

南華大學社會科學院國際事務與企業學系公共政策研究碩士班

碩士論文

Master Program in Public Policy Studies
Department of International Affairs and Business
College of Social Sciences
Nanhua University
Master Thesis

「角色扮演者」的社會壓力個案研究
A Case Study of Cosplayers' Social Pressure



陳琍琍
Li-Li Chen

指導教授：張子揚 博士
Advisor: Tzu-Yang Chang, Ph.D.

中華民國 109 年 7 月

July 2020

南華大學

國際事務與企業學系公共政策研究碩士班

碩士學位論文

「角色扮演者」的社會壓力個案研究
A Case Study of Cosplayers' Social Pressure

研究生：陳琺琺

經考試合格特此證明

口試委員：_____

胡翰平

李佩珊

張子揚

指導教授：張子揚

系主任(所長)：張心怡

口試日期：中華民國 109 年 7 月 9 日

摘要

每當有動漫、遊戲等相關的展覽活動時，常可見到穿著打扮不同於一般大眾的族群穿梭在會場上。這些族群被稱為角色扮演者(Coser)，透過準備角色的過程以及自身對角色的創造，Coser 得以表達自我、抒發內心情感與壓力並且獲得認同與支持。

本研究探討問題如下：

- 一、為什麼 Coser 會想要角色扮演？
- 二、為什麼 Coser 可以不顧觀眾異樣的眼光，在眾人面前展演自己？
- 三、在面對觀眾異樣的眼光，Coser 是怎麼回應的？

本研究進行訪談分析及整理後，獲得以下結論：

- 一、Coser 會想要角色扮演，是因為興趣、喜愛，以及偶像的崇拜。
- 二、Coser 可以不顧觀眾異樣的眼光，在眾人面前展演自己，是因為
 1. Coser 在 Cosplay 活動中受到同儕的認同與支持。
 2. Coser 穿上扮演服裝後，隱藏原來的面貌，讓原本熟識的人認不出自己。
- 三、面對觀眾異樣的眼光，Coser 的回應是：
 1. Coser 開心，快樂，Coser 願意為扮演付出。
 2. Coser 沒有妨礙到他人，尊重 Coser 的選擇。

關鍵詞：角色扮演、人格特質、壓力、社會支持

Abstract

Whenever there are animation, games and other related exhibition activities, it is often visible to dress different from the general public community shuttled through the venue. These groups are known as role players (Coser), and through the process of preparing roles and creating them themselves, Coser is able to express themselves, express inner emotions and pressures, and gain recognition and support.

The following issues are explored in this study:

First, why would Coser want role-playing?

Second, why can Coser show himself in front of the audience regardless of the audience's strange vision?

Third, how did Coser respond in the face of the audience's strange vision?

After the interview analysis and collation of this study, the following conclusions are obtained:

First, Coser would want role-playing because of interest, love, and idolatry.

Second, Coser can show himself in front of the people without looking at it, because

1. Coser is recognized and supported by his peers at The Cosplay campaign.
2. Coser put on the playing costume, hide the original look, so that the original acquaintance does not recognize themselves.

Third, in the face of the audience's strange vision, Coser's response was:

1. Coser is happy, happy, And Coser is willing to pay for the role.
2. Coser does not interfere with others and respects Coser's choice.

Keywords: role-playing, personality traits, stress, social support

目錄

摘要.....	I
Abstract.....	II
目錄.....	III
表目錄.....	V
圖目錄.....	VI
第壹章 緒論.....	1
第一節 研究動機.....	2
第二節 研究問題與研究假設.....	3
第三節 研究架構與研究流程.....	4
第四節 研究範圍與限制.....	14
第貳章 文獻回顧.....	16
第一節 Cosplay 相關意涵之探討.....	16
第二節 人格特質及相關意涵之探討.....	25
第三節 壓力及相關意涵之探討.....	30
第四節 社會支持及相關意涵之探討.....	31
第五節 小結.....	34
第參章 研究途徑與研究方法.....	35
第一節 研究途徑.....	35
第二節 研究方法.....	38
第三節 研究對象.....	44
第四節 研究工具.....	45
第五節 研究倫理.....	50

第肆章 研究分析與發現.....	51
第一節 Coser 會想要角色扮演分析與討論.....	51
第二節 Coser 可以不顧觀眾異樣的眼光，在眾人面前展演自己分析與討論.....	55
第三節 面對觀眾異樣的眼光，Coser 是怎麼回應的分析與討論.....	61
第四節 小結.....	65
第伍章 結論與建議.....	66
第一節 研究結論.....	66
第二節 研究建議.....	69
參考文獻	71
中文部分.....	71
外文部分.....	78
附錄	81
訪談逐字稿.....	81

表目錄

表 3-1 受訪對象資料及受訪日期.....	44
表 3-2 受訪對象訪談逐字稿.....	48



圖目錄

圖 1-1 研究架構圖.....	4
圖 1-2 研究流程圖.....	7
圖 2-1 Cosplay 在台灣的發展.....	20



第壹章 緒論

因為少數 Coser 的奇裝異服裝扮，導致觀眾將 Cosplay 視為不良活動，貼上不良標籤。而傳媒又未經查證而做出不公允的報導，以至於讓觀眾產生了誤解和不好的觀感。這些觀念有待釐清:

一、Coser 的性別認同？

在扮演的過程當中，Coser 可能出現性別反串的扮演。這並不能把 Coser 和同性戀畫上等號，只要換下 Cos 服、卸了妝、就跟常人一般。

二、同人誌就是 Cosplay ？

同人原本是指有相同嗜好的一群人，也就是同好。是指書或是紙上創作，如：三國誌、日誌、雜誌。同人誌泛指漫畫同好間自行出版創作的刊物。諸如連環漫畫、四格漫畫、小說、插畫，遊戲、音樂、衣服等，而同人創作的內容走向，內容無論搞笑、KUSO、正經、嚴肅、感動……皆可。Cosplay 活動積極宣導平時不要穿著 Cos 服走來走去，以免增加外界對 Cosplay 的誤會。

因此 Coser 常常會伴隨著同人展出沒，在舉辦同人展時，常常會看到各式各樣的 Coser 出沒，也難怪觀眾會把 Cosplay 和同人誌搞混了。

三、Cosplay 是一項正向的休閒活動

參與 Cosplay 能夠達到放鬆情緒、抒解壓力的需求，且能夠從活動中產生幸福感。Cosplay 是 Coser 們的調節劑，在學業與工作壓力下找到一個抒發的平衡點。因為一般大眾的不了解以及媒體的報導，使得 Cosplay 活動從原本對角色的喜愛進而扮演的意義，被曲解成奇裝異服，只為了引人注目。另外，少部分 Coser 的不自愛，以及價值觀偏頗也讓 Cosplay 受到了異樣眼光的看待。

四、Cosplay 潛規則

Coser 們是自愛的，在數十年經驗的累積下，Coser 們有自己的潛規則用來自我約束與共同遵守。Coser 禁止在會場特設更衣室以外的場所更衣，道具長超過1

公尺者禁止直接攜帶在會場內行走，禁止穿著過於暴露、裸露、不適宜出現於公共場合及有可能造成一般民眾反感的裝扮。禁止偷拍，拍照時事先詢問 Coser 意願，勿做出壓倒、推倒等不雅動作。為了維護會場參加者之安全及避免一般群眾混淆。扮演生存遊戲，台灣實際存在的軍警及蒙面的角色扮演者，嚴禁入場。

本章共分四節，第一節說明研究動機，第二節說明研究問題與研究假設，第三節為研究架構與流程，第四節研究範圍與限制。

第一節 研究動機

一種新的休閒娛樂形式迅速受到 Coser 的追尋，Coser 的蹤跡見諸於影視、動漫展售現場、臉書和遊戲場域中，Coser 扮演自己心儀、崇拜的角色，讓自己和扮演的角色融合為一體，在觀眾的面前展示，這種現象稱為 Cosplay。

參與 Cosplay 活動的 Coser 們會將自己打扮成動漫或遊戲中的人物，穿上自己精心創作或購買的服裝，畫上誇張的臉譜及攜帶超大的道具，重現一場又一場真實動漫秀。

Coser 並非只是以服裝、道具、裝扮外表追求神似而已，更重要的是心靈上的共鳴與相惜。司黛蕊(2005) 曾言，Cosplay 是藉由身體轉化成虛擬、非真實角色的方式，來使內心情感實體化的過程。因此，Coser 因為喜愛虛幻世界裡的他(她)，所以在現實的世界裡企盼存在真實的他(她)。

作者的一位姪女，從高中時因加入漫畫社團，首次接觸到 Cosplay，當時覺得角色扮演既新奇又有趣，不久之後即和朋友一起搭檔扮演"初音未來"，當時的她只有17歲。現在她因學業暫時停止角色扮演，但偶爾也會因應朋友的邀約去展場幫忙化妝並和許久未見面的朋友聊天。在平日也畫漫畫人物和貼圖分享同好的朋友。姪女的媽媽也知道孩子在玩 Cosplay，在姪女參與 Cosplay 活動時，會和她討論妝畫的像不像、好不好，並且約定只要不妨礙課業和生活作息正常就不會加以干涉。

多位學者指出家庭支持有益於青少年自我概念建構（蔣宜玫，2009）、生活適應（方紫薇，2008），並能協助青少年面對不同生活事件（梁琬晴，2008）。

研究現代青少年的社會學者，克拉克博士在「我們的孩子都受了傷」一書中指出（屈貝琴譯，2008）：當家庭無法提供支持時，個體較不易度過各類發展困難，而當父母功能不良，子女只好自力更生，轉而尋求家庭以外支持，如同儕支持。

研究者將透過文獻探討分析及參加中部地區 GJ22 動漫創作嘉年華、【CWT-T23】(台中場)的 Cosplay 活動，邀請角色扮演者，徵求其同意後進行訪談。探討為什麼 Coser 會想要去角色扮演？為什麼 Coser 可以不顧觀眾異樣的眼光在眾人面前展演自己？以及面對觀眾異樣的眼光，Coser 是如何回應的？

第二節 研究問題與研究假設

基於上述研究動機，本研究採質性訪談法，以研究者本身作為跟研究對象之間進行接觸的工具，從文獻探討分析及參加中部地區 GJ22 動漫創作嘉年華、

【CWT-T23】(台中場)的 Cosplay 活動，邀請角色扮演者，徵求其同意後進行訪談。主要問題研究如下：

壹、研究問題

- 一、為什麼 Coser 會想要角色扮演？
- 二、為什麼 Coser 可以不顧觀眾異樣的眼光，在眾人面前展演自己？
- 三、在面對觀眾異樣的眼光，Coser 是怎麼回應的？

貳、研究假設

- 一、Coser 因為興趣，對於角色的喜愛，偶像的崇拜而想要去角色扮演。
- 二、Coser 在 Cosplay 活動中受到同儕的認同與支持。

三、Coser 扮裝後，隱藏原來的面貌，讓熟識的人認不出自己。

四、Coser 開心、快樂，願意為扮演付出。

伍、Coser 沒有妨礙他人，Coser 的選擇。

第三節 研究架構與研究流程

壹、研究架構

本研究採質性訪談法，以研究者本身作為跟研究對象之間進行接觸的工具，從文獻探討分析及參加中部地區 GJ22 動漫創作嘉年華、【CWT-T23】(台中場)的 Cosplay 活動，邀請角色扮演者，徵求其同意後進行訪談。

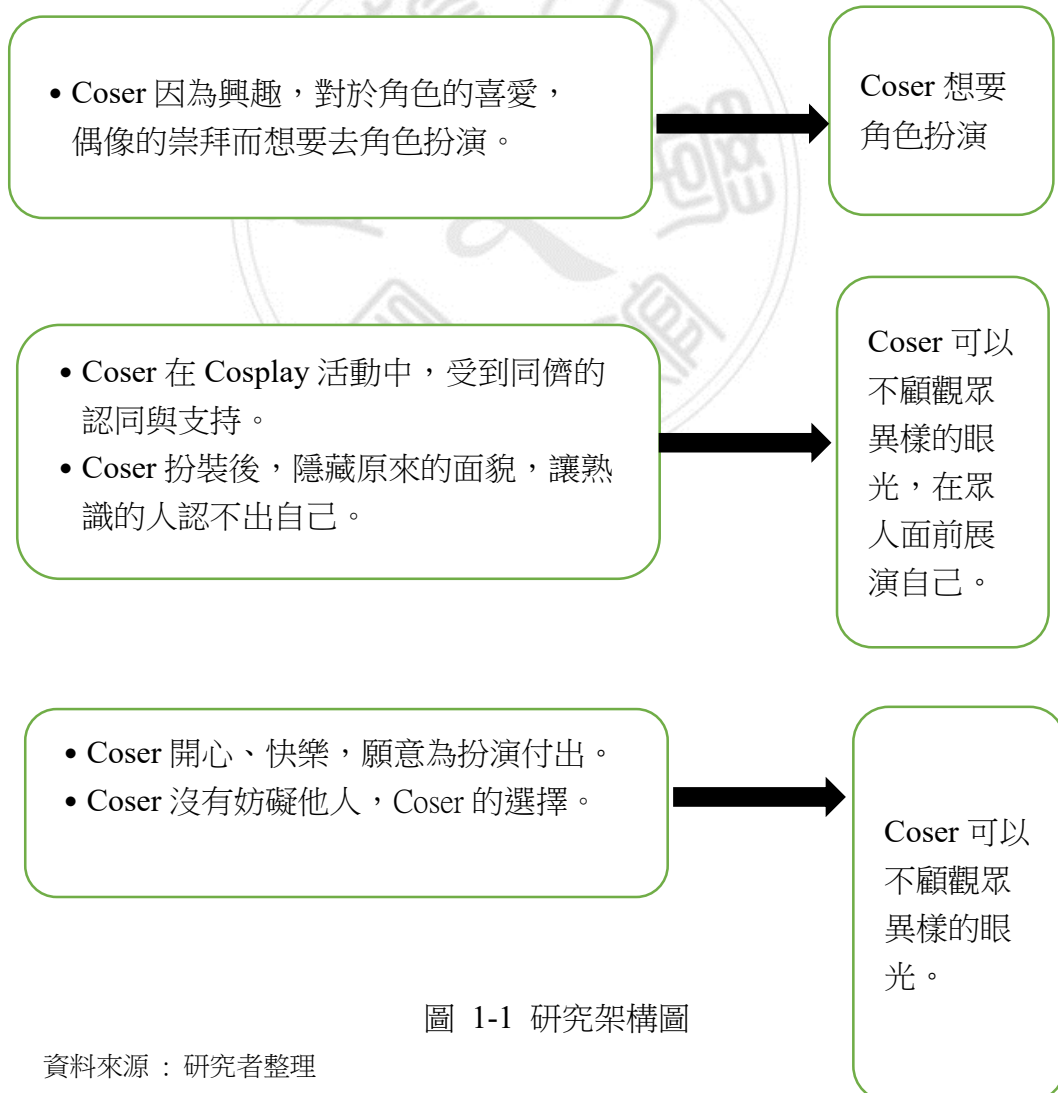


圖 1-1 研究架構圖

資料來源：研究者整理

貳、研究流程

研究者與指導教授討論研究方向，並於確定方向後，開始著手收集本研究題目之相關文獻資料，並且對於相關的研究進行探討與研究。本研究之流程在形成研究問題、擬定研究計畫、建構資料蒐集的工具、選擇研究樣本，接著撰寫研究計畫、透過訪談蒐集資料，之後進行分析資料與最後的撰寫研究報告。

如下圖 1-1 所示：研究實施步驟說明如下：

一、形成研究問題

首先為發現異常的現象，從日常生活經驗、網際網路、無證據的論述、擺渡及搜尋關鍵字等著手思考研究問題，再來是形成研究問題、確定研究變相進而建立研究假設。

二、擬定研究設計

研究設計為解釋對於所要研究的問題將使用何種方法來找到證，研究設計應包含研究的各個步驟、所將進行事項的邏輯性安排、測量的程序、抽樣的策略資料分析的架構與時間。故本研究閱讀相關文獻，並與指導教授討論，確定研究的主題。再界定研究的範圍與內容，並擬定研究方法與研究設計。

三、建構資料蒐集的工具

任何成為研究資料蒐集方法的事物都稱之為「研究工具」或「研究儀器」，此階段之工作內容為選擇資料蒐集的方法、運用態度量表蒐集資料、建立研究工具的信度與效度、利用圖書館及電腦網路蒐集國內外相關文獻及博碩士論文摘要、期刊及專書、書目等，做為本研究之理論依據及研擬訪談大綱和文獻佐證之重要參考。

四、選擇研究樣本

選擇研究樣本與研究推論的正確性有極大的關係。抽樣理論基於兩項原則：
(一)抽樣時避免誤差。
(二)以有限的資源達成最大的成就。故本研究參照文獻探討所整理歸納的結果，

並彙整指導教授的意見，擬定研究所需的訪談大綱。

五、撰寫研究計畫

一項研究計畫的主要功能就是清楚的說明如何獲得研究問題答案的實際操作計畫。故本研究針對願意接受訪談的角色扮演者進行訪談。在訪談過程中，先依訪談大綱逐題進行訪問，而後再針對相關問題，做為開放式的意見溝通。

六、蒐集資料

確實依計畫蒐集資料，並遵守蒐集資料所應考慮的研究倫理，將訪談結果進行分析整理，將所蒐集到的資料加以分析。

七、分析資料

分析資料的方法依據兩項原則：

- (一)資料的型態是描述的、質化的、量化的、或是態度的。
- (二)撰寫論文或報告的方式。工作內容為資料處理與資料的呈現。

八、撰寫研究報告

研究報告須包含下列兩部份：

- (一)研究的發現。
- (二)根據文獻所做的結論。

工作內容即是撰寫研究報告。故本研究依據文獻探討內容、訪談調查結果，撰寫研究報告，提出結論與建議。

本研究的整體研究流程，如下圖 1-2 所示：

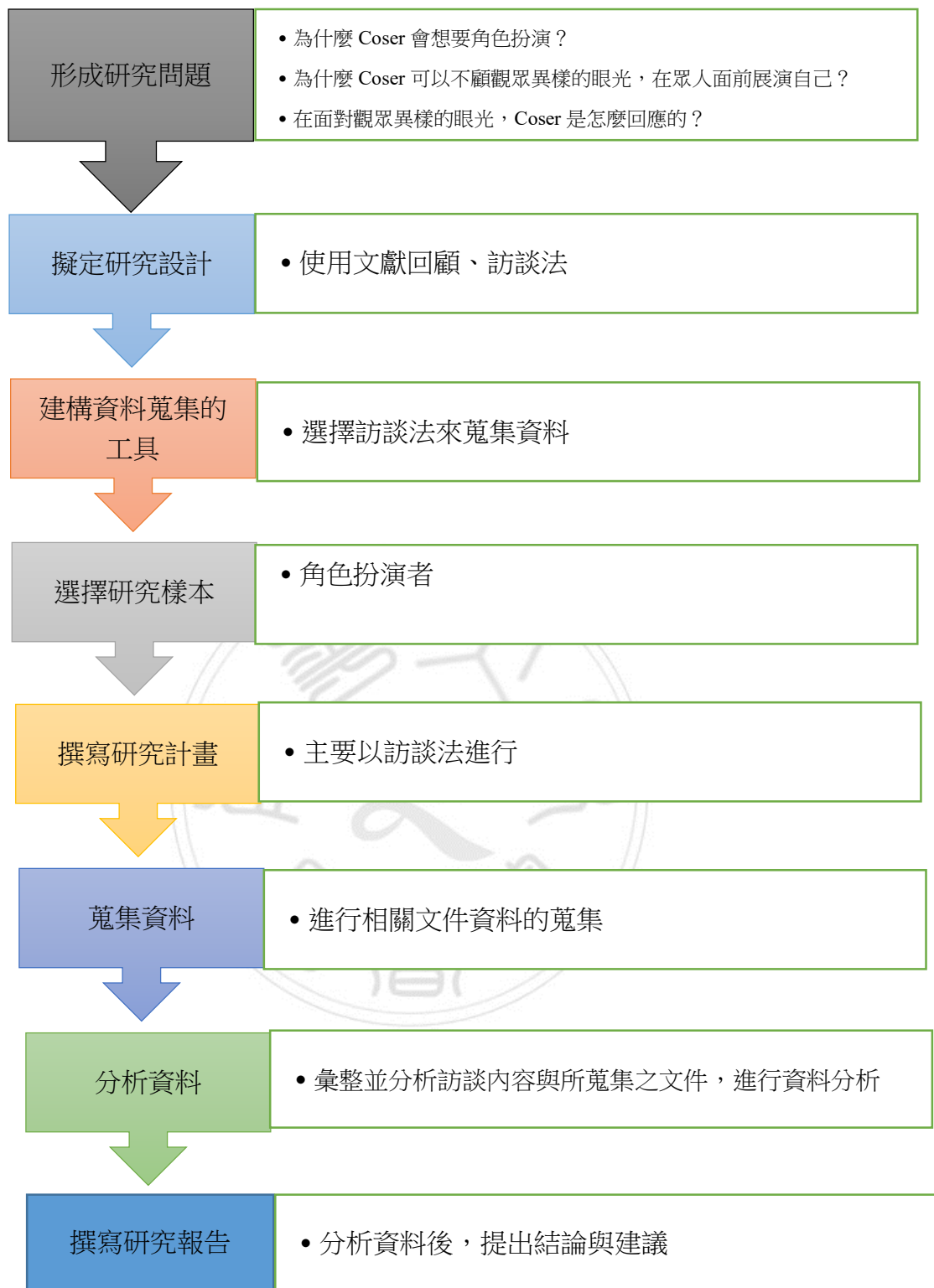


圖 1-2 研究流程圖

資料來源：研究者整理

肆、研究場域與對象

一、主要以中部地區在動漫展場展演的角色扮演者為主，共有二場如下。

(一)GJ22動漫創作嘉年華2019-12-7(六)~2019-12-08(日)位於台中文化創意產業園區國際展演館。

(二)【CWT-T23】(台中場) 2020-02-22(六) ~ 2020-02-23(日) 逢甲大學體育館3F

二、其餘場次則因新冠肺炎或延期或停辦，如：

(一)《停辦》《CWT PARTY-27》：2020年5月16日；台北地下街廣場三、四、五、六、機捷段 C1+D1

(二)《停辦》《黑雪狐★全職高手 交流 Only》：2020-05-24(日)；[北部]台北地下街 1 號廣場 Y28

(三)《停辦》《ICE7》：2020-05-23(六)；花博公園 爭艷館

(四)《延期》《SIK 南方理想國》：時間未定；[南部]南台科技大學三連堂

(五)《延期》《炎之傳承-Fire Emblem 系列 ONLY》：2020-06-13(六)；花博公園 爭艷館

伍、名詞解釋

一、角色扮演(Cosplay)

蕭雅文(2012) Cosplay 為 Costume play 的簡稱，台灣將它翻譯成「角色扮演」，在同好之間常簡稱為 Cos，可當名詞或動詞使用。這個簡稱是由日本的動畫家高橋伸之在1984年所確立的，意指透過角色扮演的表演藝術活動。

盧德蓉(2012)指出，廣義的角色扮演是以模仿為主軸，例如電視電影、電玩遊戲的宣傳活動中裡明星的裝扮與演出，都可算是廣義的角色扮演；而狹義的角色扮演，主要是透過動漫中的角色與裝扮，去演繹角色的性格與外表，並透過扮演而結交志同道合的愛好者，即是角色扮演。

角色扮演，也叫化妝遊戲。是人與人之間的社會活動，任何活動都可以進

行(遊戲、治療、訓練)。活動中，參加者互動交流，互相切磋，交換心得。在故事中扮演角色。參與者可以獲得快樂，通過角色扮演獲得有價值的經驗。角色遊戲可以是遊戲娛樂、表演、練習、心理疏導、自我思考等(百科知識，2020)。角色扮演，是一種綜合性、創造性的互動活動，人們通過進行角色扮演活動，可以分享和感知經驗與心得。

角色扮演，包括以下幾種常見形式：

(一)互動扮演活動

在這些活動中，所有與會者將達成協商一致意見。我們該怎麼辦?如何做?每名成員均有身分和角色，以溝通和互動，笑聲，辯論，命令，執行.....通過這個面對面處理方法，成員之間溝通，互動，創新和合作。所有參加活動的成員都是演員，並且發揮各自的作用。

