

南華大學社會科學院應用社會學系碩士班

碩士論文

Department of Applied Sociology

College of Social Sciences

Nanhua University

Master Thesis

台灣 Cosplayer 之認同類型與認同建構

Type and Construction of Cosplayers' Identity in Taiwan

黃桔誠

Jie-Cheng Huang

指導教授：蘇峰山 博士

Advisor: Fong-San Su, Ph.D.

中華民國 110 年 7 月

July 2021

南華大學  
應用社會學系社會所碩士班  
碩士學位論文

台灣 Cosplayer 之認同類型與認同建構

Type and Construction of Cosplayers' Identity  
in Taiwan

研究生：李栢斌

經考試合格特此證明

口試委員：齊偉先

王瑞賢

蘇峰山

指導教授：蘇峰山

系主任(所長)：張振明

口試日期：中華民國 110年 7月 16日

## 誌謝

這份論文是我從大學的專題發展而成的，一路走來要感謝的人非常多。從我的文字能力來說，我應該感謝廣設大學法案。大學時遇見偉先老師帶給我人類社會學式的田野調查訓練，論文撰寫過程給予非常多建議。峰山老師帶給我無數的知識系統與邏輯訓練，感謝您耐心的指導，超越教授批改論文的愛心，多次指出我在文字與邏輯上的錯誤和不清晰處。感謝姿穗老師一直陪伴與鼓勵我讓我有勇氣就讀碩士班。

我是一位 Cosplayer，也是一位研究生圈內人的身分讓我想做出 Cosplay 正面的報導，建立完整的研究文本，我認為學術文章與書籍，比一般的貼文更容易被保存，提供嚴肅且具客觀性的資料。但我弄錯一件事情，論文並不是正面形象的文宣，這讓我吃足苦頭。很抱歉在碩三的時候因為文字能力太糟，經濟不穩定而離開，感謝忠偉、春美、毓恬、沐恩，虹樺的陪伴，才讓我在最後一年完成論文，幾位同學的支持在各方面讓我很充實。要特別感謝盈雅和思中最後階段幫我繕稿與編輯，沒有妳們我可能要花一整年改稿才能完成，估計老師們會感到不可思議。

我也要感謝田野中的多位夥伴，從把我拉我入坑的焰，一路陪伴我的小蔚、小千兩位妹妹。謝謝幾位夥伴不厭其煩回答我各種問題協助，接受我非常多次的訪問，提供我非常多建議的清月、彌樞、千兩、海月、末一、小白。在田野中提供許多實作經驗分享和指導的 Kim、小愛和丁丁，非常感謝各位 Cosplayer 百忙中撥空協助我完成論文。感謝所有受訪者與我素昧平生，卻願意提供人生寶貴的時間與經驗，讓我在田野打滾中充實研究，和 Cosplay 經驗。

感謝外婆在我回來撰寫論文時，願意借錢給窮的叮噹響我買飯的錢。感謝在生活、法律、經濟上給予我支持的所有人，讓我能在論文寫完的這年處理家庭問題，能有個新的起點，儘管我無法一一回報，我都將銘記在心。對學術圈來說這份論文只是一份雜作，對我來說跨越我生涯的許多難關。

桔誠 2021/7/27

## 摘要

在台灣 Cosplay 圖像來自兩報導，和 Cosplayer 的論述。1996 年後台灣媒體以「角色扮演」作 Cosplay 的中文翻譯。報導的圖像隨時間不同，從第二世代的「群魔」，第三世代「奇裝」轉向第四世代的「男性凝視」。一般民眾藉由媒體認識和了解 Cosplay，報導帶來更多的參與者，提供 Cosplay 社群反對外界定義的凝聚力，從而 Cosplayer 以實踐和論述創造別於外界的認同圖像。

現有的研究大多著重於將 Cosplay 做為目的，探討在迷文化、亞文化、青少年文化和性別解放等較宏觀的範疇，缺少以 Cosplay 場域脈絡的論述、實踐和抵抗策略，形成對認同層面的討論。因此，本研究希望以 Cosplayer 社群為對象，探討 Cosplay 做為自我認同的手段，如何在場次與網路社群中，去理解與經驗 Cosplayer 的前後台邊界、攝影與論述型態，以及她們如何從媒體事件中獲得怎樣的意義，建構自我認同的圖像。本研究於 2014 年到 2021 年間，在 Cosplay 活動場次與網路社群採取深描法與田野觀察法，透過立意抽樣進行。

Cosplay 來自粉絲對於二次元作品的三次元再現，但再現的脈絡在台灣具有雙重斷裂性，來自歷史 Cosplay 因外來文化的歷史脈絡斷裂，及台灣社會藉由媒體認識 Cosplay。斷裂歷史的脈絡使 Cosplay 在台灣獲得再定義的空間，然而定義的話語權，始終受到壓抑；使 Cosplay 被直觀與形式框架。網路社群的興起帶來 Cosplayer 的話語權，透過網路社群形成自己的言語方式，但網路同時帶來內部的輿論戰。技術條件改變使 Cosplayer 獲得能動性，然而輿論戰最終又成為 Cosplayer 的壓抑性。在網路社群的圖像建構下，「Cosplay」逐漸成為一種明確的形式方式，透過探索 Cosplayer 在社群的養成過程可以發現：在網路社群的治理之下，Cosplayer 的認同形式正悄悄改變。

本研究透過考察論述類型指出 Cosplay 做為一種再現的表現形式、身體美學、技術所組成的價值，如何將迷群的二次元(紙本)幻想，實踐在三次元(身體)，轉變成一般人能解讀的形象與情緒。最後希望藉由了解 Cosplayer 不同層次的身體經驗，讓建構對 Cosplayer 而言有意義、再脈絡的分析架構。

**關鍵字：**自我認同、媒體圖像、場次、網路社群

## Abstract

Cosplay images in Taiwan come from two reports, and Cosplayer's discussion. After 1996, Taiwanese News report used "Role playing" as the Chinese translation of Cosplay. The images reported have changed over time, from the second generation of " Monsters ", the third generation of " Weird costume " to the fourth generation of "Male gaze". The general public knows and understands Cosplay through the media, reports bring more participants, and provides the cosplay community with the cohesion of opposing external definitions, so that Cosplayer can create images of recognition that are different from the outside world through practice and discussion.

Most of the existing researches focus on cosplay as the purpose, and explore the broader categories of fan culture, subculture, youth culture, and gender liberation. They lack the discourse, practice and resistance strategies in the context of Cosplay to form an identity level. discuss. Therefore, this study hopes to use the Cosplayer community as the object to explore how Cosplay as a means of self-identification can understand and experience the front-end and back-office boundaries, photography and discussion styles of cosplayers, and how they do in the scenes and online communities. What kind of meaning is obtained from media events and construct images of self-identification. From 2014 to 2021, this research was conducted by using in-depth description and field observation methods in Cosplay events and online communities through conceptual sampling.

Cosplay comes from fans' three-dimensional reproduction of the two-dimensional works, but the recurring context has a double fracture in Taiwan. Cosplay from history is broken due to the historical context of foreign cultures, and Taiwanese society recognizes cosplay through the media. Breaking the historical context allows Cosplay to gain a redefinition space in Taiwan. However, the right to speak in definition has always been suppressed; Cosplay is framed by intuition and form. The rise of the online community brings Cosplayer's right to speak, through the online community to form its own way of speech, but the Internet also brings internal public opinion wars. Changes in technical conditions have enabled Cosplayer to gain initiative, but the battle of public opinion eventually became Cosplayer's oppressive nature. Under the image construction of the online community, "Cosplay" has gradually become a clear formal method. By exploring the development process of cosplayer in the community, we can find that under the governance of the online community, the form of identity of cosplayer is quietly Change.

This research points out the value of Cosplay as a form of representation, body aesthetics, and technology by examining the types of discourses, and how to transform the illusion of the second element (paper) of the mystery into the three-dimensional (body) and transform it into an ordinary person's ability. Interpreted images and emotions. Finally, I hope that by understanding Cosplayer's different levels of physical experience, we can construct a meaningful and contextual analysis framework for Cosplayer.

**Keywords:** Self-identification, Media images, Cosplay events, Online community, Cosplay



# 目錄

誌謝.....	I
摘要.....	II
Abstract.....	III
表目錄.....	VIII
圖目錄.....	VIII
第一章 緒論.....	1
第一節、研究動機.....	1
第二節、研究目的.....	3
第三節、研究方法.....	4
一、理論典範.....	4
二、抽樣方式.....	4
三、田野對象清單.....	5
四、研究限制.....	6
第四節、章節安排.....	7
第二章 文獻回顧.....	9
第一節、Cosplay 的定義.....	9
一、廣義與狹義論.....	9
二、歷史觀點.....	10
三、同人精神觀點.....	11
四、台灣特色的 Cosplay 圖像.....	11
五、既有研究提供的各類定義圖像.....	13
第二節、「對角色有愛」與認同.....	15
一、提升到社群.....	15
二、藉由攝影將自我信息化.....	16
三、擺盪的愛.....	17
第三節、「還原」觀點.....	17
第四節、台灣 Cosplay 的交織圖像.....	19
第三章 Cosplay 是甚麼?.....	21
第一節、起源.....	22
第二節、台灣的 Cosplay 世代.....	23
一、第一世代 1990 年-1994 年.....	24
二、第二世代 1995 年-1999 年.....	25
三、第三世代 2000 年-2007 年.....	28
四、第四世代 2008 年-2020 年.....	31
五、新的世代?.....	33
六、以認同劃分世代特徵.....	35

第三節、介紹 Cosplayer 的世界觀.....	36
一、Cosplayer Name.....	36
二、協作者.....	38
三、場次與認親大會.....	39
四、Cosplay 常用詞彙表與國際板詞彙表.....	42
五、非正式統計的 Cosplay 與主修專業的相關性.....	45
六、關於 Cosplay 領域中熟(悉)度概念.....	46
七、對「一創」愛的認同類型差異.....	47
第四章 台灣媒體報導 Cosplay 圖像與效應流變.....	50
第一節、大眾對動漫迷印象如何影響 Cosplayer.....	50
一、動漫迷的負面刻板印象.....	50
二、令家長擔憂的 Cosplay 圖像.....	52
三、媒體以「角色扮演」中譯產生的混淆現象.....	53
第二節、媒體有用論.....	54
一、Cosplay 作為政治宣傳或造型.....	54
二、奇裝異服標籤的混淆.....	56
三、商業領域的形象造型.....	57
第三節、商業領域如何讓 Cosplay 社群產生認同論述.....	58
一、美感的錯誤對比.....	58
二、滿足男性凝視.....	59
三、論述性格轉變一；捍衛者變成審查者.....	63
四、論述性格轉變二；審查者變成行為問題者.....	64
五、Cosplay 認同論述的多樣性.....	66
第四節、新聞的厭女現象.....	67
一、媒體眼中的 Cosplay 性客體.....	67
二、社群論述如何抵抗男性凝視.....	68
三、暗示 Cosplay 對女性很危險.....	72
第五節、各種報導造成負面效應影響與 Cosplayer 策略轉變.....	74
第五章 還原派論述在 Cosplay 社群認同邊界.....	77
第一節、還原論述多面性.....	79
一、中性意義.....	79
二、嚴格意義.....	83
三、寬鬆意義.....	85
第二節、「衣架」禁忌.....	86
一、反衣架 Cosplayer 連署會.....	86
二、Cosplay 服不是能穿就好.....	87
三、拼貼服裝不會產生角色靈魂.....	88
四、Cosplay 服不是生活用品.....	88



五、服裝與個人認同的一體化.....	89
第三節、場次做為 Cosplay 場域象徵前台與後台的界線 .....	90
一、逢甲場只有逢甲大學，不包括夜市.....	90
二、嚴格還原論述設想的外界.....	92
第四節、審查性格背後的倫理性.....	93
一、禁忌的發源地；匿名黑板.....	94
二、有沒有壞孩子崩角 .....	95
第六章 還原論述的他者 .....	97
第一節、自由論述面貌.....	97
一、「作品向」的團體 Cosplay 攝影.....	98
二、情慾流動的 CP 與劇照 .....	98
三、導演的存在 .....	100
四、美式風格 .....	101
五、一張繪圖創作，古人 Cosplay .....	102
六、選擇安全與舒適.....	103
第二節、自由論述的能動性 .....	104
一、沒有單一版本的還原 Gmaer Cosplay.....	104
二、CP 向 Cosplay 的改作總能被接受嗎?.....	105
三、愛情也要兼顧協作者 .....	106
四、同人精神 .....	107
五、為公共領域實踐.....	108
第三節、最後一根稻草，自由論述崛起 .....	110
一、自由誕生於矛盾；第一類矛盾 Cosplay 要多要快.....	110
二、第二種矛盾；雙重標準，賣肉無罪.....	110
三、自由論述者眼中還原論述的攻擊者面孔.....	111
四、華人板事件 .....	112
第四節、自由論述者對 Cosplay 活動的倫理界線設定 .....	114
一、高雄 黑白貓內衣 .....	114
二、開拓動漫祭的服裝限制.....	115
第七章 結論.....	117
第一節、以媒體效應建構 Cosplayer 的自我認同.....	118
第二節、兩種論述的圖像差異 .....	118
第三節、凝聚與壓力 .....	120
第四節、研究建議 .....	120
參考資料.....	122
一、中文書籍與期刊.....	122
二、英文書籍與期刊.....	124
三、媒體報導 .....	125

四、網路資料 .....	129
附錄.....	135
附錄一、2014年12月吳妮事件本 .....	135
附錄二、2016/01/17(日)(午)林兒-大尺度赤裸仙女的秘境.....	136
附錄三、林兒代言照爭議貼文 .....	137
附錄四、林兒與尼古洛私訊對話.....	138
附錄五、台窩灣樂讀協會「書香種子」-市定古蹟原臺南州立農事試驗 場宿舍群丁種官舍場地使用管理辦法 .....	140
附錄六、【公告】Cosplay 聯合聲明 (08-0623 修改).....	145
附錄七、SHOU IE 為何不拍劇照.....	147
附錄八、CWT (Comic World Taiwan) 同人誌數位有限公司『同人誌』 相關用語說明 148	
附錄九、鼬鼬初音賽車事件對話紀錄 .....	150
附錄十、黑板板規管管 ID:LYyYn0/UNo.4, 2014/2。.....	151
附錄十一、          開拓動漫祭社團報名規則(資料保存於 2019/2/13) .	152

## 表目錄

表 1 田野對象清單 .....	5
表 2 既有文獻世代分類.....	24
表 3 以認同劃分世代特徵.....	35
表 4 <b>Kim MazyCk</b> 國際版常用詞彙表.....	43
表 5 二創分類表.....	47
表 6 媒體報導鄭捷事件之標題印象.....	51
表 7 新聞報導 Role play 的混淆形式.....	54
表 8 新聞報導政治人物的主題扮演.....	55
表 9 新聞報導商業藝人的造型扮演混淆 .....	57
表 10 洪蓉事件相關報導.....	60
表 11 新聞以性汗名標題報導 Cosplay .....	68
表 12 新聞以男性凝視眼光報導 Cosplay .....	68
表 13 丁種事件新聞報導 .....	69
表 14 郭姓攝影師事件報導.....	72
表 15 陳姓攝影師事件報導.....	73
表 16 「衣架子」分類 .....	86

## 圖目錄

圖 1 場次四大照.....	40
----------------	----

圖 2	陽子蝙蝠俠認親漫畫.....	41
圖 3	殭屍 Cos 圈常用術語.....	43
圖 4	最容易玩 Cosplay 的科系.....	45
圖 5	創作禮儀.....	48
圖 6	三次元社交障礙症，你中槍了嗎?.....	52
圖 7	台南地方法院司法博物館灣關須知.....	54
圖 8	陳水扁的麥克傑克森.....	55
圖 9	陳水扁的小飛俠.....	55
圖 10	王金平的獅子王.....	55
圖 11	李登輝的《魁！男塾》.....	56
圖 12	郝龍斌的許仙.....	56
圖 13	柯文哲的怪醫黑傑克.....	56
圖 14	賴佳微的神力女超人.....	56
圖 15	柯文哲的漩渦鳴人.....	56
圖 16	丁守中的巴布.....	56
圖 17	韓國瑜的小智.....	56
圖 18	黃國昌的艦長.....	56
圖 19	<b>Wilsoncosplayphoto</b> 神還原對比照.....	82
圖 20	千兩 2B.....	83
圖 21	千兩 9S.....	83
圖 22	Cosplay 真心話的相片.....	87
圖 23	海月 Cosplay 服裝還原對比圖.....	88
圖 24	千兩 Cp 照動作演示圖.....	100
圖 25	千兩與沖野真夜子 CP 照.....	100
圖 26	《槍彈辯駁》劇照).....	100
圖 27	《刺客教條》Kim Mazyck 與家人.....	102
圖 28	掃除兵長心聲.....	109
圖 29	GJ，2018/7/17，中興大學.....	109
圖 30	FF，2021/5/4，花博場.....	109
圖 31	CWT，2018/1/22，台大場地.....	109
圖 32	CWT-T，2018/8/25，逢甲場地.....	109
圖 33	C 圈恐怖分子.....	112
圖 34	開拓動漫祭服裝規則.....	116

# 第一章 緒論

## 第一節、 研究動機

台灣 Cosplay 活動最早發生於 1992 年 (蘇微希 & Aska, 2011), 媒體則是在 1996 年關注 (傻呼嚕同盟, 2005), 媒體的關注與描述帶來正面效益是多人參與 Cosplay, 負面的是大眾的刻板印象。媒體報導的 Cosplay 圖像是流變的, 從 1998 年形容 Cosplay 是「群魔亂舞 (Hallowmas Dance) 卡漫 Cosplay 聖誕之夜」(吳青珊, 2015); 2000 年後是「奇裝異服」, 十年後又轉向對情色的描繪。起初個人網路設備仍昂貴, 參與者獲報導 Cosplay 活動均來自面對面互動的「場次」活動, 因此部分 Cosplayer 開始在意主辦單位如何呈現場次的形式。台灣在 1990 年代舉辦 Cosplay 活動並與現在不同, 有同好社團、商業場次, 也有政府委外的導航基金會場次。關於場次形式在 Cosplay 圖像爭論, 最大的衝突發生在 2000 年的導航基金會場次, 當時 Cosplayer 認為導航基金會的場次名稱多以反毒和安全性行為命名, 這說明社會對青少年刻板印象與 Cosplay 有不恰當的聯想。最終導航基金會也感到 Cosplay 文化已逐漸成熟, 遂不再舉辦活動。

藉由圖像的轉變, 我試圖探索 Cosplayer 自我認同的變化, 2000 年後外界對 Cosplay 的圖像轉變以「奇裝異服」界定, 以服裝界定把握了 Cosplayer 以服裝再現角色的特質, 顯示新聞報導建構大眾將 Cosplayer 與健常者的差異圖像。「奇裝異服」除了顯示大眾的負面刻板印象外, 也產生 Cosplay 概念的混用性。儘管在 2000 年後網路科技發展, 使 Cosplayer 獲得個人的話語權, 但直到很久以後社群的自我定義才對大眾有所影響。一個案例描述 Cosplay 缺乏具解釋性的權威組織, 與統一自我認同圖像的現象。2009 年由李四端主持的親子談話節目《爸媽冏很大》, 其中第 66 集以「孩子請脫掉你的奇裝異服!!!」(爸媽冏很大, 2010)與第 975 集「瘋狂 Cosplay, 孩子變裝 爸媽變臉」(爸媽冏很大, 2014)。這兩集直到 2017 年仍被推薦作為新手初步了解 Cosplayer 社群與社會的關係, 從標題與內容, 顯示 Cosplayer 缺少清楚描述自我認同的架構文本。公視的例子說明在 2010 年家長認為強烈且奇特的日本視覺系主題服裝, 屬於一種奇特造型, 納入 Cosplay 概念。有趣的是, 直到 2014 年公視與部分 Cosplayer 對於視覺系風格與 Cosplay 差異的劃分才逐漸產生。Cosplay 的圖像正在發生轉變, 媒體報導使家長的擔憂轉向對 Cosplay 活動的高消費與對青少年想像的擔憂, 在社群內一種技術物與資本化的論述逐漸形成。

奇裝異服標籤的負面效應不僅在媒體上呈現, 該現象也讓 Cosplay 定義變的混淆。一些文章主張將 Cosplay 區分成狹義與廣義定義; 在學術研究上, 狹義是指「戲服扮演」也就是一種借由打扮, 將喜歡的作品、角色服裝穿在身上 (張力嵐, 2007, p.7; 劉庭宇, 2010, p.3; 盧德蓉, 2012, p.18), 透過服裝模仿角色的

動作和習慣(王鈺琴, 2007; 12), 有學者認為表現性帶來的同樂屬性, 才視為狹義指標(謝莒莎, 2005, 52)。除了媒體報導將日本視覺系屬於 Cosplay 混用, 許多研究也採用廣義定義, 將日系主題服裝與 Cosplay 合併討論(楊世鈺, 2008, p.4; 羅資民, 2008, p.16; 高詩涵, 2010, p.14; Jin-Shiow Chen, 2007, p.1; 白超熠, 2006, p.9; 馬仕傑, 2008, p.56; 陳建和; 葉珊君, 2017, p.29; 林家琦, 2019, p.90; 郭姿佑; 鄒居玉, 2019) 以 Cosplayer 身分出版的書籍也有相同看法(傻呼嚕同盟, 2005, p.144; 倪逸綦, 2006, p.15), 廣義定義的來源主要藉由訪問和場次存在的主題。

媒體的有用論從特異圖像作為自我認同的標示, 流變成對 Cosplayer 個人身體的色情想像時, Cosplayer 的服裝尺度被用來暗指女性遭受性危險的因素, 媒體將 Cosplay 的色情性指向某些共同的閱讀作品潛藏的危險。在 2006 年開始「動漫祭場內畫冊春色無邊 家長批色情氾濫」(轉引自: 倪逸綦, 2006, p.100; 東森新聞, 2006)。此外, 媒體的報導還有一個效應是將同人誌與 Cosplay 混合報導, 身為 Cosplayer 的倪逸綦認為, 儘管 2006 年的報導是對同人誌刊物, 但 Cosplay 與同人誌活動在空間上一體存在, 造成外界對於 Cosplay 印象有著負面效應。對同人誌族群來說, Cosplayer 的服裝尺度造成外界對同人誌的情色汙名, 對 Cosplayer 而言同人誌被標榜色情與暴力刊物, 使 Cosplayer 被認為是閱讀不良讀物的青少年。倪逸綦將 2006 年的報導納入 Cosplay 大事紀中, 說明動漫迷群試圖藉由劃分同人誌與 Cosplay 破除來自媒體的因果關係標籤。關於媒體報導女性身體和尺度的負面效應, 我將在研究發現中討論。透過分析媒體的圖像提供建構 Cosplay 認同的相對圖像, 既有研究較著重形成 Cosplay 主體身分時, 嘗試以不同層面的正向性解釋, 缺乏以 Cosplayer 的認同脈絡產生功能性解釋, 著重在功能性的分析框架。第一類 Cosplay 作為青少年階段的正向意義(林宜綦, 2006; 羅資民, 2008)。第二類 Cosplay 文化如何形成青少年階段的主體認同(張力嵐, 2007; 高詩涵, 2010)。第三類著重於經濟潛能發揮的影響力, 主要探索聚焦技術形式如何產生產業量能(何淑淳, 2011)。

已經完成研究的學者似乎認為從一些 Cosplayer 的部分行為現像, 歸納出理論特徵, 足以形成對 Cosplay 認同的充份解釋, 這無異於媒體對 Cosplay 的有用論建構, 是忽略行為現像僅是認同的必要條件, Cosplay 並不能作為迷文化, 或反結構的能動性充份脈絡。因為 Cosplayer 的展現(或, 再現)受到個體閱讀作品後產生的認同, 以及如何展現對角色和作品認同的社群認同, 事實上 Cosplay 受到兩種層次的認同影響, 一個是個人的, 另一個是社群的。因此, 本論文認為從台灣媒體報導建構的 Cosplay 圖像, 形成回應外部的認同策略, 以及建構並類型化 Cosplay 的社群認同, 能再脈絡化 Cosplay 認同。在社群中有兩種主要的論述認同, 「還原論」的觀點中 Cosplay 的功能表現在 Cosplayer 追求所愛的角色, 對「還原論」來說 Cosplay 是再現的手段, 表現「有愛」才是目的, Cosplayer 藉由身體與

幻想世界溝通。在「自由論」的觀點中 Cosplayer 的身體具有多面性，載承角色和社會結構的女性身體，Cosplay 具有社會功能的實踐模式變的重要。本論文從整理媒體報導，去發現外界對於 Cospaly 存在著何種想像？與社會氛圍中？了解 Cospalyer 抵抗的目標？需要何種生存策略？在圈內與圈外不同的借定間，Cosplayer 的自我認同如何發生轉變，形成研究目的。

## 第二節、 研究目的

現行 Cosplay 研究多著重以傳播、表演或技術領域為主，著重 Cosplay 實踐具有那些理論上的正向意義、表演和青少年階段的獲致新身分(羅資民，2008；蕭亞文；2012)，以及性別實踐如何藉由圖像產生能動性(林宜蓁，2006；張力嵐，2007；何欣&王孝勇，2014)；亦或是攝影使女性自我意義產生與主流少女想像(王玉琴，2007；高詩涵，2010；詹庭宇，2010；盧德蓉，2012)。另一類研究主題則是採取休閒觀點，著重在休閒本身效益(陳建和&葉珊君，2017；劉廷宇，2010)或關注 Cosplay 需要何種技術與技術相伴隨的產業如何相互影響(何淑淳，2011；周肇君&陳姝仔&林心雅，2010)。現有的社會學研究較為初探，例如馬士傑試圖描繪 Cosplayer 如何與各種協作成員共構活動，不同協作者又產生哪種功能角色(馬士傑，2008)；吳青珊關注實踐過程的空間議題探索 Cosplayer 的空間需求(吳青珊，2015)；林家琦以結構主義的符號學觀點(林家琦，2019)提出 Cosplay 的認同符合符號學的分析框架，但這類研究有著較宏觀的研究範疇，缺乏對 Cosplayer 在活動過程中遭遇不友善的社會氛圍後，所形成社群的認同、論述與特殊性之微觀面向研究。

準此，本研究旨在探索社會變遷中 Cosplay 概念的流變形式，形成何種認同類型。藉由在田野以不同身分參、由日常社群事件中，蒐集 Cosplayer 的正向表述與負向表述形式，去發現 Cosplayer 在社會負面印象效應下，如何「對角色 (Character) 有愛」轉換成社群對愛的論述，甚至是大眾可接受的愛；透過深描將 Cosplay 認同複雜化，從而將認同類型化。換句話說，本論文主要的研究貢獻是將 Cosplay 的認同類型化與再脈絡化，以 Cosplayer 的身分經驗建構圈內人的認同類型；

1. 透過重整 Cosplay 的起源，指出 Cosplay 活動的國際化與迷文化特質。
2. 討論台灣世代分類，藉由不同世代的特徵與執行方式差異，建構出不同世代在圈外與圈內的認同圖像。
3. 藉由分析媒體報導，描繪媒體如何將 Cosplay 以可作何用的圖像，建立起 Cosplayer 反對圈外定義圖像，建立 Cosplayer 社群內的自我認同圖像。

4. 分析網路社群與媒體事件產生的論述類型，再脈絡化「還原」觀點，複雜化還原觀點的社會功能，與社會行動意義。
5. 指出「還原」論述如何建立一套勾選清單與「愛」的因果論述，給社群內帶來的壓抑性，透過建構概念上的「自由」論述，區別兩種不同的社群認同，產生差異化的實踐策略，看見兩種論述的不同社會功能。
6. 透過建構不同類型的認同論述，看見隱藏在社群內的認同類型，以及自由論述的社會功能，如何變成還原論述的她者。

### 第三節、 研究方法

#### 一、 理論典範

本研究採取人類學家克利弗德·紀爾茲（Clifford Geertz）的深描法，以詮釋人類學研究方法為基礎，輔以參與觀察建構質化社會學研究。紀爾茲認為真實建立在文本化的過程，透過訴說回憶人們得以再結構化與再描述真實，不斷地回憶逐漸確定真實的邊界（紀爾茲，2009）。藉由參與田野去經驗產生共感，將數年內持續出現類似事件，和眾所周知的事件，分作兩類，形成認同論述的指標。以主題事件的回顧，在田野中與研究對象對話，蒐集 Cosplayer 的自我敘述，以田野對象的角度再文本化，與再結構化自我認同，用田野語言再脈絡 Cosplayer 的認同結構。避免同時與太多理論對化，產生理論背景解釋的斷裂性，造成不必要的含混性（Vagueness），透過確定田野語言的範圍和類型，意義化 Cosplayer 認同結構在社會行動中那些部分帶有開放性，又有那些部分封閉性。

藉由多年的田野參與累積事件主題、田野對象當下的個人文章，與主題事件的回憶式訪問，將 Cosplayer 的認同類型化。透過質化研究的編碼技巧，再次向 Cosplayer 確認某些事件，是否如他們所想像的那樣，確認意見與態度是否隨時間改變，立基在她們所思所想上所建立的視野，增加研究之效度。

#### 二、 抽樣方式

研究抽樣上採用立意抽樣法與滾雪球法進行。每當社群關注主題出現，透過觀察活躍表達者，蒐集已經言說的意見，以滾雪球方法探索該意見是否受到支持。參與觀察活躍者的 Cosplay 活動方式，進一步確認那些主張是否具備一定社群性質；活躍表述人的意見會引起討論、分享或者毫無回應，使研究者得以了解哪些論述足以引起共鳴，哪些只是個人抒發。

Cosplay 帶有的邊界消融特性是該場域的特殊性，如相片在大多數時候作為

爭議事件的開端與證據受到關注，因此對事件的認同展現並不仰賴言說，有時透過實踐行動，成果通常伴隨 Cosplay 相片出現，換句話說觀眾對相片的詮釋產生因背景身分產生開放性的結果，但對 Cosplayer 來說圈內人會產生特定的理解，便是以相片回應的一項目的，因此本研究將嘗試解析相片帶有的社會實踐意義。具體來說，Cosplayer 經常將相片作為社群回應事件的隱性表述，當遇到某些不認可的事件，Cosplayer 會以自己認為最好的相片為主題發表想法，有時回應事件的語言本身並不具備特殊意義，語言可僅有打招呼的功能，但 Cosplayer 透過相片成果抒發對某事件的關注，相片又做為社群關注個別 Cosplayer 心情的一種判斷指標。在衝突經驗中，Cosplayer 經常以相片為出發點試圖表達自己，並避免言語帶來更多的網路論戰。在衝突事件中，Cosplayer 相片資料也作為再脈絡化的一種文本。藉由觀察，使研究者與 Cosplay 同在，關注衝突經驗使研究者能進一步看見那些非 Cosplay 預期的事件；透過共感，讓田野的語言方式得以被結構化與類型化。

### 三、 田野對象清單

Cosplay 場域以女性為主要性別，故本論文主要以女性代稱書寫，僅在指涉男性時變更為他。表 1 田野對象清單

Cosplayer's Name	生理性別	首次接觸年	年齡區間	開始 Cosplay 年
清月	女	2014	20-25	2008
末一	男	2014	25-30	2003
Kim Mazyck	女	2015	25-30	2009
殭屍	女	2015	20-25	2010 左右
小蔚	女	2014	10-15	2014
小千	女	2015	10-15	2014
千媽(小千母親)	女	2015	40-45	非 Cosplayer
小韓	女	2015	10-15	2015
韓媽(小韓母親)	女	2015	40-45	非 Cosplayer
判判	女	2016	20-25	2012
叛叛	女	2015	20-25	2013
緋櫻雪	女	2017	25-30	2010 後
小光	女	2015	10-15	2015
彌榿	女	2015	20-25	2008
夏海月	女	2015	20-25	2013
孩貓	女	2017	15-20	2014
文齊	男	2015	20-25	2010 後
千兩	女	2015	20-25	2006
律	女	2015	15-20	2012



紅月凌	女	2021	30+	1990 年代初期
鳴海步	男	2018	20-25	2018
黑崎	男	2016	20-25	2009
忍月	女	2015	40-45	1992
焰	女	2013	20-25	2009
小白	女	2016	25-30	2005 年後
煌	女	2015	15-20	2012
靈櫻	女	2015	15-20	2013
瀨川燿	女	2015	15-20	2013
蒼崎未綾	女	2016	15-20	2014
祀	女	2015	20-25	2013
丁丁	女	2015	20-25	2012
貓麻糬	女	2015	20-25	2013
水交	女	2015	15-20	2013
雨	女	2017	20-25	2014
Sony	男	2008	25-30	非 Cosplayer
兔	男	2015	25-30	2013
玥	女	2015	15-20	2015
凱薩琳	男	2015	20-25	2012
阿帥	男	2015	25-30	2011
鐘鐘	女	2016	15-20	2013
千千	女	2014	20-25	2011
Hsu	男	2015	30-35	攝影師
Simi	女	2016	X	繪圖者

#### 四、 研究限制

本研究從研究方法的典範與研究者所採取的位子，造成三個層次上的研究限制，來自理論典範形成的研究者多重身分，田野特性造成難以形成傳統民族誌方法，田野所在的外部歷史環境形成的壓抑性表達，不易形成半結構訪談。

首先採用深描法，需要大量的田野對象回憶與訴說，形成描述型研究，因此缺乏高強度的分析架構。自 1992 年 Cosplayer 從日本被攜帶至台灣，至今 Cosplay 社群在台灣缺乏具權威的解釋組織，因此 Cosplayer 在認同詮釋上許多時候具有一種相對性，若以 Cosplayer 的論述類型作類型劃分，將造成缺乏理論架構情況。本研究的貢獻在提供田野的一手圖像，透過分類與論文撰寫，讓 Cosplayer 的經驗得以與學術領域對話。Cosplay 文化活動並行在四種層次：場次活動、網路社群、日常準備和攝影活動，這使得可面對面的互動時間破碎且間

隔時間太久，因此對田野的描述在初期將可能大量來自文獻，然而既有文獻較缺乏社會學觀點和民族誌研究方法，因此大量依賴文獻並不利於產生田野對象的觀點。Cosplay 研究發生在時間重疊的不同場域，使建立時間軸的方式並不能仰賴，注意誰正在關心甚麼，必須藉由共感的方式，在任何一個層次發生認同論述時得以參與，同時具有研究者、Cosplayer 和攝影師經驗的多重身分，有利於找到不透過言說產生的認同實踐，但研究者身分的多重性會面臨另一個問題，來自研究者身分與參與者身分的劃分，完全參與使研究者更容易獲得與 Cosplayer 相同的視野，造成感受先於事實的疑慮，從而論點容易陷入主觀的言說。這使能依靠長時間的研究確認結構是否與觀察結果相同。

第二田野特性造成本研究之 Cosplay 的田野筆記，其形式有別於過往進入社區的研究者。本研究主題人們都分別住在自己家裡，大部分她們需要在日常生活中，擠出剩餘的時間，完成作為粉絲更新作品的資訊，讓自己的 Cosplay 造型細節能更完美；這兩項活動花費的時間幾乎佔據下班後大部份時間。實際上 Cosplayer 彼此間並不會刻意見面，除非有某種共同的粉絲活動或與該成員有重疊的社會網絡。這種限制使的 Cosplay 主題的面對面觀察分成兩種情況：一種是作為網路社群成員與田野對象保持互動，隨時關注的網路社群關係，另一種是在場次或攝影活動中面對面互動。

許多 Cosplayer 成長於社會的負面效應環境中，儘管她們並不喜歡某些看待她們的方式與觀點，但她們並沒有形成一種具有組織的反抗結構活動，多半她們更想在有限的條件裡，追尋自己「有愛」的角色。除了受歷史影響深遠的論述者，其他兩類論述者許多時候並不採取正面回應的表述，她們更傾向做出自己想要的成果，往往是利用相片來表達自己的正向性，形成 Cosplay 社群存在著大量在語言上的負向表述，在很多時候變的不容易定位。

最後，本研究試圖藉由描繪認同邊界，做出以利未來研究的清晰地圖，透過建構認同類型，形成以 Cosplayer 為主的充權論述，導致本研究在某些時候專注處理既有研究使用理論的那些部分是斷裂，甚至相反於 Cosplayer 的認同，這將造成本研究在理論分析上相對不足。

#### 第四節、 章節安排

本研究主要目的在以民族誌方法建立台灣 Cosplay 認同圖像，此外由於田野中大多為女性本文中第三人稱以女性的「她」為主要的書寫方式。第一章從研究動機出發，說明幾項研究目的，闡述台灣 Cosplay 的社會位子。在第二章闡述相關研究關懷的方式與外部關係有何種關聯，以梳理現行研究並未將認同身分的社會、Cosplayer 身分，和 ACG 迷群之交織關係。最終說明本研究採用的方法，以

及 Cosplay 場域的特殊性帶來的研究視野，和研究者身分限制。

第三章專門處理 Cosplay 相關的背景知識，首先處理起源的認識問題，現有文獻多有各自定義的問題，我認為透過起源的整合能一部分解決 Cosplay 定義的問題。接著，透過 Cosplay 在台灣各世代分類，以認同劃分的方式產生幾個主要年代區間的關注目標差異，藉由起源與認同世代的整合，產生基礎的圈外與圈內對 Cosplay 圖像的認知差異。最後第三章，說明一些關於 Cosplay 田野帶有個層次的多重性問題，包括身分標示、空間、社會關係、術語。

第四章討論相對於 Cosplay 的圈外，媒體如何產生一般性的印象，形成社會對於 Cosplay 的描述與界定方式。外部的傳統印象多源於一種對服裝異常的想像，扣連到含糊地青少年文化與社會異常者的聯想。媒體的報導又延續不同領域的功能，在過程中發展出 Cosplay 的某種用途說法，以及有用論潛藏的男性凝視，與透過扮醜達到取悅觀眾的目的。在第四章後半透過圈外事件，發現 Cosplay 社群如何建立自我認同，與不同回應者之間帶有的何種認同類型。

第五章說明台灣 Cosplay 目前主要的論述認同，開始先說明「還原」論述如何代有符號學觀點，還原論述代有的操作化清單，如何透過論述凝聚認同。藉由描繪社群實踐還原論述，區別社會對 Cosplay 的定義，產生出 Cosplayer 的認同。最後說明還原論述如何從抵抗策略，轉變成社群內的壓抑，服膺於男性凝視。

第六章我將建構另一種認同概念，相對於「還原」論述，「自由」論述作為差異化的認同類型，以分析 Cosplay 實踐背後的不同實踐倫理。自由論述如何建立關懷社會的認同類型，從而生產自由論述的社會功能。最後說明，為何自由論述的社會功能，使自由論述容易被整合進還原論述的原因。

## 第二章 文獻回顧

世界最大的 Cosplayer 網站 World Cosplay，該網站會員來自 180 個國家，72 萬位會員，總計圖片 650 萬張，官方社群在全球共 43 萬人，顯示該文化行為有三種特質具全球性、高度網路社群性質和自我圖像化。這說明既有文獻的研究尚且缺乏對商品化、圖像再現的身體，與國際化的研究。我認為若要進行更宏觀的社會學研究，有必要進行 Cosplay 的圖像、認同，與實踐策略的詳細研究。本研究透過對既有文獻的討論以了解 Cosplay 的定義與種類，如何讓 Cosplayer 的認同類型被直覺化，藉由揭示場域特殊性，探索如何能以言語的方式理論化 Cosplayer 的內同類型。

### 第一節、Cosplay 的定義

#### 一、廣義與狹義論

既有文獻中，關於 Cosplay 的邊界隨著研究主題在範圍上有幾類、關於定義與起源的觀點，可藉由整理既有的學術定義，看見學者如何透過定義探索研究主題，並可忽略哪些部分。廣義來說學者認為將喜歡的角色造型穿上，意即「戲服扮演」為廣義概念（張力嵐，2007，p.7；劉庭宇，2010，p.3；盧德蓉，2012，p.18）。廣義定義提供初步範圍的概念，使我們了解兩個不可或缺的基本要素是喜歡與角色（莊偉慈，2010）。採用廣義觀點使 Cosplayer 與其他戲劇或主題形式沒有本質上的差異，陷入一種乍看開放性的歧異狀態，使 Cosplay 貌似成為任何真人科幻戲劇的一種代名詞，若試圖以喜好界定，則實際上沒有辦法證明業餘和職業演員會本質的厭惡自己的工作或興趣，也無法排除任何一個孩子閱讀繪本後，會嘗試披上自己的毯子扮演喜歡的故事主角。

狹義定義則有較多說法，第一類認為需要藉由服裝模倣角色的性格與動作（王鈺琴，2007，p.12；何淑淳，2011，p.4；莊偉慈，2010；林家琦，2019），不能只是想要展現出自己認為的樣子，還需要思考角色客觀的形象。第二類認為 Cosplay 具展演與表現性（謝苜莎，2005，52），謝苜莎認為表演（Show）本身帶來的即時性與傳播性，使 Cosplay 與精心策畫的舞台劇不同。她假設 Cosplayer 的觀眾是扮演者的同好，因此表演本身存在著一種分享功能。第三藉由造型產生模倣基礎，實則是為了與角色融合，進而產生溝通或解放。（林宜蓁，2006，p.5；羅資民，2008，p.103）這類觀點中，研究者多半藉由理論化某種 Cosplay 的特質，揭示該行為具有某種社會功能，這些功能往往用來對比於尚未從事這項活動的青少年。林宜蓁認為該文化具有使青少年鬆動父權結構的理想青少年形象，從而產生一種叛逆。但她並不認為這種叛逆能量足以與迪克何柏第(Dick Hebdige)的龐克風格形成對照。其結論認為 Cosplay 相比於叛逆更接近溝通，使青少年得以尋找自己在父權結構中的少女形貌。羅資民借鏡人類學家维克多·威特·特納（Victor Witter

Turner) 通道儀式理論，其認為 Cosplay 的換裝提供一種區別社會自我與儀式我的獨特狀態，藉由換裝完成與活動結束的撤裝，青少年獲得一種交融自我，青少年將社會我與角色我融合。

在狹義定義中，研究者多半假設某種 Cosplay 活動的青少年特質，使青少年可能產生溝通、分享、衝突與交融。結果造成 Cosplay 作為青少年活動，與任何一種校園社團活動，本質上並沒有太大的區別。著重證明 Cosplay 具有某種社會功能或社會行動的意義，顯示研究者假設了一種受到社會壓抑的青少年，缺少某些社會化過程，產生研究證明的價值。因為研究者採取尋找社會功能與正向性意義，這類研究使 Cosplay 的認同缺乏社群內的其他意義。

## 二、 歷史觀點

歷史取徑的推論是另一種受到青睞的方案，研究者避開從直觀的和本質的角度區別 Cosplay 文化，試圖在歷史中尋找其定位，藉此找出 Cosplay 文化的特殊性，歷史觀點與廣狹義觀點大約分成兩種，一類從形式著手，另一類著重辭源。

一種研究者認為 Cosplay 有著歷史性的戲服扮演概念的當代意義，該觀點多承自謝莒莎，是相對於她認為戲服扮演最早可追溯到公元前 10 世紀的《奧德賽》與《伊里亞斯》等舞台劇形式；而出現在同人誌展售會外的 Cosplay 是脫離傳統劇場的現代形式。(謝莒莎，2005；白超熠，2006，p.7；高詩涵，2010，p.14；張力嵐，2007，p.7；陳建和 & 葉珊君，2017，p.29；郭姿佑 & 鄒居玉，2019，p.131) 該觀點的研究大都援引自謝莒莎的期刊成果，顯示這位最早在期刊發表的中國學者作的分類受到青睞，歷史取徑採表演分類的瑕疵是 Cosplay 屬於戲服扮演是研究者的假設，她將 Cosplayer 場次展演有再現劇本的傾向，與有明確戲劇結構的劇組混淆。謝莒莎的分類可能會在 Cosplay 舞台劇上有比較重要的意義，當代許多知名的動、漫畫作品，當其熱門到一定程度，或多或少都會被改編成舞台劇形式，然而這樣的類型在台灣目前仍屬少見，尚不清楚這一類型與台灣 Cosplayer 的認同關係會有何種開展。

第二種歷史觀點採取概念緣起為考究，認為 Cosplay 為當代科幻迷風潮的戲服扮演。(林宜蓁，2006，p.6；許芳瑋，2007，p.52；林容安，2010，p.78；何淑淳，2011，p.5；羅資民，2008，p.44) 該論點有兩個主要分支，一種是追尋日本歷史的「コスプレ」(Cosplay 之意)，認為該辭彙在日本受到 1980 年代『COMIKET』召集人米澤嘉博用以形容模倣動、漫人物裝扮群眾從而發揚光大。(蘇微希，2003，轉引自；羅資民，2008) 台灣 Cosplay 相比於美國，受到日本影響較多，並且台灣早期的同人誌展售會，便是與日本商業公司合作。辭彙觀點的第二個類型，是追尋「和製英語」的歷史，其認為主要受美國科幻(SF)大會影響。既有文獻指出，扮裝行為最早出現在 1939 年的第一屆科幻大會(Jenkins Henry，1992，p.46)。也就

是說，在起源上台灣的研究目前並沒有強烈的主張，認為日本與美國的歷史有某種理論化的關聯。

### 三、 同人精神觀點

以往關於 Cosplay 的定義研究著重在 Cosplay 與同人誌的關係，關於這個問題的結論大抵如下：Cosplay 並不等於同人誌。(古孟釗，2004；林宜蓁，2006)因根據古孟釗的結論，同人誌作為二次元(紙本上)二創與 Cosplay 作為三次元(人體)二創並不能混淆而談，關於同人誌與 Cosplay 關係，在 2000 年後的文章中幾乎都可以看到。古孟釗的論文已提供由形式劃分足夠的說明，相關的討論脈絡主要基於一個歷史狀態，在過去台灣的同人誌展售會中 Cosplay 存在一種「看板娘」的功能性，所謂的「看板娘」是 Cosplay 發展歷史上的一種商業與有用性的複合展現，與在同人誌展售會場外的 Cosplayer 有著形式、組織關係，與 Cosplay 目的的不同。一般來說 Cosplay 跟同人誌，兩者的不同多是指迷表現形式上的差異，但在田野中有另一種認同上的差異；如何呈現令人感動的角色。同時這個差異帶有高度的性別分類。一部分的同人誌迷認為 Cosplay 褻瀆了二次元的女神，他們不接受，甚至討厭 Cosplay。相應的也有一些 Cosplayer 認為同人誌多用來滿足男性的性欲幻想，是對幻想世界的不尊重。

同人精神觀點的另一個說法認為本質上兩者同源，Cosplay 與同人誌都來自於同人精神(許芳瑋，2007，p.5；蘇微希 & Aska，2011)，兩者都有著同樣喜好的文本。在同人精神上兩者為同源不同形式的孿生關係(林翠玟，2003；陳建和 & 葉珊君，2017)。根據蘇微希執行長(2011)的定義同人精神係指「一群志同道合的朋友把群體的共同認知，藉由某種方式對外表達」(蘇微希 & Aska，2011，p.102)。根據她的文章，過去在日本尚未形成大型商業同人誌展售會時期，人們藉由在服裝上貼上某種顏色紙條，用以標示自己屬於哪個作品同好，也就是說認為 Cosplay 與同人誌相同的同人精神觀點，可能普遍存在於 Cosplay 的第一世代。

同人精神的觀點提供了與迷文化理論類似的理論取徑，根本之處都在於對某群人的特定喜好，藉由某種或多種的形式進行交流。由同人觀點我們得以理解到，1992 年詹金斯的美國電視迷，實際上與大塚英志 1980 年的御宅族精神可能有著相同的基礎；迷文化理論。關於迷的理論適用性 Miyuu Takahara & Kenji Weston (2015) 補充一種新的辭源觀點，首先 Cosplay 一詞的發明地點並不在日本，而是在美國；該詞受日本文化因素，在當時並不能使用「假假舞會」，該詞包含舞台戲劇，因此改寫為「コスプレ」，創造 Cosplay 一詞用以表現受科幻假想假想世界吸引的服裝再現同好。關於起源詳細在第三章談。

### 四、 台灣特色的 Cosplay 圖像

「Cosplay 是什麼？」過去十幾年來，每個研究都會試圖回答這個問題，這

不僅是每個研究需要界定自己研究的問題主體，顯示對於 Cosplay 存在著某種曖昧性。根據現在的田野說法，我們悉知 Cosplay 不是主題造型（舞台造型、龐克、某種彩妝風格），不是職業服裝（軍、警、護理），不是「三坑」服裝（漢服、制服和蘿莉塔）。顯示 Cosplayer 認為純粹服裝形式展現與自己不同，但據我的田野經驗，實際上在 2015 年以前並該說法尚未普及，部分 Cosplayer 知道某些形式與 Cosplay 不同，卻無法提供更多的解釋。具體關於這些造型與 Cosplay 不同的說法，一直要到 2017 年後才能逐漸在網路社群中普遍找到，但這並不表示有一種新的、清晰的論述產生，只是相對於上述三者情況，Cosplayer 知道與 Cosplay 不同，作為認同形式逐漸固定下來。

幾個特殊類型無論廣義或狹義既有文獻中都能發現被夾在學者對 Cosplay 的定義中的類型；視覺系樂團、布袋戲和自創風格（楊世鈺，2008，p.4；羅資民，2008，p.16；高詩涵，2010，p.14；Jin-Shiow Chen，2007，p.15；白超熠，2006，p.9；馬仕傑，2008，p.56；陳建和&葉珊君，2017，p.29；林家琦，2019，p.90；郭姿佑&鄒居玉，2019）。學者的定義主要來自於她們的訪問對象和其他人的定義，但這並不表示學者弄錯了 Cosplay 的概念範圍。身為 Cosplayer 出版的文章，倪逸蓁與傻呼嚕同盟都將日系屬性的服裝納入 2000 年時代的 Cosplay（傻呼嚕同盟，2005，p.144；倪逸蓁，2006，p.15）。與學者透過訪問獲得概念範圍不同，傻呼嚕同盟認為納入日系風格的造型，是考量到外界無法辨別，主要是媒體缺乏對 Cosplay 內涵鑑別能力的問題（傻呼嚕同盟，2005，p.148）。

若考察國外的文獻可以發現，在美國和澳洲關於 Cosplay 的定義通常基於兩個要素：服裝與社交活動。（Joel Gn，2011；Theresa Winge，2006；王玲鑫，2012）將社交活動納入要素之中，顯現對其他國家而言，Cosplay 文化本身承襲自迷群的特質，無論稱為作品愛好者或同人精神，Cosplayer 都實踐著共享價值的群體活動。比較過內外既有研究，發現台灣 Cosplay 種類包括；日本動畫（animation）與漫畫（Manga）、美式風格卡通（Cartoons）、小說、電影、遊戲、布袋戲、自創服裝和日本視覺系風格造型。也就是說，凡是過去一段時間出現在場次活動的類型，都被分類在 Cosplay 中，顯示台灣在很長一段時間裡 Cosplay 活動缺乏認同為主題的方式進行劃分。

台灣與美國地區最大的差異在於，布偶裝與布袋戲兩個類型，布偶裝普遍出現在美式卡通中，形成一種 Cosplay 類型。布袋戲則作為台灣特色文本，儘管人數相對於日本動漫 Cosplayer 少，但布袋戲 Cosplayer 作為台灣第三世代的正面形象，依然有穩定的社群人口。但日本視覺系風格是如何被歸類在 Cosplay 類型呢？是因為台灣對於 Cosplay 的負面印象效應，使同人誌展作為一個當時代自由空間，提供相對安全且能夠理解的環境與同伴，隨著該造型人口逐漸流失，這一類型已成為歷史意義上的定義區分問題，若直接沿用資料將視覺系風格納入 Cosplay，

定義會與現在的 Cosplayer 認同產生衝突。

## 五、 既有研究提供的各類定義圖像

有別於上述研究的分類方式，莊偉慈（2010）以分析哲學的方法提供完全不同樣貌，她藉由理論分析推演 Cosplay 的一般性狀態，指出 Cosplay 的概念起初藉由依附所產生，通常 Cosplayer 依附在服裝上，接著她指出第二和第三個條件，故事的存在，以及這個故事具有某種必要條件。她所謂的必要條件是扮演人對扮演角色形象的普遍認同，她假定作品角色有一種客觀角色的形象，並認為 Cosplayer 達成與角色的連結並非藉由執行，而是出現在觀眾面前；莊偉慈認為這個出現，使扮演者具備儀式理論的兩個層次，先將自己作為符號傳達給觀眾，再藉由穿戴扮演者佔據了符號。換句話說，扮演者的成功與否都受到自身文化的限制，成功的扮演並不會超越扮演者身處的時空，因為要擁有符號就必須要能夠擁有以特定方法解讀符號的觀眾。然而莊偉慈的分析概念 Cosplay 使自己陷入一種侷限，使她無法宗教儀式活動產生本質差異，但她認為宗教活動並不存在議題性，乩童也不需要藉由攝影獲得更多的意義。

莊偉慈認為真實性與 Cosplayer 的認同有關，影像作為短暫的篡改也提供了短暫的真實。藉由攝影產生行動的視覺再現與真實，從而擴張 Cosplay 的形式，一旦擴張成功便增加了詮釋，使人們得以藉由不同的面貌再認識角色。莊偉慈指出藉由穿戴扮演者佔據了符號，這種佔據使扮演者從而獲得一種新的主體狀態，與上野千鶴子的日本女性藉由相片信息化與符號化自己，再藉由操控相片中的自己，使相片中的身體成為觀看相片「我」的客體，從而形成觀看的主體。有別於現有的理論多著重於符號學觀點和迷文化理論，兩人的觀點提供理論上新的可能，然而莊偉慈認為 Cosplayer 的認同是一種時間性的曖昧關係，受到「歸屬」與「包含」的群體認同影響。她並沒有意識到她的推論具有符號學觀點，因此並沒有回答對她來說是否有符號學觀點以外的 Cosplayer 認同，或者是否有一種穩定的 Cosplay 自我認同。對她來說符號學觀點形成 Cosplay 討論認同的一項基礎，同時她認為 Cosplay 受到外部環境對性別價值的影響，相片能短暫提供斷開外界形成 Cosplayer 自我認同的條件，但很快的 Cosplayer 又會回到社會。但，她忽略能透過符號學觀點凝視相片的是學者，而非 Cosplayer。也就是說 Cosplayer 始終都未曾離開過社會價值，真空的以符號學觀點形成自我認同，而是在社會價值中交織一種帶有符號學觀點的自我認同；「還原」觀點。

謝莒莎（2005）主要有兩個貢獻，一個是 Cosplay 起源類型，另一個是她以通論方式指出 Cosplay 概念核心在表演與同樂成分最為關鍵。她認為 Cosplay 有三種主要特質，首先是這是種小眾文化，第二屬於非專業性文化，她指的非專業是相對於訓練有素的劇班。最後 Cosplay 是一種高消費文化。她認為在可考資料中，台灣最早的 Cosplay 活動是 1995 年高雄的 SAGA WORLD，中國則是在



1998 年才有個人的 Cosplay 秀。她與蘇微希的不同顯示對於最早的場次存在著說服力的定義差別，蘇微希以參與者和場次策畫人的身分認為，最早的場次出現在松山，而謝莒莎認為場次作為公開活動需要具體的文宣與地點。因此在謝莒莎的觀點下，松貿應屬台灣最早的 Cosplay 交流活動，而 SAGA WORLD 才是場次活動。

陳建和 & 葉珊君 (2017) 以非專業化活動對一篇量化研究提出反駁，試圖為動漫迷群在「沉迷」的刻板印象上解套，研究結果表示深度休閒使 Cosplayer 產生成癮性，兩者呈現正相關。為維護這種成癮性的正當性，Cosplayer 需要投入大量的時間成本，反之如果深度休閒恰當的發揮功能，則能使 Cosplayer 獲得幸福感，兩者將呈現正相關。陳建和 & 葉珊君的主要貢獻在於揭示 Cosplay 的過渡性不需要被過於擔心，因為成癮狀態達到了極致，Cosplayer 所獲得的幸福感也將會下降。這份研究最大的貢獻在於，在尚未有對還原論述清楚描述前（最早的還原定義在 2018 年被提出），藉由量化研究發現 Cosplay 投入時間、金錢、體力…等成本，與自己的幸福感呈現負向關係。藉這份研究，使我們了解在 Cosplay 活動中有某種結構，使的 Cosplayer 身心投注後，並不能在幸福感上獲得正比回報，作者認為這使的 Cosplayer 並不會產生「沉迷」行為，因此並不會產生刻板印象。然而，作者忽略此種反直覺的行為與感受關聯，可能是因為 Cosplay 文化具有某種認同結構，使 Cosplayer 無法藉由個人行動，滿足個人認同的條件，顯示對 Cosplay 認同研究的重要性。

