという事例もあると思うのです。

こういう今日のような会議を開いていること自体も、言ってみれば、そのようにしてある種コスプレの文化が善かれ悪しかれ社会的に認知され、テレビやジャーナリズムで報道されて、こういう科学研究費という基盤研究費というのが通ったということ自体もすごいことですが、その結果だと思うのです。だから開かれたいけれども、あまり開かれないということがあって、そこに一つフランスの事例を紹介していただいて、異装の中に開いていくということは、ある意味、乱暴かもしれないけれども面白いことだと僕は思います。だから、今回の2回目のレクチャーとしてこの話をさせていただいて良かったと思います。

一つだけ聞きたいのは、先ほどの園田さんのお話と突き合わせて考えると、もちろん全員がそうであると誤解されては困るとおっしゃいましたが、やはり現実問題としてかなりの人が社会的な不適応という問題を抱え込んでいると。だから、そういうことが認められているからこそ、それを福祉という枠組みで法人化することが有効であるという文脈が日本にはあると思うのです。今のフランスのコスプレイヤーを見るとどうなのか、到底、社会的に不適合していないように見えます。

大久保 非常に楽しそうです。それでフランスにもいろいろなタイプのコスプレイヤーがいて、日本でも今はコスプレはメジャーなので純粋に楽しみでやっている、明るいコスプレイヤーもいると思うのです。フランスにもそれはいて、でもフランスにも紹介したPichuという子などは12歳からほとんど、例えば、日本だったら不良になるか、コスプレイヤーになるかみたいな、完全にお友達もいないし、親ともしゃべれないし、関係もすごく悪くて、それでもしゃべるのも全然苦手ということで、そのイベントに行って友

達をつくっていくみたいなことを通して彼女はそれをやり始めたのだということを語ってくれたのです。そういう彼女の話を聞いて、ああ、やはり可能性があるな、と思ったのは、彼女はそれで大人になったという話をしてくれました。自分はすごく問題があって、今はこうやってネットに上げているが始めはそれもすごく摩擦があって、本当はコスプレのコミュニティの内部でも、そんなことはアーティストではないのだからやめた方がいいという人もいたりする。メジャーになるのが目的ではないですが、そうすることによっていろいろな交流ができたり、日本に来ることができて、コスプレサミットにも名古屋にも来ることができ、そういった経験ができたというのです。いろいろなタイプがいるのですが、そういったふうに大人になる、思春期の若い子たちの経験として確かに救いになっているという側面はあると思います。

吉岡 ありがとうございます。続いては、あと25分ぐらい、自由な時間が残っていますので、いかがでしょうか。どなたでも。はい、お願いします。では先ほどの、園田さん。

園田 ご講演ありがとうございました。皆さんが質問をしやすいうちというところでトップバッターで質問をさせていただきたいのですが、僕は今お話を聞いていて、そのとおりだと思いますし、そのとおりとは何かというと、コスプレがコスプレのままという形ではなくて、われわれは広義で仮装の部分まで広げなくてはいけないだろうという視点には立っておりまして、また海外の部分も多少は調べているところではありましたが、なかなか生の声を聞けるところはなかったのですが、異装というものの関しては、なるほどと思いました。実は中の側は、業界的にはコスプレというのはもう賞味期限であるというのが2009年のときに話が出ていて、2～3年以内に必ず終わると言われていたのですが、延命したのは、実は震災です。地震でコスプレが延命されたみたいな形があって、実際、過剰な自己再生産で無意味に近づいているというのは、今は日本のレイヤーさんはすごく起きているのです。

お聞きしたいのが、海外で無意味に自己再生産が、日本のレイヤーさんはかなりその部分が今はきつくなってきた、きつくなるから関係性も悪くなってやめてしまう人も結構いるのですが、海外だと、そのあたりのレイヤーさんはどうなのですか、要は、やめるタイミングとか、そういった過剰な自己再生産があるが故に限界を来してやめるというところは結構あるのですか。

大久保 コミュニティーも幾つかあると聞いているので、声を聞けたところしか分からないのが実際なのですが、やはり日本のケースと比較すると明るいコスプレイヤーが割合多いのは事実かと思います。純粋に、絵を描いたり、踊ったりというのでいろいろな趣味があるのと同じように、私はコスプレが趣味です、私はここで友達関係をつくってやっていますという方が多いのも事実なので、人間関係で行き詰まっていうのも、多分、割合の問題だと思うのですが、そこまで苦しそうな言葉が聞けたかという、今のところは聞いていません。

園田 もう1点だけ、これはCureを運営しているライブドアのことなのですが、コスプレが寿命があるといったところでは、要は、僕は広げる定義の方にいったのですが、業界で食べている人たちは定義を狭くしようといって、コスプレが陳腐化するからキャラコスという言葉を作語にして広めようとしたところが実際問題あるのですが、今は異装と呼ぶという話があったのですが、フランスでは狭くしていくというよりも、定義を広くしていこうという方の動きの方が強いと捉えてもよろしいでしょうか。

大久保 フランスでは、定義自体を語る人がやっと現れてきて、博士課程のそのことを勉強している、そのことを理論化していこうという動きはごく新しい動きで、研究が実際に理論的な面がなされているかということ、結構、難しいところがあります。今までジャパンエキスポというのも、拡大に拡大を続けて、20万人超えの入場者数を誇っているのですが、やはりふたを開けてみると日本の研究者が訪れているというのではなくて、日本文化の消費者がマンガを買うためとか、コスチュームを買うためにという表面的な受容の仕方というのが割合としては多いのです。ですから、そこまでの議論が起こっているかということ、日本に比べるとシビアではないように感じているのですが、まだ研究しきれないところがあります。

園田 ありがとうございます。

吉岡 ありがとうございます。他にいかがでしょうか。

小島 大阪で広告製作を行いながら、先ほど紹介に上がった西沢みゆきさんとよく昔やっていた、現代アーティストとして活動しています小島と申します。アーティストのときはハモニズムでやっていたのですが、もともと僕がやっ

ていたのは、ギターの先に刷毛を付けて弾きながら絵を描くというパフォーマンスをやっていて、少し変わったパフォーマンスだったのでいろいろなイベントに呼ばれて、その中でサブカルチャーというイベントに呼んでいただいて、出て、コスプレイヤーさんがいて、彼女たちがそこで言っていたのが、「私たちもコスプレを芸術にしたいのです」と。僕から見た視点では、そのときやっていたコスプレというのはすごくエンターテインメント性があふれていて、舞台上でパフォーマンスがあって、すごく華やかなもので、あえてアートにしたいというのを感じたのですが、それから何年後に一緒に何かやろうという機会が開けました。

その時点で、サブカルチャーのことを僕はあまり知らなかったもので、やはり権利の問題とかが出てきますので、作品とした場合、コスプレという定義は何なのかと聞きますと、僕の思っていた返答の中では、キャラクターを演じるという、よくある感じなのかと思っていたのですが、その子たちの答えは、「その作品を作った作者に対するリスペクトと私たちは表現しているのです」と意外な答えが返ってきて、それだったら物語自体は自分たちで作ってみようというので、権利問題を解消するためもありますが、物語、キャラクター自体を自分たちで作って、それを表現する。表現する時点でも写真として表現するのではなく、その子たち自身を作品としてその場において、それを観客が見にくるという形で、表に出して表現しました。その時点で、その表現を考えると、ここにある永遠の偽物というコスプレとはまた違った価値が生み出せたかと思うのですが、そういうものに対してはどう思われますか。

大久保 コスプレでキャラクターをまねることによって、自分が好きなキャラクターへの思いや、自分が好きな作者のマンガ家の方に対してリスペクトを表すというコメントは、確かにミーティングの際にも得られました。でも、その先にもう少し議論を進めていくと、それは先ほどのコミュニケーションの敷居が下がるという話とも関係があるのですが、その格好をしていることによって、このキャラクターを好きなのだよねとか、このマンガが好きなのだよねということで、そのコスチュームを着ていた際に、そこから人間関係がすごく開けていくのが楽しくて、そこで結びつきができるのが楽しいのだというコメントに彼女たちはすごく同感していました。もちろん、その尊敬とか大好きなマンガについての思いはあるとは思いますが、重要なのは社会関係を築いていくことなのかと私の方では理解しました。

吉岡 では室井さん。

室井 関連して少し。小島さん、ネットで作品を見せるという…。

大久保 つながっていますか。

室井 実は、先ほど小島さんの作品を見せていただいて非常に面白かったので、それを見せてほしいと思っているのです。

その準備をしている間に少ししゃべりますと、先ほどの園田さんの議論ですが、疑似創作というか、キャラクターに対してのリスペクトというところのポイントをどう考えるかと、例えば、先ほどのPichuという子は初音ミクをやっていますが、初音ミクは存在しないわけです。もともと髪の毛が青いとか、ネギを持っているとか、どんどんニコ動みたいなもので育てられてきたキャラクターです。そのキャラクターを育てるみたいなものがコスプレであるとする、大久保さんが言った異装とかYouTubeの動画というのは、現代美術の世界ではシンディ・シャーマンとか森村泰昌さんみたいな、写真ですが、映画のキャラクターやそういうものに自分になって、作品として出す人もいる、それから森万里子さんという人もそうです。それから最近では、これはYouTubeの動画ですが、スプツニ子さんという非常に背が高いモデルみたいなアーティストが動画に自分がコスチュームを着て出演しているとか、アートの文脈での異装というものと、コスプレというキャラクターに依存するとか、キャラクターに対してみんなが向き合っているというところが、すごく違うのかと思ったのです。

小島さんの作品を見せてもらったのがアートなのかと思ったのですが、でも説明だと、コスプレイヤーの人がそこに参加しているというので、それをせっかくなので画像を見せてもらいながら、小島さんに今の話を広げてほしいと思ったのです。

吉岡 僕も今、室井さんが指摘したことを考えていたのですが、恐らく小島さんは、それほど、今の室井さんが言った部分では、アートなのか、サブカルチャーなのか、そういうものなのかというのは、あまり境界を意識しないでやっています。

小島 その時点でのお客さんの客層というのが、前年から比べて、すごく対象が一般の方が多かったというのが、そ

ういう意味でアートである必要もコスプレである必要もなく、エンターテインメント性があればそこでいいと思ったので、その点で、どちらも主張しなく、意図的にしました。表現的にすごくきれいで、かわいくて、面白く、その方々がかみくだいた時点で、これがアートなのだ、コスプレなのだという、そういう段取りでいいのだと思いました。

室井 僕も先ほど初めて見せていただいたので、出ないですか。

もったいないので、あれですが、そういうものがあると思うのです。シンディ・シャーマンや森村泰昌さんもそうですし、それから先ほど少し話題にした、西沢さんは、次のブレイクのときにやってくれると思うのですが、新聞女のパフォーマンスもそうですが、アートとかコスチュームを使って何か表現をするというものと、いわゆる、ここで問題にしているようなコスプレ、ポップカルチャーと非常につながりが強いものとの違いというか、大久保さんの発表は、そういうアニメのキャラを使うみたいなどころからもっと違うところに出て行ってもいいのではないかというけれど、逆に園田さんの話にもあったように、キャラクターを通して自己実現をするみたいなどころもコスプレにはかなり色強くあると思うのです。

