

投稿類別：教育類

篇名：

青少年的次文化－探討日本 ACGN 文化對青少年的影響

作者：

洪振家。私立永年高中。高二仁班

翁佳琳。私立永年高中。高二仁班

指導老師：

陳尚民老師

壹●前言

一、研究動機：

近年來『宅世代』的說法風行，許多喜愛日本動漫產品之人被稱做『宅男』、『宅女』，連偶像劇都脫離不了『宅』。本文將探討日本三大產業之一動漫產業，同時也是該國在娛樂界影響世界最深的產業，對於台灣的流行文化更有數一數二的影響力。『御宅族』、『KUSO』等種種新的詞彙，透露出台日密不可分的關係。

身處現在的台灣，身邊已出現不少所謂的『宅男』，熱愛日本動漫甚至視為第二生命，生活周遭很難有不被影響的，觸發我深入探討的好奇神經。

二、研究目的

我們希望能夠透過這次的小論文，可以讓更多人知道動漫並不只是休閒娛樂，它的背後也有相當大的商業價值與文化的關聯性。我們在其中提到動漫產業的商業經營模式與青少年的喜愛動漫的原因。

三、流程



圖 1 小論文流程圖

貳●正文

一、動漫的起源

動漫源自於漫畫書和20世紀初期的全球卡通片。一九四六年日本動漫之神手塚治虫，最早把電影分鏡頭語言融入到漫畫構圖之中，包含背景、藝術模板及面部、眼睛的表現等，動漫便逐漸被當作日本的一種獨特的文化現象並自成一家，且這些製作技術至今仍在使用。

70年代左右，第一部動漫作品從日本被翻譯並出口到海外。對於很多西方的孩子來說，這是他們第一次接觸這種不同的文化，而動漫也逐漸成為西方電視節目中不可或缺的一部分內容，動漫電影也變得流行起來。**Hebdige, Dick(2005)**「有 87%的日本人喜歡漫畫、84%的人擁有與漫畫人物形象相關的物品」。

二、動漫的源由

王君玲（2005）動漫原是由動畫與漫畫合稱，通常被理解ACGN為動畫（anime）、漫畫（comic）、遊戲（game）輕小說（novel），動畫跟漫畫兩者之間關係密切，便取這兩個詞的第一個字合而為一稱之為「動漫」，這兩字更是在青少年中更為常用，在日本的愛好者間常用二次元來代指一系列的動漫文化（包括輕小說，手辦等）。一般則以オタク文化（otaku/御宅文化）泛指相關領域次文化、オタク產業指相關領域業界。隨著電玩產業的快速發展，從1990年代開始三項產業已緊密結合，在日本形成一個產業鏈，在全球沒有國家可超越，隨著動漫熱潮來臨，許多作品企劃都以跨媒體製作，期望達到最大收益，許多動漫遊戲應運而生，更是有許多作品由動畫製作成遊戲或是由輕小說製作成漫畫，動漫發展的模式也各有特色、創新和吸引力。

三、動畫分類和副產物

本論文將動畫分成時間、與主題兩大類，時間區分又以電視、劇場與泡麵番為分類；而主題區分則是動作、愛情、科幻、搞笑、推理、親子、校園、戰爭、獵奇等分類，以下為分類說明：

表 1 動畫大致以下列區分

以時間區分：	以主題劃分：
1.電視動畫：最為普通的動畫時間通常為 30 分鐘以下高於 20 分鐘 2.劇場版(OVA)：時間長度通常高於 1 小時 3.泡麵番：時間極為短，平均時長為不到 15 分鐘（通常 3－10 分鐘）左右	1.動作：一連串的動作鏡頭，以刺激動作場面娛樂觀眾 2.戀愛：內容主要以愛情為主，以女性向的居多 3.科幻：描述諸如未來科技、時間旅行、超光速旅行、平行宇宙、外星人等有關科學的想像性內容 4.搞笑：以幽默風趣的內容引起觀眾的歡笑 5.推理：多以思考如何解決問題為主，讓觀眾能一起動腦 6.親子：父母與小孩一同觀看的，屬於全年齡層 7.校園：背景和故事劇情都是以校園為主來發展 8.戰爭：故事牽扯到軍事或兩國以上的國家互相對抗 9.獵奇：通常指「血腥、殘酷、驚悚」一類的動畫



