

プロローグ

コスプレについて筆者はこれまで「ハロウィーン」や「メイドカフェ」の考察でコスプレについて取り上げてきた（佐々木 d 8-17）（佐々木 f 1-43）。言葉上はもともとは「仮装」（costume play）というのが源泉にあり、そこから日本で発展し、「コスプレ」（cosplay）となっている。本稿では日本でのコスプレの変遷を見て行くことがおもな考察となる。変遷の過程では仮装、盆踊りなどに着目する。盆踊りにも規制や禁止など措置がとられる背景は現在の渋谷でのハロウィーン騒動を彷彿させるものがある。

1 コスプレの原点としての仮装

日本のコスプレの歴史を辿る場合に、盆踊り、仮装や目出たい行事や祭りの仮装行列がその原点をとって取り上げられることがある。盆踊り、仮装や目出たい行事や祭りの仮装行列は芸能という広い範疇で捉えることができる。芸能は古くは『日本書紀』『古事記』に見られる。日本の芸能研究者の本田安次（1906-2001）は次のように述べている。

日本の文献に、物真似の最も早い例を求めるなら、周知のやうに、海彦山彦物語のそれを挙げる事が出来よう（本田 115）。

次に、假装の例を求めるなら、椎根津彦、弟猾のそれを最古とする。神武天皇、天神の啓示を得て、天香山の土をとり、天の平盆、嚴盆をつくつて、天神地祇をまつり、仇を従へようと、兩人を假装せしめ、天香山へ向け敵中を突破せしめようとする（本田 115）。

資料として「盆の踊り」の記述が見えるのは「春日權神主師淳記」の明應六年七月十五日（本田 44）であるという。「明應六年」とは 1497 年のことである。盆踊りについては稲垣恭子は次のように述べている。

15 世紀頃から念仏踊りと趣向を凝らした華麗な衣装をまとって行われる風流の要素が結びついて始まったといわれる盆踊りは、次第に精霊迎えと精霊送りの盆の行事と結びついて、毎年 8 月の 13 日から 16 日あたりに限って行われる年中行事にひとつとして各地に普及するようになっていった（稲垣 161）。

例えば 1604 年 8 月に行われた豊臣秀吉 7 回忌祭典を描いた岩佐又兵衛『豊国祭礼図屏風』（17 世紀）には仮装した練り歩く人たちの様子が描かれている⁽¹⁾。



このような豊国祭礼がいつから記載されていたかはわからないが、1598年の秀吉の死後に行われていたとすれば、こうした催し物が江戸時代前にはすでに行われていたことになる。

次に注目しておきたいのは『江戸名所図屏風』である。この名所図屏風は庶民の生活の一部を描いている点では注目に値する。

『江戸名所図屏風』は、俗にいう寛永風俗画の一例であり、その成立はその後の江戸での風俗画、つまり浮世絵誕生の里程を示すものであることは疑いようがない（内藤125-126）。

はっきりとした制作年はわからないが出光美術館 HP の『江戸名所図屏風』の解説には以下のように紹介されている。

上野から品川へといたる江戸の町並みが、横長の画面に展開されています。一双画面をつがうように置かれた江戸城には、明暦3年（1657）の大火で焼失する以前の天守が描かれています。また、寛永10年（1633）に竣工した増上寺五重塔の存在も、本図のおおよその景観年代を示しています⁽²⁾。



(内藤 8)

制作年については 1633 年～1657 年の間ということが推測される。いずれにしても江戸初期のものだ。

『江戸名所図屏風』は八曲一双になっており、注目したのは右雙で、上の図の中央部分である。拡大すると右の通りとなる。



(3)

コスプレする民衆

●三社祭にて

いましも祭礼の喧噪の真ただ中に

ある浅草寺の境内。よくみると人々は思い思いの仮装に興じ、互いに衣装を競いながら大いに楽しんでいる。本来、合戦時の流れ矢よけである保侶を背負っている者、わざわざ南蛮人そっくりの帽子や衣装を身に着ける者、列をなして揃いのコスチュームで練り歩く者など、泰平の江戸の世の、いわゆるコスプレ・ファッションも、どうしてなかなかのものだ (安藤 24)。

解説では南蛮人に仮装していることが指摘されているが、これが三社祭での一コマとして描かれているのだ。

次に注目したいのは江戸時代後期の 1839 年には小澤華嶽（生没年不明）によって描かれた京都で大流行した『蝶々踊り』である。の屏風絵には昆虫や鳥獣等に扮した人が描かれていることも興味深いところである。



(4)

小沢華嶽『蝶々踊図屏風』(1840) にも当然のことながら、この屏風にも昆虫や鳥獣等に扮した人が描かれていることも興味深いところである。



(5)



← 右上のところには大根に扮しているような様子も見られるのは興味深い。

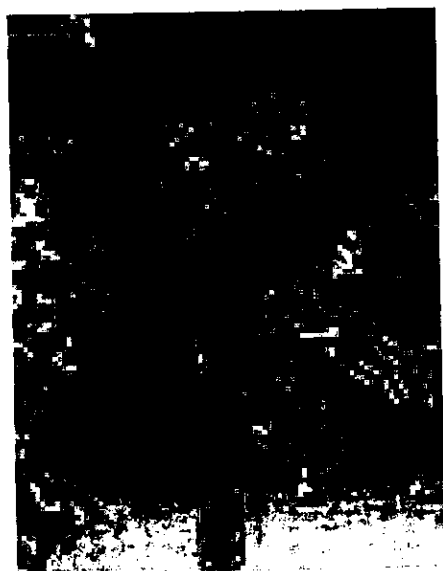
歌川広重『東都名所 高輪二十六夜待遊興之図』(1842～1843 年頃

制作) では左はじには蛸に仮装した人物も見受けられる。「遊興」と言うタイトルにもあるが、「遊び」の要素がここに含まれている。仮装することが遊興=遊びになっていることになる。時代は異なるが、「異類異形」とある故、これも風流であつたらう」(本田 45)と本田安次は述べている。ここで重要なのが仮装=コスプレなのかということだ。もちろん、定義が本来のものからライト化される傾向はよくある。



(6)

左の下方の人込みに人間とは異なる姿を見ることができる。少し拡大してみると以下の通り。ここにも蛸にふんしている人を見出すことができる。



祭りや遊興ではすでに日常とは異なる仮装が一般庶民には定着していたように見える。

浮世絵、屏風や絵は当時の風俗を描いているとも言えるため、参考になるだろう。他にも歌川広重『古代踊尽し 盆のおどり』では盆踊りの様子を描いているものだ。



(7)

民俗学的な仮装の考えについて、橋本啓之「仮装」には以下のように述べている。

人間が仮面や仮装などを着用することによって異なる存在に扮すること。日本各地に伝承されている儀礼や芸能はその宝庫であり、仮装にまつわる多彩な趣向によって変身するという主題をさまざまに示している。儀礼や芸能において仮装する対象は人・神（仏）・鬼・動物に分類することができるが、いずれも超自然的な存在を表現している場合が多い。仮装する目的はその文脈によって異なる。たとえば、儀礼において仮装は未来にかかわる価値を持つが、観客を内在する芸能において仮装は共同体における娯楽として供せられるものである。そして両者が混淆した形態も存在しているため、一律に理解することはむずかしい。仮装する方法としては仮面や仮装が最も代表的であるが、植物の一部もしばしば使用される（橋本 354）。

日本の仮面・仮装については来訪神にも注目しておきたい。守山弘子「「来訪神：仮面・仮装の神々」のユネスコ無形文化遺産登録について」（2019）では次のように紹介されている。

2018年11月29日、モーリシャスの首都ポートルイスで開催された第13回無形文化遺産保護条約政府間委員会（以下「政府間委員会」という。）において、日本が提案した「来訪神：仮面・仮装の神々」は、2009年の第4回政府間委員会で代表一覧表への登録が決定された来訪神行事である「甕島のトシドン」を拡張し、計10件の国指定重要無形民俗文化財である来訪神行事を一括提案したものである（守山 9）。

一般的に知られているものとしては秋田県の「男鹿のナマハゲ」などが含まれている。当然、仮装には精神的なものが背後にある。橋本も「仮装にまつわる多彩な趣向は変身する行為の精神的景観を描きだしている（橋本 355）と述べている。来訪神に仮装する時だけでなく、一般人が他に仮装する際にも同様であろう。盆踊りなど、「非日常の仮装が風流の本質」（西角井 551）とあるが、ここには祭りという特別な時期が大きく作用している。「ハレが消費・遊興とすれば、ケは生産・労働」（新谷 401）であり、ハレとケの考え方は非日常と日常として捉えることもできる。15世紀半ばには供養で念仏踊りが修せられ、15世紀末には盆踊りの記録があるという（西角井 551）。また、この時の装いは「異類異形と日常の風姿でなく風流の装い」（西角井 551）であったという。稲垣恭子も「若者文化における秩序と反秩序—盆踊り禁止と復興めぐって」（2002）の中で同様に指摘している。

「異類異形」の過激さから流行のファッションへと徐々にその意味を変容させてはいくものの、浪費し一回性の美学を追求することで、上下関係やそれに基づく秩序を取り払おうとする表現行為であったと解釈することは可能である（稲垣 163）。

盆踊りだけではなく、花見、幕末の「ええじゃないか」など、大勢が集まり、さらにその酒が入れば、行動が大胆になってくるが、江戸時代にもこうした兆候が見られた。

なお、異形に扮することについてはこれ以外にユネスコの2009年に「無形文化財」にも

登録された「来訪神：仮面・仮装の神々」もある。

2 盆踊りと規制

盆通りの先行研究を辿ると、同時に盆踊りの禁止に関するものにも行く着く。盆踊りには「身分混交の踊り」（稲垣 163）など反秩序性がある。

このような盆踊りのもつ反秩序性は、踊りの際の衣装や扮装にもうかがえることができる。盆踊りは、豪華さや一回性の美学を競う風流の系統を引継ぎ、きらびやかな衣装や人目を驚かせるような扮装を凝らすものが多い（稲垣 163）。

こうした盆踊りは多くは若者が担っていたという（稲垣 164）。

Yuji Niimi「規制、抑圧、弾圧？江戸時代の盆踊りをめぐる人々と藩のバトルを知ろう！」では幕府や藩が盆通りを危険視する3つの理由を挙げている。

- 1 風紀の乱れ
- 2 トラブルの増加
- 3 武家の退廃に伴う威厳の崩壊⁽⁸⁾

これは「盆踊りを取り締まることで秩序を維持すると同時に、武家社会の威厳を取り戻すこと」⁽⁹⁾が目的であった。娯楽の多いとは言えない時代の盆踊りの役割について稲垣恭子は次のように述べている。

盆踊りには反秩序性や定まりのなさがその特徴でありまた魅力でもあったと思われるが、そうした反社会的、反秩序的な性格は、盆踊りが年中行事のひとつとして組み込まれ、制度化されていくにしたがって秩序内化されていく。一回性と蕩尽、性の解放、生の昂揚は、盆の3日間に限定されることによって安定的な行事のひとつに組み込まれていくことになる。つまり、年中行事としての盆踊りは、反秩序と秩序性、あるいは定まりのなさと安定を同時に体現する、いわば秩序装置のひとつになっていくと考えられるのである（稲垣 165）。

「平安時代より始まったとされる盆踊りは、明治時代に、風紀を乱すという理由から弾圧を受けた」（伊東・来田 a 80）でも盆踊り禁止令が出されているが、これについては伊東佳那子・来田亨子「盆踊りの禁止と復興に関する歴史的研究—岐阜県郡上おどりを事例に一」（2019）、伊東佳那子・来田亨子「明治時代に布達された盆通り禁止令の記載内容に関する研究」（2020）等があるが、明治政府の盆踊り禁止の対象となった行動が4つあげられている。

- 1 一箇所に男女（または多人数）が集まる
- 2 裸体、奇妙な格好
- 3 楽器等を打ち鳴らす
- 4 町中を踊り歩く（または踊り騒ぐ）（伊東・來田 b 10）

江戸時代でも明治時代でも人が多く集まることの懸念から盆踊りを禁止する理由になっている。いつの時代でも人が多く集まりと何かが起こる可能性が出てくるということだろう。大石始は小寺融吉『郷土舞踊と盆踊』に言及し、江戸幕府の法令集「御触書寛保集成」（1615～1743）にふれながら、盆通りの暴走に目を光らせていることに注目した。

御触書の多くも盆踊りを全面的に禁止するのではなく、条件をつけながら限定的に許可するものであった。そのあたりからは盆踊りの力を利用しながらも、騒乱に発展しないようコントロールしようという幕府の思惑が見え隠れする（大石 24）。

なにせ明治以前の盆通りとは、男女の出会いの場であり、奔放な性のエネルギーを発散する場所でもあった（大石 25-26）。

下川耿史『盆踊り 乱交の民俗学』（2011）でも次のような指摘がある。

盆踊りは、その象徴である。今では盆踊りは、たとえば徳島の「阿波踊り」や富山の「風の盆」のように観光名物としてもてはやされたり、東京や大阪などの大都市では見知らぬ隣人の融和事件として行われていて、性的な匂いはかえらも感じられないが、本来は年に一度の乱交の場であったのだ（下川 8）。

性と学問の関係について、もう一つ例を挙げると、江戸時代、伊勢神宮への特異な集団旅行として知られる「おかげまいり」（抜けまいり）や「ええじゃないか」も盆踊りの成立と密接な関係があるが、これも性的な乱交パーティの一つであった（下川 16）。

「おかげまいり」や「ええじゃないか」には、社会に不満を抱く者から将来に不安を感じている者など、さまざまな思いで人々が参加していた（下川 17）。

また、礪川全次『日本人は本当に無宗教なのか』（2019）でも次のような指摘がある。

明治時代における盆踊り禁止については「盆踊りは、風紀を乱すものとして、当局によって禁止されたのである」（礪川 167）である。

同様な指摘は稲垣恭子「若者文化における秩序と反秩序—盆踊り禁止と復興めぐって」（2002）でも見受けられる。

しかし、盆踊りは江戸中期から禁止の対象として意識されるようになるそれにとともに、大がかりで華美な盆踊りから衣装も浴衣がけの質素なものへと変化していったが、盆踊り自体がなくなることはなく、特に地方ではほとんど禁止の効果もなく盛大に行なわれていたようである。明治に入ってから、盆踊りは全国的なレベルでさらに厳しく禁止されるようになる。明治5年の教部省による太政官布告やそれを引き継いだ警察による芸能の統制は、それまで悪場所に封じ込められていた歌舞伎をはじめとする諸芸能を、国民教化政策の一環として位置づけることによって解放すると同時に、その内容ややり方に介入することによって規制していった（稲垣 167-168）。

たとえば、「裸体や異形の体で舞跳」（宇都宮県、明治5年）、「盆中に異形をもって市中を徘徊」（和歌山県、明治2年）、「市街村落の別なく年少の輩盆踊と称し奇異の姿容をなし徘徊」（栃木県、明治6年）「男は女装し、女は男装し、或いは異形のものを冠り、或いは思い々々の異風をなし」（新潟県）といったように、裸体や異或の化粧や衣装、男装や女装といった風体が「不体裁」として問題視されるようになったのである（稲垣 168-169）。

盆踊りは、下品、浪費、享楽、喧嘩などの醜態が繰り広げられる「旧来の悪習」の温床であり、「無益の事に時日を費やし」（岐阜県、明治7年）、「万一も利益なきもの」（愛媛県、明治10年）だとして禁じられるようになるのである。

しかし、さらに最も問題視されたのは、盆踊りの際に男女が混交して風儀が乱れることについてである（稲垣 169）。

礫川全次『日本人は本当に無宗教なのか』（2019）でも次のような指摘がある。

明治時代における盆踊り禁止については「盆踊りは、風紀を乱すものとして、当局によって禁止されたのである」（礫川 167）である。

こうした盆踊りの規制・禁止の様子を見ると、2018年のハロウィーンの時期に軽トラックが横転させられた事件を受けて、2019年に渋谷区は「渋谷駅周辺地域の安全で安心な環境の確保に関する条例」を定め、さらに2024年に規制を強化したことが思い出される。この条例では指定されて区画での路上飲酒が禁止されたことが大きい。当初はある一定期間の路上飲酒禁止であったものが、通年禁止となるなど規制が拡大された。この動きは歌舞伎町を抱える新宿区にも広がり、同様の条例を定めた。時代は変われど、異類異形の様相をした人の過度の集まりは、規制を受けることになったのである。

3 正装・制服、仮装&コスプレ⁽¹⁰⁾

仮装やコスプレを考え時、「ハレとケ」の関係で考えた場合には、正装や制服といったことも念頭に入れておきたい。日常生活の公式の場における正装は一般庶民にとっては普段なかなか着る機会の少ない服装である。日常生活の中にもさらに常時日常と非日常が混在する。現在では儀式や式典ではこれに準じて、式典にふさわしい服装をするように教育される。家庭でも学校でも同様だ。子どもにとって特別なのはまず七五三だろう。その後、幼稚園に入園すれば、入園式・卒園式をはじめ、制服が存在することが多い。子どもにとってこれはコスプレではない。もちろん、これを着せる親もコスプレをさせているという意識ではない。幼稚園ではさらに運動着や工作をする時にはスモック⁽¹¹⁾を着用することもあるようだ。日本人は幼い頃より TPO により服装を変え



るという行為を体験している。式典用の服装に始まり、やがて学校を通してほとんどの日本人が制服として経験するようになるのだ。また活動内容により服装が変わるということもしばしばある。祭りの時には法被を着用するのもその一例だ。その背景にはいつもの自分ではない姿になる（今日だけは特別の自分になる）といった一種の変身願望でもあるかもしれない。また、気分を一新する、気を引き締める、一体感を持つなどの効果もあるだろう。外国人から見れば日本の学校は特別に見えるかもしれない。服装だけに注目してみても、制服で通学し、体育の授業では体操着に着替え、給食などがある場合には、配膳係はエプロンなどを着用したりする。制服も夏服や冬服がある。体操服や上履きが学年ごとに異なることもある。こうした制服は中学校・高等学校でおもに使用されている。色彩感覚やいわゆるオシャレに最も敏感である十代でこうした制服生活を体験することになる。就職活動では制服ではないが、リクルートスーツといったような独特な習慣さえある。これに加えて、季節による衣替えなども服装を替える社会的な習慣であるが、昨今のような温暖化ともなれば、暦通りにはいかない。

社会人になっても、会社や職場で制服を着用するものも少なくない。三田村露子『コスプレなぜ、日本人は制服がすきなのか』（2008）の中で、キャビンアテンダントの制服を例にして次のように述べている。

まず、制服にはさまざまな効果—制服力があることを知っておきたい。

- 1 作業性をあげる
- 2 識別性を持たせる
- 3 PR効果を促進する
- 4 ブランド力を向上させる
- 5 プライドを持たせる
- 6モチベーションを上げる
- 7 連帯感・統一感をもたせる（三田村 12-13）

学校であれ企業であれ、制服の持つ意味はあまりかわらないだろう。制服があることで懂

れを持つ職業としては、フライトアテンダント、警察官、消防士、自衛官、看護師はその代表的なものだ。式典や冠婚葬祭ではオフィシャルな場として式服や礼服などを着用することになる。これにより、その場が神聖化されるのである。

4 コスプレはいつから始まったのか⁽¹²⁾

鶴岡法斎「コスプレイメクラ、オタク風俗 本年度集中講義 おたくのセクシュアリティ2」(岡田斗司夫編『国際おたく大学 1998 年最前線からの研究報告』光文社、1998)で扱っているコスプレは風俗関係でイメクラコスプレのことである。イメクラとは「イメージクラブ」のことで、その名の通り様々な妄想を叶えてくれる風俗である。妄想を叶えるために様々なコスプレで対応してくれるのである。みのうら「コスプレ史」ではコミケットを中心にコスプレ史を取り上げている。しかし、コスプレの発生については特に取り上げていない。

その発生についてはすでにあちこちで書かれており、ルールについても様々に言及されているのでここでは特に説明しない。運動会の仮装行列にだってその源流を求めようと思えば求められるし(みのうら 226)。

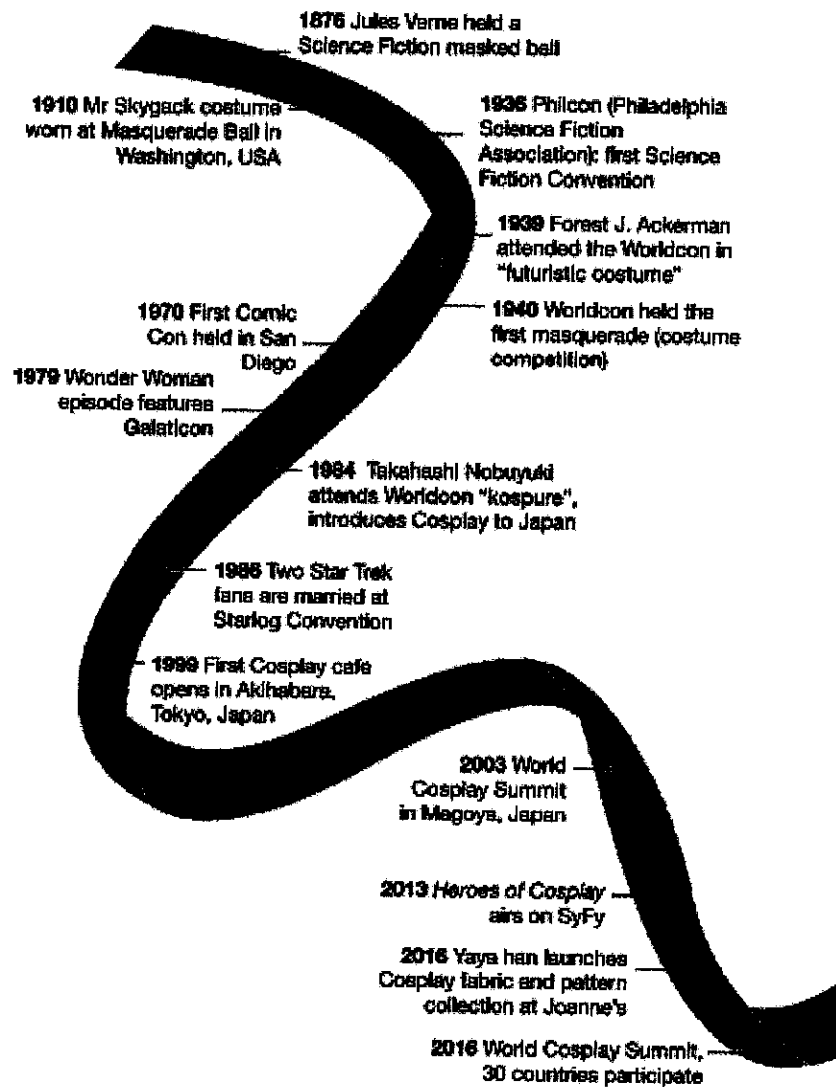
一般的に仮装をコスプレを厳密に分けるのは難しい。筆者も高校生の時(1970年代)の体育祭のクラス対抗の出し物で大名行列の仮装をしたことがある。筆者は大名行列を襲うは百姓一揆の農民のひとりとして参加し、直訴状をテントにいる校長に渡す役割だった。このころは一般的に「コスプレ」や「コスチューム・プレイ」という言葉は普及していなかった。日本では何かの扮装をする習慣は、前述の通り「異類異形」の様相をするのはすでに祭りや盆踊りなどで見られていた。しかし、小説、映画、マンガ、アニメ、ゲームなどの登場人物の扮装するという意味での「コスプレ」の起点を断定することは難しい。

Therèsa M. Winge. *Costuming Cosplay: Dressing the Imagination* (2019)によれば、仮装としてSFのmasked ball(仮面舞踏会)を開催したのはジュール・ヴェルヌ(Jules Verne, 1828-1905)であるという。一般的にヴェルヌはSFの草分け的な存在である。『広辞苑』や『大辞林』でも次のような説明がある。

エス・エフ【SF】(science fiction の略)科学の発想をもとにした空想的小説。ヴェルヌの「海底二万里」やHG ウェルズの「タイムマシン」「宇宙戦争」などに始まる。空想科学小説。科学小説(新村 d 324)。

サイエンスフィクション【science fiction】通常の時間と空間の枠組を超えた出来事を科学的仮想に基づいて描いた物語。ジュール＝ベルヌ・H＝G＝ウェルズなどを草分けとするSF。空想科学小説(松村 d 1056)。

厳密にはメアリ・シェリー『フランケンシュタイン』(1818)にその原点を見る流れがあるのだ(佐々木 g 1-73)。



(Winge 4)

上記で注目しておきたのは1876年の“science fiction masked ball”だろうか。いつの時代にも仮面舞踏会の対象は不思議なものなどが利用されるのだろう。また、1984年の“2003 World Cosplay Summit in Nagoya, Japan”は“in Nagoya”の誤植である。

コスプレは、1939年にアメリカで開催されたワールドコン(SF大会)で初めて見られました。SF作家のフォレストJ.アッカーマンは、映画「ThingstoCome」に触発された自作の衣装を着ていたのです。

最初のアニメ/マンガに触発されたコスプレは、1970年代以降にアメリカで行われました。日本では、映画監督の高橋信之氏の功績で、80年代にコスプレが人気を博しました。彼は1984年にワールドコンを訪れ、コスプレイヤーに感銘を受け、日本で雑誌「MyAnime」で報告しました。

90年代、日本ではアニメやマンガがブームになり、コスプレの人気が高まりました。今日、コスプレは世界中で人気になりました。米国と東アジアでは熱が高くイベントなどが多く開催されています。ヨーロッパでは、特にフランス、イタリア、イギリスの国々に大きなコスプレコミュニティがあります⁽¹³⁾。

田中東子「コスプレとサブカルチャー 受容を超え、参加する文化へ」(藤田結子他編『ファッションで社会学する』有斐閣、2017年7月)でも次のようにコスプレの広がりについて述べている。

現在では広く知られるようになった「コスプレ」(コスチューム・プレイの略語)という文化的現象があります。1990年代初頭から日本の各地で少しずつ広がり、今日では世界中の愛好者たちに実践されるグローバルな文化へと成長を遂げました。その背景には、日本国内でのマンガやアニメやゲームの法透に加えてマンガやアニメ作品のグローバルな流通、デジタル化による写真・動画作品の加工技術の向上、そしてオンラインメディアを通じた写真や動画の国内外への拡散などがあると考えられました(田中b 132)。

須川亜紀子「コスプレー自己の偽装と虚構の体現」(2019)の冒頭では「コスプレの起源」の小見出しで次のように述べている。

コスプレ(コスチュームプレイの略)は、いまや世界共通語である。中村仁(2016年)によると、コスプレとは「仮装の一種であり、n次創作としての服飾造形(衣装制作)・身体装飾(メイク・ウィッグ・着装)・身体表現(パフォーマンス)の複合による表現行為」であり、「自然物・人工物・また実在・非実在」問わずあらゆるものが創作対象だという。最も知られているのは『スター・ウォーズ』などのSF映画や、アニメ、マンガ、ゲームなどの虚構キャラクターの衣装、小道具、ヘアスタイル、仕草、ポーズなどあらゆることをまねる遊戯である。外見も内面もまねるコスプレイヤー(コスプレをする人、略してレイヤー)も多く、演じるキャラクターの口癖も含めてシチュエーション会話を楽しむのもコスプレの醍醐味だ(須川 228)。

Wins First Prize
As "Skygack"



Times readers don't need to see who the costume is to. But, let's say it's from Mary, one of the Times' famous characters. Answer: One of Mary's. Well, costumed the person. He "made up" as Skygack and "sipped" the first prize at a London ball at Hume's.