吉岡 出て行く出て行き先が必ずしも、いわゆるアート以外もあり得るだろうということですね。出ました。少し説明してもらえますか。

小島 これがコスプレをアートにするというのを始めて2年目の作品なのですが、1年目はコスプレイヤーがそこにいただけだったのですが、2年目に関しては世界観そのものを作りあげるという形で、照明もブルーのものにして、リアルタイムで音楽が変わってくる。仕掛けとして床に人の足音を水の音に変えるシステムを置いていたり、空間自体は水がぼたぼた落ちる、水面の模様を空間に反射させるという中に、このコスプレイヤーの人魚、宇宙の人魚という体で作ったのです。2年目の試みとしては、1年目は完全に止まってドールパフォーマンスだったのですが、2年目は名前を呼ぶとそちらを向く、お客さんは人形なのか人間なのかロボットなのか、何か分からないというのがあって、なおかつ、そのどれでもすごいという、人間だとしてもすごい、ロボットだとしてもすごい、人形でもすごい、お客さんの感覚によって見方が変わる、そういう方法の、コスプレのまた別の価値観を見いだすことができました。いろ

いろなものを作っています。

室井 これは何かを参照してですか。

小島 完全にオリジナルです。

吉岡 これは完全にオリジナルですか。

小島 テーマをあてがってないですが、宇宙から地球にやってきた宇宙の人形。

吉岡 その設定もオリジナルですか。何かの作品…。

小島 そうです。完全に自分たちで作りあげました。

吉岡 分かりました。ありがとうございました。では、いかがでしょう。では佐藤さん。

佐藤 今のとつながる、今はアートの方が出たのですが、先ほど一つ思ったのが、大久保さんの異装という言葉が変換できないということで思い出して、異性装だったら変換できるのですが、異性装の問題で、先ほどのPichuさんの初音ミクを見ていると、ドラッグクイーンとかのリップシンクに通じるところがあって、一つには多分、そういうところでの異性装の問題というのも恐らく隣にあるし、異装の中には含まれるのだろうし、もう一つ思ったのが、「下妻物語」が出てきたけれど、あれはコスプレではなくて、いわゆるトライバルカルチャーですよ。先ほど出てきた、つまりモッズやロッカーズや暴走族やヤンキーと同じように、基本的に常にその格好をしているわけですよ。というのと、やはり一時的なコスプレというものの、さらに対象があるかとか、作者というものがあるコスプレと、ゴスにもロリータにも作者はないですよ。あるいは異性装、バーブラ・ストライサンドとか、ああいうのは恐れないけれど、そういったところは一緒にすることの面白さと危険性は両方あると思うのですが、そのあたりをお願いします。

大久保 一緒にすることの危険性はあると思います。それも佐藤先生がおっしゃった文脈と関連して、やはり私が発表で、コスプレについて言及してきたことは、確かにゴシックロリータなどは毎日着ているので、私はその観点についてもやはり重要だと思ったので、タケノコ族の話では舞台衣装という話をしたのですが、ロリータとか、ヤンキーに

ついては、日々その格好をしていて、でも目的に関して、ある程度一致するものが見いだせるという共通の枠組みとして異装ということを考えたのです。確かに、ものすごく危険なことはたくさんあると思います。でもコスプレの議論の中でも、クールジャパンというものを開いていくということをずっと考えていて、突破口として少し今日は拡大してみるということをやったのです。

佐藤 一つ思ったのは、先ほど園田さんの話のときにもした話と一緒になのですが、場の問題というのが、多分、結構、重要だと思うのです。コスプレは、恐らく場を絶対に必要とする。トライバルカルチャーは、まあ必要としない、仕事に行くときは普通の格好になるかもしれないけれど。モッズなどは年中同じ格好で仕事に行けるしというのがある。でも先ほどのドラッグクイーンというのがあったけれど、あれは場を必要とするから、その場というもののあるなしはもしかしたら結構重要なのかと感ずるのですが、場とかコンテキストは。

大久保 Pichuの話ですと、彼女は、もちろん素でも写真に出ていましたが、多分、昔は本当に素では絶対に写真に出なかったと思うのです。彼女は、イベントは毎日するものではないし、自分はコスプレがすごく好きだけれど、特別なものとしてイベントに参加するということを通じてやっているというふうにしっかり分けていて、日常的には普通の格好をしています。昔はできなかったけれど、今は普通の格好で外に出られるように、コスプレを通じて何かが変わったと言っていたのですが、Pichuに関して、彼女が少し可能性を感じるの、PVとかは、確かに厳密な意味で垂流というか、コスプレの外に出るかもしれませんが。初音ミクを厳密にまねしているのではなくて、オリジナルな寸劇みたいなものも作り、それに多分ものすごい製作の時間を費やしている。彼女自身は、自分はコスプレイヤーだけれど、アーティストみたいな文脈でもやっていて日常化しつつある、そういった間みたいなものが見えるなと彼女に関してには思っています。でも場に関しては、やはり重要になるかと思ひます。

吉岡 吉田さん。

吉田 吉田と申します。今の佐藤さんの質問の延長なのですが、ファッションの哲学みたいなものを少しかじると、着るということは、何かを見せると同時に、何かを隠すこ

とができるという両義的な定義があるというのを少し読んでことがあるのですが、私はその分野は素人なのですが、そこでお伺いしたいのは、異装というのと、通常の着る装という違いをどのように定義されているかというのを簡単に教えていただければと思います。

大久保 異装と普通に着るのの違い、異装という意味としては、状況を逸脱した格好をすることをおしなべて異装と言ったので、そういった意味でタケノコ族も入ったし、ヤンキーちゃんも少数派の格好をしているということでそこに入ってきました。つまり異装は、ある社会的に普通に期待されている文脈というところから全く離れてしまうような格好をすることだと言いました。普通にまとうことの中にも、もちろんバイアスはあって、流行の服を着るとか、それまで着たことのない服に少し挑戦するとか、今日は作った服を着てみるとか、そういったこともコスプレにかかわらず少し違う効果は与えると思うのです。だから、それを二つに区切ることは難しく、私の定義した部分、目的からすると、かなりバイアスが、グラデーションがすごくかかって、混ざっているものというふうに私の方では認識しています。

吉田 ありがとうございます。

中野 少し質問の流れを変えたいのですが、単純に今、フランスのコスプレイヤーは、オタクでしたか。

大久保 フランスのコスプレイヤーの中にも、いろいろな種類のオタクの人もいますね。フランスのオタクも色々大変というか、少し恵まれていないというか、なかなか手段がないので、電車から服装をしていく人が多いのです。コスプレイベントに行くために、電車から着ていくという人が非常に多くて、だんだん目に付くようになってきているのです。コスプレイヤー達がオタクかどうかについては、マンガ・アニメをものすごく好きで、仲良しのお友達、属しているコミュニティーも皆マンガ・アニメファンであるという人もいます。ですがミーティングの写真の最初の方で写した2人の若い女の子たちは、趣味でコスプレをやっていて、作るのが楽しいけれども、もっともっと開いた別の趣味とか別の関心を共有するお友達関係も持っている人はいます。

中野 それで若干、日本とフランスの趣味をやっていく成

り立ちも違うし、捉え方も違うと思うのですが、コスプレをやっている特殊な子たちなのかどうなのか分かりませんが、フランス国民はどのように受け止めているのかと、愛知県民は比較的、コスプレに対しては寛容かなという状況があるかと思うのですが、その辺はいかがなのでしょう。

秋庭 それは次のセッションで。

大久保 では私から手短に。発表の中でもちらっとお話ししたのですが、フランスでは日本に比べて流行のファッションが見えにくいというのがあると思います。例えば日本の電車に乗っていると、今はこんな服が流行っているのかとすぐに分かります。一方フランスだと、勿論流行はあるものの、かなりバリエーションに富んだ格好をしている人がいて、日本と比較すると、そういうのが見えにくい。もともと寛容性ははるかにあるのではないかという認識をしています。

吉岡 ありがとうございます。少し逆に質問していいですか。愛知県民が寛容というのは活動の成果なのでしょう。何か土壌があると思われませんか。

中野 文化的なものではないですか。三河と尾張の違いというのがあるのですが、名古屋人気質とすればもともと派手気質なので、非常になんだかんだ言いながら、奇異なファッションをすることに関しては、ぼそぼそ言いながらも比較的寛容で、面白がるという状況があると思います。ただ世界コスプレサミット2003年とありましたが、参加者は非常に少なかったというのと、それをやることで皆さんが嫌だと言っていた時期はあります。ただ、この10年間ぐらいで、僕からしてみれば愛知県民の中で、コスプレイヤーを集めて座談会をやったことがあるのですが、なぜ地下鉄に乗って、別に悪さをしているわけでもないのに、その状況の中で乗ってはいけないのかということを問うたりするのですが、多分、恐らくコスプレイヤーはやらない方がいいと思っているし、名古屋市交通局とかはやらない方がいいと思っていますが、市民、県民は、それほどでもないのではないだろうかという感覚はあると思います。

吉岡 一般の人たちは割と寛容だと。

中野 一般の人たちは、別にこれ何なのという感じで、普通に面白がると思います。

吉岡 むしろ派手好みという文脈で見えてしまうと。

中野 そうだと思います。

大久保 努力の結果とか、イベントがたくさん行われ、町でポスターを見る機会が増えると、影響がものすごくあるので、人々が慣れていくというのはあると思います。

中野 それは圧倒的にあると思います。間違いなく愛知県民は慣れていると思います。

吉岡 やはり活動の成果もかなりあるということで。僕は、先ほどフィンランドのアーティストのTakalaという人で、かなり意図的にはクリティカルにされているのですよね。ディズニールランドという、みんなが楽しみでいる、リラックスして楽しむというところだけれども、そこにある操作を加えると、そこが非常にきつい場所なのだということが明らかになるというか、だからコスプレ一般に関しても、僕は愛知県民は寛容だと、別の場所に持っていくと、コスプレ自体ではなくて、その社会の持っている、見えなかった気質とか寛容性とかが露呈してくるというのはすごく面白いことかと思います。

あと一つ短い質問をお受けして終わりにしたいと思いますが、いかがでしょうか。島本さん。

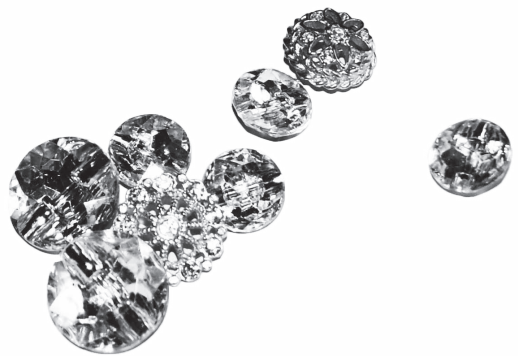
島本 1回ぐらい発言しておかなければと思って。次の座長です。精華大学の島本と言います。今まで質問した方と全然種類が違うのですが、大して体験がないので何とも言えないのだけれど、こういうものをやるとすごく大きな問題をいろいろ抱えてしまうので、どこか質問していいか分からないし、今日の会合は、どういう筋、文脈があるのかもよく分かっていないところがあるのですが、ジャパニエキスポにしる、地方でやるものにしる、極めて黒人が少ないと思っているのですが、どうですか。フランスで、一般的にパリみたいな大都市で異種混合民族がいるところで白人の人がすごく多いような感じがしますが、それは僕の勘違いですか。

