

# 当代大学生动漫使用情况与道德认同的关系研究

董秀成 魏虹

**摘要:** 文章以在校大学生为主要研究对象,使用自编的《动漫使用情况问卷》以及经过修订的 Aquino 和 Reed 编制的《道德认同问卷》来探讨动漫使用情况对大学生道德认同的影响,结果显示:(1) 动漫爱好者的道德认同在性别、年级和专业上无明显差异;(2) 对动漫不同消费水平者的研究结果显示:低消费者的道德认同和高消费者之间存在显著差异,且低消费者的道德认同高于高消费者;(3) 动漫使用情况与道德认同相关分析显示:动漫使用越多,道德认同越低。

**关键词:** 青少年;动漫使用;道德认同

**作者简介:** 董秀成,男,副教授,教育学硕士。(浙江传媒学院 后勤管理处,浙江 杭州,310018)

魏虹,女,助教,教育学硕士。(浙江传媒学院 学生处心理健康与生命教育中心,浙江 杭州,310018)

**中图分类号:** G641

**文献标志码:** A

**文章编号:** 1008-6552 (2014) 06-0127-06

所谓道德认同,其奠基者 Blasi 认为是个人的道德系统和自我系统的同化或融合,使得道德观念和个人认同达到一定程度的统合。通常认为,道德认同是道德观念和个人认同之间的统合程度。<sup>[1]</sup> 相对于成人,儿童和青少年的道德认同形成和发展过程是缺乏道德认同的自我图式及其习惯可及性的,因而在面临相应的道德情境时难以进行相关的信息处理。<sup>[2]</sup> 因此,对青少年道德认同的研究是一个值得探讨的问题。

从国内早期自创的动画片到后来从美国、日本等动漫强国引进动漫产品,由起初专门以儿童为对象,到现在对青少年乃至成人也产生巨大的吸引力,可以清晰地看出动漫除了起到娱乐作用外,也可以帮助人们应对不自觉的压力,应付恐惧、愤怒、忧虑,并且表达出人们常常难以形容或说明的深层渴望。在接触动漫的过程中,青少年往往通过自己的了解,将动漫中的社会关系当作实际社会生活,他们会认同动漫人物,模仿他们的行为。<sup>[3]</sup> 我国对动漫的研究也由最初的动漫产业发展、动漫消费行为等,逐步转向动漫对青少年认同影响、社会化影响等方面,由相关的综述向实证研究转变。

郭虹等在《中国青少年与动画传播的实证研究》中对北京、上海两地青少年的动漫选择与偏好进行了问卷调查。结果显示,观赏动漫已经成为各个年龄层广泛涉及的行为,多数青少年认为:观赏动漫是生活中不可或缺的。<sup>[4]</sup> 姚悦月在《日本少年动漫对青少年成长的影响》的研究中认为动漫中所提倡的“友情、努力、胜利”的精神可以脱离动画的形式,作为现实中的美好事物让青少年不断追求,从而使这些影响在他们的成长中长久持续下去。<sup>[5]</sup> 董小苹和王丛彦在《青少年动漫爱好现状调查》的研究中表明,过度迷恋动漫会对学生的学习造成不利影响,但多数学生能处理好兴趣与学业两者间的关系,同时,动漫兴趣不会导致初中学生无节制的动漫消费,多数学生可以合理控制动漫花费。<sup>[6]</sup>

纵观相关研究，发现不同学者从不同的方面就动漫对青少年的影响做了论述，但在动漫对青少年道德认同方面目前还没有深入的探讨。青少年正处在自我同一性整合的关键时期，动漫文化可以为他们提供一种集体的认同，即青少年将动漫人物作为发展个人认同的重要参考群体。同时，由于道德认同是自我认同的重要组成部分，因此就动漫文化对青少年道德认同的影响需要做进一步研究。青少年群体中作为高段人群的大学生因为暂时摆脱升学压力，相对更加拥有动漫选择的自主性和时间空间上的自由度，因此，本文以大学生的动漫使用情况为切入点，从动漫喜好程度、动漫消费，以及对动漫的使用程度等方面来定义其动漫使用情况，并且在以往研究的基础上，进一步探讨动漫使用情况与大学生道德认同的关系。

一、研究对象、工具及方法

(一) 研究对象

本文以浙江省文史、理工、艺术体育、医药等专业的在校大学生为研究对象，于 2014 年 5 月至 6 月共发放问卷 1200 份，回收 1050 份，删除无效问卷后，有效问卷为 888 份，回收率为 87.5%，有效率为 84.6%。本研究对无效问卷的剔除标准有两个：首先，问卷中有超过 10 题未做回答的视为无效；其次，答案雷同的问卷也视为无效。

