

Cosplay

Class: No. Name:

Cosplay 是兩個英文字 costume (戲服) + play (扮演)而來，合起來解釋作「服裝扮演」，詳細一點則是指「穿著奇特服裝以進行扮演活動」。至今，Cosplay 已經習慣解釋為「角色扮演」，而削弱「奇特服裝」的定義。但要說明的是，這裡所指的角色扮演跟一般電動／電腦遊戲分類中的「角色扮演遊戲」有點不同，這兒指的「扮演」是以真實的人物去裝扮的，是一種特殊的活動。

Cosplay 就是這樣的一種扮裝遊戲，但是我們若從廣義的範圍來解釋它，則若你喜歡看電視上的綜藝節目，前陣子曾經風行一時的明星模仿秀，那也是 Cosplay 的一種，有人模仿政治名人亂開玩笑，那也是 Cosplay。Cosplay 的定義就是模仿一個已有角色，藉由相同的服裝、造型，或相同的動作、習慣，來達到模仿或扮演的用意，而不論被模仿的角色是真實人物或是虛幻人物。

Cosplay 這個名詞，是由日本傳入的，早在約 1960~1970 年間，日本學校的文化祭、運動會或園遊會中，就有著特殊的裝扮活動出現，然而早期比較接近於「服裝扮演」，而未有特定角色的模仿扮演。到後半時期，從美國動漫畫中的蝙蝠俠和超人開始，逐漸出現了以這兩種造型打扮的人們，而進入「角色扮演」的範疇內。

1972 年，日本第一次正式的 Cosplay Show 便出現了。當時的角色扮演風潮，偏重少女漫畫風格，而多以專業人員為主，很快地，Cosplay 成為一般在發表會場中必然出現的賣點。就如同現在的台灣，每款電玩的發表會上，也都會有人（較多是由藝人）負責扮演遊戲中的角色，以達到增加賣點的效果。

1980 後，一般的玩家也開始出現在 Cosplay 的會場中，還有漫畫家本人打扮 Cos 的情況，之後由於 Macross (超時空要塞) 與其他動畫的興起，Cosplay 也發展成以動畫為主流。Cosplay 的精細度也越來越講究，甚至出現了專為 Cosplay 而參加活動的人們。

1983~1984 兩年，Cosplay 出現了令人擔心的局面，由於 Cosplay 精細度要求之故，各種武器紛紛出籠，造成了 Cosplay 的危險性，而後又爆發 TBS 電視台採訪 Cosplay 時，企圖誘導 Cosplay 玩家做出危險動作，及引導玩家做出不適當的發言，造成玩家們的大力反彈。1987 年後，由「聖鬥士星矢」再造 Cosplay 旋風，許多的大型鎧甲炫目一時，此時的 Cosplay 也從動漫畫推展到小說、電玩、電影上，並且漸漸出現分野。另一方面活動大會由於 Cosplay 的危險性，逐漸對 Cosplay 做出諸多限制，1989 年時，在東京都內舉辦的許多展覽會場甚至相繼的禁止 Cosplay 進入，使得 Cosplay 的玩家一下子減少了不少。1991 年後，Cosplay 的玩家開始自律，活動會場張貼的玩家須知多了關於 Cosplay 的內容，對玩家們的設想也更為周到，比如開始設置更衣室供玩家使用，Cosplay 的歷史逐漸步入正軌，Cosplay 這個名詞也更廣為人知了。

