

# 虛實之間：Cosplay 中的反串行為與性別認同\*

何欣

靜宜大學大眾傳播學系學士

王孝勇\*\*

靜宜大學大眾傳播學系副教授

## 摘要

本研究旨在探討 Cosplay 中的反串行為與性別認同。援引文本盜獵 (textual poaching) 與性別展演 (gender performance) 的觀點，本研究嘗試提問的是：Cosplay 中的反串行為究竟是種暫時性的性別逾越，或是具有鬆動主流性類目的政治意涵？透過半結構式的深度訪談，本研究發現，Cosplay 玩家的反串行為必須服膺於一套團體內部的性別規範。這套性別規範雖然與主流社會的性別價值觀並無本質上的差異，但是反串行為所營造的虛擬空間在 (男性) 玩家於實體世界形塑多元性別認同上，仍扮演著重要的角色。基於研究發現，本研究進一步指出，Cosplay 中反串行為的性別政治意涵，有待後續研究持續探索與評估。

**關鍵詞：**反串、文本盜獵、性別展演、性別認同、虛擬空間

\* 本文改寫自第一作者之學士論文，第二作者為指導教授與通訊作者。本文初稿曾發表於「2013 傳媒的公共性與產業發展學術研討會」(南華大學, 2013 年 5 月 10 日)。作者特別感謝所有的受訪者，以及《傳播研究與實踐》2 位匿名評審的肯定和建議。

\*\* Email: hywang2@pu.edu.tw

投稿日期：2013 年 8 月 18 日

接受日期：2013 年 11 月 2 日

## 壹、前言

研究者（本研究的第一作者）第一次接觸到 Cosplay（以下簡稱 COS）是在 2005 年在國立臺灣大學舉辦的開拓動漫祭 6（Fancy Frontier 6）<sup>1</sup>。開拓動漫祭是當時也是現今 COS 主要的活動場合之一。踏入 COS 的會場，會讓人有種身在嘉年華的感覺，熱鬧非常。只是大家扮演的人物以 ACG 為主<sup>2</sup>，不是我們一般對嘉年華的印象。當下研究者體驗到的是：COS 是一種非常重視「感覺」的活動，因為雖然有些動漫迷並不懂得為什麼要扮演漫畫中的角色，但絕大多數的動漫迷表示，扮裝就是表達我對這部作品的「愛」。研究者當時也立刻發現，自己不需要透過任何人解釋就可以懂得 COS 的宗旨和語言，並深深為其所吸引。

由於研究者本身對 COS 的喜愛與深刻著迷，進而產生研究 COS 的想法，特別是反串行為與性別認同的關聯性，更令研究者感到好奇。相關研究指出，在 COS 的領域裡，為了扮演一個角色而去反串是常見的行為（王鈺琴，2007；宋丁儀，2002；林宜蓁，2006；莊雅惠，2011）。透過反串行為，Coser<sup>3</sup> 有機會跨越性別的藩籬（林宜蓁，2006）。換句話說，COS 是一種將虛擬接合於真實的管道，透過玩家本身對於動漫角色的喜愛，將原本只存在於虛構文本中的角色活生生地展演在現實生活中，而現實生活中的許多束縛（例如：僵化二分的性別框架與性別認同）也得以被暫時懸置。因此，不同於現實生活中的性別邏輯對於男、女性別行為的應然規範（例如：生理男性應該「像個男人」，女性應該美貌聽話），COS 反串行為中的性別踰越是極為普遍的現象。在反串行為中，性別認同似乎亦呈現出流動、多元、未定的樣貌。

然而亦有相關研究指出，性別疆界在 COS 中看似得以踰越，卻是有條件、有限度地踰越。因為所謂的性別踰越僅建立在參與者必須小心翼翼地掩飾自己原先的身體性徵，並進一步展演出另一個性別的性別特質之前提上。易言之，男性 Coser 如果能夠儘量地讓自己看起來像女人或具有女性特質，他的扮裝才容易在團體內部被接受（王鈺琴，2007；林宜蓁，2006；張世倫，2006）。對此，研究者不禁開始思索：COS 縱使能在團體內部暫時地創造出一個性別扮演的虛構空間，但反串行為本身是否仍受到現實社會中的性別規範所制約？亦即，玩家在

1 開拓動漫祭（Fancy Frontier）是由《Frontier》雜誌所舉辦的大型同人活動。第一次舉辦的活動時間是 2002 年 10 月 5 到 6 日，之後固定在每年暑假和寒假各舉行一次活動（VAIO，2006）。

2 ACG 是 Animation（動畫）、Comic（漫畫）以及 Game（遊戲）三者的簡稱（高詩涵，2010）。

3 Coser 是 Cosplayer 的簡稱，指的是角色扮演者，亦即 COS 的玩家（許芳瑋，2007）。顧及中文書寫的行文流暢性，本研究在接下來用到這個詞彙時，會跟「玩家」、「同好」等字眼交替使用。

COS 中看似得以拋開現實社會的性別枷鎖，然而虛擬的空間是否依舊複製並鞏固了傳統的審美觀和性別邏輯，並據此檢視反串的 Coser 們？

以上述研究動機與目的為基礎，本研究試圖探索 COS 中的反串行為與性別認同。具體的研究問題有：

- 一、COS 中反串行為具有何種性別意涵？
- 二、COS 中的反串性別如何形塑玩家的性別認同？

## 貳、文獻探討

以下，本研究首先爬梳 COS 在臺灣的歷史，並探討其行為意涵。其次，本研究嘗試初步推敲反串行為與性別認同的關聯性，並提出性別展演與文本盜獵的觀點作為後續詮釋和分析的理論基礎。

### 一、Cosplay 在臺灣的發展史

COS 在臺灣的發展史，有兩個不同的說法。第一個說法是 2005 年由傻呼嚕同盟所編纂的《COSPLAY·同人誌之秘密花園》一書（傻呼嚕同盟，2005）。本書將 COS 分成 3 個世代，著重 Coser 的成長與改變（禾子，2005）。第二個說法來自《COSmania》2006 年的創刊號。本書將 COS 在臺灣的發展歷史分成 4 個世代，並特別著重於同人會場活動的發展進程（VAIO，2006）。本研究採用的是後者的說法。原因在於 COS 是同人文化下的其中一個活動，所以用同人活動的發展史來瞭解 COS 應屬適當。以下將概述 COS 在臺灣發展的 4 個歷程<sup>4</sup>：

#### （一）啟蒙期（西元 1990-1994 年）

臺灣最早期的 COS 活動，在 1990 年代便可以看到蹤跡。不過由於當時社會的一般大眾對 ACG 多半存有負面的印象，漫畫店、電玩遊樂場、錄影帶出租店等，與 ACG 有關的環境總是出入複雜。因此啟蒙期的 Coser，只能在私下聚會的場合互相交流（VAIO，2006）。

4 值得說明的是，臺灣特有的本土布袋戲同人活動，則有另一個發展歷程，而這並不在本研究的討論範圍內。原因有二：(1) 在日本的同人誌概念傳入臺灣以前，布袋戲迷早就零星在書寫迷誌（fanzine）。雖然日本同人活動因其完整且細緻，它在傳入臺灣後，確實使得臺灣布袋戲同人活動更加蓬勃發展（陳明秀，2011）。但是這些活動並未與同人活動產生密切的連結（邱雯祺，2009）。(2) 此外，布袋戲的第一場 COS 活動是在 1997 年 2 月 5 日，由霹靂布袋戲官方所舉辦的戲偶節（席珍，2006），這個時間雖與第一個在臺灣舉辦的 ACG 系 COS 活動約略同一個時期，但前者是由單一公司主導（例如：霹靂布袋戲公司），這與和 ACG 系的同人活動通常由多家公司合作舉辦的模式大不相同。

其中，日文較好的 Coser，則可以透過閱讀日文雜誌中對於 ACG 的報導，來滿足求知的慾望。此外，Coser 還會相約好友們一起來改造衣服，或是請教對裁縫有入門工夫的同好一起自己動手做造型。服裝完成之後，他（她）們便會趁著同好聚會的時候，展現自己的成果，並拍照留念。雖然啓蒙期的 Coser 面臨了不少來自一般大眾的不解或誤解，卻也意外使得團體內部形成了非常團結的氣氛（VAIO，2006）。

## （二）草創期（西元 1993-1996 年）

1993 年始是臺灣的同人活動草創期。當時臺灣北部及南部都已開始零星有了小型的活動，這些大多都是由同好們自行發起且不具有商業性質的活動。同年 8 月於松山外貿展覽館（現為松山機場第二航廈）所舉行的「93 臺北國際漫畫、動畫聯合展示會」（邱雯祺，2009），是較為正式且大型的商業活動。當時有一群鋼彈的同好們穿著聯邦軍的制服在場內扮裝，這是臺北最早出現的 COS 活動（VAIO，2006；邱雯祺，2009）。

1995 年，臺灣南部知名的同人誌創作團體 ACG Station 於高雄舉辦了名為「95 變裝天王——臺灣第一屆電玩變裝大會」的活動。這是臺灣第一場對外公告並進行文宣的 COS 活動。雖然現場也有同人誌社團擺攤，但是不論是活動名稱、主題與現場都是以 COS 為主。因此一般認為，1995 年是臺灣 COS 活動的正式開端（邱雯祺，2009）。

1995 年之後，隨著社會風氣的逐漸開放，網際網路、媒體資訊更為普及。這時期的 Coser 相較於啓蒙期，更加積極地展現自我。他（她）們還以分工合作的模式，向外尋求新的資源挹注。這時還出現了「湊團」形式的活動。所謂的湊團，是由一群志同道合的玩家來扮演同一部作品的各個角色。而為了更精確地扮演好動漫角色，這時期的同好也會開始尋找店家製作衣服。由於這些店家通常是一般做女裝或制服的裁縫店，同好們便試著以半溝通、半訓練的方式，讓店家逐漸瞭解 COS 服裝的製作（VAIO，2006）。

## （三）成長期（西元 1997-1999 年）

1997 年 10 月，臺灣捷比漫畫便利屋與日本 SE（艾斯泰諾）株式會社合作，引進原屬日本 SE 的「Comic World」活動，這也是日本 SE 首次跨海舉辦的活動。

此次活動雖然在北部舉辦，但中南部的同好們也慕名而來，是一次相當成功的活動。該活動亦開啓了臺灣以商業手法來經營 COS 的模式。其後，逐漸有

許多單位開始舉辦類似的活動，較具知名的有導航基金會所主導的「同人文化節」。然而，在 1999 年發生了 921 大地震之後，由於經費短缺，再加上導航基金會本身認為已經完成階段性任務，於是便毅然退出主辦活動的行列（VAIO，2006）。

