

私立南華大學
環境與藝術研究所

碩士學位論文

Cosplay的視覺文化研究 一個後現代的文化論述

Visual Culture in Cosplay

研究生：白超熠
指導教授：歐崇敬 郭建慧
中華民國95年12月

南 華 大 學

環境與藝術研究所

碩 士 學 位 論 文

Cosplay 的視覺文化研究

一個後現代的文化論述

Visual Culture in Cosplay

研究生： 白超燭

經考試合格特此證明

口試委員： _____

李淑敏

歐陽淑

陳正堉

鄧建慧

指導教授： 歐陽淑

系主任(所長)： 陳正堉

口試日期：中華民國 95 年 12 月 26 日

摘要

Cosplay是大眾媒體上能見度極高的次文化／迷文化活動，但是僅止於表面的能見度，其實大眾對於Cosplay是處於一知半解且常常有刻板印象與偏見的狀態。Cosplay是動漫畫的迷文化，動漫迷將自己以服飾化身為動漫畫的角色，在動漫迷的聚會中表達自己對動漫畫的喜愛，而非一個「秀自己」的青少年娛樂。

Cosplay在台灣已經發展了十年，參與的人數日益增加，活動力越來越旺盛，活動舉辦的也越來越頻繁。然而近年，Cosplay卻內部卻出現了重大的分歧，爭議在於：Lolita/自創算不算Cosplay？Cosplay的界限到底在哪裡？

為了探究這個問題的解答，本文首先回歸Cosplay的源頭——同人誌，與生產同人誌的動機——同人精神，來重新定義Cosplay，確立Cosplay的範圍，並分析Cosplay的實踐與活動方式，從Cosplay的實踐上著手，研究歧異的原因。

Cosplay是在活動方式上與攝影緊密相關的活動，Cosplay社群使用攝影來紀錄、分享、交流。網路相簿代表一個成員的身分，是架構起社群的基礎。因此透過分析Cosplay使用攝影的功能與意義，我們得以找出攝影對於Cosplay的影響。

由於Cosplay對於攝影的大量使用，使得另一個族群——攝影玩家得以大量、積極的參與Cosplay的活動。攝影玩家的攝影習慣、活動方式都使得Cosplay的社群組成、活動空間、精神意義開始發生轉變，從「同人文化」成為一種「視覺文化」。

關鍵字： Cosplay 同人誌 迷文化 視覺文化 擬像 攝影

Abstract

Cosplay is a fan-culture well-known to the mass media, but only skin-deep. Actually, most people only have a smattering of knowledge on Cosplay, often with a prejudiced view. Cosplay is a fan-culture of Anime and Manga, Anime and manga fans dressed up themselves into Anime and Manga characters by costumes, express themselves the passion to Anime and Manga, but not a 'show-up' of teenagers.

Cosplay had developed ten years in Taiwan, the number of participating is increasing, the energy inside is getting stronger, and the activity hold more frequently. But nearly, there is difference inside the Cosplay community——is those Lolita/origin a kind of Cosplay? Where is the margin and limit of Cosplay?

To answer these questions, first we back to the source of Cosplay——Doujinshi, and the spirit of Doujinshi to redefine Cosplay, analyze the practice and Cosplay to find out the cause of differences.

Cosplay highly depend on Photography while activities. Cosplay community use photography to document, to share, and to communicate. A web album represents a exist of member in community, and it build up the community. Thus, by analyze the use and meaning of photography, we can find out what photography had changed.

As Cosplay highy usage of photography, another group—— avocational photographer can easily participate Cosplay activities. The habit and culture of avocational photographers changed the members, space, and spirit of Cosplay, from a 'fan-culture' to a 'visual culture' .

Key Words : Cosplay, Doujinshi, photography, visual culture, fan culture

目錄

第一章 緒論	1
1-1 研究源起與目地	2
1-2 Cosplay的定義與研究範圍	4
1. 「同人誌」與「同人文化」	4
2. Cosplay的語源.....	7
3. Cosplay的翻譯.....	7
4. Cosplay與相近意義的比較.....	8
1-3 相關研究與論文	10
1. 動漫／同人研究相關論文.....	10
2. 迷文化相關研究論文.....	11
3. 攝影相關研究論文.....	13
1-4 研究方法	16
1. 深度訪談法.....	16
2. 參與觀察法.....	21
3. 文本分析——符號學.....	24
第二章 理論基礎	27
2-1 後現代：符號到擬像	28
1. 後現代.....	28
2. 索緒爾的符號——結構語言學.....	29
3. 羅蘭巴特的符號——神話學.....	29
4. 布希亞的符號——擬像.....	30
2-2 大眾文化與迷文化	32
1. 文化工業.....	32
2. 庶民文化與次文化.....	33
3. 迷文化.....	34
2-3 視覺文化與攝影	36
1. 視覺文化.....	36
2. 攝影實踐與理論.....	37
3. 攝影與藝術.....	38
4. 攝影與時間.....	39

5. 攝影與真實.....	40
---------------	----

第三章 Cosplay文化 43

3-1 Cosplay的歷史與發展 44

1. Cosplay的發源地日本.....	44
2. Cosplay在台灣的起源.....	44
3. Cosplay在台灣的發展（1997~2001）.....	45
4. Cosplay在台灣的發展（2002~）.....	45

3-2 Cosplay的動機與實踐 47

1. Cosplay的動機.....	47
2. 角色的選擇.....	48
3. 外型的塑造.....	50

3-3 Cosplay的社群與活動 54

1. Cosplay的社群.....	54
2. Cosplayer.....	54
3. 攝影師.....	55
4. Cosplay的活動.....	56
5. 同人誌販售會.....	56
6. 攝影會／外拍.....	58

3-4 Cosplay的形式與意義 60

1. Cosplay的文本.....	60
2. Cosplay的類型.....	61
3. Cosplay的意義.....	63

第四章 攝影的功能 67

4-1 拍照作為Cosplay的活動與實踐 68

1. 會場上的攝影互動.....	68
2. 會場上的攝影禮節.....	69
3. 與Comike的比較.....	71

4-2 照片作為Cosplay的記錄與創作 73

1. 兩種攝影典範.....	73
2. 照片的功用—紀錄.....	74
3. 照片的功用—藝術.....	76
4. Cosplay的攝影美學.....	79

4-3 相簿作為Cosplay的身分與存在 83

1. 網路上的Cosplay社群.....	83
-----------------------	----

2. 網路相簿.....	83
3. 照片的禮物功能.....	85
第五章 攝影的影響	87
5-1 攝影玩家對「同人」同好的影響	88
1. 攝影玩家概述.....	88
2. 攝影玩家的攝影取向.....	89
3. 攝影玩家與同人同好的衝突.....	92
4. 攝影同好參與Cosplay社群的影響.....	93
5-2 攝影外拍與「同人」活動的疏離	96
1. 外拍概述.....	96
2. 外拍的目的.....	98
3. 外拍的場地.....	99
4. 攝影在空間上與同人活動疏離.....	100
5-3 攝影觀看與「同人」創作的不同	101
1. 攝影行為裡同人精神的展現.....	101
2. 攝影玩家觀看Cosplay的方式.....	102
3. 迎合攝影觀看的Cosplay類型.....	104
第六章 結論	107
6-1 Cosplay的符號與「同人」精神	108
6-2 攝影的「去同人化效應」	110
附錄	113
附錄一 扮裝文化與其敵人——「同仁志攝影」事件	114
註釋.....	117
附錄二 角色拍攝原則	118
註釋.....	122
參考書目	123

第一章 緒論

你說的Cosplay是那個吧！？我有看過！看起來很豐滿的大姐姐穿得超暴露的卡通服裝讓OTAKU拍照，有點怪的大哥哥露出腿毛穿女裝！！

《Comic Party》，高瀨瑞希

COSPLAY跟同人誌一樣是一種「自我表現」的偉大思想！！

《Comic Party》，九品佛大志

看板娘=COSPLAY COSPLAY=看板娘這便是同人界鋼一般的鐵則！！

《Comic Party》，九品佛大志

1-1 研究源起與目地

所謂的「迷 (fans)」是指極度喜愛並認同，甚至著迷於特定的明星、電影、電視節目、流行樂團、品牌等等媒體文本，並能用各種方式解讀文本，產生自己的詮釋的人¹。在詮釋之外，迷更有能力透過原始文本生產自己的文本。迷會和同好交換意見，並形成社群，而非一群疏離的個體。

「同人誌」與「Cosplay」就是動漫畫的「迷」詮釋文本的表現方式之一。「同人誌」原是日文漢字²，指動漫畫迷以自己喜好的動漫畫作品為題材所創作的漫畫或其他種類的藝術作品，以西方術語來說，同人誌是一種「fan art」³。而Cosplay是動漫畫迷以穿著與角色類似的服飾，加上道具的配搭，化妝造型、身體語言來模仿角色的外觀與演出。

隨著日本動漫畫在台灣的普及，日本動漫畫的「迷文化」—同人誌與Cosplay—也在90年代初期傳入台灣。第一場同人誌販售會「95變裝天王」舉辦於1995年，至此台灣的Cosplay活動踏出了第一步。到了1997年日本SE株式會社來台舉辦「Comic World」，開啟了商業公司舉辦同人活動的時代⁴。

從同好團體自費舉辦到商業經營，同人誌販售會的規模越來越大，參與人數也越來越多，也因此開始有媒體前往採訪。由於比起紙本形式為主的同人誌，看似「奇裝異服」的Cosplay更引人注目，容易成為新聞媒體的取材對象，也因此本來Cosplay應該是次文化中的次文化，小眾中的小眾，本應不容易在大眾媒體曝光，卻成為媒體目光的焦點，成為一個在媒體曝光度相當高的迷文化。

每到寒暑假，總會看到媒體用最聳動的標題⁵與最「清涼」的照片來報導「同人誌」⁶、「動漫祭」⁷。雖然媒體所建構的認知，常讓同好為之氣結，但在

1 伊蓮，〈不是「偶像崇拜」，是「迷文化」〉，《自由時報》，2004.5.28。

2 同人誌的「同人」日文原意為「志同道合的人」，同人誌一詞在日本的起源是在文學界的創作團體發行的小量、非商業的社刊、小報，後來才轉而使用在動漫畫的同好創作。

3 同人誌一詞的涵意比fan art還複雜，除了fan art的意思之外，還有「非商業出版」與「自由的創作」的意味。

4 VAI0，〈台灣Cosplay活動的發展與起源〉，《COSmania》（2006.2）：98-101。

5 例如〈動漫祭第二天 場內場外「刀光劍影」〉（東森）、〈動漫祭場內畫冊春色無邊 家長批色情氾濫〉（東森）、〈卡通「清涼」 動漫迷春光乍現〉（TVBS）等誇大不實負面的報導，都嚴重影響不知情的民眾對活動的印象。

6 媒體所報導的「同人誌」，其實大多是指本文的主題：Cosplay。能了解同人誌與Cosplay的意思的媒體甚少。

7 「開拓動漫祭」是國內最大的同人誌販售會，於每年的寒暑假舉辦，入場人數有數萬人之多。

媒體的報導之下，Cosplay已經是大多數人略知一二的活動。對於一個Cosplay文化的成員來說，媒體報導Cosplay的內容是令人非常不滿的。媒體報導不僅用負面、偏頗的角度來描述Cosplay，用「瘋狂的漫畫迷」此類修辭來描述，更嚴重的是，媒體隨意的報導同人誌販售會，使用了錯誤的稱呼，使得Cosplay與同人誌的同好必須不斷的澄清「同人誌 ≠ Cosplay」。

隨著Cosplay的同好日益增加，媒體上曝光越來越多，加上Cosplay的視覺效果相當吸引人，也吸引了另一個族群——攝影同好的加入。不論是攝影同好的加入，或是Cosplay同好學習攝影，都學習了許多攝影的觀念，在攝影的影響之下，Cosplay的活動方式也產生了許多變化。Cosplay不再單純是動漫迷的活動，開始與攝影的文化發生關係，引入了許多攝影的活動方式，社群的成員也不像剛開始發展時單純⁸。Cosplay在媒體的宣傳之下，從動漫迷之間的交流變成對外的展示，一種「秀自己」的方式。

Cosplay在台灣至今已經過十年歷史，從原本單純的動漫迷交流活動轉變成包含「外拍」，以攝影為重心的活動。攝影不是單純的拍照行為，還是一種「看的方式」，詮釋的權力，交流的界面，攝影必然會對Cosplay文化產生一定程度的影響。

自從攝影術發明以後，人類的觀看方式開始轉變，隨著科技的進步，數位相機的發明使得攝影更加的普及。攝影生產大量的影像，使得現在的日常生活裡充斥著視覺媒體，現在可以說是一個「視覺文化」的時代。因此對於Cosplay與攝影現在兩種文化的結合，本研究試圖從攝影與「視覺文化」的角度來分析兩者結合後的轉變，解析這個文化現象。

8 Doco，〈Cosplay和攝影者的互動〉，《Cosplay·同人誌之祕密花園》，p.215



圖：同人誌（攝影：研究者）

1-2 Cosplay的定義與研究範圍

1. 「同人誌」與「同人文化」

在進入Cosplay的研究之前，必須先定義「同人誌」與「同人文化」。「同人誌」一詞源自於日語，意指「一群有相同興趣的人，所共同創作出來的著作」⁹，而本文所關心的動漫文化圈裡在使用「同人誌」一詞時，所謂「相同興趣」是指對動漫畫有興趣為主，而其「著作」通常是漫畫、插畫。一般而言，同人誌是對特定的商業作品角色或故事為元素來進行二次創作的改編作品，但也有在題材上完全自創的作品¹⁰。而「Cosplay」，則是指**以服飾和道具的配搭，加上化妝造型、身體語言等方法輔助，來扮演成一個動漫畫中的角色。**

Cosplay與同人誌的創作是並存共生，有相同內在——同樣出自於喜愛動漫

9 古孟釗，《漫畫同人誌在台灣的發展~休閒與文化產業的觀點》，世新大學觀光學系碩士論文，2003，p.3

10 李姿瑤，《「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》，輔仁大學大眾傳播學研究所碩士論文，2003，p.8



畫的心情，但表達與實踐的手法不同¹¹——的活動。它們的創作的文本來源相同，參與成員也大部份重疊，創作的目的也一致。在台灣，大型同人誌販售會也是Cosplay活動自動發生的時候，所以李姿瑤《「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》將他們並稱為「同人創演活動」。專門講述同人文化的《Cosplay·同人誌》（大塊出版）其標題則是將兩者並列。通常Cosplay與同人誌加上一些較小眾的同人創作¹²，被合稱為同人文化。

由於Cosplay固定在同人誌販售會的場地活動，因此將容易吸引人目光的

11 古孟釗，《漫畫同人誌在台灣的發展~休閒與文化產業的觀點》，世新大學觀光學系碩士論文，2003，p.80

12 像是音樂、動畫、遊戲等動漫迷比較喜愛的創作媒材，雖然製作成本與門檻較高，但仍有同好投入，被稱為同人音樂、同人動畫、同人遊戲。以這種命名方式，Cosplay也可稱為「同人扮裝」。



Cosplay以「同人誌」稱之的謬誤經常發生¹³。例如有〈同人誌 變裝無罪 搞怪有理〉這種明顯將同人誌當作Cosplay的報導，造成民眾以為Cosplay就是同人誌。媒體長期的錯誤使用近乎改寫同人誌一詞的定義，也因此介紹同人誌的論文與文章裡，強調「Cosplay ≠ 同人誌」為首要之務，例如古孟釗《漫畫同人誌在台灣的發展～休閒與文化產業的觀點》特闢一節講解「同人誌」≠「扮裝 (cross-dressing/Cosplay)」¹⁴；專門講述同人文化的《COSPLAY·同人誌之祕密花園》也有一章節描述「為何外界容易將Cosplay與同人誌搞混？」¹⁵

13 紫牙鳥，〈從同人開始談起〉，《COSPLAY·同人誌之祕密花園》，p.138

14 古孟釗，《漫畫同人誌在台灣的發展～休閒與文化產業的觀點》，世新大學觀光學系碩士論文，2003，p.4

15 紫牙鳥，〈從同人開始談起〉，《COSPLAY·同人誌》，p.138

2. Cosplay的語源

Cosplay一詞是來自於「costume play」縮寫。根據林依俐的考據，這是起源於1978年COMIKET召集人米澤嘉博氏在為當時的場刊撰文時，以「costume Play」來指稱扮裝為動漫角色的行為，就很快地被同好接受，並產生了縮寫「Cosplay」¹⁶。

而costume play (=costume drama) 的原意是什麼呢？根據《New Oxford American Dictionary》，costume play 是 a television or film production set in a particular historical period, in which the actors wear costumes typical of that period.¹⁷。從字典的定義可以知道，costume play是一種「古裝劇」，演員穿著某一時代的典型服裝來演出。在這個意義上，在costume play裡，服飾是用來指涉一個過去的時代，指引觀眾進入一個時代氛圍裡面。而所謂「Cosplay」同樣是要用服飾來指涉一個對象，只是不同的是指涉的對象變成是動漫角色。因此「costume play」不管是傳統意義的「古裝劇演出」也好，借用後的意義「動漫角色扮演」也好，其重點在於人身上的costume（服飾）。

如果我們再研究costume的意義，New Oxford American Dictionary, 2nd Edition對costume的解釋是：1. a set of clothes in a style typical of a particular country or historical period. 2. a set of clothes worn by an actor or other performer for a particular role or by someone attending a masquerade.¹⁸。我們可以發現，costume與其他意義相近的服裝辭彙例如cloth（衣服）不同的地方在於costume是一種帶有符號功能的服飾，會代表一個特定的國家、歷史時代，或是代表一個特定的角色，職業。也就是說，不是隨便一件衣服就是costume。一件衣服必須有指涉的功能，才是costume。也因此，cosplay不是一般的扮裝，必須穿著有指涉特定目標的服裝的扮裝行為，才是cosplay。

3. Cosplay的翻譯

Cosplay應該怎麼翻譯？回顧一些有論及Cosplay的論文，宋丁儀《消費社會的閱聽人——以霹靂布袋戲迷為例》將Cosplay翻譯為「同人誌角色扮演」¹⁹、李姿瑤《「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》將Cosplay

16 林依俐，〈檢視Cosplay〉，《Frontier》（2003年9月），p.6

17 New Oxford American Dictionary，「costume play」條

18 ibid，「costume」條

19 宋丁儀，《消費社會的閱聽人——以霹靂布袋戲迷為例》，國立政治大學新聞學系碩士論文，2001，p.83

翻譯為「角色扮演」²⁰；古孟釗《漫畫同人誌在台灣的發展~休閒與文化產業的觀點》將Cosplay翻譯為「扮裝」²¹。

其實，在Cosplay的同好之間的交談不常用使用中文翻譯，而是直接使用Cosplay這個單字，並由Cosplay進而衍伸出了各種簡稱：cos，作為動詞使用，即扮演之意；Coser / Cosplayer，Cosplay玩家之意；cos服，Cosplay時穿著的服裝；cos歷，即角色歷，Cosplay玩家的經歷之意，指一名Cosplay玩家曾經扮演過的角色²²。

一般而言，Cosplay社群內通常是直接使用Cosplay這個字而不做翻譯，但是需要中文譯稱時卻稱為「角色扮演」為多。若是以Cosplay的原文Costume Play來看，Cosplay是取其「服飾」與「演出」的意義組合而成的新字，直譯應為「服飾扮演」。但是中文裡「服飾」不像英文裡的costume含有符號指涉之意，因為退而以「角色扮演」來翻譯，取「有角色為本的扮演」之意。

翻譯為「角色扮演」的缺點是容易與另一種意義的「角色扮演」混淆，心理學與社會學的用語「role-playing」也譯為「角色扮演」，還有電玩分類的「Role Playing Game」是翻譯為「角色扮演遊戲」。由於翻譯會使一些細微的意義在翻譯中流失，因此本文在使用Cosplay一詞時不使用翻譯，不論是「角色扮演」或是「服飾扮演」，而全文直接使用原名——Cosplay。

4. Cosplay與相近意義的比較

因為Cosplay的表現基本上是模仿著一個角色（以動漫畫為主）的服飾穿著，因此有時Cosplay會與其他相似的模仿活動混淆，以下分別釐清：

- Cosplay常被翻譯為「角色扮演」，有時與同樣被翻譯為「角色扮演」的role-playing混淆。Cosplay的「角色扮演」裡的角色是指戲劇裡的角色（character），因此與一般所謂角色（role）是完全不同的事情。
- Cosplay與一般模仿的不同的地方在於，在於Cosplay是以服裝為主要模仿的工具，服裝是符號建立的基礎，肢體語言、表情、或是聲音都是次要的。

20 李姿瑤，《「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》，輔仁大學大眾傳播學研究所碩士論文，2003，p.4

21 古孟釗，《漫畫同人誌在台灣的發展——休閒與文化產業的觀點》，世新大學觀光學系碩士論文，2003，p.4

22 禾子，〈COSPLAY一詞的定義〉，《Cosplay·同人誌之祕密花園》，p.144

例如綜藝節目常見的歌手模仿表演，並沒有模仿歌手的穿著，是以模仿歌手的聲音特質，與有特色的舞台表演動作為主，因此這類模仿都不是Cosplay。

- Cosplay有時也與戲劇的表演混淆不清。Cosplay與戲劇雖然都是演出一個角色，戲劇演出也很重視服飾的設計，但是戲劇的演出其目的是在塑造一個角色，而Cosplay的演出其目的是再現一個已經被塑造出來的角色。

- Cosplay表現在商業上也常被利用來當作商業促銷的手段。例如狄斯奈樂園裡的米老鼠布偶裝扮，廠商在商展（電玩展）請Showgirl穿自家產品裡角色的服飾，在某種程度上是一種Cosplay——模仿著一個角色（以動漫畫為主）的服飾穿著。但是這些扮裝行為沒有Cosplay「因喜愛而扮演」這個同人文化重要的核心價值，因此不屬於本論文的研究重心。

5. Cosplay的定義與研究範圍

根據以上觀念的釐清，綜合一些同好對自身的定義與描述，本論文所研究的Cosplay之定義與範圍如下：

- Cosplay，是「costume play」的縮寫，中文一般譯作「角色扮演」，是指以服飾和道具的配搭，加上化妝造型、身體語言等方法輔助，來扮演成一個文本中的角色。

- 本論文研究的Cosplay是以動漫迷為中心的活動，一群動漫畫愛好者以裝扮成喜愛的角色表達自己的熱情，是一個以動漫畫²³為對象的迷文化，屬於「同人文化」的一支。

- 本研究以台灣的Cosplay活動為主，輔以日本的的文獻資料。在Cosplay活動研究範圍的選定上，本研究以台灣參與人數較多的同人誌販售會為中心的Cosplay活動為主要研究對象。

²³ 在台灣，Cosplay活動場域裡Cosplay的對象除了動漫畫，還有布袋戲、日本視覺系樂團的Cosplay。雖然同為Cosplay，也在同樣的場域活動，但是由於作為Cosplay對象的原始文本的性質不同，歷史發展不完全一樣，本研究的內容無法完全套用至布袋戲或是其他文本的Cosplay上面。

1-3 相關研究與論文

1. 動漫／同人研究相關論文

本書（《Cosplay·同人誌之秘密花園》）由大塊、漫畫團體傻呼嚕同盟共同策畫，花費兩年完成。大塊出版社編輯李惠貞表示，Cosplay、同人誌在台灣仍屬「次文化中的次文化」，尚無學者以學術方式研究。本書前半段訪問真正的coser，後半段則找來自台灣、美國、日本的動漫評論者，以「半學術」語言、態度討論這一波「同人文化」。

《聯合報》，2005.05.18

在台灣，到底有沒有關於Cosplay與同人文化的學術論文呢？不能說完全沒有，但是數量上確實不多。目前研究同人文化的論文裡，多數是以同人誌研究為主，Cosplay並不是主要研究對象。

由於同人文化是動漫畫的迷文化，因此少部份的動漫研究會討論到一點。例如蕭湘文的《漫畫研究—傳播觀點的檢視》（2002）裡對於漫畫研究有豐碩的研究成果。這本書在「漫畫讀者」的部份對漫畫迷有討論與分析，提到了「同人誌」與「Cosplay」兩個詞，但是沒有深入討論。陳仲偉的《日本動漫畫的全球化與迷的文化》（2004）從全球化與迷文化的觀點來檢視動漫畫，將迷文化視為日本動漫畫能蓬勃發展的基石，並有小篇幅的簡介同人誌，但是沒有介紹Cosplay。由於Cosplay是動漫畫的迷文化，那對動漫畫的了解也不可忽略。這些動漫畫研究能提供背景資料，作為研究基礎。

此外，研究同人誌相關的主題的論文有林羿奴，《尋找藏寶圖中的秘密：漫畫同人誌創作者學校內外藝術學習歷程關連性之研究》（2002）與林怡璇，《漫畫同人誌成員之特質、自我概念與行為研究》（1997）。前者針以同人誌創作是為一種藝術創作為出發點，探究學校的藝術教育與同人創作之間的關連；後者針對同人活動參與的成員以問卷做量化研究。而對於Cosplay討論篇幅較大的論文如下：

宋丁儀，《消費社會的閱聽人一以霹靂布袋戲迷為例》（2001）

嚴格來說這並非針對同人文化的研究，但是在台灣，布袋戲也是同人誌與Cosplay的原始文本之一，因此裡面也提及了同人活動與Cosplay。Cosplay是布袋戲

迷之間是組織交流活動，也是次文本的創造與生產，這點與漫畫迷並無二致。本論文將Cosplay不恰當的稱之為同人誌角色扮演是用語上的一點缺憾。

古孟釗，《漫畫同人誌在台灣的發展~休閒與文化產業的觀點》（2003）

本論文以同人誌販售會為主體，將焦點放在販售會這個經濟體系，分析其中的生產與消費關係，也整理了台灣同人誌活動的歷史。在本文150頁的篇幅中，Cosplay的部份佔一節（第四章第三節—漫畫同人誌世界的擴張）15頁，將Cosplay附屬於同人誌之下，比較偏向從同人誌的角度來看Cosplay。

李姿瑤，《「動漫」御宅族的幻想世界—以台灣的同人創演活動為研究对象》（2003）

「同人創演」指的是「同人創作與扮演」。研究者從閱聽人創作的角度，將畫同人誌與Cosplay合稱為「創演行為」來研究，並不特別區分同人誌與Cosplay。重點在援引岡田斗司夫「御宅族」的概念，分析同人誌作家與角色扮演者的特質，研究探究「創演行為」背後的行動方式、符號意義、價值觀、世界觀等種種意含。

在期刊論文方面，有陳箏繡（國立嘉義大學美術系暨土地視覺藝術研究所副教授）發表於《美育雙月刊》的〈與漫畫幻想精靈共舞：漫畫同人誌社群的藝術文化現象〉。他以後現代與文化工業的角度來論述同人活動，並從Fiske的庶民文化理論切入，認為同人文化是一種以漫畫的符號系統為材料的「象徵性創作」，能在文化工業下成為主動意義的生產者，不至於成為「單面向的人」。

我們可以發現到一個現象，就是在研究同人文化的論文裡，Cosplay所佔的比例逐漸增加，顯示Cosplay漸漸受到重視，有與同人誌分庭抗禮的趨勢。一般而言，Cosplay與同人誌是共生並存的活動，一開始Cosplay活動依附同人誌販售會活動進行，但隨著Cosplay活動的擴張，Cosplay活動也漸漸有獨立於同人誌的活動與文化，因此本文將專注於Cosplay活動，深入研究Cosplay的文化。

2. 迷文化相關研究論文

本文研究的主題Cosplay是動漫畫的迷文化，回顧對「迷文化」研究，從簡妙如《過度的閱聽人—「迷」之初探》進行理論建構開始，對迷文化的研究雖然不多，但是然仍有在累積。而這些迷文化的研究相當多數與網路社群的研究有關

連，例如「BBS網路小說社群」與「交大機械歌迷版」可見網路是迷社群集結相當重要的工具。

簡妙如，《過度的閱聽人—「迷」之初探》（1995）

「迷」是什麼？有什麼特徵，如何定義？《過度的閱聽人—「迷」之初探》提供了一個理論上的整理，一個初步的探索，整理出迷的三個層次：一、「迷」是過度的閱聽人，二、「迷」的愉悅與意義產製，三、「迷」作為一種社會文化現象。

謝佳凌，《電視劇迷在虛擬社群中的交談意義》（2000）

「迷」不是單純對一個對象的崇拜，也不是孤立的個體。《電視劇迷在虛擬社群中的交談意義》以電視劇討論區為例，發現個別的閱聽人可以透過網路結為社群，在討論區內對話，並消化電視劇所提供的素材，再生產出網路討論的文本，甚至能創作出二次創作。藉由對文本的共同詮釋，電視劇迷得以獲得歸屬感和友誼，並創造出屬於自己的詮釋。

柯景騰，《網路虛擬自我的集體建構——台灣BBS網路小說社群與其迷文化》（2004）

一般迷文化的研究，迷與所迷的對象有一定的距離，文化工業所生產的文本與迷自行詮釋的文本是獨立的兩個體系。網路小說的特別之處在於網路小說的作者與讀者在相同的社群內，因此其文本的產生與迷文化相當獨特。《網路虛擬自我的集體建構——台灣BBS網路小說社群與其迷文化》探討台灣BBS網路上的小說創作的大眾參與和迷文化，研究網路小說在進行的過程中，如何受到與讀者的互動影響文本的創作與發表。

