

# 從迷文化到次文化： Cosplay在台灣的演變歷程

## The Evolution of Cosplay in Taiwan

林容安、劉平君、程紹淳(林容安為南華大學傳播研究所碩士、劉平君為南華大學傳播學系副教授、程紹淳為南華大學傳播學系副教授，E-mail：pcliu@mail.nhu.edu.tw)

### 摘要

本研究試圖探究Cosplay在台灣的演變歷程，透過二手資料和深度訪談等方法，發現Cosplay在台灣20年來，歷經了迷文化到次文化的變遷過程：90年代附屬於社團活動之下的Cosplay是一種迷文化，角色扮演者實踐身為迷的過程，即對具體、單一的文本內容長時間的喜愛與投入，並匯聚成為組織性的迷群；千禧年後則是迷文化至次文化的過渡期，Cosplay的定義不斷被檢視與重述，而多元文本和角色更開啟了為扮演而扮演的模式；2005年後，角色扮演者個人化、偶像化與日常化，使Cosplay凝結成為「扮演風格」的文化形式，Cosplay不僅止於特定場域的角色扮演，而是可以隨意於日常生活挪用與擷取的美學態度。

**關鍵詞：**扮演美學、迷文化、次文化

**Abstract：** This study aims to analyze the transformation from fan culture to subculture in the evolution of Taiwan's cosplay activities in nearly two decades. The data were collected both from secondhand information and in-depth interviews. After



analyzing and interpreting the data, this study found that cosplay has transformed from fan culture to subculture in the two decades in Taiwan. In the 90s, cosplay was used to be an affiliated activity, which revolved around a specific fan culture. In doing these cosplay practices, cosplayers felt their goals as fans had accomplished. They loved and devoted themselves into a specific part associated with a fan culture for a long time. The main motive that made them meet together was to form an organized fan group. However, since the 2000s, the cosplay in Taiwan has undergone a metamorphosis. Originally just an affiliated activity for a specific fan culture, nowadays cosplay has become a special subculture itself. The definition of cosplay has been reviewed and reinvented for several times. The diversity of subcultures and roles in cosplays, has transformed the mode of cosplaying as an activity for the love of cosplay itself. In 2005, cosplay has even become a personalized, idolized, and normalized activity, which made cosplay a culture of “cosplay style” among its participants. Today, cosplay is not only played in particular timing and places, but has become an aesthetic attitude, which people can freely adopt in their daily lives.

**Keywords:** cosplay、fan culture、subculture

### 一、Cosplay在台灣的文化歷程？

台灣在90年代掀起一股「哈日」旋風，除了透過日劇帶動週邊經濟效應外，更輸入了對日本流行文化的想像，尤其是青少年們，他們觀看日劇，將「日本流行文化」視為流行與追求的指標，並逐漸發展成為實踐哈日文化風格的哈日族。



對於當時的哈日現象，社會評價不一，新聞媒體多斥之為社會亂象，但也有專題報導視其為青少年次文化。此外，學術界也開始研究此哈日現象並多將哈日族視為次文化（林瑞端，2000；陳惠文，2008）。

而Cosplay（日文「コスプレ」）<sup>1</sup>就是90年代隨哈日文化傳入台灣的「角色扮演」文化，其為Costume play的和製英語<sup>2</sup>簡稱，中文多稱「角色扮演」或「角演」，指透過服裝扮演來詮釋某種文本角色的藝術表演行為。

台灣早期的Cosplay可以追溯到1990年，當時參與人數不多，且多附屬於同人販售會場，多為同人誌<sup>3</sup>作家，少有人是專門Cosplay的玩家。<sup>4</sup>但現今Cosplay蓬勃發展，每年北、中、南都有固定的表演場次，尤其是寒、暑假，參與人數眾多，也吸引媒體爭相採訪，近幾年更可在各大資訊展或電玩展覽中看到Cosplay的蹤跡。

對於Cosplay文化，社會大眾除了認為那是一群奇裝異服的人外，也多視之為漫畫或電玩人物的狂熱迷，而學界亦多以集體迷文化觀之（王鈺琴，2006；林宜臻，2006；張立嵐，2006）；僅少數視之為次文化（張詩芸，2005）。

---

<sup>1</sup>Cosplay：日本動畫家高橋伸之於1984年美國洛杉磯舉行的世界科幻年會確立此名稱。

<sup>2</sup>和製英語：日語詞彙，指利用英語單字拼合出英語本身沒有的新詞義。

<sup>3</sup>同人誌：起源自日語「同人誌」，意指一群同好共同創作出版的書籍、刊物，雖然同人誌並未限定創作的目標，但多用於漫畫或漫畫相關的周邊創作。

<sup>4</sup>參照中文維基百科 <http://zh.wikipedia.org/wiki/Cosplay>



然而，台灣的哈日現象是次文化，同樣來自日本的Cosplay文化卻為何被視為迷文化？換句話說，Cosplay在台灣的文化歷程為何？以致使其與哈日文化展現出不同的文化樣態？基於此，本文試圖探究Cosplay文化在台灣的演變歷程，以及其與迷文化和次文化的關係。

## 二、迷文化與次文化的關係

本文探究Cosplay在台灣的文化歷程，並試圖連結迷文化與次文化的意涵。因此，以下將先簡述次文化和迷文化，再探討二者間文化意涵的異同。

### （一）迷文化是什麼？

迷（fans）是指對特定演藝人員、運動員、作家、名人、電影、電視節目、品牌等極度喜愛，收集相關資訊進而熟悉與認同，並能從中衍生出自己詮釋的人。Jenkins（1992，轉引自吳彥明，2006）認為，迷對於媒介文本的接收模式有三特色：1.迷將文本拉近自己的生活經驗領域，文本資訊被實踐於日常生活之中；2.重讀並重寫文本，創造了新的敘述模式與人物關係；3.迷們會主動的形成社群並參與其中的活動。

換言之，迷不只是閱讀文本並實踐於日常生活中，更是不斷的重讀、甚至重寫文本，以致改變了閱聽人的文本經驗，使閱聽人的注意力從「接下來會如何」(what will happen)轉移到「事情如何發生」(how things happen)，並質疑文本中人物的關係、敘事主旨以及社會知識與論述的生產（Storey，1996:128，轉引自Alvermann & Hagood，2000:438）。

Fiske（1989／陳國正譯，1993）也強調，迷有能力將原始的文本化為一種文化資源，從中可以生產出新的文本，如



肥皂劇觀眾對劇情的預測和投書、影迷與歌迷對影歌星的模仿、甚至是科幻劇影迷自行創作拍攝的影片等。「迷」所具有的文化能力越強，就越能夠識別出每一個鏡頭的原始文本與語境，他們從其中建構意義與快感的資源也更豐富。由此可知，迷不只是接受者，而是行動者。

此外，迷們不僅止於私下的閱讀、重讀和重製文本，更會交流、互動和集結以形成集體社群。Hills（2002／朱華瑄譯，2005）認為，迷們並不是將自身隔絕於社會之外，只沉浸在自我的世界中，反而，他們會積極地參與迷群的社群活動。Jenkins（1992，轉引自吳彥明，2006）強調，大多數的閱讀都是私下進行的孤獨過程，而迷的文本消費卻是集體的。迷文化是一種意義生產與閱讀實踐的公開展示與交流，這才是迷最重要的面貌，是一種有組織的文化社群，是追逐各種文本而生產創作的迷，而非只是一種較為特別的文本消費者。

總之，迷們從不斷地收集文本資訊開始，不僅於日常生活實踐文本，並重複閱讀所有資料進而得以改編重寫，更建立迷群以共享迷的實踐與互動，以致透由迷群間的關係與認同形塑出迷的文化模態。

## （二）次文化是什麼？

Sobel（1981: 28）認為，一個社會通常包含了很多次文化，每種都有其獨特的生活風格，它們是在主流文化中實踐與詮釋自我生活風格的過程，透過服裝、標誌或圖騰來突顯生活風格的獨特性。而此生活風格是種可區辨（distinctive）、可認知的（recognizable）生活模式。而Cohn（1972，cited from



Hebdige, 1994:77) 則定義次文化為「兩種矛盾需求間的妥協解決方案：即創造以及表達不同於優勢文化的自主和差異性需求...以及維繫優勢文化認同的需求」。亦即，次文化試圖協調出一個在優勢文化和宰制意識形態間有意義的介入空間：發現和表達另一種認同的空間。(Hebdige, 1994:88)

