

台湾の修士・博士論文における 日本マンガ・アニメ文化研究

—コスプレ研究を中心に—

川 田 健

キーワード：マンガ・アニメ・台湾・同人・文化越境・跨文化・コスプレ

はじめに

論者は、台湾における日本マンガ・アニメ文化（以下、ACG¹文化）受容と現地化の様相を明らかにするために台湾におけるACG研究を分析してきた。特に修士論文は、著者の研究動機として、自身がACGのファンであったことに言及している論考が多く、また、後述の台湾国家図書館のデータベースによる整理がなされているため、台湾におけるACGファン文化の形成の考察のために有用な資料である。

川田（2011）では特に90年代後半の主要な論争である「日本ACG文化侵略論」をめぐる賛否両論を紹介し、最後に、後の多くの研究者が参照する陳仲偉の「主体的に関わるファン」論を紹介することによって、日本ACG文化のローカライズの一端を論じた。また、川田（2012）では、主に前者、90年代から2000年代初期における台湾の同人誌文化発展の諸相を、イベントと同人誌文化啓蒙との両面から分析した。川田（2022）では、川田（2011）の不備を補い、キーワード検索の方法を改めた上で、再度2000年より2019年までの20年間における日本ACG文化関連の修士・博士論文の検索を行い、内容別に分類した上で傾向を概観した。本論は、川田（2022）の各論として、ファン文化論のうち、日本ACG文化の在

¹ ACGはAnime・Comic・Game の頭文字を取ったもので、中華圏ではマンガ・アニメおよびその派生文化を表す言葉として広く用いられる（川田2022:90）。

地化の象徴と目されるコスプレ研究に焦点を絞り、その問題意識と研究の進展について確認していくことを目的とする。

石井(2003)によると、台湾では1998年頃から「哈日族」といわれる、日本好きのライフスタイルを標榜する若者の登場を契機として、日本のポピュラー文化それ自体が一つの社会問題として論議されるようになった。たとえば聯合報が1999年5月15日に「日本のマンガは文化的植民地の尖兵だ」という見出しを立てて、同月に台北で行われた「日本流行文化在台湾與亞洲(日本文化の台湾及びアジアにおける流行)」というシンポジウムの内容を紹介している(石井2003:13)²ように、メディアでも日本大衆文化に関する問題が取り上げられるようになった。続く2000年には、徐佳馨氏が「漫歩框世界：解讀日本漫畫的文化意涵(コマ世界(マンガの世界)を漫歩する：日本マンガの文化意義の解讀)」輔仁大学大衆伝播学研究所、を発表、台湾における日本マンガ文化の流行が文化侵略であることについて、フランクフルト学派の論に依拠しながら論じる(川田2011, 2022)。かかる文化侵略論に対して、受容者の主体性という視点から反論を展開したのが、陳仲偉『日本動漫畫的全球化與迷的文化(日本ACGのグローバル化とファンの文化)』である。詳細は川田(2011)を参照されたいが、陳氏は、日本文化ACG文化のグローバル化の要因は、ファン同士のコミュニケーションによって広がる水平拡大モデルにあって、ディズニーやハリウッドのような、巨大資本の投下によってもたらされたものではない、と徐氏の論を批判する。台湾のACGファンを、主体的に文化に参加する主体者と捉える陳氏の視点は、後の修士課程で学ぶ学生に大きな影響を与えた。(川田2022:79)。

陳氏の2論文が、台湾にも連なる日本ACG文化の特徴について、新たな視座を提供したのに対し、台湾のACGファンの活動を整理し、参与観察・インタビューを通じてその一端を明らかにしたのが、古孟釗(2004)「漫畫同人誌在台湾的發展～休閒與文化產業的觀點(マンガ同人誌の台湾における發展—余暇と文化産業の観点から)」である。論題は同人誌であるが、氏の論文は、同人イベントを軸とした台湾ACG同人文化全体を射程に入れ、台湾のACG活動が、日本の深い影響の中で誕

² 同シンポジウムの発表者には後述徐佳馨氏も参加している。

生じたものであることを認めつつも、決してそれは単純な日本文化趣味の延長ではなく、主体性を持って参加している文化的実践であることを論じている。換言すれば、陳氏とは別の研究方法を用いて、前述の日本ACG文化侵略論に対して反論を加えているといえる³。

90年代は台湾の同人文化の勃興期である。台湾では90年中葉以降、漫画市場がさまざまな要因で衰退してしまう（陳2014：122-129）、（李2017：131-132）。台湾漫画文化のリスタートの原動力となったのが同人文化である。80年代末に、日本マンガの海賊版を掲載する雑誌を発行していた出版社は、同人作品も同時に掲載していた。特に「聖闘士星矢」の二次創作「星矢小劇場」は後の台湾の漫画制作者に大きな刺激を与えた。オリジナルに基づく二次創作を通じて新たな解釈を発表するという表現形式が創作意欲をかき立てたのである。90年代に入ると台湾大学など多くの大学で漫画サークルが立ち上がる。さらに漫画作品のみならず、創作ツールなども扱う「漫画便利屋」と呼ばれる店舗もでき、そこが同人創作者の交流の場となった（川田2012：101-102）。

台湾の同人文化を理論・空間の両面でささえたのが2002年に正式に刊行された雑誌『frontier』及び同誌の発行母体、台湾動漫画推广協會の運営する同人誌即売イベントfancy frontierである。詳細は川田（2011b）（2012）にゆずるが、同人文化の発展こそ台湾漫画文化の発展につながるという意識が読み取れる。今回取り上げるコスプレ⁴は、自身がキャラクターに扮する、広義の二次創作であり、物語やイラストの創作と並ぶ同人活動の柱である。後述するように、『frontier』は、特に初期には「同人采風録」というコーナーを設けてさまざまなコスプレを紹介、また「Oh My Cosplay」と称する、衣装や小物の作成方法を紹介するコー

³ 古孟釗（2004）は、後述研究方法で抽出した論文のうち、74本に引用されている。

⁴ キャラクターに扮するコスプレは、中国語では「角色扮演」の語が当てられるが、これはファン内部から出たことばではなく、後述黄桔誠（2020）で示された時代区分の第2世代に、メディアによって作られた語だという（黄桔誠2020：25）。ACG文化におけるコスプレは、日本語をそのままアルファベットに直した“Cosplay”が多く使用される。また、コスプレを行う者（演者）については、日本では「コスプレイヤー」略して「レイヤー」の語が一般的に用いられるが、台湾では“Cosplayer”を“Coser”と略する。本論では一律に「コスプレ」「コスプレイヤー」の語を使用する。