(二)即興表演

即興表演沒有文學劇本，根據情節只提供簡單的「提綱」。演員在舞臺上的對話和獨白即興創作(潘若，2005)。

(三)實景扮演

參與者們根據活動主題，將自己裝扮起來，到活動區域參與扮演。扮演者們，準備裝備，裝扮成中世紀騎士、動畫片角色等行為，就是服飾角色扮演(角色裝扮 Cosplay)(中文百科，2020)。

(四)扮演療法

角色扮演療法是心理學上的通稱。是指運用戲劇表演的方法，在角色扮演方面作出適當的安排，發現問題並理解問題的癥結，以改善他們的心理狀況及解決他們的問題(國際組織教材編寫組，2007)。在角色扮演中，人們可以通過體驗和練習他人的角色，更清楚瞭解自己所扮演的角色，體驗他人的內心感受同時也反映了個體深藏於內心的情感。

(五)角色扮演法

角色扮演法是指給參加者一個假設角色，按照角色的要求表現自己的行為、觀察、記錄並評價角色扮演的行為，評價角色接近程度或勝任力(百度百科，2014)。評價角色扮演行為，以及評估其作用。

二、角色扮演的主要內容

角色扮演指個人具備了充當某種角色的條件，承擔和再現角色的過程與活動。主要內容包括：

(一)角色的確定

在社交場合，人不能夠在社交活動隨心所欲地扮演角色。角色扮演必須有一個明確的過程，或者說需要經過認同去證明一個人的實際地位、身份等與其承擔的角色相一致。

(二)角色距離

指個人與角色之間的差距。包括那些行為、品質達不到角色規範的人,如軍心渙散士兵，名不符實的教授。這個角色距離顯示，自我和理想的角色模式是分離的，讓人無法融入角色。

(三)角色的再現。

角色扮演需要一系列手段。就像社會舞臺上的表演需要裝飾，社交活動等。表演也需要佈景和道具。

(四)角色扮演過程。

角色表演先需要經過兩個環節：一是對角色的期望。人們在承擔某一角色時，首先遇到的是社會或他人的期望。二是對角色的領悟，即角色承擔者對角色的實踐，這是期望與領悟的進一步發展，是在個人實際行動中表現出來的角色。

(五)角色失調

指在角色扮演中發生了矛盾，遇到了障礙甚至遭到失敗。

常見的角色失調有：

- 1.角色衝突。指存在矛盾、反對和障礙(曾子軒、曾嘉琪，1998)。
- 2.角色不清。即社會大眾或角色扮演者對於該角色的行為規範認識不清楚。在社會與文化急劇變遷時期，很多社會角色的行為規範都超出了過去人們習以為常的範圍。在變遷中，當一種新角色初次出現，社會還沒來得及對其權利義務作出規定，這也會造成角色不清(陳成文，2005)。
- 3.角色中斷。指處於一定地位的人的現象，由於主觀或客觀原因,不能發揮到最後的作用。究其原因，可能是因為人們沒有充分做好後期所須履行的角色義務準備(陳成文，2005)。
- 4.角色崩潰。是一種最嚴重的角色失調現象，是指角色承擔者被證明已不可能繼續承擔或履行該角色的權利和義務，不得不退出舞台，放棄原來角色的一種現象(劉娟，2015)。

三、角色扮演者(Coser)

(一) 詞語來源

Cosplay 為 Costumeplay 的縮寫，指的是通過穿上各種角色的服飾，扮演成作品中的角色，範圍包括動畫、漫畫、電玩、視覺系樂團以及臺灣的布袋戲等等。角色扮演始於日本。打扮的出發點則變成由於熱愛各作品中的角色，通過角色扮演，使原本只存在虛幻世界的人物，能夠出現在真實世界裡。玩 Cosplay 最初的人都是因為愛那些二次元中的人，想要讓他們在三次元中出現，也由於想要滿足自己與最愛的人近距離的夢想。

(二) 主要區別

如果僅僅是穿上某種服裝（LOLITA、古裝等）的行為並不能被稱 Cosplay，只能稱為變裝。同樣，僅僅是做這種行為的人也不可以稱為 Coser，只能稱為「變裝的人」。事實上，Cosplay 所要包括和裝扮的含義不僅僅只是指一種外表

上的形象化，更重要的是去瞭解 Cosplay 的人物的內心（百度百科，2020）。

四、人格特質

人格特質理論(Theory of Personality Trait,Personality Trait Theory)

(一) 奧爾波特的人格特質論

高爾頓·威拉德·奧爾波特（Allport，1897-1967）的人格特質論（trait theory），系以個案研究法，從很多人的書信、日記、自傳中，分析出各種具有代表性的人格特質。他認為特質是人格的基礎，但他反對弗洛伊德虛幻式的人格結構看法。他認為人格特質是每個人以其生理為基礎的一些持久不變的性格特徵。他將人的特質分為以下三大類：

1. 首要特質

所謂首要特質（cardinal trait），是一個人最典型、最具概括性的特質。小說或戲劇的中心人物，往往被作者以誇張的筆法，特別突顯其首要特質。如林黛玉的多愁善感。

2. 中心特質

所謂中心特質（central trait），是構成個體獨特性的幾個重要特質，在每個人身上大約有5-10個中心特質。如林黛玉的清高、聰明、孤僻、抑鬱、敏感等，都屬於中心特質。

3. 次要特質

所謂次要特質（secondary trait），是個體不太重要的特質，往往只有在特殊情境下才表現出來。如有些人雖然喜歡高談闊論，但在陌生人面前則沉默寡言。

(二) 卡特爾的人格特質論（徐喬，2019）

雷蒙德·卡特爾對人格特質理論的主要貢獻在於提出了根源特質。1949年，卡特爾用因素分析法提出了16種相互獨立的根源特質，並編製了《卡特爾16種人格因素測驗》（16PF）。這16種人格特質是：

樂群性、聰慧性、恃強性、興奮性、有恆性、敢為性、敏感性、懷疑性、幻想

性、世故性、憂慮性、激進性、獨立性、自律性、緊張性、情緒穩定性、。

卡特爾認為在每個人身上都具備這16種特質，只是在不同人身上的表現有程度上的差異。

(三)艾森克的人格三因素模型

艾森克(Eysenck, 1947)依據因素分析方法提出了人格的三因素模型 (three factor model)。這三個因素是：

1. 外傾性 (extraversion)，它表現為內、外傾的差異；
2. 神經質(neuroticism)，它表現為情緒穩定性的差異；
3. 精神質 (psychoticism)，它表現為孤獨、冷酷、敵視、怪異等偏於負面的人格特徵，艾森克依據這一模型編製了艾森克人格問卷 (Eysenck Personality Questionnaire，簡稱 EPQ，1986)。

五、壓力

張春興 (1998) 認為壓力是一個人面對具有威脅性的刺激情境中，一時無法消除 威脅，脫離困境時的一種被壓迫的感受。例如：學生所面臨的考試壓力及升學壓力、新婚男女的家庭壓力、面對年老的壓力。

六、社會支持

社會支持(social support) 社會支持是指個體藉由他人之間的互動獲得心裡或實質上的協助，獲得家人、同儕、其他重要他人，在實質與情緒上的幫助。來緩和壓力對生理及心裡所造成的不平衡，以增進個人對生活適應。

第四節 研究範圍與限制

壹、研究範圍

本研究因受到研究時間，人力、場域及疫情等因素，訪談受到部分的影響。

一、研究對象

主要在台中文化創意產業園區-國際展演館及逢甲大學體育館的動漫展場上，在展場外圍展演的 Coser 進行訪談。

二、研究內容

研究內容以探討:

(一)為什麼 Coser 會想要去角色扮演？

(二)為什麼 Coser 可以不顧觀眾異樣的眼光，在眾人面前展演自己？

(三)Coser 可以不顧觀眾異樣的眼光，Coser 的回應？

藉由訪談大綱，針對研究問題，紀錄受訪者的想法和回應，配合相關書籍、文獻，進一步整理分析，提出研究結論和建議。

三、研究地區

訪談僅在中部地區 GJ22 動漫創作嘉年華 2019-12-7(六)~2019-12-08(日)位於台中文化創意產業園區-國際展演館、佐賀偶像是傳奇 ONLY 茶會。2019-12-07(六)、戀愛奇遇 2—戀與製作人 PT ONLY 2019-12-08(日)台中文化創意產業園區-國際展演館、【CWT-T23】(台中場) 2020-02-22(六) ~ 2020-02-23(日) 逢甲大學體育館 3F。邀請角色扮演者，徵求其同意後進行訪談。藉由訪談研究，想要一探究竟，為什麼 Coser 會想要去角色扮演;為什麼 Coser 可以不顧觀眾異樣的眼光，在眾人面前展演自己;為什麼 Coser 可以不顧觀眾異樣的眼光，Coser 是如何回應的。

貳、研究限制

一、研究對象的限制

過程當中涉及諸多以人研究的觀察、參與、實驗對象，所可能牽涉的公共道德爭議與規範，均在研究倫理討論的範疇內。因瞭解並重視研究倫理，透過對於這些公共道德爭議的釐清與相關規範的建立，讓研究本身不僅是在充分尊重被觀察對象、參與者、實驗對象的權益之情況下進行，且是在可被公眾信賴的基礎上持續進展，以善盡研究者對於研究參與者個人、社群與社會的責任。

二、研究場域的限制

受到場域的限制，本研究訪談均集中在中部地區的範圍，缺乏其他如北部、南部、東部、離島地區 Coser 的樣本資料，這樣一來所蒐集的資料也許會有失真實客觀。

如上所述，這項研究的結果可能不適用於中部以外的 Coser，也無法推論僅參加小型外拍活動或私拍的 Coser。

Cosplay 活動的參與者的身分、年齡、性別、職業不同時，其參與動機、認知、感受也可能有所不同。所以，將來若欲研究角色扮演相關的研究者，在進行相關研究時，若能延長訪談時間及增加區域場次，便可以收集到更多樣化和更豐富的資料。另一方面，Cosplay 是一項次文化活動，與國外的次文化研究之間的關聯性探究的文獻並不多見，所以尚有探究空間。因此，後續研究者可以朝向角色扮演相關研究，並與國外文獻相呼應，也許會有更多有價值的結果。

第貳章 文獻回顧

在文獻回顧部份，本章共分為五節，將陳述研究者從蒐集到的文獻資料中，整理相關理論及文獻加以探討，以作為研究依據。第一節 Cosplay 相關意涵之探討；第二節人格特質及相關意涵之探討；第三節壓力及相關意涵之探討；第四節社會支持及相關意涵之探討。第五節小結。

第一節 Cosplay 相關意涵之探討

壹、Cosplay 的由來

角色扮演(Cosplay)的英文有兩種說法一為 Role-play，指人物角色的扮演，多用於在電玩遊戲裡的二次元角色扮演上；其二 Cosplay 是由 Costume 和 Play 兩個單字縮合而成即「服裝扮演」之意，此法則是用於現實生活中的角色扮演(Hale, 2014; Lunning, 2006)，在同好之間簡稱為 Cos。

Cosplay 活動最早發源自美國，1955年迪士尼公司創建迪士尼樂園，為了替產品宣傳並吸引遊客，讓員工穿上米老鼠服裝以供遊客玩賞或拍照，成為世界上第一個角色扮演活動，迪士尼為了宣傳而做的角色扮演活動於1970年代末被傳入日本，直至1990年代傳入臺灣。台灣翻譯成「角色扮演」，在同好間常簡稱為 Cos，可當名詞或動詞使用。

盧德蓉 (2012) 指出，Cosplay 是英文 Costumeplay 的縮寫，簡稱 Cos，一是指角色扮演，另一種是指服飾扮演。是由日本的動畫家高橋伸之在1984年所確立的，意指透過角色扮演的表演藝術活動。

王鈺琴 (2006) 認為，Cosplay 指真人運用服飾和道具，加上化妝造型、身體語言等，扮演一個自己喜愛的角色。所扮演的角色以動畫、遊戲、漫畫、電玩、影視劇、偶像、特攝、職業、歷史故事、社會寫實或是其他自創的角色為目標，刻意穿著類似的服飾，加上道具的搭配，化妝造型、身體語言等，扮演一個「活生生」的主角。Coser 是以對角色的愛為出發點而參與 Cosplay 的人，會使用「出

角」來簡稱參與角色活動的行為（蕭雅文，2012），台灣多數人將它翻譯為「角色扮演者」。

謝莒莎（2005）認為，Cosplay 主要參與的對象多為青少年，且女性多於男性。活動包括創造性、群體性、消費性、交際性、反叛性和商業性，同時也營造了同溫層的歸屬感，比網路社區虛擬交往更為真實。Coser 在進行角色扮演的過程中，展現出自己獨特的文化，因此可將 Cosplay 文化視為 Coser 多元表達自我的方式。因此，Cosplay 可視為 Coser 另一種自我表達及內化的經驗活動。透過準備角色的過程，以及自身對角色的演繹，參與者得以表達自我、抒發內心情感。

貳、Cosplay 在台灣的發展

國內 Cosplay 一路走來可謂數十年有成，從小眾族群日益茁壯，Coser 年齡涵蓋範圍從社會人士到小學生都有，除了電玩、動漫和布袋戲外，藝人、影視、樂手，乃至於自創角色也是國內 Cosplay 的一環。

角色扮演發展至今為泛指利用服裝、飾品、道具以及化妝來扮演動漫、電影、遊戲、視覺系樂團中的角色或是自己設計繪畫的衣服人物，將虛擬世界的角色真實呈現在現實生活中即可稱之為角色扮演活動(Scott, 2015)。而角色扮演可分為各種系列，如夢幻、可愛、愛情、恐怖、科幻、哥德式或神話等，每個系列都有各自的支持者 (Rahman et al. 2012)，活動方式則分為同人誌販賣會和角色扮演者藉由主題相約同好者或是個人與其攝影朋友獨自到戶外拍攝的「外拍」活動的主要兩大潮流。

張詩芸（2006）認為臺灣同人誌次文化吸收、挪用與再實踐各種初級文本背後文化的過程中，又以日本的動漫畫文化及同人誌發展的影響最為顯著。從同人誌的定義、精神、風格、文類到販售會的舉辦，臺灣同人誌迷都產生了在地化的多方面混雜現象，而這樣的現象奠社會發展中對西方與日本的仰望想像而產生的認同問題。

林容安 (2010) 描述從 1990 年附屬於社團活動之下的 Cosplay 迷對具體單一文本長時間的投射、文本內容瞭若指掌，逐漸聚集成一個龐大群組體系。逐漸演遷的結果，多元化角色進入，改變了原有的活動模式，於千禧年進入過渡時期，此時 Cosplay 的意涵不斷地被檢視，並在重複往返中慢慢沉澱，朝著次文化的形式邁進。2005 年後，Cosplay 迷也不僅止於角色扮演，也有著角色扮演者偶像化與美學形式化兩種極具次文化風格的精神，從中擷取、挪用的生活美學與態度。

臺灣的 Cosplay 源自於對日本動漫遊戲的喜好，並隨著當時在日本盛行之同人誌販售會形式流入臺灣，於1990年代開始為臺灣早期的 Cosplay 活動發跡，當時皆以私人方式進行，文獻記載上1994年國內第一場正式紀錄活動於松山外貿展覽館舉辦之動 (羅資民，2008)。

Cosplay 的發源在歷史上分野並不顯著，書籍及網路上的分類方式也有所不同，大略以三個階段的角色扮演者作為歷史分野，整理後形成圖 2-1 Cosplay 在國內的發展。

一、第一階段：1995年之前

Cosplay 在國內發展要到1990年代初期才顯露出來，在國內的 ACG 同好從日文雜誌中接觸到日本 Cosplay 的相關資訊後才有初步的嘗試。Cos 的對象來自電玩遊戲，尤其當時盛行的格鬥電玩(王令宜，2008)。當時社會仍將 ACG 視為荼毒青少年身心的不良休閒活動，Coser 們僅在私下的同好聚會中才作 Cos 的裝扮，以避免外界異樣眼光。但即使是在克難的環境條件下，Coser 們仍希望藉由 Cosplay 的方式來表達對角色的愛，Coser 們在聚會時展現 Cos 的成果並且拍照紀念，分享對作品的喜愛及 Cosplay 相關的製作經驗(張世倫，1996)。

1995年之前，國內南、北部就已陸續有同好自發性發起類似同人誌販售會活動。1994年台北松山外貿舉辦的商展活動便有一群鋼彈迷穿著聯邦軍的制服；1995年南部知名的同人誌創作社團「ACG STATION」在高雄舉辦「95變裝天王——台灣第一屆電玩變裝大會」，可說是國內首次有文宣公告的 Cosplay 活動，

也因此1995年被視為國內 Cosplay 發展的關鍵點(蘇微希，2011)。在1996年10月台北的「秋日派對」、1997年3月的「春日派對」等活動中可見 Cosplay 的人數明顯成長，正式邁向國內 Cosplay 發展的第二階段。

二、第二階段：1996-1999年

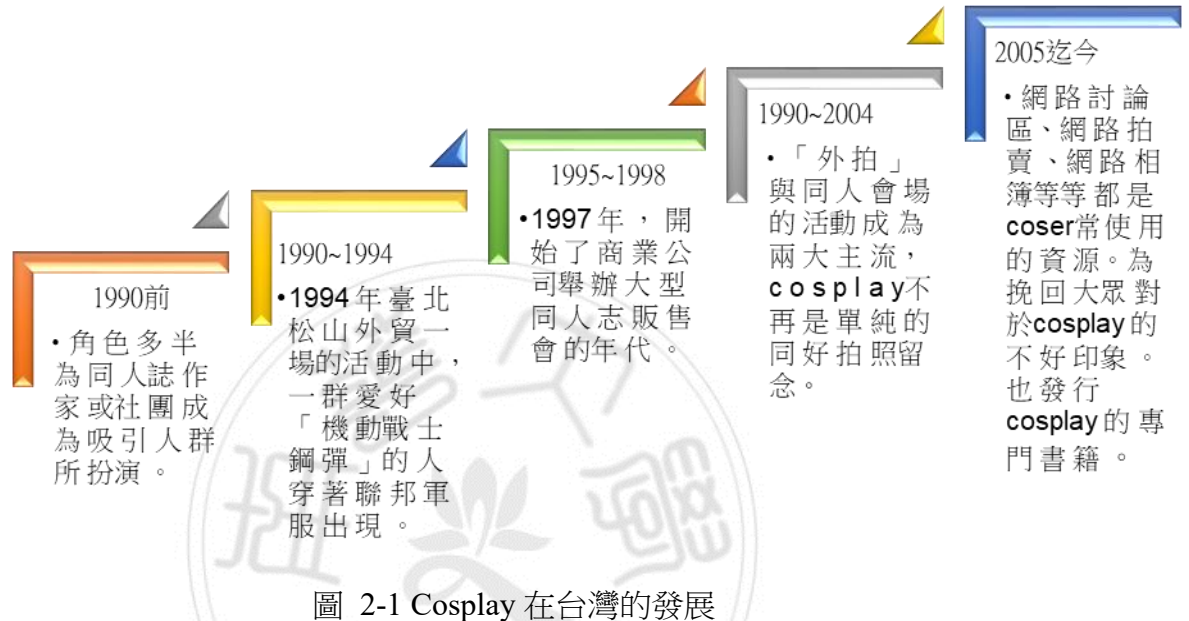
1995年至1999年之間，是國內 Cosplay 快速成長、發揚光大的階段，也奠定了國內 Cosplay 的「行規」(每日頭條，2018)。該階段 Cosplay 的發展有幾項重要特點：

- (一)專業表現：越來越多人投入 Cosplay 領域之後，Coser 在裝扮、道具和神韻上更趨於講究。不同於第一階段的低調和克難，第二階段的 Coser 採取分工的模式，各自發揮所長或勇於尋求資源支援(馬仕傑，2011)。由於人數和需求的增加，許多服飾工作室願意投入 Cosplay 的服裝或道具製作，讓 Coser 能輕鬆上手，使得 Coser 的裝扮更具水準的表現。
- (二)網路發達：網路的普及對 Cosplay 的發展有著直接的助益，尤其 Cosplay 玩家以學生為大宗，Coser 透過網路分享經驗、發布新聞訊息及照片，Cosplay 的張力得以串連不受地理時空的侷限(林容安，2010)。因此招募朋友或網友一起出團分配角色，即所謂的「湊團」。以湊團模式出現的 Cos 行為，大多是為能達到團體行動的目的，但該模式卻能讓角色群有更完整、更具識別度的呈現。
- (三)同人活動：1997年日本艾斯泰諾株式會社和台灣捷漫畫便利屋合作，在國內舉辦第一屆「Comic World」(即 CW1)相當成功，這也是國內首度以商業經營的手法舉辦同人誌販售會。同年「導航基金會」也加入舉辦同人活動的列車，直到1999年「921地震」後導航也因經費問題，以階段性任務已經達成為由，不再舉辦同人活動。

此時國內 Cosplay 發展至此規模已然成形。1997年當「霹靂」舉辦戲偶節時也同時推出布袋戲 Cosplay 活動，可說是國內最早出現的布袋戲 Cosplay，也成為國內特有的 Cosplay 類型(莊雅惠，2011)。

三、第三階段：2000年至今

第二階段將 Cosplay 的疆界拓展的更廣，於是 Cosplay 在國內進入穩定發展的第三階段。第三階段承接前人奠定的規範和資源，加上媒體的報導以及網路的傳播，Cosplay 的人數以倍數成長。



資料來源：修改自劉庭宇(2011:8-9)

現今國內幾乎在寒暑假都有大小規模不一的同人誌販售會在北中南各地舉行，台大巨蛋體育館等大型場地人潮更是蜂擁，除了提供同人產品販售外，Cosplay 也是大部分場區少不了的活動。

2002年在台大體育館舉辦第一場活動後，正式定名為「台灣同人誌科技股份有限公司」（簡稱 CWT）。CWT 和「Fancy Frontier 開拓動漫祭」（簡稱 FF）目前並稱國內兩大專門舉辦同人活動的商業性組織。FF 的經營團隊本身就是動漫同好，能瞭解國內動漫迷的想法和需求，不僅出版一本動漫情報誌《Frontier》，2002年所舉辦的「FF1」中邀請了日本知名動畫監督和聲優等來台和國內動漫迷面對面，此舉獲得極大的迴響，與會的貴賓也成了日後 FF 活動中最引人企盼的焦點之一。

CWT、FF 以及如輔大、台大、成功和中山幾所大專院校動漫社所舉辦的同人活動，為台灣同人及 Cosplay 活動提供場地展演成果外，網路則提供 Coser 編輯個人相簿並分享 Cos 經驗，如「天空部落」網站便匯聚許多同人作家和 Coser 連結與發表。但除了同人誌會場外，這幾年 Cosplay 還延伸出「外拍會」——到風光明媚的地方拍照，能更自在地詮釋扮演的角色 (吳垠慧，1996)。

李姿瑤 (2004) 認為以動漫畫為創演對象的創演者具備行動、目的性和群體性的特質，研究者援引岡田斗司夫的「御宅族」與「文化新人種」以及「閱聽人的主動性」概念，就整體共享的群體意識、價值規範、集體行為方式、參與意義暨參與行為的解析仍呈現出相當顯著的研究成果。

吳憲鎮 (2005) 則於研究結果歸納漫畫與同人誌的敘事結構及表現形式皆呈現一致性；個案對於現實世界與虛擬文本的價值觀採取分離的詮釋態度，以挪用、複製、擷取、轉換漫畫題材、角色等元素的模仿與再創，是同人誌文化社群默許的現象；漫畫閱讀與書寫具有主體獨特生命歷程的意義，個案用以表達對於漫畫的認同與喜愛，建構文化社群意識，從中獲得生產意義及文本的愉悅，並藉由閱讀與書寫和社會交流對話。

參、Cosplay 在台灣的流行與影響

國內 Cosplay 的快速成長，媒體報導的推波助瀾以及網路的傳播是助長的重要關鍵。雖然現在 Cosplay 不需再掩藏，但參與的人數暴增，也的確產生問題和爭議，媒體的曲解對 Cosplay 的形象造成不少負面的傷害。以往是同好間拍照留念，現在同人活動會場則多了媒體、攝影師的追逐，當然也引來了動機不明的人在現場獵豔或捕攝 Coser 走光的畫面，讓有心人士帶著異色眼光看待 Cosplay。而人多引來的問題還包括 Cosplay 圈子時有所聞相互攻訐或惡鬥之事，部分 Coser 對規範的遵守其約束力也逐漸薄弱(吳垠慧，1996)。隨著參與者人數激增，現在的 Coser 並不見得是同人誌作家，可能只是單純喜愛該角色，或認為該角色的外型適合自己，甚至有些外貌姣好的 Coser 希望藉著 Cosplay 作為跳板，可望進入

