

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—

森本季沙¹・大久保智生²・鈴木公啓³

問題と目的

近年、コスプレという形でアニメや漫画の世界を表現し、楽しむ青年が増えている。かつて、コスプレは、原作に敬意を表した2次創作という位置づけであり、ごく一部の者が行っているという認識であった(野村総合研究所, 2005)。しかし、現在のコスプレ人口は、大手のコスプレコミュニティサイトであるコスプレイヤーズアーカイブ(有限会社ふわり, 2015)の登録者だけでも13万人近く存在する。また、最近ではハロウィンやクリスマスなどの行事にコスプレを行う青年も増加している。さらに、フランスのジャパンエキスポなどでコスプレショーが行われるなど、世界的にもコスプレが浸透していることがうかがえる。ただし、コスプレに関する研究はあまり行われておらず、断続的にコスプレを行う青年と行事などでのみコスプレを行う青年との違いも含め、その実態は明らかになっていない。

そもそもコスプレとは、漫画やアニメなどに登場するキャラクターの衣装、容姿をまねてそのキャラクターになりきるコスチューム・プレイのことである(野村総合研究所, 2005)。断続的にコスプレを行う人々は、コスプレイヤーと呼ばれ、キャラクターになりきることを楽し

みとしている(堀田, 2005)。さらに、コスプレイヤーたちは、イベント会場や撮影会に足を運び、そのキャラクターの名前やコスプレネームと呼ばれる偽名で仲間たちと呼び合いながら撮影しあったり、交流したりすることを楽しんでいる。こうした活動を行うコスプレイヤーの背景には、コスプレに関する多様な動機があることが推測される。

コスプレの目的としては、「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、自らのキャラクターへのあこがれや愛情を表現すること」が指摘されている(野村総合研究所, 2005)。つまり、コスプレイヤーはキャラクターへの同一化や愛情表現を動機として、コスプレを行っていると考えられ、キャラクターになりきり、好きな作品を構成する一人としてその作品を表現したいという動機からコスプレを行っていることも考えられる。近年では、「衣装が綺麗だから」「決めポーズがかっこいいから」という理由でコスプレを行う者も多い(野村総合研究所, 2005)。このことから、コスプレイヤーの中には、自己実現や変身願望からコスプレを行っているコスプレイヤーも存在することも推測される。また、自分が行ったコスプレを他のコスプレイヤーやその作品のファン

1 赤磐市立いわなし幼稚園

2 香川大学教育学部

3 東京未来大学子ども心理学部

から褒められたり、認められたりしたいという承認がコスプレを行う動機になっていることも考えられる。さらに、被服行動の研究では、内気で他者と関わることができない傾向にある人は、それを克服するために、被服を利用する場合があることが指摘されている(中川・高木, 2010)ことから、コスプレイヤーはコスプレを利用して対人関係を築いていることも考えられる。このように、コスプレに関する動機は多様であることが推測されるが、同時に、コスプレイヤーはコスプレによって何らかの心理的効用を得ていることが推測される。

コスプレイヤーの中には、イベントや撮影会において、初対面でも写真を撮られることを特別恥ずかしいと思わないコスプレイヤーも存在する。つまり、コスプレを行うことにより、少なからず普段よりも自信を持つようになることが考えられる。また、キャラクターになりきり、その作品の世界観に没頭することは、日常からの逃避になるため、ストレスの解消にもつながる。先行研究では、好きな被服の着用により、理想の自分に近づこうとすることで、高揚感や自信を得ていることが明らかにされている(橋本・内藤, 2009)。また、化粧をすることにより、短期的に気分を改善できたり、ストレス解消できたりすることが明らかにされている(松井・山本・岩男, 1983; 中幡・吉田, 2007; 柳澤・安永・青柳・野口, 2014)。したがって、コスプレイヤーにおいても、好きなキャラクターの衣装を着用し、キャラクターに近づこうとすることで、高揚感や自己への自信が高まるなどの心理的効用を得ていることが推測される。そして、コスプレ用の化粧などをすることで、気分転換やストレスの改善の効果をもたらしていることも推測される。このように考えると、どのような動機からコスプレを行うかによって、心理的効用が異なることが予想される。コスプレという現代の青年の文化への理解を深めるためにも、コスプレに関する動機と心理的効用の関係を明らかにする必要がある。さらに、鈴木(2006)や大村・沢宮・奥野・小島(2009)によれば、装いは特に賞賛獲得欲求と

関連があることが示唆されていることから、賞賛獲得欲求・拒否回避欲求(小島・太田・菅原, 2003)との関連についても明らかにする必要がある。

以上を踏まえて、本研究では、普段から断続的にコスプレを行うコスプレイヤーとハロウィンなどのイベントのみコスプレを行う大学生を対象として、コスプレに関する動機とそれにもなう心理的効用を明らかにすることを目的とする。具体的には、まず、コスプレに関する動機尺度とそれにもなう心理的効用尺度を作成し、その信頼性と妥当性について検討する。次に、コスプレイヤーとイベントのみでコスプレを行う大学生の賞賛獲得欲求・拒否回避欲求とコスプレに関する動機とそれにもなう心理的効用の差について検討する。最後に、コスプレイヤーとイベントのみでコスプレを行う大学生ごとに賞賛獲得欲求・拒否回避欲求とコスプレに関する動機とそれにもなう心理的効用の関連について検討する。

方法

調査協力者

大学生330名(男性111名、女性219名)を対象に質問紙調査を実施した。平均年齢は19.8歳(SD = 1.61)であった。また、普段からコスプレを断続的に行っているコスプレイヤー58名(男性4名、女性54名)を対象に質問紙調査を実施した。平均年齢は23.4歳(SD = 4.05)であった。

