

刍论动漫对我国青少年价值观的影响

董秀成

摘要:探讨了动漫对青少年价值观的影响,785名青少年完成了动漫使用行为问卷和价值观问卷。数据分析发现,当前青少年对终极性价值观和工具性价值观的认同感都相对较高,青少年最为认可的三项终极性价值观为家庭安全、幸福和真挚友谊,三项工具性价值观为愉快、诚实正直和独立自主;青少年认可度最低的三种终极性价值观是令人兴奋的生活、成就感和美的世界,认可度最低的工具性价值观是博爱、雄心勃勃和忠顺服从。研究还发现,动漫影响着青少年的价值观,具体表现为动漫使用降低了青少年对成就感、公正平等和家庭安全三类终极性价值观的认可度,而提高了青少年对富有想象力、独立自主和博爱三类工具性价值观的认可度。

关键词:价值观;青少年;动漫使用行为

作者简介:董秀成,男,副教授,教育学硕士。(浙江传媒学院 学生处,浙江 杭州,310018)

中图分类号:G641

文献标识码:A

文章编号:1008-6552(2013)02-0115-05

一、引言

据统计,5-25岁的青少年是动漫文化消费的主体,他们中大多数都有消费动漫游戏产品的习惯和经历。邓智平以1823名广东省青少年为对象的调研发现,84.9%的青少年表示他们喜欢或者比较喜欢动漫产品,其中,近一半人接触动漫的时间是5-10年,而接触动漫10年以上的人为10.3%^[1]。动漫已经成为青少年课后娱乐的主要方式和交流的主要内容。

动漫对青少年的社会性发展,包括道德、攻击性、亲社会行为等有着重要影响。^[2,3]以日本为例,占据着全世界80%的动漫市场的日本动漫在为日本带来巨大经济财富的同时也为其带来巨大的社会问题,其中之一就来源于动漫中充斥着暴力和情色。例如,2004年奈良市发生了女童被杀事件,称为“小林薰事件”,该事件中受害者被杀害的方法与著名动漫作品《库洛魔法使》的同人作品吻合。这些事件也促使日本政府和教育工作者仔细思考动漫对青少年社会性发展的可能负面影响^[4]。范丽恒和牛晶晶^[5]对初中生的动漫使用行为进行研究时发现,男生更喜欢重度暴力的动漫,女生则更为喜欢生活类轻松愉悦的动漫,但是在女生喜爱的动漫中44.78%是暴力内容为主的动漫作品;不仅如此,年级越高的初中生越喜爱高暴力动漫。大量研究业已揭示,媒介中的暴力内容容易诱导青少年的模仿行为^[6],长时间的观看含暴力内容的媒介会增加青少年对暴力的模仿,减少其对暴力认知和行为的抑制,并较少同情那些暴力受害者。

价值观作为个人核心的稳定的人格特征,是评价事物重要性的内部尺度,是个人需要层次的体现,也是人们用来区分好坏标准并指导行为的多维度多层次的心理倾向系统^[7]。心理学研究发现,价值观影响着青少年的心理健康^[8]和疏离感^[9]。但是,当以“动漫”、“价值观”或“心理健康”为关键词检索CNKI数据库,仅可找到13篇涉及动漫与价值观或者心理健康关系的文献,这些文献大都是从思辨

角度分析了动漫影响青少年价值观或者心理健康的可能性。这说明两点：首先，我们的教育行政部门、教育工作者和研究人员已经意识到动漫对青少年的价值观和心理健康可能存在着负面作用。其次，对于动漫如何影响着青少年价值观和心理健康，以及影响程度有多大，目前并无实证的研究加以分析。这导致我们无法明确地阐述动漫对青少年价值观的影响形式，而这正是本研究的目的所在。

