

國立臺灣體育運動大學休閒運動管理研究所
碩士學位論文

以休閒觀點探究 cosplay 次文化意涵及

自我認同歷程

THE INQUIRY OF THE SUBCULTURE IMPLICATION AND
SELF-IDENTITY DEVELOPMENT OF COSPLAY IN LEISURE
PERSPECTIVES



研究生：劉庭宇 撰
指導教授：蔡明昌 博士

中 華 民 國 一 百 年 十 二 月

論文名稱：以休閒觀點探究 cosplay 次文化意涵及自我認同歷程

總頁數：131

院校所組別：國立臺灣體育運動大學休閒運動管理研究所

畢業時間及提要別：一百學年度第一學期碩士學位論文提要

研究生：劉庭宇

指導教授：蔡明昌

摘要

社會的快速變化造成休閒時間受新生活型態切割，有著填補零碎時間及立即收獲的娛樂性休閒活動逐漸增加，卻也使需長遠投入及具持續性價值的休閒活動隨之減少。本研究藉由參與觀察、實物蒐集與訪談的方式，探討 cosplay 之次文化意涵與建構自我認同的歷程。而透過深入參與 cosplay，不僅使零碎性的娛樂休閒活動轉型成為有持續價值的休閒活動外，另一方面次文化的特性也使自我循序漸進的加深認同感受。本研究以包含自我呈現、身份歸屬及消費意涵的 cosplay 休閒次文化為背景下，探討 coser 在面對自我、他人及社會眼光時，是如何使難以形塑建構的自我認同得以強化。而研究發現 coser 在自我瞭解後會不斷的超越自我、並視分化後的小社會為自我展現的舞台、同時藉由小社會中的群體定位自我、最後在身體形象使他人認同的同時，也進一步成為展現自我的媒介，加深了自我認同感受，甚而渲染至現實生活層面，使自我有了較為正向的改變。

關鍵詞：角色扮演、休閒活動、次文化、自我認同

Liu, Ting-Yu(2011). The Inquiry of the Subculture Implication and Self-identity Development of Cosplay in Leisure Perspectives. Unpublish Master Thesis, National Taiwan University of Physical Education and Sport.

Abstract

Rapid changing society creates new form of living also re-modifying time usage in daily live. Immediate entertaining activities are increased in one hand, but less continuous effort required leisure activities are adopted in the other hand. Through observation, object gathering, and interviews, This research explores the implication of cosplay subculture (self-representation, identity belongings, and consuming implications) and process for constructing self-identity. Cosers not only transform themself from fragmented leisure entertainment into continuous value of leisure activities but also gradually consolidate self-identity through participation. This research discovered that after cosers gain self-understanding, they will exceed themselves consistently, and orientate themselves in the divided small society which they see as a self-expressing stage. Last, when others outside this subculture acknowledge their presentations, cosplay activity further become a medium for expressing themselves, and reinforce their self-identification. As the result, cosers' real life also changed positively through their engagement of cosplay.

Keywords: cosplay, leisure activities, subculture, self-identity

謝誌

經過兩年又多六月的努力，終於將代表自我的這項著作告個段落，而多出來的六個月也並非白白度過，這段時間不僅讓我的論文更加完善，並也建立能大聲說『這是我用百分之百心力所完成的作品！』的自信。

而雖說作者欄上僅有「劉庭宇」一人，但在三個大字的背後卻是有許多人的幫助才能有一百三十一頁的呈現。在這其中，最感謝的無非是陪我走過整段研究過程的「Howard—蔡明昌教授」，老師的指導方式培養我訓練出原本個性欠缺的部份外，也讓我瞭解唯有積極主動才能解決困難。每一次的Meeting除讓我的小小腦袋瓜產生更多想法外，同時也訓練更能有邏輯的表達想法。老師～您對我的幫助不是只侷限在論文的創作，而是牽動了「劉庭宇」的個人型塑喔！再者，美麗女老師「YL—陳渝苓教授」，您使我學會用不同觀點看待事物，使 nono（作者小名）的思維有所長進，而在您的肯定之下，我漸漸不再懷疑自己，同時您無私的照顧，也讓我感覺好窩心壓XD。而承諾排除萬難也要參加我口試的「口委—林建宇教授」，謝謝您細心給予 nono 的指導。您的建議如同燈塔班指引我，讓我在眼花撩亂的寫作過程中，依然能循序漸進而不被文字淹沒。而我親愛的 cosplay 朋友～也謝謝你們配合我的訪問，你們是這篇研究的最大功臣，超讚的啦！繼續透過 cosplay 來表現自我吧！

研究所生涯中，也感謝 KPC 和我一同的努力鑽研、潘阿春 每次皆很到位的分析、小榛榛 的精闢建議、休研所學長姐 的經驗分享及 98 級休研所同學 間的深厚情誼；而後面半年特別感謝 Anago 不斷給予鼓勵、蕭佑佑 及 蕭淳薇 用深厚的中文底子朝我論文持續發功、貝瑞張 所提供的放鬆及寫作空間、劉如頭 一口流利的英文、劉安頭 及 劉宇庭 活化我的思想以及一同衝刺的質性研究的夥伴們、肯定我的休研所學弟妹、行政流程上幫助我不少的心佳助教、教我如何變瘦變美變健康的婉玉姐 以及讓我成長很多的你，都是沒有記載在封面上的但卻永遠在我心裡的幕後大

功臣，因為有你們，才有這論文和現在的我出現在這，愛你們唷！

而在謝誌的最後，有兩位隱藏版人物對於我而言是最最重要的，一定得特別拉出來感謝一番！鏘！鏘！鏘！鏘！那就是工作很辛勞，只為了讓我們能有更好生活的「爸爸」及教導我建立更堅強心靈層面的「媽媽」，謝謝你們24年來包容我所有的任性並支持尊重我所有決定，「獨自澳門之旅」是成長過程的里程碑，從現在開始請放下心的看我進入社會吧！凡事都有解決的方法，相信就會做到！GO！

『Howard 的頭號娘子軍，畢業啦！』

劉 nono 2012.01.01 臺中永安之家 謹呈

目 錄

中文摘要.....	I
英文摘要.....	II
謝 誌.....	V
目 錄.....	V
表 目 錄.....	VII
圖 目 錄.....	V
第壹章 緒論	
第一節 研究背景.....	1
第二節 研究動機與目的.....	4
第三節 研究問題.....	5
第貳章 文獻探討	
第一節 cosplay.....	7
第二節 次文化.....	13
第三節 自我認同.....	19
第四節 休閒次文化形成與自我認同.....	22
第參章 研究方法	
第一節 研究架構.....	27
第二節 研究方式.....	28
第三節 研究設計.....	28
第四節 資料整理與分析.....	34
第五節 質性研究的信度與效度.....	35
第肆章 cosplay 與研究者的交織情形	
第一節 邁開步伐向前.....	37

第二節 我眼所見的次文化·····	41
第三節 我眼所見的自我認同·····	43
第四節 觀察反思·····	45
第五章 超越自己的瘋狂吶喊	
第一節 次文化的意涵·····	46
第二節 自我認同的歷程·····	70
第陸章 結論與建議	
第一節 研究結果的意涵·····	98
第二節 研究限制與建議·····	106
第三節 結語—研究者省思·····	108
參考文獻	
中文部分·····	111
英文部分·····	120
網路部分·····	123
附錄	
觀察記錄表·····	124
訪談同意書·····	125
訪談大綱·····	126
資料分析一覽表·····	129

表 目 錄

表 2-1	cosplay 在臺的發展	8
表 2-2	cosplay 形象展現分類情形	11
表 2-3	次文化理論演進	15
表 2-4	國內博碩士論文於次文化領域相關研究整理	18
表 3-1	研究對象基本資料	34

圖目錄

圖 2-1	休閒活動領域	13
圖 3-1	研究架構圖	27
圖 3-2	研究進路圖	30
圖 3-3	研究設計流程圖	33
圖 4-1	團拍盛況	41
圖 4-2	分工情形	41
圖 4-3	切磋交流	42
圖 4-4	同好交流	42
圖 4-5	集結聊天	43
圖 4-6	小型社會圈	43
圖 4-7	展現自我技能	44
圖 4-8	展現自我外貌	44
圖 4-9	展現自我身材	45
圖 4-10	展現自我自信	45
圖 6-1	coser 的次文化意涵及自我認同歷程	99
圖 6-2	cosplay 次文化的自我呈現	100
圖 6-3	cosplay 次文化的身分歸屬	101
圖 6-4	cosplay 次文化的消費意涵	102
圖 6-5	cosplay 自我認同歷程中的個人認同	103
圖 6-6	cosplay 自我認同歷程中的社會認同	104
圖 6-7	cosplay 自我認同歷程中的群體認同	105
圖 6-8	cosplay 自我認同歷程中的身體形象認同	106
圖 6-9	cosplay 次文化的探索示意圖	109

第壹章 緒論

第一節 研究背景

一、社會結構改變的影響

現代化的潮流不斷改變，造成人們對自我定位產生迷失，而個體在適應現今生活型態的同時也難以使個體歸屬感放置於特定框架之中。多元文化的融合使個體趨於迷亂且難以找出合適自己的方向，同時自我認同在此視域下也產生出莫大的阻力（林文琪，2006）。有鑑於此，找尋出一個方法以試圖透過瞭解自我價值及自己與社會之間所形成的關係，進而獲得排除焦慮和異化的身分並嘗試建構出自我認同感受，此舉將顯得非常重要。

二、休閒行為的改變

在這變化快速的現代，學者們亦相繼提出休閒活動對於人類生活的重要性（王昭正，2001；李力昌，2005；周錦宏、程士航、張正霖，2005；陳建和、吳家燕、廖世杰，2010；馮璽聰、蔡長陵，2008；葉怡矜等人，2005；塗淑芳，1996；蔡宏進，2004）。對於參與休閒活動不單是幫助人們追求想發展的目標，也提升了生活實踐的價值（肖向東，2005）由此可知休閒活動已在人類生活中扮演了極為重要的角色。

塗淑芳（1996）曾經定義「休閒」為：透過自由且廣泛地選擇性參與各項令己愉悅的活動，並且對於個人生活意義與價值建構的行為有所影響。依此觀點之論述，我們發覺若視角放置在參與休閒可得到的回饋之後，休閒活動所產生的效益也逐漸改變。休閒活動已不單是為恢復工作能力而涉入或工作時間之餘的附屬品(Gray, 2007)，對其關切之焦點也轉移至參與後是否能為人類帶來福祉之角度。休閒活動已由學

者 Veblen 所認為須具有階級及權力方可參與之門檻（引自葉智魁，1994）轉變為俯拾即是、唾手可得的大眾化參與形態，成為人們舒緩生活壓力和提供學習場域的媒介。

三、休閒活動類型的轉變

休閒活動為因應各種不同需求而發展出多元之風貌。以過去的經驗來說，所謂休閒時間被廣泛認為是社交時間，許多人透過休閒活動以結交同好或聯絡情感（劉虹伶，2005）。而現今社會於科技文明日新月異的迅速進展下，造成時間被迫分割，而填補零碎時間的休閒活動便如雨後春筍般的出現，造成人們相繼選擇具有立即收獲但無深層意義的消遣活動¹，而忽略蘊含深刻價值但須投入長久時間的休閒活動。

李力昌（2005）指出，為順應社會快速發展，娛樂性質的休閒活動逐漸增加，同時藉由圖片及影像等以視覺語言傳遞方式的休閒娛樂活動也轉化成現代人主要的休閒方式（莊珮琪，2010）。此時，以簡單線條勾勒出真實世界，並透過圖像來建構作者與讀者關係的「漫畫」便搭乘著這波熱潮簇擁而來（朱善傑、鍾世凱，2004）。

一開始社會大眾將可能蘊藏暴力、色情、血腥等畫面的漫畫視為不良讀物，並在求學階段嚴禁學生攜帶。但現今透過漫畫分級分類制度的確立，使原先問題得以解決，社會大眾也漸肯定閱讀漫畫能為青少年帶來正面影響（黃麗文，2006）。而校園中相關社團的興起，更是象徵漫畫已由負面觀點轉至正面；不僅如此，同時也使本屬於個人休閒參與的漫畫愛好者藉此轉化為具由社會互動意涵的角色，單純的漫

¹ 如造成自我控制及幸福感低落情形的電視等活動（Frey，2007）。

畫閱讀行為衍生成為展現自我的文字及塗鴉的創作。如同顏妙桂（2004）曾提及，漫畫創作本身不僅是一種休閒娛樂，同時扮演著提昇自我與社交能力的催化劑。

四、cosplay—漫畫閱讀後的延伸

cosplay 為漫畫、動畫及電影等休閒活動所衍生而來的次文化，是透過外在裝扮及言行模仿將喜愛角色實體化的活動。在陳宛茜（2005，5月18日）的報導中也發現，cosplay 有可使雜亂無章的社會淬鍊成有條不紊的力量。而其包含的意涵根據上述文獻探討後進一步以個人層面及社會層面加以瞭解。

（一）個人層面

葉怡矜等人（2005）認為，休閒活動特別重視自我層面相關問題，提倡先要將焦點擺放到自己身上，而非受他人驅使的參與才能使生活更有意義。而在 cosplay 中一系列的行為及決定皆和自我有關連，活動中重視每個環節所蘊含的意義。林宜蓁（2004年12月）發現，coser²在與所選的角色進行溝通對話後會與角色漸漸融合並積極地展現角色象徵的意義。

（二）社會層面

相較之下王昭正（2001）則重視休閒活動的社會層面，認為休閒活動並非僅關乎於個人，同時也是人與人互動模式的表徵。在 cosplay 當中不僅注重自我的定位及豐富性，也非常在意與他人之間的相處。整理張世倫（2006年12月）與多位 coser 的訪談後得知，cosplay 是個可增進人際關係並

² 指在 cosplay 之中的角色扮演者。

分享彼此生活的平台。coser在乎內部成員的想法，並藉由他人的看法形塑出與現實區隔的自己，印證李友梅（2007）的研究發現，若依照自己所歸屬群體的價值觀來建構自己個性，社會將更趨於穩定。

經由上述文獻探討中發現，cosplay應和了蔡宜剛（2005）對次文化的行為闡述，有著「非主流群體的表達形式和禮儀，隱含主流文化背後所象徵意涵。」並透過報章雜誌的陳述中發現，coser在極度缺乏自我認同感受的現今社會中，用特有的定義展現出內心的吶喊，並希冀能尋求認同而更加肯定自我。

第二節 研究動機與目的

李力昌（2005）指出，流行文化使檯面上和檯面下有著表裡不一的差異，這使自我認同常處於漂浮不定的狀態。對於此種現象趙旭東與方文（2002）卻認為，自我認同本會隨生命的進程及遭遇的人生歷練有所轉變，認同並沒有所謂的絕對，也沒有固定不動的局勢。這也說明了人類僅能在生命的過程中，面對考驗、接受考驗進而克服考驗達成暫時性的自我認同。林文琪（2006）則強調，自我認同在最後的階段，是要對自己的身體產生認同。而司黛蕊（2005）曾言，cosplay這項休閒活動是藉由身體轉化成虛擬、非真實角色的方式，來使內心情感實體化的過程。因此本研究欲探討coser如何透過參與休閒活動的方式，獲得新的情感表現來發揮自我的不同面向，並透過此傳遞出何種訊息以及所隱含的意義為何，是為本研究動機之一。

邱皓政（2003）亦提及，青少年時期是自我認同重要的階段，同時也是自我概念變化最鉅之時。coser 經由參與 cosplay 這項休閒活動的過程來表現出自我認同，成為青少年時期建構自我認同的跳板。認同問題和個人及社會息息相關，認同危機³並非僅憑藉自身的力量便可脫離，故本研究另一探討的焦點為 cosplay 是用什麼形式達成自我認同的階段性感受，及其所包含的內涵為何，此是為本研究的動機之二。

而現今 cosplay 的自我認同研究中所討論的方向皆非以休閒觀點為立基，大多數將焦點集中在大眾傳播的訊息傳達與藝術表現的舞台展演上（白超熠，2006；楊世鈺，2007），忽略 cosplay 的產生需建構在具有社會意義的休閒行為上，故應先用休閒活動的角度去觀看所產生的行為感受。除此之外，在少部分以休閒為出發點的 cosplay 研究，又將焦點放置在負面觀感較重的「迷」文化上（林孟宜，2007；張立嵐，2006），以一種非正向休閒活動的角度去剖析，且對於自我認同的建構歷程並無深入詳述。而本研究的目的即是視 cosplay 為一種正向休閒活動，並藉由形成次文化同時，瞭解 coser 在此之中自我認同的演變，同時這也是在 cosplay 研究中尚未被深入探究的領域。

第三節 研究問題

在 cosplay 活動中，研究者觀察發現 coser 在言語、行為及思考方式等方面皆具有不同於他人的特徵。在此之中，coser 也藉由艷麗的打扮、不同於常人般的神情，訴說著：我，

³ 指在成長個階段遇到各種不同的問題時，處理不得當後對自身產生不認可的後果。

已不再是現實生活中的那個我。而基於以上論述及觀察結果，研究者對本研究提出以下問題。

一、cosplay 做為一種休閒活動，所代表的次文化具有那些意涵？

二、參與 cosplay 歷程中，對於自我認同產生何種變化？

第貳章 文獻探討

此章先針對本研究場域的特性及次文化與自我認同做相關文獻的探討，並試圖搭起次文化與自我認同的連結橋樑，藉此設計出合適的研究方法。

第一節 cosplay

cosplay 是在個人自主選擇後並透過各方面的安排下，展現熱愛動漫的活動。在此參與過程中，coser 藉由裝扮角色和結交同好來獲得滿足及樂趣，符合王昭正（2001）對於休閒活動的描述⁴，證明 cosplay 是屬於現今休閒活動定義下的範疇。

一、cosplay 之意涵

cosplay 是因為「喜歡」而興起「模仿」的一種活動（倪逸蓁等人，2006），當對角色產生「萌⁵」的念頭時，便是 coser 起身裝扮的開端。cosplay 是指漫畫、電玩、小說、電影及布袋戲的愛好者，透過服裝、彩妝、道具和髮型等外在的裝扮，和加上模仿人物言行舉止後，使喜愛角色實體化的過程，中文亦翻譯為「角色扮演」（傻呼嚕同盟共同企劃，2005）。

cosplay 形成的原因和青少年的心理因素及市場動向有很大的關聯（徐振東，2009），謝苜莎（2005）也指出，現代社會受到自我價值及群體觀感產生的交互影響而逐漸有所改變。在這社會環境之下，若要追求自我的價值及獲得認同

⁴ 在自由時間內，透過自主性的選擇一項身體活動，其不受外在因素的影響，重視活動過程中的體驗。

⁵ 在動漫界中，「萌」指的是非常喜好的事物，並產生極端的呈現方式。

後的理想狀態，則需在不同面向上做出深度涉入才能有所轉機。cosplay 不僅藉由自我身體做為呈現的媒介使平面物體具像的顯現出來，同時也使個體得以依照自身需求形塑出各種面向的自我。劉勝枝（2006）研究中指出，cosplay 是涵蓋創造性、反抗性、群體性、交際性、視覺性及行動性六大特徵的多元性休閒活動。

透過上述探討中得知，cosplay 除了有具象化的形體特徵外，還涵蓋著多種意涵的豐富性，吸引眾多 coser 不斷反覆的投入於其中。

二、國內 cosplay 的發展

由於 cosplay 的發源在歷史上分野並不特別顯著，書籍及網路上的分類方式也有所不同（倪逸蓁等人，2006；傻呼嚕同盟共同企劃，2005），故本研究將兩者整理後，形成表 2-1。

表 2-1 cosplay 在臺的發展

時期	時間	改變情形	活動發展
萌芽期	1990 前	—	角色多半為同人志作家或社團成員為吸引人群所扮演。
悄悄發展期	1990~ 1994	有非正式紀錄出現。由能夠得到日本角色扮演訊息的人發展出。	1994 年臺北松山外貿一場的活動中，一群愛好「機動戰士鋼彈」的人穿著聯邦軍服出現。
正式展開期	1995~ 1998	開始舉辦同人志販售會，且活動場次及人數開始成長。	1997 年，開始了商業公司舉辦大型同人志販售會的年代。

表 2-1 cosplay 在臺的發展(續)

起飛期	1999~ 2004	跟著同人志販售會舉辦 開始風行；網路盛行及專 業工作室的出現，降低了 加入 cosplay 的門檻。	「外拍」與同人會場的活 動成為兩大主流，cosplay 不再是單純的同好拍照 留念。
多元普遍 期	2005~ 迄今	cosplay 透過大眾媒體使 廣為人知，卻使參加年齡 趨於下降，不僅如此，無 嚴謹的相關規範，使得外 界負面印象不斷。	網路討論區、網路拍賣、 網路相簿等等都是 coser 常使用的資源。為挽回大 眾對於 cosplay 的不好印 象。也發行 cosplay 的專 門書籍。

資料來源：本研究整理

三、進入 cosplay

本研究整理優呼嚕同盟共同企劃(2005)後歸納為(一)角色選擇(二)自我呈現，兩大要點闡述。

(一) 角色選擇

考量的因素有「自己的喜好」、「經濟考量」、「辨識度高」以及「角色造型」。除此之外馬士傑(2008)也發現，朋友的「邀約」及「出團」也是影響 coser 的考量因素。

而在選角的階段，也須主動的蒐集相關資料，並與角色「對話⁶」(倪淑蘭，2008)。在陳宛茜(2005，5月18日)報導中，Joya說：「以扮演的的方式詮釋憧憬的人物，可以慢慢修正自己個性的不足。」角色選擇象徵 coser 內心的自我

⁶ 藉由揣摩角色眼神、語言、肢體動作及身型等等...讓扮演的角色更唯妙唯俏。

建構，期許可藉此活動彌補不足的面向達成理想我⁷的狀態。

(二) 自我呈現

1. 外觀上的準備

(1) 服裝道具

服裝是人類用來美化型體，並表現自我的藝術品（李娜，2010），透過自我意識選擇後，有技巧的運用服裝來包裝自我以便在人前呈現出美好的一面（白超熠，2006）。

coser 的服裝道具可分為自製及訂製，其目的在於營造所扮演角色之特性，注重和「原作品設計的相似程度」及「美觀」（倪逸蓁等人，2006）。在服裝設計中，由於每個人的觀點有所差異，對於角色著重的外顯特質也必然不同，故不同 coser 對同一角色也會有不同的樣貌呈現。

(2) 髮型

除了布袋戲的假髮較複雜之外，動畫、漫畫、遊戲或其他角色的假髮造型皆較簡單，可買到尼龍絲現成品或修剪後稍抓綁即可完成。

(3) 化妝

coser 對化妝的要求會比常人更為嚴格，必須特別注重手法及技巧的呈現，除此之外因 cosplay 最終結果的驗收是以相片作為呈現，故須加重化妝的濃度，以避免視覺傳遞時造成的落差。

馬士傑（2008）指出「外觀上的準備」為影響 cosplay 活動成敗的主要依據。而服裝經由自我內在與外貌的統整後，成為表達自我的工具（蔡宜錦、黃基正，2007）。不僅

⁷ 自己心中所想呈現的最好狀態。

如此，製作服飾道具時，coser 在「想要更加瞭解角色」的前提下，更能使自我創意得以發揮。

2. 形象展現

在外觀上的準備後，接著就是 cosplay 活動的最高潮——形象展現。而本研究根據展現途徑的不同，整理馬士傑(2008)對 cosplay 活動的形象展現的部分製成表 2-2。

表 2-2 cosplay 形象展現分類情形

展現途徑	活動性質	活動內容
靜態表演	外拍活動	由具專業性的籌畫外拍的攝影師來攝影，與私拍活動性質相近。
	私拍活動	由業餘攝影師、coser 與朋友私下進行拍攝，卻因能力或器材而導致參與的人數不彰。
動態表演	會場活動	由 coser 或者同好社團。為了吸引目光等原因而號召同好來達成出團目的。
	後援會活動(如主持活動、演唱會活動、角色扮演比賽等等。)	由活動之主辦單位所策畫。主要目的是希望角色扮演者去現場帶動氣氛。

資料來源：本研究整理

動態表演是透過生動表演方式並加上迷幻的燈光和特殊的服飾讓 coser 努力許久的心血呈現在舞台上。透過此種使自我的夢想得以實踐的方式，也象徵著人生的 show 在此拉

起了序幕。

3. 褪去衣裳

卸下 cosplay 其實不像大家所想的那樣會有種空虛感，因 cosplay 管道很多，可在 cosplay 後從網路上亦或自己相機上觀賞、上傳自我的照片，或發布給有興趣的人參閱觀看。

（王偉忠、詹仁雄、劉翊琪，2009，3月20日）

cosplay 雖真正活動時間僅有兩天，但由於活動前仍需要前製作業來輔助當天活動的進行，加上活動後須收集照片並規劃後製的處理，故所花費之時間非僅為表面看到的呈現，其所蘊含休閒意涵是更長久且具有延續性的內容。

四、cosplay 的休閒活動分類

而休閒活動所包含範圍極廣且可依照不同角度探討，其中研究者認為「主觀性⁸」的分類方式最容易讓人瞭解，加上 cosplay 為一項新興的休閒活動，包含的層面極廣，故本研究依循此分類脈絡，並引用蘇楓雅（2009）精細且較符合現代休閒活動發展的分類方式做為參考。透過文獻探討得知，cosplay 是個人透過探索過程使興趣確立後，讓志同道合的同好相互認識並拓展人際圈的活動。藉由活動的過程可開拓 cosplay 的廣度、學習相關的資訊及建立出持續從事的習慣，故本研究中視 cosplay 為「社交休閒遊憩活動」及「嗜好」類型重疊的休閒活動（如圖 2-1）。

⁸ 依據研究者的目的及個人主觀的判斷加以分類。

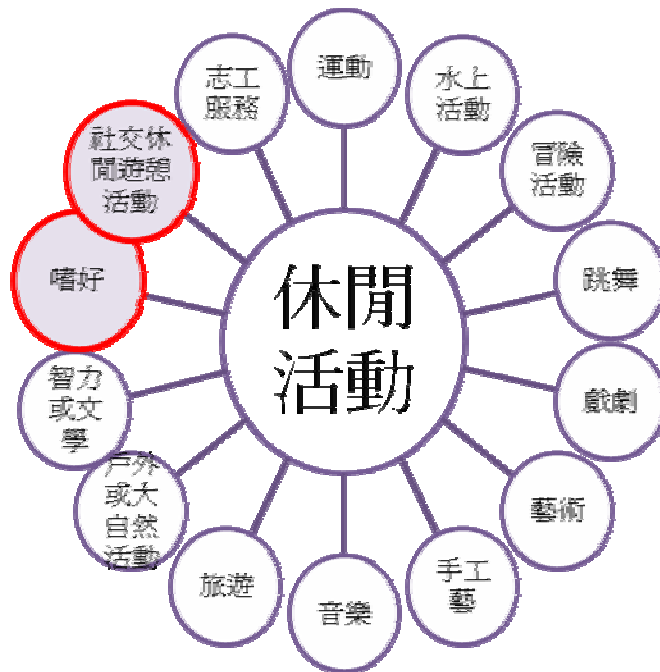


圖 2-1 休閒活動領域

由上述討論得知，cosplay 如同儀式一般，而透過這樣的方式 coser 在洗禮後無論是否還保持著原有的想法或經反思成為不一樣的自我，過程目的都是為了要演活自己並蛻化成蝶而已（倪淑蘭，2008）。

第二節 次文化

一、次文化的重要性

林冷、洪瑞麟、劉怡昀、劉承賢與顏涵銳（2007）認為文化是使抽象的思考、感覺及行為結合具體的人類經驗與活動後的表現，是社會構成的最小基本單位。豐富且多元的文化是現今複雜社會下所構成的畫面，猶如萬花筒般，在某些角度觀看下有其一定規律，而若使觀看角度做些許變化，則其規律又有所不同。依循這樣的角度，蔡宜剛（2005）看次文化為一種拼湊和重組的過程，其目的在表達一個有意義的

