

致理技術學院

資訊管理系 專題期末報告

同人網站製作

學生：周晉宇(69810102)

蔡淑雅(69810123)

陳婉容(69810126)

莊蕙如(69810130)

指導老師：蘇啟鴻

中華民國 101 年 12 月

實務專題研究授權書

本授權書所授權之實務專題研究為周晉宇、蔡淑雅、陳婉容、莊蕙如
共4人，在致理技術學院資訊管理系 101學年度第1學期完成
資管實務專題。

實務專題名稱：同人網站製作

同意 不同意

本組同學共4人，皆同意著作財產權之論文全文資料，授予教育部指定送繳之圖書館及本人畢業學校圖書館，為學術研究之目的以各種方法重製，或為上述目的再授權他人以各種方法重製，不限地域與時間，惟每人以一份為限。

上述授權內容均無須訂立讓與及授權契約書。依本授權之發行權為非專屬性發行權利。依本授權所為之收錄、重製、發行及學術研發利用均為無償。上述同意與不同意之欄位若未鈎選，該組同學皆同意視同授權。

指導教授姓名：

專題生簽名：
(親筆正楷)

學號：

中華民國 101 年 12 月

致理技術學院

資訊管理系 專題期末報告

同人網站製作

學生：周晉宇(69810102)

蔡淑雅(69810123)

陳婉容(69810126)

莊蕙如(69810130)

本成果報告書經審查及口試合格特此證明。

指導老師：_____

中華民國 101 年 12 月

101 學年度期初發表會 評審意見回覆表

出場順序	9	專題主題	同人網站製作
問題 1	行銷手法為何？		
回答 1	販售會活動小報宣傳。		
問題 2	金錢流通管道說明		
回答 2	電子錢包，下單後確認訂單，郵局匯款。		
問題 3	版權問題如何解決？		
回答 3	多數動漫作品來自日本，對於日本動漫出版社，同人誌算是另類的一個宣傳，因此只要沒有過分侵權，出版社並不會進行法律訴訟。		
問題 4	系統功能標示不齊全		
回答 4	會參考使用者的意見，逐漸修改系統功能。		

* 同學需要回答的問題，請與各位的指導老師討論後填寫，並請指導老師簽名。

* 請同學自行將多餘的列數刪除，如果問題超過 5 個，請自行增加列數。

指導老師簽名：_____

101 學年度期末發表會 評審意見回覆表

出場順序	14	專題主題	同人網站製作
問題 1	會員管理、系統管理應分開，會員、管理者才不會搞錯		
回答 1	好的。		
問題 2	買賣方式？		
回答 2	網站主要是刊登在販售會活動上進行消費，因此多數的交易是在販售會當下，網站則是提供買家向作者下訂單等。 若是郵寄通販，則是由買賣雙方自行溝通交易。		

* 同學需要回答的問題，請與各位的指導老師討論後填寫，並請指導老師簽名。

* 請同學自行將多餘的列數刪除，如果問題超過 5 個，請自行增加列數。

指導老師簽名：_____

摘要

有鑒於現在電視節目對大眾普及的影響，並加上適合給予各年齡層所觀賞的電視台都會播放許多當紅的漫畫所改編的動畫，還有網路之普及，讓各個年齡層的人都能夠在觀賞完自己喜愛的動畫或是漫畫的同時能夠上網去找尋同好來一起討論，而對於這種討論自己與他人本身熱愛的動漫畫情形，因為日本文化的影響，讓這樣的一群人開始有了一個稱呼「同人」。

同人創作通常稱為同人誌或是 COSPLAY，近十年間，這些新名詞在年輕族群裡越來越有影響力，許多喜歡看動漫畫、布袋戲甚至是遊戲迷等都不能錯過同人誌販售會這類的活動。這類活動時常邀請來自日本的漫畫家、聲優(配音員)或是動漫歌手來台與動漫粉絲們互動，這樣的良性互動讓台灣的漫畫創作環境注入了許多新的活力，也因此鼓勵與培育了許多新生代的漫畫高手，讓有興趣畫漫畫，從事漫畫創作的年輕人提供了展演的舞台。其實，同人誌創作可以不只是一種興趣，甚至可以成為一種職業，更是許多漫畫創作者逐夢的園地。

關鍵詞：同人誌、同人展、Cosplay

目 錄

實務專題研究授權書	1
成果報告書審查簽名	2
期初發表會評審意見回覆表	3
期末發表會評審意見回覆表	4
摘要	5
目錄	6
表目錄	8
圖目錄	9
第一章 序論	10
第一節 研究背景	10
第二節 研究動機	10
第三節 研究目的	11
第二章 文獻探討	13
第一節 何謂同人	13
第二節 日本相關同人網站參考	16
第三節 同人常見名詞解釋	19
第三章 系統研究方法	24
第一節 研究流程	24
第二節 研究方法	25
第三節 SWOT 分析	25
第四章 研究成果	26
第一節 系統功能	26
第二節 系統特色	26
第三節 使用對象	27
第四節 使用環境	27
第五節 開發工具	28
第六節 系統平台架構	28
第七節 系統畫面	29
第五章 結論	40
第一節 研究成果	40
第二節 研究限制	40
第三節 結論	41
第六章 分工執掌及進度表	43
第一節 分工執掌	43

第二節 進度表	44
第七章 參考文獻	45
附錄一 同人網問卷	46

表 目 錄

表 1 同人誌分類·····	15
表 2 SWOT 分析·····	23
表 3 使用環境·····	25
表 4 開發工具·····	26

圖目錄

圖 1 DLsite 首頁	16
圖 2 DLsite 預定販售頁面	16
圖 3 台灣 NICONICO 查詢動畫結果頁	17
圖 4 日本 NICONICO 動畫首頁	18
圖 5 NICONICO 市場(網路賣場)首頁	18
圖 6 研究流程	22
圖 7 系統平台架構	26
圖 8 首頁	27
圖 9 最新公告	27
圖 10 留言版	28
圖 11 會員登入	28
圖 12 上傳商品	29
圖 13 管理商品	29
圖 14 修改商品	30
圖 15 交易紀錄	30
圖 16 購買紀錄	31
圖 17 購物車清單	31
圖 18 修改會員資料	32
圖 19 同人小說	32
圖 20 同人漫畫	33
圖 21 同人周邊	33
圖 22 角色扮演	34
圖 23 道具	34
圖 24 管理者登入	35
圖 25 會員管理	35
圖 26 最新公告管理	36
圖 27 留言管理	36
圖 28 類別管理	37
圖 29 更改密碼	37