成長期的 Coser，有許多是經由媒體報導或是網路訊息才開始加入同好的行列。由於當時網路拍賣盛行，不少 COS 的服裝、道具、配件等都可以在網路上購買，這使得 COS 開始有「速食化」的現象，亦即自己動手做造型的 Coser 逐漸減少。但這卻也促成 Coser 人數的增加，並讓社會大眾有更多機會接觸或瞭解 COS 的文化和意義——儘管當時的媒體報導還是經常把「同人誌」（志同道合的人合辦的雜誌）與「COS」（角色扮演）給搞混（VAIO，2006）。

#### （四）穩定發展期（西元 2000 年至今）

千禧年之後，臺灣 COS 的主辦單位重新大洗牌。先是捷比公司與日本 SE 由於場內攤位的問題產生了分歧，於是捷比的活動名稱改為「Comix World」。日本 SE 則沿用原本的「Comic World」。在 2004 年 8 月在國立臺灣師範大學舉行完「Comic World 臺北 27」後，日本 SE 就離開了臺灣的市場。捷比也因為公司內部的經營虧損，最後只好將經營權轉賣給臺灣同人誌科技股份有限公司。臺灣同人誌科技股份有限公司接手後，將「Comix World」改名為「Comic World Taiwan」（簡稱 CWT）。CWT 於 2002 年 3 月正式成立至今，一直努力經營相關的活動，而其活動風格偏重在布袋戲與女性向同人創作<sup>5</sup>（VAIO，2006；邱雯祺，2009）。

與 CWT 相同規模的則是在 2002 年 10 月由杜威廣告公司舉辦的「Fancy Frontier」（簡稱 FF）活動。其活動籌備委員會的成員幾乎都是動漫迷或資深的同人誌作家。他（她）們在日本業界擁有人脈與良好的媒體操作實力。與以往同人活動不同的地方是，FF 會舉辦許多舞台活動（例如：邀請日本聲優來與動漫迷現場互動）、競賽，並與異業合作，為同人活動拓展了新視野。FF 重要的創舉是設立了「媒體組」，主要負責製作與發送新聞稿，且在會場內擔任媒體公關，讓一般大眾得以透過媒體報導而對同人活動有正面的認識。FF 的活動走向偏重於日系動漫與男性向同人創作，與 CWT 的走向有著微妙的市場區隔（VAIO，2006；邱雯祺，2009）。

5 女性向同人創作指的是以女性讀者為主要客群的同人誌創作。相對而言，男性向同人創作則是以男性讀者為主要的客群。

同人活動發展至今，爲了配合主要客群學生的作息時間，每年寒暑假都會有固定的大型活動場次。學期中的假日也會固定或不固定地舉辦小活動，這些活動遍及臺灣各地。隨著大型同人活動的蓬勃發展，COS 的媒體曝光度也大幅增加。再加上網路上傳頻寬的放寬，數位相機、照相手機等科技產品的普及，COS 的參與人數於此一時期不斷地快速激增。坊間也開始出現許多與 COS 相關的產業，像是專門製作衣服與道具的工作室，或是衣服出租店（羅資民，2008）。

本研究從上述歷史脈絡的爬梳中發現，資訊的快速流通以及傳播科技發展的進步，是造就 COS 迅速擴張的主因。在這樣的科技條件下，一般大眾也有更多的機會看見 COS，甚至逐步瞭解其意義。而 COS 中的反串行爲究竟有何意涵？這點值得持續進行探討。

## 二、Cosplay 的行為意涵

一位知名的 Coser 在《COSMORE》雜誌專欄中表示，大家應該以一般休閒娛樂來看待 COS，因爲那是「非常非常普通、平凡的一種生活小小樂趣」（STAY，2007：67）。也就是說，COS 的行爲乃是出自於「喜歡」，這就跟喜歡唱歌而去 KTV 的道理並沒有兩樣（同上引）。本研究在閱讀相關文獻後，發現所謂的「喜歡」又可歸納爲以下兩種行爲意涵。兩者皆強調 COS 在玩家心中的主觀認定，或對其帶來的影響。

首先，COS 對玩家而言，是一種休閒娛樂。也就是說，COS 是玩家對某個角色懷有熱愛，因此希望透過扮裝而達到玩樂和自我滿足的目的（STAY，2007）。馬士傑（2008）強調 COS 是一種玩樂，不管是去會場或外拍，能夠和朋友一起出角，或認識新的朋友，都是其玩樂的本質。另外，在汪佳妮（2006）的研究中還提到，COS 除了提供了一種自我放鬆的管道，還能讓玩家暫時逃離現實生活及課業的壓力，並有機會結交到各行各業的朋友。簡言之，COS 爲玩家提供了一個交友玩樂與生活舒壓的管道，這和一般休閒娛樂的性質十分雷同。

其次，COS 對玩家而言，亦是一種自我實現。王鈺琴（2007）認爲 Coser 不只在服裝上扮演角色，也會在情感上認同該角色，並將該角色的特質內化成自己的一部分。事實上，在 Coser 選擇要扮演何種角色時，特別可以看出這點。許多 Coser 基於「同理心」，會選擇與自己個性高度相似的角色；但另外也有一些 Coser 表示喜歡嘗試與自己完全不同個性的角色，藉此滿足當另一個人的感覺。其中，跨性別的扮演也是 Coser 們喜歡嘗試的，因爲日常生活中不太有機會能夠

去反串異性（王鈺琴，2007；汪佳妮，2006；張立嵐，2007）。透過 COS 挑戰扮演各式各樣的角色（包括反串），Coser 得以從中獲得他人的讚賞，達成自我實現。

綜合以上兩點，目前已有研究將 COS 的行為意涵歸納為一大前提、三大精神，並以此延伸出 6 個樂趣（倪逸蓁等，2006）。所謂的一大前提，是指 Coser 對於該角色產生「萌意」，並且有「我想要成為那樣子」的想法。三大精神有「表現」、「幻想」、「美感」。其中，「表現」指的是 COS 具有公開表演和展現的特質，近年來更常成為媒體用來豐富其畫面的題材。由這裡所延伸出的樂趣是「分享」，亦即藉由 COS 替自己喜歡的作品做宣傳，吸引其他的相關同好們一起討論分享；第二個樂趣為「成就」，這是由於一整套的 COS 流程需要耗費相當大的精神與體力，因此當 Coser 聽到別人的稱讚時，會特別有成就感。

COS 的第二個精神是「幻想」。這是由於 COS 的角色形象許多是現實中看不到的，所以如果能將想像具體化，角色扮演本身就更具吸引力。由這裡所延伸出來的樂趣分別是「夢想成真」和「更多的夢想」。把虛幻世界的人物，以具體的方式呈現出來，那便是夢想成真；有了第一次的成功，Coser 就會開始計劃下一次要扮演什麼角色，此時玩家便擁有更多的夢想。

COS 最後一個精神是「美感」，這是最重要、最困難的部分。許多 Coser 一直強調扮裝是一種藝術，其中的美感更必須討喜。因此，Coser 在穿上細膩的製衣後，皆盡力透過肢體語言詮釋出角色的原本個性，並於過程中加入玩家的個人特質（包括對扮演角色的理解和詮釋），試圖讓 COS 達臻完美。「詮釋」和「工藝」便是以此延伸出的樂趣。本研究將上述 COS 的行為意涵繪製為圖 1。

綜上所述，本研究初步發現，COS 的行為意涵，除了是一種玩家所喜好的休閒娛樂，更具有自我實現的意義。另外，為了呈現出完美的樣貌，Coser 會去學習如何化妝、製衣、攝影、修圖等，這一切的努力都是想讓自己更為貼近欲扮演的角色並展現美感。在此，COS 不僅僅只是一種換上奇裝異服或引人注目的行為，而是蘊藏著豐富的（性別）意涵和動機，值得進一步探討。

### 三、反串行為與性別認同

#### （一）反串（cross-dress）的定義與性別文化

在教育部的國語辭典中，將「反串」解釋為「男扮女裝或是女扮男裝」。換句話說，一個人穿著打扮成異性，便是反串。但什麼是男生（或女生）的服裝？

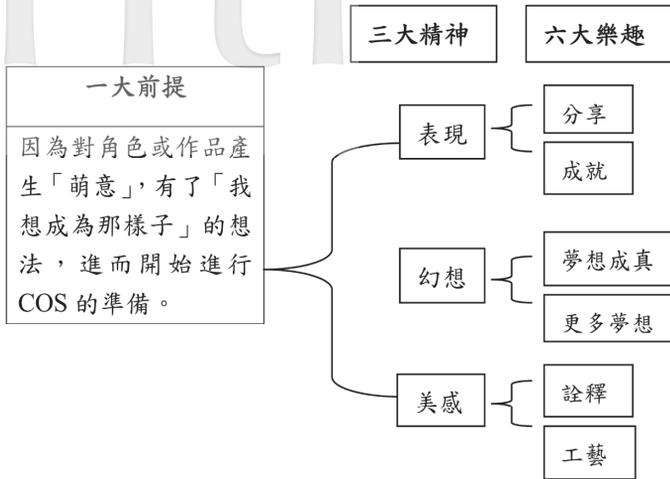


圖 1：COS 的一大前提、三大精神與六大樂趣表

資料來源：本研究參考整理自倪逸蓁等（2006）。

這與服裝的社會象徵意涵有關。衣服除了本身保暖的功能外，更多時候是文化認知與社會價值觀加諸於人們身上的載體與界線（莊雅惠，2011）。其中，性別便是服裝所承載的價值觀之一。在日常生活中，我們通常是透過穿著打扮來分辨性別。而不遵守服裝的性別劃分與性別意涵並隨意越界的性別行為（例如：反串），則容易遭受到大眾的恥笑與鄙視（同上引）。

然而，即使反串在當代社會中經常遭受道德的批判，但若從特定的時代與文化脈絡來看，反串行為其實有其存在的文化脈絡或市場。相關文獻指出，最早於 12 世紀的表演藝術中，則可見反串行為的公然展演。反串於此時已具有了社會意涵。到了 18 世紀末期，表演藝術中的反串逐漸蓬勃發展並成為大宗。這是因為當時清朝政府為了杜絕娼妓，禁止女演員在公共場合演出，所以戲班子只能挑選具有陰柔特質的男孩，訓練他們扮演旦角。透過制式化的表演訓練，男演員們特定的舉止動作（例如：蓮花指、小碎步）可以比現實生活中的女性還要嬌媚誘人。另外，男演員在反串行為的眼波流轉之際，與男性觀眾間亦逐漸產生了曖昧幽微的情慾互動。此舉在某種程度上開啓了同性情慾流動的空間，並默許了性別認同的踰越（張靄珠，2000）。

