

國立臺灣大學建築與城鄉研究所

碩士論文

Graduate Institute of Building and Planning

National Taiwan University

Master Thesis



超人在電話亭裡：Cosplay 次文化場域之實踐與空間

Superman in the Phone Booth：

Practice and Space of Taiwan Coplay Subcultural Field

吳青珊

Ching-Shan Wu

指導教授：畢恆達 博士

Advisor: Heng-Dar Bih, Ph.D.

中華民國 104 年 1 月

January 2015

目 錄



口試委員會審定書.....	i
中文摘要.....	ii
英文摘要.....	iii
第一章、緒論	1
一、研究緣起.....	1
二、研究動機與問題意識.....	2
三、研究目的與預期貢獻.....	3
第二章、文獻探討	4
一、次文化與 Cosplay 次文化相關文獻.....	4
二、場域與空間理論相關文獻.....	6
三、名詞解釋.....	9
第三章、研究方法	11
一、文本分析.....	11
二、環境行為觀察.....	12
三、物質痕跡觀察.....	12
四、深度訪談.....	13
第四章、Cosplay 次文化的實踐場域	15
一、變身進行式：角色扮演者的實踐行動.....	15
二、誰蓋了電話亭：Cosplay 次文化場域的形成與運作.....	35
三、圈內圈外：Cosplay 次文化的場域界線.....	46
第五章、Cosplay 次文化的空間脈絡	58
一、Cosplay 活動空間歷程概述.....	58
二、Cosplay 活動情境中的空間爭議.....	74
三、Cosplay 活動空間中的權力流動.....	91
第六章、結論	98
參考書目.....	101
附錄一、Cosplay 大事紀.....	105
附錄二、Cosplay 聯合聲明.....	109
附錄三、CWT 台灣同人誌販售會之 Coser 及攝影者相關規定.....	110
附錄四、Cosplay&同人活動年表.....	114

超人在電話亭裡：Cosplay 次文化場域之實踐與空間

摘要

隨著動漫畫相關產業在台灣蓬勃發展，Cosplay 次文化逐漸擺脫群魔亂舞的叛逆形象，成為一種有趣而引人注目的娛樂行為；如今我們常常可以看到人們將 Cosplay 做為活動亮點或是宣傳噱頭。可惜的是，社會大眾目前對於「Cosplay」的普遍印象，大多仍然侷限於人們穿著非日常服裝時的扮演狀態，而容易忽略其實踐過程所代表的社會價值和意義，以及 Cosplay 次文化所面臨的發展困境。

本研究採取質性研究，透過深度訪談、參與觀察，以及長期的田野觀察等研究方法，解析台灣 Cosplay 社群的實踐場域及其實踐空間。首先，研究者從角色扮演者的實踐過程著手，經由其行動脈絡剖析 Cosplay 次文化場域的形成和運作，並探討 Cosplay 社群與他者之間對於角色扮演的認知落差，對於 Cosplay 次文化場域的影響。由此可以發現，Cosplay 並不只是一種個人展現文本狂熱的迷行為，而是一種與當代社會情勢、經濟發展息息相關的群體文化；Cosplay 社群得以藉長時間的實踐與經驗積累、分享與知識傳承，凝聚並建構 Cosplay 次文化場域。另一方面則是專注於 Cosplay 次文化的空間面向，檢視其發展至今的諸多空間衝突；除了藉此梳理台灣 Cosplay 空間變遷之歷程與原因，亦從場地現況和各種爭議事件談論角色扮演者的行動困難，解析隱含於 Cosplay 空間議題中的權力流動。

空間如同一片鏡子，我們能夠從 Cosplay 的空間涵構中，看見 Cosplay 次文化的發展脈絡和社會意涵；同時，也經由 Cosplay 次文化的社會樣貌，從中尋得改善其發展困境的可能性。

關鍵字：

Cosplay 角色扮演、Coser 角色扮演者、次文化、實踐、場域、空間

Superman in the Phone Booth :
Practice and Space of Taiwan Cosplay Subcultural Field



Abstract

With anime and comic industry is flourishing in Taiwan, Cosplay subculture gradually get rid of rebellious image, become an interesting and noticeable acts. Now we often see Cosplay as the highlight in events or be used to publicize. Unfortunately, the general impression of Cosplay are still confined to the status that people wear those non-daily wearing, that neglect the significance of their practice process and the development difficulties of Cosplay subculture.

This thesis utilizes qualitative research methods that including in-depth interviewing techniques , participant observation, and field observation to analyze the practice field and space of Taiwan Cosplay community. First, this research through the analysis of the practice process of Coser, to explores the formation and operation of Cosplay subcultural field. Cosplay is not only a fan behavior for show the personal fanaticism, but also related with social situation and economic development. The Cosplay community take practice and accumulation of experience, share and transfer knowledge to build the field into a cohesive whole. The other is focused on the space for Cosplay subculture, view the space conflict which for analyze the transition of space. And, also talk about the problem of Coser's practice activity to inspect that fluidity of power implied in the space.

Space as a mirror, we can see the context and implication of Cosplay subculture with space, and improve the difficult situation.

Keyword : Cosplay 、 Coser (Cosplayer) 、 Subculture 、 Practice 、 Field 、 Space



第一章 緒論

你可以穿著托高的胸罩以及束衣，並且不像一個墮落的女人。你是個克林貢人，克林貢的女人……渾身散發著力量的感覺。

— Joseph-Withan (1996)¹

一、研究緣起：我的變身戰爭

2002年8月10日的凌晨時分，我拎著一對蝴蝶翅膀和沉重的行李箱，與友人一同搭上了從花蓮出發的火車，拉開了我的變身戰爭的序幕……

懷裡抱著跟夢裡一模一樣的衣服，阮囊羞澀的我們只能搭乘每站皆停的普通車；歷經六個小時的漫長車程後，我們默默地望著車窗外的天色泛起魚肚白，帶著淡淡的黑眼圈抵達了台北。為了我們的變身大計，還來不及歇口氣、吃個早餐，立刻便要轉乘捷運到公館站，恰恰好在台灣大學正門口加入準備購票參加同人誌展售會的隊伍。我和朋友兵分兩路，一人負責買入場券，一人負責排隊進場。變身戰爭正式開打！

一路頂著炙熱的陽光，我們大汗淋漓地成為漫長人龍的一部分，好不容易蓋了手章、進了會場，馬上直奔三樓的看台區，尋找尚有足夠空間可以放置行李的座位。看看時間，今天要想在活動結束前拍上幾張照片的話，恐怕沒時間吃午飯了，還是趕緊戴上髮網化妝吧！與朋友輪流到原本應該是廁所的更衣室排隊換衣服，戴上假髮、換上鞋子、拿妥道具之後，總算能夠開始當天的重頭戲—歡樂的拍照時光。到了下午約莫四點左右，我們像是灰姑娘般地趕在活動結束之前，回到以大量行李霸佔了大半天的座位。拿下假髮、收好高跟鞋，再度到廁所排隊換回原本的T恤和牛仔褲，帶著疲累不已的身軀和依舊沉重的行李，試圖填飽早已餓到沒有感覺的肚腹。最後最後，再搭上同樣漫長的六小時車程，回家。

上述是我印象最深刻的活動經驗，也幾乎是我早期參加同人活動的必經過程。即使後來北上念書，我不再需要大費周章的安排交通、住宿，也不再需要四處奔波尋找願意接製特殊服裝的店家，但是我仍然對於入場前的漫長等待，以及髒亂難耐的更衣空間，感到相當苦惱。這是直至今日我與我的朋友們同樣無法解決的問題。

為了避免在大庭廣眾下更衣整裝的尷尬場面，為了擁有乾淨舒服的更衣室，我們嘗試過許多辦法，例如將Cos服隱藏於長大衣之下、在家化好妝之後才到會場換衣服、自己準備更衣帳，或是索性先在家裡準備好之後再搭計程車前往會場。我們絞盡腦汁，卻似乎總是無法舒適愜意地享受像超人²那樣迅速而氣勢十足的變身。如此在過程中親身感受到的困擾，成了我著手準備論文的開始。

基於在校所學，我意識到在我的變身過程中所遭遇到的種種困難，或許並不單純只是空間出了問題，而是牽涉到Cosplay次文化與當代社會脈絡之間的角力。

¹ 引用自 Hills, M (2009)《探究迷文化》(朱華瑄譯)(頁306)。台北：韋伯文化。

² 本研究標題及內文所說的Superman乃是指影視作品「超人」中的角色，並非專以男性(man)為研究對象；事實上，台灣Cosplay場域以生理女性參與者居多。

或可以說，我認為在 Cosplay 圈內運作著某種未曾言明的潛在規範，召喚著人們依循某種意識形態採取行動；這樣的召喚讓我覺得我不該在公共場所換 Cos 服、讓我覺得我不可以直接穿著 Cos 服搭乘捷運。是什麼樣的社會情境或是空間象徵，讓只是喜歡角色扮演的 Cosplay 社群成員，覺得自己不該如此或是應該如此，我感到相當好奇。

二、問題意識：Cosplay 次文化的空間焦慮

隨著參與 Cosplay 相關活動的人數遽增，Coser 與一般大眾，甚至是同為 Cosplay 社群一份子的同好之間，時常在空間使用上發生摩擦。筆者於過往長期參與北部大型同人誌販售會的經驗當中，便觀察到每逢台灣大學綜合體育館舉辦活動之際，新生南路上的速食店或咖啡廳、體育館周遭的角落空間、醉月湖畔，甚至是在台大教室、公館捷運站裡，常能看到正在換裝或是拍攝照片的 Coser。對於在校園中四處蔓延流竄的大量 Coser，出借活動場地予同人活動使用的台大校方表示：「過去曾發生動漫迷擠在停車場出入口換衣服，但經過宣導與規勸後都能遵守規定，沒有嚴重脫序。台大還是願意將場地出租，只希望動漫迷自制，別影響學生與教授的研究工作，甚至闖入教室等。」（嚴文廷，2011/8/12），顯然在 Coser 實踐自我的行動過程中，已造成其他使用者及場地管理單位的不便。

因 Cosplay 社群而起的空間爭議不僅如此而已，在相關事件中，尤以 2000 年發生的「師大紅油漆事件」（見附錄一）最為著名且意義深遠；當時場地方因校園空間受到破壞為由，從此將同人活動列入了場地租借的拒絕往來戶。「失去指標地點」的結果，對於當時積極拓展正面形象的 Cosplay 社群來說，帶來相當大的震撼。損失活動場地的潛在威脅讓 Cosplay 社群開始尋求改變，人們試圖透過網路轉貼 Cosplay 聯合聲明，或是仰賴匿名網站的糾察機制，建立社群內部的相互約束以維護群體秩序。但是，這樣便足以徹底解決問題了嗎？我認為在 Cosplay 活動過程中產生的各種空間爭議，並不單純只是空間議題，更牽涉 Cosplay 次文化本身意欲塑造的社會形象。例如台灣同人誌販售會（Comic World Taiwan）不斷地在其活動注意事項中，向參與活動的 Coser 及攝影者們呼籲：

若是恣意霸占校內公用場地（如地下室、樓梯間、走廊等），甚至擅自進入教學範圍，不僅造成師生不便，更是嚴重破壞一般群眾對於整體活動之觀感。……期盼 Cosplay 玩家們對於違規行為能彼此監督、勸戒，切勿讓少數人一時間錯誤之行為舉止，導致一般群眾對於所有玩家的觀感惡劣，並造成日後場地租借之困難，影響全體參與者之權益。³

上述宣言不僅指出 Cosplay 活動過程對於他者日常使用空間的干擾，更傳達出 Cosplay 社群於其行動過程中似乎應該要依循某種特殊規範的意味。或可以說，Cosplay 次文化所試圖呈現的社會樣貌，以及 Cosplay 社群諸種空間行為，潛藏著某種意欲回應社會大眾所認同的理想形象的傾向。

³ 《Comic World Taiwan 29 活動場刊》，頁 7。

三、研究目的與預期貢獻

本研究之研究目的有三；首先，希望能夠了解台灣 Coser 實踐 Cosplay 的行動脈絡，例如在 Coser 於前置準備和實際行動的過程中，經濟資本、社群關係及文化意義等因素如何影響其採取的決策，以及網際網路和全球化現象對於台灣 Cosplay 消費紋理發展的影響等。其次，是要了解台灣 Cosplay 次文化場域為何形成與如何運作，其中談及的面向包含當代 Cosplay 次文化的源頭、Cosplay 次文化之於台灣社會脈絡的演變，以及這些演變又是依循著什麼樣的原則所構成的。深入剖析台灣 Cosplay 次文化場域的運作過程，有助於本研究進一步地檢視台灣 Cosplay 社群獨特的文化樣貌；筆者亦希望能從 Cosplay 場域內部的價值觀與行為規範，釐清次文化場域如何回應社會結構，並探討社會對於 Cosplay 次文化場域的認知差異，對其場域運作造成了哪些影響。

第三，由於過往研究皆未能專注於 Cosplay 次文化的空間議題，以致忽略空間爭議與 Cosplay 次文化發展脈絡之關連。本研究希望能夠了解台灣 Cosplay 活動的空間歷程，包括不同角色扮演活動選擇使用的場地特色、Coser 從事 Cosplay 時的空間需求，以及隱藏於 Cosplay 活動空間中的權力流動。透過各種活動空間及環境行為的解析，筆者希望能藉此理解 Cosplay 空間爭議的癥結點，進一步建構出改善 Cosplay 空間困境的可能性。

由於目前學術界缺乏對於 Cosplay 空間的全盤檢視，社會大眾對 Cosplay 活動過程中的各種空間需求亦有認知上的差異，以致於無法合宜地採取相對應的措施，進而提升活動素質。因此本研究希望能夠以空間為出發點，詳細描繪台灣角色扮演活動的空間樣貌，讓社會大眾及學術界能夠更清楚地理解 Cosplay 次文化於城市中的空間意義。此外，也希望能夠讓有心提昇 Cosplay 活動品質的相關單位，以本研究的研究成果為基礎，對於未來的相關活動產生助益。



第二章 文獻探討

九〇年代以來，次文化隨著全球化的現象而具備更高度變異的文化面貌，相關研究傾向於關注全球／在地，商業／獨立，日常／邊緣，虛擬／真實等層面（簡妙如，2007）。而解析 Cosplay 次文化何以藉由空間建構其中介於幻想和真實之間的行動秩序，將有助於我們理解人們如何結合不同情境之間的身分認同，從而生產出多元、混雜且流動的次文化場域。

本研究延續次文化研究的面向，首先關注國內近年與 Cosplay 次文化相關的研究論述。接著以文化場域的概念，爬梳台灣 Cosplay 次文化發展的來龍去脈，除了談及 Cosplay 場域內部的運作之外，也希望藉此釐清 Cosplay 次文化與其他次文化的差異和關連。最後則是從空間生產及環境行為的面向著手，以解析 Cosplay 次文化空間之意涵。

一、次文化與 Cosplay 次文化相關文獻

為理解全球化脈絡對於次文化研究的影響，首先回顧次文化及後次文化（after subculture）的相關理論。文化研究中的「次文化」概念，以「伯明罕當代文化研究中心」（Birmingham Center of Contemporary Cultural Studies，簡稱 CCCS）為先驅，學者針對英國戰後的年輕時尚進行研究，並提出次文化模式。不同於 1920 與 1930 年代的社會學研究，從社經問題觀點討論青少年犯罪的意圖，CCCS 嘗試從戰後青少年的集體反應去解析各種新興的青年時尚。並且有別於六〇年代「布爾喬亞化論點」（embourgeoisement thesis）所主張的—英國社會在戰後逐漸富裕，青少年文化隨著勞工階級的瓦解，不再以階級劃分身份並且融入統一的消費者文化。七〇年代的 CCCS 學者駁斥了前者的論點，並且主張新興的青年時尚乃是年輕人對自己階級地位所做出的「次文化方式」的回應。

Cohen 指出，五〇年代傳統勞工階級文化崩解之時，青年次文化的行動維繫了勞工階級的傳統概念，但同時也反映了富裕社會的享樂形象。因此 Cohen 主張「次文化的潛在功能：在於表達和解決上一代文化中潛在未決的衝突。」（引自 Storey，2002，頁 70），我們應將次文化視為勞工階級年輕人尋找與維護社群意識的施為。相較於 Cohen 的觀點，Hebdige（1976/2005）在其對於次文化風格的研究中，則提出與 Cohen 略為不同的概念；Hebdige 主張，次文化群體之行為乃是對於現實社會表達其特定的世代意識，以面對並抵抗他們在霸權文化中所遭遇的階級矛盾。他表示次文化族群「以一種令人側目的方式，標誌著戰後時期共識的瓦解。」（頁 13）。

延續上述圍繞著階級劃分的「反抗」概念，晚近的次文化研究則以批判性的觀點評估過往的次文化理論。Bennett（2004）在其對流行音樂文化的研究中，援引 Frith 對 CCCS 研究過於偏重青少年的反抗（resistance）意味的批評，以指出青少年的象徵性創造行為並不是對於主流文化的全面拒絕。Bennett 認為，我們不應將勞工階級的反抗心態一概視為年輕時尚的主要意義，而應該將眼光擴展至青少年與其他事物的關係，尤其是 Thornton 在其論述中提及的，「大眾媒體」對於次文化團體的影響力。

以上關於次文化的相關論述，幫助本研究思考了 Cosplay 次文化之於當代社會脈絡的角色定位。如今的次文化之發展已逐漸遠離早期相對於主流文化的存在，而應該將 Cosplay 社群的行動視為全球在地化脈絡下的產物，行動者與外界的互動行為，包括與城市空間的互動、與傳播媒體的互動、與其他次文化的互動等等，都可呈現當代次文化混雜且流動的特點。接下來，本研究審視國內目前與 Cosplay 次文化有關的研究。相關文獻大致可以分為四個研究面向：青少年次文化、迷文化、文化創意產業，與性別研究；以下依序談論之。

青少年次文化研究類的文獻，通常聚焦於青少年族群從事 Cosplay 活動的行為動機，以及 Cosplay 的休閒過程對於其身心發展的影響。這是由於 Coser 普遍以學生族群居多，描述處於認同焦慮及角色混淆階段的青少年，如何透過 Cosplay 組織活動獲得團體提供的支持力量，以及如何經由 Cosplay 行為尋求情緒紓解的管道(張立嵐，2007)，乃是此類研究的重點面向。部分傳播領域的研究則採取閱聽人的觀點，談論參與 Cosplay 活動的青少年族群，如何透過觀看、進行 Cosplay 的過程去面對與回應其社會處境(高詩涵，2010；楊世鈺，2008)。前述研究雖已察覺 Cosplay 社群的集體反應與能動性，並且論及次文化內部的組織秩序，但對於 Coser 群聚的空間描述仍顯不足，而未能處理空間之於青少年生活的重要性。唯遲恒昌(2001)在其對於西門町哈日青少年文化的研究中，觀察到西門町的訂製制服店因應青少年對於 Cosplay 服裝的需求而轉型，這指出了 Cosplay 次文化與城市之間的互動關係，以及 Cosplay 活動所帶來的商機對於城市地景的影響。

以迷文化為其研究核心的相關文獻則專注於 Cosplay 社群的行為，多強調 Cosplay 行為乃是其身為「迷」的展現，參與者本身透過身體及服裝的創作實踐，以生產對於自我的認同感(郭書吟，2007；羅資民，2008)。部份迷研究則是關注人們從事 Cosplay 行為的原因及心態，著墨於同人活動之於參與者的經驗意義，以及 Cosplay 社群整體共享的群體意識、價值規範與行動意義(如李姿瑤，2004；許芳瑋，2007)。林容安(2010)之研究賦予 Cosplay 從迷文化演變為次文化的詮釋，他認為 Cosplay「扮演文本」的形式，已轉變為可供日常拼貼和挪用的「扮演美學」風格。但其分析取向仍與青少年次文化類型之研究方向相似，著重於 Cosplay 社群內部行為及現象的解析，即便提及空間，也僅止於活動現象的敘述，而忽視 Cosplay 社群行為與空間之間的關係。另，迷文化研究雖已嘗試從流動、混雜的後次文化論點解析 Cosplay 次文化，但對於在地性及空間方面的描述仍顯得相當薄弱。

承接迷文化相關之研究，部分研究關注的是從迷文化當中衍生而出的產業發展，此類研究的目的多是為了強調，「迷」的心態與行動之於文化創意產業的發展潛力，因此往往將 Cosplay 的行為歸類為哈日迷文化、動漫文化或同人文化的衍生現象(古孟釗，2004；張詩芸，2006)。確切針對 Cosplay 次文化產業進行討論的研究，則多專注於 Cosplay 相關活動所促成的消費行為、效益關係及產業現況(王謙謙，2012；何淑淳，2011；沈君暘，2011；陳昶辰，2011；蔡靜婷，2011)。雖敏感地覺察到 Cosplay 與次文化之間的共通性，但因其研究面向的關係，對於 Cosplay 次文化的空間生產之談論仍嫌不足，當中唯有林宜蓁(2006)之研究論及 Coser 進

行消費的地理脈絡，並指出人們如何行使戰術，在活動空間中展現其身為主體的反叛性，以此探討 Cosplay 場域內的消費抵抗及性別踰越。

以性別議題為主的研究則有兩種面向，一類是從 Coser 有別於日常生活裝扮的服裝，指出 Cosplay 活動重新詮釋、強化，或是踰越了既有父權社會的性別規範（莊雅惠，2011）。另一類的研究則從具有表演性意義的性別化勞動工作（例如女僕咖啡廳），解析 Cosplay 行動在性別社會脈絡中的能動性與反身性（林穎孟，2011）。這類研究敏感捕捉了因服裝顯眼而具備議題性的女體經驗，而對 Cosplay 相關研究的性別論述有所助益。然而，參與 Cosplay 活動的行動者雖以女性居多，但筆者認為男性在從事 Cosplay 行動的過程中，對於父權社會觀感所採取的回應及其身體經驗，亦是值得探究的面向。

雖然以上研究的重點與本文不盡相同，但仍可從中獲得資訊，尤其林穎孟從女僕咖啡廳的物質環境，解析空間場域對於身體的規訓，其觀點對於本研究相當有幫助。另外，張詩芸（2006）在其研究中觀察到台灣同人誌創作者在多元文化的影響下，所產生的混雜化與認同問題，筆者認為類似的處境同樣發生於 Cosplay 次文化場域中。以及，白超熠（2006）從攝影之於 Cosplay 活動的功能與意義，討論他者的注視對於 Cosplay 社群組成及空間的影響。馬士傑（2008）的論文則以 Goffman 的劇場論為主要觀點，指出存在於 Cosplay 活動的前台（front stage）與後台（back stage）空間，並提及活動進行中的空間混亂。以上論述所提出的空間議題及權力施展，乃是本研究思考的重點所在，筆者將奠基於此更深入探討 Cosplay 次文化場域的空間樣貌。

二、場域與空間理論相關文獻

筆者在緒論部分曾經談及 Cosplay 社群內部仰賴著某種未曾明言的約定俗成，由 Coser 之間彼此約束而形成的行動規範，與 Bourdieu（1980）提出的場域（field）運作的概念頗為類似。因此，本研究將經由場域理論概念為基礎，探討 Cosplay 次文化建立其社會制度的過程，並且進一步敘述 Cosplay 社群的社會面貌，以利後續探討 Cosplay 次文化空間的社會意涵。

當代社會的流動來自於社會結構的運作，所謂的社會整體乃是由人們的行動場域建構而成的，而場域正是由特定的行動者相互關係網絡中，所表現出的各種社會力量和因素的綜合體（引自高宣揚，2002，頁 228-233）。Bourdieu 認為場域和慣習（habitus，或譯習癖、生存心態。）這兩個雙重的社會成因，乃是引領人們實踐行動的關鍵，人們因此能夠跟隨著某種獨立於意識以外的客觀結構，將結構內化於自身而趨近自我（1989:14-16）。從此一角度來看，Bourdieu 指出社會的基本法則建立在從社會範圍加以控制的客觀結構中，同時也建立在人們的精神結構中（藝術的法則，頁 76）；比起具有實質影響力的規範，人們其實更傾向於自然而然地接受內在邏輯中的指令。

經濟和社會的必然性產生了場域和慣習結構，並且反過來再度成為了人們日後感知及經驗的依據；也就是說，個人與集體的實踐行動所累積而成的既往經驗，能夠以感知、思維及行為模式存在於每個人的身上。Bourdieu 以「管弦樂團演出」

(orchestration) 的象徵性模式，來描述場域結構與運作；他將社會整體比喻為沒有指揮的管弦樂團，存在於社會的不同個體是樂團中負責不同樂器的演奏者，以此比喻形容社會整體場域的運作猶如管弦樂團的演奏活動。場域不但是各個個體的力量總和，又時時影響各個成員的節奏與風格，同時成員們自己知道如何配合，使其個人趨向於整體的關係網絡而自律地進行著。儘管不同個體各自擁有不同的生存心態，卻仍不知不覺的依據整個社會的力量結構及其走向而行動，並由此調適自身和他人的關係（引自高宣揚，2002，頁 216-220）。

不僅是場域與場域之間的關係，Bourdieu 在談及場域內部的運作時，指出場域乃是不同資本的持有者之間的鬥爭場所；身處於場域中的行動者，會依據資本和其結構位置改變行動策略，以維持和提昇位置或是保有改變場域的力量。（2011，頁 263-281）而資本的擁有能夠左右行動者在場域中得以佔據的結構位置，以及得以從中獲得的特殊利益（頁 279）除此之外，Bourdieu 更指出對秩序的要求以及制約，是場域內部競爭的產物；為了維護場域中的既定秩序和位置，確定界線、維護界線、控制誰能進入場域是必要的行動，將其作用範圍轉化為界線亦是場域的典型特徵之一。（2011，頁 83-272）延續行動者在場域當中，利用自身擁有的資本進行實踐行動此一部分；Bourdieu（1986）所談的資本大致可區分為四種：經濟資本、文化資本、社會資本及象徵資本。經濟資本是指行動者擁有的經濟資源，包括金錢、資產、土地、工作等；文化資本則是指體現於心靈和身體的形式，甚至書籍、圖片、儀器等文化產品都可算是文化資本的一部分。社會資本指的是人際關係，個人或群體的社會關係對行動者來說也是能夠運用的資本。相較之下，象徵資本的呈現較為抽象，會因應不同的場域脈絡而有不同的詮釋，比較顯而易見的象徵資本在文化上具有帶顯著感受的意象，例如名望、地位或是權威等，有時候象徵資本也能夠轉化為其他的資本供行動者運用。

承接前述對場域內部社會互動的討論，Giddens（1986／2007）在其論述中嘗試談論社會互動的物質面向，因此他以「場所」的概念來描述空間中的社會關係。他定義「場所」為「利用空間為互動提供各種場景，互動的場景又是限定互動的情境性的重要因素。」（頁 220），在 Giddens 對於社會生活與制度的情境性（contextuality）的討論中，他經由 Torsten Hägerstrand 所闡述的時間地理學，指出人類實踐日常活動之於社會構成的重大意義；並納入場所和區域化（regionalization）的概念，聯結空間的物理性質與社會生活。Giddens 以當代社會的學校教育為例，描述學校如何透過發生於空間中的各種接觸、內部區域化以及情境性（例如：封閉且隔絕外部的物理邊界、教室中教師向學生展示權威的互動場景等），以展現並且構成學校做為一種規訓組織（disciplinary organization）的社會意義。Giddens 將學校和教室視為一個「權力容器」，但他所說的容器並不是指將空間視為製造溫馴身體的權力容器，而是指出某種權威透過場景（Settings）的啟動發揮影響力，以此進行、完成區域內的規訓控制。

Giddens 同時也引用 Goffman 提出的前台與後台區域概念，特別強調 Goffman 所關注的身體姿態和活動，並不只是一些無關緊要的枝微末節；相反的，身體的

定位對行動者來說十分重要。Goffman (1992) 以劇場演出比喻人與人之間的關係和互動，以表演者個體的行為和劇班整體的表演，探討人們的日常社會活動模式。Giddens 奠基於 Goffman 的擬劇論模式，指出行動者利用前台與後台之間的分離關係，組織其互動行為的情境；後台區域形成了一種重要的資源，使人們能夠與自身對社會過程、規範所做出的詮釋之間，保有一段心理距離而能夠在不同前台場合中維持舉止得當的類似表現。

相關台灣研究中，林宜蓁 (2006) 首先根據參與觀察與訪談資料，歸納指出在 Cosplay 次文化場域內部的行動者關係網絡，運作著能夠引領身處其中的人們依循特定邏輯行動的潛規則：「Coser 對所謂圈內人的認同非常嚴格，並且有自己的一套標準。」(頁 101)。馬士傑 (2008) 之研究亦觀察到類似的現象：「有一部分的 Coser 以自律的方式，使角色扮演界出現了制定規範、限制群體行為的狀況。……。網路聯合聲明的出現，意味著一種對於『理想中的 Coser』的塑造……。」(頁 152)。據此我們可以了解，Cosplay 社群中每個成員的行為與認知，都處於不斷地回應結構與調整自身實踐方式的狀態，因此累積並形塑出 Cosplay 次文化場域特有的運作邏輯。在這樣不斷變動的過程中，Cosplay 社群中的每一個參與者，都必須要去尋找、了解 Cosplay 次文化特有的價值規範，並且與其他個體一同確立和維護 Cosplay 場域的界線，以維持場域內的自律性與一致性。

而關於 Cosplay 次文化的空間現象，馬士傑 (2008) 依循 Goffman 的理論取徑，描述 Cosplay 活動內不同行動者的互動情境：「大部分的 Coser 會佔地盤，佔一個小空地作為坐下來休息和放置東西的地方。會場上散佈著 Coser，有些人坐著休息，... 有些 Coser 正在擺姿勢給攝影師們照相。」(頁 3)；在馬士傑的觀察與歸納中，我們了解到 Cosplay 相關活動具備了某種類似劇場表演的情境性，且在其活動進行期間，Coser 的空間界線處於不斷流動於前台與後台區域之間的狀態。然而於其研究中，因地域性的限制故而僅就台大體育館的活動現象進行論述，未能觸及其他類型的空間作為 Cosplay 活動場所時的情境與社會意義。

Cosplay 社群共有的群體意識和價值規範，反映出 Cosplay 次文化與社會脈絡的互動。人們依循著什麼樣的邏輯實踐 Cosplay，以及其集體行動因應社會結構的變動有什麼樣的轉變，乃是本研究試圖要探討的。此外，這樣的變遷歷程如何反映於 Cosplay 次文化的空間樣貌，與空間情境之於 Coser 的意義和影響，也是本研究意欲了解的範圍。



三、名詞解釋

為有助於後續研究討論，筆者在此針對 Cosplay 次文化特殊用語進行解釋：

表 1-1：Cosplay 相關名詞解釋一覽表⁴

ACG	為動畫 (Anime)、漫畫 (Comics) 與遊戲 (Games) 之簡稱，為華人地區常用之次文化詞彙，泛指源自日本的動漫與電玩。但在日本則較常使用 MAG 一詞作為 Manga (漫畫)、Anime (動畫)、Game (遊戲) 之縮寫。
Cosplay	角色扮演，Costume Play 的和製英語簡稱 (此稱由日本動畫家高橋信之於 1984 年假美國洛杉磯舉行的世界科幻年會時確立)，指一種自力演繹角色的扮裝性質表演藝術行為。
Coser	Coser，Cosplayer 的簡稱。(日本方面簡稱 Coser 為 LAYer)
Cos	Cosplay 的簡稱，作動詞用時，可狹義翻譯成「扮裝」，比如「他 Cos 得真好。」；作名詞用時，則可狹義翻譯成「扮相」，比如「他的 Cos 真像。」。
CO	意同「Cos、扮」，為更簡化的口語詞。
出角	「出」字意同 Cos 的意思，出角意指要扮裝成某一個角色。
出團	指扮演同一作品內的角色的 Coser 一同行動，通常會有聲勢浩大的效果。
同人 同人誌	同人是指一群志同道合的人；同人誌為其創作的刊物雜誌。
角色歷	「Coser 經歷」的簡稱，通常是指 Coser 曾經扮演過哪些角色，或是其參與 Cosplay 活動的年數。
布布	布袋戲的簡稱，也有人以英文 BUBU 代替。
大手	源於日文，主要指稱公司行號中特別厲害有規模的同業。於同人創作、Cosplay 界中，則是指受歡迎、有名望、高人氣的作者和 Coser。
惡搞	對已存在的主題、形式、概念加以改造後，顛覆原本的意義和作用，藉此傳達不同的或是相反的訊息。
推倒	把某人推倒在地上 (或床上) 的意思。
馬內	指在旁協助 Coser 的人，通常為 Coser 的朋友。
路人	泛指活動中單純欣賞與拍攝 Coser 的人，或是指外表看起來與一般民眾無異的角色。
偽娘	ACG 次文化用語；指具有女性外觀特質，但生理上是男性的角色或人員。
CWT	全稱為 Comic World Taiwan，為台灣兩大商業同人誌販售會活動之一。主辦單位前身為捷比漫畫科技公司。

⁴ 參考資料：倪逸蓁 (2007) (頁 158-159)、傻呼嚕同盟 (2005) (頁 224-231)、Wikipedia 網站

<p>FF</p>	<p>全稱為開拓動漫 Front Frontier，與 CWT 同為台灣知名大型商業同人誌販售會。主辦單位為開拓動漫畫專門誌，其活動內容除了主要的同人誌作品展售之外，也常邀請知名聲優、原畫設定師等動漫畫專業人士來台舉辦座談會或簽名會。</p>
<p>Komica K 島</p>	<p>http://komica.org。由「1883 氏」創建的一個以 ACG 相關討論為主題之貼圖討論版，內有多個以主題劃分的討論版，採非會員制與隱藏使用者 IP 的方式運作。 此網站不保障使用者的言論自由，管理者可憑自己的意志刪除任何一篇管理者想刪除的文章。</p>
<p>上島</p>	<p>照片、相簿連結或社群網站等個人資料被匿名網友公布於 Komica 的 Cosplay 討論區。</p>
<p>匿名版</p>	<p>發言不必具名的網路論壇，為流傳八卦的地方，可信度不高。</p>
<p>黑板</p>	<p>Cosplay 匿名版(http://yuutan.mykomica.org/kurokokoro/index.htm)的別稱，原本是讓 Cosplay 同好之間討論圈內事務的討論區，後來變成談論是非、發洩不滿，甚至是抹黑他人之處。</p>



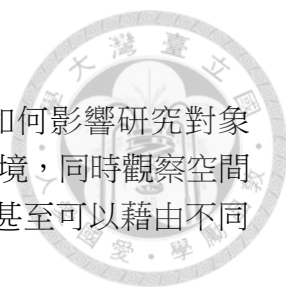
第三章 研究方法

本研究希望藉由 Cosplay 次文化的空間實踐，重新檢視當代次文化於社會脈絡中的位置。為能掌握 Cosplay 次文化場域的演變與社會整體之間的關係，必須要對台灣 Cosplay 次文化的發展脈絡、活動空間的演變，以及參與者行為展演有一定程度的瞭解與分析。故筆者選擇質性研究方法，並參考 Zeisel (2006) 提出的 E-B (Environment – Behavior) 研究方法，採取文本分析、環境行為觀察、物質痕跡觀察、參與觀察及訪談等多重策略，以期獲得不同層面的研究資料。

一、文本分析

筆者試圖掌握台灣 Cosplay 次文化場域在城市中的演變脈絡，因此先從過去的活動歷程及大事件著手。經由傳播媒體、活動主辦單位的文宣刊物、網路論壇與相關書籍雜誌對於 Cosplay 行為的討論，解析影響 Cosplay 活動的原因以及與城市空間的關連。此外，也利用電影、新聞報導、電視節目等大眾傳播媒體，掌握社會大眾普遍認知的 Cosplay 行為，試圖經由不同角度、不同面向的文本資料，瞭解 Cosplay 次文化於當代社會的處境及社會意涵。新聞部分從聯合知識庫、台灣新聞智慧網等網站搜尋並分析與 Cosplay 一詞相關的報導。電影部分，台灣目前有兩部以 Coser 為主軸的記錄片，分別是《戀妝物語》(2004)及《寇絲普雷的魔咒》(2004)，這兩部短片皆是從 Coser 的觀點出發，實際訪談與記錄 Coser 從事角色扮演的過程與心境，當中詳細敘述了 Coser 參與 Cosplay 活動的動機、遭遇到的困難，以及從 Cosplay 中獲得的成就感與自我認同。另外，國內尚有以從事 Cosplay 活動的青少年為主角的電影《殺人計畫》(2002)，以及探討當代 Cosplay 次文化發展困境之電視劇《玩偶家庭》(2013)。

《殺人計畫》以台北寶藏巖為故事背景，劇情著墨於兩名青少女之間的人際關係，對於 Cosplay 次文化的呈現略嫌粗淺，但仍有助於本研究知悉當時 Cosplay 次文化的社會樣貌，以及社群關係對於 Coser 的影響程度。《玩偶家庭》比前者更切實地指出了，不同人生階段的 Coser 在參與 Cosplay 時可能遭遇的困境。劇中因邁入婚姻而放棄 Cosplay 的母親，代表的是曾經參與過台灣 Cosplay 次文化發展初期，如今以家庭、事業為重而不再參與 Cosplay 活動的 Coser；因熱愛動漫而想要參加 Cosplay 比賽的兒子一角，代表的則是現今正熱衷於角色扮演的青少年社群。劇中透過兒子一角，描述 Coser 與家人之間，因 Cosplay 而產生衝突時的憤怒與掙扎，並且談及他者對於生理男性扮演女性角色之行為表現出的排斥與霸凌。此外，更透過母親一角指出，過往曾經滿腔熱血的 Coser，往往會在邁入社會之後，因忙於工作無暇從事個人興趣、必須顧及家庭等現實考量而逐漸淡出 Cos 圈的現象。老字號 Cosplay 社團後勢疲軟的處境，呈現出有益於 Cosplay 次文化發展的活動，經常會因為社群在文化傳承上產生斷層而逐漸沒落，甚至是消失。《玩偶家庭》劇中對於 Coser 於不同年齡層、不同社會面向的描寫，對於本研究在領略及掌握台灣 Cosplay 次文化的當代發展時有極大的幫助。



二、環境行為觀察

觀看人們在實質環境中的行為，有助於研究者檢視環境如何影響研究對象 Zeisel (2006)。研究者經由觀察環境，不僅觀察人們如何使用環境，同時觀察空間如何影響人們的行為。因而得以了解並感受人們生活的涵構，甚至可以藉由不同的干擾程度來填補研究中可能產生的誤差；並且，

過去幾年筆者曾以 Coser 的身分，參加過台灣各地的同人誌販售會活動；延續這種「完全的參與者」(Full Participant) 的觀察角度，筆者以 Coser、馬內、攝影者及路人的角色狀態，參與不同地區和不同類型的活動，並在研究取樣中納入地域性與活動規模的影響因素，補足過往研究未能觸及的中、南部地區，以及規模較小的主題 ONLY 活動、Cosplay 比賽、Cosplay 攝影會等相關活動。

本研究曾經參與觀察之活動如表 3-1 所示，觀察對象以參與 Cosplay 活動的行動者為主，包括 Coser、攝影者及馬內，奠基於馬士傑 (2008) 對於 Cosplay 社群關係的討論，進一步關注 Cosplay 社群的環境行為與空間脈絡。除此之外，情境與文化涵構也是本研究的觀察重點之一；Zeisel (2006) 認為研究者在進行觀察時，必須考量到行動情境與文化涵構對於人們的影響。他指出，在不同的情況或文化裡，人們採取的互動方式也會有所不同，觀察者必須相當小心自己的文化偏見。

三、物質痕跡觀察

「物質痕跡觀察」指的是有系統的觀察實質環境中的各種痕跡，利用人們對週遭環境有意或無意形成的改變，找尋並釐清人們的行為脈絡。Zeisel (2006) 認為這樣的研究方式，可以避免研究對象因為研究者的介入，而產生刻意避開、改變或不同於原本實際狀況的行為。

本研究中特別觀察 Cosplay 活動場地的現況，以避免參與活動的行動者因研究者的出現而刻意改變自己的作為。另外，筆者也會嘗試觀察幾個 Coser 經常出沒的外拍地點，以繪圖、文字記錄及照相的方式，彙整 Cosplay 行動過程所生產的種種痕跡。Zeisel 特別提醒研究者，在觀察過程中應注意時間因素，以避免慣例活動的進行抹去或改變了資料本身。

表 3-1：本研究參與觀察與分析之活動一覽表

時間	地區/地點	活動名稱	活動類型	
2012	4 月	台北/耕莘文學院	戰友志合~無雙 CROSS	主題 ONLY 販售會
		台北/華山藝文特區	LOL Cosplay 大賽	Cosplay 比賽
		高雄/勞工育樂中心	CWT K10	商業同人誌販售會
	5 月	台南/成功大學	成大 火艾月	社團同人誌販售會
		台北/捷運地下街廣場	CWT★PARTY-19	商業同人誌販售會
		台中/文化創意產業園區	GJ-CosTiva 角色扮演文化特展	Cosplay 攝影展
		南投/暨南大學	暨大 Cosplay 攝影會	Cosplay 攝影會

	7月	台中／新市政大樓	台中動・漫・力	政府性質同人活動
		台中／中興大學	GJ 中興攝影會	Cosplay 攝影會
		台北／台大綜合體育館	FF20	商業同人誌販售會
	9月	台南／台南公會堂	GJN2 同人誌展售會	商業同人誌販售會
	10月	台北／師範大學中正堂	花華 HANA 台日動漫文化感謝祭	Cosplay 主題活動
		台北／台大綜合體育館	PF17	商業同人誌販售會
12月	台北／Colorful Studio	私人棚拍	Cosplay 外拍活動	
2013	1月	台北／台大綜合體育館	FF21	商業同人誌販售會
	3月	台中／逢甲大學體育館	GJ9 動漫創作嘉年華	商業同人誌販售會
	4月	台北／台大綜合體育館	PF18	商業同人誌販售會
	8月	台中／逢甲大學體育館	CWT T10	商業同人誌販售會
	10月	台北/耕莘文教院	銀魂 Only-侍魂傳承	主題 ONLY 販售會
2014	2月	台北／台大綜合體育館	CWT36	商業同人誌販售會
	7月	台北／台北小巨蛋星光廳	Cosplay Field3 角色扮演交流市集	主題 ONLY 販售會
		台北／台大綜合體育館	FF24	商業同人誌販售會
	12月	台北／台大綜合體育館	CWT38	商業同人誌販售會

四、深度訪談

為釐清 Cosplay 次文化社群的世代意識，以及 Cosplay 相關活動的空間樣貌，筆者藉由訪談，同時加入視覺性資料的輔助，以瞭解並判定受訪者的行動經驗與空間認知。訪談核心問題分為三個面向：環境行為、場域運作機制及活動空間的配置與運用。首先，環境行為面向乃是瞭解 Coser 參與同人活動及外拍活動時的行為、動機與感知，並比較不同性別、年齡、Cos 資歷的 Coser 在使用空間上的異同。同人活動的部分，本研究以數個經常舉辦相關活動的場地為範例，請受訪者指認並繪出其活動範圍，外拍活動則是請 Coser 口述其外拍經驗。除了整理出 Coser 對於現有活動空間的想法之外，也試圖了解 Coser 在準備過程的消費地理與空間概況，掌握人們在 Cosplay 狀態之外的環境行為。

接著，場域運作機制面向則是希望瞭解 Coser 們，如何維持與回應 Cosplay 圈內的約定俗成。Cosplay 次文化的社群成員並非只有 Coser，還包含攝影者、馬內等人，他們對於 Coser 們的行為展現都有舉足輕重的影響力。因此本研究嘗試透過 Coser 的親身經驗，歸納出 Cosplay 場域內部的潛在規則與運作機制如何影響 Coser 的環境行為。第三個面向為活動期間的空間運作，主要是瞭解不同身分的人們在活動現場的交集與互動，以掌握 Coser、其他參與、主辦單位、空間管理單位這四

種身分之間的關係結構。並且希望能夠回應到觀察階段所獲得的資訊，解析 Cosplay 次文化在實踐過程的空間權力流動。

以 Coser 為受訪者的訪談方式分為正式訪談與非正式訪談；非正式訪談是筆者以 Coser 或路人的身分參與活動時，與友人或同好聊天所蒐集到的資訊，這部分以田野筆記的方式進行記錄。正式訪談則是邀請受訪者會面並進行問答，並整理出完整的訪談記錄。正式訪談對象主要是依活動地區及 Cos 年資（限一年以上）為篩選條件，以盡量取得不同活動場地的空間經驗。性別及年齡方面的限制，是為了解析不同年齡層與不同性別的 Coser，在行動經驗與空間認知上的差異；尤其是不同年齡層的 Coser，在交通方式及 Cosplay 消費習慣有著相當顯著的差別。

Seidman (2006) 在對於訪談技巧的論述中，再三提醒訪談者應盡量減少個人經驗的分享，採取探索 (explore) 而非探測 (probe) 的態度進行訪談，並透過更多的聆聽以深入了解受訪者的經驗與思維。因此筆者在訪談過程中，雖因本身是參與 Cosplay 活動的局內人，對 Cosplay 專有名詞與行動過程已有相當程度的了解；但也因此更注意在訪談過程中，因研究者個人經驗的介入而導致引導性發問的可能。對此，筆者於訪談前仔細擬定訪談問題，事先以書面方式呈予受訪者，使受訪者在了解訪談綱要的前提之下進行，降低研究者本身對受訪者的影響與干擾。

表 3-2：正式訪談受訪者一覽表

受訪者代號	性別	年齡	Cos 資歷	主要活動區域
A	女	18	2 年	中部
B	男	28	10 年	北部 (早期以中、南部為主)
C	女	22	3 年	北部
D	男	27	4 年	北部、中部
E	女	27	13 年	北部
F	女	17	1 年	北部
G	女	18	3 年	南部
H	女	23	6 年	北部
I	女	24	4 年	中部、南部
J	女	25	10 年	北部、中部
K	男	21	2 年	北部
L	女	16	2 年	東部、北部
M	女	26	10 年	東部、北部
N	女	30	13 年	北部
O	女	23	3 年	中部
P	女	24	8 年	北部、南部
Q	女	25	6 年	北部
R	男	29	9 年	北部



第四章 Cosplay 次文化的實踐場域

本章首先從 Coser 的變身過程，也就是 Coser 在 Cosplay 次文化場域中的行動經驗著手。對 Coser 而言，所謂的變身並不只是就近找個電話亭、換上一套造型獨特、色彩鮮明的超人服而已，更需要且值得重視的是，Coser 在實踐過程中，如何選擇、如何取得跟如何使用這套超人服，甚至是變身結束、換下服裝之後採取的後續行動，也是本章節意欲探討的範圍。旨在解析 Coser 於不同行動階段中所採取的各種決策，以及網際網路之於 Cosplay 消費模式的影響。接著則是進一步檢視當代 Cosplay 次文化的源起、演變及特性，以釐清 Cosplay 與其他次文化場域的異同之處，並探討 Cosplay 社群如何建立與維持其場域運作。接著延續上述所提的場域特徵，筆者從 Cosplay 社群反映出的價值觀與行為規範，釐清台灣 Cosplay 次文化場域如何確立其立足點，並探討社會對於 Cosplay 次文化場域的認知差異，對其場域運作造成的影響。

一、變身進行式：Coser 的實踐行動

Cosplay 最重要的就是對於角色的「熱愛」(林容安, 2011; 倪逸蓁, 2007; 馬士傑, 2008;)，但是事實上，Coser 在實踐 Cosplay 的過程中，除了憑藉著一股狂熱情感之外，其採取的行動還會考慮到經濟、社交、群體規範等層面。整體而言，Coser 實踐 Cosplay 的行動流程可分為前置準備、實際活動以及事後檢討等三個階段(馬士傑, 2008)。本節將敘述 Coser 從前置準備、實際活動到後續成果檢討的實踐流程，探討 Coser 於 Cosplay 過程中所展現的行動脈絡，以及隱含於消費實踐中的文化樣貌。

(一) Coser 的前置準備

前置準備指的是 Coser 在實踐 Cosplay 之前所作的各種籌備作業，包含了：選擇角色、資料蒐集、採買材料、製作服裝、製作道具與飾品、購買及造型假髮、試妝與試裝、揣摩角色等事項⁵。Coser 在種種考量下所採取的各種決定，不僅反映了台灣 Cosplay 次文化場域的社會變遷，同時也透過其消費實踐建構出 Cosplay 次文化相關產業的消費地理。

1、選擇角色

對於角色的熱愛與認同是人們從事 Cosplay 最基本的動機。Coser 在選擇欲扮演的角色時，絕大多數都是以自己喜歡的角色為首要考量。但除了對於作品及角色的喜好之外，馬士傑(2008)依其研究結果指出，經濟因素、角色辨識度、角色造型及社群關係等，也是 Coser 在決定角色時會考量到的部分。其中尤以經濟因素的影響最為重大；原因是絕大多數的 Coser 都是從學生時代開始接觸 Cosplay，其經濟來源為家庭提供之零用金或個人打工所得，能夠花費在 Cosplay 上的預算並不優渥。即便是已然步入社會、擁有正職工作的 Coser，在滿足基本日常生活所需的

⁵ 參考資料：GJ-CosTiva 台灣角色扮演文化特展(2012年5月26日至6月2日)之展覽內容、倪逸蓁(2007年,頁161-177)。

前提下，也不一定能夠投入大量金錢在個人興趣上。因此「預算」向來是 Coser 從事 Cosplay 活動時的重要考量，經濟尚未獨立或是預算有限的 Coser 通常會優先選擇造型較為簡單、製作成本較低的角色。

除了經濟因素之外，Coser 也會考量到角色本身的可辨識度。此處的辨識度是指他者對於該角色的辨認程度，越有人氣、有特色的作品或角色，越容易被觀看者所辨認，而因此受到許多 Coser 的青睞。實際上，某些相當受到人們歡迎的角色並不見得是出自於人氣當紅的作品，也不見得是因為造型好看，而是因為該角色具有獨特且經典的造型特徵而具備了高辨識度。正如馬士傑（2008）所說的：「對於 Coser 而言，成為觀眾的目光焦點，是非常重要的事情。……讓自己在眾多 Coser 之中脫穎而出，成為大眾的目光焦點，並不是件容易的事情。在這種狀況下，選擇扮演比較少人扮的角色，或者是選擇角色造型非常特殊的角色，是一個很好的方法。」（頁 50）。另外，Coser 也相當重視與其他 Coser 之間的辨識，經由對方扮演的角色辨識出喜歡同樣作品的同好（白超燿，2006）；在活動現場一起合照、交換聯絡方式，或是約定日後一起出團，也是 Coser 參加活動的樂趣之一。

前段提到成為觀眾目光焦點之於 Coser 的重要性，「出團」亦是 Coser 吸引群眾目光的其中一種方法（圖 4-1）。所謂的出團是指集結兩名以上的 Coser 來扮演同一作品或同一主題的角色，不但有助於再現該作品的經典畫面，在攝影構圖上亦比單一人物來得豐富，Coser 們在會場集體行動的方式也能相當有效地吸引群眾目光。然而，為了搭配出團的需要，不見得每人都能夠選擇扮演作品中的主角，因此在出團的過程中，Coser 們為



▲圖 4-1：出團現場群眾圍繞拍攝盛況

了作品的完整性而彼此協商、選擇扮演的角色是必經的過程。Coser 基於個人對作品的喜愛而發起的徵團（或稱湊團、揪團）行為，其徵集方式有二，一為網路徵集，二為邀約朋友。前者的進行方式是在網路論壇上公開徵人，由某個喜歡特定作品的主要號召者（或稱團長、主揪）發起，針對該作品徵集一至多個 Coser 共同出團參加活動或外拍。在選擇角色的過程中，發起人與其朋友具有優先權，通常是發起人及其朋友們先決定了自己想要扮演的角色後，再透過網路論壇或是社群網站募集缺額角色。

不同於前者與陌生人共同搭檔的合作過程，邀朋友一起出團這種依據「社群關係」來選擇角色的模式，在 Cosplay 圈中相當常見。有時是因為朋友跟自己一樣都喜歡該作品，且彼此喜歡的剛好是可以一起搭檔的角色故而成團；有時候則是因為朋友希望有人一起出團才選擇扮演該角色。雖是以友情陪伴為前提而做出的選擇，朋友邀約出團卻是許多 Coser 初次踏入 Cosplay 圈的起點，足見社群關係之於 Coser 的重要性。許多受訪者在談及初次 Cosplay 的狀況時亦表示有類似的經歷：

開始玩 Cos 是高中時加入動漫社，那時候我很喜歡 APH 的北/義/大/利⁶～現在也很喜歡啦！所以社團朋友就約我一起出 APH 團。(受訪者 C)

第一次 Cos 是高一的時候，社團認識的學姐說要辦戶外外拍，約我一起去。因為那時候什麼都不懂，也不會，沒化妝，假髮也沒準備，衣服還是學姐借我的勒！（受訪者 P）

第一次喔～就國中的時候閻末超紅的啊！有朋友說想出閻末⁷團，缺一個雷帝貴人，就抓我下海了〔笑〕。(受訪者 R)

從 Coser 選擇角色的過程來看，顯見與具有相同喜好的同伴一起從事 Cosplay 所得到的愉悅，是 Coser 投入與持續進行 Cosplay 行為的動力之一。然而部份活動資歷較長的 Coser 認為，比起早期的活動狀況，近年來隨著參與活動的人數增多，社群關係變得更為複雜，致使部份 Coser 們的行為在某種程度上產生變質（傻呼嚕同盟，2005）。此一現象指出當代的 Coser 們除了因為個人的狂熱情感從事 Cosplay 之外，也會基於人氣度、小團體、金錢等各種考量，而在選擇角色的過程中對於扮演該角色所能獲得的好處斤斤計較。此現象亦使得部份 Coser 認為，以獲取某種利益為目的的 Cosplay 行為，已然偏離透過角色扮演展現個人狂熱情感的宗旨，故對於以營汲名利為前提的扮演行為多有批評和譴責。

2、蒐集資訊

Coser 依據成本考量、角色辨識度及其社群關係，決定自己要扮演的角色之後，便會開始著手蒐集與該角色相關的資訊。對 Coser 而言，單單只有服裝本身與角色相像是不夠的，理想的 Cosplay 應表現出該角色的精髓所在，為此，Coser 必須在其準備及展演過程中蒐集與研究各種相關資訊，例如服裝造型圖片、文本背景、角色個性等，以求能夠淋漓盡致地展現自己的 Cosplay。

為了能夠確實地再現自己喜歡的角色，Coser 不僅需要該角色全身造型的圖片，更要掌握角色的髮型、五官、經典動作，甚至是角色個性、行為神韻、服裝及道具的細節等都必須要知悉通曉。此外，Coser 在實踐過程中經常遭遇到的困難是，他們必須要學習、操作不同領域的專業技能以完成自己的 Cosplay，而這些專業資訊可能跟他／她的日常生活完全無關。所以他們必須蒐集、參考各種文本資料之後，加上個人發想才得以順利實行他們的 Cosplay 大計：

每一次準備新角色都很辛苦啊～〔苦笑〕要從頭開始找圖片、打版、弄假髮，有時候還要自己染布，最痛苦的就是噴漆了，臭得要命！常常會覺得幹嘛要這樣毒害自己。(受訪者 M)

由於 Coser 的實踐行動並不會在卸下服裝的那一刻結束，所以蒐集資訊的過程

⁶ APH 為日本漫畫家日丸屋秀和作品《ヘタリア Axis Powers》之簡稱，為國家擬人化歷史喜劇漫畫，北/義/大/利為其中一個角色（於國名插入/符號是為了避免他人於網路搜尋該國時，與該國真實資訊有所混淆。）。

