**香港中學文憑考試**

**通識教育科**

**獨立專題探究報告**

題目：參與Cosplay如何對青少年個人成長的影響

考試年份: 2012年

**目錄**

1.目錄 P.2

2.引言 P.3-4

3.文獻探討 P.4

A.背景資料

B.關鍵概念

4.研究方法 P.5-6

A.(量化研究：問卷調查)

B.(質化研究：深入訪談及實地考察)

5. 研究結果、分析與討論 P.6-10

A.青少年會參與Cosplay的原因

B.青少年參與Cosplay的情況

C.找出參與Cosplay對青少年個人成長的影響

D.訪談資料分析結果

E.實地考察

6.總結 P.11

7.反思 P.12

8. 參考書目 P.13

9. 附錄 P.14

1. 引言

1.1 題目簡介

我所定的題目為’’參與Cosplay對青少年個人成長的影響’’ 主要是以問卷和訪談及實地考察的方式深入了解Cosplay的青少年,探討參與Cosplay如何影響他們,到底是好是壞,從而去提出可行的建議

1.2 研究目的

1.2.1 主要目的

　　1. 找出為什麼青少年會參與Cosplay

2. 找出參與Cosplay對青少年個人成長的影響

3. 在Cosplay對青少年好壞方面的影響中，對參與Cosplay的對青少年時作出建議

1.2.2　　研究之原因

本人也有看日本動漫的習慣，以前也只會欣賞其畫工劇情，更有參與過Cosplay，對於其表達的訊息只是潛移默化而沒有多加理會，但在做這研究過程中了解到不少Cosplay都有不少自己還沒有認識的好處，以後只要多加留意相信會有所得著。

我希望能夠將我所得到的資料整理，從長篇的訪談中抽萃出有用的資料深入研究，找出Cosplay對青少年好壞方面的影響，好的可以多加學習，壞的就要自我驚惕。透過這研究去將一些好的道德或價值觀給予青少年，亦即教化之用。

1.3 研究的假設

- Cosplay在香港是流行的

- 青少年參與Cosplay的主要原因為朋友影響

2. 文獻探討

2.1 背景資料

日本於二戰後經濟發展迅速，當中動漫產業與汽車製造業等並列為為日本三大產業，佔全國生產總值達10%；此外日本動漫亦不斷輸出全世界，目前全球播放的動畫約有60％是日本制作的，在歐洲這個比例達到八成以上(顧列銘，2005)，可見日本動漫之流行。

日本文化本質上可稱為「雜交文化」(李霄、儀建紅，2011)，在吸合外來文化的同時亦能將自己的文化有效地輸出，加上獨特的動漫角色，吸引了大批青少年追捧。當青少年長期置身於動漫之中，出於對動漫內容、價值上的認同，他們便會透過模仿動漫角色作為內化的一部分，使得其價值觀受其影響。

鑑於日本與香港生活環境相近，動漫文化對香港起了特別大的影響力，例如香港過去的漫畫市場由港產武打漫畫為主，自日本動漫引入後市場後即打破港漫為主的局面，港漫之市場佔有率亦急降至50%以下(Lai and Wong, 2001)，可見日本動漫確有吸引之處。

角色扮演 (Cosplay)是指打扮成動漫遊戲中的角色，或是穿着特定行業的衣服。活動主要在指定的地方舉辦。 (Wiki)

* 1. 關鍵概念
* 全球化：全球化指經濟上透過減少貿易壁壘、增加貿易而達成經濟上的一體化；在文化上全球化則指不同國家文化上的交流，彼此理解及融合。(United Nation Economic and Social Commission for Western Asia, 2002)
* 次文化：次文化為主流文化中衍生出的新興文化，但由於一些原因未為主流所接受而被排擠，某程度上大眾會將該文化定性為負面。(Dick Hebdige, 1979)動漫文化，Cosplay文化等亦屬於次文化。
* 內化：內化指鞏固和植入一個人信念、態度和價值的長期過程(Meissner, 1981)，亦是心理防禦機制中內投(Introjection)的一部分，即廣泛地吸收外界事物成為自己人格一部分的過程。
* 自我概念：自我概念指一個人在多方面對自己的認知如性格、種族等(Bong M.& Clare R.E., 1999)

