

致理科技大學應用日語系

111 學年度畢業實務專題報告

台日 Cosplay 的發展與問題之研究

指導老師：津田勤子

組員：10822212 吳昆沛

10822217 徐子媛

10822218 馮元君

10822250 沈家萱

10822255 林詩珊

2023 年 1 月

## 實務專題報告授權書

本授權書所授權之實務專題研究報告為授權人共 5 位於致理科技大學應用日語系 111 學年度第 1 學期完成之實務專題報告。

實務專題報告題目：

台日Cosplay的發展與問題之研究

同意授權，開放全文檢索

不同意授權，僅開放書目資料及索引摘要相關資訊

(上述同意與不同意之欄位若未勾選，則視該組同學皆同意授權)

授權人茲將本報告電子檔與紙本裝訂成冊後，以非專屬、無償方式授權致理科技大學(以下簡稱本校)得不限地域、時間與次數，以紙本、光碟或數位化等各種方法收錄、重製與利用；為助益完整典藏全校之學術研究成果，同時提升學術產出之能見度及影響力，同意應用日語系辦公室留存，且本校圖書館得將本報告收錄於本校機構典藏系統，作者仍保有著作權；於著作權法合理使用範圍內，讀者得進行線上檢索、閱覽、下載或 列印。授權人保證本報告係本組之原始創作，且並未侵犯任何人之智慧財產權。

指導教師：\_\_\_\_\_ (請親筆正楷簽名)

授權人：

學號：\_\_\_\_\_ 學生姓名：\_\_\_\_\_ (請親筆正楷簽名)

中 華 民 國 112 年 1 月 5 日

※本授權書請以黑筆撰寫，並裝訂於報告封面頁之次頁。

---

## 台日Cosplay的發展與問題之研究

### 原創性報告



### 主要來源

1	<a href="http://zh.wikipedia.org">zh.wikipedia.org</a> 網際網絡來源	2%
2	<a href="http://www.shs.edu.tw">www.shs.edu.tw</a> 網際網絡來源	1%
3	<a href="http://libwri.nhu.edu.tw:8081">libwri.nhu.edu.tw:8081</a> 網際網絡來源	1%
4	<a href="http://scitechvista.nat.gov.tw">scitechvista.nat.gov.tw</a> 網際網絡來源	1%
5	<a href="http://www.fcu.edu.tw">www.fcu.edu.tw</a> 網際網絡來源	1%
6	<a href="http://ndltd.ncl.edu.tw">ndltd.ncl.edu.tw</a> 網際網絡來源	1%
7	<a href="http://gnn.gamer.com.tw">gnn.gamer.com.tw</a> 網際網絡來源	1%
8	<a href="http://home.gamer.com.tw">home.gamer.com.tw</a> 網際網絡來源	1%
9	<a href="http://buzzorange.com">buzzorange.com</a> 網際網絡來源	1%

## 摘要

本文主要探討台灣的 Cosplay 的發展與問題，比較台灣與日本之間的不同來看台灣 Cosplay 所存在的問題。Cosplay 定義是指利用服裝、道具及化妝等，扮演動漫、遊戲、漫畫人物等角色的行為。本文也探討台灣 Cosplay 與日本的 Cosplay 的發展情況、現況、面對的問題的不同。首先分析關於日本的 Cosplay。之後則是關於台灣的狀況、台灣 Cosplay 的舉辦情況等等來進行討論。透過兩者的 Cosplay 狀況，來看台日 Cosplay 的發展與問題。

透過研究日本的狀況我們了解到日本的 Cosplay 比起台灣更加盛大，也有更多來自於不同國家的人來參加。台灣的 Cosplay 雖然沒有日本的盛大，但也吸引了許多台灣人前來參加。雖然台灣的 Cosplay 被越來越多人所接受，也越來越多人喜歡，但從中我們也看到了許多台灣 Cosplay 所存在的問題，像是對於產權的保護問題等等，都讓台灣 Cosplay 的生存空間受到擠壓。

在解台灣的情況後，探討了台灣 Cosplay 在市場緊縮的情況下，為了有更多的發展空間，透過不同產業之間互相合作，實施了異業結合，以及對於周邊商品的販賣，還有在全球化的情況下，互聯網給台灣 Cosplay 所帶來的一些發展等等，來擴大台灣 Cosplay 的影響力，以及透過這些事情，我們想讓大家更加了解台灣 Cosplay 所面臨的情形，也更加認識這個產業的狀況。

關鍵字: Cosplay、周邊商品、動漫角色、著作權、活動

## 要旨

本論文は、主に台湾でのコスプレの発展と問題点を考察するものである。台湾と日本の違いを比較する中で、台湾のコスプレに存在する問題点を追究していく。各方面のデータを収集し、コスプレに詳しい友人や専門家に質問したりして問題点についての調査を行い、台湾と日本の発展状況や現状、直面している問題点の違いを指摘した。日本のコスプレについては、日本の状況、活動、服装などを調査した。台湾のコスプレについては、文化の発展過程、台湾の状況、台湾のコスプレイベントなどについて調べた。これらを通し、台湾と日本のコスプレの発展や問題点を考察した。

日本の状況を調べてみると、日本のコスプレは台湾よりも盛んで、さまざまな国からの参加者が多いこともわかった。台湾のコスプレは日本ほどの盛り上がりはないにしろ、参加者は年々増加している。台湾のコスプレはますます多くの人に受け入れられ、ますます多くの人々がそれを好むようになっているが、著作権の保護など、台湾のコスプレにも多くの問題がある。そのような問題は台湾のコスプレの空間を圧迫しているといえよう。

台湾の状況を理解した上で、開発の余地を増やすために、異なる業界間の協力と周辺グッズの販売を通じて、業界の壁を超えた統合を実現しはじめている。グローバル化で、インターネットが台湾コスプレなどにもたらした発展は、台湾コスプレの影響力を拡大するものであり、これらを通じて、台湾コスプレが直面している状況を整理した。

キーワード：コスプレ、グッズ、アニメキャラクター、著作権、イベント

## 目錄

第一章 序論 .....	- 1 -
第一節 研究動機與目的 .....	- 1 -
第二節 先行研究 .....	- 2 -
第三節 研究方法 .....	- 6 -
第二章 日本的狀況 .....	- 7 -
第一節 Cosplay 文化的發展過程 .....	- 7 -
第二節 活動開辦狀況 .....	- 12 -
第三章 台灣的狀況 .....	- 16 -
第一節 Cosplay 文化的發展過程 .....	- 16 -
第二節 活動開辦狀況 .....	- 18 -
第四章 實例研究 .....	- 20 -
第一節 台灣版權問題 .....	- 20 -
第二節 Cosplay 寫真集與同人誌創作及販賣 .....	- 22 -
第三節 Cosplay 全球化 .....	- 24 -
第四節 Cosplay 相關的爭議 .....	- 25 -
第五章 未來的發展 .....	- 28 -
第一節 與異業結合 .....	- 28 -
第二節 周邊商品的銷售 .....	- 29 -
第六章 結論 .....	- 30 -
參考文獻 .....	- 32 -

附錄 .....	- 35 -
專題修正要點 .....	- 39 -
組員工作分工表 .....	- 38 -

## 圖目錄

圖 1-3-1 研究流程.....	5
圖 2-1-1 Japan Punch.....	6
圖 2-2-1 2016 世界 Cosplay 高峰會.....	11
圖 3-1-1 TVBS 卡通「清涼」動漫迷春光乍現的新聞報導圖.....	13
圖 3-1-2 「黑森林事件」新聞報導圖.....	14
圖 3-2-1 志祺七七參加 C.W.T 台灣同人誌販售會.....	15
圖 3-2-2 台視新聞 ff 開拓動漫祭.....	16
圖 4-1-1 英雄姬雅娜與 LV 的聯名.....	18
圖 4-2-2 池袋安利美特 Cosplay 專賣店.....	20
圖 4-2-1 2016 年世界角色扮演峰會.....	21
圖 5-2-1 台灣 youtuber 「咪妃」Cosplay 舞蹈.....	25

# 第一章 序論

Cosplay 的起源可追溯至 19 世紀時期的美國，在當時已有角色扮演的相關活動，而召集人米澤加博氏在為當時的場刊撰寫時，以「Costume Play」稱呼那些角色扮演者，最後才由高橋伸於 1984 年洛杉磯所舉辦的世界科幻會中，訂定出 Cosplay 一詞，因此奠定了 Cosplay 的地位。<sup>1</sup>

Cosplay 一詞是由「Costume」以及「Play」以和製英語的方式組合而成，日文稱為「コスプレ」為「コスチュームプレイ」的簡稱<sup>2</sup>，而 Cosplay 的定義是指利用服裝、道具妝法等方式，對自己所喜愛的遊戲或動漫等的角色進行扮演的行為。<sup>3</sup>然而對玩 Cosplay 的人稱呼為 Cosplayer 其縮寫 Coser。<sup>4</sup>

## 第一節 研究動機與目的

台灣大約在 1990 年起，開始有 Cosplay 的相關活動，只是當時參加的人數並不多，但是隨著科技的進步，使得參加 Cosplay 活動的人群急速成長，而參加 Cosplay 活動的族群也有年輕化的趨勢，但也衍生出一些爭端，例如文化以及理念上的差異，以早期台灣剛傳進 Cosplay 文化時為例，大眾媒體總會以「色情」、「暴露」、「煽動」等等的刻板印象來描述此文化，導致大部分的家長對 Cosplay 留下不好的文化印象，使得 Cosplay 有很長的時間被汙名化，但隨著時間的變遷以及 Coser 的努力，Cosplay 也慢慢被許多人接受，進而促使眾多商機慢慢浮現，例如：服裝、周邊以及舉辦活動時吸引的大量攤販等等，每年大概可以帶動 2~3 億元的商機。

在台灣的社會環境中，除了在 Cosplay 的活動上，如：ACG 博覽會、動漫展等等，

---

<sup>1</sup>林容安、劉平君、程紹淳(2017)。從迷文化到次文化:Cosplay 在台灣的演變歷程。社會科學論叢，3，54-90。

<sup>2</sup>「仮装」と「コスプレ」の違いは? <https://lowch.com/archives/6887> (瀏覽日 2022 年 6 月 30 日)

<sup>3</sup>貝沼明華(2017)。コスプレの意味世界—写真をめぐるコミュニケーションの分析。金城學院大學大學院文學研究科論集，23，30-32。

<sup>4</sup>林家琦(2019)。Cosplay 的圈內生態與創作展演。文化研究季刊，166，90-100。

我們時常在街道上或者是交通運輸上，也能看到這些穿著 Cosplay 服裝的 Coser，即使現今的網路、科技、媒體都十分發達，逐漸被大眾接受，但仍有部分民眾對於 Cosplay 的文化與生態圈，抱持著一些疑惑，又或者是抱持著異樣的眼光與想法看待，因此希望藉由這次的機會，將 Cosplay 的文化推廣出去，讓大家對於 Cosplay 的文化有更深入的了解與認識。

而本組也有許多熱愛 Cosplay 文化的組員，想要藉著這次的專題機會，讓大家可以了解到更多關於 Cosplay 的文化、歷史等，並且讓我們一探究竟 Cosplay 蘊藏著什麼樣的魅力，才能夠吸引到眾多的年輕族群參加以及所帶來的影響有什麼？

本組之所以會以 Cosplay 為此次的研究主題，原因如下：

(1)即便現今的科技十分普及發達，但在台灣仍有許多民眾不了解 Cosplay 的文化與生態圈，因此希望藉由這次撰寫專題的機會，將 Cosplay 的文化推廣出去，讓大家對於 Cosplay 的文化有更深入的了解與認識。