⁷ 為日本漫畫家松下容子作品《閻の末裔》之簡稱。雷帝貴人為其中一個角色。

也是持續且不間斷的，從服裝籌備到扮演結束之後，Coser 都要持續地蒐集資訊以檢視與修正自己的不足之處（馬士傑；2008）。早期的 Coser 在蒐集資訊的過程中非常仰賴實體文本，相關書籍、影片和官方出版的角色設定集，是相當重要且不可或缺的資訊來源。當時坊間尚無針對 Cosplay 需求而出版的參考書，Coser 製作服裝、道具過程中所必須具備的知識與技巧，往往靠著自身逐步摸索、反覆嘗試的經驗累積，或是從朋友分享其製作經驗中加以學習而得。如今，Coser 蒐集資訊的方式則幾乎仰賴網路，除了官方網站上提供的作品及角色相關資訊之外，各個領域之專業人士所撰寫的部落格及網站也提供許多幫助。許多 Coser 也會在個人部落格、網路論壇或社群網站上，分享自己的 Cosplay 心得和製作過程，甚至自費出版角色扮演工具書，以供其他 Coser 參考。市面上則出現了數本以 Coser 為客群的參考書籍，例如《第一次 Cosplay 就上手！》、《最強 Cosplay 服手作書》等；尖端出版社也曾經推出一系列以角色扮演相關資訊為主的雜誌《Cosmania》（現已停刊），除了報導台灣及其他國家的 Cosplay 活動之外，也透過服裝、道具、拍攝技巧教學等專欄，提供 Coser 在製作過程中需要的各種資訊。

可以看出早期的 Coser 在資訊蒐集過程中，通常是以個人行動為主，即便會與其他 Cosplay 同好合作或向其請教，但也僅限於素日便有來往聯繫的朋友。後期至今的 Coser 透過日漸成熟的網路工具，其資訊來源變得相當多元且豐富，而能夠簡單、快速地習得各種所需知識。

3、採買材料及製作服裝

了解基本資訊之後，Coser 便可著手準備扮演所需要的服裝、道具及假髮。現今 Coser 取得服裝及相關道具的方式有：（1）自行製作（2）委託朋友製作（3）委託專業店家或個人工作室製作（4）租借／購買二手品（5）購買成品。Coser 會依據經濟考量、時間、製作能力及製作意願，而從中選擇出符合自己需求的方式：

衣服大部分是自己做啦～有的很難很複雜的，比如說晚禮服，才會花錢給別人做。……道具才是最花錢的！我以前有因為買不到刀子而放棄出角，但還是很想出，就花了不少時間做刀子。……現在就都用買的了，索隆⁸的三把刀加起來大概花了我一萬多塊吧～不過買的精緻很多，很值得。（受訪者 E）

有錢沒閒的時候會找工作室，有閒沒錢的時候就只好自己做啦～時間就是金錢哪！〔笑〕（受訪者 R）

很喜歡很喜歡的角色一定會自己做，比較可以符合自己要的。你也知道，有的工作室就是做個大概，到手之後都嘛自己還要再改，很麻煩啊～那還不如一開始就自己做，省錢又開心。（受訪者 Q）

由此可知，當 Coser 評估自己的製作能力及製作時間足以負擔，並且本身也有製作意願時，通常會選擇自行製作。但是當 Coser 不具備相對應的製作能力、時間

⁸ 日本漫畫家尾田榮一郎作品《ONE PIECE（台譯海賊王或航海王）》裡其中一個角色。人物造型特色為綠色短髮及「三刀流」能力。

及自製意願時，便會轉而選擇委託他人（包括委託朋友或是委託專業店家、工作室）製作或購買現成品。如此的選擇並非一成不變的，例如原本基於經濟因素選擇自行製作的 Coser，在取得正職工作、經濟獨立之後，反而可能會因為忙於工作、沒有時間自製，而在經濟許可的前提之下改為委託他人。又或是原本製作能力不足的 Coser，在自我學習之後開始嘗試自行製作服裝道具，而無須再委託他人製作。

（1）自行製作

確定角色→找圖→畫分解圖→購買材料→開始裁製→試穿修改→完成

▲圖 4-2：Coser 自製服裝流程（資料來源：《變身天使寇詩兒》，本研究繪製）

Coser 選擇自行製作的原因大致有二，一是其本身有強烈的製作意願（來自於對角色的熱愛），二為自製所需的費用低於委託他人製作。自製服裝道具的 Coser 必須自己依循蒐集到的資訊繪製圖樣，且要熟悉材料特性並能操作相關工具（例如：縫紉機、染劑、噴槍等），這對於大多數非相關領域的 Coser 來說，並非容易之事。面對專業能力不足的困境，Coser 本身的製作意願變得相當的重要，具備強烈製作意願的 Coser，為了盡力再現自己喜歡的角色，會透過相關資訊的蒐集、向朋友及專業人士請教以及多方嘗試，以積極的學習態度克服能力不足的問題。即使成果未必比專業店家製作的來得精緻，但從過程中獲得的成就感反而因此更加激勵了 Coser 的製作意願，形成自行製作的良性循環。有些 Coser 甚至因此影響未來的工作志向：

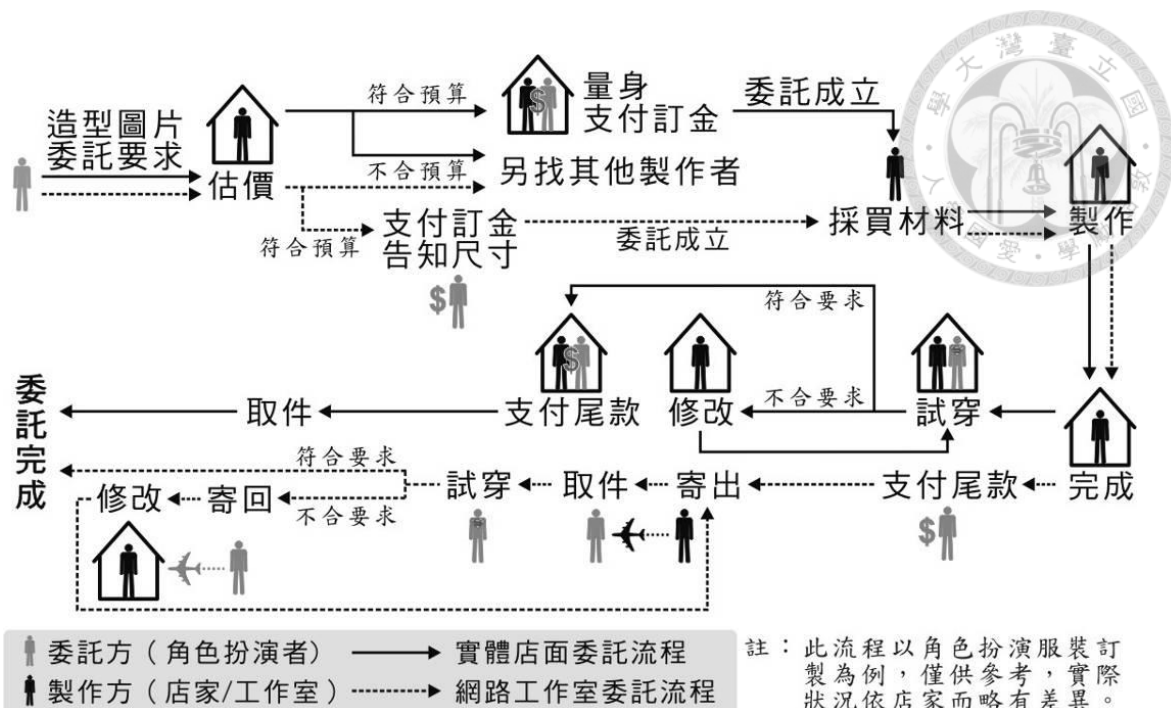
我覺得自己做 Cos 服很有趣呀！又很有成就感，……之後我應該會念服裝相關的科系吧！想要更專業的做衣服。（受訪者 A）

其次是，委託他人製作通常必須支付材料費與製作費，相較之下，自行製作的方式僅需負擔材料及工具費用，雖然必須耗費大量的心力，但對於經濟狀況不充裕的 Coser 來說，自行製作是較為實際的選項。但當自行製作未必省錢或省力的時候，或是製作能力無法負擔的時候，Coser 也會轉向委託他人或購買成品。

如前述，自行製作必須具備能夠操作相關工具的專業能力，也必須耗費大量的時間與心力在親自採買材料與製作過程上。並且自製品未必能比訂製的來得精緻，亦可能因為自己能力不足而遭遇失敗挫折。如果 Coser 本身並沒有強烈的自製意願，在個人經濟狀況許可的前提之下，其實較傾向於委託朋友或委託專業店家、工作室訂製服裝及相關道具。

（2）委託實體店家或網路工作室製作

委託他人製作服裝、道具的 Coser，首要考量便是對方的製作價格及製作能力是否能符合自己的需求。Coser 們會依循朋友經驗、網路口碑、作品集等資訊來篩選。台灣九〇年代的 Coser 大多委託以訂製服為本業的實體店家製作，例如：西門町的制服訂製店、永樂布市三樓的專業裁縫店家等。在台灣的 Cosplay 活動漸具規模後，網路上也開始出現專門接製 Cosplay 服裝、道具的工作室。常見的委託流程可依實體店面及網路工作室分為以下兩種：



▲ 圖 4-3：Coser 委託實體店家及網路工作室製作之流程（本研究繪製）

如上圖所示，在 Coser 支付訂金之後委託才算成立，之後製作者才會著手採買材料、打版與裁製，部分工作室或店家接受自備材料而僅需支付工本費，部分製作者則因自行採買的材料不見得適合用於製作服裝、道具，因此僅提供材料樣本供委託者挑選，而不接受 Coser 自備的材料。

實體店家與網路工作室兩者之間最大的差異在於，Coser 的選擇是否受限於自己的所在地區。選擇委託實體店家的 Coser 為了量身和試穿，至少需要親自前往店面兩次以上，而為了避免耗費金錢時間在交通上，Coser 趨向於選擇離自己居住地區較近的店家（但也不乏有因為所居地區沒有合適的店家，而千里迢迢至其他地區訂製的 Coser）。委託網路工作室的 Coser 則省去了交通問題；過程中雙方以網站留言板、EMAIL、社群網站、通訊 APP 等方式溝通尺寸與細節，製作方在完工後再郵寄予委託方試穿。對 Coser 而言，網路委託的方式不須親自出門，便可取得所需的服裝道具，可說相當地便利。然委託網路工作室的缺點也正出自於雙方缺乏實際討論，而容易在尺寸、製作工法及成品效果上的認知有誤差，故近年來也有些網路工作室提供親自量身跟實地試穿修改的服務。

此外，預算問題也仍然深切地影響著 Coser 的選擇。專業店家通常相當擅長特定類型的服裝或道具，對於材料及工法的掌握度高，成品也顯得較為精緻；其收取的製作費用自然也較昂貴。這類以訂製服為本業的專業店家因高品質的成品，而成為不具備自製能力但預算充足的 Coser 的熱門選擇。而對於預算並不闊綽的 Coser 們來說，降低對於服飾道具品質的要求在所難免，經濟考量讓這些 Coser 轉向選擇品質中上但成品效果仍能負荷 Cosplay 攝影，收費也較為低廉的網路工作室。

網路工作室崛起於網際網路在台普及之後，當時台灣 Cosplay 社群規模正值迅速擴張的時期，為數不多的專業店家早已應接不暇，Coser 往往要等待數個月才能夠拿到成品。因而開始有本科出身或具備製作能力的 Coser，採取網路相簿留言板

或網路拍賣的經營形式，接受其他 Coser 的委託。這類網路工作室之所以受到 Coser 的青睞，是由於製作者本身便是 Coser，或是業務範圍以角色扮演服裝道具製作為主，較能理解 Cosplay 以攝影效果為前提的製作需求。大多數的專業店家以日常服裝為主要業務，所以會以實穿、符合主流美感為其製作基準，較無法理解 Coser 希望全然依圖製作的需求。但網路工作室除了能夠站在 Coser 的立場製作服裝之外，也能夠依其扮演經驗向委託者提出製作建議：

以前去西門訂一套制服的時候跟老闆盧很久，因為我想要把領子做得很寬很大，要蓋到鎖骨以下，快到胸口那邊，但那個老闆一直堅持領子那樣做不好看。我心裡一直想說，這又不是我平常要穿的制服，我沒有要好看啊！給我跟圖上一模一樣的領子啦！（受訪者 M）

（工作室）就建議我不要做可以扣起來的大衣，這樣比較可以修飾身材、腰線才會好看，拍照的時候也不會有一大坨布擋在胸前，才拍得出圖片裡的俐落感。（受訪者 N）

隨著網路工作室經營與製作的能力日漸成熟，其精緻度與製作費用甚至已然不輸給專業店家；加上工作室長期以 Coser 為主要客群，通常會比專業店家來得易於溝通，成果也容易符合 Coser 的需求，而逐漸在 Cosplay 同好之間建立良好口碑。目前也有部分知名工作室開始接製商業委託的訂單，例如遊戲廠商的宣傳服或電玩節目的造型服。

（3）委託朋友製作

委託朋友製作角色扮演服裝或道具的 Coser，其前提在於扮演者對製作者的信賴程度。服裝、飾品及道具的完整度及精緻度攸關角色扮演的成敗與否，因此必須基於一定程度的信任，Coser 才會將製作託付給相對於工作室而言比較不專業的朋友（馬士傑，2008）。對負責製作的 Coser 而言，朋友的委託除了代表對自己製作能力的肯定之外，也必須以成果回應對方的信任，畢竟如果製作成果不如預期，其所損失的不僅是金錢，同時也會損失對朋友製作能力的信賴。部分意欲經營網路工作室的 Coser 也會經由接製朋友委託的訂單，替自己累積作品集與好口碑。

委託朋友製作的優點是委託者能夠與製作者有密切的討論與修改，製作過程中的討論也可以增進彼此的友情；缺點則是當製作成果或是金錢方面有所糾紛，難免會影響彼此的友誼關係。

（4）購買成品

不論是自行製作或委託他人製作服裝、道具，都需要一定時間的製作期，尤其是委託專業店家或網路工作室製作的品項，往往需要等待數個禮拜，甚至是數月以上才能夠取件。不耐久候或是有急用的 Coser，便會轉而選擇購買已經製作完成而不需等待的現成品。像是日本知名動漫商品連鎖店 MANDARAKE（まんだらけ）的中野分店，便特別針對 Coser 們的需求而設置 Cosplay 館，店內售有眾多角色的 Cosplay 服裝及假髮等相關物品。



▲ 圖 4-4：MANDARAKE 中野店 Cosplay 館（圖片來源：MANDARAKE 官網）

而台灣目前並沒有專營 Cosplay 服裝銷售的實體店面，僅在西門町漢中街一帶，有數家租售戲劇表演、舞蹈表演服裝的店面。這類店家提供的服裝形式偏向廣義的角色扮演，作工及材質都較為粗糙，跟強調裝扮成特定角色並且注重服裝細節的 Cosplay 服裝不同，因此鮮少會有 Coser 前往該類店面購買服裝道具。有意購買現成 Cosplay 服裝、道具的 Coser，大多是利用奇摩、露天等拍賣網站搜尋與採購，或者是利用淘寶、Amazon 等國外網站購買其他國家的 Cosplay 成品。

相對於量身打造的訂製服裝，這類預先大規模生產的成衣多有固定的尺寸、版型、顏色及用料，在 Coser 訂購之後即可售出。其優點是工期短，Coser 有時僅需等待短短幾天的修改期及物流寄送的時間，即可取得所需的服裝或道具。並且這類大量生產的成品因平均成本相對較低，所以能用比訂製品來得低廉許多的價格售出，部分預算有限的 Coser 會因經濟考量而選擇購買成品。缺點則是，像這類大規模且快速生產的服裝及道具，其材料、顏色、裝飾圖樣都已有既定安排，無法依據個別 Coser 的製作需求而調整；因此經常會有不合身形的狀況，Coser 在取得服裝之後，仍需依照自己的身形進行修改。選擇購買現成品另外一個缺點是，Coser 在製作過程中對於服裝道具的控制程度相當有限，無法隨心所欲地依循自己對於角色的詮釋想像，將服裝、道具細節調整為自己理想的狀態。但選擇購買成衣的 Coser 並不以為意，他們會透過扮演、攝影、影像後製等技巧補足，以建立自己的獨特性，與其他 Coser 的扮演成果有所區別。

除此以外，成衣製作往往需要達到一定數量以上才符合生產成本，所以通常只有熱門作品中的角色才買得到成衣或既成道具，若是想要扮演冷門作品中的角色或是名不見經傳的配角，大都還是得要自行製作或是委託他人製作。亦有部分廠商會以徵集的方式供 Coser 們預先訂購，在募集到合乎成本的訂單數量之後才委託工廠統一製作。

（5）租借／購買二手品

每一套 Cosplay 服裝和道具都是依據特定角色製作的，除了素色襯衫、長褲這類基本樣式的服裝之外，鮮少可以再次利用於不同角色身上，尤其是大型特殊道具，因具有高度辨識度而幾乎不可能使用於其他角色。對於這些無法重複使用而又不想再繼續 Cos 的角色服裝道具，部份 Coser 會選擇將其清洗、整理過後，以相對便宜的價格於網路拍賣上販售，或是租借給其他 Coser。租借價格每次大約是新台幣數百元至一千出頭不等（視物品本身的精緻度而定），如服裝道具於租借過程

中有所汙損或毀壞，便會依損壞狀況從事先支付的押金當中扣除清潔維修費用。不少新手玩家會選擇購買二手品或向他人租借服裝道具，一來不需耗費太多心力在製作事宜，二是可以用有限的預算享受角色扮演的愉悅感；對想要 Cosplay 卻又不知道從何著手的人而言，租借或購買現成的服裝、道具是最為簡便的方式。缺點則是這類二手服裝道具可能會不合尺寸，且泰半不提供服裝修改服務，因此只能盡量向跟自己身形符合的 Coser 租借，或者購買後另找店家修改尺寸。另外，也有一些和朋友約定出團的 Coser 會選擇租借服裝道具；這樣的 Coser 多半是為了陪伴朋友一同出團，但又不想耗費太多金錢心力在服裝製作上，因此以單次租借的方式搭配出團時間取得所需物品，同時也省去了後續收納、維護服裝道具的麻煩。

表 4-1：Coser 取得服裝道具方式之比較

	價格	製作時間	採買材料	個人製作意願	製作能力
自行製作	不定	長	需要	高	需要
委託店家／工作室	貴	不定	不定	低	不需要
委託朋友	不定	不定	不定	低	不需要
購買成品	便宜	短	不需要	低	不需要
租／買二手品	便宜	短	不需要	低	不需要

總括來看，如表 4-1 所示，Coser 在選擇如何取得服裝和道具時，會考量到的因素包括了其能夠負擔的預算和製作時間，並且也會依據個人的製作意願與能力來抉擇。預算有限但具備製作能力的 Coser，往往會選擇自行製作，除了省去昂貴的委託費用之外，也毋須擔心因雙方溝通不當而導致成品與預期不符；能夠適當地依個人對角色的詮釋調整並強調服裝細節這點，也是 Coser 自行製作服裝道具的優點所在。同時，Coser 本身更能夠透過自行製作服裝道具，來傳達自己在 Cosplay 領域的專業能力，也可以經由服裝細節的呈現，顯示出自己擁有較多的文化資本。相對來說，無法自行製作但經濟預算足夠的 Coser，則會委託具備專業能力的店家、工作室或朋友代為製作，以經濟或社會資本補足其自身於文化資本的不足之處。然製作能力佳、成品精緻的熱門店家及工作室訂單眾多，Coser 必須等待一定時間才能取得所需服裝道具，快則十天、半個月，慢則長達數月之後才能取件也是常見之事；即便是委託朋友製作，Coser 也可能礙於友情考量而不願頻頻催促朋友，以致無法在短時間內取得服裝道具。在網路購物的消費模式興起之後，Coser 能夠在拍賣網站及社群網站上，向其他 Coser 出售、購買、租借二手服裝道具，或是直接購買大規模生產的成衣製品。比起委託他人製作，購買成品及二手品的方式讓 Coser 得以更快速的取得服裝。

從 Coser 對快速且確實取得所需服裝道具的製作需求中，亦可以看出潛藏於其消費脈絡中的速食化傾向。有的 Coser 認為，這樣的改變能夠降低新手入門的門檻，引入更多對於角色扮演有興趣的人參與 Cosplay 活動。但也有 Coser 認為，若過於講求出角速度，而無法投注足夠的時間心力在準備過程，反而會讓原本應該展現狂熱情感的 Coser，對於自己扮演的角色呈現疏離狀態；長久下來，脫離核心概念的扮演行為將無益於 Cosplay 次文化的整體發展。

4、購買及造型假髮

假髮的製作過程極其繁雜，從混色、製作髮排、髮絲定型、車縫到最後的水洗、整理及基本造型，都需要專業人力及特殊機器才能製作（如圖 4-5、4-6），一般的 Coser 幾乎無法獨力從無到有製作出一頂假髮。因此台灣早期的 Coser 在無法自行製作假髮，市面上也難以取得特殊顏色假髮的狀況下，多是使用暫時染髮噴劑，或是直接將自己的真髮染成需要的顏色再加以造型。扮演布袋戲角色時需要使用的假髮或頭套，則因造型複雜而大多選擇委託專業店家手工訂製成品（倪逸羣，2007）。



▲圖 4-5、4-6：假髮製作過程。左為排髮機，右圖以頭皮機將假髮車縫至仿真頭皮上。⁹

近年來，人們已能在實體店面或網路上購得各式各樣的假髮，因此 Coser 會購買既成的假髮成品後，再自行二次修剪、染燙，以符合自己要扮演的角色髮型：

假毛的話，現在都是上網買比較多了，自己弄假髮很麻煩啊～弄完之後，房間裡、衣服上都是剪下來的毛，超惱人！……想想還不如上網買啦～雖然還是要自己修一下，但是便宜。有的熱門角色還有整顆做好的，連瀏海都幫你修好好，拿到一戴就可以拍照了，超方便！（受訪者 M）

台灣曾有京寶、CosMO（圖 4-7）等專營動漫造型假髮的店家設立實體店面（現皆已歇業），除了販售假髮之外，另有提供依顧客提供之圖片進行造型，以及使用後整理保養假髮的服務；CosMO 甚至曾經提供在活動現場免費替 Coser 穿戴、整理假髮的服務，在當時相當受到好評。然目前台灣的角色扮演假髮店家，已經幾乎都轉向以網路經營為主；這是由於這幾年 Coser 已能在台灣拍賣網站或大陸網站上，自行購買到各種依特定角色製作而成的假髮，符合角色需求且快速、方便的消費模式讓台灣的實體假髮店面逐漸式微。

⁹ 圖片來源：義烏市絲翼假髮廠網站。（2014 年 1 月 15 日引用）



▲ 圖 4-7：CosMO 假髮士林店一隅（圖片來源：CosMO 網站）

5、製作道具與飾品

道具和飾品能夠提昇角色扮演的完整度和辨識度，讓觀看者可以更容易辨認出 Coser 正在扮演什麼角色，在拍照時也有益於增加畫面的豐富度；更可以彰顯出 Coser 本身對於該角色和作品劇情的了解程度，展現其擁有的相關知識與文化資本。

大多數的 Coser 會選擇自行製作造型簡單的道具和飾品，或是購買類似成品後再加以改造，造型複雜的飾品或大型道具則可以自製或是委託專業工作室製作。Coser 自製道具、飾品的流程與自製服裝類似，對 Coser 的困難之處亦是相同，越是複雜的道具飾品製作越需要專業能力與工具。製作簡單的道具飾品可能僅需要紙



▲ 圖 4-8：虛擬歌手初音未來的耳機與髮飾

板、剪刀、白膠等容易購買的材料，然大型道具便可能需要木料、電鑽、電鋸等；較複雜精緻的飾品則可能需要銀料、金工工具等需要特別採購的工具和材料。與 Cosplay 假髮狀況類似，若是扮演當紅的熱門角色，Coser 可以在網路上購得大量開模生產的現成道具；例如圖 4-8¹⁰便是現今相當知名的虛擬歌手角色初音未來，由於想要扮演初音未來的人非常多，道具業者便大量開模製作、販售 Cos 初音未來時不可或缺的耳機及髮飾。

6、試妝、試裝／揣摩角色

化妝是 Cosplay 不可或缺之環節，也是讓 Coser 能夠更貼近角色的方法。與日常妝容不同，Cosplay 妝較偏向於攝影妝和舞台妝，會比平常化的淡妝更強調五官線條，讓臉部輪廓看起來更為明顯，以補足攝影過程中因打光角度而影響拍照成果的可能性。Coser 會透過妝容來調整五官的視覺比例，例如利用修容加強陰影以營造深邃的五官，或以眼線和眉型反映角色的個性（如性格冷漠的角色適合長且上揚的眼型、眉型細直且高，性格溫和的角色則適合較渾圓的眼型與眉尾低且粗的眉型）（倪逸蓁，2007）。此外 Coser 也能夠透過粉底調整肌膚顏色，或是配戴角膜變色片改變眼珠顏色以符合扮演角色的外貌。由於角色跟妝容並沒有絕對的分類，Coser 通常會在正式 Cosplay 前嘗試不同的妝容，以確認妝容符合角色形象。

¹⁰ 圖片來源：左圖引用自美萌漫品專賣網站。右圖引用自 <http://www.crypton.co.jp>。

正式進行扮演時，少數 Coser 會委託專業彩妝造型人士協助化妝，絕大多數的人則是自己化妝或是委託朋友幫忙。筆者認為這是因為化妝的入門門檻不高，人們容易上手也容易於市面上取得相關工具；且 Cosplay 社群以女性成員居多，日常生活中經常有自行化妝的機會，即便自己不擅化妝，也能夠請擅長化妝的朋友提供協助或指點：

國中時有化過妝，後來就沒什麼在化。高中剛開始玩 Cos 時是請學姐幫忙化，後來才慢慢學的。(受訪者 H)

我平常不太化妝，只有重要場合才化。但大學的時候逼自己要天天化妝，算是為了 Cos 逼自己練手感。(受訪者 J)

在同人誌販售會或是 Cosplay 攝影會等活動現場，也經常可以看到正在替朋友化妝的 Coser (如圖 4-9)；對此，受訪者 M 認為：「對會化妝的 Coser 來說，幫朋友化妝其實不需要花很多時間呀！一般的妝頂多半小時就可以完成了。舉手之勞嘛～就幫忙囉！」。由此可以看出，彼此交流化妝技巧、協助朋友解決化妝問題的過程，是 Cosplay 社群彼此聯繫情感的交流方式之一。不過也有部分不擅化妝或是



▲ 圖 4-9：正在替朋友化妝的 Coser

需要特殊彩妝 (如傷疤妝、全身彩繪等) 的 Coser，會選擇尋求專業人士的協助，現今在網路上已能夠找到提供 Cosplay 造型服務的彩妝造型師。

不僅是練習化妝，Coser 也會在正式扮演之前練習著裝；一方面是為了檢視服裝是否有需要修改的地方，一方面則是由於角色扮演服裝之穿著方式各有不同，為了避免在正式扮演時出錯，Coser 們會事先練習著裝流程：

我會在家試妝，也會整套穿好。……盡量會試著自己弄啊～因為到會場時可能沒有人幫忙穿，如果找得到人就還是會請朋友幫忙啦～(受訪者 H)

除了試妝及試裝外，Coser 在正式 Cosplay 前還會練習如何「表演」角色；所謂的表演包含了「表現」和「扮演」兩種意涵，Cosplay 除了服裝與扮演的角色相似之外，以表情、眼神與身體姿勢傳達角色神韻更是 Coser 的精髓所在(倪逸羣, 2007)：

拍照之前喔～會在家練習擺姿勢，也會參考網拍跟一些雜誌，看那些專業的 model 怎麼拍出好看的照片，然後用到自己身上。(受訪者 D)

Cos 前……會在家對著鏡子揣摩表情，因為我很容易在拍照的時候表情僵硬，有時候還會因為想把眼睛睜大，但是太用力，結果拍出來變成翻白眼。[大笑] 所以一定要練習啊～也會練習怎麼擺 pose，不然拍到後面會很乾，不知道要幹嘛。[笑](受訪者 Q)

尤其是以動態方式（例如舞蹈、短片、音樂劇等等）呈現角色扮演成果的 Coser，在正式登台之前更需要大量的練習時間。

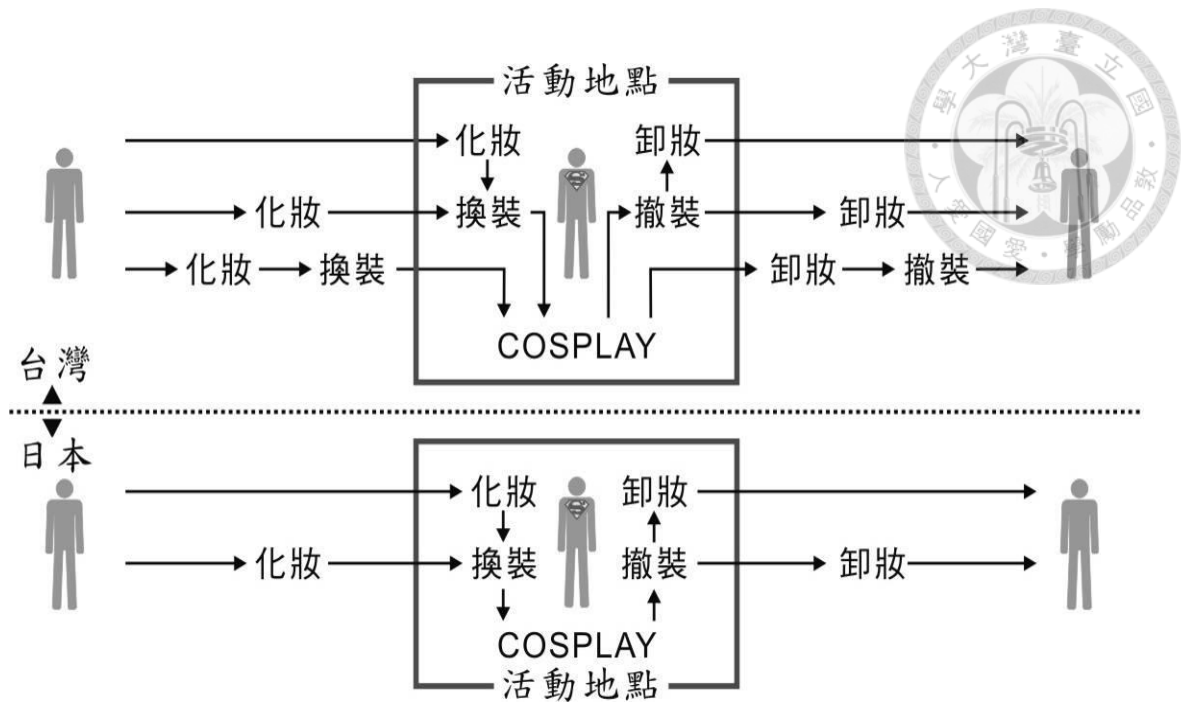
在 Coser 的籌備過程中，能夠看出扮演意願、經濟能力及社群關係對於 Coser 具有關鍵的影響力，其中尤以扮演意願對 Coser 而言最為重要。扮演意願高、對 Cosplay 有熱忱的 Coser，往往會樂於付出較多的心力在呈現角色上，並且持續透過學習與蒐集資訊克服可能遭遇到的困難。部份 Coser 甚至認為，直接購買現成品而沒有參與扮演前的準備過程的 Coser，事實上並不了解 Cosplay 的核心精神，而不應被認定為 Cosplay 圈的一分子（林宜蓁，2006）。同時，也能夠由此覺察到 Coser 在其準備過程中，如何展現、運用各種資本以維持或提昇自己在 Cosplay 場域中的位置。例如部分 Coser 會投入較高的製作預算，訂製購買作工精美的服裝道具，便是以加強經濟資本的方式來彌補其文化資本的不足；又或是有的 Coser 會委託朋友協助化妝、製作服裝，便是一種社會資本與文化資本的互利關係。

前面曾討論過，大量樣板生產的現成服裝道具可能會讓 Cosplay 變得單一化，而逐漸喪失 Coser 在詮釋角色過程中反映出的獨特性。長遠來看，速食化的消費傾向會降低 Coser 在準備期間的投入程度，亦會對場域內部的資本運作帶來衝擊，而對 Cosplay 社群的資訊流動無所助益，是為台灣 Cosplay 次文化在未來發展的隱憂。

（二）Coser 的實際行動

Coser 實際進行 Cosplay 的行動過程包括：化妝、更換 Cos 服、穿戴假髮及飾品、參與活動及後續卸妝、撤裝等事宜。相較於日本的 Coser，台灣 Coser 的行動流程顯得較為不規律；這是由於在日本的同人誌販售會或是相關活動中，通常嚴格規定 Coser 不得事先穿著 Cos 服進入會場，所以日本的 Coser 們習慣在抵達活動地點之後才換裝¹¹。而台灣同人誌販售會活動雖然長期宣導與呼籲 Coser 務必抵達活動場地後再進行著裝，實際執行上卻不似日本活動來得嚴格，因此台灣 Coser 通常會自由地依據其當下的空間需求，而採取不同的行動流程（圖 4-10）。常態來看，大部份的 Coser 會選擇以日常穿著搭乘交通工具，並在抵達活動地點之後才開始進行 Cosplay 著裝程序。此舉原因在於台灣 Cosplay 圈內普遍不提倡人們穿著 Cos 服搭乘大眾運輸，一是服裝道具可能會在移動過程中碰撞受損或是干擾到其他民眾，二來 Coser 本身也多半不希望因為 Cosplay 而惹來無謂的注目，甚至於被他者放大檢視個人行為以致影響 Cosplay 社群的整體形象。

¹¹ 資訊來源：COMIKE 官方網站、花華 HANA 台日動漫感謝祭日本來賓座談。



▲ 圖 4-10：台灣與日本 Coser 參與 Cosplay 活動之行動流程（本研究繪製）

本研究輔以受訪者瓶子實際參與同人誌販售會活動時的紀錄照片（表 4-2），以說明 Coser 在參與 Cosplay 相關活動時的行動流程概況（外拍／棚拍、Cosplay 攝影會、比賽等，除了活動內容及形式不同之外，Coser 個人的行動流程基本上大同小異，因此僅以 Coser 參與同人誌販售會時的狀況做為案例來說明）。在實際受訪之前，瓶子預先告知筆者，活動當天預定扮演《ONE PIECE》（台譯《航海王》或《海賊王》）中的 Nico・Robin 一角；因為角色造型並不複雜，所以瓶子當天打算先在家中化好底妝之後，到活動會場才換衣服、加重妝容跟戴假髮：

表 4-2：Coser 瓶子參與 FF20 活動紀錄（攝於 2012/7/29）

時間	行動	照片記錄	說明
09:00	底妝		化基本妝容；整理並確認今日 Cosplay 所需物品。
10:00	出門		以日常裝扮與基本妝容出門，Cosplay 要用的服裝、假髮及鞋子裝在大包包裡。 另外背有日常用的包包，放置錢包、手機、雨傘等日用品。 註：部分 Coser 因服裝較複雜或道具飾品較多，會以行李箱攜帶 Cosplay 所需物品。

時間	行動	照片記錄	說明
	前往活動會場		 <p>以日常裝扮搭乘大眾運輸工具前往活動會場（台灣大學綜合體育館）。</p>
10:20	排隊進場		<p>事先已至便利商店購買活動門票及會場刊物，故直接前往進場隊伍末端排隊。</p> <p>註：未事先購買門票者，活動當日須先至購票隊伍末端排隊購買門票。</p>
11:20	換裝		<p>進入會場後，直接前往女性 Coser 專用更衣室。</p> <p>註：部份 Coser 會選擇在會場內的休息區或會場外的角落、走廊上整裝，也有的 Coser 會自備更衣帳。</p>
11:35	換裝		<p>更換 Cos 服。</p>

時間	行動	照片記錄	說明
11:45	補妝		修補因在排隊過程中流汗而脫落的底妝，並因拍攝需要而加重妝容至適當程度。
	佩戴假髮		配戴假髮及飾品。
12:30	換裝完成		<p>完成換裝；收拾好個人物品後離開更衣室，前往會場他處準備拍照。</p> <p>註：部份 Coser 會將個人行李寄放於主辦單位提供的寄物處，部分則會選擇隨身攜帶，也有 Coser 會直接將個人行李放置於整裝角落。</p>
13:00	等待朋友		<p>至台大體育館旁的滴咖啡二館等待幫忙攝影的朋友。</p> <p>註：等待朋友的地點視 Coser 習慣而有不同。</p>
14:00	參與活動		拍照、逛攤、與朋友聊天、跟其他 Coser 合照或交換名片。

時間	行動	照片記錄	說明
17:20	撤裝		活動結束；換回原本的日常服裝。(因已超過活動會場更衣室開放時間，故使用滴咖啡二館的更衣室進行撤裝。) 註：撤裝時間因 Coser 個人狀況而有不同。
17:55	離開活動地點		收拾 Cosplay 相關物品後離開活動會場，準備返家。 註：部份 Coser 會與朋友聚餐之後才返家。
18:30	卸妝		卸妝；返回住處休息。

從 Coser 瓶子的實際行動當中，可以發現 Coser 的行動流程與其扮演的角色造型、交通工具和社群關係有關。大多數的 Coser 為了避免在移動過程因服裝顯眼而引人側目，會選擇在抵達活動地點後才換上 Cosplay 服裝。而會選擇直接穿著角色扮演服裝前往活動地點的 Coser，則可分成兩種情況：一是其扮演角色的服裝款式類似日常穿著，例如學生制服、西裝或運動服等類型的服裝，此類服裝即使穿著走在路上或是搭乘大眾運輸，也不會過於顯眼或妨礙他人，所以部份 Coser 認為直接穿著也無妨。例如圖 4-11 當中，該名 Coser 扮演線上遊戲「盜墓筆記」(改編自同名小說《盜墓筆記》)中的張起靈一角，該名角色造型為黑髮、黑眼，服裝為一般常見的連帽外套與長褲；如果沒有道具與配件的輔助，其實就外貌上看起來與常人無異。所以，在外觀不突兀且行動自如的前提之下，Coser 通常認為可以直接穿著 Cos 服前往活動地點。

另外一種狀況正好相反，服裝造型及著裝程序過於複雜的角色，也可能促使 Coser 選擇在他處完成著裝後才前往活動地點。原因在於這類角色的換裝過程可能需要一位以上的馬內從旁協助，並且需要較為寬敞且能夠長時間使用的更衣空間。如圖 4-12，Coser 扮演的是線上遊戲「魔獸世界(World of Warcraft)」中的 Sylvanas Windrunner，基於角色本身的盔甲造型、特殊膚色及配件眾多等因素，使得 Coser 的著裝程序複雜且耗時。為了避免在活動現場影響他人使用更衣室的權利，也為了能夠專心著裝，角色造型複雜的 Coser 可能會選擇在完成著裝之後，再搭乘私人車輛(或計程車)前往活動地點；離開活動地點的時候亦是如此，可以看出 Coser 在其扮演過程中對於是否會干擾他人的諸多考量。



▲ 圖 4-11：服裝造型較為簡單的角色¹²

▲ 圖 4-12：服裝造型較為複雜的角色¹³

除此之外，Coser 過去參與活動的實踐經驗，以及對於活動場地的了解程度，也會影響 Coser 實際扮演時的行動流程。例如受訪者 K 便認為，根據自己過往參與類似活動的經驗，評估活動當天現場排隊的人會相當的多。如果抵達會場之後必須先去售票隊伍排隊，買到門票之後才沿著進場隊伍進入活動會場的話，反而因此會耽誤許多時間；因此事先便已買好門票及場刊，以便抵達活動地點之後可以直接到進場隊伍末端排隊。受訪者 O 亦是如此，他表示在大太陽下長時間排隊容易滿頭大汗，不但辛苦又麻煩，妝容也會受到影響；依照過去的經驗，他認為不如先在家化好妝、換好衣服之後，再搭計程車到活動會場會來得輕鬆許多。

總括來說，Coser 實際行動的流程，會因應當日扮演的角色造型、活動場地狀況、交通工具、過往的扮演經驗而有不同。即便是在同樣的地點 Cosplay 同樣的角色，Coser 也可能會因為社群關係、當日氣候等瑣碎小事，改變自己的行動模式。例如當合作的攝影者臨時有事無法進行拍攝時，或是下雨天的時候，部份 Coser 會基於不希望服裝道具因雨受損的緣故，而選擇取消或延後 Cosplay 活動。如同 Goffman 所說的，人們的身體姿態和行為舉止雖然看起來只是些支微末節，然而卻絕對不是無關緊要的小事（引用自 Giddens, 1986）；這些對旁人來說毋須特別重視的細節，往往是直接改變 Coser 實際行動的關鍵因素。

（三）Coser 的後續行動

Coser 的實踐並非終止於換下 Cos 服的那一刻，在卸去外在的服裝之後，Coser 會繼續付出心力整理自己的 Cosplay 成果、在網路上分享照片或是與朋友共同討論。也就是說，Coser 實踐 Cosplay 的過程並不會因為換下 Cos 服而停止；而是會持續地在事前準備、實際活動以及事後檢討這三個階段之中循環與重覆（馬士傑，2008）。這樣的循環過程有助於 Coser 積累自身的扮演經驗，並且應用於另外一個角色扮演循環的籌備與實踐。

首先會做的便是檢視活動過程中拍攝的照片或影片成果，一方面是為了檢查服裝、道具、飾品、假髮等物品是否需要更進一步地調整細節，另一方面則是要檢視照片中所呈現的角色神韻、姿勢與背景構圖是否理想。對 Coser 來說，在活動

¹² 左圖為本研究拍攝，右圖來源為線上遊戲盜墓筆記官方網站。

¹³ 左圖為本研究拍攝，右圖來源為線上遊戲魔獸世界官方網站。

結束之後與朋友、同好、攝影者共同討論或自行檢討成果的舉動，有助於他們在進行下一次的 Cosplay 之前修正自己的不足之處：

結束之後通常都是先倒頭大睡啦～〔大笑〕我很常修羅完（指 Coser 認為趕製服裝道具的狀況辛苦得宛如身處修羅地獄）之後就直接化妝殺到會場，所以每次活動結束之後都累得要死。睡飽之後才會開電腦上網收照片啦～就看看今天拍了幾張閉眼照之類的。〔笑〕（受訪者 N）

看今天拍得怎麼樣啊～妝適不適合、瀏海有沒有分錯邊，然後，也會跟朋友討論說衣服是不是還要改短啊～道具要再修一下什麼的。（受訪者 S）

其次是記錄與分享自己的 Cosplay 成果；目前絕大多數的 Coser 都會在參與活動之後，將自己的 Cosplay 照放到個人網路相簿（高詩涵，2010）或是社群網站上。也會主動將自己的照片分享到 Cosplay 相關網站，例如 World Cosplay、Cure、巴哈姆特角色扮演哈啦板、PIT Cosplay 板等網站，都經常可以在活動之後看到同好分享照片；部份 Coser 也會透過網路搜尋的方式取得自己的照片，或是觀察評論別人的 Cosplay 作品。

特別要指出的一點是，後續的檢視與檢討不僅會發生於 Coser 個人身上，Cosplay 社群當中亦會透過網路論壇，檢討活動當中發生的各種爭議或不當行為。在匿名網站檢舉風氣盛行時，如有行為不合宜的 Coser 或攝影者，其照片及個人資料往往會被匿名網友公布在 K 島或 Cosplay 黑板等網站，以呼籲其他同好勿做出相同的不當行為。例如圖 4-13 便是一名直接穿著 Cos 服搭乘火車的 Coser，被旁人偷偷拍下並公布於 K 島上，公佈照片的匿名網友更加註：「今天早上 10 點左右在中壢火車站看到某不自重男性 Coser 請到會場再換裝、謝謝」。由此可以看出該發文者意欲藉由其他同好的譴責，抵制 Coser 穿著 Cos 服搭乘大眾運輸的行為。又或是像圖 4-14 為一名因特寫拍攝 Coser 下體，而被旁人拍下並公布於 K 島上的惡質攝影者；公佈照片的網友除了譴責此類針對 Coser 的性騷擾行為之外，也藉由公開累犯者的照片和個人資料，提醒其他 Coser 注意素行不良的攝影者，以避免在活動過程中遭到惡意人士騷擾。



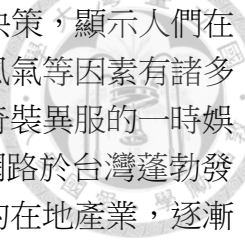
▲ 圖 4-13：照片被公布於 K 島的 Coser¹⁴



▲ 圖 4-14：性騷擾 Coser 的惡質攝影者¹⁵

¹⁴ 圖片來源：Komica 網站。

¹⁵ 同上註。



Coser 於前置準備、實際行動及後續檢討等各階段所採取的決策，顯示人們在從事 Cosplay 的過程中，對於社交關係、經濟、社群規範、社會風氣等因素有諸多考量；也顯示出對於 Cosplay 社群而言，角色扮演並不只是穿上奇裝異服的一時娛樂，而是更為複雜、與日常生活有著緊密牽繫的活動。在網際網路於台灣蓬勃發展的過程中，Cosplay 的消費地理亦從原本以地域性為發展核心的在地產業，逐漸轉移為跨越地理隔閡的全球消費模式，由此可以看出 Cosplay 次文化的整體發展受到社會變遷的影響。

二、誰蓋了電話亭：Cosplay 次文化場域的形成與運作

部份論述認為角色扮演行為應溯源至傳統信仰儀式對於神靈想像的再現（王鏡玲，2011；莊偉慈，2010），然筆者認為 Cosplay 一詞的使用乃是崛起於當代社會的新興現象，為了正視 Cosplay 次文化場域的發展脈絡，相關研究應該要就 Cosplay 於當代社會蓬勃發展的事實來探討其源起。再細論在台灣 Cosplay 次文化的發展過程中，其文化樣貌如何反映與適應台灣社會脈絡的演變；最後聚焦於 Cosplay 如何從個人的狂熱行為凝聚成為一個社會群體，以及在角色扮演社群當中，人們依循著什麼樣的場域邏輯實踐 Cosplay 次文化。

（一）Cosplay 源起與發展

筆者認為，當代 Cosplay 的發展源頭應可追溯至 1939 年，知名科幻迷 Forrest J Ackerman 以未來主義（futuristicostume）的穿著打扮參與美國第一屆 SF 大會（The World Science Fiction Convention，簡稱 World Con。第一屆大會因於紐約舉行，故又稱 Nycon I。）（圖 4-15¹⁶）。當時的美國正值科幻文學發展的黃金時期，戰爭期間大量研發或想像中的各種新科技，更成為了科幻文學的靈感來源，許多年輕人熱衷於閱讀科幻雜誌與科幻小說；因著科技幻想與科技事實的聯結，其他西方工業國家也相繼出現有名的科幻作家¹⁷。而 Forrest J Ackerman 的扮裝行為，正巧替這群喜愛科幻作品並積極想要展現其狂熱情感的人們，提供了觀看和消費以外的表現途徑。



▲圖 4-15：Forrest J Ackerman

而由真人扮演特定角色的模式，則是到 1955 年才逐漸為大眾所熟悉；當時美國首座迪士尼樂園於加州落成，園區內為了宣傳影視作品，以及增加對遊客的吸



▲圖 4-16：早期迪士尼樂園園區景象



▲圖 4-17：遊客與穿上米妮偶裝的員工合照

¹⁶ 圖片來源：<http://fanac.org/photohtm.php?worldcon/NYcon/w39-030>。（2013 年 10 月 24 日引用）

¹⁷ 資料來源：Wikipedia。

引力，便由員工穿上米奇、米妮等知名迪士尼角色的服飾表演舞台劇或與遊客合影（圖 4-16、4-17¹⁸）。與此同時，美國動漫影視製作公司也陸續推出超人、星際大戰等知名作品的扮裝秀，各地亦有影迷舉辦類似性質的小型活動。如此因宣傳而促成的角色扮演行為，因著美國於二戰之後與日本之間的密集交流而傳入日本當地，恰逢日本國內正因手塚治虫等人掀起動漫畫熱潮，孩童們群起以粗製的服裝模仿喜愛的角色。

於六〇年代開始舉辦的日本科幻大會，也追隨著美國 SF 大會的腳步而開始出現扮裝參與的科幻迷，甚至連現今知名科幻評論家小谷真理，當年都曾以模仿《火星の秘密兵器》封面風格的裝扮參與第 17 回日本 SF 大會¹⁹。從活動目的來看，可以看出此階段從事角色扮演的人們，多是以參加變裝派對或化妝舞會的心態，希望藉由「Role Play」的方式與其他有相同喜好的迷們同樂。此現象亦代表人們以服裝再現文本角色之扮演行為，不僅是為了展現其個人對於文本的狂熱，更希望藉此與擁有同樣品味的他人交流互動，這點乃是促進 Cosplay 次文化發展的主因。

在前述所提到的日本科幻大會的影響下，1976 年於東京日本消防會館舉辦的第二屆 COMIKE 活動裡，也出現了裝扮成卡通《海王子》中的角色的參與者（倪逸羣，2007，頁 188）。COMIKE 召集人米澤嘉博於 1978 年的活動場刊中撰文，以「Costume Play」描述這些透過服裝模仿特定角色的人們（白超熠，2006）；如今為大眾所熟知的「Cosplay（コスプレ）」一詞，則是出現在 1984 年的 L.A.con II（美國洛杉磯第三十屆世界 SF 大會），由日本動畫家高橋伸之以和製英語的方式提出²⁰。在此之後，隨著 Coser 在原宿街頭與同人誌販售會的出沒，日本傳播媒體也開始注意到 Cosplay 而加以報導。80 年代，日本動漫畫以各種膾炙人口的作品躍上國際舞台，在亞洲區域勢如破竹的掀起哈日熱潮（陳仲偉，2003）。Cosplay 的行為亦連帶地受到了注目，從事角色扮演行為的人們大量出現在相關活動，甚至搭配音樂表演舞蹈或短劇做為活動亮點。遊樂園、舞會等也以角色扮演活動的形式，邀請一般民眾以不同於日常生活的裝扮前來遊玩。

台灣於 90 年代興起一股哈日風潮，當時有部分通曉日文的人們經由日本雜誌報導接觸並開始嘗試 Cosplay，也由於受到日本動漫文化影響極深，台灣對於角色扮演行為的概念及發展模式也與日本相當類似。例如早期的 Coser 通常僅會出現在同人誌交流活動以及私人發起的小型攝影聚會，或是在網際網路興起之後，同好之間的交流更為便利且頻繁，而像日本一樣逐漸凝聚形成 Cosplay 社群。

從 Cosplay 的發源與發展脈絡，也可以窺見 Cosplay 次文化在歐美地區與亞洲地區的差異。歐美地區早期的活動風氣偏向於「Role Play」的方式，人們以與主題相關的服飾風格參加活動，如下圖（圖 4-18²¹）便為 70 年代 WonderCon 活動時，喜好 Star Trek（台譯《星艦迷航記》）的人們以劇中瓦肯人（Vulcans）為主題的變裝行動；雖然不乏有相似度極高的特定角色之扮演，但整體活動氛圍仍較類似扮

¹⁸ 圖片來源：<http://www.retronaut.com/2012/11/disney-costumes>。（2013 年 10 月 25 日引用）

¹⁹ 資料來源：Wikipedia。

²⁰ 同上註。

²¹ 圖片來源：<http://www.damncoolpictures.com/2011/04/retro-cosplay.html>。（2013 年 9 月 3 日引用）

裝舞會 (Masquerade) 的形式。亞洲地區的 Cosplay 相關活動則以日本為先驅，活動中可從外觀及穿著明顯區分出正在進行角色扮演的人們與一般民眾，並且 Coser 在活動過程中以扮演特定人物或作品角色為主要目的 (圖 4-19²²)。



▲ 圖 4-18：70's 美國 WonderCon



▲ 圖 4-19：1983 年日本 COMIKE 25

馬中紅、邱天嬌 (2011) 認為，從「扮裝」行為而論，Cosplay 的源起與傳統祭典、宗教儀式大有關係，可追溯至西元前一千年左右的希臘祭祀活動中，祭司們為演繹神話故事而裝扮成神的行為。王鏡玲 (2011) 亦在其論述中指出，祭典、宗教儀式或是民俗活動中，經常見到人們用信仰元素的組裝和相對應的肢體語言，賦予扮裝者不同於現實的新身分以演繹其集體想像；並且認為如此讓想像化作真實的扮裝行為，以及群體內部對於集體想像的認同，與 Cosplay 次文化是相當類似的。然而，從 Bourdieu (1992) 的場域概念來看，「每個場域有其自身的運作邏輯，有它的規則和特定的模式」(頁 78)。雖然 Cosplay 與傳統祭典同樣都有「扮演」之行為，但是綜觀兩者對於「角色扮演」的認知與實踐之後便能了解到兩者之間有著極大的差異。因此筆者認為這樣的觀點僅適用於廣義的角色扮演，當我們在討論 Cosplay 次文化的社會意義時，便不應將 Cosplay 的發展追溯至傳統祭典，也不能夠將傳統祭典活動中的扮演行為，與當代 Cosplay 次文化的角色扮演行為混為一談，而是正視 Cosplay 次文化於當代社會整體脈絡中的發展與定位，進而探討其發展歷程與社會涵構。

(二) Cosplay 次文化於台灣社會脈絡中的演變

從歐洲工業革命到科幻文學崛起，從二次世界大戰到美日文化交流，顯見社會脈絡的改變對於 Cosplay 次文化發展的影響力；面對社會脈絡的流轉，台灣的 Cosplay 次文化樣貌亦有所改變。90 年代哈日熱潮對於台灣社會產生了相當程度的影響，此時除了引進大量日本影視、動漫作品之外，與 Cosplay 相關的資訊也經由日文報章雜誌影響著台灣；然而當時的社會風氣並不以動漫畫為主流，連帶地將 Cosplay 視為青少年族群的特異行為。但後續隨著動漫文化的崛起，Cosplay 次文化在台灣已然從早期被批評為「群魔亂舞」的困境，演變至今成為各種政府及商業活動趨之若鶩的宣傳特色；許多以青少年為對象的活動，便經常利用 Cosplay 營造青春氣息，藉此吸引年輕一輩的關注。

為了剖析 Cosplay 次文化於台灣社會脈絡中的演變，筆者將台灣 Cosplay 次文

²² 圖片來源：<http://page.freest.com/koujin/64.htm>。(2014 年 1 月 10 日引用)



化之發展歷程分為四個世代，分別敘述並整理 Cosplay 次文化於台灣的發展歷程。本研究除了沿用《Cosplay·同人誌之祕密花園》、《變身天使寇詩兒》書中所整理的匯整與劃分之外，亦以筆者個人近年來的參與經驗與觀察，補足這兩本書出版後的後續發展。

第一世代：1991~1994

亞洲地區於 90 年代興起一股哈日風潮，其中尤以動漫畫為代表；當時日本漫畫在台灣的市場佔有率高達九成以上，壓倒性的勝過了本土漫畫及美系、香港漫畫（引用自陳仲偉，2003，頁 9）。然而當時的社會風氣仍然將動漫電玩視為毒蛇猛獸，動漫作品以外的資訊亦相當匱乏；對於日本娛樂文化有興趣的人，大多是經由同好之間的口耳相傳才得以獲知相關資訊。（傻呼嚕同盟，2005）。部分通曉日文的人們經由日本雜誌的報導得知了 Cosplay，進而了解以 Cosplay 的行為來表達個人對於特定作品或角色的喜好並效法之。據相關紀錄指出，1994 年 2 月便曾有一群愛好鋼彈的同好穿著地球聯邦軍軍服，現身於台北松山機場外貿展覽館展出的「第三屆新科技遙控、靜態模型展」（賴家寧，1994）。²³