二、方 法

1. 被试
- 本研究面向年龄在 14 - 22 岁的青少年一共发放问卷近千份，回收有效问卷 785 份，其中男生 348 人，女生 437 人。
2. 测试
- (1) 动漫使用行为。研究设计了 3 道项目（5 点计分）用于评估青少年的动漫使用行为，包括个体每天观看动漫产品的时间、每月购买动漫产品的钱数和拥有动漫产品的数量。该问卷的内在一致性系数为 0.897。
- (2) 价值观。采用 Rokeach 编制的价值观调查量表评估青少年的价值观。该量表包括，终极性价值观和工具性价值观两个分量表，每一分量表由 18 项价值信念组成。要求被试对每一种价值观的重要性程度进行打分，其中，1 表示对自己的人生目标一点都不重要，10 表示对自己的人生目标非常重要。得分越高，表明该价值观对其越重要。
3. 统计
- 研究采用 SPSS15.0 进行统计分析。

三、数据分析

(一) 当前青少年价值观现状的描述性分析

研究发现，目前青少年的价值观总体较高。其中，青少年最为认可的三项终极性价值观为家庭安全、幸福和真挚友谊，最为认可的三项工具性价值观为愉快、诚实正直和独立自主。青少年认可度最低的三种终极性价值观是令人兴奋的生活、成就感和美的世界，认可度最低的工具性价值观是博爱、雄心勃勃和忠顺服从（参见表 1）。

表 1 当代青少年价值观的描述性统计分析

终极性价值观	平均数	标准差	工具性价值观	平均数	标准差
舒适生活	7.76	2.286	雄心勃勃	6.73	3.615
令人兴奋的生活	7.13	2.186	心胸开阔	8.23	2.789
成就感	7.57	2.016	才干过人	7.56	1.932
和平的世界	7.79	2.195	愉 快	8.49	3.627
美的世界	7.69	2.121	干净整齐	8.18	3.523
公正平等	8.05	2.038	勇敢担当	8.18	1.821
家庭安全	8.71	1.909	宽 恕	8.14	1.894
自 由	8.40	1.973	乐于助人	8.13	3.091
幸 福	8.58	1.901	诚实正直	8.46	3.654
内心和谐	8.28	1.958	富有想象力	7.96	1.966
成熟的爱	8.07	2.028	独立自主	8.35	3.303
国家安全	7.98	3.326	聪 慧	8.18	1.837

续表 1

终极性价值观	平均数	标准差	工具性价值观	平均数	标准差
快 乐	8. 45	1. 984	合乎逻辑	7. 62	2. 026
济 世	7. 94	2. 450	博 爱	7. 44	3. 531
自我尊重	8. 31	2. 586	忠顺服从	6. 69	2. 343
社会认可	7. 80	2. 070	谦恭有礼	7. 74	3. 687
真挚友谊	8. 47	1. 928	负责可靠	8. 23	1. 895
智 慧	8. 25	2. 557	自我约束	7. 80	2. 185

（二）动漫使用行为与终极性价值观的关系

研究分析了动漫使用行为与终极性价值观的关系。将动漫使用行为分为三组：低动漫使用行为、一般性动漫使用行为、高动漫使用行为。以动漫使用行为为自变量，以终极性价值观为因变量进行方差分析。结果发现，动漫影响着青少年对成就感、公正平等和家庭安全三方面价值观的认同，动漫使用行为较低的青少年更为重视这三类终极性价值观（参见表 2）。

表 2 动漫使用行为与终极性价值观的关系

终极性价值观	动漫使用行为	平均数	标准差	F	p
成就感	低动漫使用行为	7. 76	1. 772	3. 249	0. 037
	一般性动漫使用行为	7. 53	1. 935		
	高动漫使用行为	7. 44	2. 080		
公正平等	低动漫使用行为	8. 22	1. 904	3. 235	0. 040
	一般性动漫使用行为	8. 24	1. 722		
	高动漫使用行为	7. 94	2. 030		
家庭安全	低动漫使用行为	8. 18	1. 839	3. 015	0. 050
	一般性动漫使用行为	8. 18	1. 829		
	高动漫使用行为	7. 97	2. 152		

（三）动漫使用行为与工具性价值观的关系

研究分析了动漫使用行为与工具性价值观的关系。以动漫使用行为为自变量，以工具性价值观为因变量进行方差分析。结果发现，动漫使用行为影响着富有想象力、独立自主和博爱三类工具性价值观价值观，高动漫使用行为者更为重视这三类价值观（参见表 3）。