質問紙の構成

①フェイスシート:大学生に対しては、性別、年齢、学年を聞いた。コスプレイヤーに対しては、性別、年齢、コスプレイヤー歴、活動しているジャンルを尋ねた。

②コスプレの経験:大学生に対しては、「あなたは、コスプレを行ったことはありますか(ハロウィン等を含む)」という教示のもと、コスプレの経験について「はい」「いいえ」の2件法で回答してもらった。コスプレイヤーに対しては、コスプレの経験の有無については、尋ねなかった。

③コスプレの内容：②で「はい」と答えた大学生に対して、「あなたが、最近行ったコスプレについて教えてください。そのコスプレはどのような服装でしたか」という教示のもと、行ったことのあるコスプレについて自由記述で回答を求めた。また、コスプレイヤーに対して、「あなたが、最近行ったコスプレは何ですか」という教示のもと、最近行ったコスプレの作品名とキャラクター名について自由記述で回答を求めた。

④コスプレに関する動機尺度：4名のコスプレイヤーを対象としたインタビュー調査を行い、その結果を基に独自に作成したコスプレに関する動機に関する40項目を使用した。大学生に対して、②で「はい」と答えた者を対象に「あなたがコスプレを行おうと思った理由は何ですか」という教示のもと、「あてはまらない」(1点)から「あてはまる」(5点)までの5件法で回答を求めた。コスプレイヤーに対しても同様に回答を求めた。

⑤コスプレによる心理的効用尺度：4名のコスプレイヤーを対象としたインタビュー調査を行い、その結果を基に独自に作成したコスプレによる心理的効用に関する38項目を使用した。大学生に対して、②で「はい」と答えた者を対象に「あなたはコスプレを行った時、どのような気分になりますか」という教示のもと、「あてはまらない」(1点)から「あてはまる」(5点)までの5件法で回答を求めた。コスプレイヤーに対しても同様に回答を求めた。

⑥賞賛獲得欲求・拒否回避欲求尺度：小島・太田・菅原(2003)が作成した賞賛獲得欲求・拒否回避欲求の18項目を用いた。大学生、コスプレイヤーともに「あなた自身のことについてお聞きします」という教示のもと、「あてはまらない」(1点)から「あてはまる」(5点)までの5件法で回答を求めた。

⑦被服行動尺度：コスプレに関する動機尺度の妥当性を検証するために、田北・十一・孫・近藤(2012)が作成した被服行動尺度の22項目を用いた。大学生、コスプレイヤーともに「あなたの被服への考えについて、お聞きします」

という教示のもと、「全くあてはまらない」(1点)から「非常にあてはまる」(7点)までの7件法で回答を求めた。

⑧被服自己表現欲求尺度：コスプレに関する動機尺度の妥当性を検証するために、中川ら(2010)が作成した被服自己表現欲求尺度の3項目を用いた。大学生、コスプレイヤーともに「あなたの被服への考えについて、お聞きします」という教示のもと、「あてはまらない」(1点)から「あてはまる」(5点)までの5件法で回答を求めた。

⑨被服効果尺度：コスプレによる心理的効用尺度の妥当性を検証するために、鈴木・菅原・西池・藤本(2014)が作成した被服効用尺度の14項目を用いた。大学生、コスプレイヤーともに「あなたの被服への考えについて、お聞きします」という教示のもと、「はい」「いいえ」の2件法で回答を求めた。

結果と考察

コスプレに関する動機尺度の検討

コスプレに関する動機に関する40項目に対して、因子分析(最尤法、プロマックス回転)を行った(Table 1)。その結果、因子負荷量の絶対値0.4を基準に、4因子30項目を採用した。第1因子は、「好きな作品やキャラクターを他の人にも知ってほしいから」「作品やキャラクターへの愛情を表現したかったから」など、好きな作品やキャラクターへの愛情を表現したいという項目からなるので、「作品やキャラクターへの愛情表現」因子と命名した。第2因子は、「憧れのコスプレイヤーのようになりたいから」「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」など、コスプレを通して自己実現をしたいという項目からなるので、「コスプレを通じた自己実現」因子と命名した。第3因子は、「異なる自分を作り上げることができるから」「普段とは違う自分になることができるから」など、違う自分になりたいという項目からなるので、「異なる自己への変身」因子と命名した。第4因子は、「他のコスプレイヤーと交流したいと思うから」「同じ趣味を

Table 1 コスプレに関する動機の因子分析結果

| 項目 | I | II | III | IV |
|---------------------------------------|-------|-------|-------|-------|
| I 作品やキャラクターへの愛情表現 ($\alpha = .982$) | | | | |
| 好きな作品やキャラクターを他の人にも知ってほしいから | .952 | .128 | -.106 | -.095 |
| 作品やキャラクターの設定に惹かれたから | .946 | -.056 | .046 | -.260 |
| キャラクターの言動や行動に憧れたから | .933 | -.029 | .091 | -.129 |
| 作品やキャラクターへの愛情を表現したかったから | .901 | -.050 | .035 | .056 |
| 好きな作品やキャラクターをアピールしたいから | .756 | .098 | .039 | .027 |
| 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 | .730 | .133 | -.019 | .094 |
| 作品やキャラクターが単に好きだったから | .729 | -.207 | .146 | .164 |
| 好きなキャラクターと交流することができるから | .637 | .246 | -.137 | .133 |
| 好きな作品やキャラクターを写真などで表現したかったから | .581 | .098 | .085 | .185 |
| 漫画やアニメのキャラクターに憧れをもったから | .521 | .270 | .104 | .089 |
| II コスプレを通じた自己実現 ($\alpha = .970$) | | | | |
| 憧れのコスプレイヤーのようになりたいから | -.084 | 1.023 | -.270 | .021 |
| 憧れのコスプレイヤーと仲良くなりたいから | -.078 | .977 | -.035 | .057 |
| 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 | .150 | .745 | -.045 | .015 |
| 好きなキャラクターのコスプレを行っている人がいなかったから | .351 | .622 | -.136 | -.130 |
| 自分の存在価値を確かめることができるから | -.112 | .580 | .296 | .094 |
| コスプレという文化を有名にしたいから | .005 | .560 | .041 | .079 |
| 2次元のキャラクターを現実化できるから | .322 | .494 | .031 | .078 |
| 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 | .384 | .487 | .076 | -.009 |
| 理想の自分に近づけるから | .231 | .455 | .289 | -.070 |
| III 異なる自己への変身 ($\alpha = .873$) | | | | |
| 異なる自分を上げることができるから | -.082 | -.014 | .943 | .067 |
| 普段とは違う自分になることができるから | -.086 | -.017 | .921 | -.025 |
| 普段着られない衣装に憧れたから | .055 | .004 | .688 | -.056 |
| 自分ではない他の誰かになることができるから | .024 | .142 | .648 | .095 |
| 普段の自分から離れたかったから | .201 | .116 | .536 | -.179 |
| たまたまコスプレをして楽しかったから | .149 | -.307 | .431 | .188 |
| コスプレを行うことにより目立ちたいから | -.062 | .288 | .420 | -.077 |
| IV 仲間との交流 ($\alpha = .955$) | | | | |
| 他のコスプレイヤーと交流したいと思うから | .032 | .138 | .025 | .801 |
| 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 | .222 | .021 | -.019 | .756 |
| 同じ趣味を持つ友人を作りたいから | .305 | .019 | -.051 | .691 |
| コスプレを一緒にできる友人を作りたいから | .325 | .142 | -.004 | .500 |
| 因子間相関行列 | | | | |
| I 作品やキャラクターへの愛情表現 | | | | |
| II コスプレを通じた自己実現 | .578 | | | |
| III 異なる自己への変身 | .617 | .615 | | |
| IV 仲間との交流 | .751 | .666 | .545 | |