大久保 勘違いではないと思うのですが、どのように言うべきか言い方に戸惑います。ある人種ばかりが集まるイベントというのはたくさん存在していて、なのでジャパニエキスポに限らず、いろいろなイベントで白人が多かったり、黒人が多かったり、黄色人種が多かったりというバイアス

は、かなりまだまだたくさんあると思うのです。それで、そのことを踏まえた上で、さらにジャパンエキスポに関して言うと、私は、それでもコスプレの格好をした人の割合としては白人の方が圧倒的に多いと思います、確かに事実だと思うのですが、それ以上のことはなかなか言うのが難しいです。

島本 大きな視点があるということで、これからのすごい課題だと思うのですが、こういうことを世界に広げていくためには、必ず文化の移動の中に人種問題は関わってしまうのだと僕は思っているのです。日本はずっと単一です。割とコスプレが全面に行きわたりやすい、模倣したい欲望も出てくるようなシステムが多いのだけれど、それが違う国に行ったときに、多分、これはどこの国に行っても、日本以上に違うところだと、日本の、例えばポップカルチャーというものがどういう形で、どういうふうに具体的に受け入れられて、それが拡散して、研究が早い段階なので何とも言えないのだけれど、どういうふうに拡散していくのかとか、どういうイメージ、演出が行われているのかというのを、何となくもう少しそういう問題も含めてやってみるとすごく面白くなるなという感じが。話を聞いていて、異装と言ったので。

吉岡 ありがとうございました。もう時間を過ぎているので、それでは休憩を挟んで最後の、ブヴァールさんのパフォーマンスとしてのコスプレを見るというのを。その前に少し長い休憩がありますのでコーヒーとかご自由に。それと同時に先ほど言いました、西沢さんの新聞女のパフォーマンスを拝見したいと思います。どうもありがとうございました（拍手）。



(休憩中) 特別プレゼンテーション

室井 休憩中、ちょっとご注目ください。「新聞女」をやっている西沢みゆきさんと、先ほどのハモニズムさんにコスプレをしてもらいました。

新聞女さんというのは、ちょっと分かりにくいですが、クレーンでつり上げられています。これは新聞紙がどれぐらいあるのですか。

西沢 これは30mのドレスをみんなでその場で作って着ているコスプレです。

室井 何でこれを始められたのかというと、話は…、これはすごいですね。

西沢 そうなのですよ。これは北京の日中友好協会です。

室井 北京だけでなくニューヨークでもやっているし、世界中いろいろなところでされていますよね。

西沢 そうですね。去年の初めはグッゲンハイム美術館で2000人くらいのお客さまと、その場にいるみんなも、その場で新聞ドレスに変身するというイベントをやりました。

室井 今日のものはすごく作り込んできれいに着られていますか。

西沢 そうなのですよ。作り込んだ感じがすると思うのですが、1日で作ったのです。今週発売の「GINGER」というファッション雑誌の依頼があって、時間がなくて1日で作りました。

室井 他にも何か見せた方がいいと思います。

西沢 これをもしよかったらクリックしてみてください。

室井 これはどこの？

西沢 最初に中国の動画が出てきます。これは音も面白いかも。

===動画===

西沢 これは北京の街を新聞のコスチュームで。

室井 新聞女のテーマミュージックがあるのですか。

西沢 そうです。これは私の鼻歌を障害のあるみんなと一緒に歌ってもらったのです。

これは新聞を着ている私を中国の人たちが。

これは30mのドレスを着ている私です。

室井 これは去年亡くなった師匠の嶋本昭三さんが30mのクレーンの上から絵の具を投げるパフォーマンスをやるのですが、それに対するリスペクトというかオマージュですよ。

西沢 そうなのです。私、超高所恐怖症で引込み思案なのですが、新聞を着ると人格が変わるのです。

これはベネチアビエンナーレのときです。毎年ベネチアに行っていて、これはこういうコスチュームです。

室井 これはただの袋ですか。

西沢 はい、そうです。世界中いろいろな所に行って新聞アート遊びをしています。

これは、どこに行っても、みんながいつでもどこでも誰でもが参加できて、楽しんで遊べるアートです。このコスプレもそうですが、やった人みんながハッピーになって、精神が解放されたらいいなと思って、だから、それが一緒だと思っています。

室井 さっき園田さんのとき、西沢さんに最初に会ったときに、昔は人としゃべれなかったのですが、これをやるようになってから全然違ってきたという話をしていたのですが、着てみると自分でどう変わるのですか。

西沢 着ていないときは、もう人前に全然出られない自分ですが、着てみたら、爆発的に明るく前向きになりました。そして、最初は着たときだけでしたが、だんだん着たときだけでなく、根本的に明るく前向きになりました。

室井 これは30mのものの。

西沢 そう、ドレスを作るときですが、こういうふうに新聞をみんなで貼り合わせて…。今、これは環境サミットのときですが、世界21カ国から集まった子どもたちが集めた新聞で、それをつなげて地球ドレスみたいなものを作ったのです。今、このドレスの下に。

室井 世界中の新聞ということ？

西沢 そうです、そうです。その21カ国から集まった子どもたちがドレスの下に入って遊んでいるうちに破れてしまったのです。

室井 ああ、破れてしまった。

西沢 そうなのです。最初の子どもは、「何しとんじゃ、こら」と言って怒ったのですけれど。

室井 これはみんな破り始めている？

西沢 そうなんです。もうこうなったしょうがないなという感じで、「もうええで」と言って。それで、こんな感じにされてしまったのです。

室井 最初、なぜ新聞紙に目を付けたのですか。

西沢 新聞の中には、悲しい記事とか苦しんでいる人たちが載っているので、私はみんながハッピーに精神が解放されてほしいと思っているので、新聞で楽しいアートをみんなで作って、そんな人たちの…。

室井 でも、嶋本昭三さんも1万枚の新聞紙とか、新聞紙を使って作品を作ったりしていましたね。

西沢 そうですね。していました。

室井 でも、こんな使い道は嶋本さんは考えつかなかった。

西沢 そうですね。

室井 結構、今日もそうですし、すてきだし、何か新聞紙を使っているのにきちんとコスチュームになっているというのが西沢さんの発見だったと思います。

西沢 はい。

室井 ありがとうございます。それから、ついでおっしゃっていますが、アーティスト名、ハモニズム。これはご自身で説明を。

ハモニズム 分かりました。先ほどちらっと説明しましたが、ギターがありますが、ギターの先にハケが付いていて、これを実際音を鳴らしながら、うわーっという感じで、このようにしていました。「何でなん？」と思うと思いますが、嶋本さんが、何か面白いことを取りあえずやったらいいと言うので、適当に考えた結果、こうなったという感じです。僕もやはりもともと引っ込み思案で、全然前に出られなかったのですが、これをやるようになってから、人前でも何でもできるという感じでやっています。そういう意味で、この流れとしていいかなという感じです。

室井 では、これでよろしいですか。

西沢 はい。

室井 では、拍手で（拍手）。ありがとうございました。まだ休憩時間はありますから、サンドイッチを食べていってください。



第3セッション：日本文化

座長：島本 浣（京都精華大学教授）

講演：ジュリアン・ブヴァール
（リヨン第3大学准教授）

「コスプレをする・見る——オタク文化におけるパフォーマンスと異文化」

島本 では、あと30秒ありますが、時間の延び方もあるかもしれないので、こんな短い時間を延ばしてもどうということはないですが、今から第3セッションを始めます。

ここは、メニューには日本文化と書いてありますが。先ほど第1、第2から、座長という大きな名前が付いていますが、座長の室井さん、それから吉岡さんに講演者のいろいろなキャリアを事細かに紹介していただいて、聞く側の人たちもよくお分かりになって、前提ができたと思いますが、実は、僕はこのジュリアンはあまり知らないのです。5回ぐらいは会ったことがあるのですが、会って勉強の話をするとかそういうことは一切したことがないような感じがします。最近、初めてリヨン大学の人だということが分かって、この室井さんが代表者になっているこの研究会で、今度名古屋で大々的なコスプレをやりましょうという話になったら、外国から1人ぐらい来た方がいいのではないかとって、突然、ジュリアン・ブヴァールさんという人を思い出したのです。「ああ、いたいた」と。その人を一番最初に言ったら、「じゃあ、行こう」ということになって、わざわざフランスのリヨンから来ていただきました。

もともと立命館大学にいました。何年ぐらいいたのですか。

ブヴァール 1年間、1年間いましたけれども、その前は山梨大学でも教えていました。

島本 山梨大学で教えていたらしいです。

ブヴァール 名古屋にも1年間、留学していたことがあります。

島本 簡単な自己紹介を自分でしていただくので、それを2～3分やって、最後のセッション、タイトルは「オタク文化におけるパフォーマンスと異文化」ということで、どちらかというとフランスというところからオタク文化、あるいはコスプレをひっくり返したそういうものを見ていくことではないでしょうか。司会者、座長として別にコメントすることはないですが、先ほど、中野さんでしょうか、何か三河と尾張の違いのことを言ったので、僕はあれにちょっとむかついて、僕は三河出身なので、あれは逆ではないかと思っています。それはまた納会のときに1度議論させてもらいます。

では、ジュリアン・ブヴァールさん、簡単に自己紹介と、発表をお願いします。



ブヴァール 分かりました。誰も知らないジュリアン・ブヴァールと申します（拍手）。

簡単に言います。現在、フランスのリヨン第3大学の日本学科の准教授です。専門は日本語と日本文化です。一応、博士論文は「マンガと政治の関係性について」で、2010年に取りました。研究の興味がまずオタク文化とマンガの歴史で、最近では日本のビデオゲームなどいろいろな研究しております。5年間ぐらい日本に住んでいて、山梨と京都、そして名古屋に1年間いました。よろしくお願いします（拍手）。

私は、残念ながらコスプレをしたことがありません。ありませんが、この質問をよくされます。マンガとポップカルチャーを研究しているせいで、自然と、そのようなイベントで私もコスプレをするのだと思われています。しかし、実際にコスプレをしたことがないからといって、私はこの行為に縁がないわけではありません。昔、フランスのマンガ館のイベントを開催し、たくさんのコスプレイヤーと親しくなりましたし、コスプレショー紹介のためマイクを握ったこともあります。でも、マンガやアニメ、ビデオゲームのキャラクターが大好きな私ですが、実際、自分がキャラになる勇気はありませんでした。それでも、日本でもフランスでも私はたくさんのコスプレイヤーを見て、応援し、拍手を送り、写真を撮ってきました。

自分でやったことがなければコスプレは理解できないという人もいるかもしれませんが、また、もっと辛辣な人は、このアートを理解するには自分でコスチュームを作る、つまり自分で針を取り、今では専門店で見付けられる既製品を使うのではなく、ゼロからコスチュームを作り出す創造性を証明しなければならないというかもしれません。しかし、こうした議論は重要ではありません。コスプレは、コスプレイヤーとそれを見る人の関係に基づいていて、その視線の裏にあるもの、そこにかけられているものを知ることに関心があります。それでコスプレイヤーの作品、演出、パフォーマンスと同じく、見る側の視線と振る舞いについてもお話ししたいと思います。

