

July 22, 2022

00后大学生动漫 偏好调查报告



小组成员：庄钰莹、袁伟超、李梓田、
梁贺淇、王云戬、许佳静

摘要及引言

近年来，00后大学生对于动漫愈来愈表现出了现象级的热爱与追捧。为了解00后大学生动漫偏好与态度观念，本次研究整理分析了以往的文献资料，鉴于该领域对于00后大学生动漫偏好及其态度观念的研究并不充分，因此，本研究针对接触契机、现实状况、影响因素及态度观念等四个方面制定了详细的访谈提纲，并深度访谈了18名00后大学生，最后收回访谈结果进行整合分析，旨在填补上该领域的这部分空缺。

00后大学生

动漫偏好

态度观念

动画动漫艺术是大众文化的重要组成部分，以其独特的形式吸引了许多人的注意与喜爱，00后大学生便是其中的主力军之一。在该研究领域中已有许多成果，但关于00后大学生的动漫偏好却仍是一片空白。本研究便意在通过访谈的方式填补上该处空缺，为后续的研究提供基础。



研究框架

1 研究背景

2 研究现状

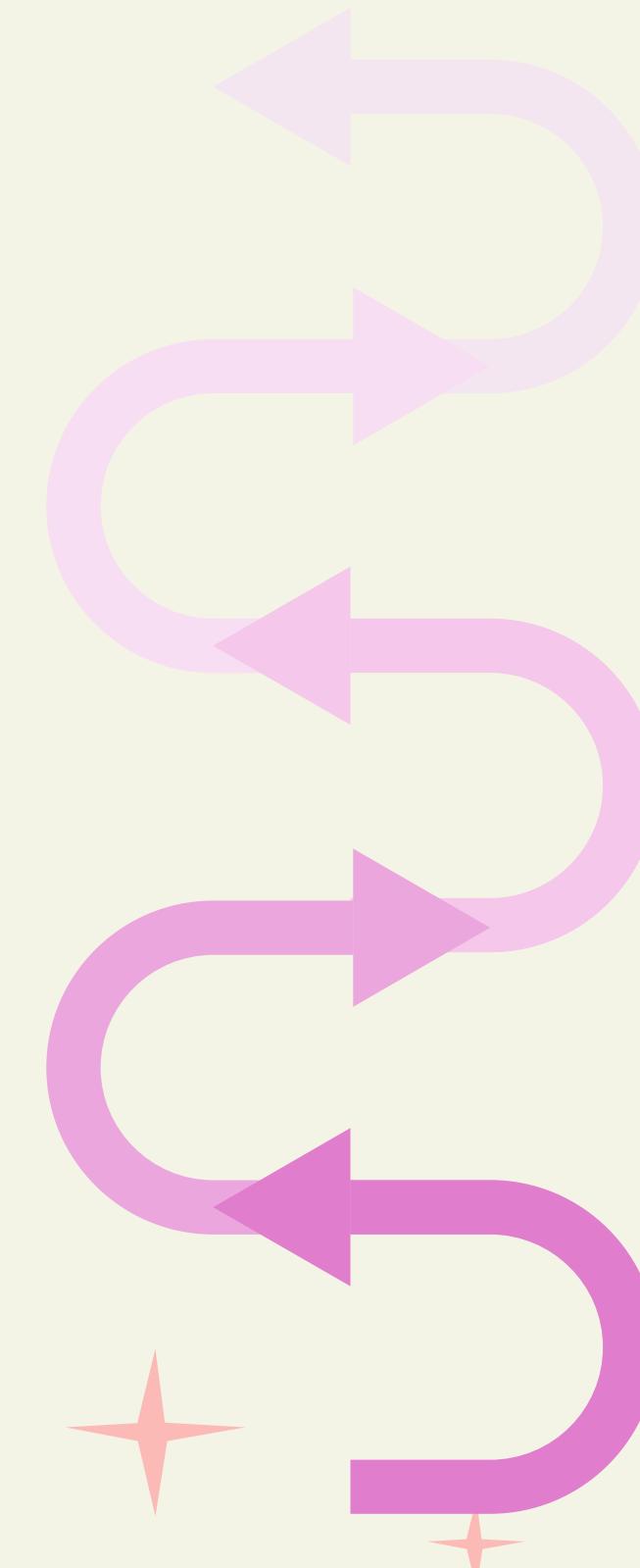
3 研究目的及意义

4 研究思路

5 研究结果及分析

6 讨论与说明

7 研究不足



一、研究背景



研究背景

在当今时代下，动漫依靠互联网作为其传播手段，凭借其故事情节、画风、声优等元素所具有的强大吸引力，利用网络与现实将观看、评价、二次创作等串联成一套完整的运行体系，将动漫从动漫角色的精神层面渗透到动漫周边产品的物质层面，对我国00后大学生群体产生了巨大的影响，使其不仅对优质的动漫作品表现出强烈的热爱，同时也在动漫文化消费中获得情感满足与身份认同。



二、研究现状



(一)、动漫的基本涵义

“动漫”一词源于中国大陆，首次出现于1998年11月的动漫杂志《动漫时代》中，经过该杂志的宣传，“动漫”一词迅速传播起来。但经过不断发展，有关于动漫的定义呈现多样化趋势，学者刘翔（2007）在其研究中对现今动漫的多种定义进行了厘清，主要分为动漫漫画组合说，动漫、漫画、游戏组合说以及动漫产业链说，后又衍生出单指由漫画改编的动画的含义。在此基础上，本文选择更受大学生群体认可的动漫定义，即仅指动画作品（不包含漫画）。



