

# 日本动漫在理 工科大学流行原因调查

作者姓名：费维瀚

作者学号：PB24000347

学院/班级：少年班学院/少创 8 班

撰写时间：2024. 12. 05

# 日本动漫在理工科大学流行原因调查

费维瀚

## 【摘要】

近年来，随着全球文化交融步伐的加快，日本动漫等二次元文化作品在国内广泛传播，吸引了众多年轻受众。有趣的是，在诸如中国科大这类理工科院校中，二次元文化的受众比例显著高于其他综合型院校。为深入探究这一现象背后的成因，笔者采用问卷星平台调研，网络平台互动提问等进行访谈，并结合自身经历，运用心理学相关知识对其进行深入剖析，力求揭示二次元浓度在理工科院校尤为突出的内在机制与深层原因。

## 【关键词】

日本动漫，校园文化，学习成绩，情感交流，理想主义

二次元文化起源于 1989 年前后，它以漫画、动画、游戏、轻小说等多种形式为载体进行传播。起初，这仅仅是在日本青少年群体中盛行的一种娱乐文化，其题材丰富多元，涵盖热血战斗、青春校园、奇幻冒险等诸多类型。青少年们借此表达对二次元所构建的虚拟世界的向往与憧憬之情。伴随世界文化交流融合的浪潮，二次元文化逐渐在我国青少年群体中得以传播并广受欢迎。值得注意的是，这一文化现象在像中国科大这类理工科院校表现得格外突出。作者通过运用多种线上与线下相结合的调研方式（费维瀚，2024），同时整合网络媒体上的相关问题的网友回答（mingming，2024），经深入探究分析后，已经取得了一些初步的认知成果与基本的结论。

## （一） 问卷调查，网络回答结果显示

为精准调研不同学校及学生对二次元文化的态度观点，采用发放调查问卷收集不同类型学校学生看法，同时在知乎提问获取学生主观回应的方式，借问卷量化分析与知乎回答质性研究，深入洞察全貌。

以下是问卷设计与调查结果

（1） Q: 请问您所在学校是： A. 理工科院校 B. 综合型大学 C. 高中 D. 初中。

为深入探究理工科类院校二次元浓度偏高的内在缘由，本问卷主要面向中国科大及其他综合型大学进行发放，旨在通过第一手资料精准剖析理工科院校与综合型院校大学生在二次元态度方面存在的差异。

(2) Q: 请问您周围喜欢看日本动漫的人比例大概有多少?

调研结果清晰地显示：理工科院校学生反馈其周围有超半数的人热衷于观看日本动漫，而综合型院校学生则称其周围仅有约 30% 的人喜爱看番剧。这一数据对比有力地证实了日本动漫在以中国科大等为代表的理工科院校中的受欢迎程度显著高于综合型院校。

目的：验证后文分析中的观点(1)

(3) Q: 请问你认为中科大二次元浓度这么高的原因有哪些[多选题]?

- A. 单纯的喜欢 B. 学业压力过大 C. 能得到情感共鸣 D. 理想主义

统计结果表明：在理工科院校里，高达 95% 的学生喜爱二次元是出于纯粹的个人兴趣与热爱之情。其中，70% 的学生认为二次元文化能引发自身情感共鸣，他们在欣赏作品时，能从角色的精心塑造以及情感的细腻表达中获取心灵慰藉。另有 50% 的学生将二次元视为一种休闲途径，鉴于课程学业负担沉重，二次元能让他们暂时摆脱烦恼，成为舒缓压力的关键方式。此外，还有部分学生钟情于二次元文化中理想化的角色与情节，这些元素激励他们勇敢追寻自身理想。而在综合性院校中，上述各项所占比例依次为 70%、50%、50% 与 0%。

目的：验证后文分析中的观点(5)~(7)

(4) Q: 请问你最喜欢的动漫角色性别?

