

國立交通大學

傳播研究所

碩士論文

扮誰像誰？迷的行為特質、實踐與認同研究
—以青少年 cosplay 為例—

A Research on Fan's Characteristic, Practice and Identity :
Cases Study of Adolescent Cosplayers



研究生：張立嵐

指導教授：郭良文 教授

中華民國九十六年六月

扮誰像誰？迷的行為特質、實踐與認同研究

—以青少年 cosplay 為例—

A Research on Fan's Characteristic, Practice and Identity :

Cases Study of Adolescent Cosplayers

研 究 生：張立嵐

Students : Li-Lan Chang

指 導 教 授：郭良文

Advisor : Liang-Wen Kuo

國 立 交 通 大 學

傳 播 研 究 所

碩 士 論 文

A Thesis

Submitted to Institute of Communication Studies
College of Electrical Engineering and Computer Science

National Chiao Tung University

in partial Fulfillment of the Requirements

for the Degree of

Master

in

Communication Studies

June 2007

Hsinchu, Taiwan, Republic of China

中華民國九十六年六月

扮誰像誰？迷的行為特質、實踐與認同研究

—以青少年 cosplay 為例—

學生：張立嵐

指導教授：郭良文 博士

國立交通大學傳播研究所碩士班

【中文摘要】

cosplay—角色扮演近幾年來成為青少年間熱門的一項表演活動，與日俱增的參加人數以及特殊的扮裝現象常成為鎂光燈注目的焦點。本文欲藉由青少年「迷」社群文化的特質分析，了解 cosplay 如何透過身體實踐及服裝展現達到身份認同、創作以及與社會期望的關連性。

在台灣 cosplay 族群中，有絕大多數可被洞悉的都是動漫畫、電玩以及台灣獨有的霹靂布袋戲迷；族群年齡分佈以青少年為大宗。心理學認為，青少年時期是身心狀態都產生最大變化的時期，處於自我認同與角色混淆的階段。他們需要作出改變以證明自己正在成長；同時又期望在同儕中尋得認同感及肯定。對於感到迫切認同危機的青少年而言，角色扮演呈現身份認同的象徵；也在升學壓力之外，提供了心理抒解且情緒支持的管道。此外，喜愛同人文化的青少年「迷」群們，他們參與 cosplay 相關的組織活動，踴躍發表具自我想法的文本創作，在網路上互相分享心事並交換心得，因為著迷的種種後續行為皆出於自主意識，並具有創造性的生產能力，相對於一般大眾而言，迷顯得主動積極且耀眼。

戲劇可以塑造神話。神話學大師 Joseph Campbell 認為，當一個人成為其他人生活中的偶像，他便進入被視為神話的領域。而神話教導我們認識自己的生活，也關係著個人對自己一生中所必須扮演各種角色的認同。cosplay 角色扮演者透過服飾及外表的裝扮，將自己形塑為心中的理想典型，並藉此思考自身的存在性，戲迷更可以藉由閱讀神話而得到認同及啟發。在戲劇的觀賞與角色行為的學習中，進行與劇中主角相仿的神話之旅。

研究發現，青少年除了透過服裝、行為、創作展現迷的認同，亦藉由神話故事的閱讀或行為效法，尋找自我意義的建構。同時因為迷的特性，源於成就感的追求更加強自我規劃的能力；另一方面，迷加入組織之後，本著對組織文化的認同，每一位角色扮演者都意識到自己身為該組織的一員，必須謹言慎行，形同個人的再社會化。而可貴之處在於，布袋戲迷的 cosplay 行為迥異於大眾對於哈日族的盲從印象，無論在創作、學習、以及 cosplay 的層面上，布袋戲迷有著強烈的在地文化認同，而 cosplay 則成為其文化認同的實踐場域。

關鍵字：cosplay 角色扮演、迷、青少年文化、神話、布袋戲



A Research on Fan's Characteristics, Practice and Identity :
A Case Study of Adolescent Cosplayers

Student : Li-Lan Chang

Advisor : Dr. Liang-Wen Kuo

Institute of Communication Studies
National Chiao Tung University

[**ABSTRACT**]

Cosplay becomes a popular activity of adolescents in recent years and often catches the media attention. The main purpose of this research is to analyze fan's characteristics, practice and identity through interviewing adolescent cosplayers.

Cosplay means those people who imitate, dress, make up or act like the characters shown on animation, comic books, games, movies, or puppet drama. Among them, the last one uniquely represents Taiwanese culture. From a psychological viewpoint, people are facing identity crisis at the age of adolescents. Before this age, they have never had this experience and thus hope to obtain identification and approval of friends. As to active and energetic fans, young people are willing to make efforts on creation and cosplay. Myths provide guidelines for living, give meanings to life, uncover the mysteries of life, and so on. Reading mythology, watching drama, or participating cosplay are also a method for fans to learn how the characters behave, think, manage and live.

The adolescent cosplayers fulfill self-identification through dressing-up, creation, and participation. They obtain meanings and realize values of life through reading these mythologies or drama. Being a member of fan's organization, each person has a strong belief and identification to be part of the group and firmly follows the rules established by the group. The most significant finding of this research is that puppet drama fans practice cosplay both locally and culturally.

Keywords : cosplay, fandom, youth culture, mythology, puppet drama

誌謝

人生總是充滿太多意外以及不確定性，從沒想到成為碩士的道路，會這麼蜿蜒曲折；兩度離開學校，對於辦理休學的流程也堪稱「一回生，二回熟」。已記不清有多少次，現實的壓力已戰勝堅持下去的勇氣。然而，此時此刻，對於這些年來給予我鼓勵與支持的人們，心中只有滿載的感謝。

郭良文老師曾在 meeting 中，戲稱自己是救火隊，因為要把我這個載浮載沉的學生在就學最後一學期拉回正道，的確是個火線任務。非常感謝郭老師的出手相救與不間斷的指導鼓勵，讓我在論文寫作中獲益良多。您正向積極的治學態度與爽朗的笑聲，某些程度上地舒緩了學生的課業壓力；課堂間的良好氣氛代表師生間的溝通無礙，這些都是您帶給學生們進步的力量。

感謝口試委員黃光玉老師，您嚴謹精闢的理論分析提供我寶貴的改善意見，也謝謝您對於我論文的肯定與鼓勵。有著親切笑容的柯舜智老師，您的細心指導讓本論文增色許多；兩位老師在我口試時的微笑聆聽表情，將成為我腦海中最美麗的回憶。感謝王盈勛老師，雖然師徒的緣份不夠深厚，但仍感激您曾在多次討論中給予的方向和腦力激盪。

謝謝所辦林姐包容我的散漫，每每在千鈞一髮之際適時提供幫助，對於這幾年給您帶來的困擾，在此深深的抱歉。可愛的傳播所同學們，小佑、銘皇、湘雲、緹婕、易萱、金鍊，是你們在同學會結束之際，帶著我回校重新註冊，給我重回學校的機會，謝謝你們總是記得只有短暫同窗情誼的我。親愛的博愛幫兼球友一淑貞、小閏、佳霖，大夥的熱情相挺就像春風掠過，讓宿舍的冬季硬是減少了幾抹寒意；苦悶的研究生日子裡，你們的關心與加油打氣，讓我知道自己並不孤單。謝謝冠華學姐在校期間的照顧；謝謝學弟妹郭東、小麥、宣蘋在論文上的鼎力支持，沒有太多時間相處，卻能得到你們的幫助，何其有幸！在交大與各位相處的諸多珍貴回憶，長存我心。

大學室友老劉、老陳和老許，雖然你們都遠在國外，但仍不忘 MSN 對我耳提面命再照三餐督促，謝謝啦！廢碧、熙文、阿治，這群社團朋友不服輸的個性給予我不斷挑戰的勇氣。特別感謝公司張育美董事長、林雪玲主任以及同事秀美的支持，讓我能安心地兼顧工作與學業。阿芳、望春、小瑞、妙妙、晏箏、玉容，感謝你們在我情緒低潮時，選擇不過問的默默祝福，朋友注定當一輩子了！謝謝小杞容忍我所有的任性，也讓我體會生命的韌性。謝謝星爺這幾年來的作品所帶給我的感動，希望有朝一日得以相見，得償所望。

原以為寫論文很困難，現在發現寫誌謝辭才是一門大學問。最後感謝我的家人，對於我這幾年的流轉，百分百的支持。我·畢·業·了。

2007/6/30

【目錄】

中文摘要.....	i
英文摘要.....	iii
誌謝.....	iv
第一章 緒論.....	1
第一節 研究動機與背景.....	2
第二節 問題意識.....	5
第三節 名詞釋義.....	6
第四節 相關研究.....	9
第二章 文獻探討.....	11
第一節 最顯眼的閱聽人—迷.....	11
第二節 青少年對次文化的認同.....	18
第三節 神話與自我概念的建構.....	24
第四節 媒介關係.....	31
第三章 研究方法.....	38
第一節 研究架構.....	38
第二節 質化的深度訪談與文本分析.....	38
第三節 研究設計與執行.....	39
第四章 資料分析.....	43
第一節 cosplay 的動機與特質.....	43
第二節 cosplay 的實踐與認同.....	57
第三節 cosplay 與組織文化.....	65
第四節 cosplay 與媒介關係.....	77
第五章 結論與建議.....	83
第一節 研究發現與討論.....	83
第二節 研究限制.....	87
第三節 研究啟發與建議.....	87
附錄一：深度訪談者之編號與簡述.....	89
附錄二：受訪者基本資料表.....	93
附錄三：深度訪談題綱.....	94
參考文獻.....	97

【表目錄】

表 1-1	cosplay 角色扮演相關研究.....	9
表 3-1	受訪者簡介一覽表.....	40
表 4-1	布袋戲迷男女差異.....	54



第一章 緒論

「第9屆動漫祭上午在台大體育館登場，上萬名同好一早就在場外排隊，動漫迷們瘋狂湧入、耐心守候，不是等待大明星，而是為了這群cosplay。」

《摘錄自TVBS新聞網，2007/02/24》

「第九屆動漫季，在台大體育館熱鬧登場，上萬名COSPLAY同好精心打扮參加，從化妝道具到服裝造型，自己一手包辦花了上萬元；現場還有業者專門幫忙做造型，COSPLAY玩家越來越多，業者也創造另類商機。」

《摘錄自ETtoday東森新聞報，2007/02/25》

「寒假唯一場的[動漫祭]上午登場，現場擺設八百個攤位創歷史新高，許多動漫迷趁著開學前，紛紛前往朝聖。打扮成各種漫畫角色人物，尤其喜歡男扮女、女扮男，他們說只有在這個世界裡才可以隨心所欲做自己。」

《摘錄自民視新聞網，2007/02/24》

近幾年來，cosplay成爲青少年間熱門的一項表演活動，凡參加者爲此無不絞盡心思、精心打扮。以2006年爲例，台灣從南到北有多達十幾場的大型同人誌及cosplay活動¹，參加的人數趨於踴躍，也因此常成爲鎂光燈注目的焦點以及網路的熱門話題。

「前總統李登輝首次變裝成爲日本漫畫「魁！男塾」中的塾長（校長）江田島平八，為了替「輝！李塾」網站的開幕造勢而拍攝定裝照，希望透過年輕人的角度，．．．拉近與年輕世代的交流對話。」

1 資料來源爲<http://www.comicworld.com.tw>（台灣同人販售會網站）及<http://www.comic.com.tw>（同人誌販售會情報）。目前多是由動漫畫相關的商業團體（Frontier則是動漫畫雜誌、SE是專賣繪畫器材、JB是台灣相當普遍的漫畫便利屋）來推動舉辦。例如SE《艾斯泰諾》主辦的Comic World簡稱CW，至2004年結束；JB《捷比漫畫便利屋》主辦的Comic World Taiwan，2002年在台大體育館舉辦第一場活動後，正式定名爲「台灣同人誌科技股份有限公司」簡稱CWT；CWT和Frontier《開拓動漫畫情報誌》主辦的開拓動漫祭「Fancy Frontier」（簡稱FF）目前並稱台灣兩大專門舉辦同人活動的商業性組織。（綜合整理自吳逸凡，2003；吳垠慧，2006）。

什麼活動讓看似嚴肅的政治以及商業行銷多了些許輕鬆的氣氛？答案是cosplay—角色扮演。即使是敏感又不具親和力的政治議題，或者是餐廳招攬顧客的噱頭，紛紛有志一同地改以青少年間新興的表演方式呈現，希望得到年輕學子的注意力及認同，以期增加人氣及買氣。這些現象在在顯示出源自日本的cosplay風潮在台灣早已落地生根，更融合了台灣特有的文化，環繞於我們的周遭生活，讓人眼睛為之一亮！

不論各大書展或是學校社團所舉辦的同人誌展，每每吸引眾多青少年作cosplay的角色扮演，他們的創意常因此而登上新聞版面。同人誌起源於日本，一言以蔽之，是指同樣興趣喜好的人所創作之文藝作品，範圍可包含詩、散文、繪畫或專門性研究等。cosplay一詞，是英文costume play的縮寫，意指個體以喜愛或當紅的ACG（動畫、漫畫及遊戲三者簡稱ACG—Animation, Comic and Game.）主角，在台灣還多了布袋戲以及自創性的角色，為服裝臨摹的對象，透過服裝、造型、習慣動作或口頭禪的模仿，造就彷如劇中角色的真實現身。

論漫畫的普及程度、經濟效益、對外輸出及影響，日本早已成為全球第一漫畫王國（吳偉明，2002），當然無庸置疑對台灣影響甚鉅。漫畫不僅是一種媒介，也是一種文化商品（蕭湘文，2002）。閱讀漫畫成為青少年間普遍的休閒方式，我們也看到諸多關於漫畫對青少年影響的研究；然而對於由此衍生而出的cosplay文化，才是本篇亟欲討論的重心。

第一節 研究動機與背景

模仿，緣起於人類的本能。就社會學習的觀點而言，Bandura（周曉虹譯，1995）認為大多數人類行為都是透過觀察、模仿而學會的，人們通過觀察別人而了解新行為的操作模式。在模仿學習的歷程中，被模仿的角色稱為楷模（model），他可能是父母師長、同儕或甚至是電視電影等媒介所塑造的人物角色。更深入地說，戲劇某種程度上必須以神話的形式存在閱聽人的記憶中；神話學大師Joseph

Campbell認為當一個人成為其他人生活中的偶像，他便進入被視為神話的領域²。而神話教導我們認識自己的生活，也關係著個人對自己一生中所必須扮演各種角色的認同。Cosplay社群透過服飾及外表的裝扮，將自己形塑為心中的理想典型，因而存在心理學家Rollo May（朱侃如譯，2003）主張神話的存在是生命以及創意的必要元素³。

對於「自發性」概念和「角色理論」著墨甚深的莫雷諾（Jacob L. Moreno）指出『小孩並不是帶著一個自我而出生的，從出生開始，便在一系列的角色之中活動』（藍劍虹，1999）。嬰幼兒的牙牙學語、受同儕影響甚鉅的青少年時期、閱讀偉大人物傳記的勵志效果等，多半是在模仿他人的過程中獲得成長及慰藉。即使是陳腔濫調的模仿秀，都是綜藝節目招攬收視率的常勝冠軍，模仿之於人類的生活文化，就如B. Brecht所認為的，「抄襲並非見不得人，相反地，更是一門藝術⁴」。

「國內第一本角色扮演（cosplay）專業雜誌「cosmania」總編輯 Aska 表示，台灣角色扮演迷粗估近萬人，光扮演霹靂布袋戲的同好，就佔了三分之一以上，因為角色扮演的裝備不容易取得，有些玩家玩出心得，乾脆成立工作室，接單幫其他玩家製作戲服、飾品等。」

《摘錄自自由時報電子報，2007/02/13》

不可諱言，早期 cosplay 的確充滿日本文化色彩；然而這些年霹靂布袋戲劇集的受歡迎度居高不下，劇中主角人氣歷久不墜，使得 cosplay 楷模除了 ACG 角色之外，還融合了本土文化；這與 Bandura 所說的創造性模仿不謀而合。而早期對於「迷」的研究多屬負面看法（Jenson, 1992），除了予人隨波逐流的盲從印象之外，

² 出自《神話》（朱侃如譯，1995），內容為美國電視新聞記者-Bill Moyers（其在哥倫比亞廣播電視台-CBS以及美國公共電視-PBS發表的作品廣受推崇）與Joseph Campbell的對話錄。當Moyers問道：約翰韋恩成爲一個神話了嗎？Campbell如此回答：當一個人成爲其他人生活中的偶像，他便進入被視為神話的領域。

³ Rollo May在《哭喊神話》（The Cry for Myth）中就他以精神分析學者的角度而言，提到這個時代亟需神話，而諸如藥物成癮等的社會問題都是因爲缺乏神話導致，使得當代人內心缺乏安全感而無法生活。

⁴ 轉引自藍劍虹所著《現代戲劇的追尋》，其中提到Brecht甚至建立一門「抄襲的美學」，並且宣稱模仿即是批判。

有時更被劃上瘋狂或具攻擊性的等號。然而我們每個人都可能是任何人事物的迷，因為欣賞、喜愛，所以產生認同、崇拜、蒐集、模仿等行爲。對青少年而言，透過創造性的模仿行爲，可以產生新的模式，因為他們可能將各個不同楷模的特點組合成不同於個別楷模的新混合體，而並非照單全收。舉例而言，熱門的戲劇主角（如霹靂布袋戲中的素還真）擁有為數眾多的 cosplay 扮演者，但卻各有其特色。

另一方面，青少年時期是個體在身心狀態都產生最大變化的時期，心理學認為這是處於自我認同與角色混淆的階段。他們需要與眾不同以證明自己正在成長；同時又期望在同儕中尋得認同感及肯定，以證明自己是團體的一份子。對於感到迫切認同危機的青少年而言，角色扮演某種程度地提供了身份認同的象徵；也在升學壓力之外，提供了心理抒解且情緒支持的管道。

Bandura 指出，電視媒體的出現拓展了楷模對兒童和成人的影響範圍。人不再僅從家庭或社會群體中選擇模仿對象，多元化的大眾媒介提供了大量的象徵性示範（symbolic modeling），使得觀眾可以從中觀察學習（周曉虹譯，1995）。跨海來台的日本 cosplay 文化，除了保有日本動漫畫的原汁原味之外，相應於台灣本土的布袋戲迷而言，在戲劇觀賞之外，亦擦出新類型 cosplay 表演文化的火花。

許多研究神話學非常著名的學者，如坎伯（Joseph Campbell）、李維史陀（Claude Levi-Strauss）等人，幾乎都為神話提出了新的定義，也就是任一時代、任一社會、任一民族，乃至任何一個人，都有自己的神話，問題並不在於神話的是非曲直，重點在於「它對特定時代、社會、民族或個人所產生的生命意義」（田瑞卿，2002）。Campbell 的著作普遍受到世人的重視，吾人可以了解神話在世人心目中真正的定位。而人類在神話中，可以習得生命的智慧，咀嚼存在的經驗，並思考人與自然的關係。

戲劇某種程度上也在塑造神話。對於布袋戲迷而言，被創造出的多位神話性角色都試圖給予戲迷一種心靈上的倚靠。因編劇的更迭，由代表忠勇孝義精神的雲州大儒俠-史豔文；直到霹靂金光系列中，素還真的出現，替代了史豔文維護武林正義和平的角色。神話可以凝聚社群，也可以讓人思考自身的存在性，戲迷更可以藉由閱讀神話而得到認同及啟發。藉由戲劇的觀賞與角色行爲的學習，進行與劇中主角相仿的神話之旅。

同人誌的創作給予了作品新生命，因為創作者在其中注入個人期望及想像元素；另一方面，若將Cosplay視為表演⁵，則滿足了個人現實生活中無法實踐的身份，在真實戲劇的幕後，同人誌及角色扮演者上演了一齣又一齣自我心靈建構的戲外戲。

第二節 問題意識—自我認同新選擇

林家瑄（2004）在針對新竹滑板族的研究中，發現穿著實踐是青少年展現認同的手段。這或許可以解釋，除了一成不變的學校制服之外，青少年總是勇於嘗試任何新的服裝造型，而有創造性的角色扮演者總會找到自己的定位。那麼服裝作為認同的要素之一，傳達了何種訊息呢？在團體化的過程中，制服是一道界線，是讓個體融入群體生活的關卡，也是社會化的必經之路，然「同中求異」則為制服文化下顯而易見的渴望⁶。在同人誌活動中，總吸引著熱情又爆滿的cosplay表演者；對於外界而言，他們就像穿上了一層制服，自成社群，建構了特殊的社群文化。

角色扮演，是看與被看的交流，也是模仿與被模仿的延伸。Cosplay 扮演者原本是旁觀者，從媒體內容的接收者搖身一變為內容創造者，成為被觀看的對象。打破看與被看的界線，跨越了原創作者與再現作者的藩籬，主客體在表演的場域中不斷地交流著。馬汀尼（1999）提到當代的表演研究（performance studies）多在凝聚社群成員互動之意識型態至文化改造的政治性層面有所著墨，同時他引用了 Brecht 所說「光是了解這個世界還不夠，需要的是改變」；而這改變不一定指的是顛覆性的革命，也可以是個體改變看世界的觀點，由被動角色轉為主動角色的一種微妙變化。

⁵ 馬汀尼引用Schechner在 1988 對「performance」所下的定義：發生於觀者與表演者之間的整個事件如群星匯集一般……從第一位表演者進入表演區—戲劇發生的轄區—的那一刻開始，直到最後一位觀眾離席時結束。他解釋足以構成演出的空間是，只要有人做有人看便可完成觀者與表演者關係的地方（馬汀尼，1999）。

⁶ Fussell解釋世人都可能面對的難題：每個人都必須穿制服，但同時又必須拒絕穿制服，以免自己珍貴的獨特性遭到抹殺。

是什麼因素讓觀察者想以真實人物以外的角色為模仿楷模？換句話說，角色扮演者模仿的對象並非一般可見的偶像明星，而是非實體的 ACG 或戲劇主角。他們藉由媒介形塑而認識角色，因為認同而成為迷進而參與組織活動，並進一步透過組織文化的學習以及網路社群的凝結，建構自我與社群文化。這些戲迷把對角色的喜愛轉換為 cosplay 的動力，這之中似乎也隱含著戲迷與原創作者的對話，從布袋戲中的角色塑造或文本中抽絲剝繭，或可得到表演者與文本的諸多關連及契合性。

認同會產生模仿行為，而角色扮演揉雜了看與被看的情境，亦形同模仿與被模仿的延伸。對青少年而言，cosplay 如何成為引發實踐認同的動機，他們所扮演的角色是否也某種程度的影射自身所期望成為的形象？而這些「迷」們的 cosplay 行為意涵與自我概念的建構又有什麼樣的連結？

本文首先欲藉由青少年「迷」社群文化的特質分析，了解 cosplay 如何透過身體實踐及服裝展現達到身份認同、創作以及與社會期望的連結性，問題意識如下：

1. cosplay 如何引發青少年實踐的動機？這些「迷」又具備哪些特質？
2. 個體如何透過身體實踐、服裝展現達到身份認同、創作以及與社會期望的連結性？其行為意涵與自我概念的建構有何相關性？
3. 迷對於組織參與及組織文化又有何認知？媒介在這過程之中扮演了什麼角色？

第三節 名詞釋義

同人誌及 cosplay 皆是源於日本，另有描述動漫畫迷的御宅族等詞語，下面就這幾個相關的名詞做簡單的介紹：

同人誌：

「同人」其實有「同志」的意思，意即有著相同志向、志趣的一群人。開拓動漫祭執行長蘇微希解釋：「一群有著共同興趣、嗜好的人聚在一起共同去做一些事情，可能是出一本書、一張唱片或組一個團。」一言以蔽之，同人誌就是同

樣興趣喜好的人所創作之文藝作品⁷，範圍可包含詩詞、散文、繪畫或專門性研究等。其中文學同人誌是最早的形式，西元 1910 年日本大正時期「白樺派」的名作家，將他們文藝結社間同好的作品集結成書，並自掏腰包加以出版。而現今大眾所熟知的漫畫同人誌則是二次大戰後的產物，經過這幾十年的發展歷程，以 1975 年創始的同人誌即賣會「Comic Market」最爲大家所熟知⁸，其以延伸一般ACG或電視電影作品爲主，透過漫畫或光碟等形式呈現。許多著名的職業漫畫家，也是由同人誌作家出身，例如高橋留美子、CLAMP、尾崎南、高河弓等⁹（陳仲偉，2002；古孟釗，2003）。

Cosplay：

是英文costume play的縮寫，字面上的意義爲「戲服扮演」，也就是打扮成自己所喜歡的作品角色的衣服，台灣稱之爲「角色扮演」。玩cosplay的人一般被稱爲coser或cosplayer（網路用語不同¹⁰，宋丁儀，2002），在販賣同人誌的會場，cosplay展示區多半會與同人誌販賣做區隔，有專區可供coser攝影拍照，也有些coser爲自己的同人組織宣傳。不過其最早的功用其實是「看板娘」，在同人文化活動中，創作者爲了吸引同好而將自己打扮成自己作品裡面的角色以宣傳自己的作品或展示攤位。原本是伴隨同人誌展出出現的cosplay，在勢力壯大後成爲獨立的類型。1980年代末，日本已發展出「同人誌-only」跟「cosplay-only」性質區分的活動（吳垠慧，2006）。

除了漫畫題材之外，大受cosplay迷歡迎的題材還包含了動畫、電玩、電影等，

⁷ 同人誌的精神奠基於作者可以自行發揮創意，多出自業餘創作者，獨資印製刊物在同好圈流傳；這是因爲一般出版體系基於商業考量下，一些具創意題材的作品可能遭到扼殺。不過前提是：必須要有原版動漫畫的市場，才會有同人誌創作的空間。可以說是原創作品的延伸，滿足同人誌創作者對於原版創作的想像，實驗性質濃厚。

⁸ 1975 年由日本各大學漫畫研究的社團，首度聯合舉辦同人誌即賣會「Comic Market」，簡稱Comiket；日文中的即賣指現場直接販賣。以上綜合整理自蘇微希《台灣同人活動發展概要》演講稿及《次文化中的次文化-----《漫畫同人誌》，中央日報，1998/8/11》。

⁹ 高橋留美子的著名作品有《福星小子》、《亂馬 1/2》、《犬夜叉》等；CLAMP著有《庫洛魔法使》等；尾崎南著有《絕愛》等；高河弓著有《Loveless》等。

¹⁰ Cosplay指角色扮演，因此從事cosplay的戲迷會以「co」或「cos」等簡稱角色扮演這個行爲；而「cos服」指的是cosplay時所穿的衣服；「cos界」則是指扮裝界。

如歐美地區的 cosplay 同好喜愛模仿的「星際大戰」或「魔戒」等的戲劇角色；而在台灣的特殊之處，還另外融入了本土的布袋戲文化，在金光閃閃的布袋戲木偶之外，注入了角色扮演者本身的情感以及期望。

御宅族（OTAKU）：

OTAKU一詞最初在日語是作為第二人稱的尊稱，對動漫迷來說是為了情報蒐集與交換而需時常面對他人所習慣使用的敬稱，由 1982 年一群畢業於慶應大學的動畫業界人士所愛用而成為同好間的特殊用語。御宅族一般指熱衷於動畫、漫畫及電腦遊戲等次文化的人。OTAKU不僅僅是動畫迷，更強調觀看動畫作為社會實踐的意涵；陳仲偉（2002）引用岡田斗司夫¹¹對OTAKU的解釋如下：在這個被稱為「映像資訊爆發」的新世紀中，為了適應這個映像資訊的世界而產生的新類型人種，他們是對映像的感受性極端進化的人種，有跨領域的資料蒐集能力，擁有永不滿足的向上心和自我表現欲。

台灣的同人文發展：

1997 年日本艾斯泰諾株式會社和台灣捷比漫畫便利屋合作，在台灣舉辦第一屆「Comic World」（即CW1）相當成功，這也是台灣首度以商業經營的手法舉辦同人誌即售會¹²，至今十年的發展而茁壯成今日頗具規模的同人誌社群。台灣 cosplay 發展另一值得注意的現象是，隨著霹靂、天宇布袋戲播映所造成的轟動，1997 年當「霹靂」舉辦戲偶節時也同時推出布袋戲 cosplay 活動，可說是台灣最早出現布袋戲 cosplay 的場子，布袋戲 cosplay 也成為台灣特有的 cosplay 類型（吳垠慧，2006）。台灣發展出一個全世界獨一無二的同人及 cosplay 文化系統—布袋戲，透過多年的布袋戲後援會組織，形成台灣同人文化的特殊現象（蘇微希，2004）。

cosplay 與同人誌常被混淆，其實 cosplayer 主要是針對本身喜好的動漫畫、遊戲角色、布袋戲人物做裝扮，並不同於同人誌創作者，有人兩者兼具，有人專

¹¹ 岡田斗司夫：九十年代成立的動畫公司GAINAX創立者之一，公認的御宅王（OTAKING），而公司亦多為御宅族成員所組成。他認為OTAKU是以快樂作為原動力，並與資訊、多媒體產生連帶。然他對OTAKU的定義，客觀性稍嫌不足。

