

# 二次元文化现象对青少年价值观形成的影响与引导研究

刘轩如 王雪 朱琳 周杨  
(吉林动画学院 吉林长春 130000)

**【摘要】**二次元文化是当今在青少年中流动行的亚文化的一种,对于青少年群体有极大的影响力,是一把双刃剑,既可以产生积极影响,让青少年被热血的情怀激励,努力追逐理想;也可以产生恶劣影响,扭曲价值观,造成文化消解。研究二次元文化的影响是正确引导青少年价值观的必备条件,也是促进社会长足进步的必要手段。找到对策,找对方案,及时处理问题是当下的任务。

**【关键词】**二次元;青少年;价值观;对策

**DOI:** 10.18686/jyyxx.v3i8.52674

二次元文化在二十世纪八九十年代以来,逐步在中国内地形成产业链,以“A站”“B站”为首的部分以二次元起家的视频网站也有极高的商业价值。根据 iiMedia Research(艾媒咨询)数据显示,中国二次元用户规模预计在2021年突破4亿人,用户规模的持续增长抬升了二次元产业的商业价值。随着技术发展,平面二次元逐步向3D内容发展,以迅雷之势在青少年群体中起到了巨大的影响,具体表现在日常生活和思想内容上。青少年处于成长发育阶段,三观很容易被外界影响,尤其是受这类文化形式影响。本文将从二次元对青少年的影响入手,讨论具有针对性的引导对策。

## 1 二次元的含义及其主要特征

### 1.1 二次元含义

二次元是ACGN亚文化圈的专有名词,是二维的意思。日本作为二次元作品的摇篮,建造出了一个由动漫、漫画、游戏等作品构成的王国,这些画面通过科技的载体呈现在世界各地爱好者的眼前,被他们称为二次元世界,简称二次元。同时,因为此类作品与三次元的区别,人物皆由作者赋予独特的性格,是人类幻想出的乌托邦,其本质还是三次元心中对将来和梦想模糊的期待。随着科技和社会的发展,二次元逐渐脱离其原意,成为一种类型文化。

### 1.2 主要特征

#### 1.2.1 虚拟性

二次元文化之所以如此受青年人喜欢,极大的一部分原因就是因为它虚拟性,人们可以在其中注入自己的幻想,很好地满足了当代年轻人的需求。二次元文化的内容包括动漫、游戏、漫画、小说等,这些都明显区别于三维世界。青少年是最容易被视觉刺激的群体,生动美丽没有瑕疵的虚拟人物很容易得到他们的喜爱,随着科技的发展,二次元人物甚至可以借助全息技术开演唱会,中国乐华娱乐打造的五人女子虚拟偶像组合A-SOUL,上海禾念信息科技有限公司制作的虚拟偶像洛天依,以及日本知名度极高的初音未来(初音ミク/Hatsune Miku)都是典型的例子。除了内容和样式的虚拟,二次元群体的交流也是虚拟的,这类文化受众群交流渠道主要集中在网络,内容也多以产出、表情包、再创作(如鬼畜、手书、剪辑、同人等)为主。

#### 1.2.2 身份认同性

二次元人群因其交流的虚拟性,容易对于彼此的身份处于一个不信任的状态下。大多数二次元人群不愿意在大众面前承认自己是二次元人群,这也许可以归咎于二次元的亚文化特性,往往容易和宅文化联系起来,似乎承认了自己的二次元身份,就承认了自己被大众所质疑的问题。于是他们有意地开始逃避在现实中的相关内容,进而去内部社群寻找归属感。与之相对的另一部分人,却完全不一样。这部分人群具有少数文化支持者特有的骄傲感,容易和同类抱团,自发性形成组织。

