

修士論文

(修了制作レポート)

コスプレの文化と表現に関する制作研究 ～中国志怪古書『山海経』をモチーフとして～

修了制作の展示

岩手大学アザリアギャラリーにて

2020年1月27（月）～31（金）

岩手大学 大学院 総合科学研究科

総合文化学専攻 アート発信プログラム

馬 春燕（バ シュンエン）

指導教員：本村健太

2020年3月

目次

はじめに

I コスチューム・プレイとは

1. 「コスプレ」という呼称について
2. 日中のコスプレ文化の状況について
3. 岩手県・盛岡市におけるコスプレ文化の状況

II これまでのコスプレ作品について

1. 茨木童子
2. エクソシスト（祓魔師）
3. 毘沙門
4. 人魚（山海経）
5. 妖怪（山海経）

III 修了制作について

1. テーマ設定 – 仏教の「苦」
2. 岩手県の『遠野物語』
3. 中国志怪古書『山海経』からのキャラクター設定

IV 研究課題（修了制作）の結果

1. 西王母
2. 乘黄
3. 鰐鰕魚
4. 鸞鳥
5. 狛鴉

V さいごに

註

はじめに

筆者は中国において高校 1 年生の頃にコスプレを始めた。あるアニメーションのキャラクターになりきることへの欲求があったからである。筆者は高校 2 年生の頃、リーダーとしてコスプレを趣味にしている仲間たちでコスプレ同好会「糖果盒子」（キャンディーボックスの意）を立ち上げ、イベントやコンテストなどに参加していた。コスプレをすることで交友関係が広がり、創作活動の楽しさ、発表することの喜びを感じることができた。さらに大学 4 年生の頃に独学で始めたカメラ撮影はフリーカメラマンとしての仕事ができるまでになっていた。2017 年の後期より岩手大学の研究生となり、日本においてコスプレの活動を継続し、その後進学した大学院において修了研究の研究課題とした。

I コスチューム・プレイとは

1. 「コスプレ」という呼称について

日本で使われている「コスプレ」という呼称は、「コスチューム・プレイ」を語源とする和製英語であるが、現在は世界で通用する言葉(英語表記で cosplay)となっている。そして、コスプレを行う人のことは、「コスプレイヤー (cosplayer)」という。日本においては、これを略して「レイヤー」と呼ばれることがあるが、中国においては「コーザー (coser)」と呼ばれている。コスプレとは、漫画、アニメ、ゲームなどに登場するキャラクターの特徴を生かして衣装、メイクアップ、ヘアスタイル、道具などを真似て作り、コスプレイヤーが身に付けてそのキャラクターに扮するものである。「コミックマーケット」など、コスプレ関連イベントも数多く行われている。

いまやコスプレを楽しむ人は世界中に存在し、「世界コスプレサミット」なども開催されている。

2. 日中のコスプレ文化の状況について

日本における最初のコスプレブームは、1980 年代後半に起こったとされている。以下は、日本最大のコスプレサイト「Cure」の管理人である乾 (いぬい) たつみ氏が、「nippon.com」における「狂騒！日本人のコスプレ文化」（2015 年 2 月 6 日）という記事において書いたものである。

「日本で最初にコスプレブームが巻き起こったのは 1980 年代後半～90 年代前半だが、1990 年代後半、『新世紀エヴァンゲリオン』が世界的ブームになり、国内外で「エヴァ」関連のコスプレをする人が急増した。以後、『NARUTO-ナルト-』『ワンピース』『ブリーチ』など忍者、海賊、侍の 3 大テーマのマンガがブレイクして、海外で日本のアニメ・マンガファンが拡大を続け、コスプレ熱も高まった。」¹⁾

このように日本において始まったコスプレブームは今に至っているが、ハロウィンのコスプレイベントなどは、仮装した多くの若者が集まり、時にはその場

を占拠するなどして、問題化し、メディアでも取り上げられるようになっていく。ここで乾氏は、「コスプレは、いまやオタク文化から脱皮して、みんなで楽しめる娯楽として急速に拡大している」²⁾として、その文化的な拡大に注目している。



図1：令和元年のハロウィンイベント（東京渋谷にて）

筆者は、2019年10月31日の渋谷で開催されたハロウィン集会に「ジョーカー」というキャラクターのコスプレで参加した。これはハロウィンのイベントとして自発的に発生した活動であり、この日には、人々が自分の好きなコスプレをして渋谷に集まってきていた。そこでは、お互いに写真を撮ったり、親交を深めたりしていた。もちろん、仮装をしていない人も多い。多くの人々はコスプレをしているが、本格的なコスプレイベントとは大きく異なり、単にハロウィンのイベントを体験することが目的なので造形も簡単である。

一方、中国では、ハロウィンを気にする人はあまり少なく、似たような祝日（「7月半」）はあるが、それはお祭り騒ぎのようなものではなく、亡くなった人を弔うものである。

乾たつみ氏によると、日本における「典型的なコスプレイヤーには、あこがれの対象に同化したいという願望が基本にある」³⁾としており、それはコンテストのように他の誰かと競ったり、自己アピールをしたりするようものではなかった。

「日本ではコスプレ・コンテストのライブステージは皆無に等しい。日本のコアなコスプレの世界は閉鎖された村社会に近く、順位づけはタブーだった。これに対して、欧米や、中国、シンガポール、マレーシアなどは、ステージでパフォーマンスをして、優劣を決めるイベントが多い。」⁴⁾

日本のコスプレイヤーは、なるべく原作に近いものを求めてメイク、衣装、小道具なども工夫してそれに同化する方向性が強いと思われる。それに比べて、中国の一般的なコスプレイヤーは、関連の衣装をネット販売で容易に獲得できるため、対価を払えば簡単にコスプレができる状態になり、創作的なコスプレの意味を失ってしまっている。また、中国のコスプレイヤーの多くは自身の美しさに重点をおき、原作のキャラクターに忠実ではなく、自身の魅力でお金を稼ぐことを目的として撮影や画像の加工に力を入れているようである。