變化歷程。當文化有著不自然的斷裂時，次文化嘗試用有意圖的溝通、自我風格的物品來表達自我象徵的涵義（陳箐繡、謝雅欣，2007），如刺青文化的圖騰、嘻哈文化的衣飾、塗鴉的繪圖意象和搖滾音樂呈現之叛逆等，皆代表某些次文化風格。因此要瞭解文化間衝擊、變化及融合過程的意義，須從次文化的視野來探討演變歷程。

劉玉玲（2005）提出，次文化的概念廣泛引起教育界的注意，成為建構青少年時期的一項重要發展歷程。不僅如此陳敬旻與趙亭姝（2008）根據信仰和價值觀的不同，對十萬名美國人做出專訪研究，在研究中劃分出「文化創意人」的身分，並發現他們正用樂觀積極的觀點影響整體社會。呼應簡妙如（2007）提出的觀點，自我若歸屬於具有共同價值觀及規範的群體中，不僅會幫助認同感受的建立，並付諸行動成為一項社會再現。

二、次文化理論的演變歷程

早期的研究常以犯罪、造亂、暴力以及含有偏差行為的角度看待次文化，如 Lowney(1995)在信仰邪教的研究中寫出，社會視非主流信仰的教徒為含有暴力及精神病的群體。Singer、Levine 與 Jou (1993)也在研究中指出，在重金屬音樂的次文化環境影響下，所蘊含的會是數量更多的毒品犯罪。這些研究皆視次文化為社會躁動不安的源頭、阻礙主流文化發展的絆腳石，並定義次文化為凌亂無價值可言的行為表現。但生活風格及文化的轉變加速社會的變遷，符號互動論認為社會變遷會造就新的社會意義系統（林冷等人，2007），這種思維上的改變，也使次文化理論發展從強調和社會主流文化的「差異性」，轉變成為具有「連結不同文化」的

意涵，並由代表負面意涵的「抵抗性」，最後成了正向價值極高的「創造性」象徵。社會對於次文化的想法從沒有價值，負面觀感的角度轉變成關注其內在意涵，並期許可透過次文化的力量來使這混亂的時代創造出一個創新的社會（如表 2-3）。

表 2-3 次文化理論演進

年代	作者	提出的觀點
1967	Wolfgang, M., & Ferracuti, F.	提出次文化和主流文化具有衝突的概念，成員是運用暴力來解決和主流文化產生衝突的問題。
1979	Hebdige, D.	次文化是一種拼湊重組的過程，目的是在逃避主流文化的壓迫。
1985	Calluori, R. A.	次文化是藉由改變來填補不斷變化的後現代社會中所造成的空隙。
1993	Tait, G.	次文化只是社會在文化交接處所製造出無競爭力可言的銜接橋梁。
2000	Muggleton, D.	次文化用自我的風格表達個人自由及承諾，是後現代和現代分裂的產物。
2004	Bennett, A. & Kahn-Harris, K.	採用正面且多元的方式重新省視現今的次文化。
2010	Friedman, A. & Waggoner, A., S.	次文化發生於社會現有的特定框架內，是重要的社會型塑過程。

資料來源：本研究整理

三、次文化理論的分類

經由次文化文獻的探討，研究者將次文化理論依照自身的觀點整理分類為自我呈現、身分歸屬及消費意涵三部分闡述。

(一) 自我呈現

Bennett(1999)對於青少年特有的文化有以下的敘述：一群在相似的觀念下集結而成的群體。如同葉怡矜等人(2005)所言，此文化在許多方面呈現出共同的自我表徵，如獨特的個人價值觀及各式各樣的流行元素。Haenfler(2004)也指出，參與次文化的個體，多半在追求一個真實的自我表達。研究者瞭解，次文化是不斷透過多樣性的分裂、轉換及取代而被創造出來的，並非僅是單一社會模式下的產物。在這樣的觀點之下，次文化會藉由多方面的嘗試，用具有特徵性的劃分方式找出最適合自己且社會也能認同的那塊自我。

鄭智慧(2008)對於「落拓風」服飾的研究中發現，這群相似的人藉由服飾這項媒介來傳達隨性、自由的真實自我。楊佩燁(2007)也在青少年塗鴉文化中瞭解，塗鴉有「向他人證明我在那裡」的意味。極需他人認可的青少年階段，透過社會視為反叛的行為表現，由瞭解自我、表達自我以及呈現出最終的自我來獲得群體中的他人認同。

(二) 身分歸屬

劉玉玲(2005)指出，擁有良好的同儕有助於減低身心不安全感與焦慮，避免心理上的寂寞並幫助自己獲得力量。在過程中若進而使具有相同特性的成員聚集且彼此之間互相依賴並採用較為親密的方式相處時，便形成了群體(徐光國，1996)。而若使自身放入於群體中，便會產生身分歸屬感。而

次文化的形成則是藉由確認成員意識型態及核心價值後的概念（蔡宜剛，2005），林義男（1995）及林冷等（2007）則敘述，次文化的價值觀和行為規範有著和主流文化衝突的要素，在社會中有一套不同於主流文化的規範和辨認方式。群體中身分的歸類是次文化成員產生「我群」並建構出強烈歸屬感的關鍵（徐光國，1996）。周甫亮與黃昭謀（2008）在網咖空間的研究中也發現，參與者在真實卻又虛幻的網咖中，藉由與同好 Online 型塑出獨特的規範、語言和價值觀，會使其更加確認彼此之間的關係並建立出歸屬感受。

Gelder(2005)表示次文化會形成托邦社區的概念，在這其中結合具有共同屬性的人，並產生與他者有所區別的分野。這種情形在李凱茜（2005）對於女生宿舍的制服派對研究中透露，女孩在回溯過去青澀歲月的同時，會透過呈現身體形象的方式使群體間的共同形塑認同感受。次文化會使自我找出歸屬感並產生建立社會群體的正向力量（李志鴻、王思峰，2007）。

相較於此，在網路普遍後也導致特定的次文化在網路上集結成群，陳仲偉（2005）形容此現象為「主題樂園團體」，並認為網路中的社群次文化僅以個人感受為核心。這種社群間的情感凝聚的行為造成吳瓊洳（2008）擔憂的情況發生，青少年無法對某一群體產生認同感受時，會失去次文化對個體可產生的功能。群體群集的力量對於次文化而言何其重要，若把此因素抽離，則成員間的身份歸屬勢必產生極大的問題，此時過渡時期的青少年便會無所適從（劉玉玲，2005）。

(三) 消費意涵

次文化除了自我呈現、身分歸屬兩大面向外，次文化中的消費意涵也是不容忽視的。蔡宜剛（2005）指出，次文化在休閒領域中是透過賦予商品意義後，使商品用流通的方式傳遞出訊息。如流星花園為臺灣偶像劇次文化的第一齣戲劇，不僅成為另一股文化潮流，同時也帶動周邊相關產品的熱賣（陳惠文，2008）。趙庭輝（2006）提出次文化會藉由影像美學、精神分析與文化符碼三層面帶出其消費意涵。但蔡宜剛（2005）認為，次文化一但被轉化為商品時，價值會被「僵化」。雖說如此，Baudrillard(1998)在資本主義的觀點下認為，消費已由需要才去從事的行為轉變成為滿足心理慾望的表現。孫治本（2003年12月）針對此現象也提出相關報導，述說這種重視慾求的消費方式，會搭乘著次文化商品而使消費層面日益拓展。似乎次文化轉化為商品出現時，雖可推波助長其發展，但卻也伴隨著另一種不純正的次文化意義賦予過程，形成模糊本質的消費次文化。

綜述上列三種次文化的意涵，本研究整理國內碩士次文化相關研究分類如表 2-4，期讓讀者瞭解三者之間的差異及涵義。

表 2-4 國內博碩士論文於次文化領域相關研究整理

分類	作者	論文名稱	對次文化的觀點
	高嘉隆 (2007)	從劇場理論觀點探討 web2.0 次文化－以 「無名小站」為例	創造共同價值觀，仍 與主流文化維持著階 層關係。

表 2-4 國內博碩士論文於次文化領域相關研究整理 (續)

身分歸屬	陳尚立 (2006)	從自我概念看臺客次文化建構歷程	以社群應有的價值、規範、符號以及承諾情形做為分析依據。
自我呈現	張傑賢 (2005)	從次文化看工業設計；以改裝車的臺客次文化為例	在獨特風格及美學體驗下，運用符碼及拼貼組合出衝擊社會的象徵。
	李招俊 (2006)	尬舞－捷運地下街的街舞文化	以服飾、配件、音樂、刺青、語言及手勢作為探討的要點。
消費意識	邱立翔 (2007)	次文化創意對產品創新設計的啟發：以日本動漫文化為例	創造的符號形式具有「神話」、「消費」與「另類」。
涵	陳薇帆 (2006)	探討男同志次文化族群在不同認同階段的消費型態－以動機需求觀點	視其為認同的表彰及風格的操弄，並與消費環環相扣。

資料來源：本研究整理

第三節 自我認同

多元文化的融合，使得自我更趨向迷亂且無方向性並造成自我認同的阻力（林文琪，2006）。同時，個體在尚未完全適應現今生活型態的同時，現代化的潮流卻又不時的改變

著，使得人們對自身角色產生了迷失，而無法使個體歸屬感放置於某一框架之中。有鑑於此，我們須追尋一個可以排除焦慮和異化的身分，讓我們可以適應於這社會當中，並透過瞭解自我價值、重要性以及自己與社會之間所形成的關係，來建構出自我認同。而自我認同亦會是一連串未曾停止，並且沒有終點與起點可言的建構歷程，我們應重視自我認同的問題（胡榮、王小章，1995；梁家瑜，2009；趙旭東、方文，2002）。

如趙旭東與方文（2002）所言，在受到全球性影響的現代，制度與社會秩序迥然有別，社會生活的改變，造成生活與自我以一種直接的方式交織在一起。胡榮與王小章（1995）亦提及，自我是在社會經驗和活動過程中所產生的。自我是具多面向的，某些部分可透過生活經驗或當時情境來塑造（王慶福、洪光遠、程淑華、王郁茗，2006），而某些部分則需透過自我的反省來建構出對於自我的感受（王慶福等人，2006；趙旭東、方文，2002）。張春興（1991）對於認同也強調其無法假他人之手，須由經驗累積中選擇、補充、排列、組合，最後再重組所產生。

王志弘與許妍飛（2006）指出，認同過程擁有三大意涵：最初自我認同必須藉由與他人互相對照才得以實現；其次此認同過程由自我觀感產生的「內在」與他人評論所產生的「外在」不斷反覆進行辯證；延續此改變過程，自我認同的呈現深受生活情境所影響，強調與社會互動的層面，認為個體是無法脫離社會獨自討論。肖毓（2008）也指出，自我認同感取決於與他人互動的過程，在此之中可認識自我、襯托出自我、並透過反思來找出自我價值的意義。

綜觀上述對於自我認同過程的意涵及分析研究者得知，不應僅止於個人層面來看待認同問題，還必須藉由個人與社會的互動層面來探究自我認同的過程。猶如 Hitlin(2003)發現，社會認同和個人認同理論皆視「自我」為一個不同於他人的角色，並透過參與團體建構出彼此身分的差異。Brettschneider 與 Heim (1997)研究中指出，認同有二個面向，一為，透過與他人差異之處來辨識個人為獨特的個體；二為，藉由他人的肯定與認同來得知自己本身的獨特性。而透過林雅容(2009)整理 Cheek 與 Briggs(1982)提出的自我認同，可瞭解其可分別包含三個層次面 (1)個人認同：探討個體的心理層面、內在特質以及個性，注重與他人的差異性，進而發展出獨特的表現(如：價值體系、生涯目標等)。(2)社會認同：將個體放置於社會脈絡中，並透過與他人互動中所被建構出來的身分感受(如：個人名譽、受歡迎程度等)。(3)群體認同：個體對於「重要他人」—即對於個人態度塑形及價值觀的改變或影響自身行為規範的重要之人(周錦宏等人，2005)或「參考團體」—即個體透過所屬社會團體的屬性、在團體內的位置、角色來定義自己的期待及規範(Brewer & Gardner, 1996)(如：家庭、群體、社區等)。而在此三層面之外，王志弘與許妍飛(2006)也提出認同是一種社會意涵的延伸，個人認同及群體認同皆無法脫離社會來觀看。在這樣的視域之下，梁家瑜(2009)強調認同為綿延不絕的連續集，並認為在不同的時空背景下，個人會用不同的理解方式來看待自我認同問題。

而在現代化的潮流下，他者如何看待我們以及其中所產生的社會意涵更是被強調。陳坤虎、雷庚玲與吳英璋(2005)

在青少年的研究中，發現形象認同對於青少年而言，是獨樹一格的觀念，且無法使其歸類於社會認同或個人認同之中。而趙旭東與方文（2002）則提到身體是自我概念轉化後所呈現出的表象，是展演自我認同的客體。其中可分為身體外貌、行為舉止、身體的感性以及個人對於身體的生活制度來觀看。身體是被自我意志所形塑出來的物體，和自我塑造存在著密不可分的關係，藉由身體的樣貌可讓自己及他人瞭解「我們是誰」（林文琪，2006）。

自我認同的涵蓋範圍極廣，且環環相扣，彼此相互牽制，無法獨立且難以完全分割，整合上述文獻探討後研究者發現，其歷程為先產生個人的認同，接著再藉由與他者對話建構出社會認同，而再經由社會的分化作用，對於有相同特色及含意的團體產生群體認同，最後用身體來做為認同感受的體現，產生最終的自我認同感受。故研究者以 1.個人認同 2.社會認同 3.群體認同 4.身體形象認同，去探討自我認同的歷程。

第四節 休閒次文化形成與自我認同

休閒行為為一種社會現象，人的一生當中許多重要事件皆發生於休閒活動上（塗淑芳，1996），人們無法離開休閒，因為它與我們所處的一切息息相關，它隨著人們扮演的角色改變而產生變化，關注參與者如何做出決定以及參與過後的經驗為何。總括來說，休閒活動創造了生活的意義（王昭正，2001）。

而在社會變遷的影響下，社會極需要次文化來銜接文化斷裂所產的生活型態改變。在此觀點下，王昭正（2001）提

出了參與成員的價值、語言、行為與平常人產生差異，並有激烈的追求的休閒次文化現象，指出透過休閒活動也可拉近個體間的關係，形成群集現象。Glover(2003)也提出，在休閒次文化中，服飾的風格及音樂的選擇是部分青少年邁入成人文化的自主權顯示。次文化中的消費者也以自身的方式創造出獨特的生活模式及身分關係(Schouten & McAlexander, 1995)。透過休閒次文化的選擇，不僅可反映出個體在社會中所扮演的角色、身分及地位關係外，其中的行為模式也表現出了成員的內在訴求為何。

休閒次文化所包含的成員並非平常人，而是我們較少關心到的非主流參與者(王昭正，2001)。次文化是不同於大眾社會下所衍生的產物，屬於正規主流外所產生的小群體。謝苕苕(2005)在研究中也指出，cosplay是一群來自各方的愛好者依賴著群體行動的一項文化。人們一生中皆在追求增加自我的完善性，希望藉由他人的認同來獲得正面的意義(王志弘、許妍飛，2006)。次文化造就出的小群體對於圈內人的行為所給予正向的認同方式，可在休閒次文化內獲得極大的正向助力。

而本研究也透過文獻探討的方式發現次文化和自我認同有著密不可分的關係，研究者以歷程式的方式剖析其發展途徑，發現可分為「撞牆後的轉彎」、「熔爐後的歸類」及「涉入後的延展」來探討。

一、撞牆後的轉彎

蔡宜剛(2005)在嬉痞和避世代兩種次文化的研究，皆以黑人的認同問題為出發點。研究者發現，認同遭受到壓制時，文化便會脫離軌道，並尋找新的方向以改善認同問題。

劉勝枝（2006）提出，cosplay 是青少年在現今社會壓抑的情況下，所尋找出的反抗管道。這使長期處於被操控的青少年獲得一個平台去選擇裝扮自己喜愛的角色，並建構出不同於主流文化的次文化。如同 Friedman 與 Waggoner（2010）所言，要改善原有的問題必須捨棄舊有的價值觀形成一股次文化潮流，主流文化的侷限才得以破除並展開蛻變。

二、熔爐後的歸類

李志鴻與王思峰（2007）指出，在次文化遭逢⁹的視域下，個體比較具有自主性，不僅能抉擇及認同，同時更能創造出新的次文化片段。這種重視集體行為的次文化風格，用一套有規劃的差異系統，使「我們」與「他們」分隔開來，傳達了一種群體的認同。如同徐光國（1996）定義群體為具有相似觀點、目標和情感而聚集在一起的人們。王志弘與許妍飛（2006）再更進一步從外在社會所給予的群體分類名詞和內在個體對自己所建構出的分類類別來判別群體的運作。而次文化是經由社會分類後所建構出的名詞，它能使自身更確定個體所處的類別，並建構出獨特的群體認同。

往群體認同更深入探討，認同是建構在個體自身與他人是否擁有共同分享的資源上（林文琪，2006），而次文化具有蔡宜剛（2005）所述之「同構風格」，也就是在同一群體內，極注重自身的主觀經驗，並以此來象徵生活風格的一致性。古孟釗（2004）在研究中也認為 cosplay 藉由裝扮的這項符號互動而使彼此更加親近，是建構社會認同和判別特地群體的方式及依據。

⁹ 主流文化與次文化、次文化與次文化之間的誕生、共存、競爭、嚐試與替代等等運作。

三、涉入後的延展

自我認同的增強，有助於次文化顯現及零碎性的整合，並對於次文化的發展有相輔相成的影響（方紫薇，2002），次文化不僅加深認同感受，也延長了認同的期限，次文化隨著認同程度的增加，自身內部的價值體系及表達意涵也更加清晰，不僅如此認同也隨次文化的生成，讓自我的意識形態更加被確認。次文化與認同如同兩個拉扯扣環，次文化形塑越深刻明顯，認同感受就越高；認同感受高則反饋在次文化鞏固建立的表徵上。如同羅資民（2008）發現，透過不斷投入在 cosplay 之中，自我認同會更得以被確認。在次文化之中，認同不但只是原因同時也會是結果（蘇維杉，2002）。

蔡宏進（2004）結合休閒活動與認同，認為人在休閒活動過程中，自我認同的建構是有階段性的，其中個人在摸索並瞭解所處的位置時會獲得初步認同，接著藉由確認自身所處的群體後會再一次獲得認同，最後則透過合適的行為表現，證明自己以內化為群體的一分子以獲得最終認同，強調認同在休閒中是一段連續性的概念，是由自我以及他人兩種不同的觀點所交織後的結果。但現今研究對於休閒次文化與認同的討論，皆關注社會層面中的群體認同（李玉瑾，2005；周甫亮、黃昭謀，2008；陳俞霖，2002），描述和圈外人的差異及圈內人的歸類層面，疏忽了其他認同層面的考量，故本研究期許透過在次文化的觀點下，用歷程式的觀看 coser 的自我認同建構，並討論全面性的自我認同問題，以補足前人研究上的不足。

經由 cosplay、次文化及自我認同三者的探討文獻中發現，cosplay 是一種休閒次文化的生活型態表現方式，而在活

動過程中也建構出自我認同感受。而結束 cosplay 活動後，次文化所造成的影響力又更為龐大，導致 coser 對下一次活動的再投入，而透過這樣的過程，自我認同感受會更加確立。在此視域下，藉由具有次文化意涵的 cosplay 活動會使自我認同感受得以加深，故本研究欲瞭解活動之中，cosplay 所代表的次文化意涵為何？及自我認同將會在 cosplay 中產生何種變化？

第 三 章 研 究 方 法

第 一 節 研 究 架 構

本節藉由文獻資料回顧，來探討 cosplay 活動中，建立出的休閒次文化為何？對於各項認同感受又有何助益？並根據本研究欲探討的研究問題擬出下列研究架構圖（如圖 3-1）。

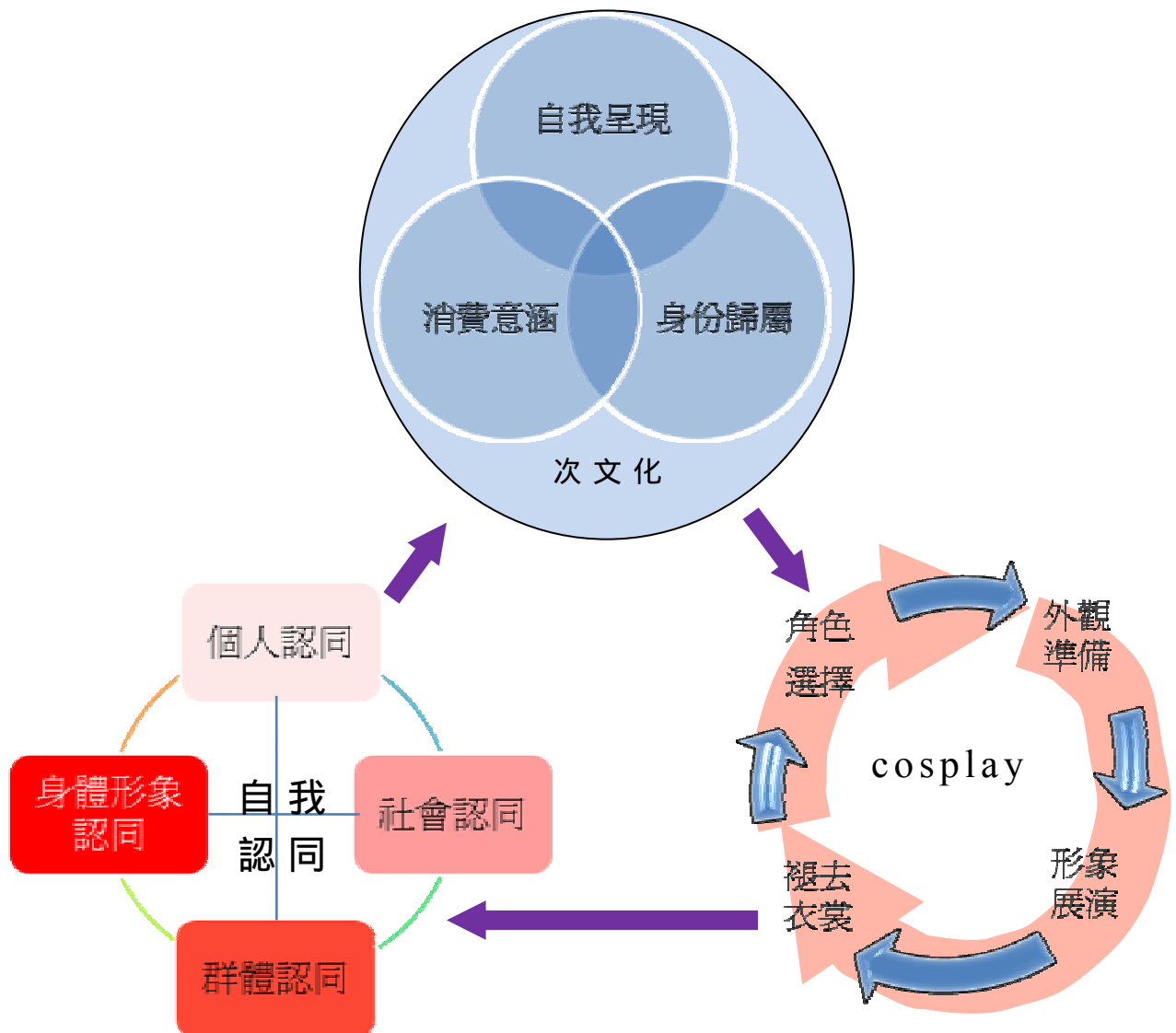


圖 3-1 研究架構圖

第二節 研究方式

本研究以次文化的角度檢視在 cosplay 活動歷程中，參與者在自我認同上的轉化。此種視研究為動態且注重研究中情境現象的「過程性問題」，在任何時刻皆可能和研究對象產生相互影響（陳向明，2002）。在探究研究現象後研究者發現，本研究適合採「質性研究」來探討其自我認同複雜之關係。過程中藉由質性研究的參與觀察及訪談方式獲取資料，並透過資料登入及歸檔反覆檢視研究資料。除此之外也賦予資料新的意義，並歸類建檔以做為事後資料分析的依據。其中，cosplay 在社會中常被視為青少年離經叛道的一種表現，是脫離主流文化所衍生的反叛行為。若欲完全改變此種負面的社會觀感，研究者須進入研究場域中，使用重視研究過程的參與觀察法，聆聽研究對象的聲音，並跳脫出社會的觀感告知眾人研究對象的另一面（胡幼慧，2008）。

第三節 研究設計

本研究先以文獻探討的方式瞭解現今 cosplay 的現象並藉此整理出研究者欲想研究的問題，接著採取參與觀察法及訪談法取得資料，在過程中研究者進入田野，並藉由研究日誌、相片及訪談三者的內容，以多元的資料蒐集方法更深入瞭解研究現象，不僅如此，也可免除本研究於信效度不足的疑慮（高熏芳、林盈助、王向葵，2001）。

一、進入研究

（一）研究場域

「開拓動漫祭」是由 Fancy Frontier 與 Petit Fancy（簡稱 PF）兩個品牌組合而成。每年舉辦四次，每次為期兩天。

活動所擺設的攤位數量每日 450 攤，內含豐富動漫相關商品，不僅使活動成為喜好動漫者交流的場域，也期許社會大眾給予動漫更正面的肯定。而由活動中吸引數萬人進場朝聖，且有趨於增加的趨勢，可知活動參與的數量日益漸增（陳怡靜，2010，2月17日）。

「臺灣同人販售會」簡稱 CWT，每年舉辦三次，每次為期兩天。活動所擺設的攤位數量在寒暑假時，每日預計 800 個攤位，兩日總和可達到一千多個展示攤位，同時也吸引數萬民眾參與盛會。和開拓動漫祭並列為臺灣動漫活動的兩大龍頭（健康壹點通，2008，9月11日）。

「GJ 同人誌展售會」是由「基階多媒體行銷工作室」所舉辦，已成為現今中南部最大的動漫策展團體所舉辦之活動，參觀人次也可達至一萬人次以上。

活動盛會除了集結許多動漫迷之外，活動中 cosplay 的外拍活動更是吸引人潮的焦點。它們同時提供了一個多元的平臺供漫畫同人誌、cosplay 及動漫迷得以在此交流，故研究者希冀可跨越地域限制，實地進入具象徵性的北部及中部研究場域，並分別在這些活動中觀察研究現象和找尋研究對象。

（二）初探現場

由於研究者從未接觸過 cosplay，故在進入研究場域前，先以極為開放的心態在小型 cosplay 活動中以不公開自我身分方式進行全方位的初步觀察，並期許能更加深入確定研究目的及設立研究問題。

（三）深入現場

有藉於胡幼慧（2008）所言，為研究文化團體，必須採以參與法加以輔佐，並透過觀察該場域的互動方式開始對行

為賦予意義。故研究者先以「完全觀察者」的身分，不參與任何過程，僅做觀察；進而以「部分參與者」進入研究場域，逐步滲入研究情境；並藉由關係的建立後，在活動中成為一位「幫忙者」，透過這樣漸漸深入 cosplay 中，使研究者更容易取得 coser 參與進程的完整性。

而陳向明（2002）認為研究者必須使自我投入於研究場域中產生「視域的融合」才可依主觀意識與研究對象產生有意義的對話，建構出有價值的「真實」。依照此種想法，研究者循序漸進的進入研究場域不僅可使研究更具真實性，同時也避免因文化觀點不同，使研究對象對此項研究產生抗拒及排斥的心理（如圖 3-2）。

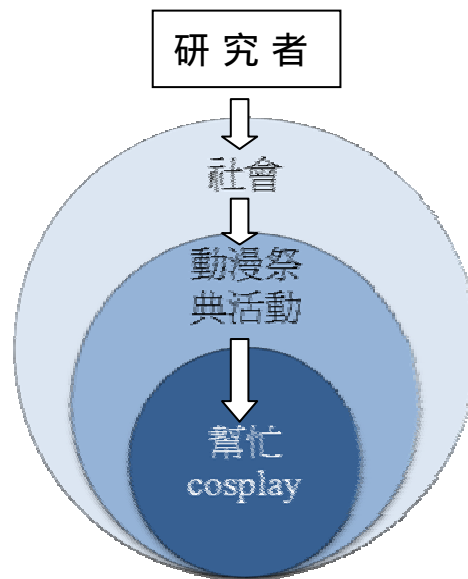


圖 3-2 研究進路圖

二、研究方法

cosplay 活動涵蓋許多視覺影像的刺激，故研究者在研究過程中會記錄下 cosplay 活動，並透過結合研究者日誌，紀錄所發現的現象及可能蘊含的意義。而藉由「參與觀察」的