ナーも不定期に連載していた。以上のことから、コスプレ研究をトレースすることは、台湾のファン文化研究の特徴の一端を考察するのに有用であると考ええる。

2 研究方法と制限

今回も川田(2022)で国家図書館(台湾)「台湾博碩士論文知識加値系統⁵」を利用したデータベースを用いた。卒業学年度⁶民国88(1999)年～108(2019)年「日本」and「動漫」「日本」and「漫畫」、「日本」and「次文化」、「日本」and「輕小説⁷」「日本」and「BL」、のキーワードで検索をかけて、最終的に886本を抽出した⁸。

このうち、コスプレを主題にしたもの、あるいは、キーワードに「Cosplay/角色扮演」は35本で、川田(2022)でもそのように報告したが、その後精査した結果、上記の35本のうち、2011年の1本と2018年の1本は、実際にはコスプレとは関わらないか、関わりが僅少であると判断した⁹。上記に2020年度論文1本を加え、今回の研究対象とした。従って本論考で用いるのは、この35本である。論者は2022年9月に台湾国家図書館での資料収集を予定していたが、新型コロナウイルス感染拡大によって渡航できず、抽出した論文のうち、本文が確認できるものは、オンラインで入手可能な16本に限られた。そのため、今回は全体の状況把

⁵ <https://ndltd.ncl.edu.tw/cgi-bin/gs32/gsweb.cgi/ccd=gcYxgF/webmge?mode=basic>

⁶ データベースには通常卒業年度と論文出版年が記載されているが、論文出版年については記載されていないものもあるため、経年比較は一律に卒業年度とした。

⁷ ライトノベル。

⁸ 無論、これら全てが日本ACGを主題としたものではなく、1章の一部に日本に言及されているものも含まれる。全文がweb上で公開されているものもあるが、大多数は本文にアクセスできないため、抽出後の採用基準は、論文要旨または目次中に、日本ACGについての言及があるもの、参考文献に日本ACGに関連する論考が取り上げられているものとした。詳細は川田(2022:89-88)参照。

⁹ 中国語の「角色」には、キャラクターとキャラクターが演じている役割の両様の意味があるため、「ロールプレイ」(演じている役割)「コスプレ」(演じられているキャラクター)が同じ訳語となる。今回2本の論文をリストから外したのは、いずれももっぱらロールプレイングゲームのみを対象とし、現実のプレイヤーが当該キャラクターに扮して演じる行為を対象としていなかったからである。

握については、概要・目次及び参考文献に拠り、重要と思われる事項について、入手できた論文を参考に論を進める方法を採用。なお、川田(2022)同様、論文の刊行年については、データベースに記載があるものはそれに従い、ないものは注記の上卒業年を以て論文刊行年とする。

1 00年代におけるコスプレに関する言説—在野研究の役割

各論に入る前に、00年代の台湾のACG文化の牽引者が、コスプレをどのように位置づけているのかについて触れて起きたい。先述したように、2002年に正式に刊行された雑誌『frontier』及び、同誌の発行母体の台湾動漫画推广協会の運営する同人誌即売イベント「fancy frontier」は、台湾の同人文化の牽引役として大きな役割を果たした。台湾動漫画推广協会の理事長、蘇薇希氏は、論者が行ったインタビューの中で概ね以下のように述べている。蘇薇希氏は90年代に大学生として漫画便利屋に通い詰め、その中で雑誌に評論を掲載することを持ちかけられた。雑誌『frontier』の原点もここにある。同誌発刊前には、日本のアニメ雑誌『AX』の翻訳版の『T-AX』があったが、翻訳担当者が、往々にしてACGの知識に乏しかったためか、意味不明な文章になっていた¹⁰。こうしたことから、同誌の基本方針として、1：ACGに対する十分な知識を有する執筆者で固める。2：深く日本ACG文化を理解し、それを消化吸収することによって、台湾人に理解できるように、また興味が持てるような形にして台湾の愛好者に広めていく（川田2011b：99-100）。

『frontier』は、単にACGの情報提供誌ではなく、文化の発展に寄与するという明確な目標を持って発刊された雑誌である。同誌は特に刊行初期は同人文化に関する記事を多く掲載しており、台湾の同人文化発展に寄与している。コスプレに関して言えば「同人Cosplay采風録」という、コスプレイベントの様を取り上げたコーナーを、ほぼ毎月掲載してい

¹⁰ 同誌は1995年創刊。『AX』はソニーマガジズから発刊されていたアニメ雑誌。『T-AX』では多くの特集部分は台湾側で独自に編集しており、評論部分では、先述の李衣雲や、脚本家として有名な納蘭真などの著名人も執筆している。2000年以降CDやDVDを付録につけた代わりに誌面が大幅に減少し、2001年7月、日本との版權更新が行われず停刊、日本の『AX』も同年11月に停刊（陳仲偉2005：58-59）。

る。日本のコミックマーケットの記事もあるが、大部分は台湾のイベントのものであり、地方の小規模なものも含まれる¹¹。記事の内容も、単なる紹介ではなく、問題点の共有など、コスプレイヤーが活動する上で注意すべき点にも言及され、啓蒙的な側面が見られるのが特徴である¹²。

もう一点、2005年に傻呼嚕同盟¹³により刊行された『COSPLAY・同人誌之秘密花園（コスプレ・同人誌の秘密の花園）』を取り上げたい。該書は書名からわかるように、台湾におけるコスプレ及び同人誌文化について述べられたもので、管見の及ぶ範囲では、コスプレ・同人誌を専門に取り上げた単行本としては最初のものであり、今回抽出した36本中、18本で参考文献として参照されている。同書のコスプレ部分は2部構成になっている。1部はアニメ・布袋戲など様々なジャンルのコスプレイヤーの写真とロングインタビュー、2部は「コスプレとは何か」の説明から、台湾コスプレ史、日本などの海外事情などを紹介するコラム集である。特に論者が注目するのは、第2部に掲載されているコスプレ史である。同書では、コスプレの歴史を3世代に分類している（傻呼嚕同盟2005:144-149）。内容を簡単に整理するとおよそ以下の通り。

1：第一世代（1992～95）

- * 時代風潮—日本ACG及びその愛好者に対してネガティブな評価。
- * 情報源を日本語の雑誌が中心、日本語ができる層が主流。
- * ファンコミュニティの中で完結する小規模な活動。

¹¹ 例えば2005年5月号の、台南成功大学漫画サークル主催の成大薫風など。

¹² 例えば2004年1月号掲載の、Comic World26（Comic Worldは、1997年より開催されている、台湾で最初の大規模同人誌即売イベント）での記事では、参加人数の増加に伴い、セクシャルハラスメントも発生していること、それは主催側だけでは完全には防げないため、女性コスプレイヤーに対して、単独での行動を避けることなどを呼びかけている。また、先述成大薫風の記事では、コスプレイヤーが会場に捨てていく大量のゴミ問題を取り上げているが、その中で、トラブルが元でイベント自体が開催できなくなる恐れに言及し、ゴミの持ち帰りを訴えている。

