

第一章 緒論

過去五年中，我個人一直以漫畫同人社群的創作行為與文化現象為主要研究範圍，研究主題約略可以歸納為以下三個脈絡：(一)漫畫同人社群成員之學習模式與社會互動機制，(二)漫畫同人誌創作者的文本消費/書寫、擬仿/再創的意義建構與美感知行，(三)漫畫同人文化的社會美學與文化實踐。由於漫畫同人文化的發展實在很快速，兩三年前的東西現在看來都很落伍了，所以我覺得的研究也該有的階段性整理與反省，所以，本研究論文算是對過去五年研究的一種交代。但是，漫畫同人文化作為一個研究對象與場域是相當龐大且複雜，沒有任何一個研究可以將其全部再現，僅能就某些文化現象或主體價值進行研究。因為個人是藝術教育研究者，我很自然地將研究關注聚焦在文本生產與學習方式的議題上。接下來，本研究論文就正式登場了。

第一節 研究背景與動機

一、研究緣起

大約在 2000 年左右，我偶然間聽到我的外甥女（當時是高中生）與同學討論參加漫畫同人誌販售會的 Cosplay 活動的情形，我很好奇地問我的外甥女：「漫畫同人誌販售會是什麼活動啊？Cosplay 又是什麼東西？」，我的外甥女簡單地解釋一下說：「漫畫同人誌販售會就是販售漫畫同人誌的活動嘛，而 Cosplay 就是角色扮演，也就是把自己打扮成自己著迷的漫畫人物，然後就在漫畫同人誌販售會會場中展現一番。」聽了這樣的說明後，我又一臉迷惑地追問：「那漫畫同人誌又是什麼啊？」我的外甥女有點不耐煩地說：「連這也不懂，就是我們學生自己畫的漫畫」，當我還想問一連串的問題時，我的外甥女馬上

意識到我是個「問題人物」，連忙說：「我建議你最好自己去參加漫畫同人誌販售會，好一窺究竟，免得我們年輕人說什麼都聽不懂。」就衝著不要流於「老學究」一派，與年輕學生隔閡太大的原因，我就決定去漫畫同人誌販售會走一遭，看看這些青少年/青少女漫畫迷究竟在玩什麼把戲，而我的漫畫同人誌文化的研究之旅也就因此開始。

在 2001 年 7 月 14 日，我第一次進入漫畫同人誌販售會，那種感覺就像紅樓夢的劉姥姥進大觀園，既好奇又興奮，很多事物都很新奇陌生，只能邊看邊問，慢慢地觀察與了解這個特殊的社群活動。這次 ComicWorld 是暑假期間所舉辦的第一場販售會活動，是屬於較大型的，會場中大概有將近七百個團體展售各式各樣漫畫同人誌和相關產品，當然，會場中是少不了角色扮演穿梭其間。除此之外，尚有商業漫畫展售、專業漫畫家座談兼簽名會、插畫比賽、演唱會或角色扮演競賽等。在參加漫畫同人誌販售會前，我很難想像有這麼多年輕業餘漫畫創作者會同聚一堂，作品琳瑯滿目，而且大部分的作品都相當優秀精采，令人目不暇給，除了漫畫同人誌外，還有漫畫人物圖卡、海報、作品集、以及周邊商品，如書籤、信紙信封、購物袋、墊板、馬克杯、T-shirt、娃娃造型等，漫畫商品種類很多，而且創意十足（陳箐繡，2005b）。

或許因為我是藝術教育研究者，因此面對漫畫同人誌販售會活動時，我不自覺地會以藝術與藝術教育研究的角度去觀看這樣的迷文化現象，因此，當我看到漫畫同人誌販售會展售的各式產品時，我馬上感受到其間蘊藏的強力創作生產力，再仔細欣賞這些漫畫同人誌、圖卡與周邊產品時，我不免感到震懾，因為很多作者的繪畫能力相當強，作品水準也都很高，尤其之中被稱為「大手」的同人誌作者，其繪畫能力其實已經與專業漫畫家的程度不相上下了，這些業餘漫畫作者已有足夠的能力去掌握並運用漫畫的表現形式、技巧與風格。當然，我們都明瞭這種繪畫表現能力並非與生俱來的，漫畫同人誌創作者必然經歷一段從對漫畫創作知識與技巧的生疏轉變為熟練的學習過程。不過，就台灣的教育情形來說，一般國、高中學校並沒有安排漫畫繪畫課，所以漫畫同人誌

創作者並不是從學校教育中接受正式的漫畫繪畫訓練，而是多靠個人努力，自我學習而成爲漫畫同人誌創作者，這樣的過程蘊含獨特的自我導向之學習行爲特性 (Chen, 2002)。

另外，漫畫同人誌販售會的角色扮演也相當吸引我的目光，很多年輕漫畫迷打扮成他們喜愛的動、漫畫人物，這些服裝造型有的相當怪異奇特，有的性感妖艷，有的則溫柔可愛，有機器人、也有新科技戰士，各式各樣，爲販售會添加許多異國情調和科幻色彩。漫畫迷之所以將自己打扮成他們喜愛的漫畫人物出現在漫畫同人誌販售會上的原因，主要是藉此展現他們個人對其漫畫偶像人物的熱愛和認同，另一方面也爲了滿足個人的表演慾望 (Chen, 2002)。雖然，角色扮演 (Cosplay) 是日本漫畫迷的術語和活動，係指扮演日本動漫畫或電玩的人物角色；不過，台灣的漫畫同人誌販售會場卻出現一有趣現象，竟然也有霹靂布袋戲的角色扮演，讓台灣漫畫同人活動多了在地特色。對許多人來說，角色扮演純屬模仿與挪用，不但沒有意義，又浪費時間與金錢，實在很難脫離膚淺低俗、荒謬吊詭和行爲偏差的形象。不過，我卻覺得角色扮演既然需要妝扮與表演的技術，那麼，也就涉及技術精研的學習過程，其中的學習意涵與美感經驗確實頗耐人尋味。

過去五年中，我參與過漫畫同人誌販售會好幾次，每次體驗與觀察的角度都不大一樣，但每次都深刻感覺到漫畫同人誌販售會及其呈顯的次文化現象具有不同於我們傳統認知的再創行爲、文化實踐、美感經驗、與價值評斷方式，對學校正規藝術教育的審視與省思具有借鏡的功用。事實上，這樣的體會並不只是我個人的想像，其他研究者對漫畫迷社群與文化也有類似的發現與看法，Manifold (2003)便談到漫畫迷在創作過程所經歷之美感經驗的意義不應被忽視，而 Allison(2000)則強調青少年漫畫迷社群中存在著一種特殊的非正式學習模式，有必要加以研究與了解。而藝術教育工作者 Wilson (2001)也認爲漫畫次文化蘊含複雜的學習可能性和形式，深具藝術教育意涵，值得我們深入研究與探討。

雖然上述幾位學者已注意到漫畫次文化所潛藏的教育意涵，也有相關之研究論述，但是篇數有限，對漫畫迷社群與文化的研究廣度與深度都不足，而國內的情形也類似，從目前有關漫畫次文化的研究資料來看（如：蕭湘文，2002；全國碩博士論文資訊站），以藝術教育觀點去探討漫畫同人社群之文本再創、美感經驗與學習方式的研究很少，除了我個人一、兩篇研究論文是有關漫畫迷次文化的非正式學習特徵之研究外，只有林羿姣（2003）之碩士論文〈尋找藏寶圖中的秘密：漫畫同人誌創作者學校內外藝術學習歷程關連性之研究〉的研究最直接涉及漫畫同人誌創作者之漫畫學習經驗方面。至於，有關漫畫迷之文本書寫的研究也不多，大概只有吳憲鎮（2005）的碩士論文〈漫畫同人誌創作者的閱讀與書寫之研究〉。

二、研究問題之關鍵動機

從漫畫同人誌販售會的種種產品展售、社會互動與文化現象，我們了解這是青少年/青少女與年輕人所主導驅動的文化，從中可以感受到一股強力、源源不絕的視覺圖像與符號的生產動能(Wilson and Toku, 2004)。不過，我們都清楚這些圖像符號主要是延展自漫畫符號系統，與學校所傳授的精緻藝術之再現系統不一樣，其生產動機、方式與美感品味也有所差異，青少年/青少女的漫畫生產主要是將商業漫畫或流行影像作為文化資源，以擷取、擬仿與挪用文本影像的方式來進行再書寫與再創，重新建構出新意義和新文本，並且逐漸形構屬於他們的獨特視覺形式語言與意義建構模式。而這所謂的漫畫同人文化的形成也是因為對流行漫畫之消費、閱讀、書寫/再創、與再消費的結果，漫畫同人誌販售會則是此文化的最具代表性的大型聚會活動。

漫畫同人文化則以「漫畫同人誌」和「角色扮演」為主要生產形式，也是最顯著的文化表徵，前者是以漫畫圖繪之平面方式呈現，而後者是以漫畫人物造型之行動表演展出，雖然文本書寫方式不一樣，但是都是受漫畫文本激勵而

衍生的新文本。面對漫畫同人文化的同人誌和角色扮演的生產現象，我們首先要改變的是我們對「創作」與「獨創」的觀念。根據文化研究的主動閱聽人理論，迷社群是具有生產性特徵，乃是因為迷會受其著迷的文本所激勵而將原始文本當成一種文化資源，從中去生產出自己的新文本（陳正國譯，1993；吳憲鎮，2005），因此，Jenkins(1994)稱迷是「文本獵奪者」(textual poacher)(p.35)，而迷的生產過程就是不斷與消費文本進行意義協商與佔有的角力，而這種意義搏鬥除了發生在文本閱讀，也發生在文本再創過程。所以，在迷社群裡，當迷的文化能力愈強，就愈能認知到每一個原始文本的脈絡，也愈能從中擷取豐富的資源以建構自身的意義和愉悅（陳正國譯，1993）。

從主動閱聽人的文本生產概念來看，創作趣味就在於對原始文本的咀嚼、消化、反芻的交互行爲，而其創意性或藝術性往往就存在於對原始文本的符號意義之扭曲、破壞、顛覆、延展、擴散、重組、與填補。根據 Roland Barthes 的文本理論觀點，「文本」是不同於佔據物理空間的實體—「作品」(work)，Roland Barthes 認為文本是閱讀活動中的意義生產與轉換的過程，一種語言實踐的行爲（龍協濤，1997），更明白地說，文本就是在某種話語（語境）中進行的生產（吳憲鎮，2005），由此推想，不同個體面對類似的語境，卻可能進行著不同的文本生產，呈現歧義性與異質化的現象。

那麼，根據上述觀點，漫畫同人誌創作者和角色扮演者的文本生產過程必然也是多元、歧義且獨特，突顯個人的表意行爲的價值。但是，我們不免要疑問在文本生產過程，究竟創作者個人是如何和漫畫符號體系周旋，如何與文本交流對話，如何吸收、轉化並掌握再創的動機與作品風格的展現，如何在漫畫文化次序中確立自己的表意位置，以及如何在複雜的意義實踐中建構自我的美感價值。與因為這種種問題，本研究覺得有必要進入同人文化場域，直接聽聽同人誌創作者與角色扮演者個人的文本生產經驗，此為本研究之研究動機之一。

由於漫畫同人社群的社會行爲主要建立於漫畫文本之消費、閱讀、創作與

書寫、生產與再生產上，所以文本選擇也就決定了其社會身分的歸屬與認同（Fiske，1987；Pustz，1999）。至於，漫畫同人誌創作者與角色扮演者因創作行為而具有文本生產者和文化參與者的雙重角色，既是自由創作精神的實踐，也是讀者參與重寫文本—文化生產的實踐（陳仲偉，2003）。進一步來看，漫畫同人誌創作與角色扮演既是文本生產行為，也是社會行為，從漫畫符號系統接收到同人社群間的互動，參與者得以充分掌握與執行其社會文化的互動模式、價值、語言系統、和敘事方式，成為該文化的一份子(文化人)。

作為文化生產者與實踐者，同人誌創作者與角色扮演者既是漫畫再現符碼的接收者，也是傳遞者，而這之間就存在著複雜的學習介面與歷程。漫畫同人文化一方面承襲漫畫之再現符碼(representational codes)，包括基本的語言符號特性、表現形式與技術、約定俗成的規矩，另一方面則又衍生出特屬於此文化的遊戲規則，這也就是說，漫畫同人文化的符號意義系統有其技術性與文化性，同人誌創作者與角色扮演者需要時間去學習與磨練才可以藉此語言符號系統進行思考、想像與再現。

先前也提過，學校課程並沒有安排所謂漫畫創作或角色扮演，所以大部分的同人社群創作者與角色扮演者都是自發性的、自我導向的非正式方式進行學習，然而，這樣一段從初始的漫畫讀者到後來的漫畫創作者的演變過程可能相當漫長，那麼，他們究竟是怎樣習取這樣的漫畫創作方式與技巧？以及如何培養出個人的創作風格與美感評斷呢？更重要的是，他們為何能保有如此強烈的自發性學習與創作的熱誠呢？而這也是激發本研究欲探索同人誌創作者與角色扮演者的學習經驗的主要動機。

第二節 研究目的與問題

根據上述之研究緣起與動機，本研究認為有必要針對漫畫同人文化的同人誌與角色扮演之生產特徵與社群中隱藏之非正式學習形式進行研究，希望藉此

了解另一種型態的美感再現與意義建構的方式，以及青少年/青少女學生在學校外的漫畫文化環境中所引發個人主動自發、非學校結構性的學習形態與經驗的特徵與義涵，希望本研究結果可以提供中學學校教師、課程設計者、師資培育機構和藝術教育研究者實質的建議與參考，讓未來學校內的藝術課程可以更適合學生的興趣，而藝術教育研究可以有更開闊、更前瞻性、與跨領域的嘗試。

為達此目的，本研究以質性研究方法，針對八位年輕漫畫同人誌創作者和八位角色扮演者進行深度訪談，並輔以觀察與資料檔案的分析，探索被研究之同人誌創作者與角色扮演者的文本生產之實踐經驗，以及漫畫與角色扮演之學習經驗。本研究的具體研究問題如下：

(一) 文本生產方面

1. 被研究者之漫畫同人誌創作特徵與經驗為何？
2. 被研究者之角色扮演創作特徵與經驗為何？

(二) 非正式學習方面

1. 被研究之漫畫同人誌創作者之學習經驗為何？
2. 被研究之角色扮演者之學習經驗為何？
3. 同人誌創作者與角色扮演者之學習特徵與意涵為何？

- (三) 被研究之同人誌創作者與角色扮演者之文本生產與學習經驗所啟發之藝術教育意涵為何？

第三節 研究方法之考量

根據Lyotard觀點，後現代主義對過去普遍存在之大敘事（meta-narratives）歷史觀點提出質疑，並以小敘事（little narratives）方式取而代之（Elfand, Freedman, & Stuhr, 1996）。所謂大敘事歷史觀點係指以線性宏觀方式來看待並記載歷史演進，並且認為人類文明是沿著一中心軸線往前進展，而藝術則在追尋一種世界共相的真理。至於Lyotard所強調的小敘事，則指各個文化、次文化、性別、

社會階層所擁有的故事，以及各自衍生的語言藝術之表達形式。這種小敘事各有其故事、敘事者、和閱聽眾，因此具有獨立自主性，同時也突顯個人的敘事權力 (Elfand, Freedman, & Stuhr, 1996)。

面對現今多元複雜的社會，各種次文化活躍的時際，Lyotard 的小敘事觀點頗能切合時代特性，也就是說，每個文化、次文化或社群有其主體價值和被尊重的權力，漫畫同人誌（漫畫迷）社群也不例外。再者，從研究書寫的角度來看，Lyotard 的小敘事觀點也反映了個人化故事與經驗的研究價值。在後現代社會，多義性與異質化的強調突顯了個人的表意行為的重要性，不同個體所選擇的行為、品味與生活風格皆具有其獨特性與豐富意涵，特別是當羅蘭巴特提出「作者已死」的觀點時，閱聽人主動詮釋的正當性也因而獲得肯定，並且促使學界試圖在文本分析和閱聽人研究之間尋找更均衡的相對位置。

不管是從 Lyotard 的小敘事觀點或後結構主動閱聽人的角度，有關漫畫同人文化，或更細分為漫畫同人誌圈和角色扮演圈的社會互動或文本生產都有其個別主體性的價值，值得我們深入研究。而以小敘事的研究模式，雖只選取幾位代表性漫畫同人誌創作者與角色扮演者做為研究對象，仍有其優勢地位，因為，特過透過這樣的研究途徑，不僅可以貼近研究個案的社會情境、經驗與觀點，進一步理解研究個案的文化實踐、文本再創、與意義建構的模式與歷程；同時也可以從他們的眼界，察知其社群之文化普遍性與特徵。

在一篇有關〈男性愛，同人誌和藝術教育〉的文章中，Wilson and Toku (2004) 解釋漫畫同人誌是衍生自商業動、漫畫與電玩等文本，其背後所牽連的是整體漫畫符號系統，整個糾結盤繞的情形有如地下根莖 (Wilson, 2003)。既然漫畫同人誌文本創生背後牽繫著一道多元興趣、意念、意識型態與詮釋交錯纏結的網絡，我們恐怕也很難在短暫時間中，迅速耙梳出完整的脈絡地圖，不過，若方法運用得當，我們仍能逐漸瞭解其內在結構與意義的 (Wilson and Toku, 2004)。以 BL 漫畫同人誌內容意義的探究來說，Wilson and Toku (2004) 建議不妨從傾聽 BL 漫畫同人誌創作者與其迷眾在創作與閱讀方面的實際經驗

與感受開始，直接探訪究竟 BL 漫畫同人誌創作者為什麼要與如何創作 BL 漫畫同人誌？欲表達的意念為何？而其閱讀者又如何看待 BL 漫畫同人誌，以及如何詮釋所閱讀的 BL 漫畫同人誌？等問題。

Wilson and Toku (2004)對此現象的觀察與建議則頗具研究方法之意涵，主要有以下兩點指涉：第一有關漫畫同人誌之表意系統的研究需以細膩、質性的研究方法來進行文本分析解讀，以便可以有條理系統地梳理出其符號語意系統和內含之意義價值，而不至於脫離其社會文化脈絡與情境的條件。第二是當進行漫畫同人誌之文本分析時，應該直接訪問創作者或閱讀者，來聽取她們的實際經驗和意見觀點，以便呈現她們的文化實踐的真實，而不是從我們學術的眼光或價值判斷來建構另一種「真實」。

我們了解 Wilson and Toku (2004)上述論點是針對 BL 漫畫同人誌之文本分析而談的，不過，面對青少年/青少女漫畫同人文化時，作者之觀點也可以擴大解讀，畢竟任何漫畫衍生性創作，如同人誌與角色扮演，都一樣，其文本再創的背後都糾纏著多重複雜的意義生產脈絡與價值觀念，研究方法之啓示也就可以轉化運用，以類似的態度，不同的角度和途徑，來探索年輕人所創造的文化。因此，面對台灣漫畫同人誌創作者與角色扮演者的文本再創所涉及的美感經驗，以及在此社群中的文化實踐所涉及的非正式學習與自發性藝術行為之研究時，本研究乃運用質性研究方法，以貼近被研究者之同人文化情境與之互動，並運用深度訪談法作為聆聽並描述被研究者之個人立場、個人體認、個人角度和個人經驗，以呈現被研究者在日常生活、學習經驗與社群動態的交互作用與過程所建構出的意義與價值。

第四節 名詞釋義

一、漫畫

漫畫 (comics) 又稱為連環漫畫 (comics strip)，日本稱之為 manga。台灣漫畫市場以日本漫畫占優勢，因此，本研究的漫畫係指日本漫畫。另外，日本

卡通動畫多是改編自連環漫畫，但以動畫方法處理而已，其基本精神類似，所以，亦有動漫畫一稱。隨著科技媒體發展多元化，現今的漫畫，泛指 ACG，即所謂的 Animation（動畫），Comic（漫畫），Game（電玩）。

二、同人、漫畫同人誌

同人一詞是日本用語，稱為「どうじん」，英譯音為“doujin”，意指「志同道合的人」，主要是用來形容因為共同興趣與嗜好而集結的團體。漫畫同人則專指對漫畫感興趣、志同道合的人，繼而結合而成的團體。至於「漫畫同人誌」（まんが どうじんし，英譯音“manga doujinshi”）則指那些對漫畫喜愛的人或團體所共同出版的漫畫相關之書刊雜誌，一般都是非商業性的出版行為，其刊物通常只有在同好間流通而已。

三、同人圈、同人文化

「同人圈」或稱漫畫同人界則指所有喜愛漫畫的大小同人團體，隨著時代演變，同人圈範圍擴大，成員增加，但無論怎樣都與 ACG 有所關聯，主要包括：對 ACG 熱愛並有一定程度了解的人；漫畫、小說同人誌創作者、評論者、角色扮演者，由於漫畫同人界的形成，自然也凝聚一種特殊的次文化風貌，我們則以「同人文化」稱之。也有以「漫畫同人誌次文化」代稱，但是，本研究因考慮同人文化主要包含同人誌和角色扮演（如圖 2-1）的關係，以及參考傻呼嚕同盟共同企劃所出版之〈COSPLAY·同人誌〉一書慣用的同人文化，乃以「同人文化」一詞。

四、角色扮演

角色扮演(cosplay) 乃日本漫畫迷的術語和活動，就是真實人物模仿動漫畫角色之扮裝表演，現今已是漫畫同人誌販售會上的重要活動之一，圈內人習

慣以「cos」簡稱，並直接以 coser 稱呼角色扮演者(cosplayer)。本研究爲了反映時下同人文化的調性，因此會混用角色扮演、cosplay、cos，以及角色扮演者和 coser。

五、文本生產

文本(text)在後現代理論擴大詮釋下，泛指承載訊息的物、儀式、姿勢或行爲，以及語言實踐的過程，所以，商業漫畫、卡通動畫和電玩都可被視爲文本，那任何一種承載訊息的物的創生或語言實踐的結果都可以視爲是文本生產。不過，本研究之文本生產(textual production)偏向運用 Fiske(1992)有關迷的創造性生產的概念，也就是迷根據所愛的文本進行再創作/再書寫的行爲，而就同人文化來說，同人誌與角色扮演就是主要的同人文本生產的結果，所以，本研究的文本生產主要指涉同人誌和角色扮演兩種。

五、非正式學習

非正式學習(Informal Learning)相對於學校機制化、系統組織化的學習型態，特徵有二：一是自我導向式學習，二是情境學習，大部分發生在校外日常生活中，譬如說文化學習。本研究關注的焦點則在漫畫同人文化中可能發生的非正式學習，特別是同人誌創作者與角色扮演者的漫畫學習經驗爲焦點。

第五節 研究範圍與限制

一、研究範圍

本研究欲以質性研究方法探究漫畫同人文化中的漫畫同人誌創作者和角色扮演者有關文本生產之美感實踐與學習經驗，研究對象有漫畫同人誌創作者與角色扮演者各 8 位，這十六位被研究者並不是在同一年度內被選爲研究對象，而是本研究者過去三年的研究期間，陸續認識並進而訪談研究的，也因而，

他們的漫畫創作或角色扮演的經驗與被訪談時的就學背景都不太一樣。其中，有三位漫畫同人誌創作者和兩位角色扮演者的訪談和作品資料是在 2003 年暑假蒐集而來，當時她們是高三，正準備進入大學就讀。接著，有一位漫畫同人誌創作者的訪談是在 2004 年 4 月進行的。另外，有三位同人誌創作者和四位角色扮演者的訪談和作品資料是在 2005 年期間蒐集，這七位被研究者是研究者在漫畫販售會中認識並進而訪談，他們的就學情況都不一樣。最後，有一位漫畫同人誌創作者與兩位角色扮演者之訪談和作品資料是在 2006 年 10~12 月間蒐集到的，她們是目前就讀嘉大的學生。由資料蒐集的時間來看，本研究所跨越的時間範圍大約有四年，而這也成為本研究之特色。

雖然，漫畫同人誌販售會的活動與文化現象並不是本研究的研究焦點或對象，不過，它卻是漫畫同人誌創作者與角色扮演者展現作品，並且與其他漫畫迷互動的主要場所，因此，也就成為本研究之重要觀察場域，以本研究者過去四年間所參與過的漫畫同人誌販售會為依據。透過本研究者對漫畫同人誌販售會的觀察紀錄，與研究對象之訪談與資料檔案交叉比對，以更充分多角度的方式來理解被研究者的漫畫創作與學習經驗。

本研究鎖定漫畫同人誌創作者和角色扮演者為研究對象，此處所謂「文本再創」行為所運用的符號表意方式與結構並不一樣，結果也有所差異，一是漫畫同人誌創作者所繪製成冊或單幅的紙本漫畫，一是角色扮演者以動漫畫人物為模仿對象所進行的扮裝表演。至於漫畫同人文化中之其他衍生性創作，如小說、人偶、或文具商品等，皆不列入本研究的研究分析範圍。此外，漫畫同人文化之社會互動機制、漫畫文化工業之產銷、傳播機制、以及漫畫迷之漫畫閱讀、詮釋和價值判斷等也不是本研究試圖探討的問題焦點。

二、 研究限制

由於漫畫迷社群純粹是因為對日本漫畫和卡通動畫這類媒體的喜好關係而形成，並沒有地域限制，屬於 Jenkins (1992)所描述的「地理性和社交性分

散的團體」，平時成員都分散各地，只有在某些場合才匯集，漫畫迷身分才浮現，文化表徵也因而彰顯可視，其中最具代表性的集會活動莫過於漫畫同人誌販售會，雖然，台灣漫畫同人誌販售會只有星期六、日兩天的活動，但因為其匯聚的人潮最多，展售的漫畫同人誌與其他相關產品也最多，安排的漫畫迷活動也最多元與精采，可以說是把漫畫同人文化濃縮呈現出來，因此，本研究指稱的同人文化其實只侷限在漫畫同人誌販售會中所展現的文化現象，所以，本研究主要是以漫畫同人誌販售會為文化觀察的重點場域，流於所謂「以小窺大」的方式來觀看漫畫迷的社會互動關係，很難有較全面性的理解。

相對於整個漫畫迷文化，漫畫同人誌販售會的活動範圍自然顯得小太多了，不過，近年來，每年舉辦的漫畫同人誌販售會場次越來越多，活動內容主題劃分也越來越細，有些同人誌販售會以漫畫同人誌為主要展售項目，有的則以角色扮演為主，社群單位更細分，活動內容更分化，導致參與不同的聚會活動，經驗也會有差異。本研究提出此問題，主要說明漫畫迷之文本生產與學習經驗可能與漫畫同人誌販售會之場域情境有關，也因此，本研究所觀察之漫畫同人誌販售會活動所理解的文化意涵，以及被研究者個人的文本生產與學習經驗都有其主觀性和獨特性，並無刻意追求研究客觀性或普遍性。

第六節 研究重要性

當面對青少年/青少女主導塑造的漫畫同人誌販售會，以及其間展露的視覺文化現象時，Toku and Wilson (2004)以自省的口吻問到：難道我們的藝術教育失敗了嗎？為什麼學校教導學生欣賞和創作某一種藝術，結果學生卻著迷製作另一種藝術。為什麼青少年/青少女和年輕人為主的漫畫視覺文化展現那麼強烈的自發性藝術行為和創作熱誠，而這種熱誠與動力卻不容易在學校藝術學習過程中出現？故，Toku and Wilson (2004) 深切企盼藝術教育者要進一步

去了解這屬於青少年/青少女創生的視覺文化，以及其可能對藝術與視覺文化教學的啓示，而本研究即秉持這種態度去了解年輕的漫畫同人誌創作者與角色扮演者的文本生產與學習經驗特徵，以提供其他藝術教育者做參考依據。

誠如Wilson (2003) 的提問：究竟藝術教育領域的範圍是什麼，界線在哪裡？爲什麼這樣的範圍與界線必須存在呢？當藝術世界本身、藝術定義與理論都不斷在更新拓展，藝術教育領域難道不該改變嗎？不應該擴大範圍去涵蓋更廣的視覺文化？事實上，藝術教育確實已經面臨了派典性移轉的時刻，正從學習學院機制化藝術世界的藝術轉而到更具包含性範疇的視覺文化；所涉及的是藝術教育領域最基礎的哲學假設、定理、和途徑的改變，而不是主題的問題（Duncum, 2001）。當藝術教育派典產生移轉時，其研究態度自然也要跟著改變，有必要以更多元的觸角積極向外擴展與延伸，尋找新的藝術教育與研究法則，以建立符合時代的藝術教育理論與操作方法。

目前藝術教育研究者已注意到藝術應以更廣的視覺文化做爲定義，並進行所謂的視覺文化藝術教育，可是台灣目前的藝術教育界尙未對如此觀念和方式有積極的反應，若有的話，也多是對視覺文化影像進行批判性賞析，忽略流行文化中最顯著的庶民—「迷」的消費與再創所隱含的新形態藝術美學與學習價值。相對於學院藝術教育的機制結構與思想脈絡，漫畫迷文化顯得相當邊陲、曖昧和鬆散，它所援引的是一種不同於學院藝術的美感符碼(aesthetic codes)，塑造另一種美感品味與美學觀點。而本研究藉由對這研究，主要目的即是在呈現新一代、另一種文化的藝術觀點與美感經驗模式，藉以檢視過去藝術教育的「美學」和「美感行爲與經驗」的合理性與可能挾帶之意識形態權力關係，進而提供藝術教育學術領域一種符合新世代的藝術思維，以做爲視覺文化教育的發展基礎。

本研究結果促使藝術教育者瞭解青少年/青少女漫畫同人誌創作者與角色扮演者之文本再創的行爲特徵、內在意義與價值功能，可以因此促進他們對青

少年漫畫迷文化有更高的接受度，並且學校教育也可以整合青少年/青少年的視覺文化思維，讓青少年在學校的學習發揮更高的潛力。

第二章 文獻探討

第一節 漫畫同人文化之版圖探勘

漫畫同人文化是新近十幾年來才較明顯可見，由於是日本漫畫流行文化的衍生性文化，文化主體具有高度視覺化與動態的特性，不斷有新的流行圖像與產品加入，大量的符號圖像如海潮一般，潮來潮往，來得快去得也快，漫畫消費、品嚐與再生產的流行間隔也越來越壓縮。漫畫同人文化另一個特徵就是版圖不斷在擴大，專有詞彙不僅多，且隨時在變動，想要對其有所認識，非得先來個版圖探勘，認識其文化範圍、用語、組成份子、背景不可。

一、 版圖界定

(一) 何謂漫畫同人文化？

同人一詞是日本用語，稱為「どうじん」，英譯音為“doujin”，是指「『志同道合的人』，類似夥伴或同伴的意思」(禾子，2005，130)，主要是用來形容因為共同興趣與嗜好而集結的團體(蘇微希，2003)。承接「同人」的意思，「漫畫同人」則專指對漫畫感興趣、志同道合的人，繼而結合而成的團體。至於「漫畫同人誌」(まんが どうじんし，英譯音“manga doujinshi”)則指那些對漫畫喜愛的人或團體所共同出版的漫畫相關之書刊雜誌，一般都是非商業性的出版行為，其刊物通常只有在同好間流通而已。

隨著科技媒體發展多元化，現今的漫畫，泛指ACG，即所謂的Animation(動畫)，Comic(漫畫)，Game(電玩)。至於，「漫畫同人圈」或稱漫畫同人界則指所有喜愛漫畫的大小同人團體，隨著時代演變，同人圈範圍擴大，成員增加，但無論怎樣都與ACG有所關聯，主要包括：對ACG熱愛並有一定程度了解的人；漫畫、小說同人誌創作者、評論者、角色扮演者(cosplayer，常簡稱為coser)，此外，甚至包含Cosplayer的攝影師、漫畫周邊產品之生產者

等都算是「同人圈」人 (Myssa, 2005, 134)。在現今社會型態改變，漫畫工業活躍之際，漫畫同人圈的成員為數眾多，可以類歸為一獨特的社群 (community)。

若再依據 Barnard (1998)的定義，文化乃人們的日常生活方式、實踐與對象，那麼，漫畫同人文化則指漫畫同人圈內的社會互動方式、實踐和漫畫創生之產品，簡言之，就是因漫畫 (ACG) 的關係而逐漸發展出的特殊文化形式。漫畫同人文化中最顯著的文本生產者就是漫畫同人誌創作者和角色扮演者，而其創製的同人誌與 Cosplay 則成為該文化最可辨識的表徵，一靜一動，前者以漫畫圖繪之平面方式呈現，而後者是以漫畫人物造型之行動表演展出，雖然文本書寫方式不一樣，但都表達對文本之熱愛，同屬同人文化，也是同人誌販售會中的主要展現項目，以下本研究以一簡圖概述三者關係。

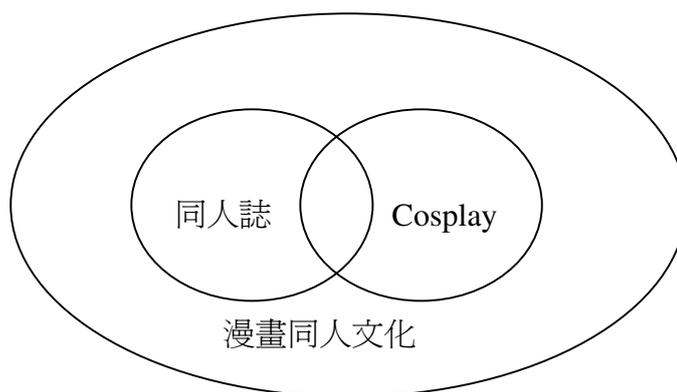


圖 2-1：漫畫同人文化、同人誌、Cosplay 的關係圖

(參考自王鈺琴，2006，13)

從上述的同人圈與同人文化關係來看，我們可以清楚察覺漫畫同人社群的社會行為主要建立於漫畫喜好與生產上，所以文本選擇也就決定了其社會身分的歸屬與認同 (Fiske, 1987; Pustz, 1999)，這樣的社群屬性即如 Jenkins (1992) 所說的「象徵性社群」(symbolic community)。同時，漫畫同人社群的成員平時都分散在各地，並其社群身份不容易辨識，直到迷聚會活動發生的時刻，例

如：漫畫同人誌販售會，其社群歸屬才會彰顯，身分也才可以辨識，而社群文化形貌也因而“看得見”。所以，漫畫同人社群就是「地理性和社交性分散的團體」(Jenkins, 1992, 35)，社會結構模式就像液態物質，可以驅散也可以匯集，具開放流通、善變不穩定的特性 (Chen, 2003)。

由於漫畫同人文化是成員對商業漫畫、卡通動畫與電玩的喜好與著迷，並進而模仿與創作而形構出的特殊文化，它可以說是一種「迷文化」，也就是一種流行文化的衍生性文化。對於「同人誌」這樣商業漫畫之衍生性作品，蘇微希 (1998) 稱之為「次文化中的次文化」，主要是日本漫畫工業所凝聚的漫畫文化原本就被視為一種次文化，那麼，其衍生性的漫畫同人誌或角色扮演自然是更次一層的文化。在同人創作中，漫畫同人誌是最早發跡，也是同人販售會的主要展售作品，因此，也有以「漫畫同人誌次文化」指稱「漫畫同人文化」，但是，本研究因考慮同人文化主要包含同人誌和角色扮演 (如圖 2-1) 的關係，並採用傻呼嚕同盟共同企劃所出版之〈COSPLAY·同人誌〉一書慣用的「同人文化」作為代稱。

(二) 回溯：同人文化的起源

同人文化既然從日本傳出來，現在要回溯，當然還是得回到日本的同人發展史去。根據蘇微希 (2003) 的整理，日本第一個史上留名的同人團體就是「硯友社」，成立於一八八五年，崇尚文學寫實主義，創組員六位，之後的知名同人團體則屬一九一〇年由武者小路實篤、志賀直哉等人成立的「白樺派」，這兩個團體都是文藝結社，也是較具代表性的「文學同人」。

文學同人終究是脫離不了那股文藝創作與印製刊物的熱誠，因此，「同人」注定與「同人誌」形影不離，因為有文藝興趣與嗜好的人聚會結社，他們就會想共同出版書刊雜誌，而「同人誌」也因而產生，簡單地說，「同人誌」就是同好自費出版的刊物。日本史上第一本同人誌，名為「我樂多文庫」，就是「硯友社」所發行的 (蘇微希，2003)。而這種同人自費出版的風氣在日本二十世

紀初的文學界相當盛行，知名文學大師，如芥川龍之介和川端康成都曾在同人刊物上發表過文章（蘇微希，2003）。

同人結社出版同人誌從文學界發跡，但後來這股象徵自由創作的熱潮則從文壇蔓延到漫畫領域。許多有志一同、熱愛漫畫的人士也聚集結社，除了切磋畫技、相互學習，也彼此激勵，開始創製作品，在同好間流傳（Myssa, 2005）。早期漫畫同人誌以原創為主，發行人很少，甚至直接以手稿裝訂傳閱。但到了1980年代後，漫畫同人團體增加，同人誌生產活躍很多，再加上受到〈宇宙戰艦大和號〉、〈機動戰士鋼彈〉、〈足球小將翼〉和〈聖鬥士星矢〉等作品大受歡迎，帶動前所未有的動漫畫熱潮的激勵，漫畫同人團體開始從原創性轉向以商業漫畫為基礎的衍生性創作，而且衍生類同人誌有越來越熱門的傾向，與原初的文學性同人誌已相去甚遠，形構出漫畫同人誌特殊的表現形式與市場特色（蘇微希，2003）。

近年來，同人誌的意思似乎寬鬆許多，除了指同好間共同出版的刊物外，還包含「個人誌」的出版品，即個人自費印製的漫畫刊物，與同人誌原意有所出入，蘇微希（2003）認為「同人誌」已擴大為「私人出版之漫畫刊物」（P. 2）的意思。此外，同人誌之「誌」原是指書籍形式的出版品，但發展至今，表現形式倒是非常多元，以台灣的販售會來看，還有立體人偶、圖卡、海報、購物袋、馬克杯、明信片、信紙、貼紙等，種類五花八門，通常會以漫畫周邊商品來代稱。

在現今同人界，另一廣為人知的辭彙就是 Cosplay，是英文 costume（戲服）play（扮演）的結合簡化，就是戲服扮演的意思，類似西方的化裝舞會（Santoso, 1998）。意思就是藉由扮裝方式，將自己打扮成喜愛的漫畫人物，並透過動作神情的模仿來表演展現（陳箐繡，2006），其源起是因為同人誌創作者為了吸引漫畫迷顧客的目光，而將自己打扮成他們喜愛的漫畫人物。至於，Cosplay 一詞是在一九七八年，日本最大的同人販售會（COMIKET）的召集人米澤嘉博氏所提出的「costume play」以形容「以動漫人物為模仿對象的扮裝」所產生的所寫（蘇微希，

2003)。類似同人誌創作者因熱愛漫畫而畫漫畫，角色扮演者則以實際的扮裝行為來表達對漫畫人物的愛好與著迷。角色扮演大約在七十年代中期出現在同人販售會場所，不過很快地即成為販售會中鎂光燈的焦點，現在已經是漫畫販售會的常態活動之一，甚至成為與「同人誌」分庭抗禮的主要活動之一。

總之，同人世界是一強調自由想像、活潑創意的世界，只要有想法，要如何衍生與活用就無所謂了。過去外界常以負面方式看待漫畫同人文化，誤以為同人就是「同志」，對同人誌和角色扮演有很多錯誤的幻想，而且又將同人誌與角色扮演混為一談，甚或以 Cosplay 代稱整個同人活動，這都是因為不了解導致媒體報導與觀看的偏差。

（三）台灣同人文化的發展

台灣的漫迷並非以台灣本土漫畫為喜愛對象，而是以日本漫畫、動畫、相關產品、以及其商業機制，亦即通稱的日本漫畫文化（蕭湘文，2002）為基礎衍生成的，所以，漫畫同人文化就是「日本動漫畫」同人文化，也因此，台灣的漫畫同人活動不管就創作風格、行為表現或活動模式，都受到日本漫畫與同人文化極深的影響；不過，同人文化熱潮卻是最近二十年左右的事，最先啟動的依然是同人誌。