持つ仲間とコミュニケーションをとりたいから」など、同じ趣味を持つ仲間と交流したいという項目からなるので、「仲間との交流」因子と命名した。

尺度の信頼性を求めたところ、Cronbachの α 係数は、第1因子が $\alpha = .969$ 、第2因子が $\alpha = .946$ 、第3因子が $\alpha = .873$ 、第4因子が $\alpha = .955$ であり、一応の信頼性を有していることが

Table 2 コスプレに関する動機と被服行動尺度および被服自己実現欲求尺度の相関

| | 作品やキャラクターへの愛情表現 | コスプレを通じた自己実現 | 異なる自己への変身 | 仲間との交流 |
|------------|-----------------|--------------|-----------|----------|
| 被服行動尺度 | | | | |
| ファッション性 | .014 | .063 | .072 | -.089 |
| 機能性 | .117 | .169 * | .107 | .078 |
| 規範性 | -.125 | -.156 * | -.118 | -.189 ** |
| 価格性 | .016 | .075 | .007 | -.032 |
| 顕示性 | .259 *** | .377 *** | .258 *** | .186 * |
| 堅実性 | .078 | .064 | .034 | -.009 |
| 被服自己表現欲求尺度 | .111 | .166 * | .206 * | .078 |

*** p < .001, ** p < .01, * p < .05.

Table 3 男女別のコスプレに関する動機の平均値と t 検定結果

| | 男性 (N = 39) | 女性 (N = 157) | t 値 |
|-----------------|----------------|-----------------|--------|
| 作品やキャラクターへの愛情表現 | 1.76(0.95) | 2.36(1.35) | 2.70** |
| 異なる自己への変身 | 2.48(1.19) | 2.78(1.08) | 1.56 |
| コスプレを通じた自己実現 | 1.54(0.90) | 1.83(1.01) | 1.63 |
| 仲間との交流 | 1.76(1.10) | 2.85(1.46) | 2.82** |

** p < .01.

示唆された。そして、各因子に含まれる項目の得点を合計した上で項目数で割り、それぞれ「作品やキャラクターへの愛情表現」得点、「コスプレを通じた自己実現」得点、「異なる自己への変身」得点、「仲間との交流」得点とした。

コスプレに関する動機尺度の妥当性を検討するため、コスプレに関する動機尺度と被服行動尺度及び被服自己表現欲求尺度との相関を算出した (Table 2)。その結果、「作品やキャラクターへの愛情表現」と被服行動尺度の「顕示性」($r = .259, p < .001$) との間に正の相関がみられた。「コスプレを通じた自己実現」と被服行動尺度の「機能性」($r = .169, p < .05$)、「顕示性」($r = .377, p < .001$)、被服自己表現欲求尺度 ($r = .166, p < .05$) との間に正の相関がみられ、被服行動尺度の「規範性」($r = -.156, p < .05$) との間に負の相関がみられた。「異なる自己への変身」と被服行動尺度の「顕示性」($r = .258, p < .001$)、被服自己表現欲求尺度 ($r = .206, p < .05$) との間に正の相関がみられた。「仲間との交流」と被服行動尺度の「顕示性」($r = .186, p < .05$) との間に正の相関がみられ、

被服行動尺度の「規範性」($r = -.189, p < .01$) との間に負の相関がみられた。これらの相関係数は想定した概念から、納得のいく結果であるといえる。したがって、コスプレに関する動機尺度は、被服行動尺度及び被服自己表現欲求尺度との関連から、一応の妥当性を有していることが示唆された。

コスプレに関する動機における性差について検討するため、t 検定を行った (Table 3)。その結果、「作品やキャラクターへの愛情表現」($t(194) = 2.698, p < .01$) と「仲間との交流」($t(75.4) = 2.821, p < .01$) において、女性のほうが男性よりも、有意に高いことが示された。このことから、女性のほうが作品やキャラクターへの愛情を表現するためにコスプレを行っており、仲間と交流するためにコスプレを行っていることが明らかとなった。女性のほうが男性よりも装いに関心があることから、作品やキャラクターへの愛情表現する方法としてコスプレを採用しているといえる。また、コスプレイヤーズアーカイブ (有限会社ふわり, 2015) の登録数を見ると、男性が11190人、女性が