郭姿佑 & 鄒居玉 (2019) 以偏見為主題研究指出 2015 年充斥各種對 Cosplay 的負面印象「師長指稱 Cosplay 是『一群妖魔鬼怪』、『神經病』，而媒體片面的解釋無意間傳達出『這東西不好』、『就是神經病在玩的』等負面訊息」。(郭姿佑 & 鄒居玉, 2019, p. 129) 為研究背景指出無論在學校、警界或新聞報導中負面印象傳達著偏見，兩者正在相互正當化，遂他們覺得疑惑，是什麼成為一般大眾偏見的資訊來源？社會變項又如何影響社會大眾的認知？針對偏差認知的研究顯示，男性對於 Cosplay 比女性有著更高的偏差認知，更容易認為 Cosplay 屬於一種穿衣風格。出生在 1970 到 1990 年之間的人，年齡介於 30-39 歲與 40-49 歲有著較高的偏差認知；在教育程度上則無明顯表現；收入部分在月收入九萬元以上的偏差認知較高；郭姿佑 & 鄒居玉認為這是高收入族群與非主流文化族群疏遠關係所致。也就是說，Cosplay 活動受到個人社會屬性影響，不同的社會身分帶有的變相，造成不同 Cosplayer 面對他人時，需要採取不同策略；顯示出探究台灣 Cosplay 受媒體層面影響的重要性。

在已經發表的研究中，關於 Cosplay 定義與範圍主要來自直觀與表演兩個特質做為劃分，缺少以 Cosplayer 認同方式進行劃分，部分研究採取相對廣泛的分類方式將現場存在的種類進行劃分。由於定義不同，操作情況就會不同，使的目

前與 Cosplay 相關的研究相當分散。因為對學術來說 Cosplayer 顯然無法提供一個明確的認同主體，相關的研究也並不會持續鑽研這個主題，使得該領域難以形成一個學術討論。在既有研究中有一個特別的現象，關於對角色有愛的說法經常出現在女性論文與研究訪問，筆者將在後敘述說明既有研究的田野圖像呈現了甚麼？去發現目前普遍的分類定義缺少了甚麼？

## 第二節、「對角色有愛」與認同

### 一、提升到社群

起初「對角色有愛」可能僅是個人層次，Cosplay 的動機是對 ACG 的特定角色有愛。(古孟釗，2004，p.4) 這並不侷限在哪些文本已經發表，Cosplayer 可以自己創作文本來打造角色，自創非既有流行作品依據的類型。(楊世鈺，2008，p.4) Cosplayer 並不會一直停留在動機層次，通常會延伸一些概念如「辨別度」，如果不能夠辨識就等於沒有 Cosplay。(白超熠，2006，p.60；莊偉慈，2010，p.36) 換句話說，如果一個角色完全無法與任何觀眾共享，那她就是純粹個人層次，不具有同好精神的社群層次。

對角色的愛是 Cosplayer 的起點，具體如何產生 Cosplay？愛的形式簡單且具體的想法就是伴侶關係，這個伴侶關係不一定要藉由 Cosplayer 與另一個 Cosplayer 才能夠形成。可能是 Cosplayer 自己與角色，自己角色的相片合成某些特效或二次創作。藉由一個故事能更具體地傳達對角色有愛與迷群的關係。不久前設計師兼 Cosplayer 的彌極分享一個在繪圖者之間流傳的有趣小故事，內容是說給繪圖初學者了解如何讓自己變得更好並持續下去的方法；

「首先設想一對情侶，不管原創或是二創，接著妳希望他們幸福，那是一種在原作沒有的幸福，然後開始幻想幸福的發生(性)關係，然後妳開始實現這個幸福，讓其他繪圖者瞧瞧。即使妳沒有錢可以改變世界，但妳可以讓自己的他們幸福，為了讓他們更好，妳會變得更努力，努力會讓妳的技術變得更好。」(彌極，2021，田野筆記)

在原版的故事裡，說書人最後向觀眾說：「所以畫技變好的最原本方式就是：性慾。」(江之島，2021，田野筆記)藉此我們能去理解，無論在繪圖、同人誌或 Cosplay 文化，讓新人持續走下去的最簡單動力都來自於「愛」。

現在我們知道「愛」在迷群的表現方式與迷群的關係，對 Cosplayer 來說「愛」的連結方式主要就是透過 Cosplay，因此一些 Cosplayer 開始考量甚麼是 Cosplay 的條件。學者也認為 Cosplayer 對條件的考量使她們首先將自己轉化成客體，通常藉由嘗試達到與自己理解角色的形貌，有了這個想像的連結，也就產生連結失

敗的解釋；若愛不足就無法揣摩感覺（張力嵐，2007，p.44）。一部分的 Cosplayer 試圖解釋這個瓶頸並非對角色沒有愛，她們認為「融入」是首要條件，比較容易的作法是 Cosplayer 要適當的選擇角色，例如內在與外在的相似，造型和性格等（高詩涵，2010）。既有文獻中對「角色有愛」僅被認為是個人動機，並不對分析有所幫助，但不同學者在各自的研究中，藉由訪問發現相似的語言，顯示出一種以「對角色有愛」的結構與 Cosplayer 認同有關。

## 二、 藉由攝影將自我信息化

當 Cosplayer 藉由攝影觀看自己時，如果滿意自我客體化便成功，之後觀看客體的 Cosplayer 成為另一個愛著自己（Cosplayer 相片）的人，從而獲得了這樣的結論：愛他就是變成他。（林宜蓁，2006，p.111）林宜蓁指出 Cosplay 從只是穿上角色服裝轉變成 Cosplayer 是透過實踐將自己的慾望放入 Cosplay，讀者通常在作品中察覺曖昧，並藉由 Cosplay 讓「愛」具現化（林宜蓁，2006，p.112）。

到了這個階段「愛」的實踐變得與攝影不可脫勾，實質是女性藉由攝影自我客體化，再透過凝視相片中的自己獲得主體（上野千鶴子，2017，p.251），但這個行為本身並不起緣於 Cosplayer，是在 Cosplay 之前的迷群特殊性。大塚英志認為所謂御宅族正是一種將女性信息化的存在體，他們消費的並不是女性，而是女性信息。（大塚英志，2015，p.129）他認為御宅族本身具有三個特質，首先御宅族因愛能以假想(科幻)現實作為現實，並認知到這個自我幻想層次，從而在現實與科幻之間遊戲；第二點御宅族有別於受宰制的閱聽人，是為了滿足自己的慾望而消費，是種主體消費能力；第三點若能滿足前兩項條件，意味著御宅族有著過人的資訊蒐集能力，這三點是大塚英志認為御宅族與閱聽大眾產生區別的關鍵（大塚英志，2015，p.6&p.26）。誠如蘇微希對同人精神的觀點，Cosplayer 便是在這個對作品執著的愛好上，以服裝進行社群活動者。

上野千鶴子與大塚英志的推論都帶有樂觀的成份，期盼迷的能動性使他們獲得超越自己身分的一種能量，上野千鶴子推論假定了 Cosplayer 是充滿能動性的女性圖像，似乎 Cosplayer 生來就知道自己將藉由攝影獲得主體，而那些因為相片不受社群好評變得鬱鬱寡歡的女性，只是還沒成為主體。藉由田野反思，我們發現絕大多數的女性 Cosplayer 事實上吸納父權結構的許多觀念，對於將自己符號化並不是源自女性的特質「…因為性在文化上是幻想的產物，因此象徵性（想像）就成了男性的『性核心』…」（上野千鶴子，2017，p. 175）。換句話說女性藉由成為 Cosplayer 滿足自己「愛」的條件起點，並不在她們早就預設了要凝視自我，是因為身在父權結構下的女性，她們對「愛」的想像需要透過一種特殊的方式來達到。藉由將自己歸類與劃分，再滿足條件，也是在這個過程中使的「對角色有愛」，從個人動機轉向社群論述，在這個階段裡「愛」是一種外顯現象。

Cosplayer 因自己的熱愛，期待與同好分享的同人精神，使自己信息化，進一步使他人能凝視相片中的自己。因此「對角色有愛」的凝視可能因兩個條件失敗，一個來自 Cosplayer 社群論述的不支持，一個是 Cosplayer 對自己的信息化成果不滿意。若要讓成果滿意 Cosplayer 需要考慮其他問題，一種在應然層次的社群標準，孕育而生。首先因為愛，所以會了解作品，接著挑選自身喜愛的人物。首先要考慮兩個條件，第一角色的辨識度：無法被認出的角色，等於說明了自己沒有 Cosplay，第二角色在外型上與自己的相似度：相似程度越高就更容易獲得好的第一印象，不相似的角色就只能靠熱情去扮演（盧德蓉，2012，p.139-p.142）。但只靠熱情會有風險，不相似容易使 Cosplayer 不受支持，因此 Cosplayer 應考慮適合度，避免效果不佳遭到批評（王鈺琴，2007，p.78）。

### 三、 擺盪的愛

Cosplayer 總是會擔憂 Cosplay 失敗，因為會顯得自己不「愛」角色，除了客觀的服裝品質問題，還有主觀層次的美感問題。如果外表長得不夠相似，那至少要能做出感覺。Cosplay 活動包括外觀與神韻兩者都要合乎原作傳達對角色的熱愛，藉由角色的道具配件以增加辨識符碼，達到最好的效果（何淑淳，2007，p.3）。通常要能滿足主觀的美感有兩個條件，一個是天生長得好看，通常妝是最主要的手段，在這個問題上通常會回歸到有愛就會堅持下去的觀點，另一個是 Cosplayer 藉由「還原」追求神韻（林宜蓁，2006，p.5）。

藉由對角色有愛的觀點我們發現愛有不同層次，在個人層次上對角色有愛是 Cosplayer 最重要的基礎（王鈺琴，2007；倪逸蓁，2007；馬仕傑，2008；林容安，2011）。吳青珊指出 Cosplayer 會考慮辨識度，其中角色獨特而經典的造型特徵比服裝更具較高辨識度（吳青珊，2015，p.15-p.16）。馬仕傑考察 Cosplay 比賽發現，「愛」也可以從社會功能層次展現，透過參加公開的比賽活動使 Cosplayer 成為公眾人物也是一種，進而能對社會產生影響力。他也指出參與競賽的矛盾性，因為競賽是一種才藝表演，意味著某些展現方式可能不曾出現在作品中，他認為贏得競賽的才藝表演是為了比賽而非接近角色（馬仕傑，2008）。

探索「對角色有愛」的說法使我們發現，對 Cosplayer 而言最重要的是自己如何轉化 Cosplay 後得各種問題，這些問題形塑 Cosplayer 的個人認同，而社群論述與社會觀點又形成對各人認同的影響，使 Cosplayer「對角色有愛」以一種在追求理想與現實狀態之間來回擺盪，Cosplay 社群論述是造成擺盪得主要影響，因此在文獻最後需要考察在 2010 年代主要得社群論述作為參照。

### 第三節、「還原」觀點

在既有文獻中還原概念偶爾會出現在學位論文的訪談中，直到 2019 年林家

琦以期刊方式正式提出「還原」概念前，Cosplayer 通常會以相似度、辨識度或模倣等論述方式描繪自己想要打造一種給人和角色相似的感覺，就像是某個角色一樣，並且社群的「還原」論述在這個基礎上發展，林家琦（2019）以傳播研究的角度切入，採局內人經驗分享立場發表期刊，認為過去的研究僅以扮演文本的種類進行並不足以說明 Cosplayer 的認同價值，隨後她開始尋找 Cosplayer 的主流論述，接著她發現「還原」概念是 2010 年代的主流價值，並且 Cosplayer 會將還原價值做為自我認同的一部分。起初她以 Cosplayer 的說法作為劃分，首先要對特定文本的角色帶有愛，然後透過造型等，讓所有一切都「還原」。她指出「『還原』是在 Cosplay 圈比較普遍的說法，其實就是「與角色相像」的意思。『還原』在圈中目前沒有明確的定義…」(林家琦，2019，p. 91)，因此她借用李維史陀的結構主義視角建立了這個基礎，並提出「將角色身上明顯可辨識的特徵再現於自己身上。」(林家琦，2019，p. 91)

林家琦（2019）透過自己身為 Cosplayer 分享兩個階段的經驗，前置工作裡若要問一種讓 Cosplayer 滿意的指標「…最後穿戴在自己身上的東西，是否有將原作的角色特徵確實重現…」(林家琦，2019，p. 93)。第二個經驗是在拍攝上，Cosplayer 不僅會拍攝已有的作品劇情，實際上 Cosplayer 也會藉由團體拍攝二次創作作品，然而正因為二次創作使拍攝成果與原作架構脫離，有時甚至會改變部分造型，為了使觀眾能進入脈絡，她們會在相片成果發表同時，載明故事情節。她指出改編依然能有效運作的核心在於角色能夠被觀眾辨別，準此她認為還原概念提供了二次創作行為的核心基礎。

林家琦界定的二次創作承自她的指導老師，關於如何使用結構主義分析漫畫文本，李衣雲的研究是關於漫畫壯聲符號本身已經傳達了某種特定情緒意義，從而讀者並不僅藉由文字理解劇情，也可透過某些分鏡與文字框搜索作者要傳達的情緒。(李衣雲，2004)林家琦借用老師的觀點「由閱聽人加入自己對文本的主觀，再詮釋所形成的衍生作品。」(李衣雲，2012，p. 122) 換句話說，角色已經藉由特定的符號所設定而成，觀眾解讀時，有意無意的會將角色的性格看做某部分的總體，同時也會將形成角色的符號細節看做一個獨立系統。Cosplayer 在初次觀看作品時，同時產生了角色形象與角色符號系統的兩種層次理解，Cosplayer 藉由拆解角色特徵的符號，將其轉換成現實世界的具體物件穿戴在身上，這個行為本身就是一種改作，角色已完全不同於原版的傳播方式被再現，因此無論 Cosplayer 是否有意識到，她們都重新詮釋了角色。

接著林家琦指出一個現象 Cosplay 的出現與改作是同時發生的，意味著無論個別扮演者的意圖，角色都被去脈絡化，從而使角色的意涵被空虛化，人們之所以可以辨別 Cosplayer 是某個角色，核心便是藉由特定「符號」傳達的訊息。人們能解讀 Cosplay 這個系統時，Cosplayer 穿戴的角色符號將會上升到第二個

層次，「形式」作為第二個層次符號變的更加開放，Cosplayer 使角色符號有著無數種呈現可能。如果 Cosplayer 能獲得足夠的觀者認同，Cosplayer 便成功表演，符號系統也將被用一種有別於原作的符號系統再現。當該符號系統完成傳遞的使命，便上升到「神話」層次。準此，林家琦認為要能成功達到某種普遍的傳遞可能使 Cosplay 成功基礎便是「還原」概念，藉由指出社群追求的價值與實際操作成功的分享，林家琦發現還原概念在結構主義視角的作用。然而，她預設了觀眾，從而忽略「還原」到「神話」推論中系統本身需要是 Cosplayer 期待的觀眾才能獲得這個作用，一旦觀眾缺乏 Cosplay 系統的觀看視角基礎，觀眾所看到的會是另一種情況，最普遍的例子是人像攝影，偶爾會是從情色觀點解讀。郭姿佑&鄒居玉(2019)對偏見的研究提供了男性在這部分會採用偏差行為的視角觀看的量化基礎。

藉由回顧林家琦提出的還原觀點我們發現一種線性的還原論述，作為社群價值的核心理論，線性的推論使「還原」觀點乍看之下非常正向，忽略觀點自身的歷史負面效應，2006 年開始的匿名網站效應(倪逸綦，2006)指出在十幾年前一種以匿名方式攻擊與審查的操作逐漸成型。也令讀者難以聯想在過去 Cosplayer 十分需要一種正面的表達 Cosplay 的興趣範圍與正當性，在某些事件中「還原」觀點並不作為 Cosplayer 的理想型態，而是做為歷史的一種武器。

#### 第四節、 台灣 Cosplay 的交織圖像

台灣 Cosplay 文化自 1990 年代起，以動漫迷為主題的研究，早先集中在同人活動、漫畫產業，和以布袋戲為主題的閱聽人研究為主。直到 2000 年以後才出現 Cosplay 相關研究，既有的 Cosplay 研究比之下顯得較為分散，許多研究者試圖尋找出本質層次的方案透過界定清晰化 Cosplay，藉此導入某種理論框架後產出研究。Cosplay 的相關研究主題多集中在，亞文化理論看性別能動性，以青少年文化框架探索 Cosplay 帶有的孩子成長為大人的過程，其中以青少年研究為主題的論文又分成迷文化、通道儀式、戲劇治療等，研究者無不嘗試探索 Cosplay 活動的有用性。多數研究者盡力說明 Cosplay 活動帶給青少年的正向意義，顯示 Cosplay 活動的社會位子，無論是研究者或社會氛圍 Cosplay 文化在台灣處於一種怪異，帶有刻板印象的。許多研究者迫切從本質上界定 Cosplay 活動，獲得活動的正向意義可能源自於某種已有的社會活動，忽略台灣 Cosplay 活動脈絡上屬於外來文化，延伸的認同行為。

蘇微希(2011)以開拓動漫祭執行長身分與 Aska 合寫的期刊，以局內人和歷史經驗者的角度分享，台灣的 Cosplay 活動出現跨國的斷裂性。她以相反的歷程解釋，台灣的同人誌愛好者是先經歷大型商業展售會，才經驗倒同人精神(蘇為希 & Aska, 2011)。然而，同人精神並不是一種理論框架，而是一種認同價值。因此，

探索 Cosplay 主題，我認為應從認同的角度切入。有趣的是，既有研究多為碩士論文，多位研究者將自己的訪談資料放在附錄，從而文獻回顧，有另一種功用，發現對「角色有愛」的說法在 2000 年到 2013 年間持續出現在不同的碩士論文訪談中。藉由認同框架第一個清楚的提問，「對角色有愛」產生何種認同行動？相隔十多年後林家琦(2019)以學位論文改寫的期刊，局內人的角度發表，指出 Cosplay 文化在 2010 年代有一種清楚的認同價值；「還原」觀點。但，她也說，還原觀點並沒有清楚的界線與範圍。這有兩種可能，一種情況是除了還原觀點外，還有哪些認同價值，但她尚且不清楚。另一種可能是，由於她借用結構主義符號學觀點，對她來說還原觀點與符號學的分析框架契合，因此還原觀點作為認同價值是她研究的副產品。

綜合來說，從既有文獻的回顧中本研究產生幾個問題，首先「對角色有愛」如何構成 Cosplay 活動？其次，Cosplay 認同圖像是單純的以「還原」觀點線性完成 Cosplay 活動。亦或，「還原」觀點僅是「對角色有愛」的一種認同實踐？最後，既有研究多採取「場次」活動為考察對象，研究者多為圈外人觀點，建構 Cosplay 圖像著重於操作性細節，透過各種操作細節的描述建構一種有用性的田野圖像。除了吳青珊、林家琦，以圈內人的觀點進行研究，她們的研究關懷會更集中在 Cosplayer 的田野困境反思，但她們並沒有建立起 Cosplay 在台灣的認同價值圖像，目前為止我們尚且不清楚台灣 Cosplay 的倫理價值，包括那些禁忌項目，如何區別前後台，又有何種神聖性的自我實現。準此，本論文將以圈內人的角度，進行 Cosplay 活動的圖像描繪，藉由數年的民族誌觀察建構出 Cosplayer 的認同類型，去發現不同認同類型所關心的主題，如何產生 Cosplayer 的認同實踐，與認同論述。並且，我將從兩個面向進行這項研究，一個是從圈內人的關心主題區分認同類型，另一個是從圈外人如何描繪 Cosplay 活動產生影響。

### 第三章 Cosplay 是甚麼?

1990 年代時日本已是漫畫產業蓬勃發展的國家，其年產值超越五千億日圓(陳仲偉，2016，p.3)。然而無論在 1990 年代的台灣或日本，漫畫總被認為有損兒童健全發展，但查爾斯·泰勒(Charles Taylor)則認為漫畫符合現代「社會想像」，是人們對自身所處社會環境的一種想像方式，漫畫則作為想像表達的一種形式 (Charles Taylor，2008)。

蘇微希 & Aska(2011)指出同人精神是 Cosplay 文化活動核心「一群志同道合的朋友把群體的共同認知藉由某種方式對外表達。」其中志同道合的群體指的便是相同作品的粉絲群，準此個體在 Cosplay 以外的狀態即可視為粉絲，在日本對於動、漫畫愛好群體將稱為御宅族。目前台灣 Cosplay 主要受到日本作品影響，因此消費型態上較親近日本出版社所推出的周邊產品做消費，鑒於 Cosplay 文化處於內心的假想世界與深體現實世界之間，因此借用日本編輯大塚英志整合的「世界觀」概念去探索台灣 Cosplayer 認同型態。

大塚英志(2015)藉由自身觀察整理日本男性御宅族在 1980 年代後的認同形式，認為當時日本御宅族與流行文本的大眾閱聽人不同之處在於：御宅族無法忍受自己所喜愛的「假想現實」僅存在於小說中，遂投入消費行動從而將動漫畫產業的科幻世界發揚光大。因此，大塚英志認為日本迪士尼樂園便是那個年代最具指標的產業(大塚英志，p.166)。「世界觀」概念是大塚英志在一次與麻宮騎亞交談中所獲得的啟發；所謂的世界觀係指：動畫、漫畫、遊戲等領域的一個術語，指形成虛構世界的假想現實所帶的訊息總量。(大塚英志 p.163)他認為「世界觀」概念能夠契合的描述御宅族的想像世界，此概念有兩個主要特質，首先御宅族幻想並非毫無根據的幻想，儘管幻想提供較大的自由度，但一切幻想在讀者眼中必須合乎自身世界的邏輯(大塚英志 p.159)。儘管幻想世界提供高度自由，然而自由並不是無限的；如果情節發展並不符合原本社會的世界觀，同時缺乏合理的脈絡說明，讀者並不會買單。大塚英志根據這個推論認為這正是為什麼對日本人有著特殊情感的《宇宙戰艦大河號》這部作品，會被《新世紀福音戰士》所取代，因為其自身無法合乎現實世界的邏輯卻又沒有交代所致。對於作品陌生的讀者來說，關於《新世紀福音戰士》的影響從他的主題曲至今仍受到日本藝、素人翻唱，更在社群網站流傳，而其主題曲在台灣 KTV 的動漫歌曲點播中更佔有一席之地便可理解。

換句話說 Cosplayer 作為一種對假想世界的致敬與二次創作行為本身，也受到迷社群與迷文本生產的影響。不同的是御宅族主要位於主流社會中消費者的位子；然而 Cosplayer 以身體為媒介創造假想世界，從主流社會中不僅是以消費者或迷群認知 Cosplay，更進一步是以女性、表演者和迷群認知 Cosplay。為此要貼



近 Cosplayer 認同型態，有必要對台灣過去的時空狀態有基礎了解。首先是動漫族群在台灣的歷史處境，1990 年代出生的 Cosplayer 正巧是現在的青壯年，也是經歷全球化代工產業、新媒體崛起和數位攝影普及化的世代，這使今日 Cosplay 的環境條件與 1990 年代相比，有著劇烈變化。其次，Cosplay 概念在 1996 年受到媒體注意後，媒體並無法分別其內涵，在無法對假想世界有效認知下產生大量報導（傻呼嚕同盟，2005）而產生的媒體效應。最後，中文所使用「角色扮演」一詞正是因台灣媒體報導而創造，顯示對 Cosplayer 而言，使用「角色扮演」概念理解之正確性仍有待確定。

## 第一節、 起源

台灣現行對 Cosplay 起源眾說紛紜，前文介紹過這些說法各自的情況。現在我將追尋 Cosplay 一詞的創造史，將該詞從『COMIKET』召集人米澤嘉博(よねざわ よしひろ)推廣前，11 月的高橋如何從舊金山帶回 Cosplay 一詞，以全球化的觀點看待 Cosplay 活動。在台灣大多數人認為 Cosplay 出現在日本也在日本成長，曾有一段時間 Cosplayer 也試著區分甚麼是日本式 Cosplay，那些是美國式 Cosplay，那時無論圈內外人們認為 Cosplay 有兩種水平的歷史，一個在日本，一個在美國。但 Miyuu Takahara & Kenji Weston(2015)指出事實正好相反，Cosplay 活動是日本與美國的綜合體，這個詞彙被創造於美國，1984 年日本記者高橋伸之（Nobuyuki Takahashi）在 11 月的洛杉磯報導 WorldCon，他在撰寫報導時認為眼前所看到的情況與中產階級的假面舞會(Costume parties or fancy dress parties)不同，並試圖創造一個全人的術語「Cosplay」；該詞分做” Costume”（服裝）與” Play”（扮演）兩個部分；而這一詞與轉變成日文 kosu（コス）和 pure（プレ）兩個部分，最終組合成コスプレ。換句話說，在高橋的考量下 Cosplay 本質上就與傳統的舞台戲劇沒有關係，Cosplay 直接奠基於美國在 20 世紀初期的科幻迷風潮產物。這也解釋為什麼詹金斯的美國電視迷研究，事實上與台灣的 Cosplay 某種程度上屬於同源，而無關於他對文本盜獵者的分析。然而，過去台灣的研究者通常採取借用文本盜獵者觀點解釋 Cosplay，這是一種對 Cosplay 不了解而造成的理論操作。

在美國，科幻風潮與 Cosplay 的關係被認為有兩個主要指標，一個是 1939 年美國紐約(Caravan Hall)舉辦的第一屆世界科幻大會（Nycon or 1st- Worldcon），當時有許多科幻迷穿著各種作品服裝，科幻風潮到 1950 年代開始出現善惡代表人物，蝙蝠俠等角色便是在這個時代逐漸成型。早期對於 Cosplay 的規範主要來自服裝尺度，而在美國，會對槍枝造型角色有著更嚴格的管制。第二個指標來自於 2018 年明尼蘇達的亞洲文化研究講座蘭寧(Lunning)的演講，她認識並主張最早的 Cosplay 來自 1908 年的 Mr.Skygack，這是發生在美國俄亥俄州兩位穿著 Skygack 的(男性角色)和 Dillpickles(女性角色)在一場溜冰比賽中的造型，這兩個角色被創造於一份給工人階級閱讀的芝加哥日報(A.D. Condo)，Skygack 實踐很快的拓展到

全國，但在當時並不同於現在如此令人興奮。1910年3月塔科馬日報(Tacoma Times informed) 以頭版報導 Mr.Skygack 在監獄裡，描述詹姆斯·奧托(Otto James)因在公共場所蒙面被罰款十美元與被捕(Lunning, 2018, 亞洲研究講座)。

歷史觀點將台灣 Cosplay 追溯到日本的動漫和御宅族文化，同時對這個詞的溯源能追溯到美國科幻風潮的 SF 大會或更早的 Mr.Skygack，儘管不能因此統整而論兩者間存在因果關係，事實上台灣受到日本的影響主要是受到日本漫畫產業興起帶來的迷群，台灣 Cosplay 脈絡確實與美國並沒有太多聯繫，但全球化的詞彙觀點也解釋為什麼 World Cosplay 網站能將 180 多個國家的 Cosplayer 聯合起來。

## 第二節、 台灣的 Cosplay 世代

關於台灣 Cosplay 行為首次記錄在台北松菸 1992 年 (蘇微希 & Aska, 2011); 具規模的活動，被認為發生在高雄 1995 年 (謝莒莎, 2005; 吳青珊, 2015)。關於早期台灣 Cosplay 的世代分類主要有兩個不同出版品。第一個是傻呼嚕同盟(2005)《Cosplay·同人誌之秘密花園》因推廣「ACG」(日式動畫、漫畫和遊戲)一詞具有知名度，他們以 Cosplayer 經驗所知所感為出發，進行世代分類，並以同人精神定義該書「...『創作的最終，就是遇到懂得自己作品的人』，那正是我們無可救藥愛上 ACG 的原因。」(傻呼嚕同盟, 2005)，傻呼嚕同盟將 2000 年以前的 Cosplay 活動分做三個世代，因傻呼嚕同盟具有較高的知名度，其世代的分類也是台灣學術文章中主要引用的對象。第二是《COSmania》Vol.1(2006)該書定位較偏向期刊雜誌，相比於傻呼嚕同盟仍有向外界推廣用意，《COSmania》主要是發表給同好觀看的期刊雜誌。由於作品預設的讀者關係在學術領域也較不具有知名度，VAIO 在創刊本中以〈臺灣 Cosplay 活動的源起與發展〉投稿，將台灣的 Cosplay 世代分為四代，分類方式較偏向以同人誌活動方式變化做為分類指標。

在時代紀錄的史料上，Cosplayer 倪逸蓁(2006)與吳青珊(2015)以空間為主題的碩士論文採用大事記方式進行報導；倪逸蓁的分類主要採取主流社會、場次活動與 Cosplay 三者之間影響方式進行報導，著重到場次的重要變化和場次行為事件引起媒體負面報導。吳青珊則是以學者的角度參與場域空間進行統整報導，不同於前三個預設給圈內人觀看的出版品，她的論文中著重到場域變化與空間變化為主題，對台灣主要舉辦同人誌展售會場次做詳實的介紹，她統整倪逸蓁與傻呼嚕同盟對世代的分類，進而統整出 2006 年以前可分作四個世代。本論文依照論文架構所需，進行前三世代的調整，從而獨立第四世代與第五世代，嘗試描繪在目前尚未有系統性紀錄的年代裡發聲的社群轉變。由於，三者對於世代的看法有不同指標，但分類上又缺乏以認同為主題的方式進行，年代表上也缺乏 2010 年代後的分類標準，故研究者以認同特徵進行世代分類的重劃。

表 2 既有文獻世代分類

	傻呼嚕同盟	COSmania	吳青珊
第一世代	1992-1994	1990-1992 啟蒙期	1991-1994
第二世代	1995-1998	1993-1996 草創期	1995-1999
第三世代	1997-至今(2005)	1997-1999 成長期	1999-2005
第四世代	X	2000 至今(2006) 穩定發展期	2006-至今(2015)

(資料來源：自行整理)

### 一、 第一世代 1990年-1994年

從表中可知三者對於世代的分類指標不同，傻呼嚕同盟主要以台北松山開始記錄。他們認為在 1995 年後，活動氛圍有所改變更多，有更多與一開始同好不盡相同的人參與，顯示對傻呼嚕同盟來說第二世代的參與者，已經不在是小型社群，幾乎所有人都熟悉彼此，開始出現陌生人。因此，傻呼嚕同盟認為 1996 年後媒體開始報導 Cosplay 以兩個指標做為劃分。COSmania 則認為台北已經有同好聚會的時候，在 1990 年以前便已經有私人聚會，因此不能將 Cosplay 與場次展售畫上等號。COSmania 將 1996 以前劃做兩個世代，在第一世代以私人聚會到松山活動為劃界，第二世代則以台灣第一個大型商業同人誌舉辦的 CW 場次為劃分。吳青珊則是以具有宣傳文獻與可考活動的高雄 SEGA WORLD 的「95 變裝天王」為第一世代劃分，指出 1996 年「橙組秋日派對」是台灣第一個首次通告全國的同人誌展售會活動。

我在台南場認識一位 Cosplayer 忍月，她在台北復興美工就學時正好經歷 Cosplay 第一世代，她的分享替 COSmania 的分類講出另一種道理，「你可能也不知道，最早的台北場並不在花博，也不是台大或師大，是在松山松茂展館，那大概是 1992 年的事情，當時的情況與現在認知的場次活動非常不同，總共就大概十幾個攤位和不超過十五位 Cosplayer。」(忍月，2017/11，田野筆記)她並不記得自己是如何得知這個活動，她向我說明在有商業場次以前，所謂的場次活動都是非常特定的圈內團體才會知道。換句話說，現在認知最早的場次紀錄指向 1992 年左右的松茂展館(松山機場第二航廈)，也是在 1993 年與台北國際漫畫展覽共同舉辦的活動(蘇微希 & Aska, 2011; 何欣&王孝勇, 2014; 邱雯祺, 2009; VAI0, 2006)。

在第一世代中 Cosplayer 與同人誌的關係是自由的，並不存在所謂附屬或相同與不同團體的討論，在這個世代中成員具有較高的日語能力，主要以電玩遊戲為主聚集而成。最早的 Cosplay 是與電玩角色有關(傻呼嚕同盟, 2005, p.145)，當

時大眾對於漫畫、電玩遊樂場有著較強烈的負面印象(VAIO, 2006)；受到喜好角色的作品載體影響，Cosplayer 能感受到較強烈的社會排斥感(傻呼嚕同盟, 2005；VAIO, 2006；吳青珊, 2015)。此外由於第一世代的 Cosplay 活動主要是粉絲從日本搬運回台的概念，因此這個世代在物質條件上也極度欠缺。在主流社會的偏見壓抑與缺乏物資兩個條件之下，第一世代的 Cosplayer 有著較緊密的小型社群關係(傻呼嚕同盟, 2005；VAIO, 2006)。換句話說在最開始的年代裡，並沒有甚麼有效的指標能夠區分同人誌展售會或 Cosplay；恰好相反在大型商業公司舉辦的同人誌活動以前，Cosplayer 基本上是迷群的個體行動，藉由共同活動形成一種迷群體，在迷群體中嘗試展現自己的愛好尋求同好；展售會、漫畫屋以及電動遊藝場是主要的交流地點，迷群在這些地方見面並購買商品或享受遊戲，但同時受到台灣主流社會價值影響，在這個時期的他們保持低調活動。

## 二、 第二世代 1995 年-1999 年

對 1994 年以前的參與者來說，第二世代發生許多爆炸性的事情：對外宣傳的場次、媒體關注與報導、大型商業同人誌展、霹靂布袋戲聲明 Cosplay 有版權疑慮、第一個 Cosplayer 社群事件、二手 Cos 造成速食化和同人誌與 Cosplay 被分個自的參與者主張形式不同，且 Cosplay 與同人誌展售會沒有組織關係，屬於無關的不同活動。

在知識與能力上這個時期的參與者並沒有與上個時期有太明顯的區別，若要說有，對傻呼嚕同盟來說，莫過於向外展現自己。他們訪問社團「當時我們的想法是，希望藉著 Cosplay 這種引人注目的行為，讓社會注意到我們，進而有發聲的管道。」(傻呼嚕同盟, 2005, p.147)第二世代的人如願讓媒體關注，知名 Cosplayer 綠葉指出，中文的角色扮演一詞，都是在第二世代以後才被媒體創造。「我就是從 Cosplay 剛傳進台灣、根本沒有中文正式譯名時經歷到現在的。最一開始，我們就只是說コスプレ、Cos 所謂的「角色扮演」這個翻譯詞，都是很後來因為媒體要報導，才大量出現的。」(綠葉, 2021)媒體的關注帶來更多的人群，然而也帶來許多標籤「末世紀的龐克族、奇裝異服的新人類」(傻呼嚕同盟, 2005, p. 147)在 2000 年以前，Cosplay 被媒體標上「群魔亂舞」與「怪異」，進而被塑造成年輕的反叛者，若要說的稍微中性一些的標籤，只是將 Cosplay 做為珍奇異獸(吳青珊, 2015, p.39)。

### I. 台灣第一場有紀錄的場次與第一場同人誌展售會

1995 年在高雄的活動場次發生最大的變化，由南部的同人誌社團「ACG STATION」舉辦一系列活動，當年大統百貨公司隔壁的電玩遊樂場 SEGA WORLD 較具規模的「95 變裝天王」，這場活動被認為因組織性與具宣傳性，當時的廣告標語式「可以一邊打電動，一邊看著同好扮演知名電玩裡的角色。」(吳青珊, 2015)而這個標語也正式讓 Cosplayer 做為「看板娘」(Cosplay 有用論的一種形

式，具有商店形象代表與宣傳的移動招牌得名。) )，形成一種確定印象，「…店長就很鼓勵他們辦活動，因為每當有活動的時候，可以使得他們那幾天的業績翻了3倍左右…」(蘇微希 & Aska, 2011)。「95 變裝天王」在世代分野上被認為是台灣首場可考活動場次(謝莒莎, 2005; 倪逸蓁, 2006; VAIO, 2006; 蘇微希 & Aska, 2011)。對 Cosplay 社群而言，真正具有指標的活動，是北部同人團體「橙組」在台北車站前「雄寶寶咖啡屋」舉辦的系列活動，分別是 1996 年「秋日派對」與 1997 年 3 月的「春日派對」，這兩次活動替台灣大型同人誌展售會奠定基礎(倪逸蓁, 2006, p.94)。

## II. 第一個大型商業展售會「CW」

現行台灣同人誌販售(縮寫 CWT，依據地區台中 CWT-T、高雄 CWT-K)每年在全台各地例行兩天為期的同人誌展售會不同，台灣第一場大型商業同人誌活動由兩個單位跨國合作，臺灣捷比漫畫便利屋與日本艾斯泰諾(SE)株式會社合作，當時的場次活動仍以單日為主，在 1997 年 10 月透過 SE 引進日本商業同人誌操作模式「Comic World」並縮寫為「CW」，據估計兩家廠商合作的場次共約 55 場左右，最終在 2001 年不敵 CWT 與 FF 競爭，退出舉辦商業場次行列(倪逸蓁, 2006)。CW 在歷史上最受注目的兩場活動是師大舉辦的 CW-7(1999/7)，以《FINAL FANTASY-VIII》作品為主軸舉辦的「FF-VIII 舞會」，因反應熱烈，隔年 CW-8(1999/8)也辦了一場舞會。這兩場活動知名的程度延續到 2014 年，我在台中參與活動時，帶領我進行 Cosplay 的焰回憶「我真的很喜歡，跳舞阿那些甚麼的…總之就是一些小短劇…，聽說以前在台北很多這樣的活動…好像不是在台大…，但總之現在不行，因為怕會妨礙到其他人，但其實在角落不要在通道應該還好，只是怕越聚越多…」(焰, 2014, 田野筆記)。隨著大型商業展售會的到來，並不是參與者都有著社會共同體的想像，一部分的參與者開始抱怨媒體會把同人誌與 Cosplay 搞混(VAIO, 2006)。這類特定作品的大型活動轉變成流行作品的特定角色集合，由於缺乏管理組織反而限制共同想像的發展，逐漸地對共同體的見證準變成純粹的網路語言，Cosplayer 個體化的發展在這個世代後變得更鮮明。

## III. 政府委外導航基金會場次

由青輔會委外的導航基金會固定舉辦場次，對缺乏資源的 Cosplayer 來說是一種奇怪的政府介入，1998 年「同人文化節二：導航創意出限」媒體報導便以「…奇怪的人…，不在意他人眼光，還大搖大擺遊街。」(吳青珊, 2015, p. 39)那時台灣的商業同人誌活動尚處於萌芽階段，青輔會委外給導航基金會的場次持續舉辦，直到 2000 年第五屆在台北西門町「同人文化節五：非常有『性』趣」，由於與性病防治所共同舉辦，引起爭議與 Cosplayer 不滿，倪逸蓁(2006)用最奇妙的場地描述「地點…西門町的性病防治所…當天現場還有許多充氣娃娃以及保險套樹，活動前有許多同好在網路上宣導注意事項，以免被媒體與性病歸為一類，造成不當聯想與效應。」(倪逸蓁, 2006, p. 95)在這場活動後引起部分 Cosplayer 與同

人誌創作者不滿，認為這場活動使 Cosplay 與社會價值中的偏差行為掛勾，對當時極力想擺脫異樣眼光的 Cosplayer 來說非常不恰當，至此對於場地 Cosplayer 開始有自己的看法。

#### IV. 網路化與手做派

對傻呼嚕同盟來說 1997 年以後網路不在只有 BBS，1998 年 Cosplayer 迎向網路時代，奇摩拍賣帶來的是服裝、道具可拍賣性與更多的人群觸及率(VAIO, 2006)。對 1990 年代初期的參與者而言，90 年代末的參與者十分奇怪，一方面對於上個世代辛苦累積的服裝越來越多，卻又不忍心丟棄，衣服的安置變成了一個問題，奇摩拍賣出現解決了這個難題(傻呼嚕同盟, 2005)。伴隨二手拍賣的出現解決了上一代人的麻煩，90 年代末期的接收者卻被認為是「速食化」的起源 (VAIO, 2006)。然而這時期的玩家不僅能在網路上找到資源，也能透過服裝工作室找到生產來源，在這個時期純手工打造的服裝變成一種標示，我與忍月在場次後的飯桌上與她的幾個小夥伴聊到對 Cosplay 服的感覺「當時我們會一起去逛永樂…去那找一些需要的材料…如果我知道一個 Cosplayer 會逛永樂，我就知道他手做派的…現在的人不逛那了，她們會在網路上買…或像你會找個工作室做…」(忍月, 2015)，當時其他經歷過動手做年代的小夥伴都表示這就是一種「愛」，Cosplayer 會不顧一切想做到更好，親手做才能達到這個效果。

1999 年「Cospho 向上委員會」創立早期與星光大道同為當時其 Cosplayer 分享照片網站，此外交流的網站還有還有台灣論壇 Cosplay 板、巴哈姆特角色扮演板，以及各學校社團架設的小型網站，直到 2015 年，這類交流網站在台南地區的學校社群仍有使用者，網路科技奠定 Cosplayer 以相片交流彼此資訊的基礎。

#### V. 商品化與版權爭議

在這個年代裡還有一些重要的事情，來自 Cosplay 行為在社會與法律層次的部分，對 Cosplayer 來說 Cosplay 是標示自己的認同行為，然而 Cosplay 行為本身具有認同以外社會關係，至少有兩個部分在這個世代展現出來，一個是 Cosplay 活動進入商品化的脈絡，從上個世代的純手工，或交換手工，以有用價值為主產生的 Cosplay 服裝，進入到可被以標價的交易價值。正因為商品化帶動 Cosplay 商業的發展，相關的角色形象，版權所有也受到注意。

關於第一個社群事件發生在布袋戲社團「大星界山」疑似捲款潛逃被爆出(倪逸蓁, 2006)，顯示在 1995 年後 Cosplayer 不再像第一世代完全純手工由自己打造所需的一切，她們開始合作分工，顯示對於 Cosplay 在各種造型細節上的製作的交易紛爭並非源自於網路或跨國買賣後，而是 Cosplay 在台灣開始出現代工行為之後。

第一次出現版權問題，是被視為本土化特色 Cosplay 的布袋戲，在 1998 年 7 月布袋戲公司對外公告，未經版權授理不得販賣相關刊物、木偶等產品，對此保留法律追訴權，這件事情在當時引起 Cosplay 對於版權爭議的惶恐(關於 Cosplay 創作與版權的關係後面會再談)。

### 三、 第三世代 2000 年-2007 年

千禧年之後，提出世代分類的傻呼嚕同盟與 VAIO 都認為 Cosplay 逐漸邁入穩定發展階段，這個世代寒假與暑假固定且更多的商業場次，數位攝影出現讓二手拍賣成為可能；奇摩知識家成為早期的提問網站，網路相本出現，以及不需要去到日本就能夠獲得作品資訊參加交流活動。2005 年社群迎向兩個最大的變化，正面的 Cosplayer 踏上金鐘獎的頒獎典禮，以 Cosplay 為主題的紀錄片上映，Cosplayer 合力出版的書籍上市。但在 2000 年以後社會對 Cosplay 社群的刻板印象並沒有改變太多，令人意外的是曾經使 Cosplay 社群成長的網路化、全球化與數位攝影普及化，隨著匿名網站的成長在下個世代衍生出不同情況。

#### I. 商業同人誌場次變化

2000 年後同人精神不再能讓 Cosplay 與同人誌群體攜手打造迷群，大型商業文化與媒體效應使兩群人直接以形式分隔兩側，多數問題來自於場地範圍延伸的責任問題造成爭議「我也覺得很怪，其他人總是喜歡把兩個認為是同一件事情，事實上就是不同；Cos 是 Cos，同人誌是同人。…我也希望分開，對社團來說，總要負擔場外的事，那跟我們無關，我們只承租了場地，而不是整個學校，那是公共場所…」(忍月，2015，田野筆記)。藉由空間與形式上的劃分，學者對於同人誌與 Cosplay 是不同的事情很快的成為一種公認的理解(古孟釗，2004；林宜蓁，2006；張力嵐，2007；林宜蓁，2006；羅資民，2008；蘇微希 & Aska，2011)。會有兩者不同的理解主要來自問題行為的爭議，如場地破壞和公共區域的垃圾處理，以及對實踐形式的認知落差；一些同人誌迷群並不喜歡 Cosplay，她們認為這是超譯行為，Cosplay 使角色離開作品不可能在現實中依然能保持角色該有的樣貌，對 Cosplayer 來說自己與同人誌的不同來自於社會功能需求不同，許多 Cosplayer 並不會也不需要參與同人誌展售會也能 Cosplay「我偶爾會進去，想進去的話或有甚麼要買的東西…大部分我不會進去…但還是可以去就是去逛逛，場內就是個賣場，跟場外不同…裡面不能拍照…就算 Cosplayer 也不行。」(焰，2014，田野筆記)，顯見大型商業同人誌展售會並沒有使同人精神被發揚光大，迷群被商業展售會劃分兩側。此外對作品的認同兩方也有不同解釋，對部分的同人誌迷群而言，Cosplayer 是種不恰當的行為，因為人始終都無法讓自己幻想實體化，激進的迷群更可能認為這是一種對他們熱愛的角色的褻瀆(限於篇幅，關於同人誌迷不認同 Cosplay 的相關主題需要其它研究開展)。

在商業場次部分，與日本 SE 株式會社合辦的 CW 場次，因不堪虧損與競爭在 2001 年走入逐漸縮減活動，2001 年底以從兩天的活動縮減為一天(倪逸蓁，2006)。新的勢力開拓動漫祭「Fancy Frontier」(縮寫為 FF)則在 2002 年 10 月 5 日首次登場，起初是以讓漫畫能像國際書展一樣熱鬧為初衷，在台北世貿中心二館舉辦活動，直到 FF3 移師台灣大學綜合體育館，與 CWT-19(2001/7/28-29)開始使動漫迷與台大校園產生關連的印象。開拓動漫祭在後來與亞洲動漫創作展 (Petit Fancy) 合作辦裡 PF 場次，規模較 FF 小，於 PF22(2015/5/9)首次移師花博爭艷館，此後 FF 與 PF 場次逐漸以花博為主場地，CWT 則以台大體育館為場地。

## II. 社群網路化

觀察 Yahoo 知識家可以得出在 2010 後一開始與 2010 年前並沒有甚麼太大的不同，網路上依然是以幾個問題為主要提問：1.Cosplay 活動時間、地點。2.Cosplay 注意事項。3.Cosplay 定義。4.Cosplay 的歷史。5.Cosplay 的偏見或印象等。我們可以看見在知識家中隨著時間越早，以場次的活動時間、地點提問次數就更多，隨著時間越接近 2010 年，在知識家中也能看到關於 Cosplay 的價值核心開始形成一種還原派的論述。2011 年 2 月 10 日一篇發問提出了四個問題；1.Cosplay 一定要化妝嗎。2.想扮演的角色妝要很濃嗎。3.如果一定要化妝該怎麼做。4.Cos 的衣服穿在外面加上一件衣服可以嗎，聽聞不能穿 Cos 在外面走動。顯示對於 Cosplay 的問題已經從如何找到同好轉變成假想同好群體的認同要求。

在 2000 年時期，星光大道做為 Cosplayer 主要的交流社群，直到 2005 年由於施行收費制度，Cosplayer 遷移到天空部落格(Yam)與無名小站。在兩個網站的使用上，部分 Cosplayer 將無名小站做為一般社會生活的社交圈，天空部落格做為 Cosplay 社群交流網站，藉由相本的鎖碼與篩選決定那些相片要呈現給大眾觀看，從而控制自己對外的可知形象(高詩涵，2010)。Cosplayer 藉由選擇相片控制自己的可知形象，對林宜蓁來說給與 Cosplayer 少女扮演男性角色或扮演不同於父權想像的少女樣貌機會，她認為在這個世代裡少女藉由 Cosplay 能夠獲得鬆動父權結構對女性想像的能動性 (林宜蓁，2006)。網路相本使的 Cosplayer 得以互相觀看形成一種道德價值，藉由觀看其他 Cosplayer 少女可以獲得更多的學習楷模(高詩涵，2010)。Cosplayer 相互的觀看方式形成一種對彼此的「凝視」目光，這種目光不同於外界看見一個少女的風格服裝，足以形成一種我群價值(王玉琴，2007)，相片提供辨別同好的條件和參考資料。

到了 2006 年夏天，對下個世代影響甚鉅的匿名板首次被記錄到，但最初在什麼時間出現已不可考(倪逸蓁，2006)。早期的匿名板是在星光大道的留言板消失後被重新創造的獨立網站，目前已知經歷過三次改版，從 2008 年以前稱為黑板，到 2008 年後稱為 K 島，起初黑板對部分 Cosplayer 具有參考意義「喔…如果有人做了甚麼不好的事情就會出現在那(黑板)…想到你可以去看一下，你就會知



道甚麼可以做，甚麼不可以…但通常上面都在互相攻擊…偶爾可以看一下像是交易黑名單或是騷擾慣犯都會被放上去…我想…多少還是有一些有用的地方…」(焰，2014)。在 2013 年以後 K 島改版以標題 Cos 匿名黑板重新出現，「最初的黑板並不是現在的黑板…一開始那是一個全黑底白字的版面，Cosplayer 在上面留言提供訊息與建議…很溫馨…現在的黑板純粹是匿名審查的私仇網站。」(末一，2015，田野筆記)。黑板最後一次改版是在 2015 年將黑底白字的風格改變呈粉紅色底，在 2017 年 Face Book 成立匿名 Cos 板後，逐漸取代黑板原本的功能；不同的是，FB 的匿名板提供留言者的可溯功能被認為相對公平「現在有兩個匿名網站…其實都差不多，都是那些事…但現在可以知道誰留言，可以知道哪些人可能比較值得參考…」(末一，2017，田野筆記)。最終 Cos 匿名黑板在 2019 年末消失在網路上，我並不清楚版主關閉該網站的原因，對於被關閉的黑板社群大概是以兩種心態理解，一種是仇恨言論散佈地消失也好，第二種是已經有 FB 的匿名版取代。

### III. Cosplayer 偶像化

書籍方面隨著時間來到 2005 年 Cosplayer 自行出版的刊物上市，2005 年的傻呼嚕同盟《COSPLAY・同人誌之祕密花園》，2006 年復興文化社團的《變身天使寇詩兒 Cosplay》與 2006 年出刊被認為首次創造 Cosplay 國際交流關係的交流期刊《Cosmania》。

2004 年江金霖導演《戀妝物語》獲得第二十七屆金穗獎最佳紀錄片獎，以描寫青少年接觸 Cosplay 後的體認與改變，隔年 2005 年導演溫知儀的《寇絲普雷的魔咒》以紀錄片方式描寫 Cosplay 創造友誼為主軸。對一部分 Cosplayer 來說最具代表性的可能是頒獎典禮，2005 年 11 月 12 日與 2016 年 12 月 20 日霹靂布袋戲入圍金鐘獎，由霹靂公司安排 Cosplayer 踏上金鐘獎頒獎典禮，這個事件是 Cosplay 首次以正面形象且具體的方式出現在媒體前 (倪逸綦，2006)。

### IV. 媒體效應與問題行為

對某些同人誌群體來說場地是神聖不可侵犯的，然而 2000 年的 CW12 在師大校園，因 Cosplayer 操作不當在校園內的廁所潑灑大量紅色液體，引發校方清潔人員惶恐，最終師大校方拒絕再出借場地。以師大事件為開端，空間問題逐漸成為同人誌與 Cosplayer 分裂的導火線，類似的事件也在日後的高雄第一中學，台北松山高等場於網路上一再被提起，最後在 2008 年一份以同人誌社團為主發起的跨網站聲名《聯合聲明》發布 (詳見附錄)，主要在克己約束不造成他人困擾，然而這份聲明對部分 Cosplayer 來說因為缺乏溝通，從而有一種侵犯感，貌似在說 Cosplayer 就是問題本身；但對 Cosplayer 來說，許多一再被提起的空間問題，肇起於兩個經常行為人並非 Cosplayer 的問題延伸，一個是公共空間的垃圾處理以及某些 Cosplayer 粉絲的破壞問題，許多 Cosplayer 認為外界、同人誌團

體並不該將問題源頭歸罪於 Cosplayer 身上。

2006 年 8 月 15 日台大教授黃光國在輿論節目上說「這些年輕人只是純粹在模仿漫畫裡的人物，但是根本沒有賦予他任何道德價值，如此一來這些東西是毫無意義可言，不但浪費生命，上癮的程度就跟吸大麻一樣，她們這些學者為國家拼命，卻只看到時下的年輕人為了心愛的漫畫，就花上了大半的時間，這樣的舉動，還不如來參與她們的倒扁活動。」(轉引自倪逸蓁，2006，p.101) 這個事件引起許多迷群的反彈，然而認知方式也有兩種，一類認為這是一種對她們愛好興趣的不尊重，應該提出抗議。另一類認為主流社會從未想過尊重與友善動漫迷群，應該嚴格要求迷群(ACG 愛好者)內的人。

2006 年的攀爬公共物件，引起社群注意 Cosplayer 的行為問題，被以「圓柱民」嘲諷稱呼的一個扮演射擊遊戲作品的軍事迷 Cosplayer，由於空間以及社會氛圍的因素，Cosplayer 在許多行為上被認為有疑慮的部分，便會有人拍下上傳到匿名板上發起攻擊，此為匿名板一直存在著爭議性的原因之一。

#### 四、 第四世代 2008 年-2020 年

本研究主要發現便是在第四世代中各種事件引起的社群轉變，儘管如此，在 2008 年後到 2021 年之間我並不認為有太過特殊的事件需要將其在做區分。在這個世代裡，我認為最重要的便是 2008 年後匿名板風潮帶來的 Cosplayer 認同類型與轉變(詳見第五章)。在匿名板風潮出現以前，社群內並沒有有一種清楚且強烈的聲音定義 Cosplay 應該以何種方式，既有的 Cosplayer 出版品僅採建議立場，認為應該注重服裝與表演性質。

媒體效應在這十幾年間發生轉變，起初到 2010 年為止奇裝異服仍就做為一種標示 Cosplayer 的媒體手段，然而在 2006 年後媒體開始轉向以色情標籤標示 Cosplayer(倪逸蓁，2006)，這樣的手法在引起的效應(詳見第四章)使的 Cosplayer 的認同形式有一種嚴格的「還原」論述。

##### I. 從自我信息化獲得凝視相片的主體

2008 年後專業分工與全球化代工市場興起的淘寶網站對 Cosplayer 社群影響重大，各式各樣的工作室、FB 社團的二手交易社群，以及幾百元便可取得的當紅作品 Cosplay 服裝(馬仕傑，2008)。在這個世代裡全球化與數位攝影普及是我認為對 Cosplayer 影響最為巨大的兩個因素。在數位攝影普及後女性不同於過去僅能依靠男性凝視產生主體，Cosplayer 能夠藉由自拍、場次相片和攝影企劃對自己施行一種信息化的調整，對部分 Cosplayer 來說調整並不發生在現實，而是透過修圖軟體進行。曾經被媒體喻為台灣重量級 Cosplayer 的 Misa 便是將自己做為相片的框架基礎，而後在修圖軟體上完全再造自己。儘管第四世代結束時

她因轉職成為 Youtuber 而有更多爭議性言論，但她的修圖手法與影片在 2010 年代初期提供許多幻想二次元(紙本)風格的修圖技術不錯的參考影片。

在 2010 年初期 Cosplay 的圖像風格與高詩涵發現的相本帶有因為高度寫實且缺乏資源是指有同好能正確閱讀的相片不同，此時攝影風格著重高度的修飾與特效。在一段時間裡 Cosplayer 期待將自己的相片修圖(後製)美化成角色一般，她們不僅在現實中使用許多化妝整容，透過各種身體修飾手段，如：纏胸、束臉膠帶、厚底鞋…等身體馴化手段，也會在電腦中將自己加入各種特效，許多人甚至會將自己的臉型、皮膚質地、膚色和身材比例等做出調整；隨著美圖 APP 的普及，這種高度耗時的修圖方式對部分 Cosplayer 來說已經成為歷史，一種歐美風格的著重「前置」(相對於後製是以電子修圖為主，前置是以現場戲劇化效果與道具呈現為主)更著重保養、化妝技巧，以及原來自己的身體樣貌逐漸成為一種風格。上野千鶴子的女性自我信息化產生的自我凝視逐漸浮現，過去她們反對 Cosplay 與色情畫上等號，但鮮少大聲疾呼若自己的男友這樣看待，她們會如何修理對方；到了 2010 年代末期，更多 Cosplayer 把主題情趣服裝與 Cosplay 分開，對各種作品帶有的色情可能性主張一種新的身體觀念，她們透過區別自己的真實皮膚與 Cosplay 狀態分別。