(2)了解 Cosplay 的現況及台日 Cosplay 的特色與差異有哪些，並從中探討如何將此文化推向國際圈及未來的發展趨勢，如：周邊產品的銷售、異業結合等。

(3)探討目前 Cosplay 的生態圈中，面臨哪些具有爭議性的問題，又該如何去應對，如：版權問題、肖像權等。

## 第二節 先行研究

以 Cosplay 為主題的研究成果當中，最具有代表性的文獻一共有六篇。

首先為林容安、劉平君、程紹淳在 2017 年所發表的文獻「從迷文化到次文化:Cosplay 在台灣的演變歷程」<sup>5</sup>，此篇文獻主要也是在談及 Cosplay 在台的演變過程，同時也探討迷文化及次文化之間的差異性及其意涵為何。以下三點是從文獻中歸納出的論述重點。第一、Cosplay(日文「コスプレ」)就是 90 年代隨哈日文化傳入台灣的「角

---

<sup>5</sup>林容安、劉平君、程紹淳(2017)。從迷文化到次文化:Cosplay 在台灣的演變歷程。社會科學論叢第三期，54-89。

色扮演」文化，其為 Costume play 的和製英語簡稱，中文多稱「角色扮演」或「角演」，指透過服裝扮演來詮釋某種文本角色的藝術表演行為。第二、台灣早期的 Cosplay 可以追溯到 1990 年，當時參與人數不多，且多附屬於同人販售會場，多為同人誌作家，少有人是專門 Cosplay 的玩家。

迷文化是一種意義生產與閱讀實踐的公開展示與交流，這才是迷最重要的面貌，是一種有組織的文化社群，是追逐各種文本而生產創作的迷，而非只是一種較為特別的文本消費者。第三、次文化是一種相對於大眾文化或主流文化，而在整體社會文化中，透過服飾、標誌和圖騰等符號象徵，建立逾越主流文化再現秩序的生活風格，並具有自我獨特性的反動文化。

接下來為林志信在 2020 年所發表的論文「COSPLAY 日本 ACG 人物之線上、線下人際傳播關係研究」，<sup>6</sup>此篇文獻前半段主要是在說明 COSPLAY 的歷史以及文化，接著帶入 COSPLAY 如何在台港澳如何發展的蓬勃生氣，以即點出了些許台灣和其他地區不同的地方，而在中半段講述如何做問卷調查，而本組若要加入問卷調查，可以參考此論文，而其中我認為最感興趣的是寫出了 COSER 的人際關係是否會因為 COSPLAY 受到影響。

第三篇則為袁滢、胡子晴、陳宥薰在 2011 年所發表的文獻「穿越？二次元的世界——淺談日本動漫與台灣青少年次文化」，<sup>7</sup>此篇文獻主要研究的方向為分析理解青少年以及一般大眾對此文化的認知差異，內容有介紹宅文化與二次元的定義和起源。在這篇論文當中，雖有提及 Cosplay，但大多著重在動漫的次文化，Cosplay 部分偏少，再此次的專題當中也會加以說明關於 Cosplay 的部分，至於其他部分可以做為相關資料的提及，並在此篇文獻中，整理出以下兩個要點。第一、Cosplay 起源：最初是於 1984 於美國洛杉磯的世界科幻年會上，以一條和式英語來表示一種自立演譯角色裝扮的表演藝術。第二、1990 年代日本 ACG 業界成功舉辦了大量的動漫展和遊戲展，此

---

<sup>6</sup> 林志信(2020)。COSPLAY 日本 ACG 人物支線上、線下人際傳播關係研究。朝陽科技大學視覺傳達設計系碩士論文。

<sup>7</sup> 袁滢、胡子晴、陳宥薰(2011)。穿越？二次元的世界——淺談日本動漫與台灣青少年次文化。

時的日本漫畫商和電玩公司為了宣傳自身產品，在遊戲展和漫畫節中找來一些人扮成 ACG 作品中的角色。Cosplay 開始盛行。

第四篇為貝沼明華在 2017 年所發表的論文「コスプレの意味世界 —写真をめぐるコミュニケーションの分析」<sup>8</sup>，此篇研究的主要方向是以 Cosplay 觀點的討論、Cosplay 定義，以及對於 Cosplay 價值，和拍照行為的討論，從文獻中提出以下兩個重點。第一、Cosplay 在操作上的定義為「透過服裝或化妝等方式扮演漫畫、動畫或是遊戲中登場的人物之行為。」(原文:コスプレの定義を操作的に「服装や化粧などを施すことでマンガやアニメ、ゲーム等に登場する人物やキャラクターに扮する行為」とする。)第二、引用 Fulsser 對圖像的考察藉此分析角色扮演被拍攝成照片之過程。(原文:コスプレが撮影されて写真になるまでの過程を、フルッサーによる画像に関する考察を援用して分析する。)

第五篇則為蘇微希、ASKA在 2011 提出的文獻「同人文化之源流與台灣同人活動發展&台灣 COSPLAY 的源起與發展」<sup>9</sup>，整份文獻充分地探討台灣的同人文化歷史淵源，以及台日之間的同人文化發展之差異性，而後半部分則是探討台灣 Cosplay 的起源與發展，並且與前面同人文化的部分作結合，也有談及一些關於 Cosplay 的淺規則以及 Cosplay 的精神價值，以上的期刊內容，有助於我們撰寫論文內容。以下四點為文章中所節錄出的重點。第一、「同人團體」就是「一群志同道合的朋友把這個群體的共同認知藉由某種方式對外傳達」。同人團體最常使用的媒介與平台就是「同人誌」。第二、一般民眾與媒體最容易弄錯的就是「同人誌」與「Cosplay」(也就是角色扮演)這兩個名詞，雖然表現形式上略有不同，但 Cosplay 也可以視為一種同人的表現形態：是一種將自我的想法藉由穿著與角色相同的服裝來表現、進而尋求同儕團體認同的行為。第三、「同人」的核心價值是「分享」，題材與表現方式並非是重點。第四、

---

<sup>8</sup> 貝沼明華(2017)。「コスプレの意味世界 —写真をめぐるコミュニケーションの分析」。金城學院大學大學院文學研究科論集，23，30-32。

<sup>9</sup> 蘇微希、ASKA(2011)。「同人文化之源流與台灣同人活動發展&台灣 COSPLAY 的源起與發展」。庶民文化研究，4，102-125。

為什麼會有人想要 Cosplay?其實簡單來說就是對於角色的認同感與自我投射。那麼是一定要扮的真的跟角色一模一樣才算是最棒的嗎?其實重點不是這個,而是在於「尋找適合自己的角色並盡情享受扮演的樂趣」才是最重要的。

最後一篇文獻則為吳彥霖、陳昶辰在 2018 年所提出「Cosplay 的商業脈絡」。<sup>10</sup>此篇文獻前兩段介紹 Cosplay 名稱確立以及 Cosplay 在日本與台灣的歷史。後兩段主要說明同人誌販售會的發展下，Cosplay 是如何從「視覺性」引起注目，到以宣傳為目的的「行銷手段」，再成為表達對原作自我喜好的「藝術衍生」以及一種與同好分享交流的傳達方式。動漫產業普及使 Cosplay 脫離依附性，與攝影密切交流發展出另一條獨立的文化脈絡。Cosplayer 的攝影作品商業化以及 Cosplay 付費攝影活動創造出新的商業脈絡。以下四點是從文章當中，歸納而得的要點。第一、Cosplay 的概念與同人誌的創作有邏輯上的共通處：皆為將自身喜好的角色經過消化分析後，再把自我心目中的形象具體呈現出來，因此也是一種二次創作。但由於每個人對於對象角色的認知與接受度不同，在呈現的方式上也會產生差異性以及不同的自我風格。第二、(ACGN) 迷們透過自身對文本中角色的外貌與行為舉止的模仿，呈現出對文本理解後的具體意象，其實踐的行為就是 Cosplay。第三、Cosplay 展演者(即 Cosplayer)並非僅詮釋其文本，而是可以衍生出 Cosplay 展演者本身就是文本的偶像文化。迷們本身對於二次元世界中的虛擬角色投射的印象，透過 Cosplay 展演者把角色人格特質與外在表現出來，進而吸引其他迷們對文本的情感轉移，又或者對 Cosplay 展演者新文本的崇拜心理，因而產生認同與喜愛。第四、近年許多遊戲廠商常邀請 Cosplay 展演者(即 Cosplayer)進行商業合作，但是就產業面而言，沒有密切關聯性使商業合作模式無法將效益提升多少，這也是 Cosplay 對產業影響力無法突破的主要原因。

透過以上六篇文獻，本次研究著重於 Cosplay 的歷史、服裝、活動、議題，進行一系列的探討與考察，同時也會向 Cosplay 的資深者或是從事相關的業者做實際的訪談詢問，藉此對 Cosplay 有更深入的認識，進而從中了解目前 Cosplay 的現況及其趨