漫畫同人誌這種業餘、自由的創作風潮從日本吹向台灣，大約是在 1986 年左右，不過，它可以在台灣落地生根，主要還是因為台灣社會有適合發展的環境。台灣在 1980 年代初期每月發行的漫畫單行本約五十萬本，營業額為一千萬，但是到了 1992 年，每月發行的漫畫單行本高達兩百五十萬本，單月營業額也攀升到兩億元左右，可見日本漫畫在台灣的風行程度（蕭湘文，2002）。根據 Nyssa(2005)的整理，台灣最早引進同人誌作品，應是大然文化出版之〈聖戰士星矢〉漫畫單行本所附加的幾篇同人誌作品，原本大然文化只是藉以補足漫畫頁數，沒想到卻受到漫畫迷的熱情回應，以至於後來整本漫畫的後半部都是同人誌作品的情形。

至於台灣本土創作的同人誌則要等到 1990 年左右，由大然文化邀請同人誌作家們來畫，書名為〈黎漫空間〉，當時比較知名的同人團體有 MIT、地平縣、赤精衛，先後在 1990~1992 年間成立（Myssa, 2005）。同時期，那些長期閱讀日本漫畫，受日本漫畫洗禮的青少年與大專生則開始在校園內成立動漫社，開始了類似日本同人文化發展的路程（蘇微希，2003）。一九九三年八月，台北松山外貿展覽館舉辦一場模型漫畫展，校園動漫社團也參展社團之列，總共約有三十幾個攤位，雖然除了模型社團外，還有其他無關漫畫的社團，但這次活動算是台灣有史以來規模最大的同人誌販售會，也刺激了一些同人團體舉辦正式與非正式，中、小型不等的同人販售會活動（蘇微希，2003）。

一九九七年十月，由日本 SE 株式會社和台灣的捷比漫畫屋合作，在台北舉辦第一場定名為「Comic World」（CW）的同人誌販售會，這是台灣第一個以商業規模展開的定期同人販售會，奠定台灣大型販售會的基本模式。參加 CW1 的同人團體大概就已經有一百多個，而入場人數則大約有五千人次。但到了二〇〇一年七月，第 19 場的 CW 販售會活動，參與的漫畫同人團體甚至高達七百多個。短短五年間，漫畫同人團體的參與度增加六、七倍，可見其成長速率很快。蘇微希（2003）談到：

從「Comic World」開始，台灣的同人活動進入一個新的時代，在企業有系統的規劃與資金的挹注下，早期由同好以游擊方式舉辦的同人誌販售會開始進入了穩定的成長期，同人社團也因為有固定發表與交流的空間，如同日本一般逐漸發展出不同性向別的創作者。（p. 2）

至於角色扮演方面，台灣在一九九〇年代初期即可看見 Cosplay 的蹤跡，不過只有少數漫畫迷。有些日文能力較好的同好，透過日文 ACG 相關雜誌得知日本有關 Cosplay，發現這樣的方式來表現個人的漫畫熱愛很有趣，於是以嘗試的心態，小團體聚集，開始 Cosplay 的第一步，但因當時社會環境保守，對漫畫評價又不好，所以，Cosplay 活動通常私底下進行，不敢太宣揚，也不敢讓家人知道（王鈺琴，2006）。不過，經過三、四年的辛苦經營，一九九三

年左右，台北和高雄都已有小規模的 Cosplay 活動了，大多由同好們自行發起，屬性如聚會，不具商業色彩。比較正式的活動應該是上述的一九九三年松山外貿舉行的模型漫畫展，一群愛好「鋼彈」的同好們穿著聯邦軍制服出現在場內。一九九四年，南部知名同人誌創作社團－「ACG Station」在高雄 NOVA 資訊廣場的「SEGA 電玩遊樂場」舉辦一場 Cosplay 活動。

一九九五年，「ACG Station」舉辦全台灣第一場正式的同人活動－「95 變裝天王」活動，有正式的文宣與公告，Cosplay 終於正式向前邁出一步（王鈺琴，2006）。不過，台灣的 Cosplay 活動還是要等到一九九七年十月的 CW1，才算真正進入金色年代。由於台灣 CW 是由日本 SE 株式會社引進，其舉辦的方式大致與日本的 Comiket 販售會的模式雷同，以 Cosplay 與同人誌販售為最主要的活動，這次活動引發同人圈很大的迴響，雖然，地點在台北，許多中南部的同好都慕名而來，供襄盛舉。千禧年之後，台灣同人誌販售會的主辦單位改朝換代，而其他單位也加入，原本 CW 已停辦，改由 2002 年剛成立之「台灣同人誌科技股份有限公司」接手承辦 CWT (Comic World, Taiwan)。另一方面「Fancy Frontier－開拓動漫祭」(FF) 則由漫畫同人圈內人所主導的大型同人活動，與 CWT 並列為當前最大型之同人販售會。現今，Cosplay 玩家可以參與的販售會活動很多，北、中、南都有，而且環境都很好，Cosplayer 族群已經發展成熟，穩定成長（小海，2005）。

二、 組成份子與組織型態

從上面有關同人圈的介紹裡，我們可以了解目前同人圈的成員限制並不嚴格，只要對 ACG 喜愛並有某種程度的了解都可以視為「圈內人」。同人團體的組成大多起因於學生藉由漫畫的閱讀和創作獲得愉悅，以紓解升學的壓力（賴怡伶，2000）。閱讀漫畫原是學生普遍的行為，然而當此行為無法獲得學校師長的認肯時，便轉向同儕間共同分享與討論的行為認同，形成漫畫創作小團體（吳憲鎮，2005）。台灣同人圈的中堅份子以學生為主，也因此以年齡在 15 到

25 歲之間的年輕人爲主，大都還在學，以高中和大專院校的學生居多(賴怡伶，2000；Chen, 2002)。近來，由於漫畫同人誌發展潛力不小，有些創作者即使大學畢業了，還繼續參與同人創作與同人誌販售的活動，所以年齡層有提升的現象，有些資深的同人誌創作者都已經 30 幾歲了，但是，與整個圈內人比，比例仍是偏小。若以性別來看，女性則比男性還多，從漫畫同人誌販售會的同人誌攤位來看，以 2005 開拓動漫祭活動手冊的攤位配置圖來看，除了一般向類目外，女性向與男性向的攤位比數約 100：34，可見女性向漫畫同人誌創作者人數較多，也可以臆測到女性消費者也比較多(陳箐繡，2006b)。

漫畫同人圈內的組織結構基本上是很鬆散自由的，有個別戶，也有大大小小不同的創作小團體、同人家族或社團。這些個別戶雖沒有加入任何團體，通常也以個人誌爲出刊方式，但這不意味著他沒有同好或夥伴，只是他們並沒有成立什麼團體，但是彼此互助合作與交流也是有的。至於，同人團體來說，以校園內的動漫社和一般的同人家族爲代表。這些社團或家族有其著迷愛好的漫畫類別、對象，和創作表現形式。基於對漫畫的喜愛和同好的驅動力，對漫畫的模仿、創作成爲同好間的特殊行爲模式，透過定期的聚會觀摩交流，互相討論角色性格、情節安排，切磋畫技，並進而共同出版販售(林羿姣，2003；陳箐繡，2006a)。角色扮演團體也一樣，平時團員會共同研究、設計與製作服裝造型外，參加漫畫同人誌販售會時，他們則會互助合作，互爲對方化妝。動漫畫社團和同人家族可以說是漫畫同人界的基本組成單位，也是培養漫畫同人誌創作者的重要場所。

三、 同人活動：漫畫同人誌販售會

漫畫同人誌販售會出現在七十年代初期的日本東京，主要作用即是提供漫畫同好者(或漫畫迷)所自行或共同創作、印製和發行的漫畫刊物，一個交流和販售的場所，同時也提供迷眾們互通有無的社交場所。漫畫同人誌販售會是漫畫同人們最主要的聚集場所，也是同人文化體現的最主要時刻，是我們較容

易察覺該社群的互動行爲與現象的機會。漫畫同人誌販售會在日本成立初期，參與擺售漫畫同人誌的創作者與團體大概有一百多人，而參加的漫畫迷眾大約有三百多人。時至今日，單就東京大都會所舉辦的販售會 **Comic Market** 或簡稱 **Comiket** 來看，每場參與的同人誌創作者和團體的平均人數已高達 20000 人左右，並且有將近二、三十萬的漫畫迷前來消費（Kanemitsu,2002）。

早先的漫畫同人誌販售會純粹是做爲漫畫同人們交換或展售他們的同人誌作品，不過到了一九七〇年代中以後，才增加角色扮演的活動項目，專門提供漫畫迷們扮演動漫畫人物的機會，做爲漫畫迷們展現他們個人對其漫畫偶像人物的熱愛，滿足他們個人的表演慾望。現在角色扮演（cosplay）已經成爲動漫畫迷聚會的靈魂活動，漫畫同人誌的販售只是其中的重要活動之一而已。

台灣的漫畫同人誌販售會活動是仿自日本的，因此，販售會的活動型態與方式雷同，不過規模倒是小很多，一般中型的販售會大約有 400 個攤位，參加人數大約有五千人次；較大型販售會的展售攤位則高達七百多個，參加人數也提升到兩萬多人。台灣的漫畫同人誌販售會都是利用週末時間，星期六早上十點到下午四點，以及星期日的早上十點到下午三點，進行爲期兩天的聚會活動。活動場所多是體育館或商品展售會場，活動時間相當有限。

台灣的漫畫同人誌販售會的活動安排相當多元，以 2004 年 5 月 1 日和 2 日在台北世貿舉行的開拓動漫祭（Fancy Frontier）來說，大會中有販售區：分爲同人販售區和商業區，其次就是表演區：主要是角色扮演和動畫欣賞。安排的活動包括有：插畫家簽名/座談會、角色扮演比賽、以及漫畫創作比賽活動等。角色扮演仍然是販售會的一個重要活動，除了主辦單位規劃一個所謂角色扮演比賽活動外，角色扮演的表演場所就是整個會場，甚至會場外的中庭或人行道區也是他們表現的場所。

就目前漫畫同人誌展售的作品類目來看，產品種類非常多，主要有漫畫同人誌、小說同人誌、漫畫人物作品集、立體造型人偶、手工娃娃服飾和首飾、以及相關創意商品，例如：手提袋、馬克杯、杯墊和書籤等，商品形式應有盡

有。所以，前來參加販售會的漫畫迷，除了觀賞角色扮演外，最重要的就是購買琳瑯滿目的漫畫同人誌及其他週邊產品，動漫畫迷若欣賞某些同人誌創作社團的作品，那麼，他們可以在購買他們作品時多與這些創作者聊聊，不僅可以更了解他們的創作想法，而且也可以反應他們的閱讀心得或者需求，建立一種更親切的創作者與閱讀者關係，台灣漫畫同人誌十幾年來的發展，已經培養出一些很優秀、「大手」級的創作者，各自擁有一些讀者群。

四、小 結

迷所產製的作品多為個人興趣而製作的，在迷聚會中展示或銷售作品的動機也多以交流分享為主，很少人是以商業利益為前題 (Bacom-Smith, 1992; Fiske, 1992; Jenkins, 1992)。不過，隨著迷社群性質的不同，以及時空環境的改變，迷眾的作品銷售動機也有差異。以漫畫同人誌販售會為例，其規模都相當龐大，動則四、五千或上萬的參加人數，無形中，社群本身也建構出一股強勁的消費能力，也因此同人誌創作者的作品銷售動機也變地非常複雜，已經不純粹以交流為主，若作品銷售不錯的話，不僅不至於虧本，或許還有少許利潤，而且也說明其作品的受歡迎度，可以建立個人在動漫畫迷圈中的藝術聲望。

第二節 文本生產的意義：漫畫同人誌與角色扮演

一、何謂文本？

隨著理論觀點的不同，文本的意義也有差異。就語源學而言，文本(text)原意為「組織」或「編織」(張梨美譯，1997)，可以理解為某一藉由文字語言所組構而成的結果。若從傳播觀點來看，文本的意思則指承載訊息的物理媒介本身，如印刷文件、電視、電影、音樂等，以及閱聽者接觸訊息內容後所生產之具意義的結果 (McQuail, 2000；吳憲鎮，2005)。在當代符號學或詮釋學的理论中，文本則不只是訊息媒介物和語言現象的範圍，而是擴大含蓋所有意義

建構下的文化產物，以及「日常生活中意義表達或建構的文化實踐、儀式、穿著和行爲」(吳憲鎮，2005，16)。對 Roland Barthes 來說，「文本」是不同於佔據物理空間的實體—「作品」(work)，他認為文本是閱讀活動中的意義生產與轉換的過程，也就是一種語言實踐的行爲(龍協濤，1997)。

從上述的觀點看來，文本含涉的層面很廣，可以既是承載訊息的物、儀式、姿勢或行爲，也可以是語言實踐的過程。那麼，所有商業漫畫、卡通動畫和電玩是文本，而漫畫同人所創生的同人誌與角色扮演也一樣，是一種文本；若從 Roland Barthes 的文本理論觀點來理解同人創生之同人誌或角色扮演作為一種文本，那麼，我們則有必要連同其創作之經驗與過程(語言實踐的行爲)列入研究關照的範圍。

二、 漫畫文本之特徵

漫畫(comics)又稱為連環漫畫(comics strip)，日本稱之為 manga。漫畫分為早期漫畫和現代漫畫，早期漫畫以諷刺性內容，強調誇張變形的趣味化圖像的諷刺畫為主，而現代漫畫則強調故事情節，以連續敘事和對話框作為主要的表現形式(謝潔茹，2006)。日本漫畫屬於現代漫畫，有其獨特的表現形式與風格，主要以圖框和簡潔化線條勾勒生動的圖像，再結合小說的敘事手法與簡短對話，塑造鮮明有趣的故事情節與角色，以吸引讀者，成為殊異的表現方式。漫畫文本之再現形式特徵可以從三個角度來看：(一)圖像、(二)文字、(三)敘事性。

(一) 圖像

由於漫畫是以圖像為主、文字為輔的藝術表現媒介，所以，圖像經營對漫畫成功與否就變得很重要。漫畫圖像主要以人物角色和場景構成視覺核心，主要以簡潔化的線條作為現實物體的一種抽象再現(古采艷，1997)，並以誇張手法營造一種視覺效果與張力，吸引讀者的好奇與注意(李闡，1998)，尤其

在借助誇張的變形與比喻的運用，可以增加角色和故事情節的戲劇性效果。

漫畫圖像又以人物最爲重要，因爲受歡迎的角色可使讀者將其連結到自身相關的意義上（林志展，1999），而且人物的角色塑造是否成功並吸引讀者往往是決定該漫畫成功與否的要素。圖像的另一要素是場景，通常是指事件或行爲當下的情境畫面，主要功能有烘托人物角色的情緒和心理狀態，交代事件發生之時空環境特點，輔助說明人物對話或想像的內容或背景，以及美化畫面等，對整個圖框的整體氣氛與視覺效果之塑造有絕對的影響。

作爲一種美學符碼（aesthetic codes）的漫畫圖像，這種漫畫符號化的過程大部分運用了肖似性和指標性的符號，與直接指涉的客體關聯緊密，似乎將真實呈現在讀者面前（張錦華等譯，1997）。縱使，其客體多是虛構或幻想的，並非真實存在，不過，只要閱讀者接受漫畫的符號系統，就可以其表現方式進行思考與理解，這種擬像爲真實一樣可以被接受與認同（吳憲鎮，2005）。

（二） 文字

文字是漫畫語言的另一表現形式，作爲輔助圖像的功用，特別在某些圖像畫面難以表述之處，就有待文字對話的幫忙，有了文字的加入，角色功能或故事情節可以更加複雜細膩化。不過，文字表達往往也影響、甚至主導了閱讀者對圖像意義的詮釋與理解。

漫畫文字主要有「敘述、對白、及擬音字」（蕭湘文，2002，85），各自的功能與處理方式都不一樣。敘述通常被置放在圖框頂端，以第三人稱的旁白方式呈現，通常是提綱挈領式地介紹劇情或補充說明。對白和擬音字都可以視爲聲音動態的呈現。對白就是人物角色間的對話，包括內心獨白。通常是以對話球表現，而對話球的尾巴方向則用來確認說話者，對話球的大小或形狀也有其視覺性效果，除了增加畫面的活潑性外，也作爲提示聲音的音量與語氣。人物的對話或獨白一方面可以展現人物性格、情緒和思考狀態，另一方面則容易引領閱讀者進入故事情境。所以，對話功能在同時表現思考與文字視覺性，建立

漫畫圖像與文字的一致性（蕭湘文，2002）。

擬音字（或稱狀聲字）是擬仿聲音的字，也就是聲音以文字表現出來，用以製造畫面的聲音效果。常用的擬音字包括中文、注音符號和英文，如「ZZZ」表示睡眠時發出的聲音、「唉」表示嘆氣聲、「咻」為快速而過的聲音、及「啪嗒」代表打耳光的聲音（蕭湘文，2002，85）。此外，這些擬音字還可以視覺化，譬如，接續而上的 Z 可以讓閱讀者「看到」聲音飄蕩的方向，又如放大又扁化的「啪嗒」可顯示那是一記很大、可以打扁人的耳光，擬音字讓文字充分發揮聽覺與視覺的功能。

（三）敘事性

漫畫主要是運用電影分鏡式的圖框來敘故事情節，透過圖框的接續方式，表現故事流動的時間感。吳憲鎮（2005）描述：「這種分格而又連續的圖框是連環漫畫表現形式的一重要特徵，也是其敘事結構的主要表現方式」（p.38）。雖然，漫畫的連續圖框是模仿電影分鏡，但卻不是無間斷連續的方式，其每個圖框是一某時間畫面的定格，如何選擇具代表性或關鍵性的場景作為敘事圖框即非常重要，因為它是以點的串聯來表現故事的線性或甚至網狀結構，圖框間有很多的跳躍與空白，則有待閱讀者自我聯想與填補。為了讓讀者容易進入閱讀情境，漫畫劇情之鋪陳通常遵循一套可預期的發展公式，蕭湘文（2002）指出漫畫劇通常是依據，前提、衝突、化解衝突、和結局這四階段的佈局發展（p.91）。這種公式化的劇情也成為漫畫的特徵。

上述漫畫語言的表現形式與特徵基本上也延用至漫畫同人誌，因為，漫畫同人誌是對此媒介進行消費與再生產的物質性文化實踐的結果，兩者在語言形式和內容上產生文本互涉的構連關係（吳憲鎮，2005）。當然，在挪用、延續、轉化、與再創之間，漫畫同人誌也產生了某種程度的改變與偏離，此則留待後續。

三、迷的文本生產意義

依據第一節的介紹分析，漫畫同人誌創作者與角色扮演者多為漫畫創作愛好者或著迷者，也可以說是漫畫迷（anime/manga fan），就是 Jenkins (1992)所說的「媒體迷」（media fans）的一種。根據簡妙如的解釋，「迷」是指：「在某段特定的時間內，特別為媒介的某些特質所吸引，並有相當程度之認同與涉入的閱聽人」（引自吳憲鎮，2005，42）。如此，漫畫同人誌和角色扮演都應該視為迷的一種文本生產，是創作者閱讀並反芻的再現文本。迷具有生產力的觀點與過去學術理論界對迷的概念是有所出入的，然而，從漫畫同人界所展現的創作熱力來看，我們有必要重新的理論觀點來探討迷和迷的文本生產的問題。

受文化研究之主動閱聽人理論的影響，我們對「迷」（fans）的理解已經逐漸從過去的「文化欺瞞者、社會不適者和盲目消費者」轉變為主動的意義建構和文本生產者(textual producers)的概念（Jenkins, 1992, p.35）。一般的媒體迷或大眾文化迷對其所著迷文本的投入通常是主動積極的，所以 Fiske 認為他們是流行文化中最顯著的庶民代表，也是最顯眼且可辨識的閱聽人，除了辨識性外，迷社群（fandom）還具有生產性（陳正國譯，1993；吳憲鎮，2005）。迷的生產性之形成乃是因為迷受其著迷的文本所激勵而將原始文本當成一種文化資源，從中去生產出自己的新文本（陳正國譯，1993；吳憲鎮，2005）。以一種更直接的口吻，Jenkins (1992)強調媒體迷的生產是「文本竊取者」(Textual Poachers) 的行為，其過程就是不斷與消費文本進行意義協商與佔有的角力，而這種意義搏鬥除了發生在文本閱讀，也發生在文本再創過程。所以，在迷社群裡，當迷的文化能力愈強，就愈能認知到每一個原始文本的脈絡，也愈能從中擷取豐富的資源以建構自身的意義和愉悅（陳正國譯，1993）。

根據 Fiske (1992)所劃分的三種迷創造性生產的型態¹，漫畫同人誌很明顯

¹ Fiske (1992)所提出的三種迷創造性生產形態為：(1).象徵性（symbolic）的生產，(2)宣示性（annunciative）的生產，(3)文本的(textual)生產。

是文本（textual）的生產，而角色扮演創作可以歸屬為文本的生產和宣示性的（annunciative）生產兩種。文本的生產是指迷所創造的文本，例如：歌迷自行改編的歌曲、創作偶像的素描或剪貼簿、架設迷的專屬網站、在網路討論區發表文章等都是文本生產。同人誌畫法與格式皆訪自商業漫畫，以紙本印刷為主，當屬文本生產。角色扮演雖以真人模仿扮裝方式，將個人塑造如某一動漫畫角色與形象，形成更逼真的人物圖像再現，亦可視為文本生產。宣示性的生產係指將意義形之於外，主要是經由迷之間的對話，或在肢體語言、外貌的裝扮上顯現迷的辨識和認同，這是一種建構社會關係的宣示，以確立迷在其社群中的身分歸屬。同人誌創作者和角色扮演者的文本創作行為乃發自其個人對動對漫畫的共鳴和認同，那麼，這些成員也就扮演藝術創作者和文化參與者的雙重角色，既是自由創作精神的實踐，也是讀者參與重寫文本—文化生產的實踐（陳仲偉，2003）。

同人社群之社會行為主要建立於其成員對動漫畫文本消費與再創，所涉及的是從閱讀的消費/生產，到書寫的再消費/再生產，進而轉入另一場生產與消費的循環系統（漫畫同人誌與相關產品的販售系統），形成一種消費的「文化」與「意義」場域。Fiske 區分文化工業產品的二種產銷，一是財貨經濟（financial economy）；一是文化經濟（cultural economy）。前者具有實用價值，流通的是財貨；後者則具有文化價值，流通的是意義與愉悅（吳憲鎮，2005）。漫畫同人誌產銷屬於後者—文化經濟，在此向度內，「文本」可以被咀嚼和玩味，「意義」可以被製造、再創與流通，而消費行為則可以超越「物質消耗」成爲一種象徵性概念（吳憲鎮，2005）。於是，我們可以明顯觀察到漫畫同人社群很習慣地在漫畫符號系統與意義結構中玩弄符號以符應個人幻想的真實愉悅，形構一個暨真實又虛幻的空間（陳箐繡，2005b），成爲文化工業制約下的另類文化「論述場域」，也提供社群成員最佳的自我展現與發聲的真實場所，不僅展露一種新的社會型態和藝術節奏，也召喚另一種並非傳統藝術價值觀念所能含括與認同的美學論點，突顯消費、再創、美感、認知與娛樂混合爲一的可能模式

(陳箐繡，2005b)。

漫畫同人社群之消費性文本再創的行為特徵除了是一種真實而直接的文化參與和實踐外，就是反映 Dick Hebdige 所說的「任意拼湊 (bricolage)」之生活形式 (張儒林譯，1997，113)。Dick Hebdige 解釋，「任意拼湊」意指將意義承載物從符碼系統中抽離，重新置放在新的語境或文脈中，或甚至跳越到新的符號系統中，建構出新的話語、意義和信息。而 Dick Hebdige 進一步分析這種創作實踐所產生的效果有以下幾種：1. 虛化原意，體現再創物之新價值；2. 顛覆或曲解原意，形成如 Eco 所言之「符號游擊戰」，重構新的意義溝通與交流層次；3. 複合多元意義，呈現 Ernest 所說的「爆炸性的聯結」，展露一種非理性、超現實的意義想像空間 (張儒林譯，1997，115-117)。簡言之，任意拼湊所蘊含的再創性或藝術性就存在於扭曲、破壞、並置與解構符號意義的使用成規之實踐過程中，直接顛覆傳統原創的概念，並且造成多元雜燴、複雜瑣碎、荒謬可笑的表徵特色。

這種文本再創反應一種符號意義的斷裂，並且重新連結以再創新意象與意涵的局面，充分突顯現今跨媒體互文性拼貼與重組所產生之高度自由幻想的空間。但，無可諱言地，「任意拼湊」手法確實是促成不斷翻新、挑戰禁忌、以及製造歧義詮釋之直接方便的途徑，迅速地將迷文化群體生產出來，也因此原創與模擬的區別已模糊，而「再創」則應該理解為符號的自由運作 (謝東山，1997)。雖然，後現代主義認為任何再現形式與符碼都是屬於文化歷史的 (吳憲鎮，2005)，但是，研究者的觀察描述與探析發現，在異地形成的「日本動漫畫」迷文化所運用的再現形式所歸屬的文化歷史卻是多元複雜的，一方面是迷文化本身和其衍生之漫畫母體文化，一方面是漫畫文化背後之日本文化，另一方面則是異地根植之處的在地文化歷史，如台灣文化，此外，還有全球性的流行影像文化。簡單地說，同人文化就是一種「多元符號拼湊」之實踐，也反映「多元文化交相匯集」的文化歷史主體。

四、漫畫同人之文本生產

(一) 漫畫同人誌之生產特徵

從現今漫畫同人創作的模式來看，漫畫同人誌創作者可以歸屬於漫畫迷或漫畫藝術創作的狂熱者，所以，漫畫同人誌當屬於迷的一種文本生產，是創作者閱讀並反芻的再現文本。同人誌發展至今，已超越原初的同好夥伴的合輯方式，衍生出較多元的出刊方式，包括：個人誌、合同誌、雙人誌等。

就創作形式，漫畫同人誌主要分為兩類：一是原創類，一是演繹類(賴怡伶，2000)，所謂原創類是指其題材、故事和人物乃是創作者個人自創的。至於，演繹類，又稱衍生本，是指作品題材乃衍生自動漫畫、電玩、通俗偶像劇、科幻小說、視覺系團體、霹靂布袋戲、和電影等，創作者透過個人的想像與表現方式，重新詮釋或改編其原作(鍾瑞萍，1998；蕭湘文，2001；林羿姣，2003)。漫畫同人誌原以創作類起家，但近年來，演繹類同人誌逐漸取得優勢，因為演繹類多為漫畫迷對其喜愛或著迷的動漫畫之回應性再創，題材內容本身的知名度較高，容易受到其對應之動漫畫迷的注意與青睞。就目前台灣漫畫同人誌販售會的展售作品來看，演繹類占多數，題材仍以日本動漫畫和電玩為主，其流行步調甚至與日本境內的同人界趨勢同步(陳箐繡，2005b)。

就屬性來說，同人誌又可區分為「男性向」、「女性向」和「一般向」。所謂「男性向」係指以男性閱讀者為主，以「女性愛」(Girl's Love 簡稱為 GL)和成人漫畫同人誌為代表；而「女性向」則以女性讀者為導向，以「男性愛」(Boy's Love，簡稱為 BL)漫畫同人誌為代表。至於「一般向」則指其內容適合全年齡範圍，沒有情色與激情性愛的畫面內容，與「健全」一詞同。而言下之意，男性向或女性向漫畫同人誌都涉及情色內容，因此，也多列為 15 限或甚至 18 限範圍內，所謂 15 限，乃限制 15 歲以上才能閱讀，而 18 限乃指限制 18 歲以上才能閱讀。究竟該列為 15 限或 18 限？則視情色程度而定，不過，在漫畫同人誌次文化中並不在政府新聞局的分級制度下，作品是否要設限，完全

是約定俗成，由創作者自行定奪。

根據研究發現，女性漫畫同人誌創作者比男性創作者還多，女性向同人誌的數量也就比男性向的多，其中 BL 漫畫同人誌很明顯地比 GL 漫畫同人誌多（陳籌繡，2006b）。雖然，在漫畫同人誌販售會上我們可以看到男性向同人誌，但多偏向成人漫畫類，很少有 GL 漫畫同人誌。相較下，BL 漫畫同人誌較受歡迎，在同人圈內已建立穩固的地位。BL 漫畫同人誌作品多為演繹類，並且幾乎都由女性創作者所創作，其愛好者也多為正值春心蕩漾的青少女漫畫迷。這些熱愛 BL 同人誌創作的女性即稱為同人女，若其熱愛 BL 的程度比同人女還更勝一籌的話，就是所謂的「腐女子」，這名稱是日本漫畫迷用語，一開始頗有自嘲的意味，但之後就泛指熱愛 BL 的女生，與同人女雷同。

由於 BL 漫畫同人誌在同人圈內所占的比例很大，又是很特殊的類目，因此值得加以介紹與說明。BL 作品的最大特徵就是以「美少年」(bishonen)或稱「美形男」為主角，而內容情節也就圍繞在這樣的美形男之間的愛戀。根據研究者的觀察，大部分的 BL 漫畫同人誌多偏向純情唯美的愛戀關係，故事如此，視覺畫面也一樣，美形男們配上風花雪月與星光迷濛的背景，充分展露出柔美浪漫的視覺效果；縱使有著許多親熱擁抱、接吻與神樣歡愉的畫面，但是總是在隱約、半遮掩中細述愛人肉體接觸時心靈昇華的唯美感覺。不過，也不是所有 BL 漫畫同人誌都是以如此風格呈現，其中有許多差異，譬如，它就可區分耽美、June、Yaoi，所謂耽美就是唯美，講求絕對的美麗，它雖然不限用在 BL，但太多 BL 漫畫同人誌超級著重唯美，因此也有人用耽美來代稱 BL 漫畫同人誌。另 June 的名稱乃是源自《JUNE》這雜誌名稱，它是日本的第一本為女性讀者創作的男性愛漫畫雜誌，後來成為此類漫畫作品的代名詞，以含蓄純情為代表。至於 Yaoi 則屬於激烈的、快感的，其內容通常是既平板又沒意義，只有 sex。

（二）角色扮演之生產特徵

和漫畫同人誌一樣，角色扮演也是同人文化中最主要的生產方式。角色扮演就是真實人物模仿動漫畫角色之扮裝表演，將商業漫畫或流行影像作為文化資源與憑藉，透過擷取與擬仿文本影像的方式來進行再創與表現。在歐美，角色扮演（Cosplay）專指扮演日本動漫畫或電玩的人物角色（Santoso, 1998）。但是，台灣角色扮演的取材來源比較自由多元，而且有越來越廣泛的傾向，除了日本動漫畫或電玩外，還有來自日本樂團、科幻片、和奇幻片，當然，也有來自美國大眾流行文化的科幻和奇幻電影，例如：魔戒和神鬼奇航兩部奇幻片中的角色人物相當受歡迎，扮演的人雖不多，但是也有。其中比較特殊的應該是台灣本地的霹靂布袋戲角色，而且近年來，扮演布袋戲角色的 Cosers 好像有越來越多的現象，使得台灣的角色扮演相當具有獨特性和本土性。綜合來說，台灣的角色扮演模仿的對象來源可以歸納為以下四項：（1）日本動漫畫和電玩，（2）霹靂布袋戲，（3）日本視覺系樂團，（4）日本電視劇、偶像劇或電影等（林羿姩，2003；Chen，2002）。

玩家將自己打扮成他們喜愛的漫畫人物遊走於漫畫同人誌販售會中，他們可能會以個人扮裝出現，但大多會與一兩位好友相伴，扮演同齣戲碼的角色人物，偶而會以團隊的方式出現，譬如：整團隊的角色都來自「死亡筆記簿」、「新世紀福音戰士」或「海賊王」；但也有可能是大雜燴，團隊中的角色可能來自不同的動漫畫文本。但無論人物角色的來源是那種媒介文本，或者以個人、雙人組、三人組、或團體組型式呈現，角色扮演基本上都是去文脈，脫離母體文本的故事框架與時空秩序，以完全自覺的擬像製造來確立肖似圖像的真實存在。

角色扮演還有兩種比較特殊的扮演種類，一是「自創」，一是「反串」。在漫畫同人誌中，原創類並不陌生，因為同人創作就是以原創作品開始的，可是在 Cosplay 中，自創類則顯得突兀具爭議性，畢竟角色扮演的原意就是模仿動

漫畫或電玩中的角色所進行的扮裝表演，不過，若有 Coser 進行自創角色的扮演，也不至於被驅逐出境。自創的裝扮方式基本上還是沿襲 ACG 的造型風格，因此仍可辨識出是「Cosplay」；不過，由於是自創類型，一般玩家可能不知其所扮為何？認同度也就不高。除非其造型實在很有創意、視覺上又相當亮麗搶眼，還是有可能吸引其他人的注意。

至於反串扮裝在 Cosplay 圈內是蠻常見的，不過，以女扮男裝較多，接受度不成問題，男扮女裝的例子較少，圈內人一般都還能接受，也頗尊重，但是，有些路人或圈外人則容易投以異樣的眼光，對角色扮演者產生很多的誤解。女扮男裝的造型容易塑造清秀雅致的美少年形象，自成另一種美感，一般可愛男生的角色幾乎都是由女性玩家所扮演的，從此觀點，女性玩家扮演角色的選擇空間還蠻寬闊的。男扮女裝的限制可能就比較大，一方面是男生體格原本就比較粗曠，不容易塑造出女性柔美婉約的氣質，另一方面是真實社會的習慣性問題，女性服裝中性化、穿著男性服飾風格的也不少，但是並沒有男士著裙裝，一旦有男性反串，通常容易流於戲謔或惡搞的情況。不過，隨著社會開放的角度，有些男 Coser 在扮女裝的嘗試上進步很多，不僅選角適切，扮裝造型的技巧也講究，一點都不輸女扮女。本研究的研究對象中有兩位角色扮演者擅長男扮女裝，而且，扮相都很成功，也很討好。

毫無疑問，角色扮演是以模仿動漫畫之人物角色為主，最主要的扮裝關鍵就在人物造形之塑造。我們了解人物是漫畫圖像中最重要的部分，因為受歡迎的角色可使讀者將其連結到自身相關的意義上（林志展，1999），而且人物的角色塑造是否成功並吸引讀者往往是決定該漫畫成功與否的要素。然而，角色塑造卻關係到許多層面，例如：人物造形設計（服裝、髮型和配備）、動作表情、背景烘托、文字對白（蕭湘文，2002），以及性格刻劃等。「角色扮演」只擷取人物角色，除了造型設計和動作表情外，完全與場景、對白和故事情節脫離，留下許多空白地帶，就有待創作者去詮釋、想像、填補與構築。近幾年來，電玩角色似乎有越來越受角色扮演者青睞喜愛的傾向，主要的原因除了電玩角

色造型比較炫麗外，就是電玩並不提供故事情節，也不賦予任何角色固定的性格，角色扮演者可以更自由地雕塑其著迷的理想角色。

四、 小 結

任何一個漫畫同人誌或角色扮演之創作都具有一種動態性生產、接受和交流的辨證模式，原始文本只是一個具有意義可能性的「骨架」(schemata) (李天鐸譯，1993，97)，有待創作者（閱讀者）依照各自的閱歷經驗、審美素養和認知能力，透過選擇、預期、解釋等方式和文本交流，藉以填補空隙，並確認模糊地帶，以建構另一種可能的意義（吳憲鎮，2004），也就是說，「意義」建構並非全來自文本，而是創作者（閱讀者）與之協商共生的（Fiske, 1992; 魏均，1999）。

第三節 非正式學習概念之探討

相對於學校機制化、系統結構性之正規學習型態，非正式學習是指發生在非系統性、非結構化、非定點定時的學習行為，大部分是在校外日常生活中發生，可能是自發的，但也可能是被動的，可能是刻意的，但也可能是不經意的，至於結果也許可預期，但大多是很難預料的。非正式學習的特徵有二：一是自我導向式學習，二是情境學習；亦即，每一非正式學習的過程會因學習者個人的主動積極程度的不同，以及所處環境的差異，形成的學習結果也就不一樣。

就現實環境來看，並不是所有人都會接受學校正規教育，但是幾乎所有人都會經歷非正式學習，例如：文化涵化，即是日常生活中非刻意、不經意的學習結果，任何人在其所屬的文化場域中，都會自然地進行文化學習，成為該文化的一部份。次文化也一樣，參與者多倚靠非正式的文化學習來成為該次文化的文化人。在現今多元複雜的社會中，教育和文化的角色已經相互重疊，更多的「教」與「學」在文化涵化和社會化過程中自然發生，非正式學習也因此更

顯重要 (Trend, 1992)。接下來，本研究乃針對自我導向學習與情境學習的行為特徵進行探討。

一、自我導向學習

一般而言，學校的藝術教育，學生通常是處在被動學習的情境，透過系統組織化的課程與教學來學習被教育機制包裝過的知識，學生不僅沒有主動選擇學習內容和方法的權力，甚至連他們日常熟悉且愛好的大眾文化多被排除在學校教學範疇以外 (Clein, 1997; Duncum, 1984; Wilson, 2001)，然而，學生在校外的非正式藝術學習卻相當活躍。校外非正式藝術學習的一大特徵就是自我導向學習，亦即，學習者是主動自發的，並且透過自我努力、自我建構的過程去累積相關知識和經驗(Hamblen, 2002; Campbell, 2002)。

許多藝術教育學者也發現小朋友或青少年在校外環境中所進行的藝術學習和製作主要還是以模仿與抄襲為基礎，他們可能模仿自同儕的作品，最重要還是來自大眾媒體的影像 (Duncum, 1984, 2001)，例如：喜歡畫漫畫的兒童或青少年幾乎都是靠臨摹漫畫書的人物、技巧、主題和格式開始 (Smith, 1985, Wilson, 1974, Hoff, 1982, Robertson, 1988)，小朋友或青少年常常透過模仿、臨摹或挪用來習取一些複雜的藝術表現、規則與形式，而這些通常在學校藝術課程中不被重視、也不教 (Wilson, 1974; Wilson & Wilson, 1977; Wilson, 1985)。Duncum (1984) 研究 35 位小朋友的繪畫作品，發現小朋友主要是靠模仿或臨摹來進行藝術學習。

透過對一自我導向的漫畫學習個案之研究，Robertson (1985)發現被研究者的漫畫創意行為與過程中運用許多模仿、臨摹和抄襲的學習策略，所以她認為模仿方法的使用並未阻礙被研究者的創意表達能力；相反地，它賦予被研究者一個學習漫畫繪畫技巧和相關知識的基礎，經過個人異質性的表現、想像、再結構和抽象思考的整合後，被研究者的漫畫作品呈現豐富強烈的獨特創意性格。另外，Robertson (1985)還說到一般小朋友在運用模仿技巧的過程中，他們

通常不只是單純的描繪，他們通常還會分析影像與畫面的造型結構和佈局特色，同時也會試著去解讀影像背後的意義和內涵，所以每個小朋友在運用模仿學習的方式與過程並不太一樣，而其結果也往往會因人而異，因此，怎樣運用模仿的學習方法還是關鍵所在。

(2) 學習態度積極

不管是學校內有系統有組織的藝術課程或是校外非正式的藝術學習活動，他們都是一段從對所學的藝術知識或創作技巧的生疏轉變為熟練的過程，而要達到非常熟練或甚至專家的地步並不是那麼容易，往往一樣的學習，成就卻不見得相同，當然其影響因素有很多，不過個人是否努力、反覆練習則具有決定性的影響力，問題是很多研究都發現小朋友或青少年在校外的藝術學習往往比學校內的正規藝術學習還熱絡和積極，譬如，喜歡畫卡通漫畫的小朋友或青少年常常會在課本空白處練習，課餘也會不斷練習，但是卻對學校藝術課要求繳交的作業感到厭煩，隨便製作應付了事。

