

投稿類型：藝術類

篇名：

日本動漫之同人誌研究

作者：

陳緻潔。私立樹德高級家事商業職業學校。高三 12 班

王欣倫。私立樹德高級家事商業職業學校。高三 12 班

指導老師：

鄭淑儀老師

壹●前言

一、研究動機

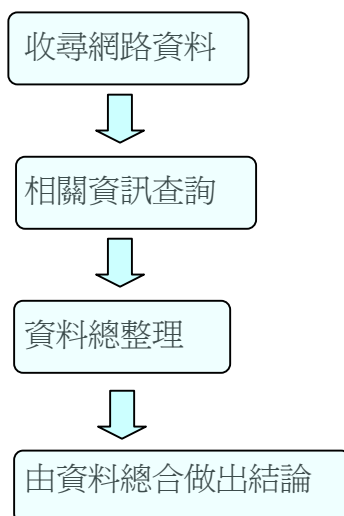
當我們在孩童時期，接觸過動漫卡通各式各樣的電視節目，常常會被節目中的人物所吸引，也常常會去模仿他的動作，或者試著去描繪，把對他的崇拜給表現出來，長大後我們所接觸的資訊更為廣泛，也更加會去利用，而同人誌裡所構出的劇情、內容、角色可以更加滿足我們對於人物幻想，也從中得到了很多快樂，同人誌在動漫市場中有佔有很大的趨勢，而在人人口耳相傳的同人誌，知道這個詞的人，也可能誤解或是以個人觀點曲解同人誌，但究竟他的本意是什麼？又是如何產生的？希望藉由這次的機會，更進一步去了解相關資訊。

二、研究目的

同人誌或是同人，雖然看似簡單的意思，但是常常由於媒體用刻板印象來詮釋同人誌、大眾對同人誌的誤解，或是以個人言論的牽強附和，經由這些平台，使得這個詞更為模糊，令人無法真正瞭解原意，然而再動漫中同人誌的廣泛，也蘊含了相當大的潛力和龐大商機，藉由這次研究，來瞭解並解釋什麼是同人誌。

- 1、了解同人誌的本意是什麼
- 2、時代的變化，同人誌的演變
- 3、釐清人們對於同人誌的誤解
- 4、分類出同人誌的出刊種類與創作方式
- 5、了解目前台灣現有的同人活動

三、研究方法



貳●正文

(一) 何為同人誌？

『同人誌的催生父母，就是這一群不被主流社會所接納，卻又無法抑遏發表欲的創作者。』同人誌簡單來說是『志同道合之人』或『同好刊物』。基本上一開始的時候大家對同人誌是這樣定義的：「別人已經打出名號的題材，自己的劇情」「模仿作品」等等，在受到名作感動的情況下編織一個演員相同，但是劇情略有不同或大異其趣的全新創作，這才是原先同人創作的真正含義，而在同人誌已經有一定程度發展的今天，應該要把同人誌的定義更正為：「自己的作品，題材不限，但是沒有經過商業出版的創作物」。

1.文學上的同人誌

純文學創作上的同人誌以時間先後來說，應該才是同人誌文化真正的起源。初時這類作品集經常是以學校中的文學性社團為主軸，進而發行的一種社刊型態創作合集，有時也可能是遍及全校規模的文學創作校刊。但是完全與學校體系無關，純粹因理念相同、個人之間的交好而組織起的同人誌，在一些業餘與專業作家之間也廣為盛行，這類的單位與因為文學競賽而產生的合集，或者以商業發行為目的的合集作品是不同的。

2.漫畫上的同人誌

以漫畫為主或與動漫畫文化有關的同人誌，絕大部分都是自資的，有別於商業漫畫，有較大的創作自由度和“想畫甚麼便畫甚麼”的味道。在同人誌中，也分為“原創同人誌”(original doujinshi)和“改編同人誌”(parody doujinshi)。原創同人誌是指故事人物、內容、情節等，均是自己創出來的，理論上，它們的自創成分是比較高的。至於“改編同人誌”，也有人稱為“演繹同人誌”，則屬於二次創作的作品，就是拿已有的其他故事(例如正式出版的漫畫)，進行再創作或改編，包括改變故事情節、改換部分人物，以至合並數個故事等。雖然題材是取於現成的故事，但也有作者的創作。

繪畫同人誌或參與這文化圈子的人，稱作同人。在日本，有不少有名的漫畫家都是以同人誌的創作起家成名的。包括 CLAMP、尾崎南、赤松健等。同人團隊負責其刊物的整個生產過程，從作品創作，到印刷商的聯繫，以及發行都由他們私人負責。

(二) 同人誌的演變

『同人誌』是在日本二次大戰之後，70 年代由於有影印和印刷技術的普及，同人團體的作品便更多樣化，最初只有小說跟詩詞。然而，至今，除了現在最為普及的漫畫、小說作品外，還有許多種類漸增中。尤其是日本方面，旅遊札記、研究報告、讀書心得、評論、情報介紹等等...。近期由於個人電腦的普遍化，更出現了所謂的同人遊戲軟體以及 CG 繪畫。

