

解读漫画：一项基于儿童视角的传播学质性研究

刘宣文 杨帆

摘要：随着漫画产业的迅速发展，它对儿童的影响日渐扩大。但漫画对于儿童有何独特的影响，儿童目前的漫画识读能力如何，国内尚无全面系统的研究。文章为质性研究，采用半结构化访谈采访了8位不同背景喜爱阅读漫画的儿童。研究发现目前儿童漫画识读的识读能力在认知方面有一定发展，但意志行为上还有欠缺；分析能力基本具备，但还不能准确辨别良莠；漫画评价局限宏观、忽略微观；理解能力尚停留于表面图文水平，不能深入探究与理解；应用能力已有所体现，但还需进一步培养。

关键词：漫画；儿童；传播；质性研究

作者简介：刘宣文，男，教授。（浙江传媒学院 媒介素养研究所，浙江 杭州，310018）

杨帆，女，心理学硕士。（金华市第二人民医院 心理测验室，浙江 金华，321000）

中图分类号：G252.17

文献标志码：A

文章编号：1008-6552 (2013) 03-0051-06

一、文献回顾与问题提出

具有图像与简单语言双重传播特性的漫画，相较于其他的传播媒介更具易懂性，无形中也更能深入儿童的生活并扮演一个重要的讯息传播角色。当代漫画已逐渐向多方位多层次的产业化方向发展，成人化趋势锐不可当。尽管成人漫画能传递现实社会生活的规律与准则，加速其社会化发展，但超越儿童各种身心理解和接受能力范围的内容也会引发拔苗助长的危机。燕道成博士就曾提出媒介素养的提升与卡通分级的实施势在必行，要着眼于化解卡通成人化的弊端。^[1]

近几年来，漫画通过全国报纸杂志零售点的强力促销，读者随手即可购得漫画杂志，因此，常可见到许多中小学生在漫画书摊边流连忘返、驻足阅读的一幕。这一现象确已引起教育者、家长的关注，并对儿童课外阅读甚至漫画阅读的现状以及漫画阅读对儿童的影响进行了广泛的研究。

有关儿童课外阅读现状的调查表明，卡通、连环画在中小學生中相互传阅的情况最为普遍，且卡通在小学生课外读物中的比例大于初中生^[2]，特别是小学高年级学生漫画阅读数量明显上升竟超过了70%^[3]，而安徽省图书馆少儿阅览室针对小读者阅读倾向进行的统计发现，青少年最爱阅读漫画类图书，且借阅排行榜前五位中有四部都是漫画类书籍^[4]。台湾学者林佳蓉（2009）曾亲自去租书店进行走访调查，发现租书店也有所谓的十大最受欢迎漫画排行榜，如《七龙珠》、《灌篮高手》、《流星花园》等，^[5]这与大陆对986名初中生进行的青少年动漫爱好现状调查结果一致，即日本动漫最受初中学生喜爱。^[6]

卡通漫画以独特优势吸引着大批儿童的倾心阅读，因而也会对成长中的孩子散发着魔力般的影响。国内外相关研究表明，漫画能激发儿童的学习动机，引出儿童的前概念及他们的认知冲突，促使儿童进行合作学习和探究学习，督促儿童及时反思及自我评价。概念卡通在小学科学教学中的应用^[7]便是验证。此外，漫画对儿童的情绪意志、人际互动等方面也具有正性推动作用。处于身心发育关键时期的儿童青少年，也是一个比较热衷于尝试新鲜刺激事物、充满好奇心的群体，因此，对于时尚、暴力、色情等刺激、辛辣主题的不良漫画，儿童同样青睐有加。2007年初，央视停播颇受儿童欢迎的动画片《虹猫蓝兔七侠传》，原因是包含过多的暴力内容，然而图书市场的漫画《虹猫蓝兔七侠传》却仍连续

