

# コスプレにおける異性装の背景要因には何があるのか

社会学研究科社会学専攻博士後期課程修了  
鈴木 公啓

本研究は、コスプレの異性装の選択の背景要因を検討することを目的とした。その際、性の受容・非受容、これまでのコスプレ経験、コスプレの動機と心理的効用について扱い検討をおこなった。58人の女性レイヤー（平均年齢23.13歳、 $SD=3.23$ ）を対象とし、コスプレにおける異性装の頻度や日常生活における異性装の頻度、性の非受容、そしてコスプレの動機や心理的効用についての項目や尺度への回答を求めた。分析の結果、レイヤーは比較的その時の興味で柔軟にコスプレをするキャラを選択してそのコスプレをしていること、そして、日常での異性装の経験とは直線的な関連が無いことが示された。また、コスプレ経験が増えるに従って異性装もおこなうようになることが示唆された。そして、コスプレにおける異性装と性の非受容について検討したところ、両者に関連は認められなかった。異性装と関連していたのはコスプレの動機の中の「自己実現」と「キャラへの愛」であった。これらのことから、コスプレの異性装は必ずしも自身の性の否定から来るものでは無いことが示唆された。コスプレはあくまでも、好きなキャラに装いの力を借りてなりきるものであり、積極的かつ肯定的な自己の変化の楽しみがそこに存在していると考えられた。

キーワード：コスプレ、装い、異性装、性/ジェンダー、アイデンティティ

## 問題および目的

アニメやマンガの世界をコスプレ<sup>1</sup>で表現し楽しむ若者たちがいる。彼女/彼らのことはコスプレヤー（レイヤー）という。レイヤーは、アニメやマンガなどの登場人物などの中からコスプレする対象を決め、自作した衣服やウィッグ、カラーコンタクト、そして小道具などを身にまとい、そして化粧をすることによって、自身の外見を対象に近づけていく。レイヤーは、コスプレが可能な施設や自宅などの場所で、そして、撮影会やコスプレイベントなどの機会にコスプレをおこなう。複数のレイヤーが集まって撮影や交流を楽しむこともあ

る。

コスプレの心理的背景についての研究は非常に限られている。しかし、少なくとも他者との交流やキャラクターになりきることの楽しみといったものが背景にあることが示唆されている。たとえば、野村総合研究所（2005）は、コスプレをおこなう目的として「自分たちの好きな作品のキャラクターになりきることで、みずからのキャラクターへのあこがれや愛情を表現すること」を指摘している。Rosenberg & Letamendi（2013）は、レイヤーを対象とした調査において、コスプレをおこなう動機として「楽しいから」というものだけでなく、「キャラクターのことが好きだから」という動機が多かったことを示している。森本・大久保・鈴木（2017）においても、コスプレの背景に作品やキャラクターへの愛情があることが示されている。ノフィアンティ（2015）においても、コスプレの理由としてキャラクターが好きというのを挙げた者が最も多いことが示されている。なお、コスプレをとおした自己表現（e.g., 相田, 2014；森本他, 2017；Rosenberg & Letamendi, 2013）、異なる自己への変身（e.g., 森本他, 2017）、仲間との交流（e.g., 相田, 2014；森本他, 2017）といったものも動機に存在することが示唆されている。また、コスプレをおこなうことによって得られる心理的効用としては、自己変化による充実感（貝沼, 2017；森本他2017）、共通の趣味を持つということの幸福感（森本他, 2017）、そして、現実からの逃避（貝沼, 2017；森本他2017）といったものがあることが示唆されている。

なお、浅沼・大久保・鈴木（2020）によって、コスプレとハロウィンなどの仮装においては心理的効用が異なることが指摘されている。両者の共通点はどちらも普段の自分では無い自分・姿に変身したいという背景があるものの、そこには大きな違いがある。レイヤーはコスプレを仲間と交流するための手段としているが、仮装したことがある大学生は、仮装自体を目的としている。また、レイヤーのコスプレにおいてはマンガやアニメのキャラクターや世界観を忠実に再現することを重要視し、そして、普段の自分から完全に切り離された自己となり、同じ趣味や世界観を持つ他者と独自のルールのもとで交流することを楽しんでいるという特徴がある。一方、一般の人の仮装においては、ありのままの自己として普段と異なる格好をして友人と非日常を楽しみコミュニケーションの幅を広げているという特徴がある。