Table 4 コスプレによる心理的効用の因子分析結果

| 項目 | I | II | III |
|--------------------------------------|-------|-------|-------|
| I 趣味の共有による幸福感 ($\alpha = .982$) | | | |
| 好きなキャラクターのコスプレイヤーに出会えると嬉しい | 1.018 | -.112 | .004 |
| 好きなキャラクターのコスプレイヤーが目の前にいると感動する | .976 | -.137 | .043 |
| 好きなキャラクターのコスプレイヤーと接することができると嬉しい | .966 | -.063 | .018 |
| 同じ趣味について話せる友人ができた | .830 | .202 | -.060 |
| 好きな作品やキャラクターを共有できて嬉しい | .785 | .161 | .051 |
| 好きな作品を写真などで表現できると満足感が得られる | .746 | .092 | .109 |
| 普段話せないことを同じ趣味の友人と話せるようになった | .716 | .369 | -.120 |
| 同じ趣味の友人が増えた | .697 | .289 | -.038 |
| コスプレによって趣味の幅が広がった | .649 | .359 | -.049 |
| キャラクターを思い通りに表現できると嬉しい | .527 | .223 | .224 |
| 自分のコスプレのキャラクターや作品を認知されると嬉しい | .492 | .283 | .154 |
| II 自己変化による充実感 ($\alpha = .970$) | | | |
| コスプレを始めることで性格が変化した | .046 | .992 | -.207 |
| コスプレを行うことで理想の自分に近づくことができる | -.044 | .893 | .060 |
| 普段よりも思っていることを人に言えるようになる | -.054 | .892 | .039 |
| コスプレを始める前よりも生きがいを感じるが増えた | .022 | .779 | .094 |
| コスプレを始める前よりも自分が好きになった | .186 | .743 | .036 |
| コスプレを始める前よりも普段の服装にも気を付けるようになった | .107 | .720 | -.032 |
| 外見のコンプレックスを改善できた | -.049 | .701 | .226 |
| コスプレを行うことが他の趣味よりもストレス解消になる | .178 | .684 | .097 |
| コスプレを行うと普段よりも積極的に自己表現ができる | .153 | .655 | .101 |
| キャラクターになりきり、その作品に没頭することで満足感を得ることができる | .329 | .501 | .111 |
| 自分の外見について改善するようになった | .183 | .472 | .228 |
| 違う自分になれると充実感を感じる | .117 | .418 | .357 |
| III 現実逃避による高揚感 ($\alpha = .897$) | | | |
| 自分のコスプレを認められると嬉しい | .175 | -.186 | .823 |
| 普段着られない服を着ると充実感が得られる | -.092 | .046 | .770 |
| 自分のコスプレを褒められると嬉しい | .302 | -.145 | .687 |
| コスプレを行うことで日常を忘れることができる | -.089 | .183 | .680 |
| コスプレを行うことで普段よりも気分が高揚する | -.105 | .178 | .642 |
| キャラクターになりきっているのが楽しい | .158 | .220 | .523 |
| 因子間相関行列 | | | |
| I 趣味の共有による幸福感 | | | |
| II 自己変化による充実感 | .805 | | |
| III 現実逃避による高揚感 | .734 | .747 | |

127592人のコスプレイヤーが存在していることから、女性のほうが、コスプレを通じて同じ趣味の仲間と交流しやすいことが考えられる。

コスプレによる心理的効用尺度の検討

コスプレによる心理的効用に関する38項目に対して、因子分析(最尤法、プロマックス回転)

を行った(Table 4)。その結果、因子負荷量の絶対値0.4を基準に、3因子29項目を採用した。第1因子は、「好きなキャラクターのコスプレイヤーに出会えると嬉しい」「同じ趣味について話せる友人ができた」など、趣味を共有できて嬉しいという項目からなるので、「趣味の共

有による幸福感」因子と命名した。第2因子は、「コスプレを始めることで性格が変化した」「コスプレを始める前よりも生きがいを感じるが増えた」など、自己が変化することによって充実感を得ている項目からなるので、「自己変化による充実感」因子と命名した。第3因子は、「普段着られない服を着ると充実感が得られる」「コスプレを行うことで日常を忘れられる」など、現実逃避によって気分が高揚するという項目からなるので、「現実逃避による高揚感」因子と命名した。

尺度の信頼性を求めたところ、Cronbachの α 係数は、第1因子が $\alpha = .982$ 、第2因子が $\alpha = .970$ 、第3因子が $\alpha = .897$ であり、一応の信頼性を有していることが示唆された。そして、各因子に含まれる項目の得点を合計した上で項目数で割り、それぞれ「趣味の共有による幸福感」得点、「自己変化による充実感」得点、「現実逃避による高揚感」得点とした。

コスプレによる心理的効用尺度の妥当性を検討するため、コスプレによる心理的効用尺度と被服効用尺度の相関を算出した (Table 5)。その結果、「趣味の共有による幸福感」と「被服効用尺度」との間には相関がみられなかった。「自己変化による充実感」と被服効用尺度の「アピール」($r = .154, p < .05$)との間に正の相関がみられた。「現実逃避による高揚感」と被服効用

尺度の「アピール」($r = .247, p < .01$)、「気合い」($r = .171, p < .05$)との間に正の相関がみられた。これらの相関係数は想定した概念から、納得のいく結果であるといえる。したがって、コスプレによる心理的効用尺度は、被服効用尺度との関連から、一応の妥当性を有していることが示唆された。

コスプレによる心理的効用における性差について検討するため、t検定を行った (Table 6)。その結果、「趣味の共有による幸福感」($t(63.6) = 2.392, p < .05$)において、女性のほうが男性よりも、有意に高いことが示された。また、「現実逃避による高揚感」($t(194) = 1.837, p < .1$)において、女性のほうが男性よりも、有意に高い傾向があることが示された。このことから、女性のほうが、コスプレを行うことにより、趣味の共有による幸福感を得ており、現実逃避による高揚感を得ることが明らかになった。女性のほうが友人関係において親密的で、友人との行動や趣味の類似点に重点をおくことが指摘されている (榎本, 1999) ことから、女性のほうが、コスプレを行うことにより、趣味を共有して幸福感を得ているといえる。また、橋本ら (2009) が女性は好きな被服を着用することで、高揚感や自信を得ることができることを指摘していることから、女性は自分の好きな作品やキャラクターの衣装を着用することで高揚感を