调研结果显示，理工科院校中有 70% 的学生其最喜欢的动漫角色为女性，综合型大学同样有 72% 的学生对女性动漫角色最为青睐。二者数据差异微小，由此可见，女性动漫角色在两类院校学生群体中均具有较高的人气，都表现出了相对更受欢迎的态势。

目的：验证后文分析中的观点(2)

(5) Q: 请问你喜欢他的原因是：

- A. 长相 B. 角色认同&自我投射

调研结果清晰地展现出：在理工科院校中，学生们对于动漫角色的喜爱并非单纯取决于外貌长相，更为关键的是他们能在角色身上看到自身的影子，或是对角色所具备的精神品质心怀敬佩与赞赏。与之形成对比的是，综合型院校的学生在挑选喜爱的动漫角色时，则更侧重于依据角色的外貌形象来做出抉择。

目的：验证后文分析中的观点(1)(3)(4)

**(6) Q: 您是否因为日本动漫中的某个角色或情节而产生了新的学习动力或目标?**

在理工科类院校学生里，约有半数学生曾因动漫中的特定角色或情节而萌生新的学习热情，而另一半则表示并无此类经历。然而，在综合型院校学生当中，大部分都曾有过受动漫角色与情节激励从而奋发学习的过往经历。

目的：验证后文分析中的观点(1)

## **(二) 结果分析**

通过以上抽样调查分析，包括问卷发放，知乎提问以及在校学生访谈等方式，结合大学生心理学课程所学知识，综合分析得到以下结果。

**1. 从外部环境而言，中国科大等理工科院校学业压力大，休闲活动匮乏，二次元虚拟世界恰能满足学生对美好幸福生活的情感需求。**

中国科大的内卷风气严重，“唯 GPA 论”一时风靡，学生们每天在课堂与作业中奔波，休闲时间较少，无法像其余的综合型大学内有丰富的课外的社交与社团活动，现实生活中不如意，压力巨大，加上缺乏精神上的放松，沃特·谢弗尔指出，为了将压力控制在一个可接受的范围内，人们会相应的产生一些行为反应，(Schafer), 2009)理工科类院校的学生会投入二次元中。二次元中描述的“乌托邦”社会和现实生活相比相对美好单纯，没有学业压力，其中的美好情感，愉悦的氛围以及现实生活中极度缺少的奇幻，丰富多彩的经历，成了理工科类院校学生在紧张学业之余心灵得以舒缓和慰藉的港湾。

同时，在如今的快节奏的生活中，尤其是在理工科院校中的学生中，学生空余时间不多，需要在短时间内快速放松自己的身心，又不能选择对于经济实力有要求的购物，极限运动等项目，因此短平快的日本动漫就是最好的选择。一周一更，而且每集只有 20min，即不会上瘾，又可以做到放松自己的目的，

因此会有理工科类院校学生二次元浓度如此高的结果产生。而据笔者观察，在中国科大中各种活动的宣传中又不乏二次元文化的身影，如以二次元文化起名的活动，如动漫之夜，给了学生们更多接触到二次元并喜欢上二次元的机会，导致二次元浓度远高于其他学校。而问卷中的问题二的结果也恰好说明了这一点。

## 2. 中科大存在男女比例失衡严重，致使部分学生在日常生活里难以获取情感慰藉。二次元世界中有丰富多样的美少女形象及动人故事，学生转而投身其中，以寻求在现实中所缺失的情感共鸣与心理安抚。

由于在理工科类院校中，男女比例失衡，如中国科大的本科生男女比例就达到了惊人的7:1，现实生活中备受压抑的学生们，在二次元中就可以找到各种各样性格的美少女，并找到自己最喜欢的类型的女生，正如前文论据所指出最喜欢的动漫角色中，女性角色比例占70%，可以发现，中国科大的学生的QQ头像基本都是美少女，随便进入科大一个男生寝室，至少有一个人有相关二次元的周边产品。

