

# 探讨御宅文化对中新青少年的影响

郑定为 王旭睿

## 一、引言

御宅文化泛指对某一事物持有特别爱好的次文化，而通常指的是对日本动画、漫画、游戏与轻小说（即ACGN）的特别爱好；御宅族则是热衷于ACGN的人。

近年来，随着御宅文化的传播以及互联网的普及，全球各地的青少年皆有机会接触到御宅文化，也出现了不少御宅文化的副产品：以御宅文化为主题的网站，如中国大陆的Bilibili与AcFun、以ACGN为主题的展览即所谓“漫展”、以及ACGN作品角色的周边产品如手办等。这些副产品的产生无疑是御宅文化人气的一种体现。然而，不少人也对御宅文化可能带来的负面影响表示了担忧，而社会上也有不少对御宅族的刻板印象，如对ACGN痴迷，荒废自己的学业与事业；甚至还有“死宅真恶心”等极端言论。青少年是国家未来的栋梁，如果御宅文化对青少年的负面影响大于正面影响，则必须采取措施保护青少年；反之，则需消除大众对其的偏见，帮助大众了解御宅文化真正的影响。

因此，本论文将探讨御宅文化对中新两地青少年在不同领域的正、负面影响，并尝试分析这些影响背后的原因，从而使大众了解正面影响，并针对负面影响提出建议。

## 二、研究综述

### （一）前人研究

随着越来越多青少年“入宅”，御宅文化也受到了不少学者的关注。其中，我们参考了不少学者在这一方面的学术论文。

其中，不少学术论文已经分析了御宅文化对青少年体育、消费习惯甚至人格、思维上的影响。其中，黄河科技学院外国语学院的李桂玲就曾以日本御宅文化为例，指出包括御宅文化在内的流行文化会成为错误意识形态渗透的手段，导致青少年的价值观念受到负面影响，并呼吁社会各方采取措施，防止青少年误入歧途。重庆职业技术学院郑笑眉与张歆则提出四种不同的“御宅生活”，认为虽然御宅文化可以使青少年在线下更为孤立，但也不乏将自己爱好化为动力的成功的御宅族。

然而，这些论文皆有一定局限性。首先，部分论文对御宅族的理解有一定偏差。它们对御宅族的理解仍然停留在社会刻板印象上，即“家里蹲”、人际交往困难等等。中国矿业大学的李智与顾正虎在他们的论文中写到御宅族的心理状况包括“生物钟紊乱”、“自闭”与“逃避心理”，然而现在不少御宅族都过着如同上班族一样的生活，一些甚至还有很大的朋友圈。其次，这些论文大多数都停留在表面，并没有深入探讨御宅文化对青少年在各个领域如生活习惯、社交能力、价值观等方面的影响。因此，本论文将试图结合以上前人研究与自己问卷调查的结果，更深入地研究御宅文化在各个领域给青少年带来的实际影响。

## （二）研究目的

1. 调查分析御宅文化对中新两国青少年在生活习惯、社交能力、价值观等方面的实际影响
2. 调查分析御宅文化对中新两国青少年造成影响背后的成因
3. 为解决御宅文化造成的负面影响提出建议

## （三）研究方法

本论文主要通过调查问卷与参考前人研究两种方法进行研究。在调查问卷方面，我们的调查对象为中国各地以及新加坡的初中、高中生，总样本数量达到73份。我们将结合问卷调查结果与前人研究进行对比和分析