換句話說，次文化意指「噪音」(相對於聲音)：從真實事件和現象到它們在媒體中再現的井然有序中的干擾。因此，我們不該低估了奇觀式次文化 (spectacular subculture) 的表意力量，它不只是無政府狀態的隱喻，更是語意失序的實際機制：一種再現系統中的暫時性妨礙。簡言之，奇觀式次文化以被禁止的形式 (服裝和行為符碼的違犯，破壞法律等等) 表達了被禁止的內容 (階級意識，差異意識)。(Hebdige, 1994:90-91)

所以，次文化是一種相對於大眾文化或主流文化，而在整體社會文化中，透過服飾、標誌和圖騰等符號象徵，建立逾越主流文化再現秩序的生活風格，並具有自我獨特性的反動文化。

至於次文化如何以符碼介入並破壞主流的文化秩序？借由重置和再脈絡化商品，次文化顛覆了傳統並創造了新用法。拼湊 (bricolage) 的概念正可用來解釋次文化風格的建立。像是傳統商界的服裝，西裝、領結、領帶、短髮等等，除去了它們原始的意涵—效率、野心、服從權威，被轉化為「空的」(empty) 迷戀物，一種被渴望、撫弄與珍視的物品。(Hebdige, 1994:102-105)

此種拼湊帶來了令人厭惡的造反風格 (revolting style)。不論有無理由，只要「自然的」與被建構的脈絡間斷裂的清



楚可見，就能轉變成「對抗性的打扮」(confrontation dressing)。(Hebdige, 1994:106) 次文化的風格確實可稱為藝術，一種特定脈絡中或是脫離特定脈絡的藝術，它不是永恆的物體，也不是由傳統美學的不變判準來評斷，它是「挪用」、「竊取」、顛覆性的轉換，即一種「行動」(movement)。(Hebdige, 1994:129)

也因此，次文化風格與主流風格不同的地方在於：次文化風格是刻意被「羅織」(fabricate)出來的，帶有「被建構性」，不同於主流風格的傳統性。此般風格不僅是表面上的建構，也是一種宣示；正是透過某種獨特的消費儀式與風格，次文化既暴露了它的「秘密」特性，同時也傳達了它被禁止的意義。(Hebdige, 1994 / 蔡宜剛譯, 2005)。

不過，隨著次文化開始擺出它自己可銷售的姿態，隨著它的語彙變得愈來愈熟悉，可以最不費力地把它歸因於其中的參照脈絡也愈來愈明顯。最後，摩登派(mods)、叛客(punks)、華麗搖滾派(glitter rockers)能夠被收編，重新向支配的意識形態靠攏，進而被分派到「不確定的社會現實地圖」。次文化的收編同時也表現該文化領域的死亡及再生，更顯現次文化不僅僅影響了自身的團體，同時也對「主流」產生莫名的影響力。(Hebdige, 1994 / 蔡宜剛譯, 2005)

總之，次文化是對資本主義商品和主流文化符碼的挪用、竄改和拼貼而得以生產新意，並建構出獨特的生活風格和反抗意涵，雖然，此對立於主流的文化風格會被吸納收編，導致反抗意識死亡，但另一波的反叛風格又會在主流文化中悄然生成。

### (三) 迷文化與次文化





### 1. 單一文本 VS. 特定風格

迷文化與次文化皆為文化產品的再創造，然迷文化關注單一文本的具體文本內容，而次文化則著重特定風格的象徵性文本形式。

對迷文化而言，單一的文本目標是必須且重要的，它可以是明星、電影、電視或小說等，迷被指標性的文本吸引並產生了特定的互動方式，這「變成一個迷」，不僅是換換口味而已，更是一種與文本建立關係的過程，一種對文本的單向投射和凝視。

Cavicchi (1998) 認為，迷通常很難確切地清楚說明為何他們會變成迷，而且也以非常戲劇的方式，將變成迷的過程描繪成是從此端到彼端的一段旅程。亦即，這段旅程是從「舊」觀念到「新」觀念的漫長持續、卻也是深不可測的轉換過程，其中充滿了生命的活力與啟發。

換言之，迷們沉浸於單一文本，即是搭起與文本的連結，透過不斷觀看和重複閱讀而對文本瞭若指掌、如數家珍，迷在此互動中構連了想像的文本，意指其早已超越文本原有的價值和意涵，並也透過迷群傳散此想像性文本和認同，建立起共享的迷群認同。

不同於迷文化的單一文本目標與詮釋，次文化是在社會文化脈絡下所孕育的特定風格或精神。次文化的擁護者不需汲汲營營於收集特定文本，而是感受次文化的風格精神，從中擷取片段或零碎的符碼，以拼貼來實踐具次文化精神的自我風格。





亦即，當使用者運用相同的整套符號，任意拼湊的結果，即將表意的物體重新安置在語言中一個截然不同的位置，或者當該物體被安置在另一套不同的符號中時，這就會構成一種新的詮釋，同時傳遞一種不同的訊息。(Clarke & Jefferson, 1976)

換言之，次文化並非針對單一文本建立關係，而是感知次文化的風格形式和反抗精神，透過挪用和拼貼文化符碼，無須全盤移植或複製，自由地展現次文化的反動風格與精神。

總之，迷是一種對文本的想像，即單一文本的詮釋以及單向的情感投射，如周星馳迷重複觀看他的電影，可以如數家珍的述說每部電影、每個經典台詞或是畫面；而次文化則是透過文化符碼所建立的特定風格和精神，人們擷取和挪用其中文化元素以建立次文化的反抗精神，如周星馳電影的無厘頭風格，可以自由挪用在任何文化產品而展現其無厘頭風格所蘊含的後現代精神。

## 2. 文本內容 VS. 文本形式

迷如何投射於單一文本並建立起想像關係？  
就是透由觀看與收集具體的文本內容。

也就是說，迷會不斷地蒐集和接收具體的文本內容，並在此累積資訊的過程重讀甚至重製文本，以致透由詮釋與意義化擴大了文本內容，並建立和維繫了迷與單一文本的想像關係。迷的愉悅就是經由此關係才得以生成，其不僅深化了迷的涉入與認同，更產製出迷文化。

而在社會文化脈絡下所孕育的次文化風格，是一種以文本形式存在並可以挪用和拼貼的象徵符號。



因此，次文化的符碼運用相對於迷文化而言是自由與活化的，其可將服飾、標記和圖像等象徵符碼抽離並安置於不相干的文化產品或敘事架構中，因為，次文化是只有形式的象徵符號，其透由挪用與拼貼而建構出特定精神的文化風格。

總之，迷文化是將情感投射於單一文本，並著重於文本內容的收集、閱讀、重讀、甚至重製，例如Bon Jovi迷熱中於蒐集和重複閱聽相關專輯與演唱會文本；而次文化則著重於特定的文化風格，其強調文本的形式而非內容，並透由形式化的象徵符碼來展現特定風格的次文化精神，例如搖滾文化指流行音樂所內含的搖滾元素而非特定專輯，其透由搖滾形式的音樂符碼來展現搖滾的風格和精神。

### 3.時間性 VS. 空間性

迷文化與次文化雖皆為特定時空脈絡中集結而成的文化形態，然時間性的迷歷程在迷的文化形構中佔有重要位置，而空間性的符碼再製則是次文化精神得以凝結的生活實踐。

也因為迷不斷地收集、閱讀與重寫單一文本內容，進而生產與增植文本內容，故而時間對迷而言相當重要，它是一種度量迷實踐的工具。

迷的組成會隨時間而變化，雖然有些人也可能很穩定，但其存在皆是由「內容」（迷的媒介內容）而來，若是這個來源有了變故(例如：播放節目的結束，或是某個明星的死亡或沒落)，則其閱聽人也會消散或以別的方式重組。

(McQuail, 1994, 轉引自簡妙如, 1996)



也就是說，「著迷」是一種時間性的名詞，著迷時間的長短和主體的涉入程度有關，迷們計算著著迷的時間，用以顯示自己的忠實程度；迷們更用時間性的名詞來紀錄迷文本的資料收集和整理，例如以何時擁有代表作品來紀錄迷的軌跡，彷彿因而跟著偶像一起成長、一起經歷了不能共享於非迷的歷程。

而時間除了是迷歷程的度量工具外，也是分類迷的一種方式。「你喜歡多久了？」，此說法在迷群聚會中時常聽到，著迷時間越長則在迷社群中越具詮釋權力，因此，時間性是衡量迷行為的標準，也是實踐迷文化的基礎。

