

文化安全视角下的青少年网络思想政治教育——以《那年那兔那些事儿》为例

杜泓锦

北京印刷学院 经济管理学院，北京，102600；

摘要：习近平总书记在指导高校思想政治教育工作时明确指出，必须坚守课堂教学的主渠道地位，持续完善并加强思想政治理论课的内涵与形式，使之更加贴近学生的成长需求和时代特征，以更具亲和力和针对性的教学方法，引领学生树立正确的世界观、人生观和价值观。在当前互联网日益发达、信息多元交汇的背景下，一些不良思潮不可避免地对学生的政治观念和国家认同产生了影响，甚至出现了一些负面的舆论风波。面对这样的挑战，我国国产动漫《那年那兔那些事儿》以其独特的叙事手法和视觉呈现，生动再现了中国的近现代历史画卷。将这一深受青少年喜爱的动漫作品与思想政治课程相结合，不仅能够极大地提升学生的学习兴趣，帮助他们更加直观地了解中国的历史变迁，还能够进一步激发他们的爱国主义精神，深化对历史事件和时代价值的理解，进而增强对主流价值观的认同感和归属感。

关键词：那年那兔那些事儿；二次元网络文化；网络舆情安全；思想政治教育

DOI：10.64216/3104-9672.25.03.038

引言

文化安全是一个多维度的概念，其内涵涵盖了两大核心方面：从主观视角来看，它指的是主权国家文化在外部环境中维持独立性的现状，即不存在明显的文化威胁；而从客观视角出发，它则关注的是人们文化心态的平和，即不存在因文化因素而产生的恐惧、担忧等心理问题。

随着网络舆情传播的迅猛发展，其跨越国界和地域的特性极大地加速了全球文化的交流与融合，但同时也对中国文化安全构成了不容忽视的挑战。首当其冲的是外部威胁，西方国家利用互联网作为载体，有意识地推广其价值观和意识形态。在网络空间中，尽管缺乏传统意义上的中央政府直接控制，但网络内容的传播却受到一个核心力量的影响，那就是西方媒体巨头。这些媒体巨头往往代表并反映了西方国家的经济、政治、商业和文化利益，以及西方社会的意识形态。

值得注意的是，网络上流传的信息并非中立无偏，而是经过精心筛选和过滤的，带有明显的政治和意识形态色彩。这种现象甚至在二次元文化这一亚文化领域也屡见不鲜。而二次元的受众群体大多为三观正在形成过程当中的青少年，其心智尚未发育完全，正是容易盲目崇拜和追随的时期。此时，一些有着不良诱导倾向的二次元作品被青少年们所追捧，就使得青少年们容易脱离主流价值观的影响，而形成自己的一套被歪曲了的社会价值体系，同时对外国二次元文化思想体系的过度接受和盲目崇拜，极有可能产生对本土二次元产品的抵触和排斥，影响本国文化产业的发展和安全。

面对这一挑战，我们不得不重新审视网络思想文化的治理方式。与此同时，二次元ACG文化在青少年群体中迅速崛起，并逐渐成为他们获取信息、交流思想和传递价值观念的主要渠道。这是因为动漫所传达的思维模式、价值观念和是非观，能够通过日常观看的方式，潜移默化、耳濡目染地影响青少年的价值观。

为了应对这一现象，国家广播电视台重点推出了“中国梦动画精品扶持”项目和“社会主义核心价值观动画短片扶持”项目。这些项目旨在扶持多层次优秀的、符合主流价值观的动漫作品制作和播出。

在这样的背景下，《那年那兔那些事儿》这部红色历史动画应运而生。《那年那兔那些事儿》，简称“那兔”，是由逆光飞行创作的爱国主义科普漫画，动画版于2015年3月在ACFUN、哔哩哔哩、腾讯视频等各大视频网站播出。以《那年那兔那些事儿》系列动画为代表的红色动漫，细致生动地讲述了中国近现代重大历史事件和世界主要国家国际关系。