(二)、大学生动漫偏好及态度观念

在探究动漫文化对于大学生行为的影响的相关研究中表明，动漫文化会使大学生的价值取向、生活方式，行为发生潜移默化的改变

马莹莹（2019）

钱婷婷、孙传波

（2017）

在对大学生动漫态度的研究中表示：动漫在我国大学生群体中有较高的普及率，作为丰富大学生群体生活方式之一，大学生群体观看动漫作品的时间并不固定，并将观看的主要原因总结为休闲娱乐、打发时间以及内容有趣，据此得出大学生群体对于动漫持理性态度，而并未完全沉溺于二次元世界

根据现有文献搜集情况可以得出，有关于动漫的现有文献大多围绕着动漫产业或动漫审美，有关于大学生动漫偏好及态度观念的研究有108条，但其中对于00后大学生动漫偏好及态度观念的调查研究的仅有2条，相关研究明显不足，这从侧面说明了本文探究00后大学生动漫偏好与态度观念具有重要的研究价值。

三、研究目的及意义



研究目的及意义

本研究主要目的为了解00后大学生动漫偏好与态度观念。从理论意义来讲，从目前掌握的资料来看，对00后大学生动漫偏好的相关研究并不是特别的充分，本研究是对此领域现有研究的填补与丰富。从实践意义来讲，通过对访谈结果的分析，本次研究成果将促进我们对于00后大学生动漫偏好及态度观念的深度认知。

四、研究思路



(一) 研究方法

1. 文献分析法

通过在中国知网上查询“动漫偏好”、“动漫观念”相关文献资料，并进行分析整理，梳理本类研究的基本思路与理论框架，为探究00后大学生对于动漫文化的偏好与态度观念研究提供理论依据。

2. 访谈法

依照已拟好的访谈提纲进行半结构式访谈，访谈过程中同被访者就动漫相关问题展开深入讨论，使其尽可能丰富地展现其观点看法，最后对访谈记录进行整合，所有访谈记录内容均真实详细。