---

<sup>10</sup>吳彥霖、陳昶辰(2018)。Cosplay 的商業脈絡。科學發展，546，28-33。

勢，以利本次的研究。

### 第三節 研究方法

首先本組先以收集各方的資料文獻，並在了解後，確立此次的研究主題，再探討此次的研究動機與目的為何。研究方法則是採資料收集法及實際訪談法三種。

(1)資料收集法:透過各大網站、相關文獻與書籍等，將我們所接收到的資訊經過分析加以探討與彙整。

(2)實際訪談法:設計一系列相關的問題，並與 Cosplay 的資深者或是業者進行實際的訪談。

最後對 Cosplay 進行研究與探討，藉此表達出我們的觀點，並給予適當的意見及看法。以下為本組的研究流程。

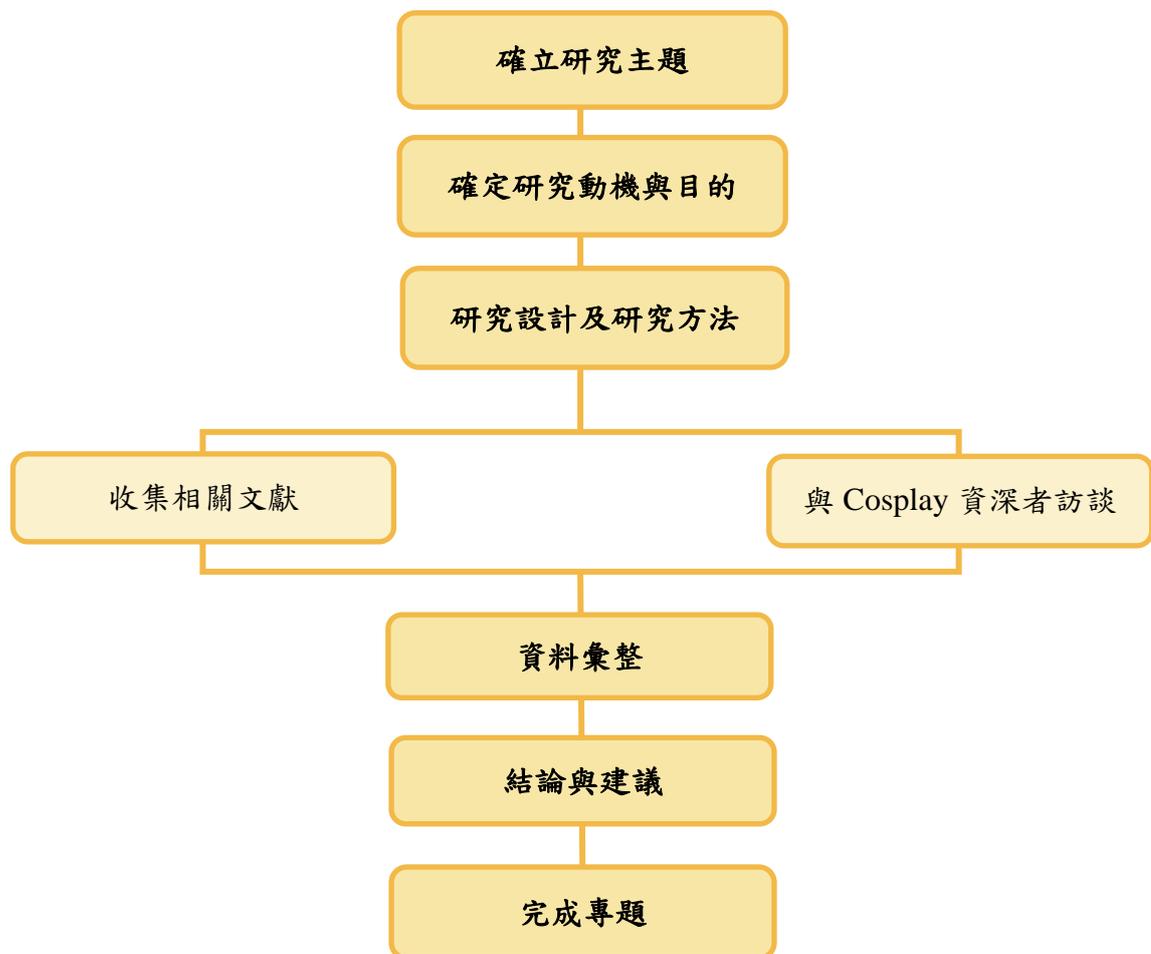


圖 1-3-1 研究流程

## 第二章 日本的狀況

### 第一節 Cosplay 文化的發展過程

一般而言，許多人認為 Cosplay 的發源地是日本，但這其實並不是那麼準確，應該說是現代 Cosplay 理念確實受到日本 Cosplay 文化的很大影響，但 Cosplay 的真正發源地其實是美國。不過從日本 Cosplay 來看，我們可以看出日本的 Cosplay 跟動漫和漫畫有著密不可分的關係，日本大多的 Cosplay 裝扮人物也大多從動漫和漫畫來，因此以下將透過漫畫和動漫來了解 Cosplay 的發展過程。<sup>11</sup>

日本漫畫的起源被認為是從日本真言宗派的僧侶所畫製的《鳥獸戲畫》。在日本江戶時代，浮世繪畫家「葛飾北齋」創造了北齋漫畫，而在當時「北齋漫畫」所指的漫畫不過是隨手畫的畫作而已。

到了明治時代，一位名為查理斯·瓦格曼的漫畫家，在日本發行了一部叫作《Japan Punch》的漫畫雜誌，這份雜誌是帶入了西洋諷刺作品的風格，這種漫畫很快的流行起來，被稱為「Punch 繪」。因為受到諷刺漫畫的影響，因此出現了《滑稽新聞》，這是日本第一份以諷刺漫畫為主的報紙。<sup>12</sup>



圖 2-1-1 Japan Punch

註:資料來源: [https://www.koreatimes.co.kr/www/opinion/2020/08/721\\_293667.html](https://www.koreatimes.co.kr/www/opinion/2020/08/721_293667.html)

<sup>11</sup>日本動畫 100 歲了，它是如何誕生並走向世界的？。壹讀(2017 年 1 月 1 日)。檢自 <https://read01.com/QMxmnE.html> (瀏覽日 2022 年 6 月 3 日)

<sup>12</sup>藤久、田中聰、小林忠(2020)。驚異北齋！日本動漫之父葛飾北齋：躍然紙上的動感。500 輯。檢自 <https://500times.udn.com/wtimes/story/12672/4488934> (瀏覽日 2022 年 6 月 3 日)

諷刺漫畫主要以諷刺為主，不只諷刺當時的社會情形，也有許多以歷史為借鏡的諷刺漫畫，從漫畫中經常可以見到很多對於社會不公平的行為進行諷刺，也用這樣的漫畫來傳達對於社會制度不滿的心聲。

第一部動畫的起源地其實是在法國，由於法國當時出現了光學影像機，並利用這項技術，成功創作了《可憐的比埃洛》，因此法國也在 1891 成功播放了第一部的動畫短片。不久後美國也播放了一部名為《滑稽臉的幽默相》的動畫，這部動畫據說是美國最早的動畫作品。日本在這之後便積極向美國、法國等西方國家學習這類的動畫製作技巧及技術，逐漸的日本也出現了首部動畫，那就是《清潔工人芋川椋三》，是在 1917 年開始播放的動畫影視短片。<sup>13</sup>

1915 年，日本漫畫家岡本一平召集了許多漫畫家，並組成為團體，稱為東京漫畫會，隨著這個團體的組成，讓更多人了解了漫畫家的存在。很快地在樂天也出現了《時事漫畫》這類型的連載漫畫，因而受到許多人的歡迎，因此也不斷推出多種漫畫作品。

在 1933 這年日本的動畫界也發生了巨大的改變，原因則是因為日本在當年推出《世界中心的男與女》這部有聲黑白動畫。後來也出現了許多各種類型的動畫，像是以戰爭為主的《桃太郎的海鷲》，就是當時著名的日本長篇動畫作品。1947 年因為漫畫家手塚治虫根據原作改編的漫畫《新寶島》的出版，掀起民眾對於漫畫的喜愛，此漫畫使用了與之前不同的做法，以及豐富有趣的想像，描繪出了生動冒險經歷，也因此大獲成功，這部作品，也因為深受人們喜愛，從而推廣了整個產業的蓬勃發展，讓許多人透過這部作品從而解了這項產業。在這同時，迪士尼為了宣傳，因此打扮成各種可愛的角色，這樣的角色扮演也被傳入日本，許多喜愛這類型的人開始模仿，結果就再次成為風潮，也締造了後來日本 Cosplay 這類型的活動。

---

<sup>13</sup>李政亮(2018)，在博物館看見日本動漫初代職業漫畫家北澤樂天。想想副刊。檢自 <https://www.thinkingtaiwan.com/content/7319> (瀏覽日 2022 年 6 月 3 日)

在看完手塚治虫作品後，許多漫畫家也受到了他的影響，像是「石森章太郎」、「赤塚不二夫」和「藤子不二雄」等等漫畫家都受到他的影響，因此也創造出了許多有名的作品，也在當時深受歡迎。到了電視出現的時候，這些影視作品開始出現快速的發展，許多作品，會被電視播放，日本也進入了動畫時代。<sup>14</sup>

在這之後，東映動畫開始研究製作彩色相關動畫，於是在 1958 年東映動畫推出首部色彩動畫《白蛇傳》。1963 年《原子小金剛》在日本電視台播放後，立即成為日本最受歡迎的動畫。《原子小金剛》不只在日本有著巨大的成功，同時也獲得許多國家的喜愛，就連美國都曾播放過改編過的《原子小金剛》。《原子小金剛》的成功，使得日本的動畫得以迅速發展，並在 1960 年代推出了許多優秀作品。

1960 年代晚期，日本動畫開始走向多元發展，不同題材的故事相繼出現，也出現了專門為成人而設計動畫電影。像是《一千零一夜》和《哀傷的貝拉透娜》等等性感刺激的作品。《哀傷的貝拉透娜》被認為是當時最成功的電影。同時，第一部為成人打造的電視動畫《魯邦三世》，也在此期間播出。

美國在 1960 年後期時，舉辦了科幻大會，會場中出現模仿作品中人物的角色的服裝。同一場活動中，也舉辦了扮裝大會，而像是現代 Cosplay 的文化似乎就是從這裡開始快速地傳播開來，再加上，這個科幻大會也有日文版的，不過這個文化並沒有快速在日本傳開，而是從 1970 年才開始大規模地傳播開來。<sup>15</sup>

1970 年代末期，由於在美國上映的《星球大戰》取得了許多美國人的喜愛，也逐漸在各國成功地流行起來，於是日本開始出現很多以這種類型的動畫。像是由「松本零士」創作的影視動畫《宇宙戰艦大和號》就是利用這種背景，編製而成的動畫。《宇宙戰艦大和號》在當年代大受歡迎，也給日本動畫留下了濃厚的一筆。在 1970 年代之後，動漫和漫畫有了更進一步的發展，在漫畫市場上經常能看到打扮成漫畫角色

---

<sup>14</sup>阮盈爾(2014)。漫畫歷史。Comic House。檢自

<https://sites.google.com/site/ilovenicde81/shou-ye/dong-man-hua-de-li-shi/man-hua-li-shi> (瀏覽日 2022 年 6 月 4 日)

<sup>15</sup> Cosplay 絕對不是源於日本。壹讀(2017 年 6 月 13 日)。檢自

<https://read01.com/PGgDQL.html#.YphnXe5By3A>(瀏覽日 2022 年 6 月 3 日)

的人。此外漫畫俱樂部和電影俱樂部在大學生中變得非常流行。結合當時的漫畫雜誌熱潮，在文學同人誌的模型上，許多的漫畫雜誌開始被知道，使得漫畫市場變得越來越大。在 1977 年夏天，東京幾所私立大學的學生召集了許多人，舉辦了大型漫畫遊行。學生們裝扮成各種角色，從東京開始遊行。但那時候還並未出現 Cosplay 這一詞，是直到 1980 年代才開始出現 Cosplay 這個詞。

在 1980 年日本的 Comiket（第一個 Comiket<sup>16</sup> 則是在 1975 年）中 Cosplay 的人逐漸增多。在這之後 Cosplay 開始快速發展，許多人也開始玩起 Cosplay，Comiket 的參與人數逐年增加，提供 Cosplay 服裝的場所也逐漸增加，可以輕鬆地享受角色扮演的環境也越來越多。漫畫的類型也得到進一步擴大，漫畫數量逐年增長，網路漫畫等文化也漸漸出現。

自 2000 年以後，當宅男文化和角色扮演同時擴展時，隨著網絡的普及，動漫、漫畫、Cosplay 等信息的獲取變得更加容易，喜歡的人數一下子增加了，讓 Cosplay 和 Cosplayer 的認知傳播讓更多人知道。<sup>17</sup>由於越來越多人認識 Cosplay，因此也讓參與 Cosplay 活動的人越來越多，日本動畫、漫畫、電子遊戲產業也越來越發達，因此出現了 ACG(動畫、漫畫、電子遊戲)這個單字，這些產業帶動了日本許多地方的觀光，也引發了許多熱潮，像是在日本各地舉辦了許多 Cosplay 相關產品的販售、博覽會等等，每年參與的人也越來越多，同時也吸引著大量外國遊客前來參與。

隨著日本 ACG(動畫、漫畫、電子遊戲)產業的蓬勃發展，Cosplay 產業也越來越盛大，其中也少不了各種廠商的大力贊助與推動。近年來由於 ACG 的快速發展，喜愛的人不斷增加，隨著時間的推移，也漸漸地從 ACG 改變為 ACGN 其中裡面的 N 則是代表小說。隨著這些產業慢慢壯大，Cosplay 的人數也隨之增加，不管是在漫畫展，電玩展上，我們都可以看到許多人扮演著各式各樣的角色，甚至 Cosplay 也被許

---

<sup>16</sup>Comic Market 通稱 Comiket，就是在東京 Big Sight 舉辦的同人誌販售會。Asianbeat。檢自 [https://asianbeat.com/ct/feature/issue\\_event/comicmarket/](https://asianbeat.com/ct/feature/issue_event/comicmarket/) (瀏覽日 2022 年 5 月 9 日)

<sup>17</sup> コスプレのルーツと歴史。narikiri (文件登載日期未註明)。檢自 <https://narikiri.me/blog/archives/571> (瀏覽日 2022 年 6 月 4 日)

多日本年輕人運用在一些節日慶典上，會在節日或慶典上扮演著喜歡的角色、漫畫人物等等，來一同慶祝。像是在萬聖節時，在日本澀谷就會有特地盛裝打扮的年輕人一同歡慶萬聖節，也因此，日本的許多商家也開始推動 Cosplay 商品的相關活動，像是有些店家會在聖誕節推出 Cosplay 服裝的折扣等等，來吸引消費者。<sup>18</sup>

