

“二次元文化”流行对青少年的心理影响与对策分析

杨宇晨

南京林业大学马克思主义学院, 江苏 南京

收稿日期: 2024年6月20日; 录用日期: 2024年8月5日; 发布日期: 2024年8月14日

摘要

数字新媒体视域下, “二次元文化”借助互联网技术流行于青少年群体中, 对青少年的心理产生了诸如价值观扭曲、消费主义泛滥、理想信念缺失、自我物化严重, 工具理性泛滥、沉溺二次元世界导致逃避现实等负面影响。后疫情时代, “二次元文化”在青少年群体中的热度不减反增, 探析其可能原因, 是由学习和就业压力导致的逃避心理、理想化心理、从众心理和自我认同的心理需要共同作用下形成的, 并通过加强思想政治教育, 特别是社会主义核心价值观对青少年的引领作用、培养青少年的批判性思维, 使其具有辨别能力、加速中国传统文化的创新性转化, 树立文化自信等对策建议, 试图扭转“二次元”文化对青少年的心理危害, 促进青少年思想心理健康。

关键词

二次元文化, 心理危害, 青少年

The Psychological Influence and Countermeasure Analysis of the Popularity of “Two Dimensional Culture” on Teenagers

Yuchen Yang

School of Marxism, Nanjing Forestry University, Nanjing Jiangsu

Received: Jun. 20th, 2024; accepted: Aug. 5th, 2024; published: Aug. 14th, 2024

Abstract

From the perspective of digital new media, “two-dimension culture” is popular among young peo-

ple with the help of Internet technology, which has negative effects on their psychology such as distorted values, rampant consumerism, lack of ideals and beliefs, serious self-objectification, rampant instrumental rationality, and escapism caused by addiction to the two-dimension world. In the post-epidemic era, the popularity of “two dimensional culture” in the group of young people has not decreased, but increased. To explore the possible reasons, it is formed under the joint action of the psychological needs of escape, idealization, conformity and self-identification caused by the pressure of study and employment. In particular, the guiding role of socialist core values on young people, training young people’s critical thinking, making them have the ability to discriminate, accelerating the innovative transformation of traditional Chinese culture, building cultural self-confidence and other countermeasures and suggestions, trying to reverse the “two dimensional” culture to young people’s psychological harm, promote young people’s mental health.

Keywords

Two Dimensional Culture, Psychological Harm, Youth

Copyright © 2024 by author(s) and Hans Publishers Inc.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY 4.0).

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Open Access

1. 引言

在网络新媒体视域下，网络意识形态越来越占据重要地位，意识形态与社会历史条件有密切关系，意识形态包括文化、思想、观念等。“二次元文化”作为亚文化的一种，借助移动互联网技术流行于青少年群体中，对我国意识形态的凝聚力提出了重大挑战。“二次元文化”是青少年网络流行文化中的重要部分，可以称为青少年建立在互联网上的‘第二人生’”。研究“二次元文化”对社会主义社会发展具有重要意义。经济方面，二次元文化产业链已成为一个巨大而且极具潜力的经济体系，包括动漫游戏以及周边产品等，带来了巨大的经济效益以及更多的就业机会；文化方面，“二次元文化”作品为中国优秀传统文化的输出与交流提供了一个崭新平台，有助于增强全球不同文化之间的相互理解和包容；创新方面，“二次元文化”特有的情感表达方式以及创新概念特别符合新一代年轻人的审美追求，有助于激发年轻人的想象力与创新创造能力。

尽管“二次元文化”存在一些消极影响，但是其积极影响很显然大于消极影响，我们应理性看待，并积极引导其健康发展。近年来，特别是疫情之后在中国市场逐渐突破小众文化圈和主流意识形态产生交锋，其所包含的不同于中国的意识形态可能对中国青少年心理产生危害。在市场的助推下，“二次元文化”产品在内容形式上更贴合青少年心理需求、审美追求等，由于一味地迎合观众口味，出现大量恶搞、吐槽、软色情的片段，对青少年的心理健康产生很大的影响。应加强网络意识形态阵地建设，加强网络监管，培养青少年的批判性思维，发挥思想政治教育及社会主义核心价值观对青少年的引领作用，防止青少年过度沉迷二次元，同时积极推动中国优秀传统文化的创新性转化，将中国优秀传统文化与“二次元文化”进行创新融合，培养青少年群体对于中国优秀传统文化的认同等来克服“二次元文化”可能对青少年产生的不良心理影响。