中村仁(2016年)とは中村仁「コスプレーヤーによる身体を用いた表現活動—コスプレによるn次創作の文化的特徴」(『美術手帖』特集2.5次元文化—キャラクターのいる場所、2016年7月号)のことである。コスプレを2次元世界のものを3次元で現実化させたもの

として捉えている点は面白い着目点である。

今やコスプレは日本のハロウィーンに欠かせないものだ。このコスプレは一体いつから始まったのか。これはおそらくアメリカであると思われるが、何をもって「コスプレ」とするかで起源は異なるだろう。

『タコマタイムズ』(1912年5月24日)に掲載された記事である⁽¹⁴⁾。仮面舞踏会でSFの登場人物に仮装し、そのまま優勝したようである。また、1939年に開催された第1回ワールドコン (the World Science Fiction Convention) でフォーレスト・J・アッカーマンがSFのキャラクターに仮装したものが最初であるとの指摘もある⁽¹⁵⁾。フォーレスト・J・アッカーマン

(Forrest J. Ackerman, 1916-2000) は、アメリカのSFやホラー関連の編集者、著作権代理人、作家として知られているばかりではなく、彼の住居はSFやホラーグッズを収集した「アッカーマンション」と呼ばれる個人ミュージアムとなっていたのである。ネット上の記事“Firsts: The first cosplay took place at the first evercon... in 1939”では次のように掲載されている。



When cosplayers dress up as their favorite character, or even their interpretation of a favorite character, they're not just expressing their fandom. They're also carrying on a tradition that began with ... well, the first iterations of fan conventions. The first recorded cosplay took place at one of the world's first science fiction conventions, Worldcon I, in 1939. Prior to this, there had been only four other gatherings of science fiction fans. The first Worldcon as a massive gathering ... of 200 people⁽¹⁶⁾.

コスプレという表現ではないが、仮装でもいわゆるSFや映画に登場するキャラクターになりきる仮装がアメリカの大会で登場するようになり、それが日本にも届くようになる。須川亜紀子「コスプレー自己の偽装と虚構の体現」(2019)では次のように述べている。

狭義の意味でのコスプレの起源としては、諸説あるものの、SF作品のコスプレがあげられるだろう。アメリカでは60年代に流行したSFテレビドラマ『スタートレック (Star Trek)』(1966~69年)や、70年代の『スター・ウォーズ (Star Wars Episode IV A New Hope)』(1977年)のキャラクターを、SFファンイベントでコスプレする人が現れたり、『スター・ウォーズ』第二弾(1980年)の映画公開初日にダースベイダーの格好をして長蛇の列に並ぶファンなどが報道されるなど、コスプレは注目されるようになった。その流れを受け、日本でも70年代SF大会でSF作品のキャラクターのレイヤーも現れ、その後、“SFアニメ”とも称される劇場版『宇宙戦艦ヤマト』(1977年)のヒットも後押しして、SFファンとアニメファンが同人誌即売会などのイベントでコスプレをするケースが徐々に増え始めた。70年代は、『海のトリトン』(1972年)、『科学忍者隊ガッチャマン』(1972~74年)などSF系テレビアニメ作品もヒットし、その独特の衣装と愛すべ

きキャラクターを演じる人（特に女性ファン）が出てくる。大量生産の衣装がない時代は、コスチュームや小道具を自作する必要があったため、裁縫技術にたけた女性がコスプレ文化を主導していったようである（須川 230）。

少なくともアメリカでは『スタートレック』（1966）のTV放映などにより、いわゆるコスプレが定着し始めていく流れが出来た。つまりコスプレはSFと共に始まったことになる。広い意味で言えば、SFのファンダムから始まったと言ってよいだろう。

上記の須川の内容をもう少し詳しく述べていくと次のようになる。アメリカのワールドコンの流れを組む日本SF大会は1962年5月27日に目黒公会堂清水記念館で開催され、以降毎年開催されている。気になる集まりとしては日本漫画大会が1972年7月に四谷公会堂で開催、1975年大会の折り、参加を断われたグループが中心となり、新しくコミックマーケットが1975年12月20日に日本消防会館の会議室で開催された経緯がある（吉本 75-76）。一連のプロセスについて Daisuke Okabe（岡部大介）が取り上げている。Daisuke Okabe, “Cosplay, Learning, and Cultural Practice” (2012)では日本におけるコスプレの歴史が述べられている。この論文は岡部大介が英文で発表し、その後日本語訳が発表されている。

HISTORY OF COSPLAY IN JAPAN

Cosplay in Japan has a history spanning three decades. Cosplay became a fixture at doujin and science fiction events from about 1975. Japanese fans gave momentum to the movement when they began to borrow the practice of masquerades from U.S. science fiction conventions, where fans don costumes and reenact scenes from popular shows. With the introduction of hit series such as *Mobile Suit Gundam* in 1979 and *Urusei Yatsura* in 1980, cosplay took off. Before this period, events did not have clear policies on dress codes and locations for cosplay. With the appearance of scantily clad characters in works such as *Urusei Yatsura*, residents who lived near cosplay event locations began to complain about indecent outfits. As a result, as early as the 1983 Comic Market, event organizers began to limit cosplay to the boundaries of the convention hall. These restrictions were initiated by requests from the police, but they also involved defensive self-policing by members of the cosplay community in an effort to protect their culture from negative attention from outsiders. The cosplay community enjoyed further growth when Captain Tsubasa, a series about a soccer team, became popular in 1984, and new fans were attracted by the ease of cosplaying soccer uniforms (Shinomiya 1998) (Okabe 229).

3 日本におけるコスプレの歴史的変遷

日本におけるコスプレの歴史は約30年である。コスプレイヤーは長きにわたり文化を継承、洗練させてきた。ここでは、篠宮(1998)の詳細なまとめに従って、コスプレの歴

史を俯瞰しておきたい。同人誌即売会会場や SF 大会でのコスプレが一般化したのは 1975 年頃である。アメリカでのファンイベント「SF コンベンション」で行われている「マスカレード(仮装舞踏会)」が日本に紹介されはじめたことがひとつの契機となった。マスカレードとはアニメやマンガのキャラクターに扮して、原作の一場面などを寸劇で再現することを指す。その後、1979 年のヒットアニメ『機動戦士ガンダム』や 1980 年代の『うる星やつら』という人気を博したアニメとともにコスプレ人口が急増した。この頃までは特に肌の露出やコスプレ可能なエリアに関する明確な制度はなかった。しかし、『うる星やつら』の人気キャラクターのように露出の高いコスプレに対して、イベント会場近隣から苦情が寄せられるようになる。その結果、例えば 1983 年春のコミックマーケットにおいては、イベントスペース以外でのコスプレが禁止されるようになる。これは警察からの要請があったためでもあるが、コスプレ文化を守るためのメンバーによる自己規制の側面も大きい。さらに一九八四年には、サッカーチームを題材にした『キャプテン翼』が人気となり、サッカーユニフォームがコスチュームという手軽さから、多くのコスプレイヤーを取り込むようになる(岡部 376)。

篠宮(1998)とは篠宮亜紀「二十分でわかる! コスプレの超常識」(井上裕務編『私をコミケにつれてって 巨大コミック同人誌マーケットのすべて』(別冊宝島 538、宝島、1998 年 1 月)のことである。篠宮亜紀は「コスプレイヤーの元祖は歌舞伎役者」との小見出しを設けている。

さて、コスプレの名の由来はわかった。では、その発祥はどこに求められるだろう?

もともと仮装というものは昔からあるが、現在のコスプレに近いものは、メディアの発達とともに生まれてきたと考えられる。つまり、メディアが発達すれば、同時期に多くの地域多くの人が同じ情報を目にすることができる。それによって、アイドルを輩出することとも可能になる。その代表的なものが歌舞伎役者の浮世瀬で、役者絵はファンを呼び、歌舞伎役者を生む。歌舞伎役者はコスプレイヤーの元祖といってもいいだろう(篠宮 55)。

篠宮は 60 年代、70 年代、80 年代のコスプレ事情について次のように述べている。

これは 60 年代の半ばから見られた現象であったが、とくに 60 年代の後半から 70 年代にかけて、アメリカでのファンイベント「SF コンベンション」などが日本でも紹介されるようになった。そこで行なわれた「マスカレード(仮装舞踏会=コスプレ)」の「スーパーマン」や「スタートレック」などのアメコミヒーローや SF キャラは、それを見た日本人に確実に影響を与えた。日本における SF ファンイベント「SF 大会」では、60 年代の末頃からボチボチと、このマスカレードに影響を受けた仮装したファンが現われ始めていたようだ(篠宮 56)。

72 年の青木治道氏の主宰による「ミヤコン(京都)」あたりから、コスプレがショウア

ップされていく。舞台上にての本格的なマスカレードショーは、おそらく日本で最初のものだろう。このときの「バンビレラ」や「ジェイムスン教授」は、非常に出来がよく、会場を大いに沸かしたと記録されている。その後、SF大会にてコスプレが定着するのは、75年以降のことになるが、これを楽しみにする参加者が少しずつ出てくる（篠宮 56）。…77年に開催されたコミケットに、『海のトリトン』のコスチュームを着た少女が現われ、大変な話題になった。次の回では、タツノコプロの協力を得たファンが『科学忍者隊ガッチャマン』のコスチュームで登場した。これらに触発され、少しずつ今のような形でのコスプレが増えてきた（篠宮 57）。

そして80年9月の川崎市民プラザでのコミケットで、コスプレ人気が爆発した。これには、あの「トミノコ族」という映画宣伝の仕込みも影響したのだろう。たしかに仕込みであっても、参加したメンバーは、すでにコスプレをしていたのだから。

81年になると、軍服が増えてきた。ここでいう軍服とは、戦闘服ではなく、ドイツ陸軍や一般・武装親衛隊の制服が主である。今までとは違い、このときの着用者のメインは男だった（篠宮 57）。

「トミノコ族」とはあくまでも映画宣伝用のものだ。

日本のメディアではアニメ雑誌等が同人誌即売会に関連してコスプレを少しずつ取り上げ始めたが、特に大きく取り扱ったのは、ラポート発行の『ファンロード』1980年8月号（創刊号）で、同誌は、当時原宿を席卷していたタケノコ族を振り、原宿にコスプレ集団「トミノコ族」が現われたとする「特集記事」を掲載した。「トミノコ」は『機動戦士ガンダム』の富野由悠季監督に由来するもので、記事には『機動戦士ガンダム』の登場人物やモビルスーツ・ガンダムの仮装をした人々が踊っている写真が掲載された。実際には、当時そのような風俗は存在せず、これは報道記事の体裁を採った映画宣伝企画だった⁽¹⁷⁾。



『ふあんろーど』創刊号、1980年 ↑ 5頁（筆者所有）

「コスプレ」という言葉こそ登場しないが、実質上のコスプレであり、インパクトが強かったことは想像できるだろう。

この当時の雑誌の果たす役割も重要である。

ビデオが一般家庭に普及しはじめるのが 80 年であり、アニメ雑誌の相次ぐ創刊も 80 年前後である。そのアニメ雑誌の最初期の雑誌とされたのが、ともに 78 年に創刊する「月刊 OUT」と「アニメージュ」である。それに続く「アニメディア」「Animec」、そして純粋なアニメ雑誌ではないが、読者投稿を中心にした雑誌の「ファンロード」などが当時のアニメ文化を形成・牽引する重要な媒体とされ、なかでも「月刊 OUT」と「Animec」が重要な雑誌とされてきた（永田 99-100）。

90 年代及び 2000 年代についてはエルナンデス・アルバロ「コスプレの活動とイメージを再現する快楽」（2021）より引用しておきたい。

90 年代前半から新聞などでコスプレへの言及が少しながらも増え、「コスプレ」は一般用語となっていく。毎日新聞、朝日新聞、読売新聞などで確認できる当時の新聞記事では、コスプレ活動は基本的に単独の仮装による遊びとして扱われ、テレビアニメとゲーム関係のイベント、または芸術としてのコスプレが取り上げられた。まだバンド関係やビジュアル系の記事の方が多いものの、90 年代後半から同人誌即売会への言及とともに扱われるケースが増え、さらに町おこし、コスプレパレードのようなイベントを紹介する記事も増えていった（アルバロ 190-191）。

2000 年代においてはコスプレの人気は海外からも確認できるようになり、2003 年に名古屋で第 1 回の「世界コスプレサミット」が開催された。そして 2005 年から「ソフト・パワー」論とのつながりで、コスプレ文化やアニメ、漫画などの海外ファンを取り上げる記事も増え、「クール・ジャパン」言説の一環としてコスプレも取り上げられるようになる。最も早い例は、1997 年に朝日新聞が取り上げた、フランスのパリの BD（フランス漫画）エキスポにおけるコスプレ・コンテストの記事「アニメが結ぶ日仏 パリでコスプレコンテスト」である（アルバロ 191）。

日本のコスプレがいつからと断定することはできないが、日本 SF 大会との関わりを無視することはできない。

ASINOCON に見る変化（1978 年）

1978 年の SF 大会は、久しぶりに宇宙塵の全面バックアップのもと、箱根芦ノ湖畔のホテルで開催された。「ASHINOCON」と称される（吉本 49）。

この時の ASHINOCON にはもう一つ重要な変化があったと言う。

その頃ビジュアル文化が盛り上がってきたことと、本家アメリカのワールドコンでは恒例となっていることが伝えられたため、マスカレード（仮装大会）が開かれるようになっていたのだが、そこでアニメ『海のトリトン』のコスプレが初めて行われたと認識されたのである。コスプレをしたのは、小谷真理、ひかわ玲子らが参加するファンタジーサークル「ローラリアス」であった。実は E・R・バローズ『火星の秘密兵器』の表紙（装画：武部本一郎）に描かれた女性のコスプレだったのだが、『海のトリトン』によく似ていたため、『トリトン』のコスプレと思われたのだ。

実際 1975 年からコミックマーケット（コミケ）は開かれており、コミケではすでに 1977 年頃からコスプレは行われていた。しかし、SF 大会においてアニメ（と思われる）コスプレが行われるのは、初めてのことであった。この時期 SF 大会においても、アニメ要素が現れるようになってきたのである（吉本 51-52）。

この時、コスプレがどのように受け留められていたかは気になるところである。

しかし、実際にコスプレをしていた小谷によると、コスプレを面白がる人もいたが、強い拒否反応を示す人の方が多かったという。その後、「ローラリアス」は、「変態仮装集団」と呼ばれた。「変わったことをしている集団」といった軽い意味で使う人もいたが、「SF 界の（排除すべき）異物」という、強い意味で使う人もいた（吉本 52）。

早川清他編著『メイド喫茶で会いましょう』（2008）でも次のように述べている。長くなるが紹介しておきたい。

オタクに限らず、人は幼少期から変身することに対して憧れる。程度のこそあれ、女の子であれば、お嫁さんであったり看護婦、スチュワーデス、男の子ならば、子供向け番組のヒーローやパイロット、そしてスポーツ選手などがなりたいモノの定番である。

これらは全て非日常的なコスチュームと結びついており、周囲の注目を集めるという点では、晴れの日の和服や浴衣も非日常のコスチュームの範疇に入ると言えるだろう。

オタクのなかでも、こうした変身願望を大人になってもよりリアルに近い形で表現しようとする女の子たちだいた。それがコスプレイヤーである。警官の制服や軍服などを着る遊びは以前からあったが、いわゆるマンガやアニメのキャラクターに扮する遊びを特にコスチュームプレイ（以下、コスプレ）という。その歴史は、70 年代にさかのぼる。

1977 年、蒲田の大田区産業会館で行われた同人誌即売会「コミックマーケット」の会場で、「海のトリトン」の主人公のコスチュームをまとった女の子が始まりとされる。「海のトリトン」は、手塚治虫の新聞掲載マンガ「青いトリトン」を原作とする 72 年放送のアニメ作品で、日本で初めてテレビアニメのファンクラブが結成されたことでも知られる。

前述の女の子は、「トリトンがすきだあ!」という気持ちをどうしたら表現できるかと考えた結果、コスプレに及んだのだという。

彼女の心の声は、その後、数多くのコスプレイヤーたちに見事に受け継がれた。現在では前述のコミックマーケットの他に、日本最大規模のフィギュアなどの立体造形の祭典「ワンダーフェスティバル」をはじめとするさまざまなイベント会場で、変身願望の表現手段のひとつとして、彼女らのコスプレを姿をみることができる。こうした非日常のコスチュームを纏うというコスプレ文化のなかから初期のメイド喫茶のメイドさんが現れたのである（早川 146-148）。

コスプレということになれば、中谷真理の存在は無視できない。吉本たいまつ『おたくの起源』（2009）の注では小谷真理に触れ、以下のように記している。

2008年8月時点のWikipedia「コスプレ」の項には、「小谷真理が日本初のコスプレイヤーである」と記されていた。Web上に存在する个人页にも同様の意見が見られる。小谷真理によると、それは彼女が1994年に『女性状無意識』（勁草書房、1994年）で日本SF大賞を受賞した時ときの発言によるという。小谷は男性が無意識のうちに持つミソジニー（女性嫌悪）に対抗し、コスプレや女性ファンの位置を高めなければならないと考えていた。大賞受賞はそうした意見を表明する良いチャンスであったので、授賞式の席上で、「自分がコスプレの元祖であり、現在コスプレに関する本を準備している」と発言した。それが「小谷真理＝コスプレの元祖」説の原因であるという。なお2008年12月現在では、小谷のコスプレは「SF大会における最初のコスプレである」という記述に変わっている（吉本 56）。

念のためWikipedia「コスプレ」（2024年12月9日時点）を見ておきたい。

1978年に神奈川県芦ノ湖で開催された第17回日本SF大会の仮装パーティーに於いて、当時はファンの一人だったSF評論家の小谷真理やひかわ玲子らで構成されたファンタジーサークル「ローレリアス」が、エドガー・ライス・バローズの『火星の秘密兵器』（創元SF文庫）の表紙イラスト（武部本一郎によるもの）を真似た格好で参加[注 3]。他の参加者がその姿を見てアニメ『海のトリトン』の仮装だと勘違いし、本人も強く否定しなかったことから、いつの間にかトリトンが日本のコスプレ第1号と言われるようになったとされる。その後も日本SF大会ではコスプレのコンテストが行われた[注 4]。⁽¹⁸⁾

マンガはすでにSFに限られたものではなく、少女マンガのファンなどもいたことから、マンガの多様化が進んだ結果ともいえるだろう。田中東子「コスプレという文化 | 消費でもあり生産でもあり」（2009）では次のような指摘がある。

もともと「コスチューム・プレイ」は、アメリカのSF『スタートレック』のファン

や『スタウォーズ』のファンが、登場するキャラクターの扮装を始めたのが始まりだと言われている。それが 1980 年代に日本 SF 大会の会場などに伝播する。1990 年代前半までの時期には、同人誌即売会などでアニメや漫画のキャラクターに扮する人々が目立つようになる（田中 a 37）。

さらに、青木逸美「オタク文化『コスプレ』が『ハロウィン』で日本中に」（2018）では日本国内の状況を次のように述べている。

かつて、コスプレは一部のオタクたちが築き上げた「オタク文化」だった。コミックマーケット（コミケ）などの同人即売会で、参加者が人気マンガやアニメのキャラクターに扮したのがコスプレイヤーの始まりだ。コスプレは、同じ価値観を共有することができるコミュニケーションツールだった。

平成 7 年に始まったアニメ「新世紀エヴァンゲリオン」が世界的な大ブームとなり、「エヴァ」関連のコスプレが急増（青木 50）。

日米のコスプレを辿っていくと、まさにオタクに行き着くこととなった。そして最近の日本の若者のコスプレについては須川亜紀子「コスプレ—自己の偽装と虚構の体現」（2019）で端的に次のように述べている。

…「仮装による気軽な気分転換」としてハロウィーンの仮装が意味づけられるにつれて、コスプレはもう少し狭義な意味で「実在・非実在キャラクターを演じる」行為に使用されることが多い（須川 229-230）。

「オタク文化」（前島 3）に関心のあるものは当初よりコミケに参加し、添例外の一般の人々のハロウィーンを通して、仮装・コスプレに触れる機会が増えたと言ってよだろう。

5 コミックマーケットとコスプレ

コスプレの原点がコミックマーケットにあるにしてもないにしても、コミケとの関係は無視することはできない。阿島俊・牛島えっさい『コスプレハンドブック』（久保書店、1995 年 9 月）では「コスプレの歴史」を取り上げているが、特にコミケにおけるコスプレ事情について時系列で整理してみたい。

- ・ 60 年代の半ばから、その仮装に漫画やテレビのキャラクターが時折みられるようになってきた。それはハリボテなどの簡単なものであったので、さして注目を浴びることもなかった（阿島・牛島 18）。
- ・ …60 年代の後半から 70 年代にかけてアメリカの「SF コンベンション」「サンディエ

ゴコミコン」の「スーパーマン」、「スパイダーマン」などのアメコミヒーローや「スタートレック」などのSFキャラが写真で紹介されるようになった(阿島・牛島 18)。

- ・日本のSF大会では60年代の末頃からボチボチ現われていたという話もあるようだ。

それがショーアップ化されていくのは72年の青木治道氏の主催による「ミヤコン(京都)」あたりからだ。壇上において本宅的なコスプレーションが行われた。これがたぶん、日本で最初のコスプレショーであろう。この時、非常に良くできた「ジェイムソン教授」や「バンピレラ」が登場し会場を大いに沸かした。その後SF大会でコスプレが定着するのは、75年以降のこととなるが、少しずつ、それを楽しみに来る参加者が増えてきた(阿島・牛島 18-19)。

- ・…77年大田区産業会館のコミケットにおいて「海のトリトン」の格好をした女の子が現れて話題になり、その次の回のコミケットにはタツノコプロの協力を得たファンが「ガッチャマン」の衣装で登場した。この例は特殊ではあるが、少しずつ今のゆおうなコスプレが現れてきていた(阿島・牛島 19)。
- ・コスプレは一体いつ頃から始まったのだろうか？コミックマーケット(以下コミケット)の記録の上では78年にコスプレが始まったことになっているが、これは必ずしも正しくない。学校の文化祭や体育祭、お楽しみ会(他の画工もそう呼ぶのだろうか?)でも仮装は行われるし、お祭りにも出て来る。特に女装はどこでも見られる定番であった(阿島・牛島 18)。
- ・81年になると軍服が増えてくる。この場合の軍服とはナチスの制服、陸軍や一般/武装親衛隊の制服が主であった。以前と違い、この頃の着用者は男性がほとんどであった。

この年、コミケットは会場を横浜産業貿易ホールを経て晴海の国際見本市会場に移す。そして、あの「破李拳竜」が登場する。知らない人も増えているだろうが、彼は漫画家でもあり、彼自身がヒーローであり、ムーブメントであったのだ。彼は自分の一座を率いてイベントでヒーローショーを行ったのであった(阿島・牛島 20)。

- ・83年という年は、ある意味コスプレにとっての転換期だったのかもしれない。この年の春、初めて館外でのコスプレが制限されることになった(阿島・牛島 21)。
- …この年、某大手レコード会社の主催で初の本格的な「コスプレ・ダンスパーティー(以下ダンパ)」が行われたということだ。このダンパはその後の「コスプレだけのイベント」に大きな影響を与えた(阿島・牛島 21-22)。
- ・翌84年からはコミケットは年に2回の開催となった。この年の冬コミケットの時に参加者を驚かせたのが「巨大メガゾーン 23」であった。この作品は後に続くハリボテの巨大ロボットの先駆けであった(阿島・牛島 22)。
- ・85年の成人式の日、浜松町の国際貿易センターのクミックスクエアでディスコタイムが設けられた(阿島・牛島 22)。

