

國立政治大學廣播電視學（系）研究所

碩士學位論文

角色扮演中的詮釋與展演

The Interpretation and Performance of Cosplay



指導教授：李衣雲 博士

研究生：林家琦 撰

中華民國 108 年 7 月

摘要

在筆者的生活裡，角色扮演（Cosplay）作為一課餘興趣，除了在日常生活用來揮灑對於作品還有角色的熱愛以外，亦希望能夠將其應用在學術領域，成為碩士論文的主題。在過去的個人經驗裡，認為 Cosplay 無非是一個不斷追求與角色外型愈相近愈好的行為，但將其放入研究領域探討後，發現 Cosplay 不僅僅是一種複製並嘗試在自己身體貼上的行為，展演的過程中其實飽含許多角色扮演者（Cosplayer）的個人詮釋。

因此本篇論文意圖透過作品展演的形式，將 Cosplayer 的詮釋還有想法透過作品來呈現給他人，使他人能夠更加明白 Cosplay 照片所呈現的不同樣貌，不僅僅是一種再現角色外貌的行為，更可以用來展現扮演者的內心世界。

此作品論文不只期望給與觀看的人對 Cosplay 有新的認知，亦希望作為相關研究的基石，使後來得以閱讀此篇論文的人，可以在 Cosplay 的研究領域上將其更加豐富。

關鍵詞：角色扮演、角色扮演者、展演、詮釋、羅蘭巴特、神話學



Abstract

As a cosplayer, I have been enjoying cosplay for many years; during my graduate school time, I also tried to put it into academic field. After looking deep into this culture, I found that cosplayers are not only coping characters' outfit but also putting their own interpretation into their cosplay. As a result, I wanted to take cosplay photos and make my own cosplay stories in a website to show that cosplay can not only release our love toward characters but also reveal our thinking and interpretation about those characters. In the future, I hope this essay can help those who want to do research about cosplay to find out more interesting topics in academic field.

Key Words: cosplay, cosplayer, performance, interpretation, Roland Bathes, Mythology



目錄

壹、緒論.....	1
貳、Cosplay 歷史與台灣現況	
一、Cosplay 的發展.....	3
二、台灣現今的 Cosplay	
(一) 服裝、假髮與道具.....	4
(二) 化妝.....	5
(三) 展演地點.....	6
(四) 拍攝動作.....	9
(五) 合作模式.....	9
(六) 小結.....	10
參、Cosplay 的詮釋關係與生命經驗	
一、Cosplay 與原作的詮釋關係.....	12
二、Cosplay 與我的生命經驗.....	17
肆、作品呈現與說明	
一、展演主題與網站說明.....	22
二、Cosplay 故事與詮釋說明.....	27
三、小結.....	39
伍、結論與反思.....	40
陸、參考資料.....	44
附錄一、訪談紀錄.....	48
附錄二、回饋訪問記錄.....	72

圖次

圖 1：台灣的教室棚.....	8
圖 2：【妖怪連絡簿】的主角夏日貴志與貓咪老師.....	13
圖 3：筆者扮演的夏日貴志.....	14
圖 4：筆者扮演的宮地龍之介.....	15
圖 5：筆者扮演的東月錫也.....	15
圖 6：到海邊拍攝的里維·阿卡曼.....	17
圖 7：網站首頁的示意文字.....	23
圖 8：在 Cosplay 照展示連結後，再次用文字總結網站主題.....	24
圖 9：網站上 Cosplay 照片的展示 1.....	25
圖 10：網站上 Cosplay 照片的展示 2.....	26
圖 11：〈Cherishing Pureness〉圖串 1.....	28
圖 12：〈Cherishing Pureness〉圖串 2.....	28
圖 13：〈Cherishing Pureness〉圖串 3.....	28
圖 14：〈Learning to be Strong〉圖串 1.....	30
圖 15：〈Learning to be Strong〉圖串 2.....	30
圖 16：〈Feeling Lost〉圖串 1.....	32
圖 17：〈Feeling Lost〉圖串 2.....	32
圖 18：〈Depression〉圖串 1.....	34
圖 19：〈Depression〉圖串 2.....	34
圖 20：〈Depression〉圖串 3.....	35
圖 21：〈Life and Death〉圖串 1.....	37
圖 22：〈Life and Death〉圖串 2.....	37
圖 23：〈Life and Death〉圖串 3.....	38

表次

表 1：筆者 Cosplay 經歷.....	19-20
表 2：受訪者資料.....	48
表 3：回饋受訪者資料.....	72



壹、緒論

在大學時期，我接受朋友的邀請，開始參與「角色扮演」，也就是大眾所熟知的 Cosplay。¹「Cosplay」一詞出自 1978 年時，日本同人誌販售會活動 COMIC MARKET 召集人在當時的場刊撰文時以「Costume Play」來指稱扮演動漫角色的行為，這種稱呼被同好接受後，進而被簡稱為 Cosplay（林依俐，2002），而角色扮演者就被稱為 Cosplayer。²自進入 Cosplay 圈以來，透過網路上的資訊還有周遭朋友的言談，我所認知到的 Cosplay 是一種基於喜愛、選擇利用「扮演」來表達自身對角色的熱忱的行為，而扮演的要求就是「像」——唯有跟角色愈接近，愈能代表一個扮演者的成功。而這份「像」除了裝備（如假髮、服裝等）上的相像，還包含化妝、動作、表情，甚至是拍攝地點的選擇。因此，最初 Cosplay 的時候，我只是抱著希望自己愈來愈像角色的願望，不斷地嘗試、想要去「還原」角色。

「還原」一詞是在 Cosplay 圈比較普遍的說法，其實就是「與角色相像」的意思。「還原」在圈中目前沒有明確的定義，以我個人的認知來說可以簡易概括為：將角色身上明顯可辨識的特徵再現於自己身上。比如在漫畫、動畫、遊戲中，角色在畫面裡會有明確的髮色、臉部特徵、身材、服裝、道具，這些就會是 Cosplayer 在 Cosplay 時的關鍵點；小說的角色有封面插圖可以參照的話，就會跟前者的情況類似，如果沒有，就以行文中對角色外觀與性格的描述為準，缺乏圖像的明確對比就會有較大的個人想像空間。

直到準備碩士論文時，我重新回去審視 Cosplay 還有自己在扮演時的想
法、所作所為，發現對我而言，Cosplay 並非一件單純追求「還原」的行動。我們想辦法尋找出「自己認為」最接近角色服裝的布料、假髮顏色、道具材質，然後嘗試在拍攝時擺出「自己認為」角色會出現的表情動作，企圖去重現「自己認為」的角色模樣。這也是為何同樣的角色由一百個人扮演時會有一百種風貌，無論我們如何拼命去靠近角色，永遠都不可能真正企及，最後在照片中所留下的，其實都是我們自己的選擇。

除此之外，在我個人 Cosplay 的經驗中，現在 Cosplayer 在拍攝時，也常會透過自己的想像還有創意，拍攝出更強調個人詮釋的 Cosplay 照片，比如將既有角色套入其他的故事背景，透過分析原作的角色特質來思考他在新故事背景的衣著行動，來完成這個 Cosplay；或是拍攝原作中沒有的角色故事，同樣需要觀看照片的人認同 Cosplayer 對角色的敘事方式，也是這種類型的照片之一。

¹本文為求一致性，使用大多數迷群所用的「Cosplay」一詞，時常被簡稱為 Cos。

²本文為求一致性，使用大多數迷群所用的「Cosplayer」一詞，時常被簡稱為 Coser。

這種 Cosplay 創作的方法，類似於我的另外一個課餘興趣：二次創作。以原作為基礎，參入讀者主觀詮釋所衍生的作品，就稱為二次創作（李衣雲，2012a），它跟 Cosplay 都是我們這些迷在原作與個人想像的交集。對我來說，同人誌是一個故事，那個故事可以透過起、承、轉、合來一步一步建構創作者想要傳達的意念。同時，Cosplay 也可以透過一連串的組合，利用照片中 Cosplayer 的動作、取角、拍攝場地、光線、連續變化等，說出一個 Cosplayer 創作的故事。

作為有主動性的迷（Matt Hills, 2009），對同樣一部作品的喜愛可以用同人誌也可以用 Cosplay 去展現，端看當下我想要傳達給觀者的觀點，透過故事比較可以訴說還是照片比較容易理解。而我也認為當 Cosplay 甚至已經可以代替我說出我想的故事時，它對於我作為 Cosplayer 的意義，也不只是一個課餘愛好這麼簡單——承載著對角色的想法、發想、甚至是我的人生經驗共鳴，Cosplay 可以說是我生命的一部分。

因此，本論文希望以作品論文的模式，設計五組不同角色的 Cosplay 照片，內容不是原作既有的故事，而是我透過理解原作以後，針對角色所延伸出來的想法，利用文字跟圖片串成一個短條圖，成為一個短敘事。而在設計的過程中，我藉由創作他們的故事，也會在其中發現與自己生命經驗相連的共鳴，甚至彷彿可以透過他們的故事來代表自己的心情，因此會將五組條圖都擺放在一個網站裡面，彷彿在我的生命裡活著他們，我亦因有這些共鳴、感觸，才會成為現在的自己。

透過這個作品，我希望能夠讓大眾對於 Cosplay 有不同的看法，對於比較不理解 Cosplay、只有片面定義上理解的人來說，期望他們能夠在其中看到 Cosplay 作為一種表達 Cosplayer 的媒介，其實除了展現角色外型、傳遞對角色的熱愛以外，還可以做為更豐富的承載體，來表達 Cosplayer 作為創作者的想法，來豐富大眾對於 Cosplay 的認知；對已經很熟悉 Cosplay 這個社群的人來說，無論是以什麼身分進行參與，都可以從中發現自己可能沒有想過／有想過但尚未實現／曾經創作過的 Cosplay 照片，比起追尋與角色相像以外，其實有更多的可能性可以去發揮。

這是一種不斷豐富這個族群創作文本的方式，不僅能夠讓 Cosplay 文化面向更加多元化，個人也期望這個作品論文能夠做為未來相關研究的一個例子，讓研究 Cosplay 的人可以進而發現更多 Cosplay 創作文本的類型與內容，從中有更詳細的分類或研究，接著使得有閱讀到相關研究的人願意創作更多更有趣的 Cosplay，最後足以回饋到整個文化，讓其變得更加多采多姿。

貳、Cosplay 歷史與台灣現況

一、Cosplay 的發展

從高中開始，透過朋友我大量接觸動漫圈的活動，活動展場裡各式各樣的 Cosplayer 穿梭其中令人眼花撩亂，在當時天真無邪的我看來，覺得 Cosplay 的活動肯定發展很久，長大後一查看文獻才發現發源時間比我幻想的要晚得多。Cosplay 的起源目前最被肯認的起源來自於 1970 年代的美國，當時美國捲起了科幻電影炫風，科幻戲迷們會在當時所舉辦的 SF (Science Fiction) 大會中扮演成喜愛的角色，甚至舉行化妝舞會 (羅資民，2008)。這影響了當時去美國參加 SF 大會的日本 SF 迷，在他們回到日本後，於日本舉辦的 SF 大會中也帶入這種文化 (Ruka, 2003；轉引自許芳瑋，2007)，於是這種利用扮演喜愛的角色來表達對於作品熱情的方法，開始在日本落根。

1978 年時，日本同人誌販售會活動 COMIC MARKET 召集人在當時的場刊撰文時以「Costume Play」來指稱扮演動漫角色的行為，這種稱呼被同好接受後，進而被簡稱為 Cosplay (林依俐，2002)，一路隨著日本起飛穩定的動漫同人文化，發展成特有的展演文化。相較於日本的 Cosplay 於 1970 年代開始，台灣資訊受制於戒嚴還有漫畫審查制，社會對於動漫畫文化觀感不佳 (李衣雲，2012b；陳仲偉，2014)，並無法順利傳播。1987 年解嚴和漫畫審查制終止後，動漫文化隨之解禁，Cosplay 的訊息能更自由地在動漫愛好者間流傳 (李衣雲，2012b)。

1997 年後，BBS 跟網際網路的興起帶動了動漫與 Cosplay 的資訊流通，商家們也開始與 Cosplayer 合作製作服裝，比如在萬華著名布市永樂市場三樓的「偲瑜女裝」、西門町制服街的「亞哥」、假髮專門店「得意」等，製作相關用品的店家增多，讓更多 Cosplayer 可以接觸 Cosplay (傻呼嚕同盟，2005)。

到 2000 年，網際網路的發展益發成熟，資訊流通比起上一個階段要更加快速 (傻呼嚕同盟，2005)。店家接製物品的種類與精緻度都在不斷提高，也因為店家開始幫助 Cosplayer 進行本來要很辛苦花大量時間自製的 Cosplay 服裝與道具 (許芳瑋，2007)，降低了參與的門檻，使參加者數量愈來愈多。而 Cosplay 人數增多，大型同人誌販售會周邊的熱鬧開始吸引媒體報導，再加上網路傳散消息快速，使得知道 (或進入) Cosplay 領域的方法變得愈來愈容易，參與者也就愈來愈多。2002 年起，台灣同人誌科技股份有限公司 (Comic World Taiwan，簡稱 CWT) 每年舉辦約三場的同人誌販售會；同年，第一屆「Fancy Frontier 開拓動漫祭」開辦，其後每年舉辦二場，從 2004 年後再陸續增辦「Petit Fancy」、「REALITY FANTASY 開拓模型創作祭」、「COMIC NOVA 原

創作品交流展」等多種展覽，台灣同人販售會發展開始穩定成熟，在這種狀況下，Cosplay 活動與同人誌販售會相互結合，穩定共生（白超燿，2006）。

隨著 Cosplay 文化族群的擴大，一些 Cosplayer 開始販售自己拍攝的寫真書、明信片等，或者搭配音樂拍攝成影片；過去被主流媒體文化視為「不正當」的 Cosplay，甚至開始被商業機構或政府邀請作為宣傳活動的一環，⁴足見這項展演行為已開始逐漸被大眾所接受（吳青珊，2015）

我開始 Cosplay 的時間是 2011 年，無論是資訊獲取管道、購買資源還是展演交流空間都已經非常豐富，跟有同樣興趣的朋友們即便住在不同縣市，也能夠在網路上互相傳遞消息，一起討論該 Cosplay 什麼作品好、哪個道具製作教學帖子很好懂、哪家廠商的假髮特別適合、這次的衣服比較推薦什麼布料……這讓我即便是一個門外漢，也能很快進入狀況，至少在外觀條件上較不容易出現差強人意的表現。

不過即便外觀裝備都齊全，不是所有人所扮演的同一個角色看起來都一模一樣，這點充分昭示了 Cosplay 跟原作的微妙關係。過去相關研究的受訪者就談及了在同個活動上，許多組人都扮演同樣一個作品跟角色，可是仔細觀察就會發現每組人扮相都不一樣，因為這關乎到扮演者對於角色的詮釋、對服裝道具的材質選擇還有擺出來的動作（羅資民，2008）。Cosplayer 為了再現角色外觀，不斷地從原作蒐集資料、重新閱讀已經看過的片段（林容安，2010），這個不斷吸收、重新咀嚼的過程讓扮演者在心中開始建構對於角色的想像跟理解，隨著彼此解讀出現差異，也就造就了不同扮演者所呈現的不同面向。

以下將依照現今 Cosplayer 準備 Cosplay 的步驟，輔以幾位 Cosplayer 的訪談內容，除了介紹台灣當前 Cosplay 的現況環境以外，也可以看出每個 Cosplayer 都是基於個人的理解，來嘗試再現角色的。

二、台灣現今的 Cosplay

（一）服裝、假髮與道具

最基本的外觀處理而言，台灣已經有可以幫忙 Cosplayer 製作衣服或道具的

⁴ 例如 2017 年 8 月 19 日高雄駁二藝術特區的「動漫倉庫」開展記者會時，請來了 cosplayers 扮演特展的形象角色：「工人漁婦」，以及張季雅在《異人茶跡》漫畫中所繪的角色陶德。〈高雄駁二動漫倉庫開館 主題包廂再現漫畫場景〉，《SETN 三立新聞網》（<http://www.setn.com/News.aspx?NewsID=284937>），2017/8/19。〈高雄駁二動漫倉庫本周五正式開館 將推出開館主題展、常設展及《異人茶跡》期間主題茶飲甜品鋪〉，《萌龍動漫情報網》（http://moelong.com/article_detail.php?no=3281），2017/8/21。參考日期：2018/5/29。

工作室（林宜蓁，2006；吳垠慧，2006；盧德蓉，2012；吳青珊，2015），在【風尚到文化：日本角色扮演產業】（2015）一片中，亦有介紹到在日本販售現成 Cosplay 假髮跟服裝等商品的店家「COSPA」，許多中國的工作室現在也透過大量且低成本的方式生產服裝假髮，有一定熱度的角色，其服裝甚至以分尺寸製好現貨的方式，讓 Cosplayer 可以上網訂購，給予住家附近沒有工作室的 Cosplayer 很大的便利（馬士傑，2008；陳明秀，2014；吳青珊，2015）。

即便如此，現今台灣依然有不少手作派的 Cosplayer，基於動漫角色的衣服多不符合人體工學，交給工作室處理難免有不合心意的疑慮，所以手作派的人依然會選擇親自去布行挑選喜歡的布料，帶回家自己處理，不僅可以確定做出來的衣服道具完全符合自己所需（陳明秀，2014），也有許多人在製作過程中去再次體現對於角色的熱愛。現在網路的發達讓許多相關技術的達人把教學放上網路，只要搜尋一下即可獲得很多資訊，坊間亦出版了許多製作衣服跟道具的教學書，如日本 Vogue 社所出的一系列書籍：《Coser 必看的 Cosplay 手作服×道具製作術》、《Cosplay 超完美製衣術·COS 服的基礎手作》跟《Coser 手作裁縫師：自己作 Cosplay 手作服&配件》，以及 Boutique 編輯部所推出的《最強 COSPLAY 服手作書》等。

與 Cosplayer 的訪談過程中，受訪者 Mai 跟賀賀在挑選服裝標準上，都有特別提到「我想要的感覺」，Mai 也提及或許是她跟店家理解不同，對方才會做出她覺得不符合角色的服裝，顯見每個人對原作角色的服裝、道具、假髮顏色觀察起來的差異，都會導致最後呈現的結果不同。

.....比如這個角色是 A 字裙，店家卻做成圓裙，這種東西我會覺得，眼瞎了嗎？別人做出來的跟你想像的不同，但也有可能是別人看到還有理解的方式跟你不一樣，但你就是會覺得這不是我想要的.....（受訪者 Mai）

.....符合角色的感覺，這樣還是要看衣服的材質啦，像我最近不喜歡在淘寶買的原因是很多店家的布料挑得太浮誇了.....要看是否符合（我）對角色的定義，跟感受。跟親友⁵訂做的話，你就會跟他一起去挑布，會一起討論這個布是不是我們要的感覺，或者這個布很漂亮，但做起來其實不會是我想要的感覺，我們就會去挑別的。（受訪者賀賀）

（二）化妝

事前準備還有一個很重要的部分，就是化妝。臉部佔全身比例雖小，但在

⁵ 在動漫圈裡，「親友」指的是親密的朋友，且只用來代稱在動漫圈內的好友，非圈內的朋友不會使用這個詞來稱呼。

Cosplay 時卻佔極重要的地位，因為表情神韻會影響角色的氣質。現今網路資源發達，許多人會在網路上分享自己的化妝方法供人參考，亦有專區整合資源，比如 Facebook 就有一粉絲專頁《Cosplayer 化妝區》，⁶有管理者轉載化妝教學讓追蹤者學習、百度上有《COS 化妝吧》⁷讓 Cosplayer 們分享自己的妝容、向他人討教。許多 Cosplay 教學書籍中也都包含化妝教學，例如《COSER 終極聖典：緣起介紹×妝容服飾×拍攝表演，一本收錄 COSPLAY 大小事》、《掌握 COSPLAY 關鍵密碼：特殊妝容·髮型設計·整體造型·後製製作一本通》與日本出版並可在台灣見得翻譯本的《日本超人氣的 COSPLAY 玩家盛典》系列等書。

Cosplayer 透過化妝來讓自己的容貌更接近理想的角色形象，幾乎所有受訪者都談到眼妝，可見眼妝的重要性。化妝要點首先是區分男女，再來根據角色特質來做更精細的調整，比如男性角色會特別強調輪廓，而女性角色多強調放大眼睛，接著再看是什麼樣的女性角色來微調，可愛的女性會讓眼睛看起來楚楚可憐，性感妖豔的角色會讓眼睛看起來比較狹長，並用較深色的眼影增加妖豔感。受訪者賀賀談到女性角色妝容時，特別把「可愛型」跟「妖豔型」做出區分，其實也是她觀看原作後透過自己的理解，把角色做出區別後以便在臉上妝容做出調整的結果。

