

実践報告

13 年間 202 回のコスプレ経験のプロセス

写真を用いた検討（2009–2021）

発行：2024 年 3 月 15 日

福山 未智（立命館大学人間科学研究科）
サトウ タツヤ（立命館大学総合心理学部）

抄 録

本稿はコスプレ文化の担い手であるコスプレイヤーの遊戯の方法を明らかにするため、ある一人のコスプレイヤーの 13 年間に渡るコスプレ実施記録を示した。コスプレイヤーである研究者自身（以下 A とする）の記録，特に撮影した写真を対象としてコスプレ経験の一覧表を作成し，どのような作品，キャラクターをどのような撮影場所でコスプレをし，また衣装調達方法は何であったかということを検討した。その結果，A はコスプレ経験を重ねる中で，コスプレイベント，コスプレスタジオ中心の撮影場所から同人誌即売会，ストリートイベントというようなコスプレをしない人もイベントに参加する様な場所でコスプレを行うようになっていった。また，衣装調達方法は自作の割合が多かったが，コスプレをする頻度の増加がみられた時期には衣装を購入し，衣装準備にかかる時間を短縮しコスプレを楽しんだことが明らかとなった。以上により，コスプレという遊びの長期間でみた具体的な遊戯の方法の 1 つが明らかとなり，今後のコスプレ研究，文化史研究に寄与するものになると考える。

キーワード：キーワード：コスプレ，文化の歴史，遊び

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



pp. 48–65

Practical Research

The Process of 202 Cosplay Experiences Over 13 Years

A Study Using Photographs (2009–2021)

Published: March 15, 2024

Misato Fukuyama (Graduate School of Human Science, Ritsumeikan University)

Tatsuya Sato (College of Comprehensive Psychology, Ritsumeikan University)

Abstract

This paper presents a 13-year record of cosplay by one cosplayer in order to clarify how cosplayers, the bearers of cosplay culture, play cosplay. The researcher (hereafter referred to as "A") made a list of her own cosplay experiences, especially the photos she took, and examined what kind of works and characters she cosplayed, where she photographed them, and how she procured her costumes. The results showed that as A's cosplay experience increased, she began to cosplay at places where non-cosplayers also attended events, such as cosplay events, cosplay studios, coterie magazine auctions, and street events, rather than at the main locations where cosplay was taken. In addition, although most of the cosplayers made their own costumes, they purchased costumes when the frequency of cosplaying increased, which reduced the time required for costume preparation and made it easier for them to enjoy cosplaying. The above results provide one specific method of playing cosplay over a long period of time, and will contribute to future research on cosplay and cultural history.

keywords: cosplay, cultural history, playing

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

I 序論

マンガ、アニメ、ゲーム等に登場するキャラクター達に扮する「コスプレ」という遊戯がある。本稿は、コスプレを長期間に渡って遊び続けてきたある一人のコスプレイヤーのコスプレ実施記録である。

現在の日本において、コスプレという言葉は非常に多義に使用されている。そこでまず初めに、本稿におけるコスプレという言葉の定義を行う。日本でも海外でも、コスプレには、その言葉の中核的は意味として「扮すること」が含まれている。扮するとは、“よそおう。扮装する。特に演劇で、俳優がその役柄の人物に似せてよそおう。「秀吉に一・する」”(『広辞苑』第7版)という意味であり、劇中の人物の役によそおう＝対象の物語が必要である、と言える。つまり、コスプレとは扮することが特徴であり、その先には必ず対象の物語が存在するものである。

また、本稿で扱うコスプレは「趣味である」ということが前提である。コスプレを道具として自身の装飾品として扱い、金銭を得る行為は近年の日本で見られる活動ではあるが、コスプレの起源からさかのぼって考えると、コスプレというものはある作品ならびにそのキャラクターを対象とした個人のファン活動の一環として実践されてきた経緯がある。つまり、コスプレとは遊びであることを必須条件とする。

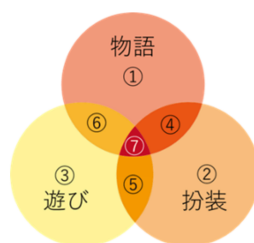
以上より、本稿ではコスプレを構成するものとして「物語」「遊び」「扮装」の三つが必須であ

ると考える。この三要素の重なりについて考えると図1のようになり、この図における三要素の積集合(重なり=⑦)が本稿で扱うコスプレということになる。

コスプレ文化に関する研究は日本国内においては未だ数少ないのが現状であるが、徐々に増加してきている。単に量が増えているだけではなく分析視角も多様化している。

例えば、コスプレに関する道具だて(コスプレを発表するために必要である衣装、メイク、写真、ポーズのこと)についての研究では、岡部他(2016)が、コスプレイヤーのポージングに着目し、他者の言葉がポーズとして身体化されるプロセスと、コスプレ熟練度の関係性について検討した。その結果、コスプレ初心者と経験者では言語表現を身体に再現する「巧みさ」が異なるものであることが「関節の位置座標が織り成す角度」を指標として用いることができる、と述べた。つまり、コスプレイヤーとして経験が長い人の方がポージングの指示を受けた時にコスプレ初心者に比べて容易に再現することができる、ということである。また、小出(2019)はコスプレをする際に行うメイクの方法に着目し、キャラクターに似せるためにどのような工夫をしているか、またコスプレメイクが現代社会にどのような影響を与えているのかということ調査した。その結果、コスプレイヤーは写真に映った後の姿がキャラクターに似ていることを重視して、撮影環境によってメイクを変化させていることが明らかとなった。コスプレメイクは専門雑誌やSNSで情報交換されるものであるが、コスプレメイクを発信するコスプレイヤー

図1 コスプレに必須な三要素：「物語」「遊び」「扮装」



- ①「物語」：現実、架空に関わらず、語り継がれるような出来事
- ②「扮装」：姿をかざりつくること。見た目に関する事、装い
- ③「遊び」：余暇活動としての趣味、娯楽の事
- ④「物語」と「扮装」：演劇や職業的な仮装、観客が必要
- ⑤「扮装」と「遊び」：ハロウィン等で仮装をすること
- ⑥「物語」と「遊び」：ままごと等のごっこ遊び
- ⑦「物語」と「扮装」と「遊び」：本研究で扱うコスプレ

はインターネットが発展した現代においては化粧文化の新しい担い手となった、と述べた。

コスプレがコスプレイヤーにもたらす効果（心理的効果や意味づけ）についての研究では、大石（2011）がコスプレ行為と他者の目を通して認識している自己と自分が認識している自己という2つの側面による自己概念との関連性を質問紙調査によって検討した。その結果、コスプレ経験者はコスプレ未経験者よりも他者の印象と自分の印象の両面で、自己を肯定的に捉えている傾向が明らかとなり、特に自分の印象において肯定的な評価がされていたことから、コスプレ経験の有無は自己概念との関連性が示唆されたといえる、と述べた。

この様に、コスプレイヤーを対象とした研究はされているが、これらはコスプレ経験のとある断面を切り取り研究したものが殆どであり、長期に渡る経験のプロセスを取り扱ったものは見当たらない。コスプレは新たな知識を獲得し、よりキャラクターの完成度の高いコスプレイヤーを見ることで、次回のコスプレへの意欲的が掻き立てられ、またコスプレを行うという循環システムを持つと貝沼（2016）は指摘する。また、渡辺（2017）は、コスプレとは永遠に目的にたどり着かない発達し続ける遊びであると述べている。つまり、コスプレ文化を真に明らかにするためには長い時間の中でどのように遊び続けられて今日に至ったのか、ということを示す必要がある。

筆頭著者はこれまでにコスプレ文化がどのように一般に普及していったのかという変遷の一端を、雑誌記事タイトルを用いて歴史的研究を行った（福山 2022）。また、ある一人のコスプレイヤーが具体的にどのようにコスプレを実践してきたのかということを質的に分析した（福山他 2022）。先の研究では、コスプレイヤーの行動・活動に注目したため、コスプレした作品やコスプレした場所、コスプレ衣装に注目することはできなかった。しかし、そこには具体的な作品の記録があり、どのような作品で遊んできた

のかを記すことは文化史としての意味がある。

したがって本稿では福山他（2022）で設定したコスプレイヤー A の過ごした時期区分に従って、一つ一つのコスプレした作品について示し、2009 年～2021 年にコスプレイヤーがどんな作品を題材にどこで遊び、どのように衣装を調達しているのか、ということ量を量的に明らかにする。これにより、具体的にコスプレイヤーの遊びの方法が明らかとなり、後のコスプレ文化研究の羽翼となると考える。