(3) 自我反省

自我反省對學習成效來說扮演非常重要的角色，Vonk (1995)認為有意義的經驗學習只有在當一位初學者開始從他個人的經驗中反省的時候才可能發生。Schon(1983)解釋自我反省的操練是建立一種仔細檢視自我的學習工作與作品、動機和其關係的習慣，透過反省的動作，人們可以自我澄清許多觀念，使自我對所學習的東西更加明瞭(Hlubinda, 2002)。Raelin 強調反省可以讓人們有機會和時間消化許多默默接受的知識，以便應付未來可能的挑戰。所以，自我反省可以提升個人的學習經驗，並且可以強化個人與他人的溝通和合作的技巧。自我反省的過程通常包含幾個重要動作：理解所學訊息、整合相關知識、發現失敗的問題與原因、尋求解決問題的可能方法 (Hlubinda, 2002)。建構主義教育學者強調這種自我反省與批判的學習型態的重要性，也努力嘗試將其應用到學校教育機制中，Buckingham, Sefton-Green & Willett (2003)發現現今數位科技與多元媒體發達的時代，學習形式有了很大的轉變，有關學習的問題須重

新思考，因為數位媒體科技的學習與運用經常發生在校外環境裡，而學生通常必須運用這種主動建構的學習方式，包括：自我反省、發現問題和自我尋找解決問題的策略。類似的建構性自我反省與批判的學習方式也發現在學生校外的漫畫藝術學習中(Robertson, 1985)，然而在這個以漫畫為媒體的學習中，青少年所運用的建構性反省學習的方法又有何特色呢？

(4)蒐集相關資料，強化技巧與知識

非正式、自發性學習的特徵，除了學習者的學習態度積極，並且比較會自我反省和批判外，通常學習者還會主動尋索相關資料。就校外藝術學習來說，學習者所尋找的相關資料的用途有兩方面：一方面是充實相關知識，另一方面是增強藝術製作的技巧。在網際網路尚未流行以前，書本是主要的資料來源；但是，現今網際網路幾乎成為最迅速和最龐大的資料庫，許多青少年幾乎都習慣從網路上蒐取相關訊息，來充實個人所需的知識和技術(陳箐繡，2005a)。近年來，迷現象非常普遍化，媒體迷(media fans)活動相當活躍，然而能自稱為某歌星、影星或影片迷的人，他們通常不僅對該著迷對象熱愛而已，他們還會積極地去蒐集並閱讀種種相關報導與資料，對其著迷對象的了解可以說是瞭若指掌(Bacon-Smith; Fiske, 1992; Jenkins, 1992; Kiste, 1990)。Kiste (1990)的研究指出，漫畫迷對漫畫的認識與理解比一般人還深入很多，他們通常對漫畫史、漫畫創作者和著名代表作品都有某種程度的認識，也能準確地辨識不同漫畫作者的創作風格與劇情特色。Allison (2000)也發現在美國，許多日本卡通迷者對日本卡通動畫翻譯版非常講究，他們通常會找日本發音英副標的版本，而且會閱讀相關雜誌。那麼，台灣青少年漫畫同人誌創作者是否主動去蒐集有關漫畫及漫畫創作的相關資料？對其著迷的漫畫作品的理解又有多少呢？

二、情境學習

許多學者越來越注意學習的社會化過程與結果，特別是在家庭、社區和社會文化下自然發生的非正式學習行為(Buckingham, Sefton-Green & Willett, 2003;

Campbell, 2002; Henry, 2000; Lave & Wenger, 1991; Mead, 2000)。這類非正式學習往往發生在一種不以教育為前提的「日常生活場景」(Everyday settings)的社交網絡中，既沒有預設的學習目標，也沒有絕對的學習模式和成果，而且教者和學者的定位並不清楚，教學作用的產生主要來自人與人的社交互動，所以這樣的學習機制是相當自由、開放和有彈性，並且與環境脈絡保持一種非常緊密的關係，也就是所謂「情境學習」(situated learning)。根據 Lave & Wenger (1991)的解釋，「情境學習」強調學習是一種社會互動行為，而不是認知活動，特別是當參與社會的操練是最基本的學習形式時，那麼，這個社交環境就會主導整個參與學習的發展方向和知識內容，更明白地說，學習本身既是社交關係的情境，也是不斷變化的社交形式。Buckingham, Sefton-Green & Willett (2003)認為情境學習的觀念可以用來解釋很多文化學習的現象，而情境學習在青少年漫畫迷文化中更是明顯 (Allison, 2000)。以下即是針對情境學習的行為特徵進行討論說明。

(1) 直接式經驗傳遞與間接學習、自我觀察

對於這種非正式學習的情境脈絡化現象，Allison (2000)的觀察是，許多非正式教育往往發生在一種不以教育為前提的社交網絡下，主要是透過人與人的社交互動而產生的教與學作用，而這種社交網絡一般都出現在日常生活場景，在規律重複的生活中，彼此傳遞訊息和智慧，所以其學習機制是非常機動化且具彈性，教者和學者的定位並不清楚，更沒有既定的學習目標和成果。漫畫迷文化就是一典型的情境學習的例子，Allison (2000)發現在漫畫迷文化環境內，只要漫畫迷有任何聚會或交流的機會，非正式學習即不斷發生，漫畫迷會利用經驗傳遞來互通有無，不過仔細分析其學習途徑，則有可區分為兩種：一是直接式的，亦即有經驗的漫畫迷的經驗分享，提供給較無經驗的同儕相關經驗和知識做參考，美國的漫畫迷聚會都會安排講座或座談，就是很好例子；另外是間接式的，也就是新手從其參與的環境中自行觀察與拾取相關資訊，當新手發

現其他有經驗的漫畫迷都喜歡看日語發音英文副標的日本卡通動畫版本，他們也會試著去看這類日本卡通，親身體驗究竟這種版本的卡通和美國配音的版本有何不同，慢慢去發現其中的奧秘。

(2)同儕互動影響

誠如先前之討論，迷文化（fan culture）是流行文化之衍生性文化，具有辨識性和生產性，也是後工業社會非常活躍、普遍、具時代特殊性的文化現象之一，雖然迷文化的社群歸屬不強，但他們仍有其聚會和互動機制，而在這樣的聚會情境下，文化實踐與學習就不斷發生，會員同儕間相互影響，促進彼此學習的可能。

Bacom-Smith(1992)在其著作中，*Enterprising Women*，很清楚地描述星際爭霸戰迷在其聚會中大家共同觀看影迷們的影帶剪輯作品，一起探討與評論作品中劇情鋪陳、人物塑造、結構意義安排的好壞情形，這種討論不僅對創作者本身是一種回饋，對其他參與者來說，則可以吸收相關知識與經驗，對個人的欣賞能力也有提升作用。在漫畫同人誌次文化中，有很多學習行為並不是向有經驗的人取經，而是三五好友相互討論、彼此檢討與批判、共同腦力激盪而產生學習效益，促進知識與技術的成長（陳箏繡，2005a）。

(3)文化環境的價值影響

此外，Allison(2000)還發現，漫畫迷文化，或其他次文化也一樣，會因各種經驗的交匯而凝聚出一套美感標準，形成約束該文化團體內的互動學習的方向與期待；不過，它本身具有高度的易變性和彈性，會隨著時間、參與人群和交換內容的不同而改變。由於每個次文化團體有其不同的美感標準和價值取向，因此，就有所謂的「正確」方式作為新成員的學習指標，藉由了解這些「正確」方法，使他們自己可以學取該團體的文化知識，進而獲得團體認同。就漫畫迷文化來說，漫畫迷在參與聚會活動時，他們不會只希望認識人，他們主要是藉由同儕互動和訊息流通去學習有關的漫畫閱讀、欣賞和創作的美感標準，而且若他們有知識或技術上的困難時，他們通常也可以在漫畫迷文化圈內尋求

其他同儕的幫助和資訊支援。

三、 小 結

有關校外次文化之非正式學習行為的探討，並沒有明確而充分的文獻。研究者透過相關領域的文獻資料，從自我導向學習和情境學習兩方面的理論進行整理與探討，希望藉此對非正式學習的行為特徵有初步的理解，以便在嘗試了解漫畫同人文化所存在的非正式學習行為時，可以有所參考。

漫畫同人文化是典型的後工業產物，是青少年次文化的代表性現象，作為一種後現代新形態的社會模式，其內部之文化結構與意義生產是相當複雜，所形成的美感觀點、創作、再現與學習的行為模式也有所差異，因此，本研究將直接以深度訪談的方式去聆聽漫畫同人誌創作者與角色扮演者的文本生產之實踐與學習的經驗。

第三章 研究方法與實施

本章節的主要重點在探討本研究所運用之研究方法與技巧，以及整個研究過程所面對的相關問題。首先敘述的是本研究所選用的研究方法之特色與理由，及研究流程；接著，說明研究對象、資料蒐集的方式與過程；其次，解釋本研究所運用之資料分析策略與架構；再來，說明研究者在本研究中所扮演的角色，並澄清本研究在整個研究歷程中可能面臨的困難與限制，最後再討論研究主觀性與客觀性、信度與效度等問題。希望透過縝密的結構架設和理性的邏輯組織，清楚且有效地揭露研究問題的來龍去脈與癥結所在。

第一節 研究方法與流程

一、研究方法

第一章緒論即清楚指出本研究的宗旨是透過對漫畫同人誌創作者與角色扮演者在次文化社會中的自發性藝術行爲及經驗有整體性瞭解，是一強調經驗本身的特性和質感的研究，而 Eisner (1991)解釋質性研究是一種尋找經驗特徵與品質的研究，是故本研究採用質性研究法爲其研究架構的基礎，在實際的研究策略的使用上，主要以深度訪談法 (in-depth interview)，深入描述被研究者之個人立場、個人體認、個人角度和個人經驗，以及日常生活、學習經驗與社群動態的交互作用與過程對被研究者之意義。不過，本研究將此處的環境情境侷限在與被研究者漫畫學習相關之同儕互動環境和青少年漫畫同人誌販售會，而不是整體的社區或社會生活環境。

質性研究不同量化研究，質性研究重視某個現象的背景脈絡與描述特定文化之的具體生活經驗 (胡幼慧，1996)，並且強調在自然情境與被研究者互動，對事物進行深入、細緻、長期的體驗，然後對事物的「質」得到一個全面的解釋性理解 (陳向明，2004)。也因此，質性研究強調透過研究者親身參與，以

個人主觀經驗為研究主體，透過與研究對象共同經驗的互動分享，進一步建構多角度的真實與意義（郭良文、林素甘，2001）。根據此論點，本研究除採用深度訪談的方式外，並以觀察與檔案資料做輔助，以多角度、深入的方式和被研究者對話，細心聆聽被研究者個人的文本再創所涉及的美感經驗，以及其文化實踐所涉及的非正式學習的行為。

二、研究流程

本研究採用質化方式，著重經驗與現象之情境脈絡扒梳，整個研究就是一個摸索與發現持續不斷的循環過程，與量化研究之公式化劃分的方式不同。雖然如此，本研究盡量整理出一套請處可循的路徑地圖，除了幫助研究者在研究過程中不致於偏頗其道，掌握研究重點，同時，也讓此研究具有可讀性。接下來，本研究茲將研究流程以圖示方式（圖 3-1）呈現於下。

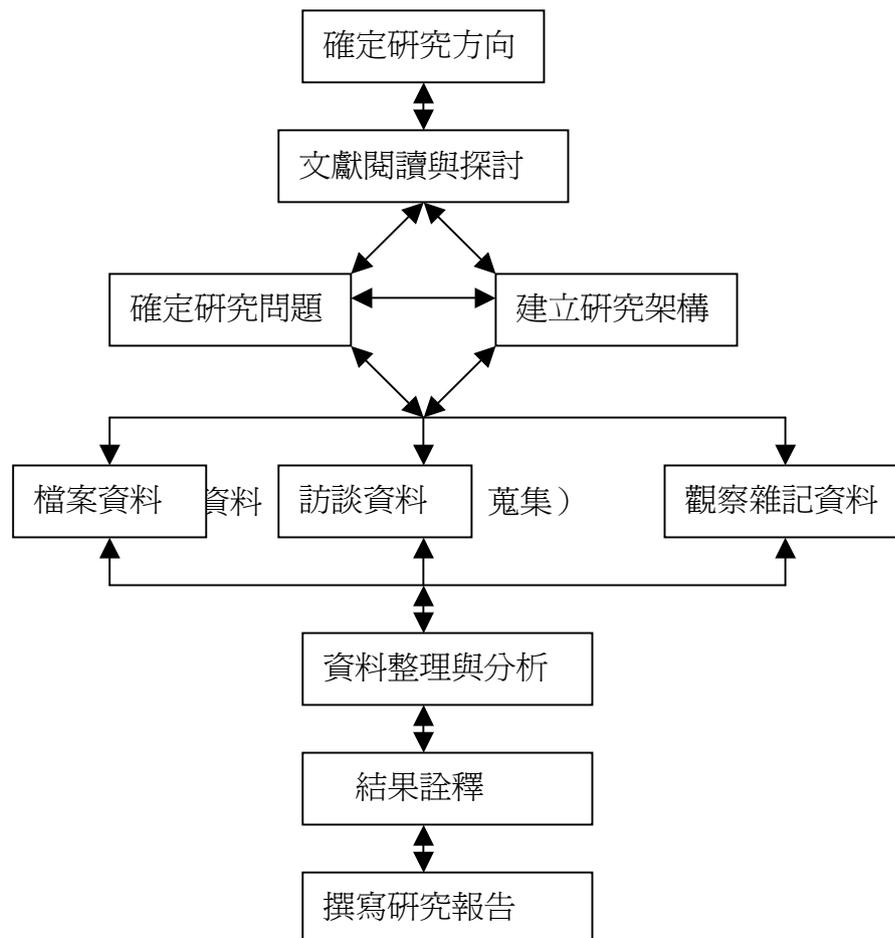


圖 3-1 本研究流程圖

第二節 研究對象

本研究之研究對象有漫畫同人誌創作者與角色扮演者各 8 位，這十六位被研究者並不是在同一年度內被選為研究對象，而是本研究者過去三年的研究期間，陸續認識並進而訪談研究的，也因此，他們的漫畫創作或角色扮演的經驗與被訪談時的就學背景都不太一樣。其中，有三位漫畫同人誌創作者和兩位角色扮演者的訪談和作品資料是在 2003 年暑假蒐集而來，當時她們是高三，正準備進入大學就讀。有一位漫畫同人誌創作者的訪談是 2004 年進行的。另外，有三位漫畫同人誌創作者和四位角色扮演者的訪談和作品資料是在 2005 年期間蒐集，這七位都是研究者在漫畫販售會中認識並尋求其同意接受訪談，他們的就學情況都不一樣，之後再做介紹。最後，有一位漫畫同人誌創作者與二位角色扮演者之訪談和作品資料是在 2006 年 10~12 月間蒐集到的，她們是目前就讀嘉大的學生，其中有兩位是美術系學生。

一、研究對象選取的原則與管道

Fiske 認為，對於文化實踐的研究必須將方法論轉移至非實證主義的民族符號學 (ethnosemiotics) 上，以找出文化過程的特殊案例。如同一句話語是獨特的，也是系統的一樣。這些案例雖不能在其他社會行構中形成預測行為的客觀資料，但卻可以發現系統的抽象法則確實是在其中實踐著 (陳明珠譯，1990)。Patton 比較量化與質化之研究對像選擇的差異在於，質性研究的「選樣」標準和量化研究的「抽樣」是不一樣，量化研究注重樣本之代表性和隨機特質，抽樣數目越多越能形成統計推論。然而，質性研究的樣本數一般都不多，因其著重的是樣本能否提供「深度」和「多元社會實狀之廣度」的資料 (引自吳憲鎮，2005)。但是，研究者該怎樣判斷合適的人選呢？陳美秀 (2001) 認為以典型個案為主，藉此研究者再處理資料時，「容易分析出類目、屬性及相互關係」(p. 60)。

基於上述看法，本研究以立意取樣逐年選取若干研究對象，本研究的研究

對象雖然是在不同年度中認識，進而接受深入訪談研究的，不過，研究者從一開始就抱持某種選擇研究對象的原則，選取的原則如下：

（1）研究的適切性

本研究無論在選擇漫畫同人誌創作者或是角色扮演者都一樣，考慮的因素主要在於研究對象是否有豐富的創作經驗與作品，具有研究取樣的代表性。就本研究情形，受邀之漫畫同人誌創作者的專注性創作經驗至少有三年以上，而且，研究者看過其作品後，確認可以納入本研究之研究對象。而角色扮演者的演出經驗較不限，純粹以其扮裝效果為參考條件。

（2）創作型態的多元性

本研究主要的研究對象是漫畫同人誌創作者或是角色扮演者，然而這兩群體的創作型態都很多元，譬如：漫畫同人誌就讀者取向來說，又分為男性向、女性向和一般向，而每一類型都有其特徵。至於角色扮演模仿的角色來源有動漫畫、電玩、視覺系樂團、和台灣的霹靂布袋戲，其造型都不一樣。因此，本研究在選擇研究對象時，也盡量以多元代表性的對象為前提，以擴展研究廣度的分析與探討。

（3）個案的意願與配合度

雖然，本研究在選取研究對象方面有其原則和限制，但是無論如何還是得尊重有可能成為被研究者之個案的參與意願，他們是否願意被訪談，以及願不願意提供個人所創作的漫畫文本或角色扮演的照片供研究者進行文件分析之參考等問題，都是本研究選樣的重要考慮原則。

二、研究對象介紹

由於本研究為多年型研究，資料陸續累積自過去三年間，意即有關研究對象的訪談分別在不同年度進行。接著，本研究根據不同年度的順序，針對被研究者的特色，以及認識的管道加以說明。為了有前後順序之別和容易辨識，以及可以輕易區別漫畫同人誌和角色扮演的被研究者，本研究以「誌+英文字母

A、B、C」和「角+英文字母 A、B、C」來區分指稱。

(一) 2003 年間的研究對象相關資料概述

誌 A 君、誌 B 君、誌 C 君 和 角 A 君、角 B 君

這五位被研究者都是女孩子，而且彼此都認識，台北縣板橋人。接受訪談時，他們都是高三學生，誌 A 君、誌 B 君和誌 C 君三位的漫畫年齡都是五年，和另外兩位角色扮演者國中時都是美術實驗班的學生，而且都是同班同學。誌 A 君和誌 B 君高中仍念同一所且同一班級，但已經不是美術實驗班，誌 C 君則念另一所。角 A 君和角 B 君的角色扮演經驗大約都三年。角 A 君高中就讀於台北第一女子中學，學期間學業壓力很大，自從上了高中以後，參與角色扮演活動就越來越少。角 B 君是五位之中唯一繼續念高中美術班的一位，她雖然水彩畫畫得很好，卻不擅長畫漫畫，反倒是對服裝和扮裝很有興趣，升上高中以後也慢慢地淡出角色扮演活動，因為往日國中志同道合的夥伴已經各奔東西，為學業努力，高中的同學則對漫畫同人誌和角色扮演都沒興趣，也不在熱衷角色扮演的活動了。

研究者先認識角 B 君，她其實就是第一章開始提到的研究者的外甥女，經過她的引薦，才再認識其他四位，這樣的方式對本研究有一個好處，那就是，這五位被研究者可以視為是一個小團體，她們除了說明個人的經驗外，同時也可以談論個人與同儕或團體之間的互動關係？而他們的訪談資料也可相互比對，提供多角度觀察與理解被研究者間的同儕互動關係。

(二) 2004 年間的研究對象相關資料概述

誌 D 君

由於這年有關此研究的訪談資料不多，僅有兩位而已，研究者以誌 D 君的訪談回應較多且精采，所以選其為研究對象。誌 D 君，女性，台中人，受訪時約 25 歲。商業藝術科系畢，從國小就開始模仿式地畫漫畫，歷經國中磨練

階段後，高一時才開始出漫畫同人誌，也開始到販售會中展售其作品。同人資歷 5 年，屬於個人社團。

（三）2005 年間的研究對象相關資料概述

誌 E 君、誌 F 君、誌 G 君 和 角 C 君、角 D 君、角 E 君、角 F 君

由於這五位被研究者是本研究者分別在販售會中認識的，他們之間是否相識，研究者並不知曉，完全是以個體方式分別進行深度訪談，以下就針對每位受訪者的背景和認識方式做說明。

1. 誌 E 君：女性，台北人，年紀較大些，大約是 28 歲，已經大學畢業，先後在漫畫出版社和電玩設計公司工作，所以，工作內容和她個人的漫畫專業很有相關。不過，她的大學主修卻是數學，與漫畫完全無關，畫漫畫是她個人的興趣，課餘磨練出來的，從高一到現在，持續地在創作，所以漫畫創作經驗非常豐富，至少有 10 年的經驗，在同人圈內已有某程度的名氣，擁有一群熱愛她的同人誌作品的粉絲（迷）。她的漫畫創作原先以電玩衍生本為主，但是，在研究者認識她時，她已經準備轉換跑道了。她也畫 BL 漫畫，研究者從她那購買的那本 BL，內容大膽，性愛畫面相當直接火辣，是 BL 漫畫同人誌中少數較特別的例子。

2. 誌 F 君：女性，台北人，年紀大約是 25 歲，念美工科畢業後，曾經先後擔任過兩位本土漫畫家的助手，但是後來覺得只為別人畫漫畫，沒有自己的東西不行，才辭去漫畫家助手的工作，然後又開始畫自己的漫畫，她主要以自創漫畫為主，屬於一般向類，但偏向可愛逗趣的風格。她也出衍生本，不過，以線上遊戲為基礎發展出的作品。

3. 誌 G 君：女性，高雄人，年齡 25 歲左右，大學畢業，無固定正職，

兼職同人誌創作，同人資歷約七年，經驗也相當豐富。她個人的創作類型包括衍生誌、自創誌及合同誌，創作風格也是搞笑、BL 和嚴肅的都有，相當多元。她幾乎北中南的 CW、CWT、SE、FF 等販售會都會去擺售作品，也兼賣一些圖卡、信封信紙、透明貼紙等周邊產品。

4. 角 C 君：女性，高雄人，年紀大約 28 左右，以扮演霹靂布袋戲偶為主，而且偏男性角色，參與角色扮演的經驗長達六年，而且多是自己製作服裝。除了角色扮演外，她也擅長漫畫同人誌和小說，但是，經驗沒有角色扮演那麼豐富。也因此，本研究以其為角色扮演方面的研究對象，不過，若她談論其他相關經驗與觀點，也可作為研究參考。

5. 角 D 君：男性，台北人，年紀大約 20 歲，工專學生，體格瘦小、面貌清秀，所以一般都扮演比較中性造型的角色，要不然就是比較秀氣的男性角色，他也多次反串女生角色。雖然，真正加入角色扮演行列的時間還不到兩年，不過，以參與過非常多場的大型販售會的角色扮演，甚至，還有很多次的「外拍」經驗。

6. 角 E 君：男性，台中人，年紀大約 22 歲左右，在高雄某專科學校就學，曾經為了學服裝設計和製作跑到樹德科技大學服裝設計系修課，甚至受該系邀請參與他們的服裝設計展。他參與角色扮演的經驗已經有將近六、七年，一直都以「視覺系」風格為扮裝原則，除了參加販售會之角色扮演外，也參與過「外拍」好幾次。

7. 角 F 君：男性，台北人，年紀大約 26 歲左右，已服完兵役，受訪時是工專夜校生。參與角色扮演的經驗大約有三年，他是一很特別的人，雖然，他塊頭很大，但是，卻偏好反串美少女角色，他習慣自己製作服裝，也很喜歡挑戰高難度的角色，有幾次扮裝的效果都很不錯。

(四) 2006 年間的研究對象相關資料概述

誌 H 君 和 角 G 君、角 H 君

1. 誌 H 君：女性，高雄人，目前是嘉義大學美術系四年學生，從國小時候就開始畫，一直到大學都在畫，真正從事漫畫同人誌創作則在高中的時候，也一直都會參加販售會展售作品，創作漫畫同人誌的經驗非常豐富，繪畫技巧也很好，在同人圈中名氣不小，擁有固定的讀者群。大三左右，她開始幫一電玩雜誌畫連載漫畫，有很明顯的意願往漫畫家的目標發展。

2. 角 G 君：女性，台北人，也是嘉義大學美術系四年學生，從小就喜歡看漫畫，也會畫漫畫，高中時有參加學校動漫社，後來，大約在高二左右，偶然間看到有關角色扮演的活動，覺得很有趣，就主動邀約其他社員一起參加，開始參與角色扮演的活動。參加角色扮演的經驗很豐富，資歷大約有五、六年的時間，高中的時候尤其熱衷，幾乎有販售會就會去參加，大學以後則只有寒暑假期間有空參加。她扮過很多角色，很多衣服是自己製作的，也有個人部落格分享她的成果。

3. 角 H 君，女性，高雄人，嘉義大學中文系學生，從國小的時候，就喜歡看漫畫，高中時參加學校漫研社，與其他社員會組隊參加角色扮演活動，資歷大概有四年，經驗算很豐富。她的個子不算粗大，不過，她卻喜歡扮演少男角色。對於服裝的處理，她通常是挑選日常生活中的衣服來組件，再自己做一些配件，偶而好朋友會將服裝配件借給她用，她會利用很多方法省錢。

本研究會選擇這三位被研究者完全是地緣之便，研究者早就知道學生中有很多善於畫漫畫的學生，不過，從未調查哪些人是漫畫同人誌創作者或是角色扮演者，也不知道他們的功力如何？這次因為研究需要，透過學生明查暗訪，邀約將近有八受訪者，但是，有些受訪者不善表達，內容不夠充實，有些沒有帶作品或照片，有些資歷不夠長等原因，本研究只選用其中三人作為本研究的研究對象。透過這次研究訪談以後，研究者從中發現，有幾位學生的漫畫創作能力真是高超，有強烈的創作熱誠，可是平日卻毫不露痕跡。

第三節 資料蒐集與整理

一、資料蒐集

本研究由於主題和主體性質的關係，以質性研究法為主，針對被研究對象進行深入訪談。研究對象主要是透過研究者參與台北CWT和FF販售會，以及台南成大的販售會中觀察發現具潛力對象後，經過初步對談並詢問他們接受被研究的意願，並留下其聯絡方式後，本研究再與其做進一步聯繫與確認。但根據研究者過去經驗，這些販售會中答允受訪談者的，再進一步聯繫後，往往就消失蹤跡或毫無回應。所以，研究者必須透過其他可能管道，認識可能的被研究者，例如，上述2006年訪談的三位被研究者就是透過研究者的學生推薦而尋得。雖然本研究主要以深度訪談為主，但是也盡量蒐集相關資料，以下就是本研究的主要資料來源與蒐集方式：

(一) 深度訪談

1. 訪談方法

本研究使用兩種不同的訪談法，一是「非正式訪談」，一是「半結構正式訪談」。「非正式訪談」主要是指在研究場域或情境中，任何無預設問題的自由談話或閒聊，談話對象並不侷限在被研究者，包括同人誌販售會中任何可能提供一些相關訊息的人，研究者靠個人的記憶將談話內容在事後才紀錄下，成為「訪談手札」的資料。「半結構正式訪談」主要是指研究者預先準備幾項問題，由簡而繁地引導受訪者來描述個人經歷角色扮演創作的經驗和歷程，隨者被訪談者的談話內容方向與參與情況，研究者可以提問更多相關的問題。

2. 訪談時間

(1) 2003年的訪談時間與地點：訪談分兩梯次進行，第一梯次在民國九

十二年九月十三日下午2:00開始，先訪問三位，分別是誌A君：訪談時間為一小時十分鐘，角A君：訪談時間為一小時三十分鐘，角B君：訪談時間大約為一小時。第二梯次在隔天九月十四日早上10:00開始，有兩位，分別是誌B君：訪談時間為一小時二十五分鐘，誌C君：訪談時間約為一小時。訪談地點在角B君家的書房，由研究者進行訪問和筆記，並輔以錄音機全程錄音。

(2) 2004年的訪談時間與地點：訪談時間是93年12月11日下午兩點，在台中科博館附近咖啡館，由本研究者和一位研究助理進行訪談，訪談進行約1小時三十分鐘。

(3) 2005年的訪談與地點：誌E君、誌F君、誌G君 和 角C君、角D君、角E君、角F君的訪談時間和地點分列如下

表3-1：2005年的訪談時間與地點

受訪者	研究訪談者	時間	地點
誌E君	研究者+兩位助理	94年1月16日，早上10點至12點	士林捷運站旁之咖啡店
誌F君	研究者+兩位助理	94年1月16日，下午1點半至3點半	士林捷運站旁之咖啡店
誌G君	研究者與一位助理	94年3月13日，下午2點至4點	展售會場之二樓
角C君	兩位助理	94年1月30日，早上10點至12點	高雄市秘密花園咖啡館
角D君	研究者+兩位助理	94年1月15日，下午2點至4點	台北公館之星巴克咖啡店
角E君	研究者+兩位助理	94年6月17日，下午3點至5點	高雄市星巴克咖啡館

角F君	兩位助理	94年1月30日，早上10點至12點	台北火車站前之麥當勞
-----	------	--------------------	------------

(4) 2006年之訪談時間與地點：

由於是學校學生，地點安排比較方便，直接在研究者之研究室進行，至於時間則以雙方沒課的時段來做安排。誌H君的訪談時間安排在11月14日下午2點左右，由本研究者進行訪談。因為她個人的漫畫創作經驗豐富，又善談，所以，訪談進行長達兩個多小時。角G君的訪談時間是11月2日下午一點半開始，由研究者親自進行訪談。不像誌H君，角G君個性較內向，也比較不愛講話，所以，訪談進行大約一個小時而已。角H君則是12月11日早上10點至11點半進行訪談。

(二) 觀察紀錄

本研究者應用兩種不同的身分，包括「參與觀察者」和「完全觀察者（complete observer）」進行觀察紀錄。所謂「參與觀察者」係指被研究者知曉研究者的觀察角色和觀察行為，但研究者同時也可以參與整個漫畫同人誌販售會活動，並與被研究者進行互動。另外，「完全觀察者」係指研究觀察者本身的觀察行為並不為被觀察者所知曉，一方面是本研究者對漫畫同人誌販售會之全體性現象與活動所做的觀察，另一方面是針對被研究團體所架設的網站訊息及活動之瀏覽與觀察。

(三) 檔案資料之蒐集

(1) 漫畫同人誌：本研究所蒐集之漫畫同人誌檔案資料主要是指被研究者中的漫畫同人誌創作者的漫畫同人誌作品，不過，有些被研究者的同人誌作品已經售完，或者有些被研究者不願提供作品等原因，致使本研究無法蒐集到每位被研究者的作品。除此之外，研究者參與販售會時所購買之其他漫畫同

人誌則供參考。以下是本研究對象中漫畫同人誌創作者提供作品之情形說明表。

表 3-2：被研究者提供之漫畫同人誌明細表

漫畫同人誌 創作者	提供之代表性作品	作品特徵說明
誌A君	Like it! V6 fanbook	是V6偶像團體的衍生 性個人誌
誌B君	僅提供人物圖卡	
誌C君	光明使者（提供作品部 份草稿）	神劍闖江湖之衍生本
誌D君	罪	略帶嚴肅主題之一般 向衍生本
誌E君	Priest X Priest The Knight, The Glory	18禁BL RO衍生個人誌
誌F君	女王至上RO日記本	Q版搞笑之個人誌
誌G君	UNDER FLAME	一般向個人誌
誌H君	Promise: Kingdom Hearts II Fan Book	悲劇性BL個人誌

(2) 角色扮演照片：本研究所蒐集之角色扮演照片資料主要是指被

研究者之角色扮演照片，但除此之外，還有研究者參與漫畫同人誌販售會上所觀察並拍攝的販售會活動與角色扮演照片，以提供本研究對漫畫同人文化有更完善的分析與理解。

表 3-3：被研究者提供之角色扮演明細表

角色扮演者	提供之代表性照片	作品特徵說明
角A君	提供照片，封神演義之王天君	男性造型、妖魔相貌
角B君	提供照片，封神演義之王貴人	美人造型
角C君	有提供照片，並有個人部落格， http://album.blog.webs-tv.net/zeroshiow	角色蠻多，以霹靂布袋戲偶為主
角D君	有提供照片，並有個人部落格	角色很多元，
角E君	有提供照片	視覺系華麗造型
角F君	有提供照片，並有個人部落格 http://album.blog.webs-tv.net/valkyries	以反串為主，特別著迷變身系美少女。
角G君	有提供照片，並有個人部落格 http://album.blog.yam.com/gniwkrad	角色很多，包括火隱忍者和和平捍衛隊，大合屋鈴
角H君	有提供照，並有個人部落格片 http://blog.yam.com/user/joan1325.html	以少年角色為主，如漫畫網球王子的龍

(3) 其他檔案資料：本研究同時還蒐集漫畫同人誌被研究者的創作草圖、其他創作資料或新得日誌等，這些資料可以作為了解被研究者在他們個人文本生產過程的創作想像、技巧運用、問題所在與解決方法等。同樣地，有關角色扮演之被研究者若有保存任何造形設計圖稿或筆記，本研究也會蒐集。

(四) 研究手札：由於本研究歷時多年，斷斷續續地進行，所以，研究手札對本研究來說就變得非常重要，不僅對研究進程有所交代，同時也是對研究過程中所聽、所見、聯想、問題思考的紀錄，幫助研究者對整個研究有更準確的掌握，對問題有更完整和深入的了解。

二、 資料整理與編碼

本研究蒐集之資料包括觀察紀錄、研究手札、訪談和文件檔案，不過，最直接相關的仍以訪談資料為主，因為被研究者的漫畫學習經驗與歷程已經是過去式，只能透過訪談和檔案資料來理解。在進行資料分析之前，訪談資料都事先轉譯為文字資料，之後再將所有資料分門別類並編碼，以方便研究分析與討論。表 3.2 即編碼系統的說明。

表 3-3：資料編碼

符號	意義說明	範例	註
O	觀察紀錄	O-CWT061202	2006 年 12 月 2 日觀察 CWT
研究手札	研究者在研究過程所中所聽、所見和聯想的紀錄，幫助研究者對研究的深入了解	研究手札 061202	數字代表札記的時間
I	訪談紀錄，如訪問誌 A 君和角 A 君	I-誌 A 君-030913 or I-角 A 君-030913	數字代表訪談時間，即 2003 年 9 月 13 日
D	文獻檔案資料－被研究者的漫畫作品，如誌 A 君之同人誌作品，若為誌 A 君草稿類檔案 或 創作雜記	D-誌 A 君-同人誌 D-誌 A 君-草稿 D-誌 A 君-創作雜記	若被研究者有超過兩本以上之同人誌，則在同人誌後標 1 或 2 作為辨識

第四節、資料分析—內容分析

本研究運用內容分析法進行資料分析，根據Stokrocki (1997)的解釋，內容分析是從研究資料內容中形構具說服力的主張或命題。有些研究者可能運用前人所發展出的分類項目，但是有些則從其蒐集的資料中歸納整理出類別來。不過，大部分研究者都會在一開始就將有關研究事件所演化出的問題寫下，做為研究假設，再隨著研究進程所發現的證據，做進一步的比較。Bogdan and Biklen也建議從資料內容中先整理出概念性分類項目，譬如：環境、參與者觀點、過程、活動、和行為等，這些稱為概念束 (conceptual clusters) (cited in Stokrocki, 1997)。就本研究來說，則參照研究問題、相關文獻探討，整理有關漫畫同人文化中的文本生產與非正式學習的概念束，以這些概念束為依據，從蒐集資料的內容中，逐句比對、歸納和分類，每一概念束的細節與描述則是衍生自資料內容分析。

質性研究之內容分析無論是在分類、尋找概念束，或之後的詮釋都以研究者的判斷為主，分析立論是否深入且合邏輯則有待研究者對問題了解程度與研究過程是否細心觀察、聆聽、體會與反省的程度。童婉芬 (2002) 在其有關青少年漫畫閱讀文化之研究中談論到將訪談資料視為一種協商的文本是現今研究的趨勢。因為在訪談的過程中，研究者事實上是和研究對象進行對話，是在某種與境中參與互動的涉入者，不可能完全沒有影響作用、處於純粹客觀的位置 (吳憲鎮，2005)。也因此，我們應該視訪談是一段訪談者和被訪談者之間協商互動的結果，也應該從詮釋的情境脈絡中挖掘其意義 (畢恆達，1996)；至於資料分析，則更應考量資料蒐集的情境及社會文化脈絡的影響 (吳憲鎮，2005)。

因此，對於資料分析，本研究將抱持對話情境的觀點來面對與進行，也就是根據受訪者言語的上下文脈絡，以及其同人文化之社會情境來推斷其意義。從此觀點，再配合上述Stokrocki (1997)建議之內容分析的做法，本研究的資料

分析彩以下三個步驟：(1) 根據資料處理所形成的主題，建立觀念束，再依此敲定其中具關鍵性的字句；(2) 依據關鍵字句及上下文脈推斷其意義；(3) 研究者提出在詮釋，判斷其概念歸屬的項類（參吳憲鎮，2005，86）。

第五節 研究者角色與限制

一、研究者角色及立場

本研究是基於質性研究的結構，主要透過訪談、觀察和文件檔案的資料蒐集方式，針對漫畫同人文化的文本生產和非正式學習的現象進行研究。研究者並不是漫畫同人文化的成員，純粹是以研究者的角度進入這一社群場域中進行觀察與了解，所以，研究者在此研究中扮演一客體的、研究工具的角色，也就是仰賴研究者的眼和腦來觀察與再現研究對象的經驗世界。

但是，在資料分析的探討時已提到，研究者在研究過程中難免會以其個人觀看角度與價值判斷涉入，很難完全保持客觀或中立的立場，不過，研究既是從一客體角度觀看主體，那麼，就要以再現主體真相的目的為依據，不能憑空捏造，以便做到盡量接近主體真實的地步。也因此，研究者在質的研究過程中所扮演的角色亦是必須加以知覺並反思的。一方面，研究者以開放的態度面對研究對象，不因個人的學術研究背景或社會地位等來區劃研究者和被研究者間的關係。另一方面，研究者是一自身作為研究工具，研究者的敏感度與理解力是相當重要的，因此，研究者要善用理論基礎，培養自我的敏銳觀察和透析的能力，能發現各種隱微的訊息，對於研究的客觀性、嚴謹度和理解力都保持自我檢視與反省的態度。

研究者「我」是一位任教於國立嘉義大學美術系的教授兼研究者，所接受的是正規、傳統的精緻藝術教育，看漫畫和卡通動畫只是小時後久遠的記憶，對漫畫同人文化的接觸是最近幾年的事，也是偶然之間發生的。由於，我親密的外甥女曾經參與角色扮演，再加上我本身對年輕人文化也很感興趣，也參加

過販售會好幾次，慢慢知道同人文化究竟在做什麼，陌生感比較不會那麼大。在過去這幾年的研究其間，我一直是抱持著學習與認同的態度面對漫畫同人誌與角色扮演的現象，傾聽研究對象的敘述，激勵其比達內心的想法。所以，我發現，一旦認識，進行訪談互動時，被研究者的態度通常都還不錯。或許，因為我對漫畫同人文化的興趣，被研究中有三位是我的學生，她們平常與我的互動就較親切，也比較願意談及她們的同人經驗。

二、研究者與被研究者間互動關係的限制

不過研究過程中，研究者還是碰臨到一些問題。由於研究者並不是漫畫迷社群或團體的一份子，沒有共同話題來引發被訪談者的認同感，導致陌生感與無信任感的問題很容易產生，恐怕被訪談者很難進入知無不言的境地。再加上研究者身為大學教授，要接近被研究者實在比較困難，許多年輕漫畫迷聽說是大學教授要研究訪問他們，臉上馬上浮現為難懷疑的表情，甚至有些人馬上拒絕。根據事後了解，他們會如此，乃是對大學教授有一種刻板印象，認為大學教授好像都很嚴肅很高尚的樣子，總是言論深奧，講一些他們聽不懂的話，會讓他們覺得很可怕。不過，這樣的問題恐怕一時間也無法改變，也因此，便成為本研究在資料蒐集上的一大限制。

也因此，本研究乃藉助年齡與青少年和青少年較接近、或甚至有漫畫同人經驗的年輕研究助理，以青少年漫畫迷可以接受的方式跟他們溝通對談，特別是透過MSN線上即時通對談，以便建立一種同夥人的信任感。並且，在任何訪談中，研究者都會請研究助理伴隨，充當「跨界橋樑」，營造出朋友聚會閒聊的輕鬆氣氛。

第四章 文本生產特徵與經驗之分析與討論

漫畫同人誌與角色扮演之生產體驗是相當個人化，每位被研究者有其生長背景、生活經驗、喜好與價值判斷、經濟條件、以及性格不同等因素，使得各自對文本生產的關注焦點、意義建構、與美感體驗都有差異。因此，本研究分析是以被研究者之個別經驗分享為主要依據，以期深入了解他們個人創作漫畫同人誌與角色扮演的方式與體驗。