对于问卷中的问题（5）的调查时，可以发现理工科类院校学生更基于动漫人物所展现出的精神品质，经历来找到自己最喜欢的女性角色，而综合性大学学生在此方面的考虑相对较少。当男学生们选择自己最喜爱的动漫角色时，学生们选择他们不仅仅是因为这些角色满足自己的审美的需求（当然这也是一个非常重要的考察对象），更是可以与她产生情感上的共鸣。心理学中有一个术语叫“相似性吸引”，即人会更容易理解与自己相似的人的观点与行为。当发现动漫人物与自己有相似的经历与兴趣爱好，有相同的价值观，理想与追求时，你将会不由自主对该角色产生好感。比如笔者本人就尤为喜爱韩吉（《进击的巨人》角色），不仅因为外貌，更是为其性格品质，人格魅力与思想深度而对这个角色感到喜爱。理工科大学生日常与他人交流较少，更难找到能理解自己思想的人，这样的只有情侣之间才会有思想上的交流与共振理工科大学生只有在二次元中才可以找到。从而印证了问卷中问题三中理工科大学生选择情感共鸣的比例如此之高。

同时，关于为什么学生们偏偏转向了二次元中而不是别的轻小说等娱乐方式中寻找爱情，一方面，二次元是具体的图像的呈现，学生心目中的她是一个具体的人，而不是一个虚无缥缈的东西，由视觉认知优势原理，学生们会倾向于选择具象化的人物，另一方面，二维化的表现方式可以忽略各种现实因素，对于各种类型爱情的包容的更高，同时二次元中的角色是制片化的角色，是一个完美的，不会因为现实中信息的干扰导致学生对其美好的印象破灭，因此男学生们更喜欢二次元中的角色而非其他表现形式。

### 3. 二次元的剧情，人物塑造，音乐等各个方面深深的吸引着当代的年轻人，而且无需大量的时间成本的投入就可以放松自己的身心，这一点深深的吸引着理工科大学学生

问卷调查中问题（3）的结果显示，理工科学生喜爱二次元都是因为动漫本身质量非常高，都不可否认，当代日本动漫各个方面都非常的 attractive，无论是剧情上，突破现实生活的限制，各种类型的故事线，既有宏大的世界观，又有人物个体的成长，还是不同人物的塑造，特点鲜明，对于每个人物，有各自的优缺点，会有梦想与恐惧，这些都会让年轻人产生极强的代入感和认同感，理工科类院校学生喜欢二次元角色不仅是样貌，更是在他的身上找到了自己的影子，获得情感共鸣，将其作为自己的榜样，而在配合着剧情氛围的配乐更可以烘托出各种的情感，进击的巨人中体现的尤为明显，二次元无需户外活动或者整块的时间准备，仅仅短暂的 20min 就可以让学生们忘却学习的压力与烦恼，汲取力量与快乐，这即为二次元对于理工科大学学生有如此巨大的吸引力的重要原因之一。

同时，笔者发现，许多的科大学生都热衷于通过购买动漫人物的周边产品来表示自己对于相关人物的喜爱，延伸的平行线（吴兴帆，2013）中指出，购买手办时个体将二次元文化融入自我概念的一种方式，人们会通过这种方式，将二次元文化中的美好幻想，人物形象所代表的品质纳入自我的认知，因此于二次元手办等物品，在你看他时，相关的剧情，蕴含的情感，你与他的故事就会不由自主的涌入你的脑中，于是你会不由自主的进入相关的虚拟世界中，摆脱现实中的一切烦恼，做到彻底的放松自己的身心，这也是二次元的独特魅力，可以通过一个物品，来让你完全沉浸与其中，无需时间成本投入就可以做到放松身心与为接下来工作做好准备这两件事，通过理想中的“角色伴演”，通过“移情”，舒解心灵的压力，达到自我认同的理想状态。（贾安东，陈斌，张坤，2013）。例如，作者本人，每次看到桌上的进击的巨人手办时，心中就会不由自主涌现出相关的故事，从而再次充满了学习的动力。

### 4. 通过二次元这一共同话题，让理工科学生可以在自己不大的社交圈里面找到和他人共同的除了学习以外的话题，进而获得归属感，缓解孤单的情绪

在中国科大这样的理工科院校中，学生课余时间少，没有培养自己独特的兴趣爱好的机会，即使是有自己独特的兴趣爱好，也很难找到有相同爱好的人来交流，人与人之间很难相同的兴趣爱好，因此在社交活动中常常会不知所措，只会谈论 GPA, 学习方面的事情，自然会比较无趣和尴尬，从而学生会避免与他人交流（即使交流也是尴尬的冷场），将自己封闭起来，由马斯洛需求层次理论，人是社会性动物，需要在人群中的归属感，否则会引发一系列的心理问题，而二次元正好提供了一个人与人之间交流的一个平台，理工科院校的学生，无论是谁，都或多或少看过一点番，而在学生之间交流时，一句“你对这部番有什么看法”，可以立刻引发一个长达数小时的话题，而由此可以让你有机会了解一个人，朋友圈自然就会扩大，在表达的过程，人们感觉自己被他人所认同，进而产生愉悦的心情，刺激相关激素的释放，让人们以更加积极的态度