第一章 序論

第一節 研究背景

同人一詞來自日語的「どうじん」，原指有著相同志向的人們、同好。是動漫文化的用詞，指「自創、不受商業影響的自我創作」，或「自主」的創作。它比商業創作有較大的創作自由度，以及「想創作甚麼，便創作甚麼」的味道。同人誌則是這種創作的自製出版物。這個界別則稱為「同人界」。

『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。

第二節 研究動機

有鑒於現在電視節目對大眾普及的影響，並加上適合給予各年齡層所觀賞的電視台都會播放許多當紅的漫畫所改編的動畫，還有網路之普及，讓各個年齡層的人都能夠在觀賞完自己喜愛的動畫或是漫畫的同時能夠上網去找尋同好來一起討論，而對於這種討論自己與他人本身熱愛的動漫畫情形，因為日本文化的影響，讓這樣的一群人開始有了一個稱呼「同人」。

所謂的「同人」的世界其實說小不小，但說大卻也不大，畢竟「同人」的世界大部分還是由年輕的一代所組成，而大部分的人還是會將動漫畫視為一種閒暇時的娛樂，並不注重，所以對於一些現今媒體上對於同人文化的或正或負的看法情形時，也就見不為怪了。

同人的發展也讓不少人以創作同人誌為兼職，更有人以此為正職工作。日本有不少出版社出版商業同人誌，而台灣尚未有同樣的出版社進行同人誌的出版販售，當然這也是因為版權問題。

目前台灣的同人作家將自己的作品販賣，通常都以同人誌販售會為主，除此之外就只有在自己的 BLOG、小說網、論壇、網路拍賣等等不固定的管道進行販售，當然也有實體店面專賣同人誌的，但這些店家通常不容易讓買家找到，大多數還是同好之間互相告知才得知店面位置，在顧客來源有一定人數。

因此想要製作一個可以給同人界的同好一個交流的網站，將國內外的同人販售會等消息發佈，並且製作一個方便同人作家們輕鬆上手的販售消息發表和代理販售的服務。

第三節 研究目的

同人界包含同人誌創作、SD 娃娃(圓關節球娃娃)交流、COSPLAY、痛車。我們要將『同人界』所包含的內容整合製作成網站，提供給使用者一個取得消息、同人作品代理販售及作品交流的地方。

在日本的網站中有許多是專門提供給同人作家所使用的網站，其提供的功能相當的多樣，而台灣的同人網站中，沒有一個專門提供給同人界的網站，因此我們想參考日本各個同人網站，製作屬於台灣同人界專屬的網站。

1. 國內各大小同人活動消息

幾個較知名同人販售會名稱：FF、CWT

小型同人展：同好自行舉辦 ONLY 場

2. 海外各大同人展活動消息

日本：ComicMarket、例大祭

3. 全台同人圈多數人熟知及部分印刷公司的訊息

4. 同人誌新刊廣告，代售訊息等

5. 本室自行所舉辦之同人活動消息

攤位報名方法，地點，時間，票價等基本消息，事後各項服務(例：活動當日遺失物)

6. 論壇交流提供

第二章 文獻探討

第一節 何謂同人

一、文學上的同人誌

『純文學創作上的同人誌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。『以日本文學界來說，有記載最早的同人誌，應該是以 19 世紀末作家尾崎紅葉及他所屬的創作社團「硯友社」的友人們所共同發行的《我樂多文庫》。』

二、漫畫上的同人誌

『在同人誌中，也分為「原創同人誌」(original doujinshi)和「改編同人誌」(parodydoujinshi)。』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，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，以至合併數個故事等。雖然題材是取於現成的故事，但也有作者的創作。

『同人誌可分成「一般向」及「成人向」類別。』一般向的是給全年齡觀眾閱讀的，故事內容並無任何色情成分。成人向的同人誌則多數有涉及人物色情的場面。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對於同人文化之研究及探討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。

亞洲的同人活動發展迅速，如香港、台灣、新加坡、菲律賓都可以看到明顯的活動跡象，刊物的販售也開始活化，也有出版社跟同人作者合作的趨勢，已開拓未來的商業先機。

三、音樂上的同人誌

『同人音樂是業餘個人或同人社團所製作的音樂製品，如歌曲唱片、歌曲音像檔案，為同人文化的產物。主要在同人誌販售會或相關店家公開、販售。』將電玩遊戲等已存在作品的音樂改編成獨自的編曲後發表。為遵守著作權法，此類作品發表前需要經由原作者的同意，或者是在原作者訂下的二次創作規則的範圍內才能進行發表。

以已存作品的印象為主題而作為該作品的二次創作物發表的原創樂曲，同人音樂與同人詞的指涉範圍有重疊之處。一般來說，著重於填詞上的作品，稱為同人詞，歌曲可使用原裝音樂或上述任何類型的同人音樂。而稱為同人音樂的作品，則著重於編曲或作曲。但同人音樂一詞廣義使用時，也就包括了同人詞作品。

四、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。

五、同人誌分類

	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。

表 1

第二節 日本相關同人網站參考

一、日本同人網站 DLsite (<http://www.dlsite.com/home/>)



圖 1 DLsite 首頁



圖 2 DLsite 預定販售頁面

此日本同人網提供一個平台，讓使用者可以將自己要販售的同人作品消息發佈，使消費者了解同人作家該作品的發表日期及販售方法等等。除

了給使用者發表消息外，如果使用者的作品可以提供預定的話，也有提供給消費者預定該作品的系統，將一些資料填寫完畢，便可以進行預訂。

除了同人的作品之外也有提供 PC 遊戲和電子書等等的販售頁面，這類也有提供給使用者將自己的作品進行販售。

二、NICONICO 動畫網(<http://www.nicovideo.jp/>)



圖 3 台灣 NICONICO 查詢動畫結果頁

NICONICO 原先是日本的一個同人動畫網在，在幾年前發起，現在有台灣及日本種語言頁面。台灣版在目前只是單純的動畫網站，而在日本的 NICONICO 網站已經陸續增加了不少的功能。