Table 5 コスプレによる心理的効用と被服効用尺度の相関

| | 趣味の共有による幸福感 | 自己変化による充実感 | 現実逃避による高揚感 |
|--------|-------------|------------|------------|
| 被服効用尺度 | | | |
| アピール | .069 | .154 * | .247 ** |
| 気合い | .000 | .135 | .171 * |
| 安心感 | .016 | .031 | .074 |

** $p < .01$, * $p < .05$.

Table 6 男女別のコスプレによる心理的効用の平均値と t 検定結果

| | 男性 (N = 38) | 女性 (N = 158) | t 値 |
|-------------|----------------|-----------------|-------------------|
| 趣味の共有による幸福感 | 1.93(1.28) | 2.50(1.49) | 2.39* |
| 自己変化による充実感 | 2.02(1.20) | 2.23(1.22) | 0.94 |
| 現実逃避による高揚感 | 2.75(1.26) | 3.16(1.24) | 1.84 [†] |

[†] $p < .1$, * $p < .05$.

得ているといえる。

賞賛獲得欲求と拒否回避欲求、コスプレに関する動機と心理的効用における大学生とコスプレイヤーの差の検討

賞賛獲得欲求と拒否回避欲求における大学生とコスプレイヤーの違いを検討するため、t検定を行った (Table 7)。その結果、「賞賛獲得欲求」($t(72.0) = 2.996, p < .01$)において、コスプレイヤーのほうが大学生よりも有意に高いことが示された。このことから、コスプレイヤーのほうが他者から賞賛されたいという欲求が強いということが明らかとなった。コスプレは多くの人に見られる機会が存在していることから、人に見られ、賞賛されたいという欲求から行われているといえる。

コスプレに関する動機における大学生とコスプレイヤーの差について検討するため、t検定を行った (Table 8)。その結果、「キャラクターや作品に対する愛情表現」($t(194) = 16.498, p < .001$)、「異なる自己への変身」($t(128) = 7.605, p < .001$)、「コスプレを通じた自己実現」($t(73.0) = 8.896, p < .001$)、「仲間との交流」($t(194) = 16.569, p < .001$)において、コスプレイヤーのほうが大学生よりも、有意に高いことが明らかになった。このことから、コスプレイヤーのほうが、好きな作品やキャラクターへの愛情を表現するためにコスプレを行っており、異なる自己に変身するためにコスプレを行って

おり、自己実現するためにコスプレを行っており、仲間と交流するためにコスプレを行っていることが明らかになった。コスプレにおいてはキャラクターを再現するための努力やアイデアが評価されると堀田 (2005) が指摘しているように、コスプレイヤーはキャラクターを限りなく再現する努力をしようとして、作品やキャラクターへの愛情を表現するという動機が強いといえる。また、コスプレイヤーはアニメや漫画のキャラクターの衣装を身にまとい、コスプレネームという架空の名を名乗ることにより、普段の自分から逸脱することができる堀田 (2005) が指摘しているように、コスプレイヤーはコスプレを行うことにより、全く別の自分に変身したいという動機が強いといえる。さらに、コスプレイヤーのコスプレの対象の多くは、アニメや漫画などの架空のキャラクターであることから、コスプレイヤーのほうがアニメや漫画のキャラクターになりきることで、自己実現を行いたいという動機が強いことが考えられる。加えて、コスプレイヤーは自身の趣味がコスプレであることを隠していることが多いことから、イベントや撮影会に行き、同じ趣味の仲間を見つけるためにコスプレを行っていると考えられる。

コスプレによる心理的効用における大学生とコスプレイヤーの差について検討するため、t検定を行った (Table 9)。その結果、「趣味の共

Table 7 大学生・コスプレイヤー別の賞賛獲得欲求・拒否回避欲求の平均値とt検定結果

| | 大学生 (N = 323) | コスプレイヤー (N = 58) | t値 |
|--------|------------------|---------------------|-------|
| 賞賛獲得欲求 | 2.87 (0.77) | 3.25 (0.92) | 3.00* |
| 拒否回避欲求 | 3.52 (0.77) | 3.46 (0.73) | .47 |

* $p < .05$.

Table 8 大学生・コスプレイヤー別のコスプレに関する動機の平均値とt検定結果

| | 大学生 (N = 138) | コスプレイヤー (N = 58) | t値 |
|-----------------|------------------|---------------------|----------|
| 作品やキャラクターへの愛情表現 | 1.60 (0.82) | 3.77 (0.88) | 16.50*** |
| 異なる自己への変身 | 2.40 (1.04) | 3.50 (0.86) | 7.61*** |
| コスプレを通じた自己実現 | 1.37 (.063) | 2.72 (1.06) | 8.90*** |
| 仲間との交流 | 1.53 (0.89) | 3.90 (0.98) | 16.57*** |

*** $p < .001$.

有による幸福感」($t(165) = 24.711, p < .001$)、「自己変化による充実感」($t(194) = 14.924, p < .001$)、「現実逃避による高揚感」($t(168) = 13.268, p < .001$)において、コスプレイヤーのほうが大学生よりも、有意に高いことが明らかになった。このことから、コスプレイヤーのほうが、コスプレにより趣味の共有による幸福感を得ており、自己変化による充実感を得ており、現実逃避による高揚感を得ていることが明らかになった。コスプレイヤーはコスプレを行う機会が多くあり、仲間と好きな作品やキャラクターを共有したり、好きなキャラクターを実際に目の前にしたりすることで、幸福感を得ているといえる。また、コスプレを通じてキャラクターを現実化できることに加えて、それを賞賛される機会が多いことから充実感を得ているといえる。さらに、コスプレを行うことで、