6个月占据少儿类图书榜首。可见,儿童对于通过情节合理化、游戏化和视觉美学化处理的卡通暴力并无排斥和防御能力。同样地,色情文化也是不容忽视的一大危害。目前最多涉及色情文化的浪漫爱情题材漫画不但迎合小读者的年龄阶段将男女主角的年龄层下降,而且还以所谓“重口味”及“辛辣”的画风与主题来吸引懵懂好奇的儿童。笔者在走访一所初中后发现,常有床戏等不良画面的日本漫画《烈欲天使》很受学生欢迎,大多数初中生都传阅过,甚至一些学生小学就曾看过。与广大教育工作者的担忧不谋而合,家长们普遍反映的最大问题也是漫画中暴力、色情、荒诞等低俗画面对孩子的健康成长会有较大的影响^[8]。

漫画阅读过程会展现阅读者对漫画的解读过程、理解水平、诠释方法、接受程度与情感取向等,同时也会揭秘漫画究竟如何影响阅读者的知、情、行并左右其能力与人格的发展。以往研究较多集中在漫画媒介传播的广度即儿童漫画阅读行为层面,以及从漫画角度来推测验证其对儿童的影响,至于漫画如何被儿童解读、儿童又如何与漫画互为影响、漫画媒介传播的影响效果如何还缺少相关实证研究。因此本研究所要探讨的主要问题包括儿童对漫画的认知程度,儿童如何获取使用、分析、评价漫画,以及儿童是否能够应用并创作漫画等,简言之,就是对儿童的漫画识读能力作一个现状调查研究。

二、研究方法

为了能站在儿童的角度去了解儿童在漫画阅读过程中的一系列心理活动,力求从较深层面探讨漫画阅读与儿童之间的关系,验证漫画对儿童的真正影响效果,弥补以往量化研究的不足,本研究采用质性访谈的研究方法。

首先,在媒介识读能力具体分类内容的基础上结合漫画阅读的特殊性,编制半结构化访谈提纲作为研究工具,主要内容包括漫画阅读习惯、漫画的选择、漫画中是非真假的辨别判断、漫画的欣赏评价、漫画主题特质的理解以及漫画的应用与产制过程等。

其次,根据目的性原则,即根据是否具有完成本研究任务的特性和功能的原则,采用同质性抽样策略确定了研究对象抽样标准:不同性别、不同年龄以及不同家庭背景但都非常喜欢阅读漫画的儿童。据此成功抽取8位研究对象:4位男生4位女生;年龄跨度从10岁到13岁。

第三,由2名接受过质性研究方法培训的心理学专业硕士生担任访谈员。正式访谈开始前访谈员告知儿童访谈的目的和意义,并强调研究的匿名性和访谈资料只用于研究的严格保密性,得到儿童明确答应支持研究、同意录音之后,在无人打扰的教师办公室进行了约为40分钟的一对一深度访谈。访谈员在访谈结束后及时撰写观察笔记。

最后,2名访谈员将8位研究对象的访谈原始资料进行逐字转录与归类,在成文时采用分类为主的写作方法,再次将归类的材料进行比较分析。

三、研究结果

通过对8位儿童漫画阅读访谈结果资料的分析,可以发现:

(1) 儿童阅读漫画存在废寝忘食的现象,虽能意识到不恰当的漫画阅读行为会对自己的生活、学习造成负面影响,但只有少数能控制管理好自己

A:“我比较喜欢看漫画,因为妈妈不让我看,我就向同学借来看,她越不让我看我就越想看。”“有一次在家里,妈妈叫我烧中饭,我正好在看漫画,妈妈就出去了,大概过了两个小时12点钟妈妈回来了,我还在看漫画,她问我饭烧好没,我忘了……”“上课看也有,一般下课看得比较多一点,因为上课看的话老师会立即没收。”“我觉得有一点影响学习,就是做完作业后,就会看漫画看得有点多,预习复习时间就没有了。”

B:“有一次,我到朋友家去,晚上他爸爸妈妈都睡觉了,我和他就拿着电筒偷偷在床里面看,看看都忘记时间,看到好像凌晨3点钟,然后睡觉,第二天老想睡觉好像连走路都摇摇晃晃的。”“应该

给自己限定时间，不能说从中午一直看到半夜还在看，不能看太多，眼睛要坏掉。”

D：“一般课间时候看漫画，作业课自由活动的时候也看，不会影响学习。”“学习疲劳的时候放松一下，晚上睡觉前看看。”