不同於迷文化所突顯的時間性衡量標尺；次文化的特定風格則是一種象徵性符號形式不斷挪用與拼貼的空間性凝結。

次文化的風格是特定文本形式中象徵符碼的拼貼與挪用，每個符碼元素被抽離原本的脈絡，變成可以隨意使用的象徵概念，它代表著某個文本形式的特定風格，這種風格是在日常生活中反覆再現、不斷拼貼後逐漸沉澱而凝結成的文化精神。

次文化的風格在人們的感知中凝結並逐漸沉澱下來，它不是明確與特定的範圍，但卻可被包圍在其中的人們清楚地感受到；因此，如果說時間性是一種流動的歷程，那麼空間性相對是一種凝結的生活態度，透過人們反覆實踐下所創造出的風格。

以哈日文化為例，人們以「你很日本」這句話，指出了哈日文化的風格形式，它可能只呈現了某個日本符碼，如日



本式的手機、穿著或講了某句日語等象徵性符碼，但也正是在反覆實踐「日本」圖像符號的過程中型塑了哈日文化，並也確立了哈日族們的風格精神。

總之，迷文化是一種時間性的展現，以紀錄迷的時間歷程，即著迷的歷史，例如周星馳迷可以清楚列出周星馳電影的歷史，以紀錄身為周星馳迷的時間史；次文化則是反覆實踐文本形式中的象徵性符碼而沈澱的空間性凝結，一種人們可感知的生活態度，例如無厘頭的風格透過「無厘頭」符碼在電影、網路等文化場域的挪用與拼貼，逐漸凝結並發酵成為具特定文本形式的Kuso次文化，即無厘頭風格的搞笑次文化。

#### 4.組織性社群 VS.個人化集群

迷文化與次文化皆為集體型塑與認同的文化模態，並成為干擾主流再現秩序的抗拒力量，然迷文化是具有組織性結構和規範的集體社群，而次文化則是個人化的符碼拼貼實踐所集結的文化氛圍。

迷文化不僅是個人的著迷行為，更是一種意義生產與閱讀詮釋的文化社群，所以，「迷群」是迷文化的要素。

迷們能意識到我們／他們的差異，除了透過服裝展演與外顯行為外，最重要的就是迷們的主動分享和相互認同，就像通關密語，一但說了、作了或使用某些符碼，迷群就會自動顯現，分享共同的經驗和價值，並創造出迷們與特定文本的論述範圍，更建立出迷群間的論述規範。

也就是說，迷會形成集體社群，除了互動交流外，也會建立認知體系與認同關係，並形成迷群規範和實踐方式，例



如日本偶像迷常會建立參與演唱會的規範，並逐漸成為迷群們的典範教條。

然而，集體社群或團體行動並非次文化的必要特性，次文化的擁護者不像迷文化般有著群體規範，有些人甚至從來沒有參與過次文化的公開活動，但卻是次文化的隱性追隨者，所以，次文化是一種個人實踐的文化集群。

換言之，那些泰迪男孩或是搖滾客，他們可能在某時某刻聚集、也可能分散在各領域場所，他們沒有組織行為、也沒有團體規範，只有透由象徵性符碼，共享次文化的抗拒意義和文化風格。

進一步來說，次文化雖然能形成團體感，卻是個體而非團體組織而與文化風格接合，亦即，人們感受次文化風格而挪用與拼貼其象徵性符號，個人即與次文化的集群性接軌，並也實踐了次文化的反抗意義與反動精神。

換言之，次文化的個人化並非意指次文化是由個人所創建，而是相對於迷文化著重於組織行為和群體互動，次文化更強調集體共享之文化風格的個人化挪用與拼貼，例如周星馳迷會形成粉絲團，其為具交流互動規範的組織性群體，而Kuso次文化則是散見在各場域和文本，以無厘頭符碼來彰顯Kuso精神的文化風格。

總結而言，迷文化是單一文本內容的時間性迷群，即以時間累積具體文本內容的迷群實踐；而次文化則屬特定文本形式的空間性風格，即以個性化拼貼象徵性的符號形式的次文化精神。本研究即試圖探究台灣Cosplay的文化變遷過程，以及其與迷文化和次文化的關係。



### 三、Cosplay文化的資料蒐集

Cosplay指以動畫、漫畫或電玩人物為主的真人角色扮演，其以服飾道具、化妝造型和身體語言來扮演自己喜愛的角色，並強調忠於原著、形神俱似，「形似」指外形相似，例如服裝、道具、化妝、髮型等，「神似」則指神韻相似，例如舉止動作、神態等。此外，Cosplay的對象雖多為動漫和電玩人物，但也有電影、電視劇集、布袋戲、小說等角色人物以及自創角色。

本研究以二手資料和深度訪談法來探究Cosplay的文化變遷過程。

#### (一) 二手資料分析

二手資料分析法是將現存已有的資料作更進一步的分析，以呈現新的結論或解釋的一種研究方法，例如政府部門的統計資料、研究者的相關研究成果、報章雜誌，以及期刊書籍等。次級資料提供研究者相當便捷的途徑，利用以往已收集整理的資料，重新整理、解釋與分析，綜合出不同的實證研究結果，建立新的理論。(潘明宏，1999)

本研究從Cosplay舉辦者的官網、Cosplay書籍雜誌、Cosplay相關動漫雜誌來蒐集台灣Cosplay發展與演變的文獻資料，包括同人誌販售會<sup>5</sup>(Comic World，簡稱CW)、台灣

---

<sup>5</sup> 1997年捷比漫畫科技股份有限公司與艾斯泰諾股份有限公司所舉辦的Cosplay活動，其為第一個商業團體舉辦的商業活動。



同人誌販售會<sup>6</sup>(Comic World Taiwan, 簡稱CWT)、開拓動漫祭<sup>7</sup>(Fancy Frontier, 簡稱FF)等官方網站,以及《DREAM》<sup>8</sup>、《CosMania》<sup>9</sup>、《變身天使寇詩兒》<sup>10</sup>、《Cosplay, 同人誌之秘密花園》、《Frontier》<sup>11</sup>等書籍雜誌。

此外,1990年左右台灣才開始有零星的、附著於同人誌販售會的Cosplay活動,直至1996年10月13日才出現大型且正式的Cosplay活動,並也開啟1997年後Cosplay的固定活動場次,因此,本研究也將從台大、政大、成大等大專院校動漫社;Comic Market、Studio Hard、VT Artsalon等動漫網站和部落格;報章雜誌和學術研究等蒐集Cosplay相關的歷史資料。

## (二) 深度訪談法

深度訪談法指由受訪者與施測者就工作所需知能、工作職責、工作條件等進行面對面溝通討論的一種方法,以廣泛的蒐集所需要的資料。深入訪談法除可增加資料蒐集的多元性外,更能藉此瞭解受訪者對問題的想法與態度。此外,深度訪談法亦強調透過施測者與受訪者的互動過程,對問題重

---

<sup>6</sup> 2003年起,由台灣同人誌科技股份有限公司主辦,其為CW轉變而來,是目前台灣最大、參與人數也最多的Cosplay活動,每年北中南都有場次。

<sup>7</sup> 2002年起,由開拓動漫畫專門誌主辦,國內大型Cosplay活動之一,與CWT齊名,每年寒假與暑假期間舉辦。

<sup>8</sup> 2005年創刊,介紹Cosplay與同人誌的專業雜誌。

<sup>9</sup> 2006年創刊,介紹Cosplay的專業雜誌。

<sup>10</sup> 2007年出版,第一本Cosplay書籍。

<sup>11</sup> 2001年創刊的動漫畫專門誌,是一本專業介紹動漫畫訊息的情報誌。





新加以釐清，以確認受訪者內心的真實感受與行為認知（胡幼慧，1996）。

本研究以滾雪球方式徵得9位定期參與扮演的Cosplayer為受訪者，透由深度訪談了解她們扮演的歷程與動機、心境與感受、觀看與被觀看以及日常生活實踐等方面，試圖從她們對扮演場域的感知以及扮演的經驗與體認來探索Cosplay的文化意涵及其演化過程，以補足與印證Cosplay相關的歷史資料。受訪者背景資料和訪談大綱如表1：