現今日本的 NICONICO 增加了靜畫的平台、網拍、電影動漫畫等消息發佈、各類同人相關消息發佈等等。

後來在不少人將自己的歌曲、歌聲上傳出名後，NICONICO 也邀請了一些網路歌手並且進行一些相關產品的製作販售，除了 NICONICO 歌手之外，同人動畫也被選取廣受歡迎的同人歌曲進行錄製，其中 VOCALOID、東方等（虛擬歌手系列）系列更是廣為人知。



圖 4 日本 NICONICO 動畫首頁



圖 5 NICONICO 市場(網路賣場)首頁

第三節 同人常見名詞解釋

一、Cosplay

『Cosplay (日文「コスプレ」)，是 Costume play 的和製英語簡稱 (此稱由日本動畫家高橋伸之於 1984 年假美國洛杉磯舉行的世界科幻年會時確立)，中文一般稱之為「角色扮演」或「角演」，指一種自力演繹角色的扮裝性質表演藝術行為。

而當代的 Cosplay 通常被視為一種次文化活動，裝扮者在日文被稱為「コスプレイヤー」(可簡稱「レイヤー」)，中文一般稱「角色扮演者」或「角色扮演員」，英文稱「Cosplayer」。』扮演成 Keroro 的 Cosplayer

對 Cosplay 的定義，有兩種不同的見解。第一種是較廣義的見解，『認為 Cosplay 是可以追溯到人類歷史傳統的演繹神話傳說、民間逸聞、節日故事、文藝作品、哲理學說、祭祖情節等等當中，演繹的角色的行為。所有以服飾扮裝某些角色的對於同人文化之研究及探討行為也能稱為 Cosplay。』

第二種是較狹義的見解，『認為 Cosplay 是近代才出現的行為，其特色是在於扮演角色的動機。指出自興趣，為了表達對角色的喜愛，

而作出的角色扮演行為才是 Cosplay。為商業宣傳、宗教儀式、話劇、戲劇等等的角色扮演行為，也不是 Cosplay。』

二、BL

『BL 即 Boy's Love 的縮寫，為創作的一種類型，指由愛好此事物之作者創作給愛好此事物之讀者看的「男同性戀」作品，內容以男性與同性之間的愛情為主。』作品範圍橫跨漫畫、小說、廣播劇 CD 和電子遊戲等。在中文地區 BL 漫畫和小說也被稱為耽美漫畫和小說，『耽美的日文原意則是「唯美主義」。』

BL 漫畫是作為少女漫畫中另類的一支發展起來的，『最早的作品出自於「24 組」漫畫家，並非一般人認為從同人誌中產生。最早的 BL 小說應為森茉莉的《枯葉の寢床》。』不能單單就同志文學或是同性戀的眼光來看

BL 作品，只能當作是一種特殊文化下產生的特殊題材，BL 作品也不光是由女性創作、女性閱讀，近年來也有不少男性加入閱讀與創作 BL 的行列。

三、腐女

『腐女或腐女子主要是指喜歡 BL，也就是幻想中男男愛情的女性。除了 ACG 作品、電視劇、電影等（不管作品本身是否為 BL 系），一部份腐女也會對真實世界男性間的關係產生遐想，例如：偶像（日本的 J 禁以及不少視覺系團體）、歷史人物（日本的新撰組或幕末人物、中國古代文人、帝王）等等。』

四、腐男子

對於同人文化之研究及探討『由腐女子衍生而來的名稱，也稱腐兄』，多指對於 BL 愛情漫畫情有獨鐘的男性，簡單來說，就是比一般喜愛 BL 的同人男研究沉迷更深的男子，但與本身是否同性戀無關係。

五、關於同人女文化

同人女本來單純用來指愛好創作同人作品的女性，由於腐女喜好由 BL 的觀點詮釋原創作品，不少腐女親自繪畫和書寫同人作品，加上網路對同人女和腐女廣泛地混用，近年來它們用法區別已經很模糊。但同人女卻不一定是腐女，腐女亦不一定會進行同人創作。

六、蘿莉控

『蘿莉控（ロリコン，Lolicon），或稱蘿莉塔情結（ロリータ・コンプレックス，Lolita Complex），是指相對成年女性而言，對未成年的女孩子更具興趣的一種性向，或是指有着這種性向的人。「蘿莉控」與「蘿莉」的意思並不相同，「蘿莉」作為名詞用以指稱女孩子本身，作為形容詞則是

指擁有蘿莉風格(Lolita fashion, ロリータ・ファッション)。一般而言，「蘿莉控」帶負面意思的情況佔多，「蘿莉」則是偏向中性的情況較多。此概念主要流行於日本。』

七、同人展

而同人誌販售會，顧名思義的就是現場用來販賣那些同人誌的大型活動。至於台灣這邊最主要販售會有兩種：F F(全名「Fancy Frontier 開拓動漫祭」)與C W T(全名「Comic World in Taiwan 台灣同人誌販售會」)。舉辦地點均在台大體育館，活動為六日兩天，入場票兩天200元並且會附一本場刊。前者於每年2月與7月舉辦，由於各攤位販售的同人誌性質較為平均(男性向與女性向皆有涵蓋)，又適逢寒暑假，因此參加者較後者來得多，男女比率也相對比較均衡。後者為每年2月(通常會跟F F同一天)、8月以及12月，販售物性質多為女性向，因此參加的大多為女生。

『而在同人誌販售會的場內，可以看到許多已經出書的作家額外出了他們心中的另一版本的結局而引來相當壯觀的排隊人潮，亦或是一些畫畫寫作在網路相當有盛名的作家印刷出書也會造成大批人潮圍觀，當然也可以將自己嘔心瀝血的作品擺出來與同好一起分享。

並且隨著印刷相關產業的發達，販售的產品類型也日趨多元化，除了最主要的「同人本」之外，往往還有小卡、明信片、徽章等等的周邊商品，售價便宜容易回本且更廣受購買者的喜愛，同人本的行情價大約一百多元，若有彩頁如畫冊會更貴一點，而週邊商品大約維持在幾十塊的價錢。

通常會場內除了攤位擺攤外，主辦單位還會舉辦如邀請日本漫畫家或是聲優(即配音員)簽名或小型演唱會等等的特別活動，這更是一個令人為之瘋狂的原因。由於近年來投身同人行列的人有增加的趨勢，這兩種販售會的規模變日對於同人文化之研究及探討漸擴大，攤位的報名每每爆滿，