この年の夏のコミケットをTBSテレビが取材したが、内容は「見た参加者が全員怒る」ものであった。この番組の中で、とあるコスプレイヤーが取材者に煽られ模造刀を抜刀してしまう、という事件が起こる。その他にも取材者の誘導に釣られ不用意な発言

をしてしまったコスプレイヤーがいて、残念ながらコスプレに怒りの矛先が向いてしまった。またこの年は『キャプテン翼』の大ブームの始まりでもあった（阿島・牛島 22）。

- ・次の年（1986年）ので晴海の会場を一度離れることになった。夏コミケットにはラピュタ（飲料）のイベントが併設され、ブームの続く『キャプテン翼』は「体操服にアップリケ」という手軽さが受けたのか、特に女性のコスプレイヤーが激増した（阿島・牛島 22）。（カッコ内の年号は筆者）
- ・87年は夏冬ともTRCであったが、スペースの問題でコスプレをした参加者とスタッフの間でもめることが多くなった。特に夏からの『聖闘士星矢』のブームは、そのコスチュームの特徴（クロス＝鎧）から、良くも悪くも目立っていたのであった。これは冬の『ファイブスター』の増加でも同じことが起きた（阿島・牛島 23）。
- ・88年には会場を再び晴海に移す。前回からコミケは2日制になっていた。星矢のブームは引き続いてしたが、新しい流れとして『ドラゴンクエスト』が出てきた（阿島・牛島 23）。

今は使えなくなってしまったが、赤坂の『スタジオ赤坂プレイボックス』ではダンスパーティーやコスプレお茶会が頻繁に行われるようになっていった。個人規模でのイベントならば、自作の短剣やサーベルを見せ合うことができる。これによってコミケットなど即売会とコスプレイベントは、その役割を区別するようになっていったのだ（阿島・牛島 24）。

- ・89年は大変な年であった。コミケットは年に3回行われたが、夏の直前にあの宮崎宇事件が起き、悪い意味でマスコミの注目を浴びることになってしまった。コスプレも、露出の多い女性キャラなどに関心が持たれ、好奇心でのみ扱われることが多くなってきた（阿島・牛島 24）。

中村仁（2016年）とは中村仁「コスプレユーザーによる身体を用いた表現活動—コスプレによるn次創作の文化的特徴」（『美術手帖』特集 2.5 次元文化—キャラクターのいる場所、2016年7月号）のことである。

日本でも70年代SF大会でSF作品のキャラクターのレイヤーも現れ、その後、『SFアニメ』とも称される劇場版『宇宙戦艦ヤマト』（1977年）のヒットも後押しして、SFファンとアニメファンが同人誌即売会などのイベントでコスプレをするケースが徐々に増え始めた。70年代は、『海のトリトン』（1972年）、『科学忍者隊ガッチャマン』（1972～74年）などSF系テレビアニメ作品もヒットし、その独特の衣装と愛すべきキャラクターを演じる人（特に女性ファン）が出てくる。大量生産の衣装がない時代は、コスチュームや小道具を自作する必要があったため、裁縫技術にたけた女性がコスプレ文化を主導していったようである（須川 230）。

コスプレについてはなりきるキャラクターによっては露出度が問題となることがある。エ

ルナンデス・アルバロ「コスプレの活動とイメージを再現する快楽」(2021)によれば、コスプレの取り扱いについて次のように述べている。

そして、コスプレの増加の伴い、会場とコスプレする場所の確保、またマナーに関する様々な問題が現れてきた。「うる星やつら」のコスプレあたりで露出が問題視され始め、マスコミによるコスプレへの注目も悪い形で始まる。そのため、1983年から館外でのコスプレが禁止となり、コスプレイヤーと同人誌即売会の他の参加者との間にトラブルが繰り返し起こるようになる(アルバロ 188)。

コラムニストの篠宮亜紀によれば、コスプレという言葉はコミックマーケット(コミケ)という同人誌即売会の代表者であった米澤嘉博を中心に、イベントのメンバーが考えた呼び名であるというが、同人誌即売会のメンバーがこの記事に影響された可能性も想定できる。

コスプレが世に広まる前、学校などの文化祭においてアニメや漫画のキャラクターの仮装は既に人気だった。篠宮はコミケのコスプレに関し、そのような仮装の支流として生まれたものだと考えている。コスプレという言葉が一般化される前、コミケで見られたミリタリーやアニメ系の衣服は単に、「仮装」または「アニメの仮装」とよばれており、篠宮によると、資料を遡れば1978年からコミケにおいて、そうした仮装が確認できる(アルバロ 182-183)。

…1978年のSF大会で、初めての「コスプレ」として後に認識される仮装が登場したようである。篠宮によれば、すでに60年代後半から、米国の「SFコンベンション」で行われるアメコミヒーローや、SFの登場人物の「マスカレード(masquerade=仮装パーティー)」が日本で紹介されており、1972年に京都で開催されたファンイベント「ミヤコン」ではコスプレの舞台ショーが開催された。篠宮はこれがおそらく日本初のマスカレード舞台であると述べている。それ以降、SFイベントのパフォーマンス(舞台)としてコスプレが定着すると述べている(アルバロ 185)。

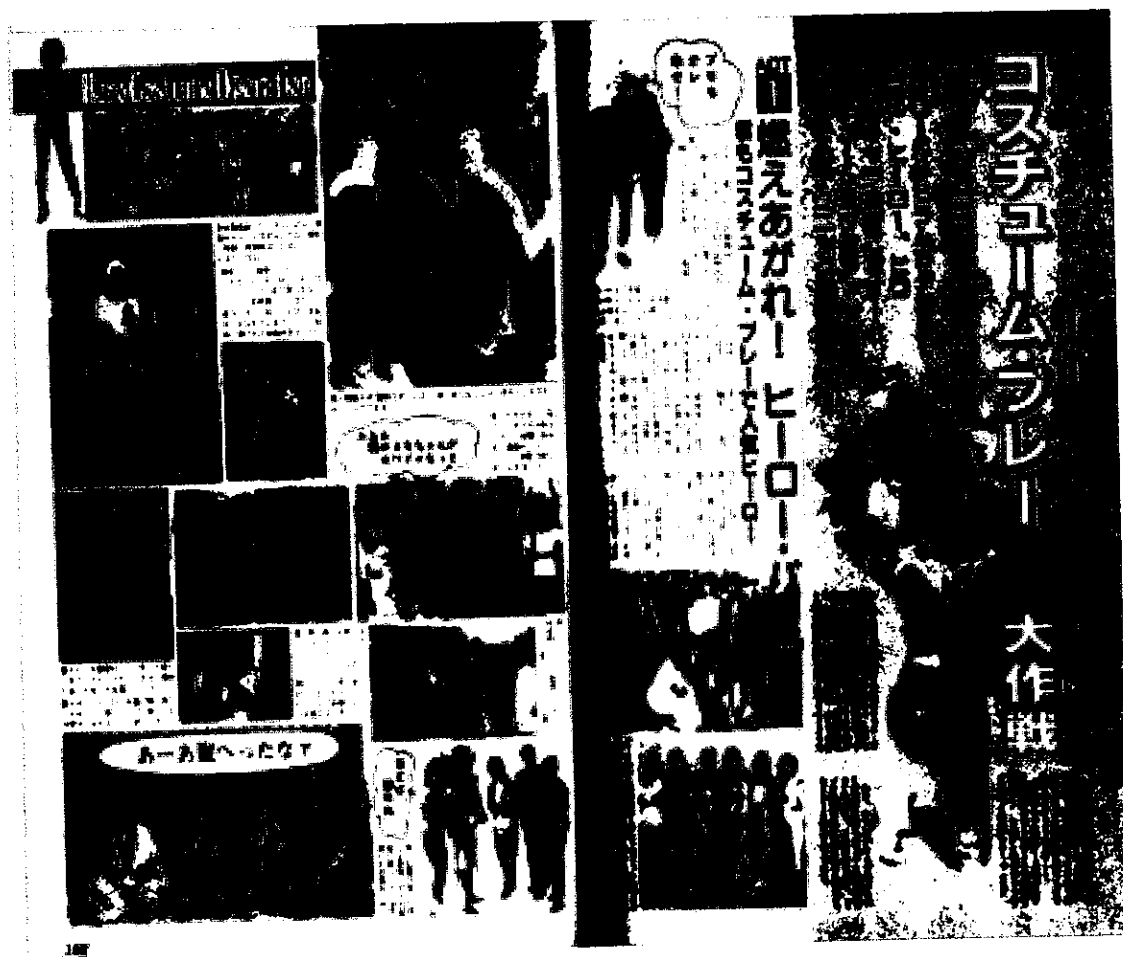
月刊『OUT』(1980年11月号、みのり書房)にゆうきまさみ「ファンダム大地に墮つ!!」の作中のセリフに「コスチュームプレイ」が見られる。



(19)

1980年11月号掲載のものであるが、『機動戦士ガンダム』のテレビアニメが放送開始になったのが1979年4月であり、『ふぁんろーど』（創刊号、1980年8月）の記事でも取り上げられたトミノコ族のことを考えれば、このマンガの表現はこのあたりのことが取り上げられた可能性もある。

コスプレとテレビアニメはその影響関係を見ても、無視できるものではない。ましてや、コスプレは特徴のあるものほど利用されやすい傾向にある。色やデザインなど、誰もがそれとわかることが重要ということにもなる。



『マイアアニメ』（1983年6月号、pp.106-107）

一連の流れとしてノフィアンティ・ソフィ「日本のサブカルチャーにおけるコスプレについて」（2015）では次のように述べている。

コスプレは「コスチューム・プレイ (costume play)」の略称である。アメリカで1960年代後半からSF大会等のイベントにおいて、「スタートレック」等のSF作品に登場する人物の仮装大会(masquerade)が行われた。この「スタートレック」や『スターウォーズ』のファンたちが、登場するキャラクターの扮装を始めたのが始まりだと言われている。

る。日本においても、こうしたアメリカで開かれる世界 SF 大会ワールドコンテストの影響を強く受け、1960 年代末から 1970 年代にかけて既にコスチューム・ショーとして日本 SF 大会のプログラムの中に取り入れられていた。1981 年～1983 年頃日本ではコミックマーケットと意味する、コミケという名所が生まれ、晴海を会場にして「ルパン三世」「うる星やつら」等の仮装をした同人誌の売り子が出現し、彼らのパフォーマンスは写真映えもよく、成長する同人誌市場の紹介と共に取材が始まっていた。

「マイアニメ」秋田書店誌 1983 年 6 月号からの上で当初単発、後に連載記事として「コスチュームプレイ大作戦」という紹介記事が掲載を開始された。しかし、「コスチュームプレイ」という呼び名が英語的には正しくないという指摘がされ、その後の記事タイトルは「コスプレ大作戦」というとして造語短縮された（ソフィ 151-152）。

1980 年代前半には「コスチューム・プレイ」の表現が雑誌などでも見られる。コスプレをテーマにした博士論文、村松由貴「欲望の受け皿」ーコスプレと承認と愛とー」（2022）では以下のように述べている。

最初に本論で指すコスプレとは、渋谷のハロウィンの仮装や、エロコスプレイヤーと呼ばれる露出が多い衣装に身を包む身体を消費するコスプレとは違うことを前提としておきたい（村松 6）

1990 年代初頭には「コスチュームプレイ」という用語が新聞や『現代用語の基礎知識』に見られるようになる。

『毎日新聞』（1992 年 8 月 6 日、東京夕刊、第 10 面）

「[時流語事典] コスプレ族」

今、ちまたでヌードよりセクシーだと言われているのが、コスプレ。正確にはコスチューム・プレイのことで、それらを実践し、楽しんでいる女性たちをコスプレ族と呼ぶ。若者情報に詳しいある週刊誌が最近、命名したのだそうだ。

なんとなくひわいなイメージだが、そうばかりではなないらしい。基本的には、体にフィットしたエッチは服装を着こなすことを指すが、たとえばボディコンや今流行している Tバックの水着などはむしろ健康的とさえある。

とは言っても、日常の生活ではやはりボディコンやパーティ会場、家庭内での密室的な場所で楽しむことが多いから、当然、過激に走りやすい。見えそうで見えないというのがコスプレの原則らしいが、いくらヌードよりセクシーだと言っても、見えたほうが男性にとってはありがたいかも

また、1993 年の『現代用語の基礎知識』の高橋章子「若者風俗 用語の解説」には「ジュリアナ東京」の解説があり、次のような記述がある。

こちらはボンデージから SF 映画のヒロインをイメージしたファッションなど、コスチューム・プレイを楽しむ人種が集まり、アバンギャルドな文化を生み出そうとしているようだ（高橋 1083）。

さて、村松由貴（2022）、「欲望の受け皿」—コスプレと承認と愛と—（博士論文、2022）ではではコスプレの歴史を言及する箇所では牛島えっさい『コスプレ学概論（1） コスプレの定義と歴史』（出版評論社&ドイツ軍曹研究会、2016年）より引用されているが、筆者はこの文献の所在に行きあたらず、購入もできなかったため、閲覧することができなかった。ただし、引用部分を見る限り、その内容は阿島俊・牛島えっさい『コスプレハンドブック』（久保書店、1995年9月）と同様であろうと推察できる。

1993年あたりからディスコなどもコスチュームプレイが盛んになってきたようだ。例えば、『コスプレ天国』（GAME遊Ⅱ特別編集、リイド社、1995年7月）には「ダンスホールが巨大なコスプレ空間になる!!」として、以下のような記事も掲載された。



筆者所有

〔コスパ編〕

芝浦のディスコ、GOLDで行われたコスプレダンスパーティー。アニメソングが鳴り響くダンスフロアの中、華やかなスポットの光とカメラのフラッシュを浴び陶酔の境地で乱舞するコスプレイヤーたち。日常が消し去られたこの空間が、いまコスプレイヤーの間で評判となっている。来場者全員が参加できるコスプレコンテスト等もあり、よりショーアップされたコスプレイベントを目指す。このコーナーでは5月5日に行われたコスパ3で取材したコスプレイヤーを中心に紹介していく。暗闇の中に浮かぶコスプレイヤーたちの妖艶な姿にキミも虜になること間違いなしだ!!⁽²⁰⁾

さらに次のような記事も掲載されている。

コスプレの店員に会えるマンガのデパート

〔まんだらけ編〕

中野と渋谷にあるマンガ専門店“まんだらけ”。平成3年3月20日に渋谷店がオープンした時に、コスプレ店員のシステムもスタート。アニメ・ゲーム・特撮、あらゆるもののコスプレが集まっている。本屋という日常空間でありながら、コスプレのイベント的なエッセンスを感じさせるから不思議だ。このコーナーではまんだらけのコスプレ店員さんを紹介していく。お客さんによる人気投票も行われているまんだらけのコスプレ店員にかける情熱を感じとってほしい。どの店員さんも実際に働いている人ばかりなので、お店にいけば偶然ばったり会えるかもよ。行っでござん⁽²¹⁾。

コスプレ店員の登場だけでなく、コスプレ写真集などの出版も出て来た。

コスプレイヤーが社会的に大きくクローズアップされたのは、94 年半ばから 96 年にかけてだ。この時期に発売されたリイド社の『コスプレ天国』と『コスプレ天国 2』は両方で 5 万部を売った (増田 183)。

1996 年の『現代用語の基礎知識』の米沢嘉博「コスプレ」の説明の中でもコスプレ写真集、ビデオ、雑誌などの出版について言及されている (米沢 c 1069)。

6 仮装とコスプレ (22)

日本語は漢字、ひらがな、カタカナ、場合によりアルファベットをそのまま利用することもある。英語の発音をカタカナ表記し、いつの間にか日本語として定着している借用語も少なくない。また、本来英語でカタカナ表記していたものをさらに、短縮等して日本独特の言葉にしてしまう和製英語がある。仮装はもともと日本語としてあるが、英語の“costume play”「コスチューム・プレイ」は「コスプレ」として短縮され用いられるようになり、これが“cosplay”として日本語から英語になった経緯がある。コスプレがいつから始まったのかを特定することは難しく、ここで類義語の「仮装」もあるため、両者を比較しながら、その違いを見ておきたい。

『広辞苑』『大辞林』『大辞泉』は日本における中型国語辞典を代表する三大辞典といってもよいだろう。大型の国語辞典は改訂していくことがかりとなるため、中型辞典は改訂まで 10 年間の程の期間があるが、その変遷を見れば、時代の変化は社会・文化を反映することになるため、1988 年以降の変遷を辿った。「仮装」と「コスプレ」は、共通する部分もあるが、「コスプレ」の場合にははっきりと「漫画・アニメ・ゲームなどの登場人物」とされている点が大きな特徴だ。

言葉や用語の意味がいつの間にか拡大する、あるいは概念がライト化してしまい、かなり広い範囲のものを指すようになってきていることもまた見逃せないものがある。一般人では年齢により差もあろうが、仮装とコスプレをいちいち区別して使っていない場合も多いだろう (佐々木 e 29)。

仮装・コスチュームプレイ・コスプレの変遷年表

書名・雑誌名等	仮装	コスチューム・プレー	コスプレ	備考
				国際仮装行列 (ザよこはま パレード) (1953年6月2 日) 横浜開港記 念日を記念し

				て、以降毎年開催。
				日本 SF 大会 (1962 年 5 月 開催) 以降開催
				テレビアニメ 『海のトリトン』放送開始 (1972 年 4 月) テレビアニメ 『科学忍者隊 ガッチャマン』 放送開始 (1972 年 10 月)
				テレビアニメ 『宇宙戦艦ヤ マト』放送開始 (1974 年 10 月)
				コミックマー ケット (1975 年 12 月第 1 回 開催) 以降開催
			1977 年 4 月のコミ ケットに行われた コミケット 5 にト リトンの格好をし た女子が現れたと の記事がある。これ はコミケにおける コスプレの最初で あるとの指摘があ る (コミックマー ケット準備会編 a 234)。 1977 年 7 月のコミ	

			ックマーケット 6 のレポートに「ガッ チャマンとトリ トンがいましね」 (コミックマーケ ット準備会編b 49) とある。	
				映画『スター・ ウォーズ』 (1978年6月) 日本公開
				テレビアニメ 『機動戦士ガ ンダム』放送開 始(1979年4 月) 全日本仮装大 賞(1979年12 月)以降継続 ※萩本欽一司 会のテレビ番 号。
		『月刊アニメー ジュ』(1980年6 月号、徳間書店) にはコミックバザ ールレポに「コス チュームプレイ(仮 装)」の表現が見ら れる。 月刊『OUT』(1980 年11月号、みのり 書房)にゆうきま さみ「ファンダム 大地に墮つ!!」の作 中のセリフに「コ スチュームプレ	『ふぁんろーど』 (創刊号、1980年 8月、レポート) ※「コスチュームに 身を包んだヒーロ ー、ヒロインを求め マス。よければカメ ラマンが撮影に行 きマッス」 ⁽²³⁾ 「日曜日の原宿は 燃えていたートミ ノコ族出現!」 ※「…ガンダムやザ ク、シャア・アズナ ブルやアムロ・レイ	

		イ」が見られる。	など、「機動戦士ガンダム」の登場人物やロボットの仮装をした若者たちが。カラーや白黒ページの記事で取り上げられた(アルバロ187-188)。 阿島俊・牛島えっさい『コスプレハンドブック』(久保書店、1995年9月) 「…コスプレ人気が発達したのが、80年8月川崎市民プラザのコミケットである(阿島・牛島20)。」	
		『ファンロード』(1981年3月号、レポート)の記事中に「コスチュームプレイ」が見られる。月刊『アニメック』(第17号、1981年4月、レポート)の「特撮ファンのための大会だあ」の参加者募集ページに「コスチュームショー」の表現がある。		テレビアニメ『うる星やつら』放送開始(1981年10月)
		『Fanroad』(1982年11月号、レポート)の投稿欄に「コスチューム・プレイヤー」 ⁽²⁴⁾ の表	『Fanroad』(1982年3月号、レポート)の投稿欄に「コスプレ」 ⁽²⁵⁾ 表記がある。	X-JAPAN 結成(1982年、高校時代) テレビアニメ『超時空要塞

		記がある。		マクロス』放送開始（1982 年 10 月） 聖飢魔 II 結成（1982 年 12 月）
		月刊『マイアニメ』（1983 年 6 月号、秋田書店）には「コスチューム・プレー大作戦」 ⁽²⁶⁾ の連載が開始されている。		テレビアニメ『キャプテン翼』放送開始（1983 年 10 月） 原宿キデイランド主催ハッピーハローハローパンプキンパレード開催（1983 年 10 月）以降開催（主催者の変更あり） ※ハロウィーンパレードの最初と言われている。但し、子ども向け。
日本国語大辞典刊行会編『日本国語大辞典』第 4 巻（1985）	①仮に他のものの姿をよそおうこと。仮の扮装。 ②仮の装備（日本国語大辞典 603）			
日本国語大辞典刊行会編『日本国語大辞典』第 8 巻（1985）		見出し語なし。	見出し語なし。	

				テレビアニメ 『聖闘士星矢』 放送開始(1986 年 10 月)
『大辞林』 (1988)	①仮にほかの物の姿をすること。また、そのよそおい。②仮のよそおい・装備で別なものにすること(松村 a 461)。	ある古い時代の衣装や扮装などで演じられる演劇・映画・史劇・童歴史劇(松村 a 880)。	見出し語なし。	阿島俊・牛島えっさい『コスプレハンドブック』(久保書店、1995 年 9 月) 「今は使えなくなってしまうが、赤坂の『スタジオ赤坂プレイボックス』ではダンスパーティやコスプレお茶会が頻繁に行われるようになっていった。個人規模でのイベントならば、自作の短剣やサーベルを見せ合うことができる。これによってコミケットなど即売会とコスプレイベントは、その役割を区別するようになっていったのだ(阿島・牛島 24)。」
				LUNA SEA 結成(1989 年)

深川章編 『現代用語 の基礎知 識』(1990)	見出し語なし。	堀内克明「1990 外 来語・略語年鑑 マスコミに出る外 来語・略語・総解 説」より (その時代の衣装 を着て演じる) 時 代劇 (堀内 a 1321)	見出し語なし。	
				L'Arc〜en〜 Ciel 結成(1991 年) 『コスプレ天 国』(GAME 遊 II 特別編集、リ イド社、1995 年7月) コスプレの店 員に会えるマ ンガのデパー ト [まんだらけ 編] 「中野と渋谷 にあるマンガ 専門店”まんだ らけ”。平成3 年3月20日に 渋谷店がオー プンした時に、 コスプレ店員 のシステムも スタート。アニ メ・ゲーム・特 撮、あらゆるも ののコスプレ が集まってい

				る。本屋という日常空間でありながら、コスプレのイベント的なエッセンスを感じさせるから不思議だ。このコーナーではまんだらけのコスプレ店員さんを紹介していく。お客さんによる人気投票も行われているまんだらけのコスプレ店員にかける情熱を感じとってほしい。どの店員さんも実際に働いている人ばかりなので、お店にいけば偶然ばったり会えるかもよ。行ってみらん。」⁽²⁷⁾
深川章編『現代用語の基礎知識』(1991)	見出し語なし。	堀内克明「1991 外来語・略語年鑑 マスコミに出る外来語・略語・総解説」より (その時代の衣装を着て演じる) 時代劇 (堀内 b 1380)	見出し語なし。	

上田甚市郎 編『知恵蔵 1991』 (1991)	見出し語なし。	見出し語なし。	見出し語なし。	
『広辞苑』 (1991)	①仮の扮装。② 相手をあざむく ため、いつわり よそおうこと (新村 a 488)。	俳優の衣装の視 覚的効果をねらった 劇。特に歴史劇や 歴史映画をいう。 衣装劇。時代劇 (新 村 a 933)。	見出し語なし。	
				MALICE MIZER 結 成 (1992 年)
深川 章 編 『現代用語 の基礎知 識』(1992)	見出し語なし。	堀内克明「1992 外 来語・」略語年鑑 マスコミに出る外 来語・略語・総解 説」より (その時代の衣装 を着て演じる) 時 代 劇 (堀 内 c 1396)。	見出し語なし。	
堀内正範編 『知恵蔵 1992』 (1992)	見出し語なし。	見出し語なし	見出し語なし。	
				テレビアニメ 『美少女戦士 セーラームー ン』放送開始 (1992 年 3 月)
『毎日新 聞』(1992)			「[時流語事典] コ スプレ族」 今、ちまたでヌード よりセクシーだと 言われているのが、 コスプレ。正確には	

			コスチューム・プレイのことで、それらを実践し、楽しんでいる女性たちをコスプレ族と呼ぶ。若者情報に詳しいある週刊誌が最近、命名したのだそうだ。 なんとなくひわいなイメージだが、そうばかりではないらしい。基本的には、体にフィットしたエッチは服装を着こなすことを指すが、たとえばボディコンや今流行している T バックの水着などはむしろ健康的とさえある。 とは言っても、日常の生活ではやはりボディコンやパーティー会場、家庭内での密室的な場所で楽しむことが多いから、当然、過激に走りやすい。見えそうで見えないというのがコスプレの原則らしいが、いくらヌードよりセクシーだと言っても、見えたほうが男性にとってはありがたいかも（8月6日	
--	--	--	---	--

			東京夕刊、10面)。	
深川章編 『現代用語 の基礎知 識』(1993)	見出し語なし。	高橋章子「若者風 俗 用語の解説」 より 「ジュリアナ東 京」の解説中に見 られる。 こちらはボンデー ジから SF 映画の ヒロインをイメー ジしたファッショ ンなど、コスチュ ーム・プレイを楽 しむ人種が集まり、アバンギャル ドな文化を生み出 そうとしているよ うだ(高橋 1083)。 堀内克明「1993 外 来語・略語年鑑 マスコミに出る外 来語・略語・総解 説」より (その時代の衣装 を着て演じる)時 代劇(堀内 d 1380)。	見出し語なし。	
堀内正範編 『知恵蔵 1993』 (1993)	見出し語なし	見出し語なし。	見出し語なし。	
深川章編 『現代用語 の基礎知 識』(1994)	見出し語なし。	堀内克明「1994 外 来語・」略語年鑑 年 マスコミに出 る外来語・略語・ そう解説」より	米沢嘉博「マンガ文 化 用語の解説」よ り もともとは歴史劇 や歴史映画を指す	