许多家长和老师都一致认为孩子没有很好的自控能力，不能合理地安排娱乐时间和学习时间。从上面访谈儿童的叙述来看，这样的情况确实存在，他们常常会因为迷恋漫画而忘记时间，以致忘记吃饭、睡觉。当然儿童也知道漫画看得太久会影响身体健康、学业成绩，但知道并不等于能控制，他们的漫画阅读行为仍然受到自控能力较弱的制约，即便在家长、老师的强制管束下，仍有个别小学生会冒风险阅读漫画。

(2) 儿童普遍喜欢阅读幽默搞笑类漫画，其次是枪战类、侦探类，而枪战类主要受到了男生的青睐，女生则青睐侦探类漫画

A：“我一般什么类型都会看，幽默的比较多，破案的也看，就是不喜欢那种比较刺激一点的。”“破案的漫画书让我们更加学会思考，遇到难题要冷静。”

C：“我喜欢看很可怕的，因为很刺激很好看，比如枪战、讲战争的，幽默的也比较喜欢。”

E：“打打杀杀不太好看，我喜欢破案的和搞笑的，感觉破案里面的情节很刺激。”

F：“喜欢搞笑的和打打杀杀的，搞笑的就觉得很好玩，打打杀杀就是和我玩的电脑游戏很像的。”

在漫画类型的选择上，幽默搞笑是最受孩子们喜爱的，事实上几乎所有漫画都会有这一基本特点存在，只不过在故事类型的侧重点上会有所不同，而这不同就导致男女生在偏爱的漫画类型方面存在一定差异。男生多喜欢看一些战争、枪战类漫画，他们翻阅时会感觉到很兴奋、很刺激、很过瘾，而女生则更喜欢看一些心思细腻缜密的侦探类漫画，她们觉得这类漫画能促进思考、帮助解决问题。

(3) 儿童能比较客观地认识到漫画中事件或人物的虚拟性，以及与现实社会真实性之间的区别与联系

D：“漫画不可能是真的。”

E：“漫画里面的事情不怎么可能是真的。”

G：“漫画里面画的可能是真实发生的事情，也可能不是，比如《阿衰》里面的阿衰喜欢吃臭豆腐，我也很喜欢吃。”

H：“漫画里面画的不会是真实发生的事情。”

受访儿童对于漫画的真实与虚拟已经有了一个较为客观准确的判断，他们都认为漫画情节不是真的，是虚构的，具有虚拟性。当然，漫画创作也可能是以现实生活为基础的，不排除部分内容的真实可能性，比如其中一位儿童就提到他和漫画人物阿衰一样都比较喜欢吃臭豆腐。

(4) 儿童认为益智类、侦探类、科幻类漫画能帮助增长知识、丰富想象力，而恋爱色情类、战争暴力类则是少儿不宜的漫画，但具体少儿不宜包括哪些内容，儿童概念模糊，尚不能正确判别

A：“刺激类的、色情类的漫画不太好。”“看起来的话有些人如果对朋友动情成绩会下降，会影响考试。”“打架算暴力，战争算暴力，骂人算是中间。”

C：“……有些人会模仿漫画里面的人物，比如说故事情节里有人把另外一个人杀掉了，不能说你也去模仿把别人杀掉，不能像漫画里的人一样去打打杀杀。”

D：“有些漫画可以让我们增长知识，比如科幻可以让我们想一些奇形怪状的东西。”“恋爱漫画没见过，书店里好像有又好像没有，反正我是翻过去看都不看的。”

E：“早恋，如果看多的话。”“没看过，应该是朋友看过跟我说的，印象中就是一样，亲嘴。”“同学中看这一类的基本不多，不过有几个特别喜欢看，还经常画出来给同学看一下，然后他们就哈哈大笑。”

F：“我经常去买打打杀杀的那种，就是有时候我买一本书，看到幽默的和激烈一点的，我还是会买激烈一点的。”“战争不算暴力，骂人也不算暴力，但是又有点倾向暴力。”

