

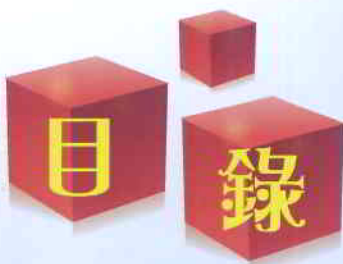


香港童軍總會童軍知友社 學校社會工作服務

地址：新界元朗水邊圍邨盈水樓
平台201-203室
電話：2443 3640
傳真：2443 2522
E-mail: fossswu@netvigator.com
網址: http://www.fos-school.com
2010年9月 第廿期 (非賣品)



**使命宣言：「創造有利條件，
以協助青少年建立自我、貢獻社群。」**



編者的話

P.1

何謂動漫+ 動漫的起源和發展+ 潮語

P.2

動漫的起源和發展+ 漫畫分類

P.3

訪問

P.4-5

動漫吸引青少年的原因 +動漫對青少年的影響

P.6

建議及總結+活動花絮

P.7

部份上網輔導服務+ 讀者回應欄

P.8

動漫迷 • 迷動漫

編者的話

動畫/漫畫(以下簡稱動漫)熱潮席捲青少年，有青少年每天用數小時閱讀或於網上瀏覽動漫，有青少年月花千元購買動漫或相關產品。今年暑假於香港會議展覽中心舉辦一連五天的第十二屆動漫電玩節，即使票價加至28元，仍吸引68萬人次進場(蘋果日報，2010年8月4日)。有電玩商更擬在展場舉辦招聘會，聘請「專業打機手」，月薪可達萬二元(明報，2010年6月11日)。家長及青少年工作者或會擔心青少年過份沉迷動漫，又或受動漫的不良意識影響，但青少年仍對動漫樂此不疲，有些更感到能從參與延伸活動，例如角色扮演(cosplay)表現自己及尋找就業出路。

若家長及青少年工作者希望瞭解青少年喜歡動漫的原因，及在動漫熱潮下，成年人應如何引導青少年，他們可先從認識動漫開始，故此本刊將介紹動漫的起源和發展、分類及動漫潮語，讓讀者對動漫有初步的瞭解。

我們並訪問了喜歡動漫及曾參與角色扮演(cosplay)活動的青少年，從中瞭解他們的心態，並總結動漫吸引青少年的原因。

我們亦列舉動漫對青少年的正面及負面影響，如一些益智的動漫能培養青少年良好的品德，又能豐富青少年的想像力；但如青少年過份沉迷，亦會影響正常社交。

成年人如欲深入瞭解青少年，並跟他們有效溝通，可先以非批判的態度瞭解他們喜歡動漫的背後原因，並施以適當指引。我們期望本期刊能令家長及青少年工作者更認識動漫現象，並提供一點建議給讀者們。



新聞圖片轉載自：東方日報，2010年7月30日，2010年7月31日，2010年8月4日

何謂動漫？

動漫是動畫和漫畫合稱的縮寫，指所有的動畫、漫畫作品。

隨著現代傳媒技術的發展，動畫（animation或anime）和漫畫（comics或manga）之間聯繫日趨緊密，兩者常被合二為一稱為「動漫」。

在日本、中國、台灣、香港等許多地方，日本動漫十分流行，並逐漸成為了一種文化時尚，故以中文提及「動漫」時，多指日本動漫或日式動漫。而在兩岸三地常常使用ACG來表示動畫、漫畫、遊戲的合稱。另外，英文詞cartoon的中文音譯「卡通」，在英語中也是漫畫與動畫的合稱，但常被用來特指美國動畫。

動漫產業與遊戲產業日益結合緊密，在日本已經形成一個成熟的產業鏈，動漫已經從單單的平面媒體和電視媒體擴展到遊戲機、網絡、玩具等眾多領域。

參考：維基百科

動漫的起源和發展

近年香港社會興起動漫熱潮，但原來古代中國已經有漫畫這種藝術形式。漢代山東武梁祠石刻《夏桀》、明憲宗朱見深所作的《一團和氣》、清朝「揚州八怪」之一八大山人的《孔雀圖》等，經美術界專家考證，均屬中國古代漫畫。