模特兒界或者進軍演藝圈……等。為了讓 Cosplay 社群能擁有自己的發聲媒體，以正謬誤視聽，《COSmania——同人娛樂專業情報誌》（尖端出版社，2006）和《DREAM 創夢 ——同人資訊情報誌》（飛燕文創，2006），其內容記錄了國內和國外同人活動的現場直擊，玩家專訪和專欄的經驗分享，並提供 Cosplay 相關訊息，如服裝店、化妝、道具和攝影講座等，可說是瞭解國內 Cosplay 現況最重要的參考資料。此外，網路上也有 Cosplay 線上網誌等，提供 Cosplay 的相關訊息、報導、相簿空間，並從 Cosplay 自身的立場和觀點來呈現 Cosplay 的真實世界(白超燿，2006)。

台灣的 Cosplay 風氣大抵承襲日本，日本 Cosplay 崇尚的是親手製作的服裝，在每一個鈕扣上賜予自己的信仰、自信、熱情、才華，精工細琢之後方能領悟創造的意義，才能親切地感受到親力親為的樂趣；相較之下台灣的 Cosplay 玩家大多委託專業工作室製作服裝等，似乎少了那麼點 Cosplay 最初的真諦。

倪逸蓁等，(2007) 列出以下幾種在台灣常見的 Cosplay 類型:

(一)ACGN

是目前最常見的主要類型，詞意來源是日本 ACG 分別代表著動畫 (Anime)、漫畫 (Comics) 與遊戲 (Games) 的英文縮寫，而現今還包含了小說 (Novels) 及輕小說在內，是日本 Cosplay 的起源。

(二)影視類型

包含電影、廣告、電視及特攝等，在2016年台灣常被拿來 Cosplay 的電影角色，或是偶像團體、名人等等。

(三)布袋戲

隨著近幾年來的推廣，越來越多人扮演布袋戲中的角色。

(四) 擬人自創

Coser 們穿著類似 Cosplay 的服裝及打扮，但卻不是模仿某部作品中的角色，而是自己想像出來，或是在網路上找到他們想裝扮的圖片等等。

肆、Cosplay 心理學

黃仲遠、李秋婷(2019)報導，每年動漫節總看到不少裝扮成動漫角色的人，看上去栩栩如生，這種角色扮演稱為 Cosplay。Coser 通過服飾、道具、化妝和身體語言等進行模仿，每個細節都一絲不苟。Reysen(2010)等人曾研究 Coser 與人格的五大心理特質之間的關係，發現他們通常較外向、盡責、具親和力，而且具有較大的經驗開放性，在想像力、審美和內心感受等方面較敏銳，但其情緒穩定性較一般人低。

Coser 對於自己扮演的角色非常投入，在心理學上可稱為移情作用(張立嵐，2006)。他們認為虛構角色也同樣具有性格和情感，是自我投射(吳嘉陵，2010)。因此 Coser 會根據自己的經驗來理解人物，視角色為自己的同儕。另外，Cosplay 的行為某程度上也達成補償作用，通過強調自己渴望達到的特質，來掩飾個人弱點；或者通過在另一領域獲取滿足，藉此補償自己在其他領域面對的挫折。Coser 在現實中面對某些不如意，或能力、自信與人際缺失，他們能夠藉 Cosplay 在角色中發現自己理想中的人格並加以學習，或在過程中發現自己擁有扮演、製衣等意想不到的能力。

Cosplay 的魅力所在就是讓人戴上「人格面具」(龔卓軍譯，2013)。在角色扮演中，Coser 能夠變成自己憧憬的角色，消除精神緊張，而且將角色與個人內心同化，減低自卑感之餘，也激發表現力，使大腦因此變得活躍。此外，Cosplay 也能使人獲取和展示另一種身份。Cosplay 某程度把虛構事物在日常生活中實體化，扮演者在過程中表達自身對該角色的認同，而該動漫角色的特質也會轉移到扮演者身上。也就是說，Coser 會決定適合自己的角色及價值，從而表現自我。Cosplay 讓人在一個安全的社群環境中，公開展示及演出自己，藉裝扮展現個性，享受自己成為人群焦點的快樂。

Cosplay 需要大量美術、化妝等技巧，可以發揮個人表演欲及演藝技巧，還縮窄「理想我」與「現實我」的差距，為日常生活帶來正能量。因此 Cosplay 不

只是遊戲，更是一種獨特的表演藝術（立場新聞，2019）。

伍、Cos 角色的流程

很多新手對 Cosplay 空有一腔熱愛，卻對 Cos 無從下手。其實想要 Cos 一個自己熱愛的角色，無非以下步驟，就可以真正走上 Coser 之路！

一、做好基本功課

要出一個角色除了單純的喜歡角色是遠遠不夠的，首先必須要對所 Cos 的角色做一個全方位的瞭解，比如角色的性格特點(陳俊霖，2010)，內心思想活動，常出現的肢體動作，表情神態的變化，甚至與周圍角色的人物關係等等，都要很好的理解，這是非常重要的第一步，也是出好一個角色的基礎所在。

二、設計圖的重要性

在準備服裝和道具的過程中，需要列出一套完整的流程方案來說明製作，這時設計圖發揮出重要的作用。可以複製漫畫原作、動畫影像、人物原畫設定圖中與角色相關的重要元素，或將圖片收集下載列印出來，有興趣和能力的還可以自己繪製出設定圖，圖示要完整的顯示出角色服飾的特點(楊美娟，2010)和細節的地方，之後就可以參照設計圖去準備、製作、完善服裝了。

三、衣服的製作

參照設計圖，可以到商場或制衣店中採購制衣的用料、配件以及飾物等，不同的衣服需要的材料不同，根據衣料的材質來選擇接近角色服裝的布料，有能力的可以自己縫製，手工不是很強的可以請教製衣師傅，或是讓裁縫師來製作自己想要的衣服。製作衣服是 Cosplay 最重要的一步，若是自己親手縫製的衣服會更具成就感(每日頭條，2017)。

四、道具的製作

對於需要道具配合扮演的角色，展示的道具也是需要在有設計圖的基礎上製作和完善的，比較現成的類似槍械的道具可以在玩具店找到，如果沒有理想的符合原作的道具那就要自己親手製作了，可以到網路上搜索相關製作道具和模型的

資料，根據情報來準備材料，一般的道具用料有各類紙、塑性塑膠、木板、白乳膠、丙烯顏料、油漆等等(大公道具，2019)。

伍、假髮、造型工具和化妝品

對於髮型和角色造型來說，假髮、發飾、造型工具、化妝品都是必不可少的。假髮的選擇可以到商店或是網店中找到，現在有許多專門銷售 Cosplay 假髮的商鋪，可以在其中找到合適的假髮，在找不到與角色同款的髮型的時候，可以去定做，或是根據圖紙用造型工具自己 DIY，配合角色的妝容化好妝，搭配假髮就大功告成了(徐欣瑜譯，2016)。

最後準備好一切，化好妝、帶上假髮、穿起服飾、拿起道具，裝扮起來，在鏡子前試著模仿角色的表情和動作，還可以加上專屬的臺詞，當夢想中的人物出現在自己面前，而自己就是主角的感覺一定非常棒！這時去參加 Cosplay 的活動，與大家一起交流，分享製作的故事和趣事(COSPLAY 實戰寶典，2015)。

第二節 人格特質及相關意涵之探討

一、人格特質理論概述

人格特質理論(theory of personality trait)起源於40年代的美國。主要代表人物是美國心理學家高爾頓·威拉德·奧爾波特和雷蒙德·卡特爾(維基百科，2020)。特質理論認為，特質(trait)是決定個體行為的基本特性，是人格的有效組成元素，也是測評人格所常用的基本單位。

在現代人格心理學中，人格特質理論將特質定義為個體所具有的神經特性，具有支配個人行為的能力，使得個人在變化的環境中給予一致的反應。但是特質理論最早卻源於研究人格個別差異的類型理論。類型理論往往根據一個人的某一特徵或者特質來描述人格。例如，如果某人迷戀權位則說他是權力型的人，如果某人看問題總是能夠考慮到好的一面則認為他是樂觀的人。古羅馬醫生蓋倫提出的四種氣質類型就屬於最早的類型理論(王珮玲，2010)。他根據希臘醫生希波克

拉底 (Hippocrates)的“體液說”提出了四種氣質類型，即多血質(具有過多的血液，充滿活力和動力)、膽汁質(具有過多的黃膽汁，容易激怒)、抑鬱質(具有過多的黑膽汁，通常表現為憂郁和悲哀)、黏液質(具有過多的黏液，使人遲緩或者懶惰)。

心理類型理論，是由瑞士心理學家榮格(Carl G. Jung)首創的。他將人格分為內向型和外向型兩大類。前者在性格上喜沉靜，易羞怯；後者則好活動，喜社交。此理論曾一度引起人們廣泛的興趣，導致了許許多多的心理學研究。但是這種二分法不足以說明一般的人格問題，絕大多數人處於兩極之間，因此不能採取以少數特質來解釋人的全部行為。一個被稱為“內向”的人可能會被他的朋友所冷落，使他變得更加孤立；同樣，一個“外向”的人也可能會變得更加喜歡社交，因為其他人認為他應該如此。第一個特質理論的提出者是美國心理學家高爾頓·威拉德·奧爾波特(G. W. Allport)。他和同事對描述人格特徵的17953個形容詞進行了研究並逐漸減少到數目較小的一些特質名稱上，並將特質定義為：具有使許多刺激在機能上等值，併發動等值形式的(意義恆定的)適應和表現行為的神經心理結構。因此，對高爾頓·威拉德·奧爾波特而言，人的人格是包括各種特質的動力組織，這些特質決定了個體適應的獨特性。高爾頓·威拉德·奧爾波特還將人格結構中的特質分為個人特質和共同特質，個人特質又可以進一步分為樞紐特質、核心特質和次要特質。心理學家雷蒙德·卡特爾(R. B. Cattell)接受了高爾頓·威拉德·奧爾波特關於人格特質的概念，併在此基礎上對特質概念進行了進一步的發展。他運用因素分析的方法把人格特質區分為表面特質和根源特質。表面特質是由一些互相聯繫的特性形成的；根源特質是相對穩定和持久的特性，通過因素分析可以發現根源特質是一些單一的因素，是人格的基本成分。卡特爾經過二十多年的艱苦工作，提出了人格的十六種根源特質。根據這十六種根源特質，他編製了十六種人格因素測驗(16PF)。除了卡特爾以外，還有許多心理學家對人格特質進行了研究。這些研究均採用因素分析的方法來發現各種人格特質，繼而確定人格的維

度。(徐喬，2019)

二、人格與人格特質定義

Allport (1937) 對「人格」定義為：「人格乃指個人心理與生理體系之動態組織，以對環境作適應之調適」，因此其認為生理因素亦應加以涵蓋。

張春興 (2000) 認為人格是個人在對於他人、對自己和對事物甚至是適應整個環境所顯示出的獨特個性；此獨特個性係由個人在遺傳、環境、成熟、學習等因素交互作用下，表現於身心各方面的特徵所組成，而該等特徵又具有相當的統整性與持久性。人格有兩個主要概念，即個性與特徵，而個性又為特徵所組成。換言之，一個人的個性只有一個，但組成個性的特徵卻有很多，特徵具有持久性和統整性。

Pervin, Cervone & John(2005) 指出「特質」是人格的元素，代表個體特定行為方式的傾向。每個人均擁有人格中的每一種特質，只是程度上的差別而已，因此可藉由特定的行為反應模式來描述一個人。特質是指廣泛、持久、穩定性地用來推測和解釋人類行為的特點；而人格則是穩定的，使人的行為持續一致的內部因素（胡夢蕾、李怡君，2004）。心理學家們在研究和測量人格時，因為人格的真正差異是由於個人內在的傾向，他們稱人格的內在傾向為「人格特質」(Personality Traits)。

Costa & McCrae (1992) 認為個體的行為反應個體獨特的人格特徵 (Personality Characteristics)，若這些特徵會持續出現在某些情境下，我們可稱之為所謂的「人格特質」(Personality Traits)，因此，一個人的人格特質在一生中是穩定的，且為重要的主成因素。

池進通等(2008) 對於人格的定義，我們可瞭解到，所謂的人格意即個體在先天屬性反應與後天環境影響下，所表達出來異於其他個體的現象，此現象包括顯性與隱性；且人格既是一致、持久且可有別於其他個體的，反映在內在的特質與外在的行為上，因此，如何藉由有效的預測方式來解釋一個人在特定情境下的

行為反應，將有助於了解 Coser 為何會參與 Cosplay 活動。

三、五大人格特質

五大人格特質並非僅指五種人格特質，而是五種廣泛的因素，做為一種組成較大數量的人類特質架構（Goldberg,1992）。Norman（1963）針對 2800 個特質發現五大因素簡單結構，分別為親和性、嚴謹性、外向性、神經質及開放性。目前關於人格特質之研究，五大因素模式被國內外許多學者探討與運用，且認為具有較大的穩定性，因此足以衡量人格特質之差異。這五種性格特質不容易受到一個人的生活模式所影響，也能確切顯示在一個人性格中最重要的幾個關鍵，包括：他對體驗新事物抱持多開放的態度？有足夠的責任感嗎？包容性有多強？有親和力嗎？又或者他特別容易情緒不穩（神經質）嗎？

黃堅厚(1999)將這五種人格特質分類如下:

(1)情緒性

容易有大幅度的情緒波動、焦慮、憂鬱及易怒，對事情總是過度擔憂，因而給自己太多壓力。例如:不穩定、容易受傷、膽小、神經緊張、鬱鬱寡歡、不知所措、不可靠、憂心忡忡，壓力大。容易疑神疑鬼，胡思亂想。

(2)親和性

樂觀，善良，容易相信別人，在團體中較容易與他人合作。常會關心他人，能夠設身處地為人著想。喜歡社交、熱情開朗、主動積極，喜歡感受刺激。

(3)開放性

具有好奇心，勇於挑戰與冒險，擁有多樣化的興趣，喜歡各式各樣的生活體驗。心胸開闊、有創意、好奇、聰明、想像力豐富、感情充沛、好學、有實驗精神、興趣廣泛、喜歡改變。

(4)自律性

主動而認真負責，重視細節，做事有計畫，且會按部就班前進。精準、有效率、有組織、有計畫、目標堅定、負責任、可信賴、有紀律、謹慎。

(5)外向性

反應機靈，精力充沛，熱情健談，擅於社交，喜歡成為眾人注目的焦點，交友廣闊。友善、有同情心、合群、善解人意、信賴他人、樂於助人、講理且容易溝通。

當然，一個人身上所擁有的特質遠遠超過這5種。基本上，所有與人的思想、感受與行為相關的特質，就代表其個性(Allport, 1937)。

但無論如何，這五種人格特質對滿足感的確有著極重大的影響，之後又有許多科學家針對這個議題做了研究，最後依然得出相同的結果。這些研究結果皆顯示，與不滿足的人相比，極度滿足之人會特別熱心、隨和、負責任，而且絕對不太會神經質、內向或膽小(教育—台灣閒聊, 2020)。

林硯芬(2019)指出，這些人也擁有穩固的社交圈，愛情關係通常比較長久，而且整體而言比較容易廣結善緣，人際關係良好。親和性與自律性顯然是影響滿足感最大的兩種特質，其原因很容易推測得知：滿足者對人生與周遭的人都抱持善念，因此他也會感受到更多正面的事物，基本上就會比較滿足。至於自律性，則通常與一個人的組織與邏輯能力有關，這有助於解決日常生活需求，並提升幸福感。

此外，外向性也會對人生滿意度產生正面影響，它代表我們樂於接受挑戰，並且能睿智地解決問題，因此在面臨困難時，也能勇於克服，不認為自己會被就此擊垮。相反地，不穩定的情緒與滿足感是無法並存的。

情緒化的人極易為任何事煩憂，他們會覺得自己背負重擔，承受極大的壓力，常讓人認為他們是不快樂的(林硯芬, 2019)。客觀來說，個性開朗活潑的學生們遇到的正面事情，絕對不會比那些總在抑鬱情緒裡艱難度日的病人還多，但即便如此，那些樂觀的病人卻認為自己很快樂。這種正面經驗的模式會持續一輩子，不自我設限、親切的人對正面事物的感受特別強烈，而神經質的人卻會吸引負面事物，因為他們預期的就是負面事物，也因此會記得特別清楚。

總體來說，性格因素對滿意度的影響約占50%，不過它們決定的不只是人們究竟有多知足，也影響人們對人生部分領域的滿意度：例如工作或感情關係等層面，因此一段與情緒不穩者相結合的婚姻會較不持久；如果另一半有著神經質的性格，那麼未來離異的可能性也會很高。此外，在職場條件類似的前提下，員工的性格差異對滿意度也往往具有決定性的影響是具有關聯的(Judge, Heller, & Mount,2002)。同樣地，有人開開心心地上班，每天都能有最好的表現；但在相同的工作中，有些人卻倍感壓力，總是怨聲載道。性格的影響就是那麼明顯，我們早自一個人的學生時期就可以預知，將來他是否會喜歡自己的工作。

第三節 壓力及相關意涵之探討

壹、壓力的界定

壓力(stress)，是一種生活品質與生理心理安康(well-being)的威脅(Cox, 1978)。此一議題自從 Cannon(1932)提出「戰或逃」(fight-or-flight)的反應、Selye(1956)提出「一般適應症候群」(general adaptation syndrome，簡稱 GAS)後，大致確認了它對人的影響(黃寶園、林世華，2007)。當人們遭遇壓力事件或壓力情境時，將在個體的心理與生理上造成衝擊，當壓力事件與 壓力情境持續一段時間後，心理與生理的健康將同受影響(Curtis, 2000; Stanford & Salmon, 1993; Taylor, 1999)。

貳、壓力的特性

壓力不是絕對的罪惡。適度的壓力能夠激發你做出最好的表現。不過，過度的壓力會降低你的抵禦能力，並危及免疫系統的健康（賴惠辛譯，做情緒的主人，2000，131頁）。

參、壓力的主要來源

一、生活事件：人際關係的改變、財務變化、親人過世……。

- 二、化學及環境影響：氣候、噪音、飲食……。
- 三、好事：結婚、假期、約會……。
- 四、生活方式或情感因素：焦慮、害怕、嚴謹的信仰生活、行程太滿。
- 五、人際關係的變化：關係的衝突、被喜愛、被討厭……
- 六、工作：失業、解雇、工作責任不清……。
- 七、個人的思考邏輯：自我中心、完美主義……。

肆、面對壓力的反應

緊急反應 (emergency reaction)：這是一種本能性的反應，以使個體在面臨緊急危難的時候，可以脫離壓力的來源，以維護生命的安全。可能會有二種行為反應：

- 一、是向對象攻擊。
- 二、是逃離現場。

第四節 社會支持及相關意涵之探討

壹、定義

社會支持(social support) 社會支持是指個體藉由他人之間的互動獲得心裡或實質上的協助，獲得家人、同儕、其他重要他人，在實質與情緒上的幫助。來緩和壓力對生理及心裡所造成的不平衡，以增進個人對生活適應。因此社會支持指「人類互相依賴是以便獲得基本需求的滿足」。

當生活中出現壓力時，個人會產生焦慮或緊張等負面情緒，若個人無法以正當方式解決，便會以偏差行為來加以因應(Agnew, 1992)；透過同儕所提供的社會支持，能夠增強個人的社會依附，有助於減少生活壓力(Colvin et al., 2002)，減少個人負向情緒反應及偏差行為的產生（董旭英，2009）。

貳、不同類型壓力與社會支持的定義

- 一、社會支持包括各種不同類型（工具上的支持、訊息上的支持、評價上的支持）。
- 二、社會支持是個體面對環境的變動，可依靠他人、團體、組織給予正向的支持。
- 三、社會支持會讓個體面臨壓力時，減輕所帶來負向影響（情緒困擾、行為偏差、健康）。
- 四、社會支持可讓個體經由互動過程中得到愛與隸屬感（家人、專業團體、同儕）。

參、社會支持包含四個類型

Robert & Angelo (2001) 認為:

- 一、自尊的支持：能提供接受與尊重的訊息給對方，不管對方遭遇任何問題或困難。
- 二、資訊的支持：提供問題界定，了解與處理所需的訊息資料。
- 三、社會友伴：空暇或休閒時，能有時間作伴的對象。
- 四、工具性的支持：提供財務協助、器材支援或必要的服務。

肆、青少年的人際關係

根據瑞斯 (Rice, 1984) 的論點，青少年在社會發展上有著下列六項任務：

- 一、與人建立關懷、有意義與滿意的關係。
- 二、與不同背景、經驗及思想觀念的人交朋友，以擴展兒童期的友誼層面。
- 三、在社會團體中尋找接納、隸屬、認同與地位。
- 四、將兒童期的同性興趣與玩伴轉向異性的關懷與情誼。
- 五、學習與異性交往的方法及技巧，以促進個人與社會發展，並有益於未來擇偶

與婚姻的成功。

六、尋求表現被接受的男性或女性性別角色，並學習適性行為。

從上述來看，林淑芬(2020)青少年急需要有認同及歸屬的團體，倘能與同儕建立密切的友誼對促進其社會能力的充分發展極為重要，有了友誼為基礎，青少年在個人興趣與活動上就能獲得共同分享的對象，當個人遭遇問題也能獲得協助解決，或在情緒上得到支持。整體而言，同儕友誼具有下列的功能：

- 一、分享共同的興趣。
- 二、分享新的人生感受。
- 三、共同解決生活問題。
- 四、共享隱私與秘密。
- 五、相互幫助與扶持。
- 六、協助解決人際衝突。
- 七、減低個人身心改變所帶來的不安全感與焦慮。
- 八、重新界定自己與獲得力量。
- 九、能夠更順利的進入成人社會。
- 十、避免心理上的孤單與寂寞 (黃德祥，2005)。

綜合上述，隨著年齡增長，青少年與父母相處的時間逐漸減少，而與朋友相處的時間卻愈來愈多，青少年要渡過這段身心驟變的時期是不容易的，且是需要時間的，所以，人際交往的適應良否，影響了青少年未來人格的發展 (王玟琳，1998)。

第五節 小結

謝莒莎(2005)認為 Cosplay 文化作為一種青少年流行文化，已成為時下許多青少年推崇和追求的一種自我表達方式。不可否認，它在青少年展現自我、表達思想觀念、訴求價值等方面起積極作用。同時也有利於青少年緩解激烈的競爭壓力，調節心理失衡等。此外，作為一種流行文化也豐富了現代社會的文化陣營，使社會文化更加多元化。但我們也應該清醒地認識到，Cosplay 文化作為一種「文化輸出」的青少年流行文化，還是不可避免地會夾雜一些對青少年及社會的消極、負面元素，如「血腥」、「暴力」、「色情」等破壞性因素，會對青少年群體及社會產生一些不良影響。因此，在看待 Cosplay 文化時必須本著辨證的眼光，在肯定其積極影響的同時，也不要忽略了它本身的缺陷和不足。



第參章 研究途徑與研究方法

本研究主要針對中部地區 GJ22動漫創作嘉年華2019-12-7(六)~2019-12-08(日) 位於台中文化創意產業園區-國際展演館。2019-12-07(六)、戀愛奇遇2—戀與製作人 PT ONLY2019-12-08(日) 台中文化創意產業園區-國際展演館。【CWT-T23】(台中場) 2020-02-22(六) ~ 2020-02-23(日) 逢甲大學體育館3F 等在台中舉行的活動中訪談 Coser。藉由訪談想要一探究竟，為什麼 Coser 會想要角色扮演？Coser 為何可以不顧觀眾異樣的眼光，在眾人面前展演自己？以及 Coser 可以不顧觀眾異樣的眼光，Coser 是如何回應的。本章共分為五節，第一節研究途徑;第二節研究方法;第三節研究對象;第四節研究工具;第五節研究倫理。分別說明如下:

第一節 研究途徑

狂歡節理論 (Carnavalesque)

巴赫金是前蘇聯著名的文藝理論家，獨樹一幟的狂歡化理論詩學是其文藝觀的核心問題之一，並在巴赫金的學術思想領域裡佔有重要的地位，在20世紀60年代，他的狂歡化理論在西方迅速的傳播開來，隨著大眾文化的日趨勃興，巴赫金的狂歡化理論被學術界拿來闡釋大眾現象，而網絡的全民參與性更是與巴赫金所認為狂歡節中「人們不是觀看狂歡節，而是生活在其中」的特點相似 (楊巧，2009)。