オタク文化の変容はよく知られているのですが、このテーマ、コスプレは、まだほとんど研究されていないことに驚かされました。少数の大学出版の論文と写真集、専門的なマニュアル本はありますが、あまり重視されていないようです。こうして見ると、軽視されてきたこのテーマが、世論ではクールジャパン、さらに一般的にはマンガとオタク文化のシンボルの一つとされていることは逆説的です。マニアのためのイベントでメディアがまずこれらの仮装した

人たちに注目を向けることは明らかです。彼らは、マンガ、アニメ、ゲームのファンのエキセントリックなイメージを与えるのに一役買っているからです。ですから、コスプレというテーマは、一方ではオタク文化研究家たちに完全に無視され、その一方で、一般大衆にしばしば表面的に扱われています。

本日のメニュー

本日のメニューです。ここでは、この文化的な行為をまず美的パフォーマンスとして、次いで身体的二次創作として見なして私の考えをお話ししたいと思います。最後に、コスプレのグローバル化、あるいはフランスと日本の文化の違いを観察したいと思います。

1.美的パフォーマンスとしてのコスプレ

まず、美学的パフォーマンスとしてのコスプレ論です。中森明夫による記事が新聞に掲載されて以来、オタクという言葉は、人間関係が下手で、普通のコミュニケーションができない人、あるいは、仮想の世界、想像の世界に逃げ込んだ人たちに結び付けられるようになりました。しかし、オタクはバーチャルな世界で生きている人たちと考えるのは間違っています。森川嘉一郎は、「趣都の誕生一萌える都市アキハバラ」という本の中で、オタク文化は現実の場において発展・確立され、オタクたち自身、実際の場で社会的な関係を築いているのだとはっきりと述べています。これは、知っている人にとっては当然のことですが、オタクというのは、信じられないほどに相互のつながりを持っており、交流し、マニアのイベントや専門店などで知り合い、インターネットの掲示板で会話し、時には彼らのお気に入りキャラクターの外見をまねたりもしています。コスプレイヤーは、この点から見れば、彼らの熱中するものに閉じこもっているわけではなく、主役を演じるオタクといえると思います。

まず、コスプレを美的、芸術的パフォーマンスと考えてみましょう。現代アートでは、パフォーマンスがむしろ一つの表現になったといえます。美術館やギャラリーでは、作品にスピーチや演劇を伴わせ、公衆と交流する、仮装をしたり、裸だったり、服を着ていたりするアーティストをしばしば見掛けます。

現代アートでのパフォーマンス

一つの例としてこれを見せたかったのですが、別にコスプレとは直接関係ないかもしれません。これはフランス人

の、50年代に活躍していたイヴ・クラインというちょっと有名な画家です。なぜなら、色を作ったのです。インターナショナル・クライン・ブルーというのが、彼が作った好きな色です。これはパフォーマンスで女性の裸の体をブルーで塗り、それをキャンバスと接したら、こういう右の作品となります。他にももちろんいろいろたくさんあります。

コスプレの交流

そして、コスプレはもちろんリアクションが必ずあり、公衆との交流が得られることが既に分かっています。なぜなら、それは他の人たちとコミュニケーションする手段としてのパフォーマンスを基にしているからです。つまりコスプレは、他者の視線なしにはあり得ないのです。

マニア向けのイベントのコスプレの人気をその証拠として紹介しましょう。フランスでのコミケに相当するイベントには数百人が写真を撮りにやってきます。コスプレコンテストは、マンガ家やアニメ作家の講演会などを抜いて最も重要な部分になっています。ということは、「Japan Expo」みたいなイベントでは、来客者は、有名なマンガ家さんに会うより、コスプレ大会を見る方が優先だということです。それは昔から明らかです。

コスプレをするのは、この写真は「Japan Touch」というイベントです。「Japan Expo」みたいな催しで、リヨンで行われています。僕は10年間ぐらい行ったでしょうか。ちょっと関わりがあって、コスプレ大会を紹介したり、いろいろボランティア活動を担当したりしていました。ここではご覧のようにレイヤーさんが座って、ゆっくりしてお話しています。

コスプレイヤーと他の人たちの交流はしばしば作品に出てくる有名なせりふがきっかけになっていることにも気付きました。例えば、キャラクターの特別な攻撃の名前を叫んだり、会話の再現をしたりする人もいます。もちろん、コスプレイヤーは全シリーズの会話を暗記している必要はありません。それでもやはり、キャラとシリーズの選択には、そうした期待に応えられるだけの最低限の知識が求められます。キャラの選択は大抵それぞれの好みでなされますが、幾つかのシリーズの人气がコスチュームの数に影響していることも否定できません。オタクは、アニメ、マンガ、ビデオゲームの一番のファンですから、自分たちの好きなキャラクターの格好をしたがるのが当然だろうといえます。マイナーなシリーズより人気のあるものを選ぶという戦略もあるように思います。

例えば、最初に見せた「進撃の巨人」のコスプレイヤーです。

ジェンダーパフォーマンス

ところで、パフォーマンスということですが、それはジェンダースタディーズの中で非常に重要な意味を持ちます。ジュディス・バトラーは、1980年代からジェンダーパフォーマンスというコンセプトを展開しました。

「Gender Trouble」という本の中でバトラーは、私たちの体は社会基本によって完全に制御されており、ジェンダーとは生物学的結果というより、われわれに押し付けられた振る舞いの結果であり、われわれは無意識のうちにそれを再生産していると述べています。言い換えれば、私たちは毎日の生活の中で男または女であることを演じているわけです。そして、この演技はあまりにも自然に行われているので、それが当然のこと、不変で自然な状態の結果として受け入れられているわけです。

コスプレは、間違いなくジェンダーの問題と関わってくるでしょう。よく自分のジェンダーとは違うキャラクターの格好をするコスプレイヤーを見かけます。特に男性キャラには女性が多いですが、その逆もあります。男装あるいは女装は、コスプレの中で最も驚くべき面の一つです。バトラーは、自分とは違うジェンダーを演じるドラッグクィーンというモチーフを通して女装の問題に興味を示しています。一見、生物学的な性から導かれるノーマルなパフォーマンスを変えることを意図的に選ぶ彼らは、ジェンダーのステレオタイプに反した、ある意味では既成の価値観を覆す存在と見なすことができるかもしれません。しかしバトラーは、これをむしろ家父長制によって確立されたジェンダーの規範を再主張することを目指すより保守的な運動と見なしています。そして、ドラッグクィーンたちの口紅や振る舞い、そしてハイヒールなどのジェンダーのマーカーの突飛さを通し、女性らしさを過剰演出していることを指摘しています。ともあれ、こうした女性らしさの規範的なコードを極端な方法で参照する傾向のせいで、ドラッグクィーンは、彼らの独創的な仮面にもかかわらず、ジェンダーのステレオタイプの番人の代表をしているといえます。女性ではなく、女性らしさを過剰演出することで、彼らは独創的なやり方で振り当てられるジェンダーを伝達しています。

この理論を、男装、女装を行うコスプレイヤーに当てはめることができるでしょうか。メイクをし、美少女のよう

に着飾りたいと願う男性のオタクのためのガイド、「オンナノコになりたい!」という本を思い出しました。これは自分で買いました。やったことはないのですが、興味はありました。これは普通の女の子に限定された細部の情報を非常に詳しく紹介しています。これは、斎藤環が「戦闘美少女の精神分析」という本で論じているような美少女の原形といった女性キャラには、なぜ男性のオタクは魅了されるのかという説明になっています。女性キャラへのあこがれは、彼らをそのキャラに変装させ、自分自身をその欲望を映し出す対象にさせます。コスプレイヤーは、古典的な女性らしさではなく、オタク文化によって創造される女性の再生産を目指します。ドラッグクィーンとの違いは、まさにこの点です。コスプレイヤーたちは、古典的な女性性ではなく、オタク文化の中で創造される女性性を再生産することを目指しています。これには一つ、形だけでなく多くの下位分類があり、また、それらは必ずしも現実社会においてそうであることを期待される女性像に当てはめることはできません。男性キャラの格好をする女性に関しては、さらに複雑かもしれません。なぜなら、それは単に男装し、禁じられたことをしたいという思考から別のジェンダーになることではなく、まさにジェンダーの限界とじゃれることでもあるからです。実際、コスプレイヤーの大半は、バトラーの言葉に従えば、ジェンダーが揺らいでいる両性具有的キャラクターに特別な思い入れを持っています。

例えば、これは「黒子のバスケ」のコスプレですが、男か女かというのは分からなくて、その間にあるみたい、本当にフランス語で言うと androgyne です。女性でもオタクでも分からない。それを目指している人が多いかもしれません。

70年代マンガにおけるジェンダートラブル

これを説明するためには、コスプレの起源に立ち帰らなければなりません。皆さんご存じだと思いますが、コミックマーケットが1975年に最初に開催され、最初から女性が圧倒的に多かったのです。オタクというと、日本語でもフランス語でも男性のイメージが圧倒的に強いですが、実際には女性の方が多いです。コミケでもそうですし、フランスのイベントでもそうです。

コスプレが始まった70年代は、マンガの歴史史上の転換期でした。なぜなら、自立した少女マンガができたわけですから。「ベルサイユのばら」と「トーマの心臓」です。少女マンガが、例えば内面描写で特別特徴があるという言説もあ

りますが、それ以外の、テーマ、話題として共通点は、性とジェンダーのあいまいなところに女性作家が非常に興味を持っていたということです。その興味を持っていた女性たち、読者たちも、同時にコミケでコスプレもやっていました。だから本当にシンクロ的に二つの現象が起こるわけです。今は、両性具有はマンガ、アニメ、ビデオゲームですごくよく見るモチーフの一つになったといえます。この男性、女性のコードの混合は、その雰囲気や感情などでキャラクターたちの無性の様相に焦点を当てるため、ジェンダーを超えるという目的を持っています。

2. 二次創作としての身体

次に、二次創作というキーワードを今日はいっぱい耳にしましたが、私もあらためてお話ししたいと思います。この図はちょっと下手くそですみませんが、簡単に言いたかったことは、二次創作の中にはいろいろあり、一番有名なのは同人誌、アマチュアのマンガです。コスプレも、私も二次創作の中に入りたいと思います。コスプレイヤーの身体は、文字や絵を描くことができる真っ白な紙のようなもの、情熱の集積所のようなものです。それは、ジェンダーをかく乱し、また、時にはニュートラルにする身体です。白紙との類似性は、人気シリーズと並行したストーリーを描くという文化的な行為も想起させます。これは二次創作と呼ばれるものの一つで、同人誌の基本となっています。

同人誌以外には、同人ゲーム、ファンフィクションといろいろあります。作品とは違うコンテキストでマンガの世界のコードを創造し、それを再利用するマンガファンのケースのように、コスプレではクリエイターのペンではなく、彼ら自身、つまり身体が自由な創作の場として再利用されます。このような理由から、私はコスプレを身体を使った二次創作であると考えます。

ブリコラージュ

オタク文化に対する批判の一つは、その商業的な面に向けられ、こうした批判をする人たちの目には、コスプレは自分の身体を文化商業に売る行為のように映り、それを行う人たちは、消費を欲求によって判断価値を演出させられた受け身の動物であるように思われています。この大衆文化に対する批判は比較的古く、フランクフルト学派と哲学者のアドルノによって理論化されました。