方式，從研究場域中尋找關鍵個案及擁有特殊意涵的事件，並以「訪談」針對本研究所關注之研究對象來做出適當提問。

(一) 參與觀察

對於一個蘊含次文化意義的 cosplay 團體而言，研究者親身參與研究，可更瞭解非經語言的心理及精神層面（盧蕙馨，2004），並透過肢體動作或彼此互動方式瞭解其象徵意涵。而有藉於研究者本身即為研究工具，故可對於本研究進行推論並建構論證基礎（潘淑滿，2003）。

在參與觀察之中，研究者依照 cosplay 進程為研究過程和時間作階段性記錄（研究日誌），透過呈現事件的完整面貌，也可作為日後研究的參考依據。參與觀察法不僅可以依現象的脈絡連續性建構出完整的情境外，亦使研究者確立研究問題以及發展後續的訪談大綱（胡幼慧，2008）。而本研究所關注之焦點在於參與 cosplay 活動後所產生的自我認同轉化，須關注活動歷程中各項自我變化，且透過持續性的參與觀察，寫出分析結果及衍生出訪談問題，而觀察記錄表如附錄一。

對 coser 而言，拍照是對 cosplay 活動的行為表態，所有影像皆是受到特定社會型態所建構，是研究者與研究對象所共同看到的結果（陳向明，2002）。陳向明（2002）指出，任何實物皆屬於特定文化的產物，是在文化內的特定情境下，某些人對各種事物看法的體現，象徵著文化所蘊含之概念。白超熠（2006）在研究中指出，cosplay 的演出的形式傳遞著「視覺文化」的概念。攝影不僅是一種形象的展現，同時 coser 透過攝影也捕捉住其裝扮的心血並留下永不銷毀的一刻。故本研究亦採用相片呈現的方式，記錄活動中有別於一般社會

認知上特殊的人事物，並提供研究者在訪談及觀察中無法建構的訊息，以促成資料分析的完整性。

（二）訪談

次文化團體多數得不到社會的理解，常受到排斥產生封閉自我的現象（趙思，2009），故在以參與觀察法進入 cosplay 後，研究者會採取深度訪談方式，獲得屬於個人較私密的研究資料（范麗娟，2004），同時也針對研究對象的「非語言行為」作簡短的記錄，以便瞭解研究對象並輔助研究者理解其語言行為（陳向明，2002）。訪談結束後以逐字稿的方式使訪談資料真實呈現，並進行下一步的資料分析。此種縱觀性的質性研究，不僅使問題關注於個人身上之外，在擴展研究對象的多樣性的同時，也更可以瞭解社會對於個人態度是如何產生變化的（藍毓仁，2008）。

三、研究對象的抽樣方式

研究者經由文獻探討後得知次文化是重要的社會現象，故在研究對象上採取「立意抽樣」的方式，針對本研究的研究問題以網路、研究場域及局內人的介紹作為媒介尋找合適的受訪者以瞭解由多元化所組成的研究現象。此種方式除提供豐富的樣本資料外，也更加強化結論上的驗證（吳芝儀、李奉儒，2008）。

四、研究設計流程

在訪談前會先告知保密原則，並設立訪談同意書（如附錄二）以使研究對象瞭解本研究之內容。本研究也根據參與觀察所得的結果及研究者所產生的疑慮和研究問題結合，同時隨即修訂半結構性的訪談大綱（如附錄三）。過程中會請研究對象回溯當時參與的情景和感受，以記起當時的情境，且

彈性的依據訪談的內容提出追問性問題。訪談的時間地點則以受訪者的方便性為考量，研究者則全力配合受訪者的需求。在過程中，也使用錄音的方式紀錄訪談資料，而研究者也必須重點式紀錄訪談時產生的問題，藉此做為事後的分析依據。而深度訪談時則針對特殊性人、事及較敏感的話題進行挖掘。若在研究中有發現不足之處，也會進行多次性的追蹤調查，這不僅可使資料達到飽和，也進一步澄清及確認研究中相關的概念（如圖 3-3）。

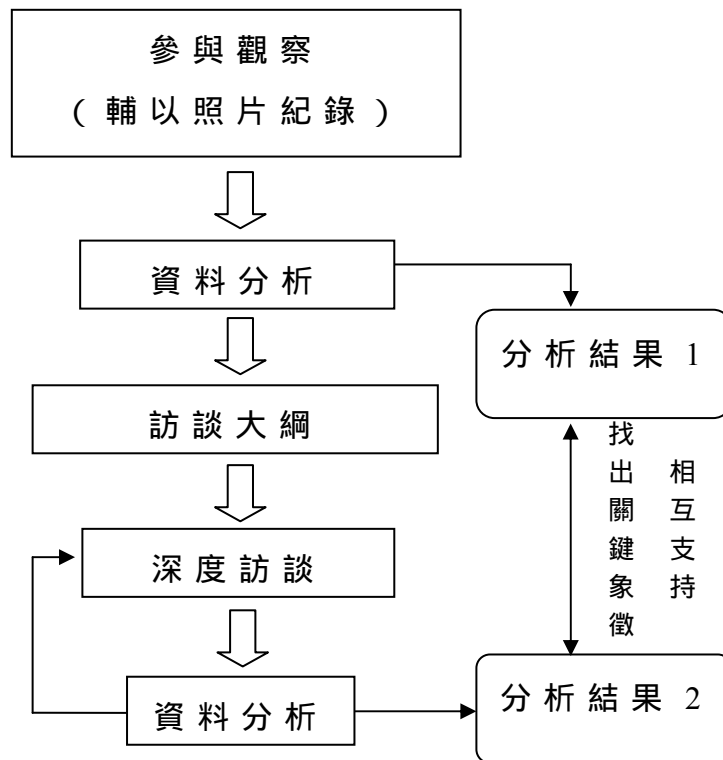


圖 3-3 研究設計流程圖

五、研究對象的介紹

本研究整理研究者的基本資料後，透過研究的方式、訪談的長度及抽樣的類型不同，製成表 3-1。

表 3-1 研究對象基本資料

化名	年齡	性別	cos ¹⁰ 時間	訪談 地點	訪談 日期	訪談 長度
阿毛	22	女	6 年	丹堤咖啡 臺北	100.3.25	約兩個小時
阿 Q	20	女	3 年	靜宜大學 臺中	100.3.30	約一個小時
阿喵	22	女	5 年	文英館 臺中	100.4.01	約一個小時
阿比	17	女	6 年	麥當勞 臺中	100.4.08	約一個半小時
小紫	21	女	6 年	摩斯漢堡 臺中	100.4.26	約一個半小時
小酷	19	女	6 年	摩斯漢堡 臺中	100.4.28	約兩個小時
小邁	20	女	5 年	摩斯漢堡 臺南	100.4.28	約兩個小時
小豪	20	女	3 年	摩斯漢堡 臺南	100.4.28	約兩個小時

第四節 資料整理與分析

而在資料分析時，全方位的考慮資料歸類問題，採用對事物做整體及動態的情境分析方式，針對本研究重要概念的類屬進行資料歸類和做出結論。

本研究於資料整理時，首先對原始資料建立起逐字稿，並反覆閱讀來尋找研究資料中所蘊含的重要概念。而分析階段則在資料整理後隨即展開，研究者會以登錄的方式對文本賦予新的概念及意義（陳向明，2002）。接著再思考反覆出現的關鍵詞之關聯性，並分類出相似的概念來形成類屬 (category)。過程中也藉由發現和現象相關之脈絡條件，以建

¹⁰ cosplay 之中的專用術語，有扮演的涵義。

立起各類屬的相關性。李政賢、廖志恒與林靜如（2007）也提出，不斷的反覆思考能使貫穿文本的故事線得以被建立。

多位學者皆認為質性研究不僅在蒐集資料和分析部分應同時進行（任凱、王佳煌，2005；潘淑滿，2003），Huberman與Miles（1994）更認為分析沒有開始的起點，各個部分皆相互關聯，在分析時可隨時往返已蒐集之資料，並使兩者間的關聯性有更明確之探討。

第五節 質性研究的信度與效度

一、信度問題

信度代表研究結果的可重複性，此概念來自於量化研究中對於同一事物可進行多次的測量，若相似程度越高，則代表資料可信度越高（邱皓政，2008；胡幼慧，2008）。但質性研究由於時間、地點、人群及問題等概念會隨著研究對象和研究工具（研究者）的不同而在互動方式上有所差異，故質性研究無法使每次的研究結果都落於同一個點上，因此本研究並不討論量化研究中所謂的信度的問題。

二、效度問題

陳向明（2002）指出，檢驗研究是否具有效度時，不僅要看其結果，且要檢驗研究過程中所有因素之間的關係。質性研究在效度問題上重視研究現象建構過程和在研究情境中所獲得的經驗詮釋，不同於量化研究有固定標準以作為統計推論的依據。而陳向明（2002）也指出，質性研究的效度威脅無法在研究設計階段就被排除，必須依照研究過程產生的情況而採取適宜的方式。質性研究是一個不斷循序漸進的過程，各研究層面皆環環相扣，故研究者結合參與觀察法及深

度訪談來檢驗所發現之問題，以瞭解研究對象的行為所象徵之意涵。除此之外，研究者也多次走進研究場域，試圖在不同的情境及時間中發現更多問題，使研究問題在相互支持配合的觀點下，獲得合理性的解釋，建立出吳芝儀與李奉儒（2008）提出在多樣的方式來省視相同現象的同時，也增強結論的可信性。

第肆章 *cosplay* 與研究者的交織情形

雖然不同的次文化呈現出不一樣的樣貌，但在內在意涵上卻有著相似之處，以刺青和龐克文化為例，雖表現的方式有所差異，但其訴說的重點都是一種追求個性化的風格（陳啟榮，2008）。在研究者並非當局者的情況下，加上初次踏入此研究場域，有礙於對其不熟悉的情形，研究者採用局外人士的參與觀察法描繪出 *cosplay* 場域的特性。根據陳向明（2009）指出，相片不僅提供深刻的方式讓他人瞭解具體的事物，同時也闡述出研究者是如何觀看此場域，藉以建構兩者交織後的意義框架。故研究者先整理出研究場域中所蘊含的特性，再透過相機鏡頭窺探這不同於社會大眾的地方，同時也藉由相片傳遞的訊息，勾勒出 *cosplay* 的次文化意涵及自我認同歷程。

99年8月8號，當我下定決心要研究 *cosplay* 這項休閒活動的次文化及自我認同議題時，便帶著一顆忐忑不安的心，進入了這一塊陌生的場地，準備我的探險之旅。當時心空空，腦也空空僅帶著相機以及隨身的札記，準備以一個完全開放的局外人心態來感受 *cosplay* 的熱力（田野筆記，2010年8月8日）。

第一節 邁開步伐向前

一、進入田野

我對於這樣的場域，雖感到十分新奇，但內心卻無法和他們一樣雀躍，有種不屬於這塊場域的感受，無法完全融入，

卻也無法停止目光被他們所吸引，遲遲不敢進行邀約的動作，可能是對他們的世界不夠瞭解，怕他們將我當成「外人」來看待，怕對話會沒有交集，心想不會這樣就結束了吧！？。(田野筆記，2011年2月12日)。

在這樣害怕的過程之中，研究者謹記胡幼慧（2008）所言，在參與觀察時要多扮演觀察者的角色以建立關係，瞭解什麼是合適的，哪些行為舉止是必要且可獲得信賴，小心謹慎的怕觸碰到他們地雷¹¹。

很多事情或 coser 的想法看法我並不很清楚瞭解，只能透過不斷猜測不斷慢慢的踏進這塊禁忌之地我才能在此之中逐漸卸下自己的心房(田野筆記，2011年2月13日)。

而研究者也透過走入田野，漸漸的從研究場域嗅出一絲絲特殊氣息，cosplay 隱含一股相似卻又相異的氣味，同的是他們和他們間所欲的訴求相同，不同的是個人展現自我的獨特風格都各異其趣，研究者便對觀察到的現象開始進行初步分類。

二、開始初步觀察

在過程中，研究者發現幾項重要且特殊的現象，在以下分別敘述出。

¹¹ 在此意指 cosplay 團體間內部的規則或在意的事物。如拍照時要先知會 coser 以及瞭解作品角色再與 coser 討論會較好等。

（一）cosplay 場域的觀察

cosplay 通常是依附在同人展的活動之下，主要目的是在整個活動中吸引他人目光及炒熱同人展氣氛，使在校園體育館內所舉辦的同人販售會能募集到更多的同好參與，藉此增加入場人潮，使活動獲得更多營利的行為。在同人展當中，同人販售會以園遊會形式，用招募不同攤位來吸引同好並對有興趣的物品進行消費。活動過程中，也會舉辦各類型的活動來增加人氣，如 cosplay 大賞及動漫作者簽名等。為集中活動的熱度及方便管理秩序，活動對於 coser 會有特定範圍限制，主要集中於同人販售會場地四周，並非開放所有校園以供其使用。

（二）參與者的扮演類型觀察

在 cosplay 中，依作品性質的不同，cosplay 可分為「動漫類」、「電玩類」、「布袋戲類」及「布偶類」四種類型，其中「動漫類」的角色由於服裝簡單且並無太多有困難度的配件加上入門門檻低，故吸引許多 coser 裝扮。而根據研究者觀察，此 coser 多半以年輕人居多，且多數以女性反串成為美少男或男性化身為美少女的超越性別界限方式來展現自我。「電玩類」coser 則年齡屬於較長的一群，以透過武力裝備或具有威嚇性的道具來展現的男性居多，若在女性部分則以打扮性感為主要呈現重點。「布袋戲類」則需要精心的設計及打扮，道具華麗且複雜，相較於其他類型更講究化妝技巧及服裝的呈現。過程中 coser 皆以群體的方式出現，且以成熟的女性為主。「布偶類」則是在 cosplay 中屬於較特殊的一

群，多半單獨出角¹²，在過程中用大型道具將自身包圍，並在不露出臉與身體的狀況下，用小幅度的肢體動作來吸引他人注意，是一種超越性別、年齡及身體形象等社會結構層面的展現。

（三）參與者的行為觀察

在 cosplay 的場域中，根據參與者表現的行為可分做兩大類型，為「裝扮的 coser」與「捕捉畫面的攝影師」。「裝扮的 coser」是本活動最重要的主角，同時也是本研究探討的參與類型。在活動中由於個人主觀意識的不同，相同角色所呈現的方式也會有所差異，過程中會跳脫出常人的世界，產生出一種距離的美感。「捕捉畫面的攝影師」則拿專業用的相機捕捉自身所喜愛的角色，在投入活動的同時也跟「裝扮的 coser」產生互動。攝影師用相機建構出 coser 的外在形象意涵，而在社會互動層面則透過照片當成建立情感的聯絡工具

（四）觀看的閱聽眾行為觀察

在建構出這特殊的 cosplay 場域時，也會產生觀看的閱聽眾聚集。「動漫的愛好者」是對同人展有高度興趣才進入此研究場域中，並在參與的同時也期望看到喜愛的角色透過 cosplay 走出虛幻，出現在真實生活中。cosplay 對他們來說是參與同人展時可得到的附加價值，採取的行為多半僅拿起相機拍照而已。「嚐鮮的過路者」則以路過的民眾為代表，是對此項活動感到新奇且好奇，走馬看花地想體驗一下跳脫出自己生活領域範圍的活動。

¹² 為 cosplay 之中專用術語，意指扮演角色。

第二節 我眼所見的次文化

研究者發現，在 cosplay 中拍照算是較容易與之產生互動的方式，因為不需和研究對象有直接交集，只要一句話語或一個點頭就可完成。故研究者藉由此間接方式述說所觀察到 cosplay 呈現的特殊次文化意涵及自我認同感受。

在 cosplay 的次文化中，研究者發現只要有一群相同作品的角色聚集，即會吸引大批人潮拿起相機不停拍攝，時而可見相同作品角色成群結隊的扼殺許多底片，成為 cosplay 場域中的焦點（如圖 4-1）。

而當一群相同作品的角色聚集時，便產生不同的分工情形，首先會初略分成出角及旁邊的幫忙者，出角的 coser 主要負責角色呈現，而幫忙者多半的任務為幫忙拿道具及拍照紀念活動的進程，在 cosplay 中可看出明顯分工合作、各司其職的情形（如圖 4-2）。



圖 4-1 團拍盛況



圖 4-2 分工情形

而當互不認識的 coser 遇到扮演相同角色的同好時，在彼此有著相似心情的平台建構下，常會一見如故般滔滔不絕聊起天，也由於似魔鏡放置彼此間反映著兩者相同卻又不同

的畫面不易遇到，故也吸引許多人相繼捕捉這特殊的一刻。透過 cosplay 場合，使參與者有機會認識到更多有相同嗜好同好（如圖 4-3）。

研究者在場中央發現許多扮演相同角色的 coser 聚集，經詢問後發現這些 coser 原本並不熟稔，是由於彼此皆有很 high 且喜歡結交新朋友的個性，在遇到扮演相同角色的同好時便自然而然的開始攀談，無形中形成出一群共同愛好者聚集的情形。cosplay 是易結交新朋友的場域，透過確認彼此共同愛好即可熟識，且彼此並不吝嗇表達自己內心的喜悅感受（如圖 4-4）。



圖 4-3 切磋交流



圖 4-4 同好交流

coser 除拍照外其他時間都在進行社交活動，有跟自己原先認識的同好聚在一起的情形，也有透過各種「搭訕」方式尋找自己有興趣或所喜愛的同好以建立友誼的橋梁（如圖 4-5）。

cosplay 如同是個小型的社會圈，構成的主要角色是由 coser、攝影師及參觀者共同形塑而成。由於完美的影像呈現

象徵 coser 參與活動是否成功，攝影師掌握部分成敗的關鍵因素，故在 cosplay 中 coser 和攝影師並非是完全區隔的群體，透過與攝影師建立良好的互動關係也有助於自我呈現的展演。另一方面，coser 不僅提供娛樂給參觀者及攝影師，同時也讓自己在活動中得到他人的注視及肯定，並透過這環境結交更多同好擴大自己的生活圈（如圖 4-6）。



圖 4-5 集結聊天



圖 4-6 小型社會圈

第三節 我眼所見的自我認同

自我認同是屬於心理上對自我肯定後的表現，宜經由深刻的探究以獲得完整的呈現。照片雖難看出自我認同歷程的建構，但有趣的是可從捕捉影像的瞬間找出端倪證實 cosplay 過程形塑出的自我認同。

coser 不僅透過外在形象中藉由裝扮的樣貌獲得他人認同外，亦藉由和小提琴的交互作用也讓自我才藝獲得發揮空間。此項才藝在 cosplay 的場域裡建立出相較一般社會中更易受人肯定的舞台，使 coser 在得到外在形象認同的同時，

透過展演的方式也讓原有的才能倍受肯定，建構出不同層次的認同感受（如圖 4-7）。

化身成比女性更為美麗的鞭子男孩，用著完美的彩妝、假髮、服飾、體態及神韻轉換成與現實社會有所區隔的自己，藉由 cosplay 的形體改變，達到真實生活中無法變換的身體形象。cosplay 打破性別的界線，透過男女互換的角色扮演，體驗生活中不被接受的置換，並藉此場域的肯定獲得性別改變及身體形象的正面認同。（如圖 4-8）。



圖 4-7 展現自我技能



圖 4-8 展現自我外貌

身體展現是象徵自我對外自信的表現，當自我對身材建立認同後，即大方地呈現在 cosplay 中，並以獲得他人的拍照行為來認同自己的裝扮。此種易造成現實社會的負面觀感行為可藉由 cosplay 獲得用正向眼光看待的展演機會，常成為場中鎂光燈的焦點，coser 用一種自我反饋的方式，使自己在身體形象建構的同時，透過他人的認同又再一次的認同自己（如圖 4-9）。

cosplay 在不停的與角色對話後建構出似於角色的神情，使自我跳脫出被社會束縛的框架僅專心的投注於展演中，透過 cosplay 也使 coser 的努力得以被眾人肯定，同時展現出堅定又自信的表情，宣示著已成為轉化後的自我。(如圖 4-10)。



圖 4-9 展現自我身材



圖 4-10 展現自我自信

第四節 觀察反思

在開始投入於研究 cosplay 時，研究者不斷被奇異的氛圍壟罩，似乎自己是其中的成員，但卻又彷彿僅是眾多圍觀者的冰山一角。研究者在過程中透過累積次文化及自我認同文本的涉略和不斷進入研究場域與角色對話以獲更多的資料的方式，除了勇氣逐漸被壯大外，自我思緒也更加清晰，淡化了尚未踏入研究前產生的不安全感。而研究者也透過進入 cosplay 中共同建構出屬於「我們」的相片意涵，同時開始與 coser 有更深入的互動開啟研究另一階段。

第五章 超越自己的瘋狂¹³吶喊

第一節 次文化的意涵

年輕學子創意驚人！亞洲餐旅學校昨天舉辦「動漫風華·精彩100」畢業成果展，學生們以cosplay動漫角色扮演為主軸，設計出一系列表演活動與獨特菜餚，將創意融入傳統廚藝世界中，令人驚艷。（黃博郎，2011年05月28日）

近期的新聞之中，充斥著不少cosplay相關消息，且所闡述的觀點已經從舊有的具有負面意涵的描述，如「青少年淪喪在不具意義的休閒活動」及「打扮得花枝招展，奇裝異服的出現」的灰色價值觀逐漸走了出來。不僅如此，也常看到公家機關設定cosplay為活動的主題，以推廣正當休閒活動的方式來杜絕青少年從事如飆車、酗酒及幫派集結等負面的休閒活動。cosplay有著一股魅力讓社會大眾不得不用正面的態度去觀看這些青少年選用了什麼樣的方式讓自己從中獲得意義。在這讓自我生命多了一塊色彩鮮豔回憶的同時，也讓自己獲得邁向目標及實踐夢想的動力。

cosplay讓一群有著相同興趣的青少年集結在一起，「cosplay是個可以讓同好和同好間認識彼此交流，而且我覺得可以切磋琢磨。」（小酷）對於coser來說，cosplay為同好提供了一個平台，象徵的不僅是活動的參與而已，同時還具有溝通交流的意義。

¹³ 在本研究者訪談的過程中發現，許多coser都稱呼自己為「瘋子」，故為了更貼近受訪者的文化，研究者將採取一措詞，並無貶低他人之意。

除此之外，受訪者小邁對 cosplay 也有以下的說法，「覺得 (cosplay) 就是認識一個朋友的好方法！我覺得我還滿多現在還很熟的都是因為 cos 認識的！.....然後就是一個交友圈！」(小邁) cosplay 是幫助一群有相同嗜好的 coser 獲得更多機會認識新朋友的管道，而且在這之內，成員們都建構在「喜愛 cosplay」這項相同立基點之下，這不僅使成員在相處上減少了一分隔閼，同時也增加了一層信賴感。而此拓展人際的方式，也打破了社會上對於 cosplay 都是「宅宅¹⁴」形象的迷思。

因此欲探討 cosplay 做為一種休閒活動，所代表的次文化具有那些意涵，本研究先討論一、cosplay 次文化中所象徵的自我呈現，並瞭解受訪者為何投注於這項文化之中，對自身帶來了什麼樣的意涵。二、則針對受訪者在 cosplay 之中的身份做一項歸屬感的探究，以期瞭解 cosplay 對他們的影響。三、最後透過次文化中有代表其獨特性的商品及消費過程作為分析的要點，以瞭解次文化是否挾帶著重要的商業機會。

一、我們，是什麼？在 cosplay 之中的自我呈現

從本研究文獻探討得知，在次文化中所蘊含的自我呈現首先應包含獨特的價值觀，且是經多方面嘗試透過分裂而創造出來的，並用某向東西做為真實的媒介傳達自我，最後也間接的向他人證明我在那兒，次文化中所要表達的自我呈現如同一歷程般，本研究採取情境式分析敘述 coser 在 cosplay 這項次文化之中的感受，並鉅細靡遺呈現給眾人知悉。

¹⁴ 熱衷於日本動漫或相關次文化，有著喜愛待在家不愛出門的特性

(一) 獨特的價值觀

一個人所蘊含的是怎麼樣的自己？如何才能表現出和他人不同之處及區別自己與他人的差異？自己是否擁有他人沒有的獨特價值觀？經過訪談後研究者發現，參與 cosplay 的受訪者皆具有「重視自我」的這項獨特價值觀，他們在參與 cosplay 之中，以「自我」擺放至第一考量順位，摒棄其他內外因素，全心全意關心自己的感受，cos 過程的他們，猶如電視螢幕所呈現的角色，我們走不進他的世界，他也走不出現實社會，全心全意的做出完美的表演以獲得滿堂的喝采。

1. 自我展現

cosplay 藉由展現角色來幫助 coser 踏入重視自我的第一道門檻——「肯定自己」。在過程中，須透過自我的反覆肯定，最終才能展現出自己想要的那一面。「如果你出的人物你自己都不肯定，那你拍出來的照片怎麼會好看！對不對！」（小酷）當自己肯定自己後，完整且不隱諱的表達出自己的喜好的方式，也使在原先文化中無法表達的自我，找到一個屬於自己的個人舞台，「我們不會去吝嗇於表達自我，我們會很大方的就是展現我們自己。」（阿喵）而無法忠實的呈現自我於主流文化的因素可能有很多，在外在社會環境影響下壓抑了自我的想法並使作為受到拘限，「像我家就是從小管教非常非常嚴格，然後我一直覺得反正我就是比較壓抑的那種人，所以我反而會比較喜歡反差很大，比較狂傲，非常有自信的那一種（相較之前，較面無表情）。」（阿毛）在社會主流的文化觀點下，對於自己所能展現出的程度有所限制，但透過 cosplay 這項次文化，不僅可以讓自己的完全狂野似的釋放自己，也可以讓被受壓抑的那塊心中世界獲得暫時性

的喘息。「不知道，因為我就喜歡那種很瘋狂的，有一點像瘋子神經病那樣的人。」（阿毛）。

而這種自我展現的形式所想吶喊出的常為自身有所缺乏的地方，而透過cosplay可以讓自我轉換個性及外貌，並讓自己在進入角色後呈現出想要成為的樣子。「一開始就是先看這個作品，然後到裡面角色有喜歡，可是我通常喜歡的角色都是，就是感覺就是像是比較有主見的女性！」（小紫）而在進一步追問下，小紫也說明「原因，就自己有點想要成為那種人（害羞的笑）」（小紫）另外小邁也有著相似的想法，會選擇的角色通常有著自己所欠缺的優點，並想藉由cosplay變身成心中理想的個性，「應該說是比較想要有自信一點，因為一般那種角色都比較有自信，會比較有能力，所以會有那種渴望！」（小邁）

自我展現，伴隨著肯定自我的意涵，展現不僅需要通過自身內在的層層關卡的考驗，還必須跨出心中那道牆，而當你已成功的處於cosplay環境時，表示你以不再是從未cos的你。透過cosplay，會更加肯定自己，以及有自信的演出夢想中的自我。

2. 自我要求

自己的任何所為不僅象徵著各項訊息的傳達，在行為的背後也同時影響著他人對自己的形塑。如同coser所展現出角色的同時，不僅蘊含個人對於作品角色的喜愛程度，同時也寫出自身在他人面前的形象及自我是個怎麼樣的人。「就是你希望別人看到你的同時，你也不希望別人看到你覺得你扮的好爛，這樣是不對，然後你會很盡力的去扮演那個角色」（阿喵）希望在他人的面前是以「完美的自己」呈現，不容

許不盡心盡力的投注於cosplay，在過程中也會無所不用其極來追求角色的完美呈現，「像我自己就會把一張圖放大放大放大截好幾張圖來比較，就是（思考中）我想盡量做到最相像」（阿毛）倘若已投注入於cosplay之中，那就必須要在此發揮自己最大的能力以呈現自己。