¹³ 傻呼嚕同盟は1997年成立のACG評論集団。自主出版の『動漫2000』をはじめ、所謂「萌え」の研究書『ACG 啟萌書』（2007、木馬出版）や、富野由悠季や宮崎駿等5人の著名アニメ監督と作品に対する論考『動漫2006・日本動畫五天王』（2006、大塊出版）などを出版。00年代のACG評論に大きな影響を与えた。

- * 同人誌制作者が主な担い手。
- 2 : 第二世代 (1995~98)
- * 時代風潮—いわゆる哈日 (日本大衆文化愛好者¹⁴) ブームの到来期¹⁵。
 - * 第一世代よりも積極的に外に向かって発信。
 - * 同一作品の愛好者がグループで演じるスタイルの登場。
 - * 参加層の拡大—同人誌制作者ではない、コスプレのみを行う層の出現。
 - * コスプレイヤーの撮影を目的とする層の出現。
 - * イベントの急激な増加と、メディアの注目¹⁶。
- 3 : 第3世代 (1997~現在[2005])
- * 参加層の拡大—メディアを通じてコスプレを認知した層の出現。
→ 作品愛よりも演じるキャラクターの人気や・特殊性・かわいい / かつこいいといった基準を重視するコスプレイヤーの登場。
 - * インターネットの普及—交流の促進・衣装や道具などの販売、トレード、衣装製作外注など「分業化」の進展。

この分類は、執筆者の小梅氏も述べているように、執筆者の主観と種々の彙報によって分類されているものである (傻呼噜同盟2005 : 149) が、この分類は後の研究者に分析の視座を与えており、羅資民 (2007) や黄桔誠 (2020) に発展的に継承されている。羅資民 (2007) では、この時代区分を土台にして¹⁷、若干の修正を加え、以下の見出しをつけている。

1 : 情報未流通期 (1990-94)

- * 時代風潮—日本ACG及びその愛好者に対してネガティブな評価。
- * ファンは日本のゲームを行う層で、日本のゲーム雑誌がコスプレの情報源であることから、一定の日本語読解能力を具有。

¹⁴ ただし、哈日の定義については、「日本好き」深度をどう捉えるかによって意味することが異なる。詳細は李 (2017) :108-118参照。

¹⁵ 1995年が割期であることは、日本からの雑誌輸入額が、1994年の2,917,040冊から7,846,878冊に急増していることから裏付けられる。李 (2017 :106) 参照。

¹⁶ 参加者に対してネガティブイメージを与えるような報道もみられたという。

¹⁷ 傻呼噜同盟 (2005) を土台にしていることは注釈で明記されている (:50)。

*衣装・道具は自給自足、表現形式は日本の模倣。

2：インターネット発展期（1994-98）

*ファンの基本要素は1を継承するも、台湾の流行文化に発展。

*BBSなど、インターネット論壇やウェブサイトの開設—新規コスプレイヤーの参入。

*メディア報道の開始—誤解などによるネガティブな報道¹⁸。

*Comic Worldの誕生—営利企業主催の同人イベントの開始¹⁹。

3：商業組織宣伝期（1998-2006）

*コスプレ環境と人数の充実—Comic Worldとfancy frontierの二大同人イベント主催企業による安定的な開催。

*メディア報道の拡大—テレビのゲーム専門コーナーでのコスプレ関連報道→コスプレイヤーの情報源の多角化と新規プレイヤーの大幅拡大。

このように、羅資民（2007）では、時代区分の基本的視座を傻呼嚕同盟（2005）に求めながらも、コスプレイヤーの情報源の拡大という視座を加えている。また、営利企業主催の同人イベントの開始を、時期の転換点の指標として重視しているが、これは、同人誌イベントの歴史を整理研究した沈裕博（2010）にも継承されている。

2 コスプレ研究主題修士論文の嚆矢

コスプレそのものを主題として取り扱った論文は、2006年卒業生より見られる。先述したように、これ以前に、コスプレ研究に対する重要な視点を提示したのが古孟釗（2004）である。本論文は主題としては同人誌であるが、同人世界の拡大という観点からコスプレにも言及し、コスプレイヤーへのインタビューを軸に論を展開している。その結果、コス

¹⁸ 例として、「世紀末のパンク族」「奇妙な衣装の新新人類」という話題が展開されていたと述べている（:51）。

¹⁹ Comic World（略称CW）は、96年より日本で同人誌即売会Comic World（略称CW）を主催したSE社が、台湾の大手漫画便利屋JB（捷比）と共同して、台北民衆活動中心で開催したもの。詳細は沈裕博（2010）、川田（2012）参照。ただし、この時期はコスプレでの参加は多くなかったという（:51）。

プレは、同人誌愛好者の活動と親和性が高く、同人誌に関わる者²⁰にさらに多くの選択肢を与えている。つまり、台湾の（広義の）同人文化の発展には、同人誌とコスプレが相互補完的な役割を果たすということを指摘する。その上で、両者の性質、立ち位置の差異を意識することの重要性にも触れる（：145）²¹。同論文は、コスプレを主題とした35本の論文中13本で引用され、その後のコスプレ文化研究の方法や考察すべき基本問題を示している。研究方法としては、同人・コスプレイベントの整理分析と、参与観察・参与者に対するインタビューなどのフィールドワークである。特にフィールドワーク（インタビューやアンケート調査等）は後の研究方法のスタンダードとなっている。

同論文は、歴史・参加者の意識・経済効果・メディア報道の問題点など、後の研究者に様々な視点を提供している。特に同人文化のローカライズ（在地実践）の視点は、先述陳仲偉氏の論をフィールドワークから実証したものとして注目できる。コスプレ文化を含む同人文化は、直接