3. 研究方法及步驟

本研究使用了量化研究(問卷調查)及質化研究(訪談及實地考察)。

問卷方面會以網上派發的形式進行，在正式派發問卷前亦會邀請同學做「問卷試行」。正式派發時間為2011年3月至4月。此外，問卷的作答對象確保為十三至二十一歲，以符合本研究的青少年對象。

3.1 量化研究

問卷內主要分為幾部分，第一部分探討為什麼青少年會參與Cosplay，第二部分則探討青少年參與Cosplay的情況，第三部分則探討Cosplay對青少年的影響如何在行為表現出來，最後就是探討重點，參與Cosplay如何影響青少年個人成長。問卷以多項選擇為主，以便作出日後的分析。最後問卷調查回收的結果為(76份作答，72份有效問卷)，另外還有訪談記錄及實地考察等。

3.2 質化研究

訪談方面，本人會訪問幾位Cosplayer，一些以網上進行，一些會面訪談。

在訪問開始之前，受訪者會完成一次問卷，以便製作適合的訪談架構及問題。一些訪談會在網上聊天軟件上進行，但訪問前會先得到受訪者的同意，並在受訪者同意下將對話紀錄儲存。最後訪談對像有三個人，分別在2012年4月8日，5月5日和5月6日完成。

實地考察方面，本人會在動漫展期間午間三時至四時在展場內點算角色扮演者(Cosplayer)與其他青少年，從而作比較後，探討青少年參與Cosplay的情況。執行前，首先應調查其交通情況，並預早排隊入場，以免延誤了觀察的時段；另外亦要帶備攝影器材，方便拍下場面作為佐證。

為了直接觀察青少年參與Cosplay的情況，於2012年1月29日到九龍灣國際展貿中心進行的Comic World 32及2012年4月8日到九龍灣國際展貿中心進行的Rainbow Gala 9進行實地考察。

考察方法為以十分鐘為限點算入場角色扮演者(Cosplayer)、點算Cosplayer和一般青少年的比例，目的是找出現時香港青少年參與Cosplay的流行程度。另一個考察地點在場外，可以看一下Cosplayer的數量。

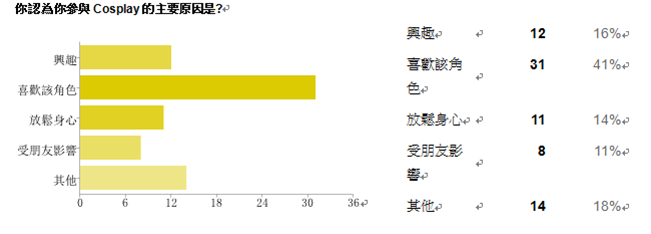
研究以問卷、訪談為主，場地考察、書本、網頁則為參考，加強說服力。

研究中大部分資料數據如問卷調查、實地考察及訪談為一手資料，書本參考等則為二手資料。

4. 研究結果、分析與討論

4.1 青少年會參與Cosplay的原因

圖一: 青少年會參與Cosplay的主要原因



根據上圖，最多人選擇的選項為「喜歡該角色」，佔41%，反映出Cosplayer會希望去扮演自己深愛或自己尊敬的角色。

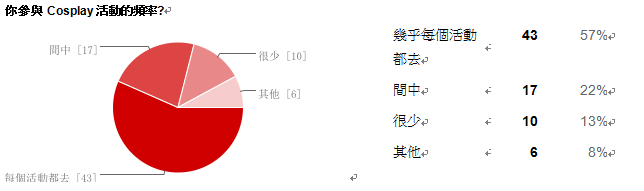
令人感到驚喜的是，受朋友影響所佔的百分比相當低，只有11%，**正好和本研究先前的假設相反**，與最主要原因相差30%之多 在其他選項方面，所佔比重相近。**可見Cosplayer多是喜歡才去Cosplay，不是從眾心態和看似有趣才去參與的。** 以下節錄之對話同樣可証明出反映出Cosplayer會希望去扮演自己深愛或自己尊敬的角色。