在這樣的自我要求下，對於自己cos的樣子也有著難以達到自身所設定的水準情況，「因為我覺得cos這種東西就是可以一直進步這個樣子，可能我覺得動作都已經好了，可是我的妝沒有那麼完美，我每次都覺得我還可以再精進」（小酷）但此情況卻導致自我無法獲得正面肯定的情形，負面問題會隨此狀況慢慢浮現並更加劇增。「就是自己出的差，或是自己不满意，然後這時候就會覺得自己很討厭，可能就自我厭惡又這樣形成了，可能就會覺得很難過！」（小紫）太過要求也常會導致自卑感的形成，即使是稱讚也會懷疑他人的動機是否有著不純正的理由，「被稱讚多半是感到開心，但是也有想說是不是因為這個角色比較露或者是我自己有什麼問題，然後我就會不自覺的這樣（打理自己服裝一般），然後就會產生問號（苦笑）。」（小紫）這時的情況使自我無法從cosplay中再獲得自信，並可能產生偏差的結果，長期下來若持續採用此種心態及要求程度來從事，結果會導致壓力不斷且無法從中獲得正面程度的肯定，不僅失去休閒活動在愉悅及自由自在之下的範疇，同時也扭曲了休閒活動的本意。

而在訪談過程中，研究者發現也有受訪者所採取和他人相異的觀點看待自我要求的部分，「照片好看的話我們就會跟人家拿照片回來自己看，那不好看的話我們就會默默當作不知道！」（小邁）此種以自己開心就好，並不在乎cos的成

功或者是失敗，忽略掉不好的那一部分僅關注於好的一面，這樣的態度或許會令有些 coser 無法苟同，但卻提供了另一種思維來令自我要求過高的 coser 轉換思考的方向。

cosplay 是一種休閒活動，有某些程度的自我要求固然可以提升活動中的品質，增進參與活動後所獲得的效益，但物極必反，太過於苛刻的要求卻會導致於自我負面情緒的產生。

3. 自我的小世界

進入 cosplay 後，似乎塑造出一個不去聽及不去怕外在社會如何看待自己的地方，重視的是自我感受，「我聽到最多的講法是活在自己的世界啊！……那我不活在自己的世界要活在哪裡呢（笑）」（阿毛）coser 在 cosplay 之中，對於社會中的負面觀感常聽而不聞，聞而不在意，焦點僅放置於自我在 cosplay 中獲得的感受，「就是要比較不怕別人目光的那種，就有些人會怕被別人說什麼這樣子。」（阿 Q）相較於其他主流文化的成員，cosplay 有著一個需要入場券才可進入的自我小世界，裡面的人關心著自己與 cosplay 之間的關係，並用透過其中特有的方式呈現出自己獨特的一面。

（二）經由多方面嘗試，透過分裂而創造出來

次文化通常非一蹴即成，必須透過分裂、融合及再創造後才可生成。而進入次文化時，本身須具備著共同的內在特質，如喜愛的東西、共同表現的方式及追求的喜好等。而在確認自身屬於這項次文化後，仍需藉由多方面的努力及摸索才可成為共同的成員。本研究發現受訪者在 cosplay 之中皆經過三大階段性的過程，才漸漸成為現今的自我。

1. 摸索

在開始進入cosplay前，coser會先參考前人的經驗，並從多方面來蒐集資訊以建構出完整的個體。從不確定到透過一步步摸索，最終使自我能傳達出所想表達的角色，「然後就想說就先參考，剛好身邊有認識的人，看他們怎麼樣準備。」（阿Q）而入門的角色也是從比較簡單且沒有花俏的裝扮及艷麗的外型開始著手，「家庭教師雲雀，因為他是比較好cos的角色，就是白襯衫臂章很簡單的配備，因為比較好上手。」（阿比）透過摸索cosplay的過程，不僅可從中建立自己的自信心，同時也能使其獲得更多的肯定。「慢慢進步從一開始可能不會，被拍到會很緊張會很害怕到最後就是比較自然，會做的動作還有會擺的pose會比較多，那也算一種進步。」（小紫）在此之中找出适合自己內在或外型上感興趣的角色，進而往更具挑戰性的方向去嘗試並突破自我，使自我無論是在化妝、道具的製作及自信心的建立等方面都獲得更多更充實的內容。「後來才慢慢的挑戰多一點，然後自己會在得到多一點東西。」（小紫）

2. 發現

在從事cosplay一段時間後，漸漸的渡過從各方面嘗試的摸索期並找出自己適合的角色，「我的好像都是比較屬於，微笑系的吧！其實就是比較常笑的，而且都只翹一邊嘴角！」（小邁）揣摩角色時會選擇自己所喜愛的角色，並以「最終的完美出角」為評估重點，藉由在評估過程中不斷認識外在的自己，找出一個屬於自己的形象並獲得合適的定位。「我自己喜歡的角色幾乎都是蘿莉，可能他也跟我的體型比較符合，因為剛好都喜歡那類的角色。」（阿Q）

而若在探索過程時發現角色是超出自己能勝任的範圍，即使有著滿腔的熱血，但卻會捨棄喜愛的角色，選擇性的打出「安全牌」。「喜歡的角色我通常都不太能出，所以我會從我能扮的角色中挑我比較喜歡的角色來出。」（阿喵）而此情況是個人考量許多外在形象後所做出的決定，其中身材的相似程度則成為出角選擇上的關鍵因素。「其實我比較喜歡的角色，男生角色我沒辦法出，因為要綁胸，我的體型沒有辦法（指著自己的胸），那女生角色就是特定就是比較萌的吧！我就是會挑可愛的女生角色，然後不要太高，因為我沒有一百五（苦笑）。」（阿比）

經過上述討論，研究者發現許多角色並非coser有愛就會選擇扮演，還須考量自己適不適合。而這樣的現象在進一步深入訪談後瞭解，情況多半和「他人的觀感」有著很大的關係。coser在意自身整體感覺是否留下「不美觀」的壞印象，這也導致個體在選擇角色上無法依照自己原本所想呈現的人物出角。「是覺得出角色可能大家都說對角色有愛就能出，我也是這麼認為啦！可是對於我自己來說我比較害怕說我自己很喜歡那個角色，可是我自己出起來大家都覺得說我好奇怪喔！」（小酷）。而在cosplay的過程之中，也藉由朋友的提醒及cos完後的相片發現自己的缺點，在瞭解後也會針對此部分做出進一步的補救及改進。「我一開始拍照可能表情都不用有太多的顧忌，那玩cos之後有被朋友講過，那就有把缺點做修正在那邊練。」（小紫）

3. 延展

coser在多方面探索及發現自我的過程中，尋找出專屬個人的優點，並透過包裝來藉此展露出自我特色，同時使其作

為突顯自我優異的關鍵。「比較（思考中）像是比較動感一點的，動作比較大或者是身材需要比較好的角色！（笑）」（阿喵）。在此之中，coser明確瞭解自己適合的角色為何，並透過分析角色及評估自我的能力，學會判斷究竟何種角色適合自己，但卻又不僅止定位自我於某特定區塊上。過程中藉由各種管道的運用盡力的去完成心中最想呈現的型態，達成設想之目標。「長得較壯碩魁武，媽搜不只一點點的時候（笑），這時候我就會覺得沒有辦法出，因為像我現在就是有喜歡一個老人的角色，就變成去研究特殊化妝。」（阿毛）。而透過克服出角選擇時困難的層層關卡，coser也獲得更多自信心的感受，強化內心中的自我。「開始越出越難的角色，心理方面會有越來越多的成就感吧。」（小紫）

而除在角色的選擇之外，也有受訪者透露出在持續的參與及挑戰出角的同時，也使自我克服參與初期時的恐懼，跨越原本心理過不去的障礙，「然後就是說真的有時候太多人也會覺得怕怕的，現在就比較還好了」（小邁）

coser透過探索—發現—延展進程，瞭解到自己在這場域適合什麼，當遇到挑戰時又該採取什麼方式來調節自我。最後呈現出的cos樣貌，已超出原先預期的效果，那是更廣更為優異的自己。

（三）傳達真實的自我的媒介

而coser在角色選擇上雖涵蓋各式各樣類型且不同角色之間有所差異，但象徵的卻是自我各種層面的個性，同時也藉由cosplay過程表達出真實的自我，「演不一樣的自己，對阿，就算做事態度個性有點像，但是講話的口氣跟表情，平常的那種活動跟行為就是不可能一樣。」（阿喵）除此之外，

研究者也發現 coser 所選擇的角色多半具有自己內在隱含的特質，但在主流社會的影響下，導致 coser 無法真實的表現出來，造成現實生活中和 cosplay 世界裡的自我難以連結在一起。「我覺得這些個性不是我沒有，我有，可是是被壓住的，隱性的。」（阿毛）透過參與 cosplay 除可突顯外顯自我外更可使內在隱含自我得以被呈現。

而經研究者歸納整理後發現，用來傳達真實自我的媒介又可以進一步將其分為服裝及自我兩種類型。

1. 服裝

進入 cosplay 時用「租衣服」做為呈現角色方法，透露出當時受訪者僅以「好玩」的心態進入 cosplay 場域中，並想藉由嘗試的方式介入此項活動，「就其實我第一套衣服是租的，其實沒有特別準備，因為那個時候我們在台南，都是第一次玩。」（阿毛）而在確認自己可以投入於 cosplay 這項休閒活動後，投入程度的改變使個體欲想藉此獲得面向更廣且更深入的不同感受，這使其行為模式由租借服裝轉變至訂做服裝的階段。「我個人會比較想要自己做啦！因為這樣比較有自己在玩 cosplay 的感覺。」（小紫）

服裝的選擇也傳達出真實自我的意涵，「初音¹⁵是未來感很重的東西，所以我就跟他說我要漆皮¹⁶。」（阿比）呈現出的服裝需經由個人不斷思考、判斷及分析最後統整出來一套帶有自我風格的服裝，正如同龔永慧（2009）對於服裝的敘述：它不僅可以給我們一層保護，同時也是展現出自己

¹⁵ 音樂軟體衍生出的虛擬角色，現為 cosplay 之中熱門裝扮角色之一。

¹⁶ 強調表面光亮效果的特殊服飾材料。

的媒介。世界上沒有東西是相同的，在多的相似也存在著小小不同。研究者觀察cosplay場域時也發現，同場次中，有些特定角色是許多人爭相裝扮的熱門首選，但若經過仔細觀察各個coser後會發現，其所突顯的重點皆有所不同，各個皆是帶有自我特色的呈現。服裝在cosplay所代表的意義並非僅限於包裝於自己外在的布料而已，藉由服裝的選擇及製作也傳達出真實的自我。

2. 自我

除服裝為傳遞真實自我的重要媒介外，研究者也透過分析歸納發現，有另一部分的coser是較不重視外在物品所蘊含的意義，僅關心本身的內在感受。

受訪者表示cosplay是個體透過表情、語調、神情、動作、外貌及身形等化身成物品來傳達自我信念的媒介，每部分皆在述說著真實自我的訊息以期讓社會瞭解。cosplay後的自己，已不在是原本自我。如同受訪者小酷所述：「我覺得我超愛他我就會非常融入他，就會知道他大概有怎樣的性格、表情還有動作，當有路人問我要不要拍照的時候，我就會是那個樣子！」（小酷）而除此之外受訪者阿喵則更強烈認為只有自己本身才是傳達真實自我的媒介，其餘的物品皆為配角，自我是否已準備好帶有角色的氣魄，那才是展現自己的重點所在。「我覺得就算衣服來說是一個襯托你自己的方法，而不是決定你自己的一個道具！」（阿喵）

總歸來說，無論是外在形象的包裝抑或經由個體揣摩後所呈現出來的本體，這兩者皆為一項傳達自我的媒介，透過服裝來傳達真實自我的方式，所呈現出來的意涵是簡單且具體明瞭的；而藉由個體來傳達真實自我的方式，所呈現出來

的意涵會是較複雜但卻包含較廣較深入的。

（四）向他人證明我在那兒

在自我呈現的最後階段則是藉展現出cosplay的自己，來讓社會肯定的活動，但礙於現實生活中的各種考量，這對coser卻有一定的難度。「我的無名是跟學校，我的天空才是跟那些親友，我都有分開，我不會讓人家知道，很麻煩。……我是CWT場的VIP（開心的揮手），就幾個滿有名的同人展我都有去比賽，我算是應該滿多人聽過的（笑）」（阿比）這道難以讓現實社會朋友瞭解自己究竟身處什麼樣的場域，表現怎麼樣的自己的心牆，卻透過cosplay的「比賽」將自我完全呈現，用向他人證明的方式獲得認可。在活動中雖傳達出「真實的自我」，但在社會上卻礙於負面觀感的影響，使其退縮於呈現自我。

而除阿比外，受訪者小紫則是選擇性的呈現自我在具有相同性質的同好面前，雖小紫剛開始也礙於社會負面觀感的影響而無法跨出那道心牆，但之後小紫所處的是分化過後的社會，並不同阿比在各式各樣人都有大熔爐環境中，因此小紫主動的去選擇和自己有相似之處的朋友，這也使自我呈現較不易受到現實因素所阻礙。「我連光玩遊戲都會被男生說宅，就感覺非常的不舒服，然後我就不想講了！……可是後來大家生活分比較開了，就變成一群一群的，就會慢慢的跟比較熟的或者是大家有在follow動畫阿，那時候才會一起討論。」（小紫）

在這樣的觀點之下，受訪者阿Q也有受社會負面觀感對待的遭遇，在開始cosplay時，阿Q也不敢對他的好朋友透露，深怕身旁的朋友對於突然表明喜歡動漫並從事cosplay的

自己嚇到。有鑑於此，阿Q若再有機會進入新環境時，會主動的展現從事cosplay的行為，並藉此獲得自己渴望的朋友類型。「我高中的時候那些好朋友都不太能接受，可是我是到很久之後才讓他們發現……而因為我在上大學的時候一開始就有表現出來我喜歡動漫（笑），就是找到的朋友也都是比較喜歡動漫的。」（阿Q）

而受訪者阿喵、阿毛及小酷更是大方的在網路個人空間上（facebook & plurk）秀出cosplay的照片。「對！我不會隱藏，我覺得這也沒什麼好藏的，而且我只要有更新我就會丟一些新照片在fb上面」（小酷）無論朋友是否為cosplay圈子裡的人，皆強力邀約一同參與這項盛會，「不然就是facebook阿什麼時後有什麼場，然後我想要去，有沒有人可以陪我去，那如果我一般的朋友他如果不出不拍照，那他也會陪我去。」（阿喵）除此之外，阿毛也不介意現實社會和cosplay界混合，在此之中皆用自己的真名來呈現自我，不僅用行動在現實社會中表示肯定cosplay，也讓cosplay走入他的現實生活中，同時不以依附在主流文化下的觀點來看待cosplay，認為此為包含在生活中的一部分，而並非現實生活外的另一部分。「該說這個圈子根本就沒有有人在叫本名嘛，然後剛開始是我很好的朋友習慣叫名子，而且因為我本名好叫。後來因為很多人聽他叫，大家也跟著叫了。後來根本沒有人知道我暱稱（大笑）。」（阿毛）

二、我在哪裡？在cosplay之中的身份歸屬

從本研究文獻探討得知，在次文化中所蘊含的身份歸屬首先應確認成員的核心價值並結合個體，在其中會發現cosplay創造一套屬於自己的特殊規範和辨認方式來判別與

主流文化的不同。在此之中，強烈的歸屬感產生出我群的概念，使次文化中身份歸屬的表達如歷程般，故本研究採取情境式分析敘述，鉅細靡遺的使 cosplay 不同於主流文化的地位呈現眾人知悉。

(一) 確認成員的「核心價值」，並將個體結合

個體的行為會因為價值觀不同而有所差異，價值觀影響著個人如何看待這個世界，包含對自我而言什麼是重要及非必要，價值觀型塑出一個完整的個體。而在社會當中，個體依照價值觀的不同會自動歸類個體成不同群體，而 cosplay 這項次文化的核心價值經由研究者個別分析整理後發現，coser 透過確認個體間有類似的想法或共同喜歡的作品（角色）進而發展出更為深入的關係。

1. 類似的想法

cosplay 是被社會用非正當眼光看待的休閒活動，在社會之中，coser 無法盡興且暢所欲言的談論自己，僅只在 cosplay 場域才能獲得瞭解及認可並產生歸屬感。透過 cosplay 個體找到有類似想法的群體來定位自己，使自身不迷失在浮浮沉沉的社會。「就不太會戒律說可能我講了這個，別人可能聽不懂，如果跟一般同學講說這個也不錯阿，那他們可能就會覺得我好宅喔！」（小紫）除此之外，受訪者阿 Q 也表示，透過參與 cosplay，可尋找到有類似想法的朋友，並可開心的聊想聊的話題及做自己想做的事。「以前在班上的朋友都是不喜歡動漫的，就是去參加 cosplay 之後就是可以認識很多喜歡動漫的朋友，才可以聊這個話題。」（阿 Q）

在 cosplay 之中，認識同好的方式也極多元，憑「有著類似的想法」為出發點，可更容易破冰化解尷尬。除此之外

也常透過熟稔的朋友為橋梁藉以認識其他有著類似想法的他人。「我某個 coser 朋友中秋節的時候在他們家辦烤肉，那在場有幾個 coser 朋友是我們不認識的，那我們當天晚上就認識了。」（阿毛）而透過 cosplay 則更容易使有相同性質的個體彼此相互吸引，讓有共同想法及價值觀的成員關係得以越拉越近。

而同好之間也會具有某些程度的相似性，並透過進一步成為親友¹⁷來建立彼此關係。「都是女生，就 cosplay 我認識的一定都是活潑的，而且都很好聊天，然後喜歡的漫畫也都差不多。」（阿比）親友除了是使一群具有類似想法的個體聚集而形成一團體，同時在 cosplay 中也成為著影響自我選擇的重要角色，形成的方式也是藉由確認共同價值觀後，進一步發展成更加深入的關係。

2. 共同喜歡的作品（角色）

而除了具有類似想法的親友會形成強大的凝聚力外，喜歡相同作品及角色的 coser 在內心深處也隱含著某部分程度的相似。個體盼望和有著相似價值觀的相同嗜好者進一步結合成小群體，並發展出另一種參與 cosplay 的形式。

「這次 G J 5 出的時候剛好有人看到我的照片，然後就問我要不要去台北跟他們一起出，我們就變成一個團體這樣。」（阿喵）「就是像有時候在會場上會看到自己喜歡的角色，就是互相留下部落格網址，然後去留言之後就是會發現，噫，你也喜歡什麼什麼耶，那要不要一起來 cos 這樣（笑著說）。」（阿 Q）

¹⁷由日文，[しんゆう](#)翻譯而來，意指好朋友或親密好友。在本研究之中代表的是一同從事 cosplay 的親密好友。

個體成為了有連署效應的群體後，在此之中會產生歸屬感，透過認同自我在群體內的做為，以確認自我存在的意義。在確認歸屬感並從中找到有類似想法的成員後便積極投入此之中，開始展開光鮮且耀眼的 cosplay 生活。「就是班上有女同學，我根本不知道他也在瘋那些東西，他就突然跟我說”你要不要去同人展”，然後我們就去了。」（阿比）

（二）有一套不同於主流文化的特殊規範和辨認方式

次文化創造出專屬於自己的特殊規範及辨認團體間成員的方式 (Beal, 1996)，不僅區隔出次文化團體與主流文化間的差異外，也藉由特有的表現方式突顯自我在社會中的特色及重要性。

1. 規範

在 cosplay 中藉由規定各項規範來突顯其中的意涵，「我們通常都不知道本名的……應該說這個圈子根本就沒有人叫本名嘛！」（阿毛）用暱稱來取代姓名是在這項次文化中十分常見的，也可以說是 cosplay 次文化特有的規範。藉由此方式使現實社會及 cosplay 的社會區隔，用暱稱的方式讓 coser 可自我選擇在他人面前所欲呈現的形象。

而規範除可突顯 cosplay 的意涵外，某些部分也限制 coser 的行動，「雖然說對角色有愛就好，但是就是會被鋪上一個叫 K omica，那邊通常是有私仇或出的不好的上去被罵。」（阿比） cosplay 有著特殊的規範和規定是不同於其他次文化的。對角色有著崇高的敬意及愛意，也使得其必須受到完美的詮釋，拒絕所有可能不完美的開端。

另外研究者也在訪談過程中發現，規範除表現出次文化的特殊意涵外，同時卻也代表主流文化有不平等的看待才迫

使 cosplay 不得不設立規範藉以保護自己不被其所傷害。「我穿著鋼彈的衣服然後到大街上走，我覺得這就是變成是我不好了……造成其他人反感就不是這麼好了。」（阿喵）

2. 辨認方式

cosplay 具別於主流文化的獨特辨認方式，他們用主動強烈而不害羞的態度追求自己所愛及所渴望，面對喜歡角色便會主動搭訕，視搭訕為認同他人的做法。「搭訕！對！越多人搭訕越好（笑）拍照也是，越多攝影師越得到認同阿，因為出的不好就沒有人要拍了！」（阿比）

而除此不同於主流文化的辨認方式外，coser 自我本身及為可區別與主流文化差異的表徵。裝扮後的 coser 轉變為明顯的目標，區隔出他們與一般人的關係。「coser 是個很明顯的目標阿，因為你比一般人還要顯眼，你做的一般動作都會被人家放大來看！」（小邁）不僅如此，在 cosplay 中和主流文化最大差異在於 coser 很大方的放開自己與人相處，尤其在肢體動作上增加了許多親密動作藉以肯定彼此間的關係，也讓自我在此之中更加確立所獲得的身份歸屬感受。「像我們在學校認識了人，不太可能說認識沒多久就摟摟抱抱，可是其實我們還滿常做這個動作的，就會覺得很開心阿。」（阿毛）cosplay 並非完全脫離現實社會的活動，而是蘊藏在現實社會旁，更可以表現出自己本意的特殊次文化。

（三）強烈的歸屬感將會產生我群的概念

在重視群體間的相互合作關係的社會，歸屬感的確立有助於個體建立價值感，使增進社會及個人心理的發展（劉若蘭，2007）。本研究經由文獻探討得知，次文化相較於主流文化更能快速的使具相同價值觀的個體群集成群體，並使群

體產生強烈的歸屬感。

1. 進入

在開始參與cosplay時，藉由「表露自己的喜好」尋找定位自己歸屬感的場域，並從中建立起相同群體的感受。「我在上大學的時候一開始就有表現出來我喜歡動漫（笑），就是找到的朋友也都是比較喜歡動漫的，所以比較不會有排斥的問題。」（阿Q）而在過程中並非想要進入即可進入，即便心中有著參與的慾望，但仍需等待機會透過合適的管道及熟識的人帶領進入。「網路上有人在出cosplay的時候，就覺得，好開心我也要，我也有很喜歡的角色，然後就一直等待機會，然後就那次終於。」（阿喵）

「共同的喜好」這項專屬於cosplay次文化的特色，讓成員有不同於一般人的相處模式，是在彼此都已有共同立場的平台下來建立此關係的。「在這個圈子，認識的人你都已經假設一點了，（認真的表情）他喜歡動畫漫畫這些東西。」（阿毛）

2. 過程

而這種「我群」的概念也將回饋至coser身上，對cosplay產生了更強烈的歸屬感，讓coser雖然沒有藉由cos角色來參與活動，但卻對於活動有著一種不參與不行的感受。在面臨無法花較長時間參與活動時，雖選擇不以cos角色來登場，但卻會親臨現場讓自己不脫離cosplay這場域。「恩～都有，我高三停了一陣子，但其實我都還是會到場次上面找朋友。」（阿毛）。

而這種強烈的歸屬感聚集成為「我群」的方式通常是較多透過朋友間互相介紹。「就一樣都是場次啊！就可能我認

識他然後他也認識他，就介紹來介紹去啊！對！」（小豪）cosplay為一種表面即可顯見之現象，透過朋友的相互介紹，除可有效除去coser外表的那層假面的防備外，同時也較容易對外人敞開心胸。而找到屬於「我群」的歸屬感後，也會感到十分開心，並開始集合成小群體，透過分類不同性質群體的方式，也更容易獲得歸屬感。「之後我發現班上有許多人也喜歡的，只是他們也都是隱藏著，就突然發現同好就會很開心。」（阿Q）此種概念，同時在成員中以許多「小團體」的方式來集結。「就真的很小阿，什麼八卦都聽得到（乾笑）。隨便聽都可以聽到自己身邊的人，而且你就會發現，可能今天，反正就是覺得全部都綁在一起了。」（阿毛）由於cosplay為一項次文化活動，參與的人數及發展的範圍規模並非十分龐大，在人際圈發展上常會產生重疊。但透過私下活動的舉辦也會發展出不同的人際圈，在這階段，人際圈會越拓展越大，使cosplay成為一個主流社會下的小型社會。而「對啊！就是會一個拉一個！其實cos圈就是一個拉一個的社會！（笑）」（小邁）

我群的概念使個體的行動會深受群體所影響，個體重視群體的感受，常視群體的想法為參與型態的主要考量因素。「我喜歡的或親友有可以搭擋或可以一起的。」（阿比），而除群體想法對於個體在出角選擇上具有影響外，個體也會評估群體和自己之間的關係做出選擇出角的判斷，「可能自己沒有很喜歡這個角色，但可能下次我下次想要找某個作品想要找人出就會問問朋友要不要一起，對！我覺得有時候會互相！」（小紫）我群概念會藉由朋友間的介紹使這項次文化團體的版圖越來越擴張，對於個體的影響力也默默根深蒂

固，開始潛移默化個體的行為。而強烈的歸屬感也導致個體在我群中獲得特別地位，形成一層保護膜。在這樣的視域之下，成員對於朋友遭受負面輿論批評的情況會力挺到底。「朋友都很保護我，就沒有上去講或者是叫人家不要問之類的。」（小紫）除此之外，只要身邊有朋友仍繼續從事cosplay，就會影響個人對於活動的參與，透過每一次參與也不斷重新加強自我cos的動力。「只要身邊還有一個還有繼續連絡，就是不要讓我脫離這個圈子太誇張，我就會繼續出！」（阿喵）

3. 證明

在cosplay次文化領域中，coser用不同的方式來證明自己屬於「我群」。「我們可能就會想說顏色要一樣，我們可能會去訂做，或可能衣服簡單一點我們就會約一起去逛永樂市場，我們一起去挑布，就是挑同一塊布回來做。」（阿毛）相同的服裝藏有歸屬感的意涵，用外在顯現的方式以證明自我屬於此團體。cosplay不僅發展出一套特有的「我群」次文化概念，成員也藉由自我展現來證明自己身處於cosplay，並透過反饋再一次證明自己屬於此項範疇。

4. 延展

參與cosplay會培養出一個較長久且較穩定的興趣，不僅結交到相同生活圈的朋友，透過從是長久且持續的休閒活動也獲得更大的效益。「我覺得比較有一個穩定的興趣吧！然後又可以結交朋友，然後我就覺得這樣很好！因為我以前就是都是三分鐘熱度。」（阿比）

cosplay有使成員聚集的社交性休閒活動意涵，讓原本孤僻又封閉自我的內向個性，藉由參與過程中不斷與他人對話開拓了自我視野。除此之外在積極的與外界連繫吸收不同知

識的情況下，人生驟然也增添許多鮮豔色彩，顛覆了黑白兩色的人生。「認識了很多朋友吧！因為我原本其實還滿孤僻的，就不太喜歡跟人家講話……就其實算是一個交際圈開拓！」（小邁）

cosplay 幫助喜歡動漫畫的同好找到屬於自己的世界，在此之內的成員可完整談論想提倡的活動，表現自己的真實喜好，展現出在現實社會無法獲得讚賞的那面。在這層保護膜之下，自我有著信賴及安心的感受，以至可全心全意投注活動，拓展出現實社會所壓抑的概念，發展對自我有意義及價值的人際生活圈，改變人生的寬度及彩度，譜出一個不同於以往且價值倍增的人生！

三、一種訊息的傳達，cosplay 特殊的消費意涵

從本研究文獻探討得知，次文化蘊含的消費意涵包含著經由商品建構而成的消費過程。cosplay 用不同於主流文化的概念透過商品來傳達出特殊的訊息，並搭載獨樹一格的消費過程，建構出屬於自己的消費涵意。