男角的話，比較注重眼尾的眼影，還有修容，不能下太多彩妝。（受訪者希櫻）

女生角色……可愛型的會把眼睛化圓一點，讓妝容會比較柔和；妖豔型的會把眼睛往上拉一點，眼影重一點！（受訪者賀賀）

（三）展演地點

結束準備工作後，展演的的方式主要分為兩種：同人誌販售會或外拍。Cosplayer 最早去會場是為了與他人交流、展現自己努力的成果，後來愈來愈多人為了追求更高品質的照片，會選擇去適合的地點「外拍」（白超熠，2006；林容安，2010）。但動漫場景容易出現不現實的設定，也不是所有找到的地點都會接受外拍，在日本許多地點都需要填寫申請單才可以進入，為了維護拍攝地點亦有諸多限制（主婦之友インフォス，2016），台灣的建築物也可能會有條件式申請或者禁止拍照的困難，另外如廢墟等較為危險可是動漫常出現的場景，都是讓 Cosplayer 們選擇地點時比較為難的地方。再者，動漫服裝不符合人體工學外也容易不合季節，如果在夏天要扮演長袖的角色，或者在冬天要扮演清涼的角色，對 Cosplayer 來說都是身體還有耐力的考驗。

⁶ <https://www.facebook.com/CosplayMakeUpArea/>，查看日期：2018/6/1。

⁷ <https://tieba.baidu.com/f?ie=utf-8&kw=cos%E5%8C%96%E5%A6%86>，查看日期：2018/6/1。

更甚者，Cosplayer 在實際拍照前多不會穿著角色服裝移動，因為非常麻煩，可是實際到達地點後，不一定有適合換裝的地點，在不希望造成他人困擾的心理下，往往需要躲躲藏藏地換裝。Cosplayer 們常聚會的活動之一便是同人誌販售會，但就曾發生提供販售會活動場地的台大校方接到民眾電話，抗議 Cosplayer 穿著奇裝異服在假日的校園遊蕩，嚴重影響周遭的小孩與父母；甚者還有人在現場搭帳篷、換裝，造成校方困擾。⁸Cosplayer 的特殊服裝還有變裝需求，造成他們只要在戶外，就會有被他人視為問題的可能，而對他們自己來說，無法有舒適的扮演空間也是個問題。

2000 年後，動漫愛好者數量從同人誌販售活動的參與程度，可以看見明顯的增加。2008 年 8 月在台北舉辦的 CWT 19 參展社團約 2000 個，來場者約 35000 人，開設了台大體育館一樓、三樓、走廊與國際會議廳等場地；2015 年 12 月的 CWT41 除了開設上述場地外，連體育館的四樓跟地下一樓都成了攤位擺放的空間 (Miyako, 2016)。⁹2013 年，出現以 Cosplay 為中心的活動「CosplayField 角色扮演市集」持續至今一年舉辦一至三場，以 Cosplay 的攝影集、道具、服裝、二手物品等為主軸，亦開放攝影交流，¹⁰顯見 Cosplay 文化的蓬勃發展。

不過前述問題也隨著人數增加而更多人感到困擾，於是伴隨著扮演人潮變多商機出現後，衍生了一個新的外拍文化：Cosplay 攝影棚。過去的攝影棚多提供廠商或者網拍模特兒拍照，價格高昂不容易支付，場景也不一定符合動漫需求，因此 2012 年，台灣第一間專為 Cosplay 設立的攝影棚「Colorful Studio」成立，接著開始陸續出現其他 Cosplay 取向的攝影棚，他們的共通點是設計以動漫常用的場景為主、價格相對低廉、有舒適的換裝空間。這種攝影棚解決了上述的困擾，讓扮演者可以在舒適的環境下換裝、拍攝，不需煩惱地點的限制還有影響他人的問題 (吳青珊, 2015)。受訪者小蝶就談到，戶外景的諸多限制讓她有時會選擇去 Coplsay 攝影棚拍照，也因為攝影棚常針對 Cosplay 常用場景設計，讓她覺得在那裏拍攝會可以還原她對原作場景的想像。

外面有時間啦空間啦光線的限制，而且外面會有人嘛，不能架太多道具，不能拍太久。那有的時候要固定一個地點拍很久，像是定裝照啦，劇情向啦，在攝影棚會比較好拍……日式景大家都很需要拍啊，可是台灣的日式景要嘛是餐廳要嘛是神社，要嘛就是人很多，不然就是不能包場……喔還有教室棚。畢竟台灣 COSPLAY 還是以日本的作品為主啊，那你也很難在台灣找到非

⁸嚴文廷，〈動漫祭吸金！Cosplay 奇裝異服也吸驚！〉，《聯合晚報》2011 年 8 月 12 日，A14 版。

⁹〈台灣同人活動的轉變與特色〉，王佩迪 (編)，《動漫社會學：本本的誕生》，頁 79-91。

¹⁰ <http://gjs.tw/history.html>，查看日期：2018/6/1。

常還原的外景。(受訪者小蝶)

以下圖 1 的教室棚為例，動漫中許多主角都是中學生，學校場景也層出不窮，但是當 Cosplayer 希望拍出作品中的教室景時，一方面基於安全問題，學校多不願意出借教室給校外人士拍攝，二方面台灣的課桌椅還是與日本動漫中的不同，就算真的借到教室，也無法還原動漫場景。因此，攝影棚便開設了教室棚的場景，讓 Cosplayer 可以毫無顧慮地在該場地拍照，既不需要顧慮校方，也因為棚內的課桌椅是專為動漫常見的風格設計，強化了 Cosplay 對原作的還原度。



圖 1：台灣的教室棚¹¹

受訪的 Cosplayer 們挑選拍攝地點時，都會以他們認定最符合原作以及拍攝主題的地方為主，比如受訪者 Mai 提到的「還原」一詞是 Cosplay 圈內用語，意指「相像」，代表她會從現實的場景中選出她認為跟原作場景最像的地方。

.....場景的還原相對困難所以會盡可能尋找與原作最相似的場景.....考量的時候我會全部考慮進去其中也包含了適合與還原的考慮。比如 A 廢墟的哪邊很適合，B 廢墟的樓梯很還原作品哪個部分的場景，最後考量出來，兩邊的場景都去的狀況也是有的。(受訪者 Mai)

.....目前都是以接近原作場景的「主題風格」去選擇場地居多.....對作品的理解給我的風格作為參考。(受訪者希櫻)

¹¹ 圖片來源：<http://blancstudio.weebly.com/21508268422017132057.html>，查看日期：2018/02/01。

（四）拍攝動作

Cosplayer 開始 Cosplay 的時候，角色不僅僅擁有原作的外觀特徵，還包含 Cosplayer 對角色性格的推敲（林宜蓁，2006）。幾乎所有受訪者都表示，他們會根據自己對角色的推敲，來做出認為符合角色的動作。

……（拍照動作上）是對角色的理解或給我的個性屬性感覺，或是參照許多原作設定圖去理解及他人 COSER 照片給的感覺，可以說是對角色個性的再確認跟靈感來源。（受訪者希櫻）

……自己在準備角色時就會想這個角色會擺出什麼動作，再結合過去經驗，比較好看的姿勢之類的，覺得（想出來的動作和）他的個性跟動畫裡面的姿態會比較接近的話就比較 OK。（受訪者小蝶）

誠如文藝復興編輯部（2007）所企劃一書《變身天使寇詩兒》中所談及的，每個 Cosplayer 都有自己對於角色的審美價值觀，除了服裝道具的材質、製作方式會影響表演的差異外，表演動作因為更被扮演者的意志所驅使，Cosplayer 基於自己對角色理解的差別所作出的不同動作，凸顯了 Cosplayer 在 Cosplay 過程中的詮釋性有多麼重要。而相對於扮演者，觀看的人更是由此去進一步評判他們認為這個 Cosplayer 「像不像」角色，也就會有人認為有些人的表演可以接受，有些人則否。不過亦有受訪者在談到看見自己覺得不像的 Cosplay 時，坦承會覺得有些尷尬，但那也是因為對方看見的角色面向與他看見的不同。

（五）合作模式

在 Cosplay 照的拍攝過程中，除了 Cosplayer 還有攝影師，偶爾也會有前來幫忙的朋友。通常照片拍攝地點的主要決定者是 Cosplayer，因為大多數時候是 Cosplayer 有希望拍攝的角色後聯繫攝影師來幫忙；攝影師會視情況加入討論，幫忙的朋友也可以在過程中提出意見，都沒有問題後地點才會定下來。相對的，我也碰過攝影師朋友來邀約，他已有拍攝構思，地點也想好，我跟其他 Cosplayer 看過地點覺得可以接受，也就定案了。由上所見，雖然會有主要意見提出者，最終的決定還是要得到 Cosplayer 跟攝影師雙方的同意，代表兩方人都認為該地點符合拍攝的需求。

在這個因愛好所聚集的活動圈中，Cosplayer 跟攝影師在各自配備上所花費的金錢與時間，都是默認為自願、無償的，不只不會為拍攝收費，中間的交通費還有餐費都會各自負擔，除非 Cosplayer 找圈外商業收費性質攝影師，或者找

少數有公布收費標準的圈內攝影師。若去攝影棚，如果是 Cosplayer 去約攝影師來幫忙拍照，這個租棚費用會由 Cosplayer 們均攤，如果是攝影師去約 Cosplayer，攝影師通常就會主動加入分攤費用。租棚費用分攤的方法沒有明文規定，大都是各自私下協調，但扣除尋找已有名言收費規則的攝影師，無論攝影棚費用怎麼分擔，都不會因為「拍攝」這件事情去付費給 Cosplayer 跟攝影師任何一方。

實際上，Cosplay 圈內許多人都會身兼這兩種身分，只是看該次拍攝的工作為何。我很多 Cosplayer 朋友也會幫人拍照，他們有的人較常當 Cosplayer，有的人較常當攝影師，也有人兩種工作都常做。Cosplay 照片的優劣並不取決於器材貴重與否，許多人利用一台單眼相機就可以跟著團隊上山下海，拍出讓人喜愛的照片。對攝影有興趣的 Cosplayer 常會請比較要好的 Cosplayer 當他的練習對象，剛開始嘗試 Cosplay 的攝影師也常邀請熟識的 Cosplayer 一起搭檔，輔助指導自己不足的地方，可見這兩種身分並不是涇渭分明的。

我本身只會 Cosplay，但時常跟本身也會 Cosplay 的攝影師約拍，因為他們有扮演的經驗，可以理解 Cosplayer 在拍攝當下的困難還有盲點，這有利於拍攝中間的溝通。相對地，如果我懂一些攝影概念，我也可以拍攝時透過攝影的角度思考怎麼樣才能讓照片更好。我有些朋友甚至會在家裡自己架一個簡單的攝影棚，利用相機讀秒拍攝的功能，自己 Cosplay 自己拍攝，也別有一番樂趣。

通常照片要公開前，另外一方都會希望先看過照片，以免任何一張自己不滿意的照片直接被公開，會感覺不愉快。畢竟拍出來的照片是 Cosplayer 跟攝影師合作的作品，在取得同意後才放出照片，是最尊重對方的做法。

既然該照片是兩方合作的成果，公開照片時也習慣標註上 Cosplayer 跟攝影師的名字，連來協助的朋友名字也會一併寫上感謝字語，將照片的辛勞確實歸功到參與者身上。既然 Cosplay 是基於喜愛而參與的無償行為，照片本身的成果就是最大的回報，Cosplayer 跟攝影師在照片中獲得成就感，所以在公開的同時彼此標註，是很重要的一件事情。假如有任何一方覺得照片不夠滿意，也當然就不會願意讓照片公開。

（六）小結

本節所述內容不只包含當今台灣 Cosplay 的環境跟準備程序，亦反映了 Cosplayer 做出選擇的時候對角色跟原作的想法，讓自己的外表還有拍攝環境盡量趨近扮演者的「理想」狀態，全都靠著他們自己的詮釋，而這個詮釋必須要想辦法跟觀看 Cosplay 的人有共通點，否則觀看者如果無法認同該 Cosplay 對角

色的詮釋，則也不會認為他的 Cosplay 是成功／完善的。

因此，在談論完 Cosplay 的發展還有當前的景況後，以下要接續 Cosplayer 詮釋的這一個部分，利用理論來讓這個觀點更加清晰。



參、Cosplay 的詮釋關係與生命經驗

一、Cosplay 與原作的詮釋關係

Cosplay 的過程是 Cosplayer 先對扮演對象有了理解後，利用這些理解來去購買或製作所需要的物品，甚至去尋找他們認為適合該角色的場景來進行拍攝，所以 Cosplayer 不只是純粹的作品受眾，他們透過接收並理解喜愛的作品角色後，利用自己的力量去再現了角色，實則是一種強調閱聽人「主動」的狀態（Matt Hills, 2009）——但是這種主動的展現並非毫無限制。扮演者在傳達喜愛以及認為自己「再現」了角色的時候，勢必需要有個傳達的對象，也就是也有觀看原作品角色的人們。他們閱讀了同一個文本，卻人人都可能對文本有不同的解讀，對角色的想法也會有所差異，這時如果扮演者希望也被其他人認同自己的展演，就會需要去尋找能夠被大多數人認同的「符號」。

在李衣雲所著的《變形、象徵與符號化的系譜》（2012a）一書中，談及了「二次創作」與原作的關係，與 Cosplay 有著類似的情況。「二次創作」，也就是在歷史發展部分曾提及的「同人作品」，是讀者在閱讀過一個文本後，基於原作部分設定來衍生創作的故事，用來補足他們對於原作缺乏的想像，或者傳達對於特定情節跟角色的喜愛。二次創作同樣會有閱讀的受眾，但既然不是原作者所作，他們如何創作才能夠使也有閱讀原作的他人，認定故事中的角色與原作的相同？李衣雲認為這個部分可以利用羅蘭巴特（Roland Barthes）的符號學理論來理解。

漫畫故事的成立首先在於每個角色都會有自己的獨特性，髮色、身高、身材、服裝等，不同的搭配使讀者可以區別不同角色。因此，如果將角色視為一個符號，這些特徵便是指示符號的意符，讓讀者去辨識不同的角色；同時，讀者在藉由意符去認識符號時，也在內在詮釋意符所指涉的意指，來認知角色的意義、個性，這是「符號」的層面。而隨著故事的開展，角色所產生的意義也會回過頭來，賦與角色原本的特徵更多的意義。例如漫畫【進擊的巨人】（諫山創，2011a）中，調查兵團的配件是綠披風與羽翼的徽章，原本擁有的是意義是中世紀的、適用野外、羽翼=自由，但隨著故事的進展，調查兵團裡的各角色的個別與總合的意義，會被融入綠披風中，使得綠披風擁有了原本之外的意義。而當讀者開始二次創作時，先是利用了在原作中用來辨識角色外觀的特徵，來讓讀者辨識自己所畫為何，接著再透過自己的故事敘述，來表達自己對於角色的詮釋，此時角色的特徵原本的社會意義減弱，也就是羅蘭巴特所說的符號在第二層次中空洞化，同人作者的詮釋進入這個符號，當 Cosplayer 的演出傳達給了觀看者，雙方均不用思考、探問這個角色是誰、這個表演的意境與詮釋是什麼意義，而是將這個 Cosplayer 的表演視為不證自明時，羅蘭巴特所說的符號的

「神話作用」於焉產生。¹²

而迷們在 Cosplay 的時候，如果要讓使他人辨識出自己所扮演的角色，外觀上的「符號之形=意符」也是最首要的條件。不管是金髮黑髮、拿刀還是槍、鳳眼或三白眼、身穿大衣還是軍服……這些東西都有原本社會已經賦予它的意義，原作者利用這些物件放置在角色上，塑造出角色外觀，和其他角色構成區別。Cosplayer 的準備也就是在複製角色外型，誠如前些篇幅所述，讓自己的衣服、假髮跟道具符合原作角色模樣是 Cosplay 的前提，否則連最基本的辨識都無法完成。

以我曾經扮演過【妖怪連絡簿】（綠川幸，2006）裡角色夏目貴志為例，角色外觀主要特徵為：金色短髮、白色短袖制服、黑色長褲、身旁一隻圓滾滾的胖貓（貓咪老師）、手上常拿著一本友人帳，如圖 2。



圖 2：【妖怪連絡簿】的主角夏目貴志與貓咪老師¹³

因此，在扮演上這些顏色的假髮、服裝跟道具缺一不可，否則無法被明確辨識為想要扮演的角色。圖 3 的照片，是筆者完成 Cosplay 的照片，有觀看過

¹² 羅蘭巴特(Roland Barthes)，《神話學》（台北：桂冠，1997）。

¹³ 圖片來源：http://blog.xuite.net/editorya/missasa/57858752-%E5%A4%8F%E7%9B%AE%E5%8F%8B%E4%BA%BA%E5%B8%B3%EF%BC%8C%E6%84%9F%E4%BA%BA%E7%9A%84%E5%A6%96%E6%80%AA%E6%95%85%E4%BA%8B~%3E_%3C，查看日期：2018/6/1。

該作品的人應不難從這些特色來認出扮演對象為何。



圖 3：筆者扮演的夏目貴志（攝影感謝：幸桴）

就算是出現在同一部作品、外觀有相同特色的角色，也能夠靠不同的細節地方被辨識出來。比如我曾扮演過遊戲【Starry☆Sky】¹⁴一作中的兩個角色：宮地龍之介與東月錫也，這兩個角色在遊戲中因為同校，都會穿著同樣的制服，頭髮顏色也非常相似，可是宮地龍之介的頭髮是自然下放（如圖 4），而東月錫也的頭髮在前額有交錯的兩縷頭髮（如圖 5），在扮演時這點就足夠區分兩者。除此之外，就算是他們穿著同一件制服，宮地龍之介並不喜歡把衣服紮進褲子、扣好西裝外套釦子，而東月錫也習慣則完全相反，這亦是觀看 Cosplay 照時可以區分的細節。

¹⁴ 由日本遊戲團隊 Honey Bee 在 2009 年發行的戀愛型遊戲，玩家的角色為女主人翁，在遊戲過程中透過對話選項來與男主角們達成不同結局。



圖 4：筆者扮演的宮地龍之介（攝影感謝：柳丁）



圖 5：筆者扮演的東月錫也（攝影感謝：雛玉）

拍攝的時候，Cosplayer 對於角色的個性、特質，也就是意指部分的表現，則是一種意義詮釋的演出。雖然角色的外型會給人評斷角色性格的作用，但是當讀者們閱讀文本時，會隨著劇情對角色有更多的想法；由此，不同的 Cosplayer 即使展現了同樣的外觀，亦可藉由意義詮釋而展演出不同的角色感覺。這也就是前文所述的，故事與讀者對作品的詮釋，為角色本身添加了意義，角色原本透過外觀特徵轉嫁而來的社會意義被弱化、空虛化，角色=符號能承載原本外觀以外的意義。換言之，角色這個符號進入了符號體系的第二層次：「形式」，能被 Cosplayer 的詮釋所填充，也就是能向無數可能的意指=「概念」開放。當然，如果觀看照片的人理解、認同 Cosplayer 對角色的詮釋，那麼這個表演才是確實有被**傳達**到觀者身上，第二層次的符號體系才能成為第三層次的符號=「傳達」，達到「神話作用」；如果觀看者認不出、不認同，那在這個觀看者身上，符號意義沒有被「傳達」，這個神話作用就沒有實現。¹⁵

除了外觀外，拍攝地點還有動作都會包含 Cosplayer 對角色的想法，以上段所提的角色夏目貴志為例，在滿足了外觀的辨識後，考慮夏目貴志多在森林、草原或有神社的地方活動，且性格溫和、善良，跟這些場所所建構起來的氛圍

¹⁵羅蘭巴特，《神話學》，頁 187-188。

特別能夠傳達這種氣質，所以圖 3 的拍攝選在有草地並有神社建築特色的地方。動作部分，我拍攝時想著夏日貴志被妖怪騷擾這件事情所困，卻保持著善良、甚至在跟一些妖怪們互動過程中感受到世間善意，所以打開吸引著妖怪來的綠色簿子卻抬頭閉上眼睛，嘗試營造夏日貴志似乎並不再因為妖怪那麼痛苦，甚至有些釋然的樣子。

除了尋求跟原作角色性格、場景相似的詮釋方法外，Cosplay 亦可能基於對角色想像，到與原作場景較不相同的地方拍攝。以諫山創的漫畫【進擊的巨人】(2011) 為例，當中的人氣角色里維·阿卡曼外貌特色為一米六的身高、三白眼、濃重黑眼圈與黑色短髮，總是身著咖啡色短外套制服或黑色西裝，當讀者在漫畫中看到匯集這些特徵的人物時便會先認定是里維。而若先不論劇情，這些外表要素聚集在一個角色身上時，會先因為黑眼圈跟三白眼等既有社會意義，去認為這個角色脾氣不好、應該不是個和善的好人。但是當閱讀文本後，隨著劇情推進，有的讀者會認為里維雖然外表如此，實際上很溫柔，那麼他在 Cosplay 的時候表現出里維溫柔的樣子，這就是扮演者的概念填充進角色形式的過程。而這個時候，觀看者如果認同里維很溫柔的這個概念，那麼觀看這位 Cosplayer 的照片時就會覺得「對啊！你扮演的是里維！」，此時 Cosplay 的神話層面就有被傳達出去；假如這個觀看者不如此認為，那麼就會是「扮得一點也不像！」的尷尬評價，詮釋的概念也就沒有傳達到這位讀者身上。