表 3 动漫使用行为与工具性价值观的关系

工具性价值观	动漫使用行为	平均数	标准差	F	p
富有想象力	低动漫使用行为	7. 58	2. 063	4. 400	0. 013
	一般性动漫使用行为	8. 01	1. 953		
	高动漫使用行为	8. 19	1. 853		
独立自主	低动漫使用行为	8. 24	1. 831	3. 433	0. 033
	一般性动漫使用行为	8. 20	1. 874		
	高动漫使用行为	8. 97	6. 619		
博 爱	低动漫使用行为	7. 04	2. 259	3. 486	0. 028
	一般性动漫使用行为	7. 42	2. 082		
	高动漫使用行为	7. 95	6. 907		

四、讨 论

本研究主要包括两个目的,一方面是了解当前青少年价值观的现状,另一方面是分析动漫对青少年价值观的影响。

(一) 青少年终极性价值观和工具性价值观认同现状

第一,在10点量表上青少年的终极性价值观得分为7.989,工具性价值观的得分为7.894。这表明青少年的终极性价值观和工具性价值观的认同感较高。

第二,青少年最为认可的三项终极性价值观为家庭安全(8.71)、幸福(8.58)和真挚友谊(8.47),明显有别于黄希庭、张进辅和张蜀林^[7]研究发现的青少年最为认可的三项终极性价值观“有所作为、真正的友谊和自尊”。这既与青少年的心理发展特点相关,也与当前的社会思潮相适应,实质在于社会的总体价值观从集体主义导向逐渐向个人主义导向转变。集体主义导向强调个人价值只有在集体中得以体现和发挥,但随着个人意识的觉醒,这一理念越来越不被年轻一代所认可,他们转向张扬个人性价值,重视家庭和个人的幸福。青少年认可度最低的三项终极性价值观令人兴奋的生活(7.13)、成就感(7.57)和美的世界(7.69),明显有别于黄希庭、张进辅和张蜀林^[7]研究发现的青少年认可度最低的三项终极性价值观“舒适的生活、兴奋的生活和拯救灵魂”。“成就感和美的世界”成为当前青少年认可度低的价值观可能与当前我国改革进入相对滞后期有关,各种社会矛盾不断显现,各阶层之间的利益博弈日趋剧烈和紧张,个人的命运感在当前趋于渺小和不可预期,民众的社会心态趋于暴戾化和浮躁化,从而削弱了青少年的个人价值感。

第三,青少年最为认可的三项工具性价值观为愉快(8.49)、诚实正直(8.46)和独立自主(8.35),明显有别于黄希庭、张进辅和张蜀林^[7]研究发现青少年最为认可的三项工具性价值观“有抱负、有能力和胸怀宽广”。这与当前青少年自主意识增强,追求独立人格,注重自我感受,崇尚个人生活的时代特征吻合。对独立自主价值观的认同反映出青少年自我价值的觉醒。青少年认可度最低的三项工具性价值观为博爱(7.44)、雄心勃勃(6.73)和忠顺服从(6.69),明显有别于黄希庭、张进辅和张蜀林^[7]研究发现的青少年认可度最低的三项工具性价值观“整洁、自我控制和服从”。前后两次都对“忠顺服从”不认可,说明青少年的这种固有特征没有随着时代的发展而改变,但对“有抱负、有能力”价值认同的下降以及对“雄心勃勃”的低认同反映出了当前社会心态对青少年自我价值的影响。大量研究揭示,目前我国阶层流动相对固化,社会资源的占有出现了代际传递现象,居于社会底层民众子女以自身努力改变自己命运的机会日趋减少。这一社会心态可能影响着青少年对“博爱、雄心勃勃”的较低认同。

(二) 动漫使用行为对青少年的影响

第一,高动漫使用行为降低了动漫青少年对成就感、公正平等和家庭安全等三种价值观的认可度,可能原因在于,在当前我们仍然重视教育对青少年人生发展的重要作用,因此往往将动漫与玩物丧志联系在一起,强调了动漫的消极面而忽略动漫的积极面。动漫无疑会占用青少年的大量的课余时间和学习时间,影响其学习效果,降低了青少年的成就感,也容易引发青少年与家长之间的潜在矛盾,从而降低了青少年对成就感和家庭安全的认同。很多动漫产品中包含着竞争性因素。例如,动漫网络游戏使用者之间存在着强烈的竞争,竞争的胜负不仅取决于游戏者的竞技水平,动漫游戏胜负竞争的不公平性无疑会影响青少年对公正平等价值观的认可。