表 1 被试的样本分布

变 量		人 数/个	百分比/%
性 别	男	296	33.33
	女	592	66.67
年 级	大一	599	67.45
	大二	159	17.9
	大三	96	10.81
	大四	34	3.83
专 业	理工类	217	24.44
	文史类	350	39.41
	艺术体育类	298	33.56
	医药类	23	2.59

(二) 研究工具

1. 动漫使用情况问卷

该部分主要对被试基本情况进行调查，包括性别、年级、专业等情况，作为人口学变量为本研究提供基本信息。同时，也对大学生对动漫的喜好程度、消费情况等进行调查。

2. 道德认同问卷

该部分研究修订了 Aquino 和 Reed 编制的《道德认同问卷》。修订后的问卷由 11 道题目构成，包括内化（5 道题目，Cronbach  $\alpha$  = 0.818）和象征化（6 道题目，Cronbach  $\alpha$  = 0.841）两个维度。采用 5 点计分，得分越高表明道德认同越高。

(三) 研究方法

本文在文献分析法的基础上，结合问卷调查法和统计分析法进行系统研究。采用自编的《动漫使

用情况调查问卷》和经检验有较高信效度的《道德认同问卷》，通过发放纸质问卷的方法收集数据，承诺保密，并剔除无效问卷。

在统计方法上，采用 SPSS16.0 软件对问卷进行数据分析，统计方法包括描述性统计、独立样本 t 检验、单因素方差分析、相关分析等。

二、研究结果

（一）动漫喜好程度与道德认同的差异性分析

为了研究动漫不同喜好者在道德认同上的差异，本研究对平均数和标准差进行了统计，同时进行单因素的方差分析，结果见表 2。

表 2  动漫不同喜好程度的大学生道德认同比较（M±SD）

因子	喜欢（n=606）	不确定（n=166）	不喜欢（n=116）	F
道德认同	66.17±22.54	70.86±23.66	64.67±22.22	3.389*

注：\*表示  $P<0.05$ ，\*\*表示  $P<0.01$ ，\*\*\*表示  $P<0.001$

总体看来，在不同喜好程度上，道德认同存在显著差异。于是我们需要对其进行多重分析。我们将大学生动漫喜好程度分成三个维度：喜欢、不喜欢和不确定，并进行两两比较分析，结果见表 3。

表 3  大学生道德认同在不同喜好程度上的多重分析（M±SD）

		道德认同
喜欢	不确定	-4.689*
喜欢	不喜欢	1.494
不确定	不喜欢	6.183*

注：\*表示  $P<0.05$ ，\*\*表示  $P<0.01$ ，\*\*\*表示  $P<0.001$

通过多重分析结果显示：不确定的大学生与喜欢和不喜欢的大学生在道德认同上存在显著差异。

（二）动漫爱好者在性别、年级和专业上的差异性分析

为了进一步研究动漫爱好者在不同人口学变量方面的差异，我们又将动漫爱好者按照不同性别、年级和专业进行了差异性分析

1. 动漫喜好者的道德认同在性别上的差异性分析

本研究将喜好动漫的大学生进行性别上的独立样本 t 检验，结果见表 4。

表 4  不同性别的动漫爱好者道德认同比较（M±SD）

因子	女（n=393）	男（n=213）	T
道德认同	65.63±21.06	67.16±25.07	0.802

从表 4 可以看出，喜欢动漫的大学生在道德认同上没有性别上的差异。

2. 动漫喜好者的道德认同在年级上的差异性分析

本研究将喜好动漫的大学生进行年级上的单因素方差分析，结果见表 5。

表 5 不同年级的动漫爱好者道德认同比较（M±SD）

因子	大一（n=414）	大二（n=109）	大三（n=56）	大四（n=27）	F
道德认同	65.55±22.03	66.59±23.72	70.52±24.41	64.93±21.66	0.839

从表 5 可以看出，喜欢动漫的大学生在道德认同上没有年级上的差异。

3. 动漫喜好者的道德认同在专业上的差异性分析

本研究将喜好动漫的大学生进行专业上的单因素方差分析，结果见表 6。

表 6 不同专业的动漫爱好者道德认同比较（M±SD）

因子	理工类（n=151）	文史类（n=240）	艺术体育类（n=198）	医药类（n=17）	F
道德认同	66.34±21.02	66.16±23.94	65.79±22.11	69±21.85	0.11

从表 6 可以看出，喜欢动漫的大学生在道德认同上没有专业上的差异。

（三）动漫消费水平与道德认同的差异性分析

为了研究不同动漫消费水平者的道德认同差异，本研究对不同动漫消费水平的平均数和标准差进行了统计，同时进行单因素的方差分析，结果见表 7。

表 7 不同动漫消费水平的大学生道德认同比较（M±SD）

因子	低消费（n=755）	中等消费（n=74）	高消费（n=59）	F
道德认同	65.76±22.05	70.59±22.59	76.01±22.77	4.751**