筆者はこのようなあり方には賛同できず、より原作の世界観に忠実な解釈によるコスプレを望んでいる。

なお、日本と世界のコスプレシーンの連結については、一般社団法人世界コスプレ文化普及協会が、世界に広がる新たな日本文化コスプレの普及と原作者への敬意及び二次創作における正しい知識を広めることを目的として設立されている。

活動目的は次の通りである。

- ・コスプレを介した国際交流イベントの実施、及び支援
- ・コスプレ文化の普及に携わる各種法人、団体、個人の支援
- ・アニメ、コミック、ゲーム等の関係団体とのセミナーおよび交流イベントの実施
- ・コスプレに関わるアニメ、コミック、ゲーム等の各種イベントの実施
- ・海外進出企業とコスプレ文化を通じた連携事業の実施
- ・公的機関と連携した地域振興イベントの企画及び実施
- ・アニメ、コミック、ゲーム等のエンターテインメント作品に関する情報提供
- ・コスプレイヤーおよびクリエイターの活動を促進するための著作権に関する情報発信、並びに知識向上支援事業⁵⁾

3. 岩手県・盛岡市におけるコスプレ文化の状況

今やコスプレ文化は、日本だけでなく世界中に広がっているが、ここでは、特に筆者が在住し、日常生活を送っている岩手県、盛岡市におけるコスプレ文化の状況について少し紹介しておきたい。筆者は実際に下記の異次空旅 (IGQ TRIP) のイベント（岩手県公会堂・盛岡ふれあい覆馬場プラザ）に参加した。

・異次空旅 (IGQ TRIP)

異次空旅とは、「なりきり同好会」という団体が主催するコスプレイベントである。岩手県公会堂や盛岡ふれあい覆馬場プラザが会場として選ばれることが多い。この「なりきり同好会」とは、地元でコスプレを楽しみたいという目的を持った人たちの集まりである。岩手におけるコスプレの現状は、決して恵まれた環境とはいえず、交流や撮影のために遠方へ行く必要がある場合も多い。そういった事態を改善し、「撮影を通して、なりきり（＝コスプレ）を思う存分楽しんで頂きたい」、「地元でもロケーションにこだわった撮影がしたい」、「地元

でも共通の趣味を楽しむ仲間と出会いたい、交流したい」⁶⁾という目的のもと活動している。

- ・おでかけライブ in 盛岡

スタジオ YOU が主催する「おでかけライブ」は、ジャンルを限定しない中規模イベントである。「コミックライブ」の地方出張版であり、盛岡でも岩手県産業会館を会場として2、3ヶ月に1回開催されている。また、コスプレイベントとともに同人誌販売なども行われている。⁷⁾

- ・イワケット（滝沢市）

サブカルチャーをベースとしながら岩手の地域振興を目的として行われる同人即売会イベントであり、年に数回の頻度で行われている。コスプレも可能である。発足時は滝沢市商工会青年部が主催していたが、2018年にイベントを独立しイワケット実行委員会が主催となった。同人イベントという「同人誌・グッズ」が主として取り扱われているが、このイベントでは過去に野菜が安値で販売されており特に話題になったこともある。⁸⁾

- ・コスプレ撮影会 in えさし藤原の郷

岩手県奥州市の歴史公園「えさし藤原の郷」は、古代から平安時代の歴史文化を体験できるテーマパークとして開園し、時代劇や大河ドラマの定番ロケ地として知られるようになった。撮影会では、全身鏡や洗面台を備えた役者用の更衣室が使用でき、平安時代の建物をバックに撮影することができる。毎年、年に4回開催され、今ではコスプレイヤーの新たな「聖地」になっているという。⁹⁾

- ・ミヤクラコスプレ撮影会（三陸コネクトフェスティバル）

三陸コネクトフェスティバルとは、人気声優さん達が集まる三陸のお祭りである。ミヤクラコスプレ撮影会はここでコスプレイベントを共催している。¹⁰⁾

- ・花巻温泉バラまつり コスプレ撮影会

花巻温泉バラ園内・花巻温泉稲荷神社・釜淵の滝・ホテル前桜並木を会場として花巻温泉によって企画されているコスプレ撮影会である。バラ園を楽しみながらコスプレ撮影が可能である。¹¹⁾

- ・気仙空想文化祭

気仙空想文化祭は、岩手県大船渡市にて東日本大震災の復興によって生まれた人と人とのつながりや絆を糧に、自力で立ち上がり、街の魅力を発信し、誇りを持てるようになりたいという想いで企画され、2019年9月28・29日に初めて開催された。「空想を広げるコンテンツ文化」としてアニメーション関連のイベントの中でコスプレも行われた。¹²⁾

- ・世界コスプレサミット日本代表・東北予選（WCSJAPAN）

世界コスプレサミット（World Cosplay Summit）（通称：WCS）は、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年に名古屋で誕

生した。WCS の「コスプレチャンピオンシップ」は、コスプレイヤーが舞台上でパフォーマンスを行い、グランドチャンピオンを決めるコンテストで、これは衣装の完成度だけでなく、演技・演出なども含めて採点される究極のコスプレ世界一決定戦となっている。2017 年 10 月 28 日には安比高原イベントガーデンにて東北予選が行われた。¹³⁾

II これまでのコスプレ作品について

ここでは、筆者のこれまでのコスプレ作品について特徴的なものを選択し、紹介することにする。（写真作品の加工には Photoshop を使用している。）

1. 茨木童子

このキャラクターは、「茨木童子 (いばらきどうじ)」という日本の妖怪をもとにデザインされた中国のゲームキャラクターである。茨木童子とは、平安時代に大江山を本拠地に京都を荒らし回った鬼の1人である。図2は2017年夏に中国の公園で撮影したものであり、小道具等も全て自分で設計・制作した。筆者は妖怪が好きであり、またこのキャラクターが中国で人気があることからこの制作に取り組んだ。撮影の際には手に血のりを使用している。照明はフラッシュを利用した。撮影後の加工作業では、より不気味な雰囲気を出すために赤の色味を強めた。手の部分の紫の煙や上部にある赤い月などもここでの加工で付け足したものである。



