

## 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

蘇微希\*、ASKA\*\*

蘇微希：

今天，我想跟大家聊一下台灣同人活動跟與日本同人活動的差異。所謂的「同人團體」：就是「一群志同道合的朋友把這個群體的共同認知藉由某種方式對外傳達」。同人團體最常使用的媒介與平台就是「同人誌」。

一般民眾與媒體最容易弄錯的就是「同人誌」與「Cosplay」（也就是角色扮演）這兩個名詞，雖然表現形式上略有不同，但Cosplay也可以視為一種同人的表現形態：是一種將自我的想法藉由穿著與角色相同的服裝來表現、進而尋求同儕團體認同的行為。關於Cosplay的部份稍晚ASKA老師會跟大家介紹，我這邊只是先做個通論。

台灣的同人活動發展與日本很相近，但這其中仍有不少差異。

---

\*動漫開拓執行委員會執行長

\*\* Red Stone 創意工作室編輯長

要談台灣的同人文化，則必須從台灣的動漫文化開始講起，很多人只看到現在同人文化表面的華麗輝煌，但是我們必須要知道支撐它的根源在哪裡，這是在進一步討論之前，需要先與大家取得共識的。

先從漫畫講起，台灣的漫畫發展曾跟日本有類似的經歷，在台灣，例如葉宏甲老師、劉興欽老師，他們的作品在國立編譯館開始推動審查制度之前，也就是民國 40~50 年代都擁有一定的市場。但是在戒嚴時期，太過於容易挑動民眾情緒，也就是太受歡迎的東西是很容易被禁止的——不只漫畫，像是史豔文布袋戲就被禁過——理由是「妨礙農務」，因為播映時讓農民都無心去耕種。而漫畫被列入檢討重點的原因則除了容易讓學生荒廢學業之外，還有學生看過以後想上山練劍之類的理由。

因為種種原因，政府開始設定漫畫必須送審，這審查制度是民國55年開始執行的，這個政策可說為台灣本土漫畫發展硬生生製造了10年以上的空白。因為漫畫家畫一本漫畫要2個月之後才能出版——送審至少就2個月——畫的內容必須受到限制，在當時的現實中不存在的情況都不准畫，例如動物不能說話、人類不能在空中飛、一定要把角色的影子畫出來等等吹毛求疵、戕害想

像力發揮的規定。這個制度造成曾經蓬勃一時的台灣漫畫業逐漸蕭條，許多漫畫家也不得不陸續轉行。

但是民眾閱讀漫畫的需求還是存在，於是盜版的日本漫畫就趁這個空檔進來了，在一開始出版商拿到日本漫畫後還會請台灣的漫畫家照描一次才出版。到後來是直接翻譯後就印刷出書，不過會針對部份畫面進行修改——例如裸體變成比基尼、男性的長髮修成短髮之類的，這一段時期也就是後來大家所熟知的盜版漫畫時期，大概是在民國60~80年代。

我還是得強調，要談台灣的同人文化，必須跟台灣的漫畫文化歷史接上軌才能談下去。因為台灣跟日本的漫畫產業在戰後40年沒有被打斷的情況是不同的，這也造成了台灣跟日本看似相近但實為不同的根源。

在漫畫審查制度開辦之後，台灣對漫畫有需求的讀者只能看盜版的東西，但在這其中有幾位既對日本漫畫有深入接觸，同時也對本土漫畫擁有熱情的業界前輩，他們對本土文化開始有了自覺。在審查制度之後大約10年左右吧？第一位反動的人士——之前大然出版社的老闆——呂墩建先生（雖然現在大家可能對他的印象並不是只有正面的）。呂墩建先生的父親是印刷公會的理事長，因此比別人有更多的機會接觸到盜版漫畫這個行業。甚至有

機會看到在當年很難看到的日本原版漫畫。就呂先生自己所說，他第一次看到原版漫畫的時候非常感動，就是怎麼可以畫的這麼漂亮，原來他平常看的東西品質是這樣的低劣。

因此，他發了一個願：「這麼漂亮的作品，我要推廣到大家都看得到」。這個願望是在他高中時立下的，也就是非常純真熱血的部分。現在台灣年輕人所享受到的動漫文化，如果當初沒有這樣一位熱血的年輕人傻呼呼地堅持把更美好的東西分享給大家，也許現在的台灣的動漫文化會走向另一個方向。在我看來，呂墩建先生是這骨牌效應中的第一顆骨牌。