		(その時代の衣装を着て演じる) 時代劇 (堀内 e 1392)。	コスチュームプレイを略した言葉であり、コミケット (⇒別項) を中心に、そこでアニメやマンガの仮装をする行為をこう呼んだ。その歴史は1980年 (昭和 55) 年頃に逆のぼり、ヌイグルミ、ミリタリー、などあらゆる非日常的ファッションが、祭り場であるコミケットで展開され、各メディアに紹介されていった。この「コスプレ」という同人誌用語が92年にはSM ボンテージファッションや奇抜なファッションにまで適用されるようになり、『SPA!』をはじめとする週刊誌やテレビで使われ、一般化した。男性向け写真誌、エロ劇画誌などでも大きく取り扱うようになっていたが、同人誌イベントでの、マンガ、アニメ、ゲーム等二次元のキャラクターの仮装が本来の意味である (米沢 a	
--	--	---	--	--

			1106)。	
堀内正範編 『知恵蔵 1994』 (1994)	見出し語なし。	見出し語なし。	見出し語なし。	
				デ ィ ス コ 「GOLD」(芝 浦)で1994年 10月16日にコ スプレイヤー が集まるパー ティ開催。593 人動員(増田 180)。
深川章編 『現代用語 の基礎知 識』(1995)	見出し語なし。	堀内克明「1995 外 来語・」略語年鑑 マスコミに出る外 来語・略語・総解 説」より ①(その時代の衣 装を着て演じる) 時代劇。②日本で は、セックス産業 の新商売のひとつ で、店の女性にい ろいろな衣装を着 せて、客を楽しま せること。略して、 コスプレ(堀内 f 1400)。	米沢嘉博「マンガ文 化 用語の解説」よ り もともとは歴史劇 や歴史映画を指す コスチュームプレ イを略した言葉で あり、コミケット (⇒別項)を中心 に、そこでアニメや マンガの仮装をす る行為をこう呼ん だ。その歴史は 1980年(昭和55) 年頃に逆のぼり、ヌ イグルミ、ミリタリ ー、などあらゆる非 日常的ファッション が、祭り場である コミケットで展開 され、各メディアに 紹介されていった。 この「コスプレ」と	

			いう同人誌用語が 92年にはSM ボン テージファッションや奇抜な服にま で適用されるよう になり、『SPA!』を はじめとする週刊 誌やテレビで使わ れ、一般化した。男 性向け雑誌、風俗関 係などでも使われ ようになってきて いるが、同人誌イベ ントでの、マンガ、 ゲーム等二次元の キャラクターの仮 装が本来の意味で ある（米沢 b 1114）。	
山本信編 『知恵蔵 1995』 (1995)	見出し語なし。	見出し語なし。	見出し語なし。	
赤坂繁編 『情報・知 識 imidas』 (1995)	見出し語なし。	見出し語なし。	名倉和彦「風俗・流 行語」より コスチューム・プレ イの略。マンガやア ニメの登場人物そ っくりの衣装を着 てイベント会場な どを徘徊すること。 店員が全員コスプ レしているまんが 専門店も現れた（名 倉 a 539）。	
『大辞泉』 (1995)	①仮に他のもの の姿をするこ	昔のある時代の衣 装をつけて演じる	見出し語なし。	

	と。それらしく 見せかけるこ と。②仮に装備 して別のものに すること（小学 館 a 967）。	演劇・映画。歴史 劇。史劇（小学館 a 507）。		
				デ ィ ス コ 「GOLD」（芝 浦）で 1995 年 1 月 29 日にコ スプレイヤー が集まるパー ティ開催。813 人動員。5 月 5 日には 1025 人 動 員 （ 増 田 180）。 『コスプレ天 国』（GAME 遊 II 特別編集、リ イド社、1995 年 7 月） ダンスホール が巨大なコス プレ空間にな る!! [コスパ編] 「芝浦のディ スコ、GOLD で 行われたコス プレダンスパ ーティー。アニ メソングが鳴 り響くダンス フロアの中、華 やかなスポッ トの光とカメ

				ラのフラッシュを浴び陶酔の境地で乱舞するコスプレイヤーたち。日常が消し去られたこの空間が、いまコスプレイヤーの間で評判となっている。来場者全員が参加できるコスプレコンテスト等もあり、よりショーアップされたコスプレイベントを目指す。このコーナーでは5月5日に行われたコスパ3で取材したコスプレイヤーを中心に紹介していく。暗闇の中に浮かぶコスプレイヤーたちの妖艶な姿にキミも虜になること間違いなしだ!!」⁽²⁸⁾ 『コスプレイヤー大集合 Photograph』 (キャロット出版、1995年5
--	--	--	--	--

				月) 1995 年 5 月、 コスパ運営会 社コスチュー ムパラダイス 設 立 (増 田 180)。 『コスプレ天 国』(GAME 遊 II 特別編集、リ イド社、1995 年 7 月) ディスコ「ヴェ ルファーレ」 (六本木) では 1995 年 9 月 3 日にコスプレ イヤーが集ま るパーティ開 催。1221 人動 員 (増 田 180)。 阿島俊・牛島 えっさい『コス プレ・ハンドブ ック』久保書 店)、1995 年 9 月) テレビアニメ 『新世紀エヴ ァンゲリオン』 放送開始(1995 年 10 月) ゲーム『花札麻 雀コスプレ天 国』(1995 年 12 月)
--	--	--	--	---

				※シリーズ第一作。日本物産がリリースしたCDを使用した「スーパーCDシリーズ」。
清水均編 『現代用語の基礎知識』(1996)	見出し語なし	堀内克明「新聞・TVに出る最新外来語・略語辞典'96」より ①（その時代の衣装を着て演じる）時代劇。②日本では、セックス産業の新商売のひとつで、店の女性にいろいろな衣装を着せて、客を楽しませること。略して、コスプレ（堀内g 1507）。	米沢嘉博「マンガ文化 用語の解説」より 歴史劇や歴史映画を意味するコスチュームプレイを略した言葉で、コミケットを中心に、そこでアニメやマンガの仮装をする行為をこうよんだ。その歴史は1980年（昭和55）年頃にさかのぼり、ヌイグルミ、ミリタリーなどあらゆる非日常的ファッションが祭り場であるコミケットで展開され、各メディアに紹介されていった。この「コスプレ」という同人誌用語が92年頃には一般誌でSM ボンテージファッションや奇抜な服にまで適用されるようになり、「性感コスプレ」など風俗用語にまで発展していった。同	

			人誌イベントでのマンガ、アニメ、ゲームなどのキャラクターの仮装が本来の意味である。95年にはコスプレ写真集、ビデオ、雑誌などが次々と出、商業的イベントとしてのコスプレダンパが開かれ、チャコットなどがコスチューム製作に乗り出している。入門書として「コスプレハンドブック」(阿島俊・中島えつさい)も出たことが一つのブームともいえる(米沢c 1069)。	
山本信編 『知恵蔵1996』 (1996)	見出し語なし。	見出し語なし。ただし、この年より「コスチューム」の見出し語があるが、「コスチュームプレイ」「コスプレ」への言及はない。	見出し語なし。	
赤坂繁編 『情報・知識 imidas』 (1996)	見出し語なし。	見出し語なし。	名倉和彦「風俗・流行語」より「コスプレ」の見出し語はないが、「コスプレ・カラオケ」の見出し語がある。コスチュームプレー(変装、変身)し	

			て歌うカラオケ。忍者やスーパーマン、女子高生の制服から動物など、レンタル衣装は多種多様で、ハイヒールやかつらまで用意されている。歌が下手でもウケるから、結構、常連がいるようだ（名倉 b 449）。	
				写真集『コスプレ天国 2』（リイド社、1996年1月） コスプレクラブ「絵夢」（新宿歌舞伎町） ※1996年7月開店後、1996年11月以降毎週土曜日のみコスプレパーティ開催（増田176）
清水均編 『現代用語の基礎知識』（1997）	見出し語なし。	堀内克明「新聞・TVに出る最新外来語・略語辞典'97」より ①（その時代の衣装を着て演じる）時代劇。②日本では、セックス産業の新商売のひとつで、店の女性にいろいろな衣装を着せて、客を楽しませ	米沢嘉博「マンガ文化 用語解説」より 本来、歴史劇や歴史映画などを意味していたコスチュームプレイ（costume play）が、略されたとき、コスチュームを着て遊ぶといった意味に訳された。コミケット（⇒別項）を中心にそこで	

		せること。略して、コスプレ（堀内 h 1483）。	アニメやマンガの登場人物の仮装をする行為を指す。そのはじまりは 1980 年（昭和 55）といわれ、着ぐるみ、ミリタリーなどの非日常的なファッションがコミケットに登場して、各メディアで紹介され、話題になった。95 年にはコスプレ写真集、ビデオ、CD-ROM などが次々と発売され、商業的イベントとしてのコスプレダンパ、コスプレショップなども開店した（米沢 d 864）。	
大谷洋平編 『知恵蔵 1997』 (1997)	見出し語なし。	見出し語なし	「若者・若者文化」1 年に 2 回ある「コミック・マーケット」。全国からマンガ、アニメのマニアやそのグループが晴海の国際見本市会場に集まって、同人誌の展示即売会をする。そこにマンガ、アニメのキャラクターに扮した若者が集まり、コスチュームプレーをする。これを写真にとりまくる男の子が	

			いる。やるとクセになってやめられないイベントになった。「奇妙で不思議な遊び」ともいわれている。しかし当事者たちは、新しいコミュニケーションのスタイル、自分たちのバーチャル・リアリティーの舞台も自画自賛している。「恋人」や「友達」が大勢できるのだそうだ。 若者文化圏で胎動しているものは、このほかにもいろいろある。震災時のガキデカボランティアの影響はさまざまな余韻を伴って残っているし、オウム消滅で行き場を失った「心情」は何かを模索しているし(相変わらずの占いブーム)、いわゆる脱学校化してしまった底辺校にも出口のないエネルギーが堆積している。これらは、この数年の間に、いずれも「体を成す」のではるまいか(中野447)。	
--	--	--	---	--

鈴木力編 『情報・知識 imidas』 (1997)	見出し語なし。	見出し語なし。	コスチューム・プレー。アニメやゲームのキャラクター(キャラ)を、ヘアスタイルから服、小物までそっくりそのままねること。コミック誌・コミック同人誌愛好家のイベント「コミック・マーケット」などで晴れ姿を見せ合い、盛り上げる。最近はマンガやアニメより、ゲームのキャラが人気。オーダーメイドショップも誕生し、6万～8万円で好みのコスチュームを作ってくれる(たかい1335)。	
上田高史編 『オルタカルチャー日本版』メディアワークス、1997年1月)			既存のキャラクターに似た衣装や装具(コスチューム)を身に付け、そのキャラになりきって決めポーズをとったり、踊ったり、写真のモデルになったりする仮装遊び。全国から出店希望者が集まる同人誌即売会「コミケット」では、80年頃からヌイグルミ、ミリタリーなどの	

			非日常的な仮装をする者が会場を闊歩し、以来、メディアに紹介されるたびに人気のマンガ、アニメやゲームなどのキャラを演じる者が主流になっていった。一方、キャラに応じて SM ルックに近いものや露出の激しいコスチュームを着る者が目立つようになり、コミケでは着替え室を特設し、入場チェックをし、報道目的の撮影者に対する注意が呼びかけられるなど自主規制が設けられミようになった。 コスプレを楽しむ者はコスプレイヤーと呼ばれ、コスチュームは自家製もしくは「COSPA」などの専門店でオーダーしたものを着用している。とくに夏と冬の年 2 回開催されるコミケでは、その時期に人気を博している作品のキャラのコスプレをする者が多い反面、『セーラー	
--	--	--	---	--

			ムーン』や『ストリートファイター』のようにコスプレイヤーの間で定番化するキャラもある。 97年の夏コミ(常連はこう略す)では、同時期に映画が公開された『新世紀エヴァンゲリオン』のキャラ(綾波レイや渚カヲルなど)の戦闘服=プラグスーツのコスプレをする女性が目立っており、カメラ小僧たちの間でも人気モデルになっていた。コミケではこうした二次元キャラに限らず、ロリータ系ブランド「ピンクハウス」で全身を固める熱狂的信者の少女たちも、コスプレイヤーとして“ピンキー”の愛称で親しまれている。(上田118-119)。	
『朝日新聞』1997年10月23日朝刊、23面			小山内伸・構成「パリ娘が「お仕置きよ！」アニメ・マンガが結ぶ日仏」 パリジェンヌが「セーラームーン」に、パリジャンが「アトム」に扮(ふ	

			ん)する一。十一日、十二日にパリで開催されたフランスで最大のマンガ祭りの「BD エキスポ」での一幕だ。かの地での日本マンガブームは伝えられて久しいが、今年は日本作品のコスチュームプレー（コスプレ）・コンテンツまで初めて催された。フランス版「おたく」の熱狂ぶりを、ジャーナリストの清谷信一さんの報告などをもとに、再現した（10月23日朝刊、23面）。 ※上記はリードの部分。以降に記事が続く。	
				カワサキハロウィン（1997年10月） ※大人も仮装できる。2021年で終了
			みのうら「コスプレ史」（岡田斗司夫編『国際おたく大学1998年最前線からの研究報告』光文社、1998年7月） 「コスチュームプレイ、コスプレとは	GLAY 結成（1998年）

			何か。 アニメやマンガ、 小説のキャラクターの コスチュームを着ること (みのうら 226)」	
『広辞苑』 (1998)	①仮の扮装②相 手をあざむくた め、いつわりよ そおうこと (新 村 b 508)。	俳優の衣装の視 覚的効果をねら った劇。特に歴 史劇や歴史映画 をいう。衣装劇 。時代劇 (新村 b 968)。	見出し語なし。	
『大辞泉』 (1998)	①仮に他のもの の姿をすること 。それらしく見 せかけること。 ②仮に装備して 別のものにする こと (小学館 b 507)	昔のある時代の 衣装をつけて演 じる演劇・映画 。歴史劇。史劇 (小学館 b 967)	見出し語なし。	
清水均編 『現代用語の 基礎知識』 (1998)	見出し語なし。	堀内克明「カタ カナ・外来語 1998 マスコミに出る 外来語・略語辞 典」より ①(その時代の 衣装を着て演 じる)時代劇。 ②日本では、 セックス産業 の新商売のひと つで、店の女性 にいろいろな衣 装を着せて、客 を楽しませるこ と。略して、コ スプレ (堀内 i 1484)。	神足裕司「社会 風俗用語の解説」 より「フリマ」 の解説中に以下 の説明がある。 若者のマーケット といえば代表は コミケ (コミック ・マーケット) で 、ミニコミ誌やア ニメセル、アイ ドルのフィギア が売られ、アニメ の登場人物の仮 装をして遊ぶコス プレ (コスチュー ム・プレイ) もこ こから生まれたが、	

			かにもマニア臭が強く、ふつうの人々が参加できるフリマが注目されたというわけだ（神足1147） 米沢嘉博「マンガ文化 用語の解説」より 本来、歴史劇や歴史映画などを意味していたコスチュームプレイ (costume play) が、略されたとき、コスチュームを着て遊ぶといった意味に転化した。コミケットなどでアニメやマンガのキャラクターの仮装をする行為を指す。 1980 年（昭和 55）頃に始まり、着ぐるみ、ミリタリー、アニメキャラなどのファッションがコミケットに登場し、各メディアで紹介され、話題になった。95 年頃より雑誌、ビデオなど次々と発売され、商業的イベントとしてのコスプレダンパ、コスプレショップなども登場した。一般	
--	--	--	---	--

			的には風俗用語として使用されことが多い（米沢 e 1177）。	
大谷洋平編 『知恵蔵 1998』 (1998)	見出し語なし。	見出し語なし。「コスチューム」の見出し語があるが、「コスチュームプレイ」「コスプレ」への言及はない。	見出し語なし。	
鈴木力編 『情報・知識 imidas』 (1998)	見出し語なし。	見出し語なし。	見出し語なし。	
				ブロッコリーが東京キャラクターショーでメイド喫茶の原形となるブース「Pia キャロット」を出展。(1998年8月) ※コスプレをしたコンパニオンが軽食と飲み物の販売。期間限定。
『大辞林』 (1999)	①仮にほかの物の姿をすること。また、そのよそおい。②仮のよそおい・装備で別なものにすること（松村 b 478）。	衣装や扮装が重要な要素となる演劇・映画・バレエなど、歴史劇・童話劇などに多い（松村 b 910）。	見出し語なし。	
清水均編	見出し語なし。	堀内克明「カタカ	米沢嘉博「マンガ文	

『現代用語の基礎知識』(1999)		ナ・外来語 マスコミに出る外来語・略語辞典」より ① (その時代の衣装を着て演じる) 時代劇。②日本では、セックス産業の新商売のひとつで、店の女性にいろいろな衣装を着せて、客を楽しませること。略して、コスプレ (堀内j 1441)。	化 用語の解説」より 本来、歴史劇や歴史映画などを意味していたコスチュームプレイ (costume play) が、略されたとき、コスチュームを着て遊ぶといった意味に転化した。アメリカのSFやコミックコンベンションで行われているマスカレードパーティが、1970年代に日本のSF大会でもショー的に輸入され、その後コミケットに登場したという経緯がある。通常、コミケットなどのイベントで、アニメやマンガのキャラクターの仮装をする行為をさし、着ぐるみ、ミリタリーなど、ヴィジュアルとしてマスメディアに登場するようになったのは80年代半ばからで、90年代には雑誌、ビデオなども出版され、商業的イベントとしてのコスプレダンプ、コスプレショップなども登場し、	
-------------------	--	--	--	--

			一般的な用語として使われるようになった。一方では性感マッサージなどの性風俗のトレンドにもなっており、風俗用語として語られることも多い。(米沢 f 1128)。	
花井正和編 『知恵蔵 1999』 (1999)	見出し語なし。	見出し語なし。「コスチューム」の見出し語があるが、「コスチュームプレイ」「コスプレ」への言及はない。	見出し語なし。	
山形正男編 『情報・知識 imidas』 (1999)	見出し語なし。	見出し語なし。	見出し語なし。	
長沖滝二他 編『現代用語の基礎知識』(2000)	見出し語なし。	堀内克明「カタカナ・外来語 マスコミに出る外来語・略語辞典」より ①(その時代の衣装を着て演じる)時代劇。②日本では、セックス産業の新商売のひとつで、店の女性にいろいろな衣装を着せて、客を楽しませること。略して、コスプレ(堀内 k 1413)。	米沢嘉博「マンガ文化 用語の解説」より 本来、歴史劇や歴史映画などを意味していたコスチュームプレイ(costume play)が、略されたとき、コスチュームを着て遊ぶといった意味に転化した。アメリカのSFやコミックコンベンションで行われているマスカレードパーティが、1970年代に日本のSF大会でもショー的に行	

			われるようになり、その後コミケットに登場し、この言葉が生まれた。通常、コミケットなどのイベントで、アニメ、マンガ、ゲームのキャラクターの仮装をする行為をいる。現象としてマスコミに登場するようになったのは80年代半ばからで90年代には専門の雑誌、ビデオなども出て、コスプレダンパ、コスプレショップといった商業的展開も行われている。一般的な用語として使われる一方で、性感マッサージなどの性風俗業界のトレンドにもなっており、風俗用語として語られることも多い。ちなみにコスプレをする人たちをコスプレイヤーといい、アイドル的な存在も生まれた（米沢 g 1011）。	
花井正和編 『知恵蔵 2000』 (2000)	見出し語なし。	河合伸「外来語・略語」より ① 豪華な衣装が売りの劇、映画。②	見出し語なし。	

		和製用法で、人気キャラクターなどの扮装をして楽しむこと、略してコスプレ (河合 a 1366)。		
山形正男編 『情報・知識 imidas』 (2000)	見出し語なし。	見出し語なし。	見出し語なし。	
一柳みどり 編『現代用語の基礎知識』(2001)	見出し語なし。	堀内克明「カタカナ・外来語／略語辞典」より ① (その時代の衣装を着て演じる) 時代劇。②日本では、セックス産業の新商売のひとつで、店の女性にいろいろな衣装を着せて、客を楽しませること。略して、コスプレ (堀内1 1451)。	米沢嘉博「マンガ文化 用語の解説」より 本来、歴史劇や歴史映画などを意味していたコスチュームプレイ (costume play) が、略されたとき、コスチュームを着て遊ぶといった意味に転化した。アメリカのSF大会はコミックコンベンションではマスカレードパーティが、1970 年代に日本の SF 大会などで、壇上で行われ、その後、コミケットに登場し、この言葉が生まれた。通常、コミケットなどのイベントで、アニメ、マンガ、ゲームなどのキャラクターの仮装をする行為をさす。	

			マスコミにとりあげられるようになったのは80年代半ばからで、90年代には専門誌、ビデオなども出て、コスプレダンパ、コスプレショップといった商業的展開も行われている。一般的に仮装を意味する用語として語られることも多い。ちなみにコスプレをする人たちをコスプレイヤーといい、それを追っけるカメコ（カメラ小僧）も増加している（米沢 h 1260）。	
花井正和編 『知恵蔵 2001』 (2001)	見出し語なし。	河合伸「外来語・略語」より ①豪華な衣装が売りの劇、映画。②和製用法で、人気キャラクターなどの扮装をして楽しむこと、略してコスプレ（河合 b 1177）。	コスプレ⇒コスチュームプレー（河合 b 1177）	
山形正男編 『情報・知識 imidas』 (2001)	見出し語なし。	見出し語なし。	見出し語なし。	
				『ザコス コスプレイヤー大集合』

				Photograph 2』(キャロ ット出版、2001 年1月)
日本国語大 辞典第二版 編集委員会 小学館国語 辞典編集部 編『日本国 語大辞典』 第3巻(お もふ〜きか き)、第2版 (2001)	①仮に他のもの の姿をよそおう こと。仮の扮装。 ②仮の装備(日 本国語大辞典第 二版 a 673)			
日本国語大 辞典第二版 編集委員会 小学館国語 辞典編集部 編『日本国 語大辞典』 第5巻(け んえ〜さこ い)、第2版 (2001)		①華麗な衣装によ って観客の興味を ひきつける演劇、 バレエ、映画など をいう。童話劇、 歴史劇、時代劇な ど。②「コスプレ」 に同じ(日本国語 大辞典第二版 b 798)。	漫画・アニメ・コン ピュータゲームな どのキャラクター の衣装・ヘアスタイ ルなどをまねて変 装をして楽しむこ と(日本語大辞典第 二版 b 799)。	
				コスパによる 常設の「キュア メイドカフェ」 が開店(2001 年3月)
一柳みどり 編『現代用 語の基礎知 識』(2002) 1月、自由 国民社	見出し語なし。	堀内克明「カタカ ナ・外来語／略語 辞典」より ①(その時代の 衣装を 着て演じる)時代	米沢嘉博「マンガ文 化用語の解説」よ り 本来、歴史劇や歴史 映画などを意味し ていたコスチュー	

		劇。②日本では、セックス産業の新商売のひとつで、店の女性にいろいろな衣装を着せて、客を楽しませること。略して、コスプレ（堀内 m 1501）。	ムプレイ（costume play）が、略されたとき、コスチュームを着て遊ぶといった意味に転化した。アメリカのSF大会はコミックコンベンションではマスカレードとしてすでに 60 年代から行われていたが、日本では、1970 年代半ばころより SF 大会、コミケットに登場している。現在では、アニメ、マンガ、ゲームなどのキャラクターの仮装をする行為をいう。90 年代に入ると専門の雑誌、ビデオなども出て、コスプレダンパ、コスプレショップなど商業的展開も行われている。一般的な用語として使われる一方、性風俗業界のメニューにもなっており、風俗用語としてマスコミに使われることも多い（米沢 1 1305）。	
花井正和編 『知恵蔵 2002』 (2002)	見出し語なし。	河合伸「外来語・カタカナ語／略語」より ① 豪華な衣装が売	コスプレ⇒コスチュームプレー（河合 c 1275）	

		りの劇、映画。②和製用法で、人気キャラクターなどの扮装をして楽しむこと、略してコスプレ（河合 c 1274）。		
江間繁博編 『情報・知識 imidas』 (2002)	見出し語なし。	見出し語なし。	見出し語なし。	
				東京ディズニーランドの「ディズニー・ハロウィーン・パレード」 ※10月1日～10月31日。パーク内の大人の仮装は10月31日限定でOK。
一柳みどり編『現代用語の基礎知識』(2003)	見出し語なし。	堀内克明「カタカナ・外来語／略語辞典」より ①（その時代の衣装を着て演じる）時代劇。②日本では、セックス産業の新商売のひとつで、店の女性にいろいろな衣装を着せて、客を楽しませること。略して、コスプレ（堀内 n 1401）。	見出し語なし。）	
花井正和編	見出し語なし。	河合伸「外来語・	コスプレ→コスチ	

