

走進「Cos圈」系列(三)

Cos初體驗 「老友」銀髮童心

當Cosplay遇見樂齡人士，會創造出哪些火花？年輕人走進動漫展出Cosplay，多半已有自己的節奏：追番、選角、改衣、化妝、約拍。香港文匯報專訪數位五十歲以上的Coser，發現他們進入二次元世界，有自己的打開方式。三位初次體驗Cosplay的「老友記」從首次接觸的羞澀抵觸，到獲得家人鼎力支持，再到聚光燈下自信展示，經歷心理上層層突破。走進二次元世界的經歷，讓他們體驗了從自以為不可能變為可能的暢快。這段經歷，亦打開了這些樂齡人士的新世界，讓他們認識到心態比年齡的數字更重要，從而希望在未來的日子嘗試更多可能。



Ada

Ada(右)扮演
「神奇女俠」。



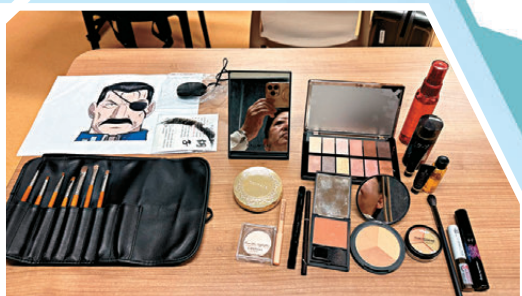
Yuki

Yuki(右)扮演
《鬼滅之刃》
甘露寺蜜璃，
與小孩Cos同樣的角色。



Louie

Louie正為角色道具的泡棉
裁切。他上課學習如何還
原角色妝容。



老友記

一群樂齡「老友記」合照。

在大眾眼中，二次元似乎是年輕人的專利。所以，讓五十歲以上的人士初嘗二次元的滋味，從報名開始就面臨一場自我談判。Ada被邀請時，第一反應是：「Cosplay好似唔太適合我。」更何況，二十多年前在日本看到Coser時，當時還要照顧孩子的Ada就覺得「那是別人的風景，不是自己的生活」。Louie也是經同事兩度勸說，才接下《鋼之鍊金術師》大總統一角。不過也有長者心態開放，

64歲、獨居的Yuki幾乎沒有猶豫，因為這是埋藏很久的心願。年輕時為了工作與學業奔波，不會上網、不會化妝，終於有機會一試，她果斷選擇扮演《鬼滅之刃》的甘露寺蜜璃，完成心願。扮「神奇女俠」家人齊讚Cool
過了自已這關，「如何跟家人開口」又是一件煩惱事。Ada一開始瞞着丈夫與子女，深怕被問「媽媽一把年紀在做什麼」，直到試妝完成、覺得效果還不錯，才敢把扮演「神奇女俠」的照片傳到家庭群組內。沒想到家人一致讚賞「很棒、很Cool」。Louie看不懂化妝品清單，只好向女兒請教，女兒也是持支持態度，主動幫他買齊化妝品，更親自教他化妝流程，用行動悄然化解了Louie內心的猶豫與尷尬。
在二次元的世界裏，不同群體各有玩法。年輕人可以通宵改衣、連日趕場；這群老友記則需要跟着課程一步步推進：造道具、學化妝、練習擺拍。Louie花了四個下午用泡棉裁切、黏合、打磨與上色；Yuki則連續五個周六從早忙到晚，才親手打造出戀柱的日輪刀。Yuki坦言視力與手速已不比當年：「辛苦，但親手做完一件從未做過

的事的喜悅難以言喻。」

動漫展成焦點

經過幾番心理鬥爭與精心準備，終於要對外展示自己的成果。Ada說，動漫展上，一群人在一起就能互相壯膽，慢慢開始期待年輕人走過來合照。被鏡頭包圍，他們發現原來自己也可以好吸晴。
突破自己後，從前的許多不可能都變成可能。現在的Ada認為，「年齡只不過是一個數字」，她不再為自己設限，連跳傘、滑雪都開始希望大膽嘗試。Louie亦發現長者的界限往往是自己劃下的；Yuki則說，愛好讓心態變得更年輕，獨居生活也多了豐富色彩。