圖 2 泡麵番為極短篇創作

(一) 動漫周邊產物

1. 音樂專輯：

陳仲偉(2004)一部動畫電影製作，與選擇其與畫面協調統一的配樂是緊密相連的。由切合故事情節所描述的動畫音樂，補充對人物的刻畫和場景的交錯變化，以增加動畫和音樂的節奏性；更能夠通過這些歌詞，奠定影片的基本元素、營造與畫面相符的背景氛圍，推動劇情的發展，使影片的內容引起觀眾的共鳴。

2. 同人作品：

這種作品主要是經由再製作，或者是一些業餘人士所創作出來的「自主」作品，李姿瑤(2003)同人作品在 ACGN 範圍內反映出了觀眾的聯想與思考方向。

3. COSPLAY(角色扮演)：

而當代的 Cosplay 通常被視為一種 ACGN 活動，扮演的對象角色一般來自動畫、漫畫、電子遊戲、輕小說、電影、影集、特攝、偶像團體或是其他自創的虛擬角色。方法是刻意穿著類似服飾、道具搭配與化妝造型等方式模仿該角色。



圖 3 太空戰士 Cosplay

四、動漫所帶來的正面與負面影響

表 2 動漫所帶來的正面與負面影響(本論文整理)

正面影響	負面影響
ACGN 帶來的正面影響包括於，思考模式容易使青少年族群所接受，並且利用戲劇性的正面情節來影響青少年的內心世界。	ACGN 的負面影響包括於，動漫和青少年的言語等生活模式相當貼切，感染力強，所以對青少年的負面影響也相當快速。
1.你的心越封閉，你要承受的東西越多，挫折會使人成長也會使人退步，面對挫折我們要克服並且樂觀面對。引用「新世紀福音戰士 Evangelion」 2.增加創造力和想像力，不再受制於課本上的知識，擁有更大的想像空間 3.仍在讀書的青少年可以藉由它紓解讀書的壓力 4.可以增加美術、劇編與場景能力	1.青少年過度沉迷於動漫整天不出家門形成御宅，人際關係也開始疏遠 2.著迷於動漫的時間占用過多，甚至晚上不睡覺，形成夜貓族，隔天也沒精神上課，導致課業下滑 3.林依俐（2002）過度幻想，俗稱的中二病，整天異想天開，不務正業，上課也不專心 4.由於整天盯著動畫觀看，使視力嚴重下滑
 圖 4 Evangelion 動畫內容	 圖 5 中二病動畫內容

五、青少年的動漫商機

(一) 動漫所帶來的青少年商機

我們把動漫的相關產業所帶來的商機，以展場帶來的商機來做呈現。動漫市場潛力巨大已經眾所皆知，而其中帶來的商機不可忽視。而隨著國內動漫產業的興盛，Cosplay活動更是如火如荼，而商業人士更是看到了這塊大餅，開始製作Cosplay相關的服飾與特殊道具。同時展場裡也販賣著許多同人作品，也因為小說、場刊需要大量的年輕客戶需求，因此，印刷業的業績也跟著上升。另外還有在展場內擺設的攤販，他們在外面賣起了相關的周邊產品，例如，抱枕、窗簾、床單、桌墊、眼鏡布…等。這種商業模式就形成了獨具一格的動漫經濟。