第一節 被研究者之漫畫同人誌創作特徵與經驗之分析

一、被研究者之創作簡介

(一) 誌A君

由於誌A君是日本偶像團體V6的粉絲（Fans直接音譯，意思是迷），所以其漫畫作品全是以V6團員為主角發展而成的，並且以個人誌方式出刊。本研究蒐集到其中兩本，一本為浪漫型BL漫，書名為〈我們的戀愛密技〉，一本為搞笑本，書名為〈EASY SHOW TIME: V6 fan book〉，兩本作品相隔一年，但是作品之畫面表現方式差異還蠻大的，前者強調浪漫氣氛，畫面安排簡單清爽，以V6中小井與准一兩位團員的愛人關係為故事主軸，情節單純，頁數不多，特寫圖框又多，人物很美型；後者則突顯搞笑熱鬧的調性，以V6全員複雜關係為故事鋪陳，畫面圖框大小層層疊疊，人物角色很多，情緒表情非常豐富，所以整個畫面顯得瑣碎擁擠，反映出人物關係複雜和之間充滿衝突與笑料的效果。

(二) 誌B君

誌B君雖然已開始規劃幾個短篇，也陸續完成一些畫面，可是，至本研究進行訪談時，都尚未有任何同人誌出刊，僅給研究者一些人物圖卡供參考。她個人喜歡閱讀少年漫畫，尤其以少年CLAMP的連載漫畫為主，所繪的人物多出自該處，雖是少年漫畫的男性角色，但她傾向將人物美型化，並且以豐富華美的方式裝飾背景。

（三）誌C君

誌C君的作品不多，當時正在嘗試畫神劍闖江湖的衍生故事，作品還零零落落，所以只提供給本研究部分之草圖，很難看出其個人誌完成後的面貌。但是就提供之初稿來看，誌C君的人物描繪能力已經很熟練，對人物角色的神情與姿態的掌握還不錯。

（四）誌D君

誌D君投入同人誌創作已經五年，參與過北、中、南之CW、CWT、SE、FF等販售會，持續創作，資歷豐富，作品也不少。她的作品以個人衍生誌為主，風格還算多元，有搞笑、嚴肅、言情浪漫等。本研究蒐集之作品〈罪〉的故事取材自漫畫〈鋼之鍊金術師〉中羅伊和愛德華之間的互動關係，是一本BL傾向同人誌，主要內容是描述羅伊一直無法從內戰時殺戮無辜的罪惡感中解脫，因此，希望進行人體鍊成以贖罪，但是，由於懦弱作祟以致於一直沒有實踐，尤其當他尋訪到因進行人體鍊成而陷入困境的兄弟時，他便決心幫助愛德華恢復信心，取得國家鍊金術師的頭銜，然而，愛德華卻以敵對不馴的方式對待羅伊，就在兩人因為意見不合而產生爭吵之時，羅伊強吻愛德華，然而兩者之間並沒有因此走入坦途，羅伊為其失態行為深感自責，伴隨而來的是兩者之間複雜曖昧的糾葛關係。

〈罪〉的主題定焦於身為軍方中校的羅伊對人性的反省，經歷罪惡感的折磨與心理掙扎，以及對愛德華之同性愛所引發之愛恨情仇的心理狀態之描寫，可以說是一部內容豐富、故事高潮迭起、刻畫細膩的同人誌作品，與許多只著重美型男間的浪漫情懷與歡愉的BL漫相當不一樣，有一定的意義內含和戲劇張力。而誌D君的視覺描繪、分鏡與畫面佈局能力也相當強，對於主角羅伊的複雜心理狀態的描寫很生動巧妙，可以給讀者想像的空間。而誌D君在訪談間也表示，在創作上，她有她個人的風格、主觀價值與堅持，不會因為讀者喜好搞笑版的，就拼命畫那類的作品來符應讀者口味，但也因此，其作品銷售情況並

不如預期（I-誌D君-041211）。

（五）誌E君

誌E君是屬於大手級，同人經驗已快10年，作品很多，原本多以電玩、個人衍生本為主，但是大概在2004年左右決定告別RO了，改朝自創或動漫畫創作前進，創作類型則有個人衍生誌、自創誌、和合同誌，至於風格也很多元，有搞笑、無理頭惡搞、H漫BL、嚴肅的；不過，從蒐集之作品來看，誌E君似乎不大畫純情浪漫又美型的。本研究所蒐集之誌E君作品有〈THE KNIGHT, THE GLORY〉，〈腦內鍊成SUMMER版，WINTER版〉，〈PRIEST × PRIEST〉。〈THE KNIGHT, THE GLORY〉是一本電玩個人衍生誌，以追求高貴的騎士精神為主題，是屬於一般向之嚴肅風格。〈腦內鍊成〉是〈鋼之鍊金術師〉之一般向衍生誌，無理頭搞笑版，沒有清楚線性安排的劇情，很有脫序的感覺。〈PRIEST × PRIEST〉則是一本以電玩中兩位祭司為主角鋪陳發展的H漫BL，超級18限，已類似色情漫畫的程度，是BL漫中少數可以很大膽、直接表現火辣暴力的性愛畫面。

（六）誌F君

誌F君同人經驗五年，作品也有一些，作品以電玩衍生本為主，其個人偏好Q版搞笑的題材與內容，不涉BL問題，也沒有任何暴力畫面，特別適合國小國中學童閱讀。本研究所蒐集的作品還蠻多的，有〈女王至上RO日記本〉、〈死亡傳說〉、〈聖誕夜的精靈〉與〈水妖傳說〉。幾年間，其作品題材與風格都有在轉變，而且變化還蠻大的，從華美造型與正經故事內容轉變為逗趣、搞笑、甚至無理頭的題材風格。

其中〈聖誕夜的精靈〉與〈水妖傳說〉是早幾年的作品，人物造形美型且華麗，而故事題材與精靈、妖怪有關，所以，整個來說也較夢幻唯美。但是，近期，其風格則轉向逗趣Q版的型態發展，〈女王至上RO日記本〉、〈死亡傳

說〉都是這類型的作品，〈女王至上RO日記本〉和〈死亡傳說〉皆以Q版女騎士為主角，人物造形與視覺表現方式蠻雷同的，不過，RO日記本是短篇集，美篇還有些趣味搞笑的地方，死亡傳說是突發本，亦即是突發奇想所繪製，短篇故事，是有關一個盛產南瓜的小鎮，突然間所有鎮民在一夕之間慘遭殺害，小鎮遂成為怨靈聚集的荒城，理由是他們都買了一女商人所賣的祈福枯樹枝，結果好運不到，卻召來大批惡魔。其書最後一圖框寫著，「因為白爛的書，所以CW即將變成死亡會場」，其實是作者胡掰瞎掰的作品。

（七）誌G君

誌G君也是大手級的，在同人圈的知名度很高。同人資歷很深，以同人誌創作為專職，因此，每年都頻繁參與各區販售會6至10場左右，純粹以同人誌創作維生，創作類型有個人衍生誌、自創誌、以及合同誌，風格走向有搞笑、有正經型的、也有熱血澎湃的，所以，風格算多元。本研究蒐集其作品只有〈UNDER FLAME〉，故事取材自〈鋼之鍊金術師〉的伊修瓦爾內戰，藉由主角羅伊與休斯對話過程，羅伊的回憶來描述他個人對政治的醜陋與戰爭的反省，當羅伊發現為政治人物或好戰頭子利用為殺人工具的真相時，他已決定捍衛正義，挑戰惡勢力。而與休斯對話後，休斯也表現認同，願意共進退，充分展現男性間相知相惜的友誼。

雖然〈UNDER FLAME〉的篇幅不長，僅22頁，但是人物性格之塑造與反戰題材之掌握都很清楚明快，再加上情節鋪陳遵循開場、衝突、高潮、與解決的敘述架構進行，相當引人入勝。創作者的視覺表現能力，以及運用象徵符號的方式都很純熟，譬如：以摔碎懷錶的動作表現主角對軍方高層的腐敗與政治醜陋的唾棄，另外，最後一個全頁的圖框是羅伊身著筆挺軍服，側立抬頭仰望遠方的畫面，旁邊配有分不太清楚人稱的獨白或旁白，整個畫面充滿象徵與餘韻，暗示著另一段為理想正義而奮鬥的開始，留給閱讀者很多的想像和期待。

(八) 誌H君

誌H君目前是大四學生，但已算大手級的創作者，同人經驗六年，作品不少，除了參與販售會的擺售外，最近一年多來，一直為某電玩雜誌畫連載，因為是電玩雜誌，所以，就是以電玩題材作衍生。但是，本研究所蒐集的不是她在雜誌上連載的作品，而是她個人對線上遊戲〈王國之心 Kingdom Hearts〉中「惡」和「小六」的著迷而創生的個人誌BL漫，標題為〈Promise〉，而承諾也就是該篇故事的主題，配對的就是「Axel (簡稱惡)」和「Roxas (簡稱六)」。

〈Promise〉的篇幅不長，僅有14頁，劇情很簡單，僅圍繞在小六轉換而成的「洛克薩斯」與惡衍生的「亞克塞爾」兩人的關係打轉，故事一開始是洛克薩斯的獨白，說著活著只為那位愛他、重視他的人，並述說著他幾番夢見的少年，既令他懷念卻又令他恐懼。第二幕是他將夢中景象述說給「亞克塞爾」聽，「亞克塞爾」以類似兄長的身分安慰他、鼓勵他。接下來場景則是「洛克薩斯」在某種似夢境的戰鬥掙扎中，一邊「亞克塞爾」喊著不要打了、、、「再戰鬥下去，你會稱不住的」，原來是「洛克薩斯」又再次陷入惡夢糾纏當中，而「亞克塞爾」在一旁守候，希望能獲得「洛克薩斯」的垂愛，雖然，他也了解自己其實只不過是某人的替身，很難得到「洛克薩斯」全部的愛，但是他卻選擇為「洛克薩斯」付出一切，無怨無悔。

這篇漫畫雖短，主題卻很容易打動少女情懷，完全是女性讀者取向，簡單的角色，讓創作者可以聚焦在人物角色的描寫，可以全力雕琢人物的神色表情和心理狀態，因此，不僅圖框中的人物都蠻大的，而且特寫部分也不少，可以清楚看出創作者對洛克薩斯和亞克塞爾兩人的造型都相當俊美、個性明顯、姿態生動，可以發現誌H君對兩位主角的用心經營。故事情節雖然簡單，但是依然遵循起、承、轉、合的敘述結構發展，營造一種悲劇性的張力與遺憾，讓閱讀者為著亞克塞爾的痴心堅持而心痛而掉淚，特別是最後一頁的兩個圖框，亞克塞爾面對前面而說著「我也會永遠……」，「保護你」的話，簡直讓閱讀者凝思妄想而不願離去，因為他好像正對著讀者說出那令人渴求的承諾。

二、漫畫同人誌之創作方式與經驗

從上面有關被研究者的漫畫同人誌創作特色的簡述當中，很清楚地，每位被研究者的喜好與表現能力都不一樣，縱使作品是衍生自同樣的漫畫文本，但是所側重的橋段、人物關係和詮釋的角度差異野蠻大的，因此，漫畫同人誌的創生過程就變得很耐人尋味。

本研究在第二章文獻探討時已說明，漫畫同人誌可分為自創類和演繹類（或稱衍生本），而這兩種創作方式是不太一樣的，自創是人物角色與故事情節都是創作者自己所發展出來的，而演繹類則是以商業漫畫文本的人物角色和某橋段情節為依據所衍生或延伸的作品，可以省掉很多麻煩與困難度。誌 E 君談到為什麼到目前為止，她都還沒有自創。

主要是故事架構做不起來，因為自創的話，除了角色個性、名子還要有故事的發展，要有高潮起伏，這樣的話我比較做不到，就是在編劇情上，若是自創會比較有困難，像我畫延伸的東西他本身都有一個故事架構在，有一些角色背景都是建立好的，然後我再來延伸對我來說比較簡單。（I-誌E君-05116-P17）

就本研究之被研究者的創作來說，其中有四位是有自創經驗的，但即使如此，自創作品還是比較少，所以，本研究所蒐集到的作品都是衍生本，看來衍生式的創作好像是比較活躍的，這似乎也呼應其他研究觀察一樣，在目前的同人圈中，衍生本的比例還是比較高一些。

接下來，本研究就針對自創和演繹類兩種不同的創作方式來進行分析探討，希望從中了解被研究者可能會運用到的創作方式與經驗。

（一）自創類的創作方式

從研究資料顯示，每位被研究者對「自創」的理解與看法似乎不太一樣，

像上述誌E君似乎就把「自創」的創作方式看得很嚴謹，很困難，以至於她自己尚未嘗試過。但是，對誌H君來說，「自創」好像很自然的事，而且代表自由想像的樂趣，她談到她自己還蠻喜歡自創的。那她認為自創的關鍵在於「有沒有自己自創人物」，而且她認為會想要自創是非常自然的事，她說：「一開始會照著畫，可是畫久了，就是覺得說，也想創造一個自己的東西，然後就會創造一個跟你很喜歡的東西，會很類似的形象的東西出現」(I—誌H君—061114)。誌H君舉例說女生最喜歡公主和王子，那就先畫一位公主和一位王子，然後他們兩個相愛，然後再增加一些情節，譬如說增加個情敵，或者像是壞人從中破壞之類的，然後故事就會越來越大、越來越複雜。

誌H君雖然大部分會先想人物，不過，跟上述的又有些不一樣，就是她畫了人物以後，就開始幫此人物設定背景資料，例如角色的個性與過去經歷之類的，誌H君說：

先畫出一個自己喜歡的形象，就覺得說他適合什麼樣的背景，他可能過去有什麼樣的經歷，然後編了她的過去以後，就自然而然，因為人有了她的過去，就開始故事就會出來，我都是先由人物開始想的」。

(I—誌H君—061114)

但是，有些創作者並不像誌H君是從人物開始，而是因為一個點子或想法，「只要有那個 idea，只要有那個想法，腦子就會開始動呀動，開始幻想」(I—誌B君—030914)，就是會因為一點想法而去想像故事情節，慢慢構思，然後等有些雛型或大綱以後，就會動筆畫人物，再逐漸將整個故事鋪陳開來。不過，就運用這種方式來說，並不是說一開始整個故事就已完全確定，而通常是邊畫邊增加或邊修改原來構想的情形比較多。除非是那篇幅短，主題單一又沒有太多情節的突發本之類的，就比較可能構想從始至終沒變。

對很多創作者來說，自創的方式還蠻多元、蠻自由的，就是看情形而有不同的發想。誌D君認為自己還蠻隨性的，也就是會隨著靈感走的：

有的就是先有故事，有在構思之後，然後再想說那個人應該是長什麼樣子，畫一畫之後就畫出來；然後也有就是先畫一個人，然後畫一畫就覺得他看起來好像一個經歷過什麼樣的事情，然後故事就慢慢訂出來，而且就是以前還蠻常這樣畫的。(I—誌D君—041211)

(二) 演繹類的創作方式與經驗

由於演繹類(衍生本)就是以動漫畫、電玩或其他流行文本為依據而創生的同人誌，因此，它與其衍生的原始文本之間絕對保有某種程度的連結關係，這種連結關係的緊密情形就看衍生本的詮釋與擷取的程度了，而這間接說明即使演繹類的文本生產，其創生的方式與策略也非常多元。接下來，本研究即針對被研究者之衍生方式進行分析探討。

1. 彌補不足

由於漫畫文本是以圖框做故事情節之串接，容易形成很多的闕漏、跳躍、曖昧、與空白的情形，提供閱讀者可以擷取、填補、與改編的想像空間，並進而成為同人誌創作者轉化為補遺創生的資源。例如：誌G君認為〈鋼之鍊金術師〉內容中曾提及伊修瓦爾種族殲滅戰的情節，可是卻只用旁白方式加以側寫，並沒有描繪出完整的情節，這樣的模糊地帶與不足的感覺促使她想要從此虛擬情節做進一步的探討，以表達個人對戰爭問題的思考(I—誌G君-050313)。

除了故事情節或知識闕漏外，人物角色的設定有時也會出現不夠清楚或不足的情形，而這種角色性格的曖昧或背景交代不夠完備的情形往往提供同人誌創作者開發或修補的機會。誌G君談到：

在原作裡的表現是這個樣子，然後我很有興趣，然後我也自己來詮釋一遍。然後有的時候，是我覺得他在原作裡的表現好像似乎有什麼不足的地方，然後我認為其實應該是這個樣子的。也就是說，這樣子的角色，這樣

子的個性，在這樣子的背景設定底下，他應該是這個樣子的故事才對，然後我也會畫。(I-誌G君-050313)

2. 改編與轉化

根據研究資料顯示，有些被研究之同人誌創作者會因為結局或某些橋段情節並不是他們所期待的，那他們會覺得說就自己來畫，滿足自己的願望。像誌B君就提到有些悲劇故事看起來真地很令人感到遺憾，那她就會有要重寫那段的感覺。

就是那個悲劇，但是我就很喜歡他們，然後希望他們能夠在一起，也許我自己就會創作一個故事，然後看到他們面臨的問題大致上是很類似，但是最後就是以自己的意志去完成那個故事，然後就是自己想要的結局…。(I-誌B君-030914)

誌F君也談到類似誌B君的經驗，當動漫畫文本中的故事或情節無法滿足閱讀者的期待與願望的時候，它就有可能成為同人誌創作者的創作素材。她回想過去有些經驗而說到：

譬如說你在看一動畫…呃…你會覺得那個女主角和男主角很配，啊，可是都要硬拖，就是被拆散了，那種感覺就覺得，呃~~啊~~會覺得心裡很痛啊，就是那種感情一樣……會覺得…這個結局不該是這樣的，嗯！？可是它就是…可能就是…電影它就是故意這樣子，或是說像…電影的結局，結果應該是怎樣就怎樣，啊，到時候結果不是那樣，那就會覺得，ㄟ！怎麼會這樣子？然後是這樣子喔，後來就這樣想那也可以把它做個轉變啊……。

(I-誌F君-050116)

3. 擷取與延伸

基本上，衍生類同人誌都是因為創作者對原始文本的喜愛與認同，以至於

透過再創方式來表現他們的熱愛，也因為如此關係，大部分的同人誌創作者會從中擷取某些元素或畫面去創作新的故事，或者借助某些橋段，然後將其延伸為更龐大的故事內容。誌G君認為〈鋼之鍊金術師〉中有些元素很吸引她，但是因為焦點關係，探觸地並不多，於是她就加以運用。她談到：

因為原作對這個戰爭著墨並不多，所以在這一方面來講，影響其實不大。只是我拿了少數民族、境內壓迫、以及主角是一個將官這一個元素，我把這幾個元素抽出來畫。然後，我的這一本同人創作，實際上來講，脫離原作蠻多的。實際上借助於原作的，大概就是角色造型，然後，境內戰爭跟種族壓迫，這樣子的元素而已，借用的是這三樣東西。(I-誌G君-050313)

誌D君也講到為了劇情需要，她會挪用某些畫面後再加以改變，再加上她個人想要表達的部分，也就是將那些橋段重新置放在她的故事架構中，所以並不是照章全抄。在訪談中，誌D君拿出〈鋼之鍊金術師〉漫畫，指出其作品沿用的部分畫面與橋段。她表示：

這是他鍊成的那個…這是原作有的橋段(拿出並翻開原作)我有用到這邊的內容，像這裡；這裡；跟這裡，我都是跟原作一樣。(受訪者和研究者一起比對原作和同人誌的異同)對呀！有點像，看得出來嗎？對不對？這是我擷取它的片段這樣；開門的動作，跟看到這個，還有他的表情，類似！因為我覺得我自己的劇情裡面需要這個橋段，所以我會用。(I-誌D君-041211)

另外，像誌E君就是覺得有些橋段還不錯，那就會針對這些橋段加頭加尾地將它發展開來，她說到：

那嚴肅一點的東西的話，其實就…就比較麻煩，因為通常比較嚴肅的東西就…想到某個橋段，對，就是說我想要畫這樣…然後它開頭結尾都還沒想…那我就

只為了這個橋段去把它延伸開頭、延伸結尾，然後如果可以延伸出一個故事，看是不是很完整，就是沒有矛盾的故事的話，就可以把它畫下來。(I-誌E君-050116)

4. 挪用與拼湊

挪用與拼湊的手法在同人誌創作中還蠻常見的，這究竟是怎樣一種手法呢？其實拼湊的方式還多變的，而且往往可以製造出荒謬搞笑的效果。誌D君從〈靈異教師神眉〉主角的右手被鬼寄宿而喪失的現象，聯想到〈鋼之鍊金術師〉的愛德華陰人體鍊成而裝上機械鎧的右手，那它就將神眉的手畫成機械鎧，那因為神眉有個綽號叫「地獄先生」，於是誌D君就將新神眉取名為〈地獄鍊金術師〉。誌D君對此做法感到很得意，就是很搞笑，她興奮地表示：「有看過《神眉》又看過《鋼鍊》的，看到這個就會想笑，知道我想表達的意思吧。」(I-誌D君-041211)

另外，角色關係也可以大風吹，重新拼湊與組合，最常見的就是BL同人誌，創作者憑個人想像，將原本毫無愛情關係的兩個或三個男性角色拼湊在一起，然後發生曖昧的同性愛關係，舉例來說：角H君就將小六與惡配對，為他們發展出動人心弦的同愛故事，而誌E君的〈Priest X Priest〉也一樣，就是將某線上遊戲中的祭司湊在一起發展出來的18限BL同人誌。

拼湊法還真是好用，被用得也多，因為只要湊得合理，那就一種創意。有些創作者就挪用A漫畫的部分角色和B漫畫或電影之類的劇情結合，還不只一齣戲，可能兩齣戲的，很混亂但新故事結構就因此產生。那有些拼湊純惡搞型的。譬如：誌E君的〈腦內鍊成〉就將〈鋼之鍊金術師〉的角色和現今同人誌販售會場景與同人誌創作的現象湊合在一起，很是無裡頭。

5. 顛覆與賦權

雖然漫畫故事與角色是虛構的，可是很多讀者在閱讀當下，情感是相當投

入的，對其中的角色關係與好人壞人行爲會有很多評斷產生，例如：有些角色就是不斷被欺壓，就非常可憐，那讀者就會投以愛憐的眼光，就會想要鼓勵他、疼惜他。誌D君就談到〈鋼之鍊金術師〉中的角色特質時，她表示她對劇中的羅伊和愛德華都很喜歡，但是吸引她的特質卻不一樣，羅伊是因為有成熟男性魅力，可是愛德華這好小孩卻是令她憐惜，因為劇中愛德華的處境很可憐，常常受到欺壓，所以會想要疼惜他。那她就用漫畫創作的方式，為愛德華討回公道。誌D君就表示：

因為原作就是，他是這樣一個人物；那同人誌，我們因為沒有受限，我們就可以自由自在的畫一些。我就會怎麼樣編派劇情，去對待這個角色，就是我雖然一樣喜歡這兩個角色，可是我對待他們的做法不一樣。(I-誌D君-041211)

三、半自創半擷取

同人誌創作確實是較自由的，較沒有限制，在同人圈中也沒有規定說同人誌創作應該遵循什麼法則，甚至從科幻、奇幻片或霹靂布袋戲中去擷取題材或資源與沒有人說不行，也因此，同人誌作品內容真是五花八門，什麼都有。上面已談過自創和演繹類的一些創作方式，那從訪談資料中又發現還有一些很特殊的創作方式，既不是完全自創，但是若將其歸入演繹類又覺得不適當，因此，就當它是「半自創半擷取」了。那這又可分為兩類：1.RO或偶像團體創生類，2. 小說-漫畫翻版。

1. RO或偶像團體創生類

所謂RO就是線上遊戲，這種遊戲只提供人物圖像與個人背景資料，有些同人誌創作者就以線上遊戲的角色來發展故事，因為線上遊戲是不提供故事情節，也不設定角色性格的，因此，同人誌創作者有很開闊的想像與發展空間。誌F君就談到RO角色的創作特徵：

譬如說它像…是弓劍手的話就是…或是以騎士啊，騎士就是拿武器衝衝衝啊，他不會魔法啊，對啊，就降啊，啊他可是，因為他裡面，他打一些怪物，比如說這個怪物有，呃~~王啊，譬如說他是王啊，啊王的話就…就可能命很韌啊，別的小兵衝過去可能就躺在那邊啊，其實這很片段…像，玩這遊戲的人，因為他們玩這遊戲的人，他們就會知道你遊戲裡面的一些規則啊，可能會感同身受吧。(I-誌F君-050116)

誌E君認為自創很難，所以通常是以衍生類創作為主，但是又不喜歡受到太多的限制，因此，他個人對RO衍生性創作就比較有興趣，以下是她描述RO衍生本創作的手法：

這個東西，我是畫一個很紅的線上遊戲，就仙境傳說嘛，那它裡面的話，因為線上遊戲就是幾乎只給時間背景，然後還有職業角色和職業特性，那它沒有特定的角色，就是變得…沒有說一個…特定那種跟怎樣的角色…所以…就是妳可以拿它的職業…譬如說我拿一個、一個戰士跟一個魔法師，然後我自己去定他的名字，就像我在玩遊戲一樣，定他的名字還有個性，然後他們去研發一個武器來。(I-誌E君-050116)

近幾年來，電玩角色似乎有越來越受角色扮演者青睞喜愛的傾向，主要的原因除了電玩角色造型比較炫麗外，就是電玩並不提供故事情節，也不賦予任何角色固定的性格，角色扮演者可以更自由地雕塑其著迷的理想角色。

另外一類似的情形是偶像團體同人誌，因為偶像團體或樂團就是真實人物，他們每個人有個人的背景經歷，以及演藝才能，但是卻不像漫畫角色那般被賦於某種虛構故事情節，並且完全攤開在讀者面前，所以讀者一目了然。然而，縱使創作者是某偶像團體迷，他們還是無法完全知曉偶像們的真實生活與個人故事，所以，以偶像團體為伊據所創生的同人誌其實已經非常接近自創。誌A君就是以V6偶像團體做創作，她不僅用漫畫的方式畫出V6團員，同時藉此發展

出好幾本同人誌，想像功力非常雄厚。

2. 小說-漫畫翻版

誌F君在訪談中提到現在同人圈中也有人嘗試將小說改編成漫畫，這種情形就蠻類似將小說改編為電影的情形，那這種創作方式重點在於從文字描寫轉化為圖像呈現，雖然已經有故事了，但是，如何掌握圖框、分鏡、場景、橋段和對話等，處處要創意與想像。其實，商業漫畫也有改編自小說的，因此，小說-漫畫翻版的自創性是很高的。

三、漫畫同人誌創作之美感體驗

從上述之分析可以發現，無論是自創、演繹類或半自創半擷取的同人誌創作方式都涉及很多想像、思考與表現的能力。更重要的是，大多數被研究者視同人誌繪製為一種藝術創作，並且非常著重角色心理層面的描寫，希望留給讀者能理解並思考其欲表達的深層意涵與理念。甚至，有幾位被研究者提到他們雖然喜愛搞笑風格，但是，除了博君一笑外，總還是會帶一絲絲弦外之意在其間，讓讀者去體會。漫畫語言與創作形式雖然與精緻藝術，如油畫、水彩、素描等不一樣，但是，對許多同人誌創作者來說，其感受到的美感經驗或美的感動可能反而更深刻、更深深觸動他們的心理底層。以下是本研究針對被研究者所描述個人在畫漫畫中所體會的美感經驗特徵。

（一）實踐的滿足感與喜悅

幾乎所有被研究者都提到畫漫畫是她們的喜好，那畫漫畫的過程就很快樂，很享受，也很滿足。那是什麼原因促使她們有這種感覺，其實這有時候也不太能說清楚講明白，誌D君就表示：「我是一直都非常喜歡畫畫，那可能在別人眼裡看起來，我還蠻不切實際的吧！可是不曉得怎麼搞的，我就在這中間可以找到我的自信、我的樂趣」（I-誌D君-041211）。若真地要追溯的話，可能

就是個人體會了，例如，誌 D 君就認為「就是…我覺得在漫畫裡面，可以讓我就是有一個想像的空間，對啊！就是有很多自由的想像空間」(I-誌 D 君-041211)。那誌 C 君則是因為將個人喜愛的人物畫出來，就像生產一樣，從沒有到有，對她來說，是一種滿足的感覺，尤其可以設定那人物去完成某種理想的時候，那滿足感就很大。

為什麼我會喜歡畫漫畫，我會喜歡創作之類的。我覺得最近我思考出來是…真的是因為自己很喜歡，然後就創作出來，就有一種很滿足的感覺，自己就得到了滿足，經由妳讓妳那個人物去做了一些妳平常沒辦法做到，或者是沒有辦法達到的理想的時候，妳就會得到一種，就像你看漫畫得到滿足感。(I-誌 C 君-030914)

對誌 B 君來說，她畫漫畫倒也不是為了技術超越的成就感，反而只是因為喜愛畫漫畫，那親手去畫、去完成作品的過程會讓她感到很喜悅。

其實就是你對漫畫的一種喜愛的時候，你就會想要親手完成這件作品。就是一種創作，就跟一般人喜畫畫或音樂的時候沒什麼太大的差別，就是語言有一些差別，只是我選擇的是畫漫畫這樣子，畫卡通式的人物，我有時會有一直做不好的時候，但是你會有一直想要去畫畫這樣子，那到後來已經不是一種進步或成就感的追求，而是我很喜歡畫畫，可能會有就覺得說再畫就是那個樣子麻，但是就是一種喜愛吧！在畫的過程中的一種喜悅。
(I-誌 B 君-030114)

誌 D 君的感覺也蠻類似的，就是因為喜歡畫漫畫，那也不大需要去追尋什麼樂趣，從畫漫畫之中，自己就可以感受到很多樂趣，因此，畫漫畫便成為人生旅程中的重要依據。

那所以其實很多畫漫畫的人，都是把自己的人生建立在這方面上，那還蠻

自得其樂的啦！（I-誌 D 君-041211）

（二）心靈撫慰的過程

從幾位被研究者的訪談發現，原來畫漫畫對她們來說，是一段心靈撫慰與療癒的過程，是她們個人生命歷程中無可或缺的因子，因為透過筆下的人物，就可以有人聆聽她們自己的心聲，接收自己所有的怨懟、憤怒或不滿，而且沒有任何怨言，又絕對可以了解自己什麼、要什麼。誌 H 君就談到心情不好時就畫漫畫，畫幾個小角色來抒發心情，讓自我有對話的窗口，受創的心靈可以感到撫慰。誌 H 君描述：

可是我覺得讓自己的煩惱沒有是真的。有時妳心情很不好的時候，妳就去接觸一下妳自己，創作一下妳很喜歡的小角色，然後做了該樣子以後，心情就會好很多，因為妳覺得妳的壓力得到抒發，而且妳自己創作的話，有時妳壓力想要抒發，得找別人談啊！可是那個人不見得完全瞭解你的煩惱，因此如果是你自己創造出來的東西，妳絕對能夠瞭解…完全的瞭解，100%的瞭解你自己需要什麼，所以妳把它…就是藉由這個過程，我覺得就…可以很順利的把自己的那種鬱悶，然後就是消散出去這樣子。（I-誌 H 君-061114）

誌 C 君也說在畫圖時，會隨著自己所畫的人物表情而改變心情，對轉化鬱悶的心情很有效用，

我覺得就是畫圖阿，畫到裡面人物在笑的話，就發現自己也在微笑，然後心情也會變好，我覺得就是對於鬱卒的時候還蠻有效的吧，就是可以轉變心情，然後也許在面對下一個事情的時候就不會這麼的挫折。（I-誌 C 君-030914）

（三）自我理想之實踐與提升

畫漫畫除了具有上述的撫慰心靈的功用外，還可以作為個人理想的投射，也就是說，藉由畫中人物來完成自己沒有辦法達到的願望；或者，以自我欠缺的優點來塑造角色性格，藉此激發個人這方面的能力，耳濡目染下，或許會逐漸朝這些優點前進。誌 C 君強調她步是一個很有自信的人，那畫漫畫的時候就會特別以有自信的性格來設定人物，希望藉此提升自信心。誌 C 君說：

其實我覺得我本人的個性…我覺得不是很吸引人，我覺得還蠻容易會猶豫不決吧，就是在設定人物的時候，就會希望說是也許從一個沒有自信的人，然後他盡量轉變為自信，然後也有一些能力，也許原本還沒有被激發，後來經過一些事情，大家一些努力之後…雖然還蠻老套，但是我覺得會…是有一點漸進式，但是我會希望說能夠讓自己多一點自信吧；然後就是做到自己覺得別人做不到的事，但是他做到了。(I-誌 C 君-030914)

(四) 專業知識與能力養成之充實感

根據本研究資料分析發現，有被研究者認為同人誌創作是一種藝術，是需要專業能力、知識和技術的，並且還得用心思智慧去面對。既是如此，那麼，專業知識與技術的習取與獲得本身都會令她們感到充實與振奮。事實上，漫畫同人誌創作雖然是一種個人可以獨立完成的創作，但是所要投注的時間和心力都很多，從想劇本、設定角色、畫分鏡、完稿、印刷、販售等等，做出一本書，尤其是一本好的同人誌，是一種專業能力的證明，而每出一本同人誌就代表專業能力又更上一層樓。被研究者還表示她們在同人誌創作的過程還是不斷地學習，不斷充實相關知識，強化創作能量；所以，創作、學習、與成長是相互絞在一起，並像滾雪球一樣，越滾越大。

誌 D 君說到：

因為其實我一直覺得漫畫不是單純只是娛樂；它其實是一項藝術。對，我

一直這麼認為。……今天這個作者就跟一個作者一樣，作家一樣。只是他表達方式是用筆，對，那我們是用畫來表達。對呀！那表達方式不同，只是我們都是表達出一些自己的想法。那其實也可以講一些很深入、或者很有智慧…。如果只要這個人，他有這樣子的想法的話。對呀！所以我一直覺得，漫畫並不是單純娛樂啊。對呀！它要單純娛樂也可以；那它要很深入，它要很細膩也可以呀！對呀！所以我一直覺得它是一項藝術，就是我把它…就跟我們看好的書一樣。(I-誌 D 君-041211)

誌 G 君以同人誌創作爲專職，她的生活也以此爲重心，幾乎沒有什麼其他的娛樂，她幾乎把所有的時間與心力都投入同人誌創作，然而，她一直覺得自己很多方面還不足，很希望會做得更好。她表示：

所以畫圖的話，你一定會希望說自己能夠會畫得更好。如果再給我多一點的時間，或者怎樣、怎樣的話，我好像可以畫得更好。如果再多給我一點能力的話，如果說我的能力能更好一點，永遠會希望自己會表現的更好一點吧！（I-誌 G 君-050313）

而且，縱使她已經是大手級的同人誌創作者，但是，還是很不斷地學習、吸收新知、和勤練各種人物角色。她描述到

熟練各式各樣的角色吧！因為當你再重新演繹一個作品的時候，當然你不可能只畫你喜歡的角色嘛！對不對？你一定會連著他週邊的人一起畫下去，那這個時候，你就會吸收作者在創作這個角色的時候的一些…一些元素吧！一些元素，包括畫風的，包括性格的這樣子。你說以演員來比喻的話，就是扮演各式各樣的角色，那種感覺。……靈感方面的問題，有時候是跟人家討論；有的時候是，例如說去書局裡面，去廣泛的看一些自己有興趣的東西。先不要管這個現在正在編的東西…先廣泛的吸收一些東西，然後過一陣子，看看有沒有反芻出來一些什麼，這樣子。但是多看比…有的時候，想的時候還沒有想出什麼的話，多看比較重要。(I-誌 G 君-050313)

對誌 G 君來說，創作也是一種學習與進步的歷程，她爲了〈UNDER FLAME〉衍生本涉及到戰爭議題而針對此議題進行研究。她強調：

如果不是為了要去畫這本書，我可能不會做這麼多對戰爭的研究，然後對我來講的話，中間為了要畫這本書遇到的一些挫折，然後我所跨越過去的這一些障礙，都是一個學習的歷程啦！然後做同人誌對我來講，整體而言也是這種感覺。(I-誌 G 君-050313)

誌 H 君也談到爲了同人誌創作，促使自己要去找資料參考，縱使創作主題是完全虛擬的，但是很多名詞或現象還是要以現實世界的資料做依據，否則會很虛無飄渺，讀者不可能看得懂。

因為我比較喜歡那種，那個…就是設定非常詳細的故事，所以我也被影響。所以我可能會因為說，因為就算是架空東西，還是要拿一些…就是現實的一些資料來參考，所以如果關於一些…像我有設定過什麼…就是關於一些架空一塊大陸，他可能會有一些什麼樣的氣候之類的，妳必須還要去查一些，原來的地理，有一些專有名詞還是得用原來現實世界中的，因為現實世界中的專有名詞，譬如說：「高氣壓、低氣壓」…妳用那些專有名詞，抄在妳的架空世界裡面。因為妳如果所有東西都架空，妳連名詞都架空，這樣讀者完全都看不懂啦！所以就是說，為了要讓妳這個世界雖然是架空，可是一般人還是要有個入門的門檻，還是要有的方式去接受他，所以我覺得現實中的資料，我自己也會去查很多這樣子。(I-誌 H 君-061114)

(五) 自我價值與客觀條件之衡量

根據研究分析結果顯示，被研究者幾乎都肯定同人誌創作是一種類似藝術或文學的創作行爲，不過，一方面卻又不得不承認同人誌是較偏向流行文化的藝術，因爲，同人誌創作已經和販售會的販售脫離不了關係，事實上，同人圈

所演變出的銷售與消費機制確實提供同人誌創作者一個非常適合獨立完成創作的環境。不過，就在創作者與消費者間，往往會出現所謂喜好或品味不一樣的落差，那創作者究竟會選擇怎樣的路徑去面對就關係到其創作歷程是否平順與否了。誌 G 君算是蠻幸運的，她的喜愛的創作風格和讀者的喜愛符合，所以能獲得大部分讀者的認同，她自己說到：「因為我自己的這種創作風格可以得到讀者的喜好，所以這也是幸運的地方」(I-誌 G 君-050313)。

那誌 H 君因為在電玩雜誌上連載，有時會因為編輯要求而畫一些自己不甚喜歡的橋段，純粹是配合讀者喜愛，有時會覺得蠻痛苦的，不過，她個人對此還抱持樂觀學習的態度，她認為應觀眾要求而加入自己不喜歡的東西，久而久之，就可以接受更廣泛的東西了，而且那也是工作的義務。

誌 D 君的作品〈罪〉的販售成績不佳，令她感到相當挫折，她覺得讀者無法理解它的作品，以至於對其作品興趣不高，而且她還分析讀者心理，認為讀者喜歡有性愛畫面的 BL 情節，可是她有她的創作理念與想法，所以，不會輕易放棄她個人的堅持。

能夠理解的人不多，就跟這兩部一樣。我想要表達我想表達的東西，可是能理解的人不多，就是這一點比較讓人家無奈。只是當初為什麼我還是破除眾議，因為這個題材真的是我畫了這麼多年來，我第一次畫的題材。然後為什麼我想要完全…因為我真的想要表達出我想要表達的這種感情，想要給人家知道，對。可是就是成效不彰。……他們想看他們兩個更圈叉的東東，可是我沒畫。(I-誌 D 君-041211)

但是，誌 D 君也清楚表示她畫同人誌的最大動力就是同好的肯定，當她被問及其畫漫畫的動機泉源時，當強力表示：「當然是人家的肯定囉！同好的肯定。尤其是他能夠理解你想要表達的東西的時候，那個時候真的很滿足，我覺得。就會覺得再辛苦都值得啊！」(I-誌 D 君-041211)。由此觀點也可以理解，為什麼誌 D 君會那麼在乎其作品的銷售成果，但是一方面卻又堅持她的創作理念而

