

浅谈青少年模式设计

——以哔哩哔哩青少年模式为例

董鑫豪

四川大学锦城学院 计算机与软件学院 四川 成都 611731

【摘要】: 根据中国互联网络信息中心数据统计,截止2019年6月,10-19岁的网络用户占全网民的16.9%。青少年正处于学习和成长的关键时期,青少年健康合理使用手机的成为了很多人关注的问题。青少年模式这一理念也随之被提出,但目前青少年模式还存在不少问题。本文根据青少年的认知能力、心理需求特征等特点,结合案例分析,指出部分青少年在使用青少年模式时存在的问题,并提出符合青少年用户使用需求的青少年模式设计方案。

【关键字】: 青少年 UI 设计 app 应用软件 青少年模式

1 青少年手机市场现状和青少年模式

当下,我国青少年网民数量庞大。根据中国互联网络信息中心CNNIC的统计数据,2019年中国手机网民数量为8.47亿,青少年手机网民规模已经达到2.21亿,占青少年网民的86.3%。网络虽然为青少年提供了多元的学习方式、娱乐方式、交友方式、消费方式,但其中存在的不安全因素对青少年的潜在伤害也不容忽视。因此目前一些主流的软件都开始推行青少年模式^[1]。

然而现在市场上的软件推行的青少年模式过于单一并不能满足现在青少年的需求,这些软件大部分只是注意到了青少年使用时间和健康的问题,却过于忽视现在的青少年也是需要多元的娱乐方式和交友方式,青少年模式下的界面过于单一,有些甚至极简到了可以媲美老年模式的地步,过于简单的界面让现在的青少年感到乏味,甚至是使他们直接放弃使用。

2 青少年用户特征

青少年是指青春期的年龄段的人。青春期是儿童转变成人角色的过渡时期,青少年一般是指自上初中到高中毕业,初中阶段:13-15岁、高中阶段:16到成年。

2.1 认知能力

个人的认知能力是接受教育的一种发展结果,而青少年正好处于认知能力快速提升的阶段,在这个阶段他们所接受的,学习到的东西都在影响着他们的认知能力,处于一个很重要的成长阶段。

2.2 心理需求特征

所谓的心理需求,是反映主体自身按其思想意愿情绪正

常需要产生的需求。在青少年阶段,青少年的心智、意识、思想等进入了快速发展的阶段,这个阶段青少年在心理需求上的呈现是多样且显著的^[2]。对于青少年的心理需求,笔者将从情感需求、自由需求、舒适需求和好奇驱动力需求来阐述青少年的心理特征。

(1) 情感需求

青少年的情感需求包含多个方面,如亲情、友情和爱情。在这一阶段的青少年渴望得到父母的呵护、关心和鼓励,朋友的理解、帮助与支持。同时,对爱情的懵懂,世界观、人生观和价值观的逐渐形成使得他们在这时期变得更加敏感^[3]。

(2) 自由需求

该阶段的青少年有很强的独立性,特别表现于思想、言行和行动方面。该阶段青少年普遍存在成长的叛逆期。由于受到家庭以及学校的压力往往使得青少年竭力去摆脱来自各方面的束缚,在虚拟世界中找寻自身渴望的“自由”,去寻求所谓的“无拘无束”的生活。

(3) 好奇驱动力需求

在这个阶段,青少年们充满了许多好奇,强大的好奇力会驱动他们了解更多,同时也使他们去接受各种新事物、新思潮、新技术,好奇使青少年有着探索和创新的精神,让他们对于新事物、新知识抱有极大的好奇心、浓厚的兴趣以及强烈的探索欲。

(4) 舒适需求

娱乐的本质其实是去寻找自己本身的舒适性,在这个“娱乐至上”的年代,很多青少年都保持着这种娱乐态度,

他们通过不同的娱乐方式来减轻学习和其他某些因素带来的压力,但有时候他们可能往往不太会把握这个度,导致过度舒适,这也是青少年模式会出现的根本原因之一。青少年们在娱乐中增长知识是我们不能否认的,所以如何引导使青少年身心健康成长成为了一个很重要的问题。

3 适应青少年模式的 UI 设计方案

3.1 UI 设计原则

(1) 逻辑架构

为了增加青少年用户对青少年模式的使用热情,提高青少年对青少年模式的接受度。开发者在设计软件架构的时候首先要符合实际,增加更多的功能。现在的青少年已经接触过繁多的软件,青少年对于软件内容的需求体现出一种多样化的趋势,青少年模式的推出就已经代表了要去软件的复杂,使得界面更简洁,内容更加符合青少年。在这个基础上已经一定程度的削弱了青少年对软件的使用乐趣,所以更要去思考要保留哪些内容,甚至强化某一方面的功能已达到减少青少年们这种使用软件时乐趣消失的目的。

(2) 界面元素设计

结合上文提到的青少年的各类特征,在保留原有界面特色的同时,设计者应该注意不要把图文过于简单化,虽然排版很简洁,但是过于简洁就很容易把有些使用的功能省去,失去原有的特色,目前市场上绝大多数的青少年模式都存在这种问题,排版过于简单,颜色单一,功能设计只是简单的在原有的基础上进行大力度的删减。这种过于公式化的设计不太适合青少年,甚至有些平台的青少年模式失去了软件本身的特色。为了更加符合青少年模式简单的删减是不合实际的做法。还需要更加人性化的修改与增加,在删减的同时去强化某一模块,有些地方甚至不去简单的删减,而是去对其进行修改。比如在去掉一些不适合青少年的板块和内容的同时,着重增加筛选分类板块,这样更有利于青少年们对软件的使用,提高使用的舒适度。还有在色彩方面,可以增加一些多样的界面主题,丰富青少年对软件的使用乐趣,当然在丰富颜色和主题的同时也还是基于软件本身独有的特色来开发。