II 研究方法

1 分析アプローチ：オートエスノグラフィーとライフヒストリー

エスノグラフィーとは文化の記述のことをいい、オートエスノグラフィー（autoethnography; 以下、AE）は、社会科学において研究者が自ら有する文化（own culture）を探究するための記述的研究の総称である（土元・サトウ 2022）。土元・サトウ（2022）は AE の主流の方法として、喚起的 AE と分析的 AE の二種類があると述べている。喚起的 AE では自己の経験の記述を通して感情を喚起することにより、AE の読者との対話を重要としたものである。一方、分析的 AE は主観性よりも客観性を重視し、個人の経験を分析し一般化・理論化することを重要としたものである（土元・サトウ 2022）。本研究は写真を用いた分析を量的に行う、という立場から分析的 AE の方法論を用いる。

また、本研究は、研究者自身の経験を本人が分析するという性質から、自身の過去を再構成するライフストーリー的な研究と思われる可能性があるが、研究資料に当時撮影したコスプレ写真データを一次資料として用いることでライフヒストリー研究を目指している。

ライフヒストリーとは、社会科学や人間科学の領域では、調査対象者個人の人生や生活過程の経験を基に社会や文化の諸相や変動を探究する研究方法のことである（桜井 2019）。

コスプレにおける写真というものは、ただの記録ではない。コスプレ（＝「物語」「遊び」「扮装」の積集合；本稿図 1 参照）をして写真撮影し、気に入った数枚の写真をレタッチした後にインターネット上や SNS に公開する、そして他者と共有することで、一つのコスプレが完了するからである。つまり、コスプレはこうした一連のプロセスなのである。貝沼（2018）は、コスプレイヤーにとってリアルな場は物語世界の再生産を行う創造の場、他者との共感や高揚を伴う交流の場であると意味づけられ、その場で主体的な行為を行うことで自分たちにとって意味のある祝祭を作りだす一方で、日常は Twitter（現 X）上にあり、祝祭の様子を写真でアップロードして承認欲求を満たしたり、他者とのつながりを確認する意味でツイートを共有していると述べた。

本稿で分析に用いる 1 枚 1 枚のコスプレ写真は、それを撮影した当時はこのように研究資料になることを想定しておらず、個人の遊びの記録、もしくは作品として残したものであるため、歴史的分析における一次資料にあたるといえる。その都度残された写真を研究資料として扱ったうえで、その当時の様々な情報を分析的 AE の方法論を用いて書き加えていくことにより、本研究はライフストーリー研究ではなく AE とライフヒストリーを統合して用いた研究を目指すものである。

2 対象の選定

筆頭著者自身（コスプレイヤー A とする）の 2009 年 7 月～2021 年 8 月に及ぶ 13 年間で 202 回のコスプレ経験。年間平均 15.5 回である。そして、それぞれのコスプレで撮影された 50409

枚の写真。一回あたりの写真枚数は 1 枚～2665 枚の範囲であり、平均 250.8 枚（標準偏差 399.2 枚）であった。中央値は 84 枚であった。

3 分析方法

まず（1）自身のコスプレ専用 SNS の記録、HD 内の撮影データ、オンラインストレージ、スマートフォンの撮影データを元に全 202 回のコスプレ活動を書き出した。次に（2）コスプレ撮影 1 回で行ったキャラクター 1 つにつき 1 枚の写真を選択した。選定の基準は、撮影当時の自身が気に入ったものである（撮影写真にレタッチなどの加工をしてあったものである）。そして、コスプレ経験の一覧表を作成するために（3）縦軸をコスプレ実施日時、前回からの間隔、撮影した写真、コスプレした作品名、キャラクター名、一緒にコスプレを行った人（撮影メンバー）、衣装調達方法、撮影場所、撮影者と設定した。次に（4）横軸には時期区分（福山他 2022）の中で行ったコスプレ経験を示した。

4 倫理的な問題

本研究は個人を特定しうる写真を用いて行う。しかし、コスプレという遊びの性質上、写真は SNS やブログ等のインターネット上に公開される可能性があることを事前に了解を得てから撮影され、また、掲載前にも再度確認をし、掲載後に不都合があれば写真の取り下げを行っている。本研究で用いている写真は、インターネット上に掲載が可能であるものを使用した。したがって写真を使用することに倫理的な問題はない。

III 結果

1 全体の結果

全 202 回のコスプレにおいて取り扱った作品数は全体で 36、キャラクター数は全体で 84 であった。衣装調達方法は自作、購入、私服流用、その他の 4 つに分類され、それぞれ自作が 132、購入が 74、私服流用が 12、その他が 8 であった。撮影場所は同人誌即売会、コスプレイベント、ロケ、コスプレスタジオ、ストリートイベント、その他と 6 つのカテゴリーに分けられた。それぞれ同人誌即売会が 47、コスプレイベントが 45、ロケが 7、コスプレスタジオが 71、ストリートイベントが 15、その他が 17 であった。撮影メンバーは個人の関係に基づく知人、コスプレの関係に基づく知人、知人のいないあわせ、1 人で行ったコスプレ、その他の 5 つのカテゴリーに分けられた。それぞれ、個人の関係に基づく知人は 25、コスプレの関係に基づく知人は 120、知人のいないあわせは 9、1 人で行ったコスプレは 50、その他は 1 であった。撮影者は個人の関係に基づく知人と、コスプレの関係に基づく知

人、専業カメラマン、兼業カメラマン、野良カメラマン、撮りあい、記念撮影、以上の 7 つのカテゴリーに分けられた。ここでカメラマンについて説明すると専業カメラマンとは、コスプレ活動においてカメラ撮影のみをする人で既知または依頼している人、兼業カメラマンとは、コスプレ活動においてコスプレとカメラ撮影の両方をする人、野良カメラマンとはイベント会場にいる知り合いではない撮影者、である。なおカメラマンで男女両性を表すこともある。それぞれ、個人の関係に基づく知人は 26、コスプレの関係に基づく知人は 55、専業カメラマンは 22、兼業カメラマンは 12、野良カメラマンは 52、撮りあいは 49、記念撮影は 27 であった。

2 時期区分ごとの結果

それぞれ時期区分ごとに作成した表を提示する。なお、時期区分に関しては福山他（2022）で設定したものを使用する。

(1) 第 I 期 三次元コスプレイヤー期

第 I 期のコスプレ活動の特徴は、ライブイベントでの思い出作りとしてのコスプレであったと言える。コスプレの回数は 4、作品数は 1、キャ

表 1 第 I 期 三次元コスプレイヤー期

期間	第 I 期 三次元コスプレイヤー期			
番号	1	2	3	4
日時	2009年7月28日	2010年3月31日	2010年10月12日	2010年12月26日
前回からの間隔		246	195	75
写真				
作品名	the GazettE	the GazettE	the GazettE	the GazettE
キャラクター名	RUKI	RUKI	RUKI	RUKI
衣装パターン	DISTRESS AND COMA	代々木	代々木	PLEDGE
撮影メンバー	1人	1人	1人	大学友人A
衣装調達方法	依頼	自作	自作	自作
撮影場所	大阪厚生年金会館	ZEPP OSAKA	大阪国際会議場	東京ドーム
撮影者	記念撮影	記念撮影	記念撮影	記念撮影

ラクター数は1で、衣装調達は自作が3、その他（依頼）が1、撮影場所はその他（イベント会場）で4、撮影メンバーは個人の関係に基づく知人が1、1人が3であった。撮影者は記念撮影が4であった。コスプレを行う日数間隔の平均は172日で日数間隔の標準偏差は120.9であった。

場所はコスプレイベントが9、コスプレスタジオが2、その他（カラオケボックス）が1であった。撮影者は専業カメラマンが2、兼業カメラマンが3、撮りあいが8であった。コスプレを行う日数間隔の平均は25.7日で日数間隔の標準偏差は64.3であった。

(2-1) 第Ⅱ期 初心者二次元コスプレイヤー期 欲望充盈期

第Ⅱ期の前半である欲望充盈期のコスプレ活動の特徴は、コスプレすることそのものが目的であったため、流行の作品やAが以前から好きだった作品を雑多に行っている。コスプレの回数は12、作品数は8、キャラクター数は9で、衣装調達方法は自作が8、購入が6であった。撮影

(2-2) 第Ⅱ期 初心者二次元コスプレイヤー期 邂逅期

第Ⅱ期の後半である邂逅期のコスプレ活動の特徴は、欲望充盈期の流れを引き継ぎつつコスプレ自体を楽しんでいたが、今後の活動に影響を与える作品との出会いがあった。コスプレの回数は8、作品数は6、キャラクター数は9で、衣装調達方法は自作が6、購入が2、私服流用が