此一世代的 Coser 面對的是相當保守的社會風氣，看漫畫、玩電動的行為幾乎等同於學壞、墮落的象徵，Cosplay 亦被視為青少年族群特立獨行的奇異舉止。基於社會大眾對於 Cosplay 的負面觀感，當時的 Cosplay 活動多是以私人聚會方式進行，而難以尋得正式的活動紀錄，並且也沒有固定於特定空間舉辦活動的習慣。Cosplay 過程中最重要的服裝及道具配件，絕大部份是由 Coser 自己手工製作，也因此消費地理上未能具體成形。從社群關係來看，第一世代的同好之間因行動上所遭遇的種種困難，在彼此協助的過程中培養出一種牽繫緊密的「革命情感」（傻呼嚕同盟，2005）。

第二世代：1995~1999

第二世代為喜歡角色扮演的人們積極向社會大眾推廣 Cosplay 的時期。1995 年在高雄 SEGA WORLD（大型電玩遊樂場）舉辦的「95 變裝天王」活動，為台灣第一場有正式公告與文宣的 Cosplay 活動；可以一邊打電動，一邊看著同好扮演知名電玩裡的角色，在當時是相當新鮮且特別的經驗（ASKA，2011）。隔年的「橙組秋日派對」為台灣首次以全國通告方式舉辦的大型同人誌販售會，Coser 們出現在販售會會場上，以看板娘之姿替自己或朋友的同人刊物廣告宣傳，因顯眼的外在造型而逐漸受到矚目。相較於第一世代獨立行動且身兼同人誌創作者的 Coser，第二世代有更多專職於 Cosplay 的玩家，並且傾向於與朋友分工合作，同好之間開始出現專門拍攝 Cosplay 照片的攝影者。此時期的玩家也不再只是自己埋頭鑽研服裝製作，而是開始對外尋求專業店家的幫助；在台灣北部的西門町及永樂布市等區域，有些原本是製作學生制服或訂製服的店家開始接製 Cos 服。

²³ 此行動為台灣目前最早有文本紀錄的 Cosplay 活動，更早之前其實還有一些由同好共同發起的 Cosplay 聚會，或是布袋戲角色後援會自行舉辦的活動，但因沒有正式文宣與資料而無法列入紀錄（ASKA，2011）。

社會風氣日漸開放也是此世代玩家表現積極的原因。由青少年輔導組織「導航基金會」舉辦的同人文化節，乃是政府機構關注同人創作及 Cosplay 活動的首例，也是第一個由非圈內同好所舉辦的活動。倪逸蓁（2007）指出導航基金會將角色扮演正視為青少年育樂活動，讓當時被視為異類的 Coser 有正當平台可以展現。雖然導航基金會的輔導角色讓同人文化節有些反面評價，但不可否認 NGO 組織所提出的協助，為 Cosplay 次文化發展初期奠定了一定的基礎。只是此階段的社會大眾與傳播媒體仍然不甚了解何謂 Cosplay，因此仍不時被他人解讀為「怪異」、「群魔亂舞」的青少年叛逆行為。



▲ 圖 4-20：同人文化節二活動照片²⁴

1998 年 11 月，青年發展基金會及導航基金會共同舉辦了「同人文化節二：導航創意出限」活動，當時便有報導寫道：「周末的台北西門町擠滿了青春活力，昨天的西門町街頭更是多了一群不知從那裡冒出來的『人』，他們的扮相說有多怪就有多怪，但怪得有點像是從布袋戲、電動玩具、搖滾樂團、日本漫畫當中活脫脫跳出來的『男女主角』，奇怪的是，他們一點兒都不在意別人的眼光，還大搖大擺遊街。（梁心怡，1998）」同年的 12 月更有一場由中都卡通台主辦的聖誕活動，命名為「群魔亂舞（Hallowmas Dance）卡漫 Cosplay 聖誕之夜」。可以想見 Cosplay 活動在當時雖然受到了社會的注目，但只是被視為如同奇珍異獸般的存在而已。

面對這些充斥負面標籤的報導與活動，此世代的 Coser 於社群內部相當熱切地試圖討論並建立 Cosplay 的社會定位，在台灣知名 BBS 電子佈告欄 PTT 的 SOB_Cosplay 板中，仍保有一系列當時的 Coser 對於 Cosplay 社會形象的相關討論。當中最引人爭議的一場活動，是在台北市性病防治所舉辦的「同人文化節五：非常有『性』趣」。這場活動由導航基金會主辦、性別防治所協辦，因活動主題結合青少年性病防治宣導的緣故，引起部份 Coser 及同人創作者的不滿，認為自己扮演的角色跟創作內容與性病防治毫無關聯，而導航基金會這樣的安排會誤導 Cosplay 及同人誌活動的社會形象：

這個主題和我們同人到底有何相關？難不成只因同人文化被歸類於青少年的玩意，而性病防治所剛好想請青少年重視安全的性行為，所以才和導航合作辦這個活動？（網友 Trowa）

²⁴ 圖片來源：<http://sometuke.tripod.com/display2.htm>

為何我們要去為那個"代言".....這些角色和那活動根本扯不上關係吧!(網友 banri)

上述引用之網路發言雖僅是當時部分玩家對「同人文化節五」活動的看法，但也傳達出此時期的 Coser 非常積極的想要擺脫社會的異樣眼光，並且苦惱於傳播媒體對於 Cosplay 的誤解及錯誤報導。同時，玩家自身也開始對於「好」的活動場地有個人的看法，相當渴望尋找到一處可以單純與同好相聚交流的活動場地。

第三世代：1999~2005

第三世代的發展與第二世代後期有時間及參與成員上的重疊。這是由於第二世代的社群成員逐漸意識到，若單單只是依靠個人的力量推廣 Cosplay，無法有效地讓社會接納 Cosplay 次文化；部份斷章取義且過於偏頗的媒體報導，有時甚至對 Cosplay 次文化的發展造成了妨礙。因此第二世代後期，人們開始轉向積極地與傳播媒體接觸，試圖經由資訊正確的報導消弭社會對 Cosplay 行為的錯誤認知。受到這股力量影響吸引而來的第三世代，大多是經由大眾傳播媒體得知而接觸 Cosplay 的人；同時，此階段恰巧也是台灣同人誌販售會規模迅速擴張的世代。當時大型的同人誌展售會已足以吸引近萬人潮，各地也有由同好組成的社團密集地在校園舉辦小規模的同人活動，參與人數的擴張再加上傳播媒體的正向報導，使得 Cosplay 的行為逐漸廣為人知。

大量運用網路工具亦是第三世代的特色。90 年代初期，台灣開始發展網際網路服務，早期使用的電話撥接上網雖然速度較慢，但已開啟國人透過網路進行通訊的方式。當時的 Coser 們利用網路討論區取得所需資訊及尋找同好，甚者架設個人網站用以分享作品或發表心得，例如如今仍穩定運作的「Cospho 向上委員會」網站便是於 1999 年設立的，是早期玩家固定分享照片、尋找同好及蒐集相關資訊的網站之一。當時相當受到 Coser 們歡迎的交流網站尚有星光大道網路相簿、巴哈姆特角色扮演哈啦板、台灣論壇 Cosplay 板（現已停止運作）等網站。

此世代的玩家同時也因前人打下的基礎而擁有較為充足的資源，再加上網際網路的輔助，不論是尋找活動場地或製作服裝、道具都比前兩個世代來得輕鬆一些。自行製作或委託實體店家、網路工作室製作服裝道具，是大部分 Coser 會選擇的方式；1998 年起由跨國網際網路公司雅虎（YAHOO）提供的網路拍賣服務²⁵，也逐漸成為 Coser 取得服裝、假髮及道具的途徑。傻呼嚕同盟（2005）指出資訊與資源的快速流動讓人們的行動趨於速食化及系統化，也使得此階段對於 Cosplay 活動有興趣的人，不見得全部都是因為嚮往或喜愛某個角色而嘗試透過扮裝進行模仿，反而是會依據角色的熱門程度去選擇扮演與否。

比起前兩個世代，第三世代的 Cosplay 發展顯得穩定許多；有固定舉辦大型活動的主辦單位及場地，也有許多專職於 Cosplay 服裝、道具製作的個人工作室。同好之間的連繫因網路而更為頻繁，透過網路與同好聊天、認識新朋友、分享 Cos 作品、販售二手服裝道具等，對當時的 Coser 來說已逐漸成為稀鬆平常之事。善用

²⁵ 資料來源：Wikipedia

網路與他人溝通交流的社群特徵，顯見 Cosplay 次文化與社會潮流變動息息相關(傻呼嚕同盟，2005)。



第四世代：2006 迄今

前述提到第三世代因應網際網路的興起而形成的社群特色，第四世代的玩家比起前者顯得更為活絡地運用網路及各種數位工具。筆者認為此階段的 Cosplay 相關資訊在網路上已是相當齊全，角色扮演新手可直接在網路上搜尋到所需知識，早期常見的新手發問已日漸減少，取而代之的是更多精緻的 Cosplay 作品與相關心得。承續第三世代以個人網站或網路相簿發表作品的方式，第四世代的玩家更偏好將作品發表在以 Cosplay 為主的網站或是社群網站上，並且也開始嘗試生產出各種不同以往的成果，例如：印製 Cosplay 寫真集、年曆、明信片等，或是搭配音樂拍攝成微電影或 MV 等影音作品（圖 4-21、4-22）。



FF24：COS特效短片-英雄聯盟組



【Vocaloid cos PV】·雨夢樓·【初音ミク、鏡音リン、鏡音レン】

▲圖 4-21：電玩「英雄聯盟」Cosplay 特效短片²⁶ ▲圖：4-22 歌曲「雨夢樓」Cosplay MV²⁷

因著網路資訊的無遠弗屆，此世代的 Coser 對於日本、歐美、中國、韓國、東南亞等地的 Cosplay 活動都有更多的了解和接觸。Coser 們透過社群網站（Facebook、Twitter、Plurk 等）或是 Cure、World Cosplay 等聚集大量 Cosplay 同好的網站，與不同國家的 Coser 有更頻繁的互動與學習。活動主辦單位也開始邀請外國 Coser 前來台灣參加活動，例如：2006 年 8 月有數位香港與日本的 Coser，在 CosMania 雜誌的協助下到台灣參與活動，並與國內 Coser 一同分享 Cosplay 經驗和文化交流。

Coser 的消費地理也因為網路普及而不再侷限於台灣，轉變為向日本、中國等地的工作室訂製服裝及道具配件，甚至有部分台灣業者專門從事代理 Coser 向中國工作室購買服裝的業務。由於價格便宜、取得方便且不需要自己花時間動手操作，不少玩家因經濟與時間的考量，而選擇向中國店家購買服裝道具。全球化的社會脈絡影響在此世代 Coser 的消費行為當中可見一斑。

另外值得一提的是，一反過往對於 Cosplay 行為的歧視，第四世代有更多商業或政府活動試圖透過 Cosplay 吸引人潮，藉其顯眼的服裝外觀取得大眾注目而達到宣傳效果。早期這類活動多半與 Coser 的喜好相關，例如 2001 年的「電玩大觀園

²⁶ 圖片來源：<https://www.youtube.com/watch?v=weOmYeh1sAw>

²⁷ 圖片來源：<https://www.youtube.com/watch?v=kyove7uwHQ0>

Cosplay 同樂會」、2004 年的「偶戲文化節：『偶來了』動態偶戲角色裝扮大賽」。後來逐漸演變為以 Cosplay 為宣傳特色的扮裝活動，例如 2006 年的「發現萬華新樂園」、2010 年「美麗華性感女神造型大賽」等，都有鼓勵人們角色扮演參與活動的相關宣傳。顯見台灣社會對於 Cosplay 次文化的評價，已從「青少年的奇裝異服」轉向為富含娛樂性質的特殊裝扮。

如同美國 40 年代對於科幻文學的狂熱所引起的扮裝行為，台灣如今對於 Cosplay 的認知之轉變，應可歸功於動漫文化的蓬勃發展。Cosplay 從早期私人發起的聚會，發展至今成為各種活動趨之若鶩的宣傳特色，反映了台灣社會對於動漫相關產業的排斥到接納，也象徵了社會能夠包容多元的、不同於主流觀感的休閒消遣活動。在這樣的社會風氣中，人們在參與 Cosplay 活動的時候，甚或是其他次文化在發展的過程當中，都能夠擁有更多得以運用的社會資源。

（三）Cosplay 次文化場域的形成與運作

前段提到台灣 Cosplay 從初期以角色扮演表達個人狂熱，到同好之間彼此交流、促成小規模的活動，再到近年來各種相關活動、產業如雨後春筍般地崛起。可以看到 Cosplay 從少數人的奇特行動逐漸凝聚形成一個頗具規模的社群，並且逐步建立社群內部獨特的運作邏輯。

1、從個人到社群，從 Cosplay 迷到 Cosplay 圈

一如 Forrest J. Ackerman 以未來主義的服裝展現他對於科幻文學的喜愛，一如 60 年代模仿著《月光假面》和《少年傑特》的日本孩童，Cosplay 次文化奠基於以扮裝展演個人熱情的行動。台灣的 Cosplay 亦是如此；在二十多年前，台灣的布袋戲角色後援會已開始舉辦 Cosplay 舞台表演活動，高雄 NOVA 資訊廣場大樓裡也有一群人，他們扮演著格鬥遊戲中的角色在 Sega World 電動遊樂場出沒（ASKA，2011）。Cosplay 的行動來自於他們對布袋戲與電動遊戲的熱衷，或可以說，人們之所以從事 Cosplay，是因為他們對於特定文本的喜愛已不足以用觀看文本的方式表達，而必須透過自己的身體展演以示情感。

Matt Hills (2009) 將這群對特定人事物相當著迷，熟悉各種相關資訊的人們定義為「迷們」(fans)，並且指出迷們並不是一群疏離的觀眾或讀者，也並不是社會想像中那樣的「社會孤僻者」，相反的，迷們其實頗為熱衷於參與社群活動。迷們的共同聚會、網路群組以及迷文化本身，都能夠讓這些身處其中的人們感到安全、適當，形成一種具有文化防禦的感受（對於防禦一詞，Hills 雖然指出劃分我群／他群的二元論，只是來自於不同文化價值體系之各自想像，以防衛另一方的批評和曲解。然筆者並不認為這樣的各自想像有礙於我們檢視 Cosplay 次文化的主體性，事實上，正因為有著這樣的各自想像，而使我們能夠檢視 Cosplay 圈的文化樣貌。）。如同 LONDON Comic & Film Con 經理 Woodgrove 所說的：「在日常生活中，你無法如此招搖或熱情的從事你喜歡的事，而不受到旁人異樣眼光的影響。但是當你參加這樣的活動時，你能夠隨意穿著、扮演成你的英雄，那些超級英雄的樣

子，這裡的每個人都非常喜歡而且能接受它。²⁸」，顯示出迷的行動並不只是侷限在個人對於特定事物的狂熱展現，迷們的群聚彰顯出其獨特的行動邏輯與價值觀。

台灣 Cosplay 次文化的發展初期處於排斥電玩動漫的年代，當時社會對 Cosplay 的負面觀感，經常讓 Coser 因其社會處境而備感挫折與難堪。陳仲偉指出：「台灣的媒體曾經多次誤報、混淆同人誌與角色扮演、將同人活動以『群魔亂舞』形容之，或是刻意誇大 Coser 的治裝費，讓相當多的 Coser 對於媒體記者總是敬而遠之（邱小良，2012）」。Cosplay 圈的形成與存在，提供了這些著迷於 Cosplay 的人們，在嚴謹的社會風氣中共同面對大眾輿論的力量，讓他們面對誤解與衝突時，得以從容不迫地做出回應，同時也藉由群體力量的聚集向社會展現 Cosplay 美好的一面。這些 Cosplay 迷們並非基於某種規範強制其參與 Cosplay 實踐，也沒有一個實質的組織能夠一手操控 Cosplay 次文化的運作與發展。而是有個不斷流動改變的想像社群，提供了 Cosplay 迷們能夠分享資訊、尋得認同的場域。換句話說，即便不是穿著角色服裝的扮演者，只要是參與了 Cosplay 社群想像的人，皆可稱是 Cosplay 圈的一份子；與 Coser 一同參與 Cosplay 活動的攝影者、馬內，籌辦活動的人員、組織，都應納入所謂的 Cosplay 圈。

Cosplay 圈的凝聚與運作不只替參與其中的迷們形成保護圈，也反映出了迷們如何透過群體意識帶來的影響力，試圖改變 Cosplay 次文化於台灣社會的普遍形象。例如從現今仍在巴哈姆特、PTT 等知名網路論壇上聯合宣導的〈Cosplay 聯合聲明〉（見附錄二），便可看出當時的 Cosplay 圈嘗試凝聚社群內部對各種 Cosplay 相關行為的認知，以形成參與者之間共同的行動準則，並且提昇人們對於場地的維護意識。人們在網路論壇、個人網站或網路相簿上，自主發起勸止 Coser 攀爬裝置藝術的「圓柱民」運動²⁹，或組成場地維護義工隊³⁰等行動，試圖讓看起來特立獨行的 Cosplay 活動能夠符合各種日常規範，藉此改善外界對於 Cosplay 活動及 Coser 的觀感。

此外，Cosplay 圈的形成也讓玩家之間得以彼此交流資訊與相關知識；部份 Coser 們開始從事 Cosplay 的原因來自於學校社團，他們除了是在社團同伴的邀約或影響之下投入角色扮演之外，也能從同伴口中瞭解角色扮演需要的知識：

「高中時參加漫畫研究社，一開始因為好奇參加 Cos 組，覺得滿有趣的，後來就跟社團的人一起練習、討論要怎麼 Cos。」（受訪者 D）

在網路工具廣泛使用之後，Cosplay 圈內部的資訊交流更顯熱絡且緊密。除了自行架設個人網站，或是在網路相簿、部落格上分享自己的 Cosplay 心得與成果之外，亦有部分同好架設以 Cosplay 資訊及知識為主的網站，以供其他圈內同好參考並解決問題。例如網路上便有俗稱「Cosplay 小精靈³¹」的網站，匯整了 Coser 於各家工

²⁸ LONDON Comic & Film Con (LFCC)：<http://www.londonfilmandcomiccon.com/>

²⁹ 2006 年 12 月 Cosplay 匿名板發起檢舉「圓柱民」的行動，由 Coser 們主動在活動會場勸戒攀爬裝置藝術的同好，屢勸不聽者則拍照公布於匿名板上，以群體撻伐的方式遏止破壞公共物品的行為。（引自倪逸蓁，2007，頁 102）

³⁰ AMAK 聯合場地維護義工隊網路相簿 <http://blog.yam.com/user/AMAK.html>

³¹ <http://coscos.wiki.fc2.com/wiki/Alpaca>

作室或廠商的實際消費經驗，供其他同好做為委託製作前的參考。在 Facebook、Plurk、Twitter、Instagram 等社群網站興起之後，有更多的 Coser 在社群網站上，分享 Cosplay 製作技巧、攝影技巧、徵團資訊、外拍地點等各種相關資訊。

台灣 Cosplay 及相關活動發展初期，大多是以日本、美國等地的活動前例為基礎，而無法就台灣在地社會脈絡而因地制宜，以致早期不僅是一般大眾對於角色扮演的行為有所誤解，連 Cosplay 圈內對於角色扮演的概念亦處於搖擺不定的探索階段。然而如前段所言，迷們的個別作為共同促成了 Cosplay 次文化的成形與運作，不僅逐步以其獨特的文化價值釐清與回應他者的誤解，也使得相關知識、觀念得以積累。

2、遊戲規則誰來定？：Cosplay 次文化場域秩序之建立

在台灣 Cosplay 次文化的發展過程中，有一部份的 Coser 以自律的方式，使 Cosplay 圈裡出現了制定規範、限制群體行為的狀況（馬士傑，2008）。聯合聲明、場地維護義工隊、Coser 匿名黑板等物的出現，代表著 Cosplay 次文化內部潛在著某種行為傾向，讓身處其中的人們在其實踐過程中有所依據，而得以選擇與從事各種合理的、合乎規則的行為。Bourdieu（2003）以慣習的概念描述這樣具有結構與促使結構化的行為傾向系統；他指出習癖在特定的社會場域脈絡之下，持續或即興地生成思想、感知、表述及行為等產物，將它的特殊邏輯特加以身體化（incorporation），使得人們有意或無意的生活於制度當中。

台灣 Cosplay 次文化場域發展前期的實踐邏輯是概略且模糊的，不僅是 Coser 本身對於角色扮演行動的觀念有諸多爭議，亦可從早期同人活動對於 Coser 的行為規範略見一斑：

2002 年 10 月 FF1 活動場刊之〈FF 籌備委員會的叮嚀〉

TO Cosplayer

- 請勿攜帶會造成危險及違法的道具，也請多注意隨身物品。
- 為避免會場內擁擠及混亂，若是有人在您逛攤位時要求拍照，請移駕至專供 Cosplay 攝影專區。
- 在會場更衣或化妝時，垃圾請丟在垃圾桶內，並請注意使用染髮劑等染料時，不要汙染到週遭環境。

此活動場刊發行於 2000 年師大紅油漆事件（見附錄一）之後，當時角色扮演及同人活動已經因紅漆事件造成的場地破壞，而無法繼續借用師範大學體育館為主要活動會場。然活動主辦單位後續卻只因應此事件，而增添一項關於場地環境維護方面的提醒，對於 Coser 參與活動的行為規範仍然相當簡略，顯見台灣 Cosplay 次文化發展前期對於實踐的模糊與不穩定。

台灣 Cosplay 次文化發展前期的諸種曖昧不清，部分原因是當時的活動形式受到日本同人次文化影響極深。90 年代中期以後，同人創作販售會逐步帶動了台灣相關文化的多元發展；1997 年捷比漫畫便利屋與日本艾斯泰諾（SE）公司合作舉辦商業同人誌販售會—「Comic World」，為台灣的同人活動奠定了基礎。雖然 CW

活動的承辦工作人員以捷比員工為主，但活動模式的設計、販售會規則的建立與空間規劃，皆是以日本方面的活動形式為原型（張詩芸，2006）。初期的活動規範對於 Coser 的約束與台灣風氣有所落差，且內容相當簡略，因此不時因 Coser 偶發的不當行為而產生紛爭，日後才逐漸結合台灣社會風氣而有所調整。近年的同人誌販售會活動對於 Cosplay 相關行為規範已日趨詳細，不僅針對可能妨礙活動運作以及攸關人身安全的行為提出約束之外，也提醒 Coser 需特別注意自身裝扮、大型道具攜帶、換裝地點等相關事宜，並且也針對不同的活動場地因地制宜，提出符合空間現況的活動規範（見附錄三）。但是，即便同人活動主辦單位再三宣傳各種行為及場地規範，但這些規範仍然僅適用於同人活動期間，對於出現在其他場合上的 Coser 並無實質的約束力。

筆者因此注意到在台灣的 Cosplay 次文化場域中，除了同人活動主辦單位明文制定的行為規範之外，Cosplay 社群內部無意形成的自律行為，更是深切影響 Cosplay 次文化場域實踐邏輯的緣由。相關研究曾指出角色扮演社群內部未成文的集體習癖，是國內 Cosplay 活動秩序維持的方法之一（馬士傑，2008；張立嵐，2007；黃炫綺，2013）；例如前述提及的聯合聲明及場地維護義工隊，便是由台灣的 Coser 主動發起的自律行動。

除此之外，在台灣 Cosplay 社群之間相當知名的匿名網站 Komica（簡稱 K 島）Cosplay 板及 Coser's 匿名貼圖黑板，亦是這種通過 Coser 集體習癖促成的產物。2006 年 12 月，在 K 島上發起的檢舉「圓柱民」（圖 4-23³²）行動，便是通過匿名網站促成的自律風氣。本研究部分受訪者便曾提到，當他們在參加活動或外拍時會特別注意自己在 Cosplay 過程中的言行舉止，以免因一時的無意之舉而被旁人拍照公布於網路上，遭到網友的言論攻擊。但受訪者也表示自己會利用匿名網站的糾察風氣提醒行為極度不合宜的 Coser：

去會場的時候會很注意自己的行為呀～很怕一不小心就上島。」（受訪者 A）

認識的人的話，會當場拉他到旁邊叫他不要這樣。如果是不認識的人，就要看狀況耶～嚴重的話會上前勸導，如果他講不聽就會拍照丟上島。（受訪者 G）

K 島喔……可能是匿名的關係吧！會覺得大家在上面講話特別賤，……這樣多少有點威嚇效果，無形間有種督促力。（受訪者 I）

此般上島（指照片被公布於匿名網站上）風氣並非無中生有，而是部份參與者依



▲圖 4-23：攀爬裝置藝術的「圓柱民」

³² 圖片來源：Komica (<http://komica.org/>)

據過往因不當行為而造成的場地糾紛經驗，透過實質行動促進既定秩序的產生。

Bourdieu (2003) 指出「在實踐活動的實際決定中，規則所佔的份額相當有限，主要是由習癖的自動性來承擔 (頁 239)」；如此從個人與集體的實踐經驗累積而成的習癖，比起前述的有形規定而更能影響 Coser 的實踐活動。對應到 Cosplay 次文化的實踐來看，來自「他律」的制度化規定在沒有強制施行的狀況之下，對於 Coser 實踐活動的影響是概略且有限的。相對的，Cosplay 次文化社群以既往經驗所共同生產的習癖結構，成為了 Coser 們未來實踐行動的依據，從而促成秩序本身；即社會場域本身便是一種集體習癖 (Jenkins, 2006, 頁 51)。

三、圈內圈外：Cosplay 次文化的場域界線

承續前述所談的場域秩序，Bourdieu (2011) 指出為了維持場域中的既定秩序，人們會透過場域內部的力量關係確定與維護界線，區分並控制誰能進入場域；行動者運用自身擁有的各種資本，影響場域中的力量關係而形成一種鬥爭，並且同時將場域秩序的作用範圍轉化為一種合法界線，Bourdieu 認為這正是場域的典型特徵之一。Coser 在 Cosplay 次文化場域中，其身分與認同皆隨著透過扮演行為擺盪於虛擬想像與真實世界之間；要特別注意的是，這樣的流動狀態並非不可逆的，而是一種不斷閃現於我群和他者的混雜認同。也正因為這樣的流動狀態，Coser 在從事 Cosplay 行為時的外表雖然脫離日常節奏，但仍與社會結構有著意欲逃離又深陷其中的互為拉扯，顯見 Cosplay 次文化場域的界線也是同樣處於流動的狀態。姜盈卉 (2010) 亦於其研究中特別指出同人活動參與者對於社會主流意識形態的顧忌，並指出社會大眾與 Cosplay 社群之間的價值觀差異，使得 Coser 經常被視為背離主流價值觀的異常者。筆者在此試圖探討，Cosplay 次文化場域獨特的、不同於其他場域的價值理念，以及言明當代社會中的主流意識對於 Cosplay 次文化場域的認知差異。

(一) Cosplay 次文化場域內部的價值理念

1、魔鏡魔鏡：Cosplay 的優與劣

獲得他人的關注及讚美對 Coser 而言，是相當重要的一件事；關注、肯定及讚美的多寡，代表的是 Coser 本身對場域運作的影響力，也代表著 Coser 自身所具備的象徵資本。Coser 進行扮演行為和分享展示 Cosplay 成果，以此引人注目並獲得他人的正面評價，進而取得在 Cosplay 圈裡的名望和地位。換句話說，擁有高度象徵資本的 Coser，比起其他人更能夠在 Cos 圈內發揮影響力，也越能夠在場域中如魚得水般地自在愉悅。

而想在眾多 Coser 當中引人注意並獲得正面評價，進而獲得高度象徵資本的幾項條件有：精緻的服裝道具、扮演人氣度較高的角色、高度相似的扮演技巧以及姣好出眾的相貌身材等 (傻呼嚕同盟, 2005)。服裝道具的精緻度意味的是，Coser 本身為了該角色付出的成本多寡；基於對角色的高度狂熱，Coser 們往往願意投入大量的經濟資本，也就是自身擁有的製作時間及金錢在服裝道具的準備上，尤其是造型複雜、獨特的角色，市面上幾乎不可能購買到現成品。因此，Coser 必須要

付出一定程度的金錢，以委託具備專業技術及知識的人製作服裝道具，或是付出相對應的時間和心力自行製作。這說明了服裝道具的精緻度為什麼向來是 Coser 向他人展現其迷身分的最佳方式；Coser 不但能夠以精緻的服裝道具獲取其他迷的關注，更可以展現出自己比其他行動者擁有更豐富的經濟、文化和社會資本，而理所當然能夠在 Cosplay 場域內佔據更具份量的位置。同時，獲得社群成員認同後所帶來的象徵資本，更可以透過其在 Cos 圈內的高知名度，吸引商業贊助、廠商邀請而從中獲得利益，轉換為 Coser 能夠運用的經濟資本；這些經濟資本會再度投入到服裝道具的製作成本，而形成一個象徵資本與經濟資本互相輔助加成的循環。

高度相似的扮演技巧所展現的意涵與前者類似，代表的是 Coser 本身具備相當程度的文化資本。這是由於熱愛該角色的玩家會付出心力蒐集角色相關資訊，並學習如何透過表情、姿勢、化妝、修圖軟體後製等方式忠實地傳達角色神韻，當中所展現的知識有助於 Coser 獲得其他迷的推崇，而提昇自己在社群中的地位。相對的，當 Coser 表現出與角色不符的神韻或是動作時，其他人便會認為該名 Coser 不夠了解角色、文化資本不足，而將其歸類於 Cosplay 社群中較為低階的層級。必須特別強調的一點是，刻意惡搞的 Cosplay 雖然並不符合角色原有設定，但有時反而會因為故意呈現截然不同的角色面貌，而被視為另外一種具備高度文化資本的迷。例如圖 4-24 中，Coser 們扮演的是動漫畫《進擊的巨人》中的角色；在原作設定中，角色們是一群為了人類的生存危機而奮鬥的士兵，必須面對血腥、殘酷且攸關性命的戰鬥（圖 4-25），但是 Coser 們呈現的反而是角色們愉悅地打著枕頭戰的睡前時光³³，與原作中的故事氛圍顯然完全不同。如此大相逕庭的詮釋角度，反倒讓人能夠想像角色們在結束戰鬥後的另外一種生活，而不禁對如此溫馨的情景會心一笑。換句話說，好的惡搞照實際上仍然必須奠基於對原作有充份了解，才可能確實地以迥然不同的面貌再現角色，甚至因為傳達出原作中未能展現的神韻和故事性，使觀看者對其惡搞產生高度共鳴，而被認同為優質的 Cosplay。



▲圖 4-24：與原作設定不同的惡搞照³⁴



▲圖 4-25：原作動畫截圖

在眾多 Coser 中，選擇扮演人氣度較高的角色也是有效取得他人關注的方式之一。如同現實社會的各種流行趨勢，Cosplay 圈裡亦有區分人氣當紅的熱門作品、人氣歷久不衰的經典作品以及冷門而人氣度低迷的作品；例如 2009 年便曾因《APH

³³ 睡衣造型出處為同人創作圖，非官方設定。

³⁴ 圖片來源：<http://worldcosplay.net/photo/2213310>

義呆利》這部作品在台灣大受歡迎，而舉辦過以此為活動主題的大型商業同人誌販售會³⁵（該活動同時也是到目前為止聚集了最多同一作品的 Coser 的商業活動）。選擇扮演熱門角色或是經典角色的 Coser，通常會因為喜好該作品的同好較多而容易受到關注；相較之下，Coser 在 Cos 人氣度較低的角色時，由於同好數量較少，因此能夠受到的關注也相對有限。但對於同樣喜歡冷門作品的同好而言，經由 Cosplay 尋得同道中人的驚喜感與成就感，有時更勝於扮演熱門角色時的愉悅情緒：

我記得，有一次，我是出一個滿冷門的小說裡的角色，而且還不是主角喔～〔笑〕去會場前，我已經做好不會有人拍我的心理準備了，想說應該根本沒人知道我在 Cos 誰。……結果啊～結果當天認出我來，還要求拍照的竟然有四個人耶！雖然很少，可是我那天超開心、超興奮的！因為喜歡這個作品的人真的真的很少，在會場遇到其他也喜歡的人，有種，啊～茫茫人海中遇到知音的感覺。〔大笑〕（受訪者 R）

最後是姣好出眾的相貌身材，這點或許也是 Cosplay 圈在價值判定時最常引發爭議的一點。對 Coser 來說，受到越多人的關注，代表著自己的扮相受到越多肯定，同時擁有高度身體資本和文化資本的 Coser，通常都能夠因為精彩的扮演成果取得大量關注與認同，而成為 Cosplay 圈中的佼佼者；但這也經常會導致單純以外貌來斷定扮演優劣的膚淺情境。不可否認的，外貌姣好而擁有高度身體資本的 Coser，往往比相貌身材平庸的 Coser 更容易詮釋美型角色，而使得其成品更容易受到他人的注目；尤其是扮演女性角色時，容貌美麗、身體線條勻稱的 Coser 所再現的角色，往往更容易被判定為符合角色形象的優秀作品。然 Cosplay 社群普遍認為，面貌身材姣好而擁有高度身體資本的 Coser，事實上並無法等同於扮演技巧卓越、擁有高度文化資本的 Coser；若 Coser 本身不懂得如何運用文化資本，而無法順利展演該角色的精髓時，其成果反而難以獲得 Cos 圈內的認同。只是對於不知如何辨別 Cosplay 文化資本的圈外人來說，往往容易流於單以個人相貌，無視其卓越之處而任意評判 Cosplay 優劣的窘境。

從 Cosplay 比賽的評分標準當中，便能看出 Cosplay 圈內與一般不熟悉 Cosplay 的社會大眾，對於角色扮演優劣的判別標準之差異。以一般民眾為對象的比賽大多較為注重參賽者的外表；以國立歷史博物館舉辦的「三國群俠 cosplay 同仁³⁶pk 賽」之比賽辦法為例，該比賽之評分比重為：扮相 40%、台風 30%、現場投票 10% 及網路投票 10%。與台灣 Cosplay 藝術推廣協會主辦的「TSCC 2012 台灣超級 Cosplay 慶典」相比，TSCC 評分比重為：服裝 30%、表演 30%、原作呈現度 30% 及 10% 現場觀眾投票，另外更特別要求參賽者的 Cosplay 服裝須為參賽者手工製作。顯見以 Coser 為對象的 Cosplay 比賽，與以一般民眾為對象的比賽兩者之間的差異。大部分由政府單位或民間企業主辦的 Cosplay 比賽，諸如前述所說的「三國群俠 cosplay 同人 pk 賽」、桃園縣政府工商發展局與六和商圈聯合舉辦的「Oh! My 尬 角色變裝

³⁵ 該活動為 2009 年 10 月由開拓動漫公司舉辦的 PF11 暨世界大會 G1 活動。（邱小良，2012）

³⁶ 此處應為主辦單位誤植，其原意所指應為同「人」。

勁賽」等，都相當強調參賽者的舞台效果，因此評分標準著墨於參賽者的台風表現及表演創意，對於其服裝扮相的精緻度與相似度反倒不甚在意。相較之下，「TSCC 台灣超級 Cosplay 慶典」、開拓動漫公司主辦的「尋找鋼之鍊金術師 Cosplay 比賽」等，這類由了解台灣 Cosplay 次文化樣貌之組織所舉辦的比賽，其評分標準除了考慮到參賽者的舞台表現之外，也相當注重參賽者本身具備的 Cosplay 技巧與知識，因此將對原作的忠實度及還原度也列為評分標準之一。³⁷然而，許多 Coser 都表示 Cosplay 的困難所在便是還原角色這點；其扮演的對象大部份是 2D 的平面人物，2D 人物的頭身比例經常和一般真人的身材比例不同，光是要具體製作出可以穿著的服裝已屬不易，更何況是要忠實地再現該角色的相貌與身材：

哎唷！漫畫裡面的角色根本就一點都不合理呀～超級不合理，都嘛是超不正常的比例，十幾頭身的那種，欸，拜託～那種比例換成真人一定超可怕，像很多少女漫都把眼睛畫得超級大，那樣子弄成真人能看嗎...一定嚇死人。還是要考慮真實比例去做啦！（受訪者 A）

Cos 喔～我覺得最難的就是高還原吧...畢竟現實生活中應該很少會有人長得像動漫人物吧～比如說，那種巨大無比的胸部，再加上瘦到不行的腰，以人體工學來說，根本不可能嘛！就算是 Cos 電影或影集裡面的真人好了，要長得像演員本人那就更難了～而且這樣不就只能永遠 Cos 那個人了嗎？這樣要怎麼玩 Cos 啦～〔大笑〕（受訪者 M）

除此之外，Coser 也容易因為外貌及身型條件上受到的限制，而使得其其在扮演過程中所付出的努力受到忽略，扮演成果被判定為層級較差的作品，甚至是因此遭受他人的批評與奚落。以致。部份 Coser 表示自己曾經因為外貌、體型與角色不相似，而被認定是程度較差的角色扮演，甚至是被肆意以「胖」、「醜」或「根本不像」等惡意字眼攻訐：

有...嗯...有在 FB 上被網友說 MIKU³⁸哪有這麼胖。〔皺眉〕（是認識的朋友嗎？還是？）不...不認識的，就是 FB 粉絲頁按讚的那種陌生人，所以覺得很莫名其妙呀～（受訪者 O）

參加比賽的時候，照片不是會放在活動網站上嗎～就有人在我照片底下留言說這麼醜也敢 Cos 某某某之類，看到當下其實還滿火大的～想說啊你是有多帥啦！」（受訪者 A）

筆者認為在眾多 Coser 中，更以「偽娘」群體所面對的處境尤其艱困。特別是，在台灣 Cosplay 活動中，生理女性扮演男性角色這樣透過外在裝扮跨越性別疆界的

³⁷ 資訊來源：三國群俠 cosplay 同人 pk 賽→<http://3k.j2share.com>

Oh! My 尬 角色變裝勁賽→<http://net.icin.com.tw/liuhe/Game/Game>

TSCC 台灣超級 Cosplay 慶典→<https://www.facebook.com/cosplaytw>

尋找鋼之鍊金術師 Cosplay 比賽→PTT Cosplay 板

³⁸ 指日本 YAMAHA 公司開發販售的虛擬女性歌手印象角色—初音未來（初音ミク、Hatsune Miku）。

行為是相當常見的，出現在販售會活動現場的 Coser 往往也以生理女性居多（林宜蓁，2006）。女性 Coser 在扮演男性角色時，通常會透過增高鞋、墊肩、束胸等物品，滿足自身在身高及體形上受到的限制，也會透過化妝技巧來加強五官輪廓，藉此彰顯出男子氣概。而對身材高大、五官線條分明的男性 Coser 來說，扮演女性角色時必須要呈現出的身體曲線，相對來說是較難以克服的。男性 Coser 雖然能夠以胸墊、束腰等物使其身形看起來玲瓏有緻，加上透過化妝及配戴假髮，讓臉部線條顯得柔和而呈現女性樣貌。但除非扮演者能夠克服身高、肩寬，甚至是喉結、腳型等身體細節，否則仍然會因為身形、五官與該角色不相似的緣故，而容易被判定為程度較差的角色扮演。

黃國書（2008）認為，對跨越性別裝扮的男性來說，透過各種途徑掩飾原本的生理特質是必須要做的，否則會因此引來社會的檢視、質疑，甚至是被解讀為欺騙、隱瞞的變態行徑。同樣的，男性 Coser 在扮演女性角色時，除了基於 Cosplay 要與角色相似的緣故，而透過各種技巧調整身形之外；也會希望自己的外表能夠確實地呈現女性樣貌，符合社會普遍認同的女性形象。但以目前台灣社會對於 Coser 的普遍評價來看，扮演女角的男性 Coser，往往會因為外貌不夠女性化而受到批評和否定：

我高中時有，就有拿我出女角的照片給跟我還算不錯的同學看，結果...結果他們說我的 Cos 很噁心，之後還一直說我很奇怪、是變態之類的。.....嗯，我覺得很難過呀～很生氣，因為我又不是做什麼傷害別人的事，幹嘛，幹嘛要這樣一直攻擊我。.....後來就知道盡量不要給圈外的人看到照片，呃...在確認對方是否能夠接受偽娘之前都不會，就跟同好分享就好。（受訪者 K）

這些負面評價的起因，通常不是因為 Coser 們沒有展現出自身的迷情感，或是其具備的文化資本不足以獲得他人的認同，而是由於他們的外貌身體未能符合社會普遍認定的女性樣貌。

筆者認為，僅僅以身體資本來評斷角色扮演優劣這樣的情況，不僅只是受到特定思想框架影響的盲目跟隨，更是對於 Cosplay 次文化核心價值的嚴重破壞；這樣的狀況不僅發生在 Cosplay 圈以外，有時連身處於 Cosplay 圈內的 Coser 也會受到影響，而以此批評其他 Coser。如此看似無心，實則傷人至極的膚淺評價，往往來自於人們未能及時正視，Coser 之所以從事 Cosplay 行為的真諦。對於 Coser 其情感狂熱與專業知識的忽略，對於其在扮演技巧及籌備過程中付出心力的無視與輕蔑，正是讓此一價值觀為 Cosplay 圈所詬病的緣故。

2、變身還是變心？：Cosplay 圈的道德觀

Cosplay 圈中不時發生 Coser 為個人方便或是想引人注目，而出現破壞環境、干擾活動秩序的情況，例如為了拍照角度好看而攀爬樹木、群聚在非活動場地的公共場合更衣著裝，或在活動會場成群結隊嬉鬧等。Doco 於《Cosplay・同人誌之秘密花園》一書中表示，有些人在穿上 Cosplay 服、變身成另一個角色後，原有的道德觀往往也隨著「變身」而拋至一旁，變得以自我為中心而不在意世俗規範。

事實上，Cosplay 社群內部的認知仍然傾向於，即使 Coser 在扮演時的服裝與日常生活不同，但仍然必須要維持並回應社會既有的道德規範：

會覺得說～在會場，不要忘記自己還是個人，要有做人的基本規範，……不要把二次元情境帶入現實，覺得什麼事情都沒關係、都可以。(受訪者 B)

Coser 不該做的事跟人不該做的事情是一樣的，……會覺得你當人的時候有公德心，當 Coser 的時候為什麼沒有？(受訪者 H)

有些人為了拍照就不擇手段呀！爬樹或是破壞公物什麼的，明明平常不會做的事，穿上 Cos 服，該有的常識、觀念什麼的就都變了。……Coser 也是人，有些常規的部分，只要是人的部份都該做。(受訪者 J)

即便社會大眾往往將角色扮演行為視為狂歡、踰越秩序的象徵；一如 Bakhtin 的節慶理論中所認為的，人們在節慶的各種狂歡行為，乃是透過奇特的儀式特性與主流意識形態進行鬥爭，並且能夠將人們從官方所設定的權力關係中解放出來（引自王孝勇，2011）。然而，Cosplay 社群的普遍作為顯示出他們的行為並沒有這樣的意涵，即使在其實踐過程中外表不同於日常裝扮，但是他們的思緒並非全然地陷入一種狂歡氣氛。相對的，Cosplay 社群在實踐過程中，反而更為在意其個人的行為秩序是否符合社會既有規範，這也導致了 Cosplay 次文化場域的運作中傳達出各種有形或是無形的行為約束，企圖對外展現一種看似奇特卻又合理的文化樣貌。

此外，Cosplay 社群內部對於色情形象的排斥也相當明顯。許芳瑋（2007）談及，在網際網路興起之後有不少被偷拍，或是尺度較大的 Cosplay 照流傳於色情網站上，造成外界對 Cosplay 色情化的誤解，讓 Coser 們深感無奈。從 2012 年日本 Coser うしじま於 FF19 活動露臀促銷事件與褻瀆警車事件（詳見附錄一），更能夠看出 Cosplay 社群對於容易引發色情想像的扮演行為的排斥，認為如此有妨害風化之嫌的不當行為，會傷害 Cosplay 次文化與相關社群的社會形象：

……我覺得就日本跟台灣的風俗習慣而言 牛島小姐（指うしじま）不應該過度裸露 被請出場（指 FF19 活動會場）純屬主辦單位為了維持秩序與風評的作法 沒有好壞之分 只是不得不如此 看場合跟情況做決定……不是她露的多 是她露的不合時宜 希望她以後能多自我約束……」（網友 0204889）³⁹

……有什麼理由必須非得在公開公眾的場所，作出這種超出尺度的裝扮不可？……完全不顧慮他人的觀感 一副只要我喜歡 ACG 有什麼不可以 嫌台灣的動漫發展還不夠困難 還要再來『出一份力』是嗎？……（匿名網友）⁴⁰

顯見大多數人普遍對於過度暴露之角色扮演行為，因社會觀感不佳而予以撻伐。但是對於 Coser 來說，即便服裝造型不為多數人所認同，Coser 也只是純粹的再現角色原本的設定而已。

³⁹ 資訊來源：<http://www.gamebase.com.tw>（引用於 2012 年 2 月 10 日）。

⁴⁰ 資訊來源：Komica 網站（引用於 2012 年 2 月 10 日）。

不可否認的是，我們在現今的 Cosplay 相關活動中，仍然能夠看到各種不合乎日常道德規範的行為；這不代表 Cosplay 社群認為在其從事角色扮演的實踐過程中，能夠因為裝扮上的改變而擁有能夠違反社會道德規範的豁免權。我們更要關注的是一Cosplay 社群明知不可為而為之的道德矛盾，以及這樣的道德矛盾如何反映於 Cosplay 社群的空間及其身體上。

3、攀龍附鳳：Cosplay 圈的偶像崇拜現象

Hills (2009) 主張迷文化是個社會層級，人們在其中彼此分享共同的興趣，但也同時在權力、知識與地位上處於相互競爭的關係；Cosplay 次文化亦如此。前述談及他人的關注程度之於 Coser 的重要性；換句話說，受到萬眾矚目的感覺乃是 Coser 持續參與 Cosplay 的動力，得到越多注視、成為眾人目光的焦點，代表著自己付出的努力獲得了眾多同好的肯定（馬士傑，2008）。前述提到扮演技巧、外貌身材及服裝精緻度上有其卓越之處的 Coser，較容易在 Cosplay 圈中獲得其他人的認同，這同時意味著高人氣在 Cosplay 場域中被認為是熟悉 Cosplay 相關資訊、具有較高的社會層級的象徵。連帶的，人們為了提昇彰顯自己在社群中的位置與身分，除了會加強自身擁有的經濟資本與文化資本之外，也會嘗試拓展人際網絡以促進自己的社會資本。

想要發展促進自己在 Cosplay 場域中的社會關係，最有效率的方法便是串聯身邊的朋友，聯結拓展人際網絡；所以部分 Coser 便會選擇結交所謂的大手一起出團（此處指的是具有相當名望、在 Cosplay 圈中受到同好歡迎的 Coser 或攝影者），也就是藉由和圈內名人成為朋友、合作拍攝，提升自己受到關注的機會（傻呼嚕同盟，2005），同時也象徵自己擁有的社會資本比其他人來得優秀。這種帶有利益性目的的人際關係發展久了，便會使得原本單純與同好合作、交流的出團行為，變調成為人們在 Cosplay 圈中提高社會層級的手段，而因此受到 Cosplay 社群的非難。

對於人氣的過度執著，也經常使得 Coser 忽略了提昇自我能力的重要性，反而變得過於在意如何獲得更多的人氣、如何讓自己的扮相勝過他人；例如玩家 Doco 便認為 Cosplay 圈內太在乎個人的名聲和地位，因此不乏聽聞有 Coser 刻意攀附知名 Coser，或是以言語惡意批評、攻擊他人，甚至散布謠言破壞和抹黑其他 Coser 形象（傻呼嚕同盟，2005）；尤其是在匿名網站風行時，更是出現不少假藉檢舉之名，實則造謠生非的惡意人士。

競爭行為本身並不罪惡，事實上迷對於地位、聲譽的競爭，反而有利於迷知識（fan knowledge）在社會脈絡中的流動與傳播（Hills，2009）；良好的競爭循環更是敦促 Coser 運用自身資本學習相關知識、精進自我的動力之一。當代 Cosplay 次文化得以持續發展，正是奠基於 Coser 之間互相協助交流，傳承彼此的 Cosplay 知識與能力所發展而成的人際網絡；特意結交圈內知名人物以增進自身社會資本的行為，忽略了 Cosplay 社群網路運作的核心精神，因此為社群內部所輕視，長遠來看亦無益於 Cosplay 次文化整體的發展。

(二) Cosplay 社群與大眾的認知差異

Cosplay 社群行為所呈現的集體習癖，彰顯了 Cosplay 場域特有的運作邏輯，也劃分出與其他次文化場域的不同之處。Jenkins(2006)援引 Cohen 的社群(community)概念與集體認同的「象徵建構」(symbolic construction)模型，指出共同象徵的建構讓社群成員得以向外界展現出一致的面貌。身處 Cosplay 次文化的人們，經由各種認同和差異的概念覺察與他者的界線，同時也和其他成員實踐共同的象徵場域，進而產生 Cosplay 社群共有的歸屬感。這並不表示成員們的意見或行為是完全相同的，而是這樣的共同象徵讓社群成員們相信自己的確應該如此依循場域邏輯，並可以激發社群全體或多數成員的認同和擁護，進而凝聚社群內部的向心力。我們亦可透過參與 Cosplay 次文化的人們所共同展現的行為、言論，乃至於空間界線，得知社群本身如何看待 Cosplay 次文化特有的場域邏輯，同時也能夠檢視他者如何看待 Cosplay 次文化場域。

1、對 Cosplay 一詞的認知差異

筆者曾經談及廣義及狹義定義的角色扮演；廣義的角色扮演是經由象徵性符號從事扮演行為，通過特定元素的組裝和肢體語言再現某種想像。例如在變裝舞會當中，人們經由服裝改變自己的外在形象，藉此想像自己脫離原有的日常身份而得以尋求快樂；抑或是在節慶(Carnival，又稱嘉年華會)期間，人們扮裝、戴上面具、遊行、演出戲劇，以傳達集體對於政治現況、階級藩籬的不滿或嘲諷(王孝勇，2011)。同樣帶有以扮裝行為脫離現實身份的意涵，本研究談論的 Cosplay 社群對於角色扮演的定義比前者更加地嚴格。這乃是因為，Cosplay 社群講求透過角色扮演行為傳達某種身份認同，同時也意欲展現其身為迷的身份歸屬(羅資民，2008)；更重要的是，Cosplay 社群認為角色扮演必須是以具體形象的角色或人物為範本，也因此相當講究扮演過程中的各種細節，從服裝、飾品到五官、髮色，甚至是表情、神韻，並且以再現徹底相同的作品氛圍為其扮演目標。

也因為如此，Cosplay 社群通常對於「穿著角色服裝就叫做 Cosplay」這樣的誤解相當不以為然，並且或多或少會與「只是想穿角色衣服的人」劃清界線(林宜蓁，2006)。這是由於 Cosplay 最根本的核心精神緣起於因「喜歡」而興起的「模仿」念頭，所以在面對這類僅僅是因 Cosplay 搶眼而從事角色扮演的人，Cosplay 社群成員往往會因為這樣的行為並沒有對角色本身投注情感，而認為不能夠被稱為是 Cosplay：

.....像我就很討厭○○(指台灣某位藝人)啊~之前有雜誌找她拍照，衣服(Cos服)跟髮色都不對，就覺得她很不尊重 Cos.....不希望 Cos 變成一種商業行銷的工具，特別是錯的方向。(受訪者 H)

我不太喜歡因為服裝好看就 Cos，事實上卻沒看過該作品的人，.....還有那種雖然長得好看，裝備卻不齊全的 Coser，.....嗯.....就覺得他們根本不是真心喜歡 Cosplay 啊~只是想要被拍而已。(受訪者 F)

然台灣社會普遍將 Cosplay 視為一種服裝風格，泛指穿著打扮異於日常的狀態，像是龐克、蘿莉塔等風格特殊的服裝類型，甚至是和服、浴衣等穿著，都經常被一般民眾認為是在 Cosplay。例如在台灣 Cosplay 次文化發展初期，當時有許多 Coser 因喜歡視覺系樂團而扮演樂團成員，對不甚了解箇中差異的社會大眾而言，便經常因其造型特色與龐克風格的穿著類似而有所混淆。

社會大眾與 Coser 各自對 Cosplay 一詞的認知差異，至今也依然是如此；譬如在〈潮州嘉年華 鎮長也玩 cosplay〉這篇新聞中，記者便以 Cosplay 一詞描述穿著公雞造型服裝參與潮州嘉年華會的鎮長。如同前述所說的，這樣的扮演行為雖然符合了廣義的角色扮演，以奇特的雞造型服裝實踐人們對於潮州特色的集體想像。但是因為該名鎮長或是其他穿著雞造型服裝的人們，並不是以具體角色為扮演範本且行為舉止未能傳達該角色神韻，而不被 Cosplay 社群認為是真正的 Cosplay：

嗯...怎麼說...像這種覺得...穿得很誇張，或是很奇怪，就說自己在 Cos 的人，我就覺得很莫名其妙呀！欸...明明就沒有在 Cos 誰不是嗎...那哪能算是 Cos 哩...而且根本一點也不像啊〔苦笑〕...我是覺得啦！這種頂多叫做變裝或是扮裝吧！（受訪者 M）

對此，林宜蓁（2006）亦指出 Coser 對於所謂圈內人的認同自有其標準，例如部份近乎基本教義派的 Coser，便無法接受「外人」在穿著與眾不同的衣服時，表示自己是在 Cosplay 的狀況；這樣的 Coser 往往認為前述那種未能傳達角色神韻的扮演行為，只是種出於愛現或是一時好玩的行為，事實上並不懂得 Cosplay 的精神，不了解 Cosplay 場域內部資本運作的方式。正因為 Cosplay 社群共同意識到，「求其神亦求其形」為 Cosplay 次文化與其他次文化不同的核心概念，所以近年來的 Coser 都相當注重服裝、道具與扮演細節；這樣的共同認知亦能夠從網路上銷售的角色扮演服裝窺知一二。以一般民眾為客群的扮演服，大多是象徵性的針對服裝特點進行製作；例如圖 4-27⁴¹由台灣樂舞戲劇舞蹈服裝公司提供租借的美少女戰士服裝，與原本的美少女戰士人物設定圖（圖 4-28⁴²）相比，樂舞服裝公司製作的扮演服僅維持了水手服、蝴蝶結、短裙及手套等重點樣式。再與美萌動漫工作室提供給 Coser 的服裝（圖 4-29⁴³）相比，便能夠從中比較出箇中差異。從圖 4-29 的服裝細節來看，Coser 願意購買的服裝不僅是要符合角色圖片，在蝴蝶結比例、水手領的飾條，乃至於頭飾、耳環等細部造型，都必須要盡量忠實地符合原作設定。

⁴¹ 圖片來源：台灣樂舞戲劇舞蹈服裝公司網站。

⁴² 圖片來源：美少女戰士 sailor moon 台灣粉絲團。

⁴³ 圖片來源：美萌漫品專賣網站。



▲圖 4-27



▲圖 4-28



▲圖 4-29

這也顯示 Coser 與一般人對於 Cosplay 的認知差異。對社會大眾來說，Cosplay 只要看起來有點像、大概猜得出來在扮什麼就可以了，扮演的對象也經常不限定是具體的人物，而可能是某種職業（如警察、護士、女僕等）、某種服裝風格（蘿莉塔、龐克等），或者是某種事物的擬人想像（如動物、植物等）。但對 Cosplay 社群來說，大多數成員都認為角色扮演不能夠只是約略相似即可，而必須是要盡可能的與角色相似：

有些人會為了要引人注目，故意 Cos 得很性感呀～比如說那個角色明明是穿連身裙，他就硬是自己把它亂改成兩截式，故意要露出肚子那一塊。或是明明原本的設定不是低胸的衣服，他就硬是要大爆乳溝。被網友罵之後然後還硬拗自己是自創，我就不太喜歡這樣，覺得很亂七八糟。（受訪者 S）