そして、大衆文化に着せられた汚名の対極には、静かな知恵を発展させる消費者たちのキャパシティ、ポピュラーカルチャーの受容者による戦略に関して議論を発展さ

せるミシェル・ド・セルトーという思想家のような人がいます。ド・セルトーは、原作を改編する全ての行為を指し、Bricolageという言葉を使っています。Bricolageは翻訳しにくいのですが、器用作業とか…。通訳の方に聞いてみましょうか。

通訳者 一般的な意味としては、日曜大工のときに使われるのがBricolageをするというのですが、手先を使ってものを作り出すという作業をBricolageといいます。

ブヴァール そうです。

佐藤 日本語でもブリコラージュです。翻訳されていないのですね。

ブヴァール ブリコラージュはみんな通じますか。

室井 レヴィ・ストロースの翻訳で、器用仕事と。

ブヴァール 器用仕事。そのコンセプトがとても面白くて、文化を受ける人は、受け人としてでなく、自分でも改造し、自分のものにすることを表現しています。確かに、コスプレイヤーはデザイナーやプロではありません。しかも、インターネットや専門誌を通して、また他の人たちのアドバイスのおかげで、できるだけ安くコスチュームを作るノウハウを覚え、彼らの選んだキャラクターに似せるため、とても独創的な工夫を見付けるようになります。

例えば、ネットで取った写真ですが、これは「カードキャプターさくら」のアクセサリを作るチュートリアルです。写真も付いていて、すごく分かりやすい説明のサイトです。ありがたいですね。皆さんもぜひ作ってみてください。ド・セルトーは、消費者によるこのようなBricolageは、彼らを主役にさせることにより、彼ら自身にある種の自立性を与えると言っています。彼は、これを文化産業権力に抵抗する一形態であると考えます。非常に政治的な意味が含まれていますね。ド・セルトーの思想の中では、Bricolageは反体制なコードであると言っています。

これは、コスプレは99%はもちろんアマチュアですが、実はプロとして、あるいはお金をもらってやる人も存在すると言いたかったスライドです。これは東京ゲームショーで、皆さんご存じだと思いますが、ビデオゲームのイベントです。ブースにいるのは、会社の色、あるいは会社が出

しているゲームのキャラクターをしている、モデルさんか分かりませんが、大体モデルさんだと思われます。

二種類のコスプレ写真

写真もすごく大事なことだと思いますが、二つのカテゴリがあると私は考えています。一つ目は、とてもニュートラルな背景と報道写真で使うようなライトを使って、専門的な野心を持つ人。これらの写真はコスプレイヤーに価値を与え、それにより彼らは評価されたと感じることができます。このクリシェは、背景やモデルのポーズによって原作を再現しようとしています。ここでは右の写真です。ですから、演出はコスプレイヤーが一つのポーズを取るだけでなく、作品を模倣することを要求します。

二つ目のカテゴリは、オフの意思、オフの写真に基づくものです。つまりコスプレイヤーを、着替えたり、休憩したりという真剣なショーを離れて、彼らのコスチュームを忘れる自然な日常に置くものです。ここでは左下の写真です。特に私の興味を引くのは、コスプレ写真がかき混ぜるクリシェです。これらの数々のコスプレが、ポップミュージックのアイドルを追い掛けるように、どれほど多くのアマチュア写真家を引き付けているかを知ることができます。しかし、ここでは有名人が対象となっているのではなく、これらのかわいい少女たちは匿名のままです。

例えば、これは写真ではないのですが、ビデオの中のスクリーンショットで、自分が撮ったものです。これは非常に意味が深いものだと思います。これは去年のコミックマーケットで撮られた映像の中のスクリーンショットです。後ろのアマチュア写真家が非常に目立っていますね。

他の人の視線はこの行為において必要不可欠です。しかし、多くのコスプレファンは、写真を撮ったり、好きなコスチュームを撮影したりするためのイベントに集まりますから、この視線は自然な物理的なものだけではありません。コスプレの周辺には、コスプレイヤーのイメージに付随した習わしがあります。よく行われるのは、キャラクターのポーズを取ったり、その身振りをまねたりする人の撮影です。

きゃりーぱみゅぱみゅ

これはきゃりーぱみゅぱみゅですね。「CANDY CANDY」という歌です。これはオリジナルな創作ですから、厳密にはコスプレイヤーたちのする通常のコスプレと同義ではありませんが、マンガの世界を参照しているのは明らかです

から、どうしてもコスプレに言及せずにはいられません。このアーティストとバックダンサーたちが身に付けているコスチュームは、この歌の服飾的な表現、すなわちキャンディというオリジナリティを持っています。私は、これをコスチュームとしたこのアーティストの欲望の投影だと考えます。

一方で、コスプレイヤーはしばしば彼らの身体をオブジェとして扱い、もう一方で同じ身体に彼らの情熱を目に見える形で主張することを願う主体でありたいというパラドックスにとらわれています。コスプレのイベント、特に日本のそれでは、女性のコスプレイヤーが男性のフォトグラファーに囲まれているのを目にします。安易な見方をするとしたら、欲望の表現だと考えられるかもしれませんが、実際には、キャンディのコスチュームを着たきゅりーぱみゅぱみゅのようにコスプレイヤーたちは他の人たちの視線を超え、彼ら自身の欲望を自分の身体に刻もうとしていることを明らかにしています。このように、衣服は社会的階級や世代を表現すること以外にも使われるものです。それは、身に付けるものの選択の中に見出される個人的な情熱です。

ともあれ、キャラクター以外にいろいろなコスプレもあり得ます。ちょっとコミカルなコスプレもあります。情けないですね。特に上の「私の年収低すぎ・・・？」という広告がありましたね。いつもあるウェブサイトで出てくる宣伝です。右下は、皆さんご存じだと思いますが、映画館の「撮らないでください」というメッセージです。キャラではなく、キャラとスタッフが一緒という組み合わせは非常に面白いと思います。ご覧のように宮崎駿さんのコスプレです。みんな分かっていますから、すごく自然なコスプレに見えます。キャラクターではありません。本当の人間です。本当にいます。生きています。

3. コスプレに現れる文化の違い

3番目は、「コスプレに現れる文化の違い」です。ついにグローバル化の話になりました。違いを話すと、やはりコンテンツも参照していきます。日本のコミケの歴史について話しましたが、代表の米澤嘉博がすごく倫理的にコミケはアンチ商業主義の精神を持っていました。そうすることで米澤は、出版社を含める傾向にある他のイベントにすごく対抗しました。米澤にとってマンガとは、愛好者が自由に作品を交換しに来て楽しめる自由な場を必要とする文化活動でした。このことは、コミックマーケットはその驚異

的な入場者数から判断するなら、すごく主要な文化的イベントになったといえますが、それにも関わらず、依然として無料の催しであり、愛好者による、愛好者のためのイベントです。

マンガのイベントとBDのイベント

なぜフランスのイベントと違うかというと、90年代半ばからマンガのイベントが出てきましたが、ただし、マンガだけのイベントではなく、実はBD（バンドデシネ：フランスのマンガ）のイベントの中から出てきました。例えば、「BD Expo」という催しがあって、97年、98年、99年はマンガの部分をつくりましたが、そこが雰囲気と年齢層が違いすぎて、すごくけんかになりました。

なぜなら、マンガのイベントだとかこういう感じだったのです。「BD Expo」のマンガの部分です。下はアングレームの去年の写真です。なぜなら、90年代の「BD Expo」のBDの写真は見付かっていません。ネットになかったのです。マンガの小さいところからいっぱい残っていました。特にコスプレイヤーの写真です。でも、バンドデシネもすごく面白いです。ご覧のように、年齢が違い、やることも違います。バンドデシネのイベントでは、コスプレなどをするのではなく、バンドデシネを買ってサインを作家にしてもらいます。実は、そこで本を買わないとサインはもらえないのです。だから、すごく商業的です。「アングレーム国際マンガ祭」があるのですが、それもそうです。ただし、マンガファンがぜんぜん違うことをやろうと思って、「Japan Expo」あるいは「Japan Touch」など、それに似ているイベントが出てきたわけです。

「Japan Expo」の舞台

その中でコスプレはどういうふうに見えているかというと、これは「Japan Expo」の舞台で、すごく印象的です。これからライブを見るかなという感じで、実はこれから出てくる人たちはコスプレです。舞台上がって、演技・演出するわけです。ですから、もちろんみんなビデオを撮るのは当然です。日本と違い、昔からみんなビデオを撮っています。逆に、撮ってくださいという精神です。しかもそれは大会になり、審査員もいて、順位などを選ばなければいけないのです。

もう一つの違いが、コミックマーケットが、最近変わったようですが、アソシエーション、だからコミックマーケット開催の、会社ではなくて…。

通訳者 市民団体。

通訳者2 アソシエーションは協会。

ブヴァール 何だったかちょっと分かりませんが、別にお金を優先するのではなく、コミュニティーを優先するということですが、「Japan Expo」は違いますね。「Japan Expo」は2人の人が昔から知り合いで、90年代から、ビジネススクールから出てきた2人でまず小さいイベントをつくり、そこが儲かるのではないかと考えてやるわけです。マンガに興味がないわけではありません。すごく普通のオタクでしたが、そういう道に行ったのです。私はちょっと批判的ですが、日本の人たちはアソシエーションからやっています。「Japan Expo」はそこが違います。

あとは、フリーマーケットは同人誌ばかりです。

リヨンの「Japan Touch」

「Japan Touch」のこれも見づらいですが、同人誌はほとんどなくて、商業的な店のスタンドが多いわけですね。あとはいろいろなアクティビティーのところもあり、カラオケができることや、日本文化、本格日本料理を習うところや、韓国のブースなどもありますし、いろいろあります。日本のイベントと全く別の雰囲気もあると思います。

ドキュメンタリー番組「Zone Interdite」

これは面白いです。フランスでは、メディアでよく扱われていますが、コスプレを取り上げるだけではありません。危険な行為として告発することもあります。例えば、2006年の「Zone Interdite」というドキュメンタリー番組が、青少年を脅かす新しい危険というタイトルでテレビジャーナリストがジャパンマニアと名付けた人たちを取り上げました。番組では、コスプレをするマンガファンの青少年の日常コスプレを理解せず、心配する親の視点から描かれます。画像は悪いですが、下にお母さんがいます。上は、2人のロリータ、14歳と15歳です。普通に道を歩いています。そういう番組が多いです。

もう一つの批判が、一部のコスチュームのエロチシズムの問題です。コスプレに性的な要素があることは誰も否定はできません。また、コスチュームはポルノのモチーフの一つであり、コスプレイヤーの多くは若い女性であることから、観衆の目に性的な幻想がないとはいえません。

例えば、私は「Japan Touch」と関わっていますが、若い女の子が肌を見せすぎ、年齢にふさわしくないという参加

者の指摘をしばしば耳にしたことがあります。これは、日本に存在しないわけではありませんが、コスプレイヤーの平均年齢が日本では少し高いので、大して問題とされていないかもしれません。それは後でまたお話ししますが、例えばこの写真は14歳と15歳ですし、「Japan Touch」もどんどん若くなってきて中学生が多いです。メーンは女性で、高校生です。それが一番多いです。コミックマーケットとはちょっと違います。