2. “二次元文化”概念

“二次元文化”，“二次元”这词语曾经只在小众圈子里流传，如今却在不知不觉中悄悄侵入了我们的日常生活。二次元是一个广泛分类的词语，一般由动画(Animation)，游戏(Game)，漫画(Comic)，以

及小说(Novel)四部分组成, 简称为 ACGN, 二次元是一个亚文化族群, 最初涉及的动漫作品一般为日本动漫, 随着二次元爱好者群体日益壮大与二次元有关的经济、文化活动愈发频繁, “二次元文化”逐渐从小众爱好渗透到社会生活的方方面面, 越来越多的年轻人热爱并追捧着它。20 世纪 70 年代, 日本动漫产业成功出海, 90 年代在世界范围内掀起了一股日本动漫热潮, 中国也成为“二次元文化”的传播阵地之一, 在持续的文化传播中逐渐被中国青少年喜爱, 随着近十几年来互联网的快速发展形成了今天的规模和影响力。

青少年成为“二次元文化”的主要受众群体, 作为一种独特的当代文化和情感表达, 二次元的受众群体还在不断的增加, 衍生出介于二次元和三次元之间的受众群体, 即泛二次元。年轻人生长在网络时代, 从小就培养了对虚拟世界、虚拟事物的认知能力, 利用网络媒介工具, 在虚拟空间进行虚拟实践, 大大加速了“二次元文化”的传播, 不仅使内容更易获得, 而且让受众之间的交流更为方便。相关数据显示, 00 后和 90 后是当今二次元用户的主力人群, 随着“二次元文化”在中国的传播及内涵与外延也在不断扩大, “二次元文化”对于青少年来说, 更像是一种可以表达自己态度和想法的方式, 使得他们的自由性和独立性得到极大的提升, 但“二次元文化”中所包含的意识形态复杂, 对青少年的日常生活行为习惯、道德品质产生了重要影响, 可能会对青少年的成长与发展造成严重的心理危害。

3. “二次元文化”流行心理原因分析

3.1. 学习压力大导致逃避心理

改革开放以来, 我国高等教育迅速发展与普及, 对优质教育资源的竞争, 使得青少年不仅从小承受着学业压力, 而且还存在着家庭、学校和社会三方的高期待。我国正处于现代化转型的关键时期, 超负荷的城市化进程使得生活节奏加速。同时, 后疫情时代下就业压力比以往更大, 共同造就了充满挑战的生存和发展环境, 青少年面临着教育和就业的双重竞争压力, 青少年的自我认同出现危机并开始质疑现存社会结构和社会规范, 产生了逃避心理, 借此短暂的逃脱社会主流范畴, 逃避巨大的社会责任所带来的压迫感。“二次元文化”可以提供一个唯美的虚拟世界, 成为青少年逐渐过渡到现实社会的中转站。逃避心理传达出当下青少年主体意识的缺位, 意义感、价值感的丧失等问题, 长期来看, 这种逃避心理可能会削弱青少年的自我意识和社会责任感, 让青少年沉迷于二次元的虚拟世界无法自拔, 不愿面对充满竞争和压力的真实世界。

3.2. 理想化心理

理想化属于自我防御机制, 倾向于将他人完美化, 在将他人完美化的过程中会忽略或否认与完美形象不符合的特性。在精神分析学里, 指把爱的对象视为完美的心理, 青少年在成长过程中存在过于理想化的心理, 试图用幻想弥补现实中的不足。“二次元文化”的流行为青少年构建了一个理想化的虚拟世界, 这是属于当今青少年所有的带有理想化色彩的乌托邦, 在这个世界里一切都是完美的, 一切都是美好的, 从而让青少年群体沉溺其中。

