

元朗公立中學

李寶枝姑娘

學校社工與輔導組合辦「Lego EV3機械人程式設計小組」，活動旨在透過訓練課程，讓學生學會設計機械人、編寫程式及運算操作，發展學術以外的潛能，並期望參加者於活動中能建立自信、提升能力感及抗逆力，同時學會與人合作及解難。

小組完結後，三位中五學生被挑選代表學校參加於本年7月5日由科學館及康文署等合辦的「智能機械由我創2018」，於全港一百一十間參與學校中，獲得「一等獎」，為校爭光。



聖公會白約翰會督中學

吳美慧姑娘

學校社工與學生成長支援組在7月19日合辦朋輩互導計劃~學長訓練，是次訓練透過活動讓不同年級學生互相認識、提升團體合作精神和提高學生成為領袖的意識。活動邀請學友社為約80名同學提供一天培訓，好讓他們能為9月份開展的課後支援計劃和午間適應計劃作準備，這是訓練開始，未來還提供更多的培訓，讓他們可以服務低年級的同學。



明愛元朗陳震夏中學

曾玉英姑娘

學校社工與輔導組於2018年7月6日至7日合作舉行了「Best Teen輔導學長培訓宿營」，目的是透過團隊合作活動，讓新舊輔導學長互相認識及融合，從而建立團隊精神，宿營中除解難活動外，亦透過歷奇活動如野外游繩下降等，以突破學長們的局限，發揮他們的潛能，活動完成後，學生均表示增強了自信心。輔導學長將以朋輩的身份，協助新一屆的中一同學盡快適應中學生活，他們的付出，亦是關愛校園的一部份呢！



督印人

何淑華姑娘

編輯

曾玉英姑娘、李寶枝姑娘、吳美慧姑娘

印量

4300本



抱負

成為香港最優秀的青少年服務機構之一，致力培育青少年健康成長、造福社會。

使命

創造有利條件，以協助青少年建立自我、貢獻社群。

價值觀

我們重視

- 青少年在發展自我的過程中，面對一些困難和阻力，這些困難如處理得宜，可以成為他們成長的動力和助力。
- 青少年擁有獨特的潛能，在其成長與發展的過程中，必須透過體驗和實踐，不斷地探索和發揮。
- 青年人對社會發展的承擔，青少年須透過關懷別人，投入社群，以完善的人格，回饋社會。
- 良好的成年人榜樣，在青少年建立自我的過程中，擔當著正面而重要的角色。家庭是培育青少年成長的地方，強化家庭功能有助培養積極正面、關懷社會的新一代。
- 社會工作的核心價值。
- 童軍運動的方法，有效地促進青少年身心發展。

ISSUE
34

非賣品

我是COSER



編者的話

香港動漫電玩節(下稱動漫節)於2008年8月首次舉辦，是一個集合漫畫、動畫、電玩、玩具、模型的香港大型展覽，及後每年暑假都會在香港會議展覽中心舉行。動漫節其中一個特別的地方，就是會場中有不少人扮演動漫角色，這些參與者通常會被稱為「角色扮演者」(Cosplayer或Coser)，角色扮演者的造型維妙維肖，吸引市民大眾圍觀及拍照。

從本社學校社工的觀察發現，參與「角色扮演」(Cosplay)的學生有增加的跡象，對於這個年青人活動，今期刊刊讓大家了解「角色扮演」的定義，透過訪問幾位喜歡參與「角色扮演」的青少年，剖析「角色扮演」吸引年青人的原因及對年青人所帶來的影響，並介紹幾個常用的動漫特色字給大家作參考。

編者的話	P.1
「角色扮演」是什麼？	P.2
動漫用詞知多少	P.2
專訪	P.3-5
專訪剖析	P.6
建議	P.7
活動花絮/讀者回應欄	P.8

姓名：

聯絡電話：

聯絡地址：

電郵地址：

職業：教職人員/社工/家長/其他：

你對本期「互動校園」通訊的意見及回應：



讀者回應



「角色扮演」是什麼？

「角色扮演」(Cosplay)是「Costume Play」的混合字，意指一種透過穿著特定服裝扮演指定角色、並按該角色的指定動作或既定情節進行扮演的一種行為；「角色扮演」亦引申指一種因進行此行為而生的文化。在香港，「角色扮演」除了和ACG(Anime動畫 Comic漫畫 Game遊戲)有著密切的關係外，亦與互聯網有著依賴的關係。「角色扮演者」(Cosplayer或稱Coser)則是指進行這種活動的扮演者，他們通常會扮演ACG內的角色；Cosplayee(或稱Cosee)則是被扮演的角色，可以是真人或虛構人物。