這樣的差異與隔閡事實上也與 Cosplay 社群所能運用的文化資本和象徵資本有關；前面曾經提到，掌握較多資本的 Coser 可以更容易地獲得他人的認同，進而提升自己在場域內部的社會位置。他者對於 Cosplay 認知的差異，某種程度上會干擾 Cosplay 場域內部的資本運作，例如原本是要運用自身豐富的文化資本，展現高度相似的扮演技巧才能夠獲得他人肯定的遊戲規則，便可能會被狂歡型的約略扮演所影響；當 Coser 因場域內的遊戲規則被外來者擾亂，無法從資本運作的過程中獲得對等的進展時，便可能因此感到不悅，進而更加排斥他者接觸 Cosplay。

另外要提到的是，本研究觀察發現 Cosplay 社群是能夠接受扮演自創角色的，也就是扮演自行想像、創作的文本中的角色，但前提是該角色仍須在文本中具備具體形象，除了服裝造型之外，角色性格、人物來歷都必須要有完整的設定，而不是個人毫無來由的概括想像。

面對普羅大眾與 Cosplay 社群對於 Cosplay 一詞的認知差異，Cosplay 社群成員雖然對此感到不以為然，甚至會試圖去批評、指正這樣的差異。但事實上這樣的認知差異，反而有助於 Cosplay 次文化成員不斷地去強調、固化場域內部的共同邏輯，以彰顯出 Cosplay 次文化本身與他者不同的核心論述。

2、Cosplay 社群的空間需求

基階多媒體工作室根據其籌備數場同人誌販售會活動的經驗表示，比起其他參與販售會的同人或是路人，Coser 們對於空間的需求度是相當高的。他們為了化妝或是拍照會需要長時間的駐點停留，需要有空間可以換衣服，拍照時需要陪襯的背景，有時也會需要主辦單位提供寄放物品的服務。本研究受訪者表示在其參與販售會、攝影會或是進行外拍時，會特別注重的幾項空間需求：

會希望換衣服的地方至少要乾淨，像是那種更衣室跟廁所共用的，有時候地板會很髒很臭啊～會擔心衣服被弄髒。〔皺眉〕(受訪者 A)

會特別注意，嗯...光線吧～有的場地很暗啊！化出來的妝就不好看，也很難拍照。(受訪者 J)

外拍就克難一點啦～就可以坐著的地方就好，換衣服的話叫朋友幫忙遮一下，或是有開車的話就在車上換。(受訪者 R)

面對 Coser 在行動過程中的各種需求，基階多媒體工作室表示在他們第一次於逢甲大學體育館舉辦活動的籌備過程中，便曾經因為對於 Cosplay 社群空間需求的認知與場地方不同，而使得活動期間狀況百出：

我們團隊內有 Cosplayer 的一個角色在，所以，我們很清楚 Cosplay 的一些行為，跟預測出他們有可能會做出什麼事情，去做防範並且去跟校方溝通。可是校方認為，你們只是在辦個漫畫書展，有必要搞成這個樣子嗎？.....當天就發生了很多很慘烈的狀況，垃圾亂丟啦～桌椅亂搬、擅闖禁區，甚至連逢甲他們的會員制的休息室都擅闖進去（VIP 用的那種？）對～他們擅闖進去使用，還把哺乳室鎖起來，自己在裡面換衣服。.....場內狀況很慘烈，場外就更不用說了。

除了主辦方與場地方對空間需求的認知不同之外，Coser 們在參與非相關同好舉辦的活動時，也會因為主辦方對 Cosplay 社群的認知差異，而有類似的窘境發生：

有一次是，我去參加一個廠商邀請我去的活動，到現場才發現，蛤？！竟然沒有可以換衣服的地方？！當下就很囧啊～那時候我裝備又剛好發生...出了一點狀況，只好...邊修，然後邊穿（苦笑），穿的時候還被旁邊路過的民眾圍觀，還有人偷拍照，感覺就不是很好。〔無奈貌〕(受訪者 B)

這樣的現象意味著，當主辦方或場地方對於 Cosplay 次文化的認知，僅停留在 Coser 的奇特外觀時，往往會無法覺察並滿足 Cosplay 行為背後的各種需求。並且導致參與活動的 Coser 們，不得不在漫無章法的狀況下任意採取行動，以其他方式滿足自己的空間需求，而這點往往也是 Cosplay 相關活動場地秩序失控的原因之一。



小結

筆者於本章首先檢視 Coser 的實踐行動流程，即從 Coser 於 Cosplay 之前所做的前置準備、實際進行 Cosplay，到後續檢視其 Cosplay 成果的過程。在前置準備中，Coser 首先基於經濟考量、角色辨識度及其社交關係，選擇自己意欲扮演的角色，並且為了忠實地再現角色，其準備與進行 Cosplay 的期間都必須持續蒐集所需資訊與知識。而在取得服裝、道具的過程，Coser 除了會依據個人經濟狀況、時間、製作能力與製作意願等考量，選擇符合自己需求的製作方式之外，其消費場域亦受到網路發展影響極深。從其消費地理來看，也能看出 Cosplay 次文化經濟脈絡從早期以實體店面為主，中期轉向委託網路店家，近年來擴展至大陸、日本等地的網路消費現象。

實際進行 Cosplay 行動的方面，本研究關注的是 Coser 從著裝、參與活動到撤裝的實踐過程。從受訪者實際參與活動當日的行動流程當中，可以發現 Coser 採取的行動與其當日扮演的角色造型、交通工具與其社群關係有關，同時也會受到其過往實踐經驗與對空間了解程度的影響。並且，在 Coser 換下 Cosplay 服之後並不代表其角色扮演的終結，後續檢視、分享自己成果的過程，有助於其積累經驗並持續實踐 Cosplay。

掌握 Coser 的行動樣貌之後，筆者將目光擴及 Cosplay 從個人狂熱行為發展成獨具特色的次文化場域的過程，因此首先從 Cosplay 的源起著手，了解 Cosplay 次文化發展與當代社會局勢之關連。接著筆者聚焦於 Cosplay 次文化於台灣社會脈絡中的發展與演變，將台灣 Cosplay 次文化的發展依其不同階段的社會樣貌區分為四個世代，從被社會大眾視為毒蛇猛獸的第一世代、向外積極推廣 Cosplay 的第二世代，到靈活運用網路工具的第三世代，直至現今走向國際化的第四世代。顯示出 Cosplay 次文化於台灣社會的發展，在動漫文化蓬勃發展的推波助瀾之下，逐漸從青少年叛逆行為的象徵，演變成為引人注目的文化特色。其次探討的是 Cosplay 社群的凝聚及其內部秩序的建立與運作。Cosplay 圈經由群體力量的聚集，為社群成員帶來防禦感及安全感，且提供了社群成員建立認同、交流知識的場域，使得 Cosplay 次文化的價值得以積累。並且透過 Cosplay 社群個人與集體的實踐經驗，逐步建立 Cosplay 次文化特有的習癖結構，成為其實踐場域的運作依據。

本章的最後，筆者比較社會大眾與 Cosplay 社群之間的價值觀和認知上的差異。從一般人對於 Cosplay 的觀感，可以發現普羅大眾將 Cosplay 視為狂歡行為的象徵，對於 Cosplay 的價值判定亦容易流於以外貌為標準。但是 Cosplay 圈內事實上關注的是 Coser 本身對於扮演角色的認同程度，以及其具備的相關知識。同時也相當注重社會觀感，因此在其實踐過程中經常呈現某種意欲脫離現實結構，卻又意圖符合既有道德規範的矛盾狀態。此外，筆者認為在他者與 Cosplay 社群對於角色扮演的認知差異這方面，社會大眾對於 Cosplay 核心精神的認知差異，強化了 Cosplay 次文化內部對於其場域界線的強調與固化。卻也彰顯出他者對於 Cosplay 次文化行動訴求之間的落差，這樣的認知差異導致了 Cosplay 社群的空間需求往往未能適時獲得解決，因而產生了各種大大小小的空間爭議。



第五章 Cosplay 次文化的空間脈絡

本章意圖探討的是，台灣 Cosplay 次文化的空間演變及其社會意涵。90 年代的 Cosplay 活動以同好聚會之形式居多，規模不大且沒有固定聚集的活動地點。然而時至今日，長期於台大體育館舉辦的 FF、PF 開拓動漫祭及 CWT 同人誌販售會，已是 Coser 固定參加的盛事。逢甲大學體育館、台北耕莘文教院等地亦成為中小型同人活動的首選之地。這樣的轉變除了是活動主辦方依據不同目的、規模的活動對場地有所篩選之外，也呈現出場地方、社會輿論對於 Cosplay 及同人活動的觀感。

因此本研究首先將細述台灣不同類型的 Cosplay 活動場地，描述不同活動的空間目的及使用狀況，以及 Cosplay 社群諸種空間行為的意涵。其次，本研究進一步關注 Cosplay 活動情境中的空間界線，除了敘述 Coser 於實踐 Cosplay 過程中的空間需求之外，也會討論台灣 Cosplay 次文化發展以來的各種空間爭議，並且探討這些空間界線劃分當中所隱含的意識型態與權力流動。

一、Cosplay 活動空間歷程概述

Cosplay 次文化以各種樣貌活躍於當代；本研究於緒論部分曾經談及不同類型的活動會因應其目的與活動內容，選擇適當的活動地點，並規劃出符合活動需求的空間配置。Cosplay 活動大致上可分為四種類型：同人誌販售會活動、Cosplay 攝影會、外拍／棚拍活動及 Cosplay 比賽。本節將敘述不同類型與不同規模的 Cosplay 活動空間，並比較其之間的異同。

（一）咖啡廳到小巨蛋：同人誌販售會中的 Cosplay

同人誌販售會可依場內販售攤位類型區分為商業性質及社團性質；商業性質的同人活動由企業主導統籌，除了基本的同人作品販售之外，主辦單位會在會場內設置企業攤位供動漫相關產業進行行銷，例如電腦繪圖課程、官方動漫周邊商品販售等。相較於前者，社團性質的同人活動規模較小，早期的主辦單位來自學校裡的動漫社團或同好個人組成的私人社團，近年則以針對特定作品，由喜愛該作品的同好共同籌備的主題 ONLY 同人活動蔚為風潮。

台灣首次有正式文宣的 Cosplay 活動，為 1995 年於高雄舉辦的「95 變裝天王」，然首次有全國宣傳的活動，應是 1996 年 10 月 13 日於台北車站站前的熊寶寶咖啡廳⁴⁴舉行的「秋日派對」活動（倪逸綦，2007）。秋日派對由國內知名同人團體「超級橙組」舉辦，當時活動規模相當地迷你，僅有十來個同人攤位，參與活動的 Coser 除了主辦單位的看板娘之外，也僅有五名 Coser 分別扮演《幽遊白書》與《鋼彈 W》中的角色⁴⁵；但仍可察見 Cosplay 在台發展前期與同人創作孟不離焦的緊密連繫。

綜觀 1995 至 1997 年的活動地點來看，Cosplay 雖然發跡於南部，但後續規模的幾個活動大多因應同人誌展售會的舉辦而位於北部居多。同時，這些有志於舉

⁴⁴ 《變身天使寇詩兒》一書將秋日派對舉辦地點誤植為熊寶寶泡沫紅茶店，經訪談實際參與該活動的 Coser—天爵 K16 後，更正為「熊寶寶咖啡廳」。

⁴⁵ 資料來源：受訪者天爵 K16 實際參與秋日派對活動之經驗分享。

辦同人創作與 Cosplay 聚會的同好，也積極地嘗試不同空間形式的活動地點，除了前述的電子遊樂場及咖啡廳之外，也曾在台北車站會議廳、基督書院、台北民眾活動中心等不同類型的場地舉辦。1997 年 8 月「輔大漫畫祭」首次嘗試於校園空間舉辦同人創作展售會，同年十月，台北民眾活動中心舉辦了第一場商業性質的同人誌販售會「Comic World 1（簡稱 CW）」。

1、商業性質同人活動之空間脈絡

由台灣捷比漫畫科技股份有限公司（後簡稱捷比）與日本艾斯泰諾公司（SE 株式會社，後簡稱 SE）合作舉辦的 CW 活動，為台灣最早由企業單位主辦統籌的同人誌販售會活動。在 CW1 及 CW2 後，主辦單位曾一度面臨場地無法借用的問題（張詩芸，2007）；爾後於 1998 年的 CW3（Comic World 3）開始，才常態性地在台灣師範大學體育館進行活動，同時也開啟了主辦單位於固定地點舉辦同人誌創作即售會的活動模式。師大場（指在師範大學體育館舉辦的同人活動）一時之間成為所有同人創作者與 Coser 的朝聖地，每逢活動期間人潮便大量湧入師大校園：

CW1 與 CW2 是在民眾活動中心舉行，但那裡場地小又簡陋〔還分成大小兩個會場〕，交通又不方便……實在說不上是個好場地。到了師大體育館後，CW 的名號才真正的開始響亮起來……(Coser 翼獅⁴⁶)

與 CW 同一時期，台灣唯一以青少年組織身分進場的主辦單位—導航基金會，也開始利用校園空間舉辦「同人文化節」活動，如台中中興大學惠蓀堂、高師大學生活動中心、高雄中山大學體育館等地。

對於在校園舉辦的販售會活動，Coser 們大多是樂見其成的，原因在於校園場地周遭具備的綠地或廣場空間能夠為其所用。主辦單位基於場內空間有限之考量，為了預防因參與者聚集、停留拍攝 Cosplay 而造成動線堵塞，通常禁止參與活動的人們於攤位或走廊上長時間駐留拍照。故 Coser 大多數會選擇在會場外行動，除了避免因場內人潮擁擠而損壞服裝道具之外，也容易尋得較為寬敞且採光良好的地點拍攝照片。由此傾向可以推測，附屬於校園的活動場地（例如體育館、活動中心等）以面積大小足夠的室內空間，以及可以自由活動的戶外場地為其優勢，而成為同人活動會場的首選。1999 年光是在校園裡舉辦的同人活動，便占了全年度活動總數的二分之一。

(1) 台灣北部同人誌販售會活動場地發展概況

2000 年台灣的同人誌展售會穩定地成長運作，然同人文化節與 CW 活動皆在北部活動場地問題碰上難關。導航基金會在西門町性病防治所前舉辦的同人文化節五，因場地位置與宣傳主旨的緣故，引起同人及 Coser 對該活動的負面評價。同時，同人活動所衍生的環境影響亦帶給校園不少困擾，開始有部分學校不願再出借場地供同人活動使用。首當其衝的便是聲勢浩大、人數眾多的 CW 系列活動。CW 活動起初是在台北民眾活動中心舉辦，後因為場地不敷所需，因而於 1998 年

⁴⁶ 資料來源：巴哈姆特同人誌討論區精華區。(引用於 2014 年 2 月 12 日)

改至台灣師範大學體育館舉辦（古孟釧，2004）；截至 2000 年之前，於師大舉辦過的活動共有七場。但活動期間造成的各種髒亂與損毀，再加上 2000 年時發生了因少數 Coser 之不當行為所引發的紅油漆事件（詳見附錄一），使得師大校方對於同人活動所帶來的環境破壞相當不滿，並且就此拒絕租借場地給相關活動。在師大校方拒絕出借場地之後，CW 主辦單位將北部活動主要場地轉移到紐約紐約展覽購物中心（即現今的 ATT 4 FUN），但百貨公司所能提供的空間格局與校園體育場館相差甚遠，除了因為出入口不似體育館來得單純而不易控管行進動線之外，百貨公司週遭的腹地空間亦相當有限，而不堪負荷大量 Coser 長時間駐留的拍攝行為，活動期間甚至因部分參與者的不當行為而遭到一般民眾向場地方投訴⁴⁷。

2001 年年初，捷比漫畫屋與艾斯泰諾公司的合作以不愉快的結果告終，並開始競爭性地在台灣各地舉辦活動（倪逸蓁，2007）。SE 株式會社於台灣北區仍維持於紐約紐約展覽購物中心舉辦，捷比則另尋其他合適的場地取而代之。遷移地點的過程中，捷比曾一度借用國民黨黨部大廳舉辦 CW TP-14 活動，但部分參與者擔心場地方的政治色彩，會引來媒體對同人文化及 Cosplay 的負面關注⁴⁸。此外，CW TP-14 活動恰逢颱風來襲，由於氣候不佳之故，參與者們大多集中於場內而顯得相當擁擠，因而並不受到參與者的青睞：

場內很擠……很擠……這次剛好碰上颱風，外頭飄細雨，逼的大家都往會場裡擠……如果能再大 4 倍可能會剛剛好。⁴⁹（網友 jeffreyyx）

捷比漫畫後續更名為「台灣同人誌科技股份有限公司」（CWT），並持續於台灣各地獨立舉辦 CWT 系列同人誌販售會活動（倪逸蓁，2007）；2001 年 7 月，CWT 選擇在台灣大學綜合體育館舉辦了「Comic World Taiwan 19—台北」（CWT 19-TP）活動，該活動因場地交通便捷、室內寬敞、週遭腹地空間充足等優點，而廣受同人與 Coser 的好評：

台大巨蛋真是個好場地〔淚〕，冷氣好光線夠空間又寬敞，進進出出社團攤位都不必像以往那樣跨來跨去……⁵⁰（網友 samsara）

後來崛起的「FANCY FRONTier—開拓動漫祭」（簡稱 FF）活動，起初為了與其他同人活動有所區隔，也為了讓參與者有舒適良好的空間環境，而選擇在台北世貿二館舉辦活動。於世貿二館舉辦的 FF1 活動因著獨特的活動特色及有效的宣傳策略，兩天下來的入場人次多達兩萬以上，成功地取得了同人圈及 Cosplay 圈的注目（古孟釧，2004）。2004 年的 FF3 活動，開拓動漫委員會首次將活動場地移動至台大體育館。當天同時還有 CWT6 活動於同一場地舉辦，因而聚集了大量的 Coser；尤其是到了下午時分，聚集於台大體育館館前廣場的 Coser 數量，可說是截至當時為止歷年以來的同人活動之冠（邱小良，2012）。台大體育館自此之後取

⁴⁷ 資訊來源：月刊 Shinning Shutter 天空相簿。（引用於 2014 年 2 月 12 日）

⁴⁸ 資訊來源：PIT Comic_Tech 板。（引用於 2014 年 2 月 11 日）

⁴⁹ 資訊來源：PIT Cosplay 板。（引用於 2014 年 2 月 11 日）

⁵⁰ 資訊來源：巴哈姆特電玩資訊站哈啦板精華區。（引用於 2014 年 2 月 16 日）

代了師大體育館的地位，而成為了台灣同人及 Coser 的新朝聖地，至今也仍是台灣同人誌販售會活動最具名氣的指標地點。

除了固定在台灣大學體育館聚辦同人誌販售會之外，CWT 每年也會固定於台北捷運地下街廣場舉辦兩次 CWT PARTY 活動。雖然場地不甚寬敞，攤位區總是人滿為患（圖 5-1），提供給 Coser 們的更衣室數量也相當有限（圖 5-2）。但由於不需要入場費用且位於交通方便的捷運地下街，因此仍然相當受到同好們的歡迎。



▲ 圖 5-1：CWT PARTY 19 活動實況



▲ 圖 5-2：CWT PARTY 19 更衣室狀況

北部商業同人誌販售會活動，目前皆固定以台灣大學綜合體育館為主要活動會場；從歷年來使用的活動場地來看，亦可以看出主辦單位認為合適的會場地點除了需要交通便捷、面積足夠的室內場地之外，週遭具備廣大腹地的場館更能夠適當地紓解參與人潮，而有助於活動秩序。但除了空間條件上的滿足之外，場地及活動本身的社會形象，顯然也是參與活動的同人及 Coser 會考量到的條件之一。Coser 相當重視社會輿論對於 Cosplay 活動的評價，認為不恰當的活動宗旨及場地，可能會導致傳播媒體對 Cosplay 相關活動產生誤解並做出錯誤報導，進而影響一般大眾對於 Cosplay 次文化產生負面觀感。雖然截至目前為止，並未發生過 Coser 因場地形象之故，強烈拒絕參與活動的狀況，但從前述提到的西門町性病防治所、國民黨黨部大廳等活動場地，可看出 Coser 對於與性議題或是與政黨有關的場地仍有一定程度的排斥。另外，入場費用顯然也是 Coser 的考量之一；於台北捷運地下街舉辦的 CWT PARTY 活動，雖然活動規模不比在台大體育館時來得盛大，然免入場費與交通便捷兩項優點仍然吸引了不少 Coser 前往參與。

（2）台灣中、南部同人誌販售會活動場地發展概況

台灣中、南部的商業同人活動規模雖不似北部來得盛大與頻繁，但仍有於固定地點舉辦的空間趨勢，譬如台中逢甲大學體育館、高雄勞工育樂中心等場地，便經常有 CWT 跟 GJ（基階多媒體工作室）等主辦單位舉辦活動。這兩個場地的特色與北部的台大體育館相當類似，除了有不受氣候影響的室內場地，有足夠的空間容納同人攤位展售作品之外，室外亦有寬廣的腹地可供 Coser 及參與活動的同好進行攝影或是休息。

以中部為主要業務範圍的 GJ，起初是以業餘同好性質的「GJ 同人防衛委員會」社團於台中地區舉辦活動；首次舉辦販售會的地點為中興大學惠蓀堂，緊接在後舉辦的兩場同人誌販售會則是以信義國小信義館為其活動會場。其選擇信義國小

的優勢在於，該場地是行之有年的「春宴」同人活動慣例使用的場地（春宴目前因無人接續籌備工作而停辦中⁵¹）；因此即使 GJ 是新出現的主辦單位，但對長年在中部活動的同人及 Coser 而言，在該地點參與活動已是駕輕就熟而不會因此削減參與意願。後來，GJ 同人防衛委員會團隊登記成立了基階多媒體工作室，並且於 2009 年 8 月 29 日假台中逢甲大學體育館舉辦了「GJ3 同人誌販售會」。



▲圖 5-3：逢甲大學體育館場外活動實況



▲圖 5-4：逢甲大學體育館場內活動實況

GJ3 活動乃是台灣首次於逢甲體育館舉辦的同人活動；GJ 方面指出，這不僅是他們第一次在逢甲校園舉辦活動，也是逢甲大學體育館自 2006 年 2 月正式營運以來，第一次遇到同人活動來申請使用。緊接著，CWT 也於 2009 年 9 月在逢甲體育館舉辦了 CWT T4 活動。雖然在活動舉辦之前，曾經一度傳出因 GJ3 活動期間發生了多件參與者不當使用場地的狀況，而導致 CWT T4 可能是逢甲體育館最後一次外借給同人活動的消息⁵²。但後續在主辦單位們積極與校方取得場地控管規劃之共識後，截至目前為止的活動秩序已經有大幅度的改善；至今 GJ 及 CWT 仍固定以每年一至二次的頻率於逢甲體育館舉辦活動，奠定了逢甲體育館之於中部同人誌販售會及角色扮演活動的重要地位。

南部地區的商業性質同人活動早年亦以 CW 活動為首，經常在高雄中學體育館舉辦活動；在捷比漫畫與艾斯泰諾公司合作告終之後，艾斯泰諾公司持續在雄中體育館舉辦 CW SE-KS 系列活動，捷比漫畫則轉向選擇於長谷世貿大樓舉辦 CWT KS 系列活動。然高雄中學體育館此一場地，後來因為 Coser 不時做出破壞場地設施與造成他人困擾之行為，導致雄中校方拒絕再出借場地予同人活動。為此，艾斯泰諾公司於 2002 年 11 月改至高雄工商展覽中心舉辦 CW SE-KS-8 活動（然在此活動之後艾斯泰諾公司便不曾在南部舉辦過任何活動，直至艾斯泰諾公司因財務困窘之故退出台灣市場。）。

獨立之後的 CWT 公司於 2001 年 11 月，假高雄長谷世貿大樓舉辦同人誌販售會，2006 年時曾經一度轉移至高雄工商展覽中心（即現在的高雄國際會議中心），於 2009 年 7 月之後開始固定於勞工育樂中心舉辦 CWT KS 系列活動。然勞工育樂中心此場地也逐漸無法負荷活動後期同人攤位數量的增加，除了導致室內無足夠

⁵¹ 資訊來源：狐穴密道網站 http://foxgrotto.tw/link_CW.html。（引用於 2014 年 2 月 25 日）

⁵² 資訊來源：<http://blog.yam.com/yahkung/article/24409088>。（引用於 2014 年 2 月 25 日）

的空間供參與者們休息之外(圖 5-5), 提供給 Coser 們更衣著裝的空間也不甚理想(圖 5-6)。所幸 CWT 公司與高雄市社會教育館體育館積極洽談, 2012 年 7 月時首次於高雄社教館舉辦 CWT K11 活動, 由於場地既新穎又寬敞, 不少長期參與南部活動的同人創作者及 Coser 都表示非常滿意:

當時我們真想跟鄭先生(註:指台灣同人誌科技公司鄭文福經理)說:『我們換回勞工育樂中心好不好 XD 太遠了』但是就在踏進會場的下一秒對整個的印象都改觀了~!!!挑高的體育館空間以及自然採光再加上很舒適的空調...真的是很令人舒服的空間~而且場地比勞工育樂中心要大要寬廣!!.....(網友西米⁵³)



▲圖 5-5: 勞工育樂中心同人攤位及休息區



▲圖 5-6: 勞工育樂中心 Cosplay 更衣區

也由於空間的確相當舒適寬敞, 因此雖然社教館離捷運小港站有段距離(走路約需 10 到 15 分鐘), 對於身負重物的同人們及 Coser 們而言稱不上方便, 但寬闊乾淨的室內場地及週遭可供 Cosplay 攝影的寬廣腹地, 仍然使高雄社教館此一場地受到圈內同好的好評。

綜觀商業性質同人活動之空間歷程, 可以發現這類大型同人誌販售會活動大多選擇於體育場館類型的場地舉辦。主因是同人販售會需要有寬敞的室內空間以容納大量的同人攤位, 並且需要有足夠的座位區或空地供眾多參與者們坐著休息。週遭具備廣大腹地的場館亦有助於分散 Coser 的聚集, 能夠避免因為 Coser 及攝影者長時間駐留同一位置的拍攝行為, 而干擾場內的行進動線。從活動空間的轉移歷程當中, 筆者也發現除非發生重大場地紛爭或是場地品質明顯不堪負荷, 主辦單位基本上不會輕易更換活動場地。為的是於固定場地舉辦的活動能夠提昇參與者們的參加意願, 也能增進圈內同好對於該活動的關注與信賴。

2、社團性質同人活動之空間脈絡

不同於商業同人誌販售會動輒數百上千攤的活動規模, 社團性質同人販售會的規模相對來得迷你許多。其主辦單位多為學校動漫社團, 或是由同好自行發起的同人社團; 不只是參加人次少於商業性活動, 在經費運用上也不似商業性質活動來得充足。

由學校動漫相關社團所舉辦的同人活動, 其組織優點在於成員之間的連繫較為緊密, 能夠透過社團前輩、後輩之間的社群關係, 交流與傳承過去的活動經驗

⁵³ 資訊來源: <http://simelu.blogspot.com>

而使得相關知識得以積累。校方亦通常會要求校內社團定期展現其運作成果，而有助於校園社團固定且持續地舉辦相關活動；此外，透過校內學生的身份，主辦團隊也較容易向學校方面申請借用體育館或活動中心，而不必過於擔心尋找及租借適合場地的問題。

台灣早期以多所中區大專院校動漫相關社團舉辦的「春宴」活動最為出名，首次的「春宴」由中興大學動畫漫畫社、台中教育大學動畫研習社、靜宜大學動漫社等聯合籌劃，於 2001 年 3 月在台中國光國小國光堂舉辦。其活動主旨是為了服務中區的同人社團及愛好者，減少同好因參與活動而南北奔波的辛勞，也因此主辦單位堅持不向參展的同人社團收取攤位費用，此點是為春宴與其他同人活動最大不同之處。雖然礙於經費及人力限制的因素，春宴每年僅能固定舉辦一場活動，但在各中區大專院校共同積極的推動之下，持續舉辦的春宴成為中部極具代表性的同人活動，亦是台灣校園社團同人活動中的典範。

從春宴首次活動於網路上的宣傳文章中，可以覺察到主辦單位之所以選擇國光國小國光堂為活動場地，乃是由於在此之前已有秋之楔、同人聖夜祭、CW TC-2 等活動於相同地點舉辦；再加上對於參展攤位不收取費用，以此吸引居住在中部的同好們參與春宴的意願：

為了能夠在尚未成熟的環境下促進同人文化的成長與發展，春宴對於參加展出的社團／個人將不收取任何的費用。

春宴的時間跟地點

3/24(六)、3/25(日)在台中市國光國小國光堂舉行。

(也就是秋之楔、聖夜祭與 CW 台中 2 的舉辦場地。).....⁵⁴

然國光國小後續因為活動殘留大量垃圾的問題，及 Coser 們於著裝過程中所造成的場地破壞，而使得校方於 2002 年的 CW SE-TC-4 活動之後，便不願再出借場地給同人活動：

但是由於進入 Cos 圈的人越來越多，在走廊或在化妝室噴漆染髮，修剪假髮，衣服不收拾的 Coser 也越來越多，所以國光國小也...⁸¹ (Bye 的諧音) 了。⁵⁵

春宴活動亦因此將活動場地移往台中信義國小信義館，並固定於此舉辦活動至 2009 年。直至 2010 年，春宴籌備小組於台中中興大學惠蓀堂舉辦「春宴 2010」活動後，因無人接續籌劃工作而停辦。

台灣目前仍在運作的動漫社團聯合活動，有台南高中職漫畫研究社團聯合舉辦的「存在革命」系列活動、高雄應用科技大學漫畫研習社發起的「WingSchool 學園祭」(簡稱 WS) 系列活動，以及由成大漫畫社主辦的同人活動。三者都是南部相當重要且固定舉辦的同人活動，雖然活動規模不比商業性質的同人活動，但都已有十屆以上的活動經驗。

⁵⁴ 資料來源：網友 dsausage 於巴哈姆特角色扮演討論區之發文。(引用於 2014 年 3 月 4 日)

⁵⁵ 資料來源：網友 yahkung 於 PTT cosplay 板之發文。(引用於 2014 年 3 月 4 日)

存在革命活動起始於 2001 年，固定以一年一次的頻率於台南一中群英堂舉辦活動；WS 活動則起步較晚，是 2005 年年底時由高應大漫畫研習社發起，首次活動地點位於高雄應用科技大學的中正堂。WS 活動後來陸續聯合了其他南部高中及大專院校動漫相關社團，組成「Wing School ACG 社團聯盟」並共同籌備 WS 活動。由於攤位數量及參與人次逐漸增多⁵⁶，且同樣有因為參與者亂丟垃圾、大聲喧嘩、擅闖活動會場以外的空間，而使得場地方拒絕租借空間。WS 活動舉辦地點在 2009 年從原本的高應大中正堂或三民家商學生活動中心等處，遷移至高雄勞工育樂中心。2012 年 10 月在南紡世貿展覽中心舉辦過 WS19 活動之後，主辦單位再次將場地遷移至高雄社教館並且活動至今。高雄勞工育樂中心與社教館這兩個場地，同時也是台灣同人誌科技公司於高雄舉辦 CWT 活動的主場地，足見參與 WS 活動的人數不亞於商業單位主辦的同人活動。



▲圖 5-7：2000 年成大神無月活動報導

由成功大學漫畫社所舉辦的同人系列活動，則是於 2000 年開始正式運作（圖 5-7⁵⁷）。原先是以一年兩次的頻率舉辦，2008 年年末時，因固定使用的場地（成大學生活動中心）整修而一度暫停活動；直至 2010 年場地整修完畢後，成大系列活動目前以一年一次的頻率固定於原場地舉辦。然而，與台中春宴類似，成大同人活動亦發生過 Coser 破壞成大校園環境的狀況，同時也有佔用校內其他廁所更衣、大聲喧嘩而干擾到原場地使用者等行為，因而在 2011 年時曾經傳出校方可能禁止 Coser 參與活動，甚至是不同意同人活動申請使用場地的傳言⁵⁸。

由校園動漫相關社團主辦或聯合舉辦的同人活動，基於地利之便，大多選擇使用在學校體育館或活動中心舉辦，幾乎不需煩惱尋找場地或器材取得的問題。但所能提供給同人攤位的空間也相當有限，例如 2001 年的成大早綠月活動，當時單日提供了 108 個同人攤位，然而到 2013 年的成大日輪月活動時，單日仍維持提

⁵⁶ 2007 年時 WS 活動已有 160 多個社團攤位，入場人次高達五千，以當時社團性質同人活動而言，成績相當斐然。（倪逸蓁，2007，頁 52）

⁵⁷ 〈卡通人物 成大大會師〉，自由時報，民國 89 年 10 月 15 日，第 13 版。引用自成大漫畫社天空相簿 <http://blog.yam.com/comicExpo>。（引用於 2013 年 10 月 25 日）

⁵⁸ 資訊來源：PTT Cosplay 板〈2011 成大鈴蘭月同人活動對 Coser 聲明〉。

供 104 個攤位，顯見場地大小對於同人活動規模的限制。如果想要擴大活動規模，那麼便要像 WS 系列同人活動那樣，遷移至校園以外的場地了。

另外一種社團性質的同人活動，則是由有共同喜好的同人合作舉辦，其運作仰賴成員本身對特定作品或是角色的喜愛，彼此因相同的狂熱情感與資訊交流而維持聯繫，進而合作促成特定主題的同人活動。這類型的活動在台灣相當常見，早期多以同人創作交流或 Cosplay 攝影為活動主題，近年來針對特定作品而舉辦的主題 ONLY 活動則有顯著的增長。雖然活動規模向來不大，但是基於能認識有相同喜好的新朋友的原因，參與者們認為比起各種作品混雜在一起的大型場次，他們更樂於參加自己有興趣的主題活動：

ONLY 場喔……會有很多特定的同人本啊～這樣就不用去大場一攤一攤翻，超方便！（受訪者 A）

會去 ONLY 場的一定都是喜歡那個作品的人啊～很容易碰到同好，玩起來也比較開心。（受訪者 Q）

約 2006 年開始，台灣的主題 ONLY 同人活動逐漸頻繁且多元，2013 年光是 ONLY 場（僅計入主辦單位有公開宣傳的活動）就佔了全年度活動總數的將近三分之二。甚至開始出現以單一角色為活動主軸的同人活動，例如 2011 年 8 月於耕莘文教院舉辦的「ALL UK ONLY」活動，便是單以《義呆利 Axis Powers》漫畫中的亞瑟一角為其活動主題。

這類由同好合作舉辦的同人誌販售會，不像學校社團同人活動那樣具有地利之便，能夠就近借用校內空間為活動場地；再加上資金不比商業性質同人活動來得充裕，由同好組成的販售會通常會選擇面積較小而租金較為便宜的地方，例如會議廳或是小型活動中心等。以台灣北部而言，台北耕莘文教院一樓的多功能大禮堂、劍潭青年活動中心、台灣師範大學公館院區中正堂等地點，都是台灣北部經常舉辦小型同人活動的地方。其中尤以耕莘文教院的場地最受歡迎，台灣在 2013 年全年共有 61 場同好自主發起的主題限定同人活動，其中便有 19 場的場地位於台北耕莘文教院，比例高達三分之一。



▲圖 5-8：耕莘文教院活動場內狀況



▲圖 5-9：耕莘文教院活動戶外廣場

耕莘文教院比起其他場地更受到同人社團歡迎的原因在於，耕莘文教院小禮堂的室內具備了現成的舞台空間（圖 5-8），室外另有以圍牆圍起的小型露天廣場

(圖 5-9)，使得在該地點舉辦的活動規模儼然就是大型同人活動的精簡版。此外，耕莘文教院距捷運台電大樓站出口相當近，走路至活動會場僅需兩分鐘，附近也有多個公車站牌及停車場，交通便捷這點亦是該場地獲得好評的原因。相較之下，劍潭青年活動中心的交通則較為不便，雖然同樣有停車場，但距離捷運劍潭站走路約需十五分鐘，對於搭乘大眾運輸的參與者而言較不方便。此外，劍潭青年活動中心的場地格局為會議廳的形式，室內高度較矮而無法有效安排舞台表演來活絡氣氛，而顯得美中不足。但該場地在戶外具備了草皮、水池、綠樹等景觀，室外空間氛圍比耕莘文教院來得豐富許多而因此受到 Coser 們的喜愛。

如前述曾經說過的，Cosplay 活動發展前期與同人誌販售會有密不可分的聯繫，兩者之間為共生共存之關係；同人販售會活動提供 Coser 共同交流、認識的集會空間，Coser 則以看板娘之姿為同人作品進行宣傳與吸引人潮。因此，同人誌販售會之活動場地，往往必須要能夠同時符合同人社群與 Cosplay 社群的需求。同人社群需要寬敞的室內空間供創作者設置攤位，有時主辦單位也會設置舞台以展演動態節目，Cosplay 社群則需要合適的更衣空間進行換裝，以及廣闊且光線充足的場地（通常為戶外廣場或草地）進行拍攝。以台灣北部的商業性質同人活動為例，綜觀各個場地的空間條件（表 5-1），其中最能符合各項需求的場地，便是場次數將近八十場的台灣大學綜合體育館。台大體育館的空間優點如下：

- ① 交通方便：近台北捷運公館站、公車站。
- ② 室內場地寬敞：一、三樓室內球場共可容納 750 個以上同人攤位。
- ③ 座位區：看台區有約 3200 席座位可供參與者休憩⁵⁹，Coser 亦可於此整裝。
- ④ 更衣室：有可供 Coser 進行換裝的男、女更衣室（非廁所）。
- ⑤ 場外具備廣大腹地：場館旁有一廣場，且鄰近醉月湖畔，Coser 可於廣場或醉月湖旁的草皮進行攝影，參與者也能於此休憩。
- ⑥ 費用合理：場地租借費用合乎主辦單位收支預算



▲圖 5-10：台大場場內狀況（攤位、看台區）



▲圖 5-11：台大場場內狀況（女更衣室）

⁵⁹ 資料來源：台灣大學綜合體育館網站（<http://ntusportscenter.ntu.edu.tw/ntu/front/index.aspx>）



▲圖 5-12：台大場場外狀況（廣場區）



▲圖 5-13：台大場場外狀況（醉月湖畔）

表 5-1：北部商業性質同人活動場地空間條件比較（統計至 2013 年年底）

	場次數	空間類型	場內			場外
			單日攤位數	座位區	更衣區	草皮／廣場
台北民眾活動中心	2	展覽廳	約 120 攤	×	○	×
師大體育館	7	體育館	約 280 攤	○	○	○
紐約紐約展覽中心	8	展覽廳	約 300 攤	×	○	×
國民黨黨部	1	入口大廳	約 200 攤	×	無資料	○
台大體育館	78	體育館	約 750 攤	○	○	○
時報廣場	2	展覽廳	約 200 攤	×	○	○
星摩市 10 樓	1	展覽廳	無資料	×	無資料	×
世貿二館	3	展覽廳	約 400 攤	×	○	○
台北捷運地下街	20	地下街廣場	約 200 攤	×	○	×
師大分部中正堂	3	體育館	約 250 攤	○	○	○
三重綜合體育館	1	體育館	約 270 攤	○	○	○
小巨蛋星光廳	1	展覽廳	約 90 攤	×	○	○

以目前曾經舉辦過大型同人活動的場地來看，台大體育館因滿足活動中各個社群的空間需求，且可容納的攤位數遠勝於其他場地，而受到北部主辦單位及參與者的認同及喜好。中、南部大型同人活動場地的空間歷程，亦可以看出有同樣的選擇趨勢，例如台中逢甲大學體育館、高雄社教館等，都具備與台大體育館相當類似的空間條件。即使是規模小上許多的社團性質同人販售會，也通常會針對上述幾項空間條件，作為其篩選場地的優先考量。

另外一項值得關注的是，商業性質同人活動的主辦單位習慣於固定場地舉辦活動（學校社團舉辦之販售會活動多位於該校校內，同人社團主辦之活動因主辦單位鮮少重複，故不予討論）。一來可以省去活動前的場勘工作，二是熟悉的場地有助於累積參與者的歸屬感；也因此若非有特殊狀況，商業活動的主辦方通常不會輕易變動場地。其中一種狀況是前面提過的，場地方拒絕出借場地予同人活動的狀況；活動期間造成的場地破壞，或是發生損害場地形象的事件，都可能會導

致場地方不願意再出借空間給同人活動，主辦方必須要另覓他處。另外一種狀況則是原本的場地不堪負荷活動需求，例如 CWT 高雄系列活動之所以將場地從勞工育樂中心改至社教館，便是基於勞工育樂中心已無法容納更多的同人攤位，因此選擇更換場地。攤位數因此從原本的單日 160 攤，增加至單日 300 攤，提供給 Coser 的更衣空間品質，也獲得相當程度的改善。

(二) 為了好照片：Cosplay 外拍／棚拍活動

拍攝照片是 Coser 們紀錄其成果最主要的方式，但從照片拍攝的整體品質來看，在同人誌販售會會場拍攝的照片大多不甚理想。其一是因為販售會現場人來人往，行動目的各有不同且容易彼此干擾，對 Coser 及攝影師而言，都難以擁有足夠的時間及空間進行拍攝。其二是，在販售會現場拍攝的照片會有其他參與活動的人出現在背景中，容易使得照片構圖看起來雜亂，並且會場週遭腹地的景觀也未必適合該角色，連帶影響了 Cosplay 照片的整體氛圍。再加上販售會現場人潮洶湧，攝影者來來去去，Coser 們除非在完成拍攝後有機會與攝影者交換聯絡方式，不然難以在眾多網路相簿或相關網站上取得自己的照片。因此，為了能夠實際取得品質更好、更理想的照片，Coser 傾向選擇活動狀況較為單純的外拍，與信賴的朋友合作，或徵求想要拍攝 Cosplay 人像的攝影同好，到符合角色氛圍的地點共同拍攝照片。

馬士傑（2008）將外拍活動定義為「攝影師、Coser 與其朋友們，一同前往特定的景點，進行拍攝角色扮演的活動。」（頁 110），並指出外拍較能夠取得高品質的 Cosplay 照。本研究受訪者也大多表示，比起在同人誌販售會時 Cosplay，外拍時有更充裕的時間化妝、更衣，也能夠從容的進行攝影：

對外拍的感覺喔……就，會想要有充足的準備時間呀～可以花很多時間在化妝跟準備上。（受訪者 E）

外拍的照片比較漂亮啊～就……每次去會場雖然很開心，可是人很多，有時候拍照會很趕，拍個兩三張就要停下來等路人經過。外拍就比較不會這樣啊～可以慢慢拍、愛怎麼拍就怎麼拍，拍到爽為止啦！〔大笑〕（受訪者 Q）

而為了達成能夠完整再現原作的理想 Cosplay 照，根據文本（包含角色人物、劇情、故事場景等）來選定拍攝 Cos 照的地點，可說是 Cosplay 攝影中相當重要的一環。白超熠（2006）以 Cosplay 攝影玩家的觀點，指出「背景的選擇是外拍最重要的事情，必須配合視覺文化的邏輯運作來挑選背景」，並且依其自身的拍攝經驗表示：「要找到一模一樣的場景幾乎是不可能的，因此退而求其次的是，將場景分類，以符號的概念來選擇場景，……場景被區分為幾種風格，中式、日式、自然景觀。每種風格搭配特定的角色／服飾風格，如同攝影棚的背景」（頁 100）。在 Coser 彼此私下分享外拍地點的網站中⁶⁰，亦可以發現 Coser 的確將台灣各地的外拍景點

⁶⁰ 外拍地點（GOOGLE 表單）。（引用於 2014 年 3 月 22 日）

https://docs.google.com/spreadsheets/ccc?key=0Aj1WJy2jn2rKdHpWUM0YnYxVY1TXzdQNUFsTTdUR0E&hl=zh_TW#gid=0

區分為：日式、中式、歐式、自然景觀、廢墟、科技、校園、童話等空間風格，而 Coser 會依據其所扮演的角色從中挑選相對應的空間風格。

本研究受訪者多表示選擇外拍地點的優先考量為「**角色適合度**」，例如要拍攝布袋戲角色的話，便會選擇到有中式建築或造景的地點，穿著和服或浴衣的角色則選擇日式風格的空間，禮服造型的角色則適合歐式風格的地點：

我會先找適合拍那個角色的地方為優先。再來的話... 嗯... 室內，室內然後有得坐的地方吧！（受訪者 D）

外拍地點喔... 會先想到適不適合角色，再來... 再來的話，看空間的舒適度吧～然後會優先考慮可以遮雨的地方，就算是戶外，嗯... 只要可以遮雨遮陽的地方就 OK。（受訪者 P）

看角色需求，就是那地方拍起來的感覺跟角色搭不搭。但也是要看交通方不方便啦～（受訪者 C）

這顯示出 Coser 在外拍時，並不是像參與同人誌販售會那樣有固定前往的地點，而是因應每次拍攝的角色及所需風格不同，而做出不同的選擇。但仍有幾處地點受到 Coser 們的好評，例如台北自來水博物館、淡水小白宮便以歐式建築而受到 Coser 們的青睞，板橋逸馨園、林家花園及台中耕讀園（耕讀園於台灣各地亦有空間風格類似的分店）等則因中式造景及建築而常有扮演布袋戲角色或古裝角色的 Coser 前往外拍。

此外，交通因素也是 Coser 篩選外拍地點的重要因素；筆者曾經提到許多 Coser 都是從學生時期開始 Cosplay 的，其中年齡低於 18 歲的 Coser 相當常見。對這些年紀較輕的 Coser 來說，在未達法定年齡而無法自行騎車、開車前往他地的前提下，能夠選擇的外拍地點便相對有限：

通常... 比較近的就搭公車吧... 遠一點的地方，就拜託我爸或我媽載我去。或是麻煩已經成年可以騎車的親友載我（受訪者 A）

就盡量找捷運或公車會到的地方呀～餐廳之類的地方，嗯... 比較方便啦～不用擔心要怎麼去的事。..... 有時候想去比較遠的景點外拍，就要看親友會不會開車才能決定了。（受訪者 F）

對於已達法定年齡規定而能夠騎乘機車或開車的 Coser 來說，交通因素對於選擇地點的影響程度則相對較低：

比較特別的是有一次是到花蓮外拍..... 我跟朋友說好一起去花蓮外拍，到花蓮租了機車之後，綁著馬尾帶著包包就騎到七星潭拍照。（受訪者 E）

之前... 嗯... 有去宜蘭一間小木屋民宿外拍，那時喔... 那時就一群人開車去呀！然後凌晨起來化妝，趁著早上其他遊客還沒起床、沒什麼人的時候，大家就衝到小木屋後面的山坡拍照。（受訪者 J）

但是，台灣 Coser 進行外拍的地點與同人販售會有相同的困境，也就是有部份景點或餐廳不願意供 Coser 進行外拍；例如台北北投文物館便曾禁止變裝和主題攝影⁶¹（婚紗攝影需預約），亦有 Coser 於台北台灣科學教育館拍照時，遭到館方警衛驅離⁶²。除此之外，有些地方或是商家則是以加收費用、包場等特殊要求，變相拒絕 Cosplay 攝影活動，例如台北的維多利亞花園餐廳便曾經宣布「凡變髮、換裝，或攜帶大型攝影器材者每人需加收場地費 1000 元⁶³」。本研究受訪者 M 在提及其外拍經驗時，表示自己過去在跟餐廳洽詢外拍事宜，曾經遇過餐廳方面聽到是 Cosplay 攝影之後便突然改變要求，規定他們只能以包場方式進行外拍；而包場金額需要將近萬元的消費額度，時間也受到限制，讓受訪者 M 不得不因此打退堂鼓。

不僅是部份場地拒絕 Cosplay 社群進行外拍，台灣也曾有 Coser 於外拍過程中，與同樣使用該場地的其他民眾發生爭執的案例。例如 2012 年便曾經發生 Coser 於樹林廢墟進行外拍時，與當時也在現場活動的生存遊戲玩家有所衝突。對於這樣的事件，同樣去過樹林廢墟外拍的受訪者 D 認為「Coser 真的不管到哪裡都很顯眼，很容易被放大檢視，也很容易被莫名其妙的人當作目標。……像是樹林廢墟、汐止廢墟這些地方平常沒什麼管制，常常有生存玩家去那邊玩，所以都會特別注意安全，能盡量避開就避開，或是現場討論好各自活動的範圍。」



▲圖 5-14、5-15：Coser 與生存遊戲玩家於樹林廢墟發生衝突之新聞畫面⁶⁴

相對於拒絕 Cosplay 攝影的景點或餐廳，這兩、三年來，台灣開始出現以拍攝 Cosplay 為主的攝影棚空間，例如台北的 Colorful Studio、Miruna 攝影棚，以及高雄的 2.5Dimension Studio，都是 Coser 們經常光顧的棚拍地點。這類店家提供的攝影空間，都是針對 Coser 的拍照及空間需求規劃而成的，除了常見的日式及歐式風格佈景以外，另有較為少見的教室佈景、地牢佈景或是廢墟佈景等（圖 5-16、5-17⁶⁵）。由於整裝空間舒適，加上收費不貴，因此相當受到 Coser 們的歡迎。Cosplay 社群在選擇外拍／棚拍地點的過程中，有其獨特的挑選原則。首先必然是以角色合適度為優先，除此之外，交通是否便利、場地是否安全、環境是否乾淨、現場是否有更衣空間等因素，也是他們在評估場地時考量的重點。

⁶¹ 資訊來源：<http://blog.yam.com/coldxcold/article/33495354>。（引用於 2014 年 3 月 23 日）

⁶² 資訊來源：Komica 網站。

⁶³ 資訊來源：<http://gravitymambo.com/?p=2115>。（引用於 2014 年 4 月 2 日）

⁶⁴ 圖片來源：東森新聞，2012 年 4 月 30 日。

⁶⁵ 圖片來源：Miruna 攝影棚官方網站，<http://www.mirunaa.com>。



▲圖 5-16：Miruna 攝影棚歐風佈景



▲圖 5-17：Miruna 攝影棚廢墟佈景

（三）Cos 也有 ONLY 場：Cosplay 攝影會

90 年代中期的 Coser 礙於社會普遍對於 Cosplay 行為的異樣眼光，即使辛苦完成了服裝道具，也只能趁朋友之間私下聚會時展現自己的成果。直到 90 年代晚期，網路通訊發達讓同好之間聯絡愈發方便，進而開始出現同好自主發起、以 Cosplay 攝影為主要目的的攝影會活動。目前首場有紀錄的攝影會是 1999 年 7 月 18 日，由私人組成的社團「我們的季節」於台北劍潭青年活動中心舉辦的「小強攝影會」。

起初的攝影會活動以同樂為目的，因此通常選擇在以自然景觀為主調的場地舉辦攝影會。相較空間風格強烈的外拍／棚拍地點，此階段的攝影會是為了讓造型風格各有不同的 Coser 們，能夠群聚在同樣的場地拍照，因此通常會選擇空間風格並不強烈的自然景觀為背景。也基於這樣的原因，早期的攝影會場地通常位於公園或是大學校園，如台北的 228 紀念公園、台灣大學醉月湖畔，或台南成功大學光復校區、高雄仁愛公園等地，都曾有 Coser 舉辦過 Cosplay 攝影會。近年的攝影會活動趨勢則與同人誌販售會有異曲同工之妙，開始出現特定主題的攝影會。例如 2011 年 1 月於桃園君洋城堡舉辦的 Macross Frontier 攝影會，便是以知名作品《超時空要塞》為活動主題，參與該活動的 Coser 皆扮演《超時空要塞》裡的角色。

在選擇活動場地時，主辦單位也會考量到 Coser 的換裝需求，而選在有更衣室的場地或是額外提供更衣空間。例如 2012 年基階多媒體工作室於中興大學舉辦的 Cosplay 攝影會，便向中興大學租借了蕙蓀堂做為 Coser 們的整裝場地（圖 5-18）；暨南大學動漫研究社主辦的攝影會活動，也是向學校額外借用教室做為 Coser 們的化妝區（圖 5-19）。其他規模較小的攝影會則通常會選在攝影棚舉辦，好處是可以使用棚內的更衣空間，也有現成的燈具可以使用；部分攝影會則是以包場的方式借用餐廳場地，活動過程中除了拍攝 Cosplay 之外，也可以與同好們一起吃飯聊天。



▲圖 5-18：GJ 中興大學攝影會之更衣空間



▲圖 5-19：暨南大學攝影會之更衣空間

(四) 爭奇鬥艷：Cosplay 比賽

台灣目前行之有年的 Cosplay 比賽，有知名電玩資訊站巴哈姆特主辦的「巴哈 Cosplay 大賽」，以及台北國際書展主辦的「爭奇鬥艷 Cosplay 大賽」。「巴哈 Cosplay 大賽」是巴哈姆特站聚活動的重要項目之一；從 2002 年開始，巴哈姆特每年固定會舉辦一場站聚活動，活動當日各討論板會設置攤位向同好分享、展示相關資訊，也有電玩廠商進駐提供新遊戲試玩活動或販售限量產品。首次巴哈姆特站聚活動於台北師範大學體育館舉辦，後來一度改至台北大學育樂館，2005 年開始固定於台灣大學綜合體育館舉辦至今。



▲圖 5-20：巴哈姆特五週年站聚⁶⁶



▲圖 5-21：巴哈姆特 17 週年 Cosplay 大賽⁶⁷

「爭奇鬥艷 Cosplay 大賽」則是從 2007 年開始，每年固定於台北世貿二館（國際書展動漫主題館）舉辦。另外，由台灣 Cosplay 藝術推廣協會主辦的「TSCC 台灣超級 Cosplay 慶典」，乃是「世界 Cosplay 高峰會」（World Cosplay Summit，簡稱 WCS）活動的台灣區預賽，於 TSCC 決賽獲勝的 Coser 將以台灣區代表的身分至日本參加 WCS 活動⁶⁸。首屆 TSCC 決賽於劍湖山王子大飯店舉辦，第二屆 TSCC 初賽則是與前述國際書展舉辦的第七屆爭奇鬥艷 Cosplay 大賽合併舉辦，決賽地點仍為劍湖山王子大飯店⁶⁹。

本研究受訪者 H 分享自己過去參加數項 Cosplay 比賽的過程，他指出在參加 TSCC 比賽時，主辦單位有準備一個會議廳場地供參賽者們著裝，每組參賽者分別有一張桌子可以使用。主辦單位另外還提供四個更衣隔間及兩面大穿衣鏡，以便參賽者更衣整裝；出入更衣間另有安排工作人員進行控管，僅供配戴識別證的 Coser 及馬內進入使用。受訪者 H 表示，過去參加電玩快打節目舉辦的 Cosplay 比賽時，當時的主辦單位僅提供廁所供 Coser 換衣服，整裝空間也只是一般的休息室而略嫌狹窄。相較之下，TSCC 顯然相當了解 Coser 的空間需求，這點對於參賽者來說讓人感到相當愉悅。受訪者 P 則是表示自己參加 Cosplay 比賽時，會希望主辦單位至少能夠提供更衣帳，並且在舞台旁邊預留 Coser 的等候空間。這是由於 Coser 裝備細瑣，沒有預先安排等候空間的話，勢必難以在洶湧人潮中順利移動。

⁶⁶ 圖片來源：巴哈姆特電玩資訊站。（引用於 2014 年 5 月 10 日）

⁶⁷ 圖片來源：〈巴哈姆特站聚 逾萬玩家捧場〉，蘋果日報，2013 年 10 月 21 日，採訪影片。

⁶⁸ 資料來源：台灣 Cosplay 藝術推廣協會部落格，<http://blog.yam.com/tscctw/article/63115230>。

⁶⁹ 資料來源：曼迪傳播網站，<http://www.mightymedia.com.tw>。

二、Cosplay 活動情境中的空間爭議

電話亭是超人拯救世界前的變身場所，是 Clark Kent 從記者變身成為超級英雄的重要媒介；在電影中，超人閃身進入電話亭，電光石火之間便從一名戴著黑框眼鏡、穿著西裝的普通男子，變成身披紅色斗篷、服裝色彩鮮明(圖 5-20⁷⁰)。我們或可以說，超人的換裝行為已然使得狹小如電話亭成為當代變身空間的經典象徵。然而超人畢竟是超人，在有限空間裡變換服裝這種日常小事之於強大的全力量根本不是問題；那麼，沒有超能力卻又需要變身空間的人們該怎麼辦呢？



