

**CULS5216**

**Queer Movements and Sexual Politics**

**Final Paper**

論語言 COSPLAY 文化與性別身份認同的關係

**Student Name: Qiu Lijin**

**Student Number: 1155137461**

MA in Intercultural Studies

語言 COSPLAY 簡稱「語 C」，即為語言的角色扮演。該現象與二次元<sup>1</sup>文化密切相關，雖無從考證其產生的時間節點<sup>2</sup>，可確定的是，它是完全依托互聯網而發展成為一種新的文化圈，現也受到 00 後青年尤其是女性的追捧。目前，語 C 圈從 QQ 發展到了軟件平台，「語戲」、「名人朋友圈」<sup>3</sup>等皆是為之打造的社交軟件。在語言 COSPLAY 的過程中，扮演者以匿名形式在上述網絡社交平台通過發布文字地方式扮演某個角色。人們所扮演的角色統稱為「皮」，處在「皮」下的扮演者則被稱為「本體」。扮演者發布的文字不僅包括了對話內容，而且可以在中括號「【】」內描寫該角色的動作、心理活動、背景故事（如圖 1）。「皮上」角色雖然以動漫為主，但是目前也擴展至現實的明星和遊戲角色等等。在語 C 文化中，雖然不乏有人進行二次創作，但主要要求人們盡可能地還原扮演對象在原作中的設定（包括故事背景、性格、身份等等）發布文字，減少「崩皮」<sup>4</sup>現象的出現。

在這個虛擬空間中，人們將身體剝離，以語言傳達角色的性格和本體的內在特質。在了解部分語 C 者的情況後筆者發現了值得思考的現象：一方面，很多性少數群體的女性會進入語 C 圈獲得身份認同的滿足感；另一方面，也曾有受異性戀教育後自認為是異性戀的女性，通過語 C 圈的互動，最終發現了自我性向的多種可能性，找到了同性的另一半。

基於上述情況，本文試圖進入語 C 者常用的軟件「名人朋友圈」並參考已調

---

<sup>1</sup> 源於日語「二次元」（にじげん），意為「二維」。原指代 ACGN（動漫、漫畫、遊戲、網絡小說）這些二位圖像為主的內容，且具有「架空」、「幻想」、「虛構」等內涵。相對的「三次元」即指代現實。

<sup>2</sup> 據筆者已知的最早時間可以追溯到 2000 年初，其主力軍為 95 後群體。因為他們主要在 QQ（1999 年由騰訊公司開發）上進行語言 COSPLAY。

<sup>3</sup> 該軟件打造成專門的語 C 用戶的朋友圈，其內部設置和微信朋友圈有極大的相似性。用戶通過發布朋友圈設立自己的形象，也能在私信中與某一個特定角色交流。除此之外，該軟件開設了「劇場」功能，專門服務與想要合作演戲的人。