我們可以將呂先生視為最早的熱血同人眾。但這位熱血同人的行徑並非一般人可以仿效的，呂先生很特殊的是同時擁有對漫畫的熱愛、對印刷的相關知識以及必要的財力。

呂先生想要把他的想法與他覺得的美推廣出去，所以他採取了實際的行動——成立漫畫出版社。當時呂先生跟其他的盜版漫畫商有什麼不同？大部分的盜版是利益導向，什麼好賣、讀者會比較喜歡什麼類型，他們就翻什麼，但這只是商業行為。當漫畫要成為文化，還必須要加入跟讀者互動的部分——這也是從呂先生開始推動的。例如文獻上還可以找到的證據是他在民國七十年創立《小咪漫畫周刊》，在這本周刊以及

另一本范萬楠先生創立的《東立漫畫周刊》出現之前，有很長一段時間台灣沒有任何周刊形式的漫畫出版。

《小咪漫畫周刊》出刊第一期就附了彩色印刷的錄音帶卡，那時剛好是日本最大的同人活動「Comic Market」開始興起的時候，我們可以看成台灣與日本的熱血同人用了不同的方式表現出他們對漫畫的熱愛（笑）。

《小咪漫畫周刊》選稿是以少女漫畫為主，在漫畫稿件選擇上第一次展現了「選稿」的深度—代表選稿人看過了非常多的漫畫—呂先生算是台灣從審查制度之後，第一個以文化人身份跳出來分享漫畫的出版者。而且他不在乎別人的眼光，他就是喜歡漫畫、就是把好看的漫畫出給你看。出了《小咪漫畫周刊》之後，他緊接著在民國七十一年籌辦了「小咪漫畫新人獎」，歷屆得主有任正華、張靜美、高永與游素蘭等後來為台灣本土漫畫寫下輝煌頁面的漫畫家。給予漫畫創作者相稱社會地位的，呂先生也是第一人，《小咪漫畫周刊》可說是少女漫畫系統裡的風潮的推手。

在同一時期，東立出版社也在民國六十九年推出了一本《東立漫畫周刊》，主要選稿則集中於少年漫畫，鳥山明先生的名作《怪博士與機器娃娃》第一次被介紹給台灣的讀者，就是在這本雜誌上。東立的老闆范萬楠先生之前也是位漫畫家，對漫畫抱有

相當的熱情，也嘗試用他的方式來表現，屬於穩健成長型。我們從東立出版社跟大然出版社後來的操作方向，可以看出這兩位前輩在經營理念上的不同。

呂先生是非常熱情的、不在意、沒有私心的將他認為的好作品積極推廣出去，范先生則是白手起家的第一代，所以他會進行謹慎的商業評估與考量之後才進行出版，這兩位都趕上台灣漫畫的起飛期。當時盜版漫畫已經變成非常具規模的產業，各家出版社的選稿配稿到了需要協商的情況。因為像一部受歡迎的漫畫可能會同時有很多版本，（現在中華動漫出版同業協進會中的部份元老業者當年都曾經是盜版商）為了保持平衡，這些業者開始自發性的開會、劃分哪部作品在台灣誰可以出，盡量讓這個市場變成一個有規劃的狀況——這是版權時代來臨前幾年的狀況，而大然與東立在盜版時代的出版特色到正版時代依然持續——大然少女漫畫作品較強，東立則以是少年漫畫為主。

在此要先說明一件事，無論是，《小咪漫畫周刊》或《東立漫畫周刊》，都未獲得日方授權，也就是盜版形態，不過這是因當時的社會形態與歷史發展侷限所造成的不得不然，我們在此討論的是在那樣的時代條件下，對漫畫抱持有熱情的前輩如何在有限

的資源下努力推動漫畫文化的前進，並不是鼓勵盜版行爲。

在純國人創作部分，則一定要提在《小咪漫畫周刊》跟《東立漫畫周刊》陸續停刊之後出現的《漢堡漫畫》月刊。《漢堡漫畫》是台中的吳社長創立的。雖然她不像呂先生或范先生，是因為對漫畫有深刻的熱情而投入的。吳社長是純粹從文化的角度來看的，她認為「漫畫」這個文化值得被推廣，所以才創辦的了《漢堡漫畫》。在漢堡時期出道的漫畫家有孔德儀、王宜文、徐娟、木笛等等。