到了 20 世紀中期，臺灣的歌仔戲裡開始有了女演員反串男角。在那個年代的臺灣，女性情慾備受壓抑，透過女演員反串男角所體現的一種遊走於陽剛與陰

柔之間的風采魅力，為當時許多的女性編織了情慾的幻想（張靄珠，2000）。1994 年由蔡頭和蔡斯聰成立的「紅頂藝人」，是臺灣第一個反串團體。紅頂藝人除了開啓了臺灣反串表演的風潮，類似的表演還陸續地出現在臺灣的綜藝節目中（嚴玉鳳，2001）。然而值得注意的是，上述的反串通常不是反串者出自於自身意願的行為，而是在特定的社會環境、政策或商業考量下的反串「表演」。

相較於此，由學生團體「紅綾金粉劇藝工坊」所做的反串表演，便直接地呈現出喜歡反串的個人意志。透過「反串是為了取悅自己」的宣示，他們指陳男性的女性特質應具有其正當性（紀大偉，1997）。另外，同志團體也會透過反串扮演，藉以凸顯異性戀性別角色的虛構性、模仿性與可變性（嚴玉鳳，2001）。對此，張小虹（1996）表示，反串的意義是多重交疊；它錯亂模糊了原本涇渭分明的男女二元界線，並啓動了性別越界的認同以及性別顛覆的想像。

綜上所述，反串行為在表演空間中似乎較易被接受和認同，甚至會使得台下的觀眾產生性別逾越的情慾流動。但是日常生活中的反串行為則可能指涉出反串者所處的文化情境仍充斥著許多超驗／先驗的性別規範，難以徹底地被撼動。在此，反串行為似乎存在於一個虛實之間的性別文化空間：當 Coser 換上服裝，他（她）就化身為扮演的角色，其反串行為亦同步進入了一個虛擬的空間，與 Coser 本身（的生理性別或性別認同）毫無關係（莊雅惠，2011）。然而，當 Coser 換下服裝、卸去妝容後，一切又回歸傳統的性別秩序，否則他（她）很可能面臨路人的白眼，或來自朋友家人的不解與批評。這裡，反串行為與 Coser 的性別認同之間的關係，值得持續加以推敲。

此外，上述針對反串文化史進行的歷史爬梳亦透露出，即使在性別意識相對保守甚至是性壓抑的年代，反串行為從未消失，而是透過諸多性意識機制（deployment of sexuality）不斷地於性別權力關係中生產、再製。在此，反串並非奠基於線性歷史脈絡中的行為實踐（a founding act），而比較類似 Foucault（1980／尚衡譯，1990）所述之鑲嵌於歷史片段與權力網絡中的性知識生產。而反串行為與性別認同間的互動折衝體現於何種社會文化脈絡與政治條件？又如何對其加以鬆動和挑戰？更是值得高度關切的問題意識。

## （二）性別認同及其與反串行為的關聯性

Connell（2009／劉泗翰譯，2011）認為，要體認個人生活中的性別存在，最常見的方式或許就是透過「性別認同」這個觀念。「認同」（identity）一詞在哲學與文學中已有很久遠的歷史。在哲學或宗教學的認同具有「一致性」（unity）

的意思，在文學中則代表著「相同」(sameness)，不過有時候也用來強調「我是何許人」(Who I am?)。最早將認同觀念應用在性別研究上的，是美國精神病學家 Robert Stoller。Stoller (1968) 指出，「核心性別認同」(core gender identity) 應該在青春之前就已形成，而「性別認同」乃是描述個人參與性別關係與性別實踐的情況，它本身即是多元性而非單一性的概念。

一般而言，性別認同是指個體對自我所歸屬性別的自我知覺，這種認知程度受到文化背景的影響很大。幼年期的核心性別認同，在出生後 18 個月始能建立。到了青春，由於荷爾蒙對於體型、性慾亢進及身體心像 (body image) 產生影響，進而形成了成人的性別認同。人的性別在生物學上雖然被歸類為天成的，但性別認同乃至於隨之而來的性別行為模式、性別理想，乃是高度社會化的結果。(張春興，1989；游莉玫，2008；鄭玄藏，1993)。個體在性別社會化的過程中，透過模仿、學習，逐漸成為符合社會性別期待的性別主體，並發展出服膺於社會主流的性別認同 (何春蕤，2003；Anne, 1996)。

延續這樣的說法，相關文獻指出 (方剛，2000；池元蓮，2005；黃國書，2007，2008)，如果反串行為跳脫了前述可被接受的表演空間時，而出現在一般日常生活中，玩家便經常會被人揣測其是否性別認同「異常」。這樣的揣測隱含兩種假設與文化共識。第一種假設和共識是將反串行為視為性別認同的錯亂。在這樣的思考邏輯下，不同於變性者 (transsexual) 仍是服膺於性別二元邏輯而尚可被接受，扮裝的異性戀男人則被視為一種情慾偏差的病態。第二種假設和共識則將反串視為陽剛氣質的敗壞與墮落，這與主流性別價值觀長期推崇男性特質，貶低陰柔特質有關 (Mills, 1996)。在這上述兩種價值觀的交相規範下，尤其是異性戀男人若從事反串行為，極易受到社會大眾對其性別認同的質疑與貶斥，中外皆然。

然而，亦有論者指出，隨著後現代社會的到來，諸多傳統的規範與價值觀正面臨著顛覆與挑戰，性別認同也逐漸具有更多元異質的樣貌 (林宜蓁，2006；Kacem, 2000)。在男、女的性別特質都開始具有自由拼貼與轉換的可能性之際，性別認同亦逐漸成了個人的選擇與創作，而並非僵化穩定的實體 (Kacem, 2000)。從這個觀點出發，本研究試圖推敲的是：當社會中的性別界線不再僵固二分、性別規範也不再不證自明的同時，Cosplay 是否得以藉由反串在日常生活中發展出多元的性別認同？反串行為究竟是種暫時性的性別踰越，或是具有鬆動主流性類目與性別劃分的政治意涵？文本盜獵與性別展演等觀點，相當程度啟發了本研究接下來的思索。

### (三) 文本盜獵與性別展演：本研究之理論基礎

de Certeau (1990 / 方琳琳、黃春柳譯, 2009) 在 *The Practice of Everyday Life* 一書中, 提出文本盜獵的概念, 用以探討每日生活的閱聽人如何在接收訊息之際進行文本意義的改編創作。de Certeau 拒絕傳統的「閱讀者只是被動吸收作者傳輸」的說法, 認為讀者並非被文本預先設定的意義所控制。他進一步指出, 閱讀這個行為具有某種生產性, 讀者透過閱讀得以消化挪用文本的原初意義, 並生產出另一個意義系統與文本。此外, de Certeau 也指出讀者對他人文本的斷章取義乃是基於滿足自身的愉悅。對此, de Certeau 比喻文本就像是一個租用的公寓, 而讀者作為「租戶」, 他(她)的閱讀是一種主動積極的高明藝術和介入。在當代消費的程序中, 租戶深知如何在支配文本中, 偷渡自己無數的歡愉。這種對文本的主動消費和改編即是文本盜獵: 讀者是文本中的旅行者, 他們在屬於別人的土地上漫遊, 在他們不曾書寫的田野上盜獵為生, 就像遊牧民族一般(亦見 Storey, 1999 / 張君玖譯, 2002)。

de Certeau (1990 / 方琳琳、黃春柳譯, 2009) 進一步表示, 在文本盜獵的過程中, 讀者依循著自身的想像藍圖將文本肆意拆解重組。他(她)的閱讀位置不是文本作者的位置, 亦不自許為作者的位置。透過發明一些與文本原先意圖或意義不同的想法, 讀者得以將文本拆解成碎片後, 再重組製造出另一種不知名的混合物與新的意義系統。在此, 讀者既是在文本內, 又是在文本外。閱讀位置的游移不定讓讀者得以從文本的原初法則中逃離, 創造出屬於自己的微型世界。

從文本盜獵的觀點來看 COS 中的反串, 本研究預設的是, Coser 基於對文本的喜愛因而沉浸於文本的閱讀活動中。同時, 玩家又得以將其想像或喜愛付諸實踐, 進一步將原本屬於書中的角色盜獵出來並加以扮演, 對特定的角色加諸自己的創作概念和詮釋。據此, 文本盜獵的觀點有助於本研究探討 Coser 如何在反串行為中進行性別文本的創作, 並藉此形塑自身的性別認同。

然而, 並不是每個性別文本的個人性創作都具有性別政治的意涵。de Certeau 原初的理論模型也並未論及從想像到實踐的性別展演如何可能。對此, Butler 的性別展演論相當程度延續了上述對於性別文本創作的討論, 並開始了本研究接下來從個人層次過渡到巨觀社會面向的推敲歷程。

Butler (1999) 認為社會性別是由話語所維繫建構的, 為的是把性慾管控在以生殖為目的的異性戀強制性框架內。藉由重複僵化的身體行為、姿勢和運動, 性別被以一種「社會暫時性」(social temporality) 的方式創造出來, 但卻被錯誤認

知 (misrecognize) 為永恆的真理 (亦見王孝勇, 2007, 2009; Spargo, 1999 / 林文源譯, 2002)。

Butler 的認識論立場源自於 Foucault 對於精神分析的批判和再詮釋。Butler (1997) 指陳, 不同與 Freud 將壓抑和依附於禁制 (attachment to prohibition) 視為主體性建構的憑藉, 以及 Lacan 在此基礎上將象徵秩序的規範化力量視為獨立於權力關係之外的法律/律令, Foucault 藉由操作尼采的「符號鏈」(sign chain) 概念所揭櫫的符號與原初指意之間存在的時間性斷裂, 直指主體的形構和解構 (de-constitution) 並非座落於權力關係之外, 而是權力關係本身即蘊藏的失序想像。

對此, Butler (1999) 進一步指出, 透過言過其實的 (hyperbolic) 諧擬展演, 性別主體得以暴露出性別本身的偽造結構。而在「性別是後天人為建構的展演」此一前提下, 所謂的正確或錯誤、真實或表象的劃分因此並不具有知識上的正當性, 性別也變得完全不可信。在此, 性別本身成爲了一種模仿 (imitation), 模仿的目的在重複引述 (reiteration) 所有僵化的性別意義系統並將其再脈絡化 (recontextualize) 與再意義化 (resignification), 據此揭櫫性類目、性別權力關係的偶然性 (contingency)。