注：\* 表示  $P<0.05$ ，\*\* 表示  $P<0.01$ ，\*\*\* 表示  $P<0.001$

总体看来，在不同动漫消费水平上，道德认同存在显著差异。于是我们需要对其进行多重分析。我们将大学生动漫消费水平分成三个维度：每月 50 元以下为低消费，50—100 元之间为中等消费，100 元以上为高消费，并进行两两比较分析，结果见表 8。

表 8 大学生道德认同在不同消费水平上的多重分析（M±SD）

		道德认同
低消费	中等消费	-4.837
低消费	高消费	-10.34*
中等消费	高消费	-5.507

注：\* 表示  $P<0.05$ ，\*\* 表示  $P<0.01$ ，\*\*\* 表示  $P<0.001$

通过多重分析结果显示：高消费者与低消费者在道德认同上存在显著差异，且低消费者的道德认同高于高消费者。

（四）动漫使用情况与道德认同的相关分析

为了进一步考察动漫使用情况与道德认同之间的关系，我们进行了皮尔逊积差相关分析，结果表明：

动漫使用情况与道德认同之间的相关显著，即动漫使用越多，其道德认同水平越低。

### 三、分析与讨论

#### （一）动漫喜好程度对道德认同的影响

首先就研究中被试的比例来看，喜欢动漫的学生占68.24%，不喜欢动漫的学生占13.06%，这与以往的研究结果相似。2006年邓智平在对广东省青少年的动漫消费调查中显示52.2%的受众很喜欢动漫，32.7%的被调查者较喜欢，两者相加达到84.9%，其中对日本动漫的偏好更是突出。<sup>[7]</sup>

我们的研究结果表明，不确定喜好的大学生与喜欢和不喜欢动漫的大学生在道德认同上存在显著差异，即不确定喜好的大学生道德认同均低于喜欢和不喜欢动漫的大学生。喜欢和不喜欢动漫的大学生在道德认同上没有显著差异。大学生虽然可以被认为是成年早期，可是部分大学生，尤其是大一学生还处在青春期晚期，其自我同一性问题还没有完全解决，自我认同方面有待进一步加强。他们不能确定自己是否喜欢动漫，也从一定程度上显示其存在自我认同不确定或者同一性混乱的状态。因此，他们也会在道德认同上表现为道德认同程度较低。所以，我们需要给予这一类学生更多的关注。

本研究将动漫喜好者在性别、年级和专业上进行了道德认同的差异性比较，发现均不明显，可能是因为动漫的内容符合处在青少年发展时期的心理需求，而且动漫爱好者的道德认同在青少年早中期时已经形成。这与以往的相关研究结果相似，在《日本流行动漫对我国中学生的吸引力的实证研究》中发现，性别、年级对喜好程度的影响不大，同时性别、年级对动画偏好理由的选择影响不大。<sup>[8]</sup>

#### （二）动漫消费水平对道德认同的影响

对大学生动漫消费水平的研究结果显示，85%的被试为低消费者，6.64%的被试为高消费者。这与郭维娜《浙江省动漫玩具消费状况研究》的结果相似。<sup>[9]</sup>因此，当前国内的动漫消费水平基本上多集中在低消费水平上。动漫消费水平对道德认同的差异性比较分析结果显示，高消费者与低消费者在道德认同上存在显著差异，且低消费者的道德认同高于高消费者，这与我们最初的假设不相符，但结合国内其他研究者的研究做进一步分析后发现，动漫购买的主要群体是初中生，其次是小学生和高中生，而大学生和成人所占比例都较低。<sup>[9]</sup>对动漫作品及其周边产品的消费本质上是对蕴含在动漫作品及周边产品的符号意义的消费，通过动漫消费来表达自我，同时也反映出人们在工作和生活中存在一定的认同危机。<sup>[10]</sup>此外，针对本次研究的样本情况，在三个维度的分布上，三部分比例相差很大，不够均衡，这有待于做进一步的研究探讨。

#### （三）动漫使用情况与道德认同的关系

从动漫使用情况与道德认同之间的相关分析结果显示，动漫使用情况与道德认同之间相关显著，即动漫使用越多，其道德认同水平越低。在认同上，相关研究表明，中学生和小学生希望具有自己喜欢的动画人物的某个能力特点，而在言语模仿、动作模仿方面的表现就更常见了。<sup>[11]</sup>在动漫文化对青少年道德认同的影响上，国内其他学者也提出了一些担忧，郭虹提出，外国动画片垄断中国市场的现状与后果令人不安，最可怕的是背后民族精神的弱化，日本、美国等国家的动画片、漫画借助其成熟的商业化渠道大量涌入国内，成为我国动漫文化的引领者，我国动画制作受到日美动画的影响很大，西方国家的价值观、生活方式通过动画片传递给我国的青少年，并在一定程度上得到青少年的认同。<sup>[11]</sup>在我们的道德认同的调查中，主要以现实的道德行为为指标，来调查动漫使用对青少年道德认同的影响，池上嘉彦认为青少年的认知能力尚未完全成熟，与动画人物的长期接触，对人物的态度、话语、行为，甚至穿戴的模仿，会模糊现实世界与动漫世界的界限，影响青少年社会化进程。<sup>[12]</sup>