目前的狀況大約為每場三百至四百攤，盛況空前可想而知。

第三章 系統研究方法

第一節 研究流程

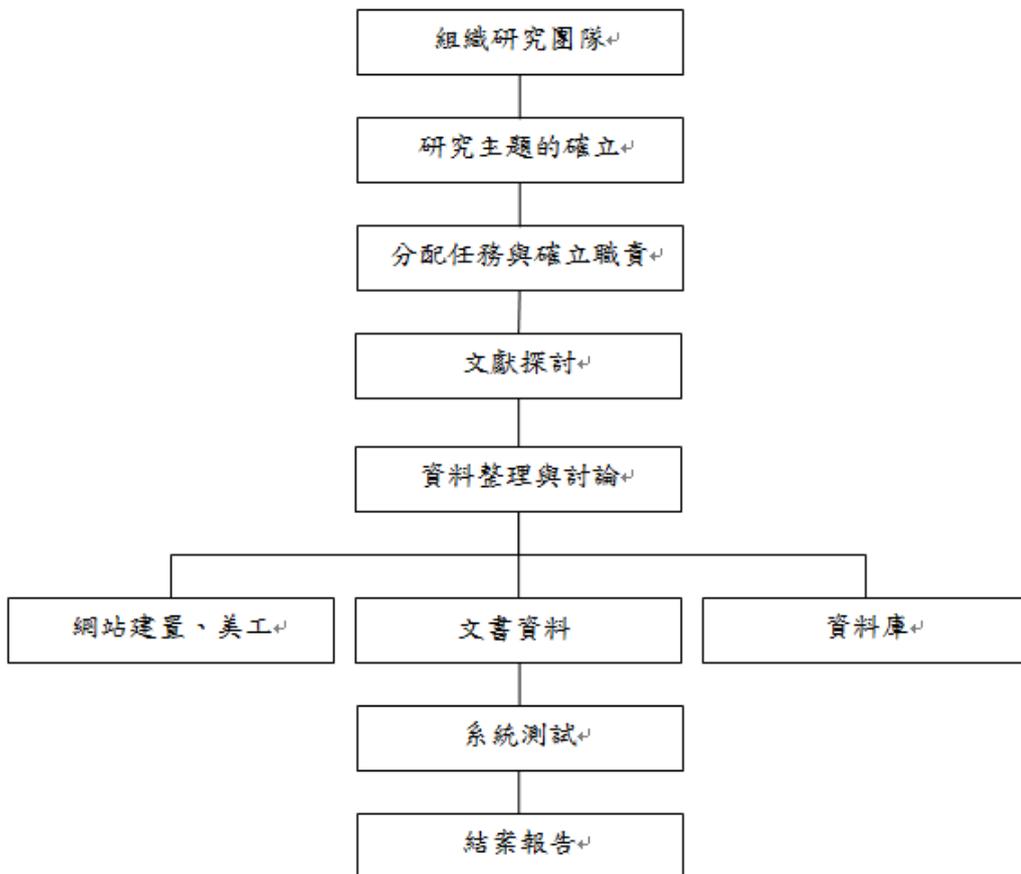


圖 6

首先，為了製作畢業專題，我們成立了一組 4 人小組的研究團隊，內部初步決議研究主題與討論相關計畫後便著手開始尋找合適的指導教師，接著我們根據所找尋到的文獻與網站資料做進一步的分析研究，並使用問卷調查一般使用者的習慣，待分析與討論之後做出預期的研究成果。

第二節 研究方法

比較台灣和日本同人相關網站的功能和介面，發現台灣專門提供同人界的少之又少，日本的同人網站相當的多，不少的同人網站提供同人作家發表消息及販售，也提供常用的銷售管道供會員和使用者進行交易流程。

詢問調查和 BLOG 調查，得知台灣的同人作家由於沒有滿意的同人網站，大多數以經營天空、FC2、無名等等社群網站 BLOG 為主，也有在部分的網路小說平台、論壇等進行作品的發表。

在進行網站製作的每個階段都會邀請幾位同人作家們使用，並且提供用過後的想法及意見，進而一步步改善。

第三節 SWOT 分析

S - Strength : 優勢	W -Weakness : 劣勢
創新的功能與簡單的介面 台灣尚未出現相似網站 較易貼近使用者需求	硬體設備與資源不足 專業性與經驗不足
O -Opportunity : 機會	T- Threat : 威脅
網路環境發展成熟 同人界的逐漸發展	版權問題氾濫

表 2

第四章 研究成果

第一節 系統功能

一、基本功能

訊息發布：可以在網站平台以文字和圖片來發表同人活動消息、會員作品販售消息等等。

管理功能：會員可以管理基本資料及作品消息的發表。

代售功能：同人作品的代售服務。

二、其他功能

預購系統：給同人作家選擇該作品是否可預購，是的話，可以讓購買者填寫基本資料及購買方法。

熱門排行：將一些熱門的作品發表、銷售熱門等消息至頂。

留言功能：供使用者們彼此交流、發問。

第二節 系統特色

建立一個介面清楚不繁複的同人網站，讓遊客及使用者都可以輕鬆的取得所需要的資訊，清楚的列出國內外同人活動的消息之外，也提供同人作品的販售和會員發佈作品的銷售資訊，例如同人作家們可以將自己的作品類別、類型、作品名稱、在何場次販售會販賣、通販銷售的方式等等的。

留言板的系統可以增加使用者之間的交流。

另外提供販售系統，有不少同人作家因為另有一份正式工作，或許沒有太多的時間進行販售的事宜，製作一個可以讓會員輕鬆上手的系統，方便同人作家們將作品販售的權限交與相關處理人員，進行作業。

第三節 使用對象

前台(消費者)：

本網站利用可愛的方式呈現，簡單、易操作，只要有興趣都歡迎參觀加入會員。

後台(管理者)：

可隨時新增、修改、刪除最新消息、商/作品資訊、留言板等功能

第四節 使用環境

	Windows XP
	.NET Framework(3.5)
	Microsoft SQL 2008 Express
	CPU-AMD Athlon II X2 245
	記憶體-3.25 GB
	IIS 6.0

表 3

第五節 開發工具

	ASP.NET
	Microsoft Visual Studio 2008
	Adobe Flash CS4
	Adobe Photoshop CS4
	Adobe Dreamweaver CS4