表2 第Ⅱ期 初心者二次元コスプレイヤー期 欲望充盈期

期間	第Ⅱ期 初心者二次元コスプレイヤー期：欲望充盈期											
番号	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
日時	2011年4月3日	2011年5月22日	2011年6月18日	2011年8月8日	2011年8月9日	2011年8月16日	2011年9月4日	2011年9月10日	2011年9月11日	2011年10月16日	2011年10月23日	2011年10月30日
前回からの間隔	98	49	27	51	1	7	19	6	1	35	7	7
写真												
作品名	探偵オペラミルキィホームズ	家庭教師ヒットマンリボーン	青の祓魔師	ラッキードッグ1	にやたりあ	青の祓魔師	ラッキードッグ1	うたのプリンスさまっ♪	KINGDOM HEARTS II	ガーニヴァル	青の祓魔師	うたのプリンスさまっ♪
キャラクター名	アルセース	コロネロ	志摩康彦	ベルナルド・オルトラニー	ブレイセン	志摩康彦	ベルナルド・オルトラニー	神宮寺レン	デミックス	與儀	奥村燐	神宮寺レン
衣装パターン	通常	通常	制服	囚人服	通常	制服	囚人服	制服/ST☆RISH	通常	通常	制服	女性化/CDシャツ
撮影メンバー	大学友人S、A	大学友人S	Kさん達	Hさん主催、5名	複数人、SNS	Kさん達	3人、SNS	大学友人S、SNSで6人	友人N、SNSで5名	Hさん	Kさん	大学友人S・9/10のメンバー
衣装調達方法	自作	自作	自作	購入	購入	自作	購入	自作/購入	自作	自作	自作/購入	自作
撮影場所	南港ATC	南港ATC	南港ATC	名村造船所	ハコスタベル	カラオケボックス	名村造船所	南港ATC	神戸フルーツフラワーパーク	名村造船所	南港ATC	ハコスタベル
撮影者	撮りあい	撮りあい	撮りあい	兼業カメラマン	専業カメラマン	撮りあい	撮りあい	兼業カメラマン	撮りあい	撮りあい	撮りあい	兼業カメラマン

表3 第Ⅱ期 初心者二次元コスプレイヤー期 邂逅期

期間	第Ⅱ期 初心者二次元コスプレイヤー期：邂逅期							
番号	17	18	19	20	21	22	23	24
日時	2011年11月5日	2011年11月13日	2011年11月20日	2011年11月27日	2011年12月18日	2011年12月23日	2011年12月24日	2012年1月29日
前回からの間隔	6	8	7	7	21	5	1	36
写真								
作品名	オリジナル	ラッキードッグ1	カーニヴァル	オリジナル	うたのプリンスさまっ♪	家庭教師ヒットマンリボーン	うたのプリンスさまっ♪	FINAL FANTASY零式
キャラクター名	オリジナル/オリジナル	ベルナルド・オルトラニー	平門	オリジナル	神宮寺レン	コロネロ	一之瀬トキヤ	ジャック
衣装パターン	ハロウィンイメージ2体	囚人服	通常	ドレス	ST☆RISH	通常	制服	通常制服
撮影メンバー	友人N主催10名	友人Nとう1名	Hさん	友人N	大学友人S	大学友人S	大学友人S	応募/SNS
衣装調達方法	自作/私服流用	購入	自作	自作	自作	自作	購入	自作
撮影場所	スタジオコスベル	名村造船所	神戸フルーツフラワーパーク	南港ATC	南港ATC	南港ATC	旧京都府庁	名村造船所
撮影者	専業カメラマン	撮りあい	撮りあい	撮りあい	撮りあい	撮りあい	撮りあい	専業カメラマン・兼業カメラマン

1であった。撮影場所はコスプレイベントが7、コスプレスタジオが1、撮影メンバーは個人の関係に基づく知人が4、コスプレの関係に基づく知人が4、知り合いのいないあわせが6であった。撮影者は専業カメラマンが2、兼業カメラマンが1、撮りあいが6であった。コスプレを行う日数間隔の平均は11.4日で日数間隔の標準偏差は21.2であった。

(3-1) 第III期 学習期 技術習得期

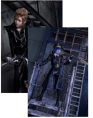
第III期の前半である技術習得期のコスプレ活動の特徴は、カメラ撮影や被写体としてのポージング、衣装制作技術等様々なコスプレ技術を学び、また、コスプレと一緒に遊ぶ友人が増えてきた頃である。コスプレの回数は20、作品数は8、キャラクター数は13で、衣装調達方法は自作が15、購入が5、その他が2であった。撮影場

所は同人誌即売会が2、コスプレイベントが11、コスプレスタジオが7、撮影メンバーは個人の関係に基づく知人が3、コスプレの関係に基づく知人が4、知り合いのいないあわせが1であった。撮影者はコスプレの関係に基づく知人が1、専業カメラマンが5、兼業カメラマンが1、撮りあいが12、記念撮影が1であった。コスプレを行う日数間隔の平均は11.9日で日数間隔の標準偏差は12.7であった。

(3-2) 第III期 学習期 知識吸収期

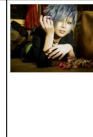
第III期の後半である知識吸収期のコスプレ活動の特徴は、技術習得期で得たコスプレに関する知識を撮影やその前後の中で深めていった。また、これまで参加したことのないイベントや他府県までコスプレを目的として出向き、新しいコスプレの遊び方を学んだ。コスプレの回数

表4 第III期 学習期 技術習得期

期間	第III期 学習期：技術習得期									
番号	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34
日時	2012年2月1日	2012年2月5日	2012年2月19日	2012年3月12日	2012年3月18日	2012年3月20日	2012年3月24日	2012年4月7日	2012年4月22日	2012年4月29日
前回からの間隔	3	4	14	22	6	2	4	14	15	7
写真										
作品名	KINGDOM HEARTS II/ボカロイド	FINAL FANTASY零式	ラッキードッグ1	ボカロイド	FINAL FANTASY零式	FINAL FANTASY零式	ボカロイド	FINAL FANTASY零式	ハンターハンター	うたのプリンスさまっ♪
キャラクター名	デミクス/KAITO	ジャック	ベルナルド・オルトラニー	巡音ルカ	ジャック	キング	KAITO	キング	ヒソカ	神宮寺レン
衣装パターン	通常/ArrestRose	通常制服	デイベン	龍ノ鳴ク箱庭廻り	通常制服	通常制服	Fate: Rebirth	通常制服	幻影旅団編	ジャージ
撮影メンバー	11/5に知り合った人連複数人	Tさん、1/29に出会った人達	Kさん主催、SNS応募	友人N	Mさん、Tさんと1/29に知り合った人達	Sさん/1/29に知り合った子達	友人N、うたのプリの時の子	Sさん主催	大学友人S,R,R,その友人	大学友人S,M
衣装調達方法	自作/購入	自作	購入	購入	購入	自作	購入	自作	自作	既製品手直し
撮影場所	バリッシュゲート	南港ATC	舞鶴赤レンガ	サロンドレーヴ	名村造船所	神戸フルーツフラワーパーク	ハコスタジアム	神戸フルーツフラワーパーク	名村造船所	インテックス大阪オンラインイベント
撮影者	撮りあい	撮りあい	撮りあい	撮りあい	専業カメラマン	撮りあい	撮りあい	専業カメラマン	撮りあい	撮りあい

期間	第III期 学習期：技術習得期									
番号	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44
日時	2012年5月5日	2012年5月6日	2012年5月20日	2012年5月27日	2012年6月22日	2012年8月11日	2012年8月19日	2012年8月27日	2012年9月2日	2012年9月23日
前回からの間隔	6	1	14	7	26	50	8	8	6	21
写真										
作品名	FINAL FANTASY零式	FINAL FANTASY零式	KINGDOM HEARTS II	FINAL FANTASY零式	うたのプリンスさまっ♪/青の祓魔師	KINGDOM HEARTS II	ラッキードッグ1	KINGDOM HEARTS II	うたのプリンスさまっ♪	遊戯王
キャラクター名	ジャック	ジャック	カイリ	ジャック	黒崎蘭丸/志摩康造	カイリ	ベルナルド・オルトラニー	ソラ	神宮寺レン	ブラックマジシャンガール
衣装パターン	夏制服	通常制服	通常	夏制服	通常/通常	通常	夏企画	通常	ST☆RISH	通常
撮影メンバー	Tさん連4人	Rさん主催	Bさん	Sさん主催	大学友人S,R,R	大学友人S,M	Kさん主催	Aさん	Kさん主催	友人N
衣装調達方法	自作	自作	自作	自作	自作/購入	自作	既製品手直し	自作	自作	自作
撮影場所	宝塚花のまちセルカ	神戸フルーツフラワーパーク	ハコスタジアム	旧京都府庁	ハコスタジアム	コミックマーケット	ハコスタジアム	ハコスタジアム	ハコスタジアム	名村造船所
撮影者	撮りあい	専業カメラマン	専業カメラマン/兼業カメラマン	撮りあい	撮りあい	記念撮影	撮りあい	専業カメラマン	兼業カメラマン	友人Nの友人