もう一つ面白いことがあります。この2人の女性が言っているのは、日本にあこがれて、そこでは自由な服を着ることができるという妄想をしています。最近、腐女子といえる僕の日本人女性の友だちと話すと、彼女は、差別でもないのですが、自分の両親や同僚などに、自分が腐女子でボーイズラブが好きだとか朝比奈みくろを歌ってみたいと言っているというのはとても言えないといいます。その言えないこと自体がすごく残念だと僕は思っています。フランス人の女性たちは逆方向で、認めてほしいのです。だからいろいろやっています。イベントや道で、あるいは電車に乗っていて、何か言われると反逆します。自由ではないかと主張します。

アニメに登場するコスプレキャラクター

最後に結論になりますが、もう一つ、残念ながら時間の問題で話せなかったのは、アニメ、オタク文化に出てくるコスプレをしているキャラクターの問題です。さらに複雑になります。

例えば、「涼宮ハルヒの憂鬱」の朝比奈みくろのキャラクターや、もう1人、もっと面白いのは「Steins; Gate」の漆原かというビジュアル・ノベル・ゲームのキャラクターです。右のキャラクターが巫女さんです。実は男です。でも、主人公が言うまでは分かりません。ただそれを見て、巫女さんだから女性だと思いますが、主人公は実は、るかさんのことが好きなのです。でも、男です。ずっと同じせりふが出てきて、非常に面白いシーンがいっぱいあります。しかも、コスプレをさせられていて、いろいろ面白い例だと思います。るかは、素性を変えてあいまいさをつくり出すというコスプレの問題をかなりうまく要約する人物です。

この手法は、フランス語ではMascaradeといいます。この言葉は仮装の会を意味すると同時に、欺瞞、あるいはそを意味します。

ご清聴ありがとうございました（拍手）。

島本 時間的にちょっとせかしたようで、まだ原稿が膨大にあるようなので、また何かの機会があったら細かくやってもらいたいと思いますが、結構、幅の広い発表だったと思います。全体として三つの視点から、さまざまにコスプレ、マンガ、アニメを切り取っていくので、それぞれそれなりにレジュメ風で、ジュリアンさんも物足りないところがいっぱいあったと思います。それから、日本語が非常に上手ですが、フランス語でやったらまた違う雰囲気になったかと思ったりもしています。

一応、コスプレのジェンダー、それから二次創作という観点、もう一つは日仏の比較、その中に幾つかの問題がたたき込まれていて、そして4番目に、僕の個人的感想ですが、フランス人研究者のコスプレ研究言説みたいなものが面白かったです。

どんな視点からでもいいですので、僕がここで何か質問するというより、いろいろなBricolageが全体に散りばめられているのも意図的なのでしょうか。突如、イヴ・クラインからコスプレの風景に写真が飛んでみたり、ド・セルトールからまた突然飛んでみたり、それもなかなか面白かったです。時間的にも、いろいろ話題がありますので、ぜひ会場の皆さんから何かいろいろ質問して、そこでジュリアンさんの発言し難かったことをまた説明してもらえばと思います。通訳の方もいますし、猛烈に早いフランス語でやって通訳してもらっても結構です。何か質問をどうぞ。自由をお願いします。

小林 精華大の小林と申します。事実確認といいますが、正確でないところが2点あったかと思うので、そちらについて補助線を入れるといえますか。

コミックマーケットの主催になっているコミケットは、一応、有限会社という体を取っています。アソシエーションではないですね。それは、東京ビッグサイトといわれる施設を借りるために法人である必要があるもので、形式的には一応、有限会社という体を取っているという、多少入り組んだことになっていると思いますが、アソシエーションではないということがまず1点です。

もう1点、「Japan Expo」が商業ブース中心ということがありましたが、近年、コミックマーケットも企業ブースの出展が非常に盛んになり、参加者の参加の割合からいっても、同人誌即売会という側面よりも、企業広報の場としてのコミックマーケット、例えば2009年には倉敷市など、いわゆる都道府県や市町村といった自治体の参加が始まるという形で、オタク文化のプロモーションの場としても機能

しつつあることは1点あると思います。

質問といいますが、もうちょっと議論を深めていきたいと思いますが、最後におっしゃっていたキャラクターのコスプレという話です。「Steins; Gate」のるかが、いわゆる完全にイラストレーシヨンの女性としか判断つかないようなキャラクターであるのに対して、それにも関わらずセックス的には男性であるという、ある種アンチノミーみたいなものを抱えているというのは確かに非常に面白かったのですが、その前に提示いただいたハルヒの朝比奈みくるが、普段は高校のセーラー服ですが、メイド服を着ているということのどのあたりに問題設定というか、僕たちが例えばアニメーションキャラクターのコスプレをするといったとき、普段のセーラー服を着ているみくるのコスプレをするのか、それともコスプレをしているみくるのコスプレをさらに行うのかといった二重性はあると思いますが、もう少し詳しくその議論についてお聞かせいただければと思います。

ブヴァール 一つ、コミックマーケットの主催のことは、もちろん最近いろいろ変わってきて、商業ブースも出てきたのは分かりますが、コミックマーケットの起源にある、ポスト全共闘精神がすごく強いです。まだ残っています。それは、やはり「Japan Expo」との歴史はだいぶ違うと言いたかったのですが、詳しい説明をすると、少し難しかったかもしれません。

そして、朝比奈みくるですね。もう少し話をしたかったのですが、いつも出てくるシーンは、英語でいうとファンサービスです。だから、男性のオタクはそれを見て萌えるわけです。ただし、それはただの萌えキャラではなく、ストーリーの中で非常に役割を果たしているキャラクターでもあります。だから、表面的には、ちょっと不器用な女性の萌えキャラですが、実はストーリーのためにとても大事なキャラクターでもあります。そこが面白いと思いました。オタクの欲望と遊んでいるクリエイターが後ろにいるのだなと思います。あとは、別にそこまでは分析はしていませんが、そういうことでした。

島本 いいですか。他に。

園田 ありがとうございます。日本では本当に、会社コスプレをやっていることがばれたら会社を辞めなければいけないという声が多かったのですが、最近だいぶ状況は変わってきたかとは思っています。2点お聞きした

いことがあります。

1点目は、コミケに集まってくるレイヤーは、日本のレイヤーの中でも年齢層が高い人が多いと思います。あと、「となコス」とか、痛レイヤーという言い方をしますが、もともと男性の目を引くのに露出の高いキャラクターが最近増えているところもあるのですが、カメラマンが増えると布地が細くなるという現象が日本ではあります。フランスではそういった、女の子自体の露出が余計高くなるということはあるのでしょうか。

もう1点は、日本でコスプレは、女性が男装しているということはすごく多いですが、実際の日常生活の性的なものを取ってもLGBTは切って離せないところがあります。実はバイの方もいれば同性愛者の方もいらっしゃるといったところがあって、フランスに関しては、そのあたりはどうなのかお聞きしたいと思います。よろしくお願いします。

ブヴァール まず、二つ目の質問です。面白い例があります。ここに写真は持っていませんが、僕の街のリヨンでは、「Japan Touch」と、もう一つのイベントがあります。「Yaoi Yuri Con」といいます。本当です。それは、ボーイズラブの「やおい」、あるいは「ゆり」が好きな人の集まりです。そこは100～200人ぐらいしか集まっていません。「Japan Touch」は2万人ぐらいですから、圧倒的に少ないですが、そういうコミュニティが強くて、彼ら、あるいは彼女たち、女性の方が多いですが、ボーイズラブのシリーズのファンフィクションあるいは同人誌やコスプレはもちろんやっていますが、その中のイベントの一つで面白いと思ったのは、LGBTのアソシエーションのブースがあって、ゲイ・レズビアンなどの差別をやめよう会みたいなアソシエーションもあって、すごく正義的な意味を持っているのです。そこは日本の現状とちょっと別だと思います。だから、もちろんただの遊びでアニメを見て、マンガを読んで、自分の性と関わりがないときもあります。やはり新しい考え方も出てくるのではないかと僕は思います。それによって、ボーイズラブを読んでホモセクシャルなストーリーに興味を持ったら、もしかすると現実でも考え方が変わるのではないかと思います。

一つ目の質問は忘れしました。すみません、もう1回。何でしたか。

園田 日常の中で自分自身がなかなか評価されない中で、例えばコミケとコミケに類するイベントで多い現象ですが、もともと露出の高いキャラクターを選んでコスプレをして、

カメラの砲列に囲まれたら、次回から余計、布地が小さくなるという現象があるのですが、フランスではそういったことはありますか。要は、その子が、より注目を集めるために露出がどんどん高くなっていく現象です。

ブヴァール 何でしょうね。いろいろあると思いますが、日本と同じく、人生がうまくいかない人がコスプレをするパターンが多いかもしれません。その中で、やはり自分が5分くらいスターになりたい。だから、フランスの「Japan Expo」では、舞台でやるのは非常に意味が大きいと思います。普段、舞台に出てくる人は、歌手あるいはバンドの人です。ということはアーティストです。だからやはりすごくリスペクトされるのです。みんな握手をして、アタックのせりふなど、いろいろ愛をもらったりして、みんなが自慢をするようになるのではないかと思います。だから、精神的にもポジティブな結果になるのではないかと思います。答えになりましたか。

園田 分かりました。文化的な背景に違いがあるのかなと思ったので。

大久保 ありがとうございます。3点あります。

1点目は、使われた写真の中で、コスプレイヤーとして生計を立てているという文脈で使われていたモデルさん、ゲームイベントのモデルさんは、彼女たちは恐らくコスプレイヤーとして自主的にコスプレをして生計を立てているのではなくて、マネキンというか、派遣でそういうシステムがあって、そういう仕事があります。私の知り合いでもいるのですが、そういう女の子たちがブースの中でキャラクターの格好をして、いろいろな場所に派遣されるという職業があるのです。実際にそういうことで、確かにコスプレを職業にすることによって生計を立てているというのはあると思いますが、彼女たちは、コスプレイヤーとして自分で衣服を選んでやっているのではないと思います。

そして、C. C. Lemonのカメラのあの女の子は、コスプレイヤーでなくて…。

ブヴァール 宣伝かなと。

大久保 そう、宣伝の子ですよ。だから、もちろん撮られてなんぼというか、C. C. Lemonを宣伝するという。でも、おっしゃっていた、他者の視点が必要であって、それによって過激な表現をしていくという側面はあると思います。

二つ目は、すごく興味があったのは、ドラッグクィーンとコスプレイヤーの違いという点で面白かったのですが、確かに、見た目でサディズムの問題や異性装の問題などとすごく関わりがあって、比較というところで話題に必ず上りますが、ドラッグクィーンというのは、拡張的な女性性、その性の中で形づくられた女性性をまねるということをおっしゃっていて、コスプレに関しては、オタク文化の中でつくられた女性というか、キャラクターの女の子らしさみたいなものをまねる。その点でやはり思い出すが、クールジャパンというものの、ポップカルチャーのセクシュアリティの特殊性というものの自体だと思います。それで萌えという概念や、かわいいもの、やはり少し両性具有的な中間の性みたいなものにかわいいとか人気が集まるというのが、すごく興味深かったです。