事實上, Butler 的性別展演論在 COS 的反串行爲中, 應具有相當的解釋力。例如從男性 Coser 爲了扮演好女性角色, 通常會刮除腿毛, 墊假胸部, 並在肢體上盡可能做到輕柔婉媚; 或是女性 Coser 爲了扮演男性角色, 通常會穿起束胸, 畫上粗粗的眉毛, 動作也會變得大又粗魯, 我們都可看出性別本身是一種後天人為的模仿。而透過 (扮裝者) 言過其實的展演, 傳統強迫性的性類目如何被引述, 但同時又得以被伺機而動地加以挑戰與顛覆, 亦是本研究欲透過經驗資料加以探討的議題。

然而, 本研究在此必須釐清的一點是, 反串和「扮裝」(drag) 或許不宜被立即劃上等號。美國學者 Newton (1979) 曾經透過訪談酒吧、表演化妝間的扮裝皇后, 探討美國 1960 年代的同性戀男子如何透過性別展演公然暴露 (camp) 異性戀性別文化的矛盾弔詭。Newton 在行文中舉出許多不同的扮裝種類。其中一種「戴耳環、擦口紅、穿高跟鞋但卻穿著男性服飾」(同上引: 101) 而登場表演的角色模式, 是 Newton 眼中富有性別政治意涵的性別角本。因爲在這樣的性別展演空間中, 我們看到的正是扮裝皇后透過諸多衝突元素的體現 (incongruity), 試圖裂解男子氣概文化並藉此宣稱其陰性/娘娘腔本質的策略。或許正因此, Newton 的訪談對象多半是同性戀者, 而某些扮裝皇后「在日常生活中」雖然以直男的身分存在 (他們業已組織異性戀家庭並以此掩飾自己的性別認同), 但「理論上」他們絕非異性戀者, 因爲「一個樂於扮裝表演的男人,

如何讓人相信他沒有任何性別認同的障礙？」（同上引：100）。上述討論可以清楚看見，Newton 所挑選的研究對象，在性別身分與慾望的型塑上已跨越「認同政治」的層次，而進入「行動政治」的範疇。這雖與 Butler 後續的性別展演論具有高度的理論構聯性，但卻不一定得以等同類比為 Coser 在反串時的心理機制。因為至少就本研究的受訪者而言，反串的出發點是基於對角色的喜愛；此外，玩家在出角乃至於在日常生活中所產生的性別認同流動，更有些時候是透過反串的媒介而被「回溯性地」激發喚起的（詳見正文後續的分析）。這與扮裝皇后有意圖地性別展演，或有些許差距。對此，本研究在借用性別展演論時，宜將其視為一種性別與認同政治的藍圖或投射，而非應然或規範性的分析架構和詮釋依據。

臺灣的 COS 研究（以碩博士論文為例）最早出現於 2002 年（見宋丁儀，2002），至今已累積了不少的研究成果。然而，以性別做為研究主軸的論文，目前仍相對較少。這些研究對於反串究竟具有何種性別（政治）意涵，仍有相當分歧的看法，例如林宜蓁（2006）認為 COS 確實有跨越性別疆界的能力，但莊雅惠（2011）卻認為在「反串必須扮得像」這個 COS 團體內部的價值觀與共識規範下，反串其實是對主流性別價值觀的靠攏與複製，而並非真的具有打破性別疆界的政治性。從這些研究成果出發，本研究將避免斷然二分的思維去任意論斷反串究竟是種性別政治的棄守，或是具有某種顛覆性。透過文本盜獵與性別展演的觀點，本研究嘗試以更為彈性的視角觀察 Coser 在反串行為中，如何與主流的性別價值觀對話或對峙，並據此建構自我的性別認同。

## 參、研究方法

本研究旨在探討 COS 中反串行為具有何種性別意涵，以及玩家如何在反串行為中塑造其性別認同。基於研究需求，本研究將採取質性研究的深度訪談法（in-depth interview），並選取適當的研究對象執行半結構式的訪談。

### 一、深度訪談法

深度訪談有別於日常談話，而是一種帶有目的的對話。這樣的對話是基於研究者和受訪者在一個特定的議題上產生交流。由於在執行訪談的過程中，研究者和受訪者得以有較親近的互動，也能藉此取得較為深入的研究素材（林淑馨，2010），因此本研究採取深度訪談法應屬適當。深度訪談法有助於研究者在訪談過程中實際體會 Coser 內心的感受並進行紀錄和分析。

一般將深度訪談法分成三種類型：「結構式訪談」（structured interview）、「半結構式訪談」（semi-structured interview）、「無結構式訪談」（unstructured interview）。結構式訪談又稱為「封閉式訪談」（close interview），是一種高度控制式的訪問，由研究者主導訪談的走向和步驟，受訪者不得更進一步追問。無結構式訪談又稱做「開放式訪談」（open interview），研究者無須先制定一套訪談依據，訪談的過程隨著受訪者的談話而進行。「半結構式訪談法」則擷取上述兩種方式的優點。訪談者會依著事先準備訪談大綱進行訪問，遇到有興趣的話題，或者受訪者願意講述更多，訪談者可以視情況追問並邀請受訪者積極參與對談（林淑馨，2010）。由於每位 Coser 在反串扮演時的心境多少有些不同，因此本研究採用半結構式訪談法進行訪談，一方面有助於從個案出發盡可能地蒐集（不符合原先期望的）研究素材，另一方面得以讓訪談的執行較易系統性地聚焦於本研究的關懷之上。本研究的訪談大綱請見附錄<sup>6</sup>。

## 二、研究對象

臺灣究竟有多少人是 Coser？其性別與年齡的分布為何？目前並沒有相關的統計資料。過去相關研究多半是以親身進入會場的感受，以及 CWT 或是 FF 等大型的同人活動所提供的人數統計來做推斷。這些研究指出，臺灣 COS 人數較多的年齡層在高中到大學左右的青少年，女性的比例占絕大多數（王鈺琴，2007；吳寧馨，1999；張立嵐，2007；羅資民，2008）。也正因如此，女性受訪者在過去研究中似乎是大宗。對此，張立嵐（2007）、馬士傑（2008）及高詩涵（2010）在研究建議中都會提到，往後的相關研究可以增加對男性 Coser 的研究，讓 COS 的研究成果更為完整。

呼應上述的發現與研究建議，本研究將研究母體的年齡層設定為 16 至 25 歲，並以反串的角色數占 COS 經歷一半以上的玩家為樣本，並刻意增加男性受訪者的人數，以增進對男性 Coser 的認識。在抽樣上，本研究主要透過人際網絡及網

---

6 必須說明的是，附錄僅是參考用的訪談大綱。本研究在執行訪談時，會以較為口語的方式進行。如果受訪者對問題有不瞭解，研究者也會進一步加以解釋。此外，訪談的順序也會視臨場狀況而作適當的調整，甚至增加或減少問題。另外，從研究者的觀察印象中發現，許多曾反串的男性玩家，很少會去 COS 其原生的男性角色。為了了解這樣的狀況，研究者會針對這方面再增加一些特定的問題。最後，為了使訪談更加順暢，研究者會先瞭解受訪者常去哪些社群網站，並藉此觀察他（她）們所喜愛的角色類型或是最近扮演的角色為何。此舉是因為本研究希望在訪談前能盡可能地熟悉受訪者，讓訪談的執行更為順利且更為深入。

路社群（例如：Plurk、Facebook）尋找適合的 Coser，並利用滾雪球抽樣法<sup>7</sup>，請他（她）們推薦其他適合的受訪者。在本研究進行書寫之前，共完成了 9 位受訪者的訪談。其中包括了男性 7 位、女性 2 位。受訪者的基本資料如表 1<sup>8</sup>：

編號	職業	年齡	扮演過的角色數	反串過的角色數	反串比例
F1	大學生	19	4 個	3 個	75%
F2	大學生	22	12 個	10 個	83%
M1	高中生	17	2 個	1 個	50%
M2	大學生	19	2 個	2 個	100%
M3	自由業	22	5 個	4 個	80%
M4	服務業	24	3 個	3 個	100%
M5	技術員	24	5 個	4 個	80%
M6	上班族	23	6 個	6 個	100%
M7	待業中	25	約 30 個	約 30 個	100%

表 1：受訪者基本資料表

## 肆、Cosplay 中的反串行為與性別認同

以下，本研究先探討 COS 中反串行為的一般性動機。其次，本研究嘗試摸索反串行為所體現的有別於現實社會的性別邏輯。最後，本研究試圖探究的是反串行為對 Coser 日常生活的性別認同產生何種影響，及其周遭親友們對 COS 的看法。

### 一、以愛之名：Cosplay 中反串行為的一般性動機

每到寒、暑假，總有個周末的臺大體育館，會湧進大量人群，一早就在體育館前排起長長的人龍。在人聲鼎沸處，有人開心的提著動漫圖樣的紙袋，有人興奮的交談，更有一群色彩鮮豔、穿著華麗，打扮成動漫角色的人們穿梭在其中，他們就是 Coser。形形色色的 Coser 於同人誌即賣會場外，或坐或站地讓人拍照，

7 滾雪球抽樣 (snowballing sampling) 是在特定母群體中成員難以找到時所採取的抽樣方式。抽樣的程序是先蒐集目標母群體的少數成員，同時再向這些成員徵詢資訊，以找出他們恰巧認識的其他成員 (林淑馨, 2010)。

8 值得說明的是，本研究所選擇的玩家在反串扮裝時皆有特定具體的模仿對象，而這些模仿對象皆是玩家所喜愛的動漫角色。本研究在研究執行的期間，並未蒐集到沒有特定模仿角色的反串行為或個案。這可能是因為此類反串行為在 COS 中較為少見。坊間目前也僅有一篇研究提到其受訪者因為跨性別的身分，在動漫社中意外發現「圈內人」都可以接受男扮女裝而加入 COS 的行列 (吳詩媛, 2009)。本研究認為，這點研究限制或許是後續研究可以持續努力的方向。

更替每次活動掀起了許多高潮。仔細觀察不難發現，女生出男角或是男生出女角的情況非常普遍，不足為奇。原本存在漫畫或動畫裡的角色，透過 Coser 精細的擬仿，像是活了起來般，走入現實之中。據此本研究發現，Coser 運用扮裝的方式，讓虛擬世界與真實世界產生了連接，參與其中的人更彷彿掉入幻想的國度。