而在大約1988年有一本《週末漫畫周刊》，總編輯是的鄭國興先生，他後來也曾擔任過東立的總編輯。華人漫畫史上的奇蹟作品《傾國怨伶》就是在這本雜誌上開始連載。《傾國怨伶》第1冊單行本上市時銷售量出乎意料地開出紅盤，第一刷幾千本上市不到一週就全省賣到沒書。這種狀況上至出版社、下至漫畫的流通業者都沒有想到，也大大震驚了當時的本土書市。從這時起，書籍流通商開始認知到一件事情：「原來漫畫是可以賣錢的」，也是從《傾國怨伶》開始，很多原來不進漫畫的正統書局，開始為漫畫開闢一個固定架位。

雖然《傾國怨伶》是在漫畫審查制度後少數能引起注目的國人漫畫，但很遺憾的，投資《週末漫畫周刊》的金主實際上

屬於傳統的出版系統，《傾國怨伶》的單行本雖然有銷路，但是漫畫雜誌本體卻是一直在虧錢。所以《週末漫畫周刊》最後還是結束了。

雖然如此，《傾國怨伶》的成功讓一度因《小咪》失敗而灰心的呂墩建先生看到本土漫畫的可能性，而又重新燃起了希望的火苗，決心再度投資。加上90年代前後東立出版社匯集最新人氣漫畫連載的漫畫雜誌《少年快報》崛起，當時《少年快報》的銷售量號稱每期可以到達30萬本，而且傳閱率非常的高，間接成爲90年代台灣本土漫畫起飛的養分。《少年快報》的貢獻在於，要讓市場接受一個商品的最簡單方式就是要讓大家覺得這個商品賺得到錢、能夠帶來經濟效益。《少年快報》展現了漫畫的經濟實力，加上社會的日趨開放，漫畫成了一個大家注目的行業，爲漫畫成爲一種可被認知的普羅文化奠定了基礎。

而在游素蘭小姐大放異彩的同時，鄭問先生的《深邃美麗的亞細亞》也正好在日本受到重視——台灣漫畫創作者累積了30年沒有得到管道宣洩的能量，在90年代前後以各式各樣的方式呈現，此時大然的呂先生集結了以少女漫畫爲主的創作者，推出了同時刊載台日作品的《公主漫畫半月刊》，東立的范先生則嘗試推出純國人創作的《龍少年》、《星少女》，往後台灣的漫畫歷史



便往著合法版權化進行——也就是大家比較熟悉的部分，我們關於台灣漫畫的發展史就暫時先說到這邊。

要談台灣的同人文發展，還是必須提到呂墩建先生，他創造了很多漫畫史上的「台灣第一」——而對台灣同人文化影響最大的，則是開了台灣第一家漫畫專賣店——「阿克漫畫便利屋」。

「阿克漫畫便利屋」的出現，除了成爲日本最新動漫資訊、漫畫繪製工具的提供管道，也爲動漫迷的聚會提供了一個場所。

現在要找資訊可說是唾手可得的網際網路工具，其發展成熟是九〇年代後期的事，九〇年代初期時，在台灣要取得日本第一手的文字或圖像資訊是很不容易的。動漫迷或漫畫創作者除了《少年快報》跟《公主》以及盜版的漫畫單行本之外，幾乎無法得到任何漫畫創作的資源。

台灣同人文化最早期的發展與「漫畫便利屋」有非常重要的關連，是因爲當年一般的漫畫愛好者，要購買到正規的漫畫創作工具（如沾水筆、網點、漫畫專用稿紙等）是很困難的事。呂先生因此創辦了「阿克漫畫便利屋」，引進漫畫稿紙、漫畫工具，此外還販賣相關的日本原版動漫雜誌、漫畫與教學書籍。爲了確保進貨順暢，呂先生甚至還成立一家公司專門進口這些漫畫工具、書籍——我記得是叫東陵文化——它專門進口日本漫畫工具、以及日本週邊與精品。