3.2 案例分析

本文用来进行分析的案例是哔哩哔哩(后面简称“B站”)手机端的青少年模式和笔者自己进行简单修改过得哔哩哔哩青少年模式界面,B站一直以来深受广大青少年和青年人们的喜欢,B站作为一个涉及领域广泛的泛娱乐app,涵盖了动画、番剧、国创、音乐、舞蹈、游戏、知识、生活、娱

乐、鬼畜、时尚、放映厅等15个分区并开设了直播、游戏中心、周边等业务板块,因为涉及领域很广,所以肯定有很大一部分内容并不适合目前的青少年进行观看。B站最近也推出了青少年模式,笔者以此为例来进行分析。



图1: 首页



图2: 首页修改

(1) 菜单栏

原版的菜单栏包含很多功能,青少年模式直接把大部分功能删除,只剩下直播,推荐和追番,这三个功能会对B站上的内容进行筛选,选出适合青少年们的内容,但是本质就是简单“阉割”,去掉原有的几个功能里面的内容,再把现有功能在进行部分删除,剩下的就是呈现给青少年们的内容。这里笔者在原有的基础上在增加几个菜单分类(如图2中新增分栏部分),把学习、纪录片、音乐、绘画和其他一些板块分开,这样便于青少年们的使用而不是在推荐里面翻到什么看什么,而是让青少年可以根据自己感兴趣的去看B站的内容。

(2) 搜索栏

B站在青少年模式中直接删除了搜索功能,笔者认为最好就是把原来的搜索栏放出来(图2搜索栏部分),而不是现在的直接删除,直接删除搜索栏会对用户使用这个软件造成很大的使用困难。降低用户使用的舒适度。有了搜索栏用户可以有目的的快速查找自己想要的内容,大量减少青少年们无用的操作。

(3) 底部导航栏

B站的青少年模式对底部导航栏也进行了删除操作,删除了原有的动态,频道(分类功能)和会员购,其实可以保

留动态和频道功能（如图2动态视频、按钮部分），动态功能首先保证了用户与平台的交互性，青少年们使用动态功能，可以动态功能来记录生活和学习，这样可以增加他们对软件的使用。而频道的保留可以让用户更准确、更快捷的去查找自己喜欢的板块内容，从而大大提高软件使用时的舒适度。

（4）历史功能

历史功能（图2搜索栏旁的时钟图标）可以记录用户曾经看过的视频、直播等功能，青少年们如果看到特别喜欢的视频，或是看过很久后想去找这个视频，就可以通过这些功能来进行查找，这些的保留可以给青少年们提供更舒适的体验。

（5）评论功能

评论功能，视频的弹幕功能，建议保留，B站原本最大的特色就是视频弹幕，这一特色的保留，首先是保证了视频的趣味性，在青少年们在B站学习的过程中更加放松，增加使用B站时的愉悦性，毕竟青少年们使用B站大多数都是进行娱乐的。为了防止青少年过度使用已经设置了时间限制和内容限制（这里内容限制指的是在青少年模式中取消那些不适合青少年们的视频）。

（6）内容部分

通过图1可以看出B站青少年模式内容过于的简化，这样的做法很大程度的减少了软件的实用性，反而导致了青少年不太愿意使用青少年模式，过度的删减内容是不合理的。我觉得可以通过平台自己加强升级一下审核机制，对上传的

作品进行评级，通过不同级别对作品进行分类，这样既有利于方便管理，又有利于对青少年模式下内容的把控。

4 修改心得与体会

在修改的过程中，想了很多修改的方案，首先得去掉充值渠道，减少青少年不必要的花费。App的整体主题设想过去修改，可能会更加适合青少年的审美，但是考虑到B站自己的设计风格，决定沿用原有的主题，毕竟青少年模式只是B站app的一部分，如果单独设立主题会和原有的设计脱轨，所以只是增加了一些按钮和功能，来方便使用，同时以保证青少年模式也有B站的原滋原味。

其实目前不只是视频类软件，像QQ、微信这样的聊天软件也都推出了青少年模式，这些软件取消了游戏小程序的同时，也提出了家长监护功能，像QQ看点这种类似的功能也都是进行了内容删减，笔者认为更重要的是对平台内容的进行评级管理和加强审核把控，这样做可以更好地控制不良信息，甚至是筛选出更适合青少年们的东西。

目前对于市场上的软件而言青少年模式也还处于探索阶段，在做这部分的时候，不应该只考虑到如何去适应政策和符合目前出现的状况，更应该结合青少年甚至更小孩子的喜好，增加一些符合他们的东西，在界面设计的时候也要在基于原来设计的基础上进行改进，而不是简单的删除。满足青少年心理需求的是设计的基础和前提，将这些融入到青少年模式的设计中去，才能设计出符合青少年们审美，被他们所接纳的设计，当然其中作品内容的把控也极为重要，毕竟提出“青少年模式”的动机就是为了促进青少年们身心健康的成长。

参考文献：

- [1] 季为民. 社交媒体时代青少年互联网运用趋势特征及成长影响——基于2006-2020年青少年互联网运用调查的分析[J]. 新闻与写作, 2020(08):43-50.
- [2] 顾书函, 孟剑飞. 针对青少年心理需求的手机UI界面设计[J]. 现代装饰(理论), 2014(02):100-101.
- [3] 林崇德, 李庆安. 青少年期身心发展特点[J]. 北京师范大学学报(社会科学版), 2005(01):48-56.