由於現代科技的進步，許多 Cosplay 產品也開始走向網路時代，許多產品的買賣開始在網路上進行，有些 Cosplayer 運用網路科技來販賣個人相關產品，許多動漫也開始在世界各地播放，並出現在許多的平台上面供大家觀賞，不僅如此，動漫也開始涉足電影圈，播放了許多電影版，在海外大規模的傳播開來。在這科技發達的情況下，許多產業則開始展開虛實結合，把原本不該出現在現實中的角色，給運用在了現實中，像是初音未來，原本是虛擬人物的初音未來，透過 AR 虛擬實境技術被運用在了演唱會上，這項技術讓「二次元偶像」站在舞台開唱，不只創造了大量商機，也讓這個產業得到了進一步的發展，透過這樣的活動也提升了 Cosplay 的知名度，甚至也推動了 Cosplay 產業的發展。

Cosplay 不只在推動著日本經濟、新興產業的成長，甚至因為由於喜愛這些的玩家越來越多，在許多旅遊網站也會看到 Cosplay 的相關活動，不只演變成了日本的特殊文化，也使得 Cosplay 文化逐漸成為了觀光的一環，更是有許多人為此慕名而來。

---

<sup>18</sup>乾 Tatsumi(2015)，狂歡！日本人的 Cosplay 文化。nippon.com。檢自 <https://www.nippon.com/hk/column/g00255/>(瀏覽日 2022 年 6 月 4 日)

## 第二節 活動開辦狀況

在日本的 Cosplay 非常盛行，日本每年都會有許多大大小小的 Cosplay 活動，不管是在京都、東京、大阪等等城市，都有許多 Cosplay 活動，比如漫畫博覽會，電競活動等等，都吸引著喜歡許多 Cosplay 的人前來參加。

有些活動區內，也有許多 Cosplay 的相關服裝、裝飾、周邊道具，可以提供購買，甚至有大型海報，還有許多角色相關的周邊商品，讓喜愛 Cosplay 的玩家玩得開心，買得開心。

不限年齡、性別，只要是喜愛的人都可以來參加，因此許多人會打扮成自己喜歡的角色前來參加，即使是打扮成很奇怪，甚至有一些特殊癖好的人也都可以很自在的在這裡展現自己的服裝打扮和喜好，不用在意別人的目光，可以更有自信的展現自己。

近年來 ACGN(動畫、漫畫、電子遊戲、小說)的產業也越來越多，也吸引著許多人來參與，同時這些活動中也吸引了許多網紅以及主播前來參與，在許許多多的活動中，有時也會吸引許多媒體爭相報導，更有許多專業攝影師前來進行拍攝，透過這樣的活動，不只擴大了日本 Cosplay 文化的知名度，也讓 Cosplay 的發展越來越多元，像是 Cosplay 慢慢結合日本的觀光等等，都吸引著大批外國人士前來一探究竟。接下來會依序介紹一些相關活動。

首先要介紹的是 Cosplay 高峰會，主要是位於名古屋的榮和大須一帶，第一屆世界 Cosplay 高峰會於 2003 年舉行，高峰會於每年七月底舉行，全名古屋的許多會場均有相關活動，包括慶典儀式、比賽和展演等。<sup>19</sup>

Cosplay 高峰會製作人小栗德丸也曾經公開發表過自己的經驗分享他說：「Cosplay 高峰會 2003（也就是第一年舉辦的 WCS）的開辦契機，是源於在電視台播放的大須 Cosplay 物語這個節目，在這個節目中發現並得到的結論就是 Cosplay 擁

---

<sup>19</sup>世界 Cosplay 高峰會。Japan Endless Discovery。(文件登載日期未註明) 檢自 <https://www.japan.travel/tw/spot/124/> (瀏覽日 2022 年 6 月 3 日)

有可以在全世界推廣的可能性，因此在那之後我們就開始長期地規劃實行、營運世界 Cosplay 高峰會這個企劃活動了。高峰會的評分的部份包含了服裝品質、舞台表演、原作角色的還原度以及對於作品的愛，主要的大方向來進行綜合評選，並決定優勝隊伍。」<sup>20</sup>

每年的 Cosplay 高峰會都吸引著許多喜愛 Cosplay 的玩家前來，同時也吸引著許多外國人前來參加，像是在 2016 年，就有大約 30 個國家的人士前來參與。透過這個活動不只吸引各國玩家前來參加，也讓日本 Cosplay 文化被更多人看見，這個活動也成為了推動日本 Cosplay 文化的重要一環。<sup>21</sup>



圖 2-2-1 2016 世界 Cosplay 高峰會

註：資料來源：Travel Japan（日本觀光局）世界 Cosplay 高峰會

接下來要介紹的是「COMIC MARKET」（Comic Market，也被暱稱為コミケ，Comike），コミケ就是所謂的由個人自費製作的漫畫、動畫同人誌展售會。一年舉辦兩次，8 月舉辦的稱作「夏コミ」（Natsu Comi），年末舉辦的就叫「冬コミ」（Fuyu Comi）。

---

<sup>20</sup>阿 Lu(2014)。WCS 世界 Cosplay 高峰會製作人小栗德丸獨家專訪與活動花絮報導。巴哈姆特。檢自 <https://gnn.gamer.com.tw/detail.php?sn=101306>(瀏覽日 2022 年 5 月 3 日)

<sup>21</sup>阿 Lu(2016)。2016 世界 Cosplay 高峰會 30 組國家代表隊齊聚於名古屋街頭遊行。巴哈姆特。檢自 <https://gnn.gamer.com.tw/detail.php?sn=135643>(瀏覽日 2022 年 5 月 25 日)

活動的舉行地點都位在離台場很近的國際展示場「東京ビッグサイト」(Tokyo Big Sight)。

22

不僅是同人誌，展出期間也會有動畫、遊戲類的相關企業公司，以及擁有版權的廠商，都會聚集於此，展出與自家公司相關的產品或周邊進行販售。除了相關公司的展出外，還會有許多由粉絲所製作並進行販售的「同人誌」展攤，通常企業與同人誌的攤位會分別位在不同展場。<sup>23</sup>

裡面除了有許多喜歡動漫、同人誌的人參加外，也會有不少喜歡 Cosplay 的人前往，裡面甚至有更衣室，可以提供換裝。這場活動，不僅有很多廠商參與，也給了創作者一個販賣自身作品的管道，使得 Cosplay 有更多的發展空間。

再來要講的則是 Jump Festa，是由集英社每年固定舉辦的活動，第一屆博覽會於 1999 年開始，每年都會吸引大約十萬多人前來參與，會有許多熱門的漫畫家前來參加此活動，也會有與觀眾互動的時間，讓大家能夠更加享受，並融入此活動，這類活動當然也會出現一些喜愛角色扮演的人，透過這種活動，打扮成自己想要的角色來參與此類活動。活動每年都會在 12 月中下旬舉辦，舉辦的則是在日本的千葉縣。裡面會兩部分，分別是「Original Zone」與「Maker Zone」，入場時最好先看好要從哪一邊開始進入比較好，不然場域太大，會找不到自己想找的攤位。<sup>24</sup>

Jump Super Stage 是一個會邀請參與作品製作的聲優出席的活動，且免費觀賞，另外在這個活動中，也會邀請漫畫家，同時也會舉辦簽名會。2021 年由於疫情影響的關係，有許多的活動改在線上舉辦，而活動中也有虛擬會，場地則是在一個叫做「JUMP FES 島」，這裡有各類型不同的展示空間，分別在「JUMP SUPER STAGE」、「JUMP STUDIO」、「JUMP AMUSEMEN 塔」會有各種部一樣的舞台活動等，在「JUMP 原畫博物館」可以看到許多雜誌漫畫的原畫，「Zebrack 圖書館」提供參與者

---

<sup>22</sup> Hirakawa(2019)。COMIKET「COMIC MARKET」一般參加者所需的基礎知識。Matcha。檢自 <https://matcha-jp.com/tw/470>(瀏覽日 2022 年 6 月 3 日)

<sup>23</sup> コミックマーケット公式サイトへようこそ Comiket (文件登載日期未註明) 檢自 <https://www.comiket.co.jp/>(瀏覽日 2022 年 6 月 1 日)

<sup>24</sup> 黃雯娟(2019)。日本 ACG 動漫聖地巡遊！盤點 8 大動漫迷必到展覽。檢自

一定期限內的試用，也提供線上購買限定商品的地點，稱為「JUMP FES STORE」，還可以在虛擬會場中進行拍照、遊玩小遊戲等等。不僅如此，使用手機，從官方網站也能夠進入「JUMP FES 島」，觀眾便可以透過自己的虛擬角色盡情遊玩，甚至逛遍整座島。<sup>25</sup>

接下來是「Animate Girls Festival」<sup>26</sup>，這個活動主要是以女生為主體所舉辦的活動，舉辦地點位於東京池袋，通常會在每年 11 月舉辦，在 2010 年首次舉辦，實施各式各樣的角色周邊商品與許多不同的限定商品的販售，也會出現與這類型相關的餐食、人氣聲優等不同類型的商家和各類舞台表演活動，原先於池袋太陽城文化會館舉辦，不過隨著參加人數的逐年攀升，如今已擴展到池袋全體街道上舉辦。在活動期間可以看到許多人 Cosplay 成喜愛的角色，在街上走動。除了販售區，在外圍則有舞台表演和特殊活動，其中一個令人印象深刻的點則是，他們運用 AR 科技，利用手機下載活動專用的 app，與參與者進行互動，其中也可以透過手機搜尋展區中的 AR 角色看板，便可以和角色進行互動。<sup>27</sup>

---

<sup>25</sup>花菱夕風(2020)。集英社年度活動「JUMP FESTA 2021 ONLINE」今年以線上方式進行，使用虛擬角色逛遍 JUMP FES 島!!。gamebase。檢自 <https://news.gamebase.com.tw/news/detail/99381805> (瀏覽日 2022 年 6 月 1 日)

<sup>26</sup>鬆餅(2020)。日本女性向大型活動「animate girls festival 2022」(AGF2022)確定 11 月 5~6 日線上線下同步推出!。qoo-app。檢自 <https://www.hk01.com/sns/article/348429> (瀏覽日 2022 年 6 月 1 日)

<sup>27</sup> Megumi Higashiashidani(2013)。乙女之愛的集體聚會! Animate Girls Festival 2013 舉行。Tokyo Otaku Mode。檢自 <https://otakumode.com/news/5275db9377430d181900004a/A-Mass-Gathering-of-the-Love-of-Otome!-Animate-Girls-Festival-2013-is-Held> (瀏覽日 2022 年 6 月 1 日)

## 第三章 台灣的狀況

### 第一節 Cosplay 文化的發展過程

Cosplay 在台灣的發展最早可追溯到 1990 年，當時因科技網路的不發達，導致 Cosplay 在台的活動鮮少人知道，因此討論度遲遲無法上升，也使這群熱愛角色扮演的玩家們無法在這種環境下打出知名度，且 Cosplay 的活動大多數是附屬於同人活動之中，並由同人誌的作家或是社團等，進行角色的扮演，專門 Cosplay 角色扮演的玩家是極為少數。

在 1996 年與 1997 年時，舉辦了在 Cosplay 界中，兩場最為重要的活動，分別為「秋日派對」與「春日派對」。在 1997 年舉辦的 Comic World TW 是由台灣和日本攜手合作舉辦，促使 Cosplay 在台開始以同人販售會的形式為主，因此成為台灣同人誌販售會的重要起源<sup>28</sup>，且在《電玩大觀園》的推廣報導之下，曝光率逐漸提升，也使得參加 Cosplay 的活動人數大幅增加，並開始從同人活動中，逐漸發展成獨立的個體，促使週邊產業開始蓬勃發展，而幫忙同好製作 Cosplay 的服裝道具等的工作室逐一開張。