，推断一些御宅文化正、负面影响背后的原因，并针对负面影响提出一些建议。

### 三、研究主体

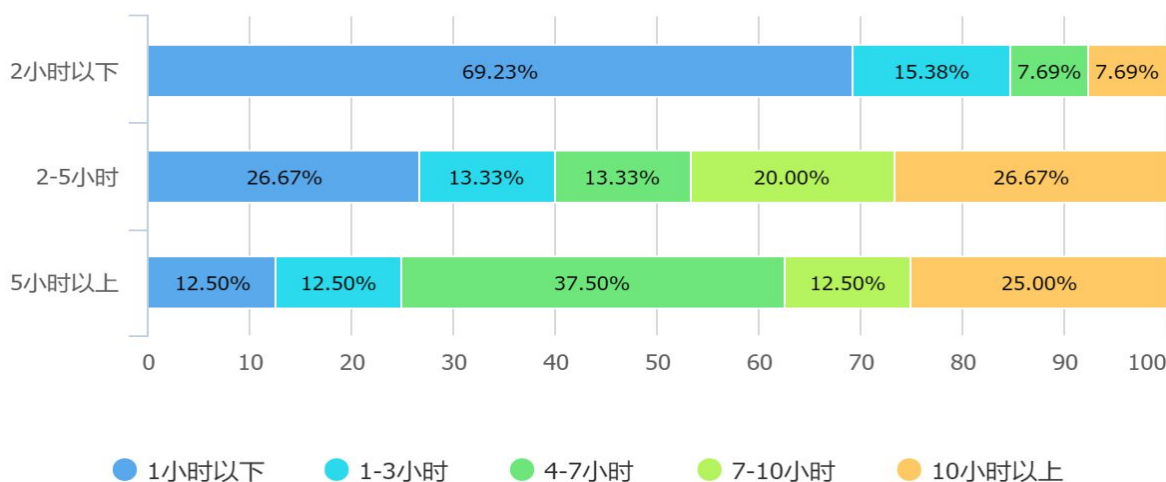
#### （一）御宅文化对青少年生活习惯的影响

##### 1.1. 正面影响

青少年还在处于喜欢模仿的阶段，对于偶像一类的人物总会想要与他们一样。因此，当一些御宅作品获得了大量的宣传并且成功后，青少年便会想要与里面的主角一样。这种心理造就了青少年改变生活习惯，获得新的爱好。

随着漫画产业的发展，许多漫画家都不再将漫画的内容局限于科幻和虚幻的世界，而是探索体育题材。随着漫画《灌篮高手》的成功，许多体育类的漫画也如雨后春笋般纷纷出现，打开了市场，吸引了不仅儿童，更多的是青少年和成年人。而漫画以及后期的动漫都是体育类作品的最佳载体，能让读者与观众在看到精彩的片段同时，更因为创作者夸张的表现方式能将主角的魅力放大，吸引读者和观众，爱上作品。在爱上作品的同时，青少年更会因为爱屋及乌，喜欢上作品里的体育项目。

每周接触ACGN的频率和每周的运动量的对比分析



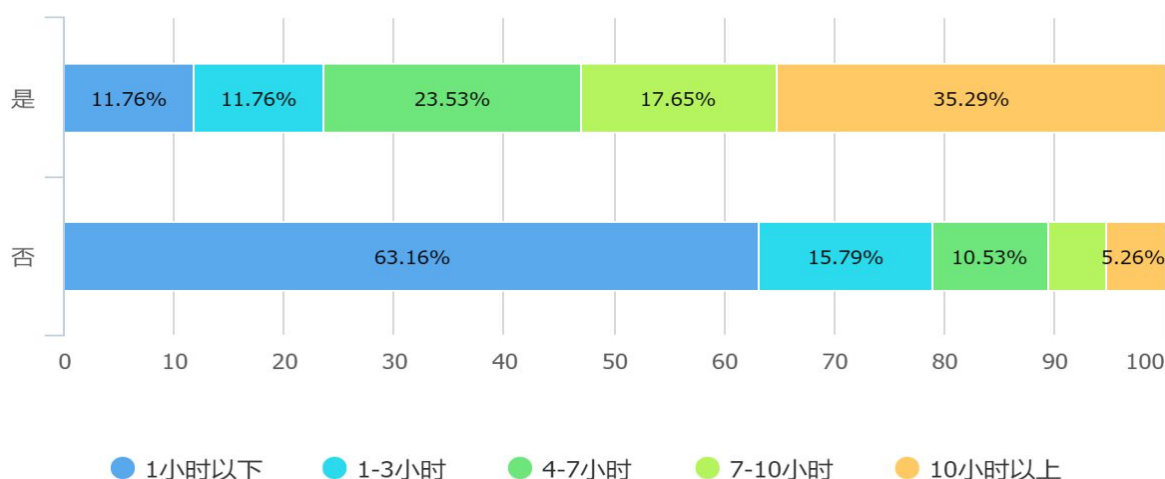
图一

图一显示出了随着接触御宅产品的频率和时间越长，每周的运动量呈现出增长的趋势。这说明了御宅产品能够引导青少年多做运动。在21世纪，随着教育水平的提升，青少年能够分清事情的轻重并且知道不能一直在家中不运动。在有了运动型的御宅产品后，青少年可能会受到刺激，去做御宅产品里的运动项目。

不仅如此，现在的游戏已经随着科技的发展，往虚拟现实方向发展。而虚拟现实注重的自然是模拟现实生活，这意味着游戏将会加入运动。早在虚拟现实技术成熟之前，任天堂就已经推出了Wii系列。Wii系列让人们戴上感应器，并且根据游戏要求摆出并变换不同的姿势。还有育碧的舞力全开系列，让人们在家中学习舞蹈。而有了虚拟现实技术后，家里原本有限的空间将变更广。游戏的有趣性会吸引青少年，而青少年在游玩时不仅能感受到快乐，更能通过运动保持健康的生活习惯。