図2：茨木童子

2. エクソシスト（祓魔師）

このキャラクターは、「エクソシスト（祓魔師：ふつまし）」をイメージした自作のキャラクターである。ヴァンパイアと人との間に生まれた母と邪鬼の父を持つというのがこのキャラクターの設定である。人間でも魔物でもない、悲劇的な存在である。使用している小物（刀や銃）や衣装は市販のものである。メイクには、一般的な化粧品だけではなく、プロが特殊メイクに使用するような顔絵の具も用いた。刺青のシールも使用している。撮影は2018年3月、中国の公園で行い、照明などは使用していない。画像の加工では、キャラクターの理想に近づけるため、顔を中心に修正を行った。全体的な色味の修正で、赤みを強く出した。



図3：エクソシスト

3. 毘沙門

このキャラクターは、「zone-00 (ゾーン ゼロゼロ)」という九条キヨ原作の日本の漫画の「毘沙門」である。2017 年夏に撮影した。ここでのメイクは、とにかく既存のキャラクターに似せることを重視して施した。服だけでなく、翼や杖などの小道具も全て自分で製作している。翼は、緩衝材を細かく切り、それを着色して繋ぎ合わせた。杖は、「EVA シート」というスポンジのような柔らかい素材で制作している。刺青には、刺青シールを使用している。中国の病院の駐車場で撮影した。照明は特に機材を使わず、駐車場の照明をそのまま反映させた。背景の煙は、煙玉（スモークボール）を使って演出している。画像の加工は、コントラストをはっきりさせること以外には特に加工を施していない。



図 4：毘沙門

4. 人魚（山海経）

このキャラクターは、中国の志怪古書（不思議な昔話の意）『山海経（せんがいきょう）』に登場する人魚をモチーフにしつつ、そこに自分なりの解釈を加えたものである。『山海経』の人魚は、サンショウウオに似た姿をしており、その鳴き声は赤ん坊のようであると言われている。2017年春に中国の公園で撮影したもので、セットや照明は使用していない。メイクは寒色を基調に、キラキラと反射するようにした。頭の髪飾りは主に針金でできている。この人魚の「尾びれ」は中国で購入したもので、素材は弾性布である。画像の加工については、色のコントラストがはっきり見えるように処理した。



図 5：『山海経』の人魚

5. 妖怪（山海経）

このキャラクターも『山海経』の妖怪をモチーフとしたものである。一般的な化粧品だけではなく、プロのメイク道具も使用した。浴衣は中国製のものである。2017 年夏に中国の公園で撮影した。撮影後に Photoshop で写真を加工し、水面に映る違う表情のもう一人の主体を加えて構成した。



図 6：『山海経』の妖怪

III 修了制作について

1. テーマ設定 – 仏教の「苦」

現代において、人類はひたすら発展することに夢中になり、生活の質は消費によって定義されてしまっている。かつての人類の自然に対する畏怖の念は科学によって代替され、人間の恐怖の形を代表していた妖怪は遠い昔の存在となってしまった。

また、仏と妖怪は対照的なものであり、善と悪の代表といえる。一方、人類は矛盾した極端な生物であり、善も悪もあり、仏と妖怪の両面をあわせ持つ。これら表現することで、双方が衝突しつづなした人類の文明を反省することになげたい。

そこには日本的な要素も加え、仏教に由来する7つの苦しみ¹⁴⁾(「四苦八苦」の八つ目「五陰盛苦」については、7つ苦を総括しものなので採用しない)をテーマとしたい。筆者は仏教の思想に興味を持っており、日本の仏教も中国から伝えられたことを考慮すると、中国からの留学生として、中日文化をつなぐ共通点の一つであると考えている。

仏教の苦しみ (テーマ設定)

- ・生苦(しょうく)： 生きていること自体、肉体的精神的苦痛が伴う。
- ・老苦(ろうく)： 老いていくこと。体力、気力など全てが衰退していき自由が利かなくなる。
- ・病苦(びょうく)： 様々な病気があり、痛みや苦しみに悩まされる。
- ・死苦(しく)： 死ぬことへの恐怖、その先の不安。
- ・愛別離苦(あいべつりく)： 愛する者と別離すること
- ・怨憎会苦(おんぞうえく)： 怨み憎んでいる者に会うこと
- ・求不得苦(ぐふとっく)： 求める物が得られないこと
- ・五陰盛苦(ごおんじょうく)： 上記の7つを総括したもの(制作には採用しない)

また、このような仏教的な要素を加える意図は、単なるコスプレではなく、より深い意味のあるものを制作したいからである。仏教の教えは古くから文化の深層で重要な意味を持っていた。筆者は苦悩とともに生きる人間に興味を持ち、それを表現したい。そうして、深い文化的背景を持つ物語を取り込むことで、筆者独自のコスプレキャラクターを創造したいと考えている。

人類が創造した今の世界は、単に美しいものの上に成り立っているわけではなく、これまで人類の欲望によって推進されてきた戦争など、長い歴史の中で多くの過ちを犯してきた結果でもある。そこで、筆者は鮮やかで美しい社会の表面よりも、もっと世界の暗い面と人間性の邪悪な面を捉えるべきだと思っている。

荀子が性悪説を説いていたように、人類は野蛮から文明へと進化したのであり、その利己的な原始的本性はまだ残っている。仏教の罪にしても人類の罪であるといえる。

筆者は、芸術作品をただ美しいもので構成するのではなく、人類の歴史、そしてそれによって成り立つ現代社会への批判と反省も取り込んで表現したい。し

たがって、作品に仏教的な思想を用いることで、自己を反省することに意義を見出している。

筆者の表現したいものは、これまで犯してきた罪でもある「人間の弱さ」である。筆者は「悪」の宣教師となり、いい面しか見えていない世間に対して改めて我々の罪を伝えたい。