自從 2000 年左右開始，參加 Cosplay 的活動人數仍不斷成長，並大多以外拍較為盛行，且參加的族群也開始趨於年輕化，但此時因發展速度過快，且有些人做出一些讓大眾觀感不佳的事情，再加上媒體的偏頗報導及不正確的資訊之下，因此衍生出不少具有爭議性的問題，如：TVBS 以「春光乍現」等字眼為第 8 屆開拓動漫祭抹上一層黑影；台大心理系教授黃光國更曾批評「Cosplay 的行為就像是吸大麻、荼毒人民心靈」<sup>29</sup>。在某年舉辦的台灣動漫創作展「PF (Petit Fancy) 32」中，一名女子在拍照擺姿勢時，當眾人掀裙裸露出下體，進而爆發了「黑森林事件」，以上種種的案例讓 Cosplay 也就此蒙上一層層負面的形象。

---

<sup>28</sup>吳彥霖、陳昶辰(2018)。Cosplay 的商業脈絡。科學發展，546，28-33。

<sup>29</sup> Cosplay 在台灣的文化發展過程(2015)。檢自

<http://library.taiwanschoolnet.org/cyberfair2015/SET51/P3t2.htm>(2022 年 10 月 3 日)。



圖 3-1-1 TVBS 卡通「清涼」動漫迷春光乍現的新聞報導圖

註:資料來源: <https://news.tvbs.com.tw/life/356504>



圖 3-1-2 「黑森林事件」新聞報導圖

註:資料來源:

<https://www.appledaily.com.tw/local/20210112/LXV3DVXJRZDLXABXDO4C5AEMZY>

2002 年，首次舉辦台灣漫畫國度同人會(Taiwan Comic Kingdom)之活動。2003 年，SARS 快速在世界各地蔓延開來，導致許多活動因此延期或取消。2005 年約在 12 月中時，在台灣發行與 Cosplay 與同人誌相關的專業雜誌《DREAM 創夢同人資訊情報誌》。2006 年 2 月時，在台發行專門介紹 COSPLAY 雜誌《Cosmania》。<sup>30</sup>2010 年時，Cosplay 逐漸踏上主流的道路。

在 2013 年時，台北國際書展動漫館因台北展演二館的拆遷而被迫取消，因此一度導致 Cosplay 的競賽活動在信義商圈成為絕響，但值得慶幸的是自從 2014 年起，

<sup>30</sup> 佐倉神子(2009)。Cos 歷史。巴哈姆特。檢自 <https://home.gamer.com.tw/creationDetail.php?sn=836404>(瀏覽日 2022 年 10 月 3 日)。

台北國際電玩展開始舉辦 Cosplay 的競賽活動，且不曾中斷過並且一直延續至今，這也使得 Cosplay 在台北世貿中心的競賽舉辦紀錄並未中斷過。<sup>31</sup>

## 第二節 活動開辦狀況

台灣有許多 Cosplay 活動，像是 C.W.T 台灣同人誌販售會、FF 開拓動漫祭等都吸引許多人前往，不只現場有許多 Cosplay 的玩家，也能看到許多 youtuber 前往拍照。

首先介紹的是「C.W.T 台灣同人誌販售會為 Comic World Taiwan 的簡稱，是臺灣同人誌即賣會系列活動，由台灣同人誌科技及其後身同人誌數位主辦<sup>32</sup>」。在台灣的北部或南部都有辦過許多的場次，即使是在南部也可以不用大費周章地跑來北部就可以參加了。現場會聚集許多喜愛 Cosplay 的人，還會有許多創作者來擺攤販賣自己所做的物品，也會有許多 Cosplay 相關書籍、海報等等有趣且小巧的商品，同時邀請廠商前來擺攤，讓 Cosplay 的玩家可以買到許多不易購買的商品，官網上會公布場地、時間、相關規定等等，因此需要隨時留意網路上的資訊還有更新情況，創作者如果需要擺攤的話，也需要到官網登記。這場活動有時也會吸引網紅前來，像是比較著名的 youtuber 志祺七七 等等，都曾參加過此活動。<sup>33</sup>



圖 3-2-1 志祺七七參加 C.W.T 台灣同人誌販售會

註：資料來源：[https://www.youtube.com/watch?v=APK8oT\\_eFdY](https://www.youtube.com/watch?v=APK8oT_eFdY)

<sup>31</sup> 你不能不了解的 cosplay 異/藝世界。痞客邦。檢自 <https://ecouter.pixnet.net/blog/post/43274557>(瀏覽日 2022 年 10 月 4 日)

<sup>32</sup> 王碧俞、楊雅婷(文件登載日期未註明)。同人是什麼，第三頁，檢自 <https://www.shs.edu.tw/works/essay/2012/11/2012111508285407.pdf>(瀏覽日 2022 年 5 月 23 日)

<sup>33</sup> C.W.T 台灣同人誌販售會(文件登載日期未註明)。檢自 <https://www.comicworld.com.tw/Acts/tw>(瀏覽日 2022 年 6 月 3 日)

接下來要介紹的是「FF 開拓動漫祭，其英文為 Fancy Frontier。第一屆舉辦是於 2002 年 10 月，以像 Comiket 般充滿生命力，也要像國際書展一樣熱鬧為目標」，每年舉辦的時間為寒暑假，會舉行熱鬧的活動，邀請喜愛動畫、動漫的人一同前來參與。場內會邀請日本的動畫廠商或作家、聲優等，前來會場舉辦活動或表演並與現場民眾做互動，也會有各種各樣的人進行角色扮演，而來到會場的參加者不僅可以盡情感受現場氛圍，也能打扮成自己想要的樣子。

FF 開拓動漫祭在長時間的累積之下，聲量逐漸變大參與人數增加，達到一開始的目標「提供一個讓同人誌販售者、一般參加者以及 Cosplayer 都能歡樂參與的優質活動。也希望藉由我們的活動，能夠讓社會大眾慢慢的對動漫創作的觀點開始趨向正面。以及更重要的，維護國內漫畫界僅存的創作火苗，讓她能逐漸的茁壯起來。」<sup>34</sup>

雖然 Cosplay 目前在台灣無法像日本那麼多的人，但也希望透過活動能讓更多人看見 Cosplay，讓其多元化，消除大眾的刻板印象，並重新看待 Cosplay 的文化。

FF 開拓動漫祭在台灣同樣有許多場次，因此也提出一些相關規定，主要是販賣 Cosplay 相關產品，也邀請喜愛 Cosplay 的玩家一起參與，會有許多人打扮成自己喜歡的角色前來參與。C.W.T 台灣同人誌和 FF 開拓動漫祭的不同主要是在於風格的差異，不過兩個活動都有各自喜愛的受眾群。



圖 3-2-2 台視新聞 ff 開拓動漫祭

註：資料來源：<https://www.youtube.com/watch?v=5abnHIVyXBg>

<sup>34</sup> Frontier - 開拓動漫(文件登載日期未註明)。檢自 <http://www.f-2.com.tw/index.php?q=ff/intro>(瀏覽日 2022 年 6 月 3 日)

## 第四章 實例研究

### 第一節 台灣版權問題

依照我國著作權法第十條之一之規定：「依本法取得之著作權，其保護僅及於該著作之表達，而不及於其所表達之思想、程序、製程、系統、操作方法、概念、原理、發現。」此法律中「表達」之意為，作品可以動畫、圖畫、聲音呈現，需具體且能夠感知的。<sup>35</sup> 裝扮作品中的角色為「表達之思想」。Cosplay 僅是一種概念上的表達，而不涉及抄襲或侵權的議題(經濟部智慧財產局函示)。向廠商購買之現成服裝、道具，單純穿搭進行角色扮演，因不涉及商業營利之利用，並無著作權侵害問題。該作品沒有官方版權製作角色扮演服裝的前提下，非官方、委託工作室製作的衣服且販售之利益沒有侵犯到擁有作權的動漫公司之權益，並無侵權。依其造型自行製作服裝及配件等道具，可能涉及「重製」或「改作」原著作之行為，例如，使用同人作品設計之服裝需要通過繪師同意。以非屬商業目的之利用、利用的質與量屬於輕微以及對權利人之經濟利益不致有重大影響之下，皆有主張合理使用之空間。<sup>36</sup>

線上多人電競塔防類遊戲《英雄聯盟》在2019年推出的虛擬樂團《True Damage》，其中英雄姬雅娜(Qiyana)的尊爵不凡造型與歐系時尚精品 Louis Vuitton 聯名引起《英雄聯盟》粉絲以及時尚界熱議。Louis Vuitton(以下簡稱為LV)為英雄姬雅娜(Qiyana)特別設計衣裝造型。由LV女裝藝術總監 Nicolas Ghesquière 設計，白綠拼接的貼身服飾，融入人氣的 Monogram 元素(意為花押字。以LV Monogram 為例，交疊的LV字母、鑽石、花朵，以及四葉草輪廓，組合出過目難忘的品牌識別。)，加上LV手提袋與耳環，結合虛擬樂團《Ture Damage》的音樂、LV的服飾流行以及LOL電競賽事，開拓了不同的時尚視野與藝術領域。在社交媒體中，粉絲購買高昂的服飾進行

---

<sup>35</sup>全國法規資料庫(文件登載日期未註明)。檢自

<https://law.moj.gov.tw/LawClass/LawSingle.aspx?pcode=J0070017&flno=10-1> (瀏覽日 2022 年 9 月 26 日)

<sup>36</sup>商權通。Cosplay 有沒有著作權(2021 年 11 月 18 日)。檢自

[https://www.tzxzsh.com/big5/zhishichanquan\\_604098](https://www.tzxzsh.com/big5/zhishichanquan_604098) (瀏覽日 2022 年 6 月 11 日)

Cosplay，以表達對角色英雄的熱愛創造許多話題也吸引了大批的目光。<sup>37</sup>此外對於資金不足以購買正版服飾，但是仍然想要進行 Cosplay 的粉絲族群，他們以自行製作擁有 LV Monogram 服裝道具或是委託工作室的行為，將其 Cosplay 的成果展示在公開貼文影音平台上，粉絲對自行製作服飾道具以展現對角色的熱愛程度感到佩服的同時，也引起大眾討論是否會侵犯著作權與商標權。

近年來多數遊戲與動畫都會與其他公司聯名合作而生產各式聯名商品之外，其中也有服飾類型的商品由動畫角色以穿上此服裝的方式代言以加強宣傳作品，如果想要 Cosplay 的腳色需要市面上已經販賣的商品，自製或是以 Cosplay 的名義購買他人另外製作的服裝是否會有助長盜版的風險？

以日本知名 Vtuber 公司「ANYCOLOR 株式会社」旗下的團體「ChroNoiR」與服飾專賣店「Vaultroom」聯名為例，在發售期間服飾店販售了具有該公司團體形象的服飾產品，卻因公司的產品宣傳圖中有角色穿著產品的繪圖，而讓有些人產生可以將此商品製作成 Cosplay 服裝的誤會，所以網路上也出現了許多該服裝的盜版商品，當時有不少粉絲呼籲不要購買盜版產品，避免讓盜版商品猖獗。<sup>38</sup>

為了避免這樣的狀況，如果想要 Cosplay 有販售的衣裝時務必要購買官方的產品，假如沒有能力購買則不要打扮具有爭議的裝扮最為保險。雖然 Cosplay 一直是在灰色地帶遊走，但在這樣的文化中也有基本的規定和禮貌需要遵守，所以在玩 Cosplay 前一定要做好相關功課，或是詢問有經驗的人，這樣才能玩得開心又無慮。

---

<sup>37</sup> Amber Ku (2019)。*Louis Vuitton 替《League of Legends》虛擬角色訂製服裝，造型在網上掀起討論！*。POPBEE。檢自 <https://gnn.gamer.com.tw/detail.php?sn=101306>(瀏覽日 2022 年 6 月 3 日)