惟現代漫畫在中國的歷史只約百年。最早可追溯到清朝末年，陳師曾在上海發行的《太平洋報》上曾發表過一些即興隨意的作品，後因戰亂不斷而大部分作品被燒毀或遺失，後來得魯迅、鄭振鐸所編輯的《北京箋譜》內搜集了一些與陳師曾類似漫畫作品，才能一睹初期漫畫的餘韻。

1925年5月，被後人尊稱為漫畫大師的豐子愷開始在鄭振鐸主編的《文學周報》上刊載了一些繪畫作品，並從5月的第172期為豐先生作品標上了「漫畫」的字樣，這是「漫畫」的名稱第一次出現在大眾面前。從此，豐子愷的畫就以「子愷漫畫」的名字風行於各種報刊上。此後幾十年間，中國漫畫的發展一日千里，其形式種類多種多樣，幾乎遍佈大街小巷，為廣大人民群眾所喜聞樂道。

動漫潮語

香港動漫的發展和流行度，其實都是跟隨日本而一直改變，就連很多用語文化也一樣，現舉出部份來自動漫的常見潮語與大家分享。

御宅族

御宅指熱衷於次文化的人，但現在一般主要指熱衷於動畫及電腦遊戲的人。這詞於日本較為中性，但在香港則較偏向貶義。

宅

一般相信，宅男最初的定義即從御宅族的連用法而來。「宅男」的原意就是男性御宅族，女性則稱宅女。及後「宅」這個字的定義，已經被人直接聯想到中文字「宅 = 家」的用法，因此現在大部份的人使用宅男或宅女這個字眼，一般而言是指不善與人相處，或是整天待在家、生活圈只有自己的人，因此大多為貶意。

萌

萌本來是指草木初生之芽，但是後來日本御宅和其他的動漫喜好者用這個詞來形容極端喜好的事物，但是通常都是形容[尤其是動漫的]女性，因此，「萌」現在也可以用來形容可愛的女生。現今，樣貌可愛、討人喜歡的男性甚至死物也可用這個詞來形容。

蘿莉

蘿莉控(Lolita Complex)指的是對於未成年的女孩子具興趣的一種性向，或是指有著這種性向的人。這種人通常為男性，不過現今亦有指女性。

腐

腐女或腐女子主要是指喜歡男男愛情(Boys Love)，也就是幻想中男男愛情的女性。

腐女子的「腐」在日文有無可救藥的意思，而腐女子是指那些對於男男愛情(BL)作品情有獨鍾的女性，通常是喜歡此類作品的女性之間彼此自嘲的講法。非此族群以「腐女子」稱呼這些女性時，則是帶有貶低、蔑視意味的詞彙。

現代漫畫最初發源於美國報章雜誌上的短篇連環圖(comic strips, 或是通稱為comics), 現代漫畫之後流傳到了當時大力吸收西方優秀文化的日本, 並在那裡得到了全面的發展, 把這門獨特的繪畫藝術形式發揚到了全世界。

在香港, 現代漫畫首先於20世紀70年代由日本傳入, 並且取得了非常不凡的成績。後來現代漫畫與本地文化相結合, 發展出自己的特色。20世紀90年代初, 現代漫畫傳入中國大陸, 迅速佔領了大陸的市場, 給傳統漫畫和連環畫造成了極大的衝擊, 甚至有些人一提到漫畫便想到現代漫畫。而傳統漫畫也正逐漸退出舞台, 只有在報紙和雜誌的角落裡才能看到它的身影。

資料來源:

<http://www.gamebase.com.tw/forum/100507/topic/83930560/1>

正太

正太控(Shota Complex)是指對少年抱有強烈喜愛以及產生「萌」感覺的人, 亦有時會當作「少年愛」的同義詞。「正太特質」即年紀小、沒有鬍子、有點女性化、無太多肌肉的男生, 如果經常穿著短褲則更貼切。

資料轉載自:

<http://ja.wikipedia.org/>

漫

畫

分

類

1. 按照讀者

- 兒童漫畫 - 以6至12歲兒童為主要讀者對象。
- 少年漫畫 - 以12至18歲少年為主要讀者對象。內容多以冒險、打鬥、科幻為主。
- 少女漫畫 - 以12至18歲少女為主要讀者對象。內容多以校園、戀愛為主。
- 青年漫畫 - 以18至25歲的年輕人為主要讀者對象。內容描寫成人化, 有性感鏡頭。
- 女性漫畫 - 以家庭主婦和白領女性為主要讀者對象。內容描寫更加成人化, 主角多為成年男女。
- 色情漫畫 - 又稱A漫或H漫, 有明顯的性行為描繪, 以男性讀者為主要對象。

2. 按照篇幅

- 單幅漫畫 - 只由一幅繪畫作品組成, 多為彩色, 內容為人物或景物, 很少具體故事情節。
- 短篇漫畫 - 篇幅非常短少的漫畫作品, 通常只有幾頁。
- 長篇漫畫 - 篇幅非常巨大的漫畫作品, 連載一般需幾年甚至幾十年的時間。

3. 按照題材

如科幻漫畫、校園漫畫、奇幻漫畫、冒險漫畫、運動漫畫、博奕漫畫、推理漫畫、歷史漫畫、武俠漫畫、烹飪漫畫等。值得一提的是:

BL漫畫 - 以女性群體為主的(也有一部份男生), 以創作其幻想中的男同性戀的漫畫作品。最初出現在日本, 後來席捲華人地區(包括台灣與中國)。

GL漫畫 - 又稱百合, 以男性群體為主的(也有一部份女生), 以創作其幻想中的女同性戀的漫畫作品。

成人漫畫 - 以十八歲以上的成年人為主要對象。內容滲有暴力和性行為的畫面。

4. 按照國家

如美國漫畫、歐洲漫畫、日本漫畫、台灣漫畫、香港漫畫、南韓漫畫等。

5. 按照風格

- 一般漫畫 - 人物造型稍為接近真人, 故事通常是反映民間生活和社會時事等。
- 卡通漫畫 - 人物造型簡化, 和真人不成比例, 大多是以兒童為主要讀者群。
- 美式漫畫 - 以超級英雄故事為特點, 主要由美國的DC漫畫和驚奇漫畫兩間公司出版。
- 日式漫畫 - 主要指由日本出版的漫畫作品, 主要特點是人物的外觀介乎於卡通和真人之間, 通常以黑白為主色調, 故事內容大多關於青少年。

6. 按照分級

在香港, 漫畫的作者、印刷商、製造商、發行商、入口商、分銷商或版權所有人, 可將作品提交淫褻物品審裁處分類。審裁處有權將物品評定為第I類物品(既非淫褻亦非不雅)、第II類物品(不雅物品)或第III類物品(淫褻物品)。如屬第I類物品, 可向任何人士發布; 如屬第II類物品, 審裁處可附加條件以規限發布範圍, 並只適合18歲以上的人仕觀看; 如果被評定為第III類物品, 凡管有、輸入或發布這類物品, 最高刑罰是罰款一百萬元及監禁三年。

參考資料: <http://www.gamebase.com.tw/forum/00507/topic/83930560/1>
<http://www.coiao.gov.hk/b5/faq.htm>

