

走入二次元

二 次 元

一些二次元的
冷知識

用新角度來
了解二次元



正與反

Part.1 什麼是二次元文化

深入二次元	5
什麼是 ANCG.....	6
2.5 次元	7
關於二次元的迷思	8
輕小說	9
漫畫	9
動畫	10
遊戲	10



Part.2 二次元經濟

二次元主要消費群體	12
二次元一詞的含意	13
二次元文化的特徵	15
二次元形象的消費	17

Part.3 二次元的影響

獨特的次文化術語	20
二次元文化對青少年成長影響爭議	21
受二次元影響的心理疾病	23
對於二次元文化的意見分歧	25

Part.4 參考資料 / 來源

資料來源	26
------------	----

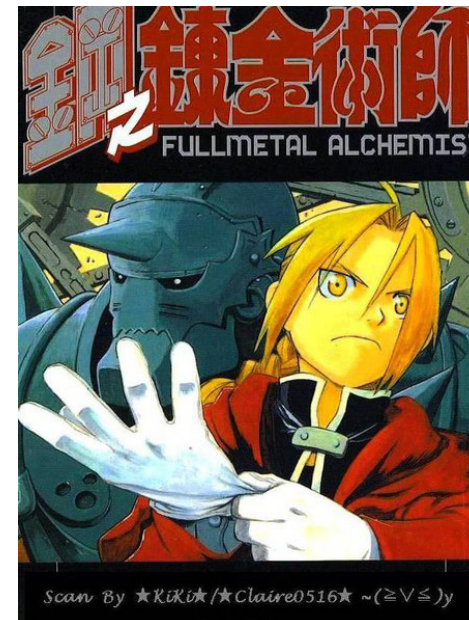




Part .1 什麼是二次元文化

- 深入二次元
- 輕小說
- ACGN
- 漫畫
- 2.5 次元
- 遊戲
- 關於二次元的迷思
- 動畫

漫畫 / 動畫



《鋼之鍊金術師》
簡稱「鋼鍊（ハガレン）」
是日本漫畫家荒川弘的作品，
先後於 2003 年及 2009 年由
BONES 動畫公司製作成動畫

遊戲 / 動畫



《明治東京戀伽》
一款由 MEGES. 所企劃製
作的女性向戀愛遊戲
首先在 iPhone 和 Android
上作為手機遊戲發布，隨
後於 2013 年與 Broccoli
合作發行 PlayStation
Portable 版。本篇正統續
作《明治東京戀伽 Twilight
Kiss》於 2015 年 4 月推出

以下三部作品為二次元中所
包含的漫畫、動畫、輕小說
以及遊戲

輕小說



世界上排名第 2 有趣的輕小說。
作者：石原宙
繪者：H2SO4
譯者：王啟華
出版社：青文
出版日期：2016/07/06

所謂「**二次元**」就是對於日本漫畫的一種直觀描述，其中包含動畫、漫畫、遊戲，也涵蓋了輕小說、COSPLAY 等亞文化類型，正因為動漫畫「**二維**」的平行空間上透過繪師描繪出來的，因此被統稱為「**二次元**」



但是在傳統上，透過**平面**的**媒體**（如報紙或雜誌上得廣告等等）來表現的虛擬角色、虛擬場景，如動漫畫中的人物與週遭事物，因為本身是屬於二維空間的性質，因此常被稱之為「**二次元角色**」



什麼是 ACGN-----

這個專有名詞是從台灣的文化中衍伸出來的，其中每個英文字都是可以視為二次元的東西 **A** 就是 Animation 也就是動畫、**C** 是 Comic 漫畫、**G** 就是 Game 遊戲、而 **N** 是 Novel 小說

而「**ACG**」一詞是較為老舊的用法，其來源是在 1995 年台灣的動漫愛好者在國立中山大學抹微雲 BBS 站開設的新版面使用 ACG Review 作為名稱以簡稱動畫、漫畫、遊戲，因為當時 **ACG** 所定義的**範圍**已經不足以覆蓋現代青少年文化娛樂相關領域，因而新增了輕小說等文學作品，所以就多出了 N 字符泛指那些輕小說