《那年那兔那些事儿》以生动活泼的方式，向青少年传递了爱国主义、集体主义和革命英雄主义的价值观念。这部动画的成功，不仅证明了符合主流价值观的动漫作品在青少年中的巨大影响力，同时也提醒我们，要想让我们的文化保持一个相对安全不受威胁的状态，文化自信真正深入人心，就必须与时俱进，不断创新思想政治教育方式和方法，不断开拓和捍卫文化安全的阵地。

因此，我们应该更加重视二次元文化在青少年教育中的作用，充分利用动漫这一青少年喜闻乐见的形式，

积极传递正能量，弘扬社会主义核心价值观，引导青少年健康成长，树立正确的文化价值观。只有这样，我们才能在信息时代中更好地营造一片有利的文化环境，从而确保社会文化的整体安全。

1 文献综述

1.1 网络舆情概念

在中国文化和现实语境中，“舆情”、“舆论”和“民意”三者紧密相连。自21世纪初研究兴起，国内学者深入探讨其定义及关系，提出多种观点。

“舆情”一词基本含义是民众的认知、情绪、态度和意见。《舆情研究概论》一书采用“社会政治态度”的定义，即在一定的社会空间内，围绕中介性社会事项，民众对国家管理者持有的态度。

“舆情事件”有双重含义。传统研究中有类似概念，如舆情因变事项、中介性社会事项等。舆情事件是实际发生、刺激舆情出现、可归纳为同一主题的行为活动或社会实践，可能是自然或人为策划，具体或需事后归纳。它是舆情发生的客观存在，影响舆情关键节点、信息议题等。

互联网环境下，舆情更频繁直观，“舆情事件”内涵发生变化。随之出现“网络舆情事件”，指具有社会影响力的网络公共事件。

1.2 网络舆情特点

要了解网络舆情的本质特点，可以把它放在复杂系统和传播五要素的框架下来看，它的特征可以总结为以下几点。

一是随机性与偶发性：网络舆情的产生具有随机性和偶然性，这与言论的自由发表和传播技术的发展有关。在信息时代，人们不再受传统的传播者与接收者的关系束缚，而是形成了互动的立体关系。网络舆情是由不特定的网络话题引发的，当这些话题成为热点，且有大量网络力量围绕时，网络舆情事件就产生了。它是现实社会矛盾的集中体现，但并非有人刻意操控的结果。情绪化和非理性是网络舆情的最明显特征，它对现实世界的反映通常是有限的、表面的和相关的。

二是情绪化与非理性：从网络舆情的内在属性来看，它深层次地反映了公众在互联网上的情绪表达，因此情绪化和非理性必然成为网络舆情的显著特征。网络舆情对现实世界的反映有时是全面、深入和本质的，但更多时候是有限的、表面的和相关的。

三是丰富性与多元性：从网络舆情的具体内容和信息表现来看，它具有丰富性和多元性的特征。由于网络的虚拟性和隐蔽性等特性，公众有了可以大胆甚至无拘无束发声的机会和渠道，这大大丰富了网络舆情的信息面，涵盖了公众对社会各种事件或事物的情绪、认知或

心理态势等。

四是交互性与即时性：从网络舆情的传播时间和空间来看，它具有交互性和即时性的特点。信息时代的交互性主要体现在三个方面：第一，网民与政府之间的互动。现在，许多政务网站为民众提供了直接与政府对话的渠道。

五是个体化与群体极化：从网络舆情的结果展示来看，它具有个体化和群体极化的复杂性特点。互联网的发展为民众提供了释放内心情感和表达观点态度的理想平台，形成了多样化的网络舆情信息。网络舆情充满了网民个体的情感、意志和认知等主观心理因素，每个人的社会经历和思考方式不同，使得网络舆情呈现出个体差异。

1.3 相关研究综述

近年来，随着二次元文化的兴起和网络技术的飞速发展，其在青年群体中的影响日益显著，同时也对高校网络安全提出了新的挑战。在学术研究方面，我国现有的“二次元”相关研究，总体来看主要在三个框架下展开：1.二次元美学对影视艺术的影响；2.基于IP的二次元文化产业；3.二次元青年亚文化。检索相关文献可以发现，目前国内的研究来看，基于框架三的研究最为丰富。