### 四、建议与对策

大学生是社会的一个特殊且重要的群体，他们处于青少年的高段，无论生理上还是心理上都将



走向真正意义的成人阶段。他们时刻接收着来自外部世界的新技术、新思想,是思维最为活跃的人群,代表着社会流行文化的发展方向。大学生的成长教育是一个发展的过程,尤其是对其成长早中期的教育尤为重要,这也是正所谓“教育要前移”的原因。

### (一) 重视青少年的情感需求,加强情感联结

研究表明,大多数青少年是喜欢动漫的,动漫之所以吸引青少年,一方面是有兴趣,更重要的是能贴近他们的内心,帮助他们排解内心的苦闷;另一方面动漫中表达的一些情感,可以引起青少年的共鸣,触动他们的情感世界。这样就使得动漫或者动漫周边产品有了对人性的关怀和体贴,使青少年在面对现实生活或学业的繁重压力时精神能有所寄托。动漫或动漫周边产品成为了青少年情感宣泄的一个出口。因此,在动漫的创作和引进中,我们需要的是可以贴近青少年内心情感和需求的动漫作品,从而加强动漫与青少年之间的情感联结。

### (二) 理性审视青少年动漫文化,加强本土文化引导

我国早期的动画片是儿童成长阶段教育的重要辅助工具,给孩子们带来无尽的快乐。随着国外动漫引入国内,动漫越来越多地得到青少年的青睐,进入他们的现实生活,帮助其排解成长过程中的迷茫。国内研究表明,好的动漫可以促进青少年健康身心的发展和健全人格的养成。我们的研究也表明,动漫的使用情况跟青少年的道德认同有密切关系,因此,需要理性审视青少年动漫文化,甄别和遴选出优秀的动漫作品,鼓励青少年在合理的时间观看,帮助他们更好的成长。同时,也需要发展符合我国文化背景的动漫作品,使青少年能够更多地受到本民族文化、价值和道德的引导。

### (三) 发挥动漫的积极导向功能,加强现实引导

动漫不论是在道德认同方面还是在青少年的价值观和心理发展方面都有一定的影响,因此,在对动漫的制作上,应结合青少年生理和心理特点,制作有利于青少年身心健康的作品,满足青少年心理发展的需求,帮助他们解决一些心理困惑。同时,恰当地把握动漫作品的精神内涵,使其更大限度地发挥对青少年生活的积极引导作用。心理学中的社会学习理论认为个体可以通过亲自观察他人的行为进行学习,动漫角色会成为青少年观察学习、模仿的榜样,因此,积极的、有榜样作用的动漫形象对青少年来讲是需要的。同时,也需要在现实中对青少年加以引导,防止他们因动漫而模糊现实的界限,进一步加强他们的道德认同。

### 参考文献:

- [1] 曾晓强. 道德认同研究进展与德育启示 [J]. 重庆工商大学学报: 社会科学版, 2011 (8): 150-154.
- [2] 黄华. 社会认知取向的道德认同研究 [J]. 心理学探新, 2012 (32): 483-488.
- [3] 柳青, 韩振华. 论动画对青少年社会化的影响 [J]. 青年探索, 2006 (1): 9-10.
- [4] 郭虹. 中国青少年与动画传播的实证研究 [J]. 新闻大学, 2003 (4): 30-35.
- [5] 姚悦月. 日本少年动漫对青少年成长的影响 [J]. 当代青年研究, 2010 (1): 60-67.
- [6] 董小苹, 王丛彦. 青少年动漫爱好现状调查 [J]. 当代青年研究, 2008 (9): 50-59.
- [7] 邓智平. 广东青少年动漫消费调查报告 [J]. 青年探索, 2007 (1): 3-5.
- [8] 曾毅. 日本流行动漫对我国中学生的吸引力的实证研究 [D]. 中国科学技术大学, 2009.
- [9] 郭维娜. 浙江省动漫玩具消费状况研究 [D]. 杭州: 浙江大学, 2010.
- [10] 刘莉. 动漫与自我认同的代际分析 [D]. 上海: 华东师范大学, 2009.
- [11] 郭虹. 中国动画传播状况研究 [D]. 上海: 复旦大学, 2003.
- [12] 池上嘉彦. 符号学入门 [M]. 北京: 国际文化出版公司, 1985. 16-17.