去面对生活。根据笔者的观察，热爱二次元的科大学生相比其他学生而言对于生活有更加积极的态度。而学校也是支持相关活动的举办，比如每年都会举办的动漫之夜活动，每次都是座无虚席，以及社团活动中的动漫社，永远是最为火爆的哪一个社团。

## 5. 中科大这样没有就业导向的学校中的理想主义者偏多，于是学生们倾向于在二次元中达成在现实中不容易的事情，开辟一片独属于自己的地方。

根据问卷中问题 3 的 D. 选项中，发现综合型大学学生都没有选择这个选项，而理工科类大学生有很大比例的人是因为理想主义选择二次元。作为理工科类院校的学生，学校提倡学生未来从事科研工作，成为一名科学家，而科学家的牺牲经济基础，只是追求世界的运行的规律的态度，是极有理想主义色彩的人生态度，而在理工科类院校学习的学生，对于社会与工作的了解较少，怀着对知识的渴求，对于这种理想主义的生活自然怀着一丝的向往。而二次元中丰富的想象力，无限的可能，主人公的不顾一切的为着目标奋斗终身的理想与追求，这些恰恰是现实生活中所缺乏的，于是学生对于理想生活的憧憬恰好可以在二次元中实现，二次元自然会收到理工科类大学生的喜爱。而相比之下，其余综合型大学学生中，与实际生活接触更多，他们对于社会与生活的了解更深入，对于二次元中的这种理想生活怀有批判的态度，从而不会对二次元有这种的看法。

针对最后一个问题，理工科类大学生较少因动漫角色或情节萌生学习动力与目标的原因如下：其一，理工科学生多将动漫当作纯粹的休闲活动，在其专属的二次元世界里，思维模式与学习目的大相径庭。不同院校学生观看番剧时的态度差异显著，理工科学生在欣赏动漫时较少与学习产生关联联想。其二，理工科学生对二次元的代入感更强，他们往往更易被角色和情节带来的精神冲击所触动，这种触动更多停留在精神层面的震撼与感悟，而非直接转化为具体的行动目标或学习动力。例如《海贼王》中火烧梅利号的经典情节，理工科学生更多是真切地感受到悲伤，却难以由此直接化悲伤为学习的力量。因而，对二次元的态度差异是导致两类院校学生在此方面有所不同的重要因素之一。

总体而言，二次元于理工科院校格外盛行乃是多种要素协同发力之成果。上述仅基于网络调研与问卷调查，从学生个体层面剖析了部分成因。若欲更为完备地探讨二次元流行的根源，尚需从社会、历史、经济等多维度全方位深入探究。但无论如何，二次元已然成为流行文化不可或缺的关键构成，为学生们缔造了更为丰富多样的文化体验空间与成长环境，在当代文化格局中占据着独特且重要的地位，持续影响着广大学生群体的精神世界与文化生活。

## 引用

mingming. (2024 年 11 月 17 日). 为什么中国科学技术大学二次元浓度这么高? . 检索来源: 知乎: <https://www.zhihu.com/question/4079670493>

Schafer)沃特·谢弗尔(Walt. (2009). 压力管理心理学. 美国: 中国人民大学出版社.

费维瀚. (2024 年 11 月 7 日). 日本动漫在学校里流行的原因调查. 检索来源: 问卷星:  
<https://www.wjx.cn/report/290245634.aspx?qc=10000%2C1&ec=&sat=1>

贾安东, 陈斌, 张坤. (2013). 论动漫 cosplay 文化与校园文化管理的当代解读. 学理论, 1.

吴兴帆. (2013). 延伸的平行线. 北京: 北京大学出版社.