表1:受訪者背景資料

|   | 受訪者代號 | 年齡 | 職業  | 活動資歷      |
|---|-------|----|-----|-----------|
| 1 | S     | 23 | 大學生 | 2000~     |
| 2 | F     | 18 | 高中生 | 2005~     |
| 3 | R     | 19 | 高中生 | 2004~     |
| 4 | M     | 22 | 大學生 | 1999~     |
| 5 | W     | 26 | 服務業 | 2000~     |
| 6 | J     | 24 | 自由業 | 2004~     |
| 7 | A     | 32 | 家管  | 1997~2002 |
| 8 | K     | 30 | 出版業 | 1996~2004 |
| 9 | P     | 33 | 保險業 | 1998~2004 |

〈訪談大綱〉

### 一、Cosplay的歷程和動機



1. 什麼時候知道 Cospaly ?
2. 什麼因素讓你對 Cospaly 產生興趣？什麼是你進入 Cospaly 最主要的原因？
3. 有興趣之後過了多久才進入cos<sup>12</sup>？
4. 一開始的Cospaly就是cos現在的角色嗎？
5. 現在的cos跟以前的有什麼不同？
6. 又為什麼會選擇這個角色cos？

## 二、Cospaly的心境與感受

1. 對自己扮演的角色有什麼看法或感受？有什麼詮釋上是你認為比較困難的部分？如何克服？
2. 每次的扮演都會想要有所突破嗎？會有類似目標的設定嗎？
3. 如果達到比預期還要好的成果，會選擇繼續扮演同一個角色或同一套衣服嗎？反之，則會有什麼行動？
4. 團體跟自身的認知有差距的時候，你會怎麼處理？
5. 如何適應角色上的轉換？
6. 會將日常生活中的元素加入扮演角色中嗎？
7. 扮演前會有什麼樣的心情調整或儀式？
8. 穿上衣服的時候，是什麼樣的感覺？脫下衣服或卸妝時又是什麼樣的感受？

## 三、Cospaly的觀看與被觀看

1. 什麼樣的情境是你絕對不會扮演的？為什麼？
2. 觀看的人對於你扮演的反應，你所感受到的是什麼？
3. 外界的看法對你會有影響嗎？
4. 人們對於你的評價，你最喜歡的是什麼？為什麼？又如何消化來自於別人的評價？
5. 你認為扮演者跟觀看者之間的關係是什麼？兩者心情跟感受最大的不同是什麼？

---

<sup>12</sup> COS：Cosplay 的動詞簡稱，有扮演之意，為 Cosplay 中術語。



6. 可以說明一下被圍拍的感覺嗎？外拍與被拍的差別你認為是什麼？

#### 四、Cospaly的日常生活實踐

1. cos過後，對生活有改變嗎？前後的感覺？
2. 你認為在日常生活中是否受到角色的影響？其影響為何？
3. 當你在非扮演的時候，被要求拍照的反應是什麼？

### 四、從迷文化到次文化－Cosplay在台灣的演變歷程

本研究發現，90年代附屬於社團活動之下的Cosplay是一種迷文化，角色扮演者長期投射與凝視具體、單一的文本，除對文本內容瞭若指掌外，並逐漸聚集形成龐大的組織群體；之後，多元化角色進入，改變了原有的活動模式，在千禧年這個過渡時期，Cosplay的意義不斷被檢視，並逐漸朝著次文化的形式邁進；2005年後，Cosplay凝結成扮演者偶像化與美學形式化的次文化風格，並成為一種可以從中擷取和挪用的生活美學與態度。

#### （一）90年代：萌芽時期的Cosplay迷文化

台灣Cospaly的發展來自日本漫畫、動漫以及電玩遊戲的輸入，早期一些喜愛日本動漫畫且具日文能力者，會自行收集、購買日本ACG<sup>13</sup>的相關雜誌，在閱讀過程中認識Cospaly的相關訊息，發現此種方式可以展現自己喜愛的漫畫角色，而開始在社團活動中嘗試表演（VAIO，2006：99）。

因此，90年代可說是Cospaly的萌芽期，其附屬於社團活

---

<sup>13</sup> Animation、Comic、Game 的縮寫，動畫、漫畫、電玩遊戲的總稱。



動之下，由極少數人士以不公開的私人聚會或非正式的小型活動方式零星出現。當時網路尚未發達，角色扮演者必須透過親自參與活動來獲得資訊並與同好交流，而共同的集會活動即是傳達並散播訊息的場域，Cosplay在此累積並建構了活動的雛型。

1994年台北松山外貿舉辦的商展活動出現一群鋼彈迷穿著聯邦軍的制服，是目前台灣最早的Cosplay活動紀錄，不過，雖然是在公開的場合進行角色扮演的行為，但仍舊屬於非正式的Cosplay；直至1995年南部的同人誌創作社團「ACG STATION」在高雄舉辦「95變裝天王—台灣第一屆電玩變裝大會」，才是台灣首次有文宣公告的Cosplay活動，當時有十多人進行角色扮演，而CosMania雜誌也因此將該活動定義為台灣Cosplay歷史的開端。（吳垠慧，2006）

之後，1996年10月13日同人團體「橙組」舉辦大型同人團體販售會—「秋日派對」，則為國內較大型且正式的同好活動，其並首次以「全國通告」的方式邀請全國各地的同好共襄盛舉，奠定了台灣大型同人販售會的基礎（倪逸蓁等著，2006）而 1997年2月23日由相同主辦單位舉辦的「春日派對」，規模則是5年來同人誌販售會之最，其不僅成為台灣正式同人誌販售會活動的開端，Cosplay的人數也在活動中開始累積<sup>14</sup>。

在同人誌販售會定期舉辦並成為同好們共同參與的盛會後，Cosplay也開始有了公開聚會的場所。部分同人作家複

---

<sup>14</sup> 資料來源：角色扮演者部落格，<http://chihane612.blog124.fc2.com/blog-entry-47.html>



製了日本看板娘<sup>15</sup>的模式，在販售會中扮演自己作品中的角色，開始自己製作相關的服飾、道具。不過，專門進行角色扮演的玩家還是少數，且當時Cosplay環境可說是非常艱辛，不但附屬於同人誌活動，又沒有正確方便的管道取得Cosplay的相關資訊。然而，也正是在這舉步維艱的過程，Cosplay的觀念與思想開始建立。

1997年是Cosplay開始活躍的一年，大大小小的活動相繼出現，其中由本土布袋戲公司召集一群布袋戲同好，共同扮演布袋戲中的角色，是首次整團布袋戲角色的扮演行為，開啟了布袋戲Cosplay；同年2月23日由翔御無幽漫研社在台北車站三樓舉辦了「97相聚夏日」、8月23日由OX王朝於台北民眾活動中心舉行「OX王朝—夏之祭典」、8月24日輔大漫研社於輔大體育館舉辦「輔大漫畫祭」等。

爾後，隨著活動慢慢的增加，當時全台角色扮演人數大約有幾百人左右<sup>16</sup>。1997年10月25、26日由捷比漫畫科技股份有限公司與艾斯泰諾股份有限公司共同舉辦—CW(Comic World)，提供Cosplay公開聚會的場所，是第一個商業團體舉辦的商業活動，除了鞏固了一群固定的角色扮演者，更奠定了之後Cosplay的發展與走向，而在這過程中，Cosplay迷文化形成。

首先，迷的第一步就是要有迷的對象，以及對於迷文本的收集與閱讀。角色扮演者在扮演之前因喜歡某部漫畫、動畫或電玩中角色，透過閱讀而認同該角色的個性、特質甚至是服裝等。「喜歡」的因素使他們不斷的收集有關角色的資

---

<sup>15</sup> 日本方言語詞，意指商店、餐廳為招攬客戶的服務員。

<sup>16</sup> 數據來源：維基百科 <http://zh.wikipedia.org/zh-tw/Cosplay>



訊，並在收集後不斷地閱讀。

M：剛開始只是喜歡獵人這套漫畫...。慢慢的開始喜歡奇犽這個角色，當時真的收集了好多奇犽的東西...，漫畫我就看了不下10遍...。

K：當時都有固定在買日本ACG的雜誌，...，那時已經開始收集喜歡角色的東西了，應該算是Cos的前置吧！

A：當初是同人誌的作家，所以才去同人會場的，...當時只想要將喜歡的人物變成同人作品。...所以之後當Coser的時候比較容易進入。

可知，對角色的喜愛與認同促使他們產生扮演角色的行為，將這份喜愛具體化延伸至Cosplay的實踐上。

其次，迷文本的收集不僅是閱讀，更是文本內容的生產和實踐。Cosplay不只反覆閱讀喜愛的文本，除了全面掌握角色的外型，和每個時期或每個角度的差異外，更是文本的生產實踐。所以，角色扮演者多半自行製作服裝、道具，每個小細節、甚至小道具都必須盡善盡美以符合角色該有的形象。