我曾到海邊拍攝過里維，當時原作劇情還沒有出現海，可是城牆內的人們對海抱有憧憬，因為那代表自由。但我在閱讀作品的過程中，覺得就算里維見到了海，也會因為過去犧牲的士兵們感到惆悵，而不僅是覺得被解放。所以當時到海邊拍攝時，換上了原作中里維休閒時才會穿的黑色西裝，意指現在並沒有在戰鬥而是基於自己的想法而到此處；不是正面而是用背面拍攝，看不到臉不會明確看到臉部情緒，能有更多空白的想像餘地，但配上遠望大海的構圖嘗試傳達角色的感慨；甚至彷彿要走入海中般脫下鞋子。一個士兵不著戰鬥裝扮甚至脫鞋，就像短暫放下身上的重擔，回憶起為了見到這幅景象所犧牲的兄弟，不覺無限感傷，如圖 6。



圖 6：到海邊拍攝的里維·阿卡曼（攝影感謝：CHEN ROU YI）

不管原作中是否有出現，最重要的是 **Cosplayer** 希望怎麼表達角色、希望透過什麼場景傳達出什麼感覺，再配合適當的角色動作，這就是把角色符號形式化、再填上概念的過程。但相對的，如果觀看的人不認為里維會在海邊做出這些行為，或者他不認為里維看到海時會有這些感慨，那麼他也就不會認同這張照片。

總結來說，**Cosplay** 與二次創作是異曲同工的，二次創作者透過自己的圖畫或者文字，利用了原作的角色特色，在故事中賦予了角色自己的想法；**Cosplayer** 則是利用自己的表演，基於原作角色外觀的基礎，表達出自己對角色的理解詮釋。當同個角色在非原作的脈絡出現的時候，已經無可避免地滲入了迷們自己的想法，也才會與羅蘭巴特的神話學的理念相連結。若二次創作者是利用故事來將自己的詮釋放入角色這個符號，那麼角色的符號將不只是第一層次活生生的符號，而是空虛化了的「形式」，如此才能承載原作與社會意義所賦與角色之外的「概念」。而具像化的 **Cosplay** 是將本不存在自己身邊的事物實際製作出來，幾乎可以說從準備假髮服裝等外觀配件時期開始，就已經加入了 **Cosplayer** 的想法，遑論拍攝地點的選擇、動作選擇等，全部都是在實踐過程中投射 **Cosplayer** 的詮釋。

二、Cosplay 與我的生命經驗

除了詮釋以外，本次作品亦著重於 **Cosplay** 與我個人的關係。我最早參與動漫活動是因為購買同人誌，後來因為喜歡寫作，也開始印刷販賣自己的同人

小說，認識很多動漫圈的朋友，當中有些人會 Cosplay，彼此時常互相邀約拍照，也常鼓勵有興趣的朋友來試試看。隨著興趣被挑起，也想要跟朋友共享 Cosplay 拍照的樂趣，我就這樣傻里傻氣地開始自己的 Cosplay 之路。

一開始的我不會化妝，身材微肉，沒有任何表演經驗，不會擺姿勢，遑論拍攝分鏡、設計照片故事.....只是聽著朋友的話，讓我去買化妝品、訂作衣服、照著圖片修剪假髮，找個適合的公園就前去外拍，想當然爾現在看當年的 Cosplay 照片真的非常笨拙。隨著拍攝機會變多，我開始發覺自己的身材不上鏡、化妝技巧必須加強，才可以讓自己的外觀更滿足 Cosplay 的需求。

於是活了二十年從沒在保養化妝的我，開始上網查正確的保養化妝步驟是什麼，從化妝水、乳液到精華液，從眼線、眼影、眉毛，到假睫毛、修容、打亮，不斷吸收相關的知識技巧，只要是 Cosplay 的妝容教學與產品推薦的文章我幾乎都會閱讀，天天去藥妝店試摸產品，只為了可以在 Cosplay 時呈現更加適合角色的妝容。到現在，我已經成了美妝愛好者，樂衷於吸收新的彩妝訊息，會追蹤技巧好的美妝部落客／Youtuber，也很喜歡蒐集化妝品。

為了讓身材更適合上鏡需要減肥，開始少吃油炸肉類，不喝手搖飲料，多吃蔬菜，吃完飯以後會在外頭散步個十五分鐘才回屋內坐下，並跟朋友學臉部按摩排毒法，擦了保養品以後沿著穴道按摩，把水腫的部分排掉，使我有嬰兒肥的臉可以不要那麼圓，拍照的時候看起來更好看。至今雖然不是曾經最瘦的體態，還是會依照當時的習慣，盡量不喝手搖飲料，天天進行臉部按摩排水腫，因為發現這樣子做日常穿衣拍照也好看，會變得更有自信。

在進行拍攝的過程中，我慢慢熟悉跟攝影師的互動模式，一開始只會在原地隨意擺個彷彿觀光客的照片，現在拍照時我會在擺出姿勢前預想拍照的畫面效果為何，自己無法確認的部分會請攝影師查看，在拍照時由攝影師的位子猜想他現在的拍攝畫面為何，自己的姿勢又可以做什麼調整來讓照片更好.....雖然日常生活不會刻意用這種方式拍照，卻也增加了我在拍攝上的敏銳度。

當時為了在適合的地點拍照，幾乎每次都穿著與季節不相符的裝束，比如曾在 35 度的夏天，穿著共計四件上衣進行拍攝，也曾在只剩下 7 度的陽明山上穿著單薄的襯衫外套外拍，就為了當下盛開的櫻花景。也曾為了廢墟的取景，跟旁邊的生存遊戲玩家協調廢墟場地的使用；更曾因為必須在廢棄的地方拍照，那裡到處都是灰塵，用自己帶來的布鋪在地上好化妝、整理服裝道具，同時需要不斷驅趕蚊子，最後眼睜睜看著一起 Cosplay 的朋友背上出現好幾個大腫包。過去我並不愛到海邊遊玩，直到某一次到海邊取景拍攝 Cosplay，跟朋友邊拍邊玩得不亦樂乎時，我才發現這是一個多讓人放鬆快樂的地方。為了

Cosplay，我挑戰了很多以前我絕對不會願意做的事情，也去了很多以前不會去——甚至可能是一輩子都不會去的地方。

我還因為 Cosplay 交了很多朋友，當時認識的許多人直到現在都還是會打招呼、聊聊天的對象，我們不會因為畢業或離職而與對方疏離，在網路上隨時能夠互相關心，也隨時可以一起討論喜歡的作品角色，有的人甚至已經成為日常生活瑣事都可以聊的親密好友。

除了上述在身體、習慣、經驗、情感的累積以外，我也時常在 Cosplay 的過程中抒解生活的壓力。對我而言，Cosplay 的樂趣之一便是我可以在拍攝的那段時間，彷彿成為了另外一個人——不再是報告還沒趕完的那個學生、不再是大開雙腳就會被人注目的女生、不再是一個普通平凡的人，彷彿擺脫了原本生活的枷鎖，變得輕鬆。為了融入角色，有時會需要沉澱情緒轉換狀態，把原本嘻嘻哈哈的心情，轉變成符合角色陰鬱氣質的情緒，不太說話，一臉沉悶，卻非常過癮。就好像演員會覺得演戲很過癮一樣，Cosplay 的過程裡我也會有這種感覺，在那短暫的時間成為另外一個人，過著不一樣的生活，有著不同的姿態表情，實在是非常有趣。

從 2011 年到 2018 年裡，不計算同個角色不同形象版本、也不重覆計算多次重覆扮演同個角色的情況下，我總共扮演了 34 個角色，主要集中在 2012 至 2014 年間，如以下所列。

作品名稱	角色
特殊傳說	褚冥漾
妖狐 x 僕 SS	御狐神雙熾
夏日友人帳	夏日玲子
夏日友人帳	夏日貴志
黑子的籃球	黑子哲也
黑子的籃球	赤司征十郎
Starry☆Sky	東月錫也
Starry☆Sky	宮地龍之介
世界第一初戀	木佐翔太
世界第一初戀	小野寺律
世界第一初戀	高野政宗
DOLLS 特刑部隊	藤堂羽沙希
DOLLS 特刑部隊	御子柴笑太
推理要在晚餐後	影山
只有花知道	御崎詔太

進擊的巨人	里維·阿卡曼
進擊的巨人	漢吉·佐耶
進擊的巨人	克里斯塔·連茲
進擊的巨人	米卡莎·阿卡曼
櫻蘭高校男公關部	鳳鏡夜
櫻蘭高校男公關部	藤岡治斐
全職高手	唐柔
全職高手	蘇沐秋
全職高手	周澤楷
全職高手	邱非
全職高手	葉修
全職高手	蘇沐橙
Guilty Crown	櫻滿集
美少女戰士	天王遙
名偵探柯南	怪盜基德
Yuri!!! on ICE	尤里·普利謝茨基
尼爾：自動人形	9S
離去之原	少年
Ib	Garry

表 1：筆者 Cosplay 經歷

Cosplay 最頻繁的時候，上課時間以外我平日晚上都去圖書館念書寫報告，因周末常排滿外拍與活動。無論是作為興趣來燃燒自己的熱情，還是當作壓力抒發的管道，Cosplay 確確實實都在我生命裡佔有一席之地。

在當前 Cosplay 社群裡，除了在網路上展示照片以外，我也會在同人誌販售會裡看到將 Cosplayer 個人作品集結成冊、作為作品來販售的寫真書，他們有的不分角色、純粹蒐集過去拍攝的照片成輯，有的以角色為主題，拍攝該角色各種版本的服裝照片後收成冊，販賣給喜歡他們作品的同好。此類寫真書中，大多還是以「還原」角色為展示的目的，排版上多將一張照片作為一整頁，前後照片大多沒有劇情上的關聯，只是作為展示而排列上去。

受此啟發，我曾在出版個人的小說同人誌時，在創作完故事以後，自己 Cosplay 成故事中的主角，外拍了兩張故事中出現的場景，印成明信片以後作為書籍的贈品給與購買的讀者。雖然沒有能力將整個故事拍成一本寫真書，至少能夠以自己的能力，把創作故事中的一些畫面體現出來，應是非常有趣的一件事情，所以在拍攝時不斷與攝影師討論、協調畫面與故事的相合性，最後挑選出認為最符合故事畫面的來印成明信片。

這個經驗也可說是當前論文作品創作的一個基石，將創作的故事融合在照片裡頭，比之一般常見的 Cosplay 寫真書要更添加了故事的可看性，也比起純粹印製一張一張明信片要更可以具體表達我心裡對於角色的想法。

綜上所言，Cosplay 對現在的我來說，已經是人生中極為重要的一塊，因此我希望這次的作品重心除了放在詮釋以外，也要強調 Cosplay 與我的緊密關係，不僅能夠將上述理論呈現出來，也是作為個人與 Cosplay 的一項旅程印記。因此我選擇在一個網站進行 Cosplay 展覽，從上述拍過的 34 個角色中挑選出 5 個角色，選擇的條件在於需要在角色的性格、經歷中讓我有與自己生命經驗相呼應之感，以這些角色的 Cosplay 照片進行圖串的敘事創作。展演內容有兩層意涵，第一層為展示的 Cosplay 圖串故事，是謂詮釋與 Cosplay 關係的展現，第二層為整個網站，意圖呈現的是那些故事所傳達的主題與我個人生活經歷息息相關，不僅僅是屬於角色的故事，我也活在那些故事之中。



肆、作品呈現與說明

一、展演主題與網站說明

本次作品採用類似條漫、一張照片拼一張直接往下觀看的形式，在其中會有文字的加入。此種展現的特色有二，第一是將本來每一張獨立的照片串起，讓觀者會直接一直下拉閱讀，不因任何空白而有間斷，才可以連貫成一個敘事；第二為因為過去我進行小說創作時，偶爾會與 Cosplay 兩相結合來發表照片，發現文字得以使照片要傳達的重點更加清晰，照片也能夠強化文字無法具現化的畫面，使得一個敘事讓人更印象深刻。尤其在本次展演中，我希望能夠讓每一組敘事的中心主旨被直接點出，而留白空間則是放在每個觀看者對於角色的詮釋認同與否，所以將文字的比重拉高，使圖文相輔相成。

本次作品展演的主題為：Cosplay 與 Cosplayer (=我) 的生命共鳴。展演網站中的每一個 Cosplay 條圖故事中傳遞的主題，代表角色們的故事與想法，也是 Cosplayer=我在生命歷程中所經歷的。我在 Cosplay 時所意圖展現的角色、構思的故事，時常與我個人的生活際遇緊密相連，使得 Cosplay 對於我來說不僅僅只是一個興趣，更是我用來表達個人信念與感受的途徑，甚至可以代表一部分的自己。

因此，展出的 Cosplay 照片在選取、編排的基準皆是與我生命經驗有共感的、可以透過編排後的故事既訴說角色也訴說我的心情；網站除了展示那些照片以外，也透過網站上的介紹來告訴瀏覽者，此處展覽的不單只是 Cosplay 照片，其中照片所傳達的主題也是我的親身感觸（見圖 7、圖 8）。



圖 7：網站首頁的示意文字



圖 8：在 Cosplay 照展示連結後，再次用文字總結網站主題

展示的 Cosplay 照總共五組，分別在網頁上以大標代表該圖串的主題，也代表我在生命中感受到的情緒或領悟。展示排序上，我認為這些感受體悟存在於我身上是累積且並進的，所以沒有在順序上進行強調，而是照主題從懵懂到更加成熟的遞進排列，有利於觀看。以大標而言，依序是：〈Cherishing Pureness〉、〈Learning to be Strong〉、〈Feeling Lost〉、〈Depression〉、〈Life and Death〉，分別代表了「對童時純真的珍惜」、「努力在成長過程中變得更加強壯」、但在過程中「感覺到迷失」、甚至「沮喪」、然後「理解到了生命的意義還有珍貴之處」。在大標下的短文算較長的副標，更詳細地說明該主題內容為何，刻意在撰寫時沒有使用主詞，意指著主詞可以是被 Cosplay 的角色，也是做出網站的 Cosplayer 本人（見圖 9、圖 10）。



CHERISHING PURENESS

黑子的籃球 / 黑子哲也、赤司征十郎

年少時期，對追求自己喜愛的事物毫無懸念。
在年歲增長後，開始有許多的顧慮，並發現擁有那份勇往直前的純真，是多麼珍貴的事情。

READ MORE



LEARNING TO BE STRONG

特殊傳說 / 褚冥漾

認為自己無能，所以不斷追求成長。
有時會很沮喪，
但在被朋友們張開雙臂迎接的那一刻，
又無比幸福。

READ MORE



FEELING LOST

世界第一初戀 / 高野政宗



DEPRESSION

進擊的巨人 / 里維·阿克曼

圖 9：網站上 Cosplay 照片的展示 1



FEELING LOST

世界第一初戀 / 高野政宗

生命裡沒有不會黑的天。
回過頭發現身處一片黑暗時，又如何尋找看不見的白日。

[READ MORE](#)



DEPRESSION

進擊的巨人 / 里維·阿克曼

是什麼證明自己的存在呢？
如果那些存在都失去了，剩下的自己又是什麼呢？

[READ MORE](#)



LIFE AND DEATH

夏目友人帳 / 夏目貴志

如果陪伴你的都總會消逝，
又為何需要靠別人證明你的存在。

愛與經歷，
才是最終跟著一個生命走完全程的旅人。

[READ MORE](#)

圖 10：網站上 Cosplay 照片的展示 2

二、Cosplay 故事與詮釋說明

第一個以〈Cherishing Pureness〉¹⁶為主題的 Cosplay 角色是漫畫【影子籃球員】¹⁷（藤卷忠俊，2010）中的兩個角色：黑子哲也、赤司征十郎。在漫畫故事中，黑子哲也跟赤司征十郎原本是同校國中籃球隊友，後來因為隊友們在賽場上無法合作，感情破裂，並各自進入不同高中就讀（藤卷忠俊，2014）。黑子哲也是故事的主角，在球場上不是最為奪目耀眼的，卻是不可或缺的一員，而他抱持打籃球就是需要團隊合作、齊心協力的理念，在新的高中跟新的隊友們共同打拼（藤卷忠俊，2010），於高中的校際賽上陸續遇到以前國中的隊友；赤司征十郎在國中時是球隊隊長，領導能力與球技皆非常出眾，總是活在眾人焦點中，卻也因為後期隊友間的失和，性格上出現轉變，認為只有勝利才是重要的，放棄團隊合作與打籃球的快樂（藤卷忠俊，2013, 2014）。

我在創作自己的 Cosplay 故事時，對這兩個角色最大的感觸，便是「初心的重要」。黑子哲也從頭到尾都堅持團隊合作、快樂地一起打球才是最為重要的事情，但其他國中隊友最後認為只有勝利才是必須的（藤卷忠俊，2014）。這使我聯想到，就像在人生的道路上不斷追求所謂「高分」、「成功」、「利益」等事物的同時，逐漸忘卻了過去單純的喜悅、初心的重要，最後變得痛苦且迷失。

面對現實的困境、社會的要求，人們不斷地拋棄可能沒有實際效益卻使得自己能夠快樂的興趣，卻愈走愈痛苦、愈走愈寂寞，最後發現自己已經沒有辦法找回那份初衷，但歲月已都不可逆轉。我曾熱愛撰寫小說、Cosplay，我也曾以為拋棄這些興趣，只作所謂「該做的事情」才是長大的自己該有的行為，但現在我發現我錯了，沒有純粹的快樂、丟失初心的純真，我並沒有更好，反而彷彿行屍走肉。因此，這個 Cosplay 的故事圖串裡，赤司征十郎像是我自己，黑子哲也像是我所希望成為的人，就算是不起眼的、可能是無用途的，能維持初心、保有純真的快樂，就算成為萬眾的焦點、強大之人，又有何用？黑子哲也那樣的心態，才是我最嚮往的。

因此，黑子哲也的部分皆使用他看起來很自在愉快的照片，而赤司征十郎的照片一開始是手叉口袋、神情驕傲，最後卻看向窗外，似乎在看著很快樂的黑子哲也，搭配文字傳達出對他維持本心的嚮往。

該圖串拆為三張圖於下頁，閱讀順序由上到下，由左往右，分別為圖 11、12、13。

¹⁶本串攝影感謝：薑餅、小舞、幻櫻、雛玉。

¹⁷台灣出版社將此作【黒子のバスケ】翻譯為【影子籃球員】，但在 Cosplay 以及動漫圈中大多使用日文直譯的【黒子の籃球】，故在網站展示部分以同好間較熟悉的【黒子の籃球】稱呼。

若要用一個詞形容黑子哲也，
一般人會想到影子。



日常生活中的他亦如此平凡不起眼。



就算所有人都知道，
光下不會沒有影，
還是會自動把焦點放在前者。



但這又如何呢？



只要為自己所做的事情努力，
就比任何人都耀眼。

若要說赤司征十郎曾最後暴走，
他會說是黑子哲也。



看似光鮮亮麗的自己，
又怎麼不在內心黑暗著。



就算作為隊長，
彷彿帶著最高的榮耀，
站在最被景仰的位置——



——這又如何呢？



真誠又認真的內心，
才是最被人嚮往的存在。

第二個 Cosplay 故事〈Learning to be Strong〉¹⁸的扮演角色為小說《特殊傳說》(護玄, 2012) 中的主角褚冥漾。原作裡, 褚冥漾是一個相貌平凡、能力普通、性格上有些怯懦畏縮的高中生, 某天糊里糊塗地被人帶去教授異能的 Atlantis 學園上課, 隨著後續情節的開展, 成長並慢慢理解自己的身世(護玄, 2012)。褚冥漾認為自己是個平凡且沒有特長的人, 長相普通、沒有專長、運氣還非常差勁, 連帶著性格上有些自卑(護玄, 2012); 在學園遇到新的朋友後, 他學著成長、天生的能力也逐漸覺醒, 才慢慢接受自己。

Cosplay 褚冥漾時, 我常覺得那畏縮懦弱的一面跟我很相似。從小到大, 我在學業上要求自己的原因在於不能使長輩與老師失望、不可以在同儕間被看不起, 長大後反思發現, 這其實是希望透過分數還有排名來讓自己「強壯」。但扣除他人給我的稱讚還有肯定, 我常是膽怯的、擔心做錯的、不敢自己前進的。而褚冥漾在認識新的朋友後從他們那裡獲得的溫暖(護玄, 2012), 對我來說是種拋去客觀條件的包容, 不會因為分數高低或外貌美醜有所不同, 也是現在我所真正欠缺的。Cosplay 故事串中, 那句「那些進步的期望, 都是透明且隨時可能融化的夢想——卻無比絢爛。」意指雖然我期待自己愈來愈強壯, 訂定了目標跟夢想, 還是有失敗或放棄的一天, 但因為有了對自己的肯定, 這些夢想就算可能幻滅還是無比珍貴且重要。

此串照片主要使用兩組, 剛好是我人生第一次 Cosplay 與相隔數年後再扮演同個角色的對比。開頭舉起槍的照片是第一次 Cosplay 時候的, 第一次拍攝時在擺動作上很茫然無措, 照片也顯得生澀, 可以呼應一開始的不成熟, 瑟縮在樹下被人伸手的照片亦是。抱著腳與最後露出笑容的兩張是後期拍的, 環抱著腳代表回憶起了自卑畏縮的感受, 但最後還是露出笑容, 意味著感受到自我肯定以及朋友的溫暖。

