

跨越維度的憧憬 - 以偶像大師迷群為例

Admiration that across dimensions
A Case Study of THE IDOLM@STER's Fans

社會四 林澤愷

翁志遠教授



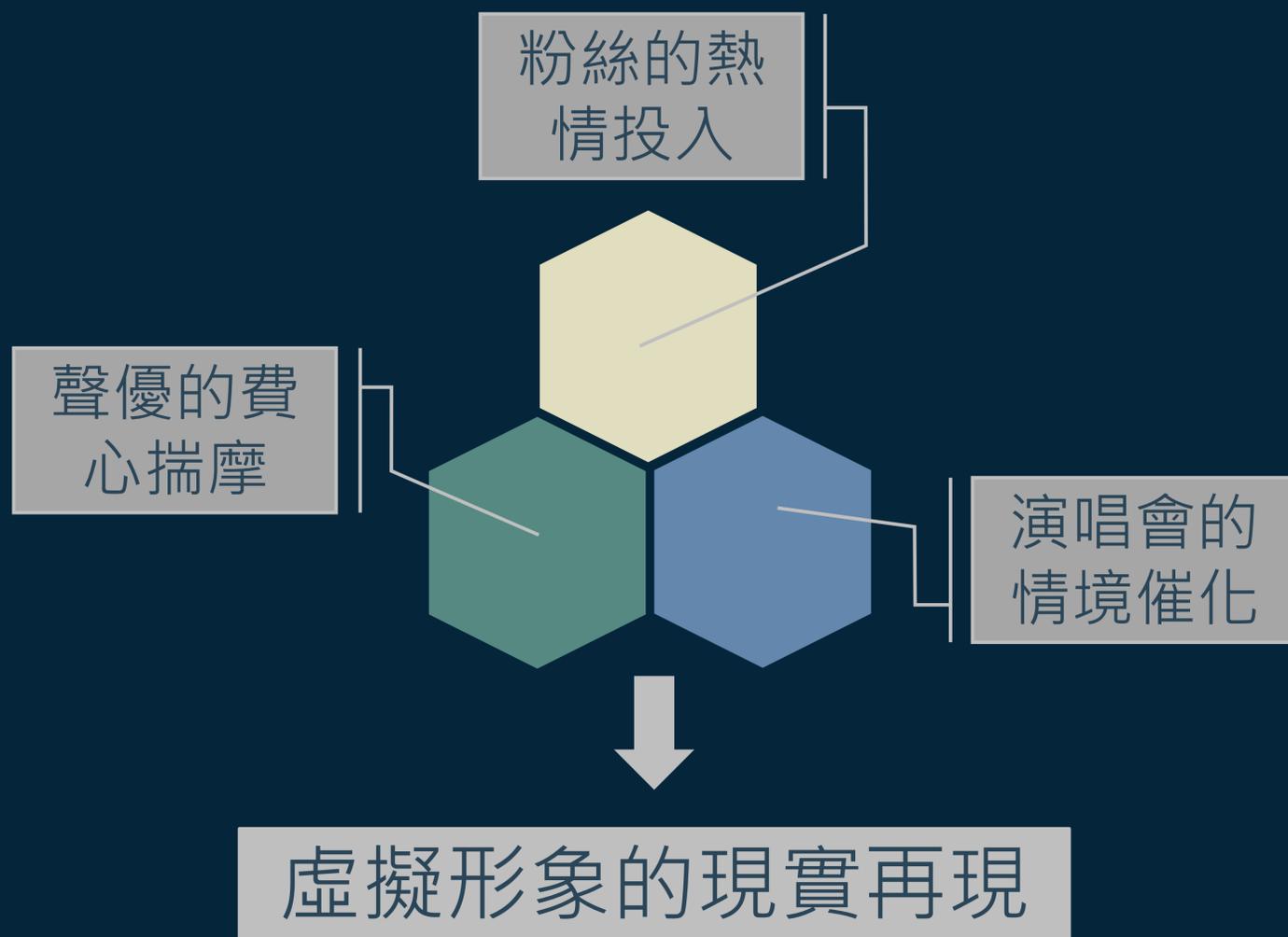
聲優如水，角色如容器。

引言

- 「跨媒體的共同製作」的興起，帶動了2.5次元活動中「聲優偶像化」的風潮。這樣的風潮也成功建立起了自己的迷文化圈。此文化圈最大的特色為，粉絲在追星時，時常遊走在現實與虛擬的邊界。
- 過去許多研究提出了迷文化圈各種行為，像是迷群的學習行為，和身分認同的實踐行為。
- 東浩紀也提出「屬性資料庫」來解釋二次元文化圈內文化的形成。
- 在解釋虛擬形象在現實生活的呈現現象，薛怡冠與Matt Hills則提供了「符號剪貼」的觀點來解釋。
- 本研究將融合過往的視點，來探究聲優迷群如何看待聲優與虛擬角色之間的關係。

研究方法

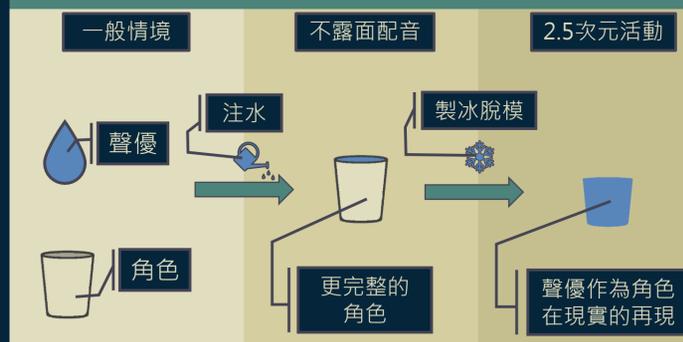
- 質化研究
- 滾雪球與立意抽樣。以性別、參與程度高低二分法做為主要變項。
- 參與程度界定標準：入坑年資、遊玩時數、參與社群或是線下活動、認同表現、與消費。
- 受訪者組成：四男三女，合計七人其中四位參與程度高，其餘為低。



研究結果

- 不同程度的迷群們都會在不同情境下針對聲優與角色的看法而有所切換。
 - 一般情境：即非配音與演唱會，兩者為不同的個體。
 - 不露面配音：聲優被視為角色建構的一部份。代表角色的仍是角色本身形象。
 - 2.5次元活動：多數認為聲優進入角色，成為該角色。

以下透過容器與液體分別來類比角色與聲優的方式說明不同受訪者的看法與觀點。



注水：以符合角色性格設定的聲線甚至情緒來配音表演。

製冰脫模：在演唱會中，聲優是以自身的外貌展現在粉絲眼前。所以在展演角色時，必須要利用像是合適的衣著打扮，或是符合角色性格設定的聲線、情緒反應與肢體行為去建構2次元角色。

討論與限制

- 由於採取質性研究的方法，受訪人數有限，研究中所提出的觀點的普遍性仍有待考察。
- 各情境間的區分條件仍存在黑箱化，本研究僅能以聲優是否正在演繹角色、聲線切換與否與是否涉及劇情三中方式來作描繪，礙於研究篇幅無法給出更加明確的界定。



請掃描QR CODE，觀看本研究全文