COS 的扮裝與一般的表演或者萬聖節化妝舞會的扮裝有些差異，因為 COS 的玩家特別強調扮裝是出自心中對角色的喜愛。幾乎所有的受訪者皆表示，扮裝的動機是「因為愛」，而反串的動機亦同。例如：受訪者 M2 即表示「為什麼想反串角色？應該說一開始讓我想 COS 的就是女角」。此外，反串被諸多受訪者認為是「理所當然」的行為，就像「女生天生都喜歡男生一樣」（F2）合乎情理。「喜歡」或是「愛」這樣的說法有些抽象。研究者將其具體歸納為以下三種情形：

### （一）對角色的熱愛

使 Coser 去 COS 和反串最普遍的原因便是喜歡角色。然而，許多動漫迷雖然喜歡角色，但不會真的去 COS，而只選擇閱讀作品或購買相關產品。相對而言，多數 Coser 更強調自己在扮裝中感到確切的「歡愉」。他（她）們指出，扮演自己喜歡的角色使其暫時存在現實中，如此才能真正表現出自己對該角色或作品的熱愛。

例如受訪者 F2 表示，「因為實在好喜歡他（角色），很希望他真的存在，就算是由我自己來扮演也可以」。另外，受訪者 M4 剛開始接觸 COS 時，只是單純的拍拍照。由於他所喜歡的都是些冷門的角色，在即賣會場上幾乎看不到 Coser 扮他喜歡的角色，於是他決定自己投入 COS 的行列，將自己所熱愛的角色扮演出來。換言之，Coser 因為閱讀文本而對角色產生熱愛，進而主動地進行扮演並於其中感到愉悅，是 COS 和反串行為的其中一個一般性動機。

此外，受訪者 F2 表示，只要「順眼」而且角色具有正義感，無論是男角、女角（甚至角色不是人類）她都可以扮演。受訪者 M4 亦表示自己曾扮演過多重人格、可男可女的角色（例如：奇幻小說《空之境界》的「兩儀式」，該角色雖是女性，但同時用有兩性的人格特質，並因應不同的情境而交替出現），而他挑選角色的判斷依據，主要是該角色是否具有獨特性與新奇性。這顯示 Coser 在反串之初，性別或性別認同的面向或許並不是玩家最重要的考量因素。

### （二）朋友的慫恿

因為朋友的慫恿而開始 COS 的玩家不在少數。本研究發現，許多 Coser 的

第一次扮裝或反串，都是在朋友慫恿或是邀請組團下發生的。例如受訪者 F1 在談她如何踏入 COS 圈時，便開心的說：「是被朋友推坑的」<sup>9</sup>。同樣的狀況也發生在 M1 身上，M1 第一次 COS 是在學校友人起鬨下，學姐故意拿套女角服裝讓 M1 穿上。M1 在 COS 的過程中逐漸對反串產生興趣，之後發現自己最喜歡扮演女僕類的動漫角色。受訪者 M5 則是因為看到網友在徵團<sup>10</sup>，進而開始了自己的第一次經驗。除此之外，多數 Coser 還表示，COS 好玩之處在於「可以結交到很多朋友啊！」（M3）。由此可見，透過 COS，玩家得以拓展其交友圈和生活圈，並進而形成特定的興趣社團。

### （三）對服裝的著迷

Coser 所扮演的角色種類不外乎是 ACG、視覺系、布袋戲或電視電影等類型。其服裝並非日常生活的普通衣著，而是極其華麗、誇張、特殊的反串裝扮。有部分 Coser 便是對這些一般不會去穿的反串服裝感到著迷。受訪者 M7 認為，扮演女角的自己很迷人可愛，所以女僕（和小丑）是他在約 30 個 COS 角色中，經常選擇反串的角色類型。M5 也有相同的經驗，他表示「去同人展的時候看到偽娘<sup>11</sup>，想說他穿得這麼可愛，我也想穿這麼可愛的衣服」。可愛的服裝是促使他 COS 的原因之一。此外，Coser 在選擇要不要反串該角色時，亦會仔細地斟酌：這服裝做不做得出來？這服裝所需的花費？這服裝是否能讓自己扮到別人看不出原生性別？由此可見，Coser 對於反串服裝的著迷，具有許多理性思維的面向。而追求完美的反串，可能是其中最令 Coser 在意的點。

綜上所述，無論是基於對角色、對服裝的喜愛，或是在朋友慫恿下誤打誤撞地進入 COS 的世界，玩家皆在扮裝的過程中感到滿足踰越、甚至對此耽溺迷戀。而 COS 反串行為是否或如何展現出不同於主流價值觀的性別邏輯？以下持續對此加以探討。

## 二、Cosplay 反串行為的性別邏輯

COS 是一種流動的藝術。此時此刻的一個動作、一個眼神，在下一秒鐘又

---

9 推坑是同人界的流行用語之一。所謂的「坑」就字面上的意思為一個洞或陷阱，但此處指的是一個作品或一個角色。「推坑」便是把人推進洞中，有一同癡迷某部作品或角色的涵意。

10 徵團是指召集者公開徵求某部作品的同類型角色，一起參加活動、外拍或交流（倪逸棠等，2006）。

11 偽娘為 ACG 界的慣用語，意指雖生理上為男性但容貌天生有女性化的美，或是喜愛做女性打扮的男性。

會有完全不同的風貌。爲了留住刹那的美麗，Cosers 會透過攝影將自己扮裝的樣貌保留下來。照片更成爲了 COS 圈內主要的交流工具。研究者觀察發現，在 Facebook 或 Plurk 等社群網站的 COS 社團裡，Cosers 們經常會上傳公開自己的反串扮裝照，其中也有許多人會分享國內外 Cosers 的照片。這些照片的分享經常引發圈內同好的熱烈討論。

仔細觀看這些照片，通常在 Cosers 的精心打扮再加上後製修圖技巧，這些照片往往令人難以清楚辨別玩家的真實性別。本研究更發現，如果 Cosers 的反串扮相與原著角色相似度極高且讓人完全看不出其原生性別，則會被圈內同好大力讚賞。因此，以「COS 到別人看不出我的原生性別」（M5）或「扮什麼像什麼」（M2）作爲最高指導原則，是此一興趣社團的團體共識或規範。即使達不到完美，Cosers 也要力求接近完美，否則反串就會令人覺得「很失敗」（M2）。

比方說當一位男性 Cosers 丟出自己的反串照到社群網站上，好友們便會以半開玩笑的方式調侃對方，像是「你可以當我女朋友了！」或「女孩好漂亮」之類的句子，故意戲稱對方爲「女生」。不過，男性 Cosers 並不會有被嘲弄的感覺，反而認爲這是一種稱讚。類似的狀況亦發生在女性 Cosers 身上。受訪者 F2 表示，要扮到讓人完全認不出原生性別有些困難，但只要別人稱讚她「你好帥」，心情就會很愉悅。她覺得這樣的讚美是一種認同，而這樣的認同讓她想一直 COS 下去。綜合上述觀察印象與訪談紀錄，本研究將反串所體現的性別邏輯歸納爲以下兩點：

### （一）原生性徵的淡化

原生性徵的淡化，是 Cosers 反串時注意的重點。例如男性 Cosers 在扮演女角時，必然會刮除鬍子與腿毛以淡化其性徵。受訪者 M2 特別強調處理好體毛是非常重要的，因爲有些男生鬍子長很快，即使早上刮了鬍子，常常下午就長出來，如果沒有補刮的話，這樣的女角扮像就很糟糕。M3 亦認同這點，他認爲男生長鬍子這點，在扮女角上的確是一個很大的難題。此外，受訪者 M5 更強調，由於自己的身高較高，所以他會刻意選擇長髮、胸部大且身形較高的女角，因爲這樣的角色扮演得以符合他的生理條件或侷限，更能盡情展現他內心女性化的一面（M5 表示自己表面上是男生，私底下是女生）。日本遊戲「東方 Project」中的美少女角色，是他的首選。

胸部的處理則是男女 Cosers 皆在意的重點。胸部是男女性徵最明顯的差異，女性 Cosers 若能淡化此特徵，即可讓反串接近完美。對此，女 Cosers 通常在扮演男角時會穿上束胸，掩蓋自己隆起的胸部。例如受訪者 F2 扮演過 10 個男角，經

驗豐富的她，仍對穿著束胸難以習慣。然而，即便穿束胸令她不適，但為了扮得像，F2 還是勉力為之。受訪者 F1 則提出另一種情形。她表示自己在扮演男角時尚未有穿束胸的經驗。這是因為一方面她的胸部不大，再加上她所扮演的角色是有點胸肌的身材，所以胸部些微的隆起並不會顯得怪異。

如何讓胸部在反串時不顯得突兀，除了是女 Coser 在意的點，更是男 Coser 細心處理的部分。受訪者 M2、M3 與 M5 皆表示如果胸部沒有調好位置，視覺上會極為不佳，令人無法接受。他們並且表示，原生性徵的淡化是對角色的尊重。如果沒有做到這點，很容易招致同好們的非議。

## （二）原生性徵的極盡掩蓋

除了淡化原生性徵，還有些 Coser 們試圖竭盡所能地完全掩蓋其原生性徵，讓其反串無可挑剔。在化妝上錙銖必較是最直接的方式。例如透過加深、加粗眉毛增添陽剛氣息，或在唇部塗上粉色的唇彩以呈現柔媚。再加上模仿異性的神韻、姿勢和小動作，便能使得 Coser 在反串時唯妙唯肖。化妝及模仿動作神韻，是玩家們用來盡力掩蓋原生性別的方式。另外，受訪者 F2 還提到：「還有儘量不要笑，因為很多動漫裡的男生都不笑的，幾乎啦！眼神的話則要專注，看起來就會比較像一點」。

男性 Coser 亦十分在意於反串時掩飾其原生性徵。例如女角扮相精細的受訪者 M6 表示，他是透過日常生活中對女性的觀察，藉以學習模仿女生的動作及談吐。而他喜歡具有姊姊氣質的女角，例如護士。另外，受訪者 M7 即使已有 8 年的 COS 經驗，仍努力學習如何更貼近女角的儀態：

我覺得全部都要注意耶！就是你自己能改的部分。像說話的方式、體態，不過還是很多人說我體態像男生，有朋友還教我女生走路的方式。反正就是你扮的時候，要讓整個舉止看起來還像是個女生，不然你都反串了還用男生的方式走路，那真的不太好看。總之就是讓自己所有舉止像女生，如果你講話不 OK 的話，甚至可以不要講話，用點頭搖頭之類的。（M7）