現在同人誌所描寫的對象，大多是動畫、漫畫、小說中所出現的人物，以及電視、電影、藝人、偶像、樂團，還有動物或是某特定人物等。一般來說，「同人誌」是以這些原作來加以改編，配合自己所想的故事套用上去而創作出來的自費出版品。

（三）對於同人誌的誤解

同人誌＝萌？！同人誌不就是指那些同性戀漫畫嗎？！

目前大家對同人誌主要的誤解大致上不出資料來源錯誤和被刻板印象所誤導兩個方面，早期同人誌在國內還不是那麼盛行的時候，許多媒體對同人誌的了解並不足夠，可能不甚了解的地方就略過不提，甚至用臆測或根本就與事實不符的資料來報導，導致經由這些媒體得知同人誌的朋友擁有了與事實相差甚遠的認知。

有些朋友可能因為某些原因，接觸到了同人誌中比較偏激或獨特的部分，從而對同人誌產生了許多刻板的印象，例如很多朋友把同人誌和 **cosplay** 劃上了等號，更有不少朋友認為同人誌其實就是「同志活動」，這一點讓許多或許對同人誌有興趣的朋友們望之卻步，其實同人誌並不等於 **cosplay**，也絕對不是替同志代言的角色，這兩樣在同人誌創作的活動中充其量也只能說是一小部分罷了，像這一類的刻板印象只是滄海一粟，事實上還有許多或許也即將淪為刻板印象的想法存在著。

而同人誌也並非全是十八禁限制級、同性戀、角色扮演。雖然同人誌的內容的確是限制級，但也有是普及大眾化的普通級，同人誌也有全年齡的。

同人誌是很廣泛的，就跟一般書籍一樣，有各式各樣的內容，有普通級跟限制級，所以同人誌並不是限制級書刊的代名詞。不管您幾歲都可以買同人誌看，所以就算未滿十八歲也可以看的。

（四）同人誌的創作方式

同人誌的分類	創作題材的方式
Parody(ANIPARO, GAMEPARO 等)	用動／漫畫原作中的角色而創作出原

	作以外的故事
創作 (ORIGINAL)	『創作』的意思就是人物，背景設定等等都是原著創作的小說和漫畫。這類同人誌不屬於 PARODY 類，就是這個意思了
藝能	以藝能人作為漫畫，小說等登場人物的書本
一般向	普通的作品都視為『一般向』同人誌
女性向	大部分都編成 Boy's Love (BL、男男戀)等相關劇情，對象是以女生為主，但並不代表沒有男生喜愛看這類同人誌
男性向	常是畫美少女、男女、女女的劇情，故事內容絕大部分都編成男性所喜歡的情境，也並不表示沒有女性喜歡這類型的同人誌。
成人向	大多數都是限制級，內容為暴力、色情等未成年者不適合看。

(五) 同人誌的出刊種稱

追悼本	為紀念原作的角色死去而出刊的同人誌，也可稱作『突發本』。
突發本	沒有 paper 預告而出刊的同人誌都稱為『突發本』。
再錄	把已經發行過的同人誌（兩本或以上）原稿重新發行，有連貫性的作品通常會有『再錄本』。
健全本	沒有H場面的同人誌。
新刊	新出的同人誌，通常會在 event （同人誌展）首賣。
合同誌	兩個社團作者或以上共同出刊一本同人誌。

(六) 同人誌的吸引力

早期的同人可分為兩大主流，一個是 **FAN CLUB**，另一個則是漫畫研究同好會，前者是喜歡某部作品或喜歡某個人物(作家或漫畫家)、或是某部作品的某位角色，大家會聚在一所出版的作品主要會以評論、情報、訪問、介紹為主。後者則以畫技的磨練、切磋、交換心得為主。

但是近年來，和興趣相投的朋友們一起創作、參與同人誌販售會、以輕鬆、快樂的心情來共同參與活動，漸漸的變成同人誌團體們活動的主要目的。

(七) 同人誌販售會

同人界的參與者（不論是個人或是同人社團）直接販賣自己創作的同人誌，並與讀者作出交流的展覽會。除了書籍之外，同人創作的遊戲軟體、音樂 CD、歌詞、素描等，亦可能在會場販售或發佈。同時，即賣會場內亦可能有與動畫關係較密切的流行文化之活動，如 Cosplay 或娃娃擺設等。

1.業餘性質

僅由同好個人或社團所促成的即賣會，通常規模較企業主辦的小，但場次較多。台灣方面，大部分的同人誌即賣會是由大專院校主辦或合辦的，如南部由成大漫畫社主辦的成大同人活動，由南區大專院校與高中職動漫相關社團聯合舉辦的 WS 學園祭，及由中區大專院校的動漫相關性社團聯合舉辦的同人誌展售會－春宴等。至於業餘性質的活動介紹有：