2.5 次元 -----

不僅如此，還有一種是介於二維與三維之間的東西「3D 角色」，通常是用 3D 電腦圖像製作出來的，因為不存在於現實世界中但同時有著立體的概念因此有所謂的「2.5 次元」之稱而擁有立體實體同時具備虛擬造型玩偶等物品



隸屬於 COVER 株式會社旗下的 VTuber

Okayu Ch. 貓又おかゆ (貓又小粥)

於 2019 年 4 月 1 日正式出道

以本來的定義來說，本應屬於三次元角色；但因物體本身通常是從二次元角色立體化而來的，又或者是為了強調其虛擬的本質，所以有時候也被稱為 2.5 次元角色

關於二次元的迷思 -----

對於「動漫」一詞中其實不是單單講述這部動畫，它所和蓋的範圍是這部作品同時出了動畫與漫畫的總稱，因此當有人要看一部動畫時，他說他要看一部動漫，這句話其實是不正確的



還有「ACG」一詞其實在日本是不常見的，在日本比較常聽到的是「MAG」マガ即日本漫畫 (Manga)、日本動畫 (Anime) 和遊戲 (Games) 的縮寫。



輕小說

輕小說是以特定故事描繪手法所包裝的小說，這種手法的特色主要於提高故事傳遞給讀者的效率。其中以 10~20 歲的學生群，以及動漫畫愛好者為主要讀者群，封面多使用漫畫風格的繪圖作為插畫。



魔女之旅
作者：白石定規
繪師：あずーる (a zu-ru)
小說由 SB Creative 出版，2014 年
本作在 Amazon Kindle 首次公開

漫畫

作為特別且獨特的藝術，漫畫，身受世界大眾的喜愛，許多人把漫畫稱之為無國界的世界用語，漫畫藝術因此被大幅提升至一個前所未見的高度。

東京喰種
作者：石田翠
刊載於集英社旗下漫畫雜誌《週刊 Young Jump》



怨恨與戀恨
作者：秋タカ
史克威爾艾尼克斯出版社旗下的《月刊 GANGAN JOKER》雜誌發行短篇



動畫

動畫是利用人、物的表情、動作以及變化等分段畫成許多畫幅，再利用攝影機拍攝成一連串的畫面，讓視覺造成連續變化的圖畫。其原理其實跟電影、電視都是一樣的，都是視覺原理。



HUNTER×HUNTER
作者：富樫義博
動畫從 1999 年 10 月 16 日至 2001 年 3 月 31 日在富士電視台播放
監督
古橋一浩、嵯峨敏、所俊克、佐藤真人

遊戲

ACGN 界中的遊戲多指產自日本的 Galgame，又稱 Girl And Love Game。為一種可以與虛擬的少女進行互動的一種電子遊戲，屬於日本特別的身世文化現象。然而在歐美那邊的電玩工業中，幾乎是找不到相關遊戲類型的遊戲類型存在。而優秀的美少女遊戲類的作品則被改編成了動畫類的作品，甚至是搬入教材當中。