つまり、コスプレは、普段の自己と異なる自由な存在の自己になるという特徴があるといえよう。レイヤーの多くは、「コスネーム」という仮名を用いて交流する。つまり、本名や普段の生活と切り離れたうえでの活動をおこなっていることになる。そして、レイヤー達の中では、必要以上にプライベートなことには踏み込まないといった暗黙のルールやマナーがあるとされている。あくまでもコスプレしているキャラクターになっている自分と他の人との関係性がそこにあり、プライベートの詮索はタブーとなる。だからこそ、自分では無い対象になりきることができ、そしてコスプレならではの様々な心理的効用などを得ることができると考えられる。コスプレ中は、自分では無いキャラクター、それも好きなキャラク

ターやあこがれるキャラクターなどになりきり、そして他者とそのキャラクターになりきって交流する、それがコスプレの世界で重要でありそして醍醐味なのであろう。

ところで、コスプレの際には異性であるキャラクターのコスプレをすることも多い。例えば、ノフィアンティ（2015）においては、異性であるキャラクターのコスプレをする者の割合が60%、渡邊・石川・本多ハワード（2021）においては70%と報告されている。また、生駒（2019）においてはコスプレの対象として異性のキャラクターの方が多という割合が42.9%であることが示されている。このように、コスプレの際に異性のキャラクターをコスプレすることは珍しいことではない。この、異性の装いをおこなうというところだけを取り上げると、所謂異性装ということになる。異性装とは、その名のとおり自分の性と異なる性の装いをおこなうことである。異性装については、数多くの社会学的検討などもおこなわれており（e.g., 三橋, 2009; 百々, 2009）、特に近年は、多様なジェンダーにもとづくアイデンティティや性志向の観点から言及されることも多い。また、装いをとおして性の境界線の再定義がおこなわれている旨も言及されている（莊島, 2021）。このような背景もあってか、小泉・鈴木（2009）は、異性装をおこなう女性レイヤーを自らの女性性について葛藤していると考察している。しかし、実際にそうなのであろうか。

コスプレにおける異性装は、一般に言われる異性装と同様の心理的背景を有し、性に関わるアイデンティティや性志向の枠組みで語られるようなものなのであろうか。例えば、コスプレの動機の検討において、好きなキャラクターや作品に対する愛情を示したり、深めたりするということがコスプレの背景に存在することが示されている（森本他, 2017）。他にもあこがれのキャラクターになりたいといった動機や、これまでと異なる自分になるためという動機もあることが示されている。これらは、現在の性の否定によるものとは限らないであろう。また、先述のように、コスプレによって得られる心理的効用としては、充実感を得たり性格が変化するというものだけでなく普段の自分と異なる自分になったことによる高揚感を得るといったものがあることも示されている（森本他, 2017）。この今の自分と異なる自分であるということはコスプレにおいて重要なことの一つであり、匿名性が高い日常から切り離された場において、好きなキャラクターである異性のコスプレを選択しそのキャラクターになることを楽しむということが生じているといえる。ただし、そこに性の否定が必ずしも存在するとは限らないと考えられる。

これまでの実証的な研究により明らかとなった、コスプレの動機や心理的効用に鑑みるに、あくまでもコスプレの異性装は、ある時点で好きなキャラクターもしくはあこがれるキャラクターがちょうど異性であった、というだけの可能性がある。つまり、コスプレにおける異性装についてジェンダーアイデンティティや性志向の観点での説明は難しい可能性は高い。実際、生駒（2019）において、サンプルの小ささなどの限界はあるが、コスプレの異性装とジェンダーアイデンティティに関連が無いことが示されている。そのため、他の心理的要

因によってコスプレの異性装は説明可能と考えられる。これまで、例えば生駒（2019）において、コスプレの動機や心理的効用はコスプレの異性装と関連が無いことが示されている。また、渡邊他（2021a）においても、注目欲求や交流意識、恋愛感情などは異性装と関連が見られないことも報告されている。そして、渡邊・石川・本多（2021b）においても、コスプレを始めたきっかけやキャラ選び、楽しさについての自由記述を元にした分析から、それらがコスプレ異性装とは関連しないことが示されている。なお、渡邊他（2021a）において、仲間意識やファン感情といった内容は異性装と関連していることが示されているが、これは、レイヤーは女性が多いため、男性キャラクターをコスプレすることにより、いわゆる「あわせ<sup>2</sup>」をしやすくなり、交流が促進されていることが関係していると考えられる。以上のように、いくつかの検討がおこなわれているものの一貫した結果が得られているわけではなく、さらなる検討と知見の蓄積が望まれる。