『知恵蔵 2003』 (2003)		カタカナ語／略語」より ①豪華な衣装が売りの劇、映画。②和製用法で、人気キャラクターなどの扮装をして楽しむこと、略してコスプレ（河合 d 1217）。	ユームプレー（河合 d 1217）	
				世界コスプレサミット（2003年10月開催）以降開催
山形正男編 『情報・知識 imidas』 (2003)	見出し語なし。	見出し語なし。	見出し語なし。	
一柳みどり 編『現代用語の基礎知識』(2004)	見出し語なし。	堀内克明「カタカナ・外来語／略語辞典」より ①（その時代の衣装を着て演じる）時代劇。②日本では、セックス産業の新商売のひとつで、店の女性にいろいろな衣装を着せて、客を楽しませること。略して、コスプレ（堀内 o 1361）。	見出し語なし。	
花井正和編 『知恵蔵 2004』 (2004)	見出し語なし。	河合伸「外来語・カタカナ語／略語」より ①豪華な衣装が売りの劇、映画。②	見出し語なし。	

		和製用法で、人気キャラクターなどの扮装をして楽しむこと、略してコスプレ（河合 e 1279）。		
江間繁博編 『情報・知識 imidas』 (2004)	見出し語なし。	信 達 郎 ・ J.M.Vardman「カタカナ語欧文略語」より ①劇豪華な舞台衣装で演じる劇。②（日）アニメなどの登場人物の衣装をまねること。コスプレ（信・Vardaman a 1416）。	信 達 郎 ・ J.M.Vardman「カタカナ語欧文略語」より コスチュームプレー（costume play）の略。漫画やアニメの登場人物などの衣装をまねて変装・変身すること（信・Vardaman a 1416）。	
長沖滝二編 『現代用語の基礎知識』（2005）	見出し語なし。	堀内克明・大森良子「カタカナ・外来語／略語辞典」より ①（その時代の衣装を着て演じる）時代劇。②日本では、セックス産業の新商売のひとつで、店の女性にいろいろな衣装を着せて、客を楽しませること。略して、コスプレ（堀内・大森 1295）。	秋田孝宏「マンガ文化 用語の解説」 コスチューム・プレイ（コスプレ）は、コミックマーケットで自己表現の一種として始まった。その後、現在に至るまで、一部で規制がかかることもあるが、サブ・カルチャーに関するさまざまなイベントで行われている。マンガやアニメのキャラクターの扮装をすることが多いが、あこがれの制服で身を包むこともある。	

			海外にも広がり、アメリカやヨーロッパ、香港などでもイベントに花を添えている。以前、マンガ専門の古本屋まんだらけがコスプレ店員をおいて和田となったが、秋葉原がオタク街に変貌するに従い、コスプレした店員がいる喫茶店なども増え人気となっている（秋田 1110）。	
				劇場映画『下妻物語』公開（2004年5月） ※ロリータ少女とヤンキー少女の友情を描く。ロリータファッションに注目が集まる。
黒須仁編 『知恵蔵2005』 (2005)	見出し語なし。	河合伸「外来語・カタカナ語／略語」より ①豪華な衣装が売りの劇、映画。②和製用法で、人気キャラクターなどの扮装をして楽しむこと、略してコスプレ（河合 f 1279）。	見出し語なし。	
江間繁博編	見出し語なし。	見出し語なし。	見出し語なし。	

『情報・知識 imidas』 (2005)				
				東京ディズニーランドの「ディズニー・ハロウィーン・パレード」 ※9月12日～10月31日。パーク内の大人の仮装が3日間となる。
『大辞林』 (2006)	①仮にほかの物の姿をすること。また、そのよそおい。②仮のよそおい・装備で別なものにすること(松村c 474)。	①衣装や扮装が重要な要素となる演劇・映画・バレエなど、歴史劇・童話劇などに多い。 ②⇒コスプレ(松村c 914)。	〔コスチューム・プレーから〕アニメーション・マンガ・ゲームなどのキャラクターやさまざまな職業の人の扮装をすること(松村c 914)。	
オタク文化研究会編 『オタク用語の基礎知識』(2006)	見出し語なし。	見出し語なし	見出し語なし。 「カメコ」 【意味】 ①「カメラ小僧」の略。 アイドルの写真撮影を趣味としている人達の総称。②コスプレイベントなどで、コスプレイヤーを撮影する人。③カメラで女性を撮影することが好きな人(オタク研究会編 55) 「メイド喫茶」の類	

			語の説明中に「コスプレ居酒屋」(オタク研究会編 171)がある。	
江間繁博編 『情報・知識 imidas』 (2006)	見出し語なし。	見出し語なし。	信 達 郎 ・ J.M.Vardman 「カタカナ語欧文略語」より コスチュームぶれー (costume play) の略。[社] [服]漫画やアニメの登場人物などの衣装をまねること (信・Vardaman b 1234)。	執 事 喫 茶 Swallowtail 開店 (2006 年 3 月) 男装喫茶『80+1』開店 (2006 年 4 月)
江間繁博編 『情報・知識 imidas』 (2007)	見出し語なし。	森川嘉一郎「おたく文化」より 主に漫画・アニメ・ゲームに登場するキャラクターに仮装すること。 コスプレを趣味とする人をレイヤー (コスプレイヤー) と呼び、女性比率が高めでる。 同人誌即売会などのおたく系のイベントには多数のレイヤーが訪れ、仮装を披露し、そうしたレイヤーの写真撮影を趣味とするカメコ (カメラ小僧から転じて語) の希望に応じ	森川嘉一郎「おたく文化」より 小見出しとして「コスプレ」があり、見出し語として「コスチュームプレイ」がある。左記参照。	

		て被写体となる。 レイヤーとカメコは趣味的な共生関係にあり、大型のイベントでは、撮影が通行の妨げとなることを避けるために、メインホールから分離した専用の空間が設けられることが多い。レイヤーの多くは仮装に用いる衣装や小道具を自作するが、メジャーなキャラクターのコスプレ衣装を製造・販売するメーカーもあり、コスプレ趣味の敷居を下げている。なお、テレビなどで偏って喧伝され、現在は一般向けの観光スポットに転向しているメイド喫茶はもとも、店員にコスプレをさせることによって、そうしたイベント空間を疑似的に再現したところにポイントがあった（森川 1058）。		
『広辞苑』（2008）	①仮の扮装。②相手をあざむくため、いつわり	①俳優の衣装の視覚的効果をねらった劇。特に歴史劇	見出し語なし。	

	よそおうこと (新村 c 535)。	や歴史映画をい う。衣装劇。時代 劇。②(日本での 用法) 漫画・アニ メの登場人物など の扮装をして楽し むこと。コスプレ (新村 c 1018)。		
藤原実『知 ってるだけ で恥ずかし い 現代オ タク用語の 基礎知識』 (2009)	見出し語なし。	見出し語なし。	見出し語なし。	
金田一「乙」 彦編『オタ ク語事典』 (2009)	見出し語なし。	「コスチュームプ レイの分野でよく 使われる語」 マンガやアニメな どのキャラクター の衣装を着て楽し むコスチュームプ レイ。最近では「仮 装」という意味合 いでよく目にする おうになったが、 オタクの世界では 「好きな作品・キ ャラクターへの愛 情」や「自己表現 の手段」として、 非常に奥深い広 がりを持っていま す。そんなコスプ レに関する用語 を、基本的なもの	「イベント(コス プレ)」 ここではアニメ 漫画、ゲームや映画 のキャラクターな どの仮装をして楽 しむことに特化し て開催される行事 を指す。 東京ファッショ ンタウンビルの大 ホールなどのよう な貸しホールで行 われることが多い が、原作のイメージ に沿った背景に撮 影できるテーマパ ークなどでも開催 され、また撮影用ス タジオを借り切っ て行なうこともあ	

		からディープのものまで紹介します（金田一 a 69）。 また、同人誌即売会とコスプレイベントは同一ではなく、同人誌即売会の中でコスプレ可能なものがある、という位置づけである（金田一 a 70）。 「テーマカフェ」の定義の中で言及がある。 何らかのストーリー性をもっている飲食店のこと。代表的なものが「執事喫茶」で、その場は「お屋敷」という設定になっており、執事が「お帰りなさいませ」と迎え、出る時は「お出かけの時代です」と告げられる、などの約束事がある。 他に従業員が「魔法使いの見習い」「男子校の生徒」などもあり、お客に非日常を提供するのが主な目的となる。	
--	--	--	--

			同人誌即売会の1コーナーなどで1日のみ開催される場合もある。広義ではメイド・コスプレカフェや、版權元公認で行なう作品とコラボしたカフェも指す（金田一 a 89）。 他に「コスプレ CD-ROM 写真集」「コスプレ広場」「コスプレ登録」「コス禁」「世界コスプレサミット」の見出し語がある。	
金田一「乙」彦編『オタク語事典2』（2009）	見出し語なし。	見出し語なし。	見出し語ないが、「メイド喫茶」の説明の中で「コスプレ喫茶」（金田一 b 83）の表現がある。	
『大辞泉』（2012）	①仮に他のものの姿をすること。それらしく見せかけること。②仮に装備して別のものにする。③その出来事が事実あったかのように見せかけること（小学館 c 1313）。	①コスプレ。②昔のある時代の衣装をつけて演じる演劇・映画。歴史劇。衣装劇（小学館 c 706）	《「コスチュームプレー」の略。和製英語だが、cosplay と書いて世界で通用する》漫画・アニメ・コンピューターゲームなどの登場人実の衣装・ヘアスタイルなどをそっくりそのままねて変装・変身すること（小学館 c 706）。	
森岡健二他編『集英社	① 仮面や扮装によ	時代背景にあわせて、その当時の衣	漫画・アニメ・ゲームなどの登場人物	

国語辞典』 (2013) 第 3 版	って他の人間や 動物などの姿を 装うこと。②仮 の装備 (森岡他 316)。	装をつけて演じら れる 劇 (森岡 620)。	の扮装をすること。 ▷「コスチュームプ レー」の略から (森 岡 620)。	
『朝日新 聞』(2017)			小谷真理・吉川啓一 郎・聞き手「(リレ ーおびにおん) ヘン シン! 2 コスプ レで脱ぎ捨てる常 識」 私が初めてコス プレをしたのは、 1978 年の日本 SF 大会です。エドガ ー・ライス・バロー ズの小説「火星の秘 密兵器」の、表紙に 描かれた女性の格 好で参加しました。 コスプレのはしり と言われますが、厳 密には私が日本初 ではなく、70 年代 から「コスチュー ム・ショウ」はあり ました。 その後、アニメの キャラクターにな りきるコスプレが 広がり、無国籍的で 情緒豊かな日本ア ニメの魅力と共に 世界に浸透しまし た。コスプレは、も ともと日本独特の 用語で、それがやが	

			て世界で通用するようになったのです。 初めは、そのキャラになりきって物語の世界に入りたい、という願望から始まったのでしょう。日本は本音と建て前の国だから、一時的に仮の姿になる「まね」の文化が深く、だからカラオケも生まれた。でも、コスプレは創意工夫が自在なので、完全コピーから一発芸まで幅は広がっています。 現実世界では、「服」は常識に縛られた抑圧的なものです。コスプレは、その常識を脱ぎ捨てるスキャンダラスなもの。異次元の世界の価値観を着ることで、現実を相対化し、自分を再発見できます。それは現実逃避かもしれませんが、非日常のなかで自分の知らない自分をつくる第一歩でもあります。 そういう意味で	
--	--	--	---	--

			は、一人コスプレも奥が深いですが、やはり楽しいのは他人との交流。作品への共通理解を前提に、言葉を交わさずとも、「これが好きなんだ」と通じあえる。分かりあうって人間にとって重要な営みなのです(11月1日朝刊、17面)。	
『広辞苑』 (2018)	①仮に他のものの姿を装うこと。②相手をあざむくため、いつわりよそおうこと(新村 d 559)。	①俳優の衣装の視覚的效果をねらった劇。特に歴史劇や歴史映画をいう。衣装劇。時代劇。②コスプレに同じ(新村 d 1062)	コスチューム・プレーの略) 漫画・アニメ・ゲームなどの登場人物の扮装をして楽しむこと(新村 d 1062)。	
				テレビアニメ『ヲタクに恋は難しい』放送開始(2018年4月) ※コスプレイヤー登場する。
『大辞林』 (2019)	①仮にほかの物の姿をすること。また、そのよそおい。②仮のよそおい・装備で別なものにする(松村 d 512)。	①衣装や扮装が重要な要素となる演劇・映画・バレエなど、歴史劇・童話劇などに多い。②⇒コスプレ(松村 d 991)	[コスチューム・プレーから]アニメーション・マンガ・ゲームなどのキャラクターやさまざまな職業の人の扮装をすること(松村 d 991)。	
西尾実他編 『岩波国語』	① 仮 の 扮 装 (をす	見出し語なし。	漫画・アニメ・ゲームなどのキャラク	

辞典』 (2019) 第 8 版	ること) ②仮の 装備 (をすること) (西尾他 266)。		ターに扮装すること。 ▷costume play (=衣装劇・時代 劇) からの略語 (西 尾他 532)。	
山田忠雄他 編『新明解 国語辞典』 (2020) 第 8 版	① その場の遊 びとして、奇抜 な扮装を凝らす こと。[法令用語 としては、第三 者を欺くための 虚偽の意思表示 の意] ②応急の 装備であること (山田 275)。	昔の衣装を着けて する、大規模な歴 史△劇 (映画)。時 代劇 (山田 540)。	←costume play コ スチュームプレイ の略から) 漫画・ア ニメ・コンピュータ ゲームなどに登場 する人物のファッ ションをそっくり まねた格好をする こと (山田 540-541)。	劇場映画『ヲタ クに恋は難しい』公開 (2020 年 2 月) ※コスプレイヤー登場する。
北原保雄編 『明鏡国語 辞典』 (2021) 第 3 版	①仮に他の人間 や動物の姿をよ そおうこと。仮 の扮装。②仮に 装備すること (北原 312)。	① →コスプレ ②ある 時代の衣装をつけ て演じる演劇・映 画 (北原 582)。	アニメ・漫画・ゲー ムなどに登場する キャラクターなど の扮装をして楽し むこと (北原 582)	
			「コスプレは 「costume play」に 由来する和製英語 である。多くの場 合、漫画、アニメや ゲームの登場人物 の衣装を着る活動 を指している (アル バロ 181)。	
				テレビアニメ 『着せ替え人 間は恋をする』 放送開始 (2022 年 1 月) ※コスプレを 扱ったアニメ。

池田和臣他 編『旺文社 国語辞典』 (2023) 第 12 版	① 仮にある人 や動物などの姿 をよそおうこ と。仮の扮装。 ②仮に装備して 別のものにする こと (池田他 276)。	① ある時代の衣 装で演じる劇・映 画など ②→コス プレ (池田他 539)	漫画・アニメ・ゲー ムなどのキャラク ターや、様々な職業 の衣装に扮装する こと (池田他 539)。	
				実写化ドラマ 『着せ替え人 間は恋をする』 放送開始(2024 年 10 月) ※コスプレを 扱ったドラマ。

「コスプレ」という言葉がいつから始まったのかを特定することは難しく、もともとの「コスチューム・プレイ」、日本語の「仮装」もあるため、これらを比較しながら、その違いを見ておきたい。

『広辞苑』『大辞林』『大辞泉』は日本における中型国語辞典を代表する三大辞典といってもよいだろう。大型の国語辞典は改訂していくことが大がかりとなるため、中型辞典は改訂まで 10 年間の程の期間があるものの、その変遷を見れば、時代の変化は社会・文化を反映することになる。「コスプレ」がオタク文化の影響を受けていることもあり、コミックマーケットの開始後、1988 年以降の変遷を辿った。「仮装」と「コスプレ」は、共通する部分もあるが、あくまでも一般辞書には 2000 年代になって「コスプレ」という用語が掲載されるようになっていく。の場合にははっきりと「漫画・アニメ・ゲームなどの登場人物」とされている点が大きな特徴だ。

次の英語の事典やガイドブック、研究書などにおける“cosplay”の扱いを見ておきたい。

辞書名、書名等	“cosplay”の定義及び説明
Stein, Jess, chief editor. <i>The Random House Dictionary of the English Language</i> (1971)	見出し語なし。 “cosplay”や“costume play”の見出し語はなく、“costume jewellery”の見出し語はある。
Onions, C.T., editor. <i>The Shorter Oxford English Dictionary</i> (1973) (I A-Markworthy)	見出し語なし。 “cosplay”や“costume play”の見出し語はなく、“costume drama” “costume” “costume party”の見出し語はある。

Sykes, J.B., editor. <i>The Concise Oxford Dictionary</i> (1982)	見出し語なし。 “cosplay”や“costume play”の見出し語はなく、“costume”の見出し語だけはある。
Gay, Heather, O’Kill, Brian, Seed, Katherine and Janet Whitcut, editors. <i>Longman Dictionary of the English Language</i> (1985)	見出し語なし。 “cosplay”や“costume play”の見出し語はなく、“costume jewellery”の見出し語はある。
Summers, Della, editorial director. <i>Longman Dictionary of Contemporary English</i> (1987)	見出し語なし。 “cosplay”や“costume play”の見出し語はなく、“costume jewellery”の見出し語はある。
Cowie, A. P., chief editor. <i>Oxford Advanced Learner’s Dictionary of Current English</i> (1991)	見出し語なし。 “cosplay”や“costume play”の見出し語はなく、“costume jewellery”の見出し語はある。
Allen-Mills, Susan, et al, editors. <i>Cambridge International Dictionary of English</i> (1995)	見出し語なし。 “cosplay”や“costume play”の見出し語はなく、“costume”の内の下位項目に“costume jewellery”の見出し語はある。
Rundell, Michael, editor-in-chief. <i>Macmillan English Dictionary for Advanced Learners</i> (2007)	見出し語なし。 “cosplay”や“costume play”の見出し語はなく、“costume jewellery”の見出し語はある。
<i>The Oxford English Dictionary</i> (2008)	Originally in Japan: the action or pastime of dressing up in costume, esp. as a character from anime, manga, or video games; performances people dressed in this way ⁽²⁹⁾ .
Galbraith, Patrick W. <i>The Otaku Encyclopedia</i> (2009)	“Costume” plus “role-play.” The act of dressing up as a favorite character from ANIME, MANGA, or video games. It most likely has its roots in the Star Trek conventions of the 1960s in the US. In 1978 the science-fiction critic Kotani Mari attended the Japan Sci-fi Convention wearing a costume from TEZUKA OSAMU’s Umi no Triton (Triton of the Sea) and is often mistaken as the first cosplayer in Japan. But according to Kotani people were already cosplaying at

	COMIKET the year before. Fans in the US claim the term “cosplay” first appeared in 1984 when Japanese journalist Takahashi Nobuyuki visited World-Con, a sci-fi convention in Southern California, and returned to Japan with stories of crazy American “masquerades,” a word the changed to the more easily pronounce-able “cosplay.” Takahashi himself says he first coined the term in a June 1983 issue of the Japanese magazine My Anime. With intense fandom and massive conventions, cosplay in Japan quickly developed, and a cosplay industry started to merge in 1994 selling professional-grade outfits. In the late 1990s, with the burgeoning interest in Japanese animation, cosplay was exported back overseas, but with one amusing difference (Galbraith 51-52).
Stevenson, Angus, editor. <i>Oxford Dictionary of English</i> (2010)	the practice of dressing up as character from a film, book, or video game, especially one from the Japanese genres of manga or anime. DERIVATIVES cosplayer noun. ORIGIN 1990S: blend of COSTMUE and PLAY (Stevenson 394)
Okabe, Daisuke. “Cosplay, Learning, and Cultural Practice”, Ito, Mizuko, Okabe, Daisuke and Izumi Tsuji, editors. <i>Fandom Unbound: Otaku Culture in a Connected World</i> (2012)	“Cosplay” is an abbreviated term for costume play. The term originally referred to period dramas and historical plays and rehearsals that required costumes appropriate to the period. The term has gained currency in Japan since the 1970s to describe the practice of dressing up as characters from anime, manga, and games (Okabe 225).
Fox, Chris and Rosalind Combley, managing editors. <i>Longman Dictionary of Contemporary English</i> (2017)	見出し語なし。 “cosplay” や “costume play” の見出し語はなく、“costume drama” の見出し語はある。
Brooks, Ian, Holmes, Andrew, Munro, Michael, and Mary O’Neill, editors. <i>Collins</i>	見出し語なし。 “cosplay” や “costume play” の見出し語はなく、“costume” の下位項目に “costume jewellery” “costume

<i>English Dictionary</i> (2018)	piece” がある。
Lea, Diana and Jennifer Bradbery, managing editors. <i>Oxford Advanced Learner's Dictionary of Current English</i> (2020)	<i>noun</i> [U] the activity of dressing up as character from a film, book or video game verb to take part in cosplay (= dressing up as a character from a film, book or video game) (Lea and Bardbery 348).
Civardi, Ornella and Gavin Blair. <i>Japan in 100 Words From Anime to Zen : Discover the Essential Elements of Japan</i> (2020)	“Cosplay” ではなく “Kosupure” の見出し語がある。 外国人向け日本紹介ガイドブック Japanese society is in some ways still very conformist and restrictive. The popularity of kosupure is probably in part a reaction to this> giving people an escapist outlet to express themselves, and a mask behind which to do so. With anime and manga providing such a rich roster of visually striking characters to base kosupure on, they almost inevitably became the source of inspiration for most costumes. One of the largest J kosupure events in Japan is the biannual Comiket (comic market) in Tokyo, a non-profit convention built around fan-written dōjinshi manga. The event attracts more than half million attendees to its summer and winter editions, making it the largest fan convention in the world. Japanese kosupure has heavily influenced fan conventions worldwide and extravagant costumes are now commonplace at events from New York to Helsinki. The latest manifestation of kosupure in Japan is the enthusiastic embracing of Halloween in recent years, which sees tens of thousands of wildly attired revelers hitting the streets of central Tokyo (Civardi and Blair 99).
Jean, MJ. <i>Anime Culture and Otaku in America</i> (2021)	Coplay- Japanese portmanteau of the English words “costume” and “play.” Cosplay refers to the art of dressing up as one’ s favorite anime/manga/video game character. Cosplayers are those who create and wear these elaborate and often painstakingly-created costumes (Jean 16).

Online Dictionary	“cosplay” の定義及び説明
Cambridge Dictionary	the hobby of dressing as and pretending to be a character from a film, TV programme, comic book, etc.: <i>This Star Trek tunic is perfect for cosplay or conventions.</i> to dress as and pretend to be a character from a film, TV programme, comic book etc., as a hobby: cosplay as <i>They cosplay as videogame characters</i> ⁽³⁰⁾ .
Merriam-Webster	the activity or practice of dressing up as a character from a work of fiction (such as a comic book, video game, or television show) ⁽³¹⁾
Collins English Dictionary	a recreational activity in which people interact with one another while dressed as fictional characters ⁽³²⁾
Dictionary.com	the art or practice of wearing costumes to portray characters from fiction, especially from manga, animation, and science fiction ⁽³³⁾ .
langeek dictionary	the activity of wearing a costume similar to that of a character from a movie, video game, or book ⁽³⁴⁾
Urban Dictionary	Literally "Costume Play." Dressing up and pretending to be a fictional character (usually a sci-fi, comic book, or anime character) ⁽³⁵⁾ .

6 コスプレの定義

「コスプレ」の定義を考える場合には、その用語の成り立ち、その意味する内容に注目しておきたい。

第1の用語の成り立ちはコスチューム・プレイ (costume play) の短縮、略称である。このことについては特に疑問を挟む余地はない。第2の意味する内容はすなわち、定義となるが、この時にはその誕生の時期がかなりあいまいである。これまでの調査では「コスプレ」という用語の活字としての初出は『Fanroad』(1982年3月号)であるが、コミケでは1977年4月にはトリトンの格好をしたコスプレが登場したとの指摘、1978年に神奈川県芦ノ湖で開催された第17回日本SF大会の仮装パーティーにコスプレが登場したとの指摘など、活字として「コスプレ」が登場する以前にすでにコスプレは登場していた。

コスプレの定義としては「アニメについて、基本中の基本用語集」(2005)では次の通りである。

「コスチューム・プレイ」(Costume play)の略語。アニメーション・マンガ・ゲームなどのキャラクターやさまざまな職業の扮装をすること。それらのジャンルのファンや同人サークルが集まるコミックマーケットやイベント、ビジュアル系バンドのライブ会場などの場所で、多く見かけられる。近年では英語圏でも Cosplay で通用する。またコスプレ行為を行う人の事をコスプレイヤー(Cosplayer)と呼び、レイヤーと略して呼ばれることが多い (GYROS 205)。

Daisuke Okabe. “Cosplay, Learning, and Cultural Practice” (2012)では “Cosplay”を以下のように定義している。

“Cosplay” is an abbreviated term for costume play. The term originally referred to period dramas and historical plays and rehearsals that required costumes appropriate to the period. The term has gained currency in Japan since the 1970s to describe the practice of dressing up as characters from anime, manga, and games (Okabe 225).