▲圖 5-22：電話亭作為超人的變身媒介

從 Coser 的實際行動過程來看，其活動流程基本為：抵達活動地點→化妝、換裝→拍攝照片→卸妝、撤裝→離開活動地點。當中 Cosplay 社群如何因應不同的活動情境，而對於空間的需求度有所調整，乃是筆者接下來想要探討的。其次是，筆者以不同 Cosplay 活動情境之下的場地使用狀況為例，說明現行的場地規劃、配套措施與實際使用行為之間的落差，並且解析台灣 Cosplay 社群如何行動並透過空間施為劃分維持其價值理念，以及在 Cosplay 活動空間中，主辦方、場地方與 Cosplay 社群之間的權力角力。

(一) Coser 於不同 Cosplay 活動情境中的空間需求

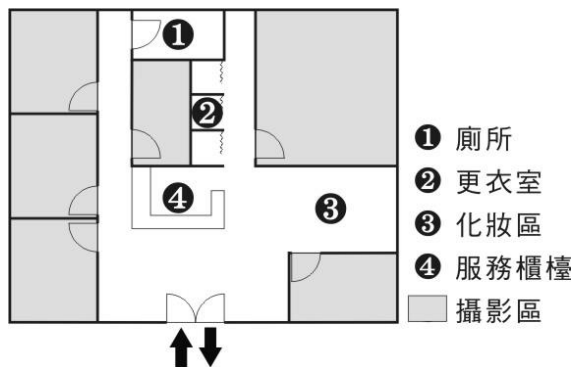
Jerry Siegel 與 Joe Shuster(超人的創作者)曾在 1942 年的週日漫畫報紙《Sunday Strip》上發表一篇超人漫畫，當中超人因狀況緊急而必須在電話亭中換裝變身；對於在電話亭中變身的狀況，超人說：「這裡絕對不是世界上最適合變換服裝的地方，但我得要改變身分—而且要快！(This definitely isn't the most comfortable place in the world to switch garments, but I've got to change identities - and in a hurry!)」⁷¹。顯然即便是擁有神奇力量的超人，對於換裝／變身空間也有某種程度的期許和需求。在 Coser 實際更換服裝、進行角色扮演的變身過程中，通常需要滿足以下幾個需求：適合角色的攝影背景、乾淨的更衣空間、符合預算、有益社群關係以及交通便利。對應不同的活動目的，Coser 的需求度亦會有所調整；例如外拍時，部份 Coser 們便願意為了理想的攝影背景不惜車程遙遠，即便需要屈就於環境髒臭的公共廁所換裝，對於以攝影氛圍為主要目的的 Coser 們而言仍然不以為苦。又或者同人誌販售會活動現場聚集了大量的同好，希望能夠獲得同好關注，或是希望認識更多同好的 Coser，便會願意為了增進社群關係、加強固化自身的社會資本，而犧牲自己對於拍攝背景的要求。

例如位於新北市永和區的 Colorful Studio 攝影棚(簡稱 CS 攝影棚)，便是因為恰如其分地滿足了 Coser 的各種需求，而能夠持續吸引 Coser 的光顧。從其空間配

⁷⁰ 圖片來源：Superman Homepage，<http://www.supermanhomepage.com>。

⁷¹ 資料來源：Steve Younis(2004), *Superman and the phone booth*. (<http://www.supermanhomepage.com>)

置來看(圖 5-23)，可以看出 Coser 在 Cosplay 時，最基本的空間需求是要有化妝區、更衣間、廁所及攝影空間。CS 攝影棚(或是其他以 Cosplay 客群為主的攝影空間)最誘人的地方莫過於乾淨、寬敞、舒適的整裝空間，不但有能夠和朋友一起邊化妝邊聊天的準備區(圖 5-24⁷²)，還有地板乾淨且附大面穿衣鏡的更衣間，完全滿足了 Coser 們的更衣需求和社交需求。其次，拍攝 Cosplay 照不可或缺的攝影背景，CS 攝影棚則是提供了六種動漫作品裡經常見到的佈景風格及相關拍攝道具，讓 Coser 們能夠選擇最適合角色的攝影情境。除此之外，CS 攝影棚距離台北捷運頂溪站走路約十分鐘，對於無法自行開車、騎車前往外拍地點的 Coser 而言相當方便。(CS 攝影棚於 2014 年 5 月搬遷，新址距離台北捷運台北橋站走路約五分，顯見交通便利仍為 Cosplay 客群選擇活動地點的重要考量。)



▲圖 5-23：Colorful Studio 空間示意圖(舊址)

▲圖 5-24：Colorful Studio 化妝、準備區(舊址)

但是同樣是以拍攝 Cosplay 照為主要目的的活動，Coser 在參與 Cosplay 外拍時，其對於更衣空間的需求度卻和參與棚拍時截然不同：

外拍最重要的當然還是景啦～在哪裡換衣服倒是其次，反正總是有得換的。
(受訪者 K)

就先用附近的公廁換衣服，換好再慢慢走去適合拍照的地方。(在公廁換的話，不會擔心弄髒 Cos 服嗎?) 要看地方啦～有的很偏遠的那種，深山裡，就可能比較髒。如果真的很髒的話，其實直接用衣服遮著換也是可以啦！
反正在會場也常常這樣換衣服呀～〔笑〕(受訪者 O)

而比起外拍、棚拍活動，Coser 於同人誌販售會活動時的空間需求更是顯得錯綜複雜，原因是參與販售會的 Coser 數量眾多，會場所能提供的更衣區、化妝區跟攝影區，不見得符合每個 Coser 的需求。有的 Coser 會選擇不使用主辦單位規劃的更衣空間，而是在活動會場附近的餐廳、咖啡廳，或會場週遭的角落空間等地方著裝；也有的 Coser 會選擇在住處完成整裝之後才驅車前往會場。台灣的同人誌販售會並沒有像日本那樣，嚴格劃分出 Coser 的活動範圍，因此販售會期間往往能夠在會場內外或其週遭腹地，見到正在著裝或是拍照的 Coser。對於 Coser 這種無法清楚區隔前/後台空間的活動現象，馬士傑(2008)認為這乃是由於台灣同人誌販售會活

⁷² 圖片來源：Colorful Studio 天空相簿，<http://album.blog.yam.com/ColorfulStudio>。

動會場規劃設計不良之故，導致 Coser 必須使用「大家」都能前往的廁所（或是用餐區、走道兩邊、會場角落）做為後台，而沒有辦法徹底區隔進行展演的前台與進行著裝的後台。

事實上，Coser 並不希望將自己尚未準備周全的模樣呈現於前台；原因在於前台乃是其展演角色的空間，而準備階段的狀態並非角色的理想模樣，因此不願被他人所觀看。大多數的 Coser 會選擇在高度隱密的空間中，進行其準備 Cosplay 的過程，避免在不夠完備的狀態下呈現角色：

最近喔～比較常在二樓走廊那邊化妝跟換衣服吧～（靠近新生南路，有麥當勞那一側嗎？）對，那邊比較不用擔心下雨的問題。而且那邊很多 Coser 啊～大家都在化妝，就不會覺得只有自己戴著髮網坐在那裏很詭異。之前會跟親友一起去肯德基二樓那邊，或是去麥當勞，雖然有冷氣很舒服，可是有時候旁邊的阿姨或是小鬼會一直盯著看，有的人還會拿手機拍，我就很不喜歡啊～不想要化妝化到一半的醜樣被拍下來啦！而且萬一被放到島上或是FB上就麻煩了。（受訪者F）

我是習慣在家化好妝，到會場直接換衣服開拍的那種。欸...不覺得會場很難化妝嗎？沒桌子沒椅子的，人又多得要命，一直被踩到，還要擔心會不會被偷拍。（只是化妝而已，也會有人偷拍嗎？）我是沒遇過啦～可是之前在噗浪上有聽朋友說，有的人就以偷拍眼歪嘴斜的 Coser 為樂～會趁 Coser 整理衣服，表情跟姿勢都不優的時候才拍，或是趁機拍走光照。（受訪者O）

甚至在活動現場時，Coser 也會因為自己尚未完成著裝，而拒絕攝影者的拍攝邀約。這同時也是 Cosplay 圈內之所以規範嚴禁偷拍的原因之一，一方面除了是尊重 Coser 的權利之外，也是為了讓 Coser 能夠在準備完善的狀態下被拍攝，力避被拍到不符合角色形象的照片。

然而，在外拍活動及同人販售會活動時，Coser 因活動地點空間條件有限之故，往往必須將其原本應該隱藏於後台的準備狀態，暴露於公共場合當中（本研究後續會另外討論到，Coser 選擇在公共場所進行整裝的詳細原因）。部分 Coser 會選擇在住處先化好妝才前往活動地點，避免在大庭廣眾下化妝的尷尬情境；但這樣的方式僅適用於居住地區與活動場地相近的 Coser，來自其他縣市的 Coser 常常會因為舟車勞頓，而只能在抵達現場之後才開始尋找合適的地點著裝。筆者於田野過程中發現這樣的情況並非特例；從 2013 年的 CWT34 活動來看，活動首日在會場附近的速食店用餐區進行化妝、配戴假髮等行為的 Coser，大約有三十餘人（圖 5-25），而在活動現場更有著上百名的 Coser，在會場周遭的角落、走廊、空地、樓梯間、樹蔭下等處席地而坐進行整裝（圖 5-26）。顯見當活動場地提供給 Coser 使用的更衣空間不敷使用時，Coser 為了達成以更換服裝好進行 Cosplay 攝影為優先的行動目的，往往無暇顧及其整裝過程中的空間品質；同時，也會因為現場無法即時提供更適當的空間，Coser 只能選擇降低其空間需求度，而選擇在其他隱密性相對較低的空間整裝。

特別要提到的一點是，當 Coser 參加同人誌販售會、Cosplay 攝影會等規模較大的活動時，在公共場所準備或是拍攝 Cosplay 相對是較容易的。這是由於此類活動進行期間，會於同一場所聚集大量的 Coser，為 Coser 帶來了空間上的歸屬感。對大多數的 Coser 而言，在沒有其他 Coser 的公共場所進行 Cosplay 其實並不容易，



▲圖 5-25：在麥當勞整裝的 Coser



▲圖 5-26：一邊排隊一邊化妝的 Coser

（外拍地點）會盡量避免人多的地方，……路人會一直看，會覺得很恥啊！……會被指指點點...雖然說拍到後來就習慣了，但一開始的時候，嗯...就...就不太，不太自在啦～（受訪者 C）

會場喔...人很多啊～Coser 也很多，大家都在 Cos 嘛！就不會被路過的阿姨說很奇怪。有一次聖誕節去信義區那邊外拍，聖誕樹晚上人不知道怎樣，超多，...但因為是要拍聖誕特輯，就算恥也要忍住，趕快拍完收工！」（受訪者 N）

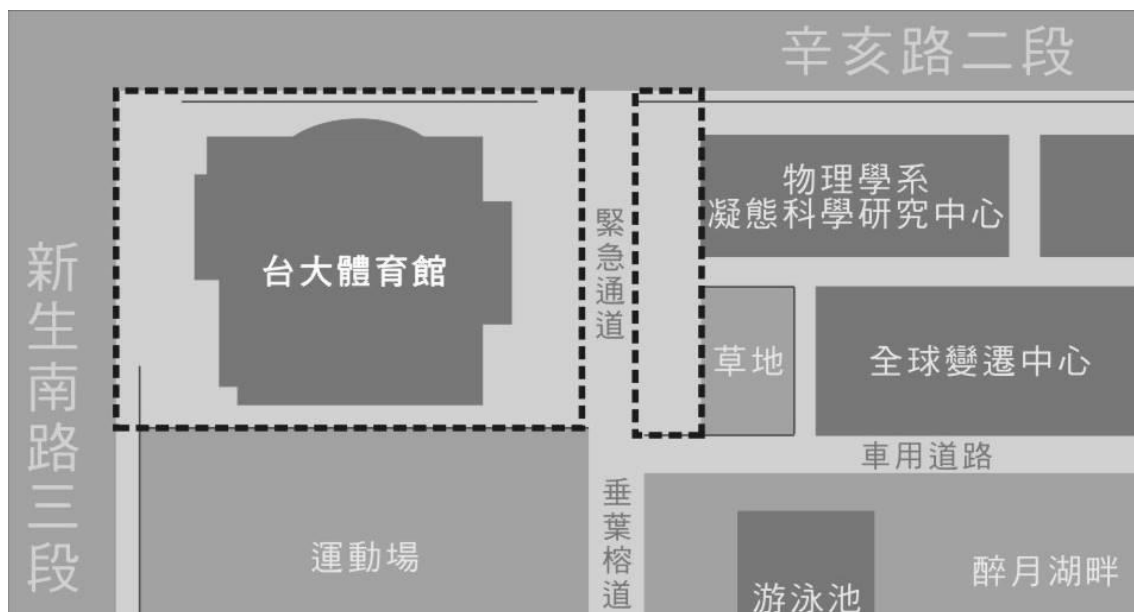
大型活動中，原本外表相當顯眼的角色扮演行為，因著大量 Cosplay 社群成員群聚而顯得稀疏平常，有助於緩解 Coser 在公開進行整裝時、在拍攝過程受到他者凝視時的情緒緊繃。也可以看出，大型活動所帶來的空間氛圍，讓 Coser 願意為此壓縮自己的基本需求，甚至願意將自己化妝化到一半、披頭散髮、衣衫不整的著裝狀態公諸於公開場合，足見其對社群歸屬感的重視程度。這同時也影響著 Coser 於 Cosplay 前台狀態以外的空間行為。例如 Cosplay 圈內普遍認為，Coser 不應穿著 Cosplay 服裝搭乘大眾運輸，其部份原因是要使 Cosplay 社群的前台展演維持於合時、合地、合宜的狀態。另外則是為了要避免因少數 Coser 一時的不當行為，而影響到其他乘客對於 Cosplay 社群整體的觀感，削減社會大眾對於 Cosplay 次文化的負面標籤。顯示出 Coser 為了促進 Cosplay 次文化具備良好的社會形象，在其行動過程當中重視他者的觀感更勝於其空間需求。

根據上述案例與分析，我們能夠得知 Coser 在面對不同的行動目的時，其本身對於空間的需求度是會有所改變的。但是，回歸到 Cosplay 活動情境整體來看，Cosplay 社群在不同情境下的各種空間需求是一回事，實際活動過程中所其施行的空間規劃及對應措施，是否有效回應前述的空間需求，那就又是另外一回事了。

(一) 場地規劃與實際空間使用行為之落差

本研究曾於第四章談到，當活動主辦單位或是場地管理單位未能正視，並且回應 Cosplay 社群真正的空間需求時，Coser 們便會自主採取行動，以設法達成、滿足其實踐 Cosplay 過程中必須具備的各種條件。換句話說，當主辦方和場地方施行的場地空間規劃與行為規範，與參與者們的實踐脈絡有所落差時，便可能因此在活動過程中產生空間糾紛。

舉例來說，CWT 於台大體育館舉辦同人誌販售會時，規劃給場外 Coser 的活動範圍為台大體育館場館周邊及東側廣場（不包含緊急通道）（圖 5-27）。但在活動期間，人們卻經常能在公館捷運站、新生南路上的速食店或咖啡廳、醉月湖旁，以及其他校園空間內，見到 Coser 們忙碌整裝或是拍攝照片的身影。顯見 Coser 們實際上的出沒範圍遠比主辦單位所能掌控的來得大上許多。（這樣的狀況不僅發生在於台北台灣大學綜合體育館舉辦的活動，於其他場地舉辦的相關活動皆有類似的情景發生。）



▲圖 5-27：虛線方框內為 CWT 台大場期間，Coser 可活動的範圍。

依照主辦單位提出的活動規範，Coser 應該要排隊購票入場後，使用場館內提供的更衣室換裝，再至場外可活動的範圍內進行攝影，才是合乎規定的行動流程：

多利用特設 Coser 更衣室，嚴禁在一般廁所內更衣及佔用更衣室等行為。⁷³

請需要更衣換裝的 Cosplayer 們務必前往場刊上規定之更衣專區，並把握使用時間、尊重下一位使用者權利，嚴格禁止佔用非更衣專區的場所進行裝扮。⁷⁴

但實際上在活動會場以外的場所進行整裝的 Coser 人數，遠比使用場內更衣空間的數量來得多上許多。這樣的現象不僅是反映出主辦單位和 Cosplay 社群之間對空間

⁷³ 資料來源：開拓動漫祭活動官網 (www.f-2.com.tw)。

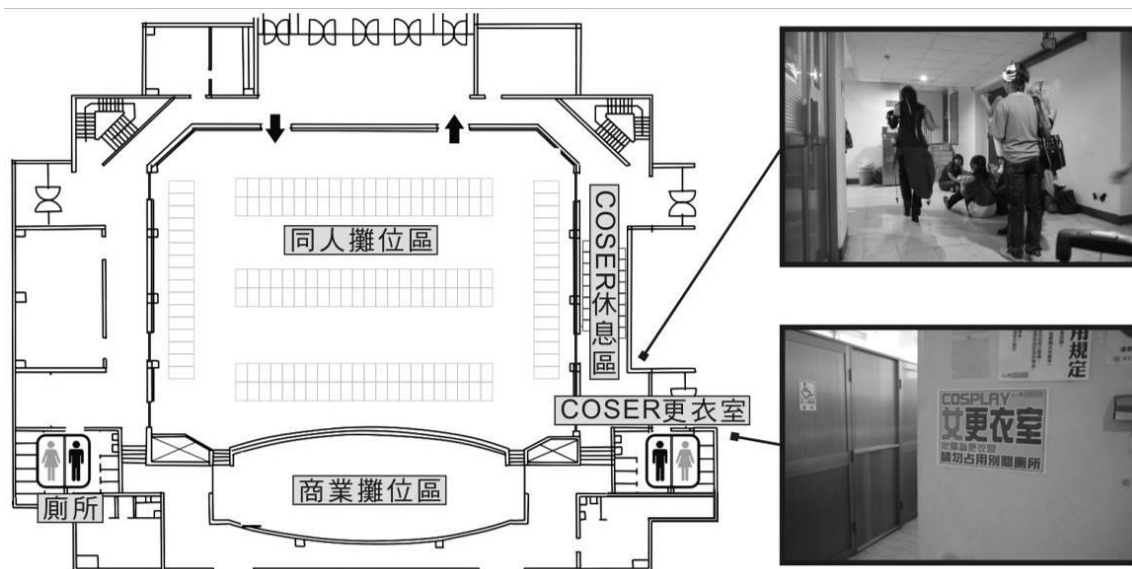
⁷⁴ 資料來源：Comic World in Taiwan CWT 台灣同人誌販售會活動官網 (www.comicworld.com.tw)。

使用認知的差異，同時也會因為 Coser 不合規定之換裝流程，而影響到其他人的空間使用。以「在非更衣場所進行整裝」此一現象而言，造成 Coser 不願依主辦規定採取行動的原因可能有二：一是空間品質上的不足，二是既有活動規定可能導致 Coser 無法順利達成其參與目的。

前者的根本原因在於，主辦單位在規劃場地配置時，經常會將原本的廁所空間規劃為 Cosplay 更衣室。雖然滿足了 Coser 換裝過程需要的空間隱私，但廁所本身可能的環境髒臭，往往會降低其付費入場使用的意願：

我不喜歡在會場裡的更衣室換衣服耶～給 Coser 用的更衣室，通常本來都是廁所啊～有的人會在換衣服時，會順便上廁所，偏偏又尿不準，地板就會髒，然後又很臭，萬一衣服不小心沾到了，那我會心疼死欸～就會覺得我幹嘛特別花兩百塊進場讓我的衣服髒掉啊！還不如找個隱密的角落，隨便換一換就算了，至少空氣清新！（受訪者 N）

筆者觀察 CWT K10 活動也發現到同樣的狀況；主辦單位挪用了一部份的廁所空間做為 Coser 更衣室，但實際使用該空間更衣的人數卻相當少。原因是當天廁所地板橫溢著泥水，空氣中還瀰漫著一股臭味，再加上空間狹小、沒有可以放置隨身物品的地方（圖 5-28）。極度糟糕的空間品質讓大多數的 Coser 們選擇避而遠之，寧可和其他人一起擠在沒有空調的涼亭或是樹蔭下進行整裝（圖 5-29、5-30），也不願意使用主辦單位規劃的更衣區。顯見主辦單位雖然嘗試滿足 Cosplay 社群的空間需求，但雙方對於空間品質的認知落差，仍然會導致參與者的行動失序。



▲圖 5-28：CWT K10 活動場地配置示意圖（底圖來源：CWT 官網）





▲圖 5-29：在樹蔭下整裝的 Coser



▲圖 5-30：在涼亭整裝的 Coser

其次，當活動規定可能導致 Coser 無法達成其參與目的時，他們也會因此採取其他不被允許的行動。以 Coser 於同人活動中的攝影目的為例；選擇使用場內更衣空間的 Coser，必須要與同人攤位或一般參與者共同排隊等待進入會場，而大型活動的進場人次動輒數千上萬，Coser 往往要等待一至兩個小時以上才能夠開始整裝。加上會場開放時間有限，對比於選擇在場外著裝的 Coser，兩者實際可進行 Cosplay 攝影的時間便有相當大的差異。

表 5-1：Coser 於場內、外進行整裝之時程表（會依個人狀況不同而略有差異）

	台大體育館 3F 更衣室與看台區	台大體育館西側露台
換裝地點		
抵達會場	09:00	09:00
開始整裝	11:00	09:30
完成整裝	12:30	11:00
活動時數	3 小時	4.5 小時
開始撤裝	15:30	15:30
完成撤裝	16:00	16:00

從表 5-1 來看，同樣是早上九點抵達活動場地，當筆者選擇在會場內進行更衣、化妝及撤裝時，實際可進行拍攝、與同好交流互動的時數大約是 3 小時。同樣的整裝程序，當筆者選擇在會場以外的其他場所進行著裝時，由於不受到會場開放時間的影響，實際可進行 Cosplay 活動的時數可比前者多出 0.5 倍到一倍以上。（整裝時間依個人狀況不同而略有差異；筆者兩日皆是扮演同樣的角色以比較時程差異。）

對於 Coser 佔用非更衣專區進行整裝現象，基階多媒體工作室從其過去舉辦 Cosplay 相關活動的經驗中指出，Coser 在活動過程中的空間需求度很高，當空間本身沒辦法提供相對應的解決途徑，而 Coser 又迫切需要的時候，便可能會去擠壓、

妨礙到其他人原本使用該空間的權利，並且因此造成空間使用糾紛。在這樣的狀況下，主辦單位其實很難去預防空間爭議的產生。



(三)Cosplay 活動的空間爭議

延續前述所說的，Cosplay 活動過程中之所以會發生糾紛，乃是由於 Cosplay 社群對於空間的特定需求無法尋得解決途徑，又或者是 Cosplay 社群滿足空間需求的過程，與其他空間行為有所重疊而妨礙到他人的使用，進而引發空間糾紛。筆者以活動規模最大、涉及社群最為複雜的台大體育館活動為例，敘述 Cosplay 活動產生的各種空間爭議以及主辦單位採取的應對措施。

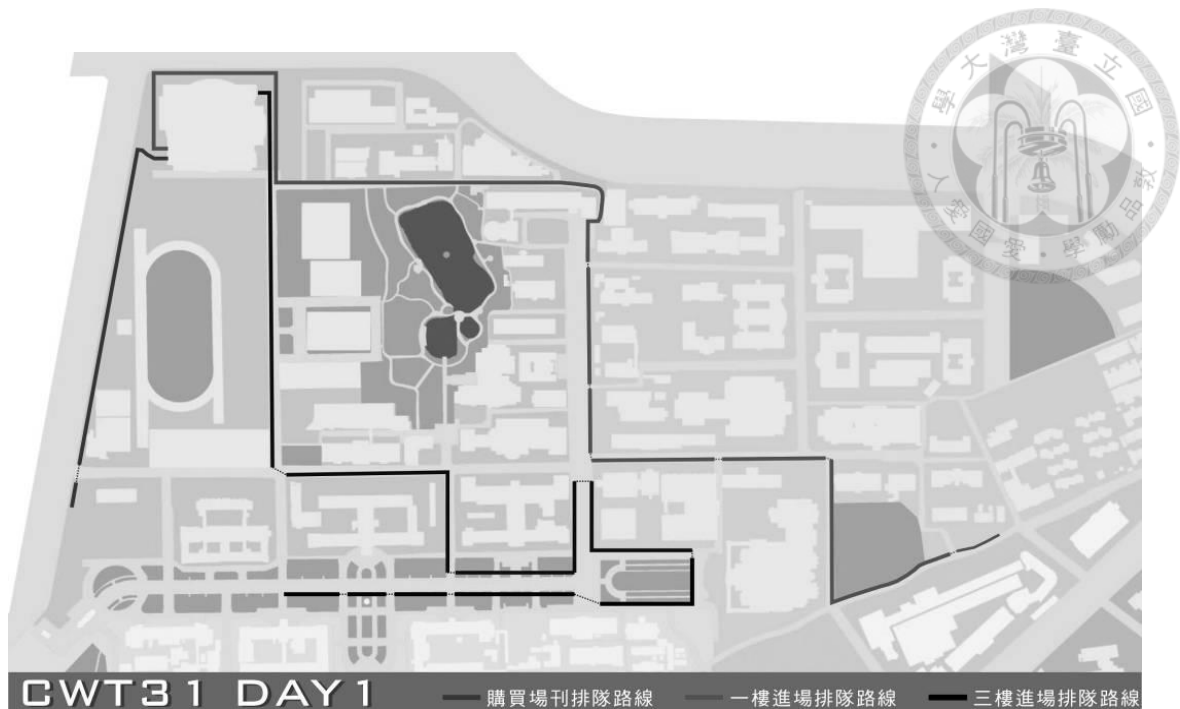
1、對於既有環境行為的干擾

即便是肩負地球安危的超人，變身時恐怕也不該佔用電話亭太久，以免耽誤了下一個急需使用電話亭的人；所幸超人能夠運用不可思議的超級速度，在電光石火之間換上超級英雄的服裝拯救世界。只是，身為一個沒有超級速度能力的普通人，Coser 的緩慢變身勢必會因為一定時間的佔用空間，而干擾到原本的使用行為，甚至是和原本的使用者之間發生衝突。

目前並沒有完全針對 Cosplay 活動使用所建設的場地，主辦單位或是 Coser 本身大多是向符合需求的場地方租／借用空間，做為其拍攝 Cosplay 作品、與同好交流分享的場所。而在活動過程當中大量湧入的參與群眾，或是 Coser 長時間駐留同一地點進行拍攝、整裝的行為，往往總是會影響這些場地原本的使用狀況，或是與其他社群的使用行為發生重疊。

(1) 大排長龍的進場隊伍

從開拓動漫祭 2004 年第一次在台大體育館舉辦同人誌販售會活動時，參與活動的人潮就已然相當可觀；開拓動漫祭表示，FF3 活動首日的排隊人龍便已穿過了台大校園，並且一路延伸到公館捷運站（邱小良，2012，頁 158）。而從 2012 年 8 月 CWT 31 活動首日的排隊狀況來看（圖 5-31），此現象更是有增無減；CWT31 活動首日的人潮一共分成三列，一列是從台大體育館西側售票口開始，沿著新生南路往台大正門口排去的購票隊伍，另外兩列穿越了將近半個台大校園的則是體育館一樓與三樓入口的進場隊伍。漫長人龍會在活動開放入場後逐漸縮短，但有時主辦單位為了維持活動品質而必須要控管場內人數，因此曾經造成入場隊伍到活動結束前一小時都仍未能散去的狀況。



▲圖 5-31：2012 年 CWT 31 活動首日售票及進場隊伍路線圖（本研究繪製）



▲圖 5-32：佔據人行步道的進場隊伍

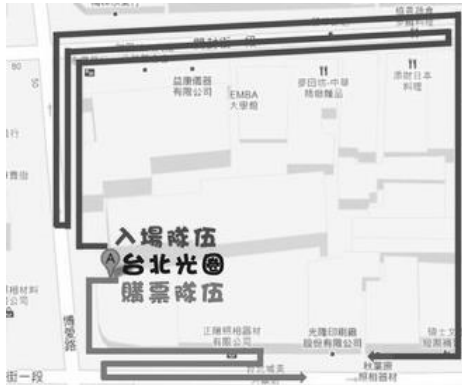


▲圖 5-33：佔據部分車道的進場隊伍

由於場外總是大排長龍，FF 曾試圖以減少同人攤位數量的方式縮減活動規模，並且透過增設進場入口數量、修正行進動線及增加指示標誌等方式改善進場速度。例如由現場工作人員從旁引導，將隊伍排列方式從兩人一排改成四人一排，藉此縮短隊伍長度，或是預先蓋好部分參與者的入場手章，除了減少插隊現象之外，也能夠加快進場流程。此舉卓有成效，大量減少了同好們在戶外排隊的等候時間（邱小良，2012，頁 166-170）。

然在販售會活動尚未開放入場前，數量眾多的參與者仍必須以可觀的人龍狀態停駐於會場附近長達數小時。期間主辦單位雖會派工作人員定時巡邏，以保持各個路口的暢通，但實際上大量人潮的駐留仍然會造成車輛行進不便，且影響人車安全。比如圖 5-32 當中，路人便因為人行步道已被進場隊伍所佔據，而不得不走到車道上；又或是像是圖 5-33，原本足以容納兩車交會的車行道路，因進場隊伍的佔據而變得僅能容納車輛單向通行。這樣的情形並不是只有大型活動才會發生，規模較小的活動也有可能因為未能及時消化現場人潮，而導致參與同好於會場周遭大排長龍的狀況。例如基階多媒體工作室於 2012 年舉辦的 ShiBaRa-Unlight

Only Event 活動，其活動地點位於台北光圈；當時由於進場人數超過主辦單位之預期，而不得不採取在會場週遭的騎樓內折返排隊，因此影響週遭店家的日常營運（圖 5-34、5-35）⁷⁵。這樣大排長龍的現象幾乎都會在中午過後，隨著參與人群進入活動會場而逐漸消散，但已明顯干擾到場地本身原有的日常使用。



▲圖 5-34：Unlight Only 排隊路徑⁷⁶



▲圖 5-35：佔據騎樓的進場隊伍⁷⁷

(2) 夜排現象

延續前述所說的排隊人潮，大型活動舉辦之前更不乏看到徹夜排隊只求率先進場的同好，其目的在於搶購限量發行的同人刊物，或是想要取得參加特別來賓活動的資格。尤有甚者，在活動開始的前幾日便已在會場附近搭起營帳，做好長期夜排的準備。但是以台大體育館來說，平日尚有其他課程或團體使用該場地，因此夜排隊伍多少會影響到原有的空間使用：

台大校警隊表示，開拓動漫祭前幾天，就已有熱情的動漫迷到場排隊，甚至連帳棚、發電機都有，影響學生與老師作息。為此校警隊還前往柔性勸導，希望參加活動的動漫迷避免進入教室。(嚴文廷，2011)



▲圖 5-36、5-37：FF16 活動夜排現象（2010 年 7 月 24、25 日於台大體育館）⁷⁸

⁷⁵ Gjunlight 天空相簿網誌：<http://blog.yam.com/gjunlight/article/49278723>。

⁷⁶ 圖片來源：同上註。

⁷⁷ 圖片來源：Komicca 網站。

⁷⁸ 照片來源：<http://home.gamer.com.tw/creationDetail.php?sn=210672>

主辦單位方面，不論是 FF 或 CWT 皆已在活動規範中清楚寫明，嚴禁參加者通宵排隊⁷⁹或是於早上六點之前至會場排隊⁸⁰。然而從開拓動漫祭出版的回顧專刊紀錄來看，從還在世貿二館舉辦的 FF2 活動起，便已有迷們會在活動前一晚到會場排隊，顯見夜排現象在這十年來仍未能獲得有效解決。尤其是近年來參與商業同人活動的人數與日俱增，夜排情景已是司空見慣。

額外要特別說明的是，在相關活動的夜排隊伍中，其實鮮少會看見 Coser 出沒。原因是維持 Cosplay 的狀態對 Coser 而言相當耗費體力，時間久了妝容完整度也會受到影響，因此為了能夠在活動期間展現自己理想的模樣，絕大多數的 Coser 傾向於在活動開始前不久或活動期間才進行著裝：

Cos 其實出乎意料的很耗費體力，如果 Cos 去夜排，還沒開始以前就累垮了吧～……而且也沒甚麼好拍的吧～那麼暗。不如把體力保留到人潮最多的下午時段。(受訪者 K)

(3) 聲音干擾

雖然活動幾乎都是於假日舉辦，但以校園空間來說，假日的校園內仍然會有各種課程、會議，甚至是考試活動進行。前述提到的進場隊伍在校園中停留時所形成的吵雜聲，或是參與群眾因情緒興奮而情不自禁的大聲喧嘩等狀況，經常會對會場週遭的其他活動產生一定程度的干擾。WS 同人活動長期借用校園空間舉辦活動，而對此現象感到深受其害：

失去會場的原因很多，曾經發生過的危機事件例如，在上課、考試中，進入禁止範圍的校舍並大聲喧嘩。⁸¹

只是，聲音干擾的現象或許並不能夠全然歸咎於同人及 Cosplay 活動，因為一般民眾在校園中的行動也可能會帶來聲音方面的干擾。

(4) 廁所佔用

前述提過更衣空間之於 Coser 的重要性；部份不想排隊入場卻又需要使用更衣空間的 Coser，會選擇使用會場附近的廁所或是週遭餐廳的廁所進行換裝，此舉經常因為影響他人使用廁所而造成場地地方的困擾與不滿。例如成大同人活動便曾於活動公告中表示：

校方反應活動時雲平大樓的廁所太過髒亂，呼籲各位同好請盡量不要占用廁所，另外這次有提供場地和更衣帳給 Coser 們使用，……，希望各位同好可以多加利用。⁸²

再說，即使場內提供更衣室或更衣帳供 Coser 們使用，仍有少數人因貪圖方便

⁷⁹ 《CWT 8 活動場刊》(2004 年 12 月 11、12 日)，頁 7。

⁸⁰ 《FF 6 活動場刊》(2005 年 7 月 30、31 日)，頁 2。

⁸¹ WS 活動對違規者聲明：<http://paste.plurk.com/show/1508128>。

⁸² 成大同人場 OLAOLA 社群網站：http://www.plurk.com/NCKUcomic_OLAOLA。

而選擇佔據非更衣之用的廁所，進而造成其他人的不便。針對此一現象，主辦單位除了張貼標語之外（圖 5-36），定時安排工作人員巡邏廁所、提醒 Coser 勿使用廁所更衣，但因為僅止於口頭勸導而已，改善效果仍然有限。



▲圖 5-38：占用廁所更衣的 Coser



▲圖 5-39：主辦單位張貼之禁止標語

(5) 攝影行為

Coser 們主要是以影像方式呈現自己的 Cosplay 成果，因此經常必須為了攝影而長時間駐留於固定地點進行攝影，而可能妨礙到他人使用該空間的權利。例如在大型同人活動時，經常會有群聚拍攝知名 Coser 或是 Cos 團的圍拍現象，層層圍起的攝影人潮往往因此影響到原本的空間動線（圖 5-40）；有時甚至會影響到緊急通道的運作，或是干擾了原本主辦單位規劃的動線安排，造成他人進出不便或是動線阻塞（圖 5-41）。在 Coser 的外拍過程中，也有可能因其拍攝行為而影響到其他人觀看或是使用該場所的權利。對此，Coser 通常會特別注意自己的拍攝地點，除了盡量避免人多的地方之外，也會格外注意進行攝影的位置是否會妨礙到他人使用。



▲圖 5-40：圍拍 Cos 團的攝影人牆



▲圖 5-41：於階梯拍照影響現場出入動線⁸⁵

⁸⁵ 圖片來源：匿名網站 Komica。



2、參與者於活動期間遺留的垃圾

垃圾問題向來是活動過程當中最為棘手的部份，成千上百的參與者在活動過程中丟棄的報紙、輕便雨衣、宣傳單、飲料空瓶、食品包裝等，或是 Coser 們使用過的雙面膠、髮夾、別針，以及從服裝、道具上掉落的配件，總是讓活動結束後的場地看起來髒亂不堪。例如 WS 系列同人活動便曾遇過：

失去會場的原因很多，曾經發生過的危機事件例如，……公共場合抽煙亂丟煙蒂，也發生過將內有假髮化妝棉的垃圾袋塞在校長室門縫(凹)，……等等許多令人匪夷所思的情況。⁸⁴

基階多媒體工作室也對類似狀況感到相當頭疼：

發生了很慘烈的狀況，垃圾亂丟、桌椅亂搬、擅闖禁區，……還在逃生梯口就是聚集，……他們在那裏聚集、休息、拍照，然後堆置物品，甚至擅自搬移東西（就是搬移他們場內的東西？）對～甚至搬移之後在裡面藏垃圾。

再加上前面提到的，參與者的活動範圍並不僅限於場館以內，也會出沒在活動會場週遭的腹地並且留下垃圾。這些垃圾除了消極地仰賴參與者自動自發隨手清潔之外，便只能等到活動結束之後，由工作人員及場館清潔人員一併清理了（圖 5-42、5-43），大量的垃圾亦是導致許多場地方不願意再租借場地給予類似活動的原因之一。



▲圖 5-42、5-43：會場內外於活動後殘餘的大量垃圾

（1）排隊過程產生的垃圾

等待進場的漫長過程中，不少人會在地上鋪上報紙、廣告單、塑膠袋或輕便雨衣等物以席地而坐。但是當隊伍開始前進之後，不時可以看到這些失去主人的臨時座墊隨風飄盪或是堆積在角落。尤其是恰逢雨天的活動，沿著進場隊伍行走時，經常可以見到一團又一團被雨水泡得軟爛的報紙（圖 5-44、5-45）。

⁸⁴ WS 活動對違規者聲明：<http://paste.plurk.com/show/1508128>。



▲ 圖 5-44、5-45：開始入場後便被棄置於一旁的報紙或輕便雨衣

(2) Coser 著裝過程產生的垃圾

Coser 在著裝階段經常需要用到一些輔助小物來固定假髮或是衣服，例如：雙面膠、髮夾、別針等物；由於尺寸較小，即使掉在地上也不易察覺，因此經常會散落遺留在 Coser 聚集之處（圖 5-46）。也有的是 Coser 修剪、梳理假髮時遺落下來的髮絲，或是化妝過程中使用的衛生紙、化妝棉、棉花棒、濕紙巾等物。此外，部分在場館週遭進行著裝的 Coser 也會以報紙、廣告單做為臨時地墊，因此也會再角落或通道兩旁堆積著廢棄不用的報紙。

(3) Coser 無意掉落的配件與垃圾

除了前述所說的垃圾之外，會場內外也不時能夠在地上看見從 Coser 身上掉落下來的配件，例如：假髮髮絲、羽毛、流蘇、墜飾等（圖 5-47），由於這類垃圾多半是在行走過程中無意遺落的，比起前者來得更難以避免與及時清理。



▲圖 5-46：Coser 忘記帶走的雙面膠和垃圾



▲圖 5-47：從 Cos 服上掉落的羽毛裝飾

(4) 飲料空瓶、食品包裝

不論是進場購買刊物的同好或是從事角色扮演的 Coser，活動過程中都會需要攝取水分及食物，主辦單位亦因應此需求在會場內及會場外皆有設置垃圾桶。但由於垃圾桶配置密度不足，或是更換不及導致垃圾桶經常爆滿，再加上部分參與者的疏忽，會場內外常能看見食用完畢的空瓶或是包裝袋被棄置於角落。



▲圖 5-48：主辦單位設置的垃圾桶



▲圖 5-49：隨意棄置在地上的飲料空瓶

3、活動範圍以外的空間佔用

不只是進場人龍與夜排行為會影響原有的人行、車行空間，活動過程中，也會發生因場內空間不足或空間品質不符需求，導致參與者轉往週遭腹地行動所引發的空間佔用行為。

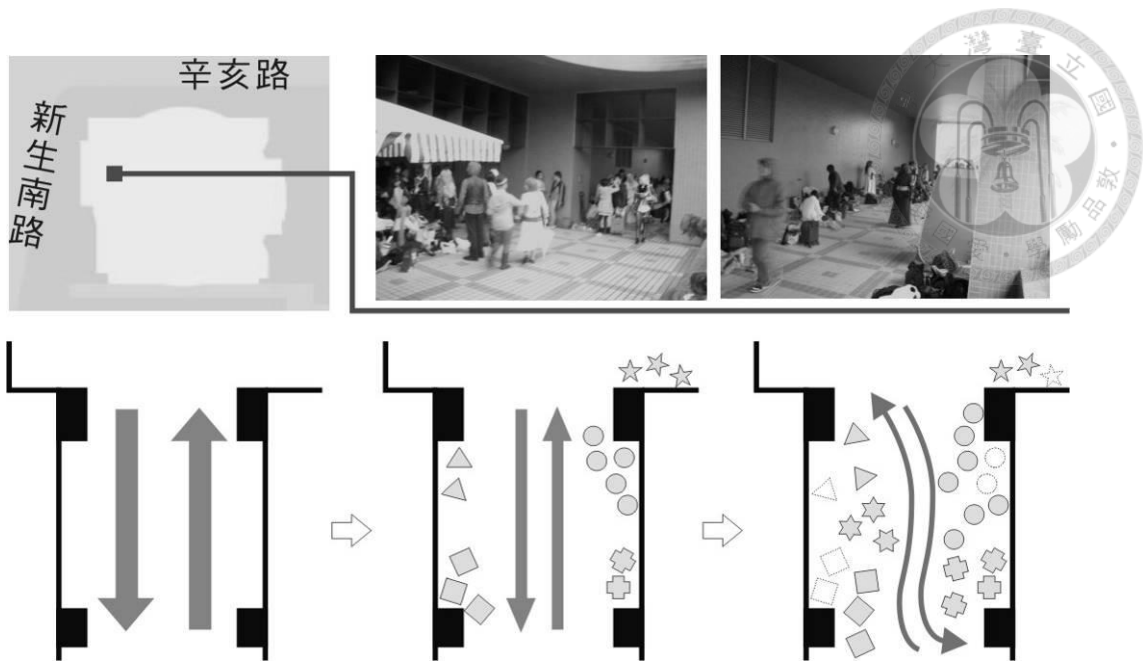
(1) 席地而坐

在相關活動中，最常看到的景象便是一群又一群的參與者們圍坐在地上，有的是正在化妝打扮中的 Coser，有的是正在閱讀刊物的同人同好，也有的是拍照拍累了，坐下來歇口氣的攝影者。大多數的參與者會選擇在牆邊、角落或是階梯兩旁席地而；。其原因一部份是由於場內人數密度過高，座位區和休息區空位不足，若是夏天的話室內又更容易顯得擁擠悶熱，因此參與者們會選擇移到場館外有遮蔭的半開放空間。另外也會因為場內已是摩肩擦踵，場外較方便與朋友碰面



▲圖 5-50、5-51：沿著牆角或是在空曠處席地而坐的參與者們

不過由於人潮眾多，不斷群聚、積累的小圈圈便可能會逐漸妨礙到原先的空間動線；以位於台大體育館二樓西側的半開放走廊為例，原本空曠的走廊大約於早上八、九點左右，便陸續開始有 Coser 群聚著裝，較早抵達的人會沿著牆柱席地而坐，較晚抵達的人則沿著以先到的朋友為中心並在旁邊位置坐下（圖 5-52）。這導致可行走的範圍逐漸隨著人數增多而縮減，並且路徑也從原本的直線通過，變成必須沿著人群之間的空位行走。若再加上有 Coser 自行搭設更衣帳，那麼原本就已人滿為患的走廊便又顯得更加擁擠了。



▲圖 5-52：台大體育館西側半開放走廊動線演變

(2) 至咖啡廳、餐廳整裝

想要使用場內更衣室的 Coser，必須要先排隊進場之後才能開始整裝，但是因為參與活動的人實在太多了，從開放入場到實際進入會場，起碼需要等上半小時至一小時以上。若再加上活動當日氣候不佳，不論是炙熱的陽光或是傾盆大雨，都會讓參與者們苦不堪言。因此有些人為了不受氣候因素影響，便選擇到會場附近的咖啡廳或餐廳著裝，以餐飲費用換取不必擔心風吹雨打的舒適空間。其中又以 Coser 佔據的時間較長，也比其他參與活動的同好來得相當顯眼，同時也會有前述所說的，長時間佔用廁所更衣以致影響他人使用的狀況發生。

這樣的狀況尤其也會發生在 Coser 進行外拍活動的時候，由於外拍地點未必有可以更換衣服的地方，若角色本身是無法扮演者本身沒辦法自備更衣帳，Coser 便會選擇到餐廳用餐、化妝跟換裝，此舉經常造成店家困擾，因為長時間使用又占用廁所，造成其他顧客不便。



▲圖 5-53：在餐廳進行整裝的 Coser⁸⁵

⁸⁵ 圖片來源：Komica 網站。

4、參與者於活動過程產生的環境破壞

少數 Coser 會為了滿足自己的著裝需求，或是想要達成自己理想的拍攝狀態，而任意做出損壞場地的行為（圖 5-54）。其中最為知名的案例莫過於 2000 年的「師大紅油漆事件」；據傳當時的狀況是，有幾個 Coser 為了將衣服染色以達到自己想要的服裝效果，便利用師大體育館的身障廁所進行染色作業，但在作業過程中卻將紅色顏料潑灑得整個廁所內部到處都是，造成清潔人員的誤解與恐慌；以致師大校方以「謝絕環境破壞」為由，從此拒絕出借場地供同人活動使用⁸⁶。



▲圖 5-54：Coser 為拍照效果損壞場地⁸⁷



▲圖 5-55：台大紅漆事件

同樣的破壞事件於 2011 年再度發生；FF18 活動首日期間，有數名 Coser 不慎於台大綜合體育館東側廣場打翻紅色顏料，嘗試清理未果，甚至還趁機拍攝成惡搞照片並上傳至社群網站（圖 5-55）。所幸後續有未具名同好趁夜清理，台大校方知情後也表示不會因此不再出借場地予同人活動，因而免於重蹈十年前的覆轍。但其實類似的事件仍然不斷地在相關活動中重複上演，例如成大系列同人活動便曾發生過有 Coser 攀爬成功大學校內古蹟⁸⁸，抑或是基階多媒體工作室也表示曾經在 GJ3 活動時，發生過 Coser 踐踏水池和草皮的狀況：

場內狀況很慘烈，場外就更不用說了，穿著高跟鞋踐踏草皮，……，再加上你同一時間人數那麼大量的去踩那個草皮，草皮會受不了。……一堆高跟鞋的洞，後來他們（指場地方）要整地就比較辛苦。然後再來就是踐踏水池，不顧危險的就是跑去水池裡面遊戲，或是潑水。

前述列舉了數項於 Cosplay 相關活動過程中發生過的空間爭議，筆者在此要特別提出討論的是，有些人認為 Coser 乃是同人活動空間爭議的源頭，而試圖要求活動主辦單位禁止 Coser 參與同人活動⁸⁹。然從前述案例來看，場地破壞之問題並不能夠將責任片面歸究於 Cosplay 社群全體，而應該針對無視活動規範、無法自律自重的參與者。長期為場地糾紛感到困擾的 WS 同人活動團隊便於其聲明⁹⁰中指出：

⁸⁶ 資訊來源：有害史官的記事本 <http://www47.atwiki.jp/drissen/pages/313.html>

⁸⁷ 圖片來源：Komica 網站

⁸⁸ 資訊來源：〈2011 成大鈴蘭月同人活動對 Coser 聲明〉

⁸⁹ 連署同人創作與 Cosplay 切割 <https://www.facebook.com/events/244915608864157>

⁹⁰ WS 活動對違規者聲明：<http://paste.plurk.com/show/1508128>。

對象並非 Coser，而是不遵守場次秩序，姿意妄為的人，不論是以何種身份前來參加，他們躲在族群的背後，無視規範，沒有公德心，傷害活動形象與會場，同人活動的未來從來都不在他們心上。

因為自己的方便而犧牲他人權益的人，才是大家共同需要抵制的對象。

全面禁止 Cos 雖然快速簡單，但這並不是所有類型場次的最佳解答，生氣憤怒無濟於事，諒解對方，確實是很困難，既然問題持續存在，讓我們放下成見來解決它，絕大多數的 Coser 自律，自重，他們主動收拾垃圾，顧慮行為是否造成別人的困擾，並且主動規勸、制止行為不檢的人。

開拓動漫公司對於場地破壞之問題也表示：

近年來因活動人潮眾多，經常會造成柵欄毀損、磁磚破壞與壁漆剝落、甚至出現路燈遭破壞的狀況，……雖然每次主辦單位皆會派工作人員做好完善之清潔善後，以及負責每一次的損害賠償，但長久下來仍是不小的負擔。一個**活動場地的維護，最終仍有賴所有活動參加者共同珍惜與自律。**

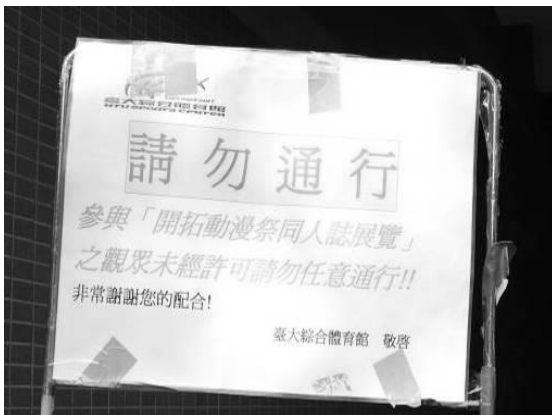
顯見即便將 Cosplay 社群從同人活動當中切割，也未必能解決所有的空間糾紛，垃圾堆積、夜排現象、習地而坐等狀況並不是全都出自於 Coser 的不當行為，甚至有時只是因為 Coser 的外表遠比其他參與者來得顯眼，而導致社會大眾的誤解。但 Cosplay 社群也必須要正視到自己於行動過程中的諸種不當作為已然影響到其他人使用空間的權利，而應該對此圖思改變。

三、Cosplay 活動空間中的權力流動

Foucault (1979) 指出，權力不是一種可以被當權者獨霸的實質物體，而是以身體為媒介，作用於整體社會關係中。(引自吳秀瑾，2007，頁 83) 從台灣 Cosplay 活動的空間樣貌來看，我們亦能從中看出權力如何透過 Coser 的身體展演，作用於 Cosplay 次文化整體的社會關係。

(一) 禁止進入！禁止進入！

在台灣大型 Cosplay 相關活動中，可以在會場內外看到各種禁止進入的告示牌，顯示出主辦單位希望參與者能夠集中於活動會場及一定範圍內的腹地行動，避免影響到其他於該場地及週遭空間進行的日常使用行為。例如 CWT、FF 或 PF 活動期間，主辦單位基於僅借用台大體育館一樓及三樓場館為其活動會場，因此希望參與者在活動期間不要干擾到體育館及校內其他空間的活動，故在經常有參與者駐留的地點設立告示牌，要求參與同人誌販售會的同好及 Coser 不得進入(圖 5-50、5-51)。尤其在體育館或校內空間有其他活動舉辦時，主辦單位或場地管理單位還會安排工作人員於定點巡邏，口頭提醒參與者不要在該空間逗留；情節嚴重者，甚至會遭到工作人員或是警衛吹哨驅離(圖 5-56、5-57)。



▲圖 5-56：設立告示牌&工作人員定點巡邏



▲圖 5-57：禁止參與活動同好進入之告示牌



▲圖 5-58：設立告示牌並安排警衛駐守



▲圖 5-59：設立告示牌並安排工作人員駐守

然筆者發現，這些告示或巡邏機制事實上容易流於以服裝為界線，而僅僅針對外在服裝顯眼的 Coser 施行。例如近年在台大體育館舉辦的同人誌販售會活動，固定會安排一至二名警衛，駐守於體育館東側凝態科學研究中心一樓的半開放空間，避免因參與群眾長時間駐留於該空間而影響研究中心人員進出。本研究受訪者 O 對此現象指出：「那邊的〔指台大凝態中心一樓〕警衛只會把 Coser 趕走，反正 Coser 就是不能坐在那裡，但如果是一般路人的話，一直坐在那邊休息都沒問題。」據筆者實際觀察發現確有這樣的狀況，但實施標準並不固定，某幾場活動狀況確實如受訪者 O 所說的，Coser 於活動期間僅沿著凝態中心的外牆或坐或站(圖 5-60 左)，在該中心一樓半開放空間坐著休息的人，全數是參展民眾或是一般民眾，不見任何穿著 Cos 服裝的 Coser 於該處停留。更有少數一、兩場活動的狀況是，Coser 完全不得於凝態中心一樓入口附近的道路範圍停留，若停留時間過長會有工作人員或警衛上前勸離。(唯一例外的狀況是活動期間下大雨的時候，基本上還是願意通融 Coser 停留避雨。)



▲圖 5-60：台大物理凝態中心一樓半開放空間於同人誌販售會活動時的景象

設置告示牌與工作人員駐守巡邏的舉動，無非是希望參與者們能夠在主辦單位租借之場地範圍內活動，但也透露出主辦單位對於 Coser 空間需求的疏離與排斥。更有部分參與者認為同人誌販售會活動的主體為同人創作者，Cosplay 社群不應反客為主要求主辦單位滿足其空間需求，更不得因少數 Coser 的不當行為而影響販售會活動的運作，因此主張「禁止 Coser 參與同人誌販售會活動」：

簡單來說，本來就不是為了 Coser 辦的活動，還能準備更衣室已經值得感激了！或許還有些不方便沒錯，但主是誰客是誰？主的是同人活動啊！當然要以同人的方便為優先啊！」（網友 sampipsolid／PTT cosplay 板）

"大多數"的 Coser 都不會買票進場甚至買本，也並沒有在其他方面帶給活動的實質利益，卻老是抱怨主辦單位更衣室不夠、拍照地點不足...等，無形中也滋生不少辦活動的成本。.....Coser 在附近捷運站佔用空間、亂丟垃圾、週遭餐廳被當休息室、場內休息區一堆人道具亂丟亂放、佔用廁所更衣...等問題，無形中已經帶給許多逛同人展的同好其附近商家甚至主辦單位及借場地...等人麻煩。」（「連署同人創作與 Cosplay 切割」連署行動）

但綜觀台灣 Cosplay 及同人創作的發展脈絡，兩者之間的關係向來密切，甚者許多同人創作者也身兼 Coser。既是如此，大刀闊斧地直接在 Cosplay 社群與同人社群之間劃上楚河漢界，禁止 Coser 參與同人活動，是否有助於解決同人活動的空間困境，這點仍然有待商榷（目前已有部分以原創作品為活動主題的同人誌販售會，及部分特定主題茶會活動是禁止 Cosplay 參加的。）。

（二）觀看的柵欄

前述討論曾經提到，Cosplay 圈內普遍認為 Coser 不應穿著明顯為 Cosplay 的服裝搭乘大眾運輸工具，以免因此影響他人對於 Cosplay 社群的評價；顯然 Cosplay 社群會設想大社會如何看待他們、如何看待 Cosplay 次文化，加以調整自身的行為。