¹² 在此之前，其實已有一些零星的同人社團所舉辦的集售會。

攻其一。cosplayer 多半亮麗搶眼，故較易得到鎂光燈青睞而躍上新聞版面，觀眾常可見到媒體不小篇幅的報導。

第四節 相關研究

檢閱近幾年來關於同人誌或 cosplay 角色扮演的文獻，大致如下表所示：

表 1-1 cosplay 角色扮演相關研究

年度	論文名稱	作者	類型
1998	《漫畫同人誌成員之特質、自我概念與行為研究》	林怡璇	同人誌成員分析
2001	《日本影視文本的媒體再現研究》	曹明正	閱聽人研究 再現分析
2002	《消費社會的閱聽人—以霹靂布袋戲迷為例》	宋丁儀	閱聽人研究
2002	《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》	林羿姣	藝術教育觀點
2002	《文化產業全球化的發展模式---以日本動漫畫產業為例》	陳仲偉	全球化觀點
2003	《「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》	李姿瑤	閱聽人研究
2004	《漫畫同人誌在台灣的發展—休閒與文化產業的觀點》	古孟釗	休閒文化觀點

來源：作者自行整理

另有研究奠基於台灣與日本在歷史、文化以及地域上的接近性為主，曾經存在的殖民關係是重要的關鍵，也不啻為一合理解釋。然此單向的推論，僅代表研究者代替使用者回答了問題，卻不該成為單一的普遍化原因（曾維瑜，2001）。

哈日現象並非台灣專屬，文化接近性亦不能完全解釋日本商品在全球的流通性（曹明正，2001）。從全球流行文化體系的整體思考，日本影視工業結合政經結構的強勢運作是日本流行文化蔚為風潮的重要原因之一（陳仲偉，2002）。

台灣對日本流行文化的普遍接受度高。舉例而言，徐佳馨（2002）指出台灣文化上不斷面對外來文化的侵浸與滲透，日本漫畫在台灣的市佔率高達 95%，在如此根基的市場下，cosplay 行爲不免被質疑為替日本文化發聲的產物。然而，經過與台灣本土文化的相互激盪，全球各地的 cosplay 並非僅一味地模仿日本漫畫角色，就台灣而言，其發展更擴及布袋戲、電影或自創角色等範疇。戲迷從事 cosplay 活動的同時，與過去鄉土文化重新建立感情連結，這與法蘭克福學派在談商品社會時所批判只崇拜物的市場價值，拋棄使用價值，出現不同的效果，戲迷於文本的消費中重拾失落的文化情愫，經由文本消費產生並建立了文化以及自我的認同。若僅片面以殖民論述之思維探討此一現象，將之歸屬於哈日風潮的曇花一現，或奠基於外來文化侵略的基調，則可能抹殺其具文化性的背後意涵。



第二章 文獻探討

第一節 最顯眼的閱聽人一迷

Grossberg (1992) 在探討「迷」的情感表達時指出，閱聽人之於文本的關係是主動且具生產性的。文本本身無法挾帶任何意義及情感，必須經過閱聽人主動的詮釋，在這之中，閱聽人不僅僅是了解文本涵義，更能取之以連結個體自身的生活、經驗及需要。相同的文本對不同的閱聽人，將可能解讀各異。而迷是因為對某些文化產物特別在乎，進而形成某種認同或團體組織，如此投入並維護此項認同感，才成為「迷」。

就如同 Lewis (1992) 在其編纂之 “The Adoring Audience” 開宗明義提到「迷，是最顯眼並可被他人識別的閱聽人 (Fans are, in fact, the most visible and identifiable of audiences.)」。在 cosplay 族群中，有絕大多數可被洞悉的都是動漫畫、電玩以及台灣獨有的霹靂布袋戲迷；族群年齡分佈尤以青少年為大宗，在相關可發展創意的 cosplay 活動中，他們不吝惜的展現自我身體以及創意，除了昭告天下他們所認同的楷模外，亦在志同道合的群體中尋找契合的朋友。簡妙如 (1996) 定義「迷」為「在某段時間內，特別為媒體內容的某些特質所吸引，並有相當程度認同與涉入的閱聽人」。然而「迷」群並非永遠不變。McQuail (1994) 則認為「迷」群組成會隨時間而變化，雖然某些人看似穩定，但其皆因所迷的媒體文本內容而存在；假使文本來源改變（如戲劇結束），則閱聽人可能消散或以其他方式重組。

Jenkins (1992) 針對「Star Trek」迷社群研究中，整合幾項迷社群成員的共通特點如下：首先他們會反覆觀看文本，找尋其中喜愛的意義形成特殊的訊息接收模式；接著創造出遠比原始文本角色、生活方式、價值觀等具有更多資訊的後設文本 (meta-text)；再而積極主動的投入，構成消費活動；並產製特殊的文化作品，例如出版線上相關刊物、談論明星動態、自行剪輯音樂或錄影帶等，所有的迷都是具潛力的作家；最後，不論「迷」的政治立場或社經地位的差異，他們會集結自成一另類社群，相互分享。

Jenson (1992) 認為社會大眾將「迷」與瘋狂、墮落、非理性的形象劃上等號

是錯誤的說法；應該將「迷」視為是對現代社會的一種反動。早期對「迷」稍有誤解的研究中，因為搖滾樂迷失控的新聞時有所聞，以及與青少年嗑藥、暴力等的形象連結，對「迷」的看法多以負面居多，認為迷是扭曲的族群。早期研究者常對迷群使用「他們」（they）一詞，Jenson 認為應改以「我們」（we）來代替，因為我們每個人，都可能成為任何人、事、物的迷；而任何一個人物都可作為追求或崇拜的對象，因此「偶像」可說是一種喜愛的模式或對象。除了偶像本身受到喜歡之外，因著「偶像整體不可分割性」的特質，其包括相關戲劇、歌曲、照片或新聞評論等，這些文化產品都可能成為迷的收藏品（曹明正，2001）。而 Jenson 解釋迷群們種種看似「過度（excessive）」的行為，只是種精神報償的形式表現，企圖彌補現代生活的不足。

Grossberg（1992）提到迷的情感投入時指出，情感相異於情緒或渴望的不同之處在於，情感與我們所謂生活的感覺息息相關。感覺是由社會所建構並包含諸多文化作用力的領域，不同的情感關係，就會以不同的作用力，變換意義與其中的愉悅。

同人誌是為了解說自己的想法，純粹地為自己而畫，它可以是一種趣味；體現自我的存在；更是與其他同好溝通交流的管道。許多職業漫畫家也是同人誌創作的常客，他們也喜歡改編別人的作品，或甚至重寫自己的故事，藉以分享給同好（陳仲偉，2002）。對照於喜愛同人文化的青少年「迷」群們，他們參與 cosplay 相關的組織活動，踴躍發表具自我想法的文本創作，在網路上互相分享心事並交換心得，以上種種在外界看似瘋狂的舉止，以 Jenson 的角度而言，可視為豐富心靈的行為。

（一） 「迷」與文本的互動

Jenkins（1992）針對「Star Trek」迷的社群研究中發現，迷在自己所生產的次文本中，構築理想中的世界。所以迷不僅僅是支持追隨者，而會不斷追求新文本、創造新意義。

John Fiske（1989）認為，「迷」是一群積極與所愛媒介文本做互動的閱聽人，而「迷」所延伸出的次文化差異，會因為對於角色的喜好程度、收藏、專注領域

以及生產方式的不同而有所區分。然共同特點在於許多「生產性的行爲表現（productive practices）」，其豐沛的創作力可展現在包括其所參與的組織活動（如同人誌活動-動漫祭）、「迷」群間相互交談的言語（如 BBS、網路部落格等）以及「迷」們的創作（如同人誌作品、cosplay）等。簡妙如（1996）綜合多位學者對於「迷」的外在行爲與內在行爲看法整理如下：

1. 外在行爲的過渡：參與、追隨、忠實的熱愛者。而生產性（productive）的實踐是「迷」群最明顯的表現，是 Fiske 對於迷的正面觀察結果；迷無論是閱讀文本，抑或談論文本，都成爲「生產性的活動」。例如青少年的穿著或打扮等，正是這類生產性創造的指標所在。如迷群們的社交活動、資訊交流或各種相關衍生的創作，都可視爲迷對原始文本所做的擴展與變形。
2. 內在行爲的過渡：對於文本的感動、喜愛，進而達到意識型態的認同等的面向中，可以反映出「迷」對特定文本的認同與區辯。某些迷可以在他們所著迷與不著迷的人事物之間，劃下界線，此爲區辯（陳正國譯，1993）。例如喜愛日劇與韓劇的迷群們，可以輕易辨別出日韓戲劇的文化產品以及相關特質，並且認定自己的著迷有與眾不同之處，進而與其他迷或文本作比較與區別。

自內、外在行爲及特質而言，可歸納出「迷」是在某段時間內，喜愛某些媒介內容的人事物並進而認同，他們因爲著迷的種種後續行爲皆出於自主意識，並具有創造性的生產能力以及區辯能力，相對於一般大眾而言，迷顯得主動積極且突出耀眼（李佩真，1998）。

（二） 「迷」的認同與實踐

對「迷」而言，展現對偶像的認同實踐有以下幾種方式：（張智雅，2000）

1. 消費商品：消費的意義不僅止於行爲本身，還包括商品本身所代表的符號特徵。對於 cosplay 迷來說，他們不僅支持喜愛的角色人物，購買相關影像產品或戲偶，還包括購買 cosplay 活動入場券、表演時所需之衣物和

周邊飾品等。

2. 相關活動的參與：包括角色扮演迷在表演前的準備、網際網路的聯繫、各個活動中穿梭表演、拍照以及活動結束後的討論分享等，種種因為認同而實踐的行為。
3. 相關文本的自我創作：例子不勝枚舉，諸如各戲迷所架設之網站、相關改編作品，甚至是服裝上改編的巧思，都屬於創作的一環。從剪報蒐集、心情記事、文章詞曲創作、畫冊、模仿比賽、到近期相當普及的網路相簿、blog 等，無一不是為表達對偶像的認同而衍生之行爲，其成品亦屬於自我認同的一環。積極的參與將為創作者帶來肯定及成就感，甚至成為情緒宣洩或壓力抒發的管道，並增加生命中面對挫折的力量。

陳仲偉（2002）指出日本動漫畫高流通率、閱讀率的意義在於，除了動漫畫產業的興盛之外，他們透過創作實踐來體現自我。他認為同人誌是「文化參與者、創作者對動漫畫的共鳴與認同，亦是面對自我存在的認同與實踐，也是強而有力的產業支柱。」而其特殊之處，就在於創作者與觀賞者的親和性，同時建構了一個豐富的文化論述場域。

劉朝弼（2004）研究發現「Star Trek」影迷成員都屬自發性且對影集有高度認同感，進而參加社團找尋同好一起分享交流。影迷們除了在內在反應上高度認同影片中塑造的理想價值觀，也延伸到外在行為上，從熟記每集內容與每位主角到蒐集相關電影產品、模型，影迷舉辦大型聚會時，也都刻意扮裝，建構出劇中的氣氛。文本不但能夠影響閱聽人，閱聽人成為迷後的生產與創作行為也擴大了文本，彼此互相循環影響，建構了更完整的劇中世界。Matt Hills 分析迷文化中的身體展現，表示迷透過紀念歡頌與模擬的過程而認為狂熱身體乃是種書寫，這意味著狂熱迷的身體很大的程度上，回歸到前規訓模式中的「大規模的」紀念活動（朱華瑄譯，2005）。

在文本分析的立場而言，任何一個作品本身都是充滿符號的文本。Fiske(1989)認為大眾在消費商品的同時，會依照所處的社會情境與生活經驗，進而賦予商品意義，透過意義創造的生產過程獲得愉悅。閱聽人在收視戲劇、電影或閱讀文字的當下，除了接收作者傳達的內容和意義之外，包括作品中內含的附加價值與象

徵意義亦一併被閱聽人吸收。虛構的角色、虛擬的世界、幕後配音員的表現以及周邊搭配的音樂或商品等等，在迷的眼中都顯得意義非凡，除了內在心理的認同外，他們也付諸外在實際的行動，如同人誌創作、cosplay、商品消費等，作為彼此間共享的娛樂。

（三） 融入迷的小型組織文化

各種文化有其本身的組織型態，在迷所處的組織社會中，個體為求融入必須了解舉凡其顯性或隱性的規範，認同組織文化與遵守組織規範構成社會化的重要過程。這樣一連串社會化的行為，符合 Bandura 所言，「認同」表示個體將其思想、感情與行動採取所認同的楷模型式展現出來。

福山（Francis Fukuyama）在探討人性與社會秩序重建的文章中，引用歐斯川（Elinor Ostrom）的案例分析談到，人類社會為持續在團體內生存、解決資源分享的難題，其在政府規範不足之處，將產生一套非正式的規範，即自發性規範。而這些合作規範的建立，「除了文化提供的共同語彙外，還包括手勢、面部表情、個人習慣、表達出意圖的信號¹³」（李振昌、林慈淑譯 2003）。

法國社會學家 Bourdieu 提出「迷」的「地位」（status）思維，意指任何既定的迷文化不再只是一個社群，同時也是個社會層級，迷在其中分享共同興趣；但在相關的知識、接近迷對象的權力、地位聲譽上，同時也處於相互競爭的關係。根據此觀點，迷心照不宣地共同遵行奉守其迷文化之「一般法則」時，卻也試圖建立起另類有關迷的技巧、知識和其獨特之處（朱華瑄譯，2005）。

張智雅（2000）研究發現，了解自己和了解他人的過程是一樣的，都需要經過他人的評價，經由觀察、比較和判斷而形成。青少年加入如同歌友會的迷群組織，有助於協助青少年自我發展，其中包含了情緒支持、自我專長發掘和再社會化等功能。歌友會提供了全然不同於學校的社會化環境，進入這個小型組織就如同加入全新的人際網絡，成員的多樣性將激盪出不同的思考模式，透過與他人的

¹³在人數較多的社會中，既使有政府與法規，仍可能出現自發性規範。然若自發性團體成員數目過於龐大，許多制度相關問題即變得難以克服，如制訂規則的人、執行規範的人等。

互動中，一方面看到他人的特點，分辨自我與他人的相同或相異之處；另一方面透過他們對自己的評價而認識自己，藉此更深入了解自我，累積成長經驗；其定期舉辦的聚會活動或才藝競賽等，對於青少年的自我認同及心理發展都有重大的影響。如 John Fiske 所認為，我們藉由商品「活」在資本主義裡；藉由「活」我們又賦予它更多的價值與能量（陳正國譯，1993），在這體系下能創造出屬於自己的文化。以此類推 cosplay 族群之聚會活動，在建構自我概念的歷程中，亦成為青少年展現自我的絕佳機會。

一般而言，角色扮演者會選擇自己喜愛的角色作裝扮，根據自己喜好而作自主且具自我意識的選擇；但有些作品中的角色較適合以團體的方式一起出現，如《少女革命》、《娜娜》（NANA）等，因此招募朋友或網友一起出團分配角色，逐漸蔚為風氣，此即所謂的「湊團」。以湊團模式出現的 cosplay 行為，有時對所扮演的角色未必有直接喜好或認同，大多是為能達到團體行動的目的，但該模式卻能讓角色群有更完整、更具識別度的呈現（吳垠慧，2006），這表示迷的團體行動有益於自我認同以及概念的建構。正如同迷研究發現，參加迷團體對迷群而言，具有和同儕建立關係、建構自我認同的功能（林怡璇，1998）。

（四） 小結：模仿與創作

針對模仿與創作間的關連，黃美序（2001）作了很好的闡釋，舉例如下：

「昔有佳人公孫氏，一舞劍器動四方。觀者如山色沮喪，天地為之久低昂。」

這是詩人杜甫¹⁴回憶他幼時見公孫大娘舞劍的一段文字。唐開元年間，名叫公孫大娘的名伎善於唱歌舞劍，著名的「狂草」書法家張顛—張旭¹⁵、素狂—懷素看了舞劍之後，體悟舞劍的頓挫之勢，觸動了對草書筆法意境的領悟，行雲流水、氣勢貫通而書法精進。

模仿者/創作者都必須掌握適當媒介和應用技術，如作家的文字、畫家對色彩的應用、舞蹈者肢體展現等。其中模仿媒介的轉換，如張旭等兩人將舞劍神韻應

¹⁴ 出自杜甫「觀公孫大娘弟子舞劍器行并序」。

¹⁵ 張旭的自言帖：「醉顛嘗自言……擔夫爭道又聞鼓吹而得筆法及觀公孫大娘舞劍而得其神。」

用於書法中；劇作家將無形的意念呈現於文字中；表演者將文字意念藉由服裝、布景等轉換成立體視覺效果，如果說轉換是種創作，那麼這類模仿就是藝術（黃美序，2001）。跨越了不同媒介的屬性，表演者在模仿中融入創作以及個人情感，透過不同的媒介表達意念。John Fiske（1992）認為迷群們不用主流文化中的價值體系作判斷，而擁有自己獨特的美學觀。「迷」的豐富生產力及創造力可跨越文本，消弭自身與文本間的界線，例如改編故事等。

除了外在表現，還有內在的心靈活動—觀察、想像、領悟、聯想、組織力等融合的靈感，上述都構成作品成敗的重要因素之一。看過朝陽、落日、流星等的人何其多，然領略大自然奧妙而體現於作品的人卻不多。如蘇軾的水調歌頭藉由「人有悲歡離合，月有陰晴圓缺」點出事事變幻無常（黃美序，2001）。Jenkins（1992）在探討迷群的文化時，指出迷的共通點就是生產許多迷的創作（fan writing），以自身觀點與生活經歷改編劇情、歌詞曲等，並予以流通分享。整體而言，具生產性表現的迷會使用並重製文本題材，進而建立屬於自身的文化，他們延伸了文本素材的觸角，更形塑了迷的文化產製與另類社群。

模仿者與創作者需要學會運用媒介技巧，而優秀的技巧也常常帶給欣賞者娛樂。對於原創文本與自創文本間的轉換，其實無須拘泥於形式。只要迷發揮創造力，運用腦中的創意概念在其熟悉的媒介上，即可揮灑自如的表現自己。

人們樂於表達自己，從歌唱比賽節目、現場call-in或模仿秀等的節目方興未艾可一窺端倪。這些現象顯示現代人被看的慾望升高了，被注視的需要也較高，這其中其實含有某種「自戀¹⁶」的成分（賴秉寰，1999），將自己幻化成所認同的形象，並希望透過被看而成為優越的主體。又因為媒體及資訊的發達，以往無法被了解的專業領域或特殊事項被一一報導，也因此表演者必須有更高自覺操弄真實與虛幻，他們必須讓觀眾相信虛構的人物或世界真的發生了，因而能產生尊敬、喜愛或崇拜等的情緒反應。

¹⁶ 自戀（Narcissism）一詞出現在希臘神話中Narcissus的故事中。故事大意為：受到詛咒只能重複別人話語的Echo，愛上了美少年Narcissus，Echo無時無刻抓住機會，只為從美少年的話語中找出符合自己意思之詞以表達愛慕之意。然而孤傲的Narcissus也受到詛咒，愛上自己的水中倒影，最後憔悴而死。在Freud的理論中，自戀伴隨著自我出現，更是自我開始產生慾望之時（賴秉寰，1999）。

第二節 青少年對次文化的認同

(一) 文化與次文化

文化是個難以被定義的字眼，從早期表示農業¹⁷意思經過數世紀人類生活型態的變革，正如英國著名文化研究學者Raymond Williams所言，文化（culture）是英文裡最複雜的字之一，而他本人則以Herder所主張的多線性文化狀態為說明¹⁸——「文化並非單一的，不但不同國家、不同時期有其特殊文化，那怕同一個國家內，不同社會和經濟族群也有其不同文化」。

根據這樣的主軸概念描述下，文化是一種特定生活方式的描述，不僅從藝術中表達出意義和價值，制度和日常生活的行為也包含在內。

Max Weber 從社會學家的角度給予文化的定義如下：（高宣揚，2002）

1. 文化是被傳遞的，構成一種遺產或是一種社會傳統。
2. 文化經由學習而來，因此在人類歷史發展中，世代不斷被繼承與創造。
3. 總是共存於人類特定共同體，脫離不開人類社會的集體生活。

吳瓊洳（1999）提出較完整的概念：「文化」是人類在社會之中所創造出來的所有無形、有形的價值總體，包括生活中的一切製品，如語言、文字、思想、價值觀、生活方式、行為型態以及典章制度等。這些文化要素是必須經由社會學習並且代代相傳的，其功能在提供社會一個價值與規範，在人們行動時的依循標準。

李亦園（1984）以人類學的觀點談到：「文化是個體從社會中所習得的價值、規範和習俗，並導引著個人在社會中的行為模式。然而，某些族群會分享獨特卻

¹⁷ 引用自Malcolm Barnard所著《流行溝通》（鄭靜宜譯，2004）作者指出英文中最早用到culture這個字主要是指照顧農作物和牲畜，由此可知早期文化概念接近農業（agriculture）的意思，帶有動植物成長的過程、進步以及生產力。

¹⁸ 引用書同上註，書中提到18世紀之前的文化概念是以歐洲為主，任何不循歐洲文化正軌的文化被認為是落後的，這種單線性的文化概念直到20世紀被Herder提出的多線性文化概念推翻，其主張每一種文化都具有獨立的價值。

相似的價值觀而形成次文化，這是指在社會中不同人群所持有的生活方式。次文化可能正面，也可能負面」。

綜合以上所述，文化就是一種集體生活方式，透過這樣的體系，生活其中的人藉由學習而得以表現特定的意義和價值觀。當然，並非所有人對主流文化都能完完全全地順從；謝高橋（1986）認為，當社會中有少部份人的價值、信仰及規範，與基本的社會期望對立時，這種文化即被稱為 **counterculture**，（可被譯為反(抗)文化或對立文化），屬於次文化的一種。其中被視為「反抗」意味濃厚的青少年文化就被通稱為「青少年次文化」。

對於其與次文化的差異而言，只是分享的族群不同。不過為何青少年次文化常被認為是較低層次的文化呢？周樑楷（1996）認為這可能是因為大部分青少年仍在接受教育，沒有社會地位，更談不上主導文化的發展方向。Hebdige（1988）認為青少年會表現出不受束縛的行為，藉由儀式的抗拒、奇異的穿著、超乎尋常的姿態、打破常規或對法律做出誇張的挑戰，他們為證明其存在的行為，形成所謂青少年文化（張儒林譯，1997）。Campbell 以紐約市附近的男孩子為例，這些青少年自組幫派，創造自己的入會儀式及道德標準，他們正極盡所能地創造了屬於自己的神話，然而這樣的行為很危險，因為並沒有被納入社會中（朱侃如譯，1995）。

Phil Cohen 則為次文化下了一個註解，「兩種相互矛盾的需要之間的妥協解決辦法：創造和表達自治及表達與母體文化差異的需要．．．；維持母體文化認同的需要」（張儒林譯，1997）。因此 Cohen 認為次文化潛在的功能是「表達和解決」，對次文化族群而言，他們必須生存在大環境下的主流價值觀中，進而尋求與母體文化相異的特質。

（二） 衣服會說話

Umberto Eco¹⁹（1973）說他 “speaking through his clothes”—「透過衣服說話」，

¹⁹ 著名義大利小說家，身兼哲學家、歷史學家、文學評論家和美學家等多種身分，更是全球最著名的符號語言學權威。著名作品有 “The Name of the Rose”，其在 “Social Life as a Sign System”

意指他將穿著打扮都當成符號，而人們以服裝為媒介傳達訊息，藉此期望被觀賞者所接收。衣服當然並不是真的會說話，然而服裝是如何達到溝通以及傳遞訊息的功能呢？如同Malcolm Barnard（鄭靜宜譯，2004）談到流行、服裝、溝通和文化間的關係時，服裝作為一種溝通方式是屬於超越口語（verbal）或非語言（non-verbal）的傳播，是存在於背負著文字或商標的服裝之外的非語言層次傳播。而Dick Hebdige（1979）認為青少年習慣藉由不斷地創新來爭取意義的控制，這些創新可能反映在各式各樣不同的風格，諸如服裝、行為、音樂等。Roland Barthes也曾經提到服飾具有其社會意義，他甚至更稱讚可可·香奈兒（Coco Chanel）是「一位新的經典作家」。

著有「衣裳哲學“Sartor Resartus”」的英國文學暨評論家 Thomas Carlyle 說：「人類對事物的關心會從衣著表現出來。」這說明了人們以不同的穿著來出席婚喪喜慶等不同的場合。從小到大，每個人都經歷過為數可觀的制服，在學校的制服、社團社服、班服、運動會體育服裝或是遇到的醫院工作人員、銀行員、警察以及其他數不清的工作機構或組織，制服就代表著群體精神、工作態度或甚至是專業、認同以及歸屬感。這些現象相當符合 Carlyle 所認為「社會的本質由服飾建構而成」（陳信宏譯，2004）。

至於扮裝與制服的差異，美國歷史學家與社會批評家 Paul Fussell 在“Uniforms—Why we are what we wear²⁰”一書中做出解釋。他認為制服要求被他人嚴肅看待，其中可能隱含正直勇敢、道德、專業、服從或是衛生²¹。同時制服上的每個元素有其固定呈現方式：在軍隊中可能代表階級；在學校中隱含了性別差異；在其他工作場合中，制服代表著所屬機構給予外界的整體印象，它可能被人評斷此機構的保守或改革性與否。所以服裝之所以成為制服，必須同時為許多人所穿，而且每個人多少都明瞭彼此間因這身服飾而存在的一種密切關係。

然而，制服與扮裝的差異也可能消弭於無形。舉例而言，牛仔褲並非制服，其本身亦無性別或階級限制，然而卻成為現代人最為普及的穿著；西裝款式及顏

提到以服裝表達符號之說法。

²⁰ 中譯本為「愛上制服-制服的文化與歷史」，陳信宏譯，2004。

²¹ Fussell舉例如下，警消人員代表正直勇敢；神職人員被要求道德品行；醫師或飛行員需展現專業形象；軍人代表紀律的服從以及食物從業人員首要要求衛生標準。

色各有差異，卻都能給予他人整齊畫一的形象。因此 Fussell 推論，只要有夠多的人穿同一種服裝夠久，這種裝扮就可能升格為制服。林家瑄（2004）在針對新竹滑板族的研究中，發現穿著實踐是青少年展現認同的手段。在一成不變的學校制服之外，青少年總是勇於嘗試任何新的服裝造型，並總會找到自己的定位，此可說明服裝也是青少年展現認同的要素之一。

服裝之於認同的重要性不言可喻。一般常見的扮裝表演，如演藝界之紅頂藝人、化妝舞會、同志扮裝藝術等；而 cosplay 也可算一種。外界看來「奇裝異服」的 cosplay 文化，在許多人類學家的分析中，扮裝行為不但具有儀式性的意義，且可視為將個人納入集體社會認同之方式之一（Turner）。美國舊金山同志遊行的盛況，如嘉年華式的場景，藉此宣示自身為遊行隊伍的一份子，他們都因相同的目標而齊聚一堂，也願意為了相同的理想而並肩作戰。

（三） 青少年的認同需求

根據新心理分析學者（neopsychonanalyst）Eric Erikson 的「心理社會發展論」（Psychosocial development theory）研究，人類的生命依據心理社會的發展任務分為八個階段，每個階段都決定於某個轉捩點，或稱為危機的順利解決。而兩性的分歧出現在青少年時期，其心理社會階段是處於自我認同與角色混淆的階段。因為他們身為社會中「最年長的小孩與最年輕的大人」，急於找尋自己在未來社會的角色，同時亦渴望獲得他人肯定。Erikson 將這種急切焦慮的心理稱做「認同危機（identity crisis）」。

根據 Erikson 定義的自我認同，是指個體自我統合（self-synthesis），這是指個體尋求內在合一（sameness）及連續（continuity）的能力，合一與連續的感覺要與個體所在的環境互相配合，若是其中產生斷裂，則可能產生認同危機。不過，Erikson 對此保持樂觀看法，他認為「這些變化看似危機，實為轉機，如能克服適應上的困難，建立統整的自我，就能成為成熟的個體」（王煥琛、柯華葳，1999）。

在認同的概念中，Freud 是最早強調認同作用對青少年之重大影響的研究學者。他指出認同作用對青少年社會化的重要性，認為經由認同作用可有助於吸收生活中重要人物的特質與價值觀，對於自我的良好發展和超我的提升大有裨益，

而偶像崇拜是最直接而有效的方式（張智雅，2000）。因為青少年生理上的變化以及認知能力的進展，使得青少年想要重新檢討並確立自己的定位和價值，同時也納入自己的想法和他人的期望，建立新的自我意象。而自我認同牽涉的範圍相當廣泛，青少年會不斷問自己問題，包括我是誰？我的價值在哪？我的成就會顯示在哪方面？故青少年強烈的認同需求，將使他們積極從日常生活中去尋找答案，對於楷模的認同則大多可以抒解人生的疑慮及壓力。