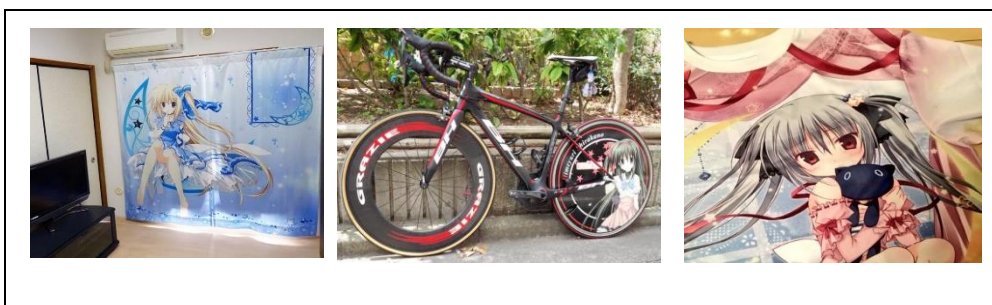


圖 6 動漫產品商機

本論文整理1970-2013年日本動畫市場產值，其中在2006年之後產值略為下降，2012年之後又回升，2013年甚至達到歷年最高峰，可見日本動畫市場對該國的重要性。

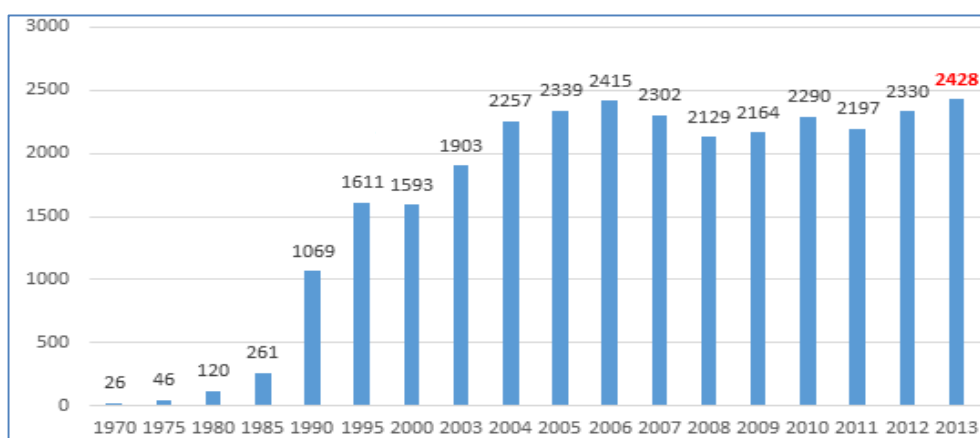


圖 7 日本國內動畫市場產值(億日圓)

(二)展場4P行銷策略分析(表三)

本論文整理展場4P行銷，結果如下表所示：

表 3 展場 4P 行銷策略分析

	成長期行銷	成熟期行銷
產品 Product	商品開始銷售且客戶需求增加，逐漸被大眾接受。	市場已趨近於飽和，產品競爭激烈，銷售量穩定，受到大眾的普遍認同。
價格 Price	價格和成本呈現持平狀態，利潤微薄，主要以吸收客源為主要考量，所以價格通常較低廉	由於產品已受到大眾的普遍接受，所以業者會依市場需求彈性定價，價格相對穩定。
通路 Place	展覽範圍受到客源限制，攤位偏少	展覽範圍不受客源限制，客源穩定，攤位增加
促銷策略 Promotion	買入場券送場刊	買入場券送場刊，場刊附加抽獎卷

(三)動漫展場SWOT分析(表四)

本論文整理動漫展場SWOT分析，結果如下表所示：

表 4 展場 SWOT 分析

優勢 Strength	1.展覽通常都選擇在交通方便、幅員廣闊的地方。 2.會有大量的Coser（角色扮演者）及痛車（有動漫烤漆或貼紙的機車烤漆或貼紙的機車、汽車或腳踏車）入場吸引大量人潮。
劣勢 Weakness	1.攤位與人潮過多，導致場地不足。 2.社會大眾對動漫商品多有負面印象，以致潛在客群不易被開發。
機會 Opportunity	1.舉辦場次頻繁。 2.年齡層廣泛。 3.接受度高。 4.促進本土產業發展。
威脅 Threat	1.韓流盛行，哈日的情況減退。 2.學生過度沉迷，造成人際關係疏遠。