普段の自分とは異なる自分を演出することができ、それが現実逃避となり高揚感が生まれると考えられる。

大学生における賞賛獲得欲求・拒否回避欲求、コスプレに関する動機、コスプレによる心理的効用の関連の検討

大学生における賞賛獲得欲求・拒否回避欲求、コスプレに関する動機、コスプレによる心理的効用の関連について検討するため、パス解析を行った (Figure 1)。その結果、コスプレを通じた自己実現に対しては、「賞賛獲得欲求」($\beta = .210, p < .05$)から正の影響がみられた。趣味の共有による幸福感に対しては、「作品やキャラクターへの愛情表現」($\beta = .341, p < .01$)、「仲間との交流」($\beta = .445, p < .001$)から正の影響がみられた。自己変化による充実感に対しては、「コスプレを通じた自己実現」($\beta = .461,$

Table 9 大学生・コスプレイヤー別のコスプレによる心理的効用の平均値と t 検定結果

| | 大学生 (N = 138) | コスプレイヤー (N = 58) | t 値 |
|-------------|------------------|---------------------|----------|
| 趣味の共有による幸福感 | 1.61 (0.91) | 4.26 (0.57) | 24.71*** |
| 自己変化による充実感 | 1.61 (0.80) | 3.56 (0.91) | 14.92*** |
| 現実逃避による高揚感 | 2.58 (1.09) | 4.27 (0.67) | 13.27*** |

*** $p < .001$.

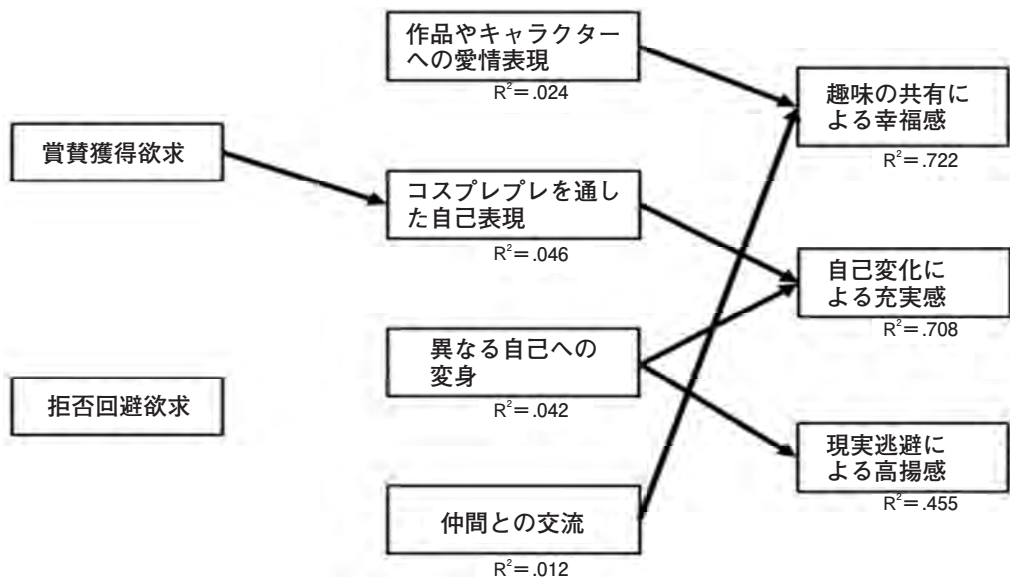


Figure 1 大学生における賞賛獲得欲求・拒否回避欲求、コスプレに関する動機およびコスプレによる心理的効用の関連

$p < .001$)、「異なる自己への変身」($\beta = .288$, $p < .001$)から正の影響がみられた。現実逃避による高揚感に対しては、「異なる自己への変身」($\beta = .572$, $p < .001$)から正の影響がみられた。

このことから、大学生は賞賛獲得欲求がコスプレを通じた自己実現に結び付いていることが明らかとなった。作品やキャラクターへの愛情表現、仲間との交流が趣味の共有による幸福感に結びついていることが明らかとなった。コスプレを通じた自己表現、異なる自己への変身が自己変化による充実感に結びついていることが明らかとなった。異なる自己への変身が現実逃避による高揚感に結びついていることが明らかとなった。大学生はハロウィンやクリスマスなどの行事において、友人と共にコスプレを行っていることが多いため、コスプレによって着飾った自分を友人に見せることができ、その背景として賞賛されることを期待していることが考えられる。また、大学生もアニメや漫画に興味を持っており、コスプレを行うことにより、愛情を表現することで、趣味を共有する幸福感を得ているといえる。そして、大学生はコスプレを行う際に、どのようなコスプレを行うかを

仲間と相談し、同じ系統のコスプレを行うことで、趣味を共有することができ、幸福感を得ているといえる。さらに、大学生は、自分に似合っていて、自分の個性を引き出すコスプレの衣装を着用することで、理想の自己に近づき、充実感を得ていることが考えられる。そして、大学生はハロウィンやクリスマスなどの行事においてのみ、コスプレを行っているため、行事などでコスプレを行うと、普段との自分の装いとの変化が顕著にわかるので、自己変化による充実感を得ることができると考えられる。加えて、大学生にとって、コスプレは非日常的であるため、行事などで、コスプレを行うと、普段見られない自分の姿を見ることができるので、現実逃避による高揚感を得ることができると考えられる。

コスプレイヤーにおける賞賛獲得欲求・拒否回避欲求、コスプレに関する動機、コスプレによる心理的効用の関連の検討

コスプレイヤーにおける賞賛獲得欲求・拒否回避欲求、コスプレに関する動機、コスプレによる心理的効用の関連について検討するため、パス解析を行った (Figure 2)。その結果、作品やキャラクターへの愛情表現に対しては、「賞