青少年本身在邁向成年人的社會前，由於個體面臨生、心理的轉變，對自身的定位產生疑惑；因此，他們需要參考團體（reference group），藉以得到認同，從而引導自身的行為或態度（周甫亮，2001）。許多時候，參考團體的觀點常常成為個人的觀點。Buckingham（1993）的研究指出，青少年會利用生活周遭的社會活動，使自身得以主動地、且具有選擇能力地建構自我身份認同，得以暫時逃離在成人世界中受到宰制的社會位置，並且具有易於接受新事物以及外來文化的特質。對於青少年而言，偶像崇拜是相當重要的情緒轉移及抒解途徑；藉由此抒壓管道，他們得以發洩情緒、轉移注意力以及尋求社會支持等。

青少年成為「迷」的偶像崇拜現象，是尋求自我認同及社會化的過程（林清江，1981）。這行為顯示個體透過模仿或學習所認同的對象，藉以改變自己的思想觀念、言行舉止，並進一步形成自我的價值觀念。社會大眾該體認到，認同危機對於青少年的重要性不容小覷，因其影響深遠。找出認同感的正面及積極意義，形塑良好的楷模供其學習，助其度過青春期的徬徨，使個體身心邁向成熟及獨立的光譜（張智雅，2000）。

英國文化研究學者 Paul Willis（1990）在《通俗文化》（Common Culture）中明確指出，多半青少年的生活雖然沒有涉及藝術，更不可能創作高層文化；但是，實際上，他們或許單槍匹馬，或許參與團體，總藉由各種形式、符號或象徵事物，層出不窮地表現自己。他們藉由這些創造的成果，展現自我，並履行自己覺得有意義的事。換句話說，青少年時時刻刻都可能在表達自己真正或潛在的「文化意義」（cultural significance）；Willis 稱此種內在生命及其成果為象徵性的創造（Symbolic Creativity），具有強烈的同儕認同意念與充滿活力的創造力（王煥琛、柯華葳，1999）。

青少年族群通常為最容易受到社會變遷影響而改變的一群人，他們出於好

奇，而非常勇於嘗試各種事物。Boethius (1995) 並且相信青少年文化具有創造性，他們會將物品與符號原有的意義重新組裝、再脈絡化，藉以創造新的風格，產生新的意義，符合其自我概念。Brake (1985) 指出，青少年文化是一種矛盾的組合，兼具了真實自發的與市場創造的，在資本主義的文化形式中，青少年可展現自我表達與商業市場並存的場域（趙培華，2001）。

曹明正（2001）綜合多位學者（Jefferson, 1976；Ftith, 1987；Grossberg, 1992）總結，因為青少年對認同的高度需求，藉由著迷某些事物，以解決其集體的認同問題與焦慮，而這替代性次文化空間得以成為認同感建構的途徑。人們必須主動追尋與建構屬於自身的認同，並積極地投入消費性工業所生產的各式流行影像、慾望與幻想。另林瑞端（2000）從傳播的面向來看，認同並非單靠自己產生，還需經常透過與他人的互動、溝通共同創造，因此在訊息交換之間，認同感焉然而生，青少年得以在流行文化的巨流中，在作者形塑的虛擬空間中，想像與實踐他們所認定的身份歸屬。

（四） 小結



就 Bandura 的社會學習論來分析，身處於繁忙且變動快速的社會，原肩負著「楷模（model）」身份卻忙碌的父母親，可能無法適切地體察到青少年的心理需求；再加上認同危機的心理影響，使得青少年轉向同儕或參考團體的引導。而次文化中的 cosplay 文化，對於從小接觸並熟悉動漫作品的青少年以及充斥著動漫作品的台灣市場而言，不啻是一個可供獲得認同和歸屬感的地方，更是兼顧抒壓以及創造力的方式。

青少年的自我表現是一種抗拒的形式，此舉使得青少年處於主動狀態，透過對自身的穿著打扮展現，就某種意義而言，掌控了身體的自主權。此外，認同作用之於青少年偶像崇拜，就如同一個循環運作的體系。青少年因為認同而選擇楷模，進而對楷模的周邊相關產生興趣以及學習的行為，而這中間摸索學習的過程，以及透過認同和楷模學習的相互作用，即有助於滿足青少年對於自我認同及發展的追尋需求，甚至也深深影響了對青少年心目中自我意象的型塑。

第三節 神話與自我概念建構

哲學家及符號互動論的始祖George Herbert Mead²²認為，人與動物的差別在於人有使用語言與符號的能力，而這個能力來自人的心靈（mind），而心靈是定錨於自我（self）。自我是一種意識發展的過程，一方面源於心靈的思考與語言運用能力；另一方面受到社會的形塑與制約，因此自我的發展可以分為主體我（I）與社會我（me）。社會我是指別人期望的自我；主體我則是指自我察覺到社會我之後的主體活動，包括記憶、自覺與反應。舉例而言，我們透過社會化（教育）知道在圖書館內不可大聲喧嘩（社會我之作用），而因為大聲喧嘩遭到抗議將聲音壓低就是主體我的作用。而這一整體從心靈到自我、由內而外發展互動所構成的模式，就是整個大社會的表現（王佳煌，2000）。

對於社會中的各類文化表演活動，Mead 分析其中的「自我」（Self）、「他人」（Other）及「社會」（Society）之間符號互動的意義。他認為「自我」是在社會互動中形成的；人們在社會互動中扮演他人的角色，故而將想像中的他人同實際的他人態度都轉化成自己的意識結構（高宣揚，2002）。換句話說，人們在其所處的社會活動互動中不斷扮演各種角色；在此過程中，人們學會語言和象徵的運用並藉此調整人際關係，同時社會群體的價值觀會逐漸內化為自身的價值觀。「角色」的概念，除了是戲劇人物，也是一個自我認同的概念和社會關係的隱喻。從心理學、社會學和戲劇治療的角色研究中，我們知道角色就如同語言，是一個工具、手段、策略，可以藉機改變自己（賴秉寰，1999）。每個人都兼具許多角色，也透過角色扮演來認識自己。

由於「希望像他/她一樣」的心理作用，這種補償性的認同在迷的心中產生一種「鏡像」的心理，渴望一個更理想的我，一個楷模或明星具備、迷所缺乏卻追求的某些特質（李佩真，1998）。Lacan 精神分析理論中提出的「鏡像階段」，是指兒童逐步地辨認出自己在鏡子中的身體形象，進而逐漸獲得自己身份的基本認同及一致性，而這亦是表演藝術中面臨到最主要的自我/他人的辯證關係。我們都

²² 符號互動論的經典《心靈、自我與社會》（Mind, Self and Society）是由George Herbert Mead的學生整輯其上課筆記而出版。然而Mead本身並未提出符號互動之概念，而是Herbert Blumer所提出。（王佳煌，2000）

是從被看中逐漸形塑自我，每個人成長的過程中，累積了許多的外界眼光，包含父母、親友、師長、社會價值觀、上帝或神明，還同時包括自己，自己也是自己行為的觀看者，因為其在乎社交場合中所投射出來的自我形象（賴秉寰，1999）。在現實生活中的個體，當處於被看的情境下，極可能自覺或是不自覺地表演，模仿出希望被看到的「自己」。在我們的心中，或許這樣一個形象的「自己」，才是我們希望被他人所認識的自己。

心理學家張春興（1989）指出自我概念為個人對自己多方面知覺的總和，其中包括個人對自己性格、能力、興趣及慾望的了解，個人與他人和環境的關係，個人處理事務之經驗，以及對生活目標的認識與評價等。左承誠（1996）認為自我概念是一種重要的人格特質，它會形成個人對自己的評價與認知模式，造成個體行為的型塑或改變，甚至影響其生活適應能力。程紋貞（1996）提出自我概念的三項功能：自我維護、自我肯定、自我實現。由此歸納出自我概念發展的共同特徵如下：（以上轉引自林怡璇）

- 
1. 自我概念隨年齡增長而發展。
 2. 自我概念會隨成熟與經驗而更豐富。
 3. 自我概念是有彈性的，經由與他人交往及自己經歷而增加其內涵。
 4. 自我概念經由學習而獲得，亦經由學習而改變。

Fiske（1989）分析出一般大眾對於接收文化所產生的愉悅型式區分為二：一是消極或逃避性的；另一種是創造性的。後者所描述的愉悅來自一般民眾積極主動的創造力，意即文本多義性觀點。因閱聽人個體生活和經驗的差異性，同樣的符號對不同的讀者產生不同的意義，意義存在於人們依閱讀時的位置而衍生屬於當下的意義。再次思考 Fiske 對流行文化的解讀，可將其看做是一連串的社會抗爭與意義的創造，一個文本是否成為流行文化取決於被人們接受的程度。無法得到人們認同的文化現象，這個文化亦不會被散播，更無法流行。所以，流行文化的特質在於消費者可以在任何時候，以任何方式參與、選取，並帶著屬於自己的意義退出（曹明正，2001）。意即人們利用流行文化文本與其日常生活實踐的連結而產生意義，所謂的愉悅發生在這意義被創造的過程之中，而這些創造出來的意義是屬於自己的，並非文本製造者的（趙培華，2001）。

(一) 神話應用模式

美國著名神話研究學者喬瑟夫坎伯（Joseph Campbell）著作之一的《Transformations for Myth through Time》（中譯：時空變遷中的神話）曾被製作成一系列的節目在美國公共電視-PBS連續播出，向普羅大眾介紹全世界各個神話體系²³；而另一本著作《The Power of Myth》（中譯：神話）因從神話學觀點來分析當代大眾流行文化，被列為美國高中生的課外讀物之一。Campbell認為神話是人類「心靈的歷史」，並隨著人類不同時代的心靈而轉化；而神話中人、事、物的影像乃是我們每個人心靈潛在能力的反映，透過這些影像的反思，可以在我們的生活上展現出力量來。

而神話的重要性又如何呢？李亦園於《千面英雄》中之序文²⁴〈時空變遷中的神話〉指出：「從近代對於神話的研究裡，我們越來越明白，神話對於一個民族知識與文化價值的傳承和創造上所佔的關鍵性地位。一個缺乏神話的民族，就好像一位不會做夢的個人，終而會因創意的斷喪而枯耗至死。」而Campbell於其中談到：「現代社會失去的並不是神話的故事本身，而是解讀神話的本能，人們讀神話是要尋找其中的意義。在神話中接觸永恆，發現自我，參悟生死，體驗神性。」他認為「神話」原本來自於生活的體驗，我們必須回歸生活的經驗去認識神話。例如大地與河川、犧牲與禱告、英雄的行徑與先知的聖蹟等，都是提供我們冥想的隱喻。而透過這些隱喻與象徵的思考，我們就能在日常生活與神話的情境間建立起有意義的聯繫。

那，什麼是現代神話？Roland Barthes認為—神話是一種言談。神話是一種傳播的體系，它是一種訊息。神話並非藉其訊息的客體來定義，而是以傳達訊息的方式而定義。這種言談不限於口頭表述，可以包含寫作、影像、表演、運動等等的描繪形式。但它需要特別的條件才能成為神話，它是一個溝通的系統，一種意指作用的模式。也因為宇宙的啓示是無限豐沛的，所以每件事情都可以是神話（許薔薔·許綺玲譯 1997）。正如同Campbell所言，今日我們必須學習和大自然的智慧協調，學習去了解這個世界上所有生物，不論動物、流水或海洋都是我們的兄

²³ 出自《千面英雄》之中文版序。

²⁴ 原為Campbell所著之《神話的智慧》中文版序，被編輯重複引用至《千面英雄》之序。

弟，因此他以會長西雅圖的回函²⁵解釋道，「人類並不擁有大地，人類屬於大地。對大地傷害越多，表示輕視造物者的程度越深。請長存大地原貌並像神愛護我們一樣地愛護大地。」（朱侃如譯，1995）。

以精神分析學的角度來看，Rollo May 在《哭喊神話》中開宗明義提到，「神話是把無意義的社會變成有意義的一種方式，是賦予人類存在重要性的敘事模式。神話就像房子的樑，外表看不到，卻是支撐房子供人居住的重要結構。」他以古希臘為例，因為當時的神話力量強大並活躍，社會中的個人因而能具有安全感面對現實世界，因此孕育了諸如柏拉圖等偉大的哲學家及文學家（朱侃如譯，2003）。人們對於哲學興趣的增長，促進了神話的寓言解釋作用。他亦認為，討論 Campbell 神話的電視節目大受歡迎，表示閱聽人大眾亟需神話，而諸如藥物成癮、自殺等的社會問題都是因為缺乏神話導致，使得當代人內心缺乏安全感而無法生活。

承上，Rollo May 引用 Campbell 所言：神話是人類意識中的原型模式。凡人皆為母親所生，也都必朽；我們都要面對性的存在與消失；我們都需要工作、或逃避工作。而哈姆雷特這類偉大的戲劇之所以具備神話特質，因為它呈現出每個人生命中的存在危機。他列舉幾個人類生存危機點如下：

1. 出生：英雄的出生通常被傳奇化。
2. 5、6 歲之時：源於伊底帕斯式的渴求；其後約 12 歲後的青春期階段，男女長大成人，神話則經由一連串的儀式表現出來。
3. 於青少年確定獨立之時。
4. 愛情與婚姻的危機：諸如希臘羅馬神話中的愛神、美神等的神話故事。
5. 工作：作者以大亨小傳處理當時的美國夢—神話議題為例。
6. 死亡：關照到死亡降臨之存在危機的神話亦不可勝數。

Rollo May 針對神話與精神分析提出了神話貢獻四主題，其中對於認同感與社群感的分析如下：（2003，朱侃如譯）

²⁵ 美國政府於 1852 年去函詢問會長西雅圖，要求購買印地安部落的土地，以供美國新移民移居之用，Campbell 認為會長西雅圖的回函非常好，並表達出人與大自然的認同寓意。

首先，神話提供我們個人的認同感，回答了「我是誰？」這個問題。如同伊底帕斯²⁶哭喊著：「我必須弄清楚我是誰？來自哪裡？」，都成為個人尋找自我很好的對照神話。弗洛伊德曾說他的精神分析理論是奠基於神話，「神話是個人自集體心理中浮現出來的踏腳石」，也就是說自我意識的浮現歸功於人們能以神話思考。

另外，神話使得我們的社群感凝聚成為可能。睽違了 86 年，美國大聯盟波士頓紅襪隊在 2004 年得到世界大賽的冠軍，在這樁成功故事中的每一環節（例如貝比魯斯魔咒、與洋基的百年世仇大戰等）都為這則冠軍神話凝聚更多紅襪球迷的心²⁷。

同樣地，戲迷也會因為戲劇情節的安排產生理想情境的嚮往。劉朝弼（2004）歸納出「Star Trek」兩項誘人入戲的因素：其一是星際聯邦中理想的烏托邦情境，其二則是每位主角追求理性與提昇人性的冒險患難過程。因為人類理解到科技與進步需要的是團結和包容，同時強大的敵人以及戰爭威脅著理想的烏托邦；而主角群們則扮演著關鍵的角色，透過和平理性的方法解決問題維持和平，或者迫不得已動用武力捍衛正義。而影迷們也就在欣賞影片中，幻想自己隨著劇中主角冒險患難，這形同是對現實世界苦悶及無奈的一種寄託與麻醉。

（二）神話的形式

²⁶ 伊底帕斯（Oedipus）是希臘神話中著名的悲劇人物。一出生即被預言長大後會弑父娶母而遭丟棄，被鄰國國王收養。經過多年後，伊底帕斯決定離開家園尋找自己，在路途中與他人發生衝突，而殺了對方。回到底比斯在機緣巧合下成了英雄並因此娶了王后，過了 15 年，底比斯城陷入瘟疫，阿波羅的神諭解答：唯有查出殺害底比斯國王的兇手，瘟疫才能解除。在調查的過程中，伊底帕斯從原本追問兇手是誰，而提出了疑問，開始要調查清楚「我是誰？」。得知自己竟在冥冥中弑父娶母，懊悔之餘自刺雙眼後自我放逐。

²⁷ 『貝比魯斯魔咒（The Curse of the Bambino）』是美國史上最著名的魔咒。紅襪隊因為老闆個人財務問題，在 1919 年把陣中看板球星—貝比魯斯（Babe Ruth），高價賣給洋基隊。當波士頓人獲知貝比魯斯被賣掉了之後，全城陷入一片愁雲慘霧，每個市民都深信紅襪隊從此就一蹶不振！而坊間流傳，當貝比魯斯得知自己被紅襪隊賣掉的時候曾說：「我詛咒紅襪隊在我死後一百年內永遠拿不到總冠軍！」巧合的是，在這之後的八十六年，紅襪隊與「世界大賽冠軍」徹底絕緣。反之，貝比魯斯來到了洋基隊之後的十五年，為洋基隊贏得了七次聯盟冠軍，四次總冠軍。貝比魯斯如此傲人功績，除了奠定自己在棒壇上的崇高地位，更獲稱為棒球之神。

Campbell 針對舊約聖經創世紀、印度教、印地安人神話、中世紀亞瑟王的素材研究，發現不同的故事雖然來自不同的文化，卻都敘述著同一個不朽的主題。他舉例而言，創世紀第一章云：「神照自己的形象造人」；西非巴賽利人（Bassari）的傳奇指出：「烏男波特神（Unumbotte）造了一個人，他的名字是男人」。意指神話透過不同的面貌，傳達相同的寓意，教導吾人認識自己的生活。當人類面臨人生的某些關鍵時，神話已經指引我們該如何對某些危機作出適當反應，也讓自己知道處於人生的哪個階段（朱侃如譯，1995）。

在古代文明中，神話作為維護他們地位的依據，說他們的起源來自於天、地、日、月。目的在於作為解釋事實的權威，它可以描述世界的起源和終結，也能描述人用推理和觀察仍無法「觀察到的對象」。而神話普遍存在於人類傳說史和社會史中，主要有下列幾種：1.起源神話，包括宇宙、創世、末世和毀滅、風俗習慣、死亡等起源。2.文明英雄神話，像是古希臘神話中的普羅米修斯(Prometheus)。3.救世主和至福千年的神話。4.時間和永恆的神話。5.天意和命運的神話。6.再生和復活的神話。7.記憶和忘卻的神話。8.上帝和天神的神話等等（李佳馨，2002）。戲劇可以塑造神話，藉由以上種種分類，由霹靂布袋戲創始以來之劇集名稱似乎可見端倪，如霹靂王朝、霹靂狂刀之創世狂人、霹靂劫之末世錄等。

田瑞卿（2002）引用林文寶先生在《兒童文學》之〈神話〉一篇，針對神話類型做了整理如下：活物神話²⁸、解釋自然現象神話²⁹、開天闢地神話³⁰、創造人類神話（著名的「女媧搏黃土造人」的神話）、推原神話³¹、征服自然神話³²等。Bill Moyers在與Campbell的對談³³中提出：我們都需藉由神話以接觸永恆，透過神話了解人生奧秘之處，並進一步發現自己本來的面貌。

而「神話」現象理所當然出現在各類的作品中。Campbell 認為，當一個人成

²⁸ 活物神話：在「物我混同」的意識下所創造有關動植物、「無生物」等活物的幻想神話。

²⁹ 解釋自然現象神話：把自然現象——雷鳴、閃電、洪水、日月蝕、山崩石裂，以及自然物——風、雲、星、雨、露水、彩虹等的發生或形成，予以擬人化，表現了人對自然現象的看法。

³⁰ 開天闢地神話：膾炙人口的「女媧煉石補天」與「盤古開天闢地」等描述天地創造的神話。

³¹ 推究事物本源的神話，如各族始祖誕生神話。

³² 征服自然神話：面對自然環境的限制和威脅進而革新，如「夸父追日」、「愚公移山」。

³³ 出自《神話》，內容為美國電視新聞記者-Bill Moyers（其在哥倫比亞廣播電視台-CBS以及美國公共電視-PBS發表的作品廣受推崇）與Joseph Campbell的對話錄。

為其他人生活中的偶像，他便進入被視為神話的領域，個人透過神話學習認識自己的生活，也關係著對自己一生中所必須扮演各種角色的認同。托爾金的英雄傳說《魔戒》（The Lord of the Rings）將一些古老的神話、傳說故事結合在一起並重新賦予活力在神話或英雄冒險故事中，主角有著傳奇性的故事、生命歷程，被作者賦予不同凡響的人生和意義，甚至無論「存在」或「死亡」都成為一種神話；神話是不朽的，即使戲劇中的角色逝去，神話的精神依舊刻畫在戲劇迷的心中。面對遙不可及的神話人生，cosplay 迷想到了模仿一途，除了體驗不同的存在感覺，如 Jenson（1992）所言，此舉也達到了心靈互補的作用。

就 Campbell 觀點而言，世人需要神話以體現存在的價值。那麼現代人可以從生命、存在與自然三個層次探討神話：

1. 學習生命的智慧：

神話的素材來自我們自身及生活或周遭的環境，而一個有生命力的神話體系就是能夠將這些素材溶入當時的知識範圍中。正如同在 Campbell 眼中，「耶蘇基督的再生不是肉體的復活，而是精神生命的重生。」

2. 咀嚼存在的經驗：

前輩們對於神話的研究，有其努力過的蹤跡，咀嚼其中的況味，不啻是一種更親近神話的方式。

3. 思考自然的奧秘：

在 Campbell 眼中，神話隱喻人類心靈層面的潛力、賦予人類生命活力的力量、並賦予宇宙萬事萬物生存的力量。我們透過神話可以更貼近我們生命的本質，也與大自然的萬事萬物更加相容。

（三） 小結

對於布袋戲迷而言，被創造出的多位神話性角色都試圖給予戲迷一種心靈上的倚靠。因編劇的更迭，由代表忠勇孝義精神的雲州大儒俠-史豔文；直到霹靂金光系列中，素還真的出現，替代了史豔文維護武林正義和平的角色；乃至於之後被創造出的一頁書、莫召奴等，都代表武林正道之流。而Campbell強調《千面英雄》

想要呈現的是一種心象追求，人離開現有的世界，爾後深入、遠行以找到平日生活裡欠缺匱乏的東西。藉由神話，我們無須單獨冒險，只需追隨英雄的路線³⁴（鹿憶鹿，1997）。英雄的任務是需要完成生命所賦予的神聖使命，英雄是那些能夠了解、接受並進而克服自己向命運挑戰的人。他們會出現在各個地區、各種不同的文化中，通過詭譎多變的冒險歷程，跨越人類身心的極限而臻於超凡入聖之境，種種的英雄事蹟，俯拾即是（朱侃如譯者序，1997）。

劉朝弼（2004）研究發現很多Star Trek 影迷，對劇中的未來世界背景充滿期待，也寧願相信未來會朝向故事中的目標發展，儘管不是完全相符，但只要有部分相似的跡象，就能讓他們振奮不已。正如同戲迷對於台灣布袋戲的期許：「黃強華曾經說立志要把霹靂布袋戲變成臺灣的迪士尼，這讓我很期待³⁵」，戲迷對於未來的世界總是充滿希望與期待。

回顧人的一生中所接觸到的虛擬故事或神話傳奇不勝枚舉，從小時候閱讀神話故事開始我們便已經將自己假想於武士的冒險故事之中；在卡通漫畫的國度裡，則變成了假面超人、機動戰士、變形金剛……等英雄人物；而在科幻電影中則成了外太空的殖民者，與異形搏鬥爭取生存。總結而言，不論是神話、卡通、漫畫、電影等的媒介物，其都是為人類的夢想而服務（黃文德，2000）。Nightingale 談到有關迷的模擬，當迷透過模擬而再創造及探索這個「明星的」個人敘事時，也等於同時在追尋另一種個人敘事；該模擬者本身做為一位明星的生命歷程（朱華瑄譯，2005）。

第四節 媒介關係

曾維瑜（2001）在閱讀日本偶像劇的使用者研究中發現，透過多面向及多層次的文本使用，例如獨自觀看、媒體評論報導、社群討論、相關書報資訊的攫取等，使用者腦海中形構的已非文本的原型，文本的間隙寫入了新意，再加上個人生命經驗的共鳴，一個依附於原始文本的新結構儼然成為使用者獨一無二的文本結構。而在此新結構中，因為包含了生活中多樣的情緒以及真實經歷，使用者會

³⁴ 源自Campbell所著《千面英雄》之中文版導讀。

³⁵ 如本篇受訪者H所言，參照p72.

試圖調整原始文本的因果關係以及角色應對之道，思考不同解答的可能性。在思索個體生命問題的同時，亦突破原始文本的框架、價值觀，如 John Fiske (1992) 所言，閱聽人從中獲得愉悅，並希望參與社群、分享心得，因為相同喜好的閱聽人聚集將可能激盪出不同於原創文本的意義。

從民間廟會的野台表演形式走入影視科技的媒體市場，布袋戲的多元化改良帶給觀眾視覺上的享受。以黃強華、黃文擇兄弟主導的霹靂布袋戲為例，透過生動的劇偶設計、正邪對抗的衝突情節以及強調聲光效果的影音表現，成功地針對傳統野台布袋戲進行重新包裝以成為適合電視螢幕的表現型態。除了發行錄影帶之外，更自行成立有線電視頻道，推出許多周邊商品，如戲中木偶、原聲帶、寫真書等，積極開拓多角經營的產品及行銷通路，架設網站、成立後援會舉辦活動、結合許多消費性商品如信用卡、線上遊戲的包裝，更在 2000 年以「聖石傳說」首度進軍電影市場。

所謂的霹靂布袋戲，乃指霹靂國際多媒體所生產的布袋戲，其每齣皆有「霹靂」二字得稱，霹靂布袋戲的最大特色就是聲光科技的運作。第一部霹靂布袋戲電影「聖石傳說」全為國內技術人員製作籌畫，以 3D 動畫表現刀光劍氣，並融合外星人、中國的俠客、玄冥古怪的靈異現象，新穎的創意，使得到國外參展時被歸類為「科幻類」的電影（張軒豪，2005）。而第二部電影「釋魔錄」為了增加國外市場的接受度，在字幕、配音、動畫上的製作都大有改進，由台灣霹靂多媒體公司獨資並請來國外技術人員的動畫製作支援。

回顧台灣布袋戲的歷史與轉變，再觀察霹靂布袋戲之所以會獨佔台灣布袋戲的市場，傳播科技是一個不能忽略的因素。除了早期由無線電視台播送的史豔文、藏鏡人等經典角色之外，再因政治因素轉入錄影帶市場而覓得一線生機；更在台灣有線電視台發展的蓬勃之初進入市場經營，之後設立了霹靂衛星電視台並進而跨足多項傳播媒介，包括網路、電子遊戲等（張軒豪，2005）；更因為傳播科技的流通發達，意外地拓展了日本及大陸等地的市場。歷經多項轉變而塑造出的多位高知名度的角色，如素還真、一頁書、傲笑紅塵等，雖然是虛擬的世界及人物，卻為戲迷所津津樂道，從一種表演文化躍升為融入大眾生活的大眾文化（宋丁儀，2002）。

(一) 媒介使用

小說或戲劇的世界中，閱聽人可以綜觀角色的一生事蹟，並透過這樣的看法回頭省視自己（賴秉寰，1999），作品反映了作者如何看待他所處的世界、人物，而這些產製內容會再反過來影響現實生活的人。而媒體對於流行文化的形塑上，可從兩個部分看起：（曹明正，2001）

1. 媒體為承載意義與互動介面之工具：

這可說是一種符號力量，意指有能力使用符號形式，藉由生產與傳播符號形式的方法，介入事件而影響其他活動，甚至製造事件。如文字、聲音、影像或姿態手勢等內容，皆可比擬為符號的形式。而符號形式並非獨立呈現，它們組成符碼且需要被深入解讀或說明。

2. 互文性：

文本因閱聽人而產生意義；而互文性則由水平與垂直兩個面向運作。在水平面上，互文性透過類型、角色與內容等因素運作，閱聽人對於某作品中的角色理解也對應或參雜在其他類型的資訊中。例如橫跨電視、電影的超人角色，可能互相影響文本意義的創造。Fiske 指出互文性的垂直面包括初級、次級以及第三級文本。初級文本指的是流行文本本身；次級文本指的是相關的評論報導或行銷廣告等；第三級文本則反映在日常生活中，人們因前兩項文本所延伸的行為，如談論、創作或模仿等。

符號的強弱、力量無法被完全掌控，當然它所產生的後果也無法被準確估算。符號形式呈現的是多義性的符號，它的意義因人事時地物而有所不同，這般解釋與 Fiske 所謂之文本多義性兩相呼應。

由於大眾媒體普及且多元化，傳統的楷模角色如教師或家長在社會學習中的功能性日益減少；而諸如電視、電影或其他視覺媒介則提供了豐富的符號性模仿³⁶，成為社會學習另一個重要的來源。有研究證明，無論兒童還是成人都可以從對

³⁶ Bandura解釋了符號性模仿有兩個深遠意義，經由觀察學習，一個單一楷模可以在分散區域內同時將新的行為模式傳遞給許多人；此外，一般人日常生活事物只與環境的一小部分直接接觸，唯有透過其他大眾視聽媒介獲得對社會現實的了解。