本研究では、コスプレの異性装の背景要因について改めて検討をおこなうことを目的とする。具体的には、コスプレの異性装の選択が本人の性の受容・非受容と関連しているのか、そして、コスプレの異性装にコスプレの動機と心理的効用が関連しているのかについて検討する。これまでの結果を概観すると、必ずしも異性装の背景要因として、ジェンダーに関する要因の存在を仮定せずとも良く、異性装の要因としてはキャラクターへの愛やそのキャラクターを媒介とした仲間との交流といった、コスプレ全般において見受けられる動機や心理的効用の存在が示される可能性はある。

## 方法

### 対象および調査手続き

58人の女性レイヤー（平均年齢23.13,  $SD=3.23$ ）を対象とした。web調査会社（株式会社ジャストシステム）のモニターに対してスクリーニングをおこない、自身をレイヤーと認識している者を抽出し本調査への回答を求め、回答が得られた者を本研究の対象とした。その際、倫理的配慮をおこなって実施した。実施時期は2019年12月である。なお、著者の所属先における研究倫理に関する委員会において承認を得ている。

### 調査内容

**コスプレ経験** コスプレ歴、最近のコスプレ時期、コスプレの回数、そしてコスプレの頻度について基本情報として回答を求めた（それぞれの選択肢についてはTable 4からTable 7を参照）。

**コスプレにおける同性装と異性装の経験（コスプレ異性装）** 今までのコスプレにおいて同性装（女性キャラのコスプレ）と異性装（男性キャラのコスプレ）のどちらの方が多い

か、「同性装のみ」「同性装の方が多い」「同じくらい」「異性装の方が多い」「異性装のみ」からあてはまるものを選択するように求めた<sup>3</sup>。

**日常での異性装の経験（日常異性装）** 日常で異性装をしたことがあるか、「全くない」「まれにある」「時々ある」「頻繁にある」からあてはまるものを選択するように求めた。

**性の非受容** 自身の性別の受容について、「男性に生まれたかったと思うことがどの程度ありますか」「自分が女性であることに不満を感じる事がどの程度ありますか」の2項目への回答を求めた。「まったくない」から「とてもある」の4件法で回答を求めた。両者の相関が $r=.75$ であったため、平均値により合成変数「性の非受容」を作成し以降の分析に用いた。

**コスプレの動機** コスプレをおこなう動機について森本他（2017）を参考に項目を作成し回答を求めた。「あてはまらない」から「とてもあてはまる」の4件法で回答を求めた（項目内容は、Table 9を参照）。

**コスプレの心理的効用** コスプレによって得られる心理的効用について、森本他（2017）を参考に項目を作成し回答を求めた。「あてはまらない」から「とてもあてはまる」の4件法で回答を求めた（項目内容は、Table 11を参照）。

## 結果

### コスプレ異性装と日常異性装

はじめに、コスプレにおける同性装と異性装の経験割合について確認した（Table 1）。最も多いのは「同じくらい（36.21%）」であり、次に「同性装の方が多い（29.31%）」が続いた。「同性装のみ（12.07%）」または「異性装のみ（5.17%）」の回答は少ないことが示された。以降は、「同性装のみ」と「同性装の方が多い」を選択した者を併せて「同性装」群（ $n=24$ , 41.38%）, 「異性装のみ」と「異性装の方が多い」を選択した者を「異性装」群（ $n=13$ , 22.41%）とした。なお、「同じくらい」を選択した者は「両性装」群（ $n=21$ , 36.21%）とした。

Table 1 コスプレにおける同性装と異性装の経験割合

	度数	%
同性装のみ	7	12.1
同性装の方が多い	17	29.3
同じくらい	21	36.2
異性装の方が多い	10	17.2
異性装のみ	3	5.2
合計	58	100.0



次に、日常での異性装の経験割合について確認した (Table 2)。最も多いのは「まれにある (37.93%)」であり、「時々ある (22.41%)」と「頻繁にある (22.41%)」が続き同じ割合であった。以降は、「全くない」「まれにある」を「消極的異性装」群に、「時々ある」「頻繁にある」を「積極的異性装」群とした。

Table 2 日常生活における異性装経験の割合

	度数	%
全くない	10	17.2
まれにある	22	37.9
時々ある	13	22.4
頻繁にある	13	22.4
合計	58	100.0

ここで、コスプレ異性装と日常異性装の関連性について検討した (Table 3)<sup>4</sup>。コスプレの同性装群において日常の消極的異性装群が多く、コスプレの両性装群において日常の積極的異性装群が多いことが示された。そして、クラメールの  $V=.372$ ,  $\chi^2(2)=8.04$ ,  $p<.05$  で有意な関連が認められた。

Table 3 コスプレ異性装経験と日常異性装経験の関連

		日常異性装				合計	
		消極的異性装		積極的異性装			
コスプレ異性装	同性装	18	(75.00)	6	(25.00)	24	(100.00)
	両性装	6	(28.57)	15	(71.43)	21	(100.00)
	異性装	8	(61.54)	5	(38.46)	13	(100.00)
	合計	32	(55.17)	26	(44.83)	58	(100.00)