コスプレとは、コスチューム・プレイ (costume play) の略称である。コスプレということばはもともと衣装や扮装が重要となる時代物の演劇や映画、またその衣装や扮装を身につけて行う舞台や稽古を意味する。日本においては、70年代より主にアニメ、マンガ、ゲームなどのキャラクターに扮することを示す語として一般化してきた(岡部 372)。

田中東子「コスプレという文化―消費でもあり生産でもあり」(2009)では次のような指摘がある。

もともと「コスチューム・プレイ」は、アメリカのSF『スタートレック』のファンや『スタウオーズ』のファンが、登場するキャラクターの扮装を始めたのが始まりだと言われている。それが一九八〇年代に日本SF大会の会場などに伝播する。一九九〇年代前半までの時期には、同人誌即売会などでアニメや漫画のキャラクターに扮する人々が目立つようになる(田中 a 37)。

貝沼明華「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」(2016)でも次のように定義されている。

「コスプレ」とは、「コスチュームプレイ」の略語であり、サブカルチャーの広がりに伴い、マンガ・アニメ・ゲームのキャラクターのコスチュームや、ナースのような特定の役割を連想される衣服を身にまとうことを指すようになった。(貝沼 49)

コスプレは現在では、マンガやアニメ、ゲームに関わるイベントのみならず、ハロウィンや学園祭でも広く楽しまれているが、仮装そのものを楽しむことと、元となる作品の

世界に没入することを目指すことは異なる。(貝沼 49-50)

須川亜紀子「コスプレ—自己の偽装と虚構の体現」(2019)の冒頭では「コスプレの起源」の小見出しで次のように述べている。

コスプレ(コスチュームプレイの略)は、いまや世界共通語である。中村仁(2016年)によると、コスプレとは「仮装の一種であり、n次創作としての服飾造形(衣装制作)・身体装飾(メイク・ウィッグ・着装)・身体表現(パフォーマンス)の複合による表現行為」であり、「自然物・人工物・また実在・非実在」問わずあらゆるものが創作対象だという。最も知られているのは『スター・ウォーズ』などのSF映画や、アニメ、マンガ、ゲームなどの虚構キャラクターの衣装、小道具、ヘアスタイル、仕草、ポーズなどあらゆることをまねる遊戯である。外見も内面もまねるコスプレイヤー(コスプレをする人、略してレイヤー)も多く、演じるキャラクターの口癖も含めてシチュエーション会話を楽しむのもコスプレの醍醐味だ(須川 228)。

田中東子「コスプレとサブカルチャー 受容を超え、参加する文化へ」(2017)では示唆に富む指摘が多いのため、列挙しておきたい。

現在では広く知られるようになった「コスプレ」(コスチューム・プレイの略語)という文化的現象があります。1990年代初頭から日本の各地で少しずつ広がり、今日では世界中の愛好者たちに実践されるグローバルな文化へと成長を遂げました。その背景には、日本国内でのマンガやアニメやゲームの法透に加えてマンガやアニメ作品のグローバルな流通、デジタル化による写真・動画作品の加工技術の向上、そしてオンラインメディアを通じた写真や動画の国内外への拡散などがあると考えられました(田中b 132)。

…ファッションとの一番の相違は、コスプレの活動は空間的に狭い範囲に限定されていて、日常生活にはみ出すことのないよう管理されてもいるという点ではないでしょうか。コスプレイヤーの活動の場所は、週末や祝日ごとに開催されるコスプレイベントや、写真撮影可能なレンタル・スタジオ、自然のロケーションを利用した山林などです。日本国内では、暗黙のルールとして、指定された会場や場所以外でコスプレをしてはいけないとされ、一部の例外を除いて厳格に守られています(田中b 133)。

「コスプレ」という言葉は現在すでに広く普及しているようです。最も包括的に定義してみるなら、コスプレとは、マンガやアニメやゲームなど2次元的な世界のキャラクター(登場人物)に自分自身の身体を用いて扮装・仮装し、そのキャラクターになりきって写真撮影や(ダンスや歌や寸劇などの)パフォーマンスを行うごっこ遊び、といったことになるでしょう(田中b 133)。

現在、アニメやマンガやゲーム 2 元的な平面世界と、私たちが生活している 3 次元的な現実社会とを媒介するコスプレのようなジャンルやパフォーマンスを「2.5 次元文化」として受容する原点が生み出されています（田中 b 145）。

田中はコスプレをファッションとして捉える一方、2.5 次元文化として捉えているのが大きな特徴である。

「仮装」と「コスプレ」とでは、共通する部分があると同時に「コスプレ」の場合にははっきりと「漫画・アニメ・ゲームなどの登場人物」と特化されている点で違いもある。「仮装」と「コスプレ」の違いについて、「コスプレ」の特徴については、筆者が他で論じているためここでは詳細は割愛する（佐々木 a 3）（佐々木 b 290-291）。比較的若い世代では意識せずに、「コスプレ」を使用している場合もある。ここで重要なのは「他のものの姿を装うこと」である。ここでもうひとつ重要なことがある。日本人が TPO に敏感であるということだ。行事や活動によって衣裳、すなわち服装を変えていることだ。青木逸美「オタク文化『コスプレ』が『ハロウィン』で日本中に」（2018）では次のように述べている。

かつて、コスプレは一部のオタクたちが築き上げた「オタク文化」だった。コミックマーケット（コミケ）などの同人誌即売会で、参加者が人気マンガやアニメのキャラクターに扮したのがコスプレヤーの始まりだ。コスプレは、同じ価値観を共有することができるコミュニケーションツールだった。

平成 7 年に始まったアニメ「新世紀エヴァンゲリオン」が世界的な大ブームとなり、「エヴァ」関連のコスプレが急増。「エヴァ」効果で国内外にコスプレに興味があっても、なかなか境界線を超えられなかった。ところが、ハロウィンイベントのおかげで、コスプレはオタク文化から日本の文化になった（青木 50）。

さらに次のように述べている。

そもそも日本人はコスプレが大好きなのだ。七五三や誕生日に着かざり、写真館で家族写真を撮る。卒業式や成人式には着物姿で闊歩する。結婚式の晴れ姿もまた、コスプレに外ならない。日本にはもともとコスプレの下地があり、ハロウィンによって、コスプレ魂が解放されたともいえる（青木 50）。

これまでの服装を変えるというのは社会のシステムや行事に伴い習慣化してことが大きな要因である。ハロウィーンでコスプレが定着してきたことは、ハロウィーン自体が認知され、行事化されてきた一端を見ることができよう。そのコスプレの中で本来ハロウィーンで行われる仮装ではなく、仮装の多様化の結果、仮装という言葉よりもコスプレという表現の方がすっきりする姿に変容したのである。

「オタク」も当初は「おたく」とひらがなが表記されていたが、今ではカタカナの「オタク」が主流となり、その意味もファン、マニア、コレクターなどの意味までも含め、軽度

のものからコアなものまでも包含するようになった経緯がある（佐々木 c 371-413）。

さて、コスプレの源泉を辿ると確かにオタク文化に見ることができる。筆者は「オタク前史」として、戦前から培われていた鉄道研究会の存在、戦後急速に広まった SF ファンダムを取り上げた（佐々木 c 355-361）。手塚治虫（1928-1989）や石森章太郎（1938-1998）に代表される日本のマンガやアニメが SF 要素を含んでいることから、オタクはこうした影響を強く受けている。SF、マンガ、アニメの心を奪われたオタクが集まれば、そこからキャラクターの恰好をしてみたいという願望は不思議ではない。同人誌の即売会からスタートしたコミックマーケットに、コスプレイヤーが登場したことで、コスプレがひとつの分野として認知されるようになったのだ。

日米のコスプレを辿っていくと、まさにオタクに行き着くこととなった。そして最近の日本の若者のコスプレについては須川亜紀子「コスプレー自己の偽装と虚構の体現」（2019）で端的に次のように述べている。

...「仮装による気軽な気分転換」としてハロウィーンの仮装が意味づけられるにつれて、コスプレはもう少し狭義な意味で「実在・非実在キャラクターを演じる」行為に使用されることが多い（須川 229-230）。

コスプレの持つ意味合いも広義として捉えるか、狭義として捉えるかで、その内容は大きく変わって来る。さらに当初は英語の“costume play”と“cosplay”との違いもあるように、“cosplay”の場合には、2008 年の *The Oxford English Dictionary* の定義のようにその源泉を日本に求める。

Originally in Japan: the action or pastime of dressing up in costume, esp. as a character from anime, manga, or video games; performances people dressed in this way ⁽³⁶⁾ .

あるいは Stevenson, Angus, editor. *Oxford Dictionary of English* (2010)のように、

the practice of dressing up as character from a film, book, or video game, especially one from the Japanese genres of manga or anime (Stevenson 394).

おもに「日本のマンガやアニメの登場人物」によるものとあるが、すでに日本のマンガやアニメにこだわらず、映画や SF など含めた登場人物に扮することになっている。あまりにも広がりすぎ、すでに日本のマンガ、アニメにこだわらない状態になっているのである。

羽生雄毅『OTAKU エリート』（2016）によれば以下の通りである。

コスプレは、1960 年代後半のアメリカで、SF・特撮・アメコミを題材に「cosutming（コスチューミング）」として行われるようになった。コスチューミングでは、自分と同

じ趣味の人を見つけたり、新しく出会う人に会話を切り出したりするためのもので、例えば『スター・トレック』のキャラクターの格好をすることで、趣味についての会話の潤滑油としたのである。

日本でもこの影響を受けて、1970年代中頃からコスプレが行われだした。同人誌即場会であるコミックマーケットの会場では、『科学忍者対ガッチャマン』『機動戦士ガンダム』『キャプテン翼』などのコスプレが行われるようになり、1990年代半ばに『新世紀絵ヴァンゲリオン』が世界的に流行すると、コスプレ文化は日本のみならず世界へ広がった。

パリの『Japan Expo (ジャパンエキスポ)』やロサンゼルス『Anime Expo (アニメエキスポ)』といった日本・アニメ関連の大型イベント会場で行われるのみならず、中国の『色扮演嘉年華』(コスプレカーニバル)やイギリスの『Ayacon cosplay ball』(アヤコンコスプレ舞踏会)などコスプレに特化したイベントもあるほどだ(羽生 114-115)。

今やコスプレは日本人だけではなく、グローバルな広がりを見せている。

7 ヴィジュアル系バンドとファンのよるコスプレ

コスプレがコミケやSF大会、これにまつわる雑誌で紹介される一方で、ヴィジュアル系バンドのファンによるコスプレも一つの流れとして存在する。しかし、これはコスプレがすでに定着しつつある中での動きだ。

井上貴子「拡張された＜男の美学＞—Xをめぐる」(井上貴子・森川卓夫他編『ヴィジュアル系の時代 ロック・化粧・ジェンダー』青弓社、2003年7月)

「コスプレ」は、1980年前後からコミック・マーケットに集り少年少女たちが、マンガやアニメのキャラの格好をしはじめたことから広まったが、ヴィジュアル・ロックのコスプレは、90年代初頭から熱狂的なXファンの少女たちによっておこなわれるになって急速に広まり、主要なファンカルチャーとして定着した。(井上 145-146)

ゲームやアニメ、マンガのキャラのコスプレをする人には男も女もいるが、ヴィジュアル・ロックのコスプレをするのはほとんど少女たちだけである。(井上 152)

小泉恭子「異性を装う少女たち—ヴィジュアル・ロックバンドのコスプレファン」(井上貴子・森川卓夫他編『ヴィジュアル系の時代 ロック・化粧・ジェンダー』青弓社、2003年7月)

「コスプレ」はもともと、「コスチュームプレイ」の略であるが、歴史的な様式の衣装を身につけて芝居する時代劇という本来の意味は、現在でほとんど失われている。(小泉 210-211)

…ロックバンドのコスプレファンのなかにも、バンドのメンバーの存在に近づくためにコスプレをするのではなく、アニメ・コスと同様、バンドのメンバーを「キャラ」を見立て、ゲーム感覚でコスプレを楽しむファンが増えているのが、1990年代の末ヴィジュアル・コス・カルチャーの大きな特色になっている。(小泉 211)

だがやはり、バンドのコス・カルチャーを崇める女性ファンが、ちょうど多くの男子中高生が好きなバンドをコピーするのと同じ感覚で、ある特定のバンドの特色のメンバーに「なりたい (wannabe, ウォナビー)」という気持ちから始めたというのが、そのルーツである。一般に、アーティストと同じ衣装や化粧でコンサートに通うファンが日本で現れだしたのは、KISSや聖飢魔II以降だとされるが、コスプレがファン・カルチャーのなかに定着するのは、1990年前後、Xの熱狂的ファンがメンバーを崇拝して始めたコスプレが端緒となった。そして、ヴィジュアル系第一世代のX JAPANに続く第二世代のLUNA SEA、第三世代のMALICE MIZERのファンへとヴィジュアル・コス・カルチャーは発展を遂げていく。(小泉 211)

ファンは自分が推すキャラクターやバンドのメンバーへの一体化がコスプレの背景に挙げられる。

注目すべきは、アニメ・コスの場合も、『宇宙戦艦ヤマト』の登場人物になりきりたいという願いからアニメファンがコスプレを始めたという点で、第一次バンド・コス・ブームにおけるXのバンドファンと同じ「ウォナビーズ」であったということだ。さらに、現在では、コミケごとに扮するキャラクターを替えるというかけもちもコスプレイヤーが一般的である点も、第二次バンド・コス・ブームの現象と共通している。(小泉 218)

ヴィジュアル・コスは、1990年代初期には、XはLUNA SEAの熱狂的なバンドファンだけがおこなうものだったが、97年以降になると、「コスプレファンの出現」という異変が起こる。引き金になったのはSHAZNAのIZAMが広く世間に認知され、また、MALICE MIZERのような耽美派バンドが現れたことだった。以来、アニメ・コスのファンがバンド・コスへと越境してきた。(小泉 242)

コスプレを定義している「アニメについて、基本中の基本用語集」(2005)もファンによるコスプレについて言及している。

「コスチューム・プレイ」(Costume play)の略語。アニメーション・マンガ・ゲームなどのキャラクターやさまざまな職業の扮装をすること。それらのジャンルのファンや同人サークルが集まるコミックマーケットやイベント、ビジュアル系バンドのライブ会場などの場所で、多く見かけられる。近年では英語圏でもCosplayで通用する。またコスプレ行為を行う人の事をコスプレイヤー(Cosplayer)と呼び、レイヤーと略して呼ばれる

ことが多い (GYROS 205)。

コンサートではペンライト、うちわ、法被などコンサートグッズなどもあるが、ヴィジュアルバンドにはフェイスペンティングなど、コスプレ以外にも様々な応援の方法がある。しかし、小泉が指摘するようにすでにコスプレが登場すると、「バンド・コス」の登場はある種当然の流れかもしれない。

8 メイドカフェ

メイドカフェも大きな視点から見ればコンセプトカフェの一つである。コンセプトカフェの定義についてはインターネット上の「TOWNWORK マガジン」では次のように掲載している。

コンカフェとは、コンセプトカフェを略した言葉です。お店独自の世界観をお客さまに体験してもらえよう、接客方法、スタッフの衣装、店内インテリア、提供メニュー、イベントなどコンセプトに徹したサービスを提供します。コンセプトカフェの種類はさまざまで、それぞれ独自のコンセプトを打ち出す多くのコンカフェが登場しています⁽³⁷⁾。

同サイトではメイドカフェについては続けて以下のように定義している。

「メイドカフェ」や「メイド喫茶」はコンカフェの一種で、「メイド」という世界観をコンセプトとしたカフェです。店舗をお屋敷や邸宅と見立て、スタッフはメイドの扮装で給仕し、お客様を「ご主人様」「お嬢様」などと呼び非日常空間を演出します⁽³⁸⁾。

次にメイドカフェ、メイド喫茶の定義をオタク用語を扱っているものからも確認してみたい。

オタク文化研究会『オタク用語の基礎知識』(2006)

メイド喫茶

【意味】

①メイドに扮した衣装を着たウェイトレスが給仕をする喫茶店。

【説明】

近年大流行しているメイド喫茶だが、その源流を辿ると、1996年に発売されたゲームソフト『Pia キャロットようこそ!!』に行く着く。

同作は、ファミリーレストラン「Pia キャロット」を舞台とした18禁恋愛シュミレーションゲームである。アニメ化もされるなど人気を博し、制服物というジャンルを確立した。

98年に行われた東京キャラクターショーでは、「Pia キャロット」を模した喫茶店を設置して、作中の制服をまとめたコンパニオンが飲食物の販売を行なうという企画が催された。これがメイド喫茶の雛形と言われている。

この企画を担当したブロッコリーは、2000年2月に「ゲーマーズカフェ」、同年5月には「カフェ・ド・コスパ」を開店させた。2001年3月にはコスパによる「キュアメイドカフェ」が開店される。そして2002年7月、パソコン専門店T-ZONEが「メアリーズ」を開店させる（後に「カフェ・メイリッシュ」に改名）。これらの店舗はすべて秋原に立地される。

こうして、メイド喫茶ブームが到来し、更に多数の同業店が登場することとなる（オタク文化研究会 170）。

金田一「乙」彦・編『オタク語事典2』（2009）

メイド喫茶

女性店員がメイドの衣装を着て、メイドを演じる喫茶店。

常設の店舗としては2001年開店の「キュアメイドカフェ」が第1号とされている。店舗は自宅という設定になっており、客を「ご主人様」「お嬢様」として扱い「お帰りなさいませ」と出迎える。またオムライスにケチャップで名前を書く、熱い飲み物を吹いて冷ましてくれる等の独特のサービスで、オタク業界以外からも注目を集めた。

なお、あくまでも喫茶店であり、風俗店やキャバクラのような性的なサービスは受けられない。派生種として、女性店員が巫女、妹、魔法学院の学生などを演じる喫茶店もあり、これらを総称してコスプレ喫茶、コスチュームカフェと呼ぶ（金田一「乙」彦・編b 083）。

江戸祝頼多「平成13年 2001年 世界初の常設型メイド喫茶「Cure Maid Café」開店」（平成オタク研究会編『図解 平成オタク30年史』新紀元社、2018）

成年向けPCゲームが流行していた平成10年、人気ゲーム「Pia キャロットへようこそ！」とタイアップしたコスプレ喫茶が、秋葉原のゲーマーズ最上階で期間限定で開店。これが成人ゲームを愛するオタク層のあいだで人気を集めていた。それがルーツとなり、何度か店名を変えたり経営権を移譲するなどの変遷を経て、平成13年に開店したのが世界でも初となる常設型メイド喫茶「Cure Maid Cafe（キュアメイドカフェ）」である。

それまではコスプレ喫茶として、ウェイトレスはさまざまな衣装に身を包み、ともすればカオスな雰囲気すら漂っていたが、店名にメイドの文字が入ると同時に世界観を統一し、ウェイトレス全員がメイド服を着用し接客する、本格的なメイド喫茶がスタートした（江戸 064）

一般的にメイドカフェと呼ばれる以前にも新宿歌舞伎町にある「絵夢」は1996年7月に開店し、当初はコスプレ喫茶としてスタートし、その後11月からはコスプレクラブと形態を変えた（増田 176）。

営業は毎週土曜日のみで、午後 6 時から 10 時まで。午後 8 時頃に客足がピークを迎える。日によっては百人のコスプレイヤーたちがひしめくこともあるという。入場料は 2000 円でワンドリンクが付く（増田 175）。

コスパ運営会社コスチュームパラダイスについても注目しておきたい。

コスチュームパラダイスは、渋谷に拠点を置くアパレル関係の会社。設立は 95 年の 5 月で、97 年 11 月現在の従業員数は 22 人だ。

「大きなディスコを借りてコスプレパーティを最初に行なったのは、ウチのプロデューサーと、ブロッコリーという会社です」

コスチュームパラダイスは、最初からブロッコリーに協力して「コスパ」の運営に参加している。コスパに欠かせないコスチューム製作もしているというだけに、「業態のジナジー（相乗）効果」を狙って、ブロッコリーに代わって「コスパ」を仕切るようになったという（増田 130）。

株式会社ブロッコリーは 1994 年 3 月 25 日に設立、事業目的は「（1）コンテンツ（アニメ・ゲーム・音楽・映像・カードゲーム）の企画、制作」、 「（2）キャラクター商品の企画、製作、販売」である^{（39）}。ブロッコリーは早くからメイド喫茶などを手掛けていた。

メイドカフェの起源については様々な考察がなされている。インターネット上のニッセイ基礎研究所の廣瀬涼「現代消費文化を覗くーあなたの知らないオタクの世界（3）」（2019 年 6 月 17 日）には「1 メイドカフェの起源」として以下のように記されている。

秋葉原の名物ともなった「メイド喫茶」。歴史はここ 20 年ほどで築きあげられたものである。そもそもメイド喫茶の起源は、1997 年に遡る。成人向け恋愛シュミレーションゲーム『Pia♡キャロットへようこそ!!2』の発売を受け、「東京キャラクターショー1998」にアニメゲームの企画・制作とショップ「ゲーマーズ」を運営するブロッコリーが、同タイトルの舞台を再現したレストランを出店した。そこでは、そのゲームのコスプレをした女の子がドリンクやグッズなどを販売し、ファンから好評を博した。翌 1999 年 7 月ブロッコリーは運営するショップ「ゲーマーズスクエア店」内に同ゲームのコンセプトカフェを期間限定でオープンすると、立て続けにコスプレウェイトレスが接客を行うカフェをオープンしていく。そして 2000 年「ゲーマーズスクエア店」に「Café de COSPA」がオープンし、これが後の元祖メイドカフェである「キューアメイドカフェ」の前身となった。アキバ名物の、メイドのコスチュームを身につけたスタッフが接客を行うという独創的なスタイルは、ここから始まった。現在無数のコスプレ系カフェが点在している秋葉原だが、「メイドカラオケ」、「メイドカジノ」とその形態を拡張することで様々な切り口が生み出されている。現在では、「喫茶」と「メイド」が分離され、それぞれの市場を拡大している^{（40）}。

メイドカフェも考え方によれば、2.5 次元となるが、メイドカフェの変遷についてはすでに佐々木が論じている考察を参照願いたい（佐々木 h 1-43）。

コスプレの最大の魅力は非日常的な自分になれるという変身願望にある。メイドカフェの誕生はそこを訪れるお客が如何に非日常感を味わうことができるのかが重要である。ゲームの世界を現実に出場させたのが期間限定の最初のメイドカフェであったことから、このことは明白である。メイドカフェにおける非日常感とは何なのかを考えてみたい。

- ・当初はゲームの世界を現実化する。
- ・一般人にもメイドのいる世界を体験することができる。
- ・お客はご主人様になれる非日常感を味わえる。

日本人は明治の文明開化よりヨーロッパへの憧れを持っている。戦後はアメリカ文化への傾倒があったが、ファッションなどにおいてもそれは顕著であった。メイドのファッションはヨーロッパが本場であるが、その本場のメイドファッションのイメージを主流としながらも、オタクの性質に訴えかけるようにメイドカフェは誕生した。斎藤環『戦闘美少女の精神分析』（2000）では「オタク」の性質として次の4点が指摘されている。

- 1 虚構のテキストに親話性が高い人
- 2 愛の対象を「所有」するために、虚構化という手段に訴える人
- 3 二重見識ならぬ多重見識を生きる
- 4 虚構それ自体に性的対象を見い出すことができる人（斎藤 30）

メイドカフェは非日常の空間であり、これは虚構の世界といってもよい。しかもメイドカフェのメイドに疑似恋愛的感情を抱く場合もあるだろう。むしろ、それを触発させるようなファッションを全面に押し出しているのもビジネスとしてのメイドカフェの在り方の一種でもある。当初はオタクの人がこぞって通っていたものの、今ではオタクもライト化していること（佐々木 f 46）、さらには観光の目的にもなっていることから今やメイドカフェを訪れるのもハードルが下がったといってもよいだろう。

そもそもメイド服が注目を浴びたのはいつ頃であっただろうか。同じく早川清他編著『メイド喫茶で会いましょう』（2008）でも次のように述べている。

オタクたちが愛するメイド服は、99 年から連載が開始された漫画『まほろていつく』（原作・中山文十郎、作画・ちたま（某））に源流がある。

この作品に登場するヒロイン・安藤まほろは、容姿端麗で火事全般をプロ級の腕前でこなす。そして、主人公・美里優のためなら命をかけて身も心も捧げ尽くす「強く気高い女の子」として描かれる。

この作品によって、すでに 90 年代中頃に始まった萌えキャラとしてのメイド像が具体

的なイメージとして確立された（早川 27）。

さらによればその起源は次の通りである。

メイド喫茶の起源を求めると、98年8月に開催された「東京キャラクターショー」内で、人気ゲーム「Pia キャロットへようこそ」を模した喫茶店がイベント限定で始められたのが発端とされる。が、この喫茶店で着用された服装は、当時一世を風靡したアンナミラーズの制服をアレンジしたもので、正確にはもっと定義の広い「コスプレ喫茶」の起源と考えたほうがいいかもしれない。

初期のコスプレ喫茶はその出自の通り、従来の純喫茶にコスプレ要素を付け加えた程度のもので、経営に関ったコスパ社のコスプレ衣装の販売という本来の業務をサポートする意味合いが強かった（早川 26）。

同書ではメイド・カフェの特徴については次のように紹介している。

メイドカフェの醍醐味は、本来アニメやマンガ、ゲームなどにしか存在しない“萌えキャラ”としてのメイドさんと、リアル空間で楽しめることだ。

メイドカフェという現実と虚構とが曖昧模糊とした空間で“ご主人様とメイド”という関係がロールプレイできるのだ。このロールプレイの出現は、多くのオタクから驚きと熱狂的な喜びをもって迎えられた（早川 26）。

また、その背景については次のように説明している。

もともと秋葉原に飲食店が極端に少なかったところにて、書店やゲームショップにメイド関連商品があふれ返るとなれば、メイド喫茶の成功は必然ともいえた。

初期の段階では、イベントだけでなく「お帰りのさいませ、ご主人様」という独特の挨拶や、オムライスにケチャップで絵を描くという、その後定石となるサービスもなかった。

これらのサービスは、意外にも秋葉原以外で始まった。02年、名古屋で第1号店となった「M's Melody（以下エムズメロディ）」が、「お帰りのさいませ〜」という挨拶をはじめた。そしてオムライスのサービスは、その一年後の03年12月に、湯島のメイド喫茶「Amise Seed（以下アニスシード）」がはじめたとされる（早川 28・29）。

外国人もメイドカフェに注目している。Héctor Gracia. A Geek in Japan (2010)では“ASPECTS OF OTAKU CULTURE”として“MEIDO FASHION”の中で次のように取り上げている。

The Japanese word meido comes from English maid. In manga, there

are usually many female characters dressed in maid costumes, which fascinate the Japanese. As mongaku draw increasingly tight-fitting maid uniforms, the meido fashion is becoming one of the otaku's favorite fetishes.