邵琮淳，《網路歌迷社群認同之研究——以交大機械歌迷版為例》（2001）

迷的社群是如何構築起來的？「認同」是一個重要的關鍵。《網路歌迷社群認同之研究——以交大機械歌迷版為例》探究網路歌迷社群的社群認同意涵為何、如何形成、形成的過程中又有哪些重要的影響因素和動態變化。研究發現網路歌迷社群認同的意涵可以劃分為明星認同與社群認同兩個層次，前者主要構築在成員彼此對明星認同經驗的交流之上，後者則是基於互動彼此形成的友誼關係。

陳仲偉，〈文化產業全球化的發展模式——以日本動漫畫產業為例〉
(2002)

迷文化是否能對所迷的文本，也就是文化工業下的文化商品產生影響力？多數迷文化研究並不碰觸這個議題。對此，〈文化產業全球化的發展模式——以日本動漫畫產業為例〉的研究以日本動漫畫的全球化現象作為切入點，主張日本動漫畫全球化是在地性的文化實踐、配合上全球傳播網絡以及由「迷的文化」所建構。日本動漫畫所產生的獨特的「迷的文化」是日本動漫畫文化發展的根基，動漫畫迷自發性的活動是他們對動漫畫的共鳴與認同，更是日本動漫畫產業強而有力的產業支柱。

循著以上論文的脈絡，我們可以發現迷研究從對「迷」的定義與理論歸納開始，進而討論的迷的社群與迷之間的對話，再進一步討論迷與所迷的文本之間的關係，甚至影響。甚至迷如何影響一個國家的文化產業，也是迷文化研究的討論。而這些研究多著重對於迷文化內的社群、交流內在經驗的描寫，描繪一個迷文化的建構過程。而本論文除了對內部的描寫，還探討迷文化與外界的接觸，在研究一個迷文化跟另一個文化交流下所產生的影響與變化。

3. 攝影相關研究論文

本文所研究的對象是Cosplay，而研究的主題是Cosplay與攝影這兩種文化相遇產生的現象，因此對於攝影研究的考察也不可缺少。回顧過往與攝影有關的論文，大部分的將攝影視為藝術或是藝術品來討論²⁴，專注在分析攝影大師的作品²⁵，以考察攝影的美學意義。但是攝影的不只是作為藝術品而存在，還包含許多社會功能。本文所著重的在於攝影的社會意義，在這方面相關的論文例如有：

王經武，〈論布爾迪厄的攝影社會學〉（1991）

自攝影發明以來，理論家多把攝影當作一種藝術在討論，近年才開始從社會

24 討論攝影作為藝術的論文有：蘇俞安，〈台灣當代藝術中的攝影影像——一個初步的探究〉，南華大學美學與藝術管理研究所碩士論文，2003。陳至翔，〈凝眸耿介：苗栗硬頸攝影群作品之研究〉，國立彰化師範大學藝術教育研究所碩士論文，2005。季惠民，〈台灣解嚴（一九八七）前後紀實攝影之研究〉，國立成功大學藝術研究所碩士論文，2004。

25 討論攝影家與其作品的論文有：楊珮芸，〈後現代攝影對西方繪畫正典的擬仿與顛覆性——以辛蒂雪曼與森村泰昌為例〉，南華大學美學與藝術管理研究所碩士論文，2005。陳佳琦，〈再現他者與反思自我的焦慮——關曉榮的蘭嶼攝影〉，國立成功大學藝術研究所碩士論文，2001。葉怡暄，〈貝倫妮斯·阿比特的紐約市攝影作品研究〉，國立成功大學藝術研究所碩士論文，2002。

文化的角度來討論攝影。《論布爾迪厄的攝影社會學》從布爾迪厄的象徵性藝術社會學，與其文化權力社會學的角度，整理出攝影社會學的一個理論基礎，以分析攝影的社會學意義。

陳鍬鈴，《美體攝影下的女性身體論述》（2000）

攝影不只是拍照而已，還是一種凝視，控制的手段，也包含了對身體形象的觀看乃至於塑造。《美體攝影下的女性身體論述》揭露了寫真集對女性身體的型塑，發現攝影鏡頭精密、有規則的安排加上圍繞文字上的的修辭、語言的鋪陳將女性身體單一化，成為男性觀看與愉悅的目標。

陳采瑛，《模影失焦：快照攝影與文化工業》（2001）

本文碰觸到的議題，是其他攝影研究所少見的，就是一般人「對攝影的偏見」與相機產業對於攝影的影響與塑造。《模影失焦：快照攝影與文化工業》從攝影史的角度，結合文化工業的理論，發現到Lomography沿用了快照攝影的基礎，突破快照攝影實踐和格局上的限制，同時也陷入了快照攝影的困境，無法真正突破人們加諸於快照攝影上的期待，反而更加確認了攝影不需要思考的偏見。Lomography在另外一方面也陷入快照攝影的商業化模式，以致於演變為「文化工業」。

黃俊一，《當代數位攝影影像消費的特質與意義—以大頭貼為例》（2001）

攝影在發明之初，攝影的「藝術性」與「真實性」被激烈爭論著，但是攝影很快的超越了「藝術」與「真實」的工作，成為資本主義體系下的消費品，為消費者服務，提供娛樂，滿足人對自身影像的需求。《當代數位攝影影像消費的特質與意義—以大頭貼為例》發現攝影甚至成為一種遊戲，而且攝影不再紀錄真實，而是創造了不再現任何真實的「影像」。現在已經無法單獨的討論攝影，而必須以更廣的「視覺文化」，才能看出攝影對現代社會的所造成的影響。

林士民，《攝影行為現象之研究—邁向攝影現象學研究的美學思考》（2002）

在攝影研究中，多數的是把攝影當作「照片」這個「物件」，或是「拍照」這種「行為」來看，取兩者其一來研究。但是完整的「攝影」是攝影的行動過程與對照片的觀賞閱讀兩種行為的統合。《攝影行為現象之研究—邁向攝影現象學

研究的美學思考》為「攝影」這回事從現象學的角度來作一個整體的探討，期望開展出一個「攝影行為現象學」的研究方式。

攝影在現在社會中無所不在，而不只是一種藝術而已。攝影是對現實的再現，是一種再現的實踐，攝影的視線，觀點，都承載、傳遞著攝影者或是社會主流的意識形態，攝影也是一種消費、一種文化，更是一種社會的控制。攝影作為一種社會實踐要怎麼討論？，以上研究攝影的社會意義的論文，從消費，從文化工業，從凝視，從權力，從身體等各個角度來討論攝影，提供本研究許多討論攝影的方式。

1-4 研究方法

1. 深度訪談法

深度訪談法為質性研究最常用的研究方法，研究者運用口語敘述的方式，針對受訪者收集與研究相關的資料²⁶。質性研究的訪談是一種有目的的談話，研究者根據某一特定研究目的，透過溝通過程來收資料。在一個平等的互動關係中，積極的傾聽，融入受訪者的經驗中。訪問者所提的問題是要幫助訪問者能深入了解受訪者的文化背景，關心受訪者在談話過程中所說得內容與表達方式，而非只是為了獲得一個答案。

本研究的訪談採用的是半結構的方式，也就是根據研究的問題與目的設計訪談大綱，但是在整個訪談的進行過程中，不必根據大綱的順序來進行訪問工作，也可以根據實際狀況來調整訪談問題。半結構式的訪談能採取較為開放的態度，讓研究者獲得意外的收穫；由於在訪談過程的限制較少，受訪者能以較開放的態度反思自己的經驗；更適合深入的了解受訪者的個人生活經驗²⁷。

本研究針對Cosplay社群中的Cosplayer與攝影師，分別設計不同的問題大綱來進行訪談，在訪談時不拘泥於問題的順序，在回答中發現值得深入討論的問題也會適時追問。本研究根據Cosplay社群裡不同的角色，共訪問Cosplayer 7名，攝影師7名，同人誌作家2名以及專業攝影工作者、Cosplay雜誌編輯、Cosplay攝影網站。

26 潘淑滿，〈質性研究 理論與應用〉，p.138

27 *ibid*，p.144

訪問Cosplayer的問題大綱如下：

1. Cosplay的意義

你是如何接觸到cosplay？對Cosplay的第一印象是什麼？
Cosplay的定義是什麼？妳覺得Cosplay對妳而言是什麼？
你覺得怎樣才是一個好／成功的Cosplay？
所謂的「自創」、「Lolita」，妳覺得那還算cosplay嗎？

2. Cosplay的實踐

你是如何決定要Cosplay的角色？
妳一般扮演一個角色得花多久時間準備？
你是如何準備Cosplay？

什麼是湊團？你有參加過湊團嗎？
喜歡這種活動方式嗎？你覺得湊團的意義在哪邊？

3. Cosplay的活動

為什麼Cosplay要到會場？
為什麼要外拍？喜歡在哪裡外拍？
外拍跟會場有什麼不同？比較喜歡哪個？
有沒有不拍照的Cosplay活動？

4. Cosplay的拍照

你在活動會拍照，或是被別人拍照嗎？
拍照時的過程是如何？拍照的規矩有哪些？
拍照的過程中，你會跟來拍照的人認識嗎？

你被拍照的感覺是怎樣？
在沒有拍照時就不會擺角色姿勢嗎？
你覺得拍照對於Cosplay重要嗎？

你願意給「外來攝影者」拍照嗎？
你是怎樣看待所謂的「外來攝影者」？
你覺得「外來攝影者」對Cosplay圈會造成影響嗎？

5. Cosplay的攝影美學

你覺得什麼是好照片？什麼是好的「Cosplay」照片？
你看照片的時候，主要是看什麼地方呢？注意什麼地方？
你在看別人的Cosplay相片時看的是什麼？
你在看自己的Cosplay相片時看的是什麼？

你對「人像攝影」的印象是什麼？
你覺得Cosplay攝影跟一般人像攝影有什麼不一樣？
妳的照片裡這種照片多嗎？你會喜歡這種照片嗎？

6. Cosplay的網路社群

妳會逛哪些Cosplay相關的網站？
妳在網路上有個人網頁或是相簿嗎？為什麼妳要建立相簿？
妳相簿裡的照片是怎麼收到的？
妳為什麼要選天空部落格／無名／其他？
妳在網路相簿與其他Cosplayer／攝影師交流的方式是什麼？

對攝影師的問題大綱如下：

1. 對攝影的看法

妳平時也喜歡攝影嗎？為什麼？
妳平時拍什麼樣的題材？
你是如何學習攝影的？學習了多久？

你覺得什麼是好照片？為什麼？
你攝影的目標是什麼？

2. 對Cosplay的看法

你覺得Cosplay是什麼？
你對於Cosplay的觀感是什麼？為什麼？
你為什麼會來拍Cosplay？

3. 對Cosplay社群的參與

你平常有在看動漫畫嗎？你認識這些角色嗎？
你認識這些Cosplayer嗎？如何認識的？
你拍了照片之後都是怎麼處理？

4. 拍Cosplay的方法

你覺得怎樣是一張好的Cosplay照片？
你如何是選擇要拍的角色？
你覺得Cosplay攝影跟一般人像攝影有什麼不一樣？

你覺得跟會場跟外拍的差別在哪裡？
你比較喜歡在會場拍照還是外拍？

你在會場時，都怎麼拍照？如何處理背景？
你在會場時，比較偏向拍紀實的，還是唯美的？
你在外拍時，都怎麼拍照？如何計畫外拍？
你通常是怎麼選外拍的場地？什麼樣的場景比較中意？

訪問同人畫家的問題大綱如下：

1. 同人的意義

你覺得同人是什麼？同人精神是什麼？
你覺得Coplay也算是一種同人嗎？
你覺得Cospaly跟同人相似之處在哪裡？不同之處在哪裡？

2. 對於Cosplay的看法

你對Cosplay活動有在注意嗎？
你的作品如果被Cosplay出來的話，你感覺是怎麼樣？
你會去拍Cosplay嗎？
你覺得你拍Cosplay照也算是同人創作嗎？

訪談人員

Cosplayer

姓名／筆名	年齡	現職	活動年資
Hanako	24	服飾業	9年
歌帆	23	靜宜西班牙	2年
135	25	中興電機	5年
夕竹	20	南台企管	6年
阿不	20	北藝科藝	7年
月瞳	25	清雲國企	5年
活葉	24	文化日文	8年

攝影師

姓名／筆名	年齡	現職	活動年資
ATP	30	電子工程師	2年
阿劍	19	學生	10年
LukeChou	28	公務員	初次參與
Photobug	35	自由業	初次參與
白	28	美術設計	5年
嘎嘎叫	32	電子工程師	4年
小墮	25	自由業	2年

同人誌畫家

姓名（筆名）	年齡	現職	活動年資
REI	29	職業畫家	10年以上
VOFAN	26	學生／職業畫家	7年

Cosplay網站站長

姓名（筆名）	年齡	現職	活動年資
金松	27	電子工程師	9
搞笑魚	26	成大機械	10
總裁	24	南台資工	3

Cosplay雜誌

《DREAM 創夢》（總編輯代表）
《COSmania》（總編輯代表）

攝影工作者

楊欽盛（攝影家／畢盛藝坊INFOTO gallery負責人）

2. 參與觀察法

對於一個質性研究而言，深度訪談法仍然不夠。訪談者需要扮演一個客觀的、外來的、觀察的角色，而研究者必須深入被研究者的生活世界，才能真正了解現象或行動的意義。這時必須藉由參與觀察法的幫助，來了解現象，收集資料。所謂「參與觀察法」的定義是指研究者進入研究場域，對研究對象用觀察的方式來了解，收集相關資料²⁸。參與觀察法關心特定環境的圈內人角色，關心人文意義和互動，以日常生活的情境作為研究本身的基礎²⁹。

參與觀察法的主要特色，是透過「圈內人」的觀點，來認識人類社會的現象或行動的意義，在一個比較自然的情境中，對研究對象進行觀察，所以研究者不僅能夠對研究對象的文化脈絡有較具體、清晰的認識，更可以深入研究對象的內在文化³⁰。換句話說參與觀察法要揭露的是日常生活經驗所建構出來的「真實」，參與觀察法的重點在於圈內人所認識的意義³¹。

28 潘淑滿，〈《質性研究 理論與應用》〉，p.270

29 Danny L. Jorgensen，〈《參與觀察法》〉，p.19

30 潘淑滿，〈《質性研究 理論與應用》〉，p.271

31 Danny L. Jorgensen，〈《參與觀察法》〉，p.21

一般來說，參與觀察法幾乎適用於所有與人類存在有關的討論³²，而某些現象特別適合以參與觀察法來研究，例如對於無法直接觀察到的現象，所知仍極少的現象時，圈內人與圈外人的觀點有重大差異時。本文所討論的Cosplay，是一種圈內人與圈外人的觀點有重大差異的次文化族群。圈內人的觀點無法直接轉移給圈外人，因此本研究以參與觀察法來了解Cosplay的圈內人觀點。

本研究所參與的範圍，從公開的會場活動，到私底下的外拍，到社群成員的日常生活。公開的會場活動包含Frontier主辦的Fancy Frontier與Piety Fantasy，台灣同人誌主辦的CWT，與成大主辦的同人誌販售會，並參與數場私下舉辦的外拍。在日常生活方面，研究者參與建構社群最重要的媒介，網路上的活動，包含公開的討論區，較為隱密的匿名討論區，以及社群成員的相簿與個人部落格。

CWT台灣同人誌販售會

活動名稱	主辦單位	地區	地點	日期
Comic World Taiwan 13	台灣同人誌科技股份有限公司	台北	台灣大學綜合體育館3樓	2006-08-12 - 2006-08-13
Comic World Taiwan 11	台灣同人誌科技股份有限公司	台北	台灣大學綜合體育館3樓	2005-12-10 - 2005-12-11
Comic World Taiwan Party VI	台灣同人誌科技股份有限公司	台北	地下街廣場	2005-05-14 - 2005-05-14
Comic World Taiwan 8	台灣同人誌科技股份有限公司	台北	台灣大學	2004-12-11 - 2004-12-12
Comic World Taiwan 7	台灣同人誌科技股份有限公司	台北	台灣大學	2004-08-07 - 2004-08-08

開拓動漫祭

活動名稱	主辦單位	地區	地點	日期
Petit Fancy 4	開拓動漫誌	台北	台灣大學綜合體育館1樓	2006-10-21 - 2006-10-22
Fancy Frontier 8	開拓動漫誌	台北	台灣大學綜合體育館1樓3樓	2006-07-29 - 2006-07-30

³² ibid , p. 19

活動名稱	主辦單位	地區	地點	日期
Petit Fancy 3	開拓動漫誌	台北	台灣大學綜合體育館1樓	2006-04-29 - 2006-04-30
Fancy Frontier 7	開拓動漫誌	台北市	台灣大學綜合體育館三樓	2006-02-04 - 2006-02-05
Petit Fancy 2	開拓動漫誌	台北	台灣大學綜合體育館1樓	2005-10-01 - 2005-10-02
Fancy Frontier 6	開拓動漫誌	台北	台大綜合體育館3F	2005-07-30 - 2005-07-31
Fancy Frontier 5	開拓動漫誌	台北	台灣大學 巨蛋體育館	2005-02-19 - 2005-02-20
Petit Fancy	開拓動漫誌	台北	台灣大學	2004-10-09 - 2004-10-10
Fancy Frontier 4	開拓動漫誌	台北	台灣大學	2004-07-24 - 2004-07-25
Fancy Frontier 3	開拓動漫誌	台北	台灣大學	2004-01-31 - 2004-02-01

其他場次

活動名稱	主辦單位	地區	地點	日期
夏初月	成大漫畫社	台南	成功大學	2006-05-20 - 2006-05-21
春宴2006	中區大專院校 動漫社聯合舉辦	台中	台中市信義國小信義館	2006-03-04 - 2006-03-05
響同宴	喵京	台中	誠品龍心	2005-12-24 - 2006-04-01
成大初霜月同人誌販售會	成大漫畫社	台南	成功大學光復校區	2005-11-05 - 2005-11-06
存在革命	各校聯合主辦	台南	台南一中群英堂	2005-07-23 - 2005-07-24
響同宴 卯月	喵京	台中	台中市誠品龍心百貨	2005-04-30 - 2005-05-01

活動名稱	主辦單位	地區	地點	日期
成大薰風同人誌販售會	成大漫畫社	台南	成功大學光復校區	2005-05-21 - 2005-05-22
春宴2005	中區大專院校11社團	台中	台中市信義國小信義館	2005-03-12 - 2005-03-13

日本的場次

活動名稱	主辦單位	地區	地點	日期
コミックマーケット68	有限会社コミケット	日本	東京ビッグサイト	2005-08-12 - 2005-08-14

3. 文本分析——符號學

符號學 (Semiology) 是研究視覺影像常用的方法之一，符號學的強處在於它有完整而精準的分析辭彙，可供描繪符號表達意義的方式，詳盡說明影像如何產生意義³³。符號學藉由符號以及符號的運作來了解一切具有意義事物，符號是意義的單位，也是符號學最基本的單位。³⁴

索緒爾為了奠定語言學的基礎，提出了符號學這門學科，然後把語言學視為符號學的一部份，並且認為語言學可以成為符號學的標準模式，因為在語言中符號的任意性和約定俗成的性質表現得最明顯。表示意義的叫符徵 (signifier)，被表示的概念叫符指 (signified)。符徵 (signifier) 加上符指 (signified) 構成了符號 (sign)。符徵和符指的二元對立是符號學關鍵的概念，因為這表示符徵和符指 (意義) 之間的關係不是本質的，而是約定成俗的³⁵。

羅蘭巴特引用索緒爾的符號學，發展出更多層次的符號學，他稱之為「神話學」。巴特的神話學把符號的運作分為雙層結構，第一層是語言系統，第二層是神話系統。第一層系統中由能指和所指形成的符號，在第二層中成為的能指，再與一個意義連結，兩個系統交疊起來形成一個神話符號³⁶。

33 Gillian Rose, 《視覺研究導論——影像的思考》，p.70

34 ibid, p.95

35 ibid, p.97

36 Roland Barthes, 《神話學》，p.176

對於巴特來說，神話有個雙重作用。神話告知某事，讓我們了解某事，並強加在我們身上³⁷。巴特認為我們很自然的閱讀符號，而不會察覺背後有一個精緻的符號學系統在運作。神話的力量就在於這種可以把任意的價值系統表現成事實般的能力³⁸。

符號學的任務就是跳脫第一層的明示義，並尋找符號的第二層隱含義，找出神話是如何透過特定的符號運作，而且也展現出它們如何被建構、製造³⁹。符號學可以分析影像如何產生意義，追蹤影像如何在一個意義系統下運作，例如威廉森（Judith Williamson）的《為廣告解碼》。在巴納爾的《流行溝通》裡也引用符號學理論來解釋服飾如何溝通，主張流行之所以是非常重要的文化，因為服裝肩負著「溝通」的功能。本研究也透過符號學，來分析Cosplay與攝影文本裡的符號，探究裡面隱含的意義。

37 ibid, p.177

38 Philip Smith, 《文化理論的面貌》, p.144

39 Dominic Strinati, 《通俗文化理論》, p.112

第二章 理論基礎

2-1 後現代：符號到擬像

1. 後現代

「後現代主義」(post-modernism)，是一個含糊不清、複雜多元的文化，要對後現代主義或進行說明和分析相當的困難⁴⁰。後現代主義的內容集合了社會、文化、歷史、品味等多種因素於一身，這樣的複雜和多樣性也使得後現代主義成為哲學、社會學、政治學、語言學、心理學、美學等許多人文學科的跨學科領域⁴¹。

後現代本身並沒有一個統一的理論，後現代理論相當的多樣，甚至在後現代名下的各理論之間的立場也常常衝突⁴²。一種說法認為，後現代意味著對現代的延續，也有的說法認為後現代是與現代的決裂，還有一種說法是認為後現代主義是對現代主義的各種回應以及與現代主義交戰的方法⁴³。

自笛卡兒的啟蒙，現代主義的理論擁護「理性」，理性是知識的基礎，真理的所在，也是社會進步的根源⁴⁴。現代主義也相信真正的知識或真理是普遍的，把牛頓物理學當作典範⁴⁵。後現代主義批判現代主義的理性，批判對知識基礎的追求，批判現代主義的普遍化與總體化，也批判啟蒙知識觀所立基的再現論：理論反映實體這種現代信仰⁴⁶。

後現代的根源可以追溯到十九世紀晚期尼采的作品，尼采打開了後現代的入口，跟隨的是海德格的哲學，一直到高達美的詮釋學都被認為是後現代的發展脈絡⁴⁷。在後現代主義龐大的理論部隊中，對符號和語言的批判是一個重點。透過對符號與語言的批判，後現代主義得以進行反語言和反文化的解構，進行符號和擬像的遊戲。後現代主義通過對符號遊戲的解到來批判傳統文化，來達到重建後

40 高宣揚，《後現代論》，p.3

41 ibid, p.7

42 Steven Best & Douglas Kellner，《後現代理論 — 批判的質疑》，p. 19

43 Barry Smart，《後現代性》，p.11-14

44 ibid, p.19

45 黃瑞祺，《現代與後現代》，p.6。

46 ibid, p.22

47 歐崇敬，《後現代上課筆記》，未出版

現代文化的目的⁴⁸。

這條符號批判的道路由索緒爾的《普通語言學教程》所提出的結構主義語言學為開端，開啟了結構主義的大門，李維史陀尋著索緒爾的方向發展初結構人類學，是結構主義的高峰。羅蘭巴特的符號學與神話學是結構主義轉向後結構主義的關鍵，最後布希亞提出對符號的最終形態終結：擬像。從某個角度來看，後現代主義的理論也可以說是對於語言的專注探討的成果⁴⁹。

2. 索緒爾的符號——結構語言學

在索緒爾以前的語言學，尋求的是語言的歷史根源，認為它們會揭露意義。索緒爾不然，他認為語言的意義是來自於系統的作用⁵⁰。索緒爾為了奠定語言學的基礎，提出了符號學這門學科，他提議把語言學視為符號學的一部份，並且認為語言學可以成為符號學的典範，因為在語言中符號的任意性和約定俗成的性質表現得最明顯⁵¹。

索緒爾把符號（sign）看成是形式和概念的結合，表示意義的叫能指（signifier），被表示的概念叫所指（signified）。符號的組成是任意的，能指和所指之間沒有天然或必然的關係或是內在的聯繫，符號的意義，也就是能指和所指之間的聯繫，是系統 / 脈絡中，與其他成員區別出來的結果。符號學把研究的重點從「客體」轉移到「關係」，因為是關係界定了客體，而不是相反。

在索緒爾的符號學裡，符號的意義是建立在一個共有習俗上，也就是一個系統上，而不是因為事物有所謂的「本質」。索緒爾的主張，也開啟了把文化本身當作一種符號系統的分析法——人的行動，也能看成是一個意義系統。

3. 羅蘭巴特的符號——神話學

巴特認為索緒爾的侷限在於只單純的在所指和能指之間研究符號，除了這兩者之間的關係，還應該研究符號本身。巴特的神話學，就是看到了任何符號除了能拆解成能指和所指，還可能是別的符號的能指或所指，或是同時有兩者的性

48 高宣揚，《後現代論》，p.195

49 Richard Appignanesi，《後現代主義》，p.58

50 ibid，p.59

51 ibid，p.66

質。符號的這種雙重性，使得符號能從原本所在符號體系的位置，轉換到新的能指／所指系統⁵²。

巴特認為神話是一個第二等級的符號系統，是建構在第一等級的語言，或是圖像、服飾等任何一種符號。在第一等級的任何符號，不論是一個詞語，或是一張照片，會在神話的第二等級符號系統裡變成「能指」來指涉一個意義，從而建構出一個神話⁵³。

巴特將神話學實踐在分析各種大眾文化，像是摔角、葡萄酒、牛排、攝影...，羅蘭巴特的符號學實際上是一種文化解構學⁵⁴。他把文化裡的「神話」徹底的解構，進行意識形態批判，以發現那些被層層符號所掩蓋，偽裝為自然的各種觀念，與其形成的過程。

4. 布希亞的符號——擬像

布希亞是後結構主義與後現代主義思潮的代表性人物，儘管布希亞否認自己是一個後現代主義者，但是人們仍視布希亞為「後現代主義的大祭司」，原因就在於布希亞的理論和學說是可以後現代的加以解讀的，他的理論特徵、話語實踐和概念模式都和後現代密不可分⁵⁵。

布希亞的理論從馬克斯主義出發，逐漸從「生產」轉移到「消費」，並運用符號學來批判馬克思主義。布希亞的深受羅蘭巴特的符號學影響，像是在《物體系》隱約可以看到《流行體系》的影子⁵⁶。在《消費社會》，布希亞研究的是被收編至消費社會的客體系統，在《符號政治經濟學批判》，布希亞企圖以符號學語結構主義來綜合馬克思主義，到了《生產之鏡》，布希亞認為馬克思的「使用價值」和「交換價值」無法解釋消費社會，因而提出「符號價值」⁵⁷，與馬克思主義決裂。

在《生產之鏡》後，布希亞離開馬克思主義與政治經濟學，研究由「擬像」

52 高宣揚，《後現代論》，p.231

53 ibid，p.234

54 ibid，p.232

55 季桂保，《布希亞》，p.28-29

56 黃瑞祺，《現代與後現代》，p.127

57 ibid，p.132

和新的科技、文化、社會所構成的後現代社會。在《象徵交換與死亡》，布希亞對擬像的提出三個歷史的發展階段：在文藝復興到工業革命之間的「古典時期」，擬像是「仿造」，是對真實的仿造；在工業時期，擬像是「生產」，班雅明所謂的機械複製，大量複製取代了模仿；在當代這個由符號統治的時代，擬像是在「仿真」，沒有一個原型，真實是有模型所生產出來，沒有所謂的原本或是實在。

換句話說，在現今，擬像是沒有「原作」的，不像複製品可以找到原作，原作具有真正的價值，複製品的價值只從屬於原作⁵⁸。在《擬仿物與擬像》，布希亞對於「擬像」和「仿真」的概念有更細緻的分析。布希亞認為符號在成為擬像個過程，符號與真實之間的關係經歷過四個階段的轉變：

1. 它是某個壯麗真實的投影。
2. 它遮蓋了壯麗的真實，並異質它的本體。
3. 它讓這個壯麗的真實化為烏有。
4. 它和所謂的真實全然失去關係，它是自身最純粹的擬仿物。⁵⁹

在前三個「再現」的階段，符號仍然再現著真實，但是到了第四個階段，符號進入了擬仿的秩序。在擬仿的秩序，擬仿清除了符號指涉的對象，消除了所有可以分辨的關係，在這裡，符號與真實變得無法區分⁶⁰。當符號與真實混淆不清，擬仿運轉所生產出的真實就成為了「超真實」（hyper-real），比真實還真的真實，所以「擬仿物本身，即為真實」⁶¹，隨著超真實性的降臨，擬像就構成了真實本身。

索緒爾的結構主義符號學把符號區分為與真實交換的功能要素，和與系統中其他符號交換的結構要素，而布希亞把索緒爾符號學裡與「真實」交換的功能性要素取消，只剩下符號的結構性要素是唯一的要素⁶²。布希亞的符號最後成為了擬像，擬像導致了生產的終結，政治經濟學的終結，以及「符號」的終結，因為隨著擬像的出現，這些都淪為「仿真」了。