香港的角色扮演文化由日本於九十年代帶動，但因為當時網絡尚未普及，故不少愛好者只能以電話互通活動消息，亦因此普羅大眾對角色扮演的認識很少，部份人更對他們「扮鬼扮馬」帶有負面評價。及至千禧年資訊日益發達，傳媒大眾開始廣泛地報導「角色扮演」及其相關活動，市民因此對「角色扮演」及Coser有了更深入認識，並且對他們持有更開放的態度，相關活動亦開始吸引更多動漫愛好者參與。

隨著每年本地舉辦的大小動漫展或同人祭活動，香港的角色扮演範圍已經不限於角色扮演，還包括各類的攤位、扮演比賽和藝墟等等，可謂五花八門，百花齊放。



動漫用詞知多少？

從受訪者得知，動漫有其特色用字，故家長、老師或青年工作者欲深入了解這活動，便必須先明白這些用字的意思，現把部份動漫特色字列出供大家作參考。

- **同人**：即是自主創作，有原創，也有二創。
- **同人誌**：即普通人自行製作的相關刊物。有集體製作的，也有個人製作的，製作的題材很廣，不過多半都是比較熱門的話題，除了改編的作品，自創的也有不少。
- **素敵**：日文中有「很帥氣」、「很有型」的意思，亦可解為「好棒」、「完美」之意，同義詞為「素晴」。
- **苦手**：日文中「不擅長」的意思。
- **幼馴染**：日文中「青梅竹馬」的意思。
- **女性向**：針對女性為主要銷售或以女性為閱讀者的ACG作品。
- **殘像**：超音速移動下眼睛產生的幻覺。與「幻覺嚟㗎啫，嚇我唔倒嘅！」有異曲同工之妙。
- **長輩買**：又稱「大人買」、「長輩威能」，指利用長輩的財力、信用卡等手段，進行敗家的行為。
- **A X B**：BL/GL術語，「A」代表「攻」的角色，「B」代表「受」的角色，「A」和「B」的位置絕不能互換，即「A X B」不能寫作「B X A」。

本部份參考資料：<http://evchk.wikia.com/wiki/ACG%E8%A1%93%E8%AA%9E>

專訪內容：

以下透過專訪六位喜歡參與角色扮演的青少年，讓我們了解角色扮演的吸引力和對他們在不同方面的影響等：

1.你從那個途徑認識角色扮演(Cosplay)?

中三女生(甲)	中三女生(乙)	中四女生	中五男生	中六女生	大專畢業男生
動漫展	動漫展	在YouTube看到着Cos服的跳舞片	朋友及堂家姐	動畫/電視	網上/朋友

小結：大部份受訪者都是從大眾媒體認識角色扮演，只有一位受訪者是受身邊人影響

2.你參加角色扮演有多少年？

中三女生(甲)	中三女生(乙)	中四女生	中五男生	中六女生	大專畢業男生
2017年暑假至今	2017年暑假至今	2016年至今	2016年至今	2017年至今	2017年至今

小結：是次訪問的同學參加角色扮演的年資大概有一至兩年

3.你平均每月花幾多時間參與角色扮演？

中三女生(甲)	中三女生(乙)	中四女生	中五男生	中六女生	大專畢業男生
半年一次	1-2日	高峰期是暑假，每個星期六日去全日，平時每個月只去一至兩次	第一、二年每月去1-2日，現在每年去2-3次	約48小時	約一整個星期

小結：在是次的訪問中，每位同學的投入時間因人而異，亦有很大的差距，視乎坊間有沒有活動，但受訪者反映動漫節是他們出動的高峰期，此外，付出時間亦反映參加者對活動的投入程度

4.參與角色扮演那類型活動？

中三女生(甲)	中三女生(乙)	中四女生	中五男生	中六女生	大專畢業男生
遊場、影相	參與大學所舉辦的動漫活動、影相	跳舞、角色扮演、攝影、練舞	同人展及動漫節	同人展影相，攤位	任何類型都會去，如同人展及動漫節