行為舉止合時、合地、合宜，不給他人帶來麻煩或做出引人側目之行為，注意保持自身與 Cosplay 界的良好形象。—擷自〈Cosplay 聯合聲明〉

期盼 Cosplay 玩家們對於違規行為能彼此監督、勸戒，切勿讓少數人一時間錯

誤之行為舉止，導致一般群眾對於所有玩家的觀感惡劣，並造成日後場地租借之困難，影響全體參與者之權益。—擷自〈CWT 活動規定〉

請大家注意保持自身與 Cosplay 界的良好形象，共同維護這得來不易同人活動之場地。—擷自〈FF 活動須知〉

從上述這些明文言定的活動規範當中，亦可以看出 Cosplay 圈內所謂理想的、有秩序的、良好的活動情境，事實上經常是為了要回應外界對於 Cosplay 相關活動的觀感；這顯示出不論是活動主辦單位或是 Cosplay 社群本身，都相當在意場地方及社會輿論對於 Cosplay 群體的評價。形成如此行為傾向的主要原因之一，乃是由於場地方握有空間租借權，當活動狀況會破壞場地環境，或是危害場地空間的社會形象時，場地方很有可能因此收回該活動使用空間的權力：

台大主秘張培仁表示，過去曾發生動漫迷擠在停車場出入口換衣服，但經過宣導與規勸後都能遵守規定，沒有嚴重脫序。台大還是願意將場地出租，只希望動漫迷自制，別影響學生與教授的研究工作，甚至闖入教室等。(嚴文廷，2011)

之前想去 XXXX 餐廳外拍，打電話去預約的時候，餐廳那邊跟我說拍婚紗可以，但 Cos 不行。〔皺眉〕我就問為什麼呀～明明他們自己網站上還寫歡迎外拍，為什麼拍 Cos 就不行，他就跟我說，他們餐廳很多小孩子會去，Cos 會嚇到小朋友，我聽了整個就無言啊～覺得很莫名其妙。(受訪者 R)

相對於因社會觀感不佳而導致喪失活動場地的憂慮，部份 Coser 則是認為，良好的社會形象有助於提昇場地方與 Cosplay 活動合作的意願，因此格外地重視 Cosplay 次文化的整體形象：

有的地方一聽到我們是要拍 Cos，就會一副那種，『蛤～Cosplay 欸～一定都是怪怪的人吧！』，就有一種，很不希望我們去他們那邊的感覺。……只能盡量解釋呀～讓他們知道 Coser 就跟一般人一樣，拍拍照而已。去拍的時候，也會，就很小心，盡量避免，不要去干擾到其他客人。……嗯...想給餐廳一個好印象吧～以後如果有其他 Coser 想去那邊拍的話，就比較容易。」(受訪者 M)

怎麼說咧……不想讓路人或是那個地方的人覺得說，Coser 就是一群想要引人注目，結果很沒禮貌的屁孩。會想要讓路人知道說，Cos 只是看起來不一樣而已，玩 Cos 的其實是群好人啊～(受訪者 Q)

這代表的是，Coser 們在其活動過程中，會為了避免因為自己一時的不當之舉導致他者對於 Cosplay 社群的誤解，而格外地謹言慎行。換句話說，他者的觀看對於 Coser 而言是具有監視效果的。中部知名同人活動主辦單位—基階多媒體工作室，便是利用這樣的監視效果試圖改善其活動秩序。

基階多媒體工作室曾針對 Cosplay 社群舉辦過多次攝影會和交流會活動，報名方式皆是採取登記制，活動當日尚會發放識別證予參與者。主辦單位認為，登記

制與識別證的措施可以消弭大量人潮形成的匿名性；並且能夠透過掌握參與者個人資料的方式，使參與者在活動期間持續意識到自己正身處於他人的觀看之下，而能夠特別注意自身的言行舉止，藉此約束參與者的空間使用行為。此外，K 島、Cosplay 黑板等網站的匿名檢舉亦提供了同樣的監視效果；拍攝 Cosplay 是人們參與同人活動的趣味之一，因此在活動現場隨處可見攝影鏡頭。隨時處於可能被拍攝的狀態之下的 Coser，無法知道何時何地會因為什麼樣的原因被偷拍，更無法避免他人惡意於匿名網站上公布其相片，因此無形中形成了一種監視效應，並且內化於 Coser 的行為反應當中。正如同 Foucault (1992) 所說的全景敞視 (the panopticon)，權力秩序經由外在的觀看凝聚成為一股宰制力量，進而影響並內化於被觀看者的身體當中；Coser 因著他者的凝視召喚自己的所作所為迎合特定的意識形態。

在此要額外說明的是，前段提到的來自匿名網路論壇的約束力，近期對於 Coser 行為的影響已逐漸減弱。匿名機制起初是為了保護檢舉者的真實身分，使其能夠無後顧之憂的發言並導正錯誤行為；但這樣的隱匿性發展至今，反而淪為有心人士惡意攻訐 Coser 或是攝影者的工具。一部份被刊登於此類網站上的人，事實上並不一定真的做了違反 Cosplay 圈內規範的行為，有時只是惡意人士基於私人糾紛之故，試圖操弄網路輿論以妨害其名譽，情節嚴重者甚至會形成網路霸凌。這類假借檢舉之名實為騷擾的狀況層出不窮，造成資訊可信度日漸降低，久而久之便失去了對於 Cosplay 圈的影響力，取而代之的是能確認發言者真實身分的社群網站。如今「上島」一詞在 Cosplay 場域內，雖然仍被視為一種對於違規者的懲罰，但是論起資訊可信度，匿名網站的影響力已遠不如公布或轉貼於社群網站上的訊息。

令人憂心的是，Cosplay 社群本身在面對來自社會輿論與主辦單位的權力宰制時，其反制力是相當低落的，甚至呈現一種逆來順受的狀態。例如對於自己在著裝或是拍攝過程中可能被驅離的處境，部分受訪者便表示：

會在（台大體育館）地下室停車場某個角落換衣服，……，要趁工作人員出來之前趕快換，快閃啊～免得被趕，……嗯...自己知道理虧啦～所以其實也不會覺得不愉快。（受訪者 H）

之前外拍的時候，拍到一半就有警衛，還是保全，來，然後跟我們說這邊不准拍照，叫我們離開，但是我看其他人，就一般人也都在那邊合照、自拍啊～……不過也沒辦法啦～阿人家就是不給 Cos 在那邊拍啊～不然要怎樣咧……就也只能摸摸鼻子，去別的地方拍囉！（受訪者 K）

顯見 Cosplay 社群對於失去活動場地的憂慮與焦躁，已讓他們將馴化的身體視為一種常態，並且認為這樣的順從乃是其取得空間使用權力的唯一途徑，而不容許有任何人破壞其場域內部的遊戲規則。從主辦單位、場地方或是 Cosplay 社群本身制定的各種規範來看，亦能覺察出其中的規訓意涵；或可說，人們試圖讓看似混亂、失序的 Cosplay 次文化「改邪歸正」，呈現正當的、守序的、理想的文化樣貌。



小結

本章首先討論了台灣不同 Cosplay 活動的空間歷程。首先是與 Cosplay 活動孟不離焦的同人誌販售會活動；由商業單位舉辦的同人誌販售會因參與人數眾多，場地條件注重寬敞的室內空間及廣大腹地，因此大多選擇校園體育場館類型的空間為其活動會場。由學校社團或同好自行組成社團發起的販售會活動規模相對較小，資金亦不比商業性質活動來得充裕；因此，前者通常就地利之便而直接借用校內場館，後者則是租借場地費用較為低廉的會議廳或活動中心為場地。綜觀歷年來同人誌販售會場地，可以看出幾個經常舉辦同人活動的指標性地點，之所以受到參與者廣泛喜愛的原因有五：交通便捷、室內場地寬敞、提供休息區與更衣區、腹地廣大、入場費用合理。考量到場勘工作及參與者對於地點的熟悉度，主辦單位雖然有於固定地點舉辦活動的傾向，但是當空間條件不符需求，或是場地方因活動糾紛而拒絕出借時，主辦單位便會選擇轉移至其他空間條件相似的場地。

比起人潮洶湧的同人誌販售會活動，Coser 選擇透過外拍／棚拍活動取得高品質的拍攝成果，其活動地點以空間氛圍與角色的適合度為優先，Coser 會因應角色造型、構圖需求和交通等因素挑選合適的場所。外拍活動較容易受到場地、氣候、其他遊客等外在因素的影響，Coser 除了必須事先與場地方洽詢是否能進行 Cosplay 攝影，在拍攝過程中也要額外注意是否會排擠到他人使用空間的權利。相較之下，棚拍活動因空間狀況穩定舒適，攝影期間不會因路人經過而受到干擾，以能夠滿足 Coser 行動過程中的各種空間需求而受到歡迎。同樣是以 Cosplay 攝影為其活動目的，Cosplay 攝影會聚集了更多有志於角色扮演及拍攝 Coser 的同好。早期的攝影會通常選擇以自然景觀為主，空間氛圍適合不同角色進行拍攝的場所為其活動地點；近年來則傾向在空間風格特別的地點包場舉辦，吸引對該空間有興趣的同好一同參與。而 Cosplay 比賽的空間脈絡則截然不同於前述三種活動；大多數的 Cosplay 比賽都是做為吸引群眾注目的宣傳節目之一，通常會出現在民間及政府單位舉辦的活動當中，經由 Coser 亮眼的外表來取得他人對活動的關注。比賽場地會因為活動取向不同而各有差異，因此也未能具體形成明顯的地理脈絡及空間特徵；對 Coser 而言，參與比賽期間的空間需求僅注重著裝空間及展演舞台的狀況，不會因為當日扮演的角色造型、空間氛圍及場地費用等因素，而影響 Coser 對該地點的喜惡。

接著筆者討論了 Coser 於不同活動情境當中的空間需求，對應不同的活動情境，Coser 對於空間的需求度也會有所調整。例如從事外拍活動時，Coser 會願意為了理想的攝影背景，而降低自身對於交通路程及更衣空間品質的要求；又或是在參與同人誌販售會時，Coser 為了達成增進社群關係的目的，而願意將原本屬於後台，需要個人隱私的著裝過程暴露於公眾場合。Coser 對於空間需求的壓縮，反映了台灣 Cosplay 活動的場地規劃與實際使用狀況之間的落差。當空間品質不足，以及活動規範與 Coser 參與目的背道而馳，Coser 便會轉向選擇其他替代方案來滿足自己的實踐需求；而放任 Coser 各自解決其空間需求的後果，往往會因為少數 Coser 的不當使用引發空間爭議，進而影響場地方出借空間的意願。

Cosplay 活動期間產生的各種空間爭議，向來是 Cosplay 社群最為他人詬病之處。當中有部分爭議來自於前述所說的，當活動場地的空間條件與 Coser 需求不符時，Coser 便會另尋其他替代方案；諸如佔用廁所更換衣服，盤據於餐廳內、走廊、角落等處化妝或整裝，離開主辦方允許範圍到週遭較寬闊的地點拍攝照片等行為。有些爭議則是源自於 Coser 於活動期間不得不產生的干擾，如長時間佔據特定地點進行攝影、著裝及移動過程中不慎遺落的垃圾等狀況。顯然有的爭議起因的確起自部份 Coser 的不當行為，有的卻不全然與 Coser 有關，有時只是因為其外表讓人印象深刻，而因此成為眾矢之的的對象。

從諸多空間爭議及相對應的活動規範中，我們能夠看出空間權力如何影響著當代 Cosplay 次文化整體的社會關係，甚至於透過 Coser 的身體展演再現並固化了當中的社會結構。畢恆達（2001）從台北市都市空間的發展變遷指出，諸項公共政策當中所傳達的對於「乾淨」與「秩序」的追求心態，令人感到不安；筆者認為，台灣社會對待 Cosplay 社群的諸種行徑也呈現同樣的趨勢。即便當今社會對於 Cosplay 次文化的觀感已從歧視轉為接納，有更多的場地願意出借提供給 Cosplay 相關活動使用，但其中傳達出的排除「非我族類」的傾向，仍然侷限著 Cosplay 次文化發展的可能性。對於 Coser 實踐需求的壓抑與忽視，尤其是當 Coser 一旦不從，便以削減與剝奪其空間權力的方式予以嚇阻；這樣的接納方式乃是一種遏抑他人選擇自由的宰制產物，並非真正地尊重次文化及其社群。



第六章 結論

在日常生活中，你無法如此招搖或熱情的從事你喜歡的事，而不受到旁人異樣眼光的影響。但是當你參加這樣的活動時，你能夠隨意穿著、扮演成你的英雄，那些超級英雄的樣子，這裡的每個人都非常喜歡而且能接受它。

— Charles Woodgrove (2014)⁹¹

如同引言中 Woodgrove 於倫敦動漫電影節中的發言，筆者認為這樣的活動情境是 Cosplay 社群所期待的；對 Coser 來說，他們所追求的其實就是一個可以讓 Clark Kent 拿下眼鏡、換上紅色斗篷變身為 Superman 的電話亭空間，在那塊方寸之地裡，人們可以暫且拋卻現實身分的侷限，化身成為排除萬難的超級英雄亮麗出場。換句話說，即使 Cosplay 是一種不需要與他人互動也能夠完成的行動，Coser 仍然需要一個能夠彰顯自己的認同、以 Cosplay 展現自己狂熱情感的場所；這樣的場所能夠提供他們歸屬感與安全感，促使他們更積極地參與並投入更多情感維繫 Cosplay 次文化的積累。

一、Coser 的實踐、認同與空間

從本研究對於 Coser 實踐 Cosplay 的敘述中，可以發現從製作服裝、動作演練、實際活動到後續驗收成果，Coser 的一舉一動都受到經濟結構、文化意義、社群關係等諸多因素的影響；也可以看出目前台灣的 Cosplay 次文化，已然凝聚形成自成一格的場域邏輯，建構出獨特且極具辨識性的文化樣貌。其消費地理亦從早期以服裝製作為消費核心的地域性發展，因應網際網路與全球化現象的社會趨勢而有所改變。Coser 的社群關係更在此趨勢的推波助瀾之下，從早期受到地理侷限的地區性社群，發展至不同縣市的跨區域互動，如今更拓展到與不同國家的 Cosplay 社群交流、分享彼此的實踐經驗。

其次，從 Coser 的實踐場域來看，可以發現 Cosplay 次文化透過參與者的實踐積累，發展出具備完整組織及制度的活動情境。尤其是同人誌販售會或是 Cosplay 攝影會，這種群聚了大量 Cosplay 同好的活動兼顧制度與迷的情感，形成了讓 Coser 得以自在展演的空間氛圍。這樣的情境同時也讓那些原本在日常生活當中鮮少出現，而顯得特異突出的行為，提供了合理存在的原因與空間，這對絕大多數的 Coser 來說是相當重要的。大部分的 Coser 並不是習慣暴露於鎂光燈焦點下的公眾人物，Cosplay 相關活動所產生的空間情境，有助於他們將自己隱藏於共同的集體行為當中；甚至那些在公共場所化妝、換衣服，在路過行人注視下拍攝 Cos 照的舉止，也因為集體行動的緣故而讓 Coser 得以迴避他人的視線焦點。

如此於 Cosplay 次文化場域內部自主形成的集體秩序，除了提供 Coser 一種受到保護的空間氛圍之外，也意味著 Coser 其實並不如他人所想像的「叛逆」。其顛覆社會常態的外在服裝並不代表全面的失序，不代表 Coser 拒絕法禮的束縛；甚至，當我們進一步檢視 Cosplay 場域內對於理想活動情境的追求時，可以發現

⁹¹ LONDON Comic & Film Con (LFCC) : <http://www.londonfilmandcomiccon.com/>

Cosplay 社群內部對於參與者個人的行為操守有更嚴格的檢視標準。Coser 對於破壞活動空間或是過於腥羶色的 Cosplay 事件，相當擔心會因此導致社會對 Cosplay 次文化的觀感不佳，而主動出面透過網路輿論予以撻伐；顯示出 Cosplay 社群需要社會定位的正面肯定，並且以此需要為前提發展出一套屬於 Cosplay 次文化的制度。在對於 Cosplay 場域界線及空間爭議的討論中，我們也可以發現不論是主辦單位明文列出的場地規範、網路論壇共同宣導的 Cosplay 聯合聲明，或是 Coser 人人熟知的潛規則，都顯示出 Coser 在其參與過程中，必須意識到 Cosplay 實踐場域的存在。他們必須覺察到自己身為 Cosplay 社群一份子的身分而知所進退，以維護前述所提到的活動情境，使活動能夠在一定秩序下持續運作。

同時，我們也能發現 Coser 在面對當代社會制度時，對於自我認同的轉變與矛盾之處。Coser 以真實的身體再現虛擬的角色，在其實踐過程中，它們希望能夠擺脫現實生活的拘束，恣意展現自己對於文本、角色人物的喜愛，但在享受扮演愉悅的過程中，卻也不能完全拋棄在當代社會生存必須遵循的各種規則。乍看之下，Cosplay 只是獨立個體展現迷狂熱的個人行為；但宏觀來看，Cosplay 次文化所牽涉到的社會、經濟與空間面向，意味的是 Cosplay 次文化場域難以精準地劃分與其他場域之間的界線，並且社群本身對於自我、社群及次文化整體的認同顯得流動且不定，這亦顯示出當代次文化如何呈現其多元的面貌。

第三，從空間面向來看，能夠暢意實踐角色扮演的空間是 Cosplay 社群相當重要的一環，但筆者認為空間議題卻也是 Cosplay 次文化到目前為止，遲遲未能順利發展的部分。尤其是在 Cosplay 活動場地的規劃運作方面，其模式直至今日仍未有顯著的轉變和突破，乃至於今日的主辦單位與十年前、二十年前一樣，仍然為了如何解決 Coser 的空間需求及相關爭議所苦。

本研究從不同類型的活動場地，解析 Coser 於不同活動情境中的空間需求，並發現 Coser 與其他參與者、活動主辦單位、場地管理單位，乃至於與社會大眾之間，對於 Cosplay 空間的認知有不同程度的差異。例如，當主辦單位對於 Cosplay 空間的想像過於簡化時，便可能無法適當滿足 Coser 最基本的換裝需求，甚至是忽略多名 Coser 在活動時可能帶來的空間干擾；又或是當 Coser 過於沉溺在 Cosplay 時的愉悅情緒時，便可能在拍攝或著裝過程中，因過於自我而忽略了他人使用空間的權益。此外，筆者在田野觀察的過程中也注意到，雖然 Cosplay 社群嘗試以自律行動維護良好的活動品質，但台灣目前的場地規劃及活動制度仍然過於模糊，而使得人們無所適從。即便主辦單位於活動前公告提醒 Coser 的合理活動範圍，並提供合適的著裝及拍攝空間，但活動當下往往仍會因為人力不足，而無法明顯且確實地建立空間界線和維持秩序，也無法有效管理 Coser 及其他參與者的活動狀態。

在過去曾經因 Coser 行為不當而起的空間爭議中，有部分聲音認為應該因此禁止 Coser 參與活動，或是排除其使用空間的權益，以徹底杜絕 Coser 對於相關活動造成損害的可能性。然而，Cosplay 社群的成長代表角色扮演的行為有其社會魅力和存在價值；與其片面遏止 Coser 的參與，不如納入 Cosplay 社群的空間特性，調整 Cosplay 社群與其他社群的空間平衡，達成相輔相成、相得益彰的共贏局面。

二、研究限制與建議

筆者本身居住於台北地區，因此在執行研究的過程中，曾數次至中、南部參與不同類型的 Cosplay 活動，訪談不同生活區域、不同年齡層的 Coser，以取得各種面向的活動經驗與空間資料。除了觀察並比較台灣各地的活動情境及場地特性異同之處，也希望藉此補足過往研究多以北部地區為其研究場域的侷限性。但由於相關活動長期以來有區域發展不均的現象，台灣北部舉辦 Cosplay 有關活動的次數一直都比中、南部來得頻繁許多，故本研究在有限時間內，僅能從中挑選八場於中南部舉辦的活動做為觀察樣本。且由於活動多半只舉辦一至二日，每次活動能進行田野觀察的時間並不充足，加上筆者本身對於場地不甚熟悉，對於活動情境的觀察程度難免不如多次參與的北部活動來得細微。

為了彌補觀察深度的不足，本研究藉由後續與受訪者的持續連繫，取得其參與中、南部活動時的心得感想，以及自主進行外拍活動的空間經驗。例如一位高雄的受訪者，便於活動後於社群網站上持續與我和其他 Coser，一同討論活動場地從勞工育樂中心遷往社教館的感想；對話過程雖以閒聊居多，但已足以讓筆者覺察到 Coser 於 Cosplay 空間認知上的調適過程，也足以了解不同空間細節對於 Coser 的影響力。另外，尚有多位 Coser 持續與我談論他們在居住地區參與地方 Cosplay 活動的經驗，比如近年新興的角色扮演二手物品交流市集活動，或是新開幕的各種 Cosplay 攝影棚等，都讓筆者能夠更完整地掌握台灣 Cosplay 次文化的空間樣態。即使如此，還是期望未來研究能更著墨於中部及南部，甚至是東部的 Cosplay 活動，以長期且重複觀察的田野紀錄，解析台灣角色扮演活動在不同城市背景中的發展過程及獨特面貌。

另外，本研究還受到研究者本身身分上的限制。研究者本身雖為 Cosplay 社群的一份子，得以從參與者的角度理解並敘述 Coser 的空間需求，在研究過程中也得以因為與受訪者有共同的語彙而能夠更直接、快速地進行訪談。但 Cosplay 活動的運作並不只是與 Coser 有關，主辦單位及場地管理單位對於 Cosplay 活動的認知與執行，才是真正能夠左右活動的關鍵所在。對此，筆者透過其中一位受訪者的引薦，與中部知名同人活動主辦單位基階多媒體行銷工作室碰面，了解他們多年來舉辦 Cosplay 相關活動的心路歷程，以及所遭遇到的空間困境。筆者認為，與主辦單位的對話可以更務實地探討相關活動的空間議題，讓研究成果能夠為台灣 Cosplay 次文化的發展帶來更大的助益，故建議未來的研究者能夠從不同主辦單位，甚至是空間管理單位或擁有者的角度切入，以便深入地從實務方面解決 Cosplay 次文化的空間困境。

除了研究田野上受到的限制之外，Cosplay 次文化瞬息萬變的社會面貌也是值得更深入研究的部分。過往的 Cosplay 社群積極釐清 Cosplay 與他者之間的界線，凝聚 Cosplay 場域特有的價值理念與制度，使 Cosplay 次文化在台灣社會中逐漸擁有一席之地。但隨著社群規模的擴張以及 Cosplay 次文化本身的持續發展，未來的 Cosplay 社群將會呈現出更為複雜的文化面貌；人們如何在商業力量介入和資料庫消費模式帶來的影響中維持場域運作，將會是未來 Cosplay 次文化發展的重要課題。



參考書目

- Bennett, A. (2004) 《流行音樂的文化》(孫憶南譯)。台北：書林。
- Bourdieu P. (1986) *The forms of capital*. In J. Richardson (Ed.) Handbook of Theory and Research for the Sociology of Education (New York, Greenwood), 241-258.
- Bourdieu P. & Wacquant L. (1992) *Réponses : pour une anthropologie réflexive*, Paris, Seuil.
- Bourdieu, P. (2003) 《實踐感》(蔣梓驊譯)。南京：譯林。
- Bourdieu, P. (2011) 《藝術的法則：文學場的生成與結構》(劉暉譯)。北京：中央編譯出版社。
- Giddens, A. (1986) 《社會的構成：結構化理論大綱》(李康、李猛譯)。台北：左岸。
- Goffman, E. (1992) 《日常生活的自我表演》(徐江敏、李姚軍譯，余伯泉校訂)。台北：桂冠。
- Hebdige, D. (2005) 《次文化：風格的意義》(國立編譯館譯)。台北：巨流。
- Jenkins, R. (2006) 《社會認同》(王志弘、許妍飛譯)。台北：巨流。
- Hills, M. (2009) 《探究迷文化》(朱華瑄譯)。台北：韋伯文化。
- Seidman, I. (2006). *Interviewing as qualitative research: A guide for researchers in education and the social sciences (3rd ed)*. New York: Teachers College, Columbia University.
- Stewart, L. (1994). Bodies, Visions, and spatial politics: A Review Essay on Henri Lefebvre's *The Production of Space* [book review]. *Environment and Planning D: Society and Space*, 13, 610-611.
- Storey, J. (2002) 《文化消費與日常生活》(張君玫譯)。台北：巨流
- Zeisel, J. (2006). *Inquiry by design: Environment/behavior/neuroscience in architecture (rev. ed)*. New York: Norton.
- 王孝勇 (2011) 〈Mikhail Bakhtin 狂歡節概念的民主化意涵：從批判取向論述分析的理論困境談起〉《新聞學研究》，108，183-223。

王謙謙 (2012)《迷文化與文化創意產業關聯性：探討台日動漫迷群活動對文化創意之影響力》。國立聯合大學經濟與社會研究所碩士論文。

王鏡玲 (2011 年 1 月)〈COSPLAY・乩身・陣頭「扮裝」雜談〉。2011 年文化研究學會年會，真理大學淡水校區。

古孟鈞 (2004)《漫畫同人誌在臺灣的發展-休閒與文化產業的觀點》。世新大學觀光學系碩士論文。

台灣同人誌科技股份有限公司 (2011)。《CWT 29 (2011/12/10-11) 攤位場刊》。新竹：CWT。

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

何淑淳 (2011)《COSPLAY 品牌服飾之研究創作》。高雄師範大學視覺設計學系碩士論文。

吳秀瑾 (2007)〈身體在世：傅柯和布爾迪厄身體觀和施為者之對比〉，《臺灣社會研究季刊》，68，75-117。

李姿瑤 (2004)《「動漫」御宅族的幻想世界：以台灣的同人創演活動為研究對象》。輔仁大學大眾傳播學系碩士論文。

沈君暘 (2011)《文化創意產業之顧客經驗管理與價值型塑：以女僕咖啡廳為例》。南華大學視覺與媒體藝術學系碩士論文。

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

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

林穎孟 (2011)《我在「女僕喫茶」工作：跨／次文化中的女性身體與表演勞動》。國立臺灣大學社會學研究所碩士論文。

邱小良 (編) (2012)《璀璨十年—開拓動漫祭十週年紀念專刊》。台北：開拓動漫。



姜盈卉 (2010)《游於現實生活與網路虛擬的台灣同人活動參與者》。國立高雄師範大學美術學系碩士論文。

倪逸蓁 (2007)《變身天使寇詩兒》。台北：文藝復興。

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。

馬中紅、邱天嬌 (2011)。「身份認同：COSPLAY 亞文化的實踐意義」。《青年研究》380, 8-18。

高宣揚 (2002)《布爾迪厄》。台北：生智文化。

高詩涵 (2010)《COSPLAY 青少女玩家部落格相簿的自我形象呈現：以 G. H. Mead 自我概念為分析》。慈濟大學傳播學系碩士論文。

張立嵐 (2007)《扮誰像誰？迷的行為特質、實踐與認同研究：以青少年 COSPLAY 為例》。國立交通大學傳播研究所碩士論文。

張詩芸 (2006)《次文化經濟能量之展現：論台灣同人誌的在地變遷》。國立臺灣師範大學大眾傳播研究所碩士論文。

梁欣怡 (1998/11/29)。「同人誌漫畫 畫中人跳出來／北市西門町 青少年創意扮裝遊街」。《民生報》，第 21 版。

畢恆達 (2001)《空間就是權力》。臺北：心靈工坊。


莊雅惠 (2011)《性別圖像與迷群思維：以霹靂布袋戲為研究對象 (2000~2009)》。中興大學台灣文學研究所碩士論文。

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。

莊偉慈 (2010)。「淺探 Cosplay 在當代社會中的文化意義」。《文化研究雙月報》，100。

郭書吟 (2007)《掌中春秋，百年癡迷：霹靂布袋戲迷文化》。國立政治大學新聞研究所碩士論文。

陳仲偉 (2003)《文化產業全球化的發展模式：以日本動漫畫產業為例》。國立清華大學社會學研究所碩士論文。

- 
- 陳昶辰 (2011)《探討當代動漫產業的「迷文化」：以虛擬偶像「初音未來」為例》。
東方設計學院文化創意設計研究所碩士論文。
- 開拓動漫事業有限公司 (2002)。《FF 1 (2002/10/5、6) 場刊》。台北：開拓動漫。
- 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。
- 黃國書 (2008)《扮裝異男的性別逾越／愉悅》。高雄師範大學性別教育研究所碩士
論文。
- 傻呼嚕同盟 (2005)《COSPLAY・同人誌之秘密花園》。台北：大塊。
- 楊世鈺 (2008)《COSPLAY 角色扮演者 (COSER) 與閱聽人態度之相關性研究：
以動漫畫為例》。佛光大學傳播學系碩士論文。
- 蔡靜婷 (2011)《參與 COSPLAY 的休閒動機、休閒涉入 與休閒效益關係之研究》。
大葉大學管理學院碩士論文。
- 賴家寧 (1994/2/16)〈二次世界大戰軍備再現 軍事模型迷趕一場盛會去〉。《聯合
報》，第 34 版。
- 遲恒昌 (2001)《從殖民城市到「哈日之城」：台北西門町的消費地景》。台灣大學
建築與城鄉研究所碩士論文。
- 簡妙如 (2007)〈我只是覺得主流文化軟弱無力：《次文化之後》的文化政治〉。《新
聞學研究》，91，177-185。
- 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。
- 嚴文廷 (2011/8/12)〈動漫祭吸金！COSPLAY 奇裝異服也吸驚！闖教室、搭
帳棚 抱怨電話連連〉。《聯合晚報》，第 A14 版。
- 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。



附錄一 COSPLAY 大事紀¹

➤ 1997 年【商業活動首次出現】

捷比漫畫科技股份有限公司與日本艾斯泰諾（SE 株式會社）合作，引進日本「Comic World」活動模式，假建國中學附近的民眾活動中心舉辦同人誌販售會。此活動為 SE 第一次於海外舉辦活動，也是台灣第一場商業化同人誌活動。

➤ 2000 年【同人文化節五 非常有性趣】

1998 年開始由導航基金會主辦的同人文化節已行之有年，然第五屆的主辦單位除了導航基金會之外，還多了台北市性病防治所，地點為西門町的性病防治所前廣場。不僅活動名稱不同以往，當天現場還有充氣娃娃與保險套樹，活動前有許多同好在網路上宣導注意事項，避免被媒體大做文章或是造成不當聯想。

➤ 2000 年【師大紅油漆事件】

CW12 第二天活動結束後，出借活動場地的台灣師範大學體育館發現盥洗室內出現大量潑灑的血紅液體，由於顏色酷似血跡，曾一度引起校方環境清潔人員的恐慌。經查證後發現，這些不明紅色液體，乃是在現場著裝的角色扮演者所使用的特效化妝用假血。最後師大校方決定不再將場地借用給 CW 活動使用。

➤ 2000 年【星光大道網路相簿崛起】

星光大道網路相簿的出現，提供了角色扮演玩家的交流空間。在此之前，玩家大多只能在特定網站交流，或是向國外網站申請使用個人網誌。星光相簿出現之後在 COSPLAY 圈內蔚為風潮，「你的星光在哪？」成為 COSER 之間的招呼用語，網路相簿就此成為角色扮演同好和攝影者最熱門的交流平台。

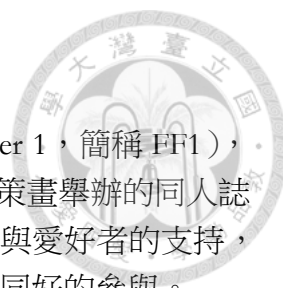
➤ 2001 年【CWT 與 SE 大戰】

CW 活動品質屢次下降，且主辦單位捷比公司與 SE 株式會社在合作上也產生了摩擦，雙方之間的衝突於 2001 年爆發，捷比與 SE 爭相於北中南三地舉辦活動。年底於長谷世貿中心舉辦的 CWT 21 活動顯示捷比欲以硬體設備取勝，SE 雖密集舉辦活動，然因慣用場地不堪負荷眾人潮而逐漸衰退。

➤ 2001 年【台大小巨蛋】

七月 28、29 日舉行的 Comic World Taiwan 19／臺北（CWT 19／TP），為首次於台灣大學綜合體育館舉辦的同人販售會，並且延續至今而成為同人活動的傳統之一。

¹ 引自倪逸蓁(2007, 頁 95-103)。



➤ 2002 年【**新星 FF**】

十月 5 日於台北世貿二館舉辦的開拓動漫祭（Fancy Frontier 1，簡稱 FF1），為當時國內唯一的動漫畫月刊與同人界熱血同好們，共同策畫舉辦的同人誌展售活動。FF 不同以往的商業活動，結合了國內動漫玩家與愛好者的支持，同時邀請日本方面的動漫畫專業人士來台，而吸引了大量同好的參與。

➤ 2002 年【**電影《殺人計畫》**】

導演瞿友寧以台北寶藏巖為背景，拍攝以青少年生活為主題的電影。故事以兩名熱中 COSPLAY 行為的青少女為主，除了描述兩人的生活、心境與情感互動之外，也描述了台北都市地景的變動。

➤ 2005 年【**天空相簿大遷徙**】

由於星光大道開始實行收費制度，COSER 紛紛改用無名相簿或是天空部落，其中以使用天空部落的 COSER 居多，COSER 印製個人名片時也多以天空部落之連結為主。

➤ 2005 年【**以 COSPLAY 為主題的紀錄片們**】

溫知儀導演所拍攝的《寇絲普雷的魔咒》，以月形與阿扎這一對因 COSPLAY 而建立友情的好友為核心，將 COSPLAY 形容為神奇的變身法術。江金霖導演則在《戀妝物語》中，交叉闡述了兩位喜歡角色扮演的少女在 COSPLAY 文化中的體認，以表達當代青少年自我認同的混合狀態。

➤ 2006 年【**媒體辛辣消費**】

為期兩天的 FF8 活動結束當晚，東森新聞以標題聳動的報導〈動漫祭場內畫冊春色無邊 家長批色情氾濫〉²，針對少數畫風大膽的同人作品大做文章。然同好們對此則報導的反應顯得冷淡，認為新聞媒體就愛亂報，不須回應即可。或可說，COSER 們在經過多次教訓之後，擬定出面對媒體的應對方式，並不斷的宣導讓更多同好知道如何與大眾傳播媒體往來。

➤ 2006 年【**黃光國事件³**】

2006 年八月 15 日，台灣大學心理系教授黃光國於媒體上公開批評動漫祭和漫博會活動，認為學生花費時間在漫畫上就和吸食大麻一樣，毫無意義，還不如參加倒扁。此番言論引起動漫愛好者的普遍不滿，認為黃光國教授將自己的價值觀強加於他人，太過古板、霸道。

對此事件亦有動漫迷在部落格上發起活動，試圖以座談會的方式邀請黃光國教授與動漫迷們對話，但後續未能於該部落格或其他網路討論區得知結果。

² 資料來源：東森新聞，http://www.youtube.com/watch?v=Mqcja_CK9fY，引用日期：2012 年 4 月 6 日。

³ 資料來源：東森新聞，<http://www.youtube.com/watch?v=LLsvQRwiyYA>；蘋果日報，<http://www.appledaily.com.tw/appledaily/article/headline/20060815/2820498>，引用日期：2012 年 4 月 6 日。



➤ 2006 年【匿名版風潮】

以留言板形式展現資訊的匿名網站，發言方不用為自己的言論負責，接收訊息的人也無從確認資訊來源與真假。最初成立時間已不可考，於 2006 年暑假期間因某些爭論風波而開始廣為人知。

➤ 2006 年【圓柱民運動】

向來低落的場地維護觀念，讓同人活動後的場地總是遍地垃圾而髒亂不堪。加上頻仍的公共物品破壞事件，或多或少破壞了外界對於 COSPLAY 行為的印象，甚至可能失去活動場地。2006 年十二月，匿名版發起檢舉「圓柱民」的行動，由 COSER 們主動勸誡在會場攀爬公共藝術裝置的同好們。若屢勸不聽則拍照公布於匿名版，試圖經由群眾力量撻伐並阻止玩家破壞公共物品的舉動。

➤ 2006 年【偶像化與全球化】

隨著台灣第一本 COSPLAY 寫真書《英雄無上 布袋戲角色扮演寫真書》，以及 COSPLAY 相關雜誌刊物的出版，COSER 偶像化現象開始引起討論。少數 COSER 如明星般地擁有固定的支持群眾，參加活動時甚至有 fans 追隨；值得注意的是，這樣的演變趨勢與日本的 COSPLAY 文化雷同。與此同時，不同國家的 COSPLAY 文化經由網路而有了更頻繁的互動，在 CosMania 雜誌的接線下邀請了香港與日本的 COSER 來台交流。

➤ 2008 年【聯合聲明】

鑑於 COSER 在同人誌販售會時，因個人因素做出的破壞或造成他人困擾之行為，使得 COSER 與主辦單位、場地租借者間的關係緊繃，甚至導致部分單位不再出借場地給同人活動。為了避免類似情況再度發生、推廣對於活動場地的維護以及倡導公民基本道德觀念。網路上幾個主要的 COSPLAY 討論區共同擬定了聯合聲明，以呼籲 COSER 自發性地注意己身行為。

➤ 2008 年【基階多媒體行銷工作室成立】

基階多媒體行銷工作室自 2008 年起致力於動漫產業，以「Grand Journey (簡稱 GJ)」之名推出同人誌展售會、COSPLAY 攝影會、COSPLAY 彩妝課程及動漫專題講座等活動，現為中南部主要的動漫策展團體。

➤ 2009 年【Facebook 粉絲專頁】

社群網站 Facebook 於 2009 年盛極一時，由於相簿及互動功能一應俱全，不少 COSER 改以社群網站作為連繫朋友和展現成果的據點，甚者成立粉絲專頁供更多關注 COSPLAY 活動的同好獲取資訊。



➤ 2011 年【台大紅漆事件】

七月 30 日 FF18 第一天活動期間，數名角色扮演玩家不慎打翻紅色顏料，嘗試清理未果之餘，甚至拍起惡搞照片公布於社群網站 Plurk 上。此舉引起批評聲浪，更有同好擔心台灣大學會因此不再出借場地，一時之間人心惶惶。後有不具名同好於半夜主動清除紅漆，當事人則與台大管理單位聯繫，確認並不會就此不借場地之後，將此訊息公布於社群網站 Facebook。

➤ 2012 年【日本 COSER うしじま露臀促銷與褻瀆警車事件⁴】

日本 COSER うしじま來台參加 2012 年二月的 FF19 活動，並於活動中販售其個人 COSPLAY 寫真光碟。活動首日正式開放入場之前，うしじま於展售攤位脫去短裙，以僅穿著內褲的方式吸引群眾注意以促銷商品。後來雖然在工作人員的勸導之下已制止其行為，然已經引起在場媒體的注目並爭相報導此事件。多數角色扮演者認為此一行為已傷及 COSPLAY 社群之整體社會形象。

此外，うしじま來台期間不僅是在同人誌販售會場裡刻意暴露，在活動過後的旅遊行程裡，她亦在台灣各地如廟宇、捷運站、台北地下街等地，拍攝以 COSPLAY 為主題的清涼照；當中以在警車旁刻意露出內褲的照片，以及在新北投捷運站拍下的暴露照片，再度引起新聞媒體的關注。

相關報導：

➤ 2013 年【公視人生劇展《玩偶家庭》】

陳冠豪導演拍攝，以 COSPLAY 為議題核心，透過媽媽桂英、爸爸阿國、小孩子耀三個人的日常生活，探討 COSPLAY 族群的社會處境。劇中不僅以媽媽一角描述了角色扮演者面對個人興趣與現實生活的掙扎，更觸及了 COSPLAY 社團的經營困境、角色扮演者的家庭衝突、校園霸凌等真實面貌。

⁴ 資料來源：ETtoday 新聞網 <http://www.ettoday.net/news/20120206/23146.htm>；
今日新聞網 <http://www.nownews.com/2012/02/11/138-2784361.htm>；
東森新聞 <http://blog.yam.com/newsebc/article/47326971>，引用日期 2012 年 4 月 7 日。

附錄二 COSPLAY 聯合聲明

〈Cosplay聯合聲明〉

鑑於近年COSER在參與同人誌即售會時，因種種個人因素做出破壞活動場地設施與造成他人困擾之行為，使得COSER與主辦單位、場地租借者間的關係緊繃，甚至導致部分單位不再出借場地給同人活動（截至2008年6月，已有雄中、高師大、北師大等校拒絕出借場地）。為避免類似情況再度發生、推廣對於活動場地的維護、倡導公民基本道德觀念，特擬此聲明。

《基本原則》

行為舉止合時、合地、合宜，不給他人帶來麻煩或做出引人側目之行為，注意保持自身與cosplay界的良好形象。

《細則》

場地篇：

1. 請勿攀爬、坐臥在活動、外拍場地附設的樹木或公共藝術品上。
2. 請勿破壞、佔據使用或進入未經場地租借者同意外借的場所與設施。
3. 請勿在活動場地內外奔跑、推擠、嬉戲、抽菸喝酒、大聲喧嘩或進行表演活動。
4. 請勿佔據活動場地附近的公共廁所換裝與化妝。
5. 請勿亂丟垃圾，並請順手帶走身旁的垃圾。

攝影篇：

1. 請勿偷拍，拍攝前請徵得Coser同意，並尊重Coser要求撤照之意願。
2. 使用輔助器材拍攝時，請顧及週遭人員的安全。
3. 請尊重Coser的個人交友意願，勿對Coser死纏爛打。


其他篇：

1. 攜帶大行道具時請注意不要造成他人困擾。
2. 請勿在活動場地以及人來人往易引起注目之處上演壓倒等不雅動作。
3. 請勿做出危害他人安全之行為。
4. 請勿在活動、外拍場地以外之場所穿著cosplay服裝。

▲引用自聯合聲明部落格⁵；本研究整理繪製。

⁵ 聯合聲明部落格 <http://blog.yam.com/cosjoint/article/13916694>

附錄三 CWT 台灣同人誌販售會之 COSER 及攝影者相關規定⁶



《!》活動之規定及注意事項內容繁多，本圖僅列重點，詳細內容請至CWT活動官網查看。
【COSPLAY角色扮演者&攝影者特別注意事項】
為維護活動之順利進行，希望各位參加者都能詳細閱讀，參加活動時請勿造成他人困擾。

《!》會場嚴禁所有違反法律的行為：例如破壞、暴力行為、偷竊、性騷擾等行為。

- ★禁止在會場特設更衣室以外的場所更衣（更衣室之位置請見該場次之場地配置圖）
- ☆請尊重場地單位及其他的公開場地使用者之權益，請勿破壞場地、造成髒亂。
- ★禁止私自於活動場地(及附近)搭景、禁止攜帶使用顏料、油漆、漆彈等會破壞場地的物品。
禁止進入活動會場外附近之私人或未開放空間、大樓、店家等地更衣拍照。
請勿破壞、佔據使用或進入會場附近未開放的場所與設施。
- ☆道具長超過1公尺者，禁止直接攜帶在會場內行走，若需移動請拆解後至定點組裝。
攜帶大型物品搭乘大眾運輸工具者請先查閱該運輸工具的物品攜帶規定，
請勿造成其他乘客及運輸單位的困擾或毀損。
- ★若因參加者之不當行為、道具等因素造成人員受傷、場地損毀者請自行賠償相關損失。
- ☆禁止穿著過於暴露、裸露、不適宜出現於公共場合及有可能造成一般民眾反感的裝扮。
- ★禁止攀折花木、踐踏草皮、破壞攀爬會場及週遭之公共藝術作品、未申請的集會表演等。
- ☆禁止偷拍，拍照時請先詢問COSER意願。拍照攝影時請勿做出壓倒、推倒等不雅動作。
也請勿在攤位區、任何出入口、走道、車道、店家前等處拍照攝影。
- ★更衣室非寄物處也非休息區，貴重物品請隨身攜帶。若等待使用更衣室之COSER眾多，
請更衣室內之COSER盡速完成更衣動作以便下位COSER使用。
- ☆更衣室之使用請遵守規定，維持更衣室內之整潔，請勿將門反鎖佔用。
更衣完畢請記得收拾好您的物品，恢復更衣室內之清潔。
更衣室內請勿飲食及攜帶、存放食物、飲料、生鮮食品等。
- ★女性COSER請勿進入及佔用男性更衣室及男廁。
男性COSER請勿進入及佔用女性更衣室及女廁。
- ☆使用更衣室時請善加對待物品設備，若會場相關設備遭毀損主辦單位將要求賠償。
- ★為了維護會場參加者之安全及避免一般群眾混淆。
扮演生存遊戲、台灣實際存在的軍警及蒙面的角色扮演者，嚴禁入場。
- ☆因場地、時間等因素，活動規定之細則部分可能會有所不同，請以該場次之規定為準。

※為維持活動進行之順利，關於活動禁止及規定事項CWT工作小組有權視現場情況增加修改。

⁶ CWT 官方網站 www.comicworld.com.tw

➤ 台大場（以 CWT37 活動規定為例）

CWT 台灣同人聯誼會 COSPLAY 活動範圍 & 排隊路線規劃圖

- 活動會場外 COSPLAY 可活動範圍
- 台大綜合體育館範圍
- 台大其他區域校地(禁止進入及佔用)
- 道路範圍(請保持暢通勿停留)



- 《！》若因不當之行為造成場地及主辦單位名譽損害，主辦單位將會要求賠償。
 - 《！》為避免造成台大校方、附近店家及捷運站之困擾，COSPLAY 限定於活動會場內 3F、4F 之特設更衣室更衣(請勿佔用廁所更衣)。
 - COSPLAY 更衣室之使用期限至活動當日之 16:00 為止，COSER 更衣離場時請注意時間。
 - 《！》更衣室非寄物處也非休息區，若等待使用更衣室之 COSER 眾多，請更衣室內之 COSER 盡速完成更衣動作以便下位 COSER 使用。
 - 《！》攝影者及 COSER 都請勿占用、進入台大其他區域校地拍照、攝影。
 - 《！》希望各位參加者能夠注意交流上基本的禮貌、遵守相關規定，尊重自己也尊重別人。
 - 《！》更衣室之使用請遵守規定，維持更衣室內之整潔，請勿將門反鎖佔用。
 - 更衣完畢請記得收拾好您的物品，恢復更衣室內之清潔。
 - 《！》為了維護會場參加者之安全及避免一般群眾混淆。扮演生存遊戲、台灣實際存在的軍警及蒙面的角色扮演者，嚴禁入場。
 - 《！》嚴禁所有違反法律的行為 例如暴力行為、偷竊、性騷擾等行為。
- (一) COSPLAY 玩家在校內四處遊蕩、逗留，或進行拍攝活動等，已經嚴重干擾校園秩序，並造成師生困擾；台大校方明確指出希望主辦單位能規範 COSPLAY 玩家於固定範圍活動。針對此點，工作小組特於體育館前劃分出一塊區域，供 COSPLAY 玩家與愛好者進行活動，萬分懇請前來共襄盛舉之 COSPLAY 玩家們能統一集中在如下圖所示之範圍內進行活動，勿四處遊蕩，破壞環境，影響校內師生與一般群眾對於同人活動之觀感。
- (二) 活動期間，許多 COSPLAY 玩家與攝影者經常成群結隊行走於體育館週邊道路上，甚至於車

道中央進行攝影、逗留，造成校內車輛行進不便，影響人車安全。今後如有類似情事發生，工作小組將派出人員進行疏導，並勸離阻礙交通之同好。也希望玩家們皆能注意自身安全，避免如此之危險行徑。

(三) COSPLAY 玩家經常霸佔校內廁所進行換裝，造成環境髒亂及使用者不便。這絕對是 CW 工作小組宣導多年，並且嚴格禁止之行為。COSPLAY 玩家如需換裝，請至場刊中規定之換裝地點換裝。

(四) 同人活動期間，台大校內師生仍舊進行有教學活動、日常學習等，請同好嚴守分際，勿擅自進入學務大樓（暨地下室、地下通道、樓梯間、走廊、穿堂、體育館本館之外的所有廁所等等），避免影響教學品質，造成師生不便。

COSPLAY 玩家們若需休息，可至體育館三樓看台區進行短暫休息。若是恣意霸佔校內公用場地（如地下室、樓梯間、走廊等等），甚至擅自進入教學範圍，不僅造成師生不便，更是嚴重破壞一般群眾對於整體活動之觀感。

活動當中，如有發現違規者，工作人員一率拍照存證並進行驅離。

(五) 操場草坪禁止進入、踐踏。

- 校內所有樹木、建築、雕塑品、藝術擺設等，禁止攀爬、破壞。
- 校內公用器具請勿擅動、破壞。
- 請勿亂丟垃圾、製造環境髒亂。
- 除規定之更衣間外，台大各校舍樓層之廁所禁止 COSPLAY 玩家進行換裝。

同人活動在台灣已經舉辦多年，從草創時期到如今的盛大規模，這期間經過許多人的共同努力，所有活動單位、社團、玩家、參觀群眾之多方配合，相當不容易才有了今日的成就。假若只因為少數人之不當行為，影響活動秩序，致使整個活動的形象受損，實是非常遺憾之事。期盼 COSPLAY 玩家們對於違規行為能彼此監督、勸戒，切勿讓少數人一時間錯誤之行為舉止，導致一般群眾對於所有玩家的觀感惡劣，並造成日後場地租借之困難，影響全體參與者之權益。

CWT 工作小組在此懇請大家發揮個人的力量，互相進行監督與糾正，共同維護如此優質的活動場地，也維持整個活動的正面形象。

※若更衣室內垃圾桶已滿請至本部告知工作人員處理，請勿隨意亂丟垃圾。

※若於活動中發現違規情況請至 CWT 本部告知，工作人員將視情節輕重處理

➤ 台中場（以 CWT-T12 活動規定為例）

《！》除三樓主會場及三、四樓穿堂外請 COSER 及同好勿占用

《！》逢甲大學體育館及校園清潔問題請 COSER 及同好共同維護，勿亂丟垃圾及踐踏草皮及花樹。

《！》三樓有特設 COSER 更衣室請 COSER 多加利用，嚴禁在一般廁所內更衣及佔用更衣室等行為。

《！》除主會場外其它地方請勿用餐，請勿邊走邊喝飲料，以免將飲料翻倒在地上。

《！》場內一律禁止靠牆張貼及懸掛任何海報(物品)，請社團及各位同好配合!

※若更衣室內垃圾桶已滿請至本部告知工作人員處理，請勿隨意亂丟垃圾。

※若於活動中發現違規情況請至 CWT 本部告知，工作人員將視情節輕重處理

➤ 高雄場（以 CWT-K15 活動規定為例）

CWT 活動小叮嚀
Comic World Taiwan

★CWT活動官網：<http://www.comicworld.com.tw/>
★CWT粉絲團：<http://www.facebook.com/cwtaiwan>
★CWT噗浪：http://www.plurk.com/CWT_comic
★場地位置：高雄市小港區學府路115號

高雄市立社會教育館-綜合體育館 場地特別注意事項

- ◆希望各位參加者能夠注意交流上基本的禮貌、遵守相關規定，尊重自己也尊重別人。
- ※詳細的活動規定及場次相關說明請至 | CWT活動官網 | 查看。
- ★攜帶大型物品搭乘大眾運輸工具者，請先查閱該運輸工具的物品攜帶規定，請勿造成其他乘客及運輸單位的困擾及物品毀損。
- ★請各位參加者們注意維護場地環境之清潔，垃圾請丟入垃圾桶中。
- ★請勿造成附近公園的髒亂，也請不要破壞附近公園及捷運站的公物、裝置藝術等物品。
- ★CWT活動會場為體育館，參加者請勿給周邊公共區域造成髒亂及困擾。
- ★禁止攀爬樹木或裝置藝術拍照。
- ★為避免影響場地的其他使用者，請勿私設攤位及私自搭棚。
- ★使用公共區域及設施時請勿造成其他使用者的困擾。
- ★請維持場地清潔，請勿亂丟垃圾。
- ★禁止攀折花木。
- ★景觀水池非親水設施，為了您的安全著想請勿進入水池中。
- ★請遵守活動場地的使用規定。

室內場：CWT活動會場
CWT活動會場內設有更衣室，請COSER同好多多利用。
更衣室非休息室，請勿在更衣室休憩聊天以免造成其他使用者困擾。
COSER使用更衣室時請注意相關規定及活動結束更衣室關閉時間。
請勿利用會場及場地周邊廁所更衣，以免造成其他使用者及一般民眾困擾。

入口廣場

學府路 Syuefu Rd.