<sup>4</sup> 指代人設崩塌，是語言扮演中文字描述與角色不符合時的現象。

查發現的這兩類女性群體，思考在此文化中語言對於人們性別身份認同的作用。

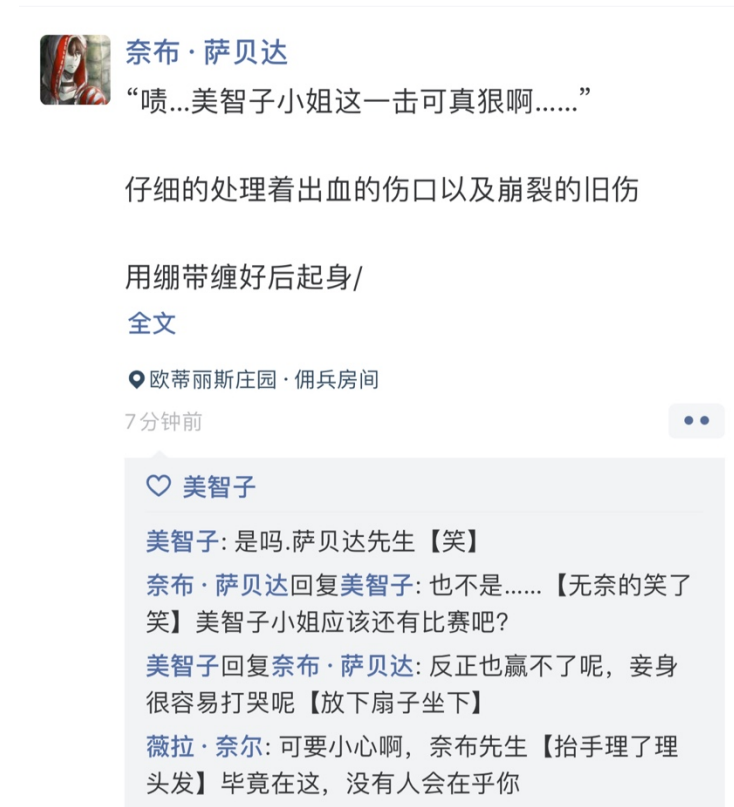


圖 1: 名人朋友圈 APP 中用戶扮演了二次元角色並寫下文字進行互動<sup>5</sup>

### 一、從身體到語言：角色扮演模式的沿襲和突破

在網絡上的語 C 出現之前，人們主要在現實中以身體為載體進行角色扮演，即傳統意義上的 COSPLAY。語 C 沿襲了角色扮演的傳統——輔助人們消費人的身體以想像個體身份，此外也讓受限於身體的社會性別獲得一定程度的自由。

COSPLAY 通過身體的易裝實現扮演，扮演者（即 cosplayer）的身體符號被放大後，一方面在耽美等文化的影響下呈現出不同於傳統性別氣質認知的形象，另一方面也因 ACG 原始角色會放大身體的性特質而導致扮演者為了滿足該形象還原而同樣放大了某類性別氣質。在中國的耽美文化中人們接受並追捧男性的柔性美<sup>6</sup>，因此在中國的 COSPLAY 圈中扮演男性角色的人不乏女性（如圖 2），而

<sup>5</sup> 圖片源自「名人朋友圈」，其中的「奈布 薩貝達」和「美智子」都是遊戲《第五人格》中的角色。

<sup>6</sup> ACG 圈中同樣有肌肉男之間的耽美文化，但是在中國受眾較小。

男性也普遍呈現出或東方女性的特質（如圖 3）。人們在形容這些男性時往往用詞帶著傳統意義上多形容女性的詞彙：俊麗、華麗、性格硬朗、纖瘦陽光、東方古風……總體而言，這些扮演者以服飾和妝容為工具，挑戰了男女性的二元對立，實現雙性同體之美。Dick Hebdige 認為這些年輕的 cosplayer 創造了一種嶄新的性別曖昧的形象。<sup>7</sup>然而，若完全基於原作進行扮演，反而會加強性別氣質。雖然部分男性角色的形象實現了中性化，但綜觀 ACG 文化中的女性角色多數有明顯女性氣質。這些女性形象最終為面向消費市場，而需迎合的傳統社會對女性的設定。所以，扮演女性角色的 cosplayer 則需以此為藍本或公式，「通過一套持續的行為生產、對身體進行性別的程式/風格化而穩固下來」<sup>8</sup>，表演如何成為一個女性形象。此時，cosplayer 的身體是正如 Judith Butler 所言：「身體是作為公共領域的一種社會現象構成的，它即屬於我，又不屬於我」<sup>9</sup>，這幅身體雖然承載了扮演者個人的理想，卻也因凝視而無法全面主導其中的性別特質。因此，看似衝擊了性別認知的 COSPLAY 文化卻並未實現個體所需的性別認同需求。



圖 2: 中國知名女性 cosplayer: kenn 王爺<sup>10</sup>



圖 3: 中國知名男性 cosplayer: 扶蘇公子<sup>11</sup>

<sup>7</sup> Dick Hebdige, 陸道夫、胡疆鋒譯，《亞文化：風格的意義》（北京：北京大學出版社，2009），75。

<sup>8</sup> Judith Butler, 宋素鳳譯，《性別麻煩：女性主義與身份的顛覆》（上海：上海三聯書店，2009），9。

<sup>9</sup> Judith Butler, 宋素鳳譯，《性別麻煩：女性主義與身份的顛覆》（上海：上海三聯書店，2009），21。

<sup>10</sup> 圖片源自百度圖片搜索「中國知名女 coser 王爺」。

<sup>11</sup> 圖片源自百度圖片搜索「扶蘇公子」。

以身體為媒介實圖衝擊傳統對性別身份的認知是困難的。雖然在論性別身份建構時區分了社會性別和生理性別，但是當人們追求後天形成的社會性別時，這副身體則會成為強化生理性別主導性地位的助推器。對於性少數群體而言，這一點是尤其不利的。對於其中的部分人而言，他們認可自己的生理性別，故而不需要進行身體扮演取悅自己。他們渴望突破的是以身體外觀為唯一標準定義性別和性向的社會既定規則。

