

創造としてのコスプレ

河手茜

(哲学・思想論分野)

アニメや漫画のキャラクターに扮するコスプレは、近年では、国内最大のサブカルチャーイベントであるコミックマーケットで2万人以上の人々がコスプレイヤー（以下、レイヤー）として参加するなどの広がりを見せている文化である。このコスプレにおいて評価の基準とされるのは、原作の再現度とされ、レイヤーたちが模倣の精度だけを競うのがコスプレ文化であるという考えが一般的である。それに対して、コスプレ文化には単なる模倣以上に、創造としての意味があることを明らかにすることが、本論文の目的である。

まず第一章でコスプレの歴史と概要をまとめた後、第二章「オタク文化の二次創作とシミュラクル」では、ベンヤミンとボードリヤールの議論を手掛かりに、コスプレ文化の分析を試みた。ベンヤミンによれば、どれほど精巧に作られた技術的複製の場合でも、それが「いま」「ここに」しかないという作品特有の一回性＝アウラは完全に失われてしまっているとされる。コスプレイヤーにとってのオリジナルである漫画やアニメといった作品もまた、無数に刊行される本や、どこでも視聴できる映像を通して触れられるコピーであり、その作品自体も何らかの要素を模倣して出来た、アウラを持たないシミュラクル（オリジナルに先行性を持つコピー）の一つである。だが、作品への愛情を知識や経験によって競うオタク文化においては、“CDを買うよりもライブに行った方が作品への愛が深いのだ”と見なされるように、未だに作品の礼拝的価値は失われていない。このことが一因となり、レイヤーは単なる模倣では表現しえない固有の要素を加えることにコスプレの意味を見出している。第三章「コスプレとセルフ・プロデュース」では、聞き取り調査も交えながら、コスプレが持つDIYの前提は、コスプレ写真に作品として唯一無二の意味を加えるために行われるものであり、この独自の意味の付与によって、複製芸術品であるコスプレ写真に再度、アウラを纏わせることが目指されていることを明確にした。このように、原作の忠実な再現を目指しながらも、キャラクターが「いま」「ここに」いたら、という想像のもとで唯一無二の作品を創り上げるコスプレ文化では、矛盾の含まれる表現ではあるが、「唯一の模倣の創造」が行われている。