電影和電視人物的模仿中獲得態度、情緒反應以及新的行為（周曉虹譯，1995）。網際網路的普及和電腦中介傳播的影響，創造出許多虛擬的傳播社群，因為網際網路提供了一個論壇，人們可以在此自由的交換意見、參與討論，共有一些情感、思想和歷史的人們，可以不要面對面，即可形成一個社群（賴柏偉，2002）。

（二） 社群文化

由詮釋主義來檢視社群的觀點，是民族主義學者Benedict Anderson的「想像的共同體」（*imagined community*），他指出所有的社群都是想像的，是一種「文化的人造物³⁷」（*cultural artefacts*），包括回教、基督教、佛教或儒教的神聖文化都包含有廣大無限的共同體（Anderson，吳叡人譯，1999）。

由小到村落大至民族之社群裡的成員因為地理距離的限制，都不太可能相遇、互動，Anderson 因而指出民族是想像的，因為「即使是最小的民族的成員，也不可能認識他們大多數的同胞，和他們相遇，或者甚至聽說過他們，然而，他們相互連結的意象卻活在每一位成員的心中。」但是，小說和報紙等印刷媒體，卻可以突破面對面接觸的限制，為讀者創造一個共同想像的空間。

Anderson 指出，藉由印刷媒體的中介，一群本來空間上分離的個體，卻因此可以在想像的層次上發生互動，他們雖然身處不同的地域或城市，卻因為共同看一份報紙，共同閱讀一本小說，或是共同參與一個事件的討論等，而產生了時間上的共時性，一種新的、以媒體為外圍疆界的想像社群就這樣誕生了。除了印刷媒體的影響力之外，他亦指出「傳播科技的進步，特別是收音機和電視，帶給了印刷術一個世紀以前不可多得的盟友。多語的廣播能夠在文盲和有著不同母語的人口中召喚出想像的共同體。」

³⁷ 他運用了比較史、歷史社會學、文本分析與人類學等方法後，論證指出民族和民族主義全是一種「特殊的文化的人造物」，這些人造物之所以在十八世紀末被創造出來，其實是從種種各自獨立的歷史力量複雜的「交會」過程中自發地萃取提煉出來的一個結果；然而，一旦被創造出來，他們就會變的「模式化」（‘modular’），在深淺不一的自覺狀態下，他們可以被移植到許多形形色色的社會地域，可以吸納同樣形形色色的各種政治和意識型態組合，也可以被這些力量吸收（Anderson，吳叡人譯，1999）。

媒介使用行為在 cosplay 社群中具有舉足輕重的地位。角色扮演者藉由媒體而認識角色，也透過媒體強化對角色的形塑；網際網路更是活動舉辦的最佳傳聲筒，角色扮演者及研究者幾乎都是透過網路而得知活動訊息及其他角色扮演者的影像資料等。Braddlee (1993) 認為電腦中介傳播能將分散各地個人聚集起，建立一個新型態的社會 (宋丁儀, 2002)。

那麼又該如何將想像的共同體觀念應用在網路社群當中呢？Anderson 強調報紙可在極短的時間內大量流通，創造一個相同語言的閱讀儀式，使讀者得以想像社會中其他人的遙遠存在，對於相同的社群版圖有所知聞，並經由這個虛構的空間想像，產生了對這個共同體的認同。郭良文及柯裕棻 (2000) 延伸此一概念，為 Anderson 想像共同體的概念與網路空間之間建構了接軌，認為「如此觀念，將空間與認同以人為的想像建構連接起來，建立在某些科技或語言條件上，確實可以延伸來討論網路空間的型塑概念。」同時，Anderson 的想像社群概念，認為群體可藉由某種媒介和語言的中介而維繫其所屬關係，網路空間亦有如此特質，所屬成員皆經由科技所形成的空間進行對話，營造某種認同。因此，網路空間其實是社會型塑的一個動態的界面，它影響或延伸著其他面向的關係，也為其他結構性因素所制約 (郭良文、柯裕棻, 2000)。

網路虛擬社群意味著一個新的社會制度 (social institution)，一個電子的公共領地 (electronic commons)，一個被串連起來的，以電腦為基本單位的電腦社群 (computer community)，而且是一個活絡的、有生命力的社群 (賴柏偉, 2002)。

Pullen 在研究迷社群時提到，不論是傳統形式或是網際網路的社群，「迷」遇到相同喜好及目標的其他迷，大多非常樂意與其他迷分享心得與喜悅；而在現實生活圈中找不到同好的迷，在網際網路上即可快速與志同道合的伙伴一拍即合 (Pullen, 2000)。

社會學家對於 community 這個名詞並未下一致性的定義，但對於 community 的語義多區分為兩個觀點 (阮紹薇, 2000)：

1. 實體的社區：由實體的地方如城市、鄉鎮或鄰里的居民所組成的社群，中譯為「社區」。這些人因地緣而有一些共同的特質，也擁有同樣的文化或歷史傳統。

2. 因共同興趣或目的所結合的社群：指一般有著共同興趣或共同目標的人們所組成的團體，中譯為「社群」。在這類團體中的人們藉由溝通、資訊交流、合作解決共同問題、歸屬感… 等方式來維繫社群的成長。

卜慶玲（1995）針對交大 BBS 的社群研究即發現該 BBS 站所建構出的虛擬社群不是個與現實世界完全隔離的世界，它結合了現實生活與網路空間，在這個虛擬社群中的人們並沒有因為加入網路空間而與外界疏離，相反地，他們將 BBS 視為一種和外界聯絡的工具，更加地和現實生活中的種種緊密地聯結在一起。

王佳煌（2000）認為可以應用三個面向來分析虛擬社群的互動：

1. 語言與符號：包括肢體語言、面部表情、說話聲調與衣著服飾，電腦中介傳播虛擬社區互動的研究最引人入勝之處，是虛擬社區的成員「透過聯同行動，利用網際網路分布全球的有利特性，逐漸發展出特殊的符號，表達情緒與肢體語言，以補文字之不足。」（*ibid.*，p.196）
2. 真實與虛擬之間—自我的幻變：王佳煌認為可以由三個層次來看：
 - A. 現實自我將主體我與社會我移到網上；
 - B. 接受或面對虛擬社群的再度社會化，例如遵守網路禮儀；
 - C. 有時虛擬自我可以取得生命，具備明確的身分與完整的人格面具，與現實生活中的自我分庭抗禮，有時虛擬自我是一部分自我的展現，也就是現實與想像的自我的結合，有時網路族創造出太多的虛擬自我。
3. 虛擬社群的社會互動—階層、合作與衝突：
 - A. 階層：在某些種類的虛擬社群之中，階層結構仍然存在，與現實社會階層體系的翻版頗有神似之處，此為參與者以其所知與經驗，配合虛擬社群的技術環境，刻意製造出來的。
 - B. 合作與衝突：合作現象有三種表現方式，一是單純的資訊流通與交換，二是某種心理與尋求慰藉的支援團體（*support groups*）或鬆散的活動合作關係，三是聚眾合作，推動某種理想或運動。

而自我在虛擬社群活動的第一個層面是將現實自我搬移或複製上網；第二個層面則是接受或面對虛擬社群的再度社會化，包括學習知識、吸收資訊以及遵守規則（王佳煌，2000）。某種程度上，虛擬社群的互動如同現實社會，其中有合

作模式，亦會產生衝突。

（三）小結

McLuhan 說「媒體就是訊息」（the media is the message），媒體的萬能是立足於當代資訊社會的整體結構及其特徵，可以說現在社會已經很大程度上成為「資訊社會」。當代科學技術的威力加強與商業、政治和整個文化力量的結合，使媒體系統建構了強大的影體和軟體網絡，並使之無時無刻存在和運作於整個社會之中，當代媒體的無所不在使它被稱為當代社會的中心（高宣揚，2002）。而媒體已經不是傳統的媒體，而是當代最氾濫和最有效力的媒體，包含了電視、廣告和網路。

網路的普及對 cosplay 的發展有著直接的助益，尤其 cosplay 的參與者以學生為大宗，角色扮演者透過網路分享經驗、發布新聞訊息及刊登照片，cosplay 的活動勢力得以串連不受地理時空的侷限（吳垠慧，2006）。而 cosplay 參與者透過社群展現自我，集結同好，也經由社群中他人的眼光形塑自我；同時，更需要在社群組織中面對如同真實社會的合作、紛爭等。

第三章 研究方法

根據本研究的問題探討與相關文獻綜合分析後，本章將針對研究方法、研究架構與設計作說明。

第一節 研究架構

本研究欲分析青少年透過 cosplay 文化活動的管道，從而得到自我概念建構與認同實踐，故採用質化取向的深度訪談，從案例中分析角色扮演者的個人實際參與經驗，另輔以文本分析法解釋被扮演之角色、扮演者及個人認同與自我期望間之關連性。藉由青少年在台灣同人組織活動脈絡中的紀錄，再以相關文獻的理論與資料為基礎，企圖深入詮釋訪查所得之資料，建構出 cosplay 社群文化背後的個體心理發展歷程。因此本研究以個案引述的深度訪談為主，透過研究對象的自我敘事和經驗的顯示鋪陳而成。

第二節 質化的深度訪談方法

本研究主要採用質化取向的「深度訪談」方法，來探討國內青少年角色扮演者的參與動機、特質以及行為意涵。相較於傳統調查法，深度訪談能提供較為精確且符合內心深層的答案。深度訪談的研究方法較類似於以日常生活對話的方式來獲得答案或研究者所需要的資訊，研究者通常針對與研究目的相關的問題發問，以揭開受訪者心中的想法 (Marshall & Rossman, 1999)。由於訪員與受訪者距離親近，深度訪談可以快速得到大量且廣泛的資訊；若碰到受訪者語焉不詳之處，訪員可彈性且機動地提出詢問達到訪談資料的明確性。

而且由於受訪者和訪問者之間的關係較為親近，使得訪問更容易接近在其他研究方法中可能是禁忌的話題(Wimmer & Dominick, 2000；李天任、藍莘譯，1995)。同時對於戲迷的心理特寫，唯有藉用深度訪談法才有助研究者於訪談言行

舉止間，洞悉戲迷多樣化的創造生產活動與深層心理想法，雖然取樣較少，但較能即時掌握受訪者的意見、表情、感覺等詳盡資料，使研究者較能針對特殊性、敏感性的問題給予回饋發問，不受問卷回答的限制，以了解研究對象較深層的感情、慾望、意象表達等面貌。

Marshall & Rossman (1999) 也提到，一個成功的深度訪談，訪員必須具有良好的聆聽技巧，熟悉人際互動的情形，並針對受訪者的回答再繼續深入問題核心追問，同時訪員必須讓受訪者感到受尊重而願意侃侃而談，因為受訪者可以感受到自己的經驗與言論都是意義非凡且具有價值的。更重要的一點是，質化訪談並非漫無目的、毫無準備的閒聊對話，而是必須擬定組織性、系統性的研究問題大綱，並確保訪談問題都是與研究目的有關。

深度訪談是一種交談與對話的行動，是受訪者與訪員共同建構意義的過程 (Mishler, 1986)。受訪者並非如實地將腦中的記憶與經驗完全呈現出來，而是透過說故事的方式，使得訪員可以理解而再次覆頌、建構受訪者的過往歷史與經驗之談。在這其中，雙方都需要對故事重新了解、回憶、思索並記憶 (趙培華, 2001)。



第三節 研究設計與執行

(一) 青少年角色扮演者的界定和取樣

根據行政院青輔會 2004 年所出版之青少年政策白皮書中，定義青少年介於 12-24 歲者，就台灣現狀來看，此族群成員大約分佈於國中至研究所間的青少年，主要仍為在學學生，或甫畢業之社會新鮮人。

研究者因個人興趣，於相關網站及BBS等的網際網路³⁸介面多有相關資訊涉獵，已約略擁有概括性的輪廓，除了熟悉此文化風貌之外，亦蒐集資料作為進一

³⁸ 與本研究相關網站有：

霹靂網 (<http://www.pili.com.tw>)、天空部落 (<http://blog.yam.com/index.php>)
向上委員會 (<http://cospho.dyndns.info/>)、BBS (台大踢踢實業坊)

步深度訪談的準備，更重要的是根據本研究所需選擇特定訪談對象。在受訪者的對象採樣方面，以親友轉介、網路聯絡、活動會場當面邀約的方式等同步進行；並利用「滾雪球抽樣³⁹」方式，向這些受訪者徵求資訊，再找出他們認識的其他團體成員。

此外，研究者意欲分析角色扮演者的在地文化實踐，故取樣標準設定於「非以日本動漫畫為主流的角色扮演者」，以台灣現行的 cosplay 活動而言，則可就扮演布袋戲角色、自創角色、電影或其他類型為主。以不同類型的角色扮演者交叉分析，期望得到 cosplay 活動中不同族群的樣貌。綜合本研究之受訪者資歷，以布袋戲角色為扮演者共有十位，其中有四位兼具布袋戲與 ACG 角色的扮演者；另外兩位則主要以自創角色及 ACG 角色為主，受訪者一覽表整理如下：（受訪者背景介紹參見附錄一：深度訪談者編號及簡述）

表 3-1 受訪者簡介一覽表

編號	名字	性別、年齡	角色扮演範疇	備註
A	奴	女、21	布袋戲、武俠小說	
B	April	女、18	自創角色	
C	小梅	女、24	布袋戲、ACG、自創	
D	檸檬	女、20	布袋戲、ACG	
E	小魚	女、21	布袋戲、ACG	
F	Seven	女、20	布袋戲、ACG	
G	松雲	女、20	布袋戲、自創	
H	冷楓	女、22	布袋戲	
I	懶心	女、25	布袋戲	電話訪談

³⁹ 所謂滾雪球抽樣，是先蒐集母群體的少數成員，同時向這些成員徵求資訊，以便找出他們認識的其他母群體成員(Babbie, 1995；李美華等譯，1998)。Cosplay或同人誌活動多以小團體集結，且透過個人部落格認識其他團之成員，由此方式可認識不同區域、不同屬性之受訪者。

J	朽木	男、21	ACG、自創	電話訪談
K	Tiffany	女、21	布袋戲、自創	
L	Wind	男、22	布袋戲	

(二) 訪談設計

為了解訪談題綱之設計具研究效度與否，本研究在進行正式訪談前，先預訪了一位角色扮演者以及另一位扮演者之親人，根據其實際參與或陪同經驗，修正原始問題的角色扮演所需費用⁴⁰；除此之外，研究架構所設計題綱方向可確實了解受訪者之參與經驗，因此稍作修正後，將預訪視作有效樣本。（參見附錄三：深度訪談題綱）

為掌握受訪者之基本資料，訪談一開始先請受訪者填寫一份基本資料表，包括性別、年齡、學歷、居住地、每月零用金、戲迷資歷等的項目，希望從每位受訪者的回答中能迅速了解其生活背景，作為訪談開場或之後相關問題的引言。（參見附錄二：受訪者基本資料表）

訪談時會先向受訪者說明本研究的目的與架構，讓受訪者對於研究者之問題有初步及概括性的認知。之後細部問題的談論，根據對話與之前擬妥的訪問題綱交叉進行，引導並鼓勵受訪者回答開放性的問題，而非僅回答是或否的二分法答案；或根據受訪者特殊經歷的回答進一步詢問。因此除了既定訪談題綱之外，針對個人獨特的體驗和生活經歷亦進行討論，所以，整個訪談可能從最初問答的形式，轉變成像朋友一樣的談論。內容希望能完整呈現角色扮演者的內心感受，更重視敘事結構中意義相連的脈絡，而非斷章取義地引用受訪者的簡扼回答。

⁴⁰ 原問卷設計之cosplay費用為新台幣 1000 元起，級距 1000 元，最高 5000 元以上。然受訪者表示，cosplay布袋戲角色之成本較ACG角色高出許多，建議改為級距 2000 元，最高一萬元以上。

(三) 執行

本研究主要針對青少年的角色扮演經驗與自我認同概念為主，故選擇受訪對象身份為：符合行政院青輔會所定義之青少年年齡者，並且曾實際 cosplay 布袋戲或其他角色者，共計十二位。其中三位受訪者是透過親友推薦；另外四位則是來自於研究者瀏覽網站文章而提出訪談邀約，另有兩位自實地同人誌活動中選取；其餘三位則來自於上述受訪者之推薦，或可能為訪談當天陪同前來的友人。受訪者年齡介於 18 至 25 歲之間，平均是 21 歲。受訪者居住地分佈於台灣北中南各區，在性別方面則多為女性，符合迷研究結論顯示—迷多半為年輕女性（林怡璇，1998），同時在扮裝界中原本就呈現男女戲迷數目懸殊的情況（2002，宋丁儀）。

執行訪談時間從 2007 年三月中到五月中，一共為期兩個月，研究者每一結束訪談，必會立即將訪談內容一一謄寫成文字稿，以期完整表達受訪者的想法，並可視為後續訪談時所需之參考資料。

訪談地點和時間皆以受訪者意願為主，多選擇受訪者之學校或住家附近的咖啡廳或速食店，因地緣關係，環境的選擇首要務能使受訪者保持自在的心情；其中兩位受訪者則因工作繁忙及適逢學校期中考試，採取電話訪談方式。若是受訪者有個人部落格，研究者必定會在訪談前先行瀏覽內容，以了解受訪者喜愛的角色或相關資訊，作為訪談的根基。也因為受訪者對於研究主題有概略性的了解，而研究者皆能於訪談前先對於受訪者的背景、喜好有某種程度的熟悉，故訪談過程充實而愉快。訪談的時間平均 90 分鐘，並於結束後留下 MSN 或 e-mail 等相關聯絡資料，以作為日後線上討論之用。

第四章 資料分析

相對於卡通電玩或布袋戲角色而言，cosplay 角色扮演就是一種模仿。然而這樣的模仿，絕對不同於對明星或名人的模仿。電視上常見的模仿秀，可能是揣摩被模仿者最為觀眾熟知的神韻或歌曲表演，配上最廣為人知的服飾打扮、肢體動作或甚至是簡短的一句話，表達出與當事者神似的精髓部分，這樣已足夠吸引眾人目光，讓觀眾會心一笑。與其說模仿，不如說複製，複製得越像越能得到觀眾的讚美。

Cosplay所模仿的角色則大多非實體人物（除了具有實體身形的戲偶；而動畫或布袋戲劇中的角色都是人為配音），閱聽人只能從戲劇、卡通、電玩遊戲或漫畫等媒介內容去認識這個角色，這樣的資訊非常有限。這些是虛擬的形體，被作家或畫家塑造出來的「角色」，觀眾永遠無法觸摸或感知到形體的真實性。角色扮演者憑著他閱讀文本後的感覺去模仿這個主角，除了動畫可供揣摩神情，角色扮演的玩家還有聲優⁴¹的表演以資參考，而對霹靂布袋戲的戲迷而言，口白聲音的表現更是觀眾了解劇中角色的重要因素之一。這樣的差異形成了cosplay非常有趣的現象：被扮演的角色沒有實體的人物可供對照，也並非旁觀者所認知的角色，因為這樣的角色扮演融入了個人情感和生活經驗。

第一節 cosplay 的動機與特質

I. 為什麼想 cosplay ？

（一）源於角色愛

本研究受訪者多把「對角色的愛」簡稱為角色愛，此可廣泛擴大解釋為對角

⁴¹ 優在日文而言，有表演之意。聲優即代表以聲音作為表演方式的人，簡單地說，亦即配音員。

色的欣賞、喜好、了解以及認同。對於coser⁴²而言，扮演成劇中角色的最主要動機為角色愛，因為源自心中的喜愛而產生模仿的行為。

受訪者 C（女，24 歲）：cos 最重要的就是要有角色愛。認同喜歡的角色才可能去出那個角色，對角色不認識要怎麼 co？

受訪者 H（女，22 歲）：我每次 cos 都要思考很久，從開始準備到籌備完成大概要半年到一年以上，對角色沒有愛就 co 不出那種感覺啦！

每一位受訪者都一致同意對角色有愛才會去 cosplay，若對角色缺少愛與認知，就無法揣摩出角色的感覺。如受訪者 F（女，20 歲）談到，他一定是喜歡角色才扮演，他也觀察到現在有許多人是爲了 cos 而 cos，就像是趕流行一般，這種純粹爲了追求新鮮感而搶新角色扮演的行為，與他自己的價值觀不合。而基於對角色的愛所延伸的 cosplay 可能有以下兩種情況：

1. 嘗試追求理想型的角色：

這類型的 coser 會嘗試扮演心中最愛的角色，但可能角色在其心中過於完美，多數皆自覺扮得不好，戲迷多半能清楚分析出自己的條件以及角色的特點。在布袋戲角色的 cosplay 環境中，素還真擁有廣大的戲迷群是眾所周知的，然而在 21 歲女受訪者 K 的眼中，雖然包括她自己在內有許多人扮演該角色，卻都無法凸顯出「道」的感覺，她認爲要有超脫世俗的感覺才算完美。在面臨現實條件與追求理想的不斷激盪下，持續嘗試成爲戲迷秉持自我挑戰的精神。

受訪者 H（女，22 歲）：當初第一眼看到莫召奴覺得很漂亮，很難說爲什麼，就是被側面 45 度扮相電到，就是莫名的喜歡。曾經扮過但是不滿意，覺得沒有本尊漂亮，每次 cos 都覺得下次可以更好，以後會再加強需要改進的地方。

受訪者 I（女，25 歲）：最喜歡步懷真這個角色，角色一出來一整個愛上他，沒任何理由愛上他，這角色唯一的缺點就是他本身爲一頁書的化身。我有嘗試好幾次 cos 他，但沒辦法很像，可能是自己不適合吧！

除了挑戰扮演最愛的角色之外，爲了追求理想並符合自身條件，亦有戲迷改

⁴² 本章節將根據受訪者之語彙使用，統稱角色扮演者爲coser。

編角色，加入自己特色，使得扮演更為適切。如受訪者 C 很喜歡霹靂布袋戲中的陰陽師這個反派角色，她曾經扮過，但是認為效果不好。基於愛屋及烏的心態改成扮演女生版的陰陽師，也就是改變其性別，以符合自己理想。亦有戲迷扮演某角色後的效果欠佳，移情作用轉而扮演同劇的其他角色，像受訪者 J（男，21 歲）曾經扮演 15 歲的黑崎一護，因自覺不適合而嘗試該劇其他角色的扮演。

2. 理想型角色的形象不可破壞性：

這類型的 coser 都擁有共同理念，濃濃的角色愛沸騰到達最高點，為了不破壞角色在心目中的形象，所以不嘗試扮演。例如霹靂布袋戲主角素還真、莫召奴的受歡迎程度居高不下，他們在多數戲迷的心中為擁有完美形象且零缺點的角色，為避免破壞偶像在心中的形象，寧可放棄嘗試，受訪者 A、C 皆屬於此例。或是如受訪者 G 給自己的承諾，希望等到真的完全準備完善的那一刻才願意嘗試 cos 最愛的角色—臥雲。

受訪者 B（女，18 歲）：現階段的 cos 都是自創角色，自己念的是服裝設計科，所以我都是自己畫設計圖，自己製作服裝，功力還沒到達可以製作布袋戲的服裝，很怕失敗了會破壞角色的感覺和形象。

受訪者 D（女，20 歲）：慕少艾在戲中是個悲天憫人的醫師，總是遊戲人生的態度，但本身氣質與他不符，再怎麼喜歡他，還是忍痛不 CO。

受訪者 L（男，22 歲）：狂刀是很充滿霸氣的人，行為很放，跟我的身形感覺不搭，再加上狂刀這個角色現在被寫爛了，所以我沒試過。

（二）性別的特質—變男變女變變變

本研究受訪者多為女性，然而有一半以上自述認為，個體本身的想法、個性、行為較偏向於中性或是男性；或甚至希望自己生為男兒身。戲迷多能體會，在布袋戲中的劇情及角色描寫中，男角永遠比女角還顯眼，也因此角色形象的塑造很符合 coser 心中的感覺。如受訪者 C 認為現在治安不好，大概是受新聞媒體報導的影響，使得身為女性的她常有不安全感；同時從小到大感受到男女有別的規範，受限頗多，當化身為男性角色可以感到快樂、自在或甚至貼切。

受訪者 F (女, 20 歲) : 布袋戲角色多為男生, 而自己扮的也多半是男角, 這跟自己個性有關。從小就一直希望自己是男生, 所以都剪短頭髮, 也認為自己甚至比很多男生還有男子氣概以及責任感, 像常有女同學來找我商量事情, 我想是因為自己給人可靠的感覺吧。

受訪者 G (女, 20 歲) : 曾經有陣子覺得自己應該是男生吧! 包括個性、身高、外表特徵等等, 當知道 cos 可以反串時, 第一個念頭就是要扮男生。當初的理想是都扮男生, 因為希望自己是個帥氣的人, 但當然不代表想變成同性戀。像我扮過殷雷杭特, 當時想像自己可以扮成有錢公子哥, 雖然一開始還被說有點娘, 經過後來慢慢的修正, 就可以顯露出男生的帥氣以及氣勢。

受訪者 I (女, 25 歲) : 我平常不穿裙子、動作又大、常常短髮打扮或穿偏中性衣服, 現在是因為 cos 才留長髮, 每次 cos 男生才感到自在。長髮可以變換許多造型, 因為 co 女生動作要柔反而不自在, 曾經有一次扮女生還被說動作硬 (笑) !