小結：大部份受訪者參與角色扮演活動的類型大致相同，只是其中一位會穿著角色扮演的服裝與朋友一起跳舞

5.角色扮演對你有什麼吸引力？

中三女生(甲)	中三女生(乙)	中四女生	中五男生	中六女生	大專畢業男生
即好像小朋友看見公主裙一樣，會好鍾意	能扮演喜歡的角色、暫時忘卻日常生活的苦悶	扮演自己喜歡的人物 衣服很漂亮、很有型	扮演自己喜歡的人物 打扮得自己靚靚，給別人影相很有滿足感 觀摩其他人的演出	靚，有滿足感 認識到一班朋友	好看，多人欣賞，認識到一班朋友，能還原角色有滿足感

小結：對受訪者來說，角色扮演能讓他們扮演自己喜歡的角色，感覺自己打扮得很美、很有滿足感，亦透過角色扮演，能認識一班有共同興趣的朋友



6. 角色扮演在下列幾方面對你有甚麼正面影響？

在社交方面

中三女生(甲)	中三女生(乙)	中四女生	中五男生	中六女生	大專畢業男生
結識很多朋友	結識很多朋友	有共同話題傾計 認識到不同年齡層的人 學習社交技巧	認識到好朋友一起玩 做攝影師學習攝影技術 不懂的東西可以請教朋友，例如化妝及攝影	擴闊圈子，有人陪	非常大，認識到很多有共同興趣的朋友，圈子大了

小結：所有參加者都認為參加了角色扮演，擴闊了他們的朋友圈子

與家人關係

中三女生(甲)	中三女生(乙)	中四女生	中五男生	中六女生	大專畢業男生
家人支持我，因為看見我穿著的衣服很漂亮	與妹妹有共同話題	可以教媽媽如何選擇化妝品	父母贊成，有自己喜歡的活動，不用整天留在家中，只顧打機	父有興趣協助製造道具，親子話題及溝通增多	家人一向給予大自由度，沒有特別影響

小結：大部份受訪者認為角色扮演增加了與家人的互動機會

在學業成績/工作方面

中三女生(甲)	中三女生(乙)	中四女生	中五男生	中六女生	大專畢業男生
沒有影響	沒有影響	作文可以多些話題 做報告可以輕鬆，因時常看小說	朋友可分享讀書方法	學多了不同的語言	填充了生活的一部份，特別是假日

小結：大部份受訪者認為沒有影響學業成績；但有兩位受訪者認為感到疲倦及少了溫習時間

有關自我形象

中三女生(甲)	中三女生(乙)	中四女生	中五男生	中六女生	大專畢業男生
自我感覺良好，開心	注意儀容、學習化妝	懂得打扮 以前覺得自己不漂亮，但現在我覺得自己也不錯	有人賞識自己問自己如何化妝，令自己感覺良好	比前自信	自信提升了，對自己是coser的身份感到特別自豪

小結：所有受訪者認為角色扮演能提升他們的自我形象

7. 角色扮演在下列方面對你有甚麼負面影響？

在社交方面

中三女生(甲)	中三女生(乙)	中四女生	中五男生	中六女生	大專畢業男生
沒有影響	沒有影響	有時與人爭執，被人講是非 識得太多人，時常去活動，以致沒有自己時間	在群組中被人公開討論 把小事化大	容易因所扮角色做得不好而被人在網上抨擊	未有，可能有朋友接受不到cosplay，但不明顯

小結：有一半受訪者認為沒有什麼負面影響；但有一半受訪者認為角色扮演令他們在社交方面多了被人抨擊的機會

與家人關係

中三女生(甲)	中三女生(乙)	中四女生	中五男生	中六女生	大專畢業男生
沒有影響	沒有影響	家人投訴用多了錢	沒有什麼影響，因為家人知道自己不是讀書的材料	母親對她有太多道具存放在家而感不滿	家人一向給予大自由度，沒有特別影響

小結：大部份受訪者認為沒有影響與家人關係；但有兩位受訪者反映被家人投訴的機會增加了

在學業成績/工作方面

中三女生(甲)	中三女生(乙)	中四女生	中五男生	中六女生	大專畢業男生
沒有影響	沒有影響	沒有影響(就算不出去活動也不會溫書)	活動完成後，感到很疲倦，第二天不想返學	少了溫習的時間	沒有