陷入一種矛盾爭戰的心境當中，但也因為如此，我們發現誌 D 君在這辯證過程中更清楚看清自己對原作的理解、詮釋、個人意念、意義建構與表現的價值。

第二節 被研究者之角色扮演創作特徵與經驗之分析

一、角色扮演特徵之簡介

(一) 角A君

角A君個子不高，但是卻喜愛扮演男性角色，所扮演的男性角色可分為兩種完全不同的類型，一是可愛的類型，如封神演義中的李哪吒，一是妖魔面貌的類型，如封神演義中的王天君。但無論是可愛的或妖魔的，這些角色造型都很獨特，而角A君很容易掌握這些角色的神情與造型特徵，扮演地相當神似。

(二) 角B君

角B君身材高瘦，對服裝造型很有興趣，她喜歡扮演女性角色，不過不是像美少女戰士那種可愛又夢幻的角色，而是偏向強勢有個性的女性角色，如封神演義中的王貴人。角A君在選角方面非常注意三個重點：一、自己與角色之身材體型的相似度，二、自己是否能夠展現出角色性格與神情，三、角色的外表造型是否有特色。就以王貴人一例，角B君認為其體型與性格很適合她，而且服裝造型簡單、卻又很有特色，而其扮演的結果也令她感到相當有成就感（I-角B君-030914）。

(三) 角C君

角C君的角色扮演資歷很豐富，又擅長自己製作服裝道具，可以說是Cos界的大手，主要是扮演霹靂布袋戲角色。霹靂布袋戲的服裝通常非常華美，造價也就比較昂貴，為了省錢，再加上角C君本來對裁縫就有興趣，她說到：「我從以前就喜歡做布娃娃，現在就是憑著做布娃娃的功力」（I-角C君-050624）。

從本研究在販售會場拍攝到她的角色扮演照片，以及其個人的部落格照片，可以發現其角色造型都非常特殊耀眼。角C君除了扮霹靂布袋戲角色外，還扮過闇之末裔（或翻愛上壞壞的死神）中的邑輝一貴（參見附錄圖片14）。

（四）角D君

角D君是位身材較矮小的男生，所以偏好秀氣型或可愛型的男性角色，如〈獵人〉中的庫拉比卡。角D君在訪談中提到，他本身還蠻喜歡、也蠻適合中性角色，亦即角色性別不容易區別，看起來既像女的又像男的角色，偶而他也扮演女性角色，所以他可選擇的角色範圍還蠻寬廣有彈性的。

（五）角E君

角E君參與角色扮演的資歷相當豐富，至少有六年之久，他一直以視覺系華麗造型進行扮妝，屬於自創角色。研究者是在成大漫畫同人誌販售會場上看到他的，當時他穿著黑色及地斗篷裙裝（參見附錄圖片15），研究者以為他是男扮女裝，後來經訪談才了解，視覺系服裝造型的表現方式很自由開放，不斷挑戰傳統界定的性別化服飾語彙，而角E君如此穿著與打扮並不是嘗試扮演女性角色，而是展現其個人對視覺系音樂與服裝之自由前衛精神的崇敬。角E君本身也會簡單裁縫，該件服裝就是他本人設計與製作。

（六）角F君

角F君是一位非常特別的Coser，他身高178，骨架還蠻大的，但是他非常喜愛變身系美少女的角色，扮演的角色幾乎都屬於這類型的，曾經扮演過的角色有〈愛天使傳說〉中的百合和桃子，〈魔法騎士雷阿斯〉中的小海和小風。爲了扮演這些美麗浪漫的美少女角色，角F君開始自己摸索，製作服裝與道具，也努力學習化妝的技術，以及，如何準確掌握這些角色的神韻和優雅生動的姿勢的訣竅。

（七）角G君

角G君目前是大學美術系學生，同人資歷大約五年，她對Cos的自我要求還蠻高的，無論是角色的姿勢神態或服裝造型的準確性都相當在意，所以，她通常在扮演之前會仔細研究角色的性格及服裝造型特徵，然後親自進行服裝設計、打版、或縫製。角C君所扮演的角色幾乎都是冷冷、酷酷的男性角色，根據角C君自己的說明，她認為自己看起蠻冷峻的，並不適合女性角色，所以，從參與角色扮演以來，她幾乎都是反串。她扮演過的角色有：〈火影忍者〉的佐助，和〈和平捍衛隊〉的大和屋鈴等，角色詮釋與展現得相當俊美獨特。

（八）角H君

角H君目前是大學中文系學生，同人資歷大概有三年，喜歡女扮男裝，根據他個人的說法，扮演男性角色，特別是現代時裝型的角色，較省錢，又容易造型。角H君扮演過〈網球王子〉中的龍馬和忍足侑士、〈鋼之鍊金術師〉的愛德華、〈火影忍者〉的雛田（女性角色）。由於角H君個子不高，因此當她反串男生角色時，所選的角色都偏年所為「正太」型的（即年齡在14歲以下的可愛小男生），或是偏可愛的美少年型。

二、角色扮演之創作經驗

就角色扮演的創作過程來說，基本上可分為三個階段，第一階段是角色選擇，第二階段是扮裝準備，第三階段是表演展現。當然這三個階段之劃分或切割並不是很絕對的，有很多的工作是貫穿三個階段，例如：角色的研究、分析與練習大概三個階段都會用到，本研究主要是根據角色扮演行為所涉及到三個基本動作來劃分。

（一）第一階段：角色選擇之考量

因為角色選擇對角色扮演之好壞具有決定性關鍵，所以大部分的Coser都會很審慎地挑選角色，就是每位被研究者都有其喜好的動漫畫、電玩或布袋戲

角色，而且每一位都有選擇角色的條件與標準，例如角C君在選擇角色時，所考慮的因素有以下幾點：

第一個要是我喜歡的角色，他有吸引我的感覺，像提摩就很喜歡他，他有那種任性的感覺，然後就是覺得那個角色個性我很喜歡，然後像那個女性的布袋戲角色，他就很美，他很美很吸引我讓我想要C O他，要不然這個角色我對他並不了解的話，C O起來就是會怪怪的，然後會C O一次就不C O，因為你並不喜歡他，對角色也是一知半解，要是人家問都不知道，我會覺得心虛，所以首先我必須要很喜歡這個角色，他有很吸引我的魅力在，第二是在我的預算之內，第三是要弄得出來，第四什麼時候要C O。

(I-角 C 君-050624)

有些被研究者可能有些不太一樣的考量，像角 F 君和角 H 君就提到他們個人在考慮扮演的角色時，會注意到三點：1. 要扮自己喜歡的，2. 會評估身材，3. 會估計預算。至於，角 A 君、角 B 君、角 D 君、角 G 君則會注重自己喜歡的角色，以及個人身材與外型是否適合。以下是研究者和角 G 君的對話，從中可以看出 Coser 對角色喜歡還是決定扮演與否的重要條件。

研究者：那你選擇角色的標準是什麼？

誌 G 君：按照自己外型適合的。

研究者：那你會選擇你不喜歡，可是外型跟你蠻適合的嗎？

誌 G 君：應該是不太會，如果沒有這個必要的話。

研究者：所以一般來講是說，你喜歡，而且外型又是跟你比較雷同的。

(I-角 G 君-061102)

綜合言之，選擇角色通常會從以下幾方面來考量：(1) 喜好度，(2) 身材合適度，(3) 性格層面，(4) 個人時間條件，(5) 個人的經濟狀況等。

（二）第二階段：扮妝準備

當確定所欲扮演的角色以後，緊接著就進入第二階段的準備動作，這個階段就是真正生產或製作的過程，也就是運用物質材料將人物角色具體呈現出來，是一段從心象到具體實像的轉化過程，也它的完成與否就直接決定是否可以進入表演展現的階段。這階段的製作活動直接關係到呈現的技巧，而這又可以從兩方面來看：1. 表演方面，和 2. 服裝造型方面，細節則名列如下：表演方面包括：(1) 眼神或神情、(2) 姿態與動作 (3) 心理與情感層面；服裝造型方面包括：(1) 臉部化妝與頭髮造型，(2) 服裝設計與製作，(3) 其他相關配件製作。這也就是說，這段準備活動必須針對這兩方向進行研究與製作。像角D君就提到有絕對的必要針對服裝、道具、和角色本身進行研究與了解。

我是覺得說，真的想CO的話，主要一些服裝準備、道具的話自己先做一些研究是蠻必要的，由於是自己蠻喜歡的，就不會不注意角色本身的細節，真的有心想下海去CO的話，就自己會做一些功課。(I-角C君-050624)

當然，每個Coser所關注的重點不見得一樣，那麼，在準備的過程，也就各有取捨，有些Coser的服裝完全是訂做的，化妝也有可能請人家幫忙，但是，不管怎樣，對所欲扮演的角色性格或神情特徵多少會去了解的，這種功夫通常是從平常的漫畫閱讀就累積出來了，也因為閱讀中對某些角色的著迷與理解，促使他們知道扮演何者會適合自己。但是一旦決定扮演某角色以後，通常在準備過程中會再重點性的研究與練習，以便可以更熟練地展現該角色。角G君、角F君、和角H君都談到他們會注意角色個性與神情動作等方面的問題。

就是起碼這一部作品一定要看過，然後，會去研究角色會有的動作、表情之類的，還有他的個性。(I-角G君-050115)

大概就是盡量從他的個性，就個性習性來摸索一下，通常我會注意比較明顯的動作，比較典型的動作之類的。(I-角 F 君-050115)

先從角色個性來說，應該是大體的雛形，作者已經幫你設好，但是內部細部加工，都是你自己去加工，你把你的想法組合，各種東西加進去。(I-角H君-050115)

事實上，這種對角色的剖析與理解的能力關係到創作者本身平時是否會去吸收相關知識與累積經驗，本研究資料顯示，角A君、角B君、角C君、角E君角G君和角H君都談到自己會習慣性閱讀漫畫以外的小說與書籍，以增加自己的創作能力。以下是角H君的說法：

你看那個角色，除了說看他作品裡頭，對他的認知、個性、自己做了一個想像，然後自己去感覺之外，像我的話是那種，因為我平常會看書，然後看到書裡面，作者寫一些想法。然後有時候會拿過來去印證那些角色想法、看法、個性什麼的，都會有。(I-角H君-050115)

(三) 第三階段：表演展現

1. 專注時刻的表演和放鬆時刻的展示

不像戲劇表演，角色扮演並沒有固定的舞台和表演時間，一般說來，扮演者更換衣服、化完妝，然後進入會場後，大概表演就開始，也就是他們開始要以所扮演的角色身分自居，譬如，Coser 若扮演〈魔法其是雷阿斯〉的小風，那在販售會場中他就是要以小風自居，其他人也只認得小風，不是扮演者本身是某某。不過，即使在販售會場上，角色扮演還有分專注時刻和放鬆時刻兩種，所謂專注時刻是指在攝影或錄影當下的表演，這時 Coser 通常會使出渾身解數，把該角色最具代表性的神情和姿勢擺出來，希望製造一種彷彿該角色親臨現場一般的效果，若能做到唯妙唯肖的情景，獲得的讚賞眼光與聲音也會提高很多。至於，所謂放鬆時刻就是非攝影或錄影時刻，因為沒有被邀請拍照的話，Coser 就純粹只是會場中的扮妝者，整個來說是較放鬆的，和一般動漫迷一樣

到處走動、也一樣會到同人誌販售區消費，不過，這時候 Coser 身上裝扮具有展示作用，一旦有人覺得該扮演者扮得很好，就會有人找他們拍照，也就是邀請他們馬上展開表演。

2. 表演展現的重點

角色扮演的表演呈現究竟應注意到什麼特點呢？根據被研究者的訪談資料整理顯示，表情、神韻、動作與姿勢都是表演展現時應注意的重點，也就如何以角色特點去呈現，角 H 君就談到當反串武打角色的時候，動作就是要男性化，「像那種屬於比較武打的角色、、、姿勢的話…因為目前出的話，都是屬於男生的角色。然後盡量動作就給他男生化，然後不用太拘泥，然後粗魯一點沒關係」(I-角 H 君-061211)。角 A 君也談到說，「扮什麼角色，就要像什麼角色，不能說你扮演邪惡的大壞蛋，卻一副溫柔可愛的表情，那我就覺得說，不會吧！難不成，你扮白雪公主的後母，卻弄得像她親娘一樣」(I-角 A 君-030913)。那像角 A 君曾扮過封神演義的王天君，除了面部化妝與服裝造型就是很像妖魔，很難看外，最重要的就是要把其邪惡的心境表現出來，從照片看來，她真地很投入。

3. 惡搞型演出

當然，現在還有所謂無理頭或惡搞型的，那就又另當別論，因為他們可能在表演最專注的時刻反而出現嬉戲玩鬧或搞怪的動作，又或者，有人在演出戲中戲的惡搞，明明是男性角色，但是在扮演的故事中，他被朋友陷害要男扮女裝，這時重點不在像女生，而是要出現惡搞和弔詭身分。角 H 君就談到她一位學姊的搞笑演出，

她是穿著婚紗 CO 愛德華，然後她就是…不知道是哪個場次，旁邊就一堆小孩子看著她，然後就說「媽媽，那個女生為什麼穿新娘服，然後擺男生的姿勢？」就是很搞笑。(I-角 H 君-061211)

4. 故事情節之再現與重構

角色扮演因為扮演的人物角色選自各種不同的卡通動畫與漫畫，以及其他流行媒體，例如：日本搖滾樂團、連續劇、科幻片、和奇幻片，以及台灣的霹靂布袋戲，形成一語境斷裂的漂浮符號、異質符碼共時並置的場域，既真實又虛幻，就像李淑汝（2001）所陳述的真假難辨的符號世界。縱使如此，這些漂浮符號背後卻牽連著某種故事框架與意義系統，因為，角色扮演促使某角色從動漫畫虛擬實境中跳脫出來，降臨在販售會現場，確實是脫離原始文本的故事情境而單獨存在，但是若熟悉該原始文本，那麼也就可以回溯其故事始末。

也因此，角色扮演也可以援引較多的故事結構，使其演出更具戲劇性或故事性，然而，這究竟是怎麼一個方式呢？一般說來，這種角色扮演通常是一小組或團體方式呈現，透過團體扮演同一動畫或漫畫角色，並依據該動漫畫的故事情節來安排角色間之互動方式，以表現其故事內容。角 H 君談到：「有朋友，直接請導演、燈光師、攝影師，演員什麼，就啪啦啪啦，就跟拍短劇一樣。演出「基佐」，上網徵人，還海選，就去拍」（I-角 H 君-050115）。那有些可能在此挪用過程，進行移轉或重構，讓原始某橋段或情節有一翻新的面貌與氣氛，如角 H 君談到她與同伴就會玩這種再創的遊戲，她描述到：

就是我會依照…像「雛田」給我的印象就是那種…比較屬於畏畏縮縮的，然後比較膽小的女生，然後就是會想要黏著「鳴人」之類的。然後就是依照我腦中，她給我的印象，然後我再自己去表現出來。對！然後像我那一次是…因為「雛田」是喜歡「鳴人」，然後，可是依照我們自己…我們自己同人女在玩的時候是「寧次就喜歡雛田」，所以就變成寧次跟雛田是一對的。然後就變成我跟著鳴人走，然後寧次又把我拉回來。我們有一幕是這樣子，我們就這樣子玩。（I-角 H 君-050115）

三、角色扮演之美感體驗

角色扮演以真人扮演漫畫角色而進行表演展出，雖然與傳統藝術創作方式不一樣，但是，角色扮演做為一種文本生產的手段，就是以漫畫之再現符碼 (representational codes) 做思考、推論、想像和意義建構的行為，符合 Willis (1990) 所說的象徵性創作 (symbolic creativity)，透過運用生活中熟悉的象徵性資源以進行意義生產，其主體就是一種美感經驗。意思是說，美的感知並不限於某特定媒介之創作實踐才可從中獲得，只要是在意義生產過程中，個人能從中經歷美好的感受，並進而產生心靈提升的作用的情形，都可以視為美感經驗。而本研究也發現被研究的角色扮演者在角色扮演過程中所經歷的美的感受是非常深刻的，且直接觸動個人的心理層面。

(一) 自我實現的滿足感。

誠如上述，大部分的角色扮演者會參與角色扮演還是因為對 ACG 角色的熱愛，也因此，當他們選擇扮演的角色時的基本條件也就是「要喜歡的」。一旦，自己可以運用自己的創意、技術與能力將這份著迷與熱愛實踐出來，那種成就感與滿足感是很難讓人忘懷的。角 A 君很陶醉地述說著那種難以忘卻的感覺。

角 A 君：你看漫畫的時候你對漫畫中的背景或是那事件或人物的憧憬，我覺得多多少少可以藉由扮演這角色來實現。一方面我覺得其實是純粹好玩，如果可以這樣的話不錯麻，很有趣，那另一方面也是多少會帶有一種虛擬的快感，

研究者：也是一種成就感吧。要是你很像的話。

S：對呀，就是虛榮跟成就感。你會聽到耳語會是被稱讚說喔～超像的！那一瞬間也是你得到回報的成就感。因為你花時間去做道具衣服。就很像是完成一件作品，只是這作品是由你自己去完成她，你不僅可以得到一種成就感，然後拍照的虛榮感，也是某一種虛擬的快感。(I-角A君-030913)

(二) 自我層次的提升

根據研究資料分析的結果，被研究者對某些角色特別熱愛的原因都是因為這些角色擁有某些優點是他個人所沒有的，促使他很想變成該角色。角 H 君談到她對〈網球王子〉中馬龍的喜愛情形時，即說到：

龍馬在「網球王子」裡面的表現啊！還有就是他的可愛的態度，就讓我很喜歡。然後而且他又是那種…就是他不管怎樣做就是…怎麼講…ㄟ。算是我還蠻嚮往的。就是感覺他那個人就是很自由，沒有被拘束的感覺。然後我就很想去扮演他，就是ㄟ…怎麼講呢？就是去變成他…去就是也一樣很自由、無拘束的樣子，就是感覺呀…去體會。(I-角H君-050115)

接著，角 H 君繼續解釋說：「在這之中，我會要求內在的東西。就慢慢就會提升自己心靈的層次」(I-角 H 君-050115)。

(三) 深刻的角色剖析與自我了解

根據本研究資料分析的結果發現，這些年輕 Coser 一直會反覆地談他們對角色的了解、會很深刻地剖析他們喜歡的角色，對自我的好惡與性格特徵也摸得很透徹。像角 C 君就清楚地說明什麼角色會特別吸引她。

熟女吧，像比如說我 C O 的女生都是熟女，像鬼眼狂刀的阿火，布袋戲的蘇安啊，古蕭啊等等……可能是我 C O 的這些女角都很強悍，不然就是有一定手腕的，不然就是很美的，像我之前 C O 的就是又美又強悍又變態，我就很喜歡這樣的角色。……像古蕭一出來就是一個幫派的老大，武功又強又漂亮，最重要的是思想又很變態，我就受不了這種角色。(I-角C君-050624)

那角C君也有小說，她的作品裡面的女主角也一樣要很強勢，她自己說到這樣

女主角的塑造反映個人的性格與喜好。

我的男主角一定就是看起來很斯文很精靈的這樣，然後女主角一定是很強悍的那種，我覺得我現在寫自創小說有一個反過來的現象，女生就是強的，可能是反映我自己吧，因為我也是個性比較強的，就是比較冷酷無情的但是私底下又是會對男主角有出奇不意的溫柔，我現在的設定是這樣，我朋友看過之後就說，這簡直就是你嘛，只有長得美不算而已，其他都是你啊。(I-角C君-050624)

(四) 檢討、反思、調整與多元觀點之建立

雖然，角色扮演是一種流行文化的延伸性生產，可是從被研究者的經驗分享中，我們發現其中所涉及的想像、檢視、反省與修改的情形，是一種深刻密集的理性美感思維的行為，具有專業成長的價值，以及多元能力運用與開展的作用，也因此，個人的觀點就變得較多元、開放與具包容性。以下是角A君在訪談時所談到的情形，可以做說明。

角 H 君：我的話，可能扮的時候，我會對…因為是一開始我設想那個角色的人物個性是這樣，大概是這樣。然後內部什麼的。然後扮完之後，大家又說一些，除了扮的時候互相拍照什麼的。大家會互相交流，對這個角色的看法什麼的，然後又會說我扮得怎麼樣怎麼樣，那可能就是無形當中，或者剛好也有有形當中，我意識到，就慢慢對這個角色的個性又做另外一個調整、修改。就有另外一種不一樣的感覺。更多元的。

研究助理：那這樣子你對你性格方面，也就是說套用在現實生活上，會不會有更深入的看法。。

角 H 君：因為有時候他不太可能會完全獨立於生活現實之外的東西。他會有一種那種，那個叫「滲透」嗎？就慢慢的就滲透，就剛好就改變你

多想法。也不是說好或壞的問題，而是說這樣的想法，其實也不錯。因為他也是一種想法。然後就看事情的話，你會慢慢的看的更多元。就是不是看到他的點，你會看到面，整個。然後就很幫助你平常看事情，或想事情的時候，會有更多的幫助。

從上述的美感體驗來看，那種品質型、美好感受所牽動的心理與智能的運作情形，是較屬於個人的、自然的體驗，究竟它在扮演者身上產生怎樣的內化作用或產生更廣泛的影響效益的情形就很難完全意識到或察覺得到，所以也就很難從片面資料去推斷了。

第五章 非正式學習經驗之研究分析與討論

第一節 被研究之漫畫同人誌創作者之學習經驗之分析

一、自我導向之學習特徵方面

(一) 學習動機

對於當初爲什麼會想要畫漫畫的問題，被訪談者都談到個人在接觸漫畫時，覺得很喜歡，然後就會學著畫，希望可以畫得一樣好。當然，有些被訪談者還記得當初促動其畫漫畫的機緣，但也有記不太清楚的，畢竟那是很久以前的事，只覺得很喜歡看漫畫，然後就會模仿，會想畫得更好。以下是幾位被訪談者回溯到她們當初是怎麼走入這條漫畫創作之路：

一開始是看到很喜歡的漫畫家，然後很想要學他的畫，然後就看著書一樣的畫下來，就有一點臨摹的感覺，之後慢慢才有自己畫的東西，(I-誌A君-030913)。

我小五的時候美少女戰士超流行的，我看到人家畫超棒的，然後覺得好讚喔！就很想也畫得一樣好。(I-誌B君-030914)

國小的時候很迷美少女戰士，好像是導讀一樣，然後那是病毒，無法克制這樣子，就會很想看這樣子，那時候就開始模仿開始畫。(I-誌C君-030914)

國小二年級時，有一次因緣際會下，撿到一張掉在地上的護貝卡之後，就…『這好漂亮喔！』就拿起來畫，畫了將近兩三個月之後，才知道那是美少女戰士，就迷上了！(I-誌E君-051126)。

我母親在她比較年輕的時候是畫國畫的，然後可能我從小看她畫畫吧！所以自己就喜歡畫畫，然後後來開始看漫畫嘛！然後那個時候是我的大表姊

對畫漫畫有興趣，然後我就跟著她玩這個，一直就到現在。(I-誌 G 君-050313)

我從國小開始就對漫畫有興趣，是因為我姊姊啊…她大我七歲，她看，然後我就跟著一起看。看了以後，就想畫，就這樣子，從國小國中高中、到大學都一直很有興趣，一直在畫。(I-誌 H 君-061126)

(二) 學習模式

(1) 以模仿漫畫為基本方式

本研究發現，模仿行為對非正式學習來說似乎是一種很普遍有效的學習方式，八位被研究者都談到她們都是從模仿漫畫書開始。主要動機幾乎都是因為看到令她們心動不已的漫畫書，特別是那種視覺美感很強的，譬如說美少女戰士。被研究雖然都運用模仿漫畫書的方法，但是模仿學習的過程會有些微差異，而且個人關注的重點也會不大一樣，像誌A君會比較封神演義對色彩的處理和其他漫畫書的不同，誌B君會仔細分析模仿作品的人物處理和視覺元素處理的技巧方面。

我因為開始模仿封神演義的人物，就開始會想去看其它漫畫是怎樣處理色彩，也會比較它們之間的異同，然後不知不覺在比較過程中，技術就變好一些了。

(I-誌A君-030913)

我覺得當你看到你很喜歡的作品的時候，就會嘗試去模仿它的風格，首先，我會先很仔細地分析那漫畫家怎麼用線條、色彩，怎麼抓比例，然後怎樣把人物畫得那麼自然……，然後是照本描繪、臨摹人物，其實，要畫到不看漫畫書，自己可以很自然地畫自創，要花好長一段時間。(I-誌B君-030914)

Eisner(1972)強調模仿學習可以提供缺乏自信的學童一個有用的墊腳石，而誌B君的例子正好可以說明此現象，她覺得從臨摹漫畫書來學習，沒有同儕比較的壓力，也沒有時間的壓力，縱使做不好，學得慢，也沒有人知道，不至於被恥笑。誌B君回憶到：

起先，我會看別人畫，看他們都畫些什麼漫畫書人物，怎樣畫？然後自己就偷偷地畫，怕被別人笑，也不敢問別人，只好自己看漫畫書慢慢描的、慢慢臨這樣子。(I-誌B君-030914)

模仿或臨摹的技巧並不是只能運用在學習的開始而已，其實，它在很多學習階段或過程都用得上，本研究也發現被研究者有此傾向，模仿可以反覆運用，一方面強化某一技巧，另一方面是累積更多元的知識或技巧，一旦累積足夠的經驗，自然能熟能生巧，而且融合貫通。誌C君說到：

我最初開始想畫漫畫是看到美少女戰士，然後就開始模仿，後來模仿久了，就覺得這樣子不行，想說要有自己的風格，然後就會看現在流行哪一種，然後跟人家這樣畫，然後可能因為每個人看法不一樣，經驗也不同，結果畫出來每個人也不一樣，後來就比較能畫出自己的東西。像國三的時候，我非常喜愛「新世紀福音戰士」，他畫的很多都很細，然後我就開始學他畫的圖，學習它的技巧，一直到高一，我還一直在研究這本漫畫。(I-誌C君-030914)

誌B君也有類似的經驗，她談到：

我從國小就開始看漫畫，不過，到國中才比較用心畫。一開始是看到喜歡的漫畫，然後就想學著畫，就看著書臨摹。甚至到現在，看到喜歡都還會摹，一直還在學。(I-誌B君-030914)

(三) 學習態度

從資料分析的結果看來，被研究者的學習態度都非常積極，不僅在自我練習與創作上，同時在閱讀漫畫、閱覽相關資料方面都比較主動積極。在此八位被研究者中，學習越主動、畫畫越積極賣力的，其漫畫同人誌作品不論在質與量上都比較優越。學習者是否努力練習，並且積極補充相關資料，其學習成果自然不一樣，作品之視覺呈現上和內容處理上都比較細膩、純熟和豐富。至於努力積極的方式大致有以下幾種，在此僅以例子說明：

1. 反覆觀察、努力練習

誌B君回憶國中時候的練習漫畫的情景：

一開始，我只會畫頭和上半身，手和身體的姿勢一直畫不好，那時，我就會一直觀察別人的手勢、自己也會把手擺來擺去，仔細觀察不同手勢，然後就一便又一便地練。身體動作也一樣，我們家有一面大鏡子，我常常會在那擺姿勢，然後一直看，看手怎麼彎，腳怎麼擺，就會一直想怎麼去畫這些姿勢，然後就會在紙上塗鴉，抓感覺。就是要反覆地觀察，反覆地練習，我不是那種天才型的，所以，就慢慢地琢磨。(I-誌B君-030914)

2. 勇於嘗試、持續練習

誌A君談到她在國二上，因為喜歡上〈封神演義〉，那個暑假畫地特別認真，她回憶那段經驗：

我以前畫的都是女性，那〈封神演義〉裡男生特別多，因為我不會畫男生，那它男生的主角比較多，我就覺得很有趣，因為以前沒畫過這類型，就很想試試看，然後，一直畫下去，持續一、二年這樣子，就覺得非把它學會不可。這部漫畫的幾位主角人物都很難畫，有個角色的頭髮都要上網點，他那頭髮是刺猬形的，就覺得很具有挑戰性。……我甚至為了要克服

一些技術問題，就常會上網去看去問，要不就去漫畫專賣店找資料，因為那邊會有很多資訊……那只要你找到很有用的東西時，就會興奮很久。(I-誌A君-030913)

3. 主動探索、強化感受能力

誌C君想起自己學習漫畫的過程其實蠻瘋狂地，她會因為喜愛的漫畫中提到某某音樂或某視覺特色，而努力去探索與嘗試，只為體會其中的感受。誌C君描述到：

我曾經因為看漫畫而特別去研究古典音樂，因為好像有漫畫提到第幾樂章的第幾節，然後我想說那個人物在聽這歌曲，那如果說我去聽這歌曲會有什麼感覺？所以會特別去找來聽，就會理解一些東西。比如它裡面說「窗簾畫色」，我就開始會分析窗簾畫色是怎樣，就會變成生活上都會充滿那個影子……漫畫不是都強調一種分鏡嗎，會有小細節，例如說一個小手指按一按它會怎樣，然後我會一直注意觀察生活上的小細節……整個人的觀察變細膩了。(I-誌C君-030913)

4. 把興趣當職業、熱力無限

這八位被研究者中，漫畫創作的成就參差不齊，有目前已經是同人界的「大手級」(很受歡迎階段)創作者，也有中上階段的有志創作者，當然也有普通階段的興趣性創作者。這種階段區分主要看被研究者的作品產量、質量、志向、和在同人界的知名度，譬如：誌F君、誌G君、誌H君都算大手級階段，誌D君、誌E君持續在創作，作品質量都不錯，但知名度還不是很夠，所以應該屬於中上階段，至於誌A君、誌B君、誌C君在受訪談時只有高中生，經驗有限，志向也顯得不確定，其中只有誌A君在後來還有繼續創作，研究者在2006年的販售會場上還碰到她，她的作品量不少，進步也很大。本研究之訪談資料分析後發現，決定一位漫畫創作者是否會持續下去的最大關鍵在於他個人對漫畫創作的

自信程度，把興趣當作職業，任何挑戰或工作壓力都會甘之如飴。被研究者中的大手級和活躍級的創作者都展露出這種意向。

會常常去考慮到說自己的創作理念時候，會去思考說這個作品背後必須要有什麼東西，然後我覺得我已經比較偏向創作思考了…因為我以後是想要往漫畫家發展，所以我會特別去思考一個作品的層次，還有它的一些架構的問題這樣子。所以我覺得與其說單純興趣，我有一半把它當工作。我覺得雖然我自己還是只想畫自己喜歡的東西，可是因為以前有聽過演講，其實還是要把興趣轉換成工作，這樣才持續得久（I誌H君-061114）

誌H君目前已經在幫一電玩雜誌畫小篇幅的同人誌，就是依照那個電玩的人物來編小故事，這樣連載已一年了，根據誌H君的說法，讀者反應還不錯，所以該雜誌編輯就繼續重用她。對她而言，作品能夠藉由雜誌發表出來，絕對可以比同人誌流通得廣，畢竟該雜誌在超商都有上架。當然，在雜誌發表難免要顧慮到讀者喜歡與否，偶而畫一些自己實在很不喜歡的橋段，或者編輯要求一修再修改，很辛苦，但是誌H君認為這也是一種挑戰，另一種學習，反而能夠接受更寬廣層面的東西。其實，畫自己不喜歡的主題，而且一旦趕起稿來都是很辛苦的，不過，只因為她個人實在很喜歡畫漫畫，那也就不是問題了。

有時後真的截稿日要到了，然後我在那邊趕稿，然後我跟我媽說，「午餐我不吃了」我媽說，「妳怎麼可以不吃午餐？」那時候她就會很生氣，「妳看啦！妳這樣畫一畫，會不會醫藥費會不夠…」可是就是因為真的很喜歡，我覺得我也不是一個什麼多麼意志堅強，什麼事情都可以做到底的人，可是因為妳喜歡那個東西，所以妳就能夠堅持下去，說我一定要把它畫完。（I誌H君-061114）

誌G君並沒有固定專職，除了偶而接一些插畫工作外，就都在畫同人誌，

她把同人誌創作當成例行工作的一種職業，佔用生活中大部分時間，既單調又豐富，但也樂在其中。

根本沒有時間出去玩吧！沒有時間出去玩哪！對呀！因為畫漫畫其實是很花時間的一件事情，它同時又要想劇本，又要畫分鏡，然後你還必須要去完稿，最後你還要把它印成書出來賣，這樣。做同人誌其實是非常耗時間的一件事情，然後一年就在六本新刊中度過了，然後一年又過去了。想想去年這個時候，總覺得還像是昨天的事情。其實生活來講的話，可以說很豐富；也可以說很單調啦！主要就是畫圖跟販售會。做這一行來講的話，好處就是因為我還真的蠻喜歡的，我是真的喜歡這個東西，所以過得很快樂。(I誌G君-050313)

誌D君並無穩定的正職，偶而接一些出版社的工作，要不就是在服務業打些零工，不像誌G君把同人誌創作當專職，誌D君僅將同人誌創作當兼職。不過，畫漫畫卻是她生活中很重要的一部分，也是她信心的來源，她說：

其實我是一直都非常喜歡畫畫，那可能在別人眼裡看起來，我還蠻不切實際的吧！可是不曉得怎麼搞的，我就在這中間可以找到我的自信、我的樂趣。那所以其實很多畫漫畫的人，都是把自己的人生建立在這方面上，那還蠻自得其樂的啦！(I誌D君-041211)

根據誌D君的說法，她的作品銷售得並不是很好，但是她對自己的創作很有自信，並不認為自己畫得不好，導致銷售不佳，而是因為讀者的喜愛和她的創作風格有所出入。她強調，「我今天要是畫搞笑，就不會賣成這樣。今天我書賣得不好，不是我畫不好，我要有這樣子的自覺，我才畫得下去呀！」(I誌D君-041211)。從其作品「罪」可以發現，誌D君的畫畫功力確實不錯，但為何她的作品銷售不佳，可能真如他的推測一樣。重要的是，她對漫畫的興趣以及從中建立的自信，讓她可以持續堅持下去。

5. 自我反省與批判

本研究同時發現，被研究者的學習態度若很積極，她們的自我反省和批判能力也比較強烈，這種情形不僅發生在畫漫畫的練習方面，同時也在閱讀漫畫方面，也因此，我們可以發現她們通常很清楚自己喜歡什麼漫畫，並且展露強勢的評鑑能力。

畫漫畫之練習過程

從被研究者的訪談中可以發現，她們在畫漫畫的練習過程中，會非常在意表現技巧的問題，所以如何畫地準確符合她們美的要求即成為她們要克服的問題關鍵。除了其中一位比較不會積極去反省自我問題和尋找解決辦法之外，其他四位幾乎都很在意如何增進自己的繪畫能力和表現技巧。而這四位的自我反省與批判的歷程大致是：努力畫－冷靜一下，回顧或是檢視作品－尋找問題－發現與分析問題－解決問題－持續練習。

開始我非常熱衷地栽進去，也不管技術怎樣，就是畫。但過一陣子，等冷靜一些後再回頭看先前的作品時，就會發現好像臉畫歪了，怎麼會畫地這麼糟糕，然後會想改正。不過最重要的還是要繼續畫，但也要冷靜一下檢視自己畫地怎樣，不能一直只是畫而不停下來看看，因為那會讓我覺得沒什麼意義，只有當發現哪裡畫不好，而且想盡辦法了解究竟哪裡畫不好，才會感到興奮。(I-誌A君-030913)

學畫漫畫一定會碰到瓶頸，特別是從一個階段到另一個階段時，常常會卡住，這時我通常會暫停下來，一直看，會看很久，會分析究竟問題出在哪裡。我畫漫畫時，非常注意動感問題，可是一開始就是全身硬梆梆的，不像誌A君畫的都有動感，就蠻有挫敗感的。那我就會注意應該怎樣畫才有動感，仔細想怎樣才會下一刻就有動起來的感覺。然後，我就發現眼神很重要，眼神跟肢體那種感覺要抓出來。(I-誌B君-030914)

我有一段時期肩膀一直畫地很窄，可是當時自己沒有感覺，畫出來的人都長這樣子，可是過一段時間後，就會發現我以前人物肩膀怎會畫的這麼窄，這怎稱得住那顆頭，就是慢慢看，漸漸就了解。所以，我會把以前東西拿出來看，通常會受到巨大的刺激，但是，一旦發現問題，要改正過來就不難。可能是因為我會習慣去看很多漫畫，然後再練習，時間一長，眼光和能力就一起成長。(I-誌B君-030914)

閱讀漫畫方面

從研究分析發現，被研究者個人的興趣和畫漫畫的經驗都會影響其閱讀漫畫的角度，一方面可能因為自己在畫畫方面的缺點，促使她會注意相關細節，另一方面是希望從深度閱讀漫畫中獲取相關知識與體驗，以便強化個人的漫畫描繪與故事發展的能力。誌B君和誌C君都有看小說和文學的習慣，她們看漫畫也會以類似的方式去解析人物故事和歷史背景的處理問題，而反過來，這種閱讀經驗對她們個人在表現人物情感和故事情節上就有很大的幫助(研究手札030915)。以下是誌B君和誌C君在訪談中所提及個人閱讀漫畫時的個人態度。

我看漫畫時會比較著重骨架準不準確，其實有部分是反射到我自己的缺點，我的人物動作就是不太正常，人物的腿或人物的比例都不太正常，所以，我在看別人的作品時，也會注意她們有沒有注意到這點。……我因為很喜歡小說和文學，我就很重視故事情節，當我發現作者竟然將這段情感處理地這麼不細膩，我就會批評，而我自己在畫自己的作品時，我也會很注意文字和情節部分。(I-誌B君-030914)

當我在看漫畫時並不是只是看它的情節而已，我會更深入地去探索這角色在做某件事時，它的內心狀態是怎樣的？其實作家不會把內心幽微的情感表達地那麼明顯，……當你看到這幕真地太感動，但他竟然親手殺了誰誰

誰，像這樣的劇情，我就會開始思考說它為什麼這麼做？他的心態是什麼？所以看漫畫感動之餘，我會探索更深的東西，不只是了解情節而已……，甚至，可能會很想要再多了解說當時的歷史背景是怎樣的一種情況。(I-誌C君-030914)

(四) 多元經驗之累積

此外，我們還發現學習態度積極的人，除了會努力練習、自我反省和批判外，還會主動尋索相關資料，充實個人在漫畫學習方面的相關資料，本研究有四位被研究者在閱讀或蒐集相關資料方面相當積極，對漫畫同人界的相關知識也非常豐富，甚至爲了看懂日本雜誌而開始學習日語，也有爲了發展故事，而開始蒐集歷史相關資料。我們可以發現學習漫畫創作雖然是焦點，卻需要很多觸角向外伸展，以豐富個人的創作內涵和表現能力。以下是四位被研究者個人在學習過程中所發現的需要，以及個人所做的反應。

當我碰到瓶頸時，就會有一種衝勁去看別人的作品，或者是上網去看看，特別是日本的網站常常會提供畫漫畫的方法之類的，然後會試著去畫畫看。其實，我一直有在買日本的一些漫畫雜誌，日本的作家他們會示範作品，會談他們作品心得，看的時候就很有收穫，爲了要看懂一些日本原文雜誌，我也開始學日語。(I-誌A君-030913)

我自己會做一些簡報，看到一些插畫家不錯的作品，我會剪下來貼到我的剪貼簿裡，這些東西有時可以給我一些靈感。甚至在一些歷史課本上會有一些有關歷史人物或事件的精美的圖片，我也會剪下來，一方面提供歷史知識，一方面看人物造形怎麼處理，就是會蒐集相關資料。例如：有些同人誌創作者會轉譯像三國志之類的古代小說，把故事惡搞一番，或把時代背景轉換一下，轉換成功就是你的了，所以就需需要相關資料。(I-誌C君

-030914)

為了發展漫畫劇情，我會去看小說，或者去看其他人的漫畫，看他們碰到類似的情景時是如何去解析它的劇情。另外，還有去看那個短的漫畫，然後寫大綱，寫完大綱後自己再想，從這大綱我要怎樣發展我自己的大綱。

(I-誌B君-030914)

我平常就喜歡看小說或文學作品，就覺得這些故事、劇情或對話之類的對畫漫畫同人誌蠻有幫助的。我在寫故事時，就常會想起某某小說或文章的情節，同時，就像寫小說一樣，我也會去蒐集相關資料。(I-誌B君-030914)