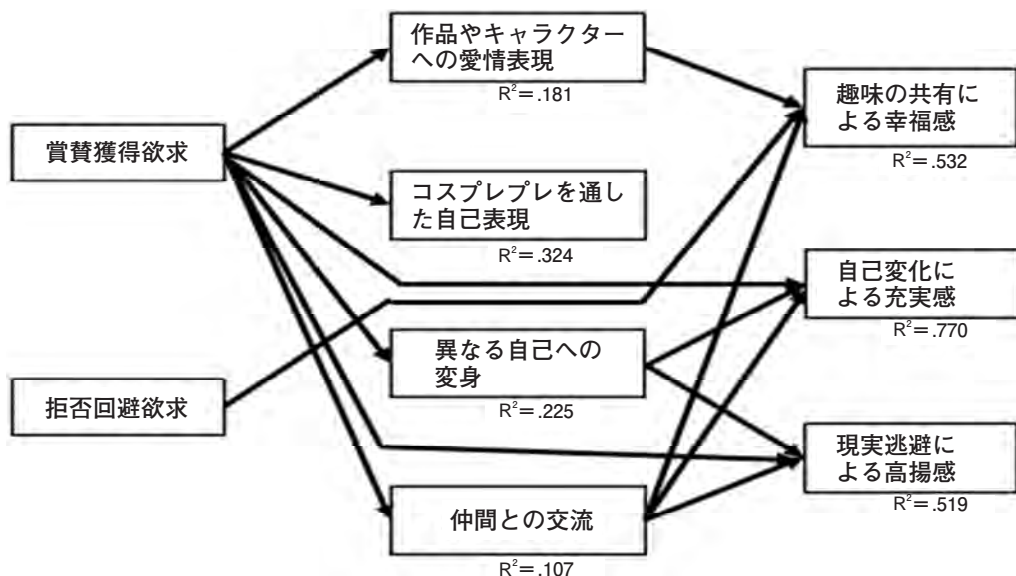


Figure 2 コスプレイヤーにおける賞賛獲得欲求・拒否回避欲求、コスプレに関する動機およびコスプレによる心理的効用の関連

賞獲得欲求」($\beta = .425, p < .01$)から、正の影響がみられた。コスプレを通じた自己実現に対しては、「賞賛獲得欲求」($\beta = .577, p < .001$)から正の影響がみられた。異なる自己への変身に対しては、「賞賛獲得欲求」($\beta = .453, p < .01$)から正の影響がみられた。仲間との交流に対しては、「賞賛獲得欲求」($\beta = .333, p < .05$)から有意な正の影響がみられた。趣味の共有による幸福感に対しては、「作品やキャラクターへの愛情表現」($\beta = .326, p < .05$)、「仲間との交流」($\beta = .504, p < .001$)、「拒否回避欲求」($\beta = .244, p < .05$)から正の影響がみられた。自己変化による充実感に対しては、「異なる自己への変身」($\beta = .268, p < .01$)、「仲間との交流」($\beta = .277, p < .01$)、「賞賛獲得欲求」($\beta = .317, p < .01$)から正の影響がみられた。現実逃避による高揚感に対しては、「異なる自己への変身」($\beta = .402, p < .01$)、「仲間との交流」($\beta = .257, p < .05$)、「賞賛獲得欲求」($\beta = .296, p < .05$)から正の影響がみられた。

このことから、コスプレイヤーは賞賛獲得欲求が作品やキャラクターへの愛情表現、コスプレを通じた自己実現、異なる自己への変身、仲間との交流に結び付いていることが明らかとなった。拒否回避欲求と作品やキャラクターへの愛情表現、仲間との交流が趣味の共有による幸福感に結びついていることが明らかとなった。賞賛獲得欲求と異なる自己への変身、仲間との交流が自己変化による充実感に結びついていることが明らかとなった。賞賛獲得欲求と異なる自己への変身、仲間との交流が現実逃避による高揚感に結びついていることが明らかとなった。コスプレには重要な要素として「人に見られてなんぼ」という側面があると堀田(2005)が指摘しているように、賞賛獲得欲求があることがすべてのコスプレに関する動機や自己変化による充実感に影響したといえる。また、コスプレイヤーはコスプレを行い、作品やキャラクターへの愛情を共有することによって幸福感を得ているが、普段の生活の中で、コスプレの話ができる相手は限られているため、コスプレを行うことにより、同じ趣味の仲間と交

流することで、幸福感を得ることができるといえる。こうしたコスプレイヤーは、嫌われたくないと思いつつも、趣味を共有することで幸福感を得ていることが考えられる。さらに、コスプレイヤーはどのくらい普段の自分からそのキャラクターに変身できたかが重要であるため、普段の自分からそのキャラクターに変身できればできるほど充実感を得ることができるといえる。コスプレを行うことにより、普段出せない自分を出表できることから、コスプレイヤーは、普段よりも積極的に仲間と交流することができ、自己変化による充実感を得ているともいえる。そして、普段とは異なる装いで現実に存在しないキャラクターのコスプレを行っているコスプレイヤーと交流することにより、自分もそのキャラクターのいる世界にいるような気分になることで、現実逃避していると考えられる。

総合考察

本研究では、普段から断続的にコスプレを行うコスプレイヤーとハロウィンなどのイベントのみコスプレを行う大学生を対象として、コスプレに関する動機とそれにともなう心理的効用を明らかにすることを目的とした。まず、コスプレに関する動機尺度とそれにともなう心理的効用尺度を作成し、その信頼性と妥当性について検討した結果、両尺度とも一応の信頼性と妥当性が確認された。次に、コスプレイヤーとイベントのみでコスプレを行う大学生の賞賛獲得欲求・拒否回避欲求とコスプレに関する動機とそれにともなう心理的効用の差について検討した結果、コスプレイヤーと大学生の間に差が認められた。最後に、コスプレイヤーとイベントのみでコスプレを行う大学生ごとに賞賛獲得欲求・拒否回避欲求とコスプレに関する動機とそれにともなう心理的効用の関連について検討した結果、大学生とコスプレイヤーでは関連の仕方が異なっていた。