²⁰ 作り手とイベント参加者を含んだ、コミュニティ全体を意味する。

²¹ 古孟釗氏は、社会の中では同人誌とコスプレが往々にして混同して語られることがあると指摘した上で、広義の同人誌の活動にはコスプレを含んではいるが、前者は絵や文の創作で、後者は扮装する行為であり、混同してはならない（：4）と述べ、メディアによってもたらされる所の、一般社会の同人・コスプレに対する誤認識を問題視する。また、コスプレ文化の急激な拡大によって、同人作家がコスプレイヤーを歓迎しないケースも見られるようである。傻呼嚕同盟（2005）所収の「同人誌とコスプレの共存問題と反省（文：Myssa）」（：210-211）では、同人誌即売イベントにコスプレイヤーが入ることにより、人々の注目ポイントが創作本体の巧拙から離れてしまうため、コスプレイヤーを「本業をおろそかにする者」と見なして忌避したり、そもそもコスプレイヤーの中には漫画に興味がないのにイベントに参加している人がいるとして、その参加に否定的であるなど、同人誌販売者とコスプレイヤーの共存が難しいということを指摘している。また、先述した、一部コスプレイヤーのマナー問題も、同人誌作成側の、コスプレイヤーに対する不信感を引き起こしているものと思われる。Myssa氏はそれでもなお、長期的に見れば、両者は相互補完の関係にあり、どちらかを排除してはならないということを述べている。古孟釗氏の問題認識も恐らくこの延長線上、すなわち、広義の同人活動として、同人誌とコスプレが車輪の両輪となって、台湾の同人文化の発展させるためには、何が障碍で、その克服のためにはどのようにすべきか、にあるのではないかと推測する。

的には日本大衆文化の輸入であるが、台湾の愛好者の日本関連情報の受容の様相は、受動的な受容から主体的選択に徐々に変化しているとして、日本ACG文化と台湾の歴史的文脈文化とが融合した、新たな形態の作品が生み出されている可能性を指摘する（：146-147）。最後に今後の課題として、コスプレの専門研究の手薄さを指摘する。

コスプレを主題とする論文は2006年卒業生による以下の4本を嚆矢とするが、それらはいずれも先述古孟釗（2004）を参照している²²。

白超熠（2006）「Cosplay的視覚文化研究——個後現代的文化論述（コスプレの視覚文化研究—ポストモダン文化論述）」

林宜蓁（2006）「Cosplay角色扮演的反叛：以消費與性別為例（コスプレの反逆、消費とジェンダーを例に）」

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（誰に扮して誰に似ているのか。ファンの行為の特質、実践とアイデンティティ研究—青少年コスプレを例に）」

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（時空を越えて愛してる—コスプレイヤーの「見る」と「見られる」に関する研究）」（川田2022：98）。

この4本のうち、林宜蓁（2006）と張立嵐（2007）は、コスプレを行うことの積極的意義に着目する。張立嵐（2007）では、青少年がコスプレに参加することは、彼らにとって成長の糧となることを指摘する。コスプレ活動を通じた自己表現と同人コミュニティの中での承認によって、アイデンティティが確立され、ファンコミュニティに属しているという自覚が、自己の行動規範をもたらし、社会性を獲得することができるかと主張している。また、コスプレ文化は単なる日本ACGの輸入ではなく、

²² 白超熠（2006）は、参考文献一覧には古孟釗（2004）が落ちているが、本文中では参照されている。

²³ 布袋戲は、パペットタイプの人形劇全般を指すが、コスプレ活動の主な対象は霹靂布袋劇である。これは、霹靂國際多媒體股份有限公司が手がけるシリーズで、華やかな衣装や現代的なデザイン、特撮技術を多用した映像作品である。そのきらびやかな衣装と現代的な演出は多くのファンを獲得し、コスプレ活動初期段階から、すでに霹靂布袋劇はコスプレの一つのジャンルを形成していた。これに関しては蘇微希:Aska（2011：118）参照。

霹靂布袋劇²³のような、ローカライズされた活動が行われていることを強調している。また、林宜蓁（2006）は、ジョン・フィクス、ミシェル・ド・セルトー、ヘンリー・ジェンキンスなど、西洋のファン文化論の枠組みを援用して、ファンの主体性を論じるとともに、ロバート・コンネルやジュディス・バトラーを参照しつつ、コスプレが性差を越えて演じられることに注目し、性差を超える表現をするためには、確かに既存の性の表象を使わざるを得ないが²⁴、ジェンダー固定を転倒させる潜在的な力を持っていると主張する（川田2022：77-78）。

白超燿（2006）は、コスプレ撮影者の視点を提示したことが注目される。氏は文化史を整理した上で、撮影者の存在が、迷文化（ファン・カルチャー）としてのコスプレが変質する可能性として、概ね次のように指摘する²⁵。撮影者の存在は、コスプレのありよう事態を変化させた。初期のコスプレ文化では、写真は目的ではなく、せいぜい記念写真的な位置づけであった。撮影師は、ACGファンの撮影したものと求めるものが異なる。彼らの取りたい者は衣装そのものではなく、その衣装を着た人物の美しさである。コスプレ活動が大型化するにつれ、交流という要素は相対的に低下し、コスプレイヤーを觀賞するという要素が大きくなってくる。そして、たとえばロリータファッションなどの、特定のキャラクターのコスプレとは異なる参加者も現れるようになると、従来型の、キャラクターに扮することを目的とした、もともとコスプレ愛好者の不満を引き起した。つまり撮影師の存在は、コスプレを「脱同人化」すなわちACGファンの活動から乖離していく恐れがある（白超燿2006：110-112）。

上記古孟釗（2004）及びそれを継承する4論文で提示された視点として重要なものを挙げれば、以下のようなだろう。

- 1：コスプレ文化の主体性—単なる日本ACGの模倣ではなく、一方的な消費者でもないこと。

²⁴ 例えば男性が女性に扮していることを示すために、スカートなど、既存のジェンダーの記号に頼ることなど（：52-56）。

²⁵ 同論文では「ポストモダン」と記述されているが、本題としては、コスプレについての概説・参与観察、コスプレイヤーインタビュー分析で、ポストモダニズム理論を用いて論を展開しているわけではない。

- 2 : コスプレを演じることの効用—青少年のパーソナリティの確立など
- 3 : 既存の固定的価値観の打破—性別の越境など
- 4 : コスプレ文化の担い手としての撮影師とその影響—「見る」側による「見られる」側への干渉

3 修士論文におけるコスプレ研究の展開

前項を踏まえて、2006年から2020年までのコスプレ研究を概観する。ACG文化の中のコスプレを主題とした論文は35本である。全体を俯瞰してその傾向をみるために、主題を次のように分類した²⁶。

- 1 歴史・現状—コスプレや関連イベントの歴史や、コスプレ活動の諸問題に関する研究
- 2 演者論—コスプレイヤーのアイデンティティ、コスプレイヤーをめぐる外的環境に関する研究
- 3 視聴者論—コスプレ撮影者（以下、台湾の一般的な用語に倣い「撮影師」と称する）・観察者に関する研究。写真技術論を含む
- 4 創作論—コスプレ表現・衣装、パーツ作成に関する研究
- 5 日本・日台—日本コスプレ文化や日台コスプレ文化の比較研究
- 6 経済—コスプレの経済効果・コスプレ関連業者に関する研究
- 7 ジェンダー—コスプレのジェンダーに与える作用に関する研究
- 8 フィールド—研究方法にフィールドワーク・アンケート調査を含む研究
- 9 定量調査—8のうち、統計分析の方法を用いて定量調査を行った研究