◆希望各位參加者能夠注意交流上基本的禮貌、遵守相關規定，尊重自己也尊重別人。

- ★攜帶大型物品搭乘大眾運輸工具者，請先查閱該運輸工具的物品攜帶規定，請勿造成其他乘客及運輸單位的困擾及物品毀損。
- ★請各位參加者們注意維護場地環境之清潔，垃圾請丟入垃圾桶中。
- ★請勿造成附近公園的髒亂，也請不要破壞附近公園及捷運站的公物、裝置藝術等物品。
- ★CWT活動會場為體育館，參加者請勿給周邊公共區域造成髒亂及困擾。
- ★禁止攀爬樹木或裝置藝術拍照。
- ★為避免影響場地的其他使用者，請勿私設攤位及私自搭棚。
- ★使用公共區域及設施時請勿造成其他使用者的困擾。
- ★請維持場地清潔，請勿亂丟垃圾。
- ★禁止攀折花木。
- ★景觀水池非親水設施，為了您的安全著想請勿進入水池中。
- ★請遵守活動場地的使用規定。

※若更衣室內垃圾桶已滿請至本部告知工作人員處理，請勿隨意亂丟垃圾。

※若於活動中發現違規情況請至 CWT 本部告知，工作人員將視情節輕重處理

附錄四 歷年 COSPLAY&同人活動年表

※售／同人誌販售會、賽／同人創作及 COSPLAY 比賽、舞／舞會、茶／茶會、攝／攝影會

※商／商業性質活動、社／社團性質活動、私／私人性質活動、政／政府機關或 NGO 主辦活動、特／特定主題活動

※灰字為不開放 COSPLAY 參與之活動



1996 年

月份	日期	活動名稱	地點	主辦單位	售	賽	舞	攝	商	社	私	政	特
10 月	13 日	秋日派對(Autumn Party)	台北 / 熊寶寶咖啡廳	超級橙組	◎					◎			

1997 年

月份	日期	活動名稱	地點	主辦單位	售	賽	舞	攝	商	社	私	政	特
2 月	16 日	大爆爆同人誌交流販售會(Boooooom)	台中 / 聯盟基督書院	綠次元	◎					◎			
	22 日	春日派對(Spring Party)	台北 / 台北車站六樓	超級橙組	◎					◎			
4 月	4 日	南區葉小釵後援會	高雄 / 尖美百貨	本土布袋戲公司官方後援會					◎				
7 月	19、20 日	97 相聚夏日(Meet in Summner 1997)	台北 / 台北車站三樓會議廳	翔御無幽漫研社	◎					◎			
8 月	23 日	O X 王朝·夏日祭典(Summer Festivity)	台北 / 民眾活動中心	O X 王朝	◎					◎			
	24 日	輔大漫畫祭(Fujen Comic Festivity)	台北 / 輔仁大學體育館	輔大漫研	◎					◎			
10 月	25、26 日	Comic World 1	台北 / 民眾活動中心	捷比漫畫科技股份有限公司	◎				◎				
12 月	28 日	同人紀元 1997(Doujin Epoch 1997)	高雄 / SEGA WORLD 八樓	ACG STATION	◎					◎			

1998 年

月份	日期	活動名稱	地點	主辦單位	售	賽	舞	攝	商	社	私	政	特
2 月	7、8 日	Comic World 2	台北 / 民眾活動中心	捷比漫畫科技股份有限公司	◎				◎				
3 月	8 日	櫻花季(Sakura Festival)	台北 / 劍潭青年活動中心	翔御無幽漫研社	◎					◎			
4 月	25、26 日	同人文化節(Doujin Festival)	台北 / 台北酒廠	導航基金會	◎							◎	
5 月	30、31 日	Comic World 3	台北 / 臺灣師範大學體育館	捷比漫畫科技股份有限公司	◎				◎				
8 月	8、9 日	Comic World 4	台北 / 臺灣師範大學體育館	捷比漫畫科技股份有限公司	◎				◎				
11 月	14、15 日	Comic World 5	高雄 / 高雄中學體育館	捷比漫畫科技股份有限公司	◎				◎				
	28、29 日	同人文化節 二(Doujin Festival 2)	台北 / 西門町萬國百貨七樓	導航基金會	◎							◎	
12 月	24 日	群魔亂舞 Halloweenmas Dance 卡漫 Cosplay 聖誕夜	台北 / 新光三越信義店頂樓露台	中都卡通台、台大卡漫社			◎		◎				

1999 年

月份	日期	活動名稱	地點	主辦單位	售	賽	舞	攝	商	社	私	政	特
1月	9、10日	無邊境地帶(None Borderline)	台北 / 劍潭青年活動中心	CROSS	◎					◎			
	10日	北區葉小釵後援會 1999 年大會	台北 / 信義區公所	布袋戲公司官方後援會					◎				
2月	6、7日	掛山祭(Gursun Festival)	彰化 / 彰化市師範學院	拓草	◎					◎			
	27、28日	Comic World 6	台北 / 臺灣師範大學體育館	捷比漫畫科技股份有限公司	◎				◎				
4月	3、4日	同人文化節 三(Doujin Festival 3)	台中 / 中興大學 蕙蓀堂	導航基金會	◎							◎	
	4日	仲春宴(Spring Party)	台南 / 中華日報活動中心	PUSH	◎					◎			
	10、11日	WE 同人誌展(W.E. Doujin Exposition)	台北 / 劍潭青年活動中心	不詳	◎				◎				
5月	8、9日	同人文化節 四(Doujin Festival 4)	高雄 / 高師大學生活動中心	導航基金會	◎							◎	
	28日	西門慶(WestGate Festivity) 一扮妝嘉年華	台北 / 西門町 人行步道	台北市政府		◎						◎	
6月	12、13日	Comic World 7	台北 / 臺灣師範大學體育館	捷比漫畫科技股份有限公司	◎				◎				
7月	10、11日	漫畫同人風雲會(Doujin meeting)	高雄 / 高雄漢神百貨	不詳	◎					◎			
	18日	小強攝影會(Small Strong Shot Party)	台北 / 劍潭青年活動中心	我們的季節				◎			◎		
	24日	228 公園攝影會(228 Park Shot Party)	台北 / 二二八和平紀念公園	不詳				◎			◎		
	31日	Comic World 8	台北 / 臺灣師範大學 體育館	捷比漫畫科技股份有限公司	◎				◎				
1日													
8月	7、8日	漫畫嘉年華(Hsinchu Comic Festival)	新竹 / 市立文化中心	新竹市政府	◎	◎						◎	
	14、15日	夏典(Summer Festivity)	高雄 / 中山大學體育館	童話故事漫畫工作室	◎					◎			
	15日	夏之祭(Summer Fest.)	台北 / 台大校友會館	不詳	◎					◎			
	28日	戲說 Cosplay 戰記(Record of Cosplay Fighting)	台北 / 台灣大學	同盟姐己				◎			◎		
9月	11、12日	Comic World Plus	台中 / 誠品百貨	捷比漫畫科技股份有限公司	◎				◎				
	25日	封神計畫(HOUSHIN PROJECT)	台北 / 劍潭青年活動中心	不詳	◎						◎		◎
10月	9、10日	成大動畫展(NCKU Anime Show)	台南 / 成功大學	成大漫畫社						◎			
	30日	輕鬆變臉秀(FaceOff Show)	台北 / 西門町萬國百貨前廣場	統一企業		◎			◎				
11月	12日	小強攝影會 2(Small Strong Shot Party 2)	台北 / 台灣大學	月刊 Shinning Shutter				◎			◎		
	27、28日	Comic World 9	高雄 / 高雄中學體育館	捷比漫畫科技股份有限公司	◎				◎				
	5日	風城茶會(Hsinchu Teatime)	新竹 / 清華大學	不詳							◎		

月份	日期	活動名稱	地點	主辦單位	售	賽	舞	攝	商	社	私	政	特
11月	11日	中原動畫祭攝影會(CYCU Anime Festival)	桃園 / 中原大學	中原動畫社						◎			
12月	25日	同人聖誕祭(Doujin Xmas)	台中 / 國光國小國光堂	中部同人誌交流協會	◎				◎				
		千禧嘉年華(Y2K party)	台北 / 華納威秀中庭	華納威秀週刊、華人衛星電視台、大成報、台北之音		◎				◎			
	31日	跨年 COSPLAY 舞會(Cosplay Dance)	台北 / 西門町	台大卡漫社			◎			◎			

2000年

月份	日期	活動名稱	地點	主辦單位	售	賽	舞	攝	商	社	私	政	特
1月	1、2日	同人文化節五(Doujin Festival 5) 非常有「性」趣	台北 / 西門町性防所	導航基金會(協辦:性病防治所)	◎							◎	
2月	12、13日	Comic World 10	台北 / 臺灣師範大學體育館	捷比漫畫科技股份有限公司	◎				◎				
3月	11日	異次元·無結界(Parallel Dimensions) Cosplay 版聯合版聚	台北 / 捷運台北車站水景舞台	陽光沙灘/巴哈姆特/蛋捲廣場/天外魔境 Cosplay 版 (協辦:導航基金會、捷運局)				◎		◎			
	24日	中央大學(NCU Private Shot)	桃園 / 中央大學	不詳							◎		
4月	9日	小強攝影會 3(Small Strong Shot Party 3)	台中 / 中興大學	DOM				◎			◎		
	22日	KOF 聚會(KOF MEETING)	台北 / 大佳河濱公園	不詳							◎		
	29、30日	Comic World 11	台北 / 紐約紐約展覽購物中心4樓	捷比漫畫科技股份有限公司	◎				◎				
5月	12、13日	Comic World 台北 14	台北 / 國民黨總部	SE 株式會社	◎				◎				
	27、28日	Comic Party 2000 春(Comic Party 2000, Spring)	桃園 / 桃園高級中學中正堂	kuroha 翔	◎	◎					◎		
		同人文化節 六(Doujin Festival 6)	高雄 / 中山大學 體育館	中山動畫社	◎					◎			
6月	24日	私之夏宴(My Summer Banquet)	台北 / 中正紀念堂正門廣場	MAYA							◎		
7月	8、9日	COSPLAY 大集合(COSPLAY TIME!)	新竹 / 公二公園	DoDo 漫研社						◎			
		水無月 cosplay 交流會	台南 / 成功大學	成大漫畫社	◎					◎			
	9日	CosPlay 夏之祭(Cosplay Summer)	台北 / 二二八和平紀念公園	黑色領域/燈火森林							◎		
	16日	CosPlay 士林祭(Cosplay in Shihlin)	台北 / 士林捷運站中正路出口	黑色領域/燈火森林							◎		
	22、23日	Comic World 11.5	台中 / 誠品百貨	捷比漫畫科技股份有限公司	◎					◎			
		角色扮演博覽會(Cosplay Exposition)	高雄 / 漢神百貨	漢神百貨	◎					◎			
	27日	創世七二七	台南 / 中華日報總社藝術展覽場	幻之星漫研社、大星界山	◎						◎		

月份	日期	活動名稱	地點	主辦單位	售	賽	舞	攝	商	社	私	政	特	
7月	29、30日	夏典 2(Summer Festivity 2)	高雄 / 中山大學 體育館	童話故事漫畫工作室	◎					◎				
8月	12、13日	Comic World 12	台北 / 臺灣師範大學體育館	捷比漫畫科技股份有限公司	◎				◎					
	20日	COSPLAY 嘉年華(COSPLAY Festival)	台北 / 內湖區成功路四段 180 號	德安生活百貨	◎	◎			◎					
		聲優時代聽友會電玩日活動(CV Activity)	台北 / 民生東路五段	聲優鐵道聲優網						◎				
9月	9日	月下幻想烤肉祭(Fantasy Roti Night)	高雄 / 仁愛公園	絕對點陣圖				◎		◎	◎			
10月	7、8日	Comic World 12.5	台北 / 紐約紐約展覽購物中心	捷比漫畫科技股份有限公司	◎					◎				
	14、15日	神無月 cosplay 交流會	台南 / 成功大學	成大漫畫社	◎					◎				
	28、29日	Comic World 13	高雄 / 高雄中學 體育館	捷比漫畫科技股份有限公司	◎				◎					
11月	11、12日	秋之楔(Autumn Key)	台中 / 國光國小國光堂	中部同人誌交流協會	◎	◎				◎				
	12日	與偶共舞 幸福人生(Puppet Waltz)	高雄 / 中山大學行政大樓前廣場	中山大學		◎				◎				
	19日	Cosplay 楓葉祭(Kaede CosTime)	台北 / 國父紀念館荷花池	天行				◎			◎			
	25、26日	COMIC PARTY 2	桃園 / 高級農工職業學校樂群堂	kuroha 翔	◎							◎		
		北投日式溫泉攝影會 PARTY 2(Spa Party 2)	台北 / 星乃湯、北投公園	羽印				◎				◎		
28日	青春 活力 不搖頭(Drug Killer)	台北 / 中泰賓館一樓	中華獅子會		◎					◎				
12月	10日	幽遊白書十週年紀念活動(Yoyo Jubilation)	高雄 / 八重洲廣場五樓	The Dream Generation						◎			◎	
	16、17日	Comic World 14	台北 / 紐約紐約展覽購物中心	捷比漫畫科技股份有限公司	◎				◎					
	23、24日	楓年祭(Autumn Festival)	高雄 / 十號公園	南之界學園	◎					◎				

2001 年

月份	日期	活動名稱	地點	主辦單位	售	賽	舞	攝	商	社	私	政	特	
1月	20、21日	早綠月 cosplay 交流會	台南 / 成功大學	成大漫畫社	◎					◎				
2月	3、4日	Comic World 台北 13(CW TP-13)	台北 / 紐約紐約展覽購物中心	SE 株式會社	◎	◎			◎					
	10日	陽光沙灘 Cospaly 板南部版聚攝影會 & C.C.X PARTY NIGHT(SOB + CCX PARTY)	高雄 / 仁愛公園	X Group/陽光沙灘 Cosplay 版/人形幻境/羽之館			◎	◎		◎				
	15、16日	台北高中職動漫社團聯合成果展	台北 / 劍潭青年活動中心	和平高中卡漫社	◎	◎				◎				
	18日	惜別寒假~國父紀念館 COSPLAY 攝影會	台北 / 國父紀念館	世維				◎			◎			
		Comic World 高雄 4(CW KS-4)	高雄 / 高雄中學體育館	捷比漫畫科技股份有限公司	◎	◎			◎					
10、11日	Comic World 台中 2(CW TC-2)	台中 / 國光國小國光堂	SE 株式會社	◎				◎						

月份	日期	活動名稱	地點	主辦單位	售	賽	舞	攝	商	社	私	政	特	
3月	24日	陽光沙灘 COSPLAY 板聚(SOB COS PARTY)	台北 / 士林官邸	陽光沙灘 Cosplay 板	◎	◎				◎				
	24、25日	春宴(Vernal Festa)	台中 / 國光國小國光堂	中師動漫/中興動漫/靜宜動漫	◎	◎				◎				
4月	2日	EMI 週年慶(EMI Party)	高雄 / 文武二街 11 巷 22 號	EMI 服裝工作室				◎	◎					
		到此一遊(BEEN HERE)	台中 / 市立美術館	東京領域				◎		◎				
	4、8日	洵櫻影(Sakura Pareselene)	台薈 / 成功大學光復校區榕園	幻楓閣				◎		◎				
	7日	Comic World 高雄 5(CW KS-5)	高雄 / 高雄中學 體育館	SE 株式會社	◎				◎					
		COSPLAY 野餐會(COS JUNKET)	台北 / 中正紀念堂	反町/唐澤				◎			◎			
	14日	南港高中私人 cos 活動(Nankang CosParty)	台北 / 南港區向陽路 21 號	Cos 領域				◎		◎				
22日	最佳主角換人做看看(You are the PRINCIPAL)	台北 / 科學展示中心動力舞台	財團法人資訊工業策進會資訊科學展示中心		◎				◎					
5月	6日	空想狐夢攝影會 Part.3(FoxFantasy 3)	台中 / 孔廟	飛狐				◎			◎			
	11日	ACG PARADISE	高雄 / 第一科技大學 管理學院一樓廣場	高科大應用日語系/野孩子漫畫同好會	◎					◎				
	12、13日	Comic World 台北 14(CW TP-14)	台北 / 國民黨中央黨部大廳	捷比漫畫科技股份有限公司	◎	◎			◎					
	27日	封神春會(HOUSHIN Party)	台北 / 大安森林公園	千雪				◎			◎		◎	
6月	2日	清水 cosplay 夏季茶會(Summer Tea)	新竹 / 清水公園	櫻月/琉月				◎			◎			
		電玩大觀園 COSPLAY 同樂會	台北 / 萬國百貨前廣場	電玩大觀園		◎			◎					
	24日	水無月祭節(JUN. Festivity)	高雄 / 高雄市立左營國中	東京之戀/妖言惑眾	◎					◎				
	30日	未央私人 Cosplay 攝影會(Private CosParty)	台北 / 國父紀念館翠湖	未央家族/CosLand				◎			◎			
7月	7、8日	Comic World SE 台北 14(CW SE TP-14)	台北 / 紐約紐約展覽購物中心	SE 株式會社	◎	◎			◎					
	14日	嘉義私人小型攝影會(COS PARTY)	嘉義 / 中山公園	夢燬家族		◎		◎		◎				
	15日	闇影天惶生日聚會暨外拍會(COS PARTY)	台薈 / 成大光復校區、中山公園	闇影家族/天惶家族				◎			◎			
		南天~太神樂(SOUTHERN COSDAY)	台薈 / 成大光復校區	幻冰/緋月薰				◎			◎			
	14、15日	南風學園祭	高雄師範大學活動中心	東風館	◎				◎					
	28、29日	Comic World Taiwan 19-台北(CWT 19-TP)	台北 / 台灣大學綜合體育館	捷比漫畫科技股份有限公司	◎	◎			◎					
卦山祭 2(Midland Doujin Sell 2)		彰化 / 彰化市康樂廳	拓草	◎			◎		◎					
8月	4日	cos.play 永無界限(Nobounded Cosplay)	台北 / 台北捷運流行廣場	永春無限動漫社						◎				

	4、5日	南風學園祭(SOUTHERN Festivity)	高雄 / 師大活動中心	東風館漫畫便利屋	◎	◎			◎					
	12日	盛之之宴(SUMMER MEET)	台北 / 二二八和平紀念館	小魚紫色花園 cosplay 板				◎		◎				
	25、26日	Comic World SE 台北 15(CW SE-TP-15)	台北 / 紐約紐約展覽購物中心	SE 株式會社	◎	◎			◎					
9月	1、2日	成大秋初月同人誌販售會(SEP. Doujin Sells)	台南 / 成功大學	成大漫畫社	◎					◎				
		同人文化節 九(Doujin Festival 9)	高雄 / 師大活動中心	PUSH 社團、導航基金會	◎							◎		
	15日	新世代文化節(Nu Generation Day)	台北 / 台北市議會旁市民廣場	信義區公所		◎						◎		
	29日	Comic World SE 台中 3(CW SE-TC-3)	台中 / 國光國小國光堂	SE 株式會社	◎	◎			◎					
		秋和(AUTUMNAL)	新竹 / 清華大學	櫻月/疏月					◎			◎		
10月	6、7日	Comic World SE 台北 16(CW SE-TP-16)	台北 / 世貿二館	SE 株式會社	◎	◎			◎					
	6日	鳳山市文化節之舞林神話 2001(Dancing Legend)	高雄 鳳山市三民街	鳳山市青年協會/永達技術學院卡漫社/登龍美工策劃	◎		◎	◎					◎	
	20日	夢之音外拍會(Morpheus Tune)	台北 / 二二八和平紀念公園	緋嵐					◎				◎	
		秋羽食言(a tea party)	桃園 / 桃園農工	烏利爾.罪&桃農漫研					◎		◎			
	27、28日	Comic World Taiwan 20-台中(CWT 20-TC)	台中 / 德安購物中心	捷比漫畫科技股份有限公司	◎	◎			◎					
27日	台北科技大學 90 週年校慶之 Cosplay 交流會	台北 / 台北科技大學	台北科技大學攝影社					◎				◎		
11月	3、4日	Comic Fantasy 1(CF 1)	台北 / 國民黨中央黨部	望智企劃顧問股份有限公司	◎	◎			◎					
	17日	228 公園外拍活動兼 PARA 教學活動	台北 / 二二八和平紀念公園	無限 PARAPARA 殿堂					◎		◎			
	18日	Comic World SE 台北 17(CW SE-TP-17)	台北 / 紐約紐約展覽購物中心	SE 株式會社	◎	◎			◎					
	24日	Comic World SE 高雄 6(CW SE-KS-6)	高雄 / 高雄中學	SE 株式會社	◎	◎			◎					
	25日	Comic World Taiwan 21-高雄(CWT 21-KS)	高雄 / 長谷世貿大樓	捷比漫畫科技股份有限公司	◎	◎			◎					
12月	8日	風華~竹園岡(Tainan Party)	台南 / 台南一中本部	台南一中漫研社					◎		◎			
	16日	Comic World SE 台北 18(CW SE-TP-18)	台北 / 紐約紐約展覽購物中心	SE 株式會社	◎	◎			◎					
	22、23日	Comic World Taiwan 22-台北(CWT 22-TP)	台北 / 台灣大學綜合體育館	捷比漫畫科技股份有限公司	◎	◎			◎					
	22日	acgn 耶誕派對(ACGN XMAS PARTY)	中壢 / 家商活動中心	桃園 ACGN 促進委員會	◎		◎				◎			

2002 年

月份	日期	活動名稱	地點	主辦單位	售	賽	舞	攝	商	社	私	政	特
1月	27日	櫻之祭(Sakura Festivity)	台中 / 台中技術學院	櫻之祭籌備委員會	◎	◎				◎			
2月	2、3日	東之舞同人販售會(East Sells)	台東 / 台東高商中興堂	台東 GAMERS	◎	◎			◎				

月份	日期	活動名稱	地點	主辦單位	售	賽	舞	攝	商	社	私	政	特
2月	2日	第四屆台北高中職動漫社團聯合成果展	台北 / 市圖書館總館	市立和平高中卡漫社	◎	◎				◎			
	3日	私立女神學園相思祭(IKARI CosParty)	台南 / 成功大學光復校區	IKARI				◎			◎		
		EMI 高雄 COSPLAY 活動(EMI CosParty)	高雄 / 高雄市文武二街 11 巷 22 號	EMI 服裝工作室				◎	◎				
	3日	月祭(Crescent Fest.)	新竹 / 新竹公園	櫻月/琉月				◎			◎		
	16、17日	Comic World SUPER 2(CW SUPER 2)	台北 / 時報廣場	SE 株式會社	◎	◎			◎				
24日	素莫釵狂聯合大會之南區素還真後援會	高雄 / 世貿展覽中心 H 館	本土布袋戲公司官方後援會					◎					
3月	2、3日	Comic World Taiwan 23-台北(CWT 23-TP)	台北 / 台灣大學綜合體育館	捷比漫畫科技股份有限公司	◎	◎			◎				
	9、10日	台灣漫畫國度同人會(Taiwan ComicKingdom)	高雄 / 世貿展覽中心 H 館	台灣漫畫國度有限公司/漫畫國度 便利屋/漫畫王國連鎖	◎	◎		◎	◎				
	10日	沙灘 COSPLAY 外拍版聚(SOB COS PARTY)	台北 / 自來水博物館	陽光沙灘 Cosplay 版				◎		◎			
	30、31日	春宴 2(Vernal Festa 2)	台中 / 信義國小信義堂	中師動漫/中興動漫/靜宜動漫	◎	◎							
4月	6、7日	Comic World Taiwan 24-高雄(CWT 24-KS)	高雄 / 長谷世貿大樓	捷比漫畫科技股份有限公司	◎	◎			◎				
		Comic World SE-台中 4(CW SE-TC-4)	台中 / 國光國小國光堂	SE 株式會社	◎	◎			◎				
	27、28日	Comic World SE-台北 20(CW SE-TP-20)	台北 / 時報廣場	SE 株式會社	◎	◎			◎				
5月	18、19日	清和月同人誌販售會(MAY Doujin Sells)	台南 / 成功大學	成大漫畫社	◎					◎			
	18日	中區電腦軟體暨夏季電腦展(TC PC SHOW)	台中 / 世界貿易中心	台中市電腦商業同業公會		◎			◎				
	19日	夏日祭典(ESTIVAL Fest.)	台北 / 國父紀念館翠湖	道德、冰清				◎			◎		
	25、26日	春之音(Spring Cantus)	台中 / 公園	喵京霧島翔	◎						◎		
	25日	兩月遙想(MOON NOCTURN)	台北 / 市立大同高中	大同漫研				◎		◎			
6月	1、2日	高應大動漫聯展(KACU)	高雄 / 高雄應用科技大學中正堂	高雄應用科技大學漫畫研習社	◎					◎			
	29日	初夏-舞會外拍(Dancing Summer)	台北 / 自來水博物館	幻荏、曉幽			◎	◎			◎		
	30日	自我本色外拍會(Se.I.f.h.o.o.d)	台北 / 中正紀念堂雲漢池	封、DATENSHI				◎			◎		
7月	6日	COSPLAY SPECIAL & Comic World mini	台北 / 星摩市	SE 株式會社	◎	◎			◎				
	6、7日	夏之祭典(SUMMER SELLS)	台中 / 原大廣三量販店	幻闇夜·焰	◎						◎		
	13、14日	Comic World Taiwan 25-高雄(CWT 25-KS)	高雄 / 中山大學體育館	捷比漫畫科技股份有限公司	◎	◎			◎				
	14日	漫畫新世代	台北 / 時報廣場	亞細亞同人聯合戰團/天國畫擊團	◎					◎			
	20、21日	漫畫小子同人誌即售會	台北 / 台北市青少年育樂中心	漫畫小子便利屋	◎	◎			◎				

月份	日期	活動名稱	地點	主辦單位	售	賽	舞	攝	商	社	私	政	特
7月	20、21日	Comic World SE-高雄 7	高雄 / 工商展覽中心	SE 株式會社	◎	◎			◎				
	28日	盛夏之艷	台北 / 自來水博物館	幻荳、雪鈴、陶羽容				◎			◎		
8月	10、11日	Comic World Taiwan 26-台北	台北 / 台灣大學綜合體育館	捷比漫畫科技股份有限公司	◎	◎			◎				
	13日	白色夏音外拍會	台北 / 縣立三民高中	御楓				◎			◎		
	17日	COSPLAY 永無界限 II	台北 / 永春高中活動中心	永春無限動漫社				◎			◎		
	24、25日	Comic World SE-台北 21	台北 / 時報廣場	SE 株式會社	◎	◎			◎				
9月	28、29日	冬季漫遊展	高雄 / 高雄中學體育館	帝極數位 / 興本堂	◎	◎			◎				
	5、6日	開拓動漫祭	台北 / 世貿二館	開拓動漫畫專門誌	◎	◎			◎				
10月	19、20日	TC2 台灣漫畫國度同人會	高雄 / 工商展覽中心	台灣漫畫國度有限公司	◎	◎			◎				
	26、27日	Comic World Taiwan 27-台中	台中 / 德安購物中心	捷比漫畫科技股份有限公司	◎	◎			◎				
11月	2、3日	成大雪待月同人誌販售會	台南 / 成功大學光復校區	成大漫畫社	◎					◎			
	16、17日	DC 同人扮裝秀 01	台南 / 公園館	帝極數位 / 興本堂	◎	◎			◎				
	23、24日	Comic World SE-高雄 8	高雄 / 工商展覽中心	SE 株式會社	◎	◎			◎				
	30日	漫畫小子 CMA	台北 / 新莊體育館	漫畫小子便利屋	◎	◎			◎				
12月	7、8日	奇幻基金會成立大會	台北 / 紐約紐約展覽購物中心	奇幻基金會	◎			◎		◎			
	14、15日	Comic World Taiwan 28-台北	台北 / 台灣大學綜合體育館	捷比漫畫科技股份有限公司	◎	◎			◎				
	21、22日	Comic World SE-台北 22	台北 / 紐約紐約展覽購物中心	SE 株式會社	◎	◎			◎				
		2002 同人聖夜祭	台中 / 忠信國小	中部同人誌交流協會	◎						◎		
	28、29日	DC 同人扮裝秀 02	高雄 / 高雄中學體育館	帝極數位	◎	◎			◎				

2003 年

月份	日期	活動名稱	地點	主辦單位	售	賽	舞	攝	商	社	私	政	特
1月	26日	漫畫小子 CMW	台北 / 台北市立體育館	漫畫小子便利屋	◎	◎			◎				
		巴哈姆特六週年站聚	台北 / 台北大學民生校區育樂館	巴哈姆特電玩資訊站		◎			◎				
2月	4日	我 COS 給我拍	高雄 / 布魯樂谷	布魯樂谷		◎		◎	◎				
	8、9日	Comic World Taiwan 1	台北 / 台灣大學綜合體育館	台灣同人誌販售會	◎	◎			◎				
	15、16日	Comic World SE-台北 23	台北 / 紐約紐約展覽購物中心	SE 株式會社	◎	◎			◎				
	22、23日	TC3 台灣漫畫國度同人會	高雄 / 工商展覽中心	台灣漫畫國度有限公司	◎	◎			◎				

月份	日期	活動名稱	地點	主辦單位	售	賽	舞	攝	商	社	私	政	特	
3月	8、9日	漫畫之星	高雄 / 工商展覽中心	禮詩樂漫咖連鎖系統、漫畫町便利屋	◎	◎			◎					
	8日	沙灘 COSPLAY 外拍板聚	台北 / 台灣大學醉月湖	陽光沙灘 Cosplay 板				◎	◎					
	29日	Comic World Taiwan Party	台北 / 捷運地下街商場	台灣同人誌販售會	◎	◎			◎					
4月	5、6日	春宴 2003	台中 / 信義國小信義館	中興動漫	◎	◎			◎					
	12、13日	Comic World Taiwan 2	台中 / 德安購物中心	台灣同人誌販售會	◎	◎			◎					
	20日	春遊祭	台北 / 自來水博物館	藤崎順				◎		◎				
		COSPLAY 漫畫祭	台北 / 內湖區成功路四段 180 號	德安生活百貨	◎	◎			◎					
		畫世紀的天空 3	台北 / 新店高中	新店高中/和平高中漫研社		◎				◎				
26、27日	Comic World SE-台北 24	台北 / 紐約紐約展覽購物中心	SE 株式會社	◎	◎			◎						
6月	7日	中山動漫/北一漫研 聯合社展	台北 / 中山女高	中山女高動漫社		◎	◎		◎					
7月	12、13日	Comic World Taiwan 3	高雄 / 長谷世貿大樓	台灣同人誌販售會	◎	◎			◎					
	13日	EMI 攝影會	台北 / 臺灣大學醉月湖	EMI 服裝工作室				◎			◎			
	19、20日	開拓動漫祭 2	台北 / 世貿二館	開拓動漫畫專門誌	◎	◎			◎					
	26、27日	存在革命 3	台南 / 台南一中小禮堂	台南一中		◎				◎				
		夏之祭典	台中 / 台中市 U23C 館	台中 COSPLAY~夏之祭典~	◎	◎			◎					
8月	2、3日	Comic World SE-台北 25	台北 / 紐約紐約展覽購物中心	SE 株式會社	◎	◎			◎					
	9、10日	Comic World Taiwan 4	台北 / 台灣大學綜合體育館	台灣同人誌販售會	◎	◎			◎					
9月	13日	Comic World Taiwan Party 2	台北 / 捷運地下街廣場 12	台灣同人誌販售會	◎	◎			◎					
		反毒嘉年華	高雄 / 85 大樓	GameQ 數位娛樂雙週刊/中央日報		◎			◎					
	14日	gamebase 遊戲嘉年華	台北 / 華納威秀中庭	Gamebase		◎			◎					
	20日	經典武俠影展	台北 / 光點電影院	台灣電影文化協會				◎	◎		◎			
	27日	反毒嘉年華	台中 / Tiger City	GameQ 數位娛樂雙週刊/中央日報		◎			◎					
	27、28日	楓年祭 2	高雄 / 東金公園	留翼	◎					◎				
10月	11、12日	來夏月之典	台中 / 誠品龍心百貨六樓	啾京	◎	◎			◎					
	18日	反毒嘉年華	台北 / 京華城	GameQ 數位娛樂雙週刊/中央日報		◎			◎					
11月	1、2日	Comic World Taiwan 台中	台中 / 德安購物中心一樓	台灣同人誌販售會	◎	◎			◎					
	8日	奇幻境地同人博覽會	高雄 / 高雄應用科技大學	古咚/奇幻基地	◎			◎		◎				

月份	日期	活動名稱	地點	主辦單位	售	賽	舞	攝	商	社	私	政	特
11月	15、16日	卯花月-再臨詔	台南 / 成功大學光復校區	成大漫畫社	◎					◎			
	29、30日	Comic World SE-台北 26	台北 / 紐約紐約展覽購物中心	SE 株式會社	◎	◎			◎				
12月	6、7日	高應大動漫祭 2	高雄 / 高雄應用科技大學中正堂	高雄應用科技大學漫畫研習社	◎	◎			◎	◎			
	6日	藝術高雄現-千人創意變裝	高雄 / 橋仔頭糖廠	高雄縣政府		◎						◎	
	13、14日	Comic World Taiwan 5	台北 / 台灣大學綜合體育館	台灣同人誌販售會	◎	◎			◎				
	21日	北科耶誕 cosplay party	台北 / 台北科技大學中正館一樓	北科動畫社	◎			◎		◎			
	27、28日	同人聖夜祭 3	台中 / 忠信國小忠信堂	中部同人誌交流協會	◎						◎		
COS1 全迷運動		高雄 / 長谷世貿會市中心	COS1 同人協會	◎	◎				◎				

2004年

月份	日期	活動名稱	地點	主辦單位	售	賽	舞	攝	商	社	私	政	特
1月	3、4日	異域同人誌販售會	台北 / 紐約紐約展覽購物中心	奇幻基金會	◎	◎				◎			
	10日	2004 霹靂新春音樂會	台北 / 大安森林公園音樂台	霹靂國際多媒體股份有限公司、動脈音樂、無非文化					◎				
	17日	巴哈姆特七週年站聚	台北 / 台北師範學院大操場	巴哈姆特電玩資訊站		◎			◎				
	31日	開拓動漫祭 3	台北 / 台灣大學綜合體育館	開拓動漫畫專門誌	◎	◎			◎				
1日	Comic World Taiwan 6	台灣同人誌販售會		◎	◎								
2月	14日	世超漫畫流行館第一屆 COSPLAY 擂台賽	中壢 / 世超漫畫流行館	世超漫畫流行館		◎			◎				
	28、29日	春宴 2004	台中 / 信義國小信義館	中興動漫	◎	◎							
	29日	網球王子手塚國光 x 不二周助 ONLY 同人交流販售會	台北 / 兒童交通博物館	闇夜無限	◎				◎				◎
3月	7日	中央大學 107 動畫祭	中壢 / 中央大學(文學院旁草坪)	中大動漫社		◎				◎			
	13日	Comic World Taiwan Party 3	台北 / 捷運地下街廣場 12	台灣同人誌販售會	◎	◎				◎			
		同人誌大會師『COSPLAY 嘉年華會』	台中 / 廣三 SOGO 百貨廣場	水龍頭俱樂部中區青年總部		◎		◎		◎			
20、21日	櫻之祭 2	台中 / 瑞華市民廣場	東京領域	◎	◎			◎					
4月	3日	92 學年度各校漫畫相關社團聯合成果展	台北 / 劍潭青年活動中心	中山動漫	◎					◎			
		漫畫同業工會活動	新竹 / 竹東火車站前廣場	漫畫同業工會						◎			
	10日	2004 cosplay 世紀秀	台北 / 內湖德安生活百貨	德安生活百貨		◎		◎		◎			

月份	日期	活動名稱	地點	主辦單位	售	賽	舞	攝	商	社	私	政	特	
5月	1、2日	Comic World Fancy	台北 / 世貿二館	艾斯泰諾股份有限公司/開拓動漫畫情報誌	◎	◎			◎					
	15、16日	成大夢見月同人誌展	台南 / 成功大學光復校區	成大漫畫社	◎				◎					
	29、30日	響同宴 - 春	台中 / 誠品龍心百貨六樓	喵京	◎	◎			◎					
	30日	蘭陽動漫祭 2	宜蘭 / 蘭陽女子高級中學	蘭陽女中動漫社	◎	◎				◎				
松北聯展		台北 / 松山高中活動中心二樓	松山漫研/北一漫研						◎					
6月	6日	水琉幻想	高雄 / 中山大學	小坡/海青工商 CosPlay 社				◎		◎				
	19日	非常自我家族聯合外拍	台北 / 台灣大學醉月湖	黑貓/夜/由依				◎		◎				
	20日	新奇百怪的 COSPLAY PARTY WORLD	台北 / 京華城	智冠科技/數碼戲胞		◎				◎				
7月	7日	【人造】天使的祭典	台北 / 中正高中體育館	中正高中/永春高中/育成高中/和平高中		◎					◎			
	10、11日	ComicStar 同人誌販售會 2	高雄 / 世貿展覽中心 C 館	漫畫町便利屋	◎	◎			◎					
	16、17日	存在革命	台南 / 台南一中群英堂	台南一中	◎					◎				
	17、18日	Comic World Taiwan 高雄	高雄 / 長谷世貿大樓	台灣同人誌販售會	◎	◎			◎					
		響同宴 - 夏	台中 / 誠品龍心百貨 6 樓	喵京	◎	◎				◎				
24、25日	開拓動漫祭 4	台北 / 台灣大學 綜合體育館	開拓動漫畫專門誌	◎	◎			◎						
8月	7、8日	Comic World Taiwan 7	台北 / 台灣大學 綜合體育館	台灣同人誌販售會	◎	◎				◎				
	22日	DAWN Friends 家族外拍	台北 / 自來水博物館	DAWN 服裝工作室				◎	◎					
	28、29日	Comic World SE 台北 27	台北 / 國立台灣師範大學 體育館	SE 株式會社	◎	◎			◎					
9月	11日	Comic World Taiwan Party 4	台北 / 台北地下街商場廣場 12	台灣同人誌販售會	◎	◎			◎					
		松山偶戲文化節：「偶來了」動態偶戲角色裝扮大賽	台北 / 偶戲館一樓中庭	台北市政府民政局		◎			◎					
10月	9、10日	開拓動漫祭 創意無限場	台北 / 台灣大學綜合體育館	開拓動漫畫情報誌 台灣動漫畫推廣協會	◎	◎			◎					
	16日	Taiwan comic market 同人誌販售會	台北 / 劍潭青年活動中心	布萊特	◎							◎		
	30、31日	響同宴 - 秋	台中 / 誠品龍心百貨六樓	喵京	◎	◎			◎					
11月	6日	Comic World Taiwan Party 5	台北 / 捷運地下街商場 1 號廣場	台灣同人誌販售會	◎	◎				◎				

月份	日期	活動名稱	地點	主辦單位	售	賽	舞	攝	商	社	私	政	特
11月	20、21日	SC 同人祭典~撫琴弄月舞春秋	高雄 / 長谷世貿大樓	SC 同人誌協會	◎	◎				◎			
		激鬥!電動王!	台北 / 捷運地下街商場 1 號廣場	新奇內容股份有限公司/巴哈姆特電玩資訊站	◎	◎				◎			
	27、28日	成大霜見月同人誌展	台南 / 成功大學光復校區	成大漫畫社	◎					◎			
12月	11、12日	Comic World Taiwan 8	台北 / 台灣大學綜合體育館	台灣同人誌販售會	◎	◎				◎			

2005年

月份	日期	活動名稱	地點	主辦單位	售	賽	舞	攝	商	社	私	政	特
1月	29日	巴哈姆特 8 週年站聚	台北 / 台灣大學綜合體育館	巴哈姆特電玩資訊站		◎				◎			
2月	1日	第一屆奇幻藝術獎頒獎典禮	台北 / 青少年育樂中心	奇幻基金會		◎				◎			
	19、20日	開拓動漫祭 5	台北 / 台灣大學綜合體育館	開拓動漫畫專門誌	◎	◎				◎			
		Comic World Taiwan 9	台北 / 台灣大學綜合體育館	台灣同人誌販售會	◎	◎				◎			
3月	12、13日	春宴 2005	台中 / 信義國小信義館	中興動漫	◎	◎				◎			
	19日	電玩王者明星臉活動	台北 / SOGO 百貨十二樓文化會館(忠孝本館)	泰嘉數位媒體公司		◎				◎			
	26日	台灣 Comi 2	台北 / 耕莘文教院	同人誌販售會情報	◎	◎				◎			
4月	23日	SC 同人祭典~虛幻年代	高雄 / 高雄師範大學體育館	SC 同人誌協會						◎			
	30日	響同宴 - 卯月祭	台中 / 誠品龍心百貨六樓	喵京	◎	◎				◎			
1日													
5月	14日	Comic World Taiwan Party 6	台北 / 捷運地下街商場 1 號廣場	台灣同人誌販售會	◎	◎				◎			
	21、22日	成大薰風同人誌展	台南 / 成功大學光復校區	成大漫畫社	◎					◎			
6月	4日	星之千神賞	宜蘭 / 宜蘭高商四維堂	蘭陽女中動漫研究社·宜蘭高商旒彩創作社	◎	◎				◎			
	21日	犬夜叉 紅蓮的蓬萊島首映會 COSPLAY 選拔賽	台北 / 欣欣晶華影城 4 樓	普威爾國際股份有限公司		◎				◎			◎
	27~30日	布袋戲百年風華文物展	宜蘭 / 傳統藝術中心	宜蘭縣政府								◎	
7月	16、17日	Comic World Taiwan 高雄 2005	高雄 / 長谷世貿大樓	台灣同人誌販售會	◎	◎				◎			
	17日	響同宴 - 蘭月祭	台中 / 誠品龍心百貨 6 樓	喵京	◎	◎				◎			
	23、24日	存在革命	台南 / 台南一中群英堂	台南一中		◎				◎			

月份	日期	活動名稱	地點	主辦單位	售	賽	舞	攝	商	社	私	政	特
7月	24日	2005 數位娛樂嘉年華 - Cosplay 競技場	台北 / 世貿三館活動區	台北市電腦公會		◎			◎				
	30、31日	開拓動漫祭 6	台北 / 台灣大學綜合體育館	開拓動漫畫專門誌	◎	◎			◎				
8月	10日	Cosplay 創意活動競賽	台北 / 國立編譯館十一樓大禮堂	民視電視台		◎			◎				
	13、14日	Comic World Taiwan 10	台北 / 台灣大學綜合體育館	台灣同人誌販售會	◎	◎			◎				
	28日	貓蚤茶 2	台北 / 兒童交通博物館四樓遠見廳	茶哩貓	◎	◎			◎				
9月	18日	秋天的童話第 2 部曲:秋之頌	台北 / 圓山兒童育樂中心	趴趴貓				◎			◎		
	24日	2005 松山偶戲文化節	台北 / 中崙高中	台北市政府民政局		◎						◎	
10月	1、2日	Petit Fancy 2	台北 / 台灣大學綜合體育館	開拓動漫畫專門誌	◎	◎			◎				
	3日	泰山鄉娃娃節 cosplay 大遊行	台北 / 泰山鄉娃娃產業博物館	泰山鄉公所								◎	
	16日	Taiwan Comic Market 03	台北 / 劍潭青年活動中心	兔耳 - 布萊特	◎					◎			
11月	5、6日	成大同人誌展 初霜月	台南 / 成功大學光復校區	成大漫畫社	◎					◎			
	12、13日	SC 同人祭典 3~蝶舞仙蹤	高雄 / 高雄師範大學體育館	SC 同人誌協會	◎	◎			◎				
	13日~ 12月18日 每週日	2005 年愛河布袋戲文化展演祭	高雄 / 歷史博物館外廣場、音樂館 前廣場	高恩國際(協辦:霹靂國際、無非 文化、樂果工坊英雄網,指導:高 雄市政府文化局)					◎				
	19、20日	WS 同人販售會	高雄 / 高雄應用科技大學中正堂	高雄應用科技大學漫畫研習社	◎	◎			◎				
	26、27日	台中動漫藝術祭同人誌 COSPLAY	台中 / 國立室內體育場	台中市政府								◎	
12月	10、11日	Comic World Taiwan 11	台北 / 台灣大學綜合體育館	台灣同人誌販售會	◎	◎			◎				
	24、25日	響同宴 - 永遠的夢	台中 / 誠品龍心百貨六樓	喵京	◎	◎				◎			

2006 年

月份	日期	活動名稱	地點	主辦單位	售	賽	舞	攝	商	社	私	政	特
1月	21日	巴哈姆特 9 週年站聚	台北 / 台灣大學綜合體育館	巴哈姆特電玩資訊站		◎			◎				
2月	4日	遙久祭 2006 in Taiwan	台北 / 中山堂中正廳	臺灣光榮綜合資訊股份有限公司	◎	◎			◎				
	4、5日	開拓動漫祭 7	台北 / 台灣大學綜合體育館	開拓動漫畫專門誌	◎	◎			◎				
		Comic World Taiwan 12	台北 / 台灣大學綜合體育館	台灣同人誌販售會	◎	◎			◎				
	12日~3月 19日週日	2006 愛河布袋戲文化展演祭-英雄會	高雄 / 愛河	高雄市政府								◎	

月份	日期	活動名稱	地點	主辦單位	售	賽	舞	攝	商	社	私	政	特	
3月	4、5日	春宴 2006	台中 / 信義國小信義館	中興動漫	◎	◎			◎					
	25日	第一次鋼彈 ONLY 全國大會	台北 / 耕莘文教院	同人誌販售會情報	◎					◎			◎	
4月	1日	貓蚤茶 3	台北 / 兒童交通博物館 4樓遠見廳	茶哩貓	◎	◎			◎					
	8、9日	Comic World Taiwan T1	台中 / 德安購物中心 10F	台灣同人誌販售會	◎	◎			◎					
	15日	Taiwan Comic Market 04	台北 / 劍潭青年活動中心	兔耳 - 布萊特	◎				◎					
	23日	2006 cosplay 大賽	台北 / 台北縣縣民廣場	中華保護智慧財產權協會	◎	◎			◎					
	29日	Petit Fancy 3 南台論外拍	台北 / 台灣大學綜合體育館 高雄 / 都會公園	開拓動漫畫專門誌 炎紅夜&種籽&Nco	◎	◎			◎					
5月	6日	創夢 COSPLAY 舞蹈祭 IN TAIPEI	台北 / 世貿中心展覽 2 館	世貿 2 館/銘顯文化	◎					◎				
	13日	東方絢櫻祭	台北 / 耕莘文教院	東方絢櫻祭籌備會	◎					◎				
	20日	Comic World Taiwan Party 7	台北 / 台北地下街商場廣場 1	台灣同人誌販售會	◎	◎			◎					
	20、21日	成大同人誌展 夏初月	台南 / 成功大學光復校區	成大漫畫社	◎	◎			◎					
	28日	六校聯展	台北 / 台北市青少年育樂中心	附中漫研 / 景美漫研 / 北一漫研 / 和平卡漫 / 松山漫研 / 建中模動		◎				◎				
7月	8、9日	沒課啦!夏天 XD	高雄 / 中山大學體育館 3F	中山大學動畫社	◎	◎			◎	◎				
	8日	宮崎駿老師・作品攝影會	台北 / 中山美術公園	天野櫻				◎			◎		◎	
	9日	北縣市 14 所高中動漫系社團聯展	台北 / 中崙高中活動中心 5F	百齡高中 / 大直高中 / 新莊高中 / 中崙高中等十四所高中		◎				◎				
	22日	COSPLAY 比賽 ~ 站龍大對決	台北 / 站前地下街六號廣場	台北市政府市場管理處		◎				◎			◎	
		發現萬華新樂園	台北 / 萬華區里教公所廣場	臺北市政府									◎	
	22、23日	Comic World Taiwan 高雄 2	高雄 / 工商展覽中心 6F	台灣同人誌販售會	◎	◎			◎					
	29、30日	開拓動漫祭 8	台北 / 台灣大學綜合體育館	開拓動漫畫專門誌	◎	◎			◎					
8月	5、6日	存在革命 6	台南 / 台南一中群英堂	台南一中		◎				◎				
	6日	2006 基隆中元祭 cosplay 活動	台北 / 基隆市區	台視文化公司					◎					
	12、13日	Comic World Taiwan 13	台北 / 台灣大學綜合體育館	台灣同人誌販售會	◎	◎			◎					
	19日	Cosplay 奇幻樂園 創意表演賽	台中 / 台灣藝術設計與建築展演中心	行政院文化建設委員會		◎							◎	

月份	日期	活動名稱	地點	主辦單位	售	賽	舞	攝	商	社	私	政	特	
	19 日	圓山美術外拍	台北 / 圓山美術公園	萩葉/三白				◎			◎			
	25 日	漫搞 Manga 之 COSPLAY 藝術節	台北 / VT ARTSALON	VT Artsalon				◎			◎			
	26、27 日	文月祭	台中 / 台中國小	台灣同人誌販售會	◎	◎			◎					
9 月	3 日	秋天的童話[3]秋之禮	台北 / 北投公園	趴趴貓				◎			◎			
	10 日	秋天的童話[3]秋之讚	台中 / 台中公園	趴趴貓				◎			◎			
	16、17 日	月讀滿月祭	高雄 / 高雄市建國三路 30 號 2 樓	月讀女僕咖啡	◎	◎			◎					
	30 日	Comic World Taiwan Party 8	台北 / 台北地下街商場廣場 1	台灣同人誌販售會	◎	◎			◎					
10 月	1 日	手塚國光 x 不二周助 ONLY - 兩人的紀念日	台北 / 兒童交通博物館	戀 永不止息	◎	◎			◎	◎			◎	
	4 日	生死格鬥 Cosplay 決賽	台北 / 日新旗艦戲院	GAMEBASE		◎				◎			◎	
	6~8 日	ACG EGG	高雄 / 十號公園	ACG EGG	◎					◎				
	10 日	萌之日 cosplay 內拍+電玩祭	台南 / 末廣町商店街	key 萬能工作室				◎	◎					
	14 日~ 11 月 4 日 每週日	2006 愛河布袋戲文化展演祭二部曲-風雲再起英雄會	高雄 / 愛河	高雄市政府									◎	
	21、22 日	Petit Fancy 4	台北 / 台灣大學綜合體育館	開拓動漫畫專門誌	◎	◎			◎					
	21 日	終わらない夏	高雄 / 文藻外語學院仰福廣場	WCCS 文藻漫研		◎				◎				
11 月	18 日	創夢 COSPLAY 舞蹈祭 2	台中 / 台中世界貿易中心展覽館	銘顯文化	◎					◎				
	25、26 日	WS 同人販售會 2	高雄 / 高雄應用科技大學中正堂	高雄應用科技大學漫畫研習社	◎	◎			◎					
12 月	2、3 日	Comic World Taiwan 14	台北 / 台灣大學綜合體育館	台灣同人誌販售會	◎	◎			◎					
	2 日	巴哈姆特 10 週年站聚	台北 / 台灣大學綜合體育館	巴哈姆特電玩資訊站	◎	◎			◎					
	9、10 日	Petit Fancy 5	台北 / 台灣大學綜合體育館	開拓動漫畫專門誌	◎	◎			◎					
	16、17 日	成大同人誌展 竹醉月	台南 / 成功大學光復校區	成大漫畫社	◎	◎			◎					
	23 日	雪色奇蹟	台北 / 耕莘文教院	雪色奇蹟承鍵會	◎						◎			
		COS X'MAS Cosplay Party Night	台北 / 台北市青少年育樂中心 5F	COSMania 同人娛樂專業情報誌			◎	◎	◎					
	24 日	SC 同人祭典 4~戶外版	高雄 / 駁二藝術特區	SC 同人誌協會	◎					◎				
30、31 日	能狂少年創意秀	台北 / 板橋林家花園	板橋林家花園				◎	◎						

2007 年

月份	日期	活動名稱	地點	主辦單位	售	賽	舞	攝	商	社	私	政	特	
2月	3日	T.S.W.2 寒假外拍	台中 / 中興大學	T.S.W工作小組				◎	◎					
		爭奇鬥豔星光派對 COSPLAY 決賽暨頒獎典禮	台北 / 台北書展動漫主題館	台北書展基金會		◎			◎					
	24、25日	開拓動漫祭 9	台北 / 台灣大學綜合體育館	開拓動漫畫專門誌	◎	◎			◎					
		Comic World Taiwan 15	台北 / 台灣大學綜合體育館	台灣同人誌販售會	◎	◎			◎					
3月	17、18日	春宴 2007	台中 / 信義國小 信義館	中興動漫	◎	◎				◎				
4月	7日	台灣 Comi 5	台北 / 耕莘文教院	同人誌販售會情報	◎	◎				◎				
	7、8日	絕對理論同人販售會社團聯展	高雄 / 高雄女中活動中心	鳳山高中漫研社 / 高雄女中漫研社 / 福誠高中漫研社				◎		◎				
	22日	無限漫遊-2007 八校動漫聯合成果展	台北 / 華山文化園區東 1 館	中山動漫 / 北一漫研						◎				
	28、29日	Petit Fancy 6	台北 / 台灣大學綜合體育館	開拓動漫畫專門誌	◎	◎			◎					
5月	12日	Comic World Taiwan Party 9	台北 / 台北地下街商場廣場 1	台灣同人誌販售會	◎	◎			◎					
		大江國際購物中心全國 Cosplay 大賽	桃園 / 中壢大江國際購物中心 1F	大江國際購物中心		◎			◎					
	13日	J 祭	台北 / 中崙漫畫圖書館 7 樓展覽場	KURUKURU	◎					◎			◎	
	19、20日	成大同人誌展 蟬羽月	台南 / 成功大學光復校區	成大漫畫社	◎					◎				
	26日	東方絢櫻祭 2	台北 / 耕莘文教院	東方絢櫻祭籌備會	◎					◎				◎
		舞夏 BASARA	台南 / 國立台南藝術大學	南藝大 ACG 社				◎		◎				
27日	南海生活劇場 Party-Cosplay 來走秀	台北 / 南海藝廊內部庭院	南海藝廊	◎					◎					
6月	2日	月讀滿月祭 2	高雄 / 工商展覽館 2 樓	滿月祭實行委員會	◎	◎				◎				
	2、3日	偽東大祭	高雄 / 東方技術學院	東方技術學院漫畫研究社	◎	◎				◎				
7月	7、8日	MS2 X 滿月祭 3	高雄 / 中山大學體育館 3F	多娛研 (中山動畫社)	◎	◎				◎				
	21、22日	Comic World Taiwan 高雄 3	高雄 / 工商展覽中心 4F	台灣同人誌販售會	◎	◎			◎					
		海風同人誌展售會	台中 / 中興大學蕙蓀堂	brand.色魔	◎					◎				
	28、29日	開拓動漫祭 10	台北 / 台灣大學綜合體育館	開拓動漫畫專門誌	◎	◎			◎					
29日	第三屆臺北 young star cool show 嘉年華	台北 / 西門徒步區	臺北市政府社會局、臺北市少年服務中心		◎							◎		
8月	5日	南元 COSPLAY 角色扮演創意大賽	台南 / 南元休閒農場	南元休閒農場		◎			◎					

月份	日期	活動名稱	地點	主辦單位	售	賽	舞	攝	商	社	私	政	特	
8月	11、12日	Comic World Taiwan 16	台北 / 台灣大學綜合體育館	台灣同人誌販售會	◎	◎			◎					
	12日	第八屆漫博會～漫畫少男少女選拔～	台北 / 世貿中心二館	漫畫博覽會		◎			◎					
	19日	存在革命 1 2校聯合	台南 / 台南一中群英堂	台南一中		◎				◎				
	25日	ACG EGG 2	高雄 / 三民家商	ACG EGG	◎					◎				
		電玩快打嘉年華	高雄 / 夢時代購物中心	緯來電視網		◎				◎				
	Senior Festival	台北 / 台灣大學綜合體育館	臺灣大學卡漫社、復興高中漫研社	◎						◎				
9月	30日	Comic World Taiwan Party 10	台北 / 台北地下街商場廣場 1	台灣同人誌販售會	◎	◎			◎					
10月	13、14日	Comic World Taiwan T1	台中 / 台中體育學院體育館	台灣同人誌販售會	◎	◎			◎					
	19日	哈利波特 COSPLAY 生死鬥！	台北 / 統一元氣廣場	皇冠出版社		◎			◎					
	20、21日	Petit Fancy 7	台北 / 台灣大學綜合體育館	開拓動漫畫專門誌	◎	◎			◎					
11月	4日	台灣 Comi 6	台北 / 耕莘文教院	藝文工會	◎	◎				◎				
	10、11日	成大同人誌展 時兩月	台南 / 成功大學光復校區	成大漫畫社	◎					◎				
	24、25日	WS 學園祭 4	高雄 / 高雄應用科技大學中正堂	高雄應用科技大學漫畫研習社	◎	◎				◎				
	25日	能狂少年·決扮林園-2007 創意妝扮大賽	台北 / 板橋林家花園	林家花園、大峰奢華服室		◎			◎					
12月	8、9日	Comic World Taiwan 17	台北 / 台灣大學綜合體育館	台灣同人誌販售會	◎	◎			◎					
	19日	BANDAI X Frontier 跨年 Cosplay 祭 (複賽)	台北 / 新光三越信義新天地 A13 館停車場	開拓動漫畫專門誌,BANDAI		◎			◎					
	22日	成大外拍	台南 / 成功大學光復校區	Kevin				◎			◎			
		Mafia Christmas	台北 / 萌萌動漫資訊館五樓	聖誕突破家教委員會	◎					◎			◎	
	29日	巴哈姆特 11 週年站聚	台北 / 台灣大學綜合體育館	巴哈姆特電玩資訊站	◎	◎			◎					

2008 年

月份	日期	活動名稱	地點	主辦單位	售	賽	舞	攝	商	社	私	政	特
1月	1日	BANDAI X Frontier 跨年 Cosplay 祭 (決賽)	台北 / 新光三越信義新天地 A13 館停車場	開拓動漫畫專門誌,BANDAI		◎			◎				
	26、27日	月讀滿月祭 3	高雄 / 夢時代八樓	月讀女僕咖啡	◎				◎				
2月	16日	2008 中臺灣元宵燈會-Cosplay 湖心嘉年華	台中 / 臺中公園	臺中市政府新聞處觀光科		◎		◎				◎	
		第二屆爭奇鬥豔 COSPLAY 大賽	台北 / 台北書展動漫主題館	台北書展基金會		◎			◎				