除了体育，青少年也培养其它的爱好的。其中，许多的都是在室内的。其中，对于绘画的热爱是因为青少年对于角色的热爱。角色的魅力使读者和观众想要自己阐述自己对角色的理解，于是通过绘画和创作的方式来表达自我。

每周接触ACGN的频率和是否因为ACGN而产生了新爱好的对比分析



图二

图二显示出了随着接触御宅产品的频率和时间增加，青少年更有可能培养新的爱好。这是因为培养一个爱好需要很长的时间而且还要有极大的热忱。长时间的接触御宅产品说明青少年热爱御宅作品，而这种热忱能鼓舞着青少年，让他们坚持，成功培养一个爱好。

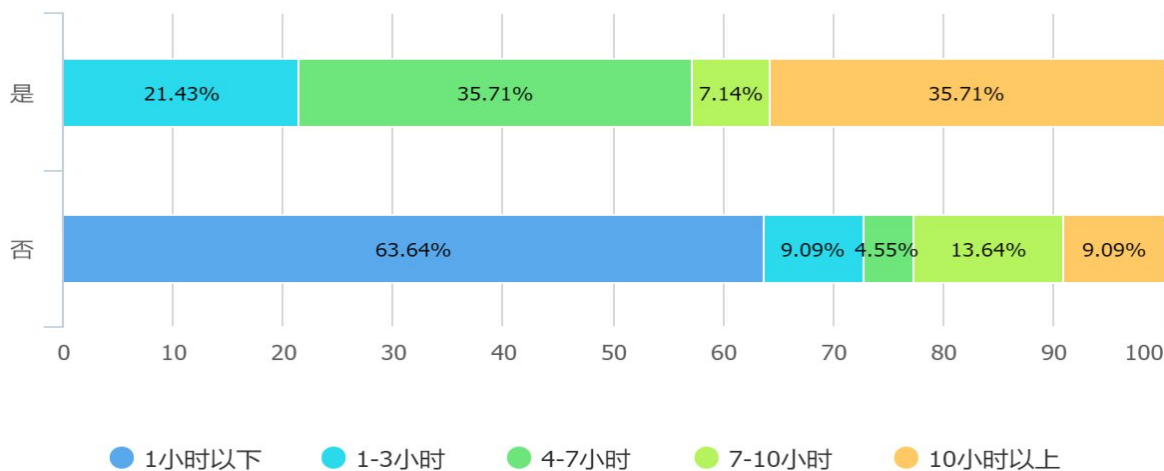
青少年能够成功培养爱好也是因为现在二次元创作者的身份也是被大众所接受。成功的游戏公司，如育碧、索尼娱乐，都是游戏界巨头。这些公司里的工作室员工都是多元化的。有的是从事设计，有的是程序员，有的是美图。基本上一个游戏的设计需要多方面的配合。有的青少年可能对这类工作感兴趣，于是选择一个自己感兴趣的部分，未来也可以加入工作室，或者自己创办一个，为自己的未来做打算。大众现在对于漫画家也抱着开放的态度，不会像以前，将漫画与动画视为精神毒品，以偏概全。

