

研究論述

「輕」聲細語話同儕： 青少年透過輕小說形塑同儕認同的過程

劉芮菁 張芳瑜

摘要

輕小說自 2003 年引入台灣後，在青少年間廣受歡迎。本研究採焦點團體訪談法，分別從「閱聽人的主動詮釋」與「青少年次文化」進行探討，以青少年個人對輕小說文本的意義詮釋，以及輕小說在青少年同儕間被挪用的情形，探討輕小說的閱讀行為凝聚青少年同儕認同的過程。

研究結果發現，輕小說的閱讀與同儕交流作為不斷循環的過程，青少年藉由同儕得以接觸輕小說，再透過輕小說建立共同興趣，獲得歸屬感，凝聚成同儕認同。然在此同時，青少年也不斷面對外界主流價值的壓力，讓青少年在面對自身的閱讀經驗時充滿矛盾，而同儕團體扮演著青少年對抗外界壓力的凝聚力，並在閱讀與交流不斷循環的過程中，凝聚成不斷流動的共同體。

關鍵字：青少年、次文化、閱聽人、輕小說、認同

壹、輕小說：青少年的新消費

閱讀具有社會性的意義，輕小說也不例外。

近年來，輕小說在國內青少年間廣受歡迎。輕小說源自日本，是在日本動漫文化的發展脈絡上形成的類型小說。關於輕小說的定義有各式各樣的說法，目前並無定論，日經 BP 社在所出版的《ライトノベル完全読本（完全輕小說讀本）》上，將輕小說定義為：「採用許多動畫風格呈現的封面與插畫，年輕族群取向的小說」（章淵博，2008）。

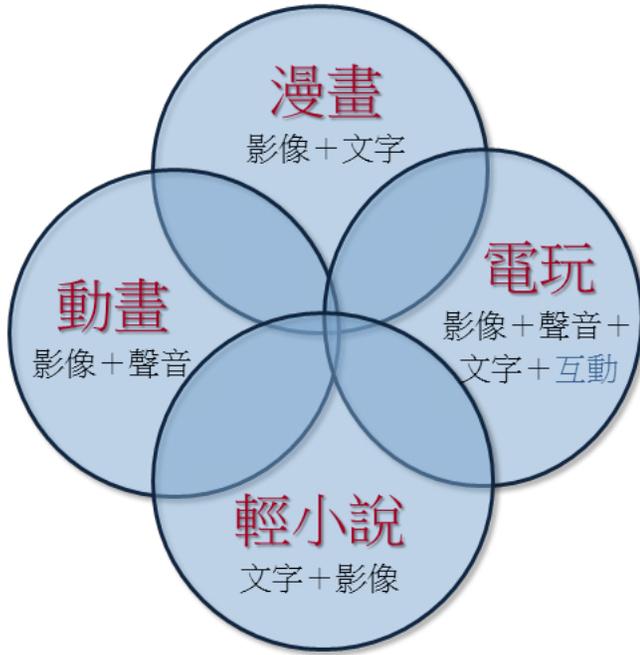
以 Hall (Storey, 1999 / 張君玫譯, 2001: 107) 的製碼／解碼模式觀之，輕小說在文本的意義結構上，是日本動漫文化中，另一種媒體形式的文本。這般被商業收編的流行次文化，主題雖然多元，包含奇幻、科幻、愛情、推理、冒險…，富含日本動漫風格的插畫，但敘事結構固定，內容預期性高，以市場導向為訴求，屬於大眾文化下，標準化的文化商品 (Storey, 1999 / 張君玫譯, 2001: 26-27)。輕小說作者多為 1970 年後出生之中產階級，具備大眾文化產品的娛樂性，追求劇情的新奇感。貼近青少年的視角與書寫風格，讓輕小說在青少年間廣泛流傳，2011 年 4 月，出版日系輕小說的代理商「台灣角川」在台銷售量突破 500 萬冊，可見輕小說在台灣受歡迎的程度 (賴思妤、游雁双, 2011)。