貓娘樂園 Vol.4
製作廠商：NEKO WORKs
發行廠商：Sekai Project
首發日期：2020-11-27



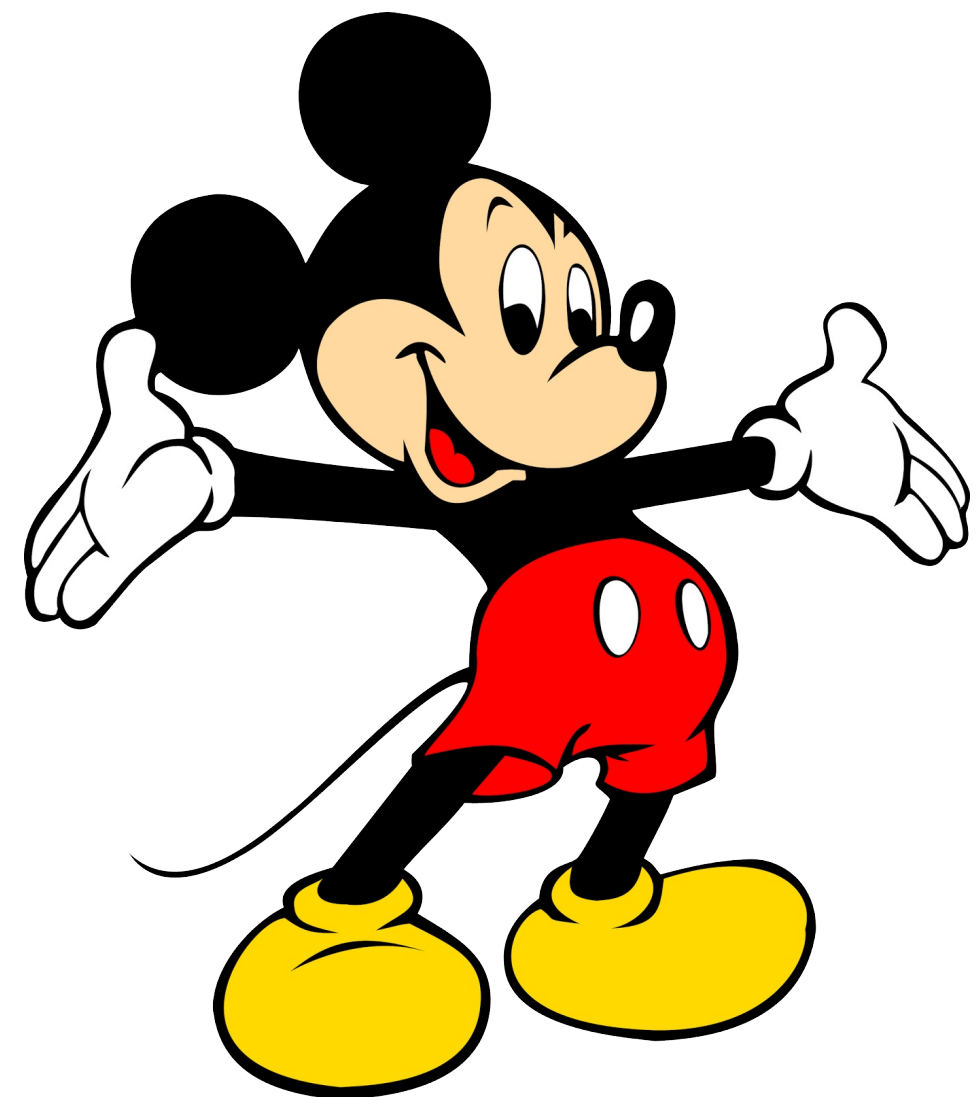
Part .2

二次元經濟

- 二次元主要消費群體
- 二次元一詞的涵義
- 二次元文化的特徵
- 二次元形象的消費

二次元主要消費群體

二次元文化的消費，主要還是集中在年輕人群體。隨著消費人群年齡的增長，漫畫創造的角色就會慢慢脫離對現實的認知。比如，上班族會更喜歡看一個白領人物怎麼投入到愛情和事業中，他們在高中時代看的那些漫畫中的人物的生活狀態已經不再適合當前的消費環境。除非是一個強生命力的產品，比如 HelloKitty、米老鼠等產品，它們的消費周期會非常長。



二次元一詞的含意 -----

「**二次元**」這概念起源於日本上世紀，源自於1989年前後日本經濟衰退期。在那個時代下由於日本人民失業率高因而情緒偏向悲觀，希望有朝一日能**脫離現實世界的束縛**，並活在一個充滿著漫畫、動畫、遊戲與輕小說所營造出來的二次元世界

而「二次元」的說法則是有上千種解釋，目前只能知道上世紀80年代的日本就已經有用二次元來形容漫畫、動畫、遊戲了，至於具體是誰提出來的已經無法查證。

因為在早期的日本動畫、遊戲等作品都是以二維圖構成的，畫面是平面的，所以被簡稱為「二次元」，因此現在只要提到了二次元，我們自然會想到我們現在所熟知的動漫畫



而且伴隨著一些主題遊戲的火熱，二次元這個詞也被越來越多人所知曉。正因為如此所以從許多角度來解釋二次元的意義時
往往具有“假想、虛構”等含意。

「90 後」對於二次元的消費更加個性化。「70 後」看漫畫純粹是閱讀，很少會在現實生活中進行表達。但是「90 後」看漫畫，敢於把虛擬世界中的人物形象帶入到現實社會中進行消費，這是一種新的消費方式。這個過程中出現的產業，比如 Cosplay，就是在虛擬社交中對自己的形象進行塑造，用形象化的方式呈現出來。