注) 括弧内はパーセンテージ。

### コスプレ異性装とコスプレ経験

コスプレ異性装とコスプレ歴をクロス表にまとめたものを Table 4 に示す。コスプレ歴については、全体的には、3年未満が56.9%であった。しかし、両性装では10年以上のコスプレ歴の者が多いことが確認された。コスプレ異性装を独立変数、コスプレ歴を従属変数としたクラスカル-ウォリス検定をおこなったところ、 $\chi^2(2)=5.77$ ,  $p=.056$  で有意でなかった。

コスプレ異性装と最近のコスプレ時期をクロス表にまとめたものを Table 5 に示す。全体的には、3ヶ月以内で63.8%と、比較的近い期間に経験していたことが示された。なお、両性装群は1ヶ月以内が81.0%であり、同性装群は6ヶ月以内までで79.2%であった。コスプレ異性装を独立変数、最近のコスプレ時期を従属変数としたクラスカル-ウォリス検定をおこ

Table 4 コスプレ異性装とコスプレ歴

	同性装		両性装		異性装		合計	
1年未満	2	(8.3)	1	(4.8)	3	(23.1)	6	(10.3)
1年以上2年未満	7	(29.2)	3	(14.3)	3	(23.1)	13	(22.4)
2年以上3年未満	7	(29.2)	6	(28.6)	1	(7.7)	14	(24.1)
3年以上4年未満	4	(16.7)	0	(0.0)	3	(23.1)	7	(12.1)
4年以上5年未満	2	(8.3)	2	(9.5)	0	(0.0)	4	(6.9)
5年以上10年未満	2	(8.3)	1	(4.8)	2	(15.4)	5	(8.6)
10年以上	0	(0.0)	8	(38.1)	1	(7.7)	9	(15.5)
合計	24	(100.0)	21	(100.0)	13	(100.0)	58	(100.0)

注) 括弧内はパーセンテージ。

Table 5 コスプレ異性装と最近のコスプレ時期

	同性装		両性装		異性装		合計	
1ヶ月以内	5	(20.8)	17	(81.0)	4	(30.8)	26	(44.8)
3ヶ月以内	8	(33.3)	0	(0.0)	3	(23.1)	11	(19.0)
6ヶ月以内	6	(25.0)	1	(4.8)	0	(0.0)	7	(12.1)
1年以内	3	(12.5)	2	(9.5)	2	(15.4)	7	(12.1)
2年以内	2	(8.3)	1	(4.8)	1	(7.7)	4	(6.9)
3年以内	0	(0.0)	0	(0.0)	3	(23.1)	3	(5.2)
合計	24	(100.0)	21	(100.0)	13	(100.0)	58	(100.0)

注) 括弧内はパーセンテージ。

なったところ、 $\chi^2(2)=11.72$ ,  $p<.01$ で有意であった。

コスプレ異性装とコスプレの回数をクロス表にまとめたものをTable 6に示す。全体として、10回未満が39.6%であったが、30回以上も32.8%存在した。両性装群は30回以上が66.7%であり、同性装群は10回未満が66.7%であった。コスプレ異性装を独立変数、コスプレの回数を従属変数としたクラスカル-ウォリス検定をおこなったところ、 $\chi^2(2)=20.35$ ,  $p<.001$ で有意であった。

コスプレ異性装とコスプレの頻度をクロス表にまとめたものをTable 7に示す。全体的に、少なくとも月に1回はコスプレをする者が58.6%であった。両性装群は月に複数回コスプレをする者が66.7%存在した。コスプレ異性装を独立変数、コスプレの頻度を従属変数としたクラスカル-ウォリス検定をおこなったところ、 $\chi^2(2)=8.06$ ,  $p<.05$ で有意であった。

#### コスプレ異性装および日常異性装と性の非受容との関連

コスプレ異性装と日常異性装の各群における性の非受容得点をTable 8に示す。ここで、

Table 6 コスプレ異性装とコスプレの回数

	同性装		両性装		異性装		合計	
1～4回	5	(20.8)	0	(0.0)	1	(7.7)	6	(10.3)
5～9回	11	(45.8)	3	(14.3)	3	(23.1)	17	(29.3)
10～19回	5	(20.8)	3	(14.3)	4	(30.8)	12	(20.7)
20～29回	2	(8.3)	1	(4.8)	1	(7.7)	4	(6.9)
30回以上	1	(4.2)	14	(66.7)	4	(30.8)	19	(32.8)
合計	24	(100.0)	21	(100.0)	13	(100.0)	58	(100.0)