## II. 壓抑論述轉變；媒體效應到社群論述轉變

在 2015 年後更多的人像攝影與商業藝人事件刺激社群認同，一種主流的還原論述逐漸成型。然而從強烈與主流社會抗爭的力量轉向形成「還原」論述時，藉由匿名網站對 Cosplayer 毫不留情、大量的攻擊、追查身世，以及言語羞辱，以一種戰爭期間的審查者形成 Cosplay 的主流論述，然而論述者的行為方式並沒有獲得統治的正當性；在 2017 年後嚴格的還原論述首次在對外的出征事件中失利，一種寬鬆的還原論述浮現出來，有別於訴諸我群確切圖像並施以壓力要求的嚴格派，寬鬆論述採取自我追求與自我實現為重整要點，兩種派別在網路上逐漸形成，並以大學前後的青春與青年期產生分水嶺，直到 2021 年的華人版事件，嚴格的還原論述引起 1990 年代參與的第一世代與第二世代反彈，一種走向同人精神的自由派論述逐漸獲得確立。

## III. 版權事件與立法院

本土在 2008 年的霹靂布袋戲版權事件後，關於版權的討論一直是 Cosplay 社群的迷霧地區，許多參與的新人玩家並不十分理解 Cosplay 在法律上存在著版權與改做的問題，她們受到媒體與社群的吸引，對於 Cosplay 的正向能量堅信不已，許多以「過去我很黑暗直到我參與 Cosplay」的文章發表在部落格與各種社群網站，類似的故事在新人耳邊迴盪。

2016 年曾經是冠軍世界 Cosplay 高峰會 (WORLD COSPLAY SUMMIT) 「WSC」也是當時 NGO「Cosplay 國際交流協會」會長的小白，與當年還是立

委的盧秀燕討論關於 Cosplay 是否能申請文化部補助的議案，因此立委在 2016 年 05 月 12 日，要求文化部將 Cosplay 劃出由哪個部會負責的草案送交立法院。

關於 WSC 的背景是 2003 年成立的一場國際 Cosplay 比賽，而台灣在 2012 年獲得觀摩資格，於 2014 年得藉由舉辦地區賽選出冠亞軍代表參加比賽，比賽過程約兩周且 WSC 僅補助冠軍隊伍的機票與住宿費用，此外的費用全由選手負擔，亞軍部分則完全沒有補助，然而 Cosplay 文化的特殊性在於涉及比賽狀態的表演需要用舞台劇形式考量「你知道比賽通常不是兩個人就可以弄的好的。主辦單位除此之外也沒有提供任何協助。帶一個助手的費用大約 3 萬+，如果助手願意自費那很好，但是這錢很大，所以才想說，既然這是國際賽政府是不是可以補助。」（小白，2019/07）她表示一個團隊需要翻譯和助手，許多表演道具會讓行李超重，儘管後來小白的努力獲得政府的回應，但 2016 年的新聞報導，媒體效應將這件事情帶向入法管理「Cosplay 沒人管 盧秀燕批文化部行政怠惰」（2016，蘋果日報），以這樣方式報導在社群很快的引起反彈，有兩種主要聲音：一種認為政府不承認 Cosplay 是對愛好者的不尊重，另一種則朝向攻擊小白等提案人，認為沒有考量到跨國版權的問題，台灣政府如果公開認可 Cosplay 可能導致毀滅性的災難。一時之間許多以「難道需要證照嗎？」的標語在社群之間轉發，稍微有考究的人會追尋資料把立法院的轉播看完，儘管試著追查，最終大部分人依舊會對這個事件感到反感。許多 Cosplayer 認為盧秀燕的目的在於要文化部管理，她們並不知道文化部對於藝術事項的分類是 WSC 補助款項獲取的基礎，儘管最終找到方式獲得文化部提供補助，但在這場社群的言論攻擊後小白對於承擔 WSC 感到疲累。

#### IV. Cosplayer 的身體受到醫學治

2012 年 11 月 1 日行政院衛生署食品藥物管理局公告「藥商得於郵購買賣通路販賣之醫療器材及應行登記事項」規定，網路仍不得販售…拋棄式隱形眼鏡等第二、三等級醫療器材。根據行政院衛生署法源編輯室「…行政院衛生署 101 年 11 月 1 日署授食字第 1011606990 號公告所示，藥商僅得在網路販賣第一等級醫療器材，但隱形眼鏡非第一等級醫療器材，因此網路不得販賣…」（行政院衛生署法源編輯室，2013/8/28）。此前有色隱形眼鏡藉由跨國購物在網路交易社群內流通，然而這項規定落實實際上是到 2015 年左右，網路上才幾乎無法找到藉由私人集運代購獲得的隱形眼鏡。隱形眼鏡的列管對 Cosplay 有三個意義，首先是 Cosplay 藉由身體化過程展現自己的認同，其形式除了版權以外，也受到現代法律治理。第二，對「還原」觀點來說無論多微小，都要作到與作品如出一轍的認同形式受到打擊。最後，對那些無法配戴有色隱形眼鏡的 Cosplayer，她們受「還原」觀點攻擊，醫材個管制使她們獲得社群以外的身體治理正當性。

#### 五、 新的世代?

尚且不清楚未來 Cosplay 是否會重回到同人精神懷抱，或者有更多的關於這方面的行動。2021 年 3 月的華人版事件引起的效應，來自 1990 年代初期與 2010 後跨越幾個世代的對話。直到現在 Cosplay 並沒有一個公認的指導組織，也沒有誰做為精神領袖代表 Cosplay 社群，Cosplayer 依然以個人身分參與活動，在 Cosplay 中以迷群相連，但邁入 2020 年，有越來越多的 Cosplayer 有感於社會氛圍改變。華人版事件是一個反對嚴格「還原」論述，並指 Cosplay 屬於同人精神的自由論述，這個事件也顯示出在第一和第二世代的 Cosplayer 認同，可能屬於自由論述（見第六章）。

從 2015 年民視新聞首次沒有將蘿莉塔風格與 Cosplay 搞混「台南蘿莉塔聚會華麗扮裝超醒目」（民視新聞，2015）；Cosplay 逐漸被接受做為一種現代社會的經濟體系取得主流社會的相對位子「駁二動漫祭 10 週年 CosPLAY 辣翻全場」（自由時報，2017）；到了 2020 年左右對主流社會來說依舊沒有特別對人像攝影與 Cosplay 內涵有甚麼指標性的認知與報導，然而至少媒體與大眾逐漸理解到，一種以動漫畫為主題服裝的行為稱為「Cosplay」。在這個年代新聞較不會使用中文的角色扮演報導，以角色扮演為題的報導較偏向節慶或活動類 Cosplay 行為，然而具體傾向仍有待後續研究。

一些零星的正面報導逐漸出現「嘉義好美！Coser 走訪拍攝呈現日本風」（自由時報，2021）。轉職的 Cosplayer 也逐漸在各個領域中穩立，例如模特兒的緋櫻雪、身為歌手的楊哲，立委的賴品妤…等，Cosplayer 的生涯與職業在一些這個世代裡逐漸對 Cosplay 產生影響，這種持續與傳承正是傻呼嚕同盟、綠葉、忍月、紅月凌等第一世代的參與者當初立下的心願。

「…在媒體報導上被抹黑、被說吸毒不良少年、在路上被路人亂摸亂扯亂罵、回家又被自家爸媽罵。偷偷摸摸的玩 Cos，用少得可憐的錢努力的摸索自己做。沒有假髮就噴染劑、或用尼龍繩安全帽自製，髮飾直接熱溶膠黏在真髮上。拿釘書針和縫衣針熱溶膠一點一點的生出衣服。這些當年的年輕人一步一腳印，在長大有能力後辦講座、辦比賽、寫文章、辦雜誌、辦同人場次、辦活動推廣，還有人進入媒體界書寫對圈子比較友善的介紹新聞。努力對外發聲。好不容易十幾年走來，換他們當上爸媽了。社會風氣比較開放、資源取得容易。路人不再對 Cosplay 大驚小怪抱有敵意。終於他們可以堂堂正正開開心的帶著自己的孩子，一起參與這個年輕時熱愛的活動。終於有很多很多圈外人開始接受並嘗試參加一起玩。…」（綠葉，2021）

這是綠葉對 2021 年 3 月的華人版小小孩「指教」事件的回應，在文章她把台灣 30 年來經歷的幾個世代縮影清楚描繪，據我所知在此事件後許多參與者響

應傳承同人精神的價值，如在本文章會出現的 Kim Mazyck 與末一，也正是華人板事件，許多人響應這種 Cosplay 自由風格論述主張的同人精神與回歸社群。所謂的自由風格論述是我用來對比於 2010 年代的還原論述做的分類，在自由論述中她們極力避免審查性格，以著重社群與生活的方式前進，希望打造一種闔家歡樂的 Cosplay 興趣。

## 六、以認同劃分世代特徵

表 3 以認同劃分世代特徵

世代	特徵	歷史要件
第一世代：1990-1994	小型、面對面社群，同好活動場次。	同人精神，以同樂交流為主。
第二世代：1995-1999	受媒體報導，商業、政府場次出現，網路化，商品化。	Cosplayer 藉由網路發展形成社群，形成商品交易，與抵抗；媒體報導本土化負面刻板印象。
第三世代：2000-2007	Cosplayer 形成初步認同話語。政府退場，大型商業同人誌場次蓬勃發展。Cosplay 功能論出現，同人誌與 Cosplay 社群以「形式」劃分兩者。	媒體轉向以奇特服裝辨識 Cosplay，擴張與混淆 Cosplay 的定義。Cosplay 社群試圖從服裝細節和功能限定發展出 Cosplay 認同。
第四世代：2008-2020	Cosplay 成為全球化代工的一種商品，版權問題再次受到重視。數位化攝影普及使 Cosplay 認同從現實造型，轉向虛擬形象。媒體逐漸轉向以情色標籤描述，大眾開始逐漸能區分服裝差異。Cosplayer 開始投入各種複合型表演職業，開設更多的代工工作室，成為網路藝人等。	「還原」論述開展出抵制外界汙名的社群論述與價值，同時成為壓抑社群的論述型態。Cosplayer 為滿足「還原」論述的功能限定論與自我實現，投向造型精工化，與高度數位修圖，或 Cosplayer 產生場次高風險身體治理，力求細節完美。
第五世代：2021 後	社會氛圍轉向開放，部分 Cosplayer 的家長轉向對活動帶給女兒，更多女性化訓練的期待。Cosplay 社群內出現對「還原」論述的抵制聲浪。	完全匿名版被關閉後，可追查留言人的提問人匿名版出現，嚴苛的「還原」論述，被視為社群的壓抑來源之一。

(資料來源：研究者自行整理)

本論文目的在建構 Cosplayer 的認同類型與圖像，因此對世代的劃分採兩個標準分類：Cosplayer 標示自我的圖像是否產生轉移；以及，外界對於 Cosplay 的圖像與標籤是否發生變化。

從這兩個標準，我認為在 1995 年後的第二世代，已脫離由同好組織的活動形式，出現場次商業活動。此時期開始 Cosplay 對於場次主辦方，具有「看板娘」的有用性，對部分 Cosplayer 來說「看板娘」將 Cosplay 轉變成一種視覺商品，對從事 Cosplay 的行為並不需要對角色或作品有所認同。此外，收費機制使群眾產生場內、外活動的差別，不贊成 Cosplay 能詮釋作品的粉絲集結在場次內，場外則提供給對同人誌（延伸作品，或改編原作品創作）沒有興趣的原作愛好者參與；Cosplayer。

第三世代與第二世代的最主要差別來自，外界對 Cosplayer 的定義從原先怪異的行為舉止，轉向怪異服裝的代言人。同時 Cosplayer 也從網路科技獲得自我認同定義的話語權，儘管話語權一直到第四世代才對外界有影響，但此時已經出現一種清楚的認同提問。到了第四世代 Cosplayer 透過匿名版逐漸確定「還原」論述，該論述是一種混合的操作模型，來自布赫迪厄式的資本來基，透過穩定經濟與財務規劃，和滿足男性凝視創造的美麗女性，兩者打造一種父權框架中理想的青少年；青春、漂亮、充滿女性技能，還很會賺錢。這使「還原」論述提供符號學觀點的自我實現，以及父權凝視的壓抑性格。但，隨著匿名版關閉，第四世代的 Cosplayer 透過網路發展出串聯模式，如交易糾紛、性騷擾、場次行為問題…等，發揮呼籲和抵抗的功能。有別於第三世代 Cosplayer 的交流仰賴，同人誌或動漫社團創造的交流網站，在第四世代臉書、撲浪、推特…等網站，創造出 Cosplayer 的同溫層「社區」。

此外，認同的世代劃分也較接近經濟結構的分類，在第一世代 Cosplayer 只作為個別的家庭手工者，第二世代出現商品價值的代工行為，第三世代原先與 Cosplay 無關的產業開始加入 Cosplay 經濟體系，第四世代 Cosplay 已成為全球化代工的一種商品行為。一部分 Cosplayer 在網路與 Cosplay 發展之下也創造出的經濟規模，逐漸讓 Cosplayer 從閒暇時間的手工，轉變成兼差者，又變成全職生產（關於商品化與經濟規模的討論，有待其它研究支援）。

### 第三節、介紹 Cosplayer 的世界觀

#### 一、Cosplayer Name

參與 Cosplay 的玩家會對於自己的身分保持一種保留狀態，具體的情況如 C.N. 「Cosplayer Name 的縮寫，只用在 Cosplayer，一般人像攝影是用 MD 代稱）」（2014/11/14，清月）這是 Cosplay 場域特有的稱呼，一般來說有點類似藝名或筆名，但 Cosplayer 作為網路上的公眾人物，CN 在不同時期對 Cosplayer 具有的功能也有些差別。在第二、三世代 CN 對某些 Cosplay 提供保護，這種保護除了防止不軌之人外，包括對於自己在 Cosplay 感到害臊，隨著 FB 社群發展 CN 的用途逐漸演變成一種稱呼方法與(幻想風格的)樂趣，無論理由為和 C.N.提供了特定場域的辨識功能。隨著時代轉變，2017 年以後 Cosplayer 來說直接使用個人臉書帳號進行 Cosplay 活動並無不可，不同世代需要擔心外界對 Cosplay 的認知圖不太一樣。

透過 2014 年 12 月 4 日一位北部的中學 Cosplayer 在 COS 服裝.道具...交流心得買賣☆提出疑問，在她收到各種回答後，有助於我們觀察 CN 有哪些功能。阿忒「請問 Cos 角都要有另一個名字嗎。想不到:- (」(阿忒2014/12/04)JC 回答她的困惑「你不會希望不認識的人叫你都直接連名帶姓吧?」(JC, 2014/12/04)和老呂「不覺得連名帶姓怪怪的。」(老呂, 2014/12/04)以及 L0 「妳可以叫 5566 亞洲天團，辨識率超高！反正就一個綽號 趁機展現自己的中二魂。」(L0, 2014/12/04)阿學以直接的情感建議到如果沒有 CN「會很害羞而已/////」(阿學, 2014/12/4)。//是以文字表示害羞或心動之意，斜線越多表示越激動)。

CN 對一部分標示自己的跨入圈內與自我認同的展現，台中的高中生煌每次談論到自己的 CN 非常的興奮，對她來說「煌」做為她的 CN 代表了許多意義，像是顯得自己與國中的自己不同等，如果有人試圖變更或直呼她的本名她會非常氣憤「這些人根本就不知道 CN 對我來說有多重要，她(CN)陪伴我三年，有非常多意義，如果另一位 Cosplayer 知道我的 CN，卻直呼我的本名，我會氣炸。」(煌, 2015, 田野筆記)。對令一些人來說，主要是起了標示自我和保護的功用，對焰來說這稱呼並不是 CN，實際上是本名，根她較熟的人都知道，當我向她問起兩者有甚麼差別嗎「X 焰是我的本名，CN 的話不是這個，也有人叫我焰…要感謝媽媽，這麼有創意。」(焰, 2015, 田野筆記)。焰是有 CN 的，但本名也有著動漫迷色彩，使人並不會第一眼發現，我在台南遇到玥時她就直接以本名跟我交流，當時她高喊著「這是我爺爺取的…很中二對不對，…誰會把玥放在孫女的名字裡…」(玥, 2015, 田野筆記)，但玥還蠻喜歡她爺爺起的鳴子。顯示父母給孩子命名的創意，讓一些孩子能把父母的創意與動漫愛好結合，達到不令人一眼辨識出本名的效果。

對一些 Cosplayer 來說保護性與辨識作用並不是主要 CN 功能，是自我認同的確立，來自台中的靈櫻直到 Cosplay 四年後才替自己命名 CN；靈櫻。直到她變更，我才發現原來呼喊很久的名字是她的本名，我參與田野時，像靈櫻這樣的例



子並不特別多，比較常見的情況是先命名一個 CN，過一段時間後又變更，她的情況與煌不同之處在，煌需要一個跨入與走過某段時間的自我認同標示，但對靈櫻來說這個標示是一種自我認同的展現，需要經過時間確定。但當特色的字使 CN 太過普遍或拗口時，場次的稱呼也可能以當時的角色呼喊，但在相片(含 FS)標註時會改回 CN。

CN 的社會功能，主要在自我標示、與自我認同展現，有時 Cosplaye 創造兩個網路帳號做出分隔方便管理。隨時代改變，必須要創造一個名字來逃離社會壓抑目光的情況正在減少，越來越多 Cosplayer 認為 CN 的使用與解釋來自賦予參加 Cosplay 的自己一種活動身分的意義，這種賦予使某些 Cosplayer 可以沉浸在活動中。但仍有一些 Cosplayer 需要藉由 CN 區分 Cosplay 與日常生活，她們並不希望被打擾，在這類玩家的生活中，Cosplay 可能被視為一種奇怪的情況，她們並不想被不瞭解情況的人認出，而需要解釋。儘管，創造 CN 的理由因人而異，但隨著網路作為新媒體發達，Cosplayer 需要對外正式稱呼、引註或標記時就會以 CN 表示，顯示 CN 作為公共領域裡 Cosplayer 的自我標示與身分認同。這也是為什麼本論文的田野清單中，一部分的 Cosplayer 希望以自己的 CN 表示，因為 CN 可以提供圈內確定的身分辨別，但對外只作為一種暱稱概念。

## 二、 協作者

對 Cosplayer 來說活動主要區分為五種情況：場次活動、攝影活動、網路活動、迷群活動以及準備工作，隨著活動情況的不同需要的協作者也不同。過去許多人認為在同人誌展售會外的場次見到 Cosplayer 就是全部，最先對活動結構探索的是馬仕傑(2008)他發現 Cosplayer 不總是集體行動，外界很難理解 Cosplay 是個人或團體活動，背後存在怎樣的社會功能往。他指出 Cosplay 活動結構中存在著協作關係，認為 Cosplayer 與許多各種不同身分狀態的人合作完成活動；保持協作的關係才是真正的 Cosplay。然而，馬仕傑某種程度高估了協作關係，事實上對 Cosplayer 來說，場次上的關係並不穩定，僅類似超商顧客與店員的契約關係，尤其是第四世代後大部分 Cosplayer 並不需要仰賴「場次」上的攝影像片標是自己。

在 Cosplayer 場次外的日常生活大類有三種情況，第一種作為迷群，她們正在補充各種作品知識與參與各種小活動，例如；對電玩迷的 Cosplayer 來說沒甚麼比起一起玩遊戲更適合生活的。第二種各種加工，這非常看情況個人的身體條件與物質條件落差很大，在一、二世代許多純手工打造的 Cosplayer 她們會耗費相當長的時間打造服裝，比起化妝可能更常在裁縫，到了第三、四代許多多不以純手工打造服裝，僅以誠品再加工為主的 Cosplayer，加工的重心從服裝的加工，轉移到彩妝的練習，以及相片的後製。第三，網路社群 Cosplayer 在 FB、IG、推特…等各種社群軟體與智慧型手機普及後，社群網路跟日常生活並沒有像過去幾

個世代清楚的劃分，社群網路提供非常多功能，從作品知識、迷群交流、打發時間、發布自己的新造型測試、技術交流、追蹤事件與發表感想…等，在第四世代裡社群網路幾乎覆蓋 Cosplayer 的日常生活。在第四世代青少女 Cosplayer 的活躍方式可以透過「試裝」表現；測試自己的完整或局部造型，並拍下分享、交流。

在場次上 Cosplayer 會與自己的朋友或其他 Cosplayer 互動，通常有四種身分的人可作區分：Cosplayer、助手、攝影者和觀眾，這些身分並不完全固定，隨著數位攝影的普及，Cosplayer 也經常為成為拍攝者，共同行動時也會提供彼此協助，對助手有各種不同稱呼，馬內(Manager)、小精靈或夥伴…等，在場次活動上許多時候 Cosplayer 會相互幫忙，但這並不表示誰一定是誰的馬內，有時馬內也用來介紹不想讓人知道太多資訊的同行夥伴，因為這樣並不失禮，並提他人供一種清楚的社會關係與社會功能界定。

只有攝影企劃上攝影師才作為協作者與 Cosplayer 互動，發揮功能。Cosplayer 並期待在場次上調整太多細節，場次上的拍攝主要是用來傳達或共享相同愛好，因此場次上 Cosplayer 與攝影師並不共構前台，對 Cosplayer 來說，有計畫的攝影所取得的相片才會作為 Cosplay 相片的前台狀況。

### 三、場次與認親大會

在這節裡我將使用相片作為場次的相片場域類型，一般來說場次指的就是同人誌展售會，例如在台北的 CWT、FF、PF…等，在台中的 CWT-T 或 GJ，台南的成大或一中校慶，高雄的 CWT-K、WS 或 FF-K…等，在其他縣市則有如舉辦 WSC 的雲林劍湖山 CWT-Y，嘉義每年的萬聖節踩街活動、宏仁女中、嘉義高工校慶，在主要都會區場次通常比較盛大，直轄市的場次通常比較類似社團聚會伴隨著節慶或校慶等。Cosplayer 會在場次尋找、遇見各種親友與同好，許多年輕的女孩喜歡拿起手機合照打卡，這些場次的照片一般稱為「認親照」，一般來說 Cosplayer 會在場次上拿到四種照片，分別來自攝影師、幕後照、認親照和自拍照。總結來說，「場次照」可以有好的物像表現，但並不會有好的背景(見了種事件)與太多細節調整，一般而言是作為認識與相處的起點，提供不能外拍的 Cosplayer 滿足受到拍攝的期待。

### 場次四大照



@Dreamforphoto

圖 1 場次四大照

(資料來源：引用自祝福的寫真 TW Cosplayer X Photography)

對迷群來說認親活動有時充滿戲劇性，正是這種戲劇性詮釋 Cosplayer 滿足迷的慾望對一些 Cosplayer 來說。一位北部同好繪製漫畫，描述她與自己最愛的蝙蝠俠 Cosplayer 認親的過程，漫畫內傳遞她作為粉絲的科幻主題幻想以及情慾的交織。認親時通常會準備一些印有自己的 Cosplay 的卡片、名片，或酷卡，有些人則會準備小點心。因為許多 Cosplayer 在整裝後並不方便吃飯，拿著許多東西也不方便跑到路邊去買，所以不少女性會準備一小包的點心發送。





圖 2 陽子蝙蝠俠認親漫畫

(資料來源：陽子超蝙一生一世香。2021/5/12 授權，2021/6/24 最後檢視。)

#### 四、 Cosplay 常用詞彙表與國際板詞彙表

Cosplay 文化與許多非主流文化相同存在許多術語，但台灣的 Cosplay 術語有一部分並不符合英文文法。2015 年 9 月「殭屍 \_Cosplay 分享教程區」的粉絲專業上製作了一張 Cosplay 常用術語表，其中比較重要的是她對 CP 一詞的定義「CP 在動漫用語是指角色的配對、●\*∨\*●/」（殭屍，2015/9）但有人認為 CP 指的就是配對，殭屍的立場是在場次上的 CP 是配對角色，通常指另一位 Cosplayer。另一個需要補充的是 BL 一詞毛臭，因為 BL 一般在中文稱為腐，因此「腐不就臭了嗎 www 也有人說拍香的=拍百合」（夕風，2015/9）。殭屍的版本是非常有台灣本土性的，阿昌是一位香港 Cosplayer「搞基是香港用語是指搞 gay，跟拍 bl 之意有出入。」（阿昌，2015/9）陸續有些人補充了不同情況的說法 TK「香港叫助手是小丁靈/小精靈，厲害的 Coser 叫巨巨。」（TK，2015/9）。

Kim Mazyck 是一位留學夏威夷回台後從事英語教學的補教老師，此前在美國成為彩妝師的職涯影響她對 Cosplay 的認知範圍。在殭屍發表後她認為台灣 Cosplayer 缺乏兩種視野，一是中文術語的可在國際通用的英文版本，另一是缺乏對 Cosplayer 外的協作者認知。遂製做另一份國際版常用詞彙表，她認為許多 Cosplayer 十分容易忘記自己那些美好的攝影成果背後，都有個攝影團隊或相當付出奉獻的攝影者，她認為攝影者需要被看見。



圖 3 殭屍 Cos 圈常用術語  
 (資料來源：殭屍 \_Cosplay 分享教程區，2015/9/4。)

表 4 Kim MazyCk 國際版常用詞彙表

Cosplayer 詞彙區英文	角色扮演者詞彙區中文
Cosplayer	角色扮演的人，部分人使用 Coser。
Cos	動詞，扮演；一些人直接用 do 後面接角色名
Costume	Cosplay 服裝。
Costumer	製作 Cosplay 相關的衣服道具的人
Character	角色
Manga	日本漫畫
Comic	美式漫畫
Anime	動畫
Seires	系列
Wig	假髮
Wig Cap	髮網
Accessory	配件
Prop	道具
Weapon	武器
Craft	修羅，動詞
Crafting	名詞
Commission	付費製作 Cos 服裝武器等。Do you take Commission?你有收費製作 Cos 嗎？
Draft	草稿
Design	設計
ConCept art	公式設定
Material	材料
FabriC	布料
ContaCt lenses	隱眼
Color lenses	美瞳
Temporary tattoos	刺青貼紙
Wish list	坑單
Otaku 文化詞彙區英文	御宅族文化詞彙區中文
Nerd	表示對電影、電動、動漫癡迷的人，比較負面一點。

Geek	表示對電影、電動、動漫癡迷的人，比較正面一點。
PoliCy / rules	場次規定
BL	Boy' s Love 男男之間的愛情，又稱 yaoi。反之是；GL。
Fujoshi	腐女
Gender bender	性轉
Fan art	同人
Fake nerd	有些人用這詞形容假 Coser，表示對作品不熟悉，簡稱衣架子。
<b>Photoshoot 詞彙區英文</b>	<b>拍照詞彙區中文</b>
Photoshoot	拍照
Private shoot	私拍
Group shoot	團拍
Open shoot	開放多人攝影
ReCiproCal 或是 free- trade	互惠攝影
Photographer	攝影師，簡稱 photog，複數 Photogs
AssistanCe	助手、馬內，簡稱 assist (s)
Co- photog	醬油攝影、副攝。
Lighting- assist	打燈手、燈童。
Preview	預告
Release shot (s)	正片
Raw Copy (Copies)	未修過的照片
PhotoShop	修片軟體，部分人用 PS。
Edit	修片
Editor	修片者
Print-sized	原檔，可印成海報大小檔案。
Watermark	浮水印，照片上面攝影師的簽名檔。
ReCruit	徵人
Partner	搭擋
Group members	團員
Credits	發照片時附帶所有幕後人員以及粉專等等必要性的付出者。
MUA - makeup artist	彩妝師
Behind the sCene	幕後
<b>Convention 詞彙區英文</b>	<b>場次詞彙區中文</b>
Con	場次的簡稱，複數直接(s)。

ComiC Con	美式漫畫主題大展
Anime Con	日本主題漫畫大展
Fan Con	同人主題大展
Expo	同人主題大展
Xxx + ONLY	某特定主題的場次
Cos + Celeb (s) -	Cosplay+名人，大手
Booth	攤位
Cosplay- aid	次必須急救品，部分可能歸納為所謂的“神器”。
Flake	窗角，窗人。
Fail	名詞，崩角。
Win	名詞，神還原。
Hall	場次大廳，主題大廳。

(資料來源：Kim MazyCk，2015/9/4)

## 五、 非正式統計的 Cosplay 與主修專業的相關性

出於外界對 Cosplayer 存在著誤解，2015 年 8 月 23 日嬖屍在自己的粉絲專業中發表了一份非正式的好友提問。因為當時她遇到許多人都向她說到『哇！玩 COS 的會做衣服啊！那你們高中一定是學服裝設計的囉！』(嬖屍，2015/8)她解釋實際上這跟就讀科係無關，而是因為自己喜歡 Cosplay「其實我們是宅宅系的 😂 😂 😂。做衣服有些是為了 Cos 學的。」(嬖屍，2015/8)在 2015 年時總統計人數共約 4000 人留言，最後有效統計約 3000 人，然而這並不是一份嚴謹的統計分類，例如她沒有區分大學與高中，這份統計的意義在於 2015 年時參與 Cosplay 活動的人們產生一些與自己現實生活的聯繫感。



圖 4 最容易玩 Cosplay 的科系  
(資料來源：嬖屍 \_cosplay 分享教程區，2015)



統計結果，第一名，美術相關、設計科系。第二名，日文系。第三名化妝與時尚造型科系(美容美髮)。第四名，餐飲科系。第五名，資料處理。第六名，普通科。第七名，服裝設計系。儘管這份調查並非嚴謹的統計，但仍一定程度提供 Cosplay 活動，與女性人口較多科系的關聯。

## 六、關於 Cosplay 領域中熟(悉)度概念

在 FB 的世界中人們因為社交網站，形成跨地方的人際關係，拉近人與人的距離，然而親友一詞的使用必須建立在聊過天的同好「搭訕=認親？…搭訕是自己去認識一個完全沒見過面也沒講過話的陌生人，認親是事先有聊過天但還沒見過面。」(Sony, 2014/11/23)。男性 Cosplayer 兔子在感覺遭受到騷擾後發了一篇黑文指出，加他好友的人他一開始會好奇為什麼想加他好友，如果沒有主動私訊告知原因，他會觀察共同好友的數量來決定，他指出因為要別人先介紹自己，這顯得有點自大(田野筆記，2016)。

在性別上有時是因為女性對於騷擾人是的防範，據觀察以共同好友數量決定是否添加好友是許多 Cosplayer 的參考指標之一，有些人會進一步點進去看，是否有相關發文或相片；另外也有 Cosplayer 會指出自己並不會接受沒有自我介紹的好友申請。就像兩在一開始討論外拍時，我們以現實身分與穿著見面，她顯得格外尷尬，我向她問起為什麼差異這麼大，她表示不習慣一般，說到她也沒想過會這麼尷尬(田野筆記，2017)。清月指出對於在場次上認親後基本上也不適合共同行動，對女性來說異性的共同行動會感到困擾「認完搭訕完通常會自己去做其他事情 … 就算是同一部作品也一樣，一直跟著而且又是異性，會被誤認為變態。」(清月，2015/8/18)。關於是否要一起逛場這件事情涉及到是否是團員的概念，她指出「一起整裝基本上應該就是認為團員了」(清月，2015/8/18)。儘管她也網路與現實世界一部份重疊，但這僅建立在迷群的關係上「在網路上能聊，不代表現實中能。可是網路上聊的來會讓現實見面的尷尬度減少。…不熟的人基本上只會聊些關於喜歡的作品的話題。」(清月，2015/8/18)。她說明到對 Cosplayer 來說，熟悉度這件事情與信賴關係某部分是重疊的，但某些部分必須分開，對於團員概念來說「…一起整裝互借用具…總之那並不是什麼信賴關係。熟人就是指能給予一定程度信任的人…長期經營才有可能。」(清月，2015/8/18)她指出熟人概念是一種性格與理念都不太大衝突的情況才可能在長期經營下發展的關係，但很多時候 Cosplayer 是先感覺好，才談關係「就是感覺對，能一直搭檔下去啊。」(清月，2015/8/18)。

綜合來說，對 Cosplayer 來說人際關係在某些時候會變的複雜，有時她們與協作者是契約關係，例如；在場次上 Cosplayer 與攝影者的關係就像是時裝秀周邊的模特兒。但 Cosplayer 在搭檔合作前可能根本沒有見過彼此，現場(次)又會出

現人拉人的情況，這對某些並不想特別劃分公共與私人領域的 Cosplayer 非常困擾；無論在網路或現場，Cosplayer 因迷的關係群聚共享某種樂趣，但有時候 Cosplayer 需要保持性別的關係，確保自己感到舒服。準此，Cosplay 文化在台灣的情況實際上，仍舊依循著一般性的人際關係區分成網友或現實朋友，差別在某些時候同好關係會使兩者變的容易，而夥伴關係則非常看情況。

我指出「熟悉度」這個概念，是為了說明兩件事情。首先 Cosplay 田野關係，基於迷群和日常生活的人際關係。當遇到陌生人互動，對方又非相同迷時，社會互動的常規關係會是 Cosplayer 主要的援引方式，因此許多試圖以戲劇理論分析的研究者，會發現 Cosplay 似乎可以在「場次」就完全呈現，當研究者這麼會出現分歧，一個指向將日常生活與 Cosplay 的型像區分作出戲劇理論的分析，另一個則會試圖將 Cosplay 與日常生活融合解釋 Cosplay 帶有何種社會功能。第二是在社群內的意義，儘管網路改變人際關係取得的速度，並不表示對 Cosplayer 沒有社會生活以外的區分，相反的是協作者關係變得難以維持與穩定，更多時候除了攝影企劃的關係人際關係會從日常生活的友誼，轉變成互為粉絲。例如「FS」互動就是一個例子，「FS」是一個術語其正確的英文單詞並不清楚，該詞邏輯指「Cosplayer's fans」這是一種在家試裝，寫下對方稱呼並自拍，再張貼於個人網路頁面的行為。對一些 Cosplayer 來說，她們正試圖建立一個，別於日常生活的人際關係界定的迷與互為迷的關係，但通常有限制，例如性別差異，許多青少女，通過說服自己對方是安全，來建立與男性的人際關係。

## 七、對「一創」愛的認同類型差異

Cosplay 在既有的作品中，再創作屬於二次創作，藉由 Simi 提供的繪圖者圖像參考與分類為例演示二創概念上的圖像，因此追求作品角色的符號系統再現的 Cosplay 必然會遇到版權的問題。藉由 Simi 的分類發現，對於以再現某些符號象徵系統的樂趣為主，可能產生與原作類似但實際造型完全不同的情況，這也說明還原論述為什麼需要區分主題(Style)風格服裝與 Cosplay 才能建立，以原作(一創)為中心的二創認同，因為主題服裝並不需要特定的一創角色，主題風格可以是隨意拼貼。

表 5 二創分類表	創作類型
-----------	------

<p><b>繪者不可不知的創作禮儀</b></p> <p>只要使用非自己的原創作品都有可能造成侵權。雖侵犯著作權為告訴乃論只要對方不追究即可，但仍要注意使用的合理度及禮儀，否則即使避過了刑責仍有道德上的問題。</p>  <p><b>原創</b> 根據繪者本人原創，未經修改，禁止任何轉載、加工改作之行為。</p> <p><b>臨摹</b> 仿畫原作的筆觸輪廓等，應禁止任何轉載、加工改作。</p> <p><b>抄襲</b> 不尊重專業繪畫上的構思，都難以界定是否違法，但在道德上都是不妥的。</p> <p><b>二創</b> 因喜愛而明顯以既有作品或角色做出衍生創作，並享對原創者，但仍可能侵權。</p> <p><b>致敬</b> 類似二創，則應採用既有作品中眾所周知的元素來表示對其貢獻的敬意或讚美。</p> <p><b>參考</b> 以某項作品為靈感或參考產生的作品，但仍出於自己創作，看不出太多原作的痕跡。</p> <p>simi-art.com</p>	<p><b>原創</b>：本權所有，未經同意禁止轉載、加工與改作。</p> <p><b>臨摹</b>：可表明原作之下的非商爺使用，主要是繪圖個人練習。</p> <p><b>抄襲</b>：模仿骨架和創意，難以界定是否違法，但道德上不妥。</p> <p><b>二創</b>：因喜愛以既有作品做出衍性創作，可能侵權。</p> <p><b>致敬</b>：採用既有作品的象徵元素進行創作。</p> <p><b>參考</b>：以喜愛作品架構出發，但仍保有自己的創意，看不出太多原作的痕跡。</p>
---	--

圖 5 創作禮儀

(資料來源：Simi，2016/5/20，創作禮儀。)

還原論述著重於維繫二創的符號系統達到臨摹程度，經常建構「對角色有愛」是追求臨摹程度的再現 Cosplay。多大程度的二創改作能維持一創的角色形象，這並不是還原論述所關懷的，因此在極端狀況來說 Cosplayer 會考慮自己與角色外貌的落差(林宜蓁，2006；高詩涵，2010)，外貌差異過大的角色甚至會被放棄。

自由論述(本論文分類)認為，受個體差異必然造成 Cosplayer 產生極度個人化的二創，因此個體差異造成的不完美並非自由論述的關懷。自由論述認為，再現可以是原作向，目的在產生與原作相同的角色形象、活動方式與劇情，也可能是類似於某個角色的改作。因此自由論述並不著眼於 Cosplayer 與角色有多大的差異，反而專注在如何填補兩者之間的落差，達到滿足再現可辨別的角色，同時具有一定的美感。因此自由論述關心的會是從個人社會位子出發如何填補，與妥協。

兩種論述的認同類型都以對角色有愛為基礎進行活動，但最終目的並不完全相同，還原論述認為「對角色有愛」是 Cosplayer 追求臨摹程度的動力，從而她們關注一種理想化與浪漫化的愛情再現。但自由論述認為「對角色有愛」使 Cosplayer 願意填補自己與角色之間的落差，因此即使無法達到臨摹程度，並不表示這是失敗的「愛」，重點在 Cosplayer 對這份「愛」付出多少，因個體在身體、容貌條件，與經濟、社會和文化資本的不同，個體需要填補的落差也存在極大的差距，因此無論從「場次」或相片結果來評價 Cosplayer 並不正當。由於自由論述放寬了符號的「形式」，因此還原論述經常會認為自由論述是對一創的輕蔑與竄改。有時還原論述會以作品細節的知識提問，嘗試考倒另一位 Cosplayer，從而正當化對方對角色沒有愛的論述。但自由論述者認為，這樣的行為無疑是將 Cosplay 限縮在

民臨摹層次，而非二創層次上，自由論述認為應該回到二創層次上看見更多因為「愛」而出現在活動的同好。



## 第四章 台灣媒體報導 Cosplay 圖像與效應流變

本章將主要以新聞報導呈現一般群眾對 Cosplay 可能的印象來源，以及印象帶來的效應，媒體的報導使性有關的印象如何作用在 Cosplayer，使得發生事件時 Cosplayer 會承載複雜的身體圖像。台灣社會中如何透過女性的純潔形象和人身安全以及(男性)觀眾矚目的變裝的美麗女性，此現象形成一種 Cosplay 文化，似乎是一種觀看女性和(有心人士)尋找下手目標的主流形塑。闡明媒體對 Cosplay 社群的詮釋，有助於理解 Cosplay 面對這類社會輿論，採取甚麼樣因應的論述策略，又因此產生 Cosplayer 內部什麼樣的論辯。

媒體的關注帶來兩個效應，首先是媒體報導帶來的刻板印象效應，以及各種報導勾起觀眾的價值觀，這些價值觀對 Cosplayer 來說通常不太愉快「我認為這是造成大眾混淆情趣角色扮演、扮裝遊戲、跟 Cosplay 的根源之一。」(2015/4/12, 清月)。第二媒體的報導使 Cosplay 曝光，同時更多的「人」開始參與其中，大量的參帶動經濟產業的發展，對上一個是帶產生「素食化」的感受。此外，第三世代的 Cosplayer 出版的刊物都提到「速食化」的問題，但卻沒說明「素食化」產生何種認同價值衝突，甚麼是 Cosplayer 所反對的。

透過文獻與訪問，發現不同時期 Cosplayer 都對自我認同有需求，對媒體的報導的圖像感到不滿，並且外部的資訊渠道並不能滿足 Cosplayer 解答自我認同的問題。這顯示 Cosplayer 的認同的形成會受到外部圖像影響，媒體是主要的外部圖像來源，媒體的報導提供何種圖像？當時台灣人如何去認知 Cosplay 帶有哪種價值？與 Cosplay 設群相關的動漫迷群如何與 Cosplay 社群圖像被結合？探索 Cosplay 不同時間如何被報導，有助於發現台灣 Cosplayer 自我認同的流變與抵抗策略。

### 第一節、大眾對動漫迷印象如何影響 Cosplayer

#### 一、 動漫迷的負面刻板印象

小千的母親提供另一個家長的線索，關於家長怎麼去理解 Cosplay，通常是藉由媒體，這是她們除了孩子的說法之外主要的訊息管道「我當然會擔心…像前幾年新聞報導那個甚麼殺人案…我會擔心…」(千媽，2016，田野筆記)小千的母親說的殺人案是指 2014 年的台北捷運的鄭傑事件，藉由新聞與起訴書回顧檢索大眾對動漫迷的印象，事件發生在 2014 年 5 月 21 日 16 點 22 分到 26 分台北捷運板南線龍山寺站和江子翠站之間 222 號次列車，以隨機殺人方式造成 4 人死亡 24 人受傷。鄭捷隨機殺人案起訴書對他的描述，顯示出外界對於殺人動機與動漫迷的關係，這個關係藉由新聞的播報又形成大眾對動漫愛好的負面刻板印象；

「…鄭捷於國中時期遭遇嚴格管教及升學壓力時，因無法融入班級上之主流團體，只得從書籍、電玩及朋友之處，尋求其另類哲學觀與自我之出路，因而逐漸形成虛無之世界觀，且對自己悲觀、認人生沒有意義，不值得努力奮鬥，覺得應付或感受人生事物乃麻煩之事，因而產生了厭世念頭…然鄭捷以自我為中心之特質，雖旁人看似偏執無法理解之誓言，對鄭捷卻屬一種價值選擇的哲學觀…換言之，即沒有殺人誓言之鄭捷，可能無法獲得他人的注意。而隨著其網誌活動及其與同儕之互動中，殺人誓言獲得強化…」(103年度偵字第 14864 號)

鄭捷事件與動漫迷印象在一段時間裡新聞報導的關聯。

表 6 媒體報導鄭捷事件之標題印象

蘋果新聞，2014	鄭捷受「獵人」制約 殘殺疑學『家庭教師』
自由時報，2014	沉迷動漫 從模仿變守誓
自由時報，2014	…鄭捷崇拜雲雀恭彌 行凶如動漫翻版

無論是在起訴書或是新聞媒體的報導，鄭傑與動漫的連結是自然的學習楷模，在媒體的報導下來說暴力與色情與動漫迷有著高強度相關，鄭傑事件後媒體似乎找到一些聯繫，將他用來與 1988 年震驚日本社會的宮崎勤事件對比；在當時宮崎的連續殺人案被強烈的與色情扣上連結「從其中一張照片裡，我們可以看到亂成一團的床舖上，上面胡亂堆著鋪開的被子，枕頭旁還放著一本色情雜誌。這本色情雜誌是一本叫做《年輕夫人的內衣》劇畫雜誌。」(大塚英志，2015，p. 51) 儘管，一橋文哉(2005，拍攝的記者)在社群網站上坦言自己做了不公正的拍攝。大塚英志也藉由對日本漫畫類型的回顧指出《年輕夫人的內衣》這種寫實風格劇畫(已真實的女性符號描繪，喚醒讀者的對女性的情慾想像)並不可能是宮崎勤的愛好類型。但，在很長一段時間，無論台灣或日本社會，幻想作品中夾帶著色情與暴力元素，使動漫愛好者被主流社會看作潛在罪犯的合理解讀，主流社會形成對動漫迷的偏見圖像；喜歡看這個長大一定很暴力。

對外界來說動漫愛好者最不可理解的行為來自一種與世隔絕的圖像，不參與社區或團體生活在許多社會中被視為是偏差人格，在美國詹金斯的電視迷，通常整個假日都在家看電視，或創作帶有情慾流動的作品(Jenkins，1992，p.15)，也就是說美國的迷不僅透過閱讀作品在腦中想像，也透過創作圖、文同人誌滿足自己的情慾幻想。這使迷群必須向外界解釋自己不是受害者，不影響他們的生活，符合中產階級的圖像是最好的方法(Jenkins，1992，p.22)，有正當工作和婚姻生活往往做為電視迷主要的防衛藉口。第二許多動漫迷群被認為具有社交障礙，對外界來說迷群總沉浸在自己的愛好中，迷群沒有多朋友更需要假日待在家裡。「這九項判別妳的社交障礙，妳中了幾格？」(蘋果日報，2015)，取用殭屍的作圖報導，殭屍以圈內人成長經驗角度，以自嘲方式作圖描繪。對迷群來說，社交這

件事情的圖像至少有九個三次元社交障礙症的指標(右圖)，藉由她的作圖能獲得更好的說明。換句話說，自1990年代起無論在美國、日本或2010年代的台灣，迷群一但不符合中產階級的想像，便會被解讀成一種問題，然而愛好者捍衛自己的唯一方法便是，讓自己趨近於中產階級價值，否則迷群行為就會遭受到主流社會的他者化，成為潛在的危險分子。



圖6 三次元社交障礙症，你中槍了嗎？  
(資料來源：殭屍，2015)

準此，我們獲得社會對 Cosplayer 在 Cosplay 以外的迷群身分想像的兩個圖像，色情暴力作品可能對其產生影響，和總是與社交生活距離很遙遠，對某些人來說這兩個想像使迷群被視為社會潛在犯罪者的印象是不可辯駁的。導致在某些極端案例，迷群所熱愛的作品會被認為是「反社會」溫床，2015年新聞媒體所報導一則在社群網站上騷動的消息。事件描述一位認為自己身心健全的丈夫，某天發現妻子閱讀不良動漫作品的嗜好，遂將妻子蒐集虛淵玄發表的作品：《Psycho Pass》、《小圓》、《Fate/Zero》和《屍體派對》…等，上網變賣，再將售後款項放在一個獨立帳戶中，妻子知情後，丈夫卻被妻子狠甩一巴掌後提出離婚。丈夫認為這恰好證明妻子分不清楚現實與虛幻，執著將金錢投入無意義的昂貴興趣，妻子無法接受指正，還甩自己一巴掌的行為，也被他認為是「反社會」行為「…看看誰說看那種作品沒有影響？妳這不是就反社會嗎？打老公耶。…」(靠北老婆 1902；東森新聞，2015)。當時社群網站裡許多網友覺得故事太過戲劇化，懷疑真實性，經過新聞轉播報導後故事是否真有其人、其事變得不再重要，報導使得故事直接變成真實，對外界來說，動漫迷群分不清楚真實的圖像變的清楚。

## 二、令家長擔憂的 Cosplay 圖像

許多圈內人認為媒體不具有對 Cosplay 內部情況了解的知識背景外，但媒體

的報導又影響外界對 Cosplay 的印象，許多家長產生擔憂，並禁止小孩碰觸危險的興趣，保證自己的孩子在學業成績上獲得更優秀的成果。以下藉由兩位母親的對比，提供關於家長對孩子從事 Cosplay 的看法比較，獲取家長如何產生知情者的解釋。

千媽是小千的母親，這是我們習慣的稱呼方式，她們來自勞工階級的家庭，然而這麼說不太準確；事實上小千的家庭背景，在經濟地位上比較接近中產階級，她的父母是運輸行業的承包商，家庭背景提供母親有更好的條件成為職業母親，千媽總是從苗栗載著女兒到台中參與活動。小千從國中開始參與 Cosplay，她並不是我唯一這麼年幼的田野對象；據我所知至少有十幾位是從國小畢業就開始參與 Cosplay 活動，在我所接觸的田野對象中，國中開始參與的將近三成左右(約一百人左右)，儘管許多女孩在青春一開始就參加 Cosplay 活動，但家長很少會出現在場次活動；無論孩子的年紀大小，會來場次參與孩子活動的非 Cosplayer 家長僅約十人，千媽提供一些家長對於 Cosplay 文化的印象與擔憂「對阿，我一開始也會擔心…覺得這個有甚麼好…她很瘋…我們約法三章如果她成績不行，我就禁止她玩這個，如果可以我就會載她來。…」(千媽，2016，田野筆記)千媽的擔憂是普遍家長對孩子的擔憂，事實上無關興趣本身，對家長來說，對 Cosplay 活動感到陌生是比較大的問題。另一位家長並不認為自己對 Cosplay 場域陌生，小韓的父母是典型的中產階級，她的母親熟悉演藝圈的規則，在母親的栽培下小韓從小就是童星，她的母親為此感到驕傲，儘管小韓有時候抱怨母親太過直升機，但她知道母親這麼做是想確保女兒安全且美麗「我不擔心她參與這個，她太熟悉了，從小她就參與拍攝，她是童星…人們會拍我女兒…我知道我女兒很美，她的條件很好。」(韓媽，2016，田野筆記)，換句話說，人像攝影對家長而言是一種對 Cosplay 的簡單理解。

### 三、 媒體以「角色扮演」中譯產生的混淆現象

傳統定義認為 Cosplay 是種「扮裝為動畫、漫畫、電玩等等之劇中人物，或扮裝為各種職業(衣著造型)的行為。」(古孟釗，2004，p. 75)，但第一種混淆現象透過將 Cosplay 翻譯成角色扮演「…明明 Role play 跟 Costume play 也是不相同的意義，中文卻都稱“角色扮演”…」(清月，2015/4/12)。事實上「角色扮演」一詞不僅在新聞中有混淆情況，一些以戲劇治療為主軸的題目，試圖在 Cosplay 中找尋方向，這類研究認為 Cosplay 提供自我認同的心理投射，使個人的焦慮可以在去脈絡的角色中被即興演出，這種距離使的患者能直接即興感受快樂，同時這類研究又擔憂患者太過投入 Cosplay 會造成自我中心，形成治療有效性的矛盾情況。(張力嵐，2007；陳舒榆 & 張志豪，2010/5) 然而，這類試圖透過戲劇治療探索 Cosplay 有用性的研究者可能從未發現，中文角色扮演一詞如此自然的稱呼外來文化，是一種去脈絡化的詮釋「…「角色扮演」這個翻譯詞，都是很後來因為媒體要報導，才大量出現的。…」(綠葉，2021)，這也是為什麼對所謂



外界的角色(Role)扮演或風格(Style)扮演，Cosplayer 如此不買單，對 Cosplayer 來說者顯示出外界不願意去了解 Cosplay，只在乎 Cosplay 能拿來做那些用途，對大眾來說新聞的報導使的 Cosplay 被與其他情況混淆。

表 7 新聞報導 Role play 的混淆形式

日期	標題
2013/4/15	不准 CosPLAY！漢服社聚會 遭迫換裝
2015/10/21	市長變巫師！小朋友直闖辦公室要糖 柯文哲笑開懷
2016/11/26	3 個月進帳百萬！角色扮演騙愛大陸女 教戰手冊記攻略
2017/2/28	為了慶祝「這件事」 王仁甫、季芹夫妻倆大玩「角色扮演」
2017/1/3	嚐鮮 賓主盡歡！婚禮大玩角色扮演 新郎變身「美少女戰士」
2018/1/3	敏感！校慶扮持槍穆斯林 網友批「念到高中還沒基本水準」

漢服被認為是主題服裝與蘿莉塔、學生制服屬於「三坑」（中國的一種稱呼方式）服裝的一種。但 2013 年的報導強調客人不能穿「不正常服裝」，當時場地有規定 Cosplay 必須事先申請，儘管店員後來妥協以怕影響其他客人進行要求，這則新聞凸顯特殊的服裝與 Cosplay 的混淆，以及對於非日常服裝的異常者汗名。

按圖索驥再看到柯市長的萬聖節變裝是一種很搶鏡頭的報導，許多報導符合謝莒莎 Show 的概念，將 Play 理解的玩樂加上服裝的表現性，從而得出 Cosplay 概念的理解，這些服裝的娛樂性與表現性在婚禮與各種場合被做為一種與日常服裝的分類。不難發現中文的角色一詞存在著其他想像，例如；對穆斯林的身分圖像，以及詐騙集團的角本訓練，都可能被某種程度混淆進 Cosplay 概念。然而身分性的扮演沒有對應的作品，只是一種對某種身份符號的穿著打扮，使當事人趨近並被以符號的方式認出。

對外界來說有時候並不需要弄懂 Cosplay 的內涵，只需要指出服裝的奇怪性就足以描繪。舊台南地方法院司法博物館 2016 年的告示牌更凸顯了社會對 Cosplay 的認知；奇怪的裝扮與攝影者，可能帶來的麻煩。對外界來說，只要禁止「角色扮演」就可以根本上解決問題。



圖 7 台南地方法院司法博物館灣關須知

## 第二節、 媒體有用論

### 一、 Cosplay 作為政治宣傳或造型

我在 2013 年投入 Cosplay 研究時，詢問到 Cosplay 的代表公眾人物時收到的

訊息，許多 Cosplayer 反對將政治領域的 Cosplay 與自身畫上等號，他們認為政治人物事實上根本沒有想要了解某個作品，只是為了鏡頭作秀，更激烈宣稱政治人物的 Cosplay 根本就不是 Cosplay，只是一種譁眾取寵的行為。顯示對 Cosplayer 來說以” Show” 做為分類非 Cosplay 充分條件，然而政治人物的扮演狀況的報導幾乎可以在台灣大部分政權中看見，以下藉由政治新聞報導成現的樣貌說明台灣的媒體如何去報導和理解 Cosplay。

表 8 新聞報導政治人物的主題扮演

年分	標題
1997	陳水扁扮麥可傑克森超人、《小飛俠》彼得潘(圖 8、9)。
2006	扮獅子王 花臉逗趣 (圖 9)。
2005	李登輝為了李登輝基金會的《魁！男塾》(圖 10)。
2009	郝龍斌在聽奧的《白蛇傳》許仙(圖 11)。
2016	「真的好嚇人! 柯文哲化身怪醫黑傑克」(圖 12)。
2017	「女超人蓋兒驚艷全球 女超人議員驚呆佳龍」(圖 13)。
2017	「柯文哲豁出去! 推海芋火影忍者上身—民視新聞」(圖 14)。
2018	「丁守中 COSPLAY 工程師巴布 點名柯 P 八大爛攤子需上緊螺絲」(圖 15)。
2018	黃國昌大玩 Cosplay 網全笑瘋: 扮王炳忠?」(圖 16)。
2018	「笑翻! 韓國瑜扮「小智」引熱議 俏皮喊: 出來吧邁邁!」(圖 17)。

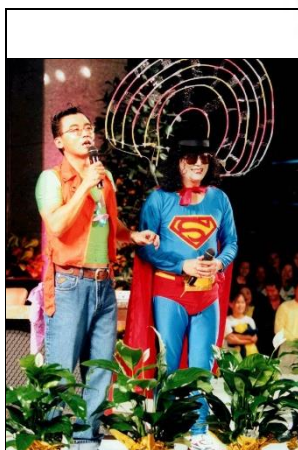


圖 8 陳水扁的麥克傑克森



圖 9 陳水扁的小飛俠



圖 10 王金平的獅子王

		
<p>圖 11 李登輝的《魁！男塾》</p>	<p>圖 12 郝龍斌的許仙</p>	<p>圖 13 柯文哲的怪醫黑傑克</p>
		
<p>圖 14 賴佳微的神力女超人</p>	<p>圖 15 柯文哲的漩渦鳴人</p>	<p>圖 16 丁守中的巴布</p>
		
<p>圖 17 韓國瑜的小智</p>	<p>圖 18 黃國昌的艦長</p>	

根據這些報導提供的造型，可以發現 Cosplay 對媒體來說隨時間定義的範圍也有所改變；在 2010 年以前造型奇特就是 Cosplay，2015 年以後媒體似乎發覺服裝外，必須要能喊出特定的角色名稱。Cosplayer 反對政治人物的主要原因有兩個，他們從不需要替自己的造型考慮，有時只是配合穿上的逢場作戲。基於只是配合，所以政治人物不太在乎要呈現對應角色形象。