## 1.2. 负面影响

### 1.2.1. 睡眠时间的减少

青少年是在生长阶段，需要充足的睡眠时间。睡眠时间的减少会削弱专注能力、思考能力、警觉力和判断力。长时间睡眠不足会导致免疫功能失调。这对青少年的健康具有极大伤害。

每周接触ACGN的频率和是否因ACGN牺牲睡眠时间的对比分析



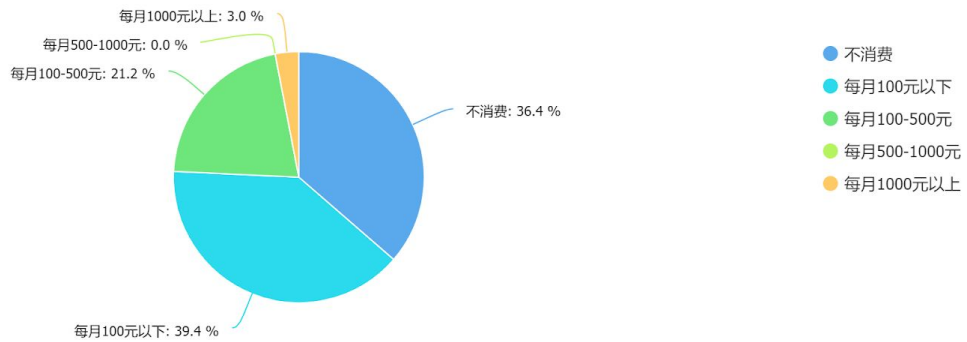
图三

越是长时间接触御宅产品的青少年越是会牺牲睡眠时间。这是因为青少年大部分都是学生，而学生的作业繁忙。中国学生还有晚自习，很晚才能回家，而回家后还需要做作业。等到一切结束后一般都没有时间看动漫或玩游戏。这就导致学生必须牺牲睡眠时间。睡眠不足的难受学生都是体会过的，因此只有热爱的御宅产品的才会选择牺牲睡眠时间。而新加坡的学生则有课外辅助活动。有的课外辅助8点才结束，而等学生到家做完作业也是很晚了。最后学生也是只能在睡眠时间里玩游戏或者看动漫。

### 1.2.2. 消费习惯

御宅产业有着许多的周边产品，吸引着青少年前去消费。这些周边产品都是利用了青少年对于御宅作品的热爱。有的青少年就是为了表示支持，将同一个商品重复购买。青少年这种一时的冲动会成为他们的新的习惯。现在青少年花费的都是父母的钱，而等他们刚步入社会时，自身的工资无法支撑这样冲动性消费，最后成为“月光族”。

愿意为ACGN消费多少



图四

图四表现出大多数青少年都愿意为御宅作品花费。除了对产品的热爱外，电子支付的便捷化也是一个原因。电子支付时青少年没有真正地接触现金，只会看到一串数字，于是对于金钱的敏感度是远低于用现金支付。而且大部分中国学生用电子支付不需要通过父母，只要用微信红包里的钱就好，所以父母也很难监管。

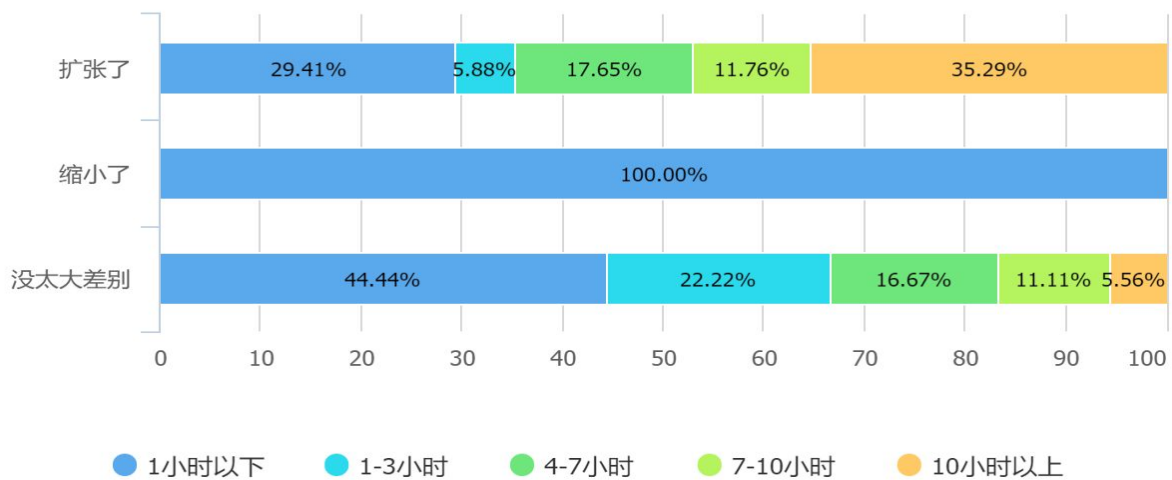
## （二）御宅文化对青少年人际关系的影响

### 2.1. 正面影响

#### 2.1.1. 社交圈的扩大

在现代社会中，人脉与跟他人合作的能力皆为非常重要的技能，也是当今职场上在寻找的技能之一。同时，对于青少年来说，同伴是他们最需要的人之一。因此，若一个人的兴趣爱好可以为他带来同伴与人脉，无非对他们会有很大的帮助。

每周接触ACGN的 率与社交圈随着二次元的接触 是 小的 比分析



图五

根据图四，社交圈扩张的人接触ACGN的频率每星期普遍超过七小时，大多数甚至超过十小时。这可能是因为随着他们接触频率的增加，他们遇到兴趣相投的人的概率也会增加，从而导致他们社交圈扩张。这与社会上对御宅族的刻板印象即社交能力差完全相反。虽然御宅族在ACGN上花费的时间较多，但这并不妨碍他们寻找拥有相同兴趣爱好朋友，并拓展自己的人脉。长远来讲，这种人脉在他们长大工作以后也可能会起作用。