M：最大的成就感就是做完衣服的那一刻吧！...還有就是穿上衣服的時候，一邊揣摩他神情，但也會很有自信的表現自己。

〈美少女的十年回憶十年功〉一文中扮演者寫道：從1998年第一套服裝開始，都是自己縫製，沒學過裁縫，一群朋友聚在一起熬夜做道具，然後凌晨四五點一起坐車北上參



加活動。」<sup>17</sup>

P：我們那時候什麼都要自己來...我曾經有一次盯著要Cos的角色看了一整個晚上，就是要做出他身上的衣服。

除了要求角色外型，在扮演時更要想像角色的個性、行為和小動作，以便掌握角色的神韻。亦即，角色扮演者就是迷的生產實踐，他們不斷與角色文本對話，並透過身體展演角色，也形塑了主體認同。所以，Benjamin（2001）認為在模仿的過程中自我反而被彰顯。模仿者並非被動的被宰制與殖民，而是主動的參與與詮釋文本，藉由模仿向被模仿物貼近，這樣的過程是動態的、具生產力的，是主體之所以能成為一個完整主體所必須的。

再者，時間對於角色扮演也相當重要。角色扮演者的角色著迷程度與詮釋會隨時間而有變化，9位受訪者皆扮演過3個以上的角色，其中之一更曾扮演過6個不同的角色，他們對於自身的扮演歷程總能侃侃而談，述說著哪個時間點是最有感覺的時刻，或是經歷過哪段時間才讓他們真正進入Cosplay的領域，以及他們對扮演角色投入時間和程度上所得的結果與成就。

A：當初是因為拉了我妹當看板娘，...之後我們兩姊妹就玩出興趣來啦！...我換過3個角色。可是我第一個角色維持很久，差不多有3年的時間，...第一次Cos角色很有感情，加上所有東西都是自己做的，就特別有感覺。...因為是同人作家，後來又是Coser，所以感受會比較深刻一點吧。

P：其實會進去Cosplay是因為動漫社...，久而久之就變成我們社團的特色。...一開始Cos的角色延續很久，也

---

<sup>17</sup> 倪逸羣等著(2006)，《變身天使寇詩兒》，頁112。





不知道為什麼一直沒想要換，可能那時候玩的人很少吧！...我們那時候什麼都要自己來，...不過也是因為這樣早期的Coser都練就了一身好功夫。光是看漫畫的次數就跟現在的Coser差很多了吧！

K：當初是朋友提議「我們來Cosplay吧！」在要Cos之前已經有去過秋日派對...。一開始進入的第一個角色影響我很大！所以對第一個角色是最有Fu的，很懷念那個什麼都是自己來的時候...

可知，「著迷」是一種時間性名詞，迷們訴說著著迷的時間和經歷，以顯示自己的忠誠度和著迷的軌跡，並透由著迷的時間積累和歷練而建立自我的迷地位與詮釋權。換言之，時間是一種紀錄迷歷程以及標示迷生命史的度量工具。他們透過時間的記憶與回想而不斷再建構角色、文本與自身的關係

最後，迷文化的社群性也實踐在Cosplay活動中。1995年至1999年是台灣Cosplay快速成長、發揚光大的階段，也奠定了台灣Cosplay的「行規」。(吳垠慧，2006)

也就是說，隨著同人活動不斷舉行，參與Cosplay人數也逐年增加，各種問題也開始浮現<sup>18</sup>。之後，有社團開始推動Cosplay公約等相關規定，更有主張將日本Cosplay的規定引進台灣。此時，除CW商業團體外，其他大大小小的社團或組織亦相繼成立，這些單位互相競爭，為使角色扮演者有更大的表演空間，租借的活動場地一次比一次大，活動組織與業務範圍也跟著擴大，於是，組織的結構性與群體性逐漸形

---

<sup>18</sup>例如 1995 年大星界山事件，當時某位參與大星界山社團的角色扮演者捲款潛逃。



成。

另一方面，1996年至1999年，招募朋友或網友一起出團分配角色也逐漸蔚為風氣，即所謂的「湊團」。以湊團模式出現的角色扮演行為，能達到團體行動的目的，讓角色群有更完整、更具識別度的呈現。(吳 垠慧，2006)

M：...之後認識越來越多人，大家如果喜歡同一部漫畫的話，就會想說要一起Cos，...，有團體的感覺很浩大。

P：...後來覺得要有個整體性和團體的感覺，才相約一起出角的。

K：湊團最好玩的地方就是可以比較完整的Cos一套漫畫...。

此種角色扮演同好聚集在一起，觀看同一文本，製作與揣摩文本內容的不同角色，並具體演譯著角色關係和喬段，形成了Cosplay中特有的景觀。

換言之，透過社團組織整合了Cosplay活動，使角色扮演者有了發揮的空間與表演場域，更透過規範約束，讓角色扮演者有了行使Cosplay行為的依據，他們不僅在團體中展演，也相互交流與互動，確立了Cosplay迷文化在台灣的發展。

總結而言，90年代的Cosplay是一種迷文化，迷們重複閱讀喜愛的文本、揣摩文本中角色的特質與個性，透過扮演而生產了文本內容，並也建立了主體與角色的想像性連結，形塑了主體認同。這角色扮演的過程是一種時間性歷程，紀錄了身為迷的扮演軌跡。此外，由於Cosplay場次與扮演人數不斷增加，為了約束日漸龐大的Cosplay人數，組織性社團與社群應運而生並建立了Cosplay活動的定義與規範，而在其



中，角色扮演者們彼此交流，甚至形成了集體扮演的行為。

## （二）千禧年：從迷文化到次文化的Cosplay過渡期

延續90年代發展，進入千禧年的Cosplay在此時期產生轉變。活動場次不斷增加下使全台各地都有以Cosplay為主的活動，加上承接前期奠定的規範和產業資源，以及媒體的爭相報導和網路的傳播，Cosplay人口開始以倍數成長。

2001年可說是Cosplay朝向專業化、穩定化成長的一年。許多私人團體、學校社團以及較小規模的漫畫便利屋均嘗試自行舉辦活動，使台灣的同人誌販售會與Cosplay呈現百家爭鳴的盛況，當年估計就有55場左右的大小活動。<sup>19</sup>像是2001年7月28、29日由「台灣同人誌科技股份有限公司」在台大體育館舉辦的「Comic World Taiwan」(簡稱CWT)，以及2002年10月5日，國內唯一的動漫畫月刊「開拓動漫畫專門誌」於世貿二館舉辦的「開拓動漫祭」(Fancy Frontier，簡稱FF)，都成為每年定期舉辦的動漫同人誌盛會，也將台灣的Cosplay帶向一個新的里程碑。

短短的二、三年間，Cosplay 已非昔日附屬於同人活動的看板，而是活動中的重要角色，甚至出現專屬 Cosplay 的活動。因此，角色扮演者的服裝、道具等精緻度也向上提升，活動空間也變得更為寬敞，雖仍與同人誌活動相連結，卻呈現了不同的活動模式。此外，布袋戲、明星角色以及自創角色的扮演者也相繼成長，使原本以扮演 ACG 為主的 Cosplay 逐漸轉變，扮演者們開始互相適應和尊重不同的扮演模式。

---

<sup>19</sup> 數據資料來源：《變身天使—寇詩兒》，2006。



S：ACG畢竟還是比較多人COS啦！但是現在情況就還好了，想當初換角COS明星角色的時候，在會場明顯會感受到被排擠。

W：我也是ACG起家的，當時本來就是喜歡ACG才COS的，之後陸陸續續也COS了很多電影裡面的角色，...