Louie(右)扮演
《鋼之鍊金術師》
大總統一角。

議員倡發展動漫產業成新文旅增長點

來自世界各地的動漫愛好者近年樂於聚集香港，社會關注香港能否做大動漫經濟。多位資深Cosplayer接受香港文匯報訪問時分享香港、

內地、日本等地動漫文化差異、本地圈子的轉變，認為香港若發展動漫經濟，可因應不同地區Cosplay文化背景提供服務。有立法會議員則建議，香港可憑藉自由港優

勢與版權保護環境擔當IP合作橋樑，透過開拓活動場地、打造本土IP及長期動漫街區等措施，把動漫產業進一步發展成新的文旅增長點。

何敬康：推港限定產品

立法會議員何敬康表示，香港擁有自由貿易港、低稅制及零關稅優勢，周邊商品與手辦模型的進口及流通成本遠低於周邊地區，對吸引海外高端展商與收藏級玩家極具吸引力。同時，香港具備完善的國際化法律體系與嚴格的版權保護，是內地優質動漫IP「借港出海」以及海外頂級IP進入亞洲市場的最佳戰略發行與授權中心。何敬康指出，IP跨界與本土融合可以將港漫文化與日本、歐美及內地熱門IP結合，推出香港限定版產品或聯名展覽加上沉浸式二次元街區，善用西九文化區或尖沙咀等地標，定期舉辦Cosplay街頭巡演、動漫音樂會及主題快閃店，營造全城熱烈的二次元文化氛圍。他表示，未來可以善用啟德體育園或亞博館等大型場地，擴大展出面積並加入戶外動漫音樂節與美食嘉年華，將傳統展覽轉化為全天候盛事。與航空公司、酒店、餐飲業及港鐵合作，推出包含「機票+酒店+展覽VIP門票」的一站式套票，於港九各大商場舉辦分會場活動，將展館客流引導至全港各區消費。

姚柏良：打造動漫街區

立法會議員、香港中旅社董事長姚柏良表示，國家賦予香港「中外文化藝術交流中心」的定位，香港可擔當橋樑平台，促成海內外IP交流合作，例如昂坪360過去便嘗試與迪士尼、黃鴨等IP聯動，把動漫元素融入旅遊景點、城市盛事。姚柏良提到除灣仔會展中心之外，香港應開拓更多適合舉辦漫展、動漫主題活動的場地，建議在公園等公共空間劃定專區，供拍攝、舉辦活動。現時政府透過「創意智優計劃」資助本地動漫項目，議員建議加大基金規模，保育港漫本土IP，打造屬於香港自己的動漫文化品牌。姚柏良補充，現時產業焦點集中在一年一度動漫節，常態化活動不足，建議參考西安大唐不夜城的模式，打造長期運作的動漫特色街區，釋放動漫經濟效益。

Coser：港風格多元國際化

有資深Cosplayer談及香港二次元圈子的特點與發展。2026年「世界Cosplay高峰會」(WCS)總冠軍的香港代表Ar Lu回憶二十年前，香港大眾面對Cosplay打扮，往往抱持好奇甚至批判的眼光，不少人會將其視為奇裝異服，甚至以為是「唱大戲」。伴隨文化日漸普及，現時社會多以好奇的心態看待這類打扮，帶有惡意的批判明顯減少，路人眼光更為友善，不少Cosplayer會直接穿Cos服外出，氛圍甚至比日本等地更開放。擁有20年資歷、曾獲邀到海外擔任嘉賓及評審的資深Cosplayer古薰娜談及如今不同地區Cosplay文化的差異化發展，內地玩家重視妝容與身形，造型精緻貼近二次元；海外玩家更看重與角色的情感連結，服飾相對樸素；香港則風格多元國際化，妝造同時接納日系、歐美路線，造型時裝感較強，香港若發展動漫經濟，可有針對性地滿足不同地區的需要。她提到，香港動漫節以及首屆Hong Kong Comic Con是本地兩大動漫盛事，活動邀請海外知名嘉賓，吸引各地遊客參與，帶動本地動漫文化發展。