

人生能否如戲? 「角色扮演者」(Cosplayer)對於角色扮演的看法

學生：游雅涵

指導老師：王尊彥老師

研究背景：

在 1984 年美國洛杉磯舉行的世界科幻年會上，日本動畫家暨日本藝術工作室「Studio Hard」行政總裁高橋伸之把一種自力演繹角色的扮裝性質表演藝術行為正式以一條和製英語詞語「Cosplay」來表示，它的詞根意思源於兩個詞：コスチューム (Costume, 服裝) 和プレイ (Play, 扮演)，合起來成為コス。

研究方法：

- 先行研究
- 問卷調查：
- 發放對象：已就業的 Coser
- 數量：有效問卷共 50 份
- 發放地點：Cosplay 相關網路社團
- 深度訪談：對 5 位 Coser 進行深度訪談

訪談結果：

Coser 對於工作與 Cosplay 之間的看法

- 對於 Coser 而言，Cosplay 是一樣能放鬆身心、紓解壓力的一項活動。但是，如果因為過於沉溺在 Cosplay 當中而影響到現實生活就有點本末倒置了。

Coser 對於家庭與 Cosplay 之間的看法

- 家人認為只要不要過多的浪費金錢，並自行負起責任，基本上不干涉。
- 因為家人對於 Cosplay 印象為壞孩子，所以盡可能選擇隱瞞。

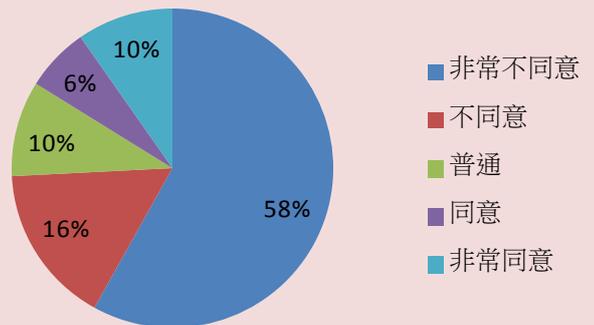
結論：

- 了解 Cosplay 對於就業中 Coser 是一項能自我認同並放鬆身心的休閒活動。並且在工作與 Cosplay 之間有 52% 的 Coser 認為工作比 Cosplay 重要。
- Cose 對於工作、生活與 Cosplay 之間，能做明確區分。
- 在家庭方面，家人對於 Cosplay 活動的了解程度，會影響對於 Cosplay 的支持度，進而影響 Coser 坦承從事 Cosplay 的意願。

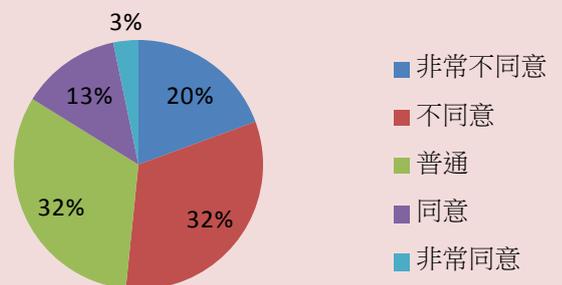
研究動機與目的：

1. Coser 對於 Cosplay 的定位為何？
2. 目前在台灣，Cosplay 的參與族群多是高中到大學，然就業中的 Coser，不論是事前的服裝、道具準備，或是事後的參與活動，相較於學生族群來說，理應都比較不自由，且社會大眾未必皆能肯定或理解 Coser 的活動，因此想了解就業中的 Coser 在參與 Cosplay 的同時，家庭是否有給予支持？
3. 當就業和 Cosplay 無法同時進行的情況之下，Coser 的選擇為何？

曾因為家人不同意玩Cosplay而爭吵？



如工作與Cosplay互相衝突時仍會選擇以Cosplay為優先選擇？



研究方法：文獻調查

- 劉庭宇(2011)《以深度休閒之觀點探討角色扮演活動參與者情境涉入與心流體驗之關係》
- 盧德蓉(2012)《虛幻的影像世界：角色扮演者(COSPLAYER)的自我觀點研究》
- 蕭雅文(2012)《青少年參與角色扮演動機與家庭支持之關聯研究》
- 馬士傑(2008)《與他人一起扮演「他人」：角色扮演活動的建構》
- 林宜蓁(2006)《Cosplay 角色扮演的反叛：以消費與性別為例》

主要參考文獻

- 傻呼嚕同盟共同企劃《COSPLAY·同人誌之祕密花園》·大塊出版社·2005.05.05
- Yuki Takasou · RUMINE《第一次 Cosplay 就上手!》·叢林文化 出版社·2013.01.28
- 張世倫《人人都是主角——幻想與真實交織的 cosplay 文化》·光華雜誌 2006.12 月·086 頁
- 賴若函·《角色扮演 漫畫人物登場》·D 專題新聞 2005.10.26
- 許詩愷·宋宗霖·謝亮平·《真實的虛擬夢想 COSPLAY 文化》·公視晚間新聞 2010.07.24