

現代社會對動漫迷的錯誤觀念

投稿類別:教育類

篇名:

現代社會對動漫迷的錯誤觀念

作者:

王維淳。私立樹德高級家事商業職業學校。高三 5 班

張嘉文。私立樹德高級家事商業職業學校。高三 5 班

陳筱妍。私立樹德高級家事商業職業學校。高三 5 班

指導老師:

鄭淑儀 老師

壹●前言

1.1 研究動機

最近常常在電視上看到一些社會新聞，例如台北的捷運隨機殺人事件，還有男童被殺害的案件等等的，而這些嫌犯平時就會看動漫、打電玩，導致讓那些沒有做傷害別人事情的動漫迷而被大眾媒體貼上了標籤，本來一般大眾對於動漫迷就很有代溝了，因為連續發生過的社會案件，讓更多人更不能理解動漫迷的思考、想法，本組藉此想要調查什麼是動漫迷？動漫迷就一定是壞人嗎？

1.2 研究目的

由於大眾對於動漫迷有很深的誤會，再加上本組的班上同學們，大部分都是動漫迷，跟他們相處下來，其實動漫迷並沒有一般人想像中的那麼難以理解、相處，因此本組想要透過文獻探討的方式去了解他們，以及改變一般大眾對於動漫迷的想法，以下是我們的研究目的：

- (一) 了解社會對動漫迷之觀感
- (二) 動漫對動漫迷的影響
- (三) 改變人們對於動漫的觀感

1.3 研究方法

文獻分析法：透過此方法，在圖書館、網際網路、報章雜誌等，收集相關資料，加以整理、研究、討論，來了解什麼是迷？動漫迷又是什麼？以及大眾目前對於動漫迷的看法。



(圖一) 研究流程圖

貳●正文

2.1 何謂迷

什麼是迷？所謂的迷也就是愛好者，而愛好者是指對於某些人物、團體、產品、藝術品等等，抱有極度、無法抑制喜愛與支持的人。愛好者在英文可以叫做：

「Fans」中文寫成粉絲，另外，也有在愛好項目後面加上「迷」這字，例如：歌迷、影迷、球迷、動漫迷。

而迷還有一種區辨特質就是過度性（Excessiveness），以動漫迷為例子，動漫音樂的迷，不只是會聽音樂而已，還會去參與歌手的演唱會；另外迷也會在內心產生相對過度，例如日本音樂的迷原本出自對於歌手或音樂的喜愛或是崇拜，到後面可能擴展到日本文化上的認同，也就是為什麼絕大部分的動漫迷對於日本文化是如此的喜愛。

2.2 何謂動漫迷

動漫迷是什麼？是每到一、四、七、十月定期的追蹤哪部動漫新番？還是有同人展、書展都會上前去參加的人？其實，動漫迷的定義是廣泛的，若只是偶爾接觸到動漫的相關訊息，亦或是收集周邊產品，只要不否定動漫文化的話，說自己是位動漫迷也不為過，全取決於心態上的問題。

(表一)Otaku 的台灣定義一覽

層面	類別	定義內容
與動漫畫迷有關	動漫畫迷	對某項事物瘋狂著迷的重度 fan
	大小孩	年紀老大不小，但仍保持童心，把玩孩童會看、會玩的圖書、玩具、影片
	電車男	常出沒日本秋葉原的萌系 Otaku
	御宅族	有經濟能力的消費族群，是業者的金雞母
與社會、經濟、心理現象有關	繭居人（族）	<ul style="list-style-type: none"> ● 當外在環境日趨險惡時，人們心中越有一股回歸內在的原動力，於是人們開始成群結隊地回歸家庭，在家創辦成功的企業 ● 自閉症或是憂鬱症患者
	隱蔽青年、蟄居族	在某空間中不出來之意，或多指稱封閉自己的人
	尼特族	不升學、不就業、不進修或參加就業輔導，終日無所事事的族群
	社交退縮者	自願地以低於正常的頻率與同伴交往
	社交孤立	與他人迥異的行為，或是有攻擊性的行為而讓他人

	者	拒而遠之
--	---	------

<摘錄自余曜成，動漫透視鏡－動漫畫與產業研究之旅>

2.3 現今社會對二次元之觀感（註解要改）

台灣社會把二次元塑化為戕害身心，害多於益，青少年會看的文本，相對於其他不被定義為動漫畫的（如歐美小說、哈利波特之類），可能因為其文字多、插圖少、表面教育性高（如練習主流外語）等意義，被視為益多於害、老少皆宜之文本，以致動漫迷與大眾間的隔閡越來越深。

有許多的動漫專用語經過媒體錯誤的解釋及廣大的渲染力導致大眾對動漫的誤解「曾有媒體說過，喜歡虛擬歌手-初音未來的人，都是宅男和怪叔叔」這樣的錯誤觀念導致大眾對動漫的誤會更深，媒體更是將動漫汙名化，把動漫和色情畫上等號。