3.3. 从众心理

从众心理一般表现为二次元文化作品在网络和朋友圈子里传播。从众心理作为普遍的心理现象是二次元文化在青少年群体中流行的重要原因之一。网络平台上一部二次元文作品的爆火, 最初只在一部分人群中流行, 由于这一部分受众的喜爱并将作品通过口头形式或者是其他形式推荐给别人, 使得这一个作品成功出圈, 在网络平台上增加了更多的曝光度, 吸引更多的人。从众心理也使得一部分原本不了解二次元文化的青少年由于周围人都喜爱二次元文化, 使得自己也成为“二次元文化”的忠实受众。

3.4. 自我认同的心理需要

自我认同指对自己的认同和接受程度。美国心理学家埃里克森首先提出自我认同的心理学概念,也称自我同一性。他认为对自我认同危机的产生是由于青年重新认识自己在社会中的地位和作用的自我意识的混乱。自我认同感是指个人对自己的价值、能力、性格、身份、文化背景等多方面因素的肯定和认可,是人们对自我身份的感知和评价。在青少年成长过程中,可能会经常与家人、朋友、同学产生冲突,这些冲突一旦发生,可能不能迅速解决,青少年会用自我否定、压抑自我的方式寻求关系的稳定,久而久之就很容易形成自我封闭的心理,这实质上是一种心理防御机制。“青年逃避心理是对认同危机的反应,体现着对现实困境的无奈,如同“把对现有秩序的不满转化为一种不拒绝的理解,一种不反抗的清醒和一种不认同的接受”(付茜茜, 2022),青少年由于担心在生活中可能遇到一些挫折引起个人的焦虑,转而在二次元的虚拟世界寻求认同和价值,青少年可在其中寻到和他们一样热爱二次元的伙伴。青少年特殊的年龄阶段,是自我同一性建立的重要时期,他们更加渴望找到与自己喜爱相同的同伴,就在这样相对封闭的网络空间中,尝试表达自我、展开自我、重塑自我,这一自我放逐的过程既获得自我认同,又获得群体彼此认同,从而迅速找到自己的精神和文化归属(陈敏, 2021)。

4. 对青少年产生的心理危害

4.1. 消费主义泛滥

互联网时代“二次元文化”作为典型的新兴事物,借助互联网传播迅速成为青少年喜爱的媒介形式,成为进一步深入研究青少年心理的一种媒介,同时它的发展也对青少年的心理产生了新的影响。首先,“二次元文化”具有其独特的精神内核,以丰富的内容和完备的精神体系构筑起了一个独立的虚拟世界,凭借其独特的魅力,迅速成为当代年轻人满足情绪价值的首选消费领域。“二次元文化”成为新一代潮流消费文化的代表,潮流消费也在积极拥抱二次元 IP 和二次元受众群体。近年来,青少年通过充值氪金购买虚拟物品的现象愈发普遍,一些成本低廉的周边产品,如印有二次元图案的特制徽章供不应求,谷子店遍地开花,年轻人由于对二次元人物的喜爱痴迷买谷,导致消费主义在青少年群体泛滥。在后现代性的影响下,符号消费越来越成为当今流行的认同构建方式(汪怀君, 2018)。这种符号消费使得青少年获得某种不同于他人的独特性,在彰显青少年个性的同时,也确立了二次元的身份,这也争取到青少年在学校、家庭以外的身份表达机会,疏解焦虑情绪,使得种种规则压抑的个性进一步解放(郭潇, 2020)。但高度卷入二次元文化的青少年在现实言行举止上充满二次元符号,而这种符号消费本身,也在一定程度上使青少年混淆真实自我和想象自我。因此在二次元文化热潮中应保持理性消费的观念,避免过度投入。