表 5 第 III 期 学習期 知識吸収期

期間	第 III 期 学習期：知識吸収期								
番号	45	46	47	48	49	50	51	52	53
日時	2012年10月28日	2012年11月3日	2012年11月11日	2012年12月3日	2012年12月18日	2012年12月21日	2012年12月25日	2013年1月6日	2013年1月19日
前回からの間隔	35	6	8	22	15	3	4	12	13
写真									
作品名	DRAMAtical Murder	ラッキードッグ 1/DRAMAtical Murder	ラッキードッグ1	KINGDOM HEARTS II	カーニバル	ラッキードッグ1	にゃたりあ	K	K
キャラクター名	ウイルス	ベルナルド・オルトラニ/ウイルス	ベルナルド・オルトラニ	ラクシーヌ、ゼクシオン	花礫	イヴァン・フィオーレ	プロイセン	周防尊	周防尊
衣装パターン	ホワイトデー	デイベン/ホワイトデー	囚人服	通常/通常	ヴィント	デイベン	通常	通常	通常
撮影メンバー	大学友人S,SNSで	Kさん達と	Kさん主催	友人N	Kさん	名前不明	友人S	友人N	友人N
衣装調達方法	自作/購入	自作/購入	購入	購入	自作	購入	購入	私服流用	私服流用
撮影場所	ハコスタジアム	スタジオフィーチェ	ハコスタジオ	バリッシュゲート	バリッシュ	サロンドレーヴ	ハコスタジアム	ハコスタジアム	WTC
撮影者	撮りあい	撮りあい	撮りあい	撮りあい	撮りあい	兼業カメラマン	撮りあい	撮りあい	撮りあい

期間	第 III 期 学習期：知識吸収期								
番号	54	55	56	57	58	59	60	61	62
日時	2013年1月27日	2013年2月15日	2013年2月17日	2013年2月24日	2013年3月16日	2013年3月17日	2013年3月20日	2013年3月24日	2013年3月30日
前回からの間隔	8	19	2	7	20	1	3	4	6
写真									
作品名	K	K/ポケットモンスターブラック2・ホワイト2	K	DRAMAtical Murder	K/ポケットモンスターブラック2・ホワイト2	KINGDOM HEARTS II	K	ビビッドレッドオペレーション	ビビッドレッドオペレーション
キャラクター名	周防尊	淡島世理/メイ	周防尊	ノイズ	国常路大覚（青年期）/メイ	ソラ/ロクサス	五島蓮	一色あかね	一色あかね/四宮ひまわり
衣装パターン	通常	通常/通常	通常	通常	通常/通常	通常/通常	通常	制服	制服/制服
撮影メンバー	Nさん達	大学友人S,R,R	Aさん	大学友人S、Kさん達	友人N	友人N	Sさん主催	大学友人S,R,R	大学友人S,R,R
衣装調達方法	私服流用	自作/購入	私服流用	購入	自作	自作/購入	自作	自作	自作
撮影場所	名村造船所	ハコスタジアム	名村造船所	名村造船所	森の丘（東京）	管塚スタジオ	サンスタジオ	日本橋ストリートフェスタ	南港ATC
撮影者	兼業カメラマン	撮りあい	撮りあい	兼業カメラマン	撮りあい	撮りあい	専業カメラマン	記念撮影	撮りあい

は 18、作品数は 8、キャラクター数は 17 で、衣装調達方法は自作が 9、購入が 9、私服流用が 4 であった。撮影場所はコスプレイベントが 7、コスプレスタジオが 10、ストリートイベントが 1、撮影メンバーは個人の関係に基づく知人が 5、コスプレの関係に基づく知人が 14、知り合いのいないあわせが 1 であった。撮影者は専業カメラマンが 1、兼業カメラマンが 3、撮りあいが 13、記念撮影が 1 であった。コスプレを行う日数間隔の平均は 10.4 日で日数間隔の標準偏差は 20.5 であった。

(4-1) 第 IV 期 実践期 挑戦期

第 IV 期の前半である挑戦期のコスプレの特徴は本格的に女装コスプレ（女性キャラクターの

コスプレをすること）に取り組み始めたことである。コスプレの回数は 31、作品数は 13、キャラクター数は 21 で、衣装調達方法は自作が 21、購入が 12、私服流用が 2 であった。撮影場所は同人誌即売会が 8、コスプレイベントが 5、コスプレスタジオが 17、ストリートイベントが 1、撮影メンバーは個人の関係に基づく知人が 2、コスプレの関係に基づく知人が 27、1 人で行ったコスプレが 1 であった。撮影者はコスプレの関係に基づく知人が 17、専業カメラマンが 1、兼業カメラマンが 3、野良カメラマンが 9、撮りあいが 6、記念撮影が 1 であった。コスプレを行う日数間隔の平均は 19.2 日で日数間隔の標準偏差は 19.8 であった。

表6 第IV期 実践期 挑戦期

期間	第IV期 実践期：挑戦期									
番号	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72
日時	2013年5月18日	2013年5月26日	2013年6月9日	2013年6月23日	2013年8月12日	2013年8月18日	2013年10月23日	2013年10月27日	2013年11月4日	2013年11月23日
前回からの間隔	41412	8	14	14	50	6	66	4	8	19
写真										
作品名	ときめきレストラン	僕は友達が少ない	KINGDOM HEARTS II	DRAMAtical Murder	ポケットモンスター ブラック2・ホワイト2	ラッキーダッグ1	KINGDOM HEARTS II	KINGDOM HEARTS 3D	僕は友達が少ない/遊戯王	ラブライブ!
キャラクター名	伊達京也	三日月夜空 (1期2期)	ソラ	ノイズ	メイ	ベルナルド・オルトラーニ	ソラ	ソラ	三日月夜空/ブラックマジシャンガール	東条希
衣装パターン	通常	冬制服	通常	通常	通常	ジャンのためなら世界を壊す	通常	通常	服制服/通常	僕らは今の中で
撮影メンバー	大学友人S,R,R	友人N	Mさん主催	Kさん	大学友人M	Kさん、友人Nら	友人N	友人N	友人N	友人N
衣装調達方法	自作	購入	自作	自作	自作	自作	自作	自作	購入	購入
撮影場所	フェリーチェ	南港ATC	スタジオ	ハコスタジアム	コミックマーケット	パリッシュ	淡路島	神戸フルーツプラワーパーク	ハコスタジアム	ハコスタジアム
撮影者	撮りあい	撮りあい、野良カメラマン(少人数)	兼業カメラマン	撮りあい	記念撮影	撮りあい	撮りあい	兼業カメラマン	専業カメラマンR	専業カメラマンR

期間	第IV期 実践期：挑戦期									
番号	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82
日時	2013年12月21日	2013年12月30日	2013年12月31日	2014年1月19日	2014年1月26日	2014年2月15日	2014年3月16日	2014年3月21日	2014年4月10日	2014年5月3日
前回からの間隔	28	9	1	19	7	20	29	5	20	23
写真										
作品名	とある科学の超電磁砲	遊戯王	ラブライブ!	艦隊これくしょん	ラブライブ!/遊戯王	ラブライブ!	艦隊これくしょん/とある科学の超電磁砲	艦隊これくしょん/KINGDOM HEARTS II/ボーカロイド	艦隊これくしょん	艦隊これくしょん
キャラクター名	御坂美琴	ブラックマジシャンガール	東条希	瑞鶴	東条希/ブラックマジシャンガール	東条希	瑞鶴/御坂美琴	瑞鶴	木曾/ロクサス/巡音ルカ	椿名
衣装パターン	通常	通常	スクフェスクリスマス	通常	スクフェスクリスマス/通常	もぎゅっと"love"で接近中!	通常/通常	通常	通常/通常/羅ノ暗ク箱庭祭り	通常
撮影メンバー	中学友人M	友人N	友人N	友人N	友人N	主催者不明、9人	友人N	友人N	假組	友人N
衣装調達方法	購入	自作	自作	自作	自作	自作	自作/購入	自作	自作/購入	購入
撮影場所	南港ATC	コミックマーケット	コミックマーケット	こみゅくトレジャー	スタジオ	スタジオ	パリッシュ	日本橋ストリートフェスタ	ハコスタジアム	天保山大阪文化館
撮影者	撮りあい	野良カメラマン(少人数)	野良カメラマン(少人数)	専業カメラマンR、野良カメラマン(大人数)	専業カメラマンR	専業カメラマン	専業カメラマンR	野良カメラマン(大人数)	専業カメラマンR	専業カメラマンR