社工訪問了兩名學生(A為中七級學生、B為中二級學生)，讓讀者了解年青人喜歡動漫的心態。

1. 為什麼你喜歡看動漫？

- A：消磨時間，動漫情節及故事生動吸引，感動人心。
B：幫助尋找靈感和可以得到額外知識，例如參考漫畫的畫功。

2. 請問你每月要花在動漫方面多少錢？

- A：\$0，因為從網上非法下載或瀏覽，但是若我的零用錢多一點，我也會買或租漫畫。
B：\$500至\$1000，花在購買或租漫畫書，購買有關漫畫雜誌或與漫畫有關的遊戲攻略等等。

3. 每週花多少時間看動漫？

- A：在假期時，每週看21小時，平日則每週看7小時左右。
B：每週看漫畫的時間大約4-8小時，小說則6-12小時。

4. 為何最初會開始看動漫？

- A：因為內容非常吸引，很好看。
B：起初媽媽希望培養我的閱讀興趣，購買兒童週刊給我看，後來我喜歡看一本兒童雜誌，名稱為COCO，其後便開始看小說及漫畫。

5. 除了看動漫外，有沒有參與有關延伸活動，例如：玩Cosplay、動漫節等？

- A：有到動漫節，但因沒有錢所以沒有玩Cosplay。
B：有時會去動漫節。

6. 你認為動漫的延伸活動對你有什麼影響？

- A：令我更喜歡動漫，例如看到別人玩Cosplay，感覺自己喜歡的角色活生生出現在眼前。
B：沒有，我認為沒有影響。

7. 你透過什麼途徑接觸動漫？

- A：從電視機看到吸引的動畫，再到網上論壇搜尋資源，看到更多吸引的動漫，於是不停地觀看。
B：從前媽媽買給我看，現在則自己在書店、漫畫店或透過電腦上網看漫畫。

8. 看動漫對學業、交友及家庭關係有什麼影響？

- A：在學業方面：可能少了溫習的時間，成績下降。
在交友方面：能結識其他「愛好者」增加討論話題，有時還可以相約「同路人」外出，不過也有落入網絡陷阱的機會。
在家庭方面：是增加了秘密，隱瞞家人看動漫，害怕被家人知道花費太多金錢在動漫方面。
B：主要是學習時間減少了。

9. 請舉出3-5本最流行的動漫？

- A：鋼之鍊金術師、one piece、火影忍者、死神、k-on。
B：爆漫(食夢者)、惡魔奶爸、海賊王、angel beats、最後大魔王。

10. 你認為動漫如何影響香港年青人？

- A：好處是認識與我一樣喜歡動漫的愛好者，跟朋友溝通的話題增加了，認真看的話，能感受人生道理及人情味。
壞處是容易過分沉迷，減少了時間溫習，花多了金錢購買動漫週刊。
B：減少了做運動。

工作人員後記

從訪問中看見青少年每天花上不少時間看動漫，可見動漫在他們心中佔了一席不輕的位置，不過當中他們忽略一些情況，例如存僥倖心態去非法下載動漫來看，以致干犯罪行。此外，青少年不自覺地花費很多金錢及時間看動漫，令學業、家庭及社交被忽略了，這些情況是值得家長或青少年留意，如青少年只沉醉於動漫的世界中，將影響他們健康成長。