該圖串拆為兩張圖於下頁, 閱讀順序由上到下, 由左往右, 分別為 14、15。

¹⁸本串攝影感謝: CHEN ROU YI、幸枏。

成長的動力是希望可以跟他人並肩而行。



弱小的自己並不只一次自卑。



其實很討厭自卑的感覺，
並不喜歡自我厭惡，
卻一直抵擋不住那無聊來的沮喪。

但聽到你們說了



「很高興可以與你相遇。」



我突然間就明白了，
那些進步的期望，
都是透明且隨時可能融化的夢想——



——卻無比夠爛。



〈Feeling Lost〉¹⁹的故事 Cosplay 的角色為漫畫【世界第一初戀～小野寺律的情況～】（中村春菊，2010a）裡的高野政宗。高野政宗應算是第二男主角，但因為與主角小野寺律為情侶關係，出場頻率近乎與主角相當，只是比較少以他的視角來進行故事。高野政宗青少年時期受到父母感情不睦的影響，冰冷的家庭讓他性格變得孤僻，後來接受了學弟小野寺律的告白，成為同性情侶，在相處的過程中被對方逐漸感動，但後來因為誤會，小野寺律決定離開這個學校，他的突然消失使得高野政宗受到極大的打擊（中村春菊，2010b）。

Cosplay 受到打擊的高野政宗時，我的表情總是非常抑鬱。我看原作時，覺得對家庭失和、性格乖僻的他來說，是小野寺律純真的愛讓他感覺到溫暖、知道被愛的感覺。但小野寺律突然消失，給了高野政宗非常大的打擊，最終放縱自己開始了頹唐的生活（中村春菊，2010b）。雖然不是失去愛人，我也曾突然發現以為會永遠陪著自己的人突然遠離自己，切斷所有聯繫，再也不願意作為我的朋友。那種彷彿被拋棄的感覺極度糟糕，會忍不住期望能回到過去修正錯誤的地方、或某一天對方會回來，再次成為自己的支柱之一。

原作中作者比較少以高野政宗的角度創作，但我想那段時間，他肯定就像這樣，不斷地在學校裡尋找那個熟悉的身影，期望這一切都是玩笑，自己並沒有被拋棄，彼此的牽絆沒有消失，轉過身又會見到那熟悉的身影，一如往常溫暖……

圖串一開始本來是手牽手的影子，卻模糊到似乎不再牽著手，意味著感情的斷裂，而高野政宗的照片幾乎都是在校園內的樓梯間奔跑、張望，彷彿在尋找著什麼人，最後出現的是小野寺律的背影，不是正面照因為已經離去，也代表著高野政宗期望著對方可以回頭，讓自己不再追尋。

該圖串拆為兩張圖於下頁，閱讀順序由上到下，由左往右，分別為圖 16、17。

¹⁹本串攝影感謝：小舞、薑餅。

一直站在原地。



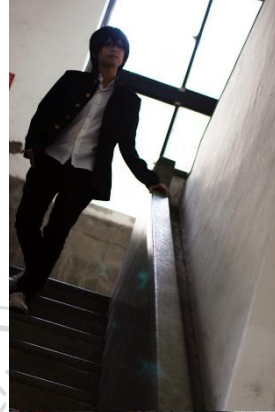
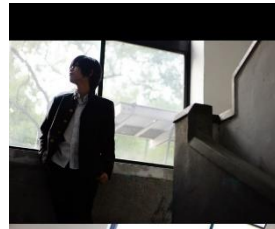
當牽絆消失的那一刻，
距離就比地球兩端還要長。



長得連一句話都喊不出，
長得連對峙奔跑的力氣都沒有。



日月變換，歲月流轉。



WILL I SEE YOU AGAIN?



THE MOST PRECIOUS ONE.....



〈Depression〉²⁰這篇 Cosplay 角色為漫畫【進擊的巨人】(諫山創，2011a) 中的里維·阿卡曼。該作為一部時空背景虛構的故事，裡頭的人類面臨不知何處而來的巨人威脅，不得不居住於極高的城牆內以免被巨人屠殺；而為了保護人民安全還有擴張生存空間，國家成立了對付巨人的軍隊，故事中主要角色都是軍隊的士兵(諫山創，2011a)，而里維·阿卡曼為士兵的其中一人，為公認軍隊中最強之人，隸屬於軍隊中往城牆外探勘的兵團，也因此最容易遭遇到巨人的攻擊死傷慘重(諫山創，2011b)。

對我來說，這部作品裡面最讓人措手不及、也最讓我反覆思考的，便是「死亡」。故事中巨人殺傷力過於強大，軍隊的人一旦出了城牆都凶多吉少，不斷有人以淒慘的方式死去，里維·阿卡曼的強大讓他存活至今，卻不斷承受著自己的戰友(諫山創，2013)、部下(諫山創，2012)甚至是長官(諫山創，2017)的死去，也只能繼續為了人類的未來繼續戰鬥。我想著如果我是里維，若真等到了戰勝巨人擁有和平的那天，卻不能與那些離去的人共享這份喜悅，那麼活下來又有什麼意義？正面一點思考，會認為是那些人的犧牲換來勝利，所以需要珍惜自己活下來的每一刻，但作為士兵早已在作戰過程中跟同袍深厚有了深厚的感情，或許在迎接和平過後，才發現對自己來說最重要的事情，其實早就跟著那些人的死去，一起消失在生命中——此刻的自己，或許也早就不再「活著」。

創作這篇 Cosplay 故事時，正是我情緒非常低落的時候。人的一生中會遇到許多生離死別，親朋好友、珍愛的寵物都會一一離開自己，在他們身上投注的感情彷彿也被帶走，什麼也沒留下。這份低落與思考里維·阿卡曼生命意義的部分有了共鳴，拼湊出了這個故事。

一開始主要是使用戰鬥場面的照片，代表著里維·阿卡曼前期不斷跟巨人搏鬥、浴血奮戰，而在和平過後選擇到海邊看海的照片，因為海一開始在原作中意味著對自由的渴望(諫山創，2011a)，看到海幾乎就等於獲得了自由、不再被巨人束縛，但里維·阿卡曼手上最後只剩下他們的遺物，陪著自己來看海，象徵著孤獨。最後浴血的手在黑暗中伸出，或許最初只是為了肉體生命的延續，在這裡更意味著尋找讓他真正「活著」的世界。

該圖串拆為三張圖於下頁，閱讀順序由上到下，由左往右，分別為圖 18、19、20。

²⁰本串攝影感謝：CHEN ROU YI、小舞、雛玉。

總是作著一個夢。



想著哪一天，
把刀從地上拔起時也看不到血。



會有人緊緊握著自己的手，
說不需要再戰鬥了。

為了這個目標，我們非常努力。



所以最後，夢境變成現實。



我看見人們互相親吻，
看見陽光普照，
看見海洋湛藍。

可是我的週邊非常安靜。



我以為我活著。

但活在沒有你們的地方，我早已死去。



所以我繼續作著一個夢。

想著哪一天你們都在我的身旁。



而這個夢將會成為現實。

最後一篇〈Life and Death〉²¹Cosplay 的角色為漫畫【妖怪聯絡簿】²²（綠川幸，2006）的主角夏目貴志。夏目貴志是一位妖力強大的女子：夏目玲子的孫子，繼承了妖力可以看得見妖怪，卻也時常被妖怪騷擾；某日他發現了夏目玲子的遺物——友人帳，上面寫滿妖怪的名字，因為擁有名字就可以控制妖怪，使得妖怪不斷前來希望夏目貴志將名字歸還，而於此同時夏目貴志認識了妖怪「貓咪老師」——一個有著貓咪外觀容器的白色妖怪，跟他約定好只要他死去，就會將那本友人帳接收，在這之前會當他的保鏢（綠川幸，2006）。

從那之後，夏目貴志不斷遇見各式各樣的妖怪，在歸還名字的過程中知道了妖怪們的故事，從中感受到妖怪與妖怪、甚至是妖怪與人類之間的感情。妖怪的壽命很長，人類的卻很短，貓咪老師曾說過他某天發現夏目玲子不再來喊他打賭玩耍，只是因為死心不想繼續跟他玩，卻忘記人類生命很短暫（綠川幸，2006）。這個對比承接了上一篇 Cosplay 的主題，並非所有生命都是同樣長的週期，妖怪看著人類逝去，只要抱有感情，那就是一個傷痕；人類看著自己與親密的生命離去，也是一個傷痕。長久的相處絕對會留下情感，貓咪老師與夏目貴志是一起生活的夥伴，若有一天夏目貴志人類的壽命到盡頭，貓咪老師又該如何面對他的離去？

我在看原作故事的時候，覺得夏目貴志是很溫柔且堅強的人，反而妖力強大的貓咪老師在心理承受力上更加脆弱。貓咪老師肯定比誰都要害怕夏目貴志的離去，就算一開始約定是夏目貴志死去他就可以獲得友人帳，但他一開始想要友人帳也只是覺得很有趣（綠川幸，2006），這個目的又怎麼比得上跟夏目貴志的感情？但如果因為害怕，就要當作沒有認識過這個人嗎？我們害怕親人愛人們的離去，就只能離開他們假裝沒有這層關係的存在嗎？生離死別是一輩子的課題，既然無法避免分離，只能承認並且珍惜現在，我想夏目貴志會溫柔地安慰著貓咪老師，最後達成這個痛苦問題的和解……

雖然該串想說的是沉重的生與死，照片主要還是使用夏目貴志跟貓咪老師溫馨快樂的日常，一來最後想要強調的亦是相處歲月的珍貴，二來我認為他們也只會在日常生活在不經意地談論起這個話題，然後討論、爭辯，繼續過著原本的生活，最後一張一起安詳睡著的照片，也代表最後在對彼此的珍惜上和

該圖串拆為三張圖於下頁，閱讀順序由上到下，由左往右，分別為圖 21、22、23。

²¹本串攝影感謝：威廉、幸枏、薑餅。

²²台灣出版社將此作【夏目友人帳】翻譯為【妖怪聯絡簿】，但在 Cosplay 以及動漫圈中大多使用日文直譯的【夏目友人帳】，故在網站展示部分以同好間較熟悉的【夏目友人帳】稱呼。

看著夏日玲子從青春到凋零，
妖怪渡過了人的一​​生。

妖怪的一生太長，而人類的一生太短。



遇到夏目貴志以前，
他嘗試用分別取代生離死別的傷痛。

卻在認識這個少年以後，
才發現成長與陪伴才可以治癒未來的永隔。



「老師，你聽得到我喊你的名字嗎？
如果你感到孤獨，
請記得我喊你名字的聲音。」



「老師，我相信分別不是永遠的離去，
而是為了下一次的相遇。」



但下一次你就不是夏目貴志了，
就像我到現在，
都還沒再遇見那個夏目玲子一樣。

不過既然你說了，我就一直陪你、等你。
因為我會永遠眷戀人類這樣的溫柔。



看著夏目貴志從孤獨到依賴，
妖怪理解了什麼是「愛」。



三、小結

由此可見，若要成為可以接受以上 Cosplay 圖串的觀者，必須具備幾個條件：第一、看過原作，沒有看過原作就無法理解這些人物背景，更不可能明白圖串要表達的意思；第二、接受我 Cosplay 的角色，也就是我所準備的道具、服裝假髮、拍攝場地、表情動作等，有符合觀者對角色的認知，不會認為「不像」、「不是該角色」；第三、接受我對角色的詮釋方式，因為這些 Cosplay 照片串起來所要表達的意義，奠基於我對角色的理解與分析，由此延伸而構成，假如同為觀看過原作卻不認同我對角色看法、敘事方法的人，也就不能認同該圖串所傳達的角色還有意義。

對我來說，這種 Cosplay 照片除了期望被他人認為「扮演得好」以外，也希望其中所傳達的意思可以獲得他人共鳴，好比：因我也是一個同人誌小說創作者，如果可以聽到讀者說「你寫的角色跟我想得好像！」、「這故事跟角色如此貼合原作又可以表達出我的遺憾啊啊啊啊……」等感想時，成就感還有喜悅都會無可比擬，意味著不只是 Cospaly／創作完成度獲得肯定，還包含著找到與自己心靈相通之人的感動。而若是不能接受我對角色詮釋的人亦沒有任何錯，一個原作各自表述，彼此對角色的看法不盡相同，也更展現出該文本可被詮釋的多樣性。

伍、結論與反思

.....年紀比較小的時候只是想要把東西找出來，讓自己可以愈接近那個角色愈好；現在就會覺得你要像那個角色不只是服裝而已，服裝這些基本的東西找好以外，拍攝地點啦，拍的東西，你要拍的劇情啦，是否需要做更多道具來完善這個拍攝，要找哪些搭檔，甚至是你對於故事的了解，這些都不只是把自己打造成那個角色的外表而已。(受訪者小蝶)

我很幸運，開始 Cosplay 的時候台灣的 Cosplay 資源已經相當發達，就算一開始相當生澀無知，也能夠透過各方途徑尋找資訊，儘快進入狀況。一年多場同人誌販售會讓我跟同好們有相當多互動的機會，有化妝製作物品的疑問時隨手 Google 打開就會看到許多教學，若是覺得冬冷夏熱外拍太痛苦，也可以進攝影棚拍攝，降低拍攝時的身體負擔.....豐富的資源使得 Cosplayer 們對於拍攝內容有更多的設想，我們可以透過攝影棚提供的場景、愈來愈先進的後製軟體、網路購買自己無法製作的拍攝道具等，把過去做不到的拍攝內容慢慢實現。

如同上面小蝶所說，現在的 Cosplayer 除了讓自己 Cosplay 時與角色外貌上愈相近愈好，還會考慮更多細微的部分，比如可以用什麼道具豐富畫面，卻又不會顯得突兀、是否可以拍自己想的小故事、故事分鏡怎麼弄才會流暢、選擇的拍攝主題還需要哪些人一起 Cosplay 才可以完成.....不知不覺間，我們已經不只是單純打造出角色的外表。若要考慮道具是否合理、小故事怎麼敘事、找來合作的 Cosplayer 可以是什麼角色，都需要回去原作裡面，分析原作故事還有角色的情節，建構出屬於我們自己認同的角色樣貌，而適合此樣貌的道具、故事還有拍攝搭檔有了挑選的依據，才能夠往這些更加細節的部份前進，進行拍攝計畫。

在這種強調 Cosplayer 詮釋的拍攝中，原作的角色形象並非被拋棄——角色的外觀作為角色的「意符」，需要有明確的樣子才能夠被觀看照片的人所指涉，才足以構成符號，接著再空虛化成為「形式」，被 Cosplayer 的「概念」填充 (Roland Barthes, 1997)，否則照片的神話作用在第一層次不會成立。由追求高度「相像」轉變到「詮釋」也非常重要的過程中，顯見 Cosplayer 的主動性、創造性 (Matt Hills, 2009) 愈來愈高，他們熱切地希望用更多的方法來表達對原作的喜愛，雖然這種作法更考驗觀眾的認同度，卻也更可展現 Cosplay 文化的多樣性。

更有趣的是，當觀看照片的人給出屬於他們對你的照片的詮釋時，這個 Cosplay 符號似乎又再被置入對方的理解。這次的 Cosplay 網站架設好以後，我

收到了一些感想回饋，其中受訪者張同學看完以後給出了這樣的解讀：

因為（你）成長開始觀察社會和環境的本質，所以我覺得出發點就不會只是自己跟什麼事物有沒有共鳴，當然一定是有共鳴你才會選擇他，但更多的是，你發現這個世界是怎麼運作的，而你跟所選擇的事物都是在這個體系下運作的一部份，而這個連結給了你其他的共鳴。（受訪者張同學）

比起我一開始單純只是挑選有共鳴的角色來呈現，張同學將整個網站的呈現視之為我個人與所認同的價值觀／世界觀的連結，裡頭傳達的意念不只反映我個人，更反映了龐大世界觀的一部分，實為有趣。

除此之外，就算是平常會接觸動漫的受訪者 Jenny，也有對於此網站刷新她 Cosplay 認知這件事情提出了回應：

一般人應該都覺得 cosplay 只是穿得像是角色吧，或許連假髮都不是很在意，覺得只要有明顯特色的角色服飾就能讓自己「打扮」、「變成」角色。不過 cosplay 不是只有表面，透過你的文字記錄，能夠呈現一般人平常不大能看見的內在想法，瞭解 cosplay 不是只有裝扮、外在行為與角色相似，而是一種近似於將角色內化的過程和展演。（受訪者 Jenny）

就算是對 Cosplay 文化不甚熟悉的兩位受訪者也有提到，這個作品讓她們覺得跟自己過去理解的 Cosplay 不同，原來 Cosplay 不只是模仿外型，甚至會揣摩內心、與角色對話來跟現實的自己融合，甚至作為一種表達自我、讓別人認識自己的一種方法：

覺得 coser 試著與扮演的角色做對話，除了外型，在心境上也融入到角色裡，對各個角色的了解應該很深，但又跟演員不太一樣，不只是揣摩角色，coser 藉由角色投射到現實生活中的自己，去反思自我，這跟我過去對 coser 的印象又不同了，蠻驚喜的。（受訪者林小姐）

因為裡面寫「我藉由 Cosplay 訴說角色，其實也是在訴說我自己。」所以我會開始好奇，是不是對你來說，喜歡並 cosplay 的這些角色有一些跟你的個性或經歷很像的地方呢？會很好奇或是更想知道這些很像的地方是什麼。對我來說有一種新的認識是：原來透過 cosplay 也是一種讓別人認識部分的自己的方式呀……（受訪者 C）

他們的回應呼應了我讓更多人知道 Cosplay 不同面貌的期望，不管是否對 Cosplay 文化有一定程度理解，都得以對 Cosplay 照片呈現的面向有了新的認

知。

甚至是很常跟 Cosplayer 合作拍攝的受訪者也提出了這個網站呈現與其他 Cosplayer 的不同，認為他過去合作過很多人拍照時都只是想要「還原」角色，但我這個網站作品則是從創作者的角度出發，把重心從純粹放在角色上挪一部分到我個人身上：

.....很多 Cosplayer 他比較投射在我要像角色，我要變成角色.....拍照時他們會想要更像角色，去符合角色的狀態.....因為你是一個創作者，沒有像你有這樣子的，從自己的文本去投射在角色上。(受訪者薑餅)

從他提到「創作者」三次可以見得，該作品對他來說也不僅僅是照片展示的空間，更是一個作者在創作、敘事的展現。薑餅甚至認為，這些故事其實也代表我會在角色與自己的差異之中，去尋找角色做得到、但我做不到的部分，讓我收到回饋後開始思考，是否我其實甚至會在找到那些不同以後，來為現實的自己加油打氣，作為前進的動力：

對於這個網站的想法就是作者對於自身和角色的詮釋有著互相融合的感覺，彷彿角色在呈現部分的自己，自己共鳴著角色來演繹出屬於自己想法的一面。從角色看自己找出共同點和能夠努力的地方，再從自己看角色來演繹出屬於自己的扮演。(受訪者薑餅)

與他們的相談讓我像個接收到讀者回饋的作者，無論是建議還是肯定，都有著互動的滿足，這便是作為 Cosplay 同時也在創作的幸福。不斷與他人在喜歡的原作／角色中討論彼此見解，交換觀察到的細節與感想，甚至繼續回到原作中觀看我們注意到的事物，如此反覆咀嚼文本，然後可能生產出更多新的創作，便是循環。

雖然本次作品論文的生產過程給予了我上述美好的回憶，還是有些未盡之處。該作品網站雖然意圖讓更多人理解到 Cosplay 展現的不同面向，卻對於沒有閱讀過相關作品、甚至可能也不是很理解 Cosplay 的人來說，會有觀看上的障礙。比如受訪者 C 幾乎沒有在接觸動漫文化，唯一看過與網站內容相關的作品可能也不曾深入理解過作品的文本，所以也有坦承一開始確實沒有很懂網站大部分的內容；受訪者林同學雖然以前也常吸收動漫資訊，卻只有認得裡頭部分角色，也無法就展演的故事內容給予更多回饋，所以感想都會停留在「這與我過去理解的 Cosplay 不一樣啊」的層面，無法就裡頭的五個故事或與其他 Cosplay 照片呈現的差異有更多互動，較為可惜。

相對之下，對動漫以及 Cosplay 有較多理解的人則可以從中提出更多的思考，比如給予了網站更深入詮釋的張同學，還有直接比較了其他 Cosplayer 與我這個作品差異、甚至認為我會比較個人與角色差異的薑餅，他們的回應甚至能夠讓我有更多關於 Cosplay 的思考，似乎又能夠為之後的延伸研究有了啟發。

數年前的我一心覺得將 Cosplay 做為學術研究主題，也是一種盡量將這個次文化拉進眾人目光的方法。隨著論文撰寫的時間過去，發現過去的我其實也沒有真正好好理解、分析過 Cosplay。在不斷地重新提問自己、檢討自己與 Cosplay 關係的過程中，我從一個希望對別人說話的發聲者，慢慢成為吸收者，過去實踐的經驗提供了我充分檢驗自己的機會，也深刻感受到文化與學術理論的密不可分。