自分の美意識で創造する芸術がそうであるように、このような制作過程は、キャラクターを模倣するだけでなく、自己を表現したいという欲求によるものである。人々に伝える新しい芸術の表現方法として、また独特なコスプレ文化としての表現の可能性を探求することが課題となる。

現代において、若者の周りには様々な情報があふれており、もはや古代の文化や伝統思想に興味を持つ人が少なくなってしまったようである。しかしながら、そのような古代の文化も、現代的なものと組み合わせて表現することによって、もう一度魅力を引き出し、その価値を持ち続けることができるのではないか。また、古代の文化を表現することによって、コスプレの表現についても、魅力的な視覚文化として発信することもできると考えている。

2. 岩手県の『遠野物語』

筆者は、岩手大学地域課題解決プログラムの一環で、平成 29 年 12 月 10 日(日)、遠野市現地視察に行った。その際に『遠野物語』に登場する日本の妖怪に関する知見を広めた。日本の妖怪のなかには中国に由来するものも多いのは周知の事実である。しかしながら、妖怪に対する態度には日中両国にはっきりとした違いがある。論語の「子不語怪力乱神」のように、理性では説明がつかないような不思議な存在や現象については語らないという傾向があり、中国では妖怪文化を重要視せず、文化の主流からは締め出してきた。日本では、妖怪が親しまれてきており、専門の妖怪学と称されるものまで登場しており、妖怪文化のアニメ化など、新興産業の発展も同時に推進されている。そうして、日本文化の独特の魅力が世界にアピールされてきたといえる。

遠野市は岩手県南東部の内陸に位置し、中央部は北上山地最大の盆地である。『遠野物語』の舞台であることから、市は「民話のふるさと」のキャッチフレーズのもと、民話とその背景となる伝統文化を主な資源として観光客誘致を図っており、PR アニメ等の制作もしている。

『遠野物語』とは、日本民俗学の父・柳田國男が明治 43 年(1910 年)に発表した岩手県遠野地方に伝わる逸話、伝承などを記した説話集である。遠野地方の土淵村出身の民話蒐集家であり小説家でもあった佐々木喜善より語られた。内容は天狗、河童、座敷童子など妖怪にまつわるものから山人、マヨヒガ、神隠し、臨死体験、あるいは神事や風習に関するものなど多岐に渡っている。

漫画家の水木しげるは『水木しげるの遠野物語』¹⁵⁾において、柳田國男原作の物語を独自の漫画表現に表しており、遠野市立博物館においてはそのアニメーションが上映(図 7)されている。

また次に示す『山海経』については、高馬三良(こうま みよし)翻訳の『山海経 中国古代の神話世界』の巻末に「解説 - 日本に渡った精霊たち」¹⁶⁾として、水木しげるは日本への影響を推察している。