M：曾經有一段時間是為了COS而COS的啦！...當然會有固定的幾個算是招牌的角色啦！只是也會嘗試很多其他角色。

因為加入了許多不同的文本，使得角色扮演者與扮演對象的關係轉變。也就是說，此時期的角色扮演者對文本的接收程度比前期廣，也會嘗試不同的角色，而角色選擇的多元化趨勢，使扮演者跳脫了ACG角色扮演的規則，從喜愛單一文本進而生產文本的模式，過渡到接收各方文本來選擇扮演角色——一種為扮演而扮演的行為。

此時，扮演行為不再是對扮演對象的強烈喜愛和情感投射，而是嘗試不同的角色素材來找尋富挑戰性或有興趣的角色，甚至發揮更大想像空間的自創角色，而在多方嘗試的試驗過程中，角色扮演者更將個人特色與角色融合，以發展屬於自我的招牌角色。

另一方面，專門製作服裝的工作室也開始於2002年成立，提供專業的技術使扮演者省下準備服裝的時間，更讓他們可以快速、簡單的進入Cosplay，相對的也跳過了以往不斷觀看文本內容的模式。

M：工作室出來後是方便很多，他們畢竟打版比我們這些Coser強太多了，...。但是自己做跟別人做的感覺就有差，成就感也很不一樣。



早期在完全沒有工作室的環境下，角色扮演者都是靠自己的毅力和想像力，以各種非正統的方式來製作服裝和道具；隨著多元角色進入，以及動漫界華麗美型風氣影響，角色的服裝與道具越來越複雜，製作難度也愈來愈高，專門工作室於是應運而生以滿足角色扮演者的需求，而扮演者也能以金錢來換取物美質精的服裝和道具。（倪逸蓁等著，2006）

多元角色削弱了角色扮演者對單一文本和角色的熱情，專門工作室也降低了角色扮演者對文本內容的專注程度，拉開了文本、角色和扮演者間的關係，使角色扮演者得以脫離文本、淡化角色，進而加入自我想像來活化角色，讓角色更符合自己、更易與自身連結，亦即扮演者賦予扮演角色的可挪用性，使角色成為附屬於扮演者獨有的「招牌角色」。

S：服裝上我會加入自己的一點想法啦！...在某個小細節上用自已的小裝飾之類的，或者是代表自己的小東西...

W：有自己的想法很不錯，每個人對角色的感覺本來不一定一樣，...所以我就會用我自己的想像力去詮釋角色，...

此外，2004年Cosplay興起了「外拍」風潮，也成為新型態的Cosplay活動。外拍指扮演者會自行選擇地點來拍攝扮演行為，如林家花園、台北自來水廠等，有些外拍無特定主題，僅強調寬闊和自在的拍攝情境；有些外拍則強調主題性，場景選擇須符合扮演主題，並也要求畫面的精緻度。

外拍模式讓Cosplay不再侷限於固定場次與會場，而有了更寬闊與自由的詮釋空間。因為，跳脫了Cosplay會場的群體



表演模式，不必受會場規範的約束、不必與其他扮演者共同遵守表演守則，也不必時時刻刻在意觀看者的眼光，他們可以自行與攝影師協調拍攝日期、進度和方式，更能以個人化的方式來感受和展演Cosplay。

S：外拍最近越來越專業化了，像是拍寫真集一樣，感覺很不錯。...，而且累的時候就休息，狀況不好也可以不拍...！

W：外拍就是可以控制品質，也可以做成一本當紀念，不用在會場人擠人，超自由的。

而2004年也出現了因Cosplay年齡層下降而產生的問題，由於這些年輕的參與者不了解Cosplay的定義與規範，並認為那些束縛扮演行為的公約是守舊派的觀念，使得此時期的Cosplay陷入混亂與爭吵。

於是，部分組織建議引用「日本文化自律」來規範Cosplay活動，其規定每個扮演者必須提前登記且註明所扮演的角色，也設定扮演過程的行為公約，例如職業性質(如警察、護士、空服員等)皆不能登記為扮演角色、扮演者須在會場內更換服裝、攝影師也需登記才能在會場中拍照等等。

不過，日本Cosplay的自律觀念因執行困難而未引進台灣，反而更由於參與年齡層下降導致原有的規律有逐漸崩解的趨勢。因此，Cosplay此時區分成兩派，一是傳統派，認為Cosplay的意涵須重述，以建立更強的規約制度；一是新進派，表示Cosplay須吸納更多意見，才能建立台灣特有的Cosplay文化。雖然兩派看法不同，但都再定義Cosplay，期望找出一個可遵循的扮演模式，而Cosplay也在這過渡期中慢慢沉澱與悄悄轉型。



總結而言，千禧年是Cosplay從迷文化到次文化的過渡期，就規模言，從不欲公開的「地下階段」到每年倍數成長的人數與場次，台灣Cosplay從小眾族群日益壯大，組織與團體相繼成立、大小型場次此起彼落，而參與人士的年齡層更涵蓋社會人士到小學生，扮演角色則除電玩、漫動畫和布袋戲角色外，更包括視覺系藝人、電影、樂手等等，甚至是自創角色；而在內涵上，Cosplay雖仍以ACG角色扮演居多，但多元文本和角色亦已進入Cosplay場域，使扮演者不再投射強烈情感於單一文本和角色，更廣泛地扮演空間也催生了專門製作扮演者服裝的專業工作室，進一步改變了扮演者觀看文本內容的模式，朝向以「扮演」本身為主，並得以挪用扮演對象而建立扮演者自己的「個性化」特色。此外，外拍風氣的盛行也使角色扮演不再侷限於同一時間、地點，打破了Cosplay的時空限制，也使扮演者掙脫了會場中的規範，進而活化了扮演行為。

因此，此時期是發展、多元以致衝突與協商的階段，Cosplay不斷被詮釋與重新建立，而Cosplay迷文化也在重複吸納／抗拒中悄然沉澱，並在下一個時期邁向次文化景觀。

### （三）2005年迄今：沉澱時期的Cosplay次文化

從2004年過渡到2005年，台灣Cosplay進入下一個時期，此時多媒體和網路普及是重要關鍵。亦即，Cosplay已吸納多方文本、展現多元面貌，而與多種媒介結合更讓Cosplay走向不同於前兩階段的次文化路程。

2005年5月「天空部落格」帶動Cosplay網路世代來臨，許多角色扮演者皆在部落格定居，編輯個人相簿並分享Cosplay中各種經驗，更進一步地個人化了角色扮演的行為。





M：天空是我用來放COS的東西，因為很多Coser都會用天空，…。比較常用的是相簿啦！放了很多自己跟朋友COS的照片，紀錄每次去會場或外拍照片。

J：用無名後我就習慣在上面發表文章，大部分是自己COS的感想，…，因為COS不只是在會場裡面就完了，而且現在網路那麼方便，Cosplay真的有變了。

在同一時間，台灣出現了兩部以Cosplay為主題的紀錄片：溫知儀的「蔻絲普蕾的魔咒」—描述一對因Cosplay而認識的好友，無論父母反對或旁人異樣的眼光，都無法阻止他們對Cosplay的熱情；江金霖的「戀妝物語」—闡述cosplay代表這混搭的世代，連身分也不例外。這兩部紀錄片都曾入圍金穗獎<sup>20</sup>和公視觀點短片獎，更在誠品紀錄片展覽中連袂展出，象徵著Cosplay已被視為當代社會重要的文化現象。

此外，2005年11月12日布袋戲影集首度入圍金鐘獎，於是布袋戲公司安排布袋戲角色扮演者踏上金鐘獎的星光大道，這也是首次扮演者正式在非Cosplay場域中進行扮演活動，顯示Cosplay不再只侷限於既定的表演空間，透過吸納與滲透，Cosplay的表演方式被挪為己用，並展示在各種社會場域中。

更有甚之，經過時間的演化，Cosplay沉澱成為特定的文化現象，Cosplay日常生活化，被視為特定的扮演風格文化。

M：以前剛開始在玩Cosplay的時候不太敢跟別人

---

<sup>20</sup>金穗獎，正式名稱為獎勵優良影像創作金穗獎(Golden Harvest Awards for Outstanding Short Films)，是為鼓勵台灣電影工作人拍攝製作非商業劇情電影、紀錄片、實驗電影、動畫的電影獎項。



說，..。但是現在大家對於Cosplay好像越來越習慣了，也會覺得好像很好玩，想跟到會場看看什麼的，讓我瞬間變成受歡迎的焦點耶！

F：剛開始不敢跟家裡的人說我有在玩Cosplay...。之後Cosplay好像沒有這麼負面感覺的時候，我跟我爸媽坦承，他們覺得只要不影響我的成績就不會阻止我玩Cosplay這個興趣。

J：剛開始COS都花很多錢，還鬧過家庭革命，...。不過這幾年好像Cosplay越來越盛行，三不五時就會看到新聞報導說哪邊有Cosplay活動什麼的，我還記得我承認我有在玩Cosplay的時候，我同事他們只是好奇問我一堆問題，讓我還蠻訝異的。