それから最後に、フランスのコスプレイヤーの若年化が進んでいるというお話で、それも日本と少し違いがあると感じるのが、若年化して、彼らは13歳、14歳、あるいはもっと若い子で、親に対してアンチを訴えるみたいな手段としてコスプレをして、ある程度の年齢になったら卒業していくみたいなパターンは結構多いです。確かにそれは、逆に日本社会の中ではもっと長く、30代になっても静かに続けていくものとして認められつつあるということもあるので、その違いは興味深いと思いました。面白かったです。ありがとうございます。

ブヴァール 僕も同感です。最後のことですが、この前、「Les mangados」という社会学で若いマンガ読者の研究の本が、リヨン第2大学から出版されました。その中の研究には非常に面白い情報が幾つかあります。いつから読み始めるか、いつやめるかというのは、コスプレは数字としては分かりませんが、僕も非常に興味があります。なぜなら、ファンということは、永遠にファンでいる人も多いですが、実はそれより、1年で卒業する、やめる、2年生でやめる、10年後で飽きてしまうという人の方が残念ながら多いのです。だから、フランス人でマンガを読む人は中学校が非常にメインで、少女マンガ、少年マンガを読んで、高校になるとある程度、特にフランスでは大人っぽくしないと差別されるのです。差別というか、人間の価値が下がるのです。「何だ、この男」みたいな感じで、フランス社会もちょっと激しいところもあります。だから、16歳、17歳でまだマンガを読んでいると言ったら、もう終わりです。だから、それをやめて、これから大人の趣味に行こうと思う人が多いです。だから、高校でやめる人が一番多いです。

ということは、高校で続いている人は、何かで続くということです。本当に好きだとか、友だちもマンガファンだから、その友だちが一番大事だから一緒に続けましょうというようなことです。でも、そういう社会では、やはり自然にできませんね。

島本 先ほどその休憩室で話していて、コスプレとか、そういうフェスティバル等々に非常に関心がある若い世代、さっき出してくれましたが、お母さんが心配している13～14歳のゴス何とか。

ブヴァール ゴスロリ？

島本 ゴスロリみたいなものをやったりするところがある。では、あの人たちはどういう人なのかということを少し話したりしたのです。本当はこういう研究がどのくらい進んでいるのか分からないし、中折れになってしまうかも知れないけれども、やはり社会的な視点を考えるときには、どういう人なのかということはすごく重要だと思います。一般的に内面が弱い人といっても、どういうところで、どのように育って、どのように内面は弱いのか。例えば先ほどジュリアンさんの話では、フランスのコスプレや「Japan Expo」など、大都市のそういうものに来るのは、結構田舎の中流ぐらいということでした。超ハイソな子たちはいなくて、割と田舎の中流。僕のイメージでは、やはり親子関係も結構まだまだシビアで、親が教養主義的な、僕たちに昔あったような「マンガは駄目」みたいな感じで、超貧乏ではないけれども、それなりにお金はあるという人は、都会の文化としてあこがれる。そういうところでは、やはり子どもへの抑圧といってしまうけれども、親は心配するのですね。伝統的な文化の中で育っている親だから。

そういう層と、日本のコスプレをやっている人たちの家庭はどうだったのか。その家庭という細分化できないような中に、要するにもう蔓延しているのか。そういうことをどのくらい分析しているのか僕はよく分からないので何とも言えませんが、そういうことも基本的にきちんとしていかなないと、あまり一般概念化して「こうだ」といって普遍化してしまうと、いろいろ事情があるというところがどのくらい明らかになるのか。そうしないと、コスプレイヤーたちにも失礼というか、ひとからげにして、「あなたたちは精神的にこうだ」ということでもない。それぞれの社会的背景は持っているのですが、フランスの場合、お母さんが不安がるというあの親子関係というか、土地や階層という

のはあるのですか。

ブヴァール そうですね。僕たちから見て言うと、やはり郊外や、田舎の人も多いですね。僕がよく知っていることで言うと、日本学科で教えているのですが、1年生は圧倒的に多いです。150人のクラスにも教えています。マンガ、アニメ、ゲームの話をする、みんな自分がキャラクターを知っていると「わあ」と言って、すごく明るい人たちが多いですが、残念ながらコスプレをしている人は、あまり卒業できません。コスプレやマンガ、ゲーム、アニメのオタクといえる人は、他の人と比べるとあまり卒業できません。なぜかという、ちょっと説明しにくいですが、やはりポップカルチャーが好きな人は、上の階級ではなく、もうちょっと下です。ある程度インターネットやマンガを買い求めるお金はありますが、そんなに上の階層、階級でもないですね。あとは、あまり勉強できない子でも、日本が好きだから大学でやりたいという軽い気持ちで、1年生ですぐ諦める人が多いですね。

室井 誰でも聞きたいことだと思いますが、ジュリアンは、なぜやめなかったのですか。

ブヴァール 私はもともとマンガのファンで、アニメ、コスプレはやったことがなかったのですが、正直言うと、10代のときの元カノがコスプレをしていたのです（笑）。面白いことに、彼女は逆にマンガなどにあまり興味がなかったのです。僕は逆にそういうところに行って、「ああ、面白いな。そういう仮装は」。仮装として非常に面白い。だから、カーニバルとかマスカレードとか仮装が好きな人は、コスプレに出会うと、すぐ気になると思います。彼女はまさにそうでした。彼女はそのとき女優をしていて、演劇などにすごく興味があって、すごく上手で、いつも賞をもらっていたのです。リヨンの小さいイベントでしたが、やはり演技をするとうまいといって、すぐ審査員に気に入られるのです。

室井 だけどそれは10代のときでしょう。

ブヴァール そう、10代でした。その次の彼女はもうコスプレイヤーでもないのです。そういう質問ですか。

室井 今の話は、やはりフランスはすごく個人主義的な国ですし、いつまでもこんなことをやっていたら駄目だとい

う、そういうサプレッションもたくさんあると思いますが、それに関わらず、ずっとこういうことを研究しているということですね。

ブヴァール そうですね。私はずっと熱心で、死ぬまでマンガ、アニメ、ゲーム、思春期の情熱が残るように自分に約束して頑張ろうというように。同時に、大学生でいろいろなテーマを選ぶと、やはりそれもお話したいと思って・・・。

室井 先生の気持ちがきちんと伝わって、大学を卒業できる学生さんが出てくるといいですね。

ブヴァール そうですね。だから、やはりいろいろ応援しています。でも、正直言いますと、日本文化へのあこがれやクールジャパンは、表面的なケースが多いですね。だから、14歳のときに半年だけゴスロリのコスプレをやっていたというような人が多いです。僕みたいに真剣に活動する人は減多にいないですね。それにいつもがっかりしています。

室井 先ほど話した留学生がメキシコから来ているように、日本のことを研究している外国人もいるし、海外で日本文化やアニメのことを研究している人はすごく増えていると思います。あまり時間がないので、少し気になったことだけ聞きます。幾つかのポイントがあったと思います。一つは、ジェンダーやセクシュアリティの問題、もう一つは、資本主義というか、産業に対してのポジションの取り方の話があって、ヨーロッパの人はやはりアクティビズ的な文脈で政治的に語る人が多いです。もう一つは、この場合、アニメーションやゲームを作っている供給元、プロバイダーは日本というすごい東の遠い国であり、ヨーロッパで任天堂みたいな会社がそれほどあるわけでもないし、バンドデシネはあるけれども、日本のポップなマンガを描く人がいないみたいな中で、日本で二次創作と言われていることでも、日本は遠いから、自分たちが勝手にそれをアレンジして何が悪いのだというようなところが、ド・セルトーを出してきたけれども、アクティビズ的な視点だと思うのです。日本では、そんなことを言うなら、おまえ、ゲームの作り手になればいい、ゲーム会社に入ればいい、マンガ家になればいいと言われてしまうので、逆に同人誌を描いている人たちは、二次創作だというように自分を少し下に見ていると思います。その違いがあります。

それからもう一つは、ロケーションの問題、地域の問題です。郊外や田舎という話で、先ほども雑談で言っていた

のが、埼玉とアニメというのは割とよくて、埼玉的なものが今、世界中に生まれつつあるのではないかという話をしていたのですね。世界の埼玉化。すごく田舎で、ABCマートやTSUTAYAみたいなものしか周りにないし、文化からすごく遠くて、アニメとマンガだけは手に入るというように、世界が今、埼玉化しているという話をしていたのですが、そういうロケーションの問題。この三つの問題が今、出てきたと思うのですが、そのように問題化してみると、何か付け加えることはありますか。

ブヴァール そうですね。埼玉というのは、パリで言えば、郊外のサン・ドニとか、そういう所ですね。やはりあこがれの所ではなく、仕方なく遠い所に住んでいる。給料と合わせて、どのくらい部屋代を出せるかという所に行かざるを得ないのです。フランスも同じ傾向があります。

室井 リヨンも？

ブヴァール リヨンもそうです。

室井 「Japan Touch」というのは、これはどういう？

ブヴァール 面白いことに、「Japan Touch」は去年から郊外に行ってしまいました。なぜなら、大きいホールが中心にはもうなくて、逆に外に行かなければいけないことになったのです。でも、それは別に来客者には全然問題ないです。僕は少し嫌でしたが、他の人はみんな電車や車で行って、自然に思うようになったのです。

それから、カルチュラル・ムーブメンツ、文化運動というのは非常に政治的なことがあると思います。だから、コスプレも何だろうと思って、商業的だという批判はあります。持ってきていませんが、今年コスプレについて出版された本があります。その中の1枚か2枚がすごく批判的で、特に商業的だという批判があります。それは、会社の宣伝ではないかと。日本でもそういうものが・・・。

大久保 会社の宣伝というのは？

ブヴァール ただアニメのキャラでいること自体が、作っている会社の宣伝ではないかと。大体クリエイティブではないという批判もあります。だって、既に存在しているキャラをそのままするから、全然創造的ではないと考える人もいます。

島本 だから、先ほど言ったように、二次創作ということ自体、既にそこに商業主義だという判断を働かせるということですね。

ブヴァール でも、ド・セルトーが言うように、テレビやそういうマスカルチャーの人たちは、受け身だけでなく、いろいろ改造して、例えばテレビであればリモコンがあるから、リモコンでピッピッといろいろ遊べます。すぐ宣伝をオフにすることができますから、特にインターネットの時代では、自由にムービーや写真、イラスト、マンガを作れるから、やはり同人誌の方が反体制を含んでいると思います。子ども向けのアニメをボルノ作品にすること自体が反社会的ではないですか。だからそういう、フランス語で言うと subversif、反体制。

室井 壊乱的というか、ぶち壊していくという。

ブヴァール それを持っているのです。逆にコスプレを考えるとしたら、キャラクターを少し改造する、性を変えるとか、服を交換するとか、何かそういうものもあるのですが、まだちょっと珍しいです。

室井 それは、短く言いますが、アクティビズムというのはそういうものだと思います。要するに、キャピタリスティックな文化をパッシブに受け取るのではなく、アクティブにそれを作り替えていくのがアクティビズムなので。ただ、それが日本では、ある利益、著作権なりライセンスを持っている人たちの権利を阻害するので良くないという方向に行きつつあるし、やおい系の同人誌カルチャーみたいなものが性の対象になってくることは、ちょっと違うと思います。