巴赫金的狂歡化理論來自於古希臘、古羅馬時期的狂歡節，他分析人們在狂歡節上的表現，例如走上街道展示、在廣場上跳舞遊樂、神父學三聲驢叫表示祝福、給小丑和奴隸加冕等等狂歡活動之後，認為這些行為具有特殊的意義，這種狂歡式是「追溯到人類原始制度和原始思維的深刻根源，在階級社會中的發展，它異常的生命力和不衰退的魅力。將狂歡式轉為文學的語言，這就是所謂的狂歡化。」(白春仁、顧亞玲評，1988)在由電影、網絡、電視、動漫和電玩等現代媒

介和傳統印刷媒體共同構築的大眾文化空間裡，話語中的嚴格規範被拋在一旁，宏大敘事被消解，破除權威、顛覆官方盡顯無疑，生活沒有神聖和莊嚴可言，最主要的就是享受當下，娛樂眼前。在網絡文化中則更能找到與狂歡化的共同點，在這個虛擬的平台上，人人都可以擁有話語權，並且全體民眾都可以參與進來，如同在狂歡節上一樣「沒有舞台，沒有腳本，沒有演員，沒有觀眾……這是展示自己存在的另一種自由（任意）的形式」（白春仁、曉河譯，1988）平時生活中被制度化神聖化的不平等的消解，使人們真正地進入了另一種自由的生活狀態，完全是歡樂的，無所畏懼的，可以隨意說出粗言俚語，做到了像巴赫金所說的那樣打破了種種言語的禁忌、限制和客套。

狂歡節是屬於民眾自己的節日，並無官方色彩；另外，民眾通過在狂歡節上的遊行、化妝、舞蹈等活動來表達祈求神靈庇護的美好願望。因此，狂歡節民間色彩濃厚，具有自發性。

劉勝枝（2006）認為 Cosplay 活動的視覺性不是僅僅停留在視覺的靜態層面，而是常常表現出表演性、公眾性的行動特點。尤其是在 Cosplay 舞臺演出中，Coser 們以作品中虛擬的形象出現，其極具衝擊力的奇裝異服、極具想像力的人物造型、極富表現力的動作表情，以及以群體出現的形式，再配上燈光、音樂等舞臺效果，可以說，呈現給觀眾的是一種視覺的享宴和奇觀，所以現場總是瀰漫著一種濃厚的節慶氣氛甚至是狂歡的氛圍。因此，許多動漫遊戲展覽紛紛將 Cosplay 表演做為吸引觀眾的一張王牌。

Cosplay 活動可以說是現代「狂歡節」的一種，是一種「體制外的活動」，狂歡節最初是人們自發自願的自發性節日。狂歡節是與單一文化，權威政府，現有政治，宗教制度，層級制等競爭。這也證明了 Coser 們在工作和學習之後將加入 Cosplay 的行列。他們並非要去和現存的體制對立，而是想忘掉、紓解現存體制無論是由政府還是經濟帶來的壓力。『狂歡節中的生活只受他自己的法律和他自己的自由法則約束。』（曾慶玉、黃正瑋、潘盈達、陳為謙，2004）。

在 Coser 中有其獨特的價值，屬於他們或成文或不成文的傳統或潛規則，例如：他們認為在路上穿 Cosplay 衣服是不禮貌的行為。在 Cosplay 派對上，除了 Coser 之外，最重要的是要有合適的場地，如：師大體育館、台中文化資產園區等。這些場地在巴赫汀的理論裡稱為「狂歡廣場」，「狂歡廣場即為狂歡演出的廣場，……做為情節發展的場所……透過現實的廣場，可以看到一個進行隨便親暱的交際……。」(劉康，2005) 在他們的場地中，他們可以充分發揮自己的能力，為 Coser 帶來獨家而自由的交流，捕捉鎂光燈而不是怪異的眼神。(李其芬 黃庭暄 邱泓宇，2012)



第二節 研究方法

在學術研究的方法上，主要可劃分成「量化」與「質化」研究兩種研究方法，這兩種方法代表著不同的研究途徑與產生不同的研究結果。

Denzin 和 Lincoln 在第二版的《質性研究手冊》(Qualitative Research) 中對質性研究提出下列的定義：

質性研究是一種定位觀察者的活動，包含一套具有詮釋性的物質操作呈現世界。這些操作……將世界轉變成一連串的表述，包括實地筆記、訪談、對話、照片、錄音、以及自己的備忘錄。在這個層次上，質性研究以詮釋及自然主義的方法看待世界，及質性研究者在事物原有的環境裡研究事物，試圖從人們賦予的意義去了解或詮釋現象。

量化研究主要是簡要的、經濟的且易於集合資料用以分析的一種研究方法；一般量化資料的特色主要是系統的、標準化且易於在簡短的欄位中所呈現。然而質性研究主要較為詳細、冗長，在內容上也擁有較多變化；必須考慮受測者的回應內容，這些內容既非系統性，也非標準化，在分析上較為困難。

質性研究的論點住要建立在研究者與受訪者之間的互動基礎上，強調以受訪者之角度去了解其存在的內在世界意義。Corrine Glesne(2006)認為質性研究者通常依賴多樣的方法蒐集資料，因為多元的資料蒐集方法將可提高資料蒐集的可信度。

吳芝儀、李奉儒譯 (1995) 年在質性研究與評鑑一書中僵直性研究資料分為三類：

- 1.訪談(interviews)：詢問開放式問題和探問，可產生對人類經驗、知覺、意見、感受、和知識的深度回應。資料包含口語的引述，以及充分的情境脈絡，以供詮釋。
- 2.觀察(observation)：對活動、行為、行動、會談、人際互動、組織或社區歷程，以及任何可觀察的人類經驗之各個層面的實地工作描述，資料包含實地札記：包

含對於進行觀察當時的情境脈絡提供豐富而詳盡的描述。

3.文件(documents): 書面材料，以及其他從組織機構、臨床、或方案紀錄中所擷取的文件、會議資料和通信函件；官方出版品和報告；私人日記、信件、藝術創作、照片、紀念物品；以及對開放性問卷調查的書面答覆。

質性研究是一種自然主義的詮釋方法，用以了解人們在其社會生活中，對於各種現象（行動、決定、信念、價值觀等）所賦予意義的共識；質性研究方法的主要特點之一是描述及展現受測者所經歷現象的能力，以微調的細節從研究者自身的觀點去呈現（Ritchie & Lewis，2008），使研究者可深入並仔細地研究所選擇的議題。

此種視研究為動態且注重研究中情境現象的「過程性問題」，在任何時刻皆可能和研究對象產生相互影響（陳向明，2002）。質性研究較適合在微觀層面對個別事物進行描述及分析，且強調從當事人的角度瞭解他們的想法、理解他們的心理狀態和意義建構（陳向明，2002）。使用量化的調查研究，問卷的語句較無法清楚表達角色扮演者的真正感受。

一、質化研究方法(藍毓仁譯，2008):

質化方法不是以數字或統計來進行測量，也不會事先以結構性的問卷來取得相關資料。相反的，質化研究依據的是多元化、多面向的資料間，互相交叉分析來增強研究的信度與效度。研究蒐集這些資料的來源有很多種，包含相關學術或產業期刊、新聞報導、網站資料、訪談與田野調查等等來源。

質化研究是運用這些非量化的資料來進行研究，將資料與研究者的推論互相交叉分析與參照，進一步產出分析的過程與歸納出結論。

二、質化研究的精神

質化研究的重點是在於研究者去瞭解存在中的事實本質，並且強調事實與過程的整體性，而非經由片面數據的片段分析。不論是研究者或受訪者，均不排斥人的主觀與直覺，並且認為研究中的主觀與直覺，是質化研究中一定會產生的，

也是其研究可貴之處(黃秋霞, 2016)。質化研究產生的結論, 不同於量化要尋求答案的客觀性與絕對性, 只要結論彼此之間是相關的即可, 研究結論可因時間、空間之變動而改變並進一步討論。

三、質化研究的特性(博智研究, 2020):

- (一)在自然環境與情境中的研究。
- (二)注重研究過程與過程中的發展狀況。
- (三)研究重點在於獨特、有指標性的個案。
- (四)研究過程中注重研究的脈絡以及最後的研究意義。
- (五)研究的設計與過程有些彈性, 可在研究的過程中, 隨時修改問題與設計。
- (六)研究的結果往往採用歸納性的分析方法。
- (七)陳述方式是藉由描述性的資料來分析。

四、質化研究適用主題

質化研究強調的是研究者與受訪者主觀的想法、感受、以及意義。觸及人物的內心或心路歷程。研究的事件或情境是在不具控制或者是非正式權威的情境中(萬文隆, 2004)。研究者取的資料的來源, 必須得到當事者的信任, 才能夠完整呈現其經驗、感受、想法, 因此是必須在不受到控制的狀態下, 才能完整呈現當事人對於人、事、物的看法及心理歷程。適合探索性的研究, 在狀況未明、尚未有學說架構建立的背景下, 適合採用質化研究。適用於描述多元、複雜的現象, 非單一數據能夠表現的素材與主題。

五、選擇質化研究之原因

研究主題本身需要瞭解特定的對象、群體或者是事件, 比起統計數據上的客觀結果, 實務上的呈現更加重要。現實上的考慮, 如: 時間、人力與成本的限制不適合進行大規模問卷調查(黃俊英, 2008)。樣本數的限制, 如: 研究主體鎖定在單一幾個具有獨特性的個案。

六、質化研究採用的方法

(一)深度訪談

質化研究的深度訪談比起一般量化研究的訪談來得困難，因為其本身不是有結構性的過程，此外訪談進行中，也不會保持中立的角色，而是帶有主觀的想法與角度，並不是說要研究者加入自己的價值判斷來進行訪談，而是質化研究本身自然無法避免主觀的想法與價值判斷，也需要靠研究者本身的敏感度來來蒐集資料(施文玲，2006)。

(二)田野觀察

有許多的訪談都是在田野觀察時同步進行的，換言之是在被研究對象的自然環境中同步觀察時所進行的訪談。這些即時訪談的主題往往是直接根據當場情境而發。甚至通常是非正式的情境，而且因為隨著事件發生，因而也包括了受訪者的情緒反應與受訪者對即時面對狀態的理解與反思(吳雅慧，2006)。在田野觀察的日常接觸中研究者可以與受訪者建立起比較非正式的親近關係，也因此比較輕鬆的狀況下比較能夠得到坦承的告白與真實的感受。

七、進行質化研究會遭遇的困難

- (一) 尋找不到獨特性的個案，或尋找到的個案不具代表性。
- (二) 受訪者原先願意接受訪談，後表達不願意接受訪問。
- (三) 受訪者願意接受訪談，但是受訪者無法回答問題，或提供的資料趨於表面，或不願意回答關鍵性問題(博智研究，2000)。

八、本研究採質性研究中的個案研究法和半結構晤談法。

Strauss(1998)指出質性研究的目的不在驗證或推論，而是在探索深奧、抽象的經驗世界之意義，所以研究過程非常重視研究對象的參與及觀點的融入(徐宗國譯，1998)。量的研究強調的是對事物可以量化的部分及其相關關係進行測量、計算和分析，偏重數量的處理。重視表面事實因果關係的瞭解，但忽視現象背後的意義與價值(詹錦霜，2004)。而質性研究的目標是對人類行為和經驗的理解，

尋求掌握人們建構其意義的歷程，並描述意義是什麼（李奉儒譯，2001）。

王文科(2009)指出，個案研究多涉及探索性（exploratory）、描述性（descriptive），與解釋性（explanatory）和評鑑性（evaluative）目標，個案研究的目標，乃在於了解接受研究的單位，重複發生的生活事象，或該事象的重要部份，進行深入探究與分析，以解釋現狀，評鑑績效，或描述探索足以影響變遷及成長諸因素的互動情形，因此個案研究應屬於縱貫式的研究途徑。認為個案研究是以一個整體的社會單位為對象，該單位可能是個人、家庭、社會團體、社會機構，採用各種方法，收集有效的完整資料，並對所研究的個體作深入探討與分析。因此，個案研究必須依晤談、觀察、調查及文件分析等方法進行。

林淑馨(2010)深度訪談有別於日常談話，而是一種帶有目的的對話。這樣的對話是基於研究者和受訪者在一個特定的議題上產生交流。由於在執行訪談的過程中，研究者和受訪者得以有較親近的互動，也能藉此取得較為深入的研究素材，深度訪談法有助於研究者在訪談過程中實際體會 Coser 內心的感受並進行紀錄和分析。一般將深度訪談法分成三種類型：「結構式訪談」（structured interview）、「半結構式訪談」（semi-structured interview）、「無結構式訪談」（unstructured interview）。結構式訪談又稱為「封閉式訪談」（close interview），是一種高度控制式的訪問，由研究者主導訪談的走向和步驟，受訪者不得更進一步追問。無結構式訪談又稱做「開放式訪談」（open interview），研究者無須先制定一套訪談依據，訪談的過程隨著受訪者的談話而進行。「半結構式訪談法」則擷取上述兩種方式的優點。訪談者會依著事先準備訪談大綱進行訪問，遇到有興趣的話題，或者受訪者願意講述更多，訪談者可以視情況追問並邀請受訪者積極參與對談。

從研究者與研究對象的對話，了解為什麼 Coser 會想要角色扮演？為什麼 Coser 可以不顧觀眾異樣的眼光，在眾人面前展演自己？及在面對觀眾異樣的眼光，Coser 是怎麼回應的？根據研究者設計的問題來進行訪談，但若在訪談過程

中，研究對象所提供的線索超越研究者題目範疇的既定假設，也有助於幫助研究者更了解研究對象心中的期望及補足研究者思慮不周之處（吳和堂，2008）。

本研究的目的是瞭解為什麼 Coser 會想要角色扮演？為什麼 Coser 可以不顧觀眾異樣的眼光，在眾人面前展演自己？及在面對觀眾異樣的眼光，Coser 是怎麼回應的？而質性研究正是較適合在微觀層面對個別事物進行細緻、動態的描述及分析，且強調從當事人的角度瞭解他們的看法、注意他們的心理狀態和意義建構（陳向明，2002）。

因此，本研究採質性研究中的個案研究法和半結構晤談法。一方面有助於從個案出發盡可能地蒐集研究素材，另一方面得以讓訪談的執行較易系統性地聚焦。



第三節 研究對象

本研究以參加中部地區 GJ22 動漫創作嘉年華及【CWT-T23】(台中場)逢甲大學體育館的 Cosplay 活動，徵求 Coser 同意後進行訪談。共訪談 12 位 Coser，訪談對象如表 3-1

表 3-1 受訪對象資料及受訪日期

代號	性別	受訪者身分	年齡	受訪日期
A	女	學生	21 - 25 歲	2019 年 12 月 7 日 14 :35—14 :49
B	女	社會人士	31 - 35 歲	2019 年 12 月 7 日 16 :02—16 :18
C	女	學生	16 - 20 歲	2019 年 12 月 8 日 15 :23—15 :39
D	女	學生	21 - 25 歲	2020 年 2 月 22 日 14 :51—15 :08
E	女	學生	21 - 25 歲	2020 年 2 月 23 日 10 :31—10 :44
F	女	教師	36 - 40 歲	2020 年 5 月 24 日 16 :41—16 :58
G	男	學生	16 - 20 歲	2020 年 5 月 31 日 9 :17—9 :31
H	女	學生	21 - 25 歲	2020 年 6 月 13 日 20 :30—20 :46
I	女	學生	16 - 20 歲	2020 年 6 月 14 日 11 :34—11 :47
J	女	學生	21 - 25 歲	2020 年 6 月 15 日 10 :17—10 :33
K	男	學生	21 - 25 歲	2020 年 6 月 16 日 17 :13—17 :29
L	女	學生	21 - 25 歲	2020 年 6 月 20 日 10 :21—10 :44

資料來源：研究者整理

第四節 研究工具

為了使本研究更能達到研究目的，以半結構晤談法進行訪談，為了讓訪談深入而不失焦，讓受訪者能表達更多內心的想法和意見，訪談時根據晤談前所擬定的題目，請受訪者回答他的想法，期能獲得更完整的資料。根據以上原則，擬定本研究訪談內容。

一、訪談同意書

為顧及研究倫理，邀請參與者接受訪談同時，向其解釋本研究之主要目的及進行方式，並在接受訪談同意書中詳列原因及需求，作為學術研究之用。

二、訪談大綱

研究者閱讀相關文獻探討後，針對本研究之研究問題擬出訪談大綱如下：

(一) 角色扮演的動機:

- 1-1 您如何知道角色扮演 (Cosplay) 的活動？
- 1-2 您加入角色扮演最主要的原因為何？
- 1-3 您第一個扮演的角色是什麼？為什麼？

(二) 角色扮演的認知:

- 2-1 您對自己扮演的角色有什樣的看法？
- 2-2 您如何判斷自己的角色扮演是否成功？
- 2-3 您化妝並穿上衣服後是什麼樣的感覺？
- 2-4 您卸妝和換裝後又是什麼樣的感覺？

(三) 角色扮演後的影響:

- 3-1 請問您角色扮演走在路上讓大眾觀看時，是什麼樣的感覺？
- 3-2 請問您成為角色扮演者，所面臨的壓力大多來自何處？
- 3-3 您的家人支持您參與角色扮演的活動嗎？

(四) 角色扮演後的因應與調適：

4-1社會大眾以異樣的眼光觀看,您是如何反應的？

4-2角色扮演者都是無法面對真實世界的人，您將如何因應？

四、訪談紀錄表

研究者於訪談後將訪談內容打字記錄並重點整理摘要編碼，使用訪談紀錄表除了可以增加資料之可靠性，並有利於日後整理與分析資料。

五、錄音設備

為了如實呈現訪談內容及避免訪談內容疏漏，在徵得受訪者同意，採用錄音方式輔助紀錄，有利於日後的紀錄與資料分析。

六、研究者

根據研究者過去的經驗與研究動機，和指導教授討論後，擬定研究的正式主題和方向。在質性的研究過程中，研究者本身就是最主要的研究工具，本研究由研究者擔任訪談者與資料分析者。

七、實施程序

(一) 訪談準備與進行

1.確定訪談大綱：依半結構晤談法的訪談步驟，在進行訪談之前，研究者根據研究目的及相關文獻，與指導教授討論後，擬定適切的訪談大綱。

2.確定訪談對象：根據預定的訪談對象，進行聯繫。

3.接洽預定訪談的對象：透過電話聯繫，作簡單的自我介紹，取得受訪者的信任，告知本論文訪談目的及訪談大綱，並讓受訪者知道何以被選作訪問對象，徵詢受訪者接受訪談的意願。

4.工具準備：研究者須將訪談內容整理成訪談稿，為免訪問內容有所遺漏，希望訪談對象能同意研究者進行電話錄音。

5.訪談態度：訪談過程中採標準化問題，向每個受訪者問相同的問題，要「照本宣科」，如此得到的答案，才容易分析比較；每一個問題皆要循序發問，

若受訪者拒絕回答某題，便直接發問次一題；避免採用導引性的問題，無形中干涉著特定答案，容易造成受訪者無法依其心意暢所欲言。研究者態度應合宜，給人親切的感覺，並保持適當的敏感性，營造輕鬆的訪談氣氛，避免受訪者不悅而拒絕受訪或表達不完整，以期順利完成訪談工作。

(二) 訪談實際進行方式

研究者依據訪談大綱與受訪者進行研究，每次訪談時間約10-15分鐘，依照研究需要，訪談次數可調整成1-2次，以利後續資料分析。在徵求受訪者同意後，訪談過程中以電話錄音輔助紀錄訪談內容。

(三) 資料的處理及分析

每次訪談結束後，進行資料整理前，遵守研究倫理原則，將訪談稿進行重點整理，把內容繕打為文字稿，將受訪者資料加以編號，並標明訪談日期和時間，全部的訪談結束後，整理所有訪談稿，並根據訪談大綱，進行編碼，逐項分析受訪者的意見，形成具體概念，便於日後資料的統整。為了有效使用資料，訪談逐字稿之編碼範例，如下表3-2

表 3-2 受訪對象訪談逐字稿

1	※訪談紀錄編號：20191207-A	
2	訪談對象：學生	
3	訪談時間：14:35-14:49	
4	訪談逐字稿：	編碼
5	研究者（以下簡稱T）：您好！謝謝您接受我的訪問，耽誤您一些	
6	時間。	
7	訪談對象A（以下簡稱A）：好。	
8	T：我個人的論文是想探討Cosper為什麼會想要角色扮演？為什麼	
9	可以不顧異樣的眼光在眾人面前展演自己以及面對異樣的眼光	
10	是怎麼回應的？有幾個問題想請教您，您的回答對我的研究有	
11	很大的幫助，也請您放心，一切訪談所提到的人事物均用代	
12	號，不會造成您隱私上的困擾，如果我的問題有您不想或不願	
13	意回答的，您可以不回應，隨時都能打斷。	
14	A：嗯。	
15	T：您如何知道角色扮演（Cosplay）的活動？	
16	A：我是參加學校社團活動和朋友邀請參加的。	
17	T：您加入角色扮演最主要的原因是什麼？	
18	A:就是為了能與朋友一起角色扮演，還能變成自己喜愛的色。	
19	T：您第一個扮演的角色是什麼？為什麼想要扮演他？	喜愛 喜愛
20	A：我第一個扮演的角色叫做初音未來，那個時期是niconic很熱	
21	門的時期，有許多日本虛擬歌手發布MV，歌曲備受喜愛，我	
22	也是喜歡她，因此想扮演她。	
23	T：您對自己扮演的角色有怎樣的看法？	喜愛 崇拜
24	A：每次我扮演的角色都不同耶，有無惡不作的壞人、有充滿正	
25	義感的好人，或是只是平凡無奇的學生、連妖精鬼怪的也有，	
26	雖然他們看起來沒有什麼共通點，但都是我喜歡的角色，對我	
27	來說，他們都是獨一無二而且是特別的，他們在故事中的人生	喜愛
28	經歷、觀念都非常吸引我，我想藉由扮演來感受他們。	
29	T：您如何判斷自己的角色扮演是否成功？	喜愛
30	A：個性或許沒辦法臨摩，但是在服裝、妝容可以。	
31	T：您化妝並穿上衣服後是什麼樣的感覺？	喜愛
32	A：有感覺到自己離自己喜愛的角色更接近了。	
33	T：您卸妝和換裝後又是什麼樣的感覺？	喜愛
34	A：卸妝後是原本的自己，但換裝後是與角色的交流、傳達喜愛	
35	T：請問您角色扮演走在路上讓大眾觀看時，是什麼樣的感覺？	喜愛
36	為什麼？	
37	A：沒有走出過角色扮演特定的場所外，畢竟還是知道自己的打	喜愛
38	扮在路人眼中是奇裝異服。	

39	T：請問您成為角色扮演者，所面臨的壓力大多來自何處？	
40	A：最大的煩惱是自己是否能扮演的很像角色，很怕自己扮演的	
41	不像，而讓觀眾對這個角色的好感度降低。	
42	T：您的家人支持您參與角色扮演的活動嗎？	
43	A：支持。	支持
44	T：社會大眾以異樣的眼光觀看，您是如何反應的？	
45	A：穿著奇裝異服本就會引人注目，但本身的行為舉止並沒有違	
46	社會道德規範，也不會因為角色扮演就改變了整個人的價值	
47	觀，因此在不影響到自己與他人的情況下，不會多加理會。	不影響
48	T：角色扮演者都是無法面對真實世界的人，您將如何因應？	
49	A：此處不提商業Coser，一般Coser都只將此當作興趣，而角色扮	興趣
50	演跟其他大眾興趣一樣需要一些投資花費，出社會或是還是學	興趣
51	生的Coser會想辦法工作賺錢存錢，而對於一些Coser來說，這	
52	項興趣或許是他們賺錢的動力，角色扮演者們原本的職業也包	興趣
53	羅萬象：上班族、學生、教職員、工程師、設計師等，因此對	
54	於Coser無法面對現實社會這一說法，無法認同。	不認同
55	T：好的，我的訪問就到這裡，謝謝您。	

資料來源：研究者整理

第五節 研究倫理

「研究倫理」係指進行研究時必須遵守的行為規範的意思，國內教育研究比較不受重視的一環。隨著人權意識的高漲，以及教育研究的普及，研究者如何確切瞭解研究倫理，以避免與研究對象及相關人員發生衝突。(林天佑，2011) 透過對於這些公共道德爭議的釐清與相關規範的建立，讓研究本身不僅是在充分尊重被觀察對象、參與者、實驗對象的權益之情況下進行，且是在可被公眾信賴的基礎上持續進展，以善盡研究者對於研究參與者個人、社群與社會的責任。(特殊教育研究倫理專家座談會，2011年5月27日)