(二) 调查对象

序号	代码	年龄	性别	所在地	学校	年级
1	A	18	女	辽宁省	中国传媒大学	大一
2	B	19	女	湖北省	中国传媒大学	大一
3	C	19	男	黑龙江省	天津大学	大一
4	D	20	男	北京市	中国传媒大学	大二
5	E	21	男	浙江省	东北大学（秦皇岛分校）	大三
6	F	19	女	江苏省	中国传媒大学	大二
7	G	19	男	山东省	北京交通大学	大一
8	H	19	女	山东省	鲁东大学	大一
9	I	20	男	湖南省	东华理工大学	大二
10	J	19	男	江西省	保密	大一
11	K	17	男	江西省	南京大学	大二
12	L	19	男	广东省	保密	大一
13	M	20	男	河北省	保密	大二
14	N	19	女	河北省	保密	大一
15	O	20	男	湖北省	中国传媒大学	大二
16	P	18	女	四川省	中南大学	大一
17	Q	18	男	四川省	四川大学	大一
18	R	19	男	江西省	江西师范大学	大二

(三) 调查实施与数据处理

首先制定访谈提纲，访谈提纲内容主要围绕着大学生动漫偏好的现实状况、影响因素及其对于动漫的态度观念等方面展开。其次，采用线上方式进行一对一访谈，并在访谈对象选择的过程中充分考虑个体差异，从入圈时长、看漫偏好等方面对其进行区分，共计访谈18人，最后将回收的18份访谈记录导入QDA Miner进行全面归纳整合，由于本研究以定性资料为主，故资料分析过程与研究报告撰写同步进行。



五、研究结果及分析



(一) 如何开始



自己偶然在电视或互联网上接触到



得益于时代的发展，当

今的大学生们很多在小

时候就能接触电视或

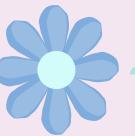
互联网，他

们往往会在这些媒体上

碰到优秀的动漫作品，

而这些作品促使其进

一步对动漫领域进行探索



受他人影响

周边环境的影响、他人的讨论与引领很可能成为动漫兴趣爱好形成的契机

启蒙动漫



NARUTO



NARUTO



(二) 现实状况

观看动漫的时间和频率

关于大学生观看动漫的时间和频率，大部分受访者认为自己并没有特别固定的观看时间与频率，其中有受访者表示“想什么时候看就什么时候看”，找不出什么规律。但有不少受访者还是列举出了自己比较集中的观看时间点：喜欢吃饭的时候看；偏向于在下午或晚上看；挑周末或节假日看；喜欢的动漫一更新就立刻去看等等。虽然受访者的回答五花八门，但基本可以归结为：大学生们整体倾向于寻找空闲时间点或者根据自身心情来观看动漫，或者就是循着动漫更新的时间节点来观看。而究其整体的时间倾向又可以归结为“大多数人的空闲时间”：对于一天而言是晚上居多，对于一周而言是周末居多，对于一年而言是节假日居多，以及生活中的一些碎片化间隙（如乘地铁时的空闲，吃饭时的空闲）。以上一定程度上体现了动漫主要还是作为一种消遣娱乐的方式，观看的选择会根据人的需要以及心理状况实时改变，因此不太有固定的观看时间与频率；而出于兴趣与喜爱，部分大学生又愿意跟随着动漫的更新时间来观看，从侧面说明了足够浓厚的兴趣能够影响大学生的时间安排。

了解、观看动漫的渠道

关于大学生了解、观看动漫的渠道，受访者们的回答体现出较高的一致性。以二次元文化起家的Bilibili弹幕网（以下简称B站），虽然发展到今天已成为一个综合性较强的视频平台与交流社区，但因其浓厚的动漫文化氛围与社区环境，以及取得压倒性优势的正版动漫资源数量，使其仍然是大学生了解、观看动漫渠道的首选。除了B站，其他网络社区如微博、贴吧等，以及周围亲人朋友的讨论与推荐，也会成为大学生了解动漫的渠道。同时，不少受访者承认除了去正规视频平台如B站、Acfun、腾讯视频、爱奇艺等观看动漫，他们也会去寻找一些盗版网络资源，比如民间的小网站或者网盘资源。甚至观看渠道呈现出了近年来从正版网站向盗版网站与网盘倾斜的趋势。这大概与近年来饱受争议的审核与分级新规有关。这些新规直接导致了国内正规平台上正版动漫资源更新延后、遭遇删改等等后果，影响实际的收看体验，致使更多的大学生放弃正版网站而去寻求盗版资源。