表 4

第六節 系統平台架構

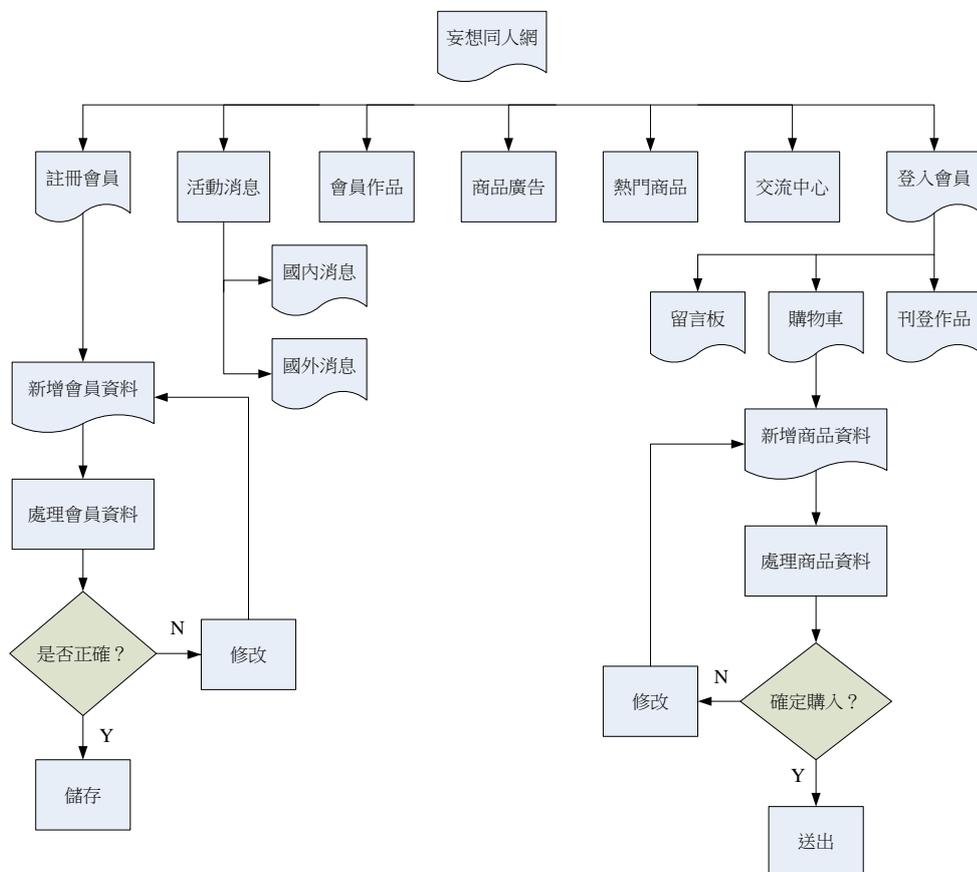


圖 7

第七節 系統畫面



圖 8 首頁



圖 9 最新公告



圖 10 留言板

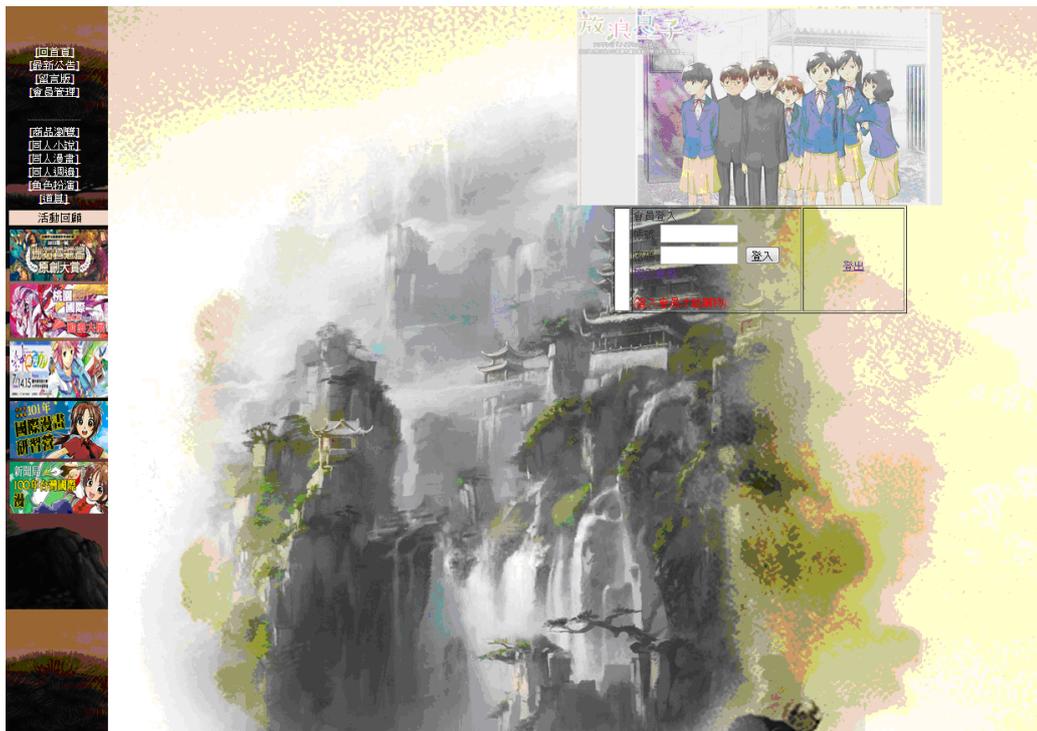


圖 11 會員登入

[[回首頁](#)]
[[最新公告](#)]
[[留言板](#)]
[[會員管理](#)]

[[商品瀏覽](#)]
[[同人小說](#)]
[[同人漫畫](#)]
[[同人周邊](#)]
[[角色扮演](#)]
[[道具](#)]

活動回顧



[商品上架]

我的商品

69810123歡迎光臨 [回首頁](#) [上傳商品](#) [管理商品](#) [我的交易記錄](#) [查詢銷售](#) [購物車查看](#) [修改會員資料](#)



會員	69810123
商品名稱	<input type="text"/>
商品類別	道具 <input type="button" value="v"/>
商品金額原價	<input type="text"/>
商品金額二手價	<input type="text"/>
商品解說	物品敘述: 新舊程度:
插入圖檔	<input type="button" value="選擇檔案"/> <input type="button" value="未選擇檔案"/>

Miss Surfers paradise 2003

圖 12 上傳商品

[[回首頁](#)]
[[最新公告](#)]
[[留言板](#)]
[[會員管理](#)]

[[商品瀏覽](#)]
[[同人小說](#)]
[[同人漫畫](#)]
[[同人周邊](#)]
[[角色扮演](#)]
[[道具](#)]