二、情境學習

(一) 直接經驗傳遞與間接性觀察

1. 直接經驗傳遞

由於本研究之被研究者都沒有參與其就讀之動漫社，主要還是同儕之間的互動與影響，有關直接經驗傳遞的情形並不多。再加上台灣的漫畫同人誌販售會中並不像美國的漫畫迷聚會一樣，會提供講座、座談和工作坊以提供相關知識和訓練，因此，台灣的青少年漫畫同人誌創作者必須更仰賴自我摸索和練習(研究手札011210)。不過，本研究還是發現同儕之間也有經驗多寡的區別，較有經驗的通常會給較無經驗的朋友一些建議。

我和幾位同學到CW擺攤賣自己的作品前，婉君就有給我們指導說要怎樣影印和護背會比較省錢，如果說要印大量就用印刷，但一次要五百張以上，常常會賣不出去而有庫存，所以她教我們把好幾幅作品拼在一起，再彩色影印，然後就可以剪開，那就有四、五張作品，成本就會降低。(I-誌C君-030914)

我有個學長現在某大學就讀，他雖然是念理工科的，可是對畫漫畫的熱誠依然很高，他認為畫漫畫是一輩子的事，而且認為一定要復興漫畫這東西，所以，他就到漫畫社當助手，同時到他們大學附近的某高中動漫社當指導老師，把他個人這幾年磨練出來的漫畫知識和經驗傳給其他人。我們學校的動漫社要是有像這優秀的學長指導的話，我也會去參加的。(I-誌A君-030913)

近年來，因為網際網路發展迅速，漫畫同人圈已經快速向外擴展，經驗傳遞的管道也更加開闊和自由，不再侷限在學校社團，或同人誌販售會中，很多人都透過網路取得資訊和建議。誌A君就常常上網去找相關資訊，她談到：

有很多專業的技能像網點啦、光網什麼的，就是上網去找，有的討論區會講一些方法，大家會互相討論，而且可以上去問她們很多問題，他們會很熱心回答，像我之前不知道稿紙的裁切線要怎麼弄？有曲線、尺規線看不懂要怎麼弄，就上去問，然後就很多人會很詳細告訴你方法，就覺得很感動。(I-誌A君-030913)

2. 間接性學習、自我觀察

自我觀察的學習恐怕是學習的最基本動作了，Campbell(2002)強調兒童直覺性觀察學習是成為文化人的一個重要步驟。不過，觀察學習通常自然地、不知不覺地發生，連自我本身未必察覺學習正在發生。

我是小四看到人家畫，然後就憑著興趣自己動手畫，後來，我國中的時候，就知道有CW同人誌販售會，會巡迴地辦這樣子，然後就會自己去看呀，看人家怎麼畫，看人家怎麼玩呀，再來就是自己畫，自己慢慢摸索出來。(I-誌B君-030914)

其實，多參加幾次CW以後，你會漸漸了解這個活動是怎樣的狀態，你會

開始注意漫畫同人們是怎麼在想的，當你看到某些作品或文章時，就會~阿~這世界上就是有許多人是這樣看待作品，多很多交流的空間，可以看到很多喜歡漫畫的人她們的作品，就覺得很興奮。(I-誌C君-030914)

有時候在同人誌販售會上也會受到很大的刺激，就是會看到某些人怎會畫這麼好！天呀，年紀竟然比我小兩歲，然後，我就有可能會迷惘一陣子，開始想說我也好想畫出這種東西，就會變成在模仿，然後漸漸畫出你想要的。(I-誌C君-030914)

二、 同儕團體的互動影響

由於誌A君、誌B君、誌C君和角A君和角B君國中是同班同學，她們都因為漫畫的關係成為好朋友，誌B君在國一下在班上組一個漫畫團體，把喜歡畫漫畫都聚集起來，彼此可以分享相關資訊，討論彼此作品，傳閱漫畫書，這團體對很多參與者的影響蠻大的，可以從五位被研究者的談話中察覺，她們都覺得今不如昔，不再像過去有一群同好相互砥礪，漫畫學習與創作已經相當低迷了。所以，被研究者在訪談中，幾乎都是在回憶過去國中時的那個團體經驗。

閱讀漫畫討論，很多人都認為漫畫有沒有意義或功用，那是因為很多人只是看一看就算了。其實，很多漫畫是深藏豐富內涵和意義的，誌A君即說到：

以前在國中班上，我們不只會看漫畫，而且還會討論內容意涵的層面，像之前的「少女革命」，別人都說很難、看不懂，甚至認為那劇情莫名其妙，可是我們就會大家互相討論，會上網找相關資料去解讀，像少女革命中的薔薇和氣球都各自代表什麼意義，我們會去找、去想，會互相揣測為什麼她會講這句話？這句話很難懂，那它代表什麼意思？那時我們會彼此討論漫畫情節和其中的意涵，現在我們的學校動漫社不太會在意這種事情，所以我就沒參加。(I-誌A君-030913)

漫畫和資訊的分享與討論，誌B君也講到：

那時候我們學生也都沒什麼錢，漫畫書就是同學之間借，有東西就互相推薦，推薦來推薦去的，喜歡的漫畫就會有交集，會有選擇性。偶而還會一起討論一下讀書心得。(I-誌B君-030914)

同儕互動氣氛造就學習動力，誌C君對漫畫學習與創作受同儕影響非常大，她在現在的高中幾乎已經完全沒有動力去畫漫畫了。她談到：

以前在國中的時候，就會跟少涵，婉君 和惟芬她們一群討論漫畫，交換畫畫的經驗，上課有些東西不是很有趣，但同學間就很有趣，大家對漫畫都有點瘋狂，就會把錢花在漫畫書和雜誌上面，班上隨便抓一個都是很會畫的人，感覺就有很大的動力。現在，就沒有以前那種感覺，搞不好有人對畫圖很不屑之類的，也沒有什麼人會畫，可能也因為課業重了，我已經越來越沒在畫了。(I-誌C君-030914)

作品相互交流與檢討，誌A君、誌B君、誌C君、角A君、角B君都提到她們和同好好朋友會交換作品檢討，彼此批評，以改善個人畫畫的缺點。誌A君就回憶到當初在國中的情景：

我國中比較早的時候只有一個好朋友，她也就是同好，就會聊聊，一起畫。後來又認識喜歡畫漫畫的人，大家畫一畫，就拿來拿去，一起做檢討，就會彼此批評說這張圖哪裡不好，研究研究這樣子，那時候畫漫畫就覺得很滿足，也算是紓解壓力吧！上課無聊的時候就會畫，然後偷偷和同學交換，下課還可以討論，就覺得生活不會那麼無聊。(I-誌A君-030914)

誌B君也有類似的經驗，她說：

我之前常會和少涵討論彼此的作品，也常會互相批評，她常會指出說你這畫歪了、臉歪掉了，眼睛的部分太簡單了，那我就會跟著改下去。(I-誌B

君-030914)

同儕引介，很多青少年會參與某種迷團體都是因為好朋友的引介或影響才加入的，像角A君就是因為朋友的關係，才進入漫畫同人圈。她談到：

我是因為朋友的關係才進入漫畫同人圈，就是碰到少涵之後，才知道有同人活動，然後才參加漫畫同人活動，漸漸地就比較了解這個活動狀態，我特別迷戀Cosplay。(I-角A君-030913)

三、文化環境的價值影響

在本研究中，文化環境係指青少年漫畫次文化的環境，這個環境雖無具體的地理範圍，卻有可見之流行現象，本身具有高度流動易變性，從漫畫同人圈、漫畫同人誌販售會、青少年漫畫小團體、學校動漫社、和漫畫販售屋等比較可以察覺漫畫迷互動行為的地方。然而，這樣的文化環境還是有某種價值趨勢會影響文化參與者的選擇和好壞評鑑。

流行趨勢的影響，從被研究者的談話中，我們可以察覺每個階段有不同的流行，對美的品味也會不同，然隨著經驗的增長，自我評鑑能力可能增加，但是仍然會受流行商業漫畫的主導。

就是國小的時候，大家都迷美少女戰士，好像它就是所有漫畫迷的導讀一樣，那就像病毒一樣，讓你無法克制這樣子，就是會讓你一直想看，也會讓你一直想畫這麼美和虛幻的漫畫。那時候幾乎所有畫漫畫的女生都在畫這部漫畫，像中邪一樣，現在想一想還真有一點可笑，所謂年幼無知。(I-誌C君-030914)

我國二暑假時，出了一套叫「封神演義」，那一套在那時候蠻有名的，色彩用的很華麗，人物比例、身體結構是比較偏寫實那種，不像有的漫畫人

物太夢幻，眼睛佔臉的三分之二，然後比例是八、九頭身，那就很誇張很恐怖，「封神演義」就不是這樣，故事劇情都很棒，看的時候覺得好好看，就跟著一直畫到現在。(I-誌A君-030913)

環境刺激，無形的收編，文化環境的影響常常是很難察覺，但卻很實際，就如消費者或閱聽眾的價值性選擇就會形成左右生產者或創作者的發展發向，誌A君就有如此經驗：

我改變最多的要算國三升高一的暑假了，那時整個月都陷入低潮，因為那七月底第一次參加CW，那時跟婉君共同租一個攤位賣作品，可是狀況卻不是很好，心情就很壞，就會想為什麼大家會不肯買自己的東西，那時就一直在想這問題，後來就開始改成現在這樣子了。(I-誌A君-030913)

合理演化，相對認同，每個迷文化都有其獨特的表現語言和溝通系統(Jenkins, 1992)，漫畫同人文化也一樣，這種表現語言的運用形式和文本生產的風格會隨著時間流逝而自然演化或改變，而參與者會因個人因素而對某種創作風格與形式產生認同，進而接受與運用。誌B君談到：

現在同人誌作品中比較多改編類的，那我也覺得這個很合情合理，因為我若對哪部分有興趣的話，那就針對這段的情節去畫，去想，然後虛擬一個故事背景，去虛擬這個情節。我覺得這是一種想像的自我訓練，很有意思，而且就我個人的時間和腦力來說也比較負擔得起。(I-誌B君-030914)

參與經驗的累積，形成共識，從漫畫同人誌次文化活動中，我們可以觀察到次文化價值標準往往是在互動默認中形成，因此，它有很強的不穩定、變動性、流動性和情靜脈絡化特質，而它通常也是藉由參與者的經驗累積來傳遞，

四、作品展示的示範效果

先前我們已提及，漫畫同人誌次文化有很清楚獨特的表現媒介和形式，雖然主要衍生自商業流行漫畫，但其本身的漫畫文本創作力和生產力卻是相當活躍與熱烈。從同人誌販售會會場的同人誌販售區、作品展覽區、競賽得獎作品展示區，這些作品展示都具有示範和參考的價值，當然也說明文化價值的傳遞與形塑是多管道，可以經由社交互動，也可以從視覺媒體（O-030726）。從這些作品展示，漫畫同人誌創作者不僅可以從中尋找一些靈感，同時也可以累積相關知識和技術，進而洞悉該文化趨勢。當然，漫畫同人誌販售會是最密集的展示場，但是像漫畫販售屋也提供作品展示的機會。誌B君曾說到：

我小六的時候，我們家附近有一間漫畫店，然後我就看到有一些本子放那邊，然後才知道那個叫同人誌，就覺得蠻好玩的，就覺得看自己能不能闖出自己的一片小天地，……到了國一的時候，我就自己組團，就想也來弄個同人誌。（I-誌B君-030914）

誌C君在參加販售會時也會看看別人的作品，然後和自己的作品做比較，

雖然玩同人之後，曾經出一本刊物，後來我在販售會上看到其他人的作品，就覺得自己的太幼稚粗淺，根本搬不上檯面，就覺得有點可恥，就覺得說我還需要很長很長的時間去磨練我自己的東西。（I-誌C君-030914）

近年來，漫畫同人誌次文化也延展到網際網路上，幾乎所有販售會主辦者都有其網站，除了發佈販售會舉辦訊息外，漫畫作品、漫畫同人作品、Cosplay照片等等，都可以從網路查看，並且很多創作者都有其個人的網站，提供個人作品展示和討論等，網路已經成為最大型的作品展覽館(研究手札030922)。誌C君即說到：

現在網路非常方便，我常常會上網看人家的作品，看別人進展到什麼程度了，一方面提醒自己要努力一點，另一方面是看看別人都怎樣畫，怎樣用

色？怎樣用線條？都畫一些什麼東西？（I-誌C君-030914）

第二節 被研究之角色扮演者之學習經驗分析

除了漫畫同人誌外，漫畫同人文化的另一重要文本生產就是Cosplay，它可以說是同人誌販售會上最活躍精采且引人注目的活動。先前，第二章之文獻探討已介紹Cosplay一詞，意思是指藉由扮裝方式，將自己打扮成喜愛的漫畫人物，並透過動作神情的模仿來表演展現（Chen，2002）。所以，Cosplay 雖然也是動漫畫的衍生創作，可是不同於漫畫同人誌以繪畫方式再現，角色扮演卻是以扮裝結合表演的方式再現，也因此，角色扮演所涉及的表現技巧與學習經驗就偏向扮裝和表演方面。接下來，本研究就針對資料分析結果進行探討。

一、自我導向的學習方面

（一）參與理由與學習動機

根據訪談與研究札記的資料顯示，角色扮演的玩家之所以參與Cosplay的理由幾乎都是因為喜歡漫畫，特別是對某些人物角色很著迷的時候，就會想要將自己喜歡的人物扮演出來，以更真實、具體的方式體驗那喜愛的角色，例如：角G君就談到參加Cos的動機就是，「因為很喜歡這個角色，所以就希望讓自己變成他」（I-角G君-061102）；角H君也有類似的說法，「因為喜歡那個人物，所以想要去扮成他那個樣子。」（I-角H君-061102）。角A君也用一種自我都難以理解的口吻談到：「我覺得這是一個很弔詭的事情，當你喜歡上一部漫畫的時候，你會喜歡上其中的人物，或許對很多人來講很難理解，可是就會很想要去扮演這個角色」（I-角A君-030913）。如此看來，對大部分Cosers來說，喜歡動漫畫人物應該是很基本的條件。

除了這項必要條件外，其他附帶性的學習動機就很多了，差異性也比較大，從被研究者訪談資料看來，大概包括以下幾項：1. 滿足表演慾望，2. 挑

戰自我的扮妝與表演的能力，3. 滿足製作服裝道具的興趣，4. 強化同儕友誼，5. 認識志同道合的朋友，6. 作為自我娛樂、消解壓力的管道，以及7. 為了好奇、好玩的原因。以下則是進一步之分析說明。

1. 滿足表演慾望或虛擬的快感

我個人非常喜歡戲劇表演，但是卻很少有機會演出，Cos剛好可以讓我有表演的機會，然後就可以演出我最喜愛的角色。其實要把喜愛的角色表演好也很有挑戰性ㄟ，譬如說要怎樣掌握角色的個性、姿勢和神情，對我來說，它就是一門學問。(I-角B君-030914)

你穿上它在場內走的時候，就會聽到，嘿～你看～你看李娜吒，不是那是「拿巴苦」就是李娜吒的意思，然後你會覺得鎂光燈的感覺很吸引人，就是你站那裡三分鐘，就一直有人針喳針察不停，就很有虛榮感。……其實扮演角色，那是一種虛擬的過程，就像有些人會想在虛擬過程中得到某程度的滿足。(I-角A君-030914)

就是擺 pose 會覺得很爽，就自己會覺得很高興，妳知道嗎！？禮拜六的時候，我就出。然後大家看我，「喔！爽」。因為我就穿著白襯衫、跟褲子、腰鍊自製，然後兩隻不銹鋼，真的打了會痛的拐子，然後披了外套、然後臂張，「啊！爽！」。、、、如果是妳平常擺那個姿勢的話，人家…怎麼講，就是會有那種嫌隙的感覺。就是怪胎，就是看到你長成這樣，妳還擺這種姿勢，什麼鬼啊！就是會嫌棄妳，就是什麼怪異的眼神都會投注在妳身上。可是，當妳換上衣服，就是妳變成那個角色，妳就可以…就是毫無拘束的去擺那個角色的 pose，然後人家反而是讚賞，就是從嫌棄變成讚賞。落差是非常非常大的。對。就是讓人家感覺很爽，對，好爽。然後明明就是扮那種風紀委員，還那種擺流氓的姿勢，然後人家反而會覺得妳很帥。

(I-角 H 君-061211)

2. 挑戰自我的扮妝或表演的能力

我個人對魔法變身系的題材非常有興趣，早年個人是很瘋愛天使傳說的，會覺得是一種自我想法的表現，其實只要變身系的，是比較有浪漫的感覺，所以若是有出那種新的變身系的我都會想要 Co 看看好不好看。美戰（美少女戰士）是一個起始點，從那時候就是非常喜歡就對了，就是想要用自己的扮裝能力去扮出那種自己喜歡的東西。、、那因為我的塊頭蠻大的（被訪談者是男性），要扮演變身系美少女時，扮裝就很挑戰，那我是會注意說女生的動作表情之類的，可是有人告訴我說我太僵硬了，那時我聽了之後就一直在找答案，就想要突破這種缺點。(I-角 F 君-050130)

3. 實現製作服裝道具的興趣

因為我很喜歡 DIY，喜歡弄東弄西，就想說我有一些衣服可以改，所以就跑去布庄買了一塊布，那時候就是很簡單、、、就是做道具啊，玩角色的感覺就覺得很棒。(I-角 C 君-050130)、、、現在已經演變成做衣服是一個挑戰，我是享受那個做衣服的兴趣裁縫是本來就有興趣，我從以前就喜歡做布娃娃，現在就是憑著做布娃娃的功力。(I-角 C 君-050624)

一開始，純粹就是想要模仿這個角色人物，就是喜歡他，那就co他。對，我起初的心態是這個樣子，只是我的角色是視覺系的人物這樣子，起初是這樣子。然後到後來的時候，因為對於製作衣服已經有一份熱誠了，到那時候，我就會希望說，現在我自己製作衣服。(I-角E君-050617)

4. 強化同儕友誼

因為除了我們原本單純朋友，還有同樣興趣，所以感情會更好。……會進入

Cos圈，就是因為朋友在那邀邀呀，就連服裝都已經有了，叫我穿看看，那我就覺得跟著大夥去玩也不錯，反正好朋友嘛，一起玩扮裝，就很有感覺，很合，要是我自己一個去，大概不可能吧！（I-角H君-061211）

一開始是興趣，覺得滿好玩的想去嚐試看看，現在就著迷了，本身我個性滿喜歡熱鬧的地方，就跟大家玩，也有一點喜歡表演，後來就覺得說這種活動對我來說就是跟好朋友交流感情。（I-角D君-050115）

5. 認識志同道合的朋友

我剛開始的時候，也只是純粹喜歡一些漫畫跟電動人物角色。到後來，我是也很想認識各種人，後來就是無意中認識一個女生，她把我拉進去這個圈子裡面。、、、我第一次Co大概是我國二國三的時候，可是那個時候也就是這位學姊，她幫我打扮，那時候，我幾乎什麼事都不懂，她幫我打扮。（I-角E君-050617）

然後去Co的話，就可以認識一些大手的。然後也可以變成好朋友這樣子。

我們這樣子扮，除了幫助提升自己，有一方面就是交流，互相交流，然後也就交了很多朋友。就像cosplay同好，很多人就是因為去會場，然後就認識那種Cos之間這樣子，然後感情會變很好。然後有事情請他幫忙，然後他一定會幫你忙。（I-角H君-061211）

6. 作為自我娛樂、消解壓力的管道

我是一向都沒有加入團體，我都是以一個人的方式去參加，沒有以團體的方式，頂多就是幾個認識的人一起去玩玩，就這樣而已。對於Cos，我是因為興趣，那也算是自我娛樂的方式，高中的時候就功課壓力很大，那我家人就一直說「不要再去玩那個、要好好唸書」，那我就偷偷去，其實，

我覺得在Cos中，就一出場，那別人就大叫說那不是誰誰誰，就說要拍照，那就很爽、很快活，就蠻能夠放掉很多不愉快的事，然後什麼考試壓力都放在一邊這樣子。（I-角A君-030913）

7. 爲了好奇、好玩的原因

藉由扮演這角色，我覺得其實是純粹好玩，如果可以這樣的話，不錯嘛，很有趣。（I-角A君-030913）

其實我是單純去玩的。其實大家都…我覺得啦！應該是像我們那一群人就真的就是去玩的。然後就是就觀摩人家cosplay超像的，因為大手的話，化妝箱是一箱的，不過那個不是我們財力所能負擔的。（I-角H君-061211）

（二）學習模式與體驗

以創意、做中學爲基礎

角色扮演再現所涉及的技術大概有三方面，1. 服裝與道具製作，2. 臉部化妝與頭髮造型，3.擺Pose表演，其中技術性最高的就是服裝與道具的製作。目前很多Coser的服裝和道具都是請別人幫忙，只要花些錢，角色扮演也不難，不過，很多Coser會考慮金錢負擔，所以幾年下來，就磨練出服裝製作的本領來。根據本研究訪談資料和平時的觀察了解，很多Coser都是採用拼湊的方式，也就是比較困難的部分用訂做的，那自己做會做的部分，還有就是挪用現成組合拼湊，或稍做修改以再利用的，很多方法。所以，角色扮演所涉及的技術問題是多方面複合性的，除了手工藝製作外，還有就是創意，善用周邊資源再創新。

以角C君的例子來說，她對服裝與配件的製作就非常有心得，也感到很有成就感。她對扮演布袋戲所需的服裝製作很用心，雖然她並不是學服裝設計的，也未曾學過裁縫，但是她會去研究布袋戲偶的服裝特色與細節，尋找便宜但適用的材料，以經濟實惠卻深具美感的方式來製作她的服裝配件，在這過

程，她體驗了無數創意與巧思，以及非常深刻的美感體驗。以下是她在訪談中的一段話：

蕾絲是用接的，就接成很大很大的，又褶起來，所以就像前面這樣很大的，然後再又準備手啊，衣服，褲子那些，衣服我是去買那種舞台裝用的亮亮的布，我不是買原版的布，因為原版的布一定要到台北那種永樂市場找，那高雄我都是找代替品，顏色很像的買一買，然後自己做，然後還有寶石，我是去那種小熊媽媽那種手工藝品店買來自己粘，就用鐵絲自己粘粘粘，我先把鐵絲捲成帽子的底再用熱熔膠把他粘起來，再把寶石粘上去，然後那個帽子是用紙做的，是用厚紙板，把布車在厚紙板上然後再捲起來，帽簷我是用瓦楞紙，瓦楞紙箱，所以看起來有點歪歪的，不過應該看不太出來。整體看來，那套服裝就非常華麗漂亮，當我出現在會場時，就有很多人拿著像機猛拍，有些女生一聽到是我自己做的服裝時，她們就尖叫說「好厲害喔！」，頓時那種滿足感和驕傲就浮現在心中。(I-角C君-050130)

有關服裝製作方面，角G君談到他處理的方式：

角 G 君：一開始是先找…有沒有合適的成衣，然後後來再開始嘗試動手做。

研究者：你現在大概都是自己做嗎？

角 G 君：一半一半。就是比較沒有時間的話，或者是衣服比較難，就會去找外面做。(I-角 G 君-061102)

角 D 君跟角 G 君的情況差不多，有的是自己做，有的訂做：

角 D 君：剛剛要出門前還在家裡裁布要做裡面那一件。

助理 A：你剛剛就是在做這個

角 D 君：對啊，要先做帽子，全身圖畫大概了解角色的外型

助理 A：那你外面的配件怎麼辦

角 D 君：像衣服也來不及作要用訂的，也不太會做，所以就去訂人家的現貨（I-角 D 君-050115）

至於角 B 君就很重視自己親自製作服裝，一方面是因為自己本來對縫紉就有興趣，二來是因為自己做比較有感覺，雖然如此，當在參與角色扮演之前並沒有做衣服的經驗，但是因為自己是美術實驗班的學生，平常倒是有很多手工藝製作的經驗，所以，服裝製作倒也難不了她。她在訪談時透露她的製裝秘訣。

因為沒有經驗，所以我的第一次製裝就不能做太複雜的，那我就選擇裙子和沒有袖子的背心造型的，那因為我不會打版，那我就去借個服飾店用的半身模特兒回來，我就直接在模特兒身上裁製縫合，效果不錯吧（指著角色扮演的照片）。（I-角 B 君-030914）

在角色扮演的製作上，彩妝也算是一門功夫，它跟女性日常化妝不同，因為它屬濃妝型的、類似表演妝的，那顏色的搭配與風格調性的掌握就很重要

研究者：那像彩妝，你都自己來？

角 E 君：嗯！彩妝都自己來。自己摸的，都自己摸的。那時候有個「小老鼠 100」你知道嗎？當時就買那一整組的化妝品，什麼眼影啊！什麼…買一整組下來。然後當時去買的時候，對方有稍微簡單的教了一下。跟我講說，「這是第一個步驟，第二個步驟，第三個步驟…，事後」

研究助理：你是從那邊開始學的？

角 E 君：對！事後，因為你自己有美術底子，你會認為說，眼睛不可能是這樣化就好看嘛！你會選一個角度，認為畫最好看的方式，畫久了，就變得會畫了。

研究者：所以你出去 Co，每一次彩妝，都是自己，還是說你們有專業彩妝師？

角 E 君：都自己來。雖然沒有專業彩妝師，不過我自認為我…我也算專業了！不過講句實在話，真正喜歡 Cos 的人啊！他們幾乎都會化妝。(I-角 E 君-050617)

八位被研究者，每位都扮演的角色和個人喜愛的風格都不一樣，面臨到的服裝造型和化妝的問題也都不一樣，但是每個人都有其解決服裝製作的辦法與方式，也各有其創意。然而，這八位被研究者間也仍然有個共通點，就是他們自己會研究角色服裝特色，設計圖樣，並且多少會自己動手製作服裝，不會只是穿著租來的戲服出場去秀一秀而已。

(三) 學習態度

誠如上述，角色扮演所涉及的技術與知識還蠻多元的，因此 Cosers 需要運用多元統整的能力與創意才可能成就一件好的角色扮演，當然，也有 Cosers 的服裝是訂製的，而往往這樣的服裝都會很漂亮、華麗又精緻，可是他們就會失掉學習某些手藝與培養相關能力的機會。所以，從學習角度來看角色扮演時，我們不能只看 Cosers 的服裝外型美麗與否來判斷其扮裝能力之好壞，而是要更深切地去了解 Cosplay 過程中，Coser 個人實際參與製作與演練的體驗是如何。但無論如何，一個真正的 Coser 對角色扮演的學習意願較高，態度也會較正面、用心、積極，本研究從被研究者的行為表現中整理出以下幾點，1. 不怕失敗、繼續努力，2. 願意挑戰難度，3. 講究工細與美感，4. 努力想辦法解決問題，創意運用替代品，5. 自我批判與反省，

1. 不怕失敗、繼續學習

就是技術也有一點點，也是在失敗中求成長啦，我有一次就是做一件衣服，還沒穿到會場就分解了，因為就是衣服不是都有布邊，那一件根本都沒有車布邊，然後就是分解，Co 的前一天一拿起來就啪的一聲全部分解。

(I-角 C 君-050624)

因為現在主要是化妝技巧的問題。化妝技巧因為我們現在就是…現在只是初學的。就是我現在也只會撲粉底，我不會說什麼，現在還不會說什麼蜜粉啊！眼線啊！睫毛膏什麼之類的。還沒有學到那個層度，所以我就希望說，因為…衣服穿上去，可是妳最重要還是你的化妝，妳整個化妝，妳才能更像那個角色，所以就是希望就是說…未來的化妝技術能夠更好，就是這樣子。、、、像論壇上有那種…妳可以去找那種大手級的，就是問他化妝等某些技巧怎麼弄！不然就是…因為現在是主要是化妝技巧，然後至於衣服製作的話，就可能之後還要去學吧！（I-角 H 君-061211）

2. 願意挑戰難度

研究者：現在會不會專向高難度挑戰

角 C 君：會啊，會想挑戰高難度，像緹摩之後我做的那個女孩子就是挑戰他的頭飾和他的衣服，雖然說他的衣服我並不是做的很像，可是就是還是做出來了。

訪問者：因為女生的衣服構造比較複雜

角 C 君：對比較複雜，那一套就是很多金邊，就要在那邊包邊，我覺得我包邊包的很差，可是就是第一次啦，把他弄出來之後，現在在看布袋戲的人物啊。（I-角 C 君-050624）

3. 講究工細與特色

真正好的 Coser 對自己的扮裝通常會較用心，特別在服裝或道具的製作方面就會比較謹慎細心，就是會講究手工是不是符合個人的要求，會注意一些製作的細節，也會比較強調造型要有特色、有某種程度的品質。譬如：角 H 君爲了個臂章，就會煞費工夫的去張羅，她描述到：

如果太貴，就要自己弄，像我有看過有人臂章，直接用西卡紙一貼。我的

話就是直接去買布，然後鍛帶，回來自己縫。然後紙有沒有，這上面的字，怎麼辦呢？好，電腦打上去，印出來，剪剪剪，貼。然後畫線之後，把那個紙撕下來，然後壓克力顏料，自動上色。（I-角 H 君-061211）

角 G 君對衣服的品質和角色認知方面也有她個人的要求，譬如說要親自製作服裝設計和打版，突顯個人的設計感與美感品味，那再製作方面時也會注意衣服收邊等細節。以下就是她對自我要求的說明。

角 G 君：就是…盡量做到最好啊！不要那種隨便。

研究者：所謂最好是指哪幾方面？

角 G 君：就是衣服的品質方面，還有對角色的認識。

研究者：可不可以再說明一下，你說衣服的品質？

角 G 君：就是那種邊要收好，不要那種脫線還跑出來。ㄉ…然後盡量…我是盡量會按照原作去設計。

研究者：你自己會做設計圖嘛！

角 G 君：設計圖。我會自己打版。（I-角 G 君-061102）

角 D 君是一位男性 Coser，參與幾年的角色扮演活動後，自己也會做一些簡單的裁縫工作，可能還不會做整件服裝，但修改衣服或做做道具等到也還行，那他對服裝造型可也很講究有個人特色，所以，若有訂現貨的情形，通常也會自己加工，以突顯個別特性出來。

基本上那個本來是要自己做的，後來來不及就去訂的現貨，然後自己回來改，因為那一家的帶子做得滿普通的，沒有上腰線也沒有上中線那些，就自己改一改，讓它看起更有特色一點。（I-角 D 君-050115）

4. 努力想辦法解決問題，創意運用替代品

其實，作一個真正好的、有創意、不奢華的 Coser 所要面臨的挑戰還不少，

往往需要花很多心力和創意去解決問題，這之中就隱含很多有趣的學習行爲，譬如：角 C 君爲了解決製作布袋戲角色－緹摩的服裝，還專程跑去看霹靂布袋戲偶展，當場在那研究布袋戲偶的服裝，希望從中找出靈感。角 C 君描述當時投入的情形：

我會想要 C O 緹摩這個角色，是因為在布袋戲劇情裡，去年的劇情，那真的是非常的創新……可是那個衣服真的很複雜，我就覺得要訂做，不過一問之下簡直天價，就作罷。後來霹靂有來高雄辦展覽，我就去看那個木偶，他們展出在電視上演出的原版木偶，我在那邊看就想說這個衣服看起來很華麗，可是構造很簡單，我就開始動腦筋，要怎麼改，因為他裡面有一件襯衫，我們不會做襯衫，沒關係啊，我去買襯衫自己改啊，那上面的蕾絲沒有問題啊，蕾絲也買得到，他就是蕾絲多了一點，我就拿筆去把那個衣服的版大略的畫出來，我就一直蹲在那哩，然後那個展覽的志工還說，妹妹我看你在這邊蹲很久了，我說對因為我很喜歡這個角色，所以我就一直畫，他說你也是布袋戲迷，我說對這邊的所有角色我都可以叫出名子，那個阿嬤還不相信，我就一個一個點給他聽，他說你也太強了，我說還好，因為就喜歡看布袋戲，看久了當然就會都認識角色。(I-角 C 君-050624)

訪談者：那你怎麼會做這些道具？

每個 Coser 所碰臨到的問題都不太一樣，解決問題的策略也不一樣，那就靠個人的創意開發能力了。例如角 H 君就會找周邊可資利用的物件還加以該裝貨組合，那角 G 君則會去學習一些有用的技術，增加個人製作服裝與道具的基本功夫。

會這些…就自己想啊！像我那個拐子還比較好弄。另外一個他是做那種「三叉戟」。然後他要找那種很長，要兩公尺的竿子，怎麼辦，要去哪裡找呢？就去「名佳美」那裡晃，看有什麼塑膠管，有什麼拖把啊！或是掃

把，拆掉可以接的有沒有！到最後找一個萬聖節玩具，直接買兩隻，然後拿來接。上面那個就直接用厚紙板，就直接再加工。（I-角 H 君-061211）

例如說…可能是灌模之類的。就是可能是…其實我自己不太會做啦！就是很難…就到人家網路上，去學像捐版捐印，可以印布。還有…需要做一些鈕釦，或者是大道具的時候，可以灌模，就是要嘗試。（I-角 C 君-050624）

5. 自我批判與反省

真正有用心的角色扮演者通常會很注意自己的角色扮演的種種問題，而且也會對自己的角色扮演進行反省檢視、甚至批判。不過，每個角色扮演者所關注的角度不太一樣，有些人可能對擺姿勢和角色神情展現方面較在意，但有些人可能就比較關心服裝道具的問題，那有些就會強調化妝對他的重要性。那像角 F 君常反串夢幻美少女，他就非常在乎服裝道具的製作問題，不僅在製作服裝道具的過程中會注意很多細節，那扮演過程中，會仔細體驗服裝道具的整體效果，事後還可能會進行自我批判與反省。以下是他在個人部落格的日誌所描寫的反省日誌。

鞋套無法塞進鞋子...頭飾髮箍本身設計太小，會有很不舒服的頭痛感覺所以中午大概不到一個小時，馬上就卸妝了，但解決方案也快速的有了...分別為調整左肩甲的位置向下，和主衣服貼齊。改成使用萊卡布製作襪套，跟以前舊小海的剪襪子做法類似...只是換成全新製造。改用大一點舒適的髮箍來製作龍角頭飾。大概整個工程最晚於一月初完工，同時進行試拍。（O-角 F 君-061220）

二、情境學習

（一）直接經驗傳遞與間接觀察學習

1. 直接經驗傳遞

誠如上一節已提到漫畫同人圈內的成員之創作能力與經驗還是有優劣與深淺的差別，那知識與經驗較豐富的成員也就成為較資淺的成員的請教、學習的對象。那根據研究者這幾年在漫畫同人誌販售會的觀察與互動經驗，一般漫畫同人誌創作者，甚至所謂的大手，都還蠻願意回答我們的問題，幫助我們認識這個環境（研究手札-061210）。而本研究的資料分析顯示，被研究者也提到類似的經驗感受。不過，就角色扮演來說，所關經驗傳遞的層面還蠻廣的，包括：（1）服裝、化妝與造型等製作的技術性問題，（2）服裝道具等之訂做商家訊息，（3）角色詮釋與表演的技術性問題等。

（1）服裝、化妝與造型等製作的技術性問題

角 H 君：像我學姊啊，她是 cosplay 的大手。因為她就是真的，她玩了不知道幾年了，然後她就什麼衣服，化妝也是很厲害。

研究助理：那學姊會教嗎？

角 H 君：恩，如果去跟她請教的話，她就會教。就是妳要自己去問她，她不會主動教，因為她不確定說，「是不是每個人都喜歡 cosplay」，然後就…如果妳去問她：「學姊你是怎麼化妝？」她就會教妳。就是看她衣服怎麼喬，她也會教妳。然後妳跟她借衣服，她也會借妳。（I-角 H 君-061211）

（2）服裝道具等之訂做商家訊息

因為我的朋友他們衣服也都自己做，他們玩的比我還久，大概都七八年了，他們是算我的前輩，他們從一開始就都自己做衣服，因為 Cos 一開市衣服都是大家自己做，是後來才演變這一些商業的行為，他們跟我說一開始也沒有店家，後來就有一些做舞台劇服裝的店家就有人去做，（I-角 C 君-050624）

（3）角色詮釋與表演的技術性問題

對角色扮演者來說，適當選擇角色和詮釋角色是很重要的，雖然，大部分的 Coser 都是漫畫愛好者，可是一旦要參與 Cos 的時候，也不是只憑那股熱愛即可，還有很多技術性問題必須注意，而且有些新手因為經驗不夠，又太自我，以至於無法看清 Cos 的真正重點為何，那較有經驗的朋友通常也會從旁給於指導，例如：角 B 君就針對某一學妹的不適當選擇與表演心態給於指正。

我們就會反過來跟她說…妳太在意了，妳太在意的話反而出不好，越在意的角色、越喜歡的角色，越是越在乎，可是妳再怎麼在乎都沒有用，就是跟它差個十萬八千里，那妳就放鬆，放鬆去演就好了，妳在意那麼多都沒有用。(I-角 B 君-030914)

在角色扮演的過程中，可能涉及的問題還蠻多的，所以，學習的層面與機會也不少，有時也很難預料誰會是提供學習的對象。譬如說，角色扮演者往往會組成小團體一起出隊或外拍，其中也會有邀請一些喜歡拍 Cos 的攝影者，那角 D 君就從攝影朋友身上學習擺姿勢的竅門。

因為我比較不會擺一些 pose，但是有一些玩攝影的朋友就會作一些指導，就多少會給一些意見。(I-角 D 君-050115)

4. 間接性、觀察學習

由於角色扮演是一種表演性活動，所以，透過觀察所產生的間接學習的機會也蠻多，只不過，從本研究的訪談資料看來，被研究者談論有關藉由個人的觀察而進行學習的部分並不多，很可能這樣的學習發生得很自然，連實踐者本身都不大知覺。況且現今網路發達，很多角色扮演者都有個人部落格，或者有關角色扮演之同人家族網站也不少，隨時都有觀摩和吸收新知的機會，以至於對學習者本身來說，這種觀察性的間接學習也不容易察覺。

我一開始是覺得這好像還不錯，好像很好玩，然後朋友介紹給我，他說有網站，有放一些東西，然後我就好，進去看。然後他的網站裡面，也有放

連結，然後我就連到其他的網站去看。看網、看圖，看到最後就是…如果你自己有興趣的話，就想要去創作。(I-角 H 君-061211)

角 F 君是位喜歡男扮女裝的 Coser，他個子蠻高、塊頭不小，卻喜歡扮變身系美少女，在角色扮演圈是較少見的例子，因此，難免有孤獨感，那學習對象又少，不容易找到同好切磋琢磨，所以，偶而一、兩次的巧遇與觀察，就很容易在他的心裡激起一小陣波浪，影響他的想法與態度。

角 F 君：那是那家店最後一天晚上，那天我下午三點就在，他大概是六點左右到，他也是進來才換裝，他換出來我本來以為他是女的，到最後大家在拍照，他一出聲音，結果是男的，我才知道。

研究助理 A：那他扮這樣你覺得

受訪者：只能用三個字形容，太神了。就覺得男生也可扮得這麼神似，然後就蠻受鼓舞的。

研究助理 A：怎麼講

受訪者：就他比較娃娃臉，體型也比較瘦小，就剛剛好就對了。不過話又說回來，有技巧地反串是可以，但是還是要看體型，並不是說每一個體型都可以，像我體型的話，假如說我寬一點，那我就不能扮演這種嬌柔型的角色，我倒是有自知之明。(I-角 F 君-050130)

(二) 同儕團體之互動影響

對有些外人來說，角色扮演可能就像小朋友玩遊戲一樣，玩玩鬧鬧就結束，純粹是娛樂而已。可是，一旦親身體驗的話，會發現這活動本身就有很多功能。角 H 君就提到，「可能他沒有進到裡面，就不曉得說我們這樣子扮，除了幫助提升自己，有一方面就是交流，互相交流，然後就也交了很多朋友」(I-角 H 君-061211)。由於都是 Cos 的同好，他們的感情會變很好，彼此之間有事情需要幫忙，往往能得到很好的協助，而如此形成的團隊關係與認同所具備的

影響力就蠻大的，不斷透過各種管道與方式在影響其中的成員。根據研究資料之分析結果，接下來各項則是說明角色扮演者如何受其所屬團體間影響，如何從其間產生互動學習。

1. 角色扮演經驗與知識之分享與討論

就是聊就是「扮了什麼角色」，然後還有「他們的衣服怎麼弄的！」然後還有「化妝的技巧」，然後會有一些「道具的製作」的什麼的。反正還有一些就是聊「大家 cosplay 的經歷」。(I-角 H 君-061211)