小結：大部份受訪者認為沒有影響學業成績；但有兩位受訪者認為感到疲倦及少了溫習時間

有關自我形象

中三女生(甲)	中三女生(乙)	中四女生	中五男生	中六女生	大專畢業男生
沒有影響	沒有影響	沒有影響	被人擺上討論區討論，感覺很不開心。	落妝後有種失落感，與上妝後被注目的感覺很極端	沒有

小結：大部份受訪者認為沒有影響自我形象；但有兩位受訪者在活動後質疑自我形象

8. 請講述一次參加角色扮演活動中令你最深刻的經歷

中三女生(甲)	中三女生(乙)	中四女生	中五男生	中六女生	大專畢業男生
出COS令我感到疲倦	被人認出是扮演那個角色時，感到開心	去足一個星期動漫節，到第五日實在太叻了，所以一睡不起，錯過了最後一天	第一次出活動，看見有一對男女朋友鬧交，那男的跳電梯，最後受了傷	扮演朋友最喜愛的角色去為朋友慶祝生日	在動漫節時因打扮出眾，吸引到自己喜歡的電競組合邀合照

小結：角色扮演提供給受訪者獨特的經驗

9. 受注目時有什麼感覺？

中三女生(甲)	中三女生(乙)	中四女生	中五男生	中六女生	大專畢業男生
開心和愉快	開心	開心、有成就感	覺得有人欣賞自己	初時覺得奇怪，不敢面對人，活動前要帶口罩，到習慣後就覺得平常	開心又緊張，會不斷想擺不同姿勢給人影相

小結：大部份受訪者的感覺正面

10. 你平均每月花幾多錢參與角色扮演？

中三女生(甲)	中三女生(乙)	中四女生	中五男生	中六女生	大專畢業男生
一年花大約\$500	一年花大約\$500-\$1,000	動漫節時因為要每日換一套衫，所以大約每天用\$1000 平時每個月平均用\$500	主要花費在買衫及化妝上，大概\$600至\$700 每次出活動約花\$200左右在車費及吃飯上	視乎活動而定，大約數百元，主要花費在服裝、化妝及道具上	沒標準，大約\$200-\$1000，視乎活動而定，主要花費在服裝及道具上

小結：按受訪者的投入程度和不同時段舉辦的活動和性質(例如動漫電玩節)所花費有所不同

專訪剖析

1. 受大眾傳媒的普及性而接觸「角色扮演」(Cosplay)：

隨著現今互聯網的流行及普遍性，青少年更容易從社交媒體如Youtube、IG等接觸廣泛的資訊和動漫節的宣傳等，從訪問中可見，受訪者大多透過媒體認識和了解「角色扮演」這活動，筆者也留意到每年的暑假，動漫電玩節也被廣泛報導，這有助青少年更投入和參與當中，此外「角色扮演」也是動漫電玩節中其中一項不可劃缺的部份，例如「角色扮演」比賽等，這些也是促進青少年熱愛「角色扮演」的原因之一。

3. 提升自我形象及被認同的感覺：

大部份受訪者認為「角色扮演」的吸引力在於能扮演自己喜歡的人物/角色，他們希望將「角色」扮演至維妙維肖，有些受訪者更表示對於角色所使用的道具、造型包括髮型、妝扮等也力求盡善盡美，期望將扮演出來的效果符合其扮演的角色，所有受訪者都認為「角色扮演」能提升他們的自我形象，如獲別人認同時更增添他們的滿足感，滿足感來自別人的讚美、認同、肯定，這對他們的自我形象有正面的影響。再者，受訪者也表示當被注目的時候大多感到開心，這些演出有機會獲得被認同、被欣賞的感覺，而這些正面感覺有助提升自我形象及建立自信心。雖然如此，亦有受訪者認為在「角色扮演」後被人在網上討論時會影響心情，有受訪者則因在「角色扮演」的過程中被受注目與現實中有所不同時頓感失落，這正正是在「角色扮演」後青少年需要學習調整心情。

總括來說，有關「角色扮演」的資訊盛行，有助推行「角色扮演」，而當中「角色扮演」帶給青少年有不少發揮的機會，例如：製作服飾、物品等、當穿上自己的製成品(服飾/武器)，那份滿足從而建立起來，而且透過別人欣賞所扮演的角色時，相信那份喜悅更大。另一方面，青少年需要學習與人相處、學習與家人妥善溝通和學習在「角色扮演」後所遺下的失落感。