而Cosplay的日常生活化，不僅影響大眾對Cosplay的想像與定義，也改變了角色扮演者於日常生活的行為，他們常不自覺地將角色的裝飾或是特色行為再製於現實生活。換言之，扮演者會從Cosplay擷取片段或零碎的意義符碼，透由拼貼而與自我融合，並進而創造了自我風格，這種將Cosplay滲透進日常生活中的實踐，逐漸成為一種自我的生活態度。

S：我平常去逛西門町的時候，會被人家問說：「我是不是在扮誰？」之類的問題，但是我明明就是我平常的穿著，還會被人家要求簽名什麼的...。

M：雖然在沒COS之前我也打扮得都挺中性的，可是畢竟現在固定COS的都是男角，所以在買衣服的時候反而已經不會再去挑一些很可愛或是很女性的衣服，總是被友人戲稱越來越「帥氣」。

F：自從有COS之後，大家都覺得我越來越帥了。連我現在自拍或跟朋友一起拍照，之後的照片都會被大家說：「很帥呢！」



2005年12月台灣第一本Cosplay與同人資訊綜合專門雜誌—《DREAM（創夢同人資訊情報誌）》正式發行。之後，2006年2月尖端出版社推出台灣第一本專門的Cosplay雜誌—《COSmania》，創刊號特別邀請著名的角色扮演者拍攝當期封面，台灣Cosplay終於擁有自行發聲的媒體管道。

雜誌的發行使得活躍於Cosplay或某些特定的扮演者成為常態性的報導對象，也讓他們變成了「名人」，不但有著如明星般的固定支持者，在cosplay活動中也成為追逐的焦點，進而影響了很多崇拜者投身進入Cosplay的扮演行列。而此種角色扮演者的偶像化現象讓Cosplay如同小型的演藝圈，改變了早期Cosplay的價值觀，使Cosplay朝向更多元與個性化的方向發展。

R：有時候還是喜歡被大家包圍的感覺呢！有點愛慕虛榮，但是那種感覺真的很棒，有鼓勵的效果呢！。

W：我是覺得就有很多小朋友，他們也是拿爸爸媽媽零用錢，買很多東西送你。而且我那天也沒有COS，他們來會場也就是要拿東西給我而已，也沒有我的聯絡方式，就是賭賭看可不可以遇到我，就像追偶像一樣。

J：之前我有遇過一個超好笑的人，...爆出一句超驚人的話：「我可以嫁給你嗎？」當下我真的傻眼了，完全不知到要怎麼回答他！

S：有一次我在會場的某個角落，遠遠的看到有人往我這個方向衝了過來，他就整個撲了上來，抱住我！...當時我真的被嚇到了！

也就是說，角色扮演的個人化、日常化和偶像化趨勢，最終創造了一種「扮演」的文化風格。首先，透過個人化的詮釋和拼貼過程，使角色扮演者挪用既有的角色文本，進而



與自我融合，不但產生了新的文本，更在Cosplay場域的展演中，創造了嶄新的故事。因為，這創新的故事文本不會回饋到扮演對象，而是成為觀看者融合角色情感和扮演期待的新投射標地。

之後，此種屬於扮演者獨有的詮釋模式在不斷實踐的過程中形成特定的扮演風格，並成為觀看者認同、追隨與崇拜的符號，而符號化的風格形式更脫離了Cosplay展場進一步地滲透、延展於日常生活中，使得日常情境下追隨者仍視扮演者為扮演文本，以及扮演者的主體認同不斷遊走於角色與自身的混雜情況。

F：有一次在一個算是西門町的活動場合中，我跟我的朋友一群人去參加。...就有一個人來問說可不可以拍照。我想說今天也沒有出角呀！為什麼要找我拍照？

M：不是在COS的時候有人來找我拍照的話當然會很開心呀！就像偶像與歌迷一樣，感覺還不錯啦！

W：我也曾經在路上被要求拍照過，那時候只是單純的跟朋友在逛街，忽然間有人說要跟我拍照其實蠻害羞的，雖然很開心，但還是感覺有點怪。

2006年8月25日，由VT Artsalon<sup>21</sup>策劃展覽「漫搞Manga之Cosplay藝術節」，邀請國內角色扮演者共同推廣Cosplay文化，策展人表示：「新世代的藝術將由這一群人用新的表演方式來呈現，並與文化產生衝擊。」此活動不僅正式宣告Cosplay將成為當代藝術不可忽視的美學創作，更將Cosplay

---

<sup>21</sup>台灣八位活躍的當代藝術家姚瑞中、陳文祺、涂維政、胡朝聖、陳浚豪、吳達坤、蘇匯宇及何孟娟等合資於2006年三月所開辦國內第一個複合式的藝術沙龍空間。



的扮演行為拉高至藝術層次。

此後，Cosplay常以不同方式與其他文化領域結合，例如2007年2月24日首次與中華郵政舉辦「Cosplay個人化郵票比賽」，公開徵求國內角色扮演者，設計「個人化郵票」來展現獨特創意；同年7月28日開拓動漫祭與台北愛樂管弦樂團合作，將管絃樂放進Cosplay活動，激發出另類的Cosplay表演火花，開啟了Cosplay與藝術的連結。Cosplay不再侷限於模仿，而是藝術形式的展現、美學觀賞的層次，甚至是明星風格的消費。

總結而言，Cosplay從第一時期的迷文化過渡至第二時期，並在第三時期沉澱凝結成為次文化。在此時期，Cosplay逐漸在社會文化中取得位置，擁有了可供人們辨識的獨特風格與特殊形式，即開放性的「扮演」本身，而非特定文本內容的「角色扮演」，而就是在Cosplay場域不斷重製抽象的「扮演」符號，以致產生空間性凝結進而形成Cosplay風格。也因為Cosplay的次文化風格，角色扮演者才能從扮演對象的再現者，轉而成為挪用角色而自成一格的個性化創作者，並在Cosplay場域的展演以及日常生活的實踐中，變成他人追逐和跟隨的對象。而其他社會文化場域也才能拼貼Cosplay這種特殊的「扮演美學」，並在拼貼與挪用過程中再生產Cosplay的美學風格。

## 五、結論

本研究試圖探究Cosplay在台灣的演變歷程，以及其與迷文化和次文化的關係，透由二手資料和深度訪談後發現，Cosplay在台灣20年來，歷經了迷文化到次文化的變遷過程：90年代後萌芽期的迷文化，到進入千禧年從迷到次文化的過



渡期，再到2005年後沉澱期的次文化。

首先，Cosplay於90年代生成之初，展現了單一文本內容的時間性累積（收集、閱讀與重寫），並集結成集體規範與共享的迷文化。

萌芽時期的角色扮演者是在身為動漫迷的前提下與文本建立對話關係，即一種喜歡文本中某個角色，而觀看相關文本，進而將情感投射於角色的過程，並也激發了角色扮演者的扮演動機。

據此，角色扮演者不斷地重複閱讀角色文本和收集角色的相關資料，並在單一角色文本的投射過程中，建立了扮演者與角色間的想像性連結；換言之，角色扮演者對具體的單一文本內容會不斷的重讀與重寫，透過自製服裝的過程生產文本內容，此種對角色情感投射的想像性關係，也形塑了主體認同，並在實踐迷的過程中，展現了迷的能動性與生產性。

而角色扮演者於迷的歷程中，皆透過時間性詞彙來標示扮演的歷史與詮釋的過程，透過時間積累的想法與感覺，展現了身為動漫迷的身分，以及對於扮演角色的權釋地位與權力。另一方面，在時間洪流的累進中，Cosplay逐漸擴大發展，使得越來越多迷進入Cosplay場域成為角色扮演者，也形成群聚互動與集體扮演現象。

然而，扮演人數不斷增加下，各種問題也逐漸產生，進而確立了Cosplay的定義與規範，約束著扮演者於Cosplay會場中的各種行為，也規範著扮演者所須具備的條件，Cosplay成為具結構性的組織社團。





再者，Cosplay於千禧年後進入了多元混亂的過渡期，文本多元並轉而以扮演為主，以致迷群規範鬆動，而個人化的扮演浮現。

千禧年後Cosplay開始蓬勃發展，活動場次暴增，並帶動媒體與網路傳播，使Cosplay成為大眾認知與觀看的文化現象。而多元文本也在此時進入Cosplay，讓原本以ACG為主的扮演模式產生變化，扮演者有了更多選擇，也逐漸對其他文本產生興趣，進而開創了一個多元角色扮演的行為模式。