期間	第IV期 実践期：挑戦期										
番号	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93
日時	2014年6月15日	2014年6月29日	2014年7月19日	2014年7月27日	2014年8月15日	2014年8月16日	2014年8月17日	2014年10月5日	2014年10月18日	2014年10月25日	2014年11月15日
前回からの間隔	43	14	20	8	19	1	1	49	13	7	21
写真											
作品名	ラブライブ!	艦隊これくしょん	艦隊これくしょん	カゲプロジェクト	艦隊これくしょん	艦隊これくしょん	艦隊これくしょん	艦隊これくしょん	艦隊これくしょん	艦隊これくしょん	艦隊これくしょん
キャラクター名	御坂美琴/高坂穂乃果/矢澤にこ	利根改二	島風/利根改二	カノ	川内改二	利根改二	川内改二	榛名	瑞鶴	瑞鶴/榛名	瑞鶴
衣装パターン	通常/通常/通常	通常	通常/通常	通常	通常	通常	通常	通常	通常	通常/捏造私服/通常	通常/捏造私服
撮影メンバー	友人N	友人N	友人N	主催者不明	友人N	友人N	友人N	友人N、コスプレ関係知人2名	友人N	友人N	友人N
衣装調達方法	購入	自作	自作/購入	購入	自作	自作	自作	購入	自作	自作/購入/私服利用	自作/私服利用
撮影場所	ハコスタジアム	こみゅくトレジャー	スタジオ	スタジオ	コミックマーケット	コミックマーケット	コミックマーケット	スタジオ	スタジオコスベル	スタジオコスベル	ハコスタジアム
撮影者	専業カメラマンR	専業カメラマンR、野良カメラマン(大人数)	専業カメラマンR	兼業カメラマン	専業カメラマンR、野良カメラマン(大人数)	専業カメラマンR、野良カメラマン(大人数)	専業カメラマンR、野良カメラマン(大人数)	専業カメラマンR	専業カメラマンR	専業カメラマンR	専業カメラマンR

福山・サトウ：13 年間 202 回のコスプレ経験のプロセス

表 7 第 IV 期 実践期 評価探求期

期間	第IV期 実践期：評価探求期								
番号	94	95	96	97	98	99	100	101	102
日時	2014年12月29日	2014年12月30日	2014年12月31日	2015年1月18日	2015年1月24日	2015年2月15日	2015年2月22日	2015年3月7日	2015年3月8日
前回からの間隔	42002	1	1	18	6	22	7	13	1
写真									
作品名	艦隊これくしょん	艦隊これくしょん	艦隊これくしょん	艦隊これくしょん	KINGDOM HEARTS 3D/KINGDOM HEARTS II	艦隊これくしょん	艦隊これくしょん	艦隊これくしょん	艦隊これくしょん
キャラクター名	榛名	瑞鶴	瑞鶴	榛名	ソラ/マールーシャ	川内改二	加賀	加賀	加賀
衣装パターン	通常	通常	通常	通常	通常/通常	通常	通常	オリジナル	通常
撮影メンバー	友人N	友人N	友人N	友人N	友人N	個撮	交際相手A	個撮	個撮
衣装調達方法	購入	自作	自作	購入	自作/購入	購入	購入	購入	購入
撮影場所	コミックマーケット	コミックマーケット	コミックマーケット	こみくつトレジャー	ハコスタジアム	艦隊これくしょん撮影会	アニ鍋	鳥取の宿泊した旅館	鳥取のロケ会社に申し込んだ3か所
撮影者	専業カメラマンR、野良カメラマン(大人数)	専業カメラマンR、野良カメラマン(大人数)	専業カメラマンR、野良カメラマン(大人数)	専業カメラマンR、野良カメラマン(大人数)	撮りあい	交際相手A	記念撮影	交際相手A	交際相手A

期間	第IV期 実践期：評価探求期								
番号	103	104	105	106	107	108	109	110	111
日時	2015年3月20日	2015年3月21日	2015年4月18日	2015年4月26日	2015年5月3日	2015年5月9日	2015年5月17日	2015年5月31日	2015年6月6日
前回からの間隔	12	1	28	8	7	6	8	14	6
写真									
作品名	艦隊これくしょん	艦隊これくしょん	艦隊これくしょん	艦隊これくしょん	艦隊これくしょん	艦隊これくしょん	艦隊これくしょん	艦隊これくしょん	艦隊これくしょん
キャラクター名	高雄	高雄	加賀	島風	利根	木曾/島風	利根改二	利根改二	利根改二
衣装パターン	通常	通常	通常	通常	通常	通常/通常	通常	通常	通常
撮影メンバー	個撮	友人N	個撮	交際相手A	友人N	個撮	友人N	一人	友人N
衣装調達方法	購入	購入	購入	購入	購入	自作/購入	自作	自作	自作/購入
撮影場所	コセツ	日本橋ストリートフェスタ	ハコスタジアム	アニ鍋	りんくう公園	道賀コスメル	舞鶴の艦隊これくしょんオンライン	ホココス	鴻池新田庭園イベント
撮影者	交際相手A	野良カメラマン(大人数)	交際相手A	記念撮影	専業カメコ	専業カメラマン	交際相手A、野良カメラマン(少人数)	野良カメラマン(大人数)	専業カメラマン

期間	第IV期 実践期：評価探求期								
番号	112	113	114	115	116	117	118	119	120
日時	2015年6月13日	2015年8月26日	2015年8月2日	2015年8月8日	2015年8月14日	2015年8月15日	2015年8月16日	2015年9月12日	2015年9月20日
前回からの間隔	7	43	7	6	6	1	1	27	8
写真									
作品名	ときめきレストラン	Show By Rock	Show By Rock	艦隊これくしょん	艦隊これくしょん	Show By Rock	艦隊これくしょん	艦隊これくしょん	艦隊これくしょん
キャラクター名	伊達京也	ヤイバ	ヤイバ	榛名	武蔵	時	武蔵	ビスマルク	木曾
衣装パターン	通常	通常	通常	捏造レースクイーン	通常	通常	通常	通常	通常
撮影メンバー	不明	友人N	友人N	一人	友人N	友人N	友人N	交際相手Aの知りあい	Tさん
衣装調達方法	自作	自作	自作	自作	購入	自作	購入	購入	自作
撮影場所	ハコスタジアム	コセツ	インテックス大阪オンラインイベント	コス痛	コミックマーケット	コミックマーケット	コミックマーケット	滋賀コスメル	インテックス大阪オンラインイベント
撮影者	記念撮影	撮りあい	記念撮影	交際相手B	野良カメラマン(大人数)	野良カメラマン(少人数)	野良カメラマン(大人数)	交際相手A、交際相手Aの知りあい	野良カメラマン(大人数)

期間	第IV期 実践期：評価探求期								
番号	121	122	123	124	125	126	127	128	129
日時	2015年9月26日	2015年10月3日	2015年10月17日	2015年11月28日	2015年12月5日	2015年12月6日	2015年12月20日	2015年12月30日	2015年12月31日
前回からの間隔	6	7	14	42	7	1	14	10	1
写真									
作品名	艦隊これくしょん	艦隊これくしょん	艦隊これくしょん	艦隊これくしょん	艦隊これくしょん	ナンバカ	the GazettE	遊戯王	艦隊これくしょん
キャラクター名	高雄/利根改二	長門	長門	長門	利根改二	ウノ	RUKI	ブラックマジシャンガール	利根改二
衣装パターン	通常/通常	捏造レースクイーン	捏造レースクイーン	捏造レースクイーン	通常	通常	UGLY	通常	通常
撮影メンバー	友人N	Pさん	Pさん	Pさん	友人N	Rさん主催	大学友人A	友人N	友人N
衣装調達方法	自作/購入	依頼	依頼	依頼	自作	自作	原製品手直し	自作	自作
撮影場所	和歌山某海	ながん	セントラルサーキット	スタジocosベル	滋賀コスメル	スタジオ	オリックス劇場	コミックマーケット	コミックマーケット
撮影者	専業カメラマン	専業カメラマン	交際相手B	専業カメラマン	専業カメラマン	撮りあい	記念撮影	野良カメラマン(大人数)	野良カメラマン(大人数)

(4-2) 第Ⅳ期 実践期 評価探求期

第Ⅳ期の後半である評価探求期のコスプレ活動の特徴は、挑戦期の頃に着手したコスプレの内の1つである『艦隊これくしょん』のコスプレを多く行い、同人誌即売会にてコスプレを披露し評価されることを目指した。また、コスプレ写真集を作成するために撮影を行っていた。コスプレの回数は36、作品数は11、キャラクター数は20で、衣装調達方法は自作が19、購入が17、その他（依頼）が4であった。撮影場所は同人誌即売会が12、コスプレイベントが3、ロケが5、コスプレスタジオが10、ストリートイベントが2、その他（クラブ、サーキット）が4、撮影メンバーは個人の関係に基づく知人が4、コスプレの関係に基づく知人が23、1人で行ったコスプレが8、その他が1であった。撮影者は個人の関係に基づく知人が9、コスプレの関係に基づく知人が7、専門カメラマンが4、野良カメラマンが13、撮りあいが3、記念撮影が5であった。コスプレを行う日数間隔の平均は11.4日で日数間隔の標準偏差は30.4であった。

