

本篇内容包含色情，暴力，政治，以及儿童低俗内容，可能在阅读后感到不

适，文章内容仅供参考，

本文中参考的资料由不同种族，不同性别认同，不同性取向，不同年龄，以及不同文化信仰的人撰写，并非单一视角查看。

"雌小鬼"仅作为虚构人物设定，不与现实世界中任何事件有相关联系或暗指，如在读者现实生活中有对儿童的特殊偏好请咨询具有治疗资质的心理相关医生或通过 Mental Health First Aid 进行紧急干预。

1. [REDACTED]

前情提要：

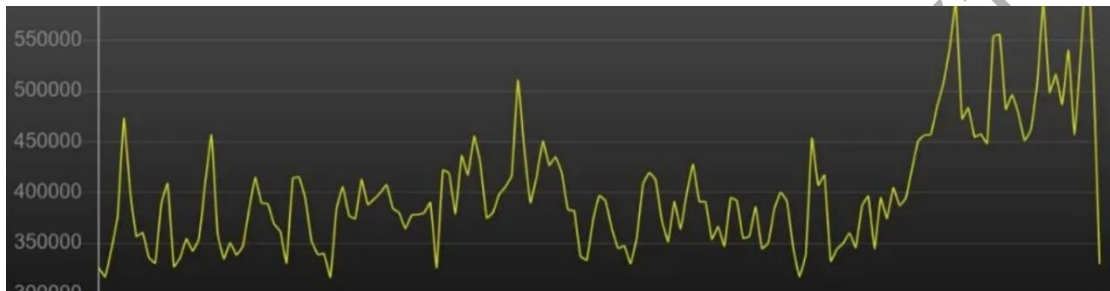
"雌小鬼"一词强调了针对年轻女性的贬义含义，尤其是年纪较小的女性。

(雌小鬼 - 萌娘百科 万物皆可萌的百科全书 (moegirl.org.cn))拥有熊孩子般的调皮，展现高傲和傲慢的态度，旦被教训或遭遇特定情境，她们往往会迅速软化，从而破除了她们傲慢外表下的角色特点。本词条在最初仅出现在 R18 本子中，其附带的标签包含 #domination loss(统治丧失)# #BDSM# #Lilo#。

这个话题仅在文娱产品和限定文娱产品的社交圈内出现，但在近日破圈后成为现象级话题。

在 Pixiv 的图片搜索中，关于"雌小鬼"tag 的每天点击量超过了 55w。并且受女性欢迎的最高点击数量为 935,409；受男性欢迎的最高点击数量为 1,242,539。

虽然本 tag 是男性对少女的强行教育，但受众性别并不单一，并且在用户性别方面发现，超过 5 种性别对该 tag 产生了大量阅览【这也是我把标题改了的原因 hhh】



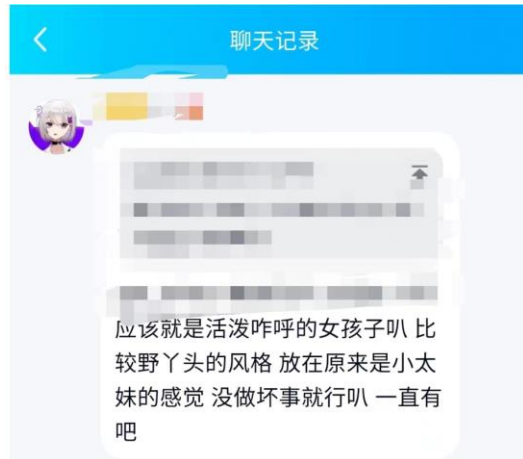
在社交平台 and 各大聊天频道&论坛中，又一次的出现了模仿雌小鬼的热潮。如图为近几天 QQ 群内搜索聊天记录中雌小鬼话语的关键词(杂鱼，弱鸡, etc)。可以看出在群聊中大家都非常频繁的使用雌小鬼话术来进行聊天，论坛中也有不少娱乐性雌小鬼发言。

[REDACTED]

[REDACTED]