現今社會家長對小孩的期望越來越高，所以被視為休閒活動的動漫也常常被家長們認為是拖累小孩成績的兇手。

日本社會學家們認為重視虛構更勝於社會的現實，或是無法區隔現實與動漫畫、電玩遊戲的人為 Otaku，如中島梓認為 Otaku 是種「溝通不全症候群」（不擅於人際溝通的人，而二次元禁斷症候群就是其中一種。），運用 Otaku 這樣的第二人稱，正如同該詞彙表達的，是以家為單位的關係，代表劃出勢力範圍宣示自我身在其中的主張……具有對歸屬團體幻想相互認同的功能；另一種認為是一種封閉在家中而沒有參加社會活動的「蟄居」（日本用語「蟄居族」意指超過半年不接觸社會、不上學、不上班，甚至連飯都不常吃，行為接近動物冬眠時期的族群。（摘錄自余曜成（2015）。動漫透視鏡－動漫畫與產業研究之旅。））精神疾病，如精神科醫師齋藤環將其蟄居的病例歸納成書，並稱之這些重度動漫畫迷為 Otaku 而得名。

參●結論

自從網際網路的發達，更多人知道動漫的訊息，再加上生活壓力之大，從動漫中找到屬於自己的世界，從虛擬世界得到心靈上的慰藉與發洩的人逐漸變多。因為老一代的人對動漫的印象有所誤會，再加上大眾媒體的大肆宣傳，以及一些名人的發言，越是讓小孩遠離越是更著迷，也因此導致動漫迷與現實社會的人產生了誤會。隨著手機的進步，開始可以上網看漫畫、影片，導致更多人容易淪陷，再加上虛擬世界有很多行業黑話，進而造成和現實朋友、父母有溝通上的問題。深陷在動漫陷阱的人一般來說在心靈上很難再恢復成正常，因在心靈上已經有動

漫滿滿的注入已不需要旁人的關心。網路的方便也造成人類語言、溝通、心靈上的障礙。

但是動漫也有振奮人心的功能並不只是讓大家沉迷於網路，例如：高雄的高捷少女，雖然是虛擬人物，也帶動了許多搭乘高捷的人潮，臉書的粉絲團更是有 3 萬人在追蹤、支持她。還有一篇文章敘述一位少女為了扮自己動漫裡的偶像而減肥，從 120 公斤減到 45 公斤，這篇令人振奮的故事是由於虛擬偶像的緣故使她改變不再自卑，從被他人嘲笑直到被別人誇獎，由此可見動漫不見得一定帶給人們不好的影響，也是有激勵人們的效果，也會帶給人們正面的影響。

肆●引註資料

1. 書籍資料

- (1) 余曜成 (2015)。動漫透視鏡—動漫畫與產業研究之旅。台北市：商訊文化。
- (2) 李英明 (2000)。網路社會學。台北市：揚智文化。
- (3) 鄭希付 (譯) (2000)。日常生活心理病理學。台北市：米娜貝爾出版公司。
- (4) 楊語芸 (譯) (1999)。九零年代社會心理學。台北市：五南圖書出版公司。
- (5) 李美枝 (1983)。社會心理學 (五版)。台北市：大洋出版社。

2. 網路資料

- (1) 維基百科御宅族。2015 年 8 月 28 日
<https://zh.wikipedia.org/wiki/%E5%BE%A1%E5%AE%85%E6%97%8F>
- (2) 香港矽谷。2015 年 8 月 19 日
<http://www.hksilicon.com/kb/articles/684085>
- (3) 免費論文下載中心。2015 年 8 月 17 日
<http://big.hi138.com/wenhua/wunhuayanjiu/200907/54282.asp#.VdCpIvmqpBe>
- (4) 中二病癮科技。2015 年 8 月 14 日
<http://www.cool3c.com/article/63505>
- (5) 維基百科 2 次元戒斷症候群。2015 年 8 月 11 日
<https://zh.wikipedia.org/wiki/%E4%BA%8C%E6%AC%A1%E5%85%83%E7%A6%81%E6%96%B7%E7%97%87%E5%80%99%E7%BE%A4>
- (6) 維基百科中二病。2015 年 8 月 11 日
<https://zh.wikipedia.org/wiki/%E4%B8%AD%E4%BA%8C%E7%97%85>
- (7) 維基百科 2 次元。2015 年 8 月 6 日
[https://zh.wikipedia.org/wiki/%E6%AC%A1%E5%85%83_\(%E5%8B%95%E6%BC%AB%E7%94%A8%E8%AA%9E\)](https://zh.wikipedia.org/wiki/%E6%AC%A1%E5%85%83_(%E5%8B%95%E6%BC%AB%E7%94%A8%E8%AA%9E))