

时代)话题 黎芷君

我被二游包围了？

随着北加州最大的动漫大会FanimeCon在5月下旬登场，近年来许多大大小小的漫展又添一员。从10年前寥寥无几到如今几乎每个月都有规模题材不一的漫展举行，ACGN（英文Animation动画、Comic漫画、Game游戏、Novel小说的合并缩写）文化，又称二次元亚文化圈，正在以惊人的速度崛起，特别是二次元游戏（简称二游）更是日渐流行。

从2020年开放世界冒险游戏“原神”（Genshin Impact）在全球取得空前成功，二游开始走进大众视野。越来越多游戏厂商的研发重心转向移动端游戏，比如去年在新加坡举办了多次线下活动的“崩坏：星穹铁道”（Honkai: Star Rail）；最近开服（编按：指开启某款游戏服务器的时间）的“鸣潮”（Wuthering Waves），更是达到全球超过3000万的预约。

二次元游戏到底有什么独特吸引力，让这么多人争相追捧呢？经笔者观察，大约可总结为以下两个原因。

其一，游戏有助于社交，可以快速建立朋友圈。比如在大学，由于课程时间较为分散，其实很难在短时间交到新朋友。此时，一旦有人主动自我介绍时提到一些流行游戏，就比较容易引发共鸣，下课后就能顺势互相加友，同时也能缓解刚认识的尴尬，能马上参与一个有趣味性的共同话题。一来二往，就能在较短时间内认识同班的部分人。群体心理学就提到，人不能离群独居，须要和别人形成一定的社会关系，其中一种方式就是基于共同兴趣。

其二，游戏能够相对方便地为个体提供情绪价值，有助于纾缓情绪，放松精神。在游戏中，无论是抽卡获得喜欢的角色或者其他过程，都可以带来及时且强烈的正向反馈，得到快乐。

相较于生活中更普遍的延迟满足，游戏能够立即带来快感。此外，游戏转向个人电脑与手机端，更加方便与容易接触，且上手成本更低。对大部分休闲玩家而言，游戏可以通过相对低的时间与经济成本，提供情绪价值，作为一项休闲娱乐，有效帮助放松。

然而，事实上，当小众亚文化走进大众视野，对主流文化造成冲突、审视与批判，甚至是敌视，总是在所难免。

在新加坡似乎没有太多针对二次元亚文化的恶劣事件，笔者在公共交通和商场也见过不少拿着二次元周边产品的人，或者打扮成二次元角色的coser（角色扮演者），并没有遭受异样眼光。

可是并非所有社会都如此包容，笔者在网上见过不少国外骇人听闻的恶性事件，包括二次元角色的穿着被指责是奇装异服。而coser被偷拍、骚扰，乃至被拒绝进入地铁站的新闻屡见不鲜。更甚者，今年1月份，杭州一位coser手持仙女棒正在拍照，却突然遭到一名男子拿着灭火器将大量干粉正面扑到该女子的脸上和身上。此视频曝光后引起激烈讨论。

不仅如此，关于未成年人不理智玩游戏的新闻被无限放大，延伸为对整个游戏群体的污名化。

然而舆论从未停止，关于游戏毒害未成年人并呼吁全面禁止的声音愈来愈大。玩游戏也变成不务正业的代名词。

大众对于二次元亚文化圈的不理解，受到流量的推动，演变成敌意，游戏本身的优点与价值被忽略，更加剧与主流文化的冲突。

与刻板印象不同，游戏不仅不是玩物丧志的低级消遣，而是独特的审美体验。电子游戏素有“第九艺术”（泛指传统八大艺术之外的艺术形式）之称。如今的二次元游戏大量投入于编写宏大世界观、剧情和角色刻画，以及音乐和视觉美术，不再拘泥于战斗设计，而是力求提高沉浸感，最终呈现出接近传统艺术如电影和小小说的叙事体验，并在此之上增加互动性，加强玩家对故事进程的参与感。比如“星穹铁道”凭借音乐美术和多样的内容，在一年之内获得三座重量级奖项。

简单地将二次元亚文化排除在主流之外的观念，是固步自封的。只要问一下身边热爱游戏的人，笔者相信他们都是十分乐于分享的。尝试去开放身心，理解与自己不同的文化，反而更能拓宽人生新视野。

依笔者之见，所谓主流文化从来不是一成不变的一潭死水，而是随着时代一起改变。亚文化的盛行并不等同于对主流文化的否定，只是提供一种新的角度和可能性。即便不了解，也应做到尊重，毕竟变化和包容性才真正能让社会和文化历久弥新。

作者是新加坡国立大学心理学专业二年级生