58 季桂保，《布希亞》，p.117

59 Jean Baudrillard，《擬仿物與擬像》，p.23

60 陳光興，〈真實—再現—擬仿〉，《當代》，第65期（1991.9）：p.22。

61 Jean Baudrillard，《擬仿物與擬像》，p.13

62 季桂保，《布希亞》，p.93-95

2-2 大眾文化與迷文化

1. 文化工業

自工業革命與資本主義興起後，人類進入了班雅明所謂的「靈光消逝的年代」，工廠不只是生產物質的工業產品，連藝術品也開始被複製，使得「文化」也能大量生產傳播。資本主義將一切商品化，包括音樂這種以往歸類為藝術的領域，也化為商品。由上而下的生產方式打破了以往「俗民文化」與「高雅文化」的藩籬，產生了由阿多諾稱之為「文化工業」所生產出來的「大眾文化」。

「俗民文化」是由下層人民自己型塑，也不靠高雅文化的支援，直接反映人民生活經驗，真正的俗民文化也不渴望成為藝術。在工業化之後，大眾文化由商人雇用的技藝專家所生產出來，而不是由庶民創作產生，消費者是被動的，唯一的選擇是買或不買⁶³。阿多諾將之稱為大眾文化的產品和生產過程特別稱為「文化工業」。在阿多諾的眼中，原本高尚藝術和通俗藝術是「涇渭分明」的，而文化工業將兩者「強行結合」，打破兩者之間的藩籬；

文化工業企圖以由上而下的方式整合消費者，它強行結合數千年來涇渭分明的高尚藝術和通俗藝術，也因此戈害了兩者。高尚藝術在人們考慮其實際效用時，特質便被摧毀殆盡；通俗藝術也因禮俗的箝制而失去它在原本它在社會未被完全控制時先天具有的反叛力⁶⁴。

換言之，文化工業是資本主義下誕生的新產物。對於阿多諾來說，文化工業的特點在於文化的商品化，是「徹頭徹尾商業化」的物品，而消費者只是文化工業大機器的附加物。在阿多諾眼中，真正的大眾文化⁶⁵從不曾存在過，所謂的「大眾文化」只是文化工業藉以物化人民，以符合其資本主義經濟邏輯的工具。

對於阿多諾來說，大眾是全然無能為力的。權力僅屬於文化工業這一邊。文化工業將大眾的自我意識化為自動的服從。在阿多諾看來，文化工業型塑和維持一群「退化的」閱聽眾，這群閱聽眾是一群依賴而被動的消費大眾⁶⁶。

63 Strinati, Dominic, 《通俗文化理論》，p.15

64 Adorno, Theodor W., 〈文化工業再探〉，《文化與社會》，p.319。

65 阿多諾所謂「真正的大眾文化」就是真正從群眾裡自然生成的文化，阿多諾使用文化工業一詞也是因為有意要與這種意義的大眾文化作明顯的區隔

66 Strinati, Dominic, 《通俗文化理論》，p.60

2. 庶民文化與次文化

對青少年次文化的研究也發現，青少年把對音樂的消費當作一種符號來使用。要成為一個青少年次文化的一份子，要展現自己的音樂品味，音樂提供了一個共同體的感覺，對特定類型的音樂的消費也成為一種存在的方式。因此，即使是獨自的聽音樂，也是在一個想像的群體的脈絡之下聽音樂，聽音樂建立了與群體的聯繫⁶⁷。

Dick Hebdige 認為，青少年次文化的消費是一種「拼貼」的過程，藉由挪用文化工業的產品，重新建構出新的甚至是對立的意義。但是青少年所創造出的次文化最後總是會被文化工業收編，生產出新的商品供大眾消費⁶⁸。Dick Hebdige 也認為青少年次文化是一種藝術，但是是一種脫離大眾文化的脈絡，在特定次文化脈絡裡的藝術，而且不斷的在變動，顛覆⁶⁹。

次文化的研究證實了消費者並非只是被動的冤大頭，消費者有透過文化工業的產品生產意義的能力。更基進的，John Fiske更宣稱沒有所謂的大眾文化：

文化是積極的，活生生的過程；它必然是從社會、文化的內部發展出來，不可能無中生有或由更高位階的事件強加其上而成。在實際運作層面上，大眾文化理論家的擔憂並不存在；因為，用他們自己的術語來說，從相反的意義而言，大眾文化並不存在。如果有一種文化是同質性，而且由外部而生，它根本沒有辦法把這個現成的東西賣給人們。⁷⁰

庶民文化是由人民所創造出來的，而文化工業只能製造出文本，讓人民使用來形成各式各樣的庶民文化。人民無法製造自己的商品並不代表庶民文化不存在，「庶民文化」可以來自於「生產般地使用（文化）工業產品」⁷¹，主動地在消費過程中生產屬於自己的意義。人民對於文化商品的消費不能僅看成是被文化工業同質化，人民在文化工業產品與日常生活的接合面上會創造出屬於自己的「庶民文化」。

67 Strinati, Dominic, 《通俗文化理論》，p.72

68 ibid

69 Hebdige, Dick, 《次文化：風格的意義》，p.158

70 Fiske, John, 《了解庶民文化》，p.24

71 ibid, p.29

3. 迷文化

除了青少年次文化與庶民文化，「迷文化」(fan culture)的研究發現更具主動性的文化消費。由於一般所稱「迷」所閱讀的對象是前述「文化工業」的產品，因此「迷」們常被大眾文化理論視為被宰制的閱聽人。但「迷」不只是閱聽人，還是「過度的」閱聽人。「迷」的意義簡單來說，是對於特定的文本，像是明星、電影、電視投入且著迷，對於著迷的對象能了解極為深入，掌握非常細節的資訊。具體的來說...

大家都知道「迷」是什麼，其意涵大致如下：「專注且投入地著迷於特定的明星、名流、電影、電視節目、流行樂團；對於著迷的對象，可以說出一大串就算是枝節細末的資訊，也都能說得頭頭是道，而對於自己喜愛的對白、歌詞、片段更是朗朗上口、引用無礙」⁷²。

John Fiske認為迷對於文本的主動和投入是主動、狂熱、過火的，迷和其他比較「不過火」的庶民讀者沒有性質上的差別，只是程度上的差別而已。也就是說，John Fiske認為迷只是一種較「過火」的庶民讀者。然而，Henry Jenkins強調，而且迷文化的特別之處在於迷的文本消費是集體的，迷將閱讀的意義與其他迷溝通，一種意義生產與閱讀實踐的公開交流。「如果沒有這些意義的流通，迷就不是迷了」⁷³。Matt Hills也發現，迷們其實頗熱中於參與社群活動，並非想像中孤僻的，或是疏離的讀者⁷⁴。

簡妙如的研究發現，迷對文本的消費有三種特色：

1. 迷接近文本是為了將其變成有效的資源，而不是為了被文本佔有。
2. 迷不只是閱讀文本，還重複的閱讀，來接觸到文本生產的所有脈絡，深化文本經驗。
3. 迷對文本的閱讀都是集體的，在公開展示與交流中進行意義生產與閱讀實踐。

因此迷不只是一般的閱聽人，在對文本的閱讀過程中，迷也成為了文化生產者，創造出更有參與性的文化。而迷的特質可以用「過度的」來概括。在過度的行為上，迷會：

72 Hills, Matt, 《迷文化》，p.V

73 Strinati, Dominic, 《通俗文化理論》，p.79

74 Hills, Matt, 《迷文化》，p.V

1. 參與狂熱與興奮的群眾行為
2. 生產「迷」的文本，密集投入想像
3. 組織「迷」的社群，生產「迷」的創作⁷⁵

總結來說，迷是閱聽人的一種，是被媒介內容的某個特質所吸引，並有相當程度之涉入的閱聽人，有著特定的互動方式和文化意義⁷⁶。迷是積極的閱聽人，有交換訊息的社群組織，甚至會以原作為素材，以模仿，拼貼等方式，從原作再生產出自己的意義。

75 簡妙如，〈文化產業全球化的發展模式——以日本動漫畫產業為例〉，國立中正大學電訊傳播研究所碩士論文，p.19-21

76 *ibid*，p.14-15

2-3 視覺文化與攝影

1. 視覺文化

現在人類的經驗已經越來越和視覺密不可分，一方面現代生活可以說是發生在銀幕上，另一方面現代生活越來越處於錄影的監視之下⁷⁷。視覺文化最主要的特色之一，是把原本非視覺性的東西給「視覺化」，換句話說，就是「把靠肉眼無法看見的事物變成看得見」。也就是說，視覺文化的重點不在視覺，而是透過視覺科技「將事物視覺化」這個傾向上⁷⁸。

Mirzoeff將視覺科技定義為「設計用來進行觀賞或是強化天生視覺的的裝置」⁷⁹。Monique Sicard 的《視覺工廠》裡詳細的介紹從達文西開始的種種視覺裝置。Monique Sicard 將視覺裝置分成版畫、攝影與造影三大部分，版畫指的是手工製作的影像，版畫強調圖像，透過顯微鏡、望遠鏡的設備輔助，促使了人們直接觀察世界。攝影自動的製造影像，改變了觀察和理解的方式。造影技術⁸⁰將原本不可見的以視覺的方式呈現，使得人要了解世界更加的透過圖像⁸¹。

視覺文化所涉及的媒體相當廣泛，從藝術、電影、電視、攝影、廣告、漫畫等再現文本，到歷史的視覺記錄，文學中的圖像性，論述中的觀看機制，甚至日常生活物件、服裝時尚、都市景觀等文化產物，在這些圖像裡含有語言、情感、文化、象徵等多種交錯的符碼系統，而且這些符碼系統也都有一定的論述位置。所以劉紀蕙認為，我們注意影像的符碼系統之餘，也要注意影像所呈現的某種預設的觀看框架與觀看位置，以及特定的論述位置⁸²。

對於Mirzoeff來說，攝影對於視覺文化最重要的意義是「民主影像的誕生」。在一八五〇年代，一張肖像照片的價格就是勞工階級所能負擔的⁸³，現在數位相機更是人手一台，每個人都能擁有製造相片的工具。攝影的成本低，可得

77 Mirzoeff, Nicholas, 《視覺文化導論》，p.1

78 ibid, p.5-6

79 ibid, p.3

80 像是黑洞的電腦計算影像、胎兒的超音波影像。

81 Monique Sicard, 《視覺工廠：圖像誕生的關鍵故事》，p.21

82 劉紀蕙, 〈可見性問題與視覺政體〉, 《文化的視覺系統 I: 帝國—亞洲—主體性》, 劉紀蕙編。p.8-9

83 Nicholas Mirzoeff, 《視覺文化導論》，p.86

性高，使視覺影像開始變得「大眾化」⁸⁴。每個人都能生產照片，不論是為了紀錄自己的生活，或是得到一個簡易的「藝術創作」的方式。因為攝影，視覺文化是「庶民」的被生產出來，因此攝影上的實踐以及理論有必要被了解，才能完整的分析視覺文化的生產與論述方式。

2. 攝影實踐與理論

郭力昕曾為文批評國內攝影理論的缺乏，認為台灣的攝影文化過於工具化、技術化的，缺乏理論的思考與研究⁸⁵。作為一門學科，攝影在教學上多偏重於技術、實踐上的教學，許多攝影課的教學僅限於技法上的學習，以實作為主，並不教理論或是批評⁸⁶。甚至在出版市場上，攝影相關的書籍裡面，教導技術的攝影入門書籍與器材書籍⁸⁷佔了多數，器材書籍尤其受到歡迎，攝影理論的相關書籍數量稀少，且多數為艱深的經典譯作⁸⁸。

但是即使沒有經過理論的教育，不管是因為學院內缺乏這方面的教育，或是學院外自學的業餘攝影愛好者，攝影者在拍照時仍然會經過一種想法來攝影。即使是最不「用功」，也就完全不研究理論的攝影者，都會對「攝影是什麼？」或是「攝影該怎麼拍？」有自己的看法。而攝影者的想法的來源，對於攝影「該拍什麼」、「該怎麼拍」這些看似比較哲學的問題，攝影技術上的字句經常暗示、指導著攝影者。

按照Flusser的說法，照相機自己會指導攝影者應該拍什麼，去尋找適合拍照的東西，攝影者只是在不斷的尋找照相機的可能性，發掘相機的潛能，相片上出現的照相機的內涵⁸⁹。那麼，如何使用相機，即攝影技術的教學，論述如果夾帶著攝影的哲學，影響人們對於「攝影是什麼？」、「什麼是好照片？」等等哲學問題的想法也不奇怪。攝影的理論往往直接透過實踐表達出來，隨著相機的改

84 Nicholas Mirzoeff, 《視覺文化導論》，p.79

85 郭力昕, 〈該換血的「玩相機」文化〉, 《書寫攝影》, p. 54

86 陳佳琦, 《再現他者與反思自我的焦慮－關曉榮的蘭嶼攝影》, 國立成功大學藝術研究所碩士論文, 2001, p. 9

87 例如尖端出版的一系列介紹攝影器材的雜誌書 (Mook) : 《Canon EOS 30D SUPER BOOK數位單眼相機完全解析》《Canon EOS 5D SUPER BOOK數位單眼相機完全解析(全)》《Canon EOS數位相機鏡頭完全指南-嚴選32款》《Nikon D200 SUPER BOOK數位單眼相機完全解析》《Nikon Nikkor LENS數位相機鏡頭指南- 122款完全收錄(全)》《Nikon數位相機鏡頭完全指南-嚴選32款(全)》都相當受歡迎。

88 例如Susan Sontag的《論攝影》、Walter Benjamin的《迎向靈光消逝的年代》, Roland Barthes的《明室》這些經典。

89 Vilem Flusser, 《攝影的哲學思考》, p. 52-54

良，攝影實踐的方式也隨之產生變化，對於攝影的看法，分析攝影的論述也隨之改變。

業餘攝影者對於攝影上的哲學思考與學院在談攝影的方式不大相同，總是圍繞在藝術／記錄、真實／紀實、時間／回憶，這幾條路線的爭辯。這幾個爭辯在對於學院來說已經是過去的議題，已經不是關注的焦點，也可以說有某種程度的定論，但是業餘攝影著的談論與實踐，還是執著在這幾個議題的兩端擺盪，整理這幾個議題的論述，有助於了解業餘攝影者在拍照時的想法。

3. 攝影與藝術

攝影必須回復到它真正的責任上：成為藝術與科學的女僕。

波特萊爾

十九世紀，攝影在被發明之初，第一個辯論的焦點在於攝影的本質——攝影是不是一種藝術？這個問題的關鍵在於攝影的寫實能力。攝影被認為擁有正確、超然的紀錄能力，使得攝影被認為沒有藝術所必需的創造力⁹⁰。波特萊爾就曾經宣稱，攝影「毫無創造力」，因此只能成為藝術（與科學）的女僕⁹¹，而且「如果在某些藝術活動中放任攝影取代藝術，那麼在不久的將來，攝影將會排擠並敗壞藝術」。諷刺的是當西方藝術在努力的模擬真實時，攝影卻因為輕易的達到了這個目標而不被視為藝術。

攝影家回應這種批評的方式主要分成兩種：一種是認同攝影精確紀錄的本質，努力鑽研這個攝影的特性，並試著給攝影一個正式的地位，或是終結繪畫；一種是嘗試各種方式——主要是模仿繪畫的構圖與質感——讓攝影得以與繪畫比較，讓攝影能被認可為「藝術」。

在後者，羅賓森（Henry Peach Robinson）曾認為攝影美學應該與繪畫一致，攝影唯有忠實模仿繪畫才有可能成為真正的藝術⁹²。「畫意攝影」（Pictorial Photography）則使用各種技巧，例如使照片失焦帶有點朦朧的感覺，在底片或照片上刻畫、刮飾使照片有油畫或碳筆畫的質感⁹³。而前者以「純粹攝影」

90 Liz Wells等，《攝影學批判導論》，p. 12

91 ibid，p.13

92 游本寬，《美術攝影論思》，P.19

93 Liz Wells等，《攝影學批判導論》，p. 14

(straight photography) 為代表，「純粹攝影」是繼「畫意攝影」之後的美學觀，「純粹攝影」認為攝影如果要獨立成為藝術，唯有靠相機、鏡頭、底片和照片，不可將底片作多餘的矯飾，讓照片出現手感痕跡⁹⁴。

雖然「畫意攝影」在「直接攝影」出現之後，就退出了攝影史的舞台，但是「畫意攝影」模仿繪畫的精神，卻在業餘攝影延續下來至今。照相機擁有模仿繪畫的潛能，而攝影者到現在仍對開發這項潛能樂此不疲。現在的攝影者並不喜歡模仿繪畫的質感，但是仍希望使攝影出來的結果與真實有所距離。「構圖」，那些黃金比例、三等分法、三角形構圖等等「在繪畫已經沿用了千百年，創造和諧構圖的傳統法則」⁹⁵的構圖技巧仍是現代攝影的基礎課程。

4. 攝影與時間

這些照片是我們的回憶，是我們與時間連結的實體證據，也是我們最珍視的資產。

——國家地理攝影精技

國家地理雜誌以質量兼具的優秀的照片著稱，並在某一種程度是當今攝影的典範之一，是當今職業或業餘攝影師崇拜的對象。國家地理雜誌的攝影觀某種程度上反映出現在的攝影觀的主流：照片是回憶、過往的紀錄、代表著過去某一個「時間」。談到攝影時，幾乎每個人都會把興趣放在它的時間性上。例如對於攝影本質的描述上，蘇珊宋塔認為攝影是「簡潔的時間切片」，羅蘭巴特認為攝影的本質在於其「此曾在」的特性，都是完全把焦點集中在時間上。

攝影與時間開始發生關係，發生在照相機進步到能抓取「瞬間」之後。照相機的進步促使攝影與時間發生關連。135相機的發明使相機的體積與重量縮小而方便攜帶，並能裝備快速的鏡頭，讓攝影者能在現場光線下拍照而不打擾他人，快速的操作和方便的36格底片讓攝影者能快速的拍攝⁹⁶。

在攝影創作的領域上，最經典的名言是「決定性的瞬間」，布列松的「決定性的瞬間」是多麼吸引觀眾，多麼振奮攝影師的一句話。這可能是一個攝影師對

94 游本寬，《美術攝影論思》，pp. 35-36

95 Peter K Burian，《國家地理攝影精技》，p. 24

96 Arthur Rothstein，《紀實攝影》，p. 88

攝影最具煽動性的宣言了。在布列松巨大的典範之下，攝影師們莫不「拍出瞬間」為追求的目標，「是否有抓到瞬間」也成為評價攝影作品好壞的標準。布列松的典範至今沒有消退。例如國家地理攝影精技透過一張照片的圖說，如此介紹一個職業攝影師的拍攝方法：

拍人物時，斯坦菲德往往會心無旁騖跟在被攝者後面數個小時，只為了等待精彩有力一刻的來臨。這張照片正是他無悔等待的回報——短短幾秒鐘發自內心的自足喜悅表情。中東貝都因人很少公開流露這種親暱情感。⁹⁷

2005年的Nikon Photo Contest International⁹⁸以 One Moment, One World⁹⁹ 作為比賽的副標，幾乎完全再製了布列松的想法。不論是職業或業餘甚至是任何有相機的市井小民，所有拍攝照片的人都是為了拍出「精彩的一刻」的照片。雖然一般民眾沒有職業攝影師的技術能拍下「決定性的瞬間」，但是卻會挑選特別的時間拍照。國家地理攝影精技就列舉了幾個妳應該拍照的時刻：生日、畢業典禮、婚禮、聖誕節。

5. 攝影與真實

對於攝影理論的辯論，有一條重要的路線，是討論攝影與真實之間的關係，主要理論家包括巴贊（Andre' Bazin）、宋塔（Susan Sontag）和巴特（Roland Barthes）。巴贊強調攝影機有一種繪畫無法達到的「本質上的客觀性」，能滿足人們心理上對於再現原物的慾望。蘇珊宋塔則認為攝影的客觀性是「與生俱來」的。巴特則乾脆宣稱攝影的本質就是「此曾在」¹⁰⁰。

一般來說，即使懷疑相片上的意義是否受到了操控、扭曲，像是蘇珊宋塔也強調「雖然拍攝的影像是某些實事的光學留痕，卻仍不等於事實的透明呈現¹⁰¹。」很少人會質疑照片代表著過去某一個時刻，那個巴特所謂的「此曾在」。儘管照片的意義能受到扭曲，能被放置在不同的脈絡中解讀出新的意義，但是攝影的所代表的真實性仍讓人無法拋棄。就像巴特對於攝影真實再現的能力

97 Peter K Burian, 《國家地理攝影精技》, p. 226

98 相機製造商例如Nikon、Canon、Pentax等等都會每年度主辦比賽，一方面「推廣攝影藝術」，一方面促銷自己的相機。

99 <http://nikonimaging.com/global/activity/npci/npci2004-2005/index.htm>

100 Roland Barthes, 《明室》, p. 132

101 Susan Sontag, 《旁觀他人之痛苦》, p. 57。

無法抗拒¹⁰²，為攝影如此辯解：「它從不說謊，或者說，它天生已具有偏見傾向，可就事物的意義說謊，但絕不說事物存在與否的謊言」¹⁰³。

102 陳佳琦，〈再現他者與反思自我的焦慮－關曉榮的蘭嶼攝影〉，國立成功大學藝術研究所碩士論文，2001，p. 10

103 Roland Barthes，〈明室〉，p. 104

第三章 Cosplay文化

做這種事情的主要樂趣，就是
「變成漫畫裡的角色」吧？

《現視研》，大野加奈子

一方面是因為「很好玩」，不過說得明白一點的話，就是對角色的「愛情表現」了吧...跟畫同人誌一樣...想表達自己喜歡角色的心情，想成為漫畫、動畫、遊戲中角色的願望。就算成為大人，也可以有這些夢想...也有可以實現夢想的地方...這樣不是很棒嗎？

《Comic Party》，芳賀鈴子

反過來說也有可以定做衣服的店，或是販售完成品的店，不過我不太喜歡那種做法...

《Comic Party》，芳賀鈴子

3-1 Cosplay的歷史與發展

1. Cosplay的發源地日本

對於台灣來說，Cosplay是一個傳自日本的外來文化，而日本的Cosplay又是源自於美國SF迷的化妝舞會（masquerade）。1970年代，美國影迷穿著特製的服裝，扮演《星際大戰（STAR WARS）》，或者《星艦迷航記（STAR TREK）》等節目中的角色參加科幻大會裡的化妝舞會（masquerade）節目，影響了當時到美國參加活動的日本SF迷，把這樣的表現方式輾轉傳入日本，這就是Cosplay的起源¹⁰⁴。

在這之後，在COMIKET以及日本國內的SF大會也相繼出現了仿效的人，Cosplay因此在日本逐漸風行，在同人文化的圈子裡，也成為同人創作的一種。由於在Comike會場Cosplay的人日益增加，在1978年的COMIKET場刊特別介紹這種表現形式，稱之為「Costume Play」，而後再被同好簡稱為Cosplay¹⁰⁵。

Cosplay的表現形式也隨著時代有所變化，早先Cosplay有在會場的一角配合著舞曲或動畫歌曲起舞、或是玩小遊戲，甚至是短劇表演。但隨著參與者日眾，場地上的限制使得活動的規矩與禁制越來越多，例如在1989年COMIKET禁止扮裝者攜帶長柄道具。歷經種種問題的發生與解決，大約1995年之後，Cosplay的活動方式被確立為攝影與被攝影的形式，並隨著1997年首次在台灣辦的大型同人誌販售會「Comic World」傳入台灣，也成為台灣Cosplay的主流活動方式¹⁰⁶。

2. Cosplay在台灣的起源

台灣的Cosplay起源自一些日文能力較強的同好，在閱讀日文ACG相關雜誌時看到有關Cosplay的介紹，發現有這種方式可以表達自己對角色的熱愛，開始嘗試。台灣的Cosplay活動在有正式同人誌販售會之前，是以私人聚會、或是不公開的小型活動形式零星出現。此時網路也不發達，因此台灣的Cosplay玩家只能靠共同的集會場所傳遞訊息，也沒有正式文件記載，可謂台灣Cosplay的史前時期¹⁰⁷。

104 林依俐，〈檢視Cosplay〉，《Frontier》（2003年9月），p. 68

105 ibid，p. 67

106 ibid，p. 68

107 VAIO，〈台灣Cosplay活動源起與發展〉《Cosmania》，p. 99

1995年，南部知名的同人創作團體「ACG Station」舉辦第一場具有正式文告與文宣的活動「95變裝天王」，在同人誌販售會開始舉辦之後，同人誌販售會成為同好們能共同參加的盛會，Cosplay也有了公開聚會的依據，Cosplay活動很快的轉變成為以同人誌販售會為主軸，也因此同人誌販售會雖然沒有Cosplay活動之名，但是一直同時也是Cosplay活動¹⁰⁸。

3. Cosplay在台灣的發展（1997~2001）

1997年10月，台灣捷比漫畫便利屋與日本SE（艾斯泰諾）合作舉辦第一屆「Comic World」，開始了商業公司舉辦大型同人誌販售會的年代¹⁰⁹。由於活動相當成功，「Comic World」成為台灣同人誌販售會的代表，是同人誌與Cosplay同好每年不可錯過的盛會，同好之間簡稱為CW，甚至直接把「CW」當作同人誌販售會的代名詞使用。

在這時期台灣網路也慢慢開始發展起來，Cosplay同好得以用網路分享經驗，交換心得，不像以前必須到特定的聚會空間才能交流訊息，資訊交流的速度快了很多。1999年，重要的Cosplay網站「COSPHO向上委員會」與「夢源CosDreamer」相繼成立，成為Cosplay同好們聚集的中心。網路拍賣的盛行也讓Cosplay相關的服裝、道具、配件開始可以從網路購買，降低了加入Cosplay的門檻¹¹⁰。

大型同人誌販售會的舉辦，與網路的普及促成了Cosplay的快速發展。在同人誌販售會的參加人數逐漸增加之後，媒體也開始注意到這個新興的「青少年活動」，並以大量的報導，但是由於Cosplay的表現相當顯眼引人注目，發生了以「同人誌」稱呼Cosplay的錯誤，影響延續至今。這也造成了同人誌作家與Cosplayer之間的內部矛盾，部份同人誌作家甚至認為Cosplay吸引了較多的目光，使得推廣同人誌反而有排擠效應¹¹¹。

4. Cosplay在台灣的發展（2002~）

2002年，第一屆的「Fancy Frontier 開拓動漫祭」（簡稱FF）與「Comic

108 ibid

109 ibid, p. 100

110 禾子，〈什麼是Cosplay——Cosplay三世代〉《Cosplay·同人誌》，p.149

111 ibid

World Taiwan」(簡稱CWT)¹¹²舉辦，成為台灣同人活動的兩大重點場次，象徵著台灣的同人活動邁向穩定發展的世代。於由FF的經營團隊本身就是動漫同好，因此「Fancy Frontier 開拓動漫祭」的內容能契合台灣動漫迷的需求，成為現在台灣動漫迷之間最重要的盛會。除了FF與CWT兩個大場，現在台灣幾乎每個月都有大小規模不一的同人誌販售會在北中南舉行¹¹³。

除了同人誌會場，Cosplay還延伸出新的活動方式，「外拍」——到特定的地點以攝影為目的Cosplay，並逐漸普及，現今與同人會場的活動並行，成為兩大主流Cosplay活動。隨著科技的發展，數位相機也日新月異的進步。數位相機普及之後，使得學習攝影的門檻大幅降低，以攝影為興趣的人數大增，同人活動會場上多了許多業餘攝影玩家來獵取鏡頭，使得Cosplay活動變得比以往複雜，不再是單純的同好拍照留念，衝擊Cosplay圈的生態。也有發生過攝影玩家把Cosplayer當做免費模特兒舉辦教學的事件，引起Cosplay同好的反彈聲浪¹¹⁴。

在2003年，開拓動漫情報誌曾出過一本Cosplay雜誌《Costier》，定位為《Frontier》的增刊號，但是在出了一本以後就沒有下文。《Costier》的內容也相當簡單，只有Cosplay寫真，化妝教學，和一個Cosplay網站(Cospho)的介紹，是台灣Cosplay雜誌的開端。2005年8月，《DREAM創夢》創刊，定位為「同人雜誌」，Cosplay也佔一半的份量，2006年2月，《Cosmania》創刊，成為第一本Cosplay專門雜誌。《Cosmania》與《DREAM創夢》記錄了台灣Cosplay活動的現場，並提供服裝、道具、化妝教學等Cosplay訊息。兩本雜誌的創刊代表著Cosplay同好有相當的人數，足以支撐雜誌存活，自此Cosplay社群也有自己的發聲媒體，標誌著台灣的Cosplay進入了一個新的時代。

112 原本合辦「Comic World」台灣的SE與捷比漫畫便利屋於2000年分道揚鑣各自辦活動，原捷比的股東接手辦「CWT」活動，而SE方面舉辦的活動辦到2004年宣告結束。

113 吳垠慧，〈愛與怨念的化身——台灣Cosplay發展脈絡〉，《今藝術》，第167期(2006.8)：148。

114 書包，〈扮裝文化與其敵人——「同仁志攝影」事件〉，<http://cosphoto.blogspot.com/2005/07/blog-post.html>