## 二、奇裝異服標籤的混淆

探索奇裝概念對主流社會價值，如何表現在家庭中。1990 年 Cosplay 從日本來到台灣，其在日本主要受到電玩與視覺系風格發展才步入軌道(高詩涵, 2010)；台灣 Cosplay 活動除了動、漫畫和布袋戲還有日本視覺系樂團(白摺超, 2006)。公視播出的《爸媽囧很大》算是這個時期比較完整中立的討論 Cosplay 文化的對話

節目，該節目是以親子談話為主題，從 2009 年到 2015 年共 1171 集，每集以 1 小時為單位播出。第 66 集「孩子請脫掉你的奇裝異服!!!」(爸媽問很大，2012)節目裡 50 位來賓父母中有 32 位同意孩子進行日系風格的誇張打扮，「可能會是一種壞的行為開始，會使孩子走向壞的路上」(爸媽問很大，2012)。子女方回應是服裝打扮的誇張與否，是一種興趣，興趣之間不應該會有高低之分，當大人對於打扮覺得是娘砲、人妖或是鬼怪，子女方表達大人會有這種解釋誤解來自於世代差異。過去沒有這些東西，他們認為父母應該為孩子投入這樣的興趣感到安心，實際上投入這樣的興趣使她們避開可能的偏差行為，這些打扮雖然誇張但這對孩子來說是一種漂亮。儘管家長並不完全同意子女有能力界定美醜，最後主持人以表決的方式結束這一集「今天孩子們解釋了很多，今天之後如果你遇到這樣的打扮你能接受的？」(李四端，2012)，終票數為 27 位接受，23 位不接受。乍看之下第 66 集看似跟 Cosplay 無關，藉由歷史回顧我們知道，視覺系風格在某一段時間裡跟 Cosplay 是混在一起的，從節目中我們也能發現關於服裝的問題，最終代表著主流社會的家長方做出退讓，前提是 Cosplay 需要在恰當的場合，說明對主流社會來說需要確立 Cosplay 的前台範圍。

### 三、 商業領域的形象造型

在討論商業領域帶來的爭議事件以前，先帶領讀者看一下所謂商業和新聞領域共構 Cosplay 印象，借用國外的報導回應在 2000 年時代的 Cosplay 用詞與印象。透過這四篇報導可以看出三個方向；首先 Cosplay 是一種服裝造型，可以參與設計。第二，透過造型與報導可以拉抬聲勢，女星則能拍攝讓人更加注目的色氣相片。最後，非日常的造型服裝但充滿色氣的裝扮通常會是宅男的偶像。顯示對商業攝影來說 Cosplay 使他的們拍攝者增加對觀眾的印象，從而這些服裝能給出一些不同感覺，並達到某種商業目的。

表 9 新聞報導商業藝人的造型扮演混淆

年分	標題	內文擷取
2009	五月天代言遊戲 黑色盔甲造型曝光	這次的《十二之天貳》Cosplay 服裝造型部分，阿信提供了很多的想法，參與設計。
2009	汪東城悟空上身吳尊先吃飽再做忍者	試穿了《龍珠》的“悟空”裝，更不自覺地擺出“龜波氣功”姿勢，十分搞笑。
2010	Carol 陪訓狙擊貴氣周秀娜	…將在明天穿上性感 Cosplay 服到攤位促銷。…以校服誘惑及內衣濕身照俘虜宅男的心…相信她們有力成為下一任宅男女神
2010	「女僕」咖啡店 獲「御宅族」熱	桃井晴子 Cosplay 服開唱

### 第三節、商業領域如何讓 Cosplay 社群產生認同論述

#### 一、美感的錯誤對比

對大眾而言第四世代 Cosplay 與過往幾個世代最大的差異在於，『好像真有那麼回事，但不夠好看。』在第四世代物質條件的轉變使 Cosplayer 要處理的問題不在是奇怪的服裝，是如何變成好看的服裝。儘管，倪逸蓁(2005, p.38)指出 Cosplay 的三種內涵精神；表現、幻想和美感，對 Cosplayer 來說滿足幻想世界的再現，是做為「對角色有愛」的最主要方式，但隨著表演性的物質條件改善與數位修圖技術普及，對人像模特兒來說有時候會令她們感到不愉快。

2014 年 12 月 Model(通稱為「MD」或小模)吳妮與攝影師李國楨在一篇在粉絲專業的公開文章表示(原貼文見附錄)李國楨「…那天我只是在旁邊側拍而已就感受到強大的威力，一堆 Cosplay 瞬間遜掉了！」(李國楨, 2014/12)妮回應到「拿我跟妖怪比…」(吳妮, 2014/12)李國楨回應「欸，現場的確很多妖怪阿～」(李國楨, 2014/12)兩人或許沒想到這段言論會引來 Cosplayer 不滿與抗議。這源自於對觀眾的定義不同，MD 與 Cosplayer 的重疊之處在於外觀和攝影，不同之處在於對 MD 來說，觀眾是人像攝影圈，意味著 MD 的造型是為了讓一般民眾也覺得好看，但 Cosplayer 並不是以大眾為對象進行活動。那為什麼總是要拿 Cosplayer 與 MD 相提並論呢？這有一部份的原因延續同政治領域，媒體需要畫面與外觀不同的 MD，其與政治人物相比更好看，媒體為了收視率變的更嗜血，更腥羶色(芳君竹, 2019, 公視 P#新聞實驗室)。

對 Cosplayer 來說好看在條件滿足時候是重要的要素，然而在這之前她們要做的是滿足重現那些世界上還沒有的造型。對 Cosplayer 來說，只看重美感是一件非常不禮貌也不愉快的事情「『嘖嘖，又一個花瓶！』語言彷彿利刃，你劃破多少人的心，你知不知道？一個 Cosplayer 出一個角需要多少心血，你知道嗎?? 不管成果如何，總比你那種從頭到尾都是別人幫妳用的來的更令人尊敬。」(小默, 2014/12, 吳妮事件本)人像攝影在服裝上有時是由 MD 負責，有時並不全然由 MD 承擔，但 Cosplayer 必須在自己的服裝上自己全權負責，由於需要承擔的不同「是哪邊遜掉了？沒看到阿！因為 Cosplayer 們都是自己來的！也沒有老師可以教妳怎麼穿。」(小晴, 2014/12, 吳妮事件本)有些人提出不滿，對於這種情況進一步的被撻伐。有人樂見「哈哈，上島不意外。」(阿童, 2014/12, 吳妮事件本)上島是 Cosplay 圈在 2006 年後興起的一個匿名板文化，在一段時間裡象徵著該文化的倫理價值。

從這類事件中獲得一些概念啟發，首先 Cosplay 圈對於自己和 MD 人像圈有不同的認知。第二遇到這類事件時 Cosplay 會認為其他圈子在賣弄容貌。最後 Cosplay 圈認為自己的文化行為據有作品的支持，是在特定的作品設定之角色框架下執行。同時讀者應該也能掌握 Cosplay 圈與人像攝影圈的關聯，至少是會使用共同的外拍空間，那麼如果當人像攝影圈被解讀成 Cosplay 時，MD 需要透過自己的某些操作手法獲得觀眾認同時，Cosplay 圈會有甚麼反應呢？

## 二、 滿足男性凝視

MD 洪蓉事件分別發生在 2014 年 8 月與 2015 年 5 月，與吳妮事件相同的是這個事件是 MD 以人像攝影立場出發，不同的是影響範圍，不再是主觀美感對於 Cosplay 印象的問題。這次事件影響範圍包括場次主辦與政府單位，形成外界對 Cosplay 至少不該是甚麼的印象，起初洪蓉事件經紀人試圖以 MD 的方式界定 Cosplay，2014 年 8 月 16 日台中場次「2014 臺中動·漫·力」媒體標題是「馬友蓉化身『火影鋼手』：捍衛 Cosplay 第一名寶座」(東森新聞，2014。斜體為新聞誤植，正確為綱手)洪蓉的經紀人鴻榮表示「…她心裡表示要 Cosplay『火影忍者』中最火辣角色「鋼手」。她笑說：「只有我能駕馭鋼手這角色！」當天引起主辦方文化局的關注，16 日晚間報導變成「馬友蓉被禁參加動漫展 文化局派 2 警拿黑布擋」(2014，東森新聞)經紀人鴻榮不滿表示對文化局不滿「…以現場有眾多小朋友為由…『不歡迎藝人用這種場合宣傳。』…豈料，消息公佈後，馬上就受到台中市文化局關切，現場還派出 2 名員警手持黑布一路跟隨，怕馬友蓉「有脫序行為」隨時準備要把黑布蓋上。」(鴻榮，東森新聞)。活動當天的工作人員 mgdesigner 事後在 PPT 上描述與洪蓉的對話「…對方沒聽過開拓沒聽過 CWT 也沒聽過漫博，…那…請問她 Cos 主要是在？『嗯…就一些私下的拍照』好吧，私拍也可以，經紀人先生也客氣有禮，但是『Cosplay 寶座第一名』這種東西不是你可以這樣消費的。」(mgdesigner，2014/8/22，PTT)他轉述主辦的文化局長立場「…另有企圖，妳只是在消費 Cosplay。…我們是公開一般的活動，也會有很多小朋友，…」(mgdesigner，2014/8/22，PTT)顯示文化局對於 Cosplay 跟洪蓉的認知不同，無論檯面上或檯面下文化局都認為洪蓉只是藉由 Cosplay 操作曝光度，局長的表態暗示對她來說 Cosplay 在場次上應有一個闔家觀賞的身體界線。

洪蓉的第二個事件發生在 2015 年 5 月，上次是《火影忍者》的第五代火影綱手，這次是《在地下城尋求邂逅是否搞錯了什麼》的女神赫斯緹雅。我們要先了解這兩個角色與洪蓉的聯繫在於女性性徵，對 MD 來說性徵與角色相似，使她認為足以更「還原」角色，對人像攝影來說這樣的理解恰好滿足男性凝視的目光與外觀的表現性還原，28 日到 30 日之間壹週刊以三個不同時間點分別報導洪蓉的赫斯緹雅；

表 10 洪蓉事件相關報導

標題	時間
【週二搶先爆】托乳藍絲帶 I 罩杯艷后巨奶溢	2015/5/28
《壹張嘴》藍絲帶托波 洪蓉 60 元演巨乳秀	2015/5/29
洪蓉 Cosplay 做半套 Coser 嗆耍網路霸凌	2015/5/30

當 28 日壹週刊用洪蓉在浴室裡作勢以藍色綁帶擺弄女性性徵，並炫耀自己不僅是 I 罩杯，實際上有 J 甚至 K 時，顯示報導回應觀眾的期待；滿足男性凝視，獲得新聞支持。除去滿足於壹週刊的報導手法與洪蓉的支持者以外，關於洪蓉事件的反應大概有三種類，首先一般民眾對女性對於性身體的被物化的反感，第二類對性身體展現等於 Cosplay 表現價值的不滿，第三類不當呈現角色再現的細節。大眾閱聽人小雯在新聞的留言底下表示她的反感「好險這邊不能貼圖，不然一定一堆作勢抓奶圖。」(小雯，2015/5/28，壹週刊)但，男性的觀眾似乎很滿意壹週刊的視角「哇~! 我想親眼超近距離看一下這種服飾魅力何在」(阿凱，2015/5/28)和「那個角色重點是童顏巨乳；不是只有乳就行啊」(阿銘，2015/5/28)。

當討論從性身體轉向 Cosplay 認同論述時，洪蓉的行為對一部分的人來說是嚴重的錯誤。對一些人來說卻又因為商業莫可奈何 ZP「看了看這 Cos 也沒真的還原到哪去、說好赫斯提雅的精氣神哩？有愛才會想去努力的 Cos 這個角色不是因為這個角色出名、隨便買個藍絲帶綁一綁就說阿我還原的這個精氣神...」(ZP，2015/5/28)Cosplay 社群認為洪蓉並沒有因喜歡而再現角色創造形象（**還原論述**），而是以自己的目的演藝角色，當違反還原論述，會觸發對應的倫理價值，社群會貼上觸犯禁忌者的標籤「自以為很還原，不就衣架一個...」(佐藤，2015/5/28)。還原論範圍的有效性也是受到爭議的，一些 Cosplayer 認為還原論信徒很容易被媒體誘拐去攻擊各種藝人或其他公眾人物，阿陞認為「請 COSER 們了解也自律，她若沒有說自己是 Cos「赫斯提亞」就不能算是『失去赫斯提雅的精氣神』...那就是『赫斯提亞風的 XXX』，依報導所敘述的，真的就是『赫斯提亞風的洪蓉...』」(阿陞，2015/5/28)對 Y 陞而言，他並不認同洪蓉的方式，但他了解在網路上 Cosplay 不斷的攻擊，對大眾來說並不樂見，在社會大眾的認知中 Cosplay 精神並不做為攻擊的正當理由。

大眾的目光來自一種父權凝視的目光，往往在女性以性身體展現自己的時候視而不見，並合理化女性以性身體展現自己(上野千鶴子，2015)，對上野千鶴子來說這是父權體制對女性身體的雙重標準，一方面男性渴望觀看女性的性身體獲得滿足，另一方面當女性受到來自展現性身體的攻擊時，卻視而不見，上野千鶴子的父權雙標，解釋新聞總是喜歡將女性的性身體呈現在大眾面前，但 Cosplayer 並不喜歡這樣被標示，男性對女性不滿視而不見。也許是因為 Cosplay 的玩家大多是女性，在 Cosplayer 的留言中並不像大眾一樣存在這種分而治之的態度，媒

體的各種展現符合男性凝視的性身體操作，許多 Cosplayer 早已意識到，儘管她們不喜歡也不支持，但不理會可能是一種比較簡單的做法。那麼對 Cosplayer 來說，怎樣是一種社群認同的 Cosplay 呢？相關的討論可以在 FB 的交易社團內看到（這時尚未出現 FB 的匿名 Cos 版前，許多事件的討論都發生在交易社團）COS 服裝.道具...交流心得買賣☆；

「Cos 的靈魂在 "愛角色" 個人覺得只要對角色有很大的愛就可以了。…Cos 最好玩的本來就是同好同樂，而不是爭奇鬥艷用的，不是嗎？而只會穿衣卻對角色無愛的那種叫做 "衣架"，很多甚至連作品都沒看過，關於角色的問題一問三不知。這樣就算服裝很齊全，但怎麼 Cos 都是沒靈魂的，對角色根本不了解，是要怎麼揣摩神韻？」（嵐兒，2015/05/01，社群討論）

嵐兒提供還原論的觀點與審查性格，但對一些人來說太具有質疑的攻擊性，顯示出一種標準答案的 Cosplay，一些 Cosplayer 會使用比較和緩的方式說明。李彤試著從過程的說明來傳達 Cosplay 樣態「…我也有跟她說我的想法是 COS 至少有 3 階段 1. 會去喜歡這角色，想要 COS 買了衣服…2. 研究妝容、隱形眼鏡、道具等 3. 開始再從這些方面鑽研我是這樣啦…」（李彤，2015/05/01，社群討論）事實上兩人的說法都以「還原」論為共同基礎出發，還原派的基礎論述便是透過細節摸索、習仿角色的性格，差別在於她們是還原論述的兩種不同表達類型，一類會認為當有人不這麼做的時候可能看作是一種對角色的侮辱，另一類則希望好言相勸。洪蓉事件對 Cosplayer 的麻煩並認定她是否屬於 Cosplayer，問題在對於以 Cosplay 標示自己，卻用來展現性身體。允許或默不吭聲都會讓媒體有理由把 Cosplay 與色情展現放在一起；「其實我有點覺得，她的照片會讓很多家長看了更反對小孩 Cos?」（小勻勻，2015/05/01，社群討論）對圈外的觀眾來說根本不在乎洪蓉「還原」與否，而是關注性的身體。也有人對於被拖下水拉低層次不能接受「反正就是有這種人 Cos 才會被有色眼光看待吧。在我們班也會常常開 Cos 的玩笑—超討厭的。」（小彤，2015/05/01，社群討論）小彤認為 MD 的事件使外界有理由採取性目光凝視 Cosplayer。

儘管還原派在 2010 年是較主流的社群論述，然而對外界很難具有約束力「我也不能留言了 … 我好聲好氣的說，就把我的留言刪了。」（小日，2015/05/01，社群討論），隨著時間來到 30 日報導，從性身體轉向輿論戰，清月認為留言反擊實際上是正中下懷

「這就是重點，好好講會被刪，開罵他就留下來截圖說大家霸凌他去發新聞稿討拍。大家這是何苦啊… 我現在只希望看到他消失在我臉書動態。」和綠葉「我其實一直都覺得去跟藝人或 Show girl 吵，什麼 Cos 專不專業也是



個滿…拿自己的規範去搞圈外人真是有沒有管這麼寬…每次都白白給記者好內容污名化圈子。」(清月，2015/05/01，社群討論)

千兩對洪蓉事件不停的在個人版出現感到不悅「這個在我看來比較像是 C 圈的人自己去咬人家放的餌 當然我不是指全部的 Cosplayer 是說那些"激進派"的 想想看 如果今天整個 C 圈都只把他當笑話看…」(千兩，2015/4/30，個人版) 此處所說的激進派，大多是只奉行還原派論述並具有強烈要求態度的人，透過對話可簡要看見 Cosplay 社群中的兩種不同論述，一種是對整備非常執著的還原派論述，另一種是以自律為主的自由派。對千兩來說她不在乎身邊的朋友跟自己的興趣「我自己也很重視 Cosplay 這件事，因為它讓我拓展很多視野、交到更多朋友、碰到更多志同道合的人，但是切記這麼快樂有趣而放鬆的事情，千萬不要讓它變成束縛你自身影響你情緒的東西。」(千兩，2015/4/30，個人版)，藉千兩態度看出對於還原派論述她並不那麼反對，還原論述具有某些功能和價值，但她並不是一昧的信奉這樣的論述。就作者觀察，我認為還原派論述在混淆事件發生的時候是一種劃清界限的社會行動。

壹週刊上的洪蓉對許多 Cosplay 來說，只是濫用 Cosplay，但男性觀眾卻不覺得洪蓉用性徵詮釋不妥；

「一定是蓉蓉扮相太好…那些心機油腐貧乳圈的忌妒心是很可怕的…奉勸那些女油腐，不要再私底下那邊護罵了，我們蓉蓉騎士團，絕對不容許你們搞那些小動作。…我看妳根本沒我們家蓉蓉正，I 罩杯以下，都貧乳啦。」(飛驒山，2015/5/1，社群討論)

所謂騎士團指的就是當事件主為生理女性，聲援者為生理男性時所組成的一種言論團體，通常在爭議事件中多半被對方看作是狂熱者。騎士團的發言使的 Cosplayer 感到不舒服，試圖反抗男性凝視的目光「奶大是神，奶大想幹嘛都是對的，精蟲衝腦--，一定要還原角色，長得夠好看才能 cos，可沒人這麼說，我們想還原角色，不想崩角，辛苦的揣摩，就因奶不夠大，全盤抹殺嗎，真不懂粉絲在腦什麼--」(水交，2015/4/30，個人版)。女性並不接受騎士團的性別治理，認為 Cosplay 有自己的規則；「對角色有愛」與非媒體有用論的展現方式。

「更讓我覺得莫名奇妙的是他居然說因為 Cos 圈最近流行藍色絲帶，所以才辦那個角色？奇怪了 Cos 最基本的定義不是辦『自己最喜愛』的角色嗎？怎麼會成了一個來跟風跟風人气的角色，還有一堆護航者來幫她護航？說我們認 Cos 的人自以為是，說我們嫉妒他？而且我看幫他護航根本有一半上都

男的 😊 我怎麼敢保證他們不是因為他的身材所以幫她護航？」(小婷，2015/4/30，社群討論)

有些人會認為先做出 Cosplayer 身份的差異劃分再來討論價值標準，對非 C 圈的人使用還原價值直是不合理的「所有接觸 Cos 的人都要照 C 圈的規定走也太不合理了吧 … 對一個非圈內的人講述規定，我想是沒必要的；在圈外人眼中只看到你們滿滿的惡意何。」(瀨川嫫，2015/5/1，社群討論)。但 C 圈指的範圍究竟是甚麼呢？對大眾來說在，這個事件中還原派在網路上作為抨擊者鮮少提到具體愛角色的客觀標準，大眾能理解到 Cosplay 有許多狂熱的信徒，認為可能要對作品很了解，藉由洪蓉事件我們確定另一個在 Cosplay 社群有用的標準是，「知名度」並不能作為還原派論述的審查標準，審查論述從來就不因知名度與社會身分而有審查態度的差別，一部分的 Cosplayer 對網路攻擊喊停，因為 MD 有著另一個公共人物的身分，過多的抨擊會引來媒體的其他負面報導。透過洪蓉事件本，我們可以更清楚看到 Cosplay 社群價值如何與如何運作在一個爭議事件上；所謂的還原價值，不僅用來標示 Cosplayer 身份，更用來劃分我群、她群。還原論述的可操作邏輯，提供捍衛性格，和認同讀聖俗標準。

### 三、 論述性格轉變一：捍衛者變成審查者

還原論述在洪蓉事件的抨擊是成功的，然而在自殺突擊隊的事件中卻是失敗的，藉由 2016 年的自殺突擊隊 MD 的工商事件讓讀者更清楚掌握 Cosplay 社群的時代與價值論述，進一步看見更多的論述，是如何孕生自由派論述。

2016 年暑假上映的自殺突擊隊引起了兩個相關事件分別是 8 月 8 日的 MiCky 咪淇-吳芸帆在自殺突擊隊相本與 8 月 18 日丫頭詹子晴的 FB 貼文，兩個事件都在 MD 的粉絲專業上展開論戰。8 月 4 日電影剛上映隔幾天的 8 日，在藝人吳芸帆的相本與直播中引發事件，事件的爭論在於到底是代言還是 Cosplay 「她沒說她在 Cos 吧，她只是在代言阿，代言的話特色有點到就好啦，如果她說她在 Cos 她就真的很雷了」(小宜，2016/8/4，咪淇粉專)。有些人對於這場混戰的起點認為是外觀看起來相似「…如果你一開始說明不是 Cos 就好，妳都沒有說明清楚，直接就讓人想到你是在 Cosplay」(BC，2016/8/4，咪淇粉專)，隨後有人整理出 MD 在直播中的推銷詞引起爭議「一堆人說她沒有說自己在 Cosplay，我回去聽了她在講什麼，她確實有說啊 1:18 叫大家猜她扮演什麼角色。2:13 公佈自己在扮演小丑女 Cos 小丑女。5:13 跟大家說戴耳機就可以完全詮釋小丑女，化個妝不用多加裝扮就可以扮演小丑女。」(PY，2016/8/4，咪淇粉專)，令 Cosplayer 不滿的不只是 Cosplay 的標註方式有消費的嫌疑，還有咪淇以「完美詮釋小丑女」(蕎麥，2016/8/4，咪淇粉專)說法引起不滿，對一些人來說這個說法不僅是不尊重角色，根本就稱不上是詮釋角色「所以接工作，不用做功課(???)直播一直

說這個耳機就可以詮釋角色……妳只是工作就算了。說一個耳機就可以詮釋角色，我想原作要哭了QQ」(阿緯，2016/8/4，咪淇粉專) 起初論戰的界線在於 MD 越過了界線，宣稱自己是 Cosplay，隨著 MD 的道歉文戰火很快延燒到了其他地方。

咪淇的道歉一字不改的出現在每則留言底下，被許多人認為毫無誠意，「這些都是我這次接的廠商要我扮的，化妝師化妝跟穿什麼衣服，衣服怎麼剪都不是我能決定的，真的很抱歉！！」。Cosplayer 開始轉向咪淇的造型把自己的上衣剪開，試圖滿足男性凝視「…今天不提 Cos 用一般小模的角度來思考好了，妳真心想賣奶的話，這套非常好墊啊，幹嘛沒事剪衣服然後顯得自己沒奶…」(蒼崎未綾，2016/8/4，咪淇粉專)當話風轉向男性凝視的討論時，嚴格派的還原論述者表示意見，她們會清單式的盤點指出對方如何「沒有愛」；「衣服、手槍、鞋子、妝容、頭髮、褲子、表情反應，完全不對，而且衣服是故意剪的吧😏想露就露，但不要侮辱女神啊啊好不😏而且 Cos 是有淺規的好嗎？」(璇，2016/8/4，咪淇粉專)。還原論述的另一個特質來自「衣架子的」倫理價價值，在這裡衣架子的標籤主要用來對抗那些對角色毫無一點愛，只是想藉用角色或 Cosplay 展現某些男性眼中的女性身體優勢「我沒看到小丑女丫；我只看到衣架ㄟ是我眼睛業障太重嗎(´·ω·´)」(小墨，2016/8/4，咪淇粉專)。

與洪蓉事件不同之處在於當某些 Cosplayer 衣架子標籤冷嘲熱諷 MD 時，被認為太過份「…以圈外來說這還原度已經不錯了吧需要這樣一直嘴?看到這些偏激派 Cosplayer 來別人家的版上一直叫真的覺得很丟臉耶。」(阿潼，2016/8/4，咪淇粉專)一些人開始提出 MD 這只是工作 Cosplay 只是興趣不能凌駕工作「說句正經的，不接你們要養?這樣就要關版?」(LHY，2016/8/4，咪淇粉專)然而，還原論述並未就此作罷，一些嚴格論述的支持者開始從角色形象著手，試圖指出對方的演藝技能失敗處「廠商要省成本沒所謂，不過穿上的人可以專一點嗎?就是模仿角色的神情和動作。一臉賣萌的樣子，然後小丑女也不是那種賣萌的角色。」(TT，2016/8/4，咪淇粉專)。

#### 四、 論述性格轉變二；審查者變成行為問題者

在洪蓉與咪淇事件中都是由 MD 主動聲稱這是 Cosplay，從而還原論述者出現顯得像是由 Cosplayer 出面說明；這不是 Cosplay，那只是穿衣風格。在洪蓉事件中還原論述的成功，主要來自於網路論戰似乎成功的在替 Cosplay 洗刷自己與情色連結的負面印象，在咪淇事件中失利是因為碰巧這個事件不需要這麼嚴格而被阻止。事實上，還原論述的另一種面貌，這類論述總是會主動出擊並且界定這是否屬於 Cosplay，這類情況發生在各種 Cosplay 比賽，或是 ACG 相關的工商代言中，無論當事人是否宣稱自己 Cosplay，還原論述者都會出現並加以界定，在發

現對方不符合自己規範時，開始大肆批評，在丫頭事件中圈外的人才突然看見還原論述的這種攻擊者的面貌。

起初外界對這種面貌是驚訝的，很快的這種面貌成為社群的另一種在大眾的負面印象，在社群內還原論述者越發極端，從而導致一些人從被攻擊者成為自由論述者。「從妝感酸到頭髮長度 丫頭扮小丑女引爆網友、Coser 論戰」(中時新聞, 2016)。嚴格意義的還原論述者也許在咪淇事件中獲得階段性的勝利，卻在 18 日同樣角色的丫頭事件中連 Cosplayer 都站出來要求自律，圈外的網有在 PPT 上發起討論「Cos 圈的人是不是對圈外人很嚴格啊」(jaypong2511, 2016/8/21, PTT)作者以大眾閱聽人的角度表達看法「實有點生氣，我知道有著一些專業的人看到比較不專業的會嗤之以鼻，但她也不是在什麼展覽自稱 Cos 小丑女，只是因為節目效果需要所以有這裝扮…」(jaypong2511, 2016/8/21, PTT)。對大眾來說他們不理解 Cosplayer 的心情，對觀眾來說這只是工作他們並不在乎 Cosplay 到底是甚麼，他們只看到一群張牙舞爪的 Cosplayer，用自己的規則去套用在跟 Cosplay 毫無關聯的事情。也是在這個時期，大眾在試圖了解 Cosplay 的過程獲得一些對其有用的知識，但大眾也從這種負向的知識獲取經驗理解 Cosplay；1.在 PTT Cos 版上不能問 Cosplayer 的真實身分，匿名對 Cosplayer 的自我保護，對圈外來說是言論的不負責。2.歐美 Cosplay 比較不需要使用嚴格的還原標準來看，但台灣 Cosplay 會採取嚴格的還原標準。3. Cosplay 圈排外、容易產生黑名單，且管得很寬。

一個十分搞笑的事實是，引起丫頭事件的最根本不是台灣 Cosplayer，是來自一位香港的 Cosplayer 對於丫頭造型的不滿，認為她一點都不專業，應該向香港藝人汪大東這位 Cosplay 經驗豐富的藝人請教，她的觀點恰恰符合還原論述的觀點，從而還原論述者跟直接忽略事件的情境，例如舞蹈比賽中無論穿扮掉落物品就會扣分，所以不可能還原裝扮，因為太容易掉落各種細小的裝飾品與道具，以及丫頭本人根本從未說過自己在 Cosplay，因此審查者在這個事件出征，在社群內主要是被否定的聲音「因為一個香港的大頭症女 Coser 的胡言亂語 造成再一次的徵體對台灣 Coser 的負面報導…我能說很ㄍㄨㄛ、嗎?!」(妃妃, 2016/8, 模物語版)對大部分 Cosplayer 來說還原論述在這個事件一點正向性都沒有，只淪落為媒體把 Cosplayer 描述成瘋狂的與不可理喻的形象。

還原論述的失利使的本來被隱藏在社群中的自由論述者獲得機會，這也是為什麼許多自由論述者看起來都像是還原論述者的反對者「我覺得這個還蠻同意的，要求細緻入微的還原應該是對自己的，別人的 Cos 不應該去嗆別人…」(SZ, 2016/8/26, 模物語版)實際上自由派論述的特質多少帶有一種現世性格；

「我覺得 Cos 這種東西只要不是比賽，幹嘛一定要多像才行，當然對於扮得像我們會給予掌聲與讚美；但是對於礙於經費、身材、顏值、性別(!?)，而無法把角色詮釋到完美的，其實也不需要太過於苛責 Cos 圈已經夠小了，真的不需要把業餘或是玩票性質的排擠在外，試想丫頭如果因為這樣的表演可以讓更多的人喜歡 Cos，那其實也沒甚麼不好。」(阿憲，2016/8/26，模物語版)

相比於還原派喜歡四處搜捕各種圈外類似 Cosplay 的情況，被認為還原論述有著向外擴張的傾向，當時自由派的論述會被看作是一種保守主義「但這樣激進的表現，只會讓其他沒有在接觸 Cos 的人覺得觀感差…簡單來說只會被…排擠…對於沒有接觸的人妳只是在罵那個藝人而已；不會有人在意他們如何憤怒，畢竟對其他人來說 娛樂只要娛樂到就好了。」(阿蘇，2016/8/26，模物語版)。還原派的一個重大核心在於對消費角色的禁忌，對還原論述來說，任何試圖罔顧還原定義的形式 Cosplay 都應該受到監督，這是還原論述來自前兩個世代被媒體定義的經驗所衍伸的性格，她們希望自己去定義 Cosplay。但對自由派來說這不僅失禮且不利於社群在社會上的位置，對自由論述者來說還原論述者只會讓 Cosplay 被社會孤立，兩種論述對於 Cosplay 社群獨立於社會的解讀，有著本質上的不同，對還原論述者來說一種與世獨立的 Cosplay 圈可能是理想國，但對自由論述者來說這只是一種孤僻的放逐者，最終只會導致社群萎縮。

## 五、 Cosplay 認同論述的多樣性

商業 MD 的四個事件引起 Cosplayer 的出征卻得到不同的結果，在吳事件描繪了 Cosplay 像女性大眾美感靠攏，透過洪蓉事件中我們清楚知道 Cosplayer 並不喜歡男性凝視，放大檢視 Cosplayer 的性身體，她們想變的美，目的不是賺取男性目光，是想藉由美型、美體化展現自己對「角色的愛」，透過 Cosplay 再現角色，達到「還原」角色。在咪淇事件發現還原論述提供 Cosplay 劃定界線功能，一但宣稱是 Cosplay 就必須按照，還原派的規矩來。然而，清單檢視般的舉動，使還原論述的風格在丫頭事件中招致反感。透過文獻，與考察新聞發現還原論述，最早可能來自唯導航基金會退場的性病與 Cosplay 想像連結被反對。基於對外界定義的不滿，在第三世代 Cosplayer 需要回答圈內「甚麼是 Cosplay」，她們需要建立一種認同指標。到第四世代匿名版提供內部的操作化指標，逐漸形成凝聚，到了第四代後期還原論述逐漸變成一種網路論戰的動能。

還原論述對於劃定邊界的幾種情況 1.自我保護。2.對抗汙名。3.對角色的熱衷。4.對濫用角色獲取目光的反對。5.完美主義。無論是哪一種要素，一但還原派論述的審查性格受到人們不支持時，一種呼籲自律的言論就出現。自由派的論述是偏向現世的 1.他們接受更多角色扮演的的方式，例如惡搞、使用真髮。2.自由派是現世的，那些對作品角色的幻想衝動，僅僅是一種幻想，作為 Cosplayer 存在的

世界是另一種美感主宰的。3.她們不喜歡審查與批鬥。這並不是說自由派是一種無限上綱的自由，她們只是認為個人自由不能侵犯他人自由，她們通常期待對話，自由論述者一般更關注於身體的多樣性以及女性的安全問題，下一節我將接著說明自由論述，如何在 MD 事件中產生與還原論述的差異關懷。

## 第四節、新聞的厭女現象

### 一、 媒體眼中的 Cosplay 性客體

關於男性目光凝視的女性性身體最早的資料來自「有圖有真相！最近的 Coser 也太會露了吧！」(自由時報，2013)內文貼出三位青少年體態，做出將其裙襬上撩露出的自拍照，新聞中記者提供幾組圖片證明其真實性，卻在相片標註上顯示取自中國社群網站的微博(2Ch)，記者並未在報導中加入說明與自己的觀點，而是引述未標記來源的網友說法，試圖將色情與 Cosplay 有關的暗示包裝在報導中，報導引述的圖片根本不足以讓人辨別屬於哪個角色或作品，這幾張圖片更像是非日常服裝的少女大尺度自拍照。接著「政商 獨家／尾牙 COSPLAY 變裝秀！辣妹瘋扮空姐、廚師」(三立新聞，2013)主播一開始便說尾牙場合容易看見美女商機，她直接說到現在辣妹變身成空姊、護士大受歡迎，記者在現場稱呼這是時下流行的重口味 Cosplay 舞團，尾牙場合至少有 50 場以上，和過去的鋼管舞相比，Cosplay 舞團重口味氣氛可以創造更多商機。兩篇報導為例，看出 2013 年時變裝如護士服和空姐服，這樣非日常的造型儘管是職業(Role)裝扮都可被歸類為 Cosplay，第二篇新聞記者也指出這種非日常的裝扮，目的就是為了以重口味的方式吸引觀眾目光。在第四世代所要處理的問題並不是奇裝異服這種奇怪且有害學業的標籤，許多 Cosplayer 經歷到的是男性凝視帶有性目的眼光。

許多圈外人並不知道，在許多場次被圍拍的女性 Cosplayer 都會遭遇到男性攝影師試圖以超低角度，或對性徵局部拍攝的情況，這並不是 Cosplayer 呈現自己的意圖，而是男性凝視的意圖，但以男性為主的報導會合理化，並責怪女性。藉由男性論壇對 Cosplay 的想像，我們看見更露骨的男性幻想。日本第十屆日本橋街頭家年華「裙底風光成焦點！盜撮 Coser 裙底，攝淫師的真實目的」(卡提諾論壇，2014/3/28) 版主 Sw1 對男性刻意採取低角度拍攝女性裙裝角色，顯現出厭女特質「真正的 Cosplay 愛好者很擔心這種現象，穿著暴露的 Cosplayer 人人愛看，要是她們成為主流，將整個文化染黃，或許各地會漸漸不再舉辦這種不健康的活動。」(Sw1，2014/3/28) mp9 毫不掩飾的直接展現自己的性慾望說「應該要多多推廣這種文化，要是是一直壓抑的話，很有可能強姦案例就會變多。」(mp9，2014/3/28) 版主顯然認為女性 Cosplayer 有裙裝角色遭受低角度拍攝，本身是色情，卻合理化是男性的觀看目的，透過拍攝男性獲得了欲望的滿足，並且男性無法控制這種慾望，必須要透過這種灰色地帶的行為發洩。

新聞直接將性產業與 Cosplay 掛勾「波多野結衣大玩角色扮演，迷片立體重現！」(2015，三立)，儘管直接有了奇特裝扮、Cosplay 和性產業的幻想圖像，但對某些男性來說還不足以滿足他們對女性客體的想像「無聲抵抗！展場前被看光展場後潛規則 正妹數次不堪自殘」(卡提諾，2015/5/22)作者直接影射 Cosplay 的潛規則就是性客體規則「關於 Cos 圈的醜聞有很多，被攝影師啪啪啪，展場被動漫狂熱者拍底褲。…原來這些職業…都病的不輕！甚至到過度自殘行為。有些妹因為長得很正，很容易被 Cos 界有名的攝影師潛規則，強行拍出 Cos 系列的啪啪啪寫真集、影集之類的。」(時裝如命，2015/5/22)這樣的貼文喚起許多男性留言的一些人表示，這正是 Cosplay 文化的性潛規則，另一些人表示性潛規則在任何有女性的地方都適用，她們的目的就是想紅。媒體對於 Cosplay 印象一直與性汙名和性身體有著影響效應，儘管我們可以發現報導的風向到了 2021 年有所轉變，可看到有助於經濟的行為創造了一種正當性的理由，但對於性身體的凝視也只是從直接的性欲轉向可看的性欲。

表 11 新聞以性汙名標題報導 Cosplay

年分	性汙名標題
2013	有圖有真相！最近的 Coser 也太會露了吧！
2013	政商 獨家／尾牙 COSPLAY 變裝秀！辣妹瘋扮空姐、廚師
2014	裙底風光成焦點！盜撮 Coser 裙底，攝淫師的真實目的
2015	無聲抵抗！展場前被看光展場後潛規則 正妹數次不堪自殘
2016	網友約援交妹扮《神鵰俠侶》 竟讓她崩潰飆罵：有病！
2019	會犯禁忌？性癖男要女友扮「觀音菩薩」做愛 網笑：欠超渡
2019	珍藏 264 張！狂拍小女友性愛照 淫攝影師分手後 GG
2020	教主揪 Cosplay 國中生交配派對

表 12 新聞以男性凝視眼光報導 Cosplay

年分	性身體想像標題
2021	《天堂 M》冠名贊助攻城獅 小茉莉現身開球
2021	何美、小茉莉炸碗公奶 Cos「爆乳妖精」開場 攻城獅主場吸金 200 萬
2021	琳姐 Cos 八百萬「碗公美胸爆出」！短裙快遮不住腿：挑戰最大尺度
2021	171 公分車模 Cosplay 成人版襦豆子 網友：太性感
2021	拿紙片槍被嗆水準低！下秒亮「人間兇器」網懺悔改口：專業

## 二、 社群論述如何抵抗男性凝視

2016 年的丁種官舍是近年來一項指標事件，丁種事件不只在輿論上而是直接的讓台南市政府關閉地點並且此後禁止拍攝，涉及場地無疑挑動 Cosplay 的神

經，然而丁種事件非 Cosplayer 造成，事主實際上是由台南地區的 BQ 攝影交流與 MD 林兒合辦的報名制攝影活動(報名資訊見附錄)，最終因 MD 的說詞與 Cosplay 社群聯繫上，也讓我們看到社群論述的轉變。

2016 年 1 月 23 日台南市丁種官舍外拍，引起蘋果、自由、東森、壹週刊等傳統媒體報導，該事件最終由文台南市文化局認定上空照，違反「丁種官舍場地使用管理辦法」第 5 條第 2 項「妨害社會善良風俗」，決議終止還有 1 年的合約。前述幾個事件已經討論過關於 MD 和 Cosplay 圈的認知差異。關於 Cosplay 文化的社群論述有至少有兩種論述風格，一種是具有審查性格的還原派，另一種是自律性格的自由派，同時我們也看到傳統媒體對於 Cosplay 一詞的混淆和汙名化，MD 會透過關閉社群網站、刪除留言等方式進行形象管理，在世代介紹說明泛二次元愛好中的同人誌與 Cosplay 文化有著空間拉扯，接著丁種事件把所有影響情況合併在一起，丁種事件的是有計畫的人像攝影，它的親近性在於 Cosplay 社群也經常透過企劃攝影拍攝更好的作品，以及一些有尺度爭議的角色，Cosplay 實踐中會透過相片來做出自我認同的展演，無論這種展演是否是主流社會的價值所接受的，Cosplayer 會透過相片做出自我形象管理(高詩涵，2010)，Cosplayer 也可能在形象管理的過程獲得一些女性身體界線的解構充權(林宜蓁，2006)。然而丁種事件過程不符合 Cosplayer 對攝影的經驗。起初主辦團隊試圖(詳見附錄)將尺度造成的紛爭責任歸咎給 Cosplay 風格所引起的爭議，一如前幾個事件 MD 很快的封鎖與刪除留言者，對 MD 這個事件造成自己的粉絲專業與私人頁面，被各種留言塞滿，不安也不愉快，林兒無法理解自己的私人頁面也要遭受到大量留言湧進與監督的情況，但對 Cosplayer 來說，林兒做為 MD 同時也作為公眾人物。

2016 年 1 月 23 日各大媒體均報導了丁種事件，的大尺度攝影行為使台南市政府以妨害社會善良風俗，將委外「台窩灣樂讀協會」契約提前終止。

表 13 丁種事件新聞報導

媒體	標題
蘋果日報、週刊	這妹在古蹟脫了 台南市府怒了
自由時報	小模古蹟拍露奶照 台南丁種官舍被迫關閉
東森	「丁種官舍」關閉 上空小模：照片不能和大家分享了
巴哈姆特網站	《丁種官舍.知事官邸禁止拍攝》

從新聞提供的圖片其中一張是 MD 的代言產品照片推測，自由時報可能較早蒐集這個事件的新聞「…古蹟疑似染黃，小模還在粉絲業上大嘆可惜，並推代言的網購商品。…」(自由時報，2016)，從新聞中也看出自由時報相對比較接近基層的新聞風格；「…針對古蹟疑染黃，市定古蹟的外包業者「台窩灣樂讀協會」說，實在是受夠了！這個外拍團讓協會蒙羞，決定與文化局解約不再代為管理古



蹟。…小模裸胸攤在塌塌米上，令台窩灣樂讀協會覺得不僅文化受辱，也讓協會蒙羞。」(自由時報，2016)，自由時報的報導中是唯一以台窩灣樂讀協會對染黃事件憤慨而主動退出合約的說法，整體事件中這段報導是最詳細的描述場地方對活動主辦方的態度。

「閱讀協會的管理人黃振恭說，約在一年前 BQ Photographer's Connection (BQ 攝影交流) 協會的人找上門，帶著一群人硬要到官舍內拍照，但當時承租的流程尚未跑完，沒想到卻引來攝影師不滿，社團成員自稱林百貨、鶯料理都可以拍，為何丁種官宿舍不行？」(自由時報，2016)

王捷是唯一在文章中清楚的交代了丁種官舍的古蹟背景，丁種官舍來自於台南農改場，現在由台南市政府委外由台窩灣樂讀協會承包。

「文化局指出，丁種官舍是日式木造建築，過去曾是農改場，改良種子，過去一直推廣閱讀、繪本導讀的台窩灣樂讀協會，得知丁種官舍有這段歷史，台窩灣協會自許是推廣閱讀的種子覺得有緣，所在兩年前才會承接 BOT 案。」(自由時報，2016)

Cosplayer 除了對事件造成對外開放的日式景點—丁種官舍被關閉的憤怒和一開始 MD 刪除留言的形象管理手段以外，一些人追蹤林兒的行程找出她在 1 月 24 日前往滑雪活動，被許多留言者認為滑雪活動顯示林兒缺乏公共人物的責任感，以及無法體認在公共場所大尺度攝影造成的問題，許多留言人並不想弄清楚哪個才是主要原因，她們認為林兒顯然並不想負起責任。令 Cosplayer 集結抗議的原因還包括起初林兒在媒體採訪中聲稱自己是 Cosplay，意味著 Cosplay 似乎是大尺度攝影的正當理由，然而 MD 經歷幾天與 Cosplayer 溝通後，決定公開自己與主辦人尼古洛的對話紀錄，後又被 Power Shen 轉發到個版上(對話詳見附錄)Power Shen 在其臉書上還提供了台窩灣樂讀協會根據台南市政府文化局經營古蹟歷史建築借用辦法(詳見附錄)從這份公文上可看見台窩灣樂讀協會的場地出借項目有：推廣多元文化、舉辦正當展覽或主觀機關核准之活動。並明定不得有下列事項其中第二條、違反法令規定或妨害社會善良風俗，而文化局最後也是依這條進行解約，意味著官方認定此次拍攝並沒有藝術詮釋空間，只是一種過度的情色活動。

Power Shen 是一位在 MD 版面上持續出現並回應留言要主辦單位出來負責的網友，此舉也使她被認為是 MD 粉絲。在林兒粉專，Cosplayer 留言的論述分作幾類：一類指責 MD 的不負責任與接受色情攝影，是一種對工作態度的不慎重。第二類希望 MD 或 MD 和主辦單位共同負起責任，進行後續處理與說明。第三類指責 MD 裸露和對古蹟的不尊重。第四類指責 MD 消費 Cosplay，藉由媒體報導讓

台灣人對 Cosplay 有負面印象。第五類表達 MD 對事件的不關心，因為留言發生時，MD 已前往滑雪。第六類指出 MD 刪除留言是作為公眾人物不該有的行為。第七類指出 Cosplay 社群對場地的主動性格，人像攝影圈 MD 對於場地的被動性格。第八類在留言處互相攻擊的言論。第九類主張 MD 責任較輕，而是主辦單位責任較大，應譴責主辦單位或至少讓其承擔與 MD 對等的譴責。本事件在最終留言並沒有像前兩個事件一樣的燃燒，MD 在這個事件最後的回應也並非千篇一律的道歉文，我並不清楚這次 Cosplayer 有多少比例接受 MD 的認錯，有許多人認為誠意不足，但也有人認為看到 MD 態度的轉變。我認為此次事件的 MD 將事件文留在自己的粉絲專頁上，某種程度上可以看做是一種對事件的負責與納入自己形象中的一部分。

丁種事件一開始林兒的個人與粉絲專頁兩個版面展開，但 MD 並不認為個人版面屬於公共領域，感到困惑「恩，我個人臉書也要被管？」(林兒，2016/1/24)到事件會影響到代言廠商後，撤除自己的貼文，並在粉絲專業重新發文，但這一舉動與一開始刪除留言的動作被 Cosplayer 解讀成不願負責，願與君說明 Cosplayer 解讀

「林小姐您一直刪別人留言我實在不知道您到底想做什麼。您與主辦皆有錯…您不斷的刪除沒有惡意攻擊您的留言，就像是在默認一般…實在不明白您一直刪我留言…想表達什麼。這類不是惡意攻擊的留言您刪的越多，眾人對您的不滿不諒解就越多。…相信已經有不少人開始尋找主辦請主辦出來面對並承擔責任了，應該只會時間上的問題，除非主辦逃避現實不願意面對。」(願與君，2016/1/24)

令 Cosplayer 感到不愉快的核心在於人像攝影圈的拍攝被就責時，竟以為用「Cosplay」就能合理化，在女僕咖啡廳的女性員工辛提出對 MD 的指責時解釋「明明是被拍的為什麼會不知道地點…推說不知道那是古蹟…額…所以妳的意思是說不是古蹟的公共場合就可以給妳這樣搞嗎。…不是所有人都可以接受的東西，還是不要在公眾場合拍吧。…而且妳的態度到底怎麼一回事。」(辛，2016/1/24)願與君先澄清自己的立場並緩頰道「嘿孩子，妳有先看過主辦當時的資訊嗎？我不是護航隊，我也認為他有錯，但我覺得你話不能這麼說。當時主辦是說拍攝地點是台南市區周遭…那確實他不知道會到古蹟拍攝…」(願與君，2016/1/24)顯示 Cosplay 社群除了還原論述的言論風格外，有另一種體貼性質的論述，這正是自由論述者的特徵，她們並不極力捍衛 Cosplay 的道德或前台界線，在某些時候，對她們而言處理女性身處的情況更為重要，儘管她們也會不滿，但相對於還原派她們更傾向仔細溝通。

丁種事件從 1 月 17 日拍攝，18 日遭到檢舉，19 日 MD 被告知照片必須撤除

不能發。MD 發代言文表示難受的貼文，並在之後不久刪除，23 日新聞播出，24 日發出新的道歉文，被認為語氣推(該文是本篇文章主要採用的分析文本)，這個溝通持續到了 26 日左右。此事件在這篇文章後並沒有在看到社群內有甚麼大篇幅的討論，該事件最終結果為文化局做出不再對外開放場地，對 Cosplay 社群影響為目前 MD 爭議事件影響最大，但 24 日 MD 的道歉文來看 Cosplayer 接受的比例也最高，從對話中可以看出 Cosplayer 最在意的有幾個項目；1.Cosplay 不等於色情。2.對於丟失地點得憤慨。3.對 MD 危機處理反應的不滿。4.對 MD 尺度的選擇不滿。儘管考察 17 日報名表後發現尺度應該早在接下外拍早已確定，而 MD 與 Cosplayer 不同，對她們來說場地只是工作現場，但對 Cosplayer 來說場地是還原角色的一個環節，也意味著選擇更好的場地可以更優質的呈現角色，在這個過程中，場地的選擇可被解讀 Cosplayer 追求對角色的愛。

### 三、 暗示 Cosplay 對女性很危險

最後一個媒體與 Cosplay 文化有關的效應，是來自社會文化圈的影響。關於新聞如何去訴說那些直接對女性造成傷害的事件，在本節將檢視兩個被結合的思想模式，一個是女性總是具有性的誘惑力(這在前述已經討論過)，第二是身為女性很危險，透過檢視新聞報導，引導觀眾理解這種源自社會產生的思想模式，可能會如何作用在 Cosplay 社群，使 Cosplayer 需要面對一種負面印象的效應，同時藉由檢閱危險事件發現 Cosplayer 如何產生抵抗。

#### I. 2016 年郭姓攝影師事件

表 14 郭姓攝影師事件報導

時間	標題
2016/3/5	20 女 Cosplay 受害 攝影師涉誘拍裸照 po 網
2016/3/6	男涉誘拍裸照 po 網 20 女受害
2016/7/11	拍多名 Coser 裸照沒事 自爆少女不雅照栽了

起初，2016 年 3 月 5 日「不少攝影愛私約小模外拍，練習人像攝影，但某些人醉翁之意不在酒，用各種方式誘騙小模拍下脫衣裸照，甚至慘遭性侵。…」(中視新聞，2016)新聞指向攝影案件造成 Cosplayer 被拍猥褻照，更在內文指出有人遭到性侵，但隨即隔天又報導不起訴「郭育軒被控外洩露點照…但檢方認為，照片呈現並無猥褻，且無法證明有脅迫拍攝，不構成散布猥褻物品等罪，不起訴。…」(蘋果日報，2016)這個事件並未落幕，自由時報記者金仁皓根據 Cosplayer 習慣在社群中對防範可疑攝影的事件本整理出「…去年有多名 Cosplayer 指控遭郭男強拍清涼照…事後會跟其他攝影師炫耀，並傳給其他女生觀看，搏取信任…」(蘋果日報，2016)在新聞的留言版上我們看見大眾對 Cosplay 文化混亂的反應「貴圈真亂。」(NY，2016/7/11)，與認為許多男性攝影本身就動機不單純「…不否認有很多轉行當攝影宅的"攝影師"動機都不單純。」(阿傑，2016/7/11)，一時間

有 Cosplayer 出面反駁新聞中說的性服務價目表，但對大眾來說並沒有改變對 Cosplay 的負面印象，一些激烈的言論總代表父權的凝視「誰淫蕩阿？妳們淫蕩。」(RZ, 2016/7/11)，對觀眾來說這類事件發生時他們根本不在乎 Cosplay 是否很正向，他們只知道 Cosplayer 可能總是與性事件脫不了關係。

## II. 2018-2020 年陳姓攝影師事件

表 15 陳姓攝影師事件報導

時間	標題
2018/12/30	14 歲少女 Cosplay 摩鐵旅拍 慘遭 色 影師下藥迷姦
2019/3/22	14 歲少女 Coser 輕信「黑名單」色影師 遭下藥性侵
2019/10/31	Coser 摩鐵外拍「喝柳橙汁昏迷」：醒來在地下街 遭攝影師下藥性侵
2019/10/31	色淫師旅拍迷姦 14 歲少女 221 人群組散布裸照：此女有雙重性格
2020/3/20	果汁下藥性侵 14 歲 Coser「色影師」二審判刑 8 年
2020/5/14	「色」影師下藥性侵 14 歲少女 判賠少女父親 30 萬

從 2018 年事發到 2020 年二審宣判各媒體報導共六篇報導；5 篇標題提及 14 歲，5 篇題標題提到 Cosplay，有趣的是 2019 年後媒體也知道要稱為 Coser，6 篇都提到「色」影師、1 篇為攝影師，7 篇都提到下藥，總標題來說這個事件的新聞報導亮點一直集中在 Cosplay、色淫和下藥性侵，從這七篇報導的標題幾乎就可以知道新聞將報導一個 Cosplay、性和犯罪有關的故事，其結局將是父親獲判賠 30 萬。

報導讓觀眾在一開始獲得圖像，關於少女、Cosplay、旅拍、對價和性侵，儘管新聞報導有些模糊令人不清楚這是一場性交易，還是性侵害呢？

「…20 多歲的陳男在 Cosplay 外拍活動認識少女，5 天後就透過臉書私訊，邀約少女到摩鐵旅拍，雙方談定 3000 元報酬。12 月 16 日上午 11 點左右，陳男載少女至新北市中和區汽車旅館，少女化好妝、更換拍攝服飾後，陳男要求少女在床上及浴室拍照，還以拍攝需要為由，要少女喝下摻有安眠藥的柳橙汁…硬上得逞…男知道少女年僅 14 歲…體內驗出安眠藥成分…驗出陳男 DNA…起訴這名業餘「色」影師。」(自由時報，2018)。

隨著時間遷移，其他報導看出這似乎是性侵案件，無論是在一開始自由時報的兩則報導，又或是東森新聞在事隔十個月後，在一天內的早晚做出兩個一樣的報導，在二審宣判以前，媒體並不打算深入追蹤這件事情，而是藉由標題一再重複著那些令人不安的圖像，東森新聞(10/31)的兩位不同記者報導要指出關於價碼、

大尺度、Cosplay 和旅館拍攝這幾個關鍵字可以輕易在人們腦中產生的聯想，然而如果不仔細看，很難發現這前四則報導實際上指的是同一個事件，重複出現的像是在說明 Cosplay 總讓女性陷入危險。

然而，陳姓攝影師事件，並非隨機犯案而是有計畫地執行，儘管這是犯罪計畫，也凸顯了第三世代後 Cosplay 社群有年輕化與高消費窘困的情況，起初有人質疑怎麼會有人覺得旅拍價格合理「3000 旅拍太便宜了 8。」(夏雨, 2018/12/30, 凱薩琳版) 凱薩琳說明兩者的關係「…拍 Cos 甚至還付妳錢實在太吸引未成年了ㄍ。」(凱薩琳, 2018/12/30, 個人版)，對某些年幼的 Cosplayer 來說，旅拍可以透過自己的興趣賺取足夠的收入，顯得自己成為獨當一面的模特兒，但她們缺乏可以提供在旅拍時保護她們的安全網。北部的 Cosplayer 判判指出男性將 Cosplayer 當作幻想對象「…請你們男人管好陰莖好嗎。真的很想要就拿開房的錢去叫小姐。…」(判判, 2018/12/28, 個人版)判判對著其他男性喊話，她想表達的是一件事情與是哪個 Cosplayer 無關，事實上問題只有一個，那就是男性失控的性欲。

## 第五節、各種報導造成負面效應影響與 Cosplayer 策略轉變

媒體報導中容易使人掉入的陷阱是 Cosplay 與性侵事件的發生與少女參與 Cosplay 有關，報導總暗示如果不是她們太不小心，那可能就是她們早就理解到可能的後果。相較於 2013 年的八里雙屍命案，新聞對性侵事件的譴責非常的少，在事件留言版中男性觀眾總會存在著一種受害者也是自願的，上野千鶴子引述舒爾茨的研究指出大多數加害人都會透過這種方式來減輕犯罪意識「男人會強姦女人是因為女人想要被強姦」(上野千鶴子, p.92)。意味著新聞不需要把話說清楚，記者只需要藉由標題，就可喚醒觀眾對社會結構的默認。