輕小說的起源，來自日本動漫文化的歷史脈絡，是一種以「小說」形式呈現的動漫文本，最早出現於 1970 年代，由日本的 Cobalt 和 Sonorama 文庫開始出版以青少年為閱讀對象的小說文本 (章淵博, 2008)。輕小說在當時屬於青少年讀本的一環，未獨立成新的類型小說。直到 1988 年，日本角川書店子公司「富士見書房」創立《輕小說》雜誌；又 1990 年初，在 Nifty 公司一次以科幻與奇幻小說為主題的電子會議中，管理人神北惠太提議將 1970 年代以來由 Cobalt 和 Sonorama 文庫出版的青少年小說作出區隔，「ライトノベル（中譯：輕小說）」一詞正式誕生 (章淵博, 2008)。但一直要到 2000 年後，輕小說才開始受主流媒體關注。

1985 年後，日本動漫文化邁入跨媒體整合的階段 (章淵博, 2008)。新傳播科技發展，民眾消費水準提升，錄放影機、個人電腦日漸普及，1983 年日本任天堂公司推出暱稱紅白機的家庭用遊戲機，電玩自始走入日本家庭 (章淵博, 2008)。2004 年 8 月，日經 BP 社出版《完全輕小說讀本（ライトノベル完全読本）》 (章淵博, 2008)，將這種新的類型小說進行有系統的介紹與行銷，此後輕小說開始大量出版，在青少年間蔚為風潮。

加入電玩、輕小說的媒體形式後，單一文本在漫畫、動畫、電玩與輕小說之間廣泛流動與轉換 (見圖一)。漫畫可被改編為動畫、電玩，如：

《航海王》、《死神》；也有電玩遊戲改變成的漫畫、動畫，如：《惡魔獵人》；或輕小說改編成漫畫、動畫及電玩，如：《涼宮春日的憂鬱》、《狼與辛香料》；以及動畫改編而成的輕小說，如：《夏日戰爭》。目前，日本動漫文化在台灣青少年間已形成龐大的產業，2011年台北國際書展的動漫館，開幕首日即破6萬人次，輕小說及其改編漫畫《緋彈的亞莉亞》更刷新銷售紀錄（邱祖胤，2011）。



圖一、漫畫文本的跨媒體流動關係圖（研究者製圖）

台灣方面，早在戒嚴時期盜版日本漫畫就在民間流傳，直到1992年《新著作權法》修訂後才大幅改善（章淵博，2008）。從戒嚴時期至今，日本的動漫出版品就不斷引入台灣，日本動漫文化的新商品——輕小說，也隨動漫商品而引進。2003年2月，台灣角川書店引進日本的輕小說，水野良所著的《新羅德斯島戰記》是第一本台灣出版的日系輕小說（漫畫與輕小說風潮，無日期），獲得不錯迴響。此後，日本角川集團陸續代理許多中譯本輕小說，日本「ライトノベル（Light Novel）」一詞的中譯名稱正式定名為「輕小說」（漫畫與輕小說風潮，無日期）。

此後，台灣也出現本土的輕小說創作。銘顯、威向、鮮鮮、蓋亞文化…等出版社，帶動了本土輕小說的風潮。2003年，年僅16歲的水泉（本名：蘇嘉敏）出版《風動鳴》系列作品，在公共電視、聯經出版社、《聯合報》與誠品書店所舉辦的「最愛100小說大選」名列第十六名，為國內輕小說寫作的代表作（萬麗慧，2005）。另外，御我（本名：陳玟瑄）近年來更以《1/2王子》、《非關英雄》、《吾命騎士》聲名大噪，在國內

青少年族群間廣泛流傳，獲得博客來 2010 年度暢銷作家第一名（陳怡靜，2011）。另外，香港、中國大陸等地也跟隨日本的輕小說風潮，近年來也開始推出相似的作品，如中國大陸作家張廉的《菊領風騷》、《八夫臨門》。

輕小說的主要讀者以國高中的學生族群為主，此階段的青少年，處於建立人際關係的重要時期，與兒童時期以活動為友誼基礎而聚成的團體不同。青少年到青春期以後，會有幾個興趣、能力相近的同性知己朋友，感情較深、談話也比較深入，這種深厚的友誼很容易相互影響（李麗真，1994）。在幾對密友群，以共同的興趣或才能組成了所謂的同儕團體，具有強烈的內聚力。