(5-1) 第Ⅴ期 発展期 転換期

第Ⅴ期の前半である転換期のコスプレ活動の特徴は、目的をもってコスプレをしているというよりは、今やりたいコスプレを行っていたこ

とである。コスプレの回数は12、作品数は5、キャラ数は11で衣装調達方法は自作が7、購入が3、私服流用が3、その他（既製品手直し）が1であった。撮影場所は同人誌即売会が2、ロケが1、コスプレスタジオが7、ストリートイベントが2、撮影メンバーは個人の関係に基づく知人が1、コスプレの関係に基づく知人が5、1人で行ったコスプレが6であった。撮影者は個人の関係に基づく知人が4、コスプレの関係に基づく知人が2、専門カメラマンが2、野良カメラマンが3、撮りあいが1、記念撮影が1であった。コスプレを行う日数間隔の平均は15.4日で日数間隔の標準偏差は1.4であった。

(5-2) 第Ⅴ期 発展期 評価追求期

第Ⅴ期の後半である評価追求期のコスプレ活動の特徴は、『GRANBLUE FANTASY』のコスプレを始め、難度の高い自作衣装を制作することによりこだわりを持ち、コスプレを行っていたことである。コスプレの回数は33、作品数は5、キャラ数は12で衣装調達方法は自作が25、購入が10、私服流用が1であった。撮影場所は同人誌即売会が12、コスプレイベントが2、ロケが3、コスプレスタジオが9、ストリートイベントが2、その他（パチンコ屋等）が5、撮影メンバーはコスプレの関係に基づく知人が18、1人で行ったコスプレが15であった。撮影者は個人の関係に基づく知人が7、コスプレの関係に基づく知人が12、専門カメラマンが4、野良カメラマ

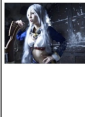
表8 第Ⅴ期 発展期 転換期

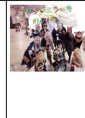
期間	第Ⅴ期 発展期：転換期											
番号	130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140	141
日時	2016年1月30日	2016年1月31日	2016年2月7日	2016年2月27日	2016年3月6日	2016年3月20日	2016年5月5日	2016年5月7日	2016年5月22日	2016年6月4日	2016年6月5日	2016年7月3日
前回からの間隔	42399	1	7	20	8	14	46	2	15	13	1	28
写真												
作品名	Show By Rock	艦隊これくしょん	Show By Rock	the Gazette/KINGDOM HEARTS 3D	Show By Rock	艦隊これくしょん	ガールズ&パンツァー	艦隊これくしょん	艦隊これくしょん	艦隊これくしょん	ガールズ&パンツァー	ガールズ&パンツァー
キャラクター名	咲	高屋	ヤイバ	RUKI/ソラ	ヤイバ	鹿島	ケイ	機転/鹿島	鳥居/利根改二	武蔵	ケイ	ケイ
衣装パターン	通常	通常	通常	UGLY/通常	通常/Tシャツ	通常	戦闘服	改造レースクイーン/通常	通常/通常	通常	戦闘服	水着
撮影メンバー	独撮	友人N	友人N	大学友人A	Tさん	友人N	独撮	独撮	独撮	友人N	一人	独撮
衣装調達方法	自作	購入	自作	自作	自作	自作/購入	私服流用	自作	自作/私服流用	購入	私服流用	既製品手直し
撮影場所	ハコスタジアム	こみっくトレジャー	インテックス大阪オンラインイベント	ハコスタジアム東京	ハコスタジアム	日本橋ストリートフェスタ	ハコスタジアム	コセツ	スタジオ	滋賀コスモス	ホココス	和歌山某海
撮影者	交際相手A	野良	記念撮影	撮りあい	専門カメラマン	野良カメラマン(大人)	交際相手B	専門カメラマン	参加者	専門カメラマン	交際相手B、野良カメラマン(大人)	交際相手B

福山・サトウ：13 年間 202 回のコスプレ経験のプロセス

表9 第Ⅴ期 発展期 評価追求期

期間	第Ⅴ期 発展期：評価追求期								
番号	142	143	144	145	146	147	148	149	150
日時	2016年8月11日	2016年8月13日	2016年8月14日	2016年10月16日	2016年10月22日	2016年10月23日	2016年11月19日	2016年11月28日	2016年12月29日
前回からの間隔	39	2	1	63	6	1	27	9	31
写真									
作品名	GRANBLUE FANTASY	GRANBLUE FANTASY	GRANBLUE FANTASY	艦隊これくしょん	GRANBLUE FANTASY	オリジナル	艦隊これくしょん	GRANBLUE FANTASY	艦隊これくしょん
キャラクター名	シルヴァ	シルヴァ	シルヴァ	鹿島	シルヴァ	オリジナルJK	リットリオ	シルヴァ	武蔵
衣装パターン	通常	通常	通常	通常	通常	通常	通常	通常	通常
撮影メンバー	個撮	友人N	友人N	Tさん主催	友人N	個撮	Tさん	個撮	友人N、Rさん
衣装調達方法	自作	自作	自作	自作/購入	自作	購入	自作	自作	購入
撮影場所	スタジオ	コミックマーケット	コミックマーケット	東三国クオリア	滋賀コスプレ	京都某所	スタジオ	京都某所	コミックマーケット
撮影者	銃製作者	専業カメラマン知人、野良カメラマン(大人数)	専業カメラマン知人、野良カメラマン(大人数)	専業カメラマンK、専業カメラマンW	専業カメラマン	交際相手B、知人T	専業カメラマン	専業カメラマンである依頼者	専業カメラマン知人、野良カメラマン(大人数)

期間	第Ⅴ期 発展期：評価追求期								
番号	151	152	153	154	155	156	157	158	159
日時	2016年12月30日	2016年12月31日	2017年1月15日	2017年3月19日	2017年5月20日	2017年5月21日	2017年6月17日	2017年7月29日	2017年8月12日
前回からの間隔	1	1	15	63	62	1	27	42	14
写真									
作品名	GRANBLUE FANTASY	GRANBLUE FANTASY	GRANBLUE FANTASY	GRANBLUE FANTASY	GRANBLUE FANTASY	GRANBLUE FANTASY	GRANBLUE FANTASY	GRANBLUE FANTASY	GRANBLUE FANTASY
キャラクター名	キャサリン	キャサリン	キャサリン	シルヴァ	シルヴァ	シルヴァ	キャサリン	ゼタ	ゼタ
衣装パターン	通常	通常	通常	通常	通常	通常	通常	水着	通常
撮影メンバー	友人N、Rさん	友人N	友人N	友人N	個撮	一人	個撮	Aさん	友人N
衣装調達方法	自作	自作	自作	自作	自作	自作	自作	自作/購入	自作
撮影場所	コミックマーケット	コミックマーケット	こみっくトレジャー	日本橋ストリートフェスタ	ハコスタジアム	ホココス	ハコスタジアム	ラグコス	コミックマーケット
撮影者	専業カメラマン知人、野良カメラマン(大人数)	専業カメラマン知人、野良カメラマン(大人数)	野良カメラマン(中人数)	野良カメラマン(中人数)	専業カメラマンである依頼者	交際相手B、野良カメラマン(中人数)	コスプレ関係知人A	コスプレ関係知人A	専業カメラマン知人、野良カメラマン(大人数)

期間	第Ⅴ期 発展期：評価追求期								
番号	160	161	162	163	164	165	166	167	168
日時	2017年8月13日	2017年8月27日	2017年9月10日	2017年10月22日	2017年11月26日	2017年12月3日	2017年12月10日	2017年12月23日	2017年12月29日
前回からの間隔	1	14	14	42	35	7	7	13	6
写真									
作品名	GRANBLUE FANTASY	GRANBLUE FANTASY	GRANBLUE FANTASY	GRANBLUE FANTASY	GRANBLUE FANTASY	GRANBLUE FANTASY	GRANBLUE FANTASY	GRANBLUE FANTASY	GRANBLUE FANTASY
キャラクター名	ゼタ	ゼタ	ゼタ	オーガジータ	シルヴァ、キャサリン	ゼタ・オーガジータ	オーガジータ	シルヴァ	シルヴァ
衣装パターン	通常	水着	通常	通常	通常/通常	通常/通常	通常	通常	通常
撮影メンバー	友人N	友人N	個撮	一人	個撮	友人N	友人N	一人	友人N
衣装調達方法	自作	自作/購入	自作	自作	自作	自作	自作	自作	自作
撮影場所	コミックマーケット	和歌山某海	名村造船所	インテックス大阪オンラインイベント	新大阪SOS	ハコスタジアム	滋賀コスプレ	GRANBLUE FANTASY フェス	コミックマーケット
撮影者	専業カメラマン知人、野良カメラマン(大人数)	交際相手B、知人T	交際相手B、知人T	野良カメラマン(少人数)	交際相手B	交際相手B、知人T	交際相手B、知人T	記念撮影	記念撮影