訪 問

受訪者是一位二十出頭的在職青年。
由中學時代開始沉迷動漫，及後還參與
動漫的延伸活動。

1. 為什麼你喜歡看動漫？

答：因為故事吸引，經朋友介紹後開始喜歡
動漫，之後如發現插圖精美的動漫也
會購買。

2. 請問你每月要花多少錢在動漫方面？

答：不定，幾百至幾千元不等，花費在買漫畫會少一
點，花費在精品則達數千元。

3. 每週花多少時間看動漫？

答：2—3小時

5. 除了看動漫外，有沒有參與有關延伸活動， 例如：cosplay、動漫節等？

答：Cosplay和動漫節都有，還會參加由大學
生舉辦的課外活動，是關於動漫研究，大
學生們自己畫圖、製作海報和襟章等，我
們則主要參觀。

4. 為何最初會開始看動漫？

答：由於哥哥是漫畫迷，所以介紹漫畫給我，隨
後跟朋友閒談時，他們亦推介紹給我。

6. 你認為動漫的延伸活動對你有什么影響？

答：覺得自己膽量大了，以前認為自己樣貌不
夠出眾，沒有人會願意跟我做朋友，但
Cosplay令自己有膽量走出來認識朋友，
亦發現原來有人會喜歡自己。

7. 你是透過什麼途徑接觸動漫？

答：上網、雜誌和朋友介紹。

9. 請舉出3-5本最流行的動漫？

答：黑執士、.halk和涼宮春日的憂鬱。

10. 你認為動漫如何影響香港的年青人？

答：首先會令香港年青人常常買來看，變成少看了其他小
說或課外書；其次會令年青人想像一些天馬行空的事
情，或將自己代入主角中幻想，有點不切實際。

8. 看動漫對學業、交友及家庭關係有什麼影響？

答：在學業方面我認為沒有，因為我本身都不喜歡讀書，
但看動漫卻增加了自己學習日文的動機，因為學了日
文後便可以看原著，不用等譯本；交友方面則認識多
了朋友；至於家庭方面，因為錢花多了，所以經濟上
有一點拮据。

11. 你覺得cosplay有什麼吸引之處？

答：可以結識不同的朋友，與他們結伴外出。

12. Cosplay對自己有什麼影響？

答：參與活動時會受人注目，其他人會主動和我傾談，即
使是一些過往不會跟我聯絡的人都會主動和我搭訕，
整體令我自己自信多了，人也開心了。

13. 你最喜歡扮演什麼角色？

答：「黑執士」中的夏爾。

15. 你覺得其他人怎樣看cosplay？

答：平日有參與cosplay的人會較重視角色與身形是否配
合，如不配合會加以批評；但街外人一般會感覺特
別、有趣、好奇，以為正在拍劇集。

14. 為何喜歡這角色？

答：因為配合自己的身形，而且我很喜歡這個角色，他很
可愛又年輕，只有12-3歲。

17. Cosplay有什麼令自己改善的地方？

答：Cosplay可以提升自信和膽量，並且認識多了朋友。

16. 父母對你參與cosplay有什麼看法？

答：他們不反對，只要外出時留電話給他們作為聯絡就可
以，而且我會介紹cosplay的朋友給媽媽認識，所以
她很安心。

18. Cosplay每次角色所花的費用？

答：不定，200-600元不等，視乎衣料而定。

訪

後 感

一直以來，筆者都認為動漫純粹是一般愛好者的消閒活動，但是此訪問卻令筆者有深深體會，原來動漫對一個欠缺朋友、對自己沒自信、說話總是結結巴巴的年青人來說，是可以發揮神奇的功效；動漫把她帶到朋友群中，令她重拾自信，使她更敢於發表意見．．．在現實生活中，她因自信提升了而參加公開的歌唱比賽，她因學會交友而主動與人攀談，她因膽量大了而從事市場推廣工作，受訪者表示，凡此種種都是她參與動漫前未能做到的。往後，她仍會參與動漫有關的活動，但願她能再在動漫活動中得到正面的發展。

動漫吸引青少年的原因

1. 提供吸引人的映像

自從互聯網迅速發展，青少年慣於接受從圖像傳送的資訊；有別於以往的青少年，較為接受如金庸武俠小說及亦舒愛情小說等以文字描述故事的表達手法，動漫提供豐富多姿的映像，附以簡單文字介紹，令青少年更易於接受。

2. 讓青少年有緊貼潮流的感覺

大部份動漫女主角的形象都很可愛(*kawaii*)，而男主角的形象則很酷(*cool*) 或很有個性，令青少年容易產生代入感。香港年青一代深受日本文化影響，而網上提供很多日本動漫，而且更與日本播放的進度相近，令青少年有緊貼潮流的感覺。此外，很多動漫的對白採用潮語，並附有潮語的解釋，令青少年更感追上潮流。