但有一個前提，就是參與雙方的認知水平要對等。如果一方選擇了一個形象進行表達，但是另一方不知道這個形象，互動的結果就是失敗的。所以二次元本身的社交，如果想要用形象來表達內容，必定要有自己的社交和人際圈。



二次元形象的消費可以分為兩種：一種是有網路文學或動漫畫形象的沉澱，這個形象被越多人所熟悉，它的消費價值就越大；另一種是純粹的二次元，參與者原創一個形象，加入表情動作，用一種更加誇張的方法對內容進行表達。

二次元漫畫形象和網路文學的關係越來越密切。很多網路小說已經改編成漫畫，新浪微漫排行榜前幾位的作品都是由網路小說改編而來，漫畫的消費和網際網路文學的消費已經打通。



初音抱枕



展示櫃中的 EVA(福音戰士) 與鋼彈

廣義上的二次元也泛指動畫、漫畫、遊戲(以 GalGame 和日系卡牌遊戲等為主，包括但不限於此)、小說(包括但不限於輕小說)、虛擬偶像、特攝片、部分電影、部分電視劇以及其衍生同人創作及周邊產品等。現在二次元有些時候也泛指喜愛 ACGN 的人。



Part .3

二次元的影響

- 獨特的次文化術語
- 二次元文化對青少年成長影響爭議
- 受二次元影響的心理疾病
- 對於二次元文化的意見分歧

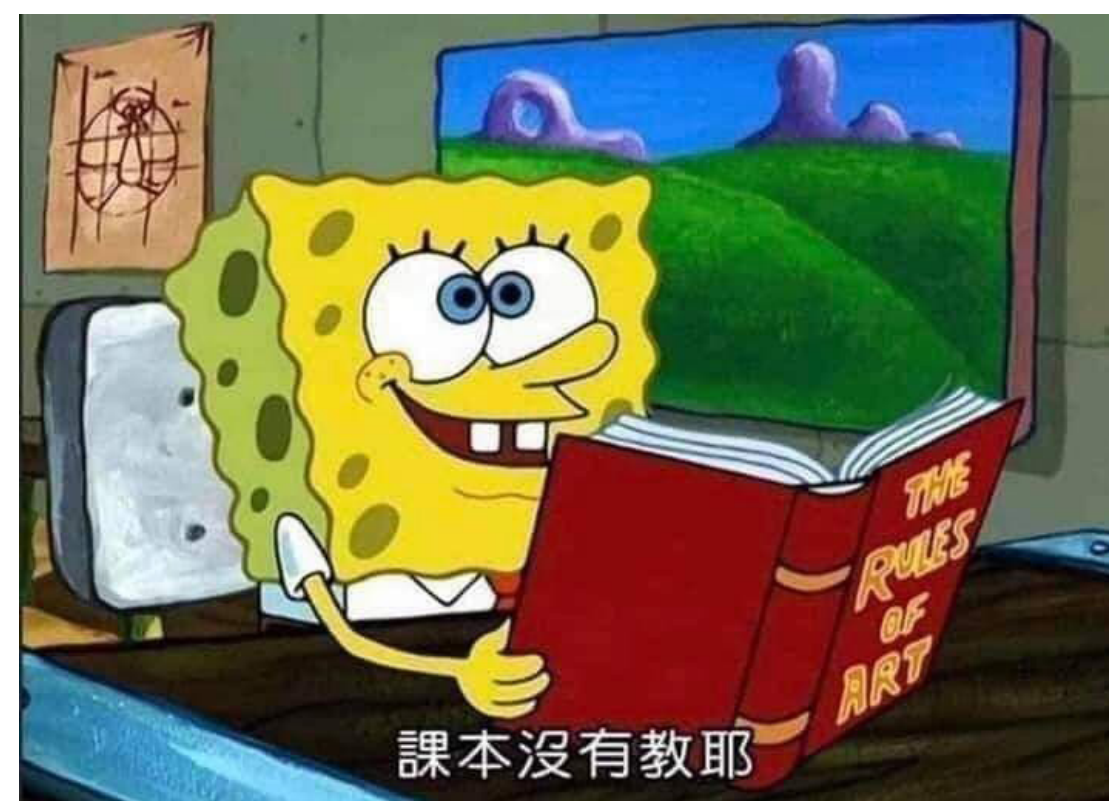
在國高中會普遍出現一些不自覺地在與趣緣群體的溝通中使用一些二次元圈內所謂的「行話」，而這些語言有些來自於二次元的作品，傳播範圍極度狹窄，只有接觸過共同作品的人才能夠準確解碼「行話」的深意，不過也有一些網路上的流行用語與二次元融合並加以改造及修飾，並延伸其意義，例如行業老手的「老司機」一詞，或是「開車」等等詞結合，同時用來形容一些現實與虛擬的一些專業術語。