*其實我會去Cosplay，主要原因都係因為我好鍾意動畫入邊個角色，覺得好萌，所以就去出呢個角色。*

*－－　汐 　　　（註: 萌解為可愛）*

4.2青少年參與Cosplay的情況

圖二: 青少年會參與Cosplay的頻率



於圖2，資料所得中，大半Cosplayer參與Cosplay活動的頻率也很高，有57% 的Cosplayer幾乎所有ACG活動都會去玩Cosplay。這即意味大半Cosplayer一年約參與20到30多次Cosplay，可見多數Cosplayer都很熱情地投入於Cosplay。

只有13%的Cosplayer表示他們參與Cosplay活動的頻率很少，資料可以引申出，當Cosplayer參與其中後，大多數都會持續參與，不是間中一次的玩意。**這可引申出Cosplay到現在人數年年增長和流行的原因。**

*其實我覺得次次Event都有好多Coser架　－－　汐*

4.2.2青少年參與Cosplay的情況

圖3: 青少年之交友與Cosplay

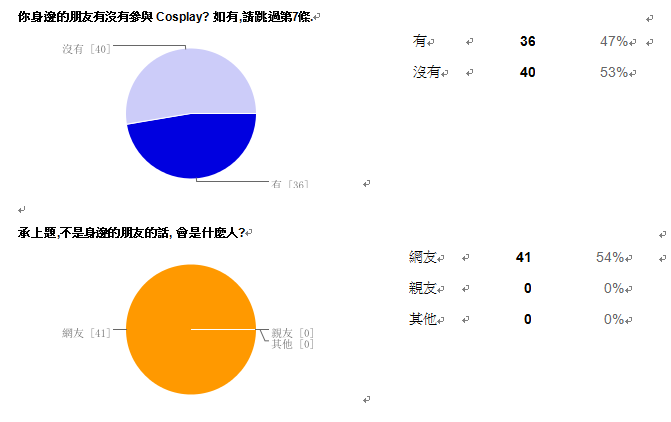


圖3顯示出一件令人驚訝的結果，假如Cosplayer身邊的朋友沒有參與Cosplayer的話，他們認識的Cosplay朋友都是網友。**這不是一件好事**，因為他們在未見面之前雙方了解跟本不熟識，更可能是不認識，這個情況下假如對方不是好人，情況可以很麻煩。可見青少年參與Cosplay時，如何交友的問題是存在的。

4.3 找出參與Cosplay對青少年個人成長的影響

圖4 / 表1 : Cosplay與人際關係

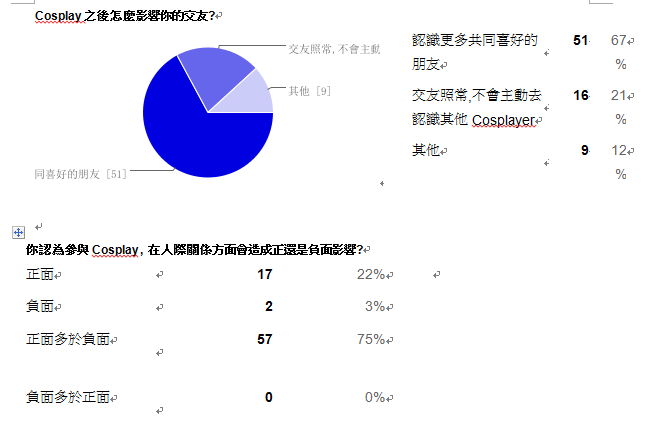


圖4顯示了Cosplay與人際關係的影響。

有67%的Cosplayer會去認識更多共同喜好（Cosplay）的朋友。

造成這大比數的原因是因為**他們想去認識一些與自己有更多話題的朋友，一起在Cosplay的同時得到樂趣。**

在表1上顯示有75%的Cosplayer認為Cosplay在人際關係關係方面會的影響是正面多於負面的。同樣有22%的人認為是正面的，若兩者相加總共有97%這驚人的比率。**這証明了Cosplay對於青少年人際關係的確是有好影響的。**