活動回顧



商品設置

我的商品

69810123歡迎光臨 [回首頁](#) [上傳商品](#) [管理商品](#) [我的交易記錄](#) [查詢銷售](#) [購物車查看](#) [修改會員資料](#)



商品	商品名稱	類別	金額	說明	圖	操作
上架中	宮廷劇集(幻代夢)	同人小說	120	作者: 那濤 此為幻代(原創向)的短篇文集與合集, 購買請入。		修改 E
上架中	【同人】 當夜夢小說	同人小說	120	作者: 那濤 夢小說系列, 預定購買者請入。		修改 E
上架中	【家塾】 ALL漫和合本	同人小說	260	ALL漫和合本		修改 E
上架中	【BIS】 遊戲小說本	同人小說	200	作者: 那濤 BIS-陽光小說本		修改 E
上架中	【APH】 漫中心	同人漫畫	180	漫聯中心本。 以臺灣學校現有的本		修改 E
上架中	【V家】 雙入會本	同人漫畫	220	CP: 大野大姐、鏡音雙子		修改 E
上架中	【APH】 香港	同人漫畫	240	作者: 那濤 香港本		修改 E
上架中	【APH】 亞細亞五人對壘	同人漫畫	100	作者: 那濤 每頁 5 個, 5 CM 的對壘。		修改 E