在平时使用"雌小鬼"语气和讨论"雌小鬼"的圈内核心用户多为阿宅或者二次元圈层的大部分性别认同为男性性取向为女性的用户和少数性别认同为女性但性取向也是女性的用户。圈内核心用户多为缺乏三次元社交和依赖，对与向往的对象交往产生恐惧，带有自我怀疑的人。他们多为缺少性经验，缺乏内在驱动但希望成为一个正义的化身，少数带有恋童心理(即无法适应与复杂的成年人打交道的人际状况，觉得儿童单纯、简单，与其交往无须大费周折；在遭遇精神

打击时，会在心理上退回到童年，将小女孩想象成恋人或者母亲；再或者在日常生活中性失能或无法频繁接触到成年女性的人）【需求模型中的生理需求以及尊重需求缺失】



这里必须要提一下二次元，二次元真是“男性构想中的女性”即“假性爱女实则厌女”的重灾区啊，真实社会是普遍厌女的，构造出来的二次元也难逃厌女本质。每一个经典的女性动漫角色，难逃“服务工具”的本质，且均在满足性幻想，我管你是少女、姐姐、妈妈还是白月光、能力者，都是用来满足性的。啊哦～

而边沿用户或浅层用户仅看中了“雌小鬼”带有的反差感（年轻的少女说着嘲讽并带有挑逗的话语）和被关心的感觉（嘲讽的过程中其实是在主观的关心。）

【社交需求与自我实现的提升】

泛 XP 圈层用户更加表示为少数人们特有的“炼铜”行为（有踩一捧一行为嫌疑，但未深究），而小众 XP 圈子的人们圈地自萌互不干预。

普通群众（人传人）表示非常有趣但不清楚意义，愿意了解人设其中的内涵。

[REDACTED]

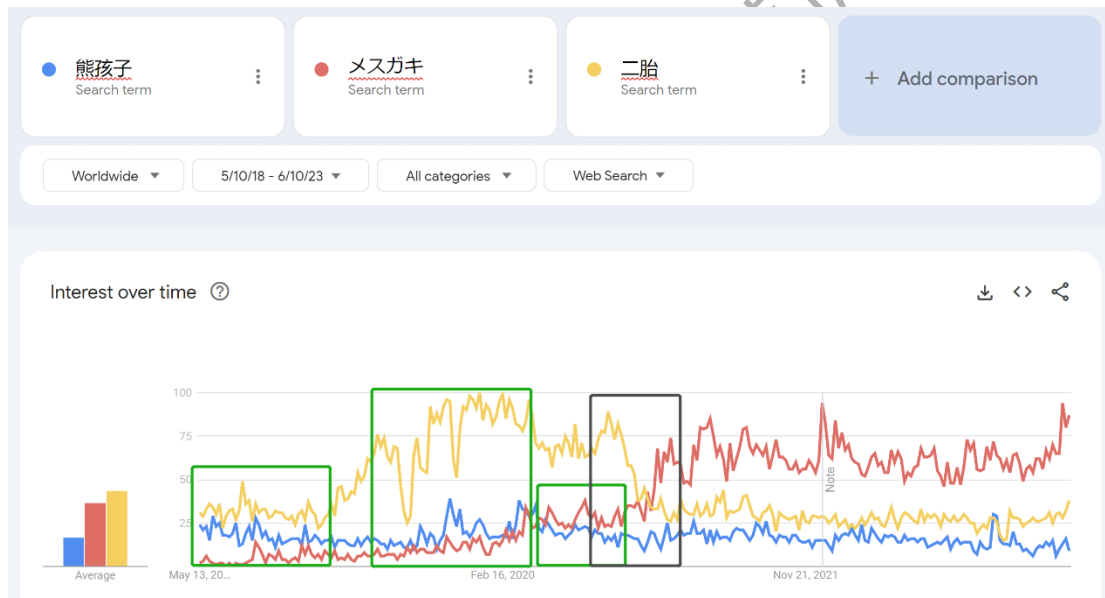
[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