期間	第Ⅴ期 発展期：評価追求期					
番号	169	170	171	172	173	174
日時	2017年12月30日	2017年12月31日	2018年1月14日	2018年1月27日	2018年2月3日	2018年2月10日
前回からの間隔	1	1	14	13	7	7
写真						
作品名	Fate/Grand Order	Fate/Grand Order	艦隊これくしょん	オリジナル	ガールズ&バンツァー	艦隊これくしょん
キャラクター名	セイバーオルタ	タマモキョット	鹿島	オリジナル	ケイ	利根
衣装パターン	通常	通常	通常	オリジナルJK	戦闘服	通常
撮影メンバー	友人N	友人N	一人	一人	一人	一人
衣装調達方法	購入	購入	購入	購入	私服着用	購入
撮影場所	コミックマーケット	コミックマーケット	123和泉	123和泉	123和泉	123和泉
撮影者	専業カメラマン知人、野良カメラマン(大人数)	専業カメラマン知人、野良カメラマン(大人数)	記念撮影	記念撮影	記念撮影	記念撮影

ンが12, 記念撮影が6であった。コスプレを行

(6) 第VI期 解放期

第VI期である解放期のコスプレ活動の特徴は、A自身のコスプレが評価されることもある程度大切だが、流行でない作品でもコスプレしたいという気持ちを大切に活動していた。コスプレの回数は28, 作品数は8, キャラ数は16で衣装調達方法は自作が18, 購入が9, 私服流用が1であった。撮影場所は同人誌即売会が11,

コスプレイベントが1, コスプレスタジオが8, ストリートイベントが7, その他(ゲームのイベント)が1, 撮影メンバーは個人の関係に基づく知人が1, コスプレの関係に基づく知人が10, 1人で行ったコスプレが17であった。撮影者は個人の関係に基づく知人が6, コスプレの関係に基づく知人が16, 専業カメラマンが1, 兼業カメラマンが1, 野良カメラマンが15, 記念撮影が4であった。コスプレを行う日数間隔の平均は45.5日で日数間隔の標準偏差は48.8であった。

表10 第VI期 解放期

期別	第VI期 解放期									
番号	175	176	177	178	179	180	181	182	183	184
日時	2018年3月18日	2018年5月6日	2018年5月20日	2018年6月24日	2018年8月5日	2018年8月10日	2018年8月11日	2018年8月12日	2018年8月19日	2018年10月6日
前回からの間隔	36	49	14	35	42	5	1	1	7	48
写真										
作品名	Fate/Grand Order	GRANBLUE FANTASY	Fate/Grand Order	真門ちゃま喝	真門ちゃま喝	Fate/Grand Order	Fate/Grand Order	GRANBLUE FANTASY	ヒロアカ	GRANBLUE FANTASY
キャラクター名	モードレッド	クリスティーナ	タマモキヤット	お嬢ちゃん	お嬢ちゃん	モードレッド	玉藻の前	オーガジータ	爆豪勝己	オリヴィエ
衣装パターン	通常	通常	通常	通常	通常	通常	通常	通常	体操服	通常
撮影メンバー	友人N	独撮	友人N	独撮	一人	友人N	友人N	友人N	中学友人M	Uさん主催
衣装調達方法	自作	自作	自作	自作	自作	自作	自作	自作	購入	自作
撮影場所	日本橋ストリートフェスタ	カジバー	ハコスタジオ	ハコスタジアム	コスサミ	コミックマーケット	コミックマーケット	コミックマーケット	スパコミ	スタジオ
撮影者	専業カメラマン知人、野良カメラマン(大人数)	交際相手B	専業カメラマン	交際相手B	専業カメラマン知人、野良カメラマン(大人数)	専業カメラマン知人、野良カメラマン(大人数)	専業カメラマン知人、野良カメラマン(大人数)	記念撮影	記念撮影	専業カメラマン

期別	第VI期 解放期								
番号	185	186	187	188	189	190	191	192	193
日時	2018年11月11日	2018年12月17日	2018年12月15日	2018年12月29日	2018年12月30日	2018年12月31日	2019年1月13日	2019年1月20日	2019年3月9日
前回からの間隔	36	6	28	14	1	1	13	7	48
写真									
作品名	Fate/Grand Order	Fate/Grand Order	GRANBLUE FANTASY	Fate/Grand Order	Fate/Grand Order	はたらく細胞	Fate/Grand Order	冴えない彼女の育てかた	Fate/Grand Order
キャラクター名	玉藻の前	玉藻の前	クリスティーナ	イシュタル	イシュタル	赤血球 (先輩)	イシュタル	藤村・スズラン・英梨々	セイバーオルタ
衣装パターン	レースタイーン (絵師さんオリジナル)	レースタイーン (絵師さんオリジナル)	通常	水着	水着	通常	水着	制服	新宿
撮影メンバー	一人	一人	一人	友人N	友人N	友人N	独撮	一人	一人
衣装調達方法	自作	自作	自作	購入	購入	購入	購入	購入	私服流用
撮影場所	ホココス	スタジオ	GRANBLUE FANTASYフェス	コミックマーケット	コミックマーケット	コミックマーケット	ハコスタジアム	こみくつトレジャー	日本橋ストリートフェスタ
撮影者	専業カメラマン知人、野良カメラマン (大人数)	記念撮影	記念撮影	専業カメラマン知人、野良カメラマン (大人数)	専業カメラマン知人、野良カメラマン (大人数)	野良カメラマン (中人数)	交際相手B	専業カメラマン知人、野良カメラマン (大人数)	専業カメラマン知人、野良カメラマン (大人数)

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

考 察

2 衣装調達方法の変化

1 撮影場所の変化

時期区分ごとの撮影場所の選択に変化が見られた。図2を参照すると分かるように、Aはコスプレ経験を重ねる中で、コスプレイベント、コスプレスタジオ中心の撮影場所から同人誌即売会、ストリートイベントというようなコスプレをしない人もイベントに参加する様な場所でコスプレを行うようになっていった。その要因として、時期区分の命名や結果でも示したが、様々な経験から技術を身に着けていくことにより、コスプレイヤーとしての自信が付いたため、多くの人に自分のコスプレを見てもらふ機会のある場所でコスプレを行うようになったと考えられる。

衣装調達方法については、Aはコスプレを始めるまでに洋裁の基礎を学んでいたという背景があるため、最初のころから衣装を自作することが出来た。一方、コスプレ経験を重ねる中で市販されている衣装を購入することが全体の中で増えた時期があった。結果の項目で述べたコスプレをする日数間隔の平均と標準偏差より、第III期以降コスプレをする頻度の増加が認められる。そのため、購入した衣装を用いることにより自作にかかる時間を短縮し、コスプレを楽しむことが出来たと考えられる。しかし、第V期の転換期を迎えた後の評価追求期では、Aは難度の高い自作衣装を制作することにこだわりを持ちコスプレ活動を行っていたため、自作衣装のコスプレを多く行ったと考えられる。

表 11 時期区分ごとのコスプレ撮影場所の数

		同人誌即売会	コスプレイベント	ロケ	コスプレスタジオ	ストリートイベント	その他
第Ⅰ期	三次元コスプレイヤー期	0	0	0	0	0	4
第Ⅱ期	欲望充盈期	0	9	0	2	0	1
	邂逅機	0	7	0	1	0	0
第Ⅲ期	技術習得期	2	11	0	7	0	0
	知識吸収期	0	7	0	10	1	0
第Ⅳ期	挑戦期	8	5	0	17	1	0
	評価追求期	12	3	5	10	2	4
第Ⅴ期	転換期	2	0	1	7	2	0
	評価追求期	12	2	3	9	2	5
第Ⅵ期	解放期	11	1	0	8	7	1
合計		47	45	9	71	15	15