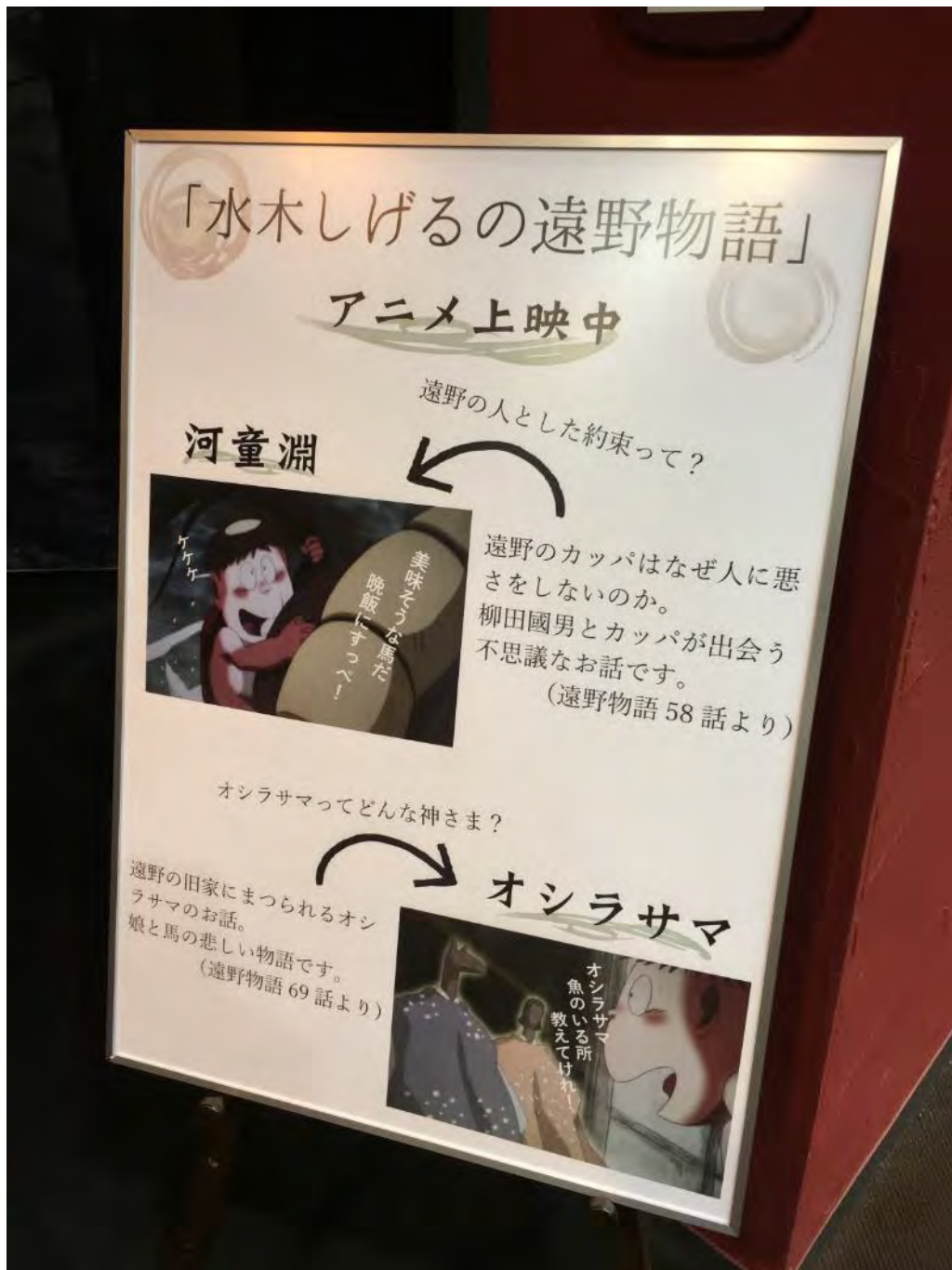


図7：遠野市立博物館にて

3. 中国志怪古書『山海経』からのキャラクター設定

制作研究として、中国の古代神話、志怪古書である『山海経』に記されている妖怪からキャラクター設定したコスプレ表現を行う。『山海経』とは、以下のようなものである。

「中国、古代の地理書。18巻。著者未詳。禹（う）が治水の際に、部下の伯益の協力を得て編んだとされるが、もちろん仮託である。『南山経』『西山

経』『北山経』『東山経』『中山経』のいわゆる「五蔵山経」が東周時代の作で最も古く、そのほかは戦国時代の作を漢の劉歆（?～23）が校訂して『海外南・西・北・東経』（4巻）、『海内南・西・北・東経』（4巻）を付加し、晋の郭璞（かくはく。276～324）が注記して『大荒東・南・西・北経』（4巻）、『海内経』（1巻）を付加してほぼ現在の形になったと推定される。「五蔵山経」は山名を中心に産物、鳥獣、神霊、河川などを山の南北に分けて述べ、地理書にふさわしい部分もあるが、神話伝説に基づく想像的記述も多く、のちに成立する編ほど、その割合がふえている。古代中国の自然観を知るうえで貴重な書であり、また神話の記載が比較的少い中国古典中、例外的存在として重要視される。日本には早くから伝来した記録があり、また寛文10（1670）年の刊本がある。」¹⁷⁾

『山海経』には、奇妙な妖怪や神話が記されている。以下の妖怪・鬼神をコスプレの際のキャラクターとして設定する。なお、イメージについては『観山海』における杉澤のイラスト¹⁸⁾を参考にした。

西王母（せいおうぼ）：中国古代の女神。崑崙山（こんろんさん）或いは群玉山（ぐんぎょくさん）に住む神仙といわれ、仙女の世界の女王的存在として長く民間で信仰された。男の神仙と東方を治める東王父（とうおうふ）に対し、女の神仙と西方を治めるのでこのように呼ばれる。『山海経』の『西山経』によれば、玉山に住み人面で虎歯、豹尾を持ち蓬髪（おどろがみ）といった恐ろしい姿で、天の災いと五刑（罪人に対する処罰法のこと）を司るとある。しかし次第に美化されて「淮南子（えなんじ）」では不死の薬（三千年の桃）をもった絶世の美女とされる。¹⁹⁾

乗黄（じょうこう）：白民国にいる狐のような瑞獣（ずいじゅう：吉祥獣）で、その背中には角がついており、もし人がその背中に乗ることができれば、二千年の寿命を持つことができるとされている。²⁰⁾

鰐鰐魚（しゅうしゅうぎょ）：中国の最古の地理書とされる『山海経』に記されている怪魚。北山の涿光山を流れる黄河の支流に生息する。鵠（かささぎ）のような姿の魚であり、また翼が10あり、羽の先に鱗がついているという。この魚は鵠のような声で鳴くとされ、防火に用いることができ、食べると黄疸（おうだん）にならないという。²¹⁾

鸞鳥（らんちょう）：中国における伝説上の瑞獣としての鳥。単に「鸞（らん）」とも呼ばれる。また正確には雄が「鸞」、雌が「和」という名前で合わせて「和鸞」と呼ぶ（おそらく鳳凰との対比）。鸞鳥が現れると天下は太平になるとされる。²²⁾

狢鴼（ほうきょう）：『山海経』に記されている奇怪な生物。北山の鈎吾山にいて、全体的には山羊のような姿をしているが、首から先は人のようで歯は虎、脚の爪は人のようだとされる。また頭に目がなく前脚の脇あたりにある。こ

の獣は赤ん坊のような声で鳴き、人を食べる。²³⁾ これは 2016 年製作の中国・米国合作映画『グレートウォール』に登場した「饕餮 (とうてつ)」の原型とされている。饕餮は伝説上の凶悪な獣であり、古代青銅器にも装飾としてその形が鑄込まれていた。饕餮は暴食であり、食べ残した人の体はずたずたに裂いてしまうという。貪欲な人を比喻として饕餮と呼ぶこともある。

『山海経』の妖怪との関連づけについて

前述した仏教的な苦に関しては以下のようにテーマ設定を行う。

- ・西王母：生苦、死苦
- ・乗黄：老苦
- ・鰐 魚：病苦
- ・鸞鳥：愛別離苦、怨憎会苦
- ・狢鴞：求不得苦

IV 修了制作の結果

1. 西王母

『山海経』によると、西王母はとても威厳があるイメージである。髪の毛は立っており、その上にある真珠は地位を表す飾りである。筆者は、その髪に切れた五本の指を配置して、恐怖感を高めるようにした。さらに、顔面には電子回路の模様を描き、SF のイメージを醸し出した。



図 8：西王母（テーマ：生苦・死苦）

蓮の花は、仏教の中で功德・智慧を表す代表的な花であり、筆者はそれを用いて西王母の神としての公平さ・神聖さを示した。西王母は不死の薬を司る神でもあるため、足元には錠剤を多数使用した。ここでも SF の未来感を強めるため、撮影時に LED ライトで光を当て演出した。