六、問卷調查

本論文問卷結果如下所示。結果顯示青少年每天觀看動畫時間以1小時內41%居多，對動畫喜愛度呈現非常喜愛佔46%為最多。

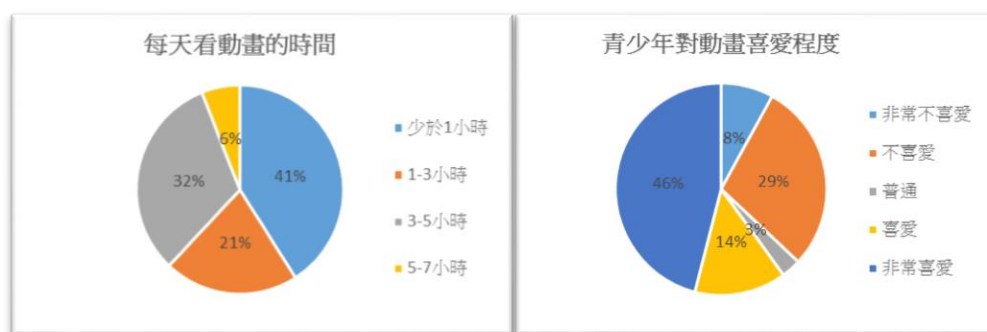
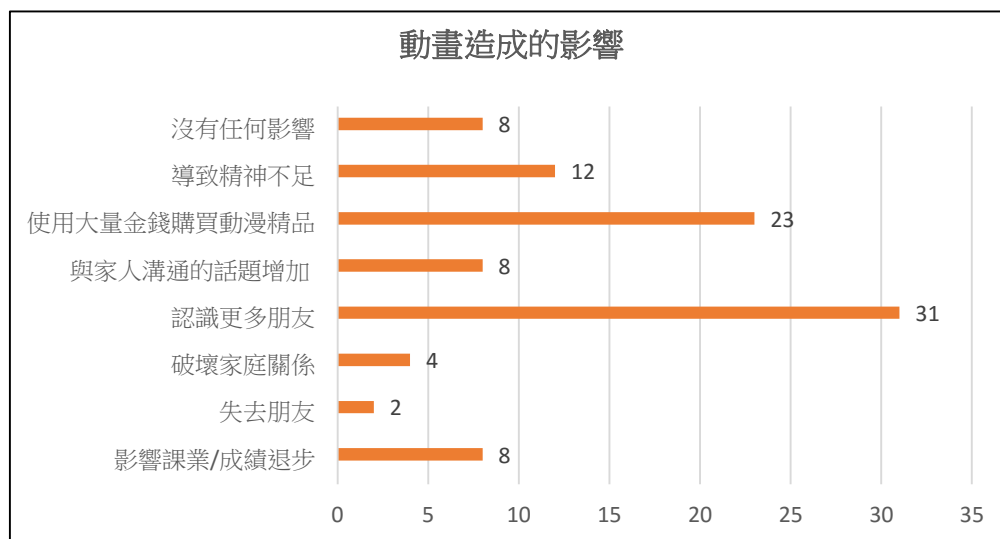


圖 8 每天看動畫時間

圖 9 動漫喜愛程度

對青少年影響調查中，高達31人呈現可以認識更多朋友，其次分別為使用大量金錢買動畫精品與導致精神不足，如下表所示：

表 4 調查看動畫對青少年所造成的影響



參●結論

儘管近幾年來遇到經濟不景氣，但是對於喜愛動漫的同仁們一點都沒有影響，反而讓「宅經濟」的發展越來越熱絡。在台灣，每年台北都會舉辦兩次動漫展，一次是暑假一次是寒假，每年吸引超過 40 萬人，不管是刮風還是下雨，漫迷們都不畏風雨，堅持為「動漫產業」增加商機，追尋著

自己對動漫的熱情，帶動周圍極大的商機。台北三創數位生活園區（台北秋葉原）也在今年的 5 月 15 日正式開幕，六樓還特別設立動漫基地，可見動漫對社會經濟的影響有多大。

不過在現今生活中還是有許多家長擔心孩子成為動漫迷後功課會下滑，而視動漫為亂源，反對孩子接觸動漫世界，這種擔心孩子的父母本身並沒有錯，但卻會抑制住青少年的自主性以及屬於他們的熱情。我覺得家長們應該要對孩子們有信心，而青少年則需體認到分配學習和遊玩時間的重要性，這樣家長才能放心地放手。