同樣是扮演，以語言為媒介進行的 *cosplay* 則在一定程度上避免了基於可見的生理層面定義性別身份的問題。離開皮囊的人們通過對話和思維實現交流，實現本體去性別固有印象的目的，尤其幫助性少數群體解放壓抑的自我，在公共空間無需隱瞞地做自己。該類角色扮演文化的出現除了受互聯網科技發展影響之外，從語言學角度看也有必然性。Edward Sapir 曾指出「人類並不僅僅生活在客觀世界中，也不僅僅像一般人理解的那樣生活中社會活動中，而更大程度上是生活」<sup>12</sup>。因此，從語言使用中思考語 C 者如何實現身份認同或開拓身份認知的可能性則很有必要。

關於語言和性別的研究是隨著 20 世紀 60 年代的女權主義運動發展而興起的。70 年代以 Lakoff 的缺陷論(Deficit Theory/Deficient Theory)，D. Zimmerman 的支配論(Dominance Theory/Power Approach)和 Deborah Cameron 的差異論/亞文化論(Difference Theory/Subculture Theory) 主要以性別二元論為核心論述。但是他們都強調語言中的差異性，並視之為性別身份的直接標記，從而導致人們對語言與性別差異的刻板印象<sup>13</sup>。從 90 年代起則向多元論發生轉變，其中 Bucholtz &

---

<sup>12</sup> Leslie Spier . *Language, Culture and Personality: Essays in Memory of Edward Sapir*. (Wis: Sapir Memorial Publication Fund, 1941), p75-93.

<sup>13</sup> 劉衛紅，〈社會性別與身份認同的語言建構〉，《江西社會科學》07（2014），240。

Hall 在前人的基礎上從社會文化語言學的角度出發整理出了一個動態的身份認同理論框架。下文將基於此框架分析性少數人群在語 C 圈如何建立身份認同。

## 二、語 C 圈中的身份認同過程

人的身份認同不僅需要自我層面(personal)的認定和對身份的表演(enacted)，也需要在群體(communal)和關係(relational)中實現<sup>14</sup>。對於性少數群體而言，當現實空間中難以提供群體性與關係性需求時，與現實空間並行的網絡空間語 C 圈則填補了此類群體需求。這一點在「名人朋友圈」的口號中有所體現：「用語言 cos 次元世界另一種人生」。這種身份認同的過程能與 Bucholtz & Hall 認同理論框架的部分原則互證。

從語言與身份的整體關係看。語 C 圈的目標是用語言文字還原原作形象，表面看，形象的身份是決定語言使用的先決條件，而實則反之。此處的身份主體並非是實踐語言的真實本體，而是被扮演的虛擬形象。若站在本體的角度看語言和身份的關係可見，語言是幫助他們產出某種身份的源頭力量，而他們所建構的虛擬形象身份是語言所形成的現象。該特徵符合了 Bucholtz & Hall 提出的第一條原則：「湧現原則」(emergence)<sup>15</sup>。該原則指出身份本質上是語言和文化的現象而非先決因素，而且不排斥個體既有認同的存在。一名雙性戀語 C 者小 A<sup>16</sup> 曾與筆者溝通表示：「有時我語 C 是為了加強自我認同，比如我用那個角色的口吻給自己寫一段話時，我會得到安慰，或者這個角色和我自身性格有重合，我演繹 ta 時會感覺很爽。」換言之，在語 C 圈中用戶建構的身份不僅與現實的身份

---

<sup>14</sup> Hecht, M. L., Warren, J. R., Jung, E., & J. L. Krieger “The communication theory of identity: Development, theoretical perspective, and future directions”. In William. B. Gudykunst (ed.). *Theorizing about intercultural communication* (Sage Publications Ltd, 2005), p257-278.

<sup>15</sup> Mary. Bucholtz, & Kira Hall, Identity and Interaction: A Sociocultural Linguistic Approach. *Discourse Studies*, 7(2005): 588.

<sup>16</sup> 現已退圈，其主要活躍期在本科階段。

存在互補性，而且會發生重疊。

從人們實現身份認同的機制看，人們主要在互動語境中以不同的語言形式實現身份認同。這一點可參考 Bucholtz & Hall 提出的第三條原則「指向原則」(indexicality)<sup>17</sup>，其中有兩個方面尤其為明顯。第一，語 C 者會公開提及身份類別與標籤：在軟件中用戶會選定某個身份進行扮演，該身份在軟件中以頭像和名字的形式進行標註，形式類似微信的朋友圈。第二，語 C 者在對話中會使用與該角色有關的語言結構和體系：例如，在語 C 圈扮演動漫《排球少年》中木兔光太郎角色的人會靈活地在各種場景使用動漫中該角色的口頭禪「hey! hey! hey!」以體現此角色的獨特性並突出活潑的一面。