まず特徴的なのは、34本中31本が、フィールドワークを取り入れているということである。古孟釗（2004）が用いた方法である。私が論文本文を確認できた範囲では、当該テーマで修士論文を執筆した大学院生は、

²⁶ 論文の内容が複数にまたがるものは、複数にフラグを立てているため、各項目の合計は総数と一致しない。また、8、9は内容ではなく研究方法であるが、研究の特徴を把握するのに有効であることから掲載した。

表 ACGコスプレ主題論文の本数および分類 (2022年暫定版)

卒業年	総数	歴史・現状	演者論	視聴者論	創作論	日本・日台	経済	ジェンダー	フィールド	定量調査
2006	4	2	3	2	2	0	0	1	4	0
2007	3	1	1	0	0	1	0	1	3	1
2008	2	0	0	1	1	0	0	0	2	2
2009	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0
2010	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2011	5	0	4	1	1	0	0	0	5	1
2012	2	1	0	0	0	2	0	1	1	0
2013	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0
2014	4	0	3	0	1	0	0	0	3	2
2015	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1
2016	3	0	1	0	1	0	1	1	3	1
2017	3	0	2	1	2	1	0	0	2	0
2018	2	0	1	0	0	0	1	0	2	0
2019	2	0	2	0	0	2	0	0	2	1
2020	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0
合計	34	6	19	5	8	6	2	4	31	9

川田作成

古孟釗氏も含めて、自身も何らかの形同人活動に関わっている。やや誇張した表現をあえてすれば、コスプレイヤーや参加者（撮影者など）の意識を分析することは、自身のアイデンティティを再確認する道筋であるといえる。表の通り、当該テーマの研究は、コスプレイヤーのパーソナリティや環境に関する研究が最も多く、参与観察・デプスインタビューなどの定性調査により、コスプレイヤーの意識を研究する方法が取られた。先述張立嵐（2007）は、この方法により、コスプレの青少年に与えるポジティブな効用を見いだしている。張立嵐（2007）を批判的に継承したもの²⁷としては、劉庭宇（2011）「以休閒觀點探究cosplay次文化意涵及自我認同歷（レジャーの観点による、コスプレサブカルチャーの意義と自己アイデンティティ形成の探求）」が挙げられる。本論は、参与観察を通じてコスプレの効用を積極的に認めるものである。必ずしも外へ向かうことに自信が持てない青少年が、コスプレを通じて自分のなりたいたい人格になることができ、自己肯定感を高めることに寄与できるとする。劉庭宇氏は、昨今のコスプレ研究は、メディアのコスプレ報道とコスプレの芸術表現²⁸に集中している、と疑問を提示し、レジャー²⁹の観

²⁷ 劉庭宇氏は、張立嵐（2007）のコスプレ研究について、焦点をマイナスイメージの比較的強い「ファン」の文化に置いている、と批判している。

点からコスプレが生み出す行為の経験を観察すべきだとした上で、本論文の目的はコスプレをポジティブなレジャーの活動と見なすことと位置づけている（：5）。

演者論は、定性調査が主力であるが、楊世鈺（2007）「Cosplay角色扮演者（Coser）與閱聽人態度之相關性研究—以動漫畫為例（コスプレイヤーと観客の態度の相関性の研究—漫画・アニメを例に）」、を嚆矢として、アンケート調査とデータ分析に基づく定量研究も見られるようになった。定量調査が行われるようになると、複数要素の相関分析を行うので、例えばコスプレイヤーの安定度と家庭の支持、自己肯定感などとの関連性を考察することができ、より立体的にコスプレイヤーの意識を把握することができるようになる。たとえば張雅婷（2014）「角色扮演者之人格特質、同儕關係、家庭支持、深度休閒特質對持續涉入角色扮演之影響研究（コスプレイヤーの性格の特質・仲間関係・家庭のサポート・シリアスレジャー³⁰の各要素における、コスプレ活動の持続的参加に対する影響の研究）」では、上記各項をピアソンの積率相関係数を用いて分析し、どの要素がコスプレ活動を長続きさせる要素であるかを分析している。性格分析はビッグファイブモデル³¹を用いているが、興味深い

²⁸ 氏がこの点で批判の対象としているのは後述白超燿（2006）である。これは視点をコスプレイヤー自身よりも撮影者の目線に焦点を置いていることに起因するものと思われる。

²⁹ 原文は休閒（活動）。一般に余暇・レジャーと訳される。ACG研究論文には“休閒”の語が表題やキーワードにしばしば出現するが、日本語で一般的に言われる余暇・レジャーは、本業の合間に楽しむ息抜きのイメージが強い。しかし本論文も含めて、表題やキーワードで用いられる“休閒”は、宮入・杉山（2021）の所謂「趣味の文化学」に近い。宮入・杉山（2021）では、レジャーを、本気・真剣に取り組むシリアスレジャー（注30）と、場当たりの気楽に楽しむカジュアルレジャーとに分けているが（：Ⅷ）、ACG活動に“休閒”の語を当てる時は、概ねシリアスレジャーを想定していると捉えるべきである。

³⁰ シリアスレジャーは、カナダの社会学者、ロバート・ステビンズが、アマチュアの真剣な活動から着想を得た概念で、「アマチュア・趣味人・ボランティアによる活動で、彼・彼女らにとってたいへん重要でおもしろく、充足をもたらすものであるために、典型的な場合として、専門的な知識やスキル、経験と表現を中心にしたレジャーキャリアを歩みはじめるもの」と定義される。（宮入・杉山2021：Ⅵ～Ⅷ）。

のは、良識性とともにも神経症傾向を有するプレイヤーがコスプレ活動に長くコミットしているという結果である。これについて、張雅婷氏は、コスプレイヤーは社会の地位で比較的デリケートな族群であること、コスプレ活動、コスプレイヤーは自身の実態を隠すサブカルチャーであることなどを指摘する（：112）。自身がコスプレイヤーでもある氏は、最後に、コスプレイヤー・イベント主催者およびコスプレイヤーの家族に対する提言を行っている。