<sup>38</sup> 角色扮演 (Cosplay)，通常是指利用服裝、配件及化妝等手段，將真人裝扮成漫畫、卡通角色，所涉著作權相關問題。台北市法規查詢系統(2021 年 11 月 18 日)。檢自 <https://www.laws.taipei.gov.tw/Law/LawInterpretation/LawInterpretationContent?soid=185518>(瀏覽日 2022 年 6 月 12 日)



圖 4-1-1 英雄姬雅娜與 LV 的聯名

註：資料來源：<https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Qiyana/LoL>

## 第二節 Cosplay 寫真集與同人誌創作及販賣

日語的「同人」(どうじん)是指「志同道合的人」。「同人誌」(どうじんし)則是指一群同好以自費方式共同出版的書籍、刊物，同人展的存在即是讓同人誌創作者發表自己的書刊和讀者交流。

就像漫畫和小說一樣，Cosplay 也有周邊商品，而商品印製及創作是需要時間和成本的，所以為了使付出的支出平衡，Cosplayer 會販售一些商品，賺取些微的利潤。寫真集，顧名思義就是照片收錄合輯，Cosplay 寫真集則是會以不同主題的 Cosplay 作為創作內容，例如動漫主題、高中制服主題、女僕扮演主題等等；另外，有些 Cosplay 寫真集會教讀者如何更好地玩角色扮演，以傳授化妝、衣裝製作及攝影技巧為主要內容，是以教授 Cosplay 技巧為主的寫真集。

不過很多人會疑問，「使用動漫公司的角色進行 Cosplay 並販賣商品，沒有法律問題嗎？」事實上，Cosplay 的寫真作品都可視為侵權，但是個人出版的寫真作品獲得的利益與動漫公司對比，利潤相當低且差距極大。對於動漫公司而言，並不值得為此專門去打官司。但如果非官方公司專門雇用 Cosplayer 進行角色扮演，印製且販售大量寫真作品而產生龐大收益，進而影響擁有作品版權的公司，那極有可能會被進行法律訴訟。通常動漫公司會默許個人的寫真作品，畢竟這樣的活動可以幫他們免費

宣傳該作品和提高知名度，同時反映該作品及角色擁有的人氣。不過也有公司對於版權十分看重，例如日本的「三麗鷗股份有限公司」SANRIO，只要有使用他們旗下的角色形象進行創作並販賣，很大機率會吃上官司。所以販售 Cosplay 的周邊商品之前，必須先查清楚該項作品是否同意讓人進行二次創作甚至是商業交易，以免吃上官司得不償失。

Cosplay 的寫真可以在實體店面購買，例如：安利美特（官方動漫商品專賣店）、雜誌瘋、一般的書局都能購買，在網路流通的時代在網路上也可以購買，例如：誠品網路書店或是蝦皮賣場等等。

如下介紹 Cosplay 寫真集的案例：

Cosplay 的寫真集有許多種類，會在同人展與動漫展販售的 Cosplay 寫真集一般多為 Cosplay 的照片合輯，且多為 Cosplayer 自發出版的同人作品，拍攝主題有許多種，以學生制服、軍裝、偶像、奇幻等主題，從日常服飾到科幻作品都有參與；另一種常在書局或是網路書店販售的寫真集是以教學為主的寫真合輯，通常會收錄多位 Cosplayer 的作品。拍攝 Cosplay 寫真集除了服裝和妝容需要特別打扮之外，有些也有攝影技巧教學，為了更加融入角色的設定或是帶入感，連背景布置都會挑選符合角色氛圍的攝影棚，於是現在為了因應 Cosplay 的發展而特別裝潢出各種主題的攝影棚也有相當的市場需求；除了室內，以 Cosplay 為客群的攝影棚之外，也有一般民眾能參與的室外花園、動物園、森林公園等等地方拍攝作品，只要在不影響他人的情況下進行拍攝，這些都是很適合的拍攝地點。

Cosplay 教學書中最主要的教學內容就是假髮塑形以及化妝技巧，也會介紹好用的化妝品和假髮專賣店，以實體店「池袋 animate（池袋アニメイト）」為例，現今為了在 Cosplay 創造多元的經濟發展，不僅會販賣各種顏色與長度的假髮，也設置了五花八門的 Cosplay 專用化妝品，給予 Cosplay 圈子相當完善的服務，而如何挑選商品品質和優良店家，寫真集裡都會一一介紹，是對 Cosplayer 很有幫助的教學書。無論是

Cosplayer 在同人展和動漫展販售的寫真集，還是以教學為主的合輯作品，都具有收藏價值，可以依照自己喜愛的主題和風格挑選寫真集，認識不一樣的次文化創作。



圖 4-2-3 池袋安利美特 Cosplay 專賣店

註：資料來源：<https://reurl.cc/dW16nM>

### 第三節 Cosplay 全球化

Cosplay 文化正擴散於日本國內外。除了 Cosplay 愛好者眾多的歐美國家外，在經濟成長的助推下，亞洲等新興市場國家的粉絲也不斷增多。Cosplay 文化的擴散還有助於促進國際交流和日本的消費增長。「World Cosplay Summit」世界 Cosplay 高峰會（WCS）（開辦地：名古屋市，主辦單位：日本外務省）是 2003 年起源於日本的 Cosplay 賽事，每年都會評選出全球頂尖的 Cosplayer。

2003 年，愛知電視台舉辦首次世界 Cosplay 高峰會。2006 年，日本外務省成為世界 Cosplay 高峰會的後援。2009 年，「世界 Cosplay 高峰會實行委員會」（日語：世界コスプレサミット実行委員会）成立，主辦為外務省、名古屋市、名古屋觀光會議協會、愛知電視台、中部國際機場公司、大須商店街聯盟。2012 年，株式會社 WCS 加入世界 Cosplay 高峰會實行委員會。2014 年台灣成為正式參賽國，以「Taiwan」名義與中華民國國旗出賽，並於 2014 年 5 月 11 日在新竹縣政府文化局演藝廳舉辦「台灣超級 Cosplay 慶典」作為台灣區預賽。2021 年於 8 月 7 日以及 8 日展開，共有 31 個國家參與，台灣參加的選手為高橋凌以及陳小刀所 Cosplay 的東離劍遊記角色。

西門町 Cosplay 大賽(開辦地：台灣台北，主辦單位：開拓動漫事業有限公司)，臺北市商業處為形塑商圈亮點特色，活絡商圈發展，輔導台北市西門徒步區街區發展促進會舉辦「2021 西門商圈『友善享樂祭』第八屆 Cosplay 決戰西門町」活動。還有驚豔幻想 Cosplay 大賽(台灣高雄)。

CICA Cosplay 國際交流協會，由原台灣 Cosplay 藝術推廣協會創始會員，飛燕文創、曼迪傳播以及大好世紀協力、夥同台灣最大型的同人即售會開拓動漫祭組成全新的團隊。Cosplay 的全球化使得次文化推廣遠播，無論是喜歡看小說、動漫還是電影，除了畫圖或是創作文章之外，Cosplay 的發揚也讓更多人有了能表達對作品的喜愛的方式，這樣的無國界交流也讓同好們聯繫在一起。<sup>39</sup>



圖 4-2-1 2016 年世界角色扮演高峰會

註：資料來源：<https://spot-report.com/2016/world-Cosplay-summit-2016/>

#### 第四節 Cosplay 相關的爭議

Cosplay 的照片用於頭像或擅自張貼問題，是否屬於侵犯肖像權的一種？如同其他作品一樣，因網路的普及 Cosplay 的圈子也衍生許多作品被擅自使用的問題，所以擅自使用其照片作為頭貼或是使用在其他公開場所是很普遍的問題。肖像權的定義是「未經本人同意且將照片重製及營利」，不過 Cosplayer 的作品除了肖像權還牽扯到著作權，因為其中還包含了攝影師的拍攝行為，所以使用 Cosplayer 的作品須顧及肖像權及著作權。以 Cosplay 的文化來看，假如只是作為頭貼或其他非營利的場所上以不

---

<sup>39</sup> Akito (2015 年)。WCS 2015 活動報導 藉由 Cosplay 架起跨越語言的文化橋梁。巴哈姆特。檢自 <https://gmn.gamer.com.tw/detail.php?sn=118829> (瀏覽日 2022 年 5 月 3 日)

重製為前提使用，有說明出處的話基本上不會被追究，不過當 Cosplayer 表達不願意的話必須要尊重且停止使用。

許多 Cosplay 被官方拿來當作「宣傳與生財道具」，是否對這種次文化不尊重？Cosplay 在次文化盛行的現代是十分興榮的文化之一，對於 Cosplay 能夠逐漸被大眾所接受且順利發展是許多人樂見的，並且能將興趣當成工作或是副業是大部分的人的夢想；但我們認為次文化商業化的發展會有使某些人感到次文化不被尊重的潛在問題。將次文化商業化是否為對次文化的不尊重呢？這個問題是主觀的，但也不能輕忽不同的意見與想法，於是我們將此問題當成潛在爭議提出。

Cosplay 文化被拿來與青少年的奇裝異服相提並論而得到的負面評價，引起網路上同好的連署和出聲。次文化的盛行引起許多人的注意，也因為網路的傳播力量，各種年齡層的人或多或少都會接觸與 Cosplay 相關的資訊。不過對 Cosplay 認識不深的群體來說，Cosplay 是無法理解的興趣和文化，鮮艷又華麗的裝扮十分顯眼，因此在沒有良好溝通和媒體輿論的種種情況下，Cosplay 常被大眾認為是奇裝異服，怪異行徑而被給予了負面的評論。另外，對於 Cosplayer 穿著的服飾、妝容髮型塑造與表達的神態是否有還原其腳色在原作的形象才能稱為 Cosplay 也有許多異議。如何使 Cosplay 被認同與理解，Cosplay 圈中的理念是否能得到一致認同，是 Cosplay 文化現在面臨的重要問題。<sup>40</sup>

Cosplayer 們彼此間產生的比較性、評論性心態導致出的不愉快。比較心和希望得到關注的心態是很普遍的。尤其以進行 Cosplay 的群體來說，Cosplayer 容貌身材、服裝道具的精緻度、資金以及粉絲量都是大多 Cosplayer 努力追求的目標，可追求的外表以及關注度也成為互相比較的標準。擁有比較心態進而努力向上是值得讚許的，但假如 Cosplayer 心理不夠成熟，嫉妒的心態使自身陷入消沉的負面情緒，甚至在網

---

<sup>40</sup>立法院公報(文件登載日期未註明)。第 105 卷，第 44 期，第 214 頁。檢自 [https://lci.ly.gov.tw/LyLCEW/communique1/final/pdf/105/44/LCIDC01\\_1054401\\_00005.pdf](https://lci.ly.gov.tw/LyLCEW/communique1/final/pdf/105/44/LCIDC01_1054401_00005.pdf) (瀏覽日 2022 年 6 月 13 日)

路上留下不當言論進而引發衝突。這種問題時常出現，所以需要注意並適當調整心態，才能使 Cosplay 成為讓自己快樂的興趣。

在動漫相關的各個展覽中看見 Cosplayer 是很常見的景象，例如：動漫展、台灣同人誌販售會(CWT)、開拓動漫祭(FF)等等。Cosplay 成喜愛的角色與大眾互動是參與動漫活動的樂趣之一，但在這自由的風氣下也有一定的規定——Cosplay 時一定要尊重場地的規範、民眾的安全及觀感問題。在公共場所穿著過度暴露或是拿危險的大型道具是不可以的，一定要注重規範，給予大家安全和美觀的空間。然而現今也有許多人享受著活動帶來的快樂而不維持應有的紀律。在網路活動盛行的時代，許多人為了點擊率和關注，會穿上熱門動漫角色的衣服吸睛以增加點閱或是成為話題，不過其中也有部分扮演者並不是熟知次文化的 Cosplayer。無論這些人是否為 Cosplayer，現今的次文化發展有時會出現脫序行為，不但對動漫文化不熟悉的人觀感不佳，也造成其他喜愛 Cosplay 的粉絲很大的困擾，所以這是 Cosplay 文化十分重要且須解決的問題。「我們無法改變他人的決定，但應該要從自己開始做起。」為了能讓以後的人們也能體驗愉快的 Cosplay 文化，應該要好好遵守基本規範。<sup>41</sup>