ヨーロッパ、特にフランスはカソリックの国ですが、ヨーロッパの権威的なエスタブリッシュされた文化に対して、日本のポップカルチャーがそれをぶち壊していくという、反体制的な、壊していくような力を持っていると信じる人たちがいるということですね。

島本 最初に言いましたように、今日の世話人、優しい感じの秋庭さんが、そろそろキッとしてこない前に、あと二つぐらい質問を受け付けられますか。はい、安田さん。

安田 こんにちは。京都精華大学の安田です。昨日までフランスにいて、今朝帰ってきました。学生と一緒に行って、パリの第3大学の日本語学科や、それから、関係な

いですがアヴィニョンの公立図書館で4コママンガを描かせるというワークショップをやってきて、そのたびに来場者にアンケートを採っていたのです。だから、日本語をやっている大学生と、そうでなくて公立図書館に来るようなおじいちゃん、おばあちゃんや子どもたちにもアンケートを採れました。その中に、マンガに出会ったきっかけは何かという質問をしたのです。大抵、まともな人はテレビとかインターネットという答えでしたが、ちょっと面白いと思ったのは、少なからずの子どもたちが、お父さん、お母さんに教えてもらって読み始めた、あるいは見始めたと言っていて、多分、フランスへの日本のアニメやマンガの入り方は、最初は「クラブドロテ」などのテレビで「グレンダイザー」や「キャンディ・キャンディ」が流れて、それに対してフランスの既存の良識派の「Télérama」などの雑誌が、日本のマンガは暴力的でけしからんという言説を作り、それでテレビから日本のアニメがなくなりました。それでマンガがぼちぼち入り出して、フランス語版に翻訳されたマンガが入ってくるようになりました。でも、そのころの「グレンダイザー」を見てしまった、多分ジュリアンさんや僕の世代だと思いますが、そういう人たちは割とマンガに対してすごくミリタナ、自分たちが日本のマンガをフランスに入れてきたのだという気概があって、そういう人たちが、そろそろ次の世代に日本のマンガの素晴らしさを伝えていくような時代になっていくのかという気がちょっとしましたが、その辺についてはどんなあんばいでしょう。

ブヴァール 僕もそう思います。最近よくイベントで見るのは、親と子ども、子どもでいうと本当に小さい子ども、2〜3歳や5歳の子どもが多いです。ということは、やはりそこも一緒にイベントに行って、若いときにコスプレをさせて、伝えたい気持ちがあるのです。文化を次世代にもオタク文化やそういうマンガイベントの素晴らしさを教えたのではないかと私も思います。それは最近多くなってきたと思います。

「Télérama」という週刊誌が「ジャポニエズリ」という言葉も作りました。Japon と niaiserie、niaiserie はばかという意味ですね。だから、日本ばかではなく、ばかな日本ポピュラーカルチャーみたいな意味です。例えば日本のCMもフランスでよく専門の番組で放送されていて、自分たちは気付いたかどうか分かりませんが、日本のCMはすごく特別なのです。何も意味がないCMなどもあって、それもくっつけて、マンガやアニメも同じく、ちょっとばかだというふうに捉えられていましたが、2005年からは状況

が変わってきて、権威の問題だと、何かフランスだとすごく難しいのですが、そういうプロセス、過程があって、まず賞をもらわなければいけないのです。そういうオタク文化は、実は皮肉的に、日本芸能などではなく、宮崎駿が賞をもらいましたね。L'Ordre des Arts et des Lettres、ちょっと難しいですが…。

通訳者 文化勲章。

ブヴァール ああ、簡単ですね(笑)。などをもらって、あとはそういう週刊誌がとても良い記事を出していて、状況が変わってきました。また、マンガの中では、実は谷口ジローという、日本人の中ではあまり知られていませんが、僕も好きなのですけれども、すごくマイナーな作家で、フランスだけですごく人気があります。なぜなら、フランスのバンドデシネに非常に似ているスタイルです。そして、フランスのバンドデシネに影響を受けたと主張しているから、フランス人はそれを聞いて自慢して、だから好きです。すごく自己愛の問題ですが、だから、それによってマンガ文化は少しだけ権威をもらったのですが、それは表面的で、谷口ジローや宮崎駿など、少しハイカルチャーに近い作品です。コスプレやロリコン、萌えとかいう文化はもちろんまだマイナーです。別に僕はマイナーでもいいと思います。ただ、「Japan Expo」のやろうとしている、いろいろな人を集めるということのように、例えばアメコミも、アメリカのドラマのイベントをつくり、趣味が大事に思っている人の集まりにしようとしています。なぜかという、来客者の人数を増やしたら利益が出るわけですから。ただ、それはちょっと良くないかと思います。僕は、オタク文化はサブカルチャーでいいかなと思います。公にすると、社会がそれに気付いたらまずいと思います。例えば、日本でコミケにメディアが来ると、著作権の問題とポルノの問題などいろいろな問題が出てきますから、別にマイナー、サブカルチャーでもいいのです。フランス語で言うと、Pour vivre heureux, vivons cachés ということわざがあります。

通訳者 幸せに暮らすなら隠れて暮らした方がいい。

ブヴァール そう。幸せなら隠れて暮らした方がいいですね。そういうことわざがあります。

島本 そろそろいいですか。またもう1回、次の回がありますから、そこで皆さんジュリアン・ブヴァールさんにい

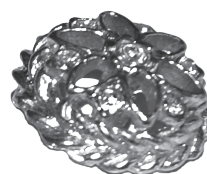
ろいろ質問していただけたらと思います。考えるところや、これからの課題もすごく出てきたような感じもするので、1度も触れられなかったポルノグラフィーとの関係は、コスプレの圧倒的にすごい問題だと僕は思っているのですが、僕は研究者ではないので、ここをきちんと誰か今度やってくれないかと思っています。

でも、皆さんの慎重というか、延長させないという非常に名古屋的な配慮が働いたおかげで、ちゃんと時間通りに終わることができました。ジュリアンさん、本当にありがとうございました。また次の回で。次の回は、これから行くところ？

秋庭 それは打ち上げだから関係ないです。

島本 関係ないですか。またこういう会を座長の室井さんにやっていただけたらと思います。彼は、埼玉より目立たない、そういうブームも起こらない水戸という所で育っているので、埼玉化というのは悔しくて仕方がない、水戸化と言ってほしいと思っているに違いないのですが、最後にジュリアンさんが言ったように、このオタクをオタクとして受容するということは各国に必要ですよ。そんなことも考えます。

では、皆さん、最後まで本当にありがとうございました（拍手）。



講演者紹介



園田明日香

特定非営利活動法人「コス援護会」理事長。「クオリティオブライフ」を念頭に、コスプレの社会における可能性を真剣に考える活動を行っている。多摩大学、川崎市産業振興財団など、多数の講演活動も行う。愛知県では東海高校で講師をつとめた。



大久保美紀

パリ第8大学非常勤講師。美学。同大学大学院芸術学科博士後期課程、ニューメディア美学専修。批評のウェブサイト"salon de mimi"に展評・作家評・エッセイを多数掲載。日本の現代アートやファッションにおける身体意識・身体的表象をテーマに研究している。



ジュリアン・ブヴァール (Julien BOUVARD)

リヨン第3大学(ジャン・ムーラン・リヨン) 准教授。日本のポピュラーカルチャー作品のインターメディアリティ、国際的視点から見た日本のマンガ検閲、日本におけるポピュラーカルチャーの社会的地位等についての研究を行っている。



西沢みゆき(新聞女)

芸術家「新聞女」として、世界中の古新聞を使って作品を作る。中国(万里の長城や故宮)、ウクライナ、イタリア(ナポリ、ボンベイ遺跡)など世界各地でパフォーマンスし、常に大きな話題を呼んでいる。また、幼児から大人まで老若男女の美術教育にも携わる。

座長紹介

室井 尚

横浜国立大学・大学院都市イノベーション研究院・教授

吉岡 洋

京都大学・大学院文学研究科・教授

島本 浣

京都精華大学・大学院芸術研究科・教授

開催概要

研究集会「コスプレの美学—コスプレ、ファッション、日本文化」

主催：

科学研究費基盤研究(A) 研究課題番号 25244005

「ポピュラーカルチャーの美学構築に関する基盤研究」

日時：2014年3月16日(日) 14:30-20:00

会場：ウインクあいち 1301 会議室

講演者：

園田明日香(特定非営利活動法人コス援護会・理事長)

大久保美紀(パリ第8大学・非常勤講師)

ジュリアン・ブヴァール(リヨン第3大学・准教授)

研究グループ

研究代表者：

室井 尚(横浜国立大学・大学院都市イノベーション研究院・教授)

研究分担者：

吉岡 洋(京都大学・大学院文学研究科・教授)

佐藤守弘(京都精華大学・大学院デザイン研究科・教授)

吉田 寛(立命館大学・大学院先端総合学術研究科・准教授)

秋庭史典(名古屋大学・大学院情報科学研究科・准教授)

研究協力者：

島本 浣(京都精華大学・大学院芸術研究科・教授)

小松正史(京都精華大学・大学院人文学研究科・教授)

安田昌弘(京都精華大学・大学院人文学研究科・教授)

吉村和真(京都精華大学・大学院マンガ研究科・教授)

前川 修(神戸大学・大学院人文学研究科・教授)

横浜国立大学スタッフ：椎野裕美子、中野敦之

研究集会当日スタッフ：稲垣理美、糸魚川拓(名古屋大学・情報文化学部)

大澤健司、霜山博也、中村啓介(名古屋大学・大学院情報科学研究科)

スケジュール：

14:00 開場

14:30 開会

第1セッション：コスプレ(座長：室井 尚・横浜国立大学教授)

14:30-15:10 講演1 園田明日香

15:10-15:20 コメントと講演者応答

15:20-16:00 ディスカッション

16:00-16:05 休憩

第2セッション：ファッション(座長：吉岡 洋・京都大学教授)

16:05-16:45 講演2 大久保美紀

16:45-16:55 コメントと講演者応答

16:55-17:35 ディスカッション

17:35-18:15 休憩(特別プレゼンテーション)

第3セッション：日本文化(座長：島本 浣・京都精華大学教授)

18:15-18:55 講演3 ジュリアン・ブヴァール

18:55-19:05 コメントと講演者応答

19:05-19:45 ディスカッション

20:00 閉会

研究集会「コスプレの美学—コスプレ、ファッション、日本文化」

●御礼

ご来場いただいた皆様

講演者の皆様、新聞女様とスタッフの皆様、ハモニズム様

愛知ぼぶかる制作委員会様

●発行

科学研究費基盤研究(A) 研究課題番号25244005

「ポピュラーカルチャーの美学構築に関する基盤研究」

◎秋庭史典研究室

〒464-8601 名古屋市千種区不老町

名古屋大学・大学院 情報科学研究科

Fax: 052-789-4800 (代)

mail: akibaf@is.nagoya-u.ac.jp

◎室井尚研究室

〒240-8501 横浜市保土ヶ谷区79-2

横浜国立大学 教育人間科学部 横浜都市文化ラボ

Tel&Fax: 045-339-3418

mail: hmuroi@ynu.ac.jp

●発行日

2015年1月31日

●記録紙デザイン

本永恵子デザイン室