Cosplay 雖然是從日本傳入的，但是早在這之前，台灣和西方國家就有這樣的角色扮演行為了，西方有蝙蝠俠和超人，我們台灣呢？台灣的 Cosplay 當然源起於台灣的本土文化——布袋戲囉！布袋戲的角色一向性格鮮明，玩家對於其中角色的愛恨也非常明顯，基於 Cosplay 的原始動機——「化身其中」，扮裝成布袋戲中的人物自然受到玩家的喜愛，只是由於布袋戲的造型一向都是華麗取勝，而越華麗的造型，在服裝、配件上面都會越複雜，製作起來所需花費的成本便更是高昂，若玩家有些講究，要求扮裝的物件能接近於原設定材質，像是羽毛頭飾、金屬披掛等等，製作的費用就更為可怕，一般說 Cosplay 的費用動輒破萬，通常便是指 Cos 布袋戲人物而言。(Chere 朋友的「素還真」戲服加道具，要八萬！)而國外的 Cosplay 由於外國漫畫通常偏向超能力性質的漫畫角色，一般只會讓玩家喜歡看而少有「化身其中」的感覺，故國外的 Cosplay 比較多是商業性質的，而少有一般玩家參與。然而在現今東洋漫畫也逐漸傳入西方的時候，西方的 Cosplay 也逐漸出現了 Cos 東方 ACG 角色的玩家，不過由於東西方人在體格上的差異性，導致西方人在選擇 Cos 角色時常常感到為難。所以 COSPLAY 一般來說是東西方都有的，最盛行當然是源頭日本，再來台灣、歐美等....

另外，有很多店專做一些 Cosplay 衣服。通常會扮演角色的原因是基於對所扮演的角色喜愛及欣賞，扮演時不但力求衣著和造型的完美，甚至是連同角色所使用的道具也做的維妙維肖，除此之外，還會去揣摩所扮演的角色個性特色，以求扮演出來的整體感覺符合其扮演的角色，為了達此效果，這些 Cosplayer 充分發揮了手藝及創意，有些 Cosplayer 會到會場噴上可以洗的染髮劑，以改變髮色，或是畫上厚厚的濃妝，有些則是穿上「恨天高」，使自己的身高能拉長些，這些努力只是為求達到能使自己符合扮演出來的角色。

Cosplay 的重要事前準備工作便是製作衣服和道具，而在一般市面上不會販售這類特別衣服的情形之下，Cosplayer 的服裝道具往往是自己自製，因為多數 Cosplayer 都為學生，因此在經費有限的情形之下，只好自己 DIY，這通常是考驗 Cosplayer 的學習思考能力和創造能力，要學會自己縫製衣服，嘗試各種方法做出自己想要的配件或是道具，有些 Cosplayer 會和同伴一起製作，交換彼此經驗，有些則是會尋求家人的幫忙，一同製作。而有些 Cosplayer 則是尋求店家協助，但因為金額會比自製來得高些，因此 Cosplayer 不是自己縮衣節食，不然就是自己打工以賺取經費，當然，也不是付錢了事而已，Cosplayer 也會與店家做討論，不但會自己收集所扮演角色的圖片供店家參考，有的還會自己打版，這一切只為了使成品和自己所想的一樣。

 <http://tw.knowledge.yahoo.com/question/question?qid=1305092205542>

Costume Design

Class: No. Name:

戲劇表演要準備的工作很多，服裝設計、化妝設計、舞台設計、燈光設計、音效設計... 琳瑯滿目，各個都是專業人員要聚在一起處理的。這次，從 cosplay 角色扮演的活動來了解角色和服裝搭配之間也是很重要的一環。現在，請根據你所扮演的角色，完成以下紀錄。

一、角色介紹：找出角色的照片，列印出來，到時要把該圖片與自己的妝扮一起拍照。

二、取材說明：

1. 裝扮取材以簡約，創意製作為主，讓手邊素材發揮最大功效。
2. 材料花費，每人上限 100 元，可向親朋好友借，以節省經費。
3. 若為數人一組，總共花費以一組計，共同分攤，平均每人也不能超過 100 元。
4. 繳交本學習單時，若為一組，請向老師拿一份「總支出清單」填寫，整組以訂書機左上角裝訂，總支出清單放在最上面。

三、裝扮說明：

1. 貼上自己裝扮與原角色圖片的合照。
2. 背面簡單畫下自己的樣子，說明各部位的裝扮來源及花費。

一、角色介紹：

取材來源：

人物特性：

三、**裝扮說明**：以下請貼上裝扮的照片，並在背面簡單畫下自己的樣子，說明各部位的裝扮來源及花費。