Cosplay 雖是個挑戰藝術、文化交流的正向的活動，且 2016 年台灣國民黨立委曾提議文化部應該製訂管理事項與協助辦法以保障 Cosplay 表演者應有的權益，但由於經濟部智慧財產局將 Cosplay 歸納於「表達之思想」。而學者認為自己的創作中，引用了其他作品中角色的特色（長相、姿勢招式、伴侶形象等。），往往會被認為有「改作」的問題。Cosplay 的著作權仍遊走在模糊地帶。經濟部智慧財產局與各界學者對於其認知也還有分歧異議。在實務上，Cosplay 的著作權問題則涉及「是否會影響原作的市場」、「是否會壓縮限制次文化的發展」、「是否與憲法保障的言論自由有所衝突」等判斷標準。<sup>42</sup>

---

<sup>41</sup>亞小安(2021)。日本研擬立法將 Cosplay 納入版權規範，禁止未授權營利海外也適用。4GAMERS。檢自 <https://www.4gamers.com.tw/news/detail/46424/japan-goverment-make-Cosplay-copyright-rules>（瀏覽日 2022 年 6 月 5 日）

<sup>42</sup>楊智傑(2014)。粉絲創作與著作權合理使用。檢自

file:///C:/Users/user/Downloads/%E7%B2%89%E7%B5%B2%E5%89%B5%E4%BD%9C%E8%88%87%E

## 第五章 未來的發展

### 第一節 與異業結合

2020 年 Openbook 漫畫系列講座，邀請到長期關注動漫的立法委員賴品妤 (aka Coser 總一)、蘿莉塔時尚專家同時是漫畫家的致怡 ZEI，以及國內知名的 Coser 組合疏&竟。分享如何從個人的喜好為出發點，發展出商業機會，並討論這類型的職業類型可能面對的工作風險。

「蘿莉塔的不同異業結合」，致怡提到蘿莉塔時尚非常適合各種異業結合。能舉出例子的就像致怡的作品《執業魔女 PicoPico》與新驛旅店台中車站店合作，將漫畫中的角色，分配到不同專屬房間進行空間改造，並為旅館長廊增添二次元的時尚感，彷彿旅行圖畫書，使旅客如置身魔幻空間。

不同的例子如：

1. 永樂市場的 Cosplay 活動，讓新、舊文化的結合，開啟歷史的傳統市場與年輕族群的對話，找到新、舊之間合作的機會，也讓不同的世代，藉此有交流的機會。
2. 雲林國際偶戲節也曾與 Cosplay 文化結合同舉辦活動。

在台灣的 Cosplay 環境下，於 2019 年由 Ely(E子) 受邀參加日本以文化展示及技術交流聞名的「NICONICO 超會議 (ニコニコ超会議)」就以台灣本土民俗陣頭的「官將守」一角與九天民俗技藝團一同登上世界的舞台，為整體的商業發展及台灣文化的發展皆造成了一定的迴響及討論。

在 Cosplay 的教學上也有相關的課程是可以做參與及學習，直播迅速的蓬勃發展及資訊快速流通的影響下，塔客文創交流會於 2019 年 10 月開辦了兩場動漫文化推廣課程，運用在動漫領域及眾多大小型活動的經驗為主題以「動漫文創人才-動畫後期製作班」以及「動漫文創人才-Cosplay 班」來教導有興趣的社會大眾一同參與 Cosplay

的活動，透過這樣的活動在教學及經濟成長上也都能使經濟成長。

2019 年各地 Cosplay 的潮流不斷興起，引起的經濟效益可說是數不勝數，不論是在教育、紡織業、場地租借、展演活動、直播活動、Vtuber 聯動等都能與 Cosplay 產生連結，要如何使 Cosplay 產業快速發展考驗著世代差異的思考及執行能力。

## 第二節 周邊商品的銷售

由於周邊商品的製作及銷售都是需要經過審核的，否則就會面臨嚴重的版權侵害問題，所以各國在二次創作及周邊製作銷售上都有明確的法律來保護原作。Cosplay 在創作上是灰色地帶，即使因為有 Cosplay 及其他二次創作的宣傳，使得漫畫、動畫、遊戲公司等原作更為人知，但畢竟是使用他人的角色進行創作，所以為了能安心地創作和販售自己的作品，在同人作品的銷售上必須更加注意法律問題。

現今 Cosplay 文化中越來越多的 Cosplayer 會開始製作自己的 Cos 寫真集及周邊進行販售。比如：台灣較為知名的 Cosplayer「Mon 夢」，擁有 10 年 Cosplay 經驗的她，常常受邀至國外擔任 Cosplay 活動嘉賓、評審，也時常在台灣同人場次中販賣自己的周邊寫真。

Cosplay 的另一種銷售方式就是網路直播，在大眾媒體迅速成長之下觀看直播是一個讓許多人休息放鬆的一項日常生活，而台灣有 Cosplayer 們紛紛建立起了自己的 Youtube 頻道，進行影片製作及直播放送。比如：「[叩舍 COSIR](#)」、「[願願](#)」、「[咪妃 Julia](#)」等等都是屬於使用大眾媒體進行 Cosplay 自我行銷的人們。

Cosplay 已經不限定於販售實體的作品，直播能讓粉絲用打賞的方式支持自己喜歡的 Cosplayer，也成為網路普及的趨勢下，提供次文化愛好者創新的賺錢管道。



圖 5-2-1 台灣 youtuber「咪妃」Cosplay 舞蹈

## 第六章 結論

Cosplay 近年來在台發展迅速，但綜觀各種層面，確實帶來了不少商機與效益，並且也能促進文化上的交流，但是「水能載舟，亦能覆舟」，因此 Cosplay 的活動中也衍生出不少的問題。綜合以上各章節的研究內容，提出以下的結論，藉此詮釋此次研究 Cosplay 的目的，同時也希望能破除大眾對 Cosplay 的認知。

第二章節主要是在探討日本的 Cosplay 的狀況，從這章節中，我們可以看到日本 Cosplay 的文化發展過程，透過日本的 Cosplay 發展，我們可以了解到 Cosplay 的產業方面，已經逐漸地擴大，不只帶動觀光，也成為了日本的名片，也讓更多人知到了日本的 Cosplay。隨著時間、生活習慣、產業結構的改變，Cosplay 的受眾人數也越來越多，因此也帶動了許多日本的新興產業。

由第三章的內容可以得知使 Cosplay 在台發展的過程，從一開始的網路科技資源是十分匱乏的影響，再到新聞媒體的偏頗報導、不正確的資訊以及玩家的不良行為，在這些種種因素的影響之下，促使 Cosplay 在台發展過程是相當地不容易，然而在這過程中，1997 年台日聯合舉辦的 Comic World TW 更成為台灣 Cosplay 及同人文化發展中的關鍵時刻。雖然 Cosplay 在台面臨到不少的問題，但不畏這些風雨，開始舉辦了無數的活動、比賽等，確實為台灣的各個產業帶來了不少的商機，但凡事並沒有兩全其美的，因此 Cosplay 在台所衍生出的問題，目前仍是一大考驗與挑戰。

第四章的研究實例說明了許多產業都是因興趣而發展，而 Cosplay 產業也藉由網路的普及並開始興盛。透過舉辦舞蹈比賽或是展覽活動製造話題度，對遊戲、小說作品進行宣傳，由此可見網路與新興產業的緊密。

Cosplay 帶來新的商機也帶來一些問題。Cosplay 這項興趣隨著大眾對二次元作品的接受度越來越高，能便宜製作服裝的廠商也聞機而來，加入 Cosplay 的行列不再如過去需要較高的門檻；然而這樣的景況也讓 Cosplay 逐漸低年齡化，許多未成年或是沒有自主經濟能力的學生收購服裝道具時，經常產生交易糾紛...等等，都是現在

Cosplay 圈衍生且需注意的問題。

從第五章中，我們可以得知，現在越來越多產業和 Cosplay 有關係，不論是漫畫還是動漫，在這個網路快速發展的時代，這些科技產物也越來越多元，動漫的種類和角色也越來越多，受眾的人也越來越多，在近幾年來，由於 Youtube 的快速發展也帶動了許多 Cosplay 的產業活動，像是有許多知名 Youtuber 就曾經多次 Cosplay 各種動漫角色，這些動漫角色透不只為這些 Youtuber 帶來許多的流量，同時透過這些人的宣傳讓許多人更加認識 Cosplay，結合現代科技，Cosplay 所能發展的事物正在逐漸擴大，也不再受到侷限。

透過這次的專題，讓我們更加了解 Cosplay，有些組員以前就曾經有接觸過 Cosplay 的一些圈子，也有認識相關的人員，所以我們也透過組員們更加了解 Cosplay 圈，以及 Cosplay 的活動，在這次的專題中，我們也查到了更多且更詳細的資料，在資料中，我們也發現 Cosplay 其實跟我們是很緊密的，從遊戲到影片，在從影片到現實生活中到處都有與 Cosplay 相關的事物，也許再過幾年 Cosplay 更趨於大眾化，也更加流行，隨著 Cosplay 越來越多元的發展，與 Cosplay 相關的行業也越來越多，我們認為未來的 Cosplay 會走向大眾化，並且有更多的產業結合，創造更多屬於 Cosplay 產業的經濟價值。

## 參考文獻

### 一、書籍及論文資料

方穎萱(2017)。Cosplay 服裝設計決策之研究。台南應用科技大學生活服務產業生活應用科學碩士論文。

林家琦。Cosplay 的圈內生態與創作展演。文化研究季刊，166，90-100。

林志信 (2020)。Cosplay 日本 ACG 人物之線上、線下人際傳播關係研究。朝陽科技大學視覺傳達設計系碩士論文。

吳俊霖(2018)。日本の現代文化 Cosplay に関する研究 —台湾での現状を中心に—。淡江大學日本語文學系碩士論文。

郭姿佑、鄒居玉(2019)。Cosplay 認知之資訊來源與影響因素探討。圖文藝術傳播學報，129-141。

蔡昉焄(2013)。從同人誌與 Cosplay 透視台、日「耽美」之次文化現象。國立屏東教育大學視覺藝術學系碩士論文。

### 二、網路資料

世界 Cosplay 高峰會 (文件登載日期未註明)。檢自

<https://www.japan.travel/hk/spot/124/>(瀏覽日 2022 年 3 月 23 日)

卡密動漫(2020)。Cosplay 怎麼才能賺錢？其實不動歪腦筋也可以。壹讀。檢自

<https://read01.com/nEnKzRQ.html> (瀏覽日 2022 年 4 月 2 日)

阿 Lu(2014 年)。WCS 世界 Cosplay 高峰會製作人小栗德丸獨家專訪與活動花絮報導。

巴哈姆特。檢自 <https://gnn.gamer.com.tw/detail.php?sn=101306>(瀏覽日 2022 年 5 月 3 日)

阿 Lu(2016)。2016 世界 Cosplay 高峰會 30 組國家代表隊齊聚於名古屋街頭遊行。巴

哈姆特。檢自 <https://gnn.gamer.com.tw/detail.php?sn=135643> (瀏覽日 2022 年 5 月 19 日)

阿 Lu(2018)。2018 WCS 世界 Cosplay 高峰會於名古屋市熱鬧舉辦。巴哈姆特。檢

自 <https://gnn.gamer.com.tw/detail.php?sn=166393> (瀏覽日 2022 年 5 月 22 日)

洪啟軒(2021)。CNA 中央通訊社。《漫射計畫》熬出 Cosplay 的台灣味——專訪 Cos 大神席珍。檢自 <https://www.cna.com.tw/culture/article/20210731w001> (2022 年 3 月 26 日)