（一）商品意涵

次文化賦予商品意義藉此傳遞訊息，所象徵的涵義除物體表面代表的意義外，同時商品也反應出使用者在思維邏輯及行為上獨特的價值觀及規範。

1. 藉由商品傳達的訊息

商品並非僅為一項有形的物體，同時在次文化之中也扮演著傳達訊息的媒介。「就有朋友前天去拿道具，然後我們就會在那邊看或交流什麼的，像做得好不好阿，我們以後要不要去那邊做阿什麼的！」（阿比）coser 是一群有著類似價值觀，且追逐相似夢想的集合體，藉由商品的分享及交流，

訓練個人表達對於物品的選擇或獲得管道的認同表現，而這也使個體和他者產生更多交互作用。

除此之外，在表達商品感受時也間接形成彼此溝通的橋樑及管道。「被講很貴的話我就會說內心會覺得我沒有做到那麼像值得那個價錢，所以我一般玩cosplay的資金都需要比別人多！」（小紫）。coser可藉由討論商品的過程中，產生出衡量商品的標準值，並以此標準來衡量及評估自我在群體間的定位。而透過適當的調整自我，也得以獲得進一步認同感受。

而「商品」的共同選擇及製作，也蘊含了「我群」相同價值觀的次文化意涵。「我們就會約一起去逛永樂市場，我們一起去挑布，就是挑同一塊布回來做。」（阿毛）藉由此行為模式，會使有相似生活型態的coser聚集並從事類似的消費行為。

2. 商品象徵自己

而在cosplay中，最明顯可見的商品莫過於穿戴在coser身上的服裝，透過用服裝來裝扮自己的過程，可傳達出「服裝」賦予「自我」的涵義。

「因為衣服有時候是我們去訂的，那是很珍惜的東西，然後又礙於朋友之間我們就會，好吧，借吧。我們會很寶貝耶！我都不太讓我媽摸，因為我覺得說，那很重要啊！」（阿比）次文化間團體的關係可使coser打破自我原則，但在內心深處卻對服裝有另一層想法。服裝猶如是自己身體的一部分，並用自我獨特的方式在看待及保護。「如果是借無雙的，那根本就不可能！不可能出借！因為有些東西會很脆弱，有些東西是自己加工上去的！」（小酷）而最後的呈現除包含

手工加製而成的物品外，服裝更可以說是身體及心靈私密接觸的媒介，似乎分享後便失去專屬的秘密記號。

「如果是自己很講究的角色的話會請別人做，那自己覺得自己好像可以辦得到的就會選擇自己做！」（小紫）在選擇商品的同時也象徵著自己所呈現的風格，若是喜愛且重視的角色，那便會對此採高標準的態度去看待，除表達著尊敬角色的態度外，另一方面也說明此對自我所隱含的重要性。過程中也透過凸顯角色的特色，傳達出屬於自己的特殊意涵。

「就是同一個角色你一字排開就會看到有微妙的不同，會很有趣！」（小邁）在cosplay的次文化場域中，商品不僅是代表個體間價值觀及想法的訊息傳遞，同時coser也藉由商品做為彼此交流的媒介，透過裝扮自己來展現出獨一無二的特色及自我認同感受，形塑出專屬自我的表達方式。

（二）消費過程中價格的影響

在cosplay中，有著不同於僅建立在供給需求上的傳統消費意涵，所考量的因素及最後的決策否定了主流文化下建構出的概念，在這樣的情境下也使cosplay次文化的特殊性得以呈現。

價格並不會影響coser在角色上的選擇，但卻影響出角的先後順序。「這個角色是最容易出出來的，那你就會想說這個比較便宜，那就會先出他了！」（小豪）由於青少年的經濟源自家人的供給，在角色的選擇上會考量當下所能給付的能力，而選擇自我可負荷的角色來展現。「因為我對這角色目前最有愛！然後在資金許可（媽媽）的範圍內就訂！」（阿比）而若此時的手頭較寬裕時，也會毫不手軟的投入金錢於所喜愛的角色中，並優先選擇先前因金額限制所無法

cos 的角色。「就是高三的時候有一段時間沒有出，所以反而存了一點錢，我大該花了（思考中）大概一萬塊，做了一件禮服，就做了那一套我很喜歡這個角色。」（阿毛）。

研究者歸納整理後發現，coser對於在出角時的金錢考量會與自身喜愛角色的程度成正比。在此種觀點下，多數受訪者皆認同此概念並進一步闡述自我的經驗。「因為很喜歡那個角色阿，就是希望可以花比較多錢一點就讓他更精緻的話，就是會努力去找到這個樣子。」（阿Q）「就是衣服到了就開始瘋了，那道具的話基本上我會把他做到最好，我都給它弄到最好，不管多少錢，反正你衣服都已經到了，更貴也，對！不要手軟了（激動開心的說）」（阿比）「價錢我完全不在意了，因為我都是cos無雙系列的了，反正就是要砸那麼多錢，而且我覺得其實cos本來就是一個還滿敗錢的產業！」（小酷）

而從另外一層面來看，價格並非個人選擇角色時的主要因素，但卻會牽動coser在出角時的優先順序。對於需花費較高的角色，coser會延緩此種角色的出角時間，把較為昂貴且現階段金錢能力無法負荷的角色在準備充足後付諸於世。而若角色使自身有著強烈的喜愛感受時，coser會為此目標不顧金額的投入，希冀最終能完美無缺的呈現。這種強烈的情懷，也使cosplay發展出一套特殊的服裝訂做文化，使自身極度喜愛且要求盡善盡美的角色交付於工作室，以求得以最完美的方式呈現。

分析至此，研究者產生出和阿喵相同的想法，並不是錢花得多所呈現出的角色就是厲害的，其實外在打扮也不過是讓自己對於在cos角色上更有自信，獲得更多面向的肯定而

已。「就是我覺得就算衣服來說是一個襯托你自己的方法，而不是決定你自己的一個道具！……決定的是你自己！你展現出那個氣魄，那你就是了！」（阿喵）。

第二節 自我認同的歷程

Nyssa 說自己在高中前，也是屬於個性比較孤僻的小孩，反倒開始玩 *cosplay* 後，人格發展比較社會化……年輕人藉著仿效，對現存的動漫角色進行「再創作」，表面上好像溢出了生活常軌，其實是順應了人類的模仿本能。（張世倫，2006年12月）

cosplay 在普通人眼中被定義為一種瘋狂的「迷」行為，大眾常視 *cosplay* 為以華麗服裝及特殊的語言投入在不切實際的浮華世界，認為此行為是過度投入於嗜好興趣的表現。這樣的思考邏輯卻忽略 *cosplay* 蘊藏的深度意涵，其實投入於其中對自我認同是極具深度正面價值及意義。

由於 *cosplay* 的隱匿性，使得 *coser* 可做多方面的試探，並透過過程瞭解自己所在乎及所欲獲得的支持類型為何，同時從參與此活動學習到相異於先前的想法及行為。「恩！做一些平常不敢嘗試的東西！像是穿很短的裙子，或者是踩很高的鞋子，或者是露露事業線等等，這些都是平常我不敢做的。」（小紫）*cosplay* 除了影響 *coser* 選擇自我展演的方式外也改變自身現實生活的行為。「也有影響到我現實生活中的性格吧，就是變得比較活潑，然後會比較不會被人家當作是一個班上的隱形人！」（小酷）藉由 *cosplay* 的展演及與他人互動

使得自我自信獲得提升，同時也使 coser 越來越有自信的在現實生活中表現自我。「我覺得我後來喜歡 cos 有一個原因，我覺得他讓我不怕面對群眾，反而可以訓練自己的臺風。」(阿喵) 透過表現自我的過程，除可使其更瞭解自己外，在與他者溝通及互動行為的建構下，也可使自己更加被他人瞭解。而透過 cosplay 中增加自信心到成功瞭解自己的過程，除有著自我成長的意涵之外，藉由分享的行為也能成功的向他人行銷自己，並建立出自我認同感受。

因此欲探討參與 cosplay 歷程中，對於自我認同產生何種變化，本研究先討論一、coser 對自己的定位為何、為何會選擇從事 cosplay 以及藉 cosplay 來獲得自我認同的他們特性為何。二、則擴大範圍至社會互動層面，討論在參與 cosplay 的過程，社會對 coser 產生的鼓勵和挑戰以及社會和 cos 圈的交互作用為何。三、則從 cosplay 圈在社會所象徵的意涵差異中，進一步探索 coser 獲得的認同感受。四、統整這些抽象的認同感受，描述出如何運用物象的身體來使 coser 得到自我具象化的展現過程。

一、個人認同使 cosplay 之中增進的自我認同感受

從本研究文獻探討得知，個人認同為自我認同歷程中需先被塑造而成的認同感受。個體藉由瞭解自我的特質並注重與他人的差異及彼此間互動的關係，進一步發展出獨特的個人認同表現。研究者對於個人自我特質的部分經過分析歸納後分為自律、自主決定性、個人規劃、學習新知、自我揭露及自我超越六大類探討，期能以歷程的方式闡述出 coser 在 cosplay 中個人認同的建構情形。

（一）自律

個體是否有能力約束規範自己的行為，並對於所做所為採取負責的態度，面對問題時不逃避，這才是自律的表現。在一般社會大眾眼中，cosplay 似乎和自律難以扯上關係，許多人認為參與 cosplay 是為瘋狂且毫無頭緒的「迷」行為，在參與時並無全盤的考量，花大量的資金僅為在活動中得到虛幻假象的華麗，但這些過程其實皆是 coser 經過千方百計及評估現實的考量後才做出要出角的決定。

「第一次就是東西都好了，基測也考完了，確定有學校念了，然後就在台南暑假的時候出了角。」（小酷）年輕的 coser 有學業的壓力及包袱，而他們在面對這重要人生階段時，也會先清楚的界定出自己的本分及興趣，並不會本末倒置為此荒廢學業。同時 cosplay 為一種休閒活動，適度的參與可幫助 coser 在壓力極大的生活中減輕壓力，使其有重新恢復活力的感受。「我高三停了一陣子，但其實我都還是會到場次上面找朋友。」（阿毛）在過程中，coser 也學習到有效率的時間分配及規劃，藉此使生活充滿豐富多元選擇。「當然如果說是比較重要的要比賽阿什麼之類的，我當然就是優先考量，但我還是希望說我比賽完可以去看一下嗎！」（阿比）在喜愛 cosplay 的動機引導下，coser 除了義務性的完成自己本分外，同時也鼓勵自己設法追求更好更完美的展現。「我現在高一，在學校狀況很好，都有保持在前幾名，長期的，媽媽就是會說你考第幾名，我幫你做一套之類的！我覺得這樣很好！」（阿比）。

coser 並非大家所想像毫無自律性，僅是盲目追尋自身興趣的活動。透過敲定出角時間及人物等決策判斷過程，也獲

得學習評估事件的能力，不僅如此，此過程可使自我在現實生活中更瞭解各項事物的優先順序及輕重緩急排序，這種磨練也增進了自我的自律能力。

（二）自主決定性

認同感受深受著自主決定性所影響，若能完全掌握自己的所做所為，積極選擇自己所欲從事的活動去做，在事件成功後會獲得備受勝任的個人認同感受。cosplay 是 coser 經過縝密思考及判斷才決定出角或是開始準備其他相關事宜，這不僅加強自主決定的能力，同時個人認同也隨著獲得勝任感而日益漸增。

其實在選擇出何種角色時，便開始了自主決定性的培養過程，「我會從我能扮的角色中挑我比較喜歡的角色來出。」

（阿喵）coser 是在具有喜愛角色的前提下才投身於 cosplay 之中，而若並非是在此前提上建立基礎時，所看到的會僅是空有外表而無內涵的扮演活動，而非 cosplay！除此之外透過瞭解自己的特性及優點，以在選擇角色時可運用自我的優勢使角色完美呈現。而若強求選擇不適合的角色 cos，對於角色的崇拜感也會被破壞殆盡。cosplay 是一項經過審慎思考後所採取的行為，並非僅胡亂投入於其中。「我就是會看跟我適不適合，有一些雖然我很喜歡，可是我 cos 起來一定會差很多...但是我也不會去 cos 他，因為覺得差比較多，怕破壞那個角色（笑）。」（阿 Q）

cosplay 是重視群體的一項次文化，當個體在角色選擇上和他者間有相互重疊或衝突時，coser 不會因此而放棄自我所追求的梦想。「因為就我認識的那邊通常都會出同一個角色，可是我對那個角色又沒有興趣啊！就去迷另外的作品，

我就自己找布自己出了！」（小豪）而若喜愛的作品僅為個人有興趣，coser 不僅不強迫他人出自身無興趣的角色，另一方面也相信自己對於角色所產生的愛，並實踐自己的選擇。參與 cosplay 的決定權完全掌握在自己手上，並非隨波逐流使其他人造成直接的影響。「我有些喜歡的作品沒人跟我搭我只好自己出，因為我想出我還是會出角，我不一定要找到人，反正我想出就出（笑）。」（阿毛）

cosplay 除建構出展現自主決定的舞台，同時也是培養個人自我決定並使勇於承擔的自我呈現場域。除開始的選角外，在 cos 的過程也很多需自己做出決定的關鍵時刻。「初音是未來感很重的東西，所以我就跟他說我要漆皮。」（阿比）透過選擇製作材料的不同，角色最後的呈現會展現出個人專屬的風格並產生許多角色相似但卻又相異的樣貌。在此視野下所蘊含的價值，遠超出於由他人決定才完成的內在價值涵義。「阿我又完成了一件我很想要做事那種興奮，就是興奮疲倦跟開心的感覺同時湧上來。」（阿喵）。

（三）個人規劃

擁有規劃的能力，不僅提升自我的行事效率，更可使生活不過於空泛且無意義，避免了個人認同的危機產生。cosplay 是個人在選擇所喜愛的嗜好後進而參與的活動，對於活動的參與時間及方式有一套專屬自己的獨特見解，而過程也需透過妥善的規劃及安排才可出角。cosplay 除間接訓練了個人的規劃能力，同時也活絡了個人的生活，創造出生命的價值。

「一般天空上都有個預訂表，通常就都是排到明年了，像我就排到明年去了！」（阿比）cosplay 並不屬於為心動後

即可馬上參與的的休閒活動形態，在參與前需透過行事曆寫出行程表並思考自我的時間規劃及活動進程。「就通常很早的時候我就會先排好，像我現在就已經決定好接下來的預定是什麼了。」（阿Q）此行為也使coser養成在生活中透過計畫表讓自己在有限的時間完成應做之事的習慣和有規劃性的全方位資料收集，如資訊的分門別類、時間的分配、廣泛蒐集先進的例子做為參考依據等。在資料備妥後並透過分析及歸納，從資料之中評估判斷活動參與的可行性。「決定了以後就會開始去搜尋，搜尋了以後我通常不會把衣服道具做下去，我通常是開始一個月之後才開始用，所以我還有三五個月的時間去瞭解那個角色。」（阿喵）。

而cosplay有著喜愛共同出團以壯大氣勢的想法，若團體內所出的角色能使作品的呈現越完整時，則可藉此獲得個人出角難以到達的感受。「我會徵阿，可是我覺得不太好徵拉～但我覺得跟其他朋友比起來，我徵到的機率還算高，可是比較容易徵到的不是團，是搭擋」（阿毛）在此情況下所包含的是需掌控更多不確定的因素已獲得角色的完美呈現。透過此過程雖使成功出角的挑戰性增加外，卻也獲得更多自信心的確立。

最後，若排程依照自我規劃完成時，除有助於自信提升外，同時藉由最終的呈現也使個人認同感受得以強化，自我也更加肯定自己。「就玩cosplay通常都會排預定，你預訂在什麼時間要出什麼角，你就會想說出些別的或是再回去出以前的，找回那種就是自己想要的感覺，自信。」（小紫）

（四）學習新知

透過不斷的學習新知識，除使自我瞭解更多社會事物外，同時也幫助自我調整成為適合社會的狀態。而若能在社會中尋找出自身有興趣且能獲得成就感的事物時，個人會更加認同自我。

cosplay 是一種藉由外在裝扮加上內心揣摩後使自己喜愛的人物得以在現實生活中呈現的休閒活動。對於 coser 而言，外在美及內在思想是環環相扣且缺一不可的，故 cose 在開始 cosplay 時，coser 會接觸原本所沒碰觸的新知識，期許自我在此之中更趨向於完美。「是接觸 cos 後才開始化妝，之前都沒有在化妝。」（阿 Q）且改變原本的方式，使新學習的知識元素融合到生活之中。「那我也是會去看美妝雜誌阿，還有 cosplay 的專門雜誌，他們上面都有教化妝。」（阿比）這種經由興趣來延伸的知識學習，潛移默化的改變原有生活習慣，在這個觀點下也使正向改變不斷循環，增添了原本生活的色彩。「還可以學到一些攝影技巧，然後還有就是拍照的肢體動作吧，也會有所改變。」（小紫）。

對於 coser 來說，學習新知並非被動的強迫學習，相反的 coser 皆是抱持著開心的態度面對每一項新資訊的獲得。「我當初會學長笛、直排輪和做蛋糕也是因為漫畫！就是會有莫名的熱情，不知道哪裡來的，每個 coser 都這樣子。」（阿比）而這些學習也並非僅做表面功夫而已，coser 採取不斷深入學習的方式以吸收新的知識，並透過努力不懈的態度使自我更加倍感充實。「就是慢慢的，從眼線畫的有點歪歪的，到現在還滿正常的，就是要自己慢慢學啊！」（小酷）

cosplay 並非僅為一項休閒活動的表徵，其代表的是許多不同休閒型態所集結而成的綜合體。而此特性也使 coser 能從中得到可貴的經驗並獲得更深刻且多樣性的感受。「他也可以學到很多，像做衣服啊！化妝啊！剪頭髮阿什麼之類的都有！就其實是個自我學習自我成長的地方吧！」（小邁）在 cosplay 的呈現過程中，瞭解到自己的成長及改變，最後透過這樣方式，將產生出更多的個人認同。

（五）自我揭露

自我揭露除可使個人可更加積極省思自我的作為，依照揭露程度的不同，也可做為判別認同發展的指標。而透過自身經驗及情緒的分享不僅得到一群共同學習的夥伴，同時此過程也在他人更瞭解自我的情境下，成功拉近彼此間的距離。

coser 對於本活動的自我揭露程度會隨著從事的時間、心態以及與他者互動的模式而有所轉變。在 cos 初期，礙於在意社會上的負面評判，使自我無法完全揭示在他人面前。「差滿多的吧，因為我沒有讓人家知道我在 cosplay，其實我有一次國小的時候大概五年級的時候再看漫畫，同學就說你好宅唷！那時候我很受傷說，我沒有很宅，我明明就很陽光阿！」（阿比）而若採用漸進式的暴露在他人面前，則可慢慢克服此敏感的部分，展露出對於 cosplay 的喜好，協助調整了個人認同的發展。「應該說如果沒人問我不會主動講，那我的原則是如果別人主動問了，我也不會刻意隱瞞。」（阿毛）。

而若個人認同發展更為健全時，會產生出更為完整且有魄力的自我揭露。「家人都知道，朋友也都知道。就是我把它當作比較稀鬆平常的活動。」（阿喵）而共同參與 cosplay

的過程，除能得到具有共同嗜好的夥伴外，同時透過長遠的互動模式也會讓彼此關係更加緊密。「一開始本來有刻意要隱瞞，但後來我的朋友同學就班級的朋友可能大家比較開放吧，就大家都很有興趣，後來就大家都知道我有在玩。」（小紫）有階段的學習過程會使自我揭露程度漸漸增進，透過此行為也獲得更廣且更深的個人認同。

（六）超越自我

藉由前述資料分析中得知，coser藉由階段性的學習使自我從自律的培養到具有決定性、規劃性、學習性以至於最後呈現自己的自我揭露，此過程可使個人認同產生蛻變並開始展翅高飛。cosplay除讓自我建立出使命感以確立參與活動之意義與目的外，同時藉由瞭解且相信自我也建立出個人的獨特性。透過cosplay所搭建出的舞台，讓個體成為展現著特殊風格的獨特表演者。

「開始可能我只敢出很普通的角色，後來才慢慢的挑戰多一點多一點，然後自己會在得到多一點東西。」（小紫）在開始接觸cosplay時對於自己和角色間的關聯瞭解甚少，所選擇的角色多半以簡單且較不具挑戰性為主。但透過廣泛認真的學習及不斷的試探嘗試，自我漸漸在揣摩角色上獲得成就感，並建立出階段性的認同。

在cosplay過程中並非全然順遂沒有挫折，自我也是透過不斷練習及不氣餒的嘗試才獲得現在所擁有的表現。「我之前就是有一個角色，那就是真的很醜！假髮又剪壞之類的，所以那時候就是出的很差！那之後就是想說要把他出更好。」（小豪）而coser對於自我呈現方面會有基本程度的要求，並非化完彩妝且穿著角色的衣服站在場上拍照就可獲

得滿足。其中若當所呈現出來的結果並無達到自我預期時，會自我檢討重新省視問題，並再進行下一次的挑戰。「就是有時候覺得 cos 不好的話會再重出一次。」（阿 Q）

除在挫敗中不斷重新嘗試以達自我期許外，coser 也很重視多元方向且不同類型的挑戰。「我會更期待的狀況是如果那個 cos 是我從來沒有嘗試過的類型，因為我現在很想就是讓我自己可以嘗試更多的類型。」（阿毛）藉由成功挑戰自己之中所獲得的滿足及成就感為自我成長的踏板，也透過此過程來更進一步的認同自己。

二、社會認同使 cosplay 之中建立的自我認同感受

從本研究文獻探討得知，人是屬於社會的動物，無法僅藉由探討個人的問題而產生出認同感受，此時需放置個體於社會脈絡中，並透過與他人的互動才得以創造出屬於自己的身分。研究者對於與他人互動的部分經分析歸納後進一步區分成代表大環境的「宏觀社會」及有 cosplay 意涵的「微觀社會¹⁸」來剖析，並在內容部分以宏觀社會認同、微觀社會認同、大微觀社會的異同及認同微觀社會四大類探討 coser 在 cosplay 中的認同改變。

（一）宏觀社會認同

無論是何種人皆屬於社會的一部分，在此觀點下若漸漸縮小視野，依照性質的不同則又可分類成為相異的群體。而在本研究中要探討的宏觀社會，可定義為社會中不屬於 cosplay 的一般人，並分為「正面認同」及「負面認同」探討在此之中他人的觀感是否影響 coser 認同的建構。

¹⁸ 在這裡指透過擁有自己的規範下所分化後的社會群體。

1. 宏觀社會正面認同

在宏觀社會所組成的環境中，個體接觸到正面認同訊息來自身邊未加入cosplay但卻和個體極為親密的重要他人，如祖父祖母、父母親、兄弟姊妹及身邊的好友。而若能在不被反對的情況下從事cosplay，除有助於減低自我不安且漂浮不定的認同感受外，另一方面透過支持力量的呈現，也使彼此建立出良性的關係。「媽媽也很支持我玩這個拉……我就覺得媽媽你好棒喔，我好愛你喔！（笑）」（阿比）除此之外，若受到周遭朋友讚許及認同時，也會有認同的感受倍增的其況發生。「一般的朋友看到大部分都是”好酷唷！正妹耶！”（槌肩膀）然後就開心，好朋友！！（笑）」（阿喵）藉由cosplay便開始啟動各方面的自我形塑，coser除獲得有著展現自我及正面肯定的舞台表演機會外，透過宏觀社會裡親朋好友或各方人士人的支持，也可使個體進一步往好的方向發展，藉此獲得社會認同。

2. 宏觀社會負面認同

不同於宏觀社會的正面認同，面對宏觀社會中他人的負面認同時，coser會依照彼此交情的熟稔程度採取不同的做法。「就是會常聽到旁邊的人在說什麼，喔那些人都好宅好噁心之類的，就是自己會懂得要隱藏這樣子。」（阿Q）在和自身較沒交集的情況下，負面認同並不會影響coser，但卻會使其選擇隱匿的方式來保護自己。此做為雖屬於非正面積極的方式，但卻是處於不認同聲浪極多的大環境，非主流的coser為要保護自我不得不採取的做法。

而相較於社會關係較遠的他人可能給予負面認同外，coser周遭的親朋好友也常會有著不諒解或不支持的態度。面

對此情況時，阿Q還是採取較消極的方式，用搪塞的方法帶過，其中關心的是自己的感受並不使社會他人的觀感來影響自我。「就是我也知道他們不能接受……所以我會講說，阿我就是喜歡阿有什麼辦法，就是會隨便敷衍他們過去。」(阿Q)而阿比也不會使重要他人的不認同而去影響原本自身的所為，但選擇的方式卻也是屬於較消極隱匿。「我的前男友很反感這些東西，我就說那是我自己的嗜好阿，然後我就選擇說，乾脆都不要講，很麻煩」(阿比)除了身邊周遭的重要他人外，倘如表示不認同的是有血緣關係的至親親人時，會使coser的行為模式造成極大影響。「就我以前有跟媽媽講過有點想玩，但然後就被罵”神經病”阿(苦笑)…然後後來阿姨有跟我媽說這件事情，然後才慢慢讓我玩。」(小紫)

在宏觀社會之中，可看出給予正面認同的人多半來自於重要他人，此狀況下也使coser獲得更多鼓勵，而有繼續cos的動力。而遭遇負面認同時，相較在乎具有血緣關係的至親外，對於其他人則常以消極不理會的方式來面對。這顯示coser在社會關係鏈中，多數coser僅關切和自己有密切相關的他人，過程中並不特別向社會解釋自身的作為。在此視域下，卻也產生出難以改變cosplay在社會中既定觀感的情況，減少了透過他人來使自己獲得正面認同的機會。故研究者認為，若欲增加coser的認同感受，須藉由更多不同面向上來著手改變宏觀社會看待cosplay的眼光。

(二) 微觀社會認同

無論是何種人皆屬於社會的一部分，在此觀點下若漸漸縮小視野，依照性質的不同則又可分類成為相異的群體。而在本研究中要探討的微觀社會，研究者定義其為屬於cosplay

次文化之中的個體，並分為「正面認同」及「負面認同」探討微觀社會中他人的觀感是否會影響 coser 的認同建構。

1. 微觀社會正面認同

在微觀社會中，個體所接觸到的正面認同訊息多半來自於 cosplay 的活動場域。cosplay 是在有共同喜好所建立的基礎上讓 coser 能在公開的環境中獲得他人讚賞及認同的舞台。

在 cos 的過程中若被認出扮演的角色為何時，會產生愉悅的感受，同時透過肯定自我的人數漸增，自我認同也會隨著社會所形塑出的認同感受而得以獲利。「像有些有時候在會場上就是有人會喊出你角色的名子……假如越多人認得你就會覺得越開心。」（阿 Q）而也有受訪者更直接指出，獲得稱讚時就是他在 cosplay 之中最大的肯定，當努力透過微觀社會受到他人認可時，會更進一步的形塑出自我認同。「我一年前那個時候出羅賓，然後我就聽到有人說，天那那個羅賓好像喔，好像從漫畫裡面走出來的，我覺得那已經是最大的肯定了！」（阿毛）。

而被他人要求拍照也是 coser 獲得正面認同的重要來源。在每個人心中都希冀著自我能被認同及肯定，並期許能由展現的方式來獲得大眾的讚許。「我去參加 cosplay 的話是別人給我的自信，等於就是助我一臂之力這樣，他們只要有一個人肯幫我拍照，就是增加我一分自信。」（阿喵）。自信，除了是個體所給予自己的認同展現外，社會的認同在自信的建立上也是非常重要的。人是社會的動物，還需憑藉與他者的互動才可產生出一個完整的自我，此時自我認同也才更趨於完善。

在微觀社會之中，公開場合直接讚許也是一種正向的社會認同方式，同時會使個人可藉由微觀社會的正面認同而建立自我認同感受。「我有很多朋友會去看，就會跟我講說，小酷，妳有在巴哈¹⁹上耶！然後看到就會滿開心的。」（小酷）除此之外，活動中也會透過競賽的方式來添加cosplay的色彩。過程中，coser藉由表現才藝來展現出角色的特點以獲得更多評審的青睞。不僅如此，透過此吸引眾人目光的行銷方式也使自我受人認識並獲得更多的微觀社會正向認同。「因為好像連續四年都第一名！就幾個滿有名的同人展我都有去比賽，我算是應該滿多人聽過的（笑）」（阿比）