2. 滿足青少年成長期的需要：

從訪問中，受訪者提及參與「角色扮演」時需要花費金錢去購買服飾和裝扮等，這反映青少年在青春期可以自行運用零用錢，同時也有自由度出席不同的「角色扮演」場合。青少年在成長的階段渴望自主獨立，開始選擇自己所愛的東西和嗜好，如果青少年喜歡動漫，便有機會在這個階段開始參與「角色扮演」，由於零用錢有限，參與活動時，他們需要學會自己縫製衣服、想方法製造配件或是道具，這樣令他們有機會發揮創意，滿足青少年創意的需要，如果朋友有相同嗜好，彼此能互相交流經驗，滿足青少年被認同的需要，推動力及投入感更大。

4. 增加人際關係處理的能力：

受訪者大多表示透過「角色扮演」能結識朋友、擴闊他們的朋友圈子，而這些朋友有著同一喜好，彼此互相認同，在參與「角色扮演」的過程中，有時會一起「出團」，「出團」是指一群同好一起扮演同一系列的漫畫、動畫等裡面的角色，當中需要互相溝通、磨合，增加自我認識，同時有機會發揮團體合作精神。雖然受訪者中也曾因為扮演失準而被評擊，這正正讓受訪者學習如何面對不同人士的回應，有助他們學習面對困難。談及在「角色扮演」中與家人的關係時，大部份受訪認為透過「角色扮演」增加了與家人的互動機會，可見透過「角色扮演」可增進子女與家人的溝通，有助建立更多話題及了解子女的心態，只要持著開放和接納的心意，青少年願意透露內心想法，此時，青少年也要留意花費金錢和花了大量空間存放道具在家中，避免因此與家人發生衝突。

建議：

1. 增加對「角色扮演」的認識及了解

「角色扮演」在香港來說仍然是一種次文化，不少人會對這種次文化產生負面觀感，認為次文化只是一些讀書不成、沒有修養的人才會發起的文化。但從不少大學每年都會舉行的「角色扮演」聚會，可見參與和喜歡這種次文化的人，並非讀書不成的年青人。作為家長、老師或社工，我們可以嘗試透過不同方面去了解「角色扮演」這活動，並仔細與青少年談談或留意「角色扮演」的情況等，隨著我們對「角色扮演」增加認識，便能對「角色扮演」作出客觀的評論。

2. 認識「角色扮演」的正面影響

在「角色扮演者」眼中，他們視「角色扮演」為個人興趣，是一種體現人權與自由、實踐社會多元文化的舉動。真正的「角色扮演者」是會基於自己對某些角色的喜愛程度，從而嘗試仿製該角色的戲服，模仿其造型，就連製作戲服這個工序也是自己一手包辦。不少「角色扮演者」也認為製作戲服能夠讓他們學會畫紙樣、縫紉技巧等，而他們在台上的表演可以訓練膽量、表演技巧，替「角色扮演者」影相的人就學會攝影技術等。由此可見「角色扮演者」為了興趣，也會自動自覺去學習相關技巧，透過學習這些技巧並將其實踐出來，也是青少年達至自我實現的其中一個元素。年青人在參與「角色扮演」時能夠透過權衡學業與興趣的標準，從而與家人就此達成共識，有助青少年學習如何有效處理爭議或衝突。

3. 發展不同的興趣

青少年在成長階段，往往會依靠不同範疇如學術成就、朋輩認同、家庭的關愛等，來得到滿足及滋養，繼而達到自我實現，故宜協助青少年發展多元化的興趣，發揮其不同的潛能，又或從多方面如學業、友情及家庭等協助「角色扮演者」得到滿足，實在是家長及老師們需考慮的方向。

4. 學習妥善分配時間：

其實參與「角色扮演」是一種個人興趣，與喜歡看書或打球一樣，只要在時間及金錢配合得宜，不要過分沉迷，學習妥善分配時間，或許可以看成為不同人有不同的興趣而已。所以無論家長、老師或社工也應以開放的態度去看時下的「角色扮演」活動。

參考資料

1. 香港網絡大典 <http://evchk.wikia.com/wiki/Cosplay>
2. About Cosplay [file:///C:/Users/skhbbss/Downloads/About%20Cosplay%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/skhbbss/Downloads/About%20Cosplay%20(1).pdf)
3. 反思我對Cosplay文化的看法 <http://siutung211.mysinablog.com/index.php?op=ViewArticle&articleId=3820196>