最重要的是語 C 圈中的朋友圈互動留言、私信、對戲等模塊符合了「關係性原則」(relationality)<sup>18</sup>。拋開了身體、性別與年齡的界線，讓性少數群體在人與人的對話中獲得了更包容的社會關係。在此關係中，曾作為受異性戀教育影響的小 B<sup>19</sup>不僅找到了默契的對戲夥伴，並且在私下深入交流的過程中彼此產生了好感並最終成為同性戀人。

總而言之，在虛擬的語 C 空間中，性別、年齡等帶來的偏見被消除<sup>20</sup>，對於性少數群體而言這是利用語言在互動中建構自己渴望的甚至是和現實身份不匹配的生活方式以及性別形象的最好方式。小 A 曾說，自己語 C 圈朋友中異性戀才是少數者，多數為女同性戀人群。有人為了確認自己的性別身份而來到這裡，

---

<sup>17</sup> Mary. Bucholtz, & Kira Hall, Identity and Interaction: A Sociocultural Linguistic Approach. *Discourse Studies*, 7(2005): 594.

<sup>18</sup> Mary. Bucholtz, & Kira Hall, Identity and Interaction: A Sociocultural Linguistic Approach. *Discourse Studies*, 7(2005): 598.

<sup>19</sup> 現為一名高中生，3年前進入語 C 圈，在此之前不曾意識到自己對女性也有同男性一樣的情感。目前與戀人交往已有一年，感情良好。

<sup>20</sup> 筆者在與小 B 交流中，達成共識：在語 C 中，人與人之間不需要因性別而限定自己的戀愛對象。在小 B 看來，這也是雙性戀與同性戀以及異性戀群體的差異點。

而 ta 則為了強化現實中勢微的自我認同，不過扮演的角色則男女都有。但無論所扮演的性別如何改變，ta 更關注角色內在的特質。或許在這樣的環境中，小 B 而能輕鬆地說出：「我享受在其中隨心所欲做自己的感覺。」這再次應證了離開身體的束縛，人能夠更接近本質，突破性別認知的固有印象。

### 三、思考總結：被開拓的性向認知和身份認同

上述的小 B 並不是第一個通過虛擬網絡的交流對話而拓展性取向的案例。據語 C 圈內人回憶，曾有一對喜歡耽美文化的女孩子通過搭檔耽美以及百合主題的情侶語戲，從虛構 cp 變成了真實伴侶的情況。

在此前的課堂探討中我們認為，耽美和百合作為站在異性戀角度描寫的同性戀愛情是與真實的同性之戀是有距離的。不過，該情況某種程度上也說明，耽美等文化對於女性的意義不僅侷限於想像美好的男性，它對於人衝擊傳統異性戀觀念教育的作用也不可小視。然而，對於受耽美文化影響而拓展性向的女性群體而言，她們是否因此處在了虛幻的愛情模式中？她們認定的愛情是否能經歷現實的考驗？（畢竟此情侶仍停留在網絡的互動中並未進入現實，但確有皮下相戀數年的案例）這仍須進一步調研才可得知，在此便作未來本課題思考新緯度的小引。

目前，雖然我們無法獲知耽美等文化影響下的同性戀情是否是虛幻的，或者愛情在任何文化中是否都有普適性的公式。但是有一點是能夠確認的：通過語言扮演文化佐證了社會性別與生理性別需做區分的必要性；而且，對於任何人群而言（異性戀或者性少數群體）我們不需要以外在的身體條件框定其對應的某種氣質並確立性別和性向的身份。本質上性格的強硬與否、活潑與否、感性與否可適用於任何生理結構。正因如此，語 C 圈才能在這近 20 年內逐步發展壯大，獲得人們的喜愛。它為現實中的人們提供了一個去生理性別干擾的社會環境，通過語



言的自由而實現身份認同的多種可能性。

### Bibliography:

劉衛紅。〈社會性別與身份認同的語言建構〉。《江西社會科學》07

(2014)：頁 238-242。

Bucholtz, Mary. & Hall, Kira. Identity and Interaction: A Sociocultural Linguistic Approach. *Discourse Studies*, 7(2005): 585-614.

Butler, Judith，宋素鳳譯。《性別麻煩：女性主義與身份的顛覆》。上海：上海三聯書店，2009。

Hebdige, Dick，陸道夫、胡疆鋒譯。《亞文化：風格的意義》。北京：北京大學出版社，2009。

Hecht, M, J, Warren, E, Jung & J, Krieger “The communication theory of identity: Development, theoretical perspective, and future directions”. In William. B. Gudykunst (ed.). *Theorizing about intercultural communication* (Sage Publications Ltd, 2005), p257-278.

Spier, Leslie. *Language, Culture and Personality: Essays in Memory of Edward Sapir*. Wis: Sapir Memorial Publication Fund, 1941.