受訪者 D (女, 20 歲) : 自己覺得個性算中性, 所以一開始都是扮男角, 後來扮過女性特質蓬勃的五色妖姬, 自己不太能適應, 反而扮得不好。

受訪者 K (女, 21 歲) : 我本身很愛漂亮啦! 但個性怎麼說, 比較大喇喇吧! 所以扮成男生很高興, 可以大動作又不會被人側目。而且扮男生也要選擇俊美的角色, 像莫召奴我也 co 過, 反正就是想著要漂亮、要美麗。

對於男性戲迷 J 而言, 基於好奇, 有時候會想要嘗試扮演女生的角色, 但自認為體型、氣質看起來都不符合女生, 且需要收斂平常較為粗魯的動作, 對他而言會感到不自在, 可能扮起來效果也不好; 再加上不太會化妝、整理頭髮, 光是想到相關細節就令男性受訪者卻步。而談到扮成異性時, 受訪者也提到女性扮成男性須突破生理上的限制, 步驟似乎較繁複且更費時。

常扮演男角的女性受訪者 H 提到, 扮成男性所需要的前置作業, 最重要步驟當屬束胸。她以自己經驗談到, 大多時候都要在家先準備, 多半都自己用繃帶或膠帶纏胸; 曾聽說有人使用束腹效果不錯。不過, 也看角色及服裝需要, 若剛好那角色有頭髮可遮掩, 當然就省去束胸的麻煩。就外在行為的模仿來說, 若是扮演如莫召奴這種稍微陰柔的角色差異不大; 但若是像洛子喬這種很陽剛的角色, 女生就要注意, 男生的動作、氣勢、感覺都要有, cos 出來的角色才像。

受訪者 C (女, 24 歲) : 女扮男較辛苦, 就外型而言, 我們需要纏胸, 身高

不夠還要墊高，如果是胸部大罩杯的女生非常辛苦。

受訪者 I (女, 25 歲)：因為都穿古裝，纏胸是一定要的，還要注意鞋子的搭配，扮男生通常都要墊高，鞋子常需要墊高 15 公分以上，有時候看到踉高蹺在會場走路都覺得滿危險的。

不過當然也有受訪者認為女性扮相比較漂亮，可以產生多種變化。對於服裝設計有著濃厚興趣和理想的 18 歲受訪者 B，她坦言若有機會想嘗試男裝扮相，但自己還是喜歡女生扮相。因為就服裝搭配而言，女生的穿著有分中西式、還有裙子、褲裝等等選擇，可做多種創意的變化。

整體來說，對於大多數戲迷而言，被賦予的生理性別難以改變，源於心中認為符合某些異性特質的面向，在角色扮演的世界裡，扮男扮女屬於自己的自由，既不會遭人議論，也帶來另類的樂趣。

(三) 思古孺慕之情

這一點是多位 coser 的共同人生體驗，因為個體本身喜愛傳統文化，或是受到媒介內容所設定之時代背景影響，對於傳統服飾、古裝、詩詞、不受限的時空背景、歷史文化或是神話般的人生等都有嚮往之情，也因為與現今社會的文化差異很大，在現實生活感受不到的樂趣，反而能在 cosplay 的世界中得到另一種愉悅。

1. 基於對傳統文化或藝術的喜愛：

受訪者 C (女, 24 歲)：我從小就喜歡古裝風格，也喜歡具傳統意義的服飾。這麼說好了，看看日本人可以穿著和服走在街上，韓國人也會穿韓服走在街上。就我自己而言，希望穿著如外界所說的中國風衣服走在路上，就像穿著任何一件 T 恤或襯衫一樣，只是不同形式的呈現而已。

受訪者 C 在台灣幾乎已全盤西化的服飾風格下，再對照於鄰近國家的穿衣風格，對於他國能保有傳統服飾文化感到高興，也希望台灣保有自己傳統的服飾風格。而本身喜愛傳統文化中的歌仔戲、布袋戲等的受訪者 I，直到現在仍會觀看明華園的演出，也喜歡歷史劇，對於時下流行的偶像劇則是敬謝不敏。

受訪者 G (女, 20 歲) : 本身喜歡古裝風格, 從小會在身上披著被單等等, 幻想自己穿著古裝, COS 就完全符合我心中的願望。國中因為看布袋戲, 所以曾想試著寫詩詞、文章等等, 對文學開始有興趣, 創作也會在同學間相互交流, 像我現在的暱稱—臥松雲, 源自李白贈孟浩然—紅顏棄軒冕, 白首臥松雲, 我覺得超有意境的。

受訪者 D 熱愛古裝及布袋戲文化, 一上大學就加入布袋戲研習社, 她說最無法容忍別人在她面前毫無建設性的批評或數落布袋戲, 很多人都是因為不了解才產生誤解, 她會努力向身邊的人介紹布袋戲的優點。在其部落格中, 則註明了這樣的一段詞句, 來表示自己對於古裝風格、古裝片的喜愛:

"前世的職業是王子殿下, 興趣是坐擁三宮六院,
最喜歡的人是太傅, 最愛做的事是憇愚父王建廟, 最喜歡收集衣服和書。
今生的職業是混吃等死大學生, 興趣是裝死和穿古代的衣服,
最喜歡的人是要看保存期限, 最愛的事情是 cosplay, 最喜歡收集衣服和書。"

這類型的 coser 多半是布袋戲或傳統文化的忠實愛好者, 可能參與相關社團如布袋戲研習社或是已長時間觀賞布袋戲, 對於傳統文化的喜愛不在話下, 也願意投入時間、金錢並用心發揚傳承。

2. 神話般的世界描述:

Campbell 於千面英雄中談到: 「人們讀神話是要尋找其中的意義。在神話中接觸永恆, 發現自我, 參悟生死, 體驗神性。」他認為我們必須回歸生活的經驗去認識神話, 例如大地與河川、犧牲與禱告、英雄的行徑與先知的聖蹟等, 都是提供我們冥想的隱喻。而透過這些隱喻與象徵的思考, 我們就能在日常生活與神話的情境間建立起有意義的聯繫。神話賦予人類存在重要性的敘事模式。藉由神話, 我們無須單獨冒險, 只需追隨英雄的路線。

受訪者 A (女, 21 歲) : 莫召奴為了保護姊姊, 帶著內藏文詔的國寶—泣龍怨來到中原。因為他的個性很重朋友, 因而涉足江湖, 也因此認識許多武林正道人士, 與素還真等人變成朋友, 共同對抗邪魔歪道, 我認為他是個智勇雙全的完美型人物。

戲劇可以塑造神話，如受訪者 D 提到，有時候覺得編劇根本就在塑造素還真神話，角色寫得無敵，造神運動的氣勢到現在都沒有消退的趨勢。但她認為布袋戲是需要神話的，以霹靂來說，劇情沒有朝代的限制，是個被架空的歷史世界。好人有時候會耍心機，像素還真常詐死，或者是他會一人三化，可能有好幾個分身；而壞人有時會顯露出好的心思，善惡沒有明顯的份際。

神話使得社群更加凝聚，就如同素還真、一頁書等不死的台柱角色，其英雄事蹟永遠可以凝聚戲迷的心。而英雄也不僅止於一種面貌，素還真、一頁書等角色在戲中都擁有分身，滿足各種戲迷對於神話不同面貌的要求。

受訪者 C（女，24 歲）：因編劇的關係，某些劇集時期像是素還真的造神運動，在別的戲迷眼中似乎無法承受，但對我而言還能接受，因為我也是素還真迷。不過，在我看來，一頁書比較像英雄，素還真太會藏拙，不太符合英雄的定義。一個英雄應該沒有參雜太多兒女私情，對武林有責任感，能夠以天下為己任、經世致用，願意犧牲自我燃燒自己，心中只有大愛，沒有小我，這才像是真正的英雄。

受訪者 A（女，21 歲）：除了莫召奴之外，也喜歡臥雲這個角色，他代替素還真主持武林正義，成為重要的武林支柱，而待素還真回來則退隱江湖，角色風趣幽默，又具責任感。

此外，在訪談中不斷強調自己喜愛歌仔戲、布袋戲、歷史劇等的受訪者 I，她認為每個戲劇都有其主題，教人向善的劇情是必要的，且最終共同目標都是如此。她能感受到霹靂布袋戲在塑造神話，因為素還真活了幾百年，不會老更是不死之軀。她本身喜歡一頁書的分身步懷真這個角色，但是兩個角色在戲中的刻畫大不相同。一頁書的形象是冷靜的，不流於世俗，是超然的，不是凡夫俗子；相反的，步懷真則是充滿幽默的書生。她認為大概是因為這些戲劇跟我們不同世代，看的時候可以客觀對待角色，而她也樂於欣賞這些人物角色的刻劃。

受訪者 K（女，21 歲）：我對霹靂印象比較深刻的都是早期的戲。像是葉小釵被送去當一箭萬生的奴僕，因而結識蕭竹盈的故事，臉上也從此留下無法抹滅的傷痕，最後他跟自己的兒孫輩也無法享天倫之樂，他的故事很讓人心疼。而且不論任何時候去看，你都會感受到戲劇的張力，一種角色生命力帶給你的衝擊。

在戲迷心中經典的橋段，也似乎隱含著神話般的敘事風格。因為劇情角色編排得宜而成功地攫獲戲迷的心，如受訪者 G 印象最深刻的劇情，是關於半花容與瀟瀟間的故事。半花容在劇中設定是男扮女（在戲中是風雲雨電之「雨」），單戀瀟瀟（在戲中則是風雲雨電之「電」），這是一場沒有結果的愛情。到最後半花容拖著快死的身軀，自蓋天靈化作光點而亡，只願雨能長伴雷霆左右。這意思好像就是跟瀟瀟說：雨永遠伴著雷電，正如同我會永遠陪伴著你！編劇大有將角色的情愛化為大自然現象以表示永恆之意。

受訪者 D（女，20 歲）：霹靂中最讓我印象深刻的劇情是慕少艾和羽人非獍的互動。羽人非獍的命運坎坷，個性自卑壓抑，命中剋父母和朋友，但是慕少艾很照顧這個自閉又沈默寡言的朋友。有一次羽人非獍因為神智渙散，誤殺了鬼梁天下的兒子，而鬼梁開出條件，只要羽人非獍能夠接下他一掌，他就願意將仇恨一筆勾消。為了替朋友贖罪，於是慕少艾假扮成羽人非獍被鬼梁天下一掌擊中，為朋友付出性命毫不猶豫。它們之間的互動真的很感人！

受訪者 J（男，21 歲）：偶爾我會看布袋戲，感覺上角色人物的年紀都跟我們不一樣，都不知道活幾百歲了，像很多角色應該都打不死。還有，死神裡面，他們都是只有靈魂的人，也都幾百歲了，也不會老。我看過網路上有人推算過，死神一歲等於正常人類的 100 歲。

Campbell 指出，永恆與時間無關。意指永恆的面向是摒除所有依據時間概念來思考的當下，永恆不在將來，甚至不是一段恆常的時間。天堂的問題是，人在那兒太快樂了，而甚至想不到永恆，只會陶醉在無盡的上帝喜悅中。所以，不論是任何戲劇中所形塑的角色特質或是劇情設定，只要具有永恆的意義，皆能跨越時空的限制，成為讓戲迷得到認同且嚮往的要素。

（四）自我創作的舞台

cosplay 活動成為創作者最佳的舞台，在這裡可以將創意付諸於實際行動上。角色扮演者透過不斷的創新以爭取自我意義的掌控，藉由不同的形式、符號或象徵事物的表達中體現自我，在模仿與創作中，了解自己。

1. 透過自創角色展現自我：

喜愛歌德式風格的受訪者 B，總是勇於嘗試不同的創作，其自創角色偏黑暗系，希望能予人神秘、特別的感覺。爲了參加台大動漫祭籌畫已久，畫女傭服的設計圖，不懂就問人，或是去書局參考服裝的書，或向親友詢問意見。她自己製作全身黑色的女傭服，外觀有蕾絲，蓬蓬的長裙到腳踝，還有燈籠袖、腰帶等配件，爲配合心目中想像的造型需要，買了黑色噴漆，把家裡的雨傘也噴漆成黑色，這樣整套行頭就能呈現出她想要的歌德式黑暗風格。她認爲自己研究怎麼做衣服很有成就感，也是樂趣所在。

受訪者 J（男，21 歲）：我喜歡武士風格的服裝，不過日本動畫中的設定跟歐美系的不太一樣，所以我就自己想，再跟店家商量好材質，找很多參考圖片，綜合成我自己想要的樣子。

2. 爲自己所愛的角色加點創意：

有多位受訪者皆有自己親手製作飾品之類小東西的經驗；爲了節省經費或配合角色需求，亦有戲迷可就髮型作出多樣變化，如受訪者 H 儼然成爲朋友的造型師，大多數髮型可以自己研究出結構而加以變化。受訪者 C 自己會畫衣服的設計圖案，像是女陰陽師就是根據霹靂男陰陽師的造型，再改變成自己想要的風格。她說：「自己做的成品才是最貼近自己的想法。」曾經花 800 元買和服再改造加上腰帶就是新的一套衣服；或是將二手禮服再去染色成她要的衣服。因爲自己買布料做花費昂貴，給外面做的也不盡令人滿意；大多時候，她選擇買二手的戲服再回來改裝成自己的東西。

受訪者 A（女，21 歲）：我挺滿意自己扮成小龍女的模樣，因爲喜歡金庸所描寫的這個角色，特地從相關小說、電玩圖片中研究扮相、服飾、頭飾，還要在對話中揣摩神韻。

受訪者 G（女，20 歲）：我扮過多次合體陰陽師參與多次活動，例如霹靂夏日嘉年華會等等，因爲造型特殊，普遍留給人深刻印象。扮男陰陽師太普遍，戲中的女陰陽師又沒有特色（她只出現在回憶中即刻被秒殺），而合體陰陽師造型特別兼具柔媚與霸氣的感覺。還預計年底跟朋友合夥出十二金釵，現在正討論中，但我們不完全跟電視一樣，而是改成自己想要的樣子，COS 的樂趣就在此。

角色扮演者無論透過自創角色，或是在既定角色上作變化，都是表達對於角色以及創作兩者間的喜愛，除了在兩者間取得平衡，學習不破壞角色原有的特色，也能從中得到成就感。每位角色扮演者都努力融入角色以及組織所必須達到的一致性，但又必須在單一的制服形式之外加上創意，以免自己珍貴的獨特性被抹殺。

（五）希望受到注目

有受訪者表示，因為了解自己人格中的特質，或是必須尋找自己人生的存在意義，而 cosplay 正好可以協助彌補自己在個性上不足的部分。

受訪者 C（女，24 歲）：cos 時除了濃濃的角色愛之外，我想我的性格中帶有自戀傾向吧！因為自戀的關係，把自己打扮成想要的模樣，想留住自己美麗的形象並表達出來，某些時候自創的角色比較適合自己。

受訪者 G（女，20 歲）：有時候覺得自己沒什麼自信，但是有時候會覺得，很有自信的人其實可能是掩飾自己的自卑吧！平常覺得自己是個很普通平凡的人，既然用心的 cos，就是為了能出風頭，而且自己有完美主義，忍不住跟別人比較，會希望自己是場上的唯一，不跟別人一樣。

期望受到注目的受訪者 I 以及自覺存在感低落的受訪者 D，都異口同聲希望自己在 cosplay 時，是獨一無二、與眾不同的；也許 cos 的有一部份原因是希望受注意，可以得到別人的認同與肯定，希望朋友喜歡自己。自認平凡的受訪者 J，認為 cosplay 會讓人感覺很不一樣，同時得到朋友的認同。

受訪者 K（女，21 歲）：大概是太愛漂亮，所以 cos 會很用心的化妝，平常也注重保養，上妝才容易，反正美美的公開拍照最重要。

（六）小結

角色扮演者基於心中對角色的愛、或是對自己個性特質的認知、亦或是嚮往與現今社會截然不同的服裝或時空背景，也有因為源於對創作的喜愛、渴望受到注目的心態而將創作力投射至 cosplay 的活動中。那麼這些人又有著哪些相似的特質以及想法呢？

II. Cosplay 參與者的特質

除了分析動機之外，綜合受訪者外在或自述的特質可整理出以下幾個相似處：

(一) 女性居多：

男女大不同的性別特質在 cosplay 活動中非常明顯，正如同迷研究的結論，總是女性參與者遠遠多於男性，每每使得 cosplay 活動中幾乎成爲女性戲迷的天地，尤其在 cos 布袋戲的場合中更是明顯。受訪者 A 從小跟著哥哥看布袋戲，但是她身邊的男性戲迷只看劇情內容，有的男生再深入一點會去學操偶技術。不過，女生就會更深入揣摩角色，她認爲這是女生天性，喜歡研究髮型、飾品這些小細節，可能也覺得扮裝會讓自己漂亮。

受訪者 C (女, 24 歲)：男生迷布袋戲就是看劇情、買木偶，看得出來男女呈現著迷的方式不一樣，女生有扮演的慾望，大概是從小就學來的，也覺得 cos 是很自然的一件事！

受訪者 G (女, 20 歲)：女生先天的外表很吃香，很有利於 cos！只要稍微清秀再扮成男生就很好看；可是，反過來說，男生若不夠清秀就扮相不好，不是帥不帥的問題，是女性外型天生的特質吧！而且男生又不習慣化妝，像 cos 布袋戲化妝前後會差很多，男生應該不太敢；而女性天生對服裝、化妝就有興趣。

大多數的女性受訪者一致認爲，女生天性愛美，願意花費心思跟時間去裝扮，女生對於 cos 的用心程度高很多！大致上來說，女生較爲細心而能分辨出外在扮相的差異。當然現場男生也有 cos 很棒的，但畢竟是少數。受訪者 I 認爲：「男生因爲長期的教育觀念下不敢化妝，主要覺得只看戲就可以了，怕遭人非議，可能怕被說很娘吧。」

受訪者 F (女, 20 歲)：女生參與會場的意願較高，也因為比例的關係，女生 coser 本來就很多，所以 cos 好的自然比例就高；男生不會化妝，像布袋戲眼妝很重要，對男生而言，化妝是個關卡。像我有一個國中同學就立志成爲操偶師，他也迷布袋戲，但是我們著迷的方式不同。

受訪者 H (女, 22 歲)：在會場看起來，男女生比例很懸殊！男生大部分會

去 cos ACG 角色，因為成本跟事前準備工作差滿多的；男生應該會覺得化妝很奇怪吧，與其花錢 cos，他們應該寧願收集偶吧！

而對照男性 cosplay 受訪者 J、L 所說：「現場男生真的不多，應該還是女生對這個比較在行」、「以前從來沒化妝過，剛開始只是因為被朋友拉去湊人數，後來就偶爾去玩玩，但不太會花時間在上面。」他們認為 cosplay 純為娛樂，礙於先天相關常識的不足，而無法在化妝、裝扮上面有所發揮。他們多靠朋友幫忙化妝、打點細節，男生就如同模特兒，等著出場走秀、擺 pose 即可。據筆者觀察，會場的確男女性比例懸殊，準備完善的男性角色扮演者實為少數，其中尤以時裝打扮、不需繁複古裝扮相的動漫畫角色居多。

整合受訪者的觀點以及研究者的現場觀察，cosplay 需要花費時間化妝、準備服裝飾品、整理髮型等等，對於女性從小接受到的教育及訊息而言，自然接受度較高；而男性受限於傳統的觀念，對於 cosplay 的接受度不若女性高。

表 4-1 布袋戲迷男女差異

	女生	男生
布袋戲迷的行爲	觀看、收集、創作 後援會組織、cosplay	觀看、收集、創作 操偶
化妝打扮	天性愛美 後天學習	受限於傳統觀念形成 心理障礙

來源：依受訪者自述彙整

（二）自我表現意願高：

個性外顯的特色以及活動滿檔的生活，在受訪者身上隨處可見，他們可能擔任社團幹部、擔任後援會活動策劃，他們樂於在活動中表現自己，除了在學業與興趣中求得平衡，也對未來生涯有其自己的想法及規劃。

受訪者 G（女，20 歲）：現在是大二，除了課業很忙碌之外，常常熬夜，我還參與國標舞社團擔任幹部，同時也是後援會的幹部。曾扮過葉小釵幫中素


大會走秀；不過我最被人記得的扮相應該是合體陰陽師，因為曾以那個角色參與多次活動。現在生活真的很忙碌，為了兼顧學業、社團與 cos，我每次都提前規劃下一次的 cos 時程，像現在正跟朋友談論年底才要出的十二金釵；包括還有計畫中的銀狐，每一次活動都要排定時程的。

參加 cosplay 資歷有七年以上的受訪者 F 表示，他同時也在社團擔任幹部，能理解辦活動真的滿辛苦的，每次都是後援會成員自己去談，才有活動成形。而身兼後援會幹部的受訪者 C，參與發動連署成立霹靂第一個反派後援會—陰陽師後援會，親身參與舉辦或籌劃多次活動，感受良多。

受訪者 I（女，25 歲）：我大學是基輔社的成員，常需要出去帶活動，雖然滿累的，但憑著多次活動的基礎，應用於現在協助中素後援會的活動中。

受訪者 K（女，21 歲）：我之前是北素的，不過後來都沒去了。但我有參加過劇團的學習活動，可能是這些活動讓我很習慣在大家面前表演，有時候看我朋友 cos 的時候會放不開，我想劇團對我的幫助應該滿大的。

（三）積極規劃生活：



我們對於未來的生活不免有憧憬，也知道路上崎嶇難行；對多數人而言，都視挑戰為必經之路，也多能坦然面對、積極以赴，cosplay 有時候更成了角色扮演者鼓勵自己的利器之一。如受訪者 H 考大學時，不斷告訴自己：「考完大考就可以 co 洛子喬」，以此來激勵自己，並且成功奏效。而她因為明年需要準備研究所考試，暫時停止 cosplay 的活動，一切以生涯規劃為優先。受訪者 K 則說，「再怎麼喜歡 cos，也不可能玩一輩子」。cos 可以當成娛樂，但生活還是得回到實際面來。身為忙碌研究生的受訪者 C，現在較少參加活動，她喜歡也必須面對自己選擇的生活。不過有空時，她還是會動筆畫畫，描繪出自己想要的服裝風格。

受訪者 B（女，18 歲）：本身念服裝設計科，也希望大學進專業的服裝設計科系，有機會學衣服的打板，這樣就可以改進 cos 的服裝設計了！之前覺得時間不夠用，因為我需要多點時間設計並自己完成衣服，像我上一套衣服準備了一個學期。現在快考試了，為了學業只好這半年暫停參加活動，順便努力存錢以朝聖的心態參加下一次的 cosplay 活動。

受訪者 A (女, 21 歲) : 高中時很快樂, 因為每到假日時就是籌備 cos, 會去挑布等等, 為了錢需要打工, 生活非常充實。現在大學快畢業了, 也會考慮未來就業問題, 目前努力考證照。

受訪者 D (女, 20 歲) : 其實我以後志向是當布袋戲的編劇, 像現在社團公演的劇本我都有參與編劇, 也希望經驗可以應用在未來。就我的觀點而言, 布袋戲與 cos 是密不可分的, 在我心中都佔了很重的份量。

(四) cosplay 成爲自我解放的管道 :

青少年面臨生心理的轉變, 若是沒有適當的發洩管道, 面臨學業壓力或是人生的抉擇, 可能感到徬徨而導致情緒壓抑。如受訪者 I 平時總希望自己能力受肯定, 但心裡卻因此而可能受到壓抑; 而在 cos 時不用壓抑情緒, 只需要揣摩角色感覺散發角色氣質, 這樣也算是種解放。同時, 她現在所處的工作算是處於封閉式的環境, 自己覺得能力退步、怠惰, 會遇到挫折, cos 時就可以抒發情緒。面臨兵役的男性受訪者 L 則自覺脾氣並不好, 缺乏耐心, 而 cosplay 的準備工作會讓他感到平靜, 如同心靈的沉澱。

受訪者 J (男, 21 歲) : 我跑活動好幾年了, 但不是每次都會 cos, 現在是朋友有找, 就一起出角色, 但也沒辦法花太多時間在上面, 我還兼作個人電腦工作室, 如果有接單, 就到處跑, 平常滿忙的。但是跟朋友一起出團, 其實算是種生活調劑吧, 心情也會感覺不錯。

特別的是, 受訪者 B 的阿姨談到年僅 18 歲的受訪者 B 因爲 cosplay 而產生的改變。她明顯感受到受訪者 B 因爲 cosplay 而更敞開心胸, 並感染到她快樂的氣氛。受訪者 B 自己也提到, 因爲她大多時候在家就是看動漫畫或是布袋戲, 家人可能覺得她很文靜。但自己在 cos 時會比較願意交朋友, 敞開心胸。她憶及曾一個人到會場, 看到同好一見如故, 一樣聊得很開心。

綜合以上的動機以及特質, 研究者歸納出 cosplay 對於受訪者的幾個功能面, 有自我規劃、自我塑造、自我解放等, 不論是主動規劃的人、自我意義尋找的人、以及尋求自我解放的人, 只要積極面對人生, 都可以經由 cosplay 達成意義的建構。

第二節 cosplay 的實踐與認同

爲了 cosplay 所需的事前準備，包括事前選角、服裝選擇、動作揣摩、髮型及道具的準備，到活動會場內所應順應的組織文化、拍照攝影準則，以及活動結束後的 blog 分享、網路社群和自我檢討改進等等，無一細節不是每位 coser 必經的路程。而在這一連串的行爲中，每一個環節都可能帶給角色扮演者無可取代的自我認同及肯定，茲分述如下：

（一）對角色的認同

如第一節所談到，大多數的角色扮演者都因爲把對角色的喜愛、欣賞、了解、認同化爲 cosplay 的動力，而來自不同環境、不同社會文化的角色扮演者，對於劇中角色又有哪些心理層面的認同？

1. 理想型：



喜愛的角色是心目中的理想，因該角色成功刻劃出戲迷所嚮往的人生觀，更讓戲迷心中願意起而效尤。在霹靂布袋戲中，臥雲這個角色曾代替素還真背負武林正道責任。角色個性幽默，處事溫和圓融，生活輕鬆自在。受訪者 G 相當欣賞該角色，也希望自己可以像這樣遇到挫折不執著，這樣的人生態度很好，而該角色最後選擇退隱，也是戲迷心中一種理想的生活狀態。另有戲迷 A 以喜愛的角色個性爲目標，期望自己如劇中主角莫召奴般溫和中帶有堅持。

受訪者 C（女，24 歲）：素還真的人格是理想中的人格，是依照儒家的邏輯而雕塑的，符合我們從小到大的教育方式，我們從小就是依照儒家的文化傳統觀念而生活的。但是我知道那有點超乎現實，我們一般人並不會背負著武林大任，只是希望自己也能成為可以經世致用、以天下國家為己任的想法。

受訪者 J（男，21 歲）：黑崎一護其實是一個清純善良的少年，戰鬥指數強，功課又很好，重義氣又保護朋友。其實他打架沒有很強啦，但是意志力很強，被打掛了就再想想，然後再改進再上場繼續打。

受訪者 I (女, 25 歲) : 我本身還滿喜歡禪理的東西, 步懷真這個角色算是我的憧憬吧! 他總是笑看人生, 幽默風趣, 事事追求圓滿。有時候希望自己不要太固執, 做事謹慎思考, 多聽聽別人的意見, 避免衝動行事。

2. 自身的寫照:

如果角色能反映出戲迷的個性, 也能讓戲迷感同身受。如受訪者 H 自認朋友覺得她脾氣好, 然她期許自己個性可以強硬一點。她說: 「朋友覺得自己很好說話, 但我自覺嘴巴還挺賤的, 跟曲雲一樣說話犀利不饒人。」

受訪者 L (男, 22 歲) : 狂刀是帶著霸氣的霸王角色, 而且作事情有時候只憑著衝動, 個性執著, 就好像我自己的脾氣, 一決定就誰都阻止不了我。至於風之痕就是一個劍客, 就是個性很瀟灑、不拘小節的人。

3. 潛在人格:

戲劇中的反派人物刻畫, 某些程度也成了戲迷心中潛在特質的反射。受訪者 D 表示, 自己很不好意思地承認, 某些時候覺得疏樓龍宿很符合自己心理某些負面想法, 會用些心機等等。當然現實生活中不會像他一樣使用那麼負面的手段, 可是很多時候反映了戲迷心理很多類似的想法。

受訪者 G (女, 20 歲) : 半花容愛恨分明, 感情強烈, 似乎是自己潛藏的個性。不過, 我知道那樣不圓融, 無法在群體內生存, 本身還是希望自己擁有圓融的個性。

4. 受角色吸引:

受訪者 H 對於莫召奴的喜愛溢於言表, 雖無法明確指出角色的定位以及特色, 但她自稱「莫名的喜歡」, 第一眼看到就覺得很漂亮、很受吸引, 該角雖是男的卻有陰柔的氣質, 甚至希望另一半可以擁有那樣的外表。而受訪者 K 亦談到受歡迎的角色, 如素還真、三口組等, 具備了觀眾緣, 擁有吸引人的特質, 看過即讓觀眾印象深刻。第一眼的印象也常決定了戲迷對角色的喜愛與否。

受訪者F（女，20歲）：我很喜歡月不全孤獨缺，他的口頭禪很有趣，「缺是缺德的缺，孤是定孤支的孤。」他並不是一線角色，然而他的個性跟造型都萌⁴³到我，我對於有留鬍渣、歷盡滄桑、又幽默的中年男子沒有抵抗力（大笑）。同時也喜歡月不全孤獨缺和徒弟羽人非獍的互動，很令人感動。

（二）透過角色看人生

除了對角色特質、刻畫感到與自身的理想或潛藏人格特質符合之外，戲迷也能透過角色塑造、劇情描述，體現自己對周遭事物的觀感，並對照或啟發自身對人生的看法。素還真的謀略向為戲迷所津津樂道，受訪者C就是該角色的忠實戲迷。她說本身很愛謀略型的人物，也喜歡偏重於鬥智或宮廷鬥爭的戲碼。希望自己能成為如素還真般經世致用、負責任的人。而受訪者K認為素還真是第一男主角，擁有很多吸引人的特質，武功高強，變幻莫測，所有事情都在他的掌握之中，即使暫時遇到挫折，大家都相信他會找出解決辦法，逢凶化吉。除此之外，臥雲的幽默風趣以及豁達的人生觀也成為很多戲迷的嚮往，如受訪者K也希望現實生活中有個性幽默的人，因為生活總是很多不順遂的事情，她期許自己態度輕鬆，別太鑽牛角尖。而受訪者G自認個性隨和，很欣賞臥雲的人生觀，希望自己學習該角色處事溫和圓融，生活輕鬆自在，遇到挫折不執著。

受訪者D（女，20歲）：慕少艾是悲天憫人的醫生，說穿了其實是個痞子，遊戲人間就是他的人生態度，遇到困難的逆境也可以輕鬆面對。他曾經當過臥底，曾經是殘酷嗜血的大魔頭，前後呈現不一樣的形象。後來復出江湖為了義子，而且很關心朋友，與他的自閉症朋友—羽人非獍的互動很讓人感動，後來還因此犧牲自己。

受訪者F（女，20歲）：因為霹靂中的女主角多半沒有好下場，看霹靂布袋戲，同好間就會流傳一句話—在霹靂中不要當女人，當女人不要談戀愛，談戀愛不要結婚生子，否則死得快。而以自己身為影迷的心態來看，影迷會將自身與主角旁的女角作比較，因此在看戲時會自動忽略女性，符合同性相斥的原理。

⁴³ 萌：源於日文，一般認為，「萌え」一字是由「燃え」所變化而來，讀音是もえ（moe），主要源自網路用語。大意指對於某項事物十分喜愛，而產生熱血沸騰的感覺；或有可愛之意。

受訪者 I (女, 25 歲) : 自己個性喜歡問為什麼、喜歡禪理、喜歡研究事情的源頭才念歷史系。布袋戲對我而言, 在探討是非善惡, 探討人性。舉例來說, 一頁書的身份是和尚, 他可以殺人嗎? 如果他殺的都是罪大惡極的人, 是維持和平不得不的方式, 那又該如何評斷他? 回過頭想想, 雖然現實生活中很多正道都是幌子, 但還是希望世界上都沒有偽君子。看事情不能只看表面, 我相信科學, 我也相信冥冥中有鬼神靈的存在, 人有宗教信仰都是為了尋求心靈上的寄託, 基本上我認為好的戲劇都應該教人向善, 社會才會更美好, 就像布袋戲中一定惡有惡報, 才能符合大家的價值觀。

(三) 角色扮演者的實踐方式

大多數受訪者表示, 是透過朋友介紹或參觀他人演出才開始學習 cosplay 的相關之資訊及技巧, 而同好的共同參與更成為生活中不可或缺的樂趣, 實踐方式主要反映在外型扮相以及經濟財力層面。

為了研究角色服裝的材質, 受訪者 A 對於布料的選擇已有所心得, 如透氣度、光澤或顏色的搭配等, 她們會偕同友人至光華商場買布料再給店家縫製。布袋戲的服裝價格對戲迷而言並不便宜, 除了內裡、外掛等有好幾層, 像素續緣的一套鍛布服裝成本相當高。講究一點, 布袋戲角色服裝加上髮型, 平均都可能上萬元。

受訪者 B (女, 18 歲) : 現在只是高中生, 目前的身份並不允許我花太多時間、資金在 cos 上, 所以選擇自行製作, 節省成本。

受訪者 G 在高二時參加臥雲後援會首度知道 cosplay, 不過她說當時家裡其實不太給零用錢, 經濟能力不足。等到上了大學開始打工後, 才有機會嘗試, 而每次 cos 都是自己寒暑假努力打工存的錢。對青少年角色扮演者而言, 並不允許投入太多時間、金錢在 cosplay 活動上, 她們在多次的反覆經歷之後, 學習到最適合自己的方式, 以二手服裝再利用, 或是尋找打工機會以平衡支出。像受訪者 C 就說: 「買現成的服裝很貴, 很多 coser 都是為了省錢成為手工魔人。」為了達到自己想要的風格, 自己畫衣服的圖案, 或買二手的戲服再回來改裝成自己的東西。受訪者 E 更表示, 平常根本不化妝, 是因為 cosplay 才學化妝。

受訪者 J (男, 21 歲) : 我大多是玩 ACG 的, 其實造型還好不複雜, 而且交給朋友打理, 我也很窮, 玩不起很難的。有曾經跟朋友合出過霹靂的角色, 大家想了很久, 再找工作室製作衣服, 再一起出一團感覺很好, 其實我們一群人花了滿多錢的, 所以 CO 過之後, 衣服就轉賣了。

有戲迷表示, 剛開始 cosplay 不知從何著手, 服裝方面只好委託工作室製作, 但是成本高, 而且溝通的成果不盡滿意, 這時工具的輔助很重要。受訪者 D 因為大多喜歡非一線的角色, 所以她認為買攻略本對於 cosplay 的幫助不小。她拿出攻略本, 向研究者細心的介紹本子的編排, 如劇集所有的人物、武器、服裝、場景、劇情大綱介紹、出場表、武功招式等等。她說攻略本還可當成給工作室製作的估價; 如果要製作兵器刀劍等, 可以用壓克力, 再貼上銀色膠帶。

受訪者 I (女, 25 歲) : 等我確定要 CO 的角色之後, 找圖、找工作室製作, 還要很多次的溝通, 當然想要快可以找原版工作室, 但那價格較高。而且實際的布袋戲偶衣服都是黏住的, 當要做成 coser 穿的就必須再改善後續的版型。若是找業餘的工作室還要排單, 最快也需要等 1-2 個月, 後來培養出找布的功夫, 因為原版布很貴所以找出替代布, 這就是為什麼我每出一次角色都要準備半年~一年以上, 實在太多細節要注意了!