(1)成大同人活動：最初的成大同人系列活動是在 99 年十月的成大動畫展當時還只是附屬在成大動畫展底下的一個附加活動而已，後來由於有鑑於台灣一直滿缺乏非商業性，非營利性的同人活動所，便開始著手籌備這一系列的活動直到現在活動宗旨在於非商業性，非營利性。

(2)WS 學園祭：WS 學園祭是高雄應用科技大學動漫社舉辦的同人活動大多都是販售同人創作的攤位，還有許許多多玩 COSPLAY 的人會聚集的地方。

2.企業性質

由企業主導統籌的活動，好處是可以籌到較大的資本來租場地、邀請來賓，提供額外的服務。壞處是因為商業考慮會犧牲同好的部份樂趣，甚至影響同人創作或同人界內的發展風氣。在台灣，主要有開拓動漫誌主辦的開拓動漫祭（簡稱「FF」），與台灣同人誌科技股份有限公司辦的台灣同人誌販售會（簡稱「CWT」）。企業性質的活動介紹有：

(1)開拓動漫祭（英語譯名：Fancy Frontier）：是由台灣杜葳廣告股份有限公司所舉辦之同人誌即賣會，簡稱 FF。至 2009 年 1 月底為止，已經舉辦了 23 場活動（包含 Petit Fancy 與 CWF）。目前以台北市的國立臺灣大學綜合體育館為主要舉辦場地。

(2)Comic World 在台灣稱為「台灣同人誌販售會」(Comic World in Taiwan; CWT)，由台灣同人誌科技股份有限公司主辦，每半年舉行一次，多以台北市台大綜合體育館為主要場地。

以下為 2009/11/28~29 位於「高雄市勞工育樂中心」的「ws11 動漫同人展」相關圖片



圖一、WS 學園祭的入口看板



圖二、活動會場的攤位



圖三、活動會場的有獎徵答



圖四、活動會場的攤位

參●結論

『隨著日本漫畫在台灣的廣為盛行，「同人誌」這項「次文化中的次文化」當然也免不了成為新新人的寵兒。』一部作品，在對他崇拜的人眼中，那就像是生活的另類糧食，當作品的劇情發生變化，對於喜愛的迷而言，心情也跟著劇情一起高低起伏，而對於作品的劇情充滿熱情的人，會試著以自己方式闡述對他的想法，就像對自己喜歡的偶像的另一種支持的方式，或是滿足於自己的欲望。

同人誌的魅力對於喜歡動漫的人有一定的影響，當然每一個人的想法的不一樣，但是對於喜歡上的人而言，這就像是一種毒癮，令人無法自拔。而目前的社會上也還存在著誤解同人誌的輿論，這讓對於瞭解同人誌的人心寒不已，而現在許多熱衷同人創作的人，都會盡力為自己所喜歡的事物做釐清，因為不想讓這誤會的言論繼續蔓延，而世界上的每一種文化，都需要世人給予他尊重，如果你不支持，也不要做出讓喜歡同人創作者傷心的事，因為人們的關係是建立於互相尊重上，請不要傷害別人的夢想，也傷害自己的人格。

而同人誌指的是有相同喜好的人所共同出版的作品自行印刷和創作，因為不受出版社的限制，不同於專業作家，同人誌作家的創作簡單多了，現在網路上特別設置的同人誌專欄，提供給同人族群，有個能夠實踐自己想法的平台，而延伸到最後，有潛力的同人誌作家轉變成知名作家或是漫畫家，由自己喜愛的作品作為出發點，再以想像力加以第二次創作，也有人說是因為原作不夠完美或是對作品的熱愛，想再多看看相關作品，使自己對作品感到滿足，燃起了想再次創作的欲望，當有相同的興趣的人群聚集，而同人誌就產生了，到現在同人誌的蓬勃發展，甚至由大型會場所舉辦的同人誌活動，都吸引了相當多的人潮，相對帶來了錢潮，而現在也能藉由活動，找到自己的同好，更增添平時的休閒樂趣。

肆●引註資料：

1. 傻呼嚕同盟 (2005), COSPLAY·同人誌之祕密花園。台北：大塊
2. 陳仲偉 (2004) 日本動漫畫的全球化與迷的文化。台北：唐山
3. 維基百科－同人誌 (擷取日期 2010 年 3 月 20 號)
<http://zh.wikipedia.org/wiki/%E5%90%8C%E4%BA%BA%E8%AA%8C>。
4. 維基百科－同人誌即賣會 (擷取日期 2010 年 3 月 20 號)
<http://zh.wikipedia.org/zh-tw/%E5%90%8C%E4%BA%BA%E8%AA%8C%E5%8D%B3%E8%B3%A3%E6%9C%83>
5. 維基百科－開拓動漫祭 (擷取日期 2010 年 3 月 20 號)
<http://zh.wikipedia.org/zh-tw/%E9%96%8B%E6%8B%93%E5%8B%95%E6%BC%AB%E7%A5%AD>
6. 同人女專題 (擷取日期 2010 年 3 月 20 號)
<http://intermargins.net/intermargins/YouthLibFront/YouthSubculture/Teengirlsrevolution/otaku03.htm>