雖然一開始看似單純是為了擺脫現實生活而衍生出來的次文化，但是隨著時間的推進，有許多較為年長的學者針對二次元對青年的影響開始了研究。在動漫畫對於青少年的研究之中，普遍研究學者認為其教育性與腐蝕性是並存的，對於青少年的成長道路來說同時有正負影響。動漫畫既可能存在激發青少年發憤圖強的動力，也可能存在漠視民族與本土文化，還會產生背離社會主義主流文化以及不正確的價值觀與倫理道德行為，追求低級、庸俗化的生活方式導致「審美觀」降低等消極影響。



在最初階段研究已建立起積極與消極影響的客觀判斷準則，隨著進一步研究，開始不侷限於正面與負面的價值觀，而是改從實際交往、語言使用等微觀的、生活化的角度展開的研究。在以「二次元」為關鍵詞探討網路與青年影響的研究中，相較於之前提到的動漫畫研究而言，更具包容性。例如：有學者認為二次元文化是青少年要踏入文化生活中的其中一種方式，或是認為二次元文化是青少年面對三次元文化的死板和僵化缺乏所作出的一種選擇，簡單來說就是想嘗試這個世界上體驗不到的樂趣，不過也有觀點認為，青少年群體的二次元文化綜合了趣緣認同和國家、民族認同。



二次元禁斷綜合症 ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

首先來提到最有名的「二次元禁斷綜合徵」,最早源自於1980年代初期在日本被提出。

由於當時日本的男中學生都沉迷於漫畫，導致有許多人過度沉迷於漫畫中的虛擬世界，造成社交上的障礙。這種情況在進入 1990 年代、甚至是現在的 21 世紀還未得到改善，只是對象從漫畫角式變成 AV 女優、繼而是 H-Game(18+ 遊戲) 的角色。

若病症再嚴重些的話，會出現對於動漫畫的內容不起興趣，但是卻能夠將自然界中的所有事物，透過眼睛及大腦的轉化再重組之後，會形成二次元場景。這時患者雖然沒有踏入真正的二次元世界，但是眼裡所接收到的一切事務卻儼然就是二次元世界。

此時環顧周圍的親戚朋友，會發現全部都成了二次元人物，他們的一舉一動坐、或臥、或站，或交流 每一個場景都是患者以前朝思暮想的情節。此刻的患者心中不會產生任何雜念，以敬達到了視一切事物為浮雲的境界，通過大腦的精確計算將任何現實事物轉換為自己想要看到的的二次元場景。



二次元的恐懼症 ●●●●●●●●●●●●●●●●

再來是「二次元的恐懼症」在諮詢平台不那麼發達的那個年代中，能夠討論到的恐懼症這類心理疾病時，能夠想到的大約只有「恐高症」、「密閉空間恐懼症」這類偶爾會在身邊的朋友中看到的症狀。不過，隨著社交網路的不斷強化，我們不難會發現密集恐懼、異性恐懼、社交恐懼、甚至拖延恐懼等各類奇異的恐懼症，彷彿只要不喜歡一件事情，就有可能會被冠上恐懼症一詞。讓這些病症如此普及的最佳推手，其實並不完全存在於我們的心裡，也有可能來自二次元的漫畫中。



