

# 從Teddy Boys到素還真

## 細說年輕次文化團體的服飾

文、圖/葉立誠（實踐大學出版組 組長、服裝設計學系 專任講師）

### 青少年穿著自主啓蒙的「泰迪男孩」

綜觀任何一個地區的文化系統裡，都有「主流」與「非主流」之分，而其中經常被大家拿來掛在口邊的「次級文化」，就是屬於「非主流」的一項代表。「次級文化」的形成，往往也會在擁有共同信仰、偏好以及生存目標的基礎下，凝聚成一個團體。在次文化團體的類別中，「年輕次文化團體」可以說是非常具有特色的一類，尤其是在二次世界大戰之後，受到時代價值轉變的影響，一個個年輕次文化團體，便在歐洲快速形成，並且蓬勃發展。

說起戰後年輕次文化團體的發展，首開先河的「泰迪男孩」（Teddy Boys），它由一群十來歲英國小男生所組成的團體。這源自於1950年代的少男團體，他們在外表穿著打扮上，強烈展現出與主流價值不同的風貌：「誇張突出的髮型、長版西裝外套、窄管的長褲、獨特的膠鞋」，從這群青少年的穿著打扮來看，他們透過外在形象的操作，表達出內心對成人世界的不妥協，似乎向社會宣示「我們要自主；我們不要複製成人世界的模式」，此為青少年這個階層，開創了一種自我選擇的新機。



● 在台灣以裝扮作為團體宗旨的年輕次文化，其最具代表的就是俗稱「角色扮演」的「Cosplay」了。

在1950年代透過外表穿著打扮，強烈表現自我意識的年輕次文化團體，除了Teddy Boys之外，另一個也就是一般人把它翻譯為「避世族」；或是「疲塌派」的Beatniks，這個團體以「率性邋遢、我行我素」作為穿著的信念，藉此充分表達出「對形式主義的反抗、對機械生活的不滿、對傳統價值的抗議」的主張。從這個族群的穿衣哲學，我們領略到，他們似乎在為服飾與人之間的關係尋求另一個新的定義。

### 慷慨激昂、熱血澎湃的1960年代

1960年代可以說是年輕文化發展的高峰，在這個屬於年輕人的時代裡，年輕次文化團體紛紛出籠。其中相當具個性化的Bickers（摩托車族）與Rockers（搖滾族）相互結合，這個由Bickers與Rockers組合而成的團體，其成員終日以重型摩托車為伍，在他們的服裝行頭：「黑色皮衣上，佈滿金屬鐵鍊、卯釘釘飾、誇張貼飾；搭配皮褲或牛仔褲；腳上則穿著尖頭鞋靴」。這一身勁裝，充分表現出狠角色「酷」的形象，是對社會規範的一種挑性。

與Bickers（摩托車族）或是Rockers（搖滾族）形成強烈對比的Mods（摩登族），他們的外在形象就顯得「優雅、都會、時尚」許多了，這源自於1960年代英國都會的族群，他們是由一群熱衷追求流行時尚的年輕人所組合而

成的，這個年輕次文化團體相當講究服裝品味，一切以歐洲大陸的時尚作為流行的指標，其代表的特色，例如：他們相當細膩的梳整出一頭標準的髮型；穿著義大利款式的服裝；當騎著「Scooters」的摩托車時，還會小心翼翼戴上時髦的帽子以及防風的外衣。這群強調享樂主義、重視及時行樂的年輕次文化團體，把消費文化融入於生活之中，視時尚為個人生命追求的最高理想價值，為年輕流行市場的開拓有顯著的貢獻。

盛行於1960年代後期的「嬉皮族」（Hippies），對西方文化發展帶來相當大的震撼。這個次文化的團體其起源於英國，它的形成主要是因為當時一些英國年輕人，對主流價值產生不滿與懷疑。這群年輕人他們認為，時下社會中所存在的那種「固定而僵化的保守式教條規範」；以及「一切強調消費物質化的價值觀」，並不能也不足以做為他們人生的方向，故轉而以「藉由自由不受拘束；以及重視精神世界的態度」來作為自己人生的目標。也因此這群年輕人，一方面開始對「物質文明」產生唾棄與批判；另一方面為淨化心靈，開始積極向東方的宗教來學習靈修。英國這股「嬉皮風」，很快的也傳播至美國，而且在美國造成旋風，甚至為「嬉皮風」的發展帶來高潮。「嬉皮風」之所以能在美國大受歡迎，除了是因為美國青年希望透過「嬉皮文化」來傳達不受拘束的心意之外，更重要的原因，是因為當時美國在1960年代參與越戰，許多美國青年被徵召前往越南協動作戰，甚至平白斷送性命，由於這種情形也造成美國青年藉由「嬉皮風」將「反戰情結」與「和平與愛」相互糾葛在一起，強烈表達對政府的不滿，不過這種由年輕人自發性的吶喊，最後則是被貼上「反文化、反國家」的標籤作為收場。當然「嬉皮」這種生命態度，也同樣反應在該族群外顯的穿著行為上，而其中最明顯的特徵：「男女都蓄留長髮；以花朵圖案做為裝飾；拼貼與接布的運用；服裝款式的寬鬆簡單；服裝用色強調夢幻且絢爛」。「嬉皮族」對服飾的發展影響相當深遠，尤其是促使「頹廢美學的形成」；「非西方原始樸拙美的重視」；「浪漫、炫幻、繽紛色彩觀的風潮」；「中性美學價值觀的帶動」，這些種種都牽動服裝史發展的變革。