Among the most interesting phenomena produced by this fetish are meido kissa, coffee shops where young women dressed in maid costumes serve the coffee. These shops, or maid cafés, have been proliferating for almost a decade in the Akihabara district. The girls treat you as if you were the supreme chief of a samurai clan, using an extremely formal Japanese that is, as if they were genuine maids. The meido kissa business has spread all over Japan, and it's now even being exported, mainly to large business has spread all over Japan, and it's now even being exported, mainly to large Asian cities such Seoul, Taipei, and Hong Kong (Gracia 92).

現在では、メイド・カフェというよりはコスプレの店員がサービスし、さらに雰囲気をも醸し出すという広い意味で捉えられる場合もあり、歴女のブームから、侍、武士、忍者のコスチュームを着用し、戦国時代のムードを醸し出すカフェも登場している。

Howexpert Press and Jessica Roar. *Otaku 101: An Introductory Guide to Learning About the Otaku Pop Culture, Anime, Manga, and More!* (2018) の説明を紹介しておきたい。

Maid cafes are one of the stranger things you can attend at an anime convention. At maid, cafes, you are served drinks and snacks by cute girls in maid outfits. If it is the reverse of a maid café, the expect to see butlers serving your food. Often, the maids will do a quick spell over your meal to ensure that everything is extra-tasty for you. Some maids will even sing for you or take pictures with you to commemorate the moment. While maid cafes are common at bigger cons, smaller cons may also them (Press and Roar 24).

“the maids will do a quick spell” と表現している点も興味深いものがある。

「メイドカルチャー」を冠にした研究書を手掛かりに、本稿前半では「メイド」とは何か、「メイドカフェ」の変遷を論じてきた。メイドやメイドカフェの先駆けは明治時代に遡る。当初は女ボーイと呼称され、やがて、女給の登場となる。この女給こそ、現代につながるメイドカフェにおけるメイドの原型となる。先行研究では、女給を女性の職業として見る場合、風俗的な面をから捉えるもの、さらには食文化史から西洋料理を提供する店の女給に注目するものがある。現代のメイドカフェの原点を 1907 年の東京勧業博覧会での「萬歳軒」に見るのは注目すべき点がある。それは女給（メイド）を西欧人が務めたことだ。日本人がメイドの服装することも目新しさはあっただろうが、メイドの本場とも言える西欧人が務めたことは、視覚情報からも圧倒的なインパクトがある。

西洋料理を提供する店やカフェで女給を採用したのは、男性客を取り込むことが目的で

ある。特にカフェの場合には経済的に豊かではなく、女性との出会いが少ない若者にとっては格好の場所であった。これは現代のメイドカフェに通じるものがある。当初はなかなか女性と話しができないオタク系の若い男性がターゲットであったかもしれないが、今や観光目的で訪れる若者や外国人もいる。メイドカフェは非日常の空間を演出し、さらにこれを拡大したコンセプトカフェは趣味の世界を拡大している。秋葉原にメイドカフェが誕生した背景には、コスプレの定着と喫茶店が少なかった秋葉原に普通の喫茶店をオープンするよりは、秋葉原というオタクの街を象徴するような喫茶店を演出した結果とも捉えることができるだろう。メイドカフェはコスプレが醸し出す世界観とお客が体験できる非日常の空間を創出するという点で交差する。さらにメイドとご主人様という関係は「萌え」や疑似恋愛的感情の交流の場にもなっている。メイドのコスチュームは単なるコスプレと捉えてメイドカフェを運営しているところもあれば、ビクトリア朝のメイドを再現しながら紅茶を提供する本格的なメイドカフェもある。メイド姿を単なるコスプレと見るか、カフェの制服として捉えるのかによって、その在り様も大きく変わる。ポップカルチャー的に見れば、むしろ疑似恋愛と現実のはざまが曖昧になり、メイドカフェと風俗店の区別がなくなっている客側とのトラブルも発生していることの方が問題だろう。メイドカフェの発展がコスプレ重視やその背景などを含めて欧風に特化する場合もあれば、ビジネスとして風俗営業ギリギリのところに行く店もあるだろう。趣都・秋葉原がオタクの街から観光化していくことを考えると、メイドカフェの在り方も今後さらに一般化してく可能性があるのではないだろうか。一方で、これまで同様にオタクが好むコアなメイドカフェも一部残り、二分化し、さらにメイドに限らないコンセプトカフェも登場し多様化している。そのひとつに男装カフェがある。

男装カフェの登場はまず東池袋の通りが 2004 年に乙女ロードと命名され、マスコミにさらに取り上げられるようになったことが大きな要因として挙げられよう。秋葉原との差別化もあり、女性オタク御用達のアイテム等がこの乙女ロードに集結するようになった。秋葉原にメイドカフェが登場し、乙女ロードには男装カフェが登場した。

2006 年 3 月 執事喫茶 Swallowtail (スワロウテイル)

2006 年 4 月 男装喫茶『80+1』(よみかた エイティープラスワン)

乙女情報専門雑誌『乙女ロードF』(TINFINITY ENTERTAINMENT) も 2012 年 1 月に創刊された。同誌では K-BOOKS のアニメ館、コスプレ館、コミック館、同人館、まんだらけ池袋店、アニメイト、とらのあな、らしんばんの他に、執事喫茶スワロウテイルが取り上げられている⁽⁴¹⁾。

成実弘至「仮装するアイデンティティ」(2009)では、サブカルチャーを「マンガ、アニメ、ロックなど大衆文化のサブジャンルではなく、独自の価値観や行動様式を持った集団・グループ」(成実 8)として捉え、次のように述べている。

…一部の少数者にとどまらず、より一般の人びとへの広まりつつあることは大いに注目

されることである。彼らを奇妙な扮装をした変な連中と切り捨てられないような社会の変化がおこっているらしいのだ。

たとえば「コスプレ」という言葉は一部の若者でだけではなく、より多くの人びとに使われるような用語になっている。

改めて言うまでもないが、コスプレとはアニメ、マンガ、ゲーム、音楽、映画などに登場するキャラクターの扮装をして楽しむ若者たちの遊びのことであり、ファンが対象への愛情を扮装や身振りによって表現・誇示し、仲間との連帯感を高めたり模倣の優劣を競ったりするためにおこなわれる。通常はコミケやライブの会場など限られた場所での行為であるが、アニメやゲームの普及とともに全国で催されるようになり、熱狂的マニアだけでなく、普通の若者も気軽に参加するようになっている。

最近では「コスプレする」という言葉が人口に膾炙するようになっていて、これは「自分を素材とした作品として外見を作り込むこと」云々の意味らしい（成実 9-10）。

服装を着替えることで意識を変えることは日常적으로おこなわれてきた。かつてサラリーマンは仕事場では背広を着ても家に帰ると和服に着替えてリラックスした。日本において背広=洋服は明治以来の欧化政策の中でパブリックな場所での衣装として与えられてきたので、家庭というドメスティックな領域で安らぐためには和服をまとうことが心理的に必要だったのだろう。同じことは私たちも普段からよく経験していることだ。

パブリックな服からプライベートな服へと着替えることには安心して本当の自分に帰るという切り替えがあったが、今はそうした公私の領域もまた曖昧になっている（成実 14）。

コスプレはキャラクターの仮装をするが、多くの場合モデルは架空の人物であり結局のところ完全に再現することは不可能だ。そもそもコスプレとは他者を模倣することで自己表現する実践であるが、その他者が観念である（また往々にして異性である）ゆえに完全に同一化できないことは前提となっている。それは虚構のなかに自己を抹消することで仲間から承認を受け一方、モデルとの差異や残余のなかに自己を見いだす実践でもある（成実 16）。

杉浦由美子『コスプレ女子の時代』（2008）でも次のように指摘されている。

コスプレというのは、「コスチュームプレイ」の略。漫画やアニメ、ゲームなどのキャラクターの衣装・ヘアスタイルなどをそっくり真似て変身することをさす。元々は一部のオタクたちの文化だったが、最近では、もっと広がりを見せている。

最近、小さな子供が人気キャラクターに変身できる。コスプレ衣装が多数、販売されている。もちろん、オフィシャルな商品だ。ディズニープリンセス、戦隊ヒーロー、そして、『yes!プリキュア 5』など。子供たち自ら希望してコスプレをして写真を撮ってもらおう。つまり子供たちは小さい頃からコスプレを楽しんでいる（杉浦 100）。

なにもコスプレは子供たちやティーンエイジャーだけに流行っているものではない。最近、女装する男性が増えている。かつて男性が女装をするというとゲイカルチャーという印象があった。ところが現在の女装はもっとライト感覚になっている(杉浦 100)。

杉浦も指摘しているように、今の子どもたちは子どもの時からコスプレを体験し、楽しんでいるのである。子どもの時にはコスプレした子どもの姿は、親が作り出した「作品」であろうが、やがて成長すれば、

コスプレした自分は、自分自身が作り出した「作品」(杉浦 102)

となるのだ。

コスプレ文化で博士論文をまとめた菊地映輝「都市空間におけるサブカルチャーの政策的振興に関する研究—文化装置論から見るコスプレ文化」(2019)では、メイド喫茶とその普及について以下のように概観している。

メイド喫茶の祖型は、1998年にブロッコリーが東京キャラクターショーに出展した「Pia キャロットブース」にまで遡る。このブースでは『Pia キャロットへようこそ!! 2』というゲームに登場するレストランとそこで働くウェイトレスが再現された。翌年ブロッコリーは自社が運営するゲーマーズスクエアのイベントスペースに期間限定のコスプレ喫茶「Pia キャロレストラン」を期間限定でオープンした。2000年には「Cafe de COSPA」として常設型で喫茶が運営されることになり、そこでは「Pia キャロットへようこそ!! 2」以外のコスプレも見られるようになった。

2001年に「Cafe de COSPA」は店舗の運営が株式会社コスパに移管され、リニューアルを経て「Cure Maid Cafe」となる。「Cure Maid Cafe」では、ウェイトレスのコスチュームがメイド服に統一された。これが秋葉原初のメイド喫茶とされている。

メイド喫茶が話題になっていく中で、これまでパソコンを販売していた事業者もメイド喫茶ビジネスに参入するようになってきた。当時パソコンの販売不振に悩んでいた T・ZONE は 2002 年に「Mary's」をオープンさせた。同店は 3 ヶ月後に「Cafe Mai:lish」という店名に改名し今日まで営業を続けている。

2005 年に放映されたテレビドラマ『電車男』の大ヒットで、メイド喫茶の状況は大きく変化する。同ドラマを見たこれまで秋葉原に縁がなかった人々がオタク文化を見に秋葉原の街やメイド喫茶を訪れるようになったのである(菊地 103-104)。

秋葉原がメイド喫茶の象徴的な場となっているのも上記のような事情があるのだ。

9 世界コスプレサミット

世界コスプレサミットとはHP「World Cosplay Summit」では次のように説明している。

世界中の若者を虜にする日本の「マンガ」「アニメ」。そのブームは「読む」「見る」だけでなく、「なりきる」楽しみ＝「コスプレ」も生み出しました。

そんな世界中のコスプレイヤーを通して新しい国際交流を創造するため2003年日本・名古屋で誕生した「世界コスプレサミット（通称：WCS）」。

WCSへの参加チームは年を追うごとに増え続け、香港や台湾といった地域の代表チームも含めると、2015年ではついに26カ国・地域が参加するに至りました⁽⁴²⁾。

その変遷を時系列に見てみよう。

2003年 テレビ愛知主催でスタート

※参加国4か国で開始

2006年以降外務省が後援となる

2007年 国土交通省のビジット・ジャパン・キャンペーンの一環となる

2007年 中川翔子がコスプレ親善大使となる

2009年 世界コスプレサミット実行委員会を設立

2012年 実行委員会に株式会社WCSが加わり、2013年より（株）WCSが主催

2017年 参加国は35カ国 来場者数は284,231人⁽⁴³⁾

世界コスプレサミットは今では外務省が後援する日本のポップカルチャーを活用した文化外交の一環となっている。まず、世界コスプレサミットのHPを見ておきたい。

"MANGA"の聖地・日本で開催されるコスプレ世界一決定戦!!

世界中の若者を虜にする日本の「マンガ」「アニメ」。そのブームは「読む」「見る」だけでなく、「なりきる」楽しみ＝「コスプレ」も生み出しました。そんな世界中のコスプレイヤーを通して新しい国際交流を創造するため2003年日本・名古屋で誕生した「世界コスプレサミット（通称：WCS）」。

WCSへの参加チームは年を追うごとに増え続け、香港や台湾といった地域の代表チームも含めると、2016年ではついに30カ国・地域が参加するに至りました。⁽⁴⁴⁾

外務省のHPには次のように説明されている。

世界コスプレサミットと外務省

近年世界的に人気の高いコスプレは、様々な国の若者たちを始め、多くの人々が日本への関心と理解を深め、国際交流に参画するきっかけを作っています。外務省としては、「世界コスプレサミット」が、ポップカルチャーを積極的に文化外交に活用するという方針

に合致すると考え、平成 18 年から 20 年まで本件事業に後援名義を付与し、平成 21 年から主催者である実行委員会の構成員となっています。また、平成 18 年から外務大臣賞を授与しています。⁽⁴⁵⁾

現在も継続している。世界コスプレサミットが開催される以前からコスプレは流行っていたからこそ、こうしたイベントが実現したのだ。

再度、WCS の HP 掲載の「世界コスプレサミットについて」を見ておきたい。

約 40 カ国・地域でコスプレパフォーマンスのトップを決定する予選会が行われ、世界の代表が毎年夏の名古屋に集結し、30 万人近くの動員を誇るイベントです。世界中の若者を虜にする日本の「マンガ」「アニメ」「ゲーム」。今までの「読む」「見る」「遊ぶ」の楽しみ方に加え、新しく生まれたのがキャラクターに「なりきる」楽しみ方の「コスプレ」です。コスプレを楽しむ人たちは「コスプレイヤー」と呼ばれています。⁽⁴⁶⁾

海外からの WCS 参加国・地域数は増え続けており、40 もの国・地域が関わっています。およそ 30 万人を動員するイベントに成長しました。(2019 年 8 月時点) ポップカルチャーファンにとって日本は憧れの地ですが、その中でも WCS が開催される名古屋は「コスプレの聖地」となっているのです。⁽⁴⁷⁾

観光立国を宣言している政府ではこのイベントには経済産業省、観光庁なども後援している一大イベントになっている。このイベントハロウィーンとは関係なく、純粋にコスプレの大会である。しかし、コミケやこうしたイベントなどによりコスプレをすることへの抵抗感が薄れて、ハロウィーンなどでは普段本格的なコスプレをすることのない人が、簡易的なコスチュームでハロウィーンでコスプレするという土壌を育ててきたこともまた否定できないだろう。

コスプレサミットは外務省の「ポップカルチャー外交」の政策にも組み込まれているのである。

外務省では、我が国に対するより一層の理解や信頼を図るため、「ポップカルチャー専門部会」が設置されていた海外交流審議会の答申(2008 年 2 月)別ウィンドウで開くも踏まえ、従来から取り上げている伝統文化・芸術に加え、近年世界的に若者の間で人気の高いアニメ・マンガ等のいわゆるポップカルチャーも文化外交の主要なツールとして活用しています。

その一環として、「日本国際漫画賞」を、外務大臣を委員長とした実行委員会を組織して実施しています。この賞は、麻生外務大臣(当時)のイニシアチブを受け平成 19 年に創設された賞で、海外への漫画文化の普及と漫画を通じた国際文化交流に貢献した漫画作家を顕彰することを目的として、同年以降毎年実施しています。

日本のアニメ作品を日本そのものへの関心につなげることをねらいとし、平成20年3月、「ドラえもん」に高村外務大臣（当時）から「アニメ文化大使別ウィンドウで開く」の就任要請書を手渡しました。これに併せ、劇場版映画「ドラえもん のび太の恐竜 2006」に英仏西中露の5か国語の字幕をつけて制作し、令和5年3月末までに、世界の73か国・地域で上映しました。

コスプレが近年世界的な人気を見せていることを受けて、毎年国内で実施されている「世界コスプレサミット」において、平成19年から優勝者に外務大臣賞を付与するなど支援を行っています。⁽⁴⁸⁾

コスプレは日本で独自に発展したといってもよいかもしれない。羽生雄毅『OTAKU エリート』（2016）によれば以下の通りである。

コスプレは、1960年代後半のアメリカで、SF・特撮・アメコミを題材に「costuming（コスチューミング）」として行われるようになった。コスチューミングでは、自分と同じ趣味の人を見つけたり、新しく出会う人に会話を切り出したりするためのもので、例えば『スター・トレック』のキャラクターの格好をすることで、趣味についての会話の潤滑油としたのである。

日本でもこの影響を受けて、1970年代中頃からコスプレが行われだした。同人誌即売会であるコミックマーケットの会場では、『科学忍者対ガッチャマン』『機動戦士ガンダム』『キャプテン翼』などのコスプレが行われるようになり、1990年代半ばに『新世紀絵ヴァンゲリオン』が世界的に流行すると、コスプレ文化は日本のみならず世界へ広がった。

パリの『Japan Expo（ジャパンエキスポ）』やロサンゼルス『Anime Expo（アニメエキスポ）』といった日本・アニメ関連の大型イベント会場で行われるのみならず、中国の『角色扮演嘉年華』（コスプレカーニバル）やイギリスの『Ayacon cosplay ball』（アヤコンコスプレ舞踏会）などコスプレに特化したイベントもあるほどだ（羽生114-115）。

コスプレをファッションの一部として見た場合、西欧では日本で異なる捉え方をしているようだ。このことについて中村伊知哉『中村伊知哉の新世紀 IT ビジネス進化論』（2012）では次のように取り上げられている。

ファッションもそうだ。ジャパンエキスポの話をしたときに、コスプレで制服が流行っていると言ったが、制服はとてもウケている。そもそもセーラー服はイギリスやフランスから入ってきたのだが、それがだんだんおしゃれにアレンジされるようになって、いま、ヨーロッパが逆輸入している。そもそもヨーロッパにはティーンエイジャーが着る服がない。子ども服か、大人のレディ向けの服かに分かれてしまっていて、ティーンズ向けにデザインされたものがないというのだ。

日本は大人と子どもの文化がごっちゃになっているのが特徴なのだが、逆に欧米は大人と子どもがはっきりと分かれていて、ティーンエージャーのジャンルがない。日本の高校生にとっては自分を縛る囚人服であっても、フランスのティーンエージャーたちは日本の制服は「自由の象徴」らしい。

国際的にみて小遣いの使い方にも特徴があるらしく、ニューヨークやパリの女の子は小遣いがファッションに回るのはせいぜい5割。東京の女の子は7割から8割、ファッションにお金を使うという。しかも男の子向け化粧グッズが多いのも日本の特徴だそう。それも、香りをつけるのではなく、香りを消すことに意を注ぐ（中村 22-233）。

コスプレはいまや単なるコミケでコスプレイヤーが登場し、オタク文化の象徴のように扱われていた時代はおわり、Douglas McGray “Japan's Gross National Cool” (2002)以来、コスプレもこうした海外からは魅力ある文化のひとつとして受け入れられている。

10 研究対象としてのコスプレ

オタク文化だけでなく、今やコスプレ文化をテーマにした博士論文も登場している。例えば次の3つの博士論文がある。この3つの博士論文はそのタイトルに「コスプレ」「cosplay」の用語が用いられている。

Hernandez Hernandez Alvaro David “Activities and Participation in the Aesthetic-Rhetoric Field of the Japanese ‘Subculture’; Focusing on the Interinstitutional System of the Japanese Animation Contents Industry, the Dojin Culture, the Cosplay Practices and the Vocaloid Scene” (神戸大学、博士論文、2016年3月)

菊地映輝「都市空間におけるサブカルチャーの政策的振興に関する研究—文化装置論から見るコスプレ文化」(慶應義塾大学、博士論文、2019年8月)

村松由貴「欲望の受け皿」—コスプレと承認と愛と—(東京芸術大学、博士論文、2022年3月)

もちろん、これ以外にも論題で取り上げられていなくても、当然、「コスプレ」が取り上げられているものもあるが、今回はこの3つを取り上げる。中でも菊地論文では貝沼明華の論文に言及しながらも先行研究について次のように述べている。

近年、コスプレは学問的な題材として扱われることが多くなっている。ここにいくつか例を挙げてみたい。田中東子(2009, 2017)はコスプレ文化の現況について、国内外の動向も踏まえながら紹介しており、最終的にポスト・ラディカル・フェミニズム、参加型ファン文化、2.5次元文化といった文脈の中にコスプレを位置づけている。岡部大介(2014)は、文化的な実践としてのコスプレがいかんして達成されるかについて、インタビューや同行調査を通じて得られた女性コスプレイヤーの発話から、コスプレ・コミ

ユニティにみられる学びについて焦点をあて取り上げた。貝沼明華（2017）は、コスプレイヤーが写真を撮影し、そのあと他者と共有するという行為をコミュニケーションとして見なし、そこからコスプレの意味世界を読解した。貝沼はこの他にもコスプレイヤーにとっての日常性／非日常性に関する研究を行っており、コスプレを多角的に検討している（貝沼 2016, 2018）。

上記に挙げた研究は、コスプレという文化を様々な角度から分析したものであり、コスプレという題材の奥深さがうかがい知れる。（菊地 67）

田中東子（2009, 2017）とは田中東子「コスプレという文化—消費でもあり生産でもあり」（成実弘至編『コスプレをする社会—サブカルチャーの身体文化』せりか書房、2009年6月）と田中東子「コスプレとサブカルチャー—受容を超え、参加する文化へ」（藤田結子・成実弘至編『ファッションで社会学する』有斐閣、2017年7月）のこと、岡部大介「コスプレイヤーの学び—文化的実践としてのコスプレはいかに達成されるか」（宮台真司監修／辻泉・岡部大介・伊藤瑞子編『オタク的想像力のリミッター—歴史・空間・交流—から問う』筑摩書房、2014年3月）のこと、（貝沼 2016, 2017, 2018）とは貝沼明華「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』、第3号、2016年3月）、貝沼明華「コスプレの意味世界—写真をめぐるコミュニケーションの分析」（『金城学院大学大学院文学研究科論集』、第23号、2017年3月）、貝沼明華「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』、第24号、2018年3月）のことである。

もちろんこれ以外にも篠宮亜紀「二十分でわかる！コスプレの超常識」（井上裕務編『私をコミケにつれてって 巨大コミック同人誌マーケットのすべて』（別冊宝島 538、宝島、1998年1月）、井上貴子・森川卓夫他編『ヴィジュアル系の時代 ロック・化粧・ジェンダー』青弓社、2003年7月）、杉浦由美子『コスプレ女子の時代』（KK ベストセラーズ、2008年3月）、三田村藤子『コスプレーなぜ日本人は制服が好きなのか』（祥伝社、2008年10月）、成実弘至「仮装するアイデンティティ」（成実弘至編『コスプレをする社会—サブカルチャーの身体文化』せりか書房、2009年6月）、貝沼明華「コスプレイヤーにみられる世代間の違い」（『2014年第3回社会情報学会中部支部研究会 SSICJ2014-1 論文集』社会情報学会中部支部、2014年6月）、久我真樹『日本のメイドカルチャー史』（上下、星海社、2017年11月）、青木逸美「オタク文化 “コスプレ” が “ハロウィン” で日本中に」（平成オタク研究会編『図解 平成オタク 30年史』新紀元社、2018年9月）、須川亜紀子「コスプレー自己の偽装と虚構の体現」（須川亜紀子・米村みゆき編、『アニメーション文化 55のキーワード』、ミネルヴァ書房、2019年5月）、佐々木隆「ハロウィンとコスプレ」（『むらおさ』第32号、2020年7月）、佐々木隆「日本のメイドカルチャー史の一考察：女給からメイドへ」（『ポップカルチャー・若者文化研究』第13号、ポップカルチャー・若者文化研究会、2024年5月）等枚挙に暇がない。

また、Therèsa M. Winge. *Costuming Cosplay: Dressing the Imagination* (Visual Arts, 2019)、Grace Herbert. *The Cosplay Handbook: A Book of Cosplay and Prop Making*

Techniques (Independently published, 2019)などもある。

筆者は日本におけるコスプレの発生等の状況ををリサーチしているが、ファッション、コスプレイヤーの心理分析、フェミニズム、2.5次元文化としての考察など多岐にわたる。

エピローグ

日本のコスプレの源泉やその変遷についてはいくつのプロセスがある。コスプレ通販専門店 *kakoicos* のHPによれば次のような記述がある。

コスプレは、アニメのキャラクターに扮して仮装することを指し、コスチュームプレイを省略させた言葉です。コスプレをする人のことをコスプレイヤーや、省略してレイヤーと呼びます。そもそもこのコスプレ、元はハロウィンや江戸時代の仮装行列など、古い時代から人間が行っていたお祭りで仮装する伝統から始まったとも言われています。1960年代の後半にSF大会などのイベントで映画「スタートレック」の仮装大会が海外で行われ、1970年代にはこの仮装大会が日本に伝わり、コスチュームショーなどに派生したと言われています。この架空の人物に扮するコスチュームショーは徐々に変化していき、同人誌即売会の場で、アニメの仮装をしてイベントを盛り上げるツールとなりました。コスプレという言葉は、このころから出てきたと言われています。

やがて1990年代に入ると、「新世紀エヴァンゲリオン」が爆発的なヒットを生みます。このエヴァンゲリオンの登場でサブカルチャーが注目され、それと同時にコスプレも一気に広まりました。今までは同人誌の即売会に付随していたコスプレ衣装が、イベントとして独立するようになったのもこのころからです⁽⁴⁹⁾。

概要としてはこのようになるだろうか。しかし、これ以外にもダンパ（ダンスパーティー）に代表されるクラブ、ディスコなどで行われていた仮装がある。もちろん、その呼び名も当初は仮装からスタートし、コスチュームプレイ、コスチュームショーという呼び名を経て、『*Fanroad*』（1982年3月号）の投稿欄で「コスプレ」という表記が見られるが、これが活字化された「コスプレ」の最初かもしれない。つまり、仮装（コスプレ）の流れとしては以下の通りとなろうか。

日本SF大会

コミケック・マーケット

クラブ、ディスコのダンパ

風俗によるコスチュームプレイ

ヴィジュアル系バンドのファンによるコスプレ

コスプレカフェ

ハロウィン

当初はSF作品のキャラクターになりきるところからスタートした仮装も、やがてコミケの開催、人気の1970年代・1980年代のテレビアニメの放送がコスプレに火をつけることになった。1983年には原宿キディランドによるハロウィーンの仮装行列（子どものみ）がスタートし、まったく異なるところから仮装が世の中に浸透し始める。1990年代になると仮装ではなく、「コスプレ」という言葉が世の中に定着し始めることになった。このことは『現代用語の基礎知識』、『情報・知識 imidas』、『知恵蔵』にも取り上げられるようになったことからその一端を見ることができる。さらに海外でも日本のアニメやマンガのキャラクターになりきるコスプレがパリで行われていることが小山内伸「パリ娘が「お仕置きよ！」アニメ・マンガが結ぶ日仏」（『朝日新聞』1997年10月23日朝刊、第23面）でも見られた。2006年には『大辞林』でも「コスプレ」の項目が登場した。コスプレが一般化するには、「オタクのライト化」（和田 70）とは無縁ではないだろう。メイドカフェの登場やハロウィーンの定着など、様々な要因が絡み合っていることを念頭に置く必要があるのだ。

注

- (1) 岩佐又兵衛『豊国祭礼図屏風』
<https://www.tokugawa-art-museum.jp/about/treasures/painting02/031/>
(2024年11月24日アクセス)
- (2) 出光美術館「『江戸名所図屏風』」
<https://idemitsu-museum.or.jp/collection/painting/genre/03.php>
(2024年12月1日アクセス)
- (3) 「クイズ 屏風編 SCENE4 ～八曲一双 江戸名所図屏風～」
<https://www7b.biglobe.ne.jp/~notre-nao-dame-postcards/gakki-5-119.htm>
(2024年12月1日アクセス)
- (4) 小澤華嶽『蝶々踊り』 <https://www.pinterest.jp/pin/860328335038603920/>
(2020年10月19日アクセス)
- (5) 小澤華嶽『蝶々踊図屏風』
https://www.sogo-seibu.jp/common/museum/archives/12/0204_hosomipart1/
(2024年11月24日アクセス)
- (6) 歌川広重『東都名所 高輪二十六夜待遊興之図』
<https://mag.japaaan.com/step/44756/90203021-0000>
(2020年10月19日アクセス)
- (7) 歌川広重『古代踊尽し 盆のおどり』 <https://mag.japaaan.com/step/44756>
(2024年11月25日アクセス)
- (8) Yuji Niimi「規制、抑圧、弾圧？江戸時代の盆踊りをめぐる人々と藩のバトルを知ろう！」 <https://omatsurijapan.com/blog/bonodori-history/>

(2024 年 11 月 25 日アクセス)

(9) Ditto.

