

コスプレ文化におけるキャラクターの役割

日本のコスプレイヤーへの聞き取り調査を中心に

神戸大学 アルバロ・ダビド・エルナンデス

1 目的

この報告の目的は、コスプレ文化においてキャラクターが果たす役割に関して考察することである。本報告においてコスプレは主にアニメ、マンガやゲームで登場するキャラクターをベースにした仮装活動に限定されており、ファン文化の一種とみなす。ファン文化は幾つかの文化産業の商品の消費を土台にして成り立っており、その一環として見なされたコスプレ文化はそうした商品を形成するメディア環境とコンテンツ、またその消費の変遷の指標でもある。つまりファン文化の変遷を表すコスプレ文化を考察するモデルを紹介することが、本報告のもう一つの目的である。その変遷の中でキャラクターは重要な役割を果たす。

2 方法

本報告が前提にするファン文化の一般モデルは、主に欧米のファン研究の理論と報告者自身が行った調査や観察に基づいている。その上でコスプレを中心的に扱っている調査に関しては、主に2012年の「コミックマーケット 82 回」(東京国際展示場、日本)で行ったアンケート調査(202回収)と同年の「32th Comic World Taiwan」(国立台湾大学、台湾)で行ったアンケート調査(199回収)がベースになっている。

そして、本報告で扱う主なデータは、2013年7月から行う大阪と神戸で活動を行っているコスプレイヤーへの聞き取り調査に基づく予定である。

3 結果

すでに行った調査の結果として、コスプレをファン文化の一環としてアプローチすると、まずそうしたファン文化における一つの新しい「奪用の制度」として記述する事ができることが明確になった。その「新しい制度」であるコスプレ文化は、ファン文化における変遷の指標とみなすことができる。その変遷は主に次の三つのところで見られる。1) 文化産業とその産業が生み出す商品(テキスト)の変遷、2) メディア環境と消費手段の変遷、3) 奪用の活動の変遷、である。またこの「新しい奪用の制度」は次の三つの視点からアプローチができる。1) 個人のパフォーマンスに注目する「活動のレベル」、2) 集団の相互作用に注目する「実践のレベル」、3) コミュニティのアイデンティティに注目する「制度のレベル」、である。

その枠に基づいて、本報告は奪用されているキャラクターの役割を問い、奪用されたキャラクターはそれぞれのレベル(活動、実践、制度)で異なる役割を果たしていると期待される。

4 結論

以上から、聞き取り調査の分析に基づいて、キャラクターは「新しい奪用の制度」と見なされたコスプレにおいて、その誕生と発達の原動力のような役割を果たしている、といった主張がたてられると期待される。