G:“破案的也算好的吧。”“有些是少儿不宜的,比如说打群架的。”“骂人可能算暴力,应该算。”“谈情说爱的也算少儿不宜,但是一般不会去看,不清楚其他同学有没有在看。”

H:“益智类的比较好,比如《IQ 狂人》,在数学报上的。”“我看过科幻类的,可以增加想象力,平时有时候也会自己想象一下。”“漫画中的打打杀杀不能解决问题,现实中不会模仿它们去打打杀杀解决问题的。”

受访儿童对于有益漫画均推选了能够增长知识、丰富想象的益智类、侦探类、科幻类,而对于有害漫画则认为包括了少儿不宜的涉及暴力、色情内容的漫画。尽管儿童能粗略区分漫画的利弊,但对于从属于暴力与色情范畴的具体内容和表现并不十分了解。

在谈到色情类漫画书时,受访儿童均表现出了一丝丝尴尬,在反复强调,访谈只作研究使用,鼓励其表达,消除其戒心后,他们才进一步讲述了他们对于这类漫画书的一些理解。尽管受访儿童明确表示不会去看色情漫画,也少许知道一些什么画面能归类到色情范围,看了之后沉溺于其中会有哪些不好的影响,但是色情概念仍然非常模糊,对于明白这类漫画书真正的影响还是存在着很大的不确定性。不容忽视的是他们提到了一些同学不但比较喜欢看这类色情卡通,有时还会照模照样画出来并相互间传阅嬉笑,全然没有不雅羞耻之感。虽然目前只是少数几个同学如此,但随着不良文化的蔓延,喜欢接触色情类书刊的情况难免会有扩大之趋势。

再说到暴力,儿童所受影响更大。从访谈资料中我们可以看出,男生一般都明确表示他们非常喜欢看枪战暴力类漫画,即便是与男女生都喜爱的幽默搞笑类相比,他们仍会选择前者,他们觉得暴力会更刺激更过瘾。当问及这类漫画有何益处时,男生闭口不答,显然他们对于暴力这种处事方式也是不认可的,只不过在心理上会有一种得到发泄的满足感。因此尽管男生喜欢看,但他们并没有完全模仿漫画中的不良行为,而是有一定自制地知道什么是可以学来放松娱乐的,什么是不可以模仿也不可以付诸行动的。女生对于暴力漫画的态度很明确——不喜欢,且强调不应该整天打打杀杀,模仿一些暴力情节,尤其是那些具有伤害性的暴力行为,包括自伤或者伤及他人的。打杀伤人暴力显而易见可控可防,而一些软性隐晦暴力却可以潜移默化,尤其是对暴力概念模糊不清的儿童来说,这样的影响更不可小觑。以骂人、沉默为例询问是否属于暴力,受访儿童均不能肯定准确地作一判断归类,甚至将其划出暴力范畴。因此,儿童仅仅认识到武力暴力、避免采用武力手段处理问题是远远不够的。

(5) 儿童之间会讨论、评价漫画中精彩的画面,但其他漫画要素很少涉及,且判断漫画是否好看也只是简单地依据色彩是否丰富或者内容是否吸引自己

A:“我会和堂姐说下,内容不多,画面讨论多一些。”“要有幽默感的,色彩丰富,不是那种黑白的,内容丰富一点的漫画才算好看。”

D:“我会和同学讨论那些精彩的图片。”“战争类的,有点战争暴力类的,有点幽默感的,还要彩色的漫画好看。”

G:“有时候会和同学讨论。”

受访儿童均表示会与其他人讨论看过的漫画,比如精彩的画面,但是漫画其他组成要素并未提及。同样评判漫画是否好看也仅局限在色彩丰富程度以及个人喜好类型方面,而没有从多个角度来讨论欣赏漫画。总的来说,除了强调彩色漫画更吸引人外,儿童在画面欣赏、内容评价、情节设计的合理与否等方面均交了“空白卷”。

(6) 儿童阅读漫画追求的多半是比较浅显易懂的幽默搞笑画面,很少深入探究抑或难以理解画面背后的深层意义

A:“有些儿童书图画没有的,就直接是说说说,而漫画书比较幽默,人物也画得很搞笑。”“有时候漫画书中有些词语很简单或者画面正面侧面放在一起就会看不懂。”“破案的书有的地方把案子告诉我们,问我们该怎么破,然后又不把破案过程写给我们,我们不知道就会很难。”