台灣的新聞媒體中從 2000 年後塑造關於 Cosplay 的幾種印象；首先是非日常服裝(怪異的或小丑的)。其次二次元文化的怪異性格。再次 Cosplay 是一種潛在的色情標籤。最後玩 Cosplay 女孩可能遭遇危險等，每一個項目都在社會價值中對應到 Cosplayer 身上，這中間的中介也就是性別，西蒙波娃在《第二性》(2013)說「女人與男人之間並不存在以同等方式相互看待的對等關係…在法文中…她在男人眼中是個帶著性別的人」(西蒙波娃, 2013, p. 48-49) 性別使的女性的身份變的不同，她們或許有著某些優勢可以吸引男性的目光，但同時她們也可能討厭自己的性別。

透過此具有性別意識眼光檢索與 Cosplay 相關的報導，一開始發現，外觀對女性的重要性，她們不承認男性政治人物毫不在意的用來滿足媒體鏡頭的扮醜。在商業領域我們看見女性熟知女性會使用某些方法從男性的目光中獲得好處，

Cosplayer 反感這種方式，她們認為 Cosplay 不應該做為服務男性凝視的工具。「對角色的愛」使 Cosplayer 對外觀追求，並使她們有這種追求的正當性，在吳妮事件中我們看到 Cosplayer 對美感的折衷方案，便是對細節的講究，這並不表示 Cosplayer 放棄外觀，她們知道外觀並不是詮釋角色的一切，因此她們反對洪蓉這樣試圖從外觀詮釋角色的情況。一些女性熟悉如何吸引男性目光的技巧，碰巧許多 Cosplayer 也是女性，有些人會放大這種技巧的目的性，咪淇的代言案例正凸顯了這種越界的 MD 對部分 Cosplayer 來說好像抓到另一個試圖服膺男性凝視的衣架子，對她們來說這些試圖消費 Cosplay 的人根本不在乎行為的內涵，只想從性場域中獲得女性專屬的好處。然而這種出征並不永遠有效，在丫頭的案例中顯示對許多 Cosplayer 來說，這種行為只是獵巫活動，根本就只讓外界覺得 Cosplayer 很瘋狂。

丁種事件我們發現 Cosplayer 分做兩種類型論述，一種是還原論述對於破壞場地規則以及對 Cosplay 不了解究責 MD，另一種自由論述希望能有更好的溝通，不再讓一些糟糕的事情發生。顯示在 2016 年之後，一種不同於匿名版在 2006 年以後興起的還原主調有第二種聲音，但還原論述的攻擊性似乎某種程度有效，至少對一部分的 Cosplayer 來說，還原論述提供在 Cosplay 遭受到汙名時一種強而有力的出征言論，還原論述的審查性格對外捍衛了 Cosplay 的利益。

最後藉著新聞的報導，我們看到大眾對於 Cosplay 不安的想像與擔憂。實際上造成 Cosplayer 的困擾，但自由派風格的溝通與實踐也隨 Cosplay 在台灣紮跟逐漸浮出檯面，在 2010 年時李四端在節目上統計家長的擔憂，儘管聽過孩子解釋，也了解場次的存在，但仍有六成的父母感到擔憂且不支持。這個印象持續到 2019 年 1 月 24 日，在匿名 Cosplay(匿名 Cosplay#24402)版上的家長投稿，上頭還標記非出社會者勿答和最好是已婚人士回答。

「問一下，如果你在不經意的時候，發現你的兒女有在玩 Cosplay 的跡象。前提是沒有跟父母的告知，若是你會怎麼做？還有，如果今天你的兒女沒有跟你告知說他有在玩動漫的話，他跟你講說今天要去圖書館讀書，然後你發現到今天有動漫展的活動，你會怎麼做呢？學生不要回答尤其是還沒有出社會的人，最好是已婚人士。」(匿名 Cosplay#24402, 2019/1/24)

台中 Cosplayer&道具師的父親阿仁他的回答讓我們看見前幾個世代的 Cosplay 在成為父母後對於 Cosplay 的態度與影響，不同於過去她們所要面對的父母，那是一個作為前輩也是家長的支持者。

「說道我有個 5 歲多的小孩，我帶她去逛場次，逛完後她說想玩 Cos，原本就封 C 的我，很支持小孩的興趣跟著又回歸。孩子的興趣，只要是不違法犯紀就好好支持她，也教會他們保護自己…我只希望小孩子能開心成長…父

母是小孩的天，幫他們撐著。」(阿仁，2019/1/24，匿名 Cosplay#24402)

高雄 Cosplayer 的母親 GW，對她來說孩子要玩不是問題，問題在於身為家長的自己怎麼看待這件事情，做為家長在孩子對 Cosplay 有興趣，Cosplayer 的經驗會讓他採取陪伴的角色而不是禁止，這也是因為她了解 Cosplay 活動中存在著一些社會普遍存在的威脅，有效避免讓孩子遭遇到不必要的麻煩，最好的保護方式就是陪著她一起去「已婚，有一對兒女…可以跟孩子溝通下次出角，讓原 po 當馬內一起去，不要偷偷摸摸玩，要是遇到什麼奇怪的事或人就糟了。…有長輩陪同參與也是對孩子們的一種保護。」(GW，2019/1/24，匿名 Cosplay#24402)我們看到台灣前幾世代的 Cosplayer，隨著人生階段邁入結婚，她們也許因承擔父母職，不再有過去學生時期的自由時間能從事活動，但她們成了孩子 Cosplay 支持的一方。到此，我們發現一些來自第一、二世代的成家 Cosplayer 她們關心的並不是如何透過符號再現，來表達自己「對角色的愛」，她們關心的是如何讓 Cosplay 作為生活的一部分，或作為兒女生活的一項環節，安全且快樂。



## 第五章 還原派論述在 Cosplay 社群認同邊界

前面已經充分討論台灣 Cosplay 文化所面臨與外在的價值衝突，每當事件發生或報導出現時 Cosplayer 與 Cosplay 文化愛好者們透過網路媒介將自己的意志化作社會行動，透過網路社群形成我群與她群的論述範圍差異；再者，過去 Cosplay 們被認為是奇裝異服集合體(何淑淳，2011，p.8；楊世鈺，2008，p.3；盧德蓉，2012，p.48；羅資民，2008，p.52；傻呼嚕同盟，2005；倪逸蓁，2005，p.18)。現在，Cosplayer 透過論述行動表達出拒絕成為被消費的模特兒(白超熠，2006，p.116)，不願被民眾看做奇裝異服；也不願被媒體播報為群魔亂舞(林容安，2010，p. 2)。我們仍不清楚 Cosplay 迷群與主流社會之間是否達成一種新的溝通方式。有學者認為事實上已經發生改變，Cosplay 正擺脫汙名印象(吳青珊，2015，p. 37)。技術物的改變，創造了新的社會模式是不可否認的，有如 FB 與 Google 的出現，改變了傳統媒體產生了新媒體，新媒體成為我田野資料累積最好的方案(相較於電視錄影而言)。進一步來說，Youtuber 改變了網路公眾人物的生態，有更多人以更多元的方式成為演藝人員。透過社群內的論述做為 Cosplayer 的發言者，進一步考察 Cosplay 社群認知的神聖性存在；即 Cosplay 的核心是「對角色有愛」的論述。

「對角色有愛」的說法在過去大部分的研究中都可以發現(古孟釗，2004，p.4；王鈺琴，2007，p.78；白超熠，2006，p.60；林宜蓁，2006，p.112；張力嵐，2007，p.44；何淑淳，2007，p.3；羅資民，2008，p.93；楊世鈺，2008，p.4；馬仕傑，2008；高詩涵，2010；林容安，2011；盧德蓉，2012。)過去的研究認為「對角色有愛」說法是 Cosplayer 重要的動機，並沒有發展出除了 Cosplay 以外的其他結果，Cosplayer 被做為對照這個說法的目的 Cosplayer 完成了自我實現，學者遂將 Cosplay 視作一種結果進行研究，造成她們將對角色有愛，誤認為一種心理狀態，隨著目的達成便會消失(高詩涵，2010)。恰好相反，Cosplay 應視為對「角色有愛」的一種手段，過去的研究缺乏將 Cosplayer 隨著扮演角色清單分類，大致上可分兩類：一種是廣闊扮演許多不同角色；另一種是少量重複扮演同一個角色。兩類的共通點基礎都是對角色有愛，然而這並不表示角色服裝的數量與對角色有愛成反比關係而是層次關係，這使研究者認為 Cosplay 活動使扮演者與僅依附在個人幻想產生連結。(羅資民，2008；許瑋方，2007)從而簡化了 Cosplay 做為滿足情慾的可能性，反而強化了 Cosplayer 在外部結構的反動性格(林宜蓁，2006)。

關於「對角色有愛」的另一個傳說，是浪漫主義風的楊世鈺(2008)指出對一部份 Cosplayer 不需要作品，她們只要有愛就足夠了。「愛」做為克服人們在現實身體(三次元)與角色在紙本(二次元)的差距；進一步我們需要探索「對角色有愛」的社會性。需要考慮社群規範，儘管既有觀點透過研究均指向「對角色有愛」是 Cosplay 的核心元素，但直到同為 Cosplayer 的林家琦(2019)在畢業後的期刊中指



出，還原派的說法是目前 Cosplay 社群中主流的論述，才補充過去缺乏的拼圖。林家琦指出還原論述做為主流的認同形式，使 Cosplayer 對角色的相似以達到外觀上的美感與神韻相同，做為 Cosplay 活動的基礎。然而她忽略這樣的說法扁平化，且過度正向化還原論述在社群造成的影響。從吳妮事件的捍衛 Cosplay 到自殺突擊隊事件，被認為造成外界汙名化社群，再到丁種事件中的 Cosplayer 與 MD 的溝通，事實上還原論述以外在 Cosplay 社群認同中存在著另外一種論述，對還原論述不認同的論述大致可分兩類，一類對還原派論述的審查性格不買單，認為該論述太過具有攻擊性，有些人指出對角色有愛的說詞，當說出這句話的時候就是對這句話的褻瀆。另一類是羨慕參與過 2010 年以前時代或曾到國外參與活動的 Cosplayer，這類論多是說現在的時代不好，還原派的審查者讓社群陷入緊張與危機，而過去的世代或者是國外的 Cosplay 社群更友善。

林家琦 (2019) 是首次在期刊上把社群價值的「還原」做為 Cosplayer 認同價值與學術理論對話的文章，她以描繪一種可去脈絡化、可符號化的情境說明 Cosplayer 如何從作品搬運角色重現在現實生活，透過結構理論的升級，從特定符號轉向開放的形式，最終她嘗試指出一種藉由眾人所辨認出這是某個角色達到 Cosplayer 的客觀性，透過辨識客觀性的存在，使的符號化成為 Cosplay 的基礎條件。本章將透過指出脈絡中不同情況的交織，複雜化 Cosplay 的認同，進而指出在這種推論的背後，存在著一種學者對於 Cosplay 社群的理論圖像。

還原論述在社群論述中有不同層次的理解，他們都標示自己作為還原者，但它們存在有不同的嚴厲程度跟主張。一種是嚴格的還原論述，一般而言這類論述指那些帶有強烈言論性格的類型，試圖打造一種理想我群的言論類型，當他們遇到一些誤用或試圖忽略「對角色有愛」的潛規則時，會毫不猶豫的捍衛自己的價值；第二類比較寬鬆的他們並沒有放棄主張，從還原角度來產生認同，與第一類的差別在於第二類言論者認為還原價值應該做為一種社群內標準，他們並不那麼認同第一類論述，相同的是在遇到外界的麻煩時，這兩類論述者容易連成一氣；第三類負面表述，立場採用更寬鬆的態度，本研究暫且將第三類主張回歸同人精神，宣揚個人自由的論述者稱為自由派（見第六章），一般來說第三類論述者通常受到第一類論述者的網路攻擊，因此她們比較具有實務傾向，較少以純粹的言語表達主張，在許多事件中自由類型的論述者，傾向援引自己實際的 Cosplay 相片做為表達意見的身分佐證。由於自由論述者並不喜歡嚴格意義的還原論述者主張帶有的攻擊與壓抑性格，她們通常期待一個具有原本生命位置的 Cosplayer 被看見，藉著理解對方的具體狀況，同理再做出判斷，然而她們並不一定仰賴對角色有愛的論述主張，會比較傾向去做出對角色有愛的實踐。

## 第一節、 還原論述多面性

目前我們了解 Cosplayer 對角色有愛的初衷，使她們在藉由 Cosplay 形成自己與角色的聯繫時會對「還原」角色的樣貌有所要求，在新聞中我們看到對於外界錯誤的使用角色形象來達到滿足某種利益，會被認為對角色沒有愛，從而被認為是一種消費 Cosplay，因此還原論述某程度上戴有符號學的框架。

出角永遠都是二創(改或再創作)，因為我們愛一創(原作)的東西，所以忠於一創，不會去改變它，因為尊重他；也是喜歡他。改太多就是不尊重，…因為根本就不是要出那個角色，出角為什麼叫出角，因為有特定角色，你喜歡他的個性，喜歡她的故事，才是你喜歡的角色…(彌極，2015/10/8，訪談)

林家琦(2019)將還原論述與結構主義理論對話，藉由「還原」的符號化追求，當 Cosplayer 的形象獲得認可時，推導出一種客觀且開放符號「…看起來就像是 X X X 角」(彌極，2015/10/8，訪談)，透過符號精緻化的符號化追求達到「形式」層次。儘管，符號學框架提供好的分析框架，但林家琦並未充分將原論述脈絡化，使 Cosplayer 的還原論述認同，顯得都向符號學靠攏，有著一種自然升級的線性過程，在台灣的社群認同中符號學的升級模式，並不是一種人人可及的情況。藉由歷史情境的分析了解到圈內與圈外的相對關係形成還原論述的一種面貌，探索還原論述是如何在社群中形成不同面貌的論述，了解還原論述對社群帶有何種功能，又如何操作，形成與倫理價值，如何從對圈外的保衛者，轉變成對圈內的壓抑者。

### 一、 中性意義

#### I. 特定的符號系統

還原論述提供了最早的分類說明，事實上 Cosplay 是什麼？這個問題並不只對外界而言是困惑的，對於第四世代的參與者在早期也經常摸不著頭緒。關於甚麼是 Cosplay 的問題，反覆出現在 Yahoo 知識家與各種 FB 社團，一個年幼的參與者同時在 FB 兩個社群中提問「怎樣可以叫做 Cosplay，可以不化妝嗎，可以不戴隱形眼鏡嗎，可以做甚麼不可以做甚麼。…」(伊，2015/2/9，Cosplay 服裝出租/出售/訂製 & COS 服裝. 道具... 交流心得買賣☆)兩個社團有共識的指出一定要化妝與對角色要有一些基本元素，首先要有愛「請對妳有愛的角色尊重就好。」(霧希，2015/2/9)和要化妝「無疑，如果真的對角色有愛。」(如，2015/2/9)兩者的關聯在於對還原論述者來說，化妝顯示出自己努力還原角色「我覺得化妝要喔！因為是尊重角色，最重要別當衣架；一定要有愛。」(璃，2015/2/9)，事實上化妝對還原論述來說有幾種目的，首先是表示自己努力，其次透過化妝表現出自己了解這是二次元(紙本)的身體，最後藉著各種操作努力顯示出自己非常努力。

2016年4月伊君以一張作圖描述「不能Cos的原因」，他反諷地將條件轉變成可操作化的形式，指出至少有六個原因1.沒錢、2.沒時間、3.沒身材、4.沒技術、5.父母反對、6.懶惰。該文到2019年時獲得981個讚，1246次的轉發。最後清月在一次對話中向我說明可被操作化的關鍵價值，凸顯出為什麼這些可操作的符號條件對Cosplay重要「…跟外國人說“這是我出的角色”會說『This is the character I cosplay.』但扮演一個Role，可以只模仿個性、語氣等，不一定需要穿上特定的Costume。」(清月，2015/4/12)。海月以食物向我比喻符號的限定性說明角色的來歷「…同樣是蛋糕，用香蕉當口味的香蕉蛋糕到處都是；但是也不可能因為這樣就喜歡每一種香蕉蛋糕，會特別喜歡香蕉蛋糕，並不是因為他是香蕉蛋糕，而是因為，他是這家公司做的，是這個味道，所以才會被愛上。」(海月，2015/4/12)對於Cosplayer來說，角色在她們心中可以被想像成戀人般追尋前，更重要的是這份喜歡是因為角色帶有特定的性格，如海月說需要表現出一種特定的風味，限定的符號重現了角色的脈絡。

## II. 向再生產妥協

2015年9月的某個夜晚，來自台南的文齊以自問自答的方式向觀眾說明他的定義方式，提問「請問你對角色有愛的定義是?!…就是得怎樣才是有愛的行為才可以出他?」自答道「1.錢。2.自己是不適合。3.對這角色的喜愛程度」(文齊，2015/9/23，ASK版)。他指出Cosplay活動本身就是一種高度花費的活動，在考量出角以前，重點是錢；因為經濟資本才是支撐興趣恆定的關鍵，在錢的問題上國中學生、大學生與勞工情況不同。對學生來說Cosplay不只要有生活所需以外的金錢，對勞工來說需要在賺錢以外有時間，可以Cosplay但不影響再生產。

有時一部分Cosplayer會使用「本命」概念說明自己的時間軸與其他快速出角的人不同，這是一份不會隨時間輕易改變的愛，不同於現代婚姻的一夫一妻制，個人可以同時有很多個本命；但一般來說這種情況並不太會發生。大多數作品並不會延續太長時間的出版，因此本命都須經得起時間考驗，在沒有新的後續作品之後，依然能夠持續的喜歡並Cosplay該角。要注意的是這只是一種概念上的區別，不應把本命概念做為判斷指標。

## III. 二次元化的相片

所謂中性意義的還原論述的相片分做兩個層次，一種混合著少女與日系幻想風格的圖像，通常Cosplayer會意圖將「人」的面孔修改或磨平成漫畫人物的臉孔，Misa就是一個2010年代早期的代表人物，她成功地藉由修圖獲得大量的粉絲。第二種隨著時代邁入2017年後，Cosplayer逐漸熟練各種攝影與修圖技巧，一種新的方式做出二次元與三次元的區分，這是一種主張更自然的相片。如果必須要修圖，也必須合理並保留Cosplayer原本的面貌。這兩種二次元風格

的相片都在某些要素上與人像攝影的美學風格衝突。匿名 Cosplay 描述了第一種將相片二次元化、平面化類型的衝突，許多 Cosplayer 會在拿到相片後把從單眼相機獲得的照片，透過除斑、去痘、美白兼磨皮變成一張低階相機或一般照相手機都能拍出來的相片，這四個程序造成相機與鏡頭拍出的解析、深淺與明暗對比消失

「有種現象讓自己非常無法諒解，有很多 Cosplayer 拿到攝影所交的照片後，就一定要再經過除斑、去痘、美白兼磨皮的四道後製手續後，才敢把照片放在社團或自己的動態上發佈，有的還為了表示尊重攝影還把攝影名字打上去，難道不知道這種行為根本是在打臉攝影者，不是正在向大眾表示說攝影者要拍成這樣才是正確的照片嗎？又透過那四道手續後製後的照片，所有的顏色都失真，攝影學上所該有的陰影對比全部蕩然無存，整張照片看起來就像是被馬路機滾過一樣的扁平，這對攝影者在拍攝時按下快門前的當下所做的構圖與經驗上所投入的心思，可真是情何以堪啊！」  
(匿名 Cosplay#18936, 2018/3/24)

攝影愛好者為了標示自己或取得更多的細節，選用昂貴的高級器材，對於人像攝影來說，這四道手續只有在學生畢業的個人大頭照這種大量廉價的攝影成果中才會出現。顯然發問的攝影者並不知道對 Cosplayer 來說，這種乍看的美感與平面是為了 Cosplay 場域特有的美感，同時對 Cosplayer 來說，有時並不在乎光影細節，是第一眼想看到這是一張美麗女人的相片，設計師出身的彌樞指出這種 Cosplayer 與女性身份綜合得認同「覺得他來錯圈子了。為了更接近 2 次元！我們要！！『眾(人呼聲道)：各種修圖！』人生如此殘酷，還要在上面看到現實…根本虐待自己至少要在照片上看起來美美的啊！不然要那照片幹嘛！\_(：3」<)\_」  
(彌樞, 2018/3/24, 個人版)。台中的職業攝影師提出折衷的方法「雖然現在我不介意人家照片怎麼修，但是唯一的訴求就是，#麻煩不要把自己的臉燙平好嗎？#真的很醜#不懂我可以教你#真的」(Hsu, 2018/3/24, 個人版)，對於職業的攝影師來說，Hsu 瞭解 Cosplayer 想要的那種光華純淨，為了顧及兩邊，他只能親力親為透過指導去溝通，他了解每個攝影的具體情況不同，要修或不要修，以及到甚麼程度，完全要看到相片才能決定，做為攝影師他能做的就是告訴 Cosplayer 他有這種額外的指導服務。

第二個類型是人像攝影以光為優先設定和 Cosplayer 以角色的樣貌為優先的目標不同，2017 年在 PlayStation 4 與 Microsoft Windows 推出的《尼爾：自動人形》(NieR:Automata)是 2010 年《尼爾》的續作，受到許多人歡迎，作品中的主要角色 2B、9S 和 A2，在亞洲不少 Coser 也相繼進行該作品的 Cosplay，在台灣比較常看到的是 2B 與 9S。《男士通信》以粗體字方式在報導圖片下寫上「100%神還原！自動人形 2B 性感 Coser 現身香港。」(男士通信, 2017/4/24)報導相片是一位台

灣的女性模特兒 Sylvia 希維亞在雨後由香港攝影師 Uniqphoto ユニクオト拍攝的相片。內文寫道攝影師「…絕少拍攝 Cosplay 照，反而帶出不一樣的攝影角度，令這輯相片有別於一般 Cosplay 攝影的風格，不只集中捕捉 Coser 神態，城市色彩亦比較強烈…」(男士通信，2017/4/24)可看出男士通信認為攝影師的鏡頭將 Cosplayer 與場地結合，配合天氣拍出好看的相片，然而神還原一詞引起了爭議。

四天後一個香港的粉絲專業 Wilsoncosplayphoto 發表一篇簡短的貼文，該貼文受到許多台灣 Cosplayer 轉發並表示贊同，認為「還原」屬於 Cosplay 場域特殊概念，有特定的結構意義：

「《請不要亂用"神還原"好不好?》這個差別太也狂了吧? …拍攝前簡單了解一下作品或角色背景，也不致於得出這個效果。而且，官方這輯相還被某網絡資訊平台以【100%神還原】的標題來報導，加上服飾與官方公開設定有出入，究竟懂不懂有幾多 Cosplay 圈的朋友看完之後有多不爽。」(Wilsoncosplayphoto，2017/4/28)。

Wilsoncosplayphoto 認為攝影師實際上並不瞭解角色與作品的細節，無論是色彩呈現、人物動作，或服飾都與原作有出入，並不應該使用神還原大肆誇獎，藉由他提供的組圖我們可以清楚理解差別。



CN : Larissa Rochefort ( <a href="http://worldcosplay.net/member/larissarochefort">http://worldcosplay.net/member/larissarochefort</a> )
Photo : Paperfly Visuals
Clothing : BÉDA Clo the most amazing costume maker alive!
Props : Studio Beruang
<b>戶外部分(Out Door Part)</b>
CN : O 麻花麻花醬 9S : @甜甜圈五。Photo : Awei-鮑逝。
Effect: MasterR_阿吼不愛吼。Modeling : 你飄姐姐。Helper: 秀吉 Hideyoshi。
官方照片來源：索尼香港官方照片
Model : Sylvia 希維亞。Photo : Uniqhoto ユニクオト。

(資料來源：Wilsoncosplayphoto)

二次元的相片，並非一定要特效才能達到，千兩提供自己相同作品的在拍攝後未經加工的組圖作對照，藉由千兩的照片我們看到一種融合三次元的人向美感，與二次元的作品「愛」交織的相片呈現，對千兩來說恰到好處的情況。



(資料來源：千兩，相片授權於：2021/6/18)

## 二、 嚴格意義

### I. 審查性格一；觀眾的勾選清單

還原論述的審查性格指的正是在網路上不斷出征，藉由言語檢討或攻擊對方的情況，一般來說主要發生在匿名黑板（又稱K島），隨著各種社交社群興起這類行為也會被轉用在各個社團。這類言論的類型主要分做三種情況，首先他們會尋找各種具體細節，從服裝、假髮、臉妝、道具、武器、身材或美感發起挑戰。

應該沒有 Cosplayer 不都知道在場次上沒有有完美狀態，最多是在相機前試圖做出部分完美，完美的相片通常要「人」以外的很多條件，以至於不太可能出現在場次。然而，審查者經常將場次照、認親照或親友合照等做為指認崩壞角色證據，從而指控 Cosplayer 對角色沒有愛(第一種類的細節在第三節詳談)。第二種嚴格意義的還原論述者，習慣以某種客觀的詞彙包裝主觀的認知，例如 A 角色有著陽光的性格，她們會試圖在 Cosplay A 的 Cosplayer 尋找自己期待的陽光，當不滿意時 Cosplayer 就可能成為攻擊對象。第三種是對於 Cosplayer 的不體貼，對於無法在身體或美感條件上滿足他們對 Cosplayer 應符合作品角色的形象期待時就會發起言論攻擊。

## II. 審查性格二；身體條件

不久前，自由時報報導審查論述攻擊行為的荒謬性格「被批『Cos 很難看』！甜美『輪椅少女』勇敢自述 粉絲都哭了」(自由時報, 2021/4/4) 輪椅女孩雪莉，她是一位肌肉萎縮症的患者，也是一位 Cosplayer，先天的疾病使的她並不像其他 Cosplayer 一樣可以隨時間慢慢變好，事實上隨著時間她的身體條件只會越來越差，然而還原言論卻在這時候展現她們的嚴格審查「#請幫我分享…被質疑的次數我也是多到數不清了有人會告訴我『你這樣不好看啦』、『你這樣不還原』、『你看過有人場次坐輪椅出角的嗎？』、『你污辱我的角色！』…」(雪莉, 2021/4/4)，在這則新聞出現後，一些言論轉向建議她出那些輪椅角色可以讓她更還原，或是哪種輪椅會更好看，一個月後她再次提起這件事情「…希望大家不要再叫我換輪椅了！！！！不管坐手推輪椅還是電動輪椅出去拍照有時都會被講說『要換個輪椅才有美感吧』、『你這臺輪椅不適合這個服裝吧』、『你應該要去換輪椅拍照啊這臺超沒美感』…輪椅是我的生活必需品，不是做造型用的！！！」(雪莉, 2021/5/24)也許是健常人缺乏對輔具的認知，也許一些 Cosplayer 出於好心希望提供一些建議，雪莉的故事讓我們看見還原論述的攻擊性格。

## III. 審查性格三；忍痛戴隱形眼鏡

還原價值藉由攝影使 Cosplay 文化得以傳遞和成長，Cosplayer 想追求更好的成果，對於各種細節會變得十分在意，這種執著有時會達到令人不解的成度，一般來說圈外的人會認為；如果不適合配戴那就不要戴。但身處在三次元世界的 Cosplayer 並不是總能獲得恰當的資源，眼睛正是許多人最在意的一環，經常會忍痛配戴網路購買的隱形眼鏡，還原論述甚至會以沒有配戴正確影型眼鏡指責。2016 年我參加朋友的校慶，在協助高中的青少女整裝時，有三個人向我說明自己沒有佩戴隱形眼鏡，她們對於 Cosplay 沒有隱形眼鏡感到焦慮。她們不僅覺得沒配戴會遭到譴責，也認為戴隱形眼鏡可以使他們有更好的「神韻」，至少有一對漂亮的眼睛(2016，田野筆記)。

「神韻」這一詞在早期就紀錄在文獻中如(林宜蓁, 2006, p.112; 何淑亭,

2007, p.3) 事實上如果仔細翻看會發現更多關於「神韻」一詞的紀錄，在過去「神韻」做為解釋「還原」的高級版本，使的有時「神韻」指的是 Cosplayer 的整體，但並沒有學者特別將神韻一詞做為概念提出。在 2010 年以前數位攝影與物質資源較不普遍的年代，神韻概念似乎得以做為一種單獨的層次，是因為並沒有有一種恰當的物質條件能夠滿足這一個文化條件，對眼神的追求，即使 2010 年後數位攝影、修圖技術和手機的 APP，使的美瞳變的不再困難。Cosplayer 不像過去必須完全仰賴前置的著裝，才能拍攝出成果，後製一途變的可行，在 2010 年代裡，神韻從不可言語的狀態轉變為可操作的有色瞳片購買，又逐漸轉變為「戲劇詮釋的眼神」(末一，2015，個人版)。

101 年的藥事法修改，行政院衛生署 101 年 11 月 1 日署授食字第 1011606990 號公告所示，藥商僅得在網路販賣第一等級醫療器材，但隱形眼鏡非第一等級醫療器材，因此網路不得販賣。使的 Cosplayer 不得不放棄從購買有色瞳孔轉向在電腦上後製，但隱形眼鏡的販售一直到 2016 年左右才逐漸消失。然而，藥事法修改對許多 Cosplayer 來說並不是一種打擊，而是一種解放，此前審查言論發起攻擊 Cosplayer 角色不還原時，隱形眼鏡一直做為被攻擊的指標。

### 三、 寬鬆意義

#### I. 只有拍照才還原

既有文獻指出 Cosplayer 會藉由 Cosplay 進入有別於自己的狀態，使她們趨向所喜愛角色，但嚴格的還原意義使這一趨向變的弔詭，在嚴格的還原意義裡，她們認為 Cosplayer 要能展現出角色的樣子，同時又總是在各種死角裡找到 Cosplayer 不符合角色樣貌的照片。一篇 Cosplay 匿名的貼文說明寬鬆意義的還原論述「大家在出角的時候會刻意去模仿角色的個性嗎？出茨木就在場次上到處找摯友，出太宰就各種撩妹或是找地方自殺，出 Yurio 就一臉高冷然後不屑」(Cosplay 匿名 #13924, 2019/2/11)，血鴉回應道「不會ㄟ，這樣豈不是很累？覺得要表現出角色個性的時候應該是在相機鏡頭前就好了阿\_(:3」∠)\_ 不然我這次場次出著酒吞，然後整場跑者找茨木，還有點痴漢痴漢的樣子根本就是嚴重 ooc 的大雷包了🙄 …」(血鴉，2019/2/11，Cosplay 匿名) 某些角色性格在作品中的脈絡使他們可以表現出吸引人的樣貌，但在現實中就不一定能吸引了，甚至會造成困擾與麻煩，從而被視為問題行為人，但出於「對角色的愛」Cosplayer 還是會折衷處理「只有拍照會擺出角色表情，不過如果角色個性差太多我會呈現在一個中間值的個性」(彌極，2019/2/11，Cosplay 匿名)。

#### II. 遵從人設

一些男性 Cosplayer 會將性別當作自己不化妝的理由「…反正是男生，不用上妝…」(阿帥，2015，田野筆記)。末一一是第三代的中部男性 Cosplayer，他不上妝的理由，並非性別，是所扮演的角色來自日本幕府時期的浪人，對他來說還



原是使 Cosplay 更貼近角色在作品中的情況，這使他認為揣摩角色必須要帶入一種戲劇化的同理心，去感受角色所在的時代背景「…我是自然派的，追求角色自然性…有些人會誤解…說化妝是為了讓角色更自然(比較還原的意思)，…無論從什麼角度想，「化妝」都不可能會「自然」，…我不否定化妝能讓角色看起來更還原，但表面上的還原不是我想追求的東西…對我而言 COSPLAY 接近演戲，重點不在外表讓角色真實活起來→靈魂抽換←演戲我還追求「氣」，但這裡就不多談了…」(末一，2015/1/12，個人版)。對末一來說嚴格的還原意義主張必定要化妝，是不可理解的，他認為在特定的作品與角色架構，感受與體驗角色的時代心理，也是一種還原，但不是嚴格意義的還原。

## 第二節、「衣架子」禁忌

嚴格意義的還原論述究不僅透過清單式的勾選，與網路匿名攻擊，也建立一種還原論述的倫理禁忌：「衣架子」。一部分禁忌擁護者將「場次」看作場域區別，另一種禁忌使用是：Cosplayer 對新聞媒體誤用的不滿。禁忌認為 Cosplay 與主題風格(Style)扮演和角色(Role)扮演不同，前者被認為服裝僅做為某一目的的手段，通常目的本身與「對角色 (Character) 有愛」無關，而是與自身的利益有關，後者被認為具有某種社會意義的身分援引，是對社會生活的某種移情，這種移情應該是從作品向外，而非從生活找到對照推論自己符合角色。

### 一、反衣架 Cosplayer 連署會

2014 年 9 月成立 FB 社團「反衣架 Coser 連署會」可看作是還原論述禁忌的指標現象，該社團起源於「最近黑板怎麼了，大改。」(社團管理者，2014/9/11) 是對於黑板在許多時候並沒有發揮揪出「衣架子」而是淪為爭吵鬥爭工具，從而由黑色被改成粉色底希望文章能和平，遂而發起的社團組織。統整社團整體的論述認為「衣架子」大約分成幾類：

表 16 「衣架子」分類

第一類	認為在交易時感到買家的不尊重「怎麼這個圈子的新手比剛剛下雨的雨滴還多？查個資料很困難嗎…定要二手物品取貨付款…一直砍一直砍，叫別人把 C 服丟掉都比較划算。」(連署會，2014/9/7)。
第二類	可視為第一類的反思類型，一般發生在交易後買家以比價原則退貨或要求退款，好發於買家在淘寶找到類似的服裝，覺得能更低價取得。然而對一部分賣家而言，淘寶提供的服裝並不完整，需要再經過加工，而出售的服裝應該包含這種加工費。
第三類	認為 Cosplay 服裝可脫離角色進行拼貼，常見的提問如我有某種顏色的假髮是不是可以出 XXX。
第四類	對於 Cosplay 服昂貴了解，卻總是希望能透過二手交易，用兩三百

	元收到一套包含一切細節的完整 Cosplay 服裝。
第五類	忽略角色性格，在場次上做出不符合角色性格的舉動，卻又不是同好互動，而是藉由互動炫耀自己的 Cosplay 服裝。
第六類	為了取得 Cosplay 服裝，希望身邊的朋友提供資源，卻不自己學習，如美容美髮科系的親友幫自己免費修剪假髮。
第七類	以身體條件外觀評價另一位 Cosplayer，通常會嫌棄某位 Cosplayer 肥胖或姿色不夠好，以此斷言對方崩壞角色。

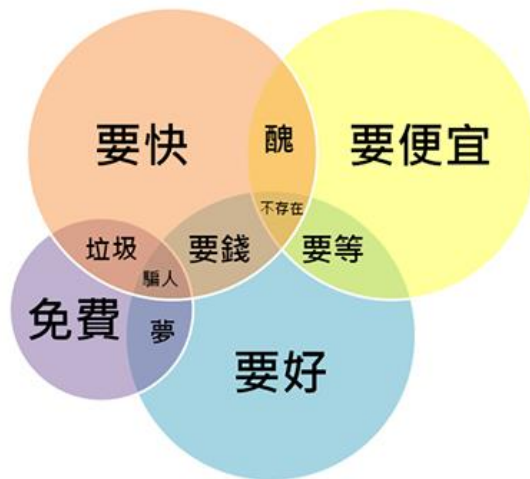


圖 22 Cosplay 真心話的相片  
(資料來源：反衣架 Coser 連署會，2014/7/24)

在連署會中張圖片解釋關於 Cosplay 社群對於 Cos 服期待重疊與現實世界中需要付出的代價。從而我們可以看出對反衣架連署會來說她們理解求好過程中，有許多各種不完美的情況。藉由圖片，連署會要表達的是不夠好是有代價的，而所謂的「衣架人」就是以為可以忽略這些代價達到「好」成果的人，並且連署會認為這些「人」並不是 Cosplayer，只是掛著 Cosplay 服裝的人體衣架。

## 二、 Cosplay 服不是能穿就好

服裝對 Cosplayer 來說不僅僅是衣服，也是維繫自己夢想的基礎再現條件，因此尋找自己滿意的結果，對一些 Cosplayer 來說是浪漫的歷程，持續出著夏木貴志的台中祀分享她的喜悅「我找到了比去年還原一百倍的材料，覺得開薰 (\*^o^\*) 去年真的是黑歷史。」(祀，2017/1/15)。她會這麼開心是因為對祀來說，這個過程並不容易，對外界來說經常不理解 Cosplayer 的追求，然而對 Cosplayer 來說很多折衷的錯誤，乾脆不要出角比較實際，海月在 2015 年就遇到了這樣的情況，她向工作室訂製了一套幾千元的服裝，在收到後卻得到工作室回應，樣子沒差太多，她直接放棄到手的衣服立刻向另一間工作室訂做。



圖 23 海月 Cosplay 服裝還原對比圖  
(資料來源：海月，授權自海月，受權自 2021/6/13 日)

換句話說，形式的開放與脫離角色形象的在創作，並不包括這種沒有計畫的與角色形象不符合的服裝。對連署會來說試圖將各種服裝交互套用的人正巧說明缺乏對角色的形象意識，缺乏對服裝的堅持，也說明角色並沒有在她們內心留下甚麼激動不已的「愛」。

### 三、 拼貼服裝不會產生角色靈魂

「偶爾我們會看到某些人宣稱自己在自創角色，但自創角色的扮演者對一些 Cosplayer 來說與衣架沒有本質區別…兩件角色的衣服套在身上…淡妝…就說自己在自創。…自創角這個名詞真的是很好消費呢。果然人長得可愛幹啥都行…」(判判, 2017/12/12)判判指出許多人誤以為創造一個形象就是自創角色，但這是錯的，這只是消費 Cosplay 「自創自己不算自創角色好嗎? …想想都覺得有些真的認真寫或畫自創設定的人簡直就是浪費時間, 有沒有看到人家一句我在自創啊就自創了輕鬆愉快還很多人拍呢。」(判判, 2017/12/12), 但判判並非認為改作不可行, 她用自己最愛的作品《K》反諷到「…直接真髮穿角色衣服就來個自創最省那種, 我裸奔至少還戴假髮(x)」(判判, 2017/12/12)綜合她的說法凸顯了兩個價值, 一個是無論自創要用何種形式表現, 都需要有具體角色形象與架構的作品, 至少能向其他人傳達這個角色與其他任何角色的區別, 第二她以《K》的貓舉例, 貓角色總是不穿衣服, 但藉由假髮和一些細節觀眾足以辨認角色使她不至於與其他角色混在一起, 然而自創者經常缺乏這種清楚的對照與界線。自創者經常拼貼或隨意更改造型, 不確定的角色形象, 甚至沒有清楚的人物設定。

### 四、 Cosplay 服不是生活用品

對 Cosplayer 來說服裝具有限定的使用場域, 這些場域並不應該與生活的其他目的混淆。還是高中生的台中 Cosplayer 鐘鐘在與一位圈外女性聊天後, 以一種不爽的心情來描述她們之間對話, 少女「不會叫妳穿著那個嗚哈哈」(少女,

2017/5/23) 鐘鐘不滿且嚴肅「…因為他不是，謝謝」(鐘鐘，2017/5/23)她的一位朋友不解的問：「為什麼感到不滿？」(友人 A，2017/5/23，鐘鐘回應道「情趣跟 Cosplay 已經被畫上等號了。」(鐘鐘，2017/5/23)她希望那些認為 Cosplay 能與床上運動劃上等號的人最好不要參與這個活動，她的朋友安慰她解釋「因為外界只看到裸露。」(友人 A，2017/5/23)。

另一個案例者的身分對外界來說更模糊，鼬鼬是鼬鼬\*Yuyu Cosplay 服裝工作室的負責人，該工作室創辦於 2007 年，已製作過數百件商品，對外界來說鼬鼬正好是一位 Cosplayer，又是一位熟悉工商攝影的合作對象，從而邀約者設想一場純粹的經濟活動。2016 年的動漫展痛車活動結束後，一位宣稱自己想和她合作的攝影者，希望與她的賽車音的初音合作，在得知服裝已經轉手後，改向其追問賣家聯絡方式，此舉引起鼬鼬的不滿與憤怒

「我覺得你就是單純想要有一個人穿賽車初音的服裝就好了，而這人是誰不重要的樣子，抱歉。我覺得這和我這個 Coser 理念真的不合，如果你只是需要一件衣服和一個衣架去穿上它；絕對不要來找我！！！！我覺得不尊重我 不尊重 Cos，不尊重初音！！！！還想探究我工作室買家的資料，真的很…」(鼬鼬\*Yuyu，2016/6/17)

在這兩個案例中我們看到對 Cosplayer 來說，如果活動的目的性違反他們的初衷，而是以某種生活目的為主，便會覺得不受尊重。

## 五、 服裝與個人認同的一體化

事件發生在一個二手交易社團中《妖狐x僕 SS》作品內的一套(學生)夏季制服，賣家在商品上標註「凜凜蝶/歌留多夏季制服」小蔚認為許多想從淘寶便宜購買的人，可能沒有注意到兩套角色服裝並不相同，但在告知希望賣家更改標示後，對方的回應讓她訝異與不滿。她認為 Cosplayer 怎麼能這麼不負責任，就好像「…只是為了想美美的給別人拍照而已…」(小蔚，2014/10/11) 隨後她向社團發文詢問「【求解】想請問一下大家會很介意嗎？一直在思考要不要公布各大社團，還是丟島#一整個 Cos 衣架！一整個踩我雷點超生氣的##」(小蔚，2014/10/11) 在得知賣家已經刪除文章後，她非常無法接受「…真的很誇張，一點都沒有要改進的意思，她賣二手 Cos 服難道只是為了賺錢啊？！她真的愛角色嗎？…」(小蔚，2014/10/11) 對賣家來說小蔚的問題只不過是三或四組排扣的問題，但對小蔚來說，這個說法顯的賣家根本不在乎服裝「…扣子怎麼可能縫上去啊，難不成她不知道比例一定會不對嗎。…」(小蔚，2014/10/11)，這件事情對小蔚而言感覺非常糟糕，對她來說角色服並不僅僅是一套商品，他認為商品的交換價值，來自使用價值所賦予，然而賣家卻忽略的服裝對 Cosplayer 的使用價值「…有種我最愛的妖僕被糟蹋的感覺，明明就只是提醒她並且希望她能把販售商品的名稱改

成凜凜蝶夏季制服而已…」(小蔚, 2014/10/11)。

一位來自高雄的 Cosplayer 丁丁提出對角色有愛的不同觀點「我覺得(思考貌)。Cos 本來細節部分就是自己要去注意的, 今天他要賣衣服, 他故意混淆視聽, 那是不是買衣服的人自己就要多注意些?」(丁丁, 2014/10/11) 她認為許多買家事實上就是只把 Cosplayer 服當作商品, 才讓賣家有這種操作空間, 她接著指出帶著情緒把文章放到黑島並不是好習慣「黑島上很多人是因為態度不好, 並且在現實生活中帶給人不雅的觀感。譬如說: 刻意碰觸他人, 或是欠錢不還, 很多事蹟累積起來, 但今天你只是因為私訊讓你生氣, 就要 PO 島, 公布各大社團, 會不會有些太過 QQ?」(丁丁, 2014/10/11) 這並不表示丁丁接受混亂的現狀。對她來說, 她只是採取相對自由派的觀點「我覺得 cosplay 已經陷入某種亂象之中, 很多人只是為了跟著風潮而走, 並沒有細細地去研究要出的角色。講難聽點啦 QAQ, 他出角關你什麼事(被揍。崩角的是他, 不是你。態度頗差, 之後或許會因為其他事上島…」(丁丁, 2014/10/11)。

準此, 對於結構主義或觀眾來說 Cosplay 服裝就是一種造型, 然而對 Cosplayer 來說角色的服裝就是角色的本體。就像媽祖分靈一樣, 每一尊分靈隨時空多少都會有些差異, 但他們往往指向了自己的傳統, 來自哪裡的媽祖。謁祖回香的媽祖信眾, 藉由實踐返家使自己信仰的獲得更高的層次; 而在 Cosplay 裡 Cosplayer 藉由完成角色傳達對角色的愛。

### 第三節、場次做為 Cosplay 場域象徵前台與後台的界線

對還原論述者來說, Cosplay 的邊界除了衣服的功能限定論以外, 在身體上也有著具體的場域邊界。還原論述者認為場次活動範圍做為 Cosplay 場域, 具有在場次內可保障最低限度被正確解讀, 以及不給外界做文章, 和最低限度維持角色形象的範圍, 然而還原論述者很少以中性的立場表述這項規則, Cosplayer 通常只有在觸犯了某個嚴格還原論述的擁護者, 在網路遭受到匿名攻擊時才會發現這項規則。

還原論述的歷史背景, 便是建立一個正確的 Cosplay 形象; 準此, 還原論述者在某些時候會認為一項行為造成外界錯誤解讀, 會導致對 Cosplay 社群不利的處境, 因此這類論述通常希望 Cosplay 有獨立的場域空間。但在歷史上還原論述者很少在網路大力抨擊後, 替 Cosplayer 打造某一種理想空間的實踐行為, 這也是為什麼還原論述者在媒體中會以 Cosplay 很嚴苛的身分被認知。

#### 一、逢甲場只有逢甲大學, 不包括夜市

一篇 Cosplayer 試探性的提問被發表在社團中, 悠唏出於擔憂「我今天有去 T12, 然後我逛完之後就去逢甲夜市逛, 就看到有一些直接穿著 Cos 服去逛, 可

是這樣沒問題嗎 QWQ?」(悠晞, 2014/8/23, 社團版)一些對還原論述有經驗的 Cosplayer 隨即反應過來, 小亭意識到這樣的舉動無疑觸犯了黑島的禁忌「太扯了啦 有上島嗎…」(小亭, 2014/8/23, 社團版)穿 Cos 服逛夜市的行為無疑會在網路上遭受到攻擊, MT 更是直接的表達: 不知這項規則的新人, 太令人不可思議。「是真的覺得 c 圈素質嚴重下滑了\_(:3」(MT, 2014/8/23, 社團版), 來自叛叛目睹到悠晞說的這位 Cosplayer 描述「從頭到腳還有道具, 就這樣走在街上任由路人指指點點。…我不知道他們有沒有人拍跟放島, 我手機沒電所以也沒拍下來。」(叛叛, 2014/8/23, 社團版)。

那時的我剛開始研究台灣的 Cosplay 社群, 並不瞭解她們自然而然的規則背後到底是甚麼脈絡, 叛叛隨後解釋至少有兩個層次, 一個來自外在社會的不友善, 另一個是並不是對角色有愛的行為「原因很簡單, 因為 Cosplay 在以前有很大的誤會以及汙名。會宣導不要上街也是一種保護行為。…如今會有這些勸告與潛規則, 也是以年計算, 前輩們慢慢累積努力想讓 Cos 更美好。」(叛叛, 2014/8/23) 在她看來, 穿 Cos 服逛夜市的行為無疑帶來麻煩, 顯然新人並沒有意識到外界對 Cosplay 的異樣眼光, 缺乏對於將 Cos 服穿上街可能給社群帶來麻煩的認知。

Cosplayer 小夏補充過去所經歷到的不友善「在台灣可能性根本是幾乎接近於零, 能在指定日期間 Cos 就算不錯了。」(小夏, 2014/8/23, 社團版)接著叛叛解釋自己為什麼這麼憤怒, 因為把 Cos 服穿上街的行為, 無疑就是宣告這只是一套服裝「…你扮演他然後上街, 你能全程保持該角色的神韻以及行為嗎? 然後不影響他人為前提…上街表演那些是「已規劃」, 而非臨時起意。」(叛叛, 2014/8/23, 社團版)判判對於沒有規劃的把 Cos 服用來做為表現自己的一部分, 儘管基於希望外界能看見 Cosplay 文化, 但穿上街的舉動是很魯莽的

「…你希望大家可以多了解跟接觸 Cos, 但是你有沒有想過, 如果這社會變成 Cos 氾濫化(恕我直言)會變成怎樣? 隨時都能 Cos, 隨時都能穿出門。那 Cosplay 會變成怎麼樣? 他還是 Cosplay 嗎? 還是說成了「穿衣風格」? 以及, 場次的 Cosplay 區, 還有存在意義嗎?」(叛叛, 2014/8/23, 社團版)

小夏隨後補充到「請把 Cos 和平常的衣服分別出來, 不要因為嫌麻煩而穿 Cos 的衣服逛街之類的。」(小夏, 2014/8/23, 社團版)。對她們來說問題不只是在哪儿穿, 還有如何穿「…演歌仔戲、舞臺劇都是會下班啦啦啦~~~~再怎麼喜歡也不可能一直維持該角色形象啊啊。…日常的時候我們為什麼不做自己而要模仿別人呢?」(叛叛, 2014/8/23, 社團版), 換句話說, 對 Cosplayer 來說所謂的前台就是維持角色的樣, 穿 Cos 服上街使前台與後台混淆在一起「…穿裝上街會破壞它的珍貴性, 你有看過有人穿舞台服裝坐公車嗎? 還是穿八家將衣服逛街? 因為那些東西都有它該出現的地方, 他不是當時裝在穿的, 再來就是衣服或道具太

龐大會影響到其他人的問題了。」(千千, 2014/8/23, 社團版)換句話說對 Cosplayer 來說場次的空間範圍提供了一種具體的前台範圍, 場次以外就是後台。

## 二、 嚴格還原論述設想的外界

2016 年延續逢甲夜市是前台還是後台的討論, CatOct 是一位桃園的 Cosplayer 為了蒐集專題的資料, 她分享自己在與身邊的人交流過後發現這似乎是台灣脈絡的問題, 從而她在各大社群張貼文章希望了解「【Cos 相關/討論】大家對「為什麼台灣不能在公共場合 Cos」看法?」(CatOct, 2016/3/10, 撲浪)。贊成可以穿出場次外的正方認為法律是保障基礎「憲法上人的衣食穿著的自由」(MG, 2016/3/10, 撲浪)「只要不妨礙風化或是妨礙到別人都是可以」(艸, 2016/3/10, 撲浪), 有的採取尺度標準「我是覺得除了太曝露的服裝和帶著大道具行動, 那穿上街是沒差啦」(天月, 2016/3/10, 撲浪)。反方認為, 首先「…日本的 Cos 管制非常的嚴格, 基本上是不能穿出會場以外的地方的。」(氣, 2016/3/10, 撲浪)「…在官方更衣室換衣這樣, 整好妝到活動現場也是被禁止的, 日本連在公園拍照都要事先申請喔~」(柑姐姐, 2016/3/10, 撲浪)因此這個命題並不是台灣問題, 而是 Cosplay 的價值問題。

便當君與天冷提供這個討論的模擬戰, 讓我們看見一種嚴格意義的還原派觀點與自由派論述對於前台界線的討論。首先天冷認為過去太多 Cosplayer 總假設穿著 Cos 服顯示出一種麻煩, 但前者是一項事實, 後者是一項判斷「穿 Cos 服走在路上」與「愛現 or 會做出不良行為」有什麼直接關聯嗎?」(天冷, 2016/3/10, 撲浪), 凜子反駁地認為這表示天冷缺乏 Cos 服對外界來說是一種集體象徵, 而且外界並不總是分清楚動漫迷與 Cosplayer, 道德上的問題並不是由 Cosplayer 界定, 而是被媒體界定「記者也很愛說常玩那些打打殺殺的遊戲最後就會變成鄭捷啊...」(凜子, 2016/3/10, 撲浪)。便當君做為這個討論的反方, 以嚴格意義的還原派論述進行解釋過去壓抑的社會氛圍

「我站在極端一點的角度… 穿 Cos 上街就是…不當行為, 是圈內人就應該糾正制止; 為什麼會有人覺的自己的行為不會造成社會一般人的困擾? 你知道光是你的髮色就已經造成路人的不安了嗎? 你知道光是穿成那樣站在那邊就會讓店家困擾嗎? …社會根本沒有對你友善過…應該…糾正新人觀念避免錯誤越來越大不是嗎, 現在…如此開放自由, 無人制止, 於是更加的挑戰下限, 這個景點不行, 我就去另一個點, 然後另一個新人看到這樣也不會被罵, 於是繼續發揚光大, 然後終於有人受不了跳出來指責, 結果現在的風氣是指責跳出來講的人?」(便當君, 2016/3/10, 撲浪)

便當君闡明了還原論述為何有嚴格面貌之處, 因為對還原論述者來說他們經歷過社會的壓抑, 他們擔憂「年幼化」與「速食化」與做為前人的無所作為會讓

媒體有更多機會逮到把柄，限制與制止是一種前人對後人的保護。然而，對天冷來說這樣的說法預設太多立場

「…錯的是做出霸佔店家位置/亂丟垃圾/弄壞外拍場地景物等等行為，和穿什麼衣服沒有關係。…自己不想被人注意的話可以不用穿上街，但是沒必要阻止別人穿上街，「穿上街」和「霸佔位置/亂丟垃圾/大聲喧嘩/破壞景物」沒有關聯性，要譴責的是後者不是前者。…請接受「世界上就是會有人跟你想法不一樣」…不然…迫害「異教徒」有什麼不一樣？」(天冷,2016/3/10,撲浪)

對天冷來說所謂的前人經驗或前台限制，那都是一種欲加於人的慾望，只是另一種壓抑，最後雀兒補充天冷的論點，認為便當君所代表的保守派低估社會變遷的能動性，她認為正因為外界的壓抑，需要的不是畫地自限

「…一句不友善就結束，黑奴沒有解放的一天。…同性戀沒有合法的一天。…次文化就沒有被承認的一天。你可知道，當年女性穿褲裝走在街上就是抵觸社會？在那個社會那個時代，這就是奇裝異服？」(雀兒,2016/3/10,撲浪)。

儘管這場討論因為便當君試著扮演過去外界的不友善壓抑，使自己陷入一個不利的位置，但我們已經看過叛叛、小夏與千千對於為何要限定在場次內的討論，限定的原因受到壓抑而是為了追求「對角色有愛」，雖然便當君的扮演在撲浪的討論有些失利，但便當君的討論也讓我們看見還原論述為何帶有一種嚴格的面貌。然而天冷與雀兒代表的自由論述，在許多時候做為個人權力的支持方，她們所面對的壓抑者是嚴格意義的還原論述派，這也是還原論述與自由論述者在其歷史地位上的不同之處。

#### 第四節、 審查性格背後的倫理性

匿名黑板做為嚴格的還原論述主要發源地，以相片做為證據，網路匿名性、保護留言者，生產出大量的審查語言，任何出現在黑板的相片就是最好的罪證，而 Cosplay 社群受惠於日益發達的照相手機，使審查者無所不在「相片提供證據。…相機的一個用途，是其紀錄可使人負罪。…」(Susan Sontag, 2010, p. 30)。對一些 Cosplayer 來說匿名版的審查語言並不恰當「…我在旁邊看都覺得超噏。有時候犯錯的人已經有認錯，還一堆人在罵。」(Wong, 2015-01-17, 社團版) 對另一些 Cosplayer 來說，匿名版賦予了她們可以罵人榜樣「我覺得有些被噏是自找的，因為常常有自稱是新手，然後就問一些隨便谷歌(Google)都有答案的問題這樣能讓人不想噏嗎。」(布蕾, 2015/1/17, 社團版)。



## 一、 禁忌的發源地：匿名黑板

末一回憶第三世代溫馨的黑板，第四世代轉變成 K 島，成為現在普遍認知的匿名攻擊網站，末一在場次上向我描述他的記憶：

「所謂 Cos 黑板並不是現在的黑板，以前 Cosplay 黑板，是一個全黑底白字的…跟現在不同…在更早之前他叫做 K 島…差不多是在 2008 年發生變化…以前黑板是溫馨的地方，Coser 會在上面留言分享或提醒某…現在的 Cos 黑板就是一個混亂的來源，許多人匿名在網站上互相攻擊…一些事情憑藉一張照片，就算過了很久，還是會被貼上去…重點…被攻擊了你才會知道…」(末一，2015/8/22，田野筆記)。

黑板在 Cosplayer 心中的地位可藉由千千 2014 年在黑板，被一位男性告白複雜心情看出端倪「如果今天是女生要追男生；然後跑去男生常去的糟糕討論區問"要怎麼追會看糟糕物的男生?"不就很奇怪嗎 wwwwwwwww」(千千，2014/10/19，個人版。連續 W 表情緒激動)，由此可知黑板在第四世代的 Cosplayer 心中，只是邪惡的地方。