但在這一系列的正向社會認同中，卻也有受訪者對於此方式抱持著不同的感受。「其實一般來說我本來就沒有什麼自信，就不擅長被人家稱讚，如果被人家一直提出來講的話，我覺得會讓我越來越自卑。」（小紫）這可看出社會認同是須建構在足夠的個人認同確立後才可藉此加強自我認同感受。雖說人是與社會互動的動物，無法脫離和社會的關係，但個體也須具備獨立探究及發展的空間，以建立和社會聯繫的基礎，自我認同也才較不易產生混淆。

2. 微觀社會負面認同

在微觀社會中，個體所接觸到的負面認同多半來自被cosplay界稱之為「K島²⁰」的網路討論版，此場域討論範圍

¹⁹ 巴哈姆特，華人最大動漫及遊戲社群網站，提供最新新聞、作品介紹，以及豐富的討論區空間。官方網站為：

<http://www.gamer.com.tw/>

²⁰ Komica，以動漫畫、遊戲為主題的風格貼圖討論板，依照不同的主題有類似聊天室功能的各種版面，使用方式採非會員制，且隱藏發表人的ip位置以引出發表人內心的真話。官方網址為

<http://www.komica.org/>

十分廣泛，各種話題皆可能產生，在此中不需對任何言論負責的特性也時得版內常有批判的行為產生。「我有被放上去過，其實我也不知到他放那張照片他想要表達什麼（有點哽咽的說）。」（小邁）從訪談的觀察中發現，小邁雖沒明確表明出自己的感受，但提及此話題時卻不時目閃淚光。cosplay構成元素並非如一般社會如此多元，在此有所設限的場域中，單純針對個人行為的負面認同，對自我與微觀社會會產生莫大的影響力。

微觀社會屬於coser生活圈的一部分，對於他人如何看待自己會相當的在意。在面對負面認同時採納有建設性的評論並視為增進及改善自我的建議，但對於胡亂掃射的負面認同，則以不允予理會的方式看待。自我的認同感受並非全然建立在微觀社會之上，在此關切的是何者對自我認同的發展有所幫助而以。「如果我看到有人說我哪裡做不好，我會去問，然後再針對不好的地方再做改善這樣……那如我不是我的問題的話我就當作被狗咬拉（苦笑）。」（阿喵）

而coser面對負面認同時也可能採取另一種主動的態度去面對，用先發制人的觀點，強烈的要求自己做到讓自我的行為無法遭受他人調侃的程度。「我是個很不喜歡被表的人，真的很不喜歡……因為我不想要被拿出來說，那我就做到讓人家沒有辦法說（激動的說）！」（小紫）

在微觀社會之中，無論是正面或負面的認同，對於coser而言都是十分有影響力的。當進入一個有共同興趣且特定規範的組織時，歸屬感會油然而生，在其中所發生事物也會全然影響成員的感受。

微觀社會的正面認同會讓個人認同發展健全的 coser 推波助瀾整體的自我認同感受。而微觀社會的負面認同則隨著 coser 的心態造成相異程度的影響。在此之中，coser 可理性的分析負面認同，視合理的評論為建議，不合理的批評則置若罔聞，透過這樣的適時調整自己，也使負面認同可轉化為自我認同的推手。

（三）宏觀與微觀社會的差異

在這不同的宏觀社會及微觀社會中，社會認同的建立對於 coser 有多大的影響？吸引 coser 進入且投入其中所獲得的社會認同在其中的不同為何？本研究皆會在此做深入的探究。

1. 藉由微觀社會做出在宏觀社會不能表現的內在

在宏觀社會中，個體間所採用相處模式是在多數人皆能接受的情況下建立在大眾關係上的方式。除此之外，臺灣以禮為本的概念，也使得內在具有狂熱因子的 coser 難以在宏觀社會敞開心胸表現自己，僅只能透過 cosplay 呈現出自己最直接且所想表達的感受。「我很喜歡抱著的感覺。我覺得 cos 這個圈子不抗拒……然後一看到他就衝過去阿，抱一下阿之類的，就會覺得很開心阿。」（阿毛）而 cosplay 提供一個管道讓受現實生活太多考量因素牽絆的 coser 可放下心中鬱悶，跳脫出受壓抑的社會，使內心完全以原始自己的狀態釋放出來。「cosplay 的時候就可以不用去想那麼多，不用想到同學不用想到老師這個樣子，就只是跟動漫角色，就完全跳脫那種，對！」（阿比）

2. 藉由微觀社會做出在宏觀社會不能表現的外在

穿衣風格在宏觀社會眼光看待下，僅能接受的是保守的服飾穿戴，相形之下，cosplay則可透過無尺度限制的多元方式大方的秀出自己。「像是穿很短的裙子，或者是踩很高的鞋子，或者是露露事業線等等，這些都是平常我不敢做的。」（小紫）相較於宏觀社會無法接受開放的服裝表現，微觀社會透過cosplay的多樣化及開放的態度，給予自我許多展現的空間，並藉由多元面向的嘗試以獲得他人正向認同來更加肯定自己。「你不管穿得在奇怪，如果還在會場裡大家都還是會覺得你很棒，你很強！」（阿喵）。

3. 微觀社會的認同使自我在宏觀社會之中的改變

進入微觀社會之後，藉由共同愛好者所給予的正向社會認同也使得自我有不同以往的改變。個體並非隨波逐流，人云亦云，透過cosplay開始重視自我的感覺，爭取自己喜愛的事物而並非委曲求全活在認同混濁的階段，重新省視自己要的為何，產生出自主決定權。「然後現在就是雖然就是展現自己喜歡動漫，就是不用顧忌，就是比較以自己為中心，而不是去配合人。」（阿Q）除此之外，進入微觀社會後，也並非僅活在自己的小圈子和現實脫節，許多coser反而藉由cosplay顛覆以前害羞內向的個性活出了自己。「自己其實也有一些突破，以前的我不敢主動去跟別人講話，但是在cosplay之後就是比較勇於跨出第一步，不像是以前那樣等著大家來。」（小紫）

在cosplay微觀社會中，藉由社會正向認同讓coser更有自信，並能夠勇敢的使其轉化在具體的行為表徵上，成為自我展現的開始。cosplay宛如是個小練習舞台，有著無限制的發

揮空間，在此之中透過他人建立出個人認同後，也使現實生活上的自我更為完善。

（四）認同微觀社會

認同微觀社會的價值觀及行為，也隨著個人投入在cosplay中展開了第一步發展。而自我揭露的程度的擴展，除代表個人認同漸增之外，同時能使自我在cosplay中獲得更多的社會認同。同時藉由自我揭露來認同於自己所做的事物時，也等同於認同cosplay這微觀社會。而在行為表現上，有些coser會開始試圖導正他人認對此場域的誤解，努力讓自己的存在能被他人所接受。「我會反駁，我真的會反駁！（激動的說）大一的時候有一門課我就做了宅男和腐女兩個字詞的重新解釋，跟大家說不是這樣的不是這樣的！我們是正常人！」（小酷）而認同程度的不同也會影響coser在面對他人負面觀感的問題時所欲採取的行為。研究者從觀察訪談小酷之中發現，小酷對於從事cosplay很引以為傲，在透過各層面得到許多正面的支持下的情況下，也建立出自我的正向認同感受。相較之下，小紫則在社會中未獲得太多正面支持，對於認同的建構產生某部分的阻礙，這也造成小紫在宏觀社會中並非積極的捍衛自己的微觀社會。「我會看對象，那如果是可以嘗試導正他們觀念了話，我會嘗試去建議他要多多瞭解，不要這樣排斥我們。」（小紫）。

coser是否認同於此微觀社會，可從如何應對他人的不認同來判別。這不僅代表個體是如何看待微觀社會之外，也間接表示coser是如何看待自己的。若對於他人的負面觀感用積極的方式向他人解釋說明，表示個體在cosplay的社會認同上所獲得的是正面的認同來以使自我認同的形塑得以被建立。

三、群體認同使 cosplay 增進的自我認同感受

從本研究文獻探討得知，群體是經過社會分化後有著特殊意涵的團體。個體所在意的是參考團體如何影響個人態度和價值觀的建構，在這視野下在群體內所產生的認同感受也讓個體自我認同趨於完善。研究者經分析歸納後分為「影響個體行為」及「群體使個體產生歸屬感」兩大類探討，期能以歷程式的方式闡述出 coser 在 cosplay 中群體認同的建構情形。

(一) 影響個體行為

個人的行為隨著自我所處的群體不同在體現上各有差異，而經由兩者相互反饋的作用，也使個人判斷深受群體所影響。在本文中研究者分為「角色的選擇及安排」、「考量給予的意見」及「群體間的互助」三方面探討 cosplay 中的群體是如何影響個人行為以及對於 coser 的認同建構是否有所幫助。

1. 角色的選擇及安排

在 cosplay 中群體力量常具有強大影響力，群體成員的建議影響個體多方面的行為，如從基礎的角色選擇即可看出。「親友都會推薦漫畫說你要不要加入這個坑²¹，我就說好啊！看一下，然後就跳²²進去了。」（笑）（阿比）在有制度的出角方式規範下，共同出角時群體也會影響個體對於自身喜愛的角色選擇。「那他先講說他要出誰，那他先講就會先讓他出！然後你就默默去換到自己喜歡的另外一個去出。」（小邁）

²¹ 泛指個人愛好或興趣之作品。

²² 泛指自己已陷進去無法自拔的狀況。

而除在初期的選角上可看出群體意見的重要性外，在選擇角色後的時間安排對於coser來說也是十分重要的。coser若有搭擋一同規畫某項作品的呈現時，會轉變成強大的行動力使自己實踐。「就是我自己會以有搭擋為準備的優先考量這樣，有搭擋就會付諸行動。」（阿Q）而群體若邀約自身極有興趣的角色出角時，coser便會排除萬難，畢竟一同參與cosplay所獲得的感受會比單打獨鬥來的更有收穫。「他就說：「你要不要出那個誰誰誰，我就：蛤？！我想了一想因為那個角色我還滿喜歡的，我就說可以壓，結果就花了五天的時間把他趕出來（笑）。」（阿毛）cosplay並非僅為個人的事，群體的建議也成為角色選擇及安排上的重要考量依據。

2. 群體間的互助

在cosplay時，出角必須是在自身有興趣的前提下，並抱持著「只要他想要就要幫助他得到」的心態去經營以使個人獲得良好的群體關係。

若在群體需要的前提之下，即便自身非拿手於呈現此類型角色，但卻會為了成員的需求去嘗試。「有時候朋友在約，如果有點興趣，然後可能準備起來自己可以附和，可能就會選擇跟朋友一起出，那可能下次我下次想要找某個作品想要找人出就會問問朋友要不要一起，對！我覺得有時候會互相。」（小紫）而群體間成員若有困難或是需要幫忙時，雖非和自身有直接的利益關係，但當已融入群體後，整體的表現同時也象徵著自我，而這層關係也使個體的優點更易被他人發現。建立出相互合作的群體，會使彼此間產生更多的互利關係。

3. 考量給予的意見

個體會透過群體所給予的意見並經過自己評估判斷後規劃出一系列有效的改進方式來做出適當的行為調整。而群體的意見也常使個體發現死角，增加自省及拓展發揮的空間。「那我親友就說，你照片比一比，一個是漆皮一個不是漆皮，挖差好多喔！」（阿比）coser透過親友所給予的意見，使自己在角色製作上有更多元的思考空間，並在此之後不斷的評估規劃，形塑出更周全更能象徵自己的角色呈現。除此之外，群體的成員象徵為一面鏡子，告知coser可修改哪些動作或表情以增進整體的相似程度獲得更完美的呈現。「一開始拍照可能表情都不用有太多的顧忌，那玩cos之後有被朋友講過……那如果朋友覺得說那樣好！很適合，那我就會慢慢的往那邊再多做一點改變」（小紫）群體中所給予的參考意見不僅能使個體行為朝向越來越好，越來越完美的方向邁進，同時也使自我能獲得更多自信。

群體對於個人的行為有著十足的影響力，研究者發現在coser身上所產生的改變，如增加思考面向的多元性、眾多意見的評估判斷、成員之間利益關係的取捨及對於自信的改變等，皆能有助於自我認同的確立。群體影響個體的行為，並非僅有表面意涵而以，同時也蘊藏著許多令人難以查覺並影響自我的正向涵義。

（二）群體使個體產生歸屬感

個體經過彼此喜好的相似、情感的培養以及有著共同的目標等原因，會使其集結成具有獨特性質的群體。而隨著時間及情感的建立，群體產生出的歸屬感會改變個體面對事情時的態度及行為。而經過訪談資料的分析歸納後，本文分為

「影響個人情感」、「找到歸屬感加強動力」、「規劃過程並克服困難」三小部分來觀看群體對於個體歸屬感的影響以及對於 coser 的認同建構是否有所幫助。

1. 影響個人情感

若群體對於個體而言已產生出歸屬感時，自我的情感則易在群體之間四處流竄。「因為如果看親友說，『我們要去樓！但自己卻沒辦法去那好痛苦喔（苦笑）。』（阿比）而在出角的時候，建立群體的方式除會讓自我在角色呈現上能較完整外，也進一步使個人情感能獲得寄託。透過群體間的互動以及相互的對應關係，使 coser 更能在此之中找到一個專屬於自我的定位。「會喜歡跟搭擋一起，因為會覺得有搭擋那個作品就會更完整，因為如果只有自己一個人，感覺會比較寂寞。」（阿Q）

2. 找到歸屬，加強動力

在宏觀社會之中，相同性質的群體會散發出獨特的氣息，使符合此特性的個體進一步融入群體當中。這不僅可幫助自我展現外，個體也藉由進入群體獲得歸屬及認同感。而若個體投身於群體時，迷惘並躊躇的不肯定性會得以破除，個體的行動力會大大提升。「高一的時候就是一個很要好的朋友他就說，在我們學校附近有一場活動，問我要不要去看……然後我跟我那個朋友我們就在那裡，馬上就約了一個約定，想說下一次活動我們也來出，對啊！」（阿毛）

3. 規劃過程並克服困難

而群體的建立也有助於個體在行動規劃前的準備，藉群體討論可更聚焦行為的方向並共同策畫出具體的行動。「就他問我要不要一起，因為他也是第一次，然後就想說就先參

考，剛好身邊有認識的人，看他們怎麼樣準備……然後就真的去找就有找到自己喜歡的假髮阿什麼之類的，就決定要參加活動了。」（阿Q）在生活中會遭遇許多挫折或瓶頸，而面對難以自行吸收消化的低潮來臨時，個體也須有人能傾聽所面臨的困難或給予實際的幫助來渡過這樣的黑暗期。在這種概念之下，若社會間形成一個具有共同價值觀及態度且在行為模式上極為相似的群體時，透過投入其中，個體能藉由此歸屬感的形成建構出認同感受。「你要在準備什麼的時候會忽然有個念頭，為什麼我要那麼累，但是如果這時候旁邊有個朋友跟你說阿好嘛，然後你就會覺得哦！好！那辛苦有代價！」（阿喵）

群體除能成為個體的情感寄託處所外，同時也幫助個體更能積極正向的看待事物，增加自信並給予行動的動力。群體的幫助不僅能計畫性的建立策略來使預期目標達成，更可在遭遇挫折時給予最大的支持以及幫助。透過群體的建立，能使認同感受更加成長茁壯而非易一蹶不振。

四、身體形象認同使cosplay之中增進的自我認同感受

從本研究文獻探討得知，個人會物化自我的身體，並依照著認同程度的不同來考量角色呈現方式。而隨著行為舉止及身體制度的改變，身體成為用具象化表現經個人、社會及群體認同歷程後，自我在他人面前呈現的媒介。而對於身體形象的認同展現，也訴說著自我認同的完成。研究者經過歸納分析後，分為「身體的外貌」、「行為舉止」及「對身體的制度」三大類探討，期能以歷程式的方式闡述出coser身體形象認同的建構情形。

（一）身體外貌

身體形象的認同首先須要透過各方面的摸索來認識自己，並瞭解自己的身體外貌後學會欣賞接納，同時凸顯自身優勢來做為展現重點，並在最終呈現出充滿自信的自我。而經過訪談資料的收集及分析後，本文在身體外貌分為「外型的吸引」、「符合自己的外型」、「注重裝扮的相似度」及「身體外貌的呈現」四小部分來觀看身體外貌的影響以及對於coser的認同建構是否有所幫助。

1. 外型的吸引

人們透過欣賞美的事物，讓心情沉浸在快樂的感受中。而美的定義隨個人價值觀有所差異，cosplay有著化想像為真實的魔力，這不僅使「美的外型」除象徵個人在外型的認同上為何，同時也成為coser的主要考量選擇。「我個人的話看角色就是，「這角色很漂亮我喜歡，或著是說他怪的很特別我喜歡，或著是說他這個角色真的是太蠢了我喜歡，第一眼就是外型」（阿喵）外型雖是選擇角色的重要因素，但coser並非僅盲目的迷戀於外在喜愛而已。在這其中，角色的個性及整體呈現也成為決定選擇的第二層面因素。「應該說外表在第一眼的時候很有用，就是看到會覺得這角色很帥，可是後來他個性你不喜歡，你好感度就會下降了啊！」（阿毛）在角色選擇中coser重視整體的感覺，外型是個充分且必要的條件，但卻並非唯一。透過外型的選擇，也更瞭解在自我在外型上的認同程度為何。

2. 符合自己的外型

不同角色在外在展現上有著不同的象徵，有些高貴而華麗，有些則具搞笑的特殊氣息。而自我在選角上則透過對自

己的觀察及瞭解後，建立出相異的個人特色來影響著考量因素，使最終在角色呈現上形成差異。「我就覺得我身材沒有那麼好！就是如果我出了我有考慮過那些看的人怎麼想吧，要考慮人家的感受。」（小酷）角色必須是符合自己的身材coser才會進一步考慮進行裝扮。身材若不符合角色除會抹煞自己對於角色的幻想外，也會影響到他人對自我的觀感。畢竟cosplay並非僅是屬於自己的小圈圈，而是如同宏觀社會縮影下的小型社會。

對coser而言，最重要肯定莫過一句「cos的超像耶！」故在cos的過程中，coser無所不用其極拉近自己與角色的相似度，並非僅穿上特定的服裝就能使自身感到滿足。「我覺得最至少拉，假髮服裝上，像我自己就會把一張圖放大放大放大截好幾張圖來比較，就是（思考中）我想盡量做到最相像。」（阿毛）而當需有改善的部分時，coser會考量角色整體的感受，並藉由角色外貌呈現的部份著手改善，「眼妝阿，道具阿，道具會越來越完整。」（阿比）在重視相似度的cosplay場域，須透過許多層面的考量才可做到令人讚嘆的感受，如在一般生活中時時刻刻叮嚀自己保持在好的一面。cosplay並非一項簡單又毫無意義的休閒活動，藉由不斷的自我提升及要求，會使自身保持在正向的狀態和用正面的循環來過生活，並在最終用自我所認為的「美」來建構出屬於自我的身體形象認同。「因為以前是根本不會注重皮膚保養，因為你皮膚要好妝才容易上，然後還有身材，為了某一些角色，需要露手臂肚子跟大腿的角色，就會有點害怕。」（阿毛）

3. 身體外貌的呈現

coser非依照模仿他人裝扮角色的方式進行cosplay，而是透過自身對角色的感受來選擇呈現的樣貌，最終的主控權仍操之在己。除此之外，過程中也會藉由突顯自我身體的優勢以修視自身缺點。「因為我的特色，不能講我的特色，我還滿自豪我的胸部還滿大的（笑）。」（阿喵）隨著觀點不同，看待相同事物的方式也常造成相異的結果。優點和缺點本就一體兩面，其實coser並非一開始即能如此坦然面對自己，尤其是在社會文化是以帶有攻擊性的給予負面評價時，個人便容易產生負面的身體意象觀感。「像是我以前我很小的時候就是會被攻擊胸部大的事情，那時候我就會很自卑……然後就是cosplay讓我有一個很合理可以展現我有自信的地方，然後就是整個人生就打開拉！（笑）」（阿喵）而能夠有這樣自信的呈現，是在接觸到不同環境的情況下，隨著相異價值觀的影響才得以使其接納自我的身體訊息，並肯定自己的外貌與自信。

（二）身體的制度

身體是可讓個人透過自主表現來掌控的形體，其規範受到認知不同而有所差異。由於cosplay是美學的展現，許多角色在服裝搭配的呈現上會較為裸露。在此視域下，coser也產生出一把衡量展現程度的尺。如家人的意見將會成為重要的考量因素。「我媽媽會念，像我上次出露腰的他就會會在那邊念一下」（小酷）雖然身體是父母親所給予的物品，但生命的主控權卻操之在己。身體制度的設立並不全然受制於他人，在許多時候還是回歸自我內在因素的影響較多，而身體形象是否得以展現也都全憑自己所採取的行動而深受影響。

「譬如說這個角色我真的很愛，但他真的太露了，就會稍微，恩..我們放入被審區（笑）。」（阿喵）倘若遇到自身很喜愛的角色但在尺度上是屬於較開放的時候，經過許多掙扎與考量，coser也願意放寬自我尺度的限制，在以安全的前提下才去裝扮自己無法接受但卻很喜愛的角色。「因為我以前cos女角比較少，但如果是要露了話，在安全的範圍內我ok呀！」（阿毛）

由此可知，coser對於保護自己的概念十分重視。「女性coser要注意的事情，就是他提出不合理的理由請千萬要拒絕」（阿喵）coser並非認為身體僅是外在物體的形塑，透過cosplay自我反而建立出身體制度來瞭解身體知覺的正確性。在建構出對於身體的形象認同後，藉由加深自我的自尊及自信心也提升了自我的認同感受。

（三）行為舉止

行為舉止是象徵著個人思想的體現，對於極重視外在表現的cosplay，可在過程中推敲出個人內心感受並具象化內心所蘊含的思想轉化成為個人的行為舉止，並。而經過訪談資料的收集及分析後，本文將行為舉止分為「模仿」及「改變身體形象」兩小部分來觀看行為舉止是如何影響身體形象認同，並且對於自我認同是否有所幫助。

1. 模仿

在以「喜歡」為前提的建構下，coser藉模仿讓自己成為喜愛角色的最佳代言人，影響個人對於身體形象認同的建構。「喜歡他的個性，喜歡他的樣子，就如果喜歡這個角色的話就會盡量去模仿他」（小豪）而在過程中，除透過外在的模仿表現外，coser會進行規劃及研究，使角色的言行舉止

內化為自己的行動。「我會先去觀察他在動漫裡面的個性還有說話的口氣，還有他在不開心的時候會怎麼樣會怎麼樣，我會去稍為大略的把他收集起來，然後自己吸收消化」（阿喵）不斷的模仿會使自我形塑成所欲成為的對象，並在此之中學習到角色的優點，並透過吸收及消化使自我成為完美的綜合體。「而且有的時候就是會不自覺，不知道為什麼我自己就是會一直去學他們的動作，就可能是因為很喜歡吧（笑）。」（阿Q）在cosplay中，並非僅單純的複製而已，自我會藉由模仿不同角色的言行舉止、吸收各角色的行為動作並在裝扮的同時學習到不同角色的優勢，且整合成為現實生活中自我的一部分。

2. 改變身體形象

身體為象徵個人的有形物體，是建構在主觀及客觀辯證後所形塑出的形象。由於cosplay有著重視長相及身材的特性，但各個coser所重視部分卻因個人的主觀意識而有所差異，產生了不同方向的修正及改變，形塑出相異的身體形象。「不會為了角色而改變體型拉，臉的話會盡量維持不要有很多痘痘，因為這樣化妝要蓋的話也不好！就只有這個會小心一下。」（小酷）cosplay對於需要改進的地方除重視自我主觀的既定印象外，也會透過他人的建議來做出適時的調整及修正。「我一開始拍照可能表情都不用有太多的顧忌，那玩cos之後有被朋友講過，就有把缺點做修正在那邊練。」（小紫）在主觀的觀點及客觀的建議後，會造成自身的行為舉止產生不同的變化，使自我形塑成更好的狀態，並讓自身趨於符合社會期望的方向前進。透過此過程，也可獲得更多在社會上的身體形象認同，建構出自我的認同感受。

第陸章 結論與建議

自我認同一直是人一生中所欲追求的感受（王志弘、許妍飛，2006），它可以是被剝離個體地拿到檯面上來討論，也可以無形的存在於每個人之中，無論是以何種形態存在，其重要程度及意義都是無法被忽視且抹滅的。而透過文獻探討以及本研究資料分析發現，若個人投入在價值觀及思考方式雷同的 cosplay 群體時，會漸漸形成相異於一般文化的次文化團體，而 coser 也藉由投入這項次文化團體的過程對自我開始產生認同。次文化和自我認同有一系列的牽絆，如同陳偉鳳（2005）在自拍次文化之中所述，利用次文化這種特殊場域的特性，會加速自我認同的生成。次文化儼然形成一個自我認同的跳板，使遭受到多元文化刺激的現代，個體透過投入此之中找出一個自身所喜愛且能用來表達自己方式，而 cosplay 就是展現社會規範下無法釋放出的自己來獲得認同的呈現舞台。

第一節 研究結果的意涵

研究者以圖 6-1 呈現出 cosplay 次文化以及透過此休閒活動之中所獲得的認同感受，並描繪研究者在文本中發現的概念及意涵。

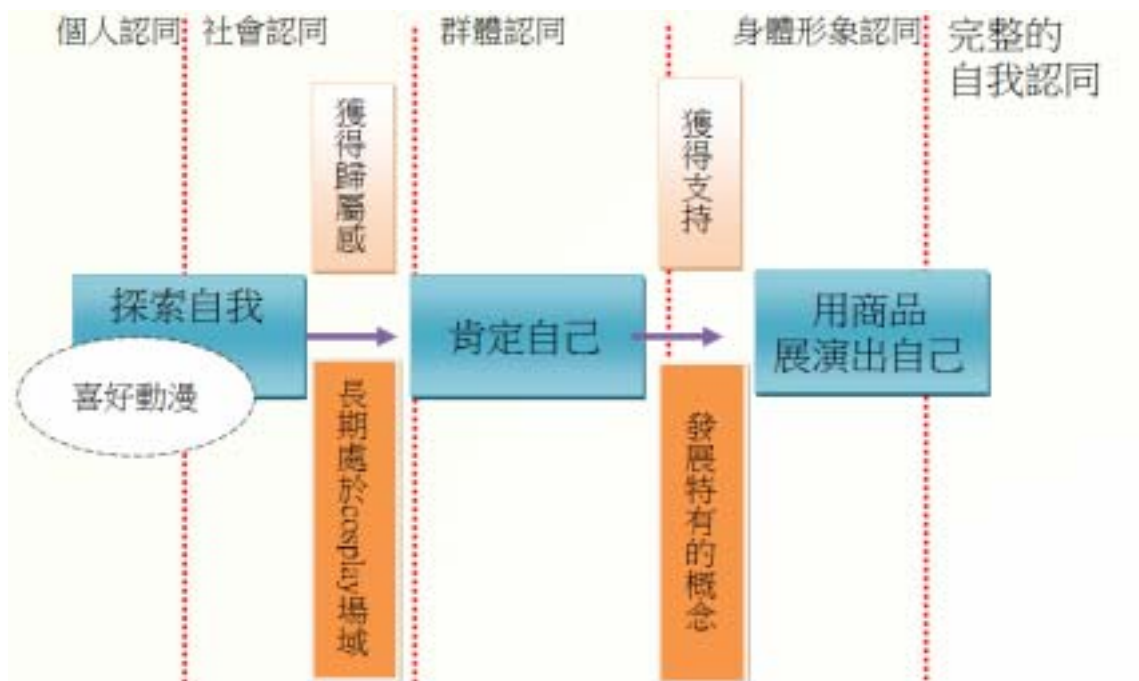


圖 6-1 coser 的次文化意涵及自我認同歷程

由受訪者中得知，踏入 cosplay 休閒次文化時也藉由漸進式的投入開始摸索自己，從瞭解個人的喜好到深化投入其中並透過反思及團體的回饋來肯定自己，除關切內心所吶喊的聲音外，也藉由人際圈的建立而獲得支持，發展出融合 cosplay 這項次文化的特殊自我概念。最後用商品打造出獨一無二的個體，使自己融入於此次文化當中。