Part 1: 历史趋势

从 2012 年开始，"雌小鬼"作为固定的关键词，有个["挑衅成年人"-"翻车"-"被教育"]的过程。此时还仅作为本子的搜索 tag 存在（不作为人设，而是一种情节趋势的定义），主要服务于 R18 内容。在 2016 年中国大陆政府正式开放二胎政策后，2017 时二胎和熊孩子的话题同步增长，2018 年~2019 年期间，人们对儿童（二胎）的关注度持续上升，同时"熊孩子"和"雌小鬼"的数据同步变化（上文所讲雌小鬼拥有熊孩子的调皮特性，此处作为复习，之后不再赘述）。



2019~2020 年中，雌小鬼的二创和相关内容开始蔓延和出圈。雌小鬼不再作为 R18 的 tag 存在，而是成为了一种内容设定。由于新冠肺炎大流行的影响，2020 年中后时期开始人们讨论"二胎"的趋势断崖式下降。但又由于人们对于关注点的淡去没有向新冠的传播一样迅速，导致"雌小鬼"这一虚构的设定爆发在人们的视野中。而这次对于"雌小鬼"的固定关键词为["陪伴"-"实力差"-"被教育"]。该关键词更多的是关心和陪伴，虽然同样带有挑逗的意味，但可以

脱离 R18 内容独立存在。对于疫情和失业给人们带来的压力，"雌小鬼"的出现满足了人们自我实现的需求，大众能看到自己与雌小鬼的优势所带来的优越感，并感受到对道德败坏不尊重人的雌小鬼进行"教育"所产生的刺激。但也由于"性焦虑"的产生，人们逐渐重新把雌小鬼加上的 R18 的内容背景。



Part 2:

2021 年后的两次流行仅因为虚拟主播圈后知后觉"雌小鬼"这一 key word，因缺少数据推断不做详细梳理。最近一次人们学习雌小鬼的方式说话是在 2023 年 5 月中开始大量流行（信号从上个月中就起草了，推翻好几次还是觉得不好写

【苦笑】），关键词为["嘲讽&关心"-"反差"-"被教育"]。在人们沉浸在

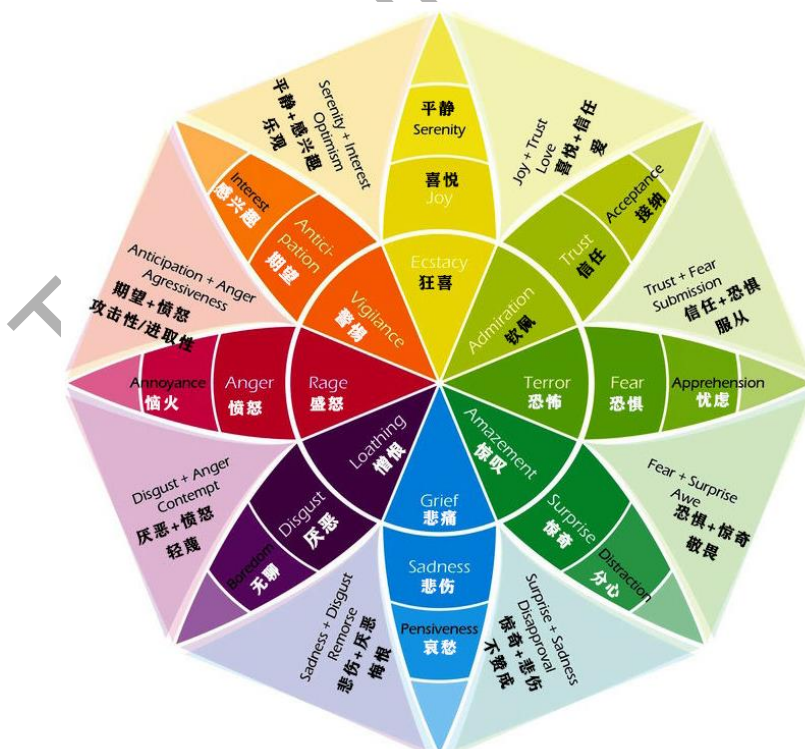
泛社交之后开始转向强社交，但是已经躺平后的大家并不想花费大量的时间和精力进行社交方面的培养，于是雌小鬼式的话语开始了流行（还记着刚刚以及 Part1 中说的雌小鬼式言语有着陪伴，嘲讽，和关心呢叭？）。这种已经被人们默认的言语含义也加速了人们强社交养成速度。

