

## 阮立 (RUAN LI)

### 1. 事業実施の目的

リサーチプロポーザルの立案に関する予備調査

### 2. 実施場所

名古屋 東京

### 3. 実施期日 平成 28 年 8 月 2 日 (火) から 8 月 20 日 (土)

### 4. 成果報告

## ●事業の概要

本研究では、従来の個人レベルの「レイヤー」研究を越え、コスプレの「場」におけるコスプレに関わる行為や言説からコスプレの仕組みと文化的意味について研究を行う。具体的には、世界中のコスプレ・コミュニティが繋がる名古屋の「世界コスプレサミット」(World Cosplay Summit、WCS、以下コスサミ)におけるコスプレに関わる実践に焦点を当て、「世界コスプレサミット」にかかわる複数のアクターとその相互関係を把握する。また、その実践を日本国内におけるコスプレイベントにおけるコスプレ実践と比較し、コスプレの文化的意味を明らかにする。そのためには、コスサミの開始から現在までの歴史、日本国内のコスプレイベントとの違い、及びそれぞれの「場」におけるコスプレの実践、以上の3点に関する基本的な情報の収集と資料の集積が必要である。

以上を前提に、本事業では、名古屋で開催される国際コスプレイベントコスサミ、及び日本国内のコスプレイベントを代表する東京のコミックマーケット(以下コミケ)について調査を行った。これによって、コスサミのプログラム内容の、コミケ参加者の行動観察を行い、今後の研究に向けた予備的な情報を収集した。具体的な調査内容は、以下の4点である。

①コスサミにおける現地調査では、中国代表側の視点と実践では公表されていないコスサミの全体のプロセスを確認した。はじめに、それぞれの参加国によって、スケジュールが違うことを把握した。表敬訪問を例として挙げると、新参加国の代表は外務省を訪問し、中国などほかの参加国の代表は愛知県知事や名古屋市長を訪問する。続いて、各参加国のオーガナイザーと代表達のスケジュールも差があることを明らかにした。オーガナイザーは公表されたイベントだけではなく、ほかの国のオーガナイザーと意見交換し、サミットの運営側と話し合い、日本のスポンサーとミーティングを行っている。これによって、一つの参加国の密着調査によって、「世界コスプレサミット」の全体的なプロセスの多様性と複雑性を明らかにした。

②コスサミの関係者への聞き取り調査によって、コスサミの歴史と現在に関する情報を取得した。2003年に開催された第1回目の「世界コスプレサミット」は、テレビ愛知の番組の一環として行われた。会場は、テレビ局に協力した大須商店街と商店街の近くのローズホテルで行われた。当時のコスサミは、単純に海外と日本のコスチュームプレイヤー同士の交流の場として機能していた。しかしコスサミの規模拡大、プログラム内容の充実に伴い、次第に交流を中心とした性格からコンクールとしての性格を持つようになった。これによって、現在のコスサミは当初のものに比べ規模も内容も大きく変容した。また、この10数年

間、特にこの数年、コスサミの発展を積極的にサポートしたのは、大須商店街というより、コスサミの運営局や、名古屋の魅力をアピールすることに力を尽くす愛知県と名古屋市や、中部運輸局となったことを把握した。

③名古屋の大須、東京の秋葉原と池袋における現地調査によって、それぞれの町におけるコスプレの特徴と共通点を把握した。特に、名古屋のコスプレ聖地として知られる大須商店街は、アニメのグッズとコスチュームを販売する店とメイドカフェが集まる秋葉原の西北や池袋の東と比べ、各国の料理店と雑貨店の集まる、文化的多様性が溢れる商店街の街並みであることを明らかにした。

④日本人のインフォーマント A の活動に同伴して、コミケに参加する直前の準備から終わるまでの全過程を記録した。そのうえで、A がコスプレしてコミケに参加する理由を明らかにした。名古屋の「世界コスプレサミット」に参加した各国の代表と違い、A はコスプレはパフォーマンスの一種ではなく、同人誌のような気になる作品の二次的な創作として取り上げていた。そして、コスプレをする理由は、コンクールで入選するより、二次創作を通じて、ファンと一緒に、さらにその作品を味わうことである、と指摘している。

#### ●本事業の実施によって得られた成果

本事業の実施により、コスサミの現在と歴史に関する情報を獲得し、コスサミとコミケにおけるコスプレ実践の現状を把握することができた。これによって、具体的な成果として以下の2点を得られた。

①コスサミとコミケ、及びそれぞれにおけるコスプレの実践には、質的な差があることを再認識した。コミケは、日本国内のファン達の自発的な集まりから生まれ、同人誌やコスプレなどの二次的創作を楽しむ場である。それに対して、コスサミは、テレビ番組から始まり、大衆の関心を呼ぶために、世界中のコスチュームプレイヤーを集め、コスチュームとパフォーマンスに順位つける場として機能している。

②「場」によって、コスプレの実践ではなく、その実践に関する文化的な意味にも相違があることを予想できる。今回の調査から、少なくとも、コミケと比べ、コスサミにおけるコスプレは、複数の意味があることがわかってきた。例えば、コスサミのコスプレコンクールは、日本国内のファンにとって馴染みのない上、認知度も低い。一方、海外のコスプレコミュニティにとって、認知度が高い上、コスサミを日本コスプレイベントの代表として捉えて来た。海外からの認証のもとに、コスサミは名古屋の魅力の一つとして知られるようになり、外務省の「クールジャパン」戦略の一端を担うようになった。今後もコスサミにおけるコスプレ実践の多様性、特に実践に含まれている矛盾する意味について、検討を重ねていく必要がある。

#### ●本事業について

本事業の利用により、今後の研究に向けて、欠かせない基礎的な資料と情報を蓄積することができた。しかし、このような短期間で、インテンシブな予備調査には研究資金がかかる上、応募可能助成制度が少ない。この現状において、学生派遣事業は欠かせない制度である。今後も、このような事業が継続されることを切に願っている。