3-2 Cosplay的動機與實踐

只要嘗試一下，你就可以了解囉！不嘗試一下是無法了解的！這種樂趣是要靠親身體驗的！

《現視研》，大野加奈子

1. Cosplay的動機

對於自己Cosplay的動機，Cosplayer的答案總是「喜歡」。當他在看完動畫、漫畫等文本後，喜歡其中的一個角色，對這個角色的個性或是其他的特質有認同而興起了Cosplay的動機。

因為很喜歡他。例如看完某個動畫或漫畫，然後深深的為這個角色的個性所著迷或感動，會喜歡。（Hanako）

我通常都是因為非常喜歡那個角色才去cos，當然也偶爾因為朋友找我出團才扮成特定的角色，但如果我完全不喜歡，或是根本沒有看過的角色，我是絕對不會去裝扮的！（小妖，〈努力超越自我的幸福動力〉）¹¹⁵

但是，只是用「喜歡」已經不足以形容自己對角色的喜愛與認同程度，況且也不是每個喜歡作品的讀者都會去Cosplay他／她喜歡的角色，因此喜歡也不足以解釋自己為何要去Cosplay角色。所以Cosplayer常常用更強烈的字眼來表達，就是「愛」。用Cosplay社群的用語來說，Cosplay是「為了愛」。

Cosplay是證明我對ACG的「愛」呀！（小愛，〈換一個角色看世界〉）

嘗試cos後發現自己對Hyde的愛越來越深，想把他每一種造型都盡力扮演到最好。（Tinie，〈表達自我最自然的方式〉）

從「喜歡」到「愛」的差異代表著「迷」與一般讀者的差異。「迷」比一般讀者更投入於文本之中，比一般讀者更放更多的情感進去，這就是「迷」在情感

¹¹⁵ 本文中部份Coser的引言來取自於收於在《Cosplay·同人誌之祕密花園》的自白，此類引言均標示文章標題，與訪談區別

上的「過度」。

2. 角色的選擇

在選定角色的階段，通常來說是選喜歡的角色來Cosplay，以Cosplayer常用的話來說，就是「為了角色的愛」。當問到為什麼要選擇Cos的角色時候，Coser總是說自己是因為喜歡這個角色，喜歡一個角色，才會想要扮演之。

就是看喜歡的，看那部喜歡的動畫的角色，然後還有她的個性。才去決定。（夕竹）

我們會選擇扮演什麼角色，當然是因為彼此有相同之處，像是氣質、個性、脾氣等等，都會是選角時的重要參考，當然華美的造型及漂亮臉蛋也是選擇的重要考量。不過，綜合上述各個條件之外，扮演角色時最重要的依據仍是對角色的喜愛。（掛日，〈快樂的泉源，自信的所在〉）

喜歡一個的角色原因有很多種，從覺得內在相似，到喜歡角色的外型等等不一而足。有時候是喜歡角色的個性，喜歡角色的處事態度；有時候喜歡這個角色的服裝，喜歡這個角色特殊的造型。不管原因如何，對角色的喜愛總是Cosplay的動機，也是選擇角色的基礎。

由於Cosplay追求的是角色外型的再現，在服飾方面可以用努力盡力達到完全相同的造型，人的外貌、體型卻是難以改變的限制。所以Cosplayer在選擇角色時，除了因為喜歡角色的心情，還要考慮到自己的先天條件有沒有辦法能最完美的把角色再現出來。

而在扮演某個角色也不是只有服裝像就可以了，外貌多多少少也要考慮進去，我也會盡力的去揣摩角色的個性。（翠雪兔兔，〈享受挑戰與成就感〉）

我覺得每個人他有不同的思考，大致上來說可以分為兩類，第一類是覺得這個角色是自己崇拜或是喜愛的對象，想要變成這樣的角色。那第二個話，就是可能覺得這個角色比較適合自己的外型，或是比較適合自己的喜好。那我算是第二者吧。我不會特意去扮演一個我不適合自己的角色。（135）



圖：此為「團照」，照片中的角色皆來自動一部動畫。（攝影：研究者）

所謂「適合自己的角色」指的就是外貌、體型、甚至性別上的限制。這些限制都是指在視覺上的效果，所以也常常發生女性反而比男性更適合扮演男性角色的情況發生。這是因為動漫畫裡經常將「美少年」畫的極為秀氣、「美型」，更像個女性的外貌。《HUNTER X HUNTER》的角色庫拉皮卡就是著名的例子，他在劇中角色算是男配角，但扮演他的Cosplayer多數為女性。

有時選擇角色有時也不只是因為個人的意志，有時候是因為「湊團」的關係。湊團是指兩三個，甚至多至十幾名Coser，不管是原本熟識或是透過其他管道約好來一起Cos同一部作品裡面的角色，並且會彼此討論，分配要Cos的角色，讓各自扮演的角色不重疊。有時「出團」甚至不限於一部作品，而是橫跨許多作品的一個主題，例如「迪士尼團」。

湊團就是說，因為一部漫畫作品裡面會有很多個角色，那為了要形成，呈現這個作品的完整性，所以會有一群人就是大家說好，個別分別扮演這個作品裡面其中一些角色。這就是所謂的湊團。（歌帆）

我其中只有一兩個角色是因為一開始是人家說要湊團所以去準備這樣的角色。可是其實在準備的過程中，我覺得那個用心已經可以解釋為一種愛了。（歌帆）

在湊團的過程中，Cosplayer要尋找跟自己相同作品的角色，此時會認識到更多的朋友，拓展人際關係。而且湊團時，通常的要求是每個Cosplayer分別Cosplay不同的角色，才能達到一起Cosplayer出整部作品的目的。在這過程中，Cosplayer要與其他的Cosplayer協商，選角色在這時成了Cosplayer們連絡情感的橋樑與協商下的產物。

還有一種情況是為了推銷同人誌。同人誌販售會與Cosplay活動密不可分。Cosplayer有的是先接觸到同人誌才開始玩Cosplay，身兼同人畫家的Cosplayer也不少。畫家在同人誌販售會在販賣自己的同人誌時，有時候會自己，或是請人——通常是朋友——在攤位上以Cosplay的裝扮推銷刊物，以吸引顧客的注意來買自己作品。這種在攤位上Cosplay以促銷刊物的Cosplayer稱為「看板娘」，他們有時是Cosplay成自己同人誌裡的主角，有時是相關的角色，也有時是穿帶有動漫風格的自創服飾，以Lolita、女僕類型的服飾為最大宗。

許多Cosplayer有為朋友在販售會上當看板娘的經驗，「看板娘」是Cosplay與同人誌之間關係親密的具體表現，也是同人文化剛開始發展時，Cosplay社群與同人社群還未有明顯分別時流傳下來的習慣。不管是個人的Cosplay、湊團、被「抓」去嘗試Cosplay，或是同人誌販售會上攤位的看板娘，共通基礎都是對動漫畫的熱愛。Cosplay同好就是喜愛動漫畫的同好，動漫畫是Cosplay的成員，Cosplay是動漫迷交流的一種活動。

3. 外型的塑造

在「如何開始Cosplay」¹¹⁶所介紹的Cosplay的五個步驟——1. 選定角色、2. 開始製作、3. 繁鎖的小道具、4. 髮型與化妝、5. 鏡頭獵人，來追我吧——的過程中，幕後的準備工作，也就是外型的塑造就佔了三步。可見幕後的準備工作相當的重要，要做的事情也相當多。對於外型的塑造，可以簡略的分成：一、資料收集，二、服飾道具製作兩個步驟。

在資料收集的過程中，Cosplayer 會尋找設定集、畫冊等正文以外的周邊與

¹¹⁶ 傻呼嚕同盟共同企劃，〈如何開始Cosplay〉，《Cosplay·同人誌之祕密花園》，pp. 163-168。

補充資料，有時也需要更仔細的觀察原作的畫面。這都動作都是對於原作的反覆閱讀，深度的進入文本，是一種「迷」的過度閱讀。

先把服裝道具還有頭髮的資料設定，就是人物的資料弄清楚，收集齊全，就要開始去挑布，然後去處理髮型的問題，就是訂假髮，或是把自己的假髮剪成那個樣子。然後接著就去自己縫製衣服，製作道具。然後就可以去會場了。（Hanako）

角色選定後，並不是馬上就能馬上製作出服飾來，因為角色在動漫畫上是以平面呈現，要轉化成立體、真實的服飾必須多費一番工夫。例如，通常在畫面上出現的都是角色的正面，背面會出現的鏡頭屈指可數。在這種情況下，情報的蒐集變成很重要的工作，Cosplayer的創造力最大的發揮就在這個步驟。在轉化的過程中，是Cosplayer發揮創意，詮釋角色最重要的步驟。

戲迷可以對角色進行某種幅度的設計和改變，在可辨識的範圍之內，將對角色的詮釋轉化成具體設計，也就是說，不全然是對原有角色進行再一次的複製而已，而是在整個「具現」劇中角色的過程裡，揉合了戲迷本身的解讀、設計、模仿，以及最後的表演、展示等各個層次¹¹⁷。

其實我覺得cos一個角色並不能原原本本地cos出他全部的風貌來，畢竟木偶或是電玩人物是死的、虛擬的，所能做的就是把這個角色詮釋出來，並加入自己的想法來cos出最適合自己的感覺。（臥行雲，〈金錢換不到的自信與友情〉）

不論是關心Cosplay的研究者，或是Cosplayer自身，都相當注重製作服飾，道具這些在幕後的動作。在手製服飾個過程中，最傷腦筋的是要如何將動漫畫裡平面、虛擬的服裝設計轉化成真實的服飾。動漫畫裡的服裝常常是漫畫家天馬行空的想像，常常讓Cosplayer有照畫面做根本做不出來之嘆，即使相較之下是立體真實的布袋戲，其造型要完全轉換為服飾也是一大挑戰¹¹⁸。這時如何改造，甚至用各種方法來設計、拼湊出畫面上的效果是Cosplayer最能發揮創造力的地方。對於Cosplayer來說，準備的過程是既辛苦，又有趣，又充滿意義的。由於動漫畫角色的服飾，都不是能買到的成衣，因此自己DIY製作是最常見的方式。

¹¹⁷ 宋丁儀，《消費社會的閱聽人——以霹靂布袋戲迷為例》，國立政治大學新聞學系碩士論文，2001，p.83

¹¹⁸ Ibid，p. 78

角色的衣服和相關道具不會直接在市面上販售，因此Coser們也要學著自己縫製做衣服，並嘗試各式各樣的方法來製作角色周邊的道具。
(艾雷恩，〈令人愉悅的娛樂活動〉)

其實早期cos的衣服及道具都是自己DIY製作，或是找現成的衣服來稍加修改，並不像現在有這麼多代工工作室可以選擇，一切都是自己來
(三藏，〈一個通往奇幻世界的入口〉)

許多Cosplayer都親手製作自己的衣服與道具，並賦予自行生產衣服道具一個較崇高的地位。這種推崇手工藝的情形其他領域也可以見到，例如攝影，在數位攝影普及以後，底片相機，尤其是機械式手動相機，就開始被賦予一種高尚的氣質。在班雅明的說法裡，手工製造的藝術品有一種神祕的氣質環繞，獨一無二的特性著，班雅明稱之為「靈光」。手工自製的COsplay服裝，似乎在Cosplayer眼裡有種類似的氣質。

我覺得（《Cosplay·同人誌》）對於製作的過程比較沒有著墨。我覺得他本身好像就只有停留在打扮上面。那其實我覺得很多過程譬如說，我在製作這些服飾或者是配件的過程其實是相當辛苦，也是相當有趣的。（一三五）

你既然喜歡這個角色，你當然從他的服裝，造型，整體的道具設計都會去研究，去收集資料。[...]cos不是我花錢就有的東西。因為你有曾經在這個投入過，去收集資料，一直到整個造型的雛形製作出來。這些都是你的心血，你的巧思，你把他用在自己的身上，就不會只是這個東西是花錢就可以取得的一項東西。也許說假髮，或是衣服你可能沒辦法自己做，但是起碼，你自己小小的裝飾品之中，你可以發現原來有些裝飾品是你可以自己增加在上面的。你可以讓這個角色更加的細緻，更加的貼近自己，而不是只把原本的角色是什麼角色直接把他從頭到尾從頭抄到腳。這樣子的話，這個角色不會變成你自己的。（三藏）

在製作服飾時，Cosplayer會有「對角色更加了解」的感覺，並且能在其中發揮自己的創意。這些都是Cosplay在實踐時不會被看到，但卻是Cosplay最重要的一部份。在自己動手製作服飾的過程中，Cosplayer一邊深化自己對於作品與角色的了解，一邊生產自己的詮釋與創意。

髮型和化妝也是外型的塑造上相當重要的部份，髮型和化妝的重要性可以從

Cosplayer雜誌的專欄得到證明。動漫畫的人物在髮型上常常有相當獨特的設定，讓人看到髮型就馬上能聯想到角色，一些現實上幾乎不可能出現的髮色像是藍色、紅色、粉紅色也都會出現，因此買假髮，也是Cosplayer會盡力的將之重現。

傳統上服裝是由Coser自行製作，在接受訪問的Coser裡面，大部分的人都會自己製作衣服。但是也有不少Coser沒有自己裁縫的能力，這時就要委託他人製作。有的Cosplayer委託朋友幫忙，也有的Cosplayer尋找接受訂製服飾的店家來定做。在Cosplay的發展之下，也開始出現專門接受Cos服訂製的店家。定制服店的資訊也是Cosplay社群裡很關心的資料，Cosplay雜誌《Cosmania》就有在雜誌的最末整理了不少資訊提供給Cosplayer。

一開始當然都是要準備該角色整體造型，跟那個圖表嘛。接下來就是整體圖之後，就要開始去找做那件衣服或是配件的布料。可是光是找布料的話就要費掉半個月到一個月的時間。因為漫畫裡面的東西其實妳要在真實世界呈現出來不是那麼容易的一件事情，然後，找到之後最後的一個步驟就是找店家。就是妳在找布料的同時妳就應該要去跟一些做衣服的店家或是人員去確認說這樣子的東西妳有沒有辦法在現實之中呈現出來。大概就是這樣。（歌帆）

在資深Cosplayer的話題中，他們如何「訓練」一般訂製西服店家，從完全不知道Cosplay是什麼到對Cosplay了解，甚至變成專做Cos服的店家也常為他們津津樂道。由於動漫角色的服裝常常天馬行空，違反一般服飾結構的常理，製作上相當困難，因此店家常常無法做出另Cosplayer滿意的Cos服，這時Cosplayer就必須反覆跟店家討論、交涉。對於無法自行製作服飾，要委託店家的Cosplayer來說，與店家交涉的過程是另外一種辛苦的實踐過程。

3-3 Cosplay的社群與活動

嗯...分清楚場合確實是Cosplay最需要注意的地方。

《現視研》，斑目晴信

1. Cosplay的社群

在Cosplay會場內活動的不只有Cosplayer而已，還有許多沒有Cosplay的人。一般來說，參與Cosplay活動的人被分為兩種人。一種是如同表演者的「Cosplayer」，一種是如同觀眾的「攝影師」。以PTT¹¹⁹的「◎COSPLAY 角色扮演」討論版（以下簡稱PTT Cosplay版）為例，其精華區內的「版友名單」就分為Cosplayer和攝影師：



編號	標題	編者	日期
1.	• COSER篇	kozue20	[10/11/04]
2.	• 攝影人篇	kozue20	[06/17/06]

PTT Cosplay版的分法就是目前Cosplay社群對其圈內人的二分法。當Cosplay圈內人在提到一個他不認識或是沒聽過的人時，會問他「是攝影師還是Coser」？大體上來講只有這兩種分類。雖然有的人會跨界同時參與兩種活動，但是他會參與量的多寡，而會被劃分到一邊為主要角色。

這個Cosplayer／攝影師的二分法是一種社會功能上的分工。在Cosplay剛開始發展的初期，在Cosplay的社群內還沒有「攝影師」這種角色，照片多是由Cosplayer自行或是請朋友拍照留念。現在Cosplayer／攝影師的分工反映出Cosplay社群對於攝影的需求，以及照片對於Cosplay社群來說也有相當程度的重要性。

2. Cosplayer

Coser就是Cosplayer的簡稱，是在活動上的表演者，也是Cosplay文化的主角。Cosplay的實踐中，Cosplayer的準備工作（製作服飾）佔很重要的份量，然而Cosplayer要做的事情不只如此，除了選擇角色，製作服飾，Cosplayer在活動時要進行最後的演出。在種程度上，Cosplay像是表演藝術裡的表演者。

Cosplay並不是如衣架展示衣服般將衣服展示出來即可，還攝影時還要應要

119 PTT是目前大專院校學生最喜歡去的BBS站，網址為 telnet://ptt.twbbs.org。



圖：Cosplayer（右）與攝影師（左）。（攝影：研究者）

求進行一些表演行動，展示自己對於角色的詮釋，通常是模仿角色的招牌動作，注入更多衣服以外的符號，以求更完美的將角色再現出來。在評價一個Cosplay的好壞時，除了衣服的相似程度，就是看Cosplayer的表演能否完美的再現出角色的特質。

3. 攝影師

在活動，有相當多的攝影者，不論是有所準備而來，或是臨時起意的拍照，總是有很多人圍著Cosplayer在拍照。活動裡拍照的人不一定圈內的攝影師，有的是固定來參加同人誌販售會的動漫迷，有的是剛好經過的路人，有的是專門來拍照的攝影玩家。在Cosplay社群中，稱為「攝影師」的人，是固定參與活動，拍攝Cosplay的人。對於Cosplay圈內的攝影師來說，攝影師負責是最後Cosplay活動的再現與紀錄，也是照片的生產者與提供者。

Cosplayer在活動時的工作是以肢體動作、面部表情來再現角色，攝影的工作是利用攝影再加入一層符號，通常是在構圖與背景的選擇配合方面，或是將角色的招牌動作準確的拍下，甚至像演戲一樣拍名場面的演出。能再加入更多符號的相片被視為優秀的攝影，而沒有的就被視為單純的活動紀錄。

4. Cosplay的活動

Cosplay的活動有：一、「同人誌販售會」，Cosplay社群稱之為「會場」，和二、「外拍」兩種。兩種活動的規模，參與人數，活動性質都有相當的差異。但是如何，Cosplayer在服裝製作完成之後，或參加會場活動，或約三兩好友外拍，都一定會參與Cosplay活動，把Cosplay完成。

目前在Cosplay的世界，在會場活動與外拍之外，就鮮少有其他種類的Cosplay活動了。

也是有拍照以外的個人活動，比如說cosplay烤肉，這是我上次在台北閒晃的時候聽到一個活動，他們打算打扮成Gundam Seed裡面的人物，到郊外去烤肉。其實我覺得，我個人認為cosplay的話就是比較看狀況啦，妳穿的衣服適不適合做這種活動，要看啦。有些cosplay看起來跟一般的服裝差別不會很大，那妳要做什麼活動其實都可以。如果說妳穿得很華麗，或者是說很誇張的衣服在外面，可能會引起指指點點的，會進而妨礙到我們的或動。所以說大部分來講的話，攝影是最常見的。那其他活動也是有，但是非常少。（一三五）

雖然傳聞中有一些比較特別的活動，但是本研究訪談的Cosplayer卻沒有一個有親身參與過。目前的Cosplay活動還是以會場活動和外拍兩者為主。可能有其他種類活動的嘗試，但是目前仍未發展成主流。

5. 同人誌販售會

Cosplay的同好們口中的「會場」就是「同人誌販售會」。顧名思義，「同人誌販售會」是販售同人誌的集會，是以園遊會的形式，各同人社團擺攤販賣自己的同人誌作品。同人誌販售會的本質是動漫迷的聚集，除了同人誌創作者是動漫迷，在同人誌販售會參與的顧客，也就是讀者也都是動漫迷。

會場活動是Cosplay活動的大宗，同人誌販售會的行事曆就等於Cosplay活動的行事曆。重大的同人誌販售會例如「開拓動漫祭」、「Comic World Taiwan」、「春宴」¹²⁰同時也是Cosplay活動。雖然同人誌販售會的本意並不是提供給Cosplayer們聚會の場合，但是既然同人誌販售會是動漫迷的盛事與聚會，那Cosplay活動參與同人誌販售會也不令人意外。

120 『春宴』是自2001年起，由中區大專院校的動漫相關性社團聯合舉辦的同人誌展售會，通常在3月舉辦。



圖：人潮最多的「開拓動漫祭」。（攝影：研究者）

因為參加活動我覺得就好像是一種很多人來一起交流的一件事情。那就是比如說，因為總是會有不同的角色推陳出新，那此時，所謂的活動，一方面也是這種推陳出新的角色他在一個相互交流或是一個發表的地方……。（歌帆）

在「會場」，Coser們不只是展示自己的Cosplay，照相而已。這裡更是一個Cosplay社群聚會、交際的場所。只有在同人誌販售會，有最多的動漫迷聚集在一起，在這邊，Cosplay可以找到最多的「讀者」。任何一個文本都必須經過讀者的閱讀才會產生意義，Cosplay也不例外。Cosplay在非動漫迷的眼中，只是一群穿著「奇裝異服」的人（青少年）。只有在充滿同好的同人誌販售會場，「作者」與「讀者」才會透過一個共通的原始文本作為閱讀的語言，只有同為漫畫迷的同好，才能「讀」出Cosplayer所扮演的角色，達到同好交流的目的。

嗯...也沒有比較不想去，因為我玩得也蠻多年了，去會場幾乎都會遇到認識的人，就算不co去那邊，還是找得到朋友，這是很有樂趣的事情，因為看到很久不見的朋友那種溫馨感我相信大家每個Coser都是一樣的。（Tinie）



圖：會場一角。（攝影：研究者）

雖然說會有那種要求拍照，會給他們拍，可是我們通常會盡量利用一些時間，就是只有在比較要好的朋友一群聚在一起拍。其實大家也不是說很專心在拍，完全像我們所想要的角色那樣。因為有時候會太興奮，好久不見的朋友，完成一團，都是在開玩笑。（Hanako）

在會場，Cosplayer可以認識新朋友，也可以與舊朋友相遇。雖然在會場，Cosplayer會花上很多時間讓人拍照，但是與同好交流才是到會場最主要的目的。

6. 攝影會／外拍

「外拍」是引自攝影的活動，指的是在戶外取景拍照，特別是指拍模特兒。目前在會場活動之外，Cosplay社群也盛行相約找地方取景拍照，舉辦外拍活動。由於外拍的目的是拍照，因此通常是由同好中，對攝影較有研究的在外拍活動中專職拍照。隨著Cosplay的人數增多，外拍也漸漸流行起來，成為重要的Cosplay活動。

那如果說沒有合適的活動可以參與的話，他們就會朋友們自行聚會，那這種時候可能會邀一些她們認識的喜歡攝影的朋友參加，那等於是一個小型的，比較快樂的，比較私人的活動。那我們就是外拍。那也有說攝影師約一兩個cosplayer，一兩個攝影師跟一兩個cosplayer找一



圖：外拍的地點與外拍的照片。（攝影：研究者）

個風景優美的地方，等於說是拍照，這就是屬於比較小型的外拍活動。（一三五）

外拍可以拍出那種想要與漫畫動畫中角色情境更接近的照片，可以作成一種很棒的回憶，很完整的回憶。在會場的話可以遇到比較多朋友，可以跟很多朋友玩。因為認識的朋友多，反而卻變成說不能跟每一個朋友都玩得很久很過癮。可是外拍的話卻可以跟其中幾個朋友玩得特別過癮。（Hanako）

如果說「會場」是Cosplay社群的公眾交流場合，那「外拍」就是Cosplayer之間的私人聚會了。在外拍對於Cosplayer的目的有兩個，一個是拍出更好，更能與原作情境更接近的照片。一個是跟私交要好的朋友出遊。在一邊遊玩，一邊拍照的過程中，外拍是Cosplay族群創作作品的時候，也是Cosplay族群特殊的娛樂活動。

3-4 Cosplay的形式與意義

1. Cosplay的文本

Cosplay的行為從美國傳到日本以後，就與同人誌相遇，在Comike上出現，成為同人文化的一支，再傳到台灣以後，Cosplay也成為屬於動漫迷的活動。由於Cosplay活動與同人誌販售會相結合，因此Cosplay所扮演的角色大多數來自動漫畫，但是也有不少電影裡面的角色，例如《魔戒》裡面的角色。後來Cosplay對象的範圍擴及到布袋戲、奇幻電影、視覺系樂團等文本，但基本上仍然是以動漫畫為最大宗。

對於Cosplayer而言，扮演自己喜歡的角色固然是很基本的條件，但是cosplayer在選擇所要扮演的角色時，還有一項極重要的關鍵——視覺效果！[...]對於Cosplayer來說，扮成自己喜歡的可愛角色固然是一種滿足，但是要让別人能夠看得出來自己扮的是誰也很重要，所以角色必須具備「可辨識度」。...除了造型好看之外，能夠讓人一眼看出來扮的是哪個作品中的哪個人物，也很重要¹²¹。

除了歷史上的因素，要Cosplay的角色還有一個限制，就是可辨識性。如果一個角色是穿著很一般，跟我們日常生活相同的服飾，Cosplay後並無法分辨出那是一個正在被Cosplay的角色，結果就是等於沒有Cosplay。這也能解釋為什麼Cosplay從科幻影片開始，但是卻只限於科幻電影，並沒有轉變成電影迷之間普遍的活動，反而是蔓延到動漫迷身上。因為科幻電影也是架空的世界，服飾風格通常與現實生活有極大的差距，例如Star Trek裡航艦的制服設計的讓人一目了然，這點與動漫畫比較相似。

Cosplay仰賴的創作元素是一個圖像的東西，你如果沒有圖像的話，那我們很難去表達。其實像我們平常Cos的時後也是會覺得很頭痛，因為可能某些作者，他前面跟後面畫得不一樣，或是背後沒有畫，我不知道背後要怎麼做，結果可能過了一個月半年之後，他新出的東西背後出現了，結果我們做的跟那個不一樣，就很頭大。那其實小說的話，也是可以呀，所以像我們做同人誌的有些人就是直接，可能一開始是小說的形態，然後後來漫畫化，在漫畫化的時候我們就會做人物設

121 黑木崖主人，〈COSER們的偏好〉，傻呼嚕同盟共同企劃，《Cosplay·同人誌之祕密花園》，p.161。



圖：「Lolita」風格的服飾。
（攝影：研究者）

定，那有人物設定之後，有這個圖像之後我們才可以去Cosplay。
（Nyssa）

因此，雖然所謂「角色」可以是任何形式的劇情所塑造出來的角色，但是一般還是以動漫畫、遊戲、電影等影像媒體所塑造出來的角色為主，小說、文學的極為少數。造成這樣的結果的主要因素是Cosplay是對外型的再現，因此需要視覺的元素來作為參照的對象。

換句話說，Cosplay所依據的文本必須是一個視覺媒體，視覺媒體以外的文本，像是文字、聲音的文本，沒有辦法被Cosplay。以視覺媒體為參照的對象，以視覺為演出的基本形式，Cosplay是不折不扣的「視覺文化」。

2. Cosplay的類型

根據所Cosplay的對象，Cosplay可以分為動漫畫、電玩、布袋戲、電影電視和較小眾的小說、特攝、樂團，以及有爭議的「自創」與「Lolita」。動畫、漫畫與電玩是Cosplay的主要文本，台灣取三者的英文字頭，Anime，Comic，Game合稱ACG，會場上，ACG角色的Cosplay佔絕大多數，其次是布袋戲。小說原則上是無法Cosplay的文本，大部分被Cosplay的小說都是改編成電玩或是動畫之後才被Cosplay。

Lolita是一種相當甜美的一種服飾形式，以洋裝為基礎，加上蕾絲、荷葉邊等誇張的裝飾。（Palace of Gothic & Lolita），相當受到動漫社群的歡迎。LOLITA的服飾主要取自法國洛可可時期的流行服裝元素為主軸，運用了大量的荷葉邊，使用多層的襯裙使裙子誇張澎起，抱持著極度奢侈華麗浪漫的精神設計出服裝、髮帶、帽子、洋傘等各類配件，並且加入了維多利亞時期極為盛行的大量蕾絲來點綴，最後再結合現代服飾的基本元素而成。

扮演自創的Cos跟其他設定好的角色的不同之處，是可以自己隨心所欲的創造造型，包括裝扮、表情、動作等等。可以分為很多種類：視覺自創、動漫自創、日劇自創、龐克風、裡原宿、東京娃娃風，其實只要看起來像Cos的都算是自創的一種。（翠雪兔兔，〈享受挑戰和成就感〉）

「自創」理論上是指自己設定角色，自己創作服飾的Cosplay。自創角色Cosplay從人物設定、服裝設定到寫出故事劇情都由同好自己創作，然後用故事設定去Cosplay。對於自創，《Cosmania》就不大認同，在〈好孩子的Cosplay教室〉裡，作者主張沒有一個模仿的對象，並不能被稱為Cosplay。

「自創COS」在活動裡不免已經成為過度使用的辭彙，COS的旨趣是模仿一個標的物。套上自己設計的衣服和民俗風格服飾，較不適用於COS的定義。¹²²

台灣最近有些人說：我是自創的，那是你自己隨便搭一件衣服就叫自創嗎？還是說你有自創的故事跟角色再Cosplay出來，這有很大的不同。如果只是先前所說的那樣，那沒有任何意義，因為你穿那衣服也沒有什麼可取，因為是完全不同的東西。例如說，敝刊有一位編輯寫了小說，得了奇幻小說的佳作，然後他有請人為他的角色畫插畫，然後再請人將這角色扮演出來。在我看來，這樣子的自創是成立的，因