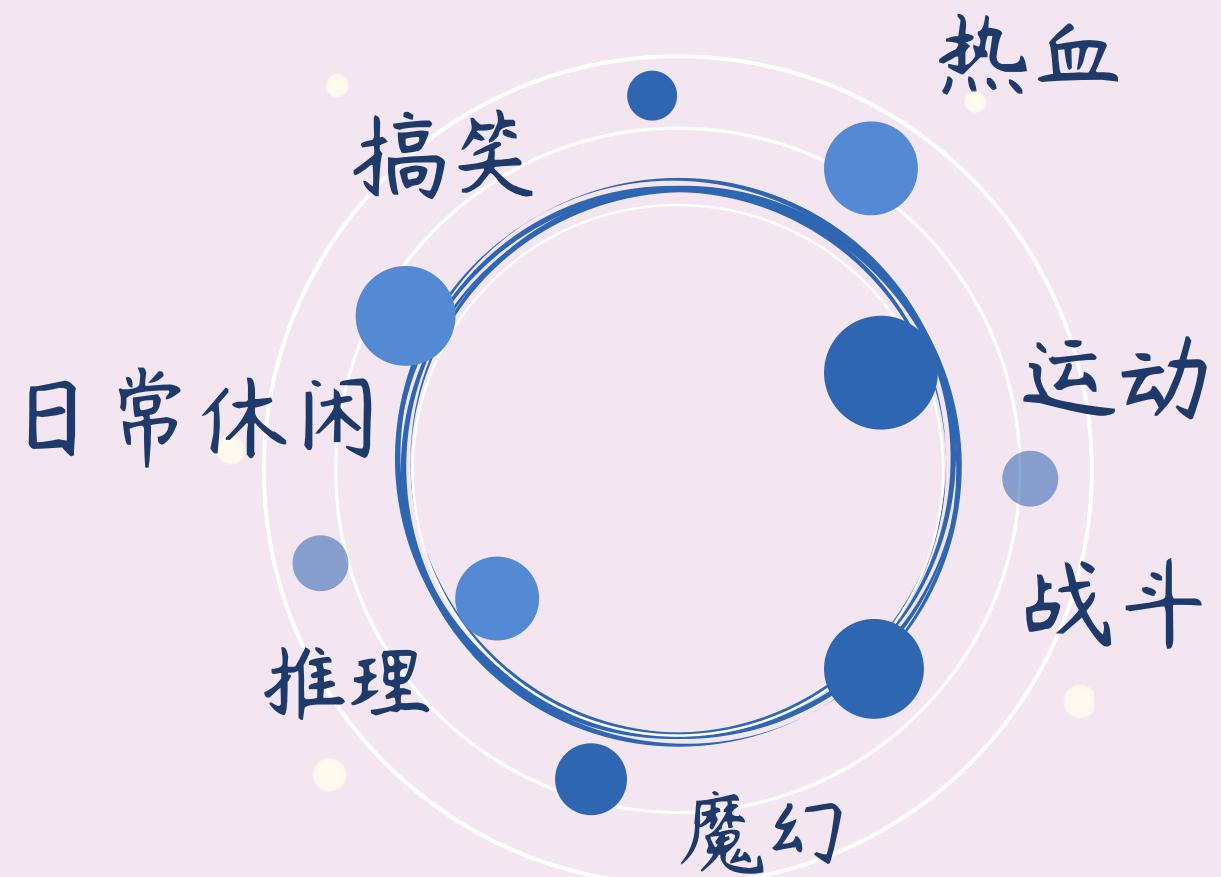
动漫消费意愿

关于00后大学生对于动漫这一兴趣爱好的消费意愿问题，受访者们大多都愿意去购置一些动漫周边产品；少部分没有购买过周边的受访者表示自己没有这种想法或者还没开始尝试。有部分受访者提到愿意为喜欢的动画电影购买电影票，其中有人表示更喜欢院线的氛围。而就充值vip/会员的情况来看，受访者们有各自的选择：有的会长期充值会员，有的有时会充值，还有的倾向于借朋友的会员账号或者寻找网络上的免费资源，不愿意付费。另有受访者强调自己很在乎周边产品本身的质量或性价比；还有受访者强调自己注重观看体验，因此倾向寻找未经删改的原版动漫资源，也就不愿意在正规网站上充值会员了。可见大学生在消费观念上各有区分。而消费金额大体上还是依托于受访者个人的经济水平，也会与热爱程度、消费观念挂钩。提到为动漫周边消费的原因，大多数受访者的答案可以归结为四个字“为爱发电”。或许在年轻的大学生们心目中，纯粹的喜爱不需要什么复杂的理由。

(三) 影响因素



1. 动漫类型



2. 动漫要素

从动漫要素看，绝大多数00后大学生都非常看重一部动漫的剧情与画风，他们认为这是一部动漫的根基，是能否吸引观众的根本，其中多半受访者认为剧情是第一位的，少部分受访者认为画风是第一位的。其次声优、制作方、热度和人设也是受访者们比较看重的要素，同时，同人创作与原著改编作为少部分受访者极其看重的要素，同样不可忽视。

值得一提的是，在热门程度的要素方面，受访者们表现出了截然不同的看法。一方面，部分受访者会根据热门程度去观看动漫，他们大多认为一部热度很高的动漫一定有其热门的道理。而另一方面，部分受访者提出了与之相悖的观点，他们认为如果一部动漫热度很高，可能会掩盖掉动漫本身存在的问题，故他们或选择等待热度退散后再欣赏动漫，或会带着理性中肯客观的眼光去审视动漫。