我在1990年左右曾經跟著呂先生一同去參加過日本的「Comic Market」(Comike)。1990年的日本「Comic Market」已經大約有10萬人左右參加的規模了，比現在台灣的「開拓動漫祭」還要大。當時呂先生雖然深受感動，但「Comic Market」並沒有影響他想要正式發展同人活動，呂先生的主力經營目標還是當時他旗下的大然漫畫系統。而當時的同人漫畫會被引進台灣，則是一個小小的無心插柳事件：「星矢小劇場」的出現。

當時《聖鬥士星矢》的漫畫非常受歡迎，可是日本大約要3-4個月才能出一本單行本，這麼久才出一本，是無法滿足當時的台灣市場的。盜版時期的《聖鬥士星矢》主要出版權是在大然手上，不過大然本身當時並沒有少年漫畫型的快報刊物。因此就算是把單行本當雜誌出，一本薄薄的盜版單行本也得要有百餘頁以上，因此呂先生就把部份的雜誌連載稿放前面，把在日本買到的星矢同人誌翻譯之後夾到正版的星矢漫畫後面。沒想到這一招大受讀者歡迎，也從此開啓了台灣漫畫讀者的眼界。在以前，台灣讀者對漫畫的理解都是侷限於「少年漫畫」與「少女漫畫」這兩種類型，而「星矢小劇場」使他們看到漫畫不是只有少年、少女，還可以有惡搞、演繹的方式，這是商業漫畫對於台灣同人漫畫發展影響很大的一個階段。從歷史來看，這樣的發展形態也是台灣與日本的同人文化在根本發展形態上就有很大差異的地方。

之前曾經提過，呂墩建先生爲了確保「阿克漫畫便利屋」的進貨來源而成立了「東陵文化」，其實「東陵文化」跟台灣同人文化的發展也有很深的關係。因爲「捷比漫畫便利屋」連鎖店的老闆曾慶松先生，就曾經是東陵文化的員工。而「捷比漫畫便利屋」跟台灣的同人文化有相當深的關係——因爲台灣第一場具商業規模的同人誌即售會「Comic World (CW)」就是「捷比漫畫便利屋」跟日本的「SE株式會社」在1997年時合辦的。

呂先生成立漫畫便利屋讓有志於進行漫畫創作的人能容易的、以相對低價取得跟日本漫畫創作者同等級的工具，可以站在同一個思考點；曾先生則引進了日本大型即售會的形態，爲同人販售會開啓了新的紀元。有了這些前輩幫後來的同人創作者鋪了路，後來的同人創作者、活動參與者，才能有今日的成長與茁壯。

日本在80年代的《足球小將翼》引起了瘋狂的衍伸系同人創作。但是日本最大的同人活動「Comic Market」則是在1975年就開始舉辦了，「Comic Market」並非日本的第一個同人誌即售會，而他們當時舉辦這種活動主要是憑藉著一股對於創作與發表的熱情，基於「使用者付費」立場，場地的租金成本幾乎都是由社團與參與者共同負擔，而社團則要負擔大部分的場地成本，能不能回本不重要，重點是想要交流。

日本「Comic Market」第一屆舉辦時大約只有幾十攤，參加人數700人左右。日本的即售會的重心在於交流，以及「我不是爲了賺錢才出來辦販售會／來擺攤的」的共同認知，所以同人社團參加販售會都很遵守主辦單位嚴格的規定。沿襲著這樣的傳統，日本「Comic Market」的報名費非常高，報名表大約8000日幣上下、要求日本地址、還有不能寫錯、要用規定的筆寫，規定十分嚴苛，整個參加活動的過程也非常嚴謹，社團若有違規，將被列入黑名單，至少兩場以上不得報名。而日本的同人活動可以達到這樣嚴謹，與他們漫長、多元而不間斷的漫畫文化厚度有關。在台灣，同人活動的發展卻沒有這樣的條件。

我們回過頭來談台灣的同人文化發展，在1990年～1997年這幾年間，有許多能夠接觸到日本同人文化的漫畫愛好者，也以個人之力做出了許多努力，例如1992年就出現過具備基本規模、足以列入史料的同人誌即售會，就是在「松山外貿」會館舉辦的。這場活動的攤位形態跟台北國際書展很像，是一格一格租賃的攤位，攤位費也相當高昂——當時參加展覽的有赤精衛等社團，整體數量好像10攤不到。後來還有超級橙組所主辦的「春日派對」、「秋日派對」等，這些星星點點的小型同人活動，至今依然是很多資深動漫迷心中美好的回憶。