根據黑版島主張貼的規則，我們能發現事實上版主並不希望匿名版變成一個互相攻擊的網站，首先發文要有證據，必須附上圖片。第二主觀不滿的宣洩，如洗版、僅圖未文或僅文未圖，針對相片中的非主角者，與相貌問題一律刪文處理。再者，黑板不處理刑事或民事糾紛。最後發文前請先與對方溝通，情節重大再上黑島擴散。可惜版主的版規顯然沒有發揮作用，許多帶有攻擊性的言論還是在黑板上持續出現。

對黑島來說照片的來源與 Cosplayer 的具體情況並不重要，從黑板的案例可以整理出三個簡單的操作邏輯，首先那怕是新人，不熟悉造成的錯誤都不可允許。第二缺乏化妝、假髮、身材、道具、武器的人，因為缺損，被指責崩壞角色。最後由於各種條件不足造成主觀上不夠美，無法滿足迷群從 Cosplayer 身上獲取視覺滿足，也會被判定崩壞角色。當崩角被指出，都會讓 Cosplayer 被指責是「衣架子」，或「對角色沒有愛」。此外，黑板之所以令人詬病並不僅是他的攻擊行為，不計手段取得照片，夾雜許多主觀評論，任何的不滿都可以被在 Cosplay 照片中找到毛病，透過審查言論放大，甚至指責對方的家庭，極端的情況甚至會出現洩漏對方個人資訊達到報復。然而，許多被就責的照片來自場次，許多 Cosplayer 並沒有足夠的經驗、金錢與技術讓場次的 Cosplay 狀態看起來美若天仙，黑島相片很多也未經處理，若與攝影企劃的相片相比較完全是兩個不同層次的相片。儘管黑島做為 Cosplayer 心中的一種審查者，治理正當性令人懷疑，但黑島依然令第四世代的 Cosplayer 感到焦慮。

## 二、 有沒有壞孩子崩角

「崩角」在過去的研究中並不存在具體意義，研究者多半預設出角，及為成功的 Cosplay，研究者多忽略從認同層面設想；眼前的 Cosplayer 可能覺得自己不夠好。「崩角」概念指的是崩壞角色，這個概念具有兩個層次的意義，一個是黑島層次的，因為各種因素不佳、條件不足，造成審查者可以挑出毛病，從而斷定 Cosplayer 崩壞角色，並以對角色沒有愛的基礎，大興匿名攻擊言論。第二個層次是對 Cosplayer 自己的幻想聯繫，在傳統的 Cosplay 意義底下，想出某個角色必定至少一種喜歡的點，無論這個點是什麼，想 Cosplay 使她們會嘗試揣摩角色，當自己無法感覺到呈現自己偶像的時候，對某些 Cosplayer 來說是一種打擊，從而對 Cosplayer 而言「對角色沒有愛」通常是透過主觀感覺「崩角」發生，進一步引發焦慮，因此黑島的審查言論，在第二種層次的個人焦慮上變成了自我審查的工具，藉由我與煌相處約的田野筆記，整理出兩種層次的崩角會如何運作在 Cosplayer 認同中。

隨著時間我跟她一位 Cosplayer 的相處從觀察者，變成協作者，協助她打理角色，注意攝影時的樣貌，到協助她整理髮妝，正當我覺得她已經有足夠的經驗與自信能駕馭伏見時，一通在 GJ-14(2015/12/27, 六)清晨的電話讓我印象深刻，在電話中她一邊哭泣一邊喊著完蛋。整整約五分鐘我都聽不出她要表達甚麼，電話另一頭她激昂的哭喊悶著聲音尖叫捶打出聲音，旋即她便掛斷電話，回撥聽著她啜泣的用幾個破碎的句子表達她的苦惱「小白，怎麼辦…我到底該怎麼辦…我今天出伏見…但我看到…看到…場上有另外一個伏見…怎麼辦…」(煌)好一會兒我都不明白她想說甚麼直到她說出「撞角了…我今天撞角了…她看起來好棒…」(煌)對她來說，她喜歡伏見是基於性格，同時她也以為自己不會跟任何人比較，在她第一眼看到另一位伏見時，她徹底崩潰，我再見到她，是一小時後，當時她已經哭累了，向我說道：想回家，撤裝了…我覺得很崩…」(煌)接著奇妙的事情發生了，我用像黑島一樣的清單清點她身上所有的細節，假髮、臉妝、服裝、道具、鞋子，到身材…接著我向她說明「看，妳該有的全都有，哪裡崩？」她想了想回應我她覺得「比起她，我很崩…」(煌)我忽然想起她在場次前說過她買了甚麼特別的道具，向她問起「紋身，就是伏見脖子上不是有那個燒傷…」(煌)她瞬間興奮了起來她找到一個自己跟任何人都不同的點，象徵著她的努力，這份努力使她儘管懷疑，多少相信自己也許不好，但確實對角色有愛。(2015/12/27, GJ-14 田野筆記)

這個親身經歷的故事讓我理解到一種黑島審查的無形狀況，當她在場次上因為撞角而覺得崩角，事實上還原論述的資材盤點顯得有用，然而崩角對她來說並不是來自外部審查，也是一種自我審查，對煌來說失敗的照片留在手上就好像有某種企圖，相片本身就讓她覺得崩角，照片的存在加強了這個事實，黑島的各種

文案讓我們對「照片可提供無可辯駁的證據，證明…」(Susan Sontag, 2010, p. 35) 有了罪證的直接聯想，煌的故事說明了還原論述的多樣面貌，自我認同、社群論述認同，和憂慮招來攻擊之間交織，Csplayer 心情也在還原論述中風飄雨搖。正如此我認為過去學者簡單化、正向化 Cosplay 的還原論述，藉由對還原論述的多面性格盤點，一種回歸同人精神的自由論述才得以被看見，不至於被寬鬆或不嚴格意義的還原論述囊括在內。



## 第六章 還原論述的他者

鑒於還原論述的歷史型態有著多樣的面貌，藉由一種理論上的分類，接下來本章將說明在社群傳統意義下還原論述中的他者，嚴格意義的還原論述排除了何種 Cosplay，怎樣的 Cosplayer 會成為嚴格還原論述意義下的他者。在此我必須先澄清，如果要將嚴格還原論述視為審查者，事實上她們除了自己以外，基本上不承認其他類型，包括寬鬆意義的還原形式，並將中性類型與寬鬆類型視為自己論述的基礎項目。在許多時候自由面貌的 Cosplayer 被還原論述者認為不夠還原，主要是因為自由論述者帶有一種再現角色，以外的社會行動，一般來說自由論述者認為，合理的考量 Cosplayer 的社會位子，不讓 Cosplay 成為負擔。但還原論述者，傾向一種「不管我好不好，只要出角好，我就開心。」的浪漫主義心理，對於出角的細節有著操作化清單的執著，然而，自由論述者認為這往往壓抑了新人，或者現實條件不夠好的 Cosplayer。

既有研究中指出還原論述作為社群論述的主要論述，主要有兩種原因首先還原論述者多半能夠清楚的論述主張，及自由論述者的認同依然是二創者；也就是說，自由論述者依然透過再現角色符號進行 Cosplay，使的自由論述者的面貌經常被忽略。而自由論述者的開放性格，也使的符號學分析的第二層次；「形式」開放變的可被觀察。但這是一種將認同類型扁平化的分析方式，從終極目的來說，還原論述者期望的是；透過再現，成為角色。自由論述者責期望；透過再現，與自己融合，達到我就是某個角色。兩種論述的立場，並不相同，也不可合併。

### 第一節、自由論述面貌

在本論文為了理解方便研究者以自由論述者稱之，將其與嚴格還原論述中的他者在理論上區分，產生分析架構，在場域中沒有 Cosplayer 會宣稱自己是自由論述者。事實上「還原」概念以中性的面貌而言也做為自由論述者認同的基礎項目，但自由論述者在形式上及要素上更接近同人精神的分類，自由論述者認為 Cosplay 需要看見 Cosplayer 的具體生涯如何影響她的 Cosplay 狀態，以及她們認為 Cosplay 做為一種可共享的興趣，能讓家人與小孩參與，自由論述認同的母親們會願意幫年幼的孩子打扮成她們牙牙學語說的某個角色。

同人精神的發揮自由論述者也樂於進行改作性質的還原，這與上一章談的還原意義不同，改作性質指的是保留角色可辨識符號，在角色性格的框架下進行演繹，某些類型會使這類演繹超越劇本，甚至是劇本完全不會出現的人際關係。意味著自由論述者更願意看見與處理 Cosplay 的社會處境，回應台灣社會對 Cosplayer 的不滿與 Cosplay 的印象，她們藉由實踐行動，試著以自己的力量做出貢獻，這與還原論述者期待創造 Cosplay 我群樂園的實踐不同。

## 一、 「作品向」的團體 Cosplay 攝影

「作品向」這個概念是用來對比於單人的 Cosplay 活動，也是區別同人誌一詞，因其多半帶有延伸或二次創作的意涵，然而即使是自由論述的認同在 Cosplay 的認同中都不是以延伸新劇本為主，在 Cosplay 團體拍攝有可能就是要重現作品中的某一幕。馬仕傑(2008)中指出 Cosplay 是一種群體活動而非單人活動，Cosplayer 會與攝影師、馬內(助理)構成後台，攝影師的加入又延伸出另一層次的前台(馬仕傑，p.152)。他認為角色扮演者藉由 Cosplay 脫離日常生活身分；藉由聯合聲明形成了特 Cosplay 場域的社會規範(馬仕傑，p.152)。然而，他忽略了 Cosplayer 之間的前台、攝影前台，藉由他的界定我們看見 Cosplayer 與馬內形成後台，又與攝影師形成網路後台。正如林家琦(2019)指出 Cosplayer 藉由服裝使讀者得以辨別角色形成「符號」層次，藉由 Cosplay 使他人認同進入「形式」層次（意符層次），使 Cosplayer 得以拍攝不屬於原作的故事，仍舊有其辨別可能性(林家琦，p.98)。她也觀察到以此為基礎 Coser 會進行第二次創作，拍攝不屬於原作的故事，事實上林家琦所謂的不在原作故事那的攝影就是改作攝影，而改作攝影在台灣的歷史脈絡目前更接近同人精神。

建立 Cosplay 攝影團隊在體制層面的操作，更接近建立一個舞台劇班體系。北部 Cosplayer Wings 在團隊建立經驗分享上，直接點出同人精神與劇般體制的關係「相信這是許多人的目標。一個作品能有朋友同好一起出，而且又是不同角色，讓一個團圓滿。大家都打由心底開心。」(Wings，2017/4/28，個人版)，她認為建立團隊有三種可能的主要動機「1. 因為喜歡作品，想齊全作品中的角色拍攝。2. 有意圖創作故事性的內容，但這個要有攝影計畫。3. 為了要以團體在場次共同行動。」(Wings，2017/4/28，個人版)。換句話說，建立團隊是想要建立一個同好分享的作品成果，因此形式上就包含同好集結、改作可能，或者同人精神的分享；在團員的挑選上 Wings 建議人拉人「我不是很喜歡發文放開放表單讓大家自行填表，問也不問、招呼也不打，有人急著卡位就填上去。這樣會不會遇到所謂的雷，就很難說，也許你覺得對方雷，說不定對方才覺得他加了個雷團。你希望的成員是由哪來~這點很重要。」(Wings，2017/4/28，個人版)。對 Wings 來說，同好精神是組成團隊的首要考量，第二是成員同質性是契合度，因為若想要直接將還原論述中，藉由外觀展現對角色有愛的情況套用到團體 Cosplay，顯然並不適合，顯示出一種個人還原形式以外的同人精神展現，因為在團體呈現上 Cosplayer 此時並不僅是角色形象的再現個體，同時是一個社會、個人與其他 Cosplayer 共構一種同人形式的 Cosplay 方式。換句話說，在社會生活中無論是同儕或同事關係，可能導致的不愉快都能對 Cosplay 攝影團體提供經驗的對比。

## 二、 情慾流動的 CP 與劇照

Cosplay 活動中以其表演性而言，可分成單人扮演、CP(搭檔)扮演和團隊扮演。這三種情況 Cosplayer 均會追求不同成度的再現角色。單人或原作的情況，在中

性還原已經討論過，我將搭檔扮演做為 CP(扮演)模式與團隊扮演做區分，概念上是為了方便區別具有幻想情慾性質的幻想情人組合，以及呈現新篇章或再現某些故事情節尋找(戲)劇照的情況。

嬪屍(2015)指出 CP 一詞指的是 Cosplay 夥伴或搭檔，當時就有人留言表示驚訝，並不是留言人對這詞新鮮，是因為 CP 一詞帶有的情欲元素被用搭檔來詮釋，嬪屍的解釋使的一種再現行動圖像被看見。匿名 Cosplay 提問一個令人害羞的問題呼應了嬪屍的 Cp 形式「開始 Cosplay，有了 CP 過後，為了作品你們親了多少個同性！wwwwww」(匿名 Cosplay#1628，2016/9/10)從連續的 w 可以看出發文者的情緒激動。這篇的留言數量並沒有其他幾篇多僅 60 人左右，但轉發次數仍有 386 次，顯示這個問題並不想在公開場合被討論，但 Cosplayer 樂意向自己的朋友分享這件事情，顯示出她的認同。在留言處可以看到，許多人分享自己親吻的次數與經驗，有達 6、7 位，有人數不清，完全無經驗，差一點親到，還有一些人是沒有接吻但有許多肢體碰觸，其中還有人初吻就給了搭檔。

CP 與劇照提供 Cosplayer 的主體情慾被滿足的可能，然而情慾並不是透過搭檔獲得滿足，是透過搭檔存在的信息，使自己的幻想被滿足，兩位 Cosplayer 情慾滿足對象都是自己，藉由將自己的相片化作一種理想的客體，Cosplayer 凝視自己形成主體實踐樂趣。那些新聞事件，說明施為者將搭檔或 Cosplayer 視為情慾滿足的客體。這種自我情慾化的轉換，也說明為什麼許多男 Cosplayer 會被催促出自己的女神。情慾自我化投射也否定了林宜蓁(2006)提出的女性可藉由 Cosplay 打破性別疆界，因為女性轉換男性角色的 Cosplay，並不會產生出一種父權的男性凝視；將其他 Cosplayer 視為性客體。

千兩在 2014 年 5 月 27 藉由三張照片來呈現，作為本 CP 與劇照比較容易理解，這種幻想風格的樂趣，第一張是來自一組來自《ZONE-00》的 CP 動作圖呈現出的樂趣和親密性質，該圖片因涉其搭檔與千兩討論後決定擷取呈現。第二張照片，左下則是將該組圖片具體呈現之 CP 照。第三張右下則是《槍彈辨別》的角色延伸相片，此類延伸照片一般歸納在劇照當中。儘管延伸照片通常包括許多同好樂趣與 Cosplayer 的情慾流動，但在還原論述脈絡中屬於非正片的攝影成果類，他們對不夠美好原作向正片或改作項目加以抨擊，自由派論述風格中是否屬於正片，只受到作品的完成度與 Cosplayer 的個人立場影響而定。



圖 24 千兩 Cp 照動作演示圖

(資料來源：千兩，拍攝於 2014 年 5 月 27 日，Coser 千兩、雪狼)



(圖 24，資料來源：千兩，拍攝於，2014 年 5 月 27 日)

(圖 25，資料來源：千兩，拍攝於，2014 年 4 月 29 日)

### 三、 導演的存在

在還原論述中無論是學者或 Cosplayer 的圖像中都不存在導演概念，以至於劇照跟 CP 照並不容實現，許多劇照與 CP 照的拍攝僅會做為回憶放在手機中，並不會作為前台形象。Cosplayer 兼攝影的 Shou IE 在一篇存在極長壽的文章中描述 Cosplay 攝影在劇照與導演之間的關係，事實上 Cosplay 社群雖然愛用社交軟體，然而許多嚴格還原論述的信徒神出鬼沒，總是會讓許多有爭議的討論文章被留言灌爆，或被檢舉而消失。Shou IE 在 2016 發表並於 2018 年 2 月達 599 讚，370 次分享，2019 年 3 月 6 日共 790 讚，619 次分享，2021 年 6 月共 900 讚，782 次分享。藉由分享次數以及分享紀錄條的追溯，可以看到該文持續的受到 Coser 轉發，顯示從 2016 年到 2021 年五年來該文觀點持續受到認同，該觀點的認同人口在 2019 年達到峰值，為一年 249 次分享。我認為這篇文章並不會遭受到還原論述者的攻擊主要是因為他的標題是「為何不拍劇情照」他認為這是因為許多 Cosplayer 並不熟悉劇照的現場限制以及身份轉變，

「當在拍劇情照的時候，攝影會多一個身分叫做導演，Coser 是演員(頂多身兼編劇)，控制整個畫面呈現跟劇情走向的是導演…導演必須把編劇想要的故事吸收成自己腦內的東西」(Shou IE, 2016/2) 通常 Cosplayer 的問題有三種

「1. 表情太僵硬，大多數的 Coser，表情大概只有 TYPE 1 和 2，一個叫僵硬笑，一個叫面癱，然後拍一些極為魅惑推倒動作…2. Cosplay 本身就是一個將二次元三次元化的動作，有的辦得到有的辦不到…舉個例子，大家都愛拍壁咚，但是大家又喜歡用假髮收臉，壁咚這個動作是基本必須從側面拍攝的，因此臉就不見了。…3. 劇情照帶有特定的拍攝角度…為了一些動作考量角度會受到相當大的限制。當然就構圖上你要的「劇情」可以拍得出來，但是那個角度的你，不好看。」(Shou IE, 2016/2, 個人版)

從 Shou IE 可以看到許多對於拍攝的操作細節，傳統的還原論述並不能提供甚麼幫助，相反的可能因為 Cosplayer 被還原論述弄得神經兮兮，而沒有多的時間參與事前討論、規劃和試拍調整。還原論述的信徒十分容易在獲得不理想的攝影照片後呈現毫無辦法的傷感情緒，從而對攝影沒甚麼幫助，因為許多攝影師根本就不是 Cosplayer，他們並不一定知道劇照與傳統還原論述的細微差異，大部分的攝影師可能只是喜歡以人像攝影的角度拍攝，並不一定是同好作品粉絲，這反過來造成一些 Cosplayer 希望拿到一張乾乾淨淨的素材照，透過後製讓自己成為相片的導演。

#### 四、 美式風格

在 2015 年時狂熱的還原論述信徒在網路上攻擊 Kim Mazyck，他們挑出各種語病或不精確的問題讓她回答，偶爾她用英文回應，避免那些惹人的小孩挑語病，她認為只有真的在意她回應的人，才會刻意去了解她說了甚麼，對 Kim 來說她了解台灣與美國不同，在這裡還原論述者會不斷的騷擾或攻擊她，因此她並不想宣稱或對 Cosplay 的定義做出太多正面回應，身為母親她必須保護自己的孩子。一位家長向她提問會讓自己的孩子 Cosplay 嗎？

「沒有自控力的孩子不能稱為 Cosplayer，我寧願說這是他們的萬聖節來得早。不要誘使他們發展您認為不好或他們不喜歡的愛好。不要試圖讓他們穿好幾層布，不要強迫他們戴假髮。這一切都是為了實現他們成為超級英雄(或其他任何他們崇拜的人)的夢想，而不是為了給觀眾留下深刻印象或其他什麼。」(Kim Mazyck, 2015/7/31, 個人版)

從她的回應中我們看見一種無須解釋或定義的 Cosplay，純粹基於一種喜歡，這種喜歡究竟是否如同還原論述者主張 Cosplayer 主體實踐的愛並不重要，對她來說與家人共享 Cosplay 的樂趣，讓孩子成為自己的超級英雄更重要，顯示出自由論述帶有關懷社會位子的心理，這也是一種美式風格的社區關懷。Kim 在另一篇文章中描述台灣 Cosplay 的還原論述與美國沒有還原論述的 Cosplay 差別在於，二創系統的認知，存在某些雙重標準之處；



「你們知道美國跟台灣 Cos 最大的差別在哪嗎？就是美國 coser 如果喜歡一個角色，他們會改良進化一個版本，幻想著自己喜歡的角色不一樣的模式下的情境，進而產生出「蝙蝠鋼鐵人」、「蒸氣龐克小美人魚」、「傑克刺客船長」、「美國隊長金鋼狼」或是讓兩個根本不同作品的角色放在一起拍攝他們想像的劇情。這些行為在台灣會被罵「不還原」，但矛盾的是，因為是外國人弄的，他們就雙重標準認為這是神作。」(Kim Mazyck, 2015/5/28, 個人版)

藉著她的文章我們了解 Cosplay 的另一種圖像面貌，是與孩子、節慶和角色融合的圖像，也是還原論述所不能接受台灣 Cosplayer 的形式，但還原論述者卻總在遇到歐美 Cosplayer 融合角色風格時以國情不同表示崇拜。顯示自由論述帶有的融合再現，與還原論述的再現有些差別，自由論述者認為可因現實，妥協再現方式，以周全的發會個體身分的社會功能，也就是說從生活自由論述者，會站在二創者的立場，嘗試以角色形象為軸心，呈現與原作不完全相同的符號再現。在還原論述的立場上改作勢不被允許的，匿名攻擊通常只稱這些改作可能是一種讀者的傲慢，但自由論述者的立場上，Cosplay 本身是一種二創活動，每個 Cosplayer 的身體與社會身分差異就使 Cosplay 不得不面臨，相同符號卻有不同形式的差異。自由論述者認為，當一種形式被認為好的時候，通常式達到某種完美的狀態，是角色與 Cosplayer 的融合。在場域中「完成度」則用來稱呼此種克服綜合問題，卻能喚醒人們感覺自己的形式就如某個角色。也因此「完成度」夠高的 Cosplayer 經常會被認為是，還原論述中達到符號學觀點的「神話」層次。以下我以圖 26 說明 Kim 的家庭照所呈現的形象，對圈外的讀者來說這張照片必定看不出甚麼問題，但對嚴格的還原論述者來說，孩子顯然不會是藉由 Cosplay 抒發自己對角色的愛。對愛的社會功能界定，正是兩種認同類型的主要差異。



圖 27 《刺客教條》Kim Mazyck 與家人  
(資料來源：Kim Mazyck，授權於 2021/6/18)

## 五、 一張繪圖創作，古人 Cosplay

Mr.TIGHT's Graffiti Area 繪圖師在 2015 年創作一系列的中國古代詩人假想造型，造型採現代時裝風格，搭配人物設定的興趣、星座與人生觀。文齊被 Mr.TIGHT

的作品深深吸引，展開協商授權 Cosplay，過程文齊不斷與自己對話「…試了一次妝之後，遲遲沒再試的原因是什麼？沒有不斷說自己想拍的原因是什麼？因為我覺得動機太衝動，我現在還是很喜歡蘇洵，桌布還是他…」(文齊，2015/9/27，個人版)。他很謹慎，並不是因為還原論述者會討厭他，而是因為他覺得自己如果真的喜歡也就經得起考驗，幾年後他完成了這個夢想，我向他詢問 Cosplay 古人與一般動漫 Cosplay 有甚麼差別「經過二創的古人形象和一般現代作品本就沒有很大的差別，Cos 上也不會有太大差異。」(文齊，2021/6，個人版)這顯示，儘管還原論述者對文齊發起言論攻擊，但文齊的經驗說明了從務實條件看 Cosplay 的他，經得起時間與經濟考驗的 Cosplay 並不會因為作品來源有區別。

文齊的情況與 Kim 的美式風格不同，對還原論述來說繪圖相片的故事並不够多，無法生產一種客觀的作品角色性格去吸引讀者，當一位 Cosplayer 僅憑形象就想出角，會被認為過於衝動。還原論述會提出一些現實的問題，例如繪圖者僅提供上半身的正面照，根本無法定做服裝，髮型也不確定…等技術層次的問題，但對自由論述來說，角色的形象透過文本已有一種文本化的客觀形象，文本細節不足之處玩家可自行填補，填補方式便是透過對角色形象的詮釋。意味著自由論述本身帶有一種反深性，認為 Cosplay 本身就是二創，受於各種條件本身就會有細節的改動，通常認為 Cosplayer 要處理的是細為改動後，是否能呈現出角色的形象；意味著自由論述者比較肯定 Cosplayer 的詮釋。

## 六、 選擇安全與舒適

許多 Cosplayer 秘密的進行並且不希望被發現，但 Kim Mazyck 公開表態他認為 Cosplayer 應該注意 Cosplay 在生活上做為一種興趣，不應該讓興趣對身體產生過大的負擔。許多 Cosplayer 為追求還原一些身高不足的女性甚至會穿上十公分以上的加厚鞋底，或為求相同外觀使用質料非常差的鞋子造成足部的巨大負擔，但自由論述認為這種負擔一但超過某種程度並不能說是「愛」，而是一種苛求，還原論述者試圖把這種嚴格的身體治理，透過『愛』包裝在認同中。

「幾次跑場下來，如果不是太特殊的造型（例如日本木屐、草鞋），我是穿 Timberland 或 Adidas 的鞋子，稍微沒有完全還原啦，但是一整天下來，我的腳底跟膝蓋不痛了。之前為了還原硬是穿廉價的鞋子，後果很慘。現在如果不是私拍，跑場時還是以舒適安全為主。不要為了「愛角色」而不愛惜自己身體！」(Kim Mazyck，2015/9/27)

藉由她的文章我們看見還原論述實際上帶有的不人體工學與對身體的沉重負擔，並不能用甜蜜的負擔來解釋這份「愛」。

類似的情況也經常發生在女性管理胸圍上，她們往往透過束胸還不够，總是

需要拿出封箱膠帶多纏上幾圈，2017 年小愛在角色造型上選擇了讓自己的胸部解放，她傲人的上圍實在無法輕易被收束起來，使的她的內衣與角色服結合一體，直觀來說儘管是相同色調，但內衣還是明顯外穿著，當她發現我注意到的時候，她立刻解釋到「別懷疑，我就打算這樣，我考慮過要穿包覆性更低的，但並不管用…嘗試很多，最後我只好這樣…想一想也好，畢竟在場次上一整天，這樣也比較舒服…但這件有點貴。」(小愛，2017/8/27，田野筆記)

這兩個例子讓我們看見對於許多 Cosplayer 來說，當她們試著想讓自己變的更安全與舒適時，卻必須擔憂不夠還原的罵名。讓我們看見一種由 Cosplayer 身體自主的形式，但這類的文章相對比較少見，因為還原論述會將其解讀成有意不還原，進而加以抨擊。也就是說，自由論述不僅透過相片形成觀看自己的主體，也會藉由女性身體的自主，達到女性充權的能動性賦予。

## 第二節、自由論述的能動性

隨著迎來第四世代，前幾個世代的 Cosplayer 在校園裡當起社團講師，從學生社團支持 Cosplay，一位在南部擔任數所學校的社團老師的 Cosplayer 分享從第一世代一路走過近三十年的經驗「過去只有在特定幾所比較開放的學校找到相關社團，現在妳幾乎找不到沒有相關社團的學校。」(忍月，2015，田野筆記)隨著大眾化與科技媒體發展，Cosplay 與其他領域的互動也越來越多，藉由檢視媒體報導與圈外印象，聚焦一種台灣 Cosplay 反抗的的自我論述，從接受社會汙名轉向強烈的攻擊性，試圖打造一種正面的 Cosplay 理想型態，看見還原論述的多樣面孔，確認這一價值如何產生治理正當性，透過與外界事件的輿論征戰，還原論述的信仰者並不在少數，然而也發現至少在 2016 年之後，這種爭戰不休的情況使一部分 Cosplayer 開始反思還原論述的治理正當性，本節將呈現還原論述如何從打造安全社群逐漸成為 Cosplayer 枷鎖，而 Cosplayer 又是如何辨別並解構還原論述的治理正當性。

### 一、沒有單一版本的還原 Gmaer Cosplay

遊戲角色的 Cosplayer 往往有著一位角色數種版本情況，在嚴格的還原論述面前，選錯版本無疑是一件很糟糕的事情，從而她們對於選擇版本會感到猶豫「因為要出阿璃魅惑，但是上網查了一下有的 Coser 出阿璃魅惑，有穿黑絲襪有的沒穿，所以想問一下各位大大們，阿璃魅惑可不可以穿黑色絲襪。」(榕，2015/1/17，社團版)。榕的提問乍聽之下很像是伸手討答案，實際上這個問題來自於遊戲角色的圖片區分成角色的模組造型，和美術 (CG) 圖片兩種情況，而這兩種圖片本身可能會有落差，在這個造型裡阿璃的美術圖看起來是有穿絲襪的，「看完樓上發言我暈了我沒玩 lol 啦，不太知道有哪些分別，但看圖上應該是有穿的…我個人覺得看官方的圖最準。」(小蔚，2015/1/17，社團版) 但小蔚並不知道遊戲角

色的 CG 圖有些也是來自於官方。對遊戲向的討論，凸顯動畫向作品，相比遊戲或小說等，更能在短時間確定角色形象。

為什麼要提問這麼技術性的問題呢？乃是因為這件事情曾經引起過其他爭議，有些人回答提問人可以參考其他 Cosplayer，小蔚因凜凜蝶服妝事件經驗，隨即指出 Cosplayer 也經常會搞錯。她認為許多 Cosplayer 這麼做並不一定就是正確的，一些人發表了同感。有些人指出既然模組跟美術圖總是會引起爭議，那麼提問人應該要定義自己的「還原」，藉由在標註自己角色作品的出處可以一定程度避免爭議，一些人開始對於模組與行銷用的美術圖到底是甚麼情況討論，清月認為邏輯上來看這個角色應有穿「美術圖那個怎麼看就是有穿 RR，我覺得模組那個純粹是黑絲弄上去會看不到腳透膚效果，又難做才乾脆不做 orz」（清月，2015/1/17，社團版）。

來自遊戲的角色通常有著比其他作品更多種類的服裝、皮膚或面貌，有些造型對不熟悉作品的人來說甚至不具有辨識度，我們可以輕易的在各種遊戲中找到這些情況，例如夏天時各大遊戲推出的泳裝造型，這使還原論述的信徒來說，遊戲角色的樣貌是一個苦惱的問題，因為遊戲角色並總是存在標準答案，這種作品直接受到觀眾知識背景的影響。然而，還原論述的審查者並不一定會認為自己沒有足夠的知識，這也是為什麼榕需要擔憂阿璃到底要不要穿著絲襪，正是因為遊戲作品通常隨著時間角色會有更多樣貌。在科幻遊戲作品中，角色可能隨時間有更多裝備，例如射擊遊戲，許多更酷炫的裝備需要花現金向遊戲公司購買，這使的許多歐美作品和歐美 Cosplayer 直接有一種進化與合成的 Cosplay 習慣。從小愛內衣合成，在造型就能看見她的焦慮，並不僅僅來自於對女性而言，把內衣外穿產生羞恥感，是對合成造型的不確定性，顯示遊戲 Cosplayer 的合成習慣與台灣直接傳承自日本動漫畫非常不同，在超長壽作品《海賊王》中，魯夫的樣貌二十多年來並沒有太本質的改變，現在造型上甚至幾乎是與一開始的魯夫相同，這也是為什麼對 Cosplayer 來說儘管認為還原論述似乎賦予一種成為「好」Cosplayer 的標準，但更多時候對遊戲向 Cosplayer 來說，還原論述只給了一個空泛的標準，並隨時準備好在網路上攻擊他們。

## 二、 CP 向 Cosplay 的改作總能被接受嗎？

在前文我們討論過還原論述中的一種情況是 CP 或劇照，儘管這種情況真實存在，多數時候因為相片效果不好而難以上升到主要類型之一，但如果只是效果的問題，換個角度想就是技術的問題，那麼只要精進技術應該就能克服，但實際上問題並不只如此，在還原論述的審查性格，使的還原論述成了一種攻擊手段，千兩再轉發匿名 Cosplay 提問人「有些人不吃某些 CP 對吧…甚至是雷。那麼我想問問各位，如果我跟我另一半出 CP，剛好碰到雷這對 CP 的人，然後偷拍我們在場次的親密動作（幫對方補妝/因為人多就拉著手一起遊場）然後私下黑我們該

怎麼做？」(匿名 Cosplay #23998, 2019/1/1) 這個問題直接點出了 CP 這一屬性在 Cosplay 生態中的正反兩面, CP 屬性的 Cosplay 依具體情況分做延續原作的和自行配對的(同人誌)改作形式, 正面來說 CP 使 Coser 得以藉由 Cosplay 產生情欲的流動性, 從而創造出一種劇照生態。CP 的令一面是因多樣性引起帶來的麻煩, 有些人並不支持某一些選項, 然而審查性格使的不支持者會藉有某些方法攻擊 Cosplayer, 有時甚至會質疑或詆毀對方的 Cosplay 動機, 甚至也會有人身攻擊的情況。

自由論述的性格認為如何展現是個人的權利, 「你不吃不代表別人不吃啊 ww 自行避雷是很基本的知道ㄇ?…」(雷祈, 2019/1/1, 匿名 Cosplay) 在「場次」上是公共場所, 如何展現僅受到法律約束, 如果不接受就離開。對自由論述者來說, Cosplay 的形式優劣從來就不是重點, 「就只能說, 他們住海邊, 見不得別人好 w」(樂哉, 2019/1/1, 匿名 Cosplay), 自由論述者在意的是, 為自己的慾望找到一種展現的形式。在這個事件中我們清楚看到自由論述者的兩種性格, 一個來自她們與傳統還原論述不同的實踐方式, 另一種是藉由這種方式她們抵抗還原論述。

### 三、 愛情也要兼顧協作者

自由論述對還原論述宣稱的「對角色有愛」, 認為一旦形成因果關係, 會有將主觀浪漫理想化的傾向, 若變成好壞判斷的標準, 則太過專斷;

「我們來談對角色有愛…你可以愛上一個角色的某部分特質…我目前出了這麼多角色, 也沒有一個角色所有的特質, 都是我喜歡的。我出小丑, 如果我 100%愛他, 我現在應該人在警局! 很多人卻拿愛或不愛來綁架他人出角的自由。…100%的愛是不存在的。就連婚姻, 也會埋怨對方, 忍受對方的不好。100%的愛是盲目的。」(Kim Mazyck, 2015/2/10, 個人版)

Kim 認為自由論述者, 並不是否認「對角色有愛」, 而是認為這個標準並不全面, 如果將這個標準做為主軸會另 Cosplayer 忘記身邊的人事物;

「有些人為了達到「還原」, 對外宣稱對角色「很有愛」, 但是私底下為了出角而利用親友的技能, 利用他們幫他找東西、做東西、代妝、神 P, 甚至惡意減肥, 吃土, 跟親人決裂。那不就是對無形的角色愛到走火入魔, 進而傷害真實世界的親友?」(Kim Mazyck, 2015/2/10, 個人版)

對 Kim 來說, 討論其他人對角色有沒有愛以前, 應該環顧四周看看身邊的朋友, 是否因為自己的愛正在受苦, 試圖將愛做為絕對標準的人對她來說「就是…

在…討論…八卦」(Kim Mazyck, 2015/2/10, 個人版)。這是一種不恰當的行為，每斷關係都有自己的脈絡，不應該扁平化成一種特定的圖像。

對 Kim 來說 Cosplay 活動是一種能個闔家同樂的活動，一旦人們投入興趣徹底忘記生活周遭的人們，會使人們傷害真實世界的生活，而還原論述一再強調與審查 Cosplayer 有沒有愛，對她來說產生兩個問題，一個是這樣的行為並不道德，人們無法在對角色有愛的說法以外獲得任何幫助，反而會產生傷害，另一個是「對角色有愛」並非充分衡量 Cosplayer 好壞的標準「有些人對角色很有愛，是礙於財務、經驗，或是沒有神攝(強大的攝影團隊)、神 PS(此指後製)幫助他，因此看起來比較笨拙，妳就覺得人家沒有愛？」(Kim Mazyck, 2015/2/10, 個人版)。Kim 認為 Cosplay 在團體關係上，應該回到「禮物」關係，Cosplayer 應與其他協作者是互惠平等的。非建立以 Cosplayer 為中心的契約關係，卻沒有支付恰當的報酬，當還原論述成為主流論述時，Cosplayer 容易陷入需要創造更好的 Cosplay 圖像，忽略身邊的朋友。

#### 四、 同人精神

Kim 向我說明觀眾的心態「基本上兩種心態吧！一個真的很開心自己喜歡的角色被真人呈現；一個純粹找碴，看 Coser 懂多少作品，抓他們是不是偽櫥(對角色沒有愛的虛假愛好者)。」(Kim Mazyck, 2015/10/23, 個人版)事實上 Kim 能理解這個狂熱指標帶有的青少年特質，她也曾犯過類似的錯誤，她分享自己在美國的經驗讓我們看見粉絲的熱愛在同人精神內外擺盪，從而獲得自由論述精神的清晰圖像：

我一開始認識別人玩 Cosplay 時，我誤以為他們會是一群很厲害的 gamer (電玩家)，跟他們連線時發現他們全都是嫩腳，我確實嚇一跳，問他們一些遊戲的劇情他們也是知道部分而已，所以那時我還有點小失望，我在想「他們應該會很了解遊戲才會出角才對啊！」後來我去他們的「基地」一起吃飯聊天，看他們交流做盔甲的心得，他們雖然在修製 Halo 的盔甲，嘴裡卻聊著 Star Wars 的劇情跟下一個坑 Ghostbusters。他們興趣很廣泛，沒有侷限於一個作品，而且為了跟大家一起出團，也「努力」追小說跟追 Youtube 上的遊戲劇情。他們說：「我們都是社會人士，有些甚至還有小孩，根本不可能把每一個遊戲都玩得精通，我們能玩就玩，但追捕劇情還是得靠 Youtube。」他們說常常在場次上有些小鬼會故意考他們一些很刁鑽的劇情，好讓他們出糗，甚至還會問他們對於遊戲公司的一些內部細節有什麼感想。他們只好把鋼盔拿下來兇狠瞪著對方把對方嚇跑。」…我覺得每個人都有權利喜愛作品，每個人都有權利選擇喜愛的程度跟方式，任何人都不應該拿自己喜歡的方式去要求別人要怎麼喜歡，做人，不需要極端處理事情，因為你用什麼器去量人，未來就會被別人用什麼器去量你。

(Kim Mazyck, 2015/10/23, 個人版)

台灣自由論述者的言論形式最後一塊拼圖；每個粉絲都有權力用自己的方式自由地去表達對作品的愛。寬容看待粉絲文化中有許多不完美的情況，粉絲文化透過喜好將粉絲集結起來，但還原論忽略將每個人的社會位子也統一起來。Kim 從美國經驗到一種以愛好與社會位子整合的 Cosplay，透過她也讓我們看見來自日本的同人精神傳達一樣的概念；志同道合者已某種相同形式表現自己的愛好；Cosplay 是統合愛好的手段。自由論述者與還原論述者兩者都認為 Cosplay 是一種手段，但自由論述者認為目的，並不僅再現作品的形象建立與理想分享，包含透過 Cosplay 產生能動性，整合自己的社會位子。

## 五、 為公共領域實踐

十幾年來台灣 Cosplayer 與同人誌兩個群體對於場地責任一直存在著矛盾，一部分 Cosplayer 認為在最初的同人誌活動，Cosplayer 做為同好也貢獻了讓社會看見迷群的力量；然而同人誌群則認為，每當場地出借方不再願意出借場地，多半都與承租場館外的 Cosplayer 活動有關，儘管在許多事件管理我們並不清楚行為人是不是 Cosplayer，但一個清楚的爭議，那就是垃圾問題。這個問題說起來是所有公共活動都會面臨的問題，在大部分情況裡垃圾被分做公領域的問題，由清潔隊處理，或者由私人承包清潔項目付費收走。然而 Cosplay 與同人誌的關係卻巧妙的陷入困境，許多場次舉辦在學校，例如台大、師大、中興、逢甲、成大，以及各高中職。垃圾問題陷入僵局，場地並不屬於公共道路並非清潔隊管轄，然而對校方來說並沒有打算出借一整個學校，但 Cosplay 活動帶來的人潮卻總讓各個垃圾桶、校園角落、廁所，甚至開放的桌椅樓梯，每每留下大量垃圾。

據研究者田野過程中得知，2015 年起就有 Cosplayer 會發起將垃圾帶走，或是協助打包垃圾的活動，但這些私人活動缺乏組織與號召力，十分不穩。然而，還原論述的信徒在其價值內並不期待 Cosplayer 做出超越角色的行為，比起撿垃圾這樣的辛苦勞碌，更多大眾喜愛的角色在作品中呈現懶散不羈的形象。鳴海步透過行動以 Cosplayer 身份做出實踐，他 Cosplay 成《進擊的巨人》中的兵長里維·阿克曼，本應粗暴、冷酷、嚴謹、強大卻又難以被接近的形象，但他認為「我可以清理場地，但我清理不了我想妳的心。」(鳴海步)。這是他的宣示，也是對於這項實踐的初衷。他希望更多 Cosplayer 能注意到這項問題。透過相片我們能看見自 2018 年來三年間他無畏風雨穿梭在中北部的場次。



圖 28 掃除兵長心聲

(資料來源：鳴海步，授權於 2021/5/12)

鳴海步場次上的掃除兵長	
圖 29 GJ, 2018/7/17, 中興大學	圖 30 FF, 2021/5/4, 花博場
	
圖 31 CWT, 2018/1/22, 台大場地	圖 32 CWT-T, 2018/8/25, 逢甲場地
	

(圖片授權於 2021 年 5 月 12 日，CWT 場地為研究者拍攝)



### 第三節、 最後一根稻草，自由論述崛起

還原論述的問題對一些 Cosplayer 來說並不在於攻擊言論，是透過身邊朋友的一再經歷到還原論述的折磨「近日看著同好 Cosplay 玩到不開心，傷心欲絕、不敢上街、怕人暗算。我真心覺得…小心交友，妳可有很多粉絲，但妳不需要很多朋友，妳不需要很多馬內、攝影。」(Kim Mazyck, 2015/8/27)她認為還原論述者應該要表裡如一，口說標準與實作成果同質同量「…不是那種口頭上說的爽的互互惠。…我是 Coser，可能沒有辦法在拍照的時候出人力，那我就出財力。…」(Kim Mazyck, 2015/8/27)，本節我們要討論除了嚴格意義的還原論述以外，還有哪些面孔促成了自由論述產生，顯示還原論述對理想國圖像，在現實生活中並不存在理想 Cosplayer 國民。

#### 一、 自由誕生於矛盾；第一類矛盾 Cosplay 要多要快

鏡周刊在 2016 年訪問一位在日後相當具爭議性的人物 Misa 以「擁 40 萬跨國粉絲 Misa 的真心告白 你所不知道的 Cosplay 辛酸血淚」(2016/11/19, 鏡周刊)標題描述，這位擁有四十萬粉絲的 Cosplayer，在六年內扮演了數百個角色，以及她如何成為跨國之名 Cosplayer，起初 Misa 也和大部分 Cosplayer 的起點一樣，根據訪問她描述自己被某次活動的 Cosplayer 光鮮亮麗所打動。對她來說 Cosplay 是一種最直接的方式接近自己憧憬的事物，Misa 說對 Cosplay 來說，化妝就是 100% 的影響到自己的成果，做為 Cosplayer 她認為最重要的是恆心與毅力，Misa 指的是對於 Cos 服的相關物件只能在重複製作中，慢慢摸索到自己想要的效果，許多時候當接近理想的時候就會被放棄。Misa 說自己的 Cosplay 哲學是「如果 Cos 的角色不是首發，那作品的關注度一定會下降。」(Misa, 2016/11/19, 鏡周刊)藉由第一個出某個角色創造自己的影響力，如果有人比她更快，那影響力就會降低，透過這種第一人的概念，她得以保有自己的創意。這篇在 2016 年的採訪，我們獲得一個重要的觀點 Cosplay 對某些人來說要「快」，速度決定許多事情。

判判在《K》的攝影企劃後一段時間沒有心拍攝，某天她看到一位 Cosplayer 抱怨另一位 Cosplayer 一天內換好幾套衣服，故意衝高人氣的嫌疑，判判對這種用還原論述掩蓋在意名義意圖反諷說到「…這年頭都有 Coser 一個下午換五六套衣服，拍一堆照片了。真是一代不如一代…」(判判, 2019/3/16, 個人版)若以演藝人員來說，能一天做五六個造型確實不容易，更何況沒有幕後造型團隊，Cosplayer 的造型全都要自己來。兩個案例讓我們看見，對於自由論述者來說還原論述一但遭到濫用，很快就會演變成一種輿論手段，從而還原論述的信徒藉由維護某些還原論述的行為，有些藉此審查其他人，另一些則做為正當化她們企圖的正當性。

#### 二、 第二種矛盾；雙重標準，賣肉無罪

在上一點中我們檢視了自由風格論述對於還原論述實務現場的壓抑性，此種不滿，實際上來自於「還原」論述受到更廣大的網路社群影響，從而「還原」論述始終無法與男性幻想-可愛又美麗(萌的要死)的女孩徹底脫勾，這個觀點主要來自女性 Cosplayer 對於還原論述落入男性觀眾手中的反身性「…面對特定女性時，一但變的『認真』，便無法把那名女性當成『性對象』；…」(上野千鶴子，2015，p. 53)。Cat 指出還原論述在男性凝視的目光之下發生的雙重標準：

「一直非常非常疑惑，為什麼每個人都要炮轟那些沒上妝、沒帶假髮的 COSER 是對角色沒愛，反而不炮轟更多 COSER，COS 角色賣肉或者照片只是賣肉是對角色沒愛這件事。直到昨日，咱才想通原來差別在那個人 COS 起來漂不漂亮這件事，因為每個人都是拿着對角色有愛就會把角色 COS 的很漂亮這論點來看待，所以阿~『你對角色沒愛』其實就是『瞎了我的眼』是同義詞了。」(Cat，2014/4/15，個人版)

顯示該論述不僅對 Cosplayer 有用，對觀眾也有用，觀眾可以藉由還原論述來打造一種男性凝視的 Cosplayer 女性身體。在這裡，我們看到自由派眼中，某些還原派立場的人，沒有意識到看似還原的作品，其實複製男性凝視，而並不一定有真正還原精神，但卻不受檢查之列。

### 三、自由論述者眼中還原論述的攻擊者面孔

還原論述被做為網路攻擊手段對自由論述者來說只是激進份子，但激進份子的還原論述，對自由論述者來說有三種面孔，透過 Kim 的作圖檢閱這些面孔。一般來說，還原論述在網路上受到青少年的青睞，顯示出還原論述透過聖俗分類，獲得青少年階段的 Cosplayer 形成自我認同的功能性，探索還原論述的審查面容，能揭開還原論述的負向社會功能，也能說明為何對自由論述來說還原論述容易將新人趕走。



1. Cos 圈紅衛兵：喜歡對立、批鬥，只要是阻擋他們的長輩都得死。並且認為

資源應當公平分享；伸手廚。

2. Cos 圈納粹：覺得自己幽於他人，並訂立許多潛規則牽制別人，還會不時偷拍截圖放島；私仇不停。
3. Cos 圈恐怖分子：沒事闖到別人版面破壞性地批評，遭眾人喊打。被發現後還會帶著玻璃心到處想公開處死對方。

圖 33 C 圈恐怖分子。

(資料來源：Kim Mazyck，2015/9/9)

承上，透過馬來西亞的年僅 10 歲的嘉玟母女就遭遇到台灣產出的過激份子，她未曾想過只是一個全職媽媽試圖幫女兒圓夢，藉由東拼西湊打造出來的低成本造型能被如此關注，顯示出還原論與社群網路化的影響；

想不到只是在家隨便拍個試裝影片，竟然會有這麼高的點擊率，引發爭罵戰。…還有很多臺灣人都很有同理心，能包容和體諒小孩子出 Cos 沒有化妝…這套血小板的 Cos 服是用媽咪的舊 T-shirt 改造…誰不知道如果有錢在淘寶買一套…會很還原和很好看，但我們沒錢，只能進行低成本 Cosplay，希望大家能體諒，多多包容不嫌棄。(Karmen Cosplay，2018/7/21，粉絲專業)

嘉玟母親的說法我們看到還原的兩面性，一方面做為眾所矚目的追求指標，同時也做為一種高成本的指標。檢閱這則事件的不難發現，許多尖酸刻薄的言論並非出自於 Cosplayer，是來自 ACG 愛好者，顯示還原論述也作用在 ACG 粉絲文化。在網路上去脈絡化的使用，此時還原論述不在具有任何熟知現場困難的同理心 Cosplayer，而是做為一般觀眾妄想從 Cosplayer 身上榨取的「美型」人體角色，使的還原論述一方面成為他們傲慢目光攫取好看的女性，並羞辱這些不夠好看的女性的工具。同時傳達出台灣的 ACG 愛好者、狂熱者為什與 Cosplayer 相處不融洽，這是因為他們的女神只有活在二次元世界，女神才能純淨，然而還原論述從打造理想 Cosplay 國度，變成人間淨土，便是杳無人煙的矛盾。

#### 四、 華人板事件

2021 年 3 月 16 日華人版事件帶來一場前所未有的 Cosplay 回歸同人精神，從而讓我確知還原論述者惹毛自由論述者的一個核心價值，就在那說不清的「愛」是什麼形式，藉由綠葉的文章回顧事件的影響與自由論述者的價值。華人板事件中，被拍攝的兒童被還原論述以粗暴的言語出征「這個 XXX 不叫 Cosplay，妳只是套上戲服而已，真正的 Cos 是要連妝容，都很精緻懂嗎？」(赤星，2021/3，華人版)。一些人還原論述的信徒認為，還原論述者只是不小心言語粗暴，但還原論述提供了一套聖俗價值；

你知道為什麼圈內不再單純→衣架婊子借 cos 上位，現在小孩(包括我)要求還原度不是沒道理，只不過有些是過份吹毛求疵，以你這道理，和上輩子的要求當今年輕人要多努力點就能多賺錢有啥分別？（姬靈 ねこ，2021/3/22，華人版）

綠葉對於試圖僅取還原論述的正面性的留言不滿，反擊到還原論述以淪為一種社群壓抑，甚至作為攻擊手段，完全不有利於形成 Cosplay 延續；

「有些過份吹毛求疵？你是沒看過數個匿名版同時盛行在攻擊人、還有把女 coser 拿出來一個一個嘲笑羞辱「乳量不夠，不還原」的樣子吧？隨便就把人逼到退圈、一點不滿意一條壓邊顏色不對就群起攻之，叫做「只是吹毛求疵」嗎？像現在這樣子連對沒有行為能力的小朋友也要大肆批評指教、要假髮要隱眼的，就是你所謂的「單純」？你覺得這樣的風氣很棒很「單純」？...」（綠葉，2021/3/22，個人版）

綠葉指出許多 Cosplay 早已被還原論折磨的疲憊不堪，然而這對她們第一世代的 Cosplayer 來說有著複雜且抗拒的情緒，自由論述者期望打造的是具有延續性的 Cosplay 文化，而非為了對抗圈外的界定方式，產生打擊型論述；

知道為什麼這次菜雞 Coser「指教」、「建議」玩 cos 的小小孩事件，會引發這麼多前輩大老的憤怒嗎？因為你們這些新生代的小朋友，不知道當年這些前輩是怎麼在資源經驗缺乏、社會惡意的情況下一路走過來的。在媒體報導上被抹黑、被說吸毒不良少年、在路上被路人亂摸亂扯亂罵、回家又被自家爸媽罵。偷偷摸摸的玩 cos，用少得可憐的錢努力的摸索自己做。沒有假髮就噴染劑、或用尼龍繩安全帽自製，髮飾直接熱溶膠黏在真髮上。拿釘書針和縫衣針熱溶膠一點一點的生出衣服。只是喜歡這個活動，想表達喜歡作品和角色的熱情而已。這些當年的年輕人一步一腳印，在長大有能力後辦講座、辦比賽、寫文章、辦雜誌、辦同人場次、辦活動推廣，還有人進入媒體界書寫對圈子比較友善的介紹新聞。努力對外發聲。好不容易十幾年走來，換他們當上爸媽了。社會風氣比較開放、資源取得容易。路人不再對 cosplay 大驚小怪抱有敵意。終於他們可以堂堂正正開開心的帶著自己的孩子，一起參與這個年輕時熱愛的活動。終於有很多很多圈外人開始接受並嘗試參加一起玩。結果你們這些新進 cos 圈沒多久的菜逼八，拿著根本自己也不知道哪裡來的「教條」、「潛規則」，對那些小小孩說：「你們沒有假髮沒有化妝，不算 cos 喔～最好說自己是變裝，你們要進步要虛心聽指教」... 你們算什麼玩意兒？憑什麼享受著前輩打造的成果，然後用這些烏規則去扭曲這個他們鍾愛的娛樂、去這樣對待他們的下一代、他們的未來？

對自由論述者而言，她們遇見 Cosplay 的年代甚麼資源都沒有，只有外界滿滿的不友善眼光，透過一步一腳印的創造自己理想的 Cosplay，隨著生涯從過去的孩子與學生，成為現在的父母或擔任教職者，對她們而言 Cosplay 始終就是同人精神的一部份，還原論述不過是在外拓展的歷史現象，在綠葉的立場裡不只還原論述沒考慮過這些打下台灣 Cosplay 場域的前人心情，事實上後來在 2008 年被創造的聯合聲明，也從未跟她討論過，那只是同人社團發起的一種文章。

#### 第四節、自由論述者對 Cosplay 活動的倫理界線設定

前文我們了解自由論述者並不太會因為一點事情就特別發文或花大量時間在社群討論某個事件，對她們來說許多事情都可以溝通與寬容，這使的自由論述者的倫理價值顯得有些模糊，在文章最後從自由論述者的角度看見她們的倫理價值，究竟那些行為會引起自由論述者關心。

Cosplay 社群對於存在善良風俗之爭議事件仍舊十分敏感。準此，儘管自由派論述廣那同好交流，但對於某些玩樂方式可能觸犯這一社會底線，仍會做出抵制。由於，目前所知道關於自由論述的認同，目的在建立一種帶有社會功能的行動，因此取得一個恰當的社會位子，使 Cosplay 的社會性，具備 Cosplayer 的能動性，會是自由論述的主要關懷。本論文的目的在建構 Cosplayer 的認同論述類型，形成各類型的認同邊界，目前已知自由論述所抵制的對象主要是情色形象與 Cosplay 的聯繫。

##### 一、高雄 黑白貓內衣

貓咪內衣是一套在 2016 年熱賣的萌系列女性綁帶內衣褲，有著貓咪圖樣的露出事業線，主要有黑白兩色，在當時引起許多迷群轉發與購買試拍，然而這套根本不取自於任何作品的貓咪內衣，卻在高雄某個場次被一位未成年的青少女直接展現在公共場所，少女不僅隻身一人，並只穿著內衣褲，還直接躺在場次的地板上，引來大批攝影師的圍觀與拍攝，在少女這麼做的三個月前才發生丁種事件，造成台南丁種官舍被文化局關閉，少女在 CWT-K 躺地版舉動直接踩到 Cosplayer 的底線，對 Cosplayer 來說這並不是她們太過敏感，至少台南市政府認為穿著比基尼的 MD 妨礙風化，半天過去，少女躺在地板上的照片在網路上流傳，卻無人阻止，起初這件事情 Cosplayer 認為是一個不良行為的少女穿著清涼出現在場次，這類事件實在太多，少女也明確不是 Cosplay，對許多 Cosplayer 來說並不特別重要，然而模物語以日語報導，從男性目光樂觀看待貓咪內衣的少女，戲謔的表示有些男性攝影師可能會有生理反應，引起 Cosplayer 不滿。

模物語的報導中，圖片呈現少女躺在高雄場次的地板上，引來大量男性攝影

師的圍觀與拍攝，起初因為投稿文章以日文撰寫發表，在推特並沒有受到關注，模物語的轉寫讓該行為引起 Cosplayer 不滿，一位 Cosplayer 表示尺度在私拍上從不是問題，但在場次上這就是一種行為給使外界將 Cosplay 與色情掛上等號的機會。高雄 Cosplayer 娜「很多圈外人都以為 Cos=情色，動漫愛好者=變態。」(娜，2016，模物語版)變態一詞在網路引起了使用是否恰當的爭論。

