



扮演角色也能做自己

2016-09-30 記者 林孟盈 文



在台灣提到「角色扮演」(Cosplay)，一般人想到的不外乎是戴著假髮、畫著濃妝、身著異服、手持奇特道具，對模仿動漫人物抱有特殊興趣的人。或許會有少部分的人以輕視的目光，看待這些將「宅」文化搬到室外空間的行為，甚至較為激進的人，認為Cosplay是一項沉迷動漫的幼稚行為。

但是若能先拋開對動漫與宅文化的既定印象，Cosplay其實是屬於表演藝術的一種。角色扮演者(Cosplayer)藉由裝扮自己的方式，來演繹特定角色，體現次文化的藝術內涵。



日本角色扮演者Sakuya扮演熱門動畫角色里維·阿卡曼

(リヴァイ・アッカーマン)。 (圖片來源/Cure WorldCosplay)

Cosplay的源起與發展

Cosplay中文譯成「角色扮演」，此名稱源於日本的「同人誌展銷會」(コミックマーケット)創立者、也是漫畫評論家米澤嘉博，以「Costume Play」53種裝扮成動漫角色人物者的行為。1984年於美國洛杉磯舉行的世界科幻年會上，日本動畫師高橋伸之使用與製英語「Cosplay」，確立cosplay為「自力演繹角色的扮裝性質表演藝術行為」之專有名詞。而參與Cosplay行為的角色扮演者(Cosplayer)則簡稱為Coser。

1955年，華特·迪士尼(Walt Disney)創建首座迪士尼主題樂園，當時雇用許多員工穿著米老鼠(Mickey Mouse)等等迪士尼角色的服裝，宣傳自身產品與吸引遊客，而這些無名的裝扮者，即為當代世界Cosplay之先河。

此種宣傳手法剛好在日本的ACG(動畫Animations、漫畫Comics與遊戲Games的縮寫)市場興起後傳入，在大型漫畫展或遊戲展，許多日本漫畫商和電玩公司找人裝扮成ACG作品中的角色，藉此吸引人群。而愈來愈多素人漫迷也加入模仿熱潮，Cosplay蔚為風行，最後成為日本ACG界的常態活動。

現今Cosplay被歸類於次文化，屬於小眾活動。Coser通常扮演來自動畫、漫畫、電子遊戲、輕小說(參考封面繪師設計的人物形象)、電影、影集、特攝片(利用「特殊攝影技術」(Special Effects)拍攝的超現實或科幻題材作品)等等的虛擬角色；也有扮演現實生活中的偶像團體、特定職業的人、歷史人物或自創的有形角色。Coser穿著與角色相似的服裝，配合道具、化妝造型、氣質神韻的模仿，參加各種主題活動。

Cosplay締造商機

在早期Cosplay被當作商業上的宣傳手段，也因此得到發展的空間。透過大型動漫展、傳播媒體報導、網際網路的擴散，使得日本的動漫文化與歐美國家的英雄電影廣為人知，與之結合讓cosplay變得更熱門，自由參與者激增，世界各國都有人投入Cosplay的活動，Cosplay才漸漸

媒體歷屆廣告

推薦文章

- 幽默人生 插畫家馬克
- 女人走味
- 牙刷小日常 轉動物聯網

總編輯的話 / 鄧涵文



本期喀報第兩百四十七期，共二十二篇稿件。包含藝文評論一篇、文化現象五篇、科技新知五篇、人物特寫三篇、照片故事兩篇、自由創作五篇及影音新聞一篇，側欄廣告為「2016哈客流行列車音樂會」。

本期頭題王 / 涂易暄



試圖成為新一代文青

本期疾速王 / 林有成



有成是我，在一個香火鼎盛和四周都是田地的地方長大，不管如何，開心的過每一天，才是最重要的！再怎麼平凡的事情，一定含有其不平凡的內涵！

本期熱門排行

用聲音了解自己 理解他人
王廷瑄 / 人物特寫

音樂不夜 夢想不滅
涂易暄 / 樂評

女人走味
何書馨 / 自由創作

拍照打卡 是桎梏還是自由
張芸瑄 / 文化現象

1485公里外的夢想
黃佳俐 / 人物特寫

得到了真正的、獨立的發展。

2016年8月在美國上映的電影「自殺突擊隊」(Suicide Squad)，當中爆紅的小丑女哈莉·奎茵(Harley Quinn)一角，風靡世界，引發許多人爭相模仿，掀起一波Cosplay熱潮。各國Coser紛紛在自己的專頁放上小丑女的Cosplay照片，吸引萬人以上的點閱率。當時還有影迷在社群網站發起活動，一同Cosplay成小丑女進場觀影，甚至電影院外就有販售印著小丑女妝容的口罩，提供影迷享受簡易Cosplay樂趣。