2. 角色扮演之合作學習

在角色扮演圈中，同儕合作關係是相當頻繁易見的，主要是因為角色扮演可以是以個人的，也可以是以團隊的方式展現，那表演場合除了一般較常見的漫畫同人誌販售會外，也有純粹是 Cosers 間的所謂外拍，那團體互動的頻率就蠻高的，同儕間相互合作與協助的情形就蠻常見的，不過，方式倒是很多元。角 B 君就提到團隊扮演的合作關係與原則。

其實，我們那一群朋友通常都是…同一部漫畫，然後會同一個、同一所學校的角色，所以…如果當我有喜歡的角色被人家選走了，我只好選擇我第二個喜歡的角色…那，因為大家一定都是先研究自己第一喜歡的角色，第二個比較不會去…那麼研究…

研究者：就等於說妳著重的是…妳的團體，而不是妳獨自一個人的。

誌 B 君：因為…因為今天妳是一個團體出去，那…大家彼此的配合比較重要，妳一個人的話，妳愛怎麼搞無所謂，但是妳一個團體出去，心平氣和最重要；妳總不能因為…同一個團體，然後就因為兩個角色重複這樣…不好看，那、那…就大家喬好說，這個演這個，那，我覺得妳應該怎麼樣，那，妳可以聽進去，然後看妳要不要接受，那妳覺得我怎樣，妳也可以告訴我怎樣去改變這樣子。(I-角 B 君-030914)

角色扮演以團隊方式扮演同一部漫畫的比例還不小，所涉及的角色分配與戲劇性關係的問題較大。另外一種情形也蠻常見的是，兩、三位好朋友一起參加，但是各扮各自喜歡的角色，那同儕關係就簡化許多，不過，相互幫忙、彼此協助的情形也不少。研究者幾次在漫畫同人誌販售會中都看到這些 Cosers 小圈圈的坐在會場外走廊間彼此幫對方化妝或補妝、整理服裝道具之類的，或者還臨時趕工、縫縫補補的（研究手札－030726；061211）。

3. 服裝道具交流

由於角色扮演最主要的費用大概都花在服裝製作上，那假若每套服裝或道具都要委託店家製作的話，那筆經費是蠻嚇人的，很多 Cosers 爲了節省開銷，就會想盡辦法自己做服裝道具，要不然就是借用，同人圈們都了解這種經濟壓力，所以彼此多能相互幫忙，能借的就借，能給的就給，或者有的就幫忙代工，但只收材料費和少許代工費。藉由服裝道具的流通，不僅增進同好之間的情誼，也促進彼此對某些角色進行討論與評析的機會。

我第一個角色是電影版的陰陽師，因為陰陽師很簡單，就是很普通的衣服，就古代得那種衣服，裙子，腰帶加一個外掛而已，全部都是白色的，所以就很簡單，可是那一套衣服我只有 CO 過一次而已，可能是我臉型的關係，就是 CO 起來沒有那麼漂亮，所以我就覺得不會想再 CO 第二次，後來我那一套衣服都借人，然後人家就說，這是你自己做的嗎？我說對啊，你沒看那個邊都剪的亂七八糟，都歪歪的，他們就說你好厲害，我就說還好吧。（I-角 C 君-050624）

4. 角色扮演照片交流與檢討

角色扮演是一種表演性活動，表演過程就具有展示作用，可以作爲彼此欣賞觀看之用，不過，一般 Coser 在表演過程中都蠻投入的，專心作爲一個表演者，當然，Coser 本身也會欣賞其他人的扮演，甚至拿相機拍別人的也有，不

過，不大會花大部時間在那討論彼此作品的得失，通常會委由攝影者或朋友幫忙拍照，以照片進行事後之流通與討論。

像這種照片大部分都是我們這一群大家流通啦，就當作是出去玩的一個回憶、紀錄一樣，只是我們是玩 cos 的，就出去玩拍一拍作一些交流，那彼此也可以討論啊，就看有沒有什麼可以改進的。(I-角 D 君-050115)

我的話，可能扮的時候，我會對…因為是一開始我設想那個角色的人物個性是這樣，大概是這樣。然後內部什麼的。然後扮完之後，大家又說一些，除了扮的時候互相拍照什麼的。大家會互相交流，對這個角色的看法什麼的，然後又會說我扮得怎麼樣怎麼樣，那可能就是無形當中，或者剛好也有有形當中，我意識到，就慢慢對這個角色的個性又做另外一個調整、修改。就有另外一種不一樣的感覺。(I-角 H 君-061211)

5. 同儕鼓勵與團體氣氛之帶動

就像其他青少年次文化的情形一樣，角色扮演者受到同儕鼓勵而投入角色扮演的行列，並在團體氣氛的渲染下，自然而然地就吸收很多相關訊息與知識，並且也隨著團體角色扮演的實踐與操作，體驗箇中滋味。八位被研究者中就有六位都提到當初會想嘗試角色扮演都是因為看到同學在玩或者是受到好朋友的鼓譟的結果。角 E 君和角 H 君就是這樣開始，而且他們的第一次 Cos 都是朋友打點的，角 H 君描述她的第一個 Cos 的情形如下：

研究助理：那妳剛開始怎麼進來角色扮演這個世界？

角 H 君：就是有朋友，就是她們…她是自己組一個團，然後我就跳進去，就是問我說，「要不要來 Co？」然後我就說，「Co 誰啊？」她說：「Co 龍馬。」我就說：「好啊！」就進去了。

研究助理：就這樣就進去了。

角 H 君：對對對。然後就是那時候材料，因為那時候是跟他們一起出團，然後就什麼材料、衣服、頭髮什麼都是他們去用。可是到後來自己出來玩 Cos，就是衣服什麼，就是換成我自己喬。(I-角 H 君-061211)

其實，只靠對流行文本的熱愛是很難讓那股參與熱誠持續不變的，通常還是因為有伴，朋友、同好間相互鼓勵與支持所凝聚的推動力量，促使 Coser 能夠繼續參加下去，角 C 君就是一個很好的例子。

那時已經有不想玩的念頭、、、，反正就有一點淡了，而且那時候又遇到 s a r s 高雄所有的活動都停辦，所以空白了七八個月，所以沒有 Co 新角色。後來是因為遇到一群 Co 布袋戲的同好，他們都專門 Co 布袋戲的，然後我們就約要出這一段劇情的所有角色，就各自分配角色這樣，我那時就很喜歡這一個角色，所以我就說我要 Co 這一個角色，就因為這樣才又舊情復燃，又一頭栽進來。(I-角 C 君-050624)

當角色扮演者的某些能力在同儕或團體間受到肯定與讚賞時，那他們就會感到很有成就感，就會覺得一切辛苦都會得到代價，而這就會轉而形成一股強烈動力，無形中促使他們更賣力更投入進去。角 C 君談到：

後來在高雄場才好笑，因為高雄是在長谷市貿，因為他有電梯，我做電梯上就聽到有人尖叫—緹摩，我就嚇一跳想說發生什麼事，就是讓我覺得又有想要 Co 的感覺。、、、

就是很有成就感，尤其是當人家問我說你這衣服哪裡做的，然後跟人家說是我自己做的，那種感覺很爽快，人家就會說真的嗎，我就說對啊沒看到還有這個線在旁邊。

小女生都會說你好厲害，我跟他們年紀大概差五到七歲左右，他們叫我凌

姐，他們都叫我萬能的凌姐。

（三）同人文化環境之價值影響

第二章文獻探討時已經談過，漫畫同人文化是日本動漫畫文化的衍生性文化，社群本身（community）就是暫時性的，社群成員並沒有地域性或民族上絕對的牽繫，其社群關係鬆散，約束力也薄弱，不過，這樣的文化環境卻仍然擁有其獨特之價值體系與判斷標準，不斷影響或約束成員的文化實踐與認同感，當然這種團體集體意識與價值並不是由某一個單位或個人所擬定形成，而是因為集體互動所凝聚而成的，也就是說透過參與或互動過程，自然而然地習取和累積而來的。角 A 君說明她的個人經驗與觀察：

其實，不管你參加漫畫同人創作或 Cosplay，多參加幾次，你就很容易掌握其中的訣竅，而且也知道什麼是好壞，不過可能因為我們國中是美術班的，對角色扮演可能比一般還講究視覺美感，不過，一般說來要斷定一個角色扮演成不成功有以下幾點考量，a. 角色選擇是否合適，b. 服裝製作是否精緻，c. 動作是否準確，d. 眼神是否掌握得宜，e. 化妝是否合宜，f. 配備是否齊全，g. 角色詮釋是否細膩，h. 表演是否入神，i. 表演者個人身材與整體造型，j. 團隊表演時，整體是否有氣勢。……那我們去參加幾次，就會做比較，有的就表演地很好，有的就不怎麼樣，那我們也就知道怎麼準備自己的角色扮演。（I-角 A 君-030913）

誠如 Wilson and Toku (2004)所言，漫畫同人文化是屬於年輕人的文化，她們有其特殊的喜好、美感取向與價值判斷。任何一個文化的形成都有其好壞成分存在，而漫畫同人次文化也不例外，那此次文化為何會吸引那麼多年輕人的認同與持續參與應該有其理由，角 E 君從其個人經驗來談，他認為角色扮演圈在某個層面是蠻可愛面的，蠻令人感動的，隱約之間也透露出他個人喜愛來參加的角色扮演的理由之一。

角E君：而且你知道嗎？可能大家都很愛玩啊！所以大家都很熱誠。我覺得…我覺得這是值得表揚的地方。你知道像我，像我有時後去…去COS場之後，我打開我的化妝盒，它…少了好幾樣東西。就大喊說：「誰有這樣東西？」就有人說，「我有！我有！我有！」就可以…雖然你跟他不認識，就可以拿過來，跟他借用一下。所以大家都很熱誠。而且，我會…我會綁這髮型，啊你也要綁，好，我可以幫你綁，大家都很熱誠，就是大家會相幫來幫去，這是…這是COS場裡面很溫馨的。

角E君：我記得我第一組化妝品，第一組化妝品那時候，也是就是它…參加COS展的時候，人家有那種小包的。看我是第一次COS，然後就…小包這樣給我。它裡面就很簡單就是一個眼影、一個粉餅、一個蜜粉跟一個粉底液，對，就這樣子。

研究助理A：可是那種感覺就很好，因為大家都很幫忙…。

角E君：對啊！感覺很好！也就是因為這個小小的化妝…化妝包，讓我就是說，如果真的要玩的話，東西一定要更多，因為你畫了之後，有經驗了，一定要更多，所以之後才會存錢，去買這些東西。其實，對啊！其實有時後你這樣子施捨…施捨一些東西啊！有時後會造就對方更多…（I-角B君-030914）

然而，角色扮演的發展和漫畫同人文化一樣具有高度動態性，一方面是因為角色扮演內容隨著動漫畫流行商品而快速變動，另一方面是年輕的角色扮演者一代接一代，迅速更替，能夠長期參與角色扮演活動的人其實不多，像被研究之角色扮演者中有長達五、六年的已經算資深了，而這些資深的Cosers一路走來都不免感嘆時代變遷，一代不如一代。有好幾位被研究者都提到現在有很多Coser根本不重視Cos的真正精神，對角色不深入研究，衣服造型不講究，還奇裝異服就搭捷運或公車到會場，容易引起外界對Cos的誤解。角C君對現今有些Coser的行為覺得很反感：

像日本他們比較重視還會演人型劇，像網王，海賊王阿，就覺得好棒，他們都Co很細，但是我們台灣現在不是啊，現在就是小女生去貪求鎂光燈，像那個女僕裝很多攝影師都會拍，但是我覺得那也不是攝影師啦，我覺得那是怪叔叔跟色伯伯，不然那有什麼好拍的，今年就變成羅莉情形還更誇張，誇張到直接就在服飾店買得到，就是成衣了，買一件哥德風的澎澎裙出來就叫Cos了，然後妝也不化，甚至還抱怨為什麼沒人拍他，然後我覺得那篇文章讓我非常生氣，因為有人抱怨沒人拍就有人跟他建議說那你就穿露一點就會有人拍啦，那我覺得這樣跟檳榔西施有什麼不一樣。(I-角C君-050624)

第三節 漫畫學習特徵之綜合性討論

從上面繁密的分析與引述中，我們發現被研究者在漫畫同人誌創作和角色扮演之相關學習方面有很多不一樣的地方，但是也有很多的雷同性，就兩方面的學習本質來說，都可以整理為五項學習特徵與意義，以下是進一步的討論：

一、 漫畫學習是獨特的自我建構的認知形式

從研究結果看來，學習者個人的學習態度積極與否對校外漫畫學習的成效來說仍然有決定性的影響，因為校外非正式學習並不像校內教學一樣，有教師督導，有一定課程組織、進度和作業必須遵循，它並沒有特定的課程組織結構，而是由學習者本身自我主動建構的學習方式。雖然，研究結果發現被研究者間的漫畫學習歷程有某種雷同性，大都從模仿開始，不斷努力練習，會主動反省與改善缺點，會與同好相互切磋與砥礪，並且會主動尋找相關資料。然而，因為個人的興趣和際遇不同，注意的焦點也就有所不同，個人進展的方向與速度也就不一樣，很明顯，校外漫畫學習歷程是因個人喜好與環境條件因素而逐漸形成的，具有獨特性。

正如Buckingham, Sefton-Green & Willett (2003)所強調的，校外非正式學習一般都是建構式學習。本研究結果發現，被研究者的漫畫學習即呈現一種主動建構的形式，她們個人不僅會主動深入探索其閱讀之漫畫書的內部結構與內涵，反覆檢視個人的學習經驗、成果和問題，尋找改進方法，同時，還會勇於嘗試新挑戰，積極尋找相關資料充實個人的漫畫知識和技術。此外，她們也會透過團體合作、討論和交流，強化個人的理解能力、分析能力和創作力。

二、 漫畫學習是自我與環境互動關係與結果

一個主動積極的學習者就像身上佈滿觸角的人，會不斷將觸角往周圍四面八方伸展，獲取資源。然而，學習者雖然可以努力去學取她所要的，但那也要環境可以提供相關管道。研究結果顯示，漫畫次文化的環境就是一個很大的學習場域，提供很多的管道來傳遞訊息與知識，除了商業漫畫文本的引導作用外，有同人誌販售會活動讓學習者從參與中學習，還有靜態的作品展示、漫畫書介紹、各種雜誌，以及無數同好的漫畫作品。在這次文化環境中，每個人都是學習者，也可能是教學者，正如本研究發現，被研究者受同儕的影響相當大，她們不僅彼此交換作品和意見，同時還相互提供資料訊息，甚至會一起討論作品，一起成長。若還有更棘手的問題或難處，還可以上網尋求更有經驗的同好的幫助。正如Lave & Wenger (1991)所強調的非正式或經驗本位的學習決不僅是個人和知識的關係，而是個人在整體環境關係中建構的「情境化」知識。

三、 漫畫學習是一段社會化的過程

從研究結果中，我們可以發現校外漫畫學習本身就是一段社會化和文化涵化的過程，它可以區分為近程和遠程的社會化過程，所謂近程社會化係指被研究者同儕間有關漫畫學習的互動關係與影響。從上面有關「同儕影響」的分析描述中，我們發現被研究者們都有漫畫朋友或團體的正面互動與相互支持，一

且這種團體互動關係停止了，她們的學習動力也消滅了，誌A君不願參加其高中的動漫社，因為他們不像她以前的團體一樣有深入的討論與批判，誌B君對國中班上的漫畫團體的懷念更是明顯，因為環境變化，該漫畫團體解散了，她也不大畫漫畫了。

所謂遠程社會化主要是指被研究者透過參與學習而逐漸了解其社會文化的互動模式、價值、語言系統、和表現方式，成為該文化的一份子(文化人)。不過，被研究者在此社會參與過程當中，並非都是主動學習者，她們往往在不知不覺中受到環境價值的影響，跟隨文化潮流前進，因此，參與學習者一方面是主動尋取，另一方面則又被動的接受，她們雖然有個人特質，但同時也攜帶漫畫次文化的共同特徵。就像誌A君對其作品販售不佳而感到苦惱，並試圖改變畫風，以贏取掌聲，她所期待並不是錢的問題，而是一種社會文化肯定的價值。

四、 漫畫學習是認知和娛樂的整合

閱讀漫畫並不等於會畫漫畫，隨意描摹漫畫也不見得可以畫得很好。任何想畫好漫畫的人都需要很多專業繪畫技巧和知識，而那需要一段專注認真的學習過程。正如被研究者一開始都只是玩玩心態，一直到國中階段才認真地畫，而她們的漫畫學習也才真正開始，這是一個專業知識的認知過程。然而，我們同時也看到被研究者最初臨摹漫畫的動機都是因為對某漫畫非常著迷，因此也希望自己能畫地一樣好，因此，漫畫學習或畫漫畫對她們來說是一種滿足夢想，是一種圓夢的感覺。另外，我們也可以從她們談話之間發現，畫漫畫對她們來說有幾種作用，a. 紓解壓力的作用，b. 打發無聊時候的自娛作用，c. 提供朋友相處的樂趣。所以，漫畫學習可以說是智識認知和娛樂的整合，而這有可能是許多青少年/青少女熱愛畫漫畫的重要原因之一。

五、 漫畫學習是跨領域統整的學習形式

如前述，漫畫學習是一種自我與文化環境互動的結果，也是社會參與和文化濡化的過程，包括與他人互動的社交能力和溝通能力，這都說明漫畫學習本身就是一種統整性學習。然而，若只針對漫畫文本來看，我們發現漫畫創作需要多元智慧與統整能力。研究結果也發現，被研究者的漫畫學習過程中，通常除了繪畫技巧外，還要廣泛閱讀小說、文學以強化自己的文字表現能力和人物故事塑造能力，有時，還必須蒐集歷史相關資料，以便營造有關某段歷史的故事背景。此外，被研究者參與Cosplay活動，而這又涉及服裝、道具設計與製作，人物整體造形和戲劇表演多元技術和能力，這些都清楚說明漫畫學習的統整性學習性格。

第五章 結論與建議

經過前面第四章有關被研究者之文本生產經驗與第五章有關被研究者之漫畫學習經驗的分析後，本章節則將分析的發現與結果做進一步的整理與歸納，並且配合相關文獻之理論架構探討，以便對本研究所探討之問題做總結性的論述與回應，希望藉此可以讓研究結果更簡約易懂的鋪陳出來，也因此可以讓讀者或相關研究者更清楚了解漫畫同人文化的文本生產與非正式學習方式的經驗特徵，為藝術教育實務場域與學術研究提供一點本研究之洞察力、識見和貢獻。以下即是本章節的討論重點：首先，第一節即是本研究針對研究結果的意涵再深思，其次是第二節是研究省思與未來研究之建議，最後，第三節則是研究者，深為一個研究者，對整個研究的感言，希望能在研究末了，提供一點具啟發性的研究經驗。

第一節 研究結果的意涵再深思

經過觀察、訪談、文件檔案資料蒐集與分析以後，研究者深深感到有關創作與學習經驗的研究是很難以系統結構化方式，將之條列分明，也很難真實重現整個文本生產實踐與學習經驗建構的複雜情形，僅能就有限資源，關鍵概念來加以扒梳，從中挖掘可能的意義。

一、 關於文本生產的實踐經驗方面

(一) 獨特的表意行為與社群歸屬

從被研究者的創作經驗與作品呈現來看，同人創作是很特別的藝術創作形式，既是屬於個人的，又是屬於社群的。從每位創作者的作品與資歷來看，可以發現每位被研究者所喜愛的文本、詮釋角度、再創方式，以及創作信念都不

一樣，非常具有個人獨特性。

然而，文本選擇也決定了其團體的歸屬，同人誌圈與角色扮演圈是有所區隔的，因此，當圈外人將同人誌與角色扮演混為一談，或誤認同人誌就是角色扮演時，他們會有些憤怒（傻呼嚕同盟，2005），很容易拉出圈內人和圈外人的界線。從被研究者所再創的作品也可馬上判斷其愛好的漫畫與群屬，譬如：誌A君對V6偶像團體的著迷與崇拜充分展露在其作品中，有相同喜好者，可以立刻靠攏過去，成為同圈人。像角F君也一樣，他個人對變身系美少女的喜愛已令他超越自身男性高大身軀的限制，他的角色扮演一上場，觀眾就知道他的喜愛歸屬。所以，同人文本生產是一種宣告式生產，像其他成員告知個人的漫畫喜愛與群體歸屬。

雖然，同人社群的成員加入並沒有任何身分、地位、性別、民族的限制，不過，文本生產能力卻可以決定其所處的同人社群結構中的位置，就被研究者的文本創作資歷來看，有的屬於「大手」級的，有的則還在剛開始的嘗試階段，而他們在社群中受歡迎、被肯定的程度也就不一樣，而這也往往影響他們在社群地位。

（二）模仿之再創與文本互涉性

在同人創作中，擬仿可以說是很基本的，無論是自創類的或演繹類的文本生產，幾乎都是建立在模仿行為的基礎上，只是模仿擷取的程度不一樣而已，被研究者對模仿行為皆持肯定的態度，並且藉由模仿原作以表達個人的喜愛與認同，但除此之外，也因為考慮個人能力，以及讀者容易接受等原因。模仿也因此成為被研究者擷取消費文本的符碼進行再生產的基本創作行為。

就同人誌創作來說，模仿主要發生在故事題材與角色兩種敘事結構上，被研究者將故事題材與角色轉化為可資利用的文化資源，以生產新的文本之互文關係，根據本研究分析結果，可歸納以下幾點模式：

1. 彌補不足：創作者會針對文本之故事情節的闕漏、空白與意義未定之處，填入個人的創意想像與詮釋；或者因某段情節的刺激而衍生新故事題材。
2. 改編與轉化：創作者會因為結局或某些橋段情節並不符合期待，於是將其改編或轉化來滿足自己的願望。
3. 擷取與延伸：創作者會從個人喜愛的漫畫中擷取某些角色、畫面或橋段，改編或重創新的故事。這樣的擷取或複製並非完全拷貝或抄襲，而是加入創作者個人的想法，將之置放在不同的情節，以表達有異於原作的意義內涵。
4. 挪用與拼湊：除了從單一文本中擷取某些重要元素外，同人誌創作者往往會從不同的文本間挪用一些類似的元素，加以拼湊並置，產生一種意料之外、甚至荒謬的故事關聯性，這通常可以製造很多的詼諧幽默的效果。
5. 顛覆與賦權：創作者會跳脫原漫畫文本的敘事結構之時空關係或角色性格，根據同人誌故事的欲求，自由顛覆原作以重新組構新文本。

另外，還有半自創半擷取的方式，模仿成分較少，但也有：

1. RO或偶像團體創生類：以線上遊戲的角色來發展故事，因為線上遊戲不提供故事情節，也不設定角色性格，因此，創作者有很開闊的想像與發展空間。
2. 小說-漫畫翻版：將小說改編成漫畫，這種情形就蠻類似將小說改編為電影的情形，重點在掌握圖框、分鏡、場景、橋段和對話的創作。

轉換模式之運用，主要決定在漫畫同人誌創作者個人與漫畫原作間的協商、辨

識、抗拒和認同的結果，因此，同樣的漫畫文本，卻有各種不同的演繹產生，於是漫畫圖像與符號像是細包分裂一樣，不斷複製、調整、重組、擴散和延伸，意義也隨之不斷分化、蛻變、削減、再生與蔓延。

角色扮演挪用漫畫圖像符號的情形最直接、真實和炫麗，角色扮演是藉由模仿裝扮來表達對漫畫偶像人物的熱愛和認同。扮演技術著重兩方面：1. 表演方面，和 2. 服裝造型方面，細節則名列如下：表演方面包括：(1) 眼神或神情、(2) 姿態與動作 (3) 心理與情感層面；服裝造型方面包括：(1) 臉部化妝與頭髮造型，(2) 服裝設計與製作，(3) 其他相關配件製作。角色扮演的人物擇用已有超越動漫畫文本的現象，逐漸擴及到整個流行文化的符號範疇。角色扮演可以說是將漫畫虛擬符號轉化為真實存在的實體，發揮得最淋漓盡致的漫畫創作行爲。

(三) 心理愉悅與社交娛樂過程

從研究分析顯示，被研究者在文本生產過程中心理上獲得非常高的喜悅、滿足感與成就感，促成創作者感到喜悅的理由不一樣，有的純粹是因為創作即感到愉悅，有的因為專業技術成長而滿足，有的因為獲得認同、自我實現、自我心靈提升、自我了解等而感到成就感，有的因為創作時的自由想像、自我對話、自我撫慰而感到解放與舒適。同人誌與角色扮演的創作屬性不太一樣，前者偏向個人的、內心的想像與翱翔，而後者則偏群屬的、開放性展現的，不過，縱使如此，心理愉悅與美的感知的情況都是類似的。

另外，同人誌創作與角色扮演往往基於喜愛漫畫和同好的驅動力，共同研討與相互協助的情形進行創作與展現，形成一個意義共構的過程，也是社會互動的過程，參與者得以從分享互動中，建立個人的漫畫知識與技術、審美經驗、故事敘述與情感抒發和溝通能力，反映一種Manifold (2003) 所謂的社交美感 (socio-aesthetic) 經驗。而這樣的社交美感經驗不僅與個人感覺連結，同時也

和漫畫同人誌次文化的「感覺結構」²（Grossberg/唐維敏譯，1992，30）相互接合，從中獲取並實踐其社會文化之互動模式、價值、語言系統、和敘事方式，成為該文化的一份子(文化人)。

二、關於同人誌創作者與角色扮演者之學習經驗方面

根據第五章的研究分析與討論，被研究者的漫畫創作與角色扮演的非正式學習行為的產生，都是以對漫畫流行文本的喜好與熱愛為前提所產生的自發性藝術行為，不過，因為種種因素與條件，自發性學習行為的結果卻因人而異，主要是非正式學習行為與現象是複雜開放，沒有固定的學習模式與進度，整個經驗本身具有高度的變異性與獨特性，其學習行為與經驗特徵可以從兩方面來看：（一）自我導向學習方面，與（二）情境學習方面，也就是說，被研究者是否積極努力進行自我導向學習，以及是否掌握環境條件，都會影響其個人的學習成果與創作成就。

基本上，同人創作者的非正式學習就是一段自我探索與主動建構的學習模式。研究分析結果顯示，這些同人誌創作者與角色扮演者的學習態度雖有差異，但各有優點，普遍來說，都蠻積極的，勇於挑戰困難，會反覆練習，主動閱覽或蒐集相關資料。尤其像大手級的被研究者對同人誌或角色扮演最為一種創作方式很有自信，而其中，同人誌的大手已經將興趣當作正職，全力朝專職同人誌創作前進。

由於，漫畫同人文化中的非正式學習是一種情境學習，學習除了是一種認知過程外，同時也是一種社會化和娛樂的型態，更是一種文化涵化與認同的過程，也就是說，青少年/青少女與年輕人在參與漫畫同人文化活動時會自然而

² 「感覺結構」(structure of feeling) 的概念是由 Williams (1965) 所提出，主要是針對文化研究嘗試瞭解某一特定時空環境現象所面臨的問題之回應。「感覺結構」係指「客體」生活整體方式和生活經驗原有的整體性。

然、耳濡目染地成爲該團體的文化人，再者由於漫畫次文化活動以聚會分享與同樂目的爲主，所以學習與娛樂很難分割，學習不僅沒負擔，而且更自然有趣，也就更有歸屬感，隨時有展現空間和被肯定的機會。

第二節 研究省思與未來研究之建議

一、 省思與建議

（一）學校教師方面

從研究資料分析結果，可以清楚看到可是，從被研究之同人誌創作者與角色扮演者的訪談中，不難發覺一般家人或學校教師對漫畫創作不是偏見性的漠視或忽視，就是以「漫畫無用論」的態度加以排斥，面對大人這樣的態度，這些年輕人通常也以不理會的態度，將同人創作當成秘密花園，與日常生活環境保持某種隔離狀態，也因此，在家中，代溝的情形越來越重，在學校，教師會感到無法接近學生，無法了解他們，種種的問題產生，就只因爲興趣與嗜好不被尊重、了解與認同。

雖然漫畫並不是學校著重的精緻藝術，所展現的美感形式也不一樣，但它卻是許多年輕學生藉以表達個人情感、觀念和想像的重要視覺表現媒介與管道，這種流行文本再生產所需的知識與技術蠻多的，不同的創作媒介要求不一樣的技術，例如同人誌創作的漫畫繪畫與編劇能力，以及角色扮演關聯服裝造型與肢體展演的能力，這些都需要時間與個人投入才能逐漸發展完成。其中所深藏的漫畫學習反映一股強力的自我探尋、主動建構的學習慾望和創作動力，學校與教師實在應該尊重並鼓勵這些年輕學生尋求自我實現的機會，以及滿足被理解與認同的心理需求。

目前台灣國、高中學校的藝術課程並沒有將漫畫列爲學習內容之一，只有很少數藝術教師因個人興趣才會開發漫畫課程，因此，學校藝術課程與年輕學

生的校外生活與學習往往沒有什麼交集，學生的學習興趣也不高。假若，國高中的藝術教師能改變漫畫只是一種粗劣讀物的態度，轉為積極開發漫畫教學，一方面可以消弭精緻藝術與通俗文化之間的分野，促進學校藝術教學生活化，另外一方面則營造一種學生喜愛的學習情境，也就是以自我學習的模式來經營學校爭藝術學習的情境，那麼，學生學習的動力將會大為提昇。

（二）藝術教育方面

漫畫同人誌與角色扮演作為青少年/青少女與漫畫愛好者的一種再創與表現的方式，反映複雜的社會文化意涵，也突顯了個人意義生產與自發性藝術行為的價值。雖然，近十年來，藝術教育研究者已注意到藝術應以更廣泛的視覺文化做為定義，並進行所謂的視覺文化藝術教育，嘗試藉由藝術學習內容之擴增來消弭精緻藝術和大眾流行文化的間隔，然而在此努力下，仍然忽略青少年/青少女與年輕人的文化生產與實踐的意義與價值。誠如本研究之分析，同人社群以閱讀和再創與漫畫文化接軌，被研究者對同人誌創作與角色扮演之狂熱與投入不僅可視為體制外的自發性藝術行為之表徵，同時也可認定為一種青少年/青少女異質空間之主體建構與展現。年輕人經由喜愛、認同到挪用、模仿漫畫語言及敘事結構，以積極的生活實踐與創意延展，表達個人對社會文化的思考，以及舒發個人情感、觀念和想像，展現流行藝術的創造力，成為一股深具潛力的文化產業。

因此，我們的社會和視覺藝術教育應該正視這種青少年/青少女的漫畫創作形式、審美歷程與美感特質，並且尊重這些青少年/青少女尋求自我實現的機會和被理解認同的心理需求，給於應有的接納與定位。假若藝術教育能以更開放的態度，將這殊異的美感特性融入精緻藝術的宏觀中，在藝術教學中加入流行文化的相關題材與課程，提供多元文化藝術的鑑賞與創作，讓學生可以更活化的運用周邊很多文化資材以開拓個人創意能力，相信可以營造一個更多元、更趨平權和更接近年輕學生生活的快樂學習環境。

二、 未來研究之建議

根據本研究結果和第一章與第三章所提到之研究限制來看，還有很多層未能深入研究與探討，實在需要更多的研究來探索這塊不斷在成長變動的文化新領域。以下是本研究所提供的未來研究建議：

（一） 在研究深度上，可改採少數個案，深入探索個案之學習與創作實踐的整體脈絡關係

由於本研究是以過去五年內陸續接觸的一些同人誌創作者與角色扮演者中，雖然，訪談內容都與個人的文本生產方式、美感經歷與學習經驗有關聯，但是，不僅每年的訪談焦點都有些不一樣，而且是偏向一般性、普遍化的經驗描述，因此，很難進一步深入了解被研究者個人在整個漫畫學習與創作歷程中個人如何建構其語言表現能力與風格，並如何透過創作來表現個人思想與意圖，只期待本研究成果能發揮拋磚引玉的功能，以待來者做更聚焦、更精闢的研究探索。因此，本研究建議其他對此本研究議題有興趣之研究者，可以針對少數幾個案例，例如：以兩個同人誌創作者和兩個角色扮演者為研究個案，做充分的研究，在資料蒐集與分析方面，可以針對訪談者對自我作品之詮釋與說明，展售或表演時的焦點式觀察，以及更完整的學習歷程之了解，如此即可更深入了解個案之學習與創作實踐的整體脈絡關係。

（二） 在研究題材方面，可觸及性別、符號地域化、其他文本生產面向的探討

在研究分析過程中發現一些有關性別的有趣問題，但因為本研究的問題焦點在文本生產之實踐與學習經驗上，所以未能進一步分析與討論，例如：八位被研究之角色扮演者中有三位女性和兩位男性 coser 都喜歡反串，從訪談中了解，他們並不是同性戀傾向，純粹是因為個人喜歡扮演另一個性別。這種反串

扮裝的行為不僅反映其對個人真實性別的批判，也投射個人對扮演角色的性別認同觀點。那麼，透過反串扮裝，扮演者究竟怎樣去詮釋相對性別的性格與行為特徵？以及又體驗怎樣不一樣的性別概念？這些問題都很值得研究者更進一步去探索與了解。

另外，本研究從研究相關資料中也發現另一有趣的問題，那就是有關漫畫迷文化的地域化現象，舉例來說，角 C 君就非常喜歡扮演霹靂布袋戲的角色，而這種現象在同人圈中有越來越盛行的趨勢，前幾年大概只有角色扮演的情形，最近，同人誌創作者也開始以霹靂布袋戲為模仿衍生的文本，開始創作霹靂布袋戲同人誌、圖卡、還有 Q 版的等等。這種運用本土流行文本進行創作的情形展露了外來文化的地域性轉化的創意，在文化工業全球化的恐慌中另闢一種本土性創意的可能，而這種轉化後，具有文化互文性的圖像意義究竟具有怎樣的意涵？以及，青少年/青少女創作者究竟怎樣看待這樣的符號轉換與意義建構？他們又反映怎樣的美感形式與價值呢？這都是值得研究的問題。

還有，本研究一開始即說明，同人文化中以漫畫同人誌和角色扮演為最主要的文本生產，因此，本研究就聚焦在此兩方面，事實上，同人文化中還有很多相關的產品創生，譬如說：小說誌、立體造型娃娃、周邊商品等，而且就同人誌主題類型還有男性向與女性向的不同，這些都很可以進一步研究，從中去發現不同表現媒介與形式所涉及的美學議題，以及可能就有差異。

（三） 在研究對象方面，可擴及創作團體間、以及創作者與閱聽眾互動關係之探討

本研究之研究對象是在不同年份、不同的同人誌販售會、不同的機會與管道下認識並進一步進行訪談，其中有同學群體關係、有純粹個人的，但是，完全沒有以家族或社團為單位的。被研究之同人誌創作者方面也多以個人誌創作為主，幾乎沒有合同誌。所謂同人文化，就是強調志同道合夥伴的共同創作關

係，但是本研究卻未能探觸同人團體的互動與合作關係下所進行的創作，一大缺憾，期待未來研究可以針對這個層面進行研究，可以更專注地探討如 Manifold (2003)所說的「社交美學」(social aesthetics)。

另外，研究中也稍微觸及到創作者的創作理念與閱讀者品味未必一樣的問題，但是，同人誌或角色扮演作為一種流行文本，是會涉及流通的問題，尤其像同人誌跟販售會銷售有絕對關聯，作品好壞往往是要看其銷售成績如何，讀者就變成同人誌作品好壞的評斷者。至於，角色扮演並沒有所謂銷售行為，其造型好壞與有無吸引力就決定在受邀拍照的次數，也因此，在同人圈中，一般漫畫迷/觀賞者的美感評斷也變得非常重要，算是帶動同人氣氛的重要份子。未來研究者可以針對這種創作者/表演者與閱讀者/觀賞者之間的美感評斷異同與同人集體美感價值的層面進行研究。

(四) 在研究方法上，可以開拓或整合民族誌與文本分析方法

在方法上，本研究採用質性研究方法，以深入訪談為主，輔以文件檔案與觀察進行分析，雖能了解被研究者個人一些經驗，卻無法更全面地從其同人文化的環境背景去理解其文本生產實踐與學習行為的情境關聯，若能整合民族誌研究法來進行研究，就更容易扒梳其間的文化脈絡關係。

另外，本研究著重創作與學習經驗之研究，因此以內容分析法為依據進行資料分析，至於創作者之作品資料則僅供參考，未能深入進行分析，是本研究一大限制。若能參照並運用文本分析法，那麼，對本研究範圍所隱藏的意識形態與權力關係之探析將有所助益，也因此，本研究建議未來研究可以嘗試整合文本分析 (textual analysis) 的方法，一方面可針對其再現的、互為文本的、內在形式與內容等文本結構的部分進行；另一方面則從意義解讀、詮釋與再現之文本生產與社會流通來揭露意識型態的物質性產製過程和文本於社群中的實際運作。

第三節 結語－研究者的省思

經過整體的研究及省思歷程，我深刻體會到漫畫同人文化是相對於藝術教育及藝術教育研究領域與觀點的「他者」，有別於主流文化與教育認同的社會互動形態與價值，並且形成不一樣的藝術美感觀點、意義建構與創作的行為模式，這種情形導致其本身不僅被媒體扭曲渲染，同時又被學術研究忽視遺忘，成為活躍卻沉默的弱勢團體。然而，就像本研究有關漫畫同人社群與文化之描述與討論，這樣異質性的「他者」卻像面鏡子，可以反射我們藝術教育及藝術教育研究的主體特徵和支配結構。

目前藝術教育研究者已注意到藝術應以更廣泛的視覺文化做為定義，並進行所謂的視覺文化藝術教育，顯然這樣的藝術教育模式與觀點已經將藝術內涵擴大，而藝術學習內容也擴增為包含精緻藝術和大眾流行文化，並試圖顛覆「高級」文化和「低級」文化之間的區隔。然而，做為藝術教育領域的最上層的學術研究是否骨子裡還隱藏著某種精英性格，並堅持著某種特定的研究規範、判準和思維進路，很難建立包容且多元批判的研究態度？再者，縱使藝術教育已逐漸涵蓋流行文化與影像為其內容一部份，但是，其間是否依然潛藏著一種成年人/文化工業/專業性/主動生產和青少年學生/文化消費/非專業/被動接收的對立關係與預設立場？因此，如何打破這樣的階級關係，以及如何將青少年/青少年學生的主動再創的熱誠、學習的動力與美感經驗重新置放在視覺文化藝術教育的結構體系將是值得我們深思的一環。

參考書目

中文部分

小海 (2005)。什麼是 Cosplay? Cosplay 三世代。傻呼嚕同盟共同企劃，COSPLAY·同人誌之秘密花園 (pp.145-149)。

王鈺琴 (2006)。穿越時空愛上你—角色扮演者之觀看與被觀看。國立彰化師範大學藝術教育研究所碩士論文計畫書。

禾子 (2005)。從「同人」開始談起：什麼是同人創作。傻呼嚕同盟共同企劃，COSPLAY·同人誌之秘密花園 (pp.130-131)。台北：大塊文化。

Nassya (2005)。從「同人」開始談起：同人起源經過與同人誌。傻呼嚕同盟共同企劃，COSPLAY·同人誌之秘密花園 (pp.132-134)。台北：大塊文化。

古采艷 (1997)。台灣漫畫工業產製之研究：一個政治經濟觀點。中正大學電訊傳播研究所碩士論文。

李天鐸譯 (1993)。敘事理論與電視。R. C. Allen 編 (1987)。電視與當代批評理論 (pp. 59-91)。台北：遠流。

李淑汝 (2001)。國小學童閱讀漫畫行為相關因素之探討及其與社會真實認知關係之研究。國立台中師範學院國民教育研究所碩士論文。未出版。

李闡 (1998)。漫畫美學。台北：群流。

吳憲鎮 (2005)。漫畫同人誌創作者的閱讀與書寫之研究。嘉義大學視覺藝術研究所碩士論文。

林志展 (2000)。漫畫、意識型態與樂趣：關於漫畫書與兒童讀者的研究。台北師範學院國民教育研究所碩士論文。

林羿姣 (2003)。尋找藏寶圖中的秘密：漫畫同人誌創作者學校內外藝術學習歷程關聯性之研究。台灣師範大學美術研究所碩士論文。

胡幼慧編（1996）。質性研究：理論、方法及本土女性研究實例。台北：巨流。

唐維敏譯（1992）。Lowrence Grossberg 原著（1992）。文化研究的重訪與再版。陳光興、楊明敏編（1992），Cultural studies: 內爆麥當奴（pp. 27-47）。台北：島嶼邊緣出版。

畢恆達（1996）。詮釋學與質性研究。胡幼慧編。質性研究：理論、方法及本土女性研究實例。台北：巨流。

郭良文、林素甘（2001）。質化與量化研究方法之比較分析。資訊傳播與圖書館學，十七卷，4期，1-14。

陳正國譯（1993）。了解庶民文化。Fiske 原著。Understanding popular culture。台北：萬象。

陳向明（2004）。社會科學質的研究。台北：五南。

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

陳美秀（2001）。兒童繪畫表現與大眾文化關係之探討：國小高年級學童自發性漫畫創作之多重個案研究。國立台灣師範大學美術學系碩士論文。

陳箐繡（2005a）。漫畫次文化之非正式學習特徵之探析。人文藝術學報，第四期，301-318。

陳箐繡（2005b）。與漫畫幻想精靈共舞：漫畫同人誌社群的藝術文化現象。美育，144，74-81。

陳箐繡（2006a）。「日本動漫畫」迷文化之異地生產、根植與文化形構：以台灣和美國漫畫同人誌販售會為焦點探析。藝術學報，第一期（創刊號），135-154。

陳箐繡（2006b）。青少年漫畫同人誌書寫與性別權力關係之探討。視覺藝術論壇，第一期（創刊號），143-156。

童婉芬（2002）。青少年漫畫閱讀文化之研究：以台北都會區兩所國中為

例。國立台灣師範大學教育研究所碩士論文。

張梨美譯（1997）。R. Stam, R. Burgoyne & S. Flitterman-Lewis 著。電影符號學的新語彙。台北：遠流。

張儒林譯（1997）。D. Hebdige 原著。次文化：生活方式的意義。台北縣，新店市：學欣。

張錦華等譯（1997）。John Fiske 原著（1990）。傳播符號學理論。台北：遠流。

傻呼嚕同盟（2005）。COSPLAY·同人誌之秘密花園（pp.130-131）。台北：大塊文化。

賴怡伶（2000）。台灣少女漫畫發展與文本創作分析研究。成大藝術研究所碩士論文。

謝東山（1997）。當代藝術批評的疆界。台北：帝門。

謝潔茹（2006）。少女漫畫主角「心理描寫」表現分析。國立嘉義學視覺藝術研究所碩士論文計畫書。

蕭湘文（1997）。日本漫畫書對學齡兒童價值觀影響之研究。國科會專題研究計畫成果報告。編號：NSC 86-2412-H-034-005。

蕭湘文（2000）。漫畫的消費行為與意義：漫畫謎與非漫畫之比較。民意研究季刊，213 期，7 月，55-89。

蕭湘文（2001）。國中生漫畫識讀能力之研究。民意研究季刊，215 期，6 月，20-44。

蕭湘文（2002）。漫畫研究：傳波觀點的檢視。台北：五南圖書出版股份有限公司。

龍協濤（1997）。讀者反應理論。台北：帝門。

鍾瑞蘋（1999）。漫畫同人誌，歡喜就好！中國時報 1996 年 4 月 25 日，第 39 版。

魏 均（1999）。全球化脈絡下的閱聽人研究：理論的檢視與批判。新聞學

研究，60期，93-114。

蘇微希 (2003)。同人文化之源流與台灣同人活動發展概要。「網路文化與生活風格社群」工作坊：第一屆論壇與展覽。國立交通大學通識中心主辦。

<http://www.cc.nctu.edu.tw/~cpsun/suweixi-tpmgre.pdf>

英文部分

Barnard, M. (1998). Art, design and visual culture. NY: St. Martin's Press.