王萌在《二次元文化领域的网络舆情治理方式——以〈那年那兔那些事儿〉为例》中指出，二次元文化领域的网络舆情治理需结合该文化的特性，通过科学的方法引导舆论，促进网络空间的健康有序发展。以《那年那兔那些事儿》为例，该作品通过幽默诙谐的方式，传递了爱国主义情怀，为网络舆情的正面引导提供了有益借鉴。

黄小漫在《二次元网络传播的兴起及其对青年学生的影响——基于〈那年那兔那些事儿〉的文本分析》中分析了二次元文化对青年学生的影响。她认为，二次元文化以其独特的叙事方式和文化表达，深受青年学生喜爱，对他们的价值观、审美观念等产生了深远影响。同时，也提醒我们关注二次元文化可能带来的负面影响，如沉迷、过度消费等。

随着网络文化的普及，二次元网络安全问题日益凸显。杨敏在《网络舆情视阈下高校网络安全问题研究》中，深入探讨了网络舆情对高校网络安全的影响，并提出了相应的解决策略。李爱民在《高校网络舆情与网络安全问题探讨》中，也强调了加强高校网络舆情监控和引导的重要性。

综上所述，二次元文化作为一种新兴的网络文化现象，对青年学生产生了深远影响。同时，也给高校网络安全带来了新的挑战。因此，我们需要加强对二次

元文化领域的网络舆情认识、理解和治理，引导青年学生形成正确的文化三观，促进网络文化的健康发展。

2 二次元领域网络舆情问题分析

作为二次元文化的重要载体，网络视听节目在发展的过程中，一方面依赖于受众的支持和喜爱，另一方面却因受到盈利目的的影响，对内容的把控存在不足，甚至，网络不良二次元文化的侵袭已经不仅仅局限于网络和亚文化群体当中，而是试图在线下通过各种形式，对更广泛的公众产生不良影响。这导致部分二次元文化产品出现了背离正确价值观、伤害民族情感的现象，部分受众甚至无视国家和民族的尊严，将错误视为正确，将惨痛的历史作为娱乐的对象。这不仅是对历史和文化的亵渎，更是对国家和民族尊严的严重伤害。

面对这一严峻现实，我们必须加强对网络视听节目的监管和审查，确保其内容的健康与正面。同时，也要引导广大受众树立正确的价值观，提高他们对不良文化的辨识能力和抵抗力。只有这样，我们才能在保护二次元文化健康发展的同时，避免其走向歧途，危害社会和民族的未来。

例如，2015年4月，在成都CD15漫展上，个别Cosplay参演者装扮为侵华日军和甲午战争时期的日军形象，此举引起了广泛争议和批评。2017年初，人民海军的退役军舰上发生的一幕也让人震惊，国内知名的“AC爱丽丝伪娘团”装扮成游戏中参加过侵华的赤城、加贺两艘航母的形象，并在微博上配图表示要展示所谓“一航战的荣耀”。在被共青团中央公开批评后，该社团代表表示“服从共青团中央的态度”，但同时不认为“二次元映射现实，娱乐的动漫不应带有强烈的政治倾向”。

此外，同年5月，据上观新闻报道，某漫展上两名身着解放军迷彩服、头戴维和部队“UN”蓝盔、胳膊上缝着五星红旗的“军人”双膝跪地，向一名打扮日式的“少女”磕头。这一行为也被广泛批评为伤害民族感情。2018年，拥有众多粉丝的“暴走漫画”因侮辱革命先烈而引发重大舆情事件，该事件持续时间长、影响大，成为网络视听平台的一大重点舆情。

综上所述，作为二次元文化的主要载体，网络视听节目、Cosplay、漫展等在发展的过程中，应更加注重内容的把控，避免出现背离正确价值观、伤害民族情感的现象。同时，对于受众的错误观念和行为，也应及时引导和纠正，共同维护良好的文化氛围和社会秩序。