如同前面所講的，台灣有系統、有組織的同人文化，要從1997

年的在台北民眾活動中心舉辦的那場「Comic World (CW)」說起。台灣第一場的CW大約只有100多攤，主辦單位之一的日本SE株式會社將它在日本辦活動的方式直接帶來台灣，依照日本行之有年的規格，這樣有規模的商業性同人誌可以很快的擴展出去。但可惜的是，在「同人」的基本精神還沒有來得及被所有參加者認同之前，台灣的同人活動規模就大範圍的擴展出去了。

我自己本身在辦同人活動，商業跟理想本身是有需要妥協的地方。台灣的同人誌販售會文化是先有了規模，然後才慢慢形成核心價值，日本是先有核心價值，然後才漸漸擴展出規模。也就是說，日本的同人文化是他們的漫畫文化下自然分支形成的，台灣的同人文化卻是在人為提攜、甚至有點「揠苗助長」的背景下形成的。

從1997年到現在，從CW到近年的「開拓動漫祭」，台灣有規模的同人活動已經發展了十餘年，我自己的感覺，在同人圈的各個角落逐漸開始出現了自覺與自律的聲音。我們只能期望這種正確的核心價值能夠逐漸和平的散佈，相信屬於台灣的同人文化是可以期待的。

現在資訊發達，一些表面上的執行方式與資料都很容易可以找到，例如我們隨時都可以看到日本最大的同人活動「Comic

Market」的網站。但是實際上，我們不能將日本的東西直接套在台灣身上來看，因為日本的同人文化與台灣的同人文化發展過程是不同的。

台灣的同人創作文化可說是從表面容易學習到的部分開始的，例如最快最容易學習的是畫技，但創作的內涵卻要花上百倍的時間感受。台灣的同人創作者往往只憑眼前所見以及一己之有限見識來論斷是非，對於同人活動的核心價值並不了解，才會在網路上出現像是「什麼東西不應該出現在同人販售會上」等劃地自限的討論串。

其實，販售會上可能出現的商品有各式各樣的可能性，以日本最大、最嚴謹的同人販售會「Comic Market」為例，他們除了允許原創、衍伸、學漫，一般向、十八禁等等我們所熟知的類型之外，對於寵物、鐵道研究、甚或咖啡豆研究等等的類型也在認可範圍之內，他們對於題材的包容性非常大，因為「同人」的核心價值是「分享」，題材與表現方式並非是重點。

不過，即使「什麼東西不應該出現在同人販售會上」這樣的議題有其觀點上的狹隘性，卻也是一個文化開始內省、檢討的契機。身為一個台灣的同人活動主辦人，我覺得就連這樣的想法都是值得珍惜的。

當然，除了一些觀念上的議題之外，最容易為台灣同人創作者誤會的，就是出刊物一定要「印得美美的，不然賣不掉就算了，還要被顧客嫌、朋友笑」這部分。其實沒有人規定出同人誌一定要怎樣又怎樣，以我手上這本在日本最大的即售會「Comic Market」買到的本子來看，根本就是拿稿子去影印之後，用手工一本一本的折起來，再用釘書機裝釘的。

ASKA：

這就是我們當時在做本時候用的，俗稱叫家庭代工。尤其是活動前一天出動家裡的人幫你影印與剪裁之類的。

蘇微希：

即使在總參與人數已經突破50萬人次的今日，在「Comic Market」裡類似這樣的同人出版品還是很多，而且日本社團覺得他出這樣的影印本沒什麼不對，因為這是最直接、也最容易使用的自主出版形式。但在台灣，很多社團的本子都越做越精緻，對於有能力執行的社團而言，基於愛惜作品的心情這樣做當然無可厚非。但我十分擔心的是，對於現在才開始想要投入同人創作的新手來說，會不會造成「我的本子做不到這麼漂亮，是否就不能參加販售會？」的疑慮？我真的覺得，做Copy本不可恥，而且我希望台灣的活動能夠做到對自己的創作物感到自豪、以及對自己文化的保護。

以下就將話題交棒給ASKA老師，我們就除了書籍形式之外另一個很重要的同人呈現方式，就是「Cosplay」請ASKA老師來為大家談談。

**ASKA：**

我在當時蘇微希老師寫《神奇地帶》時還是國中生——之前同樣也是敝社的出版刊物之一。那本雜誌是台灣動漫史上非常重要的里程碑。當時許多動漫迷們除了像汽油人可以那樣燃燒之外，是很難有那樣的機會直接接觸日本的——尤其是男生還有兵役問題，也因此我到 30 歲左右才第一次出國，踏到日本。