圖 13 管理商品



圖 14 修改商品



圖 15 交易紀錄

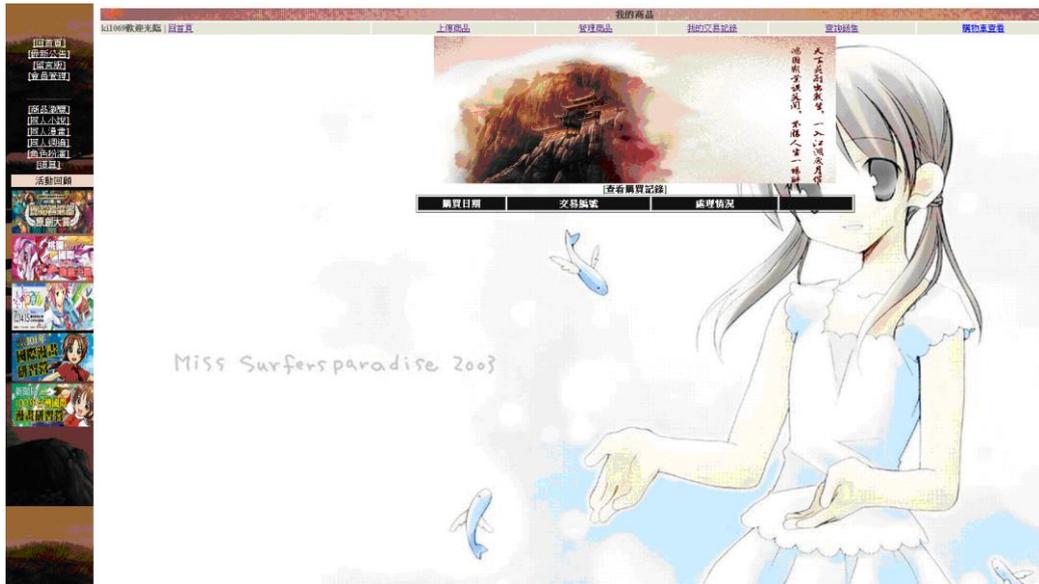


圖 16 購買紀錄

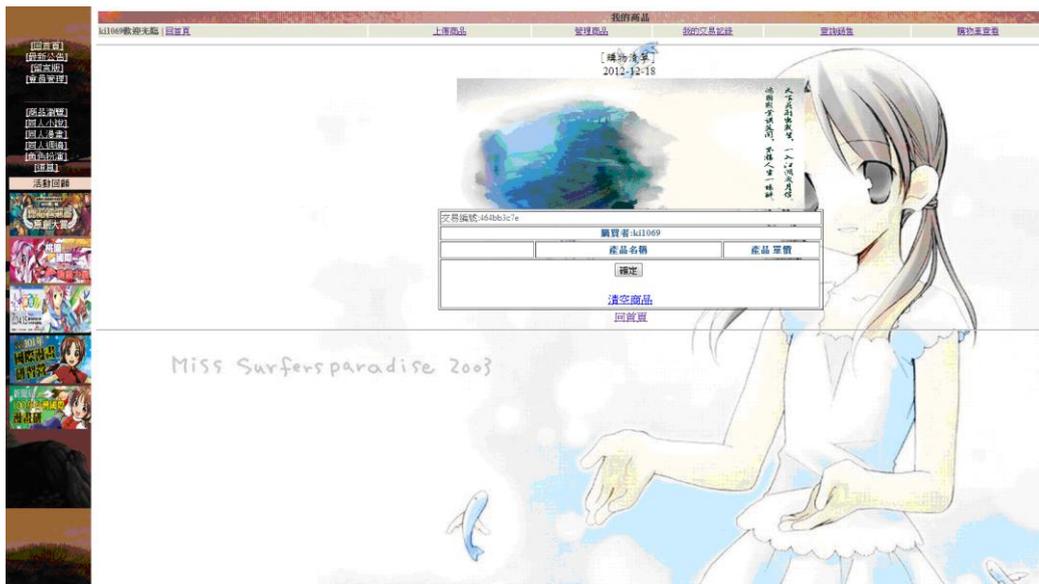


圖 17 購物車清單



圖 20 同人漫畫



圖 21 同人周邊



圖 22 角色扮演



圖 23 道具

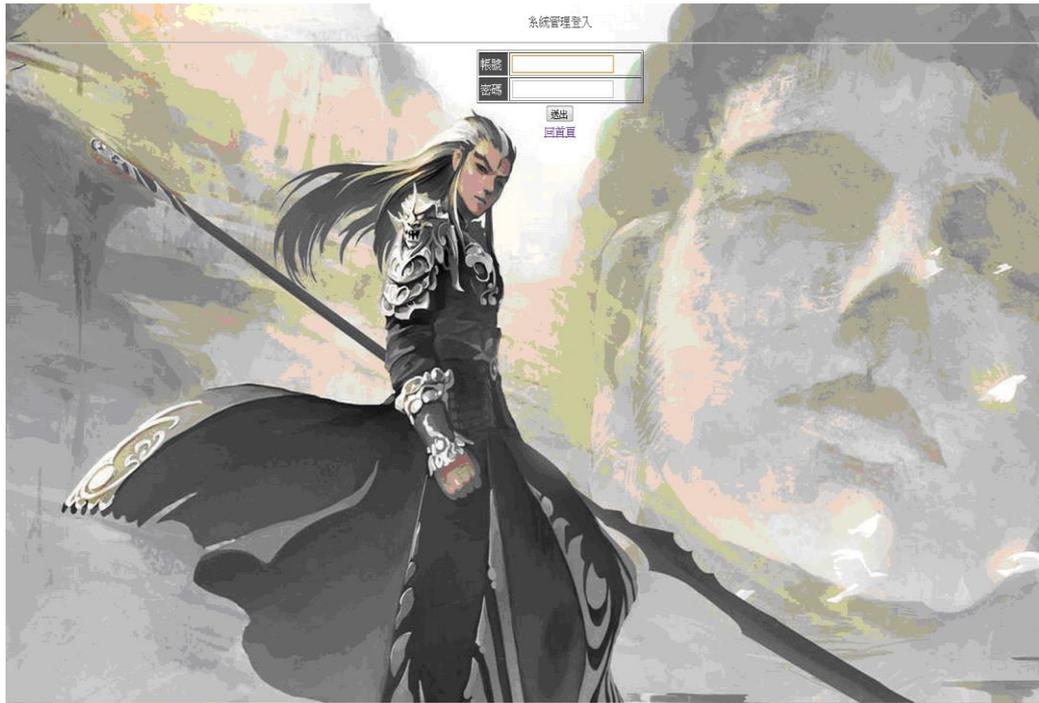


圖 24 管理者登入



admin

- 會員管理
- 最新公告
- 留言管理
- 類別管理
- 更改密碼
- 退出



會員管理

帳號	密碼	姓名	住址	電話	E-MAIL	ATN	
69810102	ac569013	周晉宇	台北市文山區興隆路3段235巷16號3樓	0939318166	mash_0328@yahoo.com	123456	修改 刪除
69810123	123456	毛利蘭	台北市中山北路六段155號12樓	02-22486416	fly12345@yahoo.com.t	640731	修改 刪除
69810130	m556120	莊小如	新北市板橋區文化路一段123號2樓	0922-555-666	69810130@chihlee.edu	123456	修改 刪除
cosplay	cosplay	柯南	台北市中山路19號2樓	02-55887333	cosplay@yahoo.com.tw	039063	修改 刪除
cosplay2	playgirl	鈴音	台南市博愛路一段3號5樓	06-7665213	playgirl@yahoo.com.t	125778	修改 刪除
img02wacai	kk751219	梁家傑	新北市大觀路265巷60弄12號之4	0982337386	tyo3096@gmail.com	771119	修改 刪除
ki1069	123456	鄭凌	欣板橋懷德街181巷17號	0989123456	fflay@sina.com.tw	698569	修改 刪除
s22596668	225968	黃怡婷	新北市板橋區長江路三段49號三樓	22596668	s22596668@yahoo.com	225966	修改 刪除

圖 25 會員管理

標題	內容	時間
修改 刪除 CWT13聯誼會(12-14、15)	開催日期 2013.12.14~15日 社團入場 09:00~一般入場 10:00~20:00 Cos可 聯誼會場 台灣大學綜合體育館(淨) 活動內容 ALL 攤位區每 各日400spaces 負責單位 台灣同人誌科技股份有限公司 正式網站 http://www.comicworld.com.tw	2012-12-09
修改 刪除 CWT K14聯誼會(12-15、16)	開催日期 2012.12.15~16日 社團入場 09:00~一般入場 10:00~20:00 Cos可 聯誼會場 亞細亞國際會議館(淨) 活動內容 ALL 攤位區每 各日400spaces 負責單位 台灣同人誌科技股份有限公司 正式網站 http://www.comicworld.com.tw	2012-12-05
修改 刪除 CWT T13聯誼會(8-24、25)	開催日期 2013.8.24~25日 社團入場 09:00~一般入場 10:00~20:00 Cos可 聯誼會場 台中逢甲大學體育館(淨) 活動內容 ALL 攤位區每 各日500spaces 負責單位 台灣同人誌科技股份有限公司 正式網站 http://www.comicworld.com.tw	2012-12-05
修改 刪除 CWT14聯誼會(8-10、11)	開催日期 2013.8.10~11日 社團入場 09:00~一般入場 10:00~20:00 Cos可 聯誼會場 台灣大學綜合體育館(淨) 活動內容 ALL 攤位區每 各日500spaces 負責單位 台灣同人誌科技股份有限公司 正式網站 http://www.comicworld.com.tw	2012-12-03
修改 刪除 夏日友人祭 ONLY--8秋之盛筵*	開催日期 2013.07.26(7) 社團入場 9:30~一般入場 10:30~16:00 COS博覽會 聯誼會場 台北縣立動物園大禮堂 活動內容 夏日友人祭 ONLY同人誌販售會 攤位區每 150spaces 負責單位 2.5次元等 正式網站 http://miamiweekly.blogspot.tw	2012-11-25
修改 刪除 想戲王 DDXAL ONLY in Taiwan 【DareRadance】	開催日期 2013.07.26(7) 社團入場 9:30~一般入場 10:00~16:00 Cos博覽會 聯誼會場 台北縣立動物園大禮堂 活動內容 想戲王 DDXAL ONLY同人誌販售會 攤位區每 150spaces 負責單位 2.5次元等 正式網站 http://kell.net4net.com	2012-11-19
修改 刪除 CWT K12聯誼會(4-6、7)	開催日期 2013.4.6~7日 社團入場 09:00~一般入場 10:00~20:00 Cos可 聯誼會場 亞細亞國際會議館(淨) 活動內容 ALL 攤位區每 各日400spaces 負責單位 台灣同人誌科技股份有限公司 正式網站 http://www.comicworld.com.tw	2012-11-10

圖 26 最新公告管理

留言者	日期	詢問問題	系統管理員回應
刪除 查看	2012-12-11	短途位台輕微痛	
刪除 查看	2012-12-11	請問可以寄本月同人活動給我嗎，謝謝！ 我的信箱love	
刪除 查看 飛燕	2012-12-11	作品可刊登嗎？	
刪除 查看 小颯	2012-12-10	請問最近有同人聖誕Party嗎？	
刪除 查看 留言板	2012-12-07	ok	請多多介紹同人好友參與囉~