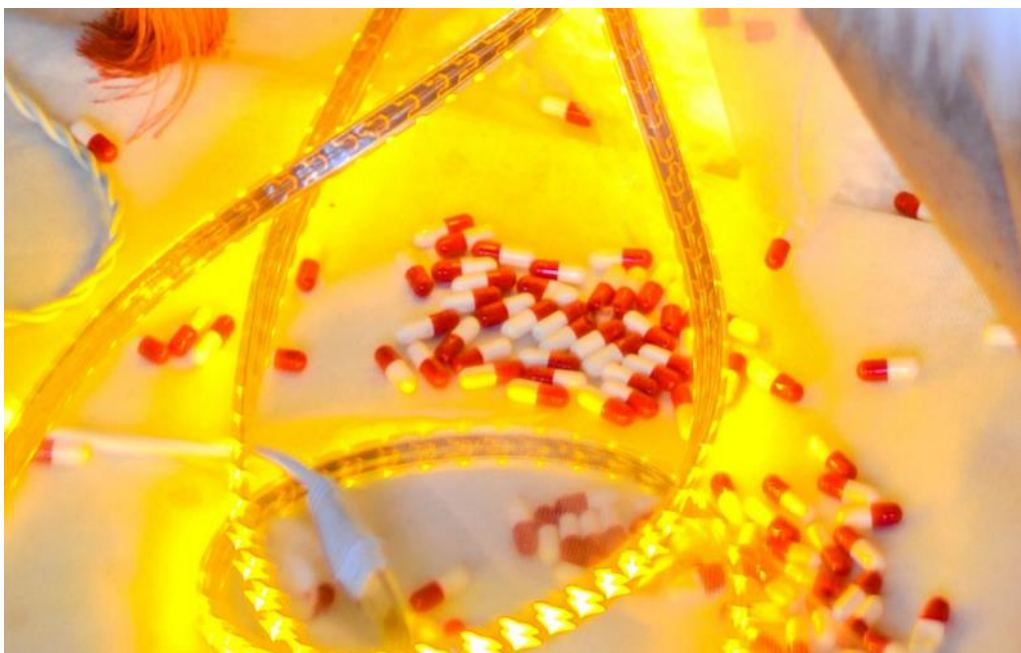


図 9：西王母（テーマ：生苦・死苦）

筆者はこの作品の創作意義として次のように考えている。人類は昔から死を恐れ、長寿を追求するために宗教などに熱狂してきた。したがって、医療の発達した今日においても、人々は不死を神にすがることを捨て切れない。この西王母のキャラクターでは、生死と向き合えない人間像を風刺している。巡礼するのは神のためなのか、自分自身の欲望のためなのか、その疑問をここに表現した。



図 10：西王母（テーマ：生苦・死苦）



図 11：西王母（テーマ：生苦・死苦）



図 12：西王母（撮影用セット）

2. 乗黄

このキャラクターのために筆者は対になる角を作り、黒から赤、そして金のグラデーションで塗装した。これらの角の先端には金色の蝶を配置し、二つの角の間には黒い鉄の鎖をつけた。



図 13：乗黄（テーマ：老苦）

演出的な効果をねらい、魔物を斬ったり封印したりする呪符（じゅふ）を背景につけ、体には経文を貼った。注射器の中には乗黄の血液という設定であり、人間の長寿のために捕獲され、その血を飲まれてきたという逸話によるものである。「瑞獣」（神獣）であるのに、人間が老化や死を恐れ、欲望のために手段を選ばず行動してきたことを表している。



図 14：乗黄（テーマ：老苦）

ここに、人間が自分自身の私利私欲のため、ほかの生物の命や権利を軽視し、残虐な略奪行為を行ってきたことを表現した。



図 15：乗黄（テーマ：老苦）



图 16：乘黄（摄影现场）

3. 鰐鰐魚

このキャラクターは、患者の姿として創作した。その顔には二つの魚の形を入れ込んだ。また、翼は針金を用いて流れのあるかたちで青い翼を作った。背景に使用した白い透明シートは、病院で隔離された患者の悲しさを醸し出している。そして、点滴管には鰐鰐魚の血液が流れている設定であるが、それは人の病気を治すことができるために囚われ、その肉体から血液を採取されているところである。この包帯については、人間に利用され、虫の息での苦痛を強調するために使用した。



図 17：鰐鰐魚（テーマ：病苦）



図 18：鰻鰻魚（テーマ：病苦）



図 19：鰻鰐魚（撮影用セット）

4. 鸞鳥

人間に囚われて玩具にされ、自由を得ることができない様子から、日本の花魁（おいらん）のイメージで表現した。背景や服飾にまで日本の要素を入れ、複雑な髪飾りには、金色の蝶の翼、彼岸花、金色の小さい扇子、赤いサイリウムを入れた。体にも大きな金色の蝶をつけ、髪や首には白い羽を用いた。



図 20：鸞鳥（テーマ：愛別離苦・怨憎会苦）



図 21：鸞鳥（テーマ：愛別離苦・怨憎会苦）



図 22：鸞鳥（テーマ：愛別離苦・怨憎会苦）



図 23：鸞鳥（テーマ：愛別離苦・怨憎会苦）

人間の私欲による恨み、仲間と別離させられた苦痛の感情を表現するため、赤い鳥籠の中の心臓、手錠を配置した。蝶を用いた理由は、中国では有名な古い恋愛物語に由来している。それは「梁山泊と祝英台」という身分差で一緒にいられなくなった二人が一緒に心中して、最後に蝶になるという話である。これは、全てをなすことができず死んでも、蝶と化して自由を得るという、中国文学の中で古くからある思想である。



図 24：鸞鳥（撮影現場）

5. 狢鴉

狢鴉の終わらない欲望は人間と同じで、ブラックホールのように無限の要求をするため、ほかの生き物を勝手に殺戮する。

この背景にいくつかの切られた手足を配置し、点滴管を口に接続して、いくら食べても満足できない人間の欲求を表現している。和風サイバーパンクの忍者という設定で、五色のライトを使い、SF ホラーの雰囲気 연출した。