(10) 初出は佐々木隆「ハロウィンとコスプレ」(『むらおさ』第 32 号、むらおさ同人会、2020 年 7 月)の小見出し「正装・制服、仮装&コスプレ」を適宜加筆した。

(11) 「スモック」の写真

http://www.mano-os.com/img/product06/img05_big.jpg (2020 年 1 月 8 日アクセス)

(12) 初出は佐々木隆「ハロウィンとコスプレ」(『むらおさ』第 32 号、むらおさ同人会、2020 年 7 月)の小見出し「コスプレはいつから始まったのか」を適宜加筆した。

(13) 「コスプレはどのように生まれたか」

<https://wunderlabel.jp/blog/p/%E3%82%B3%E3%82%B9%E3%83%97%E3%83%AC%E8%A1%A3%E8%A3%85%E3%82%92%E3%83%91%E3%83%BC%E3%82%BD%E3%83%8A%E3%83%A9%E3%82%A4%E3%82%BA/?srsltid=AfmBOormC6t77nOQUcZV7vdC65JO2bPUucRyThq1PgBbuyyqhTYUXiX-> (2024 年 12 月 22 日アクセス)

(14) The Tacoma Times. Friday May 24.1912.

<https://chroniclingamerica.loc.gov/lccn/sn88085187/1912-05-24/ed-1/seq-1/>

(2020 年 1 月 9 日アクセス)

(15) 「真偽『コスプレは日本発祥の文化』」

<https://alis.to/tatsumi30186inui/articles/aEONR9mWv7DN>

(2020 年 1 月 9 日アクセス)

(16) “Firsts: The first cosplay took place at the first-evercon... in 1939”

<https://www.syfy.com/syfywire/firsts-the-first-cosplay-took-place-at-the-first-ever-con-in-193> (2020 年 1 月 10 日アクセス)

(17) 「コスプレについて」<https://dorafes.uijin.com/> (2024 年 12 月 10 日アクセス)

(18) Wikipedia「コスプレ」

<https://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%82%B3%E3%82%B9%E3%83%97%E3%83%AC>
(2024 年 12 月 16 日アクセス)

(19) 「「コスプレ」という言葉の起源は月刊マイアニメよりやっばり古かったという真説」

<https://zubunuretiwawa.ldblog.jp/archives/59040133.html#more>

(2024 年 12 月 22 日アクセス)

(20) 『コスプレ天国』(GAME 遊Ⅱ特別編集)、p.4.

(21) Ibid., p.54.

(22) 初出は佐々木隆「ハロウィンとコスプレ」(『むらおさ』第 32 号、むらおさ同人会、2020 年 7 月)の小見出し「正装・制服、仮装&コスプレ」を分割し、小見出し「仮装とコスプレ」を適宜加筆し、見出し語を設けた。

(23) 『ふあんろーど』(創刊号、1980 年 8 月、レポート)、p.2.

(24) 『Fanroad』(1982 年 11 月号、レポート)、p.23.

(25) 『Fanroad』(1982 年 3 月号、レポート)、p.90.

- (26) 『マイアニメ』 (1983 年 6 月号、秋田書店)、p.106.
- (27) 『コスプレ天国』 (GAME 遊Ⅱ特別編集、リイド社、1995 年 7 月)、p.54.
- (28) Ibid., p.4.
- (29) The Oxford English Dictionary. “cosplay”
https://www.oed.com/dictionary/cosplayer_n?tab=meaning_and_use#138370813
(2024 年 12 月 16 日アクセス)
- (30) Cambridge Dictionary
<https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/cosplay>
(2024 年 12 月 10 日アクセス)
- (31) Merriam-Webster
<https://www.merriam-webster.com/dictionary/cosplay>
(2024 年 12 月 10 日アクセス)
- (32) Collins English Dictionary
<https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/cosplay>
(2024 年 12 月 10 日アクセス)
- (33) Dictionary.com
<https://www.dictionary.com/e/word-of-the-day/cosplay-2019-07-18/>
(2024 年 12 月 10 日アクセス)
- (34) langeek dictionary
<https://dictionary.langeek.co/en/word/210273?entry=cosplay>
(2024 年 12 月 10 日アクセス)
- (35) Urban Dictionary: cosplay
<https://www.urbandictionary.com/define.php?term=cosplay>
(2024 年 12 月 10 日アクセス)
- (36) The Oxford English Dictionary. “cosplay”
https://www.oed.com/dictionary/cosplayer_n?tab=meaning_and_use#138370813
(2024 年 12 月 16 日アクセス)
- (37) 「コンカフェ (コンセプトカフェ) とは」
<https://townwork.net/magazine/job/food/cafe/138646/>. (2024 年 2 月 7 日アクセス)
- (38) Ditto.
- (39) 「株式会社ブロッコリー」
<https://www.broccoli.co.jp/company/profile/> (2024 年 12 月 10 日アクセス)
- (40) 廣瀬涼「現代消費文化を覗くーあなたの知らないオタクの世界 (3)」
<https://www.nli-research.co.jp/report/detail/id=61840?site=nli>.
(2024 年 1 月 31 日アクセス)
- (41) 『乙女ロードF』T-INFINITY ENTERTAINMENT、2012 年 1 月)、pp.53-56.
- (42) 「世界コスプレサミットと外務省」

- http://www.mofa.go.jp/mofaj/gaiko/culture/koryu/pop/cos_p/summit2011.html
(2016 年 5 月 22 日アクセス)
- (43) 「世界コスプレサミットについて」 <http://wcs.co.jp/>
(2020 年 10 月 19 日アクセス)
- (44) Ditto.
- (45) 外務省「ポップカルチャー外交」
<https://www.mofa.go.jp/mofaj/gaiko/culture/koryu/pop/index.html>
(2024 年 2 月 20 日アクセス)
- (46) 「世界コスプレサミットについて」 <http://wcs.co.jp/>
(2020 年 10 月 19 日アクセス)
- (47) Ditto.
- (48) 外務省「ポップカルチャー外交」
<https://www.mofa.go.jp/mofaj/gaiko/culture/>
(2024 年 2 月 20 日アクセス)
- (49) 「コスプレ通販専門店 kakoicos」
<https://www.kakoicos.com/kosupure-rekishhi-blog.html>
(2024 年 12 月 10 日アクセス)

引証資料

- 青木逸美 (2018). 「オタク文化 “コスプレ” が “ハロウィン” で日本中に」、平成オタク研究会編、『図解 平成オタク 30 年史』、新紀元社。
- 秋田孝宏 (2005). 「カタカナ・外来語／略語辞典」、長沖滝二編、『現代用語の基礎知識』、自由国民社。
- 阿島俊・牛島えっさい (1995). 『コスプレハンドブック』、久保書店。
- アルバロ、エルナンデス (2021). 「コスプレの活動とイメージを再現する快楽」、安井真奈美編、『身体の大衆文化 描く・着る・歌う』、KADOKAWA。
- 池田和臣他編 (2023). 『旺文社国語辞典』、旺文社。
- 伊東佳那子・來田亨子 a 「盆踊りの禁止と復興に関する歴史的研究—岐阜県郡上おどりを事例に—」 (2019). 『中京大学体育研究所紀要』、第 33 巻、中京大学先端共同研究機構体育研究所。
- 伊東佳那子・來田亨子 b (2020). 「明治時代に布達された盆踊り禁止令の記載内容に関する研究」、『中京大学体育学論叢』、第 61 巻第 1 号、中京大学学術研究会。
- 稲垣恭子 (2002). 「若者文化における秩序と反秩序—盆踊り禁止と復興めぐって」、稲垣恭子・竹内洋編、『不良・ヒーロー・左傾—教育と逸脱の社会学—』、人文書院。
- 上田高史編 (1997). 『オルタカルチャー日本版』、メディアワークス。
- 江戸祝頼多 (2018). 「平成 13 年 2001 年 世界初の常設型メイド喫茶「Cure Maid Café」開店」、平成オタク研究会編、『図解 平成オタク 30 年史』、新紀元社。
- 大石始 (2020). 『盆踊りの戦後史 「ふるさと」の喪失と創造』、筑摩書房。
- 岡部大介 (2014). 「コスプレイヤーの学び—文化的実践としてのコスプレはいかに達成されるか」、宮台真司監修、『オタク的創造力のリミット〈歴史・空間・交流〉から問う』、

- 筑摩書房。
- 小山内伸 (1997). 「パリ娘が「お仕置きよ！」アニメ・マンガが結ぶ日仏」、『朝日新聞』、10月23日朝刊、23面。
- オタク文化研究会 (2006). 『オタク用語の基礎知識』、マガジン・ファイブ。
- 北原保雄編 (2021). 『名鏡国語辞典』、第3版、大修館書店。
- 金田一「乙」彦編 a (2009). 『オタク語事典』、美術出版社。
- 金田一「乙」彦編 b (2009). 『オタク語事典』、美術出版社。
- 河合伸 a (2000). 「外来語・略語、花井正和編、『知恵蔵 2000』、朝日新聞社。
- 河合伸 b (2001). 「外来語・略語、花井正和編、『知恵蔵 2001』、朝日新聞社。
- 河合伸 c (2002). 「外来語・略語、花井正和編、『知恵蔵 2002』、朝日新聞社。
- 河合伸 d (2003). 「外来語・略語、花井正和編、『知恵蔵 2003』、朝日新聞社。
- 河合伸 e (2004). 「外来語・略語、江間繁博編、『知恵蔵 2002』、朝日新聞社。
- 河合伸 f (2005). 「外来語・略語、黒須仁編、『知恵蔵 2003』、朝日新聞社。
- 礪川全次 (2019). 『日本人は本当に無宗教なのか』、平凡社。
- 神足裕司 (1998). 「社会風俗 用語の解説」、清水均編、『現代用語の基礎知識』、自由国民社。
- 菊地映輝 (2019). 「都市空間におけるサブカルチャーの政策的振興に関する研究—文化装置論から見るコスプレ文化」、慶應義塾大学、博士論文。
- コミックマーケット準備会編 a (2005). 『コミックマーケット 30's ファイル』、コミケット、3月。
- コミックマーケット準備会編 b (2005). 『コミックマーケット 30's ファイル』、コミケット、7月。
- 佐々木隆 a (2016). 「ポップカルチャーとしてのハロウィン」、『武蔵野学院大学日本総合研究所研究紀要』、第13輯、武蔵野学院大学日本総合研究所。
- 佐々木隆 b (2016). 『ポップカルチャー論』、多生堂。
- 佐々木隆 c (2020). 『ポップカルチャーとオタクの微妙な関係 追加増補版』、武蔵野学院大学佐々木隆研究室。
- 佐々木隆 d (2020). 「ハロウィンとコスプレ」、『むらおさ』、第32号、むらおさ同人会。
- 佐々木隆 e (2021). 『講演録 ことばとオタク文化』、武蔵野学院大学佐々木隆研究室。
- 佐々木隆 f (2021). 『書誌から見た「オタク」研究 増補版』、中編、多生堂。
- 佐々木隆 g (2024). 「H.P. Lovecraft “Herbert West Reanimator” を読む—SF とゴシック小説の狭間で：『フランケンシュタイン』を意識して—」、『ポップカルチャー・若者文化研究』、第11号、ポップカルチャー・若者文化研究会。
- 佐々木隆 h (2024). 「日本のメイドカルチャー史の一考察：女給からメイドへ」、『ポップカルチャー・若者文化研究』、第13号、ポップカルチャー・若者文化研究会。
- 小学館『大辞泉』編集部編 a (1995). 『大辞泉』、初版、小学館。
- 小学館『大辞泉』編集部編 b (1998). 『大辞泉』、増補・新装版、小学館。
- 小学館『大辞泉』編集部編 c (2012). 『大辞泉』、第2版、上巻あーず、小学館。

- 篠宮亜紀 (1998). 「二十分でわかる! コスプレの超常識」、井上裕務編、『私をコミケにつれてって 巨大コミック同人誌マーケットのすべて』、別冊宝島 538、宝島。
- 下川耿史 (2011). 『盆踊り 乱交の民俗学』、作品社。
- 新谷尚紀 (2006). 「ハレ・ケ」、『日本民俗大辞典』、上、吉川弘文館。
- 新村出編 a (1991). 『広辞苑』、第 4 版、岩波書店。
- 新村出編 b (1998). 『広辞苑』、第 5 版、岩波書店。
- 新村出編 c (2008). 『広辞苑』、第 6 版、岩波書店。
- 新村出編 d (2018). 『広辞苑』、第 7 版、岩波書店。
- 須川亜紀子 (2019). 「コスプレー自己の偽装と虚構の体現」、須川亜紀子、米村みゆき編、『アニメーション文化 55 のキーワード』、ミネルヴァ書房。
- 杉浦由美子 (2008). 『コスプレ女子の時代』、KK ベストセラーズ。
- ソフィ、ノフィアンティ (2015). 「日本のサブカルチャーにおけるコスプレについて」、『日本語・日本文化研修プログラム研修レポート集』、30 期、広島大学国際センター。
- たかい汎海 (1997). 「コスプレ」、鈴木力編、『情報・知識 imidas』、集英社。
- 高橋章子 (1993). 「若者風俗 用語の解説」、深川章編、『現代用語の基礎知識』、自由国民社。
- 田中東子 a (2009). 「「コスプレという文化」消費でもあり生産でもあり」、成実弘至編、『コスプレする社会』、せりか書房。
- 田中東子 b (2017). 「コスプレとサブカルチャー 受容を超え、参加する文化へ」、藤田結子他編、『ファッションで社会学する』、有斐閣。
- 永田大輔 (2024). 『アニメオタクとビデオの文化社会学 映像視聴経験の系譜』、青弓社。
- 内藤正人 (2003). 『大江戸劇場の幕が開く 江戸名所図屏風』、小学館。
- 名倉和彦 a (1995). 「風俗・流行語」、赤坂繁編、『情報・知識 imidas』、集英社。
- 名倉和彦 b (1996). 「風俗・流行語」、赤坂繁編、『情報・知識 imidas』、集英社。
- 中野収 (1997). 「コスプレ」、大谷洋平編、『知恵蔵 1997』、朝日新聞社。
- 中村伊知哉 (2012). 『中村伊知哉の新世紀 IT ビジネス進化論』、ディスカヴァリー・トゥエンティワン。
- 成実弘至 (2009). 「仮装するアイデンティティ」、成実弘至編、『コスプレをする社会—サブカルチャーの身体文化』、せりか書房。
- 西尾実他編 (2019). 『岩波国語辞典』、第 8 版、
- 西角井正大 (2006). 「盆踊り」、『日本民俗大辞典』、上、吉川弘文館。
- 日本国語大辞典編集委員編 (1985). 『日本国語大辞典』、第 4 巻、小学館。
- 日本国語大辞典第二版編集委員会小学館国語辞典編集部編 a (2001). 『日本国語大辞典』、第 3 巻、第 2 版、小学館。
- 日本国語大辞典第二版編集委員会小学館国語辞典編集部編 b (2001). 『日本国語大辞典』、第 5 巻、第 2 版、小学館。
- 信達郎・Vardman, J.M a (2004). 「カタカナ語欧文略語」、江間繁博編、『情報・知識 imidas』、集英社。

- 信達郎・Vardman, J.M b (2004).「カタカナ語欧文略語」、江間繁博編、『情報・知識 imidas』、集英社。
- 橋本裕之 (2006).「仮装」、『日本民俗大辞典』、上、吉川弘文館。
- 羽生雄毅 (2016).『OTAKU エリート』、講談社。
- 早川清他編 (2008).『メイド喫茶で会いましょう』、アールズ出版。
- 堀内克明 a (1990).「1990 外来語・略語年鑑 マスコミに出る外来語・総解説」、深川章編、『現代用語の基礎知識』、自由国民社。
- 堀内克明 b (1991).「1991 外来語・略語年鑑 マスコミに出る外来語・総解説」、深川章編、『現代用語の基礎知識』、自由国民社。
- 堀内克明 c (1992).「1993 外来語・略語年鑑 マスコミに出る外来語・総解説」、深川章編、『現代用語の基礎知識』、自由国民社。
- 堀内克明 d (1993).「1993 外来語・略語年鑑 マスコミに出る外来語・総解説」、深川章編、『現代用語の基礎知識』、自由国民社。
- 堀内克明 e (1994).「1993 外来語・略語年鑑 マスコミに出る外来語・総解説」、深川章編、『現代用語の基礎知識』、自由国民社。
- 堀内克明 f (1995).「1993 外来語・略語年鑑 マスコミに出る外来語・総解説」、深川章編、『現代用語の基礎知識』、自由国民社。
- 堀内克明 g (1996).「新聞・TV に出る最新外来語・略語'96」、清水均編、『現代用語の基礎知識』、自由国民社。
- 堀内克明 h (1997).「新聞・TV に出る最新外来語・略語'96」、清水均編、『現代用語の基礎知識』、自由国民社。
- 堀内克明 i (1998).「カタカナ・外来語 1998 マスコミに出る外来語・略語辞典」、清水均編、『現代用語の基礎知識』、自由国民社。
- 堀内克明 j (1999).「カタカナ・外来語 1999 マスコミに出る外来語・略語辞典」、清水均編、『現代用語の基礎知識』、自由国民社。
- 堀内克明 k (2000).「カタカナ・外来語 マスコミに出る外来語・略語辞典」、一柳みどり編、『現代用語の基礎知識』、自由国民社。
- 堀内克明 l (2001).「カタカナ・外来語／略語辞典」、一柳みどり編、『現代用語の基礎知識』、自由国民社。
- 堀内克明 m (2002).「カタカナ・外来語／略語辞典」、一柳みどり編、『現代用語の基礎知識』、自由国民社。
- 堀内克明 n (2003).「カタカナ・外来語／略語辞典」、一柳みどり編、『現代用語の基礎知識』、自由国民社。
- 堀内克明 o (2004).「カタカナ・外来語／略語辞典」、長沖滝二編、『現代用語の基礎知識』、自由国民社。
- 堀内克明・大森良子 (2005).「カタカナ・外来語／略語辞典」、長沖滝二編、『現代用語の基礎知識』、自由国民社。
- 本田安次 (1996).『本田安次著作集』、日本の伝統藝能、第 10 巻、風流 I、錦正社。

- 前島賢 (2010).『セカイ系とは何か』、ソフトバンククリエイティブ。
- 増田晶文 (1998).「コスプレ・マニアックワールド 「コスパ」「コスプレ誌」…コスプレ
イヤーを取り巻くビジネス事情」、井上裕務編、『私をコミケにつれてって!』、別冊『宝
島』、358号、宝島社。
- 松村明編 a (1988).『大辞林』、初版、三省堂。
- 松村明編 b (1999).『大辞林』、第2版、三省堂。
- 松村明編 c (2006).『大辞林』、第3版、三省堂。
- 松村明編 d (2019).『大辞林』、第4版、三省堂。
- 三田村蒨子 (2008).『コスプレーなぜ、日本人は、制服がすきなのか』、祥伝社。
- みのうら (1998).「コスプレ史」、岡田斗司夫編、『国際おたく大学 1998年最前線か
らの研究報告』、光文社。
- 村松由貴 (2022).「「欲望の受け皿」—コスプレと承認と愛と—」、東京芸術大学、博士論
文。
- 森岡健二他編 (2013).『集英社国語辞典』、第3版、集英社。
- 森川嘉一郎 (2007).「おたく文化」、江間繁博編、『情報・知識 imidas』、集英社。
- 守山弘子 (2019).「「来訪神：仮面・仮装の神々」のユネスコ無形文化遺産登録について」、
『月刊 文化財』、第666号、第一法規。
- 吉本たいまつ (2009).『おたくの起源』、NTT出版。
- 米沢嘉博 a (1994).「マンガ文化 用語の解説」、深川章編、『現代用語の基礎知識』、自由
国民社。
- 米沢嘉博 b (1995).「マンガ文化 用語の解説」、深川章編、『現代用語の基礎知識』、自由
国民社。
- 米沢嘉博 c (1996).「マンガ文化 用語の解説」、清水均編、『現代用語の基礎知識』、自由
国民社。
- 米沢嘉博 d (1997).「マンガ文化 用語の解説」、清水均編、『現代用語の基礎知識』、自由
国民社。
- 米沢嘉博 e (1998).「マンガ文化 用語の解説」、清水均編、『現代用語の基礎知識』、自由
国民社。
- 米沢嘉博 f (1999).「マンガ文化 用語の解説」、清水均編、『現代用語の基礎知識』、自由
国民社。
- 米沢嘉博 g (2000).「マンガ文化 用語の解説」、一柳みどり編、『現代用語の基礎知識』、
自由国民社。
- 米沢嘉博 h (2001).「マンガ文化 用語の解説」、一柳みどり編、『現代用語の基礎知識』、
自由国民社。
- 米沢嘉博 i (2002).「マンガ文化 用語の解説」、一柳みどり編、『現代用語の基礎知識』、
自由国民社。
- 山田忠雄他編 (2020).『新明解国語辞典』、第8版、三省堂。
- 和田剛明 (2007).「ライト化したオタク市場とその特徴」、『2008年オタク産業白書』メデ

ィアクリエイト。

- Civardi, Ornella and Gavin Blair (2020). *Japan in 100 Words From Anime to Zen : Discover the Essential Elements of Japan*. Tuttle Publishing.
- Galbraith, Patrick W (2009). *The Otaku Encyclopedia*. Kodansha International.
- Gyros (2005). 「アニメについて、基本中の基本用語集」、『GYROS』、特集：アニメ文化、第10号、勉誠出版。
- Jean, MJ (2021). *Anime Culture and Otaku in America: Case Studies of the Influence of Japanese Pop Media on the USA and Emerging Transnational Trends*. Presentation from the Anime Convention Circuit 2010-2014. Independently published.
- Lea, Diana and Jennifer Bradbery, managing editors (2020). *Oxford Advanced Learner's Dictionary of Current English*. Oxford University Press.
- Okabe, Daisuke (2012). “Cosplay, Learning, and Cultural Practice”, Ito, Mizuko, Okabe, Daisuke and Izumi Tsuji, editors. *Fandom Unbound: Otaku Culture in a Connected World*. Yale University Press.
- Stevenson, Angus, editor (2010). *Oxford Dictionary of English*. Cambridge University Press.
- Winge, Therèsa M. *Costuming Cosplay: Dressing the Imagination*. Visual Arts, 2019.

※引用について漢数字で表現されているものを算用数字、旧字を一部新字に改めた。