John Mitchell 認為青少年時期對歸屬感的需要，對青少年而言，這個需求引導他和同儕進行聯合及互動（Mitchell, 1996 / 轉引自李麗真，1994）。賈馥茗（1991）指出同儕團體的特質有：年齡相近，價值與需求一致；主競相似，情誼密切，有助於團結在一起；成員平等，沒有居於絕對優越地位者；互動自由，沒有長輩。同儕是青少年生活中重要的一環，積極尋求認同，唯恐成為團體所拒的「圈外人」是青少年普遍的心態（李麗真，1994）。青少年在面對成人文化而受挫時，容易透過同儕的互動形成次文化（陳惠玲，2003）。

輕小說自 2003 年引入台灣後，在青少年間廣泛流動，影響青少年同儕關係的建立。因此，青少年如何對輕小說進行詮釋、運用，就成為本研究的探討面向之一。本研究欲以「個人解讀」和「同儕互動」兩面向，探討輕小說在青少年讀者的日常生活脈絡中被如何詮釋，以及青少年透過輕小說，凝聚同儕認同的過程。

貳、文化研究脈絡下的閱聽人

第一代接收分析後，閱聽人的主動性開始受到重視（Storey, 1999 / 張君玫譯，2001：106）。閱聽人不再是「主流意識」的接受者，能在文本的詮釋過程中創造屬於自己的意義。作為輕小說的讀者，青少年能主動對文本賦予意義，而閱讀輕小說並與同儕交流的過程，更創造出屬於青少年的「輕小說次文化」。因此，本章將分別探討「閱聽人的主動性」與「青少年次文化」兩部份，希望能釐清過去研究所提出的觀點，作為研究架構的觀照。

一、閱聽人的主動性

Zoonen (1994；轉引自童琬芬，2002) 認為使用、協商、詮釋與適應的過程，是閱聽人與媒體文本間固有的社會互動之核心。閱聽人是意義的生產者，而不同日常生活經驗脈絡下的閱聽人，在解讀上也會產生差異。因此，本章節將閱聽人的主動性分為「個人解讀」與「閱讀情境」兩部份，先探討閱聽人在個人解讀上的差異，再將「閱讀行為」納入整體的情境脈絡中，釐清輕小說讀者的主動行為，以及閱讀情境對意義詮釋的影響。

(一) 個人的閱讀行為

早期 Hall (Storey, 1999 / 張君玫譯，2001：109-111) 對「電視節目論述」的研究發現，意義必須在文本與閱聽人的交會中產生，文本的「主流符碼」必須透過閱聽人才能產生效果。而閱聽人對「主流符碼」的解讀，分別是順應的「主流霸權位置」、適應與反對元素的雜揉的「協商式解讀立場」，以及完全理解主流符碼並重新以替代性框架重新組合思考的「抗拒式解讀立場」(Storey, 1999 / 張君玫譯，2001：107-108)。其次，Ang (Storey, 1999 / 張君玫譯，2001：115-118) 在《朱門恩怨》(Dallas) 的研究中，發現小說戲劇文本的接收是選擇的過程，閱聽人並非完全歸順於文本的主流意識，而是主動對文本進行詮釋並創造意義，對於文本中的「大眾文化意識形態」，Ang 將閱聽人的解讀分為四種立場：(1) 討厭節目者 (2) 反諷者 (3) 迷群 (4) 民粹論者。

因此，閱聽人能主動對文本進行詮釋，不同讀者對「主流符碼」的解讀也不盡相同。青少年在閱讀輕小說時，必然有其主動性存在，並非輕小說讀者皆完全歸順於文本的「主流意識」，也會對文本內容有所篩選。

(二) 閱聽人的閱讀情境

Moley (Storey, 1999 / 張君玫譯，2001：107-108) 在《全國 (Nationwide)》研究中，發現閱聽人對文本的解讀，必須關注其日常生活的脈絡之下，媒介訊息在閱聽人生活中具備的意義。閱聽人並非沒有差異的個體，而是以次文化與次團體重疊的複雜組型，團體間彼此傾向於分享特定的解讀方式 (童琬芬，2002)。閱聽人的社經地位、性別、家庭生活…等，都是影響解讀過程的重要因素。另外，Hobson 在《十字路口》研究中，發現媒介訊息的接收是日常生活的一環，電視和廣播是與女性的日常生活一起進行的，女性在家庭生活的結構性因素，會對文本詮釋產生不同意義 (Storey, 1999 / 張君玫譯，2001：147-153)。