3. 迎合青少年的興趣

年青人感到動漫的故事劇情吸引，令他們有追看的慾望。舉例，最近一套受青少年歡迎的動漫「學生會長是僕人」，以校園為故事背景，與電視劇以家庭觀眾為主要對象，劇情較為「婆媽」的風格截然不同。

4. 引發共同話題

由於很多青少年觀看動漫，他們能以動漫內容作為話題。有青少年更於網上發表觀後感及評論文章，青少年不論在真實世界及網絡世界均能以動漫為話題。

5. 提供免費娛樂

青少年可於網上免費瀏覽各式動漫，有些網站將日本最新動漫翻譯成中文，有些將動漫分類，方便讀者觀看。即使青少年不知道動漫的分類，亦可憑搜尋功能找到喜愛的動漫，而不需再到漫畫店或報攤購買。

6. 市場推動

商人除能從銷售動漫及畫集賺取利潤外，亦於每年的動漫節推出附帶產品，如各式手辦及刀劍模型等。傳媒報導去年動漫節一位動漫發燒友通宵於動漫節門外『駐紮』，他表示：「希望進場購得限量版手辦模型炒賣，能以800元本錢賺取1000元利潤。」(明報,2009年7月30日)。青少年投入動漫活動，不單獲得娛樂，部份人更感到既能買得心頭好，又能從中賺取金錢。

7. 明星效應

近年動漫節流行由年輕模特兒扮演動漫及電玩主角，打扮性感的模特兒在場內穿梭，在明星或「嫩模」效應下更吸引青少年進場觀看及拍攝。

動漫對青少年的影響

A. 正面影響

1. 培養良好的品德及價值觀

青少年對一些道德價值如正直、誠實、責任感和守信等頗為認同，藉動漫作品帶出有關道德信念而令青少年產生共鳴，豐富青少年的價值觀。例如在宮崎駿的「千與千尋」這部以成長為主題的動畫電影中，主角學會在挫折中咬緊牙關、堅持到底，在成長中學會堅強、誠實、守信等美德。又例如蝙蝠俠及超人，他們充滿正義感及具有邪不能勝正的信念，對青少年有正面的影響。

2. 豐富青少年的認知能力及想像力

漫畫內容種類繁多，可以是寫實，也可以天馬行空。有的科幻，有的冒險，有的推理，題材眾多，故能豐富青少年的認知能力、想像能力及創作能力等。

3. 增加青少年對繪畫、語言的興趣

部份動漫畫風精緻寫實，以黑白或彩色筆觸、線條、圖面、文字所集合繪製，內容廣泛，風格各異，能增加青少年欣賞及繪畫動漫的能力及興趣。

此外，不少青少年因喜歡及多接獲外國的動漫而引起對當地語言的興趣，例如學習日文等。此外，透過動漫的內容讓他們瞭解不同文化的差異和能夠經歷不同的情節去體驗人生。

B. 負面影響

1. 價值觀扭曲

為了增加銷量，部份動漫作品往往加入大量滿足感官刺激和慾望的題材，把青少年的價值觀引致與社會主流價值觀相違背的道路上；令青少年在這情況下感到迷網。

此外，青少年接受新事物的能力頗強的，可惜由於青少年尚未形成一個清晰的道德價值取向或判斷，當青少年面對偏差價值觀，如鼓吹色情和暴力等元素時，會產生矛盾或猶豫，甚至因尚未建立成熟的辨析力而很難分辨什麼是真正的優秀文化，以致價值觀易被動漫扭曲。

2. 脫離現實生活，盲目模仿

有些青少年思索問題依靠日常所看到的虛擬動漫，衡量問題亦可能是用動漫出現的人物或生活作標準，因此不自覺地把動漫中的虛擬內容當成真實，相反把自己所處的真實的社會環境虛擬化，脫離現實生活，沉醉於自我之中。亦有青少年盲目模仿動漫中的人物及主角，失去自我。