能夠在如此方便友好的環境下 Cosplay，直到現在我想到都覺得很幸福——這個興趣讓我在生活中感受到許多樂趣、交了很多朋友、去了很多地方拍攝照片，甚至開始在 Cosplay 中創作，讓 Cosplay 成為攜帶我人生共鳴的同伴，這亦是我選擇 Cosplay 作為碩士論文主題的原因，除了像過去將照片存起來留念以外，這個興趣也能夠在我生命中的一個地方留下痕跡，甚至可能對相關研究有一些貢獻。期望本篇論文的觀察與敘述能作為 Cosplay 在學術研究上小小的基石，也期望未來會有更多的人能夠將 Cosplay 作為研究主題，可以用更多不同觀點來理解這個文化。

陸、參考資料

Boutique 編輯部 (2012)。《最強 COSPLAY 服手作書》。台北：朵琳出版整合行銷公司。

Miyako (2016)。〈台灣同人活動的轉變與特色〉，王佩迪 (編)，《動漫社會學：本本的誕生》，頁 79-91。臺北：奇異果文創事業。

Ruka (2003 年 10 月)。〈相關名詞解釋—Cosplay 角色扮演部分〉。取自 <http://www.comicbaby.com/ipb/> (轉引自許芳瑋，連結已失效)

Yang, Angus (導演) (2015)。《風尚到文化：日本角色扮演產業【影片】》。(臺北，宇勗)。

十夜 (主編) (2016)。《COSER 終極聖典：緣起介紹×妝容服飾×拍攝表演，一本收錄 COSPLAY 大小事》。台北：有意思。

王鈺琴 (2007)。《穿越時空愛上你—關於 Cosplayer 「觀看」與「被觀看」之研究》。國立彰化師範大學藝術教育研究所碩士論文。

尤靜慧譯 (2006)。《妖怪聯絡簿 1》。台北：東立。(原書：綠川幸 [2005]. 《妖怪聯絡簿 1》。日本東京：白泉社。)

文藝復興編輯部 (2007)。《變身天使寇詩兒 COSPLAY》。台北：文藝復興。

主婦之友インフォス (2016 年 1 月)。〈申請攝影前的基本須知〉，《日本超人氣的 Cosplay 玩家聖典：化身動漫遊戲角色妝容&攝影技巧》，1: 70-72。

白超熠 (2006)。《Cosplay 的視覺文化研究 一個後現代的文化論述》。私立南華大學環境與藝術研究所碩士論文。

李衣雲 (2012a)。《變形、象徵與符號化的系譜：漫畫的文化研究》。新北：稻鄉。

李衣雲 (2012b)。《讀漫畫：讀者、漫畫家和漫畫產業》。新北：群學。

李芝慧譯 (2010)。《影子籃球員 1》。台北：東立。(原書：藤卷忠俊 [2009]. 《黒子のバスケ 1》。日本東京：集英社。)

李芝慧譯（2013）。《影子籃球員 24》。台北：東立。（原書：藤卷忠俊 [2013]. 《黒子のバスケ 24》。日本東京：集英社。）

李芝慧譯（2014）。《影子籃球員 25》。台北：東立。（原書：藤卷忠俊 [2013]. 《黒子のバスケ 25》。日本東京：集英社。）

朱華瑄譯（2009）。《探究迷文化》，新北：韋伯。（原書 Hills, M. [2002]. *Fan Cultures*, London, UK: Routledge.）

吳青珊（2015）。《超人在電話亭裡：Cosplay 次文化場域之實踐與空間》。國立臺灣大學建築與城鄉研究所碩士論文。

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。

昶軒譯（2010a）。《世界第一初戀 ～小野寺律的情況～1》。台北：台灣角川。（原書：中村春菊 [2008]. 《世界第一初恋 ～小野寺律の場合～1》。日本東京：角川書店。）

昶軒譯（2010b）。《世界第一初戀 ～小野寺律的情況～2》。台北：台灣角川。（原書：中村春菊 [2009]. 《世界第一初恋 ～小野寺律の場合～2》。日本東京：角川書店。）

林志昌譯（2017）。《進擊的巨人 21》。台北：東立。（原書：諫山創 [2016]. 《進撃の巨人 21》。日本東京：講談社。）

林依俐（2002 年 9 月）。〈關於同人的基礎知識〉，《Frontier》，21: 66-69。

林宜蓁（2006）。《Cosplay 角色扮演的反叛：以消費與性別為例》。國立政治大學新聞研究所碩士論文。

恒星璀璨（2018）。《掌握 COSPLAY 關鍵密碼：特殊妝容·髮型設計·整體造型·後製製作一本通》。台北：上奇資訊。

林容安（2010）。《從迷文化到次文化—Cosplay 在台灣的變遷過程》。南華大學傳播研究所碩士論文。

洪鈺惠譯（2015）。《Cosplay 超完美製衣術・COS 服的基礎手作》。新北：雅書堂。（原書：日本ヴォーグ社 [2012]. 《すぐに作れる COS 衣装 コスプレ衣装製作 BOOK》。日本東京：日本ヴォーグ社。）

洪鈺惠譯（2018）。《Coser 手作裁縫師：自己作 Cosplay 手作服& 配件》。新北：雅書堂。（原書：日本ヴォーグ社 [2016]. 《COS 衣装メイキングブック》。日本東京：日本ヴォーグ社。）

苡蔓譯（2014）。《Coser 必看的 Cosplay 手作服×道具製作術》。新北：雅書堂。（原書：日本ヴォーグ社 [2013]. 《コスプレ衣装製作基礎 BOOK 自作超初心者のための》。日本東京：日本ヴォーグ社。）

馬士傑（2008）。《與他人一起扮演「他人」：角色扮演活動的建構》。國立政治大學社會學研究所碩士論文。

陳仲偉（2014）。《台灣漫畫記》。台北：杜葳廣告股份有限公司。

陳明秀（2014）。《動漫 Cosplay 扮裝道具設計歷程探索》。大同大學工業設計所碩士論文。

許芳瑋（2007）。《台灣同人活動歷程及創演經驗初探》。國立花蓮教育大學多元文化研究所碩士論文。

陳箐繡（2004）。〈與漫畫幻想精靈共舞：漫畫同人誌社群的藝術文化現象〉，《美玉雙月刊》，144: 74-81。

陳箐繡（2005）。〈「日本動漫畫」迷文化之異地生產、根植與文化形構：以臺灣和美國漫畫同人誌販售會為焦點探析〉，《藝術研究期刊》，1: 135-154。

黃炫綺（2013）。《日本角色扮演在台發展之研究》。國立高雄第一科技大學應用日語研究所碩士論文。

張益豐譯（2011a）。《進擊的巨人 1》。台北：東立。（原書：諫山創 [2010]. 《進撃の巨人 1》。日本東京：講談社。）

張益豐譯（2011b）。《進擊的巨人 3》。台北：東立。（原書：諫山創 [2010]. 《進撃の巨人 3》。日本東京：講談社。）

張益豐譯（2012）。《進擊的巨人 7》。台北：東立。（原書：諫山創 [2012]. 《進擊の巨人 7》。日本東京：講談社。）

張益豐譯（2013）。《進擊的巨人 9》。台北：東立。（原書：諫山創 [2012]. 《進擊の巨人 9》。日本東京：講談社。）

許薔薔、許綺玲譯（1997）。《神話學》。台北：桂冠。（原書 Barthes, R. [1957]. *Mythologies*, France.）

傻呼嚕同盟共同企劃（2005）。《COSPLAY·同人誌之秘密花園》。台北：大塊。

盧德蓉（2012）。《虛幻的影像世界：Cosplayer（COSPLAYER）的自我觀點研究》。國立東華大學藝術與設計研究所碩士論文。

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》。國立台灣藝術大學表演藝術研究所碩士論文。

護玄（2012）。《特殊傳說 vol.1 不存在的學園！》。台北：蓋亞。

附錄一、訪談紀錄

一、受訪者

本次訪談受訪者有四位，挑選的基準為：

1. 至少5年以上的Cosplay資歷
2. 具有購買／手作Cosplay道具或服裝的經驗
3. 地區盡量不同
4. 到受訪的時候都還有在Cosplay

最後受訪的四位皆符合以上資格，甚至 Cosplay 經驗皆是 8 年起跳，能提供他們長時間 Cosplay 的心得；除了都會購買、訂製 Cosplay 用具之外，其中 Mai 大學是服裝設計相關科系，較常自己手做服裝，賀賀則是基於興趣常自製道具，剩下兩位亦都有偶爾手做道具或服裝的經驗。尤其重要的是，因為需要受訪者談論當今 Cosplay 的資源跟拍攝環境等訊息，他們到受訪的時候都還有在接觸 Cosplay。

受訪者	希櫻	賀賀	Mai	小蝶
性別	女	女	女	女
年齡	27	28	24	25
Cosplay資歷	8年	11年	10年	10年
居住地	高雄	台中	台北	台北
假髮取得管道	商家訂購 ／偶爾購 後自行加 工	商家訂購	商家訂購	商家訂購
道具取得管道	僅曾自製 小道具	自製為主	商家訂購	商家訂購
服裝取得管道	商家訂購	委託朋友製 作為主／偶 爾訂購	一半訂購一 半自製	商家訂購

表2：受訪者資料

二、訪談大綱

1. COSPLAY多久了呢？
2. 為什麼會覺得想要COS一個角色？若是純粹喜歡為什麼還要扮演去表達？
3. 準備服裝跟道具時，選擇手做的理由是？選擇購買的理由是？
- 4-1. 手作
 - (1) 手作時會特別注重什麼部分？（材質／與原作相向程度／拍照效果／價格）

(2) 如果曾經走過COS物品商業化還不盛行的時代，覺得現在還維持手作的理由是什麼？過去與現在手做起來有什麼差異？請分享一下經驗

4-2. 購買

(1) 購買時會特別注重什麼部分？（材質／與原作相像程度／拍照效果／價格）

(2) 購買來源？為何選擇這個店家？不同店家如何比較選出自己理想的商品？

(3) 就你自己而言，購買上的便利有沒有讓你覺得可以花心力在其他部分？比如揣摩角色神情、雕塑身材、研究化妝等。

5. 扮演時化妝都會強調什麼部分？為何？

6. 拍照時如何展現角色的動作？有例子嗎？

7. 攝影地點的選擇？攝影棚還是戶外？標準為何？

8. 如何與搭檔溝通？如何與攝影師溝通？

9. 是否出過自己不是很喜歡的角色？為何？

10. 如果看到一個Coser扮的角色不符合你的想像，通常是因為什麼原因？

11. Cosplay 很多時候是一種無償甚至大開銷的勞動，為什麼到現在還堅持這項興趣呢？

線上補訪問題：

1. 外拍的時候是完全複製原作場景的嗎？如果不是，是怎麼選擇地點？為什麼不是跟原作一模一樣的地點，卻可以接受？

2. 拍照時擺過不是原作出現的動作嗎？為什麼覺得這個動作可以被接受？

3. 拍過跟原作完全不一樣的設定，但同樣角色的照片嗎？為什麼覺得不同世界觀設定同個角色，可以接受？這種時候如何思考角色動作？

三、訪談紀錄

受訪者：Mai

日期：2018/03/22

地點：台北

訪談時間：13:00-15:00

筆者：你玩 Cosplay 多久啦？

Mai：有十年了吧？學生時代沒錢所以比較少 COS，大學後比較常。

筆者：你一開始玩的時候是誰帶你的嗎？

Mai：我姊！我姊帶著我開始玩的。

筆者：所以當時你是.....十三歲左右，你姊高中？

Mai：差不多。

筆者：你在準備服裝道具的時候，有些是手作有些是購買，是有什麼區分的標準嗎？

Mai：最簡單的就是有人作好的現成物品中是否有滿意的，滿足我的要求的，如果沒有的話就是手作。不過也有一些是我有興趣自己做的，像我喜歡做荷葉邊的東西，抽細褶啊蕾絲啊，那種我可能就會想要自己做；但是像西裝那種，比較現實就可以看到的東西，我就會選擇到網路上訂作，除非（賣家）版型都沒有我要的。

筆者：所以你作衣服居多？道具呢？

Mai：道具我比較不熟，但有時還是會自己做。我覺得自己做的好處就是你可以選擇你要的材料。

筆者：你在手作的時候會比較注重哪些地方？比如跟原作材質相近，拍照效果，價錢之類的。

Mai：比較介意相近，跟材質。

筆者：有例子嗎？

Mai：比如裙子，該做的蓬度沒有蓬到。比如這個角色是 A 字裙，店家卻做成圓裙，這種東西我會覺得，眼瞎了嗎？別人做出來的跟你想像的不同。但也有可能是別人看到還有理解的方式跟你不一樣，但你就是會覺得這不是我想要的。所以重點就是只要看到覺得這不是我想要的，就會覺得我還是自己做比較會達到我想要的原作的感覺。

筆者：所以你是以原作為判斷基礎？

Mai：嗯。

筆者：你剛開始玩的時候就在手作了嗎？

Mai：該開始不是欸，是訂做。

筆者：那當時是怎麼訂作？

Mai：像是民權工作室，大家都經歷過的。

筆者：現在手工訂做是不是還是比訂做便宜啊？

Mai：其實現在淘寶上面訂做的話，他們的布都是量批的，成本可以壓很低，所以可能他們做一個成品的錢都要跟我買布的錢差不多了，那你就可以在兩個差不多的價格中間衡量，他是做好的，你是可以自己做，所以你就是再衡量自己製作的技術。

筆者：你說你一開始玩是民權工作室，那到現在使用淘寶，中間還有其他購買的管道嗎？

Mai：中間有過一段時間很盛行天空部落格的個人工作室，大概七八年前……但那個時候我已經開始接觸手作了。

筆者：中間沒有接觸過雅虎拍賣或露天之類的嗎？

Mai：我覺得個人工作室跟露天是卡在差不多的時間，大概的區塊。

筆者：你購買的時候假如有好幾個店家都有在賣你要的那件衣服，那妳都是用什麼標準去區分你要買哪一家？

Mai：以我自己想要的效果為主，如果有幾家都可以達到效果，那就是看質料跟價錢，細節。如果他們都不符合，那我就會去問他們可不可以改成我要的樣子，以可以溝通的那一家為主。

筆者：你剛剛說的，你「想要的效果」，是奠基於你在原作上對於那些衣服的效果材質理解嗎？

Mai：對。

筆者：你玩了十年了，現在跟過去比起來有很多店家可以讓人直接購買 COSPLAY 的道具，那你覺得這種便利讓你有更多的時間花在其他細節處理嗎？比如化妝啦身材雕塑啦.....

Mai：會啊，就像很多人平常還是要上班上課，自己製作衣服道具會花很多時間，那如果可以直接購買，得到一定程度只需要修改的東西的話，時間上會自由很多。

筆者：你過去看到的 COSPLAY 照片會覺得跟現在的照片，整理細緻度有差別嗎？

Mai：當然是有差別啦，不過那也是當時沒有技巧，這些完整度都是要靠磨練出來的。不是所有人天生都是美人胚子，也不是所有人天生就很厲害，現在有現成的東西拿到後你只要修個瀏海，看起來就有 70% 的好。

筆者：很有趣的是我自己在觀察，是不是以前的人比較不在意自己跟角色身材上的相近度，只要假髮衣服好了就會出來 COS.....

Mai：我覺得這其實是不同的時代的人用不同的方法享受 COS 啦，以前 COSPLAY 比較像是，一個我努力的成果，（會場是）一個展示會；現在比較像用照片來表達我努力的成果我的想法，那以前就是來展示欸這是我辛苦剪出來的假髮，然後來認識朋友。

筆者：你在化妝時會根據角色的什麼部分來強調自己妝容？有例子嗎？

Mai：我自己出女角比較多啦，其實後來有點被定型了。嗯.....像是眼尾啦，用膠帶調整自己的臉型啦。

筆者：那可愛的角色的話你會？

Mai：眼睛會畫圓，下垂眼，然後下睫毛會貼比較圓型的款式，讓眼睛放大。隱形眼鏡也會挑，會選擇比較閃亮的款式，但如果是比較精明的角色，就會選擇沒有那麼多綴飾的隱眼，眼線也會比較俐落，假睫毛也會挑跟角色眼型比較像的。

筆者：沉穩的角色的話妝容是？

Mai：首先要乾淨吧，眼皮上的暈染少一點。可愛的眼影選色上會偏向粉色啦，米色啦，膚色這些。精明的以大地色為主，盡量不帶妝感那種。

筆者：不同角色間你是怎麼揣摩動作呢？

Mai：肢體我覺得是很重要的一環，因為你只要一個動作不對，角色的感覺就會跑走了。一開始我瓶頸蠻大的，但原作會給你很多提醒，像是角色的小動作啦.....我有時還會去翻雜誌，看 MODEL 擺的 POSE，看到某個姿勢時會想到

啊！好像那個角色會做的動作！

筆者：你除了雜誌外.....

Mai：我也很常會去看其他 Coser 拍的同個角色的照片，雖然我們不會拍出一樣的東西，但他們的照片會給你很多提示，而且我覺得很作弊的是你已經看到了別人的答案，那你就從他的答案上去揣摩出可能比他更好的答案，你可以去吸收別人思考過的東西，這雖然也很看個人啦，但你可能吸收後吐出更好的東西。

筆者：你原作上會怎麼參考？

Mai：除了角色特性外.....我在出角前會在鏡子前面做一些動作，把角色身影烙在腦子裏面。

筆者：你外拍地點都是用什麼標準來挑選？

Mai：依我想要呈現的照片感覺。一個角色可能會有.....嗯.....比如有很多角色都會戰鬥，但是他也會有日常生活嘛，那他戰鬥的地方跟日常生活的地方是不一樣的，所以我就去選擇我要拍角色的什麼部分，再來選擇我要的場景。

筆者：現在開設了很多攝影棚，你自己在挑選外景跟攝影棚時有什麼區分的標準嗎？

Mai：其實我很看感覺欸。一樣是先看場景嘛，另外還有一些因素比如天氣，還有攝影棚可以搭棚，戶外也有很多不穩定的問題，比如光線，或者路人，各種各樣，但戶外也有一些攝影棚達不到的優點。所以還是看我想要怎麼詮釋這一次的外拍。

筆者：拍照時都是怎麼跟搭檔溝通要拍的東西？

Mai：我偏向於拿出我想要拍的東西給他看，詢問他對於這種感覺的照片的意願，還有他自己想要拍什麼，然後把這些加入外拍的計畫裡面。

筆者：你們會有分鏡嗎？

Mai：會！不過大多是隨便畫畫.....我還滿常把構想裝在腦子裏面，但有時候攝影師會不明白你在表達什麼，那最簡單的還是把分鏡拿出來給攝影看，再去做調配.....但我還是很常放在腦子，現場隨便抓紙畫給攝影看，但這就是會比較浪費時間。

筆者：所以你跟攝影現場溝通居多？

Mai：其實構思時就會先跟攝影說，傳分鏡給他看，攝影師就會明白。我覺得攝影是很重要的一部分，比較像是共同創作。而且我偏向尋找也有看過這部作品的攝影，他看過我們再一起共同創作這一次 COS，我覺得這種作品的表達會比較好。

筆者：假如今天你看到一個人 COS 了一個角色，但是他扮演起來你覺得不像，通常原因是什麼？

Mai：我通常是當作我們對於角色的理解不一樣，不太會去糾結這件事情。不過如果是角色妝容髮型，這種很明顯的東西最好理解，也不用太在意。但如果是詮釋方式不一樣我就會當作是理解不一樣，比如最近很流行一個作品叫做寶

石之國，但是大家拍出來的照片有千千百百種。

筆者：妝容不是本來就會有百百種的化法嗎？

Mai：因為妝容只要一個不小心就會讓角色神韻跑掉，光眉毛垂了一點或上揚了一點角色的眼神就會不一樣。

筆者：這不能歸類於你們詮釋不同嗎？

Mai：嗯，所以我也不會太放在心上，一個角色可能有人會覺得他很堅強，有的人會覺得他很脆弱，那照片就會呈現不同感覺。不過我覺得這也很有趣因為你可以透過別人照片看到你沒看到的角色，如果把角色看做現實中的人的話，就可以理解他們也會有很多面向，所以我覺得看到不同照片也不一定是不好的。

筆者：但假髮衣服錯了就錯了對吧？

Mai：對啊，但他可能也是不小心的，就原諒他吧！而且可能本人發現時會更受傷呢。

筆者：也是！哈哈……今天謝謝你！

線上訪談補充

日期：2018/05/22

通訊軟體：LINE

時間：16:00-17:00

筆者：請問外拍的地點是完全複製原作場景的嗎？

Mai：由於場景的還原相對困難所以會盡可能尋找與原作最相似的場景，或者嘗試尋找能帶出原作畫面的道具增加畫面的還原感及豐富感。

筆者：那最相似的標準是什麼呢？我自己會想到比如廢墟，一個作品的廢墟不可能現實中有一模一樣的，那覺得類似的標準是？

Mai：因為不可能會有一樣的所以我會以風格為主要考慮，雖然台灣現在比較知道能夠進入的廢墟比較不多但每一個廢墟都有自己的風格和特色存在。考量的時候我會全部考慮進去其中也包含了適合與還原的考慮。比如 A 廢墟的哪邊很適合，B 廢墟的樓梯很還原作品哪個部分的場景，最後考量出來，兩邊的場景都去的狀況也是有的。