因此，閱聽人能將文本的使用融入生活脈絡，使訊息產生社交、休憩…等意義。青少年閱讀輕小說的行為，也必須放在日常生活脈絡中，才能對文本詮釋的過程進行全面性的理解。同時，其閱聽族群形成的次文化團體，群體間形成的解讀方式，也是本研究關注的面向。

二、青少年次文化

「青少年次文化」意指青少年為了滿足其生理與心理上的需求，在同儕間流行的一種生活內涵或方式，表現在服裝、語言、音樂、休閒活動、兩性關係與價值觀等方面（張春興，1996；轉引自陳啟榮，2003）。青少年將輕小說文本納入日常生活脈絡中，透過閱讀行為與同儕交流，讓文本的詮釋有了新的可能，也無形中建立共享的文化符碼，並透過自我風格的展現形成「認同」（Storey, 1999 / 張君玫譯，2001：69）。因此，本章節將分別探討青少年次文化中的挪用行為，以及青少年透過選擇性挪用形成認同的過程。希望將輕小說的閱讀納入同儕團體的情境下，了解意義生產的過程。

（一）自我展現與反抗

Hebdige 認為透過風格形成的意義系統，青少年在同儕、父母及宰制文化間互相溝通，建構出自我認同與差異（Hebdige, 1979；轉引自童琬芬，2002）。雖然青少年無法挑戰、撼動文本的主流意識，卻透過挪用與移轉成為文本的「盜獵者」（Storey, 1999 / 張君玫譯，2001：69）。Hebdige 也指出，青少年次文化的表現是對於主流文化的象徵性反抗，尋求空間建構新的生活方式與認同（Hebdige, 1988；轉引自王俐容、陳偉鳳，2010）。因此，流行文化讓青少年在日常生活中找到文化空間，透過流行時尚、音樂風格等，使其創造出屬於自己的獨特、真實且有意義的文化（童琬芬，2003）。透過次文化的消費，青少年得以展現自我，並在同儕團體中建立新的身分認同與價值觀。

輕小說作為大眾文化商品，內容標準化、同質化，然而在青少年的挪用下，輕小說形成一種自我展現的媒介，青少年得以逃避主流價值的規訓，創造出自我的文化場域。藉由輕小說的挪用，青少年獲得反抗主流價值的力量。

（二）身分認同的彰顯

「認同」對青少年而言非常重要。Riesman 在流行音樂的研究中，發現青少年透過不同音樂類型的使用，標明他人的差異以界定自我（Storey, 1999 / 張君玫譯，2001：69）。音樂使青少年凝聚成一種共同體，透過音樂的文化消費，青少年得以想像自己和他人建立聯繫，而有次團體的產生。

對於認同的建構，傳統上採本質主義的觀點，認為是一致而固定、與生俱來的（Storey, 1999 / 張君玫譯，2001：182）。然而後期學者開始認為，認同是文化建構而成，必須關注其歷史與文化脈絡（Storey, 1999 / 張君玫譯，2001：183）。在晚近の後現代主義中，認同被視為一種「過程」，在不斷變化的過程中被建構，多元、流動且去中心化。個人在尋求認同的過程中，必須透過文化消費作出展演，形成「演出的自我

(performative self)」(Storey,1999／張君玫譯,2001:183)。藉由文化消費,青少年得以展現自我,而次文化展現出的風格與共享的符號系統,就成了認同的表現。Brake 認為,次文化成為青少年建立認同的空間,使其暫時脫離主流權力的規訓(Brake,1985;轉引自童琬芬,2003)。

從上述研究可以發現,青少年作為主動的閱聽人,能夠對文本進行挪用,將輕小說納入其日常生活脈絡中,在文本的「主流意識」之外產生新的意義。而在青少年次文化中,身份認同又透過文化消費得以彰顯,輕小說作為日本動漫文化商品,在台灣代理出版後,便在國內青少年間引起風潮。然而,青少年選擇輕小說與其他動漫文本的差異?輕小說在青少年的日常生活脈絡中具備何種意義?青少年如何透過輕小說的閱讀形成「輕小說次文化」?本研究欲從青少年選擇與挪用輕小說的過程,以及在日常生活脈絡下的意義詮釋,來探討「輕小說次文化」彰顯青少年身分認同的過程。