D:“词汇有些很搞笑,人物很夸张,画面比较多,其他书密密麻麻的字看得眼睛都花掉了。”“有

的漫画是很难懂的，我们看过一遍就不想再看了。”

E：“幽默。”“漫画书与其他书的区别是漫画书是一个个方框的，基本上都是图画。”

H：“搞笑。”“我觉得有很多图画，字很少。”

幽默夸张是漫画的重要表现形式，它符合小学阶段儿童的理解能力和接受方式，因此不论男女生，都认为漫画最吸引他们的是漫画画面的幽默、夸张及搞笑，不仅因为情节的生动，更因为画面的精彩，人物形象的夸张，表现形式的多样，而这些都是文字类书籍不可能具备的元素。

如何看待漫画？孩子真的全都看懂了吗？事实不尽然，受访儿童表示看漫画时也会有很多的疑惑，比如异时同图或者同时异图有时不太能理解，但由于不太影响整个故事的理解或画面的欣赏也就没太在意；又比如没有告知详细破案推理过程的侦探类漫画，儿童也表达了理解方面的困难。然而，漫画不被深入理解的另一重要原因就是儿童在满足了休闲娱乐欲望后很少会去探究漫画背后所隐含的深层意义，正如一位儿童所说“看过一遍就不想再看了”。

(7) 儿童会将自己的想法或创意画成漫画给同学看，但并不清楚漫画究竟是如何出版发表的，相关知识匮乏

B：“有时候会把自己想的东西画出来给同学们看。”“漫画发表要先画、涂色，然后再把它订成书交给出版社，出版社最后付给你稿费。”

F：“我会自己创作漫画，同学也会画，画得还蛮好的。”“不知道漫画是怎么出版的。”

H：“我就是把我的意思画出来，然后就让前后两排的同学看看，他们还都能看懂的。”“不知道漫画出版。”

儿童喜欢漫画不仅体现在看漫画上，也会表现在画漫画上。受访儿童基本都会通过画漫画来表达他们的想法或创意，尽管画漫画的水平有限，但是他们会勇于做一个尝试，不仅如此还会给同学传阅，希望得到一定的认可。在问及如何才能将自己画的漫画发表出来时，一位儿童相对具体地描述了过程，虽然不那么准确，但至少一个大致流程已经了解，如果他要发表他的漫画，会知道下一步该怎么办。可惜的是，只有他能说出一二，其余受访儿童均表示不太清楚发表漫画的途径。

四、结论与讨论

鉴于漫画已成为青少年儿童生活中一种不可或缺的文化现象，一种长期的文化选择，同时也是他们获取新知识、认知是非善恶、品味人生的重要文化载体，需要将儿童的漫画识读能力加以强化和提高，帮助他们对漫画进行批判性分析并获得辨别是非、去伪存真的能力。准确来说，漫画识读能力包括对漫画信息的近用能力、分析能力、评价能力、理解能力和应用能力5个方面。为了能提出有针对性的漫画识读能力教育策略，笔者结合所有关于儿童漫画阅读的量化和质性实证研究，将目前儿童的漫画识读能力现状作一讨论、整理、归纳。

(1) 儿童漫画识读的近用能力在认知方面有一定发展，而在意志行为上还不能做到很好的自我控制。近用能力是指管理自己漫画阅读行为的能力以及对漫画进行有选择阅读的能力。目前儿童已经拥有管理漫画阅读行为的意识，特别是在时间方面提出了一些安排；在选择阅读的漫画方面儿童也都有自己的选择，不会盲目跟从；但由于自控能力较弱，儿童仍会被漫画吸引而放任自己的不良阅读行为。

(2) 儿童具有基本的漫画识读分析能力，但对信息的准确辨别能力还不完善。分析能力是指对漫画中积极、消极因素的洞悉能力以及对漫画事实性、社会性真实的辨别能力。儿童能较好地辨别漫画与现实、虚拟与真实，也能区分有益有害的漫画类型，并注意到漫画中“暴力”与“色情”等消极成分，但对某些复杂概念还相当模糊，故儿童对这些信息的接受与过滤能力只能说处在最初级的阶段。