烏克蘭模特兒凱蒂·科索沃(Katie Kosova)扮演小丑女。

(圖片來源/凱蒂·科索沃臉書)

隨著Cosplay愈來愈盛行，造就了不少商機，許多Cosplay專門用品店家因應而生。由於需求少，以前cosplay的物件並不便宜，特別訂製需花很多錢，有些Coser為了省成本會選擇自己製作。然而現在有大陸工廠批量製作成衣，加上網路拍賣平台的販售管道，服裝及道具的價格降低，吸引更多投入Cosplay活動。

原先Cosplay活動通常附屬在大型展售會、電玩銷售會等等場所，如今專門為Cosplay而舉行的活動場次逐漸增加，這不僅提供Coser角色扮演的地點，甚至帶動整個動漫族群的消費慾望，增加買氣、炒熱商機。而Cosplay的相關比賽也開始出現，比如自2003年，日本愛知電視台開始舉行「世界角色扮演高峰會」(世界コスプレサミット)，招攬世界各地著名Coser前來日本參賽，此一活動也間接促進日本的文化與觀光產業。

另外，微型部落格十分興盛，Coser透過社群媒體分享Cosplay照片、經營粉絲專頁等行為，累積粉絲人數，成為新一代網路紅人；甚至有機會受邀雜誌採訪、發行個人寫真集，抑或朝模特兒界或演藝界發展。

自成一格的表演藝術家

一般人可能很難理解Cosplay的行為動機，不僅花費頗高，成果不過是留下幾張照片。然而對Coser來說，Cosplay展現了充滿自信的自已，而且從裝扮過程中獲得的喜悅、學到的技術、克服難題的經驗，與完成角色時的成就感，全部加總起來，才是Cosplay之所以令他們著迷的原因。

Coser透過Cosplay表達對喜愛作品的支持，與村上春樹寫「1Q84」向英國作家喬治·歐威爾(George Orwell)的名著「1984」(Nineteen Eighty-Four)致敬的心情是相似的，只是漫迷影迷們選擇以重現角色的方式呈現，這使他們感覺更加貼近原著，而且也能因此結識同好，擴大自己的交友圈。

每一次的扮演，都是一次的挑戰。Coser有如全能造型師，從髮型、化妝到衣服、鞋子一手包辦，將自己作為藝術媒材的一部分，用盡巧思、金錢和精力，只為了完整呈現自己所喜愛的那個角色，每位Coser的心態都是認真、嚴肅且專注，Cosplay是他們所珍視的創作。



每一次的Cosplay都是Coser珍貴的創作。(圖片來源/Kristen Wish Cosplay)

自保對抗誤解 期待真正的自由

現今社會對Cosplay的接受度依舊很低，由於不曾認真去了解他們，所以總是帶著異樣的眼光對這樣的活動品頭論足。外界對Cosplay的偏見，不只是因為認為動漫畫屬於「宅」、「小孩子看的東西」，甚至有些人惡意評論Cosplay「裝扮有如妖魔鬼怪」、「不知道Cosplay意義在哪」，更難以理解的是，為何要花錢買不實用的昂貴物品，把自己打扮成「別人的模樣」。

再者某些媒體報導時，會傾向呈現Coser穿著暴露的畫面，暗示Cosplay與「色情」的關聯，曲解Cosplay的本意。雖然有些作品確實含有一點色情元素，然而觀眾若只透過媒體偏頗的報導方向認識Cosplay，自然會對Cosplay產生負面聯想，使得Coser承受許多社會強加在他們身上的莫名標籤，讓他們感到受傷與不受尊重。這也導致在Cosplay界裡有條大家默認的潛規則：不得以Cosplay裝扮出現在非活動場所外，傾向對「圈外人」保持低調。

處於現今多元開放的社會，前衛的裝置藝術隨處可見，人形藝術表演家的大膽嘗試讓人佩服，然而以動漫為基調的Cosplay卻始終無法為大眾所認同。然而Coser的熱情不減，不去在乎大眾的眼光，他們沉浸在自己的世界裡盡情表演，體現自己獨特的藝術價值。



泰國佛牌 吉凶憑本心

近年來港、台、中國地區刮起一陣配戴佛牌的風潮，此風潮甚至延燒到各大年輕論壇（PTT、Dcard等），到底泰國佛牌是何方神聖？

智慧型眼罩 調整睡眠問題



介紹睡眠相關科技產品，以及結合穿戴式科技的助眠技術。

▲TOP

關於喀報 聯絡我們

© 2007-2016 國立交通大學 傳播與科技學系 All Rights Reserved.

Powered by  DODO v4.0