參、研究方法

本研究欲探討輕小說形塑青少年同儕認同的過程,由於本研究的受訪者多為青少年,在日常生活的觀察上較不便研究者的參與,為同時進行訪談與觀察,本研究採取焦點團體訪談法。相較於個別訪談,焦點團體可以幫助受訪者相互建構知識與刺激想法(洪曉佩,2010)。在受訪者的選用上,研究者採用「重度抽樣」及「滾雪球抽樣」,以一名有輕小說豐富閱讀經驗的受訪者為首,找出另外三名同樣具備有輕小說閱讀經驗的受訪者。四名受訪者皆為就讀國中二年級的同班同學,長期接觸輕小說,平日也會相互分享輕小說閱讀經驗,是符合研究主題的典型人,以下為受訪者資料:

受訪者代號	年齡	教育程度	性別	接觸時間	附註
S1	14	國中二年級	女	2年	
S2	14	國中二年級	女	6年	團體中的意見領袖
S3	14	國中二年級	女	3年	
S4	14	國中二年級	女	2年	

本研究的訪談時間約為90分鐘,透過受訪者彼此間的討論與互動,以輕鬆的互動方式引導提問,在非壓力的環境下,讓受訪者自然呈現平日的同儕互動情境,觀察輕小說在受訪者的互動過程中具備之意義。訪談過程中,三名受訪者積極地參與討論,並願意分享個人想法,其中一名較內

向的受訪者，在同儕的影響帶領下，到訪談的後半段也漸漸增加討論的參與度。

本研究的訪談內容分為三部分，首先為受訪者的背景資料。其次，則是輕小說在受訪者日常生活經驗中具備的意義，包括輕小說的重要性、消費行為，用以了解輕小說如何影響受訪者的生活經驗。最後，則針對輕小說在同儕活動中所扮演的意義。輕小說對他們的意義為何，以及如果發現同儕間對於輕小說劇情的看法不同會如何處理等比較深層的問題。這一部份，研究者可了解輕小說如何去形塑青少年的同儕認同。

訪問地點選在受訪者居住城市的餐廳，在舒適熟悉的環境中受訪者皆能暢所欲言，對多數問題多可不保留地回答。研究者除了可從受訪者的回答中尋找發現，也可從受訪者的互動中觀察青少年同儕團體的互動，對於研究發現有莫大助益。

貳、文化研究脈絡下的閱聽人

本研究透過焦點團體訪談法，對身為輕小說讀者的青少年同時進行觀察與訪談。研究發現在青少年同儕的互動中，輕小說常是彼此聊天的話題，透過社交功能，進而發展出同儕間的認同感。訪問過程中，研究者發現青少年的個人特質影響互動情形，同儕間的經驗交流也創造出屬於青少年的次文化。研究者依循研究架構將，並歸納出「閱聽人主動性」與「青少年次文化」兩面向，進行深入探討。

一、閱聽人主動性

閱聽人的主動性，從微觀與巨觀兩面向，可分為「個人的解讀行為」以及「閱讀的情境脈絡」，研究發現青少年的個人解讀行為以及閱讀的情境脈絡都會相互影響，再從個人的影響擴及到與同儕討論，進而影響團體的價值觀。

（一）從自我立場建構輕小說價值觀

青少年在閱讀輕小說時，以早期 Hall 的閱聽人對主流符碼的解讀的分類來看 (Storey, 1999 / 張君玫譯, 2001: 107-109)，青少年是站在適應與反對元素的雜揉的「協商式解讀立場」。對於文本中的「主流意識」，讀者的規訓與反抗並存。如讀者雖抗拒文本中的英雄主義或大男人主義的內容，但仍會對此妥協，將文本的主流意識依個人日常生活經驗賦予意義。

S3：有時候看到劇情才開始，就可以想像後面的發展了，而且又不是每個女生都需要依靠別人，每次看到那樣的劇情就有種「又來了」的感覺。

S4：雖然在看故事的時候覺得很老套，但是我如果是女主角的話，我會覺得這樣（被男生保護）還滿不錯的啦，看書是想像的，和現實生活不一樣。

其次，受訪者偏好追求劇情的「新奇」。如受訪者丁表示喜歡輕小說是因為劇情新奇，比起其他注重主角內心戲的小說更有趣。另外，以文字為主的輕小說，提供閱聽人更多的想像空間。不同於動畫與漫畫圖像式的媒介在呈現上較直接，受訪者一致表示閱讀輕小說時所進行的想像，是他們喜歡輕小說的原因之一。