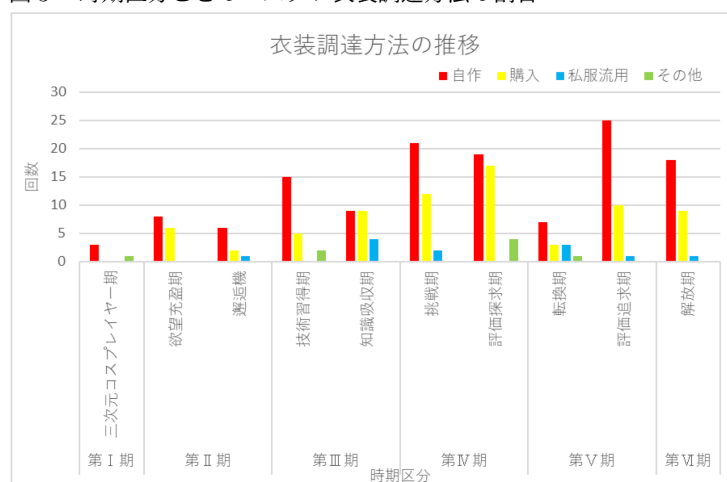
図 2 時期区分ごとのコスプレ撮影場所一覧

第Ⅰ期 三次元コスプレ 大塚 [ZPP] 大塚 [ZPP] 大塚 [ZPP] 大塚 [ZPP] 大塚 [ZPP] 大塚 [ZPP]	同人誌即売会	コスプレスタジオ
第Ⅱ期 欲望充盈期 大塚 [ZPP] 大塚 [ZPP] 大塚 [ZPP] 大塚 [ZPP] 大塚 [ZPP] 大塚 [ZPP]	コスプレイベント	ストリートイベント
第Ⅲ期 技術習得期 大塚 [ZPP] 大塚 [ZPP] 大塚 [ZPP] 大塚 [ZPP] 大塚 [ZPP] 大塚 [ZPP]	ロケ	その他
第Ⅳ期 挑戦期 大塚 [ZPP] 大塚 [ZPP] 大塚 [ZPP] 大塚 [ZPP] 大塚 [ZPP] 大塚 [ZPP]		
第Ⅴ期 転換期 大塚 [ZPP] 大塚 [ZPP] 大塚 [ZPP] 大塚 [ZPP] 大塚 [ZPP] 大塚 [ZPP]		
第Ⅵ期 解放期 大塚 [ZPP] 大塚 [ZPP] 大塚 [ZPP] 大塚 [ZPP] 大塚 [ZPP] 大塚 [ZPP]		

表 12 時期区分ごとのコスプレ衣装調達方法の数

		自作	購入	私服流用	その他
第Ⅰ期	三次元コスプレイヤー期	3	0	0	1
第Ⅱ期	欲望充盈期	8	6	0	0
	邂逅機	6	2	1	0
第Ⅲ期	技術習得期	15	5	0	2
	知識吸収期	9	9	4	0
第Ⅳ期	挑戦期	21	12	2	0
	評価探求期	19	17	0	4
第Ⅴ期	転換期	7	3	3	1
	評価追求期	25	10	1	0
第Ⅵ期	解放期	18	9	1	0

図 3 時期区分ごとのコスプレ衣装調達方法の割合



3 撮影メンバーの変化

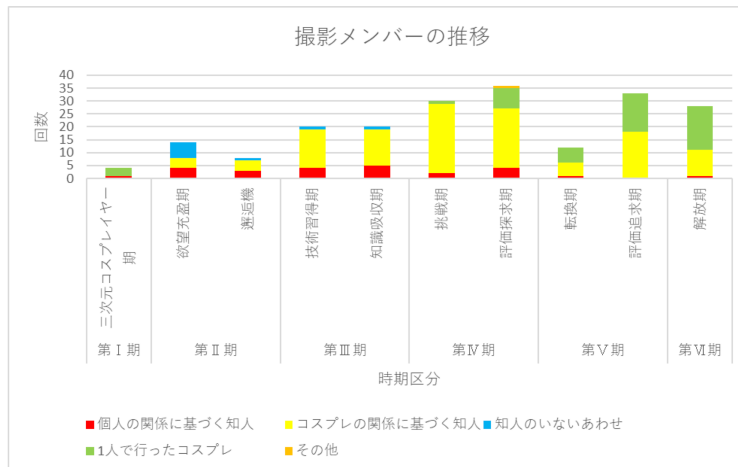
第Ⅰ期や第Ⅱ期の欲望充盈期の頃はコスプレを始めたばかりであり、また、第Ⅱ期では様々な作品の撮影に参加する、大学の友人と撮影を行うなどであった為コスプレの関係に基づく知人が少ない結果となったと考えられる。しかし、第Ⅲ期に突入して以降、特定の仲の良いコスプレの関係に基づく知人が出来たり、特定のメンバーで行う作品の撮影会の開催があったりと、コスプレの人間関係が構築されてきたことが影響し、コスプレの関係に基づく知人との撮影が

増加したと考察できる。第Ⅳ期の評価探求期以降1人で行ったコスプレの回数が増加しているが、これは撮影者に交際相手が加わったことでロケやストリートイベントへの参加がこれまでよりも容易になったことや、これまで複数人で撮影していたカメラマンとの人間関係が構築され、1対1の撮影を行うようになったことが要因であると考えられる。また、第Ⅵ期の解放期では撮影の多くを一緒に行っていた友人Nの私生活上の変化によりコスプレ活動を行うことが難しくなったため、一人で活動を行うようになったことが要因である。

表 13 時期区分ごとの撮影メンバーの数

		個人の関係 に基づく知 人	コスプレの 関係に基づ く知人	知人のいな いあわせ	1人で行った コスプレ	その他
第Ⅰ期	三次元コス プレイヤー 期	1	0	0	3	0
第Ⅱ期	欲望充盈期	4	4	6	0	0
	邂逅機	3	4	1	0	0
第Ⅲ期	技術習得期	4	15	1	0	0
	知識吸収期	5	14	1	0	0
第Ⅳ期	挑戦期	2	27	0	1	0
	評価探求期	4	23	0	8	1
第Ⅴ期	転換期	1	5	0	6	0
	評価追求期	0	18	0	15	0
第Ⅵ期	解放期	1	10	0	17	0

図 4 時期区分ごとの撮影メンバーの推移



V まとめ

A というある一人のコスプレイヤーのコスプレ実施記録として、A のコスプレ写真を用いてそれぞれの時期区分ごとの活動内容を示し、量的に分析することで長期間に渡るコスプレ活動の実態を明らかにした。本稿により、コスプレという遊びの長期間でみた具体的な遊戯の方法の1つが明らかとなり、今後のコスプレ研究、ひいては文化史研究に寄与するものになると考える。一方で、実施の回数等の数値表現（量的な分析）のみでは遊びに対する熱中度や充実度を示し切

ることは困難であるし、コスプレイヤーが遊びの中でどのように成長し技術を身に付けていくのかを明らかにすることも困難である。長期間に渡るコスプレ経験について総合的に明らかにするためには、コスプレイヤーの成長や熱中度を明らかにする様な質的な分析を行い、検討する必要がある。したがって、今後の展望として、本稿の事例を用いて質的研究の方法である複雑経路等至性モデリング（Trajectory Equifinality Modeling: TEM）を作成してコスプレに対する充実度、熱中度を検討し、学術的な立場からコスプレやそれを楽しむコスプレイヤーの文化を総合的に描き出すことを目指したい。また、今回は取り扱わなかったが、コスプレ写真そのもの

についても検討する必要がある。撮影時の構図やポーズなどの変化や衣装制作技術の上達度合等から読み取れるコスプレイヤーの熟達度合については、今後の研究の課題とする。

VI 引用文献

- 福山未智 (2022) コスプレの魅力とは—文化の普及プロセスとコスプレ経験の観点から. 立命館大学人間科学研究科修士論文.
- 福山未智・隅本雅友・サトウタツヤ (2022) コスプレイヤーの個体化のプロセスとは—13 年のコスプレ経験と写真からの検討. 日本質的心理学会第 19 回大会発表資料.
- 貝沼明華 (2016) コスプレイヤーが求める非日常性—コスプレにおける場の意味. コンテンツツーリズム学会論文集, 3, 49–56.
https://doi.org/10.34400/contentstourism.3.0_49
- 貝沼明華 (2018) コスプレイヤーの祝祭と日常—リアルな場とインターネット上の意味の考察. 金城学院大学大学院文学研究科論集, 24, 84–61.
- 小出治都子 (2019) コスプレメイクの工夫と加工によるキャラクター形成. 大阪樟蔭女子大学研究紀要, 9, 123–126.
- 岡部大介・岡部愛・平井智仁・大谷紀子・岩野公司 (2016) コスプレイヤーの協働的ポージング構築場面にみる物理的特徴の分析. 情報処理学会第 78 回全国大会講演論文集, 2016 (1), 521–522.
- 大石さおり (2011) ピアッシング, コスプレ, 自傷行為と自己概念との関連性の検討. 日本家政学会誌, 62 (1), 59–68.
<https://doi.org/10.11428/jhej.62.59>
- 桜井厚 (2019) ライフヒストリー. サトウタツヤ・春日秀朗・神崎真実 (編) 質的研究法マッピング—特徴をつかみ, 活用するために. 新曜社, 183–188.
- 土元哲平・サトウタツヤ (2022) オートエスノグラフィーの方法論とその類型化. 対人援助学研究 2022, 12, 72–89.
https://www.humanservices.jp/wp/wp-content/uploads/2022/09/vol-06_tuchimoto-satou.pdf
- 渡辺謙仁 (2017) コスプレイヤーとの共創による天文普及. 第 31 回天文教育研究会・2017 年天文教育普及研究会年会集録, 243–246.

編集・制作協力：特定非営利活動法人 ratik

<https://ratik.org>