コスプレに関する動機尺度では、「作品やキャラクターへの愛情表現」、「コスプレを通じた自己実現」、「異なる自己への変身」、「仲間と

の交流」の4因子が抽出されたが、これら4因子はコスプレに関する動機として納得のいくものであり、そのため、コスプレを行う動機を幅広く測定できる尺度を作成することができたといえる。コスプレによる心理的効用尺度では、「趣味の共有による幸福感」、「自己変化による充実感」、「現実逃避による高揚感」の3因子が抽出されたが、「趣味の共有による幸福感」については、被服効用尺度との間に相関がみられなかったことから、「趣味の共有による幸福感」は、コスプレによって得られる独自の心理的効用であるといえ、コスプレによる心理的効用を幅広く測定できる尺度を作成することができたといえる。従来、コスプレに関する研究において、コスプレに関する動機とそれともなう心理的効用の検討は、ほとんど行われていなかったことから、これらの成果は、今後のコスプレに関する研究を進める上でも重要なものであるといえる。

大学生、コスプレイヤーのそれぞれにおいて、賞賛獲得欲求・拒否回避欲求、コスプレに関する動機、コスプレによる心理的効用の関連について検討したところ、大学生とコスプレイヤーとでは、異なる特徴が2点あることが明らかとなった。1点目は、コスプレイヤーは、コスプレを仲間と交流するための手段としていることである。大学生では、「コスプレを通じた自己実現」から「自己変化による充実感」に影響がみられ、コスプレイヤーでは、「仲間との交流」から「自己変化による充実感」、「現実逃避による高揚感」に影響がみられた。このことから、大学生は、コスプレをすること自体で充実感を得ているのに対し、コスプレイヤーは、コスプレを仲間との交流のための手段として、充実感や高揚感を得ていることが考えられる。2点目は、コスプレイヤーがコスプレを行う根底には、賞賛獲得欲求が存在していることである。コスプレイヤーにおいてのみ、「賞賛獲得欲求」から4つすべての動機に影響がみられた。また、「賞賛獲得欲求」から動機を介さずに、直接、「自己変化による充実感」、「現実逃避による高揚感」に影響がみられた。このことから、

コスプレイヤーにとって賞賛獲得欲求が非常に重要であることが考えられる。

今後の課題としては、2点挙げられる。1点目は、性別に偏りがあったことである。特にコスプレイヤーの男性は非常に少なかったため、コスプレイヤーの中で性差について検討することができなかった。したがって、男性のコスプレイヤーのデータも収集し、検討を行う必要があるといえる。2点目はコスプレイヤーのコスプレ歴や活動ジャンルを視野に入れて検討することである。本研究では、コスプレ歴や活動しているジャンル別に、コスプレを行う動機やそれともなう心理的効用について検討することができなかった。今後、青年期におけるコスプレという文化をより理解するためにも、コスプレ歴や活動しているジャンルを含めて検討する必要があるといえる。

引用文献

- 遠藤健治・森川ひとみ・箕輪りゑ・結城智津子 (2007). 対人積極性に及ぼす化粧の効果 青山心理学研究, 7, 17-31.
- 榎本淳子 (1999). 青年期における友人との活動と友人に対する感情の発達の变化 教育心理学研究, 47, 180-190.
- 橋本令子・内藤章江 (2009). 現代の女子学生にみる自己概念と被服行動との関係 相山女学園大学研究論集, 40, 135-145.
- 平松隆円・牛田聡子 (2003). 化粧に関する研究 (第1報): 大学生の化粧関心・化粧行動・異性への化粧期待の構造解明 繊維製品消費科学, 44 (11), 682-692.
- 堀田純司 (2005). 萌え萌えジャパン 講談社
- 小島弥生・太田恵子・菅原健介 (2003). 賞賛獲得欲求・拒否回避欲求尺度作成の試み 性格心理学研究, 11, 86-98.
- 松井豊・山本真理子・岩男寿美子 (1983). 化粧の心理的効用 マーケティングリサーチ, 21, 30-41.
- 内藤章江・小林茂雄 (2001). 着用規範に対する着装行動要因の影響 日本繊維製品消費科学会, 42 (11), 43-51.
- 中川由里・高木修 (2010). 青年が被服で自己表現し

- ようとする欲求の喚起：アイデンティティ確立と自己イメージに着目して 繊維製品消費科学, 51 (2), 139-142.
- 中幡美絵・吉田寿美子 (2007). 化粧は高齢女性を元気にする：A町化粧教室の実践 仙台大学大学院スポーツ科学研究科修士論文集, 8, 211-218.
- 野村総合研究所 (2005). オタク市場の研究 東洋経済新報社
- 大村美菜子・沢宮容子・奥野誠一・小島弥生 (2009). 容姿へのこだわりと賞賛獲得欲求・拒否回避欲求との関連 日本パーソナリティ心理学会第18回大会発表論文集, 198-199
- 杉浦由美子 (2008). コスプレ女子の時代 KKベストセラーズ
- 鈴木公啓 (2006). 装いと賞賛獲得欲求・拒否回避欲求との関連 パーソナリティ研究, 14, 230-231
- 鈴木公啓・菅原健介・西池紀子・藤本真穂 (2014). 男性における装いのこだわりと心理的効用および価値観：青年期から成人期にかけて 対人社会心理学研究, 14, 17-25.
- 田川隆博 (2009). オタク分析の方向性 名古屋文理大学紀要, 9, 73-80.
- 田北智瑞子・十一玲子・孫珠熙・近藤信子 (2012). 女子学生の被服行動について：独自性の要求の関連 福岡女子短大紀要, 76, 1-13.
- 柳澤唯・安永明智・青柳宏・野口京子 (2014). 女性における化粧行動の目的と自意識の関連 文化学園大学紀要人文・社会科学研究, 22, 27-34.
- 有限会社ふわり (2014). コスプレイヤーズアーカイブ <http://www.cosp.jp/index.aspx> (2015年1月28日閲覧)