界面(2016)，關於 Cosplay 的起源和發展，你想知道的都在這裡。壹讀。檢自 <https://read01.com/KAyxdR.html>(瀏覽日 2022 年 6 月 1 日)

特約編輯 阿蜥(2016)。【TGS 16】2016 年東京電玩展 Cosplay 集錦照片報導。巴哈姆特。檢自 <https://gnn.gamer.com.tw/detail.php?sn=137612> (瀏覽日 2022 年 5 月 30 日)

乾 Tatsumi(2015)，狂歡！日本人的 Cosplay 文化。nippon.com。檢自 <https://www.nippon.com/hk/column/g00255/>(瀏覽日 2022 年 6 月 4 日)

Akito (2015)。藉由 Cosplay 架起跨越語言的文化橋梁。檢自 <https://gnn.gamer.com.tw/detail.php?sn=1188293/20/2022>(瀏覽日 2022 年 3 月 25 日)

Amber ku (2019)。Louis Vuitton 替《League of Legends》虛擬角色訂製服裝，造型在網上掀起討論！ 檢自 <https://popbee.com/fashion/fashion-news/louis-vuitton-league-of-legends-qiyana-monogram-style-true-damage/>(瀏覽日 2022 年 3 月 25 日)

Cosplay 有沒有著作權。商全通 (2021 年 11 月 18 日)。 檢自 [https://www.tzxzsh.com/big5/zhishichanquan\\_604098](https://www.tzxzsh.com/big5/zhishichanquan_604098)(2022 年 3 月 24 日)

COSPATIO——販賣 Cosplay 服裝和動畫周邊商品店之所以厲害的理由。visit-chiyoda (2021 年 7 月 9 日)。 檢自 <https://visit-chiyoda.com/zh/cospatio-Cosplay-costumes/>(瀏覽日 2022 年 4 月 3 日)

Cosplay 絕對不是源於日本。壹讀(2017 年 6 月 13 日)。 檢自 <https://read01.com/PGgDQL.html#.YphnXe5By3A>(瀏覽日 2022 年 6 月 3 日)

C.W.T 台灣同人誌販售會(文件登載日期未註明)。檢自

<https://www.comicworld.com.tw/Acts/tw>(瀏覽日 2022 年 6 月 3 日)

COS 文化在他國的發展 (2015 年 2 月 25 日)。檢自

<http://library.taiwanschoolnet.org/cyberfair2015/SET51/P3t3.htm> (瀏覽日 2022 年 3 月 23 日)

Frontier - 開拓動漫(文件登載日期未註明)。檢自

<http://www.f-2.com.tw/index.php?q=ff/intro>(瀏覽日 2022 年 6 月 3 日)

Gooyaabi Templates (文件登載日期未註明)。檢自

<https://blogjaponia.blogspot.com/2017/11/Cosplay-en-japon-ii.html> (瀏覽日 2022 年 3 月 23 日)

Hirakawa(2019)。【COMIKET】「COMIC MARKET」一般參加者所需的基礎知識。

Matcha。檢自 <https://matcha-jp.com/tw/470>(瀏覽日 2022 年 6 月 3 日)

Sleep Bear(2017)。2017 日本夏季「Comic Market 92」活動 Cosplay 照片集錦。巴哈姆特。檢自 <https://gnn.gamer.com.tw/detail.php?sn=151321> (202 瀏覽日 2 年 5 月 3 日)

Sleep Bear(2018)。日本 Comic Market 93 三日活動會場 Cosplay 照片集錦。巴哈姆特。檢自 <https://gnn.gamer.com.tw/detail.php?sn=157353> (瀏覽日 2022 年 5 月 9 日)

Sleep Bear(2018)，2018 年日本 Comiket 94 夏季同人展售會 Cosplay 集錦，巴哈姆特。檢自 <https://gnn.gamer.com.tw/detail.php?sn=167069> (瀏覽日 2022 年 5 月 15 日)

コミックマーケット公式サイトへようこそ。Comiket(文件登載日期未註明)。檢自

<https://www.comiket.co.jp/>(瀏覽日 2022 年 6 月 1 日)

## 附錄

採訪對象:Sora 小空

訪談方式:利用網路進行對談

採訪者:本專題小組

採訪日期:2022年6月15號

興趣:專門玩 Cosplay 的人

粉絲專業: <https://www.facebook.com/konkon6927>

### 1. 是什麼原因讓您決定成為 Coser ?

答: 因為有喜歡的角色, 想試試看穿上角色衣服跟假髮的感覺!

### 2. 有遇過什麼挫折?

答: 花很多錢跟時間準備, 但拍出來的照片沒甚麼觸及率。

### 3. 繼續前進而不放棄的動力是?

答: 想要讓大家看到我出不同角色而開心誇獎的樣子, 以及被別人認同及肯定的感覺, 這讓我很有成就感!

### 4. 有沒有特別喜歡的作品?

答: 遊戲: BanG Dream!、公主連結、艦隊收藏、原神

動畫: 五等分的花嫁、出租女友、犬夜叉、Psycho Pass、刀劍神域

### 5. 會自己製作道具或服裝嗎?

答: 不會, 都是上淘寶去買, 或是收別人的二手貨。

### 6. 有與其他 Coser、攝影師合作的經驗嗎? 合作中有遇到怎樣的問題?

答: 有, Coser 部分, 是時間不一定都隨時有空, 完成照片作品必須要等 Coser 都修好照片才能發出來, 效率上比自己一個人拍還要差很多。

攝影部分, 是拍出來的照片色調跟構圖不一定是自己想要的, 有時候攝影對於他的照片有一定的堅持不能做修改, 這時候就要看雙方怎麼去溝通了。所以觀察久一點找適合的合作對象很重要, 也能減少很多時間成本。

7. 有為了 Cosplay 去上課增加自己的能力嗎？是怎樣的課程？

答:目前沒有

8. 是以 Cosplay 作為主業還是副業？主業的話，是以什麼維持資金？副業的話，Cosplay 對於主要工作有什麼幫助嗎？

答:2019~2021 只是玩興趣而已，2022 開始主要是作為副業在經營，跟目前的正職工作沒有相關，cosplay 用的花費都是來自於正值工作的薪資，但現在如果 cosplay 上賺的金額(Patreon、周邊收入、工商案子)能穩定超過正職，之後就會打算離職做全職 Coser。

9. 你認為日本的 Cosplay 是什麼樣的？

答:日本 cosplay 比較重視有個人特色，還原程度(修得像角色)則是其次。

10. Cosplay 影響你最深的事情是什麼？

答: 對自己會比較有自信心，也比較勇於表現自我。然後會更懂得如何規劃時間跟金錢分配，也因此人生更有目標，不會閒閒沒事的。

11. 疫情的關係，對 Cosplay 有什麼影響？

答:影響滿嚴重的，例如經濟活動 PF、FF、CWT 等大型場次，人流會減少許多，甚至有可能會取消活動，大家害怕確診就不敢去，會打壓到商業 Coser 要擺攤賺錢，其實不只商業 Coser，還有一些企業攤以及繪師攤都受影響，以及疫情的關係在外面都要配戴口罩，導致不太能外拍，只能花錢去攝影棚拍照，現在拍照攝影棚費用大概都是 600~1500/hr 等，對於經濟較差、或只是學生的 Coser 非常不利。

12. Cosplay 是否受到身旁親友的反對

答:家人非常反對，他們希望女孩子就靜靜的低調些，讀完書就找一份穩定工作然後畢業後結婚生子帶小孩，不要在網路上這樣拋頭露面，算是滿傳統的價值觀。但我不太在意這些，因為我覺得人生是自己的，有甚麼夢想就去執行，家人不能陪你一輩子。

### 13. Cosplay 對自己帶來的優點及缺點

優:內在面是多了一些不會的技能，例如化妝、PS 技術、排版技術、以及加強了時間管理等等，外在面則是多了名氣跟流量，讓我很有成就感。

缺:因為平日是上班族的關係，時間比一般學生都還要來的少，常常會遇到行程安排得很密集，沒有休息到的時候。

組員工作分工表

工作 \ 組員	吳昆沛	徐子媛	馮元君	沈家萱	林詩珊
封面設計				●	
摘要				●	●
第一章					●
第二章				●	
第三章				●	●
第四章		●	●		
第五章	●				
第六章		●	●	●	●
參考文獻		●	●	●	●
附錄	●				
查詢資料		●	●	●	●
收集資料	●	●	●	●	●
整理資料		●	●	●	●
統總資料				●	●
ppt 簡報製作	●	●	●	●	●
講稿	●	●	●	●	●
製作海報		●			
送印		●	●	●	●
繳交學校各項文件		●		●	●

## 專題修正要點

### 評審老師建議

#### 顧毓吉老師：

拜讀本篇專題時，從在台灣與日本之間角色扮演之發展的文獻之考究與整理，其引用各項資料與文獻的方式，可以看出同學們在研究此項文化的演變與脈絡之追尋的求證方式相當具有時間與空間的條理。

COSPLAY就一個廣義的定位來說，其實遠從異地而居的人們相互拜訪時就已經開始了，從穿著不同於本地居民的服裝前來時，就是扮演一位來自異地的旅人不是嗎？而隨著人類生活方式的演進與社會形態的轉變，例如過往的採集時代，生活只能全力追求在大自然中找尋食物果腹，演化至農業社會後，除了農忙的季節外，人們對於生活的品質與文化翻新的有了更多的發展時間與機會。衍生出更多想法與創意，進化至現代的工商化社會，在大眾傳媒與商業活動相互加成。一項文化的興起，必定是要一個行為或表現來引發複數人的共鳴，從共鳴之中得到認同感與成就感，推動與激發起更為強烈的表現動力，於是乎源源不絕的活動成為永不停歇的浪潮，成為新文化的一環。

綜合諸位在本篇專題上統整出來COSPLAY未來成長的趨勢與面臨到的問題，現狀所面臨的實務如著作權等漫長難解之問題，著重在商業利益與表演者權益間的僵局的研究是不錯的深化方向。COSPLAY的全球化已成為定局，而且仍在各個國家不停深化，勢不可擋，伴隨著傳播媒體的快速渲染，期待在不久的未來不會再被以次文化稱之，變身成為人類重要生活表現文化之一。

#### 佐伯真代老師：

- 1、官べえってどんなキャラ？
- 2、インタビューを分析していない、もったいない。

## 修正要點

針對**顧老師**給予的建議與回饋，因此我們提出以下的修正與回覆：

在閱讀顧老師的內容後，帶給我們極大的反思，從反思當中我們發掘到原來生活上，其實處處都有COSPLAY的影子存在，只是以不一樣的形式伴隨著我們的生活。現今COSPLAY的生態圈會如此活躍，絕對不是偶然且刻意地發生的，就如同老師所說：「一項文化的興起，必定是要一個行為或表現來引發複數人的共鳴，從共鳴之中得到認同感與成就感。」

COSPLAY的生態圈在未來會如何發展，誰也無法確切得知，只能透過現有的數據進行分析與預測，但也深信在未來也會有一個不錯的發展，而會著重於著作權、肖像權等部分，是因為時常在各個版面上鬧得沸沸揚揚，讓我們從中發現人們對於權益是十分注重。

針對**佐伯老師**給予的建議與回饋，因此我們提出以下的修正與回覆：

針對**官べえ**的部分，負責此部分的同學，最後提出修正。

此次的訪談一共準備了20道的問題，但受訪者從中所挑選的13道問題，與我們的研究內容並未相符合，經過討論後，故未將此次的訪談結果進行分析及融入於正文內，而是維持原樣，以供未來參考使用。

除了老師給予的建議與回饋，我們也有自行調整一些各章節的內容與版面。最後，十分感謝以上兩位評審老師給予的回饋與建議，我們虛心受教。