此外，新手 Coser 在第一次嘗試反串扮演時，往往會因為原生性別的掩蓋做得不好，而感到挫折。M4 提到自己第一次扮女角，覺得自己的扮相很怪異。事後回想，他發現是因為當時自己還不太會化妝，加上他的體型和日常打扮皆「很

男性」，所以看起來不像女生。F2 也表示自己第一次扮男角時，完全抓不住男生的眼神。對此她感到有些沮喪。

綜上所述，不管是原生性別的淡化或是極盡掩蓋，皆是 Coser 為了更加貼近反串的角色而念茲在茲的課題。對此，本研究發現，在 COS 圈內讓人訝異或責難的並非反串行為本身，而是反串角色時卻沒有盡己所能，將原生性別淡化或掩蓋到最好。

### 三、美夢一場？從反串行為到日常生活的性別認同

許多社會大眾認為 Coser 是群愛作夢的孩子。事實上，COS 所提供的現實與虛幻交錯的空間，確實會讓身歷其中的 Coser 覺得宛如身在夢中、美夢成真。但是當 Coser 卸下裝扮、離開會場，並回歸生活之後，是否如夢初醒？曾經發生的一切對 Coser 的生活而言是否或如何帶來影響嗎？過去的研究指出，反串行為確實會讓 Coser 產生性別認同的流動。但是這樣的情形乃是有限度的。因為性別（認同）的踰越僅停留在反串的當下，Coser 在日常生活中仍多半從屬於主流社會的性別規範（林宜蓁，2006；莊雅惠，2011）。不過，本研究嘗試提出另一種思考和推敲。本研究於前述文獻探討時曾指出，COS 與反串對玩家來說，是一種自覺的「樂趣」。既然是「樂趣」，應或多或少會影響到 Coser 的日常生活，或難以在卸妝後完全地切割撇清。

以下，本研究先陳述 Coser 在反串時所產生的性別認同轉換。接著，本研究試圖探討反串行為對 Coser 日常生活的影響，包括玩家如何面對親友們的評價。

#### （一）美夢之中：性別認同的轉換

2012 年 10 月 27 日，研究者跟著受訪者 M4 一同來到於臺大體育館舉辦的 PF 會場<sup>12</sup>。在體育館三樓平台處，有許多正在著妝、換裝的 Coser，其中不少反串女角的男 Coser 聚集在此處。研究者觀察男 Coser 彼此間的互動發現，換裝時他們彼此會像玩耍般嬉鬧對方，也有人直接掀起裙子調整起大腿襪，完全不是一般女生會有的行為。當 M4 介紹已著完裝的 M5 給研究者認識時，M5 不只舉止像女性，連聲音也刻意用輕柔的假音，性別認同彷彿在 Coser 穿上角色的衣服、化完妝戴上假髮後產生了轉換。同樣的情形研究者也在 M2 身上看到。研究者第一次看到 M2 時，完全看不出他的原生性別是男生，而且他堅持就是不說話，讓

12 PF 為 Petit Fancy 的簡稱，是杜威廣告公司所於臺大體育館所舉辦的同人誌即賣會活動。

人難以猜出他的性別。M2 在訪談時曾向研究者說明，因為覺得自己的聲音很難像女生一樣，所以扮女角的時候，他都很少說話。

本研究發現，Coser 反串角色時，特別強調精神與心態上的轉換。轉換得宜，扮出來的角色就能夠更完美。更重要的是，在心態轉變後，即使 Coser 要做平常不會做的異性姿勢，內心也不容易有疙瘩。訪談中問到，在反串角色時內心是否有「我在當異性」的感覺？對此，受訪者 M5 指出，因為心態上有轉換，所以做女生的動作時，就像是一個女生一樣自然。由此可見，性別認同的轉換在 Coser 反串時，是常見的一般現象。

此外，多數 Coser 認為，如果在內心沒辦法轉換成你所扮演該角色的性別，產生不同的性別認同，則將難以將角色呈現得很好。例如受訪者 F2 回想起第一次扮演男角，因為沒有做精神上的轉換，而無法融入該角色，她提到：

我第一次扮的那個男角還蠻可愛的，所以沒什麼特別感覺，可能是因為第一次吧！很多都在嘗試，因為不知道男角的眼神要怎麼扮。那次拍的時候就不是很滿意，就覺得我內心還是個女人，只是穿著男生的衣服，覺得自己不夠融入那個角色。所以我之後出男角，就會想像自己是個男生這樣。（F2）

上述情形呈現出，在 Coser 反串角色時，性別認同幾乎必然呈現出流動的態勢。無論是主動地在扮裝之前進行心態上的調適，或是在後續持續的反串過程中自主性地開始意識到性別認同轉換的重要性，在在顯示出流動的性別認同是 Coser 建構美夢並持續身處美夢之中的憑藉。

## （二）美夢成真：從性別認同到性別的日常實踐

過去研究指出，在 COS 的國度裡，Coser 可以盡情的玩耍嬉戲，恣意扮演自己喜歡的角色（汪佳妮，2006；馬士傑，2008）。但在玩樂結束回到日常生活中，Coser 們亦回到社會的性別框架中，並從屬於其中的性別規範。然而，本研究卻發現，性別認同的踰越悄悄從 COS 的虛擬世界跑到日常生活的性別實踐中。而且這樣的情形，男女有別。

本研究的女性受訪者們表示，在卸下裝扮之後，她們即回歸平常的性別角色。COS 對她們而言像是一塊休閒的寶地，讓她們偶爾在裡頭嘗試當另一個人、另一種性別的滋味。對她們來說，COS 所創造出的虛擬時空與現實之間乃是分割的、不連

airiti

續的。研究者進一步觀察 F1 與 F2，發現兩人有許多相似的特質。除了兩人的外貌與妝扮皆是甜美的風格，她們在個性上面也顯現出溫馴的傳統女性特質。這或許是兩人在暫時性地踰越性別框架之後，仍選擇回到了主流性別秩序之中的原因。

然而，在男性受訪者身上，研究者則看到了多元性別認同與性別實踐的可能性。男性 Coser 在產生性別認同轉換之後，會選擇將認同的轉換進一步於日常生活中實踐。透過在日常生活中穿女裝，有人開始探索新自我並發現生活樂趣，也有人藉此得以找回真正的自我和存在價值。受訪者中，僅有 M4 沒有在日常生活中穿過女裝。而將男性受訪者於日常生活的多元性別實踐，大致可歸納成以下兩個原因：

### 1. 探索新自我，女裝是種新樂趣

許多受訪者表示，扮演過女角後發現，穿著女裝其實很好玩、很新鮮，並沒有想像中討厭。例如 M1 說：「穿上女生的衣服，雖然會緊張，但是新鮮感還是占最大，就覺得因為這是從來沒有做過的事」。受訪者 M2 也有相同感受，他表示：「我是小時後就穿過女生的衣服，就第一次反串給我的感覺是，能當一次女生也不錯，像那種感覺」。類似情形也出現在 M3。他表示在 COS 之前從未穿過女裝。因為在公開場合出過女角後得到了很好的評價，甚至興起了「偶爾穿女裝跟朋友逛街」的念頭。由此可見，男性 Coser 透過暫時的性別轉換，得以體會到以往不曾感受過的愉悅。

個性上很具男子氣概的受訪者 M6，則完全無法想像自己會去做「這種事」。因為在會場上看到許多 Coser 玩鬧得很開心，讓 M6 也想加入反串的行列。但是，剛開始化妝、穿女裝時，他「完全不敢看自己的臉」，難以接受。後來，M6 因為其女裝扮相受到他人的稱讚，使他漸漸有成就感，越發喜歡女裝打扮。M6 現在偶爾會趁著工作閒暇之餘，到朋友家一起穿女裝拍照，或是去景點外拍。

本研究發現，多數的男性 Coser 之所以在日常生活中反串的原因可能是，「在公開的場合出過女角後，就會發現穿女裝自己能接受，別人也能認同你，你就會進而想說私下跟朋友在一起，或是逛街，偶爾穿一下女裝，也不是不能接受的」（M2）。對於這些 Coser 而言，反串是件探索新自我且有樂趣的事情。而自己覺得有趣，顯然比一般人的異樣眼光或責難來得更為重要。

### 2. 找回真自我，女裝讓我很自在

本研究的男性受訪者中，M5 及 M7 是比較特別的情形。他們同樣對穿著女

裝感到愉悅。但特別值得一提的是，反串對他們來說，不僅僅是基於樂趣，而更是種呈現真實自我的方式。M5 向研究者提到，「我覺得我算是 CD」<sup>13</sup>。他認為自己在工作或是與家人相處的時候是男生，但和朋友在一起的私人聚會場合裡則是女生。而「因為 COS 打開那個開關」，才讓他有機會開始探索和面對自己內心深處真正的性別認同。M5 在扮女角之餘，有時也會與朋友一起穿女裝去逛街。他對於自己這樣的性別認同轉換感到十分自在，目前並未有變性的念頭。

受訪者 M7 是本次受訪者中 COS 年資最長，且僅 COS 女角的玩家。他表示在很小的時候，便有穿著女裝的經驗。之後因為 COS，讓他「回溯性」地喚起自己「遠古的記憶」。他非常喜歡反串時的自己，穿著女裝讓他感到「找回真自我」，體驗真正的存在價值。M7 還向研究者表示「我恨不得自己不是生理男」，甚至有了變性的念頭和打算。但是這個念頭卻在醫生評估與勸阻下暫時作罷：

我知道自己生理性別是男性，其實我有去看過醫生，他說我這個靠變性手術是沒辦法解決的。我自認自己是中性的，比較像男生或比較像女生的部分，是從服裝來判定的，像我現在穿男裝，個性就比較開放。（M7）

本研究發現，無論是因為覺得穿女裝很有趣，或是認為穿女裝才是真自我，COS 的反串行為確實在相當程度上對 Coser 日常生活中的性別實踐帶來影響。雖然若冒然地宣稱 COS 的反串行為得以挑戰或鬆動社會的性別劃分，恐怕太過武斷。但是 COS 的反串行為確實使得多數的 Coser 有機會將其性別認同的流動付諸實踐，並於日常生活中展演。對此，Coser 即使在性別認同上自我認定為異性戀者，但是他們對於跨性別、同性戀等非主流群體，也開始產生了相當的認同或支持。