視聴者論は演者論とは裏表の関係にある。ここでいう視聴者とは概ね撮影師のことある。言うまでもなく演者（コスプレイヤー）と視聴者は「観られる－観る」の関係で、供給者と受容者と言い換えることが可能だが、撮影師は同時に作品の作成者にもなる。いわばコスプレの二次創作である³²。マンガやアニメなどの二次創作と異なり、供給者たるコスプレイヤーに直接対面しない限り、作品は生み出されない。同人誌即売会場において、自分の好きなキャラクターを示す目的で、小規模で行われていた第一世代（先述）とは違い、いわば写真に撮られるのが前提となる³³。さらに、コスプレイベントではなく、最初から写真撮影を前提としたものへ拡大する。両者は相互補完的な存在であり、この点が他のコンテンツとは根本的に異なる。撮影師という存在のコスプレイヤー、ひいてはコスプレ文化に対する影響は多岐に亘るが、この問題を最初に主要な研究項目としたのが白超焔（2006）で、盧徳蓉（2011）「虚幻的影像世界：角色扮演者（COSPLAYER）的自我觀點研究（ファンタジーの写真世界—コスプレイヤーの自己観点の研究）」に受け継がれる。白超焔氏は撮影師の視点から、盧徳蓉氏はコスプレイヤーの視点から視聴

³¹ ビッグファイブモデルは、外向性・協調性・良識性（良心性）・情緒安定性（神経症傾向）・知的好奇心の主要な因子で性格が記述できるという仮説（村上宣寛・村上千恵子2017：1,65）。

³² 厳密に言えば、コスプレ活動自体が、主にACGキャラクターに扮するので二次創作であるが、コスプレをオリジナル作品と見立てた時に、撮影は、それを素材に写真技術を用いて創作するという意味での二次創作である。

³³ 盧徳蓉（2011）では、必ずしも撮影を前提としていない会場活動でも、多くの人に囲まれて写真を撮られることで満足感を得られるコスプレイヤーが多いことを指摘している。（：143-149）。

者論を展開する。その中で指摘するのが、撮影者の存在が引き起こす問題点である。例えば、撮影者が特にACG文化が好きだったのではなく、単純に女性を撮影したい、出来ればデートに誘いたいなどという不純な動機で足を踏み入れた、というケースを紹介している。コスプレイヤーは圧倒的に女性が多く³⁴、必然的に撮影者は男性が多くなる。かかる状況下では、撮影師のコスプレイヤーに対するセクシャルハラスメントも不可避的に発生してしまう。それがメディアに取り上げられればコスプレが危険なイベントという誤解を招き、それはコスプレ文化そのものに大きなダメージを与えることになる。00年代におけるコスプレ文化批判が、いわば誤解に基づくものであったのに対して、10年代では、コスプレ界内部が抱える問題が発端となっている。撮影師の存在が引き起こす問題点については、盧徳蓉（2011）で提示されているものの殆どは白超燿（2006）の指摘している所である。換言すれば、2006年段階で提示された問題が、2011年の段階でも存在し続けているということでもある。

同じ視聴者論でも潘琪靜（2017）「在扮演與創造遊移的Cosplay文本探索—創作論述（コスプレ活動に対する、写真撮影を通じた意味再解釈—創作論述³⁵）」は、コスプレ写真の撮影を、一種の二次創作—一次作品に対する再解釈と位置づけ、コスプレイヤーの衣装や意識の解説（すなわち一次作品の解説）と、潘琪靜氏による二次創作の過程、作品を紹介するとともに、あえてACG文化とは無縁の場所で展覧会を行い、ACGファン以外の人に紹介する（：5）ことを目的とした、実践的活動的な論考である。

創作論は、コスプレを行う側の表現を主題としたものである。演者論の下部分類ではあるが、表現そのものに向ける意識や技巧、メイクや衣装の作成などを主たる研究テーマとしているものを特に取り出してコメントした。盧徳蓉（2011）は、コスプレと写真撮影との関連を重要なテ

³⁴ コスプレイヤーの男女比を正確に計ることは難しいが、林志信（2019:47）では、「別の文献では男女比は1:4となっていたが、自分の調査では11:89である」と述べている。いずれにせよ、女性の方が圧倒的に多いと考えられる。

³⁵ 原題目は抽象的に過ぎ、直訳では内容が把握出来ないため、英文タイトルの“A Creative Discourse on Exploring the meaning of Intertextuality between Cosplay and their Photos”と序文をアレンジしてタイトルを邦訳した。

まとしているが、様々な作品分析を通じて、それがどのような効果をもたらすかを論じている。羅瑄 (2017) 「全職高手《曙光》—Cosplay之觀眾接受分析 (全職高手《曙光》のコスプレ観衆の受容分析)」は、コスプレサークル中国のオンライン小説『全職高手³⁶』の二次創作代替現実ゲーム (ARG) 「曙光」の運営者及び活動に絞った論考で、コスプレイベントの創作についての可能性を論じている。創作論の中で、論者自身をモデルに、コスプレ表現を行う上で、どのように原作品のキャラクターを解釈するかに焦点をあてたものが、林家琦 (2018) 「角色扮演中の詮釋與展演 (コスプレにおける解釈と表現)」である。この中で氏が重視したのが「還原=原作品キャラクターに似せること」である。それは一次作品のキャラクターの再解釈にほかならず、氏はロラン・バルトの神話学の理論も用いながら、自らをモデルとして夏目貴志 (夏目友人帳) や宮地龍之介 (starry★sky) などのキャラクターを演じている。本論文の主査は、日本ACG研究の第一人者である李衣雲氏である。

コスプレ文化史や現状を主とした研究は、コスプレを主題とする研究が発表され始めた2006～07までに演者論と並行する形でコスプレ文化史、コスプレ活動の意義や現状の問題点が指摘され、林容安 (2009) 「從迷文化到次文化—Cosplay在台灣的變遷過程 (ファン文化からサブカルチャーへ、コスプレの台湾での変遷過程)」、盧德蓉 (2011) 「虚幻の影像世界：角色扮演者 (COSPLAYER) 的自我觀點研究 (ファンタジーの写真世界—コスプレイヤーの自己観点の研究)」、黄炫綺 (2012) 「日本角色扮演在台發展之研究 (台湾における日本コスプレの發展)」に継承される。その後は、黄桔誠 (2020) 「台灣Cosplayer之認同類型與認同建構 (台湾コスプレイヤーの類型と、アイデンティティの構築)」に至るまで当該項目を主要課題とした論文は見られない³⁷。その理由をとして考えられるのは執筆に向かわせる動機である。2006～2007年までの論文には、濃淡はあるものの、全体として、社会やメディア報道さらには

³⁶ 『全職高手』は、オンライン小説サイト、起点中文網で連載されていた、胡蝶藍原作の小説。

³⁷ コスプレ文化の説明のために、その歴史に言及するものは多いが、それを主な研究目的としていないものは除外している。これは演者論でも同じで、コスプレイヤーの意識に言及されているものでも同じである。