記錄 1 到 5 共 5

圖 27 留言管理



圖 28 類別管理



圖 29 更改密碼

第五章 結論

第一節 研究成果

一、明確的同人消息發佈

- 具體且簡單的呈現主題讓專題目標得以順利進行
- 管理者及會員的消息發佈不混亂，並且都可以順利進行
- 首頁上能夠正確的出現消息

二、遊客與同人作家間的交流

- 在各個同人作家(會員)發表販售消息時，提供留言功能
- 使用者可以順利進行留言的功能

三、代售功能

- 會員可以輕鬆填寫代售資訊，並且順利進行下一步驟
- 手續都辦妥後，會員及遊客皆可在販售頁面上看見該作品資訊
- 會員可以順利進行交易

第二節 研究限制

數位化身分的宣告是藉由一組個人特性，這些特性是跟某種跟自己相關的電子主題或是其他電子主題。這些身分是由數值不同，正式或非正式資料所組成，資料可能是虛擬的也可能是真實的。

數位化身分有三個特質：

破碎：一個身分可能會用於數個網路之中，而在不同網路之中的身分可能不是一致的。

虛幻：數位身分可以非常簡單被捏造出來。

短暫：身分或許不會長久使用。(所發出的評論或是老舊的個人資料並不會被自動移除)

由於這次企劃書是初步提案，故在後續發展中會持續的更新內容，在網路平台上。我們利用所謂「虛幻」達到使用者心中所希望的人格和生活目標，不過其中的模式只是「短暫」的滿足使用者種種的「破碎」身份達成心靈上的滿足，針對所謂個資的安全和健康網路使用心態上。由於新聞報導和實際組員的經驗讓我們深刻了解，社群交友網站的「虛幻」到了之後實務上面臨的最大阻礙已經不是開發新工具或是頁面的種種花樣，取而代之的是對於使用者「破碎」的身份確認和真實性身份的保障及保密。本專題未來將會對此一問題尋找出解決方式，將網路資訊安全的架構做到有別於一般網站的標準。

第三節 結論

隨著同人界的發展，同人一詞所代表的不再只是單單只一種，現在更是包含了同人誌(小說、漫畫)、同人影片、同人遊戲、Cosplay、SD 娃娃等等。本研究進行收尋日本與台灣同人相關網站的比較，發現日本的同人網

站眾多，且功能較多也較完整，相較之下，台灣的同人相關的網站尚未有類似同人網站那般，台灣同人作家多以 BLOG、網路小說網、論壇等等進行作品的發表和販售資訊等等，並沒有一個同人網站專門有提供這類功能的。

文獻探討的部份是針對於同人做介紹，以及將幾個日本較知名的同人網站，發現台灣與日本同人界正在逐漸連接，有幾個日本同人網站也在近幾年制有繁體版的網站。

有詢問過幾個同人作家們為什麼要在 BLOG、論壇來發表販售的消息，回答的結果都是『有更好的網站嗎？』因此，我們比較台灣及日本同人網站的

差別，和依照台灣同人作家的需求進行製作同人網站。

第六章 分工執掌及進度表

第一節 分工執掌

姓名 工作	周晉宇	蔡淑雅	陳婉容	莊蕙如
資料蒐集	✓	✓	✓	✓
美工編輯		✓	✓	
專題文件	✓	✓	✓	✓
網頁設計	✓	✓	✓	✓
資料庫	✓	✓	✓	✓
簡報製作	✓			✓
製作問卷	✓	✓	✓	✓
發放問卷	✓	✓	✓	✓
系統測試	✓	✓	✓	✓
系統除錯	✓	✓	✓	✓

表 5

第七章 參考文獻

- 【1】 日本同人網站 DLsite (<http://www.dlsite.com/home/>)
- 【2】 NICONICO 動畫網(<http://www.nicovideo.jp/>)
- 【3】 CWT 同人誌販售會
(http://www.comicworld.com.tw/CWT_HP_NEW/index.htm)
- 【4】 開拓動漫
(<http://www.f-2.com.tw/index.php?q=category/%E6%B4%BB%E5%8B%95/ff>)

附錄一 同人網問卷

您好，我們是致理技術學院資管系同人網製作團隊，我們想了解您的網路使用習慣及一些對於網站的需求，非常感謝您協助我們做這份問卷，以及提供您寶貴的意見給我們參考。此份問卷資料僅供同人網製作團隊參考。

請幫我們回答以下問題：

I. 基本資料：

1. 年齡 未滿 18 歲 18 歲~25 歲 26 歲~30 歲 31 歲~40 歲 41 歲以上
2. 性別 男性 女性
3. 目前職業 學生 軍警 金融保險 製造業 服務業 廣告行銷 物流運輸 待業中 其他 _____

II. 同人資料調查：

1. 進入同人界多久 A. 1~6 個月 B. 1 年以下 C. 1~3 年以上 D. 3 年以上
2. 同人性向別 A. 一般向 B. 女性向 C. 男性向
3. 同人作品別 A. 原創作品 B. 布袋戲 C. 綜合動漫畫 D. 綜合遊戲 E. 學校社團 F. 其他
4. 您使用該網站的原因有哪些(可複選) A. 親朋好友使用 B. 想認識新朋友 C. 打發時間 D. 好奇 E. 其他

5. 最喜歡該網站的哪個功能？

III. 您認為以下功能對於社群交友網站的重要性：

1. 介面簡約易操作 A. 非常重要 B. 重要 C. 普通

D. 不重要 E. 非常不重要

2. 版面自由編輯設計 A. 非常重要 B. 重要 C. 普通

D. 不重要 E. 非常不重要

3. 動態留言板 A. 非常重要 B. 重要 C. 普通

D. 不重要 E. 非常不重要

4. 搜尋引擎 A. 非常重要 B. 重要 C. 普通

D. 不重要 E. 非常不重要

5. 支援多種應用程式 A. 非常重要 B. 重要 C. 普通

D. 不重要 E. 非常不重要

6. 網站訊息同步發佈 A. 非常重要 B. 重要 C. 普通

D. 不重要 E. 非常不重要

7. 人氣次數器 A. 非常重要 B. 重要 C. 普通

D. 不重要 E. 非常不重要

8. 播放音樂/相片/影

片 A. 非常重要 B. 重要 C. 普通
D. 不重要 E. 非常不重要