躺地版的舉動對 Cosplayer 來說有兩個層次的意義，一則是作為女性身體者使自己成為色情標籤的道德與偏見問題，另一則是許多攝影人並非真正的 Cos 攝影，他們的鏡頭只是在場次上獵豔，她認為「…問題在於姿勢煽不煽情。即使人家專業的比基尼 MD 在海邊拍攝，也不會擺一些性暗示的動作，…」(Kim Mazyck，2016/4/4，個人版)她指出尺度的問題從來就不是台灣太過嚴格，在美國奉行個人自由主義的國情下，對 Cosplayer 尺度管理並不會被各人權力搞混「美國第一名 Coser Jessica Nigri 曾經出 Lollipop Chainsaw 的 DLC 版本，還沒進場就被趕走，原因：過度暴露。」(Kim Mazyck，2016/4/4，個人版) Kim 的回應也顯示出對於 Cosplayer 來說，場次的服裝尺度確實受到外於 Cosplay 社群的管理，然而這也凸顯了台灣 Cosplay 社群的治理問題與其他國家都不同的是，Cosplayer 都是在場次以外的公共空間活動，意味著地方政府才具有空間的管轄權，這使的很多有爭議的行為對 Cosplayer 來說並不認為自己有權管理。

這個事件說明為什麼還原論述者在爭議事件發生時，會被認為相對於自由論述者的「自律」說更具社會功能，因為還原論述者會出面譴責，並標示自己代表一種客觀的社群價值，但自由論述者則認為爭議行為是由於場次屬於公共空間不該由個人去管理，儘管自由論述者也反對這類過大尺度的情況，或在公眾場所彰顯情色成分，但她們很少標榜自己做為客觀道德的陳述者。

## 二、 開拓動漫祭的服裝限制

相比於同人誌活動舉辦的租借場館外個人同好聚集 Cosplayer，在開拓動漫祭的規則上有著似乎完全另一個世界的指標。2019 年 2 月 13 日判判突然發現開拓動漫祭的社團報名規則公告，有感表示「看到 FF 的著裝規定那麼厭女」(判判)對比於女體的敏感問題，她玩笑的說道男角上空這種性解放也該被禁止，(當年的詳細場規定見附錄)。

### 露出禁止與允許事項具體說明：

- ( X ) 不穿內衣或內褲。
- ( X ) 進行直接看到內衣或內褲的裝扮。
- ( X ) 進行外衣透明讓內衣褲可被直接看見之裝扮。
- ( X ) 只穿戴胸貼或隱形胸罩。
- ( O ) 在裙內穿著內襯、褲襪或安全褲。
- ( O ) 泳裝風格之造型，請穿著泳裝內襯或肉色內衣褲。
- ( O ) 可接受外穿式小可愛、短褲或安全褲。

※女性以胸部露出不超過1/3，內衣褲不外露的情況為原則。

※主辦單位保留對本規定之最終詮釋權。



圖 34 開拓動漫祭服裝規則  
(資料來源：2019 年，開拓動漫祭社團規定)

FF 的服裝規定顯示出一種以男性目光考量的女性身體樣貌，儘管部分 Cosplayer 對於服裝尺度居然仍要受男性目光管束感到不滿，但另一些 Cosplayer 卻認為這樣比較不會造成混亂「我是覺得尺度太大…如某些艦娘都很不可思議…其實最好是不要…但攝影很愛拍每次只要有就會被圍成一圈…」(丁丁，2015/3/6，田野筆記)除了尺度的問題以外，海月提供服裝標準的另一個觀點「說白的那根本不適合…不是可不可以穿泳裝的問題，而是就算是在動畫裡角色也不會沒穿泳裝或只有內衣在路上跑來跑去…」(海月，2015/11/12，電訪)從她們的觀點中可以看見對 Cosplayer 來說尺度的問題並不只是尺度，還有場地的適合程度，在千兩的訪問中她提出另一個有趣的觀點關於，對她來說尺度再大，只要不是自己的皮膚就無所謂，即使義乳的乳頭被看到她也不會太在乎，但關於身體性的問題，必須要在其他文章處理。

## 第七章 結論

探討台灣 Cosplayer 的認同，顯示 Cosplay 有故事、可(圖化)想像，與造型上具辨識性是三個必要條件。進一步對社群的認同類型化，使我們了解到 Cosplay 在台灣大概有五項特徵：特定假想現實的愛好者，以身體再現假想現實的行為者、藉由身體化滿足情慾者，透過攝影(或鏡中)凝視再現行為獲得主體認同者，以及藉由再現標示自我認同，產生的對外區別性與對內群聚性。換句話說，「對角色有愛」、透過再現滿足認同，與可「凝視」是 Cosplayer 標示自我認同的主要準則。要注意的是，Cosplay 一詞本身的含混性，原先高橋伸之為了創造出有別於舞台劇跟傳統扮裝的科幻扮裝詞，但這並不表示若有人將世界經典小說改編成戲劇或電影會不夠科幻，事實上即使是日本動畫也有許多非科幻的作品，如重現改編歷史的，或居家愜意生活的作品類型，傳統劇班的社會地位也不高，社會位子並無法有效標示。許多從「遊玩」部分解讀 Cosplay 是該行為主要的開放性來源，如同樂是自由論述的主要關懷，從「服裝」再現的解釋則成為狹義觀點，最極端的還原觀點認為並不存在個體意識的開放性詮釋，Cosplay 是為了完美重現角色符號。

那該如何界定 Cosplay 才能有效的劃分該文化行為呢？以哲學角度尋找一般性本質並不好回答這個問題，我認為 Cosplay 的界定需要回到社會層次中，首先 Cosplay 是認同的，無論 Cosplay 帶來的其他效益，如 World Cosplay 或 WCS 聯賽的經濟效益，Cosplay 都將回到迷群本身，脫離迷的解釋 Cosplayer 便與戲劇表演者無異。第二 Cosplay 是身體的，無論是 Cosplayer 展現，或受到的凝視，Cosplayer 和觀眾眼裡的並非一串假想世界的符號系統，Cosplay 無法脫離對好身體的想像從純粹的造型符號進行分析，身體本身不應該作為開放形式的分析，Cosplayer 的身體實際上也是一種符號，認同身體的差異在於一部份 Cosplay 認為透過馴化建構美好再現，另一部分認為身體與角色形象融合形成符號。本論文認為透過社會層次的分析，避免貿然將兩種認同以接續關係描繪試圖建立的抽像概念化。最後是假想世界帶來的個體情慾效益，除了展現自己的迷外，Cosplay 對假想世界的再現是個體對於所欲情慾的展現，這種情慾可以如《刺客教條》打造兄弟會，可以是 Cp 照的個體情慾展演，也能作為其他任一種類的情感滿足，這便是 Cosplayer 與動漫迷群的差異，對她們來說主動的消費與資訊蒐集能力已經不能滿足她們的某種情感，因此 Cosplayer 會透過自身實踐參與融入自己的假想世界，這使的 Cosplayer 在圈內的識別十分容易以迷標示，但回到個體層次上假想世界的情慾滿足，才是「對角色有愛」的個人認同動機。

Cosplayer 作為科幻世界的迷群體，一旦開始 Cosplay 她們將同時獲得三種身體面孔，首先是標示自己作為科幻(或動漫)迷群，Cosplay 本質上是忠於對作品的喜愛。第二受到身體形象框架，產生對美學與表現性的限制，同時 Cosplay 產



生對既有結構的身體形象挪移，此時 Cosplay 可以僅為追求自己愛好的形象，而不計較美感，但更多的情況是為美感妥協，產生 Cosplay 與自身相符較高型像避免譴責，或找尋到折衷方案在美感可接受的前提下進行 Cosplay，此外相片的美感可以完全由數位後置打造。第三 Cosplayer 的身體受到社會結構對女性身體的期待影響，Cosplayer 無法完全迴避男性的凝視，一些人會透過 Cosplay 產生有別於傳統女性身體的自我認同，一些則會強化父權結構中期待專屬於女身分的技能，此外當年齡離開青少年階段，受到社會結構對女性形象的其他期待影響，通常來自母職，使她們必須要產生不同策略，一部分 Cosplayer 試圖協商出家庭共遊的圖像，一部分的 Cosplayer 則轉向子女支持者，滿足自己的愛好繼續參與場次活動。隨著在台灣紮根 Cosplay 活動不同年齡層出現不同的策略。

### 第一節、以媒體效應建構 Cosplayer 的自我認同

過去 Cosplay 的圖像一直是無法被界定的群體，甚至動漫迷群常與汗名，和精神疾患有關，直到媒體開始以服裝形式界定，才變的可以被外界清楚想像與界定。然而，媒體的報導讓 Cosplay 被以服裝形式作為區分形成，帶來新的標籤與負面效應，外界持續以符合某種功能性理解；政治表演秀、宣傳效果，和滿足男性凝視。儘管，在新媒體崛起，網路對一般民眾的影響日益普及，Cosplayer 從網路化獲得一部分的話語權後，Cosplayer 產生定義自我認同的影響力。但新聞並沒有放棄操作型認知圖像，Cosplay 從服裝的有用論，轉向性別化的方式報導建立情色化的圖像。這使的 Cosplayer 建立還原論述，不僅需要對抗服裝有用論，產生場域限定性和功能限定性的認同類別，進一步審查 Cosplayer 的動機與 Cosplay 效應，此時還原論述不僅忙於區別外界，產生 Cosplayer 社群的自我認同意義，也產生厭女現象對 Cosplayer 身體化的圖像，盡可能產生治理正當性。

透過網路 Cosplayer 拉近與政治人物、商業模特兒等不同領域的距離，還原論述發揮建構外界對 Cosplay 文化的認同印象，成功的產生還原論述自己的社會功能，強化治理正當性，但強烈的言論也在某些時候陷入困境，另一種帶有關懷社會位子的認同類型出現，形成兩種不同類型的 Cosplayer 社群認同。

### 第二節、兩種論述的圖像差異

自由論述者與還原論述者在論述本質上的差異來自於兩者對於好的 Cosplay 文化活動方式的圖像不同，對還原論述者來說 Cosplay 得以劃擊所有跟服裝或表演類型的不同，源自於忠堅的「愛」，一場凄美的戲劇；只要對方(角色)好，自己怎好不好都無所謂。還原論述藉由塑造一種理想的 Cosplayer 達成期待，像個少女般美艷動人，又能掌握萬物條件讓自己栩栩如生的走出漫畫。自由論述者則認為愛情的凄美絕倫來自於兩情相悅，並且這份愛情不以計算她人在自己的愛情實

現計畫當中；自由論述者並不喜歡在社群網絡間以言論表達太多，她們厭倦還原論述者的言語出征，不認為相同的方式能創造什麼對社群有正面貢獻的實踐，因此自由論述者的抵抗實踐便是透過建立 Cosplay 在社會生活中交織的圖像，對自由論述者而言這個圖像應該包含年齡、收入、身份、健康、知識背景，與她同樣喜愛作品的同好，透過以主流社會習慣的與會與社會溝通，達到 Cosplay 認同延續的社會功能。

還原論述對 Cosplayer 來說其正面價值主要有三種；首先，還原論述提供與外界劃分產生我群圖像，由 Cosplayer 來定義甚麼是 Cosplay。其次，還原論述提供社群內規範性指標，在第二世代（1996 年）後「大眾化」與「速食化」為社群提供一種以愛角色為目的 Cosplay 為手段的文化團體，是相對確定的 Cosplay 圖像。最後，還原論述提供社群內聖俗分類，幾乎對所有 Cosplayer 還原論述的頂級想像中 Cosplayer 能再現角色的一切面貌於三次元，還原論述產生的禁忌圖像，透過辨別誰不夠努力、不夠好，或帶有其他意圖使 Cosplayer 產生區別價值，然而本應是普通與美好的區別，隨著匿名版文化逐漸變成獵巫活動，大量的 Cosplayer 追求彩妝、服裝、假髮…等細節，不再是為了美好，而是為了避免被認為自己對角色沒有愛，透過各種技術物的裝載，還原論述從自我認同標準，轉變成外在他人認同的話語權服務。

自由論述者擴張還原論述的價值，認為還原論述是一種過度區分且被匿名版濫用，已淪為攻擊手段來達成其目的，偏離追求美夢初衷，轉向服膺男性凝視，一部分的自由論述者認為 Cosplayer 行動應該回歸兩種本質；同人精神，以及社會功能。對自由論述者來說 Cosplay 起源自對作品的愛好興趣，這是一種在與其他人分享個過程中更為重要的事情，拍攝相片並不僅僅是為了給自己看，是為了能向世界分享 Cosplay，準此自由論述者認為從粉絲的立場來說 Cosplay 提供一種在演繹的空間，如同 Gamer 類型的 Cosplayer 在美國科幻（FS）Cosplayer 帶有將角色混搭的風格，目的在於展現作品獲角色更美好的面貌，然而自由論述者並不認為 Cosplay 是獨立於社會的場域，自由論述者認為 Cosplay 做為一種生活樣態 Cosplay 應該要能與家人、鄰居同樂，能與社會身份結合，他們認為還原論述者在實踐上企圖改變 Cosplayer 身體的程度太過強烈，使許多 Cosplayer 反而對自己的身體產生厭惡感，最終反而逼退許多 Cosplayer，自由論述者認為不同的 Cosplayer 擁有的不同身體、社會條件應該做為 Cosplay 的特色，從而可以看見多種風貌的(相同)角色，藉由接納差異 Cosplay 能給與不同圖像 Cosplayer 肯定，使他們能在自己的位子上與生活交流，而非與生活斷裂。

準此，兩種論述對於 Cosplay 的圖像界定不同，產生 Cosplayer 不同的心理傾向，最終造成 Cosplayer 的社會行動不同，對自由派的 Cosplayer 來說對自己興趣的貢獻並不等於 Cosplay，可藉由社會身份與社會功能發揮促進 Cosplay 文化活

動，許多 Cosplayer 成為母親後成為服裝製作人、經濟管理顧問，或網路交友的把關人，一些 Cosplayer 選擇開設工作室以圈內人的知識與審美觀在各種代工項目上發揮所長，或成為導演或修圖者善用自己的技術讓 Cosplayer 能有更好的成果展現，以及擔任高中(職)以下社團教師、演講者，在教育領域投注心血讓更多孩子能以更有系統的方式學習，社會功能上最特別的莫過於成立基金會，替每年世界 Cosplay 比賽的冠、亞軍隊伍的團隊費用、翻譯，以及各種周邊細節操勞的 Cosplayer。相對於還原論述來說認為 Cosplay 只有透過 Cosplay 再現自己的角色貼近文本，自由論述多半存在於幕後默默支持，然而社會功能的發揮便會佔據絕大多數時間，因此她們也很少對場次或網路上的特定主題發表太多意見，使的我們並不容易在場次或網路社群中直接看見自由論述者與還原論述兩種類型。

### 第三節、 凝聚與壓力

自 1996 年的第二世代開始，台灣社會的普遍印象透過媒體與直觀獲得 Cosplay 的圖像，起初這種汙名給予還原論述發展的條件，藉由對外界的不滿與劃分還原論述在早期帶有一種青少年的叛逆個性，試圖打造一種大人不懂也無所謂，只要自己理解就好的 Cosplay 世界，隨著外界的印象從怪異轉向色情，還原論述也很快的從圈內外的劃界，轉向找尋巫女，那些不夠好、更裸露，或細節有落差的人就成為攻擊目標，此時還原論述凝聚轉向壓力，許多 Cosplayer 開始為自己不會化妝、沒錢，或沒有隱形眼鏡焦慮，在這段時間裡還原論述與報章雜誌對社群形成了壓力，對外界來說人們期待看到更裸露的少女，對圈內來說還原論述成為 Cosplayer 以外為更廣大的 ACG 迷群服務時還原論述服膺男性凝視。

然而，Cosplayer 藉由攝影自我信息化的過程，獲得了凝視自我的機會，Cosplayer 從被觀看者轉變成觀看自己，使的在第四世代後期 Cosplayer 得以直接與生活溝通，Cosplay 的圖像與青少年的自己兩者圖像不在向第三代那麼需要二分，從而我們在一些最近的報導中可以看到一些正面的，例如嘉義市萬聖節踩街的報導，或是童玩節的布袋戲報導…等。儘管媒體做為 Cosplay 社群的正面形象比起負面刻板印象的傳播者貢獻差異仍頗具大，但無論是在過去的汙名化印象，或是現在偶爾的生活化印象，對 Cosplayer 來說媒體的標籤仍就提供了一種助力，在過去 Cosplayer 為了抵抗汙名而同心協力，現在 Cosplayer 延續抵抗過程中留下的網路串連經驗，她們在一次藉由網路形成一種主流論述。

### 第四節、 研究建議

本論文主要目的在建構 Cosplayer 的認同類型，與不同類型的實踐策略，和相互關係，但在田野中還有許多有趣的主題值得發展，如「完成度」概念作為解釋符號學觀點的「神話」層次，Cosplayer 帶有的客觀再現形象。或，在不同世代

中經歷商品化的過程，與相關的經濟規模，現行的研究多著眼於技術與產值，忽略行動者建立自我認同的使用價值時，推進的商品價值，關於 World Cosplay 的經濟社會學研究仍少見，在經濟規模擴大時版權和國際貿易的問題，也尚未有專文探討。以及，女性身體美型化過程與男性凝視，和性別抵抗策略交織關係，也僅有十多年前的初探研究。



## 參考資料

### 一、中文書籍與期刊

- Clifford Geertz 著，方怡潔、郭彥君譯，2009，《後事實追尋：兩個國家、四個十年、一位人類學家》。新北市：群學。
- Clifford Geertz 著、楊德睿譯，2007，《地方知識》。台北市：麥田。
- Dick Hebdige 著、蔡宜剛譯，2005，《次文化：風格的意義》。台北市：巨流圖書。
- Erving Goffman 著、曾凡慈譯，2010，《污名：管理受損身分的筆記》。新北市：群學。
- Kate Cregan 著、謝明珊譯，2011，《身體社會學：體現的抽象化描繪》。新北市：韋伯。
- Matt Hills 著、朱華瑄譯，2009，《探究迷文化》。新北市：韋伯。
- Peter Brook 著、耿一偉譯，2008，《彼得·布魯克 空的空間》。台北市：國家表演藝術中心國家兩廳院。
- Peter Corrigan 著，陳玉慈譯，2009，《衣裝的社會》。新北市：韋伯。
- Roland Barthes 著、許綺玲譯，1997，《明室·攝影雜記》。台灣：台灣攝影。
- Selected Writing 著、黃燦然譯，2010，《論攝影》。台北市：麥田。
- Victor Witter Turner 著、黃劍波譯，2006，《儀式過程：結構與反結構》。中國北京市：中國人民大學出版。
- Victor Witter Turner 著、劉珩 / 石毅譯，2007，《戲劇、場景及隱喻》。中國北京市：民族出版社。
- Walter Benjamin 著，許綺玲、林志明譯，2017，《攝影小史》。中國廣西：廣西師範大學出版社。
- Walter Benjamin 著，許綺玲譯，1998，《迎向靈光消逝的年代》。台灣：台灣攝影。
- Zygmunt Bauman 著、何定熙譯，2008，《液態之愛：論人際紐帶的脆弱》。台北市：商周出版。
- 上野千鶴子著、郭凡嘉譯，2017，《裙底下的劇場：人為什麼要穿內褲?一部日本社會的性文明史》。新北市：聯合文學。
- 上野千鶴子著、楊士堤譯，2015，《厭女：日本的女性嫌惡》。新北市：聯合文學。
- 大塚英志著、周以量譯，2015，《「御宅族」的精神史：1980年代論》。北京大學出版社。
- 王佩迪主編，2015，《動漫社會學：別說得好像還有救惡》。台北市：奇異果文創事業有限公司。
- 王鈺琴，2007，《穿越時空愛上你—關於角色扮演者「觀看」與「被觀看」之研究》。彰化縣：國立彰化師範大學藝術教育研究所碩士論文。

- 古孟釗，2004，《漫畫同人誌在台灣的發展~休閒與文化產業的觀點》。台北市：世新大學觀光學系碩士論文。
- 白超熠，2006，《Cosplay 的視覺文化研究—一個後現代的文化論述》。嘉義縣：南華大學哲學系碩士論文。
- 阡陌，2011，《世界的 COSPLAY，庶民文化研究》。Vol.4，頁 88-101。
- 何淑淳，2011，《Cosplay 品牌服飾之研究創作》。高雄市：國立高雄師範大學視覺設計學系碩士論文。
- 吳青珊，2015，《超人在電話亭裡：cosplay 次文化場域之實踐與空間》。台北市：國立臺灣大學建築與城鄉研究所碩士論文。
- 李衣雲（2012a），《變形、象徵與符號化的系譜：漫畫的文化研究》。新北市：稻鄉。
- 李衣雲（2012b），《讀漫畫：讀者、漫畫家和漫畫產業》。新北市：群學。
- 李姿搖，2004，《「動漫」御宅族的幻想世界—以台灣的同人創演活動為研究對象》。新北市：輔仁大學眾傳播學研究所碩士論文。
- 林心雅；陳姝仔；周肇君，2010，《COSPLAY 秀與創意專輯設計製作》。資訊傳播學報，頁 53-64。
- 林宜蓁，2006《Cosplay 角色扮演的反叛：以消費與性別為例》。台北市：國立政治大學新聞研究所碩士論文。
- 林家琦，2019，《Cosplay 的圈內生態與創作展演》。文化季刊 166 期，頁 90-101。
- 林容安，2010，《從迷文化到次文化：Cosplay 在台灣的變遷過程》。嘉義縣：南華大學傳播學所碩士論文。
- 侯蓉蘭，2003，《角色扮演的網路遊戲對少年自我認同的影響》。台中市：東海大學社會所碩士論文。
- 倪逸蓁，2006，《變身天使寇詩兒》。文藝復興編。
- 馬士傑，2008，《與她人一起扮演他人；角色扮演活動的建構》。台北市：國立政治大學社會學研究所碩士論文。
- 高詩涵，2010，《Cosplay 青少年玩家部落格相簿的自我形象呈現—以 G，H，Mead 自我概念為分析》。花蓮市：慈濟大學傳播研究所碩士論文。
- 張力嵐，2007，《扮誰像誰？迷的行為特質、實踐與認同研究-以青少年 cosplay 為例》。新竹市：國立交通大學傳播研究所。
- 張志豪&陳舒榆，2010，《戲劇治療／不需演技的真我演出》。《張老師月刊》。
- 莊偉慈，2010，《淺探 Cosplay 在當代社會中的文化意義》。文化研究月報 100 期，頁 36-39。
- 郭姿佑、鄒居玉，2019，《Cosplay 認知之資訊來源與影響因素探討》。國立臺灣藝術大學圖文傳播藝術學報，頁 128-143。
- 陳仲偉，2016，《日本漫畫 400 年：職人技藝、文化融合與內容產業的特質》。唐山出版社。

- 傻呼嚕同盟，2005，《COSPLAY・同人誌之秘密花園》。大塊文化。
- 楊世鈺，2008，《Cosplay 角色扮演者 Coser 與閱聽人態度之相關性研究-以動畫畫為例》。宜蘭縣：佛光大學傳播所碩士論文。
- 葉珊君&陳建和，2017，《角色扮演參與者深度休閒、成癮性及幸福感關係之研究》。觀光旅遊研究學刊第 12 卷第 2 期，頁 27-48。
- 詹喻帆，2008，《真實與虛幻&角色與扮演當代次文化創作研就》。台北市：國立臺灣師範大學美術研究所西畫創作組碩士論文。
- 塵林，2014，《動漫很忙：同人誌與 cosplay 的次文化》。共誌，7 期，頁 P66-67。
- 劉庭宇，2010，《以休閒觀點探究 cosplay 次文化意涵及自我認同歷》。台中市：國立臺灣體育運動大學休閒運動管理研究所碩士論文。
- 盧德蓉，2012，《虛幻的影像世界角色扮演者 COSPLAYER 的自我觀點研究》，花蓮縣：國立東華大學藝術與設計學系科技藝術碩士論文。
- 謝莒莎，2005，《淺析 cosplay 文化，中國青年研究》，頁 52-54。
- 羅資民，2008，《身體書寫下的自我認同、交融、與通道儀式—台灣 Cosplay 文化之表演研究觀》。新北市：國立台灣藝術大學表演藝術研究所戲劇組碩士學位論文。
- 蘇珊，桑塔格著、黃燦然譯，2010，《論攝影》，麥田。
- 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》。庶民文化研究，第 4 期，頁 102-125。
- VAIO. (2006). 臺灣 Cosplay 活動的源起與發. 《COSmania》Vol.1, 98-101.
- Taylor Charles, (2008), 現代性中的社會想像, 商周出版。
- Aldridge Alan (2011) 消費社會學的概念, 韋伯。

## 二、 英文書籍與期刊

- Bormann G. Ernest. (1972). Fantasy and rhetorical vision : The rhetorical criticism of social reality . Quarterly Journal of Speech 58 , 頁 396-407.
- Bormann G. Ernest. (1985). Symbolic Convergence Theory A Communication Formulation. Journal of Communication 35(4), 頁 128 - 138.
- Chen Jin-Shiow. (2007). A study of Fan culture Adolescent Experiences with Animé manga Doujinshi and Cosplay in Taiwan. Visual Arts Research, Vol. 33, No. 1 , 頁 p. 14-24.
- Gn Joel. (2011 年 8 月). Queer simulation The practice performance and pleasure. Journal of Media & Cultural Studies. Vol. 25, No. 4,, 頁 p.583 - 593.
- Henry Jenkins. (1992). Textual Poachers\_ Television Fans & Participatory Culture. NEW YORK AND LONDON: ROUTLEDGE.
- Lamerichs Nicolle. (2011). Stranger than fiction Fan identity in cosplay. The Netherlands: Maastricht University.

WestonTakahara & KenjiMiyuu. (2015). *Cosplay: The Beginner's Masterclass: A Guide to Cosplay Culture & Costume Making: Finding Materials, Planning, Ideas, How to Mak.*Createspace Independent Publishing Platform.

WingeTheresa. (2006). *Costuming the Imagination Origins of Anime and Manga Cosplay.*, Mechademia University of Minnesota Press Volume 1, 頁 65-76.

### 三、 媒體報導

三立新聞，2013年12月20日，獨家／尾牙 COSPLAY 變裝夯！辣妹瘋扮空

姐、廚師。擷取自三立新聞：<https://www.setn.com/News.aspx?NewsID=7927>

三立新聞，2015年10月21日，市長變巫師！小朋友直闖辦公室要糖柯文哲笑

開懷。擷取自三立新聞：<https://www.setn.Com/News.aspx?NewsID=101484>

三立新聞，2016年11月26日，3個月進帳百萬！角色扮演騙愛大陸女教戰手冊記攻略。擷取自三立新聞：

<https://www.setn.Com/News.aspx?NewsID=201889>

三立新聞，2016年5月6日，網友約援交妹扮《神鵰俠侶》竟讓她崩潰飆罵：

有病！擷取自三立新聞：<https://www.setn.Com/News.aspx?NewsID=144419>

三立新聞，2017年1月3日，嚐鮮賓主盡歡！婚禮大玩角色扮演新郎變身「美少女戰士」。擷取自三立新聞：

<https://www.setn.Com/News.aspx?NewsID=212689>

三立新聞，2017年2月28日，為了慶祝「這件事」王仁甫、季芹夫妻倆大玩「角色扮演」。擷取自三立新聞：

<https://www.setn.Com/News.aspx?NewsID=201889>

三立新聞，2018年1月3日，敏感！校慶扮持槍穆斯林網友批「念到高中還沒基本水準」。擷取自三立新聞：

<https://www.setn.Com/News.aspx?NewsID=332515>

三立新聞，2019年2月9日，會犯禁忌？性癖男要女友扮「觀音菩薩」做愛網笑：欠超渡。擷取自三立新聞：

<https://www.setn.com/News.aspx?NewsID=496527>

三立新聞網，2013年12月4日，有圖有真相！最近的 coser 也太會露了吧！。

擷取自三立新聞網：<https://www.setn.com/News.aspx?NewsID=6093>

三立新聞網，2014年8月16日，「I 級豔后」馬友蓉動漫展扮綱手露奶文化局黑布監控。擷取自三立新聞網：<https://star.setn.com/news/35557>

中時電子報，2018年8月6日，丁守中 COSPLAY 工程師巴布點名柯 P 八大爛攤子需上緊螺絲。擷取自中時電子報：

<https://www.Chinatimes.Com/realtimenews/20180806002479-260407?Chdtv>

中視新聞，2016年3月6日，20女cosplay受害攝影師涉誘拍裸照 po 網。擷取自中視新聞；<https://www.chinatimes.com/amp/tube/20160306003170-261403>

公視新聞紀錄片，2004，李登輝為了李登輝基金會的《魁！男塾》。擷取自公



視新聞紀錄片：

<https://tw.appledaily.com/headline/20060821/7LHIBHD7TLN6GX73JPMOSVL62A/>

文匯報，2010年11月23日，秋葉原女神桃井晴子九展開騷。擷取自文匯報：

<http://paper.wenweipo.com>

方君竹導演，2019，台灣觀眾如何被媒體出賣？「媒體洗腦」完全破解！紅色滲透是啥？【記者真心話】Vol.2 | 懶人包。擷取自公視 P#新聞實驗室：

[https://www.youtube.com/watch?v=mVEItYOsXjM&ab\\_channel=%E5%85%AC%E8%A6%96P%23%E6%96%B0%E8%81%9E%E5%AF%A6%E9%A9%97%E5%AE%A4](https://www.youtube.com/watch?v=mVEItYOsXjM&ab_channel=%E5%85%AC%E8%A6%96P%23%E6%96%B0%E8%81%9E%E5%AF%A6%E9%A9%97%E5%AE%A4)

王定傳，2014年11月5日，鄭捷崇拜雲雀恭彌行凶如動漫翻版。擷取自自由時報：<http://news.ltn.com.tw/news/society/paper/827491>

王定傳，2020年5月14日，「色」影師下藥性侵14歲少女判賠少女父親30萬。擷取自自由時報：

<https://news.ltn.com.tw/news/society/breakingnews/3165449>

王捷，2016年1月23日，小模古蹟拍露奶照台南丁種官舍被迫關閉。擷取自自由時報：<https://news.ltn.com.tw/news/life/breakingnews/1582673>

北京新浪網，2009年2月10日，五月天代言遊戲黑色盔甲造型曝光。擷取自北京新浪網：<http://news.sina.com>

民視新聞，2015年9月14日，台南蘿莉塔聚會華麗扮裝超醒目。擷取自民視新聞：<https://www.youtube.com/watch?v=mDY8disyuy4>

民視新聞，2017年3月24日，柯文哲豁出去！推海芋火影忍者上身—民視新聞。擷取自民視新聞：

[https://www.youtube.com/watch?v=WHwCNN\\_Tz20&ab\\_channel=%E6%B0%91%E8%A6%96%E6%96%B0%E8%81%9E%E7%B6%B2FormosaTVNewsnetwork](https://www.youtube.com/watch?v=WHwCNN_Tz20&ab_channel=%E6%B0%91%E8%A6%96%E6%96%B0%E8%81%9E%E7%B6%B2FormosaTVNewsnetwork)

自由時報，2021年4月4日，被批「cos很難看」！甜美「輪椅少女」勇敢自述粉絲都哭了。擷取自自由時報：

<https://ent.ltn.com.tw/news/breakingnews/3489589>

自由時報，2021年5月5日，171公分車模Cosplay成人版禰豆子網友：太性感。擷取自自由時報：<https://ent.ltn.com.tw/news/breakingnews/3522136>

何哲欣，2016年6月14日，Cosplay沒人管盧秀燕批文化部行政怠惰。擷取自即時新聞：<https://tw.appledaily.com/new/realtime/20160614/885511/>

判判版，2018年12月28日，我要來打破請大家保護自己同溫層了；14歲少女Cosplay摩鐵旅拍慘遭「色」影師下藥迷姦。擷取自Facebook：

<https://www.facebook.com/viCtoria.Chen.716/posts/2285709964826368>

吳珮如，2016年3月6日，男涉誘拍裸照 po 網 20 女受害。擷取自蘋果動新聞：

<https://tw.appledaily.com/headline/20160306/TDNJ7D4ROLYCFWK2UFHBTJI2FE>

- /
- 呂品逸，2019年3月22日，14歲少女 Coser 輕信「黑名單」色影師遭下藥性侵。擷取自三立新聞：  
[https://www.setn.com/News.aspx?NewsID=516057&fbclid=IwAR0xCF\\_lN3zv\\_hDsOdN\\_roGtbSJeol7BFxW4HzJ57G6rZmJ4JWUjNr0\\_r0w](https://www.setn.com/News.aspx?NewsID=516057&fbclid=IwAR0xCF_lN3zv_hDsOdN_roGtbSJeol7BFxW4HzJ57G6rZmJ4JWUjNr0_r0w)
- 李四端，2010年2月12日，孩子請脫掉你的奇裝異服!!!《爸媽冏很大》，66集。
- 李四端，2014，癡迷 Cosplay 孩子變裝爸媽變臉，《爸媽冏很大》，975集。
- 李育道，2021年5月7日，拿紙片槍被嗆水準低！下秒亮「人間兇器」網懺悔改口：專業。擷取自三立新聞：  
<https://www.setn.com/News.aspx?NewsID=935989&From=SearCh&Key=Cos>
- 李湘文，2021年4月2日，琳姐 cos 八百萬「碗公美胸爆出」！短裙快遮不住腿：挑戰最大尺度。擷取自 ETtoday 新聞雲：  
<https://star.ettoday.net/news/1951829>
- 東森新聞，2015年5月29日，純男驚見嬌妻收藏「反社會」動漫嚇到偷拍賣被提離婚。擷取自東森新聞：  
[https://www.ettoday.net/news/20150528/512814.htm?from=fb\\_et\\_news](https://www.ettoday.net/news/20150528/512814.htm?from=fb_et_news)
- 林宜樟，2021年2月14日，嘉義好美！Coser 走訪拍攝呈現日本風。擷取自自由時報：<https://news.ltn.com.tw/news/life/breakingnews/3439486>
- 金仁皓，2016年7月11日，拍多名 coser 裸照沒事自爆少女不雅照栽了。擷取自自由時報：<https://news.ltn.com.tw/news/society/breakingnews/1758393>
- 星島娛樂網，2009年3月25日，汪東城悟空上身吳尊先吃飽再做忍者。擷取自星島娛樂網：<http://ent.sina.com.cn/s/h/p/2009-03-25/18342438441.shtml>
- 許逸群，2014年8月16日，馬友蓉化身「火影鋼手」：捍衛 Cosplay 第一名寶座。擷取自 ETtoday 新聞雲：<https://house.ettoday.net/news/390338>
- 陳易辰&黃毓純&楊懿&徐偉真，2017年5月2日，政壇七十二變最狂造型非他莫屬。擷取自聯合時報：<https://theme.udn.com/theme/story/6773/2438123>
- 陳俊宏，2019年10月31日，Coser 摩鐵外拍「喝柳橙汁昏迷」：醒來在地下街遭攝影師下藥性侵。擷取自 ETtoday 新聞雲社會版：  
[https://www.ettoday.net/news/20191031/1569006.htm?fbclid=IwAR0UmLOqAb6s365ge9veqEJVEb10eeDKjvJtvDOS3I-YF0JjXX2UXbO6SY&from=fb\\_et\\_news](https://www.ettoday.net/news/20191031/1569006.htm?fbclid=IwAR0UmLOqAb6s365ge9veqEJVEb10eeDKjvJtvDOS3I-YF0JjXX2UXbO6SY&from=fb_et_news)
- 陳容琛，2021年3月23日，《天堂 M》冠名贊助攻城獅小茉莉現身開球。擷取自 TSNA 網路新聞：  
<https://www.tsna.com.tw/tw/news/show.php?publish=3&num=38225>
- 陳慰慈，2018年9月12日，14歲少女 Cosplay 摩鐵旅拍慘遭「色」影師下藥迷姦。擷取自自由時報：  
<https://news.ltn.com.tw/news/society/breakingnews/2548437>
- 陳慰慈，2020年3月20日，果汁下藥性侵 14歲 Coser「色影師」二審判刑 8

年。擷取自自由時報：  
<https://news.ltn.com.tw/news/society/breakingnews/3106816>  
陳豐德，2019 年 10 月 31 日，色淫師旅拍迷姦 14 歲少女 221 人群組散布裸照：  
此女有雙重性格。擷取自 ETtoday 新聞雲社會版：  
<https://www.ettoday.net/news/20191031/1569339.htm>  
壹週刊，2015 年 4 月 28 日，【週二搶先爆】托乳藍絲帶 I 罩杯艷后巨奶溢出。  
擷取自壹週刊：<http://www.nextmag.com.tw/breaking-news/entertainment/20150428/18694997>  
壹週刊，2015 年 4 月 29 日，《壹張嘴》藍絲帶托波洪蓉 60 元演巨乳秀。擷取自壹週刊：  
<http://www.nextmag.com.tw/magazine/entertainment/20150429/18688804>  
壹週刊，2015 年 4 月 30 日，洪蓉 cosplay 做半套 coser 嗆耍網路霸凌。擷取自壹週刊：  
<http://ent.ltn.com.tw/news/breakingnews/1302724>  
壹週刊，2016 年 1 月 23 日，這妹在古蹟脫了台南市府怒了。擷取自壹週刊：  
<https://www.nextmag.com.tw/realtimenews/news/33762953>  
黃子瑋，2014 年 8 月 16 日，馬友蓉被禁參加動漫展文化局派 2 警拿黑布擋：怕脫序。擷取自 ETtoday 新聞雲：  
<https://star.ettoday.net/news/390532>  
黃以敬，2014 年 11 月 5 日，沉迷動漫從模仿變守誓。擷取自自由時報：  
<http://news.ltn.com.tw/news/society/paper/827492>  
黃佳琳，2017 年 11 月 27 日，駁二動漫祭 10 週年 COSPLAY 辣翻全場。擷取自自由時報：  
<http://m.ltn.com.tw/news/life/breakingnews/2264374>  
新浪網，2009 年 2 月 10 日，代言《十二之天貳》五月天盔甲造型曝光。擷取自新浪網：  
<http://news.sina.com/sinacn/507-104-103-107/2009-02-10/2103683634.html>  
楊忠翰，2019 年 3 月 5 日，珍藏 264 張！狂拍小女友性愛照淫攝影師分手後 GG。擷取自三立新聞：  
<https://www.setn.com/News.aspx?NewsID=507342>  
楊政勳，2016 年 11 月 19 日，擁 40 萬跨國粉絲 Misa 的真心告白。擷取自鏡周刊：  
<https://www.mirrormedia.mg/story/20161027misa>  
鄭啟源，2009 年 2 月 15 日，「女僕」咖啡店獲「御宅族」熱捧。擷取自文匯新聞：  
<http://paper.wenweipo.com/2009/02/15/HK0902150009.htm>  
賴冠廷，2016 年 8 月 21 日，從妝感酸到頭髮長度丫頭扮小丑女引爆網友、Coser 論戰。擷取自中時新聞：  
<http://www.chinatimes.com/realtimenews/20160821004881-260404>  
聯合新聞，2017 年 5 月 2 日，政壇七十二變最狂造型非他莫屬。擷取自聯合新聞：  
<https://theme.udn.Com/theme/story/6773/2438123>  
鍾舜英，2010 年 7 月 21 日，Carol 陪訓牀單狙擊貴氣周秀娜 o 靚模寫真混戰今日開鑼。擷取自星島日報：  
<http://www.singtao.ca/>  
蘋果日報，2006 年 8 月 21 日，扮獅子王花臉逗趣。擷取自蘋果日報：

<https://tw.appledaily.Com/headline/20060821/7LHIBHD7TLN6GX73JPMOSVL62A/>

蘋果日報，2014 年 11 月 5 日，鄭捷受「獵人」制約殘殺疑學『家庭教師』。擷取自蘋果日報：

<http://www.appledaily.Com.tw/realtimenews/artiCle/new/20150319/577367/>

蘋果日報，2015 年 3 月 19 日，這九項判別妳的社交障礙，妳中了幾格。擷取自蘋果日報：

<http://www.appledaily.Com.tw/realtimenews/artiCle/new/20150319/577367/>

蘋果新聞，2016 年 1 月 23 日，【獨家】這妹在古蹟脫了台南市府怒了。擷取自蘋果新聞：<https://tw.appledaily.com/new/realtime/20160123/781832/>

蘋果新聞，2017 年 6 月 5 日，女超人蓋兒驚艷全球女超人議員驚呆佳龍。擷取自蘋果新聞：<https://tw.appledaily.Com/new/realtime/20170605/1133504/>

蘋果新聞網，2020 年 5 月 23 日，【獨家】教主揪「COSPLAY 國中生交配派對」《蘋果》突擊摩鐵查真相。擷取自蘋果新聞網：

<https://tw.appledaily.com/local/20200523/TXE3VXI2HURJ7AQHFU323BEMHE/ETtoday>

ETtoday 新聞雲，2016 年 10 月 7 日，「公共場合別穿 cos 服！」圈內人：美意過頭走火入魔…。擷取自 ETtoday 新聞雲：

[http://www.ettoday.net/dalemon/post/20192?from=fb\\_lemon](http://www.ettoday.net/dalemon/post/20192?from=fb_lemon)

Ettoday 新聞雲，2016 年 1 月 24 日，「丁種官舍」關閉上空小模：照片不能和大家分享了。擷取自 ETtoday 地方新聞：<https://speed.ettoday.net/news/636624>

ETtoday 新聞雲，2021 年 3 月 29 日，何美、小茉莉炸碗公奶 cos「爆乳妖精」開場攻城獅主場吸金 200 萬。擷取自 ETtoday 新聞雲：

<https://sports.ettoday.net/news/1949021>

LogicMen 男士通信，2017 年 4 月 27 日，100%神還原！《NieRAutomata》自動人形性感 Coser 現身香港。擷取自男士通信 MenLogic：

<http://www.menlogic.hk/nier/>

TVBS，2013 年 4 月 15 日，不准 CosPLAY！漢服社聚會遭迫換裝。擷取自 TVBS：<http://news.tvbs.Com.tw/loCal/206162>

TVBS，2016，郝龍斌在聽奧的《白蛇傳》許仙。擷取自 TVBS：<https://news.tvbs.Com.tw/politiCs/138836>

TVBS，2018，笑翻！韓國瑜扮「小智」引熱議俏皮喊：出來吧邁邁！。擷取自 TVBS：<https://news.tvbs.Com.tw/politiCs/1047910>

TVBS，2018，黃國昌大玩 Cosplay 網全笑瘋：扮王炳忠？擷取自 TVBS：<https://news.tvbs.Com.tw/politiCs/972292>

#### 四、 網路資料

#靠北老 1902，2015 年 5 月 27 日，靠北老婆。擷取自 Facebook：

<https://www.faCebook.Com/kaobeiwife?fref=nf>

「殭屍 cosplay 分享教程區」，2015 年 8 月 23 日，最容易玩 Cospaly 的科系。擷

- 取自 facebook：  
<https://www.facebook.com/1653364128230614/photos/a.1653405958226431/1677557469144613/?type=3>
- Cat，2015 年 1 月 21 日，泡不完整，卻不泡賣肉。擷取自 Facebook：  
<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=1414036382196738&set=a.1398082037125506.1073741828.100007711680943&type=1>
- Ching Zell，2017 年 11 月 18 日，玩 COS 一點也不便宜。擷取自 Facebook：  
<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=1702636996433906&set=a.209053219125632.56219.100000628663052&type=3&theater>
- Cosplay Karmen，2018 年 7 月 31 日，馬來西亞血小板試裝事件。擷取自 Facebook：  
[https://www.facebook.com/612565055476662/videos/1857099284356560/?comment\\_id=718562338494162&comment\\_tracking=%7B%22tn%22%3A%22R9%22%7D](https://www.facebook.com/612565055476662/videos/1857099284356560/?comment_id=718562338494162&comment_tracking=%7B%22tn%22%3A%22R9%22%7D)
- COS 服裝.道具...交流心得買賣☆，2015 年 2 月 9 日，怎麼樣才叫 cosplay？擷取自 Facebook：<https://www.facebook.com/groups/372594512848021/>
- COS 服裝.道具...交流心得買賣☆，2015 年 5 月 1 日，洪蓉事件社團版。擷取自 Facebook：  
<https://www.facebook.com/groups/372594512848021/permalink/796815720425896/>
- Cos 匿名#13924，2019 年 2 月 11 日，大家在出角的時候會刻意去模仿角色的個性嗎？擷取自 Facebook：  
[https://www.facebook.com/permalink.php?story\\_fbid=1961110597496780&id=1773011326306709&\\_\\_tn\\_\\_=-R](https://www.facebook.com/permalink.php?story_fbid=1961110597496780&id=1773011326306709&__tn__=-R)
- Cos 新人入境！2021 年 1 月 23 日，請問 cos 時一定要化妝嗎？本人皮膚比較敏感。擷取自 Facebook：  
<https://www.facebook.com/groups/712999855464165/permalink/3463157103781746/>
- C 圈騷擾事件紀錄簿，2016 年 3 月 6 日，C 圈騷擾事件紀錄簿。擷取自 Facebook：<https://www.facebook.com/cosplayharassmentRECORD/>
- Delu Cat，2016 年 10 月 7 日，【COS 相關/討論】大家對「為什麼台灣不能在公共場合 cos」看法？擷取自撲浪：<https://www.plurk.com/p/lvc42g>
- IE Shou，2016 年 2 月，告解，為何不拍劇照。擷取自 Facebook：  
<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=503585023162805&set=a.230087803845863.1073741831.100005339347615&type=3&theater>
- jaypong2511，2016 年 8 月 22 日，[討論]cos 圈的人是不是對圈外人很嚴格啊。擷取自批踢踢實業坊，看板 C\_Chat：  
[https://www.ptt.cc/bbs/C\\_Chat/M.1471753188.A.A6A.html](https://www.ptt.cc/bbs/C_Chat/M.1471753188.A.A6A.html)
- KEAT 三千，2017 年 11 月 23 日，【公告】台南地區拍攝注意事項集中《丁種官舍.知事官邸禁止拍攝》。擷取自巴哈姆特角色扮演哈拉版：

- <https://forum.gamer.Com.tw/C.php?bsn=60253&snA=14905>
- Lunning, 2018, TheHistoryofCosplay, 亞洲研究講座。Minnesota: 聖約翰大學亞洲研究講座。
- Mazyck Kim, 2015 年 10 月 23 日, Cosplay 不是神通。擷取自 Facebook:  
<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=10207378790046453&set=a.10201768172864530.1073741988.1187637769&type=3>
- Mazyck Kim, 2015 年 2 月 10 日, 我們來談“對角色的愛”。擷取自 Facebook:  
<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=10205572920540844&set=a.10201071046316802.1073741915.1187637769&type=1&theater>
- Mazyck Kim, 2015 年 5 月 28 日, 角色進化與融合。擷取自 Facebook:  
<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=10206369801222363&set=a.10201772095762600.1073741989.1187637769&type=1>
- Mazyck Kim, 2015 年 7 月 31 日, 會讓自己的兩個小孩 coser 嗎。擷取自 ASK 版:  
<http://fashionablygeek.com/costumes/this-parentchild-cosplay-gets->
- Mazyck Kim, 2015 年 9 月 4 日。擷取自:  
<https://reurl.CC/R0rbVG>。
- Mazyck Kim, 2015 年 9 月 9 日, C 圈恐怖分子。擷取自 Facebook:  
<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=10207119745650505&set=a.10206074524560631.1073742109.1187637769&type=1&theater>
- mgdesigner, 2014 年 8 月 22 日, Fw:[新聞]馬友蓉被禁參加動漫展文化局派 2 警拿黑布擋: 怕脫序。擷取自 PPTC\_Chat 版:  
[https://www.ptt.cc/bbs/C\\_Chat/M.1408651433.A.902.html](https://www.ptt.cc/bbs/C_Chat/M.1408651433.A.902.html)
- ShenPower, 2016 年 1 月 30 日, 丁種事件報名表與對話錄。擷取自 Facebook:  
<https://www.facebook.com/power.shen.75/posts/1554650754856024>
- Sherry-EMT, CN.2017 年 7 月 22 日, 所謂 cosplay 六圖。擷取自 Facebook:  
<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=1621739334516142&set=a.464317203591700.105231.100000402732854&type=3&theater>
- sweetaslove, 2014 年 3 月 28 日, 裙底風光成焦點! 盜撮 Coser 裙底, 攝淫師的真實目的…。擷取自卡提諾論壇:  
<https://Ck101.Com/thread-2951742-1-1.html>
- TremeEx, 2021 年 5 月 4 日, 這幾年場次一直默默撿著垃圾的兵長。擷取自 Facebook:  
<https://www.facebook.com/treme.ex/posts/4302074386470805>
- Wilsoncosplayphoto, 2017 年 4 月 28 日, 《請不要亂用"神還原"好不好?》。擷取自 Facebook:  
<https://www.facebook.com/wilsoncosplayphoto/photos/a.1400860876836541.1073741851.1397172507205378/1861656594090298/?type=3>
- Wings, 2017 年 4 月 28 日, 論揪團上篇。擷取自 Facebook:  
<https://www.facebook.com/notes/wings-x-akiko/%E8%AB%96%E6%8F%AA%E5%9C%98%E4%B8%8A%E7%AF%87/227>

7719849119032/

WINGS，2017年4月28日，論揪團下篇。擷取自 Facebook：

<https://www.facebook.com/notes/wings-x-akiko/%E8%AB%96%E6%8F%AA%E5%9C%98%E4%B8%8B%E7%AF%87/2278243799066637/>

X 祝福的寫真 TWCosplayerPhotography，2016年12月13日，場次4大照。擷取自 facebook：

[https://www.facebook.com/permalink.php?story\\_fbid=1206510826109168&id=100002507859094](https://www.facebook.com/permalink.php?story_fbid=1206510826109168&id=100002507859094)

千兩，2015年4月30日，I 奶妹的消息。擷取自 Facebook：

[https://www.facebook.com/photo.php?fbid=1625573047688924&set=a.1385496645029900.1073741828.100007087321078&type=1&comment\\_id=1625613194351576&offset=0&total\\_comments=35&ref=notif&notif\\_t=photo\\_reply](https://www.facebook.com/photo.php?fbid=1625573047688924&set=a.1385496645029900.1073741828.100007087321078&type=1&comment_id=1625613194351576&offset=0&total_comments=35&ref=notif&notif_t=photo_reply)

小蔚，2014年10月11日，一整個 cos 衣架孑!踩我雷點，超生氣的##。擷取自 Facebook：

<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=573763732735697&set=gm.680325842074885&type=1>

反衣架 coser 連署會，2014年7月24日，Cosplay 服裝的理想與現實交叉圖。擷取自 Facebook：[https://www.facebook.com/cosplatruth/photos/a\\_1451644441758073\\_1073741828\\_1441215246134326/1451638255092025/?type=1&relevant\\_count=1](https://www.facebook.com/cosplatruth/photos/a_1451644441758073_1073741828_1441215246134326/1451638255092025/?type=1&relevant_count=1)

反衣架 coser 連署會編輯，2014年9月11日，反衣架 coser 連署會。擷取自

Facebook：<https://www.facebook.com/pages/%E5%8F%8D%E8%A1%A3%E6%9E%B6coser%E9%80%A3%E7%BD%B2%E6%9C%83/459678610845478>

Facebook：<https://www.facebook.com/pages/%E5%8F%8D%E8%A1%A3%E6%9E%B6coser%E9%80%A3%E7%BD%B2%E6%9C%83/459678610845478>

<https://www.facebook.com/pages/%E5%8F%8D%E8%A1%A3%E6%9E%B6coser%E9%80%A3%E7%BD%B2%E6%9C%83/459678610845478>

出租/出售/訂製Cosplay 服裝，2014年12月8日，Cosplay 服裝出租/出售/訂製。擷取自 Facebook：

<https://www.facebook.com/pages/%E5%90%B3%E5%A6%AE-nini/1497909420457230?fref=ts>

出租/出售/訂製Cosplay 服裝，2015年1月29日，本人違反 cosplay 規則，穿著 Cosplay 服裝出現在非場次外的公共場合。擷取自 Facebook：

<https://www.facebook.com/groups/lichi/permalink/829882083771164/>

出租/出售/訂製 Cosplay 服裝，2015年2月9日，怎麼樣才叫 cosplay？擷取自 Facebook：<https://reurl.cc/dG271k>

末一，2015年1月13日，[起風]戲劇化詮釋 Cosplay。擷取自 Facebook：

<https://www.facebook.com/pomnsawq/posts/915291331834658>

百變女孩-林兒，2016年1月24日，丁種事件，林兒粉專道歉文。擷取自 Facebook：

[https://www.facebook.com/yiyi0407/posts/948461555235405?comment\\_tracking=%7B%22tn%22%3A%22O%22%7D](https://www.facebook.com/yiyi0407/posts/948461555235405?comment_tracking=%7B%22tn%22%3A%22O%22%7D)

奇摩知識家提問，2005 年 11 月 17 日，Cosplay 活動時間？擷取自奇摩知識家：  
<https://reurl.CC/R0r6ve>

奇摩知識家提問，2006 年 1 月 19 日，參加 Cosplay 的注意事項？擷取自奇摩知識家：  
<https://reurl.CC/9rGZVY>

奇摩知識家提問，2006 年 3 月 24 日，如果一個人玩 Cosplay。擷取自奇摩知識家：  
<https://reurl.CC/dG2VDV>

奇摩知識家提問，2006 年 4 月 29 日，請問今年 Cosplay 的場次？擷取自奇摩知識家：  
<https://reurl.CC/rgDa6x>

奇摩知識家提問，2007 年 11 月 18 日，請問 Cosplay 的活動地點。擷取自奇摩知識家：  
<https://reurl.CC/lRo0NY>

奇摩知識家提問，2008 年 9 月 15 日，2008 年 9 月之後有哪些 Cosplay 活動時間？擷取自奇摩知識家：  
<https://reurl.CC/DgyvKR>

奇摩知識家提問，2009 年 4 月 1 日，Cosplay 新手一枚，請問.....。擷取自奇摩知識家：  
<https://reurl.CC/eE3E3M>

奇摩知識家提問，2011 年 2 月 1 日，關於 Cosplay 〈請 COS 高手幫幫忙〉。擷取自奇摩知識家：  
<https://reurl.CC/6aZa7M>

林兒，2016 年 1 月 24 日，林兒滑雪打卡文。擷取自 Facebook：  
[https://www.facebook.com/photo.php?fbid=1241358445878723&set=a.334537659894144&type=3&hc\\_location=ufi](https://www.facebook.com/photo.php?fbid=1241358445878723&set=a.334537659894144&type=3&hc_location=ufi)

咪淇，2016 年 8 月 8 日，咪淇事件，擷取自 Facebook：  
<https://www.facebook.com/micky800611/posts/1027956740634524>

匿名 cosplay#1628，2016 年 9 月 10 日，為了作品你們親了多少個同性！擷取自 Facebook：  
[https://www.facebook.com/permalink.php?story\\_fbid=1790553734552468&id=1773011326306709](https://www.facebook.com/permalink.php?story_fbid=1790553734552468&id=1773011326306709)

匿名 cosplay#18936，2018 年 3 月 24 日，人像修圖抱怨。擷取自 Facebook：  
[https://www.facebook.com/permalink.php?story\\_fbid=2058614277746411&id=1773011326306709](https://www.facebook.com/permalink.php?story_fbid=2058614277746411&id=1773011326306709)

匿名 cosplay#24402，2019 年 1 月 24 日，非出社會者勿答。擷取自 Facebook：  
<https://reurl.CC/xG0jq4>

華人 Coser 版，2021 年 3 月 21 日，半 Cos 和變裝。擷取自 Facebook：  
<https://www.facebook.com/groups/158908270909428/permalink/2217984045001830/>

陽子超蝙一生一世香，2020 年 11 月 25 日，蝙蝠俠認親漫畫。擷取自 Facebook：  
<https://reurl.cc/bXD0NE>

綠葉，2021 年 3 月 21 日，知道為什麼這次菜雞 coser 「指教」、「建議」玩 cos



的小小孩事件，會引發這麼多前輩大老的憤怒嗎？擷取自 FaceBook：  
<https://www.facebook.com/lu.ye.16568/posts/1085282271955724>  
綠葉，2021 年 3 月 22 日，Cosplay 定義不是還原。擷取自 Facebook：  
<https://www.facebook.com/lu.ye.16568/posts/1085282271955724>  
鳴海步，2021 年 5 月 12 日，掃除兵長粉絲專業。擷取自 Facebook：  
<https://www.facebook.com/media/set/?vanity=146976186001364&set=a.146976376001345>，  
嬪屍，2015 年 3 月 21 日，這九項判別妳的社交障礙，妳中了幾格。擷取自  
Facebook：<https://www.facebook.com/tina.lin.7524888/posts/674876022634953>  
嬪屍.2015 年 9 月 4 日，常用詞彙表，擷取自 Facebook：<https://reurl.cc/VED5ZR>  
模物語，2016 年 8 月 22 日，Cos 圈的人是不是對圈外人很嚴格啊？擷取自模物  
語：<https://www.facebook.com/#>  
輪椅女孩雪莉，2021 年 4 月 4 日，#請幫我分享『你坐輪椅不覺得 cos 是在污  
辱角色嗎?』。擷取自 Facebook：  
<https://www.facebook.com/sherry890813/posts/2654675544823964>  
靠北女友 83944，2019 年 2 月 9 日，最近一直有種衝動，想把女友扮成觀音做  
那檔事。擷取自 Facebook：  
<https://www.facebook.com/KaobeiGirlfriend/posts/2408963602665746/>

## 附錄

### 附錄一、 2014 年 12 月吳妮事件本



The screenshot shows a Facebook mobile app interface. At the top, there is a status bar with icons for phone, messages, heart, headphones, and battery, along with the time 0:33. Below the status bar is a blue header with the Facebook logo and the text '最新動態' (Latest Updates) and a search icon. The main content is a post from '吳妮 - nini' (Wu Ni - nini) posted '2 分鐘前' (2 minutes ago). The post text asks: '大姐你能解釋一下嗎？ 請問你這是歧視Cosplay以及Coser嗎？' (Sister, can you explain this? Please ask if this is discrimination against Cosplay and Cosers?). Below the post is a comment from '李國禎' (Li Guoheng) posted '4 小時前' (4 hours ago). The comment text reads: '正統和服的威力實在強大，拍攝過程一直有路人要求合照 來開一團正統和服團有人有興趣嗎？台北有適合拍攝的點嗎？— 與吳妮' (The power of authentic kimono is really strong, during the shooting process there were always passersby asking for photos. To start a group of authentic kimono, is anyone interested? Are there any suitable spots in Taipei for shooting? — with Wu Ni). Below the comment is a photograph of a woman in a colorful, floral kimono. Underneath the photo are three more comments from '李國禎': '真的，老師一直稱讚吳妮超適合穿和服.....，那天我只是在旁邊側拍而已就感受到強大的威力，一堆COSPLAY瞬間避掉!' (Really, the teacher always praised Wu Ni for being so suitable for wearing kimono....., that day I was just on the side taking photos and I felt the power, a bunch of COSPLAY instantly avoided!), '吳妮 拿我跟妖怪比.....' (Wu Ni, comparing me to a monster.....), and '噢，現場確實很多妖怪啊~' (Oh, there are really many monsters on site~).