注) 括弧内はパーセンテージ。

Table 7 コスプレ異性装とコスプレの頻度

	同性装		両性装		異性装		合計	
月に複数回	6	(25.0)	14	(66.7)	4	(30.8)	24	(41.4)
月に1回	6	(25.0)	2	(9.5)	2	(15.4)	10	(17.2)
数ヶ月に1回	5	(20.8)	3	(14.3)	3	(23.1)	11	(19.0)
半年に1回	2	(8.3)	2	(9.5)	3	(23.1)	7	(12.1)
一年に1回	3	(12.5)	0	(0.0)	0	(0.0)	3	(5.2)
数年に1回	2	(8.3)	0	(0.0)	1	(7.7)	3	(5.2)
合計	24	(100.0)	21	(100.0)	13	(100.0)	58	(100.0)

注) 括弧内はパーセンテージ。

コスプレ異性装と日常異性装を独立変数、性非受容を従属変数とした2要因分散分析をおこなった。日常異性装の主効果は、 $F(1, 52)=8.27$ ,  $p=.006$ で1%水準で有意であり、「積極的異性装」が高値であった。コスプレ異性装の主効果は、 $F(2, 52)=1.93$ ,  $p=.155$ 、交互作用は $F(2, 52)=0.09$ ,  $p=.155$ で5%水準で有意でなかった。

#### コスプレ異性装とコスプレの動機および心理的効用

まず、コスプレの動機について因子分析（最尤法・プロマックス回転）をおこなったところ、4因子解が得られた（Table 9）。内容から、「変身（ $\alpha=.88$ ）」「自己実現（ $\alpha=.88$ ）」「キャラへの愛（ $\alpha=.92$ ）」「交流（ $\alpha=.89$ ）」と命名した。コスプレ異性装を独立変数、各コスプレの動機を従属変数とした分散分析をおこなった（Table 10）。「変身」において $F(2, 55)=2.10$ ,  $p=.132$ で5%水準で有意でなかった。「自己実現」において $F(2, 55)=4.24$ ,  $p<.05$ で有意であり、Holm法による多重比較をおこなったところ、異性装が両性装より5%水準で有意に低値であった。また、「キャラへの愛」において $F(2, 55)=8.30$ ,  $p<.001$ で有意であり、Holm法による多重比較をおこなったところ、同性装が両性装および異性装より少なくとも1%水準で低値であった。交流において $F(2, 55)=3.09$ ,  $p=.054$ で5%水準で有意でなかった。



Table 8 コスプレ異性装と日常異性装の各群における性の非受容得点

コスプレ同性装	日常異性装	平均値	標準偏差
同性装	消極的異性装	2.08	0.84
	積極的異性装	2.92	0.92
両性群	消極的異性装	2.67	0.93
	積極的異性装	3.30	0.77
異性装	消極的異性装	2.19	0.80
	積極的異性装	2.80	0.57

Table 9 コスプレの動機の因子分析結果

項目		Factor1	Factor2	Factor3	Factor4	共通性
変身	普段着られない衣装に憧れたから	<b>.969</b>	-.229	-.013	.188	.932
	普段とは違う自分になることができるから	<b>.697</b>	.106	.160	-.130	.636
	自分ではない他の誰かになることができるから	<b>.648</b>	-.014	-.008	.253	.622
自己実現	コスプレという文化を広めていきたいから	-.135	<b>.852</b>	-.112	.187	.746
	自分の行ったコスプレをその作品のファンに認められたいから	-.030	<b>.809</b>	-.100	-.017	.582
	コスにより自分の存在価値を確かめることができるから	.136	<b>.764</b>	-.158	.154	.756
	理想の自分に近づけるから	.541	<b>.630</b>	-.023	-.280	.759
	憧れのコスプレイヤーのようになりたいから	-.232	<b>.601</b>	.312	.004	.418
キャラへの愛	漫画やアニメのキャラクターのようになりたいと思ったから	.185	<b>.474</b>	.294	-.024	.567
	作品やキャラクターの設定に惹かれたから	-.098	.015	<b>.989</b>	.029	.905
	作品やキャラクターへの愛情を表現したかったから	.091	-.100	<b>.874</b>	.018	.825
	自分の好きなキャラクターをこだわって表現したかったから	.292	-.066	<b>.662</b>	.031	.740
交流	同じ趣味を持つ仲間とコミュニケーションを取りたいから	.110	-.080	-.035	<b>.926</b>	.862
	同じ趣味をもつ友人を作りたいから	-.024	.246	.099	<b>.673</b>	.740
	他のコスプレイヤーと交流したいと思うから	.026	.214	.083	<b>.645</b>	.690