月份	日期	活動名稱	地點	主辦單位	售	賽	舞	攝	商	社	私	政	特
2月	16、17日	開拓動漫祭 11	台北 / 台灣大學綜合體育館三樓	開拓動漫誌	◎	◎			◎				
		Comic World Taiwan 18	台北 / 台灣大學綜合體育館一樓	台灣同人誌科技股份有限公司	◎	◎			◎				
3月	1、2日	WS 學園祭 5	高雄 / 三民家商禮堂	高應大漫畫研習社	◎	◎				◎			
	15日	台灣 COMI 07	台北 / 耕莘文教院	藝文工會	◎	◎				◎			
		初音祭 01	台北 / 耕莘文教院	台灣初音推進會						◎			◎
15、16日	春宴 2008	台中 / 信義國小信義館	國立中興大學動畫漫畫社	◎	◎				◎				
4月	12、13日	絕對理論 + 展翅	高雄 / 高雄女中學生活動中心	鳳山高中、高雄女中、福誠高中漫研社				◎		◎			
	19日	Comic World Taiwan Party 11	台北 / 台北地下街廣場 1 號	台灣同人誌科技股份有限公司	◎	◎			◎				
		最遊記 only 販售會+	高雄 / 工商展覽中心六樓	最遊記同好交流	◎					◎			◎
	26日	高雄大學校慶 cosplay 活動	高雄 / 國立高雄大學	小夜				◎			◎		
26、27日	PETT FANCY8	台北 / 台灣大學綜合體育館一樓	開拓動漫誌	◎	◎			◎					
5月	17、18日	成大同人誌展 鳴神月	台南 / 成功大學學生活動中心	成大漫畫社	◎					◎			
	31日	東方絢櫻祭 3	台北 / 耕莘文教院	東方絢櫻祭籌備委員會	◎					◎			◎
6月	7、8日	WS 學園祭 6	高雄 / 三民家商	高應大漫畫研習社	◎	◎			◎				
7月	不公開	【J祭】(J禁 only)	不公開	不公開						◎			◎
	5、6日	MECRA SUMMER 3-月下的舞踏會	高雄 / 中山大學	多娛研	◎	◎				◎			
	6日	大江國際購物中心全國 Cosplay 大賽	桃園 / 中壢大江國際購物中心	大江國際購物中心		◎			◎				
	12日	ACCESS~家庭教師 HITMAN REBORN! Only Event~	台北 / 耕莘文教院	ACCESS 活動委員會	◎					◎			◎
	19日	【天下布武】戰國 BASARA、戰國無雙 only 同人誌販售會	台北 / 耕莘文教院	天下布武籌備軍	◎					◎			
	19、20日	Comic World Taiwan 高雄 4(CWTK 4)	高雄 / 工商展覽中心三樓	台灣同人誌科技股份有限公司	◎	◎			◎				
26、27日	開拓動漫祭 FANCY FRONTIER 12	台北 / 台灣大學綜合體育館	開拓動漫誌	◎	◎			◎					
8月	2日	ACG EGG 03	高雄 / 三民家商	ACG EGG 活動委員會	◎					◎			
	9、10日	Comic World Taiwan 19	台北 / 台灣大學綜合體育館三樓	台灣同人誌科技股份有限公司	◎	◎			◎				
	16、17日	存在革命 8	台南 / 台南一中群英堂	存在革命執行部		◎				◎			

月份	日期	活動名稱	地點	主辦單位	售	賽	舞	攝	商	社	私	政	特
8月	23日	S.M 外拍活動	台中 / 中興大學	Smile Mafia				◎					
	23、24日	WS7	高雄 / 三民家商	高應大漫畫研習社	◎	◎			◎	◎			
	24日	T.S.W.5～夏之末宴－荷風祭	台中 / 台中公園	T.S.W工作小組				◎		◎			
9月	13日	REBORN!森巴嘉年華	台北 / 耕莘文教院	熱情森巴委員會	◎					◎			◎
	14日	月光傳奇-Cosplay 競賽	台中 / 豐樂公園主舞台區	台中市政府		◎						◎	
	27、28日	GJ 之暢秋同人誌販售會	台中 / 信義國小信義館	GJ 同人防衛委員會	◎	◎			◎				
10月	11日	CWT★PARTY-12	台北 / 台北地下街廣場 1 號	台灣同人誌科技股份有限公司	◎	◎			◎				
	19日	ACCESS COSPLAY ONLY EVENT	台北 / 耕莘文教院	ACCESS 活動委員會	◎			◎		◎			◎
	25、26日	Petit Fancy 9	台北 / 台灣大學綜合體育館	開拓動漫畫專門誌	◎	◎			◎				
11月	8、9日	Comic World Taiwan T3	台中 / 德安購物中心	台灣同人誌科技股份有限公司	◎	◎			◎				
	15、16日	WS 學園祭 8	高雄 / 高雄應用科技大學中正堂	高雄應用科技大學漫畫研習社	◎	◎				◎			
	22日	VOCALOID PARTY02	台北 / 耕莘文教院	台灣初音推進會	◎					◎			
12月	6、7日	雪之祭同人誌販售會	高雄 / 正修科技大學	高雄應用科技大學漫畫研習社	◎	◎				◎			
	13、14日	CWT20	台北 / 台灣大學綜合體育館三樓	台灣同人誌科技股份有限公司	◎	◎			◎				
	20日	COS 外拍集會:冰冥月	台南 / 台南公園(前中山公園)	夜貓				◎			◎		
	27、28日	GJ2 同人誌販售會	台中 / 信義國小信義館	GJ 同人防衛委員會	◎	◎			◎				
	27~29日	動漫高雄、精采樂活	高雄 / 高雄綜合	開拓動漫畫專門誌	◎	◎			◎			◎	

2009 年

月份	日期	活動名稱	地點	主辦單位	售	賽	舞	攝	商	社	私	政	特
1月	1日	台中雪月外拍	台中 / 中興大學活動中心	淺藍				◎			◎		
	31日	開拓動漫祭 FANCY FRONTIER13	台北 / 台灣大學綜合體育館	開拓動漫誌	◎	◎			◎				
2月	1日	第三屆爭奇鬥豔 COSPLAY 大賽	台北 / 世貿二館	台北書展基金會		◎			◎				
	7、8日	Comic World Taiwan 21	台北 / 台灣大學綜合體育館三樓	台灣同人誌科技股份有限公司	◎	◎			◎				
	14日	VOCALHOLIC	台北 / 耕莘文教院	V 家 ONLY 籌備會	◎					◎			◎
		T.S.W 6 戀櫻饗宴－花語祭	台中 / 豐樂公園	T.S.W工作小組				◎		◎			
	20日	VGL 電玩音樂會	台北 / 中正紀念堂	VGL 台灣樂迷會					◎				

月份	日期	活動名稱	地點	主辦單位	售	賽	舞	攝	商	社	私	政	特
2月	21、22日	WS學園祭 9	高雄 / 高雄應用科技大學	WS學園 ACG 社團聯盟	◎	◎				◎			
3月	14日	VALENTINE 網受祭 ONLY	台北 / 耕莘文教院	27 溺愛黨	◎					◎			◎
	14、15日	春宴 2009	台中 / 信義國小信義館	國立中興大學動畫漫畫社	◎	◎				◎			
	21日	輕春祭 ~Light Novel Festival~	台北 / 耕莘文教院	Event Ranger 祭巡者	◎					◎			◎
	28日	一人軍隊 One Man Army	台北 / 耕莘文教院	一人軍隊委員會	◎					◎			
	29日	Johnny's Film Festa Club	台北 / 耕莘文教院	戀·永不止息	◎					◎			◎
4月	11日	K.D.F-09	台南 / 崑山科技大學	K.D.F 委員會	◎					◎			
	18日	萬☆國☆阿☆囉☆哈	台北 / 華山藝文特區中 1A 館	萬國 ALOHA 籌備委員會	◎					◎			◎
	25、26日	PetitFancy10	台北 / 台灣大學綜合體育館一樓	開拓動漫誌	◎	◎			◎				
5月	2、3日	絕對理論 3 聚夢	高雄 / 高雄女中學生活動中心	福誠高中漫研社						◎			
	2日	東方絢櫻祭 4	台北 / 台北科技大學忠正館	東方同好會	◎					◎			◎
		高雄大學九週年校慶第二屆 COSPLAY 夜光祭	高雄 / 國立高雄大學	高雄大學學務處課外輔導組				◎				◎	
	9日	Comic World Taiwan★PARTY-XIII	台北 / 台北地下街廣場 1 號	台灣同人誌科技股份有限公司	◎	◎			◎				
	16、17日	WS10	高雄 / 勞工育樂中心	WS學園 ACG 社團聯盟	◎	◎				◎			
	17日	Destiny Harmony	台北 / 市立中崙圖書館七樓	雜食區域	◎					◎			◎
	30日	ACCESS~GUNDAM FESTIVAL~	台北 / 耕莘文教院	ACCESS 活動執行委員會	◎					◎			◎
30、31日	學園動漫祭 4	台北 / 台北科技大學中正紀念館	台北科技大學 ACGM 研究社	◎					◎				
6月	20日	『走進三國 人物再現』角色扮演選拔活動	台北 / 國立故宮博物院	國立故宮博物院		◎			◎				
7月	5日	T.S.W 7 夏鳴之時—暮辰祭	台中 / 中興大學小禮堂	T.S.W 工作小組				◎		◎			
	18、19日	Comic World Taiwan K5	高雄 / 勞工育樂中心	台灣同人誌科技股份有限公司	◎	◎			◎				
	19日	台南新光三越 COSPLAY 嘉年華會	台南 / 新光三越	新光三越		◎			◎				
	25、26日	開拓動漫祭 FANCY FRONTIER14	台北 / 台灣大學綜合體育館三樓	開拓動漫誌	◎	◎			◎				
存在革命 9		台南 / 台南一中群英堂	存在革命執行部		◎				◎				
8月	8、9日	Comic World Taiwan 22	台北 / 台灣大學綜合體育館三樓	台灣同人誌科技股份有限公司	◎	◎			◎				
	15日	SC 同人誌祭典~NO6.繽紛盛夏	高雄 / 勞工育樂中心	sc 同人誌	◎					◎			
	22日	2009 年雲林國際偶戲節系列活動—布袋戲 cosplay 比賽	雲林 / 布袋戲館	雲林縣政府		◎						◎	◎

月份	日期	活動名稱	地點	主辦單位	售	賽	舞	攝	商	社	私	政	特	
8月	29日	GJ3 同人誌販售會	台中 / 逢甲大學體育館 3F	GJ 同人防衛委員會	◎	◎			◎					
		《幽遊白書好辛苦—讀劇/獨具・聚會》遊行	台北 / 西門町	臺北藝穗節									◎	
	29、30日	2009 高雄動漫同人展	高雄 / 高雄綜合	開拓動漫祭籌備委員會	◎	◎						◎		
9月	5、6日	薪傳-布袋戲回顧暨同人漫畫展	雲林 / 白宮影城	GJ 同人防衛委員會 承辦		◎			◎					
	19日	Comic World Taiwan Party 14	台北 / 台北地下街	台灣同人誌科技股份有限公司	◎	◎			◎					
	10、11日	Comic World Taiwan T4	台中 / 逢甲大學體育館 3F	台灣同人誌科技股份有限公司	◎	◎			◎					
	24、25日	Petit Fancy 11	台北 / 台灣大學綜合體育館	開拓動漫祭	◎	◎			◎					
	31日	Trick AND Treat	台北 / 耕莘文學院	花花共同急躁基地	◎					◎			◎	
11月	1日	Trick AND Treat ムクツナ CANDY DATE only	台北 / 耕莘文學院	彭哥列焦躁集團	◎					◎			◎	
		美麗華動漫電玩 Cosplay 大賽	台北 / 美麗華一樓水舞廣場	美麗華百樂園	◎	◎			◎					
	7日	輕音少女學園祭	台北 / 耕莘文學院	輕音同好會	◎					◎			◎	
		中山大學校慶 Cosplay 大賽	高雄 / 中山大學體育館三樓	國立中山大學動畫社		◎				◎				
	14日	NLN 敦親睦鄰大會	台北 / 板橋市立體育館	L-YL	◎					◎			◎	
	21日	東方楓華宴	台北 / 耕莘文學院	幻想鄉事務所@Event Ranger	◎					◎				◎
		K.D.F-02	台南 / 崑山科技大學體育館	K.D.F 委員會	◎					◎				
	21、22日	天母市集同人誌跳蚤市場主題週	台北 / 天母生活市集	天母生活市集					◎					
	29日	第一屆新竹市 cosplay 漫畫模型比賽	新竹 / 站前廣場	新竹市動漫畫文化發展協會		◎							◎	
28、29日	WS 學園祭 11	高雄 / 勞工育樂中心	Wing School ACG 社團聯盟	◎	◎				◎					
12月	5日	國家狂熱~Country Holic~ APH only in KS	高雄 / 勞工育樂中心	國家狂熱~Country Holic~籌辦委員會	◎					◎			◎	
	6日	「能狂少年・決扮林園!」2009 林園創意裝扮大賽	台北 / 林本源園邸	林家花園		◎			◎					
	12、13日	Comic World Taiwan23	台北 / 台灣大學綜合體育館三樓	台灣同人誌科技股份有限公司	◎	◎			◎					
		謎彩蝶南區動漫成果展	高雄 / 輔英科大中正堂	輔英科技大學 漫謎社				◎		◎				
19日	巴哈 13 周年站聚 cosplay 大賽	台北 / 華山創意園區東二館	巴哈姆特電玩資訊站		◎			◎						

2010 年

月份	日期	活動名稱	地點	主辦單位	售	賽	舞	攝	商	社	私	政	特
1月	23日	追殺基爾—Kill Gil— +only+	台北 / 耕莘文學院	普/魯/士王國辦事處	◎					◎			

月份	日期	活動名稱	地點	主辦單位	售	賽	舞	攝	商	社	私	政	特
2月	23日	眼睛動起來 視覺派對	台北 / 當代藝術館廣場	台北當代藝術館		◎			◎				
	27日	第四屆爭奇鬥豔 COSPLAY 大賽	台北 / 世貿二館	台北書展基金會		◎			◎				
	28日	火影忍者十周年明星臉(cosplay)大賽	台北 / 2010年國際書展二館	台北國際書展		◎			◎				◎
	20日	九九迎春外拍	台北 / 台灣大學醉月湖	天宇後援會				◎		◎			
	20、21日	Comic World Taiwan 24	台北 / 台灣大學綜合體育館一樓	台灣同人誌科技股份有限公司	◎	◎			◎				
		開拓動漫祭 FANCY FRONTIER 15	台北 / 台灣大學綜合體育館三樓	開拓動漫誌	◎	◎			◎				
3月	6、7日	春宴 2010	台中 / 中興大學惠蓀堂	春宴 2010 籌備小組	◎	◎				◎			
		銀白前夜祭	台北 / 劍潭青年活動中心	一人小鳥企劃團	◎					◎			
	20日	皋月季	台南 / 台南科技大學	台南科技大學 cosplay 同好研習社		◎				◎			
	27、28日	WS 學園祭 12	高雄 / 勞工育樂中心	WS 學園 ACG 社團聯盟	◎	◎				◎			◎
4月	10日	絕色祭	宜蘭 / 頭城國小展演中心	宜蘭大學動漫社	◎	◎				◎			
		ヒバツナ ONLY イベント@TAIWAN ~ La Missione 1827~	台北 / 耕莘文教院	WE ヒバツナ委員會	◎						◎		
	10、11日	Comic World Taiwan K6	高雄 / 勞工育樂中心	台灣同人誌科技股份有限公司	◎	◎			◎				
	17日	K.D.F 3	台南 / 崑山科技大學體育館	K.D.F 委員會	◎					◎			
	24、25日	PetitFancy 12	台北 / 台灣大學綜合體育館一樓	開拓動漫誌	◎	◎			◎				
5月	4日	世新大學數媒週 SUPER COS 日	台北 / 世新大學	世新大學數位多媒體設計系				◎		◎			
	8日	Comic World Taiwan Party 15	台北 / 台北地下街商場廣場 1	台灣同人誌科技股份有限公司	◎	◎			◎				
	9日	「壹零伍玖」戰國 ONLY	台北 / 耕莘文教院	1059 籌備小組	◎	◎				◎			◎
	22、23日	成大同人活動 照殿月	台南 / 成功大學光復校區學生生活 活動中心一、二樓	成大漫畫社	◎					◎			
	29日	Atlantis 學院祭 東方幻華宴~幻想鄉鄉民大會	台北 / 耕莘文教院	Atlantis 學院祭★籌備組						◎			◎
	29、30日	學園動漫祭	台北 / 台北科技大學中正紀念館	台北科技大學 ACGM 研究社	◎					◎			
6月	12日	高雄聯合動漫展	高雄 / 勞工公園	高雄九校聯合	◎				◎				
7月	10日	光の中で-幽遊白書 20週年紀念會	台中 / 中興大學小禮堂	幽遊白書 20週年籌備會	◎					◎			◎
	17、18日	Comic World Taiwan K7	高雄 / 中山大學體育館三樓	台灣同人誌販售會	◎	◎			◎				
	18日	校際大運動會-特殊傳說 ONLY 場	台北 / 耕莘文教院	校際大運動會執行委員部	◎					◎			◎

月份	日期	活動名稱	地點	主辦單位	售	賽	舞	攝	商	社	私	政	特	
7月	19日	「幻羽舞影展」Cosplay + 條紋日	台北 / 台北市立美術館	駿騰創意行銷					◎					
	24、25日	開拓動漫祭 FANCY FRONTIER 16	台北 / 台灣大學綜合體育館三樓	開拓動漫誌	◎	◎			◎					
		存在革命 10	台南 / 台南一中群英堂	存在革命執行部		◎				◎				
8月	7、8日	Comic World Taiwan 25	台北 / 台灣大學綜合體育館	台灣同人誌科技股份有限公司	◎	◎			◎					
	14日	夢三國 online cosplay 競賽	台北 / 台灣大學綜合體育館	夢三國 online		◎			◎					
	14、15日	GJ4 同人誌展售會	台中 / 逢甲大學體育館三樓	GJ 同人防衛委員會	◎	◎			◎					
		2010 高雄動漫展	高雄 / 高雄綜合	高雄市政府	◎	◎							◎	
	22日	網球王子 ONLY 場	台北 / 耕莘文學院	テニプリ only 執行委員會	◎					◎				◎
	28日	家庭教師 HITMAN REBORN!山獄 ONLY 同人誌販售會	台北 / 耕莘文學院	8059festaonly	◎					◎				◎
29日	大三國特展-Cosplay 比賽	台北 / 國立歷史博物館戶外廣場	國立歷史博物館		◎			◎						
9月	4日	極道亞細亞	台北 / 耕莘文學院	極道亞細亞活動部	◎					◎			◎	
	11日	Comic World Taiwan Party 16	台北 / 台北地下街商場廣場 1	台灣同人誌科技股份有限公司	◎	◎			◎					
	25、26日	長月舞夢祭	台中 / 創意文化園區	熱血華櫻麗御團	◎	◎				◎				
10月	2、3日	CWT-T5	台中 / 逢甲大學體育館 3F	CWT 台灣同人誌販售會	◎	◎			◎					
	9日	東方曇無宴	台北 / 青少年育樂中心二樓	AR 活動工作小組	◎					◎			◎	
	10日	銀魂祭	台北 / 耕莘文學院	六角螺絲起子推進會	◎					◎			◎	
	16日	雲林布袋偶戲節「偶林武帖」Cosplay 競賽	雲林 / 布袋戲館	雲林縣政府		◎						◎	◎	
	23、24日	PF13	台北 / 台灣大學綜合體育館一樓	開拓動漫誌	◎	◎			◎					
	30日	K.D.F 4	台南 / 崑山科技大學體育館	K.D.F 委員會	◎					◎				
11月	6日	美麗華 11/6 動漫電玩 COSPLAY 裝扮大賽	台北 / 美麗華一樓水舞廣場	美麗華百樂園		◎			◎					
	20、21日	WS 學園祭 13	高雄 / 勞工育樂中心	WS 學園 ACG 社團聯盟	◎	◎				◎				
	21日	VOCALOID's Soul	台北 / 劍潭青年活動中心	VOCALOID 祭籌備小組	◎					◎				
12月	3日	真理大學「第二屆角色扮演(Cosplay)校慶大賽」	台北 / 真理大學	真理大學通識教育中心藝文企畫組		◎						◎		
	11、12日	Comic World Taiwa 26	台北 / 台灣大學綜合體育館三樓	台灣同人誌科技股份有限公司	◎	◎			◎					
	12日	魔焰 CWT26 布袋戲 COSPLAY 推廣表演	台北 / 台灣大學綜合體育館	席珍							◎			

月份	日期	活動名稱	地點	主辦單位	售	賽	舞	攝	商	社	私	政	特
12月	18日	GJ-HEROES 超級英雄系列&特攝 ONLY 場	台中 / 忠信國小忠信堂	GJ 同人防衛委員會	◎	◎			◎				◎
	19日	GJ-Cosplay 攝影交流會	台中 / 畢昂卡七街餐廳	基階多媒體行銷工作室				◎	◎				
		GOGO 暖呼呼紅色聖誕攝影會	台北 / 月讀女僕咖啡廳	ChOS				◎		◎			

2011年

月份	日期	活動名稱	地點	主辦單位	售	賽	舞	攝	商	社	私	政	特
1月	15日	《池袋人生》無頭騎士異聞錄 Durarara!!	台北 / 耕莘文教院	池袋暴動團	◎					◎			◎
	23日	ギラサマ - Macross Frontier-攝影會	桃園 / 君洋城堡飯店	雙翼保護協會				◎		◎			◎
	29日	追殺惡友 ★ ONLY UUU	台北 / 台北科技大學中正堂	普/魯/士王國辦事處	◎						◎		
2月	12日	第五屆爭奇鬥豔 COSPLAY 大賽	台北 / 世貿二館	台北書展基金會		◎			◎				
	12、13日	Comic World Taiwan 27	台北 / 台灣大學綜合體育館	台灣同人誌科技股份有限公司	◎	◎			◎				
	19、20日	開拓動漫祭 FANCY FRONTIER 17	台北 / 台灣大學綜合體育館一樓	開拓動漫誌	◎	◎			◎				
	28日	GJ-Cosplay 攝影交流會 2	台中 / 潛能劍道館	基階多媒體行銷工作室				◎	◎				
3月	5、6日	WS 學園祭 14	高雄 / 勞工育樂中心	WS 活動籌備小組	◎	◎				◎			
	12、13日	GJ5 同人誌展售會	台中 / 逢甲大學體育館 3F	基階多媒體行銷工作室	◎	◎			◎				
	26日	K.D.F 5	台南 / 崑山科技大學體育館	K.D.F 委員會	◎					◎			
	27日	GOGOMUSIC! 玩樂音樂主題攝影會♪	台北 / 月讀女僕咖啡廳	ChOS				◎		◎			◎
4月	3日	Atlantis 學院體驗營	台中 / 台中國小活動中心	Atlantis 入學體驗部	◎					◎			◎
	9、10日	Comic World Taiwa K8	高雄 / 勞工育樂中心	台灣同人誌科技股份有限公司	◎	◎			◎				
	23、24日	PetitFancy 14	台北 / 台灣大學綜合體育館一樓	開拓動漫誌	◎	◎			◎				
5月	1日	GJ-Cosplay 攝影交流會 3	台中 / 中興大學	基階多媒體行銷工作室				◎	◎				
	14、15日	成大同人活動 鈴蘭月	台南 / 成功大學光復校區學生第一活動中心	成功大學漫畫社	◎					◎			
	14日	Comic World Taiwan★PARTY-17	台北 / 台北地下街廣場一	台灣同人誌科技股份有限公司	◎	◎			◎				
	15日	「1059 再戰」戰國 ONLY 同人誌販售會	台北 / 耕莘文教院	1059 籌備小組	◎					◎			◎
	29日	TCS-中部動漫文化祭	台中 / 台中護專綜合大樓	CS 活動籌畫小組		◎				◎			
GJ-COS 美妝課		台中 / 中興大學怡情廳	基階多媒體行銷工作室						◎				
6月	4、5日	WS 學園祭 15	高雄 / 勞工育樂中心	WS 活動籌備小組	◎	◎				◎			

月份	日期	活動名稱	地點	主辦單位	售	賽	舞	攝	商	社	私	政	特
6月	18、19日	花見月舞夢祭(DDF2)	台中 / 創意文化園區國際展示館	DDF 活動小組	◎	◎				◎			
7月	10日	BON VOYAGE! 海賊王 ONLY	台北 / 青少年育樂中心二樓	GrandLine 領航團	◎					◎			
		特殊☆關係	台北 / 耕莘文學院	極道亞細亞活動部	◎					◎			◎
	23、24日	Comic World Taiwan K9	高雄 / 勞工育樂中心	台灣同人誌科技股份有限公司	◎	◎				◎			
	31日	遠百盃 COSPLAY 大賽	新竹 / 新竹大遠百	新竹動漫文化協會		◎				◎			
	30、31日	開拓動漫祭 FANCY FRONTIER 18	台北 / 台灣大學綜合體育館	開拓動漫誌	◎	◎				◎			
8月	6日	夏日花火浴衣季	台北 / 台北地下街廣場一	台北地下街						◎			
	6、7日	存在革命 11	台南 / 台南一中群英堂	存在革命執行部		◎				◎			
	20日	GJ-COS 美妝課	台中 / 中興大學怡情廳	基階多媒體行銷工作室						◎			
	13、14日	Comic World Taiwan 28	台北 / 台灣大學綜合體育館	台灣同人誌科技股份有限公司	◎	◎				◎			
	21日	GJ-Cosplay 攝影交流會 4	台中 / 中興大學小禮堂	基階多媒體行銷工作室				◎	◎				
	27日	ALL 英 ONLY (APH UK ONLY 場)	台北 / 耕莘文學院	英領圓桌會議	◎					◎			◎
9月	3日	鋼 十年 鋼之煉金術師 ONLY	台北 / 耕莘文學院	國家鍊金術師 退休安養委員會	◎					◎			◎
	10日	Vocaloid'S Wonderland	台北 / 耕莘文學院	2011 VSW 主催團	◎					◎			◎
	10、11日	Comic World Taiwan T6	台中 / 逢甲大學體育館三樓	台灣同人誌科技股份有限公司						◎			
	24日	Comic World Taiwan★PARTY18	台北 / 台北地下街廣場一	台灣同人誌科技股份有限公司	◎	◎				◎			
10月	1、2日	GJ6 同人誌展售會	台中 / 逢甲大學體育館三樓	基階多媒體行銷工作室	◎	◎				◎			
	8日	全力 GEASS!	台北 / 耕莘文學院	全 G 籌備委員會	◎					◎			◎
	16日	「英雄本色」TIGER&BUNNY ONLY 同人誌販售會	台北 / 台北光圈一樓	NEXT 就業輔導協會	◎							◎	◎
	22日	K.D.F.06	台南 / 崑山科技大學體育館	崑山科大動漫電玩研究社	◎					◎			
	29、30日	PetitFancy 15	台北 / 台灣大學綜合體育館	開拓動漫誌	◎	◎				◎			
	13日	火影 ONLY《激鬪! 根性忍法帖!》	台北 / 耕莘文學院	根性忍者催生會	◎					◎			◎
	15日	Animax 動漫祭	高雄 / 新光三越左營店	Animax		◎				◎			
	29日	秀出自己愛心健走	台北 / 關渡宮廟前廣場	國際防盲救盲基金會		◎							◎
巴哈姆特 15 周年站聚		台北 / 台灣大學綜合體育館	巴哈姆特電玩資訊站		◎					◎			
11月	20日	東方楓華宴-第二回	台北 / 劍潭青年活動中心	東方同好會幻想鄉事務所	◎					◎			◎

月份	日期	活動名稱	地點	主辦單位	售	賽	茶	攝	商	社	私	政	特
11月	26日	真理大學第3屆cosplay校慶觀摩會	台北 / 真理大學淡水校區	真理大學通識教育中心藝文企劃組				◎				◎	
	27日	WS學園祭16	高雄 / 勞工育樂中心	WS活動籌備小組	◎	◎				◎			
	3、4日	GJ-台南場同人誌展售會	台南 / 台南公會堂-音樂廳	基階多媒體行銷工作室	◎	◎			◎				
12月	3、4日	2011駁二動漫祭	高雄 / 駁二藝術特區七號倉庫、P2倉庫、月光劇場	高雄市政府文化局	◎	◎						◎	
	10、11日	Comic World Taiwan29	台北 / 台灣大學綜合體育館	台灣同人誌科技股份有限公司	◎	◎			◎				

2012年(因多年未曾舉辦COSPLAY舞會活動,且茶會活動興起,故將活動型態從舞會改成茶會。)

月份	日期	活動名稱	地點	主辦單位	售	賽	茶	攝	商	社	私	政	特
1月	28、29日	CWT30	台北 / 台灣大學綜合體育館	台灣同人誌科技股份有限公司	◎	◎			◎				
2月	4日	第六屆爭奇鬥豔COSPLAY大賽	台北 / 世貿二館	台北書展基金會		◎			◎				
	4.5日	FF19	台北 / 台灣大學綜合體育館	開拓動漫誌	◎	◎			◎				
	11日	一千零一夜 - MAGI party with you -	台北 / 耕莘文學院	StoryTeller	◎					◎			◎
	11、12日	WS17	高雄 / 勞工育樂中心	WS活動工作小組	◎	◎				◎			
	25日	哥哥以上,戀人未滿	台北 / 活水文化創意園區	哥哥戀人委員會	◎					◎			◎
	25、26日	CWT17	台中 / 逢甲大學體育館3F	台灣同人誌科技股份有限公司	◎	◎			◎				
	26日	謝肉宴 MAGI ONLY	台北 / 耕莘文學院	辛國駐台辦事處	◎					◎			◎
3月	10日	動漫二手認養活動	高雄 / 勞工育樂中心	流浪宅/腐物保護會	◎					◎			◎
		都市重建計劃-NO.6 Only	台北 / 劍潭青年活動中心欣悅廳	矯正設施處籌備組	◎					◎			◎
	11日	《CAMERA! -Take 1》	台北 / 劍潭青年活動中心集賢廳	郁燁	◎								
	17、18日	GJ7同人誌展售會	台中 / 文化創意產業園區	基階多媒體行銷工作室	◎				◎				
	24日	Dancing with devil[與惡魔共舞]	台北 / 耕莘文學院	Bee* [為愛吶喊]	◎					◎			◎
3月	31日	2012大港埔國際觀光文化節 夏日慶典 Part.2	高雄 / 大港埔鼓壽宮花園廣場	大港埔鼓壽宮	◎	◎			◎				
		火影 ONLY《激鬪!根性忍法帖!》	台北 / 耕莘文學院	根性忍者催生會	◎					◎			◎
4月	1日	星之軌跡--Hero's Action	台北 / 臺灣師範大學公館分部中正堂	英雄事業部-藤原菊之丞	◎					◎			◎
	7日	戰友志合~無雙 CROSS	台北 / 耕莘文學院	戰友志合聯盟單位	◎					◎			◎
	7.8日	CWT K10	高雄 / 勞工育樂中心	台灣同人誌科技股份有限公司	◎	◎			◎				

月份	日期	活動名稱	地點	主辦單位	售	賽	茶	攝	商	社	私	政	特	
4月	21日	ShiBaRa-Unlight Only Event	台北 / 台北光園	基階多媒體行銷工作室	◎				◎				◎	
	28日	K.D.F 07	台南 / 崑山科技大學圖書資訊館	KDF 委員會	◎					◎				
5月	5日	推理作品 only event	台北 / 耕莘文教院	NaoQ、變態少年將軍、Lorian	◎					◎			◎	
	5、6日	PF16	台北 / 台灣大學綜合體育館	開拓動漫誌	◎	◎			◎					
	12日	CWT★PARTY-19	台北 / 台北車站地下街廣場一	台灣同人誌科技股份有限公司	◎				◎					
	12、13日	動漫絕色祭	宜蘭 / 國立宜蘭大學 中正堂	國立宜蘭大學動漫社	◎					◎				
		成大同人活動 火艾月	台南 / 成大光復校區	國立成功大學漫畫社	◎					◎				
	19日	前☆輩☆全☆裸	台北 / 劍潭青年活動中心	ST☆RISH 後援會	◎						◎			◎
		東方絢櫻祭 6 - 櫻絮綿延 -	台北 / 台北科技大學中正紀念館	東方同好會、台北科技大學 ACGM 研究社	◎						◎			◎
	26日	第一屆 TSCC 台灣超級 Cosplay 慶典	雲林 / 劍湖山王子大飯店	台灣 COSPLAY 藝術推廣協會		◎				◎				
	27日	VOCAWORLD-01	台北 / 耕莘文教院	MACiA(M.I.Workshop)	◎						◎			◎
	26日	GJ-CosTiva 台灣角色扮演文化特展	台中 / 文化創意產業園區國際展演館	基階多媒體行銷工作室						◎				◎
2日	UOnly-闇之聖宴		高雄 / 勞工育樂中心	OS 工作小組	◎					◎			◎	
6月	10日	紅月司xKazumi Noomi 攝影會活動	台北 / MOre 墨耳攝影棚	阿司				◎			◎			
	23日	FATE/ZERO ONLY -王之酒宴-	台北 / 耕莘文教院	臭臭泥格納庫	◎					◎			◎	
	30日	月光傳說 (ムーンライト伝説)	台北 / 台北光園	美少女戰士 20 週年 ONLY 主催群	◎						◎			◎
2012 高雄聯合動漫展 2		高雄 / 勞工育樂中心	三民家商、瑞祥高中、鳳山高中、高雄高商	◎						◎				
7月	1日	JUMP ONLY 跳躍的少年!	台北 / 台北市青少年育樂中心 2樓	同人誌社團 11-7	◎					◎			◎	
	7日	Hey!!! Potter. -I Open at the Close-	台北 / 耕莘文教院	沃格華茲學生會	◎						◎			◎
		彩雲國 ONLY 販售會-夏宴春華	台北 / 耕莘文教院 4F 808 室	森扉夜	◎						◎			◎
	8日	嗶-!!★哨聲響起!ONLY	台北 / 市立中崙圖書館 7樓視聽室	娃娃☆	◎					◎			◎	
	14日	征戰の系譜-Unlight Only	台北 / 臺灣師範大學公館分部中正堂	火向/阿南	◎					◎			◎	
	14、15日	臺中動・漫・力	台中 / 新市政大樓 1F 中庭穿堂	臺中市政府	◎	◎						◎		
	15日	Dear Barnaby	台北 / 耕莘文教院 4F 808 室	虎 x 兔同盟召集事務所	◎					◎				◎

月份	日期	活動名稱	地點	主辦單位	售	賽	茶	攝	商	社	私	政	特	
7月	21、22日	CWT K11	高雄 / 社教館綜合體育館	台灣同人誌科技股份有限公司	◎	◎			◎					
	28、29日	FF20	台北 / 台灣大學綜合體育館	開拓動漫誌	◎	◎			◎					
8月	4、5日	新竹市第2屆動漫節--巨城百貨之季夏動漫祭	新竹 / 巨城購物中心	新竹市動漫畫文化發展協會	◎	◎						◎		
		第十二屆存在革命	台南 / 台南一中群英堂	台南多所學校漫研社團共同舉辦	◎	◎				◎				
	11、12日	CWT31	台北 / 台灣大學綜合體育館	台灣同人誌科技股份有限公司	◎	◎			◎					
	18日	神威がくぼ COSPLAY 攝影會	台北 / Colorful Studio	不詳				◎		◎			◎	
	18、19日	2012 桃園國際動漫大展－桃園遊・動・漫嘉年華	桃園 / 桃園縣多功能展演中心廣場	桃園縣政府	◎	◎							◎	
		WS18	高雄 / 勞工育樂中心	WS 工作小組	◎	◎					◎			
	19日	因與聿/案簿錄 Only- 鬼月祭	台北 / 耕莘文教院	阿飄行政部	◎					◎			◎	
	25日	J-Friends 同窓會	台北 / 台北光圈	〈JF 同窗會〉實行委員會	◎						◎			
		史上最大盜墓活動-南北連場(南場)	高雄 / 龍華國中活動中心羽球場	盜墓筆記 ONLY 南北連場小組	◎						◎			
	26日	史上最大盜墓活動-南北連場(北場)	台北 / 劍潭青年活動中心集賢廳	盜墓筆記 ONLY 南北連場小組	◎						◎			
9月	1日	愛德華與他的好夥伴們	台北 / 耕莘文教院	艾特爾動物保護協會	◎					◎				
	2日	台灣 NICONICO 交流會	台北 / 耕莘文教院	台灣ニコニコ交流會(非官方)	◎					◎				
	8日	Comic Nova 原創交流展 2	台北 / 臺灣師範大學公館分部中正堂	開拓動漫誌	◎				◎					
	8、9日	GJN2 同人誌展售會	台南 / 台南公會堂音樂廳	基階多媒體行銷工作室	◎				◎					
	9日	忍者亂太郎 ONLY－《忍蛋學園祭！》	台北 / 耕莘文教院	二年綠組的好孩子	◎						◎			◎
		無悔的青春	台北 / 台北光圈 312 教室	K.B.學生會	◎						◎			
	15、16日	CWT T8	台中 / 逢甲大學體育館 3F	台灣同人誌科技股份有限公司	◎	◎			◎					
	22日	CWT★PARTY-20	台北 / 台北車站地下街廣場一	台灣同人誌科技股份有限公司	◎	◎				◎				
		黑子的籃球 ONLY-SHADOW PASS	台北 / 臺灣師範大學公館分部中正堂	星石工作室	◎						◎			◎
	23日	Dear J～三次元へようこそ～	台北耕莘文教院 1F 大禮堂	Dear J 活動籌備	◎					◎			◎	
29日	《Prince in Wonderland》網球王子 ONLY 茶會	台北 / 新北市活水文化創意園區 湘雲庭展演廳	テニプリ only 執行委員會	◎		◎				◎			◎	
	《League of Seven Seas 七海聯盟》MAGI ONLY	高雄 / 勞工育樂中心	★㊦↘煞氣 a 七海♥聯盟↘㊦★	◎						◎			◎	
10月	6日	花華 HANA* はな 台日動漫文化感謝祭	台北 / 臺灣師範大學公館分部中正堂	基階多媒體行銷工作室	◎				◎					
	6、7日	WS19《台南閱讀嘉年華—動漫遊戲創作展》	台南 / 南紡世貿展覽中心	WS 工作小組	◎	◎				◎		◎		

月份	日期	活動名稱	地點	主辦單位	售	賽	茶	攝	商	社	私	政	特	
10月	13日	INAZUMA ZONE GX	台北 / 耕莘文學院	火向、死死兔	◎					◎			◎	
	14日	Wine & Scone 法英 ONLY	台北 / 耕莘文學院	多弗海峽家暴防治協會	◎					◎				◎
		Tales of Only ~傳奇系列 ONLY~	台北 / 劍潭青年活動中心	Tales of Only 籌備處	◎					◎				◎
	20日	K.D.F 08	台南 / 崑山科技大學體育館	KDF 委員會	◎					◎				
		東方楓華宴-第三回	台北 / 劍潭青年活動中心	幻想鄉事務所@Event Ranger	◎					◎				◎
	21日	戰芭！蕉原戰	台北 / 劍潭青年活動中心	芭好蕉人眾	◎					◎				◎
	27日	南英夢幻慶典	台南 / 南英商工	南英商工	◎					◎				
27、28日	PF17	台北 / 台灣大學綜合體育館 1F	開拓動漫誌	◎	◎				◎					
11月	3日	閃電學園祭	台中 / 救國團大禮堂	閃電學園祭-閃電 ONLY 籌辦組	◎					◎			◎	
	4日	『Let's 1 on 1!!』青峰大輝 x 黃瀨涼太 CP ONLY	台北 / 耕莘文學院	青黃 68 號最高最速小組	◎					◎			◎	
	10日	GJ-HEROES2 超級英雄系列&特攝 ONLY 交流會	台北 / 耕莘文學院	基階多媒體行銷工作室	◎	◎				◎			◎	
	10、11日	2012 駁二動漫祭	高雄 / 駁二藝術特區 P2 倉庫&自行車倉庫	高雄市政府文化局	◎	◎							◎	
	11日	Sherlock, Brilliant!!	台北 / 台北青少年育樂中心	蘇格蘭警場台灣分部	◎					◎				◎
	18日	2012 哈瑪星濱線祭-Cosplay 遊艇碼頭外拍活動	高雄 / 鼓山區哈瑪星遊艇碼頭哨船頭公園	高雄市鼓山區公所、新耀整合行銷有限公司	◎								◎	
	24日	銀魂 土銀 Let's Party！交流茶會	台北 / 人性空間	銀魂土銀交流促進會				◎		◎				◎
12月	1日	VOCALOID 年上組 COSPLAY 攝影會	台北 / 想像空間攝影棚	不詳				◎		◎			◎	
	15、16日	CWT32	台北 / 台灣大學綜合體育館	台灣同人誌科技股份有限公司	◎	◎			◎					
	29、30日	GJ8 同人誌展售會	台中 / 文化創意產業園區雅堂館	基階多媒體行銷工作室	◎				◎					
	29日	明天、我會去見你-世初 ONLY	台北 / 耕莘文學院	綠寶石編輯部	◎					◎				

2013年

月份	日期	活動名稱	地點	主辦單位	售	賽	茶	攝	商	社	私	政	特
1月	2、3日	S.I.K.01	台南 / 南台科技大學三連堂	教育部、南台科技大學	◎							◎	
	16、17日	FF21	台北 / 台灣大學綜合體育館	開拓動漫誌	◎	◎			◎				
2月	2日	2013 第七屆爭奇鬥豔 COSPLAY 大賽暨 TSCC 第二屆台灣超級 COSPLAY 慶典	台北 / 世貿二館			◎			◎				

月份	日期	活動名稱	地點	主辦單位	售	賽	茶	攝	商	社	私	政	特	
2月	24日	Glory 閃耀永恆	台北 / 耕莘文學院	諸神黃昏辦事處	◎					◎			◎	
3月	2日	Rose Tea Party【Ib only 交流茶會】	台北 / 溏老鴨洋食館	小殺			◎			◎			◎	
	2、3日	CWT33	台北 / 台灣大學綜合體育館	台灣同人誌科技股份有限公司	◎	◎			◎					
	9、10日	CWT T9	台中 / 逢甲大學體育館 3F	台灣同人誌科技股份有限公司	◎	◎			◎					
	9、10日	《WS20》Wing Stage 動漫遊戲創作展 20	高雄 / 市立社會教育館	WS 團隊	◎	◎				◎				
	16、17日	迷宮攻略者 - MAGI PETIT ONLY	台中 / 逢甲大學體育館 3F	迷宮工程籌備會	◎					◎			◎	
	16、17日	GJ9 動漫創作嘉年華	台中 / 逢甲大學體育館 3F	基階多媒體行銷工作室	◎					◎				
	23、24日	成大日輪月	台南 / 成功大學學生活動中心	成大同人場 OLAOLA	◎						◎			
	24日	征戰の系譜 II-Unlight Only Event 2	台北 / 台灣師範大學公館校區中正堂	火向、阿南舞	◎						◎			◎
31日	CAE1 中區大專院校動漫社成果發表暨同人誌販售會	台中 / 臺中科技大學民生校區	中區動漫社交流會(CAE)	◎						◎				
4月	6日	醉墨古今·布同凡饗	台北 / 台灣師範大學公館校區中正堂	醉布籌辦團隊	◎					◎				
	6、7日	CWT K12	高雄 / 社教館綜合體育館	台灣同人誌科技股份有限公司	◎	◎			◎					
	13日	眾神崛起 夏日祭典 PART.3	高雄 / 大港埔鼓壽宮花園廣場	高雄新興區區公所	◎	◎						◎		
	13日	特殊☆關係 R-APH 米英 Only 同人誌販售會	台北 / 台北光圈	SRR 推行委員會	◎						◎			◎
	14日	Mahou Carnival - 魔法少女主題 Only	台北 / 耕莘文學院	華麗變身戰隊	◎						◎			◎
	27日	K.D.F. 09 崑山夢工廠	台南 / 崑山科技大學圖書資訊館	K.D.F.委員會	◎						◎			
	27、28日	PF18	台北 / 台灣大學綜合體育館 1F	開拓動漫誌	◎	◎				◎				
5月	4日	鳴夏宴	台南 / 台南應用科技大學	鳴夏宴	◎					◎				
		國立暨南國際大學 COSPLAY 攝影交流會	南投 / 暨南國際大學	國立暨南國際大學動畫暨漫畫研究社				◎		◎				
	11日	iDEA 同人創意市集	台北 / 台北車站地下街廣場一	iDEA 同人創意市集	◎						◎			
		CMYK 青火&黃黑-聯合 Only	台北 / 耕莘文學院	CMYK 事務組	◎						◎			◎
	12日	《CAMERA! -Take 2》	台北 / 劍潭青年活動中心群英堂	郁燁 (Kaoru)	◎						◎			◎
	18日	TC 動漫二手認養活動 02	高雄 / 勞工育樂中心	OS 活動小組	◎						◎			
		黑子的籃球 ONLY-SHADOW PASS II	台北 / 三重綜合體育館 1F 展覽館	星石工作室	◎						◎			◎
東方絢櫻祭 7		台北 / 台北科技大學中正館	東方同好會、北科大 ACGM 研究社	◎						◎			◎	

月份	日期	活動名稱	地點	主辦單位	售	賽	茶	攝	商	社	私	政	特	
5月	18日	決鬥都市 -BATTLE CITY- 遊戲王全系列 ONLY 活動	台北 / 耕莘文學院	決鬥都市籌備小組	◎					◎			◎	
		春萌祭~原創主題交流展售會	台北 / 華山藝文中心東 2A	春萌祭籌辦小組	◎					◎			◎	
	19日	VOCAWORLD-02 Hello! VocaWorld!	台北 / 台灣師範大學公館校區中正堂	MACiA	◎					◎			◎	
6月	2日	DD'ST 雲林四高校動漫社團聯合成果展	雲林 / 斗六高中中正堂	DDST	◎					◎				
		TCS3-中部動漫文化祭 3	台中 / 台中科技大學民生校區	TCS	◎					◎				
		潮州高中第二屆 ACGN 交流會	屏東 / 潮州高中中興堂	潮中動漫社	◎					◎				
		世界末日 OVER-SOUL 通靈 ONLY	台北 / 台北光圈	十祭司辦公處	◎					◎			◎	
	8日	First Pure Love	台北 / 93 巷人文空間	《1229》	◎		◎			◎			◎	
		原創 BL only	台北 / 台灣師範大學公館校區中正堂	腐人大學	◎					◎			◎	
	16日	東方 Project 攝影會	台北 / Colorful Studio	不詳				◎			◎		◎	
30日	Cosplay Field 角色扮演交流市集	台中 / 文化創意產業園區音樂排練室	基階多媒體行銷工作室	◎					◎			◎		
7月	6日	高雄高中職聯合動漫展-KSACG3	高雄 / 勞工育樂中心	高聯籌備小組	◎					◎				
		DuelRadiance 決鬥光輝	台北 / 耕莘文學院	DR 事務局	◎					◎			◎	
	6、7日	新竹市第三屆動漫節新竹巨城動漫祭	新竹 / 巨城百貨中心	新竹市動漫畫文化發展協會	◎	◎						◎		
	7日	◎妖之盂蘭盆◎夏日友人帳 ONLY	台北 / 耕莘文學院	犬之會	◎					◎			◎	
	13日	Lacie Mamory -蕾伊希的回憶	台北 / GozCafe 果子咖啡	アヴィスの潘朵拉	◎		◎			◎			◎	
	14日	恋距離 24cm 青黑 ONLY	台北 / 耕莘文學院	帝光宿舍接待廳	◎					◎			◎	
	20、21日	2013 新北市夏日藝術節 動漫英雄樂園	台北 / 板橋 435 文藝特區	新北市政府	◎	◎							◎	
	20日	《應許之絆》~ 閃電十一人 GO 京天茶會	台北 / 凱撒大飯店 CHECKERS	《* Heavenly Blue *》				◎			◎			◎
		影子爭奪戰之今晚你要哪個光?	台北 / 耕莘文學院	黑子哲也總受 ONLY STAFF	◎						◎			◎
	21日	《命案現場》因與聿/案簿錄 Only	台中 / 台中國小活動中心	阿飄刑事組	◎						◎			◎
	27日	黃黑 OnLy-相思不愛	台北 / 劍潭青年活動中心欣悅廳	海常休息室之 711 號	◎						◎			◎
America&Europe ACGMN ONLY event		台北 / 耕莘文學院	America&Europe ACGMN ONLY event	◎						◎			◎	
27、28日	FF22	台北 / 台灣大學綜合體育館	開拓動漫誌	◎	◎				◎					
8月	3日	Atlantis 袍級培訓營	台北 / 耕莘文學院	無袍級吐嘈隊	◎					◎			◎	
	3、4日	第十三屆存在革命 Existence Revolution 13th	台南 / 台南一中群英堂	存在革命執行部	◎	◎				◎				

月份	日期	活動名稱	地點	主辦單位	售	賽	茶	攝	商	社	私	政	特	
8月	10、11日	CWT34	台北 / 台灣大學綜合體育館	台灣同人誌科技股份有限公司	◎	◎			◎					
	17、18日	GJ10 動漫創作嘉年華	台中 / 文化创意產業園區國際展演廳	基階多媒體行銷工作室	◎				◎					
		《WS21》Wing Stage 動漫遊戲創作展 21	高雄 / 市立社會教育館	WS 團隊	◎	◎				◎				
	18日	征戰の系譜 III-Unlight Only Event 3	台北 / 三重綜合體育館 1F 展覽館	火向、阿南舞	◎					◎			◎	
		2013 御我 only--御上亂鬥	台北 / 耕莘文教院	太陽聯盟	◎					◎			◎	
		因與聿案簿錄/北部一因茶會	台北 / LEADER CAFE	塚川光				◎			◎		◎	
	24、25日	CWT T10	台中 / 逢甲大學體育館 3F	台灣同人誌科技股份有限公司	◎	◎			◎					
	24日	死鬪！暗黑武術會~幽遊白書 only 紀念會	台北 / 耕莘文教院	暗黑武術大會總部	◎					◎			◎	
	25日	Pokémon ONLY—決戰！訓練家的殿堂	台北 / 劍潭青年活動中心集賢廳	菁英訓練家委員會	◎					◎			◎	
	31日	光組茶會 — 你，相信命運嗎？	台中 / 玩具牧場	lovekurou				◎				◎		◎
☆再探格爾木☆		台北 / 台北市客家文化中心 B1	☆格爾木院區籌備組☆	◎						◎			◎	
CWT K13		高雄 / 社教館綜合體育館	台灣同人誌科技股份有限公司	◎	◎				◎					
9月	1日	CWT K13	高雄 / 社教館綜合體育館	台灣同人誌科技股份有限公司	◎	◎				◎				
	7日	Comic Nova3 原創交流展 3	台北 / 台灣師範大學公館校區中正堂	開拓動漫祭	◎				◎				◎	
	8日	復刻回憶-ACG ONLY	台北 / 耕莘文教院	懷舊推廣協會	◎					◎			◎	
	21日	歸零-Ground Zero- 原創作品交流會	台北 / 耕莘文教院	A.G Visual Studio	◎					◎			◎	
	28日	進擊的巨人 ONLY-強行突破-	台北 / 三重綜合體育館 1F 展覽館	少年覺醒夜	◎						◎			◎
		iDEA 同人誌販售會 台北地下街 II	台北 / 台北車站地下街廣場一~三	iDEA 同人創意市集	◎						◎			
Marvels Only—復仇者再起！		台北 / 耕莘文教院	AOT	◎						◎			◎	
10月	5日	~再會的約定~ib only	台北 / 耕莘文教院	肉食幼女組	◎					◎			◎	
	12日	進擊的巨 XFree!X 黑子的籃球 Only Selection Festa	台北 / 三重綜合體育館 1F 展覽館	遊美迪亞有限公司	◎					◎			◎	
	13日	Tales of Only II ~傳奇系列 ONLY 2~	台北 / 劍潭青年活動中心集賢廳	Onyx Rare	◎						◎		◎	
	19日	ROCKMAN Tea Time	台北 / GozCafe 果子咖啡	ROCKMAN Tea Time 籌備小組				◎			◎			◎
		崑山夢工廠 K.D.F 10	台南 / 崑山科技大學體育館	KDF 委員會	◎						◎			
	26日	南英夢幻慶典 01	台南 / 南英商工	南英商工	◎						◎			
	26、27日	♪「Music Reflection 迴響」音樂 Petit Only	台北 / 台灣大學綜合體育館 1F	迴響-Music Petit Only 籌備會							◎			◎
PF19		開拓動漫誌		◎	◎					◎				

月份	日期	活動名稱	地點	主辦單位	售	賽	茶	攝	商	社	私	政	特	
10月	27日	EX.征戰的系譜-亡靈之宴	台北 / 活水創意文化園區湘雲廳	征戰的系譜活動籌備騎士團			◎			◎			◎	
11月	2日	Spark!&CHM 動漫手創職人交流展示會	台北 / 台北藝術大學學生餐廳	北藝漫研社、CU 聯盟、亞東動漫社						◎				
	9日	KING BANQUET	台北 / 台灣師範大學公館校區中正堂	鴻立酒店	◎					◎			◎	
	10日	《Hamburger Baka Only》	台北 / 耕莘文教院	傻氣火神關愛會	◎					◎			◎	
	16、17日	2013 臺中動·漫·力	台中 / 國際會展中心	開拓動漫祭籌備委員會	◎	◎			◎					
	30日	Cosplay Field 角色扮演交流市集 2	台北 / 台北小巨蛋星光廳	基階多媒體行銷工作室	◎					◎				◎
		銀魂 Only-侍魂傳承	台北 / 耕莘文教院	2013 銀魂 ONLY 主播團♂	◎					◎				◎
進擊的巨人同好交流體驗攝影會		台北 / 滴咖啡二館	105 期特別作戰班				◎		◎				◎	
12月	1日													
	8日	新竹市 HCACG-W5 第五屆 cosplay、繪圖競賽	新竹 / 巨城購物中心	新竹市動漫畫文化發展協會	◎	◎						◎		
	14日	Yamaoku's Wedding Party 山奧組同好餐會	台北 / 永樂座	Teitzu			◎			◎			◎	
	14、15日	聖夜祭	台中 / 文化創意產業園區雅堂館	中部同人誌文化交流協會	◎								◎	
		CWT35	台北 / 台灣大學綜合體育館	台灣同人誌科技股份有限公司	◎				◎					
	15日	艾利茶會♥ Let's 攻略你的三十路直屬長官	不公開	艾利♥DJJ 灣家分部			◎				◎		◎	
	21、22日	2013 駁二動漫祭—同人誌創作展	高雄 / 駁二藝術特區 P3&自行車倉庫	高雄市政府文化局	◎	◎						◎		
	21日	Facio Music Party	台北 / 青少年育樂中心	華創文化	◎						◎			◎
		竹馬時期	台北 / 郵政博物館十樓	幸福論	◎						◎			◎
		Rookie Sketch 原創同人市集/畫展	台中 / 中興大學惠蓀堂	中興大學動漫社、基階多媒體行銷工作室	◎					◎	◎			◎
		青火 ONLY 《光的交鋒》	台北 / 耕莘文教院	《光的交鋒》主辦單位	◎						◎			◎
	22日	~玫瑰上的櫻桃~利艾茶會	不公開	玫瑰櫻桃特別班				◎				◎		◎
		征戰的系譜 IV	台北 / 台灣師範大學公館校區中正堂	征戰的系譜活動籌備騎士團	◎						◎			◎
《WS22》Wing Stage 動漫遊戲創作展 22		高雄 / 社教館綜合體育館	WS 活動小組	◎	◎					◎				
《Hey!! Potter -A New Beginning-》		台北 / 郵政博物館十樓	沃格華茲學生會	◎						◎			◎	
29日	王座と鉄騎 Only 同人誌販售會	台北 / 劍潭青年活動中心 群英堂	KK 籌備組	◎					◎			◎		

資料來源：《變身天使寇詩兒》、COSPHO 向上委員會、PTT Cosplay 板、巴哈姆特 Cosplay 板、台灣同人誌中心、台北國際書展官網、台灣 cosplay 藝術推廣協會部落格、GJ 動漫創作嘉年華官網、COSPLAY EVENTS

COSPLAY&同人活動一覽表

	1996	1997	1998	1999	2000	2001	2002	2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013
販售會	1	8	7	17	20	30	34	27	28	20	32	28	32	37	37	35	80	87
比賽				4	5	23	27	32	30	25	32	29	28	28	31	26	24	21
舞會／茶會			1	1		3	1				1						2	11
攝影會				4	5	23	13	8	5	1	8	4	7	5	4	6	4	3
商業性質	1	2	5	9	10	22	26	26	22	16	23	21	19	22	22	25	24	22
社團性質			1	10	14	16	11	12	18	13	18	20	21	29	28	23	56	70
私人活動		6		6	11	14	9	2	1	1	6	1	3	1	1		1	5
政府／NGO			2	4	1	3		1	1	4	6	1	3	5	3	4	6	7
特定主題					1				1	1	4	3	7	15	14	14	42	61

本研究整理統計