学術研究によって90年代末にもたらされた所の、コスプレ文化に対する無理解やマイナスのイメージを払拭したいという動機が強く見てとれる。そのために、陳仲偉（2003）（2004）や古孟釗（2004）のファン文化論、さらには傻呼嚕同盟（2005）を参照しつつ、コスプレ文化史を整理し、コスプレの文化史的な意義を論じている。一例を挙げれば、「ACG文化は日本の文化侵略のもたらしたもので、いわゆる哈日族のような、盲目的な日本大衆文化信者の温床となっている。」という批判に対しては、台湾のオリジナルコンテンツである霹靂布袋劇のコスプレが台湾コスプレ文化史の中で初期（90年代末）にすでに行われたことを指摘することによって、コスプレ文化が単なる日本の模倣ではないことを主張している³⁸。このように、ファン文化論を展開し、年代記を作成して俯瞰整理することによって、ACG批判の再批判が行われた。そしてその役割は概ね00年代で終えたので、10年代以降の研究は、次の課題、すなわちコスプレ文化を巡る課題一に移行した。盧德蓉（2011）では、視聴者論でも、コスプレ界の抱える問題を指摘するが、コスプレイヤー自身の問題にも言及する。コスプレ活動が社会のマイナスイメージを持たれかねない要素として「コスプレに名を借りて、キャラクターに扮するのではなく、自分の着たい服を勝手に着る」「エロ芸術と誤解している」などを挙げている。前者の例として、脈絡もなくパンクやロリータ風の衣装を着ることを提示している（：52）が、これ今までのコスプレ文化を破壊するもので、社会に対しても「コスプレ＝奇妙な服装をするもの」と誤認識されかねないと懸念を示している。また、後者は、周囲の注目を集める目的で、無防備に過度な露出を行うもので（：53）、やはり社会の批判の的となりかねないと警鐘を鳴らす。

このように盧德蓉（2011）では、演者・視聴者両面の問題を広く提示しているが、次に総合的にコスプレ史をまとめ、コスプレ文化の問題点を整理したのは黄桔誠（2020）「台湾Cosplayer之認同類型與認同建構（台湾コスプレイヤーの類型と、アイデンティティの構築）」である。本論文では、先述傻呼嚕同盟（2005）その他の時代区分を批判的に継承する。

³⁸ 特に張立嵐（2007）。先出の蘇微希:Aska（2011：118）でも「台湾之光」として、その意義を強調している。

以下にその概略のみを掲載する。

- 1：第一世代 1990-94 小規模・同人精神の交流が主目的。
- 2：第二世代 1995-99 メディアの注目、ネットワーク化。メディアの無理解な報道。
- 3：第三世代 2000-07 大型商業同人イベントの発展。コスプレ効能論の出現。コスプレイヤーのアイドル化、メディアの無理解な報道。
- 4：第四世代 2008-20 著作権問題の顕在化、有名人の適当なコスプレの増加とファンの反発、「還元」論の展開。コスプレイヤー活動の多角化。
- 5：第五世代 2021以降（未来予想）社会風潮の変化—開放化。親の積極的承認と関与。過激な「還元」論に対する批判。

本論文は、コスプレ文化の展開、メディアの報道史とコスプレイヤーの反応、現状の問題点認識と多岐に亘っており、00年代に一度なされたコスプレ文化の総合的俯瞰の把握を、約15年の時間を経て再度試みていることが特徴である。紙幅の都合で詳細は別稿にゆずるが、1点特徴を挙げれば、メディアのコスプレに対する報道や、コスプレ界の内部の論争などを「還元」を關鍵として整理していることである。「還元」は、元のキャラクターに似せること。ACG文化におけるコスプレは、既存のキャラクターに扮して、そのキャラクターが好きであることを示すものであるが、それがファン内部で完結している間は、特に「ここまでがコスプレである」という範囲が定められているわけではなかった。しかしマスメディアを通じて外界に出されるようになると、ファン文化から離れたもの—例えば政治家のパフォーマンスや、女性モデルによる、男性の性的な視線を満足させるようなもの—が耳目を引くようになり、ACG文化の担い手としては、今まで自分たちが活動していた領域と区別せざるを得なくなった。その理論とそして用いられたのが「還元」である。つまり、本当にキャラクターに対する愛情がコスプレ活動を行う動機であるならば当然キャラクターに似せるはずである、ということである。しかし、一部のコスプレイヤーは先鋭化して、あまりに教条主義的になってしまい、甚しくは似てないコスプレをネット上で嘲笑・罵倒するようなことすら見られるようになった。かかる風潮に違和感を覚え

るファンが、コスプレイヤーは「同人精神」「社会効能（家族や隣人などの現実社会から隔絶された領域に完結しないこと）」に回帰すべきである、という「自由論述」の立場が表れた、とする。これは「還原」を否定したというより、そのACG文化に対する愛情を肯定しつつ、同時に多様性を認め合い、社会性を失わないということである（:118-120）。と、メディアという外界の洗礼を受けたコスプレ界が、次のフェーズに入ってきたことを述べている。

その他、林宜蓁（2006）によって開かれた、コスプレ文化とフェミニズムとの関連については、女性コスプレイヤーの安全問題についてや、コスプレが性別を超越する可能性について言及する論文は少ないが、フェミニズムを意識したものではなく、管見の及ぶ範囲では、コスプレを主題とした論文に限っては継承するものがない。フェミニズムの名を冠した論文としては、許可函（2016）「以女性主義角度探討具角色扮演性質之女性工作者與美貌津貼及情緒津貼相關之研究（コスプレ的性質を持つ女性労働者と、美醜格差及び感情格差との相関研究）」があり、概要にもACG文化に触れられているが、概要を見る限りでは、恐らくかかる女性労働者の性的搾取や法的な保護を主題としていると思われる。現在の所本文が入手できていないので、本稿では保留とし、フェミニズム関連の論考を考察する時に改めて位置づけをしたい。

4 結語

台湾の大学院生による、日本ACG文化研究の各論として、コスプレ研究の動向を俯瞰した。コスプレの専門研究が立ち上がった00年代後期は、90年代後期から00年代初期における日本ACG文化批判に対する再批判を研究のモチベーションとして、コスプレの効用を積極的に見いだした。それを引き継ぐ10年代以後の一連の研究は、概ね演者論・視聴者論・歴史及び現状問題認識論・創作論に大別できる各論に研究の中心が移る。特にフィールドワークを用いてコスプレイヤーの意識や外的環境を分析する演者論は研究の中心となった。また、コスプレ史を概観すれば明らかなように、撮影師の存在はコスプレ活動のあり方に大きな影響を与えた。このことから、視聴者（撮影者）を対象とする論考も定期的

に上梓されている。このように、00年代に一度コスプレ文化全体を俯瞰する研究が為された後は、各論研究が主であったが、2020年に至り、2000～2010年代全体を視野に入れた総論的研究が出された。これにより、コスプレ研究は新たなフェーズになると予想している。