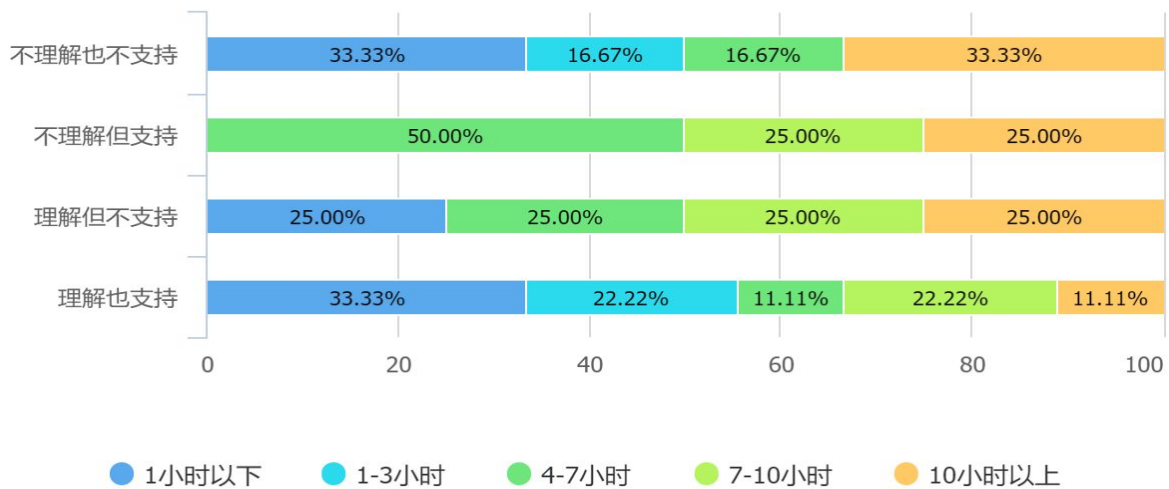
## 2.2. 负面影响

### 2.1.1. 对亲子关系的影响

御宅文化为近年来新兴的一种亚文化，容易引起老一辈人的误解。因此，青少年在接触御宅文化的过程中，更有可能与父母产生摩擦，并导致亲子关系的恶化。

每周接触ACGN的 率与社交圈家 是否理解并支持ACGN的 趣的 比分析





图六

从图六中可以看出，不支持孩子对御宅文化兴趣的家长，其孩子每周接触频率普遍为7小时以上。我们认为有两个可能原因：第一，中新两国的学业压力都颇为繁重，因此家长不希望孩子从学业上分心，并认为孩子在御宅文化上花费时间是一种浪费。同时，家长也有可能因为对御宅文化及其附属产品不甚了解，认为这些产品不健康，会荼毒孩子的思想，从而选择不支持孩子在这一方面的兴趣。如果孩子因为对御宅文化的兴趣和家长出现分歧且双方无法妥协的话，很可能引发亲子之间的冲突，导致亲子关系恶化。

#### 四、研究结论

综上所述，本论文通过分析调查问卷与前人研究，总结出了御宅文化对青少年在不同领域的正、负面影响。虽然本论文有通过问卷调查得到的一手资料，但样本数量有限，且无法涵盖整个中国或整个新加坡，因此本论文的全面性、权威性亦可能会有一定局限。

任何事物都有其好与坏，而御宅文化也不例外。我们不应盲目追求御宅文化，也不应全盘否定御宅文化——如同我们对待其他事物一样，我们也必须承认御宅文化的优点，并作出对策应对它的缺点。只有这样，青

少年才可以在追求他们的兴趣爱好同时，保持自己的身心健康，活出正面、积极的人生。

## 五、参考文献

- 《浅谈宅文化》
- 《宅文化的影响及存在根源与对策》
- 《御宅文化发展之探究》
- 《“宅文化”背景下青少年体育运动参与的干预研究》
- 《“宅文化”群体消费习惯研究》
- 《宅文化背景下 90 后高职生集体意识缺失与建设问题》
- 《互联网环境下“御宅族”的身份建构与跨文化认同》
- 《流行文化背景下青少年价值观教育研究》
- 《“宅”词新解》
- 《“宅一族”行为自评量表与心理特征量表的编制与信效度检验》
- 《大学生御宅族的人格特质研究》
- 《网络社会中“御宅文化”现状及影响探析》
- 《解读“御宅”--御宅如何交流》
- 《透视虚拟时空里的青少年“御宅”现象》