我希望在這篇論文中能讓大家了解動漫文化對青少年的影響，同時也讓大家都理解動畫(A)、漫畫(C)、遊戲(G)以及小說(N)並不只是單純的休閒娛樂，它所帶給青少年的影響是一股不容小覷的力量，這股力量推動社會的經濟、文化，造就了現今的社會。



圖 10 台北三創數位生活園區的照片

肆●引註資料

一、書籍文獻

- (一)Hebdige, Dick(2005)。次文化：風格的意義，蔡宜剛譯。台北：巨流。
- (二)王君玲（2005）。動畫電影之價值認知結構研究。國立成功大學企業管理研究所碩士論文，台南市。
- (三)李姿瑤(2003)。「動漫」御宅族的幻想世界——以台灣的同人創演活動為研究對象，輔仁大學大眾傳播學研究所碩士論文。
- (四)林依俐（2002）。關於同人的基礎知識《Frontier》，第 21 期：66-69。
- (五)陳仲偉(2004)。日本動漫畫的全球化與迷的文化，台北：唐山。

二、網路資料

(一) 動畫維基百科(搜尋日期：2016/02/25)

<https://zh.wikipedia.org/wiki/%E5%8B%95%E6%BC%AB>

(二) 百度百科(搜尋日期：2016/02/28)

<http://baike.baidu.com/view/2294.htm>

(三) 日本動漫的研究(搜尋日期 2016/03/01)

<http://www.shs.edu.tw/works/essay/2008/10/2008102913412957>

三、圖片來源

(圖 2) 泡麵番為極短篇創作(搜尋日期：2016/02/28)

http://www.pcdiy.com.tw/webroot/article_new.php?art=705

(圖 3) 太空戰士 Cosplay(搜尋日期：2016/02/28)

<http://cosplay.kotaku.com/>

(圖 4) Evangelion 動畫(搜尋日期：2016/02/28)

<https://www.google.com.tw/maps/place/>

(圖 5) 中二病動畫(搜尋日期：2016/02/28)

<http://fj.people.com.cn/BIG5/n2/2016/0217/c181466-27751947-4.html>

(圖 6) 動漫產品(搜尋日期：2016/03/01)

<http://goods.ruten.com.tw/item/show?21520415940395>

(圖 10) 台北三創數位生活園區的照片(搜尋日期：2016/03/01)

<http://www.techbang.com/posts/23655-c-123>

伍●附錄

動漫問卷表

我們這份問卷，希望瞭解您對動漫的想法，感謝~

1. 基本資料: 性別: ☐男 ☐女。
2. 請問您看動畫的頻率符合以下哪個區間?
☐每天看 ☐一星期 3~6 次 ☐星期 1~2 次 ☐一星期 1 次以下
3. 你喜歡觀看哪一類的動畫?
☐動作 ☐戀愛 ☐科幻 ☐搞笑 ☐推理 ☐親子 ☐校園 ☐戰爭 ☐獵奇
4. 你看動畫的主要路徑:
☐線上觀看 ☐網路下載 ☐朋友分享 ☐自行購買 DVD
5. 你每天花多少時間看動畫:
☐少於一小時 ☐1-3 小時 ☐3-5 小時 ☐5-7 小時
6. 你看動畫的原因:
☐增加話題 ☐消磨時間 ☐紓解讀書的壓力
7. 你認為看動畫對你的影響是
☐影響課業/成績退步 ☐失去朋友 ☐破壞家庭關係 ☐認識更多朋友
☐與家人溝通的話題增加 ☐使用大量金錢購買動漫精品 ☐導致精神不足 ☐沒有任何影響
8. 你對動漫的喜愛程度
☐非常喜愛 ☐喜愛 ☐普通 ☐不喜愛 ☐非常不喜愛
9. 做完這次問卷，你對問卷的滿意程度。
☐非常滿意 ☐滿意 ☐普通 ☐不滿意 ☐非常不滿意

問卷到此結束，非常感謝你的配合，謝謝><