(四) 對文化的認同:

多位受訪者因為收看布袋戲, 基於喜愛傳統文化而願意接觸、學習, 當置身其中後, 更了解傳統文化之美, 形成台灣很獨特且與眾不同的 cosplay 文化。當然大多受訪者都知道日本動漫畫在全世界的大量商業行銷模式下, 傳統文化的發揚實屬不易。而多數人也承認自小皆身處於日本動漫畫的環境當中, 不過他們心中對於文化、娛樂與生活的認知有明顯差異, 不會混為一談。

受訪者 C (女, 24 歲) : 布袋戲是我們自己本土的文化, cosplay 文化到了各地會有順應當地文化的情形, 就不完全是日本文化了! 我也看動漫畫, 也衷心希望台灣能發展出比日本更優秀的動漫文化, 雖然現階段不可能發生。

受訪者 K (女, 21 歲) : 我身邊有朋友本來聽不懂台語的, 但是看了布袋戲之後, 會稍微學一點台語, 可見文化的影響很大。

受訪者 A 坦言，自小跟著哥哥看漫畫、看布袋戲，這些作品在她成長過程中都非常重要，霹靂布袋戲到美國去發展更令她感到驕傲。她說常向身邊的人推薦布袋戲，希望他們也支持我們的傳統。戲迷多受家人影響，從小耳濡目染接觸布袋戲是生活中再自然不過的事，受訪者 L 即爲此例，雖然他說現在有較多時間接觸動漫畫，但他衷心希望布袋戲越拍越好。

受訪者 D（女，20 歲）：在亞洲地區包括日本也有許多人看布袋戲，如果可以讓更多人欣賞而躍上電視未嘗不好，但不該失去本質，我們也不該把霹靂與布袋戲劃上等號。不過有很多人都誤以為台灣只有霹靂布袋戲，但是台灣其實有許多好的布袋戲值得大家收看，這是一種傳統文化的尋根之旅，我也很樂意介紹布袋戲文化給朋友。開玩笑地說，我在履歷或是自我介紹會寫興趣是一看布袋戲；專長寫操偶，這表示他們是我的一部份。

受訪者 I（女，25 歲）：其實歌仔戲是台灣的原生種文化，而布袋戲從閩南傳來，但流傳至台灣後歷經許多次改良，例如戲偶、劇情或改編成電視文化等等，這就屬於台灣自己的特色了。日本也有早期的和服或是幕府時代的 COS，就如同布袋戲是我們的傳統一樣。

相當了解布袋戲文化的受訪者 G 則談到，「布袋戲在台灣文化而言很重要，台灣人從小受到布袋戲文化的薰陶。黃海岱跟李天祿兩位大師開啓文化，並努力推向海外，像日本美國等地。」不過談到布袋戲促銷海外，她則說布袋戲文化的特色就是一人口白，若是配音成英文版就失去了布袋戲的特色，一定要原音原影才會被接受，而且也要受過文化薰陶的人才看得懂，所以要推廣出去就稍微困難。

（五）從其他方面得到的認同：

除了扮演之於角色、文化的認同之外，角色扮演者面對其他的環節也可能代表自我肯定以及認同感。

1. 透過活動表現：因爲參與活動，讓角色扮演者認識自己。受訪者 I 大學是基輔社的成員，憑著多次活動的基礎，應用在現在中素後援會的活動中。而受訪者 K 曾經參與劇團訓練的成果，讓她可以在 cosplay 活動時，隨心所欲展現自己。

受訪者 C (女, 24 歲) : 我喜歡素還真, 但沒有加入素還真後援會, 因為素還真後援會是一個沒有我也可以存活得很好的組織。但是加入陰陽師後援會, 是因為怕連署人數太少, 畢竟他是反派, 而陰陽師後援會也是霹靂第一個反派後援會, 身兼幹部也舉辦多次活動, 感受很深。

受訪者 G (女, 20 歲) : 我曾幫中素大會走秀, 當時扮的是葉小釵; 不過我最被人記得的扮相應是合體陰陽師, 因為曾以那個角色參與多次活動, 而且普遍都說效果不錯。同時身為後援會幹部, 例如辦活動、場地、開會等的方式都要知道, 也待過銀狐會擔任副會長, 因為那時的經驗可以現在運用。

2. 拍照 :

受訪者 B (女, 18 歲) : 受到拍照肯定很開心, 代表是種認同, 即使遇到批評, 也都願意虛心接受。

受訪者 K (女, 21 歲) : 被要求拍照都會超開心的, 但是又怕別人照醜, 所以自己的化妝很重要, 都要事先在鏡子前演練表情, 拍照效果才好。

對 coser 而言, 被拍照代表肯定, 每位 coser 面對他人要求拍照多欣然同意, 並感到高興; 換句話說, 這也為自己帶來自信與成就感。簡單地說: 「打扮就是爲了要被拍照啊!」、「反正 coser 到會場就等著被拍照就對了!」受訪者 A、H、J 都這麼表示。拍照代表大家對角色扮演者的肯定, 表示自己造型成功, 而自己的用心有了收穫。扮得好看與否, 化妝技術非常重要, 有人爲了角色需求把眉毛剃掉, 這樣才可以扮得跟本尊比較接近, 也得到大家的肯定。甚至有受訪者 F 表示, 如果沒有被拍照, 感覺會很失落。

3. 周邊技術與創作 :

受訪者 D (女, 20 歲) : 參加完活動我會在天空寫遊記分享, 覺得不錯的劇集對白會記下來, 因為覺得實在太經典了。

多位受訪者表示, 因爲布袋戲的關係, 對於詩詞寫作、文章創作有著濃厚的興趣。如受訪者 G 曾經在活動中出過明信片等的自創商品; 受訪者 H 曾經在高中出過畫冊, 也曾創作過跟布袋戲相關的小說。

受訪者B（女，18歲）：本身喜歡畫畫，有插畫漫畫的創作，也會在同學間分享，現在嘗試投稿校刊之類的，也很欣賞同人誌創作，每次去會場都會購買同人誌創作，偶爾也會想像霹靂的BL⁴⁴系列…（笑）。

4. 幕後：

因為接觸 cosplay 活動，凡事都得自己摸索，有了豐富的經驗之後，甚至可以協助朋友，成為不可或缺的幫手。受訪者 G 都是自行摸索化妝技巧，朋友反應不錯，也希望日後有機會嘗試後製工作，幫忙化妝、修片、攝影；而她現在就讀視覺傳達系會學到相關技巧，相輔相成。

受訪者 F（女，20歲）：我以前去會場，都是左邊提一箱便當、右邊提一箱化妝箱到會場內，幫其他 coser 戴飾品，以後參加活動想轉型當攝影、場務、或甚至是經紀人。有時候喜歡的角色自己並不適合扮演，但若成功幫忙朋友扮演也是一種成就感。

受訪者 I（女，25歲）：我是為了 cos 才特地學化妝，平常都隨意打扮。雖然目前技術還不是很好，需要再加強。一般來說，coser 能自己化妝就自己化，因為只有自己了解自己膚質。以前曾去台北上歌仔戲班學過歌仔戲身段，在 cos 時也可擺出適合拍照的身段，也學過拍照，會挑布料看材質，找出最適合角色服裝的布。

在幕後幫助別人也能得到莫大的成就感。受訪者 K 就自詡為彩妝大師，本身愛學化妝，也喜歡幫人家化妝，看到被化出來的 coser 表情很開心、很滿意，自己也覺得很高興，久而久之，朋友都會來找她幫忙。就如同受訪者 D 也是為了 cos 才學化妝，曾經幫人化妝、定裝，她覺得一個角色從無到有，會讓人很有成就感。她希望自己不只被拍，也可以拍人，或是塑造角色。她說：「不管那一種行為，都是代表對那角色的愛。」

（六）小結

⁴⁴ BL在同人圈意味著Boy Love，是描述男角與男角間的情愛。林怡璇（1998）研究發現，女性漫畫迷比男性漫畫迷更常在創作中出現描繪同性戀或同性愛的情節。

透過 cosplay，戲迷看見自己、認識自己、加深自己對於文化的認同；透過 cosplay 的實踐，戲迷可以從周遭的相關行為得到肯定與認同，諸如拍照、攝影、創作、化妝等都是提供戲迷得到自信與成就感的方式。

第三節 cosplay 與組織文化

(一) 認同組織文化的規範

1. 組織參與

因為喜愛布袋戲或是 cosplay，戲迷多有參加後援會或是相同興趣研習社等組織的經驗，除了結交同好之外，也更堅定自己的興趣發展，在生活、學業或工作、和個人興趣間得到平衡。受訪者 K 認為加入後援會的好處就是認識很多同好，會參與很多活動，如果個性比較積極的人，就會交到很多朋友。

受訪者 D（女，20 歲）：當初因為慕少艾後援會成立，需要加入霹靂會取得會員資格才可以參加連署，所以我加入霹靂會，會員都能定期收到會刊。大學參加布袋戲研習社擔任文書，社團有請到師父來教操偶，也曾與他校的社團共同舉辦活動。

受訪者 A（女，21 歲）：加入後援會已六年了，入會會費 2000 元，有固定會刊及許多贈品。從高一就參加布袋戲社，社團老師會教操偶技術，但很難，學不好，可能男生對那個比較能掌握吧。

受訪者 F 也是加入布袋戲研習社，她說社團公演會請師父來教，收穫良多。而且最大的改變是，加入社團前只會看劇情，入社後學到很多，會看劇情兼操偶，看戲時會分析木偶動作，體會出木偶的感情。加入後援會是許多戲迷的共同經驗，除了可以快速結交同好得到情感分享的愉悅，並能獲得最新資訊。然而後援會內的成員來自不同環境，不論在人事、活動安排上，都讓戲迷頗有感觸。

受訪者 C（女，24 歲）：陰陽師是第一個反派後援會，身為幹部已投入許多時間聯繫辦活動，可是成效不彰。辦活動時，網路上討論得很熱烈，結果當天只有小貓兩、三隻，網友只憑打字的意見，卻不見得實際上支持你。

受訪者 G (女, 20 歲) : 後援會組織其實是幫助學習的地方, 例如辦活動、場地、開會等, 都是我在裡面學到的, 雖然現在的我辦活動未必完美。像當初滿腔熱血成立陰陽師後援會, 但因為人為產生的是非因素, 導致有點灰心失去熱情。大家都知道, 辦活動需要經費, 但是學生會員多半經濟能力不足, 花錢參與活動意願不高, 可是我們每次租場地真的都是一筆很大的費用, 這都必須由大家一起分擔; 再加上幹部大家都很忙, 也缺乏有經驗的人協助策劃活動, 我曾經產生倦怠, 很想卸下職務, 不過我都撐下來到現在了。

受訪者 D 對於組織的人事安排也深有感觸。她因為喜歡慕少艾而加入後援會, 曾是儲備幹部, 不過後來因為內部的人事安排調配問題, 有些結果讓她不滿意。她很有感慨地說: 「只要有人就有許多紛爭」, 更不用說後援會的成員來自四面八方, 大家想法不同, 真的遇到衝突時, 心裡感受很不好。不過也有戲迷純以興趣看待布袋戲或是 cosplay, 沒有加入後援會。例如男性受訪者 J、L 都談到, 加入後援會聽起來像是很瘋狂的人才會加入, 他們本身對後援會沒興趣, 也從來沒想過要加入後援會。生活的忙碌, 讓他們不太可能花時間經營後援會活動。

受訪者 H (女, 22 歲) : 我有時會協助或參與後援會活動走秀, 但自己不適合後援會, 也不知道加入要幹嘛, 沒必要! 平常已參與國劇社以及系上排球隊, 滿忙的。而且喜歡的角色莫召奴已經有很多人聲援了, 不差我一個。

加入後援會對戲迷而言, 的確是較為貼近角色以及同好的場所。然而深處於戲迷組織、社團或後援會等這些小型的聚會, 某種程度上就如同在小型社會中學習與他人相處的智慧。在這之中, 他們必須自行摸索、改變、並且成長, 戲迷可以得到同好間分享的愉悅、貼近角色的真實感, 也會面臨與他人產生紛爭的困擾。

2. 服從規範

為參與活動, 組織會明訂規範以維持秩序, 而參與者也會盡量遵守。不過組織內另有一些約定俗成、非明文規定的隱性規範, 也同時成為角色扮演者參與活動或評量他人的準則。考量到安全因素, 受訪者 A 提到, 現場有規定不可以帶開鋒過的刀, 因為開鋒過後就變成利器了, 在會場內很危險。還有, 拍照也要有禮貌, 等 coser 空閒時並徵求他同意。

受訪者 C (女, 24 歲) : 講到拍照, 也有一些細節要注意, 身為路人或 coser 的身份自己要辨識清楚! 如果我今天去會場的身份是路人, 沒有 cos 任何角色, 我就可以隨意要求跟其他 coser 拍照; 但是如果身為 coser 礙於身份, 就不該成為瘋狂的 fans 到處拉人拍照, 這樣一定會被批, 而且外人看來就沒有 cos 角色的感覺。

受訪者 I (女, 25 歲) : 就我所知, 主辦單位有宣導過, 請 coser 不要穿著 cos 服出入公共場合、搭乘大眾交通工具, 也不該佔用公共場合的廁所, 或影響到商家營業, 不可過度嬉鬧吵到客人, 不然會影響到別人哪! 許多事項主辦單位都已盡量宣導, 但好像不見得有效。

綜合多位受訪者 A、D、G、L 所言, 大致歸納出會場的一些基本規範。最基本的認知就是, 在會場攤位前不該拍照, 這樣會造成交通堵塞、場面混亂; 拍照也必須徵求當事者同意。任何一個人, 既然決定要 cos, 就一定要事前做功課, 花心思熟悉角色, cos 的效果跟感覺才會好, 否則會被批只是衝新角。當然最重要的, 要有公德心, 任何行為都不該影響到他人。

3. 認同組織

除了參與組織活動、服從組織規範, 角色扮演者更因為身為組織的一份子, 深切體認到自己的一舉一動就是代表組織的形象, 如果不注意自己的行為, 可能影響外界對於整個組織的觀感; 對於其他不守規範的人, 都會提出批判, 因為不守規範代表破壞組織整體的形象, 也非戲迷所樂見。受訪者 K 對於破壞遊戲規則的人感到討厭, 她認為大多數的 coser 都是很守規矩的, 因為他們只是要 cos 喜歡的角色而已, 可是有少部分的人可能是想出風頭, 就會有誇張的行為出現, 而這些將使得外界帶著負面眼光看她們。

受訪者 I (女, 25 歲) : 其實我的感覺是, cos 行為就是自己玩得高興, 玩得開心就好! 但是, 玩 cos 要建立在「不影響別人的前提上」, 若你的行為影響到別人就不行! 玩什麼動作扮什麼隨便你, 但不要在大庭廣眾下作出不雅的動作。主辦單位有宣導過, 請 coser 不要穿著 cos 服出入公共場合, 或是搭乘大眾交通工具, 但是參加活動的人真的太多了, 無法規範到每一個人。然而一個人的行為會影響到外界對 coser 或對於同人圈的觀感, 每個 coser 應該有自覺不影響別人, 因為外界是看你的行為當作衡量這一群的準則。

受訪者 H (女, 22 歲) : 之前在台大場就會呼籲, 請 coser 不要進入台大校門口對面的麥當勞換裝或化妝, 也希望不要干擾其他用餐的人。最好可以到會場再準備, 像很多人沒點餐還大喇喇的佔用公共場合的化妝間, 這樣會影響別人, 給人很不好的觀感。

(二) 在組織內的學習

1. 優秀的 coser 楷模

戲迷一進入 cosplay 的世界, 會經由同好或是組織文化以了解 cos 的規範以及準則, 在其耳濡目染之餘, 心目中也會浮現楷模的形象或是行為準則, 可供自己學習、遵循或效法。看到很優秀的 coser 會讓受訪者 B 想學習。她認為 cos 時當然越像越好, 表示能力很好才可以做到; 但是完全一模一樣又沒特色。她曾上網看到日本一個 coser 模仿薔薇少女, 但是他稍微修正袖子的形狀並加上華麗的金邊之後, 那套衣服就帶有他個人的特色, 讓人印象深刻! 同時優良的角色扮演者也該具有良好品德, 受訪者 H 以國內著名的角色扮演者席珍為例, 說明良好的品德加上用心的 cos 技巧, 才是優良的模範。

受訪者 G (女, 20 歲) : 好的 coser, 當然「像」是基本的, 除了裝扮之外, 還要抓住角色的氣質、神韻、調整自己心態。我曾因為扮一個有自信的人, 一直催眠自己要保持自信的態度, 因為那個角色不是靠著華麗的外表, 而是自然流露出的自信。好的 coser 也應保持友善態度, 若別人要求拍照應隨和, 否則 cos 界很黑暗, 若是大頭症會在匿名版被批, 即使一個人獨處可以臭臉, 但是基本上對別人應該要親切。

2. 保持學習的心態

受訪者 I (女, 25 歲) : 總覺得近期 cos 的風氣敗壞, 也許因為媒體的報導, 變流行了, 有人搶新角只為了享受鎂光燈, 整個圈子在改變。新進人其實需要資深的人帶, 才能熟悉倫理, 才能學到 cos 的精神! 有人隨便買的龐克風服裝就以為是 cos, 但其實那只是一種穿衣風格, 並不同於 cosplay。Cos 需要從外表、服裝、角色心態、化妝等所有細節都兼顧到才算。

已經參與 7 年 cosplay 活動的受訪者 F 認為自己身為學生，目前沒辦法談到什麼大的創造，再加上能力與經濟面都無法獨立，但 cosplay 真的讓她學習很多！因為 cosplay 認識很多人、接觸很多事，不論是接觸好的人或不好的人，這些經驗都是種學習，也都是正面的成長。

（三）面對不同的他人

1. 扮演相同角色的 coser

每個人都是不同、獨特的個體，有的角色扮演者會希望自己扮的角色在活動會場上是獨一無二，備受矚目的。對於這點，自創角色的受訪者 B 知道自己一定是活動會場的唯一。而受訪者 G 遇到相同角色則會覺得尷尬，因為不想作跟別人一樣的事情。喜歡素還真的受訪者 K 則很清楚，扮成素還真一定撞衫，所以有時可以選擇其他喜歡的角色來扮演。

受訪者 H（女，22 歲）：因為我自己動作慢，動作慢也有好處。在某個角色很紅的時候，譬如說有一陣子洛子商很紅，還滿多人扮的。可是因為自己籌畫很久，大概需要一年時間，等到我出這個角色的時候，大家又開始出新的角色了，所以不太會跟別人一樣！這樣我就變成場上唯一的角色了。

不過也有遇到其他相同角色的同好時會感到非常開心。受訪者 A、E、J 若看到相同角色會感到相當開心，因為以交朋友的心態到會場可以在同好間交流，甚至一同拍照。

受訪者 F（女，20 歲）：因為我喜歡的都不是一線角色，碰到一樣打扮的機率很少，幾乎是不可能。不過若真的碰到，那表示我們是志同道合，想法一致，就會想進一步聊聊，交流一下。

受訪者 L（男，22 歲）：反正朋友一群出去玩，就算有兩個人 co 一樣的角色，一定出來的感覺也不一樣，就當作是看到同好，心裡應該很開心吧。

2. 不同類型的 coser—布界與 ACG 界

在台灣，角色扮演的範疇包含日本動漫畫、電玩人物—ACG 角色、布袋戲角色，還有自創角色等等，而最大宗者屬 ACG 群以及布袋戲群。身為角色扮演者，對於不同族群的特性也約略了解。身處其中，不論是只參與其中特定族群或是兩者兼具的族群，都有相近的見解。

受訪者 A（女，21 歲）：cos 動漫的成本比較低，可能有些不到一千元，所以勢力算很大宗，他們多可就現有布料取材。對高中生而言，如果要 cos 布袋戲就需努力存錢，不然沒辦法負荷，像我也是打工之後比較可以 co 布袋戲的角色，不然小孩子根本不可能 co 布袋戲的角色。

受訪者 D（女，20 歲）：對我而言，布袋戲的行頭繁瑣，而且要穿很多件，需要很多時間準備，尤其在夏天 cos 布袋戲其實有點痛苦。好的 coser 要有很好的耐力，我已經被訓練得沒有溫感了！（笑）

受訪者 G 對於這兩群人有其簡單扼要的分析，「簡單說就是態度不一樣吧！玩布袋戲的人重視整身行頭，講究細節，包括衣服、頭髮、飾品、臉上的妝等等，必須全都達到一致性才像布袋戲角色。而 ACG 角色有時候貼近生活，他們並不太講究化妝服裝道具。還有些 ACG 角色因為接近真實，角色本身的背景關係，服裝看起來稍微會清涼一點，這時我們都會笑稱攝影師為「色影師」，他們專用長鏡頭拍攝或抓漏網鏡頭，像我們 co 布袋戲都全身包得緊緊的，不會發生這種事。」重心在玩 ACG 的受訪者 E 談到，其身邊朋友都認為 co 布袋戲的人比較稍微有認知，就是比較有 sense，且比較講究。

不同族群的特性不同，難免產生是非，兩者皆參與的受訪者 C、J、K 都談到這樣的情況。不同社群的人在網路上互相批評、比較，這表示很多人不能接受跟自己不一樣的人，這會令參與者感到不悅，對於他們而言，只當 cosplay 為調劑身心的娛樂，既可以樂在其中，也樂於欣賞他人。

受訪者 I（女，25 歲）：兩群有很大的落差！ACG 的年齡層偏低，比較多現實生活的角色，可以穿時裝，常常可以就地取材；而布袋戲裝備花費較高，像服裝、頭髮每一樣動輒好幾千，這是國、高中生比較沒辦法負擔的，所以年齡層一定較 ACG 的 coser 高，相對而言我認為心智稍微成熟；也有聽說 ACG 的仇視布袋戲，他們會在網路上批評或是有瞧不起的感覺，可能覺得很俗或

是很落伍吧。其實因為他們不熟悉、也不懂布袋戲，所以無從理解我們這群人，那是因為他們想法還停留在掌上型的木偶，他們都不知道布袋戲進步了很多，已經不是他們小時候看到的那種了，反正就是雙方觀念上有落差。

由上述受訪者一致的意見，可歸納為：因動漫畫角色較貼近真實生活，故所需費用較低，讓年輕學子很容易入門；而布袋戲則因需要多項行頭打理，包括服裝、髮型、飾品、化妝等缺一不可，成本較高，也因此年齡層較高，心智上相對於其他 cos 族群較為成熟。不同活動圈的人難免觀念不同，由此衍生出的摩擦以及不愉快，都是每位迷所必須要成熟面對的。他們必須體認每個人都是獨立的個體，都有被尊重的需要，也有容忍差異的必要性。

3. 面對不愉快的事

參與 cosplay 活動的行為近幾年在年輕族群間相當熱絡，然而就像受訪者所言，只要有人的地方就會有是非。每位角色扮演者帶著愉快的心情參與活動，然而在參與活動時難免可能遇到讓人不悅的事情發生。他們必須體認，個體在群體中生存，要秉持對群體中的他人有基本的尊重。

受訪者 A (女, 21 歲)：cos 圈會有許多小團體，有時不該逾越那個份際，否則攀關係的感覺也讓人不愉快。還有，跟店家討論製作衣服時，一定要再三溝通，曾經有朋友扮楊過，但可能是事前沒溝通好，那套衣服看起來像店小二，朋友就非常不開心。

受訪者 F (女, 20 歲)：曾經有一次在會場被電視台媒體採訪，當時自己沒有 cos，是當攝影師幫朋友拍照，那個記者訪問的口氣聽起來讓人不舒服，感覺就好像我們只是小孩子在玩，沒啥大不了！聽到自己重視的東西被鄙視，心中真的很生氣！

受訪者 L (男, 22 歲)：cos 本來應該是很好的心情解放的管道，但是現實生活並不是這麼一回事。是非無可避免，看到網路上的批評，有點無奈。

受訪者 D 憶及曾在成大會場當場被數落裝扮上的缺失，她知道在會場出一樣的角​​色會有比較的心理，但這樣的心態讓人不敢領教。其實她們都很清楚，在 cos 布袋戲時，角色重複其實是很常見的現象，自己也可以平常心以對。受訪者 I 則對

於 ACG 迷仇視布袋戲迷的心理無法認同，在動漫迷較多的會場，cos 布袋戲感覺沒受到尊重。而受訪者 B 對會場設計提出自己的看法：「活動場地規劃不是很好，若主辦單位可以提供專用的更衣室場所會更好，或許可以另外做一個隔間，不然每次會場都一堆人擠在廁所，要換的衣服都是一大袋，每個人行李都不少，還要搶著鏡子化妝，很不方便。」其實參與者大多有共識，大家都來自不同的地方，最重要的就是要有禮貌，你用這樣的態度對別人，自然也會接收到友善的訊息。

（四）對於霹靂國際多媒體公司及布袋戲的看法

戲迷源於對布袋戲的熱愛，大多認同霹靂多媒體公司將傳統文化搬上電視或電影舞台的作法，也因為成為大眾文化之後，布袋戲的能見度提高。而對於霹靂公司製作戲劇的技術層面，戲迷也多認為早期的劇情刻畫較為細緻，近期則偏重技術層面的提升。

1. 參訪經驗：

多數戲迷基於熱愛布袋戲而加入社團，因此比一般人更有機會接觸該公司的活動或參觀現場拍攝作業。普遍來說，參訪交流的經驗多讓人印象深刻且充滿樂趣，然而對於霹靂公司對待戲迷、舉辦活動的態度頗有微詞。加入大學布袋戲研習社且擔任文書職務的受訪者 D 談到，社團有請到師父來教操偶，她們也學出了一些心得。但是，霹靂對於校園推廣這一塊並不太重視，所以交流機會並不多。而受訪者 F 更說，每次舉辦活動一定是後援會成員自己主動提出的，什麼細節都要自己談，公司其實很被動，不可能有回饋戲迷這種事。

受訪者 C（女，24 歲）：一般說來，霹靂比較歡迎後援會參訪，就是他希望是後援會帶進去的參觀人員，去參觀會收費。其實感覺上，霹靂不是善待戲迷的公司，我們也認清楚了他是商業公司，屬「營利」事業公司，戲迷都很清楚，對公司不會太強求的。