而受訪者在參與 cosplay 這休閒次文化的活動時也建立出階段性的自我認同感受。研究者發現此歷程猶如 Kim (2001) 所述，投入於新文化的過程是透過壓力和不斷適應循環交替下漸漸前進的，自我認同感受隨著持續的投入也有隨之加深的趨勢，不僅使個體適應此次文化，同時也藉個人認同之確立使更深入於 cosplay 中，而過程若遭受社會給予的正面回應時，個人透過次文化群體產生的歸屬感及支持，能使自我堅信所處的環境及所做之事是正確無誤，並在最後由

外在的身體意象來展現出自我認同，深化「我」就在 cosplay 的概念。

經過觀察、訪談及資料蒐集與分析，研究者也發現，自我認同感受並非一蹴即成且難以用系統結構化的方式將其條列分明，僅能就有限資源及關鍵概念加以剖析，試圖從中挖掘休閒次文化之中對自我認同建構可能的意義。

一、關於文本產生的次文化意涵

(一) 自我呈現

coser會先建立起獨樹一格的特有價值觀，接著經由多方面嘗試創造出屬於自己的風格，再藉由cosplay次文化內的特殊媒介來傳達出真實的自我。呼應鄭智惠（2008）認為次文化是自我呈現的一個媒介，用以傳達真實的自我。cosplay之中的自我呈現是需要一步步摸索，用不同步驟來尋找並肯定自我後方可做出最終的自我呈現。如同周嘉琪與胡凱揚（2004）所述，自我呈現是許多層面的考量及整合下獲得的最終表現。最後不僅證明自己存在於cosplay次文化之中，同時透過cosplay的自我展現過程也向現實社會表達自我存在和自我認同的事實（如圖6-2）。



圖 6-2 cosplay 次文化的自我呈現

(二) 身分歸屬

coser會初步瞭解成員間是否有類似的想法及共同喜歡的作品以尋找和自己氣味相投的成員，並確認具有共同價值觀後發展出進一步的關係。除此之外會再透過專屬於cosplay創造出的特有規範及辨認方式為自己設下一個審核的關卡，以確保cosplay不會被不懂規則的同好及商業行銷手法破壞其原有的品質，淪為僅穿著衣服就等同於參與cosplay的現象蔓延。而如同Ting-Toomey與Chung (2005)所述，個人會藉由與所屬文化群體成員間的互動而發展出身分認同。在cosplay這項次文化當中，也透過不同於主流文化的成員互動獲得特殊的認同感受。

coser也從表露自己到建立了cosplay的身份歸屬感後發展出屬於自我的人際圈，接著組成以我群為主的小型cosplay社會，在這同時除透過各方面的自我證明來闡述cosplay的好處外，也更確立了自我在此的身份歸屬。從受訪者經驗也可看出cosplay不僅實踐自我內心的想像，同時也幫助自己展開獨特的生活，掌握人生的主控權。(如圖6-3)

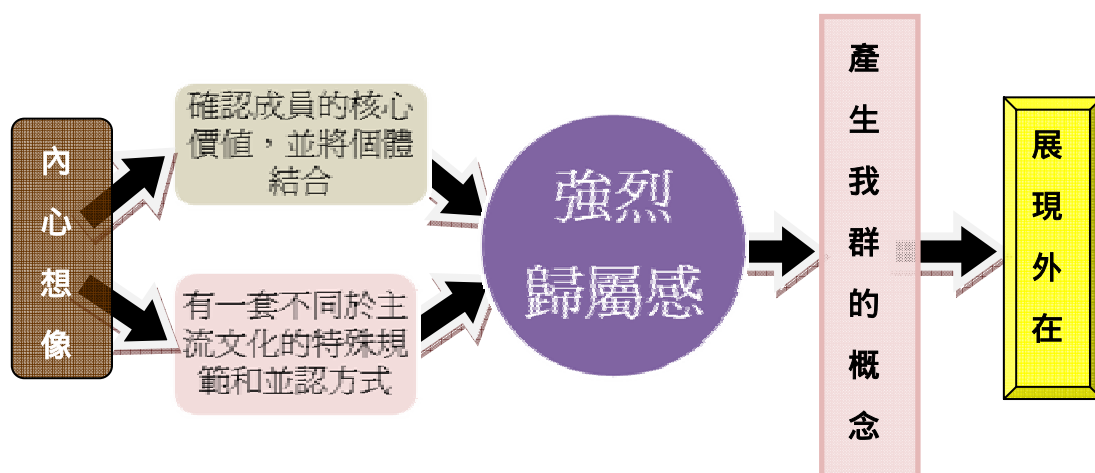


圖 6-3 cosplay 次文化的身份歸屬

(三) 消費意涵

商品代表著訊息的傳遞，傳達著個體之間的價值觀及想法。coser也藉由商品分享的過程來成為彼此交流的媒介，並透過裝扮自己來展現出自我在cosplay中獨一無二的特色並加深自我認同感，同時創造出有別於他人的表達方式並造就出消費行為。龔永慧（2009）認為，商品是一種生活方式以及認同的指標，所呈現的概念是透過與人互動之後所描繪出的自我想像。而其中對於coser來說，價格的高低並不會影響角色的選擇，但礙於現實層面考量，卻會是coser安排出角時先後順序的重要指標。除此之外，cosplay也有著和一般消費者相同的心態，願意花較高的金額及心血在自己特別喜愛的事物上。使用高單價且完美的物品來呈現雖較易獲得同儕的肯定及成為觀者的注目焦點，但商品僅是幫助自我展現的一項媒介，最終的像與不像，仍在於象徵商品的自己能否展現出自信即是。沿襲蔡宜剛（2005）所述，次文化一旦被轉化為商品，其價值將會被僵化的概念，我們應注重在最終呈現的內在意涵而非過於著墨眼前看到的物質表象上（如圖6-4）。



圖 6-4 cosplay 次文化的消費意涵

二、關於 coser 在此休閒次文化之中所建立的自我認同

(一) 個人認同

個人認同是在自我認同中的基本條件，透過個人認同的建立及瞭解自我的獨特面後，才能拓展出一系列的自我認同

感受，也才能知道應放置自己於何種社會脈絡下（李政賢，2009）。在參與 cosplay 的過程中，coser 不斷在此探索自我，此也呼應了 Cheek 與 Briggs(1982)；林雅容（2009）對於個人認同的闡述。coser 在參與時會先經過全盤的考量，如評估自己的能力及狀況是否適合參與活動，並在謹慎的分析後才做出決定，在此同時也建立起個人自律的能力。所以 cosplay 中的角色選擇到實際進入參與 cosplay 活動，其過程也培養並訓練個人自主決定及自我規劃的能力。而藉由 cosplay 乃由廣泛的休閒活動組成之特性，亦能激發原有的興趣進而延展出更多不同領域的新知識，並使 coser 更有動力去學習探究。而在完成了一系列的個人認同發展後，會透過自我是否大方坦承身處在 cosplay 的揭露程度來判別個人認同發展情形，最後 cosplay 成為一個在省視自我中不斷超越自我以獲得個人認同的展演舞台，如同廖君雅（2010）指出，在自我喜愛的次文化中得到成為主角的注目，可獲得歸屬感及認同感受。從事 cosplay 有助於 coser 更加認同自己，也讓參與者有了不同於以往的改變（如圖 6-5）。

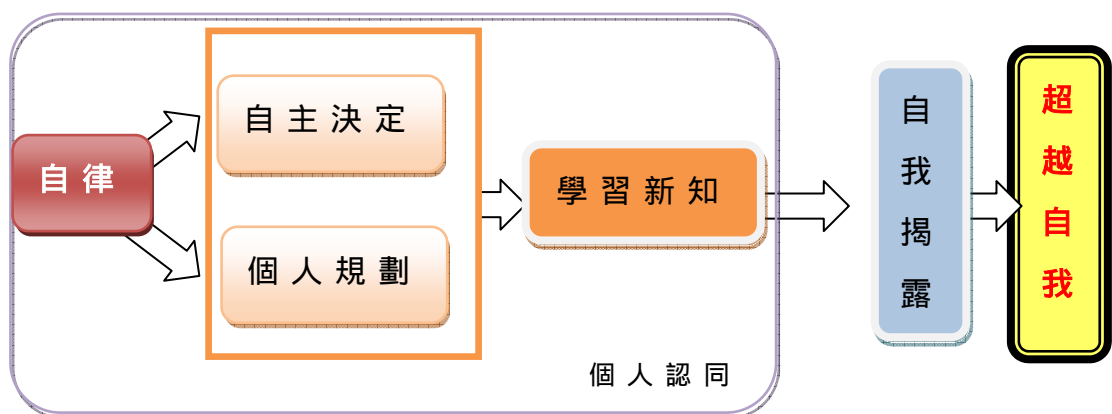


圖 6-5 cosplay 自我認同歷程中的個人認同

(二) 社會認同

Jung 與 Hecht(2004)認為，透過在社會之中，人與人之間的互動溝通可發現個人特徵與他人相似及相異點，並在此之中發展出自我認同。而在cosplay的參與過程裡，可分為「宏觀社會認同」及「微觀社會認同」來探討，同時在分析過程研究者也得知，「微觀社會」的正面或負面認同對於coser皆具有相當程度的影響力，而在「宏觀社會」之中，coser重視有血緣關係的重要他人。除此之外，關注微觀社會認同的coser也並非用封閉的態度來看待自我認同的建構，他們視cosplay為訓練自己的舞台，在發揮自我以獲得微觀社會認同的同時也認同著微觀社會，並使自我認同感渲染至宏觀社會的現實生活。這結果如同Fine(2008)；劉璧榛(2008年11月)的發現，微觀社會的展演會影響其在宏觀社會之中的認同。不僅如此，在微觀社會是宏觀社會之中更容易加速自我認同的一項分化(如圖6-6)。

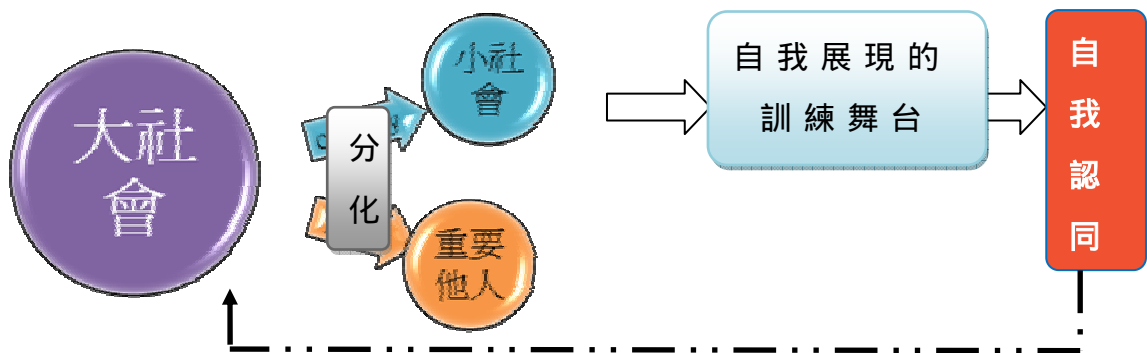


圖 6-6 cosplay 自我認同歷程中的社會認同

(三) 群體認同

群體認同是透過社會中的分化作用，在有相似價值觀的前提下，建立起能代表自己並呈現相同風格的群體後產生的認同感受。李郁文（2002）也表示，在群體參與的過程中，可透過觀察別人及自我反省來增進自我認同感受。群體的行為不僅是個體交互作用下的最終呈現，同時在不停的共同討論及自省等互動過程，也使個體多元化得以發展，並從中建立起認同感受。除此之外，群體透過彼此間適時的給予支持與幫助也敦促個體有計畫性的完成目標，使 coser 加強自我認同的感受，以定位自己（如圖 6-7）。

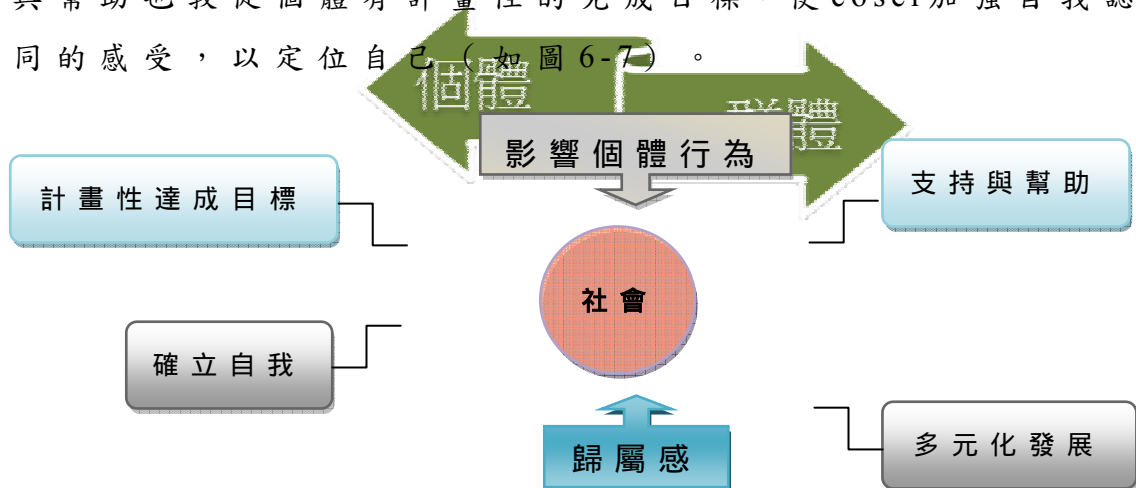


圖 6-7 cosplay 自我認同歷程中的群體認同

(四) 身體形象認同

陶嘉代（2009）在研究中闡述，身體是自我認同最直接的體現，同時也是自我結合個人、社會及群體認同的最終表現。coser 透過身體的呈現釋放出一連串歷程式的自我認同訊息。一開始在身體的探索及認識後會瞭解自我的身體，建構出「美」來產生自信心。而進入 cosplay 後，透過外在他人及內在自我因素的兩方相互考量下，也進一步對身體產生規

範及制度，增加自我對於身體認同的情形。最終會評估主觀及客觀的意見，做出對自我身體形象的改變，並透過裝扮喜愛角色的同時，加強對於身體形象的認同程度，提升自我認同的形塑。不僅呼應林文琪（2006）及趙旭東與方文（2002）對身體認同所提出的概念外，自我認同也會隨著更加確立的身體形象認同而有所改變及成長並用身體譜出完美的句點（如圖 6-8）。

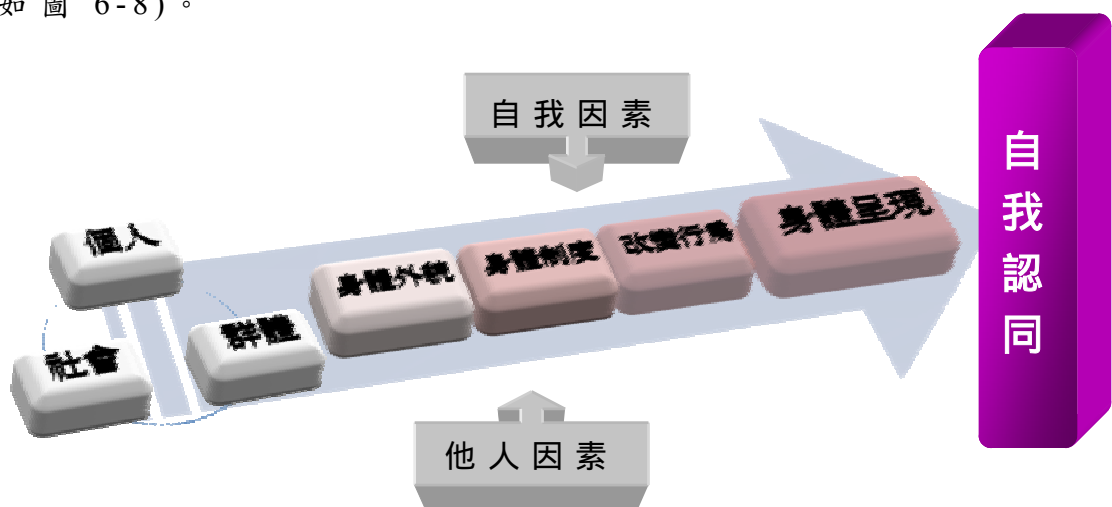


圖 6-8 cosplay 自我認同歷程中的身體形象認同

第二節 研究限制與建議

一、研究限制與困難

隨著研究和寫作進入尾聲，研究者不再是最初所擔心的「完全局外人」身分，透過勇敢的走入研究場域，除了開啟與文本之間的連結外，也從此之中看到他們對於自我的認同過程。研究者也透過與文本相互溝通，瞭解到若尋找出自己有興趣的場域並投身於其中時，自我會付出更多努力嘗試譜出心中所構築之樣貌，當內心所產生的驅動力克服種種現實阻礙使目標達成時，那便是自我認同建立的契機。雖說研究

者並未完全成為一位 coser，但卻藉由研究過程的大量閱讀及實地走進研究場域產生出這番體悟，持續的寫作除建立出了一條 cosplay 與研究者的平行時空，似乎論文的完成也等同於在 cosplay 中成功的自我展演，研究者也透過此舞台，建立了屬於自己的自我認同。

而在這項研究中所遇到的限制，仍然有以下幾項：

(一) 受訪者的性別集中於女性

由於研究場域之中性別分布本就偏重於女性，除此之外屬於男性且又符合本研究限制範圍的數量甚少，在過程中研究者試圖尋找合適的男性研究對象，但多半年齡都無法切合本研究限制的範圍。

(二) 缺乏完整的時間向度

在訪談過程中，由於本研究選取對象所投入參與的時間具有一定長度，而隨不斷身處於研究場域中，受訪者已難以喚醒塵封在記憶最深層的那區塊，對時間久遠的參與動機及內心感受已被身處於 cosplay 中的記憶所取代，故本研究較難獲得初步踏入時的深刻描述。

二、未來研究建議

coser 在 cosplay 這項休閒次文化的場域之中所形成的自我認同的歷程十分多樣且豐富，故研究者認為以下可為未來之研究建議：

本研究雖然討論了 coser 在 cosplay 這項休閒次文化中所呈現的意涵，並也透過探討過程使其延伸至自我認同上，但研究者也發現，若能將本研究的次文化 20 項概念、9 項類屬、3 項類群及自我認同 27 項概念、15 項類屬、4 項類群的各面向依序剖析探討（如附錄四），可使次文化與自我認同緊密相

關，並出產生深刻的描繪。這將會是本研究可再進一步深入探究的議題。

在本研究中會清楚的看出 coser 在 cosplay 參與過程所獲得的認同感受情形，但另一方面許多人關注的是在微觀社會中獲得自我認同後，coser 將如何付諸於宏觀社會？微觀社會對此自我認同的建立，實踐在宏觀社會中的表現形態為何？此將是未來研究值得去發掘的方向。

本研究之研究對象是在不同的同人販售會、不同的機會與管道下認識並進一步訪談的，其中有純粹個人的關係也有同學群體關係，所選取的範圍極為廣泛，是研究者全方位性的對於不同團體作出一概略性的初探，並未特別深入某一特殊的 cosplay 團體（如喜愛裝扮布袋戲、偽娘、女僕等的參與者）來研究，在後續研究中也期待可朝向此層面進行更多深入的探究。

本研究採用質性研究中的深度訪談為主，並以含有照片的參與觀察為輔，雖能從中瞭解 coser 的經驗，但卻無法全面的從最原始的環境背景去理解其中的文化脈絡。故若能花更多的時間從局外者的身分到培養興趣以投入於研究場域中，期許能更深刻完整的使讀者瞭解 cosplay 休閒次文化所蘊含的意涵及自我認同的歷程。

第三節 結語－研究者省思

藉由本研究探究後研究者對於 cosplay 次文化在自我認同上的展現也產生另一層體悟。cosplay 並非是和主流文化相庭對抗的次文化產物，反之能使脫離主流文化的個體在不斷探索自我的衝擊碰撞下，走出合適自己的道路（如圖 6-9）。

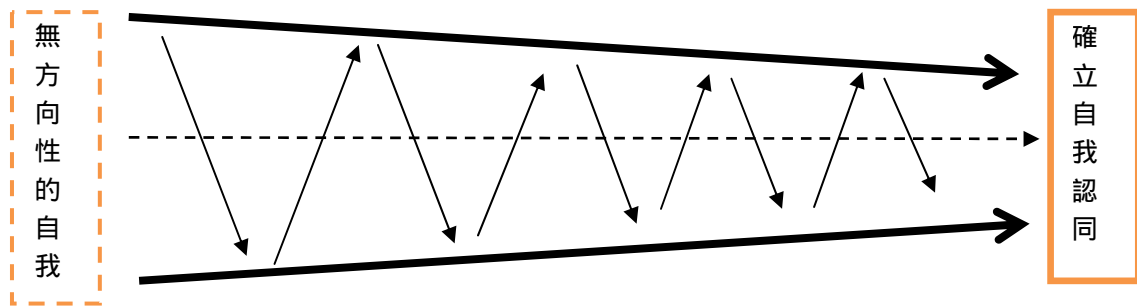


圖 6-9 cosplay 次文化的探索示意圖

個體透過參與 cosplay 次文化中的各項活動，不僅可獲得多元層面的新知識外，藉由 cosplay 使想像付諸為行動的虛擬化實體逐漸建立及擴張，各項認同感受也得以加深。在此之後的自己不僅形成有所不同的表現外，另一方面也能渲染到現實生活層面，使被確立的自我認同逐步強化，並在面對各項事物時更能從容應對。

以興趣為立基的前提下，當進入有相似氣息的次文化時，藉由 cosplay 化想像為行動的實踐過程能使自身的努力及學習獲得展現的舞台，透過在此之中加深的自我認同感受，也進一步間接影響現實社會中的自己，象徵著 cosplay 把夢想帶進生活中，並化不可能為現實。

隨研究者處在「自己是局外者，對於這項具有次文化特色的休閒活動完全不懂」的焦慮下，便展開了此項研究，但藉由使自身漸投於研究場域中，並透過與文本的對話及分析後，也慢慢的展開心胸，增加了自己的信心。

在投入於田野時，研究者處在「更靠近或保持距離」兩者之間不斷掙扎，過程中不斷有受訪者邀約親身體驗，並告知在投入後會有更貼近本研究的體悟，但研究者卻深怕此一投入，將無法站在學術的觀點觀看此研究。王慶福等人(2006)提出人是環境的動物，沒有人可以不受環境影響。而有藉於

研究者對自身的瞭解，當成為一位完全局內人時，會無法以自己的觀點寫下屬於他們的自我認同，並失去察覺研究現象的知覺和自我反思的能力，故本研究者有礙於自身的因素，最後採取的是半個局內人身分，成為能與成員深入互動的幫忙者以維持本研究的客觀性。

從本研究之中可清楚看出 coser 建立出自我與社會的連結，同時並用「個人—群體—社會—身體形象」的認同歷程方式，使自我認同獲得加深及成長。藉此也希冀，能以此篇有學術觀點為立基支持下的論文，讓 cosplay 此具特殊次文化意涵的休閒活動能在越來越注重休閒參與的當今，使部分還持反對意見的社會大眾，轉換角度觀看投入 cosplay 後所建構出的自我認同的正向涵義。

參考文獻

中文部分

- 方紫薇 (2002)。網路沉迷高尾險群長期心理轉變歷程之研究(I)。行政院國家科學委員會專題研究計劃成果報告(編號: NSC91-2413-H-009-002), 未出版。
- 王志弘、許妍飛(譯)(2006)。社會認同(原作者: Jenkins, R)。臺北: 巨流。(原著出版年:1996)
- 王昭正(譯)(2001)。休閒導論(原作者: Kelly, J. R.)。臺北: 品度。(原著出版年:1982)
- 王偉忠、詹仁雄、劉翊琪(製作人)(2009, 3月20日)。大學生迷 cosplay【電視綜藝類】。大學生了沒。臺北: 中天電視。
- 王慶福、洪光遠、程淑華、王郁茗(譯)(2006)。社會心理學第六版(原作者: Brehm, S., Kassir, S., & Fein, S.)。臺北: 雙葉。(原著出版年:2005)
- 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。(未出版碩士論文)。世新大學, 臺北。
- 司黛蕊(2005)。霹靂戲迷的 COSplay(角色扮演)—臺灣年輕女性的資訊化身體表演。臺灣布袋戲與傳統文化創意產業研討會論文集。宜蘭: 國立傳統藝術中心, 189-200。
- 白超熠(2006)。cosplay 的視覺文化研究:一個後現代的文化論述。(未出版之碩士論文)。南華大學, 嘉義。
- 任凱、王佳煌(譯)(2005)。質性研究法:社會情境的觀察與分析(原作者: Lofland, J., & Lofland, L. H.)。臺北: 湯姆生。(原著出版年:2005)

- 朱善傑、鍾世凱 (2004)。動畫中漫畫表現形式研究－以漫畫造型與漫畫符號為中心。藝術學報，75，121-142。
- 吳芝儀、李奉儒 (譯) (2008)。質性研究與評鑑 (原作者：Pattion, M. Q.)。嘉義縣：濤石。(原著出版年：2002)
- 吳瓊洳 (2008)。臺灣當前青少年次文化之實踐形貌與解讀。臺灣教育，653，52-56。
- 李力昌 (2005)。休閒社會學。臺北：偉華。
- 李友梅 (2007)。社會認同：一種結構視野的分析。上海：世紀。
- 李玉瑾 (2005)。青少年讀者身心發展與網路檢索行為。中華民國圖書館學會會報，75，237-246。
- 李志鴻、王思峰 (2007)。涉入型臨床研究：一個次文化遭逢之研究設計芻議。應用心理研究，36，193-222。
- 李招俊 (2006)。尬舞－捷運地下街的街舞文化。(未出版之碩士論文)。臺北教育大學，臺北。
- 李政賢 (譯) (2009)。社會心理學 (原作者：Crisp, R. J., & Turner, R. N.)。臺北：五南。(原著出版年：2007)
- 李政賢、廖志恒、林靜如 (譯) (2007)。質性研究導論 (原作者：Flick, U.)。臺北：五南。(原著出版年：1995)
- 李郁文 (2002)。團體動力學－群體動力的理論、實務與研究。臺北：桂冠圖書。
- 李娜 (2010)。服裝的角色塑造。商業文化，3，135。
- 李凱茜 (2005)。華梵大學女生宿舍次文化空間分析－以「制服派對」前夕的異質地方形構為例。性別平等教育季刊，32，44-50。

- 肖向東(2005)。休閒與人的價值實現。(未出版碩士論文)。
湖南師範大學，湖南。
- 肖毓(2008)。論“自我認同”的動力與阻力。濮陽職業技術學院學報，21(2)，104-106。
- 周甫亮、黃昭謀(2008)。網咖空間中的青少年次文化認同。人文與社會學報，2(3)，81-97。
- 周嘉琪、胡凱揚(2004)。健身運動自我呈現與社會體型焦慮之探討。大專體育，74，184-189。
- 周錦宏、程士航、張正霖(2005)。休閒社會學。臺北：華立。
- 林文琪(譯)(2006)。認同與差異(原作者：Woodwar, K.)。臺北：韋伯。(原著出版年：1997)
- 林冷、洪瑞麟、劉怡昫、劉承賢、顏涵銳(譯)(2007)社會學。(原作者：Anderson, M., & Taylor, H.)。臺北：雙葉。(原著出版年：2003)
- 林孟宜(2007)。台日動漫產業關係研究：從產業、文化到迷群。(未出版碩士論文)。崑山科技大學，台南。
- 林宜蓁(2004年12月)。另類觀點與詮釋：從班雅明(Walter Benjamin)的模倣論看哈日族。鄭欣宜(主持人)，迷文化。疆界／將屆：2004年文化研究學生研討會，交通大學。
- 林雅容(2009)。自我認同形塑之初探：青少年、角色扮演與線上遊戲。資訊社會研究，16，197-229。
- 林義男(譯)(1995)。社會學(精節本)(原作者：Light, D., & Keller, S.)。臺北：巨流。