Allison, B. (2000). Japanese anime fandom as an agent of informal educational enterprise. [Http://www.corneredangel.com/amwess/EFND%207150.html](http://www.corneredangel.com/amwess/EFND%207150.html).

Bacon-Smith, C. (1992). Enterprising women: Television fandom and the creation of popular myth. Philadelphia, PA: University of Pennsylvania Press.

Buckingham, D., Sefton-Green, J., & Willett, R. (2003). Shared spaces: Informal learning and digital cultures. http://wac.co.uk/sharedspaces/final_report.pdf.

Campbell, J. (2000). Arguing with the Phallus. London: Zed Books.

Campbell, P. S. (2002). The musical cultures of children. In L. Bresler, & C. M. Thompson (Ed.). The arts in children's lives: Context, culture and curriculum (pp. 57-70). Dordrecht, the Netherlands: Kluwer Academic Publishers.

Chen, J. S. (2002). An Exploration of the Self-constructing Process and Patterns in Pre-service Art teachers' Learning of Art Pedagogical Knowledge. National Art Education Association Annual Convention, Miami, Florida, USA.

Chen, J. S. (2003). The comic/anime fan culture in Taiwan: With a focus on adolescents' experiences. The Journal of Social Theory in Art Education, 23, 89-103.

Duncum, P. (1984). How 35 children born between 1724 and 1900 learned to draw.

Studies in Art Education, 26(2), 93-102.

Duncum, P. (2001). Visual culture: Developments, definitions, and directions for art education. Studies in Art Education, 42(2), 101-112.

Eisner, E. (1972). Educating artistic vision. New York: Macmillan.

Eisner, E. (1991). The enlightened eye: Qualitative inquiry and the enhancement of educational practice. New York: Macmillan.

Fiske, J. (1992). The culture economy of fandom. In L. A. Lewis (Ed.). Adoring audience: Fan culture and popular media (pp. 30-49). New York: Routledge.

Hamblen, K. A. (2002). Children's contextual art knowledge: Local art and school art context comparisons. In L. Bresler, & C. M. Thompson (Ed.). The arts in children's lives: Context, culture and curriculum (pp. 15-28). Dordrecht, the Netherlands: Kluwer Academic Publishers.

Henry, J. (2000). Education and the human condition. In B. A. U. Levinson et al (Ed.). Schooling the symbolic animal: Social and cultural dimensions of education (pp. 53-56). New York: Rowman & Littlefield Publishers.

Hlubinka, M. I. (2002) Fostering a culture of reflection among constructionist learners digital storytelling as a tool for reflective practice.

<http://ilk.media.mit.edu/projects/clubhouse/research/binkathesisprop.pdf>.

Hoff, G. R. (1982). The visual narrative: Kids, comic books, and creativity. Art Education, March, 20-23.

Jenkins, H. (1992). Textual poachers: Television fans and participatory culture. New York: Routledge.

Kanemitsu, D. (2002). Doujinworld: The subculture of the Japanese non-commercial comic book publishing community.

<http://www.tc.umn.edu/~kane0034/doujin/dousub00.htm>

Kinsella, S. (2000). Adult manga: Culture and power in contemporary Japanese

- society. Honolulu: University of Hawai'i Press.
- Kiste, A. (1990). Comic books: Practices of reading and strategies of legitimation. Paper presented to Comics and Comic Art Area, Popular Culture Association, National Convention, Toronto, March 1990.
- Klein, S. (1992). Humor in art for a visual arts curriculum. Paper presented at Indiana Art Education Association Conference. Ft Wayne, IN.
- Krug, D. H. (2004). What colors are the stars in the universe? Contemporary issues of art, culture, and aesthetics in a rapidly changing world of digital media, electronic learning environments, and virtual education. 陳淑美 (譯)。美
育，139，24-35。
- Lave, J., & Wenger, E. (1991). Situated learning: legitimate peripheral participation. Cambridge, UK: Cambridge University Press.
- Lindstrom, M. (1957). Children's art: A study of normal development in children's modes of visualization. Berkeley, CA: University of California.
- Manifold, M. (2003). Imaged voices—Envisioned landscapes: Storylines of information-Age girls and young women. The Journal of Social Theory in Art Education, 23, 234-256.
- McQuail, D. (2000). McQuail's mass communication theory. London: Sage.
- Mead, M. (2000). The education of the Samoan child. In B. A. U. Levinson et al (Ed.). Schooling the symbolic animal: Social and cultural dimensions of education (pp. 36-40).
- Pustz, M.J.(1999). Comic book culture : Fanboys and true believers. Mississippi : University Press of Mississippi.
- Robertson, A. (1985). Borrowing and artistic behavior: A case-study of the development of Bruce's spontaneous drawings from six to sixteen. Studies in Art Education, 35(2), 25-40.

- Santoso, M. (1998). Cosplay/Anime costuming and masquerade links. Available online at: <http://www.nyx.net/~wsantoso/cosptext.html>
- Schon, D. (1983). The reflective practitioner: How professionals think in action. New York: Basic Books.
- Smith, N. R. (1985). Copying and artistic behaviors: children and comic strips. Studies in Art Education, 26(3), 147-156.
- Stokrocki, M. (1997). Qualitative forms of research methods. In. S. D. La Pierre & E. Zimmerman (Ed.). Research methods and methodologies for art education (33-55). Reston, Virginia: The National Art Education Association.
- Trend, D. (1992). Cultural pedagogy: Art/ Education/politics. New York: Bergin & Garvey.
- Vonk, J.H.C. (1995). Conceptualizing novice teachers' professional development: A base for supervisory interventions. Paper presented at the annual meeting of the American Educational Research Association, San Francisco (ERIC Document Reproduction Service No. 390 838).
- Willie, P. (1990). Common culture: Symbolic work at play in the everyday cultures of the young. Buckingham, UK: Open University Press.
- Wilson, B. (1974). The superheroes of J.C.Holz: Plus an Outline of a theory of child art. Art Education, Nov., 2-8.
- Wilson, B, & Wilson, M. (1976). Visual narrative and the artistically gifted. Gifted Child Quarterly, Winter.
- Wilson, B. (1985). The artistic tower of Babel: Inextricable links between culture and graphic development. Visual Arts Research, 11(1), 90-104.
- Wilson, B. (2001). Cybergian children: Stretching the limits of art and humanity in the age of digital replication. Paper presented in 2001 InSEA-Asian Regional Congress, 13-28. Changhua: Taiwan Association for Education Through the

Arts.

Wilson, B. (2003). Of diagrams and rhizomes: Visual culture, contemporary art and the impossibility of mapping the content of art education. Studies in Art Education, 44(3), 214-229.

Wilson, B., & Toku, M. (2004). "Boys' Love," yaoi, and art education: Issues of power and pedagogy. In D. L. Smith-Shank (Ed.), *Semiotics and visual culture: Sights, signs, and significance* (pp. 94-103). Reston, VA: National Art Education Association.

附 錄

附錄一 同人誌訪談大綱

1. 請問你何時開始對漫畫創作產生興趣？是如何開始的？
2. 你為什麼會對此創作方式感興趣呢？
3. 請你描述一下你是如何學習畫漫畫的；並請你特別以下幾項影響因素說明其對你的學習的重要性為何？
 - a. 正式的藝術課程
 - b. 模仿其他人所創作的圖像
 - c. 線上受教或看書學習
 - d. 是否接受來自朋友、漫畫迷或其他漫畫創作者的批評指教？怎樣的批評 指教最重要？為什麼？怎樣的最不受用？
4. 透過漫畫學習與創作，你是否因此更了解自己？或者，因此更懂得其他人？假若是的話，那是哪些方面呢？
5. 你是否曾自創你自己的漫畫人物？假若有的話，是先有故事呢？還是先有人物圖像？也就是說，該人物是怎樣發展而成的？
 - a. 在你自創的人物中，是否有任何一個是衍生自你生活經驗中所面臨或經歷過的議題？透過這些人物的創作，你是否因而感到逐漸解決所面臨的問題？
 - b. 你認為有沒有任何漫畫人物性格跟自己很像？假若有，那麼究竟是什麼性格特質吸引你或者讓你覺得很像你自己呢？
 - c. 你自己是否曾以你自創人物來進行角色扮演並製作服裝和配件呢？
6. 當你進行構圖時，你會比較專注在人物的性格、人物間的互動關係、還是人物的動作？
7. 你是否會和你周圍環境中的人們分享你這畫漫畫的興趣，還是只在網站中？
8. 你還有其他藝術形式的創作嗎？
9. 你大約花了多少時間在漫畫創作上呢？你是否曾認為畫漫畫是真實生活的一種逃避？還是只是真實生活中有趣的添加物？
10. 對於這樣的藝術創作活動，你自己是否抱持著任何期待或願望呢？你是否希望成爲一個專業漫畫家，以漫畫創作維生呢？還是這只是你的嗜好而已？為什麼呢？

附錄二 角色扮演訪談大綱

1. 請問你現在是學生嗎？還是已經在工作了？請問你參與角色扮演的活動大約多久了？大概從什麼時候開始？為什麼會想參與角色扮演呢？你的家人、老師、或同事知道你會參加這個活動嗎？
2. 你曾扮演過怎樣的角色？為什麼你會選擇扮演這些角色？請問你選擇角色的條件與標準有哪些？一個好的角色扮演必須具備哪些條件？
3. 在參與角色扮演的過程中，你覺得最大的收穫是什麼？有沒有碰到什麼不愉快的事？
4. 請說明你為什麼要女扮男裝（男扮女裝）？你是不是一直都是選擇異性角色來扮演呢？這樣的換裝角色扮演給你帶來怎樣的感受？你覺得販售會中其他人有沒有投以異樣的眼光呢？你認為怎樣才算是成功的換裝角色扮演？也就是一個好的換裝角色扮演要具備怎樣的條件？
5. 請問你是自己製作服裝和道具嗎？你怎麼打點化妝和服裝的事宜？
6. 你認為角色扮演是一種表演藝術嗎？你會用怎樣的標準來要求這個表演？你本身喜歡表演嗎？你會怎樣來表現這樣的角色扮演藝術呢？

附錄三 訪談逐字稿範例

訪談者：研究者

受訪者：誌 H 君

代號說明：H—個案代碼，I—訪談編號，

訪談日期：2006/11/14 下午 14：30—17：00

訪談地點：研究者研究室

<訪談逐字稿過長 此為局部節錄作參考>

編號	內容	研究者註解
I-H-1	<p>Q1.請問你何時開始對漫畫創作產生興趣？是如何開始的？</p> <p>A：喔！我從國小開始就對漫畫有興趣，然後是因為我姊姊啊...他跟我差七歲，他接觸漫畫通常都是國高中時候接觸，可是因為他跟我差很多歲啊！然後，他看，然後我就跟著一起看。所以就這樣子看了以後，就想畫，就這樣子，從國小國中高中、到大學都一直很有興趣。就這樣子，一直都在畫這樣子，然後做同人誌的話，是從高中開始，就是跟別人一起出本。然後，同人誌的話是從高中比較有在知道，可是以前就有在看漫畫這樣子。</p>	學習背景說明
I-H-1	<p>師：你有參加學校社團嗎？還是自己就這樣畫？</p> <p>A：有有，那個我，因為那時候國中沒有這個漫畫社，是高中就有了，然後那時候擔任過社長，就是因為很有興趣。然後大學，本來也是有參加民雄校區的漫畫社，後來因為我要通車，晚上沒辦法參加，所以就沒有。可是我還是有在進行自己的同人活動這樣子。</p> <p>師：那你現在有歸屬自己的家族嗎？</p> <p>A：家族是指同人誌家族？我是自己創的社團，就個人的。現在就是在網路上面，有很多就是以學校社團啊！就組一個團啊！來一起畫。可是像我們如果常去逛那種同人誌販售會的人都會覺得說，那種學校社團的作品，品質比較參差不齊。因為大家是完全的，就是比較同好性質，可是像大部分就是，可能比較有實力，他們就自己組一個團，因為自己的話，你可以控制自己的品質啊！可是如果很多人的話，你不可能說，別人交了稿子給你，你就說「好醜喔！</p>	參加同人團體的情形

<p>I-H-2</p>	<p>我不能把它放進同人誌裡面」所以就...其實大部分...因為因為就是溝通方面也是有問題，所以很多很多就是自己一個人，就是一個團這樣子。</p> <p>Q2.你為什麼會對此創作方式感興趣呢？</p> <p>A：因為就是看漫畫久了，然後也有去漫畫、還有電玩，就是「ACG」啊！（什麼是ACG？）ACG就是指漫畫、動畫、電玩。因為他們三個就是，因為都是互相有關係，所以漫畫會改編成動畫和電玩，就是會喜歡漫畫，大概都會去接觸動畫或者是電玩。可是就是基本上，創作同人誌比較屬於這個圈為主，就是...對這方面有興趣，然後才來畫，因為你看了原作，然後對於他的內容，就很喜歡啊！就喜歡一兩個角色，希望他們在一起啊！可是因為原著他，可能沒有那麼多篇幅，去講其他人的感情生活之類。然後同人誌就是因為大家很喜歡，可是又在原著不可能看到，就只好自己來畫，有點自我滿足的那種感覺，這樣子。所以...</p>	<p>同人誌創作動機</p> <p>H君因喜愛而有創作動機</p> <p>衍生的方法</p>
<p>I-H-3</p>	<p>Q3.那你自己是怎樣學習漫畫，你可不可以比較仔細的去回顧畫漫畫的那種經驗。</p> <p>A：一開始，因為我從國小就開始畫，然後那時候就是單純的照著書上，就是找我一些喜歡的漫畫家，然後看他們圖這樣照著畫。然後到國中，因為國中也是念普通班，所以也是一直這樣子畫，可是後來是因為很想要一直畫畫，就...高中就上美術班啊！然後當初我是覺得，漫畫跟美術差很多。可是後來實際念了美術才發現，其實很有關係，就學了一些人體的畫法的什麼的。人物就會變得比較漂亮。真的就是有關係，就...基本上絕大多數的時間就是在念美術之前，我就是單純看別人作品依樣畫葫蘆，就是說，我喜歡這個人畫眼睛的方式就這樣子畫，然後很喜歡那個人的造型啊，就試試看。就真的很純模擬畫的那種感覺。覺得學了美術以後，就比較能夠掌握那種，因為畫漫畫大部分就還是畫人物，所以後來就覺得，在高中念了美術班以後就覺得，創作就更加的旺盛，因為覺得比較能夠掌握到自己想要的特質，就是能夠把自己心裡喜歡的東西展現出來。以前就...你心裡有喜歡的東西，可是你還是只</p>	<p>學畫漫畫的經驗</p> <p>因畫漫畫而想考美術班</p>

能找現成的東西來模仿，不太能夠自己去創造那樣子，大概是這樣子。

師：你剛剛講說，你是畫漫畫之後，才去考那個（美術班）？

A：對對對。我是先畫漫畫，然後才想考美術班。

師：我覺得蠻好的就是，你提到學校美術教育，因為接下來，我其實要問有關美術教育這樣子。所以你覺得正式的藝術課程，對你來說是有幫助。對你畫漫畫是有幫助的？

A：對對對。

師：那你可不可以更明確的說明一下，哪方面的一種幫助？

A：喔！就是像很多那種畫漫畫，如果你就是像有一些漫畫家他，因為有一些漫畫家，他會寫他以前的簡歷，他可能是念其他學系出身的，他沒有念美術的話，你就會覺得他的人物...他還是可以畫的出來，可是就會覺得平衡感比較不好啊！或者是尤其是人物方面最明顯，就肢體的那種構造，像很多那種畫比較美少女式的啊！他可能頭就很大，就非常，然後你就很有...以前我還覺得蠻喜歡的，就...「喔！看起來還蠻可愛，頭很大這樣子」可是自從高中念了那種美術相關以後，看那種東西就會越來越會看不下去。雖然也是...其實就那個時候，我就還覺得很...還蠻麻煩的，就是因為...ㄗ...一般的觀眾啊！一般的讀者，其實絕大多數，7、80%都是沒有學過美術的。所以我覺得...美術...尤其是那種美感啊！然後還有背景畫法，畢竟你的故事還是發生在這個世界上，你不可能說，雖然也有人畫一些外星的故事，可是這些東西還是要從真實的東西，投影到故事裡面，所以我覺得美術教育對漫畫最重要的，就是這種...最基本就是這種對真實物品的繪製，還有他形體掌握的準確度，這樣子。

Q4.透過漫畫學習與創作，你是否因此更瞭解自己？或者，因此更懂得其他人？假若是的話，那是哪些方面呢？

A：我覺得看漫畫，就是一開始可能很單純的事為了娛樂而看。可是看久了就...覺得現在漫畫的探討主題

上美術課最有幫助的方面

畫漫畫對自我了解有無幫助

對漫畫情節設計與人物刻畫

<p>I-H-4</p>	<p>越來越深刻，尤其是在人性的刻畫上面。我看過很多不同主題的，就會覺得說，你看看裡面角色的糾葛，你會覺得說，當初你剛剛看，你會覺得「哇！會不會太複雜之類」可是以前小時候看，會那麼覺得，可是長大看，因為你在學校，你會有朋友，你網路上也會有網友，也會有接觸的人，然後，因為只要...我覺得只要人和人在一起，一定會有溝通和相處的問題，然後，也會因為很多事情沒有講清楚，然後會有一些誤會什麼的，然後有時後，我覺得就像戲劇一樣，漫畫裡面，人物的互動，其實也是現實人生的縮影。我覺得如果沒看過漫畫的人，會覺得漫畫...像長輩說，「那是給小孩子看的」可是我覺得，真得不是這樣子。雖然有一些真的給小孩子看的，可是又有很多，我覺得你看了以後，會對人生會有所一些啓發之類的。像少年漫畫啊！少年漫畫有時後會有一些很熱血的台詞，譬如說：「我有伙伴支持我之類，...就突然變得很厲害。」雖然你當下看，會覺得...「好蠢喔！難道會有這樣的事？」可是你實際在...實際在生活中啊！可能沒有像裡面主角這麼戰鬥，可是譬如說你可能在做一個事情，然後你有很多朋友可以支持你，就會想到說，漫畫裡面，主角有很多朋友、很多同伴，他就會力量增強，可是雖然他畫起來...漫畫一定會比較誇大，可是那是戲劇效果。可是我覺得很多事情，還是可以套用在現實生活，你自己的人生當中，就算背景不一樣，可是感情的部分，我覺得還是很共通的。</p> <p>Q5.你是否曾自創你自己的漫畫人物？假若有的話，是先有故事呢？還事先有人物圖象？也就是說，該人物是怎樣發展而成的？</p> <p>a.在你自創的人物中，是否有任何一個是衍生自你生活經驗中所面臨或經歷過的議題？透過這些人物的創作，你是否因而感到逐漸解學所面臨的問題？</p> <p>b.你認為有沒有任何漫畫人物性格跟自己很像？假若有，那麼究竟是什麼樣的性格特質吸引你或者讓你覺得很像你自己呢？</p> <p>c.你自己是否曾以你自創人物來進行角色扮演並製作服裝和配件呢？</p>	<p>的幫助</p>
--------------	--	------------

I-H-5

A：一開始是講說，有沒有自己自創人物。我記得我以前第一次畫自創人物，是因為看了那個漫畫好喜歡啊，就會...就是有時，當然一開始會照著畫，可是畫久了，就是覺得說，也想創造一個自己的東西，然後就會創造一個跟你很喜歡的東西，會很類似的形象的東西出現，可是會隨著說，妳看的東西就越來越多呀！然後妳...妳當初可能只喜歡一個角色，然後妳還很單純說...「啊！我只喜歡這個角色啊！」就從最原始的說，女生最喜歡公主和王子，我要創造男女主角，我先創造一個公主啊！和一個王子，他們兩個相愛這樣子。可是妳可能看了越來越多的劇情以後，妳可能會覺得說，因為喜歡的東西越來越多，妳就開始會增加那故事裡面的角色。就是說，只有公主和王子在一起不行啊！可能要有一個壞人啦！要不人就是說，我要出來一個情敵之類的。就覺得說我一剛開始，就覺得故事可能都很小，可能大部分就只有兩個主角，男女主角，或者是甚至只有一個主角之類，可是，就是後來會越發展越大是因為妳也看了越來越多的東西，然後看了這些東西以後，就越有感觸，譬如說，我好喜歡某個劇情的橋段，我喜歡說，公主被魔王搶走這個橋段，然後妳就會...也會把它加進妳的故事裡面，然後妳看了另外一部漫畫，可能喜歡說...喜歡那個有一個大神仙和公主之類的，然後妳就會把這個再加進去，然後妳的故事一開始會變成一種大雜燴，所有喜歡的東西都那樣丟進去，那樣子。然後就這樣子創作久了以後，可能妳心中的一種架構會越來越清楚，妳就越來越清楚說，妳比較喜歡哪種類型的故事，妳就會開始說，並不是每次都是從別的故事中取過來，而是說妳自己就會因為由你本來取過來的東西，有點像是舉一反三吧！舉一反三...然後就開始就創作越來越多，我覺得故事大概是這樣子延伸的。

師：所以在妳的情況，好像有點不一樣就是說，妳的故事是慢慢長大的，而不是先有一個很完整的故事。

（A：對。）是慢慢加進去、慢慢加進去，可是最初...人物也會隨著故事加進去，再慢慢出來。

A：對對對。有時後一開始就可能只有一個單純的想法，

可是後來會...就越來越龐大。

師：那妳有這個單純的想法的時候，是先有這個人物圖像呢？還是先有個單純的故事？

A：我都是會先想人物，就是先想...先畫出一個自己喜歡的形象，就覺得說他適合什麼樣的背景，他可能過去有什麼樣的經歷，然後編了她的過去以後，就自然而然，因為人有了她的過去，就開始故事就會出來，我都是先由人物開始想的。

師：就是說我剛記得你說，妳看到某些漫畫裡面很有感覺啊！然後妳就畫出一個人出來，或者就是說哪些橋段，妳很喜歡，就可能從那邊延伸出來一些更多的一些故事。那有沒有妳自創的人物是延伸自妳自己的生活經驗？或者妳畫這個人物是表達你某一種挫折、抑鬱啊！就是說妳表現出來，其實就在妳某一種抒發的。有沒有？

A：我覺得其實這個情況還佔蠻大多數的！大部分我會想要去創造一個角色，尤其是主角，大概都會希望自己...就是希望自己會有一些發展空間，可是妳在現實中，就不可能會那麼順遂說，妳都會有你的舞台，所以妳就會不知不覺就會有創造出一個角色，會...雖然可能外型會不像，可能會有些個性不像，可是我覺得應該說，有些人會創造的角色是說，角色的缺陷跟他是很像的，可是有另外一種模式就是說，他創造出一個角色，是他有自己所缺陷的地方。一種是有她的缺陷，一種是有他得不到的優點。我覺得這兩種都...（師：理想的投射）對對對，就自己那理想...就是說我自己做不到，可是我設計了一個我喜歡的角色，他有了我身上所有我喜歡的東西都放進去，然後他成了主角，妳就會覺得就是有種滿足感。常常在思考說，為什麼我會喜歡畫漫畫，我會喜歡創作之類的。我覺得最近我思考出來是...真的是因為自己很喜歡，然後就創作出來，就有一種很滿足的感覺，自己就得到了滿足，經由妳讓妳那個人物去做了一些妳平常沒辦法做到，或者是沒有辦法達到的理想的時候，妳就會得到一種，就像你看漫畫得到滿足感，可是像...一開始你會藉由漫畫去得到滿足感，可是後來妳看了很久很久，而且

妳又在從事創作，妳不可能找到一部漫畫，應該說很難找到一部漫畫是完全符合你的理想，然後就會有這種慾望說，也許這個漫畫中，某個角色我喜歡，可是我喜歡那個漫畫裡面的劇情，為什麼他們不能湊在一起呢？然後這時候就會有很強的慾望說，那我就自己來做吧！

師：透過這些漫畫人物的一種創作喔！妳是否感覺到妳所面臨的問題，因而被解決？或者其實就是說...抒發了，他就不成爲一種問題了。會不會是這樣？

A：我覺得解決問題喔！解決問題可能比較難一點，因爲...因爲他畢竟只是一個虛構的東西，可是我覺得讓自己的煩惱沒有是真的。有時後妳心情很不好的時候，妳就去接觸一下妳自己，創作一下妳很喜歡的小角色，然後做了該樣子以後，心情就會好很多，因爲妳覺得妳的壓力得到抒發，而且妳自己創作的話，有時後妳壓力想要抒發，得找別人談啊！可是那個人不見得完全瞭解你的煩惱，因此如果是你自己創造出來的東西，妳絕對能夠瞭解...完全的瞭解，100%的瞭解你自己需要什麼，所以妳把它...就是藉由這個過程，我覺得就...可以很順利的把自己的那種鬱悶，然後就是消散出去這樣子，可是我覺得這樣對現實也有幫助，因爲妳心情好的話，很多事情都做得下去。我覺得是這樣。

Q6.當你進行構圖時，你會比較專注在人物的性格、人物間的互動關係、還是人物的動作？就是說妳在畫畫的時候，或者妳畫同人誌也一樣，妳比較專注在哪一方面？

A：那要分單張圖和連環漫畫嗎？

師：妳可以這樣子去做。

A：因爲畫單張圖的時候，因爲我覺得畫人物的話，都有習慣一直想著他的情節去畫，就是說從那個人物的個性。就能夠被表現出來，可是畢竟他只是一張圖，可能就只能藉由說一些表情，然後他的肢體動作，來覺得說他大概是個怎麼樣的人。然後我覺得背景方面，因爲可能是，我覺得畫同人誌有一個比較不好的習慣，就是真的太容易去注重人物。然後

I-H-6

畫得很爽，就畫了一堆頭。我喜歡這表情，這頭...這臉好帥這樣子。就奇怪他...沒有背景。而且背景也比較難畫，是真的。

然後，如果畫連環漫畫的話，這就要說到構圖。構圖的話，我覺得大部分，歧視畫同人誌絕大部分，真的都完全以人物為主。大部分都是一個人物在中間，然後他的衣裝可以很華麗。或者說他大概很喜歡刻頭髮，那髮絲飄啊！飄的很細這樣子，可是ㄗ...背景是白的。很多，我看很多都是這樣子。就是以人物為主，然後背景可能他就會...因為背景也比較難畫，而且同人誌又比較注重在人物的魅力的呈現上面。所以我看過很多就是，用一種比較像「DM」的形式，人物就像一個商品擺在中間，旁邊可能是用一些色塊什麼做一些裝飾，或者用一些圖騰放在後面。好像背景有一些說，可是他...比較少，我不能說很少，比較少是一個實際的空間，我覺得跟傳統繪圖，就差很多。

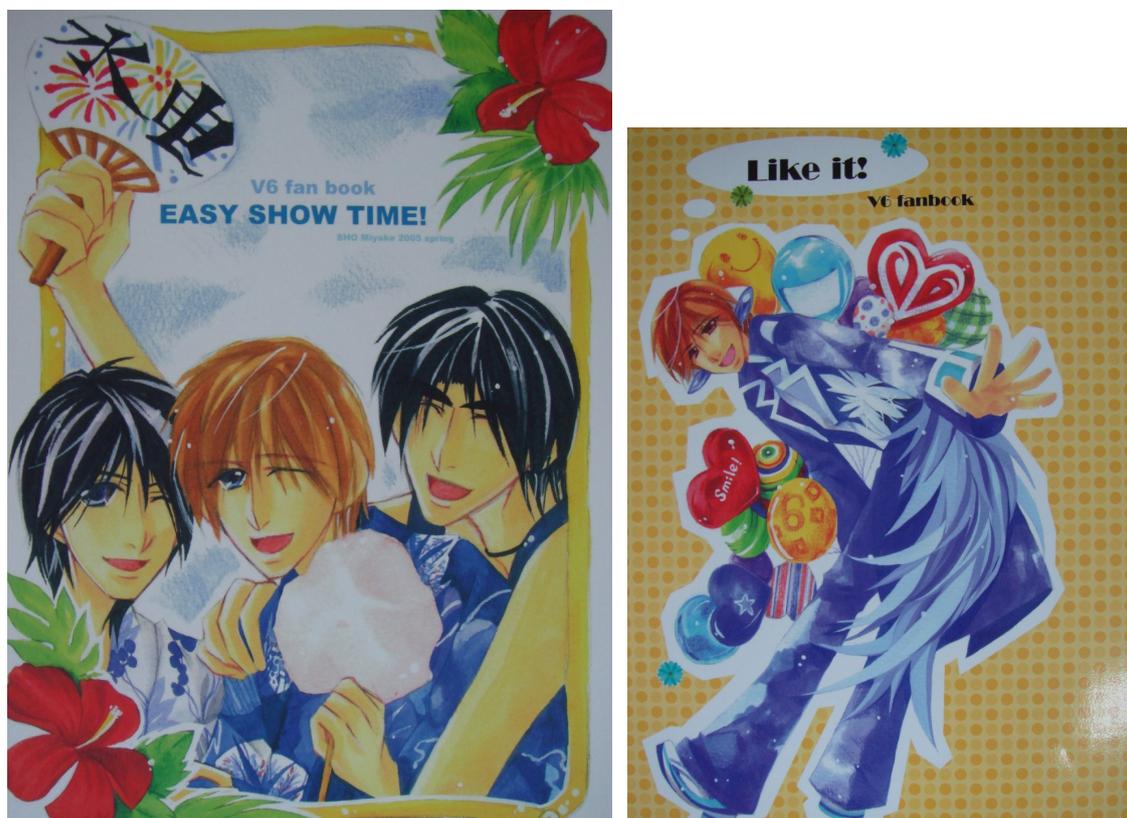
然後漫畫的話，漫畫就真的講到是，就是大家希望說，角色呢！他有什麼樣的情節出現，不然就是說...。譬如說，那個角色本揮是在援助他可能蠻可憐，或者是說，他戲份很少。妳就會因為太喜歡他說，為什麼作者都沒有給他戲份多一點，那我自己就來給他編啊！就會...對，就是幫那個角色的一些劇情補充進去啊！然後順便在加一些說，就是有點半自創的感覺，雖然那個角色不是妳的，可是妳會把他編一些，妳自己希望他能夠得到的一些劇情。我希望那個角色，雖然他實際在漫畫中，沒有怎麼樣，可是我希望他能夠得到幸福，所以我另外幫他畫一個結局，也有很多是這樣子的。

師：那妳會不會注意這個人物性格的塑造？這個部分對妳而言，是不是很重？還是這個性格只是「挪用」？就是人物是挪用商業漫畫的，所以就按照他的性格來畫。

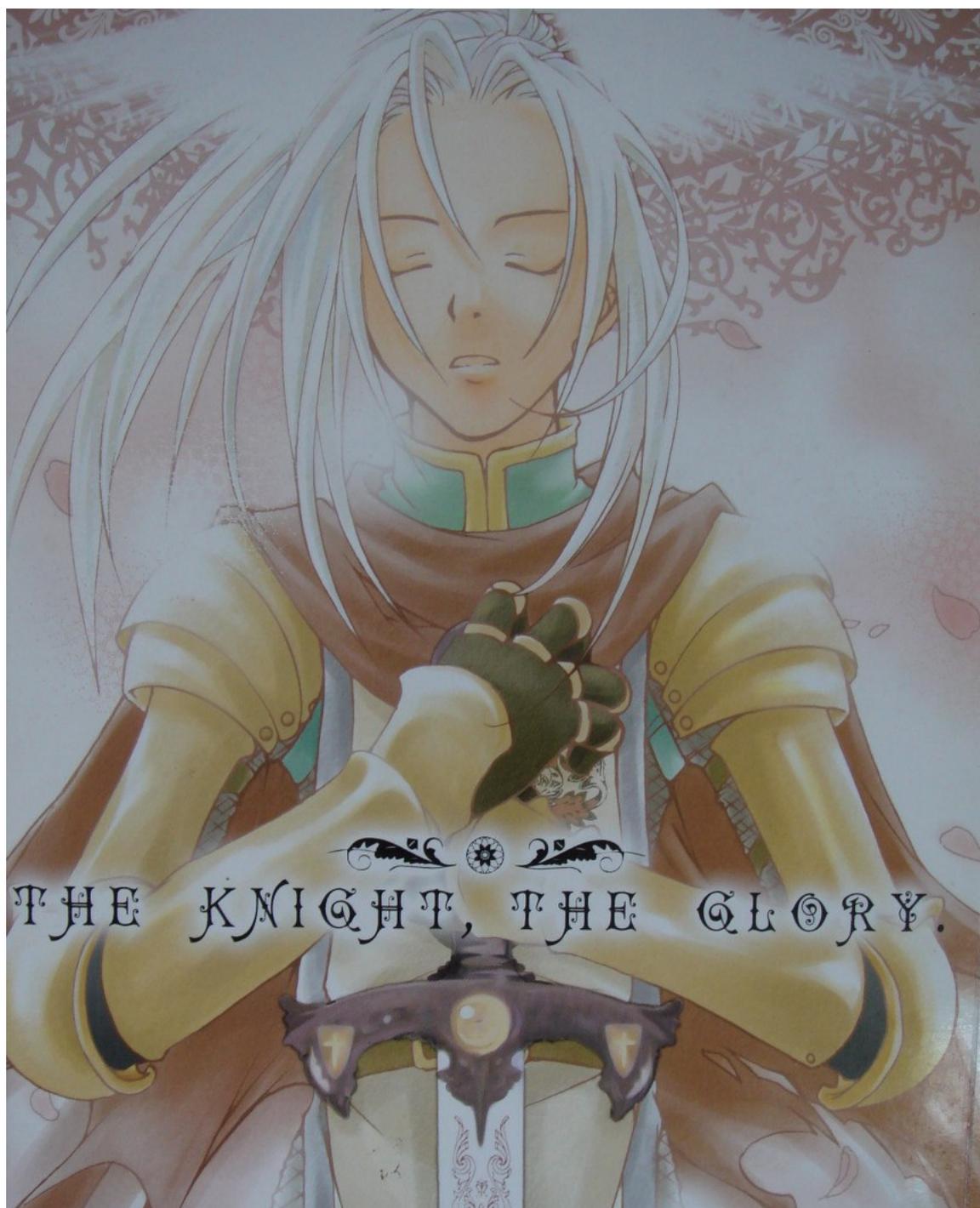
A：同人誌的部分，我覺得同人誌因為他真的非常偏角色表現的東西。然後我有看過兩種同人誌類型，有一種就是他真的完全照著同人誌的感覺去走。就是跟原著非常像，因為我覺得大部分都是跟原著像的，是因為說，這也是有一種銷售量的保證，畢竟大家是從原著去接觸

的，所以跟原著像的話，比較會得到他們原來觀眾的認同，真的比較能認同。可是...我覺得我是屬於那種比較自創的創作者，可能是因為我看一個故事，我看一個角色他也許，他有演到的部分，我當然會知道說，他是一個怎麼樣的人物。可是因為我可能太容易入戲了吧！我覺得完完全全就是說，這角色他有什麼性格啊！他有什麼...就是自己會不知不覺會幫他設定很多...很多小細節，就是依照他原本的一個大架構，然後在那個架構裡面，再加入我覺得他在那個性格，在這種經歷裡面，我覺得還可以去加強的東西進去，然後就變成有點一半是自創的。雖然他的角色，和他那個故事背景啊！呈現都還是原著，可是因為有時後太過於喜歡了，妳就會...雖然你已經很喜歡那個角色，可是妳會...因為「愛」而把它理想化，把它更接近自己心中的理想化。所以就會變得有一點自創，加入自己的元素。

附錄四 同人誌作品範例



附圖 1：誌 A 君之兩本同人誌封面



附圖二：誌E君之RO衍生本封面



附圖三：誌 E 君之 RO 衍生本封面（人物 Q 版）



附圖五：誌 G 君之〈鋼之鍊金術師〉衍生本封面



附圖六：誌 G 君之〈鋼之鍊金術師〉衍生本內容（略加搞笑成分）



附圖七：誌 H 君之 RO 衍生本（悲劇式 BL）

附錄五 角色扮演照片



附圖一：封神演義之王天君造型



附圖二：角 A 君之王天君角色扮演



附圖三：封神演義之王貴人造型



附圖四：角B君（左）之王貴人角色扮演



附圖五：角 C 君（最右）之霹靂布袋戲角色



附圖六：角 D 君（左）之反串角色



附圖六：角 F 君之愛天使小海角色



附圖七：角 F 君魔法騎士角色