筆者：所以那個「適合」是一種感覺嗎？是你對原作場景的理解所延伸出來的感覺？

Mai：對！

筆者：那你在拍照的時候擺過角色不曾在原作出現過的動作嗎？有的話為什麼會覺得這個動作可以被接受呢？

Mai：這個部分我覺得比較有個人的主觀意識在裡面，比如角色可能有的動作，這部分就是以個人對角色的認識還有解析來判定了。

筆者：那你拍過跟原作完全不一樣的場景或設定，但同樣角色的照片嗎？為什麼覺得不同世界觀設定同個角色，可以接受？這種時候如何思考角色動作？

Mai：有的！拍過刀劍亂舞（日本古風手遊）的角色穿西裝的樣子。那個時候考量的基本還是角色的性格可能會做出什麼樣的動作和行為，以及如果這個角色變成了這個樣子他會是什麼樣的表現呢？比如是像黑道？還是像學生？

筆者：所以還是以你覺得角色會如何表現為中心就對了。

Mai：是的，主觀意識很強哈哈。

受訪者：小蝶

日期：2018/03/30

地點：台北

訪談時間：14:00-15:30

筆者：你玩 COSPLAY 多久啦？

小蝶：算了一下十年了吧？

筆者：國三十五歲開始？

小蝶：差不多。

筆者：你準備 COSPLAY 的過程中有手作過嗎？

小蝶：有欸，假髮不會弄而已，假髮跟衣服都有過。衣服作過一兩套。

筆者：你選擇手作還是購買的原因是什麼？

小蝶：買不到只好自己做啦哈哈！一個是買不到，市面上沒有，或者是沒有想要的樣子，那後來就自己做。之前高中有一次自己作是因為覺得好玩。

筆者：那市面上找不到的話有跟店家溝通訂作過嗎？

小蝶：有！

筆者：當時是去哪裡訂做？

小蝶：最開始的時候嗎？最早都是去路上找成衣啦，襯衫啦裙子啦，找十家店只為了找最接近的顏色。之前有一套是在台中逢甲吧……好像啦……還是民權我忘記了……當時還沒有淘寶沒有露天，高中又很窮啊，就到處去買成衣，兩百元背心之類的。

筆者：嗯……前面有說到有些市面上的衣服不符合你的想像，有例子嗎？

小蝶：我之前做過一套是……全職高手的吧，官方幫角色出各種不同的衣服，在網路上找不太到一樣的。因為那套是新年的衣服嘛，他上面有袖套有花紋，可能中間紅色那塊花紋不像我就會覺得不對，那就乾脆自己做，自己從買布開始挑覺得適合的，花紋啦之類的。

筆者：所以那時開始學做衣服嗎？

小蝶：不算吧，我第一次自己做衣服是我阿姨教我的，因為我阿姨會做衣服，當時第一次是做無頭騎士異聞錄 DuRaRaRa!! 裡面角色小靜的背心，那是唯一

一次正規做衣服，領子啦內襯啦都有做，因為我阿姨把衣服拆開來告訴我怎麼弄。後來因為高中也沒什麼時候，到大學的時候就是找幾塊布拼起來欸覺得好像滿像的，就全部縫起來這樣子，所以那一套 COS 完就丟掉了。

筆者：你做衣服或道具的時候，會特別注重什麼部分呢？

小蝶：我覺得會想要自己做的話就代表想要把角色還原嘛，那當然會去看原作到底是什麼樣子，我想一下喔……我自己做過的東西不是很多，道具只有幾個，像是 Psycho-Pass 裡的那把槍，還有 KILL la KILL 的刀，剩下忘記了。這幾個的話就是想要讓他看起來還原了，不過因為製作過程中有對材料的不熟悉，到最後還是覺得哎呀還是至少有先做出來就好（笑）

筆者：我看看……你一開始是買成衣……

小蝶：對，後來有去民權做過西裝，也有去西門町做過西裝。

筆者：現在就有很多店家嘛，可能很多店家都有做你需要的那套衣服，那麼你是用什麼標準去決定要買哪一家的呢？

小蝶：我一定會看評價跟返圖，畢竟你知道的，網路上顯示的，電腦看到的跟實際收到的會是兩件事情，我一定會看人家的回應好不好。

筆者：你說的是淘寶嗎？

小蝶：對啊現在大多是直接買淘寶，或者是二手。

筆者：如果以服裝本身來說，你會特別在意什麼細節呢？

小蝶：嗯……我覺得「還原」通常會有幾個點……比如我之前找很久的衣服是驅魔少年，因為這部是十年前很紅現在沒有，店家就少，我大概是前年開始找的吧，那在找的時候我就會看比如衣服上面的白線，太粗會不好看，太細也不好看，或者是他徽章的大小看起來怪怪的，我就會不喜歡。另外有一些是質感，拍出來的質感，像是陰陽師或者 Love Live 這種服裝本身比較華麗比較多層次，我就比較會看拍起來的感覺，比如裙子有沒有閃閃發亮，夠不夠蓬，有沒有用紗或者亮片來呈現他的質感。因為淘寶上有很多店家商品照看起來都是那種印出來的花紋，我覺得就不好看，就會找那種就算印出來可是他有添加其他東西讓衣服看起來比較豐富，不會大家都長得一樣。

筆者：你所說的這些花紋啦質感啦，是根據什麼來決定的？

小蝶：最原作的原作，像驅魔少年的話我就一定會看漫畫，像我自己就有買漫畫，當時就直接帶著幾本上來（台北）直接比對。漫畫跟動畫一樣，會看得到角色的不同角度，那我就會去看正面後面這些去比較多比對；另外我也會看其他 COSER，因為像漫畫有些是沒有顏色的，還有比例啦材質啦，會去參考其他人的選擇。

筆者：那你剛剛也有說到剛開始玩的時候資源很少，很辛苦，那現在購買管道便很多了，會覺得讓你有更多時間可以花在比如雕塑身形、研究化妝之類的事情上嗎？

小蝶：欸……會啦，這樣講一講也會覺得唉叻我以前在幹嘛哈哈。其實我覺得也跟努力的方向不一樣有關係，年紀比較小的時候只是想要把東西找出來，讓

自己可以愈接近那個角色愈好；現在就會覺得你要像那個角色不只是服裝而已，服裝這些基本的東西找好以外，拍攝地點啦，拍的東西，你要拍的劇情啦，是否需要做更多道具來完善這個拍攝，要找哪些搭檔，甚至是你對於故事的了解，這些都不只是把自己打造成那個角色的外表而已。我覺得這也跟年紀愈來愈大有關係啦。

筆者：愈來愈精進的感覺？

小蝶：就有種，既然你都知道這個面向了，那也要去做好啊這樣子。

筆者：這樣子說來，會覺得以前的人 COS 起來也比現在要不好看嗎？

小蝶：不會啊，我覺得是整個時代的感覺啦，以前也有覺得 COS 得很棒的大大啊，那現在大大也都繼續在進步，也不會覺得以前比較差，也不會用比較差來形容，那是兩個時代在追求的東西不同的感覺，看的面向不同。當然完整性啦表現出來的完整是有差啦。

筆者：你在 COSPLAY 化妝的時候會特別注意什麼地方嗎？

小蝶：眼妝吧，因為很多時候都是看眼神，你要可愛要兇，眼妝一化上去就會看起來不一樣。眼妝包含眉毛，上眼線，下眼線，這些都有。

筆者：我記得你男角女角都會出吼？

小蝶：對啊一半一半，因為我眼睛很圓，所以 COS 男角的時候一定會眯眼睛，然後把眼睛拉長，女角的話就會用眼線跟假睫毛把眼睛往下拉，讓眼睛看起來更大一點。

筆者：那麼拍照的時候，你是怎麼決定擺什麼 POSE？

小蝶：我超不會擺動的欸.....跟在準備東西一樣，我還是會去看原作的圖片影片看這個角色的動作都是怎麼擺的。動作是我一個很卡關的地方啦，無法很快速變出新動作。

筆者：但還是以原作上曾經出現過的動作為準囉？

小蝶：嗯嗯，我會先練習，看自己這樣子擺好不好看，畢竟有時你想像起來這個動作 OK 可是擺起來不好看哈哈。啊我想到了，我最近 COS 驅魔少年的利娜麗嘛，對這個角色來說腳很重要，因為她都是用腳攻擊敵人的，那我就會特別去想腳的動作，因為舉腿的時候不是容易角度不對就是腿很粗，我就會去考量怎麼辦，攝影師拍的角度之類的。

筆者：你外拍時都怎麼決定去哪裡拍攝？

小蝶：以要拍的情節為準。一個角色一定會有不同的劇情，那看我那一次要拍的主題是什麼去找地點，以全職高手來說，地點可能會是網咖，戶外空間等等。

筆者：你去過攝影棚拍過對吧？那你選擇攝影棚的原因是？

小蝶：外面找不到這個景，或者是攝影棚的設備可以.....外面有時間啦空間啦光線的限制，而且外面會有人嘛，不能架太多道具，不能拍太久。那有的時候要固定在一個地點拍很久，像是定裝照啦，劇情向啦，在攝影棚會比較好拍。

筆者：所謂的外面沒有的景，有例子嗎？

小蝶：賭場啊，日式景。因為日式景大家都需要拍啊，可是台灣的日式景要嘛是餐廳要嘛是神社，要嘛就是人很多，不然就是不能包場。還有.....歐式景，寶座，書架之類的，那個用最多。

筆者：台灣歐式景幾乎都是餐廳吼？

小蝶：對啊不然就是在郊區的建築。喔還有教室棚。畢竟台灣 COSPLAY 還是以日本的作品為主啊，那你也很難在台灣找到非常還原的外景。

筆者：你在拍攝時都怎麼跟搭檔溝通？

小蝶：最常做的就是拉一個群組然後把想拍的東西全部丟進相簿。因為我自己比較懶，不太會去主導要拍什麼，主要都只是找照片，頂多畫個位置圖，不會到分鏡，但會找類似的照片或者簡單的畫一下。

筆者：跟攝影師溝通的部分呢？

小蝶：好像還好，我很隨意。現場拍攝時會橋角度，比如會說我想要拍兩個人背對背，一個人開心一個人不開心之類的。

筆者：如果今天你看到一個人扮的角色不符合你的想像，通常原因會是什麼？

小蝶：我很少想這件事情欸，但如果會馬上覺得不對，就通常會是顏色不對，通常是假髮吧，因為頭髮顏色有時會有很多種詮釋。我平常很少注意這些，都只會去看我覺得很棒的。喔還有有些人衣服都會用奇怪的材質！

筆者：用的布料不符合你對角色的印象嗎？

小蝶：說是印象但最直接的感覺是跟原作不一樣，可能是材質可能是顏色。比如軍服，軍服就是一種制服，正式的樣子，但有人用蕾絲花紋去做的話我就會覺得很奇怪。

筆者：沒有拍的照片會覺得他的表情或者動作不像角色嗎？

小蝶：喔喔所以是指照片嗎？不是場次？

筆者：場次也可以啦。

小蝶：場次上我覺得還好，因為大家都很開心，要拍幕後照那些我也覺得無所謂。外拍喔.....欸？是我旁邊的人都太會拍嗎？主要都是 CP 照才會特別有這種感覺吧（笑）

我：你不會看不認識的人的照片？

小蝶：我想想.....可能是這角色明明沒有很可愛，你卻把他 COS 的很可愛，但如果你本人就長得很可愛那也不能怎麼辦嘛！主要還是氣質吧，認真啦冷酷啦之類的.....

筆者：你所謂的認真跟可愛的氣質是從什麼標準來看？

小蝶：角色本來被畫出來的樣子，比如原作上他是鳳眼，眼睛很細長，但 COS 的人拍起來眼睛很大，很可愛之類的。還有表情，比如角色根本就不會笑.....哈哈。

筆者：哈哈.....理解了，今天謝謝妳。

線上訪談補充

日期：2018/05/25

通訊軟體：LINE

時間：21:00-22:00

筆者：請問外拍的地點是完全複製原作場景的嗎？

小蝶：不太可能完全一樣吧？過去經驗的話都會是找比較相近的，就好比（原作裡）一棵大樹，你不可能（在現實中）找到完全一模一樣的大樹。

筆者：你所說的相近，是有一個標準嗎？還是那是你的感覺？

小蝶：其實有計畫要拍什麼的話，就會先看原作裡面的場景，剩下靠感覺哈哈。

筆者：拍照時擺過不是原作出現的動作嗎？為什麼覺得這個動作可以被接受？

小蝶：當然有當然有，自己在準備角色時就會想這個角色會擺出什麼動作，再結合過去經驗，比較好看的姿勢之類的，覺得（想出來的動作和）他的個性跟動畫裡面的姿態會比較接近的話就比較 OK。

筆者：拍過跟原作完全不一樣的設定，但同樣角色的照片嗎？

小蝶：欸……有，不過那個幾乎是十年前的事情了，那個時候很單純是覺得角色我很喜歡，他在別的設定很美很帥，就 OK。有些是原作自己就會有特別的設定，或者是職業設定，這些我都覺得滿有趣的，因為原作某種程度上是限制了角色的……世界吧？但是透過不管是二創還是 PARO 還是官方其他的角色設定職業設定，可以用不同方式去呈現心目中的角色，例如很帥，很可愛，很性感的一面之類的。

筆者：那這種時候如何思考角色動作？

小蝶：就會比較是把動作跟呈現出來的畫面，帶到這個新設定上我認為可以接受的樣子，所以算是有自己延伸的想像了吧。

筆者：確實是呢～

受訪者：希櫻

日期：2017/12/05

地點：高雄

訪談時間：14:00-16:30

筆者：你何時開始 COS 的？

希櫻：高中開始的，大概八年吧，可是其實沒有那麼拚地一直在出，就從接觸到現在大概八年這樣子

筆者：那你一開始玩是因為朋友介紹嗎？還是？

希櫻：一開始是因為……偶然在網路上看到場次的活動，有點好奇，然後剛好

親戚來高雄玩，就想說高雄也沒什麼地方好玩的，就帶他去。

筆者：為什麼要帶親戚去場次？

希櫻：當時長輩就說我可以代表姐他們去逛逛啊，又覺得高雄沒什麼地方好玩，剛好那個活動是辦在中山大學西子灣那裏，剛好也是適合外地人去走走的地方，我也對場次有興趣，就直接去那裏看了。到場次現場就看到很多人在那裏 COS，有種喔～覺得驚訝……其實我也不是很記得清楚會萌生去 COS 的想法，但大概是因為那一場的影響吧。

筆者：第一次 COS 是有人邀請你嗎？

希櫻：第一次的話算是主動欸，一開始跟表姐去活動就看到了嘛，欸……後來跟朋友，我也忘記是怎麼樣聊到了，就說從服裝……因為我看到那個場次資訊是在台灣論壇這個網站上的，那是一個 COSPLAY 的討論版，所以在那裏也會看到大家怎麼準備 COS 的，所以就開始攝取這些資訊。

筆者：那當你決定 COS 之後，整個準備過程是怎麼行進的呢？就是構思衣服啦，到完成 COS 的過程。

希櫻：一開始是會喜歡這個作品這個角色嘛，然後選定（角色）版本，接著開始估算會需要多少資金。我通常會先從服裝跟假髮開始去動手，看到 OK 就……欸……衣服部份我通常會跟工作室討論細節。

我筆者：工作室是台灣的還是淘寶的？

希櫻：都有，但近期是淘寶比較多。

筆者：直接上網下訂單嗎？

希櫻：以前沒有像現在那麼多成衣工作室，所以通常都是上網跟他們溝通說，需要用什麼樣子的布料，哪個部分要怎麼做，像很多角色的服裝不是都有蕾絲邊嗎？但他們原本準備的可能不是我們想要的，那我們就會上網查很多圖片給他們看，說我們想要用這種類型的材料去製作這樣子。

筆者：台北以前有像民權阿姨那種現場討論的店面，高雄有嗎？

希櫻：高雄……就我所知，工作室都比較高價，所以……之前有去談過有訂過一件，那件衣服是馬甲型的，我覺得那個需要比較好的技術去製作，那這個成本我就願意支付。

筆者：所以現在還是線上（訂購）居多？

希櫻：對，像有些角色是制服系，不需要到這麼高的價位

筆者：假髮部分呢？

希櫻：假髮也是網路為主，因為像淘寶他的店家選擇比較多。現在有很多假髮都會做成角色款，近期我扮演來說……我出的角色是剛好還可以自己處理……欸我好像沒有買過角色款。

筆者：為什麼不買角色款？

希櫻：像我之前出那個 LOVE LIVE 的角色叫南ことり，他的頭髮是需要綁馬尾的，亞麻色到腰的長髮，要綁側馬尾這樣。那個時候角色款假髮才慢慢盛行，所以我買的時候還沒有做到他的角色款，他第一季動畫結束的時候才比較

多.....2014 年左右吧。比較大眾.....當時像超時空要塞的角色雪莉露，那種顏色比較麻煩，大家無法自己處理的那種，就已經有角色款了，沒有像現在隨便一個角色都會出角色款，所以我一開始都是自己買類似的回來處理，後來才習慣角色款假髮。其實我還滿樂於自己處理這些（假髮造型）的，但是現在上班後時間沒那麼多了。

筆者：那你衣服有在自己製作嗎？

希櫻：沒有欸，我比較會弄假髮，我家也沒有空間讓我弄衣服。錯過那種想要自己研究版型的時期，就會覺得算了哈哈。而且根據朋友的經驗跟建議，沒有（做衣服的）天份的話，你花掉的布料錢其實跟你直接買一件是差不多的。而且高雄，應該說台灣的布料啦，尤其是高雄，那個價錢其實跟你去專業工作室訂做是差不多的。

筆者：道具的部分呢？

希櫻：要看是哪一種，我比較少出到使用大型道具的角色，所以比較沒有這個部分。但是小道具如果是我可以著手的話，我會想要做做看。

筆者：小道具有例子嗎？

希櫻：我記得我以前做過一種小隻的魔棒，就是魔法棒那種，就是一支筷子。還有什麼.....因為我並沒有那麼擅長做道具.....我還有做過一個，那不是那個角色本身的道具，但那是角色的 LOGO，我也不知道當時為何心血來潮，就把那個 LOGO 做成一個立體的拍攝道具，然後就拿去場次上拍照用，畢竟有些角色沒有道具的話，動作延展性不夠，所以我就會帶這種道具過去。

筆者：還有其他經驗嗎？

希櫻：嗯.....我自己染過假髮，效果還可以，但是本身那頂假髮的型我沒很喜歡，所以就還好。我染過三頂，第二頂是用美術.....大家很常用的那個水性顏料色筆，用色筆的墨水去染假髮，效果還滿美的，但是他會掉色。第三個是買常見的噴式染髮劑，他明明是棕色，但某次我們發現他噴在金色假髮上面居然會變成粉紅色哈哈哈哈哈，那個時候剛好超時空要塞的雪莉露假髮需要這種顏色，就這樣拿去用了，非常開心！

筆者：那你在買假髮，或者是跟工作室討論衣服的過程中，選擇的標準是什麼？比如今天這麼多家都會做衣服，這麼多家都會賣假髮，那你用什麼標準去決定要購買哪一家？

希櫻：最近剛好也有定衣服，我會先思考我想要呈現什麼樣的風格，比如是上學日常制服系，還是舞台性質，這兩種衣服的性質不一樣，那這種時候有些工作室擅長舞台性質，有些不擅長，會有點落差。這麼說好了，大部分的工作室都滿會做制服系的，那制服系比較沒有雷不雷的問題，反正他也不會收妳很多錢就都給他做吧。但是像舞台系，製作上他會收你比較多錢，或者需要緞啦雷卡布啦這種不是制服系材質，他們比較需要做工，那我就會開始看這間工作室有沒有做過這種風格的。比如今天我要出新娘版的角色，我就會先看這個工作室有沒有做過新娘版的服裝，有的話我就會去看他是怎麼製作的，怎麼使用那

些布料，衣服的邊會有一些別的材料嘛，那他們是選什麼材料，怎麼製作。

筆者：假髮呢？

希櫻：假髮我比較沒那麼挑，主要是看顏色，然後有沒有符合角色的長度，材質是不是反光太重，還有價錢問題嘻嘻。

筆者：化妝的時候會強調哪些地方？或者是你怎麼根據自己跟角色不同，去化 COS 妝呢？

希櫻：要看角色的類型，最近的話有出剛剛說的那個 LOVE LIVE 的角色南ことり，我自己會著重於假髮，像是假髮修臉的範圍。化妝上我會盡量把眼睛畫圓一點，因為他是軟萌的妹子！