3.产生影响

从产生影响看，拥有动人细腻的感情、合理连贯的剧情、立体饱满的人设、立意明确的主题、赏心悦目的画风的动漫很容易给00后大学生留下比较深刻的印象。也有的动漫或凭借剧情中传达出的世界观、人生观、价值观，或凭借自身对传统文化的传播、继承、发展，或作为大部分动漫观众的入坑作与童年，容易引起00后大学生的注意，给他们留下深刻的印象、产生潜移默化的影响。



4.总结

总而言之，大多数00后大学生都是本着放松、消遣的原则去观看动漫，而轻松搞笑的日常番、激情战斗的热血番和画风细腻、美工精致的番会迎合这部分群体的需求，或令其感到身心愉悦、赏心悦目，或令其感到爽快，所以会得到大多数人的追捧。同时，也有人追求更深层次的内核，故逻辑缜密的推理番、世界观宏大的番、情感剧情人设立意饱满丰富的番、弘扬文化的番也容易对00后大学生产生影响，使其印象深刻。由于动漫圈中也存在声优粉、原著党，故动漫中声优、制作商、原著等要素也容易吸引部分大学生。在热度方面，部分人认为一部热度高的动漫一定有其热门的理由，而部分人则会以更加理性客观的态度去看待热门动漫。

(四) 态度观念



1.大学与中学时期观看动漫异同

受访者在这方面的回答比较多样。部分受访者表示基本无变化，动漫爱好一直都是作为空闲时的消遣娱乐；也有部分受访者分享了自己在观看渠道、数量、类型、时间、目的等方面上的变化；还有部分受访者表示进入大学后可能会从专业的视角去看待动漫。值得一提的是，受访者们的变化大多体现在口味更刁、选择更精、整体花费时间更少。这表示大学生们会在长年累月养成保持动漫兴趣爱好的过程中，摸索出更适合自己的体验方式。