4.2. 理想信念缺失

其次,意识形态的核心是价值观,“二次元文化”发源于日本,在中国市场流行的二次元作品都夹带着作者的观点、看法。然而,每个国家的价值观念都会有所不同,这种带有别国价值观念的文化作品,也会通过其作品宣扬其中的价值观念。大部分二次元作品都藏着自由主义的价值观,极具有蛊惑性,强调个人英雄主义,但是年无法察觉这种抽象的自由对其思想和行为的不良影响,不利于培养集体主义的价值观与社会主义的接班人。“二次元文化”出现低俗恶搞、语言污染、精神污染、网络上瘾等负面问题,对培养青少年健康的心理具有极大负面影响,肆意污染着青少年的精神世界,容易导致青少年群体价值观扭曲。部分“二次元文化”作品还给青少年传达躺平的意识,导致青少年理想信念缺失,享乐主义盛行,与我国提倡的“中国梦、我的梦”以及发扬奋斗精神形成了反向拉扯。含有大量软色情和低俗化内容,也极容易对青少年造成不良的心理引导,使青少年过沉迷于二次元的虚拟世界获得短暂的爽感,从而丢失理想信念。

4.3. 工具理性泛滥

最后,意识形态与阶级利益存在紧密联系,资本逻辑潜藏在“二次元文化”中,将资产阶级的意识形态潜移默化的植入青少年的意识与行为中,特别是将物化意识强加在青少年的头脑中。新时代思想政治教育与人的全面发展和人的解放为价值追求,但在资本逻辑操纵下的“二次元文化”向青少年传递的价值是成为资本增值的自我物化价值,将自己当做一个商品进行售卖。青少年很少花时间去探析“二次元文化”作品背后的意义和影响,以及可能存在的问题和挑战,大部分青少年群体由于没有批判性思维,就会将二次元作品中的人物、事件和价值观全盘接收,不仅造成青少年的自我物化意识严重,并且也将他人当做工具,最终造成工具理性的泛滥,对青少年的成长发展以及人际交往造成了非常大的阻碍。

4.4. 逃避现实

此外,还存在过度沉溺二次元世界导致逃避现实等问题。施拉姆认为,在现实生活中的某些愿望得不到满足,人们就会逃向虚幻世界来寻求一种替代性满足(杨银娟, 2012)。这个虚拟的世界通过“萌”属性的人物、唯美化的场景、游戏感的情节软化了现实世界冰冷的运行法则,带有强烈的青春乌托邦色彩(王贤卿, 杨晓娟, 2018)。二次元创造出了一个虚拟的世界,青少年可能会过度依赖“二次元文化”来满足现实世界中自己的不能实现的需求和欲望,带来精神上的“抚慰”,从而忽视现实生活的责任和挑战。究其根本,就在于网络所虚拟的“二次元”世界是独立的、自给自足的,它深深依托于漫画、动漫、游戏、小说等纸媒或网络二维平面,不依赖于现实世界,是一个完全封闭的体系,不需要与三次元世界进行联通,二者可以互不干预平行存在(葛红兵, 2014)。过度沉迷二次元,使得青少年在面对现实世界的挫折时容易自我封闭,沉溺在幻想世界中逃避现实,形成不健康的心理状态。现实逃避可能会导致他们在面对现实生活中的困难和挑战时显得消极和无力,甚至产生自我否定的情绪(孙鸿飞等, 2021)。

5. 解决对策

5.1. 加强思想政治教育,特别是社会主义核心价值观对青少年的引领作用

“二次元文化”是新时代青少年思想政治教育不可忽视的文化阵地,渗透在“二次元文化”内部的非主流价值,因其独特的内容形式、话语风格和审美表达吸引着青少年群体,这种吸引力在互联网的加持下被不断放大,以新媒体传播方式源源不断的推送给青少年,不仅影响了青少年的思维方式和价值观塑造,而且也对意识形态教育带来了严峻挑战。应加强思想政治教育,特别是社会主义核心价值观的引领,引导青少年正确对待“二次元文化”,并推进“二次元文化”健康发展。在进行二次元作品创作时,将社会主义核心价值观所倡导的爱国、敬业、诚信、友善融入到作品中,积极创新社会主义核心价值观的内容展现形式,把“二次元文化”与主流文化进行创新融合,借用动画的形式将包含社会主义核心价值观的内容借助移动互联网进行宣传,找到与青少年的共同语言和交流方式。制作出符合青年人的审美的作品,激发他们的情感共鸣,进而将社会主义核心价值观内化为青少年自身的价值观,最终实现以社会主义核心价值观来引领“二次元”文化的发展。以责任担当构建青少年正确的人生观、世界观和价值观,树立积极向上的价值导向,使青少年“二次元”群体形成对主流价值观的高度认同,克服消费主义泛滥、理想信念缺失、工具理性倾向和逃避现实等问题。