吳芝儀(2011)認為尊重人類參與者，是研究倫理價值的核心理念，尊重每個人的自主自決。有能力做出自己的判斷和決定。主要包括尊重個人的意願、確保個人隱私、不危害研究對象的身心、遵守誠信原則、以及客觀分析及報告(吳明清，1994)。依照上述原則，本研究基於研究倫理，應採取以下策略：

對於研究對象，均確實告知研究的目的、研究性質及研究用途；確認受訪者意願才進行訪談。

- 一、在現場訪談、電話訪談、網路問卷過程中，研究者所提出的問題如受訪者不願回應或不了解或礙於某些顧忌而不知如何回答時，研究者將終止該部分的訪談，以尊重受訪者以避免造成受訪者尷尬與壓力。
- 二、為確保受訪者的隱私不會被揭露而受到傷害，影像的公布均得到受訪者同意登載。對於研究個案及個案學校或職業，保證不對外公布發表，並以匿名方式或代稱加以保密。
- 三、基於客觀原則，研究者在資料蒐集及訪談過程中，避免以主觀意識、個人情感與經驗來解釋訪談資料，讓研究資料更接近真實與客觀。

第肆章 研究分析與發現

依據本研究目的，研究者想了解 Coser 為什麼會想要角色扮演、Coser 為什麼可以不顧觀眾異樣的眼光，在眾人面前展演自己以及 Coser 在面對觀眾異樣的眼光時，Coser 是怎麼回應的？本研究將藉由呈現 12 位角色扮演者的訪談結果、文獻回顧及資料整理分析，最後歸納出研究結果。

本章共分為四節，分別為第一節 Coser 會想要角色扮演分析與討論；第二節 Coser 可以不顧觀眾異樣的眼光，在眾人面前展演自己分析與討論；第三節在面對觀眾異樣的眼光，Coser 是怎麼回應的分析與討論；第四節小結。

第一節 Coser 會想要角色扮演分析與討論

本節主要了解 Coser 因為興趣，因為對於角色的喜愛，偶像的崇拜而想要去角色扮演的。以回答研究問題一、為什麼 Coser 會想要角色扮演？

整理訪談稿經過編碼後，並根據訪談大綱中「您加入角色扮演最主要的原因是什麼？」「您第一個扮演的角色是什麼？為什麼？」的結果作分析與討論。

一、加入角色扮演最主要的原因

就是為了能與朋友一起角色扮演，並且能成為自己喜愛的二次元角色。

【A18-A19】

從小喜歡看動漫，會幻想自己變成那個主角，但是小時候不能啊！現在長大了，就能夠裝扮自己想要的人物。【B19-B20】

可以把我表現出來呀！嗯，就是愛現吧。【C18】

對角色有愛，能呈現出角色的感覺。【D20】

我是因為喜愛畫畫和漫畫而加入學校的漫研社。【E15】

一開始只是單純欣賞 Coser 們，覺得他們打扮的好漂亮帥氣專業，後來會想像，如果是自己扮演某個自己喜歡的角色會怎樣呢？有所期待。【F19-F21】

看看別人的反應呀！一定很好玩。【G19】

也沒特別想法，但很好奇那會是什麼樣的感覺想說姑且一試，發現能從扮演中獲得舒壓的機會還不錯。【H19-H20】

就覺得朋友在角色扮演中獲得很大的快樂，在他們的介紹與帶領下加入的。
【I18-I19】

一開始主要是因為好奇，後來是因為認識了更多朋友一起玩才繼續。【J19-J20】

讓大家知道我所喜歡的角色以及跟我喜歡相同角色的知音可以做個交流。
【K19-K20】

喜歡看動漫，打遊戲。還未接觸 Cosplay 之前，有些動漫人物中特別會有我最喜歡的，我會幻想著我是那個角色，買衣服，頭髮的造型，行為舉止，也愛依照著那角色。【L18-L20】

綜合上述：大部分 Coser 會想要角色扮演，往往是從喜歡動漫開始，而每位 Coser 的興趣有所不同，就好像有人喜歡閱讀，有人喜歡運動一樣。Coser 認為，Cosplay 是一種能夠表達自我，完整呈現出自己喜愛的角色，並獲得他人肯定的活動。歸納以上所有訪談紀錄，部分 Coser 都是基於喜愛看動漫、打遊戲進而對裡面的角色人物感到興趣，也因為好奇、好玩、有趣而想要試試看角色扮演。一部分 Coser 更有些是喜愛角色漂亮帥氣的外貌，有些 Coser 則是喜愛角色的行為舉止，有些則是對角色的崇拜，或者為了一圓小時候的夢想，另外還可以交到志同道合的好朋友。還有 Coser 認為扮演可以達到舒壓的效果。因為對角色的好奇，對角色感到有趣進而想要去扮演，在扮演過程中和角色融合為一，從扮演中獲得喜悅、快樂，完整呈現出自己喜愛的角色。所以 Coser 會想要去角色扮演。

二、第一個扮演的角色是什麼？為什麼？

我第一個扮演的角色叫做初音未來，那個時期是 niconic 很熱門的時期，有許多日本虛擬歌手發布 MV，歌曲備受喜愛，我也是喜歡她，因此想扮演她。

【A21-A23】

幸運女神，因為很漂亮呀！可以帶給別人幸運。【B22】

美少女戰士，總會想著可以拯救世界。【C20】

第一個扮演的角色是小小兵，因為正式的動漫角色都是上台說時才會體驗到的，像我們剛加入的社員都是從基礎如神偷奶爸等卡通角色開始扮演。【D22-D24】

高中時候加入了漫畫研究社團，其實自己起初是畫同人誌的，後來前輩邀約去同人展 COS 我就嘗試了第一次的 COSPLAY 扮演，角色就是航海王。【E17-E19】

唐朝仕女。那陣子很喜歡古風的服飾，覺得很美麗；唐朝又以豐腴為美，對身為胖子的我很友好。【F23-F24】

是動漫裡的遊戲角色，我喜歡打電動，裡面很會打架的人物，我都喜歡，可以很神勇所有的人都怕我，把怪獸殺光光的感覺很爽。【G21-G23】

我扮演大和守安定；《刀劍亂舞》是一部女性＋粉絲向的作品扮演時我想著可以讓女性們在大飽眼福之際，還能滿足後宮佳麗三千，被眾多熟男、帥哥、正太，包圍的美好幻想。這樣講好像是有點誇張，但能被那麼多各式各樣的帥哥圍繞在手心捧著，又有哪個女性能不心動呢。我喜歡日本的武士刀，在平時也沒有機會耍刀（路人一定會嚇壞了，甚至報警），我雖然是生理女，但我想變成正太，反正也沒人認得我，我可以玩得很開心呀！【H22-H29】

我扮演的是，「我的英雄學院」裡面的綠谷初久。我覺得我們有點像，我現在是高中生，我的學習並不理想，可是又能怎麼樣？其實我覺得我已經盡力了。

綠谷初久是我的偶像，我希望我的能力會越來越強，能夠像他一樣考到理想的學校，我要讓我的家人對我另眼相看。【I21-I25】

某首歌曲的初音未來，因為社團和朋友說活動要一起出這個。【J22】

暗殺教室，赤羽業，喜歡他的個性長相、做人處事的方式。有 Cos 過的都很喜歡，喜歡到所有的版本都想出。【K22-K23】

祈(原罪之冠)、長得好漂亮。【L22】

綜合上述：第一次的體驗總是刻骨銘心、難以忘懷的。大部分 Coser 基於崇拜喜歡的角色外表、性格，並將之視為女神、偶像、英雄。藉由扮演各種角色能體驗、嘗試不同的人格特質及自我外觀。在體驗角色扮演的過程中，獲得有別於課業學習上的成就感、自我肯定、精彩且豐富的親身經歷。

歸納以上所有訪談紀錄：多數 Coser 就是因為太喜歡才會想要扮演那個角色，真正融人在角色裡面就不會太在意他人的想法。Coser 因為可以展現自己，Coser 渴望別人對自己的肯定，所以藉由表演來增加自己內心的滿足感。部分 Coser 喜歡動漫角色本身的設定、性格、服裝，因為對這個角色有「喜愛」的感覺，進而想要成為這個角色。

角色扮演其實不僅是因為喜歡這個角色，更想展現自己的創意及建立自信心。Coser 覺得自己什麼事都做不到，是因為被世俗眼光的枷鎖給困住，換個身份，更能表現自己，而角色扮演不會有人認識你，所以更能大方的展現自己極少呈現的那一面。

當 Coser 在角色扮演時，可以把自己的一面顯現出來，可以不管別人的眼光。剛開始，每個人都把自己藏在深處，角色扮演時，確實可以把自己的性格表現出來，無論什麼樣性格，都能夠在角色中顯露出來，才不會覺得無法看到自我，而感到無趣。

在日常生活中，自我的形象通常是固定的，因為必須符合社會期望，但其實心裡都會有對某個鮮明形象的憧憬，例如身為教師必須以身作則，做事必須循規

蹈矩，有時也很不耐煩被定型的自己，也很想要當個能夠無視社會期待，甚至不是存在這個世界中的虛擬人物。因為崇拜自己喜歡的角色的人格特質，這在真實生活世界是很難有機會展現的，透過真實生活有太多規矩、禮節與框架，想要跳脫束縛。所以 Coser 會想要角色扮演是因為興趣，因為對於角色的喜愛，偶像的崇拜而想要去角色扮演的。

第二節 Coser 可以不顧觀眾異樣的眼光，在眾人面前展演自己

分析與討論

本節主要探討 Coser 在 Cosplay 活動中受到同儕的認同與支持;以及 Coser 穿上扮演服裝後，隱藏原來的面貌，讓原本熟識的人認不出自己。

以回答研究問題二：為什麼 Coser 可以不顧觀眾異樣的眼光，在眾人面前展演自己？

並根據訪談大綱中「您對自己扮演的角色有什樣的看法？」、「您如何判斷自己的角色扮演是否成功？」、「您化妝並穿上裝服後是什麼樣的感覺？」、「您卸妝和換裝後又是什麼樣的感覺？」的結果做歸納分析。

一、對扮演角色的看法

每次我扮演的角色都不同耶，有無惡不作的壞人、有充滿正義感的好人，或是只是平凡無奇的學生、連妖精鬼怪的也有，雖然他們看起來沒有什麼共通點，但都是我喜歡的角色，對我來說，他們都是獨一無二而且是特別的，他們在故事中的人生經歷、觀念都非常吸引我，我想藉由扮演來感受他們。【A25-A29】

覺得很好啊！如果不愛這個角色，我怎麼會扮演他。【B24】

很好看，可以融入大家。【C22】

我覺得雖然我的角色很簡單，但真的要扮演好真的很困難，除了小小兵都是講好幾國混合言語外，第一次扮演的我也十分放不開。【D26-D28】

喜歡遊戲類型的角色，因為通常都有武器和盔甲，可以扮成很帥氣的樣子！

我自己平常都是比較軟弱一點的打扮，扮演才選相反的類型來做，會很有成就感。【E21-E23】

好看，有氣質。【F26】

好像我變成了全世界的無敵手，誰都不敢惹我。【G25】

覺得他的裝扮很好看，也嚮往和他一樣，所以才會想要扮演。【H31】

很喜歡他阿，才會想要扮，期待可以變得跟他一樣。【I27】

喜歡，希望自己可以再更加還原、再更好。【J24】

我覺得因為扮演後我會改變自己的習慣和看人的眼光。我啦！【K25】

是個非常溫柔的女孩喔！【L22】

綜合上述：多數 Coser 從閱讀文本中的角色特質(無惡不作、充滿正義感、平凡無奇)以及吸引 Coser 的經驗歷程，感覺有融入那個角色身處的世界，很喜歡，因為喜歡角色的特質才更有動力去扮演他。進而喜歡這個角色、愛這個角色並且藉由扮演來感受角色。除了扮演與自己性格類似的角色外也嚐試扮演反叛角色，可以用來彌補滿足自己的成就。

大部分 Coser 對所扮演的角色看法，對於扮演角色的外表多數認為好看、很酷和帥氣，內在方面則是可愛、喜歡、溫柔、有氣質。這些被扮演的角色，都是受到 Coser 彼此的認同所以才會去扮演，藉由一起角色扮演，融入大家，分享訊息心得，

所以 Coser 需要一個能夠彰顯自己的認同，以 Cosplay 展現自己狂熱情感的場所；這樣的場所能夠提供他們歸屬感與安全感，促使他們更積極的參予並投入更多情感維繫。

二、判斷角色扮演是否成功

個性或許沒辦法臨摩，但是在服裝、妝容可以。【A31】

為什麼要判斷成不成功，因為我就是喜歡他，所以扮演他，大家看到我的裝扮也都會找我拍照，如果硬要說的話，這樣是不是就算成功了。【B26-B28】

對於大家的看法。欸!就是大家是怎麼看我的意思。【C24】

在休息時間，學姐有來幫助我，說他一開始做這活動也是做的最糟糕的一個，但自從一次上台發表獲得熱烈喝采後才開始有信心，而我就像是那時的她，學姐叮囑我等等再上場時，不要把自己當成自己，而是要真正覺得我就是小小兵，我也好好聽從學姐的話，最後成功獲得大家的喝采。【D30-D34】

大家認得出來是什麼作品就好了(笑)。【E25】

自己扮得開心，身旁的朋友也誇好看，就覺得很成功。【F28】

看我的人如果一直盯著我看，我就知道我扮得很像對不對。【G27】

聽同好的朋友的意見。【H33】

聽前輩們的看法。【I29】

自己有開心、滿足就是成功了。【J26】

聽身邊來參觀和交流的人他們的高見。【K29】

可以創造出角色整體的感覺，讓個性可以從扮演中呈現出來的話，就算成功吧！【L26-L27】

綜合上述：多數 Coser 認為的成功是喜歡該作品，有人邀約拍照，自己開心滿足，創造出角色整體的感覺，模擬角色個性。扮演是否成功的主要因素則是來自於同儕的支持，諸如：這要看 Coser 的妝容是否與角色相似、個性揣摩達到自己的標準，Coser 自己滿意比較重要吧。

部分 Coser 則認為視觀眾、粉絲們看的反應，做為 Coser 自己滿意程度為主要。學長姊跟朋友鼓勵說做的不錯，Coser 則感到滿意。

另外的 Coser 注重還原以外，重要的是自己是否有開心和享受過程，畢竟 Coser 的看法和他人的看法並不相同。Coser 妝容是否與角色相似、個性揣摩達到 Coser 的標準，Coser 滿意較為重要。大部分 Coser 在乎觀眾的看法、當 Coser 獲得熱烈喝采後便開始有信心、觀眾認得出 Coser 展示的作品。當 Coser 身旁的朋友誇讚好看、Coser 創造出角色整體的感覺，Coser 讓角色個性可以從扮演中呈現出來，就算成功。當 Coser 角色扮演成功時，Coser 得到同儕的認同與支持，Coser 有了自信，Coser 便可以大膽的在觀眾面前展演自己。

三、扮裝後的感覺

一般人化妝是為了看起來有精神，或者是職場上的需要。而 Coser 既然是扮演某個角色，那麼就要無限可能的去接近它，化妝換裝只為了還原喜愛的那個角色。

有感覺到自己離自己喜愛的角色更接近了。【A33】

感覺很好呀！因為我可以變成自己喜歡的角色，是一種滿足的狀態。【B30-B31】

完全不是我的樣子，但可以講出自己平時不敢說的話。【C26】

化妝時我覺得很緊張，覺得好像越來越不是平時的自己了。【D36】

普通出門的妝和 COS 的妝其實是差蠻多的，可能還沒穿上角色服裝時覺得自己的妝容已經很濃了，但穿上去之後就被服裝和假髮給遮掩過去，會很像素顏。【E27-E29】

就是入戲的感覺，會要求自己言行要符膺角色。【F30】

好像我變成了全世界的無敵手，誰都不敢惹我。【G25】

可以變成自己喜歡的角色覺得很棒，很滿足。【H35】

覺得很酷，是不一樣的自己。【I31】

很有趣，雖然都還是自己，但是會有和平常不一樣的感覺。【J28】

我感覺跟角色融合成為了一體了。對我來說，是活到這麼大的自己很重要的一部分！帶給我許多新的際遇、挑戰，我覺得全都是很美好的體驗。【K31-K33】

變成角色後可以不用在乎別人看原來的我長得怎麼樣。不是因為愛那些衣服，而是給予我們一個途徑成為我們想成為的人物，脫離現實中的自己。【L29-L31】

綜上所述：多數 Coser 認為化妝可以變成自己喜歡的角色並與角色更為接近，在入戲的時候 Coser 便會要求自己符合角色的言行舉止而和角色融合為一體，此時的 Coser 脫離現實中的自己，比日常的自己更有自信，變成誰都不敢惹得無敵手，講出自己平時不敢說的話。

部分 Coser 認為如果覺得有和角色相像一些會覺得很開心，如果不太滿意

就嘗試從妝容或髮型再去做修正。Coser 覺得自己在扮演的時候比平常更帥更好看，也比日常的自己更有自信。感覺不像原本的自己了，就像用別人的身分活著，成為了二次元的角色，好像變成那個角色了，更準確說好像是披上喜歡的人…覺得自己很開心。

大部分 Coser 顯得自己很有信心，不會看到別人的眼光就退縮，Coser 會顯現出，不是角色扮演都是不好的，只是你們沒有花時間去了解角色扮演。

其實說是不畏他人眼光也不見然，或許說是正因為面對的是不認識的人，Coser 才能更放寬心胸來做自己喜歡的事。這也是因為 Coser 真的很熱愛這項活動才能毫不畏懼的在眾人面前展露自己吧！在公開展示出來的是那個鮮明的角色，而非「自己」。Coser 在扮演時，Coser 就是那個角色，他／她有著鮮明的性格、不平常的人生，能夠睥睨平凡人，當然也無視這些人的眼光，這些眼光不論好壞，都與 Coser 無關，Coser 就是單純想短暫的當「他／她」。

多數 Coser 覺得只要不影響其他人也不違法，那也沒甚麼好不能去嘗試新事物的。或許很多人不太能理解，但這是一項興趣、是藝術，也可能是一項工作。成功的裝扮是不會讓人認出你是誰的，在平常的日子裡可能都是把自己武裝起來，只有在角色扮演的時候可以放鬆，自然就可以不畏懼他人眼光。

因為具有強大的渴望，希望能得到別人的關注，因此異樣的眼光並不是重點，而是在乎別人對於自己表演的看法。

四、卸妝和換裝後的感覺

卸妝後是原本的自己，但換裝後是與角色的交流、傳達喜愛。【A35】
回到平常的日常生活而已就這樣，我不會因為這樣就覺得失落什麼的，我不會陷在角色裡面，還能分的清楚扮演和現實生活。【B33-B35】

我就可以大聲說出自己的心裡話呀！【C28】

最後表演結束卸妝卻覺得有點失落的感覺，覺得唉……又要變回平常的自己有點失落。【D38-D39】

都是自己按照自己臉部的比例來決定角色妝容該如何修飾，因為有些動漫人物的臉型也是很真實。【E31-E32】

生理上很輕鬆，因為 costume 通常穿起來不像休閒服舒服，妝容通常也比較厚重，卸盡鉛華後，生理上就很輕鬆。心理上，很開心也很滿足，有自我實現的成就感。【F32-F34】

就正常呀！還是得上學吧。【G31】

難免會有點失落，畢竟代表著要回歸真實生活了，不過這是必然的，盡量不讓這樣的心情困擾自己。【H37-H38】

歡樂時光結束雖然小可惜，但會期待下次。【I33】

通常是很累跟很餓，還有要整理了好麻煩。【J30】

意猶未盡，也知道自身的不足。【K35】

落入凡間唄！【L33】

綜上所述：多數 Coser 卸妝後便回復到原來的自己，心中總感覺到失落，差很多，好像少了點什麼，完全是不一樣的人，會連自己都會嚇到。而且身體也覺得疲累，雖回到現實的生活仍期待下次的展演。部分 Coser 更因為扮演的自信讓 Coser 可以大聲的表達自己的意見。另一部分 Coser 回歸成原本的自己而已，該怎麼生活就怎麼過生活，對 Coser 來說扮演只是一種興趣，跟一般人一樣，Coser 會期待下一次的表演到來。通常會覺得很累，想著要卸妝和收拾好麻煩之類的，但是回頭看照片會覺得很滿足。

因為 Coser 不一樣的裝扮，改變了自己原來的樣貌，讓周遭的人因此認不出自己，所以 Coser 可以不顧觀眾不一樣的眼光，在眾人面前展演自己。

歸納以上所有訪談紀錄，大部分 Coser 藉由扮演各種不同的角色，進而發覺不同的自我，也讓自己變得跟平常不一樣。Coser 熱衷於參與 Cosplay 一方面是因為能體驗並嘗試不同的人格特質、服飾外觀，以及體驗不同自我特質。在探索自我的過程中，能夠體驗扮演者所憧憬的角色也是持續的動力之一，扮演者憧憬的角色特質，有可能是隱藏已久的自我特質，透過扮演這些特質會被激發出來，當更接近角

色時，同時也更接近自己真實的樣子，因此角色扮演能展現平時壓抑的自我特質，能體驗隱藏中的自我。

大部分 Coser 都是一樣的，在喬裝下，要認出本人是有難度的，但 Coser 相信會來角色扮演的，一定都有同一個想法，都不管對方是誰，反正有相同興趣者，就是志同道合的人。多數 Coser 卸妝後便回到真實的自己，不會因為這樣就覺得失落什麼的，也不會陷在角色裡面，Coser 還能分的清楚扮演和現實生活。就算別人對 Coser 有什麼看法，對 Coser 來說沒有多大的差別。

第三節 面對觀眾異樣的眼光，Coser 是怎麼回應的分析與討論

本節主要探討 Coser 開心，Coser 快樂，Coser 願意為扮演付出；以及 Coser 沒有妨礙到他人，尊重 Coser 的選擇。

以回答研究問題三：在面對觀眾異樣的眼光，Coser 是怎麼回應的？

並根據訪談大綱中「社會大眾以異樣的眼光觀看，您是如何反應的？」、「角色扮演者都是無法面對真實世界的人，您將如何因應？」的結果做歸納分析。

一、社會大眾以異樣的眼光觀看，Coser 如何反應

穿著奇裝異服本就會引人注目，但本身的行為舉止並沒有違社會道德規範，也不會因為角色扮演就改變了整個人的價值觀，因此在不影響到自己與他人的情況下，不會多加理會。【A46-A48】

因為有裝扮，卸下裝扮後也不會知道我真實的面孔是怎麼樣，所以覺得還好吧！

【B47-B48】

管他的眼光，反正又認不出本人。【C36】

一開始的我非常畏懼旁人的眼光，好像隨時都會受到嘲笑一般，但後來我想通了，這是有什麼好值得被嘲笑的呢？至少我勇敢做自己，而不是像那台下沒有勇氣的人。【D52-D54】

無視，我又不靠他們活。【F44】

不會特別去注意，吃飽沒事做喔！【G40】

反正他們不知道我是誰，不用太在意。【H48】

有過，不懂請不要亂說話，不喜歡就不喜歡。沒有必要在很明顯的眾人中說出來。【E38-E39】

其實我會覺得是一種反省耶！他們可能覺得我扮得不夠像，代表著我還有很大的進步空間。【I46-I47】

聽過看過然後消化掉就好，他人的想法和自己的想法相比會以自己為重，畢竟也沒有做甚麼偷拐搶騙一類的行為，只是單純享受自己的興趣。【J42-J44】

他們只是不太清楚我們的想法，自己產生內心的不安，只因他們的不確定，才會這樣看我們。【K45-K46】

還好，我喜歡就好了。【L41】

綜合上述：多數 Coser 認為社會是多元的，或許會有人覺得角色扮演是件丟臉的事，但是 Coser 在扮演某個角色中充分體驗跟平常不一樣的生活，Coser 覺得是很好的體驗，只是單純享受自己的興趣。

部分 Coser 認為沒有什麼特別的，反正只是單純享受自己的興趣。Coser 也不能改變他人的想法。Coser 認為每個人對任何事物的接受度都不同，只要沒有妨礙到他人就不予理會。無需硬要更改觀眾的想法，Coser 依舊繼續做自己喜歡的事就好。

社會大眾以異樣的眼光觀看 Coser，Coser 的反應是管他的、不回應、不解釋與無視。Coser 認為這只是單純享受自己的興趣，做自己喜歡的事，總不能一個個抓出來強迫要求理解他們。甚至於有 Coser 認為是觀眾本身內心的偏見問題所致。