3. 情感扭曲

青少年時期是一個情緒不穩定的暴風期，容易衝動及感情用事。而理性思維尚在發展，但在某些動漫作品裏，愛情、友情、親情都可以成為派系爭鬥，這種情感導向很容易使青少年產生不良情感反應，如暴力、冷漠、遲鈍、衝動和脆弱等。

4. 影響正常生活

青少年如過份沉迷，不單浪費時間、金錢，亦會影響正常社交，對身心健康造成不良影響。

參考資料：<http://www.14edu.com/falv/05223bA2010.html>

回想起其中一位被訪者曾參與社工所舉辦的活動，並且協助設計壁報。由於他很喜歡動漫的人物，所以在製作壁報時也會繪畫人物以美化壁報來吸引同學觀看，而他所繪畫的人物模樣與動漫女主角相似，可愛不已，但同時他也將女性的胸部不自覺地誇張繪畫，令老師不能接受。可見動漫除為青少年在繪畫方面提供不少靈感外，亦能提升他們的「畫功」，然而青少年較容易被潛移默化，將動漫的誇張手法或情節記在心中，以致與現實有所差距，並不一定被所有人接受。那麼究竟看動漫對青少年的影響是多是壞？我們嘗試為家長和青少年工作者提供以下的建議：

1. 增加對動漫的認識及了解

作為家長、老師或社工，我們可以嘗試透過不同方面瞭解動漫，並仔細與青少年談談或留意動漫節的情況等等，隨著我們對動漫增加認識，便能對動漫作出客觀的評論。

2. 認識動漫的正面影響

由於本地動漫選擇有限，故日本和外地動漫廣受青少年歡迎，雖然這些動漫與傳統文化或有差異，不過日常生活中，我們也受著不同文化的影響，例如在服飾潮流、食物口味、住屋設計等。動漫裏的多元文化可讓青少年了解不同地域的風土人情、思維方法，從而擴闊其眼界及思想領域。

此外，某些漫畫或動畫家的作品在社會上備受尊崇，例如宮崎駿、手塚治虫和王澤(老夫子漫畫創作者)等等，青少年在看動漫時，也能吸取作品中的正面文化及優點。此外，某些動畫的精彩處，不但在於畫面和效果，其配樂亦相當出色，所以一部好的動畫，能擴闊青少年在不同範疇的發展空間，如果青少年在這些範疇不斷進深，或許可成為他們一技之長，成為終身的事業。

3. 正確選擇合適的動漫

雖然有部份動漫的內容涉及色情和暴力，但亦有很多富有教育意義或闡釋人生道理的動漫，青少年需要小心分辨和選取，學習判斷是非和明辨道理。回顧我們成長階段中，也有不少動漫，例如老夫子、牛仔、IQ博士、叮噹等等，這些動漫除了帶給我們很多歡樂外，還帶出不同的人生道理，如老夫子漫畫中「善有善報、惡有惡報」的道理，IQ博士和叮噹的法寶帶給我們無限創意等等，其實不同時代流行不同的動漫而已。當青少年在思考上需要作出判斷時，我們可給予合適的指導，甚至可以一起討論，以開放的態度及思維了解青少年的想法，從中解開他們在道德價值的矛盾或猶豫，這是青少年建立獨立思考能力的過程，家長也可從中教導子女如何正確分辨動漫帶出的訊息及價值觀是否健康。

4. 小心網上陷阱

從訪問中可看到青少年為了節省金錢，不惜非法下載動漫，雖然他們也知非法下載的後果嚴重，可是他們卻常存僥倖的心態，這種想法是十分危險的，家長應教導青少年需要注意網上的陷阱，不要胡亂地下載侵犯版權的動漫。

5. 避免過份沉迷

看動漫或玩Cosplay是一種個人興趣，與喜歡看書或打球一樣，只要時間及金錢配合得宜，不要過份沉迷，或許可以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動漫。