許多受訪者都談到曾有參訪現場拍攝布袋戲的經驗，而令受訪者 H 印象深刻的就是，「黃強華曾經說立志要把霹靂布袋戲變成臺灣的迪士尼」，雖然現在長大了知道那很困難，但還是很期待有那麼一天。

2. 霹靂布袋戲的吸引力：

霹靂布袋戲的人物塑造、王者風範、劇情編排、武打場面、動畫特效、出場音樂及出場詩或甚至是口白，都可能成為吸引戲迷的特點，而多數戲迷也會就自身的觀看經驗進行不同時空的比較。受訪者 G 認為霹靂最擅長塑造人物特色，有良好的故事鋪陳常可以塑造熱門偶像，只是他希望動畫不要過於氾濫，戲迷最重視的還是戲偶拳腳功夫的扎實展現。

受訪者 A（女，21 歲）：國中時跟著哥哥收看霹靂風暴，那是莫召奴第一次出現，第一眼就愛上他，剛好又跟我同星座—巨蟹座（笑），當時都是租最新的 VCD 回家看。直到後來我開始 cos，哥哥還說我瘋了。現在因邊讀書邊打工，生活忙碌，無法定時收看霹靂，但知道新戲上映有莫召奴，還是會想看。

受訪者 C（女，24 歲）：小三起跟著爸爸看霹靂布袋戲，那時候素還真都還沒出場呢！我很喜歡看文戲，描寫主角的謀略，而小時候雖然木偶很爛又小，但是劇情編排很好，像霹靂異數、霹靂狂刀等；現在木偶變大了、動畫華麗、智謀卻減少了，文戲退步，也因為編劇關係，人物角色混亂，花費一系列塑造的一個角色，卻因編劇更換而被匆促賜死。像是看霹靂皇朝之龍城聖影，他講的是王者一條不歸路，看到北辰元鳳一整個系列打拼很久才登上王位，建立王朝，結果因為編劇關係，王朝卻在一夕之間被武力毀滅，劇情被寫爛了！海殤君也曾是正道的棟梁，很多人喜歡，後來竟然因為編劇關係被寫破格，不堪一擊！整體而言，其實霹靂描述的世界很不合邏輯，許多 bug 在年份上顯示出來，前後矛盾，而且只要編劇改變了，人物角色塑造也跟著改變。

布袋戲的口白特色也是戲迷關注焦點之一。曾在社團學過操偶技術的受訪者 D 說，會看布袋戲有很大因素是因為黃文擇口白配得很好。她大多喜歡非主線的角色，因為一線角色可塑性不高，沒有值得期待的成分，像傲笑紅塵被塑造成很威，武功超強，但就是不合她的期待。

受訪者 F（女，20 歲）：我 cos 玩 7 年，但其實受到同學影響看布袋戲才 2-3 年，這之中有個很有趣的過程，也算是有緣份吧！有一天我不小心被鎖在房間外面，對面寢室喜愛布袋戲的同學就搬張折凳叫我跟他一起看霹靂布袋戲，沒想到，才看五分鐘就發現是我心目中的武打片，愛上布袋戲了！雖然那角色一下子就掛掉。不喜歡一線角色的悲哀，就是那個角色很容易被收掉，不像台柱—素還真、一頁書怎樣都不會死，喜歡的角色被收掉還滿難過的。

受訪者 J 則對於布袋戲的出場詩特別有感覺。他覺得現在戲劇比小時候看的更進步了，人物很多也各有特色。他喜歡很有自信的四無君，對於其出場口頭詩更能朗朗上口：「無我不能之事，無我不解之謎，無我不為之利，無我不勝之爭」。

受訪者 H（女，22 歲）：第一眼看到霹靂剛好看到三口組覺得很有趣，就繼續看下去，而且那時候是三台在播，每天只有半小時覺得很緊湊，就當連續劇看下去。那時候編劇比較好吧，劇情很有吸引力。

受訪者 I（女，25 歲）：我認為早期劇情鋪陳較好，用字遣詞文雅，每個角色的出場詩都能明確代表角色個性、感覺；現在整體感覺流俗。我同意戲劇可以創新加入西洋元素，架空世界可以加入很多有創意的東西，但一定要把劇情寫順寫合理。以前伏筆很多，看得津津有味，現在角色動不動就破格，全死光，覺得後面劇情糟糕，現在不太追戲了。

在霹靂布袋戲迷的口中，編劇是左右劇情想當然爾的重要因素。戲迷會透過同好、網路等管道得知編劇的異動，他們認為有時會因為新的劇集系列而必須捧出新的角色，倘若不同的編劇對於同一角色的塑造描寫，無法達成一致性，出現前後武功落差太大或是人格不一致的情況，戲迷就會稱呼此角色破格。大部分的戲迷面對角色破格可以理性對待，但仍希望編劇能注重戲迷的心聲，讓最愛的角色死得有尊嚴。對於從小到大都跟著家人收看布袋戲的受訪者 L 來說，要介紹現代布袋戲給長輩，似乎不是容易的事。他說長輩會覺得，以前刻畫史豔文與藏鏡人之間的恩恩怨怨，情節非常精彩；而現代布袋戲角色人物很多，很複雜。他也認為早期的霹靂編劇很用心，現在的霹靂則是武打場面多。

受訪者 B（女，18 歲）：傳統的布袋戲沒興趣看，因為都不認識傳統的角色，沒動力追。現在看霹靂布袋戲，塑造的角色很多樣化，角色生命很久，雖然在這個系列消失，但可能下次會出現，所以我喜歡追特定角色的劇情。

受訪者 K（女，21 歲）：我自己是喜歡幽默的情節啦，再加上配上很棒的口白，看戲就變成一項娛樂，不過丑角大多戲份不多，是點綴的性質，跟素還真這種一線男主角的氣勢就完全不同了。

受訪者 D（女，20 歲）：早期黃強華編劇時較好，希望喜歡的角色愛情層面比重不要太重，而且霹靂的情侶都沒有善終，能走到平安退隱的地方是萬幸，像喜歡的角色洛子商與苗飛飛，幸好編劇讓他們退隱了！

收看布袋戲的戲迷，也很清楚了解女角在布袋戲是沒有什麼發揮的，因此布袋戲中的愛情只是陪襯，少有好的結果。如受訪者 B 認為公孫月跟蝴蝶君的故事鋪陳得很好，是少有的佳作。

受訪者 C (女, 24 歲)：霹靂有情侶必死定律，愛情在這類戲劇中只會是配角。唯一有好結局的三對：盼夢園跟高三甲、洛子商跟苗飛飛以及蝴蝶君和公孫月。反正黃強華自己也說過：女生走江湖很辛苦，也很危險，所以女角通常沒有好下場。我們對於女主角也不會有太多期望，更不要說愛情戲了。

3. 對戲偶的感情：

除了劇情塑造的角色之外，戲迷對於戲偶本身也有他們的獨特感情，戲偶代表戲迷貼近角色的真實感，對於會操偶技術的戲迷而言，也是一種興趣的實際操作場域。除了要兼顧戲偶外觀的照顧，也將自己對於角色的情感灌注在戲偶身上，更融入個人的想法。受訪者 D 談到照顧木偶是大工程，要避免木偶臉上的粉風化太快，或是怕頭髮、衣服沾塵。他不希望買回來只變成昂貴的展示品，因為自己會操偶，所以對偶的認知是買回來可以實際操偶練習。

受訪者 A (女, 21 歲)：當初買莫召奴戲偶是透過認識的朋友買，所以比較便宜，18000 元，這個我會一直留著當紀念，再窮都不會賣的；而木偶的重點在偶頭，如果是霹靂有名的師傅刻的，那就非常貴，而且現在的木偶造型、服裝都更華麗了，市價都已經超過三、四萬。

受訪者 I (女, 25 歲)：其實小時候我不敢看布袋戲，因為看過相關的布袋戲鬼故事，譬如戲偶殺人等，小時候被嚇到了，看到都會怕！就像小時候流傳的芭比娃娃、或是紙娃娃那類的鬼故事，完全不敢碰。現在長大看霹靂布袋戲才克服了恐懼感。

受訪者 F (女, 20 歲)：我有空會逛木偶精品店，但是身為女生，買木偶來卻沒辦法配口白，還滿可惜的！因為布袋戲都是男性統一口白，所以暫時沒有買偶的必要。我知道有人無法接受木偶演戲，覺得木偶有什麼好看的！但就我而言，一看到就覺得是理想，接受度極高！看到木偶會同時看到他的演技和感情，有時候會覺得，啊！這個動作、表情真好，演技真好！而口白則會表現出木偶情緒，譬如眨眼、小動作等都會讓觀眾融入劇情，有時我們還會拿對白和同學對戲。

受訪者 L (男, 22 歲) : 現在看的木偶跟以前早期的木偶差很多了, 偶頭比較大, 五官也比較立體, 還會眨眼、動嘴巴什麼的, 越來越精緻。

4. 技術層面的提升:

因為科技的進步, 傳統布袋戲與電視、或電影布袋戲有了明確的分野, 戲迷可以透過新科技看見戲偶更多元化的展現, 然而過多的電腦特效, 也可能扼殺了布袋戲的本質。收看布袋戲十年以上的戲迷受訪者 C 談到, 租影片漲價, 但畫質卻沒變好; 某些時候的造景很隨便, 稀稀疏疏的, 看了沒有感覺! 對於動畫的改變, 她以狂刀的迴龍逆斬舉例, 「一聽名字就覺得應是丟出去, 先往後再迴圈, 剛開始動畫很炫, 後期不了了之, 感覺不太用心, 現在看武戲想快轉。」不過戲迷一致認同操偶技術進步了, 現在戲偶甚至可以打太極拳。以電影聖石傳說為例, 受訪者 F 感覺電影拍得很用心, 因為拍得近似真人屬於創新之舉, 偶頭較為細長, 可以呈現細膩的表情; 口白就像一般人對話的速度, 木偶的關節也很靈活, 「但那樣的操作只適合拍攝, 因為有時候一個動作需要兩個操偶師去操作, 並不適合野台戲」。

受訪者 A (女, 21 歲) : 現在動畫進步了! 不過, 以前兩週兩集, 現在一週出兩集, 好像有搶錢的感覺, 品質又不如以往, 朋友普遍反應都不是很好, 也有點失望。

受訪者 D (女, 20 歲) : 特效真的進步很多! 但是現在一週出兩集, 對操偶師來講是個負擔, 因為就我們所知, 或是從操偶師父的心得分享, 一場武打戲要拍個半天一天, 有操偶師反應, 整天都在拍戲, 根本沒什麼時間回頭看自己拍出來的成品。

動畫幫了布袋戲很大的忙, 但是過多的動畫讓無法讓戲迷感受原始的震撼。有朋友向受訪者 H 反應太多動畫看不下去, 曾經因為一場武戲, 電腦動畫打了十幾分鐘, 「如果只給我們看動畫, 那我們還看布袋戲幹什麼? 最珍貴的操偶師的功力看不到, 動畫再好, 也要適可而止。」

受訪者 L (男, 22 歲) : 動畫特效進步, 武打場面的節奏也很快。但是像我爸媽那一輩的人, 就不太能接受, 新科技出現也可能失去很多舊的觀眾群。

受訪者 G (女, 20 歲) : 早期布袋戲沒什麼動畫, 畫面滿素的。到中期可以搭配很好的動畫特效, 並加強戲偶的拳腳功夫, 手腳關節很靈活, 看戲感覺像是在看武打片。現在看電視, 就覺得特效好像過於氾濫, 只看到充滿螢幕的氣功, 沒有扎實的招式。

(五) 小結

所有的迷在組織內, 都要學習遵守有形或無形的規範, 這是為了融入組織而社會化的行爲。迷也要學習面對群體內的同好、不同族群的眼光, 也包括外界的評論, 此時他們多能體認到自己身為組織的一員, 必須謹言慎行, 以帶給他人良好觀感。

也因為身為戲迷, 對於戲劇公司、角色人物的刻畫有著獨特的情感, 也能很清楚的分辨技術層面的優劣或是進步與否。戲迷都衷心期盼, 在引進新科技的同時, 只需要在劇情上適度運用科技, 而不該忽略傳統文化的本質。

第四節 cosplay 與媒介關係

戲迷藉由傳播媒體認識布袋戲, 透過部落格達成自我心境的分享, 經由網路發佈相關活動資訊, 而大多數閱聽人也因為媒體報導而認識 cosplay 文化。戲迷的活動、聯繫、認知與網路或傳播媒介可說是息息相關。網際網路無疑成為迷之間最順暢的溝通平台, 除了資訊的攫取、交流互動的功能之外, 迷更在社群間共享了相同的組織文化和價值觀。

(一) 資訊使用

因為網路的普及, 讓迷得以突破時間、空間的限制而串連起來。而且在迷群間會互相分享資訊使用心得, 並會介紹有用、方便或新的資訊給同好。網際網路理所當然成為戲迷間最佳的資訊攫取、分享與溝通的平台。

受訪者 D (女, 20 歲) : 本身就喜歡看小說、散文之類的, 也會上網找文章

來閱讀，或是上網參考別人所分享的剪輯影片，看著看著，發現自己也可以動手製作剪輯影片，只要學習一些軟體技巧，就可以剪出自己想要的影片。

受訪者 C (女, 24 歲)：大約是國中開始上網吧，本身也喜歡分享照片。平常會上網逛逛，看看文章、看新消息、或 BBS 等等。本來大家都是用星光的，結果它開始收費了，大家就奔相走告，轉戰到天空部落。反正朋友就是一群一群，久而久之就知道玩 cos 的要在天空落腳。有時間就參考其他 coser 的天空部落，看看其他人的作品。

身為戲迷與角色扮演者，諸如天空、霹靂網、BBS 等網站，都是戲迷吸收新資訊的地方。受訪者 G 因為 cosplay 需要，也會上美容網以得到相關知識，她認為將自己保養好，學習化妝的訣竅，對 cosplay 才有幫助，可想而知的，每天上網成為許多角色扮演者的共同行爲。

(二) 分享交流

網路發展出許多新型態的互動介面，讓人們不用面對面就可以快速溝通，互相傳遞訊息。例如 e-mail、聊天室、留言版等等功能，戲迷得以透過不同介面相互溝通、交流分享。不過戲迷也表示，這些互動功能宛如小型社會組織，需要花時間經營，同時也可能面臨爭執、謾罵等負面情緒。受訪者 D 說自己非常重視部落格和留言版，因為朋友大多以此媒介連繫或分享心情，所以她每天也很認真地回覆留言，當作朋友間的交流。受訪者 K 則因為彩妝資訊豐富，經常上網分享，別人建議好的化妝經驗，她也會學起來，以求彩妝技巧更精進。

受訪者 A (女, 21 歲)：大約是國中開始上網，常上霹靂官網看最新消息，霹靂網資訊還挺多的，以前有聊天室，我也會上去聊天討論劇情，後來因為常常被洗版，好像聊天室就廢了。偶爾會把自己的照片放上網路相簿跟朋友分享，不過那需要花很多時間管理，現在比較忙就沒辦法了。

受訪者 B (女, 18 歲)：平常喜歡畫圖、聽音樂、上網，喜歡到天空或是無名到處瀏覽別人的相簿，可以藉此欣賞很棒的 coser，參考別人的服裝會帶來很多靈感，像有些 coser 是很接近戲偶的人，或是 cos 視覺系的人，會呈現不同的感覺。我也會參考大陸、香港、日本等的網友 coser，因為網路的方便，覺得可以上網認識 cosplay 的網友很棒！我也曾經跟網友約在活動會場見面，大家興趣相同，還滿聊得來。

受訪者 J (男, 21 歲) : 我是都放無名啦, 沒有很專心放 cos 的照片, 什麼都有, 生活照啦、感想啦, 滿雜的。反正就當作是開放給朋友看的網路相簿, 朋友也會剪影片, 放些搞笑的台詞什麼的, 就大家看看再幫他轉出去。玩 cos 的人應該都會有相簿, 這算是基本的, 沒有好像有點怪。

(三) 網路社群

不同的網路社群有不同的文化以及特性, 面對新的體制和文化, 爲了融入組織, 戲迷必須在浩瀚的資料中, 學會分辨出自己要的資訊以及順應社群規範, 除了可以在其中獲得不少分享交流的資料, 也學會調適自我情緒。最常被角色扮演者使用的部落格網站爲無名小站以及天空部落。受訪者 C 則以自己的經驗分析兩者的差異: 「無名的 ACG 迷稍微多一些, 天空滿多布袋戲迷的, 所以兩邊族群特性有點不同, 反正大概是你朋友在哪裡, 你就會跟著在哪裡。」

受訪者 C (女, 24 歲) : 如果有 coser 扮演時, 看得出來沒有角色愛, 而是因爲搶新而 co, 那他的行為在 cos 界會被批, 或者像我講過當路人跟 coser 的身份沒搞清楚, 搶著拍照也會被批; 總之 coser 行為都要注意。

BBS 也是相當受歡迎的網路媒介。受訪者 F 以台大批踢踢實業坊爲例, 「這是個很大的資訊站, 它可以同時容忍六萬人丟水球、寄信、發表或閱讀文章等等, 資訊流通快速, 對於戲迷也是很重要的交流園地。」不過人多就很難管控, 難免遇到令人不悅的事, 此時就需要調適自我情緒。受訪者 C 以匿名版的生態來警惕自己, 她認爲很多 cos 界的流言與黑暗面都在此, 不過那不影響她 cos 的動力。匿名版因爲不具名, 戲迷就需要自己分辨出謾罵的情緒性字眼。當然也會注意, 別人被批的行爲, 是不是自己也有犯同樣的錯, 避免讓外界留下不好的觀感。

受訪者 J (男, 21 歲) : 真的很討厭有些小白會來亂的。網路世界需要這麼當真嗎? 大家都有權利發言, 但是要尊重別人, 有人就是故意來挑釁的, 看到吵架就覺得有成就感, 真的很莫名其妙。我個人覺得資訊分享最重要, 不一定要這樣吵出一個結果, 不是每件事都有標準答案。而且人生還有很多事比這樣爭吵有意義, 我個人不會花太多時間看爭吵, 更不會加入他們, 只會看我自己的留言版跟朋友的相簿。

受訪者 L (男, 22 歲) : 反正網路就是這樣, 大家愛講什麼就打上去, 只是稍微字詞沒有修飾, 再加上看的人也很主觀, 很容易就在網路上吵起來。很少能有什麼建設性的意見, 而且吵架很容易洗版, 那就乾脆整篇跳過, 不想看, 看了又沒結果, 也是浪費時間。

(四) 媒體報導

coser 大多相當關注媒體對 cosplay 活動的報導, 然對於媒體報導存有疑義, 最主要是關於同人誌與 cosplay 的定義未能釐清, 再者則是無法認同媒體只專注於特定聳動的議題報導。

1. 定義不清:

受訪者普遍反應出的問題, 就是媒體對於同人誌與 cosplay 的定義未能釐清, 常出現許多錯誤的報導, 導致社會大眾對於這些不同的文化更無法有具體的認識, 更可能產生誤解。

受訪者 H (女, 22 歲) : 請媒體記者先做功課, 分清楚同人誌跟 cosplay 的差別, 我們大家都不希望自己 cos 變成一本書, 沒搞清楚就報導出來好像在鬧笑話。其實我現在還滿習慣被稱呼錯了, 像我們一群朋友曾在外拍時被指著說是同人誌, 當場有點無言, 也懶得到處解釋。

受訪者 D (女, 20 歲) : 反正最常見的情況就是, 媒體的報導搞混同人誌與 cosplay, 我們也習慣了。希望媒體採訪前必須先做功課, 我也曾經被好幾個人邀約訪談, 當發現他們根本對 cos 完全沒概念, 心裡很不舒服。

多數受訪者對於媒體把 cosplay 與哈日族畫上等號的說法無法認同。如受訪者 B、I 都提到, 因為日本電車男紅了, 媒體或綜藝節目多誤用宅的定義, 定義偏頗會誤導社會大眾。在日本用宅男或腐女字眼稱呼人不是很禮貌的行為, 但在台灣這些稱呼被濫用了。她們表示自己喜歡動漫畫、布袋戲, 但仍有正常社交生活。全世界都有人在 cosplay, 並不是 cosplay 就代表哈日; 也不是每天足不出戶就是宅, 會迷 ACG 的人也不見得整天躲在家, 只是他們的生活與朋友多是在那個世界裡。台灣很多綜藝節目, 拿宅來大做文章, 這是譁眾取寵的現象。

受訪者 C (女, 24 歲) : 媒體對於 cosplay 與同人誌的定義沒有弄清楚, 竟然說我們在 cosplay 同人誌, 我們怎麼可能 cos 成一本書走來走去? 而且還有教授批評: 學生沈迷其中而對政治漠不關心。我們並不是只有玩樂, 也關心政治, 但是身處於不同的生活圈會有不同的表現, 大家不可能在 cos 時大談政治理念吧! 在會場我們就扮演好 coser 的角色, 但在其他相關場合就扮演相關的角色, 我們有多項身份重疊, 但是在 cos 場合只會看到 coser 的用心跟熱情。媒體過度渲染的報導, 導致社會已經先入為主給予負面的次文化印象, cosplay 並不是哈日, 全球都有, 更何況 cos 布袋戲能被叫做哈日嗎?

2. 報導方向偏頗:

媒體基於收視率考量, 報導主題多傾向於特殊、聳動的現象, coser 看不到有深度的報導, 也認為媒體負面、表面的報導只是一窩風追求流行, 卻不知道其對於青少年的重要意涵。受訪者 E 認為每位 coser 都相當用心的準備, 看到媒體報導成清涼秀, 若只因因為少數人 cos 的服裝, 就說成是全體的特徵, 真的不太公平。此外, 媒體報導年輕人大排長龍, 就會註解年輕人耍酷或是愛現, 受訪者 J 覺得, 聽起來似乎很瘋狂, 很負面。

受訪者 F (女, 20 歲) : 我曾經看過新聞媒體在現場拍攝報導, 畫面直接掃進去整個會場, 那這樣很慘。坦白說, 很多人是瞞著家裡去玩的, 他們並不知道自己入鏡了, 這樣有種不受尊重的感覺。隨意進入會場捕捉畫面, 就找個最聳動的畫面說這是現在青少年在玩的活動, 根本是製造話題。

受訪者 B (女, 18 歲) : 媒體記者去現場拍攝, 都只報導特殊、聳動的 18 禁議題, 但卻不符合全貌的事實。我看過新聞報導說會場內有限制級的內容, 其實那根本很誇張, 雖然有, 但那不是全場都是, 玩同人的難免會帶點自己的想法。我每次都會仔細看新聞, 發現錯誤一定向周遭同學澄清。曾有偶像劇—至尊玻璃鞋拍攝主題跟 coser 相關的劇情, 但他們被批評隨意進入會場搭景拍攝而干擾現場的 coser 或消費活動, 好像因為 cos 很流行, 他們只是想要跟潮流, 聽說後來劇組被趕出場。其實大家都不需要媒體膚淺、誇張負面的報導, 這只是加深誤解, 並沒有正面幫助, 最好都不要報導。

受訪者 I 則認為媒體都是負面報導, 好像只是標新立異。但大多數 coser 仍有正常社交生活, 身份可能是學生或務實的上班族。同時, 她曾在現場看到偶像劇

拍攝，不過他們沒有事前跟現場溝通，臨時抓現場的 coser 來表演，某些 coser 的行為，並不代表全體的 coser 想法。可想而知，這樣拍出來的效果就不是很好。少數 coser 的行為也可能影響大眾觀感。受訪者 G 曾經看過有 coser 上綜藝節目，但少數人的說法並不能代表大家的想法。真正在 cos 圈很紅的代表性人物，並不會這麼高調，他們只把 cos 當興趣，不會希望媒體打擾。

受訪者 K (女, 21 歲)：媒體的報導應該要正確，否則會影響社會大眾的觀感，一旦報導錯誤，某種行為或是某個人被貼上標籤，就很難在短時間內被改回來，這就等於對於我們用心的準備視而不見。

多數人都認同媒體報導有其廣大的影響層面，因為站在第一線為民眾把關，也更要自律。除了顧及新聞的正確性，更要多加強深度的、有意義的報導，確實發揮新聞價值。受訪者 H 不希望媒體因為收視率而特別強調清涼秀或是 18 禁的議題，那聽起來都很不客觀。如果可以，她希望媒體最好不要打擾 cosplay 的活動，不要報導就不會有誤導。其實在活動會場有許多優秀的表演，只著重少數誇張的現象，可能忽略了多數 coser 在事前的用心準備。

受訪者 H (女, 22 歲)：我只看到塑造話題性的報導，例如 cos 服的超高價碼。我們朋友都覺得，不該塑造玩 cos 的人都是凱子，這產生很可怕的情況，我朋友因為 cos 而買的褲子卻與一般的叫價不同，因為 cos 就要被賣比較貴的價錢嗎？我自己感覺外拍就像是拍婚紗照，或是打球一樣的休閒活動，有朝一日我可以跟家人說：我去 cosplay 囉！就像是我去外面打球一樣的自然。我也知道有教授批評我們玩 cos 是玩物喪志什麼的，我想那是種偏見，身為教授卻沒有容忍次文化的雅量，似乎不是很好的示範。

(五) 小結

閱聽人經由媒介認識楷模，透過媒介形塑認同楷模；也透過網際網路媒介結交相同興趣的同好，除了達到資訊攫取、心得交流分享的功能外，也透過不同的網路社群學習不同的組織文化。同時藉由組織內共享的價值觀，再對自己的行為進行修正，以符合社群文化。也因為是自己重視的文化活動，更希望媒體秉持著正確、公正的報導，不該混淆視聽而影響社會大眾對於 cosplay 文化整體的觀感。

第五章 結論與建議

cosplay—角色扮演的行為在台灣動漫迷或是喜愛布袋戲的戲迷間獲得廣大迴響及認同，發展迄今已超過十年。本研究以質性研究的深度訪談法為研究方法，意欲經由角色扮演者本人的實際扮演經驗及生活脈絡的抽絲剝繭，藉由青少年「迷」的特質及認同需求分析，了解 cosplay 角色扮演者如何透過身體實踐及服裝展現達到身份認同、創作以及與社會期望的關連性；對於喜愛布袋戲的青少年，cosplay 更成為個人在地文化認同的實踐場域。同時，除了顯著的外在行為表現之外，神話式的敘事風格亦滿足了處於認同危機階段的青少年一個良好的心靈典範及行為效法模式。

第一節 研究發現與討論

(一) 透過服裝、行為、創作展現迷的認同：

迷是最顯眼的閱聽人，他們主動且積極的與文本互動。對青少年而言，他們藉由創意的發揮、生活經驗的累積並結合自我的想法，加上服裝、化妝、道具等外在扮相的巧思，除了可以徹底發揮對角色的愛，更將對楷模的尊崇、認同體現於 cosplay 行為中。服裝代表著對該組織或文化的認同，如嘻哈風格、運動休閒風或是制服等，服裝的搭配選擇也可顯現出個人的獨特想法、創意及特質。Cosplay 正好提供青少年迷宣洩旺盛的創作力管道，也藉此滿足自己對於楷模的認同，更在同好間得到歸屬感。

角色扮演意味著穿上與該角色同樣的衣服飾品，學習該角色的行為舉止，體驗角色的生命歷程，更讓自己認同於該角色，悲喜與共。角色扮演呈現了戲迷與戲劇文本、戲劇原創者、同儕、甚至是和自己的對話，每一次的對話都可能代表著對角色的愛、對理想的憧憬、對自我的認同、存在感的追求、或是一種壓力的抒解。在人物性格的揣摩、服裝道具的製作、行為的模仿與自我創意的表達中，每一位角色扮演者都重新為角色注入了屬於自我認同的意義，一種獨特且與眾不同的涵意。

(二) 在地文化認同的實踐場域

在如今日本動漫畫充斥著全球的社會環境影響下，台灣的青少年亦不例外，從小就視接受日本動漫畫為理所當然；然而本研究對象難能可貴的獨特之處，是多了一份著眼於台灣在地文化的關注。不同於哈日族對日本流行文化的嚮往，他們熱愛傳統文化，明白傳統文化的優美，願意深入了解布袋戲的淵源，對布袋戲文化有著無可撼動的信念，更進一步付諸實際行動，加入相關社團的學習而將經驗傳承下去。

除了源於心中對於傳統文化的認同，在實際行動的層面上，青少年迷樂意加入相關社團，除了學習如操偶等的傳統技藝，也透過諸多管道讓傳統與流行文化結合，cosplay 就是一個例子，可視為迷與文本的積極互動，也是迷閱讀文本後的認同與實踐行爲。青少年透過 cosplay 將對於角色的愛，展現在與傳統文化結合的範疇裡，不只滿足了自我創造的意義建構，也更貼近布袋戲文化的實際操作領域。面對強大外來日本文化的應變之道，他們不只是無意識的盲從；而是能從中自創出獨樹一格的台灣 cosplay 文化，在不斷地實踐與自我辯證中，更促進自己對於文化的了解與認同。