2.动漫的安利与被安利

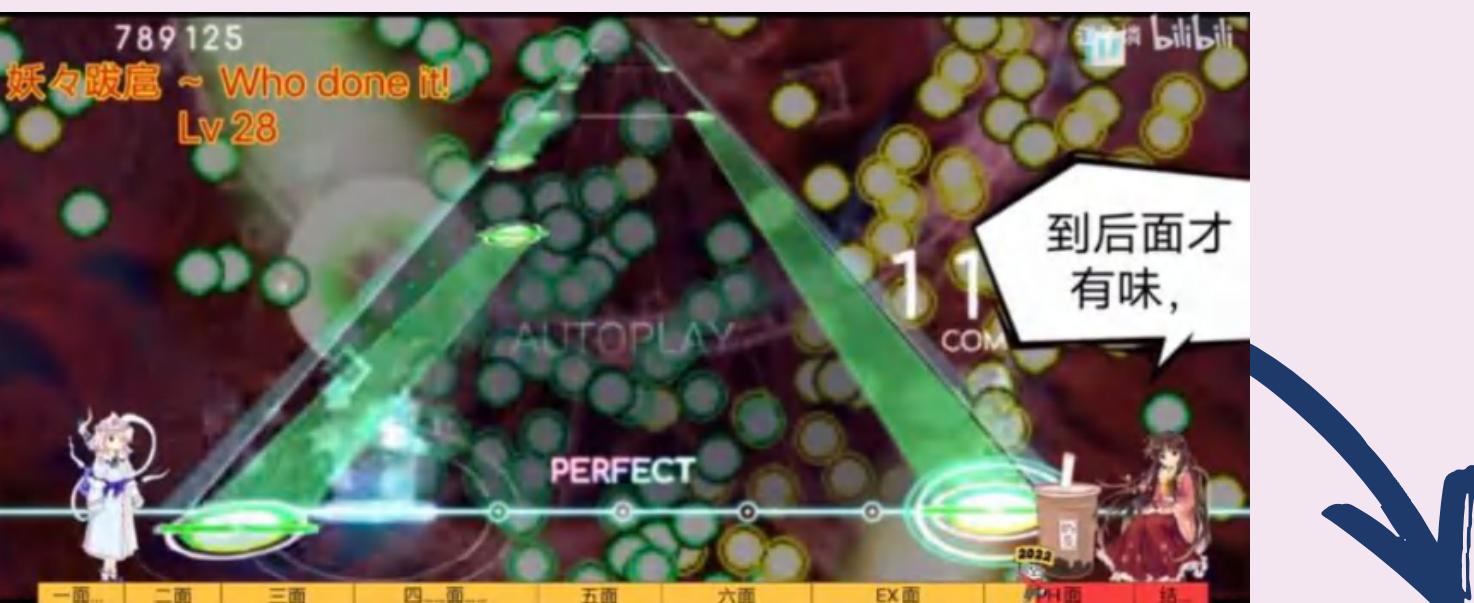
在动漫的安利[安利：网络流行语，指推荐或强烈推荐。]方面，绝大多数的人愿意接受别人的推荐，而部分受访者不会接受别人的推荐、只看自己喜欢的类型的动漫，或者接受推荐、但会根据自己的喜爱程度来酌情决定是否追番。

在动漫的被安利方面，绝大多数的人愿意把自己喜欢的动漫安利给别人，少部分认为每个人看法不同、可能不会接受推荐等原因而不愿意向别人推荐动漫，但表示会愿意与同样喜欢动漫的同好进行讨论。



3. 动漫的二次创作

由于动漫产业的各种特征，围绕动漫人物的二次创作作品经常能够为原作吸引可观的关注度。但是由于二次创作经常需要引用原作的人物设定或者原作画面，很多时候处在版权灰色地带。而且由于质量参差不齐，很容易出现观点的分歧。在访谈中也体现了这一特征。有些人对二次创作持积极态度，甚至自己会加入二次创作中。还有些人对二次创作持消极态度，认为这些二次创作并不能抓到原作的精髓，只是为了流量和博眼球的不用心的作品。