筆者：那男性角色的話呢？

希櫻：男角的話，比較注重眼尾的眼影，還有修容，不能下太多彩妝。唇妝的部分，因為我嘴唇比較厚，會挑比較可以壓掉唇色然後不顯唇厚的。

筆者：眼尾的眼影是要拉長眼型嗎？

希櫻：我會用像是大地色偏橘色系的壓在眼尾，但最近比較少出男角了……

（尷尬笑）

筆者：東西都準備好以後，攝影地點都是怎麼決定的？

希櫻：場次是依照角色衣服的版本，比如今天是出制服系，那地點就是學校，如果是舞台系的話就是外面，不是棚拍的話也要看你是想拍白天還是晚上的效果，這也會影響你的地點。

筆者：棚拍呢？

希櫻：棚拍最近比較少，像我之前要拍需要日式景，那就需要去日式棚。

筆者：高雄沒有戶外日式景？

希櫻：台南比較多，橋頭糖廠好像有個小建築物勉強算日式，可是好像也無法進去（拍攝）。

筆者：高雄 Cosplay 攝影棚現在就是 2.5 那個棚嗎？

希櫻：現在愈來愈多了，楠梓還有一間叫 Fun C。另外像是比較專業的，拍婚紗的那種攝影棚，也是不錯，像我們有去過一家攝影棚叫做糖罐子，我們租的那個棚進去會有兩個空間隔開，這邊是床這邊是櫥櫃之類的，取不同景會有不同效果。

筆者：所以選擇的標準是原作作品裡面常出現的地方嗎？

希櫻：有可能，比如說如果我今天要拍的畫面是角色在舞台上的畫面，那如果在戶外，我就會選擇夜拍，用打光來製造那種在舞台上的感覺，如果時間或各種條件允許的話我們去棚拍，那就會選擇黑棚。之前比較常拍制服系的角色，那我們就會選擇……比較方便進去拍攝的學校（笑）當然也要注意不要亂動人家的東西，好好維護環境這樣子。

筆者：那你拍攝過程中特別在意什麼部份？動作？表情？角度選取？

希櫻：都有，我比較容易動作窮，所以如果時間夠的話我會先想好要拍什麼情境，我也曾把圖片印下來或者先傳給攝影師，說我想要拍類似這樣子的東西。

現場的話，因為你自己看不到（自己），我會很擔心假髮是否亂了，沒好好分邊之類的，還有人也都會有拍起來不好看的角度，這個無法靠事前準備來避免掉，那這就需要靠 PHOTOSHOP 來處理一下惹。

筆者：拍攝前都會想好要拍的畫面嗎？

希櫻：不一定，有時候我只想要試試看角色的感覺，那我就會跟比較熟的攝影師一起，他就練習拍攝，我練習角色的感覺。

筆者：那麼在拍攝過程中，你是用什麼標準來認定自己有好好地扮演這個角色呢？或者你用什麼方法來呈現角色？

希櫻：我會先想說主題是什麼，他在做什麼事情，舉個例子來說像是剛剛提到的南ことり，他是一個學員偶像的故事，會有些舞蹈練習的故事，我自己也有練習跳這些曲子，所以有一個我就在一個大玻璃前面跟攝影師說，我想要拍南ことり練習的感覺，那我就會擺一些舞步，拍出好像他在練習跳舞的感覺。

我：如果從表情來說，你是怎麼扮演的呢？

希櫻：我會先擬定這個角色給我的感覺，比如說超時空要塞的雪莉露，他是一個比較姊系，比較霸氣的角色，我就會想辦法讓自己看起來很有自信，動作俐落一點。那南ことりの話，他是一個有點內向但很可愛的孩子，他有些動作會比較收斂，類似優雅的大小姐風格。以大小姐的例子來說，雪莉露比較霸氣，女王，所以用這個角度來營造角色的感覺。我也會依照不同的版本來調整角色的感覺，如果拍攝的曲子風格跟角色性格不同，我也會改變，讓攝影效果接近曲子風格。

筆者：你跟搭檔會有拍攝上的溝通嗎？

希櫻：我跟搭檔通常都是比較熟的朋友，所以拍照以前我們就會有作品上的閒聊，會有一種默契，所以拍攝時如果我突然說我想拍哪個場景的東西，那他也會知道我在說什麼，所以不一定會事情溝通，因為拍攝前通常就會有很多聊天跟討論了。

筆者：就是聊天時就會說啊我好想拍這個這個～我想拍那個～

希櫻：對對對，或者是看到哪個畫面就會說那個好棒喔！

筆者：現場就會說之前說的那個？

希櫻：對啊，甚至有的時候攝影師也會看過我們要拍的作品，之前我們有拍數碼寶貝的角色，當時是出八神太一跟八神嘉兒，就是兄妹，所以就會說欸我想要拍哥哥揹著妹妹的畫面，但你也知道的我跟搭檔都是女生，就算揹得起對方畫面可能也不好看，肉會擠出來啊表情不對啊之類的，那大家就會一起想辦法解決這個問題，墊個椅子之類的。有看過作品的攝影師也會幫忙到這部份。

筆者：後製上都是處理什麼部份呢？

希櫻：我會先看照片光影，因為拍完光線就很難調了，不均勻的光或者跟角色風格違和我就會放棄，會先看一輪照片這樣子挑掉以後再看哪一張在後製上比較好處理，然後……我會注意一下色差，因為有些地方會上粉底但有些不會，像是脖子啊粉底一定不會比臉上得多，如果看起來差很多我就會調整一下。另

外像我是很嚴重的內雙，有時拍照起來會有大小眼的問題；我開 PS 液化時最常做的事情就是處理兩邊不對稱的形狀，除了大小眼以外比如臉這個角度看起來不像對稱的形狀，我就會微調，但不會修到太 OVER。

筆者：會為了符合作品風格去增加一些濾鏡嗎？或者特效？

希櫻：會欸，印象比較深的是以前 COS 雪莉露的時候，因為他是舞台裝，那你就會想要在照片上後製一些舞台燈的效果。我之前比較常做的後製是故事層面。

筆者：連續照？

希櫻：沒那麼專業啦，像我之前是出鋼之煉金術師的愛德華，就用三張照片做出一個小故事的感覺；還有 COS 世界第一初戀的時候，他是漫畫嘛，我就參考漫畫自己勾出分鏡，一個劇情，這一格用什麼節奏去帶，拍完之後我就去後製。比較像是我先想好一個劇情，當時拍中學時期在圖書館小律偷看學長的場景，我就會說我想要拍一張學長的畫面，再拍一張我偷看的照片，來營造出漫畫的感覺。

筆者：你 COS 了八年，那這段時間下來你有沒有覺得周遭環境帶給你不同的感覺？認識到的人啦，購買的管道啦，活動的大小啦之類的。

希櫻：對我來說主要是購買管道吧，變化很大，剛開始大家只有雅虎拍賣，露天也還沒開始。

筆者：你當時都是用雅虎拍賣買東西嗎？

希櫻：對啊。

筆者：跟工作室溝通也是用雅虎拍賣？

希櫻：欸.....第一套製作的時候我有去工作室現場討論，在高雄還有工作室存活的時候.....但有的工作室環境我走進去就不喜歡，後來就沒在那裏做。後來是在網路上訂製的，那個應該也是自己有在玩 COS 的 COSER。當時取決工作室的標準是他是否做過這個服裝，所以有找到他做過愛德華那件，其實當時那套衣服有幾個工作室在做啦，那我選擇的標準就是他紅色披風背後的 LOGO 是用什麼做的，我沒很喜歡印花做出來的效果，剛好那間是用車上去的，我就覺得好欸那就是這間了！

筆者：當時假髮怎麼買？

希櫻：也是雅虎啊，那時嚴格說起來是角色款假髮，愛德華是金色頭髮後面綁馬尾嘛，然後那個假髮送來的時候雖然是有綁，但長度太長，所以我還是有修剪一下。

筆者：那個假髮店家是台灣的嗎？

希櫻：台灣賣家但貨源不知道，印象很深刻啊，那家叫美麗心殿，那個時候有在玩的人應該都知道，但現在應該不在了吧.....露天出來後那家店好像沒有過去（露天）。露天的話，有一段時間大家開始知道如何從淘寶買東西，所以有些人就是去淘寶批貨進來賣，這是中間的過程，因為當時在淘寶買東西比較麻煩。現在的話只要有一張 VISA 卡甚至去 7-11 儲值就可以付錢買淘寶的東西，

算是科技促使大家的方便吧。我第一頂假髮，愛德華的那頂，印象中是台幣 700 元吧，然後現在南ことりの假髮，他長度比愛德華那頂還要長，包含跨海寄到台灣的運費只要 5,600 元，很便宜，也是高溫絲，以前的假髮都是常溫絲，那種都不像高溫絲禁得起染燙。服裝的話，以台灣市場來說定價一直沒有什麼改變，可能台灣布料成本就是那樣，所以大家工錢也沒有多多少，除非是做工比較好的工作室他們才敢把價錢往上喊。有一些工作室很有趣的是他會跟淘寶的工作室接洽，比如我今天在台灣接了你的單，然後帶著你的需求去跟淘寶的工作室洽談這種也有。現在就是選擇比較多啦，以前你只能網拍或者看有沒有當地的工作室可以接單，現在你甚至可以自己上網跟淘寶工作室討論，也有很多人會親手做，有朋友在現在資訊變多，所以會買工作室衣服回來自己修改，很厲害。

筆者：資訊變多的說法，可是你剛開始玩的時候網路不就已經滿發達了嘛？

希櫻：那個時候網路是發達，可是像我剛剛說以前淘寶沒有那麼方便付款，沒有很多人接觸淘寶，那後來陸陸續續幫朋友買，一起合資買，慢慢擴充出去之後就發現可以選擇的變多。

筆者：最後一個問題可能有一點難回答，你在扮演的過程中，如何讓別人甚至是你自己認定，你就是確實在扮演那個角色呢？

希櫻：會在家裡先練習，找鏡子取角度，因為人很難所有角度都像那個角色嘛，所以會練習取角度跟表情還有動作，比較接近角色的樣子的感覺。比如這個角色是高傲的，那我就會找看我哪個角色看起來有高傲的感覺，下巴的角度啦動作啦如何看起來比較霸氣等等。表情上，時間允許的話我會自己自拍一下，因為你可能上個禮拜試妝的感覺跟今天又不一樣，所以有的時候我會很後悔那一天沒先自拍，因為照片拍起來得不到我預期的效果。我也會盡量讓自己的情緒保持在角色的狀態上，比如南ことり是個開朗治癒系的角色，那我那天會盡量保持愉快的心情，如果我那天心情不好的話也很難去呈現開心的表情。大概是這樣子。

筆者：好，那訪談大概到這裡結束了，非常感謝你！

線上訪談補充

日期：2018/05/22-23

通訊軟體：LINE

時間：5/22 23:00 - 5/23 9:00

筆者：請問外拍的地點是完全複製原作場景的嗎？

希櫻：不一定，會依照外拍的 Coser 人數及拍攝目的決定。若是能力可及的話會盡量達到所謂的原作場景，但目前都是以接近原作場景的「主題風格」去選擇場地居多。

筆者：風格主題是有什麼標準嗎？

希櫻：會先從作品的背景風格或者是想要重現的畫面下手，至少學園作品會在學校或是教室棚拍，歐美作品不會去日式棚拍？標準的話還有就是佈景吧，好比說一樣是歐風地點但如果想要餐廳的景不會去辦公室的景拍。仔細一點的話我自己會看地點的燈光，以及攝影師可及的能力範圍。除了影響照片可以呈現的風格以外，還有就是我自己比較不太適合在黃燈下拍攝，沒有白燈下好看是一點.....其他的話要問標準一時蠻不好說的耶，主要會是看場地有沒有什麼讓自己覺得可以有想拍攝的畫面應該會更接近主因？

筆者：那個風格的標準是你對於原作的感覺嗎？是一種對作品的理解？

希櫻：對，對作品的理解給我的風格作為參考，這句話文法怪怪的但應該有表達出我的想法.....

筆者：拍照時擺過不是原作出現的動作嗎？為什麼覺得這個動作可以被接受？

希櫻：一樣是對角色的理解／給我的個性屬性感覺，或是參照許多原作設定圖去理解及他人 COSER 照片給的感覺，可以說是對角色個性的再確認跟靈感來源。

筆者：拍過跟原作完全不一樣的設定，但同樣角色的照片嗎？為什麼覺得不同世界觀設定同個角色，可以接受？這種時候如何思考角色動作？

希櫻：我沒有拍攝過，或者是說有一些作品自己就會玩 PARO（特別是卡牌手遊很常見），但是如果是問為什麼可以的話，我自己的話應該是因為作品有趣或是有那裡特別讓自己喜歡，並且不失理解之中的該角色的原個性，那麼在這樣的設定下角色動作就跟平常出該角差不多，以 PARO 常用的職業主題來說，就會參考該職業會有的動作去跟角色個性做組合嘗試。雖然我沒做過但我想是這樣！

筆者：明白了，謝謝來幫忙補充訪談問題！

受訪者：賀賀

日期：2018/03/18

地點：台中

訪談時間：14:00-16:30

筆者：你 COS 多久了？

賀賀：也十年了吧？高中到現在.....十五歲踏入同人圈，十六歲開始玩 COSPLAY，所以十一年了。

筆者：為什麼會想要 COSPLAY 呢？今天有人喜歡神奇寶貝，有人喜歡航海王，但他們就純粹是喜歡那些作品，為什麼你會選擇另外去 COSPLAY 呢？

賀賀：想用不同方法去表達自己的愛吧？像有人喜歡歌手的話就是買 CD，但有人會喜歡到去跑歌手的每一場演唱會，所以我覺得是每個人喜歡的方式不一樣。

筆者：那你最早是為什麼開始玩呢？有人帶著你玩嗎？

賀賀：親友帶著我出的，我第一個出的是驅魔少年的利娜麗，阿夜（一個朋友）揪我的，她出（同部角色的）神田，雖然她後沒出成哈哈哈哈哈，忘記是什麼東西來不及了。

筆者：之前你跟我說過你準備 COS 的東西衣服部分是訂做，道具是手作，有這樣區分的原因嗎？

賀賀：有的時候買純粹是因為沒時間，道具類如果可以手作的話我滿樂意手作的，因為可以用現實中取得的有限材料，把一個不存在現實的東西實體化，甚至有些地方可以用自己的巧思去表達出動畫描述的地方。

筆者：那為什麼沒打算製作衣服？

賀賀：因為我是裁縫白癡.....

筆者：你有嘗試去理解過嗎？

賀賀：我嘗試過，我嘗試去理解過他的版型，哪個區塊是什麼地方，可是當要我把它們縫起來的時候.....我就是會去戳到我自己的手，或者造成什麼.....不可彌補的災害.....（神秘的語氣）

筆者：喔喔好.....那你十年前開始 COSPLAY 的時候衣服就是用買的了嗎？

賀賀：對啊對啊，那個時候是去找民權阿姨訂做。

筆者：道具不選擇手作的話是什麼原因呢？

賀賀：我目前幾乎沒有道具是用買的，最近買的道具是青行燈（角色）手上的杖，我沒有做的原因是我太生氣了.....我本來打算自己做，我都想好要怎麼做了，但我實在是太生氣了，牽扯到另外一個龐大的事情。

筆者：人跟人之間的事情？

賀賀：對，我太生氣了。

筆者：那麼在手作的方面，你有比較注重的地方嗎？材質？跟原作的相像度？等等.....

賀賀：一開始會先注重比例，才是拆解跟收拾不方便。很多道具你做久了如果不好拆解跟收拾，久了之後你的房間會跟垃圾場一樣.....

筆者：我以為會是去會場不方便？

賀賀：去會場不方便是原因之一，但你放在家裡的時候如果你不能拆解收納，你的房間就會充滿大型道具，就會不能好好行走了。

筆者：哈哈.....那其他注重的部分呢？比如跟原作材質相不相近？

賀賀：材質基本上一定不會是相近的，因為考慮到要夠輕，大型道具如果真的很注重跟原作一樣材質，那會很重，不要說去場次啦你光是把它帶出門大概就會把自己累死了，所以我自己會挑選輕巧好拿的材質。那跟原作的相似度，我覺得那就是另外的功夫了，比如你要金屬化，你要夠平面，像是保麗龍啊.....泡棉這種，你要把他弄得夠平面，你要把他弄得像金屬盔甲.....

筆者：上漆嗎？

賀賀：要看每個人作法.....我自己的做法是我會上補土，白膠然後補土.....

筆者：補土是為了把表面填平嗎？

賀賀：表面弄平，而且他會硬，硬了之後去打磨，磨光好了才去噴漆。

筆者：用輕便的材料去作出拍照起來類色的外貌，這樣嗎？

賀賀：算是。因為我後來 COS 的都幾乎像盔甲類，所以我不能真的去找盔甲來對吧.....（笑）

筆者：現在購買道具衣服愈來愈便利，你會覺得這造成 COSPLAY 圈的速食化嗎？

賀賀：這倒是真的，滿明顯的，尤其是愈簡單的角色會瞬間大量充斥在活動場次上。

筆者：那像你這種常手作道具的人會不會滿感慨的？

賀賀：會啊，會看著就覺得哇啊～到處都是欸～複製人充滿了活動一樣。

筆者：那這樣子的話你現在還維持手作的原因是？

賀賀：因為你自己做的話就不會跟網路上可以買的去重複撞到，可能某些地方就是，這家店可以買到，可是他某些地方不符合你想要的感覺，或者是他某些地方就是做錯的。

筆者：你最開始買衣服的時候，還住在台北的時候是去找民權阿姨訂做嘛，那後來呢？

賀賀：到台南（念書）後是給海賊工作室訂做，不過這家也倒了，應該說他收了。他是實體店面，主要是師傅受傷，然後需要請大家確認一下自己的訂單，可是過程中阿姨發現很多訂做的人都付了訂金後就再也沒有出現（領取衣服），阿姨覺得大家似乎不是很珍惜，再加上有一點入不敷出，所以就收掉了。

筆者：再後來呢？

賀賀：嗯.....就大學畢業了.....畢業後好像就.....親友手作了，因為有會親手做衣服的朋友，就拜託他們做，再給他們錢。

筆者：你有在淘寶買嗎？

賀賀：買淘寶是比較近期的事情了。

筆者：所以你前期實體工作室都收掉後，就給親友作，再來淘寶？

賀賀：淘寶如果看了覺得，嗯，沒有很喜歡.....還是比較喜歡親友作的.....

筆者：那今天假如有好幾個店家，跟親友製作，這幾個選項的話，你選擇的依據是什麼？比如說你是用什麼標準去決定哪家來做.....

賀賀：我會偏向親友啦，但還是要看衣服版型，如果他照片上衣服版型很漂亮，我也會選擇淘寶。

筆者：很漂亮是指符合角色嗎？

賀賀：符合角色的感覺，這樣還是要看衣服的材質啦，像我最近不喜歡在淘寶買的原因是很多店家的布料挑得太浮誇了，比如古裝的衣服好了，他其實不需要到緞面，或者是他們就是要挑到會有紋路的，或者是紋路是暗的就算了，還有挑亮的紋路，那就看起來很浮誇啊，我覺得不需要到這樣，就不喜歡。

筆者：所以是要看是否符合你對角色的.....

賀賀：對角色的定義，跟感受。跟親友訂做的話，你就會跟他一起去挑布，會一起討論這個布是不是我們要的感覺，或者這個布很漂亮，但做起來其實不會是我想要的感覺，我們就會去挑別的。

筆者：假髮的部分呢？

賀賀：主要是偏顏色，假髮主要怕顏色的色差。

筆者：造型呢？

賀賀：造型.....我還沒出過比較誇張的造型，或者是大多我自己可以處理的，所以造型上我不怎麼煩惱。

筆者：但現在不是有很多角色款嘛，妳怎麼還要自己手動造型？

賀賀：有的要，其實有些角色假髮他沒有做得那麼細緻，或者.....就是有些地方你需要自己另外處理。

筆者：那為什麼還要買這頂，是沒得挑嗎？

賀賀：有的時候是沒得挑啦，有的是我喜歡這個顏色，有些就是.....我不需要花很大的力氣讓他從零到一百，只要從三十或五十開始這樣子。

筆者：照你這樣子講，你是不是很少買角色款的假髮？

賀賀：欸.....我好像真的只買過一個角色款！欸.....好像是三頂吧，一個是轟焦凍（角色），因為他頭髮一半白一半紅，除非我自己去買一頂白一頂紅再縫起來，好累喔。

筆者：你覺得現在購買方便，有讓你有更多時間在妝或者身材方面進行精進嗎？

賀賀：會，但也要看每個人準備的時間是長是短，如果他準備時間很短，那他直接購買之後就有更多時間去準備這個角色的神情，更細緻的部分之類的；但如果出的時間拉得比較長，你也可以一邊手作慢慢弄，一邊研究這部分。

筆者：現在回想起來，十年前的我們在這部分確實好像比較粗糙.....