***Q. 你覺得Cosplay可唔可以增進你友誼？***

***當然會啦！我同幾位好友真係好friend,個個都傾到心事的　－－　レイさん***

4.4 訪談資料

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 表2 - 訪談資料總結 | **汐** | **小櫻** | **櫻木 梨** |
| 參與Cosplay的原因 | *-* 喜歡角色 | *-* 喜歡角色 | *-* 喜歡角色 |
| 是否認為Cosplay在香港是流行的活動 | *-* 是 | *-* 是 | *-* 否 |
| 參與Cosplay活動的頻率 | - 幾乎每個活動都去 | - 幾乎每個活動都去 | - 幾乎每個活動都去 |
| 每一次參與Cosplay大約會投放多少金錢 | - $400-$500 | ***-***  $1001以上 | ***-***  $1001以上 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Cosplay在人際關係關係方面會的影響是正面多於負面 | - 正面 | - 正面多於負面 | - 正面 |
| Cosplay過程中會為你帶來那方面的得著 | - 自信心方面 | - 自信心方面 | - 人際關係相處方面 |
| 對於Cosplay的印象 | - 極喜歡 | - 極喜歡 | - 極喜歡 |

4.4.1 訪談資料分析結果

在訪談中，可見Cosplayer多是喜歡才去Cosplay，不是從眾心態和看似有趣才去參與的。反映出Cosplayer會希望去扮演自己深愛或自己尊敬的角色，受訪者深深肯定這一點。　另外，受訪者多數認為Cosplay在香港還算流行，只有櫻木小姐因認為對比台灣日本，香港還不算流行，不過總合問卷調查和訪談所得資料，可看出Cosplay在香港仍算流行的。

及後，三位受訪者均表示她們參與Cosplay的頻率是幾乎每個活動都去，反映當Cosplayer參與其中後，大多數都會持續參與。

受訪者在談論Cosplay好壞影響的時候意外地有相似的答案，她們均認為Cosplay的時候她們能夠更自信，比平時更能說話，當中原因是因為她們要多看鏡頭訓練出來的。另外，在對於人際關係方面的看法，她們總結來說都覺得是正面的，同樣在問卷調查中，75%的Cosplayer認為Cosplay在人際關係關係方面會的影響是正面多於負面的。有22%的人認為是正面的，若兩者相加總共有97%這驚人的比率，可見，了Cosplay對於青少年人際關係的確是有好處的。

最後，受訪者均表示她們極喜歡Cosplay, 主要原因是她們在Cosplay的

路程都很成功，又得了很多得著。

4.5 實地考察

目的: 探究Cosplay在香港的流行程度

場內點算人流:

在計算比例時，選擇了入門對出一點的位置，原因是能夠清楚人流。

另外，於另一段時間選擇了中等受歡迎的攤檔做人流點算，同樣能夠看到Cosplayer和一般青少年的比例。

第一次場地考察 (Comic World 32):

十分鐘內入場人次為119，有10位Cosplayer，比例約為12:1。

第二次場地考察 (Rainbow Gala 9):

十分鐘內入場人次為74，Cosplayer入場人數為16人，比例為5:1。

攤檔路過的人次為80，有8位Cosplayer停下看商品，比例約為10:1。

**資料看出，香港青少年參與Cosplay算是相當流行，大約在10多個人入場就會有一個Cosplayer入場。**

場外:

在展館場外都有不少Cosplay在守候，當中２，３樓有極大量Cosplay在進行拍攝，場面相當震撼。

場外給人的感覺是: 當走兩步就能兩到一個Cosplayer，有時候更可以說是全層的Cosplayer比一般人更多。

**可以看出， Cosplay在香港算是流行的活動。同時亦符合了我的實地考察之前的想像。**

**5. 總結**

綜合以上的數據來看，可以看出，Cosplay在香港算是流行的活動，因為Cosplayer參與Cosplay活動後，多數都會玩下去，久而久之，Cosplay將會在香港更流行。

另一方面，Cosplayer會希望去扮演自己深愛或自己尊敬的角色。他們不是不是從眾心態和看似有趣才去參與的。

香港的青少年都認為Cosplay有好的影響，但或多或少都知道，Cosplay都是有壞的影響(如金錢運用)。從性格到人際關係方面，Cosplay都對青少年有影響(例如網上交友)，這些影響都不能被忽視。

在訪談中，三位Cosplayer都認為Cosplay有很多好處，往往在自信心，降壓，交友方面都是有好的影響。

總括而言，本次研究可以引申出一個結論：

**Cosplay對青少年個人成長的好處是多於壞處的。**

6. 反思

從做研究的過程來看，搜集資料並不太困難，因為網上也有不少關於Cosplay文化的資源，但另一方面那些資源與「參與Cosplay對青少年的影響」並無直接關係，這時要設計一份合適訪問問題便比較困難。

首先在訪問前應了解受訪者的價值觀和問卷的答案，令訪問的問題是受訪者能夠回答問題之餘，回答更是相對有用的答案。

此外很重要的一點是在訪談過程中往往深入探討一個話題時很容易會拋出誘導性問題，這便會令訪談結果不夠客觀。在訪談過程中雖然我犯過一些錯誤，但之後也嘗試改正過來。

最後當然是問問題的態度和技巧，要注意不要問一些難堪的問題，既使使透過網絡的訪問，對方亦可能因此斷線而使訪談泡湯。

本人也有看日本動漫的習慣，以前也只會欣賞其畫工劇情，更有參與過Cosplay，對於其表達的訊息只是潛移默化而沒有多加理會，但在做這研究過程中了解到不少Cosplay都有不少自己還沒有認識的好處，以後只要多加留意相信會有所得著。

雖然香港沒能比得上日本，但Cosplay和動漫文化在香港似乎仍在流行增長。不少Cosplay都認為Cosplay能夠幫自己認清目標，自己得著很多。

回頭看一下，有很多香港人對於Cosplay的感覺都是不太好的，他們以'毒'和'宅'來形容Cosplayer。事實上，我們應對Cosplay有正確的解讀，例如不要一面倒地鄙視他們，Cosplayer亦要分清動漫與現實的分野，懂得如何正確地結交朋友，更要懂得如何好好運用金錢，不要盲目地Cosplay更大量花費，這才能為青少年建立正確的價值觀。

全文：4679字

**7. 參考書目／資料**

雜誌文章：

1. 李霄、仪建红(2011)，<日本动漫对青少年价值观的影响>，<<人民论坛学术前沿>>，第330期。
2. 顧列銘(2005)，<日本特色經濟：小卡通大商機>，<<中國經濟周刊>>，第26期。

互聯網文章：

1. Cherry Sze-ling Lai，Dixon Heung Wah Wong(2001)，“Japanese Comics Coming to Hong Kong”
2. United Nation Economic and Social Commission for Western Asia (2002)，“Summary of the Annual Review of Developments in Globalization and Regional Integration in the Countries of the ESCWA Reigon”
3. Dick Hebdige (1979)，“Subculture: The meaning of style”，Routledge，p.106
4. Meissner，W. W. (1981)，Internalization in Psychoanalysis，International Universities Press
5. Bong，M.，& Clark，R. E. (1999). Comparison between self-concept and self-efficacy in academic motivation research. Educational Psychologist,139-153.
6. 醋留香(2005)，<日本動漫是如何吸引青少年？>，《動漫産業資訊》第9期
7. Erik H. Erikson(1973)，Childhood and Society，Middlesex，p.183

互聯網資料：

10. Wiki <http://zh.wikipedia.org/wiki/Cosplay>14.