### （三）夢醒時分？來自周遭親友的評價

許多受訪者表示，周遭親友的支持或反對是影響其反串意願的重要因素。臺灣社會的一般家庭對於 COS 仍存在著較多負面的看法。亦有許多家長（以父親為主）完全無法容許孩子去做反串扮演。對此，有些 Coser 嘗試與家人進行溝通。例如受訪者 M5 的父母，在幾經溝通之後答應 M5 可以去扮女角，但是絕對不能以女裝的打扮回到家中。M5 並且表示，由於他是家中的長子，傳宗接代的壓力

13 CD 為 cross-dressing 的縮寫，意指對於穿著異性服裝會有特殊情感，或是感到性興奮的人。這與單純因為喜歡愛扮相而反串 Coser，有著根本的性別認同差異。

和期待迫使他只能儘量低調地掩飾自己對 COS 的熱愛以及自身的性別認同。對此他必須經常向家人澄清自己「是正常的」。M6 甚至被「嚴格規定」在家中一概不得提及任何有關 COS 的事情。此外，有部分的家長因為不懂 COS，因此對此不表示意見。例如受訪者 F1 的家人，以為 COS 是在扮歌仔戲，他們也並未多作評價，而 F1 也順其自然地不打算跟家人解釋。

然而，不同於一般大眾對 COS 多採負面的評價，仍有少數的家長支持自己的孩子 COS 和反串。受訪者 M2 表示，雖然父親對他的反串「不做表態」，但母親卻給了自己高度的認同和支持，甚至會教導他如何化妝或擺姿勢。受訪者 M3 的媽媽和阿姨還會跟他分享化妝品。另外，受訪者 M1 的母親在看過他的女角照片後，還開玩笑的表示，自己好像多了一個女兒。上述案例雖為少數，卻顯示出並非所有家長皆排斥孩子反串。對 COS 稍有認識的家長，便會發現那並不是媒體所塑造出來的「浪費錢」、「搞怪」的活動。而 M1 與 M2 更表示，親人的支持是支撐他們繼續進行下去的動力<sup>14</sup>。

Coser 除了面對來自家人的贊成或反對，亦面臨其它朋友的看法。相較於家人，Coser 的朋友年紀尚輕，屬於較新的世代。他（她）們對 COS 這類較新穎的文化多半能夠接受。另外，雖有少數幾位 Coser 表示朋友中亦有些嘲諷的聲音，但他（她）們並不以為意。例如：受訪者 M2 則直接說「反正是我穿又不是你穿」，來反擊對他反串有意見的朋友。受訪者 F2 還表示，週遭有朋友很討厭 COS，不過她不會因此討厭他（她）們，因為每個人都可以有自己的好惡。對此，F2 會避免將自己反串的照片放到這些朋友會看到的社群網站上。

綜上所述，本研究發現，相較於一般朋友對 Coser 的評價，家人對 Coser 的影響力更甚。如果遇到朋友不支持自己，Coser 多半予以尊重，不會要求每個朋友都要接受自己。但是家人如果反對或阻止，Coser 通常就無法用置之不理的方式。這可能是因為家人畢竟是一起生活的人，而為了 COS 傷害彼此感情，是 Coser 所不樂見的事。簡言之，家人的認同對 Coser 是否能繼續享受美夢時分，或是只能夢醒以對，具有關鍵性的影響。

## 伍、結論與討論

本研究旨在探討 COS 中的反串行為與性別認同。透過對 7 位男性、2 位女性受訪者進行半結構式訪談，本研究發現多數 Coser 起因於「因為愛」而開始

---

<sup>14</sup> 值得注意的是，部分受訪者並未遭受到家人大力的阻撓，主要是因為：(1) 受訪者已成年，在金錢的使用上有較大的決定空間；(2) 受訪者的年齡與心智較為成熟，和家人的溝通技巧亦較佳。

進行反串，他（她）們並且在反串中確切體會到愉悅快感。其中，尤其是男性 Coser 在反串時，有逐步體現性別認同的流動，或藉此找到真實自我之可能性。COS 的反串行為與性別認同，可從以下三方面加以統整和討論。

## 一、Cosplay 中反串行為的性別意涵

本研究發現，Coser 無論其原生性別為男性或女性，皆因為喜愛角色進而產生反串的慾望。而 COS 則提供一個沒有性別限制，能夠自由扮裝、無慮的「異裝空間」，讓玩家得以沉浸於扮裝反串的美夢之中。本研究發現，COS 是一個讓玩家不用擔心外界眼光，並且得以放心、恣意的扮演任何性別角色的場所。因為在 COS 的世界裡，不會因為扮演的角色與 Coser 的原生性別不同，而被投以異樣眼光。對此，相較於性別類目壁壘分明的現實社會來說，COS 所營造的虛擬空間顯得更為包容與開放。

然而 COS 團體內部對於反串的寬容，並不全然意味著 Coser 可以隨意隨興地扮演。Coser 仍必須遵照團體內部的性別邏輯，並努力淡化或極盡掩蓋自己的原生性徵。假如 Coser 能夠扮演到讓人看不出其原生性別，便會受到大力讚賞。否則，Coser 極有可能招致同好的責難。這裡我們不難發現的是，COS 團體內部的性別空間雖然看似較為多元、寬容，但其審美觀和一般大眾的審美觀恐怕並無本質上的差異，亦即男性必須帥氣，女性應要柔美。在這套規範性的審美觀制約之下，所有反串的 Coser 們汲汲營營追求和扮演的，仍是社會主流的性別刻板印象。所以女性 Coser 要扮得像男性，則必須有著銳利的眼眸、霸氣的動作，或呈現出惜字如金的冷漠形象。男性 Coser 則要在反串時用輕聲的語氣、甜美的笑容來凸顯其柔美氣質。綜上所述，本研究認為在虛擬的扮裝空間中，現實世界的性別價值觀並未消逝，反而在反串行為中弔詭地得到了某種程度的鞏固和確認。

此外，雖然有些動漫角色在性別氣質光譜上，呈現出曖昧或流動的狀態。然而這些角色仍有原初的性別設定，Coser 在受訪時亦可清楚交代自己在扮演的是男角或女角（唯一具有扮演曖昧性別氣質角色的 M4 說明，自己挑選「兩儀式」的原因，只是因為角色本身較少人扮，所以比較不會跟別人「撞角」）。後續研究或可特意挑選具有高度性別跨越自覺的玩家，以及經常扮演曖昧性別氣質角色的玩家，並深入探索其扮裝行為和性別認同的關聯性。

## 二、反串行為與玩家的性別認同形塑

本研究發現，反串行為對於 Coser 性別認同的型塑，因為「夢境中」與「夢

醒後」兩種情境的差異而有所不同。所謂「夢境中」意指 Coser 在諸如同人誌即售會場或是外拍等場域中，為了更貼近所反串的角色，因此會在心境上做轉換，並體現性別認同的流動。然而這樣的性別認同流動乃是有極為有限的，因為部分的 Coser 一卸下裝扮後，他（她）們便會從美夢中甦醒，回歸於其原生性別。

然而本研究也發現，有些 Coser 在離開 COS 的場域並回歸現實生活後，反串所造成的性別認同轉換並未全然了無痕跡，而更可能在玩家心中留下記憶，甚至影響其日常生活的性別實踐。尤其是男性 Coser 藉由反串，除了開啓了探索自我的機會，更有些玩家藉此肯認到真我的存在價值，並對於自身的性別認同困境有不同面向的省思。對此本研究認為，COS 反串行為中的性別認同流動，確實具有潛力得以挑戰現實社會中僵固的性別劃分。這點發現值得未來相關研究加以深入探討。

### 三、Cosplay 的文本盜獵與性別展演

按照 de Certeau 的說法，讀者主動的閱讀和詮釋行為可稱之為盜獵。而透過對文本加以片段式地拆解和竊取，讀者得以有意識地創作出屬於自己的意義成品。從文本盜獵的觀點來看 COS 與反串，本研究認為反串行為儼然就是一種文本盜獵的實踐。因為 Coser 在閱讀、理解現實社會中的性別框架之際，進一步透過扮演的方式試圖創作出屬於自己的性別文本，這本身即是一項具有高度理性和自覺性的閱讀行為和意義創作。

此外，Coser 透過反串行為進行的性別文本創作，亦可能對傳統的性類目進行改編與嘲諷。性別在 COS 的虛擬世界裡，不再只是二元對立的僵化空間，而更存在著多元性別認同和性別實踐的可能性。這除了在某種程度上顛覆了實體性別化社會所塑造的性別規範，更彰顯出性別與性別認同之間的不連續性（discontinuity）與不確定性。而這樣的不連續性與不確定性，更得以透過 Coser 的在日常生活中的反串逐步走出虛擬世界，並進而在現實社會中體現和展演。

Butler (1999)（亦見王孝勇，2007，2009）在其性別展演（gender performativity）論中提及，性類目、性別認同並非本質存在，亦非超驗／先驗的奠基行為。而異性戀社會中的性別劃分雖是強迫性的產物，更是歷史偶然性的社會建構。因此，原生的性別並不存在，性別本身乃是一種模仿。透過性別的重複模仿，我們得以對權力關係加以顛覆的、諧擬的重新援用／部署（redployment）與再意義化。事實上，Coser 透過言過其實、以假亂真的反串，亦間接折射出性別本身的能動性特質（agency）。他（她）們除了認知到生理男性不見得非得表現出陽剛特質、生理女性不必然要嬌柔順從，更有幾位男性 Coser 走出虛擬的扮裝空間，卻仍選

擇在穿上異性的服裝，享受其中的愉悅並自我肯定。這種從個別性別主體出發並實踐的性別主體化動力，或許並未立即等同於 Butler 所揭櫫的扮裝皇后在諧擬展演之際進而嘲諷、解構異性戀權力關係的認同政治戰略，亦尚未足以撼動主流社會的性別劃分與性別框架，但其潛力仍值得後續研究持續探索與評估。