另外有 Coser 認為因為有裝扮，卸下裝扮後也不會知道 Coser 真實的面貌長的怎麼樣，反正又認不出 Coser 本人，不知道 Coser 是誰，用不著太在意。

所以大部分 Coser 因為自己的興趣及愛好而去角色扮演，從扮演中感受到開心、快樂，這種無怨無悔，不求任何代價的付出，便無需去在乎觀眾異樣的眼光。

二、角色扮演者都是無法面對真實世界的人

此處不提商業 Coser，一般 Coser 都只將此當作興趣，而角色扮演跟其他大眾興趣一樣需要一些投資花費，出社會或是還是學生的 Coser 會想辦法工作賺錢存錢，而對於一些 Coser 來說，這項興趣或許是他們賺錢的動力，角色扮演者們原本的職業也包羅萬象：上班族、學生、教職員、工程師、設計師等，因此對於 Coser 無法面對現實社會這一說法，無法認同。【A50-A55】

我不覺得角色扮演就是無法面對真實世界，為什麼要這樣想我們，只是做自己喜歡的事情，就要被扣上這個帽子不對吧！我沒有裝扮的時候一樣過生活，做我該做的事情，不認為我沒辦法面對啊！【B50-B53】

我是覺得還好啦！久了之後就有勇氣面對了。【C38】

很少聽到別人說角色扮演是為了逃避現實生活，但我想如果另一種身份能讓人暫時遠離壓力，又有何不可？只不過是大家尋求放鬆的途徑不同罷了。【D56-D58】

大家開心玩～不要太嚴肅～也不用太在意別人的眼光～COSPLAY 就是一件快樂的事情呀！【E41-E42】

我覺得這個說法帶有偏見，是刻板印象。若按這個邏輯來說，我反而覺得 Coser 更能面對真實世界，因為我們懂得為被現實生活網綁的自己找出口、宣洩壓力；社團的同好就像支持團體般給予支持，比起默不作聲、獨自承受壓力的人來說，我覺得 Coser 更積極、更有勇氣。【F46-F50】

我只是做我自己，又招誰惹誰了。【G42】

我覺得不盡然，我可以面對真實世界，角色扮演是偶爾讓我可以放鬆的途徑。【H50-H51】

就像宗教對於沒有信仰的人來說也只是覺得像是尋求心靈慰藉一般的存在，所以我覺得沒有必要太在意這些，尊重彼此的想法，但不做過多的干涉。【J46-J48】

其實不完全，我們是喜愛那些角色，才來做扮演，不完全是無法面對真實世界。真實世界就是慢慢的發展才會有動漫，有了動漫才有了 Coser 的呀！【K49-K51】

痴...有那麼嚴重嗎？沒有角色扮演的有很多是沒有面對現實的人啦，知道自己在幹嘛，做喜歡的事情，到另一個世界再回來還是要做真實世界該做的事吧！就如 Cosplay 一樣，那僅僅只是我們 Coser 的一個夢想。不管性別，年紀，或是其他，只要你有這個心，你認為值得你所付出，你就可以加入 Cosplay。【L43-L47】

歸納上述：大部分 Coser 認為不是所有人都是如此，而且這是個展現不同自我的活動。Coser 以為應該尊重彼此的想法，但不做過多的干涉。Coser 大都是樂觀外向，也許真的有無法面對現實的人在，但用來套用在所有玩角色扮演的人身上的話，都是不夠了解 Coser 的偏見歧視。

多數 Coser 懂得被現實生活綑綁的自己找出口、宣洩壓力；認為同儕支持，比起默不作聲、獨自承受壓力的人來說，Coser 相對更積極、更有勇氣。

大部分 Coser 是因為喜愛那些角色，才來做扮演，不完全是無法面對真實世界。確實，在生活中，總會有人對這種角色扮演帶著異樣的眼光，都會說有錢不會運用到對的地方，在有些 Coser 的眼裡，管他說什麼，只要我開心敢秀就好了呀！畢竟在這生活中，都活在別人的眼下，一生才多長，何必一直看著別人的眼光生存呢！做自己就好，他們的想法我管不著。當有對於角色扮演的眼光不友善時，多數 Coser 會將自己的看法一直跟觀眾解釋，就算觀眾不懂，Coser 也會一直跟觀眾說明，還是不懂的話，管他呢！自己開心快樂就好。

大部分 Coser 並不在乎異樣的眼光，因為對真正熱愛這項活動的人來說根本不算什麼，Coser 為什麼要因為別人的言語、眼光而改變 Coser 自己？當然，部分 Coser 自己上場時或許覺得十分尷尬、不適，但在同儕的認同支持下，Coser 可以不要在意別人到底是怎麼想的，Coser 心中所愛才是最重要，沒有必要為了別人而活。

或許人們覺得 Coser 奇怪、丟臉，但這又如何？Coser 勇敢做自己，不就好了嗎！另外多數 Coser 也認為，Coser 不妨礙別人的自由，他人也無權干涉 Coser。Coser 認為總是為別人而活，是很辛苦的事。對於他人的觀感及想法則表示尊重與理解，但終究自己怎麼想才是更重要的。

當然 Coser 還是會希望可以獲得認同，如果觀眾是真心想理解、認識 Cosplay 的話，Coser 會願意跟他介紹、說明想法，但對於那種反對到底、存心來亂的人，Coser 就不會對他浪費唇舌了。

所以 Cosplay 是 Coser 的選擇，這就和他人喜歡閱讀、健身、園藝一樣，是一種休閒興趣。在不會影響到基本社會秩序以及道德觀念的條件下，Coser 不須在乎他人對自己角色扮演的看法，也就不用在乎觀眾異樣的眼光。

第四節 小 結

開始從同樣喜愛 ACG 文化的朋友那邊聽來或接觸 Cosplay 的場次，Coser 認識了會玩 Cosplay 的親友之後，覺得好玩、有趣、進而想要去扮演，想要融入角色的情境中，Coser 可以變成一個不一樣的自己，更完整呈現出自己喜愛的角色。

為了角色能夠還原，Coser 努力的裝扮自己，穿上 COS 服之後，任別人看著自己都不會感覺到緊張害羞。在 Cosplay 的場域中，Coser 們尋找跟自己相同角色扮演的同好，彼此互相交換訊息與心得，扮演熱愛的角色。貨得同儕的認同與支持。

Coser 不在意觀眾異樣的眼光，因為扮演對 Coser 而言，是個可以從生活中短暫脫離現實的機會，Coser 不想因為別人的眼光而影響自己的心情。

綜合上述分析與討論得知，Coser 最初的扮演，大都是基於對角色的喜愛，基於此動機，Coser 嘗試去扮演不同的角色風格，在扮演的過程中成長，隨著裝扮技巧的進步，比起之前的扮演，更加成熟也更接近扮演角色。

Coser 為了扮演喜歡的角色，運用化粧技術只為與角色神似，當他們上場時幾乎難以辨認原來的面貌，增加了膽量而不怕人家看他。當 Coser 穿上扮演服裝後，隱藏原來的面貌，讓原本熟識的人認不出自己，因此，Coser 可以不顧觀眾異樣的眼光在眾人面前展演自己。

第五章 結論與建議

本研究旨在探討為什麼 Coser 要去角色扮演;為什麼 Coser 可以不顧觀眾異樣的眼光，在眾人面前展演自己;以及 Coser 可以不顧觀眾異樣的眼光，Coser 的回應。研究者以訪談之方式，透過訪談過程中釐清為什麼 Coser 要去角色扮演;為什麼 Coser 可以不顧觀眾異樣的眼光，在眾人面前展演自己;以及 Coser 可以不顧觀眾異樣的眼光，Coser 的回應。本章依據研究分析與結果提出結論與建議，共分為二小節。第一節說明本研究之結論，第二節針對研究結論提出建議。

第一節 研究結論

本研究目的在於透過訪談，探討為什麼 Coser 要去角色扮演;為什麼 Coser 可以不顧觀眾異樣的眼光，在眾人面前展演自己;以及 Coser 可以不顧觀眾異樣的眼光，Coser 的回應。

一、Coser 會想要角色扮演，是因為興趣，因為對於角色的喜愛，偶像的崇拜而想要去角色扮演。

大多數 Coser 之前往往都是動漫遊戲的愛好者，他們熟知流行的動漫、遊戲中的內容和角色。Coser 不僅強調對角色形象的喜愛，以及為了追求神似，在選擇角色時也要選擇與自己性格、氣質相近的角色類型，以取得更好的效果。

少數的 Coser 也會選擇與現實中的自己完全不同的角色類型，以體驗一種全新的自我或展現自我不為人知的另一面。

而且 Cosplay 除了可以扮成有趣不同的模樣外，也能從中學習到很多以前不會的事情。（例如：化妝、攝影、製作道具等等）因此，角色扮演可以顯現自己、滿足內心的渴望及他人對自己的肯定。藉由扮演來增加自己內心的滿足感，將內心的另一個隱藏的自己呼喚出來，滿足內心各層面的需求。

二、Coser 可以不顧觀眾異樣的眼光，在眾人面前展演自己，是因為

1. Coser 在 Cosplay 活動中受到同儕的認同與支持

大多數人可能會認為 Coser 都是宅男宅女，因為太“宅”而遭到社會的排斥，但對於許多 Coser 來說，Cosplay 凝聚了讓 Coser 做自己的能力與擁有自己的空間，他們在 Cosplay 中找到同好，也找到許多能感受扮演快樂的人。所以 Coser 不是因為被排拒才往 Cosplay 裡尋找慰藉，而是在 Cosplay 中找到認同感與歸屬感，進而裝扮自己喜愛的角色，和志同道合的夥伴們一同展演自己。所以，Coser 在 Cosplay 活動中受到同儕的認同與支持。

多數 Coser 忠於自己的角色，認為虛構人物也有其特有的個性。因此，Coser 會跟隨自己的步伐體驗人物性格，做為自己扮演學習的對象。在角色扮演中，多數 Coser 認為角色扮演可以紓緩壓力和緊張，藉由角色和個人的角色同化，獲得同儕的認同與支持，因此，Coser 可以不顧觀眾異樣的眼光，在眾人面前展演自己。

2. Coser 穿上扮演服裝後，隱藏原來的面貌，讓原本熟識的人認不出自己。

動漫裡的角色，幾乎在現實社會中是不存在的，是作者幻化想像出來，受到 Coser 的喜愛。因此，Coser 在扮演時，身形容貌為了與角色相同，便做大幅的調整而與原來的樣子完全不同，如此一來，Coser 便可以不用顧觀眾異樣的眼光在眾人面前展演自己。

大部分的 Coser 對於所扮演的角色是因為帥氣、可愛，想融入那個角色的世界，Coser 認為是一種自我的挑戰，只要能夠還原出 Coser 心目中的角色。多數 Coser 對於自己的扮演大都是滿意的，這樣一來參與角色扮演的 Coser 更具自信，所以 Coser 不會在意觀眾的眼光。

大多數 Coser 以另一個身份展現自己，從原本就不存在的角色，在日常生活中得以實現。Coser 這樣的行為也可說是另一種補償作用，Coser 期望達到角色的各種特質去掩飾個人的弱點，藉由通過另一種身分獲得滿足。

在現實中，當 Coser 面臨一些不令人滿意的情況，或缺乏能力，信心時，Coser 會藉由扮演，在穿上扮演服裝後更具自信心，發揮自己擁有從未有過的潛能。因此，Coser 可以不顧觀眾異樣的眼光，在眾人面前展演自己。

在 Cosplay 扮演中，Coser 以作品中虛擬的形象出現，奇裝異服、創新的人物造型、誇張的動作表情，以群體的形式出現，搭配燈光、音樂等在眾人的面前展示，現場總是瀰漫著一種濃厚的節慶氣氛甚至是狂歡的氛圍。所以 Coser 可以不顧觀眾異樣的眼光。

三、面對觀眾異樣的眼光，Coser 的回應是：

1. Coser 開心，Coser 快樂，Coser 願意為扮演付出。

因為群體的認同和共享，多數 Coser 以為他人的想法 Coser 管不著，做好自己，也就不去太在意旁人的眼光，認為這些現象都是不夠理解 Coser 的偏見和歧視，假若不受影響 Coser 則不予理會。時代快速的變遷，資訊網路蓬勃發展，傳播媒體普及，使得人們的生活文化更加多元複雜，在個人主義至上的社會裡，Coser 以開心、快樂的心境，面對觀眾異樣的眼光。

2. Coser 沒有妨礙他人，是 Coser 的選擇。

Coser 感受到社會大眾對他們展演的疑慮，大部分 Coser 只是興趣裝扮不一樣，觀眾無需用不一樣的眼光看待 Coser。少部份 Coser 覺得角色扮演是件丟臉的事，而且社會還是存在一些歧視，認為 Coser 很幼稚。但這是多元的社會，本來就是興趣不同而已。

另外，多數 Coser 是利用課餘的時間參與 Cosplay，因為 Coser 在參與 Cosplay 時可以藉此排除課業壓力，享受輕鬆自在的休閒娛樂。所以 Coser 將扮演當作是一種興趣和休閒，大部分的 Coser 都能夠在不妨礙學業和工作下去實現自己的夢想。這是 Coser 個人的選擇，Coser 個人的興趣，Coser 沒有妨礙任何人，所以 Coser 可以面對不一樣的眼光。

第二節 研究建議

依據上述研究結論，本節試著對未來欲從事相關研究的研究者提出建議，並進一步作為未來研究參考。

根據本研究結果，首先 Coser 會想要角色扮演是因為興趣，因為對於角色的喜愛，偶像的崇拜而想要去角色扮演的。再來 Coser 可以不顧觀眾異樣的眼光，在眾人面前展演自己是因為 Coser 在 Cosplay 活動中受到同儕的認同與支持以及 Coser 穿上扮演服裝後，隱藏原來的面貌，讓原本熟識的人認不出自己。最後在面對觀眾異樣的眼光，Coser 的回應是我開心，我快樂，我覺得自己很棒，最起碼我有自己的愛好，並且我願意為之付出，以及每個人對任何事物的接受度都不同，角色扮演並沒有妨礙到他人，請不要用異樣的眼光看 Coser，尊重 Coser 的選擇。

Coser 因為喜愛角色，深受它吸引，所以被角色「召喚」，進而 Cosplay。角色影響 Coser 之言行。Coser 想要再現角色，甚至忘卻生理需求，可說是真實與虛擬間的互換。大部分觀眾表示贊成 Cosplay，但是再進一步了解，發現他們對 Cosplay 頗多限制。再者，他們認為 Coser 基於「匱乏」，缺乏自信心、成就感等才想藉由 Cosplay 彌補不足之處。

Coser 在自我瞭解後會不斷的超越自我、並視分化後的小社會為自我展現的舞台、同時藉由小社會中的群體定位自我、最後在身體形象使他人認同的同時，也進一步成為展現自我的媒介，加深了自我認同感受，甚而渲染至現實生活層面，使自我有了較為正向的改變。

綜上所述提出以下幾點建議：

- 一、希望針對 Coser 角色扮演的動機、與對個人價值觀的影響等層面進行更深入探討。
- 二、在 Coser 的行為特質方面，深入探究 Coser 所扮演的角色為誰，扮演者與被扮演者兩者的聯結性在哪裡？進而探討在扮演過程中，扮演的角色對其身心

方面的影響。

- 三、Coser 投入大量時間金錢，且多數參與者幾乎是學生，未來研究也能探討 Coser 參與 Cosplay 活動對 Coser 的學業成績之影響，進而提供家長、學校建議。
- 四、Coser 並非特異獨行，只是一種興趣與喜好，觀眾能以健康、正向的心態去看待 Cosplay 活動，多發覺正向的 Cospaly 內涵。



參考文獻

中文部分

95 變裝天王。取自科技大觀園，網址：

<https://v2.scitechvista.nat.gov.tw/c/sg1m.htm>

Coser。取自百度百科，網址：

<https://baike.baidu.com/item/Coser>

Cosplay 是什麼意思！你真的知道？。取自每日頭條，網址：

<https://kknews.cc/zh-tw/comic/kz2x3lp.html>

Cosplay 心理學。取自立場新聞，網址：

<https://www.thestandnews.com/culture/cosplay->

Cosplay 心理學。取自晴報，網址：

<https://skypost.ulifestyle.com.hk/column/article/2383424/Cosplay%E5%BF%83%E7%90%86%E5%AD%B8>

COSPLAY 實戰寶典。取自恆星璀璨，網址：

https://baike.baidu.com/item/cosplay/114892#3_1

COSmania。取自尖端出版社，網址：

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

Comic World。台灣同人誌販售會，網址：<https://www.comicworld.com.tw/>

DREAM 創夢。取自飛燕文創事業有限公司。網址：

<https://www.books.com.tw/products/0010794163>

人格心理學。取自國家教育研究院，網址：<http://terms.naer.edu.tw/detail/1301616/>

人格特質理論概述。取自 MBA 智庫百科，網址：

<https://wiki.mbalib.com/zh-tw/%E4%BA%BA%E6%A0%BC%E7%89%B9%E8%B4%A8%E7%90%86%E8%AE%BA>

天空部落。取自維基百科，網址：

<https://zh.wikipedia.org/wiki/%E5%A4%A9%E7%A9%BA%E9%83%A8%E8%90%BD>
衣服的製作。取自每日頭條，網址：

<https://kknews.cc/zh-tw/comic/mm64nx9.html>

大公道具 (2019)。COSPLAY 道具製作專業教程 (第 2 版)。上海：人民郵電。

方紫薇 (2008)。大一學生網路上不同來源之社會支持、網路沉迷及孤寂感之研究。中華心理衛生學刊，21 (2)，139-168。

王文科 (1995)。教育概論。台北：五南。

王文科 (2009)。教育研究法。台北：五南。

王令宜 (2008)。真實與虛幻交織而成的世界—淺論 cosplay 角色扮演。取自網址：

<http://203.72.96.2/lib/userfiles/%E7%9C%9F%E5%AF%A6%E8%88%87%E8%99%9B%E5%B9%BB%E4%BA%A4%E7%B9%94%E8%80%8C%E6%88%90%E7%9A%84%E4%B8%96%E7%95%8C%E2%94%80%E2%94%80%E6%B7%BA%E8%AB%96cosplay%E8%A7%92%E8%89%B2%E6%89%AE%E6%BC%94.pdf>

王玟琳 (1998)。現代青少年衝突面面觀。學生輔導 57 期，頁 66-73。

王珮玲 (2010)。孩子的氣質你最懂：找出因應孩子氣質特性的教養方法，父母就是寶貝們最初的伯樂。台北：遠流。

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。國立彰化師範大學，彰化。

白春仁、曉河譯 (1998)。巴赫金：小說理論。河北教育出版社，中國河北。

白超熠 (2006)。Cosplay 的視覺文化研究—一個後現代的文化論述。南華大學，嘉義。

次文化。取自維基百科，網址：

<https://zh.wikipedia.org/zh-tw/%E6%AC%A1%E6%96%87%E5%8C%96>

司黛蕊 (2005)。霹靂戲迷的 Cosplay—臺灣年輕女性的資訊化身體表演。

劉元立編，臺灣布袋戲與傳統文化創意產業研討會論文集，頁 189-201。

池進通、李鴻文、陳芬儀 (2008)。五大人格特質與工作績效關係之研究。經營管理論叢，4(2)，1~9。

角色扮演。取自百科知識，網址：

<https://www.easyatm.com.tw/wiki/%E8%A7%92%E8%89%B2%E6%89%AE%E6%BC%94>

李其芬、黃庭暄、邱泓宇 (2012)。從 **Cosplay** 探討青少年與次文化之關係。

網址: <https://www.shs.edu.tw/works/essay/2012/11/2012111418583445.pdf>

李奉儒譯 (2001)。質性教育研究之基礎。台北：桂冠。

『原書 R.C.Bogdan & S.K. Biklen 著，Qualitative research for education: an introduction to theory and methods, 3th ed.』

李姿瑤 (2004)。「動漫」御宅族的幻想世界—以臺灣的同人創演活動為研究對象。輔仁大學，台北。

行規。取自每日頭條，網址: <https://kknews.cc/zh-tw/news/n34ee55.html>

吳和堂 (2008)。教育論文寫作與實用技巧。台北：高教司。

吳明清 (1994)。教育研究。台北：五南。

吳芝儀、李奉儒譯 (1995)。質的評鑑與研究。台北：桂冠。

『Michael Quinn Patton 著，Qualitative Evaluation and Research Methods』。

吳垠慧 (1996)。愛與怨念的化身——台灣 **Cosplay** 發展淺略。典藏今藝術。第 167 期 (1996 年八月)，146~149。

吳雅慧 (2006)。碩士層級諮商新手於全職實習的諮商困境與因應。國立師範大學，台北。

吳嘉陵 (2010)。流動的視覺記憶。台北：秀威資訊。

吳憲鎮 (2005)。漫畫同人誌創作者的閱讀與書寫之研究。嘉義大學，嘉義。

角色扮演法。取自百度百科，網址：

<https://baike.baidu.com/item/%E8%A7%92%E8%89%B2%E6%89%AE%E6%BC%94/68462>

林天佑 (2005)。教育研究倫理準則。教育研究月刊，第132期，頁 70-86。

- 林容安 (2010)。從迷文化到次文化：Cosplay 在臺灣的演變歷程。南華大學，嘉義。
- 林淑芬 (2020)。青少年的人際世界。網址：
<http://www2.wfu.edu.tw/wp/shc/files/6.%E9%9D%92%E5%B0%91%E5%B9%B4%E7%9A%84%E4%BA%BA%E9%9A%9B%E4%B8%96%E7%95%8C.pdf>
- 林淑馨 (2001)。質性研究：理論與實務。臺北：巨流。
- 林硯芬譯 (2019)。著。滿足：與其追尋幸福，不如學習如何知足。台北：時報。
『原書Christina Berndt，(2019)。“zufriedenheit wie man sie erreicht und warum sie lohnender ist als das flüchtige glück”』
- 屈貝琴譯 (2008)。克拉克博士 C. Clark 著。家庭——家長將孩子往外推的起點。載於我們的孩子都受了傷 (Hurt inside the world of today's teenagers) (頁 64-179)。臺北：校園書房。
- 施文玲 (2006)。質性取向研究理論派典之探析。高雄師範工業科技教育所，高雄。
- 胡夢蕾、李怡君 (2004)。人格特質、學習型態與學習表現關係之研究—以台灣餐旅教育學生為例。觀光研究學報，10 (3)，1-22。
- 馬仕傑 (2007)。與他人一起扮演「他人」：角色扮演活動的建構。政治大學，台北。
- 徐宗國譯 (1998)。質性研究概論。台北：巨流。
『原書 Anselm Strauss, Juliet Corbin (1998)。“Basics of qualitative research : grounded theory procedures and techniques”』
- 徐欣瑜譯 (2016)。日本超人氣的 Cosplay 彩妝聖典：化身動漫&遊戲角色的百變妝容。主婦之友インフォス情報社著。台北：博誌。
- 徐喬 (2019)。經濟學。卡特爾的人格特質理論概述。台北：志光教育科技。
- 倪逸蓁 (2007)。變身天使寇詩兒。臺北市：文藝復興。
- 莊雅惠 (2011)。性別圖像與迷群思維—以霹靂布袋戲為研究對象 (2000~2009)。

- 臺灣師範大學，臺北市。
- 國際組織教材編寫組 (2007)。心理諮詢與治療基礎。香港：人民日報。
- 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。國立交通大學，新竹縣。
- 張世倫 (1996)。人人都是主角—幻想與真實交織的 **cosplay** 文化。臺灣光華雜誌，31(12)，86-96。
- 張詩芸 (2006)。次文化經濟能量之展現：論臺灣同人誌的在地變遷。國立臺灣師範大學，臺北。
- 張春興 (1998)。現代心理學。台北：東華。
- 張春興 (2000)。現代心理學。台北：東華。
- 陳成文 (2005)。社會學。湖南師範大學，長沙。
- 陳向明 (2002)。社會科學質的研究。台北：五南。
- 陳俊霖 (2010)。卡通人物造型與性格設計之研究創作。龍華科技大學學報，第 29 期，93-117。
- 梁琬晴 (2008)。親子衝突、家庭支持與青少年幸福感關係。國立臺灣師範大學，台北市。
- 黃仲遠、李秋婷 (2019)。Cosplay 心理學。取自晴報，網址：
<https://skypost.ulifestyle.com.hk/column/article/2383424/Cosplay%E5%BF%83%E7%90%86%E5%AD%B8>
- 黃秋霞 (2016)。淺談量化與質性研究的反思。臺灣教育評論月刊，2016，5 (9)，149-154。
- 黃俊英 (2008)。行銷研究—管理與技術。台北：華泰。
- 黃堅厚 (1999)。人格心理學。台北：心理。
- 黃德祥 (2005)。青少年發展與輔導。台北：五南。
- 黃寶園、林世華 (2007)。人格特質與社會支持對壓力反應歷程影響之研究：結合統合分析與結構方程模式二計量方法。教育心理學報，39(2)，260-292。