3 “那兔”对网络思想政治教育的启示

3.1 回归现实生活

在本文中，所提及的“生活世界”是指我们实际生活的、具体的、可感知的世界，它涵盖了生活中的所有

方面，也即是通常所说的“现实世界”。我们应努力实现理论与实践的统一，正如毛泽东同志在《实践论》中所阐述的：“认识从实践开始，经过实践得到理论的认识，然后还需再回到实践中去。”

“那兔”以生动有趣的方式将历史的真实事件展现给观众，运用“萌”系语言和卡通化的表达方式，让那些可能对历史不甚了解或很少接触历史的观众也能轻松理解，这也是网络爱国主义思想政治教学的一大特点之一。针对此，思想政治教育也应采用更贴近现代受众的教育方式，避免传统的灌输式教学，通过引起受众共鸣来强化他们的记忆点。用他们最易于接受的方式来传达我们想要传授的内容，使课堂理论与实践相结合，以实现最佳的教育效果。

在思想政治教育的实施过程中，我们应注重工具性与人文性的统一。通过融入文学、艺术、美学等人文元素，使原本生硬、晦涩的教育内容更具人情味，从而提高教育效果。以艺术性为例，在《那兔》这部作品中，作者多处采用俏皮的网络语言来表达严肃的文字。当白头鹰和毛熊共同商议如何限制兔子的发展时，毛熊说“你说得好有道理我竟然无法反驳”，这种网络流行语相较于严肃的“同意”二字，更能引发观众对作品内容的认同感。这种形式的课堂引入相较于枯燥乏味的记录片或是单调的背景陈述更易被青少年接受，并能有效激发他们对后续内容的学习兴趣。

3.2 打破传统观念

在教育领域中，我们时常面临各种固有观念的挑战。有些家长可能认为，观看动画片或玩游戏等休闲活动与学习并无直接关联，甚至可能被视为不务正业。然而，我们需要认识到，这种观点实际上是对新兴文化的一种偏见。

以动漫为代表的二次元文化，正逐渐在青少年群体中产生深远影响。以笔者的亲身经历为例，大部分学生对红色动画《那年那兔那些事儿》的积极程度超过了许多仅为幽默、无脑爽等而制作的国产动画，其讨论和二创的频率也比后者高得多。他们不仅在课余时间追看最新的集数，而且在学习历史等相关内容时，这部分学生表现出更高的兴趣和积极性。

因此，我们不能简单地将观看动画片等休闲方式视为“玩物丧志”或“不务正业”。实际上，优秀的二次元作品不仅有助于提高青少年的学习兴趣，还可以成为思政课教师的有力助手，进一步激发学生的学习热情，提高思政课的教学效果。

3.3 打破成见

打破二次元文化传统偏见需要多方面的努力，二次元文化不仅仅局限于动漫、游戏等娱乐形式，它包含了

丰富的艺术表达、情感寄托和社交互动。了解这一文化的多元性和深度，有助于消除对其的误解和偏见。

首先是加强社会舆论引导，通过媒体、教育机构和社交平台等途径，普及二次元文化的相关知识，包括其起源、发展、特点等。这可以让更多人了解二次元文化的真实面貌，减少对其的偏见和误解。其次，要强调二次元文化中的积极元素，如创意、想象力、团队合作等。通过展示二次元作品和爱好者的成就和贡献，让更多人看到这一文化的正面价值。再次，应当促进二次元文化与其他文化的交流和融合，打破文化隔阂和偏见。通过举办文化交流活动、展览、论坛等，让不同文化背景的人相互了解、尊重和欣赏。最后，二次元产业应当提升二次元产业的社会责任感，鼓励二次元产业在追求商业利益的同时，积极承担社会责任，推动行业的健康发展，同时发挥好自己的文化传播的功能，针对与用户群体，传播和弘扬优秀的传统文化和历史，通过加强自律、规范市场秩序、提高作品质量等方式，提升二次元产业的社会形象和影响力。