目前大家可以這樣獲得這樣的資訊是很幸福的，但是要善選資訊。在場的各位應該都看過 Cosplay，我想簡單提一下一些概念的部分，以台灣的起源到現在的一些發展。

相信各位有許多人也都參加過國內的相關活動，但當你到日本——尤其像日本 Comiket 這樣的——你會非常敬佩他們的自律。我覺得這是我們台灣跟日本決定性的落差，台灣是「自由」比什麼都重要，日本是「自律」比什麼都重要。

先前蘇微希老師有提到 Comiket 的部分，已經是有 25 年的歷史，目前台灣有許多活動也都有 Comiket 的影子在裡面。以起源來說，我們台灣以相關文字資料來講，我個人目前只追溯到 1995 年，雖然之前有辦過很多小型的活動，就是因為沒有什麼



正式的文宣與資料，所以以正式的資料來說是只到 1995 年。但以資料文獻上來看在活動中第一次有出現 Cosplay 的是在 1994 年的松山外貿這個地方，那時那地方是個商場，他是什麼都賣的一個活動。當時那場我沒有參加，遽聞就是在一個小攤位中有人就穿著《鋼彈》地球聯邦軍的衣服出來。在那之前，我們是知道 90 年代初期就有相關類似的活動。

不過實際上，可以算是台灣人之光的是「布袋戲」的 Cosplay。很早期就有類似角色後援會這樣的活動，在裡面是會舉辦一些 Cosplay 相關的活動，也會有舞台表演等等，這是目前在台灣—包含我去過幾次日本—都有看到有人 Cosplay 布袋戲劇中的角色，大陸也有，真的可以算是台灣之光了。而在 91-94 年那時候的台灣風氣還是很保守的，也就是小孩看漫畫還有可能會被父母或老師打的那種時候，你喜歡看漫畫就是壞小孩，更不要說 Cosplay，那時候也不可能染頭髮。到了 94 年，不管是南部或北部都有一些小型活動—10 幾 20 個人的活動，但是就是同好性質、自願發起，就在某個地方聚會這樣，但是也沒有資料。

以我個人所知道的，在 95 年左右，南部高雄有一個叫「ACG STATION」的同人社團主導著這些活動。雖然成員分布在全台，但主要活動區域在南部，當時最多人的時後有超過 100 個社員，目前國內有幾位知名的國人漫畫家也都曾經參與過那個社團的

活動。當時高雄有一個非常有名的地標，叫做「大統百貨公司」，後來因發生火災，現在已經改建成商場。那是南部發展同人活動非常重要的地區，當時在「大統百貨公司」旁邊有個叫「SEGA WORLD」的大型電玩遊樂場，是當時高雄年輕朋友很喜歡去玩大型電玩的地方，有一次「ACG STATION」在那裡舉辦了小型活動，當時在「SEGA WORLD」裡面，我自己看到了許多位知名的電玩角色的 Cosplay，像是「格鬥天王」、「餓狼傳說」、「侍魂」的角色都有，當時我還是一個對於 Cosplay 完全不了解，甚至是說從不知甚麼是 Cosplay 的人。因為好奇心作祟，所以我忍不住去問這群同好在做什麼活動，他們在說他們是在 Cosplay，當時我完全聽不懂他們在說什麼，不過也是因為這樣，跟這群同好逐漸熟識之後，也才與這個圈子結了緣。

在 1995 年時，「ACG STATION」在連續舉辦了幾場小型活動之後，就有辦了一場較具有規模性的。也就是第一場有文宣性的活動—「95 變裝天王」，規模來講約是 30 多攤。比當初預想的多，當時「SEGA WORLD」的店長就很鼓勵他們辦活動，因為遽聞每當有活動的時候，可以使得他們那幾天的業績翻了 3 倍左右，因為可以一邊打電玩一邊看 Cosplay。