122 MIO，〈好孩子的Cosplay教室〉，《Cosmania》，第2期（2006.5），p.101。

為他有證據的東西。如果只是隨便穿一件衣服，那究竟是在扮演什麼東西？（Aska）

然而，在《Cosplay·同人誌》中，「自創」卻是列入Cosplay的一種類別之一，可見要不要接受「自創」成為Cosplay的一種，在Cosplay社群內尚未有個定論。「自創」與「Lolita」，兩者的共通點是不是根據一個角色的為模仿的對象，與Cosplay的出發點有所不同，但是又存在於Cosplay場域之中，因此自創和Lolita在Cosplay社群內部引起非常大的爭議。

3. Cosplay的意義

在這麼多種Cosplay的形式與類別，Cosplay有其共通的核心價值與意義。Cosplayer在描述Cosplay對於自己的意義時，相當喜愛用「夢想」個詞。還有Cosplay攝影網站《夢源》，同人／Cosplay網站《創夢》也都是以「夢」為取名。可見夢／夢想是足以代表Cosplay的關鍵字。

Cosplay對我而言好像就是可以把夢想實現在自己身上的感覺。因為以前只是看著漫畫上的人物，還有他們很不可思議的遭遇，覺得那就像是夢一樣。那就像我所說的，我覺得下去玩Cosplay就好像把夢實踐在自己身上一樣。（歌帆）

Cos對我而言就是一種愛與夢想的理想展現！（雪掠，〈愛與夢想的實現〉）

簡而言之，Cosplay對於Cosplayer的意義在於「夢想成真」的感受，這是因為「迷不只是接受者，還是行動者」¹²³，迷不只滿足於閱讀文本，還要以行動來生產自己的詮釋。所謂「實現夢想」，指的就是「迷」以實踐來生產了自己的詮釋。因此對Cosplay的了解必須奠基在對迷文化的了解上，才能解讀Cosplay文化的各種表現。

由於動漫畫雖然蓬勃發展，有觀賞動漫畫的人不在少數，但真正的「動漫迷」仍是少數。尤其是專精者，會用下載、等種種管道看到日本最新的作品，跟只收看台灣電視台轉播的動畫者有所不同，所以動漫迷在人群之中仍顯得孤獨。透過Cosplay，同好往往會認識到其他志同道合的好朋友，使得許多Cosplayer認為自己在Cosplay中認識許多朋友，是Cosplay的一大收穫。

123 古孟釗，《漫畫同人誌在台灣的發展~休閒與文化產業的觀點》，世新大學觀光學系碩士論文，2003，p. 77

在Cos界裡談到最有趣的部份應該算是能夠交到各式各樣的朋友吧！雖然大部分的Coser均為學生，不過也有從美國回來的僑生、新竹科學園區的工程師等等。（JOJO，〈展現自我的藝術表現〉）

由於參與cosplay活動，我認識了許多新朋友，還有喜歡動漫、電玩，或是武器、道具製作等各式各樣的朋友。（艾雷恩，〈令人愉悅的娛樂活動〉）

參加cosplay最大的收穫莫過於友誼的獲得，雖然並不是每個人都能成為知心好友，但是要在cos圈找到志同道合的好友卻是比較簡單的，畢竟在cos圈外能接受這種活動人不多，因此相對在圈內尋得伙伴比較容易，在閒聊之餘可以談談下次要出什麼角色啦，要去哪裡外拍啦等等令人雀躍不已的話題。（掛日，〈快樂的泉源，自信的所在〉）

Cosplay除了是一種迷的表現，迷與迷之間還會互相認識，結為社群。這是Jenkins（1992）所謂「象徵性社群」（symbolic community）的表現，這種社群中的人，他們認識相同的原始文本脈絡，並以此建構自身的意義和愉悅¹²⁴，而這個Cosplay的社群，被稱為「Cos圈」。也因此Cosplay的活動並不只是單純的展示自己Cosplay的服飾，或是表面上看到的給很多人拍照。在Cosplay會場，或是私底下，Cosplayer之間，也會進行一些交誼的活動，例如活動結束之後的聚餐。

玩得過程可以認識志同道合的朋友，藉由網路或角色扮演讓原本不認識的人越來越接近，或是一起相約出團等等，不論在cos或是不cos的時候我們都會聊聊天，或相約出去，這樣的友情是金錢也換不到的！（臥行雲，〈金錢換不到的自信和友情〉）

有時候我們的重點並不在於是cos的時間，而是cos結束之後的聚餐。因為那也是同好交流的一個機會。我們可以聊很多有關漫畫動畫和同人之間的趣味。（Hanako）

若是別人看過某個漫畫或動畫的角色，當他一看到你的裝扮，他大概也能了解你是很喜歡這個角色的（Tinie，〈表達自我最自然的方式〉）

Cosplay除了是「迷」自身對於喜愛作品的表現，還是「迷」與「迷」之間

124 陳箐繡，〈漫畫同人誌社群的藝術文化現象〉《美育 第144期》（2005年3/4月），p. 76

交流的管道。從Cosplayer所Cosplay的角色，能辨識出她／他喜歡的作品，甚至是喜歡的類型。對相同作品或是作品類型有興趣的同好，就比較容易找到話題交談，進而認識「志同道合」的好朋友。

Cosplay有其中心意義，而不只是形式。因此也有所謂「缺乏愛」的「Cosplay」，也就是說其實並沒有因為喜歡角色而「Cos」的Cosplay，會被Cosplay同好認為「不是在Cosplay」，空有外型而沒有精神。例如，Cosplay活動總是少不了攝影，但是為了享受鎂光燈而去Cosplay被認為是不對的。也有人去「Cosplay」的心態是想紅，踏入演藝圈。這些與以喜愛動漫畫為基礎的Cosplay格格不入，因此被視為現今Cosplay圈的亂象。

光只是為了出名、愛現、吸引別人注意而答應他人的攝影，以滿足自己的虛榮心而已。如果在這種心態下隨便地cos，就算cos得很好也不會真正得到快樂。（小妖，〈努力超越自我得幸福動力〉）

[...]其實這樣的情況已經大大的改變了COSPLAY的本質以及目的，甚至有些人會把開始玩COSPLAY當作是出道。出道是演藝圈的專有名詞，其實完全不切合運用在COSPLAY的世界裡，那是完全的2回事。

（Hanako）

只從形式上來看的話，這些非動漫迷的Cosplay與動漫迷的Cosplay並無不同之處，但是從目的，到因為目的不同所造成實踐方式的不同，都與動漫迷的Cosplay格格不入。從迷文化的角度來看，根本的問題在於，這種去「Cosplay」的人，不是動漫畫迷，因而和動畫迷屬於不同的兩個社群。當其他動機的Cosplay者增加之後，會使得Cosplay變成不只是屬於動漫迷的交流活動，而成為極為複雜的場域。

第四章 攝影的功能

面對鏡頭，我同時是：我自以為的我，我希望別人以為的我，攝影師眼中的我，還有他藉以展現技藝的我。

羅蘭·巴特

攝影將主體變作客體，變作物體，甚至可說，變作博物館的物品。

羅蘭·巴特

一般的辯論總是堅持侷限在「攝影作為藝術」相關的美學上，相反的，像「藝術作為攝影」這種更確切具有社會意涵的卻甚少受到注目。

華特·班雅明

4-1 拍照作為Cosplay的活動與實踐

1. 會場上的攝影互動

在會場上，隨處可見拿著相機的遊走的人，拍照的人，還有被拍照的Cosplayer。如果是受歡迎的Cosplay，Cosplayer周圍可以圍上十幾人甚至好幾十人在拍照。在會場，攝影活動的發生大多數是由攝影者的詢問開始，然後Cosplayer同意之後就開始拍照：

一般來說，我被拍照的狀況大部分都是走到一半，然後被攔下來。或者是在跟朋友在聊天，然後會有人過來問你。是不是可以讓他拍一張照片。（一三五）

嗯，通常就是...要拍照的人會很禮貌走過來說，可以讓我拍一張你的照片嗎？或是說，如果你已經被抓起來照了，那旁邊就會突然，就好像是那種螞蟻發現有一塊糖在地上，慢慢聚集的那種感覺，尤其是，如果你是越受歡迎的角色，越會有這樣的情況。而且那個人是一層一層這樣疊上來的。然後你就開始不由自主的，妳必須要還要順應他們的要求，就是...ㄊ...換姿勢啦，然後做出他們要求的表情之類的。（歌帆）

在Cosplayer受歡迎的狀況之下，就會發生很多人想要拍攝一名Cosplayer的情形。在台灣，並沒有排隊輪流拍照的風氣，於是圍在Cosplayer的周圍一起拍的情形就會發生，這種狀況簡稱為「圍拍」：

那，以這種情況來講的話，只要有一個人拿起相機拍，就會有很多人跟著拍。這種...我姑且稱之為一種湊熱鬧的行為。那曾經就是有一次我在會場被攔下來之後，在那邊停了五分鐘，然後被閃光燈閃到眼睛看不清楚前面的路。逼不得已到必須倒數計時。倒數計時在會場是一個很有趣的行為，就是一個團體如果太受歡迎，沒有辦法繼續移動的時候，他們就會倒數計時。代表時間到之後我們就要往下一個定點移動，那請你們沒拍到的人就請你們放棄這樣。（一三五）

也因為Cosplay在會場上的主要的活動是攝影，因此拍照的禮儀是首先建立起來的規範，後來Cosplay社群內部的一些問題也從攝影而來。



圖：Cosplayer接受拍攝。（攝影：研究者）

被拍的時候因為人家來問你可不可以被拍，我覺得一方面會有一種他認同你做這個角色的感覺，他覺得你做得很好或是很像，所以他來拍你，所以當然是會覺得很高興。（阿不）

當然就是如果說，有人會拍你的照片，代表肯定你的裝扮。那對於一個cosplayer來講的話，就算是一種肯定吧。像以我個人來講的話，我蠻喜歡，我也是很歡迎有人想拍我的照片。對我來講是這樣。（135）

在同人誌販售會，也就是「會場」上，攝影是最普遍的活動。會場上的拍照行為，對於Cosplayer來說有許多的意義。對於Cosplayer來說，拍照代表一種肯定，辛苦製作服裝的回饋，透過表演——拍照的過程，Cosplayer將Cosplay做完美的呈現，並且獲得一種肯定的回饋。

2. 會場上的攝影禮節

會場上攝影者與Cosplayer是觀看與被觀看，讀者與作者之間的關係，而且在一個同人誌販售會的會場，在活動上，攝影並不是可以隨意亂拍，而是有一定的規矩，要進行拍攝，必須經過Cosplayer的同意，否則會被視為無禮的偷拍¹²⁵。由

125 宋丁儀，《消費社會的閱聽人—以霹靂布袋戲迷為例》，國立政治大學新聞學系碩士論文，2001，p. 86

於在會場拍照是主要的活動，因此在會場上拍照的禮節成為Cosplay最重要的禮儀規範，在Cosmania創刊的第一期也特別刊登一篇文章講解Cosplay會場的攝影禮儀，重點有二：一、拍照之前，必須取得Coser的同意。二、公開照片必須取得Coser的同意。

並不是說今天因為Cosplayer他們穿著在日常生活中與眾不同的服裝，就是奇珍異獸，應該大方的「殺必死」，讓人想拍就拍，筆者可以很肯定的回答「沒有這回事」¹²⁶。

對於Cosplayer來說，到會場活動，一般都會有被拍照的準備，但是Cosplayer預期的是在知情，在有準備，在自己擺出姿勢的狀況下拍照，而不是在不知情的狀況下被拍照。換句話說，在Cosplayer不知情的情況下拍照就是偷拍，而且Cosplayer視自己的準備、體力或是心情也有保留接不接受拍照的權力，因此「徵求許可」是一個最基本的動作。

如果說自己的照片在知道Cosplay是怎樣的活動，也知道如何介紹Cosplay的ACG同好網站上，對於扮這角色的Cosplayer來說是很大的肯定。但是如果自己的照片是被貼在那種專供人家對著照片裡的人品頭論足的貼圖區裡，那麼，對當事人來說，並不是什麼值得高興的事情¹²⁷。

在Cosplayer被拍完照後，要面臨的問題是照片的流向。照片被攝影者拍下之後，如果照片流向不恰當的地方，例如被貼到色情網站，往往會讓Cosplayer受到傷害，因此Cosplayer都希望能在照片公開之前被告知，取得Cosplayer本人的同意。

coser讓攝影者拍照不是一種義務，因此在未經對方許可下就拍照，甚至將照片放上網頁，是十分不禮貌的行為。許多人認為拍完就走，無傷大雅；但是對coser來說，不知道什麼時候突然被拍、或照片會出現在那裡，是很可怕又充滿壓力的¹²⁸。

在會場的攝影活動裡有很多禮節和默契是不成文的，但是前述最重要的兩點已經這些明文的規範在同人誌販售會的活動手冊裡面。例如在〈開拓動漫季VIII活動需知〉裡「給攝影師」的記載：

126 DOM，〈Cosplay攝影〔概念篇〕〉，《COSmania》（2006.2），p.86。

127 Ibid

128 Doco，〈Cosplay和攝影者的互動〉《COSPLAY·同人誌》，p. 215

在拍照前徵得cosplayer同意是最基本的禮貌。
未經當事人的同意將照片散佈在公開的媒體是違法的。
為了不擾亂會場秩序，只有佩戴大會所發的記者證者，才能在會場內攝影¹²⁹。

而在CWT台灣同人誌販售會的「攝影者需注意事項」的內容也大同小異：

請勿偷拍

請一定要經過COSER的同意之後才開始拍照。就算已經有人在拍了，也請以肢體動作表示(EX：點頭、指著相機)或詢問COSER意願。
部份COSER在接受拍照時會有朋友幫忙倒數拍攝時間，倒數結束後請勿趁亂偷拍或繼續拍照。
請勿拍攝社團攤位¹³⁰。

這些會場上攝影的禮儀和規則，都顯示出在Cosplay社群裡，雖然Cosplay是被攝者，但是卻擁有接受攝影與否的決定權。在紀實攝影的領域裡，「偷拍」是一個經常被討論到的道德問題。但是在Cosplay的場域裡，偷拍是絕對的禁止。

3. 與Comike的比較

「Comike」(コミックマーケット68)是日本歷史最悠久，也是規模最大的大型同人誌販售會，在Comike同樣有Cosplay活動的參與，然而Comike對於Cosplay的規範相當嚴謹。在Comike，能Cosplay的地方只有一處平台上地其實不大，所以有參加活動的人包含Coser和攝影師都擠在裡面，感覺就像台灣Cosplay活動在室內時(台大體育館的看台上)的情形，人潮十分擁擠。

因為參加活動的人很多，又集中在一個區域內，因此不用走動多遠很容易能看到各種不同的角色，這是與台灣的活動很不同的地方。台灣的Cosplay活動都在室外發生，也沒有一個規範的邊界，因此Coser也常常與自己熟識的攝影師另覓景點，脫離公共的活動範圍。

台灣地區做很多事情，還是很缺乏秩序的。像是，同樣一件事，我就拿拍照來舉例，常見的是，圍拍的程度，台灣一定就是圍拍，可是在

129 開拓動漫畫情報誌，〈開拓動漫季VIII活動需知〉《Fancy Frontier 開拓動漫祭8》，p. 15

130 <http://www.comicworld.com.tw/2006/cos/CWT-COS-01.htm>

日本，見到的是大排長龍居多…。除非是碰到，不能排隊拍攝的情況，比方說是像群體扮演出現、機器人、布偶裝出現、或是在極限制的場地（如comike）陽台出現重量級美女，一定要圍拍才能爭取時間的時候，通常是採取在工作人員協助下圍拍的方式。（活葉）

在拍照方面，在日本一般來說是排隊拍照。當一個人想拍一名Coser，如果已經有人正在拍她，就會排到攝影者的後面，等前面一位拍完了再上前去拍照。每個人都很有默契的拍約3到5張就會離開讓給下一位。而只有少數特別引人注目的角色，或者是團照會吸引一次數十個人想拍照，才會發生圍拍的現象。不過在這種時候，過一段時間就會有工作人員出來倒數計時，數到0時，圍拍的人們就會停止拍攝解散，讓Coser可以休息。

我的親身經歷是，指定動作。日本人比較尊重扮演者，不做她們不願意做的事。比方說表情的指定。如果他看到你原本就不笑，他們不會追加笑的照片，他們會和扮演者保持一定距離拍照，大致上都有半徑一公尺半以上；而他們在好不容易排到隊之後，也都是先提示妳他需要幾張照片，主要的指示是希望你全身、側身或半身，而很少出現一排到隊，就馬上要求妳要用他指定的姿勢和表情。（活葉）

台灣Cosplay活動乃至於整個同人活動的發展時間只有十年之久，仍在起步階段，因此相對於發源地的日本，禮節也仍然在發展階段，因此許多到日本參加過活動的Cosplayer都很羨慕日本的攝影秩序，期待台灣會場的攝影禮節能像日本一樣成熟。

4-2 照片作為Cosplay的記錄與創作

1. 兩種攝影典範

《Cosmania》和《創夢》兩本Cosplay雜誌上大量的使用Cosplay照片。從封面到主題單元到內容，整本雜誌以照片構成。兩本雜誌都用兩種典範來處理他們雜誌上的照片。一種是主要的單元，以一個動畫為主題，邀請Cosplayer拍攝一組攝影集。這組攝影集或在棚內，或取外景，都是以拍的美、漂亮為基本要求，並以模仿原作為目標。

比如說封面是鋼彈SEED，那就是以一部作品為主，然後去拍比較接近原作感覺的攝影。就不單純只是說是在外面隨便拍拍這樣。（創夢）

活動會場是跟大家最接近的東西。以主題來說我們是要拍出符合作品，比較美的照片，但是其實讓大家知道現在活動的狀況也是很重要的。應該要知道每一場活動有什麼東西。（創夢）

另一個單元則是活動照片，在同人誌販售會時拍攝，以活動場次為單位展示照片。這些照片所傳遞的資訊是「當天出現了哪些角色／Cosplayer」，因此照片都是以針對單人的攝影為主，而沒有以較大尺度拍攝現場活動的照片。同樣的這些照片去除人群，人物注視照相機，安排場景姿勢。

因為其實剪影的話，就等於是會場的實況，每一場活動都會不一樣人，每一場活動都會有比較特殊的cos。但是如果說我們以作品為主的話，那我是專門為了那個作品去拍攝的，那當然就是他拍的話，情境跟營造出來的效果一定跟你隨便這樣拍一定是不樣的。你在會場拍可能後面還一堆人，但是說如果我們要拍這個東西，比較情境的話，不可能啊，我一定要找個比較適當的場景。比如說你要拍和風的，你就去找可能日式的房子。（創夢）

這兩種攝影類型的典範反映出Cosplay族群的兩種活動：會場，與外拍。會場與外拍在攝影都各自有自己理想的典範。活動時的是紀實的，外拍時的照片是藝術的。攝影有雙重的性格，照片是紀實的，也是藝術的；是紀錄，也是創作，Cosplay社群對於照片的態度，也繼承了這個雙重性。



圖：一般的記錄照片。（攝影：研究者）

2. 照片的功用—紀錄

由於Cosplay相當於一場又一場的表演，可以說一種「時間藝術」，因此Cosplay相當希望用攝影將曾經發生的Cosplay紀錄下來。然而Cosplay社群所要求的紀錄、「紀實」照片，其意義與一般熟知的紀實攝影大不相同。

因為最主要是你看到你很喜歡的動畫，看到一個蠻棒的Cos，你會想說把他照下來，因為這是你非常喜歡的角色。而且你又看過這個動畫。你可能會覺得說他真的出得很不錯，真的很像漫畫人物，就很想把他拍一張下來當做保存，可能又看到下一場可能看到又有什麼更好的希望說去把他拍下來，然後當作是自己的紀念。（總裁）

多數攝影者表示，他們會拍照的目的主要是為了為活動留下紀念。這們看來好像Cosplay的攝影偏向紀實攝影的理念，但是在談論到拍照方法時，他們又表示會盡力將照片拍得美美的。包括利用避開不良背景等技巧。Cosplay社群要求會場紀錄，卻會排除背景，採用種種美化措施，因此Cosplay社群要求的紀錄的是有Cosplayer／角色曾經存在的證據，而不是整個時空環境真實的重現。

所謂的「紀實」，也代表一種證明、證據。攝影的在場，與被攝者的在場。桑塔格認為照片是真實事物的「紀錄」，也是對真實事物的「見證」，因為「必



圖：Cosplay攝影網站「Coskuru的頁面」。

須有一個人帶攝影機去拍攝」¹³¹。如果說照片代表的是攝影者的見證，那也可以這麼說，Cosplay社群裡的攝影師想見證的只有Cosplay本身或是正在Cosplayer曾經Cosplay的歷史。Cosplay發生的空間，地點是可有可無的，不是很重要。地點的紀錄可以留給文字來說明，不一定要紀錄在照片之中。

在對紀錄的盼望之下，產生一種Cosplay文化所有的獨特類型的網站，就是Cosplay攝影網站。這種網站主要功能是展示會場紀錄Cosplay的照片，這些照片由網站的站長或是經營的成員拍攝，有時也接受投稿。但是一般還是以自己拍攝的照片為主。Cosplay攝影網站以早期的《夢源》，《CosPho向上委員會》，到近期的《Coskuru》為代表。這些網站由於有數人的團隊合作，因此照片數量多，網站的功能也比起陽春的照片網站多上不少。此外就是一些攝影師經營的個人站台，例如小葉的《Just Be Yourself》，小明的《Memory-Off》，Ikari的《私立名門女學院》。

《CosPho向上委員會》在1999年成立，當時攝影器材不發達，數位攝影器材也還沒發展普及，因此網路上能看到Cosplay照片之處不多，Cosplay族群集中到Cosplay攝影網站看照片，因此向上的討論區也因此成了Cosplay族群討論與交換意見的中心。在MSN、Yahoo及時通等及時通訊軟體還未發達的年代，向上的傳訊功能也曾經非常受到Cosplay族群的歡迎《夢源》則是因為照片系統的程式功能較

¹³¹ Sontag, Susan, 《旁觀他人之痛苦》，陳耀成譯，p.37。

為完善，能以人名搜尋照片而受到歡迎。夢源也為自己的相簿設計了防盜照片系統，讓Cosplayer能免於照片被盜用的不安。

《Coskuru》於2003年成立，是目前相片量最多的網站，因此來觀賞照片的人數相當多。Coskuru早期有攝影與影片專輯的嘗試，現在有《扮演者》作為為Cosplay族群發聲的Blog。同時《Coskuru》的照片不像以往以活動現場照片為大部分，外拍照片也佔相當多。從照片的轉變我們也可以發現到Cosplay風氣的改變。

由於目前網路相簿／部落格的興起，許多個人經營的攝影網站轉而使用網路相簿，使得攝影網站數量大量銳減，現存的數量不多。目前有持續經營的多是有團隊合作的大型攝影網站。Cosplay攝影網站由於是Cosplay族群集中的區域，因此有時也負擔了一些責任和任務，例如每個攝影網站都有「Cosplay是什麼」的簡介，向初次遇到Cosplay這個文化的人簡介Cosplay。

3. 照片的功用—藝術

對於攝影師來說，拍照同時也是創作的時刻。由於Cosplay活動裡大量的拍照，Cosplay社群也對攝影相當的感興趣。Cosplay同好想對攝影認識更多，拍出更好的照片，Cosplay雜誌也因應這個需求開了攝影教學專欄，教導Cosplay同好基本的攝影知識。而教學的基本邏輯仍然與傳統攝影教學的邏輯一致：從器材開始。例如創夢vol.2〈邁向cos photo達人之路〉講器材跟一些攝影技巧，Cosmania <2>〈把美麗收在方寸之間〉談的是數位相機、半自動單眼、自動相機（傻光相機）的差別。Cosmania <3> 攝影講座〈採購數位相機不求人〉講解的是數位相機的基本認識。

由於Cosplay在活動方式，與社群的結合與攝影的緊密結合。對於照片也會表達出相當程度的關心。對於什麼是「好照片」的看法，攝影師的共通答案是「能成功的傳達出自己的想法」、「會說話、能表達」這類型的「傳達論」。「傳達論」的代表是托爾斯泰，他認為藝術是一種人類藉由某些外在符號，把自己的傳達情感給他人的活動¹³²。這種看法不限於Cosplay社群的內外，或是自己有沒有在攝影。這是一般大眾對於「藝術」的想法，雖然當代有許多顛覆傳統藝術定義的思潮，但是對於一般大眾來講，藝術仍是美的，是要「表達」你心中的感情。

132 劉昌元，《西方美學導論》，p.149



圖：在影像上創作的Cosplay照片。（攝影：研究者）

就像我前面所說的，我認為一張好的照片能夠讓看的人讀出裡面想說的話，當看的人沒有辦法從相片裡面得到任何訊息的時候，或是想表達些什麼，我個人是可以肯定說這不是一張很好的照片。因為把想表達的東西順利的表達給看的人是攝影者的工作，那我覺得好不好可以從這邊來判斷。（金松）

其實我覺得，比較廣義的來說，一張好的照片我覺得可能會因個人的定義有所不同，我覺得什麼叫好的照片，就是當拍攝者想要說的話，表現在照片上的含義能夠完全，也不能夠說完全，多多少少讓在看這張的人能夠體會說這張照片拍攝者所想表達的意念。所以我覺得這就是一種溝通的工作，我覺得所謂的好照片可能不一定對每個人都有一定的評價。（搞笑魚）

基本上一個好照片就是，每個照片背後都要有一個故事，這算是我拍照以來，一直在追求的。因為可能就是說不只是把照片拍到漂亮，還必須讓它有一個你看就知道她可能在表達一個什麼樣的故事。這是最希望的一個目標。目前就是因為技術和器材方面還在摸索這樣。所以我認為好照片就是會說話。（白）

對於「好的Cosplay照片」的要求，又與「好照片」的要求不同。對於攝影師來說，尤其是Cosplay社群的攝影師，一張好的照片應該是能完美的再現出原作裡的角色。

其實我是覺得這個自己拍攝的感覺，因為我會覺得這個Coser她有把這個角色的感覺表現出來，可能這個Coser在扮演這個角色的時候，她有把這個角色應該有的表情，應該有的動作都表現出來，我覺得這是一個好的Cos照片。（嘎嘎叫）

衣服相似度要完整，跟人搭配起來要很像。Cosplay主要是因為角色原因，所以拍照要跟漫畫一樣，所以拍的話可能要融入那部卡通的動態，劇中是怎樣動態就把他拍成什麼樣。就是不能用一般人像，可能就是那個角色是怎樣的個性，動作就是要拍成那樣的感覺。（小墮）

如果以拍這為目的的話我可能還是以能夠讓這個現實的人物越能夠趨向原本這個虛擬的角色，能夠讓這兩個之間能夠搭起橋樑。（搞笑魚）

關於Cosplay的話就會不太一樣，我是希望如果在拍Cosplay照片的話，希望能夠表達她那個角色的意思，就是不管在動畫裡面或是漫畫裡面代表的，可能是一個事件，或是那個角色的性格，或是這個動作其實是有意義的，希望能夠忠實的表現出來。並不是只是說漂亮而已。（白）

由於對理想的Cosplay照片的追求，拍「Cos照」的方式是努力的營造出與原作的環境，甚至模仿原作出現過的畫面，有如學徒對大師畫作的臨摹。

我比較偏向名場面的重建吧。就是動畫裡面有什麼比較讓我印象深刻的場面或者是動作，我比較會趨向說請coser模仿該情境，然後重現出來看作品的樣子，甚至比如說我希望像最近日本方面也常常在把一些動漫畫真人化那種感覺。讓一些名場面能夠用真人來表現出來，有點像演戲的感覺。（搞笑魚）

在會場要拍出什麼樣的照片就是指定一些那個角色特定的動作為主，因為以那個角色擺出那個動作才能看出他cos出來的用心程度。我會想說，你就看出來說他cos的就是這個角色，而不是去叫他擺些不必要的動作。（總裁）



圖：模仿原作的畫面。（攝影：研究者）

當然有些Coser可能是說，她雖然很喜歡這個角色，可是她其實並不是非常了解這個角色應該有的Pose，或是說她可能剛好武器、道具沒有了，一瞬間就變成說她不知道怎麼擺Pose才能把這個角色的感覺表達出來。這時候可能攝影者就要提供一點意見，或是幫助她一下，就是互相幫忙。（嘎嘎叫）

4. Cosplay的攝影美學

值得注意的是，Cosplay照片被認為應該與「人像」所有差異，Cosplay是由人所扮演的，拍攝時卻不能「拍人」，應該拍的是Cosplayer所扮演的「角色」。這樣的要求建立在攝影者對「角色」的認識，因此，在「不了解角色」的情況下拍的照片就很容易受到質疑。結果是和「人像」沒有兩樣的照片。