- 邱立翔 (2007)。次文化創意對產品創新設計的啟發：以日本動漫文化為例。(未出版之碩士論文)。實踐大學，臺北。
- 邱皓政 (2003)。青少年自我概念向度與成份雙維理論之效度檢驗與相關因素研究。教育與心理研究，26，85-131。
- 邱皓政 (2008)。量化研究法(一)研究設計與資料處理：SPSS 中文視窗版操作實務詳析(修訂初版)。臺北：雙葉。
- 胡幼慧 (2008)。質性研究：理論，方法及本土女性研究實例。臺北：巨流。
- 胡榮、王小章(譯)(1995)。心靈、自我與社會(原作者：Mead, G. H.)。臺北：桂冠。(原著出版年：1967)
- 范麗娟 (2004)。深入訪談。載於謝臥龍(主編)，質性研究(82-126)。臺北：心理。
- 倪淑蘭 (2008)。身體書寫下的自我認同、交融、與通道儀式—臺灣 cosplay 文化之表演研究觀。(未出版之碩士論文)。臺灣藝術大學，臺北。
- 倪逸蓁、陳永修、楊佳蓉、姜漢威、Thalia、Ukon、... KillingAngel (2006)。變身天使寇詩兒。臺北：文藝復興。
- 孫治本 (2003年12月)。消費主動性與生活風格社群的認同和生產。網路文化與生活風格社群工作坊，交通大學。
- 徐光國 (1996)。社會心理學。臺北：五南。
- 徐振東 (2009)。青少年 cosplay 風潮與日韓動漫關係淺析—cosplay 心理分析。電影評介，7-8。

- 馬士傑 (2008)。與他人一起扮演「他人」：角色扮演活動的建構。(未出版之碩士論文)。政治大學，臺北。
- 高嘉隆 (2007)。從劇場理論觀點探討 web2.0 次文化－以「無名小站」為例。(未出版之碩士論文)。臺灣大學，臺北。
- 高熏芳、林盈助、王向葵 (譯) (2001)。質化研究設計：一種互動取向的方法 (原作者：Maxwell, J. A.)。臺北：心理。(原著出版年：1996)
- 張立嵐 (2006)。扮誰像誰？迷的行為特質、實踐與認同研究－以青少年 cosplay 為例。(未出版碩士論文)。交通大學，新竹。
- 張春興 (1991)。現代心理學 (精裝本)。臺北：東華。
- 張傑賢 (2005)。從次文化看工業設計：以改裝車的台客次文化為例。(未出版之碩士論文)。實踐大學，臺北。
- 梁家瑜 (譯) (2009) 社會心理學。(原作者：Baron, R. A., Byrne, D., & Branscombe, N. R.)。臺北：心理。(原著出版年：2006)。
- 莊珮琪 (2010)。運動文化與傳播媒介。身體文化學報，11，43-57。
- 陳仲偉 (2005)。重思網路社群：網路主題樂園團體。資訊社會研究，8，271-286。
- 陳向明 (2002)。社會科學質的研究。臺北：五南。
- 陳坤虎、雷庚玲、吳英璋 (2005)。不同階段青少年之自我認同內容及危機探索之發展差異。中華心理學刊，47 (3) 249-268。
- 陳尚立 (2006)。從自我概念看台客次文化建構歷程。(未出版之碩士論文)。臺灣大學，臺北。

- 陳俞霖 (2002)。網路同儕型塑及對青少年社會化影響之探討。資訊社會研究，3，149-181。
- 陳建和、吳家燕、廖世杰 (2010)。壓力大？休閒少？健康差？以精神分裂症病患主要照顧者為例。旅遊健康學刊，9 (1)，41-61。
- 陳偉鳳 (2005)。好攝之徒?!青少年自拍次文化之認同建構初探。(未出版碩士論文)。元智大學，桃園。
- 陳啟榮 (2008)。臺灣青少年次文化之初探研究。中等教育，59(2)，38-51。
- 陳惠文 (2008)。日本次文化在臺灣之研究。(未出版之碩士論文)。中國文化大學，臺北。
- 陳敬旻、趙亭姝 (譯) (2008)。文化創意人—5000萬人如何改變世界 (原作者：Ray P. H., & Anderson S. R.)。臺北：相映。(原著出版年：2001)
- 陳箐繡、謝雅欣 (2007)。次文化服飾的符號消費與接合：以嘻哈與台客服飾為探析焦點。視覺藝術論壇，2，48-75。
- 陳薇帆 (2006)。探討男同志次文化族群在不同認同階段的消費型態—以動機需求觀點。(未出版之碩士論文)。臺灣大學，臺北。
- 陶嘉代 (譯) (2009)。現象學的社會意味 (原作者：Frerguson, H.)。臺北：韋伯。(原著出版年：2006)
- 馮璽聰、蔡長陵 (2008)。學校推廣社區休閒運動促進全民健康之探討。運動休閒產業管理學術研討會論文集，2，246-257。

- 黃麗文 (2006)。漫畫迷的休閒知覺自由之研究。(未出版之碩士論文)。臺灣師範大學，臺北。
- 塗淑芳 (譯)(1996)。休閒與人類行為(原作者：Bammel, G., & Burrus-Bammel, L. L.)。臺北：桂冠。(原著出版年：1996)。
- 楊世鈺 (2007)。Cosplay 角色扮演者(Coser)與閱聽人態度之相關性研究-以動漫畫為例。(未出版碩士論文)。佛光大學，宜蘭。
- 楊佩燁 (2007)。性別與青少年塗鴉行為之關係。犯罪與刑事司法研究，8，53-91。
- 葉怡矜等 (譯)(2005)。休閒遊憩概論-探生命中的休閒(原作者：Godbey, G.)。臺北：品度。(原著出版年：1981)
- 葉智魁 (1994)。「逍遙」與「休閒」-莊子與 Aristotle 之休閒觀。戶外遊憩研究，7(3)，79-89。
- 廖君雅 (2010)。部落格寵物飼主的自我認同及人際溝通模式—以咩樂寶寶樂園為例。(未出版碩士論文)。世新大學，臺北。
- 趙旭東、方文 (譯)(2002)。現代性與自我認同：晚期現代的自我與社會(原作者：Giddens, A.)。臺北：左岸。(原著出版年：1991)
- 趙思 (2009)。淺談”御宅”現象及其心理分析。科教文匯(下旬刊)，4，235-237。
- 趙庭輝 (2006)。偶像劇《流星花園》的文本分析：青少年次文化的建構與再現。藝術學報(革新版)，78，101-123。
- 傻呼嚕同盟共同企劃 (2005)。cosplay·同人誌之祕密花園。臺北：大塊。

- 劉玉玲 (2005)。青少年發展－危機與轉機。臺北：揚智文化。
- 劉若蘭 (2007)。多元背景技職新生課業準備、歸屬感與心理社會發展之研究。長庚科技學刊，7，159-175。
- 劉虹伶 (2005)。深度休閒者之休閒效益。大專體育，78，116-122。
- 劉勝枝 (2006)。衝突與共融－cosplay 活動的文化性與商業性探析。中國青年研究，17，16-19。
- 劉璧榛 (2008 年 11 月)。創新與再認識的主體：噶瑪蘭人 qataban (豐年祭) 中的認同想像與展演。張隆志 (主持人)。文化創造與社會實踐學術研討會，中央研究院民族學研究所。
- 潘淑滿 (2003)。質性研究：理論與應用。臺北：心理。
- 蔡宏進 (2004)。休閒社會學。臺北：三民。
- 蔡宜剛 (譯) (2005)。次文化：風格的意義 (原作者：Hebdige, D.)。臺北：巨流。(原著出版年：1981)
- 蔡宜錦、黃基正 (2007)。服裝的自我呈現與著裝選擇之研究。華岡紡織期刊，14 (1)，21-29。
- 鄭智惠 (2008)。九〇年代落拓風街頭服裝探討。紡織綜合研究期刊，18 (4)，29-38。
- 盧蕙馨 (2004)。參與觀察。載於謝臥龍 (主編)，質性研究 (59-80)。臺北：心理
- 謝莒莎 (2005)。淺析 cosplay 文化。中國青年研究，10，52-54。
- 簡妙如 (2007)。「我只是覺得主流文化軟弱無力」－《次文化之後》的文化政治。新聞學研究，91，177-186。

- 藍毓仁 (譯) (2008)。質性研究方法 (原作者: Ritchie, J., & Lewis, J.)。臺北: 巨流。(原著出版年: 2003)
- 顏妙桂 (2004)。青春活力—從心理社會發展觀點論述青少年的休閒投入。學校體育, 14 (2), 14-21。
- 羅資民 (2008)。身體書寫下的自我認同、交融、與通道儀式—台灣 cosplay 文化之表演研究觀。(未出版碩士論文)。臺灣藝術大學, 臺北。
- 蘇楓雅 (譯) (2009)。休閒活動規劃與執行 (原作者: Russell, R. V., & Jamieson, L. M.)。臺北: 華都。(原著出版年 2008)
- 蘇維杉 (2002)。現代休閒活動參與之社會學分析。台東師院學報, 13 (下), 77-106。
- 龔永慧 (譯) (2009)。物質文化 (原作者: Dant, T.)。臺北: 書林。(原著出版年: 1999)

英文部分

- Baudrillard, J. (1998). *The consumer society: Myths and structures*. London: Sage Publications.
- Beal, B. (1996). Alternative masculinity and its effects on gender relations in the subculture of skateboarding. *Journal of Sport Behavior, 19*, 205-216.
- Bennett, A. (1999). Subcultures or neo-tribes? Rethinking the relationship between youth, style and musical taste. *Sociology, 33*(3), 599-617.
- Bennett, A., & Kahn-Harris, K. (2004). Introduction. In Bennett, A. & Kahn-Harris, K. (Eds.), *After subculture* (pp.1-18). New York: Palgrave Macmillan.
- Brettschneider, W., & Heim, R. (1997). Identity, sport, and youth development. *The physical self. From motivation to well-being. Champaign, IL: Human Kinetics, 205-228*.
- Brewer, M. B., & Gardner, W. (1996). Who is this “we”? Levels of collective identity and self representations. *Journal of Personality and Social Psychology, 71*, 83-93.
- Calluori, R. A. (1985). The kids are alright: New wave subculturel. *Social Text theory, culture, ideology, 4*(3), 43-53.
- Cheek, J. M., & Briggs, S. R. (1982). Self-consciousness and aspect of identity. *Journal of Research in Personality, 16*, 401-408.
- Fine, G. A. (2008). Mind, Games. *Contemporary Sociology, 37*(4), 317-319.

- Frey, B. S. (2007). Does watching TV make us happy? *Journal of Economic Psychology*, 28(3), 283-313.
- Friedman, A., & Waggoner, A. S. (2010). Subcultural Influences on Person Perception. *Social Psychology Quarterly*, 73(4), 325-327.
- Gelder, K. (2005). *The Subcultures Reader (2nd Edn)*. London: Routledge.
- Glover, T. (2003). Regulating the rave scene: Exploring the policy alternatives of government. *Leisure Sciences*, 25(4), 307-325.
- Gray, C. (2007). *Philosophy of man at recreation and leisure*. New York: Peter Lang Pub Inc.
- Haenfler, R. (2004). Rethinking subcultural resistance. *Journal of Contemporary Ethnography*, 33(4), 406-436.
- Hebdige, D. (1979). *Subculture—The Meaning of Style*. London: Methuen & Co.
- Hitlin, S. (2003). Values as the Core of Personal Identity: Drawing Links between Two Theories of Self. *Social Psychology Quarterly*, 66(2), 118-137.
- Huberman, A. M., & Miles, M. B. (1994). *Data management and analysis methods*. In N. K. Denzin, & Y. S. Lincoln(Eds.). *Handbook of qualitative research*. Thousand Oaks: Sage.
- Jung, E., & Hecht, M. L. (2004). Elaborating the communication theory of identity: Identity gaps and communication outcomes. *Communication Quarterly*, 52,

263-282.

- Kim, Y. Y. (2001). *Becoming intercultural: An integrative theory of communication and cross-cultural adaptation*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications, Inc.
- Lowney, K. S. (1995). Teenage satanism as oppositional youth subculture. *Journal of Contemporary Ethnography*, 23(4), 453-484.
- Muggleton, D. (2000). *Inside Subculture: The Postmodern Meaning of Style*. Oxford: Berg.
- Schouten, J., & McAlexander, J. (1995). Subcultures of consumption: An ethnography of the new bikers. *Journal of Consumer research*, 22(1), 43-61.
- Singer, S., Levine, M., & Jou, S. (1993). Heavy metal music preference, delinquent friends, social control, and delinquency. *Journal of research in crime and delinquency*, 30(3), 317-329.
- Tait, G. (1993). Re-assessing street kids: A critique of subculture theory. *Youth Studies Australia*, 11(2), 12-17.
- Ting-Toomey, S., & Chung, L.C. (2005). *Understanding Intercultural Communication*. Los Angeles, CA: Roxbury.
- Wolfgang, M., & Ferracuti, F. (2003). *The Subculture of Violence: towards an Integrated Theory in Criminology*. Beverly Hills: Sage.

網路部分

健康壹點通 (2008, 9月11日)。奇幻上身 Cosplay。臺灣壹週刊, A132。取自

<http://concert.wisenews.net.tw/metalib.lib.ntue.edu.tw/ses/main.do>

張世倫 (2006年12月)。人人都是主角——幻想與真實交織的 cosplay 文化。臺灣寫真, 86。取自

<http://www.taiwan-panorama.com/index.php>

陳宛茜 (2005, 5月18日)。cosplay 也可以很學術「ACG」文化專書 粉絲、評論者都發聲。聯合報, C6。取自

<http://udndata.com.ezproxy2.lib.nccu.edu.tw/library/>

陳怡靜 (2010, 2月17日)。開拓動漫祭 週末登場。自由時報, A6。取自

[http://wisearch.wisers.net.tw/ws5/tool.do?wp_dispatch=confirm-view&doc-ids=news:24c6^201002172460075\(S:100023410\)&menu-id=&on-what=selected&from-list&display-style=all&tooldisplay=true](http://wisearch.wisers.net.tw/ws5/tool.do?wp_dispatch=confirm-view&doc-ids=news:24c6^201002172460075(S:100023410)&menu-id=&on-what=selected&from-list&display-style=all&tooldisplay=true)

黃博郎 (2011年05月28日)。亞餐畢展 Cosplay 秀創意。自由時報。取自

<http://n.yam.com/tlt/arts/201105/20110528421058.html>

附錄一

觀察記錄表

研究者所處階段：_____ cosplay 階段：_____

觀察指引：

依照角色選擇、外觀準備、形象展現及褪去衣裳後這四項 cosplay 進程，來做為觀察的主要階段分野，並且可依照 coser 自己本身所呈現出的語言、動作及神情等和同團體間、非相同團體間及外來者等互動的方式來做為觀察主要方向。

活動名稱	活動日期	活動地點	觀察時間
觀察情形		反思（研究者推論）	

附錄二

訪談同意書

親愛的朋友您好：

我就讀於國立臺灣體育運動大學休閒運動管理研究所，目前正在進行「參與 cosplay 活動中，認同感受變化的相關研究」。本研究關心在自我認同混亂的現代中，cosplay 活動具有何種特殊意涵來幫助我們跳脫出這壓抑的社會，以及在其中的過程變化等與 cosplay 有關的問題。除此之外，本人希望可藉由此研究將 cosplay 活動的好處告知更多人，也使 cosplay 更受社會大眾肯定。

而過程中，我會遵照研究倫理中的保密原則，只留取您的姓氏及電話做為連絡的工具；而在研究中我也採取化名方式處理，且對於您所提供之任何資料，僅做為研究之用途使用，絕不外洩並會完全保密。最後為使訪談內容更為詳實，請容許我在訪談的過程中全程錄音，當然，您有拒絕錄音及受訪之權利。

非常感謝您百忙中抽空接受訪問，您所提供的任何資訊對研究者而言將是非常獨特且珍貴的。在此致上十二萬分的謝意，謝謝您的參與及配合！！

國立臺灣體育運動大學休閒運動管理研究所

聯絡方式：臺中市北區雙十路一段 16 號 (04)22213108 轉 1502

研究生：劉庭宇

指導教授：蔡明昌博士

受訪者簽名：_____日期：_____

研究者簽名：_____日期：_____

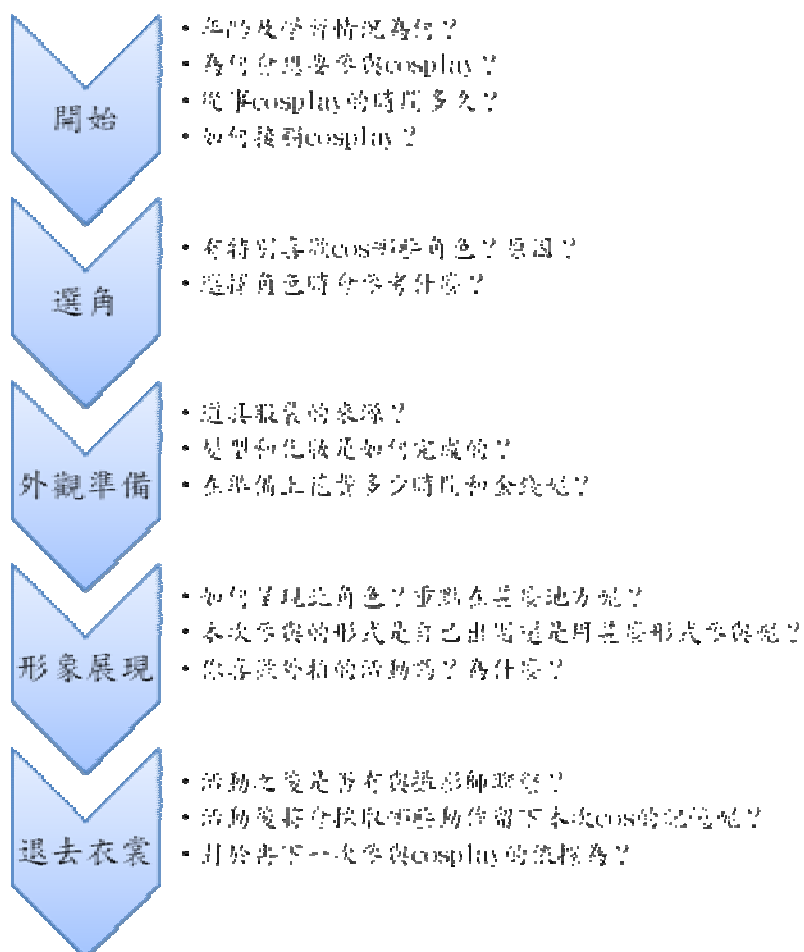
附錄三

訪談大綱

此訪談大綱是依照本研究所設立 cosplay 進程概念及文獻探討整理與問題意識而衍伸出相關問題，此分為三大方向做訪談大綱的分類。

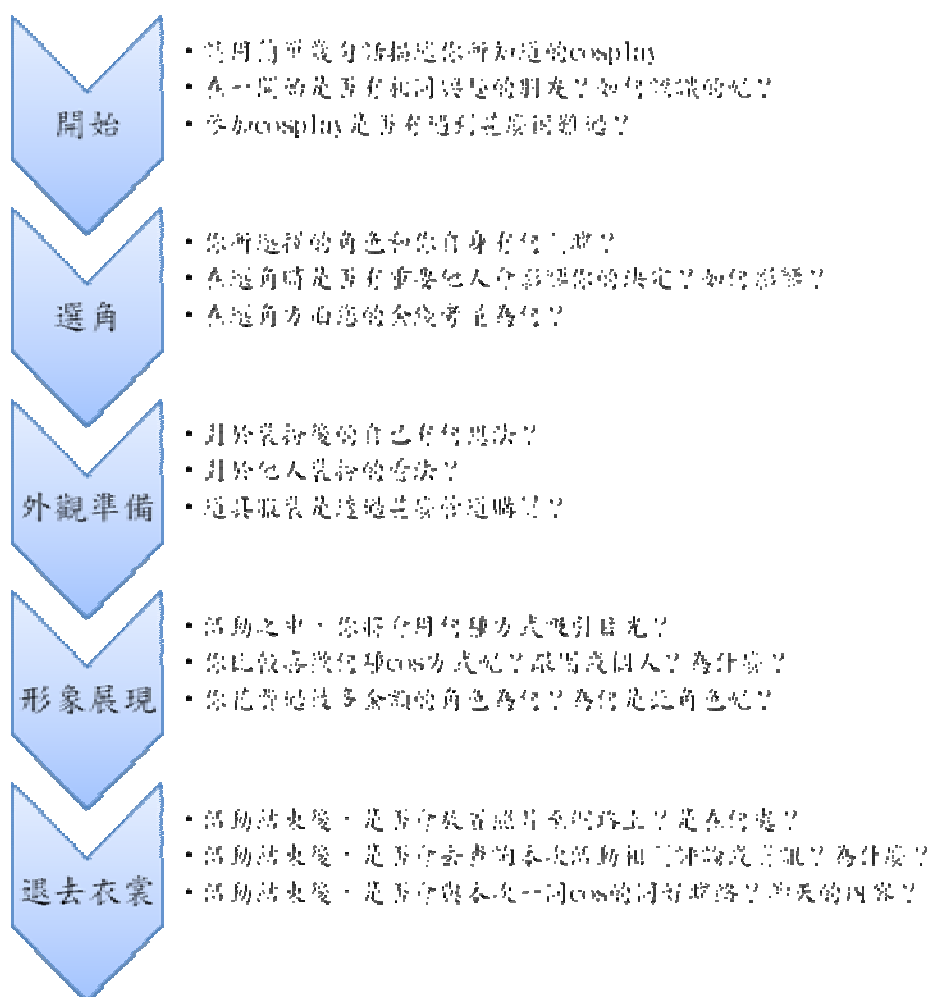
一、基本瞭解

簡單的詢問參與 cosplay 的背景與動機為何，並邀請分享參與過程中的心境及感受，屬於淺層且表面的問題，這不僅可使研究者對受訪者做初步的瞭解，也可使得受訪者放鬆心情，有利於後續研究問題的導入。



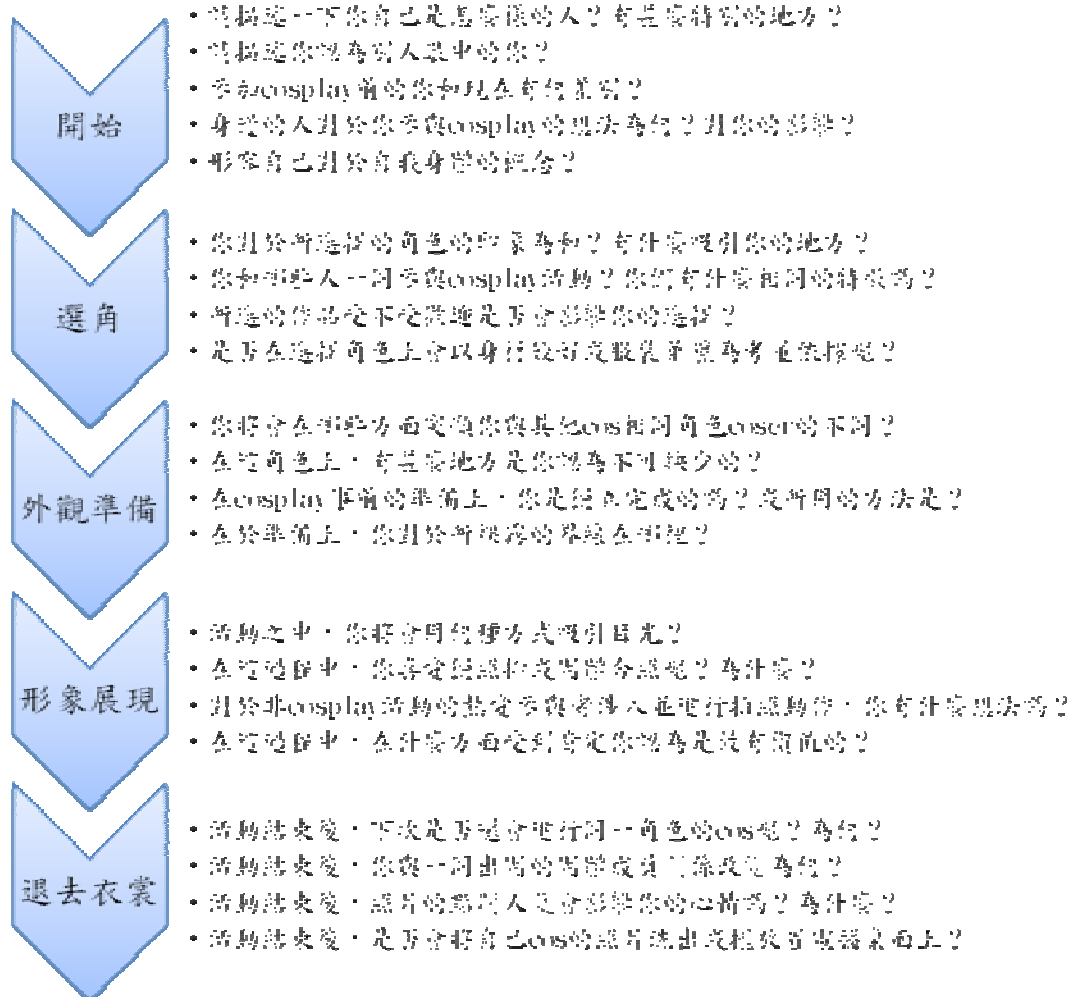
二、次文化

藉由次文化的觀點來看 cosplay 所呈現的意涵為何。不僅如此，本研究也希望探究出 cosplay 的持續參與是否可加強次文化象徵之意義，並透過此項關係來瞭解 coser 的價值觀。在問題設計方面，環繞著次文化的自我呈現、身份歸屬及消費意涵三大方向探討之。



三、自我認同

藉由參與 cosplay 活動的前、中及後時期，用次文化的觀點來看 cosplay 活動的參與對於自我認同呈現的意涵為何。也希望帶入次文化的觀點探究 cosplay 活動是否可加強自我認同感受，並透過此項關係來瞭解 coser 的價值觀。在問題設計方面，則以自我認同的個人認同、社會認同、群體認同及身體形象認同四個面向探討之。



附錄四

資料分析一覽表

次文化部分			
自我呈現	獨特的價值觀	自我展現	
		自我要求	
		自我的小世界	
	經由多方面嘗試，透過分裂而創造出來	摸索	
		發現	
		延展	
	傳達真實的自我的媒介	服裝	
		自我	
	向他人證明我在那兒		
	身份歸屬	確認成員的「核心價值」，並將個體結合	類似的想法
		共同喜歡的作品（角色）	
有一套不同於主流文化的特殊規範和辨認方式		規範	
		辨認方式	
強烈的歸屬感將會產生我群的概念		進入	
		過程	
		證明	
		延展	
消費意涵		商品意涵	藉由商品傳達的訊息
			商品象徵自己
意涵	消費過程中價格的影響		

認同部分

個	自律	
人	自主決定性	
認	個人規劃	
同	學習新知	
	自我揭露	
	超越自我	
社	宏觀社會認同	宏觀社會正面認同
會		宏觀社會負面認同
認	微觀社會認同	微觀社會正面認同
同		微觀社會負面認同
	宏觀與微觀社會的差異	藉由微觀社會做出在宏觀社會不能表現的內在
		藉由微觀社會做出在宏觀社會不能表現的外在
		微觀社會的認同使自我在宏觀社會之中的改變
	認同微觀社會	
群	影響個體行為	角色的選擇及安排
體		群體間的互助
認		考量給予的意見
同	群體使個體產生歸屬感	影響個人情感
		找到歸屬，加強動力
		規劃過程並克服困難

身 體 形 象	身體外貌	外型的吸引
		符合自己的外型
		注重裝扮的相似度
		身體外貌的呈現
認 同	身體的制度	
	行為舉止	模仿
		改變身體形象