接下來就進入了起飛期，包含 1996 年北部所辦的「秋日派對」，1997 年 3 月的「春日派對」，在北部也是非常重要的兩場

活動。而 97 年之後的 CW，也使得這變成比較有規模性的活動。其實在我們來說的話，早期真的是偷偷摸摸的，不過在 97 年之後有所改變。

一方面是網路的發達，要聯絡起來也比較方便了；第二個是民風逐漸開放，雖然當時還是會被社會大眾投以奇怪眼光，但是還是可以找到一些有相同興趣的同好，比如說當年紅的是《FINAL FANTASY VIII》，還有《封神演義》、《浪人劍心》這些，就比較容易可以看到，就是規模化與小組化。而那時候製作衣服的部分也開始會跟店家合作，而自己的技術也越來越好，而且經過 10 來年的訓練，會比較熟練。而有水準的店家會跟你說哪裡要改，而沒有水準的就會因為他覺得這樣好看就改。

在當時，我們也大多只能用傻瓜相機，那種單眼式的幾乎是很少見的。所以影像呈現上也比較差。在當時，在師大那邊因為《FINAL FANTASY VIII》很紅，為了重現遊戲中的場面，便有人與 SE 洽談，在「CW-7」(1999 年 7 月)的時候辦起了「FFVIII 舞會」，就真會看到一堆人在那邊練舞、練華爾茲國標舞這樣。跟日本、香港、大陸等地比起來，我們台灣的 COSPLAY 是非常保守的，比較沒有什麼表演性。為了那次活動，結果練了很久，真的當天上場卻只有 4 個人。可是後來舞會開始後，現場效果與反應都相當熱烈，很多同好陸陸續續也跟著一起跳舞，這真的是很

難得的經驗，自此之後，台灣似乎再也沒見過這樣的活動。而隔了一個月，1999年8月的「CW-8」，應同好們的要求，「FFVIII舞會」又再舉辦了一次。

而在1999年之後，也開始出現將同人誌與Cosplay劃上等號的怪事。到了2000年之後，整體的水準也都突飛猛進，甚至也有開始製作機器人的。而現在，我們《COSmania》跟日本的《COSMODE》雜誌也開始了台日雙方的相互交流。讓兩邊的COSPLAYER可以有互相切磋的機會，我們台灣現在的道具製作技術也非常進步，甚至也能做出來機動性十足的機甲。像國內同好的作品是「機動戰士Z鋼彈」中的百式就非常有名，後來還做出更精緻的Z鋼彈、攻擊鋼彈，還曾獲得兩次「奇幻基金會」所舉辦的『奇幻藝術獎』的大獎肯定，他強調的是精緻化、比例正確之外更兼具靈活性，令人很期待他未來的新作品。

日本COSPLAY相關的歷史超過三十年了，我們花了十來年就可以做出這樣作品，但是就像剛才說的，外型有了，那是內部還不夠。接下來我們看一些本次日本Comiket的照片。大家可以發現人真的非常非常的多，但也同時可以發現他們的動線規劃得很好，是一區一區在作安排的。而在Cosplay的會場上也全都是人，排隊也排了相當長，場所也很大，但是管理上不會有遺漏，有狀況的時候，你會發現管理人員可以從四面八方出現在你眼前，

非常有效率。

另外在這附近有同時有 TFT – Cosplay Only 的活動，如果你是 Cosplayer 的話是 1500 日幣，一般參觀或是攝影師費用是 2500 日幣，而在這邊是可以感受到玩 Cosplay 也是可以很涼爽的一因為這是在室內舉行的活動，現場有提供冷氣，所以有的 Cosplayer 在難耐 Comiket 戶外的高溫或是嚴寒之下，就會選擇到 TFT 這邊來參加活動。

在 Comiket 這邊不要有任何不良的舉動，不然是會被直接制止。我也看過現場的實際案例，一位男性 Cosplayer 將一位女性 Cosplayer 抱了起來，Comiket 的工作人員會認為你將 Cosplayer 抱起來是非常危險的舉動，而當時就有不知從哪裡出來的 5、6 個工作人員硬生生的分開他們。相對於在台灣來說，台灣是要做什麼就做什麼，甚至推倒壓倒都有。這是 Comiket 對活動非常認真的狀況，是很值得給台灣做借鏡的，台灣的同好不少就是只顧到自己的快樂，而沒有注意到其他人的安全。個人的建議是不僅主辦單位的規定要確切執行之外，Cosplayer 本身的自律真的也很重要。