Part 3: 打造合理人设的性格/情绪表达公式，

Part1 中雌小鬼设定的 key word 也符合了"压力-释放"这一理论，其中增加了反差也是让这些宅男们幻想叙事发生的更加合理化，提供了起因和结果。那么从幻想叙事的合理性这一点出发，根据 Emotional wheel（wheel 的使用方法不在本文中介绍，直接给出推论），在最开始"雌小鬼"给出了多个低等级的负面情绪，之后提供人们明显的优势信号，最后通过利用优势来达成积极正面的情绪。

For example: 一名宅宅被雌小鬼嘲讽，激起了一些恼火和厌恶，产生了轻蔑的感觉。但对于小鬼能发出这样的言论感兴趣又有些惊奇，促进了探索。最后教育小鬼产生的喜悦和最终的接纳产生了信任和爱。

而雌小鬼这一种类作品的出现可以满足他们内在的报复心理，让读者能够释放来自现实的压力。



由于"雌小鬼"这一设定的消费者多为青(少)年人中的二刺螈圈（动漫，漫画，游戏，etc），而二次元动漫从日本向海外扩散，我们可以对比出日本与中国大陆的发展差异以及规律。从大部分年轻人都喜欢消费二次元内容的角度出发，我们能够找到日本与大陆的二次元在年轻人间的流行起始时间。在日本的动漫黄金时代是（1978-1989），也是人们躺平白兰的时期，失业率大涨。人们不在想过度社交，拒绝过多努力，但还是想要一部分付出的回报。并且青年失业率也称"V"型，与此时的大陆相似（大环境其实都是类似的下行，所以日本现今的情况和中国的喜好才有雷同性）。"雌小鬼"的情绪价值被无限放大，在日本文化中也从傲娇发展为雌小鬼（由于互联网的传播性，大陆用户的转化时间更快）

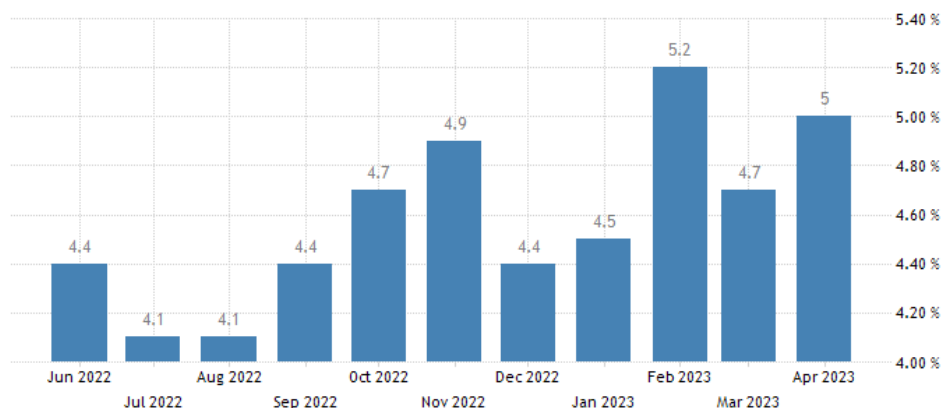


同时，根据 Social Structure and Personality 模型【文中不做引用讲解】，我们可以推出在当前文化背景下，媒体与学校所提供的社会结构背景是相互冲突的，这导致当今二次元以及泛二群体在成长过程中，缺乏了设立正确的 reference group 来比较的机会。也是当今 20 岁左右的青春期青年的超级高 self-esteem 与 self-concept 不匹配。