Table 10 コスプレ異性装経験によるコスプレの動機

	変身		自己実現		キャラへの愛		交流	
	平均値	標準偏差	平均値	標準偏差	平均値	標準偏差	平均値	標準偏差
同性装	2.72	0.73	2.42	0.65	2.39	0.83	2.36	0.64
両性装	3.06	0.90	2.91	0.95	3.11	0.93	2.98	1.04
異性装	3.28	0.91	2.18	0.59	3.46	0.60	2.77	0.86
<i>F</i> (2, 55)	2.10		4.24		8.30		3.09	
<i>p</i> 値	.132		<.05		<.001		.054	
多重比較	異性装<両性装				同性装<両性装, 異性装			

Table 11 コスプレの心理的効用の因子分析結果

項目		Factor1	Factor2	Factor3	共通性
趣味共有	好きな作品やキャラクターを共有できて嬉しかった	<b>.964</b>	-.044	.097	.982
	好きなキャラクターのコスプレイヤーに出会えてうれしかった	<b>.643</b>	.023	.353	.715
	好きな作品やキャラクターについて話せる友人ができてうれしかった	<b>.600</b>	.344	.141	.698
自己変化	コスプレを始める前よりも自分が好きになった	.179	<b>.888</b>	-.112	.847
	コスプレを始めることによって性格が変化した	-.168	<b>.731</b>	.276	.653
	コスプレを始める前よりも普段の見た目に気を付けるようになった	.284	<b>.595</b>	.076	.573
非日常	普段と違う自分になれて気分が高揚した	.178	-.038	<b>.726</b>	.635
	日常を忘れることができた	.231	.229	<b>.569</b>	.624
	普段着られない衣装を着ることができて充実感が得られた	.347	.265	<b>.469</b>	.646

Table 12 コスプレ異性装経験によるコスプレの心理的効用

	趣味共有		自己変化		非日常	
	平均値	標準偏差	平均値	標準偏差	平均値	標準偏差
同性装	2.69	0.77	2.42	0.81	2.81	0.80
両性装	3.21	0.93	3.03	0.98	3.32	0.71
異性装	3.28	0.68	2.62	0.78	3.38	0.65
<i>F</i> (2, 55)	3.12		2.84		3.78	
<i>p</i> 値	.052		.067		<.05	
多重比較						

次に、コスプレの心理的効用について因子分析（主因子法・プロマックス回転）をおこなったところ、3因子解が得られた（Table 11）。内容から、「趣味共有（ $\alpha=.89$ ）」「自己変化（ $\alpha=.83$ ）」「非日常（ $\alpha=.82$ ）」と命名した。コスプレ異性装を独立変数、各コスプレの心理的効用を従属変数とした分散分析をおこなった（Table 12）。「趣味共有」において  $F(2, 55)=3.12$ ,  $p=.052$  で5%水準で有意でなかった。「自己変化」において  $F(2, 55)=2.84$ ,  $p=.067$  で5%水準で有意でなかった。「逃避」において  $F(2, 55)=3.78$ ,  $p=.029$  で5%水準で有意であったが、Holm法による多重比較をおこなったところ、5%水準で有意差は認められなかった。

## 考察

本研究は、コスプレの異性装の背景要因について明らかにすることを目的とした。コスプレの異性装の選択が本人の性の受容・非受容と関連しているのか、そして、コスプレの異性装にコスプレの動機と心理的効用が関連しているのかについて検討をおこなった。

まず、コスプレにおける異性装は、主に異性装をするものからそうでない者まで分布しており、同性装と異性装が同じくらいとした者が最も多いことが示された。つまり、レイヤーは、比較的その時の興味で柔軟にコスプレをするキャラを選択してそのコスプレをしていることが伺える。なお、従来の報告において異性装の割合は、ノフィアンティ（2015）が60%、渡邊他（2021a）が70%、異性装の方が多いという割合は、生駒（2019）が42.9%となっており今回の値よりも大きい。これらの研究はSNSを利用してサンプルを集めているのに対して、今回はweb調査会社のモニターからサンプルを集めたという点が異なっており、それが原因となっている可能性はある。もしくは、選択肢の設定が異なるため、それが影響している可能性もある。

コスプレにおける異性装とコスプレ経験の基本情報との関連について概観すると、経験の豊富さが一つの要因となっている可能性が考えられた。両性装群は経験年数が長目であるこ