5.2. 培养青少年的批判性思维

唯物辩证法指出事物存在普遍联系,同时是永恒发展的,因此不能用孤立片面的眼光看待事物,而应该用辩证的发展的眼光。唯物辩证法是马克思批判精神的理论根据和逻辑必然,马克思的批判精神在新时代仍然具有现实性和生命力,马克思的批判精神与马克思主义一样并没有过时。在互联网思维普遍

流行的当今时代,培养青少年拥有独立思考的批判性思维,拥有问题意识,有能力对不符合社会主义核心价值观的具有负面消极意义的二次元作品进行识别,特别是要警惕内涵工具理性、历史虚无主义、消费主义、物质主义倾向的二次元产品。增加青少年辨别是非的能力,坚持以批判为武器,破除“二次元文化”中的错误思想,帮助青少年坚定正确的价值观,找到人生真正的价值和意义。

5.3. 推进中国优秀传统文化的创新转性转化,树立文化自信

目前国内市场流行的二次元作品多来自日本,日本风格占据了二次元受众的主要目光,因此有必要将中国优秀传统文化元素融入二次元内容创作中,积极挖掘中国优秀传统文化的内涵,推进国潮流行,以青少年喜闻乐见的接受形式将中国风格融入“二次元文化”创作中,带给中国青少年新奇唯美的体验,从而引领青少年的审美趣味和价值取向。例如,将中国优秀传统文化与二次元网络游戏进行全新融合,成为了新的文化传播的重要形式。《王者荣耀》作为一款具备二次元元素的产品,通过设计具有中国历史文化特色的游戏人物、传统文化与未来感相结合的服饰等,将中国优秀传统文化元素成功注入动漫 IP 的内容创作之中,不仅提升了游戏体验,也扩大了中国优秀传统文化在青少年群体中的影响力,提高对传统文化的认可度,打通优秀传统文化贯通的“最后一公里”,实现其正能量的传播效果。同时,二次元空间虽然是虚拟的,但文化的作用在当今互联网时代越发重要,政府应完善相关的法规制度,让“二次元文化”在法治的轨道上进行传播,相关管理部门、教育机构、科研人员以及类似 B 站的业界人员应共同研究探讨机制,协同进行有序管理,对于二次元文化作品中涉及有暴力、血腥、黄色等内容进行监管移除,严格整治各种违法乱纪的行为,加大查处力度,积极引导青少年回归到健康向上的主轨道。

6. 结论

“二次元文化”不是洪水猛兽,一些优秀的二次元作品能够满足青少年的精神文化需求,传递具有积极意义的价值观,但要警惕部分二次元的糟粕对青少年产生的心理危害,加强网络意识形态阵地的建设,加速中国优秀传统文化的创新性转化,促进其与“二次元文化”融合发展,创造出更多有利于青少年成长发展的精神财富。

参考文献

- 陈敏(2021). 突与旨归:当代青少年“二次元”文化的征象与应对——基于社会心理学的视角. *北京青年研究*, 30(2), 42-47.
- 付茜茜(2022). 从“内卷”到“躺平”:现代性焦虑与青年亚文化审思. *青年探索*, (2), 80-90.
- 葛红兵(2014-11-20). 二次元审美对当下青年世界观的影响. *文汇报*.
- 郭满(2020). 论二次元文化对青少年自我认同的影响. *现代中小学教育*, 36(5), 25-28.
- 孙鸿飞, 刘芳瑜, 孙天行, 田瑞冬(2021). “二次元文化”社交网络对青少年价值观引导. *文化产业*, (10), 59-60.
- 汪怀君(2018). 符号消费认同的伦理建构. *理论与现代化*, (2), 50-55.
- 王贤卿, 杨晓娟(2018). 以社会主义核心价值观引领“二次元文化”的融合发展. *思想理论教育*, (5), 75-79.
- 杨银娟(2012). 替代性满足:我国青少年对日本动漫出版物的解读研究:以《海贼王》为例. *出版发行研究*, (8), 56-59.