図 25：狢鴉（テーマ：求不得苦）



図 26：狛鴞（テーマ：求不得苦）



图 27：狍鴉（摄影现场）

V さいごに

日本初の水墨画風デザインの奇幻探索 RPG『妖怪正伝～もののけ山海経～』²⁴⁾ というものが、筆者の修了研究中に開発されたが、これはまったくの偶然によるものであり、ここから筆者がなんらかの影響を受けたものはない。

令和2年1月27-31日、岩手大学図書館アザリアギャラリーにて、図29のように他のコスプレ作品とともに修了制作の展示を行った。(図28のポスターも筆者が制作した。)

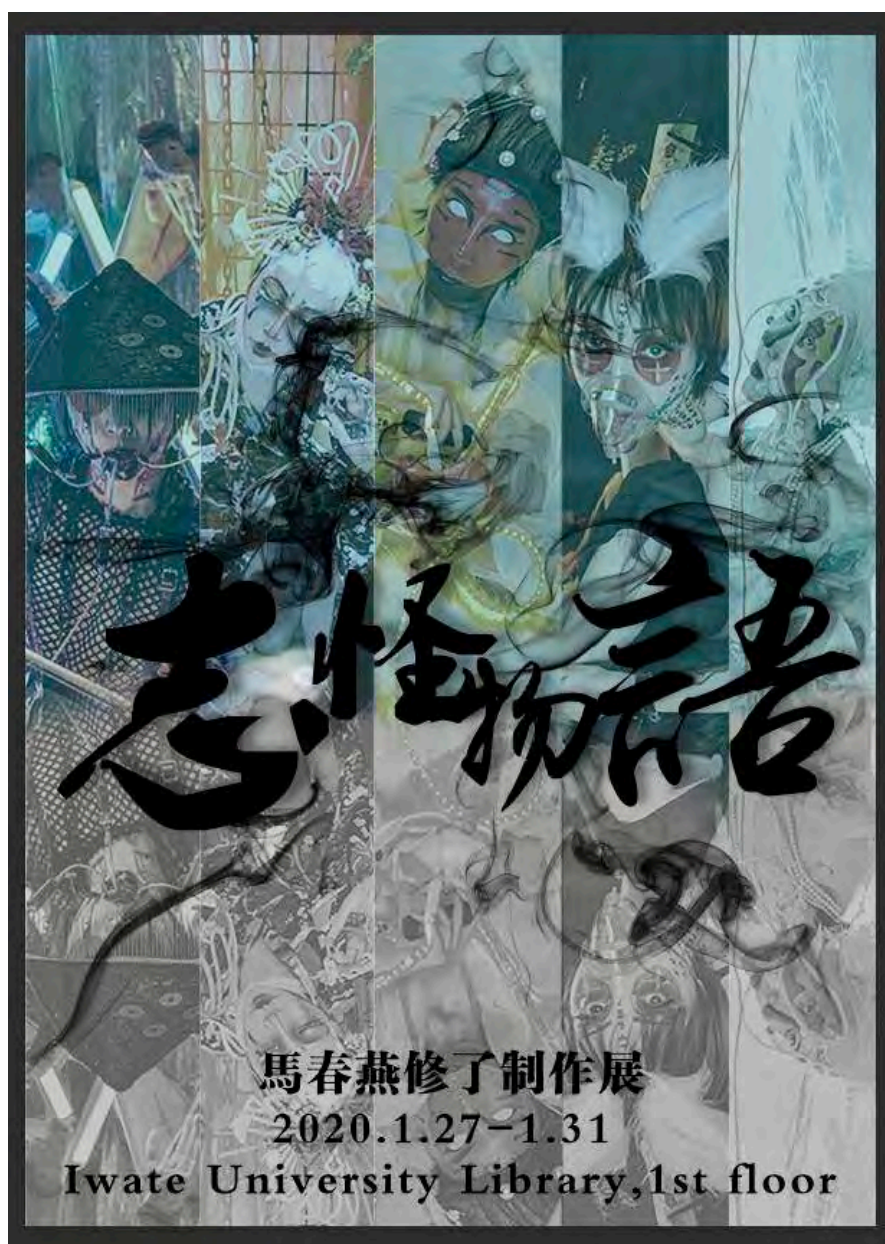


図28：修了制作展ポスター



図 29：修了制作展の様子

まとめ

コスプレに関する芸術創作の考えをもっていた筆者は、日本がアニメ事業やコスプレが盛んな本場であることに大きな興味を抱いていた。そこで、2017 年の後期より岩手大学の研究生となり、日本においてコスプレの活動を継続し、その後進学した大学院において修了研究の研究課題とした。中国でもコスプレ活動に積極的に参加してきたが、日本での学生生活においても、岩手県内を含め、様々なコスプレ活動に参加したことで、両国のコスプレ文化の違いも見えてきた。日本では、コスプレがアニメの文化精神を示し、アニメ産業など多くの商業価値をもたらしており、今や日本を代表する文化の一つとなっており、この国にさらなる魅力を与えている。

中国においても、ほとんどのコスプレ作品は日本のアニメやゲームなどに由来し、中国の青少年も日本のアニメの影響を受けており、これまでに筆者が扮した作品の中にも、自分でデザインしたキャラクターもあるが、もちろん、日本のゲームや漫画のキャラクターがある。

岩手大学地域課題解決プログラムの一環で、平成 29 年 12 月に遠野市現地視察に行ったが、その際に『遠野物語』に登場する日本の妖怪に関する知見を広めた。日本の妖怪のなかには中国に由来するものも多いのは周知の事実である。妖怪に対する態度には日中両国にはっきりとした違いがある。中国では妖怪文化を重要視せず、文化の主流からは締め出してきた。日本では、妖怪が親しまれ

てきており、専門の妖怪と称されるものまで登場しており、妖怪文化のアニメ化など、新興産業の発展も同時に推進されている。そうして、日本文化の独特の魅力が世界にアピールされてきたといえる。