## 附錄二、 2016/01/17(日)(午) 林兒-大尺度赤裸仙女的秘境

(滿五位就開團 預繳制度)

活動說明：服裝外拍(備有反光板,請自備閃光燈)

活動主題：主題外拍

活動 MD：林兒

<https://www.faCebook.Com/yiyi0407/> (此為林兒粉絲專業連結)

活動服裝：性感時裝+ 上空 胸貼 小丁

活動道具：待決

活動日期：2015年 13:30-17:00(中間先休息30分)

**活動地點：台南市區週遭**

活動人數：攝影師6-8名(開團)

活動必須條件：攝影師每人??起

活動團長：尼XX&陳EE&錢TT(個資法)

活動打光小弟:尼XX(個資法)

注意事項：

兩備方案:雨天兩備場地另行宣布，可同意雨天可躲雨處拍攝後報名

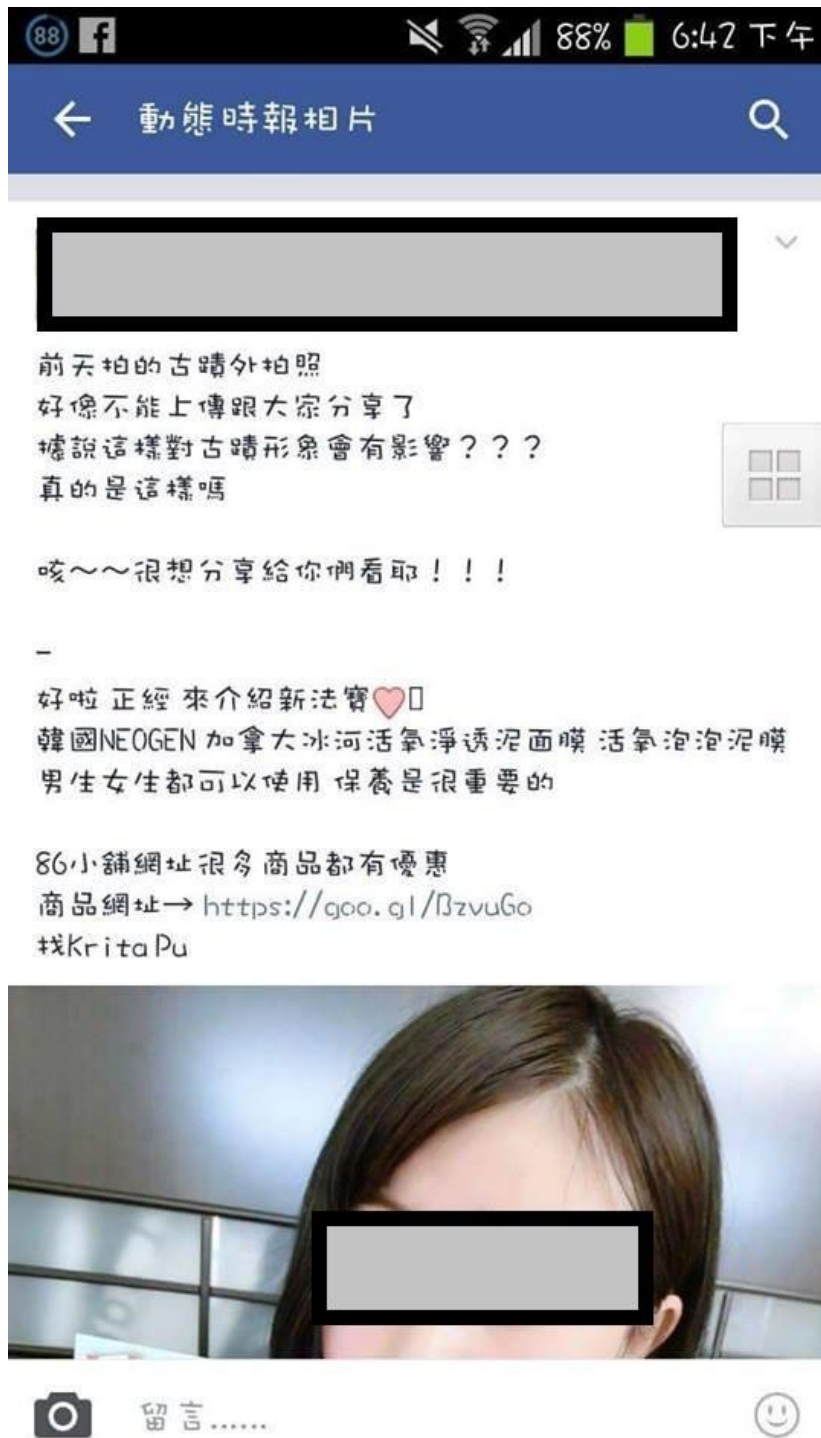
兩備地點:再決定

- 1.滿6人開團,除人為不可抗拒因素。
- 2.請欲參加活動的會員,以回復方式,如:報名+1,若臨時有事,請在3天前取消,在活動回復上寫報名-1.
- 3.須留電話及姓名資料至主辦人: 陳EE 或 錢TT 或 尼XX (可我FB詳談),才算報名成功,現場提供提供活動必需品或完成參與活動條件!
- 4.統一在FB上報名.
- 5.將由主辦人員制訂主要風格，還請參與人員共同討論其他風格細項，若無參與討論則由主辦人員原定風格進行，造成權益損失請見諒。

協助聯絡 尼XX 09#####(個資法)

由 Yo Battle 整理轉貼

附錄三、 林兒代言照爭議貼文



轉引自 Yu Liu

## 附錄四、 林兒與尼古洛私訊對話

圖 1 到圖 4(左上 1、右上 2、左下 3、右下 4)



由 Power Shen 轉發。

圖 5 到圖 8(左上 5、右上 6、左下 7、右下 8)



由 Power Shen 轉發。

## 附錄五、 台窩灣樂讀協會「書香種子」-市定古蹟原臺南州立農事

### 試驗場宿舍群丁種官舍場地使用管理辦法

103年12月31日訂

南市文運字第 1031240024 號

- 第一條 台南市台窩灣樂讀協會（以下簡稱本會）為提升市定古蹟原臺南州立農事試驗場宿舍群丁種官舍（以下簡稱本官舍）使用效能，並推廣文化藝術展演活動，特訂定本辦法。
- 第二條 本辦法之主管機關為臺南市政府文化局。
- 第三條 本辦法所稱官舍，指本官舍種子屋西屋、戶外場地。
- 第四條 各機關、學校、人民團體或個人舉辦活動符合下列各款之一者，得向本協會申請使用場地：
- 一、推廣多元文化、鄉土教學或結合節慶之各種文教閱讀活動。
  - 二、舉辦正當性展覽、戲劇、音樂、舞蹈或電影等藝文活動。
  - 三、舉辦國際性文化交流活動。
  - 四、舉辦學術性集會演講。
  - 五、其他經主管機關核准之各種文化性集會或活動。
- 第五條 申請案件有下列情事之一者，不予核准使用：
- 一、使用目的不符合前條規定。
  - 二、違反法令規定或妨害社會善良風俗。
  - 三、選舉競選活動及政黨黨務活動。
  - 四、活動內容對於他人健康或本園區建築物安全有危害之虞。
  - 五、活動內容經管理單位或主管機關認定為不宜使用。
- 第六條 申請使用場地者，應填具申請書，並應於使用場地前七日繳納場地使用費。
- 本協會、臺南市政府及其所屬機關、學校舉辦活動或辦理上級交辦事項，得免費使用場地；其他政府機關、學校，亦同。
- 第一項使用費收費基準如附表。
- 第七條 申請場地經核准使用者，繳納之費用概不退還。但有下列情形之一者，退還部分或全部費用：
- 一、因特殊事故致不能如期使用，並於使用前三日通知本協會，退還場地使用費二分之一。
  - 二、因不可抗力之事故，致不能如期使用，退還其不能使用期間之場地使用費。

三、本協會有特殊需要，必須收回場地自行使用時，得於使用日三日前，通知原申請人改期；不能改期者，無息退還所繳納之各項費用。

第八條 有下列情形之一者，應停止其使用，已繳納之各項費用概不退還：

- 一、違反法令規定。
- 二、活動內容有妨害公共秩序、善良風俗或影響公共安全。
- 三、活動內容與申請登記內容不符或將場地轉讓他人使用。
- 四、活動內容有損害本園區建築與設備之虞。

第九條 申請人非經本協會同意，不得任意接用、變更電線或電器設備。

海報等文宣品，應於指定地點張貼。

使用本園區公物設備，應注意維護，用畢應回復原狀，有毀損應負賠償責任。

第十條 場地使用時間之安全維護、傷患急救、公共秩序、器材設施、人員意外事故處理及保險等，均由申請人自行負責處理。

第十一條 本辦法自發布日施行。

附表 1 臺南市丁種官舍場地使用收費基準表

場地	項目	時段	金額(新台幣)
種子屋西屋	場地費	一場次	一千元
		一日	二千元
	空調費	一小時	二百元
	逾時費	一小時	四百五十元
露天開放庭院	清潔費	一場次	八百元
		一日	一千五百元
	逾時費	一小時	三百元

備註：

一、場地使用時段，區分為每日上午（九時至十二時）、下午（十四時至十



七時) 等場次及一日(上午九時至下午十七時)。

二、逾時使用場地未達三十分鐘，免予計收費用；逾三十分鐘以上加收逾時使用場地費及空調費；逾時費用應於活動結束後三日內繳納  
(依據 103.12.31 南市文運字第 1031240024 號辦理)

附表 2 場地



編號：

台南市台窩灣樂讀協會書香種子—丁種官舍場地設施使用申請表

活動名稱	活 動 類 型						
使用場地	<input type="checkbox"/> 種子屋西屋 <input type="checkbox"/> 露天開放庭院 <input type="checkbox"/> 其他設備						
使用人數	人	搭 設 臨 時 建 物 或 佈 景		<input type="checkbox"/> 有 (如勾選「有」請提供配置圖) <input type="checkbox"/> 無			
佈置(彩排)時間	自	年	月	日	時起	合計	場次
	至	年	月	日	時止		
正式使用時間	自	年	月	日	時起	合計	場次
	至	年	月	日	時止		

檢附資料	<input type="checkbox"/> 活動計劃書_____份 <input type="checkbox"/> 拍攝腳本 <input type="checkbox"/> 其他_____
應繳費用	場地費_____元、空調費_____元、逾時費_____元
	合計共新台幣                      元正

茲向貴協會使用上列場地設施，並願遵守貴協會場地設施使用收費辦法規定，並依所申請之活動內容使用，申請活動過程中如有違反規定隨時接受停止使用並負擔法律責任，絕無異議，特此切結。

此致

台南市台窩灣樂讀協會書香種子—丁種官舍

申請單位：

統一編號：

負責人：

(簽章)

職稱：

電話：

地址：

聯絡人：

(簽章)

職稱：

電話：

地址：

(請蓋印信)

中 華 民 國                      年                      月                      日

承辦 人		總 幹事		理 事長	
---------	--	---------	--	---------	--

1

台南市台窩灣樂讀協會

(701)臺南市東區府東街 21 巷 18 號

TEL：06-2088578

附錄、臺灣新北地方法院 107 年侵訴字第 76 號刑事判決

裁判字號】107,侵訴,76

【裁判日期】1080109

【裁判案由】妨害性自主

【裁判全文】

臺灣新北地方法院刑事判決  
107 年度侵訴字第 76 號  
公 訴 人 臺灣新北地方檢察署檢察官  
被 告 駱暘

上列被告因妨害性自主案件，經檢察官提起公訴（107 年度偵字第 16452 號），本院判決如下：

主 文

丙○對於十四歲以上未滿十六歲之女子為性交，共貳罪，各處有期徒刑伍月。應執行有期徒刑柒月。

事 實

一、丙○於民國 105 年 12 月間，因參與同人誌活動而結識代號 000000000 號（民國 92 年 4 月生，真實姓名年籍詳卷，下稱甲○）之 14 歲以上未滿 16 歲女子，2 人經常相約在丙○位在新北市○○區○○街 00 巷 00 號 2 樓住處製作表演道具。並於談話過程中知悉甲○係 14 歲以上未滿 16 歲之女子，性自主決定權未臻成熟，竟基於對 14 歲以上未滿 16 歲女子為性交行為之

## 附錄六、 【公告】Cosplay 聯合聲明 (08-0623 修改)

樓主 \*貓貓茶\* mico1031

GP49BP-

2010-08-26 21:16:52 編輯

### 《Cosplay 聯合聲明》

鑑於近年 COSER 在參與同人誌即售會時，因種種個人因素做出破壞活動場地設施與造成他人困擾之行為，使

得 COSER 與主辦單位、場地租借者間的關係緊繃，甚至導致部分單位不再出借場地給同人活動（截至 2008 年

6 月，已有雄中、高師大、北師大等校拒絕出借場地）。為避免類似情況再度發生、推廣對於活動場地的維

護、倡導公民基本道德觀念，特擬此聲明。

### 《基本原則》

行為舉止合時、合地、合宜，不給他人帶來麻煩或做出引人側目之行為，注意保持自身與 cosplay 界的良好形象。

### 《細則》

#### 場地篇：

1. 請勿攀爬、坐臥在活動、外拍場地附設的樹木或公共藝術品上。
2. 請勿破壞、佔據使用或進入未經場地租借者同意外借的場所與設施。
3. 請勿在活動場地內外奔跑、推擠、嬉戲、抽菸喝酒、大聲喧嘩或進行表演活動。
4. 請勿佔據活動場地附近的公共廁所換裝與化妝。
5. 請勿亂丟垃圾，並請順手帶走身旁的垃圾。

#### 攝影篇：

1. 請勿偷拍，拍攝前請徵得 Coser 同意，並尊重 Coser 要求撤照之意願。
2. 使用輔助器材拍攝時，請顧及週遭人員的安全。
3. 請尊重 Coser 的個人交友意願，勿對 Coser 死纏爛打。

#### 其他篇：

1. 攜帶大行道具時請注意不要造成他人困擾。
2. 請勿在活動場地以及人來人往易引起注目之處上演壓倒等不雅動作。
3. 請勿做出危害他人安全之行為。
4. 請勿在活動、外拍場地以外之場所穿著 cosplay 服裝。

### 《聲明的執行》

1. 參與本聲明的論壇，可直接根據聲明內容針對各論壇進行管理，亦可做出更詳細的解釋或訂立實

際的

操作規則以執行本聲明。

2. 參與聲明的各論壇，其板規與本聲明衝突者，以本聲明為主。各論壇基於本聲明訂立的規則之間產生

爭議或衝突時，由各論壇代表人開會討論做出統一的解釋，並將解釋結果於各論壇公開一定時間以供

網友討論，時間屆滿後由各論壇版主開會做出最後的定稿方案，於各論壇公佈施行。

3.此聲明僅在參與的論壇管理範圍內具有強制性，在其他地方則由各參與者依個人良知自由詮釋。

-----  
—

《共同宣導推廣》

⊕ 聯合聲明推廣論壇：[聯合聲明 - 天空部落](#)

[巴哈姆特 Cosplay 電漫角色扮演哈啦板](#)、[台灣論壇 Cosplay 板](#)、[PTT-COSPLAY 角色扮演板](#)  
[蒼穹社群 Cosplay 板](#)

⊕ [集售會場地自主清潔推廣!!\(角色扮演者篇\)](#)

⊕ [【推廣宣導】共同維護愛好同人活動之場地](#)

⊕ [聯合場地維護義工隊 - 天空部落](#)

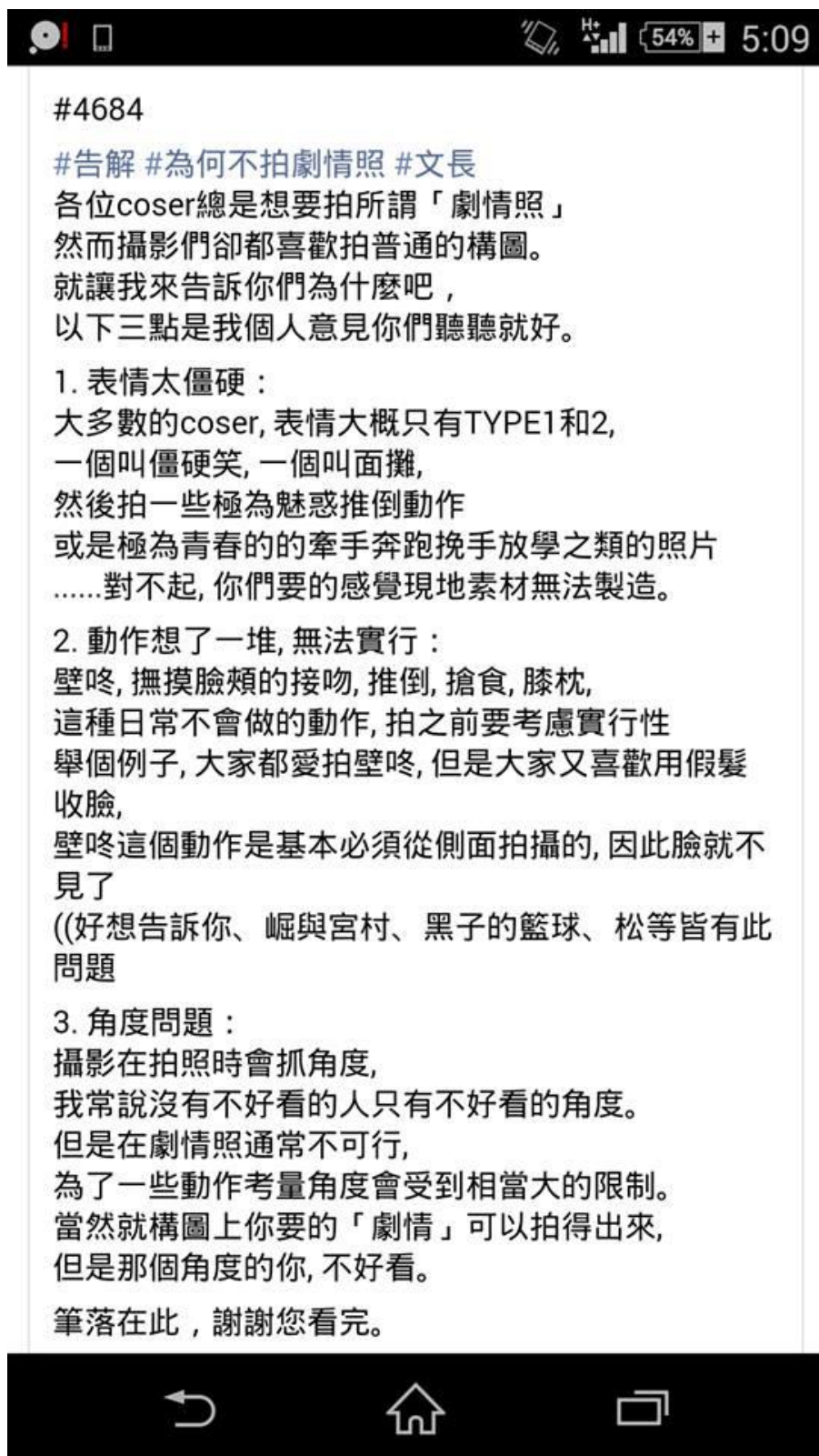
-----  
—

《罰則方面》

⊕ 以本板而言，違反聯合聲明，經勸阻而不願撤下違規照片者，初犯水桶 15 日，累犯水桶 30 日，以此類推。

-----

## 附錄七、 SHOU IE 為何不拍劇照



(圖片由 Shou IE, 2016/2/25 轉發)

## 附錄八、 CWT (Comic World Taiwan) 同人誌數位有限公司『同人誌』相關用語說明

### 一、關於『同人誌販售會』

同人誌即賣會（又稱同人誌展銷會、同人誌即售會、同人誌販售會），是同人界的參與者（不論是個人或是同人社團）直接販賣自己創作的同人誌，並與讀者作出交流的展覽會。除了書籍之外，同人創作的遊戲軟體、音樂 CD、歌詞、素描等，亦可能在會場販售或發佈。同時，即賣會場內亦可能有與動漫畫關係較密切的流行文化之活動，如 Cosplay 或與 SD、DOLL 娃娃相關物品等。

### 二、關於『同人文化』及『同人創作』

同人一詞來自日語的「どうじん」，原指有著相同志向的人們、同好。是動漫文化的用詞，指「自創、不受商業影響的自我創作」，或「自主」的創作。它比商業創作有較大的創作自由度，以及「想創作甚麼，便創作甚麼」的味道。同人誌則是這種創作的自製出版物。這個文化圈則被稱為「同人界」。

在同人誌中，也分為「原創同人誌」(original doujinshi)和「改編同人誌」(parody doujinshi)。也包括了於同人作品進行改編的二次創作（再創作，re-creation）原創同人誌是指故事人物、內容、情節等，均是自己創出來的，理論上，它們的自創成分比較高的。至於「改編同人誌」，也有人稱為「演繹同人誌」，則屬於二次創作的作品，就是拿已有的其他故事（例如正式出版的漫畫），進行再創作或改編，包括改變故事情節、改換部分人物，以至合併數個故事等。雖然題材是取於現成的故事，但有作者的創作。

同人界中的人，時常會創作出不同形式的同人作品，包括同人小說、同人漫畫等。出版同人誌是把這些同人創作跟同道中人分享的一個途徑。許多同人作品都會由同人們製成同人誌，自費出版。但也有些同人作品，不刊在同人誌上，而是透過網站發表。一般來說，繪畫 CG 在網站發表會最為方便。而其他媒體的作品，通常都能透過網站發佈。

除此以外，還有同人遊戲、同人音樂、同人 MV（MAD 片）、同人廣播劇等創作。而在同人誌即賣會的會場內，亦常會見到正在 Cosplay 或攜帶著娃娃的參與者。在同人之內，並沒形式的限制。

### 三、關於『同人誌』

以漫畫為主或與動漫畫文化有關的同人誌，絕大部分都是自費出版，與商業漫畫相較之下，有較大的創作自由度和「想畫甚麼便畫甚麼」之感。坊間亦有所謂「個人誌」、「雙人誌」的東西。其實一般同人誌，多數集合了四、五人或以上的作品，但這些稱作「個人誌」、「雙人誌」的，則整本都是只得一個或兩個人的作品。另一方面，同人誌可分為「一般向」及「成人向」類別。一般向的是給全年齡觀眾閱讀的，故事內容並無任何色情成分。成人向的同人誌則多數有涉及人物色情的場面。

除了出版同人誌外，有些同好也會使用網站來發表他們的同人作品。除此以外，有同人遊戲、同人詞、同人小說、同人廣播劇、同人音樂等創作。而在同人誌即賣會的會場內，亦常會見到正在 Cosplay 的參與者。

#### 四、關於『COSPLAY（角色扮演）』

Cosplay（日語：コスプレ），是 Costume play 的和製英語簡稱（此稱由日本動畫家高橋信之於 1984 年假美國洛杉磯舉行的世界科幻年會時確立），中文一般稱之為「角色扮演」或「角演」，指一種自力演繹角色的扮裝性質表演藝術行為。而當代的 Cosplay 通常被視為一種次文化活動，扮演的對象角色一般來自動畫、漫畫、遊戲、電玩、輕小說、電影、影集、特攝、偶像團體、職業、歷史故事、社會故事、現實世界中具有傳奇性的獨特事物（或其擬人化形態）、或是其他自創的有形角色。方法是刻意穿著類似的服飾，加上道具的配搭，化粧造型、身體語言等等參數來模仿該等角色。參與 Cosplay 行為的裝扮者在日文被稱為「コスプレイヤー」（可簡稱「レイヤー」），中文一般稱「角色扮演者」或「角色扮演員」，英文稱「Cosplayer 或簡稱為 Coser」。

#### 五、|關於『社團、組織』|

要參與同人創作，可以以個人身份，也可以跟志同道合的朋友走在一起。如果你選擇後者，與一群有相同嗜好的人，組成「同人社團」（Circle，又稱「同人組織」或「同人團體」），就可以更方便地與朋友交流創作靈感，分享資訊，或製作同人誌、同人遊戲等商品販售。一些著名的商業誌作家團體如 CLAMP，之前就是由同人社團開始發跡的。



# 附錄九、 鼬鼬初音賽車事件對話紀錄

# P2

此為對方在自己動態發布來回應我的文

<p>說實話我真的不了解你們那個Coser圈子，我們要尋找的角色在國內本來就很少人扮，我們為了廠商的主題一直在尋找可以符合的角色，這一點並沒有錯，你把角色服裝賣掉我就找別人，這個問題很簡單：很明瞭，我不懂這個有什麼好生氣，不跟你說廠商是誰、Pay多少，</p>	<p>是的，沒錯，我手上沒有賽車初音的服裝，所以你找別人。這沒錯阿，沒問題。 問題出在於，你找我問我買家資料，問我衣服賣給誰，這非常沒禮貌OK? 如果你們做業務商談是這樣，那我真的覺這方面有待加強...</p>
<p>是因為妳連我們基本需求（我們所需的角色）都沒達到，我們的廠商廣告也有時效性，並沒有辦法等妳再作，這樣又何必談到那麼多？隔一陣子才又聯絡妳，是廠商有【空閒】的時候才又再跟我討論相關的人選，我們不是吃飽閒閒，廠商也要開店做生意。</p>	<p>我過程中也有跟你說過：“如果我目前角色都不是你們需要的，你們可以另外找人，我沒關係” 如果你要另外找人，你是否就表明直接告訴我，不就好了？而我沒有告訴你們，我可以重做，但是在你們要的六月中旬我做出來，如果你們沒有時間等，為什麼不直接跟我說？</p>
<p>都是在商言商，談何貶低？妳若不清楚在商言商，就不要接商業，拒絕一切商業合作，那我還覺得佩服妳。還有我如果歧視你們ACG相關文化，我就不會隻身開車從台北到劍湖山，一連播報了全場所有的車輛和大多數在場的Coser，再說痛車那一篇你們圈內的Coser也有大量的人轉載，前後在網路上有14萬多的點擊，我難道就沒有正面推廣？什麼叫我們歧視你們？還有一點，幫腔的在那講：玩痛車的人就是那樣？玩痛車怎樣了？妳娘礙到妳了？</p>	<p>你廠商那邊還要再討論是否有商談空間，或者你在等廠商回復 那你也可以告訴我，我先去詢問廠商在做回復給你之類的吧？ 問題就出在於“你什麼都沒說”你文中指出一堆你自己那邊事後的見解 但在商談過程中你這些東西根本就沒跟我提到 你可以告訴我 你們時間有限沒辦法等，而我也沒有你們需要的角色，下次有機會在合作，謝謝 不就好了？中間停擺那麼久又跑來詳細衣服賣給誰，真的很沒禮貌</p>
<p>我不懂妳的價值觀怎麼那麼扭曲，自己把自己封在一個圈子裡，不願意向外人交流？妳用妳的立場去想事情，我也有我們的立場，你們圈內的人怎麼看待Cosplay的是一回事，但我們不懂的人又會知道這種事？這個社會上還有一種方法叫【溝通】，我們生來會說話就是為了溝通，如果有問什麼問題真的犯到妳，可以道歉，可以溝通，可以講明白，我版公開直接來講！我若錯我用公司官網發道歉文也OK！但妳自顧自地講完話，然後又封鎖，又在那發取暖文，又號召朋友拼命的幫腔，我無言，我真的無言。</p>	<p>你是否有幫我們推廣我不清楚 不過我從頭到尾沒有講到你歧視我們OK? 然後我是不知道我商談接的是不是很多 不過我接過痛車的拍攝合作、雜誌封面的拍攝、COS社團講師、COS演講、嘉賓活動等 目前跟我商談過的大家合作做得很愉快 你是第一個讓我覺得業務能力有待加強的人...</p>
<p>妳用妳的立場去想事情，我也有我們的立場，你們圈內的人怎麼看待Cosplay的是一回事，但我們不懂的人又會知道這種事？這個社會上還有一種方法叫【溝通】，我們生來會說話就是為了溝通，如果有問什麼問題真的犯到妳，可以道歉，可以溝通，可以講明白，我版公開直接來講！我若錯我用公司官網發道歉文也OK！但妳自顧自地講完話，然後又封鎖，又在那發取暖文，又號召朋友拼命的幫腔，我無言，我真的無言。</p>	<p>如你所說，每個人都有每個人的立場 我訊息最後一段如下  <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content;"> <p>提... 我提的問題事情很沒禮貌 我不能透露我工作室的真實資料 給你 而且你這樣問代表你們就只是需要一套賽車初音的衣服 是穿上她絲沒關係的樣子QQ 抱歉 我沒辦法跟你們合作 你們另找人吧QQ 謝謝</p> </div> <p>意思不夠明確嗎？我講得夠明白了吧？你這樣問讓我覺得很不禮貌，我連我的想法都跟你說了這還不算溝通嗎？如果你當下有覺得自己有問題，你是不是就要道歉了？還要我壓著你道歉?? 還是說我要發文還需要先知會你Orz</p> </p>

<p>還有我看的動漫很多，甚至可能比妳還多，沒有那麼入迷，第二我不是中間人，我們是媒體，是出版社，第三痛車是車界文化之一，我我車界媒體已經相當多年，我不是因為這次的劍湖山才剛接觸痛車或是ACG文化，麻煩妳不要隨意揣測，請冷靜！OK？這明明是可以私下談好就OK的事情，妳就要把她鬧大，鬧的周遭的人都在猜是哪家廠商，其實妳不用在那邊跟別人影射我是誰，妳大可直接公布我是誰，我的立場很清楚、明白，不需要隱瞞！非常歡迎矛頭全部指向我，不要在那揣測我的廠商是誰！</p>	<p>我看你沒道歉的意思，當然就封鎖你阿 至於發文取暖，要說難聽一點就是這樣沒錯 或許有人會覺的發文討拍很不好，但是這是我粉專開到現在第一次發這種文 不信的話歡迎大家自己去翻文 如果不是踩到讓我非常非常非常雷的事情，我想我還沒打算發文呢          然後關於號召朋友幫腔 底下留言要怎樣我其實也管不著，但大都是單純替我遇到的事情抱不平 如果有人講到比較難聽的話，我也只能代替他們向你道歉，至於痛車圈，我從頭到尾都沒有去批評痛車圈怎樣 還有你看的動漫有沒有比我多 我覺得比這個沒有任何意義...所以不評論</p>
--	--

<p>針對你那三點回復          我是對你完全不了解，所以有了多一點的揣測          畢竟你身為一個媒體出版社的業務，在跟我洽談合作的過程中完全沒有自我介紹 你是誰？你是哪間公司派來的？你的廠商是誰？這些資訊我都沒有我當然只能揣測囉          然後如果你覺得我不懂商談，那就這樣吧          相對的，對我來說，你真的是我看過最需要加強能力的業務...          (不要跟我講說你不是業務，今天你負責來找我商談，你就是負責這件事情的業務代表)          最基本的商談合作先報出自己隸屬哪間公司哪個單位、合作的內容是什麼都講不清楚了...          你只丟了一句 有接痛車配合拍攝嗎？          還要我自己問你到底要拍什麼呢          你是要拍cos?還是要拍純MD?如果COS是要哪隻角色?          你來自哪間公司哪個單位?你廠商是誰?          覺得我角色不合你們需求，麻煩一開始就講清楚          我過程也跟你說過了，你們可以另外找人，我沒關係的          最後，我並沒有影射你是誰，因為我根本也不知道你是誰，我連你廠商是誰都不知道了          簡單來說，這一整個商談過程，你身為一個洽談的業務給我的資訊少到我根本不知道你是誰</p>	<p>我過程也跟你說過了，你們可以另外找人，我沒關係的 最後，我並沒有影射你是誰，因為我根本也不知道你是誰，我連你廠商是誰都不知道了 簡單來說，這一整個商談過程，你身為一個洽談的業務給我的資訊少到我根本不知道你是誰</p>
---	---

# P3

(轉引| 2016/6/18 日鼬鼬文章)

## 附錄十、 黑板板規管 ID:LYyYn0/UNo.4，2014/2。

### 刪除項目

- 1.禁止洗板/無意義圖文，ex:只發一張圖也不說明，就婊人的。
- 2.禁止拖人下水，ex:合照順便婊旁人。
- 3.禁止重覆貼同一人
- 4.騷擾的攝影師/路人/coser：請有事績再推文，應盡快像場次主辦單位/警察等相關人員通報，不是在這邊一直罵人。
- 5.欠錢(損毀)/服裝/道具者：請應保留證據，並向有關警察單位通報，請求歸還及賠償，在這邊隨意公開他人私生活者。刪除那段文章處理，並保留其欠錢事蹟直到歸還為止
- 6.惡意洗爆站長信箱者：公佈 ip 及信箱處理，相信各位自有眼睛可以知道是誰
- 7.身材/長相勿婊，說好不婊臉。
- 8.化妝沒有抄不抄襲，禁止丟 XXX 學 XXX 的妝這類的文。
- 9.發文不附圖，此風不可長；刪除之。
- 10.別再不跟事主溝通，如：假髮/妝/道具/配件。請溝通他/她如果嗆你再丟上來也不遲。

站長信箱: eng5486@yahoo.com.tw。

別再洗版了 共勉之

(保存日期為，2014/11/27)

## 附錄十一、開拓動漫祭社團報名規則(資料保存於 2019/2/13)

報名攤位費用
一個攤位（每天）：半張桌子（預定）+1 張椅子=600 元（FF）、400 元（PF）
二個攤位（每天）：一張桌子（預定）+2 張椅子=1200 元（FF）、800 元（PF）
（每一攤位均含一人免費入場，可兩人持票入場，椅子僅限加一張）
每一攤位最多可再加一張椅子，一張椅子收取工本費 20 元。
每社團另外收取 12 元回郵信封郵資（若有別的社團可共同代收社團入場證，請於報名系統內註明）。

自 2011 年起，FF 與 PF 系列活動將全面實行網路報名制，社團報名前請務必詳閱相關規定，當您報名時，開拓動漫祭籌備委員會將視同您已詳細閱讀並同意遵守以下規定，謝謝！
報名注意事項與填寫方式說明

1	各場活動的開始與截止報名時間會在各活動舉辦日的大約 4 個月前於開拓動漫祭官網首頁公佈，並且告知各階段的處理流程，請社團注意官網公告。
2	本活動為審查制，非先到者入選，請在規定的報名期間內登入系統報名即可。*關閉報名系統日期為截止當日的 24 時整，請勿到最後關頭才登入系統報名，以免逾時。
3	報名表的每一項目都有可能影響您的攤位位置甚至錄取與否，請務必確實填寫每一個報名項目。
4	關於場刊圖：1.場刊圖之規定格式為 720 X 614 像素、jpg 檔，場刊圖為報名必備要件，若未上傳場刊圖將無法通過報名填寫程序，請在登入報名系統前先準備好符合規定尺寸的場刊圖預備上傳。2.場刊圖是讓人認識貴社團的重要管道，也是主辦單位進行審核的判斷標準之一，請社團認真繪製場刊圖，過於草率之表現方式可能影響錄取資格。3.場刊圖不得盜用他人作品，若經發現將取消該社團之報名 4.場刊圖會登在開放全年齡閱讀之場刊上，請勿使用 18 禁圖做為場刊圖，若經發現將取消該社團之報名。
5	關於社團主題：請選擇在本場中社團最主力商品的類別，若主力不只一項請從中擇一，或選擇綜合類別。若主力作品不在選項內，則於底下的「其他」中自行填寫。各主題的說明請見本頁最

	底下說明。
6	關於本場販賣物：此項目之商品名稱會到場刊上刊登，請填寫想讓讀者瞭解的品項，尤其若有預定出新刊或新品建議特別寫上，若一件商品都尚未決定請填「未定」。販賣物與搬入量一項視內容會影響攤位位置，請各社團在填寫時務必謹慎評估預定發行之刊物商品數量。
7	關於希望相鄰社團：相鄰社團之社團取向與主題必須完全相同，請務必確認欲相鄰社團於本系統登錄的名稱與屬性，若兩相鄰社團之社團取向與主題有任何不同，將無法成功相鄰。若相鄰社團數超過 3 個且須指定連攤順序，請其中至少一人在欄位中註明「所有相鄰社團」的連攤順序。
8	關於其他需求：不想相鄰社團、不想靠壁、商品過多想在靠壁或轉角等等都可自由填寫，本欄僅供排攤參考，若無法如願敬請見諒。
9	報名表填寫完畢送出後，畫面上將顯示匯款銀行與虛擬帳號，請依畫面所顯示的金額進行匯款（註冊電子信箱也會同時收到報名成功通知信與匯款資訊）。待確認已匯款後，才算完成報名程序。
10	本單位在經過審查抽選後，會於預定日期公佈錄取名單。
11	錄取社團若有場刊圖與販售物需要更改，請在公告的社團資料變更日內於報名系統內上傳新圖或更改販賣物內容，逾時將停止更換系統；攤位名稱、相鄰社團、社團屬性或其他方面的資料若需變更，則請於期限內以 e-mail 或於網站留言板告知更改。* 社團入場證寄送地址若須更改，請在活動舉辦日前約一個月以前自行登入，更改社團負責人地址。
12	關於退費：自 2011 年起未錄取將一律以退費辦理。攤位退費固定為每次活動結束後，盡可能於一個月內辦理。目前接受二種退費方法：1. 郵局匯票退費：匯票將以掛號信寄送至社團報名表所填寫之地址，而退費金額將扣除匯票手續費以及郵寄費用共 55 元。2. 郵局轉帳退費：依照註冊時所填寫之郵局匯款帳號進行轉帳，此為局內轉帳不扣手續費，但若非郵局帳號將從原退費金額中扣除跨行手續費。退費手續辦妥後，會於 FF 官方網站上公告周知。
13	活動中止：活動若因颱風地震等天災或政府公告、緊急狀況之不可抗力必須中止，活動中止訊息之發佈，以及之後的補辦、規模、退費等，均以 F F 官方公告為準。若有退費，將扣除行政費用後退還，同樣以 F F 官方公告為準。

海外社團報名方式

[日本サークルはこちらをご覧ください](#)

若您為海外社團（含香港、日本、大陸）且在台灣有代理人，可直接透過台灣代理人報名。

若您無台灣代理人，日本、大陸社團請在註冊報名之前，先以 e-mail:circle@f-2.com.tw 主動向主辦單位詢問報名細節。

若您無台灣代理人且為香港社團，請見以下直參方案：

1.請直接在報名網站進行註冊、報名

2.繳費方式：FF 一攤（半檔）為港幣 160 元，PF 為港幣 105 元，另加上回郵信封郵資港幣 5 元（若由別的社團代收則不須加郵資），自行加總後，將報名費匯款至「報名成功通知信」內所提供的 HSBC 香港匯豐銀行帳戶，匯款完畢請務必將匯款收據（頁面存檔或實體收據掃描拍照皆可），以電郵方式寄至 circle@f-2.com.tw，待主辦單位確認後即算完成報名手續。主辦單位若收到信必會回信確認，請務必確認有收到主辦單位的回信。

\* 為避免加重計算時的複雜，香港社團報名時請勿加椅，若要加椅可於現場向總部申請（若有必須事前申請加椅的需要，請在匯款前先聯絡主辦單位）。

\* 報名加總方式舉例：若為報名 FF 一天各 1 攤共 2 攤，則共  $160 \times 2 = 320$  HKD，再加 5 元郵資共 325 HKD；若為兩天各 2 攤共 4 攤，共  $160 \times 4 = 640$  HKD，再加 5 元郵資共 645 HKD，若不確定金額是否正確，請先詢問主辦單位做確認

3.待確認錄取，會將社團入場證以航空郵件方式直接寄至香港地址，請在註冊時正確填寫您的地址。

4.其餘相關規定同台灣社團報名方式。

5.若欲報名 FF、PF 以外活動，因視情況報名費金額可能不同，請另行向主辦單位確認

6.若無台灣本地帳戶或代理人之社團，如需退費，海外轉帳所產生之手續費和匯率差額，將由社團吸收，還請注意。

其他注意事項

1

已確認錄取之社團，如因個人因素無法參加需要退攤，最晚請於各場次所公告之社團資料變更日前主動告知主辦單位，之後的退攤恕難受理。

2

若已錄取社團有進行攤位轉讓動作，請原社團於轉讓之後向主辦單位進行報備。

3 參加的社團將於活動前收到參加社團專用入場券（每攤位一天一張）及附有場地配置圖之社團須知，紀念場刊將於社團入場時贈送（每個社團一本，本場刊無入場門票與抽獎折價券）。

4 本活動之同人社團區僅接受非商業性質之個人或團體報名，正式商業營利公司若欲報名企業攤，請另行與主辦單位聯絡。

#### 社團入場須知

1 社團入場人數由攤位數量而定，一個攤位可以一人免費入場，允許二人持場刊入場，即每一攤位最多可三人入場。

2 社團入場請盡量同一社團人員同時入場，方便報到作業，請社團先自行集合，待入場人員到齊後同時入場。

#### 社團商品販售須知

1 十八禁刊物販售規則：由於法律規定的分級制度，各社團若有十八禁刊物煩請務必把本子封裝並標示為十八禁刊物或是向主辦單位索取十八禁標示貼紙，清楚標示刊物為十八禁刊物，試閱本則請將有限制級畫面的頁數封起。  
依新聞局所公佈之規定，十八禁標示之大小至少須佔封面大小五十分之一以上。販賣時請確認購買者之年齡。（詳細之十八禁刊物規定請見：[關於自律分級](#)）

2 禁止販售之商品規則：一般同人販售區內禁止販賣任何  
1.國內外商業產品（含雜誌、書籍、模型、小卡）  
2.國內外二手同人誌與二手同人性質商品  
3.任何形式之盜版物品。違反以上規定之攤位，本單位將保留對於該攤位提出現場立刻停止販售並離場之權利。連續兩次被檢舉並證實確有販售禁止販售商品之社團及申請人，申請地址等，將無法再度申請到 FF 之後相關活動的攤位。

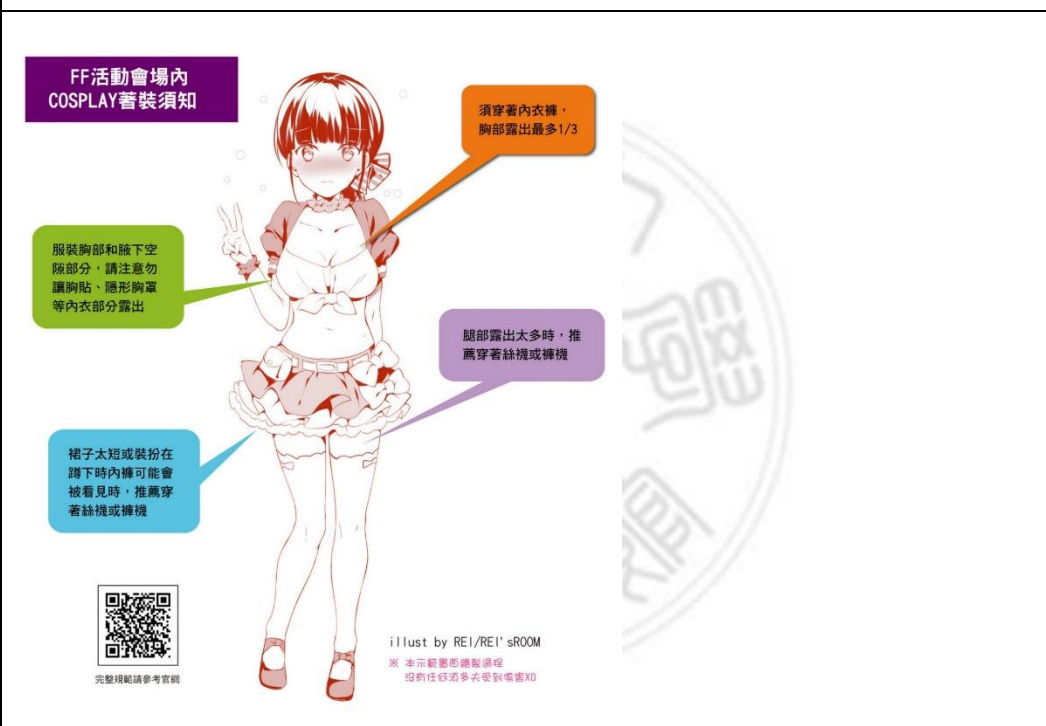
3 委託販售規則：對於由國外作者本人授權委託販賣商品原則  
1.請備妥作者本人委託書以便備詢，且主辦單位有權收取其委託書之正本。  
2.書籍或商品款式限定 10 種內，同一書款之販賣數量則至少 5 本或 5 本以上。  
3.如有需要協商部分，歡迎於活動舉辦前先行洽詢主辦單位。

#### 社團攤位 COSPLAY 服裝規定：

★露出禁止與允許事項具體說明：

- ( X ) 不穿內衣或內褲
  - ( X ) 進行直接看到內衣或內褲的裝扮
  - ( X ) 進行外衣透明讓內衣褲可被直接看見之裝扮
  - ( X ) 只穿戴胸貼或隱形胸罩
  - ( O ) 在裙內穿著內襯、褲襪或安全褲
  - ( O ) 泳裝風格之造型，請穿著泳裝內襯或肉色內衣褲
  - ( O ) 可接受外穿式小可愛、短褲或安全褲
- ※女性以胸部露出不超過1 / 3，內衣褲不外露的情況為原則。

※主辦單位保留對本規定之最終詮釋權。



關於自律分級：

法務部為配合兒童及少年福利法第二十七條「出版品、電腦軟體、電腦網路應予分級」的法規，在九十三年八月二十六日公布「出版品及錄影節目帶分級辦法」，只要是出版品（指以文字記載或圖畫描述事物之刊物、冊籍及錄製僅具聲音效果之錄音產品）都必須有自主分級的義務存在。

「開拓動漫祭 FANCY FRONTIER」因為各位社團的熱烈支持與參與，每屆均能順利舉辦。某些對同人活動不瞭解的人，或許會對同人們的活動有些許誤解，但我們相信親身參與活動的朋友們，都不會是只顧自己的娛樂，而犧牲了自己所應負社會責任的人。

因此，主辦單位特別提出要求，為了保護社團的創作自由、為了維持同人活動的合法性與正當性、為了負起一個身為社會人應有的責任，如果參展社團所販售的出版品有不適合十八歲以下讀者閱讀的，請務必進行以下自律活動：

1 放在桌上的販售用刊物，若是有限制級內容的（註）請以塑膠袋將之封裝，並置於攤位內側位置集中擺放。未置於桌上的刊物則不加以強制規定。

2 請以膠帶、釘書針或不易被破壞的封緘方式，將試閱本內有限制級畫面的頁數封起，避免被未成年讀者翻閱。

3 在試閱本上的明顯處註明該刊物為限制級，不適合十八歲以下讀者閱讀。主辦單位此次有提供給各社團一定數量的限制級標示貼紙，各社團可視刊物內容將貼紙使用於試閱本封面上明顯處。

4 請購買者主動出示相關的證件證明。

5 採用確實的方式告知購買者此為限制級刊物。

6 活動場刊為開放所有年齡層閱讀之刊物，場刊圖請勿使用 18 禁圖樣做為場刊圖。

7 活動會場為公共場所，所有於社團攤位上公開展示之宣傳品均受中華民國刑法第二百三十五條第一項之管制，請社團朋友們勿張貼、散布過度裸露、具有性暗示或可能會被判定為猥褻姿勢的圖像為宣傳海報、傳單或掛布。

8 以上規定主辦單位保留對本規定之最終詮釋權。

若是社團已確實採取上述之自律行動，卻仍被認定有販售限制級刊物給未成年人之虞時，主辦單位將盡全力為該社團平反；但若未採取所有上述自律行動且被人舉證有販售限制級刊物給未成年人的狀況時，主辦單位將無立場為該社團爭取任何權益，請各社團特別注意。

#### 【附註】

關於限制級分類的標準，根據「出版品及錄影節目帶分級辦法」第五條中所列項目為準。出版品之內容有下列情形之一，有害兒童及少年身心健康者，列為限制級，未滿十八歲之人不得閱聽：

1. 過當描述賭博、吸毒、販毒、搶劫、竊盜、綁架、殺人或其他犯罪行為



- 者。
2. 過當描述自殺過程者。
  3. 有恐怖、血腥、殘暴、變態等情節且表現方式強烈，一般成年人尚可接受者。
  4. 以語言、文字、對白、聲音、圖畫、攝影描繪性行為、淫穢情節或裸露人體性器官，尚不致引起一般成年人羞恥或厭惡感者。

社團攤位列隊：參加 FF 活動之社團有義務整理自己攤位前之排隊狀況，若攤位前出現足以妨礙會場交通動線之人潮，主辦單位將視情況現場更動該社團之攤位位置。

社團大型宣傳海報、掛布擺設規定：置於社團攤位上的大型宣傳海報或掛布，長寬尺寸請限定在寬 80cm 高 200cm 以內（此為包含支架之長寬在內整體設置的限制尺寸），以避免影響其他社團的空間與視野。懸掛於會場樓上四周的大型海報掛布，長寬尺寸則請限定在 120cm x 120cm 之內，並請注意勿遮蓋住主辦單位所懸掛之活動相關掛布以及其餘社團的宣傳海報。

活動結束撤場時間：FF 活動之結束時間原則上為第一天下午 16:30 與第二天 16:00（實際結束時間以現場實際狀況為準）。請社團務必配合活動的撤場時間提早準備收拾行李，並於活動結束後 20 分鐘內離場，以免因撤場工作造成危險。

關於募集、募款與宣傳等活動：為顧及場內秩序，若未經主辦單位同意，任何人皆不得在會場內進行募款、連署、發送傳單(包含但不限於)等活動。一經查獲，主辦單位有權要求進行招募活動者離場，並保留法律追訴權。若有需要，請於活動開始前 20 個工作天向主辦單位遞交企劃書（內容需說明連署目的、方法、現場秩序維持計劃等）主辦單位將於審核後 10 天內回覆是否核准。

其他社團參加須知：請見[社團須知](#)（隨入場證同時寄送）

報名參加種類補足說明

社團取向（性向別）

- 01.一般向：不特別以男性或女性為目標客群者。
- 02.男性向：以男性為主要目標客群者。
- 03.女性向：以女性為主要目標客群者。

社團主題（作品別）

- 01.原創作品：非其他商業作品所衍生的同人創作、以自身新創的作品為發表取向者，皆列入此項（現有子項目：綜合,小說,漫畫,插圖,週邊）。
- 02.日系總合動漫畫：除了集英社的 JUMP 系列之外，所有的出版社所出版的漫畫，以及各類型動畫皆列入此項。（現有子項目：綜合,東京? 種,飆速宅男,Free!(男子水泳部),京都動畫,進擊的巨人,K,魔奇少年,刀劍神域,我的朋友很少,變態王子與不笑貓,魔法少女小圓,化物語系列,APH,偽

戀,LoveLive!(校園偶像計畫),Re:從零開始的異世界生活,NEW GAME,你的名字,動物朋友,DARLING in the FRANXX,Yuri!!! on ICE,芳文社)子項目會視主題流行狀況每場活動有所變更。

03.JUMP 系：集英社的少年 JUMP 所連載過的作品同人創作皆列入此項 (現有子項目：綜合,航海王,影子籃球員(黑子的籃球),銀魂,排球少年,家庭教師,食戟之靈,火影忍者,一拳超人,我的英雄學院)子項目會視主題流行狀況每場活動有所變更。

04.艦隊 Collection：以「艦隊 Collection」為主題的二次衍生創作。

05.東方 Project：以「東方 Project」系列作品為主題的二次衍生創作。

06.Type Moon：Type Moon 作品系列為主題的二次衍生創作 (現有子選項:Fate,FGO,空之境介,月姬,魔法使之夜)。

07.總合遊戲：PC GAME、家庭遊戲機 (PS4、PS3、Wii、XBOX One…等)、掌機 (N3DS、PSV…等)、大型機台、美少女 GAME、乙女向遊戲為項目，以及除東方以外之同人遊戲之二次創作 (現有子項目：綜合,偶像大師,Vocaloid,閃電 11 人,Ib,歌之王子殿下,彈丸論破,女性向遊戲,魔物獵人,戰國 BASARA,龍騎士 07)子項目會視主題流行狀況每場活動有所變更。

08.線上遊戲：以網路遊戲為主要項目 (現有子項目：綜合,Unlight,瑪奇,魔獸世界,英雄聯盟 LOL,艾爾之光,RO,龍族拼圖,刀劍亂舞,碧藍幻想,白貓 Project,少女前線)

09.電影偶像：諸如樂團、偶像、歌手、特攝、非動畫的真人電影、聲優等項目皆列入此項 (現有子項目：綜合,日系特攝,歐美電影&美式英雄,日系偶像,聲優 orNICO 歌手)。

10.影音媒體：非紙本形式而以光碟等檔案方式為主的創作物品 (現有子項目：綜合,原創遊戲,音樂 CD,原創動畫影像)。

11.學校漫研：以各級學校 (國高中、大學) 的動漫畫相關社團為名義參加者皆列入此列。

12.COSPLAY 相關：COSPLAY 用的配件、小道具等等皆列入此項 (現有子項目：綜合,COSPLAY 道具,COSPLAY 照片集)

13.布袋戲：如題。

14.華語系作品總合衍生：以華語系作品、台灣本土作品為主題的二次衍生創作，包含動畫、漫畫、小說、同人、戲劇等各類型在內的二次衍生創作皆列入此項。(現有子項目：綜合,御我,護玄,水泉,盜墓筆記,新社員)

15.模型·DOLL：各式立體、3D 類創作物，或是娃類 DD、SD、BJD，自製之周邊商品等。

16.寵物系：以貓、狗、鳥等寵物的飼養經驗，或以寵物為主題的原創作品皆列入此列。

17.百合系：以女性間的愛慕情感為主題、不限作品之類別。

18.獸人：以獸人、人外為主題的作品。

19.資料性同人誌：以特定主題資料蒐集為內容的資料系同人誌。

20.手作類:手製飾品布偶小物等相關商品

21.其他：以上皆非的其他類別。

本機制的功能是在於攤位編排將同屬性社團排在一起，以增進愛好同屬性創作的同好間交流，以上販賣取向種類如有重複，請以當日重點販賣物屬性為主，或是以社團所繪製的場刊圖人物與作品為排攤位的最後考量，請各社團慎選您所要加入的屬性。