最後，青少年對於文本的選擇，會以同學推薦的小說或特定作家為主。因此，青少年藉由同儕介紹而接觸輕小說，並從閱讀與互動中互相交流，選擇符合自己喜好的文本，從自我立場建構輕小說的價值觀。

（二）來自生活經驗的解讀

青少年對輕小說文本的解讀方式，受到日常生活脈絡影響。同時，受訪者的閱讀情境具有一致性，皆在日本動漫文本的接收經驗上接觸輕小說，文本在生活中也扮演休閒、逃避課業壓力、社交的意義。相似的情境，使青少年對於輕小說文本價值觀的解讀也容易找到共通點，建立同儕團體的共同價值觀與認同感。對特定的動漫文本有所偏好，也會促青少年去閱讀它的輕小說文本。

S2：我第一本看的輕小說是《灼眼的夏娜》，一開始是先看到動畫，後來覺得意猶未盡，後來查了一下就發現它有輕小說，買回家看後發現故事比動畫還要精采，然後就開始找各種動畫漫畫的輕小說來看。

S3：我是先看到漫畫在看書的，發現書很好看後在介紹給其他人看，然後就變成一群人都在看輕小說了。

在青少年同儕團體，輕小說具有社交的意義。當青少年彼此互相討論小說情節時，也交流各自的價值觀。輕小說在青少年的日常生活脈絡中，具有娛樂、休閒的意義，但輕小說的重要性並非絕對，在已形成的同儕團體中，青少年仍會選擇其他事物作為交流話題。

二、 青少年次文化

青少年透過輕小說，創造出具有自我風格的次文化。對於人格特質較內向的青少年，輕小說成為向同儕表達想法、展示自我風格的關鍵；透過長期的互動，青少年間產生一股團體的凝聚力，形成一種身分認同。本研究從

青少年次文化中，分別以青少年自我展現與反抗，以及身分認同的彰顯兩個鐘點進行細部分析。

（一）次文化作為一種風格

每個青少年有不同的生活經驗，輕小說在不同生活脈絡下，對青少年的意義產生許多變化，並創造出具有自我風格的次文化。

在主流價值觀的影響下，青少年以輕小說的閱讀來逃避主流價值規訓。在平常課業壓力下，青少年會選擇閱讀輕小說作為抒發壓力的方式之一。個性內向，不善於表達自己的看法的青少年，同儕會協助說出他的想法。

S4：（指著 S1）對她沒有什麼影響啦，不管有沒有看輕小說，他的課業都一直為直在一個水平。

S2：（指著 S1）我覺得對她來說，輕小說只是課外讀物的一種，對我們來說也是一樣，覺得念書念到很煩會拿來看，但是看完還是會乖乖回去看書。

輕小說不僅作為青少年抒發壓力的管道，透過輕小說或周邊產品的消費，也能向他人展示個人風格與價值觀。如 S3 表示會購買喜歡的輕小說角色吊飾掛在書包上，其他人便會知道他所喜歡的角色是誰，而 S2 購買的輕小說數量達一個書櫃之多，同儕便可從他所選購的輕小說得知 S2 的喜好。

（二）對輕小說團體的認同

青少年藉由平日輕小說的交流過程，建立團體認同感。在同儕團體中，青少年會透過輕小說文本建構出一套獨特的符號系統，透過共通的語言符號，對所屬的團體產生歸屬及認同感，並與團體外的他人建立區隔。

S2：欸…（尷尬笑），這個有時候會有（同學跟自己喜歡的角色配對不同的時候），但是沒有什麼影響啦！

S4：（開始竊笑）這個不能說出來，不過我們支持的王道大部分都不會不一樣，就算不一樣也會想辦法說服其他人，轉來支持我支持的配對。…這個不要說啦，就是那樣而已，沒有什麼啦！嗯…哈哈…

青少年在互動過程會以一套專屬該領域的符號系統進行溝通。然在此同時，青少年對團體之外的人持有戒心，具有特別意義的事件或話題皆有所保留，不願讓研究者進一步追問特殊話題的相關問題。在上述互動模式的影響下，藉由平日彼此價值觀的磨合，愈發增加同儕團體的凝聚力。