第二,高动漫使用行为提升了青少年对富有想象力、独立自主和博爱这三类工具性价值观的认同,这意味着动漫对青少年的价值观形成和发展是发挥着积极作用的。可能原因在于,动漫作品因其丰富的想象性会提高青少年对富有想象力的认可,动漫游戏的互动性和竞争性会增加对独立自主价值观的

认可度。此外，青少年通过动漫作为结交朋友的手段，甚至形成不同的小群体，从而增加了青少年对博爱价值观的认可。

五、对策和建议

各级政府部门、学校和家庭要有效利用动漫作品的积极影响，构建良好的育人环境，促进青少年积极向上的价值观形成，同时要积极防范动漫的消极影响，构建绿色动漫环境，避免青少年受到不良动漫作品的侵扰和危害。

第一，针对当前青少年“有所作为、成就感、美的世界”的终极性价值观以及“有抱负、有理想、博爱、雄心勃勃”等工具性价值观的认同感下降等现实情况，国家和地方政府下一步关于动漫发展的激励政策应该更多地倾向于弘扬此类正能量的优质本土动漫生产。有关部门要加强立法，切实履行对引进动漫产品的审查职责，从严审批，防止充斥不良信息的外来动漫作品的引进，把好进口的质量关。对于国内自行创作和发行的动漫作品，要加大审查力度和管理力度，要从创作源头加强自律意识，要在适当借鉴国外先进技术和理念的基础上，积极推动富含优秀本土文化的动漫作品的创作，使广大青少年更多地受到本民族优秀文化和积极价值观的引导。

第二，针对动漫使用可以提升青少年对“富有想象力、独立自主和博爱”等价值观认同的作用，各级教育部门要善于利用动漫这一媒介，营造良好的校园文化，创新教育方法，开拓教育思路，有效发挥动漫的教育功能，开展有效的思想政治教育工作。动漫文化蕴藏着丰富的教育资源，青少年在欣赏动漫作品的同时，也会受到动漫主人公在世界观、人生观和价值观方面的潜移默化的影响。教育工作者要利用好动漫的娱乐性和教育性特点，让动漫成为青少年价值观教育的新途径。

第三，针对动漫使用降低了动漫青少年对“成就感、公正平等和家庭安全”等三种价值观认同的实际，各级学校和家长要帮助青少年提升辨别、判断、筛选的能力以及合理使用动漫的能力，抵制动漫使用的消极影响。青少年期是人生的重要时期，也是他们叛逆和疏远父母的时期。家长要主动增加对子女喜欢的动漫的了解，适时地与子女进行动漫欣赏的交流和沟通，积极以动漫为媒介构建良好的亲子关系，从而有针对性地引导教育子女，帮助他们树立正确的价值观。

参考文献：

- [1] 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.
- [2] 任频捷. 动画片对中国儿童暴力性倾向的影响 [J]. 南京大学学报, 2002 (4): 31-60.
- [3] 张昀华. 漫画在中小学生中的影响 [J]. 中小学图书情报世界, 2006 (11): 61-62.
- [4] 罗一娴, 党玮莹. 浅谈日本动漫文化对我国青少年的影响 [J]. 农村经济与科技, 2008, 19 (6): 91-92.
- [5] 范丽恒, 牛晶晶. 动漫中的暴力类型分析—对 596 名初中生的调查 [J]. 上海教育科研, 2011 (6): 43-45.
- [6] Bandura A. Social Learning Theory. Englewood Cliffs [M]. N J: Prentice Hall, 1977: 105.
- [7] 黄希庭, 张进辅, 张蜀林. 我国五城市青少年学生价值观的调查 [J]. 心理学报, 1989 (3): 274-283.
- [8] 王红时, 范晓玲. 价值观与大学生心理健康关系的研究 [J]. 长春大学学报, 2008 (2): 73-75.
- [9] 杨东, 张进辅. 大学生疏离感和价值观关系的研究 [J]. 西南大学学报, 2000 (4): 78-83.