## 參考書目

- STAY (2007)。〈灰色眼神〉，《COSMORE》，3：66-68。
- VAIO (2006)。〈臺灣 Cosplay 活動的源起與發展〉，《COSmania》，1：98-101。
- 方剛 (2000)。《神話中的男女關係》。臺北，臺灣：上游。
- 方琳琳、黃春柳譯 (2009)。《日常生活實踐：1. 實踐的藝術》。南京，中國：南京大學出版社。(原書 de Certeau, M. [1990]. *L'invention du quotidien -- 1. Arts de faire*. Paris, France: Gallimard.)
- 王孝勇 (2009)。〈掙脫語言的枷鎖？從 Mikhail Bakhtin 論「表述」談起〉，《政治與社會哲學評論》，30：203-244。
- (2007)。〈女性主義立場論的主體與權力問題〉，《政治與社會哲學評論》，21：89-146。
- 王鈺琴 (2007)。《穿越時空愛上你——關於角色扮演者「觀看」與「被觀看」之研究》。國立彰化師範大學藝術教育研究所碩士論文。
- 禾子 (2005)。〈什麼是 COS ?〉，傻呼嚕同盟 (著)，《COSPLAY · 同人誌之秘密花園》，頁 144-149。臺北，臺灣：大塊文化。
- 池元蓮 (2005)。《性革命的新浪潮：北歐性現狀紀實》。高雄，臺灣：萬有。
- 何春蕙 (2003)。《跨性別》。中壢，臺灣：國立中央大學性／別研究室。
- 吳詩媛 (2009)。《邊緣／異己之歌：五位性別少數的性別認同與學校生活適應》。國立臺灣師範大學教育學系碩士論文。
- 吳寧馨 (1999)。〈繁花下水道——集體串連的同人誌文化〉，《張老師月刊》，262：66-73。
- 宋丁儀 (2002)。《消費社會的閱聽人——以霹靂布袋戲迷為例》。國立政治大學新聞研究所碩士論文。
- 汪佳妮 (2006)。《角色扮演現象分析研究與服飾設計應用》。輔仁大學織品服裝學系碩士論文。

- 尚衡譯（1990）。《性意識史——第一卷：導論》。臺北，臺灣：桂冠。（原書 Foucault, M. [1980]. *Histoire de la sexualite*. Paris, France: Gallimard.）
- 林文源譯（2002）。《傅科與酷兒理論》。臺北，臺灣：貓頭鷹。（原書 Spargo, T. [1999]. *Foucault and queer theory*. New York, NY: Totem.）
- 林宜蓁（2006）。《Cosplay 角色扮演的反叛：以消費與性別為例》。國立政治大學新聞研究所碩士論文。
- 林淑馨（2010）。《質性研究：理論與實務》。臺北，臺灣：巨流。
- 邱雯祺（2009）。《臺灣同人文化再現與實踐——以「開拓動漫祭」為案例》。崑山科技大學視覺傳達設計研究所碩士論文。
- 紀大偉（1997）。《酷兒啓示錄：臺灣當代 Queer 論述讀本》。臺北，臺灣：元尊文化。
- 倪逸秦、陳永修、楊佳蓉、姜漢威、Thalia、Ukon 等（2006）。《變身天使寇詩兒》。臺北，臺灣：文藝復興。
- 席珍（2006）。〈席珍的隨想。記趣專欄〉，《COSmania》，2：72-73。
- 馬士傑（2008）。《與他人一起扮演「他人」：角色扮演活動的建構》。國立政治大學社會學研究所碩士論文。
- 高詩涵（2010）。《Cosplay 青少年玩家部落格相簿的自我形象呈現——以 G. H. Mead 自我概念為分析》。慈濟大學傳播研究所碩士論文。
- 張小虹（1996）。《慾望新地圖：性別·同志學》。臺北，臺灣：聯合文學。
- 張世倫（2006）。〈人人都是主角——幻想與真實交織的 Cosplay 文化〉，《臺灣光華雜誌》，31（12）：86-96。
- 張立嵐（2007）。《扮誰像誰？迷的行為特質、實踐與認同研究——以青少年 Cosplay 為例》。國立交通大學傳播研究所碩士論文。
- 張君玖譯（2002）。《文化消費與日常生活》。高雄，臺灣：巨流。（原書 Storey, J. [1999]. *Cultural consumption and everyday life*. London, UK: Arnold.）
- 張春興（1989）。《張氏心理學辭典》。臺北，臺灣：東華。
- 張靄珠（2000）。〈性別反串、異質空間、與後殖民變裝皇后的文化羨嫉〉，《中外文學》，29（7）：139-157。
- 莊雅惠（2011）。《性別圖像與迷群思維——以霹靂布袋戲為研究對象（2000—2009）》。國立中興大學臺灣文學研究所碩士論文。
- 許芳瑋（2007）。《臺灣同人活動歷程及創演經驗初探》。國立花蓮教育大學多元文化教育研究所碩士論文。

- 陳明秀 (2011)。〈文化的遷徙與變異：以臺灣的同人誌活動中布袋戲 Cosplay 現象為例〉，《香港社會科學學報》，40：151-178。
- 游莉玫 (2008)。《宜蘭縣國小高年級學童對性別認同認知之研究》。國立臺南大學教育學系課程與教學碩士班碩士論文。
- 黃國書 (2008)。《扮裝異男的性別逾越／愉悅》。國立高雄師範大學性別教育研究所碩士論文。
- (2007)。〈認真穿著洋裝的異性戀男人〉，《性別平等教育季刊》，40：83-88。
- 傻呼嚕同盟 (2005)。《COSPLAY · 同人誌之秘密花園》。臺北，臺灣：大塊文化。
- 劉迺翰譯 (2011)。《性別的世界觀》。臺北，臺灣：書林。(原書 Connell, R. W. [2009]. *Gender: In world perspective*. Cambridge, UK: Polity.)
- 鄭玄藏 (1993)。《性教育：主題輔導工作坊研習手冊》。臺北，臺灣：教育部。
- 羅資民 (2008)。《身體書寫下的自我認同、交融、與通道儀式——臺灣 Cosplay 文化之表演研究觀》。國立臺灣藝術大學表演藝術研究所碩士論文。
- 嚴玉鳳 (2001)。《電視談話性綜藝節目與性別反串之再現》。淡江大學大眾傳播學系碩士論文。
- Anne, B. (1996). Traversing gender: Cultural context and gender practices. In S. P. Ramet (Ed.), *Gender reversals and gender cultures: Anthropological and historical perspectives* (pp. 22-51). New York, NY: Routledge.
- Butler, J. (1999). *Gender trouble: Feminism and the subversion of identity*. New York, NY: Routledge.
- (1997). *The psychic life of power: Theories in subjection*. Stanford, CA: Stanford University Press.
- Kacen, J. J. (2000). Girrrl power and boyyy nature: The past, present, and paradisaical future of consumer gender identity. *Marketing Intelligence & Planning*, 18, 345-356.
- Mills, M. (1996). "Homophobia kills:" A disruptive moment in the educational politics of legitimation. *British Journal of Sociology of Education*, 17, 315-326.
- Newton, E. (1979). *Mother camp: Female impersonators in America*. Chicago, IL: The University of Chicago Press.
- Stoller, R. J. (1968). *On the development of masculinity and femininity*. London, UK: Hogarth Press.

## 附錄：本研究的採訪大綱

### 一、你（妳）的基本資料

- （一）一開始是怎麼接觸 COS 的？
- （二）為什麼會想 COS ？
- （三）請述說一下第一次 COS 的情形？

### 二、COS 對你（妳）的影響

- （一）COS 對你（妳）來說最好玩的部分是哪裡？
- （二）COS 對你（妳）的日常生活有什麼影響？
- （三）COS 對你（妳）的意義為何？

### 三、你（妳）偏好扮演的角色種類

- （一）以動漫迷的身分來說你（妳）喜歡哪個種類的角色？
- （二）經常扮演的是哪一個種類的角色？
- （三）如何決定要扮演一個角色？

### 四、COS 的反串行對你（妳）的意義與感覺

- （一）你（妳）為什麼會想做反串扮演？
- （二）你（妳）覺得反串在 COS 中有甚麼樣的意涵？
- （三）第一次嘗試反串扮演是甚麼樣的感覺？
- （四）你（妳）反串時會注意哪些地方？

### 五、你（妳）自己本身的性別認同

- （一）你（妳）的性別認同是？
- （二）在日常生活中的打扮是否偏向中性？
- （三）覺得自己的個性比較偏向中性化嗎？
- （四）有在非 COS 或表演的情形下做異性的打扮嗎？
- （五）會想變性嗎？

## 六、你（妳）COS 時的性別認同

- (一) 你（妳）在 COS 反串行為時有「我在當異性」的感覺嗎？
- (二) 爲了 COS 反串行為而必須做一些異性的動作你（妳）有什麼感覺？
- (三) 你（妳）會覺得 COS 反串行為是樂趣的一種？
- (四) 你（妳）會追求「我要 COS 到別人看不出來我的原生性別」嗎？爲什麼？

## 七、反串對你（妳）的影響

- (一) 透過 COS 反串行為讓你（妳）更加瞭解異性？
- (二) 透過 COS 反串行為會讓你（妳）覺得在日常生活中做異性打扮很有趣？
- (三) 你（妳）認爲透過 COS 反串的扮演，是否會對社會主流的兩性劃分產生鬆動或挑戰？

## 八、你（妳）在反串時，大眾社會與週遭親友的想法

- (一) 家人知道你（妳）有在 COS ？有的話瞭解的程度與支持的程度爲何？沒有的話又是什麼原因不想讓父母知道？
- (二) 非 COS 圈的朋友知道你（妳）會 COS 並且很常反串出角嗎？有的話評價是什麼？
- (三) COS 圈的朋友對你（妳）的反串扮演有怎樣的評價？
- (四) 你（妳）覺得同人活動會場中，攝影玩家或路人對反串看法爲何？
- (五) 你（妳）覺得一般大眾對 COS 的看法如何？
- (六) 你（妳）覺得一般大眾對反串看法爲何？
- (七) 是否有因爲反串而遭受攻擊？有的話你（妳）是如何面對與調適？
- (八) 會因爲別人對你（妳）的扮相攻擊？而不想再反串了嗎？

# Between the Imaginary and the Real: Cosplay Transvestites and Their Gender Identification

Ho, Hsin

Bachelor, Department of Mass Communication, Providence University

Wang, Hsiao-Yung\*

Associate Professor, Department of Mass Communication, Providence University

## Abstract

This present study explores transvestitism and gender identification in cosplay behaviors. Drawing on the perspectives of textual poaching and gender performance, it asks whether transvestitism merely a temporary gender transgression, or a specific tactics aiming to dismantle the compulsory categorization of sex inherent in the gendered socio-culture. Based on semi-structured interviews, the author finds cosplay transvestites have to follow in-group rules which tend to echo mainstream gender values. The imaginary space deriving from transvestitism, however, does play an important role in the process of (male) cosplay transvestites' gender identification, as multiple or flexible gender values could be encouraged and introduced in real life. As conclusion, the author suggests further examination for probing the degree to which gender politics is implied in cosplay behaviors.

Keywords: cosplay transvestites, textual poaching, gender performance, gender identification, the imaginary space

---

\* Email: [hywang2@pu.edu.tw](mailto:hywang2@pu.edu.tw)

Received: 2013.08.18

Accepted: 2013.11.02