总结来说，打破二次元文化传统偏见需要深入了解这一文化、普及相关知识、展现其正面价值、加强跨文化交流、提升产业社会责任感、倡导理性对待和加强社会舆论引导等多方面的努力。通过这些措施的实施，可以逐步消除对二次元文化的偏见和误解，推动其健康、积极的发展。

4 结语

在《那年那兔那些事儿》本作品中，将各个国家人格化、并以动物拟人化的虚拟形象来代表，如将新中国的形象以一只戴着帽子的小白兔代替，软萌可爱的形象与坚韧不拔的性格形成巨大反差，深受观众们的喜爱，使得这一形象从最开始设定出来时观众对其的疑惑变为了现在的认可。再如代表美国的白头鹰，在该作品中将其称呼为“鹰酱”，以及代表苏俄的毛熊，也演变为互联网中广为人知的代称。

二次元文化领域的舆情治理一直是备受关注的话题。以《那年那兔那些事儿》为例，我们可以从中思考一些有效的治理方式。

首先，需要明确的是，舆情治理从这一角度出发，要通过二次元文化进行舆情治理，首先要注意是“治理”而非“管理”。与舆情管理明显不同的是，舆情治理的重点在于治理，是一个需要时间，需要耐心的完整的过程，不能急于一时，需要讲究策略和技巧。

其次，要注重内容创新和质量提升。《那年那兔那些事儿》的成功之处在于其创意独特，形象鲜明，内容丰富有趣。这不仅吸引了大量的观众，也赢得了市场的

认可。因此，在二次元文化领域，我们应该鼓励更多的优秀作品涌现，提高作品的质量和水平。同时，我们也应该加强对作品的审核和把关，避免出现低俗、恶意的内容。

最后，为了加强文化交流与互动，政府在二次元文化舆情治理工作中，应当积极主动地接近青少年和青年群体，为其提供必要的支持和认同，以提升他们对主流意识形态的认同感和好感度。动漫《那兔》在引发二次元受众关注后，共青团中央也对其给予了高度关注。在微博等社交平台上，“团团”大量使用了该动漫中的兔子形象，多次成功引导了社交平台的互动话题，甚至产生了热搜话题，受到了“那兔”迷们的热烈欢迎。这种互动方式营造出一种“团团”与“那兔”迷、团中央与“那兔”受众紧密相连的积极氛围。

参考文献

- [1]岳山,张彦.互联网亚文化背景下的爱国主义传播——以《那年那兔那些事儿》为例[J].新闻传播,2021,(18):23-24.
- [2]王萌.二次元文化领域的网络舆情治理方式——以《那年那兔那些事儿》为例[J].科技传播,2020,12(02):141-143.
- [3]邢原,高登辉.从《那年那兔那些事儿》说青少年爱国主义教育[J].黑龙江工业学院学报(综合版),2023,23(02):33-36.
- [4]孙蔚.共青团中央动漫类爱国主义图像的视觉修辞研究[D].吉林大学,2023.
- [5]何威.二次元亚文化的“去政治化”与“再政治化”[J].现代传播(中国传媒大学学报),2018,40(10):25-30.
- [6]黄小漫.二次元网络传播的兴起及其对青年学生的影响——基于《那年那兔那些事儿》的文本分析[J].科教文汇(上旬刊),2017,(19):161-162+171.
- [7]林品.青年亚文化与官方意识形态的“双向破壁”——“二次元民族主义”的兴起[J].探索与争鸣,2016,(02):69-72.
- [8]杨敏.网络舆情视阈下高校网络安全问题研究[D].华中师范大学,2014.
- [9]李爱民.高校网络舆情与网络安全问题探讨[J].继续教育研究,2012,(05):10-12.
- [10]张丽红.从网络舆情传播的角度谈文化安全[J].社科纵横,2007,(02):129-131.

作者简介：杜泓锦（2000—），女，汉族，四川德阳人，硕士研究生，研究方向为文化产业管理。