實際上，什麼叫做一個優質的 Cosplayer？現場大家說要遵守規則，這是非常重要的。以早期的同好來說，通常被現在的新

同好稱作「基本教義派」，就是守舊派。就是跟著日本的規則在走——因為主要是除了要尊重自己之外，也要尊重別人。我們最近常常看到的情況，會想要 Cosplay 的原因就是因為想成為眾人注目的焦點，這沒甚麼不好，適度的表現出自己的特色是現在這個世代的精神，但是自己也要拿捏好分寸，過了頭，恐怕反倒令人疑惑自己的出發點是為了甚麼？是對於角色的愛或是其他的目的？

說了那麼多，那這邊可能會大家好奇，為什麼會有人想要 Cosplay？其實簡單來說就是對於角色的認同感與自我投射。那麼是一定要扮的真的跟角色一模一樣才算是最棒的嗎？其實重點不是這個，而是在於「尋找適合自己的角色並盡情享受扮演的樂趣」才是最重要的。因為若有適合自己外型的角色，相信可以扮演的效果會更好。而穿上 Cosplay 的服裝後，再透過臉上神情與肢體語言的表演來傳達出自己對於角色的熱愛，我想這應該可以讓許多人都可以感受得到這份熱情。

接著，我們來談一下日本、香港跟台灣 Cosplay 攝影的部分，各國的習慣都不太一樣。香港是沒有什麼規則可言，直接就過去拍，香港朋友來到台灣會覺得我們很有禮貌，可是我是很汗顏的，因為台灣就只是說可不可以拍，然後拍完挺多說聲謝謝就這樣。

但日本不一樣，攝影者非常尊重 Cosplayer，一對一來拍攝，攝影者一定要排好隊，Cosplayer 只面對一台相機，沒有人這樣規定，不過大家就都是這樣做。因此，他們可以做到「扮相與神情都入木三分」這樣的程度。能夠這樣我認爲他便是非常棒的 Cosplay，例如可能你不是最有名的同好，服裝可以作得更別人更華麗，但有些人的神情跟動作、有對他自己所扮演的角色有下功夫，這就是其他人學不來的。在日本拍攝 Cosplay 照，除了 Comiket 之外，或是你本身是 Coser 之外，不管在什麼活動，都是要在身上放採訪或攝影證的，不然會被捻出去，也就是要「遵守所有應該遵守的規則」。

最後我們聊一個有趣的問題：當有人問說：「你在扮演什麼角色？」以前可以聽到有些人說：「我都是 Cosplay 自創的角色」，但是一問說那是甚麼樣的角色或是故事的時候，卻又答不上來。那或是自己任意搭配喜歡的衣服出門就稱爲自創嗎？還是說這是有原創的故事跟角色再 Cosplay 出來呢？這其中有很大的不同。如果只是先前所說的那樣，那恐怕沒有任何意義，因爲那或許只是一種穿衣的風格而已，因爲是完全不同的東西。例如說，有人創作了自己的作品，漫畫也好，小說也好，他有將這部作品中的角色附於人格特性與外型設定，並另外請人將這作品中的角色扮演出來，這樣子的原創 Cosplay 才是有意義的，因爲他是有根據的東西。這樣也才符合 Costume Play(角色扮演)的精神。

最後很遺憾的，不得不來談談 Cosplay 的「公民與道德」。如果當你的父母或長輩看到穿著 Cosplay 的衣服的同好在逛大街，不知會有甚麼反應呢？現在我們常常可以在活動會場之外的地方可以看到就有人穿著 Cosplay 服裝走在街上，甚至就這樣穿著 Cosplay 服裝，拿著巨大兵器去搭公車、搭捷運。當然，你要穿什麼上街是你的自由，但是，別人會怎麼想？會用什麼樣眼光在看 Cosplay 這個族群？請不要爲了貪圖自己一時的方便或快樂，而造成他人的困擾。

再來，請有公德心，勿佔用公共區域，不管是捷運站也好或是其他公共廁所也好。我自己也在捷運站看過類似的事情，就直接在捷運站售票處堆放行李、換衣服，並且大聲喧嘩，這樣怕都只讓人感到似乎玩 Cosplay 的同好道德水準之低落而已。

其實說再多，重點也只有一句，也是最後誠心的給予大家最誠懇的建議，「尊重他人就是尊重自己」。有了對彼此的尊重，才能有更好的活動環境與品質，謝謝大家。