#### 1.2.3 圈层性

延展上一个身份认同性的第二类人群,可以简述为圈层性。一般来说,人们容易通过亲缘、血缘、地缘等关系形成的聚合。但二次元群体是通过兴趣形成的聚合,大家因为共同的爱好集合在一起,从而表现出圈层性。现实世界充斥着内卷以及压力,人们为了逃避压力会选择虚拟的东西作为自己精神的寄托。当这样的人群组成小众文化社群,内部趋同就会加重。同时,因为二次元和三次元的差别,次元壁垒会被强调。这些都会导致二次元群体具有强烈的排外性。例如,AcFun或者bilibili作为二次元群体的重要据点,其注册都需要进行考核,完成与二次元文化相关的试题。其他社群(如贴吧、网站)等,也都有相似的规定来约束和限制该群体的宣传。

## 2 二次元对青少年价值观形成的影响

### 2.1 正面影响

#### 2.1.1 愉悦身心

在当今时代,青少年由于社会和家庭的影响,压力与日俱增,需要找寻一处避难所来放松自己。他们在观看二次元内容的时候,会下意识地其中寻找能够帮助自己的部分。例如,压力大的学子也许会在欧美R级动画的血腥暴力内容中释放自己(这一现象具有两面性);生活平淡的青年可以观看幽默类或者治愈类漫画来娱乐自己。这些都为青少年的生活提供了丰富多样的生活环境。二次元类漫画区别于传统的卡通片,赋予了青少年全新的娱乐方式,让青少年体会到崭新的体验。

#### 2.1.2 追新求变

青少年作为最具有冒险精神的年轻一代,往往会领先大众去追求喜欢一些先锋的内容。二次元就是其中的一个主要内容。青少年充满巨大的热情,不甘于平凡,厌恶枯

燥乏味的生活,而二次元内容中一个重要的精神内核就是热血,这样的积极情绪会影响到青少年,让他们充满勇气和力量。例如,宫崎骏的动画《千与千寻》就是一个充满勇气的故事;村田雄介的漫画《一拳超人》则讲述了少年人的热血壮志;绿川幸的动画《夏日友人帐》充斥着治愈以及友谊的力量。

## 2.2 负面影响

### 2.2.1 文化消解

文化消解这是二次元带给青少年乃至整个社会的最大的不良影响。作为文化输出的产物,二次元文化来源于日本,在国内也有很高的影响力。文化本身是无罪的,但由于部分国家的别有用心,二次元被当作影响青少年心智的武器。二次元文化发达的国家,例如,日本和美国,都带有明显的文化风向:日本作为曾经的军国主义国家,纳粹种族主义国家,创作的许多动画都带有明显的血腥、暴力、色情符号;美国的动画则往往具有极强的个人英雄主义体系,带有对于政府的嘲讽和对统治阶层的挖苦。这些恶劣的内容会影响青少年尚未成熟的心智,消解作为中国国民应该具有的爱国情结。例如,2012年8月19日,微博名为“粉笔张小龙”发文称:“中国大陆应交给日本人打点”。2014年1月1日,“粉笔张小龙”再次发文称:“人民英雄是文盲和流氓的混合体”。这种人被称为“精日”(即精神日本人),缺失了爱国心,摒弃了自己作为国家公民的良知,进而导致国家文化、国家情怀的消解。

### 2.2.2 情感冷漠

道德价值观是指人们在进行活动和行为的时候,具有并遵循符合人类道德底线的价值观。而动漫会给青少年带来的另一个恶劣影响就是使青少年的情感冷淡化。人非草木,孰能无情。情感是维系人与人之间关系的重要线索,包括但不限于手足之间的血缘亲情,同伴之间并肩作战的友谊,夫妻琴瑟和鸣的爱情都是重要的情感表现。健康的作品会带来美与智的体验,符合社会的道德规范。青少年如果受到不良的动漫作品的影响,由于自身年龄的限制,容易分不清是非对错,引起严重的反叛情绪,造成不必要的伤害。