日本 - 青年失业率

摘要 下载 ▾

1Y 5Y 10Y 25Y MAX



TRADINGECONOMICS.COM | MINISTRY OF INTERNAL AFFAIRS & COMMUNICATIONS

日本	近期数据	前次数据	单位	参考日期
失业率	2.60	2.80	%	Apr 2023
就业率	61.20	60.80	%	Apr 2023
劳动力参与率	62.90	62.60	%	Apr 2023
青年失业率	5.00	4.70	%	Apr 2023

+

现今的时代，因互联网的影响，所有人似乎都走向了幼龄化，我并不是在指人员的构成中较为年幼的成员占比增加，我是在指人们的心智似乎开始低龄化，在这种情况下，人们就更加希望，或者更加喜欢成熟的女性，而不是肉体年龄成长了，但心理年龄完全保持在孩童时代的那些巨婴，这也解释了为什么像 U149 的桃花，孤独摇滚的虹夏，PCR 的可可萝等肉体年龄年轻，但是心理成熟，或者说愿意去关注，关心别人的女性在这个时代愈发的受欢迎。返回来讲，雌小鬼的核心因素之一其实也就是关心，可能如果她们没有嘲讽的部分的话，那就其实也是萝莉妈妈。这也是一种口红效应：经济萎靡的时候人们的审美会偏向幼态，喜欢甜妹，本质上是在焦虑下对“低侵略性”人物形象的喜爱。雌小鬼在这一点

上更进一步：塑造了“明明很弱（缺乏真正的侵略性），嘴上却在挑衅（表面上有侵略性）”

的形象，其中的“小鬼”元素赋予了这个形象的“幼”（低侵略性），“挑衅”元素让人们有了反击

的合理性。雌小鬼形象的流行反映了当下人们对人物形象的偏好部分地从“低侵略性”进一

步转化到了“可侵略性”上。

[Redacted text block]

[Redacted text block]

[Redacted text block]

在玩法向产品卷不动，底层玩法难以创新，玩家的口味还被米养高的时代，内容向产品开始被玩家更多的选择。

假躺平叙事化养成【自趋式付费】：

由于“雌小鬼”已经和“被教育”的结局强关联，在大环境人们背负压力和复杂事件的前提下，非常确定的结局和雌小鬼”这个角色代表的是单纯、无忧无虑，甚至是调皮捣蛋的状态，它的出现，让用户有了一种可以疏解压力、逃避现实的方式。单机 3A 游戏叙事中文案的常用法是直接告诉玩家开始和结局，之后插入大量的 plots 在达成和加需求之间反复横跳。但在二游的叙事基本为线性一点一点吐给玩家。人们在看到这一设定的时候会自然的感觉到“这个角色一定会被我调教成功”。在内容向游戏越来越挑剔的同时，将雌小鬼这一特性加入到叙事当中。通过剧情和养成进度的绑定，使玩家每当完成该阶段养成的时候加入新剧情转折放入下一个剧情的中途完成升级。

[Redacted text block]

统一自家产品的设计基调。以雌小鬼为例，现在已经发展到有自用表情和语言了，看到嘴角微斜、眼睛半眯，一看就很欠揍的神情（如果有虎牙就更好了）就能确定角色属性，再来一句“杂鱼叔叔”那可就太对味了。并且营销的时候也可以直接让用户一眼看出是(不是)系列产品，增加垂直品类的知名度。

从泛社交转为小而精的社交：

从王者和阴阳师的大型社交，到哈利波特的宿舍社交。我们可以把不同的玩家喜好总结分布到不同类型 XP 的角色上面，之后把不同 XP 和相同 XP 角色的玩家混合分配到一起。还记得在最最最开始的雌小鬼分支标签里有一个

"BDSM"么，

在内容足够支撑的情况下也可以进一步使用线下营销策略。

在社会责任与治理阶段，我们要注意不能把游戏玩家放在一个 realm 之内。米哈游的游戏从崩坏 3 开始，他们的社交多趋近于游戏中的与 NPC 们单独社交，或者论坛和群内的泛社交。这导致玩家对复杂能力的理解变得更差，以及在文本叙事阶段更难接受宏观的世界观背景，笔者认为这也是米家叙事一直在做平行世界观的其中一个原因。