賀賀：因為沒人帶吧，按照自己心中所想的：就是這樣子玩吧！這樣子。當時也東缺西缺，要不然就是東西很貴，現在是因為大量製造所以價格被壓低下來，當時一頂假髮好貴啊！一頂就要七八百.....後來比較在乎化妝跟身材是因為一開始玩的時候什麼都不懂，傻傻地覺得玩開心就好，後面就開始希望照片看起來更還原！

筆者：一開始玩大部分只是想要開開心心，有合照就好！

賀賀：對啊，後來愈玩愈深入之後就會想要呈現得更好。

筆者：那你在化妝部分會特別強調哪一些部分呢？有例子嗎？男角跟女角的區別等等。

賀賀：我覺得.....男生女生的妝一定要好好區分開來，其實滿多人現在不管什麼角色跟一樣的妝容，男生的妝也化得跟女生一樣。沒特別研究妝容的人就會覺得這個妝跟這個角色都是可以共用的，就會每個角色看起來都長得一樣。甚至有人會把女角的假睫毛用在男角的妝容上呢！我覺得很可怕，無法接受。我覺得比較重要的是眼睛吧，男生的話我會化得比較日常一點，但是會比較注重

身形，像男角的衣服我一定會加墊肩，缺了墊肩就會少了男角的氣勢。

筆者：不同男性角色的妝會有所區別嗎？

賀賀：我會看是眼睛要不要拉平，比較細，女生的話會看圓或大，或者妖媚型。

筆者：是眼線跟眼影嗎？

賀賀：輪廓吧，（男角）會把輪廓打得比較深！

筆者：那女生角色的眼妝彼此會有差異嗎？

賀賀：會，可愛型的會把眼睛化圓一點，讓妝容會比較柔和；妖豔型的會把眼睛往上拉一點，眼影重一點。

筆者：外拍的時候是怎麼決定地點？

賀賀：看角色背景，像我出過 LOL（英雄聯盟），場景都是在森林啊打鬥嘛，所以就是需要森林的景……LOL 拍過滿多次的，不是去中興大學就是去東海的……森林……日系角色的話就會盡量挑在日系古風景。

筆者：台中日系古風景？

賀賀：欸……台中的話日式景我還沒拍過，但中式景的話我會去無為草堂（一家餐廳，可開放用餐者拍照）。

筆者：你有去過攝影棚嗎？

賀賀：有，但我很少去攝影棚拍照。

筆者：那你選擇攝影棚的話是為什麼？

賀賀：棚拍的話……可能考慮到那幾天會下雨，或者是棚內設計的是符合角色要的。有次我們去水月棚，那一次我們拍萬聖節，他裡面都是萬聖節的擺設。

筆者：水月棚？

賀賀：水月町（攝影棚），在台中火車站附近。那一次是萬聖節限定的（棚景），那還是我第一次棚拍呢，我看人棚拍居多。

筆者：如果有搭檔的話，妳都是怎麼跟他們溝通怎麼拍？

賀賀：比較細心的搭檔會畫分鏡，大部分是呈現劇情，或者是對角色的感覺，就會用分鏡畫出來以後來拜託攝影，哪個角度是由低到高，哪個是由高到低之類的。

筆者：如果不是畫分鏡呢？

賀賀：只有文字敘述的話就是現場當天試拍，然後現場討論要怎麼樣。不過沒有畫分鏡的話大概很難有那種感覺，因為變成你跟攝影師有沒有默契的問題。

筆者：那你們又是怎麼跟攝影師溝通要拍的東西？

賀賀：我們會開一個 LINE 的群組，有分鏡的話就是直接把分鏡全部傳過去，讓攝影師了解我們想要拍的感覺，沒有（分鏡）的話就文字敘述，剩下就讓攝影師心誠所致……像上一次我們在停車場拍照，攝影師本來挑的是一條歪的線拍照，我就跟他說我覺得拍直線看起來效果比較好，有衝出去的感覺，大概敘述完以後就調整，拍完覺得嗯！這張照片很棒呢，這樣。

筆者：就是邊拍邊溝通。

賀賀：邊拍邊看，現場看景，來看有沒有自己覺得適合拍的景。

筆者：你有出過自己不是很喜歡的角色嗎？

賀賀：如果是我不喜歡的角色，基本上就不會跳坑。除非是親友就缺這個角色，又找不到人臨時去幫忙，但也就一次。不會想要花力氣去研究不喜歡的角色。

筆者：你有聽過別人說你出的角色不好嗎？

賀賀：近期比較少，早期我不太會玩的時候，還不怎麼會掌握角色，才有可能聽過。但這個話也很少，因為我剛開始玩的時候雖然比現在胖但以一般人來說還是偏瘦，主要是說覺得妝.....嗯.....很糟糕之類的。現在我覺得親友太盲目了，我每次出都覺得自己好不適合喔，但親友們都會說妳超美妳好帥喔！我再說自己不適合下去就會覺得我太矯情之類的.....

我：那像妳沒有接商業 CASE，COS 就是一個勞心勞力也沒有報酬的事情，為什麼到現在都十年了還是繼續這個興趣呢？

賀賀：愛好！就是一種因為你愛他，所以你會忍不住想要投入各種心力下去，就只是一種興趣，為了喜歡而去做的事情。

筆者：如果你看到一個人 COS 覺得他不符合妳心中的角色，原因通常會是什麼？

賀賀：有時是妝吧，有時是某些我很在意的點沒做好，有可能衣服的一個地方是重點，可是他細節沒有做好，我就會覺得很可惜。

筆者：比較不會有外表的因素？

賀賀：我覺得外表是無法克制的，如果今天你有心力可以為了角色把自己弄得很接近那當時很好，可是現在就是，每個人都不一定的啊，像有的人天生就瘦不下來，天生就有疾病或受傷，他沒辦法好好地.....還原出別人認為角色要的樣子，那我覺得他自己可能會更難過，所以我覺得不能因為外表去批評人家，胖瘦啦，角色很高但他很矮，但是他喜歡這個角色啊！這是要實際去玩過才知道這是辛苦的，有些事情真的不是，比如他想要變得跟角色一樣瘦他就必須用他的健康去換，那我就寧願他維持現在的健康。沒有必要為了興趣，不是賺錢，如果你是靠這個賺錢，你拚盡全力去維持體態，那也是無可厚非，因為這是你的工作。像是隱形眼鏡，我就覺得你眼睛不舒服就不要戴，眼睛只有一個，毀了你的視力怎麼辦；減肥也是，如果你為了拍照去毀了你的健康，那誰要對你的身體負責？所以外表我覺得就是個人問題，如果他可以一年一年健康地瘦下來，那就是他對角色的愛，這樣也很好。

筆者：那除了剛剛提到的妝跟服裝細節以外，還有其他會讓你覺得他不像角色的地方嗎？動作等等？

賀賀：我會覺得好尷尬啊.....眼睛就轉開。我也不會想要當下批評人家，因為這不是我對角色的認知，但可能是他對角色的認知，那你顧好你的我顧好我的，就是彼此尊重啦！

筆者：好問題到此結束，非常感謝你！



附錄二、回饋訪問紀錄

一、受訪者

本次受訪者有五位，包含有在參與 Cosplay 攝影活動的人、常接觸動漫消息，但沒有參與過 Cosplay 的人、還有極少參與也較不理解 Cosplay 的人，如下表。

受訪者	張同學	Jenny	薑餅	林小姐	C
性別	女	女	男	女	女
年齡	28	28	28	28	26
動漫文化參與程度	非常理解，時常更新資訊	非常理解，時常更新資訊	非常理解，時常更新資訊	以及常參與，現在偶爾才會看	無
Cosplay 文化理解程度	無參與，僅偶爾會看到	無參與，僅偶爾會看到	非常理解，曾參與 Cosplay 拍攝	無參與，僅偶爾會看到	極少，僅片面上的理解

表 3：回饋受訪者資料

二、訪談大綱

1. 請問您的年齡？性別？工作？
2. 平時有在接觸 ACG（動畫、漫畫、遊戲）嗎？有的話，是什麼方式呢？（偶爾隨意看看、會定時追蹤消息.....等）
3. 有在參與動漫圈的活動嗎？有的話，是如何參與？（會去動漫展覽、會 Cosplay、會去同人誌販售會.....等）
4. 對 Cosplay 這個文化有什麼印象？或者說有多少理解呢？
5. 看完這個網站以後，你的感想為何？

三、訪談紀錄

受訪者：張同學

日期：2019/07/26

訪問方式：線上，利用 LINE 語音通話的功能

我：平時有在接觸 ACG（動畫、漫畫、遊戲）嗎？有的話，是什麼方式呢？

張同學：有，每天都看啊，都用推特（twitter）看。

我：主要針對那些方面呢？比如漫畫啦，遊戲啦.....

張同學：都有欸？遊戲是比較少啦，主要是有興趣的作品就會追。

我：有在參與動漫圈的活動嗎？有的話，是如何參與？

張同學：同人展算嗎？有啊有啊，會固定出版自己的同人誌去擺攤，然後因為現在在日本生活的關係，如果有原作相關的活動我也會去。

我：原作？

張同學：比如我喜歡的作品有舉辦什麼原畫展啊，或者粉絲見面會之類的，我就會去。

我：你對 Cosplay 這個文化的印象是什麼？

張同學：扮演者看過作品之後，想透過自己的詮釋或理解，重新表現自己所喜歡的角色，在現實生活裡。

我：你有提到所謂透過自己的詮釋，為什麼會是自己的詮釋？

張同學：怎麼說？我覺得寫文章也好，畫漫畫也好，Cosplay 也好，每個人都是汲取了.....應該說，你在表現一個東西時，你一定是憑你的經驗或喜好去選擇喜歡的部分來進行放大或表現，像每個人 Cos 出來的角色都不一樣都不一樣啊，所以我覺得你們 Cosplay 出來的樣子都是被選擇過的。透過各種模式被選擇過後被呈現出來的樣子。

我：那你看過這個網站之後，你有什麼感想嗎？

張同學：欸我回憶一下等等.....天啊我上次跟你聊天時說到的那段話我都忘記了欸！但我現在只剩下那個感想了 XD

我：天啊～沒關係沒關係，我貼給你喔！你當時說的是，「因為（你）成長開始觀察社會和環境的本質，所以我覺得出發點就不會只是自己跟什麼事物有沒有共鳴，當然一定是有共鳴你才會選擇他，但更多的是，你發現這個世界是怎麼運作的，而你跟所選擇的事物都是在這個體系下運作的一部份，而這個連結給了你其他的共鳴。」

張同學：天啊我回憶一下等等我哈.....

我：我先說我跟教授討論時，教授的想法是：我所挑選的這五個作品，其實是反映我所認同的價值觀或世界觀一部分。你是這個意思嗎？

張同學：應該說.....你不會挑你不認同的東西來表現啦！嗯就是這個意思。

我：所以也可以說我所展演的作品其實是，我與那種世界觀跟價值觀所連結的東西。

張同學：等等我.....我想想.....天啊我當時到底在想什麼.....

我：什麼啦哈哈。你跟我們討論時所說的這個想法，是一樣的嗎？真的是研究生的毛病耶，講話都會轉圈圈。

張同學：我.....雖然我已經忘記我當初在想什麼，但我看你們所說的解釋，跟我當初說的好像挺合理的。我現在是一個作者已死的狀態哈哈.....

我：好吧好吧，至少你覺得我們的討論跟你說的話算相符就好 XDD

張同學：不好意思不好意思～

我：不會不會！

受訪者：Jenny

日期：2019/07/25

訪問方式：線上，利用噗浪（PLURK）中互相留言對話的功能

我：平時有在接觸 ACG（動畫、漫畫、遊戲）嗎？有的話，是什麼方式呢？

Jenny：平時有在接觸，以動畫和漫畫為主。會在網路上看漫畫和動畫，也會購買紙本漫畫。平常逛書店或網路時，也會留意可能有興趣的作品。不過因為學業的關係，過去三年來只有在有空時才去追蹤想看的作品；以前有空的時候，則是會主動搜尋新番的資訊、挑選想看的作品。

我：有在參與動漫圈的活動嗎？有的話，是如何參與？

Jenny：會參加同人販售會，不過近年較少去 CWT（因為某年風災的處理態度很差而黑單），比較想去 ICE。最近一次參與的場次是去年九月舉辦的排球少年主題 ONLY。

我：對 Cosplay 這個文化有什麼印象？或者說有多少理解呢？

Jenny：雖然自己不曾 cos 過，不過身邊有些朋友會 cos，所以比較瞭解 cosplay 不只是打扮得像某個二次元角色，在心理上也會盡量貼近角色的內心，感覺很像是演員去揣摩、再詮釋劇中的角色。我尤其喜歡 coser 私下拍攝（非場次）的照片，那些畫面都是 coser 和攝影師討論、後製之後的心血結晶，透過畫面訴說著故事，有時甚至會讓我驚豔或感動。然後 coser 在 cos 的時候真的滿辛苦的，可能會在夏天穿熱死人的大衣、冬季穿著輕薄的短袖，還可能背負一堆道具。在 cos 之前除了準備衣裝和妝容之外，也可能需要親手製作、購買拍攝道具。看完網站的感想是，原來你在 cos 之前真的思考得好深入，以前好像沒有聽你說過多少關於 cos 的核心，只有聽到一些幕後的趣事 XD 然後就是、有把這些想法用文字記錄下來，真的很棒耶。

我：關於覺得用文字紀錄下想法這點，是什麼部分讓你覺得很棒呢？

Jenny：很棒的應該是能讓自己回憶，然後以網站形式公開了之後，就能讓更多人瞭解 cosplay 吧 XD

我：關於所謂"讓更多人了解 Cosplay"，是因為覺得一般人對 Cosplay 的理解為何呢？跟這個網站呈現的差別在？

Jenny：一般人應該都覺得 cosplay 只是穿得像是角色吧，或許連假髮都不是很在意，覺得只要有明顯特色的角色服飾就能讓自己「打扮」、「變成」角色。不過 cosplay 不是只有表面，透過你的文字記錄，能夠呈現一般人平常不大能看見的內在想法，瞭解 cosplay 不是只有裝扮、外在行為與角色相似，而是一種近似於將角色內化的過程和展演。

我：那你自己有這方面的感想嗎？就是本來對 Cosplay 的理解在觀看這個網站以後有的改變？

Jenny：好像沒有耶，只是覺得更清楚瞭解 XD

我：了解創作的心態嗎？

Jenny： 應該吧 XD

我：我明白了，謝謝你的回應！

受訪者：薑餅

日期：2019/07/27

訪問方式：線上，利用 LINE 的通訊功能

我：平時有在接觸 ACG 嗎？有的話，是什麼方式呢？

薑餅：我平時有在接觸 ACG 相關資訊，會去特定網站瀏覽訊息和交流心得。

我：有在參與動漫圈的活動嗎？有的話，是如何參與？

薑餅：有參加同人誌販售會、台北國際書展等相關展覽，也有參與 COSPLAY 的協助演出（攝影）。

我：對 Cosplay 這個文化有什麼印象？或者說有多少理解呢？

薑餅：我對 cosplay 文化的想法就是將自己對於作品的心得與感想，藉由環境和自身的共鳴來演出或者表現概念。

我：這是算你個人喜歡的 cos 方式，還是你對 cos 的定義呢 XD?

薑餅：是我對 Cosplay 的定義。

我：看完這個網站以後，你有什麼想法呢？

薑餅：對於這個網站的想法就是作者對於自身和角色的詮釋有著互相融合的感覺，彷彿角色在呈現部分的自己，自己共鳴著角色來演繹出屬於自己想法的一面。從角色看自己找出共同點和能夠努力的地方，再從自己看角色來演繹出屬於自己的扮演。

我：你所謂能夠努力的地方，指的是什麼？

薑餅：可能是（Cosplayer）未達角色的範圍，但還在自己可以觸及的範圍內。

我：那麼後面那句的從自己看角色來演繹，又是什麼意思呢？

薑餅：你可以用自己的方式去詮釋角色，就是由你自己的文本所出發的角色。

我：所以這兩句是不同脈絡？

薑餅：對的。一個是從角色觀點去抓你可以去達到的地方，一個是從你自己的文本去觀看角色。

我：那我明白了。這跟你對 Cosplay 原本的理解有什麼樣的差異嗎？

薑餅：有啊，因為你會比較著重在個人的感覺，可是很多 Cosplayer 他比較投射在我要像角色，我要變成角色。

我：關於這個方面，你有什麼樣子的經驗嗎？比如觀看 Cosplay 的照片……

薑餅：或者是拍照時他們會想要更像角色，去符合角色的狀態，可是他們沒有想要從自己的方面……因為你是一個創作者，沒有像你有這樣子的，從自己的文本去投射在角色上。

我：你理解到的其他大部分的 Cosplayer 主要是從觀看照片還是合作經驗？

薑餅：合作的，合作經驗。

我：你比較少看其他人拍完的照片嗎？

薑餅：有，但看照片可能會不純正，因為那可能會融合了攝影師的想法。

我：喔喔喔！

薑餅：你知道吧？那個成品可能不只是 Coser 的想法，也包含攝影師的想法，再重新呈現出來的樣子。

我：但我給你看的網站照片也是成品啊？

薑餅：因為有你的文字啊！

我：對欸！

薑餅：你把你的圖跟文字抓在一起，就是這個意思。

我：哈哈，我懂你的意思了，謝謝你的回答！

受訪者：林小姐

日期：2019/07/25-8/8

訪問方式：線上，利用 FACEBOOK 留言對話的功能

我：平時有在接觸 ACG 嗎？有的話，是什麼方式呢？

林小姐：有。偶爾會看漫畫跟動畫，過去比較不忙碌時，觀看的頻率較高，並且有特別喜歡的動、漫畫。現在主要是在網路上純看圖片，欣賞外觀跟造型，劇情就沒追。會看網路圖片以及偶爾複習之前喜歡的舊動漫、動畫居多。

我：有在參與動漫圈的活動嗎？有的話，是如何參與？

林小姐：有。以前是幾乎每年都會參加漫博會（大約三年前開始忙碌以後就沒去，加上喜歡的還是停留在舊的動漫，還沒更新，因此在展場上看到喜愛動漫的機會也逐年變少）。以前因為會有很多喜愛的動漫在展場，所以會特地去消費喜愛的動漫商品，但大部分是拍照，會找各種喜愛畫風的看板合照（照相就不一定需要特定的動漫，畫風的話，喜歡的都會拍）。會很想找 Coser 合照，以前剛開始參加漫博時有很多合照（大約十年前了），但後來幾次去，比較少看到 Coser。

我：那你對 Cosplay 的印象或理解是什麼呢？

林小姐：對 Cosplay 的印象，是會裝扮成一個角色，主要是動漫或遊戲人物居多，但扮演對象應該不限於此。對於妝髮、衣服跟配件等等都很講究，會特別訂製。在同人展會看到很多人 Cosplay（曾經去過一次同人展），漫博也會看到，專業一些的會專門外拍。

我：想請問看完網站作品後，有什麼想法或感想嗎？任何方面的皆可。

林小姐：覺得 coser 試著與扮演的角色做對話，除了外型，在心境上也融入角色裡，對各個角色的了解應該很深，但又跟演員不太一樣，不只是揣摩角

色，Coser 藉由角色投射到現實生活中的自己，去反思自我，這跟我過去對 coser 的印象又不同了，蠻驚喜的。

我：做為一個創作者，現在彷彿收到本子感想一樣開心，嘿嘿嘿。請問裡面有你看過的作品嗎？

林小姐：有認得的，但作品沒有追過。認得夏日友人帳的男主角，還有貓咪老師。

我：所以也比較難理解裡頭小故事的意涵嗎？

林小姐：對因為不懂角色，嗚嗚蠻可惜的。抱歉剛好沒有追的角色，沒能幫上太多忙。

我：別這樣說，這也是回饋很重要的一部分！謝謝你的回應～

受訪者：C

日期：2019/07/27-28

訪問方式：線上，利用 FACEBOOK 留言對話的功能

我：平時有在接觸 ACG 嗎？有的話，是什麼方式呢？

C：很少接觸，只看少數有興趣的動畫。

我：那有在參與動漫圈的活動嗎？

C：沒有。

我：你對 Cosplay 的理解是什麼？

C：一群喜歡動漫的同好，裝扮成某部動漫裡面的角色，包括服裝造型和角色個性神情等，會花很多心力和時間。

我：想請問看完網站作品後，有什麼想法或感想嗎？任何方面的皆可。

C：我覺得照片攝影都很有意境，只是好像對於我這種比較沒有在追相關作品的外行人來說，因為先備知識比較不夠，所以好像相對比較難跟著進去每一個角色裡。

我：那看過後有對 COSPLAY 有什麼新的認識或想法嗎？

C：因為裡面寫「我藉由 Cosplay 訴說角色，其實也是在訴說我自己。」所以我會開始好奇，是不是對你來說，喜歡並 cosplay 的這些角色有一些跟你的個性或經歷很像的地方呢？會很好奇或是更想知道這些很像的地方是什麼。對我來說有一種新的認識是：原來透過 cosplay 也是一種讓別人認識部分的自己的方式呀.....

我：欸.....那這樣說來，會不會你剛開始看網站時，會覺得有點不曉得內容在表達什麼 XD

C：嗯嗯 裡面我只認識兵長☺可能也是因為以前沒看過像你這樣的作品論文的關係。

我：在看兵長部份，對故事還有「cosplay 是自我表達的一種方法」兩方面，還

有什麼想法嗎？

C：我特別喜歡第一張樹的，還有坐／趴在草地上的照片，很是我自己心裡兵長的感覺。

我：哈哈！好的，訪問到此為止，真的很謝謝妳的幫忙！