4. 原创动漫与改编动漫

现在的动漫中，有很大一部分是由小说或者漫画改编的，这就使得改编动画和原创动画在观看体验上存在一定差异。在调查的受访者中，喜欢看改编动画的受访者大多表示改编的原著给动画的基本剧情上了一层保险，可以更加放心地观看动漫。虽然这样的保险并不是“万无一失”的，当改编过得动画与观众内心的期望相去甚远时，有可能受众会因此受到更大的打击。而偏好原创动漫的则与之恰恰相反，他们喜欢原创动画无法被提前预知剧情的惊喜感。虽然这样的惊喜感有时会变成“高开低走”的失落感。还有相当一部分人对动漫是否是改编动画并不关心，这些人可能更加关注作品本身的质量，在宣传的时候也更容易被作品本身成片的质量吸引而不是原作的质量。

《东方project》二创音游（因使用原曲侵权）

国漫、日漫与欧美漫

5.国漫、日漫与欧美漫

在谈及对于中国创作者制作的动漫的态度中，大多数受访者都首先表现出了对于中国动漫的较高期望。可以理解的是由于日本动漫产业起步较早，国内市场较大，在动漫文化产业方面与其他国家拉开了不小差距。现在中国00后大学生随着年龄的增长也意识到了在这一方面中国动漫产业的劣势，而在同一时间还认识到，中国具有深厚的文化底蕴，中国的观众相信中国的文化产业绝对并不止于现在的状态。有人提出“国漫发展较晚，而且多在模仿日本和欧美，难以产生自己的特点。”“和”现在的国产动画还是很少有让我喜欢和满意的，”这样的话语，也有人注意到了“它的画风是有很明显的长进，包括配音、剧情也在成长。”可以看出虽然中国观众对于中国动漫的现状有多少不满，但是对于中国动漫的发展依然十分关注，产业和作品有哪些发展，观众都能看到的。

同时，一部分受访者都提出了中国动漫动画的发展过于重3D而轻手绘的发展，“我也很不喜欢国内泛用的3D。画风也让我感到不适”，“国内还对国漫有诸多限制，导致许多国漫制作者只是为了圈钱”，“3D太多造成审美疲劳，画风崩坏画风类似，”中国动漫产业在一个比以往更浮躁的年代发展，但是中国人都清楚浮躁的气质是无法孕育优秀的作品的。

同时由于先发优势明显，市场占有率较大。日本动漫在受访者选择的时候十分容易成为较为优先的选择。一些人表示：“日漫毕竟量很大，番剧和动画电影都有优秀的作品，从小就看，也比较习惯吧”



日漫《冰菓》

欧美漫《爱，死亡和机器人》



6. 动漫的外界看法

当谈及外界的观点的时候，一部分受访者首先表示出了较强的排斥感，表示自己看动画不必在意外人的眼光。而受访者关注过那些负面的外界观点中主要包括对动漫传递的价值观的讨论和对内容的讨论。

在对传递价值观这一层面的讨论中，有些受访者提到他们经常看到一些人认为动漫传递了不思进取的价值观，一些人会认为只有幼稚的人才会看动漫。一些对动漫的价值观讨论比较多的受访者还提到现在有些人会从动漫中刻意寻找动漫所谓“辱华”的证据以博取流量。虽然这样的现象确实存在，但是受访者普遍都表示不会因为看动漫而减少自己的爱国情怀，如果某些动漫作品真有出现反对国家的言论，自己肯定是坚决抵制。一部分受访者还提到动漫对于未成年人的教育问题，提到这个问题的受访者普遍认为未成年人的教育责任主要在家庭而不是在动漫作品，对一些家长因此举报动漫的行为表示了反感。

而在对内容的讨论的层面，受访者主要提到了关于血腥暴力镜头和色情镜头的影响。受访者大多都比较认可所谓“擦边球”的镜头的影响并不好，应该减少，最好是国家能够出台相应分级政策，保护创作者的自由，调整文化市场。在一些受访者关注着文化领域的讨论的同时，另外的一些受访者注意到了资本对于动漫和中国动漫的影响。一些受访者认为现在一些动漫商业化的现象太严重，使得现在观众在观看动漫的时候对于消费主义和资本表现出了较强的警惕性。