とからかコスプレの経験回数が多く、頻度も多かった。さらに、つい最近もコスプレを経験していた。それに対して、同性装群はコスプレの経験が少なくコスプレをはじめてからの期間が比較的短かった。このことから、コスプレを始めた初期には比較のおこないやすい同性のキャラクターをコスプレ対象として選択するのに対し、ある程度慣れてくると後述のようによりコストが生じる異性装もおこなうようになるというプロセスがうかがえた。経験が豊かになるに従い、様々なキャラクターにチャレンジするようになり、そのキャラクターのコスプレを自由に楽しむようになるのであろう。

そして、コスプレの異性装の経験は日常での異性装の経験とは直線的な関連が無いことが示された。コスプレの異性装は、コスプレがおこなわれる非日常空間において、普段の生活における装いやジェンダー選好による異性装と一対一対応しているわけではないことが示唆されたといえる。日常の異性装と異なりコスプレの異性装は、非日常において自分を変えるというよりもあくまでもキャラクターになりきるといふ点で違いがあり、この両者を同一視するのは難しいといえる。これは、次の考察にも関連する。

コスプレにおける異性装と性の受容・非受容について検討したところ、両者は関連せず、あくまでも日常の異性装のみが関連した。このことから、コスプレの異性装というのは、日常のジェンダー意識などがそのまま反映されたものではなく、あくまでもコスプレという場での独特の要因によって装いの選択がなされたものといえる。小泉・鈴木(2009)は、異性装をおこなう女性レイヤーは自らの女性性について葛藤していると考察している。もちろん、そのような者もいるかもしれない。しかし、少なくとも今回対象としたレイヤーから得られた本人の認識のうえでの全体的な回答傾向からは、そのことは確認できなかった。

それでは、コスプレで異性装をする理由は何であろうか。今回、コスプレの動機および心理的効用という観点からコスプレの異性装の背景要因について検討したところ、異性装と関連していたのは動機の中の「自己実現」と「キャラへの愛」であり、自己実現は両性装よりも低く、キャラへの愛は同性装群よりも高いことが示された。つまり、全体としては、自分主体ではなく、あくまでもキャラ主体の動機がそこにあることが確認された。異性のキャラを装うというのは、同性キャラを装うよりも身体的そして物理的にコストが生じるといえる。それをあえて選択しコスプレをするところに、キャラへの愛が強く反映されている可能性がある。

心理的効用においては、顕著な特徴が見いだされなかった。したがって、異性装であっても同性装であっても、自分の好きなコスプレをしている限りは同様の心理的効用を得ている可能性がある。なお、渡邊他(2021)において異性キャラのレイヤーは仲間意識やファン感情といった内容において得点が高いことが示されている。また、本調査においてサンプルサイズの問題もあり有意では無かったが( $p=.052$ )、趣味の共有において異性装群は同性装群よりも得点が高い傾向にあることが示されており、「あわせ」などをおこない仲間と交流す

ることによる心理的効用がコスプレ異性装の背景に存在する可能性は残る。このことを併せて考えると、レイヤーの異性装の背景には、あくまでもそのキャラを仲間と一緒に愛するという心理が存在していることが示唆される。

ところで、ノフィアンティ（2015）は、女性は男性キャラクターに憧れることが多く、キャラクターを自身で再現することにより愛情を満足させているのではないかと述べている。今回の結果からは、同性と異性のどちらのキャラクターにあこがれてコスプレしたとしても、同程度にそのキャラへの愛情を満足させている可能性が示唆される。しかし、他の側面においては有意では無いものの、異性装の程度により異なる傾向がうかがえる心理的効用もある。それらについては慎重に判断する必要がある。そのためにも、心理的効用については、全般的なコスプレについてではなく、特定のコスプレをした時の状態に限定した形で検討することなどが必要となってくるであろう。

まとめると、本研究によりコスプレの異性装は必ずしも自身の性の否定から来るものではないことが示唆された。コスプレはあくまでも装いの力を借りて好きなキャラになりきるものであり、積極的かつ肯定的な自己の変化の楽しみがそこに存在するものといえる。それが許される場において自由に好きなキャラに自己を移すというのが、コスプレの特徴といえる。コスプレは、日常生活では難しい異なる自己への変身が可能な、貴重な機会ということもできるであろう。

なお、今回はあくまでもジェンダーの受容・非受容について、非常にシンプルなたずね方をしている。近年は、ジェンダー意識の多様化などとも言われており、複雑な様相を呈している。今後、コスプレにおける異性装を扱う際には、そのあたりについてより詳細に扱うことも有用であろう。

---

<sup>1</sup> コスプレとは、「漫画やアニメ・ゲームの登場人物、芸能人や実在する職業の衣装を身にまとい、変装・変身すること」（コミケット、1999）である。