現代において、人類はひたすら発展することに夢中になり、生活の質は消費によって定義されてしまっている。かつての人類の自然に対する畏怖の念は科学によって解消され、それまで人間の恐怖の形を代表していた妖怪は遠い昔の存在となってしまった。妖怪については、仏と対照的なものであり、仏が善の代表であれば妖怪は悪の代表といえる。一方で、人類は矛盾した極端な存在であり、善も悪もあり、仏と妖怪の両面をあわせ持つ。筆者はこれらを表現することで、双方が衝突しつづなした人類の文明を反省することにつなげたい。そこには日本的な要素も加え、仏教に由来する 7 つの苦しみ（生苦・老苦・病苦・死苦・愛別離苦・怨憎会苦・求不得苦）をテーマとした。筆者は仏教の思想にも興味を持っており、日本の仏教も中国から伝えられたことを考慮すると、中国からの留学生として、中日文化をつなぐ共通点の一つであると考えている。

テーマ設定とともに、『山海経』に記載されている 5 つの妖怪を創作のキャラクターとして選んだ。西王母は生苦・死苦、乗黄は老苦、鰐鰐魚は病苦、鸞鳥は愛別離苦・怨憎会苦、狛鴉は求不得苦という、キャラクターとテーマとの連携を行った。

芸術作品をただ美しいもので構成するのではなく、人類の歴史、そしてそれによって成り立つ現代社会への批判と反省も取り込んで表現したい。したがって、作品に仏教的な思想を用いることで、自己を反省することに意義を見出している。深い文化的背景を持つ物語を取り込むことで、筆者独自のコスプレキャラクターを創造したいと考えている。筆者の表現したいものは、これまで犯してきた罪でもある「人間の弱さ」である。筆者はコスプレによる「悪」の宣教師となり、いい面しか見えていない世間に対して改めて我々の罪を伝えたい。

筆者は、修了制作においてキャラクターデザイン、必要となる造形物の制作、そして撮影・画像処理（レタッチ）まで、限られた環境の中で、すべてを自分で仕上げた。自分の美意識で創造する芸術がそうであるように、コスプレの制作過程においても、キャラクターを模倣するだけでなく、自己を表現したいという欲求に応じることのできるものである。人々に伝える新しい芸術の表現方法として、また独特のコスプレ文化としての表現の可能性を探求することが課題であった。また、コスプレの表現において古代の文化についても表現として織り込むことによって、より魅力的な視覚文化として発信することもできると考えている。

註

- 1) 乾 たつみ「狂騒！日本人のコスプレ文化」
<https://www.nippon.com/ja/column/g00255/> (2019 年 10 月 28 日確認。)
- 2) 同上。
- 3) 同上。
- 4) 同上。
- 5) 一般社団法人世界コスプレ文化普及協会
<http://wcda.or.jp/> (2019 年 10 月 28 日確認。)
- 6) 異次空旅 (IGQ TRIP) :
<http://costrip.web.fc2.com/about.html> (2019 年 10 月 28 日確認。)
- 7) おでかけライブ in 盛岡 :
<https://www.youyou.co.jp/allgenre/morioka/> (2019 年 10 月 28 日確認。)
- 8) イワケット :
<https://iwaket.com/> (2019 年 10 月 28 日確認。)
- 9) コスプレ撮影会 in えさし藤原の郷 :
<https://www.walkerplus.com/event/ar0203e302286/> (2019 年 10 月 28 日確認。)
河北新聞 :
https://www.kahoku.co.jp/tohokunews/201711/20171125_33014.html (2018 年 12 月 14 日確認)
- 10) ミヤクラコスプレ撮影会 (三陸コネクトフェスティバル) :
<https://twipla.jp/events/292059>、<https://3riku-connect.jp/about> (2019 年 10 月 28 日確認。)
- 11) 花巻温泉スタッフによる BLOG :
<https://www.hanamakionsen.co.jp/blog/161> (2019 年 10 月 28 日確認。)
- 12) 気仙空想文化祭 :
<https://kesen-ku-sou.jp/> (2019 年 10 月 28 日確認。)
- 13) 世界コスプレサミット日本代表 東北予選について :
<http://www.wcsjapan.com/予選/tohoku/> (2019 年 10 月 28 日確認。)
世界コスプレサミット 外務省 :
https://www.mofa.go.jp/mofaj/gaiko/culture/koryu/pop/cos_p/index.html (2019 年 10 月 28 日確認。)
- 14) 仏教ウェブ入門講座 :
<https://true-buddhism.com/teachings/sufferings/> (2019 年 11 月 26 日確認。)
- 15) 水木しげる『水木しげるの遠野物語』小学館、2010 年
- 16) 高馬三良・訳『山海経 中国古代の神話世界』平凡社、1994 年
- 17) コトバンクブリタニカ国際大百科事典 小項目事典 :
<https://kotobank.jp/word/山海経-88031> (2019 年 11 月 26 日確認。)
- 18) 杉澤『観山海』湖南文芸出版社、2018 年
- 19) 神魔精妖名辞典 - 西王母 :
<http://myth.maji.asia/se.html#seioubo> (2019 年 11 月 26 日確認。)
- 20) 山海経動物記 - 乗黄 :
<http://chinjuh.mydns.jp/sengai/hundo/p33.htm> (2019 年 11 月 26 日確認。)

- 21) 神魔精妖名辞典 - 鰐鰐：
<http://myth.maji.asia/si.html#syuusyu> (2019 年 11 月 26 日確認。)
- 22) 神魔精妖名辞典 - 鸞鳥：
<http://myth.maji.asia/ra.html#rantyou> (2019 年 11 月 26 日確認。)
- 23) 神魔精妖名辞典 - 狛鴯：
<http://myth.maji.asia/ho.html#houkyou> (2019 年 11 月 26 日確認。)
- 24) 妖怪正伝～もののけ山海経～：
<https://twitter.com/yokaiseiden> (2019 年 11 月 26 日確認。)
日本初の水墨画風デザインの奇幻探索 RPG『妖怪正伝～もののけ山海経～』：
<https://yokaiseiden.com> (2019 年 11 月 26 日確認。)
<https://gamewith.jp/gamedb/show/5581?from=ios> (2019 年 11 月 26 日確認。)