### 反文化、後現代的異類風貌

1970年代在歐洲出現俗稱「光頭黨」（Skins）的年輕次文化團體。這個團體是由一群年僅十多歲的男孩所組合而成。該團體的服儀重點特色：「光頭；穿著T恤與牛仔褲；腳上穿著馬丁大夫鞋」。由於這個團體崇尚暴力的行徑，以及充滿種族歧視的色彩，這也讓年輕次文化團體招來更多負面的評價。同樣在1970年代，也被視為是作風激烈的年輕次文化團體「龐克族」（Punk）在英國崛起，他們在服裝與形像，更是表現出從未有過的瘋狂與激昂：「赤蝟造型的髮型；撕裂的服裝」。該族群的穿著打扮重擊主流價值，讓保守的社會造成極度的恐慌與不安，不過其「反唯美、頹廢、破裂、衝突」的服飾美學精神，卻意外成了日後許多前衛服裝設計師表現創作的最愛。



● 「Cosplay」的玩家，在扮飾上要達到「形似」和「神似」。所謂的「形似」是指外形要相似；「神似」則是指神韻要相似。



●「Cosplayer」透過角色扮演，試圖找到個人心目中那個理想中的我，以追求一種自我的肯定與寄託。

不過，談到以裝扮作為團體建構宗旨目標的年輕次文化團體，其最具代表的族群就屬俗稱「角色扮演」的「Cosplay」了。「Cosplay」這個字是由「Costume」與「Play」兩個英文字所結合而成，它是指以服飾和道具的搭配，加上化妝造型、身體語言，來扮演自己喜愛的角色，換言之就是利用飾演方式來表達對特定角色的熱愛。對於這些扮演者，國內也以「Cosplayer」來加以稱呼之。

台灣的「Cosplay」其源自於在1980年代，當時有一群志同道合的年輕人，他們基於對電影、卡通、漫畫中某些人物的崇拜，透過簡單的方式，模仿製作出偶像的劇服與道具，並且藉由穿戴個人製作的作品，與同好相互觀摩欣賞，進而取得認同。到了1990年代之後，由於商業操作的介入以及網路資訊發展的蓬勃，這使得台灣的「Cosplay」出現快速驚人的成長，甚至還發展出萬人以上大規模常態性的聚會活動。

就台灣的「Cosplay」一般來說，其主要扮演的角色，包括漫畫、動畫、電玩、電影、視覺系樂團、布袋戲等偶像人物為主。這些扮演者傳神地去演飾心儀的對象，甚至還要求要達到「形似」和「神似」。所謂的「形似」是指外形要相似，例如服裝、道具、化妝、甚至髮型都要相似。「神似」則是指神韻要相似，例如舉止、動作、神態、情緒都要相似（偶像的招牌動作當然更是不能少），以達到與喜愛的角色交融合一的境界。

解讀台灣「Cosplay」的這種現象，除一方面顯現出偶像崇拜的意涵之外（也就是說扮演者努力藉由飾演裝扮的方式，試圖找到個人心目中那個理想中的我，追求一種自我的肯定與寄託）。另一方面，在台灣每次「Cosplay」的聚會裡，我們也再次感覺到異文化所帶來衝擊的事實，所幸在日本文化的環視之下，台灣本土文化布袋戲的人偶（如霹靂布袋戲或是金光布袋戲戲偶的人物），還能一枝獨秀維繫著台灣文化的傳承。而筆者個人也期許台灣「Cosplay」的玩家們，在模仿之餘，也能忠於年輕次文化，那種尋求自我表現的熱情，以及發揮自我想像的企圖，當在面對個人形象的經營上，除呈現標新立異之外，也能同時不要忘記那份珍貴的創意。✎

從以上的論說，我們看到這些年輕次文化團體，雖然會因不同的信仰而有不同型態的穿著模式，可說是各有各的主張，但在這些不同類別的團體裡，透過外在形象的穿著打扮，卻有著一種共同的特性，那就是「對形式、規矩與教條的反抗；強烈表現自我意識的主張；不滿社會刻板的價值；充滿活力的態度」。

### 台灣Cosplay的熱情演出

不僅是在西方世界，同樣在台灣也出現屬於年輕次文化的團體，這些族群一樣以鮮明的穿著裝扮，區隔出與主流價值不同的信仰。例如大家所熟悉的「飆車暴走族」、「雅皮族」、「台客族」、「台妹族」等，這些族群各有其不同信念，在服飾穿著上也都有各堅持的想法，譬如「身上穿著花襯衫；搭配AB褲或是寬鬆的西裝褲；腳上穿夾腳藍白英雄拖鞋」的「台客族」。又譬如「把頭髮染成金黃色；身上誇張的紋身；穿著迷你短裙或是俗豔服裝」的「台妹族」。



●台灣「Cosplay」其主要扮演的角色對象，包括漫畫、動畫、電玩、電影、視覺系樂團、布袋戲等偶像人物為主。



●每次「Cosplay」的聚會裡，本土文化布袋戲的人偶在日本文化的環視之下一枝獨秀。