<sup>2</sup> 関連するキャラクターのコスプレを一緒にすることである。

<sup>3</sup> なお、「同性装のみ」と回答した者に対して、異性装をしてみたいと思うことがどの程度あるかたずねたところ、「全くない」が0人（全体において0.0%）、「まれにある」が4人（6.9%）、「時々ある」が1人（1.72%）、「頻繁にある」が2人（3.45%）であった。つまり、異性装をおこなったことが無くても、異性装に対する興味を頻度はともかく有する人が存在することが確認された。

<sup>4</sup> 本研究の統計分析はHAD（清水、2016）を使用した。

## 引用文献

- 相田美穂 (2004). 現代日本におけるコミュニケーションの変容－おたくという社会現象を通して  
－ 広島修道大論集人文編, 45, 87-127.
- 浅沼季沙・大久保智生・鈴木公啓 (2020). コスプレ 鈴木公啓 (編) 装いの心理学－整え飾る  
ところと行動－ (pp. 170-182) 北大路書房
- 生駒未来 (2019). 女性コスプレイヤーの同性装と異性装の動機の違い 東京未来大学2018年度卒  
業論文 (未公開)
- 貝沼明華 (2017). 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, 23, 29-57.
- 小泉恭子・鈴木裕子 (2009). ビジュアル系コスプレ－模倣とコピーの身体技法－ 成実弘至  
(編) コスプレする社会－サブカルチャーの身体文化－ (pp. 56-83) せりか書房
- コミケット (1999). コスプレって何? <https://www.comiket.co.jp/info-p/WhatIsCosPlay.html>  
(2019年1月15日取得)
- 三橋順子 (2009). 変容する女装文化 成実弘至 (編) コスプレする社会－サブカルチャーの身体  
文化－ (pp. 84-114) せりか書房
- 森本季沙・大久保智生・鈴木公啓 (2017). 青年期におけるコスプレに関する動機と心理的効用の  
検討－大学生とコスプレイヤーの比較から－ 香川大学教育学部研究報告第1部, 147, 13-25.
- 百々徹 (2009). ドラッグクイーンというあり方 成実弘至 (編) コスプレする社会－サブカル  
チャーの身体文化－ (pp. 115-138) せりか書房
- ノフィアンティ ソフィ (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, 151-162.
- 野村総合研究所 (2005). オタク市場の研究 東洋経済新報社
- Rosenberg, R. S., & Letamendi, A. M. (2013). Expressions of fandom: Finding from a psychological  
Survey of Cosplay and Costume Wear. *Intensities: The journal of Cult Media, Issue 5*, 9-18.
- 清水裕士 (2016). フリーの統計分析ソフトHAD－機能の紹介と統計学習・教育, 研究実践におけ  
る利用方法の提案－ メディア・情報・コミュニケーション研究, 1, 59-73.
- 荘島幸子 (2021). ジェンダーワークとしてのよそおい 日本心理学会第85回大会発表論文集,  
PC-056.
- 渡邊寛・石川莉緒・本多ハワード素子 (2021a). キャラの性別とレイヤーの意識 日本社会心理  
学会第62回大会発表論文集, 202.
- 渡邊寛・石川莉緒・本多ハワード素子 (2021b). 女性レイヤーのコスプレを始めたきっかけ,  
キャラ選び, 楽しさ 日本心理学会第85回大会発表論文集, PC-124.



# What are the underlying factors of cross-dressing in cosplay?

SUZUKI, Tomohiro

## Abstract:

The present study examined the acceptance or non-acceptance of one's sex, previous cosplay experiences, and the motives and psychological effects of cosplay as the underlying factors of cross-dressing in cosplay. Fifty-eight female cosplayers (mean age 23.13,  $SD = 3.23$ ) responded to the following questions: frequency of cross-dressing in cosplay, frequency of cross-dressing in daily life, non-acceptance of one's sex, and motivation for doing cosplay and psychological effects of cosplay. The results showed that cosplayers were relatively flexible in their choice of characters to cosplay based on their interests at the time, and that there was no linear relationship with their experience of cross-dressing in daily life. It was also found that as their previous cosplay experiences increased, so did the practice of cross-dressing. In addition, cross-dressing in cosplay was not associated with non-acceptance of one's sex. Among the motives for cosplay, cross-dressing in cosplay was related to "self-realization" and "love for characters." These results suggest that cross-dressing in cosplay does not necessarily come from denial of one's own sex. Cosplay is a way of becoming the character of one's choice with the help of one's costume, and is thought to be an active, pleasurable, and positive experience of self-change.

**Keywords:** cosplay, adornment, cross-dressing, sex/gender, identity