涉“辱华”的《我的英雄学院》

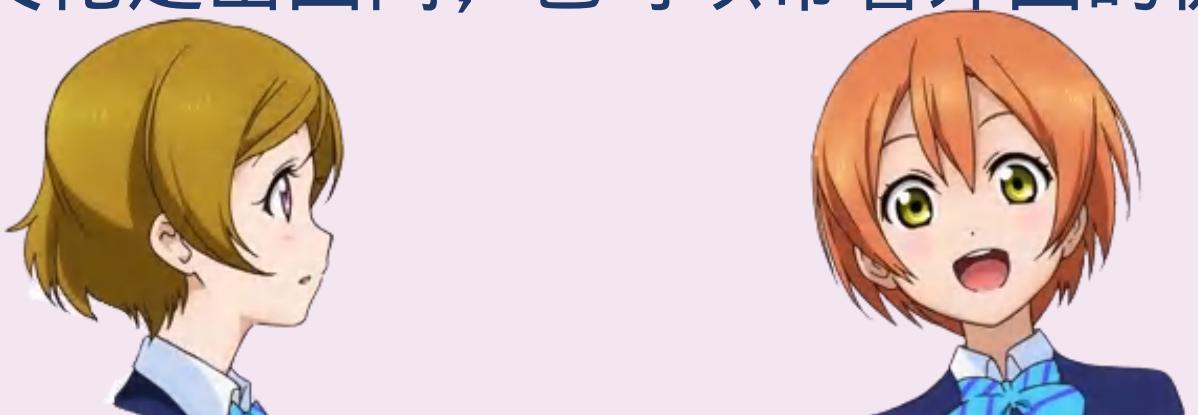


涉“擦边球”的《约会大作战》

7. 动漫于个人和社会的影响

值得一提的是，虽然受访者在谈及外界的观点的时候较为悲观，但是提到对于自己和社会的影响的时候却十分倾向于给出积极的影响。基本上所有的受访者都认同动漫能为自己创造一段简单快乐的时光，让自己能够在比较紧张的日常生活中找到一片净土。一些受访者提到了动漫对于自己的内心世界的作用，有些人提到了动漫能够在某些地方填补自己内心的空缺，还有些人认为动漫里的一些人物激励了自己，给予了自己动力。还有受访者通过动漫接触到了自己不知道的文化，从而从中找到了自己的兴趣。

作为一种文艺形式，动漫产业对社会的影响是不能忽视的。在这一方面大多数受访者都认为动漫的存在对社会大众精神文明的充实是有较大积极意义的。有的受访者提到很多动漫诸如《Clannad》都展现了生活中的真善美，能够为社会带来正能量。优质的动漫作品还能够洗涤人的心灵。还有的受访者提到动漫也可以作为文化的载体，带着本国的优秀文化走出国门，也可以带着外国的优秀文化被国内的观众所认识。



催泪、治愈番《Clannad》



青春、励志番《吹响！上低音号》

六、讨论与说明



讨论与说明

上文对于本次访谈的结果做了整体的呈现和分析，从中不难看出，动漫对于00后大学生来说是日常生活中较为重要的一个消遣与娱乐的方式，且他们对于动漫的态度都较为统一地持积极肯定的态度，无论是在观看、二创还是消费等方面，都表示了支持与肯定；但在动漫的偏好方面，00后大学生们产生了一定的分歧，不同的人表现出了不同的偏好，且很难找出一个确切的具体规律。



七、研究不足



???

Q 研究不足

本次研究有一些不足之处。首先，鉴于本次研究主要由定性调查的深度访谈形式进行，调查对象较少，比起问卷等定量调查方式，结果可能在一定程度上缺乏代表性，不太精准；其次，此次研究将动漫定义为除漫画以外的所有动画作品，只针对这方面进行了研究，但是实际上，动漫圈是一个大的整体，除了动漫以外，轻小说、漫画、游戏等也被包含在内，相关研究可能需对整个动漫圈一并进行。





感谢观看

THANKS FOR WATCHING