曾子軒、曾嘉琪 (1998)。台南市國民小學教師教學兼職行政角色衝突與工作滿意之研究。台南師院學生學刊，19，1-38。

曾慶玉、黃正璋、潘盈達、陳為謙 (2004)。青少年次文化。青少年心理學小組報告。2012 年 11 月 03 日，網址：
<http://green.lins.fju.edu.tw/~st487213/asc.htm>。

萬文隆 (2004)。深度訪談在質性研究中的應用。生活科技教育月刊，17(4) 19-38。

愛與隸屬。取自教育百科，網址：

<https://pedia.cloud.edu.tw/Entry/WikiContent?title=%E9%A6%AC%E6%96%AF%E6%B4%9B%E9%9C%80%E6%B1%82%E5%B1%A4%E6%AC%A1%E7%90%86%E8%AB%96>

董旭英 (2009)。生活壓迫事件、社會支持、社會心理特質與台灣都會區國中生偏差行為之關係。青少年犯罪防治研究期刊，1(1)，129-164。

詹錦霜 (2004)。台中縣國民小學兼任人事業務之教師的角色衝突與因應策略之質性研究。國立台北師範學院，台北。

楊美娟 (2010)。Cosplay 與時裝界之共通性。取自網址：

<https://www.shs.edu.tw/works/essay/2010/03/2010033016211199.pdf>

楊巧 (2009)。狂歡與日常：論巴赫金狂歡化理論與大眾文化。取自中國網路聯盟，網址：<http://www.ilf.cn/Theo/106905.html>

雷蒙德·卡特爾。取自維基百科，網址：

<https://zh.wikipedia.org/wiki/%E9%9B%B7%E8%92%99%E5%BE%B7%C2%B7%E5%8D%A1%E7%89%B9%E5%B0%94>

實景扮演。取自中文百科，網址：

<https://www.newton.com.tw/wiki/RP/19391#%E5%AF%A6%E6%99%AF%E6%89%AE%E6%BC%94>

潘若 (2005)。義大利式喜劇。清華大學，北京。

- 蔣宜玫 (2009)。高中生家庭支持、親子依附與生涯自我效能之研究—以嘉南地區普通高中為例。國立嘉義大學，嘉義市。
- 蔣宜玫 (2009)。高中生家庭支持、親子依附與生涯自我效能之研究—以嘉南地區普通高中為例。教育心理學報，40(2), 199-220。
- 劉庭宇 (2011)。以休閒觀點探究 **Cosplay** 次文化意涵及自我認同歷。國立臺灣體育運動大學，台中。
- 劉娟 (2015)。聰明女人要懂得讀心術。新竹：元華。
- 劉康 (2005)。對話的喧聲—巴赫汀文化理論述評。臺北：麥田。
- 劉勝枝 (2006)。衝突與共融—**Cosplay** 活動的文化性與商業性探析。中國青年研究，17，16-19。
- 賴惠辛譯 (2000)。做情緒的主人。台北：雅音。
- 蕭雅文 (2011)。青少年參與角色扮演動機與家庭支持之關聯研究。臺灣師範大學，臺北市。
- 盧德蓉 (2012)。虛幻的影響世界：角色扮演者 (**COSPLAYER**) 的自我觀點研究。國立東大學，花蓮縣。
- 謝莒莎 (2005)。淺析 **Cosplay** 文化。中國青年研究，10，52-54。
- 藍毓仁譯 (2008)。質性研究方法。高雄市：巨流圖書。
- 『原書 Ritchie, J.& Lewis, J.(2008).“Qualitative Research Practice”』
- 歸屬感**。取自成語故事，網址：
<https://chengyu.game2.tw/archives/63015#.XuDu4rzivwo>
- 羅資民 (2008)。身體書寫下的自我認同、交融、與通道儀式—臺灣 **Cosplay** 文化之表演研究觀。國立臺灣大學，臺北。
- 蘇微希、Aska，(2011)。同人文化之源流與台灣同人活動發展&台灣 **COSPLAY** 的源起與發展。庶民文化研究，(2011，4)102-125。
- 龔卓軍譯 (2013)。人及其象徵：榮格思想精華。台北：立緒。
- 『原書 Carl G. Jung，(2013) .“MAN AND HIS SYMBOLS.”』

外文部分

- Allport, G. W., *Personality*(1937), A Psychological Interpretation, New York : Holt.
- Agnew, R. (1992). Foundation for A General Strain Theory of Crime And Delinquency. *Criminology*, 30(1), 47-87.
- Cannon, W. B. (1932). *The Wisdom Ofthe Body*. New York : Norton.
- Costa P T., & McCrae R R.(1992), The Introduction of The Five-Factor Model And Its Application, *Journal of Personality*, 60, pp.175-215.
- Colvin, M. F., Cullen, T., & Thomas, V. V.(2002). Coercion, Social Support, And Crime: An Emerging Theoretical Consensus. *Criminology*, 40, 19-42.
- Cox, T., Mackay, C. J., Cox, S., Watts, C., & Brockley, T. (1978). Stress And Wellbeing in School Feachers. Paper Presented to The Ergonomics Society Conference on Psychophysiological Response to Occupational Stress, Nottingham University, England.
- Cattell RB. (1948) , “The Primary Personality Factors in Women Compared with Those in Men”, *British Journal of Psychology*, 1, p114-130.
- Curtis, A. J. (2000). *Health Psychology*. Boston: Routledge.
- Denzin, N. K. & Linclon, Y. S. (2005). Introduction: The Discipline And Practice of Qualitative Research. In K. D. Denzin & Y. S. Lincoln (Eds.) , *Handbook of Qualitative Research* (3rd ed.) (pp.1-32). London: Sage.
- Glesne, Corrine. *Becoming Qualitative Researchers: An Introduction*. 4th ed. Boston, MA: Pearson, 2011.
- Eysenck (1947) - Psychology IB(Psychologyisgoals)
<https://psychologyisgoals.weebly.com/eysenck-1947.html>
- Goldberg, L. R. (1992) The Development of Markers of The Big-Five factor structure. *Psychological Assessment*, 4, 26-42.

- Helen King, **Hippocrates' Woman: Reading The Female Body in Ancient Greece**
(Routledge, 1998)
- Hale, M. (2014). Cosplay. *Western Folklore*, 73(1), 5-37.
- Judge, T. A., Heller, D., & Mount, M. K. (2002). Five-Factor Model of Personality And Job Satisfaction: A Meta-Analysis. *Journal of Applied Psychology*, 87(3), 530-541.
- Lunning, F. 2006. *Mechademia 1: Emerging Worlds of Anime And Manga*. Minneapolis, MN: University of Minnesota Press.
- Norman, W. T. (1963). Toward an Adequate Taxonomy of Personality Attributes: Replicated Factor Structure in Peer Nomination Personality Ratings. *Journal of Abnormal And Social Psychology*, 66, 574-583.
- Pervin, L. A., Cevone, D., & John, O. P. (2005). *Personality: Theory And Research*. NJ: Wiley.
- Rahman, O., Wing-Sun, L., & Cheung, B. H. M. (2012). "Cosplay": Imaginative Self And Performing Identity. *Fashion Theory*, 16(3), 317-341.
- Rice (1984). Leadership Ratings for Male And Female Military Cadets. *Sex Roles*; V10 n11-12 p885-901 Jun 1984 Military Academy (West Point) NY
- Robert, K., & Angelo, K. (2001). *Organizational Behavior* (5th ed.). New York, NY: McGraw-Hill.
- Sallis, J. F., Prochaska, J. J., & Taylor, W. C. (2000). A review of correlates of Physical Activity of Children And Adolescents. *Medicine & Science in Sports & Exercise*, 32, 963-975.
- Scott, S. (2015). "Cosplay Is Serious Business": Gendering Material Fan Labor on Heroes of Cosplay. *Cinema Journal*, 54(3), 146-154.
- Selye, H. (1956). *The Stress Of Life*. New York: McGraw-Hill.
- Strauss, A., & Corbin, J. (1998). *Basics of Qualitative Research: Techniques and Procedures For Developing Grounded Theory*. Thousand Oaks, CA: Sage

Publications, Inc.

Stanford, S. C., & Salmon, P. (1993). *Stress: 'O Synapse to Syndrome*. London: Academic Press.

Taylor, W. C., Baranowski, T., & Sallis, J. F. (1994). Family Determinants of Childhood Physical Activity: A Social Cognitive Model. In R. K. Dishman (Eds.), *Advances in Exercise Adherence* (pp. 319-342). Champaign, IL: Human Kinetic.

Taylor, S. E. (1999). *Health Psychology*. Boston: McGraw-Hill.

Reysen, S., & Branscombe, N. R. (2010). Fanship And Fandom: Comparisons Between Sport And Non-sport Fans. *Journal of Sport Behavior*, 33(2), 176.



附錄－訪談逐字稿

1	※訪談紀錄編號：20191207－A	
2	訪談對象：學生	
3	訪談時間：14：35－14：49	
4	訪談逐字稿：	編碼
5	研究者（以下簡稱 T）：您好！謝謝您接受我的訪問，耽誤您一些	
6	時間。	
7	訪談對象 A（以下簡稱 A）：好。	
8	T：我個人的論文是想探討 Coser 為什麼會想要角色扮演？為什麼	
9	可以不顧異樣的眼光在眾人面前展演自己以及面對異樣的眼光	
10	是怎麼回應的？有幾個問題想請教您，您的回答對我的研究有	
11	很大的幫助，也請您放心，一切訪談所提到的人事物均用代	
12	號，不會造成您隱私上的困擾，如果我的問題有您不想或不願	
13	意回答的，您可以不回應，隨時都能打斷。	
14	A：嗯。	
15	T：您如何知道角色扮演（Cosplay）的活動？	
16	A：我是參加學校社團活動和朋友邀請參加的。	
17	T：您加入角色扮演最主要的原因是什麼？	
18	A：就是為了能與朋友一起角色扮演，並且能成為自己喜愛的二	喜愛
19	次元角色。	
20	T：您第一個扮演的角色是什麼？為什麼想要扮演他？	
21	A：我第一個扮演的角色叫做初音未來，那個時期是 niconic 很熱	喜愛
22	門的時期，有許多日本虛擬歌手發布 MV，歌曲備受喜愛，我	喜愛
23	也是喜歡她，因此想扮演她。	
24	T：您對自己扮演的角色有怎樣的看法？	
25	A：每次我扮演的角色都不同耶，有無惡不作的壞人、有充滿正	
26	義感的好人，或是只是平凡無奇的學生、連妖精鬼怪的也，	喜歡
27	雖然他們看起來沒有什麼共通點，但都是我喜歡的角色，對	
28	我來說，他們都是獨一無二而且是特別的，他們在故事中的	崇拜
29	人生經歷、觀念都非常吸引我，我想藉由扮演來感受他們。	
30	T：您如何判斷自己的角色扮演是否成功？	
31	A：個性或許沒辦法臨摩，但是在服裝、妝容可以。	
32	T：您化妝並穿上衣服後是什麼樣的感覺？	
33	A：有感覺到自己離自己喜愛的角色更接近了。	喜愛
34	T：您卸妝和換裝後又是什麼樣的感覺？	
35	A：卸妝後是原本的自己，但換裝後是與角色的交流、傳達喜愛	喜愛
36	T：請問您角色扮演走在路上讓大眾觀看時，是什麼樣的感覺？	
37	為什麼？	
38	A：沒有走出過角色扮演特定的場所外，畢竟還是知道自己的打	

39	扮在路人眼中是奇裝異服。	
40	T：請問您成為角色扮演者，所面臨的壓力大多來自何處？	
41	A：最大的煩惱是自己是否能扮演的很像角色，很怕自己扮演的	
42	不像，而讓觀眾對這個角色的好感度降低。	
43	T：您的家人支持您參與角色扮演的活動嗎？	
44	A：支持。	支持
45	T：社會大眾以異樣的眼光觀看，您是如何反應的？	
46	A：穿著奇裝異服本就會引人注目，但本身的行為舉止並沒有違	
47	社會道德規範，也不會因為角色扮演就改變了整個人的價值	
48	觀，因此在不影響到自己與他人的情況下，不會多加理會。	不影響
49	T：角色扮演者都是無法面對真實世界的人，您將如何因應？	
50	A：此處不提商業 Coser，一般 Coser 都只將此當作興趣，而角色	興趣
51	扮演跟其他大眾興趣一樣需要一些投資花費，出社會或是還是	興趣
52	學生的 Coser 會想辦法工作賺錢存錢，而對於一些 Coser 來	
53	說，這項興趣或許是他們賺錢的動力，角色扮演者們原本的職	興趣
54	業也包羅萬象：上班族、學生、教職員、工程師、設計師等，	
55	因此對於 Coser 無法面對現實社會這一說法，無法認同。	不認同
56	T：好的，我的訪問就到這裡，謝謝您。	

1	※訪談紀錄編號：20191207-B	
2	訪談對象：社會人士	
3	訪談時間：16:02-16:18	
4	訪談逐字稿：	編碼
5	研究者（以下簡稱T）：您好！謝謝您接受我的訪問，耽誤您一些	
6	時間。	
7	訪談對象B(以下簡稱B)：好的。	
8	T：我個人的論文是想探討Cosser為什麼會想要角色扮演？為什麼可	
9	以不顧異樣的眼光在眾人面前展演自己以及面對異樣的眼光是怎	
10	麼回應的？有幾個問題想請教您，您的回答對我的研究有很大的	
11	幫助，也請您放心，一切訪談所提到的人事物均用代號，不會造	
12	成您隱私上的困擾，如果我的問題有您不想或不願意回答的，您	
13	可以不回應，隨時都能打斷。	
14	B：嗯。	
15	T：您如何知道角色扮演（Cosplay）的活動？	
16	B：有加入相關的粉絲社團，如果有活動，上面都會有發布相關訊	
17	息。	
18	T：您加入角色扮演最主要的原因是什麼？	
19	B：從小喜歡看動漫，會幻想自己變成那個主角，但是小時候不能	
20	啊！現在長大了，就能夠裝扮自己想要的人物。	
21	T：您第一個扮演的角色是什麼？為什麼？	
22	B：幸運女神，因為很漂亮呀！可以帶給別人幸運。	
23	T：您對自己扮演的角色有怎樣的看法？	
24	B：覺得很好啊！如果不愛這個角色，我怎麼會扮演他。	
25	T：您如何判斷自己的角色扮演是否成功？	
26	B：為什麼要判斷成不成功，因為我就是喜歡他，所以扮演他，大	
27	家看到我的裝扮也都會找我拍照，如果硬要說的話，這樣是不	
28	是就算成功了。	
29	T：您化妝並穿上衣服後是什麼樣的感覺？	
30	B：感覺很好呀！因為我可以變成自己喜歡的角色，是一種滿足的	
31	狀態。	
32	T：您卸妝和換裝後又是什麼樣的感覺？	
33	B：回到平常的日常生活而已就這樣，我不會因為這樣就覺得失什	
34	麼的，我不會陷在角色裡面，還能分的清楚扮演和現實生活。	
35	T：請問您角色扮演走在路上讓大眾觀看時，是什麼樣的感覺？	
36	B：享受！怕人家看我就不用裝扮了啊！我是做自己的事情，又沒礙	
37	到他。	
38	T：請問您成為角色扮演者，所面臨的壓力大多來自何處？	

39	B：嗯……可能是家人吧！因為不知道，所以要參加活動的時候要	
40	想一下怎麼說才好。	
41	T：您的家人支持您參與角色扮演的活動嗎？	
42	B：爸媽的話，其實我不曉得支不支持，因為沒講過，所以不確定	
43	真實反應，他們知道我喜歡看動漫而已，有跟姊姊稍微提過，沒	
44	有表示反對。	
45	T：社會大眾以異樣的眼光觀看,您是如何反應的？	
46	B：因為有裝扮，卸下裝扮後也不會知道我真實的面孔是怎麼樣，	
47	所以覺得還好吧！	
48	T：角色扮演者都是無法面對真實世界的人，您將如何因應？	
49	B：我不覺得角色扮演就是無法面對真實世界，為什麼要這樣想	
50	我們，只是做自己喜歡的事情，就要被扣上這個帽子不對吧！我	
51	沒有裝扮的時候一樣過生活，做我該做的事情，不認為我沒辦法	
52	面對啊！	
53	T：好的，我的訪問就到這裡，謝謝您。	



1	※訪談紀錄編號：20191208-C	
2	訪談對象：學生	
3	訪談時間：15 :23—15 :39	
4	訪談逐字稿：	編碼
5	研究者（以下簡稱T）：您好！謝謝您接受我的訪問，耽誤您一些	
6	時間。	
7	訪談對象C(以下簡稱C)：好的。	
8	T：我個人的論文是想探討Cosser為什麼會想要角色扮演？為什麼可	
9	以不顧異樣的眼光在眾人面前展演自己以及面對異樣的眼光是	
10	怎麼回應的？有幾個問題想請教您，您的回答對我的研究有很	
11	大的幫助，也請您放心，一切訪談所提到的人事物均用代號，	
12	不會造成您隱私上的困擾，如果我的問題有您不想或不願意回	
13	答的，您可以不回應，隨時都能打斷。	
14	C：好。	
15	T：您如何知道角色扮演（Cosplay）的活動？	
16	C：有參加一些社團，裡面有些資訊，也會在網路上搜尋。	
17	T：您加入角色扮演最主要的原因為何？	
18	C：可以把我表現出來呀！嗯，就是愛現吧。	愛現
19	T：您第一個扮演的角色是什麼？為什麼？	
20	C：美少女戰士，總會想著可以拯救世界。	崇拜
21	T：您對自己扮演的角色有什樣的看法？	
22	C：很好看，可以融入大家。	好看
23	T：您如何判斷自己的角色扮演是否成功？	
24	C：對於大家的看法。嗯！就是大家是怎麼看我的意思。	
25	T：您化妝並穿上衣服後是什麼樣的感覺？	
26	C：完全不是我的樣子，但可以講出自己平時不敢說的話。	
27	T：您卸妝和換裝後又是什麼樣的感覺？	
28	C：我就可以大聲說出自己的心裡話呀。	
29	T：請問您角色扮演走在路上讓大眾觀看時，是什麼樣的感覺？	
30	C：覺得很酷，大家都在看，有時覺得也有點害羞吧。	
31	T：請問您成為角色扮演者，所面臨的壓力大多來自何處？	
32	C：家人、眼光。	
33	T：您的家人支持您參與角色扮演的活動嗎？	
34	C：不會，只能偷偷去。	
35	T：社會大眾以異樣的眼光觀看，您是如何反應的？	
36	C：管他的眼光，反正又認不出本人。	
37	T：角色扮演者都是無法面對真實世界的人，您將如何因應？	
38	C：我是覺得還好啦！久了之後就有勇氣面對了。	

39	T：好的，我的訪問就到這裡，謝謝您。	
----	--------------------	--



1	※訪談紀錄編號：20200222-D	
2	訪談對象：學生	
3	訪談時間：14:51-15:08	
4	訪談逐字稿：	編碼
5	研究者（以下簡稱T）：您好！謝謝您接受我的訪問，耽誤您一些	
6	時間。	
7	訪談對象D(以下簡稱D)：好的。	
8	T：我個人的論文是想探討Cosplay為什麼會想要角色扮演？為什麼可	
9	以不顧異樣的眼光在眾人面前展演自己以及面對異樣的眼光是	
10	怎麼回應的？有幾個問題想請教您，您的回答對我的研究有很	
11	大的幫助，也請您放心，一切訪談所提到的人事物均用代號，	
12	不會造成您隱私上的困擾，如果我的問題有您不想或不願意回	
13	答的，您可以不回應，隨時都能打斷。	
14	D：好。	
15	T：您如何知道角色扮演（Cosplay）的活動？	
16	D：一開始知道這個活動是在學校社團博覽會，社團的學長姐們每	
17	年上台招生都會Cosplay。第一次參與這活動是因為社課時我們	
18	需要練習扮演，所以就體驗到了第一次的Cosplay。	
19	T：您加入角色扮演最主要的原因是什麼？	
20	D：對角色有愛，能呈現出角色的感覺。	
21	T：您第一個扮演的角色是什麼？為什麼想要扮演他？	
22	D：第一個扮演的角色是小小兵，因為正式的動漫角色都是上台說	
23	時才會體驗到的，像我們剛加入的社員都是從基礎如神偷奶爸	
24	等卡通角色開始扮演。	
25	T：您對自己扮演的角色有什麼的看法？	
26	D：我覺得雖然我的角色很簡單，但真的要扮演好真的很困難，除	
27	了小小兵都是講好幾國混合言語外，第一次扮演的我也十分放不	
28	開。	
29	T：您如何判斷自己的角色扮演是否成功？	
30	D：在休息時間，學姐有來幫助我，說他一開始做這活動也是做	
31	最糟糕的一個，但自從一次上台發表獲得熱烈喝采後才開始有	
32	信心，而我就像是那時的我，學姐叮囑我等等再上場時，不要	
33	把自己當成自己，而是要真正覺得我就是小小兵，我也好好聽	
34	從學姐的話，最後成功獲得大家的喝采。	
35	T：您化妝並穿上衣服後是什麼樣的感覺？	
36	D：化妝時我覺得很緊張，覺得好像越來越不是平時的自己了。	
37	T：您卸妝和換裝後又是什麼樣的感覺？	
38	D：最後表演結束卸妝卻覺得有點失落的感覺，覺得唉……又要變	

39	回平常的自己有點失落。	
40	T：請問您角色扮演走在路上讓大眾觀看時，是什麼樣的感覺？	
41	D：一開始的我非常畏懼旁人的眼光，好像隨時都會受到嘲笑一般，	
42	但後來我想通了，這是有什麼好值得被嘲笑的呢？	
43	T：請問您成為角色扮演者，所面臨的壓力大多來自何處？	
44	D：角色扮演時我想，其實我的壓力並不是來自底下觀眾的眼光，而	
45	是自己內心覺得大家好像都覺得我是異類，不過多參與幾次後這	
46	種內心的聲音也會隨之消散。	
47	T：您的家人支持您參與角色扮演的活動嗎？	
48	D：家人覺得只要我課業能夠顧好，多參與這些活動也沒有關係，我	
49	想我的家人蠻開明的，只要是小孩有興趣的活動都會放手讓孩子	
50	去嘗試。	
51	T：社會大眾以異樣的眼光觀看，您是如何反應的？	
52	D：一開始的我非常畏懼旁人的眼光，好像隨時都會受到嘲笑一般，	
53	但後來我想通了，這是有什麼好值得被嘲笑的呢？至少我勇敢做	
54	自己，而不是像那台下沒有勇氣的人。	
55	T：角色扮演者都是無法面對真實世界的人，您將如何因應？	
56	D：很少聽到別人說角色扮演是為了逃避現實生活，但我想如果另一	
57	種身份能讓人暫時遠離壓力，又有何不可？只不過是大家尋求放	
58	鬆的途徑不同罷了。	
59	T：好的，我的訪問就到這裡，謝謝您。	