(三) 藉由神話故事，尋找自我意義的建構

青少年階段是個亟需認同的時期，他們同時面對許多生命上的轉折點：生理暨心理的轉變、學校的教條規範、家人的期許等，當自我認同的缺口遇到了神話，一種描述著截然不同於現實的時空背景、以及非關現實社會的人物角色情節，青少年可以感受到神話人物的奮鬥意志力或是不朽的生命力，在現實的學業壓力之外，神話的作用在於給予青少年生命歷程的角色認同，彌補了心靈上的需求，成爲嚮往甚或起而效尤的關鍵。

Campbell 認爲人們閱讀神話，可以體現自我存在的價值。藉由神話故事的鋪陳或是隱喻的反思，教導我們了解自己，認識自己的生活；當我們面對危機時，神話的轉折可以告訴我們該如何解決困難。正如同當我們遭遇到挫折時，總會聽見旁人如此鼓勵：「上帝關了這扇窗，必會開啓另一扇窗」，諸如此類的話將賦

予受挫者勇氣與希望以面對未來。神話是不朽的，即使戲劇中的角色逝去，神話的精神依舊刻畫在戲迷的心中。面對理想典範的神話人生，cosplay 角色扮演者想到了模仿一途，除了可以體驗不同的存在感覺，也透過神話人物的力量幫助自己度過人生的重重關卡。

而戲劇人物的傳奇事蹟，更成爲我們無須親自體驗冒險的楷模故事，因爲透過閱讀戲劇或是源於認同的角色扮演，我們將更貼近心中的神話，在如同身歷其境的環境中，找到符合自我期待的生命價值，了解自己存在的意義；面對挫折不退縮，展現積極向自我挑戰的潛能。

（四） 成就感的追求與自我規劃的能力

cosplay 包含了一連串的行爲，事前的選角、置裝準備、溝通，以及活動參與、同儕間的相處、甚至活動後的檢討改善等，任何一個環節都可能帶給迷無可取代的成就感。正如迷所表示，無論是拍照、幕後規劃、自我創作、幫助塑造他人成爲某角色，或是 cosplay 行爲本身，都是表現對這角色的愛，只要了解自己的優缺點，妥善運用自己的優勢，發揮自己的長處，將因爲他人的肯定而獲得自信與成就感。迷豐沛的創造力給了自己追求成就感的動力，爲了滿足自我進步的需求，迷必須要鑽研更精進的技術，學會自我管理時間和計畫，在失敗與挫折中吸取經驗，並學習在目前有限的生活資源中與自己的理想進行妥協、規劃，唯有秉持著清晰的系統式思考才可以兩者兼顧，甚而相輔相成。

青少年在 cosplay 的任何環節中，只要努力以赴，規劃得宜，適度的展現自己就能得到外界的自信和肯定，這是一種學校或家庭環境都無法給予的成就感。在迷的組織中，個體都學會分辨自我與他人的差異，也在別人對自己的評價中認識自己。面對不斷的追求與挑戰，青少年可以從中協調自我認知的發展，了解自己的興趣、加強學習動機，更甚至決定生涯規劃以及對人事物的價值觀，此對於青少年的身心發展不可小覷。

（五） 組織文化的認同，加強個人的社會化功能

已有研究發現，青少年加入迷的組織，將有助於其再社會化的功能。不論是

布袋戲文化研習社團或是任何一個後援會組織而言，每一個組織內的個體都來自不同的社會文化環境，有不一樣的人格特質，然而卻因為相同喜好、興趣而結盟集結成社，並共同舉辦或參與活動。組織活動的優點使得迷能夠更為貼近楷模，更能找到同好；另一方面，置身其中的每一個成員卻也必須學習面對不同個體的差異，學習尊重、接納他人，包容不同的意見，在面對挫折與衝突時，也必須學習心態上的調適以及行為上的修正，形同達到再教育的功能。

此外，也因為個人對於組織文化的認同，讓迷有更強烈的自律性動機。任何一個組織皆可能產生一種全新的制度、獨特的文化，處在陌生的制度文化中，個體必須花時間認識其中的價值觀，除了讓自己適應全新的組織文化，避免自己受人責難或是遭同好批評，也確保自己能以身為組織的一份子為傲，多數人更願意有志一同地傳達出組織文化良好的形象。在整體文化的價值觀之下，次文化組織傳達出一種意念：他們能符合母體文化的價值觀而不受非議，卻也必須為維持自己文化的獨特性而努力。

(六) 媒介形塑文化



網路是現在人生活不可或缺的媒介，無庸置疑地，也是每位角色扮演者與同好間最重要的溝通平台。藉由網路可以迅速取得資訊、結交同好、並達到心情留言的分享等，而網路社群無遠弗屆的約束力，是一種出於自發性的表達，這樣的特色在迷的身上亦隨處可見。

每一個網路社群有其明文規範，通常在每一位成員一開始加入時，就能看到其明文記載了所有「可以」或「不可以」的行為準則，若不服從則可能無法加入或被取消該網路身份而離開社群。不過，網路社群另有其隱形的不成文規範，某種程度上，這些規範可以視同每位成員行為的參考，警惕自己避免產生被批評的行為，也可拿之為衡量他人的準則。例如社群中的多數人建構或同意的條件，即可能成為新的規範；反之，若是多數人批評或討論的現象，就足以讓該社群成員的每個人都心生警惕，避免自己重蹈覆轍。網路社群的意見能夠非常快速的反映到現實生活的行為中，現實生活中正面或負面的行為也可能在網路世界中引起學習與檢討，兩造相互影響。

媒體報導也可能產生相同的效果。每一位角色扮演者都意識到自己身為該組織的一員，謹言慎行有其必要性，他們都需要遵守規範以維護組織文化的形象；然而對於媒體的錯誤、負面或粗淺的放大鏡報導，捍衛組織文化的使命，給了每位角色扮演者莫大的力量和勇氣面對外界。

第二節 研究限制

(一) 研究個案數的不足：

因訪談前都需徵得受訪者同意，而在迷的領域上確實呈現女多男少的情況，尤其 cosplay 參與者的男女分佈差異更為明顯。曾試圖聯繫過的男性受訪者對象多因時間無法配合、或本身沒有受訪的意願而婉拒，使得本研究較缺少對性別差異的論述。加上研究者受限於人力和金錢等因素，無法繼續擴增樣本數量。再者，若能掌握更佳的訪談技巧、受訪者的背景以及相關的題材，將使得研究內容能有所發揮，更顯出研究價值。

(二) 研究方法：

cosplay 並非一朝一夕就可形成的行爲。這需要長期的角色觀察、同儕之間的討論影響、自我的改變以及多處諸如化妝、服飾製作以及經驗的學習。若是能輔以民族誌法，實屬可用以描述一個文化或族群的科學方法，經由調查報告、人物訪談、記錄回顧、評估各種不同的觀點等，研究者經由長期並親身參與觀察，此舉將更為貼近角色扮演者的生活形態；其研究成果較能呈現整體 cosplay 族群的文化原貌。

第三節 研究啓發與建議

(一) 組織文化的自律性論述：

戲迷組織屬於自律性組織，他們可以隨時隨意加入，並基於自主選擇而離開。

這類型的組織並沒有明文規範，也缺少破壞秩序的公正仲裁者。然而戲迷基於對組織文化的認同，而願意改變自己，步向另一條社會化的道路。在次文化的論述中，較少提及這方面的自律性，若能加強深入了解，針對組織領導、戲迷網路組織規範或是相關的活動主辦單位進行訪談，綜合此活動環節的前後台單位人員的意見，將有助於對自律性組織文化的認識。

（二） 其他的 cosplay 族群研究：

本研究僅針對青少年族群作為研究對象，因為其動機明確，認同需求強烈，參與人數最為龐大，也是迷的主要族群。然而 cosplay 會場亦可見其他年齡層的穿梭參與，若能針對其他的族群，如較為年長的上班族、男性、自創角色之族群等作探討，必可得到更為不同的參與心聲，也能對 cosplay 行為的整體意涵勾勒出更凸顯、更具特色的層面。

（三） 其他研究方法的取徑

人類學對於扮裝藝術有其獨特且具參考價值的研究，扮裝的儀式也許代表著族群的圖騰象徵，而圖騰有其符號意義。除了在本研究社會學、心理學、傳播文化等的研究觀點之外，必能注入新思維，此能對於 cosplay 行為探討出更深層的意涵。另一方面，布袋戲受到廣大族群的喜愛，表示其具有一定影響力。建議後續研究針對布袋戲的文本內容分析，並且針對現實偶像人物與布袋戲人物的差異特點進行比較說明，歸結出布袋戲的文本特色、討論主題以及主要傳達的價值觀與意識型態，即可更明確釐清角色扮演者的特質，並有助於社會大眾正視 cosplay 的行為意義。再者，Gilbert Herdt 認為 Darwin 的物競天擇說，認為物種延續後代的繁殖功能成為生物最高的生存目的。而人類社會也基於性別二分法的架構之下，女性天生被教導作為女性。在傳統男女有別的教育型態下，女性視扮裝為理所當然，對於成為被注視的焦點再自然不過。然而這是否意味著女性將侷限在仿如面具的扮裝外表下，無法隨心所欲的做自己。只能藉由男性或他者的軀體，才得以展現自己？在男女有別的規範下，這樣的扮裝究竟是種壓抑或是解放？而社會大眾對於男性扮裝者的觀點又為何？建議後進者可取徑於扮裝藝術，透過性別研究的論述，探討在次文化行為背後所隱含的性別意識。

附錄一：深度訪談者編號及簡述

受訪者 A：奴

性別：女

年齡：21

最喜歡的角色：莫召奴

致理技術學院保險金融系大三學生。因受哥哥影響，國中時開始接觸動漫畫以及收看霹靂布袋戲而成爲忠實戲迷，高中曾參加布袋戲研習社並開啓 cosplay 之旅，平時休閒活動喜歡看電影。

受訪者 B：April

性別：女

年齡：18

最喜歡的角色：一步蓮華、疏樓龍宿、銀狐、公孫月、白衣劍少、蝴蝶君

嘉義某高職服裝設計科三年級。喜歡具歌德式的黑暗風格並充分應用於所 cos 的自創角色中，專長爲研究角色之服裝、飾品等並會自行畫圖製作。未來希望就讀相關之服裝設計科系，並學習更精進之服裝製作相關技術。

受訪者 C：小梅

性別：女

年齡：24

最喜歡的角色：素還真、陰陽師

成大研究所二年級學生。小學三年級開始跟著爸爸收看布袋戲，戲齡超過 10 年。大學起即嘗試 cosplay 許多布袋戲角色，並加入後援會且身兼後援會重要幹部等，對於動漫畫及布袋戲均有涉獵。

受訪者 D：檸檬

性別：女

年齡：20

最喜歡的角色：慕少艾、洛子商

大學中文系二年級學生，高中起即熱愛布袋戲，大學時加入布袋戲研習社並擔任文書職務，並努力介紹身邊友人觀賞布袋戲，最不希望聽到別人在她面前盲目的批評布袋戲。未來立志成為一名編劇。

受訪者 E：小魚

性別：女

年齡：21

最喜歡的角色：無

高中畢業後任職於服務業，喜愛動漫畫並曾在 JB 漫畫屋打工，因為友人-檸檬的關係而接觸了 cosplay 並開始欣賞布袋戲。



受訪者 F：Seven

性別：女

年齡：20

最喜歡的角色：月不全孤獨缺

大學中文系二年級學生，cosplay 資歷至今七年，本身即喜歡武俠相關之風格，因為同學-檸檬的影響而接觸布袋戲，並加入布袋戲研習社擔任公關職務。

受訪者 G：松雲

性別：女

年齡：20

最喜歡的角色：臥雲、銀狐、半花容、金子陵

朝陽科技大學視覺傳達系學生，國中起接觸布袋戲，並因此開始嘗試撰寫詩詞等，高中時加入後援會並進而嘗試 cosplay，目前擔任後援會重要幹部，在校另參與國標社活動。

受訪者 H：冷楓

性別：女

年齡：22

最喜歡的角色：莫召奴

成功大學中文系四年級學生，從國中即開始接觸布袋戲文化，高中起接觸 cosplay 活動，每次 cos 皆用心籌備並需費時半年～一年以上，認為優秀的角色扮演者也該具備良好的品德。



受訪者 I：懶心

性別：女

年齡：25

最喜歡的角色：步懷真

中興大學歷史系畢業，大學起接觸 cosplay 活動，並持續參與許多後援會協助活動策劃舉辦。本身從小即喜愛傳統戲曲文化，如歌仔戲、布袋戲等。

受訪者 J：朽木

性別：男

年齡：21

最喜歡的角色：Bleach 中的黑崎一護、藍染

中國科技大學資訊管理系三年級，本身喜歡日本動漫畫，因朋友為同人誌創作者，陪同參與同人誌活動多年，也開始嘗試 cos ACG 的角色。源自於對電腦科技的興趣，未來希望自組電腦工作室。

受訪者 K：Tiffany

性別：女

年齡：21

最喜歡的角色：素還真、三口組

淡江大學企管系三年級學生，國中起收看布袋戲，大學即參與 cosplay 活動，自稱 cosplay 可以滿足她愛漂亮的心態。平常休閒會鑽研彩妝技術，嚮往當彩妝大師。

受訪者 L：wind

性別：男

年齡：22

最喜歡的角色：霹靂狂刀、風之痕

淡江大學四年級男生，自小即熱愛收看布袋戲、動漫畫等，因友人 K 的影響而加入 cosplay 的行列中。

附錄二：受訪者基本資料表

小姐／先生您好，

首先感謝您願意接受本研究的訪談。這是您的基本資料，在您填妥後，作為對照您回答訪談時的參考之用，僅供研究所需，不作他途使用，請安心回答。非常謝謝您的配合。

1.

交大傳播研究所碩士班 張立嵐 敬上
- 2.
3. 年齡： 12~15歲 16~19歲 20~24歲 25歲以上
4. 職業：軍公教 批發零售餐飲 農林漁牧業 服務業
金融保險業 運輸、倉儲及通信業 營建、製造業
學生 其他 _____
5. 現在居住地：_____
6. 請問您每月可支配零用金約有多少？
 3000元以下 3000元~未滿6000元
 6000元~未滿10000元 10000元以上
7. 請問您如何得知或接觸cosplay的活動？
親朋好友介紹 媒體報導 學校社團、影迷會等組織 網際網路
8. 請問您接觸cosplay角色扮演活動已多久？
未滿1年 1~3年 3~5年 5年以上
9. 請問您看「霹靂」系列布袋戲已多久？
未滿2年 2~5年 5~10年 10年以上
10. 請問您一年大約參與幾次cosplay活動？（公開扮裝亮相）
 2次以下 3~5次 6~10次 11次以上
11. 請問您平均每套cosplay的服裝花費多少？
 1000元以下 1000元~未滿3000元 3000元~未滿6000元
 6000元~未滿10000元 10000元以上
最貴的cos服曾花費：\$ _____
12. 曾cos過的角色有 _____
13. 是否也是動漫迷？ 是 否

附錄三：深度訪談題綱

此部份由受訪者依題自我陳述，分為四部分：

A. 參與經驗 B. 組織活動的文化 C. 自我認同 D. 媒介使用情形

非常感激您的寶貴意見，您的任何回答本文皆會保密，僅供研究之用，請放心作答。

A • 參與經驗

1. 請描述是在何種情況下喜歡cosplay的？
2. 家人對cosplay有何看法？平常本身注重打扮嗎？你是追星族嗎？
3. 你會自己製作衣服或設計相關的道具物品嗎？
4. 曾經有自創角色的經驗嗎？自創角色的個性和故事為何？曾進行相關的同人誌創作嗎？
5. 你最滿意自己cosplay哪個角色？
6. 可否請您對自己從接觸布袋戲開始到現在作一整體歷程的描述？
7. 你最欣賞的角色是誰？請說明其人物特色或令你印象深刻的劇情？
8. 霹靂布袋戲中的（人物、角色、劇情）為何吸引你？有相關的收藏品嗎？
9. 是否會將戲裡的一些情境融入現實生活的的細節中？可否舉例說明。
10. 請描述出布袋戲所形塑的世界（是非善惡）、親情、愛情以及人生價值觀。
11. 你有沒有看過傳統布袋戲？覺得現代霹靂布袋戲與傳統布袋戲差別何？
12. 在cosplay的場合中，你覺得cos霹靂布袋戲的人物與cos其他角色的差別為何？
13. 您覺得霹靂在（電視、電影）技術形式上或者內容上，哪些地方你喜歡？哪些不喜歡？
14. 你覺得霹靂可以代表本土的文化嗎？為什麼？
15. 你將cosplay視為一種純個人的娛樂、興趣？還是一種藝術、文化？
16. 心目中優秀的cosplay應該是？反之？就你所知，在cos時有什麼注意事項？
17. 你是因喜愛角色而cos，或是因喜愛cos而cos？

B • 組織活動的文化

1. 你有加入任何一種相關的cosplay或布袋戲的相關社團或組織嗎？請描述一下參與的情況和感覺如何？其重要性如何？
2. 組織內有領導重心或是規則可尋嗎？有形或無形的規範有哪些？
3. 你是否身邊有一群同好一起參與cosplay活動？
4. 同好間會私下切磋討論cosplay的技巧、人物或活動嗎？透過什麼管道？
5. 遇到與你扮演相同角色的同好時，會有何反應？
6. 您是否會介紹布袋戲給非布迷認識，並影響他一同喜歡布袋戲？
7. 您本身和霹靂方面有沒有直接交流過的經驗？（如參訪）
8. 參與這些活動時，有沒有不愉快的經驗？當時情形如何？曾經因為什麼事不開心？
9. 你覺得自己和一般的影歌星迷有什麼差別？
10. 喜歡cosplay時被拍照嗎？樂於分享照片嗎？



C • 自我認同

1. 你認為別人對你的觀感是如何？而心目中理想的個性是什麼樣子？
2. 希望自己擁有什麼個性？最希望自己改變哪一點？舉例說明？
3. 是否希望自己與眾不同，受人注目？喜愛的角色在你心目中有什麼地位？
4. 滿意現在生活嗎？生活中會遇到什麼樣的挫折？
5. 會因為劇中人物的行事風格而影響自己的想法嗎？
6. 你認為劇中所描寫的角色與現實生活中的差異為何？
7. 會介意作不同性別的cosplay嗎？是否嘗試過？感覺如何？
8. 就你觀察，現場多為女生或男生扮裝？試談原因為何？

D • 媒介使用情形

1. 平常有何休閒活動？
2. 上網資歷多久？有自己的blog嗎？每天花多少時間經營？
3. 為了cosplay，曾學習何種相關技巧？（如拍攝、剪輯、網頁、操偶、服裝設計等）
4. 會瀏覽哪些網路社群？有什麼收穫？
5. 會注意報章雜誌新聞媒體對cosplay的報導嗎？請談談媒體的報導如何？



參考文獻

【中文書籍】

林清江（1981）：《教育社會學概論》。台北：五南。

李亦園（1984）：《人類學與現代社會》。台北：水牛。

謝高橋（1986）：《社會學》。臺北：巨流。

陳正國譯（1993）：《了解庶民文化》。台北：萬象。〈原著：John Fiske [1989] Reading the popular. London & New York：Routledge.〉

李天任、藍莘譯（1995），《大眾媒體研究》，台北：亞太。〈原著：Wimmer R. & Dominick J.：Mass Media Research: An Introduction.〉

周曉虹譯（1995）：《社會學習理論》。台北：桂冠。（原著：Albert Bandura [1977] Social Learning Theory. Englewood Cliffs, NJ：Prentice-Hall）

張儒林譯（1997）：《次文化：生活方式的意義》。台北：駱駝。（原著：Dick Hebdige [1979] Subculture：the meaning of style. London：Methuen）

朱侃如譯（1997）：《千面英雄》。台北：立緒。（原著：Joseph Campbell）

許薔薔·許綺玲譯（1997）：《神話學》。台北：桂冠。（原著：Roland Barthes [1957] Mythologies.）

李美華等譯（1998）：《社會科學研究方法》。臺北：時英。（原著 Earl Babbie [1995]. The practice of social research. Belmont: Wadsworth Publishing Company.

王煥琛、柯華葳（1999）：《青少年心理學》。台北：心理。

吳叡人譯（1999）：《想像的共同體：民族主義的起源與散布》。台北：時報。（原著：Anderson Benedict：Imagined Communities: Reflections on the Origin and Spread of Nationalism.）

藍劍虹（1999）：《現代戲劇的追尋》。台北：唐山。

陳芸芸、劉慧雯譯（2000）：《特新大眾傳播理論》。台北：韋伯。（原著：Denis McQuail [1994] Mass Communication Theory. London：Sage.）

王佳煌（2000）：《資訊社會學》。台北：學富。

高宜揚（2002）：《流行文化社會學》。台北：揚智。

徐佳馨（2002）：〈圖框中的東亞共榮世界：日本漫畫中的後殖民論述〉。《日本流行文化在台灣與亞洲(I)》。台北：遠流。

蕭湘文（2002）：《漫畫研究——傳播觀點的檢視》。台北：五南。

朱侃如譯（2003）：《哭喊神話》。台北：立緒。（原著：Rollo May〔1991〕The Cry for Myth.）

李振昌、林慈淑譯（2003）：《為什麼文化很重要》。台北：聯經。（原書：L.E. Harrison & S.P. Huntington〔2000〕編著 Culture Matters: How Values Shape Human Progress.）

陳信宏譯（2004）：《愛上制服——制服的文化與歷史》。台北：麥田。（原著：Paul Fussell〔2002〕Uniforms—Why we are what we wear: Houghton Mifflin Company）

鄭靜宜譯（2004）：《流行溝通》。台北：桂冠。（原書：Malcolm Barnard〔1996〕Fashion as Communication. London: Routledge）

朱華瑄譯（2005）：《迷文化》。台北：韋伯。（原書：Matt Hills〔2002〕Fan cultures. London: Routledge）

【論文資料】

卜慶玲（1995）。《“虛擬社區”內的傳播之研究——以交通大學資訊科學系BBS 站為例》，交通大學傳播科技研究所碩士論文。

李衣雲（1996）：《斷裂與再生——對台灣漫畫生產的初探》。國立台灣大學社會研究所碩士論文。

簡妙如（1996）：《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。

林怡璇（1998）：《漫畫同人誌成員之特質、自我概念與行為研究》。文化大學新聞研究所碩士論文。

李佩真（1998）：《偶像文本的消費意義：迷與偶像關係之探討》。世新大學傳播研究所碩士論文。

吳瓊洳（1999）：〈國中學生反學校文化之研究〉。台灣社會問題研究學術研討會。

賴秉寰（1999）：《劇場與日常生活表演中的看與被看—從角色(character、role)與心理距離(psychical distance)來探討》。國立藝術學院戲劇系碩士論文。

林瑞端（2000）：《媒介、消費與認同：台灣青少年收看日本偶像劇之效果研究》。世新大學傳播研究所碩士論文。

黃文德（2000）：《現代神話虛擬真實》。台南藝術學院造形藝術研究所碩士論文。

張智雅（2000）：《偶像崇拜與青少年認同—以台灣流行音樂歌迷為例》。慈濟醫學暨人文社會學院社會工作學研究所。

曾維瑜（2001）：《閱讀日本偶像劇：《東京愛情故事》文本及《蕾娜塔報導》使用者》。世新大學傳播研究所碩士論文。

周甫亮（2001）：《青少年在網咖中的次文化認同建構初探》。世新大學傳播研究所碩士論文。

曹明正（2001）：《日本影視文本的媒體再現研究》。文化大學新聞研究所碩士論文。

趙培華（2001）：《台灣青少年對日本偶像劇的觀看，解讀與消費》。中山大學傳播管理研究所碩士論文。

宋丁儀（2002）：《消費社會的閱聽人—以霹靂布袋戲迷為例》。政治大學新聞研究所碩士論文。

田瑞卿（2002）：《神話在國小課程上的運用》。臺東師範學院兒童文學研究所。

李佳馨（2002）：《羅蘭·巴特符號學「方法論向度」之研究》。東吳大學哲學系碩士論文。

陳仲偉（2002）：《文化產業全球化的發展模式---以日本動漫畫產業為例》。清華大學社會學研究所碩士論文。

賴柏偉（2002）：《虛擬社群：一個想像共同體的形成—以線上角色扮演遊戲《網路創世紀》為例》。世新大學傳播研究所碩士論文。

林羿姣（2003）：《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》。台灣師範大學美術研究所碩士論文。

古孟釗（2004）：《漫畫同人誌在台灣的發展—休閒與文化產業的觀點》。世新大學觀光學系碩士論文。

李姿瑤（2004）：《「動漫」御宅族的幻想世界—以台灣的同人創演活動為研究對象》。輔仁大學傳播研究所碩士論文。

林家瑄（2004）：《認同、身體與消費：新竹滑板族身份認同初探》。2004年文化研究學生論文發表會。

劉朝弼（2004）：《以 Star Trek 影迷聚會為例--分析科幻迷之團體互動》。2004年全國研究生文化研究學術研討會。

張軒豪（2005）：《本土文化產業的全球化—以霹靂布袋戲為例》。交通大學傳播研究所碩士論文。

【期刊、報章雜誌、網路資訊】

高宣揚（1995）：〈結構主義人類學大師—李維史陀 Claude Levi-Strauss 上〉，《人本教育札記》，69：98-106。

周樑楷（1996）：〈影視史學與歷史思維—「青少年次文化中的歷史圖像」〉，《當代》118：8-21。

蘇微希（1998）：〈次文化中的次文化—漫畫同人誌〉。《中央日報》，1998/8/11，第23版。

馬汀尼（1999）：〈從街頭戶外劇看表演者與觀者的雙向互動〉，《藝術評論》10：85-95。

阮紹薇（2000）：〈電腦網路中「虛擬社群」現象與經營策略之探討〉，《大學圖書館》4（1）：60-80。

張錦華（2000）：〈從「吳宗憲現象」看流行文化—流行文化中的個體自主性何在？〉，《目擊者雜誌》19：32-33。

邱魏頌正、林孟玉（2000）：〈從當代流行文化看消費者從眾行為—以日本流行商品為例〉，《廣告學研究》15：115-137。

郭良文、柯裕棻（2000）：〈網路空間之型塑與台灣網際網路的發展〉，《世新大學學報》10：187-215。

黃美序（2001）：〈戲劇：模仿與創作〉，《美育》121：72-80。

吳偉明（2002）：〈日本漫畫對香港漫畫界及流行文化的影響〉，《二十一世紀》72：105-116。

吳逸凡（2003）：〈第二屆開拓動漫祭Fancy Frontier2—幻想·夢想·一切都不是空想〉。（<http://iwebs.edirect168.com/main/html/epots/132.shtml>）

蘇微希（2004）：《台灣同人活動發展概要》。文化全球化與在地生活實踐講座(12)。

吳垠慧，（2006）：〈愛與怨念的化身 台灣 cosplay 發展淺略〉，《典藏今藝術》167：146-149。

台灣同人販售會網站：<http://www.comicworld.com.tw>

同人誌販售會情報：<http://www.comic.com.tw>

國際邊緣：<http://intermargins.net/index.htm>

自由時報電子報：<http://www.libertytimes.com.tw>

東森新聞報：<http://www.ettoday.com/>

TVBS新聞網：<http://www.tvbs.com.tw/index/index.html>

民視新聞網：<http://www.ftvn.com.tw/>

【英文資料】

Buckingham, D. (Ed, 1993) . Reading audience : Young people and the media. Manchester : Manchester University.

Fiske, J. (1989) . Reading the popular. London & New York : Routledge.

Fiske, J. (1992) . The Cultural Economy of Fandom. In Lewis, L (Ed.) ,The Adoring Audiences : Fan Culture and Popular Media. New York : Routledge.

Grossberg, L. (1992) . Is There a Fan in the House ? : The Affective Sensibility of Fandom. In Lewis, L (Ed.) ,The Adoring Audiences : Fan Culture and Popular Media. New York : Routledge.

- Hebdige, D (1979) . Subculture : the meaning of style. London : Methuen.
- Jenkins, H. (1992) . Textual poachers: Television fans & participatory culture. London & New York : Routledge.
- Jenkins, H. (1992) ‘Strangers no more, we sing’ : Filking and the social construction of the science fiction fan community. In Lewis, L (Ed.) ,The Adoring Audiences : Fan Culture and Popular Media. New York : Routledge.
- Jenson, J.(1992)Fandom as Pathology : the Consequences of Characterization. In Lewis, L (Ed.) ,The Adoring Audiences : Fan Culture and Popular Media. New York : Routledge.
- Marshall, C & Rossman, B. G. (1999). Designing Qualitative Research, 3rd edition. London : Sage Publications.
- Pullen, K. (2000) . I-love-Xena.com : Creating Online Fan Communities. In Gauntlett, D. (Ed.), Web Studies: Rewiring media studies for the digital age. London : Arnold.
- Stratton, J. (1997). Cyberspace and the Globalization of Culture. In D. Porter (Ed.), Internet Culture (pp. 253-275). New York: Routledge.
- Turner, J. C. (1987). Rediscovering the social group : A self-categorization theory. Oxford, England : Basil Blackwell.
- Willis, P. (1990). Common Culture: Symbolic Creativity. Milton Keynes: Open University Press, pp. 1-29.