伍、結語

本研究以「閱聽人的主動性」與「青少年次文化」兩面向，探討輕小說在個人與團體上被如何詮釋與運用，了解輕小說在青少年生活脈絡中具備的意義，以及青少年透過輕小說，凝聚同儕認同的過程。其中「閱聽人的主動性」包含「個人解讀行為」與「日常生活脈絡下的運用」兩部份，從受訪者對輕小說的選擇與詮釋過程中，了解讀者對文本中「主流意識」的詮釋，再將閱聽人的解讀過程置入日常生活脈絡中進行探究，了解輕小說在其日常生活中的意義。其次，輕小說作為一種青少年次文化，本研究再以「自我展現與反抗」與「身分認同的彰顯」兩面向進行探討，了解青少年的同儕團體如何透過輕小說的文化消費活動，展現自我風格，並凝聚身分認同。

對於研究結果，本研究歸納出三項發現如下：

一、不斷循環的閱讀與交流

輕小說在文字用語、劇情內容上，貼近國、高中生。對青少年而言，相似的用詞、視角使輕小說易於接納與閱讀，來自日本動漫文化的背景，更讓原本身為動漫愛好者的青少年，更容易接觸並接受輕小說。

透過同儕，青少年得以接觸輕小說，而又透過閱讀與詮釋，青少年再向他人介紹輕小說。藉由人際傳播，輕小說在青少年的同儕團體間形成共同興趣，加上讀者群多為同儕，使同儕成為青少年互相交流文本內容的對象。同儕團體一方面成為輕小說的傳播管道，輕小說的閱讀又一方面凝聚同儕團體。在分享輕小說的過程中，青少年加入了自身經驗與意見，使各種想法不斷湧現、交流，匯聚成屬於青少年的對話空間。青少年從中獲得自我展現的空間，如內向者得以表達自我想法、尋得同儕間的歸屬感。

青少年藉由輕小說的文化消費，獲得共同興趣並凝聚成共同體，同時也開拓了接觸輕小說文本的管道，使輕小說的閱讀與同儕交流形成不斷循環的過程。

二、青少年主動賦予輕小說意義

輕小說作為「文化工業」，內容結構相似，以追求利潤為主要訴求。然在青少年的解讀過程中，輕小說卻具有正面效益。在青少年的日常生活脈絡中，輕小說具備娛樂與社交的意義。透過輕小說的閱讀，青少年得以暫時逃避主流價值的規訓，在課業壓力圍繞的求學生涯中，獲得暫時喘息的空間。其次，透過分享輕小說的閱讀經驗與個人意見，也使青少年得以和他人交流，建立社交圈。文本的用語也形塑同儕間的語言符號系統，建立共同的次文化風格，增加青少年的凝聚力量。

因此，青少年並非被動地接收輕小說，而是在日常生活脈絡中對文本進行挪用，建立新的意義。青少年的主動性，使文本在個人運用的過程中，為日常生活帶來改變的契機。

三、對主流價值存在認同的矛盾

雖提供青少年逃避主流價值的管道，輕小說卻沒有讓青少年獲得挑戰的力量。對於當前的主流價值，青少年仍然存在認同上的矛盾。輕小說作為大眾文化產品，在主流價值中被視為品味低俗者，在青少年生活中不受長輩、教師等主流權力的認可，面對同儕團體之外的他者，青少年也較不願主動分享閱讀行為，更不願使用屬於同儕團體的語言符號。因此，青少年一方面了解並認同主流價值賦予輕小說的定位，另一方面，青少年卻又認同閱讀帶來的正面意義。

青少年在輕小說的閱讀上，面臨主流價值的拉扯，他們既渴望獲得主流價值的認同，卻又想透過次文化與主流價值的差異展現自己。在青少年不斷掙扎的過程中，輕小說的閱讀也持續進行。因此，輕小說的閱讀成為同儕團體間的暗流，僅在次文化、次團體之間流動，讓青少年在面對自身的閱讀經驗時充滿矛盾。而同儕團體則扮演青少年對抗外界壓力的重要力量，並在閱讀與交流不斷循環的過程中，凝聚成不斷流動的共同體。