1	※訪談紀錄編號：20200223-E	
2	訪談對象：學生	
3	訪談時間：10 :31—10 :44	
4	訪談逐字稿：	編碼
5	研究者（以下簡稱T）：您好！謝謝您接受我的訪問，耽誤您一些	
6	時間。	
7	訪談對象E(以下簡稱E)：好的。	
8	T：我個人的論文是想探討Coser為什麼會想要角色扮演？為什麼可	
9	以不顧異樣的眼光在眾人面前展演自己以及面對異樣的眼光是	
10	怎麼回應的？有幾個問題想請教您，您的回答對我的研究有很	
11	大的幫助，也請您放心，一切訪談所提到的人事物均用代號，	
12	不會造成您隱私上的困擾，如果我的問題有您不想或不願意回	
13	答的，您可以不回應，隨時都能打斷。	
14	T：您加入角色扮演最主要的原因是什麼？	
15	E: 我是因為喜愛畫畫和漫畫而加入學校的漫研社。	
16	T：您第一個扮演的角色是什麼？為什麼想要扮演他？	
17	E：高中時候加入了漫畫研究社團，其實自己起初是畫同人誌的，	
18	後來前輩邀約去同人展COS我就嘗試了第一次的COSPLAY扮	
19	演，角色就是航海王。	
20	T：您對自己扮演的角色有什樣的看法？	
21	E：喜歡遊戲類型的角色，因為通常都有武器和盔甲，可以扮成很	
22	帥氣的樣子！我自己平常都是比較軟弱一點的打扮，扮演才選	
23	相反的類型來做，會很有成就感。	
24	T：您如何判斷自己的角色扮演是否成功？	
25	E：大家認得出來是什麼作品就好了(笑)。	
26	T：您化妝並穿上衣服後是什麼樣的感覺？	
27	E：普通出門的妝和COS的妝其實是差蠻多的，可能還沒穿上角色	
28	服裝時覺得自己的妝容已經很濃了，但穿上去之後就被服裝和	
29	假髮給遮掩過去，會很像素顏。	
30	T：您卸妝和換裝後又是什麼樣的感覺？	
31	E：都是自己按照自己臉部的比例來決定角色妝容該如何修飾，因	
32	為有些動漫人物的臉型也是很真實。	
33	T：您的家人支持您參與角色扮演的活動嗎？	
34	E：起初是不能理解，加上自己有好好的跟他們解釋過COSPLAY的	
35	流程。媽媽也跟我去過一次工作，看過一次工作的流程之後他	
36	們就放心很多。	
37	T：社會大眾以異樣的眼光觀看，您是如何反應的？	
38	E：有過，不懂請不要亂說話，不喜歡就不喜歡。沒有必要在很明	

39	顯的眾人中說出來。	
40	T：角色扮演者都是無法面對真實世界的人，您將如何因應？	
41	E：大家開心玩～不要太嚴肅～也不用太在意別人的眼光～	
42	COSPLAY就是一件快樂的事情呀！	
43	T：好的，我的訪問就到這裡，謝謝您。	



1	※訪談紀錄編號：20200524-F	
2	訪談對象：教師	
3	訪談時間：16:41-16:58	
4	訪談逐字稿：	編碼
5	研究者（以下簡稱T）：您好！謝謝您接受我的訪問，耽誤您一些	
6	時間。	
7	訪談對象F(以下簡稱F)：好的。	
8	T：我個人的論文是想探討Coser為什麼會想要角色扮演？為什麼	
9	可以不顧異樣的眼光在眾人面前展演自己以及面對異樣的眼光	
10	是怎麼回應的？有幾個問題想請教您，您的回答對我的研究有	
11	很大的幫助，也請您放心，一切訪談所提到的人事物均用代	
12	號，不會造成您隱私上的困擾，如果我的問題有您不想或不願	
13	意回答的，您可以不回應，隨時都能打斷。	
14	F：好的。	
15	T：您如何知道角色扮演（Cosplay）的活動？	
16	F：在網路社群有很多同好社團可以查詢到，上網也有許多相關的	
17	訊息。	
18	T：您加入角色扮演最主要的原因是什麼？	
19	F：一開始只是單純欣賞Coser們，覺得他們打扮的好漂亮帥氣專	
20	業，後來會想像，如果是自己扮演某個自己喜歡的角色會怎樣	
21	呢？有所期待。	
22	T：您第一個扮演的角色是什麼？為什麼？	
23	F：唐朝仕女。那陣子很喜歡古風的服飾，覺得很美麗；唐朝又以	
24	豐腴為美，對身為胖子的我很友好。	
25	T：您對自己扮演的角色有怎樣的看法？	
26	F：好看，有氣質。	
27	T：您如何判斷自己的角色扮演是否成功？	
28	F：自己扮得開心，身旁的朋友也誇好看，就覺得很成功。	
29	T：您化妝並穿上衣服後是什麼樣的感覺？	
30	F：就是入戲的感覺，會要求自己言行要符膺角色。	
31	T：您卸妝和換裝後又是什麼樣的感覺？	
32	F：生理上很輕鬆，因為Custome通常穿起來不像休閒服舒服，妝	
33	容通常也比較厚重，卸盡鉛華後，生理上就很輕鬆。心理上，	
34	很開心也很滿足，有自我實現的成就感。	
35	T：請問您角色扮演走在路上讓大眾觀看時，是什麼樣的感覺？	
36	F：一開始會不好意思，專心投入角色後，就不會害羞了，很好看	
37	吧？沒錯，我就是這麼高端大氣上檔次、狂拽酷炫屌炸天。	
38	T：請問您成為角色扮演者，所面臨的壓力大多來自何處？	

39	F：身旁朋友對Coser的誤解吧？很多人不懂，常會把角色扮演和	
40	色情或性癖好畫上等號，其實就像是演員出演角色一樣啊。	
41	T：您的家人支持您參與角色扮演的活動嗎？	
42	F：沒意見欸，不會鼓勵也不會反對啦，不過會稱讚扮相好看。	
43	T：社會大眾以異樣的眼光觀看,您是如何反應的？	
44	F：無視，我又不靠他們活。	
45	T：角色扮演者都是無法面對真實世界的人，您將如何因應？	
46	F：我覺得這個說法帶有偏見，是刻板印象。若按這個邏輯來說，	
47	我反而覺得Coser更能面對真實世界，因為我們懂得為被現實生	
48	活網綁的自己找出口、宣洩壓力；社團的同好就像支持團體般	
49	給予支持，比起默不作聲、獨自承受壓力的人來說，我覺得	
50	Coser更積極、更有勇氣。	
51	T：好的，我的訪問就到這裡，謝謝您。	



1	※訪談紀錄編號：20200531-G	
2	訪談對象：學生	
3	訪談時間：9:17-9:31	
4	訪談逐字稿：	編碼
5	研究者（以下簡稱T）：您好！謝謝您接受我的訪問，耽誤您一些	
6	時間。	
7	訪談對象G(以下簡稱I)：好。	
8	T：我個人的論文是想探討Cosper為什麼會想要角色扮演？為什麼	
9	可以不顧異樣的眼光在眾人面前展演自己以及面對異樣的眼光	
10	是怎麼回應的？有幾個問題想請教您，您的回答對我的研究有	
11	很大的幫助，也請您放心，一切訪談所提到的人事物均用代	
12	號，不會造成您隱私上的困擾，如果我的問題有您不想或不願	
13	意回答的，您可以不回應，隨時都能打斷。	
14	G：好的。	
15	T：您如何知道角色扮演（Cosplay）的活動？	
16	G：大部分從社團海報宣傳知道的，後來知道同人網站會發布活	
17	動消息。	
18	T：您加入角色扮演最主要的原因是什麼？	
19	G：看看別人的反應呀!一定很好玩。	
20	T：您第一個扮演的角色是什麼？為什麼？	
21	G：是動漫裡的遊戲角色，我喜歡打電動，裡面很會打架的人物	
22	，我都喜歡，可以很神勇所有的人都怕我，把怪獸殺光光的感	
23	覺很爽。	
24	T：您對自己扮演的角色有什樣的看法？	
25	G：好像我變成了全世界的無敵手，誰都不敢惹我。	
26	T：您如何判斷自己的角色扮演是否成功？	
27	G：看我的人如果一直盯著我看，我就知道我扮得很像對不對。	
28	T：您化妝並穿上衣服後是什麼樣的感覺？	
29	G：我好像換成另一個人，已經不知道我是誰了。嗯!很舒服。	
30	T：您卸妝和換裝後又是什麼樣的感覺？	
31	G：就正常呀!還是得上學吧。	
32	T：請問您角色扮演走在路上讓大眾觀看時，是什麼樣的感覺？	
33	G：被一直看一直看就覺得暗爽地，我一定很帥才會有人一直盯	
34	著看吧!	
35	T：請問您成為角色扮演者，所面臨的壓力大多來自何處？	
36	G：沒有壓力啊，怎麼會，跟他們有什麼關係。	
37	T：您的家人支持您參與角色扮演的活動嗎？	
38	G：嗯!不反對也沒表示支持。	

39	T：社會大眾以異樣的眼光觀看,您是如何反應的？	
40	G：不會特別去注意，吃飽沒事做喔!	
41	T：角色扮演者都是無法面對真實世界的人，您將如何因應？	
42	G：我只是做我自己，又招誰惹誰了。	
43	T：好的，我的訪問就到這裡，謝謝您。	



1	※訪談紀錄編號：20200613-H	
2	訪談對象：學生	
3	訪談時間：20:30-20:46	
4	訪談逐字稿：	編碼
5	研究者（以下簡稱T）：您好！謝謝您接受我的訪問，耽誤您一些	
6	時間。	
7	訪談對象H(以下簡稱H)：好。	
8	T：我個人的論文是想探討Coser為什麼會想要角色扮演？為什麼可	
9	以不顧異樣的眼光在眾人面前展演自己以及面對異樣的眼光是	
10	怎麼回應的？有幾個問題想請教您，您的回答對我的研究有很	
11	大的幫助，也請您放心，一切訪談所提到的人事物均用代號，	
12	不會造成您隱私上的困擾，如果我的問題有您不想或不願意回	
13	答的，您可以不回應，隨時都能打斷。	
14	H：OK。	
15	T：您如何知道角色扮演（Cosplay）的活動？	
16	H：以前就滿常在路上看到Coser外拍的，身邊也有一些人在玩	
17	Cosplay。	
18	T：您加入角色扮演最主要的原因是什麼？	
19	H：也沒特別想法，但很好奇那會是什麼樣的感覺想說姑且一試	
20	發現能從扮演中獲得舒壓的機會還不錯。	
21	T：您第一個扮演的角色是什麼？為什麼？	
22	H：我扮演大和守安定;《刀劍亂舞》是一部女性+粉絲向的作品	
23	扮演時我想著可以讓女性們在大飽眼福之際，還能滿足後宮佳	
24	麗三千，被眾多熟男、帥哥、正太，包圍的美好幻想。這樣講	
25	好像是有點誇張，但能被那麼多各式各樣的帥哥圍繞在手心捧	
26	著，又有哪個女性能不心動呢。我喜歡日本的武士刀，在平時	
27	也沒有機會耍刀(路人一定會嚇壞了，甚至報警)，我雖然是生	
28	理女，但我想變成正太，反正也沒人認得我，我可以玩得很開	
29	心呀!	
30	T：您對自己扮演的角色有什樣的看法？	
31	H：覺得他的裝扮很好看，也嚮往和他一樣，所以才會想要扮演。	
32	T：您如何判斷自己的角色扮演是否成功？	
33	H：聽同好的朋友的意見。	
34	T：您化妝並穿上衣服後是什麼樣的感覺？	
35	H：可以變成自己喜歡的角色覺得很棒，很滿足。	
36	T：您卸妝和換裝後又是什麼樣的感覺？	
37	H：難免會有點失落，畢竟代表著要回歸真實生活了，不過這是必	
38	然的，盡量不讓這樣的心情困擾自己。	

39	T: 請問您角色扮演走在路上讓大眾觀看時，是什麼樣的感覺？	
40	H: 一開始還是會覺得不自在，畢竟走在路上真的會成為眾人目光	
41	焦點，但將自己漸漸融入角色情境就不會覺得害羞了。	
42	T: 請問您成為角色扮演者，所面臨的壓力大多來自何處？	
43	H: 自己(會擔心扮得不好、自我要求較高)	
44	T: 您的家人支持您參與角色扮演的活動嗎？	
45	H: 有和家人溝通過，他們也能理解我，因為我也不常參加，所以他	
46	們便覺得這樣是沒有關係了。	
47	T: 社會大眾以異樣的眼光觀看,您是如何反應的？	
48	H: 反正他們不知道我是誰，不用太在意。	
49	T: 角色扮演者都是無法面對真實世界的人，您將如何因應？	
50	H: 我覺得不盡然，我可以面對真實世界，角色扮演是偶爾讓我	
51	可以放鬆的途徑。	
52	T: 好的，我的訪問就到這裡，謝謝您。	



1	※訪談紀錄編號：20200614I	
2	訪談對象：學生	
3	訪談時間：11：34—11：47	
4	訪談逐字稿：	編碼
5	研究者（以下簡稱T）：您好！謝謝您接受我的訪問，耽誤您一些	
6	時間。	
7	訪談對象I(以下簡稱I)：好的。	
8	T：我個人的論文是想探討Cosser為什麼會想要角色扮演？為什麼	
9	可以不顧異樣的眼光在眾人面前展演自己以及面對異樣的眼光	
10	是怎麼回應的？有幾個問題想請教您，您的回答對我的研究有	
11	很大的幫助，也請您放心，一切訪談所提到的人事物均用代	
12	號，不會造成您隱私上的困擾，如果我的問題有您不想或不願	
13	意回答的，您可以不回應，隨時都能打斷。	
14	I：好。	
15	T：您如何知道角色扮演（Cosplay）的活動？	
16	I：聽同學們都在討論知道的呀！	
17	T：您加入角色扮演最主要的原因是什麼？	
18	I：就覺得朋友在角色扮演中獲得很大的快樂，在他們的介紹與帶	
19	領下加入的。	
20	T：您第一個扮演的角色是什麼？為什麼？	
21	I：我扮演的是，「我的英雄學院」裡面的綠谷初久。我覺得我們	
22	有點像，我現在是高中生，我的學習並不理想，可是又能怎麼	
23	樣？其實我覺得我已經盡力了。綠谷初久是我的偶像，我希望	
24	我的能力會越來越強，能夠像他一樣考到理想的學校，我要讓	
25	我的家人對我另眼相看。	
26	T：您對自己扮演的角色有什樣的看法？	
27	I：很喜歡他阿，才會想要扮，期待可以變得跟他一樣。	
28	T：您如何判斷自己的角色扮演是否成功？	
29	I：聽前輩們的看法。	
30	T：您化妝並穿上衣服後是什麼樣的感覺？	
31	I：覺得很酷，是不一樣的自己。	
32	T：您卸妝和換裝後又是什麼樣的感覺？	
33	I：歡樂時光結束雖然小可惜，但會期待下次。	
34	T：請問您角色扮演走在路上讓大眾觀看時，是什麼樣的感覺？	
35	I：我還滿喜歡受到注目的感覺的耶，代表我是特別的。	
36	T：請問您成為角色扮演者，所面臨的壓力大多來自何處？	
37	I：家人的看法。	
38	T：您的家人支持您參與角色扮演的活動嗎？	

39	I:我並沒有常常玩呀!只是偶而跟幾個聊得來的朋友一起玩，有時	
40	候真的念書很無趣，面對課本就想打瞌睡，這只是久久一次	
41	啦。我都說和同學去圖書館，我只是說想輕鬆一下，最後我還	
42	是會面對我的功課。我的家人較保守，對這方面比較不理解，	
43	我也懶得跟他們解釋，因為知道一定會發生衝突，所以都自己	
44	私下去。	
45	T:社會大眾以異樣的眼光觀看,您是如何反應的?	
46	I:其實我會覺得是一種反省耶!他們可能覺得我扮得不夠像，代表	
47	著我還有很大的進步空間。	
48	T:好的，我的訪問就到這裡，謝謝您。	



1	※訪談紀錄編號：20200615-J		
2	訪談對象：學生		
3	訪談時間：10:17-10:33		
4	訪談逐字稿：	編碼	
5	研究者（以下簡稱T）：您好！謝謝您接受我的訪問，耽誤您一些		
6	時間。		
7	訪談對象J(以下簡稱J)：好的。		
8	T：我個人的論文是想探討Cosplay為什麼會想要角色扮演？為什麼		
9	可以不顧異樣的眼光在眾人面前展演自己以及面對異樣的眼光		
10	是怎麼回應的？有幾個問題想請教您，您的回答對我的研究有		
11	很大的幫助，也請您放心，一切訪談所提到的人事物均用代		
12	號，不會造成您隱私上的困擾，如果我的問題有您不想或不願		
13	意回答的，您可以不回應，隨時都能打斷。		
14	J：好。		
15	T：您如何知道角色扮演（Cosplay）的活動？		
16	J：專一時班上的同學有接觸這項文化，於是我也好奇的跟著一起		
17	玩看看。		
18	T：您加入角色扮演最主要的原因是什麼？		喜愛
19	J：一開始主要是因為好奇，後來是因為認識了更多朋友一起玩才		
20	繼續。		
21	T：您第一個扮演的角色是什麼？為什麼？		喜愛
22	J：某首歌曲的初音未來，因為社團和朋友說活動要一起出這個。		喜歡
23	T：您對自己扮演的角色有怎樣的看法？		
24	J：喜歡，希望自己可以再更加還原、再更好。		
25	T：您如何判斷自己的角色扮演是否成功？		
26	J：自己有開心、滿足就是成功了。		喜歡
27	T：您化妝並穿上衣服後是什麼樣的感覺？		
28	J：很有趣，雖然都還是自己，但是會有和平常不一樣的感覺。		崇拜
29	T：您卸妝和換裝後又是什麼樣的感覺？		
30	J：通常是很累跟很餓，還有要整理了好麻煩。		
31	T：請問您角色扮演走在路上讓大眾觀看時，是什麼樣的感覺？		
32	J：會蠻緊張的，但是如果是在拍攝的話就也不太會注意太多，會		喜愛
33	專注在和攝影或和搭檔的溝通跟調整動作上。		
34	T：請問您成為角色扮演者，所面臨的壓力大多來自何處？		喜愛
35	J：自己還有家人吧。		
36	因為會對自己或是要去手做的東西有要求，但又不希望太鑽牛角尖。		
37			
38	T：您的家人支持您參與角色扮演的活動嗎？		

39	J：支持居多，只要不是過分沉迷而不務正業，基本上都不會太有	
40	意見。	
41	T：社會大眾以異樣的眼光觀看,您是如何反應的？	
42	J：聽過看過然後消化掉就好，他人的想法和自己的想法相比會以	
43	自己為重，畢竟也沒有做甚麼偷拐搶騙一類的行為，只是單純	
44	享受自己的興趣。	
45	T：角色扮演者都是無法面對真實世界的人，您將如何因應？	
46	J：就像宗教對於沒有信仰的人來說也只是覺得像是尋求心靈慰藉	
47	一般的存在，所以我覺得沒有必要太在意這些，尊重彼此的想法，	
48	但不做過多的干涉。	
49	T：好的，我的訪問就到這裡，謝謝您。	



1	※訪談紀錄編號：20200616-K	
2	訪談對象：學生	
3	訪談時間：17:13-17:29	
4	訪談逐字稿：	編碼
5	研究者（以下簡稱T）：您好！謝謝您接受我的訪問，耽誤您一些	
6	時間。	
7	訪談對象K(以下簡稱K)：好。	
8	T：我個人的論文是想探討Cosplay為什麼會想要角色扮演？為什麼	
9	可以不顧異樣的眼光在眾人面前展演自己以及面對異樣的眼光	
10	是怎麼回應的？有幾個問題想請教您，您的回答對我的研究有	
11	很大的幫助，也請您放心，一切訪談所提到的人事物均用代	
12	號，不會造成您隱私上的困擾，如果我的問題有您不想或不願	
13	意回答的，您可以不回應，隨時都能打斷。	
14	K：沒問題。	
15	T：您如何知道角色扮演（Cosplay）的活動？	
16	K：一開始不太確定活動的詳細情形，我是從新聞媒體報導和FB	
17	知道的。	
18	T：您加入角色扮演最主要的原因是什麼？	
19	K：讓大家知道我所喜歡的角色以及跟我喜歡相同角色的知音可	
20	以做個交流。	
21	T：您第一個扮演的角色是什麼？為什麼？	
22	K：暗殺教室，赤羽業，喜歡他的個性長相、做人處事的方式。	
23	有Cos過的都很喜歡，喜歡到所有的版本都想出。	
24	T：您對自己扮演的角色有怎樣的看法？	
25	K：因為扮演後會改變自己的習慣和看人的眼光。我啦！	
26	覺得自己已經沒機會成為這樣的人了，所以是想要跟這種人交	
27	往的心情去扮演。	
28	T：您如何判斷自己的角色扮演是否成功？	
29	K：聽身邊來參觀和交流的人他們的高見。	
30	T：您化妝並穿上衣服後是什麼樣的感覺？	
31	K：我感覺跟角色融合成為了一體了。對我來說，是活到這麼大	
32	的自己很重要的一部分！帶給我許多新的際遇、挑戰，我覺得	
33	全都是很美好的體驗。	
34	T：您卸妝和換裝後又是什麼樣的感覺？	
35	K：意猶未盡，也知道自身的不足。	
36	T：請問您角色扮演走在路上讓大眾觀看時，是什麼樣的感覺？	
37	K：不知道看我的人在想什麼，但我知道自己是在做自己喜愛	
38	的事，不用去理會他人眼光。	

39	T：請問您成為角色扮演者，所面臨的壓力大多來自何處？	
40	K：我怕自己演的不像。	
41	T：您的家人支持您參與角色扮演的活動嗎？	
42	K：同意啊!這又沒什麼。就跟家裡的大人保證，像是不會讓課業	
43	被影響、努力讓成績變好這樣。	
44	T：社會大眾以異樣的眼光觀看,您是如何反應的？	
45	K：他們只是不太清楚我們的想法，自己產生內心的不安，只因	
46	他們的不確定，才會這樣看我們。	
47	T：角色扮演者都是無法面對真實世界的人，您將如何因應？	
48	K：其實不完全，我們是喜愛那些角色，才來做扮演，不完全是	
49	無法面對真實世界。真實世界就是慢慢的發展才會有動漫，有	
50	了動漫才有了Cosser的呀!	
51	T：好的，我的訪問就到這裡，謝謝您。	



1	※訪談紀錄編號：20200620-L	
2	訪談對象：學生	
3	訪談時間：10:21-10:44	
4	訪談逐字稿：	編碼
5	研究者（以下簡稱T）：您好！謝謝您接受我的訪問，耽誤您一些	
6	時間。	
7	訪談對象L(以下簡稱L)：好的。	
8	T：我個人的論文是想探討Cosplay為什麼會想要角色扮演？為什麼	
9	可以不顧異樣的眼光在眾人面前展演自己以及面對異樣的眼光	
10	是怎麼回應的？有幾個問題想請教您，您的回答對我的研究有	
11	很大的幫助，也請您放心，一切訪談所提到的人事物均用代	
12	號，不會造成您隱私上的困擾，如果我的問題有您不想或不願	
13	意回答的，您可以不回應，隨時都能打斷。	
14	L：嗯，好。	
15	T：您如何知道角色扮演（Cosplay）的活動？	
16	L：主要是聽朋友告訴我的。有時是在網路上看到的。	
17	T：您加入角色扮演最主要的原因是什麼？	
18	L：喜歡看動漫，打遊戲。還未接觸Cosplay之前，有些動漫人物	
19	中特別會有我最喜歡的，我會幻想著我是那個角色，買衣服，	
20	頭髮的造型，行為舉止，也愛依照著那角色。	
21	T：您第一個扮演的角色是什麼？為什麼？	
22	L：祈(原罪之冠)、長得好漂亮。	
23	T：您對自己扮演的角色有怎樣的看法？	
24	L：是個非常溫柔的女孩喔!	
25	T：您如何判斷自己的角色扮演是否成功？	
26	L：可以創造出角色整體的感覺，讓個性可以從扮演中呈現出來的	
27	話，就算成功吧!	
28	T：您化妝並穿上衣服後是什麼樣的感覺？	
29	L：變成角色後可以不用在乎別人看原來的我長得怎麼樣。不是因	
30	為愛那些衣服，而是給予我們一個途徑成為我們想成為的人	
31	物，脫離現實中的自己。	
32	T：您卸妝和換裝後又是什麼樣的感覺？	
33	L：落入凡間唄!	
34	T：請問您角色扮演走在路上讓大眾觀看時，是什麼樣的感覺？	
35	L：超興奮的呀!、覺得和大家不一樣。	
36	T：請問您成為角色扮演者，所面臨的壓力大多來自何處？	
37	L：嗯……應該說是我自己的因素比較多。	
38	T：您的家人支持您參與角色扮演的活動嗎？	

39	L：還ok啦!
40	T：社會大眾以異樣的眼光觀看,您是如何反應的？
41	L：還好，我喜歡就好了。
42	T：角色扮演者都是無法面對真實世界的人，您將如何因應？
43	L：痾...有那麼嚴重嗎？沒有角色扮演的有很多是沒有面對現實的
44	人啦，知道自己在幹嘛，做喜歡的事情，到另一個世界再回來
45	還是要做真實世界該做的事吧!就如Cosplay一樣，那謹謹只是
46	我們Coser的一個夢想。不管性別，年紀，或是其他，只要你
47	有這個心，你認為值得你所付出，你就可以加入Cosplay。
48	T：好的，我的訪問就到這裡，謝謝您。