據此，專門製作扮演服裝的工作室也應運而生，他們為扮演者提供了快速且精緻的服裝，節省了扮演者製作衣飾的過程，相對也改變了扮演者觀看文本內容的方式。扮演者不再汲汲營營於文本內容的收集與重讀，扮演成為一種更方便的行為模式，也將角色扮演逐漸帶至「為扮演而扮演」而非「為角色而扮演」的層次。

此外，外拍方式的興起使Cosplay不再侷限於組織性社群所舉辦的集體活動，也不需固定在單一的會場空間，而呈現了更自由的表演方式。角色扮演者可依想像的故事，並透過自訂的情境選擇符合的地點，再以扮演者的進度進行拍攝，不需在意觀看者的眼光、也不會被打斷扮演行為，個人化的外拍已成為展現Cosplay的一種方式。

最後，Cosplay的「角色扮演」形式在不斷重複「扮演」符號的空間性凝結下，沉澱成為可供個人日常拼貼和挪用的「扮演美學」，Cosplay於2005年後轉型成為具有特定文化風格的次文化。

2005年以後Cosplay與大眾傳播媒介結合，網路普及使





Cosplay不再受限於傳統的現實空間，讓扮演者能更迅速獲得資訊與回饋，而以Cosplay為主題的紀錄片出現，延伸了Cosplay的展演場域，也使Cosplay擠身成為大眾認可的文化現象。

此外，專門介紹Cosplay的雜誌出現，由於常邀請特別活躍的角色扮演者拍攝封面或內頁，使這群人受到注意和崇拜，也形成角色扮演者偶像化的趨勢。換言之，角色扮演者突顯個人風格，挪用角色文本，將之轉換為更符合自身與融合主體的個性化扮演，成為一種主體特有的獨特魅力，建立了角色扮演者獨樹一格的招牌。

據此，扮演與日常生活的界線逐漸模糊，扮演者會下意識將Cosplay的行為再製於現實生活中，亦即，扮演者擷取或挪用了部分零碎的符碼，與主體融合而創造出自我的獨特風格，且不斷實踐於日常生活中，以致成為某種生活態度與風格。

因此，Cosplay的日常生活化使其更容易與其它文化結合，藝術節、郵政郵票比賽和音樂會形式的展現，Cosplay成為可隨意擷取與挪用的美學風格，至此，Cosplay「扮演美學」的次文化風格形成。

總結而言，Cosplay在90年代是一種迷的展現，角色扮演者實踐身為迷的過程，一種對具體單一的文本內容長時間的喜愛與投入，並匯聚成為組織性的迷文化群體。而過渡至千禧年，Cosplay的定義不斷地重述與檢視，多元文本開啟了為扮演而扮演的模式，並在演變過程中逐漸沉澱下來。2005年後，角色扮演者個人化、偶像化與日常化，使Cosplay凝結成為「扮演風格」的文化形式，Cosplay不僅止於特定場域的角



色扮演，而是可以隨意於日常生活挪用與擷取的美學態度。

本研究探討 Cosplay 在台灣的演變歷程，發現其由「角色扮演」迷文化逐漸變遷成為「扮演」次文化，並在日常生活中成為可挪用與拼貼的「扮演美學」，然何謂 Cosplay 的美學風格？「扮演」符號又如何挪用與拼貼？是否所有的「扮演」行為都能視為 Cosplay？還是其具有特定的美學形式？其又與「扮裝文化」有何差異？而 Cosplay 迷文化與次文化的美學風格又有何不同？因此，從美學角度來看 Cosplay 的演化應是未來 Cosplay 研究可延伸的問題與方向。

## 參考文獻

### 一、中文部份

- VAIO (2006)。台灣 Cosplay 活動起源與發展，《CosMania》，4：98-101。
- 王鈺琴 (2006)。穿越時空愛上你—關於角色扮演者「觀看」與「被觀看」之研究。彰化師範大學藝術教育研究所碩士論文。
- 朱華瑄譯 (2005)。迷文化。台北：韋伯文化國際出版社。(原書 Hills, M. [2002]. Fan Cultures. Landon and New York: Routledge)
- 吳彥明 (2006)。從「大眾商品的迷」到「政治迷」：「政治迷」的論述建構。輔仁大學大傳所碩士論文。
- 林宜臻 (2006)。Cosplay 角色扮演的反叛：以消費與性別為例。政治大學新聞研究所碩士論文。
- 吳垠慧 (2006)。愛與怨念的化身—台灣 cosplay 發展淺略，《典



藏今藝術》，167：146-149。

- 胡幼慧編（1996）。**質性研究：理論、方法及本土女性研究實例**。台北：巨流。
- 倪逸綦等著（2006）。**變身天使寇詩兒**。台北：文藝復興。
- 張立嵐（2006）。**扮誰像誰？迷的行為特質、實踐與認同研究-以青少年 cosplay 為例**。交通大學傳播研究所碩士論文。
- 張詩芸（2005）。**次文化經濟能量之展現：論台灣同人誌的在地變遷**。台灣師範學大眾傳播研究所碩士論文。
- 陳國正譯（1993）。**瞭解庶民文化**。台北：萬象。（原書 Fiske, J. [1989] . *Understanding Popular Culture*. Boston: Unwin Hyman.）
- 陳惠文（2008）。**日本次文化在台灣之研究**。中國文化大學日本研究所碩士論文。
- 傻呼嚕同盟（2005）。**Cosplay · 同人誌之祕密花園**。台北：大塊。
- 潘明宏譯（1999）。**社會科學研究方法**。台北：韋伯。（原書 Frankfurt -Nachmias, C. and D. Nachmias. [1998] .*The Practice of Social Research*. New York: Worth Publishers）
- 蔡宜剛譯（2005）。**風格與次文化意義**。台北：巨流。（原書 Hebdige, D. [1994] . *Subculture: The meaning of style*. New York: Routledge.）
- 簡妙如（1996）。**過度的閱聽人—「迷」之初探**。中正大學電訊傳播研究所碩士論文。

## 二、西文部分

- Alvermann, D. E. & Hagood, M. C. (2000). Fandom and Critical Media Literacy. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, 43 (5), 436-446.
- Benjamin, W. (2001). On the Mimetic Faculty. In M. Bullock



and M. W. Jennings (Eds.), Walter Benjamin: Selected Writings. Volume 2(pp. 720-722). Cambridge, MA: Harvard University Press.

Cavicchi, D. (1998). Tramps Like Us: Music and Meaning Among Springsteen Fans. Oxford: Oxford University Press.

Clarke, J. & Jefferson, T. (1976). Working Class Youth Culture. New York: Routledge & Kegan Paul.

Hebdige, D. (1994). Subculture: The meaning of style. New York: Routledge.

Sobel, M. E. (1981). Lifestyle and Social Structure: Concept, Definitions, Analyses. New York: Academic Press.

### 三、線上資料

中文維基百科 <http://zh.wikipedia.org/wiki/Cosplay>。

江金霖 (導演) (2004)。戀妝物語【影片】。(公共電視一紀錄觀點)

[http://viewpoint.pts.org.tw/archive2.aspx?story\\_id=63](http://viewpoint.pts.org.tw/archive2.aspx?story_id=63)。

溫知儀 (導演) (2004)。蔻絲普蕾的魔咒【影片】。(公共電視一紀錄觀)

[http://viewpoint.pts.org.tw/archive2.aspx?story\\_id=286](http://viewpoint.pts.org.tw/archive2.aspx?story_id=286)。

尖端出版社 COSmania 官方網站

<http://www.spp.com.tw/htm/other/cosmania/index.htm>。

成大同人系列官方網站

<http://myweb.ncku.edu.tw/~comic/olaola/>。

春宴官方網站 <http://spring.poorman.org/>。

Comic Market 官方網站 <http://www.comiket.co.jp/>

CWT 台灣同人誌販售會官方網站

<http://www.comicworld.com.tw>。

DREAM 創夢同人資訊情報誌官方網站



<http://blog.yam.com/ezla&page=11>。

Fancy Frontie 開拓動漫祭官方網站 <http://www.f-2.com.tw/>。

Studio Hard 官方網站 <http://www.hard.co.jp/>

VT Artsalon 非常廟藝文空間官方網站  
<http://www.vtartsalon.com/>。