陸、研究限制與未來建議

本研究透過焦點團體訪談法，結合觀察與訪談，了解青少年的輕小說閱讀行為，以及同儕間的互動過程。雖在研究架構上也沒有將閱聽人性別列為考量，但四位受訪者皆為女性，可能使研究產生偏差。另外，參與本研究的兩位研究者對輕小說文本的涉獵不深，對文本特質的建構多來自於資料蒐集與訪談內容。缺乏親身接觸，使研究者對文本的「主流意識」無深入分析與探討，成為研究缺失之一。

因此，本研究建議未來可從性別、階級等角度切入，或將文本的「主流意識」納入研究範圍，對輕小說文本進行接收分析，分別從文本與閱聽人角度進行探討，了解閱聽人對「主流意識」解讀的過程。另外，由於輕小說為日本動漫文化商品，未來也可進行跨媒介分析，深入探討日本動漫產品的文化消費活動。

柒、參考書目

- 王俐容、陳偉鳳（2010）。〈偏差行為或是抵抗的次文化？從自拍風潮思索台灣青少年現象〉。《國際文化研究》。6-1：71-106。
- 邱祖胤（2011.02.10）。〈台北書展 動漫館擠爆 首日破 6 萬人次〉，《中時電子報》，中時樂活。上網日期：2011 年 6 月 9 日，取自：<http://life.chinatimes.com/2009Cti/Channel/Life/life-article/0,5047,100317+112011021000421,00.html>
- 張春興（1996）。教育心理學。台北市：東華。
- 李麗真（1994）。〈同儕團體與青少年行為——從麥可旋風談起〉，《教師天地》，72：59-63。
- 黃淑貞（2005）。《青少年運動行為探討——焦點團體訪談法之應用》。《衛生教育學報》。23：39-68。
- 張君玫譯（2001）。《文化消費與日常生活》。26-27、105-108、109-111。台北：巨流。（原書 John Storey. [1999]. Cultural consumption and everyday life. London: Fontana.）
- 章淵博（2008）。《日本漫畫與御宅文化》。高雄第一科技大學應用日語研究所碩士論文。
- 周甫亮、黃昭謀（2008）。《網咖空間中的青少年次文化認同》。《人文與社會》。2-3：81-97。
- 陳慧玲（2003）。《網路同儕的型塑過程及對青少年次文化影響之探討》。《網路社會學通訊期刊》。17 期。
- 潘慧玲主編（2007）：青少年的同儕關係。親師交流道，27：1-4。
- 陳啟榮（2003）。〈台灣青少年次文化之初探研究〉。《中等教育》。59-2：38-52。
- 張墨菲（2004）。〈徘徊於「慾望城市」內的維多利亞女性〉。《中外文學》。33-6：105-124。
- 陳怡靜（2011.01.24）。〈博客來暢銷作家 御我居冠〉，《自由時報電子報》。上網日期：2011 年 6 月 9 日，取自：<http://www.libertytimes.com.tw/2011/new/jan/24/today-fo8.htm>
- 童琬芬（2002）。《青少年漫畫閱讀文化之研究——以台北都會區兩所國中為例》。國立台灣師範大學教育研究所碩士論文。
- 萬麗慧（2005）。〈民國 93 年圖書出版市場概況〉，《2005 出版年鑑》。上網日期：2011 年 6 月 9 日，取自「中華民國行政院新聞局出版事務處」<http://info.gio.gov.tw/Yearbook/94/05-01.htm>
- 漫畫與輕小說風潮（無日期）。〈關於角川〉。《Walkers Net 台灣角川》。上網日期：2011 年 6 月 13 日。取自：<http://www.kadokawa.com.tw/about.asp>
- 賴思好、游雁双（2011.04.26）。〈台灣角川舉辦「台灣角川大感謝祭輕小說書展」〉，《銘報即時新聞》，出版產業新聞。上網日期：2011 年 6 月 9 日，取自：http://mol.mcu.edu.tw/show_2009.

php?nid=137795

- Brake, M. (1985). *Comparative youth culture*. London: Routledge & Kegan Paul.
- Jolley, J. M., & Mitchell, M. L. (1996). *Attachment*. Chicago: Brown & Benchmark.
- Hebdige, D. (1979). *Subculture: The meaning of style*. New York: Methuen.
- Hebdige, D. (1980). *Housewives and the mass media*. In S. Hall, et al. (Eds)
- Hebdige, D. (1988). *Hiding in the Light*. New York: Routledge.
- Van Zoonwn, L. (1994). *Feminism media studies*. London: Sage.