### 2.2.3 不良价值观

青少年是树立价值观最关键的时刻,而二次元作为具有极大影响力的亚文化,容易影响青少年的价值观形成,导致青少年形成爱攀比,优越感、道德感缺失等问题。不少青年淳朴的心受到影响,只愿意相信金钱和权利,认为金钱是万能的,是做成功人士的必要要求,却没有想到一颗金子般的心才是最可贵的,除了金钱和权利,世界上还有很多其他值得珍重的东西,青少年还需要树立正确的价值观。

## 3 对于青少年群体价值观引导的对策

### 3.1 积极的文化导向

二次元作为一种文化,本身是没有问题的,它带来的负面影响是由于行业内容的不规范以及政策的不够发达导致的。青少年对二次元的喜爱很好理解,也不应该无理由的阻止。中国是一个具有包容度的泱泱大国。五千年的

文明给予我们强大的文化自信,我们可以利用自己的文化特性,创造属于我们国家自己的动漫体系,例如,电影《哪吒之魔童降世》就是《封神榜》IP的内容,随之而来的《姜子牙》也是该世界观下的作品。这些作品虽然还有不足,但是已经迈出了中国动漫的脚步。这样的作品不仅可以迎合青少年对于二次元的喜好,还能够宣扬国家文化,增强青少年的文化认同感。

### 3.2 家庭与学校的双向合作

青少年身处在这个社会,被家庭和学校深深影响着,好的家庭和学校可以成就一个优秀的人。家长常常会对孩子对于二次元的痴迷感到疑惑和不解,从而妄图暴力阻止孩子发展自己的爱好。这是非常错误的方法,而且容易激起孩子的逆反情绪。家长应当给予青少年正确的引导,以身作则,宣传爱国主义思想教育,支持孩子有自己合理的追求和爱好,理解孩子的心,这样,父母与孩子的关系就可以得到很好的处理。学校则是作为一个价值观培养的基地,更应该积极地引导学生,开展一些丰富多彩、健康向上的课外活动,让学生不沉迷于虚幻的网络世界,更多地将生活的重心放到现实世界中。由此,便实现教育育人、理解育人的合并。

### 3.3 鼓励新式内容的发展

各式各样的文化内容如同雨后春笋,在中国的土地上蓬勃发展。每一种文化的好坏都是参半的,有好处,就一定有坏处。二次元文化因为它独特的属性,为青少年的个性追求提供了空间。主流文化可以放低姿态,融入青少年的话语体系,改变以往的“填鸭式”说教模式,增加自己的亲和力。官方也可以开展活动支持青少年的二改、二创,既可以锻炼青少年的创造力,还可以提升国家文化自信。

二次元文化作为时代的产物,我们都意识到它的存在给我们带来的好处和坏处。不论是内容的流行性还是形式的多样化,都对青少年表现出了巨大的渗透力。动漫的存在,使得很多新兴企业也得到了发展,让很多青少年可以依靠爱好养活自己,它在某种程度上寄托着人类对于美好生活的向往和对现实生活的反思。如果我们好好利用,二次元的坏处也会逐渐转化,它对青少年产生的影响甚至会超过我们的想象,逐渐变成我们教育下一代的利器和手段。

## 4 结语

综上,二次元文化对青年人价值观的形成是具有两面性的,一面是积极的正面影响,让青少年放松自己、汲取力量;另一面则可能产生文化消解、情感冷漠、价值观不良的后果。针对这样的情况,我们应该及时意识到问题所在,做出针对性的对策:积极地引导青少年,产生良好的文化导向,让家庭与学校双向合作,不剥夺青少年的爱好;鼓励发展新式内容,支持青少年的爱好,激发他们的创造力。

作者简介:刘轩如(1986.11—),女,吉林长春人,研究方向:高校教学管理及学生管理。

## 【参考文献】

- [1] 张黎,林浩.动漫对青少年道德价值观的影响[J].决策信息,2010(3):86.
- [2] 代将来.二次元亚文化对青年群体的影响及对策研究[J].产业与科技论坛,2020(9):111.