作為家長，培養子女養成閱讀的習慣無疑是正確，不過也應密切留意子女所閱讀的刊物或作品，例如，在起初受訪者B的家長，希望透過漫畫增加子女的閱讀興趣，這做法是可以理解的；但後來B同學花費在動漫方面的金錢增加了，但他卻沒有反思沉迷動漫對他的不良影響，這時家長實應從旁協助，當發現子女變得沉迷時，需要立即糾正。

總括來說，不論高年級或是低年級學生、成績優異或欠理想的學生、操行良佳或稍遜的學生都喜愛動漫，作為家長、社工或教師，我們有責任扶持青少年成長，同時也相信即使青少年喜愛動漫也不一定只有壞處，問題是如何分辨動漫帶出的訊息及價值觀是否健康。總的來說，動漫的世界是「創意無限」，也能帶給青少年更多的夢想和空間，只要小心選擇及作出正確的判斷便可。

聖公會白約翰會督中學

卓越學長計劃訓練營

吳美慧姑娘

學校社工與輔導組於2010年7月4至5日為來年度擔任學長的同學提供領袖培訓營，透過歷奇活動，增強學長的團隊合作精神、提升自信心及自我認識。此外，社工讓學長了解擔任學長的要素及設計活動的程序，同學能投入參與活動，而且學習互相欣賞及鼓勵。



妙法寺陳呂重德紀念中學

『不可一、不可再』禁毒講座

曾玉英姑娘

為了加深同學們認識毒品的禍害，學校社工邀請了正生書院的同學們透過詩歌及分享，讓同學瞭解濫藥對他們的不良影響。完成講座後，更特別安排一場籃球友誼賽，讓學校同學可以與正生書院同學彼此切磋球技。雖然當天天氣炎熱，但現場有不少同學為雙方打氣，令比賽氣氛熱烈。而隊員均很落力比賽，盡現體育精神。



部分上網輔導服務

青少年多喜歡上網瀏覽動漫，部份更達到沉迷的地步。由於現時沒有專責輔導沉迷動漫的社會服務機構，現列出部份上網輔導服務機構以供參考。

機構	服務	地址	電話	對象
香港童軍總會 童軍知友社 賽馬會朗屏青少年 綜合服務中心	無網之Joy	新界元朗朗屏邨 賀屏樓216至225室	2475 5441	中、小學生，家長及教師
香港基督教服務處	網開新一面- 一網絡沉溺輔導中心	中國香港特區深水埗 白田邨潤田樓地下	3586 2356	6-24歲之青少年及其家長
香港家庭福利會	青少年健康上網服務計劃	香港灣仔軒尼詩道130號 修頓中心20樓2010室	2527 3171	中、小學生，家長及教師
東華三院	不再迷「網」 預防青少年上網成癮服務 計劃	上環普仁街12號 黃鳳翎紀念大樓6樓 東華三院社會服務科	2548 0010	受沉溺上網行為困擾的個人及家庭。
香港青年協會	沉溺上網支援中心	九龍石硤尾南山邨 南堯樓地下5-10 號	2788 3444	中、小學生，家長及教師
香港中華基督教 青年會	瀏「網」之餘	新界荃灣綠楊村G座平台	2413 3111	8至24歲青少年及其家長
明愛向晴軒	沉溺行為輔導服務	九龍觀塘道五十號	23832122	為各類沉溺行為的人士 和家庭提供專業的個人 輔導、小組及社會教育

編輯小組

督印人：蔡宗輝先生

編輯：吳美慧姑娘 李寶枝姑娘 林寶玉姑娘 曾玉英姑娘

印量：6,800本

設計及承印：彩意設計27636712 www.cdpchk.com

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：_____



請填妥以上各項後，傳真至 2443 2522 或郵寄至新界元朗水邊圍邨盈水樓平台201-203室，請註明學校社會工作服務《互動校園》編輯收。亦可將你的寶貴意見直接電郵至 fossswu@netvigator.com。