由於現今礙於較年長的長輩無法認同、政府上的一些政策甚至是一些民族文化上的汙辱，已經導致二次元和三次元之間難以跨越的鴻溝，然而大眾媒體的誇大事實對二次元文化的污名化報導更是雪上加霜，進一步導致許多不了解的大眾對於二次元誤解，這一點，使得二次元愛好者們深不以為然。



Part .4

使用素材 / 來源

<https://www.twoeggz.com/wenda/4357000.html?fbclid=IwAR2LLT0MPREUdgu7xpDbhAwGVgiYlJ3AydUGlmHNAMdlboY5ox17LcBgPFU>

圖片來源

<https://kknews.cc/comic/reg9kmn.html?fbclid=IwAR3-yhDFLii6Yg6tHwGnFHydKkAujwda22n85YsM3xO9PrPvXvf73s5B15Y>

二次元資料參考

https://kknews.cc/comic/b5xpvzj.html?fbclid=IwAR2m7nHasWtG8kpKd0d1IL-KQ0qwR0X-aQseS29zIj-78g_mjX3rt8BjQII

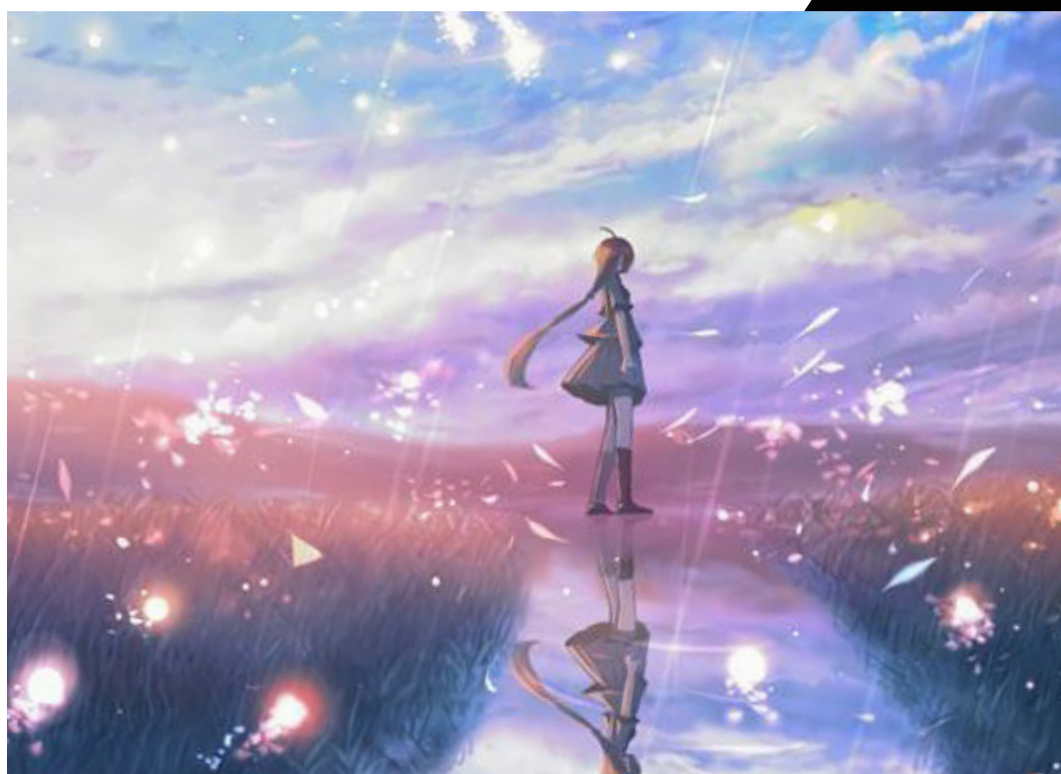
二次元資料參考

<https://www.toytube.com/watch?v=nfOk8VTBtHY>

影片來源

你還有什麼沒 想通嗎

BY 綾波零 (新世紀福音戰士)



論世情如何，一
個人追求幸福是
毋需覺得羞愧的

BY 浪客劍心