(3) 儿童对漫画的评价大多局限在宏观层面，微观层面常常被忽略遗忘。评价能力是指从各种角度来评价欣赏漫画的能力。儿童喜爱并经常讨论评价漫画书的精美装帧、出彩画面、丰富内容，对于漫画具体细节方面的关注显然较少，比如情节设计是否恰当、画面安插是否合理、漫画语言即特定的

绘画规则、技巧等是否娴熟。

(4) 儿童漫画识读的理解能力尚停留在表面图文水平,对有些漫画所要表达的深层内涵没有探究与理解。理解能力是指知晓漫画所描述的主题内容、准确理解和把握漫画所要表达的真正内涵并对漫画特质如夸张、幽默等有更深层次认识的能力。多数儿童只追求单纯的娱乐休闲,即漫画画面的幽默搞笑,很少有深入探讨漫画主旨的想法与行为,不能对富有哲理等较有内涵的漫画予以更多的目光和探寻理解的精神,即使阅读此类漫画也不能准确地把握此漫画故事背后的寓意,可以说理解能力发展缓慢。

(5) 儿童漫画识读的应用能力已有所体现,但还有待进一步培养。应用能力是指通过模仿、创作漫画来表达自己的想法或看法、了解漫画出版发行过程并借以来发表自己漫画作品的能力。儿童的漫画应用能力尚处于模仿创作阶段,至于后续的出版发行等过程并不清楚,因此需要给予相应的关注与指导。

五、建 议

综观上述有关儿童漫画阅读现状的研究,笔者提出以下教育对策,以期能带来一些有益的思考与借鉴。

(1) 社会大众需重建漫画阅读观,了解如何解读漫画才是漫画与阅读者之间相互影响最关键的因素,接纳儿童对漫画的喜爱并以积极正面的态度参与到漫画世界中,善用漫画媒介的特色,将漫画作为一种与儿童交流甚至是辅助教育的工具。

(2) 家长、老师等广大教育工作者应重视提高自身的漫画识读能力,并以此为基础发挥影响作用,帮助儿童更好地解读漫画。各种教育机构亦可依据漫画识读能力的内涵、儿童身心发展水平与特点以及具有影响力的代表性漫画作品,开展相关课外辅导活动。

(3) 漫画创作者要重视各方面能力素质的提升,尤其要熟悉了解未成年儿童的生理、心理发展水平,分别创作适合各年龄群体的优秀漫画。而社会也应为漫画创作者构建一个轻松、优良,便于激发灵感的漫画创作环境。

(4) 政府机构需健全完善漫画出版审查制度,杜绝暴力、色情等不良文化,并在此基础上,建立严格的漫画等级分类标准,以帮助社会大众有针对性地选择适合阅读的漫画。

参考文献:

- [1] 燕道成. 卡通成人化的传播学辨析 [J]. 新闻与传播研究, 2010(2): 57-68.
- [2] 蒋蓉. 中小學生課外閱讀現狀調查研究 [J]. 湖南第一師範學報, 2004(1): 73-78.
- [3] 王秀芹, 黃幼敏, 徐文艷. 小學生課外閱讀規律的調查與研究 [J]. 當代教育科學, 2005(5): 33-34.
- [4] 唐金龍. 當心兒童閱讀口味“快餐化” [J]. 教學與管理, 2006(22): 43-44.
- [5] 林佳蓉. 漫畫識讀——方格之外的酷迷客 (Comic) [J]. 媒體識讀教育月刊, 2009(38): 1-2.
- [6] 董小苹, 王叢彥. 青少年動漫愛好現狀調查 [J]. 當代青年研究, 2008(9): 50-59.
- [7] 鄧亞東, 丁邦平. 概念卡通在小學科學教學中的應用 [J]. 外國教育研究, 2008(8): 62-66.
- [8] 梁永峰. 中國兒童讀物插圖現狀與對策研究 [J]. 藝術教育, 2007(2): 52-53.