圖：典型的「人像」，排除了服飾表現。（攝影：研究者）

當coser不了解自己的角色，而攝影者也不了解被攝者的扮相時，也就失去了cosplay的意義，而和一般的人像攝影沒有兩樣了。（Doco）

其實兩個是大同小異只是說Cosplay它這個角色有時候拍攝的時候要考慮到這個角色應該要擺什麼Pose，應該要搭什麼景，這是我們要考慮到的。一般攝影其實拍的比較簡單是它的主體是擺在這個Model身上，我覺得它是這個樣子，那它要拍這個Model就變成說，傾向如何把這個Model的肢體語言拍的非常好，讓這個Model的肢體語言表現的非常漂亮。那Cos攝影是說，我們要如何讓這個角色，把這個角色應該有的感覺拍出來，應該有的情境，盡量讓它浮現出來。就是可能讓人家一看到就知道這個角色在這個地方這個樣子拍下來，感覺很像就是這個角色。人家一看就知道這個角色是什麼角色。（嘎嘎叫）



圖：典型「人像」風格示意：模糊的背景。（攝影：研究者）

一般人像就是唯美就好了，就是拍起來很漂亮很唯美那種沙龍照，一般來說就是人物打得很漂亮，拍得很漂亮，背景很糊，把人打出來而已，其他都是糊的。（小墮）

然而不要拍得像「人像」是一個很抽象的概念，在實際上的實行是很主觀的。因此人像攝影常出現的手法與語言被歸納為簡單的符號，例如「背景很糊」，而加以避免。

因此所謂好的Cosplay的照片，必須建立在對動漫畫的了解。這個關鍵的差異，是圈內與圈外攝影師的決定性的分別。通常必需是攝影者本身也是動漫迷，平時就在累積動漫畫的知識才比較容易達成。即使是圈內的攝影師，也常常要作對於「原作」的閱讀的功課。

如果是不認識的角色會先去看漫畫或動畫，先了解她整個故事，這個架構這個角色，再去找適合的場景。例如說之前拍過學園愛莉絲，因為這是在學校裡的故事，所以我們就會去找學校。我們會再一邊再參照原作，再去把情境和人物的安排把她表現出來。當然是運用不同的角度或是不同的鏡頭，再去把她表現，希望可以表現出和漫畫一樣的效果。（白）

我的話，因為像角色作品作者可能又另外畫一些插畫，我可能就是會去先去有收集的朋友先去要這部作品所畫的圖、設定集之類的。可能也會把這些設定集帶去外拍使用。（總裁）

外拍我會比較傾向說，因為Coser會跟你說什麼時候要外拍，在什麼地點，如果地點是有拍過的地點，我都會想說那邊會有什麼場景之類的可以用在這個角色身上。也可以去事先跟Coser講說她們希望可以拍出怎樣的感覺的照片，或是說你可以自己先去可能就是預習這部作品是在講什麼內容。（總裁）

簡單來說，Cosplay社群的正統攝影美學是，一個好的Cosplay照片，應當完美的重現出角色，而不應該只是拍出一個沒有靈魂的Model。



4-3 相簿作為Cosplay的身分與存在

1. 網路上的Cosplay社群

網路是Cosplay社群交流的重要管道，而對Cosplay社群來說，網路上最重要的交流工具是網路相簿。收集、整理相片的冊子叫做相簿。在電腦發明之後，有數位照片，也有相簿軟體。在進入網路時代之後，網路相簿也出現。網路相簿是網路業者提供的相簿服務，讓不會自己製作網站的網友使用，很方便的讓每個人都能擁有自己的網站／相簿。

除了網路相簿，對製作個人網站有興趣Cosplayer和攝影師也會自己製作自己的個人網站，放自己或自己拍的照片，與同好交流。其中有的網站因為站長的程式寫作能力出眾，提供了一般個人網站沒有的功能，而成為Cosplay同好聚集之處。

因為網路現在非常的通達，現在大家coser每個人都有一本自己的相簿，就是星光相簿，雖然他現在不太希望大家在哪邊，有帳號的限制，只能有一個相簿之類的。但是相信大家都一定很喜歡在星光，因為星光可以連結，然後有可以交很多朋友。[...]因為星光帳號星光大道是我們可以互相交換，大家認識的地方。例如說cos同一部漫畫角色的人，然後有認識，我們在星光上就約好一起出團，我們下次就會有個伴。（Tinie）

現在大部的相本都有互相連結這樣的一個功能的存在，譬如說妳可以從一個人的相本然後去察看他有連結什麼樣的人，然後就他的連結然後有點像是「場地跳躍」的感覺，從這一個相本跳到另一個相本跳到下一個相本。（歌帆）

Cosplay的社群不只是在會場活動時發生。會場活動只是提供一個聚會交流的管道，但是資訊的交換，情感的交流種種建構社群的實踐平常就在進行。這有賴於網際網路的發展。網際網路提供了一個交流的管道，甚至可視為一個虛擬的空間。

2. 網路相簿

每一個Cosplayer和攝影師都有一個自己的網路相簿。網路相簿多是申請網路服務業者提供的免費資源，只有對架設網站有興趣者會自己寫網站。網路相簿的主流以前是「星光大道」，後來是「無名相簿」，現在以「天空部落格」為主流。這些相簿有個基本服務是「相簿」與「留言板」。後來部落格時代來臨，「無名相簿」與「天空部落格」都是以此風潮而生，但是在Cosplay設群的使用上，部落格不是最重要的。

相簿主要有分兩種，第一種是自己的照片，就是主角是自己的照片。第二種是你拍的照片。那以cosplayer來講的話，大部分是屬於自己的照片。那有些相簿是屬於攝影師的，攝影師他就會放他幫別人拍的照片。那以我來講的話，我的相簿會放我自己的照片，跟我去參加活動拍的照片。所以說等於我個人是有雙重身分的。（135）

雖然同為相簿，攝影師與Cosplayer的相簿內容卻大不相同。Cosplayer放置的照片是自己的照片，代表自己的「紀錄」或「回憶」。但是攝影師放置的都是自己拍別人的照片，代表的是攝影的「創作」或是「作品」。照片擁有複雜的多種意義，在Cosplay社群裡面，不同角色的所保存的照片，對他來講的意義也不同。

在選擇相簿的考量上，業者提供的服務品質是重要的考量，但是朋友在哪邊的群居性也一樣重要。因為這些相簿都有提供「好友連結」的功能，相簿是向外展示的場所，而留言板是接收招呼的客廳。

現在大部的相本都有互相連結這樣的一個功能的存在，譬如說妳可以從一個人的相本然後去察看他有連結什麼樣的人，然後就他的連結然後有點像是「場地跳躍」的感覺，從這一個相本跳到另一個相本跳到下一個相本。（歌帆）

因為大家都覺得天空部落格可愛而且功能比較多，而且主要原因是朋友很多都用天空部落格，所以大家就會跟著一起用。因為這樣大家可以互相做連結，所以要選擇同一個相簿。（Hanako）

因為他們跑來找我要連結然後我覺得並沒有什麼不好的部份所以就覺得還OK。彼此連結的話我覺得可以算是同好的初步交流吧。

（Hanako）

網路相簿／部落格的業者很敏銳的察覺到人建立社群的需要，將「好友連結」納入重點功能。

一個簡單的「加入好友」功能，讓您建構出綿密的人際關係網路。每一個天空部落的用戶均可將站內好友加入個人的最愛，隨時造訪好友們的部落格，使得人際溝通可以網網相連到天邊，而人緣列表功能，則可以知道自己又是誰的“最愛”呢！天空部落設計群們的用心規劃，讓網友不僅分享自己的知識，更可以透過他人的交流提升內在的成長，體驗多樣的人生樂趣。

天空部落格

一個相簿帳號的建立，象徵了一個Cosplayer/攝影師在Cosplay社群的確立。不論是照片的展示、心得交流，都要依靠這個相簿。

3. 照片的禮物功能

攝影在Cosplay活動裡，不論是活動的進行，到事後的討論，甚至是情感的凝聚，「攝影」都是一個很重要的角色。攝影在Cosplay活動裡之所以重要，不是在於他是Cosplay活動的目的，而是他是最重要的中介。透過照片的傳遞，讓社群的成員能彼此認識；照片幫助了Cosplay的傳播，是社群內部情感交流的界面。

第一個就是把相簿按開來，會點選其中幾張拍得特別棒或者是cos特別像的，然後就點選起來看。假如說他的cos讓我覺得說好喜歡好心動的話，例如說非常像那個角色的話，就會忍不住看好多好多，把那整個相簿看完。假如是比較不認識的朋友就比較會只挑一兩張看一下。通常會針對認識的人看比較多。然後下次見面會跟他聊相簿裡面的一些事情。留言的話就是舉例說對方的照片很效果很棒，真的很符合cosplay得那種精緻度的話，就會留言鼓勵他，跟他說他真的cos的很棒，就是很欣賞很喜歡。或者是朋友的話就會當普通的留言板哈拉聊天。或者是用來約下次的外拍，組團之類的。（Hanako）

隨著數位相機的普及，配合網路上提供的免費相本，搭建Cosplay的照片網站變得很容易。有的Coser會在網路上建構自己的相本；或是參加活動的攝影朋友們，建構了拍攝成果的相片展示頁供大家欣賞交流；更有許多人利用網頁空間，製作精美的Cosplay網站。參觀者在瀏覽這些Cosplay以及攝影者的網頁時，多少會在留言板或是佈告討論區留言

交換心得，於是便和這些網頁站主有了交流互動，所謂的「cosplay」圈便是如此構築起來的。（Doco）

透過相簿的交流，在Cosplay社群，相片扮演了一個特別的角色，那就是「禮物」。攝影在這邊是社會交際的重要中介。會場是公開交流的場所。會場提供了社群成員彼此認識的管道，也是「圈外人」想加入這個社群的管道。

我的認識都是後來認識的，就是跟他拍一拍，把照片email寄給他，或是連結，就是因為他們這邊後來會跟大家互動比較頻繁，我們都有一個以前是星光相簿，後來大家都用天空的部落格，那這個部份大家有連結，然後甚至有在MSN，電話上面有互動。（ATP）

借由贈與照片給Cosplayer，攝影師得以讓Cosplayer對自己有印象。經過多次的拍照，贈與照片之後，就能進一步攀談，交換連絡方式，通常是Email或MSN等網路的方式。

大致上來說，在會場遇到一個Cos，拍到她的照片以後。我個人一定會主動遞名片，然後告訴她這裡可以找到她的相片。接下來她上網站之後，看了留言板，如果她要相片她就會留下信箱，然後讓我們知道。那通常一兩次下來，或是三四次下來，如果對方覺得你的東西不錯，有意思跟你長期連絡的話，那他自然就會留下你的MSN，或者是用其他方式連絡。藉由這種方式就可以建立起比較長期的連絡管道。已經熟識的大多都用網路連絡。（金松）

有些人會幫你拍了之後會放在網路上，那現在的攝影師就是有些會在拍照之前他會先徵詢你的同意，並且告訴你他的網址。那他拍完之後會公佈在什麼地方。如果你同意的話，到時候他就會公佈在那裡。那你也可以去那邊抓取你的照片。（135）

對於原本處於Cosplay社群之外的攝影師而言，透過照片，他可以認識Cosplayer，進而進入這個社群。對於Cosplay社群內的攝影師來說，照片可以建立累積自己更多人脈，讓更多人認識自己。在Cosplay社群，一個相簿的建立，是身分的建立，相簿的更新維持也是存在的證明。

第五章 攝影的影響

多增加一款鏡頭，就開啟更多的
新視野！

《Nikon數位相機鏡頭完全指南—嚴選32款》

精彩的照片各有特色，但是有一
點是共通的，就是傳達一種強烈
的情緒。

《國家地理攝影精技》

現在你可以在這本精彩的攝影指
南中，了解《國家地理雜誌》的
攝影家如何拍出與眾不同的照
片。

《國家地理攝影精技》

5-1 攝影玩家對「同人」同好的影響

1. 攝影玩家概述

本文所謂「攝影玩家」是以「玩攝影」為嗜好的族群，並不指涉單純只是一般在拍照的大眾，例如家庭裡為小孩拍照的父母、在旅遊時會拍紀念照的遊客，或是現在流行「自拍」的青少年。攝影玩家對攝影的興趣，並不是出於實用上的需要，也不是基於藝術創作的實驗，而是以對攝影器材的興趣為基礎，因此郭力稱之為「玩相機」的文化。

攝影玩家也是一種「迷文化」的社群，但是所迷的對象是「相機」，以及「拍照」這個行為。攝影玩家的社群網站以《攝影家手札》¹³³與《DCView》¹³⁴為代表。《攝影家手札》是較早在傳統底片相機的時代就建立的攝影社群網站，而《DCView》是數位相機興起後，以數位相機為主打所建立的網站。《攝影家手札》與《DCView》的首頁新聞以最新的相機產品情報為主，討論區以相機的品牌為分版的標準，提供相機玩家一個討論相機的界面，張貼照片的格式也包含了相機的機型。這些安排反映出攝影玩家的興趣是以相機為基礎。

在還沒有網路的時代，就已經有人批評過攝影玩家的文化。當時沒有網路，攝影玩家是以「攝影學會」組織起來。攝影學會是一種俱樂部式的人民團體組織，郭力兮批評攝影學會是由一群玩相機、玩攝影的有錢有閒人士建立起來的，在玩相機、比器材的情境下，把攝影當休閒嗜好，拍的都是荷花、光影、模特兒、煙火等非現實的影像¹³⁵。這種攝影文化被稱之為「沙龍攝影」。

七〇年代以後，台灣的經濟成長快速，加上材料與製作成本降低而使價格日趨大眾化的照相機，使更多人買得起原本昂貴的各類攝影器材。[...]多數攝影愛好者，也不假思索的將最主要的精力放在新器材的擁有與新技巧的研習上，好像只要掌握了最新的攝影產品、操作技術與特殊技巧，就掌握了所有攝影的「學問」¹³⁶。

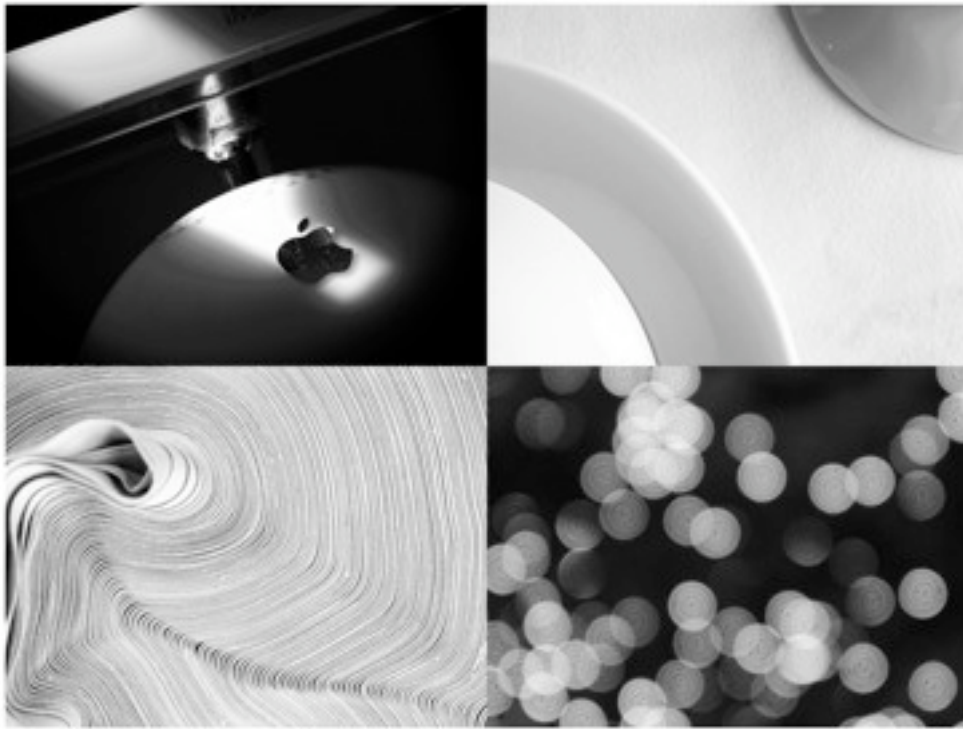
郭力其所批評的「玩相機、比器材」的攝影學會，在網路時代演變成一個個

133 <http://www.photosharp.com.tw>

134 <http://www.dcview.com.tw>

135 郭力昕，〈該換血的「玩相機」文化〉，《書寫攝影》，P.53

136 Ibid，P.90



圖：拍「光影」的照片。台北市攝影學會舉辦「台北攝影獎」優選。（攝影：研究者）

的社群網站。在網路的時代，由於論壇架設方便，結社活動不必限於真實時空的組織，不必被限制在「攝影學會」的活動框架上。加上數位相機的發展，使得拍照的成本更低，更容易，更多人接觸到攝影，買相機加入攝影玩家的行列，使得他認為內容貧乏的「沙龍攝影文化」藉由攝影社群網站的推廣，在網路時代更加的蓬勃。

2. 攝影玩家的攝影取向

攝影玩家有一種特別的興趣，就是「人像攝影」。在攝影玩家的用語裡，「人像攝影」通常是指以女性模特兒為拍攝對象的分類。「人像攝影」是借用傳統專業攝影分類的用語，如果要用跟精確的用語來描述，應該稱之為「美女寫真」或是「美體攝影」。

為了滿足攝影玩家的需要，許多「攝影團體」會舉辦所謂的「外拍」，仲介不同的Model供人像攝影玩家拍照。收費並不便宜，一次費用從300元到600元不等。若是單獨付費請MODEL外拍，價格更高上數倍。

陳義元說，一開始他是從認識的COSPLAY（角色扮演者）開始拍攝，或是找朋友出來拍攝，所以不用付費，了不起請她們吃頓飯，後來有請網路上認識的朋友，介紹朋友認識的正妹給他認識，然後他再去邀約她們拍攝。有時候他還會到網路上的相簿留言板去搭訕美眉，希望可以邀約拍照，不過成功機率很低。（〈外拍正紅 幹掉自拍〉）

攝影玩家並不希望總是拍付費的model，轉而四處尋找免費的拍攝機會，方法從「到網路上的相簿留言板去搭訕美眉，希望可以邀約拍照」，找自己的朋友，或是所謂「認識新的朋友」。當人像攝影者發現Cosplay可以免費拍攝時，就進入這個場域，無視Cosplay是什麼樣的活動，將Cosplayer當作免費Model拍攝，也用希望能「認識朋友」。

這個月的16和17號是成大的同人展[...]對於喜歡拍攝cosplay的玩家或是想增進人像攝影功力的人，也是一個絕佳的練習場所。

我基本上是有兩個選擇。因為我是攝影者的觀點，一個是衣著或服裝上面有特色的，不然就是長得蠻可愛的。（ATP）

就是找比較特別上像的，特別上像的常常拍久了也會變成朋友。（阿劍）

由於Cosplayer以女性為多數，同人誌販售會又是空開活動，因此吸引了許多想拍「人像攝影」的攝影活動前往拍照。本來原本只有少數攝影玩家知道的Cosplay活動，開始在攝影玩家的社群裡傳開來。

另一方面，正如蘇珊宋塔所說，攝影有追求一種「視覺英雄」的傾向，不斷選找新奇的可看之物，攝影玩家追尋著新奇有趣的照片，以「收集相片是收集世界¹³⁷」的心情，生產著照片。攝影玩家同樣也希望自己能拍出新奇有趣的照片，但是並非每個人都有足夠的創意還生產出不落俗套的照片，因此對象物的新奇就是拍攝出驚人照片的最佳捷徑。因此攝影玩家的對於觀看Cosplay的角度，一大部份在於其視覺的可看性。

她們花了很多精神在裝扮，然後效果也很好，所以我們很喜歡。就是視覺得效果很好，視覺的效果比較特殊，這種特殊的造型平常看不

¹³⁷ p.1B



圖：非常多攝影師圍著拍一名Cosplayer。（攝影：歐姆）

到。[...]平常拍不到這些東西，這些都是她們花了很多精神，很多心思去裝扮的。然後色彩的效果很好，在攝影，一般我們人像的色彩各方面都沒有這麼好。（阿劍）

這算是一個很豐富的題材，因為在這邊就是一個小小的地方，一天的時間可以遇到很多不一樣的東西，不一樣的打扮，不一樣的人，各式各樣很奇怪的東西我們平常看不到，很奇怪的打扮，很奇怪的化妝，我們平常看不到，算是新鮮的，所以會來拍。（傅冠英）

很多人在生活裡面是找不到東西拍的，因為我們都太熟悉了，所以潛意識上會覺得我們不需要去紀錄它。其實有一些比較認真的同好，可以玩得比較深入的人，也是會去尋找，在生活裡面去找題材。像Cosplay這種東西是你不需要去找，就會有題材，可以拍得很高興，就是一直按快門，然後回去一直看圖這樣子，就會拍到一些平常看不到的東西。其實我們攝影就是要去拍一些看不到的東西。平常你看不到，看到之後會有比較特別的感觸，那是一種視覺上的心理。（傅冠英）

以動機來說，攝影玩家是因為受到Cosplay新奇，少見，平常看不到的「視覺效果」吸引而來。許多攝影玩家是因為「Cosplay的外型新奇有趣」而來拍攝，在Cosplay特殊的視覺效果的幫忙之下，攝影玩家可以用很輕鬆的拍出驚人的影像。同時，以女性為主的Cosplayer又可以讓攝影玩家能輕鬆的拍攝「人像攝影」，省去了金錢或是麻煩，所以難怪有相當多的攝影玩家開始進入Cosplay活動了。

3. 攝影玩家與同人同好的衝突

由於攝影玩家在剛加入拍攝Cosplay時，有時候因為不了解Cosplay文化，而觸犯到Cosplay社群的一些不成文的規定，或是禮儀。原因大多是攝影玩家用平日拍攝Model、或是展場Showgirl的習慣來拍攝。

一般來講所謂外拍網站或是他們在拍這些東西的時候，一開始都會先從免費的開始做起，找人，找免費的模特兒，以至於說模特兒不是專業出身，並不會自己擺動作，變成說攝影師要設法去指導或引導她的動作，有些難度比較高的動作其實模特兒自己不見得可以做得出來，變成說攝影師又要自己下去調，以致於這樣的習性一開始建立起來後，變成習慣以後，沒有辦法改變。（infoto）

在這個習慣，攝影師位於主導的地位，攝影是主體，被攝的Model 是配合攝影需求的客體。

很理所當然地佔著拍攝的好角度，頻頻要求COSER為他擺pose或是將頭轉過來看他，殊不知COSER擺pose揣摩所扮演角色之特徵而特地不看鏡頭時，要求他們像白痴人像女模般盯著攝影者的鏡頭傻笑是一件很不禮貌的事情。（PTT 匿名留言）

她明明是一個冷酷的角色，結果你叫她擺出一個少女嬌羞的姿態，那這就叫做不合。再一例，如果她是一位男性的角色，可是你居然叫他擺出一副很娘們的樣子，那也是一個跟角色不合的例子。（歌帆）

Cosplay由於Cosplay玩家是在扮演一個角色，而非所謂的Model，因此這在點上與一些攝影師發生觀念上的衝突。指揮Model的姿勢可以說是攝影的一個習慣。Coser不滿的是攝影師往往要求不合自己角色特質的表情動作，尤其是以Cosplay個性冷酷，或是面無表情的角色時，攝影師要求的表情常常是依據美體攝

影的要求，要求甜美表情等等。

攝影玩家不只在觀念上與Cosplayer不同，跟圈內的攝影師也不一樣。Cosplay社群的圈內攝影師在會場拍照時，著重的是紀錄，因此並不會使用很多大型的配備來幫助攝影。

可能比較討厭的就是說，因為會場也算是一個公眾場合，像FF也有宣導說不要帶太大的東西進去會場裡面。Coser是還好，可是現在攝影師會越來越多說反光板啦，或是一些比較大型的閃光燈什麼的都開始陸續的出現。我覺得這個可能是有一些會影響到我們拍攝的狀況，因為可能你在下面打個光，你下半身就不用拍了。你就只能拍大頭照或是拍半身照這樣。我覺得說對Coser也算是不好，因為我覺得說Coser不只是Co上半身呀，你下半身也都是一些服裝，所以我會比較說能拍到整體。就是說她從頭到尾的整個服裝的設計。（總裁）

比較常發生的就是突然卡位卡進來，也不會管說你已經就定位了，取景也取好了。人卡進來是一種，有時候可能會有一些肢體上的衝撞。比如說手肘就這樣頂過來啦。有的我有遇到一些主導性很強的人，比如說一樣都是四五個人在拍，就會有一個人比較強勢，大概就控制了整個拍攝的流程，以他想要表現的東西為主。當然這是在會場狀況之下，我個人是覺得這是一個不怎麼合宜的行為。因為這是一個公共場所，並不是一個私人的外拍。想拍這位Coser的不只你一個人，我覺得這樣做是不對的。（金松）

由於攝影玩家與Cosplay社群的圈內攝影師的拍照習慣不同，兩者之間有時也有所衝突。同樣也是因為攝影玩家的拍攝習慣所引起。但由於網路資訊流通迅速，在網路攝影論壇也有關於Cosplay場域的規矩、注意事項的文章與討論，幫助攝影玩家在拍攝Cosplay時不至於觸犯到Cosplay社群的忌諱。

4. 攝影同好參與Cosplay社群的影響

在Cosplay的會場上可以見到許多的攝影者，甚至數量比Cosplayer還多上數倍，這也是Cosplay活動的特別之處。若把Cosplay當作一種藝術，Cosplay就好像某種戲劇表演，但是戲劇表演的觀眾甚少以攝影來參與表演，甚至許多劇場還禁止攝影的行為。同樣是由觀眾來觀賞「演員」的表演，在Cosplay活動之中，絕大部份的觀眾都會以攝影的方式來參與。

雖然Cosplay是基於對動漫畫的喜愛，但是並非每個拍攝Cosplay的人都是動漫畫愛好者。由於Cosplay的會場是通常是在一個開放的空間，任何人都能自由的進出拍照，在活動裡拍攝Cosplay的人還包含了Cosplayer的親朋好友、好奇的路人、攝影愛好者、來採訪的記者等種種不同的人。

原本Cosplay活動參與的成員以動漫畫愛好者為主，但是由於Cosplay在與攝影在活動、實踐與紀錄上與攝影的緊密關係，Cosplay活動裡攝影愛好者的數量也逐漸增多。除了有部份動漫畫愛好者為了拍Cosplay而對攝影發生興趣以外，Cosplay在發展過程之中「攝影玩家」的加入，也讓活動裡攝影愛好者的數量大增。

其實在cosplay活動萌芽初期，攝影的工作多半是由cosplayer自行攝影或是請朋友來攝影，再不然就是因為活動屬性相近而來參加的動漫畫、電玩愛好者，主要目的是為活動留下紀念。然而隨著活動越來越盛大，參加的人數越來越多，對此活動感興趣的專業攝影師也逐漸增多。（黑木崖主人）

當然這其中不乏抱持著交友心態來參加的攝影者。甚至有許多人不看漫畫，不打電動，只是聽說會場有許多「美女」可供拍攝，便來攝影，也不在意她們所扮演的角色為何。我們當然沒有理由拒絕這些人參加，但更希望這些攝影朋友是在了解cosplay的情況下，或是喜愛cosplay、動漫畫的情況下，才來參與活動。（Doco）

Cosplay活動裡有大量的攝影玩家，從Cosplay雜誌也能找到證據。《Cosmania》全頁的廣告上廣告著尖端翻譯，日本CAPA所出版的「數位影像系列叢書」，例如《2006交換鏡頭年鑑》、《Nikon D200完全解析》、《CANON Eos30D完全解析》等書，可見在Cosplay族群裡有很多相機的消費族群，也就是攝影玩家。

外來攝影師多多少少會對於這個整個圈子的生態造成影響吧，尤其是當如果外來攝影師以會場為免費攝影的練習或是教學的情況下來的話，那人也會越來越多，這樣的情況下，我覺得也不見得就是不好，讓這整個活動有更多人接觸，有更多發展的空間。那我覺得說更多人來是好還是壞我覺得並不能下評論，應該說我們需要怎麼跟他們互相溝通，怎麼互相尊重，還是說製造一個對立的情況，應該要從一些圈

Cosplay的視覺文化研究

外人跟圈內人之間的互動，來評斷這個結果到底是好還是壞。（搞笑魚）

這是個開放的空間，你永遠沒有辦法阻止其他人進到這個圈子，那與其去對立排斥他們，倒不如去共同相處，我覺得這是一個比較好的做法。也許他們並不擅長ACG，純粹只是對人像攝影有興趣，不過我覺得這點並不意味著說要去跟他們對立或是排斥他們，因為造就一個對立競爭的環境，並不是一個非常好的事情。（金松）

多數的Cosplay人都有意識到攝影玩家的加入在Cosplay社群內產生了一定的影響，但是對於好壞並沒有一定的定論，是持不置可否的態度。但是可以確定的是，攝影對Cosplay的第一個「去同人化」效應，就是使Cosplay族群的成員產生變化，把原本單純屬於的動漫迷的次文化，轉化為動漫迷與攝影玩家的結合。

5-2 攝影外拍與「同人」活動的疏離

1. 外拍概述

Cosplay的活動有同人誌販售會與外拍兩種，「同人誌販售會」是包含各種同人創作的表現，而「外拍」是純粹屬於Cosplay社群的活動。但外拍這種活動並不是從同人文化裡發展出來的，而是從攝影，或是說攝影玩家的文化裡發展出來的。