最後に、台湾におけるコスプレ文化は直接的には日本のACG文化の越境であるが、日本におけるコスプレの状況を主題とした研究は管見の及ぶ範囲では確認出来なかった。これは、コスプレの参加者でもある研究者達の関心が台湾域内にあるということで、換言すれば、日本発のコスプレ文化が台湾のローカルな文化として完全に定着していることの表れではないかと考える。この点については、日本ACG文化のローカライズの大きな潮流の中に位置づける必要があるだろうが、稿を改めて論じたい。

参考文献

日本語文献

- 石井健一 (2003) 「東アジアにおける日本大衆文化の浸透とその要因」 第35回 韓日文化フォーラム 『日本大衆文化第4次開放と韓日文化交流の展望』 発表論文
- 川田健 (2011a) 「「客体」から「主体」へ—修士論文からみた台湾の日本マンガ・アニメ研究の現在」 マンガ研究17, 86-96, 日本マンガ学会
- 川田健 (2011b) 「台湾の動漫雑誌『Fancy frontier』初探—編集者インタビューを中心に—」, 『愛知文教大学論叢』 14, 97-110
- 川田健 (2012) 「台湾における日本アニメ文化受容の一側面—台湾の同人文化研究を中心に—」, 『愛知文教大学論叢』 15, 93-111
- 川田健 (2022) 「台湾における日本マンガ・アニメ文化研究概観—修士・博士論文を素材に—」, 『東洋思想文化』 9, 東洋大学文学部紀要, 90 (61)-67 (84)
- 宮入恭平・杉山昂平 (2021) 『「趣味に生きる」の文化論 シリアスレジャーから考える』 ナカニシヤ出版
- 村上宣寛・村上千恵子 (2017) 『主要5因子性格検査ハンドブック 三訂版』 筑摩書房
- 李衣雲 (2017) 『台湾における「日本」イメージの変化、1945-2003—「哈日現象」

の展開について。』三元社

中国語文献（修士・博士論文以外）

- 傻呼嚕同盟（2005）《COSPLAY・同人誌之秘密花園》。台北：大塊
- 徐佳馨（2002）「圖框中的東亞共榮世界：日本漫畫中的後殖民論述」（李天鐸主編『日本流行文化在臺灣與亞洲』、遠流、pp.88-108）
- 蘇微希；Aska（2011）「同人文化之源流與台灣同人活動發展&台灣COSPLAY的源起與發展」『庶民文化研究』4，pp.102-125。（2006年5月31日「動漫畫文化全球化與在地生活實踐講座」逢合大學庶民文化研究中心、の講演記録）。
- 陳仲偉（2004）『日本動漫畫的全球化與迷的文化』唐山、2009改訂。なお、論者は2009改訂版を参照している。

中国語文献（修士・博士論文）

- 汪瑋婷（2014）「從角色扮演，二次創作到自我探問」國立交通大學應用藝術研究所
- 王玉君（2016）「角色扮演的服飾之研究」高苑科技大學資訊科技應用研究所
- 王鈺琴（2006）「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
- 許可函（2016）「以女性主義角度探討具角色扮演性質之女性工作者與美貌津貼及情緒津貼相關之研究」國立高雄餐旅大學觀光研究所
- 古孟釗（2004）「漫畫同人誌在台灣的發展～休閒與文化產業的觀點、世新大學觀光學系
- 黃郁婷（2018）「創新商業模式之研究—以Cosplay工作室「E公司」為例」正修科技大學經營管理研究所
- 黃桔誠（2020）「台灣Cosplayer之認同類型與認同建構」南華大學應用社會學系社會學碩士班
- 黃炫綺（2012）「日本角色扮演在台發展之研究」國立高雄第一科技大學應用日語研究所
- 蔡仕邦（2013）「動漫Cosplay扮裝道具設計歷程探索」大同大學工業設計學系所
- 蕭雅文（2011）「青少年參與角色扮演動機與家庭支持之關聯研究」國立臺灣師

範大學人類發展與家庭學系

- 徐佳馨 (2001)「漫步圖框世界：解讀日本漫畫的文化意涵」輔仁大學大眾傳播研究所
- 張雅婷 (2014)「角色扮演者之人格特質、同儕關係、家庭支持、深度休閒特質對持續涉入角色扮演之影響研究」大葉大學休閒事業管理學系碩士班
- 張之齡 (2016)「角色扮演者的服裝與心理探討」輔仁大學織品服裝學系碩士班
- 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
- 沈裕博 (2010)「台灣漫畫同人誌歷史沿革到《VIVA》」高雄師範大學修士論文
- 陳仲偉 (2003)「文化產業全球化的發展模式—以日本動漫畫產業為例」、國立清華大學社會學研究所
- 陳琍琍 (2019)「「角色扮演者」的社會壓力個案研究」南華大學國際事務與企業學系公共政策研究碩士班
- 馬士傑 (2007)「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
- 白超熠 (2006)「Cosplay的視覺文化研究——一個後現代的文化論述」南華大學環境與藝術研究所
- 潘琪靜 (2017)「在扮演與創造遊移的Cosplay文本探索—創作論述」崑山科技大學媒體藝術研究所
- 楊世鈺 (2007)「Cosplay角色扮演者 (Coser) 與閱聽人態度之相關性研究—以動漫畫為例」佛光大學傳播學系
- 羅資民 (2007)「身體書寫下的自我認同、交融、與通道儀式—台灣Cosplay文化之表演研究觀」國立臺灣藝術大學表演藝術研究所
- 羅瑄 (2017)「全職高手《曙光》—Cosplay之觀眾接受分析」國立臺灣藝術大學戲劇學系表演藝術碩士班
- 李佳豪 (2008)「以深度休閒之觀點探討角色扮演活動參與者情境涉入與心流體驗之關係」國立屏東商業技術學院行銷與流通管理系
- 李豪 (2011)「同人誌角色扮演者心流體驗、控制信念與深度休閒之關係研究」國立臺中教育大學永續觀光暨遊憩管理碩士學位學程
- 劉庭宇 (2011)「以休閒觀點探究cosplay次文化意涵及自我認同歷」國立臺灣體育運動大學休閒運動管理研究所
- 林家琦 (2018)「角色扮演中的詮釋與展演」國立政治大學廣播電視學系
- 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

(140)

新聞研究所

林志信 (2019) 「COSPLAY日本ACG人物之線上、線下人際傳播關係研究」朝陽科技大學視覺傳達設計系

林容安 (2009) 「從迷文化到次文化—Cosplay在台灣的變遷過程」南華大學傳播學系碩士班

盧德蓉 (2011) 「虛幻的影像世界：角色扮演者 (COSPLAYER) 的自我觀點研究」國立東華大學藝術與設計學系