外拍其實只是說跟棚內攝影作個區隔，因為他們會分成棚內拍攝，跟室外拍攝，那一般來講室外拍攝的成本取得是最低的，所以他只要尋找到一個好的景點，把人帶到現場，一方面又可以玩一方面又可以拍，等於說有點像帶團旅遊的性質（楊欽盛）。

「外拍」這個名詞指的是戶外的人像攝影，因為相對於室內／攝影棚內的攝影而如此稱呼。在戶外拍攝的原因是在戶外有現成的背景，大多是自然的風景，而免去在室內拍攝要整理出一個專門拍照的空間——攝影棚——的麻煩，因此在成本上是相對低廉的。外拍是攝影，或是說攝影玩家的獨特活動，外拍不單純只是在戶外拍照，還結合了旅遊，玩樂的成份，因此成為了非常受攝影玩家喜愛的活動。

在專業攝影領域裡面並沒有外拍這個字眼，在攝影裡面只有分對象物是什麼，我們會區別人像攝影，風景攝影，這都同樣是去室外拍，這個名詞後來一直被建立的原因是因為約定成俗，一般的社群在使用這個名詞定義的時候，衍生出他要用這麼名詞去定義人像結合外景成為一個新的名詞（楊欽盛）。

外拍並不是傳統上專業攝影領域的名詞，而是業餘攝影的玩家所發展出來的一種攝影活動，其意義是「在戶外景點舉辦的人像攝影活動」。事實上用「人像攝影」來定義外拍仍不夠精確，因為「人像攝影」指涉的是以「人」為對象的攝影。《國家地體攝影精技——人物篇》認為，人像攝影應該同人拍出人的「外貌與特質」¹³⁸，照片應該鮮活的傳達這個人的性格。

138 Peter K Burian & Robert Caputo, 《國家地理攝影精技 教你如何拍出精彩照片》, 黃中憲譯。台北：秋雨文化, 2002。 , P.6



圖：「外拍」攝影者可以控制更多的因素，像是適合的場景。（攝影：研究者）

我可以形容這些風格的東西就是他們並不會特別想要去違反大家想要看到的東西的架構，就是說他並不希望看到一個女生突然醜掉的瞬間，或是說他不希望去了解這個女生的生活背景。這個女生已經被完全抽離開來，從現實環境完全抽離開來，你可能不會知道她父母親是什麼樣的背景，她的教育程度是什麼樣子，你沒有辦法在影像中閱讀出這個女生她所有的特質，她唯一所剩下的特質就只剩下美麗的臉孔，漂亮的服裝，可能有些生澀的動作，可能有些很純熟的在擺姿勢。

而「外拍」所希望拍攝的，是所謂的「美體攝影」。「美體攝影」的概念來自對寫真集的研究，指的是拍攝寫真集的攝影行為，與其中所包含的論述、美學、以及男性凝視。「寫真集」是資本主義體系下的商品，是由專業攝影師所拍攝，而「外拍」的攝影模仿的是「寫真集」裡的「美體攝影」¹³⁹。

其實外拍名詞之所以會被建構出來是因為網路社群的關係。網路社群其實非常簡單，因為現在網路頻寬也不貴，設立一個網站花的費用也

139 陳鈞鈴，《美體攝影下的女性身體論述》，東海大學社會學系碩士，2000

不高。我平均估算一下一個網站一個月的平均花費在三百塊以內就可以達到一個非常好的效果。在這個架構裡面你花三百塊你就可以架一個你的平台，有些人就會想利用這個方式，把一些可以經營的攝影形態納入。[...]它拍人為主之後又跟一些模特兒經紀公司做搭配和結合，也就是變成說它是建構於利益上的組合。所以說有些攝影網站成立之後，它必須去抓模特兒跟攝影師這兩種人。也就是它只著重於經營和獲利這件事情，而不是像攝影學會是著重於教育推廣。所以兩者出發點不太一樣，它為了結合利益的關係的時候，就會創造一些辭彙讓你覺得你參加這個團體是你付了錢，你可以得到享用，它必須製造一些名詞讓你覺得所付的錢有價值。

傳統上的攝影學會，也會舉辦類似外拍的活動，但是並不是主要的活動。在網路興起後，網路上的攝影社群網站發展出以外拍為主要活動，外拍轉為一種付費的休閒娛樂活動，也養成了攝影玩家對於外拍的習慣。以「數位視野」(DCview.com) 為例，「數位視野」每個星期的週末均舉辦外拍活動，且非常受網友歡迎。

2. 外拍的目的

與會場活動相比，外拍是以生產照片為目的的活動，認識新同好、與同好交流的成份較不高。Cosplay社群原本沒有外拍這種活動，但是在會場拍攝的照片通常背景雜亂，構圖較單調。因此為了取得更好的照片，便引進了沙龍攝影的做法：外拍。在外拍能選擇背景，拍攝時間充裕，服裝道具的能準備更完善，因此Cosplay社群也開始對外拍有極大的興趣。

會場常常就是人很多，場景沒辦法選擇，如果要拍出符合該角色該作品的部份就沒有辦法那麼完整，頂多可能就是拍人物特寫或是比較沒有辦法拍出環境情境的部份。外拍的部份就是可能會比較接近作品裡面的環境來拍攝，所以如果我想拍出符合該作品的東西的話，我就會比較希望外拍。(白)

外拍我會比較傾向說，因為Coser會跟你說什麼時候要外拍，在什麼地點，如果地點是有拍過的地點，我都會想說那邊會有什麼場景之類的可以用在這個角色身上。也可以去事先跟Coser講說她們希望可以拍出怎樣的感覺的照片，或是說你可以自己先去可能就是預習這部作品是在講什麼內容。(總裁)

差異在於說以會場來講的話就是以紀實照為主，以外拍來說的話，我們事前可以準備的工作就可以很多，包括閱讀該部作品的背景、故事、以及該角色的個性，來充分準備這場外拍。也可以表達個人想要表達的一些東西。（金松）

對於攝影者來說，比起會場，外拍是一個比較能掌控的攝影環境。不論是拍攝的時間、地點、要拍的對象、主題都是可以自己決定的，因此攝影師較對於外拍的喜好大於會場。外拍的目的，就是得到一個「適合拍照」的環境，方便拍攝出理想的照片。

3. 外拍的場地

外拍做重要的是選擇背景，背景的選擇是外拍最重要的事情。而看似與影像無關的空間也要配合視覺文化的邏輯運作。在拍攝Cosplay照片時場景是根據角色選定的。

基本上外拍就是我會以能夠類似這部作品出現過的場景優先考慮，再者的話如果是在這個場景發生過什麼樣的事情什麼樣的場面，我會對這部份較多的著墨，如果說這個景其實在這部作品其實並沒有出現的話，我可能比較退而求其次，精神方面能不能讓這個場景能不能跟這個角色做一些互動。（搞笑魚）

要依照你的角色，像布袋戲的話就故宮，至善園啦...或是中正紀念堂那邊...雙溪公園，還有林家花園那邊，就是比較古蹟式的，復古式的，都很適合布袋戲，或是一些真三國無雙那種出現，或是還有哪裡...中影文化城後面那邊也是。（Tinie）

理想的Cosplay照片是讓照片完全的模仿出原作裡的畫面。包括人物、劇情、構圖、場景。

如果有日式角色就會找個日式的場景，有中國風就會找中國風，如果說比較歐式就盡量找一些歐式建築。（嘎嘎叫）

比如說她拍這種西洋式的，我們可能會去找像古堡這種地方來拍，拍那種和式的我們會去找和式的場景來拍，中國式的也會找中國式的場景來拍。（阿劍）

外拍...當然是根據該作品他的時代背景啦，發生的地點來選擇外拍的場合。比如說我們今天選擇一個曠野，那可能是因為這個作品它某一個場景是發生在類似這樣的地方，所以我們在這樣的地方拍照。然後可能有時候是完整呈現了該作品它曾經出現的某一幕，或是某一個彩稿。所以我們會選擇這樣子的地方。（歌帆）

要找到與原作一模一樣的場景幾乎是不可能的，因此退而求其次的是，將場景分類，以符號的概念來選擇場景。各個美觀，能為攝影接受的場景被區分為幾種風格，中式、日式、自然景觀。每種風格搭配特定的角色／服飾風格，如同攝影棚的背景。

4. 攝影在空間上與同人活動疏離

我們常常私底下會再辦一些活動，除了這個主流的活動以外。攝影師找Coser外拍，先要跟她們熟悉，熟悉之後再問她們有沒有特別想要拍的主題，大家研究一下以後，再找場地一起出去拍。（阿劍）

Cosplay活動始於同人誌販售會，但是同人誌販售會的空間往往不符合Cosplay攝影的要求。同人誌販售會在適合舉辦園遊會、販售會的室內舉行，Cosplay活動在室內受到許多的限制，而常常在戶外活動。但是會場的戶外環境落差不大，即使是校園景色不錯的台大，較適合拍照的地點都與台大體育館有一段距離，去那邊拍照已經脫離了同人誌販售會的周圍，幾乎與外拍無異。

由於攝影對於空間的要求，使得Cosplay逐漸在與同人誌販售會不同的空間活動，外拍可以說使Cosplay漸漸成為脫離同人活動的附庸，成為獨立活動，有獨立創作的重要關鍵。但是在利用攝影建立自己主體性的同時，也隱含了被攝影收編成為攝影凝視的危機。

外拍習慣的建立，使得Cosplay活動不再受限於同人誌販售會的時間與地點。對於外拍的檢討，對於Cosplay社群來說可以說是最要緊的事情。外拍成為Cosplay獨立於同人誌販售會的活動，在不同的空間，Cosplay在外拍裡容納與同人誌販售會不同的參與成員，實踐不同的美學。



圖：秀展一角，show girl與攝影者們。（攝影：Walt Yu）

5-3 攝影觀看與「同人」創作的不同

1. 攝影行為裡同人精神的展現

對於同人誌的創作精神，一般稱之為「同人精神」。同人畫家心中的同人精神簡單來講是一個因為喜歡，而想創作、分享的想法。

當然一開始畫同人都會受某個作品的影響，喜歡它的故事然後想幫它畫它的故事，就是一個延伸的東西。同人會場的出現讓原本只是在筆記本上的塗鴉有拿出去給別人看的空間。其實大部分的同人最早是高中開始想加入同人圈都是喜歡一個作品，想畫它的東西出來，然後想給別人看，就是很簡單的創作和分享的過程。（Vofan）

對於動漫迷來說，在Cosplay活動裡攝影的理由是基於對動漫畫的興趣。一個動漫迷，看到自己喜歡的作品被Cosplay出來，會為自己喜歡的作品覺得感到高興，因而想拍下來。自己拍的照片也想給別人看，就或是做網站，或是放在相簿。



圖：於「秀展」所能拍得的照片。（攝影：Walt Yu）

我覺得說可以能夠跟動畫裡面的角色做交流，可以創作一些屬於自己意念的東西，攝影我覺得算是可以是一種藝術，所以我覺得從中可以得到成就感。（搞笑魚）

第一個就是這個cosplayer他的整體的感覺給人很符合這個角色，啊我就會想幫他拍照留念。或是我覺得他服裝的完成度夠高，他對於這項活動的投入值得我讚賞的熱情，我就會幫他拍照...等於是拍他的照片作一個留念。（135）

一個動漫迷因為喜歡某一個作品／角色，而去Cosplay，向同好分享自己喜歡的作品／角色，並把自己的熱情投注在Cosplay的實踐上。而一個動漫迷因為看到自己喜歡的作品以不同的面貌被呈現出來，也想拍下來，就如同在同人誌販售會裡買自己喜歡的同人誌創作一樣，是一種同人的交流方式。

2. 攝影玩家觀看Cosplay的方式

攝影玩家所拍攝的照片，流傳在各處，透過照片所被放置的位置，建構一個

觀看Cosplay的角度。在一個Cosplay照片所處的位置反應出外界怎麼看Cosplay的。

在攝影網站DCView上，照片被分類成人像類、秀展類、生態類、飛羽類、風景類、旅遊類、夜景類、建築類、生活類、童年類、科技類、運動類、黑白類、新聞類、其他類、人體類，而Cosplay照片被分在「秀展類」。秀展在攝影社群裡一般來講是指當在汽車展，電腦展，電玩展等商業性的展覽活動時，會以show girl 吸引人潮的展場。

根據DCView的說明：

「秀展」類主要是為了容納原本人像類日益增加的：明星、展覽模特兒、TeamGirl、表演人像、COSPLAY、發表會... 等人像作品¹⁴⁰。

因此「秀展」類裡照片就是的一種特殊類型的「人像」，在這種「人像」，被攝者是以吸引攝影為目的，攝影者也樂意透過這種機會來生產出照片。因此在攝影玩家的眼裡來說，Cosplay是同展場的一種，Cosplayer希望著攝影者去拍照，攝影者在Cosplay會場的拍照是理所當然且受歡迎的。

DCView是大型的攝影器材網站，貼圖數量龐大，因此分類較為細緻。在一般小型的攝影論壇，分類沒有那麼多，Cosplay照片都是被放在「人像」之下，像是「MinoltaFans Club¹⁴¹」，「Pentax Fans Club¹⁴²」、「DC543數位攝影家族¹⁴³」等等。將Cosplay視為人像意義在於攝影者對於Cosplay的「人」的重視大於「角色」。不論是「秀展」或是「人像」，都反映出攝影玩家對於Cosplay的興趣是Cosplayer，一個穿著漂亮的服飾的人，而非Cosplay所扮演的角色。

即使是背景是動漫迷的攝影師，也因為學習到攝影的方式而參與攝影式的觀看。圈內攝影師在選擇拍攝對象是，通常優先的考量是基於對角色的認識，其次是人情的考量。先拍自己認識、喜歡的動漫畫角色，再拍這個社群內自己認識的朋友，最後也會拍視覺上效果不錯的。

基本上，我分成認識跟不認識的。如果是認識的朋友我都會拍，但是不一定角色都會知道，我還是會問說她是出什麼角色，大概是什麼樣的性格，在裡面是扮演什麼樣的角色，我會問一下才決定我要拍攝什

140 http://www.dcview.com.tw/dpnews/2002-12/dp01_dcview.htm

141 <http://www.minolta.club.tw/phpBB2/index.php>

142 <http://forum.pentaxfans.net/>

143 <http://www.dc543.net/>

麼樣的照片。如果是不認識的話，我的選擇方式其實是看過的作品，知道她是什麼人物，或是那個角色可能道具或是服裝非常的棒，不管是不是她自己做的，我會覺得有很用心的去準備。（白）

我想第一個也是以作品和角色的熟悉為優先，第二個就是如果是認識的朋友，可能就會拍一下。接下來可能就是單純作品或是單純以視覺上覺得說這角色出得不錯可能就會有拍攝的慾望。（搞笑魚）

在自己「認識的角色」拍完後，接下來會拍的就是「看起來不錯」的Cosplay。因此視覺上的觀看，不只是在發生在攝影玩家，有會發生在每個拿相機的人身上。這是攝影被賦予的目標，攝影的觀看趨向。

3. 迎合攝影觀看的Cosplay類型

Cosplay在動漫畫迷的世界中，其存在意義作為一種同人表現，藉由分享自己喜歡的作品來與同好交流。因此如果扮演的對象不是一個共同喜歡的文本，就無法與同好交流，而失去同人的意義。

在前述Cosplay的種類裡面，「自創」與「Lolita」就是兩種沒有原作為基礎的Cosplay類型，在Cosplay會場不能其他的同好交流。這種對於自創與Lolita，沒有扮演的對象是受批評的地方。

但是雖然「自創」或是Lolita沒有一個扮演的對象，但是無法與其他動漫同好交流，但是卻能得到攝影鏡頭的關注。Lolita本身是華麗繁複的造型，而「自創」也能設計得迎合攝影的需求，讓自己成為所謂「鎂光燈的焦點」。

我們最近常常看到，會Cosplay的原因是因為變成眾人注目的焦點，想當鎂光燈的人物，甚至有人認為Cosplay是演藝圈的踏板，而且這2年最嚴重。我自己覺得，如果你覺得有效，何不直接參加演員訓練班？還是模特兒訓練班？我覺得這可以從這些基礎來說，絕對比Cosplay來得快。（Aska）

Cosplay溝通的符號建立在服飾上。透過服飾的製作，動作上的扮演與照片的記錄，Cosplayer與其他一樣喜歡動漫畫的同好分享自己對動漫畫甚至是某個角色的喜愛。但是當要溝通的對象面對的不是同好，而是攝影，而是為了影像的創作，要用的語言也會改變，服飾的形式也會跟著產生變化。

攝影對Cosplay的影響，在於觀看方式的改變，當攝影逐漸佔據Cosplay的活動，Cosplay逐漸的從社群內部的交流轉為觀看與被觀看的活動。因為觀看與被觀看的性質逐漸增強，Cosplay的內部也產生質變。因應被觀看的吸引力，為了吸引攝影目光的Cosplay開始漸漸增加。

第六章 結論

不了解一個角色就cosplay，就會違反我們的常規，也沒辦法表現角色原有的樣子...

《現視研》，大野加奈子

不了解角色的人根本看不出來喔。因為這也是一種記號。相對的，我不喜歡別人不了解一個角色，卻說這個角色「很可愛」什麼的！

《現視研》，田中総市郎

6-1 Cosplay的符號與「同人」精神

在動畫《げんしけん（現視研）vol.4》裡興趣是Cosplay與攝影的田中總市郎說了這段簡單但是含義深遠的話：Cosplay是符號。原則上，任何人類的活動都可以歸於符號的使用上。但在這邊，一個描述同人文化的動畫又再次強調了Cosplay是一種符號。在古孟釗的論文《漫畫同人誌在台灣的發展~休閒與文化產業的觀點》裡，也用「符號的締造」來作為描述Cosplay的章節的標題。雖然確定Cosplay是一種符號，但兩者都沒有討論Cosplay是怎樣以符號的方式來運作，因此這邊將以這個點來切入，分析Cosplay。

在田中總市郎的那段話中，「不認識角色的人是不會了解的」具有關鍵的地位。在一些對Cosplay的描述「有人如同從故事中走出來般、扮演著幻想世界中的各種角色」「Cosplay的魅力，就是他把这个角色扮得很像，會讓我很入迷」裡面也同樣的表達這個意思。若我們用符號學來解釋，因各個動漫畫的角色是Cosplay符號的符指。如果不認識該角色的話，就無從建立符徵與符指之間的連結。正如一個人不懂中文的外國人，看到漢字只能欣賞漢字的外型而不懂文字的意義，還常常聽到因此而產生的笑話呢。所以說「不認識角色的人是不會了解的」，認識角色是能閱讀Cosplay的必要條件。

「不認識角色的人是不會了解的」也暗示了Cosplay與戲劇的差異。雖然有「Cosplay表演是始於戲劇表演」之說，Cosplayer也常常被比喻為演員，但是同樣是在「演」，Cosplayer與演員在本質上是完全不同的。戲劇藉由演員的演出來營造出一個角色的形象。我們在看戲劇之前不需要了解角色，我們藉由劇情認識角色。也可以這麼說，一個角色藉由戲劇而誕生。而Cosplay不同，與戲劇相反。

當我們在用Cosplay這個字時，「角色」基本上是稱ACG裡的角色。之所以這樣限定，非單純是為了討論方便而在定義上做限制。除了因為這個字有社會文化上特定的意義以外，能被扮演的基本上只有ACG裡的角色。舉例來說，同樣是劇情式的藝術，傳統的小說的角色天生無法成為被扮演的對象。

試著想看看，回到沒有動漫畫的時代。如果想扮演一隻蝴蝶，可以做一個翅膀背在身上。如果我想扮演一輛車子，可能只要四肢綁上輪胎，別人就知道我想做什麼。但是如何扮演一個小說裡的角色？或是更貼切的問法，如何讓「別人看了就知道」在扮演的是某一個小說裡的角色？想扮演卡夫卡裡的蛻變裡那位變成蟲的男主角，即使披上假蟲殼，沒有任何方法讓人知道這是蛻變裡的那隻蟲，不

是現實裡的蟲。我想扮演古龍絕代雙嬌的鐵心蘭或是張菁，即使我找來古裝穿上了，也還是沒有任何方法讓人認得出我是絕代雙嬌裡的角色，而不是一個穿著古裝的怪人，甚至連和金庸的武俠小說裡的角色也沒有辦法區別。

這能扮與不能扮的差異很明顯的，就是只有「真實」的東西才有扮演的可能。因只有針對真實物品的摹擬，觀者才有閱讀的可能。小說所營造出來的角色形象完全只是個概念的存在而已，沒有一個真實的外型。在這邊用「真實」的似乎有點古怪，因為Cosplay扮演的對象：ACG角色本身是由線條構成的一種符號。但在此處可以用布希亞的話來解釋：他們已經成為超真實，既非真實，卻又比真實更真實。雖然角色不是真實的，他們卻是比真實還真實的存在。

我們可以藉由被改編成電影的經典文學來證實這個推論。在魔戒的電影出現之前，我想打扮成裡面的矮人，或是弓箭手，結果最多只會被認為是所有奇幻小說裡都會有的矮人，弓箭手而已。但電影出現之後，按照電影裡的設定來裝扮，觀眾馬上能認出那是某個角色。同樣的前例所舉的絕代雙嬌，在遊戲「新絕代雙嬌」出現之後，也使得扮演成為可能。所以說Cosplay是在虛擬文化的興起後才發生的，扮演者藉由模仿角色的外型，以摹擬「真實的」ACG角色。對扮演者來說，他的活動是追求再現，「寫實的」。

然而，要角色成為超真實的存在，必須角色處在反覆自我指涉的世界中，這就是以動漫迷為基礎所建立起來的「同人」世界。在同人的世界裡，同好們本著「同人精神」，不斷的運用角色上的符號來再現出同樣的角色。一切角色的再創造，都是同人精神下的產物。所以Cosplay是經過同人精神，所以超真實化的產物。同人同好也不允許沒有「同人精神」的Cosplay，那等於是一個不真實的影像，也是一個非真實的存在。

對同人文化來說，Cosplay是因為對動漫畫角色的喜愛的行動。Cosplay將超真實的角色化為真實的存在。在特定的場域內，Cosplay將角色的意義賦予在扮演者身上而成為一種符號，象徵著某一個角色。攝影再將Cosplay變成影像，作為Cosplay這個真實「此曾在」的證明，讓Cosplay行動完整。對社會來說，Cosplay是我們的社會「布希亞化」的指標。蘇珊·宋姐曾在《旁觀他人之痛苦》裡批判布希亞「把富裕社會少數有教養的人的觀看習慣視為普世通行的現象」。而究竟這少數到底是不是少數，我們的社會擬像化的程度到底有多高？Cosplay可以作為指標之一。若要用一句話來描述Cosplay的本質，本文的建議是：將超真實轉化為真實，將擬像變成影像的行動。

6-2 攝影的「去同人化效應」

Cosplay活動的方式、社群的建構、情感的交流、回憶的紀錄都離不開攝影。攝影是Cosplay裡面相當重要的一環，Cosplay用攝影來為自己短暫的存在紀錄，留下「此曾在」的證明；也用攝影來建立自己獨特的活動方式，與社群的基礎。有時，攝影——生產照片——本身就是Cosplay的目的，而不是工具。Cosplay的最終成果，是看得到的照片的滿意程度，看這場Cosplay有沒有拍出「好照片」來。

Cosplay的「會場」，基本上是公開的活動，不僅Cosplay社群的成員在此拍照，會場上有各式各樣的人來拍Cosplay。在會場上，拍照是一個約定承俗的活動方式，而不是位於活動框架外的「紀錄」。只要用恰當的用語，邀請Cosplayer拍照不會被視為突兀的行為。這些特點，促成了Cosplay社群與攝影玩家的相遇，使得攝影玩家很容易的進入Cosplay的場域。

攝影玩家是一群以玩相機、拍照片為興趣的人，有時也結為社群。攝影玩家的習慣是搜尋適合攝影美學拍攝的對象，以生產更多的照片。攝影玩家總是拍重複的題材，遵循現有的典範，從題材到取景、構圖，發揮不出創意。但是攝影玩家也希望能拍出新鮮的照片，想要拍出有「創意」的照片。因此攝影玩家需要新鮮的題材，新奇的影像來拍攝。

Cosplay變成人像攝影獵取鏡頭的目標。有了Cosplay，人像攝影在商展，例如資訊展，汽車展，之外多了一種收集影像的方便管道。在資訊展、汽車展有身穿清涼服裝的女人吸引視線的關注，也吸引到攝影。在攝影討論區，商展的時間是重要的情報。如今，Cosplay活動的時間表也在攝影討論區裡受到關注，成為重要的情報。

除了因為免費、公開的因素，Cosplay讓攝影玩家能用人像攝影的攝影典範來拍攝Cosplay，但是又能因為Cosplay造型上的新奇，使照片成為新鮮有趣的，使得攝影玩家相當喜歡到會場來獵取影像。在會場直接把Cosplayer當作免費Model的拍攝行為，由於手段粗糙，往往容易引起Cosplay社群的反彈，但是有的攝影玩家也以照片作為禮物，打入Cosplay社群，並在Cosplay社群內扮演「攝影師」的角色。

在攝影玩家的參與之下，Cosplay社群的組成份子多了一種人，攝影玩家，而且在會場上佔有相當大的數量，成為在會場上主要在攝影的族群。在大量的攝

影族群是以攝影為目的而來，加入Cosplay社群，而非是因為喜愛動漫畫。大量的攝影族群使得會場上從動漫迷交流活動變成大型攝影活動。

攝影玩家給Cosplay文化帶來了活動方式的改變，並造成了Cosplay的異化。在原始Cosplay的文化裡，照片不是目的，而僅是如家庭旅遊的紀念照。與攝影玩家相遇後，Cosplay也產生了以照片為目的的「外拍」活動，開始生產Cosplay照片，並試圖了解攝影的技巧。「外拍」就是以攝影為中心所建立起的場域。「同人誌販售會」雖然是由同人誌販售會而建立起來的場域，但是對於Cosplay來說，攝影也是主要的活動了。

攝影玩家拍下的相片，其語言不同於動漫迷所拍。攝影玩家所拍的照片是以人像照為典範，重視形式，慣用大光圈淺景深等守法，排除背景、雜物。取景重視集中在臉部，不重視服飾。拍出的照片大頭照，半身照比起全身的照片佔多數。在排除服飾特色之下，相片只是「人像」，而不是Cosplay。從相片中看不出Cosplayer再現哪一名角色。即使在全身照的構圖，人像攝影希望的姿勢是一些能展現肢體之美的動作，在Cosplay攝影希望的是能再現角色的特徵無法出現。

擁有相機就擁有了用影像來詮釋文化的權力。攝影玩家擁有相片的生產工具，也有相片的傳播管道。相機的擁有者擁有了相片，並將相片放入自己的相簿詮釋它，散撥它到攝影社群網站，也散撥了意義。在人像攝影的語言下，Cosplay變成了一種奇觀，稀奇的景象，也是美麗的女體。Cosplay的服飾純然只是美麗，新奇的裝扮。

當Cosplay活動轉型成大型攝影活動之後，交流的成份降低，視覺觀賞的成份變高，使得Cosplay以外的裝扮也出現在會場，吸引攝影的目光。純為被攝影的Cosplay出現使得真正的Cosplay玩家不滿與感慨。

自創與Lolita在Cosplay出現是典型。自創是「自創服飾」的Cosplay，Lolita是一種外型甜美的服裝風格，Cosplay的本質在角色的再現，但是自創與Lolita則否。自創、Lolita與Cosplay的關連之處在於他們與動漫角色的服裝風格相當類似，動漫畫也時常畫Lolita服裝的風格。在Cosplay的環境之下，Lolita與自創是小眾，但是在攝影的角度之下，Cosplay、Lolita與自創在形式風格上沒有差異。在越以攝影為主導的環境，Lolita就越興盛。

在攝影的影響之下，Cosplay變成一種形式風格，一個觀看與吸引被觀看的場合，而不是一個動漫迷的聚會活動。除了這是因為攝影玩家進去Cosplay的活動

空間獵取影像造成的結果，Cosplay族群在學習攝影的過程也會引進這種觀看方式。因為學會沙龍攝影是人像攝影最主流的典範，在學習攝影的過程中會無可避免的接觸的這種拍攝方式。若沒有對攝影對更深入的學習，便會落入這種窠臼。

攝影對Cosplay的影響是一個觀看方式的變化。攝影讓看Cosplay的角度從注意角色的再現轉向對形式與美的注視。這使得Cosplay的實踐也產生了變化，從對角色內在的了解，到轉為角色外型的興趣，都在攝影的影響下發生。

附錄

附錄一 扮裝文化與其敵人——「同仁志攝影」事件 (資料來源：《扮演者》)

事件簡介

[教學]7月30和31日同仁志攝影,影像處理研討營 (報名中)

您想成為暗房高手嗎?讓funy老師帶領您,一窺影像處理的傲密,讓您在彈指之間,讓您的作品更加的生動美麗

(1)活動時間：7月30和31日 (星期六,日)AM 10:00~16:00時

(2)集合時間地點：AM 10:00 台大體育館旁的棒球場集合

(3)費用:免費

(4)活動內容:

30日

10:00~12:00 現場由funy老師講解討論影像處理及後續攝影實習

12:00~16:00 由funy,magee老師帶領前往台大體育館拍攝同仁志活動,現場實務操作

31日

10:00~12:00 現場和funy老師互相討論30日的心得和討論影像處理然後實習攝影

12:00~16:00 由funy,magee老師帶領前往台大體育館拍攝同仁志活動,現場實務操作

funy老師簡介:

現任大專院校視覺傳達系兼任講師

曾任復興商工美工廣設教師7年

曾任攝影禮服公司

曾自開辦影像MAC教學中心及設計輸出工作室

國立藝術專科學校美術印刷科畢業

台灣科技大學設計技術學程商業設計碩士畢業

(5)報名及參加辦法:

1.可先上線上報名專區簽到報名。(便於統計人員)

2.自由報名參加,可報名單場板聚

3.報名時請聲明報名場次

這是在某攝影論壇發現的一個廣告：[教學]7月30和31日同仁志攝影,影像處理研討營 (報名中) #6。這個廣告在Cos界傳開後引起一陣討論。而後也發現了該活動的主辦網站 #1，和各個廣告處 #2。

雖然「攝影師」將活動視為免費獵影場的已經有很長一段時間了，但是這樣公開招募聚集並有文宣卻是首見。消息在Cos界傳開後，引起一陣口徑一致的炮轟。主要的反對聲音是將之視之為來免費拍模特兒的行為。雖然主事者funy本人出面的說明 #3，表示他是懷著善意而來，要來「參與」，想幫忙「推廣」。但是不論funy老師的動機是否出於良善 #4，就結果而論他的行為已經讓Coser受到了傷害，而且這個「善意」還隱藏著特定觀點與預設立場。根據funy老師在我們社會的位置與所持的文化資本，本文將funy老師的文本視為主流論述的典型，來討論Cosplay是怎樣被看待與想像。

夾帶偏見的「了解」

將Cosplay錯稱為「同人誌」已經是老問題了。尤其是這次標題在使用「同人誌」時又錯字成為「同仁志」，更令人無法接受。正確的稱呼是對一個主體基本的認知和尊重，連這點都做不到，怎麼能讓圈內人接受呢？雖然對於錯誤的稱呼，funy老師後來有將錯誤更正並公開道歉：「由於本站對於同人誌與COSPLAY之間的文字並未詳加考察一事道歉。」#5 但是這句道歉卻凸顯出更嚴重的問題。

更令人憂心的是，連正確的名稱都需要「考察」才能得知。我長期分別用Google快訊追蹤「同人誌」與「Cosplay」的新聞發現，將Cosplay稱為「同人誌」是台灣媒體特有的現象，同樣使用中文的香港與中國就沒有此問題。顯然社會大眾的誤稱原因只有一個：台灣媒體長期的錯誤報導。而這個錯誤的稱呼追蹤至今仍然沒有改善的跡象—正確的新聞數是「零」。

在同好之間常常會聽到推廣同人誌與Cosplay的聲音，而這次funny老師文中也有類似的言論。同人文化一直遭受主流媒體的打壓與消費，所以同好一直能希望社會大眾能正確的了解同人文化。但是其實「推廣」無助於了解，反而會連同誤解也推廣出去。更何況同人誌與Cosplay是以日本動漫畫文化為材料所再生產的後文本。在同人誌與Cosplay所進行的再生產所依賴的文本—日本動漫畫文化—都還飽受歧視的狀況下，就「推廣」其後文本，沒有任何意義，也對同人誌與Cosplay毫無幫助。

funy老師表示自己「想說對年輕人這樣的活動有更進一步的了解」，「七、

八年級生」、「年輕人活力的展現」、「年輕人展現自己的才藝」是他對Cosplay的形容。「活力」與Cosplay的特色有關嗎？又有什麼活動不算「才藝」了？Cosplay的成為又真的多是「七、八年級生」嗎？我想任何「年輕人」的活動都可以套上如此的形容詞。這種空泛的形容是一種霸權的修辭，赤裸裸的透露出刻板印象並將Cosplay書寫成一個缺乏意義的活動。我很懷疑在這種刻板印象下的「了解」能有幾分正確。與「推廣」比起來，同人誌與Cosplay更需要的是「尊重」與「了解」。

人像攝影的「參與」

回來討論該活動本身的問題。當看到廣告後，從許多Coser第一反應是反彈一拒絕成免費模特兒。Cosplay以自己的身體為媒介，將對角色的喜愛實踐在自己身上，是主體性的一種展現。「模特兒」的意義，卻是為攝影而存在的客體。許多「攝影師」在使用這樣字眼時，並沒有意識到模特兒是Cosplay精神的反面，是對Cosplay的冒犯。

如同巴特所言：「面對鏡頭，我同時是：我自以為的我，我希望別人以為的我，攝影師眼中的我，還有他藉以展現技藝的我。」當一名Coser被拍時，他自以為的「我」，是她Cos的角色。她希望別人以為的「我」，也是他Cos的角色。因此一名Coser也只有在「攝影師眼中的我」，和「他藉以展現技藝的我」也是他Cos的角色時，她才接受攝影師的拍攝。

在funy老師的文章中多次提到他要來「參與」Cosplay活動。他文中並沒有具體說明他是要如何參與，但是從「希望攝影同好來一起共襄盛舉」這句，我們可以推知他以為攝影是Cosplay活動的主體，甚至是一種攝影活動，來攝影就算是參與了Cosplay活動。但是Cosplay並非個以攝影為主體的活動。Cosplay不是為了當或是想出名，而是為了對角色的愛，到會場是為了與同好交流，攝影只是交流的手段之一。套句Coser常講的話說，今天Coser來同人誌會場是來玩的不是來給大家練習拍照的。

「參與」被說得很廉價：只要拿了相機，拍攝活動就就是參與。這是攝影對自己的過度幻想。攝影只是旁觀，只是獵取。觀光客到了巴黎拍照並不代表他參與了巴黎的文化。人類學家要進入一個部落從來不是靠相機來「參與」，而是進入部落一同生活，學習當地的語言。Cosplay需要的不是攝影的「參與」，而是同好的交流。

應對的方法

整體來說，在網路上這件事引起的反彈很大，但是在網路上言論再激烈都對實際狀況的改善都沒有幫助。對於這個活動，主辦單位表示場內已經禁止攝影，場外空間的拍攝，則屬於同好們的自主性活動，不希望太過干涉。與其說不希望干涉，不如說是沒有權力干涉。主辦單位租用的只有體育館的室內空間，訂定的規則只有在室內會場內有效。

既然主辦單位沒有權力干涉，那只有靠Cosplayer使用自己拒絕的權力。拒絕是Cosplayer應有的權力，接受拍攝不是義務。有人說要在被拍照前，要考那個攝影師他現在所扮演的角色名稱、作品出處。我覺得這是可行的方法。雖然一個人的力量很微薄，但是每個Cosplayer團結起來，形成風氣後就不一樣了。

註釋

#1 此處文章需要註冊（免驗證email）才能觀看。

#2 廣告網址整理如下：

http://events.yam.com/view_detail.asp?ACTID=71321&CATID=B007

<http://www.pgclub.org/phpBB2/index.php>

http://club.pchome.com.tw/urs/club_index.html?club_e_name=wing2tw

#3 Funy老師的回應可見於：

<http://forum1.gamer.com.tw/C.php?bsn=60253&snA=553>

<http://photofreaker.com/forums/viewtopic.php?t=349>

#4 其實經過非正式的調查，沒有人表示相信funy老師的說辭。

#5 在道歉文章貼出後，主辦網站內的文章標題也更正為「7月30和31日角色扮演攝影,影像處理活動(報名中)」，活動內容也加了一行「本次活動以影像處理教學為主(請攜帶作品,方便現場講解及操作),因有model參加本次角色扮演活動,順便拍攝及講解現場實務操作」

#6 這個在Cos界流傳最廣，位於PFC俱樂部的廣告已經移除。而Coser們前去抗議的內容則移至 [討論]對coser應有的尊重繼續討論。

附錄二 角色拍攝原則

(資料來源：《Coskuru交流論壇》)

紀錄電影這個詞言不及義，不過，還是讓它沿用下去吧。

John Grierson，《紀錄電影的首要原則》

在這篇完整題名應為「Cosplay攝影的首要原則」的討論裡，我想談的是Cosplay的攝影哲學。簡單來說，就是「什麼是Cos照？」「Cos照應該怎麼拍？」我們所面對的問題與格里爾(John Grierson)生當年要展開紀錄片運動，對紀錄片下定義時的狀況相當雷同：本質曖昧不清。在這方面的討論當然我們不必寄望任何藝術家或攝影家對這個小眾的活動有了解與評論，但在這個圈子裡，我們有討論攝影時的技巧，攝影用的工具，還有...攝影時的禮貌(也非常重要)，可是甚少討論攝影時的思考，拍照的理念。關於Cosplay攝影的討論可以說是一片空白。也就是說，我們只有攝影的討論，沒有「Cosplay攝影」的討論。其實這也這也反映出攝影理論在台灣長期以來一片空白的現象，不過這是另一個題目了所以不在此討論。或許「Cosplay攝影」這個名詞含糊不清，但是就如格里爾生之言，我就繼續以「Cosplay攝影」為名來討論吧。

現在在Cosplay會場的攝影者相當多元，有來看同人誌順便來拍Cosplay的，或是主要活動就是拍Cosplay的同好，也有路過的路人驚奇之餘照幾張回家，甚至也有專程來「拍人像」的相機玩家。我們可以借用人類學的名詞將會場上的攝影者分為圈內人(insider)與圈外人(outsider)。根據吉爾茲(Clifford Geertz)的說法，「圈內人(insider)」和「圈外人(outsider)」會因不同的視角引發在思維方式、描寫立場和話語表達的不同。吉爾茲主張正確的認識方式，應該是從對象本身的精神世界出發，以對象的內部知識體系的判斷，突出事實的深度和真實性。他反對圈外人的視角：代表著外來的、客觀的角色，用外來的觀念來認知、分析不同的文化。

在Cosplay活動這個場域裡，沒有固定的聚落與居民。因此我將Cosplay的圈內人(insider)定為「了解角色與扮演的人」。對於角色扮演，「扮演」或許可以透過介紹來理解，但是「角色」只有長期處在動漫畫文化的人才能了解。就Cosplay而言，圈內與圈外的分界就在此。當一個人對動漫畫不了解時，他就不可能認角色。對他來講Cosplay剩下的只有外型，還有活動本身。

這是一個影像充斥的年代，連相簿也成為公開可閱覽之物。傳統上，相簿是

一個人，或是一個家庭的記憶。在數位網路時代，相簿轉型成為訊息的傳播媒介。藉由網路相簿，大量的訊息透過影像散撥出去。在星光相簿，無名相簿，我們可以看到Cosplayer自己公開的照片。透過網路相簿、論壇，我們也可以看到許多圈外攝影者照拍攝的照片，和照片被下的註解。

影像夾帶著訊息到處流竄，讓適合成為影像之事物，總是較為為人所知。沒錯，我就是在說Cosplay，相對於同人誌而言。但是要知道，就如桑塔格（Susan Sotag）說的，「一個人永遠無法由一張照片裡了解任何東西。」照片的大量流通不代表Cosplay能被正確的認識。照片無法說明自身，其意義以及觀者的反應只有依靠文字說明（或是誤導）才能產生。就像桑塔格（Susan Sotag）所說：「所有的照片都靜候被文字解釋或扭曲。」而我也看到一些圈外攝影者對Cosplay照片的描述正是在扭曲著Cosplay。在這邊，和以下的討論，「圈外攝影者」都是指專程來「拍人像」的相機玩家這種人。一個路過的路人拍的照片，通常只是單純記錄下活動的情形，也甚少發表在網路上。

在一些攝影論壇裡，我看到「拍COS當然要選MODEL來拍」以及「美妹是滿多的啦；想練習的就去吧」的發言。把Cosplayer當做免費的人像model的心態非常明顯。在這些文字之下，Cosplay照片的意義被縮減為美少女照片，Coser僅僅是個可供拍攝的Model而已。在一個以數字為名攝影論壇，我看到了一個貼Cosplay的照片的貼圖文章的標題把Cosplay當作「秀展活動」（[秀展活動]0829 師大cosplay）。我發現到，在一個有心的攝影論壇，把Cosplay的照片當作「展場作品」，說Cosplay是「成名的好舞台」。在一個數位相機網站，Cosplay的照片被當作「秀展類」的照片。「秀展」代表著為了販售商品而進行的展演活動，隱含著將人物化的語意。綜觀其他「秀展類」的照片，都是車展、資訊展內的Model的照片。而Cosplay完全不同，是個獨立自主的活動，不為促銷任何產品，也不負責吸引人潮。將Cosplay視為秀展實為對Cosplay以及Cosplayer的污辱。更有甚者，還有人在電子傳媒及報紙上公然發表說他的外拍Model「是從認識的COSPLAY（角色扮演者）開始拍攝」「所以不用付費，了不起請她們吃頓飯」（註*）。

扭曲的文字註解令真正發自內心喜歡角色而Cosplay的Cosplayer們憂心，但是沒有附帶文字說明的照片，我們也不能就此放心，因為攝影師總是在相片上加上無形的語言，讓相片背負著攝影師過多的指示。就如羅蘭·巴特告訴我們，「攝影師在事實上加上刻意的語言。」。攝影師藉由種種技巧和手法，在照片上「建構」語言，掩蓋了照片的內容。相片上充滿了象徵符號，向觀者傳遞訊息。進而巴特批判這些照片剝奪了我們的判斷力：「我們的接收急速封閉在純粹的符號裡。」攝影師已經為我們思考、判斷。這就是我們常說的，照片會反映出攝影者

的想法。

我看過那些把Cosplay當免費外拍的人的圈外攝影者的照片。他們的照片所反映出的想法就如他們的文字一般，把Cosplayer當秀展Model拍，用大頭、半身、淺景深這些沙龍照的拍法。淺景深把背景虛化，將Cosplay自場域中抽離，讓Cosplay與活動失聯。大頭、半身的拍法把大部分的服飾裁切，角色的外型被抽離，只剩下扮演者的容貌。更有甚者是要求美少女外拍常用的姿勢。完全不考慮角色的性格。當活動場域被虛化，角色外型被抽離，角色性格沒有被呈現，照片上呈現的就只是個美美的沙龍照，即是照片裡的人是一名Cosplayer。

我們必須謹記桑塔格所說的「經過理想化的影像，並不比以清晰易解為美德的作品更不具侵犯性。」因此，我們必須對圈外攝影者的相片提出批判。他們的照片上的訊息與我們有觀點有落差，甚至是不正確的。當他們再將照片經由網路相簿公開出去，就產生不正確的訊息，使更多人以有色的眼光看待Cosplay，甚至引來醉翁之意不在酒的有心人士。因次，讓我再引羅蘭·巴特之言：「這些影像迫使觀眾進行猛烈的質疑，進行批判之路」。透過對批判圈外攝影者的照片，我們可以逐步建立Cosplay攝影的原則。最起碼我們知道了不是拍了Cosplayer的照片就是Cosplay攝影，說穿了那只是一張Cosplayer的人像攝影而已。

真正的Cosplay攝影，以Geertz的說法，要以「文化持有者的內部觀點」(from the native's point of view)的角度來拍攝。一個文化只能通過文化持有者自己的文化去詮釋自己的文化文本。也就是說，以我們自己的眼光來看Cosplay，拍攝Cosplay才能拍出真正的Cosplay攝影。令人憂心的是，從唯美的角度，把Cosplayer當作Model拍的拍法拍出來的沙龍照確實漂亮。因此一些圈內的攝影者(尤其是初學者)也開始學習這種拍法，拍出一張張漂亮但是膚淺的沙龍照。對此現象，從本身的文化觀點出發將Cosplay攝影與他種攝影做區隔是當務之急。只有與別種攝影的區隔，Cosplay攝影才能找出自我的特殊性，進而建立Cosplay攝影的主體性。

不認識角色的人是不會了解的

因為這也是一種符號

相反的，不認識角色卻一味說太可愛了的傢伙，我個人並不贊同

～田中?市郎《????? (現視研) vol.4》～

透過田中?市郎這段簡單但是含義深遠的話講出我們的心聲。Cosplay攝影的

最初的點就在於「角色」，唯有角色才是Cosplay的靈魂。一個圈內的攝影師，如果拍Cosplay不拍出「角色」無異是放棄自己的文化知識。要拍出角色，就是要將所有角色的符號都拍出來，包含服裝、道具、髮型等等。服裝是最重要的符號。我們在辨認一個角色時，總是先從服飾開始。如果有角色是同一個服裝的（這在校園漫畫很常見），我們接著會用髮型，或是小道具來分辨。因此要拍出角色，將服裝，道具拍除的大頭照絕大多數情況是完全不合格的。除了服裝以外，也有的角色符號重點在髮型，例如遊戲。或是一些角色的符號重點在道具上，例如重劍。不管重點在哪裡，都要運用你對角色的了解，抓出重點的符號。不必然一定要將Cosplayer的全身入鏡，但是一定要拍出重點的符號。

氣質就像一道光明的影子伴隨著身體。一張照片若不能顯現氣質，身體便如少了影子，影子一旦切除，只剩下一個貧乏不育的身體，猶如無影女子神話所描述的。

～羅蘭·巴特～

「氣質 (l'air)」是羅蘭·巴特在思索人在肖像攝影的本質存在時用以形容的詞。羅蘭·巴特對「氣質」的說法完全可以應用在Cosplay攝影上：Cosplay攝影要拍出角色的靈魂。比起肖像攝影直接面對著被攝者，Cosplay攝影還要透過被攝者 (cosplayer) 為中介，難度更加高出許多。在肖像攝影的領域裡，有攝影家該不該強調自身技藝的辯證難題。而Cosplay攝影不同，攝影者要完全發會其技藝，才能穿透扮演者，拍出角色的靈魂。角色的靈魂完全來自於Cosplayer的「扮演」。扮演包含Coser表演的姿勢，動作，神態，例如格鬥遊戲的角色都有招牌動作。像是出場動作，勝利動作，必殺招式等等。即使沒有明顯的能讓人認出的招牌動作，每個角色也有自己的個性，因此也有相對應的小動作，與神態。攝影者在拍照時，要將角色的神態拍下來，抓下有如角色親臨現場的那一瞬間。這也需要攝影者對角色的了解，才能知道什麼動作，神態能引出角色的靈魂，而不至於只是拍出Cosplay的紀念照。

其實經過討論，我們可以發現所謂真正的Cosplay攝影一點都不困難。每個圈內人，都可以以直覺拍出Cosplay攝影。若要整理出簡單幾點守則，我建議：

動漫角色的重點是服飾，不濫拍大頭與特寫
場地是角色扮演的舞台，不將背景過分模糊
動漫角色有自己的個性，不對悲劇角色說笑一下
角色扮演者不是模特兒，不請扮演者擺沙龍姿勢

註釋

*用「外拍正紅 幹掉自拍」搜尋Google還能找到全文。這是其中一個處：<http://news.sina.com.tw/articles/12/59/16/12591672.html?/tech/20041226.html>

參考書目

羅蘭·巴特著，《明室·攝影札記》台灣：台灣攝影

蘇珊·宋姐著，《論攝影》台灣：唐山，1997

蘇珊·宋姐著，《旁觀他人之痛苦》台灣：麥田，2004

CLIFFORD GEERTZ，《地方性知識 LOCAL KNOWLEDGE》中央編譯

參考書目

中文書籍

- Appignanesi, Richard, 《後現代主義》, 黃訓慶譯。台北：立緒，1999。
- Armes, Roy, 《錄影學》, 唐維敏譯。台北：遠流，1995。
- Barnard, Malcolm, 《流行溝通》, 鄭靜宜譯。台北：桂冠，2004。
- Barthes, Roland, 《寫作的零度》, 李幼蒸譯。台北：桂冠，1991。
- Barthes, Roland, 《明室》, 許綺玲譯。台北：台灣攝影工作室，1997。
- Barthes, Roland, 《神話學》, 許綺玲譯。台北：桂冠，1997。
- Baudrillard, Jean, 《擬仿物與擬像》, 洪凌譯。台北：時報，1998。
- Baudrillard, Jean, 《美國》, 吳昌杰譯。台北：時報，1999。
- Baudrillard, Jean, 《藝術與哲學》, 路況譯。台北：遠流，1996。
- Baudrillard, Jean, 《物體系》, 林志明譯。台北：時報文化，1997。
- Baudrillard, Jean, 《波灣戰爭不曾發生》, 邱德亮、黃建宏譯。台北：麥田，2003。
- Baudrillard, Jean, 《物體系》, 林志明譯。上海：人民，2001。
- Baudrillard, Jean, 《消費社會》, 劉成富、全志鋼譯。南京：南京大學，2000。
- Baudrillard, Jean, 《完美的罪行》, 王為民譯。北京：商務，2000。
- Baudrillard, Jean, 《生产之鏡》, 仰海峰译。北京：中央編译，2003。
- Baudrillard, Jean, 《象征交换与死亡》, 车槿山译。南京：译林，2006。
- Best, Steven與Douglas Kellner, 《後現代理論 — 批判的質疑》, 朱元鴻等譯。台北：遠流，1994。
- Berger, John, 《影像的閱讀》, 劉惠媛譯。台北：遠流，2002。
- Berger, John, 《觀看的方法》, 吳莉君譯。台北：麥田，2005。
- Benjamin, Walter, 《迎向靈光消逝的年代》, 許綺玲譯。台北：台灣攝影工作室，1998。
- Burian, Peter K.與Robert Caputo, 《國家地理攝影精技 教你如何拍出精彩照片》, 黃中憲譯。台北：秋雨文化，2002。
- Caputo, Robert, 《國家地理攝影精技——人物篇》, 柳淑鈴、金智光譯。台北：秋雨文化，2003。
- Fiske, John, 《了解庶民文化》, 陳正國譯。台北：萬象，1993。
- Flusser, Vilém, 《攝影的哲學思考》, 李文吉譯。台北：遠流，1994。
- Jorgensen, Danny L., 《參與觀察法》, 王昭正譯。台北：弘智文化，1999。
- Hebdige, Dick, 《次文化：風格的意義》, 蔡宜剛譯。台北：巨流，2005。

- Hills, Matt, 《迷文化》, 朱華瑄譯。台北：韋伯。
- Mauss, Marcel, 《禮物 舊社會中交換的形式與功能》, 汪珍宜 何翠萍譯。台北：遠流, 1989。
- Mirzoeff, Nicholas, 《視覺文化導論》, 陳芸芸譯。台北：韋伯, 2004。
- Pultz, John, 《攝影與人體》, 李文吉譯。台北：遠流, 2005。
- Rose, Gillian, 《視覺研究導論——影像的思考》, 王國強譯。台北：群學, 2006。
- Rothestein, Arthur, 《紀實攝影》, 李文吉譯。台北：遠流, 1993。
- Sicard, monique, 《視覺工廠：圖像誕生的關鍵故事》, 陳姿穎譯。台北：邊城, 2005。
- Smart, Barry, 《後現代性》, 李衣雲、林文凱與郭玉群譯。台北：巨流, 1997。
- Smith, Philip, 《文化理論的面貌》, 林宗德譯。台北：韋伯, 2004。
- Sontag, Susan, 《論攝影》, 黃翰荻譯。台北：唐山, 1997。
- Sontag, Susan, 《旁觀他人之痛苦》, 陳耀成譯。台北：麥田, 2004。
- Sontag, Susan, 《蘇珊·桑塔格文選》, 陳耀成編, 黃燦然 陳軍 陳耀成 楊小濱譯。台北：麥田, 2005。
- Strinati, Dominic, 《通俗文化理論》, 袁千惠譯。台北：韋伯, 2005。
- Wells, Liz, 《攝影學批判導讀》, 鄭玉菁譯。台北：韋伯, 2005。
- 傻呼嚕同盟共同企劃, 《Cosplay·同人誌之祕密花園》, 台北：大塊文化。
- 劉紀蕙, 《文化的視覺系統 I：帝國—亞洲—主體性》, 劉紀蕙編。台北：麥田, 2006。
- 季桂保, 《布希亞》, 台北：生智, 2002。
- 游本寬, 《論超現實攝影：歷史形構與影像應用》, 台北：遠流, 1995。
- 游本寬, 《美術攝影論思》, 台北：北市美術館, 2003。
- 潘淑滿, 《質性研究：理論與應用》, 台北：心理, 2003。
- 郭力昕, 《書寫攝影——相片的文本與文化》, 台北：元尊文化, 1998。
- 開拓動漫畫情報誌編輯, 《Costier 臺灣同人史上第一本Cosplay寫真書》, 台北：杜葳廣告, 2003。
- 陳仲偉, 《日本動漫畫的全球化與迷的文化》, 台北：唐山, 2004。
- 高宣揚, 《後現代論》, 台北：五南, 1999。
- 黃瑞祺, 《現代與後現代》, 台北：巨流, 2000。

英文書籍

- Adorno, Theodor W. *The Culture Industry :Selected Essays on Mass Culture*. Edited by J.M. Bernstein. London: Routledge, 1991.
- Barthes, Roland. *The Fashion System*. Berkeley: University of California Press, 1990.
- Baudrillard, Jean. *Symbolic exchange and death*; translated by Iain Hamilton Grant ; with an introduction by Mike Gane. London : Sage, 1993.
- Baudrillard, Jean. *America*; translated by Chris Turner. London ; New York, N.Y. : Verso, 1989, 1988.
- Baudrillard, Jean. *For a critique of the political economy of the sign*; translated with an introduction by Charles Levin. St. Louis, Mo. : Telos Press, 1981.
- Baudrillard, Jean. *Simulacra and simulation*; translated by Sheila Faria Glaser. Ann Arbor : University of Michigan Press, 1994.
- Baudrillard, Jean. *System of objects*; translated by James Benedict. New York : Verso, 1996.
- Fiske, John. *Understanding Popular Culture*. London: Routledge, 1989.
- Hebdige, Dick. *Subculture :the Meaning of Style*. London: Routledge, 2003.
- Sontag, Susan. *On Photography*. New York: Anchor Books, 1990.
- Wells, Liz. *Photography :a Critical Introduction*. London: Routledge, 2000.

期刊雜誌

- Doco, 〈Cosplay和攝影者的互動〉, 《Cosplay·同人誌之祕密花園》, 傻呼嚕同盟共同企劃編。。
- DOM, 〈Cosplay攝影〔概念篇〕〉, 《COSmania》 (2006.2) : 86-87。
- MIO, 〈好孩子的Cosplay教室〉, 《Cosmania》, 第2期 (2006.5) : 100-01。
- Barthes, Roland, 〈符號學原理〉, 李幼蒸譯, 《寫作的零度》, 台北: 桂冠, 1991。
- Sontag, Susan, 〈戰爭與攝影〉, 陳耀成譯, 《蘇珊·桑塔格文選》, 陳耀成編。台北: 麥田, 2005。
- Adorno, Theodor W., 〈文化工業再探〉, 《文化與社會》。
- VAIO, 〈台灣Cosplay活動的發展與起源〉, 《COSmania》 (2006.2) : 98-101。
- 伊蓮, 〈不是「偶像崇拜」, 是「迷文化」〉, 《自由時報》, 2004.5.28。
- 吳垠慧, 〈愛與怨念的化身——台灣Cosplay發展脈絡〉, 《今藝術》, 第167期 (2006.8) : 146-49。
- 林依俐, 〈關於同人的基礎知識〉, 《Frontier》, 第21期 (2002.9) : 66-69。

開拓動漫祭籌備委員會，〈開拓動漫祭VIII活動須知〉，《開拓動漫祭VIII》（2006.8）：15。

陳光興，〈真實—再現—擬仿〉，《當代》，第65期（1991.9）：18-30。

陳箏繡，〈漫畫同人誌社群的藝術文化現象〉《美育 第144期》（2005年3/4月）：73-81。

論文

李姿瑤，《「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》，輔仁大學大眾傳播學研究所碩士論文，2003。

林士民，《攝影行為現象之研究——邁向攝影現象學研究的美學思考》，南華大學美學與藝術管理研究所碩士論文，2002。

林怡璇，《漫畫同人誌成員之特質、自我概念與行為研究》，文化大學新聞學系碩士論文，1997。

柯景騰，《網路虛擬自我的集體建構——台灣Bbs網路小說社群與其迷文化》，東海大學社會學系碩士論文，2004。

楊珮芸，《後現代攝影對西方繪畫正典的擬仿與顛覆性——以辛蒂雪曼與森村泰昌為例》，南華大學美學與藝術管理研究所碩士論文，1995。

王經武，《論布爾迪厄的攝影社會學》，東吳大學社會學研究所碩士論文，1991。

簡妙如，《過度的閱聽人—「迷」之初探》，國立中正大學電訊傳播研究所碩士論文，1995。

蘇俞安，《台灣當代藝術中的攝影影像——一個初步的探究》，南華大學美學與藝術管理研究所碩士論文，2002。

陳佳琦，《再現他者與反思自我的焦慮——關曉榮的蘭嶼攝影》，國立成功大學藝術研究所碩士論文，2001。

陳采瑛，《模影失焦：快照攝影與文化工業》，國立中央大學英美語文學研究所碩士論文，2001。

陳楸鈴，《美體攝影下的女性身體論述》，東海大學社會學系碩士論文，2000。

顏祺昌，《時間空間與攝影——解讀報紙中九二一大地震之相片》，南華大學傳播管理學系碩士班碩士論文，2001。

黃俊一，《當代數位攝影影像消費的特質與意義——以大頭貼為例》，國立交通大學應用藝術所碩士論文，2001。

黃玲美，《影像凝視之情色再現》，雲林科技大學視覺傳達設計系碩士班碩士論文，2002。